

レベル0 クレリック呪文 APG

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
力術[火]	スパーク <i>Spark</i>	近	超微小の 物体1つ	1標準	瞬間	頑健・無効 (物体)	可 (物体)	対象が燃えやすい物体であれば火をつける。これは火打ち石と打ち金で火をつける場合と変わらないが、着火までの時間が短くて済む。	音声または 動作	Brd0、Dri0、 Wit0、Wiz0

レベル1 クレリック呪文 APG

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	アント・ハウル <i>Ant Haul</i>	接触	1体	1標準	2時間/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	対象の運搬能力を3倍にする。対象の実際の【筋力】には影響を与えない。鎧による制限にも影響を与えない。鎧によって移動速度が下がるような場合には、この呪文は影響を及ぼさない。	音声、動作、 信仰	Alc1、Dri1、 Rng1、Sum1、 Wiz1
変成術 [火][光]	ダンシング・ランタン <i>Dancing Lantern</i>	接触	自律行動 する一つの ランタン	1標準	1時間/Lv (解除可)	不可	不可	ランタンにあなたの後ろを付いてくよう自律行動させる。ランタンは術者の肩の高さに浮かびあなたから5ft以内にいる。あなたの移動速度より早く移動することはない。通常より重いランタンには機能しない。ランタンの明かりは通常の範囲を照らし、油は不要である。ランタンの明かりを対象にした呪文は術者に向けたものとして適用される。 パーマネンシにより永続化可能。 焦点具 :ランタン	音声、動作、 焦点	Brd1、Rng1、 Wit1、Wiz1

レベル2 クレリック呪文 APG

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)[力場]	インスタント・アーマー <i>Instant Armor</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	-	-	術者は力場でできた不透明な鎧を身にまとう。望むのなら聖印を目立つ位置に刻んでもよい。この力場の鎧はあなたが他に身に付けている他の鎧を置き換える。 インスタント・アーマーは通常の鎧と同じものであり、選択した鎧と同じ鎧ボーナス、最大【敏捷力】ボーナス、秘術呪文失敗率を有する。力場で作られているにも関わらず、非実体のクリーチャーの攻撃を阻むことはない。作成可能な鎧は術者レベルによって決まる。 1~5:チェーンメイル、6~8:バンデッド・メイル、9~11:ハーフプレート、12~:プレートメイル 作成できる鎧より回の鎧を作成するなら、一段階ごとに魔法の+1強化ボーナスを得た鎧を作成することができる(プレートメイルを作成できるなら、+1ハーフプレート、+2バンデッド・メイル、+3チェーンメイルを作成できる)。この強化ボーナスを他の能力に変換することはできない。	音声、動作、 信仰	Pld2
変成術	ウェポン・オヴ・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)	武器1つを畏敬を抱かせるものに变化させる。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。 この呪文は肉体武器には効果を及ぼさないが、素手攻撃には効果を及ぼす。	音声、動作、 信仰	Inq2、Pld2
死霊術	オラクルズ・バーデン <i>Oracle's Burden</i>	中	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効	可	この呪文はオラクルしか使用できない。 術者が受けている“オラクルの呪い”の効果を対象に付与する。対象は全ての不利な効果を受けるが、一切の利益を得ることはない。術者もまた、通常通り“オラクルの呪い”の影響を受けたままである。術者が“オラクルの呪い”のクラス特徴を有していないなら、この呪文は一切効果はない。	動作	
防御術	グレイス <i>Grace</i>	自身	術者	1即行	本文	-	-	術者の手番の終了まで、術者は移動によって機会攻撃を誘発することはない。	動作	Pld1
変成術	ゴーストベイン・ダージェ <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、Inq2、 Pld1
占術	シェア・ランゲージ <i>Share Language</i>	接触	1体	1標準	24時間	意志・無効 (無害)	可 (無害)	特定の1つの言語に対する術者の能力を他のクリーチャーに共有する。24時間の間、読み書き、理解する能力を与える。術者レベル5ごとに追加で1つの言語(最大でLv.20の5つ)を共有することができる。対象は声を発せるか、身ぶり手ぶりが行えるか、他のものとやり取りが行えるものでなければならない。目標が実際の言語を理解する精神的な能力に欠けているのなら、その言語による複雑な指示や提案に応じ、行なう程度の知識を獲得する(書かれているか会話で発せられたかは問わない)。しかしこの呪文によって一時的に増加した語彙が目標の推理力を高めることはないため、注意深くないクリーチャーに支持する場合には曖昧さを排除するために注意が必要。 物質要素 :辞書の1ページ	音声、動作、 物質	Brd1、Dri2、 Wiz2
召喚術 (治癒)	ブレッシング・オヴ・カレッジ・ アント・ライフ <i>Blessing of Courage and Life</i>	近	生きている クリー チャー 1体	1標準	1分/Lv (本文)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	祈りにより、術者は傷ついたクリーチャーに長く続く助けを与える。この効果が続く限り、対象は【恐怖】【即死】効果に対するセーヴィング・スローに+2の士気ボーナスを得る。効果時間の間ならいつでも、対象は即行アクションでこの呪文を即座に終了させ治癒のエネルギーを爆発させることができる。これにより対象はセーヴィング・スローに対するボーナスを失うが、1d8 + 術者レベル毎に1ポイント(最大1d8 + 10)のダメージを回復する。	音声、動作、 信仰	Pld2

系統	名前	距離 ft/フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R:ラウンド	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
占術 [風、地、火、水のいずれか]	エレメンタル・スピーチ <i>Elemental Speech</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv	-	-	選択した属性に対応したクリーチャーと会話する能力を得る。対象が友好的であることを保証するものではなく、やり取りを行えることはあまりない。選択した属性に属する[知力]1以上のすべてのクリーチャーと会話する能力を得る(例えば、そのクリーチャー同士が会話できないとしても)。 [風]呪文として発動した場合、風界語を話すか、(風)副種別を持つか、飛行移動速度を持つクリーチャーと会話が行える。 [地]呪文として発動した場合、地界語を話すか、(地)副種別を持つか、穴掘り移動速度を持つクリーチャーと会話が行える。 [火]呪文として発動した場合、火界語を話すか、(火)副種別を持つクリーチャーと会話が行える。 [水]呪文として発動した場合、水界語を話すか、(水)副種別を持つか、水泳移動速度を持つクリーチャーと会話が行える。 物質要素 : 鉄のやすり屑	音声、動作、物質	Brd3、Dri2、Wiz2
変成術	エンター・イメージ <i>Enter Image</i>	50ft/Lv	術者の肖像を持つあらゆる物体への意識の転送	1標準	精神集中	不可	不可	術者は自分の肖像や姿が描かれたものにわずかな存在を転写し、そのうちの1つに意識を転送することができる。これにより術者は近くのクリーチャーを感知し、やり取りを行なうことすらできる。この呪文により、術者はあなたの絵の周りを、絵の数に関わらず即座に知覚することができる。知覚 判定をその範囲全てに対して一度に行うこともできる。DC10の 知覚 判定に成功すればそれぞれの場所で実際に起こっていることについて知ることができる。 術者はいつでも、範囲内の1つの特定の絵に入り込むことを選択できる。1つの絵に入っている間、他の絵から情報を得る能力を失う。ただし自らの肉体の周りの状況は知覚できる。この間肉体は防御を行なわず無防備状態となっている(セーブには必ず失敗する)が、割り込みアクションで肉体に戻ることができる。 あなたが絵に入り込んでいる間、絵は限定的な動きを有する。石像のような三次元的なものであれば頭を動かし、手ぶりをし、会話をするができるが、援助なしに枠から抜け出すことはできない。絵のような二次的な表現なら絵の中では自由に動き、会話をし、絵を改変する事さえできる。絵の中にいる間に呪文や他の能力を使用することはできない。 術者はいつでも絵を抜け出て肉体に戻るができる。意識が肖像から出ると、肖像はすぐに元の姿に戻る。もし入っている絵が破壊されると、術者は無傷のまますぐに肉体へ戻る。呪文は集中の限り持続するが、ディスペル・マジックのような呪文で終了させられたり、肉体が死亡したりすると呪文は即座に終了する。	音声、動作、信仰	Brd2、Wiz3
占術	ガイディング・スター <i>Guiding Star</i>	自身	術者	1分	1日/Lv (解除可)	-	-	この呪文を唱えた時に周りにいたものとのつながりを結ぶ。効果時間の間なら、標準アクションとしてその場所までの大よその距離と向きが分かる。別の次元界にいる時にはこの能力は機能しない。この場所はテレポートや同種の呪文において、よく慣れ親しんでいる場所として扱われる。他の場所でのこの呪文を発動したなら、古い場所とのつながりは失われる。 物質要素 : 糸巻き	音声、動作、物質	Rng2、Wiz3
召喚術 (治癒)	セイクリッド・ボンド <i>Sacred Bond</i>	接触 (本文)	1体	1R	10分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	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。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。 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。	音声、動作、焦点	Inq2、Pld2
死霊術	ナップ・スタック <i>Nap Stack</i>	30ft	30ft拡散	1分	8時間	意志・無効 (無害)	可 (無害)	通常の8時間の睡眠を2時間で得ることができ、傷の治療、呪文やその他の特殊能力回復を行える。加えて、2時間を超えて睡眠をとる2時間ごとに、丸1日休んだかのようにヒット・ポイント、能力値ダメージが回復し、病気や毒、その他の抵抗を行なう。8時間睡眠したのであれば4日分休んだことと同じである。不十分でよいならいつでも目覚めて他になすべきことを行なうことができる。8時間の持続時間の途中で目覚めたなら、それ以降治癒が高速に進むという効果は得られない。この呪文の利益は、1週間に1度しか得ることができない。	音声、動作、物質	
占術	ブラッド・バイオグラフィ <i>Blood Biography</i>	接触	クリーチャーの血液か血痕	1分	瞬間	意志・無効 (本文)	不可	少なくとも一滴の血があれば、そのクリーチャーへの特定の質問の回答を知ることができる。この呪文は対象の生死に関わらず発動できるが、生きているクリーチャーがアンデッド・クリーチャーはこの呪文に抵抗するためにセーヴィング・スローを試みることができる。なにかに書いた形で示すことで、一度に以下の4つの質問を行うことができる。 ・お前は誰だ？(一般的に知られる名前) ・お前は何か者？(性別、種族、職業/役割) ・どのようにしてこの血は流されたのか？(対象が知る、原因となった出来事) ・いつこの血は流されたのか？ これらの回答は血の持ち主が知らない言語であったとしても、術者の読むことができる言語で現れる。 この呪文はオラクルしか使用できない。 術者がd20をロールした時、成功か失敗かを知る前に振り直し、より良い結果を選択することができる。呪文が発動してからの2ラウンドの間、術者はd20をロールする際に2回ロールし、悪い方の結果を選択しなければならない。	音声、動作、信仰	Brd2、Inq3、Wiz3
力術	ボロウ・フォーチュン <i>Borrow Fortune</i>	自身	術者	1割込	瞬間 (本文)	-	-	松明のように光を放つマントにより対象を包み込む。対象は4術者レベル毎に+1(最大+5)の抵抗ボーナスをあらゆるセーヴィング・スローに対して獲得する。対象は即行アクションを使用してこの呪文の効果を終了することで、自身の周り5ftにいる全てのクリーチャーに2d8ポイントの[力場]ダメージを与える。	動作	
力術 [力場][光]	ラスフル・マントル <i>Wrathful Mantle</i>	接触か 5ft (本文)	接触した1体か 5ft内の全ての クリーチャー (本文)	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)		音声、動作、信仰	Pld3

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
力術[力場]	スピリチュアル・アライ <i>Spiritual Ally</i>	中	力場でできた 霊的な仲間	1標準	1R/Lv (解除可)	不可	可	純粋な力場でできた仲間が間合い内の一辺5フィート1マスに現れる。この仲間は術者の奉じる神格の従者の姿をとる。この霊的な仲間は以下の ~ の特徴を持つ。 空間を占めるが、術者と仲間はその接触面を通過することができる。 神格の好む武器を持つ。この武器は本来の武器と同じ間合いとクリティカル可能域を持つ。 呪文が発動したターン以降の術者のターンにおいて、この仲間は間合い内にいる術者が指定した敵を攻撃する。攻撃ボーナスは術者の基本攻撃ボーナス + 術者の [判断力] 修正値であり、1d10 + 術者レベル3ごとに1ポイント(最大1d10 + 15)の[力場]ダメージを与える。この攻撃は呪文と同様に扱うため、DRを無視し非実体クリーチャーにも効果を及ぼす。 攻撃された相手が呪文抵抗を有しているなら、最初に命中した際に術者は術者レベル判定を行う。失敗すればこの呪文は解呪される。成功すれば以降の持続時間の間、対象に通常通りの効果を及ぼす。 隣接マスを機会攻撃範囲に収め、挟撃を提供する。 術者は自身のターンの開始時に即行アクションを使用して、この仲間を移動させられる。移動速度は30フィートで、飛行移動速度30フィートも持つ(機動性は完璧)。 物理攻撃のダメージを受けない。 ディスペル・マジック、ディスイнтеグレイト、スフィアー・オヴ・アニヒレイション、ロッド・オヴ・キャンセレイションの影響を受ける。接触攻撃に対するACは10。	音声、動作、 信仰	
変成術	ブレイナー・アダプティション <i>Planar Adaptation</i>	自身	術者	1標準	1時間/Lv (解除可)	-	-	術者はある特定の次元界の環境からの被害に対する完全抵抗を得る。これには異常高温などの災害も含まれる。 さらに術者はその次元界に行き渡るエネルギー種別から1つを選び、それに対するエネルギー抵抗20を得る。この呪文は術者の生来の次元界では何の効果も及ぼさない。	音声	Alc5、 Sum5、 Wiz5
変成術	ブlessing・オヴ・ファー ヴァー <i>Blessing of Fervor</i>	近	1体/Lv、互い に30ft以内	1標準	1R/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	自らと仲間を勝利に導く力を授ける祝福を与える。この呪文の持続時間の間、対象は自らのターンの開始時に以下から1つを選択し、そのラウンドの間その効果を受ける。 移動速度 + 30フィート 機会攻撃を受けることなく即行アクションで伏せ状態から立ち上がれるようになる ヘイスト呪文のように、全力攻撃アクションを行う際に最大の攻撃ボーナスで1回の追加攻撃を行える 攻撃ロールに + 2のボーナス、ACと反応セーブに + 2の回避ボーナスを得る 2レベル以下の呪文を発動する際、(呪文距離延長) (呪文持続時間延長) (呪文動作省略) (呪文音声省略) のいずれか1つが施されているかのように扱う 同種の効果とは累積しない。この呪文はヘイスト呪文とは累積しない。	音声、動作、 信仰	
死霊術	レスト・エターナル <i>Rest Eternal</i>	接触	死亡したクリー チャー1体	1R	永続	不可	不可	魂が死んだクリーチャーに再び戻ることを阻害する呪いをかける。この死んだクリーチャーとやり取りをしたり、蘇生させたり、アンデッドに変じたりするには、DC(11 + 術者レベル)の術者レベル判定に成功しなければならない。この呪文は解除されることはないが、リムーヴ・カースかブレイク・エンチャントメントにより効果を取り除くことができる。	音声、動作、 信仰	Dr5、Wit5