

レベル0 ドルイド呪文

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	ヴァーチャー <i>Virtue</i>	接触	1体	1標準	1分	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	対象は1点の一時的 hp を得る。	音声、動作、 信仰	Clr0、Pld1
占術	ガイダンス <i>Guidance</i>	接触	1体	1標準	1分か消費	意志・無効 (無害)	可	一回の攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定のいずれかに +1 の技量ボーナスを得る。 判定の前に、この効果を使用するかどうか決定しなければならない。	音声、動作	Clr0
召喚術 (創造)	クリエイト・ウォーター <i>Create Water</i>	近	2ガロン/Lv までの水	1標準	瞬間	不可	不可	飲用の水を創り出す。容器に収められる液体までからその3倍まで作り出すことができる。 この呪文で生物の中に水を作り出すことはできない。1ガロンの水は8ポンドであり、1立方フィートは8ガロンである。	音声、動作	Clr0、Pld1
召喚術 (治療)	スタビライズ <i>Stabilize</i>	近	生物1体	1標準	瞬間	意志・無効 (無害)	可 (無害)	この呪文は hp が -1 以下の対象にのみ効果を及ぼす。対象が瀕死状態であれば容態を安定化する。 この状態でもう一度対象がダメージを受けたなら、再び瀕死状態となる。	音声、動作	Clr0
占術	ディテクト・マジック <i>Detect Magic</i>	60ft	射程まで 円錐状	1標準	集中 Lv 分まで	不可	不可	魔法のオーラを探知する。時間をかけることで詳細な情報がわかる。 1ラウンド:魔法のオーラがあるかないか。 2ラウンド:異なる魔法のオーラの数と、どのオーラが最も強いパワーを持つか。 3ラウンド:それぞれのオーラの強さと位置。アイテムやクリーチャーに視線が通っていれば、 (知識:神秘学)難易度 15 + 呪文レベル(呪文でなければ 15 + 術者レベルの半分)に 成功することで、魔法の系統がわかる。 魔法がかかっている領域や効果、そして強い魔法などは、それより弱い魔法のオーラを隠してしまうかもしれない。 オーラの強さ:呪文の場合呪文レベル、アイテムの場合術者レベルに依存する。 複数の呪文がかかっているなら、強い側のみ検出される。 オーラの残滓:元となる呪文の効果が失われた後や、魔法のアイテムが破壊された場合、その場所に 残滓が以下に示すラウンドだけ残る。 弱:1d6ラウンド、中:1d6分、強:1d6x10分、きわめて強:1d6日。 来訪者やエレメンタルはそれ自体魔法の存在ではない。召還されたなら、召還術のオーラをまとう。毎ラウンド、別のオーラを対象にできる。 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。 パーマネンシイ可能。	音声、動作	Brd0、Clr0、 Wiz0
占術	ディテクト・ポイズン <i>Detect Poison</i>	近	1体か 物体1つか 5立方ft	1標準	瞬間	不可	不可	対象が毒に侵されていたり汚染されていたり、毒を含んでいたりするかどうかを検出する。 毒の種類を知るためには、難易度20の【判断力】判定に成功する必要がある。もし失敗した場合、〈製作:錬金術〉で難易度20の判定に成功すれば毒の種類を知ることができる。 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。	音声、動作	Clr0、Pld1、 Rng1、Wiz0
占術	ノウ・ディレクション <i>Know Direction</i>	自身	自身	1標準	瞬間	-	-	正確な北の方向がわかる。	音声、動作	Brd0
力術[光]	フレア <i>Flare</i>	近	1体	1標準	瞬間	頑健・無効	可	光の爆発を引き起こす。対象を、1分の間“目がくらんだ状態”にする。視覚を持たないクリーチャー、既に“目がくらんだ状態”のクリーチャーには効果がない。	音声	Brd0、Wiz0
変成術	ピュリファイ・フード・ アンド・ドリンク <i>Purify Food and Drink</i>	10ft	1立方ft/Lv の水か食料	1標準	瞬間	意志・無効 (物体)	可 (物体)	腐敗、汚染、病気、毒などで飲食に適さなくなった食料や水を、飲食に適した状態にする。 聖水や邪水を通常の水に戻す。クリーチャーやポーションに何らかの影響を及ぼすことはない。 1立方フィートの水は8ガロンであり、過量は 60 ポンドである。	音声、動作	Clr0
変成術	メンディング <i>Mending</i>	10ft	1ポンド/Lv までの物体	1標準	瞬間	意志・無効 (物体、 無害)	可 (物体、 無害)	物体へのダメージを1d4点回復する。“破壊された状態”なら、その hp が全快した時点で回復する。 その場合、すべてのパーツがそろっていないなければならない。魔法のアイテムも修理できるが、作成者の呪文レベルと同じかそれ以上の術者レベルでなければならない。 生物、人造クリーチャーには無効。歪んだり変形した物体を元の形に戻すことはできない。	音声、動作	Brd0、Clr0、 Wiz0
力術[光]	ライト <i>Light</i>	接触	物体	1標準	10分/Lv	不可	不可	松明に似た明かりを灯す。この明かりは20フィートをはっきりと照らし、40フィートまでを薄暗い明かりで照らす。光を動かすことはできないが、対象を動かせるものにすれば動かすことができる。 同レベル以下の[闇]系統の呪文により相殺、解呪される。	音声、信仰	Brd0、Clr0、 Wiz0
占術	リード・マジック <i>Read Magic</i>	自身	自身	1標準	10分/Lv	-	-	本、巻物、武器、その他の物体に書かれた魔法の文字を読む。通常、そこに書かれている呪文は発動しないが、仕掛けられたトラップが発動する可能性がある。この呪文を使用して一度魔法の文書を読んだなら、以降はこの呪文を使用せずともその魔法の文書を読むことができる。 1分当たり最大1ページ、750文字の速度で読み進めることができる。 この呪文を使用して、以下の呪文の識別を〈呪文学〉判定で行うことができる。グリフ・オヴ・ウォーディング(難易度13)、グレーター・グリフ・オヴ・ウォーディング(難易度16)、シンボル系の呪文(難易度10 + 呪文レベル)。 パーマネンシイ可能。焦点具:水晶か鉱物のプリズム	音声、動作、 焦点	Brd0、Clr0、 Pld1、Rng1、 Wiz0
防御術	レジスタンス <i>Resistance</i>	接触	1体	1標準	1分	意志・無効 (無害)	可 (無害)	セーヴィング・スローに +1 の抵抗ボーナスを与える。パーマネンシイ可能。	音声、動作、 信仰	Brd0、Clr0、 Pld1、Wiz0

レベル1 ドルイド呪文

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
防御術	エンデュア・エレメント <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、Pld1、 Rng1、Wiz1
変成術	エンタングル <i>Entangle</i>	長	40ft拡散内の植物	1標準	1分/Lv (解除可)	反応・不完全 (本文)	不可	範囲内のクリーチャーは、セーブに失敗すると、植物により「絡みつかれた状態」になる。セーブに成功した者は通常通り移動可能だが、ターン終了時に範囲内にいると再びセーヴィング・スローを行わなければならない。絡みつかれた状態から脱出するには、移動アクションで【筋力】判定か(脱出術)判定に成功しなければならない。この判定の難易度は呪文のセーブ難易度と同じ。範囲内は移動困難な地形として扱う。範囲内の植物に棘があるなら、この呪文のセーブに失敗したクリーチャーは1点のダメージを受ける。その他、植物の種類により特別な効果を与えてもよい。GMが判断すること。	音声、動作、 信仰	Rng1
召喚術 (創造)	オブスキュアリング・ミスト <i>Obscuring Mist</i>	20ft	20ft半径に広がる霧	1標準	1分/Lv	不可	不可	術者から半径20フィート、高さ20フィートの空間に霧を発生させる。霧は視界を遮り、5フィート先は視認困難(攻撃の際20%の失敗確率)、それより遠い場合は完全視認困難(攻撃の際50%の失敗確率、対象を視認できない)となる。中程度の風(ガス・オヴ・ウィンド)により吹き飛ばすのに4ラウンドかかる。強い風だと1ラウンドで吹き飛ばしてしまう。ファイヤーボールやフレイム・ストライクなどの呪文は、霧を爆発の範囲内だけ消失させる。ファイヤー・ウォールは壁の部分のエリアの霧を消失させる。この魔法は水中では機能しない。	音声、動作	Clr1、Wiz1
心術(強制) [精神作用]	カーム・アニマルズ <i>Calm Animals</i>	近	動物複数、互いに30ft	1標準	1分/Lv	意志・無効	可	【知力】2以下の通常の動物のみがこの影響を受ける。対象は互いの距離が30フィート以内であること。また、対象はすべて同じ種類でなければならない。対象とできる動物の合計ヒット・ダイスは2d4 + 術者レベルとなる。ダイア・アニマルや攻撃または番の訓練を受けた動物のみがセーヴィング・スローを行える。対象はその場を動かなくなり、攻撃や逃亡を行わない。彼らは無防備状態ではなく、通常通り防御行動をとる。威圧的な行動が対象に行われると、この呪文は破られてしまう。	音声、動作	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全体のダメージを、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、 Pld1、Rng2
変成術	グッドベリー <i>Goodberry</i>	接触	2d4個の新鮮なベリー	1標準	1日/Lv	不可	可	2d4個の新鮮なベリーを魔法のベリーに変える。術者と、3レベル以上のドルイドは魔法のベリーをそれと認識できる。魔法のベリーは、一粒で中型のクリーチャーの一日分の食事となる。加えて、一粒食べるごとに1点のhpを回復する。この方法では、24時間に8点までしか回復できない。	音声、動作、 信仰	
召喚術 (招請)	サモン・ネイチャーズ・アライ <i>Summon Nature's Ally I</i>	近	召喚された1体	1R	1R/Lv (解除可)	不可	不可	自然の存在を召喚する。召喚されたクリーチャーは、術者の手番で射程内の任意の場所に配置でき、即座に術者の敵に最適の手段で攻撃を行う。召喚したクリーチャーと意志の疎通が行えるなら、特定の敵を攻撃したり、攻撃以外の行動をとらせたりすることができる。召喚できるクリーチャーは「サモン・ネイチャーズ・アライ表」を参照のこと。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	Rnd1
変成術	シャレイリ <i>Shillelagh</i>	接触	樫のクラブかクォータースタッフ、非魔法	1標準	1分/Lv	意志・無効 (物体)	可 (物体)	樫製で非魔法的なクラブかクォータースタッフに魔法の力を付与し、攻撃ロールとダメージ・ロールに+1の強化ボーナスを得る。クォータースタッフは双頭のいずれにもこのボーナスが適用される。また、ダメージは2段階大きいものとなる。小型:1d8、中型:2d6、大型:3d6。この修正は術者がこの武器を使用している場合のみに適用される。	音声、動作、 信仰	
変成術	ジャンプ <i>Jump</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	幅跳びか高跳びを行うための(曲芸)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。	音声、動作、 物質	Rng1、Wiz1
占術	スピーク・ウィズ・アニマルズ	自身	自身	1標準	1分/Lv	-	-	動物と会話できるようになる。通常通り、態度により相手の行動は異なってくる。	音声、動作	Brd3、Rng1
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」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)。対象は術者に書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書をなしたなら、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	Rng1
占術	ディテクト・アニマルズ・オア・プラント <i>Detect Animals or Plants</i>	長	射程まで円錐状	1標準	集中、 10分/Lvまで	不可	不可	特定の動物や植物を感知する。感知するものを思い浮かべる必要があるが、毎ラウンド変更できる。時間をかけることで詳細な情報が出る。 1ラウンド目:範囲内にその種の動植物がいるかどうか。 2ラウンド目:範囲内にいるその種の動植物の数と、最も健康な個体の健康状態。 3ラウンド目:各個体の状態と位置。視線が遮られている場合、方向は分かるが正確な位置は分からない。健康状態は以下の4種類。正常:hp 90%以上かつ、病気でない。まずまず:hp が 30%~90%。低調:hp 30% 以下か、病気が、衰弱するような負傷を持つ。劣悪:hp 0以下か、病気の末期か、身体障害がある。以下のものにより阻害される:1フィートの石、1インチの通常の金属、薄い鉛、3フィートの木やレンガ。	音声、動作	Rng1

占術	ディテクト・スネアーズ・アンド・ピッツ <i>Detect Snares and Pits</i>	60ft	射程まで 円錐状	1標準	集中、 10分/Lv まで	不可	不可	自然のもの、人口のもの問わず落とし穴を感知する。いくつかの自然の災害も感知できる。 時間をかけることで詳細な情報がわかる。落とし穴でない魔法の罠を感知するものではない。 1ラウンド目: 落とし穴があるかどうか 2ラウンド目: 落とし穴の数と位置。視線が遮られている場合、方向は分かるが正確な位置は分からない。 以後1ラウンドごと: 落とし穴一つを選択し、その発動条件と種類を知る。 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。	音声、動作	Rng1
防御術	ハイド・フロム・アニマルズ <i>Hide from Animals</i>	接触	1体/Lv まで	1標準	10分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	動物から、いかなる能力をもってしても知覚されなくなる。 対象が動物に接触したりクリーチャーに攻撃を行ったなら、全ての対象に対するこの呪文の効果は失われる。	動作、信仰	Rng1
変成術	パス・ウィズアウト・トレイス <i>Pass without Trace</i>	接触	1体/Lv まで	1標準	1時間/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は足跡などの痕跡を残さず移動することができる。これにより、魔法的でない方法で追跡を行うことは不可能になる。	音声、動作、 信仰	Rng1
方術[光]	フェアリー・ファイアー <i>Faerie Fire</i>	長	5ft爆発内 の複数体 か物体複数	1標準	1分/Lv (解除可)	不可	可	淡い光が対象の周りでぼんやりと光る。対象は視認困難によるいかなる利益も得られない。 暗闇による視認困難を無効化する。ただし、2レベル以上の[闇]呪文により打ち消される。 ブラー、ディスプレイスメント、インヴィジビリティ、およびそれらに類似した効果を無効化する。 この明かりはとても明るく、光への脆弱性を持つアンデッドや闇に属するクリーチャーに影響を与える。 色は青、緑、紫から、発動時に選択できる。	音声、動作、 信仰	
方術[火]	プロデュース・フレイム <i>Produce Flame</i>	0ft	手の中の 炎	1標準	1分/Lv (解除可)	不可	可	開いた手に松明ほどの明るさの火を作り出す。この火は術者と術者の持ち物に害を与えない。 この火を使用して近接接触攻撃を行うことで、1d6 + 術者レベル(最大 +5)の[火]ダメージを与える。この火は射程 120ft の投擲武器として扱うこともできる。この場合、遠隔接触攻撃となり、近接接触攻撃の場合と同じダメージを与える。火は投げた後手に再び現れる。 攻撃を行うごとに、持続時間が1分短くなる。この結果持続時間が0分以下になったなら、攻撃の後で呪文は終了する。	音声、動作	
変成術	マジック・ファング <i>Magic Fang</i>	接触	生物1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象の肉體武器を使用した攻撃において、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。 素手攻撃で致傷ダメージと非致傷ダメージを選択して与えられるようになるわけではない。 パーマネンシイ可能。	音声、動作、 信仰	Rng1
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
変成術	ロングストライダー <i>Longstrider</i>	自身	自身	1標準	1時間/Lv (解除可)	-	-	地上を移動する場合の移動速度に +10 フィートの強化ボーナスを得る。 物質要素: ほこりひとつまみ	音声、動作、 物質	Rng1

レベル2 ドルイド呪文

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。	音声、動作、 信仰	Clr2、Pld2、 Rng2、Wiz2 Brd2
心術(強制) [精神作用、 音波]	アニマル・トランス <i>Animal Trace</i>	近	動物か 【知力】2 以下の魔獣	1標準	集中	意志・無効 (本文)	可	歌や動作により、対象が術者を見る以外の行動を行えないようにする。対象は【知力】2以下でなければならない。対象は恍惚状態になる。効果を及ぼすことのできるHDを2d6で決定すること。起点から近い順に呪文の対象となっていく。攻撃や番の訓練をされた動物、ダイア・アニマル、および魔獣のみがセーヴィング・スローを試みることができる。それ以外の動物は、自動的に恍惚状態になる。	音声、動作	
心術(強制) [精神作用]	アニマル・メッセンジャー <i>Animal Messenger</i>	近	超小型の 動物1体	1標準	1日/Lv	不可	可	対象に、指定した位置へメッセージを届けさせる。対象は訓練されてもつけられてもいない動物でなければならない。使い魔や動物の相棒であってはならない。小さな道具やメモを結び付けることができる。対象が指定した位置にたどり着くと呪文は解除される。指定する位置は、術者がよく知っている場所で行なければならない。 物質要素: 対象の好む餌	音声、動作、 物質	Brd2、Rng1
変成術	ウッド・シェイブ <i>Wood Shape</i>	接触	10+Lv立方ft までの木片	1標準	瞬間	意志・無効 (物質)	可 (物質)	対象を望む姿に変える。駆動部がある形状にする場合、30%の確率で正しく動作しない。	音声、動作、 信仰	
カ術[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	およそ時速 50マイル 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。 パーマネンシイ可能。	音声、動作	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。	音声、動作、 信仰	Brd2、Rng2、 Wiz2
召喚術 (招請)	サモン・スウォーム <i>Summon Swarm</i>	近	蝙蝠、鼠、 蜘蛛のスウ ォーム1つ	1R	集中+2R	不可	不可	蝙蝠、鼠、蜘蛛のいずれか(術者が選択)のスウォームを召喚する。スウォームは自分の占める範囲のクリーチャーをすべて攻撃する(術者はすでに他のクリーチャーに占められている場所にスウォームを召喚してよい)。占める範囲にクリーチャーがいなければ、スウォームは最も近い生物に向けて移動し、攻撃を行う。術者は召喚した後スウォームを制御することはできない。 物質要素: 四角く赤い布	音声、動作、 物質	Brd2、Wiz2
召喚術 (招請)	サモン・ネイチャーズ・ アライII <i>Summon Nature's Ally II</i>	近	召喚された 1体	1R	1R/Lv (解除可)	不可	不可	自然の存在を召喚する。召喚されたクリーチャーは、術者の手番で射程内の任意の場所に配置でき、即座に術者の敵に最適の手段で攻撃を行う。召喚したクリーチャーと意志の疎通が行えるなら、特定の敵を攻撃したり、攻撃以外の行動をとらせたりすることができる。 召喚できるクリーチャーは「サモン・ネイチャーズ・アライ表」を参照のこと。 Lv.1から1d3体か、Lv.2から1体召喚できる。 召喚したクリーチャーは他のクリーチャーを召喚する能力、瞬間移動、次元界移動の能力を行えない。 焦点具: 小さな鞆と小さなロウソク	音声、動作、 信仰	Rng2
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 フィートと(登攀)に+8の種族ボーナスを得る。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。	音声、動作、 物質	Wiz2

変成術 [地]	ソフン・アース・アンド・ストーン <i>Soften Earth and Stone</i>	近	10 平方フ /Lv (本文)	1標準	瞬間	不可	不可	自然の、舗装されていない地面や石を柔らかくする。 術者レベルごとに 10 平方フィート、深さ 1~4 フィートに効果を与える。 地属性や石製のクリーチャーには影響を与えない。 範囲内のクリーチャーは反応セーブを行い、失敗すると 1d2 ラウンドの間移動、攻撃、呪文の発動が行えなくなる。成功しても範囲内での移動速度は半分になり、疾走や突撃を行うことはできない。 範囲外にいたクリーチャーであっても、効果範囲は泥に変わっているためにその範囲での移動速度は半分であり、疾走や突撃を行うことはできない。 地面の上に立っている建造物の下の地面を柔らかくすることで倒壊させることはできるが、この呪文で直接建造物にダメージを与えたり破壊させたりすることはできない。	音声、動作、 信仰	
変成術 [冷氣]	チル・メタル <i>Chill Metal</i>	近	Lv/2 体 までの金属 装備品か、 25ポイント/Lv までの金属	1標準	7R	意志・無効 (物体)	可 (物体)	対象を極度に冷たくする。対象が装備品の場合装備しているものは互いの距離が 30 フィート以内でなければならない。対象が金属の場合、対象の互いの距離が 30 フィート以内でなければならない。 装備を冷却されたクリーチャーは[冷氣]ダメージを受ける。鎧を冷却されたり、所持している金属が自分の体重の 1/5 以上であれば、全てのダメージを受ける。そうでなければ、受けうる最低のダメージしか受けない。ダメージは以下の通りである。 1ラウンド:なし 2ラウンド:1d4 点[冷氣] 3~5ラウンド:2d4 点[冷氣] 6ラウンド:1d4 点[冷氣] 7ラウンド:なし どのようなものであれ、[冷氣]ダメージは[炎]ダメージを相殺する。 この呪文は水中ではダメージを与えないが、金属周りの水が凍ることで強い浮力が得られる。 この呪文はヒート・メタルを相殺し、解呪する。	音声、動作、 信仰	
変成術	ツリー・シェイプ <i>Tree Shape</i>	術者	自身	1標準	1時間/Lv (解除可)	-	-	術者の姿を大型の生きている木か灌木、もしくは大型の死んでいる木の幹から小さな枝が何本か生えている姿のいずれかに変化させる。ディテクト・マジックで感知される。 木の形状である間、術者は①~⑤の効果を得る。 ①通常の形状と同様に周囲を知覚できる。 ②hp やセーブ修正は通常と変わらない。 ③AC に +10 の外皮ボーナスを得るが、有効【敏捷力】は 0 になる。 ④移動速度は 0 フィート。 ⑤クリティカル・ヒットへの完全耐性を得る。 装備していたものは術者とともに変化する。 術者がこの呪文を解除する際、標準アクションではなくフリー・アクションで解除できる。 効果時間の間、一時的な毒への完全耐性を得る。この間、毒の不利な影響を受けない。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。 対象の皮膚を固くし、AC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	Rng3
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、一時的な毒への完全耐性を得る。この間、毒の不利な影響を受けない。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、Clr2、 Pld2、Rng1
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、AC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	Rng2
変成術 [炎]	ヒート・メタル <i>Heat Metal</i>	近	Lv/2 体 までの金属 装備品か、 25ポイント/Lv までの金属	1標準	7R	意志・無効 (物体)	可 (物体)	対象を極度に熱くする。対象が装備品の場合装備しているものは互いの距離が 30 フィート以内でなければならない。対象が金属の場合、対象の互いの距離が 30 フィート以内でなければならない。 装備を加熱されたクリーチャーは[火]ダメージを受ける。鎧を加熱されたり、所持している金属が自分の体重の 1/5 以上であれば、全てのダメージを受ける。そうでなければ、受けうる最低のダメージしか受けない。ダメージは以下の通りである。 1ラウンド:なし 2ラウンド:1d4 点[火] 3~5ラウンド:2d4 点[火] 6ラウンド:1d4 点[火] 7ラウンド:なし どのようなものであれ、[火]ダメージは[冷氣]ダメージを相殺する。この呪文は水中では半分だけダメージを与え、周りの水を沸騰させる。	音声、動作、 信仰	
防御術[火]	ファイアー・トラップ <i>Fire Trap</i>	接触	物体1つ	10分	消費まで 永続 (解除可)	反応・半減 (本文)	可	開閉可能な物に使用する。対象を誰かが開けた時に爆発する。呪文を使用した際に、術者は爆発の中心として物体の一点を選択する。爆発は、指定した中心から半径 5 フィートに広がり、1d4+術者レベル(最大 1d4+20) 点の[火]ダメージを与える。この効果で、呪文を施した物が損傷することはない。 既にこの呪文が施された物に対して、別の防御術や施錠の呪文を施すことはできない。 ノックではこの呪文は解呪されない。ディスペル・マジックに失敗しても、この呪文は発動しない。 水中では半分のダメージしか与えず、蒸気の雲を作り出す。 術者及び術者に同調された者は、この呪文の効果を見逃して開閉できる。同調の方法として、一般には合言葉が用いられる。魔法の罫として解除する場合、〈知覚〉と〈装置無力化〉のDCはともに27である。 物質要素: 金粉(25gp)	音声、動作、 物質	Wiz4

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フィートを越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(時速11マイル以上)なら4ラウンド、強風(時速21マイル以上)なら1ラウンドで霧は吹き飛ばされてしまう。	音声、動作	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。	音声、動作、 信仰	Clr2、Pld2、 Wiz2
力術[火]	フレイミング・スフィア <i>Flaming Sphere</i>	中	半径5ftの 球	1標準	1R/Lv	反応・無効	可	燃え盛る火球を術者が望む方向に転がす。火球は1ラウンドに30フィート移動する。この移動の一部として、30フィートまで跳躍することができる。クリーチャーが火球に入ったなら、火球はそのラウンドの移動を終了し、そのクリーチャーは3d6点の【火】ダメージを与える(反応・無効)。火球は4フィートの高さまでの障害は飛び越えてしまう。火球は燃えやすい物体に着火する。また、火球はたいまつと同じ明るさで辺りを照らす。 火球は柔らかいため、火以外のダメージを与えることはない。	音声、動作、 信仰	Wiz2
力術[火]	フレイム・ブレード <i>Flame Blade</i>	0ft	剣状の光線	1標準	1分/Lv (解除可)	不可	可	3フィートの長さの赤く熱い炎の力場でできた刃が術者の手に現れる。この刃はシメターとして扱う。この武器での攻撃は近接接触攻撃となる。命中したなら、1d8+術者レベル2ごとに+1(最大1d8+1)点の【火】ダメージを与える。このダメージに【筋力】修正値は適用されない。この武器での攻撃は、燃えやすい物質に着火する可能性がある。	音声、動作、 信仰	
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、 信仰	Clr2、Rng2、 Wiz2
心術(強制) [精神作用]	ホールド・アニマル <i>Hold Animal</i>	中	動物1体	1標準	1R/Lv (本文) (解除可)	意志・無効 (本文)	可	対象をその場で麻痺状態にする。毎ラウンド、全ラウンド・アクションとして麻痺状態から立ち直るためのセービング・スローを行うことができる。この行動は機会攻撃を誘発しない。 羽根で羽ばたくクリーチャーが麻痺状態になれば羽ばたけなくなり落下する。泳ぐクリーチャーは泳げなくなり、溺れる可能性がある。	音声、動作	Rng2
変成術	リデュース・アニマル <i>Reduce Animal</i>	近	同意する、 小型~ 超大型まで の動物1体	1標準	1時間/Lv (解除可)	不可	不可	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。 肉体武器によるダメージも、新しいサイズに基づいて再計算される。 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。	音声、動作	Rng3
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。 この呪文は、プロテクション・フロム・エナジーと重ねてかけることができるが、効果は累積しない。 その場合、プロテクション・フロム・エナジーの効果は失われた後でこの呪文の効果は適用される。	音声、動作、 信仰	Clr2、Pld2、 Rng1、Wiz2
召喚術 (治療)	レスサー・レストレーション <i>Restration, 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、Pld1
変成術	ワープ・ウッド <i>Warp Wood</i>	近	小型の木製の 物質Lv個 (半径20ft内)	1標準	瞬間	意志・無効 (物質)	可 (物質)	木を曲げて使い物にならなくする。曲ったドアは開き(あるいは【筋力】判定なしには開かなくなってしまう)、曲った船は沈んでしまう。曲った遠隔武器は使用できなくなり、曲った近接武器は攻撃ロールに-4のペナルティを与える。 この呪文は半径20ft内の小型の物質術者レベル個に作用する。中型の物質は小型の物質2個、大型の物質は4個、超大型の物質は8個、巨大な物質は16個、超巨大の物質は32個と見なす。 この呪文で曲った木材を修復することができる。曲った物体に対してメイク・ホウルは機能しない。 複数回この呪文を使用することで、本来ならば術者レベルが足らず曲げることができない物質を曲げることができる。完全に曲がるまで、その物体を使用することによるペナルティはない。	音声、動作	

レベル3 ドルイド呪文

系統	名前	距離 ft.ft	対象/ 範囲	発動	持続 R:ラウンド	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
力術[風]	ウィンド・ウォール <i>Wind Wall</i>	中	長さ 10ft/Lv、 高さ5ft/Lvま での壁(自在)	1標準	1R/Lv	不可 (本文参照)	可	風でできた垂直なカーテンを作り出す。厚さ2ftで、イーグル(鷲)よりも小さな鳥を吹き飛ばし、気が付いていない人物の手から紙程度の物体を吹き飛ばすほどの激しい風(反応セーブに成功すれば、物体を飛ばさずにすむ)。サイズ分類が超小型または小型の飛行クリーチャーは、この壁を通り抜けることができない。固定していない物体や布製の服は、ウィンド・ウォールに捕まった場合、吹き上げられてしまう。 アローとボルトはこの壁を通れない。それ以外の遠隔武器でこの壁を通るものには30%の失敗確率(巨人の投げた大岩や攻城兵器の弾、その他の重量のあるものは例外)。気体、ほとんどのガス状のプレス攻撃、ガス状のクリーチャーはこの壁を通り抜けることはできない(非実体クリーチャーは例外)。 この壁は垂直でなければならないが、地面の上に連続した経路を描く限り、術者はその形を好きなように変更することができる。ある地点を囲むようにウィンド・ウォールを作り出すこともできる。 対象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。	音声、動作、 信仰	Wiz3、Clr3、 Rng2
変成術	ウォーター・ブリージング <i>Water Breathing</i>	接触	接触した 生きている クリーチャー	1標準	2時間/Lv (本文)	意志・無効 (無害)	可 (無害)		音声、動作、 信仰	Wiz3、Clr3
召喚術 (治癒)	キュア・モデレート・ウOUNDS <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3d8+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	Clr2、Brd2、 Pld3、Rng3
変成術	クウェンチ <i>Quench</i>	中	20ft立方の 区画1個/Lv (自在)	1標準	瞬間	不可	不可	効果範囲内にある魔法の力を持たない火をすべて消火する。また、効果範囲内にある[火]の呪文を解呪する。術者は解呪しようとする呪文それぞれに対して解呪判定(1d20+術者レベルごとに1、最大+15)に成功しなければならない。そうした呪文を解呪するための難易度は(11+その[火]の呪文の術者レベル)である。 クウェンチ呪文の効果範囲内にいる(火)の副種別を持つクリーチャーはそれぞれ、術者レベルごとに1d6(最大10d6、セーブ不可)ポイントのダメージを被る。 意志セーブに成功しない限り、火に関わりのあるすべての魔法能力を1d4時間の間、失ってしまう。アーティファクトはこの呪文の効果に対して完全耐性を持つ。	音声、動作、 信仰	
変成術	グレーター・マジック・ファンク <i>Magic Fang, Greater</i>	近	生きている クリーチャー 1体	1標準	1時間/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象の肉体武器を使用した攻撃において、攻撃ロールとダメージ・ロールに対し、術者レベルごとに+1(最大+5)の強化ボーナスを与える。このボーナスでは、魔法以外のダメージ減少を無視することはできない。 素手攻撃で致傷ダメージと非致傷ダメージを選択して与えられるようになるわけではない。 また、対象の全ての肉体武器に(術者レベルに関係なく)+1の強化ボーナスを付与することもできる。 パーマネンシイ可能。	音声、動作、 信仰	Rng3
力術 [電気]	コール・ライトニング <i>Call Lightning</i>	中	長さ30ftの 雷1本以上	1R	1分/Lv	反応・半減	可	呪文が完成した直後と、それ以降の各ラウンドに1回、術者は幅5ft、長さ30ftで3d6ポイントの[電気]ダメージを与える垂直に落ちる雷を呼び降ろすことができる。雷はそれがどんな場所であれ、呪文の距離内(その時点で術者のいる位置から測る)にある、術者が選択した目標地点へ真上から垂直に落ちる。目標となったマスにいたクリーチャーと、落雷の通り道にいたすべてのクリーチャーに作用する。 落雷はすぐさま起こさねばならないわけではない。その前に他のアクションを(呪文の発動含む)行なってよい。ただし、第1ラウンド以降の各ラウンドでは、雷を落とすために術者が標準アクション(呪文に精神集中する)が必要。術者は合計で、術者レベルに等しい本数(最大10本)の雷を落とすことができる。 術者が屋外の嵐の吹きすさぶエリアにいる場合一雨が降り注ぎ、暗雲が立ちこめ、風が吹き荒れ、蒸し暑く、視界の悪い状況で、竜巻(ジンやサイズが大型以上のエア・エレメンタルが起こすものも含む)であっても構わない。落雷はそれぞれ3d6ではなく3d10の[電気]ダメージを与える。 この呪文は屋内や地下でも機能するが、水中では機能しない。	音声、動作	
死霊術[悪]	コンテイジョン <i>Contagion</i>	接触	生きている クリーチャー 1体	1標準	瞬間	頑健・無効	可	対象は以下の病気のうちの1つにかかる:失明病、線ベスト、狂笑熱、焼脳病、赤腫れ病、震え病、溶死病 これらは即座に発症し、潜伏期間はない。それぞれの病気について、頻度やセーブ難易度に従って影響を決定する。	音声、動作	Wiz4、Clr3
召喚術 (招請)	サモン・ネイチャーズ・ アライIII <i>Summon Nature's Ally III</i>	近	召喚された 1体	1R	1R/Lv (解除可)	不可	不可	自然の存在を召喚する。召喚されたクリーチャーは、術者の手番で射程内の任意の場所に配置でき、即座に術者の敵に最適の手段で攻撃を行う。召喚したクリーチャーと意志の疎通が行えるなら、特定の敵を攻撃したり、攻撃以外の行動をとらせたりすることができる。 召喚できるクリーチャーは「サモン・ネイチャーズ・アライ表」を参照のこと。 Lv.1から1d4+1体か、Lv.2から1d3体か、Lv.3から1体召喚できる。 召喚したクリーチャーは他のクリーチャーを召喚する能力、瞬間移動、次元界移動の能力を行えない。 焦点具:小さな鞆と小さなロウソク	音声、動作、 信仰	
変成術[地]	ストーン・シェイプ <i>Stone Shape</i>	接触	10立方ft+ 1立方ft/Lv までの石か 石製の物体	1標準	瞬間	不可	不可	術者はすでにある石の塊を、自分の目的にかなう好きな形に変えることができる。ストーン・シェイプによって粗雑な箱や扉などを作れるはするものの、細かな細工を行なうことはできない。 動く部分のあるすべての仕掛けは、30%の確率で実際には機能しない。	音声、動作、 信仰	Wiz4、Clr3

変成術	スナア <i>Snare</i>	接触	本文	3R	作動が壊れるまで	不可	不可	魔法の力を持たないつるやロープ、紐でできた直径2ft+2ft/Lvの輪を魔法の罠とする。紐状の物体は周りの風景に溶け込んでしまう(「罠探し」能力を待ったキャラクターは発見するのに難易度23で(知覚)判定を行なうことができる)。輪縄の一方の端は輪になっていて、その中に足を踏み入れたクリーチャーの1本かそれ以上の足のまわりを縛る。 強靱でしなやかな木が近くにあれば、この罠をそれに結びつけることができる。罠にかかったクリーチャーに1d6ポイントのダメージを与え、縛った手足でそのクリーチャーを地面から引き上げる。そのような木がない場合、紐状の物体はクリーチャーのまわりからみつつき、ダメージを与えずに、そのクリーチャーをからみつかれた状態にする。 この罠は魔法の罠である。これから脱出するためには、罠にかかったクリーチャーは、全ラウンド・アクションである(脱出術)判定(DC23)か【筋力】判定(DC23)に成功しなければならない。この輪縄は5ヒット・ポイントあり、ACは7である。この罠から脱出するのに成功すれば、輪は壊れ、呪文は終了する。	音声、動作、信仰	Rng2
変成術	スパイク・グロウス <i>Spike Growth</i>	中	一辺20ftの正方形の範囲Lv個分	1標準	1時間/Lv(解除可)	反応・不完全	可	呪文の効果範囲内の地面を覆う植物はその姿を変えることなく非常に硬くなり、鋭い先端を持つようになる。水面、氷、積雪、砂砂漠、剥き出しの岩を除くありとあらゆる屋外の場所で発動させることができる。呪文の効果範囲の中に足を踏み入れたり、そこを通過して移動しようとするクリーチャーは、トゲの生えた範囲を移動する5ftごとに1d4ポイントのダメージを被る。 この呪文によってダメージを受けたクリーチャーは反応セーブを行ない、失敗すれば足や脚部にけがを負い、移動速度が1/2だけ低下する。この移動速度ペナルティは24時間経つか、けがをしたクリーチャーがキュア系呪文を受けるまで持続する。他のキャラクターが10分かかけて傷の手当てをし、呪文のセーブDCに対して(治療)判定に成功すればこのペナルティを取り除くことができる。 この呪文は魔法の罠である。(知覚)DCは28(レンジャーにより発動された場合は27)である。(装置無力化)技能では無力化することはできない。	音声、動作、信仰	Rng2
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、用心深くすぎ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れるかもしれない。	音声、動作	Brd4、Rng2
召喚術(創造) [冷氣]	スリート・ストーム <i>Sleet Storm</i>	長	円筒形(半径40ft、高さ20ft)	1標準	1R/Lv	不可	不可	激しいみぞれが内部ですべての視覚を(暗視すら)妨げ、範囲内の地面を凍り付かせる。範囲内を歩いて通り抜けようとしたり、移動するクリーチャーは難易度10の(軽業)判定に成功することで通常の移動速度の半分の移動速度で移動できる。失敗したならそのラウンドに移動することはできず、5以上の差で失敗したなら転んでしまう(詳細は(軽業)技能の項を参照)。このみぞれは松明や小さな炎を消してしまふ。 剪定 :対象を本来の大きさのおよそ1/3に縮め、からみついたり繁茂したりしないようにする。作用を受けた植物は注意深く剪定され、刈り込まれたかのように見える。また、エンタングル、プラント・グロウス、ウォール・オブ・ゾーンズなど植物を成長させる呪文や効果を自動的に解呪する。 範囲を半径100ftの円にしたり、半径150ftの半円にしたり、半径200ftの四分円にすることもできる。術者は効果範囲内のいくつかのエリアに作用しないよう指定することもできる。 成長阻害 :次の年の収穫量を通常より1/3だけ少なくする。 ★いずれのバージョンにおいても、この呪文は植物クリーチャーに影響を及ぼす事はない。	音声、動作、信仰	Wiz3
変成術	ディミニッシュ・プランツ <i>Diminish Plants</i>	長/本文	範囲内の通常の草木	1標準	瞬間	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ライトは(逆にデイ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。 デイライトは自分と同じか、自分より低いレベルの[闇]呪文をどれでも相殺し、解呪する。	音声、動作、信仰	Rng3
力術[光]	デイライト <i>Daylight</i>	0.5マイル接触	範囲内の通常の植物物体	1標準	10分/Lv(解除可)	不可	不可	術者は対象に単純な命令(「攻撃せよ!」とてこい!「走れ!」等)により指図できるようになる。自殺的あるいは自滅的な命令(動物よりサイズ分類が2段階以上大きいクリーチャーを攻撃しろというも含む)は単に無視される。 また、術者と対象のクリーチャーの間に精神的なつながりを作り出す。対象の動物がこの呪文の距離内にある限り、言葉を発することなく心の中で命じるだけで指図できる。対象の動物を制御するには、相手が見えている必要はない。術者はその動物の目に見えるものが直接見えたり、聞いているものが直接聞こえたりするわけではないが、相手がどんな目にあっているかはわかる。 対象は普通なら理解もできないような行動まで実行できるようになる。術者は動物の制御だけに精神集中している必要はないが、その動物が普通ではできないようなことをやらせる場合、精神集中が必要になる。指示内容を変更したり、支配しているクリーチャーに新たな命令を与えることは、「呪文を向け直す」のに相当する(移動アクション)。	音声、動作	Wiz3、Clr3、Brd3、Prd3
心術(強制) [精神作用]	ドミネイト・アニマル <i>Dominate Animal</i>	近	動物1体	1R	1R/Lv	意志・無効	可	術者は対象に単純な命令(「攻撃せよ!」とてこい!「走れ!」等)により指図できるようになる。自殺的あるいは自滅的な命令(動物よりサイズ分類が2段階以上大きいクリーチャーを攻撃しろというも含む)は単に無視される。 また、術者と対象のクリーチャーの間に精神的なつながりを作り出す。対象の動物がこの呪文の距離内にある限り、言葉を発することなく心の中で命じるだけで指図できる。対象の動物を制御するには、相手が見えている必要はない。術者はその動物の目に見えるものが直接見えたり、聞いているものが直接聞こえたりするわけではないが、相手がどんな目にあっているかはわかる。 対象は普通なら理解もできないような行動まで実行できるようになる。術者は動物の制御だけに精神集中している必要はないが、その動物が普通ではできないようなことをやらせる場合、精神集中が必要になる。指示内容を変更したり、支配しているクリーチャーに新たな命令を与えることは、「呪文を向け直す」のに相当する(移動アクション)。	音声、動作	

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、 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。		
変成術	プラント・グロウス <i>Plant Growth</i>	長	範囲内の 通常の植物	1標準	瞬間	意志・無効 不可	可 不可	対象の持つ毒を中和し、無力化する。 繁茂 :対象を厚く繁茂させる。植物はもつれ合って茂みやジャングルを形成し、クリーチャーは切り払ったり、押し入ったりして進まなければならない。移動速度は5ft、サイズが大型以上のクリーチャーなら10ftに落ちる。この呪文が効果を現すには、効果範囲内に藪や木がなければならない。エンタングルやウォール・オヴ・ゾーンズなど、すでに植物を強化する呪文や効果に影響を受けている範囲にこの呪文を発動した場合、それらの呪文のDCは4上昇する。このボーナスはプラント・グロウスの発動から1日の間与えられる。 効果範囲を半径100ftの円にしたり、半径150ftの半円にしたり、半径200ftの四分円にすることもできる。術者は、効果範囲内のいくつかの場所に作用しないよう指定することもできる。	音声、動作、 信仰	Rng3
			0.5 マイル	範囲内の 通常の植物	1標準	瞬間	不可	不可		
防衛術	プロテクション・フロム・エナジー <i>Protection from Energy</i>	接触	1体	1標準	10分/Lvか 消費	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	発動時に選択した種類のエネルギー(音波[酸][電気][火][冷気])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。 レジスト・エナジーと重複し、累積しない(チャージ消費まではプロテクション・フロム・エナジーがダメージを軽減する)。	音声、動作	Wiz3、Clr3、 Rng2
死霊術	ポイズン <i>Poison</i>	接触	1体	1標準	瞬間 (本文)	頑健・無効 (本文)	可	術者は対象に近接接触攻撃を行ない、成功すれば毒を注入できる。この毒は毎ラウンド1d3ポイントの【耐久力】ダメージを6ラウンドの間与える。毒に侵されたクリーチャーは毎ラウンド頑健セーブを行ない、成功すればそのラウンドのダメージを無効化した上で効果を終了させることができる。	音声、動作、 信仰	Clr4
変成術[地]	メルド・イントゥ・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る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)。最後にバズウォールの場合、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
召喚術 (治癒)	リムーヴ・ディゼイズ <i>Remove Disease</i>	接触	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。 この呪文の持続時間は“瞬間”なので、後日、同じ病気にさらされた際の再感染を防ぐことはない。	音声、動作	Clr3、Rng3

レベル4 ドルイド呪文

系統	名前	距離 ft.ft	対象/ 範囲	発動	持続 R:ラウンド*	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
力術[冷気]	アイス・ストーム <i>Ice Storm</i>	長	円筒形(半径 20ft、高さ40ft)	1標準	1R/Lv (解除可)	不可	可	すさまじいひょうを降らせ、効果範囲内のクリーチャーに3d6の殴打ダメージ、2d6の[冷気]ダメージを与える。このダメージは発動時に1回だけ与えられる。 残りの持続時間には、激しい雪とみぞれが範囲内に降りそそぐ。範囲内のクリーチャーは(知覚)判定に-4のペナルティを受け、また範囲内は移動困難な地形と見なされる。持続時間が終了すると後には何の影響も残さない。	音声、動作、 信仰	Dri4
防御術	アンティプラント・シェル <i>Antiplant Shell</i>	10ft	術者中心 半径10ft放射	1標準	1分/Lv (解除可)	不可	可	不可視で移動可能な障壁を作り出し、障壁の中にいるすべてのクリーチャーを、植物クリーチャーや自律行動能力を与えられた植物の攻撃から守る。呪文が寄せ付けられないクリーチャーに障壁を無理矢理押しつけると、フィールドは崩壊してしまう。	音声、動作、 信仰	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、 信仰	Clr4
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、 Pld4、Rng4
変成術	コマンド・プランツ <i>Command Plants</i>	近	合計2HD/Lvまでの植物クリーチャー、互いに30ft以内	1標準	1日/Lv	意志・無効	可	作用を受けた植物クリーチャーは術者の言うことを理解し、術者の言葉や行動を最も好意的な見方で解釈する(態度は友好的と見なす)。呪文が持続する間、対象は術者を攻撃しない。術者は対象に命令しようとすることはできるが、対象が通常しないであろうことをさせるためには【魅力】の対抗判定に勝利しなければならない(再挑戦不可)。命令を受けた植物クリーチャーは自殺的だったり明らかに危害を受けるような命令には従わない。しかし、極めて危険なこともやってみるだけの価値はあると説得することができる。 術者は、レベルやHDの合計が術者レベルの2倍以下ならば、複数の植物クリーチャーに作用を及ぼすことができる。	音声	Rng3
変成術 [水]	コントロール・ウォーター <i>Control Water</i>	長	体積10ft/Lv× 10ft/Lv× 2ft/Lvの水 (自在)	1標準	10分/Lv (解除可)	不可 (本文)	不可	水位低下: 水や同様の液体の水位を術者レベルごとに2フィート低下させる(最低でも深さ1インチぶんの液体は残る)。水面の沈下は、1辺の長さが術者レベル×10フィートまでの四角形の内側に起こる。 非常に広く深い水塊に使用すると渦巻きが発生する。 ウォーター・エレメンタルなどの水に関わりのあるクリーチャーに対して発動した場合、この呪文はスロー呪文として機能する(意志・無効)。それ以外のクリーチャーに対しては効果がない。 水位上昇: 水や同様の液体の水位を術者レベルごとに2フィート低下させる(最低でも深さ1インチぶんの液体は残る)。水面の上昇は、1辺の長さが術者レベル×10フィートまでの四角形の内側に起こる。これによって持ち上げられたポートは、呪文が作り出した隆起の側面を滑り落ちていく。この呪文が作用した範囲に川岸や海岸、その他の陸地が含まれていた場合、水は陸地にあふれ出す。	音声、動作、 信仰	Clr4、Wiz6
召喚術 (招請)	サモン・ネイチャーズ・ アライV <i>Summon Nature's Ally IV</i>	近	召喚された 1体	1R	1R/Lv (解除可)	不可	不可	自然の存在を召喚する。召喚されたクリーチャーは、術者の手番で射程内の任意の場所に配置でき、即座に術者の敵に最適の手段で攻撃を行う。召喚したクリーチャーと意志の疎通が行えるなら、特定の敵を攻撃したり、攻撃以外の行動をとらせたりすることができる。 召喚できるクリーチャーは「サモン・ネイチャーズ・アライ表」を参照のこと。 Lv.1~2から1d4+1体か、Lv.3から1d3体か、Lv.4から1体召喚できる。 召喚したクリーチャーは他のクリーチャーを召喚する能力、瞬間移動、次元界移動の能力を行えない。 焦点具: 小さな鞆と小さなロウソク	音声、動作、 信仰、焦点	

変成術	ジャイアント・ヴァーミン <i>Giant Vermin</i>	近	1体以上の蟲、互いに30ft以内	1標準	1分/Lv	不可	可	いくつもの通常サイズのセンチピード(ムカデ)、スパイダー(蜘蛛)、スコープオン(サソリ)のいずれかをジャイアント版に変化させる。一度に1種類の蟲のみを変化させられる。この呪文の影響を受ける蟲の数は、術者レベルに依存する。 術者レベル / センチピード / スパイダー / スコーピオン 9以下 / 3 / 1 / 2 10~13 / 4 / 2 / 3 14~17 / 6 / 3 / 4 18~19 / 8 / 4 / 5 20以上 / 12 / 6 / 8 この呪文で作り出された巨大蟲は術者を傷つけようとはしないが、制御できるのはごく簡単な命令を出せる程度である(「攻撃しろ」「生まれ」「防御しろ」など)。特定のクリーチャーがやって来たら攻撃しろとか、特定の事態に備えろといった命令は、蟲には複雑すぎて理解できない。巨大蟲は手近のものを何でも攻撃する(そうするなという命令を与えない限り)。	音声、動作、信仰	Clr4
占術(念視)	スクライミング <i>Scrying</i>	本文	魔法的感知器官	1時間	1分/Lv	意志・無効	可	術者は、どんなに離れたところからでも、クリーチャーのことを観察することができる。対象が意志セーブに成功すれば、呪文は失敗する。このセーブのDCは以下の内容により修正される。さらに対象が他の次元界にいれば、対象は意志セーブに+5のボーナスを得る。 知識>なし(*): +10、対象について聞いたことがある: +5、対象に会ったことがある: ±0、対象のことをよく知っている: -5 つながり>似顔絵や肖像を持つ: -2、所有物や衣服を持つ: -4、肉体の一部や髪の毛や爪をもつ: -10 * 術者は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いなければならない。 このセーブが失敗であれば、術者は対象とその周囲(対象からすべての方向におよそ10フィート)を見聞きすることができる。対象が移動すれば、感知器官は150フィートまでの移動速度でそれについて行く。 すべての占術(念視)呪文と同様、この感知器官は魔法効果も含め、術者の視覚能力をすべて備えている。以下の呪文は術者レベルごとに5%の確率で、この感知器官を通じてうまく働く可能性がある: ディテクト・イーヴル、ディテクト・グッド、ディテクト・ケイオス、ディテクト・マジック、ディテクト・ロー、メッセージ。 セーブが成功であれば、少なくとも24時間の間、術者が同じ対象を再び念視しようとすることはできない。 物質要素: 水たまり 焦点具: 1,000gpの価値がある銀の鏡	音声、動作、物質、焦点	Brd3、Clr5、Wiz4
変成術 [地]	スパイク・ストーンズ <i>Spike Stones</i>	中	一辺20ftの正方形の範囲分/Lv	1標準	1時間/Lv(解除可)	反応・不完全	可	岩だらけの地面や石の床、その他それに類する表面に長く鋭いトゲが生える。このトゲは背景に溶け込んでおり、見つけにくい。呪文の効果範囲の中に足を踏み入れたり、そこを通過して徒歩で移動しようとするクリーチャーは、半分の移動速度で移動する。さらに、トゲの生えた範囲を移動する5フィートごとに1d8ポイントのダメージを被る。 この呪文によってダメージを受けたクリーチャーは反応セーブにも成功しなければならず、失敗すれば足や脚部にけがを負い、移動速度が24時間、1/2に低下する。この移動ペナルティは、けがをしたクリーチャーがキュア系呪文を受けるまで持続する。他のキャラクターが10分かけて傷の手当てをし、呪文のセーブDCに対して(治療)判定に成功した場合もこのペナルティを取り除くことができる。	音声、動作、信仰	
防御術	ディスペル・マジック <i>Dispell Magic</i>	中	呪文の使い手1体 1体か物体1つか呪文1つ	1標準	瞬間	不可	不可	呪文相殺: 相殺呪文として発動される。通常の呪文相殺とは異なり、解呪判定(1d20+術者レベル、難易度は11+呪文の術者レベル)に成功しなければならない。 目標型解呪: 対象にかかっている(もしくは対象そのものの)呪文のうち、最も呪文レベルが高いものに対して解呪判定(上述)を行い、成功すれば呪文は終了する。失敗すれば、次に呪文レベルが高いものに対して同様の処理を行ない、成功するか全ての呪文に対して失敗するまで判定を続ける。 対象にかかっている(もしくは空間に発動している)特定の呪文に対して使用することもできる。この場合、呪文の名称を知っていなければならない。 目標が魔法のアイテムの場合、アイテムの術者レベルに対して解呪判定を行い、成功すれば1d4ラウンドの間そのアイテムの魔法の力は抑止される。アーティファクトや神格には効果はない。 ※自分が発動した呪文に対する解呪判定は常に成功する。	音声、動作	Wiz3、Clr3、Brd3、Pld3
死霊術	ブライト <i>Blight</i>	接触	植物	1標準	瞬間	頑健・半減(本文)	可	1株の植物を枯らす。この呪文が植物クリーチャーに作用した場合、術者レベルごとに1d6(最大15d6)ポイントのダメージを受ける。植物クリーチャーはこのダメージを半減させるために頑健セーブウィング・スローを試みることができる。クリーチャーでない植物(立ち木や低木など)はセーブを行なうことができず、直ちに枯死する。 この呪文は土壌や周囲の植物に一切影響を与えない。	音声、動作、信仰	Wiz5
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・フォッグ、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(脱出術)判定に自動的に成功する。 この呪文はまた、水中でも通常通り移動し、斬撃武器や殴打武器でも手に持って振るう限りは通常通り攻撃できるようにしてくれる。ただし、この呪文は水中での呼吸能力を与えるものではない。 物質要素: 草ひもを目標に結ぶ	音声、動作、物質、信仰	Clr4、Brd4、Rng4
方術[火]	フレイム・ストライク <i>Flame Strike</i>	中	円筒形(半径10ft、高さ40ft)	1標準	瞬間	反応・半減	可	信仰の力を帯びた垂直の炎の柱を呼び出す。この呪文は術者レベルごとに1d6(最大15d6)ポイントのダメージを与える。このダメージの半分は[火]ダメージであるが、残りは信仰の力そのものから直接与えられたものである。そのため、後者のダメージが[火]に基づき攻撃への抵抗力によって減少することはない。	音声、動作、信仰	Clr5

変成術	ラスティング・グラスフ <i>Rusting Grasp</i>	接触	魔法の力を持たない鉄製の物体1つ(本文)	1標準	本文	不可	不可	<p>対象は錆びてぼろぼろに崩れる。対象が大きすぎて半径3フィートの範囲内に収まらないものであれば、その金属の半径3フィートに収まる部分が錆び、破壊される。魔法のアイテムはこの呪文に対して完全耐性がある。戦闘で使用するには近接接触攻撃に成功しなければならない。このようにして使用されると、金属製の鎧から得ているACを1d6ポイント減少させる(最低でも+0)。</p> <p>敵の使用している武器を目標にすることもできるが、その武器に対する近接接触攻撃に成功しなければならない。命中した金属製の武器は破壊される。敵の武器に打撃を与えることは、機会攻撃を誘発する。武器が自動的に術者に触れてもこの呪文がその武器に影響を与えることはない。</p> <p>攻撃に成功するたびに、鉄製のクリーチャーに対し即座に3d6+術者レベルごとに1(最大+15)ポイントのダメージを与える。この呪文はレベルごとに1ラウンド持続し、術者は毎ラウンド1回の近接接触攻撃を行なうことができる。</p>	音声、動作、信仰																																																																																	
変成術	リインカーネイト <i>Reincarnate</i>	接触	死んでいるクリーチャー1体	10分	瞬間	不可	不可	<p>死んでいるクリーチャーを他の肉体へと生き返らせる。対象は死んでから1週間以内しか経ておらず、対象の魂が自由で、生き返ることに同意していなければならない。</p> <p>対象のすべての肉体的な病気や障害は回復する。死体の状態は問題にならない。肉体のほんのわずかな一部でも残っていればよい。ただし、その一部はそのクリーチャーが死んだ時点でその一部でなければならない。この呪文の魔力により、まったく新しい青年期の肉体が作り出される(1時間かかる)。その後対象は転生する。</p> <p>転生したキャラクターは以前の人生のほとんどを思い出す。対象が以前有していたクラス能力、特技、技能ランクはそのまま残る。クラス、基本攻撃ボーナス、基本セーブ・ボーナス、ヒット・ポイントは変化しない。</p> <p>【筋力】【敏捷力】【耐久力】の値を算出するには、対象の種族ごとの能力値調整を取り除き、その後、残った能力値に表に示した能力値調整を適用すること。転生したとき、目標は永続的な負のレベルを2レベル負う。目標が1レベルなら、代わりに【耐久力】を2点減少させる(このとき【耐久力】が0以下になるなら転生できない)。</p> <p>呪文を準備しているクリーチャーが死んだとき、50%の確率で転生したときにその呪文を失う。準備なしで呪文を発動する能力を持ったクリーチャーは、50%の確率で未使用の呪文スロットを失う。</p> <p>人型生物の場合、新たな肉体は以下の表を用いて決定する。</p> <p>アンデッド・クリーチャーにされたり、[即死]効果で殺されたクリーチャーをこの呪文で生き返らせることはできない。人造、エレメンタル、来訪者、アンデッド・クリーチャーを転生させることはできない。ただし老衰のために死んだクリーチャーを生き返らせることはできる。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>d%</th> <th>肉体</th> <th>【筋】</th> <th>【敏】</th> <th>【耐】</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>01</td> <td>/バグベア</td> <td>/+4</td> <td>+2</td> <td>+2</td> </tr> <tr> <td>02~13</td> <td>/ドワーフ</td> <td>/±0</td> <td>±0</td> <td>+2</td> </tr> <tr> <td>14~25</td> <td>/エルフ</td> <td>/±0</td> <td>+2</td> <td>-2</td> </tr> <tr> <td>26</td> <td>/ノール</td> <td>/+4</td> <td>±0</td> <td>+2</td> </tr> <tr> <td>27~38</td> <td>/ノーム</td> <td>/-2</td> <td>±0</td> <td>+2</td> </tr> <tr> <td>39~42</td> <td>/ゴブリン</td> <td>/-2</td> <td>+2</td> <td>±0</td> </tr> <tr> <td>43~52</td> <td>/ハーフエルフ</td> <td>/±0</td> <td>±2</td> <td>±0</td> </tr> <tr> <td>53~62</td> <td>/ハーフオーク</td> <td>/+2</td> <td>±0</td> <td>±0</td> </tr> <tr> <td>63~74</td> <td>/ハーフリング</td> <td>/-2</td> <td>+2</td> <td>±0</td> </tr> <tr> <td>75~89</td> <td>/人間</td> <td>/±0</td> <td>±2</td> <td>±0</td> </tr> <tr> <td>90~93</td> <td>/コボルド</td> <td>/-4</td> <td>+2</td> <td>-2</td> </tr> <tr> <td>94</td> <td>/リザードフォーク</td> <td>/+2</td> <td>±0</td> <td>+2</td> </tr> <tr> <td>95~98</td> <td>/オーク</td> <td>/+4</td> <td>±0</td> <td>±0</td> </tr> <tr> <td>99</td> <td>/トログロダイト</td> <td>/+0</td> <td>-2</td> <td>+4</td> </tr> <tr> <td>100</td> <td>/GMの選択</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>転生したクリーチャーは、新たな姿に属するすべての能力を得る。これには、移動形態や移動速度、外皮、肉体攻撃、変則的能力などが含まれるが、新たな姿の言語を自動的にしゃべれるようになるわけではない。</p> <p>ウィッシュやミラクルの呪文を使えば、転生したキャラクターを以前の姿に戻すことができる。</p> <p>物質要素: 1,000gpの価値のある油</p> <p>不可視のバリアーが蟲をくい止める。HDが術者レベルの1/3未満の蟲はこのバリアーを通り抜けることができない。HDが術者レベルの1/3以上ある蟲は意志セーブに成功すればこのバリアーを通り抜けることができる。その場合でも、バリアーを通り抜けると蟲は2d6ポイントのダメージを受ける。バリアーに身体を押しつければ苦痛が走るため、ほとんどの蟲を思い留まらせることができる。</p>	d%	肉体	【筋】	【敏】	【耐】	01	/バグベア	/+4	+2	+2	02~13	/ドワーフ	/±0	±0	+2	14~25	/エルフ	/±0	+2	-2	26	/ノール	/+4	±0	+2	27~38	/ノーム	/-2	±0	+2	39~42	/ゴブリン	/-2	+2	±0	43~52	/ハーフエルフ	/±0	±2	±0	53~62	/ハーフオーク	/+2	±0	±0	63~74	/ハーフリング	/-2	+2	±0	75~89	/人間	/±0	±2	±0	90~93	/コボルド	/-4	+2	-2	94	/リザードフォーク	/+2	±0	+2	95~98	/オーク	/+4	±0	±0	99	/トログロダイト	/+0	-2	+4	100	/GMの選択				音声、動作、物質、信仰	
d%	肉体	【筋】	【敏】	【耐】																																																																																						
01	/バグベア	/+4	+2	+2																																																																																						
02~13	/ドワーフ	/±0	±0	+2																																																																																						
14~25	/エルフ	/±0	+2	-2																																																																																						
26	/ノール	/+4	±0	+2																																																																																						
27~38	/ノーム	/-2	±0	+2																																																																																						
39~42	/ゴブリン	/-2	+2	±0																																																																																						
43~52	/ハーフエルフ	/±0	±2	±0																																																																																						
53~62	/ハーフオーク	/+2	±0	±0																																																																																						
63~74	/ハーフリング	/-2	+2	±0																																																																																						
75~89	/人間	/±0	±2	±0																																																																																						
90~93	/コボルド	/-4	+2	-2																																																																																						
94	/リザードフォーク	/+2	±0	+2																																																																																						
95~98	/オーク	/+4	±0	±0																																																																																						
99	/トログロダイト	/+0	-2	+4																																																																																						
100	/GMの選択																																																																																									
防御術	リペル・ヴァーミン <i>Repel Vermin</i>	10ft	術者中心 半径10ft放射	1標準	10分/Lv (解除可)	不可か 意志・無効 (本文)	可	<p>不可視のバリアーが蟲をくい止める。HDが術者レベルの1/3未満の蟲はこのバリアーを通り抜けることができない。HDが術者レベルの1/3以上ある蟲は意志セーブに成功すればこのバリアーを通り抜けることができる。その場合でも、バリアーを通り抜けると蟲は2d6ポイントのダメージを受ける。バリアーに身体を押しつければ苦痛が走るため、ほとんどの蟲を思い留まらせることができる。</p>	音声、動作、信仰	Clr4、Brd4、Rng3																																																																																