

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。	音声、動作	Clr0、Pld1
召喚術 (治癒)	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	術者	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。クリーチャーやポジ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、過重は 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	術者	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はある。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〉判定を使用して行うことができる。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、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】判定かく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。 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、 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・ウーンズ <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一体のダメージを、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 (招来)	サモン・ネイチャーズ・アライ 1 <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。 焦点具: 小さな鞆と小さなロウソク	音声、動作、 信仰	Rng1
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。 物質要素: バッタの後ろ足	音声、動作、 物質	Rng1、Wiz1
占術	スピーク・ウィズ・アニマルズ	自身	術者	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い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・ プランツ <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分かる。 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。 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。	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 +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	術者	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	動物が 【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・シェイプ <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	-
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。 パーマナエンシ可能。	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。術者は召喚した後に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 (招来)	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ft /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>	自身	術者	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 やセーブ修正是通常と変わらない。 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。	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。ディスパル・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視して開閉できる。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・ストレンクス <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。この刃はシメーターとして扱う。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)	レッサー・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、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えることができる。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 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	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・ロールに対し、術者レベル4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、対象の全ての肉體武器に(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。 バーマネンシイ可能。	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—雨が降り注ぎ、暗雲が立ちこめ、風が吹き荒れ、蒸し暑く、視界の悪い状態で、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 (招来)	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: 小さな靉と小さなロウソク	音声、動作、 信仰	Rng3
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	スネア <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”能力を持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、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
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れるかも	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	激しいみそれが内部での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。	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	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・オヴ・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。	音声、動作、信仰	Rng3
力術[光]	デイトライト <i>Daylight</i>	0.5マイル 接触	範囲内の通常の植物物体	1標準	瞬間	不可	不可	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。 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。 デイト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	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のも含む)は単に無視される。 また、術者と対象のクリーチャーの間に精神的なつながりを作り出す。対象の動物がこの呪文の距離内にある限り、言葉を発することなく心の中で命じるだけで指図できる。対象の動物を制御するには、相手が見えている必要はない。術者はその動物の知っているものが直接見えたり、聞いているものが直接聞こえたりするわけではないが、相手がどんな目にあっているかはわかる。 対象は普通なら理解もできないような行動まで実行できるようになる。術者は動物の制御だけに精神集中している必要はないが、その動物が普通ではできないようなことをやらせる場合、精神集中が必要になる。指示内容を変更したり、支配しているクリーチャーに新たな命令を与えることは、“呪文を向け直す”のに相当する(移動アクション)。	音声、動作	—

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	10分/Lv 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 豊穡 :この効果は、0.5マイルの距離内の植物を目標とし、次の年の収穫量を通常より1/3だけ多くする。 プラント・グロウスはデミニッシュ・プラントを相殺する。 ★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ことはない。		
防御術	プロテクション・フロム・エナジー <i>Protection from Energy</i>	接触	1体	1標準	10分/Lvか 消費	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	発動時に選択した1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)	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	音声、動作、 信仰	Clr3
召喚術 (治癒)	リムーヴ・ディジーズ <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。対象に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、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[冷氣]	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[冷氣]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	Wiz4
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)を仕掛ける。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、 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、極めて危険なことで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無い。 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。 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	Clr4、Wiz6
召喚術 (招来)	サモン・ネイチャーズ・アライV <i>Summon Nature's Ally IV</i>	近	召喚された 1体	1R	1R/Lv (解除可)	不可	不可	自然の存在を召喚する。召喚されたクリーチャーは、術者の手番で射程内の任意の場所に配置でき、即座に術者の敵に最適の手段で攻撃を行う。召喚したクリーチャーと意志の疎通が行えるなら、特定の敵を攻撃したり、攻撃以外の行動をとらせたりすることができる。 召喚できるクリーチャーは「サモン・ネイチャーズ・アライ表」を参照のこと。 Lv.1〜2から1d4+1体か、Lv.3から1d3体か、Lv.4から1体召喚できる。 召喚したクリーチャーは他のクリーチャーを召喚する能力、瞬間移動、次元界移動の能力を行えない。 焦点具 :小さな鞆と小さなロウソク	音声、動作、 信仰、焦点	Rng4

変成術	ジャイアント・ヴァーミン <i>Giant Vermin</i>	近	1体以上の蟲、互いに30ft以内	1標準	1分/Lv	不可	可	いくつもの通常サイズのセンチピード(ムカデ)、スパイダー(蜘蛛)、スコーピオン(サソリ)のいずれかをジャイアント版に変化させる。一度に1種類の蟲のみを変化させられる。この呪文の影響を受ける蟲の数は、術者レベルに依存する。 術者レベル / センチピード / スパイダー / スコーピオン 9以下 / 3 / 1 / 2 10～13 / 4 / 2 / 3 14～17 / 6 / 3 / 4 18～19 / 8 / 4 / 5 20以上 / 12 / 6 / 8 この呪文で作り出された巨大蟲は術者を傷つけようとはしないが、制御できるのはごく簡単な命令を出せる程度である(「攻撃しろ」「止まれ」「防御しろ」など)。特定のクリーチャーがやって来たら攻撃しろとか、特定の事態に備えろといった命令は、蟲には複雑すぎて理解できない。巨大蟲は手近のものを何でも攻撃する(そうすれば、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・イーグル、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、信仰	Clr4
占術(念視)	スクライニング <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・イーグル、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 1標準	瞬間 瞬間	不可 不可	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ヴィング・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。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: 革ひもを目標に結ぶ	音声、動作、物質、信仰	Clr4、Brd4、Rng4
力術[火]	フレイム・ストライク <i>Flame Strike</i>	中	円筒形(半径10ft、高さ40ft)	1標準	瞬間	反応・半減	可	信仰の力を帯びた垂直の炎の柱を呼び出す。この呪文は術者レベルごとに1d6(最大15d6)ポイントのダメージを与える。このダメージの半分は[火]ダメージであるが、残りは信仰の力そのものから直接与えられたものである。そのため、後者のダメージが[火]に基づく攻撃への抵抗力によって減少することはない。	音声、動作、信仰	Clr5

変成術	ラスティング・グラスプ <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	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)。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。武器が能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。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。	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	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。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。転生したキャラクターは以前の人生のほとんどもを思い出す。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。【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)。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。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。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。	音声、動作、物質、信仰	-
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>d% / 肉体 / 【筋】【敏】【耐】</p> <p>01 / バグベア / +4 +2 +2</p> <p>02~13 / ドワーフ / ±0 ±0 +2</p> <p>14~25 / エルフ / ±0 +2 -2</p> <p>26 / ノール / +4 ±0 +2</p> <p>27~38 / ノーム / -2 ±0 +2</p> <p>39~42 / ゴブリン / -2 +2 ±0</p> <p>43~52 / ハーフエルフ / ±0 ±2 ±0</p> <p>53~62 / ハーフオーク / +2 ±0 ±0</p> <p>63~74 / ハーフリング / -2 +2 ±0</p> <p>75~89 / 人間 / ±0 ±2 ±0</p> <p>90~93 / コボルド / -4 +2 -2</p> <p>94 / リザードフォーク / +2 ±0 +2</p> <p>95~98 / オーク / +4 ±0 ±0</p> <p>99 / トログロダイト / +0 -2 +4</p> <p>100 / GMの選択</p> <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。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>	音声、動作、信仰	Clr4、Brd4、Rng3

レベル5 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
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	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>この呪文は【知力】2を超える動物や植物には効果がない。</p> <p>物質要素: ハーブとオイル(2,000gp)</p>	音声、動作、物質、信仰	-
防御術	アトーンメント <i>Atonement</i>	接触	生きているクリーチャー1体	1時間	瞬間	不可	可	<p>対象から悪しき行いや犯罪による良心の呵責を取り除く。目標は心から悔い改め、自分の犯した罪を償うことを望んでいなければならない。目標が過失や強制により悪事を犯したのなら、術者が代償を支払わずともアトーンメントは通常通り効果を発揮する。目標が故意に悪事や犯罪に手を染めていた場合、術者が2,500gpを消費する必要がある。アトーンメントは選択したバージョンによって、いくつかの用法から1つを目的に発動する事ができる。</p> <p>魔法による属性変化を戻す: クリーチャーの属性が魔法によって変化させられていた場合、属性を本来の状態に戻せる。これには追加のコストは必要ない。</p> <p>クラスを復帰させる: 属性制限を破ることによりクラスの特徴を失ったパラディンまたはその他のクラスは、クラス特徴を復帰できる。</p> <p>クレリックあるいはドルイドの呪文行使能力を回復する: 神格の怒りを買って呪文発動能力を失ったクレリックやドルイドは、同じ神格に使えるほかのクレリックや他のドルイドにアトーンメントをかけてもらうことで能力を回復できる。</p> <p>救済あるいは誘惑: 術者はこの呪文を対立する属性のクリーチャーにかけ、術者と同じ属性に変わる機会を提供できる。呪文の対象となる者は、呪文の発動の最初から最後までその場にいなければならない。呪文の発動が完了した時点で、対象者は本来の属性のままであるか、術者の申し出を受け入れ術者と同じ属性になるかを、自由意志で選択する。これまでの属性を捨てることに同意していない対象に、脅迫や強要、魔法的影響力を用いて、申し出を受け入れさせることはできない。この用途で使われた場合、来訪者や、本質的に属性変更が起こり得ないクリーチャーには効果がない。</p> <p>上記では“邪悪な行ない”について記述されているが、アトーンメント呪文は悪、善、混沌、秩序のいずれであれ、属性に反する行為を行ったクリーチャーならばどんなものにもでも使用することができる。</p> <p>物質要素: 焼香 焦点具: 数珠か祈禱用具1セット(500gp)</p>	音声、動作、物質、焦点、信仰	Clr5
変成術	アニマル・グロウス <i>Animal Growth</i>	中	巨大以下の動物1体	1標準	1分/Lv	頑健・無効	可	<p>何体かの動物を通常の2倍のサイズ、通常の8倍の重量に巨大化させる。これによりサイズ分類が1段階大きくなり、【筋力】に+8のサイズ・ボーナス、【耐久力】に+4のサイズ・ボーナスを与え、【敏捷力】に-2のサイズ・ペナルティがつく。既存の外皮ボーナスは2上昇する。サイズの変化は、動物のACと攻撃ロールへの修正値、基本ダメージに作用する。動物の接敵面と間合いも変化するが、移動力は変化しない。望みだけの拡大に十分な空間が無い場合、目標はその空間で広げられる最も大きなサイズになり、囲いを破ってしまうかどうか【筋力】判定を行う。この判定に失敗した場合、周囲を取り囲む物質によって害を受けることなく閉じ込められる。</p> <p>目標が着用するか運搬しているすべての装備もこの呪文によって巨大化するが、巨大化してもそれらのアイテムの魔法的な性質は変化しない。巨大化したクリーチャーの所持から離れたアイテムは、ただちに本来のサイズに戻る。</p> <p>巨大化した動物たちに術者が命令したり影響力を及ぼしたりできるわけではない。</p> <p>サイズを拡大する複数の魔法効果は累積しない。</p>	音声、動作	Wiz5、Rng4

力術[悪]	アンハロウ <i>Unhallow</i>	接触	半径40ft放射	24時間	瞬間	本文	本文	<p>特定の敷地、建物、建造物1つを不浄の土地とする。</p> <p>①この敷地や建造物はマジック・サークル・アゲンスト・グッドの効果によって守られる。</p> <p>②術者はアンハロウをかけた敷地に1つの呪文の効果进行を定着させることができる。この効果は、その呪文の通常の持続時間や効果や範囲に関わらず、1年間持続し、敷地全域にわたって効果がある。術者は呪文の効果はすべてのクリーチャーに及ぶことにしてもよいし、術者と信仰や属性を同じくするクリーチャーだけに及ぶことにしてもよいし、術者とは違う特定の信仰や属性のクリーチャーだけに及ぶことにしてもよい。1年が過ぎるとこの効果は切れるが、単にアンハロウを再び発動すれば更新したり、別の効果に変更したりできる。定着させることのできる呪文効果はインヴィジビリティ・バージ、エイド、エンデュア・エレメンツ、コース・フィアー、サイレンス、ゾーン・オヴ・トゥルース、ダークネス、タンズ、ディーパー・ダークネス、ディザン・ライズ、ディスペル・マジック、ディテクト・グッド、ディテクト・マジック、ディメンショナル・アンカー、デイルイト、デス・ウォード、フリーダム・オヴ・ムーヴメント、プレス、プロテクション・フロム・エナジー、ペイン、リムーヴ・フィアー、レジスト・エナジーである。</p> <p>これらの呪文の効果に対してはセーヴィング・スローや呪文抵抗が適用されることがある。詳しくは各呪文の説明を参照。</p> <p>1つの場所には同時に1つのアンハロウ(およびそれに伴う呪文効果)しかかけることはできない。</p> <p>アンハロウはハロウを相殺するが、解呪はしない。</p>	音声、動作、物質	Clr5
召喚術 (招来)	インセクト・プレイグ <i>Insect Plague</i>	長	ワスプ・スウォーム1つ / 3Lv、少なくとも1つの他のスウォームと隣接	1R	1分/Lv	不可	不可	<p>複数のワスプ・スウォーム(3レベルごとに1つ、最大は18レベルでの6つ)を招来する。これらのスウォームは互いに少なくとも1つのスウォームと隣接していなければならない。他のクリーチャーによって占められた範囲にもワスプ・スウォームを招来することができる。それぞれのスウォームは占有する範囲のクリーチャーすべてに攻撃を仕掛ける。招来された後、スウォームはそこにとどまり続け、逃げるクリーチャーを追い続けようとはしない。</p>	音声、動作、信仰	Clr5
召喚術 (創造)	ウォール・オヴ・ソーンズ <i>Wall of Thorns</i>	中	一辺10ft立方体の区画Lv個までのイバラの壁	1標準	10分/Lv (解除可)	不可	不可	<p>非常に強靱かつしなやかな、もつれ合ったイバラの障壁を作り出す。イバラには人の指ほどの長さの鋭いトゲが生えている。クリーチャーはこの壁の中で1ラウンド移動するごとに(25-AC)ポイントの斬撃ダメージを被る。この計算をする際には、ACへの【敏捷力】ボーナスと回避ボーナスを無視する(ダメージが0ポイント以下となる場合にはダメージを受けない)。内部にいても移動しなければダメージを受けない。</p> <p>壁を厚さ5フィートまで薄くすることで10フィート×10フィート×5フィートのブロックが術者レベル×2個からなる壁を作り出すことができる。ダメージに変化はないが、壁を通り抜ける時間は短くなる。</p> <p>ゆっくりと進む場合、全ラウンド・アクションで【筋力】判定を行い、判定結果が20よりも5高いごとに、クリーチャーは5フィート進むことができる(最大でもそのクリーチャーの地上での移動速度まで)。</p> <p>呪文発動時に呪文の範囲内にいたクリーチャーはすべて、壁の中へ移動しようとした場合と同様にダメージを被った上、中に捕らわれてしまう。草の密生したエリアを阻害されることなく通り抜ける能力を持つクリーチャーは、ダメージを受けることなく通常の移動速度でウォール・オヴ・ソーンズを通り抜けることができる。</p> <p>ウォール・オヴ・ソーンズは刃のある武器を使ってゆっくり作業することで、慎重に穴を開けることができる。壁を叩き切ると、10分作業をするごとに奥行き1フィートの安全通路を作ることができる。普通の火では壁は焼き損なうことはできないが、魔法の火は10分で壁を焼きはらう。</p> <p>ウォール・オヴ・ソーンズは植物に作用する呪文の作用を受けない。</p>	音声、動作	-
力術[火]	ウォール・オヴ・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	<p>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。</p> <p>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)。</p> <p>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・オヴ・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。</p>	音声、動作、信仰	Wiz4
召喚術 (治癒)	キュア・クリティカル・ウOUNDS <i>Cure Critical Wounds</i>	接触	1体	1標準	瞬間	意志・半減	可	<p>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。</p>	音声、動作	Clr5、Brd4

力術 [電気]	コール・ライトニング・ストーム <i>Call Lightning Storm</i>	長	長さ30ftの 雷1本以上	1R	1分/Lv	反応・半減	可	<p>コール・ライトニングと同様だが、ダメージが5d6(あるいは5d10)となり、最大15本の雷を落とす(以降は詳細)。</p> <p>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5d6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。</p> <p>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15本)の雷を落とすことができる。</p> <p>術者が屋外の嵐の吹きすさぶエリアにいる場合—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5d6ではなく5d10の[電気]ダメージを与える。</p> <p>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。</p>	音声、動作	—
占術	コミュニケーション・ウィズ・ネイチャー <i>Commune with Nature</i>	自身	術者	10分	瞬間	—	—	<p>自然とひとつになることで周辺地域に関する知識を獲得する。術者は即座に、以下の事項に関する事実を3つまで知ることができる:地質、地形、植物、鉱物、水域、住民、大体どんな動物がどれだけ住んでいるか、森に住むクリーチャーの存在、自然ならざる強力なクリーチャーの存在、自然環境の概要。</p> <p>野外環境では、この呪文は術者レベルごとに半径1マイルの範囲に作用する。自然の地下環境—鍾乳洞や洞窟など—では、呪文は力が衰え、範囲は術者レベルごとに100フィートに制限される。この呪文は、かつては自然の環境だったが今では建造物や定住地になった場所(ダンジョンや街の中)では機能しない。</p>	音声、動作	Rng4
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	<p>自分の周囲の風のパワーを変化させる。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止め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)。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>吹き上がる風。外縁部から中心に向け、全方向から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。</p> <p>旋回する風。中心の周囲に円を描くようにして、時計回りが反時計回りに吹かせる。</p> <p>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。</p> <p>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ヴを行ない、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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>	音声、動作	—
召喚術 (招来)	サモン・ネイチャーズ・アライヴ <i>Summon Nature's Ally V</i>	近	召喚された 1体	1R	1R/Lv (解除可)	不可	不可	<p>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。</p> <p>召喚できるクリーチャーは「サモン・ネイチャーズ・アライヴ表」を参照のこと。</p> <p>Lv.1〜3から 1d4+1 体か、Lv.4 から 1d3 体か、Lv.5 から 1 体召喚できる。</p> <p>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。</p> <p>焦点具: 小さな鞆と小さなロウソク</p>	音声、動作、 信仰、焦点	—
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)	<p>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。</p> <p>物質要素: 花崗岩と、250gpの価値のあるダイヤモンドの粉末</p>	音声、動作、 物質	Wiz4
召喚術 (瞬間移動)	ツリー・ストライド <i>Tree Stride</i>	自身	術者	1標準	1時間/Lv か回数消費まで (本文)	—	—	<p>術者は木の中に溶けるように入り込む能力を得る。一度木の中に入ったなら、その木から別の木に瞬間移動することができる。術者が入る木々は同種のものであり、すべて生きており、かつ少なくとも術者と同じだけの胴回りのあるものでなければならない。以下に示された転送距離内の同種の木になら、どれに渡ることもできる。</p> <p>イチイ、オーク(カシヤナラ)、トネリコ: 3,000フィート／ニレ、ポダイジュ: 2,000フィート その他の落葉樹: 1,500フィート／すべての針葉樹: 1,000フィート</p> <p>レベルごとに1回まで、木から木へと渡ることができる(1つの木から次の木へ渡るのを“1回”と数える)。呪文は持続時間が切れるか、術者が木から出るまで続く。1回の転移は全ラウンド・アクションである。</p> <p>術者は望むなら転移せずに木の中に留まることもできるが、呪文が切れば外へと排出される。隠れている木が切り倒されるか燃やされた場合、そのプロセスが完了するまでに外に出なければ術者は死んでしまう。</p>	音声、動作、 信仰	Rng4

死霊術	デス・ワード <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、Pld4
変成術[地]	トランスミュート・マッド・トゥ・ロック <i>Transmute Mud to Rock</i>	中	一辺10ft立方体2個分/Lv(自在)	1標準	永続	本文	不可	通常の泥や流砂を、永久に柔らかい石へと変える。泥の中にいたクリーチャーは効果範囲が固化して石となる前に脱出するために反応セーブを行なうことができる。 トランスミュート・マッド・トゥ・ロックはトランスミュート・ロック・トゥ・マッドを相殺し、解呪する。	音声、動作、信仰	Wiz5、Rng4
変成術[地]	トランスミュート・ロック・トゥ・マッド <i>Transmute Mud to Rock</i>	中	一辺10ft立方体2個分/Lv(自在)	1標準	永続 (本文)	本文	不可	ありとあらゆる種類の(切り出されたり加工されたりしていない)自然の岩を、同じ体積の泥に変える。この呪文は、魔法の石や魔法のかかった石には作用しない。できた泥の深さが10フィートを超えることはない。空中浮揚や飛行などで泥から離れるすべを持たないクリーチャーは腰か胸の深さまで沈み、移動速度は5フィートに下がり、攻撃ロールとACに-2のペナルティを被る。立ち木などを泥の上に倒せば、その上に上がったクリーチャーは沈まない。泥の底に足をついて歩けるだけの大きさのあるクリーチャーは、泥に覆われた範囲を移動速度5フィートで渡ることができる。 この呪文が天井に使用されると泥は床に落下し、深さ5フィートのぬかるみとなる。これは一辺10フィートの正方形を術者レベル1ごとに4つ覆うことができる。対象となった範囲の真下にいたものはすべて8d6ポイントの殴打ダメージを被る(反応・半減)。 泥はディスペル・マジックやトランスミュート・マッド・トゥ・ロックを受けるまでそのまま、それらの効果を受けても形状が戻るわけではない。何日かたてば泥から普通の土になる。 トランスミュート・ロック・トゥ・マッドはトランスミュート・マッド・トゥ・ロックを相殺し、解呪する。	音声、動作、信仰	Wiz5、Rng4
力術[善]	ハロウ <i>Hallow</i>	接触	半径40ft放射	24時間	瞬間	本文	本文	特定の敷地、建物、建造物1つを清浄な土地とする。 ①この敷地はマジック・サークル・アゲンスト・イーヴルの効果によって守られる。 ②一度ハロウのかかった敷地内に埋葬された死体は未来永劫、アンデッドになることがない。 ③術者はハロウをかけた敷地に1つの呪文の効果を定着させることができる。この呪文効果は、その呪文の通常の持続時間や効果や範囲に関わらず、1年間持続し、敷地全域にわたって効果がある。術者は呪文の効果すべてのクリーチャーに及ぶことにしても、術者と信仰や属性を同じくするクリーチャーだけに及ぶことにしても、術者とは違う特定の信仰や属性のクリーチャーだけに及ぶことにしてもよい。1年が過ぎるとこの効果は切れるが、単にハロウを再び発動すれば更新したり、別の効果に変更したりできる。ハロウのかかった場所に定着させることのできる呪文効果はインヴィジビリティ・バーج、エイド、エンデュア・エレメンツ、コース・フィアー、サイレンス、ゾーン・オヴ・トゥルース、ダークネス、タンズ、ディーパー・ダークネス、ディサーン・ライズ、ディスペル・マジック、ディテクト・イーヴル、ディテクト・マジック、ディメンショナル・アンカー、デイルイト、デス・ワード、フリーダム・オヴ・ムーヴメント、プレス、プロテクション・フロム・エナジー、ペイン、リムーヴ・フィアー、レジスト・エナジーである。これらの呪文の効果に対してセーヴィング・スローおよび呪文抵抗が適用されることがある(詳しくは各呪文の説明を参照)。 1つの場所には同時に1つのハロウ(およびそれに伴う呪文効果)しかかけることはできない。 ハロウはアン・ハロウを相殺するが、解呪はしない。	音声、動作、物質、信仰	Clr5
変成術 (ポリモーフ)	バイルフル・ポリモーフ <i>Baleful Polymorph</i>	近	1体	1標準	永続	頑健・無効、 意志・不完全 (本文)	可	ビースト・シェイプⅢのように、対象を小型またはより小さい1HD以下の動物に変身させる(頑健・無効)。変身そのものが致命的(地上で水生生物に変身するなど)ならば、セーブに+4ボーナスを受ける。 この呪文が成功した時、対象はもう一度意志セーブを行なう。この二度目のセーブに失敗したなら、対象は変則的能力、超常能力、擬似呪文能力、呪文の発動能力を失い、新しい種族が持つ属性、特殊能力、【知力】【判断力】【魅力】の能力値を自身の持つものの代わりに得る。対象はまだクラスとレベル、それらに由来する利益(基本攻撃ボーナス、基本セーブ・ボーナス、ヒット・ポイントなど)を所持しており、変則・超常・擬似呪文能力でないクラス特徴(呪文発動能力以外)を持っている。 バイルフル・ポリモーフへの抵抗に失敗した時点で、対象に効果を及ぼしていた(ポリモーフ)効果は失われる。バイルフル・ポリモーフの効果が続く限り、対象は他の(ポリモーフ)呪文や効果で新たな姿をとることはできない。 非実体あるいはガス状のクリーチャーはポリモーフに完全耐性を持つ。(変身生物)の副種別を持つクリー	音声、動作	Dri5

レベル6 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
変成術	アイアンウッド <i>Ironwood</i>	0ft	5ポンド/Lvまでのアイアンウッド製の物体	1分/ 1ポンド	1日/Lv (解除可)	不可	不可	アイアンウッドを作成する。アイアンウッドは以下の特性がある。 ①鋼のように強靱で重く、火に耐える。それ以外の点に関しては木材に準拠する。 ②金属や鉄に作用する呪文の効果を受けない。木材に作用する呪文は作用するが燃えることはない。 この呪文をウッド・シェイプや、木材を使う(製作)判定と組み合わせて使えば、鋼鉄製のアイテムと同様に機能する木製のアイテムを作り出せる。これらのアイテムはドルイドでも自由に使える。 この呪文で通常生成できる半分の量のアイアンウッドしか生成しないなら、その際に作る武器、盾、鎧は+1の強化ボーナスを持つ魔法のアイテムとして扱われる。 物質要素 : 変質させる木材	音声、動作、物質	-
防御術	アンティライフ・シェル <i>Antilife Shell</i>	10ft	術者中心 半径10ft放射	1R	10分/Lv (解除可)	不可	可	ほとんどの種別の生きているクリーチャーの侵入を阻む、移動可能な半球状のエネルギー・フィールドを発生させる。この効果は、異形、巨人、植物、人怪、動物、粘体、人型生物、フェイ、魔獣、蟲、竜を締め出すが、アンデッド、エレメンタル、人造、来訪者には効果がない。 この呪文は防御的用途でのみ使用でき、攻撃的用途には使えない。この呪文が寄せつけないクリーチャーに対して、防御術による障壁を無理やり押し付けると、障壁は崩壊してしまう。 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、控え壁をつけない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ндеグレイト 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	Clr6
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	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、控え壁をつけない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ндеグレイト 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
防御術	グレーター・ディスペル・マジック <i>Dispel Magic, Greater</i>	中	1体か物体1つか呪文1つ	1標準	瞬間	不可	不可	目標型解説 : 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から術者レベル4ごとに1つの呪文を解呪できる。順に解呪判定(1d20+術者レベル、難易度は11+呪文の術者レベル)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。 この呪文は リムーヴ・カース で取り除ける効果を解呪できる可能性がある。この判定のDCは呪いのDCに等しい。 ※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	Wiz6、Clr6、Brd5
			半径20ftの爆発	"	"	"	"	効果範囲型解説 : 解呪判定を1回だけ行ない、その結果を範囲内の全てのクリーチャーに ディスペル・マジック をかけたように適用する。 効果範囲内にあって、かつ1つ以上の呪文の目標となっている物体1つ1つについても、クリーチャーに対するものと同じように解呪判定を行なう。効果範囲型解説は魔法のアイテムには作用しない。 継続中の効果範囲型呪文や効果型呪文で、その起点がこの呪文の効果範囲内にあるものについては、その呪文を解呪するための解呪判定を行なうことができる。継続中の呪文で、効果範囲がこの呪文の効果範囲と重複するものについては、解呪判定を行ない、成功すれば効果が切れる。ただし、効果が切れるのは重複する範囲内だけである。 継続中の呪文の効果である物体やクリーチャーがこの呪文の効果範囲内にいたら、解呪判定を行なうことができ、成功すればその物体なりクリーチャーなりを召喚した呪文は終了し、招来されたものは来たところに戻る。これはその物体なりクリーチャーなりを目標としている1つの呪文に対する解呪の試みに加えて行なわれる。		
			呪文の使い手1体	"	"	"	"	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が、この判定に+4のボーナスを得る。		
召喚術 (招来)	サモン・ネイチャーズ・アライヴ <i>Summon Nature's Ally VI</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・アライヴ」を参照のこと。 Lv.1〜4から 1d4+1 体か、Lv.5 から 1d3 体か、Lv.6 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	-

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	—
変成術	スペルスタッフ <i>Spellstaff</i>	接触	木製のクォータースタッフ1本	10分	消費まで 永続 (解除可)	意志・無効 (物体)	可 (物体)	自分が普通に発動できる呪文を1つ、木製のクォータースタッフに蓄える。杖にはそうした呪文を同時に1つしか蓄えておくことはできず、同時に2本以上のスペルスタッフを持つこともできない。術者は杖に蓄えた呪文を、あたかも自分が準備しておいた呪文であるかのように発動することができるが、それは1日に使える通常の呪文数には数えられない。呪文を発動するのに必要な物質要素があれば、スペルスタッフに蓄える時に消費する。 焦点具 : 呪文を蓄える杖	音声、動作、焦点	—
召喚術 (瞬間移動)	トランスポート・ヴァイア・プランツ <i>Transport via Plants</i>	無限	術者および物体が同意するクリーチャー複数体	1標準	1R	不可	不可	術者は(術者と同じサイズ分類以上の)普通の植物の中へ入り、同じ種類の別の植物へと、その2つの植物の間の距離がどれだけであろうと1ラウンドで飛び越えて行ける。その植物は生きているものでなければならない。行き先となる植物は術者のよく知っているものである必要はない。特定の種類の行き先植物の位置についてよく知らない場合、術者は単に方向と距離を指定すればよく、この呪文は術者を指定した場所に可能な限り近いところに連れて行く。特定の行き先植物を指定したが、その植物が生きているものでなかった場合、呪文は失敗し、術者は入口の植物から排出される。 術者は合計重量が自分の最大過重までの物品を運んでゆくことができる。また、術者レベル3レベルごとに1体の、同意する中型または小型サイズのクリーチャー(と、その最大過重までの物品)、ないしそれに相当するものを連れてゆくことができる。大型クリーチャーは中型クリーチャー2体相当、超大型クリーチャーは中型クリーチャー4体相当、等々と勘定する。この呪文により移送される全クリーチャーは互いの体に接触しており、うち1体以上が術者と接触していなければならない。 この呪文を使って植物クリーチャーから植物クリーチャーへの移動を行なうことはできない。 中に入っている間に植物が破壊された場合、対象は術者を含めて死亡し、死体や運んでいた物品はみな植物の外に排出される。	音声、動作	—
召喚術 (創造)[火]	ファイアー・シース <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の特異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 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	音声、動作、物質	—
占術	ファインド・ザ・パス <i>Find the Path</i>	自身が接触	術者あるいは1体	3R	10分/Lv	不可か 意志・無効 (無害)	不可あるいは可 (無害)	この呪文の受け手は、重要な特定の目的地(街、牢獄、湖、ダンジョンなど)に通じる最短かつ最も直接の経路を発見できる。その場所は重要でさえあれば野外でも、地下でも構わない。ファインド・ザ・パスは場所に対して働く。場所の中にある物体やクリーチャーには働かない。その場所は、呪文発動時に対象がいたのと同じ次元界になくなくてはならない。 この呪文によって、対象は最終的に自分を目的地に連れて行ってくれる正確な方向を知覚できる。呪文は適宜、たどるべき正確な道や、とるべき肉体的な行動を指示してくれる。 この呪文はメイズ呪文から対象を1ラウンドで脱出させる。 この占術は受け手に合わせて効果を与え、その仲間には影響しない。また、この呪文で示された道を進むときに術者を妨害する可能性のあるクリーチャーの行動を考慮したり予測したりすることはない。 焦点具 : 占術道具一式	音声、動作、焦点	Clr6、Brd6
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	アウルズ・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。	音声、動作、信仰	Wiz6、Clr6
変成術	マス・キャッツ・グレイス <i>Cat's Grace, Mass</i>	近	Lv体、互いに30ft以内	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可	キャッツ・グレイスと同様(下記)だが、複数のクリーチャーに機能する。 対象の[敏捷力]に+4の強化ボーナスを与える。	音声、動作、信仰	Dri6、Brd6
召喚術 (治癒)	マス・キュア・ライト・ウOUNDS <i>Cure Light Wounds, Mass</i>	近	Lv体、互いに30ft以内	1標準	瞬間	意志・半減	可	術者は正のエネルギーを注ぎ込み、選択したクリーチャーそれぞれに対して1d8+Lv(最大1d8+25)ポイントのダメージを回復させる。範囲内のアンデッドには回復ではなく、逆にダメージを与える。作用を受けたアンデッドはそれぞれ意志セーブを試み、成功すればダメージを半減させることができる。	音声、動作	Clr6、Brd5
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
変成術	マス・ベアズ・エンデュランス <i>Bear's Endurance, Mass</i>	近	Lv体、互いに30ft以内	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象の[耐久力]に+4の強化ボーナスを与える。この効果により上昇したhpは一時的hpではないため、効果時間経過後になっても受けたダメージ量は変わらない。	音声、動作、信仰	Wiz6、Clr6

変成術 [地]	ムーヴ・アース <i>Move Earth</i>	長	一辺750ft正方形の範囲まで、深さ10ftまでの土 (自在)	本文	瞬間	不可	不可	土を動かす、堤防を崩し、塚を移動させ、砂丘を移すことができる。岩でできたものを崩したり動かしたりすることはできない。 発動時間は一辺150フィートの正方形(深さ10フィートまで)につき10分を要する(最大4時間10分)。 この呪文は地面を激しく破壊するものではなく、地面に波のような山と谷を生み出し、地面は望んだ形になるまで氷河のように液化して反応する。木々や建造物、岩の塊などにはほとんど作用しないが、高度や互いの位置は変わることがある。 この呪文をトンネルを掘るのに使用することはできず、また、クリーチャーを捕らえたり生き埋めにしたりすることもできない。 この呪文は(地)の副種別のクリーチャーには効果を持たない。 物質要素 : 粘土、ローム、砂、鉄製の刃	音声、動作、物質	Wiz6
変成術	ライヴオーク <i>Liveoak</i>	接触	健康な超大型のオークの木1本	10分	1日/Lv (解除可)	不可	不可	オーク(カシやナラ)の木を守り手や番人に変える。複数のライヴオークを同時に維持することはできない。術者レベルごとに日本語で3文字までの作動条件を目標の木に対して設定しておくことができる。この呪文が作動すると、木はトリエントのように自律行動を開始する。 ライヴオークが解呪されると、木はどこにしようとして根を下ろす。術者が解除した場合、木は自分の元いた場所に戻って根を下ろそうとする。	音声、動作	—
変成術	リペル・ウッド <i>Repel Wood</i>	60ft	術者から60ft直線状の放射	1標準	1分/Lv (解除可)	不可	不可	術者から発したエネルギー波が術者の指定した方向へと移動し、呪文の経路内にあったすべての木製の物体を術者から呪文の“距離”限界まで押し退ける。木製で、直径が3インチより大きく固定された物体には作用しないが、固定されていない物体には作用する。直径3インチ以下で固定された物体は割れるか壊れてしまい、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。 木製の盾やスピア、武器の木製の柄やつか、アローやボルトなどの物体は押し戻され、持ち主と一緒に引きずっていく。運搬しているアイテムに引きずられるクリーチャーはそれを手放すことができる。盾に引きずられるクリーチャーは移動アクションでその盾を外し、フリー・アクションで落とすことができる。押し戻されまいとしてスピアを地面に突き立てた場合、そのスピアは砕けてしまう。木製の部分がある魔法のアイテムも押し退けられるが、アンティマジック・フィールドはこの効果を遮断する。 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。	音声、動作	—

レベル7 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
変成術	アニメイト・プランツ <i>Animate Plants</i>	近	大型サイズの 植物1体/3Lv	1標準	1R/Lv	不可	不可	<p>自律行動能力: 自律行動をしない植物に自分で動く力とかりそめの生命を与える。自律行動能力を得た植物は、同じサイズのアニメイテッド・オブジェクトであるかのように、術者が最初に指示したものに攻撃を仕掛ける。</p> <p>超大型サイズの植物は大型サイズ以下の植物2個ぶん、巨大サイズの植物は4個ぶん、超巨大サイズの物体は8個ぶんとして、自律させることができる。術者は植物が攻撃すべき1つあるいは複数の目標を移動アクションとして変更することができる。</p> <p>自律した植物にはアニメイテッド・オブジェクトのデータを使用する。ただし、サイズが中型以下の植物は硬度を持たない。</p> <p>この呪文は植物クリーチャーに作用を及ぼすことも、命を持たぬ植物性の材質に作用を及ぼすこともできない。</p> <p>からみつき: エンタングル(下記)と同様に扱う。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>範囲内は移動困難な地形として扱う。</p> <p>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。</p>	音声	-
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)	<p>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を与えることができ、それぞれが独立に行動できる。</p> <p>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うと、80%の確率で雲、霧、蒸気などと間違えられるだろう。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>	音声、動作、 信仰	Clr6
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	<p>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。</p> <p>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、自分と同じエリアにいるクリーチャーを攻撃する。</p>	音声、動作	-
占術 (念視)	グレーター・スクライミング <i>Scrying, Greater</i>	本文	魔法的感知 器官	1標準	1時間/Lv	意志・無効	可	<p>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。</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>* 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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>以下の呪文はこの感知器官を通じて確実に機能する: タンズ、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、リード・マジック。</p> <p>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。</p> <p>焦点具: 1,000gpの価値がある銀の鏡</p>	音声、動作、 信仰、焦点	Wiz7、Clr7、 Brd6

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関わらず)。	音声、動作	Wiz7、Clr7
召喚術 (招来)	サモン・ネイチャーズ・アライVII <i>Summon Nature's Ally VII</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.1～5から1d4+1体か、Lv.6から1d3体か、Lv.7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	—
力術 [光]	サンビーム <i>Sunbeam</i>	60ft	術者の手を起点とした直線	1標準	1R/Lvか光線を射ち尽くすまで	反応・無効および反応・半減(本文)	可	この呪文の持続時間の間、術者は毎ラウンド1回の標準アクションで光のビーム(術者レベル3ごとに1本、最大6本)を呼び出すことができる。持続時間が切れるか、決められた本数のビームをすべて射ち尽くしてしまうと、呪文は終了する。 ビームの範囲内にいたすべてのクリーチャーは盲目状態となり、4d6ポイントのダメージを被る。太陽光によって害を受けるか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術者レベルごとに1d6(最大20d6)ポイントのダメージを被る(反応セーブに成功すれば半分のダメージ)。さらに、このようなクリーチャー	音声、動作、信仰	—
変成術	チェンジスタッフ <i>Changestaff</i>	接触	スタッフ1本	1R	1時間/Lv(解除可)	不可	不可	特別に用意したクォータースタッフを超大型サイズ(身長約24フィート)のトリエントに似たクリーチャーに変える。このスタッフ・トリエントは術者を守り、口頭による命令に従う。しかし、これは実際にはトリエントではないので、本物のトリエントと会話したり、木々を操ったりすることはできない。hpが0以下に減少した場合、スタッフ・トリエントは粉々になって崩れ落ち、杖は壊れてしまう。そのように壊れたものでなければ、呪文の持続時間が切れた時点(あるいは解除した時点)で杖はもとの姿に戻り、この呪文を次に発動する際の焦点具として使うことができる。スタッフ・トリエントは、常に完全な状態で現れる。前回現れた時にどれだけ傷を負っていても関係ない。 焦点具: 28日かけて彫刻を施し磨き上げられたクォータースタッフ	音声、動作、焦点	—
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、ブラーやディスプレイ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けたり、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。 物質要素: 眼軟膏(250gp)	音声、動作、物質	Wiz6、Clr5
変成術	トランスミュート・メタル・トゥ・ウッド <i>Transmute Metal to Wood</i>	長	半径40ft爆発内の金属の物体全て	1標準	瞬間	不可	可(物体、本文)	効果範囲内のすべての金属製の物体を木製のものに変える。クリーチャーが運搬している武器、防具、その他の金属製の物体も作用を受ける。金属製の魔法の物体は、この呪文に対して20+術者レベルの呪文抵抗を有する。アーティファクトを変成することはできない。金属から木に変えられてしまった武器は攻撃とダメージのロールに-2のペナルティを被る。金属から木に変えられてしまった鎧はACへのボーナスが2減少する。この呪文によって変化した武器は攻撃ロールで出目が1か2であれば砕け、壊れてしまう。この呪文によって変化した鎧は攻撃ロールの出目が19か20で命中を受けた場合、そのたびごとにACボーナスをさらに1点ずつ失う。 ウィッシュ、ミラクル、リミテッド・ウィッシュなどの呪文やそれに類する魔法のみが変成された物体を金属の状態へと戻すことができる。	音声、動作、信仰	—
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、(フィーズ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。 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を及ぼす。	音声、動作	Clr6

力術[火]	ファイアー・ストーム <i>Fire Storm</i>	中	一辺10ftの 立方体の区画 2個分/Lv (自在)	1標準	瞬間	反応・半減	可	効果範囲全体が轟音をあげる炎に包まれて一掃される。術者が望めば、荒れ狂う炎は効果範囲内の自然の植物や地表を覆う植物、植物クリーチャーにダメージを与えないようにもできる。効果範囲内にいるそれ以外のクリーチャーは術者レベルごとに1d6(最大20d6)ポイントの[火]ダメージを被る。反応セーブに失敗したクリーチャーは炎に包まれ、炎が消されるまで毎ラウンド4d6ポイントの[火]ダメージを受ける。炎を消すには全ラウンド・アクションを消費してDC20の反応セーブに成功しなければならない。	音声、動作	Clr8
召喚術 (治癒)	マス・キュア・モデレット・ウーンズ <i>Cure Moderate Wounds, Mass</i>	近	Lv体、互いに 30ft以内	1標準	瞬間	意志・半減	可	術者は正のエネルギーを注ぎ込み、選択したクリーチャーそれぞれに対して2d8+Lv(最大2d8+30)ポイントのダメージを回復させる。範囲内のアンデッドには回復ではなく、逆にダメージを与える。作用を受けたアンデッドはそれぞれ意志セーブを試み、成功すればダメージを半減させることができる。	音声、動作	Clr6、Brd6

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[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	激しい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。 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。 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。 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。 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)。 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に全て閉じられる。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。 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)。 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呑み込まれてしまう。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。 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】判定を行な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。	音声、動作、信仰	Cler8
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	-
変成術	コントロール・プランツ <i>Control Plants</i>	近	2HD/Lvまでの 植物クリー チャー、互いに 30ft以内	1標準	1分/Lv	意志・無効	不可	複数の植物クリーチャーの行動を制御する。術者はクリーチャーに声で命令を下す。術者がどんな言語で話そうと、クリーチャーはそれを理解する。声で意思疎通することが不可能な場合でも、制御下にある植物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。 自殺的あるいは自己破壊的な命令は単に無視される。 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.1〜6から 1d4+1 体か、Lv.7 から 1d3 体か、Lv.8 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	-
召喚術 (招来)	サモン・ネイチャーズ・アライ VIII <i>Summon Nature's Ally VIII</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.1〜6から 1d4+1 体か、Lv.7 から 1d3 体か、Lv.8 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	-
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持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。	音声、動作、信仰	Wiz8
死霊術 [即死]	フィンガー・オヴ・デス <i>Finger of Death</i>	近	1体	1標準	瞬間	頑健・不完全	可	即座に術者レベルごとに10ポイントのダメージを与える。目標の頑健セーブが成功した場合、代わりに3d6+術者レベルごとに1ポイントのダメージを被る。セーヴィング・スローに成功しても、対象がダメージによって死ぬことはある。	音声、動作	Wiz7
召喚術 (治癒)	マス・キュア・シリアス・ウーンズ <i>Cure Serious Wounds, Mass</i>	近	Lv体、互いに 30ft以内	1標準	瞬間	意志・半減	可	術者は正のエネルギーを注ぎ込み、選択したクリーチャーそれぞれに対して3d8+Lv(最大3d8+35)ポイントのダメージを回復させる。範囲内のアンデッドには回復ではなく、逆にダメージを与える。作用を受けたアンデッドはそれぞれ意志セーブを試み、成功すればダメージを半減させることができる。	音声、動作	Cler7

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	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。 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。 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。	音声、動作	—
変成術	リヴァース・グラビティ <i>Reverse Gravity</i>	中	一辺1ftの立方 体の区画Lv固 まで(自在)	1標準	1R/Lv (解除可)	不可 (本文)	不可	効果範囲内の重力を逆転させ、その中にある固定されていない物体やクリーチャーは上の方へと落ちていき、1ラウンドで効果範囲の上端に達する。この落下の間に何らかにぶつかった場合、落下する物体やクリーチャーは通常通り下の方へ落下しているかのようにそれに激突する。物体やクリーチャーが何にもぶつからずに効果範囲の上端へ到達した場合、それらは呪文が切れるまで、わずかに上下に揺れながらその場所に留まる。呪文の持続時間終了時に、作用を受けた物体やクリーチャーは下へと落下する。 効果範囲内のクリーチャーは呪文に取り込まれた時点で反応セーブを行ない、何かにしがみついていることができる。飛行や空中浮揚のできるクリーチャーは落下せずにすむ。	音声、動作、 信仰	Wiz7
召喚術 (瞬間移動)	ワード・オウ・リコール <i>Word of Recall</i>	無限	術者および接 触した物体ある いは他の同意 するクリー チャー	1標準	瞬間	不可か 意志・無効 (無害、物体)	不可あ るいは 可 (無害、 物体)	術者は即座に自分の避難所へと瞬間移動する。術者は呪文を準備するときに避難所を指定しておかなければならず、そこは術者がよく知っている場所でなければならない。実際に到着する地点は、あらかじめ指定しておいた10フィート×10フィートまでの広さの範囲である。術者は同じ次元界の中なら、どんなに離れた距離からでも瞬間移動できるが、異なる次元界の間を移動することはできない。術者は自分自身に加えて、物体を何でも持ってゆくことができる。ただし物体の総重量が術者の最大荷重を超えてはならない。これに加えて術者レベル3レベルごとに、同意した中型以下のクリーチャー(最大荷重までの装備品や物品をもった状態でよい)1体相当の者を連れて行ける。大型クリーチャー1体は中型クリーチャー2体ぶん、超大型1体は大型2体ぶん、といった形で数える。連れて行かれるクリーチャーはみなお互いに接触しており、かつその1体以上が術者と接触しておらねばならない。以上の制限を守らなかった場合、呪文は失敗する。 同意しないクリーチャーをこの呪文で運ぶことはできない。同様に、クリーチャーの所有する物体は、そのクリーチャーが意志セーブ(あるいは呪文抵抗)に成功すれば瞬間移動されないようにすることができる。装備中でなく、魔法の力を持たない物体はセーヴィング・スローを行うことはできない。	音声	Clr6
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	音声、動作、 信仰	—

レベル9 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
心術 (強制) [精神作用]	アンティパシー <i>Antipathy</i>	近	場所(一辺10ft 立方体の区画 Lv個まで)1つか 物体1つ	1時間	2時間/Lv (解除可)	意志・不完全	可	1つの物体か場所から、術者が定義した特定の種類の知的クリーチャーか、特定の属性のクリーチャーを追い払う魔法的な波動を放射させる。呪文が持続している間、定義したクリーチャーはその場所や物体を放棄し避けるようになり、自発的に戻って来るができなくなる。セーヴィング・スローに成功したクリーチャーはその場所に留まったり物体に触ったりできるが、その【敏捷力】は4ポイント低下する。 アンティパシーはシンパシーを相殺し、解呪する。	音声、動作、 信仰	Wiz8
召喚術 (招来) [本文]	エレメンタル・スウォーム <i>Elemental Swarm</i>	中	招来された2体 以上、互いに 30ft以内	10分	10分/Lv (解除可)	不可	不可	元素界へのポータル(転移門)を開き、そこからエレメンタルを招来する。使用時に元素界(地、水、火、風)を選択する。 呪文が完成すると、2d4体の大型エレメンタルが現れる。10分後、1d4体の超大型エレメンタルが現れる。そのさらに10分後、1体のグレーター・エレメンタルが現れる。各エレメンタルはHDごとに最大のhpを有する。一度現れると、エレメンタルは呪文の持続時間の間、術者の命令に従う。 エレメンタルはたとえ他の誰かが彼らを制御した場合でも、術者を攻撃することはない。制御の維持に精神集中は必要ない。術者はいつでもエレメンタルを単体で、あるいはまとめて退去させることができる。 地、水、火、風のクリーチャーを招来するために使用すると、この呪文はその補足説明を持つ呪文となる。	音声、動作	—
召喚術 (招来)	サモン・ネイチャーズ・アライX <i>Summon Nature's Ally IX</i>	近	召喚された 1体	1R	1R/Lv (解除可)	不可	不可	自然の存在を召喚する。召喚されたクリーチャーは、術者の手番で射程内の任意の場所に配置でき、即座に術者の敵に最適の手段で攻撃を行う。召喚したクリーチャーと意志の疎通が行えるなら、特定の敵を攻撃したり、攻撃以外の行動をとらせたりすることができる。 召喚できるクリーチャーは「サモン・ネイチャーズ・アライ表」を参照のこと。 Lv.1〜7から 1d4+1 体か、Lv.8 から 1d3 体か、Lv.9 から 1 体召喚できる。 召喚したクリーチャーは他のクリーチャーを召喚する能力、瞬間移動、次元界移動の能力を行えない。 焦点具 : 小さな袍と小さなロウソク 術者は多種多様なクリーチャーの姿をとることができる。この呪文は術者が選んだ種別により、オルダー・セルフ、ビースト・フォームIV、エレメンタル・ボディIV、フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンIII、ジャイアント・フォームII、プラント・シェイプIIIのどれかと同様に働く。1ラウンドに1回フリー・アクションで別の姿に変わることができる。この変身は標準行動の直前か直後に瞬間的に起こり、アクションの途中で起こることはない。 焦点具 : ジェイド(翡翠)のサークレット(1,500gp)	音声、動作、 信仰、焦点	—
変成術 (ポリモーフ)	シェイプチェンジ <i>Shapechange</i>	自身	術者	1標準	10分/Lv (解除可)	—	—	アドヴァンスト・テンプレートを適用したシャンプリング・マウンド(シャンブラー)を1d4+2体作り出す。シャンブラーは自発的に戦闘で術者を助けたり、特定の使命を果たしたり、番人を務めたりする。彼らは術者が解除しない限り、7日の間、術者のそばに付き従う。ただし、シャンブラーが警備任務のためにだけ作り出された場合、呪文の持続時間は7ヶ月となる。この場合、シャンブラーには特定の敷地や場所を守るよう命じることしかできない。警備任務のために呼び出されたシャンブラーは、最初に現れた地点から測って呪文の“距離”より外へと移動することはできない。 術者は一度にこの呪文の効果を1つだけ発揮させることができる。前の呪文の効果が残っている間に新しく発動したなら、前の呪文は解呪される。 シャンブラーは招来された場所の地形が雨の多い土地や沼地や湿気の多い土地である場合にのみ、通常のシャンプリング・マウンド同様の「火」への抵抗力を持つ。	音声、動作、 焦点	Wiz9
召喚術 (創造)	シャンブラー <i>Shambler</i>	中	シャンプリング・マウンド3体以上、互いに30ft以内 (本文)	1標準	7日か 7ヶ月 (解除可)	不可	不可	術者は、1つの物体か場所から、術者が定義した特定の種類の知的クリーチャーか、特定の属性のクリーチャーを惹きつける魔法的な波動を放射させる。その場所に留まるかその物体に触れたいという強い衝動をうける。セーヴィング・スローに成功したクリーチャーは、この心術効果から解放されるが、1d6×10分後にさらにもう1度セーブを行わなければならない。このセーブに失敗すれば、影響を受けたクリーチャーはその場所や物体のところに戻ろうとする。 シンパシーはアンティパシーを相殺し、解呪する。 物質要素 : 磨り潰した真珠(1,500gp)と蜂蜜一滴	音声、動作	—
心術 (強制) [精神作用]	シンパシー <i>Sympathy</i>	近	場所(一辺10平方ft/Lvまで)1つか 物体1つ	1時間	2時間/Lv (解除可)	意志・無効	可	術者は、1つの物体か場所から、術者が定義した特定の種類の知的クリーチャーか、特定の属性のクリーチャーを惹きつける魔法的な波動を放射させる。その場所に留まるかその物体に触れたいという強い衝動をうける。セーヴィング・スローに成功したクリーチャーは、この心術効果から解放されるが、1d6×10分後にさらにもう1度セーブを行わなければならない。このセーブに失敗すれば、影響を受けたクリーチャーはその場所や物体のところに戻ろうとする。 シンパシーはアンティパシーを相殺し、解呪する。 物質要素 : 磨り潰した真珠(1,500gp)と蜂蜜一滴	音声、動作、 物質	Wiz8
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	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。 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。 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。 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。 5〜10ラウンド目 : 豪雨と荒れ狂う風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。 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。	音声、動作	Clr9

占術	フォアサイト <i>Foresight</i>	自身	本文	1標準	10分/Lv	—	—	この呪文は術者に、自分や他人に関する強力な第六感を与える。 ①呪文が発動されると即座に、術者は呪文の対象に及ぶ差し迫った危険や害についての警告を受ける。 ②術者は不意打ちを受けることも、立ちすくみ状態になることもない。 ③術者はACと反応セーブに+2の洞察ボーナスを得る。ACへの【敏捷力】ボーナスを失うような場合には、この洞察ボーナスも失う。 上記と同様の効果を得るが、術者が目標に伝えなければ効果は一切ない。また、③の効果は得られない。	音声、動作、 信仰	Wiz9
召喚術 (治癒)	マス・キュア・クリティカル・ウ ンズ <i>Cure Critical Wounds, Mass</i>	近	Lv体、互いに 30ft以内	1標準	瞬間	意志・無効 (無害)	可 (無害)	術者は正のエネルギーを注ぎ込み、選択したクリーチャーそれぞれに対して4d8+Lv(最大4d8+40)ポイントのダメージを回復させる。範囲内のアンデッドには回復ではなく、逆にダメージを与える。作用を受けたアンデッドはそれぞれ意志セーブを試み、成功すればダメージを半減させることができる。	音声、動作	Clr8
召喚術 (治癒)	リジェネレート <i>Regenerate</i>	接触	生きているク リーチャー1体	3全R	瞬間	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	対象の切断された肉体の一部(手足の指、手、足、腕、脚、尻尾、果ては複数の頭を持つクリーチャーの頭ですら)、折れた骨、損なわれた内臓が再生する。この呪文を発動した後、切断された部位がその場にあり、そのクリーチャーにくっつけられているなら、肉体の再生は1ラウンドで完了する。そうでなければ2d10ラウンドかかる。 さらにこの呪文は4d8+術者レベルごとに1(最大+35)ポイントのダメージも治癒し、過労状態と疲労状態も取り除き、対象が被っていたすべての非致傷ダメージも除去する。 生きていないクリーチャー(アンデッドを含む)には効果はない。	音声、動作、 信仰	Clr7