

ドルイド呪文 Druid Spells

0レベル・ドルイド呪文（初級信仰呪文）

ヴァーチュー：対象は1ポイントの一時的hpを得る。

ガイダンス：1回の攻撃ロールかセーヴィング・スローか技能判定に+1。

クリエイト・ウォーター：2ガロン/レベルの純水を作る（訳注：1ガロン 3.8リットル）。

スタビライズ：瀕死状態のクリーチャーを容態安定状態にする。

ディテクト・ポイズン：1体のクリーチャーか小さな物体1つの毒を感知する。

ディテクト・マジック：60フィート以内の呪文や魔法のアイテムを感知する。

ノウ・ディレクション：術者は北が分かる。

ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク：1立方フィート/レベルの食料か水を浄化する。

メンディング：物体1個の小さな破損を修理する。

ライト：物体を松明のように輝かせる。

リード・マジック：巻物や呪文書を読む。

レジスタンス：対象はセーヴィング・スローに+1を得る。

1レベル・ドルイド呪文

エンタングル：半径40フィート以内の全員に植物がからみつく。

エンデュア・エレメンツ：熱くても寒くても快適に過ごせる。

オブスキュアリング・ミスト：術者の周囲を霧で覆う。

カム・アニマルズ：合計HDが2d4 + レベルまでの動物たちを落ち着かせる。

キュア・ライト・ウーンズ：1d8 + 1 / レベル（最大+5）のダメージを癒す。

グッドベリー：それぞれが1hpを回復させるベリーを2d4個作る（24時間で最大8hpまで）。

サモン・ネイチャーズ・アライ：クリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。

シャレイリ：1分/レベルの間、棍棒やクォータースタッフは+1武器になり2d6ダメージを与える。

ジャンプ：対象は 軽業 判定に幾つかのボーナスを得る。

スピーク・ウィズ・アニマルズ：術者は動物と意思疎通できる。

チャーム・アニマル：動物1体を術者の友とする。

ディテクト・アニマルズ・オア・プランツ：動物や植物を感知する。

ディテクト・スネアーズ・アンド・ピッツ：自然な、もしくは原始的な罠を感知する。

ハイド・フロム・アニマルズ：動物は1体/レベルの対象を感知できない。

パス・ウィズアウト・トレイス：1体/レベルの対象は痕跡を残さなくなる。

フェアリー・ファイアー：対象の輪郭が光り、ブラー呪文や視認困難、その他の効果を妨げる。

プロデュース・フレイム：接触か投擲で1d6 + 1 / レベルのダメージを与える炎。

マジック・ファンク：対象の肉体武器1つの攻撃とダメージに+1ボーナス。

マジック・ストーン：3個の石が攻撃ロールに+1され、1d6 + 1のダメージを与えるようになる。

ロングストライダー：術者の移動速度が10フィート上昇する。

2レベル・ドルイド呪文

アウルズ・ウィズダム：対象は1分/レベルの間、【判断力】に+4を得る。

アニマル・トランス : 2d6までのHDのクリーチャーを魅了する。

アニマル・メッセンジャー : 超小型の動物を特定の場所にする。

ウォーブ・ウッド : 木を曲げる。

ウッド・シェイプ : 木製品の形を術者が望むように変える。

ガスト・オヴ・ウィンド : 小さなクリーチャーを吹き飛ばしたり打ち倒す風。

キャッツ・グレイス : 対象は1分 / レベルの間、【敏捷力】に +4を得る。

サモン・スウォーム : バット、ラット、スパイダーのスウォームを召喚する。

サモン・ネイチャーズ・アライII : クリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。

スパイダー・クライム : 壁や天井を歩く能力を与える。

ソフン・アース・アンド・ストーン : 石を粘土に変える、または土を砂や泥に変える。

チル・メタル : 金属を冷却し、触れたものにダメージを与える。

ツリー・シェイプ : 1時間 / レベルの間、術者は完全に木ようになる。

ディレイ・ポイズン : 1時間 / レベルの間、毒が対象を蝕むのを止める。

バークスキン : 外皮に +2 (またはそれ以上) の強化ボーナスを与える。

ヒート・メタル : 金属を加熱し、接触したものにダメージを与える。

ファイアー・トラップ(物) : 物体が開かれたときに1d4 + 1 / レベルのダメージを与える。

フォッグ・クラウド : 霧で視界をさえぎる。

ブルズ・ストレンクス : 対象は1分 / レベルの間、【筋力】に +4を得る。

フレイミング・スフィア : 転がる炎の玉が3d6の [火] ダメージを与える。

フレイム・ブレード : 近接接触攻撃で1d8 + 1 / 2レベルのダメージを与える。

ベアズ・エンデュアランス : 対象は1分 / レベルの間、【耐久力】に +4を得る。

ホールド・アニマル : 動物を1ラウンド / レベルの間**麻痺状態**にする。

リデュース・アニマル : 同意した動物1体を縮小する。

レジスト・エナジー : 特定のエネルギー種別のダメージをそれぞれ10点 (またはそれ以上) 無効化する。

レッサー・レストレーション : 魔法による能力値ペナルティを解呪するか、1d4の能力値ダメージを治す。

3レベル・ドルイド呪文

ウィンド・ウォール : 矢、小さなクリーチャー、ガス類を防ぐ。

ウォーター・ブリージング : 対象は水中で呼吸できるようになる。

キュア・モデレット・ウーンズ : 2d8 + 1 / レベル (最大 + 10) のダメージを癒す。

クウェンチ : 火を消す。

コール・ライトニング : 空から雷を呼び落とす。1本のボルトにつき3d6ダメージ。

コンテイジョン : 対象は選択した病気にかかる。

サモン・ネイチャーズ・アライIII : クリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。

ストーン・シェイプ : 石をどんな形にでも彫刻する。

スネア : 魔法のブービートラップを仕掛ける。

スパイク・グロウス : 範囲内のクリーチャーは1d4ダメージを受け、減速状態になる。

スピーク・ウィズ・プランツ : 術者は植物や植物クリーチャーを会話できる。

スリート・ストーム : 視覚と移動を妨げる。

ディミニッシュ・プランツ：通常の植物のサイズを縮めたり成長を阻害したりする。

デイライト：半径60フィートの明るい光。

ドミネイト・アニマル：動物1体は術者の無音かつ精神的な命令に従う。

ニュートラライズ・ポイズン：対象の毒を解毒するか、対象が持つ毒を中和する。

プラント・グロウス：植物を成長させ、収穫を増す。

プロテクション・フロム・エナジー：1種類のエネルギーのダメージを12点/レベルだけ吸収する。

ポイズン：近接接触攻撃で1d3の【耐久力】ダメージを6ラウンドまで毎ラウンド与える。

グレーター・マジック・ファンク：肉体武器1つに+1/4レベルの強化ボーナス（最大+5）。

メルド・イントゥ・ストーン：術者と所持品が石と融合する。

リムーヴ・ディジーズ：対象にかかっている病気を全て治す。

4レベル・ドルイド呪文

アイス・ストーム：直径40フィートの円筒形の範囲にひょうで5d6ダメージを与える。

アンティプラント・シェル：動く植物を寄せ付けない。

エア・ウォーク：対象は空気が固体であるかのように歩ける（45度の角度で昇り降りできる）。

キュア・シリアス・ウーンズ：3d8+1/レベル（最大+15）のダメージを癒す。

コマンド・プランツ：植物クリーチャーの行動を制御する。

コントロール・ウォーター：水量を上下できる。

サモン・ネイチャーズ・アライV：クリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。

ジャイアント・ヴァーミン：ムカデ、サソリまたはクモを巨大な虫に変える。

スクライミング（焦）：離れた対象を観察する。

スパイク・ストーンズ：範囲内のクリーチャーは1d8ダメージを受け、減速状態になる。

ディスペル・マジック：1つの魔法の呪文や効果を打ち消す。

ブライト：植物1つを枯死させるか、植物クリーチャーに1d6/レベルのダメージを与える。

フリーダム・オヴ・ムーブメント：対象は移動への妨害効果を見逃して通常通り移動できる。

フレイム・ストライク：聖なる炎が敵を打ち、1d6/レベルのダメージ。

ラスティング・グラスブ：接触した鉄や合金を腐食させる。

リインカーネイト：死亡した目標をランダムな種族で復活させる。

リベル・ヴァーミン：昆虫やクモ、その他の虫を10フィート以内に近寄らせない。

5レベル・ドルイド呪文

アウェイクン（物）：動物か植物が人間のような自我を得る。

アトーンメント（物焦）：対象から悪しき行ないの負担を取り除き、魔法による属性変化を戻す。

アニマル・グロウス：動物1体のサイズを2倍にする。

アンハロウ（物）：指定した土地を邪悪な土地にする。

インセクト・ブレイク：ワスプ・スウォームがクリーチャーを攻撃する。

ウォール・オヴ・ゾーンズ：通り抜けようとするものにダメージを与える。

ウォール・オヴ・ファイアー：10フィート以内に2d4、20フィート以内に1d4ポイントの[火]ダメージを与える。壁を抜けた相手には2d6+1/レベルのダメージ。

キュア・クリティカル・ウーンズ：4d8+1/レベル（最大+20）のダメージを癒す。

コール・ライトニング・ストーム：コール・ライトニングと同様だが、5d6ダメージを与える。

コミュン・ウィズ・ネイチャー：1マイル/レベルの地形について知る。

コントロール・ウィンズ：風の強さと方向を変える。

サモン・ネイチャーズ・アライV：クリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。

ストーンスキン(物)：ダメージ減少10/アダマンティンを与える。

ツリー・ストライド：1つの木から離れた別の木に移動する。

デス・ワード：[即死]呪文や負のエネルギーに対するいくつかのボーナスを得る。

トランスミュート・マッド・トゥ・ロック：一辺10フィート/レベルの立体2つまでの泥を石に変える。

トランスミュート・ロック・トゥ・マッド：一辺10フィート/レベルの立体2つまでの石を泥に変える。

ハロウ(物)：指定した土地を神聖な土地とする。

ベイルフル・ポリモーフ：対象を無害な動物に変える。

6レベル・ドルイド呪文

アイアンウッド：金属と同じ強度を持った魔法の木。

マス・アウルズ・ウィズダム：1体/レベルの対象にアウルズ・ウィズダムをかける。

アンティライフ・シェル：半径10フィートの領域が生きているクリーチャーを弾く。

ウォール・オヴ・ストーン：自由な形の石の壁を作り出す。

マス・キャッツ・グレイス：1体/レベルの対象にキャッツ・グレイスをかける。

マス・キュア・ライト・ウーンズ：1体/レベルの対象のダメージを1d8 + 1/レベルだけ癒す。

グレーター・ディスベル・マジック：ディスベル・マジックと同様だが、複数の対象に影響を及ぼすことができる。

サモン・ネイチャーズ・アライVI：クリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。

ストーン・テル：自然石か加工された石と会話する。

スペルスタッフ：木製のクォータースタッフに呪文を1つ蓄える。

トランスポート・ヴァイア・プランツ：1つの植物から同種のものに瞬間移動する。

ファイアー・シーズ：ドングリやベリー（ヒイラギの実）を爆弾や手榴弾に変える。

ファインド・ザ・パス：ある場所への最も直接的な道を示す。

マス・ブルズ・ストレンクス：1体/レベルの対象にブルズ・ストレンクスをかける。

マス・ベアズ・エンデュアランス：1体/レベルの対象にベアズ・エンデュアランスをかける。

ムーヴ・アース：溝を掘り、丘を造る。

ライブオーク：樫の木がトレント・ガーディアンになる。

リベル・ウッド：木製品を押しつける。

7レベル・ドルイド呪文

アニメイト・プランツ：1つ以上の植物を動かす、術者のために戦わせる。

ウィンド・ウォーク：術者と仲間は気体となって高速で飛行する。

マス・キュア・モデレット・ウーンズ：1体/レベルの対象のダメージを2d8 + 1/レベルだけ癒す。

クリーピング・ドゥーム：センチピード（ムカデ）のスウォームが術者の命令で攻撃する。

グレーター・スクライング：スクライングと同様だが、素早く発動でき、長く持続する。

コントロール・ウェザー：局地的な天気を変える。

サモン・ネイチャーズ・アライVII：クリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。

サンビーム：複数のビームが4d6のダメージを与え、**盲目状態**にする。

チェンジスタッフ：術者のスタッフが命令に従うトレントになる。

トゥルー・シーイング(物)：術者は本当に存在するもの全てが見える。

トランスミュート・メタル・トゥ・ウッド：半径40フィート以内の金属を木に変える。

ヒール：10 / レベルのダメージを癒し、全ての病気と精神的状態を治す。

ファイアー・ストーム：1d6 / レベルの [火] ダメージ。

8レベル・ドルイド呪文

アースクウェイク：半径80フィートの範囲に激しい振動を起こす。

アニマル・シェイプス：1体 / レベルの仲間を選択した動物に変身させる。

マス・キュア・シリアス・ウーンズ：1体 / レベルの対象のダメージを3d8 + 1 / レベルだけ癒す。

コントロール・プランツ：1体かそれ以上の植物クリーチャーの行動を操る。

サモン・ネイチャーズ・アライVIII：クリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。

サンバースト：10フィート以内の全てのクリーチャーを**盲目状態**にし、6d6のダメージを与える。

フィンガー・オヴ・デス：1つの目標に10 / レベルのダメージを与える。

リヴァース・グラヴィティ：物体やクリーチャーは上に落ちる。

リベル・メタル・オア・ストーン：金属や石を押し上げる。

ワード・オヴ・リコール：術者は指定した場所に瞬間移動する。

ワールウィンド：竜巻がダメージを与え、クリーチャーを持ち上げる。

9レベル・ドルイド呪文

アンティパシー：物体か場所が特定のクリーチャーを追い返すようにする。

エレメンタル・スウォーム：複数のエレメンタルを召喚する。

マス・キュア・クリティカル・ウーンズ：1体 / レベルの対象のダメージを4d8 + 1 / レベルだけ癒す。

サモン・ネイチャーズ・アライIX：クリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。

シェイプチェンジ(焦)：術者は特定のクリーチャーに変身し、毎ラウンド姿を変えることができる。

シャンブラー：1d4 + 2体のシャンブリング・マウンドを作り、術者のために戦わせる。

シンパシー(物)：物体か場所が特定のクリーチャーを惹きつけるようにする。

ストーム・オヴ・ヴェンジャンス：嵐が酸と雷と雹を降らす。

フォアサイト：“第六感”が差し迫った危険を警告する。

リジェネレート：対象の失われた四肢を再生し、4d8 + 1 / レベルのダメージを癒す(最大 + 35)。