

レベル1 アンティパラディン呪文

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	インフリクト・ライト・ウーンズ <i>Infllict 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]	カーズ・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。 <b>物質要素:</b> 銀の粉末(25gp)	音声、動作、 物質	Clr1
死霊術 [恐怖、 精神作用]	コーズ・フィアー <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、 <b>リムーヴ・フィアー</b> を相殺し、解呪する。	音声、動作	Brd1、Clr1、 Wiz1
心術(強制) [言語依存、 精神作用]	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 <b>こっちに来い</b> : 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 <b>落とせ</b> : 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 <b>伏せろ</b> : 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 <b>離れろ</b> : 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 <b>待て</b> : その場に留まり何もしない。無防備状態ではない。 もし対象がこれらの命令に従えないのであれば、この呪文は自動的に失敗する。	音声	Clr1
召喚術 (招請) [本文]	サモン・モンスターI (悪のクリーチャーのみ) <i>Summon Monster I</i>	近	召喚した 1体	1R	1R/Lv (解除可)	不可	不可	来訪者、エレメンタル、あるいは魔法的な獣を召喚する。召喚されたクリーチャーは、術者の手番で射程内の任意の場所に配置でき、即座に術者の敵に最適の手段で攻撃を行う。召喚したクリーチャーと意志の疎通が行えるなら、特定の敵を攻撃したり、攻撃以外の行動をとらせたりすることができる。 召喚できるクリーチャーは「サモン・モンスター表」を参照のこと。 召喚したクリーチャーは他のクリーチャーを召喚する能力、瞬間移動、次元界移動の能力を行えない。 呪文は、召喚したクリーチャーに従い、以下のタイプを追加で有する。[風]、[地]、[火]、[水]、[秩序]、[混沌]、[善]、[悪]。	音声、動作、 信仰	Brd1、Clr1、 Pld1、Wiz1
幻術(幻覚)	ディスガイズ・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・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	Clr0、Dri0、 Pld1、Rng1、 Wiz0
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。 この強化は、対象のヒット・ダイスごとに 10 分持続する。 対象を怯え状態にする。	音声、動作	Clr2
死霊術 [恐怖、 精神作用]	ドゥーム <i>Doom</i>	中	生物1体	1標準	1分/Lv	意志・無効	可	対象を怯え状態にする。	音声、動作、 信仰	Clr1
防衛術 [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。 既に効果を受けている場合、+2 のボーナスを得てもう一度セーブを行うことができる。 セーブに成功したなら、効果時間の間抑制する。解除はしない。 ③ 召喚されたクリーチャーの接触を抑制する。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。	音声、動作、 信仰	Clr1、Pld1、 Wiz1
防衛術 [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。 既に効果を受けている場合、+2 のボーナスを得てもう一度セーブを行うことができる。 セーブに成功したなら、効果時間の間抑制する。解除はしない。 ③ 召喚されたクリーチャーの接触を抑制する。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。	音声、動作、 信仰	Clr1、Pld1、 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]に対するセーヴィング・スローに -1 のペナルティを受ける。 この呪文はブレスを相殺し、解呪する。	音声、動作、 信仰	Clr1

変成術	マジック・ウェポン <i>Magic Weapon</i>	接触	武器一つ	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、モンクの素手攻撃には使用することができる。	音声、動作、 信仰	Clr1、Pld1、 Wiz1
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・ウオーディング (難易度13)、グレーター・グリフ・オヴ・ウオーディング(難易度16)、シンボル系の呪文(難易度10 + 呪文レベル)。 パーマネンシィ可能。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。パーマネンシィ可能。	音声、動作、 物質	Brd0、Clr0、 Dri0、Pld1、 Wiz0
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

レベル2 アンティパラディン呪文(★はAPG掲載の呪文)

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)	占術などから属性を隠す。	音声、動作	Clr2、Brd1、 Pld2
変成術	イーグルズ・スプレンダー <i>Eagle's Splendor</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可	対象の【魅力】に +4 の強化ボーナスを与える。これにより一日に使用できる呪文回数が増加することはないが、それ以外の判定やセーブ難易度は変化する。	音声、動作、 信仰	Clr2、Brd2、 Pld2、Wiz2
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 lb/Lv までの物体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害) か 意志・無効 (無害、物 体)	可 (無害) 可 (無害、物 体)	対象およびその装備品を不可視状態にする。対象が落とした物は目に見えるようになる。 対象が拾ったものは、既に不可視状態の物体で覆えば不可視状態になる。光は不可視状態にはならないが、光源を不可視状態にすることはできる。この呪文で音を消すことはできない。 対象が敵に攻撃を行ったならこの呪文は終了する。“攻撃” は直接対象に害をなす目的での行動を指す。 物体に対してのみ、パーマネンシイ可能。 <b>物質要素:</b> 一本のまつ毛をゴムに封入したもの 対象のクリーチャーの属性に基づいてダメージを与える魔法の効果から身を守る。属性の種類を悪、混沌、善、秩序から選択すること。属性に依存するダメージを5ポイント無効化する。7レベルの時点でこの防護は10ポイントに、11レベルの時点で15ポイントに向上する。 この呪文は呪文、擬似呪文能力、特殊能力からの防護を提供するが、物理的なダメージからは保護しない。 この呪文はダメージに対する防護のみ提供するため、それ以外の効果は通常通り影響を受ける。	音声、動作、 物質	Brd2、Wiz2
防御術 [悪、混沌、 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)	この呪文は呪文、擬似呪文能力、特殊能力からの防護を提供するが、物理的なダメージからは保護しない。 この呪文はダメージに対する防護のみ提供するため、それ以外の効果は通常通り影響を受ける。 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。クリーチャー一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が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]	音声、動作、 信仰	Inq2、Pld2
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	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 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。クリーチャー一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が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]	音声、動作	Brd2、Clr2
召喚術 (招請) [本文]	サモン・モンスターII (悪のクリーチャーのみ) <i>Summon Monster II</i>	近	召喚した 1体	1R	1R/Lv (解除可)	不可	不可	来訪者、エレメンタル、あるいは魔法的な獣を召喚する。召喚されたクリーチャーは、術者の手番で射程内の任意の場所に配置でき、即座に術者の敵に最適の手段で攻撃を行う。召喚したクリーチャーと意志の疎通が行えるなら、特定の敵を攻撃したり、攻撃以外の行動をとらせたりすることができる。 召喚できるクリーチャーは「サモン・モンスター表」を参照のこと。 Lv.1 を 1d3 体(全て同じ種類)か、Lv.2 を 1 体召喚できる。 召喚したクリーチャーは他のクリーチャーを召喚する能力、瞬間移動、次元界移動の能力を行えない。 呪文は、召喚したクリーチャーに従い、以下のタイプを追加で有する。[風]、[地]、[火]、[水]、[秩序]、[混沌]、[善]、[悪]。	音声、動作、 信仰	Brd2、Clr2、 Wiz2
死霊術 [恐怖、 精神作用]	スケアー <i>Scare</i>	中	生物1体/ 3Lv、互いの 距離30ft	1標準	1R/Lvか 1R (本文)	意志・不完	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。 <b>物質要素:</b> アンデッド・クリーチャーの骨	音声、動作、 物質	Brd2、Clr2
変成術	ダークヴィジョン <i>Darkvision</i>	接触	1体	1標準	1時間/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は60フィートの暗視を得る。モノクロで見える以外は通常の視覚と同様に扱う。 パーマネンシイ可能。 <b>物質要素:</b> 乾燥した人参のかけらかアゲート(瑪瑙)ひとつ 半径20フィートを覆う闇を作り出す。明度段階を1段階落とす。 眩しい明りは通常の明かりに、通常の明かりは薄明かりに、そして薄明かりは闇になる。既に闇の場所には何の影響も及ぼさない。光に敏感、あるいは光への脆弱性を持つクリーチャーは通常の明かりの下でペナルティを受けない。 薄明かり内のクリーチャーは、視認困難(20% の失敗確率)を得る。 闇の中にいるクリーチャーは、完全視認困難(50% の失敗確率)を得る。 暗視能力を持つクリーチャーは闇や薄明かりの中でペナルティを受けない。 動く物体にかけて運ぶことができる。闇は遮蔽の影響を受ける。 この呪文はこの呪文のレベルと同じかそれより低いレベルの[光]呪文を相殺し、解呪する。 複数のダークネス同士で効果が累積することはない。	音声、動作、 物質	Rng3、Wiz2
力術[闇]	ダークネス <i>Darkness</i>	接触	物体1つ	1標準	1分/Lv (解除可)	不可	不可	半径20フィートを覆う闇を作り出す。明度段階を1段階落とす。 眩しい明りは通常の明かりに、通常の明かりは薄明かりに、そして薄明かりは闇になる。既に闇の場所には何の影響も及ぼさない。光に敏感、あるいは光への脆弱性を持つクリーチャーは通常の明かりの下でペナルティを受けない。 薄明かり内のクリーチャーは、視認困難(20% の失敗確率)を得る。 闇の中にいるクリーチャーは、完全視認困難(50% の失敗確率)を得る。 暗視能力を持つクリーチャーは闇や薄明かりの中でペナルティを受けない。 動く物体にかけて運ぶことができる。闇は遮蔽の影響を受ける。 この呪文はこの呪文のレベルと同じかそれより低いレベルの[光]呪文を相殺し、解呪する。 複数のダークネス同士で効果が累積することはない。	音声、信仰	Brd2、Clr2、 Wiz2
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。 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。 <b>物質要素:</b> 邪水一ビンと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
死霊術	ブラインドネス／デフネス <i>Blindness/Deafness</i>	中	生物1体	1標準	永続	頑健・無効	可	不死の力を呼び出し、対象を盲目状態か聴覚喪失状態のいずれか(術者が選択)にする。	音声	Brd2、Clr3、 Wiz2
変成術	ブルズ・ストレンクス <i>Bull's Strength</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象の【筋力】に +4 の強化ボーナスを与える。	音声、動作、 信仰	Clr2、Dri2、 Pld2、Wiz2

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 (本文)	意志・無効 (本文)	可	対象をその場で麻痺状態にする。毎ラウンド、全ラウンドアクションとして麻痺状態から立ち直るためのセーヴィング・スローを行うことができる。この行動は機会攻撃を誘発しない。 羽根で羽ばたくクリーチャーが麻痺状態になれば羽ばたけなくなり落下する。泳ぐクリーチャーは泳げなくなり、溺れる可能性がある。	音声、動作、 信仰	Brd2、Clr2、 Wiz3
------------------	---------------------------------	---	------------	-----	---------------	---------------	---	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------	--------------------



レベル3 アンティパラディン呪文(★はAPG掲載の呪文)

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[悪]	アニメイト・デッド <i>Animate Dead</i>	接触	死体1つ以上	1標準	瞬間	不可	不可	この呪文は死骸を、術者の言葉による命令に従うアンデッド(スケルトンかゾンビ)に変える。アンデッドは術者に付き従ったり、一定区域に留まって、その場所に入ってくるすべてのクリーチャー(あるいは特定の種類のクリーチャー)を攻撃したりできる。アンデッドは破壊されるまで自律行動し続ける。一度破壊されたスケルトンやゾンビには、二度と自律行動能力を与えることはできない。 術者が1回のアニメイト・デッドで作りに出せるアンデッドのHDの合計は、アンデッドの種類に関係なく、術者レベルの2倍までである。ディセクレイト呪文はこの上限を2倍にしてくれる。 作り出されたアンデッドは、無期限で術者の制御下に置かれる。しかし、何回この呪文を使おうと、制御できるのは術者レベルごとに4HDぶんのアンデッド・クリーチャーだけである。この数を超えた場合、新たに作り出されたクリーチャーすべてが術者の制御下に入り、以前にかけた呪文で作られたアンデッドのうちで上限を超えたぶんは術者の制御を離れる。どのクリーチャーを解放するかは術者が選ぶ。《アンデッド威伏》の特技を通して支配したアンデッドはこの上限に数えない。 スケルトン:スケルトンはほとんど欠損のない死体や白骨からのみ作ることができる。死体には骨がなければならない。死体からスケルトンが作られた場合、その肉は骨からはがれ落ちてしまう。 ゾンビ:ゾンビはほとんど欠損のない死体からのみ作ることができる。ゾンビにするクリーチャーは解剖学的組織構造を持っていなければならない。 <b>物質要素:</b> アンデッドのヒット・ダイスごとに少なくとも25gpの価値があるオニキス(瑠璃)1個	音声、動作、物質	Wiz4、Clr3
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
死霊術	ヴァンピリック・タッチ <i>Vampiric Touch</i>	接触	生きているクリーチャー1体	1標準	瞬間/1時間 (本文参照)	不可	可	術者は近接接触攻撃に成功しなければならない。術者の接触は、術者レベル2レベルごとに1d6(最大10d6)ポイントのダメージを与える。術者は自分が与えたダメージに等しい一時的ヒット・ポイントを得る。ただし、最大でもその時点でのヒット・ポイント+対象の【耐久力】(対象を死亡させるのに十分なダメージ)までの一時的ヒット・ポイントしか得ることはできない。この一時的ヒット・ポイントは1時間後に消える。	音声、動作	Wiz3
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。 <b>物質要素:</b> 石灰と炭の粉	音声、動作、物質	Wiz3、Pld3
死霊術[悪]	コンテイジョン <i>Contagion</i>	接触	生きているクリーチャー1体	1標準	瞬間	頑健・無効	可	対象は以下の病気のうちの1つにかかる:失明病、線ベスト、狂笑熱、焼脳病、赤腫れ病、震え病、溶死病 これらは即座に発症し、潜伏期間はない。それぞれの病気について、頻度やセーブ難易度に従って影響を決定する。	音声、動作	Wiz4、Clr3、Dri3
召喚術 (招来) [本文]	サモン・モンスターⅢ (悪クリーチャーのみ) <i>Summon Monster III</i>	近	召喚したクリーチャー	1R	1R/Lv (解除可)	不可	不可	来訪者、エレメンタル、あるいは魔獣を召喚する。召喚されたクリーチャーは、術者の手番で射程内の任意の場所に配置でき、即座に術者の敵に最適の手段で攻撃を行う。召喚したクリーチャーと意志の疎通が行えるなら、特定の敵を攻撃したり、攻撃以外の行動をとらせたりすることができる。 召喚できるクリーチャーは「サモン・モンスター表」を参照のこと。 Lv.1を1d4+1体(全て同じ種類)か、Lv.2を1d3体か、Lv.3を1体召喚できる。 召喚したクリーチャーは他のクリーチャーを召喚する能力、瞬間移動、次元界移動の能力を行えない。 呪文は、召喚したクリーチャーに従い、以下のタイプを追加で有する。[風]、[地]、[火]、[水]、[秩序]、[混沌]、	音声、動作、信仰	Wiz3、Clr3、Brd3
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 つか呪文1つ	1標準 1標準	瞬間 瞬間	不可 不可	不可 不可	<b>呪文相殺:</b> 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。 <b>目標型解呪:</b> 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、Dri4、Brd3、Pld3

防御術 [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	Inq4
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)	対象は占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。 <b>物質要素</b> : 50gp相当のダイヤモンド粉末	音声、動作、 物質	Wiz3、Rng4
死霊術	ビストウ・カース <i>Bestow Curse</i>	接触	1体	1標準	永続	意志・無効	可	術者は対象に呪いをかける。下記の効果から1つを選択すること。 ①能力値を－6減少させる(最低値は1)。 ②攻撃ロール、セーブ、能力値判定、技能判定に－4のペナルティ。 ③毎ターン、目標は50%の確率で通常通り行動できるが、50%の確率でまったく行動できなくなる。 自分なりの呪いを考案することもできるが、それは上に挙げたものより強力であってはならず、その呪いの効果を最終的に決める権限はGMIにある。この呪文によってかけられた呪いを解呪することはできないが、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・カースの呪文で除去することができる。 <b>ビストウ・カース</b> はリムーヴ・カースを相殺する。	音声、動作	Wiz4、Clr3
防御術[悪]	マジック・サークル・アゲ ンスト・グッド <i>Magic Circle against Good</i>	接触	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・グッドの効果を受ける。また、善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・グッドとして働く。 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、厳重なものにできる。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、出目10が可能。3時間20分をかければ出目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はできない。また、クリーチャーの能力や攻撃が魔法陣を横切ることもしない。畏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・グッドとは累積しない。 <b>物質要素</b> : 銀粉で描いた直径3ftの円	音声、動作、 物質	Wiz3、Clr3
防御術 [混沌]	マジック・サークル・アゲ ンスト・ロー <i>Magic Circle against Law</i>	接触	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・アゲンスト・グッドと同様だが、プロテクション・フロム・グッドではなく、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。 <b>物質要素</b> : 銀粉で描いた直径3ftの円	音声、動作、 物質	Wiz3、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
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+1/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
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
召喚術 (招来) [本文]	サモン・モンスターⅣ (悪クリーチャーのみ) <i>Summon Monster IV</i>	近	召喚した クリーチャー	1R	1R/Lv (解除可)	不可	不可	来訪者、エレメンタル、あるいは魔獣を召喚する。召喚されたクリーチャーは、術者の手番で射程内の任意の場所に配置でき、即座に術者の敵に最適の手段で攻撃を行う。召喚したクリーチャーと意志の疎通が行えるなら、特定の敵を攻撃したり、攻撃以外の行動をとらせたりすることができる。 召喚できるクリーチャーは「サモン・モンスター表」を参照のこと。 Lv.1〜2を1d4+1体(全て同じ種類)か、Lv.3を1d3体か、Lv.4を1体召喚できる。 召喚したクリーチャーは他のクリーチャーを召喚する能力、瞬間移動、次元界移動の能力を行えない。 呪文は、召喚したクリーチャーに従い、以下のタイプを追加で有する。 [風]、[地]、[火]、[水]、[秩序]、[混沌]、[善]、[悪]。	音声、動作、 信仰	Wiz4、Clr4、 Brd4
死霊術 [即死]	スレイ・リヴィング <i>Slay Living</i>	接触	生きているク リーチャー1 体	1標準	瞬間	頑健・不完 全	可	生きているクリーチャー体を殺そうと試みる。術者の手は不気味な暗い炎に包まれる。目標に近接接触攻撃を行ない、成功したならば12d6+Lvのダメージを与える。目標が頑健セービング・スローに成功したなら、代わりに3d6+Lvのダメージを与える。セーブに成功してもダメージにより死ぬ可能性がある。	音声、動作	Clr5
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	暗黒のゆらめく不浄のエネルギーが術者を取り巻く。 ①術者は善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善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を無効化できる(呪文抵抗も有効)。 ③接触することで、術者は善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[善]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・イーグ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。	音声、動作、 信仰	Clr5
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・グッドと同様だが、術者は明滅する黄色い混沌のエネルギーに取り巻かれ、また、善のクリーチャーや呪文ではなく、秩序のクリーチャーや呪文に作用する。	音声、動作、 信仰	Clr5
心術 [恐怖、 精神作用]	フィアー <i>Fear</i>	30ft	円錐形の爆 発	1標準	1R/Lvか 1R (本文)	意志・不完 全	可	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。 <b>物質要素:</b> メンドリの心臓か白い羽根	音声、動作、 物質	Wiz4、Brd3
死霊術	ポイズン <i>Poison</i>	接触	1体	1標準	瞬間 (本文)	頑健・無効 (本文)	可	術者は対象に近接接触攻撃を行ない、成功すれば毒を注入できる。この毒は毎ラウンド1d3ポイントの【耐久力】ダメージを6ラウンドの間与える。毒に侵されたクリーチャーは毎ラウンド頑健セーブを行ない、成功すればそのラウンドのダメージを無効化した上で効果を終了させることができる。	音声、動作、 信仰	Clr4、Dri3
力術 [音波]	リザウンディング・ブロー★ <i>Resounding Blow</i>	自身	術者	1即行	1R/Lv	頑健・不完 全	不可	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。 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。 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。 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。 この呪文の効果はサンダリング武器の特性と累積する。	音声	Pld4、Inq5