サモナー Summoner　　**HD:** d8　　**1レベル時所持金:**――
属性:なんでも
クラス技能:〈鑑定〉[知]、〈騎乗〉[敏]、〈言語学〉[知]、〈呪文学〉[知]、〈職能〉[判]、〈製作〉[知]、〈知識:すべて〉[知]、〈動物使い〉[判]、〈飛行〉[敏]、〈魔法装置使用〉[魅]。
レベル毎の技能ランク:2 + [知力] 修正値
習熟:単純武器、軽装鎧

レベル	攻撃ボーナス	頑健	反応	意志	特殊能力
1	+0	+0	+0	+2	初級秘術呪文、エイドロン、命のつながり、*サモン・モンスターI*
2	+1	+0	+0	+3	絆の知覚
3	+2	+1	+1	+3	*サモン・モンスターII*
4	+3	+1	+1	+4	同調者の盾
5	+3	+1	+1	+4	*サモン・モンスターIII*
6	+4	+2	+2	+5	使役者の呼び出し
7	+5	+2	+2	+5	*サモン・モンスターIV*
8	+6/+1	+2	+2	+6	位置転換
9	+6/+1	+3	+3	+6	*サモン・モンスターV*
10	+7/+2	+3	+3	+7	相
11	+8/+3	+3	+3	+7	*サモン・モンスターVI*
12	+9/+4	+4	+4	+8	上級同調者の盾
13	+9/+4	+4	+4	+8	*サモン・モンスターVII*
14	+10/+5	+4	+4	+9	命の絆
15	+11/+6/+1	+5	+5	+9	*サモン・モンスターVIII*
16	+12/+7/+2	+5	+5	+10	融合形態
17	+12/+7/+2	+5	+5	+10	*サモン・モンスターIX*
18	+13/+8/+3	+6	+6	+11	上級の相
19	+14/+9/+4	+6	+6	+11	*ゲート*
20	+15/+10/+5	+6	+6	+12	対なるエイドロン

一日当たりの呪文数 / 習得呪文数

	呪文レベル						
レベル	0	1	2	3	4	5	6
1	- / 4	1 / 2	---	---	---	---	---
2	- / 5	2 / 3	---	---	---	---	---
3	- / 6	3 / 4	---	---	---	---	---
4	- / 6	3 / 4	1 / 2	---	---	---	---
5	- / 6	4 / 4	2 / 3	---	---	---	---
6	- / 6	4 / 4	3 / 4	---	---	---	---
7	- / 6	4 / 5	3 / 4	1 / 2	---	---	---
8	- / 6	4 / 5	4 / 4	2 / 3	---	---	---
9	- / 6	5 / 5	4 / 4	3 / 4	---	---	---
10	- / 6	5 / 5	4 / 5	3 /4	1 / 2	---	---
11	- / 6	5 / 6	4 / 5	4 / 4	2 / 3	---	---
12	- / 6	5 / 6	5 / 5	4 / 4	3 / 4	---	---
13	- / 6	5 / 6	5 / 5	4 / 4	3 / 4	1 / 2	---
14	- / 6	5 / 6	5 / 6	4 / 4	4 / 4	2 / 3	---
15	- / 6	5 / 6	5 / 6	5 / 5	4 / 4	3 / 4	---
16	- / 6	5 / 6	5 / 6	5 / 5	4 / 5	3 / 4	1 / 2
17	- / 6	5 / 6	5 / 6	5 / 6	4 / 5	4 / 4	2 / 3
18	- / 6	5 / 6	5 / 6	5 / 6	5 / 5	4 / 4	3 / 4
19	- / 6	5 / 6	5 / 6	5 / 6	5 / 5	5 / 5	4 / 4
20	- / 6	5 / 6	5 / 6	5 / 6	5 / 6	5 / 5	5 / 5

特殊能力	説明
◆秘術呪文	・サモナーの呪文リストから呪文を習得。[魅力] が 10 + 呪文レベル以上必要。 セーヴィング・スローの難易度は 10 + 呪文レベル + [魅力] 修正値。呪文を準備する必要はない。 ・一日の呪文数は、[魅力] により増加する。習得呪文数は能力値の影響を受けない。 ・サモナー・レベル5および以後3レベル毎にサモナーは1つの呪文を同じレベルの新しい呪文と入れ替えられる。 ・軽装鎧による秘術呪文失敗確率を無視する。他の鎧や盾の失敗確率は通常通り受ける。 この能力は、他のクラスにより得た秘術呪文には適用されない。
◆初級秘術呪文 *Cantrip*	・0レベル呪文を、習得呪文リスト欄にある数だけ習得し、回数無制限で使用できる。
◆エイドロン *Eidolon*	・サモナーは1レベルの時点で、エイドロン (幻影を意味する) と呼ばれる来訪者を召喚する能力を得る。 エイドロンはサモナーとのリンクを形成し、いつも同じエイドロンのアスペクトを呼び出すことになる。 エイドロンの属性は召喚したサモナーと同じである。 ・エイドロンはヒット・ポイントが [耐久力] の負の値になるまでその次元界に帰らないことを除いては、召喚されたクリーチャーとして扱う。 ・エイドロンはサモナーと結びついており、*プロテクション・フロム・イーヴル*といった、召喚されたクリーチャーの接触を 妨げる効果を無視して攻撃や接触を行なうことができる。 ・サモナーは1日に1回、儀式を行なうことでエイドロンを呼び出すことができる。この儀式には1分間かかる。 召喚されたエイドロンはヒット・ポイントが減少していない状態で召喚され、サモナーが標準アクションにより送還するまで 存在する。*ディスペル・マジック*のような呪文では送還されないが、*ディスミサル*や*バニッシュメント*によっては送還される。 ・エイドロンはサモナーの望む姿を取る。 ・エイドロンのヒット・ダイス、セーヴィング・スロー、技能、特技、能力はサモナーのクラス・レベルに依存し、レベル上昇に伴い上昇する。 エイドロンは進化ポイントevolution pointsを持ち、これを使用することで能力やパワーを獲得する。 進化ポイントはサモナーのクラス・レベルに依存する。 サモナーがレベルアップ・するごとにエイドロンの進化ポイントの使用方法を決定し、それはサモナーがレベル・アップするまで 変更されない。 ・エイドロンの外見はいささか奇怪なもので、ある特定のクリーチャーに模した姿を取らせることはできない。 ・エイドロンはサモナーの額に浮かぶルーンと同じルーンをその身に刻んでいる。このルーンは平凡なものとして隠すことが できるが、*オルター・セルフ*や*ポリモーフ*のような呪文で消すことはできない (*インヴィジビリティ*のような呪文なら可能)。
◆生命共有 (超常) *Life Link*	・1レベルにおいて、サモナーはエイドロンと緊密な絆を結ぶ。 ・エイドロンが自らの次元界に戻らねばならないようなダメージを受けた時、サモナーはフリー・アクションとして、自らの ヒット・ポイントを失うことができる。失ったヒット・ポイントに等しい値だけ、エイドロンが被ったダメージを軽減させる。 これにより、エイドロンが次元界に戻るのを妨げることができる。 ・エイドロンとサモナーが100フィート以上離れると、エイドロンは全ての力を発揮できない。 100フィートより離れているが1000フィート以内である場合、現在のヒット・ポイントおよび最大ヒット・ポイントは半分になる。 1000フィートより離れているが10000フィート以内である場合、現在のヒット・ポイントおよび最大ヒット・ポイントは75%減少する。 10000フィートより離れてしまった場合、ただちに自らの次元界に帰ってしまう。 ・この方法により減少したヒット・ポイントは距離が近づいても回復しないが、最大ヒット・ポイントは元に戻る。
◆ *サモン・モンスターI* (擬呪)	・サモナーは *サモン・モンスターI*を一日に3＋サモナーの [魅力] 修正値に等しい回数だけ、擬似呪文能力として使用できる。 この能力は標準アクションとして使用し、クリーチャーは1レベル毎に1ラウンドだけ存在する。 ・3レベル、および以降2レベル毎に、この能力は1レベルずつ上昇し、より強力なクリーチャーを召喚できるようになる (最大で17レベルにおける *サモン・モンスターIX*)。 ・19レベルにおいて、この能力は*ゲート*もしくは *サモン・モンスターIX*のいずれかを選択して使用することができる。 *ゲート*として使用した場合、サモナーは物質要素を消費しなければならない。
◆結合感覚 (超常) *Bond Senses*	・2レベルにおいて、サモナーは標準アクションとして、エイドロンの聴覚、視覚、嗅覚、味覚、触覚を共有できる。 この能力は1日にサモナー・レベルごとに1ラウンドだけ使用できる。 エイドロンとの距離に制限はないが、同じ次元界にいなければならない。能力の終了はフリー・アクションである。
◆同調者の盾 (変則) *Shield Ally*	・4レベルにおいて、サモナーがエイドロンのエイドロンの間合いにいる限り、サモナーはACに＋2の盾ボーナスと セーヴィング・スローに＋2の状況ボーナスを得る。このボーナスはエイドロンが組みつき状態、無防備状態、 麻痺状態、朦朧状態、意識不明状態である場合には失われる。
◆造物主の 呼び声 (超常) *Maker's Call*	・6レベルにおいて、標準アクションとして、サモナーはエイドロンをそばに召喚することができる。 この能力は術者レベルがサモナー・レベルの *ディメンジョン・ドア*として扱う。 使用されたなら、エイドロンはサモナーの隣接したマス (もし隣接したマスが何者かに占められているなら、可能な限り 近いところ) に現れる。エイドロンが間合いがいにいる場合、この能力は無駄に終わる。 ・6レベルの時点で1日に1回使用できるが、6レベルを超える4レベル毎に1日の使用回数が1回ずつ増加する。
◆入れ替わり (超常) *Transposition*	・8レベルにおいて、サモナーは"使役者の呼び出し"の能力を使用して、エイドロンと場所を入れ替えることができる。 ・エイドロンがサモナーよりサイズが大きかった場合、占めていたマスの好きな場所に現れてよい。 ・エイドロンはサモナーが占めていた場所に可能ならば現れなければならない。それができない場合、可能な限り 近いところに現れる。
◆顕現 (超常) *Aspect*	・10レベルにおいて、サモナーはエイドロンの進化ポイントを2ポイントまで、自身の進化に使用できる。 エイドロンが所持していない進化を獲得することはできない。また、前提条件を満たしていなければならない。 ・この能力により、進化が増加する能力を選択してはならない。 ・この能力で消費されたポイントはエイドロンの進化ポイントから使用される (エイドロンの合計進化ポイントは減少する)。 ・エイドロンの進化を変更するタイミングで、この能力により獲得した進化を変更することができる。

特殊能力	説明
◆上級同調者の盾（超常） *Greater Shield Ally*	・12レベルにおいて、エイドロンの間合いにいる仲間1人はACに＋2の盾ボーナスと、セーヴィング・スローに＋2の状況ボーナスを獲得する。もしこの仲間がサモナー自身であるなら、ボーナスは＋4に増加する。 このボーナスはエイドロンが組みつき状態、無防備状態、麻痺状態、朦朧状態、意識不明状態である場合には失われる。
◆生命結合（超常） *Life Bond*	・14レベルにおいて、サモナーの命はエイドロンのものと結び付けられる。 ・エイドロンが1ポイント以上のヒット・ポイントを所持している限り、サモナーは死亡しない。 サモナーが死亡するようなダメージを受けた場合、超過分はエイドロンが受ける。 このダメージは1ポイント転送される。その結果、エイドロンのヒット・ポイントが［耐久力］の負の値に等しくなると、サモナーは死亡する。 ・死を与えるがダメージを与えない効果は、この能力による影響を受けない。 ・*ベイルフル・ポリモーフ*、*フレッシュ・トゥ・ストーン*、*インプリズンメント*、その他の実際のダメージを与えない効果はこの能力の影響を受けない。
◆融合形態（超常） *Merge Form*	・16レベルにおいて、全ラウンド・アクションとして、サモナーはエイドロンに接触し、融合した形態となることができる。 サモナーの所持品すべてがこの変身により取り込まれる。 ・この能力により融合している間、サモナーは損害の原因から守られ、呪文や効果の目標となることができない。 ・サモナーを目標とするような効果や呪文は、サモナーが現れるまで一時的に停止する。 ・サモナーはエイドロンを操作することで、エイドロンの内側にいても呪文を使用することができる。 物質要素はサモナーの所持品にある必要がある。 ・融合している間、エイドロンのアクションを直接指定できる。また、エイドロンの感覚を通して知覚でき、エイドロンの声を通して会話することができる。 ・サモナーはサモナー・レベルごとに1ラウンドの間、この能力を使用することができる。 ・この能力の終了は即行アクションである。その場合、サモナーはエイドロンの隣接したマスに現れる。 ・エイドロンが自身の次元界に帰らなければならないような事態になったなら、サモナーは即座に排出される。 加えて、4d6ポイントのダメージを受け、1ラウンドの間朦朧状態となる。
◆上位顕現（超常） *Greater Aspect*	・18レベルにおいて、サモナーはエイドロンの進化ポイントを6ポイントまで、自身の進化に使用できるようになる。 エイドロンの進化ポイント1ごとに、2ポイントの進化ポイントをサモナーは使用できる。 上記の点以外は、"顕現"と同様に扱う。
◆対なすエイドロン（超常） *Twin Eidolon*	・20レベルにおいて、サモナーはエイドロンと真なるつながりを共有する。 標準アクションとして、サモナーはエイドロンと同じ外見、同じ進化、形態、能力を獲得する。 ・サモナーの［筋力］、［敏捷力］、［耐久力］はエイドロンの基本能力値と同じになる。 ・サモナーは、自分の所持品の中から（［ポリモーフ］副種別の呪文を使用したかのように）その身体に取り込まれる所持品を選択する。持続効果のアイテムはこの方法で取り込んでも機能を持続させる。 ・サモナーはこの能力によって獲得するエイドロンの進化による能力に関連する、生来の攻撃と種族特徴を失う（ただし、ボーナス特技、技能、言語は除く）。サモナーのクラス特徴は保持する。 ・サモナーはこの形態を、1日にサモナー・レベル毎に1分だけ保つことができる。 この持続時間は連続している必要はないが、1分単位で消費される必要がある。 ・サモナーがこの能力を解除するのはフリー・アクションである。

◆エイドロン

クラス レベル	ヒット・ダイス	基本攻撃ボーナス	セーヴ 良好	セーヴ 貧弱	技能	特技	外皮ボーナス調整	〔筋〕〔敏〕調整	進化プール	特殊能力
1	2	+2	+3	+0	8	1	+0	+0	3	暗視、リンク、呪文共有
2	3	+3	+3	+1	12	2	+2	+1	4	身かわし
3	4	+4	+4	+1	16	2	+2	+1	5	能力値上昇
4	4	+4	+4	+1	16	2	+2	+1	7	
5	5	+5	+4	+1	20	3	+4	+2	8	
6	6	+6	+5	+2	24	3	+4	+2	9	忠誠
7	7	+7	+5	+2	28	4	+6	+3	10	
8	8	+8	+6	+2	32	4	+6	+3	11	能力値上昇
9	8	+8	+6	+2	32	4	+6	+3	13	複数回攻撃
10	9	+9	+6	+3	36	5	+8	+4	14	
11	10	+10	+7	+3	40	5	+8	+4	15	
12	11	+11	+7	+3	44	6	+10	+5	16	
13	12	+12	+8	+4	48	6	+10	+5	17	能力値上昇
14	12	+12	+8	+4	48	6	+10	+5	19	
15	13	+13	+8	+4	52	7	+12	+6	20	身かわし強化
16	14	+14	+9	+4	56	7	+12	+6	21	
17	15	+15	+9	+5	60	8	+14	+7	22	
18	16	+16	+10	+5	64	8	+14	+7	23	能力値上昇
19	16	+16	+10	+5	64	8	+14	+7	25	
20	17	+17	+10	+5	68	9	+16	+8	26	

項目	説明
◆ヒット・ダイス	・エイドロンの d10 ヒットダイス。それぞれに通常通り〔耐久力〕修正値が加わる。
◆基本攻撃ボーナス	・エイドロンの基本攻撃ボーナス。 エイドロンは高い攻撃ボーナスを得ても、肉体武器を使用した追加の攻撃回数を得ることはない。
◆セーヴ	・エイドロンのセーヴの基本値。良好か貧弱かは、エイドロンの基本形態によって決定される。
◆技能	・エイドロンが習得する技能ランクの合計値。 エイドロンの〔知力〕が10 以上なら、通常通り技能ランクにボーナスを得る（技能ランクは6＋〔知〕修正値）。 ・一度決定した技能は変更できない。 ・各技能毎の技能ランクの上限は、エイドロンのヒット・ダイスに等しい。 ・エイドロンのクラス技能は以下に示すとおりである。 サモナーは1レベルの時点で、追加で4つの技能をエイドロンのクラス技能として獲得させることができる。 〈隠密〉〔敏〕、〈真意看破〉〔判〕、〈製作〉〔知〕、〈知覚〉〔判〕、〈知識：次元界〉〔知〕、〈はったり〉〔魅〕。 飛行速度を持つエイドロンは、〈飛行〉〔敏〕もクラス技能として獲得できる。
◆特技	・エイドロンが習得する特技の合計数。任意の特技を獲得できる。 ・一度決定した特技は変更できない。 ・サモナーの変更により前提条件を満たせなくなった特技は、再び前提条件を満たすまで失われる。
◆外皮ボーナス調整	・エイドロンの外皮ボーナスが、この値だけ上昇する。
◆〔筋〕〔敏〕調整	・エイドロンの〔筋力〕〔敏捷力〕にこの値を加える。
◆進化プール *Evolution Pool*	・エイドロンが使用できる進化ポイントevolution pointsの合計値。 ・このポイントを使用して、エイドロンに特殊能力を与えることができる。 ・サモナーのレベル・アップと*トランスモグリファイ*呪文により、この割り振りを変更できる。

特殊能力	説明
◆暗視（変則） *Darkvision*	・エイドロンは60フィートの暗視を得る。
◆リンク（変則） *Link*	・〈動物使い〉を持っていなくても、サモナーは自分のエイドロンを一回のフリー・アクションで“扱い”、 一回の移動アクションとして”せきたてる”ことができる。 ・エイドロンに対する”野生動物との共感”と〈動物使い〉に +4 の状況ボーナスを得る。
◆呪文共有（変則） *Share Spells*	・サモナーは、目標が自身の呪文をエイドロンに対して、距離が接触の呪文として発動できる。 本来なら「種別：来訪者」に作用しない呪文であっても発動することができる。
◆身かわし（変則） *Evation*	・「反応・半減」の効果を受けたとき、反応セーヴに成功することでダメージを一切受けない。
◆能力値上昇	・エイドロンは、能力値一つを +1 する。
◆忠誠（変則） *Devotion*	・心術呪文や効果に対する意志セーヴに +4 の士気ボーナスを得る。
◆複数回攻撃 *Multiattack*	・3回以上の肉体攻撃を持っており、まだ習得していなければ〈複数回攻撃〉をボーナス特技として得る。 ・3回以上の肉体攻撃を持っていない場合、代わりに -5 のペナルティを受けて、主要肉体武器で2回目の 攻撃を行うことができるようになる。
◆身かわし強化（変則） *Improved Evation*	・「反応・半減」の効果を受けたとき、反応セーヴに成功することでダメージを一切受けず、 失敗しても半分しかダメージを受けない。

◆エイドロンの基本形態

基本形態	サイズ	移動速度	AC	頑健	反応	意志	攻撃	能力値 〔筋〕	〔敏〕	〔耐〕	〔知〕	〔判〕	〔魅〕	自動獲得進化 レベル	獲得する進化
四足獣	中型	40フィート	+2外皮	良好	良好	貧弱	噛みつき(1d6)	14	14	13	7	10	11	11	噛みつき、四肢(脚部)×2
人型	中型	30フィート	+2外皮	良好	貧弱	良好	かぎ爪(×2)（1d4）	16	12	13	7	10	11	11	かぎ爪、四肢(腕部)、四肢(脚部)
蛇体	中型	20フィート、登攀20フィート	+2外皮	貧弱	良好	良好	噛みつき(1d6)、尾の打撃(1d6)	12	16	13	7	10	11	11	噛みつき、登攀、尻尾、尾の打撃

◆エイドロンの進化

進化ポイント	必要レベル	進化内容	説明
1	1	噛みつき（変則） *Bite*	一次的攻撃として噛みつき攻撃を獲得する。 噛みつき攻撃は1d6（大型なら1d8、超大型なら2d6）ポイントのダメージを与える。 すでに噛みつき攻撃を持っていたなら、ダメージに（通常の［筋力］修正値の代わりに） ［筋力］修正値の1と1/2倍を加える。
1	1	かぎ爪（変則） *Claws*	二次的攻撃として、2回のかぎ爪攻撃を獲得する。 かぎ爪攻撃は1d4（大型なら1d6、超大型なら1d8）ポイントのダメージを与える。 この能力を獲得ためには、*四肢*の進化を選択している必要がある。 この進化は複数回選択できるが、選択の回数だけ四肢の進化を選択している必要がある。
1	1	登攀（変則） *Climb*	基本移動速度に等しい登攀移動速度を得る。 この進化は複数回選択でき、追加の1回ごとに登攀移動速度は20フィート上昇する。
1	1	えら呼吸（変則） *Gills*	えらを獲得し、水中でも呼吸可能になる。
1	1	ダメージ強化 （変則） *Improved Damage*	エイドロンの肉体武器を一つ選択する。その肉体武器のダメージダイスが一段階上昇する。 この進化は複数回選択できるが、累積はしない。異なる肉体武器に適用すること。
1	1	外皮強化（変則） *Improved Natural Armor*	外皮に＋2のボーナスを得る。この進化はサモナー・レベル5ごとに一度選択できる。
1	1	魔力を帯びた攻撃 （超常） *Magic Attacks*	全ての肉体武器はダメージ減少を克服する際、魔法の武器として扱われる。 サモナーのレベルが10以上なら、全ての肉体武器はダメージ減少を克服する際、 エイドロンの属性を持っているものとして扱われる。
1	1	はさみ（変則） *Pincers*	ひと組の四肢に大きなハサミを生やし、二次的攻撃として2回のはさみ攻撃を獲得する。 はさみ攻撃は1d6（大型なら1d8、超大型なら2d6）ポイントのダメージを与える。 つかみの進化を獲得しているなら、はさみによる組み付きの戦技ボーナスに＋2のボーナスを得る。 この進化を選択するには、*四肢（腕部）*の進化を獲得していなければならない。 基本形態で所持しているかぎ爪を（1進化ポイント支払い）*はさみ*に変更することができる。 この進化は複数回選択できるが、選択の回数だけ四肢の進化を選択している必要がある。
1	1	飛びかかり（変則） *Pounce*	突撃時に全力攻撃を行えるようになる。 基本形態が四足獣でなければ選択できない。
1	1	引き寄せ（変則） *Pull*	肉体武器を一つ選択する。その肉体武器の攻撃が成功したなら、即座に一回の戦技判定を行なう。 成功したなら、攻撃の対象はエイドロンに5フィート引き寄せられる。 この能力はエイドロンと同じかより小さいクリーチャーにしか効果がない。 この能力で引き寄せられたクリーチャーは機会攻撃を誘発しない。 この進化を獲得するには、エイドロンは10フィート以上の間合いを持っていなければならない。 この進化は複数回選択できるが、累積はしない。異なる肉体武器に適用すること。
1	1	突き飛ばし（変則） *Push*	肉体武器を一つ選択する。その肉体武器の攻撃が成功したなら、即座に一回の戦技判定を行なう。 成功したなら、攻撃の対象はエイドロンから離れる方向に5フィート突き飛ばされる。 この能力はエイドロンと同じかより小さいクリーチャーにしか効果がない。 この能力で突き飛ばされたクリーチャーは機会攻撃を誘発しない。 この進化は複数回選択できるが、累積はしない。異なる肉体武器に適用すること。
1	1	間合い（変則） *Reach*	一つの攻撃手段を選択する。その攻撃の間合いは5フィート長くなる。
1	1	抵抗（変則） *Resistance*	[酸]、[冷気]、[電気]、[火]、[音波]から一つの属性を選択し、その属性に対する抵抗5を得る。 この抵抗はサモナー・レベル5ごとに5ずつ上昇し、最大で10レベル時の15となる。 この進化は複数回選択できるが、累積はしない。異なる属性を選択すること。
1	1	鋭敏嗅覚（変則） *Scent*	鋭敏嗅覚の能力を獲得する。 嗅覚により30フィート（風上なら60フィート、風下なら15フィート）以内の敵を感知できる。 範囲内にクリーチャーが存在することを知ることはできるが、居場所は特定できない。 特定には移動アクションが必要。その居場所が5フィート以内なら、特定できる。 鋭敏嗅覚により、クリーチャーを追跡することができる（Bestiary を参照）。
1	1	技能の練達者（変則） *Skilled*	技能一つを選択する。選択した技能の判定に＋8の種族ボーナスを得る。 この進化は複数回選択できるが、累積はしない。異なる技能を選択すること。
1	1	叩きつけ（変則） *Slam*	一次的攻撃として叩きつけ攻撃を獲得する。 叩きつけ攻撃は1d8（大型なら2d6、超大型なら2d8）ポイントのダメージを与える。 つかみの進化を獲得しているなら、はさみによる組み付きの戦技ボーナスに＋2のボーナスを得る。 この進化を選択するには、*四肢（腕部）*の進化を獲得していなければならない。 基本形態で所持しているかぎ爪を（1進化ポイント支払い）*叩きつけ*に変更することができる。 この進化は複数回選択できるが、選択の回数だけ四肢の進化を選択している必要がある。
1	1	針（変則） *Sting*	一次的攻撃として、針攻撃を獲得する。 針攻撃は1d4（大型なら1d6、超大型なら1d8）ポイントのダメージを与える。 この進化を選択するには、*尻尾*の進化を獲得していなければならない。 この進化は複数回選択できるが、選択の回数だけ*尻尾*の進化を選択している必要がある。
1	1	水泳（変則） *Swim*	基本移動速度に等しい水中移動速度を得る。 水中で呼吸する能力を持っていなければ選択することができない。 この進化は複数回選択でき、追加の1回ごとに水中移動速度は20フィート上昇する。
1	1	尻尾（変則） *Tail*	尻尾を生やす。何かの上でバランスをとるための（軽業）判定に＋2の種族ボーナスを得る。 この進化は複数回選択できる。

進化ポイント	必要レベル	進化内容	説明
1	1	尻尾での攻撃 （変則） *Tail Slap*	二次的攻撃として、尾による攻撃を獲得する。 尾による攻撃は1d6（大型なら1d8、超大型なら2d6）ポイントのダメージを与える。 この進化を選択するには、*尻尾*の進化を獲得していなければならない。 この進化は複数回選択できるが、選択の回数だけ*尻尾*の進化を選択している必要がある。
1	1	触手（変則） *Tentacle*	二次的攻撃として、触手攻撃を獲得する。 触手攻撃は1d4（大型なら1d6、超大型なら1d8）ポイントのダメージを与える。 この進化は複数回選択できる。
1	1	足払い（変則） *Trip*	噛みつき攻撃が成功したなら、即座に戦技判定を行なうことができる。 成功したなら、攻撃の目標は転倒する。失敗しても足払いを受けることはない。 この能力はエイドロンと同じかより小さいクリーチャーにしか効果がない。 この進化を獲得するには、*噛みつき*の進化を選択していなければならない。
1	1	翼の打撃（変則） *Wing Buffet*	二次的攻撃として、2回の翼による攻撃を獲得する。 翼による攻撃は1d4（大型なら1d6、超大型なら1d8）ポイントのダメージを与える。 この進化を獲得するには、*翼による飛行*の進化を選択していなければならない。
1(2)	1	武器鍛錬（変則） *Weapon Training*	ボーナス特技として《単純武器習熟》を獲得する。 追加で1ポイントの進化ポイントを消費すれば、全ての軍用武器に習熟できる。
1(2)	1	鎧鍛錬（変則） *Armor Training*	エイドロンはボーナス特技として《軽装鎧習熟》と《盾習熟》を獲得する。 追加で1ポイントの進化ポイントを消費すれば、《中装鎧習熟》と《重装鎧習熟》も獲得する。
1 （～10）	*	擬似呪文能力 （擬呪） *Spell-like Ability*	ウィザード／ソーサラー呪文リストから一つの呪文を選択する。 選択した呪文を擬似呪文として、一日に1回（0レベル呪文ならば3回）使用できる。 セーヴ難易度はエイドロンの［魅力］修正値に基づく。 エイドロンには10＋呪文レベルに等しい［魅力］が必要。 サモナーには、選択した呪文の呪文レベルの2倍以上のサモナー・レベルが必要。 進化ポイントは、呪文レベルに等しい値（最低1）だけ消費する。 追加で1ポイントの進化ポイントを消費すれば、一日に3回（0レベル呪文は回数無制限で） 使用できるようになる。
2	1	能力値上昇（変則） *Ability Increase*	一つの能力値を＋2上昇する。この進化は複数回選択できる。 この能力は一つの能力値には一度しか適用できず、サモナー6レベル毎に追加で一度選択できる。
2	1	締めつけ（変則） *Constrict*	*つかみ*の進化を使用して組みつきに成功したとき、*つかみ*の進化を使用したのと等しい 追加ダメージを与える。この進化は基本形態が蛇体のエイドロンにしか選択できない。
2	5	属性攻撃（超常） *Energy Attack*	[酸]、[冷気]、[電気]、[火]から一つの属性を選択する。エイドロンの肉体攻撃が命中したとき、 選択した属性による1d6ポイントの追加ダメージを与える。
2	1	突き刺し（変則） *Gore*	頭に数本の角を生やし、一次的攻撃として突き刺し攻撃を行えるようになる。 突き刺し攻撃は1d6（大型なら1d8、超大型なら2d6）ポイントのダメージを与える。
2	1	つかみ（変則） *Grab*	噛みつき、かぎ爪、叩きつけ、尾による打撃、触手から一つを選択する。 選択した攻撃が成功したとき、エイドロンは即座に戦技判定を行え、成功すれば対象に組みつく。 この能力は1段階以上小さいクリーチャーにしか使用できない。 また、組みつきにおける戦技判定に＋4のボーナスを得る。
2	7	完全耐性（超常） *Immunity*	[酸]、[冷気]、[電気]、[火]、[音波]から一つの属性を選択し、その属性に対する完全耐性を得る。 この進化は複数回選択できるが、累積はしない。異なる属性を選択すること。
2	1	四肢（変則） *Limbs*	四肢を獲得する。四肢は脚部か腕部かを選択する。 脚部なら、基本移動速度が＋10フィートされる。 腕部なら、それを基にした進化を獲得する前提となる（この進化のみで肉体武器は獲得しない）。 習熟しているなら、腕部を使用して武器を使用できる。 この進化は複数回選択できる。
2	4	ひっかき（変則） *Rake*	組みついた状態の敵に対して、一次的攻撃として2回のひっかき攻撃を行えるようになる。 引っかき攻撃は1d4（大型なら1d6、超大型なら1d8）ポイントのダメージを与える。 この進化は基本形態が四足獣のエイドロンにしか選択できない。
2	6	かきむしり（変則） *Rend*	1ラウンド中に同じ目標に対して二回のかぎ爪による攻撃を成功させた場合、かぎ爪はその肉体を 引き裂き、追加ダメージを与える。このダメージは通常のかぎ爪の攻撃にエイドロンの［筋力］ 修正値の1.5倍を足したものとなる。
2	1	蹂躙（変則） *Trample*	全ラウンドアクションとして、エイドロンは自分より一段階以上小さい敵を蹴散らすことができる。 これは蹴散らしの戦技と同様に扱うが、判定を行う必要は無く、移動経路に敵が存在するれば良い。 対象となったクリーチャーは1d6（大型なら1d8、超大型なら2d6）に［筋力］修正値の1.5倍を加えた ダメージを受ける。対象となった目標は－4のペナルティを受けて機会攻撃を行なうことができる。 目標が機会攻撃を行うのを諦めるなら、代わりに反応セーブを行い、ダメージを半分にすることが できる。このセーブ難易度は（10+エイドロンのヒット・ダイスの半分＋エイドロンの［筋力］修正値）と なる。一体の目標には、1ラウンドに一回しかダメージを与えることはできない。 基本形態が四足獣か人型のエイドロンにしか選択できない。
2	7	振動感知（変則） *Tremorsense*	大地の震動を感じ取れるようになり、30フィート以内への震動感知が可能となる。 この効果は*非視覚的感知*の進化と同じように作用するが、エイドロンとクリーチャーの両者が 大地の上にいなければ居場所を特定することができない。

進化ﾎﾟｲﾝﾄ	必要ﾚﾍﾞﾙ	進化内容	説明
2(4)	7	毒（変則） *Poison*	噛みつきか針攻撃のどちらかを選択する。選択した種類の攻撃に成功すれば、対象は毒に侵される。 エイドロンの毒―種別：毒（致傷）；セーブ：頑健・無効；頻度：4ラウンドまでラウンド毎1回； 効果：1d4［筋力］ダメージ；治癒：セーブ1回。 セーブ難易度は（10＋エイドロンのヒット・ダイスの半分＋エイドロンの［耐久力］修正値）。 追加で進化ポイントを2ポイント消費することで、［耐久力］ダメージを与えるようにすることができる。
2〜	5	飛行（変則もしくは超常） *Flight*	蝙蝠、鳥、蟲、ドラゴンのものに似た翼を手に入れ飛行できるようになる。 基本移動速度に等しい飛行速度を得る。 機動性は小型、中型は良好、大型は平均的、超大型は貧弱である。 追加で2ポイントの進化ポイントを消費することで、エイドロンの飛行は魔法的なものとなる。 エイドロンは翼を失い、機動性は完璧となる。魔法的な飛行は超常能力である。 さらに追加で1ポイント消費するごとに、エイドロンの飛行速度は20フィート上昇する。
3	9	擬似視覚（変則） *Blindsense*	射程30フィートの擬似視覚の能力を手に入れる。 この能力により、知覚判定を行わなければ見ることができないクリーチャーの位置を特定することができる。そのクリーチャーは依然としてエイドロンに対して良好な遮蔽を持っているものとして扱う。 不可視のクリーチャーからの攻撃で、エイドロンがACから［敏捷力］ボーナスを失うことはない。
3	9	穴掘り（変則） *Burrow*	基本移動速度の半分の穴掘り移動の能力を得る。この移動能力は土、粘土、砂、大地に対して有効となる。この移動によって穴が残ることはなく、地表に痕跡も残さない。
3	6	大型（変則） *Large*	サイズが大型になる。［筋力］に＋8、［耐久力］に＋4、外皮に＋2、戦技ボーナスと戦技防御値に＋1のボーナスを得る。また、［敏捷力］に－2、ACと攻撃ロールに－1、〈飛行〉技能に－2、〈隠密〉技能に－4のペナルティを与える。
3	9	飲み込み（変則） *Swallow Whole*	飲み込みの能力を得る。自分のターン開始時に組み付き状態であるクリーチャーに対して噛みつき攻撃を行うなら（*つかみ*の進化を参照）、エイドロンはそのクリーチャーを飲み込むために戦技判定を行うことができる。この能力はエイドロンより1段階以上小さいクリーチャーにしか使用できない。 飲み込まれたクリーチャーは、ラウンド毎に1d6の[酸]ダメージとエイドロンの噛みつき攻撃に等しいダメージを受ける。 飲み込まれたクリーチャーは組み付き状態として扱われるが、軽い斬撃武器または軽い刺突武器で切り裂いて脱出しようとすることができる。切り開くために必要なダメージはヒット・ポイント総計の1/10。 切り開くための攻撃に対するエイドロンのACは（10＋エイドロンの外皮ボーナスの1/2）。 飲み込まれたクリーチャーが切り開いて脱出した場合、そのダメージを治療するまでこの能力を失う。 また、飲み込まれたクリーチャーは通常通り組み付きから逃れることを試みることができる。 成功すればエイドロンの口まで出ることができ、逃れることを試みるか、再び飲み込まれることができる。 この進化を選択するためには、エイドロンは噛み付き攻撃をトリガーとした*つかみ*の進化を選択していなければならない。
3	7	糸（変則） *Web*	糸を紡ぐことができるようになる。この糸はエイドロンと、その同じサイズ以下のクリーチャー1体を支えることができる。またこの能力により、一日に8回、遠隔接触攻撃としてエイドロンより一段階大きいサイズまでのクリーチャーを網で絡め取ることができる。 網は射程単位は10フィートで、最大射程は50フィート。 網に絡め取られたクリーチャーは〈脱出術〉判定か－4のペナルティを受けた［筋力］判定に成功すれば脱出することができる。脱出の難易度は（10＋エイドロンのHDの半分＋エイドロンの［耐久力］修正値）。 エイドロンは登攀速度で自分自身の糸を移動でき、糸に触れたクリーチャーの位置も特定できる。 この進化を選択するためには、*登攀*の進化を選択していなければならない。
3(5)	9	ダメージ減少（超常） *Damage Reduction*	秩序、混沌、善、悪から一つの属性を選択する。エイドロンはダメージ減少5/選択した属性を得る。 この属性は、エイドロンの持つ属性の一つと対立していなければならない。 12レベル以降、更に2点の進化ポイントを消費することで、ダメージ減少の値は10に上昇する。
4	11	非視覚的感知（変則） *Blindsight*	30フィートの非視覚的感知の能力を得る。目標への効果線がある限り、暗闇、透明、大部分の遮蔽を無視して、通常通りに行動し、攻撃することができる。 この進化を選択するためには、*擬似視覚*の進化を選択していなければならない。
4	11	畏怖すべき存在（超常） *Frightful Presence*	畏怖すべき存在の能力を得る。エイドロンは突撃や攻撃などの攻撃的な行動の一部としてこの能力を起動できる。30フィート以内の敵は意志セーブを行い、失敗すると3d6ラウンドの間怯え状態となる。 セーブ難易度は（10＋エイドロンのヒット・ダイスの半分＋エイドロンの［魅力］修正値）。 エイドロンが目標となった敵よりヒット・ダイスが4以上多かった場合、対象は怯え状態ではなく恐慌状態となる。エイドロンよりヒット・ダイスの高い敵は、この能力に完全耐性を持つ。
4	11	超大型（変則） *Huge*	サイズが超大型になる。［筋力］に＋8、［耐久力］に＋4、外皮に＋3、戦技ボーナスと戦技防御値に＋1のボーナスを得る。また、［敏捷力］に－2、ACと攻撃ロールに－1、〈飛行〉技能に－2、〈隠密〉技能に－4のペナルティを与える（ACと攻撃ロールに被るペナルティはサイズ・ペナルティ）。 この進化を選択するためにはエイドロンは*大型*の進化を選択していなければならない。 *大型*の進化によるボーナスと、本進化によるボーナスは累積する。
4	9	呪文抵抗（変則） *Spell Resistance*	呪文抵抗の能力を得る。エイドロンの呪文抵抗は（11＋サモナー・レベル）に等しい。 この呪文抵抗はサモナーの発動した呪文には効果を持たない。
4(〜7)	9	ブレス攻撃（超常） *Breath Weapon*	ブレス攻撃を得る。［酸］、［冷気］、［電気］、［火］から一つ選択する。 30フィート円錐形（あるいは60フィート直線）に、ヒット・ダイスごとに1d6ポイントの選択した属性によるダメージを与えるブレス攻撃を行えるようになる。 難易度（10＋エイドロンのヒット・ダイスの半分＋エイドロンの［耐久力］修正値）の反応セーブに成功すればダメージを半減させることができる。 この能力は1日に1度使用できる。追加で1ポイントの進化ポイントを費やす毎に、追加で1回使用できるようになる（最大で1日3回）。

進化ﾎﾟｲﾝﾄ	必要ﾚﾍﾞﾙ	進化内容	説明
4 (〜12)	11	高速治癒（超常） *Fast Healing*	高速治癒1の能力を得る。エイドロンは自然治癒のように、1ラウンドに1点のダメージを回復する。 高速治癒は飢餓、乾き、窒息により失われたヒット・ポイントを回復せず、破損した肉体の一部を再生することもなければ、切断された部位を癒着させることもない。 高速治癒はエイドロンが生存している間だけ効果を発揮する。 さらに追加で2点の進化ポイントを消費するごとに、1ラウンドごとの回復量は1ずつ上昇する（最大で5）。

★参考：進化系図　（A ― B … B の進化を獲得するために A が前提となることを表す）

四肢 ― かぎ爪 ― かきむしり（必須ではないが獲得しないと無効）
四肢（腕部）┬ はさみ
　　└ 叩きつけ
尻尾 ┬ 針 ― 毒
　　└ 尻尾での攻撃
噛みつき ┬ 足払い
　　└ 毒
飛行（翼）― 翼の打撃
つかみ（噛みつき）― 飲み込み
登攀 ― 糸

◆サモナー呪文リスト

呪文レベル	呪文
0	アーケイン・マーク
	アシッド・スプラッシュ
	オープン／クローズ
	ガイダンス
	デイズ
	ディテクト・マジック
	メイジ・ハンド
	メッセージ
	メンディング
	ライト
	リード・マジック
	レジスタンス
1	アイデンティファイ
	アラーム
	アンシーン・サーヴァント
	ヴェントリロキズム
	エクスペディシャス・リトリート
	エンデュア・エレメンツ
	エンラージ・パースン
	グリース
	サモン・モンスターⅠ
	シールド
	ジャンプ
	デイズ・モンスター
	フェザー・フォール
	プロテクション・フロム・ケイオス／イーヴル／グッド／ロー
	マウント
	マジック・ファング
	マジック・マウス
	メイジ・アーマー
	リデュース・パースン
2	アウルズ・ウィズダム
	イーグルズ・スプレンダー
	インヴィジビリティ
	ウィンド・ウォール
	オルター・セルフ
	キャッツ・グレイス
	グリッターダスト
	サモン・スウォーム
	サモン・モンスターⅡ
	シー・インヴィジビリティ
	スパイダー・クライム
	スロー
	ディテクト・ソウツ
	バーク・スキン
	ファントム・スティード
	フォクセス・カニング
	ブラー
	ブルズ・ストレンクス
	プロテクション・フロム・アローズ
	ベアズ・エンデュアランス
	ヘイスト
	ミスディレクション
	レヴィテート
	レジスト・エナジー

呪文レベル	呪文
3	ウォーター・ブリージング
	ウォール・オヴ・アイス
	ウォール・オヴ・ファイアー
	グレーター・インヴィジビリティ
	グレーター・マジック・ファング
	サモン・モンスターⅣ
	ストーンスキン
	タンズ
	チャーム・モンスター
	ディスプレイスメント
	ディスペル・マジック
	ディメンジョナル・アンカー
	ディメンジョン・ドア
	ノン・ディテクション
	ヒロイズム
	ファイアー・シールド
	フライ
	ブラック・テンタクルズ
	プロテクション・フロム・エナジー
	マイナー・クリエイション
	マジックサークル・アゲインスト・ケイオス／イーヴル／グッド／ロー
	マス・エンラージ・パースン
	マス・リデュース・パースン
	レイジ
	ロケート・クリーチャー
4	インセクト・プレイグ
	ウォール・オヴ・ストーン
	オーヴァーランド・フライト
	コンタクト・アザー・プレーン
	サモン・モンスターⅤ
	センディング
	ディスミサル
	テレポート
	ベイルフル・ポリモーフ
	ホールド・モンスター
	マジック・ジャー
	マス・アウルズ・ウィズダム
	マス・イーグルズ・スプレンダー
	マス・キャッツ・グレイス
	マス・フォクセス・カニング
	マス・ブルズ・ストレンクス
	マス・ベアズ・エンデュアランス
	メイジズ・フェイスフル・ハウンド
	メジャー・クリエイション
	レッサー・プレイナー・バインディング
5	イセリアル・ジョーント
	ウォール・オヴ・アイアン
	クリーピング・ドゥーム
	グレーター・ディスペル・マジック
	グレーター・テレポート
	グレーター・ヒロイズム
	サモン・モンスターⅦ
	シクウェスター
	シミュレイクラム
	スペル・ターニング
	トゥルー・シーイング
	バニッシュメント
	プレイナー・バインディング
	プレイン・シフト
	マス・インヴィジビリティ
	リパルジョン

呪文レベル	呪文
6	アンティパシー
	インセンディエリ・クラウド
	グレーター・プレイナー・バインディング
	サモン・モンスターⅨ
	シンパシー
	ディサーン・ロケーション
	ディメンジョナル・ロック
	テレポーテーション・サークル
	ドミネイト・モンスター
	バインディング
	プロテクション・フロム・スペルズ
	マス・チャーム・モンスター
	メイズ

ウィッチ Witch　　**HD:** d6　　**1レベル時所持金：**――
属性：なんでも
クラス技能：〈威圧〉［魅］、〈呪文学〉［知］、〈職能〉［判］、〈製作〉［知］、〈知識：次元界〉［知］、〈知識：自然〉［知］、〈知識：神秘学〉［知］、〈知識：歴史〉［知］、〈治療〉［判］、〈飛行〉［敏］、〈魔法装置使用〉［魅］。
レベル毎の技能ランク：2 ＋［知力］修正値
習熟：単純武器。

レベル	攻撃ボーナス	頑健	反応	意志	特殊能力
1	+0	+0	+0	+2	初級秘術呪文、呪い、ウィッチの使い魔
2	+1	+0	+0	+3	呪い
3	+1	+1	+1	+3	
4	+2	+1	+1	+4	呪い
5	+2	+1	+1	+4	
6	+3	+2	+2	+5	呪い
7	+3	+2	+2	+5	
8	+4	+2	+2	+6	呪い
9	+4	+3	+3	+6	
10	+5	+3	+3	+7	呪い、上位の呪い
11	+5	+3	+3	+7	
12	+6/+1	+4	+4	+8	呪い
13	+6/+1	+4	+4	+8	
14	+7/+2	+4	+4	+9	呪い
15	+7/+3	+5	+5	+9	
16	+8/+3	+5	+5	+10	呪い
17	+8/+3	+5	+5	+10	
18	+9/+4	+6	+6	+11	呪い、大いなる呪い
19	+9/+4	+6	+6	+11	
20	+10/+5	+6	+6	+12	呪い

一日当たりの呪文数 / 習得呪文数

レベル	呪文レベル 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	1	---	---	---	---	---	---	---	---
2	4	2	---	---	---	---	---	---	---	---
3	4	2	1	---	---	---	---	---	---	---
4	4	3	2	---	---	---	---	---	---	---
5	4	3	2	1	---	---	---	---	---	---
6	4	3	3	2	---	---	---	---	---	---
7	4	4	3	2	1	---	---	---	---	---
8	4	4	3	3	2	---	---	---	---	---
9	4	4	4	3	2	1	---	---	---	---
10	4	4	4	3	3	2	---	---	---	---
11	4	4	4	3	3	2	1	---	---	---
12	4	4	4	4	3	3	2	---	---	---
13	4	4	4	4	4	3	2	1	---	---
14	4	4	4	4	4	3	3	2	---	---
15	4	4	4	4	4	4	3	2	1	---
16	4	4	4	4	4	4	3	3	2	---
17	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

特殊能力	説明
◆秘術呪文	・ウィッチの呪文リストから呪文を習得。［知力］が 10 ＋ 呪文レベル以上必要。 セーヴィング・スローの難易度は 10 ＋ 呪文レベル ＋ ［知力］修正値。事前に準備（1時間使い魔と心を通わす）が必要。 ・一日の呪文数は、［知力］により増加する。習得呪文数に上限はない。
◆初級秘術呪文 *Cantrips*	・0レベル呪文を回数無制限で発動できる。 1日毎に使用できる呪文の種類が「一日当たりの呪文数」表に納められている。
◆呪い（まじない） *Hex*	・1レベルに1つ、魔法的な技である"呪い"を習得する。 ・2レベル、および以後2レベル毎に追加の呪いを習得する。同じ呪いを2度習得することはできない。 ・特記ない限り、呪いは標準アクションを必要とし、機会攻撃を誘発する。 また、セーヴ難易度は（10＋ウィッチ・レベルの半分＋ウィッチの［知力］修正値）に等しい。
◆ウィッチの使い魔（変則） *Witch's Familiar*	・1レベルにおいて、ウィッチは魔術の師であり道を示してくれる使い魔と緊密な絆を結ぶ。 ・使い魔は技能判定へのボーナスと追加呪文をウィッチに提供する。 ・ウィッチは呪文を準備するために、使い魔と心を通わせる必要がある。使い魔はウィッチが記憶している呪文を全て保持しており、ウィッチは使い魔なしに呪文を準備することはできない。 ・ウィッチの使い魔は、1レベルの時点で全ての0レベル呪文と1レベル呪文を3つ（ウィッチが選択）保持した状態である。ウィッチは1レベル呪文を、追加で［知力］修正値に等しい数使い魔に保持させることができる。 ・ウィッチは特別な儀式を通して、使い魔から新しい呪文を教わることができる。 ①新しいウィッチ・レベルを獲得するごとに、新しいウィッチ・レベルで使用することのできる呪文から2つの呪文を新たに獲得する。 ②他のウィッチの使い魔から呪文を教わる。 呪文レベル毎に1時間かけて使い魔から教わった後、ウィッチの使い魔が難易度（15＋呪文レベル）の〈呪文学〉判定に成功すれば、呪文を教わることができる。失敗したら、新たに〈呪文学〉技能のランクを獲得するまでは再挑戦できない。ウィッチが死亡したとき、その使い魔は24時間は呪文の知識を保持しており、その間に他の使い魔に呪文を授けることができる（GMの判断に従うこと）。 ③巻物から学習する。 呪文レベル毎に1時間かけて巻物を読み説いた後、巻物を焼き、その灰で特別な飲料か粉を作成し、使い魔に与える。これにより巻物は失われる。その後、ウィッチは難易度（15＋呪文レベル）のウィッチの〈呪文学〉判定を行ない、成功すれば呪文を学習できる。失敗しても巻物は戻ってこない。
◆上位の呪い *Major Hex*	・10レベル、および以降2レベル毎に"上位の呪い"を習得することができる。
◆大いなる呪い *Grand Hex*	・18レベル、および以降2レベル毎に"大いなる呪い"を習得することができる。

◆呪いリスト

名称	説明
枯らし (超常) *Blight*	区域に使用するか、種別が動物もしくは植物のクリーチャーに使用する。 区域に使用するなら、半径（クラス・レベル×10）フィートの植物は枯れ始め、 1週間もするとその区域の植物はすべて死んでしまう。 種別が動物もしくは植物のクリーチャーに使用する場合、以下の呪いを 与える。"枯らしの呪い"――種別：呪い、セーヴ：意志で終了、頻度：1日1回、 効果：1［耐］ダメージ。 いずれの効果も*リムーヴ・カース*呪文や同種の魔法で解呪できる。 解呪の難易度はセーヴ難易度に等しい。 同時に一つの"枯らし"しか行えず、他の"枯らしの呪い"を使用したなら 以前に使用していた効果は自動的に解呪される。
狂い笑い （超常） *Cackle*	移動アクションで狂気の笑い声を上げることができる。 30フィート以内にいるクリーチャーで、"苦痛の呪い Agony Hex"、"魅了の呪い Charm Hex"、"悪意の視線の呪い Evil eye Hex"、"幸運の呪い Fortune Hex"、 "不幸の呪い Misforture Hex"、"防護の呪い Ward Hex"の影響下にあるものは その呪いの持続時間が1ラウンド延びる。
大釜（変則） *Cauldron*	（ポーション作成）の特技を獲得する。 加えて、（製作：錬金術）技能に＋4の洞察ボーナスを得る。
魅了（超常） *Charm*	種別が動物もしくは人型生物のクリーチャーを手招きや心地よい声で魅了する。 （交渉）技能に成功したように対象の態度を一段階改善する。 この効果はウィッチの［知力］修正値に等しいラウンドだけ持続する。 意志セーヴに成功すればこの効果を免れる。 成否に関わらず、対象となったものは1日の間この呪いの対象とならない。 8レベルにおいて、この効果は態度を二段階改善する。 この効果は[精神作用][魅了]効果である。
魔女集会 （変則） *Coven*	ハグの魔女集会に参加する目的において、ハグとして扱われる。 3体以上のハグもしくはこのまじないを使用したウィッチが互いに10フィート以内に 集まったなら、ハグを含む魔女集会にいる限り特別な儀式魔法を使用できる （Pathfinder RPG Bestiary p.167を参照）。ハグが魔女集会に参加していない場合、 魔女集会に参加している最も低いレベルのウィッチにより儀式魔法は決定される。 1レベル――*ブレス*または*ベイン*（難易度14）、3レベル――*オーギュリィ*、 5レベル――*スピーク・ウィズ・デッド*、7レベル――*ビストウ・カース*（難易度16） または*リムーヴ・カース*、9レベル――*コミューン*。 これらの呪文は累積する。すなわち、集会の最低レベルのウィッチが5レベルなら、 彼らは*ブレス*または*ベイン*、*オーギュリィ*、*スピーク・ウィズ・デッド*を使用できる。 この魔法を使用するには、3人のウィッチ全員が全ラウンド・アクションを費やす 必要がある。これらの呪文の術者レベルは、集会の最低レベルのウィッチもしくは ハグのレベルに等しい。
変装（超常） *Disguise*	1日にクラス・レベルごとに1時間、*ディスガイズ・セルフ*を使用したように外見を 変える。持続時間は連続している必要はないが、1時間単位で消費すること。

名称	説明
悪意の視線 （超常） *Evil Eye*	30フィート以内にいる、ウィッチが見ることのできるものに不安を抱かせることで、 以下のいずれか（ウィッチが選択する）に－2のペナルティを与えることができる。 AC、技能判定、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定。 この呪いは3＋ウィッチの［知力］修正値に等しいラウンドだけ持続する。 意志セーヴに成功すれば、持続時間は1ラウンドにまで減少する。 8レベルにおいて、このペナルティは－4に増加する。
幸運（超常） *Fortune*	接触したクリーチャーに1ラウンドの間幸運を授ける。 対象は1ラウンドに1回、能力値判定、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、 技能判定で2回ロールし、よい方を選択できる。 最初のダイス・ロールを行なう前にこの能力の使用を決定すること。 1度この能力を受けたクリーチャーは24時間の間再びこの利益を得ることはできない。
癒し（超常） *Healing*	接触により傷をいやす。 ウィッチの術者レベルを使用した*キュア・ライト・ウーンズ*として扱う。 1度この能力を受けたクリーチャーは24時間の間再びこの利益を得ることはできない。
不運（超常） *Misfortune*	接触したクリーチャーに1ラウンドの間不運を授ける。 対象は1ラウンドの間、能力値判定、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、 技能判定で2回ロールし、悪い方を選択しなければならない。 8レベルおよび16レベルにおいて、この能力の持続時間が1ラウンド延びる。 1度この能力を受けたクリーチャーは1日の間この能力の対象とならない。
眠り（超常） *Slumber*	接触により対象を*スリープ*呪文のような魔法的な眠りに陥らせる。 対象は意志セーヴに成功すればこの効果を免れる。 セーヴに失敗したなら、対象はウィッチ・レベルに等しいラウンドだけ眠ってしまう。 この呪いはHDの値に関わらず影響を与える。 対象は騒音や明かりによって目覚めることはないが、誰かが標準アクションを 使用することで目覚めさせることができる。 この呪いは対象がダメージを受けると即座に解除される。 セーヴの成否にかかわらず、1度この能力を受けたクリーチャーは1日の間 この能力の対象とならない。
言語（超常） *Tongues*	この呪いを使用するウィッチは1日にウィッチ・レベルごとに1ラウンドの間、 *コンプリヘンド・ランゲージズ*を使用したかのようにあらゆる言語を理解する ことができる。5レベルの時点で、*タンズ*を使用したかのようにあらゆる言語で 話す能力をこの能力を使用して獲得することができる。
防護（超常） *Ward*	一体のクリーチャーに守りの力を与えることができる。 守りの力を得たクリーチャーはACに＋2の回避ボーナスと、セーヴィング・スロー に＋2の抵抗ボーナスを得る。この守りは対象に攻撃が命中するか、対象が セーヴィング・スローに失敗するまで続く。 ウィッチは対象の防護が持続しているかどうかに気付く。 この能力を再び使用したなら、以前に使用していた効果は即座に解除される。 この能力をウィッチ自身に使用することはできない。 8レベルおよび16レベルにおいて、この能力のボーナスが＋1ずつ増加する。

◆上位の呪いリスト

名称	説明
苦痛（超常） *Agony*	60フィート以内のクリーチャー1体に激しい痛みを与える。 対象はウィッチのレベルに等しいラウンドの間、吐き気がする状態になる。 頑健セーヴに成功すればこの効果を免れる。 セーヴィング・スローに失敗しても、毎ラウンド新たにセーヴを試みることができ、 成功すればこの効果は終了する。 成否に関わらず、対象となったものは1日の間この呪いの対象とならない。
飛行（超常） *Flight*	一日にウィッチのレベルごとに1分間、*フライ*呪文のように飛行できる。 持続時間は連続している必要はないが、1分単位で消費すること。
ハグの視線 （超常） *Hag's Eye*	ウィッチがそれを通して知覚することのできる、魔法のセンサーを作り出す。 この効果は*アーケイン・アイ*のように扱う。"魔女集会の呪い Coven Hex"を 獲得しているなら、"魔女集会の呪い"を獲得した10フィート以内のウィッチは このセンサーを使用することができる。ただし、センサーを制御するのは 作成したウィッチである。 一日にウィッチのレベルごとに1分間、使用できる。 持続時間は連続している必要はないが、1分単位で消費すること。
上位の癒し （超常） *Major Healing*	接触により手ひどい傷をいやす。 ウィッチの術者レベルを使用した*キュア・シリアス・ウーンズ*として扱う。 1度この能力を受けたクリーチャーは24時間の間再びこの利益を得ることはできない。
悪夢（超常） *Nightmares*	1体のクリーチャーを酷い悪夢にさいなやませる。 この効果は対象が休息しようとするたびに効果を発揮する*ナイトメア*呪文のように扱う。 意志セーヴに成功すれば、この効果を免れる。セーヴに失敗したなら 毎夜新しいセーヴを行ない、失敗すれば休息をとることができない。
応報（超常） *Retribution*	近接攻撃によるダメージを他のクリーチャーに与えたクリーチャーにこの能力を 使用できる。対象は与えたダメージの半分（端数切り捨て）のダメージを受ける。 このダメージは対象が持つあらゆる抵抗、完全耐性、ダメージ減少を無視する。 この効果はウィッチの［知力］修正値に等しいラウンドの間持続する。 意志セーヴに成功すれば、この効果を免れる。
先見（超常） *Vision*	ウィッチが接触したクリーチャーの未来を垣間見る。 未来を見ることには1分間が必要で、その間ウィッチと対象はたがいに触れあって いなければならない。その後、通常は1年以内の対象の未来の映像を見る。 この映像は起こりうる可能性の一つだが、最も起こりうる可能性である。 映像の種類はウィッチの属性により変化する。 混沌にして悪のウィッチなら死と破壊、中立にして善のウィッチなら喜びに満ちた イベントや出来事となるだろう。 今見た映像が実際に起こるかあるいは起こらないようにさせられるまで、 同じクリーチャーから別の映像を見ることはできない。 この能力をウィッチ自身に使用することはできない。
蝋の幻影 （超常） *Waxen Image*	全ラウンド・アクションにより、自分の30フィート以内に見えるクリーチャー1体の 蝋のような幻影を作り出すことができる。 ひとたび作り出したなら、対象は意志セーヴを行なわなければならず、 失敗したならウィッチに一部体の動きを制御されてしまう。 ウィッチが制御しようとしたときには、対象は新たな意志セーヴを行ない、成功すれば この効果を終了できる。この効果はウィッチのターンで行なわれ、対象のターンで それが実行される。 その幻影が溶けてしまうまで、ウィッチの［知力］修正値に等しい回数だけ この能力を使用することができる。 標準アクションにより、ウィッチは対象に以下の行いを行なわせることができる。 「任意の方向に移動速度まで移動させる」「手に持った武器で自分を殴る（この 攻撃は自動的に命中する）」「地面に伏せる」「持っているものを落とす」。 あるいは、ウィッチは幻影に拷問することで、対象のターンの間対象を 不調状態かつよろめき状態にすることができる。 セーヴィング・スローに成功したなら、対象は24時間この効果に完全耐性を得る。 この効果は「心術（強制）」効果である。
天候操作 （超常） *Weather Control*	ウィッチは一日に一度、この能力を*コントロール・ウェザー*呪文のように使用する ことができる。しかし、ウィッチはこの能力を使用する際、一時間の間ずっと 詠唱し、踊り、使い魔と心を通わせなければならない。

◆大いなる呪いリスト

名称	説明
死の呪い（超常） *Death Curse*	対象をわずかのうちに死に至らしめる。 対象は意志セーヴに成功すればこの効果を免れる。 セーヴに失敗したなら、対象は1ラウンド目に疲労状態になる。 2ラウンド目には対象は過労状態になる。 3ラウンド目に対象が頑健セーヴに失敗したなら、対象は死亡する。 1ラウンド目にセーヴに失敗したが2回目のセーヴに成功したなら、対象は 4d6＋ウィッチ・レベルごとに1ポイントのダメージを受ける。 ウィッチを殺すことでこの効果は終了するが、疲労状態や過労状態は残る。 セーヴの成否に関わらず、一度対象になったものは1日の間対象にはならない。
永久の眠り（超常） *Eternal Slumber*	対象に接触することで、永遠の眠りにいざなうことができる。 意志セーヴに成功すればこの効果を免れる。 失敗したなら、対象は眠りに落ち目覚めることはない。 この効果は*ウィッシュ*か同様の魔法によってのみ解除できるが、ウィッチを殺す ことによっても解除することができる。 ウィッチはこの能力を毒として飲食物に混ぜ込むことで、摂取しセーヴに失敗した ものを永遠の眠りに着かせることができる。 このような毒は一服分しか作ることはできず、1分たてばその毒は効力を失う。 セーヴの成否に関わらず、一度対象になったものは1日の間対象にはならない。
強制転生（超常） *Forced Reincarnation*	対象に接触することで、*リインカーネイト*の効果を相手に与えることができる。 意志セーヴに成功すればこの効果を免れる。 セーヴに失敗したものは死亡し、直ちに*リインカーネイト*呪文による新しい 命に生まれ変わる。この過程は1全ラウンド必要であり、この間対象は 激しい苦痛の中にいる。 セーヴの成否に関わらず、一度対象になったものは1日の間対象にはならない。
自然災害（超常） *Natural Disaster*	この区域に大損害を与える自然の力を呼び出すことができる。 この効果は*ストーム・オヴ・ヴェンジャンス*の効果に、2ラウンド目以降 *アースクエイク*が組み合わさったものとして扱う（空からは酸の雨が降り注ぐ）。 ウィッチはこの能力を1日に一回使用できる。

◆ウィッチの使い魔

クラスレベル	外皮ボーナス調整	〔知〕	特殊能力
1 - 2	+1	6	《鋭敏感覚》、身かわし強化、呪文共有、共感的リンク、呪文蓄積
3 - 4	+2	7	接触呪文伝達
5 - 6	+3	8	主人との会話
7 - 8	+4	9	同種の動物との会話
9 - 10	+5	10	呪文吹き込み
11 - 12	+6	11	呪文抵抗
13 - 14	+7	12	使い魔越しの念視
15 - 16	+8	13	
17 - 18	+9	14	
19 - 20	+10	15	

◆ウィッチの使い魔一覧

使い魔の種類	特殊能力
バット〔コウモリ〕	・主人の〈飛行〉判定に +3
キャット〔猫〕	・主人の〈隠密〉判定に＋3
フォックス〔狐〕	・主人の反応セーヴに＋2
ゴート〔山羊〕	・主人の〈生存〉判定に＋3
リザード〔トカゲ〕	・主人の〈登攀〉判定に＋3
オクトパス〔タコ〕	・主人の〈水泳〉判定に＋3
アウル〔フクロウ〕	・主人の薄暗い光の元と闇の中での視覚に基づく〈知覚〉判定と対抗〈知覚〉判定に +3
ピッグ〔豚〕	・主人の〈交渉〉判定に＋3
ラット〔鼠〕	・主人の頑健セーヴに＋2
レイヴン〔大鳥〕	・主人の〈鑑定〉判定に＋3
トード〔ヒキガエル〕	・主人の hp＋3
ヴァイパー〔毒蛇〕	・主人の〈はったり〉判定に＋2

特殊能力	説明
◆ウィッチの使い魔の基本特性	・呪文の影響を受ける際、種別は“魔獣”と見なす。元々〔ドルイドの動物の相棒などで〕普通でない動物はウィッチの使い魔にできない。 ・ウィッチの使い魔のヒット・ダイスは主人のキャラクター・レベルかウィッチの使い魔の通常のヒット・ダイスのいずれか高い方を用いる。 ・ウィッチの使い魔の hp は主人の hp の半分である。通常のヒット・ダイスは無視する。 ・ウィッチの使い魔は、主人の基本攻撃ボーナスを用いる。〔筋力〕か〔敏捷力〕のいずれか高い方の能力値を使用して攻撃ボーナスを求める。 ・ウィッチの使い魔の基本セーヴは「頑健+2/反応+2/意志+0」か主人の基本セーヴのいずれか高い方を用いる。 ・ウィッチの使い魔は、主人かウィッチの使い魔がランクを習得した技能についてはいずれか高い方を使用できる。能力値はウィッチの使い魔のものを用いる。ウィッチの使い魔のクラス技能は〈隠密〉〈軽業〉〈水泳〉〈知覚〉〈登攀〉〈飛行〉である。
◆外皮ボーナス調整	・ウィッチの使い魔の外皮ボーナスが、この値だけ上昇する。
◆〔知〕	・ウィッチの使い魔の〔知力〕はこの値に変更される。
◆《鋭敏感覚》*Alertness*	・ウィッチの使い魔が手の届く場所にいる間、主人は《鋭敏感覚》を得る。
◆身かわし強化〔変則〕*Improved Evasion*	・「反応・半減」の効果を受けたとき、反応セーヴに成功することでダメージを一切受けず、失敗しても半分しかダメージを受けない。
◆呪文共有〔変則〕*Share Spells*	・主人は目標が自身の呪文をウィッチの使い魔に対して、距離が接触の呪文として発動できる。本来ならウィッチの使い魔の種別に作用しない呪文であっても発動することができる。
◆共感的リンク〔超常〕*Empathic Link*	・1マイルまで、ウィッチの使い魔と共感により意思疎通を図れる。人間ではないため誤解が生じる可能性はある。 ・ウィッチの使い魔と同じアイテムや場所に対する“つながり”を持つことができる。
◆呪文蓄積 *Store Spells*	・ウィッチが知っている全ての呪文を保持している。このことによりウィッチの使い魔が呪文のトリガーとなったり、呪文完成型の魔法のアイテムが使用できるようにはならない。 ・2レベル、及び以降2レベル毎に、ウィッチの使い魔はウィッチの呪文リストにボーナス呪文を追加する。ボーナス呪文の種類は、使い魔の種類により決定される。
◆接触呪文伝達〔超常〕*Deliver Touch Spells*	・主人とウィッチの使い魔が接触しているときに主人が接触呪文を発動したなら、ウィッチの使い魔を“接触者”に指定できる。“接触者”となったウィッチの使い魔は、接触呪文を伝搬できる。伝搬される前に主人が別の呪文を発動したら、接触呪文は消滅する。
◆主人との会話〔変則〕*Speak with Master*	・共通語で話しているように、音声で意思疎通を図ることができる。魔法的手段なしには、他の人はそのやり取りを理解できない。
◆同種の動物との会話〔変則〕*Speak with Animal of its kind*	・ウィッチの使い魔は、自分とほぼ同種の動物（“ダイア”種、“ジャイアント”種を含む）と意思疎通を図ることができる。
◆呪文吹き込み〔変則〕*Inbue with Spells*	・ウィッチの使い魔は自分に蓄積された呪文を使用することができるようになる。 ・9レベルの時点で、ウィッチの使い魔に0レベル呪文を1つ使用することができる。初級秘術呪文にもかかわらず、1回だけ使用できる。 ・11レベルおよび以降2レベル毎に1レベルずつ高い呪文レベルの呪文を1回ずつ使用できるようになる。 ・ウィッチが使用したかのようにセーヴ難易度と術者レベルを適用する。 ・ウィッチの使い魔が呪文を使用したなら、ウィッチの呪文スロットを2回分消費する（0レベル呪文の場合、2種類使用できる数が減少する）。 ・ウィッチが呪文を準備するときに、ウィッチの使い魔に込めていた呪文を取り除くことができる。
◆呪文抵抗〔変則〕*Spell Resistance*	・ウィッチの使い魔は、主人のクラスレベル +5 に等しい呪文抵抗を得る。
◆使い魔越しの念視〔疑呪〕*Scry on Familiar*	・主人は、一日に一回、スクライングを使用したかのようにウィッチの使い魔を念視できる。

◆ウィッチ呪文リスト

呪文レベル	呪文
0	ガイダンス
	スタビライズ
	タッチ・オヴ・ファティーグ
	ダンシング・ライツ
	デイズ
	ディテクト・ポイズン
	ディテクト・マジック
	ブリード
	メッセージ
	メンディング
	ライト
	リード・マジック
	レジスタンス
1	アイデンティファイ
	アンシーン・サーヴァント
	インフリクト・ライト・ウーンズ
	エンラージ・パースン
	オブスキュアリング・ミスト
	キュア・ライト・ウーンズ
	グリース
	コーズ・フィアー
	コマンド
	コンプリヘンド・ランゲージ
	サモン・モンスターI
	スリープ
	チャーム・パースン
	チル・メタル
	ディテクト・シークレット・ドアーズ
	バーニング・ハンズ
	ヒプノティズム
	マウント
	メイジ・アーマー
	リデュース・パースン
	レイ・オヴ・エンフィーブルメント
2	インフリクト・モデレット・ウーンズ
	エンスロール
	オーギュリィ
	オルター・セルフ
	キュア・モデレット・ウーンズ
	グリッターダスト
	サモン・スワォーム
	サモン・モンスターII
	シー・インヴィジビリティ
	ジェントル・リポウズ
	スケアー
	ステイタス
	スペクトラル・ハンド
	ゾーン・オヴ・トゥルース
	タッチ・オヴ・イディオシィ
	デイズ・モンスター
	ディテクト・ソウツ
	デス・ネル
	ファインド・トラップス
	フォールス・ライフ
	フォッグ・クラウド
	ブラインドネス／デフネス
	ホールド・パースン
	レヴィテート

呪文レベル	呪文
3	アーケイン・サイト
	ヴァンピリック・タッチ
	ウォーター・ウォーク
	グリフ・オヴ・ウォーディング
	クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス
	サジェスチョン
	サモン・モンスターIII
	スティンキング・クラウド
	スピーク・ウィズ・デッド
	スリート・ストーム
	セピア・スネーク・シジル
	タンズ
	ディープ・スランバー
	ディスペル・マジック
	ヒストウ・カース
	ヒロイズム
	フライ
	ライトニング・ボルト
	リムーヴ・カース
	リムーヴ・ディジーズ
	リムーヴ・ブラインドネス／デフネス
	レイ・オヴ・イグゾースチョン
	レイジ
	ロケート・オブジェクト
4	アーケイン・アイ
	アイス・ストーム
	インフリクト・シリアス・ウーンズ
	エナペイション
	キュア・シリアス・ウーンズ
	クラッシング・ディスペア
	コンフュージョン
	サモン・モンスターIV
	スクライング
	セキュア・シェルター
	ソリッド・フォッグ
	チャーム・モンスター
	ディヴィネーション
	ディサーン・ライズ
	ディテクト・スクライング
	ディメンジョン・ドア
	デス・ウォード
	ニュートラライズ・ポイズン
	ファンタズマル・キラー
	フィアー
	ブラック・テンタクルズ
	ポイズン
	マイナー・クリエーション
	レッサー・ギアス
	ロケート・クリーチャー

呪文レベル	呪文
5	インフリクト・クリティカル・ウーンズ
	ウェイヴス・オヴ・ファティーグ
	オーヴァーランド・フライト
	キュア・クリティカル・ウーンズ
	クラウドキル
	コンタクト・アザー・プレーン
	サモン・モンスターV
	シークレット・チェスト
	シンボル・オヴ・スリープ
	シンボル・オヴ・ペイン
	テレパシック・ボンド
	テレポート
	ドミネイト・パースン
	フィーブルマインド
	ブライト
	ブライング・アイズ
	ブレイク・エンチャントメント
	ペイルフル・ポリモーフ
	ホールド・モンスター
	マーク・オヴ・ジャスティス
	マインド・フォッグ
	マジック・ジャー
	メジャー・クリエーション
	リインカーネイト
6	アイバイト
	アナライズ・ドウェオマー
	アニメイト・オブジェクト
	ガーズ・アンド・ウォーズ
	ギアス／クエスト
	グレーター・ディスペル・マジック
	グレーター・ヒロイズム
	コーン・オヴ・コールド
	サモン・モンスターVI
	シンボル・オヴ・パースエイジョン
	シンボル・オヴ・フィアー
	ストーン・トゥ・フレッシュ
	スレイ・リヴィング
	トゥルー・シーイング
	トランスフォーメイション
	ファインド・ザ・パス
	フレッシュ・トゥ・ストーン
	マス・インフリクト・ライト・ウーンズ
	マス・キュア・ライト・ウーンズ
	マス・サジェスチョン
	レイズ・デッド
	レジェンド・ローア

呪文レベル	呪文
7	インサニティ
	インスタント・サモンズ
	ヴィジョン
	ウェイヴス・オヴ・イグゾースチョン
	グレーター・アーケイン・サイト
	グレーター・スクライング
	グレーター・テレポート
	コントロール・ウェザー
	サモン・モンスターVII
	シンボル・オヴ・ウィークネス
	シンボル・オヴ・スタニング
	チェイン・ライトニング
	テレポート・オブジェクト
	ハーム
	パワー・ワード・ブラインド
	ヒール
	フェイズ・ドア
	ブレイン・シフト
	マス・インフリクト・モデレット・ウーンズ
	マス・キュア・モデレット・ウーンズ
	マス・ホールド・パースン
	リジェネレイト
8	アンティパシー
	イレジスティブル・ダンス
	グレーター・ブレイング・アイズ
	クローン
	サモン・モンスターVIII
	シンパシー
	シンボル・オヴ・インサニティ
	シンボル・オヴ・デス
	ディサーン・ロケーション
	デストラクション
	デマンド
	トラップ・ザ・ソウル
	パワー・ワード・スタン
	ホリッド・ウィルティング
	マインド・ブランク
	マス・インフリクト・シリアス・ウーンズ
	マス・キュア・シリアス・ウーンズ
	マス・チャーム・モンスター
	メイズ
	モーメント・オヴ・プレシェンス
	リザレクション
9	アストラル・プロジェクション
	ウェイル・オヴ・ザ・バンシー
	エレメンタル・スワォーム
	サモン・モンスターIX
	ストーム・オヴ・ヴェンジャンス
	ソウル・バインド
	テレポーテーション・サークル
	ドミネイト・モンスター
	パワー・ワード・キル
	フォアサイト
	マス・インフリクト・クリティカル・ウーンズ
	マス・キュア・クリティカル・ウーンズ
	マス・ホールド・モンスター
	レフュージ

◆ウィッチの使い魔によるボーナス呪文

ウィッチの使い魔	ウィッチレベル	ボーナス呪文
バット（コウモリ）	2	フェザー・フォール
	4	ダークネス
	6	ディーパー・ダークネス
	8	シャドウ・カンジュレーション
	10	シャドウ・エヴォケーション
	12	シャドウ・ウォーク
	14	グレーター・シャドウ・カンジュレーション
	16	グレーター・シャドウ・エヴォケーション
	18	シェイズ
キャット（猫）	2	ジャンプ
	4	キャッツ・グレイス
	6	ヘイスト
	8	フリーダム・オヴ・ムーヴメント
	10	ポリモーフ
	12	マス・キャッツ・グレイス
	14	イセリアル・ジョーント
	16	アニマル・シェイプス
	18	シェイプチェンジ
フォックス（狐）	2	アニメイト・ロープ
	4	ミラー・イメージ
	6	メジャー・イメージ
	8	ファンタズマル・キラー
	10	ミラージュ・アーケイナ
	12	ミスリード
	14	リヴァース・グラヴィティ
	16	スクリーン
	18	タイム・ストップ
ゴート（山羊）	2	エンデュア・エレメンツ
	4	ベアズ・エンデュランス
	6	プロテクション・フロム・エナジー
	8	ストーンスキン
	10	スペル・レジスタンス
	12	マス・ベアズ・エンデュランス
	14	グレーター・レストレーション
	16	アイアン・ボディ
	18	ミラクル
リザード（トカゲ）	2	チャーム・アニマルズ
	4	スピーク・ウィズ・アニマルズ
	6	ドミネイト・アニマル
	8	サモン・ネイチャーズ・アライIV
	10	アニマル・グロウス
	12	アンティライフ・シェル
	14	ビースト・シェイプIV
	16	アニマル・シェイプス
	18	サモン・ネイチャーズ・アライIX
オクトパス（タコ）	2	ブレス・ウォーター／カース・ウォーター
	4	チル・メタル
	6	ウォーター・ブリージング
	8	コントロール・ウェザー
	10	コーン・オヴ・コールド
	12	エレメンタル・ボディIII（ウォーター・エレメンタルのみ）
	14	エレメンタル・ボディIV（ウォーター・エレメンタルのみ）
	16	ポーラー・レイ
	18	インプロージョン

ウィッチの使い魔	ウィッチレベル	ボーナス呪文
アウル（フクロウ）	2	シールド・オヴ・フェイス
	4	アウルズ・ウィズダム
	6	マジック・ヴェストメント
	8	レッサー・グローヴ・オヴ・インヴァルナラビリティ
	10	ドリーム
	12	グレーター・グローヴ・オヴ・インヴァルナラビリティ
	14	スペル・ターニング
	16	プロテクション・フロム・スペルズ
	18	メイジズ・ディスジャンクション
ピッグ（豚）	2	ディヴァイン・フェイヴァー
	4	ブルズ・ストレングス
	6	グレーター・マジック・ウェポン
	8	ディヴァイン・パワー
	10	ライチャス・マイト
	12	マス・ブルズ・ストレングス
	14	ジャイアント・フォームI
	16	ジャイアント・フォームII
	18	シェイプチェンジ
ラット（鼠）	2	ディテクト・アンデッド
	4	コマンド・アンデッド
	6	コンテイジョン
	8	アニメイト・デッド
	10	ジャイアント・ヴァーミン
	12	クリエイト・アンデッド
	14	コントロール・アンデッド
	16	クリエイト・グレーター・アンデッド
	18	エナジー・ドレイン
レイヴン（大烏）	2	ヴェントリロキズム
	4	インヴィジビリティ
	6	ブリンク
	8	コンフュージョン
	10	パスウォール
	12	プログラムド・イメージ
	14	マス・インヴィジビリティ
	16	シンティレイティング・パターン
	18	タイム・ストップ
トード（ヒキガエル）	2	ジャンプ
	4	ベアズ・エンデュランス
	6	ビースト・シェイプI
	8	ビースト・シェイプII
	10	ビースト・シェイプIII
	12	フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンI
	14	フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンII
	16	フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンIII
	18	シェイプチェンジ
ヴァイパー（毒蛇）	2	ショッキング・グラスプ
	4	フレイミング・スフィアー
	6	ファイアーボール
	8	ウォール・オヴ・アイス
	10	フレイム・ストライク
	12	フリージング・スフィアー
	14	プリズマティック・スプレー
	16	ファイアー・ストーム
	18	メテオ・スワォーム