

神秘呪文:戦

術者 Lv	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	エンラージ・パースン <i>Enlarge Person</i>	近	人型生物 1体	1R	1分/Lv (解除可)	頑健・無効	可	対象の身長を2倍、体重を8倍にし、サイズを一段階大きくする。これにより、【筋力】に+2のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に-2のペナルティ(最低1)、攻撃ロールとACへ-1のペナルティを受ける。 大型になったなら10x10フィートを占めるようになり、間合いは10フィートに伸びる。移動速度は変わらない。 押し込められるような状況になったら、まわりを壊すための【筋力】判定を行い、成功すれば破壊できる。できなければ、この呪文は作用しない(周りを壊すような力をこの呪文は与えない)。 装備品も同じように大きくなる。これにより武器のダメージは上昇する。サイズが大きくなった物質は、対象の手元を外れると元の大きさにもどる。そのため投擲武器は通常のダメージを与える。 サイズを大きくする魔法的な効果は累積しない。 この呪文はリデューズ・パースンを相殺し、解呪する。パーマネンシイ可能。 物質要素: 鉄粉1つまみ	音声、動作、物質	Wiz1
4	召喚術 (創造)	フォッグ・クラウド <i>Fog Cloud</i>	中	半径20ft 拡散の霧、 高さ20ft	1標準	10分/Lv	不可	不可	術者の指定した点に霧を発生させる。霧は暗視を含むあらゆる視界を遮り、5フィートまでしか見えなくする。5フィート以内のクリーチャーに対しても、視認困難(攻撃に20%の失敗確率)を提供する。 5フィートを超えるクリーチャーに対しては完全視認困難(攻撃に50%の失敗確率に加え視線が通らない)を提供する。中程度の風(11 mph以上)なら4ラウンド、強風(21 mph以上)なら1ラウンドで霧は吹き飛ばされてし	音声、動作	Wiz2、Brd2
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が盾に、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、 信仰	Clr3
8	力術 [火]	ウォール・オブ・ファイアー <i>Wall of Fire</i>	中	20ft/Lvまでの 不透明な炎の 幕、あるいは 半径5ft/2Lvま での火の輪； 高さは20ft	1標準	精神集中+ 1R/Lv	不可	可	その場を動かない青い火のカーテンが出現する。火のカーテンにおける術者の選んだ片面からは熱波が吹き出し、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。このダメージは火の壁が出現した時と、各ラウンドの術者のターンごとに、前述の範囲にいる全クリーチャーに与えられる。さらに、火の壁を通りぬけようとしたクリーチャーは2d6+術者レベルごとに1(最大+20)ポイントの【火】ダメージを被る。これらのダメージはアンデッド・クリーチャーには2倍となる。 術者がクリーチャーのいる場所に出現するよう壁を呼び出したら、各クリーチャーは壁を通り抜けた場合と同様のダメージを被る。火の壁の長さ5フィートの部分が1ラウンドに20ポイント以上の【冷気】ダメージを被ったなら、その部分は消火されてしまう(通常の物質と異なり、通常通りのダメージが入る)。 パーマネンシイ呪文で永続化できる。永続化したウォール・オブ・ファイアーが【冷気】ダメージによって消火されてしまった場合、それは10分のあいだ非移動状態となり、その後元通りの勢いに戻る。 物質要素: ひとかけらの燐	音声、動作、 物質	Wiz4、Dri5
10	変成術	ライチヤス・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。 望むだけの拡大に充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、 信仰	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)	ブルズ・ストレンクスと同様(下記)だが、複数のクリーチャーに機能する。 対象の【筋力】に+4の強化ボーナスを与える。	音声、動作、 信仰	Wiz6、Clr6、 Dri6
14	変成術	コントロール・ウェザー <i>Control Weather</i>	2マイル	術者中心2マイルの円	10分	4d12時間	不可	不可	現在いる地域の天候を変える。この呪文の発動には10分かかり、効果ははっきりと現れるまでにさらに10分かかる。術者は、自分がある地域の気候と季節に応じた天候を生じさせることができる。穏やかな天候にすることもできる。 季節/起こせる天候 春/竜巻、雷雨、みぞれを伴う嵐、曇天 夏/豪雨、熱波、ひょうを伴う嵐 秋/曇天か寒天、濃霧、みぞれ 冬/凍寒、吹雪、雪解け 晩冬/台風級の風、あるいは時ならぬ春 術者は風向きや風力といった、天候の大まかな傾向を制御できる。しかし天候の個々の現象(雷の落下地点など)は制御できない。この天候は術者が放置しておけば持続時間中ずっと続くが、標準アクションを1回使えば新たな天候を指定することもできる(完全にその状態になるのは10分後である)。両立し得ない天候を同時に起こすことはできない。 気象現象を取り除くこともできる(自然発生したものか否かに問わず)。	音声、動作	Wiz7、Clr7、 Dri7

16	方術 [地]	アースクウェイク <i>Earthquake</i>	長	半径80ft拡散 (自在)	1標準	1R	本文	不可	<p>激しいが極めて局所的な地震が大地を引き裂く。この呪文により作りだされた強力な衝撃波はクリーチャーを打ち倒し、建造物を崩壊させ、地面に地割れを作る。地震は効果範囲内の地形、植物、建造物、クリーチャーのすべてに作用する。アースクウェイク呪文の個々の効果は呪文が発動された地形の性質によって異なる。</p> <p>①持続時間の間、その地面の上にいたクリーチャーは移動することも攻撃することもできない。</p> <p>②その地面の上にいた呪文の使い手は精神集中判定(DC20＋呪文レベル)を行ない、失敗すると発動しようとしていた呪文を失う。</p> <p>③洞窟、洞穴、トンネル：天井が崩れ、落盤に巻き込まれたクリーチャーは8d6ポイントのダメージを被り(反応・半減、DC15)、瓦礫の下に押さえ込まれる(⑧)。非常に大きな空洞の天井にアースクウェイクをかけた場合、実際の効果範囲の真下以外にいる者にも破片や瓦礫が落ちてくる危険がある。</p> <p>④崖：崖は崩落して土砂崩れが起こり、土石流は垂直方向の落下と同じ距離を水平方向にも移動する。高さ100フィートの崖の天辺にアースクウェイクをかけた場合、崖の真下から100フィート離れた位置まで土砂が流れ、その経路にいたすべてのクリーチャーは8d6ポイントの殴打ダメージを被り(反応・半減、DC15)、瓦礫の下に押さえ込まれる(⑧)。</p> <p>⑤平地：効果範囲内に立っていたクリーチャーは反応セーブ(DC15)を行ない、失敗すると転倒する。地面の上にいたクリーチャーはそれぞれ25%の確率で地割れの1つに落ち込む(地割れを避けるには反応セーブ、DC20)。地割れは40フィートの深さで、呪文が終了するとき完全に閉じられる。捕まったクリーチャーは雪崩の埋没域に空気なしで閉じ込められたかのように扱う。</p> <p>⑥建造物：開けた地面の上に建っていた建造物はすべて100ポイントのダメージを受ける。このダメージを硬度によって減らすことはできず、半減することもない。倒壊した建造物の中にいたクリーチャーは8d6ポイントの殴打ダメージを被り(反応・半減、DC15)、瓦礫の下に押さえ込まれる(⑧)。</p> <p>⑦川、湖、沼：効果範囲内をぬかるみとしてしまう。沼地や湿地は呪文の持続時間の間、クリーチャーや建造物を吸い込む流砂のごときものとなる。効果範囲内のクリーチャーはそれぞれ反応セーブ(DC15)を行い、失敗すると泥と流砂に吞み込まれてしまう。呪文の終了時に周囲の水が押し寄せ、泥にはまった者は溺れてしまう。</p> <p>⑧瓦礫の下に押さえ込まれる：押さえ込まれている間、毎分1d6ポイントの非致傷ダメージを受ける。押さえ込まれたクリーチャーが気絶状態となったなら、それ以降、解放されるか死ぬまで毎分、DC15の【耐久力】判定を行わなければならない、失敗すると1d6ポイントの致傷ダメージを受ける。</p>	音声、動作、 信仰	Dri8
18	召喚術 (招来)	ストーム・オヴ・ヴェンジャンス <i>Storm of Vengeance</i>	長	半径360ftの 嵐雲	1R	精神集中 (10Rまで)	本文	可	<p>巨大な嵐の黒雲を空に作り出す。その雲の下にいるすべてのクリーチャーは頑健セーブを行ない、失敗したならば1d4×10分の間聴覚喪失状態になる。術者が精神集中を続けるラウンドごとに、呪文は以下のような追加効果を生み出す。それぞれの効果は術者のターンの間に発生する。</p> <p>2ラウンド目：範囲内に酸の雨が降り、1d6ポイントの[酸]ダメージを与える。セーブ不可。</p> <p>3ラウンド目：術者は雲から6本の稲妻を呼び降ろす。術者はこれらの稲妻がどこに当たるか決定する。1つの目標に対しては1本の稲妻しか向けられない。それぞれの稲妻は10d6ポイントの[電気]ダメージを与える。反応・半減。</p> <p>4ラウンド目：範囲内に雷が降り、5d6ポイントのダメージを与える。セーブ不可。</p> <p>5～10ラウンド目：豪雨と荒れ狂う嵐が視界を低下させる。この雨は5フィートを超えるすべての視界を曇らせる(暗視能力は無効)。5フィート離れたクリーチャーは視認困難(攻撃に20%の失敗確率がつく)。それより離れたクリーチャーは完全視認困難(攻撃に50%の失敗確率がつき、攻撃者は視覚で目標の位置をつきとめることができない)。移動速度は3／4に下がる。</p> <p>嵐の範囲内で遠隔攻撃を行うことはできない。範囲内で発動される呪文は術者が(ストーム・オヴ・ヴェンジャンスのセーブDC＋術者が発動しようとしている呪文のレベル)に等しいDCの精神集中判定に成功しない限り、中断される。</p>	音声、動作	Clr9、Dri9

神秘呪文: 石 (★: APGで追加された呪文)

術者 Lv	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	マジック・ストーン <i>Magic Stone</i>	接触	3つまでの 石	1標準	30分か 消費まで	意志・無効 (無害、物体)	可 (無害、 物体)	対象の投擲時の射程単位を 20 フィートにする。スリング・バレットに使用した場合、スリングの射程単位が50 フィートになる。また、対象を使用した攻撃ロールとダメージ・ロールに +1 の強化ボーナスを与える。 命中時のダメージは 1d6+1 となる(強化ボーナスを含む)。 また、アンデッドに対しては 2d6+2 のダメージを与える。	音声、動作、 信仰	Clr1、Dri1
4	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	Wiz2、Dri2、 Rng2
6	変成術 [地]	メルド・イントウ・ストーン <i>Meld into Stone</i>	自身	術者	1標準	10分/Lv	—	—	自分の身体と所持品を1個の石塊へと融け込ませる。その石塊は縦・横・奥行きとも術者の肉体を中に入れられるだけの大きさのものでなければならない。発動が完了したら、術者と100ポンド以下の命を持たぬ装備品がその石塊と融合する。石塊の大きさと装備品の重量のどちらの条件であっても違反した場合、呪文は失敗し、無駄になってしまう。 石塊の中に隠れている間に、術者は時間の経過を知ることができ、自分自身に呪文をかけることもできる。その石塊の外で起こっていることを目にすることはできないが、それでも周囲で起こっていることを聞くことはできる。石塊へのわずかな物理的なダメージは術者に害を与えないが、部分的に破壊されて、もはや術者が中に入っていられなくなるほど小さくなってしまったなら、術者は排出され、5d6ポイントのダメージを被る。石塊が完全に破壊されてしまったなら、術者は排出され、頑健セーブ(難易度18)に成功しない限り即座に死んでしまう。 セーブに成功した場合でも、術者は5d6ポイントのダメージを負う。 持続時間が切れる前なら、術者はいつでも、入った石塊の表面から出ることができる。術者が自発的に石の外に出る前に呪文の持続時間が過ぎたり、効果が解呪された場合、術者は乱暴に排出され、5d6ポイントのダメージを被る。 以下の呪文が術者の入っている石塊に対して発動された場合、術者は害を被る。ストーン・シェイプの場合、術者は3d6ポイントのダメージを被るが、排出はされない。ストーン・トゥ・フレッシュの場合、術者は排出され、5d6ポイントのダメージを被る。トランスミュート・ロック・トゥ・マッドの場合、術者は排出され、頑健セーブ(難易度18)に成功しない限り即座に死んでしまう(成功した場合、単に排出されるだけである)。最後にバースウォールの場合、術者はダメージを被ることなく排出される。	音声、動作、 信仰	Clr3、Dri3
8	召喚術 (創造) [地]	ウォール・オブ・ストーン <i>Wall of Stone</i>	中	一辺5ft正方形 の区画Lv個分 までの石壁 (自在)	1標準	瞬間	本文	不可	周囲の岩壁に溶け込む石の壁を作り出す。この壁は術者レベル4レベルごとに1インチの厚さがある。厚さを半分にすることで、壁の面積を2倍できる。クリーチャーや他の物体がすでに存在する場所へ石壁を召喚することはできない。 この壁は術者の望むほとんどどんな形にも作り出すことができる。ただし、すでに存在している石に溶け込ませ、しっかりと支えさせなければならない。石橋として使う際には、土台と土台の間が20フィートを超えるなら壁をアーチ状にし、控え壁をつけなければならないため、壁の面積は半分になる。壁は面積を半分にすることで狭間や胸壁を持つように作り出すこともできる。 石の壁はディスインテグレートや通常の方法で破壊できる。一辺5フィートの正方形の区画1つは厚さ1インチごとに15hpを持ち硬度は8。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20+厚さ1インチごとに2である。 クリーチャーを閉じ込めるような形で作り出す場合、動く相手を石壁の中や下に閉じ込めることも可能。クリーチャーは反応セーブに成功すれば閉じ込められずにすむ。	音声、動作、 信仰	Wiz5、Clr5、 Dri6
10	防御術	ストーンスキン <i>Stoneskin</i>	接触	1体	1標準	10分/Lvか チャージ消費	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象はDR10/アダムンティンを得る。合計で術者レベル×10ポイント(最大150ポイント)のダメージを防いでしまうと、この呪文はチャージ消費される。 物質要素: 花崗岩と、250gpの価値のあるダイヤモンドの粉末	音声、動作、 物質	Wiz4、Dri5
12	占術	ストーン・テル <i>Stone Tell</i>	自身	術者	10分	1分/Lv	—	—	石と会話する能力を得る。石は誰が、あるいは何が自分に触れたかを術者に語り、また、自分の後ろや下に何が潜んでいるか、隠されているかを明かしてくれる。石は尋ねられればすべてを包み隠さず説明してくれる。ただし、石のものの見方、知覚力、知識のため、術者が求めているような詳細情報が得られないこともある。術者は自然石とも加工された石とも話すことができる。	音声、動作、 信仰	Dri6
14	変成術	スタチュー <i>Statue</i>	接触	1体	1R	1時間/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象を着用し運搬している衣類や装備とともに、頑丈な石に変える。対象は硬度8を得る。対象のhpは元の値のままである。対象は通常通り見、聞き、匂いを嗅ぐことができるが、飲み食いしたり息をしたりする必要はない。触覚で感じ取れるのは、岩のように硬い物質に効果を及ぼせるような感覚に制限される。この呪文の影響下にあるものは、呪文の持続時間内なら望めば本来の姿に戻り、行動し、さらに(フリー・アクションで)即座に像の姿に戻ることができる。 物質要素: 石灰、砂、一滴の水を鉄の釘でかき混ぜる	音声、動作、 物質	Wiz7

16	防御術 [地]	リペル・メタル・オア・ストーン <i>Repel Metal or Stone</i>	60ft	術者から放た れる60ft直線	1標準	1R/Lv (解除可)	不可	不可	<p>術者は不可視のエネルギー波を発する。呪文の経路内にあったすべての金属や石の物体は術者から呪文の“距離”限界まで押し退けられる。金属や石でできていて、直径が3インチより大きく固定された物体、重さが500ポンドを超える固定されていない物体には作用しない。それ以外のものは、アニメイテッド・オブジェクト(自律行動物体)や小さな岩、金属製の鎧を着たクリーチャーも含め、押し戻される。直径3インチ以下で固定された物体は曲がるか壊れてしまい、その破片はエネルギー波に乗って移動する。この呪文が作用している物体は、毎ラウンド40フィートの速度で押し退けられていく。</p> <p>金属製の鎧や剣などの物体、金属の部分がある魔法のアイテムは押しのけられる。アンティマジック・フィールドはこの効果を遮断する。掴んでいるものが引きずられているクリーチャーはそれを手放すことができ、盾によって引きずられるクリーチャーは移動アクションでそれを外し、フリー・アクションで落とすことができる。</p> <p>エネルギー波は呪文の持続時間の間、設定された経路を押し流し続ける。呪文を発動した後は経路が決定されてしまうため、術者は呪文の力に作用を及ぼすことなく他のことをしたり、別の場所に行ったりできる。</p>	音声、動作	Dri8
18	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もいられる)。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、Dri9

術者 Lv	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。	音声、動作	Dri1、Rng1
4	変成術	バークスキン <i>Barkskin</i>	接触	生物1体	1標準	10分/Lv	不可	可 (無害)	対象の皮膚を固くし、ACIに対する外皮ボーナスへ +2 の強化ボーナスを与える。3レベル以降の術者レベル3毎に +1 され、最大は 12 レベルにおける +5 になる。 この呪文が提供する外皮ボーナスは対象が元々持っている外皮ボーナスと累積するが、他の外皮ボーナスへの強化とは累積しない。外皮ボーナスがない場合は +0 として考える。	音声、動作、 信仰	Dri2、Rng2
6	占術	スピーク・ウィズ・プランツ <i>Speak with Plants</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv	—	—	術者は、普通の植物と植物クリーチャーと意志の疎通を行い、質問をして、答えを得ることができる。普通の植物の周囲に対する知覚力は限られたものであるため、クリーチャーについて詳しく描写したり(そもそも知覚したり)、自分のごく近辺以外で起こった事件についての質問に答えることはできないだろう。 この呪文によって植物が通常より友好的になったり協力的になったりすることはない。そのうえ、用心深くてずる賢い植物クリーチャーは簡潔にしか答えなかったり、言い抜けようとしたりし、頭の悪いものは意味のないコメントしかしないこともある。植物クリーチャーが友好的ならば、その植物クリーチャーは術者のために何かしてく	音声、動作	Dri3、Brd4、 Rng2
8	召喚術 (創造)	グローヴ・オヴ・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	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しか発動しない。この球は①～④の効果を持つ。 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。 ②きれいで飲用に適した水が沸いている。 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・ベリーとして機能する。 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。 この呪文が終了すると球は消え、果物や水などの中にあつ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。	音声、動作、 信仰	Dri4、Rng4
10	変成術	アウェイクン <i>Awaken</i>	接触	動物1体か植 物1つ	24時間	瞬間	意志・無効	可	樹木や動物に人間のような自我を覚醒させる。術者は意志セーブ(DC10+その動物の現時点でのHDあるいは覚醒後に樹木が持つことになるHD)に成功しなければならない。 目標は術者に友好的に接する。術者は覚醒させたクリーチャーとの間に特別な共感や関係を持つわけではないが、術者が望みを伝えれば、彼らは特定の作業や尽力をしてくれる。 樹木 ：種別は植物、【知力】、【判断力】、【魅力】をすべて3d6で決める。その他はアニメイテッド・オブジェクトと同じデータを有する。枝や根や茎や蔓などを動かす能力と、人間と同様の感覚機能を獲得する。 動物 ：種別は魔獣(変性種動物)、【知力】を3d6で決め、【魅力】+1d3と+2HDを獲得する。動物の相棒、使い魔、特別な乗騎となることはできない。 目標は術者が知っている言語1つを話せる。加えて、(もしあれば)【知力】ボーナス1ポイントごとに術者の知っている言語1つを追加で話せるようになる。 この呪文は【知力】2を超える動物や植物には効果がない。 物質要素 ：ハーブとオイル(2,000gp)	音声、動作、 物質、信仰	Dri5
12	占術	ストーン・テル <i>Stone Tell</i>	自身	術者	10分	1分/Lv	—	—	石と会話する能力を得る。石は誰が、あるいは何が自分に触れたかを術者に語り、また、自分の後ろや下に何が潜んでいるか、隠されているかを明かしてくれる。石は尋ねられればすべてを包み隠さず説明してくれる。ただし、石のものの見方、知覚力、知識のため、術者が求めているような詳細情報が得られないこともある。術者は自然石とも加工された石とも話すことができる。	音声、動作、 信仰	Dri6
14	召喚術 (招来)	クリーピング・ドゥーム <i>Creeping Doom</i>	近/ 100ft (本文)	蟲のスウォーム4群	1標準	1R/Lv	頑健・不完全 (本文)	不可	噛みつきと突き刺しを行う大規模な蟲のスウォームを4つ召喚する。これらのスウォームは互いに隣接して現れるが、独立して動くように指示できる。これらは以下の能力を持つムカデの群れと見なす。それぞれhp60を持ち、群れ攻撃によって4d6のダメージを与える。この攻撃による毒と気を散らす効果へ抵抗するセーブは、この呪文のセーブDCに等しい。複数の群れに捕まっても、ダメージとセーブは一度のみである。 術者はスウォームを、他のクリーチャーと同じエリアに招来することもできる。1回の標準アクション1つを使用することで、術者は個々のスウォームに対して、自分から100フィート以内にいるいずれかの対象に向かって移動するよう命令することができる。自分から100フィートより離れたところへ移動するよう命令することはできない。術者がスウォームから100フィートより離れたところにいると、そのスウォームはその場所に留まり、自分と同じエリ	音声、動作	Dri7
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、 信仰	Dri8

18	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ができる。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、Dri9
----	------------------	---------------------------------	----	----	-----	---------------------------------	----	---	---	-------	-----------

術者 Lv	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 [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	Dri1
4	力術 [風]	ガスト・オヴ・ウィンド <i>Gust of Wind</i>	60ft	射程までの 直線状の風	1標準	1R	頑健・無効	可	およそ 50 mph の強い風を作り、風の経路に存在するクリーチャーを吹き飛ばす。 範囲内の全ての飛行しているクリーチャーは(飛行)判定に -4 のペナルティを受ける。飛行しているかどうかとサイズに従い、以下のような影響を与える。 ①飛行しているクリーチャー 微小以下: 難易度25の(飛行)判定を行い、失敗すると 2d6 × 10 フィート吹き飛ばされ、 2d6 点のダメージを受ける。以下の「小型以下」の影響も受ける。 小型以下: 風に抗して飛行する場合、難易度20の(飛行)判定に成功する必要がある。 大型以上: 通常通り移動できる。 ②地上にいるクリーチャー 微小以下: 打ち倒された状態になる。1d4 × 10フィート吹き飛ばされ、吹き飛ばされた 10 フィートごとに 1d4 点の非致傷ダメージを受ける。 小型: 伏せ状態になる。 中型以下: 風に抗して移動する場合、難易度15の【筋力】判定に成功する必要がある。 大型以上: 通常通り移動できる。 この呪文で、射程より離れた所へクリーチャーを吹き飛ばすことはできない。 範囲内のクリーチャーはすべて(サイズに関係なく)、遠隔攻撃ロールと聞き耳のための(知覚)判定に -4 のペナルティを受ける。 範囲内のろうそく、松明、遮蔽などで守られていない火は消えてしまう。守られている火であっても、50% で消えてしまう。 上記以外にも、強い風で引き起こされるあらゆる影響を発生させる。	音声、動作	Wiz2、Dri2
6	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	Wiz3、Dri3、 Rng3
8	力術 [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・ムーブ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、Dri4

10	力術 [風]	コントロール・ウィンズ <i>Control Winds</i>	40ft/Lv	半径40ft/Lv、 高さ40ftの円 筒形	1標準	10分/Lv	頑健・無効	不可	自分の周囲の風の力を変化させる。術者は特定の向きや吹き方で風を吹かせたり、風力を増減させたりすることができる。新たな風向きと風力は、呪文が終了するか、術者自身が精神集中をして変化させるまで持続する。望むなら、術者は効果範囲の中心に、直径80フィートまで風の穏やかな“目”を作ることができる。また、術者は自分の上限より狭い円筒形の範囲に効果を制限することもできる(たとえば、100フィート先を中心として直径20フィートの竜巻を起こすなど)。 風向き ：術者は呪文の効果範囲内に起こす風の基本的な吹き方を以下の4つの中から1つ選択できる。 吹き下ろす風。中心から外側に向け、全方向に同じ強さで吹かせる。 吹き上がる風。外縁部から中心に向け、全方向に同じ強さで吹き寄せ、中心の目に当たる直前で上に向きを変える。 旋回する風。中心の周囲に円を描くようにして、時計回りか反時計回りに吹かせる。 突風。一方の端から反対側に向け、効果範囲全体を横切るように一方向に吹かせる。 風力 ：術者レベル3レベルごとに、術者は風力を1段階増減できる。毎ラウンド術者のターンに風の中のクリーチャーは頑健セーブを行ない、失敗すると風の吹いている範囲内にいる場合の効果を被る。詳細は『環境』を参照。 疾風(時速21マイル以上)では船を帆走させるのが難しくなる。強風(時速31マイル以上)は小型船や建物にダメージを与える。 暴風(時速51マイル以上)は、ほとんどの飛行クリーチャーを墜落させ、小さな木々を根本から倒し、簡単な造りの木製建造物を倒壊させ、屋根を引きはがし、船舶を危険に陥らせる。 台風クラスの風(時速75マイル以上)は木製建築物を破壊し、大きな木々を根本から倒し、ほとんどの船を浸水沈没させる。 竜巻(時速175マイル以上)は、補強構造のないあらゆる建物を破壊し、大きな木々も多くが根本から倒されてしまう。	音声、動作	Dri5
12	力術 [風、 火]	シロcco★ <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ー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	Wiz6、Dri6
14	変成術	コントロール・ウェザー <i>Control Weather</i>	3マイル	術者中心3マイル の円	10分	(4d12×2) 時間	不可	不可	現在いる地域の天候を変える。この呪文の発動には10分かかり、効果がはっきりと現れるまでにさらに10分かかる。術者は、自分がいる地域の気候と季節に応じた天候を生じさせることができる。穏やかな天候にすることもできる。 季節/起こせる天候 春/竜巻、雷雨、みぞれを伴う嵐、曇天 夏/豪雨、熱波、ひょうを伴う嵐 秋/曇天か寒天、濃霧、みぞれ 冬/凍寒、吹雪、雪解け 晩冬/台風級の風、あるいは時ならぬ春 術者は風向きや風力といった、天候の大まかな傾向を制御できる。しかし天候の個々の現象(雷の落下地点など)は制御できない。この天候は術者が放置しておけば持続時間中ずっと続くが、標準アクションを1回使えば新たな天候を指定することもできる(完全にその状態になるのは10分後である)。両立し得ない天候を同時に起こすことはできない。 気象現象を取り除くこともできる(自然発生したものか否かに問わず)。	音声、動作	Wiz7、Clr7、 Dri7
16	力術 [風]	ワールウィンド <i>Whirlwind</i>	長	底10ft、頭頂 30ft、高さ30ft の竜巻	1標準	1R/Lv (解除可)	反応・無効 (本文)	可	激しい風の強力な竜巻を作り出し、地面や水面に沿った空中を1ラウンドに60フィートの速度で動かす。術者は集中によって竜巻の動きを制御することができるが、単純なプログラムを指定してもよい。竜巻の行動を指示するかプログラムされた行動を変えるには1回の標準アクションが必要。竜巻は術者のターンになると必ず移動する。竜巻が呪文の範囲を超えたなら、1d3ラウンドの間制御を失ってランダムに移動し、その後消滅する(範囲内に戻っても制御は戻らない)。 この呪文の効果に接触した大型以下のクリーチャーは、反応セーブに成功しなければ3d6のダメージを受ける。最初のセーブに失敗した中型のクリーチャーは2回目のセーブを行う。失敗すれば竜巻の強い風に巻き上げられ、術者のターンごとに1d8のダメージを受ける(セーブ不可)。術者はいつでも竜巻に捕まえたクリーチャーを排出するように指示できる。そのクリーチャーは竜巻が存在していた場所のいずれかに置かれる。	音声、動作、 信仰	Dri8

18	力術	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	—	—	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。 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)。 ②他の[風]効果から術者を守る。 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。 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。 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。	音声、動作	Wiz9、Clr9、 Dri9
----	----	---	----	----	-----	-------	---	---	--	-------	--------------------

神秘呪文: 生命

術者 Lv	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	60ft内 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 分らない。 オーラの強さはヒット・ダイスにより決定される。 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。	音声、動作、 信仰	Wiz1、Clr1、 Pld1
4	召喚術 (治癒)	レッサー・レストレーション <i>Restoration, Lesser</i>	接触	1体	3R	瞬間	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象が受けている一時的な能力値ダメージを一種類選択し、1d4 点だけ回復する。加えて、疲労状態を回復し、 過労状態を疲労状態に軽減する。 この呪文で永続能力値吸収を回復することはできない。	音声、動作	Clr2、Dri2、 Pld1
6	召喚術 (治癒)	ニュートライズ・ポイズン <i>Neutralize Poison</i>	接触	1体	1標準	瞬間	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象に影響しているそれぞれの毒のDCに対して術者レベル判定を行なう(1d20+術者レベル)。成功したなら ば毒は中和される。治療されたクリーチャーがそれ以上毒によるダメージや効果を受けることはなく、どんなもの であれ一時的な効果も消える。しかし、この呪文は、ヒット・ポイントへのダメージや能力値ダメージ、自然と消え 失せることのない効果など、瞬間的な効果を逆転させることはない。	音声、動作、 信仰	Clr4、Brd4、 Dri3、Pld4、 Rng3
				1立方ft/Lv までの物体	1標準	10分/Lv	意志・無効 (物体)	可 (物体)	対象の持つ毒を中和し、無力化する。		
8	召喚術 (治癒)	レストレーション <i>Restoration</i>	接触	1体	1分	瞬間	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象の持つ毒を中和し、無力化する。 この呪文は一時的な負のレベルを解呪するか、永続的な負のレベルを1レベル取り除くことができる。この呪文 が永続的な負のレベルを取り除くのに使われるならば、1,000gp分のダイヤモンドの粉末を構成要素として必要と する。この呪文は対象が持つ永続的な負のレベルを一週間に1レベルを超えて取り除くことはできない。 この呪文はすべての能力値ダメージを癒し、1つの能力値から恒久的に吸収された全ポイントを回復させる(2 つ以上の能力値が吸収されていた場合、どの能力値を回復するかは術者が選択する)。目標が疲労状態か過 労状態であれば、その状態も取り除く。	音声、動作、 物質	Clr4、Pld4
10	召喚術 (治癒)	ブレス・オヴ・ライフ <i>Breath of Life</i>	接触	1体	1標準	瞬間	意志・無効 (無害)か 意志・半減 (本文)	可 (無害) か可 (本文)	物質要素: 100gpまたは1,000gpの価値のダイヤモンド粉末 5d8+1/Lv(最大+25)ポイントのダメージを回復させる。 他の治癒呪文とは異なり、この呪文によって死亡した直後のクリーチャーを蘇生させることができる。1ラウンド 以内に死んだクリーチャーに唱え、回復後のhpが【耐久力】の負の値を上回ったなら、そのクリーチャーは復活し て安定化する。回復後のhpが【耐久力】の負の値と同じか下回ったなら、そのクリーチャーは死亡したままであ る。ブレス・オヴ・ライフによって息を吹き返したクリーチャーは、1日の間負のレベルを1レベル得る。 [即死]効果によって殺されたクリーチャーをブレス・オヴ・ライフで蘇生することはできない。 ブレス・オヴ・ライフはアンデッドに対してダメージを与える。それらを生き返らせることはない。	音声、動作	Clr5
12	召喚術 (治癒)	ヒール <i>Heal</i>	接触	1体	1標準	瞬間	意志・無効 (無害)	可 (無害)	この呪文は対象に作用を及ぼしている以下の不利な状態すべてを一度に終わらせる: 過労状態、幻惑状態、 混乱状態、(フィーブルマインドのような)知能低下状態、聴覚喪失状態、毒を受けた状態、能力値ダメージ、吐き 気がする状態、発狂状態、病気、疲労状態、不調状態、目がくらんだ状態、盲目状態、朦朧状態。また、この呪 文は10×Lv(最大150)ポイントのダメージを回復させる。	音声、動作	Clr6、Dri7
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)	この呪文は、アンデッド・クリーチャー相手にはハームの効果と及ぼす。 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。	音声、動作、 物質	Clr8
16	召喚術 (治癒)	マス・ヒール <i>Heal, Mass</i>	近	複数体、互い に30ft以内	1標準	瞬間	意志・無効 (無害)	可 (無害)	物質要素: ダイヤモンド粉末(5,000gp) ヒールと同様だが、複数のクリーチャーに作用する。また、回復するhpの最大量は250である(以降は詳細)。 この呪文は対象に作用を及ぼしている以下の不利な状態すべてを一度に終わらせる: 過労状態、幻惑状態、 混乱状態、(フィーブルマインドのような)知能低下状態、聴覚喪失状態、毒を受けた状態、能力値ダメージ、吐き 気がする状態、発狂状態、病気、疲労状態、不調状態、目がくらんだ状態、盲目状態、朦朧状態。また、この呪 文は10×Lv(最大250)ポイントのダメージを回復させる。	音声、動作	Clr9
									この呪文は、アンデッド・クリーチャー相手にはハームの効果と及ぼす。		

18	召喚術 (治癒)	トウルー・リザレクション <i>True Resurrection</i>	接触	死んでいるク リーチャー1体	10分	瞬間	不可	可 (無害)	<p>Lv×10年前までに死んだクリーチャーを蘇生させることができる。この呪文は肉体が完全に破壊されたクリーチャーでも、術者が何らかの方法で死者を正確に指定できるなら(死者の生まれた日時と場所、あるいは死んだ日時と場所を列挙するのが一般的)、生き返らせることができる。</p> <p>呪文が完成すれば、クリーチャーは即座に負のレベルを被ったり(または【耐久力】ポイントを失ったり)、死亡したときに維持していた準備した全ての呪文を失ったりすることなく、hpも気力も健康も完全に回復する。</p> <p>術者は[即死]効果によって殺された者や、アンデッド・クリーチャーにされ、しかる後に滅ぼされた者、エレメンタルや来訪者であっても蘇生することができる。だが人造クリーチャーやアンデッド・クリーチャー、老衰によって死亡したクリーチャーを生き返らせることはできない。</p> <p>物質要素: ダイヤモンド(25,000gp)</p>	音声、動作、 物質、信仰	Clr9
----	-------------	--	----	-------------------	-----	----	----	-----------	--	-----------------	------

神秘呪文：天界

術者 Lv	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 (紋様) [精神 作用]	カラー・スプレー <i>Color Spray</i>	15ft	射程まで 円錐形	1標準	瞬間、 本文	意志・無効	可	けげげげしくも鮮烈な色の力場が手から放たれ、範囲内の対象に様々な悪影響を与える。HD により、セーブに失敗した際の効果が異なる。 0～2HD: 2d4 ラウンドの間、気絶状態かつ盲目状態かつ朦朧状態。 その後 1d4 ラウンドの間、盲目状態かつ朦朧状態。 その後 1 ラウンドの間、朦朧状態。気絶状態になるのは生きているクリーチャーのみ。 3～4HD: 1d4 ラウンドの間、盲目状態かつ朦朧状態。 その後 1 ラウンドの間、朦朧状態。 5～ HD: 1 ラウンドの間、朦朧状態。 視覚を持たないクリーチャーは、この呪文に完全耐性を持つ。 物質要素: 赤、黄色、青の色をした粉末か色のつけられた砂	音声、動作、 物質	Wiz1
4	幻術 (紋様) [精神 作用]	ヒプノティック・パターン <i>Hypnotic Pattern</i>	中	10ft 拡散内 クリーチャー	1標準	集中 + 2R	意志・無効	可	徐々に移り変わるとらえがたい色彩がねじれた紋様となって空中に編みあげられ、対象を恍惚状態にする。 2d4 + 術者レベル (最大 2d4 + 10) までの HD のクリーチャーに効果を及ぼす。 HD の小さいものから (HD が同じ場合は起点に近いものから) 順に作用する。視覚を持たないクリーチャーはこの呪文の効果を受けない。 物質要素: 線香か水晶のロッド	音声、動作、 物質	Wiz2、Brd2
6	力術 [光]	デイトライト <i>Daylight</i>	接触	接触した物体	1標準	10分/Lv (解除可)	不可	不可	この呪文を発動して接触した物体は、半径60ftの領域に明るい光を発する。さらに半径120ftまでの領域で一段階ずつ明度を上昇させる。60ftの領域内では、光への過敏や脆弱性を持つクリーチャーはペナルティを受ける。この呪文は太陽の光でダメージを受けたり減ぼされるクリーチャーに対しては日光として扱われない。 デイトライトを小さな物体にかけ、光を遮る覆いの内側や下に置いた場合、この呪文の効果はその覆いを取り去るまで遮られる。 魔法の暗闇の範囲内に持ち込まれたデイトライトは(逆にデイトライトの範囲内に持ち込まれた魔法の暗闇も)一時的に無効化され、この2つの呪文が重複したエリアでは、それら2つの呪文以外の光源(あるいは闇)が支配的となる。	音声、動作	Clr3、Dri3、 Brd3、Pld3
8	幻術 (紋様) [精神 作用]	レインボー・パターン <i>Rainbow Pattern</i>	中	半径20ft拡散	1標準	精神集中 + 1R/Lv (解除可)	意志・無効	可	絡まり合った輝く虹色の紋様が中にいる者を恍惚状態にする。合計で24HD分のクリーチャーを恍惚状態にする。HDの低いものから順に作用し、同じHDであれば起点に近いものから作用する。セーブに失敗すれば対象は恍惚状態となる。 フリー・アクションで簡単な身ぶりを行なうことで、この文様を1ラウンドに30ftまで移動させることができる。恍惚状態のクリーチャーは光の範囲内になるべくしようと移動する(出来ない場合は近づこうとする)。 紋様が対象を危険な場所に連れて行こうとした時には2度目のセーブを行なうことができる。 光への視界が遮断されたなら、この対象への呪文の作用はなくなる。 この呪文は視覚を持たない(失っている)クリーチャーには作用しない。 物質要素: ひとかけらの燐 焦点具: 水晶のプリズム	動作、物質、 焦点	Wiz4、Brd4
10	変成術	オーヴァーランド・フライト <i>Overland Flight</i>	自身	術者	1標準	1時間/Lv	—	—	フライ呪文と同様だが、術者は(飛行)技能の判定に術者レベルの半分に等しいボーナスを得て、40フィート(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30フィート)の移動速度で飛行できる。機動性は標準。 “野外移動”に使用する場合、術者は非致傷ダメージを被ることなく“速歩”相当の移動を行なえる(“強行軍”なら【耐久力】判定が必要)。術者は8時間の飛行で64マイル(移動速度30フィートなら48マイル)移動できる。 焦点具: 翼の羽根1枚	音声、動作、 焦点	Wiz5
12	力術 [電気]	チェイン・ライトニング <i>Chain Lightning</i>	中	主目標1体、 副次目標Lv体 (主目標から 30ft以内)	1標準	瞬間	反応・半減	可	指先から一条の雷撃を放つ。まず1つの物体あるいは1体のクリーチャーに命中し、そこから他の目標へと向けて飛んでゆく。 電撃は主要目標に対し、術者レベルごとに1d6(最大20d6)ポイントの[電気]ダメージを与える。最初の電撃が命中した後、術者のレベルに等しい数(最大20まで)の副次目標に電弧を飛ばす。副次的電撃はそれぞれ1つずつの目標に命中し、主要電撃の半分(端数切り捨て)のダメージを与える。 副次電撃がダメージを半減させるためのセーブDCは、主要電撃のダメージを半減させるDCより2少ない。1つの目標に当てられるのは1回だけである。術者は作用を及ぼす副次目標の数を最大数より少なくすることができる。 焦点具: 毛皮の一切れ。アンバー(琥珀)かガラスを1かけら、あるいは水晶のロッド1本。銀の留め針を術者レベルにつき1本	音声、動作、 焦点	Wiz6

14	力術	プリズマティック・スプレー <i>Prismatic Spray</i>	60ft	円錐形の爆発	1標準	瞬間	本文	可	七色の光のビームを術者の手から吹き出す。呪文の効果範囲内にいる8HD以下のクリーチャーは自動的に2d4ラウンドの間、盲目状態となる。効果範囲内のクリーチャーにはそれぞれランダムに1つ以上のビームが当たり、以下の効果を受ける。 1d8/ビームの色/効果 1/赤/20ポイントの[火]ダメージ(反応・半減) 2/橙/40ポイントの[酸]ダメージ(反応・半減) 3/黄/80ポイントの[電気]ダメージ(反応・半減) 4/緑/毒(頻度:1/ラウンド(6ラウンド));初期効果:即死;副次効果:1【耐】/ラウンド;治癒:頑健セーブに2回連続成功) 5/青/石化(頑健・無効) 6/藍/インサニティ呪文と同様の狂気(意志・無効) 7/紫/他の次元界へ転送される(意志・無効) 8/-/2つの光線に打たれる:もう一度2回ロールし、“8”の目が出ても無視する。	音声、動作	Wiz7
16	力術 [光]	サンバースト <i>Sunburst</i>	長	半径80ft爆発	1標準	瞬間	反応・不完全	可	音もなく炸裂する焼け付くような熱と輝きを待った光球を作り出す。この球体の中にいるすべてのクリーチャーは盲目状態となり、6d6ポイントのダメージを被る。太陽光によって害を受けたり、太陽光になじみがないクリーチャーは、2倍のダメージを被る。反応セーブに成功すれば盲目状態を無効化し、ダメージを半減させることができる。 アンデッド・クリーチャー、粘体、スライム、ファンガス、モールド系のクリーチャーはより甚大な効果を受ける。この光球に捕らえられたこれらのクリーチャーは術者レベルごとに1d6(最大25d6)ポイントのダメージを被る(反応・半減)。さらに、これらのクリーチャーのうち強い光によって特別な害を受けるようなものは、セーブに失敗すると破壊される。 この呪文は効果範囲内の9レベル未満の[闇]の呪文をすべて解呪する。 物質要素: サンストーン(日長石)と火元	音声、動作、 物質	Wiz8、Dri8
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]ダメージへのセーヴィング・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触面の、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

神秘呪文：伝承

術者 Lv	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	アイデンティファイ <i>Identify</i>	60ft	射程まで 円錐形	1標準	3R/Lv (解除可)	不可	不可	この呪文は、①を除いては ディテクト・マジック のように扱う。この呪文でアーティファクトを鑑定することはできない。 ①魔法のアイテムの機能や合言葉を調べるための〈鑑定〉判定に +10 のボーナスを得る。 物質要素 : フクロウの羽毛をワインに浸したもの	音声、動作、物質	Wiz1、Brd1
4	占術	タンズ <i>Tongues</i>	接触	1体	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	不可	対象に知性あるクリーチャーの言語であれば種族語であろうと地方的な方言であろうとどんな言語でも話し、理解する能力を与える。対象は同時に1つの言語しか話せないが、同時に複数の言語を理解することはできる。会話能力を持たないクリーチャーとは会話できない。声が届けば相手に自分の言っていることを理解させることができる。この呪文には、話しかけられたクリーチャーが対象と会話したくなるような作用は一切ない。 パーマネンシイ呪文によって永続化できる。 物質要素 : 粘土製のジグラッドの模型	音声、物質	Wiz3、Clr3、Brd2
6	占術	ロケート・オブジェクト <i>Locate Object</i>	長	術者中心の 円形、射程 まで	1標準	1分/Lv	不可	不可	よく知っているかはつきりとその姿を思い浮かべることのできる物体の位置を感じ取る。 一般的な物なら、術者から最も近いものの位置が分かる。特定の物体の場合、術者はそれを手にとって観察したことがなければならぬ(占術などで観察した場合は含まない)。 薄い鉛の層により遮断される。クリーチャーの位置を知ることはできない。 ポリモーフ・エニィ・オブジェクト はこの呪文を欺くことができる。 物質要素 : 二股になった小枝	音声、動作、物質	Wiz2、Brd2、Clr3
8	占術	レジェンド・ローア <i>Legend Lore</i>	自身	術者	本文	本文	—	—	術者は重要な人物や場所、物品の伝説を知ることができる。その人物や物品が手近にあったり、術者が問題の場所にいたりする場合、発動時間は1d4×10分。術者がその人物、物品、場所についての詳しい情報を知っているだけなら、発動時間は1d10日、得られる情報もさほど完璧でない。術者が噂に聞いたことがあるだけなら発動時間は2d6週間、得られる情報も不完全である。 レジェンド・ローア で得た情報をもとに再度 レジェンド・ローア を使用することで、得られる情報の精度を高めることができる。 術者は発動時間の間食事や睡眠などの日課以外の活動に従事することはできない。 11レベル以上のキャラクター、彼らが戦ったクリーチャー、彼らが使った主な魔法のアイテム、彼らの偉業がなされた場所の類は“伝説”である。 物質要素 : 香(250gp)、 焦点具 : 象牙4つ(各50gp)	音声、動作、物質、焦点	Wiz6、Brd4
10	占術	コンタクト・アザー・プレーン <i>Contact Other Plane</i>	自身	術者	10分	精神集中	—	—	自分の精神を他の次元界へ送り、その土地の諸力から助言と情報を得る。諸力は術者の理解できる言葉でやり取りするが、そっけない返答しかしない。すべての質問に「然り」「否」などの1語で回答する。 1ラウンドに1つ質問するための呪文維持に精神集中が必要(標準アクション)。回答はそのラウンド中に来る。術者レベル2ごとに1つの質問を行える。 交信した次元界 【知】／【魅】減少の回避 正答 不知 嘘 でたため 元素界 DC7／1週間 01～34 35～62 63～83 84～100 (適切な元素界) (DC7／1週間) (01～68) (69～75) (76～98) (99～100) 正／負のエネルギー界 DC8／1週間 01～39 40～65 66～86 87～100 アストラル界 DC9／1週間 01～44 45～67 68～88 89～100 外方次元界、デミゴッド DC10／2週間 01～49 50～70 71～91 92～100 外方次元界、下級神格 DC12／3週間 01～60 61～75 76～95 96～100 外方次元界、中級神格 DC14／4週間 01～73 74～81 82～98 99～100 外方次元界、上級神格 DC16／5週間 01～88 89～90 91～99 100 【知】／【魅】減少の回避：このDCの【知力】判定を行なう。失敗したなら術者の【知力】と【魅力】は期間中8に下がる(この場合、回答は得られない)。接触到成功したならd100をロールし、回答の種類を決める。 正答：真実の答えを1語で受け取る。答えられない質問だったならでたためな答えになる。 不知：それについては知らないと術者に伝える。 嘘：故意に嘘をつく。 でたため：嘘をつこうとするか、適当な答えをでっちあげる。 デウルズ・ウィズダム と同様(下記)だが、複数のクリーチャーに機能する。 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。 物質要素 : アウル(フクロウ)の羽根か糞1つまみ	音声	Wiz5
12	変成術	マス・アウルズ・ウィズダム <i>Owl's Wisdom, Mass</i>	近	Lv体、互いに 30ft以内	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可	術者はある人物、場所、物品について知りたいことを1つ決める。その人物や物品が手近にあるかその場所にいる場合、術者はDC20の術者レベル判定(1d20+術者レベル;最大+25)に成功すればそれについての幻視を得る。その人物、物体、物品についての詳しい情報を知っているだけであれば、DCは25で、得られる情報も不完全である。噂に聞いたことがあるだけであれば、DCは30で、得られる情報もありまいである。 この呪文が終了したら、術者は疲労状態になる。 物質要素 : 香(250gp)、 焦点具 : 象牙4つ(各50gp)	音声、動作、物質	Wiz6、Clr6、Dri6
14	占術	ヴィジョン <i>Vision</i>	自身	術者	1標準	本文	—	—	術者はある人物、場所、物品について知りたいことを1つ決める。その人物や物品が手近にあるかその場所にいる場合、術者はDC20の術者レベル判定(1d20+術者レベル;最大+25)に成功すればそれについての幻視を得る。その人物、物体、物品についての詳しい情報を知っているだけであれば、DCは25で、得られる情報も不完全である。噂に聞いたことがあるだけであれば、DCは30で、得られる情報もありまいである。 この呪文が終了したら、術者は疲労状態になる。 物質要素 : 香(250gp)、 焦点具 : 象牙4つ(各50gp)	音声、動作、物質、焦点	Wiz7

16	占術	モーメント・オヴ・プレジヤンス <i>Moment of Prescience</i>	自身	術者	1標準	1時間/Lv か消費まで	—	—	術者は第六感を得る。術者はこの呪文により、攻撃ロール、戦技判定、対抗能力値判定、対抗技能判定、セーヴィング・スローのいずれかに1回だけ、術者レベルに等しい洞察ボーナス(最大+25)を得ることができる。また、これらの効果ではなく、1回の攻撃に対する自分のACに同じ洞察ボーナスを(たとえ立ちすくみ状態であっても)適用することもできる。アクションは消費せず、他のキャラクターのターンであってもこの効果を起動できる。術者は修正が適用されるロールを行なう前にモーメント・オヴ・プレジヤンスを使用するかどうか選択しなければならない。1度使用したならこの呪文は終了する。術者は同時に2つ以上のモーメント・オヴ・プレジヤンスを自分に対して稼動状態にしておくことはできない。	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

神秘呪文: 波 (★: APGで追加された呪文)

術者Lv	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	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	Wiz1、Alc1、Dri1
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が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	Wiz1、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。 物質要素: 短い葦か藁	音声、動作、物質	Wiz3、Clr3、Dri3
8	方術 [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	共通説明: この呪文は固定された氷の平板か、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。 物質要素: 石英かそれに似た水晶の薄片	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	〃	〃	〃	〃	氷の平板: 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	〃	〃	〃	〃	半球: 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	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が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。 物質要素: 溶岩でできた岩ひとかけら	音声、動作、物質	Wiz5、Dri4
12	変成術 [水]	フルード・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扱われる。 物質要素: 油と水の混合物	動作、物質	Wiz6、Alc4
14	方術 [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。 物質要素: 攪拌用スプーン	音声、動作、物質	Wiz7、Dri7

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	—	—	<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。</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>	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	<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。</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、Dri9

神秘呪文: 骨

術者 Lv	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 [恐怖、 精神 作用]	コース・フィアー <i>Cause Fear</i>	近	5HD以下 の生物 1体	1標準	1d4R or 1R (本文)	意志・不完全	可	対象は1d4ラウンドの間恐れ状態になる。意志セーブに成功した場合でも、1ラウンドの間怯え状態になる。 HD が6以上のクリーチャーは、この呪文への完全耐性を持つ。 この呪文は、リムーヴ・フィアーを相殺し、解呪する。	音声、動作	Wiz2、Brd1、 Clr1
4	死霊術	フォールス・ライフ <i>False Life</i>	自身	術者	1標準	1時間/Lv か消費	—	—	術者に死から逃れる能力を与える。効果時間の間、術者に 1d10＋術者レベル(最大 1d10＋10) 点の一時的 hp を与える。 物質要素: 血液一滴	音声、動作、 物質	Wiz2
6	死霊術 [悪]	アニメイト・デッド <i>Animate Dead</i>	接触	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ぬ。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。 物質要素: 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	音声、動作、 物質	Wiz4、Clr3
8	死霊術 [恐怖、 精神 作用]	フィアー <i>Fear</i>	30ft	円錐形の爆発	1標準	1R/Lvか1R (本文)	意志・不完全	可	不可視の恐怖が円錐形に放たれ、効果範囲内の生きているクリーチャーは意志セーブに成功しない限り恐慌状態となる。追いつめられれば、恐慌状態のクリーチャーは戦慄状態になる。意志セーブに成功した場合、そのクリーチャーは1ラウンドの間、怯え状態となる。 物質要素: メンドリの心臓か白い羽根	音声、動作、 物質	Wiz4、Brd3
10	死霊術 [即死]	スレイ・リヴィング <i>Slay Living</i>	接触	生きているク リーチャー1体	1標準	瞬間	頑健・不完全	可	生きているクリーチャー1体を殺そうと試みる。術者の手は不気味な暗い炎に包まれる。目標に近接接触攻撃を行ない、成功したならば12d6＋Lvのダメージを与える。目標が頑健セーヴィング・スローに成功したなら、代わりに3d6＋Lvのダメージを与える。セーブに成功してもダメージにより死ぬ可能性がある。	音声、動作	Clr5
12	死霊術 [即死]	サークル・オブ・デス <i>Circle of Death</i>	中	半径40ft爆発 内の生きている クリーチャー	1標準	瞬間	頑健・無効	可	術者レベルごとに1d4HD(最大20d4)相当の生きているクリーチャーを抹殺する。最もHDの低いものから順に、HDが同じクリーチャーについては、爆発の起点に近いものから作用する。HDが9以上のクリーチャーには作用せず、クリーチャー1体に作用するのに足りなかったぶんのHD数は無駄になる。 物質要素: ブラック・パール(黒真珠)1個を砕いた粉末(500gp)	音声、動作、 物質	Wiz6
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。 物質要素: 骨のかけら1つと、生の肉片1つ	音声、動作、 物質	Wiz7
16	死霊術	ホリッド・ウィルティング <i>Horrid Wilting</i>	長	生きているク リーチャー複 数体、互いに 60ft以内	1標準	瞬間	頑健・半減	可	目標の体から水分を蒸発させ、砕く。術者レベルにつき1d6(最大20d6)のダメージを与える。ウォーター・エレメンタルや植物クリーチャーには術者レベルごとに1d8ポイント(最大20d8)のダメージを与える。 物質要素: 海綿一切れ	音声、動作、 物質	Wiz8
18	死霊術 [即死、 音波]	ウェイル・オブ・ザ・バンシー <i>Wail of the Banshee</i>	近	半径40ft拡散 内の生きている クリーチャー	1標準	瞬間	頑健・無効	可	魂を縮み上がらせる恐ろしい叫びを発し、それを聞いた術者以外のクリーチャーを殺す。この呪文は最大で術者レベルごとに1体のクリーチャーに影響し、術者レベルごとに10ポイントのダメージを与える。起点にもっとも近いクリーチャーが最初にこの効果を受ける。	音声	Wiz9

神秘呪文:炎(★:APGで追加された呪文)

術者 Lv	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 [火]	バーニング・ハンズ <i>Burning Hands</i>	15ft	射程まで 円錐形	1標準	瞬間	反応・半減	可	指の先から炎を放つ。範囲内のクリーチャーに 1d4/Lv(最大 5d4)の[火]ダメージを与える。範囲内に燃えやすい物体があれば着火する。火を消すのは全ラウンド・アクションである。	音声、動作	Wiz1
4	防御術	レジスト・エナジー <i>Resist Energy</i>	接触	1体	1標準	10分/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	エネルギー種別1つからのダメージを減少する。 エネルギー種別は以下から選択する:[酸][冷気][電気][火][音波]。対象は選択したエネルギー種別への抵抗 10 を得る。これにより、選択したエネルギー種別のダメージを常に 10 点軽減する。術者レベル7の時点で抵抗 20 に、術者レベル11の時点で抵抗 30 に向上する。 この呪文は、対象の装備品にも同様の抵抗を提供する。 この呪文はダメージ以外の影響を低減することはない。	音声、動作	Wiz2、Clr2、 Dri2、Pld2、 Rng1
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。障壁を突き抜けられなければ、他の呪文の効果と同様、そこで止まってしまう。 物質要素: 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 [火]	ウォール・オブ・ファイアー <i>Wall of Fire</i>	中	20ft/Lvまでの 不透明な炎の 幕、あるいは 半径5ft/2Lvま での火の輪; 高さは20ft	1標準	精神集中+ 1R/Lv	不可	可	その場を動かない青い火のカーテンが出現する。火のカーテンにおける術者の選んだ片面からは熱波が吹き出し、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。このダメージは火の壁が出現した時と、各ラウンドの術者のターンごとに、前述の範囲にいる全クリーチャーに与えられる。さらに、火の壁を通りぬけようとしたクリーチャーは2d6+術者レベルごとに1(最大+20)ポイントの[火]ダメージを被る。これらのダメージはアンデッド・クリーチャーには2倍となる。 術者がクリーチャーのいる場所に出現するよう壁を呼び出したら、各クリーチャーは壁を通り抜けた場合と同様のダメージを被る。火の壁の長さ5フィートの部分が1ラウンドに20ポイント以上の[冷気]ダメージを被ったなら、その部分は消火されてしまう(通常の物質と異なり、通常通りのダメージが入る)。 パーマナンスイ呪文で永続化できる。永続化したウォール・オブ・ファイアーが[冷気]ダメージによって消火されてしまった場合、それは10分のあいだ非稼動状態となり、その後元通りの勢いに戻る。 物質要素: ひとかけらの燐	音声、動作、 物質	Wiz4、Dri5
10	召喚術 (招来) [火]	サモン・モンスターV (ファイアー・エレメンタルのみ) <i>Summon Monster V</i>	近	召喚した 複数体	1R	1R/Lv (解除可)	不可	不可	ファイアー・エレメンタルを召喚する。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。 召喚できるファイアー・エレメンタルは大型1体か、中型1d3体か、小型1d4+1体である。 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。	音声、動作、 信仰	Wiz5、Brd5、 Clr5
12	召喚術 (創造) [火]	ファイアー・シーズ <i>Fire Seeds</i>	接触	ドングリ4つまで	1標準	10分/Lvか 使用まで	不可	不可	ドングリ手榴弾: 対象を100フィートまで投げることでできる特殊な投擲飛散武器に変える。射程単位は20フィート、目標に命中させるには遠隔接触攻撃が必要である。ドングリは合計で、術者レベルごとに1d4(最大20d4)ポイントの[火]ダメージを与えることができ、これは術者が望むように複数のドングリの間で分割できる。1つのドングリは10d4ポイントを超えるダメージを与えることはできない。 ドングリ手榴弾は固い表面に当たれば爆発する。基本的な[火]ダメージに加えて、爆発に隣接している全てのクリーチャーはダメージのダイス1つごとに1ポイントの[火]ダメージを受ける。この爆発は、目標に隣接した全ての可燃性物質に火をつける。 物質要素: ドングリの実	音声、動作、 物質	Dri6
				ヒイラギの実8 つまで	〃	〃	反応・半減	〃	ヒイラギの実爆弾: 対象を特殊な爆弾に変える。ヒイラギの実は5フィートまでしか投擲できないため、設置して使用する。200フィート以内で術者が合言葉を唱えれば、それぞれのヒイラギの実は即座に発火し、半径5フィートの爆発内のすべてのクリーチャーに1d8+Lvポイントの[火]ダメージを与え、5フィート以内のすべての可燃物を発火させる。 物質要素: ヒイラギの実		
14	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	Clr7、Dri7

16	召喚術 (創造) [火]	インセンディエリ・クラウド <i>Incendiary Cloud</i>	中	半径20ft、高さ 20ft拡散の雲	1標準	1R/Lv (解除可)	反応・半減	不可	<p>濁り渦まき煙の雲が生み出され、その中を白熱の炎が飛びかう。煙はフォッグ・クラウドと同様にあらゆる視覚をばやけさせる。加えて白熱の炎が、煙の中のあらゆるものに、毎ラウンド術者のターンに6d6ポイントの[火]ダメージを与える。煙の中にいる目標はみな毎ラウンド反応セーブを行ない、成功すればそのラウンドのダメージを半減する。</p> <p>煙は毎ラウンド10フィートずつ術者から離れるように移動する。毎ラウンド、術者が呪文を発動した地点から見て10フィート違い位置に新たな起点を定め、そこから雲の新たな拡散範囲を決定すること。術者は精神集中によって煙を毎ラウンド60フィートまで動かすことができる。煙のうち、術者の最大距離より遠くに出てしまった部分は消えて無害になり、それ以後、煙の拡散範囲は消えたぶんだけ減る。</p> <p>この煙は風にあうと吹き散らされてしまう。この呪文は水中では発動できない。</p>	音声、動作	Wiz8
18	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	—	—	<p>術者の肉体を生きる炎へと変成する。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>⑦術者の発動する[火]呪文のセーブDCは+1上昇する。</p> <p>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。</p>	音声	Wiz9