

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・ホール <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:チェインメイル、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チェイ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變化させる。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 <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・ アンド・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

レベル3 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
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ることができる。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。身に付けているプ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プレスレット。術者と対象が身に付ける。 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、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かアンデッド・クリーチャーはこの呪文に抵抗するためにセーウィング・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？(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。 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ウィング・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。	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)	—	—	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。 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ウィング・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)	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ウィング・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。	音声、動作、信仰	Pld3

レベル4 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[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①～⑦の特徴を持つ。 ①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。 ②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。 ③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。 ④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。 ⑤隣接マスを機会攻撃範囲に収め、挟撃を提供する。 ⑥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)。 ⑦物理攻撃のダメージを受けない。 ⑧ディスペル・マジック、ディスイントグレイト、スフィア・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。 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。 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。 ①移動速度＋30フィート ②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 ③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 ④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 ⑤2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。 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	—
変成術	ブレイナー・アダプテーション <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。 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。 ①移動速度＋30フィート ②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 ③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 ④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 ⑤2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。 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	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。 ①移動速度＋30フィート ②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 ③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 ④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 ⑤2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。 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	—
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

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	クレンズ <i>Cleanse</i>	自身	術者	1標準	瞬間	—	—	正のエネルギーが吹き込まれ術者の肉体は洗浄される。 ①4d8＋術者レベルにつき1ポイント(最大4d8＋25)のダメージを治癒する。 ②過労状態、混乱状態、聴覚喪失状態、毒、能力値ダメージ、吐き気のする状態、病氣、疲労状態、不調状態、目の眩んだ状態、盲目状態を終了させる。 ③術者に影響を及ぼす1つの効果(術者が選択)に対してブレイク・エンチャントメントと同様に機能する。 アンデッドあるいは他の負のエネルギーで治癒されるクリーチャーに使用された場合、この呪文は正の代わりに負のエネルギーで浄化する。	動作、信仰	Inq6
変成術	スネーク・スタッフ <i>Snake Staff</i>	中	1つ以上の木片、互いに30ft以内	1標準	1R/Lv	意志・無効 (物体)	可 (物体)	木片を蛇へと変成させ、即座に敵に攻撃させる。術者は視界に収めているこれらのスネークにフリー・アクションで行動を示すことができる。この呪文はクリーチャーが所有していない、建造物や植物の一部でない木製の物体にのみ適用できる。術者レベルに等しい数のスネークを作成できる。より強力なスネークは術者が利用できる総量を複数消費する。 ヴェノマス・スネーク:1つの棒か薪。1スネークとして数える。 コンストリクター・スネーク:1つのスタッフか枝。2スネークとして数える。 アドヴァンスト・ヴェノマス・スネーク:1つの棒か薪一片。2スネークとして数える。 アドヴァンスト・コンストリクター・スネーク:1つのスタッフか木の枝。3スネークとして数える。 アドヴァンスト・ジャイアント・ヴェノマス・スネーク:1つの丸太か折れ木一束。4スネークとして数える。 アドヴァンスト・ジャイアント・コンストリクター・スネーク:倒れた大木か大量の折れ木。5スネークとして数える。 物質要素: 木を削るのに適した短刀	音声、動作、物質	Dri5
変成術	トレジャー・スティッチング <i>Treasure Stitching</i>	近	布上にある物品全て	1標準	1日/Lv (解除可)	頑健・無効 (物体)	可 (物体)	布に置いてあるすべての物品を刺繍へ変成し、二次元の存在にする。術者は布の内側(最大10フィートの立方体)にある好きな体積あるいは重量の複数の物体を布の上へと染み込ませる。布は通常の重量と次元を維持する。 術者は物品の小山をいつでも布を広げて呪文の終了を命令し全ラウンド・アクションとして復元でき、そうなるとその布は失われる。術者以外の者が物品を復元する場合、この呪文を解呪しなければならない。布が破壊されたり重大なダメージを受けた場合、布にあったすべての物品は失われる。 この呪文はアーティファクトやそれと同様の世界に一つしかない物体には影響を与えられない。 物質要素: 10フィート平方よりも大きくない刺繍された布1つ(100gp) 範囲内の5フィートマス1つに正のエネルギーの柱を召喚する。柱は陽光棒と同様の光を放つ。 この柱に隣接する生きているクリーチャーは、1回の標準アクションとして柱に接触することで、2d8＋Lv(最大2d8＋20)のダメージを回復する。クリーチャーは柱のあるマスに侵入できる。しかしアンデッドが柱に侵入したなら、レベルにつき1d6(最大10d6)のダメージを受ける。光への脆弱性を持つアンデッドならレベルにつき1d8(最大10d8)のダメージを受ける。 1回の発動において、同一クリーチャーがこの呪文の利益や被害を複数回受けることはない。	音声、動作、物質	Clr5、Brd4
召喚術 (治癒) [光]	ピラー・オヴ・ライフ <i>Pillar of Life</i>	中	5ftマスを占める性のエネルギーでできた高さ20ftの柱1つ	1標準	1R/Lv	不可	不可	範囲内の5フィートマス1つに正のエネルギーの柱を召喚する。柱は陽光棒と同様の光を放つ。 この柱に隣接する生きているクリーチャーは、1回の標準アクションとして柱に接触することで、2d8＋Lv(最大2d8＋20)のダメージを回復する。クリーチャーは柱のあるマスに侵入できる。しかしアンデッドが柱に侵入したなら、レベルにつき1d6(最大10d6)のダメージを受ける。光への脆弱性を持つアンデッドならレベルにつき1d8(最大10d8)のダメージを受ける。 1回の発動において、同一クリーチャーがこの呪文の利益や被害を複数回受けることはない。	音声、動作、信仰	—
変成術	マス・ゴーストベイン・ダージ <i>Ghostbane Dirge, Mass</i>	近	非実体クリーチャーLv体、互いに30ft以内	1標準	1R/Lv	頑健・無効	可	ゴーストベイン・ダージ(下記)と同様に機能するが、複数の目標に影響を与える。 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、疑似呪文能力、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	Brd4、Inq5、Pld3
防御術	ライフ・バブル <i>Life Bubble</i>	接触	Lv体まで	1標準	2時間/Lv (本文)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	接触した対象を、厚さ1インチの生命活動を保つ膜で覆う。この膜の中では水中や真空中でも自由に呼吸することができる。そのため有害な気体や煙に完全耐性を得る。これには空気感染する病氣や吸引型の毒、クラウドキルやスティンキング・クラウドのような呪文が含まれる。またこの膜はエンデュア・エレメンツのように異常な温度からの防護を提供するとともに、圧力からも対象を守る。 この膜は正のエネルギーや負のエネルギーへの防護は提供しないし、特殊な状況で通常通り行動する能力を提供したりもしない。 この呪文は複数のクリーチャーに使用することもできるが、持続時間を対象となる人数で分割すること。	音声、動作、信仰	Wiz5、Dri4、Rng3

レベル6 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	マス・ブレイナー・アダプティ ション <i>Planar Adaptation</i>	近	1体/Lv、互い に30ft以内	1標準	1時間/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	ブレイナー・アダプティション(下記)を複数のクリーチャーに作用させる。 目標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。 さらに目標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 目標の生来の次元界では何の効果も及ぼさない。	音声、動作	Wiz7、Sum6

レベル8 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 [電気]	ストームボルツ <i>Stormbolts</i>	30ft	術者中心30ft 角酸	1標準	瞬間	頑健・不完全	可	電撃が術者の肉体からあらゆる方向へとばらまかれる。術者は範囲内に存在する任意の自然の植物やクリーチャーを傷 つけないことを選択できる。それ以外のクリーチャーは術者レベルにつき1d8ポイント(最大20d8)の[電気]ダメージを受け、1ラ ウンドの間朦朧状態になる。セーヴィング・スローに成功すればこのダメージは半減され、朦朧状態にならずにすむ。	音声、動作、 信仰	Wiz8、Dri8、 Wit8
変成術 [悪、混沌、 善、あるいは 秩序]	ディヴァイン・ヴェッスル <i>Divine Vessel</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv (解除可)	—	—	この呪文はオラクルしか使用できない。 術者は自身の肉体へのこの世ならぬエネルギーを受け入れそして変成する。発動時に摂理の相、無秩序の相、天上の相、 魔物の相から1つを選択すること。 術者のサイズ分類は1段階上昇し、身長は倍、体重は8倍に増加する。【筋力】と【耐久力】に+6のサイズ・ボーナスを得、+ 3外皮ボーナス、暗視60フィート、12+術者の術者レベルの呪文抵抗を得る。これらの修正は術者のサイズ上昇における通 常の修正から置き換えること。AC、攻撃ボーナス、CMB、そしてCMDへのサイズ修正は新しいサイズ分類に応じて変化す る。この呪文は術者の基本移動速度を変化させない。接触面と間合いは新しいサイズに応じて変更する。 望むだけの拡大に十分な空間がない場合、術者はその空間で広げられる最も大きなサイズになり、その過程で周囲を取り囲 む物質を突き破るために(上昇後の【筋力】を使用して)【筋力】判定を行う。失敗した場合、術者は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。 術者の装備はこの呪文によって術者同様に巨大化する。他の魔法的特質はこの呪文の影響を受けない。術者の身から離 れた物品は即座に本来のサイズに戻るため、投擲武器や射出武器は通常通りのダメージを与える。サイズを拡大する複数の 魔法効果は累積しない。 術者は選択した相から以下の追加能力を得る。 無秩序の相 ：【耐久力】に追加の+2ボーナス、DR10／秩序、抵抗[酸]10、[電気]10、[音波]10、毒に対するセーブに+4の ボーナス、非視覚的感知30フィート、そして60フィートの飛行移動速度(良好の機動性)。術者は2d6ポイントのダメージを与える 1回の叩きつけ攻撃を得る。術者の肉体武器および術者の持つ武器はダメージ抵抗を克服するに際し混沌属性であると見 なされる。 摂理の相 ：【筋力】に追加の+2ボーナス、DR10／混沌、抵抗[冷気]10、[電気]10、[火]10、毒に対するセーブに+4のボー ナス、夜目、そして60フィートの飛行移動速度(良好の機動性)。術者はそれぞれが1d6ポイントのダメージを与える2回の叩き つけ攻撃を得る。術者の肉体武器および術者の持つ武器はダメージ抵抗を克服するに際し秩序属性であると見なされる。 天上の相 ：【敏捷力】に追加の+2ボーナス、DR10／悪、抵抗[酸]10、[冷気]10、[電気]10、毒に対するセーブに+4のボー ナス、夜目、そして60フィートの飛行移動速度(良好の機動性)。術者はそれぞれが1d6ポイントのダメージを与える2回の叩き つけ攻撃を得る。術者の肉体武器および術者の持つ武器はダメージ抵抗を克服するに際し善属性であると見なされる。 魔物の相 ：【筋力】に追加の+2ボーナス、DR10／善、抵抗[酸]10、[冷気]10、[火]10、毒に対するセーブに+4のボー ナス、闇を見通す力、そして60フィートの飛行移動速度(良好の機動性)。術者はそれぞれが1d6ポイントのダメージを与える2回の爪 攻撃を得る。術者の肉体武器および術者の持つ武器はダメージ抵抗を克服するに際し悪属性であると見なされる。 どの相として呪文を発動したかに応じて、追加の補足説明が呪文に追加される。摂理の相：[秩序]、無秩序の相：[混沌]、天 上の相：[善]、魔物の相：[悪]。 目標を多幸状態にする。目標はすべてのクリーチャーを親友として扱い暴力を嫌うようになるが、暴力を振るわれた場合に は自衛する。 ①目標の移動速度は半分になる。 ②目標は攻撃できず呪文を発動できない。そのクリーチャーが攻撃された場合、そのクリーチャーは意志セーブを行うこと ができる。成功した場合、1ラウンドのあいだ通常通り行動できる。失敗した場合、その次のアクションとして半分の移動速度 で攻撃者から離れる。 ③目標が話しかけられるか質問された場合、そのクリーチャーは協力的な態度であると見なされる。しかしその多幸感によ りその助言や返事は的外れだったり思いついたことの羅列だったりする。	音声、動作	—
心術(強制) [精神作用]	ユーフォリック・トランクイリ ティ <i>Euphoric Tranquility</i>	接触	1体	1標準	1R/Lv	不可 および 意志・不完全 (本文)	可	目標を多幸状態にする。目標はすべてのクリーチャーを親友として扱い暴力を嫌うようになるが、暴力を振るわれた場合に は自衛する。 ①目標の移動速度は半分になる。 ②目標は攻撃できず呪文を発動できない。そのクリーチャーが攻撃された場合、そのクリーチャーは意志セーブを行うこと ができる。成功した場合、1ラウンドのあいだ通常通り行動できる。失敗した場合、その次のアクションとして半分の移動速度 で攻撃者から離れる。 ③目標が話しかけられるか質問された場合、そのクリーチャーは協力的な態度であると見なされる。しかしその多幸感によ りその助言や返事は的外れだったり思いついたことの羅列だったりする。	音声、動作、 信仰	Wiz8、Dri8、 Brd6

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[風]	ウィンズ・オヴ・ヴェンジャンス <i>Winds of Vengeance</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv	—	—	自身に超常的で竜巻の力を持った、はためく風の覆いをまとわせる。 ①機動性が完璧の飛行移動速度60フィートを得る(鎧と荷重の影響を受ける)。 ②他の[風]効果から術者を守る。 ③術者は水中や宇宙空間でも飛行し呼吸できるようになる。 ④この風を通過する遠隔武器(巨大な遠隔武器を含む)はこの風に逸らされ、自動的に術者から外れる。ガスおよびガス性のプレス攻撃はこの風を通過できない。 ⑤クリーチャーによる術者への近接攻撃が命中したとき、術者は割り込みアクションとして風の形を変え、そのクリーチャーを攻撃することができる。セーブに失敗すると、そのクリーチャーは5d8ポイントの殴打ダメージを受け、地上にいれば転倒する。飛行している場合、超大型なら押し留められ、大型以下なら吹き飛ばされる。セーブに成功すればダメージは半減し、そのクリーチャーは転倒したり、押し留められたり吹き飛ばされたりすることはない。	音声、動作	Wiz9、Pri9