

| 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 |
|------------------|---------------------------------------|---------------|-----------------------|-----|--------------|---------------|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|---------------------------------------|
| 召喚術 (創造)[酸] | アシッド・スプラッシュ <i>Acid Splash</i> | 近 | 酸の球体 | 1標準 | 瞬間 | 不可 | 不可 | [酸]の球体を打ち出す。遠隔接触攻撃を行い、命中したなら 1d3 点の[酸]ダメージを与える。 | 音声、動作 | Wiz0 |
| 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、Dri0、 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、セービング・スロー、技能判定のいずれかに+1の投量ボーナスを得る。 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、Dri0 |
| 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、Dri0、 Pld1 |
| 占術 | シフト <i>Sift</i> | 30ft | 1辺10ftの 立方体1つ | 1標準 | 瞬間 | 不可 | 不可 | 術者は一ヶ所を詳細に調べるように対象の範囲を調査する。－5のペナルティを受けた上で〈知覚〉判定を行なうこと。 距離によるペナルティはない。隠れているものを発見するDCを達成したなら、発見することができる。術者はその場所を見る ことができない。また、見たり触れたりできるものしか発見できない。この呪文でクリーチャーを発見す 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 | Brd0 |
| 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) | ヒット・ダイス4以下の人型生物のアクションを失わせる。朦朧状態ではない。 一度この呪文の効果を受けたクリーチャーは、1分間の間この呪文に対する完全耐性を得る。 | 音声、動作 | Clr0、Dri0 |
| 心術(強制) [精神作用] | デイズ <i>Daze</i> | 近 | 人型生物 1体 | 1標準 | 1R | 意志・無効 | 可 | ヒット・ダイス4以下の人型生物のアクションを失わせる。朦朧状態ではない。 一度この呪文の効果を受けたクリーチャーは、1分間の間この呪文に対する完全耐性を得る。 | 音声、動作、 物質 | Brd0、Wiz0 |
| 死霊術 | ディスラプト・アンデッド <i>Disrupt Undead</i> | 近 | 光線 | 1標準 | 瞬間 | 不可 | 可 | 物質要素: 羊毛のかけら 正のエネルギーの光線を放つ。遠隔接触攻撃を行い、アンデッド・クリーチャーに命中したなら1d6 点のダメージを与える。 | 音声、動作 | 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、毒を含んでいたりとどうかを検出する。 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 | Dri0、Pld1、 Rng1、Wiz0 |
| 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、 Dri0、Wiz0 |
| 変成術 | ブランド★brand* | 接触 | 1体 | 1標準 | 1日/Lv | 頑健・無効 | 可 | 対象に6つ未満のキャラクターの、消すことのできない刻印もしくは印を刻む。この印は1ポイントのダメージを与える。 一般にクリーチャーの目立つ位置(頭など)にこの印は刻まれる。印は布で覆い隠すことができ、1d6ポイントのダメージ を与えると消えてしまう。しかし傷がいやされるとブランドは再び現れる。 | 音声、動作、 信仰 | |
| 死霊術 | ブリード <i>Bleed</i> | 近 | 生物1体 | 1標準 | 瞬間 | 意志・無効 | 可 | hp が－1 以下で容態安定状態となったクリーチャーを再び瀕死状態にする。 瀕死状態のクリーチャーに使用すると、1点のダメージを与える。 | 音声、動作 | 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、物質 | Brd0、Clr0、 Dri0、Wiz0 |
| 占術 | リード・マジック <i>Read Magic</i> | 自身 | 自身 | 1標準 | 10分/Lv | — | — | 物質要素: 蜻蛉一匹 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、 Dri0、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) | セービング・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。 物質要素: 外套のミニチュア | 音声、動作、 物質 | Brd0、Clr0、 Dri0、Pld1、 Wiz1 |

| 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 | アラーム <i>Alarm</i> | 近 | 20ft球形 の空間 | 1標準 | 2時間/Lv (解除可) | 不可 | 不可 | 超小型から大型サイズまでのクリーチャーが効果範囲に入るか接触するかすると、精神的な音が全体に聞こえる警告音を発する。発動時に決めておいたパスワードを発すれば、この効果を無視できる。精神的な音が全体に聞こえる警告音かは、発動時に選択する。 精神的アラームは、術者のみに警告音が届く。ただし、術者が効果範囲から1マイル以内にいる場合のみ。これにより、通常の睡眠からは目覚める。精神集中は途切れない。この場合、サイレントの影響を受けない。全体に聞こえる警告音は、ハンドベルのような音を効果範囲から60フィートならはつきりと聞こえる音で響かせる。閉じたドアは 10 フィート分、間の壁は20フィート分として数える。180フィート離れると聞こえなくなる。この音は1ラウンドの間響き渡る。サイレンスの範囲内だと、この音は聞こえなくなる。 焦点具 :小さいベルと、細い銀糸のかげら | 音声、動作、 焦点 | Brd1、Rng1、 Wiz1 |
| 変成術 | エクスペディシャス・リトリート <i>Expeditious Retreat</i> | 自身 | 自身 | 1標準 | 1分/Lv (解除可) | — | — | 術者の地上での移動速度を +30 フィート。これにより<軽業>による跳躍判定の距離が変化する。 | 音声、動作 | Brd1、Wiz1 |
| 死霊術 | インフリクト・ライト・ウーンズ | 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体に、負のエネルギーにより 1d8+1/Lv(最大 1d8+5)のダメージを与える。対象がアンデッドならば、同じだけの傷を回復する。 | 音声、動作 | Clr1 |
| 死霊術[悪] | カース・ウォーター <i>Curse Water</i> | 接触 | 瓶中の水 | 1分 | 瞬間 | 意志・無効 (物体) | 可 (物体) | 1バイントのビンに収められた水に負のエネルギーを付与し、邪水へと変換する。 物質要素 :銀の粉末(25gp) | 音声、動作、 物質 | Clr1 |
| 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1体のダメージを、正のエネルギーにより 1d8+1/Lv(最大 1d8+5)だけ回復する。対象がアンデッドならば、同じだけのダメージを与える。この場合、呪文抵抗で打ち消すこともでき、意志セーブに成功すればダメージは半分ですむ。 | 音声、動作 | Clr1、Brd1、 Dri1、Pld1、 Rng2 |
| 心術 [恐怖、 精神作用] | コース・フィア <i>Cause Fear</i> | 近 | 5HD以下 の生物 1体 | 1標準 | 1d4R or 1R (本文) | 意志・不完全 | 可 | 対象は1d4ラウンドの間恐れ状態になる。意志セーブに成功した場合でも、1ラウンドの間怯え状態になる。ヒット・ダイスが6以上のクリーチャーは、この呪文への完全耐性を持つ。 この呪文は、リムーヴ・フィアを相殺し、解呪する。 | 音声、動作 | Brd1、Clr1、 Wiz1 |
| 心術(強制) | コマンド <i>Command</i> | 近 | 生物1体 | 1標準 | 1R | 意志・無効 | 可 | ①～⑤から一つの命令を選択し、対象の手番に行わせる。対象は可能な限り最適な方法で命令に従う。 ①<こっちに来い>:対象は術者に最短距離で近づこうとする。移動以外の行動は行わない。 ②<落とせ>:持っているものを落とす。次の手番まで拾うことはできない。 ③<伏せろ>:伏せ状態になる。他の行動は行わないが無防備状態ではない。 ④<離れろ>:術者から可能な限り離れようとする。移動以外の行動は行わない。 ⑤<待て>:その場に留まり何もしない。無防備状態ではない。 もし対象がこれらの命令に従えないのであれば、この呪文は自動的に失敗する。 | 音声 | Clr1 |
| 占術 | コンプリヘンド・ランゲージズ <i>Comprehend Languages</i> | 自身 | 自身 | 1標準 | 10分/Lv | — | — | クリーチャーのしゃべる言葉や記述された文字を理解する。いずれにおいても、クリーチャーや文書に触れなければならない。この呪文は、知らない言語を理解したり読んだりすることができるだけであり、話したり書いたりできるようにはならない。1ページ(75文字)までの文書は1分で読むことができる。 魔法の文書を読むことはできない。 この呪文は、シークレット・ページやイリュージョン・スクリプトなどの防御術により妨害される。 通常の文書にこめられた暗号や隠されたメッセージを解読することはできない。 パーマネンシィ可能。 物質要素 :煤1つまみと、ごく少量の塩 | 音声、動作、 物質 | Brd1、Clr1、 Wiz1 |
| 防御術 | サンクチュアリ <i>Sanctuary</i> | 接触 | 1体 | 1標準 | 1R/Lv | 意志・無効 | 不可 | 対象を攻撃(呪文による攻撃も含む)しようとしたクリーチャーは意志セーブを行う。失敗したらそのアクションは失われ、持続時間の間対象を攻撃することはできない。成功すれば、以後この効果は無視できる。 範囲型の呪文から対象を守ることはできない。対象が攻撃を行うとこの呪文の効果は失われる。 対象の AC に +2 の反発ボーナス。このボーナスは術者レベル6毎に +1 される。 最大で、18レベルの際に +5 になる。 物質要素 :聖言の書かれた羊皮紙 | 音声、動作、 信仰 | Clr1 |
| 防御術 | シールド・オウ・フェイス <i>Shield of Faith</i> | 接触 | 1体 | 1標準 | 1分/Lv | 意志・無効 (無害) | 可 (無害) | 最大で、18レベルの際に +5 になる。 物質要素 :聖言の書かれた羊皮紙 | 音声、動作、 物質 | Clr1 |
| 変成術 | タイヤレス・パースート★ <i>Tireless Pursuit</i> | 自身 | 術者 | 1標準 | 1時間/Lv | — | — | 長い移動による疲労に対する耐性を術者は獲得する。術者は強行軍によるダメージを受けない。加えて、効果時間の間、術者はこのような移動による疲労状態の影響を受けない。呪文が終了して強行軍による非致傷ダメージを受けていたのなら、術者は疲労状態もしくは過労状態となる。 物質要素 :固いビスケッ | 音声、動作、 物質 | Rng1 |
| 力術 | ディヴァイン・フェイヴァー <i>Divine Favor</i> | 自身 | 自身 | 1標準 | 1分 | — | — | 攻撃ロールと武器のダメージに、3レベル毎に +1 の幸運ボーナス(最低 +1、最大 +3)を得る。 呪文によるダメージには適用されない。 | 音声、動作、 信仰 | Clr1、Pld1 |
| 幻術 (幻覚) | ディスガイズ・セルフ <i>Disguise Self</i> | 自身 | 自身 | 1標準 | 10分/Lv (解除可) | — | — | 術者の外見を変える。1フィートまで身長や太さを増減できる。サイズや副種別を変更することはできない。小物を変えたり、別の人に見えるように変装することはできる。これにより新たな能力や特徴を得ることはできない。この呪文を使用して変装を試みるなら、<変装>判定に +10 のボーナスを得る。 変装した姿に興味を持つ者は、看破するために意志セーブを試みることができる。 | 音声、動作 | Brd1、Wiz1 |

| | | | | | | | | | | |
|----------------------|-------------------------------------|------|-----------------|-----|---------------------|---------------|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|--------------------|
| 占術 | ディテクト・アンデッド <i>Detect Undead</i> | 60ft | 60ft内 円錐状 | 1標準 | 集中、 1分/Lvま で | 不可 | 不可 | アンデッドの存在を知覚する。集中している時間によって、より詳しい情報が得られる。 1ラウンド目：アンデッドの有無。 2ラウンド目：範囲内のアンデッドの数と、最も強いアンデッドの強さ。 もし術者が善の属性で、最も強いアンデッドのオーラの強さが「極めて強い」なら 術者はオーラにあてられて1ラウンドの間朦朧状態になり呪文は終了する。 3ラウンド目：個々のオーラの位置と強さ。視線が通らないところにオーラがあるなら、正確な位置は 分からない。 オーラの強さはヒット・ダイスにより決定される。 微弱：0 - 1、中程度：2 - 4、強い：5 - 10、極めて強い：11 -。 オーラの元がいなくなった後も、以下に示すラウンド数だけ、オーラの残滓がその場に残る。 微弱：1d6 ラウンド、中程度：1d6 分、強い：1d6 x 10 分、極めて強い：1d6日。 以下のものにより阻害される：1フィートの石、1インチの通常の金属、薄い鉛、3フィートの木やレンガ。 | 音声、動作、 信仰 | Clr1、Pld1、 Wiz1 |
| 占術 | ディテクト・イーヴル <i>Detect Evil</i> | 60ft | 60ft内 円錐状 | 1標準 | 集中、 10分/Lvま で | 不可 | 不可 | 悪の存在を知覚する。集中している時間によって、より詳しい情報が得られる。 1ラウンド目：悪の存在の有無。 2ラウンド目：範囲内の悪のオーラの数と、最も強い悪のオーラの強さ。 もし術者が善の属性で、最も強い悪のオーラのヒット・ダイスカレベルが術者のレベルの倍 以上だったなら、術者は悪のオーラにあてられて1ラウンドの間朦朧状態になる。 3ラウンド目：個々のオーラの位置と強さ。視線が通らないところにオーラがあるなら、正確な位置は 分からない。 オーラの強さおよび残留オーラの持続時間は別表に記載。 以下のものにより阻害される：1フィートの石、1インチの通常の金属、薄い鉛、3フィートの木やレンガ。 | 音声、動作、 信仰 | Clr1 |
| 占術 | ディテクト・グッド <i>Detect Good</i> | 60ft | 60ft内 円錐状 | 1標準 | 集中、 10分/Lvま で | 不可 | 不可 | 善の存在を知覚する。集中している時間によって、より詳しい情報が得られる。 1ラウンド目：善の存在の有無。 2ラウンド目：範囲内の善のオーラの数と、最も強い善のオーラの強さ。 もし術者が悪の属性で、最も強い善のオーラのヒット・ダイスカレベルが術者のレベルの倍 以上だったなら、術者は善のオーラにあてられて1ラウンドの間朦朧状態になり呪文は終了する。 3ラウンド目：個々のオーラの位置と強さ。視線が通らないところにオーラがあるなら、正確な位置は 分からない。 オーラの強さおよび残留オーラの持続時間は別表に記載。 以下のものにより阻害される：1フィートの石、1インチの通常の金属、薄い鉛、3フィートの木やレンガ。 | 音声、動作、 信仰 | Clr1 |
| 占術 | ディテクト・ケイオス <i>Detect Chaos</i> | 60ft | 60ft内 円錐状 | 1標準 | 集中、 10分/Lvま で | 不可 | 不可 | 混沌の存在を知覚する。集中している時間によって、より詳しい情報が得られる。 1ラウンド目：混沌の存在の有無。 2ラウンド目：範囲内の混沌のオーラの数と、最も強い混沌のオーラの強さ。 もし術者が秩序の属性で、最も強い混沌のオーラのヒット・ダイスカレベルが術者のレベルの倍 以上だったなら、術者は混沌のオーラにあてられて1ラウンドの間朦朧状態になり呪文は終了する。 3ラウンド目：個々のオーラの位置と強さ。視線が通らないところにオーラがあるなら、正確な位置は 分からない。 オーラの強さおよび残留オーラの持続時間は別表に記載。 以下のものにより阻害される：1フィートの石、1インチの通常の金属、薄い鉛、3フィートの木やレンガ。 | 音声、動作、 信仰 | Clr1 |
| 占術 | ディテクト・ロー <i>Detect Law</i> | 60ft | 60ft内 円錐状 | 1標準 | 集中、 10分/Lvま で | 不可 | 不可 | 秩序の存在を知覚する。集中している時間によって、より詳しい情報が得られる。 1ラウンド目：秩序の存在の有無。 2ラウンド目：範囲内の秩序のオーラの数と、最も強い秩序のオーラの強さと位置。 もし術者が混沌の属性で、最も強い秩序のオーラのヒット・ダイスカレベルが術者のレベルの倍 以上だったなら、術者は秩序のオーラにあてられて1ラウンドの間朦朧状態になり呪文は終了する。 3ラウンド目：個々のオーラの位置と強さ。視線が通らないところにオーラがあるなら、正確な位置は 分からない。 オーラの強さおよび残留オーラの持続時間は別表に記載。 以下のものにより阻害される：1フィートの石、1インチの通常の金属、薄い鉛、3フィートの木やレンガ。 | 音声、動作、 信仰 | Clr1 |
| 死霊術 [恐怖、 精神作用] | ドゥーム <i>Doom</i> | 中 | 生物1体 | 1標準 | 1分/Lv | 意志・無効 | 可 | 対象を怯え状態にする。 | 音声、動作、 信仰 | Clr1 |
| 占術 | トゥルー・ストライク <i>True Strike</i> | 自身 | 自身 | 1標準 | 本文 | - | - | 次の一回の攻撃ロールに +20 の洞察ボーナスを得る。加えて、この攻撃は、視認困難な目標に対する失敗確率の影響を受けない。この攻撃は、呪文を発動して1ラウンド以内に行われなければならない。 焦点具 ：弓術の的をかたどった小さな木製のレプリカ | 音声、焦点 | Wiz1 |
| 力術 | バースト・ボンズ★ <i>Burst Bonds</i> | 接触 | 物体1つ | 1標準 | 瞬間 | 頑健・半減 (物体) | 可 | 術者レベル毎に1d6 (最大5d6) ポイントのダメージを物体に与える。このとき、10未満の硬度を無視する。頑健セーブによりダメージを半減できるが、セーブを行えるのは魔法のアイテムのみである。 | 音声 | |
| | | | 術者が拘束 している1体 | 1標準 | 瞬間 | 頑健・半減 | 可 | 組みついていたり(丸飲みしているなどして)拘束しているクリーチャーに対しても使用できる。接触攻撃を行なう必要はなく、組みつき状態や押さえつけられた状態でも精神集中判定を行なう必要はない。術者が組みつき状態で対象がセーブに失敗したなら、直ちに組みつきから逃れるための判定をフリー・アクションで行なうことができる。この戦技判定には、術者レベル毎に+1 (最大+5) の幸運ボーナスを得る。もし、対象がセーブに失敗し、術者を拘束している能力がセーヴィング・スローを許すのであれば、新しいセーヴィング・スローを行なうことができる。このセーヴィング・スローには術者 | | |

| | | | | | | | | | | |
|----------------------------|------------------------------------------------------|------|-----------------|-----|-----------------|----------------------|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|--------------------|
| 防御術 | ハイド・フロム・アンデッド <i>Hide from Undead</i> | 接触 | Lv体まで | 1標準 | 10分/Lv (解除可) | 意志・無効 (無害) | 可 (無害) | アンデッドは対象を知覚できなくなる。知性のないアンデッドは気づくための試みを行うこともできない。 知性を持つアンデッドは、意志セーブを行い、成功すれば気づくことができる。 知覚できないだけで、攻撃が当たらなくなるわけではない。 対象が1人でもアンデッドへエネルギー放出、アンデッド退散/威伏、攻撃(呪文含む)を行ったなら 全員のものが解除される。 | 音声、動作、 信仰 | Clr1 |
| 心術(強制) [精神作用] 変成術[善] | ブレス <i>Bless</i> | 50ft | 50ft内の 全ての仲間 | 1標準 | 1分/Lv | 不可 | 可 (無害) | 攻撃ロールと[恐怖]に対するセーヴィング・スローに +1 の士気ボーナスを得る。 | 音声、動作、 信仰 | Clr1、Pld1 |
| | ブレス・ウォーター <i>Bless Water</i> | 接触 | 瓶中の水 | 1分 | 瞬間 | 意志・無効 (物体) | 可 (物体) | この呪文はベインを相殺し、解呪する。 1バインのビンに収められた水に正のエネルギーを付与し、聖水へと変換する。 物質要素: 銀の粉末(25gp) | 音声、動作、 物質 | Clr1、Pld1 |
| 防御術 [善] | プロテクション・フロム・ イーヴル <i>Protection from Evil</i> | 接触 | 1体 | 1標準 | 1分/Lv (解除可) | 意志・無効 (無害) | 不可 | 悪の存在に対する防護壁(厚さ1フィート)を張る。以下の①～③の効果がある。 ①悪のクリーチャーからの攻撃や効果に対する AC およびセーブに +2 の抵抗ボーナスを得る ②対象が虜にされたり、精神操作([魅了]効果および心術(強制)効果を含む)を受けたりするのを防ぐ。 既に発動している効果を打ち消すことはないが、効果時間の間抑制する。 ③召喚されたクリーチャーの接触を抑止する。肉体武器による攻撃を含む。 善のクリーチャーは、この効果を見捨てる。対象が召喚されたクリーチャーへ攻撃を行うと、 攻撃されたクリーチャーは以後接触できるようになる。この効果は呪文抵抗で破ることができる。 物質要素: 少量の銀粉。対象の床か地面に術者が3フィートの円を描く | 音声、動作、 物質 | Clr1、Pld1、 Wiz1 |
| 防御術 [悪] | プロテクション・フロム・グッド <i>Protection from Good</i> | 接触 | 1体 | 1標準 | 1分/Lv (解除可) | 意志・無効 (無害) | 不可 | 善の存在に対する防護壁(厚さ1フィート)を張る。以下の①～③の効果がある。 ①善のクリーチャーからの攻撃や効果に対する AC およびセーブに +2 の抵抗ボーナスを得る ②対象が虜にされたり、精神操作([魅了]効果および心術(強制)効果を含む)を受けたりするのを防ぐ。 既に発動している効果を打ち消すことはないが、効果時間の間抑制する。 ③召喚されたクリーチャーの接触を抑止する。肉体武器による攻撃を含む。 悪のクリーチャーは、この効果を見捨てる。対象が召喚されたクリーチャーへ攻撃を行うと、 攻撃されたクリーチャーは以後接触できるようになる。この効果は呪文抵抗で破ることができる。 物質要素: 少量の銀粉。対象の床か地面に術者が3フィートの円を描く | 音声、動作、 物質 | Clr1、Wiz1 |
| 防御術 [秩序] | プロテクション・フロム・ ケイオス <i>Protection from Chaos</i> | 接触 | 1体 | 1標準 | 1分/Lv (解除可) | 意志・無効 (無害) | 不可 | 混沌の存在に対する防護壁(厚さ1フィート)を張る。以下の①～③の効果がある。 ①混沌のクリーチャーからの攻撃や効果に対する AC およびセーブに +2 の抵抗ボーナスを得る ②対象が虜にされたり、精神操作([魅了]効果および心術(強制)効果を含む)を受けたりするのを防ぐ。 既に発動している効果を打ち消すことはないが、効果時間の間抑制する。 ③召喚されたクリーチャーの接触を抑止する。肉体武器による攻撃を含む。 秩序のクリーチャーは、この効果を見捨てる。対象が召喚されたクリーチャーへ攻撃を行うと、 攻撃されたクリーチャーは以後接触できるようになる。この効果は呪文抵抗で破ることができる。 物質要素: 少量の銀粉。対象の床か地面に術者が3フィートの円を描く | 音声、動作、 物質 | Clr1、Wiz1 |
| 防御術 [混沌] | プロテクション・フロム・ ロー <i>Protection from Law</i> | 接触 | 1体 | 1標準 | 1分/Lv (解除可) | 意志・無効 (無害) | 不可 | 秩序の存在に対する防護壁(厚さ1フィート)を張る。以下の①～③の効果がある。 ①秩序のクリーチャーからの攻撃や効果に対する AC およびセーブに +2 の抵抗ボーナスを得る ②対象が虜にされたり、精神操作([魅了]効果および心術(強制)効果を含む)を受けたりするのを防ぐ。 既に発動している効果を打ち消すことはないが、効果時間の間抑制する。 ③召喚されたクリーチャーの接触を抑止する。肉体武器による攻撃を含む。 混沌のクリーチャーは、この効果を見捨てる。対象が召喚されたクリーチャーへ攻撃を行うと、 攻撃されたクリーチャーは以後接触できるようになる。この効果は呪文抵抗で破ることができる。 物質要素: 少量の銀粉。対象の床か地面に術者が3フィートの円を描く | 音声、動作、 物質 | Clr1、Wiz1 |
| 心術(強制) [精神作用] 変成術 | ベイン <i>Bane</i> | 50ft | 50ft内の 全ての敵 | 1標準 | 1分/Lv | 意志・無効 | 可 | 対象は攻撃ロールと[恐怖]に対するセーヴィング・スローに -1 のペナルティを受ける。 この呪文はブレスを相殺し、解呪する。 | 音声、動作、 信仰 | Clr1 |
| | マジック・ウェポン <i>Magic Weapon</i> | 接触 | 武器1つ | 1標準 | 1分/Lv | 意志・無効 (無害、物 体) | 可 (無害、物 体) | 対象を使用した際に、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。その武器が高品質なら、 攻撃ロールへの+1ボーナスは累積しない。肉体武器にこの呪文を使用することはできない。 ただし、モンの肉体武器には使用することができる。 | 音声、動作 | Clr1、Pld1 |
| 心術(強制) [精神作用] | ラス★ <i>Wrath</i> | 自身 | 術者 | 1標準 | 1分 | — | — | 術者の怒りを集中させる。視界内にいる敵一人を選択する。選択した敵に対する攻撃ロールとダメージ・ロールに、術者レベル3ごとに+1の士気ボーナスを得る(最低+1、最大+3)。術者は対象の呪文抵抗を破るための術者レベル判定にもこのボーナスを獲得できる。12レベルにおいて、選択した対象への攻撃は《クリティカル強化》の効果を得る。この効果は他のクリティカル可能域を広げるような効果とは累積しない。 物質要素: 炎の鳥 | 音声、動作、 物質 | |
| 防御術 | リムーヴ・フィア <i>Remove Fear</i> | 近 | 1+1/4Lv個 | 1標準 | 10分[本文] | 意志・無効 (無害) | 可 (無害) | [恐怖]効果に対する判定に +4 の修正を得る。対象は互いの距離が 30 フィート以内でなければならない。 対象が既に[恐怖]効果を受けているなら、その効果は持続時間の間抑制される。 この呪文は、 ゴーズ・フィア を相殺し解呪する。 | 音声、動作 | Brd1、Clr1 |

| 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 [本文] | アライン・ウェポン Align Weapon | 接触 | 武器1つか 矢弾50発 | 1標準 | 1分/Lv | 意志・無効 (無害、物 体) | 可 (無害、 物体) | 武器に、[善][悪][秩序][混沌]の属性を付加する。これにより、ダメージ減少を通すことが可能になる。 既にいずれかの属性を持っている武器には、この呪文は効果を及ぼさない。 肉体武器にはこの呪文は効果を及ぼさない。 与えた属性と同じ属性がこの呪文にも付与される。 占術などから属性を隠す。 | 音声、動作、 信仰 | Clr2 |
| 防御術 | アンディテクタブル・ アラインメント <i>Undetectable Alignment</i> | 近 | 1体か 物体1つ | 1標準 | 24時間 | 意志・無効 (物体) | 可 (物体) | | 音声、動作 | Brd1、Clr2、 Pld2 |
| 変成術 [風] | ウィスパリング・ウィンド <i>Whispering Wind</i> | 1マイル /Lv | 半径10ft拡散 | 1標準 | 1時間/Lv か 消費まで | 不可 | 不可 | 風に乗せて、メッセージや音を指定した場所に届ける。指定する場所は術者がよく知る場所で、経路が通って いなければならない。音はそこに誰もいなくても伝えられる。その後、風は霧散する。 メッセージは日本語にして 75 文字まで。音は1 ラウンド分。風の速度は 1マイル/時間～1マイル/10分の範囲で 決定できる。このメッセージや音は音声要素や魔法の効果やアイテムの起動には使用できない。 武器1つを畏敬を抱かせるものに変化させる。この武器はダメージ・ロールに+2の清浄ボーナスを得る。加えてクリ ティカル・ヒットを与えたなら、対象は1ラウンドの間怯え状態になる(セーヴィング・スローは行えない)。これは[精神作 用][恐怖]効果である。 遠隔武器に使用したなら、この効果はその矢弾にも適用される。 | 音声、動作 | Brd2、Wiz2 |
| 変成術 | ウェポン・オウ・オー★ <i>Weapon of Awe</i> | 接触 | 武器1つ | 1標準 | 1分/Lv | 意志・無効 (無害、物 質) | 可 (無害、 物質) | | 音声、動作、 信仰 | Clr2、Pld2 |
| 幻術 (虚像) | インヴィジビリティ <i>Invisibility</i> | 自身が 接触 | 術者、1体 もしくは 100 lp/Lv までの物体 | 1標準 | 1分/Lv (解除可) | 意志・無効 (無害) か 意志・無効 (無害、物 体) | 可 (無害) 可 (無害、 物体) | 対象およびその装備品を不可視状態にする。対象が落とした物は目に見えるようになる。 対象が拾ったものは、既に不可視状態の物体で覆えば不可視状態になる。光は不可視状態には ならないが、光源を不可視状態にすることはできる。この呪文で音を消すことはできない。 対象が敵に攻撃を行ったならこの呪文は終了する。“攻撃”は直接対象に害をなす目的での行動をさす。 物体に対してのみ、パーマネンシィ可能。 物質要素 :一本のまつ毛をゴムに封入したもの | 音声、動作、 物質 | Brd2、Clr2、 Pld2、Wiz2 |
| 死霊術 | インフリクト・モデレート・ ウーンズ <i>Inflict 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体に、負のエネルギーにより 2d8+1/Lv(最大 2d8+10)のダメージを与える。 対象がアンデッドならば、同じだけの傷を回復する。 | 音声、動作 | Clr2 |
| 心術(強制) [精神作用] | エイド <i>Aid</i> | 接触 | 1体 | 1標準 | 1分/Lv | 不可 | 可 (無害) | 対象の攻撃ロールと[恐怖]効果に対するセーブに +1 の士気ボーナスを与える。 加えて、一時的 hp を 1d8 + 術者レベル(最大 1d8+10)与える。 | 音声、動作、 信仰 | Clr2 |
| 心術(魅惑) [音波、 言語依存、 精神効果] | エンスロール <i>Enthrall</i> | 中 | 何体でも | 1R | 1時間 以内 | 意志・無効 (本文) | 可 | 対象を術者に注目させ続ける。呪文を使用するために 1全ラウンドの間、邪魔されることなく演説や歌唱を 行わなければならない。その後、作用を受けたものは周りの状況無視して術者に注目し続ける。 態度は“有効的”と見なす。術者の種族や宗教と非友好的な種族や宗教に属するクリーチャーは、 セーヴィング・スローに +4 のボーナスを得る。 HD が 4 以上か【判断力】が 16 以上のクリーチャーは周囲の状況に気づいており、態度は“中立的”である。 彼らは自分たちに敵対するような行動を目撃した時にもう一度セーヴィング・スローを試みられる。 効果時間中、術者は演説や歌唱を続ける必要がある(最大1時間)。演説や歌唱を終えるまでと、 批評などで話し合う 1d3 ラウンドの間、セーヴィング・スローに失敗した者はアクションをとることができない。 この批評の時間に範囲内に入った者もセーヴィング・スローを行う必要があり、失敗したなら同様の影響を 受ける。術者が演説や歌唱を途切れさせたり集中を切ったりした場合、呪文は終了するが 1d3 ラウンドの 批評時間は行われる。 セーヴィング・スローに成功した者は、強制的に呪文を終了させようと試みることができる。 【魅力】の能力値判定で、術者の【魅力】判定と対決すること。この試みには援護することができる。 成功すれば、呪文は終了する。この試みは、呪文の使用毎に1回しか行えない。 セーヴィング・スローに失敗した者が一人でも攻撃されたり、明白に敵対的な行為の対象となったのであれば、 呪文は終了し、対象になった者の態度は“非友好的”になる。HD が 4以上か【判断力】が 16 以上の クリーチャーの態度は“敵対的”になる。 | 音声、動作 | Brd2、Clr2 |
| 心術(強制) [精神作用] | カーム・エモーションズ <i>Calm Emotions</i> | 中 | 20ft拡散内 の複数体 | 1標準 | 集中、 1分/Lvま で | 意志・無効 | 可 | 対象の感情を落ち着かせる。対象の感情を制御することはできないが、戦闘から激怒していたり、 どんちゃん騒ぎしているクリーチャーを落ち着かせる。呪文の影響を受けたクリーチャーは 暴力的な行動をとることはできない(身を守るためならば可能)。対象への威圧的な行動や ダメージは、この呪文をただちに無力化してしまう。 この呪文は、あらゆる士気ボーナスを抑制する(解呪はしない)。また、[恐怖]効果や混乱状態も抑制する。 持続時間が過ぎれば、抑制された呪文は再び効果を表す。 | 音声、動作 | Brd2、Clr2 |
| 心術(強制) [恐怖、 言語依存、 精神作用] | キャスティゲイト★ <i>Castigate</i> | 近 | 生きている クリーチャー 1体 | 1標準 | 1R/Lv または 1R (本文) | 意志・不完全 | 可 | 対象に許しを乞うように強制する。セーブに失敗したなら、対象は恐れ状態になる。セーブに成功したなら1ラウンド の間怯え状態になる。対象は毎ラウンド新しくセーブを行うことができ、成功すればこの効果は終了する。術者と同じ神 を信仰するなら、セーブにー2のペナルティを被る。 | 音声、動作、 信仰 | |
| 召喚術 (治癒) | キュア・モデレート・ウーン ズ <i>Cure Moderate Wounds</i> | 接触 | 1体 | 1標準 | 瞬間 | 意志・半減 | 可 | 接触した生きているクリーチャー1体のダメージを、正のエネルギーにより 2d8+1/Lv(最大 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 | Brd2、Clr2、 Dri3、Pld3、 Rng3 |
| 変成術 | ゴーストベイン・ダーシェ★ <i>Ghostbane Dirge</i> | 近 | 非実体 クリーチャー 1体 | 1標準 | 1R/Lv | 頑健・無効 | 可 | 対象はわずかな間半ば物理的な形態をとる。効果時間の間、対象は非魔法的な攻撃によって半分のダメージを受け、 魔法の武器、呪文、擬似呪文能力、超常能力によって発生するダメージの全てを受ける。 | 音声、動作、 信仰 | Brd2、Clr2、 Pld1 |

| | | | | | | | | | | |
|------------------------------------|------------------------------------------------------------|--------------------|---------------------------------------|------------|-------------------------|---------------------------------|---------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|------------------|
| <p>防御術</p> <p>[混沌、悪、善、秩序のいずれか]</p> | <p>コラプション・レジスタンス</p> <p>★ <i>Corruption Resistance</i></p> | <p>接触</p> | <p>1体</p> | <p>1標準</p> | <p>10分/Lv</p> | <p>頑健・無効 (無害)</p> | <p>可 (無害)</p> | <p>アラインメントによって生じるダメージ(ホーリィ・スマイト、オーダーズ・ラス、“悪を討つ一撃”クラス特徴、アンホーリィ武器によるダメージなど)に対する防護を対象に付与する。混沌、悪、善、秩序から1つを選択する。対象はそのアラインメントからのダメージを5ポイント軽減する。この軽減量は7レベルの際に10ポイント、11レベルの際に15レベルに増加する。この呪文は対象の装備品も同様に守る。</p> <p>この呪文は呪文、疑似呪文能力、超常能力に対する防護を提供するが、物理攻撃の防護は提供しない。また、この呪文が守るのはダメージのみであり、それ以外の効果については通常通り適用される。選択したアラインメントに従い、呪文の副種別が追加される。</p> | <p>音声、動作、 信仰</p> | <p>Ant2、Pld2</p> |
| <p>力術[善]</p> | <p>コンセクレイト</p> <p><i>Consecrate</i></p> | <p>近</p> | <p>半径20ft 放射</p> | <p>1標準</p> | <p>2時間/Lv</p> | <p>不可</p> | <p>不可</p> | <p>範囲内を正のエネルギーで満たす。</p> <p>範囲内での正のエネルギー放出のセーブ難易度に +3 の聖浄ボーナスを与える。</p> <p>範囲内に入ったアンデッド・クリーチャーは攻撃ロール、ダメージ・ロール、セーブに -1 のペナルティを受ける。また、範囲内でアンデッドの召喚や作成を行うことはできない。</p> <p>もし術者の神格やパンテオン、属性の聖域などがあれば、この呪文による修正値は二倍になる。</p> <p>この呪文はディセクレイトを相殺し、解呪する。</p> <p>物質要素: 聖水一瓶と25gpの価値がある銀粉。銀粉は効果範囲の周囲にまくこと</p> | <p>音声、動作、 物質</p> | <p>Clr2</p> |
| <p>心術(強制)</p> <p>[言語依存、精神作用]</p> | <p>コンフェス★</p> <p><i>Confess</i></p> | <p>近</p> | <p>1体</p> | <p>1標準</p> | <p>1R</p> | <p>意志・不完全 (本文)</p> | <p>可</p> | <p>術者は対象に1つの質問を行う。対象は次のラウンドに、術者が質問した言語を使用して誠実に回答しなければならない。そうでなければ術者レベル2ごとに1d6(最大5d6)ポイントのダメージを受けた上に2d4ラウンドの間不調状態となる。</p> <p>意志セーブに成功すればダメージは半分で済み、不調状態にもならない。対象は質問に回答できる場合でもダメージを受ける。</p> | <p>音声、動作、 信仰</p> | |
| <p>幻術(虚像)</p> | <p>サイレンス</p> <p><i>Silence</i></p> | <p>長</p> | <p>半径 20ft の放射、起点として1体か物体1つか空間上の点</p> | <p>1R</p> | <p>1分/Lv (解除可)</p> | <p>意志・半減 (本文)、または不可(物体)</p> | <p>可 (本文) または不可(物体)</p> | <p>範囲内を静寂で満たす。会話は行えず、音声要素のある呪文は使用できず、物音は存在しなくなる。</p> <p>この呪文は空間上の一点にかけることも、動かすことのできる物体にかけることもできる。後者の場合、その物体を持ち運ぶことで効果範囲を移動させることができる。クリーチャー1体にかけることもできる。</p> <p>この場合、そのクリーチャーが移動すると効果範囲が移動する。起点をクリーチャーにした場合、起点にされたクリーチャー同意しないならば意志セーブを行い、成功すれば無効化できる(この場合のみ、呪文抵抗が有効になる)。この効果範囲では、[音波][言語依存]の効果は無効化される。</p> | <p>音声、動作</p> | <p>Brd2、Clr2</p> |
| <p>占術</p> | <p>シー・インヴィジビリティ</p> <p><i>See Invisibility</i></p> | <p>術者</p> | <p>自身</p> | <p>1標準</p> | <p>10分/Lv (解除可)</p> | <p>—</p> | <p>—</p> | <p>視界内の不可視状態のクリーチャーおよびイセリアル・クリーチャーを通常通り視認する能力を得る。イセリアル・クリーチャー、可視状態、不可視状態の違いを識別することができる。</p> <p>幻術を見通す能力や、単純に隠れているクリーチャーを認識する能力は得られない。</p> <p>バーマネンシイ可能。</p> <p>物質要素: 雲母と銀の粉末</p> | <p>音声、動作、 物質</p> | <p>Brd3、Wiz2</p> |
| <p>防御術</p> | <p>シールド・アザー</p> <p><i>Shield Other</i></p> | <p>近</p> | <p>1体</p> | <p>1標準</p> | <p>1時間/Lv (解除可)</p> | <p>意志・無効 (無害)</p> | <p>可 (無害)</p> | <p>対象と術者との間に不思議な接合を作り出す。</p> <p>対象の AC に +1 の反発ボーナスと、セーブに +1 の抵抗ボーナスを与える。</p> <p>加えて、対象は受けた hp へのダメージの半分しか受けず、残りのダメージを術者が代わりに受ける。</p> <p>術者と対象との距離が呪文の射程を超えた場合、呪文は終了する。</p> <p>焦点具: プラチナ製の指輪一組(50gp)。術者と対象が持つこと</p> | <p>音声、動作、 焦点</p> | <p>Clr2、Pld2</p> |
| <p>力術[力場]</p> | <p>スピリチュアル・ウェポン</p> <p><i>Spiritual Weapon</i></p> | <p>中</p> | <p>力場製の魔法の武器</p> | <p>1標準</p> | <p>1R/Lv (解除可)</p> | <p>不可</p> | <p>可</p> | <p>術者が信仰する神格が好む武器の形をした力場を作り出し、離れた敵を攻撃する。</p> <p>攻撃が命中したなら、1d8 + 術者レベル3ごとに +1 点(最大 1d8+5、15レベルのとき)の[力場]ダメージを与える。射程やクリティカル可能域、クリティカル倍率は武器の形状に従う。</p> <p>武器は呪文を使用したターンと、以後持続時間の間術者の手番に攻撃を行う。</p> <p>攻撃ロールは術者の基本攻撃ボーナス+術者の【判断力】修正値であり、一ラウンドに複数回攻撃できるならば、複数回攻撃させることもできる。この攻撃は呪文であるが故にダメージ減少を無視する。</p> <p>[力場]効果であるため、非実体のクリーチャーに対しても失敗確率は適用されない。</p> <p>この武器は援護を行えず、挟撃ボーナスも提供しない。</p> <p>また、術者の特技や特殊能力はこの武器に適用されない。</p> <p>術者は手番の最初に移動アクションを消費することで武器の攻撃対象を変えることができる。</p> <p>そうしなければ、以前と同じ対象を攻撃する。攻撃対象を変えたラウンドは一回しか攻撃を行わない。</p> <p>武器が遠隔武器の場合、射程はこの呪文の射程に変更される。</p> <p>この武器は攻撃対象とならないが、ディスペル・マジック、ディスインテグレート、スフィアー・オヴ・アニヒレーション、ロッド・オヴ・キャンセレーションの影響を受ける。この武器の接触ACは12である。</p> <p>この武器は呪文抵抗の影響を受けるため、命中した際に術者レベル判定を行わねばならない。</p> <p>特定の神格を信仰していないものがこの呪文を使用した場合、術者の属性に従い武器の形状が決定される。特定の神格を信仰していない中立の術者の場合、4つのいずれからでも選択できる。</p> <p>混沌・バトルアックス、悪・ライト・フレイル、善・ウォーハンマー、秩序・ロングソード</p> | <p>音声、動作、 信仰</p> | <p>Clr2</p> |
| <p>召喚術 (治癒)</p> | <p>セイクリッド・ボンド★</p> <p><i>Sacred Bond</i></p> | <p>接触 (本文)</p> | <p>1体</p> | <p>1R</p> | <p>10分/Lv (解除可)</p> | <p>意志・無効 (無害)</p> | <p>可 (無害)</p> | <p>この呪文を使用するために術者は癒しのエネルギーの領域を作り出し、最初に対象に触れる。この呪文が発動されたなら、術者と対象は召喚術(治癒)呪文を近距離(25ft+5ft/2レベル)以内であれば互いに対して発動することができる。</p> <p>身に付けているブレスレットを外したなら、この呪文は即座に終了する。</p> <p>焦点具: 100gpの価値がある一組のブレスレット。術者と対象が身に付ける。</p> | <p>音声、動作、 焦点</p> | <p>Clr3、Pld2</p> |
| <p>心術(強制)</p> <p>[精神作用]</p> | <p>ゾーン・オヴ・トゥルース</p> <p><i>Zone of Truth</i></p> | <p>近</p> | <p>半径20ft 放射</p> | <p>1標準</p> | <p>1分/Lv</p> | <p>意志・無効</p> | <p>可</p> | <p>範囲内に入ったものは、故意に嘘をつくことができなくなる。</p> <p>呪文が発動したときに範囲内にいたものは発動したタイミングで、そうでないものは範囲に入ったタイミングでセーブをすることができる。対象は何らかの心術が施されていることに気づくことができる。</p> <p>この範囲から出たクリーチャーは、通常通り会話を行うことができる。</p> | <p>音声、動作、 信仰</p> | <p>Clr2、Pld2</p> |

| | | | | | | | | | | |
|----------------------------|-------------------------------------|------|----------------------------------|-----|-------------------------|---------------|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|--------------------------|
| 力術[闇] | ダークネス <i>Darkness</i> | 接触 | 物体1つ | 1標準 | 1分/Lv (解除可) | 不可 | 不可 | 半径20フィートを覆う闇を作り出す。明度段階を1段階落とす。 眩しい明りは通常の明かりに、通常の明かりは薄明かりに、そして薄明かりは闇になる。 既に闇の場所には何の影響も及ぼさない。 光に敏感、あるいは光への脆弱性を持つクリーチャーは通常の明かりの下でペナルティを受けない。 薄明かり内のクリーチャーは、視認困難(20%の失敗確率)を得る。 闇の中にいるクリーチャーは、完全視認困難(50%の失敗確率)を得る。 暗視能力を持つクリーチャーは闇や薄明かりの中でペナルティを受けない。 動く物体にかけて運ぶことができる。闇は遮蔽の影響を受ける。 この呪文はこの呪文のレベルと同じかそれより低いレベルの[光]呪文を相殺し、解呪する。 複数のダークネス同士で効果が累積することはない。 | 音声、信仰 | Clr2、Brd2、Wiz2 |
| 占術 | タンズ <i>Tongues</i> | 接触 | 接触した1体 | 1標準 | 10分/Lv | 意志・無効 (無害) | 不可 | 対象に知性あるクリーチャーの言語であれば種族語であろうと地方的な方言であろうとどんな言語でも話し、理解する能力を与える。対象は同時に1つの言語しか話せないが、同時に複数の言語を理解することはできる。会話能力を持たないクリーチャーとは会話できない。声が届けば相手に自分の言っていることを理解させることができる。この呪文には、話しかけられたクリーチャーが対象と会話したくなるような作用は一切ない。 パーマネンシイ呪文によって永続化できる。 | 音声、物質 | Clr3、Brd2、Wiz3 |
| 力術[悪] | ディセクレイト <i>Desecrate</i> | 近 | 半径20ft 放射 | 1標準 | 2時間/Lv | 不可 | 不可 | 物質要素: 粘土製のジグラッドの模型 範囲内を負のエネルギーで満たす。 範囲内での負のエネルギー放出のセーヴ難易度に +3 の不浄ボーナスを与える。 範囲内に入ったアンデッド・クリーチャーは攻撃ロール、ダメージ・ロール、セーヴに +1 の不浄ボーナスを得る。 また、範囲内で召喚もしくは作成されたアンデッドの hp は、ヒット・ダイスごとに +1 される。 もし術者の神格やパネトン、属性の聖域などがあれば、この呪文による修正値は二倍になる。 範囲内でアニメイト・デッドが使用された場合、通常の二倍のアンデッドを作成できる。 この呪文はコンセクレイトを相殺し、解呪する。 | 音声、動作、物質 | Clr2 |
| 占術 [精神作用] | ディテクト・ソウツ <i>Detect Thoughts</i> | 60ft | 射程まで 円錐形 | 1標準 | 集中、 1分/Lvまで | 意志・無効 (本文) | 不可 | 物質要素: 邪水一瓶と25gpの価値がある銀粉。銀粉は効果範囲の周囲にまくこと 表層的な思考を感知する。時間をかけることでより多くの情報が得られる。 1ラウンド:思考の有無(範囲内に【知力】1以上の意識があるクリーチャーがいるかどうか)。 2ラウンド:思考している精神の数と、それぞれの【知力】の値。もし【知力】26以上で術者の【知力】より10以上高いものが存在するのなら、術者は1ラウンドの間朦朧状態となり呪文は終了する。 思考を感知しても、対象が見えていなければどこにいるかは分からない。 3ラウンド:いずれか1つの表面的な思考。対象は意志セーヴを行うことができ、成功したのなら思考を読む試みは失敗し、再度この呪文を使用するまで再挑戦は行えない。 毎ラウンド、術者は向きを変えて新たな範囲にある思考を感知できる。 以下のものにより阻害される:1フィートの石、1インチの通常の金属、薄い鉛、3フィートの木やレンガ。 焦点具: 銅貨一枚 | 音声、動作、焦点 | Brd2、Wiz2 |
| 召喚術 (治癒) | ディレイ・ポイズン <i>Delay Poison</i> | 接触 | 1体 | 1標準 | 1時間/Lv | 頑健・無効 | 可(無害) | 効果時間の間、対象が効果を受けた、もしくは既に受けていた毒の侵攻を抑える。 この呪文により、既に受けていたダメージや効果を回復することはできない。 | 音声、動作 | Brd2、Clr2、Dri2、Pld2、Rng1 |
| 死霊術 [死、悪] | デス・ネル <i>Death Knell</i> | 接触 | 生物1体 | 1標準 | 瞬間/ HDごとに 10分(本文) | 意志・無効 | 可 | 対象の生命の力を吸い取り術者の力に変換する。 対象は hp が -1 以下の生きたクリーチャーでなければならない。 対象がセーヴィング・スローに失敗したなら対象は死亡し、術者は 1d8 点の一時的 hp と【筋力】に +2 の強化ボーナスを得る。加えて、術者の術者レベルは +1 され、術者レベルに依存する呪文の効果が変更される。これにより呪文数が追加されることはない。 | 音声、動作 | Clr2 |
| 変成術 | ノック <i>Knock</i> | 中 | 10平方ft /Lvまでの 扉、箱、 宝箱1つ | 1標準 | 瞬間 (本文) | 不可 | 不可 | かんぬき、鍵、ホールド、アーケイン・ロックで閉じられた扉を解錠する。 鍵の解錠難易度に対して術者レベル判定を、+10 のボーナスを得た上で行うこと。成功したなら、その範囲にかけられている鍵が2つまで開く。 アーケイン・ロックを解除した場合、10分の間効果を抑止するだけでその後は再びアーケイン・ロックが発動する。 ロープやつたで閉じられた扉を開けることはできない。 | 音声 | Wiz2 |
| 変成術 | パーシーヴ・キューズ★ <i>Perceive Cues</i> | 自身 | 術者 | 1標準 | 10分/Lv | — | — | 術者の感覚は極めて鋭くなり、振る舞いに対して直感を得る。効果時間の間、術者は〈真意看破〉(知覚)判定に +5 の技量ボーナスを得る。 物質要素: 水一滴 | 音声、動作、物質 | Alc2、Rng2、Wit2 |
| 変成術 | ハニード・タンズ★ <i>Honeyed Tongue</i> | 自身 | 術者 | 1標準 | 10分/Lv | — | — | 術者の交渉能力を高める。この呪文の影響を受けている間、術者は相手の態度を変えるための〈交渉〉判定において、2回ロールを行ない高い方を選択する。低い方のダイスが態度を一段階悪化させるのに十分であったなら、対象は術者が呪文の影響を受けているという手がかりを得る。情報収集のための〈交渉〉判定においてもこの呪文を使用することができ、この場合は判定に +5 の技量ボーナスを得る。 物質要素: 一滴の蜂蜜 | 音声、物質 | Brd2、Pld1 |
| 占術 | ファインド・トラップス <i>Find Traps</i> | 自身 | 術者 | 1標準 | 1分/Lv | — | — | 術者は罠に関する知識を得る。罠を識別するための〈知覚〉判定に術者レベルの半分(最大 +10)のボーナスを得る。また、罠の 10 フィート以内に近づくだけで罠に気づくための〈知覚〉判定を試みられる。 | 音声、動作 | Clr2 |
| 占術 [混沌、悪、善、秩序の いずれか] | フォロー・オーラ★ <i>Follow Aura</i> | 自身 | 術者 | 1標準 | 10分/Lv (解除可) | — | — | 混沌、悪、善、秩序のアラインメントから1つを選ぶ。術者はそのアラインメントのオーラのうち、強力が圧倒的のものを追跡する能力を獲得する(ディテクト・イーグルを参照)。この能力はオーラを追跡する場合に鋭敏嗅覚のように扱うが、〈知覚〉判定にボーナスは提供しない。術者レベル10になると、中程度のオーラも追跡できるようになる。 この呪文は副種別として、選択したアラインメントに対抗するアライメントを持つ。 | 音声、動作、信仰 | |

| | | | | | | | | | | |
|----------------------|-----------------------------------------------------|----|-------------------|-----|----------------|------------------|--------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|--------------------------|
| 変成術 | ブラッドハウンド★ <i>Bloodhound</i> | 自身 | 術者 | 1標準 | 1時間/Lv | — | — | 術者は“鋭敏嗅覚”を得る。嗅覚に関する〈知覚〉判定に+8の技量ボーナス、匂いを追跡する際の〈生存〉判定に+4の技量ボーナスを得る。匂いに関する効果に対するセーブに−4のペナルティを受ける。この呪文の効果を受けているものは、〈知覚〉(DC 20)に成功することで匂いによって毒の識別を行える。 物質要素: 血一滴とシナモンひとつつまみ | 音声、動作、物質 | Alc3、Rng2 |
| 変成術 [火] | フレイムズ・オウ・ザ・フェイスフル★ <i>Flames of the Faithful</i> | 接触 | 武器1つ | 1標準 | 1R/Lv | 頑健・無効 (物体、無害) | 可 (物体、無害) | 武器にルーンが現れ、フレイミングの特性を獲得する(命中時に追加で+1d6[火]ダメージを与える)。もしあなたが“judgement”クラス特徴を持ち、最大のボーナスを得ているのなら、代わりにフレイミング・バーストの特性を与える。この武器の特性は術者が所持している場合にのみ適用され、あなたの手から離れると呪文は終了する。また、この効果は既にフレイミングやフレイミング・バーストの特性を得ている武器には適用されない。 | 動作 | |
| 心術 (強制) [精神作用] | ホールド・パーソン <i>Hold Person</i> | 中 | 人型生物1体 | 1標準 | 1R/Lv (解除可) | 意志・無効 (本文参照) | 可 | 対象を麻痺状態にする。意識はあるし普通に息もしているが、行動は一切とれない。毎ラウンド自分のターンに対象は効果を終わらせるための新たなセーヴィング・スローを行なうことができる。これは全ラウンド・アクションであり、機会攻撃を誘発しない。翼で空を飛ぶクリーチャーが麻痺状態になったなら、羽ばたくことができなくなり、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。 焦点具: 小さくまっすぐな鉄片 | 音声、動作、焦点 | Clr2、Brd2、Wiz3 |
| 召喚術 (治癒) | リムーヴ・パラリシス <i>Remove Paralysis</i> | 近 | 4体まで、互いの距離が30ft以内 | 1標準 | 瞬間 | 意志・無効 (無害) | 可 (無害) | 一時的な麻痺状態やよろめき状態、グールの接触やスローによる効果から対象を解き放つ。 1体にもみ使用した場合、自動的にこれらの麻痺状態は解除される。 2体に対して使用した場合、+4 の抵抗ボーナスを得た上でもう一度セーブを試みることができる。 3〜4体に対して使用した場合、+2 の抵抗ボーナスを得た上でもう一度セーブを試みることができる。 この呪文は、能力値へのペナルティ、能力値ダメージ、能力値吸収の回復は行えない。 | 音声、動作 | Clr2、Pld2 |
| 防御術 | レジスト・エナジー <i>Resist Energy</i> | 接触 | 1体 | 1標準 | 10分/Lv | 頑健・無効 (無害) | 可 (無害) | エネルギー種別1つからのダメージを減少する。 エネルギー種別は以下から選択する: [酸][冷気][電気][火][音波]。対象は選択したエネルギー種別への抵抗 10 を得る。これにより、選択したエネルギー種別のダメージを常に 10 点軽減する。 術者レベル7の時点で抵抗 20 に、術者レベル11の時点で抵抗 30 に向上する。 この呪文は、対象の装備品にも同様の抵抗を提供する。 この呪文はダメージ以外の影響を低減することはない。 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・エナジーの効果が失われた後でこの呪文の効果が適用される。 | 音声、動作、信仰 | Clr2、Dri2、Pld2、Rng1、Wiz2 |
| 召喚術 (治癒) | レッサー・レストレーション <i>Restoration, Lesser</i> | 接触 | 1体 | 3R | 瞬間 | 意志・無効 (無害) | 可 (無害) | 対象が受けている一時的な能力値ダメージを一種類選択し、1d4 点だけ回復する。 加えて、疲労状態を回復し、過労状態を疲労状態に軽減する。 この呪文で永続能力値吸収を回復することはできない。 | 音声、動作 | Clr2、Dri2、Pld1 |