

Inner Sea 追加呪文:ウィザード

レベル1 ウィザード呪文

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
召喚術 (治癒)[悪]	インファナル・ヒーリング <i>Infernal Healing</i>	接触	1体	1R	1分	意志・無効 (無害)	可 (無害)	①対象に物質要素を塗り、“高速治癒1”を与える。この能力は銀製の武器、善属性の武器、[善]の副種別を持つ呪文によるダメージを回復することはできない。 ②対象は持続時間の間悪属性のクリーチャーを識別することができ、悪属性の魔法に気付くことができる。しかしこれによって属性が悪に変わってしまうようなことはない。 <b>物質要素</b> :デヴィルの血一滴か、邪水1包	音声、動作、物質	Clr1、Mgs1、Sum1、Wit1

レベル3 ウィザード呪文

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
占術	ハロウイング <i>Harrowing</i>	接触	1体	10分	1日/Lvか 達成まで	—	—	ハロウ・デッキを使用して対象の未来を占う。自分以外のクリーチャーに使用する場合、対象は発動時間の間術者に隣接していなければならない。この効果はある特定の出来事や一連の行い(海賊王の討伐や魔剣を得るために旅する、など)を指定しなければならない。 術者はハロウ・デッキからカードを一枚引く(引き方は“Inner Sea 一般装備”を参照)。そのカードのストに関連した判定にボーナスを与える。そのカードの属性に従い、修正の値が決まる。 属性が対象と同じ…対象はその能力値を使用した判定に+2の幸運ボーナスを得る。 属性が対象と対立…対象はその能力値を使用した判定に-1のペナルティを被る。 上記以外…対象はその能力値を使用した判定に+1の幸運ボーナスを得る。 ペナルティは持続時間か出来事ないし行いの達成まで続く。 ボーナスは1回の判定により消費されるが、持続時間の経過で失われる。この消費はロール後に選択できるが、結果を告げられる前に使用を宣言すること。 この呪文の効果は複数得ることはできない。後からかけられたハロウイングは自動的に失敗する。  ◆ストと関連した判定 ハンマー(【筋】):攻撃ロール、鍵(【敏】):反応セーヴィング・スロー、盾(【耐】):頑健セーヴィング・スロー、本(【知】):技能判定、星(【判】):意志セーヴィング・スロー、冠(【魅】):任意のd20ロール  ◆対立属性 秩序にして善⇄混沌にして悪、中立にして善⇄中立にして悪、混沌にして善⇄秩序にして悪、 秩序にして中立⇄混沌にして中立、 真なる中立⇄秩序にして善、混沌にして悪、混沌にして善、秩序にして悪から発動時に選択 <b>焦点具</b> :ハロウ・デッキ1組	音声、動作、焦点	Brd3、Wit3
心術(強制) [精神作用]	ラヴァーズ・ヴェンジャンス <i>Lover's Vengeance</i>	接触	1体	1分	1日/Lv (解除可)か 消費まで	意志・無効 (無害)	可 (無害)	自身が恋人に選択したある敵に対する報復の怒りを呼び起こす。 自分自身に発動したなら、その敵に再度出会ったときにレイジ呪文の利益を得る。恋人に発動したなら、その敵に恋人が遭遇した時にレイジ呪文の利益を得る。この呪文は特定の敵と遭遇してから1時間以内に発動しなければならない。 もしこの呪文の条件となった敵が術者の恋人か元恋人だったなら、レイジ呪文の利益は2倍になる。 この呪文は複数の条件に従い発動する効果を考慮する際には、コンティンジェンシイ呪文と見なされる。 <b>物質要素</b> :宝飾品(100gp~)	音声、物質	Brd3、Clr3、Wit3

レベル4 ウィザード呪文

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
変成術 (ポリモーフ)	ヴァーミン・シェイプ1 <i>Vermin Shape 1</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv	—	—	種別が蟲の小型ないし中型クリーチャーに姿を変える。変身した形態の元となるクリーチャーが以下の能力を持っているなら、術者もこの能力を得る:登攀移動速度30フィート、飛行移動速度30フィート(平均的な機動性)、水泳移動速度30フィート、暗視60フィート、夜目、鋭敏嗅覚、踏み込み。 術者は[精神作用]効果に対して(完全耐性ではなく)+2の抵抗ボーナスを得る。 変身した形態に応じて、以下のボーナスを得る。 <b>小型の蟲</b> :【敏捷力】に+2のサイズ・ボーナス、+2外皮ボーナス。 <b>中型の蟲</b> :【筋力】に+2のサイズ・ボーナス、+3外皮ボーナス。 <b>物質要素</b> :変身しようとするクリーチャーの一部	音声、動作、物質	Dri3、Wit3
召喚術 (治癒)[悪]	グレーター・インファナル・ヒーリング <i>Infernal Healing, Greater</i>	接触	1体	1R	1分	意志・無効 (無害)	可 (無害)	インファナル・ヒーリングと同様だが“高速治癒4”を与え、対象は悪属性のクレリックを識別することができる。 <b>物質要素</b> :デヴィルの血一滴か、邪水1包	音声、動作、物質	Clr4、Mgs4、Sum4、Wit4

## レベル5 ウィザード呪文

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
変成術 (ポリモーフ)	ヴァーミン・シェイプII <i>Vermin Shape II</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv	—	—	種別が蟲の超小型～大型までのクリーチャーに姿を変える。変身した形態の元となるクリーチャーが以下の能力を持っているなら、術者もこの能力を得る:穴掘り移動速度30フィート、登攀移動速度60フィート、飛行移動速度60フィート(良好な機動性)、水泳移動速度60フィート、暗視60フィート、夜目、振動感知30フィート、鋭敏嗅覚、吸血、締め付け、つかみ、踏み込み、毒、引き寄せ、蹂躪、蜘蛛の糸。 術者は[精神作用]効果に対して(完全耐性ではなく)+4の抵抗ボーナスを得る。 変身した形態に応じて、以下のボーナスを得る。 <b>超小型の蟲:</b> 【敏捷力】に+4のサイズ・ボーナス、【筋力】に-2のペナルティ、+1外皮ボーナス。 <b>大型の蟲:</b> 【筋力】に+4のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に-2のペナルティ、+5外皮ボーナス。 <b>物質要素:</b> 変身しようとするクリーチャーの一部	音声、動作、物質	Dri4、Wit4
防御術	コヴェタス・オーラ <i>Covetous Aura</i>	自身	術者中心 半径25ft 放射	1標準	1R/Lv もしくは 消費まで	不可	不可	セーブに(無害)と記載のある呪文レベル3以下の呪文が範囲内で発動されたときに、術者がその対象であったかのようにその呪文の利益を得る。元々の対象も通常通り利益を受けることを選択できる。術者はこの追加された呪文の効果において術者であると見なされる。対象が複数の呪文であっても術者にのみ影響を与える。一度この効果を使用すると、この呪文は即座に終了する。	音声、動作	Brd5

## レベル7 ウィザード呪文

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	テレポート・トラップ <i>Teleport Trap</i>	中	一辺40ft 立方体 Lv個 (自在)	10分	1日/Lv	意志・無効	可	ある場所から発動時に指定した特定の場所へと瞬間移動させる防護を張る。指定した場所は開けた場所で固い面で行なければならない。この呪文の範囲は壁や固い面、液体を透過する。 この呪文の効果で瞬間移動させられそうになったクリーチャーは意志セーブを行なうことができ、成功すれば一切瞬間移動しなくて済む(ただし瞬間移動効果は使用される)。失敗すれば、対象は指定した場所に移動する。(知識:神秘学)(DC27)に成功すればこの呪文により移動させられたことに気付くが、この呪文により移動した先を特定することはできない。 属性、クリーチャー種別、特定のアイテムを持っていたり合言葉を知っているか、などでこの呪文の対象を制限することができる。このような制限の決定は呪文の発動時に決めておかなければならない。 パーマナンスイ可能。コストは7,000gp。複数のテレポート・トラップにより範囲を広げても1回のパーマナンスイ呪文で永続化できるが、コストは回数分消費すること。 <b>物質要素:</b> 磁鉄鉱の粉と銀粉(一辺40ftの立方体1つにつき100gp)	音声、動作、物質	

## レベル9 ウィザード呪文

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
召喚術 (瞬間移動)	インタープラネタリイ・テレポート <i>Interplanetary Teleport</i>	自身が 接触	術者か物 体1つか同 意する1体	1標準	瞬間	不可 もしくは 意志・無効 (物質)	不可 もしくは 可 (物質)	この呪文はテレポートとして機能する。距離の制限はなく、行きたい場所に訪れたことがある必要もない。しかし訪れたい場所についてしっかり理解していなければならない。特定の場所がこの世界にあるなら、失敗確率なしに自動的にその場所にたどり着く。そうでなければ、すぐに命に危険が及びそうにない場所にランダムに到着する。そのような場所がなければ、呪文はたんに失敗する。	音声	Clr9、Wit9

Inner Sea 追加呪文:ウィッチ

レベル1 ウィッチ呪文

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	クラス
心術(強制) [精神作用]	アンブレイカブル・ハート <i>Unbreakable Heart</i>	近	1体	1標準	1R/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は負の感情に関連した[精神作用]効果(クラッシュ・ディスペア、レイジ、恐怖効果など)や自らが仲間を傷つけさせようとする強制させる[精神作用]効果に対するセーヴィング・スローに+4の士気ボーナスを得る。 対象がこの呪文により士気ボーナスを得るような効果を既に被っているなら、この呪文は持続時間の間それらの効果を抑止する。 この呪文は正の感情に関連した[精神作用]効果(グッド・ホープや勇気鼓舞の呪文など)には作用しない。魅了されていたり制御されているクリーチャーをこの呪文で元に戻すことはできないが、味方を傷つけるなどの理由で抵抗するための新しいセーヴィング・スローを再度試みることができるようになれば、2回ロールしてよい方を実際のロールとすることができる。	音声、動作	Brd1、Clr1、 Pld1、Rng1
召喚術 (治癒)[悪]	インファナル・ヒーリング <i>Infernal Healing</i>	接触	1体	1R	1分	意志・無効 (無害)	可 (無害)	①対象に物質要素を塗り、「高速治癒1」を与える。この能力は銀製の武器、善属性の武器、[善]の副種別を持つ呪文によるダメージを回復することはできない。 ②対象は持続時間の間悪属性のクリーチャーを識別することができ、悪属性の魔法に気付くことができる。しかしこれによって属性が悪に変わってしまうようなことはない。 <b>物質要素</b> :デヴィルの血一滴か、邪水1包	音声、動作、 物質	Clr1、Mgs1、 Sum1、Wiz1

レベル3 ウィッチ呪文

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	クラス
変成術 (ポリモーフ)	ヴァーミン・シェイプI <i>Vermin Shape I</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv	-	-	種別が蟲の小型ないし中型クリーチャーに姿を変える。変身した形態の元となるクリーチャーが以下の能力を持っているなら、術者もこの能力を得る:登攀移動速度30フィート、飛行移動速度30フィート(平均的な機動性)、水泳移動速度30フィート、暗視60フィート、夜目、鋭敏嗅覚、踏み込み。 術者は[精神作用]効果に対して(完全耐性ではなく)+2の抵抗ボーナスを得る。 変身した形態に応じて、以下のボーナスを得る。 <b>小型の蟲</b> :【敏捷力】に+2のサイズ・ボーナス、+2外皮ボーナス。 <b>中型の蟲</b> :【筋力】に+2のサイズ・ボーナス、+3外皮ボーナス。 <b>物質要素</b> :変身しようとするクリーチャーの一部	音声、動作、 物質	Dri3、Wiz4
召喚術 (創造)	ウォーターズ・オヴ・ラマーシュトウ <i>Water of Lamashtu</i>	近	ウォーターズ・オヴ・ラマーシュトウ1包 /2Lv	1標準	瞬間	頑健・不完全	不可	一見すると澄んだ純粋な水だが、実のところけがれた水であるウォーターズ・オヴ・ラマーシュトウを作り出す。 ウォーターズ・オヴ・ラマーシュトウは以下の機能を持つ。 ①邪水として機能する(カース・ウォーター呪文を参照) ②飲んだり触れたりしたものは頑健セーブを行ない(飲んだものには-4のペナルティ)、成功した者は1d4ラウンド不調状態となる。失敗した者は1d6ポイントの【知力】ダメージと1d6ポイントの【敏捷力】ダメージを受ける(いずれも最低1)。 ウォーターズ・オヴ・ラマーシュトウは瓶につめれば投擲武器として使用できる。クリーチャーの体内には作成できない。 長期にわたり曝され続けると、GMの判断に従い獣に姿を変えるなどの悪影響が生じる可能性がある。 <b>物質要素</b> :アンバー(琥珀)の粉(250gp) ハロウ・デッキを使用して対象の未来を占う。自分以外のクリーチャーに使用する場合、対象は発動時間の間術者に隣接していなければならない。この効果はある特定の出来事や一連の行い(海賊王の討伐や魔剣を得るために旅する、など)を指定しなければならない。 術者はハロウ・デッキからカードを一枚引く(引き方は「Inner Sea 一般装備」を参照)。そのカードのスイートに関連した判定にボーナスを与える。そのカードの属性に従い、修正の値が決まる。 属性が対象と同じ…対象はその能力値を使用した判定に+2の幸運ボーナスを得る。 属性が対象と対立…対象はその能力値を使用した判定に-1のペナルティを被る。 上記以外…対象はその能力値を使用した判定に+1の幸運ボーナスを得る。 ペナルティは持続時間か出来事ないし行いの達成まで続く。 ボーナスは1回の判定により消費されるが、持続時間の経過で失われる。この消費はロール後に選択できるが、結果を告げられる前に使用を宣言すること。 この呪文の効果を複数得ることはできない。後からかけられたハロウイングは自動的に失敗する。	音声、動作、 物質	Alc2、Clr3、 Dri3
占術	ハロウイング <i>Harrowing</i>	接触	1体	10分	1日/Lvか 達成まで	-	-	◆スイートと関連した判定 ハンマー(【筋】):攻撃ロール、鍵(【敏】):反応セーヴィング・スロー、盾(【耐】):頑健セーヴィング・スロー、本(【知】):技能判定、星(【判】):意志セーヴィング・スロー、冠(【魅】):任意のd20ロール  ◆対立属性 秩序にして善⇔混沌にして悪、中立にして善⇔中立にして悪、混沌にして善⇔秩序にして悪、 秩序にして中立⇔混沌にして中立、 真なる中立⇔秩序にして善、混沌にして悪、混沌にして善、秩序にして悪から発動時に選択 <b>焦点具</b> :ハロウ・デッキ1組	音声、動作、 焦点	Brd3、Wiz3

心術(強制) [精神作用]	ラヴァーズ・ヴェンジャンス <i>Lover's Vengeance</i>	接触	1体	1分	1日/Lv (解除可)か 消費まで	意志・無効 (無害)	可 (無害)	自身が恋人に選択したある敵に対する報復の怒りを呼び起こす。 自分自身に発動したなら、その敵に再度出会ったときにレイジ呪文の利益を得る。恋人に発動したなら、その敵に恋人が遭遇した時にレイジ呪文の利益を得る。この呪文は特定の敵と遭遇してから1時間以内に発動しなければならない。 もしこの呪文の条件となった敵が術者の恋人か元恋人だったなら、レイジ呪文の利益は2倍になる。 この呪文は複数の条件に従い発動する効果を考慮する際には、コンテンツジェンシイ呪文と見なされる。 物質要素:宝飾品(100gp~)	音声、物質	Brd3、Clr3、 Wiz3
------------------	---	----	----	----	-------------------------	---------------	-----------	---	-------	--------------------

#### レベル4 ウィッチ呪文

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	クラス
召喚術 (治癒)[悪]	グレート・インファーマル・ヒーリング <i>Infernal Healing, Greater</i>	接触	1体	1R	1分	意志・無効 (無害)	可 (無害)	インファーマル・ヒーリングと同様だが“高速治癒4”を与え、対象は悪属性のクレリックを識別することができる。 物質要素:デヴィルの血一滴か、邪水1包	音声、動作、 物質	Clr4、Mgs4、 Sum4、Wiz4
変成術 (ポリモーフ)	ヴァーミン・シェイプII <i>Vermin Shape II</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv	—	—	種別が蟲の超小型~大型までのクリーチャーに姿を変える。変身した形態の元となるクリーチャーが以下の能力を持っているなら、術者もこの能力を得る:穴掘り移動速度30フィート、登攀移動速度60フィート、飛行移動速度60フィート(良好な機動性)、水泳移動速度60フィート、暗視60フィート、夜目、振動感知30フィート、鋭敏嗅覚、吸血、締め付け、つかみ、踏み込み、毒、引き寄せ、蹂躞、蜘蛛の糸。 術者は[精神作用]効果に対して(完全耐性ではなく)+4の抵抗ボーナスを得る。 変身した形態に応じて、以下のボーナスを得る。 超小型の蟲:【敏捷力】に+4のサイズ・ボーナス、【筋力】に-2のペナルティ、+1外皮ボーナス。 大型の蟲:【筋力】に+4のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に-2のペナルティ、+5外皮ボーナス。 物質要素:変身しようとするクリーチャーの一部	音声、動作、 物質	Dri4、Wiz5

#### レベル7 ウィッチ呪文

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	クラス
幻術(紋様) [悪、 精神作用]	ヴィジョン・オヴ・ラマーシュトゥ <i>Vision of Lamashtu</i>	無限	生きている クリー チャー1体	10分 (本文)	瞬間	意志・無効 (本文)	可	この呪文はナイトメア呪文として機能する。加えてナイトメア呪文の終わりに対象が目覚めた際に第2の呪文の効果をもたらすことができる。第2の呪文は準備されたものでなければならず、この呪文の発動直後に続けて発動されなければならない。 第2の呪文は呪文レベル6以下で1体のクリーチャーを対象とした、ヒット・ポイントにダメージを与えないものでなければならない。この呪文は接触攻撃を伴うものでも構わない。第2の呪文がセーブを試みられるのであれば、通常通り対象はセーブを試みることができる。	音声、動作	Clr7、Inq6

#### レベル9 ウィッチ呪文

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	クラス
召喚術 (瞬間移動)	インター・プレイナタリイ・テレポート <i>Interplanetary Teleport</i>	自身か 接触	術者か物 体1つか同 意する1体	1標準	瞬間	不可 もしくは 意志・無効 (物質)	不可 もしくは 可 (物質)	この呪文はテレポートとして機能する。距離の制限はなく、行きたい場所に訪れたことがある必要もない。しかし訪れたい場所についてしっかり理解していなければならない。特定の場所がこの世界にあるなら、失敗確率なしに自動的にその場所にたどり着く。そうでなければ、すぐに命に危険が及びそうにない場所にランダムに到着する。そのような場所がなければ、呪文はたんに失敗する。	音声	Clr9、Wiz9

## Inner Sea 追加呪文:クレリック

### レベル1 クレリック呪文

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
心術(強制) [精神作用]	アンブレイカブル・ハート <i>Unbreakable Heart</i>	近	1体	1標準	1R/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は負の感情に関連した[精神作用]効果(クラッシュ・ディスペア、レイジ、恐怖効果など)や自らが仲間を傷つけさせようと強制させる[精神作用]効果に対するセーヴィング・スローに+4の士気ボーナスを得る。 対象がこの呪文により士気ボーナスを得るような効果を既に被っているなら、この呪文は持続時間の間それらの効果を抑止する。 この呪文は正の感情に関連した[精神作用]効果(グッド・ホープや勇気鼓舞の呪文など)には作用しない。魅了されていたり制御されているクリーチャーをこの呪文で元に戻すことはできないが、味方を傷つけるなどの理由で抵抗するための新しいセーヴィング・スローを再度試みることができるようになれば、2回ロールしてよい方を実際のロールとすることができる。	音声、動作	Brd1、Pld1、 Rng1、Wit1
召喚術 (治癒)[悪]	インファーナル・ヒーリング <i>Infernal Healing</i>	接触	1体	1R	1分	意志・無効 (無害)	可 (無害)	①対象に物質要素を塗り、「高速治癒1」を与える。この能力は銀製の武器、善属性の武器、[善]の副種別を持つ呪文によるダメージを回復することはできない。 ②対象は持続時間の間悪属性のクリーチャーを識別することができ、悪属性の魔法に気付くことができる。しかしこれによって属性が悪に変わってしまうようなことはない。 <b>物質要素:</b> デヴィルの血一滴か、邪水1包	音声、動作、 物質	Mgs1、Sum1、 Wit1、Wiz1
変成術	ゴルムズ・アーマー <i>Gorum's Armor</i>	接触	1つの鎧か 1つの盾	1標準	10分/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	対象となった金属製の鎧もしくは盾はヤマアラシの棘のような小さな鉄製の針に覆われる。これらが着用者を傷つけることはない。これらはアーマー・スパイクやシールド・スパイクのように機能する。肉体武器で着用者を攻撃したクリーチャーは攻撃が命中するたびに、1ポイントの刺突ダメージを受ける。 5レベルの時点で、このスパイクは攻撃ロールとダメージ・ロールに+1の強化ボーナスを得る。 10レベルになると、この強化ボーナスは+2に向上する。 15レベルになると、このスパイクはアナーキックの特性を得る。 <b>物質要素:</b> 鉄製の針1つ	音声、動作、 物質	Inq1、Mgs1

### レベル3 クレリック呪文

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
占術	アンセストラル・メモリー <i>Ancestral Memory</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv	—	—	先祖の経験を心に呼び起こす。この呪文は(70+術者レベル)%の確率で適切な先祖の経験を呼び起こす。正しく呼び起こせなかった場合、持続時間の間【知力】基準の技能判定に+5の洞察ボーナスを得る。正しく呼び起こせたなら、正しく呼び起こせた場合の効果に加えて、現在被る問題を解決する手助けとなる特定の情報をGMから受け取ることができる。	音声、動作	Alc5、Dri4
召喚術 (創造)	ウォーターズ・オヴ・ラマーシュトウ <i>Water of Lamashtu</i>	近	ウォーターズ・オヴ・ラマーシュトウ1包 /2Lv	1標準	瞬間	頑健・不完全	不可	一見すると澄んだ純粋な水だが、実のところけがれた水である ウォーターズ・オヴ・ラマーシュトウを作り出す。ウォーターズ・オヴ・ラマーシュトウは以下の機能を持つ。 ①邪水として機能する(カース・ウォーター呪文を参照) ②飲んだり触れたりしたものは頑健セーブを行ない(飲んだものには-4のペナルティ)、成功した者は1d4ラウンド不調状態となる。失敗した者は1d6ポイントの【知力】ダメージと1d6ポイントの【敏捷力】ダメージを受ける(いずれも最低1)。 ウォーターズ・オヴ・ラマーシュトウは瓶につめれば投擲武器として使用できる。クリーチャーの体内には作成できない。 長期にわたり曝され続けると、GMの判断に従い獣に姿を変えるなどの悪影響が生じる可能性がある。 <b>物質要素:</b> アンバー(琥珀)の粉(250gp)	音声、動作、 物質	Alc2、Dri3、 Wit3
心術(強制) [精神作用]	ラヴァーズ・ヴェンジャンス <i>Lover's Vengeance</i>	接触	1体	1分	1日/Lv (解除可)か 消費まで	意志・無効 (無害)	可 (無害)	自身か恋人に選択したある敵に対する報復の怒りを呼び起こす。自分自身に発動したなら、その敵に再度出会ったときにレイジ呪文の利益を得る。恋人に発動したなら、その敵に恋人が遭遇した時にレイジ呪文の利益を得る。この呪文は特定の敵と遭遇してから1時間以内に発動しなければならない。もしこの呪文の条件となった敵が術者の恋人か元恋人だったなら、レイジ呪文の利益は2倍になる。 この呪文は複数の条件に従い発動する効果を考慮する際には、コンテンジエンシイ呪文と見なされる。 <b>物質要素:</b> 宝飾品(100gp~)	音声、物質	Brd3、Wit3、 Wiz3

### レベル4 クレリック呪文

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
召喚術 (治癒)[悪]	グレート・インファーナル・ヒーリング <i>Infernal Healing, Greater</i>	接触	1体	1R	1分	意志・無効 (無害)	可 (無害)	インファーナル・ヒーリングと同様だが「高速治癒4」を与え、対象は悪属性のクレリックを識別することができる。 <b>物質要素:</b> デヴィルの血一滴か、邪水1包	音声、動作、 物質	Mgs4、Sum4、 Wit4、Wiz4
力術 [善、火、光]	シールド・オヴ・ザ・ドーンフラワー <i>Shield of the Dawnflower</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv	本文	不可	片手に陽光の円盤を作り出す。近接武器で対象を攻撃した者は通常のダメージを与えるが、1d6+術者レベル(最大1d6+15)ポイントの【火】ダメージを被る。間合いのある武器で攻撃すればこのダメージは受けない。この盾はコンティニュアル・フレイムのように辺りを照らす。この呪文は同時に1つしか効果を受けられない。ファイヤー・シールドのように同種のダメージを与える呪文とは累積しない。	音声、動作、 信仰	Brd4、Mgs4、 Pld4、Rng4

## レベル7 クレリック呪文

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
幻術(紋様) [悪、 精神作用]	ヴィジョン・オヴ・ラマーシュトゥ <i>Vision of Lamashtu</i>	無限	生きている クリー チャー1体	10分 (本文)	瞬間	意志・無効 (本文)	可	この呪文はナイトメア呪文として機能する。加えてナイトメア呪文の終わりに対象が目覚めた際に第2の呪文の効果をもたらすことができる。第2の呪文は準備されたものでなければならず、この呪文の発動直後に続けて発動されなければならない。 第2の呪文は呪文レベル6以下で1体のクリーチャーを対象とした、ヒット・ポイントにダメージを与えないものでなければならない。この呪文は接触攻撃を伴うものでも構わない。第2の呪文がセーブを試みられるのであれば、通常通り対象はセーブを試みることができる。	音声、動作	Inq6、Wit7

## レベル9 クレリック呪文

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
召喚術 (瞬間移動)	インタープレイナタリィ・テレポート <i>Interplanetary Teleport</i>	自身か 接触	術者か物 体1つか同 意する1体	1標準	瞬間	不可 もしくは 意志・無効 (物質)	不可 もしくは 可 (物質)	この呪文はテレポートとして機能する。距離の制限はなく、行きたい場所に訪れたことがある必要もない。しかし訪れたい場所についてしっかり理解していなければならない。特定の場所がこの世界にあるなら、失敗確率なしに自動的にその場所にたどり着く。そうでなければ、すぐに命に危険が及びそうにない場所にランダムに到着する。そのような場所がなければ、呪文はたんに失敗する。	音声	Wit9、Wiz9

## Inner Sea 追加呪文: サモナー

### レベル1 サモナー呪文

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
召喚術 (治癒)[悪]	インファーマル・ヒーリング <i>Infernal Healing</i>	接触	1体	1R	1分	意志・無効 (無害)	可 (無害)	①対象に物質要素を塗り、“高速治癒1”を与える。この能力は銀製の武器、善属性の武器、[善]の副種別を持つ呪文によるダメージを回復することはできない。 ②対象は持続時間の間悪属性のクリーチャーを識別することができ、悪属性の魔法に気付くことができる。しかしこれによって属性が悪になってしまうようなことはない。 <b>物質要素</b> : デヴィルの血一滴か、邪水1包	音声、動作、 物質	Clr1、Mgs1、 Wit1、Wiz1

### レベル4 サモナー呪文

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
召喚術 (治癒)[悪]	グレート・インファーマル・ヒーリング <i>Infernal Healing, Greater</i>	接触	1体	1R	1分	意志・無効 (無害)	可 (無害)	インファーマル・ヒーリングと同様だが“高速治癒4”を与え、対象は悪属性のクレリックを識別することができる。 <b>物質要素</b> : デヴィルの血一滴か、邪水1包	音声、動作、 物質	Clr4、Mgs4、 Wit4、Wiz4

## Inner Sea 追加呪文:ドルイド

### レベル3 ドルイド呪文

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
変成術 (ポリモーフ)	ヴァーミン・シェイプI <i>Vermin Shape I</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv	—	—	種別が蟲の小型ないし中型クリーチャーに姿を変える。変身した形態の元となるクリーチャーが以下の能力を持っているなら、術者もこの能力を得る: 登攀移動速度30フィート、飛行移動速度30フィート(平均的な機動性)、水泳移動速度30フィート、暗視60フィート、夜目、鋭敏嗅覚、踏み込み。 術者は[精神作用]効果に対して(完全耐性ではなく)+2の抵抗ボーナスを得る。 変身した形態に応じて、以下のボーナスを得る。 小型の蟲:【敏捷力】に+2のサイズ・ボーナス、+2外皮ボーナス。 中型の蟲:【筋力】に+2のサイズ・ボーナス、+3外皮ボーナス。 <b>物質要素:</b> 変身しようとするクリーチャーの一部	音声、動作、物質	Wit3、Wiz4
召喚術 (創造)	ウォーターズ・オヴ・ラマーシュトウ <i>Water of Lamashtu</i>	近	ウォーターズ・オヴ・ラマーシュトウ1包/2Lv	1標準	瞬間	頑健・不完全	不可	一見すると澄んだ純粋な水だが、実のところけがれた水である ウォーターズ・オヴ・ラマーシュトウを作り出す。ウォーターズ・オヴ・ラマーシュトウは以下の機能を持つ。 ①邪水として機能する(カース・ウォーター呪文を参照) ②飲んだり触れたりしたものは頑健セーブを行ない(飲んだものには-4のペナルティ)、成功した者は1d4ラウンド不調状態となる。失敗した者は1d6ポイントの【知力】ダメージと1d6ポイントの【敏捷力】ダメージを受ける(いずれも最低1)。 ウォーターズ・オヴ・ラマーシュトウは瓶につめれば投擲武器として使用できる。クリーチャーの体内には作成できない。 長期間にわたり曝され続けると、GMの判断に従い獣に姿を変えるなどの悪影響が生じる可能性がある。 <b>物質要素:</b> アンバー(琥珀)の粉(250gp)	音声、動作、物質	Alc2、Clr3、Wit3

### レベル4 ドルイド呪文

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
占術	アンセストラル・メモリー <i>Ancestral Memory</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv	—	—	先祖の経験を心に呼び起こす。この呪文は(70+術者レベル)%の確率で適切な先祖の経験を呼び起こす。正しく呼び起こせなかった場合、持続時間の間【知力】基準の技能判定に+5の洞察ボーナスを得る。正しく呼び起こせたなら、正しく呼び起こせた場合の効果に加えて、現在被る問題を解決する手助けとなる特定の情報をGMから受け取ることができる。	音声、動作	Alc3、Clr5
変成術 (ポリモーフ)	ヴァーミン・シェイプII <i>Vermin Shape II</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv	—	—	種別が蟲の超小型~大型までのクリーチャーに姿を変える。変身した形態の元となるクリーチャーが以下の能力を持っているなら、術者もこの能力を得る: 穴掘り移動速度30フィート、登攀移動速度60フィート、飛行移動速度60フィート(良好な機動性)、水泳移動速度60フィート、暗視60フィート、夜目、振動感知30フィート、鋭敏嗅覚、吸血、締め付け、つかみ、踏み込み、毒、引き寄せ、蹂躞、蜘蛛の糸。 術者は[精神作用]効果に対して(完全耐性ではなく)+4の抵抗ボーナスを得る。 変身した形態に応じて、以下のボーナスを得る。 超小型の蟲:【敏捷力】に+4のサイズ・ボーナス、【筋力】に-2のペナルティ、+1外皮ボーナス。 大型の蟲:【筋力】に+4のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に-2のペナルティ、+5外皮ボーナス。 <b>物質要素:</b> 変身しようとするクリーチャーの一部	音声、動作、物質	Wit4、Wiz5

## Inner Sea 追加呪文:バード

### レベル1 バード呪文

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
心術(強制) [精神作用]	アンブレイカブル・ハート <i>Unbreakable Heart</i>	近	1体	1標準	1R/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は負の感情に関連した[精神作用]効果(クラッシング・ディスペア、レイジ、恐怖効果など)や自らが仲間を傷つけさせようとする強制させる[精神作用]効果に対するセーヴィング・スローに+4の士気ボーナスを得る。 対象がこの呪文により士気ボーナスを得るような効果を既に被っているなら、この呪文は持続時間の間それらの効果を抑止する。 この呪文は正の感情に関連した[精神作用]効果(グッド・ホープや勇気鼓舞の呪文など)には作用しない。魅了されていたり制御されているクリーチャーをこの呪文で元に戻すことはできないが、味方を傷つけるなどの理由で抵抗するための新しいセーヴィング・スローを再度試みることができるようになれば、2回ロールしてよい方を実際のロールとすることができる。	音声、動作	Clr1、Pld1、 Rng1、Wit1

### レベル3 バード呪文

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	コヴェタス・オーラ <i>Covetous Aura</i>	自身	術者中心 半径25ft 放射	1標準	1R/Lv もしくは 消費まで	不可	不可	セーブに(無害)と記載のある呪文レベル3以下の呪文が範囲内で発動されたときに、術者がその対象であったかのようにその呪文の利益を得る。元々の対象も通常通り利益を受けることを選択できる。術者はこの追加された呪文の効果において術者であると見なされる。対象が複数の呪文であっても術者にのみ影響を与える。一度この効果を使用すると、この呪文は即座に終了する。	音声、動作	Wiz5
占術	ハロウイング <i>Harrowing</i>	接触	1体	10分	1日/Lvか 達成まで	—	—	ハロウ・デッキを使用して対象の未来を占う。自分以外のクリーチャーに使用する場合、対象は発動時間の間術者に隣接していなければならない。この効果はある特定の出来事や一連の行い(海賊王の討伐や魔剣を得るために旅する、など)を指定しなければならない。 術者はハロウ・デッキからカードを一枚引く(引き方は"Inner Sea 一般装備"を参照)。そのカードのスイートに関連した判定にボーナスを与える。そのカードの属性に従い、修正の値が決まる。 属性が対象と同じ…対象はその能力値を使用した判定に+2の幸運ボーナスを得る。 属性が対象と対立…対象はその能力値を使用した判定に-1のペナルティを被る。 上記以外…対象はその能力値を使用した判定に+1の幸運ボーナスを得る。 ペナルティは持続時間が出来事ないし行いの達成まで続く。 ボーナスは1回の判定により消費されるが、持続時間の経過で失われる。この消費はロール後に選択できるが、結果を告げられる前に使用を宣言すること。 この呪文の効果を複数得ることはできない。後からかけられたハロウイングは自動的に失敗する。  ◆スイートと関連した判定 ハンマー(【筋】):攻撃ロール、鍵(【敏】):反応セーヴィング・スロー、盾(【耐】):頑健セーヴィング・スロー、本(【知】):技能判定、星(【判】):意志セーヴィング・スロー、冠(【魅】):任意のd20ロール  ◆対立属性 秩序にして善⇔混沌にして悪、中立にして善⇔中立にして悪、混沌にして善⇔秩序にして悪、 秩序にして中立⇔混沌にして中立、 真なる中立⇔秩序にして善、混沌にして悪、混沌にして善、秩序にして悪から発動時に選択 <b>焦点具</b> :ハロウ・デッキ1組	音声、動作、 焦点	Wit3、Wiz3
心術(強制) [精神作用]	ラヴァーズ・ヴェンジャンス <i>Lover's Vengeance</i>	接触	1体	1分	1日/Lv (解除可)か 消費まで	意志・無効 (無害)	可 (無害)	自身か恋人に選択したある敵に対する報復の怒りを呼び起こす。 自分自身に発動したなら、その敵に再度出会ったときにレイジ呪文の利益を得る。恋人に発動したなら、その敵に恋人が遭遇した時にレイジ呪文の利益を得る。この呪文は特定の敵と遭遇してから1時間以内に発動しなければならない。もしこの呪文の条件となった敵が術者の恋人か元恋人だったなら、レイジ呪文の利益は2倍になる。 この呪文は複数の条件に従い発動する効果を考慮する際には、コンテンツジェンシ呪文と見なされる。 <b>物質要素</b> :宝飾品(100gp~)	音声、物質	Clr3、Wit3、 Wiz3

### レベル4 バード呪文

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
力術 [善、火、光]	シールド・オブ・サ・ドーンフラワー <i>Shield of the Dawnflower</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv	本文	不可	片手に陽光の円盤を作り出す。近接武器で対象を攻撃した者は通常のダメージを与えるが、1d6+術者レベル(最大1d6+15)ポイントの[火]ダメージを被る。間合いのある武器で攻撃すればこのダメージは受けない。この盾はコンティニュアル・フレイムのように辺りを照らす。この呪文は同時に1つしか効果を受けられない。ファイヤー・シールドのように同種のダメージを与える呪文とは累積しない。	音声、動作、 信仰	Clr4、Mgs4、 Pld4、Rng4

レベル6 バード呪文

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
幻術 (操影)	ダージ・オヴ・ザ・ヴィクトーリアス・ ナイト <i>Dirge of the Victorious Knights</i>	120ft	幅10ft、 120ft直線	1全R	瞬間	反応・半減	可	シリアックスのオペラ“ヘルナイトの勝利”の一部を演じるにより、術者は騎乗したヘルナイトの幻影を敵に突撃させることができる。この幻影の騎士は術者のマスに現れ、術者の指定した方向にまっすぐ移動し、経路内にいる全てのクリーチャーに術者レベル毎に1d6(最大20d6)ポイントのダメージを与える。このダメージの半分は[冷気]ダメージであり、残りは純粋な秘術の力によるダメージである。幻影の騎士は[力場]効果を通してすることはできず、非実体クリーチャーやアンデッド・クリーチャーが通過できない場所を通過することもできない。 <b>焦点具:</b> 死んだヘルナイトの勲章かシリアックスのオペラの脚本(いずれも100gp)	音声、動作、 焦点	

## Inner Sea 追加呪文:パラディン

### レベル1 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
心術(強制) [精神作用]	アンブレイカブル・ハート <i>Unbreakable Heart</i>	近	1体	1標準	1R/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は負の感情に関連した[精神作用]効果(クラッキング・ディスペア、レイジ、(恐怖)効果など)や自らが仲間を傷つけさせようと強制させる[精神作用]効果に対するセーヴィング・スローに+4の士気ボーナスを得る。 対象がこの呪文により士気ボーナスを得るような効果を既に被っているなら、この呪文は持続時間の間それらの効果を抑止する。 この呪文は正の感情に関連した[精神作用]効果(グッド・ホープや勇気鼓舞の呪文など)には作用しない。魅了されていたり制御されているクリーチャーをこの呪文で元に戻すことはできないが、味方を傷つけるなどの理由で抵抗するための新しいセーヴィング・スローを再度試みることができるようになれば、2回ロールしてよい方を実際のロールとすることができる。	音声、動作	Brd1、Clr1、 Rng1、Wit1

### レベル4 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
力術 [善、火、光]	シールド・オヴ・ザ・ドーンフラワー <i>Shield of the Dawnflower</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv	本文	不可	片手に陽光の円盤を作り出す。近接武器で対象を攻撃した者は通常のダメージを与えるが、1d6+術者レベル(最大1d6+15)ポイントの[火]ダメージを被る。間合いのある武器で攻撃すればこのダメージは受けない。この盾はコンディニユアル・フレイムのように辺りを照らす。この呪文は同時に1つしか効果を受けられない。ファイヤー・シールドのように同種のダメージを与える呪文とは累積しない。	音声、動作、 信仰	Brd4、Clr4、 Mgs4、Rng4

## Inner Sea 追加呪文:メイガス

### レベル1 メイガス呪文

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
召喚術 (治癒)[悪]	インファーマル・ヒーリング <i>Infernal Healing</i>	接触	1体	1R	1分	意志・無効 (無害)	可 (無害)	①対象に物質要素を塗り、“高速治癒1”を与える。この能力は銀製の武器、善属性の武器、[善]の副種別を持つ呪文によるダメージを回復することはできない。 ②対象は持続時間の間悪属性のクリーチャーを識別することができ、悪属性の魔法に気付くことができる。しかしこれによって属性が悪になってしまうようなことはない。 <b>物質要素:</b> デヴィルの血一滴か、邪水1包	音声、動作、物質	Clr1、Sum1、Wit1、Wiz1
変成術	ゴルムズ・アーマー <i>Gorum's Armor</i>	接触	1つの鎧か 1つの盾	1標準	10分/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	対象となった金属製の鎧もしくは盾はヤマアラシの棘のような小さな鉄製の針に覆われる。これらが着用者を傷つけることはない。これらはアーマー・スパイクやシールド・スパイクのように機能する。肉体武器で着用者を攻撃したクリーチャーは攻撃が命中するたびに、1ポイントの刺突ダメージを受ける。 5レベルの時点で、このスパイクは攻撃ロールとダメージ・ロールに+1の強化ボーナスを得る。 10レベルになると、この強化ボーナスは+2に向上する。 15レベルになると、このスパイクはアナーキックの特性を得る。 <b>物質要素:</b> 鉄製の針1つ	音声、動作、物質	Clr1、Inq1

### レベル4 メイガス呪文

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
召喚術 (治癒)[悪]	グレーター・インファーマル・ヒーリング <i>Infernal Healing, Greater</i>	接触	1体	1R	1分	意志・無効 (無害)	可 (無害)	インファーマル・ヒーリングと同様だが“高速治癒4”を与え、対象は悪属性のクレリックを識別することができる。 <b>物質要素:</b> デヴィルの血一滴か、邪水1包	音声、動作、物質	Clr4、Sum4、Wit4、Wiz4
力術 [善、火、光]	シールド・オウ・ザ・ドーンフラワー <i>Shield of the Dawnflower</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv	本文	不可	片手に陽光の円盤を作り出す。近接武器で対象を攻撃した者は通常のダメージを与えるが、1d6+術者レベル(最大1d6+15)ポイントの[火]ダメージを被る。間合いのある武器で攻撃すればこのダメージは受けない。この盾はコンティニュアル・フレイムのように辺りを照らす。この呪文は同時に1つしか効果を受けられない。ファイヤー・シールドのように同種のダメージを与える呪文とは累積しない。	音声、動作、信仰	Brd4、Clr4、Pld4、Rng4

## Inner Sea 追加呪文:レンジャー

### レベル1 レンジャー呪文

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
心術(強制) [精神作用]	アンブレイカブル・ハート <i>Unbreakable Heart</i>	近	1体	1標準	1R/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は負の感情に関連した[精神作用]効果(クラッキング・ディスペア、レイジ、(恐怖)効果など)や自らが仲間を傷つけさせようと強制させる[精神作用]効果に対するセーヴィング・スローに+4の士気ボーナスを得る。 対象がこの呪文により士気ボーナスを得るような効果を既に被っているなら、この呪文は持続時間の間それらの効果を抑止する。 この呪文は正の感情に関連した[精神作用]効果(グッド・ホープや勇気鼓舞の呪文など)には作用しない。魅了されていたり制御されているクリーチャーをこの呪文で元に戻すことはできないが、味方を傷つけるなどの理由で抵抗するための新しいセーヴィング・スローを再度試みることができるようになれば、2回ロールしてよい方を実際のロールとすることができる。	音声、動作	Brd1、Clr1、 Pld1、Wit1

### レベル4 レンジャー呪文

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
力術 [善、火、光]	シールド・オブ・ザ・ドーンフラワー <i>Shield of the Dawnflower</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv	本文	不可	片手に陽光の円盤を作り出す。近接武器で対象を攻撃した者は通常のダメージを与えるが、1d6+術者レベル(最大1d6+15)ポイントの[火]ダメージを被る。間合いのある武器で攻撃すればこのダメージは受けない。この盾はコンディニユアル・フレイムのように辺りを照らす。この呪文は同時に1つしか効果を受けられない。ファイヤー・シールドのように同種のダメージを与える呪文とは累積しない。	音声、動作、 信仰	Brd4、Clr4、 Mgs4、Pld4

Inner Sea 追加呪文一式

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	クラス
心術(強制) [精神作用]	アンブレカブル・ハート <i>Unbreakable Heart</i>	近	1体	1標準	1R/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は負の感情に関連した[精神作用]効果(クラッシュ・ディスベア、レイジ、恐怖効果など)や自らが仲間を傷つけさせようとする[精神作用]効果に対するセーヴィング・スローに+4の士気ボーナスを得る。 対象がこの呪文により士気ボーナスを得るような効果を既に被っているなら、この呪文は持続時間の間それらの効果を抑止する。 この呪文は正の感情に関連した[精神作用]効果(グッド・ホープや勇気鼓舞の呪文など)には作用しない。魅了されていたり制御されているクリーチャーをこの呪文で元に戻すことはできないが、味方を傷つけるなどの理由で抵抗するための新しいセーヴィング・スローを再度試みることができるようになれば、2回ロールしてよい方を実際のロールとすることができる。	音声、動作	Brd1、Clr1、 Pld1、Rng1、 Wit1
占術	アンセストラル・メモリー <i>Ancestral Memory</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv	—	—	先祖の経験を心に呼び起こす。この呪文は(70+術者レベル)%の確率で適切な先祖の経験を呼び起こす。 正しく呼び起こせなかった場合、持続時間の間【知力】基準の技能判定に+5の洞察ボーナスを得る。 正しく呼び起こせたら、正しく呼び起こせた場合の効果に加えて、現在被る問題を解決する手助けとなる特定の情報をGMから受け取ることができる。	音声、動作	Alc5、Clr5、 Dri4
召喚術 (瞬間移動)	インタープラネタリイ・テレポート <i>Interplanetary Teleport</i>	自身か 接触	術者か物 体1つか同 意する1体	1標準	瞬間	不可 もしくは 意志・無効 (物質)	不可 もしくは 可 (物質)	この呪文はテレポートとして機能する。距離の制限はなく、行きたい場所に訪れたことがある必要もない。しかし訪れたい場所についてしっかり理解していなければならぬ。特定の場所がこの世界にあるなら、失敗確率なしに自動的にその場所にたどり着く。そうでなければ、すぐに命に危険が及びそうにない場所にランダムに到着する。そのような場所がなければ、呪文はたんに失敗する。 ①対象に物質要素を塗り、「高速治癒1」を与える。この能力は銀製の武器、善属性の武器、[善]の副種別を持つ呪文によるダメージを回復することはできない。 ②対象は持続時間の間悪属性のクリーチャーを識別することができ、悪属性の魔法に気付くことができる。しかしこれによって属性が悪くなってしまふようなことはない。 物質要素: デヴィルの血一滴か、邪水1包	音声	Clr9、Wit9、 Wiz9
召喚術 (治癒)[悪]	インファナル・ヒーリング <i>Infernal Healing</i>	接触	1体	1R	1分	意志・無効 (無害)	可 (無害)	①対象に物質要素を塗り、「高速治癒1」を与える。この能力は銀製の武器、善属性の武器、[善]の副種別を持つ呪文によるダメージを回復することはできない。 ②対象は持続時間の間悪属性のクリーチャーを識別することができ、悪属性の魔法に気付くことができる。しかしこれによって属性が悪くなってしまふようなことはない。 物質要素: デヴィルの血一滴か、邪水1包	音声、動作、 物質	Clr1、Mgs1、 Sum1、Wit1、 Wiz1
召喚術 (治癒)[悪]	グレート・インファナル・ヒーリング <i>Infernal Healing, Greater</i>	接触	1体	1R	1分	意志・無効 (無害)	可 (無害)	物質要素: デヴィルの血一滴か、邪水1包	音声、動作、 物質	Clr4、Mgs4、 Sum4、Wit4、 Wiz4
変成術 (ポリモーフ)	ヴァーミン・シェイプI <i>Vermin Shape I</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv	—	—	種別が蟲の小型ないし中型クリーチャーに姿を変える。変身した形態の元となるクリーチャーが以下の能力を持っているなら、術者もこの能力を得る: 登攀移動速度30フィート、飛行移動速度30フィート(平均的な機動性)、水泳移動速度30フィート、暗視60フィート、夜目、鋭敏嗅覚、踏み込み。 術者は[精神作用]効果に対して(完全耐性ではなく)+2の抵抗ボーナスを得る。 変身した形態に応じて、以下のボーナスを得る。 小型の蟲:【敏捷力】に+2のサイズ・ボーナス、+2外皮ボーナス。 中型の蟲:【筋力】に+2のサイズ・ボーナス、+3外皮ボーナス。 物質要素: 変身しようとするクリーチャーの一部	音声、動作、 物質	Dri3、Wit3、 Wiz4
変成術 (ポリモーフ)	ヴァーミン・シェイプII <i>Vermin Shape II</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv	—	—	種別が蟲の超小型~大型までのクリーチャーに姿を変える。変身した形態の元となるクリーチャーが以下の能力を持っているなら、術者もこの能力を得る: 穴掘り移動速度30フィート、登攀移動速度60フィート、飛行移動速度60フィート(良好な機動性)、水泳移動速度60フィート、暗視60フィート、夜目、振動感知30フィート、鋭敏嗅覚、吸血、締め付け、つかみ、踏み込み、毒、引き寄せ、蹂躞、蜘蛛の糸。 術者は[精神作用]効果に対して(完全耐性ではなく)+4の抵抗ボーナスを得る。 変身した形態に応じて、以下のボーナスを得る。 超小型の蟲:【敏捷力】に+4のサイズ・ボーナス、【筋力】に-2のペナルティ、+1外皮ボーナス。 大型の蟲:【筋力】に+4のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に-2のペナルティ、+5外皮ボーナス。 物質要素: 変身しようとするクリーチャーの一部	音声、動作、 物質	Dri4、Wit4、 Wiz5
幻術(紋様) [悪、 精神作用]	ヴィジョン・オヴ・ラマーシュトゥ <i>Vision of Lamashtu</i>	無限	生きている クリー チャー1体	10分 (本文)	瞬間	意志・無効 (本文)	可	この呪文はナイトメア呪文として機能する。加えてナイトメア呪文の終わりに対象が目覚めた際に第2の呪文の効果をもたらすことができる。第2の呪文は準備されたものでなければならず、この呪文の発動直後に続けて発動されなければならない。 第2の呪文は呪文レベル6以下で1体のクリーチャーを対象とした、ヒット・ポイントにダメージを与えないものでなければならない。この呪文は接触攻撃を伴うものでも構わない。第2の呪文がセーブを試みられるのであれば、通常通り対象はセーブを試みることができる。	音声、動作	Clr7、Inq6、 Wit7
召喚術 (創造)	ウォーターズ・オヴ・ラマーシュトゥ <i>Water of Lamashtu</i>	近	ウォーターズ・ オヴ・ラ マーシュ トゥ1包 /2Lv	1標準	瞬間	頑健・不完全	不可	一見すると澄んだ純粋な水だが、実のところけがれた水であるウォーターズ・オヴ・ラマーシュトゥを作り出す。 ウォーターズ・オヴ・ラマーシュトゥは以下の機能を持つ。 ①邪水として機能する(カース・ウォーター呪文を参照) ②飲んだり触れたりしたものは頑健セーブを行ない(飲んだものには-4のペナルティ)、成功した者は1d4ラウンド不調状態となる。失敗した者は1d6ポイントの【知力】ダメージと1d6ポイントの【敏捷力】ダメージを受ける(いずれも最低1)。 ウォーターズ・オヴ・ラマーシュトゥは瓶につめれば投擲武器として使用できる。クリーチャーの体内には作成できない。 長期にわたり曝され続けると、GMの判断に従い獣に姿を変えるなどの悪影響が生じる可能性がある。 物質要素: アンバー(琥珀)の粉(250gp)	音声、動作、 物質	Alc2、Clr3、 Dri3、Wit3
防御術	コヴェタス・オーラ <i>Covetous Aura</i>	自身	術者中心 半径25ft 放射	1標準	1R/Lv もしくは 消費まで	不可	不可	セーブに(無害)と記載のある呪文レベル3以下の呪文が範囲内で発動されたときに、術者がその対象であったかのようにその呪文の利益を得る。元々の対象も通常通り利益を受けることを選択できる。術者はこの追加された呪文の効果において術者であると見なされる。対象が複数の呪文であっても術者にのみ影響を与える。一度この効果を使用すると、この呪文は即座に終了する。	音声、動作	Brd5、Wiz5

変成術	ゴルムズ・アーマー <i>Gorum's Armor</i>	接触	1つの鎧か 1つの盾	1標準	10分/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	対象となった金属製の鎧もしくは盾はヤマアラシの棘のような小さな鉄製の針に覆われる。これらが着用者を傷つけることはない。これらはアーマー・スパイクやシールド・スパイクのように機能する。肉体武器で着用者を攻撃したクリーチャーは攻撃が命中するたびに、1ポイントの刺突ダメージを受ける。 5レベルの時点で、このスパイクは攻撃ロールとダメージ・ロールに+1の強化ボーナスを得る。 10レベルになると、この強化ボーナスは+2に向上する。 15レベルになると、このスパイクはアナーキックの特性を得る。 <b>物質要素</b> : 鉄製の針1つ	音声、動作、 物質	Clr1、Inq1、 Mgs1
方術 [善、火、光]	シールド・オヴ・ザ・ドーンフラワー <i>Shield of the Dawnflower</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv	本文	不可	片手に陽光の円盤を作り出す。近接武器で対象を攻撃した者は通常のダメージを与えるが、1d6+術者レベル(最大1d6+15)ポイントの[火]ダメージを被る。間合いのある武器で攻撃すればこのダメージは受けない。この盾はコンティニュアル・フレイムのように辺りを照らす。この呪文は同時に1つしか効果を受けられない。ファイヤー・シールドのように同種のダメージを与える呪文とは累積しない。 <b>物質要素</b> : 日光の円盤1つ	音声、動作、 信仰	Brd4、Clr4、 Mgs4、Pld4、 Rng4
幻術 (操影)	ダージ・オヴ・ザ・ヴィクトーリアス・ ナイト <i>Dirge of the Victorious Knights</i>	120ft	幅10ft、 120ft直線	1全R	瞬間	反応・半減	可	「シェリアックスのオペラ“ヘルナイトの勝利”の一部を演じることにより、術者は騎乗したヘルナイトの幻影を敵に突撃させることができる。この幻影の騎士は術者のマスに現れ、術者の指定した方向にまっすぐ移動し、経路内にいる全てのクリーチャーに術者レベル毎に1d6(最大20d6)ポイントのダメージを与える。このダメージの半分は[冷気]ダメージであり、残りは純粋な秘術の力によるダメージである。幻影の騎士は[力場]効果を通過することはできず、非実体クリーチャーやアンデッド・クリーチャーが通過できない場所を通過することもできない。 <b>焦点具</b> : 死んだヘルナイトの勲章がシェリアックスのオペラの脚本(いずれも100gp)	音声、動作、 焦点	Brd6
防御術	テレポート・トラップ <i>Teleport Trap</i>	中	一辺40ft 立方体 Lv個 (自在)	10分	1日/Lv	意志・無効	可	ある場所から発動時に指定した特定の場所へと瞬間移動させる防護を張る。指定した場所は開けた場所で固い面でなければならない。この呪文の範囲は壁や固い面、液体を透過する。 この呪文の効果で瞬間移動させられそうになったクリーチャーは意志セーブを行なうことができ、成功すれば一切瞬間移動しなくて済む(ただし瞬間移動効果は使用される)。失敗すれば、対象は指定した場所に移動する。(知識: 神秘学) (DC27)に成功すればこの呪文により移動させられたことに気付くが、この呪文により移動した先を特定することはできない。 属性、クリーチャー種別、特定のアイテムを持っていたり合言葉を知っているか、などでこの呪文の対象を制限することができる。このような制限の決定は呪文の発動時に決めておかななければならない。 パーマナンシイ可能。コストは7,000gp。複数のテレポート・トラップにより範囲を広げても1回のパーマナンシイ呪文で永続化できるが、コストは回数分消費すること。 <b>物質要素</b> : 磁鉄鉱の粉と銀粉(一辺40ftの立方体1つにつき100gp)	音声、動作、 物質	Wiz7
占術	ハロウイング <i>Harrowing</i>	接触	1体	10分	1日/Lvか 達成まで	—	—	ハロウ・デッキを使用して対象の未来を占う。自分以外のクリーチャーに使用する場合、対象は発動時間の間術者に隣接していなければならない。この効果はある特定の出来事や一連の行い(海賊王の討伐や魔剣を得るために旅する、など)を指定しなければならない。 術者はハロウ・デッキからカードを一枚引く(引き方は“Inner Sea 一般装備”を参照)。そのカードのスイートに関連した判定にボーナスを与える。そのカードの属性に従い、修正の値が決まる。 属性が対象と同じ…対象はその能力値を使用した判定に+2の幸運ボーナスを得る。 属性が対象と対立…対象はその能力値を使用した判定に-1のペナルティを被る。 上記以外…対象はその能力値を使用した判定に+1の幸運ボーナスを得る。 ペナルティは持続時間が出来事ないし行いの達成まで続く。 ボーナスは1回の判定により消費されるが、持続時間の経過で失われる。この消費はロール後に選択できるが、結果を告げられる前に使用を宣言すること。 この呪文の効果を複数得ることはできない。後からかけられたハロウイングは自動的に失敗する。  ◆スイートと関連した判定 ハンマー(【筋】): 攻撃ロール、鍵(【敏】): 反応セーヴィング・スロー、盾(【耐】): 頑健セーヴィング・スロー、本(【知】): 技能判定、星(【判】): 意志セーヴィング・スロー、冠(【魅】): 任意のd20ロール  ◆対立属性 秩序にして善⇔混沌にして悪、中立にして善⇔中立にして悪、混沌にして善⇔秩序にして悪、 秩序にして中立⇔混沌にして中立、 真なる中立⇔秩序にして善、混沌にして悪、混沌にして善、秩序にして悪から発動時に選択 <b>焦点具</b> : ハロウ・デッキ1組	音声、動作、 焦点	Brd3、Wiz3、 Wiz3
心術(強制) [精神作用]	ラヴァーズ・ヴェンジャンス <i>Lover's Vengeance</i>	接触	1体	1分	1日/Lv (解除可)か 消費まで	意志・無効 (無害)	可 (無害)	自身か恋人に選択したある敵に対する報復の怒りを呼び起こす。自分自身に発動したなら、その敵に再度出会ったときにレイジ呪文の利益を得る。恋人に発動したなら、その敵に恋人が遭遇した時にレイジ呪文の利益を得る。この呪文は特定の敵と遭遇してから1時間以内に発動しなければならない。もしこの呪文の条件となった敵が術者の恋人か元恋人だったなら、レイジ呪文の利益は2倍になる。この呪文は複数の条件に従い発動する効果を考慮する際には、コンティンジェンシイ呪文と見なされる。 <b>物質要素</b> : 宝飾品(100gp~)	音声、物質	Brd3、Clr3、 Wiz3、Wiz3