

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
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。 <b>物質要素:</b> フクロウの羽毛をワインに浸したもの 対象の運搬能力を3倍にする。対象の実際の【筋力】には影響を与えない。鎧による制限にも影響を与えない。 鎧によって移動速度が下がるような場合には、この呪文は影響を及ぼさない。 <b>物質要素:</b> 小さな滑車	音声、動作、物質	Brd1、Wiz1
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)	対象の地上での移動速度を +30 フィート。これにより〈軽業〉による跳躍判定の距離は変化する。	音声、動作、物質	Clr1、Dri1、Rng1、Sum1、Wiz1
変成術	エクスペディシャス・リトリート <i>Expeditious Retreat</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	術者の地上での移動速度を +30 フィート。これにより〈軽業〉による跳躍判定の距離は変化する。	音声、動作	Brd1、Wiz1
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	Clr1、Dri1、Pld1、Rng1、Wiz1
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)。 装備品もまた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。これにより、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ス・パースンを相殺し、解呪する。 パーマネンシイ可能。 <b>物質要素:</b> 鉄粉一つまみ。	音声、動作、物質	Wiz1
変成術	キーン・セシンス★ <i>Keen Senses</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は〈知覚〉判定に+2の投量ボーナスを得、夜目を獲得する。すでに夜目の能力を所持しているなら、対象の夜目の届く範囲をさらに2倍にする。	音声、動作	Dri1、Rng1
召喚術 (治癒)	キュア・ライト・ウOUNDS <i>Cure Light Wounds</i>	接触	1体	1標準	瞬間	意志・半減	可	接触した生きているクリーチャー 1体のダメージを、正のエネルギーにより 1d8+1/Lv(最大 1d8+5)だけ回復する。対象がアンデッドならば、同じだけのダメージを与える。この場合、呪文抵抗で打ち消すこともでき、意志セーブに成功すればダメージは半分ですむ。	音声、動作	Brd1、Clr1、Dri1、Pld1、Rng2
変成術	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か1R	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は直感が動き、次に行く〈製作〉判定に+5の幸運ボーナスを得る。 <b>物質要素:</b> 道具	音声、動作、物質	Wiz1
占術	コンプリヘンド・ランゲージズ <i>Comprehend Languages</i>	自身	術者	1標準	10分/Lv	—	—	クリーチャーのしゃべる言葉や記述された文字を理解する。いずれにおいても、クリーチャーや文書に触れなければならない。この呪文は、知らない言語を理解したり呼んだりすることができるだけであり、話したり書いたりできるようにはならない。1ページ(250語、英語)までの文書は1分で読むことができる。魔法の文書を読むことはできない。 この呪文は、シークレット・ページやイリュージョン・スクリプトなどの防御術により妨害される。 通常の文書にこめられた暗号や隠されたメッセージを解読することはできない。	音声、動作、物質	Brd1、Clr1、Wiz1
防御術 [力場]	シールド <i>Shield</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	不可視の、タワー・シールド状の力場の円盤を前方に作り出す。 ACに +4 の盾ボーナスを得、マジック・ミサイルを無効化する。[力場]効果や非実体状態のクリーチャーに対する接触攻撃への AC にも、この盾ボーナスは適用される。この呪文は判定ペナルティや秘術呪文失敗ペナルティを持たない。通常のタワー・シールドとは異なり、この呪文は遮蔽を提供しない。	音声、動作	Wiz1
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)	幅跳びが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	音声、動作、物質	Dri1、Rng1、Wiz1
変成術 [地]	ストーン・フィスト★ <i>Stone Fist</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	術者の素手を生きた石に変える。呪文の効果時間の間、術者の素手攻撃は機会攻撃を誘発せず、1d6ポイントの殴打武器として致傷ダメージを与える(小型であれば1d4)。加えて、あらゆる物質の8より小さい硬度を無視する。 ストーン・トウ・フレッシュはこの呪文を直ちに解呪する。トランスミュート・ロック・トウ・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。	音声、動作、物質	Dri1、Wiz1
変成術	タッチ・オヴ・ザ・シー★ <i>Touch of the Sea</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	対象の指と足をひれに変えることで、水泳移動速度30ftと〈水泳〉判定に+8のボーナス、そして水中で取り乱したり危険に巻き込まれたりする際に行なう〈水泳〉判定で目10をとることができるようになる。また、水中で疾走することができるようになる。 この変成はブーツやグラブを対象の身体に溶け込ませる(魔法のアイテムはこの状態でも効果を及ぼし続ける)。この呪文は対象が水中で呼吸できる能力を提供するわけではない。 <b>物質要素:</b> 魚の模型	音声、動作、物質	Dri1、Wiz1

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。 <b>物質要素</b> ：墓場の土	音声、動作、 物質	Clr1、Pld1
占術	ディテクト・シークレット ・ドアーズ <i>Detect Secret Doors</i>	60ft	射程まで 円錐形	1標準	集中、 1分/Lvま で	不可	不可	隠された扉、区画、容器などを感知する。この呪文で感知できるのは、開け閉めでき通行できるもののみである。 オーラや物体を細かく調査することで、多くの情報がわかる。 1ラウンド：隠し扉があるかどうか。 2ラウンド：その範囲にある隠し扉の数と、それぞれの位置。位置に視線が通らない場合、おおよその方向は わかるが、位置を知ることはできない。 追加1ラウンドごと：それぞれの隠し扉ごとに、オーラ一つの構造や動かし方がわかる。 この呪文は以下により阻害される：1フィートの石、1インチの一般的な金属、鉛の薄板、3フィートの木や土。 術者の外見を変える。1フィートまで身長や太さを増減できる。サイズを変更したり、5x5のマスを超えるようなサ イズになることはできない。小物を変えたり、別の人に見えるように変装することはできる。 これにより新たな能力や特徴を得ることはできない。 この呪文を使用して変装を試みるなら、〈変装〉判定に +10 のボーナスを得る。変装した姿に興味を持つ者は、 看破するために意志セーブを試みることができる。 次に行なう1回の攻撃ロールに +20 の洞察ボーナスを得る。加えて、この攻撃は、視認困難な目標に対する 失敗確率の影響を受けない。この攻撃は、呪文を発動して1ラウンド以内に行われなければならない。 <b>焦点具</b> ：弓術の的をかたどった小さな木製のレプリカ	音声、動作	Brd1、Wiz1
幻術 (幻覚)	ディスカイズ・セルフ <i>Disguise Self</i>	自身	術者	1標準	10分/Lv (解除可)	-	-	術者の外見を変える。1フィートまで身長や太さを増減できる。サイズを変更したり、5x5のマスを超えるようなサ イズになることはできない。小物を変えたり、別の人に見えるように変装することはできる。 これにより新たな能力や特徴を得ることはできない。 この呪文を使用して変装を試みるなら、〈変装〉判定に +10 のボーナスを得る。変装した姿に興味を持つ者は、 看破するために意志セーブを試みることができる。	音声、動作	Brd1、Wiz1
占術	トゥルー・ストライク <i>True Strike</i>	自身	術者	1標準	本文	-	-	次に行なう1回の攻撃ロールに +20 の洞察ボーナスを得る。加えて、この攻撃は、視認困難な目標に対する 失敗確率の影響を受けない。この攻撃は、呪文を発動して1ラウンド以内に行われなければならない。 <b>焦点具</b> ：弓術の的をかたどった小さな木製のレプリカ	音声、焦点	Wiz1
変成術	ニゲイト・アロマ★ <i>Negate Aroma</i>	近	1体/Lv もしくは 物体1つ/Lv	1標準	1時間/Lv (解除可)	頑健・無効	可	この呪文により致命的であったり特徴的であったりする臭いを捨て去ることができる。発動したなら、対象は自然/人工的に関わらず全ての臭いを失う。呪文の対象になったものは鋭敏嗅覚によって追跡や位置の把握をされ ることがない。加えて、この効果は臭いに基づいた能力を失わせる。 この呪文は対象が外から得た臭いは無効化できない。外で得た臭いを洗い流すまで、この呪文の利益は失わ れてしまう。	音声、動作	Dri1、Rng1
変成術	ボンバーズ・アイ★ <i>bomber's eye</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv	-	-	投擲武器をより正確かつ遠くに投げられるようになる。この効果が持続している間、あらゆる投擲武器の間合 いを10フィート増加する。加えて、術者は投擲武器における攻撃ロールに+1の洞察ボーナスを得る。	動作	-
変成術	リデュース・パースン <i>Reduce Person</i>	近	人型生物 1体	1R	1分/Lv (解除可)	頑健・無効	可	対象の身長を半分、体重を1/8にし、サイズを一段階小さくする。これにより【敏捷力】に+2のサイズボーナス、 【筋力】に-2のペナルティ(最低1)、攻撃ロールと AC に +1 のボーナスを得る。 超小型になったクリーチャーは2.5x2.5フィートを占めるようになり、間合いが0フィートになる。移動速度は変わ らない。装備品もまた同じように小さくなる。これにより、武器のダメージは小さくなる。小さくなったアイテムは対 象の手を離れると元のサイズに戻る。そのため投擲武器は通常のダメージを与える。 サイズを小さくする魔法的な効果は累積しない。 この呪文は、エンラージ・パースンを相殺し、解呪する。 パーマネンシイ可能。 <b>物質要素</b> ：鉄粉一つまみ	音声、動作、 物質	Wiz1

レベル2 アルケミスト処方（★:APGで新しく追加された呪文）

系統	名前	距離 ft.フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R:ラウンド	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
変成術	アウルズ・ウィズダム <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)の羽根が糞一つまみ。	音声、動作、物質	Clr2、Dri2、 Pld2、Rng2、 Wiz2
変成術	アルケミカル・アロケーション★ <i>Alchemical Allocation</i>	自身	術者	1標準	1R	—	—	術者の口が青白いオーラを放つようにする。この呪文を発動した次のラウンドにポーションもしくはエリクサーを消費したなら、術者はフリー・アクションでこのアイテムを吐き戻すことができる。術者は全てのポーションもしくはエリクサーの効果を得るが、アイテムは消費されない。効果を得ることができるのは同時に1つのポーションもしくはエリクサーのみである。	動作	—
防御術	アンディテクタブル・アラインメント <i>Undetectable Alignment</i>	近	1体か 物体1つ	1標準	24時間	意志・無効 (物体)	可 (物体)	占術などから属性を隠す。	音声、動作	Brd1、Clr2、 Pld2
変成術	イーグルズ・スプレnder <i>Eagle's Splendor</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可	対象の【魅力】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> イーグル(鷹)の羽根数枚か、イーグルの糞一つまみ。	音声、動作、物質	Brd2、Clr2、 Pld2、Wiz2
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ない。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さす。物体に対してのみ、パーマネンシィ可能。 <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	Brd2、Clr2、 Pld2、Wiz2
召喚術 (招来)	ヴォミット・スウォーム★ <i>Vomit Swarm</i>	自身	スパイダーの スウォーム 1グループ	1標準	1R/Lv	—	—	術者はスパイダーのスウォーム(Bestiary, p.258)を召喚し、近くにいるクリーチャー全てを攻撃する。このスウォームは術者の隣接したマスに現れる。もしそこに生きたクリーチャーがいなければ、術者の選択した方向へ通常の移動速度で移動する。術者は標準アクションでスウォームに精神を集中してスウォームの向きを変えたり移動を開始させたりすることができる。そのようにしなければ、スウォームは元々の方向へ移動する。術者の術者レベルが7以上であるなら、スパイダーの代わりにワスプ(蜂)のスウォーム(Bestiary p.275)を召喚してもよい。術者の術者レベルが13以上であるなら、アーミー・アントのスウォーム(Bestiary p.16)を召喚してもよい。	動作	Wiz2
心術(強制) [精神作用]	エイド <i>Aid</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	不可	可 (無害)	対象の攻撃ロールと恐怖効果に対するセーブに +1 の士気ボーナスを与える。 加えて、一時的 hp を 1d8 + 術者レベル(最大 1d8+10) 与える。	音声、動作	Clr2
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	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回のひっかかり攻撃、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。 <b>物質要素:</b> 選択したエレメントの欠片 <b>酸:</b> このバージョンでは術者レベル3ごとに1ラウンドの間続く1ポイントの継続[酸]ダメージを対象に及ぼす。対象は頑健セーブを行ない、失敗すれば継続ダメージを受けている間不調状態になる。 <b>冷気:</b> このバージョンでは対象は頑健セーブを行ない、失敗すると疲労状態になる。既に疲労状態ならば効果は及ぼさない。 <b>電気:</b> このバージョンでは対象は頑健セーブを行ない、失敗すると1ラウンドの間よろめき状態になる。 <b>火:</b> このバージョンでは対象に着火する可能性がある。	音声、動作、物質	Wiz2
変成術 (ポリモーフ)	オルター・セルフ <i>Alter Self</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	小型か中型の大型生物の姿に変身する。変身した姿が以下の能力を持っているのならば、術者もまたその能力を得る。水中移動速度 30 フィート、暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚。 <b>小型のクリーチャー:</b> 小型のクリーチャーに変身したのなら、【敏捷力】に +2 の強化ボーナスを得る。 <b>中型のクリーチャー:</b> 中型のクリーチャーに変身したのなら、【筋力】に +2 の強化ボーナスを得る。 <b>物質要素:</b> 変身しようとしているクリーチャーの一部	音声、動作、物質	Brd2、Wiz2
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	対象の【敏捷力】に +4 の強化ボーナスを与える。 <b>物質要素:</b> 猫の毛ひとつまみ	音声、動作、物質	Brd2、Dri2、 Rng1、Wiz2
召喚術 (治癒)	キュア・モデレート・ウーンズ <i>Cure Moderate Wounds</i>	接触	1体	1標準	瞬間	意志・半減	可	接触した生きているクリーチャー1体のダメージを、正のエネルギーにより 2d8+1/Lv(最大 2d8+10)だけ回復する。対象がアンデッドならば、同じだけのダメージを与える。この場合、呪文抵抗で打ち消すこともでき、意志セーブに成功すればダメージは半分ですむ。	音声、動作	Brd2、Dri3、 Pld3、Rng3
占術	シー・インヴィジビリティ <i>See Invisibility</i>	自身	術者	1標準	10分/Lv (解除可)	—	—	視界内の不可視状態のクリーチャーおよびエーテル状態のクリーチャーを通常通り視認する能力を得る。エーテル状態のクリーチャー、可視状態、不可視状態の違いを識別することができる。 幻術を見通す能力や、単純に隠れているクリーチャーを認識する能力は得られない。 パーマネンシィ可能。 <b>物質要素:</b> 雲母と銀の粉末	音声、動作、物質	Brd3、Wiz2
変成術	スパイダー・クライム <i>Spider Climb</i>	接触	1体	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象に垂直な壁や天井の表面を蜘蛛のように移動できる能力を与える。 この能力を使用する際、対象は両手が空いた状態でなければならない。対象は登攀速度 20 フィートを得る。これにより、登攀の際に技能判定は不要となり、登攀時にACへの【敏捷力】ボーナスを失わず、攻撃を受ける際に攻撃者へボーナスを提供することはない。しかし、登攀時に疾走することはできない。 <b>物質要素:</b> 生きたスパイダー(蜘蛛)一匹	音声、動作、物質	Dri2、Wiz2



	ダークヴィジョン <i>Darkvision</i>	接触	1体	1標準	1時間/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は60フィートの暗視を得る。モノクロで見える以外は通常の視覚と同様に扱う。 バーマネンシィ可能。	音声、動作、 物質	Rng3、Wiz2
占術 [精神 作用]	ディテクト・ソウツ <i>Detect Thoughts</i>	60ft	射程まで 円錐形	1標準	集中、 1分/Lvま で	意志・無効 (本文)	不可	<b>物質要素:</b> 乾燥した人参のかけらかアゲート(瑪瑙)ひとつ 表層的な思考を感知する。時間をかけることでより多くの情報が得られる。 1ラウンド: 思考の有無(範囲内に【知力】1以上の意識があるクリーチャーがいるかどうか)。 2ラウンド: 思考している精神の数と、それぞれの【知力】の値。もし【知力】26以上で術者の【知力】より 10以上高いものが存在するのなら、術者は1ラウンドの間朦朧状態となり呪文は終了する。 思考を感知しても、対象が見えていなければどこにいるかは分からない。 3ラウンド: いずれか一つの表面的な思考。対象は意志セーブを行うことができ、成功したのなら 思考を読む試みは失敗し、再度この呪文を使用するまで再挑戦は行えない。 毎ラウンド、術者は向きを変えて新たな範囲にある思考を感知できる。 以下のものにより阻害される: 1フィートの石、1インチの通常の金属、薄い鉛、3フィートの木やレンガ。 <b>焦点具:</b> 銅貨一枚	音声、動作、 焦点	Brd2、Wiz2
召喚術 (治癒)	ディレイ・ポイズン <i>Delay Poison</i>	接触	1体	1標準	1時間/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	効果時間の間、対象が効果を受けた、もしくは既に受けていた毒の侵攻を抑える。 この呪文により、既に受けていたダメージや効果を回復することはできない。	音声、動作	Brd2、Clr1、 Dri2、Pld2、 Rng1
変成術	トランスミュート・ポーション ・トウ・ポイズン★ <i>Transmute Potion to Poison</i>	自身	術者	1標準	1R、その 後 1分/Lv (本文)	—	—	術者は1ラウンドの間、手から青白い粘り気をしみ出させる。この間にポーションを消費しても、何の効果も得られない。 その代わりに、術者の口は毒で満たされる。この毒はフリー・アクションで武器に吹きかけることができる。1ラウンド の間毒を噴き出さなければ、毒は代わりに術者に影響を及ぼす。毒の強さはポーションに含まれる呪文レベルに依存する。 Lv.0 ポーション: 致傷毒; セーブ: 頑健(DC 10); 頻度: 1ラウンド、2ラウンドの間; 1【敏】ダメージ; 治療: 1セーブ Lv.1 ポーション: 致傷毒; セーブ: 頑健(DC 11); 頻度: 1ラウンド、4ラウンドの間; 1d2【敏】ダメージ; 治療: 1セーブ Lv.2 ポーション: 致傷毒; セーブ: 頑健(DC 13); 頻度: 1ラウンド、6ラウンドの間; 1d4【筋】ダメージ; 治療: 1セーブ Lv.3 ポーション: 致傷毒; セーブ: 頑健(DC 14); 頻度: 1ラウンド、6ラウンドの間; 1d6【耐】ダメージ; 治療: 2回連続セー	動作	—
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	Dri2、Rng2
変成術	パーシーヴ・キューズ★ <i>Perceive Cues</i>	自身	術者	1標準	10分/Lv	—	—	術者の感覚は極めて鋭くなり、振る舞いに対して直感を得る。効果時間の間、術者は〈真意看破〉〈知覚〉判定に +5 の 技量ボーナスを得る。	音声、動作、 物質	Inq2、Rng2、 Wiz2
[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	<b>物質要素:</b> 水一滴 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。 <b>物質要素:</b> 唐辛子の粉	音声、動作、 物質	Wiz2
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。	音声、動作、 物質	Wiz2
変成術	フォクセス・カニング <i>Fox's Cunning</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可	対象の【知力】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。追加の技能ポイントを得ることもない。 <b>物質要素:</b> フォックス(狐)の毛数本か、フォックスの糞ひとつまみ。	音声、動作、 物質	Brd2、Wiz2
変成術	ブルズ・ストレングス <i>Bull's Strength</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> 雄牛の毛か糞ひとつまみ	音声、動作、 物質	Clr2、Dri2、 Pld2、Wiz2
幻術 (虚像)	ブラー <i>Blur</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象の輪郭がぼんやりと波打った状態となる。これにより対象は 20% の失敗確率を得る。 シー・インヴィジビリティではこの呪文の効果を無効化することはできないが、トウルー・シーイングならば無効化する ことができる。対象を見ることのできないものは、この呪文の効果の影響を受けない。	音声	Brd2、Wiz2
防御術	プロテクション・フロム・ アローズ <i>Protection from Arrows</i>	接触	1体	1標準	1時間/Lv か消費	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は遠隔攻撃に対して“ダメージ減少10/魔法”を得る。この効果は、“ダメージ減少X/魔法”を無視する効果を与える ことはない。 この効果により減少したダメージ量が「術者レベル×10」点(最大 100点)に等しくなったなら、この呪文は消費される。 <b>焦点具:</b> 陸亀の一部か海亀の甲羅	音声、動作、 焦点	Wiz2
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。	音声、動作	Clr2、Dri2、 Rng2、Wiz2
変成術	レヴィテイト <i>Levitate</i>	自身か 近	術者か 同意する 1体か 100ポンド/Lv までの物体 1つ	1標準	1分/Lv (解除可)	不可	不可	上下方向に対象を移動させる。対象は同意しているクリーチャーか、誰も所持していない物体か、同意しているクリー チャーの所有している物体か、術者自身でなければならない。 術者は対象を1ラウンドに 20 フィートまでの速度で上下に移動することができる。 水平方向への移動はこの呪文では行えないが、壁を蹴るなどすれば行うことが可能(この場合の移動速度は地上に おける移動速度の半分)。 この呪文の効果を受けたクリーチャーは攻撃ロールに -1 のペナルティを受ける。以後攻撃ロールを行うたびにペナ ルティは -1 ずつ増加していき、最大で -5 になる。全ラウンド・アクションを使用して姿勢を整えることで、ペナルティを - 1 にリセットすることができる。 <b>焦点具:</b> 革のロープか、カップ型にまかれた金のワイヤー	音声、動作、 焦点	Wiz2

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)	エネルギー種別一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	Dri2、Pld2、Rng1、Wiz2
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能力値ダメージを種類選択し、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

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
占術	アーケイン・サイト <i>Arcane Sight</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	術者の目が青く輝き、120ft以内の魔法のオーラを視認可能。 ディテクト・マジックと同様だが、精神集中が不要で、オーラの位置や強度ももっと素早く認識可能。 視界内のすべての魔法のオーラの位置と強度が判る。オーラの強度は呪文の機能するレベルやアイテムの術者レベルによって決まる。オーラをまとったアイテムやクリーチャーが視線の通るところにいた場合、術者は〈呪文学〉判定に成功すれば、それぞれの対象に働いている魔法の系統を知ることができる(オーラ1つにつき1回の判定; 難易度15+呪文レベル、あるいは15+呪文でない効果の術者レベルの半分)。 標準アクションとして120ft以内の特定のクリーチャーに精神を集中した場合、①～③が判る。 ①呪文発動能力や擬似呪文能力を持っているかどうか ②持っているなら秘術呪文か信仰呪文か(擬似呪文能力は秘術呪文として見なされる) ③そのクリーチャーが現時点で利用できるもっとも強力な呪文や擬似呪文能力の強さ 魔法のアイテムにかかっている魔法(呪文)の系統を判別できるが、アーティファクトは判別できない。 パーマナンスィ呪文で永続化できる。	音声、動作	Wiz3
変成術	アブソーピング・タッチ★ <i>Absorbing Touch</i>	接触	物質1つ	1標準	1日/Lv (解除可)	頑健・無効 (物体)	不可	接触した物体を身体の中に吸収する。もし既に何か持っていたなら、それを吸収してもよい。そうでなければ、呪文発動の際の標準アクションの一部として物質に接触してもよい。 吸収できるのは魔法的でない、生きていない物体であり、術者レベル毎に1ポンドまでの物体である。	動作	—
変成術	アンプリファイ・エリクサー★ <i>Amplify Elixir</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv	—	—	あなたが消費するポーションもしくはエリクサーの効果のうち、ダイス・ロールで表される効果の全てを1.5倍にする(半分の値を加える)。もしそのような効果がなければ、持続時間が2倍になる。 ダイス・ロールであらわされる効果がなく、持続時間が瞬間のポーションもしくはエリクサーに対しては、何の効果も及ぼさない。	動作	—
変成術	ウォーター・ブリージング <i>Water Breathing</i>	接触	接触した生物	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> : 短い葦か藁	音声、動作、物質	Clr3、Dri3、Wiz3
力術 [酸、冷氣、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][冷氣][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。オーラの追加効果はこのダメージを何度も受けても累積しない。選択したエネルギー種別と同じ補足説明を持つ。 <b>酸</b> : 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。対象は継続ダメージを受けている間不調状態になる。 <b>冷氣</b> : 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。 <b>電気</b> : 対象を1ラウンドの間よろめき状態にする。 <b>火</b> : 対象に着火する可能性がある。	音声、動作	Wiz3
変成術	ガス・フォーム <i>Gaseous Form</i>	接触	接触した同意する実体 クリーチャー	1標準	2分/Lv (解除可)	不可	不可	対象は装備ごと霧のように半透明で非物質的な存在になる。物質的な防具(外皮を含む)は無意味になるが、サイズ・ボーナス、【敏捷力】ボーナス、反発ボーナス、[力場]効果による鎧ボーナスは適用される。また、対象は“ダメージ減少10/魔法”、毒や急所攻撃、クリティカル・ヒットへの完全耐性を獲得する。ガス化時には攻撃を行なえず、また音声要素、動作要素、物質要素、焦点具を要する呪文も使えない。ガス化時には超常能力を失う。対象が接触呪文をこれから使う状態にしていたなら、接触呪文は影響を及ぼすことなくチャージ消費される。 ガス化したクリーチャーは地上を歩くことはできないが、移動速度10ftで飛ぶことができ、全ての〈飛行〉技能判定は自動的に成功する。着用しているものや手に持っているものと一緒に、小さな隙間を通り抜けられる。ガス化したクリーチャーは風の影響を受ける。水その他の液体に入ることはできない。また、ガス化したクリーチャーはたとえガス化していた際に所持していたとしても、その持っていた物体を操作したり、アイテムを起動したりすることはできない。継続的に移動しているアイテムは移動状態のまま。 <b>物質要素</b> : 薄織一切れと煙一筋	動作、物質	Brd3、Wiz3
召喚術 (治癒)	キュア・シリアス・ウOUNDS <i>Cure Serious Wounds</i>	接触	1体	1標準	瞬間	意志・半減	可	接触した生きているクリーチャー1体のダメージを、正のエネルギーにより3d8+1/Lv(最大3d8+15)だけ回復する。対象がアンデッドならば、同じだけのダメージを与える。この場合、呪文抵抗で打ち消すこともでき、意志セーブに成功すればダメージは半分ですむ。	音声、動作	Brd3、Clr3、Dri4、Pld4、Rng4
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、視界にいない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。 <b>物質要素</b> : 握りの銅貨	音声、動作、物質	Brd3、Inq3、Sum3、Wit3、Wiz3

変成術	ソーン・ボディ★ <i>Thorn Body</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv	—	—	皮膚から棘が生え攻撃してきたクリーチャーにダメージを与える。 この呪文の効果を受けた者に対して近接武器、素手攻撃、肉体武器で攻撃してきたクリーチャーは1d6＋術者レベル毎に1(最大1d6＋15)ポイントの刺突ダメージを受ける。間合いのある近接武器で攻撃してきた場合、この呪文の効果は受けない。 この呪文の効果を受けた者に対して組みつきを行なったクリーチャーは2d6＋術者レベル毎に1(最大2d6＋15)ポイントの刺突ダメージを受ける。 術者の肉体武器と素手攻撃は追加で1d6ポイントの追加ダメージを与える。	音声、動作	Dri4
占術	タンズ <i>Tongues</i>	接触	接触した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。 <b>物質要素</b> : 粘土製のジグラッドの模型	音声、物質	Clr3、Brd2、 Wiz3
幻術 (幻覚)	ディスプレイスメント <i>Displacement</i>	接触	接触した1体	1標準	1R/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	この呪文の対象は、本来いる位置から約2ft離れたところにいるように見える。これによってそのクリーチャーは完全視認困難であるかのように扱われ、対象に対する攻撃には50%の失敗確率が付く。 実際の完全視認困難とは違い、ディスプレイスメントは敵が対象を目標にすること自体を妨げるものではない。トゥルー・シーイングは対象の本当の位置を明らかにし、失敗確率を無効にする。 <b>物質要素</b> : 小さな革の輪っか	音声、物質	Brd3、Wiz3
防御術 [酸、冷氣、 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 <b>プロテクション・フロム・エナジー</b> として機能する。術者レベル毎に6ポイントまでの選択した属性のダメージを吸収し無効化する(最大60ポイント)。以下の属性から選択すること: [酸][冷氣][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、 <b>アシディック、フレイミング、フロスト、ショック</b> 武器として使用できる。この効果は次に攻撃する1体にのみ有効で、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 <b>プロテクション・フロム・エナジー</b> と累積しないが <b>レジスト・エナジー</b> の上に重ねられる。まずこの呪文が最大値になるまで吸収を行なう。 <b>物質要素</b> : あなたが発動しようとするエネルギーを有するドラゴンの鱗	音声、動作、 物質	Alc3
防御術	ノンディテクション <i>Nondetection</i>	接触	クリーチャー 1体か物体1 つ	1標準	1時間/Lv	意志・無効 (物体、無 害)	可 (物体、 無害)	対象は占術呪文やクリスタル・ボールのような魔法のアイテムによる位置の特定、感知を妨害する。対象への占術の試みは呪文レベル判定(難易度11＋ <b>ノンディテクション</b> を発動したものの術者レベル)に成功しなければ失敗する。術者自身やその所持品が対象なら、難易度は(15＋術者レベル)となる。 <b>物質要素</b> : 50gp相当のダイヤモンド粉末	音声、動作、 物質	Rng4、Wiz3
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
心術(強制) [精神作用]	ヒロイズム <i>Heroism</i>	接触	接触した1体	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は攻撃ロール、セーブ、技能判定に＋2の士気ボーナスを得る。	音声、動作	Brd2、Wiz3
変成術	フライ <i>Fly</i>	接触	接触した 1体	1標準	1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ら、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、対象は上記のようにして安全に落下する。ただし、 <b>アンティマジック・フィールド</b> によって無効化された場合はその限りではない。 <b>焦点具</b> : 翼の羽根1枚	音声、動作、 焦点	Wiz3
変成術	ブラッドハウンド★ <i>Bloodhound</i>	自身	術者	1標準	1時間/Lv	—	—	術者は“鋭敏嗅覚”を得る。嗅覚に関する〈知覚〉判定に＋8の技量ボーナス、匂いを追跡する際の〈生存〉判定に＋4の技量ボーナスを得る。匂いに関する効果に対するセーブに－4のペナルティを受ける。この呪文の効果を受けているものは、〈知覚〉(DC 20)に成功することで匂いによって毒の識別を行える。 <b>物質要素</b> : 血一滴とシナモンひとつまみ	音声、動作、 物質	Int2、Rng2
防御術	プロテクション・フロム・エナジー <i>Protection from Energy</i>	接触	クリーチャー 1体	1標準	10分/Lv か 消費	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	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	Clr3、Dri3、 Rng2、Wiz3



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。 複数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	音声、動作、 物質	Brd3、Wiz3
防御術	リムーヴ・カース <i>Remove Curse</i>	接触	接触したク リーチャー か物体 1つ	1標準	瞬間	意志・無効 (無害)	可 (無害)	1つの物体や1体のクリーチャーにかけられたすべての呪いを即座に取り除く。対象がクリーチャーならば、対象にか かっている呪いそれぞれの難易度に対して術者レベル判定(1d20+術者レベル)を行なう。成功したならばその呪いは 取り除かれる。この呪文は呪われた盾、武器、鎧から呪いを取り除くことはないが、術者レベル判定に成功することで、 そうした呪われたアイテムに取りつかれたクリーチャーが呪われたアイテムを取り外し、そのアイテムから逃れることが できるようにしてくれる。特殊な呪いの中には、この呪文では相殺できなかったり、あるレベル以上の術者によってしか 相殺できなかったりするものもある。	音声、動作	Brd3、Clr3、 Pld3、Wiz4
召喚術 (治癒)	リムーヴ・ディーズ <i>Remove Disease</i>	接触	接触したク リーチャー1 体	1標準	瞬間	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	対象がかかっている全ての病気を治癒する。対象がかかっている病気それぞれの難易度に対して術者レベル判定 (1d20+術者レベル)を行ない、成功したならばその病気は治る。この呪文はいくつかの災厄や寄生体を排除することも できる。	音声、動作	Clr3、Dri3、 Rng3
召喚術 (治癒)	リムーヴ・ブラインドネス/ デフネス <i>Remove Blindness/Deafness</i>	接触	接触したク リーチャー1 体	1標準	瞬間	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	通常のものであれ魔法的なものであれ、盲目状態か聴覚喪失状態(どちらにするかは術者が選択する)を癒す。この 呪文で失われた目や耳が再生することはないが、目や耳が傷ついていた場合は回復させる。 リムーヴ・ブラインドネス/デフネスはブラインドネス/デフネスを相殺し、解呪する。	音声、動作	Clr3、Prd3
心術(強制) [精神作用]	レイジ <i>Rage</i>	中	同意する 生物1体 /3Lv	1標準	集中 + 1R	不可	不可	全ての対象は、互いに 30ft 以内の距離にいないなければならない。 対象の【筋力】と【耐久力】に +2 の士気ボーナス、意志セーブに +1 の士気ボーナス、AC に -2 のペナルティを与え る。この効果は、終了後に疲労状態にならないことを除いては、バーバリアンの“激怒”能力と同様に扱う。	音声、動作	Brd2、Wiz3



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
占術 (念視)	アーケイン・アイ <i>Arcane Eye</i>	無限	魔法的感知 器官	10分	1分/Lv (解除可)	不可	可	術者に視覚的情報を送る、不可視の魔法的感知器官を作り出す。この器官は視界内に作成しなければならないが、その後は視界外へ移動させられる。この器官は前方の床を調べながら移動するなら1ラウンドに30フィート(1分に300フィート)、前方の床だけでなく壁と天井も調べながら移動するなら1ラウンドに10フィート(1分に100フィート)の速度で移動する。この器官は術者がその場所にいるのとまったく同じように物を見ることができる。移動方向に制限は無い。器官は物体を通過できないが、直径1インチ以上の穴や空間を通り抜けることができる。アーケイン・アイは他の次元界に入ることはできない。 術者は使用中精神集中しなければならない。術者が精神集中しなければ、再び精神集中するまで活動を停止してしまふ。 <b>物質要素:</b> バット(コウモリ)の毛皮ひと切れ	音声、動作、 物質	Wiz4
変成術[風]	エア・ウォーク <i>Air Walk</i>	接触	サイズが巨大以下の1体	1標準	10分/Lv	不可	可 (無害)	対象は、まるで堅い地面を歩くかのように、空気を踏みしめて歩くことができる。上昇および下降の際は最大45度までの角度で、対象の通常移動速度の半分で移動できる。 疾風(時速21マイル以上)は毎ラウンド、クリーチャーのターンの終わりに、風速毎時5マイルごとに5フィートずつ対象を押し流していく。極めて強い風や荒れ狂う風ならばGMの選択により、そのクリーチャーが移動に関するコントロールを失ったり、風に翻弄されて物理的ダメージを負うなどといった追加ペナルティの対象となることがある。 対象が空中にいる間に呪文の持続時間が切れた場合、対象は1d6ラウンドの間、1ラウンドに60フィートずつ降下する。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、残りの距離を落下し、10フィート落下するごとに1d6ポイントのダメージを受ける。この呪文が解呪された場合も、対象は前述のようにして落下する。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。 術者は特別な訓練を受けた乗騎にエア・ウォークをかけ、それを空中で乗り回すことができる。1週間の作業とDC25の〈動物使い〉判定によって、乗騎にエア・ウォークを使った移動(“芸”1つ分;〈動物使い〉を参照)を仕込むことができる。	音声、動作	Clr4、Dri4
変成術 (ポリモーフ)	エレメンタル・ボディ <i>Elemental Body I</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	術者は小型のアース/ウォーター/エア/ファイア・エレメンタルの姿をとる。術者は変身したエレメンタルの種類に応じた能力を得る。 アース:【筋力】に+2のサイズ・ボーナスと+4の外皮ボーナス、暗視60フィート、突き押し能力、地潜りの能力を得る。 ウォーター:【耐久力】に+2のサイズ・ボーナスと+4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。 エア:【敏捷力】に+2のサイズ・ボーナスと+2の外皮ボーナス、飛行移動速度60フィート(完璧)と暗視60フィート、竜巻作成の能力を得る。 ファイア:【敏捷力】に+2のサイズ・ボーナスと+2の外皮ボーナス、暗視60フィート、[火]への抵抗20、[冷氣]への脆弱性と着火の能力を得る。 <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	Wiz4
召喚術 (治癒)	キュア・クリティカル・ワウンズ <i>Cure Critical Wounds</i>	接触	1体	1標準	瞬間	意志・半減	可	接触した生きているクリーチャー1体のダメージを、正のエネルギーにより4d8+Lv(最大4d8+20)だけ回復する。対象がアンデッドならば、同じだけのダメージを与える。この場合、呪文抵抗で打ち消すこともでき、意志セーブに成功すればダメージは半分ですむ。	音声、動作	Clr4、Brd4、 Dri5
幻術 (虚像)	グレイター・インヴィジビリティ <i>Invisibility, Greater</i>	自身か 接触	術者もしくは1体	1標準	1R/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、対象が攻撃を行なっても呪文は終了しない。	音声、動作	Wiz4、Brd4
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	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象はDR10/アダマンティンを得る。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。 <b>物質要素:</b> 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
防御術	スペル・イムニティ <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つのスペル・イムニティまたはグレイター・スペル・イムニティしか効果を現さない。	音声、動作、 信仰	Clr4
占術	ディサーン・ライズ <i>Discern Lies</i>	近	1体/Lv、互いに30ft以内	1標準	精神集中、 1R/Lvまで	意志・無効 (無害)	不可	毎ラウンド、術者は目標1体に精神を集中する(この対象は距離内にいなければならない)。術者は目標が意図的かつ故意の嘘をつけば、オーラの乱れでそれが判る。この呪文は真実を明らかにすることはなく、意図せずに間違ったことを言ってもそれを指摘することはなく、また、必ずしも言い逃れを見抜くこともない。 術者は毎ラウンド異なった目標に精神を集中することもできる。	音声、動作、 信仰	Clr4、Pld3
死霊術	デス・ウォード <i>Death Ward</i>	接触	生きているクリーチャー1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	目標は全ての即死呪文や[即死]効果へのセーブに+4の士気ボーナスを得る。たとえ通常はできなくても、その[即死]効果に抵抗するためにセーブをすることができる。加えて、目標は生命力吸収やその他の負のエネルギー効果(負のエネルギー放出を含む)への完全耐性を得る。 この呪文は既に持っていた負のレベルを取り除くことはできないが、呪文の持続時間が続く限り負のレベルによるペナルティを無視する。 この呪文は[即死]効果以外の攻撃(ヒット・ポイントの喪失、毒、石化など)に対しては防護を与えない。	音声、動作、 信仰	Clr4、Dri5、 Pld4

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][冷氣]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が、エネルギー種別への抵抗力や完全耐性は有効である。 <b>物質要素:</b> 酸とアルカリが収められた瓶1つずつ	音声、動作、物質	Wiz4
力術 [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、[冷氣] ブラス・ドラゴン: 60フィート直線状、[火] ブラック・ドラゴン: 60フィート直線状、[酸] ブルーもしくはブロンズ・ドラゴン: 60フィート直線状、[電気] <b>物質要素:</b> 竜の鱗	音声、動作、物質	Wiz4
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。 <b>物質要素:</b> 木炭	音声、動作、物質	Clr4、Dri3、Brd4、Prd4、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。 <b>物質要素:</b> 木炭		
			1体	1標準	10分/Lv	意志・無効	可	対象の持つ毒を中和し、無力化する。 <b>物質要素:</b> 木炭		
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)	—	—	この呪文はビースト・シェイプI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
力術 [火または冷氣]	ファイアー・シールド <i>Fire Shield</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv(解除可)	—	—	<b>共通説明:</b> この呪文は術者を炎で取り巻き、術者を近接戦闘で攻撃したクリーチャーにダメージを与える。この炎は対火用(チル・シールド)か対冷氣用(ウォーム・シールド)を選択できる。 肉体武器や近接武器で術者に攻撃を命中させたクリーチャーは(通常通りダメージを与え)、自分も1d6+術者レベルごとに1(最大+15)ポイントのダメージを被る。このダメージはチル・シールドなら[冷氣]ダメージ、ウォーム・シールドなら[火]ダメージである。攻撃側が呪文抵抗を持っているなら、それはこの効果に適用される。間合いの長い武器を使っているクリーチャーはこのダメージの対象にならない。 この呪文を発動すると術者は炎に包まれるように見えるが、その炎は希薄でかぼそく、10フィート内の明るさのレベルを1段階(最大でも通常の明るさ)上昇する。 <b>ウォーム・シールド:</b> この炎は触れれば暖かく、紫か赤色である。術者は[冷氣]に基づく攻撃からは半分のダメージしか彼らしない。その攻撃が反応セーブでダメージを半減させられるなら、セーブに成功すれば術者はダメージをまったく彼らしない。 <b>チル・シールド:</b> この炎は触れれば冷たく、青か緑色である。術者は[火]に基づく攻撃からは半分のダメージしか彼らしない。その攻撃が反応セーブでダメージを半減させられるなら、セーブに成功すれば術者はダメージをまったく彼らしない。	音声、動作、物質	Wiz4
防御術	フリーダム・オヴ・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)	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ようになる。そうした呪文や効果にはウェブ、スロー、ソリッド・フナッグ、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なる。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。 <b>物質要素:</b> 革ひもを目標に結ぶ	音声、動作、物質	Clr4、Dri4、Brd4、Rng4
変成術 [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扱われる。 <b>物質要素:</b> 油と水の混合物	動作、物質	Wiz6

変成術	ユニヴァーサル・フォーミュラ★ <i>Universal Formula</i>	自身	術者	1標準	瞬間	—	—	術者が修得している3レベル以下の適当なエキスとして即座に効果を及ぼす。選択した処方が1gp以上の物質要素を持つ場合、その要素はこの処方の構成要素として準備されなければならない。術者はこの処方では“注入”されたエキスを作成できない。 <b>物質要素:</b> 水銀とプラチナの粉末(100gp)	音声、動作、物質	—
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)	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

系統	名前	距離 ft.フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R:ラウンド	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
変成術	イルード・タイム★ <i>Elude Time</i>	自身	術者	1標準	最大1分 /Lv (本文)	—	—	自らを活動静止状態にする。発動時に停滞時間を決定する。持続時間が終了すると肉体的機能がすべて復活する。どのような力や効果もこの呪文が消費されるか ディスベル・マジック呪文などで除去されるまで術者を傷つけることはない。	音声、動作、 物質	—
変成術 (ポリモーフ)	エレメンタル・ボディII <i>Elemental Body II</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	術者は中型のエレメンタルに変身できる。術者は変身したエレメンタルの種類に応じた能力を得る。 アース：【筋力】に＋4のサイズ・ボーナスと＋5の外皮ボーナス、暗視60フィート、突き押し能力、地潜りの能力を得る。 ウォーター：【耐久力】に＋4のサイズ・ボーナスと＋5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。 エア：【敏捷力】に＋4のサイズ・ボーナスと＋3の外皮ボーナス、飛行移動速度60フィート(完璧)と暗視60フィート、竜巻作成の能力を得る。 ファイア：【敏捷力】に＋4のサイズ・ボーナスと＋3の外皮ボーナス、暗視60フィート、[火]への抵抗20、[冷氣]への脆弱性と着火の能力を得る。 <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	Wiz5
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。 <b>焦点具</b> ：翼の羽根1枚	音声、動作、 焦点	Wiz5
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 でたらめ 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)。接触に成功したなら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らめな答えになる。 不知：それについては知らないと言術者に伝える。 嘘：故意に嘘をつく。 でたらめ：嘘をつくとうとするか、適当な答えをでっちあげる。 対象は12+術者レベルに等しい呪文抵抗を得る。	音声	Wiz5
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
力術	センディング <i>Sending</i>	本文	1体	10分	1R(本文)	不可	不可	自分のよく知っている特定のクリーチャーとコンタクトを取り、日本語にして75文字以内の伝言を送る。対象も術者を知っていれば、誰が伝言を送ってきたのか気付く。対象は即座に同様の方法で回答することができる。対象が【知力】が1しかないクリーチャーでもこの効果を理解することはできるが、対象が伝言に対応する能力は、通常通りその【知力】によって制限される。センディングに対象の行動を強制する効果は一切ない。 対象のクリーチャーが術者と同じ次元界にいない場合、センディングが届かない可能性が5%ある(状況によってより悪化する可能性もある)。 <b>物質要素</b> ：良質の銅線	音声、動作、 物質	Wiz5、Clr4
変成術	ディレイド・コンサンプション★ <i>Delayed Consumption</i>	自身	術者	1標準	1日/Lv (解除可) か消費	—	—	このエキスを消費したときに術者は選んだ別のエキスを1つを飲み干す。この2つ目のエキスをあとになるまで効果を発しない。2つ目のエキスをディレイド・コンサンプションの次のラウンドに飲み干さない限り、このエキ스는無駄になる。この2つ目のエキ스는4レベルを越えることはできず、術者は2つ目のエキスを飲み干すときにそれに必要な構成要素を消費しなければならない。 このエキスの持続時間のどの時点でも、術者は割り込みアクションとして2つ目のエキスの効果を引き出すことができる。術者は一度に1つのディレイド・コンサンプションしか効果を持たせることができない。2つ目のディレイド・コンサンプションを服用すると、1つ目は効果を表すことなく解呪される。	動作	—



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、誰を指すのかはっきりわかる称号を挙げて指定すること。使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、使者の精神は元の肉体に戻る。この呪文の持続時間は、使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者に何らかの邪魔が入ったら、使者は目を覚まし、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
幻術 (惑乱) [精神作用]	ナイトメア <i>Nightmare</i>	無限	生きているクリーチャー1体	10分	瞬間	意志・無効	可	術者は、名前を挙げるかその他の方法で指定した特定のクリーチャーに対して、見るも恐ろしく取り乱すような幻の映像を送り込む。 この悪夢は安らかな眠りを妨げ、1d10ポイントのダメージを与える。悪夢のため対象は疲労状態になり、それから24時間の間、秘術呪文を回復することができない。 セーブDCは術者が持つ情報やつながりによって以下の修正を受ける。  ◆知識 なし / +10、間接 / +5(聞いたことがある)、直接 / ±0(あったことがある)、親密 / -5(親しい)  ◆つながり 似顔絵や肖像 / -2、所有物や衣服 / -4、肉体の一部や髪の毛や爪など / -10  自分の知らないクリーチャーに対しては何らかのつながりを持っていなければ使用できない。 この呪文を発動している間に対象にデイスベル・イーグルが発動されたならこの呪文は解呪され、術者はデイスベル・イーグルの術者レベルごとに10分の間、朦朧状態となる。 呪文の開始時点で対象が目覚めていた場合、術者は発動を止める(呪文を終了させる)か、対象が眠るまでトランス状態に入るかを選択する。術者がトランス状態になっている間に邪魔された場合、術者は呪文を発動している最中にそうされたように精神集中判定を行ない、失敗したなら呪文は終了する。 術者はトランス状態の間、周囲の状況を知覚できない。トランス状態にある間、術者は肉体的にも精神的にも無防備である。	音声、動作	Wiz5、Brd5
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)	—	—	ビースト・シェイプⅡと同様に働くが、微小か超大型の動物、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を持つ場合、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、蹂躪、足払い、蜘蛛の糸。 以下のように能力に修正を得る。 微小の動物:【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。 超大型の動物:【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。 小型の魔獣:【敏捷力】に+4のサイズ・ボーナス、ACに+2の外皮ボーナス。 中型の魔獣:【筋力】に+4のサイズ・ボーナスとACに+4の外皮ボーナス。 物質要素:変身対象の一部	音声、動作、物質	Wiz5
変成術 (ポリモーフ)	プラント・シェイプⅠ <i>Plant Shape I</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	術者は任意の小型か中型の植物クリーチャーの姿をとることができる。変身後の姿が以下の能力を持つなら獲得する:暗視60フィート、夜目、締めつけ、掴み、毒。 変身後の姿が移動能力を持っているならば術者の移動速度は5フィートになり、他の全ての移動能力を失う。変身後の姿が元素に対する脆弱性を持っているなら、術者も同様に得る。 変身した植物クリーチャーのサイズに応じて、以下の修正を得る。 小型の植物:【耐久力】に+2のサイズ・ボーナス、外皮ボーナス+2。 中型の植物:【筋力】に+2のサイズ・ボーナス、【耐久力】に+2の強化ボーナス、外皮ボーナス+2。 (訳注:強化ボーナスはおそらくサイズボーナスの間違い) 物質要素:変身対象の一部	音声、動作、物質	Wiz5
変成術	プレイナー・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)	—	—	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。 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。	音声	Wiz5、Clr4、Sum5
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。 物質要素:選択したクリーチャーの一部	音声、動作、物質	Wiz5

死霊術	マジック・ジャー <i>Magic Jar</i>	中	1体	1標準	1時間/Lv か 肉体に戻 るまで	意志・無効 (本文)	可	<p>術者は自分の魂を宝石か大きな水晶(“魔法の壺”と呼ぶ)の中に入れ、己の肉体を魂の抜けた状態にする。次に、術者は近くににいるクリーチャーの魂を“魔法の壺”の中に閉じ込め、その肉体の制御を奪おうと試みられる。その後術者は壺の中へと戻り(壺に捕らわれていた魂は元の肉体へと戻る)、また別の肉体に憑依しようとすることもできる。術者の魂が術者本来の肉体に戻れば壺は空になり、呪文は終了する。この呪文を使用するには、“魔法の壺”が呪文の距離内にあり、術者がその在処を知っていなければならないが、視線や効果線が通っている必要はない。発動時に術者の魂が“魔法の壺”に入ると、術者の肉体は死亡同然となる。</p> <p>“魔法の壺”の中にいる間、術者は同じ次元界にいる術者レベルごとに10フィート以内の生命力を感知し、攻撃できる。壺からそのクリーチャーへの効果線が通っていること。術者はそのクリーチャーの正確なクリーチャー種別や位置を知ることはできない。一段に対してはその中でHDに4以上の差があるものがあるならそれを感知し、どの生命力が正か負のエネルギーを持っているか知ることができる(アンデッド・クリーチャーは負のエネルギーで動く。知性あるアンデッド・クリーチャーのみが魂を持っているか、それ自体が魂である)。</p> <p>術者は強いクリーチャーでも弱いクリーチャーでも乗っ取ることができるが、憑依先はランダムに決まる。</p> <p>憑依の試みは全ラウンド・アクションである。この試みはプロテクション・フロム・イーグルなどによって防がれる。術者は対象が意志セーブに失敗するとその肉体に憑依する。憑依に失敗すると、術者の生命力は“魔法の壺”の中に留まり、目標はそれ以降、術者の憑依の試みに対するセーヴィング・スローに自動的に成功する。</p> <p>術者の【知力】、【判断力】、【魅力】、レベル、クラス、基本攻撃ボーナス、基本セーブ・ボーナス、属性、精神能力は憑依に成功しても保たれる。肉体には【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】、hp、通常能力と自動的に働く能力が残る。肉体に余分な手足があっても、術者が通常より多くの攻撃ができるようにはならない。術者はその肉体の変則的能力や超常能力を使用できない。そのクリーチャーの呪文や擬似呪文能力は肉体には残らない。</p> <p>術者は“魔法の壺”が距離内にあれば、標準アクションとして宿主から“魔法の壺”へと移動できる。そうした場合、閉じ込められていた魂は元の肉体へと戻される。術者が壺から自分自身の肉体へと移動すると、呪文は終了する。</p> <p>宿主の肉体が殺されると、術者は“魔法の壺”が距離内にあればそこに戻り、宿主の生命力は死亡する。宿主の肉体が呪文の距離外で殺された場合、術者と宿主の両方が死ぬ。</p> <p>術者が“魔法の壺”の中にいる間に呪文が終了した場合、術者は自分の肉体に戻る(術者の肉体が距離外にあったり、破壊された場合は死ぬ)。術者が宿主の中にいる間に呪文が終了した場合、術者は自分の肉体に戻り(術者の肉体がその時点での宿主の肉体の位置から距離外にあった場合は死ぬ)、“魔法の壺”の中に閉じ込められていた魂はその肉体に戻る(距離外にあった場合は死ぬ)。壺を壊せば呪文は終了し、また、“魔法の壺”か宿主のどちらに対して解呪を行なっても、この呪文を解呪できる。</p> <p><b>焦点具</b>: 100gpの価値のある宝石や水晶</p>	音声、動作、 焦点	Wiz5
召喚術 (治癒)	リサージェント・トランス フォーメーション★ <i>Resurgent Transformation</i>	自身	術者	1標準	1時間/Lv 及び作動 してから 1R/Lv	—	—	<p>蓄えた活力と戦意と致命傷から復活する能力を、その代償とともに術者に与える。発動後、この呪文は術者のhpが1/4以下に減少するまで1時間/Lvの間、不活性价態であり続ける。起動すると、術者は即座に【耐久力】および【筋力】に+4の強化ボーナス、ダメージ減少5/ー、ヘイスト呪文の利益を得る。加えて、術者は4d8+Lv(最大4d8+25)のダメージが治癒される。この呪文は生死に関わる傷によるダメージを治癒することによって術者を死から救うこともできるが、大規模ダメージによる死やhp損失以外による死までは妨げられない。加えて、術者は1d4ポイントの【知】および【判】ダメージを被る。</p> <p>これらの利益は作動してから術者レベルにつき1ラウンドの間持続する。</p> <p>呪文が終了すると、術者は過労状態となり1d4ポイントの【耐】ダメージを受ける。ある24時間以内での2度目のリサージェント・トランスフォーメーションが消費されると、追加の1d4ポイントの【耐】ダメージを受ける。その【耐】ダメージが適用された後に術者はDC15の頑健セーブを行い、失敗すると死亡する。</p> <p>この呪文の効果が作動する前に消費されるか解呪された場合、不都合な効果は発生しない。</p> <p><b>物質要素</b>: 隕鉄ひとつまみ(100gp)</p>	音声、動作、 物質	—

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
死霊術	アイバイト <i>Eyebite</i>	近	生きている1体	1標準	1R/Lv	頑健・無効	可	毎ラウンド、術者は生きているクリーチャー1体を目標とし、力の波動で撃つことができる。目標のHDによって、この攻撃は最大3つの効果を及ぼす。 HD10以上不調状態 HD5～9恐慌状態、不調状態 HD4以下昏睡状態、恐慌状態、不調状態 これらの効果は累積し、同時に発生する。 <b>不調状態</b> :突然の苦痛と発熱が対象の肉体を襲う。術者レベルごとに10分の間、不調状態となる。 <i>リムーヴ・ディジェーズ</i> や <i>ヒール</i> の呪文で取り除くことはできないが、 <i>リムーヴ・カース</i> は有効。 <b>恐慌状態</b> :対象は1d4ラウンドの間、恐慌状態となる。恐慌状態でなくなった後も術者レベルごとに10分の間怯え状態となり、その間に術者と対面するようなことがあれば再び自動的に恐慌状態となる。これは[恐怖]効果である。 <b>昏睡状態</b> :対象は術者レベルごとに10分の間、昏睡する。この間、この効果を解呪する以外の手段では目覚めさせることはできない。エルフはこれに対して完全耐性を持たない。 術者は2ラウンド目以降毎ラウンド、即行アクションを費やして1体の敵を目標とすることができる。	音声、動作	Wiz6、Brd6
占術	アナライズ・ドウウェオマー <i>Analyze Dweomer</i>	近	物体Lv個あるいはクリーチャーLv体	1標準	1R/Lv (解除可)	不可 あるいは 意志・無効 (本文)	不可	毎ラウンド、術者は自分が見ることで1体のクリーチャーが1個の物体をフリー・アクションで調べることができる。 <b>魔法のアイテム</b> :その機能(呪いを含む)、(必要なら)起動方法、(チャージのあるものなら)残りチャージ数 <b>稼動中の呪文</b> がかかっている <b>物体</b> や <b>クリーチャー</b> :各呪文とその効果、術者レベル <b>装備中の物体</b> は、装備しているものがそう望めば、この効果に抵抗するために意志セーブ可能。成功すれば見た目以上の情報は得られない。セーブに成功した物体は、24時間の間、いかなる <b>アナライズ・ドウウェオマー</b> も作用しない。 <b>アーティファクト</b> に対しては機能しない。 <b>焦点具</b> :ルビーと金のレンズ(1,500gp)	音声、動作、 焦点	Wiz6、Brd6
変成術[風]	ウィンド・ウォーク <i>Wind Walk</i>	接触	術者および接触した1体/3Lv	1標準	1時間/Lv (解除可、 本文)	不可および 意志・無効 (無害)	不可 および 可 (無害)	術者は自分の肉体の構成物質を(ガス・フォームと同様に)気体に変え、空中を移動する。術者は自分と一緒に他のクリーチャーにも影響与えることができ、それぞれが独立に行動できる。 通常の移動速度は10フィートで飛行機動性は“完璧”。最大600フィート/ラウンド(60マイル/時)までの望みの速度で運んでくれるが、機動性は“貧弱”になる。空中歩行者は不可視ではなく、ぼんやりとかすんだ半透明の姿となる。全身白い装束をまとい、80%の確率で雲、霧、蒸気などと間違えられるだろう。 目標は回数無制限で肉体を持った姿に戻ることができ、その後に再び雲の姿を取ることもできる。姿を変える行為は5ラウンドかかる。姿を変えるのに要した時間も肉体を持っている間も呪文の持続時間に数える。術者はこの呪文を解除し、即座に終了させることができる。また、術者は1体の空中歩行者にだけ中断を行ない、他のものはそのままにしておくこともできる。 呪文の持続時間の最後の1分になると、空中歩行者は自動的に60フィート/ラウンドの速度で降下する(計600フィート)。ただし、空中歩行者が望むなら、それより速く降下することもできる。	音声、動作	Clr6、Dri7
変成術 (ポリモーフ)	エレメンタル・ボディⅢ <i>Elemental Body III</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	大型のエレメンタルに変身できる。術者は変身したエレメンタルの種類に応じた能力を得る。また、エレメンタルの姿の間、出血ダメージ、クリティカル・ヒットと急所攻撃に完全耐性を得る。特記しない限りは <b>エレメンタル・ボディI</b> と同様。 <b>アース</b> :【筋力】に+6と【耐久力】に+2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、暗視60フィート、突き押し能力、地潜りの能力を得る。 <b>ウォーター</b> :【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>エア</b> :【筋力】に+2と【敏捷力】に+4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(完璧)と暗視60フィート、竜巻作成の能力を得る。 <b>ファイアー</b> :【敏捷力】に+4と【耐久力】に+2のサイズ・ボーナス、+4の外皮ボーナス、暗視60フィート、[火]への抵抗20、[冷気]への脆弱性と着火の能力を得る。 <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
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、術者も同様になる: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か抵抗をもつならば、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
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。 この移動の間に通る地形や地域について詳しいことを知ること、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向に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



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。 <b>物質要素</b> ：石灰、砂、一滴の水を鉄の釘でかき混ぜる	音声、動作、物質	Wiz7
変成術	ツイン・フォーム★ <i>Twin Form</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv か消費 (解除可)	—	—	術者の肉体から術者と同じ服装と装備をした、自身の完全な分身を枝分かれさせる。術者はラウンドごとに1回、自身の意識を1つの肉体からもう片方へとフリー・アクションとして転移させてよい。この転移は術者のターンの前か後どちらかで起こすことができ、ラウンド中には起こらない。術者は自身が宿る肉体で通常通り行動できる。術者のもう片方の姿は幻惑状態であるかのように扱われるが、術者のターンの間ラウンドごとに1回の移動アクションを行える。術者の分身は術者がもう片方の肉体にいる間話することも挟撃することも機会攻撃も行えず、またそれ以外でも敵に脅威を与えることはない。 術者とその分身は同じ能力を持ち、このエキスを摂取したときの術者と同じhpを持つ。術者が枝分かれさせると、これらのhpは個別に計算される。術者がこのエキスを摂取したときに起動していた呪文、エキス、あるいは(ポーションなどからによる)魔法的效果は、術者およびその双子に起動する。そのような効果が費えたり、解呪されたり、霧散したり、あるいはそれ以外で使用されたり終了したりした場合、術者両方の効果が終了する。術者が枝分かれしたあとに発動されたエキスや呪文は、術者たちが2つの別々の目標にされたかのように術者およびその双子に影響を与える。術者の装備は術者2人自身と結びついており、1人のアイテム1つが消費されるか破壊された場合、その複製も同様に使用されるか破壊される。 術者が宿っていないほうの肉体は、このエキスの持続時間が消費されるか霧散させられたとき崩れて塵になる。術者の宿る肉体が破壊された場合、術者は即座に生きている側へと転移し、このエキスは即座に終了する。術者が離れた方の肉体は崩れ塵になり、術者は次のターンの開始時まで朦朧状態になる。術者の宿っていない方の肉体が破壊された場合もこのエキスは即座に終了するが、朦朧状態にはならない。 術者は第二の肉体の体験を感知することはできないが、それが破壊されたことは分かる。術者は同じ次元界であればどれだけ離れていても肉体を切り替えることができる。術者の肉体が次元界を隔てた場合(テレポートやブリンクの使用も含む)、術者の宿る肉体は生き残り、もう片方の肉体は破壊される。 <b>物質要素</b> ：土と術者の血を混ぜたもの	音声、動作、物質	—
占術	トゥルー・シーイング <i>True Seeing</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は通常の闇と魔法の闇を見通し、魔法によって隠された隠し扉に気付き、ブラーやディスペイスメントの影響下にあるクリーチャーや物体の正確な位置を知り、不可視状態のクリーチャーや物体を通常通り見ることができ、幻術を見破り、変身・変化・変成させられたものの真の姿を見抜く。さらに対象は視覚をエーテル界に合わせることもできる(ただし異次元空間を覗くことはできない)。この呪文で得た視力で見える範囲は120フィート。 固体の向こう側を見通すことはできない。霧などによる視認困難を解消することもない。魔法によらない変装を見破ったり、単に隠れているだけのクリーチャーを見つかったり、魔法によらない手段で隠された隠し扉に気付いたりする助けにはならない。さらに、既知の魔法によってこの呪文の効果をこれ以上強化することはできない。 <b>物質要素</b> ：眼膏膏(250gp)	音声、動作、物質	Wiz6、Clr5、Dri7
変成術	トランスフォーメーション <i>Transformation</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv	—	—	術者はより強く、より頑丈で、より素早く、より戦闘の技量に長けた戦闘マシンとなる。術者は以下の効果を得る。 ①【筋力】と【敏捷力】と【耐久力】への+4強化ボーナス ②ACへの+4外皮ボーナス ③頑健セーブへの+5技量ボーナス ④すべての単純武器と軍用武器への《習熟》 ⑤基本攻撃ボーナスは術者のキャラクター・レベルに等しくなる(これにより複数回攻撃が可能になることもある) ⑥術者は呪文発動能力を失う。呪文開放型や呪文完成型の魔法のアイテムを使用する能力までも失う。 <b>物質要素</b> ：術者が飲むポーション・オヴ・ブルズ・ストレンクス。このポーションの効果は呪文の効果に含まれている	音声、動作、物質	Wiz6
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Ⅳと同様に働くが、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
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



変成術 (ポリモーフ)	フォーム・オヴ・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。 ブラック・ドラゴン: 60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: 60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: 30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: 30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: 30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: 60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: 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 カッパー・ドラゴン: 60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: 30フィート円錐の【火】、【火】抵抗20、水泳移動速度60フィート シルバー・ドラゴン: 30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	Wiz6
変成術 (ポリモーフ)	プラント・シェイプII <i>Plant Shape II</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	大型の植物クリーチャーの姿をとることができる。変身した姿が元素に対する完全耐性や抵抗を持っているなら、術者はそれに対する抵抗20を得る。変身後の姿が元素に対する脆弱性を持っているなら、術者も同様に得る。 <b>大型の植物</b> : 【筋力】に+4と【耐久力】に+2のサイズ・ボーナス、外皮ボーナス+4を得る。 <b>物質要素</b> : 変身対象の一部	音声、動作、物質	Wiz6
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 あった場合、 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・インヴィジビリティと同様)。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。 分身は精神集中を解いた後も3ラウンドの間存続し、持続時間が終わるまで同様の行動を取り続ける。不可視状態の効果は精神集中の有無に関わらずレベルにつき1ラウンド持続する。	動作	Wiz6、Brd5