

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] 変成術	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
	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、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ければならない。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るこの呪文は 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	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、毒を含んでいたりするかどうかを検出する。 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★ <i>Brand</i>	接触	1体	1標準	1日/Lv	頑健・無効	可	対象に6文字まで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受けながらこすり消すこともできる。こすり消した場合、傷が癒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。 物質要素: 蜻蛉一匹	音声、物質	Brd0、Clr0、 Dri0、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、 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。 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 :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 :ハンドベルのような音を効果範囲から60フィートならはっ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、細い銀糸のかけら 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、 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	術者	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	インブリクト・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(25gpd)	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。 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 可能。 物質要素 :煤1つまみと、ごく少量の塩	音声	Clr1
占術	コンプリヘンド・ランゲージズ <i>Comprehend Languages</i>	自身	術者	1標準	10分/Lv	—	—	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、以後この効果を無視できる。 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 :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、以後この効果を無視できる。 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。	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)	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。	音声、動作、 物質	Clr1
変成術	タイヤレス・パースト★ <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 :固いビスケット	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	術者	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)	デイスガイズ・セルフ <i>Disguise Self</i>	自身	術者	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	生きている クリーチャー 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	術者	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 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。 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ки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	音声、焦点	Wiz1
力術	バースト・ボンズ★ <i>Burst Bonds</i>	接触	物体1つ 術者が拘束 している1体	1標準 1標準	瞬間 瞬間	頑健・半減 (物体) 頑健・半減	可 可		音声	-

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/感伏、攻撃(呪文含む)を行ったなら全員のものが解除されるわけではない。	音声、動作、 信仰	Clr1
心術(強制) [精神作用]	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)	対象は攻撃ロールと恐怖に対するセービング・スローに +1 の士気ボーナスを得る。 この呪文はベインを相殺し、解呪する。	音声、動作、 信仰	Clr1、Pid1
変成術[善]	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)	1バイント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、Pid1
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、この効果を見做す。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、Pid1、 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、この効果を見做す。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、この効果を見做す。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、この効果を見做す。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]	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]に対するセービング・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
変成術	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、モンクの肉体武器には使用することができる。	音声、動作	Clr1、Pid1
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: 茨の莖	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、 ゴースト・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。 この呪文は生体武器には発動できないが、素手攻撃には適用できる。 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ない。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	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)	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。 この呪文は生体武器には発動できないが、素手攻撃には適用できる。 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ない。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、 信仰	Clr2、Pld2
幻術 (虚像)	インヴィジビリティ <i>Invisibility</i>	自身か 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ない。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を見せずに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、 信仰	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-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 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	Brd2、Clr2、 Dri3、Pld3、 Rng3
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、Clr2、 Pld1

防御術 [混沌、悪、善、秩序のいずれか]	コラプション・レジスタンス ★ <i>Corruption Resistance</i>	接触	1体	1標準	10分/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	属性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。対象はその属性からのダメージを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。 この呪文は呪文、擬似呪文能力、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。選択した属性に従い、呪文の副種別が追加される。	音声、動作、信仰	Ant2、Pld2
力術[善]	コンセクレイト <i>Consecrate</i>	近	半径20ft 放射	1標準	2時間/Lv	不可	不可	範囲内を正のエネルギーで満たす。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。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。 もし術者の神格やパネオン、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。 この呪文は ディセクレイト を相殺し、解除する。 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	音声、動作、物質	Clr2
心術(強制) [言語依存、精神作用]	コンフェス★ <i>Confess</i>	近	1体	1標準	1R	意志・不完全 (本文)	可	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。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請けることを選択してよい。	音声、動作、信仰	-
幻術(虚像)	サイレンス <i>Silence</i>	長	半径 20ft の放射、起点として1体か物体1つか空間上の点	1R	1分/Lv (解除可)	意志・半減 (本文)、または不可(物体)	可 (本文)または不可(物体)	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。 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。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。	音声、動作	Brd2、Clr2
占術	シー・インヴィジビリティ <i>See Invisibility</i>	術者	自身	1標準	10分/Lv (解除可)	-	-	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。 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。 パーマネンシィ可能。 物質要素 : 雲母と銀の粉末	音声、動作、物質	Brd3、Wiz2
防御術	シールド・アザー <i>Shield Other</i>	近	1体	1標準	1時間/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象と術者との間に不思議な接合を作り出す。 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。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。 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。 焦点具 : プラチナ製の指輪一組(50gp)、術者と対象が持つこと	音声、動作、焦点	Clr2、Pld2
力術[力場]	スピリチュアル・ウェポン <i>Spiritual Weapon</i>	中	力場製の魔法の武器	1標準	1R/Lv (解除可)	不可	可	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。 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。 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。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。 [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。 この武器は援護を行えず、挟撃ボーナスも提供しない。 また、術者の特技や特殊能力はこの武器に適用されない。 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。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。 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。 この武器は攻撃対象とならないが、ディスペル・マジック、ディズインテグレイト、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。この武器の接触ACは12である。 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。 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。 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	音声、動作、信仰	Clr2
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。	音声、動作、焦点	Clr3、Pld2
心術(強制) [精神作用]	ゾーン・オヴ・トゥルース <i>Zone of Truth</i>	近	半径20ft 放射	1標準	1分/Lv	意志・無効	可	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。 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。 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。	音声、動作、信仰	Clr2、Pld2

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ばない。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。 パーマナンス呪文によって永続化できる。 物質要素: 粘土製のジグラッドの模型	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	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ブ難易度に +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、セーブに +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ントオン、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。 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。 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	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	表面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。対象は意志セーブを行うことができ、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に変更される。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	かんぬぎ、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。 ローブ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、Wiz2
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、秩序の属性から1つを選ぶ。術者はその属性のオーラのうち、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、選択した属性に対抗する属性を持つ。	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“審判”クラス特徴を持ち、“審判”クラス特徴から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・バーストの特性を獲得する。 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・パースン <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・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、ケールの接触やスローによる効果から対象を解き放つ。 1体にもい使用した場合、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][冷氣][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

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	アーケイン・サイト <i>Arcane Sight</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	術者の目が青く輝き、120ft以内の魔法のオーラを視認可能。 ディテクト・マジックと同様だが、精神集中が不要で、オーラの位置や強度をもっと素早く認識可能。 視界内のすべての魔法のオーラの位置と強度が判る。オーラの強度は呪文の機能するレベルやアイテムの術者レベルによって決まる。オーラをまとったアイテムやクリーチャーが視線の通るところにいた場合、術者は「呪文学」判定に成功すれば、それぞれの対象に働いている魔法の系統を知ることができる(オーラ1つにつき1回の判定;難易度15+呪文レベル、あるいは15+呪文でない効果の術者レベルの半分)。 標準アクションとして120ft以内の特定のクリーチャーに精神を集中した場合、①～③が判る。 ①呪文発動能力や擬似呪文能力を持っているかどうか ②持っているなら秘術呪文か信仰呪文か(擬似呪文能力は秘術呪文として見なされる) ③そのクリーチャーが現時点で利用できるもっとも強力な呪文や擬似呪文能力の強さ 魔法のアイテムにかかっている魔法(呪文)の系統を判別できるが、アーティファクトは判別できない。 パーマナンシィ呪文で永続化できる。	音声、動作	Wiz3
方術	インヴィジビリティ・パージ <i>Invisibility Purge</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	術者の体の周囲、半径5ft/Lvを力が球状に取り巻く。この力はあらゆる不可視状態を無効化する。	音声、動作	Clr3
死霊術	インフリクト・シリアス・ウOUNDS <i>Inflict 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体に、負のエネルギーにより3d8+/Lv(最大3d8+15)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	Clr3
防御術	ウォード・ザ・フェイスフル★ <i>Ward the Faithful</i>	接触	接触したクリーチャーから半径10ftの拡散	1標準	10分/Lv	意志・無効(無害)	可(無害)	範囲内にいて術者と同じ神を信仰するものは、ACに+2の反発ボーナスと全てのセーブに+2の抵抗ボーナスを得る。12レベルにおいて、このボーナスは+3に、18レベルになると+4に向上する。 もし術者が特定の神格を信仰していない場合、あなたの信仰を共有するものにこのボーナスは与えられる。特定の信仰も宗教もないのなら、術者のみがこの呪文の対象となる。例えば異端であったとしても、あなたの敵が同じ神格を信仰しているのなら、そのものにもこの呪文の効果が及ぼされる。	音声、動作、信仰	—
防御術	オブスキュア・オブジェクト <i>Obscure Object</i>	接触	100ポンド/Lvまでの物体	1標準	8時間(解除可)	意志・無効(物体)	可(物体)	対象をスクライミング呪文やクリスタル・ボールなどの占術(念視)効果によって在り処を探られないようにする。そうした試みは(占術効果がその物体を目標とするものであれば)自動的に失敗し、(占術効果が最寄りの上地や物体や人物を目標とするものであれば)その物体を知覚することに失敗する。	音声、動作、信仰	Clr3、Brd1、Wiz2
変成術	キーン・エッジ <i>Keen Edge</i>	近	武器1つ、あるいは射出武器の矢弾50本	1標準	10分/Lv	意志・無効(無害、物体)	可(無害、物体)	武器を魔法の力によって鋭くし、決定的な一撃を与える能力を上昇させる。その武器のクリティカル可能域が2倍になる。20→19～20、19→20→15～20、18→20→15～20。この呪文は刺突武器にしかかけられない。アローやクロスボウ・ボルトにかけた場合、特定の矢1本に対するキーン・エッジは、外れても1回使用すれば切れてしまう(発動時にはそれらの矢弾すべてがひとつになっていなければならない)。シュリケンはこの呪文に関して投擲武器ではなく矢弾として扱う。	音声、動作	Wiz3
防御術	キャスト・アウト★ <i>Cast Out</i>	接触	1体	1標準	瞬間	意志・不完全	可	近接接触攻撃により対象に2d8+術者レベルごとに1ポイント(最大2d8+15)のダメージを与える。加えて術者は、対象に効果を及ぼしているあらゆるマジック・ジャー効果(ゴーストの憑依能力を含む)および心術(強制)呪文に対し解呪判定を行なうことができる。術者レベルの高い効果から順に、あなたの術者レベル4ごとに1つの呪文を解呪していくこと。 意志セーブに成功すればダメージは半分で済み、解呪は1つの呪文もしくは効果にのみ行なわれる。	音声、動作、信仰	—
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済む。	音声、動作	Brd3、Clr3、Dri4、Pld4、Rng4
防御術	グリフ・オヴ・ウォーディング <i>Glyph of Warding</i>	接触	接触した物体 あるいは 5平方ft/Lv	10分	チャージ消費(作動)するまで 永続(解除可)	本文	不可(物体)および可(本文)	秘文1つを作成し、1つの橋や通路や入口を守ったり、1つの箱や櫃に罠を仕掛けたりできる。 術者が設定した条件——合言葉、肉体的な特徴、クリーチャー種別・副種別、属性、信仰——を満たしたもののみに発動するように設定できる(クラス、ヒット・ダイス、レベルは不可)。不可視のクリーチャーにも働くが、エーテル状態のものには作動しない。1つの範囲に複数の秘文を発動することはできない。 物理的、魔術的な探りを入れるなどの手段によって秘文に作用を及ぼしたり、避けて通ったりすることはできない。しかし秘文を解呪することはできる。ノンディテクション、ポリモーフ、ミスリード(その他これらに類する魔法効果)で秘文を欺くこともできるが、魔法的な手段によらない変装などでは欺くことはできない。リード・マジックを使った上で「知識:神秘学」判定(難易度13)に成功すれば識別できる。識別することで秘文が作動することはない。識別に成功した者には、秘文の基本的な性質(どの秘文か、どんな種類のダメージを及ぼすか、何の呪文がこめられているか)がわかる。 選択したバージョンによって、秘文は侵入者にダメージを与えたり、何らかの呪文を起動させたりする。 爆発の秘文:侵入者とその5ft以内にいる者に対して、爆発が術者レベル2ごとに1d8ダメージ(最大5d8)を与える。ダメージは[音波][酸][火][冷気]のいずれかである(術者が呪文発動時に選択)。作用を受けた者は反応セーブに成功すればダメージを半分にできる。この効果に対して呪文抵抗は適用される。 呪文の秘文:術者は敵に害を与える呪文で、自分が知っており、かつ3レベル以下のものを何か1つ、秘文の中に仕掛けておける。その呪文のレベルに依存する特徴はすべて、呪文発動時の術者のレベルによって決まる。呪文に目標がある場合、侵入者が目標になる。呪文に効果範囲や無定型の効果(雲など)がある場合、効果範囲や効果は侵入者が中心になる。呪文がクリーチャーを招来する場合、それはできるだけ侵入者の近くに現れて攻撃する。セーヴィング・スローと呪文抵抗はすべて通常通りに行なわれるが、その難易度はグリフ・オヴ・ウォーディングに仕掛けられた呪文のレベルによって決まる。 物質要素:200gp相当のダイヤモンドの粉末	音声、動作、物質	Clr3

変成術	グレーター・マジック・ウェポン <i>Magic Weapon, Greater</i>	近	武器1つ、あるいは射出武器の矢弾50本	1標準	1時間/Lv	意志・無効(無害、物体)	可(無害、物体)	この呪文はマジック・ウェポンと同様に働くが、武器の攻撃ロールとダメージ・ロールに、術者レベル4レベルごとに+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。 この呪文は、武器1つではなく、50本までのアロー、ボルト、あるいはブリットに作用を及ぼすこともできる。この時矢弾はすべて同じ種類のもので、ひとまとめになっていないといけな。矢弾は一旦使ってしまうと効果が切れるが、投擲武器は切れない。シュリケンはこの呪文に関して投擲武器ではなく矢弾として扱う。 物質要素 :石灰と炭の粉	音声、動作、物質	Clr4、Prd3、Wiz3
力術[光]	コンティニュアル・フレイム <i>Continual Flame</i>	接触	魔法の熱なき炎	1標準	永続	不可	不可	術者が接触した物体1つから、松明と同じ明るさの炎が発生する。炎は普通の火のように見えるが、熱を発せず、酸素も消費しない。この呪文の炎は覆ったり隠したりできるが、覆うことや水に濡れることで消えたりはしない。 [光]呪文は同レベル以下の[闇]呪文を相殺し、解呪する。 物質要素 :50gp 相当のルビーの粉末	音声、動作、物質	Clr3、Wiz2
占術	コーディネイテッド・エフォート★ <i>Coordinated Effort</i>	近	術者と同じ意する1体/3Lv、互いに30ft	1標準	1分/Lv	不可	不可	術者が取得しているチームワーク特技1つを選択する。対象にこの特技の利益を与える。ただし、チームワーク特技の利益を得るためには、必ず術者がその組み合わせに含まれていなければならない。	音声、動作	Brd3
力術	シアリング・ライト <i>Searing Light</i>	中	光線	1標準	瞬間	不可	可	術者は開いた掌からきらめく光を掌ち出す。術者は遠隔接触攻撃に成功しなければならない。 この光線が当たったクリーチャーは術者レベル2レベルごとに1d8(最大5d8)ポイントのダメージを被る。アンデッド・クリーチャーは術者レベルごとに1d6(最大10d6)ポイントのダメージを被り、ヴァンパイアのように明るい光に特に弱いアンデッド・クリーチャーは術者レベルごとに1d8(最大10d8)ポイントのダメージを被る。 人造クリーチャーや非自律行動物体は術者レベル2レベルごとに1d6(最大5d6)ポイントのダメージしか彼らない。	音声、動作	Clr3
占術 [精神作用]	シーク・ソウツ★ <i>Seek Thoughts</i>	40ft	術者中心半径40ftの放射	1標準	精神集中、1分/Lvまで	意志・無効	不可	ディテクト・ソウツと同様だが、術者は周りに浮かぶ表層心理をふるいにかけることができる。術者は表層心理から単純な質問への回答か、一般的な情報のいずれかを探すことができる。周りにこの質問への回答や情報を頭に浮かべている数を術者は知ることができ、視界にいるならその場所も知ることができる。シーク・ソウツは実際の表層心理を読みとるのではなく、集中している内容を思い浮かべている場合のみ効果がある。意志セーブに成功すれば持続時間の間この呪文から表層心理を読み解かれずにすむ。 会話の中でこの呪文を使用することで、表層に浮かぶ情報を質問により導くことができる。術者が集中している内容に話題が向けられていることについて、対象は(真意看破)判定(DC 25)に成功することでそれと知ることができる。 物質要素 :一握りの銅貨	音声、動作、物質	Alc3、Brd3、Inq3、Sum3、Wiz3
死霊術 [言語依存]	スピーク・ウィズ・デッド <i>Speak with Dead</i>	10ft	死んでいる1体	10分	1分/Lv	意志・無効(本文)	不可	術者は1つの死体に生命のようなものを与え、質問に答えさせることができる。術者レベル2レベルごとに1つまでの質問をすることができる。死体の知識は生前知っていたことに限定されるが、これには話す言語も含まれる。そのクリーチャーが特に術者と対立する立場だったなら、答えは短く、不可解だったり似たことを繰り返したりする。 死んだクリーチャーの属性が術者と異なっていたなら、死体は生きているかのように意志セーブで抵抗できる。成功したならば、死体は術者の質問に答えることを拒否するか、くはったり)を用いてだまそうとすることができる。魂は生きているときに知っていたことを話せるだけである。 その死体が1週間以内にスピーク・ウィズ・デッドの対象となったなら、新たな呪文は失敗する。術者はこの呪文をどれだけ長い間死んでいた死体に対して使用することもできるが、回答を得るためには、その死体はほとんど損なわれていないものでなければならない。損傷を受けた死体は部分的な答えや、部分的に正しい答えを返してくるかもしれないが、そもそも話すためには少なくとも口がなくてはならない。アンデッド・クリーチャーに変えられたことのある死体に対しては作用しない。	音声、動作、信仰	Clr3
力術[闇]	ディーパー・ダークネス <i>Deeper Darknes</i>	接触	物体1つ	1標準	10分/Lv(解除可)	不可	不可	半径60フィートを覆う闇を作り出す。明度段階を2段階落とす。眩しい明りは薄明かりに、通常の明かりもしくは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。 闇の中にあるクリーチャーは、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。 複数のディーパー・ダークネス同士で効果が累積することはない。	音声、信仰	Clr3
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、Pri4、Brd3、Pld3

防御術	ディメンショナル・アンカー <i>Dimensional Anchor</i>	中	光線	1標準	1分/Lv	不可	可 (物体)	緑色の光線が術者の手から放たれる。目標に命中させるには、術者は遠隔接触攻撃を行わなければならない。光線が命中したクリーチャーや物体は肉体ごとの次元界へ移動することがまったくできなくなる。以下の移動が阻害される。アストラル・プロジェクション、イセリアル・ジョイント、イセリアルネス、ゲート、シャドウ・ウォーク、ディメンジョン・ドア、テレポート、プリंक、ブレイン・シフト、メイズ、ゲート、テレポーテーション・サークル およびそれに類する擬似呪文能力。 この呪文は呪文発動時にすでにエーテル状態やアストラル形態であったクリーチャーの移動を妨げることはないし、他の次元界を知覚したり攻撃したりする能力を遮ることもない。また、招来されたクリーチャーが招来呪文の終了時に消えぬようにすることもできない。	音声、動作	Wiz4、Clr4
力術[光]	デイトライト <i>Daylight</i>	接触	接触した物体	1標準	10分/Lv (解除可)	不可	不可	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までの領域で一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。	音声、動作	Wiz3、Clr3、 Dri3、Brd3、 Pld3
防御術	ノンデテクション <i>Nondetection</i>	接触	1体か物体1つ	1標準	1時間/Lv	意志・無効 (物体、無害)	可 (物体、無害)	対象は古術呪文やクリスタル・ボールのような魔法のアイテムによる位置の特定、感知を妨害する。対象への占術の試みは呪文レベル判定(難易度11+ノンデテクションを発動したものの術者レベル)に成功しなければ失敗する。術者自身やその所持品が対象なら、難易度は(15+術者レベル)となる。 物質要素: 50gp相当のダイヤモンド粉末	音声、動作、物質	Rng4、Wiz3
防御術	バニッシュ・シーミング★ <i>Banish Seeming</i>	接触	1体か物体1つ	1標準	瞬間及び1R/Lv (本文)	不可	不可	近接接触攻撃により幻術を解呪するか、クリーチャーを本来の姿に戻す。この効果は解呪判定に+2の強化ボーナスを得られることと幻術の解呪か姿を変える超常能力か呪文にしか働かないことを除いては、通常のディスベル・マジックとして働く。 複数の効果が及ぼされていたなら、術者レベル4ごとに1つの効果を解呪できる。最も高い術者レベルの効果から順に解呪判定を行なうこと。超常能力の術者レベルは、対象のHDに等しい。 この効果により本来の姿に戻ったクリーチャーは、術者の術者レベルに等しいラウンドの間姿を変えることができない。この呪文は外見を変える火魔法的な効果に対しては、一切の効果を及ぼさない。	音声、動作、物質	Wit5
占術	ハンターズ・アイ★ <i>Hunter's Eye</i>	中	1体	1標準	1分/Lv	不可	可	対象が不可視状態になったり、エーテル状態になったりした際に対象の位置を知るための〈知覚〉判定に+20の技量ボーナスを得る。術者は対象が得ている霧、ブラー、ディスプレイメント、インヴィジビリティ、およびそれらに類する効果による視認困難を無視するが、闇に関する視認困難は無視できない。この呪文は仲間に影響を与えることはない。	音声、動作、信仰	Rng2
変成術 [言語依存]	ヒドゥン・スピーチ★ <i>Hidden Speech</i>	近	術者に加え1体/Lv、どの2体の間も30ft以内	1標準	10分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象となったクリーチャー通して隠れたメッセージをやり取りする能力を強化する。対象はそれぞれ、秘密のメッセージをやり取りするための〈はったり〉判定に+10の技量ボーナスを得る。彼らの間でやり取りされるメッセージを〈真意看破〉判定で見破ろうとする場合には-5のペナルティを被る。あらゆる対象はメッセージをやり取りするために同じ言語を使用していなければならない。 物質要素: 羊皮紙の上に書かれた暗号文	音声、動作、物質	Brd2、Wit2
心術(強制) [精神作用]	ヒロイズム <i>Heroism</i>	接触	接触した1体	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は攻撃ロール、セーブ、技能判定に+2の士気ボーナスを得る。	音声、動作	Brd2、Wiz3
死霊術	フェスター★ <i>Fester</i>	近	生きているクリーチャー1体	1標準	1R/Lvか1R (本文)	頑健・不完全	可	死霊術のエネルギーが対象の治癒力を阻害する。対象はヒット・ポイントを回復したり一時的ヒット・ポイントを獲得するような効果に対して12+術者レベルに等しい呪文抵抗を得る。加えて、呪文抵抗を無視する治癒効果(高速治癒、再生など)は半分しか効果を及ぼさない。頑健セーブに成功したなら、この呪文は1ラウンドだけ効果を及ぼす。 物質要素: 腐った肉	音声、動作、物質	Wit2
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) ・お前は何者か？(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。	音声、動作、信仰	Brd2、Clr3、 Inq3、Wiz3
心術(強制) [精神作用]	プレイヤー <i>Prayer</i>	40ft	術者中心40ft爆発内の	1標準	1R/Lv	不可	可	術者は自分と自分の味方に特別な意思をもたらし、敵には不遇をもたらす。術者と術者の味方は攻撃ロール、武器のダメージ・ロール、セーブ、技能判定に+1の幸運ボーナスを得、敵は同じロールに-1のペナルティを被る。	音声、動作、信仰	Clr3、Prd3
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]〔冷氣〕)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する)。	音声、動作	Clr3、Dri3、 Rng2、Wiz3
死霊術	ホールド・アンデッド <i>Halt Undead</i>	中	アンデッド3体まで、30ft以内の距離に収まっていること	1標準	1R/Lv	意志・無効 (本文参照)	可	この呪文は3体までのアンデッド・クリーチャーを身動きできなくさせる。知性のないアンデッド(スケルトン、ゾンビなど)はセーヴィング・スロー不可。知性のあるアンデッドはセーヴィング・スローを行なう。呪文が効けば持続時間中、アンデッドは動けなくなる(ちょうど生きているクリーチャーがホールド・パースンの影響を受けた場合のように)。ホールド・アンデッドのかかったクリーチャーが、攻撃されたりダメージを受けたりすれば、そのクリーチャーに対する呪文の影響は解ける。	音声、動作、物質	Wiz3

変成術	マジック・ヴェストメント <i>Magic Vestment</i>	接触	鎧または盾	1標準	1時間/Lv	意志・無効 (無害、物質)	可 (無害、物体)	術者は接触した鎧一式か盾に、術者レベル4ごとに+1(20レベルで最大+5)の強化ボーナスを与える。この呪文を使用する上では、普通の服はまったくACボーナスを与えない鎧一式と見なされる。	音声、動作、信仰	Clr3
防御術	マジック・サークル・アゲインスト・イーヴル <i>Magic Circle against Evil</i>	接触	接触したクリーチャー1体から半径10ft放射	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	不可 (本文)	範囲内のクリーチャーはみな プロテクション・フロム・イーヴル の効果を受ける。また、悪属性の招来されたクリーチャーはこの範囲の中に侵入できない(範囲内にいるか侵入したクリーチャーは一度だけ抵抗を試みることができ、成功したなら範囲内に留まる限り効果は抑制される。クリーチャーを寄せ付けられない効果に対しては、呪文抵抗を試みることができる。 外向きではなく内向きに発動することもでき、その場合は招請されたクリーチャーを最大24時間の間拘束できる。ただし、発動後1ラウンド以内に招請すること。このクリーチャーは防御円の境界を横切れない。大きすぎて範囲内に収まらないクリーチャーには通常の プロテクション・フロム・イーヴル として働く。 銀粉の輪が破られれば即座に呪文は終了する。捕らわれたクリーチャーは消すことはできない。また、次元間移動によりこの防御円を通過できる(ディメンショナル・アンカーにより抑止可能)。 特別な魔法陣を描くことで、嚴重なものにできる。準備に10分必要で、〈呪文学〉判定(難易度20)が必要。プレッシャーがなければ、目目10が可能。3時間20分をかければ目目20が可能。 魔法陣が成功なら、召喚呪文の前にディメンショナル・アンカーを使用でき、成功すれば24時間の間捕らえることができる。この場合、マジック・サークルに対して呪文抵抗を試みることができない。また、クリーチャーの能力や攻撃が魔法陣を横切することもできない。罠から自由になるための【魅力】判定は難易度+5。 この呪文は プロテクション・フロム・イーヴル とは累積しない。	音声、動作、物質	Clr3、Wiz3、Pld3
防御術	マジック・サークル・アゲインスト・グッド <i>Magic Circle against Good</i>	接触	接触したクリーチャー1体から半径10ft放射	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	不可 (本文)	マジック・サークル・アゲインスト・イーヴル と同様だが、 プロテクション・フロム・イーヴル ではなく、 プロテクション・フロム・グッド の効果があり、悪属性でない招請されたクリーチャーを閉じ込めることができる。	音声、動作、物質	Clr3、Wiz3
防御術	マジック・サークル・アゲインスト・ケイオス <i>Magic Circle against Chaos</i>	接触	接触したクリーチャー1体から半径10ft放射	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	不可 (本文)	マジック・サークル・アゲインスト・イーヴル と同様だが、 プロテクション・フロム・イーヴル ではなく、 プロテクション・フロム・ケイオス の効果があり、混沌属性の招請されたクリーチャーを閉じ込めることができる。	音声、動作、物質	Clr3、Wiz3
防御術	マジック・サークル・アゲインスト・ロー <i>Magic Circle against Law</i>	接触	接触したクリーチャー1体から半径10ft放射	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	不可 (本文)	マジック・サークル・アゲインスト・イーヴル と同様だが、 プロテクション・フロム・イーヴル ではなく、 プロテクション・フロム・ロー の効果があり、秩序属性の招請されたクリーチャーを閉じ込めることができる。	音声、動作、物質	Clr3、Wiz3
心術 (強制) [精神作用]	ライチャス・ヴィゴ★ <i>Righteous Vigor</i>	接触	1体	1標準	1R/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象が攻撃を命中することに攻撃ロールにボーナスを与え一時的hpを与える。 対象が攻撃を命中するたびに+1の士気ボーナスを得る。これは命中する度に増加し、最大で+4になる。また、攻撃が命中する度に一時的hpを1d8獲得する。これは最大で20ポイントまで保持できる。 攻撃が外れるとボーナスは+0に戻るが、一時的hpはそのままである。 持続時間が過ぎると、この呪文により得られた一時的hpは全て失われる。	音声、動作、信仰	Pld2
死霊術 [悪]	リトリビューション★ <i>Retribution</i>	近	術者に攻撃してきたクリーチャー1体	1標準	1R/Lv	頑健・不完全	可	直前に(近接武器、遠隔武器、生体武器、攻撃ロールの必要な呪文による)攻撃をしてきたクリーチャーに刺すような痛みを呼び起こし、攻撃ロール、技能判定、能力値判定に-4のペナルティを与える。頑健セーブに成功したなら、このペナルティは1ラウンドだけ持続する。目標が術者と同じ神を信仰していたなら、 セーヴィング・スロー に-2のペナルティを1つの物体や1体のクリーチャーにかけられたすべての呪いを即座に取り除く。対象がクリーチャーならば、対象にかかっている呪い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)を行なう。成功したならばその呪いは取り除かれる。この呪文は呪われた盾、武器、鎧から呪いを取り除くことはないが、術者レベル判定に成功することで、そうした呪われたアイテムに取りつかれたクリーチャーが呪われたアイテムを取り外し、そのアイテムから逃れることができるようにしてくれる。特殊な呪いの中には、この呪文では相殺できなかったり、あるレベル以上の術者によってしか相殺できなかったりするものもある。	音声	—
防御術	リムーヴ・カース <i>Remove Curse</i>	接触	接触したクリーチャーか物体1つ	1標準	瞬間	意志・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。対象が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	Wiz4、Brd3、Pld3、Clr3
召喚術(治癒)	リムーヴ・ディーズ <i>Remove Disease</i>	接触	接触したクリーチャー1体	1標準	瞬間	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	よく知っているかはっきりとその姿を思い浮かべることのできる物体の位置を感じ取る。 一般的な物なら、術者から最も近いものの位置が分かる。特定の物体の場合、術者はそれを手にとって観察したことがなければならぬ(占術などで観察した場合は含まない)。 薄い鉛の層により遮断される。クリーチャーの位置を知ることにはできない。 ポリモーフ・エニィ・オブジェクト はこの呪文を欺くことができる。	音声、動作	Dri3、Rng3、Clr3
占術	ロケート・オブジェクト <i>Locate Object</i>	長	術者中心の円形、射程まで	1標準	1分/Lv	不可	不可		音声、動作、信仰	Wiz2、Brd2、Clr3

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[悪]	アンホーリィ・ブライト <i>Unholy Blight</i>	中	半径20ft拡散	1標準	瞬間、 1d4R (本文)	意志・不完全	可	術者は不浄の力を呼び起こして敵を討つ。この呪文によって害を被るのは、属性が善か中立のクリーチャーのみ。この呪文による不調効果はリムーヴ・ディジーズやヒールによって打ち消すことはできないが、リムーヴ・カースは有効である。 属性が善のクリーチャー : 術者レベル2レベルごとに1d8(最大5d8)ポイントのダメージ、1d4ラウンドの間不調状態にする。意志セーブに成功すればダメージ半減、不調状態無効。 善の来訪者 : 術者レベルごとに1d6(最大10d6)ポイントのダメージ、1d4ラウンドの間不調状態にする。意志セーブに成功すればダメージ半減、不調状態無効。 属性が悪でも善でもないクリーチャー : 半分のダメージ、不調状態にはならない。意志セーブに成功すれば、ダメージをさらに半減させて1/4にする。	音声、動作	Clr4
死霊術	インフリクト・クリティカル・ウーンズ <i>Inflict Critical 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 4d8+Lv(最大 4d8+20)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	Clr4
力術[秩序]	オーダーズ・ラス <i>Order's Wrath</i>	中	辺30ft立方体の範囲内の秩序属性でないクリーチャー	1標準	瞬間、1R (本文)	意志・不完全 (本文)	可	術者は秩序の力を呼び起こして敵を討つ。この呪文によって害を被るのは、属性が混沌か中立のクリーチャーのみ。 属性が混沌のクリーチャー : 術者レベル2レベルごとに1d8(最大5d8)ポイントのダメージ、1ラウンドの間幻惑状態にする。意志セーブに成功すればダメージ半減、幻惑状態無効。 混沌の来訪者 : 術者レベルごとに1d6(最大10d6)ポイントのダメージ、1ラウンドの間幻惑状態にする。意志セーブに成功すればダメージ半減、幻惑状態無効。 属性が混沌でも秩序でもないクリーチャー : 半分のダメージ、幻惑状態にはならない。意志セーブに成功すれば、ダメージをさらに半減させて1/4にする。	音声、動作	Clr4
心術(強制) [精神作用]	カワーズ・ラメント★ <i>Coward's Lament</i>	近	生きているクリーチャー1体	1標準	1R/Lv (解除可)	意志・不完全	可	目標に自分と向き合って戦えと強要するが、その臆病さによって傷つける。 目標が術者に対し近接攻撃をしなかったラウンド毎に、目標はAC、攻撃ロール、セーヴィング・スローに-1のペナルティを被る。このペナルティは累積する(最大-5)。目標は毎ラウンドのターン終了時に、そのラウンドにおけるペナルティ増加を防ぐために意志セーブを試みることができる。このペナルティすべては目標が術者への近接攻撃を行うと0に戻る。 目標が物理的な束縛、魔法、通過不可能な地形により術者への攻撃が行えない場合、ペナルティは増加しない。術者が目標から離れた場合、呪文は終了する。	音声、動作、 信仰	-
召喚術 (治癒)	キュア・クリティカル・ウーンズ <i>Cure Critical 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 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。	音声、動作	Clr5、Brd4、 Dri5
幻術 (虚像)	グレーター・インヴィジビリティ <i>Invisibility, Greater</i>	自身か 接触	術者もしくは1体	1標準	1R/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	インヴィジビリティと同様だが、対象が攻撃を行っても呪文は終了しない。	音声、動作	Wiz4、Brd4
変成術	グレーター・ブランド★ <i>Brand, Greater</i>	接触	1体	1R	永続	頑健・無効	可	目標に6文字までの消すことのできない刻印もしくは印を刻む。印を刻む際に1d6ポイントのダメージを与える。この印は削り取るなどして一時的に除去することもできない。 30フィート以内に術者が信仰する存在の聖印が目に見える形で存在するなら、この印は松明のように燃え上がる。印が燃えている間、目標は不調状態である。 グレーター・ブランドは解呪されない。ウィッシュやブレイク・エンチャントメント、ミラクル、リミテッド・ウィッシュ、リムーヴ・カースで取り除くことができる。ただし、リムーヴ・カースの場合、その呪文の使い手の術者レベルが、グレーター・ブランドを発動した者の(発動時点での)術者レベル以上でなければならない。	音声、動作、 信仰	-
力術[混沌]	ケイオス・ハンマー <i>Chaos Hammer</i>	中	半径20ft爆発	1標準	瞬間、 1d6R (本文)	意志・不完全 (本文)	可	術者は混沌の力を呼び起こして敵を討つ。この呪文によって害を被るのは、属性が秩序か中立のクリーチャーのみ。 属性が秩序のクリーチャー : 術者レベル2レベルごとに1d8(最大5d8)ポイントのダメージ、1d6ラウンドの間減速状態にする。意志セーブに成功すればダメージ半減、減速状態無効。 秩序の来訪者 : 術者レベルごとに1d6(最大10d6)ポイントのダメージ、1d6ラウンドの間減速状態にする。意志セーブに成功すればダメージ半減、幻惑状態無効。 属性が混沌でも秩序でもないクリーチャー : 半分のダメージ、減速状態にはならない。意志セーブに成功すれば、ダメージをさらに半減させて1/4にする。	音声、動作	Clr4
防御術 [善]	サンクティファイ・アーマー★ <i>Sanctify Armor</i>	接触	鎧一揃い	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害、物体)	可 (無害、物体)	自らの鎧に公正のオーラを吹き込む。鎧は4術者レベルにつき+1の強化ボーナスを得る(20レベルの時点で最大+5)。術者が審判あるいは一撃能力を使用している間、術者はダメージ減少5/悪を得る。 この呪文において、通常の衣服はACボーナスを与えられる鎧として扱う。	音声、動作	Pld3
心術(強制) [精神作用]	シェアード・ラス★ <i>Shared Wrath</i>	近	1体/Lvまで、互いに30ft以内	1標準	1分	意志・無効 (無害)	可 (無害)	ラスと同様に機能する(下記)が、複数のクリーチャーに働く。対象は同一のクリーチャー1体に対して呪文の利益を得る。 対象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。	音声、動作、 物質	-
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	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象はDR10/アダムンティンを得る。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。 物質要素 : 花崗岩と、250gpの価値のあるダイヤモンドの粉末	音声、動作、 物質	Wiz4、Dri5

防衛術	スペル・イムニティ <i>Spell Immunity</i>	接触	1体	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は術者の術者レベル4レベルごとに特定の呪文1つに対する完全耐性を得る。これらの呪文は4レベル以下のものでなければならない。対象は特定の呪文に対して絶対に失敗することのない呪文抵抗を持っているものとして扱う。そのため呪文抵抗の適用されない呪文への完全耐性は得られない。呪文、魔法のアイテムの擬似呪文効果、クリーチャー生得の擬似呪文能力からは守るが、超常能力や変則的能力からは守ってくれない。 特定の呪文から守るだけであって、呪文の特定領域や特定系統、効果の似通った呪文のグループから守ってくれるわけではない。 1体のクリーチャーに対しては、同時に1つのスペル・イムニティまたはグレーター・スペル・イムニティしか効果を現さない。	音声、動作、 信仰	Clr4
心術(強制) [精神作用]	スリープウォーク★ <i>Sleepwalk</i>	接触	気絶状態あるいは睡眠状態の1体	1R	1時間/Lv (解除可)	意志・無効	可	目標を寝惚けたまま起き上がらせ動かす。目標はよろめき状態かつ無防備状態である。目標は半分の移動速度で移動し、そして毎ラウンド1回の移動アクションのみを行うことができる。より速い速度で移動することや魔法的な助けなしに移動以外のアクションを取ることはできず、【敏捷力】や【筋力】に基づく技能判定は自動的に失敗する。 この状態でダメージを受けたなら、目標は新たなセーヴィング・スローを行うことができ、成功すればこの呪文は終了し、0hpを超えている場合にはそのクリーチャーは目覚める。この呪文が終了したとき、目標は気絶状態ないし睡眠状態に戻る。スリープウォークの効果は目標を目覚めさせることも容態安定化も回復も行わない。この呪文の効果を受けている満身創痍状態のクリーチャーがその移動によって再び瀕死状態になることはない。 物質要素 :ペラドナの小枝1つ(100gp)	音声、動作、 物質	Wit4
力術	センディング <i>Sending</i>	本文	1体	10分	1R (本文)	不可	不可	自分のよく知っている特定のクリーチャーとコンタクトを取り、その対象に日本語にして75文字以内の伝言を送る。対象も術者を知っていれば、誰が伝言を送ってきたのか気付く。対象は即座に同様の方法で回答することができる。 【知力】が1しかないクリーチャーでもセンディングを理解することはできるが、対象が伝言に対応する能力は、通常通りその【知力】によって制限される。センディングを受け取ったからといって、対象がそれに従う義務はない。 対象のクリーチャーが術者と同じ次元界にいない場合、届かない可能性が5%ある(他の次元界の局地的な状況によって、この可能性がかなり悪化することもある)。	音声、動作、 信仰	Wiz5、Clr5
変成術	タイアレス・パースーアーズ★ <i>Tireless Pursuers</i>	接触	術者および1体/3Lv	1標準	1時間/Lv (解除可)	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	この呪文は持続時間と対象以外はタイアレス・パースーアースと同様(下記)に機能する。 長い移動による疲労に対する耐性を目標に与える。目標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、目標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、目標は疲労状態もしくは過労状態となる。 物質要素 :砕けた固いビスケッ	音声、動作、 物質	Rng3
力術	ディヴァイン・パワー <i>Divine Power</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv	—	—	術者は守護神格の方を呼び降ろし、戦闘に使う力と投を得る。術者は攻撃ロール、武器のダメージ・ロール、【筋力】判定、【筋力】に関する技能判定に、術者レベル3ごとに+1(最大+6)の幸運ボーナスを得る。加えて術者レベルごとに1ポイントの一時的ヒット・ポイントを得る。 さらに、術者が全力攻撃アクションをとるときはいづても、最大の基本攻撃ボーナスに適切な修正を加えた1回の追加攻撃を得る。この追加攻撃は類似した影響とは累積しない。	音声、動作、 信仰	Clr4
占術	ディヴィネーション <i>Divination</i>	自身	術者	10分	瞬間	—	—	術者はこれから1週間以内に達成しようとする目的、起きる出来事、活動について質問をし、有益な助言を得ることができる。この呪文より与えられた助言は短いフレーズ1つだけの簡潔なものか、さもなくば謎歌か言葉にならない前兆のようなかたちをとる。術者の属するパーティが情報に従って行動しなかったなら、状況が変化し、それにともなって神託の情報に役に立たなくなる可能性もある。 ディヴィネーションの内容が正しい可能性は基本的に70%+術者レベルごとに1%(最大で90%)である。術者には呪文が失敗したかどうかわかる。ただし、誤情報を与える特定の魔術が働いている場合は除く。 同じ事柄について同じ術者が何度もこの呪文を使っても、ダイスの目は1回目と同じだったものとして扱われ、返ってくる答も毎回同じになる。 物質要素 :25gpの価値のある香とふさわしい捧げ物	音声、動作、 物質	Clr4
占術	ディサーン・ライズ <i>Discern Lies</i>	近	1体/Lv、互いに30ft以内	1標準	精神集中、 1R/Lvまで	意志・無効	不可	毎ラウンド、術者は目標1体に精神を集中する(この対象は距離内にいなければならない)。術者は目標が意図的かつ故意の嘘をつけば、オーラの乱れでそれが判る。この呪文は真実を明らかにすることはなく、意図せずに間違ったことを言ってもそれを指摘することはなく、また、必ずしも言い逃れを見抜くこともない。 術者は毎ラウンド異なった目標に精神を集中することもできる。	音声、動作、 信仰	Clr4、Pld3
防衛術	ディスマサル <i>Dismissal</i>	近	他次元界クリーチャー1体	1標準	瞬間	意志・無効 (本文)	可	この呪文は、意志セーブに失敗した他次元界クリーチャー1体を、それが本来属する次元界へと強制送還する。そのクリーチャーは即座に送還されるが、対象を出身次元界以外の次元界へと送り込んでしまう可能性が20%ある。	音声、動作、 信仰	Wiz5、Clr5
占術	ディテクト・スクライニング <i>Detect Scrying</i>	40ft	術者中心 40ft放射	1標準	24時間	不可	不可	術者は占術(念視)呪文や効果によって自分を観察しようとする試みがあれば、即座にそれに気付く。この呪文の効果範囲は術者から放射され、術者とともに移動する。術者は呪文の効果範囲内にあるすべての魔法的感知器官の位置を知ることができる。 念視の試みが効果範囲内から行なわれたものであれば、術者はその位置も知ることができる。そうでない場合、術者と念視者は直ちに対抗術者レベル判定(1d20+術者レベル)を行なう。術者の結果が念視者の結果以上であれば、術者は念視者の視覚的なイメージと、念視者のいる方向、術者からの距離を正確に感知できる。 物質要素 :鏡のかけらと、真鍮製のラッパ状補聴器のミニチュア	音声、動作、 物質	Wiz4、Brd4
心術(強制) [言語依存、 精神作用]	ディナウンス★ <i>Denounce</i>	近	半径30ft爆発	1標準	1時間/Lv	意志・無効	可	視線の通る1体のクリーチャーに話しかけ、その潜在的な仲間たちを心変わりさせる。範囲内にいて術者から視線が通るクリーチャーたちは意志セーヴィング・スローに成功しない限り、話しかけたクリーチャーへの最初の態度が2段階悪化する。この効果を戻すために行う(交渉)判定は-10のペナルティを受ける。	音声	Brd4
防衛術 [悪]	ディファイル・アーマー★ <i>Defile Armor</i>	接触	鎧一揃い	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害、物 体)	可 (無害、 物体)	自らの鎧に不浄のオーラを吹き込む。鎧は4術者レベルにつき+1の強化ボーナスを得る(20レベルの時点で最大+5)。術者が審判あるいは一撃能力を使用している間、術者はダメージ減少5/善を得る。 この呪文において、通常の衣服はACボーナスを与えられる鎧として扱う。	音声、動作	Ant3

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(hp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	Clr5、Dri5、Pld4
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、hp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、Dri3、Pld4、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。		
死霊術[恐怖、精神作用]	フィアー <i>Fear</i>	30ft	円錐形の爆発	1標準	10分/Lv 1R/Lvか1R(本文)	意志・無効 意志・不完全	可 可	対象の持つ毒を中和し、無力化する。 不可視の恐怖が円錐形に放たれ、効果範囲内の生きているクリーチャーは意志セーブに成功しない限り恐慌状態となる。追いつめられれば、恐慌状態のクリーチャーは戦慄状態になる。意志セーブに成功した場合、そのクリーチャーは1ラウンドの間、怯え状態となる。 物質要素: メンダリの心臓か白い羽根	音声、動作、物質	Wiz4、Brd3
心術(強制)[精神作用]	フォースト・リペンテンス★ <i>Forced Repentance</i>	近	(悪)の副種別を持たない悪属性のクリーチャー	1標準	1R/Lv	意志・無効	可	術者は目標につかの間過去の行為を思い起こさせ、悲しみとやましさに打ちひしがせる。 目標は即座に転倒し、術者に対しその罪業と罪過を大声で告白する。告白は呪文の持続時間の間続く。術者が目標の視線の外に移動するか目標が攻撃された場合、この呪文は即座に終了する。	音声、動作、信仰	Pld4
防御術	フリーダム・オウ・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、Dri4、Brd4、Rng4
力術[善]	ホーリィ・スマイト <i>Holy Smite</i>	中	半径20ft爆発	1標準	瞬間、1R(本文)	意志・不完全(本文)	可	術者は聖なる力を呼び降ろして敵を討つ。この呪文によって害を被るのは、悪か中立の属性のクリーチャーだけである。 属性が悪のクリーチャー: 術者レベル2レベルごとに1d8(最大5d8)ポイントのダメージを与え、1ラウンドの間盲目状態にする。意志セーブに成功すれば、ダメージは半減し、盲目効果は無効化される。 属性が悪の来訪者: 術者レベル1レベルごとに1d6(最大10d6)ポイントのダメージを与え、1ラウンドの間盲目状態にする。意志セーブに成功すれば、ダメージは半減し、盲目効果は無効化される。 属性が善でも悪でもないクリーチャー: 半分のダメージを与え、盲目効果はない。意志セーブに成功すれば、ダメージをさらに半減させる(ロールの1/4に下げ)ことができる。	音声、動作	Clr4
心術(強制)[精神作用]	ホールド・モンスター <i>Hold Monster</i>	中	生きているクリーチャー1体	1標準	1R/Lv(解除可)	意志・無効(本文参照)	可	ホールド・パースンと同様(下記)だが、この呪文は生きているクリーチャーならどんなものに対しても作用する。 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。 物質要素: 硬い金属の棒あるいはロッド。長さ1インチ強(約3cm)の釘ほどの小さなものでよい	音声、動作、物質	Wiz5、Brd4
力術[音波]	リビューク★ <i>Rebuke</i>	20ft	術者中心半径20ft爆発	1標準	瞬間	頑健・不完全	可	術者の怒りに満ちた言葉は敵を物理的に傷つける。術者の敵は1d8/2Lvポイントのダメージ(最大5d8)を受け1ラウンドの間よろめき状態になる。ダメージの半分は[音波]ダメージだが、残りの半分は信仰の力そのものから直接与えられたものである。この呪文は術者の神を崇拝する敵に対し特に効果があり、1d6/Lvポイントのダメージ(最大10d6)を与え1d4ラウンドの間朦朧状態にする。頑健セーブに成功すれば、このダメージを半減しよろめき状態や朦朧状態を無効化する。	音声、動作、信仰	—
召喚術(治癒)	レストレーション <i>Restoration</i>	接触	1体	1分	瞬間	意志・無効(無害)	可(無害)	この呪文は一時的な負のレベルを解呪するか、永続的な負のレベルを1レベル取り除くことができる。この呪文が永続的な負のレベルを取り除くのに使われるならば、1,000gp分のダイヤモンドの粉末を構成要素として必要とする。この呪文は対象が持つ永続的な負のレベルを一週間に1レベルを超えて取り除くことはできない。 この呪文はすべての能力値ダメージを癒し、1つの能力値から恒久的に吸収された全ポイントを回復させる(2つ以上の能力値が吸収されていた場合、どの能力値を回復するかは術者が選択する)。目標が疲労状態か過労状態であれば、その状態も取り除く。	音声、動作、物質	Clr4、Pld4

心術 (強制) [言語依存、 精神作用]	レッサー・ギアス <i>Geas, Lesser</i>	近	7HDまでの 生きているク リーチャー1 体	1R	1日/Lvか チャージ 消費 (解除可)	意志・無効	可	<p>この呪文はクリーチャーに、術者の望む通り、何らかの仕事を成し遂げたり、何らかの行動(あるいは一連の行動)をしないようにしたりさせる魔法の命令を与える。このクリーチャーは7HD以下でなければならない、また、術者の言語を理解できなければならない。レッサー・ギアスはクリーチャーに自殺したり、確実な死をもたらす行動をするよう強制することはできないが、それ以外ならほとんどどんな行動でも取らせることができる。</p> <p>レッサー・ギアスをかけられたクリーチャーは、どれだけ長くかかろうと、その制約が完了するまで与えられた指示に従わねばならない。</p> <p>その指示が対象自身の行動のみでは完了できない指示であった場合、この呪文は最大で術者レベルごとに1日の間、効果が持続する。頭のいい対象はある種の指示を出し抜くことができる。</p> <p>24時間の間、レッサー・ギアスに従えなかった場合、対象は各能力値に-2のペナルティを被る。このペナルティは毎日-2ずつ累積していき、最大で-8にまでなる。この効果によって能力値が1未満に下がることはない。この能力値ペナルティは、対象がレッサー・ギアスに従うのを再開してから24時間後に消える。</p> <p>この呪文(およびすべての能力値ペナルティ)はウィッシュ、ブレイク・エンチャントメント、ミラクル、リミテッド・ウィッシュ、リムーヴ・カースによって終了させることができる。ディスペル・マジックは作用しない。</p>	音声	Wiz4、Brd3
-------------------------------	---------------------------------	---	---------------------------------	----	-------------------------------	-------	---	---	----	-----------

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	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。 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。 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。 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。 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いるか、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無い。 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使用することができる。 物質要素: 焼香 焦点具: 数珠か祈祷用具1セット(500gp)	音声、動作、物質、焦点、信仰	Clr5、Dri5
死霊術	アンウィリング・シールド★ <i>Unwilling Shield</i>	近	1体	1標準	1R/Lv (解除可)	意志・無効	可	目標は術者の受ける傷を共有する。術者はACとセーブに+1の幸運ボーナスを得る。術者はhpダメージを与えるすべての傷や攻撃から半分のダメージしか受けない。術者が受けなかったダメージは目標が受ける。hp以外の不利益には効果が無い。【耐久力】能力値の低下によって術者のhpが減少した場合、その減少は目標と分割されない。この呪文が終了しても、既に分割されたものが術者に割り当てられることはない。 術者と目標の間が呪文の距離より離れてもこの呪文は起動し続けるが、再びお互いの間が呪文の距離以内となるまでダメージは共有されない。 物質要素: ルビーの粉(250gp)	音声、動作、物質	Wiz6、Brd5、Wit6
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	特定の敷地、建物、建造物1つを不浄の土地とする。 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。 ②効果範囲内では、負のエネルギー放出に抵抗するためのDCは+4の清浄ボーナスを得て上昇し、正のエネルギーに抵抗するDCは4減少する。呪文抵抗はこの効果に対しては適用されない。 ③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。術者は呪文の効果す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、ディサーン・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、ディメンジオナル・アンカー、デイトライト、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。 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。 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。 アンハロウはハロウを相殺するが、解呪はしない。 物質要素: 薬草、油、お香(1,000gp+定着させる呪文のレベルごとに1,000gp)	音声、動作、物質	Clr5、Dri5
心術(強制) [言語依存、精神作用]	ギアス／クエスト <i>Geas/Quest</i>	近	生きているクリーチャー1体	10分	1日/Lvか チャージ消費 (解除可)	不可	可	この呪文はクリーチャーに、術者の望む通り、何らかの仕事や成し遂げたり、何らかの行動(あるいは一連の行動)をしないようにしたりさせる魔法の命令を与える。このクリーチャーは術者の言語を理解できなければならない。ギアス／クエストはクリーチャーに自殺したり、確実な死をもたらす行動をするよう強制することはできないが、それ以外ならほとんどどんな行動でも取らせることができる。 ギアス／クエストをかけられたクリーチャーは、どれだけ長くかかろうと、その制約が完了するまで与えられた指示に従わなければならない。 その指示が対象自身の行動のみでは完了できない指示であった場合、この呪文は最大で術者レベルごとに1日の間、効果が持続する。頭のいい対象はある種の指示を出し抜くことができる。 24時間の間、ギアス／クエストに従えなかった場合、対象は各能力値に-3のペナルティを被る。このペナルティは毎日-3ずつ累積していき、最大で-12になる。この効果によって能力値が1未満に下がることはない。この能力値ペナルティは、対象がギアス／クエストに従うのを再開してから24時間後に消える。 この呪文(およびすべての能力値ペナルティ)はウィッシュ、ミラクル、リミテッド・ウィッシュによって終了させることができる。ブレイク・エンチャントメント、ディスペル・マジックは作用しない。リムーヴ・カーズはこの呪文の使用者よりも2レベル以上高い術者が発動したものでなければ無効。	音声	Wiz6、Clr6、Brd6

心術(強制) [言語依存、 精神作用]	グレーター・コマンド <i>Command, Greater</i>	近	Lv体、互い に30ft以内	1標準	1R/Lv	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。2ラウンド目以降も同じ命令に従い続ける。二度目以降のアクションを取るたび、開始時にもう一度意志セーブを行うことができる。全てのクリーチャーに同じ命令を下すこと。 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。 自分の神格、あるいはその代理人と交信し、単純な「然り」か「否」で答えられる質問を行う(特定の神格を持たないクレリックは、似通った哲学を有する神格と交信する)。術者レベルごとに1つの質問を行なうことができる。与えられる回答は、その存在の知識が及ぶ限りでは正しいものである。一言での回答では誤解や神格の利害に反する結果を招く恐れがある場合、GMIは代わりに短文(日本語で15文字以内)の回答を与える。 交信を受けた存在は自分の目的に都合がよくなるように回答を組み立てる。術者がぐずぐずしていたり、回答について議論したり、何かしら別のことを始めてしまったら、呪文は終了する。 物質要素: 聖水(あるいは邪水)と、香(500gp) 対象は12+術者レベルに等しい呪文抵抗を得る。	音声 Clair5
占術	コミュニケーション <i>Commune</i>	自身	術者	10分	1R/Lv	—	—	輝く白い聖なるエネルギーが術者を取り巻く。 ①術者は悪のクリーチャーからの攻撃に対して、ACに+4の反発ボーナスを得る。 ②他の次元界からやって来た悪のクリーチャーに対して近接接触攻撃に成功すると、術者はそのクリーチャーをその出身次元界に送り返す。対象が意志セーブに成功すればこの効果は無効化できる(呪文抵抗も有効)。 ③接触することで、術者は悪のクリーチャーの発動した心術呪文1つ、あるいは発動者問わず[悪]の呪文どれか1つを自動的に解呪できる。ディスペル・マジックで解呪できない呪文はディスペル・イーヴルでも解呪できない。この効果に対しては、セーヴィング・スローも呪文抵抗も適用されない。 ②③の用法で使用すると、この呪文はチャージ消費され、終了する。 ディスペル・イーヴルと同様だが、術者は暗黒のゆらめく不浄のエネルギーに取り巻かれ、また、悪のクリーチャーや呪文ではなく、善のクリーチャーや呪文に作用する。	音声、動作、 物質、信仰 Clair5
防御術	スペル・レジスタンス <i>Spell Resistance</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	輝く白い聖なるエネルギーが術者を取り巻く。 ①術者は悪のクリーチャーからの攻撃に対して、ACに+4の反発ボーナスを得る。 ②他の次元界からやって来た悪のクリーチャーに対して近接接触攻撃に成功すると、術者はそのクリーチャーをその出身次元界に送り返す。対象が意志セーブに成功すればこの効果は無効化できる(呪文抵抗も有効)。 ③接触することで、術者は悪のクリーチャーの発動した心術呪文1つ、あるいは発動者問わず[悪]の呪文どれか1つを自動的に解呪できる。ディスペル・マジックで解呪できない呪文はディスペル・イーヴルでも解呪できない。この効果に対しては、セーヴィング・スローも呪文抵抗も適用されない。 ②③の用法で使用すると、この呪文はチャージ消費され、終了する。 ディスペル・イーヴルと同様だが、術者は暗黒のゆらめく不浄のエネルギーに取り巻かれ、また、悪のクリーチャーや呪文ではなく、善のクリーチャーや呪文に作用する。	音声、動作、 信仰 Clair5
防御術 [善]	ディスペル・イーヴル <i>Dispel Evil</i>	接触	本文	1標準	1R/Lvか 消費	本文	本文	ディスペル・イーヴルと同様だが、術者は暗黒のゆらめく不浄のエネルギーに取り巻かれ、また、悪のクリーチャーや呪文ではなく、善のクリーチャーや呪文に作用する。	音声、動作、 信仰 Clair5, Pld4
防御術 [悪]	ディスペル・グッド <i>Dispel Good</i>	接触	本文	1標準	1R/Lvか 消費	本文	本文	ディスペル・イーヴルと同様だが、術者は暗黒のゆらめく不浄のエネルギーに取り巻かれ、また、悪のクリーチャーや呪文ではなく、善のクリーチャーや呪文に作用する。	音声、動作、 信仰 Clair5
防御術 [秩序]	ディスペル・ケイオス <i>Dispel Chaos</i>	接触	本文	1標準	1R/Lvか 消費	本文	本文	ディスペル・イーヴルと同様だが、術者は暗黒のゆらめく不浄のエネルギーに取り巻かれ、また、悪のクリーチャーや呪文ではなく、善のクリーチャーや呪文に作用する。	音声、動作、 信仰 Clair5, Pld4
防御術 [混沌]	ディスペル・ロー <i>Dispel Law</i>	接触	本文	1標準	1R/Lvか 消費	本文	本文	ディスペル・イーヴルと同様だが、術者は暗黒のゆらめく不浄のエネルギーに取り巻かれ、また、悪のクリーチャーや呪文ではなく、善のクリーチャーや呪文に作用する。	音声、動作、 信仰 Clair5
変成術	ディストラプティング・ウェポン <i>Disrupting Weapon</i>	接触	近接武器1 つ	1標準	1R/Lv	意志・無効 (無害、物 体)	可 (無害、 物体)	近接武器をアンデッドにとって致命的なものにする。術者の術者レベル以下のHDしか持たぬアンデッド・クリーチャーが戦闘中にこの武器で命中を受けた場合、意志セーブに失敗すると完全に破壊される。この破壊効果に対しては、呪文抵抗は適用されない。 自分と同意するクリーチャー間をテレパシーによって結合する。対象の【知力】は3以上でなければならない。対象は他の全ての対象とつながっている。対象同士は言語に関係なく、テレパシーによる意思疎通が可能になる。発動後は距離の制限はないが、次元界を超えることはできない。 望むなら、術者は自分を除外することができる(発動時に決定)。 パーマナンス呪文で永続化可能。1回ごとに2体のクリーチャーを結合する。 物質要素: 異なる2種類のクリーチャーそれぞれから得た卵の欠片2つ 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、プラーやディスプレイス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・変成・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 Clair5
占術	テレパシック・ボンド <i>Telepathic Bond</i>	近	術者+同意 する1体 /3Lv、互い に30ft以内	1標準	10分/Lv (解除可)	不可	不可	自分と同意するクリーチャー間をテレパシーによって結合する。対象の【知力】は3以上でなければならない。対象は他の全ての対象とつながっている。対象同士は言語に関係なく、テレパシーによる意思疎通が可能になる。発動後は距離の制限はないが、次元界を超えることはできない。 望むなら、術者は自分を除外することができる(発動時に決定)。 パーマナンス呪文で永続化可能。1回ごとに2体のクリーチャーを結合する。 物質要素: 異なる2種類のクリーチャーそれぞれから得た卵の欠片2つ 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、プラーやディスプレイス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・変成・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 Wiz5
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、プラーやディスプレイス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・変成・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, Dri7
防御術	バニッシュメント <i>Banishment</i>	近	次元界ク リーチャー 複数体、 互いに30ft	1標準	瞬間	意志・無効	可	術者はこの呪文で術者レベルごとに2HD分のお次次元界クリーチャーを自分の出身次元界から強制的に退去させる。術者は、目標が嫌い、恐れ、対立する物体や物質少なくとも1つをつきつけることで、呪文の成功率を高めることができる。そうした物体や物質1つごとに、術者は目標の呪文抵抗(あれば)を克服するための術者レベル判定に+1のボーナスを得、セーヴィング・スローのDCを2上昇させる。GMの判断により、ある種の希少なアイテムは通常の2倍の効能があることにしてもよい。 焦点具: 本文参照	音声、動作、 焦点 Wiz7, Clr6

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	<p>特定の敷地、建物、建造物1つを清浄な土地とする。</p> <p>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。</p> <p>②効果範囲内では正のエネルギー放出に抵抗するDCは+4の清浄ボーナスを得て上昇し、負のエネルギーに抵抗するDCは4減少する。はこの効果に対しては適用されない。</p> <p>③一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。</p> <p>④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。術者は呪文の効果が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・パージ、エイド、エンデュア・エレメンツ、コーズ・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、デライト、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。これらの呪文の効果に対してセービング・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)。</p> <p>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。</p> <p>ハロウはアンハロウを相殺するが、解呪はしない。</p> <p>物質要素: 薬草、油、お香(1,000gp+定着させる呪文のレベルごとに1,000gp)</p>	音声、動作、物質、信仰	Clr5、Dri5
防御術	ブレイク・エンチャントメント <i>Break Enchantment</i>	近	1体/Lvまで、30ft以内	1分	瞬間	本文	不可	<p>心術、変成術、呪いから犠牲者を、例えその効果が瞬間効果であっても解放する。こうした効果1つごとに、術者はDC(11+効果の術者レベル)に対して術者レベル判定(1d20+術者レベル、最大+15)を行なう。成功すればその呪文、呪い、効果から解放される。呪われた魔法のアイテムのDCは呪いのDCに等しい。</p> <p>ディスペル・マジックで解呪できない呪文の場合、その呪文の呪文レベルが5以下であるならこの呪文で解呪できる。</p> <p>効果が永続的な魔法のアイテムによるものだった場合、この呪文は被害者をアイテムの効果から解放するだけで、アイテムから呪いを除去することはない。</p>	音声、動作	Wiz5、Brd4、Pld4
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	<p>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。</p>	音声、動作、信仰	Dri4
死霊術	マーク・オヴ・ジャスティス <i>Mark of Justice</i>	接触	1体	10分	永続(本文)	不可	可	<p>対象に印を描き、その印が起動する原因となる対象の行為を宣言する。起動すると、印は対象に呪いをかける。術者はどのような行為でも選ぶことができる。印の効果はジストウ・カースの効果とまったく同一である。</p> <p>この呪文は同意する者が拘束した者にしか使用できない。</p> <p>マーク・オヴ・ジャスティスは解呪することができない。ウィッシュやブレイク・エンチャントメント、ミラクル、リミテッド・ウィッシュ、リムーヴ・カースで取り除くことができる。ただし、リムーヴ・カースの場合、その呪文の使い手の術者レベルが、マーク・オヴ・ジャスティスを発動した者の(発動時点での)術者レベル以上でなければならない。この制限は印が起動しているか否かに関わらず適用される。</p>	音声、動作、信仰	Clr5、Pld4
死霊術	マス・インフリクト・ライト・ウーンズ <i>Inflict Light Wounds, Mass</i>	近	Lv体、互いに30ft以内	1標準	瞬間	意志・半減	可	<p>呪文の起点から全方向に負のエネルギーが拡散し、1d8+Lv(最大1d8+25)ポイントのダメージを近くの生きているクリーチャーに与える。</p> <p>範囲内のアンデッドには害を与えずに同量のダメージを回復させる。インフリクト呪文を任意発動することのできるクレリックは、同様にマス・インフリクト呪文を任意発動できる。</p>	音声、動作	Clr5
心術(強制) [恐怖、言語依存、精神作用]	マス・キャストイゲイト★ <i>Castigate, Mass</i>	中	生きているクリーチャーLv体、互いに30ft以内	1標準	1R/Lvまたは1R(本文)	意志・不完全	可	<p>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-2のペナルティを被る。</p>	音声、動作、信仰	-
召喚術(治癒)	マス・キュア・ライト・ウーンズ <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	<p>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。</p>	音声、動作	Clr5、Dri6、Brd5
変成術	マス・ゴーストペイン・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	<p>ゴーストペイン・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。</p> <p>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。</p>	音声、動作、信仰	Clr5、Brd4、Pld3

変成術	ライチャス・マイト <i>Righteous Might</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv (解除可)	—	—	<p>この呪文は術者の身長を2倍、重量を8倍とする。術者のサイズ分類は1段階大きなものとなる。術者は【筋力】と【耐久力】に+4サイズ・ボーナス、【敏捷力】に-2ペナルティを受ける。術者は外皮に+2強化ボーナスを得る。術者は(通常、正のエネルギーを取り扱うなら)“ダメージ減少5/悪”、(通常、負のエネルギーを取り扱うなら)“ダメージ減少5/善”を得る。15レベルになると“10/悪”あるいは“10/善”へと変化する。術者のACと攻撃へのサイズ修正値は新たなサイズ分類に従って変化する。移動速度は変化しない。</p> <p>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】判定を行なうことができる。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>術者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拡大される。近接武器射出武器はダメージが上昇する。この呪文は、その他の魔法的な特質には作用しない。術者の身から離れた巨大化したアイテム(矢弾や投擲武器を含む)は即座に本来のサイズに戻る。従って、投擲武器や射出武器は通常通りのダメージを与える。サイズを拡大する魔法効果は累積しない。</p>	音声、動作、信仰	Clr5
力術 [音波]	リサウンディング・ブロー★ <i>Resounding Blow</i>	自身	術者	1即行	1R/Lv	頑健・不完全	不可	<p>術者は武器1つを片手に持っていないなければならない。近接攻撃に成功すると、術者の武器からつんざく破壊音が木霊する。攻撃の目標は1d6ポイントの[音波]ダメージを受ける。術者の武器がこの攻撃によって害されることはない。</p> <p>術者が目標に対し審判あるいは一撃能力を使用している場合、その目標は攻撃の成功によって1ラウンドよろめき状態になる。頑健セーブに成功すればこの効果を無効化することができる。</p> <p>クリティカル・ヒットに成功すると、目標は1ラウンド朦朧状態になり1d6ラウンド聴覚喪失状態になる。頑健セーブに1回成功することで、この朦朧効果と聴覚喪失効果を無効化することができる。術者が審判あるいは一撃能力を使用している場合、術者の敵はこれらすべての効果に対し1回のセーブしか行えない。</p> <p>この呪文は術者が手から武器を離れた場合即座に終了する。</p> <p>この呪文の効果はサンダリング武器の特性と累積する。</p>	音声	Pld4、Ant4

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
死霊術	アンデス・トゥ・デス <i>Undeath to Death</i>	中	半径40ft爆 発内のアン デッド・ク リーチャー	1標準	瞬間	意志・無効	可	術者レベルごとに1d4HD(最大20d4)のアンデッド・クリーチャーを抹殺する。最もHDの低いクリーチャーから順に、HD が同じクリーチャーについては爆発の起点に近いものから作用する。HDが9以上のクリーチャーには作用しない。クリー チャー1体に作用するのに足りなかったぶんのHD数は無駄になってしまう。	音声、動作、 信仰	Wiz6、Clr6
防御術	グレーター・グリフ・オヴ・ ウォーディング <i>Glyph of Warding, Greater</i>	接触	接触した物 体あるいは 5平方ft/Lv	10分	チャージ 消費(作 動)するま で 永続 (解除可)	本文	不可 (物体) および 可 (本文)	グリフ・オヴ・ウォーディング と同様だが、6レベル以下の呪文1個を保持でき、爆発により最大10d8ポイントのダメージ を与え、識別のDCが16となっている(以下詳細)。 秘文1つを作成し、1つの橋や通路や入口を守ったり、1つの箱や櫃に罠を仕掛けたりできる。 術者が設定した条件——合言葉、肉体的な特徴、クリーチャー種別・副種別、属性、信仰——を満たしたもののみに 発動するように設定できる(クラス、HD、レベルは不可)。不可視のクリーチャーにも働くが、エーテル状態のものには作 動しない。1つの範囲に複数の秘文を発動することはできない。 物理的、魔術的な探りを入れるなどの手段によって秘文に作用を及ぼしたり、避けて通ったりすることはできない。しか し秘文を解呪することはできる。 <i>ノンディテクション</i> 、 <i>ポリモーフ</i> 、 <i>ミスリード</i> (その他これらに類する魔法効果)で秘文を 欺くこともできるが、魔法的な手段によらない変装などでは欺くことはできない。 <i>リード・マジック</i> を使った上で(呪文学)判 定(難易度16)に成功すれば識別できる。識別することで秘文が作動することはない。識別に成功した者には、秘文の基 本的な性質(どの秘文か、どんな種類のダメージを及ぼすか、何の呪文がこめられているか)がわかる。 選択したバージョンによって、秘文は侵入者にダメージを与えたり、何らかの呪文を起動させたりする。 爆発の秘文 :侵入者とその5ft以内ににいる者に対して、爆発が術者レベル2ごとに1d8ダメージ(最大10d8)を与える。ダ メージは[音波][酸][電気][火][冷氣]のいずれかである(術者が呪文発動時に選択)。作用を受けた者は反応セーブ に成功すればダメージを半分にできる。この効果に対して呪文抵抗は適用される。 呪文の秘文 :術者は敵に害を与える呪文で、自分が知っており、かつ6レベル以下のものを何か1つ、秘文の中に仕掛 けておける。その呪文のレベルに依存する特徴はすべて、呪文発動時の術者のレベルによって決まる。呪文に目標が ある場合、侵入者が目標になる。呪文に効果範囲や無定型の効果(雲など)がある場合、効果範囲や効果は侵入者が 中心になる。呪文がクリーチャーを招来する場合、それはできるだけ侵入者の近くに現れて攻撃する。セーヴィング・ス ローと呪文抵抗はすべて通常通りに行なわれるが、その難易度は グリフ・オヴ・ウォーディング に仕掛けられた呪文のレ ベルによって決まる。 物質要素 :200gp相当のダイヤモンドの粉末	音声、動作、 物質	Clr6
防御術	グレーター・ディスペル・マ ジック <i>Dispel Magic, Greater</i>	中	1体が物体1 つか呪文1 つ	1標準	瞬間	不可	不可	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。 効果範囲型解呪 :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。効果範囲型解呪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。 術者が自分で発動した呪文に対しては、解呪判定は自動的に成功することができる。 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。	音声、動作	Wiz6、Clr6、 Dri6、Brd5
方術	クレンジ★ <i>Cleanse</i>	自身	呪文の使い 手1体 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、病気、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	Clr5

死霊術 [即死]	サークル・オウ・デス <i>Circle of Death</i>	中	半径40ft爆 発内の生き ているクリー チャー	1標準	瞬間	頑健・無効	可	術者レベルごとに1d4HD(最大20d4)相当の生きているクリーチャーを抹殺する。最もHDの低いものから順に、HDが同じクリーチャーについては、爆発の起点に近いものから作用する。HDが9以上のクリーチャーには作用せず、クリーチャー1体に作用するのに足りなかったぶんのHD数は無駄になる。 物質要素: ブラック・パール(黒真珠)1個を砕いた粉末(500gp)	音声、動作、 物質	Wiz6
力術 [音波、秩序]	ディクタム <i>Dictum</i>	40ft	術者中心 半径40ft拡 散内の秩序 属性でない クリーチャー 複数体	1標準	瞬間	不可 あるいは 意志・無効 (本文)	可	効果範囲内にいて呪言を聞いた、属性が“秩序”でないクリーチャーはHDに応じて以下の有害な効果を被る。 HD=Lv: 聴覚喪失、HD=Lv-1~Lv-4: よろめき&聴覚喪失、HD=Lv-5~Lv-9: 麻痺&よろめき&聴覚喪失、 HD≤Lv-10: 死&麻痺&よろめき&聴覚喪失 これらの効果は累積し、同時に発生する。複数の効果を受けても一度だけセーブを行い、その結果を全ての効果に対して適用する。 聴覚喪失: 1d4ラウンドの間、聴覚喪失状態となる。 セーブ: 無効。 よろめき: 2d4ラウンドの間、よろめき状態となる。 セーブ: 効果は1d4ラウンドに軽減。 麻痺: 1d10分間、麻痺状態かつ無防備状態となる。 セーブ: 効果は1ラウンドに軽減。 死: 生きているクリーチャーは死亡する。アンデッド・クリーチャーは破壊される。 セーブ: 代わりに3d6+Lv(最大3d6+25)ポイントのダメージを受ける。 これに加えて、術者がこの呪文を発動した際に自分の出身次元界にいた場合、効果範囲内にいて属性が“秩序”でない他次元界クリーチャーは直ちに各自の出身次元界に退去させられ、24時間の間戻ってくることはできない。この効果は、そのクリーチャーがディクタムの呪言を耳にしたかどうかに関わらず発生する。→4のペナルティを受けた意志セーブに成功すればこの退去効果を無効化できる。 HDが術者レベルを超えるクリーチャーには作用しない。	音声	Clr7
死霊術	ハーム <i>Harm</i>	接触	1体	1標準	瞬間	意志・半減	可	対象を負のエネルギーで満たし、10×Lv(最大150)ポイントのダメージを与える。ハームは対象のhpを1未満に減少させることはない。 この呪文は、アンデッド・クリーチャーにはヒールの効果を及ぼす。	音声、動作	Clr6
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、(フィーブ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。	音声、動作	Clr6、Pri7
召喚術 (創造)	ヒーローズ・フィースト <i>Heroes' Feast</i>	近	Lv体ぶんの ごちそう	10分	1時間+ 12時間 (本文)	不可	不可	すばらしいごちそうを生み出す。豪華なテーブルも椅子もあれば、給仕もあり、食べものと飲みものもある。ごちそうを食べ終えるには1時間かかり、有利な効果はこの時間が過ぎてからはじめて働きます。饗宴に参加した者は、あらゆる不調、吐き気が治り、ニュートライズ・ポイズンとリムーヴ・ディジーズの利益を得、ごちそうの一部であるネクタル(神酒)のような飲み物を飲めば1d8+1/2術者レベル(最大+10)ポイントの一時的hpを得る。アムプロジア(神饌)のような食べ物は、食べたものに12時間続く攻撃ロールと意志セーブへの+1土気ボーナスを与え、毒と[恐怖]に対するセーヴィンゲ・スローに+4土気ボーナスを与える。	音声、動作、 信仰	Clr6、Brd6
占術	ファインド・ザ・パス <i>Find the Path</i>	自身か 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動く。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してはならない。 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、Pri6、 Brd6
防御術	フォービダンス <i>Forbiddance</i>	中	一辺60ftの 立方体の区 画Lv個分(自 在)	6R	永続	本文	可	効果範囲外から効果範囲内への次元間移動や、効果範囲内から効果範囲内への次元間移動をすべて妨げる。こうした次元間移動にはすべての瞬間移動呪文、ブレイン・シフト、アストラル界移動、エーテル界移動、すべての招来呪文が含まれる。こうした効果は単に自動的に失敗する。 さらにこの呪文は、侵入しようとするクリーチャーの属性が術者のものと異なっていた場合、そのクリーチャーにダメージを与える。この呪文によって守られた範囲に侵入しようとしたものに及ぶ効果は、そのクリーチャーと術者との属性の違いによって決まる。呪文発動時に効果範囲内にいたクリーチャーは、一度外へ出て再び入ろうとしない限り、ダメージを受けない。 まったく同じ属性: 影響なし。このクリーチャーは自由に出入りできる(ただし次元間移動はできない)。 秩序/混沌か善/悪の軸のどちらか一方が違う属性: クリーチャーは6d6ポイントのダメージを被る。意志セーブに成功すればダメージは半減する。呪文抵抗も適用される。 秩序/混沌と善/悪の軸の両方が違う属性: クリーチャーは12d6ポイントのダメージを被る。意志セーブに成功すればダメージは半減する。呪文抵抗も適用される。 術者の選択で、この防御術呪文に合言葉を設定することもできる。その場合、術者と属性の違うクリーチャーは効果範囲内に入る際に合言葉を口にするだけで、ダメージ受けずにすませることができる。術者は発動時にこのオプション(と合言葉)を選択しなければならない。合言葉を加えるには、少なくとも1,000gp+一辺60フィートの立体ごとに1,000gpの珍しい香を追加で燃やす必要がある。 使い手のレベルがフォービダンスの使い手の術者レベル以上でなければ、ディスペル・マジックを使用して解呪することはできない。 術者は複数のフォービダンス効果を重なり合うように発動することはできない。後から発動した方の効果は、以前からある効果の境界で止まってしまう。	音声、動作、 物質、信仰	Clr6

力術 [悪、音波]	ブラスフェミイ <i>Blasphemy</i>	40ft	術者中心 半径40ft拡 散内の悪属 性でないク リーチャー 複数体	1標準	瞬間	不可 あるいは 意志・無効 (本文)	可	効果範囲内にいて呪言を聞いた、属性が“悪”でないクリーチャーはHDに応じて以下の有害な効果を被る。 HD=Lv: 幻惑、HD=Lv-1~Lv-4: 衰弱 & 幻惑、HD=Lv-5~Lv-9: 麻痺 & 衰弱 & 幻惑、 HD≤Lv-10: 死 & 麻痺 & 衰弱 & 幻惑 これらの効果は累積し、同時に発生する。複数の効果を受けても一度だけセーブを行い、その結果を全ての効果に対して適用する。 幻惑 : クリーチャーは1ラウンドの間アクションを取れなくなるが、しかし身を守ることは通常通り可能。セーブ: 無効。 衰弱 : 2d4ラウンドの間【筋力】が2d6ポイント低下する。セーブ: 半減。 麻痺 : 1d10分間、麻痺状態かつ無防備状態となる。セーブ: 1ラウンドに軽減される。 死 : 生きているクリーチャーは死亡する。アンデッド・クリーチャーは破壊される。セーブ: 代わりに3d6+Lv(最大3d6+25)ポイントのダメージを受ける。 これに加えて、術者がこの呪文を発動した時点で自分の出身次元界にいた場合、効果範囲内にいて属性が“悪”でない他次元界クリーチャーは直ちに各自の出身次元界に退去させられ、24時間の間戻ってくることはできない。この効果は、そのクリーチャーがブラスフェミイの呪言を耳にしたかどうかに関わらず発生する。-4のペナルティを受けた意志セーブに成功すればこの退去効果を無効化できる。 HDが術者レベルを超えるクリーチャーには作用しない。	音声	Clr7
力術 [力場]	ブレード・バリアー <i>Blade Barrier</i>	中	多数の旋回 する刃でで きた、長さ 20ft/Lvま での壁か半径 5ft/2Lvま での環状の壁 (高さ20ft)	1標準	1分/Lv (解除可)	反応・半減 あるいは 反応・無効 (本文)	可	純粋な力場から成る多数の旋回する刃でできた、移動しない垂直のカーテンが発生する。この壁を通り抜けたクリーチャーは術者レベルごとに1d6(最大15d6)ポイントのダメージを受ける。反応セーブに成功すれば、このダメージを半減できる。 すでにクリーチャーのいる場所にこの障壁を呼び出した場合、そうしたクリーチャーは壁を通り抜けた場合と同様に、それぞれダメージを被る。そうしたクリーチャーは反応セーブに成功することで、壁を避け(いずれか好きな側に抜け)、ダメージを受けずに済ませることができる。 ブレード・バリアーはそれを通り抜ける攻撃に対して遮蔽を提供する。	音声、動作	Clr6
力術 [音波、善]	ホーリー・ワード <i>Holy Word</i>	40ft	術者中心 半径40ft拡 散内の善属 性でないク リーチャー 複数体	1標準	瞬間	不可 あるいは 意志・無効 (本文)	可	効果範囲内にいて呪言を聞いた、属性が“善”でないクリーチャーはHDに応じて以下の有害な効果を受ける。 HD=Lv: 聴覚喪失、HD=Lv-1~Lv-4: 盲目 & 聴覚喪失、HD=Lv-5~Lv-9: 麻痺 & 盲目 & 聴覚喪失、 HD≤Lv-10: 死 & 麻痺 & 盲目 & 聴覚喪失 これらの効果は累積し、同時に発生する。複数の効果を受けても一度だけセーブを行い、その結果を全ての効果に対して適用する。 聴覚喪失 : 1d4ラウンドの間、聴覚喪失状態となる。セーブ: 無効。 盲目 : 2d4ラウンドの間、盲目状態となる。セーブ: 1d4ラウンドに軽減する。 麻痺 : 1d10分間、麻痺状態かつ無防備状態となる。セーブ: 1ラウンドに軽減する。 死 : 生きているクリーチャーは死亡する。アンデッド・クリーチャーは破壊される。セーブ: 代わりに3d6+Lv(最大3d6+25)ポイントのダメージを受ける。 さらに、この呪文を発動した時点で術者が自分の出身次元界にいる場合、効果範囲内にいて属性が“善”でない他次元界クリーチャーは直ちにそれぞれの出身次元界に退去させられ、24時間の間戻ってくることはできない。この効果は、そのクリーチャーがホーリー・ワードの呪言を耳にしたかどうかに関わらず発生する。-4のペナルティを受けた意志セーブに成功すればこの退去効果を無効化できる。 HDが術者の術者レベルより高いクリーチャーには作用しない。	音声	Clr7
死霊術	マス・インフリクト・モデレット・ウーンズ <i>Inflict Moderate Wounds, Mass</i>	近	Lv体、互い に30ft以内	1標準	瞬間	意志・半減	可	呪文の起点から全方向に負のエネルギーが拡散し、2d8+Lv(最大2d8+30)ポイントのダメージを近くの生きているクリーチャーに与える。 範囲内のアンデッドには害を与えずに同量のダメージを回復させる。インフリクト呪文を任意発動することのできるクレリックは、同様にマス・インフリクト呪文を任意発動できる。	音声、動作	Clr6
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、Dri7、 Brd6
死霊術	マス・フェスター★ <i>Fester, Mass</i>	近	Lv体、互い に30ft以内	1標準	1R/Lvか 1R (本文)	頑健・不完 全	可	フェスターと同様(下記)だが、複数のクリーチャーに働く。 死霊術のエネルギーが対象の治癒力を阻害する。対象はヒット・ポイントを回復したり一時的ヒット・ポイントを獲得するような効果に対して12+術者レベルに等しい呪文抵抗を得る。加えて、呪文抵抗を無視する治癒効果(高速治癒、再生など)は半分しか効果を及ぼさない。頑健セーブに成功したなら、この呪文は1ラウンドだけ効果を及ぼす。 物質要素 : 腐った肉	音声、動作、 物質	Wit6
防御術	リパルション <i>Repulsion</i>	10ft/Lv まで	術者中心半 径10ft/Lvま での放射	1標準	1R/Lv (解除可)	意志・無効	可	不可視で動かすことのできるフィールドが術者を取り巻き、クリーチャーが術者に近づくのを妨げる。術者は、発動時にこのフィールドを(術者のレベルによる上限まで)どのくらいの大きさにするかを決定する。フィールド内にいるクリーチャーや、フィールド内に入ろうとするクリーチャーはセーブを行ない、失敗すると呪文の持続時間の間、術者の方に向かって移動できなくなる(これ以外の制限はない)。術者がこの呪文の作用しているクリーチャーに近づいても押し戻されることはなく、自由に術者に対して近接攻撃を行える。	音声、動作、 信仰	Wiz7、Clr7

占術	レジェンド・ローア <i>Legend Lore</i>	自身	術者	本文	本文	—	—	術者は重要な人物や場所、物品の伝説を知ることができる。その人物や物品が手近にあったり、術者が問題の場所にいたりする場合、発動時間は1d4×10分。術者がその人物、物品、場所についての詳しい情報を知っているだけなら、発動時間は1d10日、得られる情報もさほど完璧でない。術者が噂に聞いたことがあるだけなら発動時間は2d6週間、得られる情報も不完全である。レジェンド・ローアで得た情報をもとに再度レジェンド・ローアを使用することで、得られる情報の精度を高めることができる。 術者は発動時間の間食事や睡眠などの日課以外の活動に従事することはできない。 11レベル以上のキャラクター、彼らが戦ったクリーチャー、彼らが使った主な魔法のアイテム、彼らの偉業がなされた場所の類は“伝説”である。 物質要素 : 香(250gp)、 焦点具 : 象牙4つ(各50gp)	音声、動作、物質、焦点	Wiz6、Brd4
力術 [音波、混沌]	ワード・オヴ・ケイオス <i>Word of Chaos</i>	40ft	術者中心 半径40ft拡散内の混沌属性でないクリーチャー複数体	1標準	瞬間	不可 あるいは意志・無効(本文)	可	効果範囲内で呪言を聞いた、属性が“混沌”でないクリーチャーはHDに応じて以下の有害な効果を被る。 HD=Lv: 聴覚喪失、HD=Lv-1~Lv-4: 朦朧 & 聴覚喪失、HD=Lv-5~Lv-9: 混乱 & 朦朧 & 聴覚喪失、HD≤Lv-10: 死 & 混乱 & 朦朧 & 聴覚喪失 これらの効果は累積し、同時に発生する。複数の効果を受けても一度だけセーブを行い、その結果を全ての効果に対して適用する。 聴覚喪失 : 1d4ラウンドの間、聴覚喪失状態となる。セーブ: 無効。 朦朧 : 1ラウンドの間、朦朧状態となる。セーブ: 無効。 混乱 : 1d10分の間、混乱状態となる。[精神作用]の心術効果である。セーブ: 1ラウンドに軽減する。 死 : 生きているクリーチャーは死亡する。アンデッド・クリーチャーは破壊される。セーブ: 3d6+Lv(最大3d6+25)ポイントのダメージを受ける。 術者が自分の出身次元界でこの呪文を発動した場合、効果範囲内にいて属性が“混沌”でない他次元界のクリーチャーは直ちにそれぞれの出身次元界に退去させられ、24時間の間戻ってくることはできない。この効果は、そのクリーチャーがワード・オヴ・ケイオスの呪言を耳にしたかどうかに関わらず発生する。-4のペナルティを受けた意志セーブに成功すればこの退去効果を無効化できる。 HDが術者レベルより高いクリーチャーには作用しない。	音声	Clr7