

嵐

君の血統は嵐と空の猛烈で誇り高い精霊を祖とする。生命ある稲妻が君の内で歌っている。	
クラス技能	〈知識：自然〉
ボーナス呪文	ショッキング・グラスプ（3レベル）、ガスト・オヴ・ウィンド（5レベル）、ライトニング・ボルト（7レベル）、シャウト（9レベル）、オーヴァーランド・フライト（11レベル）、チェイン・ライトニング（13レベル）、コントロール・ウェザー（15レベル）、ワールウィンド（17レベル）、ストーム・オヴ・ヴェンジャンス（19レベル）。
ボーナス特技	《致命的な狙い》、《回避》、《呪文距離延長》、《遠射》、《頑健無比》、《精密射撃》、《技能熟練（飛行）》、《風のごとき脚》。
血脈の秘法	[電気]または[音波]の補足説明を持つ呪文を使用する際、セーブDCが1上昇する。
血脈の力	嵐を体得したことが君があらわす一連の独特な力に反映している。
雷の杖（擬呪）	1レベル時において、君は1回の標準アクションとして1個の武器に接触することで、ソーサラー・レベルの1/2（最低1）に等しいラウンドの間、ショック武器の特殊能力を与えることができる。9レベルの時点で、ショックの代わりにショッキング・バーストの特殊能力を付与することができるようになるが、その場合には効果時間が半分になる。君はこの能力を1日に3＋【魅力】修正に等しい回数だけ使用することができる。
嵐の子（変則）	3レベルにおいて、君は[電気]と[音波]に対する抵抗5を得るとともに、君に対する風力効果が1段階穏やかであるかのように扱う。9レベルにおいて、君は風力効果が2段階穏やかであるかのように扱い、自然なものか魔法によるものかに関わらず、霧や霞のような天候の効果による視認困難に対して非視覚感知60フィートを得る。
稲妻（擬呪）	9レベルにおいて、君は半径5フィート、高さ60フィートの円柱内に頭上から雷を落とすことができる。稲妻はソーサラー・レベル毎に1d6ポイントのダメージを与える。このダメージの半分は[電気]、半分は[音波]である。反応セーブ（DC10＋ソーサラー・レベルの1/2＋【魅力】修正値）に成功すればダメージを半減することができる。このセーブに失敗したクリーチャーは1ラウンドの間聴覚喪失状態になる。9レベルにおいて君はこの能力を1日1回、17レベルにおいて1日2回、20レベルにおいて1日3回使用することができる。この能力の射程距離は120フィートである。
雷に乗る者（擬呪）	15レベルにおいて、君は1回の全ラウンド・アクションとして命のある稲妻となり、君の移動速度の10倍の距離を一直線に移動できる。この方法で移動している際、機会攻撃は誘発しない。君の進路にいるクリーチャーや物体は“稲妻”の影響を受ける。硬い壁はこの移動を妨げないが、他のクリーチャーはこのダメージによりヒット・ポイントが0に減少しない限り移動を妨げる。君はこの能力を1日1回、ソーサラー・レベルに等しいラウンドの間使用できる。
嵐の王（変則）	20レベルにおいて、君は嵐と一体となる。君は聴覚喪失状態、朦朧状態、風力効果に完全耐性を得、自然の物と魔法による物を問わず霧、霞のような天候の効果による視認困難に対して120フィートの擬似視覚を得る。1日1回、[電気]または[音波]効果によって攻撃された場合、君はセーヴィング・スローを行わず、攻撃のエネルギーを吸収することができる。この攻撃のダメージ3ポイントごとに、代わりに1ポイントのダメージを回復する。

異形

君の血脈は異質で奇怪な穢れを有している。君は奇妙な思考と、名状しがたい見方で物事の解決に当たる傾向がある。ゆっくりと時間をかけて、穢れは君の体の形までも変形させていく。	
クラス技能	〈知識:ダンジョン探検〉
ボーナス呪文	エンラージ・パースン（3レベル）、シー・インヴィジビリティ（5レベル）、タンズ（7レベル）、ブラック・テンタクルズ（9レベル）、フィーブルマインド（11レベル）、ヴェイル（13レベル）、プレイン・シフト（15レベル）、マインド・ブランク（17レベル）、シェイプチェンジ（19レベル）
ボーナス特技	《戦闘発動》、《武器落とし強化》、《組みつき強化》、《イニシアチブ強化》、《素手打撃強化》、《鋼の意志》、《呪文音声省略》、《技能熟練〈〈知識:ダンジョン知識〉〉》
血脈の秘法	（ポリモーフ）の副系統の呪文を使用する際、呪文の効果時間は50%（最低1ラウンド）延長される。この効果は《呪文持続時間延長》の効果と累積しない。
血脈の力	異形のソーサラーはレベルの上昇にともない、その穢れた遺産がしるしとして顕れる。しかし、それらは使用時のみ見える形で現れる。
酸の光線（擬呪）	1レベルから、君は酸の光線を30フィート以内の敵に遠隔接触攻撃として標準アクションで放つことができる。酸の光線は、1d6ポイントと術者レベル2ごとに+1のダメージを与える。君はこの能力を1日に3+【魅】修正に等しい回数だけ使用できる。
長き腕（変則）	3レベルにおいて、君は近接接触攻撃を行う際の間合いが5フィート延長される。この能力では機会攻撃範囲は拡張されない。延長される距離は11レベルにおいて10フィートに、17レベルにおいて15フィートにそれぞれ拡張される。
怪異なる構造（変則）	9レベルにおいて、君の身体構造は変化し、クリティカル・ヒットや急所攻撃を25%の確率で無効化できるようになる。13レベル時には50%に向上する。
外つ者の抵抗力（超常）	15レベルにおいて、君は10+ソーサラー・レベルの呪文抵抗を得る。
異形の形態（変則）	20レベルにおいて、君の体は真の意味で尋常ならざるものへと変貌する。君はクリティカル・ヒットと急所攻撃の効果を受けない。加えて、60フィートの擬似視覚とDR5／—を得る。

# イフリート

君は火のジンニーの力とともに生まれ、その魔法の力を強く宿している。

クラス技能	〈知識：次元界〉
ボーナス呪文	エンラージ・パースン(3レベル)、スコーチング・レイ(5レベル)、ファイアーボール(7レベル)、ウォール・オブ・ファイアー(9レベル)、パーシステント・イメージ(11レベル)、プレイナー・バインディング(13レベル)、プレイン・シフト(15レベル)、ジャイアント・フォームII(17レベル)、ウィッシュ(19レベル)。
ボーナス特技	《回避》、《呪文威力強化》、《頑健無比》、《イニシアチブ強化》、《神速の反応》、《強打》、《技能熟練：知識(次元界)》、《武器の妙技》
血脈の秘法	君がエネルギー・ダメージを与える呪文を発動したとき、そのダメージ種別を[火]に変更できる。呪文の記述もエネルギー種別に合うよう変更される。
血脈の力	君はイフリートような空(訳注：おそらく風精からのコピペミス。炎を渡るか)からの自然の力と、ジンニーに由来するいくつかの能力を持っている。
火の光線(擬呪)	1レベル以降、標準アクションで30フィート以内にいる敵に遠隔接触攻撃としてエレメンタルの光線を放つことができる。この光線は1d6+2ソーサラー・レベルにつき1ポイントの[火]ダメージを与える。君はこの能力を1日に3+【魅力】修正値に等しい回数まで使用できる。
精霊の抵抗力(変則)	3レベルの時点で、君は[火]への抵抗10を得る。9レベルの時点でこの抵抗は20に増加する。
イフリート形態(超常)	9レベルの時点で、君は1日に1回イフリートの姿に変じる能力を得る。これはイフリートになるためにのみ使用できるジャイアント・フォームIのように働き、レベルにつき1ラウンド持続する。この形態を取る間、君はイフリートの熱気の使用できる。
精霊の移動t(超常)	15レベルの時点で、君の基本移動速度は30フィート増加する。
イフリートの力(超常)	20レベルの時点で、君は願いを叶えるジンニーの力を得る。君は1日に1回、擬似呪文能力としてリミテッド・ウィッシュを使用できる。この願いは「我は求む、」という文言から始まらねばならず、過去24時間以内に叶えた願いと同じものであってはならない。この能力をコストを持つ物質構成要素が必要な呪文を複製するのに使用する場合は、その物質構成要素を必要とする。また、君は[火]ダメージに対する完全耐性を得る。加えて、1日に1回、プレイン・シフトを使用して火の元素界を旅することができる。

忌まわしき者

君の家系には不運、疫病、そして悪夢が屍肉にたかる蛆のごとく続く。君の家族の歴史のどこかの時点で、ハグの不快な影響は君の血統に潜り込んだ。君は実際にハグと血縁関係にあるのかもしれないし、過去の世代の親族がハグに呪いを受けたことがいまだ君に影響しているのかもしれない。今やハグの力は君の遺産の一部だ。

クラス技能	〈知覚〉。
ボーナス呪文	レイ・オヴ・エンフィーブルメント(3レベル)、タッチ・オヴ・イディオシィ(5レベル)、レイ・オヴ・イグゾースチョン(7レベル)、ビストウ・カース(9レベル)、フィーブルマインド(11レベル)、アイバイト(13レベル)、インサニティ(15レベル)、ディメンジョナル・ロック(17レベル)、エナジー・ドレイン(19レベル)。
ボーナス特技	《鋭敏感覚》、《無視界戦闘》、《戦闘発動》、《欺きの名人》、《防御的戦闘訓練》、《持久力》、《頑健無比》、《騎乗戦闘》。
血脈の秘法	君はハグの魔女会に参加するにあたりハグとして扱われる。この魔女会には最低1体のハグが参加していなければならない。加えて、君の30フィート以内にこの血脈をもつ別のソーサラーか魔女会の呪術をもつウィッチがいる場合、君は援護アクションで1ラウンドの間、他の1体の術者の術者レベルに+1ボーナスを与える。
血脈の力	君の力の源泉は可愛らしいものではないが、ハグの超自然的な醜さと耐久性を模倣できる。——それは友人を作る助けにはならないだろうけれども。
凄まじい容貌(超常)	1レベルの時点で、君は君の先祖のハグ譲りの恐ろしい外観を知覚した1体の目標を呪うことができる。標準アクションにより、君は30フィート以内の1体の目標に意志セーブ(DC10+ソーサラー・レベルの1/2+【魅力】修正値)を行わせ、失敗すると2ソーサラー・レベルにつき1ラウンド(最低1)の間、目標を怯え状態にする。この能力は[精神作用、恐怖]効果である。この[恐怖]は他の[恐怖]効果と累積しない。君はこの能力を1日に3+【魅力】修正値に等しい回数まで使用できる。
衰れな耐久力(変則)	3レベルの時点で、君は魅惑、[冷氣]、[恐怖]、[火]、睡眠に抵抗するすべてのセーヴィング・スローに+2ボーナスを得る。9レベルの時点で、このボーナスは+4に増加する。
恐るべき凝視(超常)	9レベルの時点で、君はグリーン・ハグの邪眼の力を得る。標準アクションにより、60フィート以内の1体のクリーチャーに視線を合わせることができる。目標のクリーチャーは意志セーブ(DC10+ソーサラー・レベルの1/2+【魅力】修正値)を行い、失敗すると2ソーサラー・レベルにつき1ラウンドの間よろめき状態になる。9レベルの時点で、君はこの能力を1日に1回使うことができる。この回数は17レベルの時点で1日に2回、20レベルの時点で1日に3回に増加する。
夢歩き(擬呪)	15レベルの時点で、君はエーテル界に侵入できる。これはイセリアル・ジョイントのように働くが、効果は2ソーサラー・レベルにつき1分の間持続する。一度エーテル界に侵入すると、君は物質界のクリーチャーに対してナイトメアを擬似呪文能力として使用することができる。(これはエーテル界のクリーチャーは物質界の目標に影響を及ぼせないという通常のルールの例外である)。
恐怖の生存性(超常)	20レベルの時点で、君のハグの血は君にかなりの抵抗力を与える。君はダメージ減少10/冷たい鉄と6+ソーサラー・レベルに等しい呪文抵抗を得る。

# 運命の子

君の一族は何か大きな宿命を背負っている。君の出生は預言者に予言されていたかもしれないし、何らかの天啓——例えば日食のような——があったかも知れない。君の出自にかかわらず、君は壮大な未来を迎えることになるだろう。

クラス技能	〈知識：歴史〉
ボーナス呪文	アラーム（3レベル）、ブラー（5レベル）、プロテクション・フロム・エナジー（7レベル）、フリーダム・オヴ・ムーヴメント（9レベル）、ブレイク・エンチャントメント（11レベル）、ミスリッド（13レベル）、スペル・ターニング（15レベル）、モーメント・オヴ・プレシャンス（17レベル）、フォアサイト（19レベル）
ボーナス特技	《秘術の打撃》、《不屈の闘志》、《持久力》、《統率力》、《神速の反応》、《呪文威力最大化》、《技能熟練（〈知識：歴史〉）》、《武器熟練》。
血脈の秘法	効果範囲が「自身」である呪文を使用する際、1ラウンドの間、君は全てのセーブにその呪文の呪文レベルと同じ幸運ボーナスを得る。
血脈の力	君は何か大いなるものに宿命を授けられており、その「何か」から君を護り、運命を為す力を得ている。
運命の接触（超常）	1レベルにおいて、君は他のクリーチャーと接触して標準アクションを使用することで、1ラウンドの間、攻撃、技能判定、能力値判定、セーブに君のソーサラー・レベルの半分（最低1）の洞察ボーナスを与える。君はこの能力を1日に3＋【魅】修正に等しい回数使用できる。
巡り合わせ（超常）	3レベルにおいて、君は全てのセーブに＋1の幸運ボーナスを得る。また、不意打ちラウンド中や敵の攻撃に気がついてない間のACに、＋1の幸運ボーナスを得る。7レベルと、以降の4レベルごとにこのボーナスは1ずつ増加し、19レベルで＋5になる。
其は意味為すもの（超常）	9レベルにおいて、君は1回の攻撃か、クリティカル・ヒット時の再ロール、呪文抵抗を克服するための術者レベル判定のロールを再ロールできる。この能力はダイスを振ったあとに使用するが、そのロールの正否が判定される前に使用を宣言しなければならない。また、結果はより悪くなったとしてもその値を適用する。この能力は9レベル時は1日1回、17レベルにおいて1日に2回使用できる。
其は我が手に有り（超常）	15レベルにおいて、君の大いなる宿命は周囲を巻き込んでゆく。1日1回、攻撃ないしダメージを与える呪文が君に死を与えたとき、君はDC20の意志セーブを行うことができる。成功した場合、君のhpは－1となり、その容体は安定化する。このセーブには君の巡り合わせ能力を適用して良い。
宿命の実現（超常）	20レベルにおいて、君は運命の瞬間をその手にすることができる。君に対して行使されたクリティカル・ヒットは2回目のロールの出目が20であったときだけ適用される。一方で、君の呪文によるクリティカル・ヒットによる2回目のロールは自動的に成功する。また、1日1回呪文抵抗克服のための術者レベル判定を自動的に成功にすることができる。この能力はロールを行う前に使用すること。



影

時として影界の精霊が光の世界で時を過ごすことがある。そのような者がかつて君の祖先におり、その血統に影界の神秘を分け与えている。君はしばしば陰気で引っ込み思案で社会的な集団の周縁部でこそこそすることを好み、1人きりでいて自らの内にある神秘と驚異を育てている。

クラス技能	〈隠密〉。
ボーナス呪文	レイ・オヴ・エンフィーブルメント(3レベル)、ダークヴィジョン(5レベル)、ディーパー・ダークネス(7レベル)、シャドウ・カンジュレーション(9レベル)、シャドウ・エヴォケーション(11レベル)、シャドウ・ウォーク(13レベル)、パワー・ワード・ブラインド(15レベル)、グレーター・シャドウ・エヴォケーション(17レベル)、シェイズ(19レベル)。
ボーナス特技	《軽業師》、《無視界戦闘》、《回避》、《早抜き》、《呪文音声省略》、《技能熟練(隠密)》、《忍びの技》、《武器の妙技》。
血脈の秘法	[闇]の補足説明を持つ呪文や(操影)の副系統の呪文を発動する場合、君は1d4ラウンドの間〈隠密〉判定にその呪文のレベルに等しいボーナスを得る。
血脈の力	薄暗い祖先からの遺伝のために、君は影の要素を持つ魔法に熟達している。
影の打撃(擬呪)	1レベル時、君は1回の標準アクションとして、1回の近接接触攻撃を行うことができる。これは1d4＋ソーサラー・レベル2毎に1ポイントの非致傷ダメージを与える。それに加え、目標は1ラウンドの間目が眩んだ状態になる。夜目や暗視を持つクリーチャーはこの能力によって目が眩んだ状態にはならない。君はこの能力を1日に3＋【魅力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
夜の目(変則)	3レベルにおいて、君は30フィートの暗視を得る。9レベルにおいて、君は60フィートの暗視を得る。すでに暗視を持っている場合は、その効果範囲がここに記載された距離だけ上昇する。
影穴(擬呪)	9レベルにおいて、君は衆人環視の場合や遮蔽や視認困難がなくても、10フィート以内に君以外のものの影がある場合は〈隠密〉技能を使用することができる。それに加え、“暗闇”や“薄暗い光”の範囲内にいる場合、1回の標準アクションとして、60フィート以内の“暗闇”や“薄暗い光”の範囲内にいる同意している味方と位置を入れ替えることができる。13レベルにおいて、君は同意している2人の味方の位置を入れ替えることができる。それぞれが君から60フィート以内にいない限り、この移動はディメンジョン・ドアと同様である。君は位置を入れ替える能力を9レベル時に1日1回使用でき、17レベル時と20レベル時に1日1回ずつ増えていく。
闇隠れ(擬呪)	15レベルにおいて、君は自らはペナルティ無しで見通すことができるディーパー・ダークネスの範囲を作り出すことができる。君以外の全てのクリーチャーは、フリーダム・オヴ・ムーヴメントや同種の効果を使用していない限り、この闇の中では絡みつかれた状態になる。君はこの能力を1日1回使用することができる。
影の主(超常)	20レベルにおいて、君は自然なものか魔法によるものかに関わらず、闇を完全に見通すことができる。シャドウ・カンジュレーションやシャドウ・エヴォケーション呪文を使用する場合、君が作り出した効果は20%高い効果を現実を与える。また君が作り出したあらゆるクリーチャーは《招来クリーチャー強化》特技の利益を受ける。

# 巨匠

君の家系には芸術と歌のもたらす霊的な力が強く駆け巡っている。それはアザータの守護者との太古の盟約の結果か、同等の血統から継承したか、あるいはトランペット・アルコンの祖先によるのかもしれない。またあるいは、ハーピーか、心乱すショゴスの早口が祖先を狂気に至らせた結果による、汚れた不健全な遺産かもしれない。いずれにせよ、君の家系の芸術的才能は君の魔法に力強く宿る。

クラス技能	〈芸能〉。
ボーナス呪文	ヴェントリロキズム (3レベル)、ヒディアス・ラフター (5レベル)、サジェスチョン (7レベル)、シャウト (9レベル)、ドミネイト・パースン (11レベル)、マス・サジェスチョン (13レベル)、パワー・ワード・ブラインド (15レベル)、グレーター・シャウト (17レベル)、ウェイル・オヴ・ザ・バンシー (19レベル)。
ボーナス特技	《欺きの名人》、《上級呪文熟練：心術》、《持続する呪芸》、《説得力》、《技能熟練：芸能》、《呪文熟練：心術》、《呪歌》、《呪文動作省略》
血脈の秘法	君が音声要素があり動作要素か物質要素のない呪文を発動するとき、君の術者レベルを本来より1高く扱う。
血脈の力	君が呪文を発動するとき音楽が聞こえ、君の頭の中にある歌を魔法の効果を形成するために使うことができる。
魅惑的な声 (変則)	1レベルの時点で、君は自分の声を目標のクリーチャーがアクションをとらないようなだめるのに使うことができる。この能力は[言語依存]であることと、君のソーサラー・レベルを超えないヒット・ダイス数の生きたクリーチャーに1ラウンド作用すること以外はデイズ呪文と同様に働く。君はこの能力を1日に3＋【魅力】修正値に等しい回数まで使用できる。
恍惚 (変則)	3レベルの時点で、君は〈芸能〉技能を使い1体以上のクリーチャーを呪って恍惚状態にする能力を得る。この能力はセーブDCが10＋ソーサラー・レベルの1/2＋【魅力】ボーナスであることと、レベルにつき1ラウンド使用できること以外は、バードの恍惚の呪芸と同様に働く。君は3レベルの時点でこの能力を1日に1回、8レベルの時点で1日に2回、13レベルの時点で1日に3回、18レベルの時点で1日に4回まで使用できる。
完璧な声 (超常)	9レベルの時点で、君は音声によるあらゆるコミュニケーションを理解し、どんなクリーチャーの言語も理解できる。君は他のクリーチャーが話す言語を理解できるのと同様に話すことができる。君の発動する[言語依存]呪文のセーブDCは＋1される。
鼓舞 (擬呪)	15レベルの時点で、君の芸術的な魔法は君の友を奮い立たせ大いなる業績をなさせしむ。君は擬似呪文能力としてグレーター・ヒロイズムを使用できる。君はこの能力を15レベルの時点で1日に1回、17レベルの時点で1日に2回、19レベルの時点で1日に3回まで使用できる。
偉大なる巨匠 (超常)	20レベルの時点で、純粋な魔法の音楽の力が君を満たす。君は音声要素を含む呪文を発動するとき、発動時間かスペル・スロットのレベルを増加することなく《呪文動作省略》の呪文修正特技を使用しているかのように呪文を使うことができる。君は[音波]ダメージと[言語依存]呪文への完全耐性を得る。

極北

氷と雪の大地の住人の子孫である君は、祖先をジャイアントの類、トロルの子、霜に覆われた精霊だと考えている。世代を超えて流れる野蛮で自然のままのエネルギーにより、極地の風、きらめくオーロラ、長い冬の夜の冷気は君の芯まで浸み通っている。

クラス技能	〈生存〉。
ボーナス呪文	エンラージ・パースン(3レベル)、レイジ(5レベル)、エレメンタル・オーラ(冷気のみ)*(7レベル)、ウォール・オヴ・アイス(9レベル)、コーン・オヴ・ワールド(11レベル)、トランスフォーメーション(13レベル)、ジャイアント・フォームI(15レベル)、ポーラー・レイ(17レベル)、メテオ・スウォーム([冷気]ダメージを与える)(19レベル)。
ボーナス特技	《秘術の打撃》、《不屈の闘志》、《呪文威力強化》、《持久力》、《特殊武器習熟》、《強打》、《技能熟練(威圧)》、《追加hp》。
血脈の秘法	[冷気]の補足説明を持つ呪文を使用する際、呪文のセーブDCは1上昇する。
血脈の力	原初の冬との繋がりにより、君はほとんど匹敵できる者がいないほどの冷気の魔法と、それをさらに上回るほどの野蛮さを身につけている。
凍てつく鋼(擬呪)	1レベル時、君は1回の標準アクションとして1個の武器か50個までの矢弾に接触し、ソーサラー・レベルの1/2に等しいラウンド数(最低1)の間、フロスト武器の特殊能力を与えることができる。9レベル時、かわりにアイシー・バーストの特殊能力を付与することができるようになるが、効果時間は半分になる。君はこの能力を1日に3+【魅力】修正値に等しい回数使用できる。
氷上を歩む者(変則)	3レベルにおいて、君は[冷気]に対する抵抗5を得、雪や氷に覆われた表面をペナルティ無しで、跡を残さずに移動できるようになる。9レベルにおいて、君は[冷気]に対する抵抗10を得、スパイダー・クライムを使用しているかのように氷に覆われた表面を登ることができるようになる。
雪のとばり(超常)	9レベルにおいて、君は自然のものと魔法によるものを問わず、雪、氷、霧、同様の天候状態による視認困難と〈知覚〉へのペナルティを無視することができる。加えて、1日にソーサラー・レベルに等しいラウンド数の間、自分自身を渦巻く雪の衣で包むことができる。この力は光を発しないファイアー・シールド(チル・シールド)と同様に機能し、ダメージを与える。君に対して行われた攻撃に対して20%の失敗確率をもたらし、雪や氷に覆われた地域での〈隠密〉判定にソーサラー・レベルの1/2に等しいボーナスを与える。君はこの能力を9レベル時に1日1回、17レベル時に1日2回、20レベル時に1日3回使用できる。
猛吹雪(擬呪)	15レベルにおいて、君は自分を中心とした激しい冬の嵐を作り出すことができる。この力はコントロール・ウィンズと同様に機能するが、加えて効果範囲全体(嵐の中心の“目”を含まない)にスリート・ストームと同様の効果を与え、効果範囲内の全てを“極端な冷気”(環境/天候、各種ルール「冷気による危険」参照)にさらす。君はこの能力を1日1回使用することができる。
いにしえの冬の子(超常)	20レベルにおいて、君は(冷気)の副種別を得、疲労状態と過労状態に完全耐性を持つ。それに加えて、急所攻撃とクリティカル・ヒットに対する完全耐性を得る。この力により、君は[火]に対する脆弱性を得る。



地獄の者

君の一族の歴史のどこかでデヴィルとの取引が取りおこなわれ、契約は永遠に血族に引き継がれている。そして今、はっきりと直接的な形でそれは発現し、君に力と能力とを授けた。君の運命が君の手にある間、もし君への究極の報酬が深淵に縛り付けられることであるならば、悩まずにはいられないだろう。

クラス技能	〈交渉〉
ボーナス呪文	プロテクション・フロム・グッド（3レベル）、スコーピング・レイ（5レベル）、サジェスチョン（7レベル）、チャーム・モンスター（9レベル）、ドミネイト・パースン（11レベル）、プレイナー・バインディング（デヴィルないしフィーンディッシュ種のモンスターに対してのみ）（13レベル）、グレーター・テレポート（15レベル）、パワー・ワード・スタン（17レベル）、メテオ・スウォーム（19レベル）
ボーナス特技	《無視界戦闘》、《攻防一体》、《欺きの名人》、《呪文持続時間延長》、《武器落とし強化》、《鋼の意志》、《技能熟練〈知識：次元界〉》、《抵抗破り》
血脈の秘法	（魅惑）の副系統を持つ呪文を使用する際、その呪文のセーブDCは+2される。
血脈の力	君は墮落させんとする干渉に周到に備えながら、地獄から力を引き出す。こうした力が代償無しにもたらされることはありえない。
墮落の接触（擬呪）	1レベルにおいて、君は近接接触攻撃によりクリーチャー1体を怯え状態にすることができる。この効果はソーサラー・レベルの1/2に等しいラウンド（最低1ラウンド）まで持続する。この能力で怯え状態に陥ったクリーチャーは、あたかも悪属性の来訪者のように[悪]のオーラを放つ（ディテクト・イーヴル呪文参照）。複数接触しても効果は累積しないが、効果時間は加算される。君はこの能力を1日に3+【魅】修正に等しい回数使用できる。
地獄の抵抗力（変則）	3レベルにおいて、君は[火]への抵抗5と毒に対するセーヴィング・スローに+2のボーナスを得る。9レベルにおいて抵抗は10に、セーブへのボーナスは+4に増える。
地獄の炎（擬呪）	9レベルにおいて、君は柱状の地獄の炎を現世に喚び降ろすことができる。半径10フィート・爆発の炎は、術者レベル毎に1d6ポイントの[火]ダメージを与える。範囲内のクリーチャーは反応セーブに成功するとダメージを1/2にできる。善のクリーチャーはセーブに失敗すると君のソーサラー・レベルに等しいラウンドの間怯え状態となる。セーブDCは10+1/2ソーサラー・レベル+【魅】修正値である。9レベルにおいて、君はこの能力を1日1回使用できる。また17レベルにおいては1日2回、20レベルにおいては1日3回使用できる。この能力の射程は60フィートである。
暗き翼（超常）	15レベルにおいて、君は標準アクションで背中に恐ろしげなコウモリの翼を生やし、速度60フィート（機動性：標準）で飛行できる。君はこの翼をフリー・アクションで消すことができる。
深淵の力（超常）	20レベルにおいて、君の外見は悪しき力との融合を果たす。君は[火]と毒に対する完全耐性を得、[酸][冷氣]に対する抵抗10を得る。また、完全なる闇をも見通す視覚を得る。この悪魔の視力は60フィートまで届く。

# シャイターン

君は地のジンニーの力とともに生まれ、その魔法の力を強く宿している。

クラス技能	〈知識：次元界〉。
ボーナス呪文	トウルー・ストライク(3レベル)、グリッターダスト(5レベル)、グレーター・マジック・ウェポン(7レベル)、ストーンスキン(9レベル)、ウォール・オヴ・ストーン(11レベル)、ウォール・オヴ・アイアン(13レベル)、プレイン・シフト(15レベル)、アイアン・ボディ(17レベル)、ウィッシュ(19レベル)。
ボーナス特技	《回避》、《呪文威力強化》、《頑健無比》、《イニシアチブ強化》、《神速の反応》、《強打》、《技能熟練：知識(次元界)》、《武器の妙技》
血脈の秘法	君がエネルギー・ダメージを与える呪文を発動したとき、そのダメージ種別を[酸]に変更できる。呪文の記述もエネルギー種別に合うよう変更される。
血脈の力	君はシャイタンのような地からの自然の力と、ジンニーに由来するいくつかの能力を持っている。
酸の光線(擬呪)	1レベル以降、標準アクションで30フィート以内にいる敵に遠隔接触攻撃としてエレメンタルの光線を放つことができる。この光線は1d6+2ソーサラー・レベルにつき1ポイントの[酸]ダメージを与える。君はこの能力を1日に3+【魅力】修正値に等しい回数まで使用できる。
精霊の抵抗力(変則)	3レベルの時点で、君は[酸]への抵抗10を得る。9レベルの時点でこの抵抗は20に増加する。
雪崩(超常)	9レベルの時点で、君が単体の目標にダメージを与える呪文攻撃を命中させたとき、君は即行アクションで突き飛ばしの判定を試みることができる。この戦技のCMBは君のソーサラーの術者レベル+【魅力】ボーナスに等しい。この戦技判定は君は目標が近接攻撃の範囲にいなくても試みることができ、機会攻撃を誘発しない。もし目標が地面、石、岩に接触しているなら、君はこの戦技判定に+4のボーナスを得る。
精霊の移動(超常)	15レベルの時点で、君は穴掘り速度60フィートを得る。
シャイタンの力(超常)	20レベルの時点で、君は願いを叶えるジンニーの力を得る。君は1日に1回、擬似呪文能力としてリミテッド・ウィッシュを使用できる。この願いは「我は求む、」という文言から始まらねばならず、過去24時間以内に叶えた願いと同じものであってはならない。この能力をコストを持つ物質構成要素が必要な呪文を複製するのに使用する場合は、その物質構成要素を必要とする。また、君は[酸]ダメージに対する完全耐性を得る。加えて、1日に1回、プレイン・シフトを使用して地の次元界を旅することができる。

植物

君の祖先は生のままの植物の生命で自らを満たし、自らの体組織の中にそれを封じ、文字通りその種子を受け継いできた。それによって君は自然との生来の絆を得た。	
クラス技能	〈知識：自然〉
ボーナス呪文	エンタングル(3レベル)、バークスキン(5レベル)、スピーク・ウィズ・プランツ(7レベル)、コマンド・プランツ(9レベル)、ウォール・オヴ・ゾーンズ(11レベル)、トランスポート・ヴァイア・プランツ(13レベル)、プラント・シェイプIII(15レベル)、アニメイト・プランツ(17レベル)、シャンブラー(19レベル)。
ボーナス特技	《軽業移動》、《スタッフ作成》、《持久力》、《呪文持続時間延長》、《快速》、《素早い移動》、《技能熟練(知識(自然))》、《追加hp》。
血脈の秘法	「距離：自身」の呪文を発動する際に君の皮膚は硬くなり、1d4ラウンドの間呪文レベルに等しい外皮ボーナスを得る。このボーナスは君が持ついかなる外皮ボーナスとも累積しない。
血脈の力	君は自然と君の中に溢れる生命エネルギーから力を得ているため、君の魔法のあらゆる面には生命の力が満ちている。
絡まる蔦(擬呪)	1レベルの時点で、君は1回の標準アクションとして、君の手から延びる蔦を作り出すことができる。この蔦は長さ15フィートであり、自律行動能力を持つ。この蔦は1ラウンドの間存在し、1回の武器落とし、盗み取り、足払いの戦技を行うために使うことができる。これは通常のCMBのかわりにソーサラー・レベル＋【魅力】修正値を使用する。君はこの能力を1日に3＋【魅】修正に等しい回数使用できる。
光合成(変則)	3レベルにおいて、自然の生の要素によって養われるようになる。リング・オヴ・サステナンスを身につけているかのように、君が必要とする食事と睡眠は減少し、毒と睡眠効果に対するセーヴィング・スローに＋2の種族ボーナスを得る。9レベルにおいて、これらのボーナスは＋4に上昇する。
集団変身(擬呪)	9レベルにおいて、1回の全ラウンド・アクションとして、君はプラント・グロウスやディミニッシュ・プランツと同じように、植物の大きさと健康状態を変えることができる。それ以外に、ソーサラー・レベルごとに1体の同意している非植物クリーチャー(どの2体をとっても30フィート以内の距離に収まっていなければならない)をツリー・シェイプと同様に変身させることができる。15レベルにおいて君はプラント・シェイプI、20レベルにおいてプラント・シェイプIIと同様に、クリーチャーを変身させることができる。1日1回、君はこの能力を使って非植物クリーチャーを変身させることができる。
根を張る(変則)	15レベルにおいて、君は1回の移動アクションとして大地に根を伸ばすことができる。君の移動速度は5フィートに低下するが、＋4の外皮ボーナスと突き飛ばし、蹂躞、位置ずらし、足払いの戦技に対するCMDに＋10のボーナスを得る。また30フィートの振動感知と高速治癒1を得る。君はこの力をソーサラー・レベルごとに1分の間使用することができる。この効果時間は連続している必要はないが、1分単位で使用しなければならない。
木々の守護者(超常)	20レベルにおいて、君の植物からの遺伝は完全に発現する。君は＋4の外皮ボーナスを得る。麻痺、毒、(ポリモーフ)、睡眠、朦朧状態に対する完全耐性を得、根を張っていない場合であっても30フィートの振動感知を得る。

# ジン

君は風のジンニーの力とともに生まれ、その魔法の力を強く宿している。

クラス技能	〈知識：次元界〉
ボーナス呪文	ショッキング・グラスプ（3レベル）、インヴィジビリティ（5レベル）、フライ（7レベル）、マイナー・クリエイション（9レベル）、オーヴァーランド・フライト（11レベル）、チェイン・ライトニング（13レベル）、プレイン・シフト（15レベル）、グレーター・プレイナー・バインディング（17レベル）、ウィッシュ（19レベル）。
ボーナス特技	《回避》、《呪文威力強化》、《頑健無比》、《イニシアチブ強化》、《神速の反応》、《強打》、《技能熟練：知識（次元界）》、《武器の妙技》
血脈の秘法	君がエネルギー・ダメージを与える呪文を発動したとき、そのダメージ種別を[電気]に変更できる。呪文の記述もエネルギー種別に合うよう変更される。
血脈の力	君はジンのような空からの自然の力と、ジンニーに由来するいくつかの能力を持っている。
電気光線（擬呪）	1レベル以降、標準アクションで30フィート以内にいる敵に遠隔接触攻撃としてエレメンタルの光線を放つことができる。この光線は1d6+2ソーサラー・レベルにつき1ポイントの[電気]ダメージを与える。君はこの能力を1日に3+【魅力】修正値に等しい回数まで使用できる。
精霊の抵抗力（変則）	3レベルの時点で、君は[電気]への抵抗10を得る。9レベルの時点でこの抵抗は20に増加する。
竜巻変化（超常）	9レベルの時点で、君は1日にソーサラー・レベルにつき1ラウンドまでの高さ10フィートの竜巻変化能力を得る（PathfinderRPGPathfinderRoleplayingGameBestiaryの306ページ参照）。
精霊の移動（超常）	15レベルの時点で、君は飛行速度60フィート（標準）を得る。
ジンの力（超常）	20レベルの時点で、君は願いを叶えるジンニーの力を得る。君は1日に1回、擬似呪文能力としてリミテッド・ウィッシュを使用できる。この願いは「我は求む、」という文言から始まらねばならず、過去24時間以内に叶えた願いと同じものであってはならない。この能力をコストを持つ物質構成要素が必要な呪文を複製するのに使用する場合は、その物質構成要素を必要とする。また、君は[電気]ダメージに対する完全耐性を得る。加えて、1日に1回、プレイン・シフトを使用して風の元素界を旅することができる。

水界

君の家系はその祖を大海の深みにまで辿ることができる。海の遊牧部族として残っている海底帝国の子孫であるにせよ、辺鄙な海辺の村に潜み入りし這い寄る魚めいたものの落とし子であるにせよ。海の歌は君の血の中で鳴り響き、波とその狭間で君の命令を待つものどもを呼ぶ。	
クラス技能	〈水泳〉。
ボーナス呪文	ハイドローリック・プッシュ* (3レベル)、スリップストリーム* (5レベル)、アクアス・オーブ* (7レベル)、ガイザー* (9レベル)、コントロール・ウォーター (11レベル)、ビースト・シェイプⅣ (13レベル)、サモン・モンスターⅦ (15レベル)、シーマントル* (17レベル)、ワールド・ウェイヴ* (19レベル)。
ボーナス特技	《運動能力》、《ポーション作成》、《防御的戦闘訓練》、《回避》、《強行突破》、《呪文音声省略》、《技能熟練 (水泳)》、《追加hp》。
血脈の秘法	[水]の補足説明を持つ呪文を使用する際、君の有効術者レベルは1上昇する。水泳速度か (水棲) または (水) の種別を持つ招来されたクリーチャーは攻撃とダメージ・ロールに+1の士気ボーナスを得る。
血脈の力	君の海に由来する魔法の才能は、その力が発現するにつれ、神秘的な意味においても肉体上においても変化をもたらす。
湿りを奪う接触 (擬呪)	1レベル時、君は1回の標準アクションとして、1回の近接接触攻撃を行うことができる。これは1d6＋ソーサラー・レベル2毎に1ポイントの非致傷ダメージを与え、1ラウンドの間目標を不調状態にする。粘体、植物、(水棲) または (水) の副種別を持つクリーチャーは致傷ダメージを負う。君はこの能力を1日に3＋【魅力】修正値に等しい回数使用できる。
水中適応 (変則)	3レベルにおいて、君は30フィートの水泳移動速度を得る。9レベルにおいて、君は水陸両生の特殊能力と、脂肪層が発達することにより+1の外皮ボーナスと[冷氣]に対する抵抗5を得る。水中に潜っている場合、30フィートの非視覚的感知を得る。15レベルにおいて、君は60フィートの水泳移動速度と水中での60フィートの非視覚的感知を得る。
水界のテレパシー (超常)	9レベルにおいて、君はテレパシー (100フィート) を得、知性の有無に関わらず、水泳移動速度か (水棲) または (水) の種別を持つクリーチャーとやり取りすることができる。君はそのようなクリーチャーに対して1日に【魅力】修正値に等しい回数サジェスチョンを発動できる。この能力はテレパシー的なもので、音声的または視覚的な構成要素は必要としない。15レベルにおいて、1日1回、君はダイヤモンドかグレーター・プレーナー・アライを使用しているかのように1体の (水棲)、(水) または水泳移動速度を持つクリーチャーにテレパシーで呼びかけ、奉仕を求めることができる。
深淵よ上れ (擬呪)	15レベルにおいて、君はコントロール・ウォーターと同様に水位を上げることができるが、水がその場にある必要はない。これによって作り出された水は不動のものであり、君が作り出した範囲から溢れ出ることはない。これはソーサラー・レベル毎に1ラウンド継続し、その後消失する。20レベルにおいて、この効果の体積は2倍になる。この能力は1日1回使用することができる。
深きもの (変則)	20レベルにおいて、君は60フィートの非視覚的感知を得、君の身体は細かい滑らかな鱗で覆われそれによって、DR10／刺突、[冷氣]に対する抵抗20、永続的なフリーダム・オヴ・ムーヴメントを得る。水中では、君は身かわし、120フィートの擬似視覚、深海での水圧によるダメージへの完全耐性を得る。



精霊

君の体には精霊の力が宿っており、君は時折その怒りをもてあましている。この精霊の力は君の家系の歴史に関与する精霊の来訪者か、あるいは君や君の縁者が強力なエレメンタルの力に晒された結果もたらされたものである。

クラス技能	〈知識：次元界〉															
ボーナス呪文	バーニング・ハンズ＊（3レベル）、スコーチング・レイ＊（5レベル）、プロテクション・フロム・エナジー（7レベル）、エレメンタル・ボディⅠ（9レベル）、エレメンタル・ボディⅡ（11レベル）、エレメンタル・ボディⅢ（13レベル）、エレメンタル・ボディⅣ（15レベル）、サモン・モンスターⅧ（エレメンタルのみ）（17レベル）、エレメンタル・スウォーム（19レベル）。＊の呪文は君に関与する精霊のタイプによってエネルギー種別が変わる。加えて、呪文の副系統もエレメンタルにあわせて変更される。															
ボーナス特技	《回避》、《呪文威力強化》、《頑健無比》、《イニシアチブ強化》、《神速の反応》、《強打》、《技能熟練〈〈知識：次元界〉〉》、《武器の妙技》															
血脈の秘法	君が何らかのエネルギーによるダメージを与える呪文を使用するとき、君はその呪文のエネルギー属性を自分の血脈のエレメンタルが持つエネルギー属性に変えて良い。その場合、呪文のそのものの属性は変更したエネルギー属性になる。															
血脈の力	<div>4つのエレメンタルのうちひとつが君という存在と融合しており、君は必要な時にその力を引き出すことができる。1レベル時、君は4つの精霊（風、土、火、水）のどれかひとつを選択する。この種類は一度決定したら変更できない。ダメージ減少やダメージの種類は君の選んだ精霊のタイプによって決定される。以下にその一覧を示す。</div> <table><tr><th>精霊の種類</th><th>エネルギーのタイプ</th><th>精霊の移動</th></tr><tr><td>風</td><td>〔電気〕</td><td>飛行 60 フィート（機動性：標準）</td></tr><tr><td>地</td><td>〔酸〕</td><td>穴掘り 30 フィート</td></tr><tr><td>火</td><td>〔火〕</td><td>基本移動力に+30 フィート</td></tr><tr><td>水</td><td>〔冷氣〕</td><td>水泳 60 フィート</td></tr></table>	精霊の種類	エネルギーのタイプ	精霊の移動	風	〔電気〕	飛行 60 フィート（機動性：標準）	地	〔酸〕	穴掘り 30 フィート	火	〔火〕	基本移動力に+30 フィート	水	〔冷氣〕	水泳 60 フィート
精霊の種類	エネルギーのタイプ	精霊の移動														
風	〔電気〕	飛行 60 フィート（機動性：標準）														
地	〔酸〕	穴掘り 30 フィート														
火	〔火〕	基本移動力に+30 フィート														
水	〔冷氣〕	水泳 60 フィート														
精霊の光線（擬呪）	1レベルにおいて、君は30フィート以内の敵への遠隔接触攻撃として標準アクションでエレメンタルの力を解き放つことができる。光線は1d6+2術者レベル毎に1ダメージを、精霊に関連するエネルギー種別のダメージとして与える。君はこの能力を1日に3+【魅】修正に等しい回数使用できる。															
精霊の抵抗力（変則）	3レベルにおいて、君は自分のエネルギー種別への抵抗10を得る。9レベルにおいて、抵抗は20に増加する。															
精霊の奔流（擬呪）	9レベルにおいて、君は1日1回精霊の力を奔流として解き放つことが可能となる。奔流は半径20フィートの爆発として、ソーサラー・レベル毎に1d6ポイントの、君のエネルギーの種類のダメージを与える。効果範囲にいるクリーチャーは反応セーブを行い、成功すればダメージは半減する。反応セーブに失敗したクリーチャーは、術者の次のターンが終わるまで、その属性に対する脆弱性を持つ。セーブのDCは10+1/2ソーサラー・レベル+君の【魅】修正値である。9レベルにおいて、君はこの能力を1日1回使用できる。また17レベルにおいては1日2回、20レベルにおいては1日3回使用できる。この能力の射程は60フィートである。															
精霊の移動（超常）	15レベルにおいて、君は特殊な移動方法か、移動に関するボーナスを得る。この能力は君に関与する精霊の種類により異なる。上の表を参照。															
精霊の体（超常）	20レベルにおいて、エレメンタルの力が君の体を通じて発せられる。君は急所攻撃、クリティカル・ヒット、君のエネルギー種別のダメージに完全耐性を得る。															
精霊の体（超常）	20レベルにおいて、エレメンタルの力が君の体を通じて発せられる。君は急所攻撃、クリティカル・ヒット、君のエネルギー種別のダメージに完全耐性を得る。															

地底

鳴り響く洞窟の歌と、地の底深く原初の精霊が転がり軋む音が、君の魂と家系の全てでかき鳴らされている。君は恐らく思考においてゆっくりしていて着実に安定しており、迷ったりすることはほとんど無く、深く黙考することを好む。	
クラス技能	〈知識:ダンジョン探検〉
ボーナス呪文	イクスペディシャス・エクスキャヴェイション*(3レベル)、ダークヴィジョン(5レベル)、シフティング・サンド*(7レベル)、ストーンスキン(9レベル)、スパイク・ストーンズ(11レベル)、ストーン・テル(13レベル)、リペル・メタル・オア・ストーン(15レベル)、アースクウェイク(17レベル)、クラッシング・ロックス*(19レベル)。
ボーナス特技	《軽業移動》、《鋭敏感覚》、《無視界戦闘》、《魔法の指輪作成》、《素早い移動》、《技能熟練(知覚)》、《忍びの技》、《呪文動作省略》。
血脈の秘法	君と君の呪文の目標が共に地下にいる場合、呪文のセーブDCは1上昇する。
血脈の力	命ある岩の力が君の内にあり、君の力が育つにつれて石の力との霊的な交わりが洗練され強化されていく。
微震(擬呪)	1レベル時、君は1回の標準アクションとして、30フィート以内の1体のクリーチャーの下の地面に揺れを起こすことができる。これはCMBのかわりにソーサラー・レベル+【魅力】修正値を使った足払いとして機能する。君はこの能力を1日に3+【魅力】修正値に等しい回数使用できる。
岩の見者(超常)	3レベルにおいて、君はドワーフのように“石工の勘”の特徴を得る。すでにドワーフである場合は、君のボーナスは+4される。9レベルにおいて、君は振動感知30フィートを得る。15レベルにおいて、1日にソーサラー・レベルに等しいラウンド数、リング・オヴ・Xレイ・ヴィジョンを使用しているかのように固体を見通すことができる。このラウンドは連続している必要はない。
水晶の破片(擬呪)	9レベルにおいて、君は1回の標準アクションとして1個の武器か50個までの矢弾に接触し、1分の間、(地)の副種別、粘体、石や金属で造られた人造、のいずれかのクリーチャーに対してのみ機能するベイン武器の特殊能力を与えることができる。君はこの能力を9レベル時に1日1回、17レベル時に1日2回、20レベル時に1日3回使用できる。
地潜り(変則)	15レベルにおいて、君はあらゆる種類の自然の地面と石の中を、通常の移動速度の半分に等しい穴掘り速度で、魚が水中を泳ぐのと同じくらい自在に進むことができる。進んだ後にはトンネルや穴は残らない。この能力は1日にソーサラー・レベル毎に1分間使用することができる。この効果時間は連続している必要はないが、1分間単位でなければならない。
石の力(超常)	20レベルにおいて、君の肉体は石と同じくらい硬くなり、DR10／アダマンティンと石化に対する完全耐性を得る。狭い場所を無理矢理通り抜けるのに何のペナルティも被らず、地面に立っている限り、突き飛ばし、引きずり、組みつき、位置ずらし、足ばらいの戦技と、突き押しと引き寄せの効果に完全耐性を持つ。

# 天上の者

君は神聖な力の祝福を受けた、あるいは天上のものに関連があるか、何らかの干渉を受けた血脈に属している。血脈の力は善の道へと君を導くものだが、しかし君の運命（そして属性）は君自身が決めて良い。

クラス技能	〈治療〉
ボーナス呪文	ブレス（3レベル）、レジスト・エナジー（5レベル）、マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル（7レベル）、リムーヴ・カース（9レベル）、フレイム・ストライク（11レベル）、グレーター・ディスペル・マジック（13レベル）、バニッシュメント（15レベル）、サンバースト（17レベル）、ゲート（19レベル）
ボーナス特技	《回避》、《呪文持続時間延長》、《鋼の意志》、《強行突破》、《騎乗戦闘》、《駆け抜け攻撃》、《技能熟練（〈知識：宗教〉）》、《武器の妙技》
血脈の秘法	（招来）副系統の呪文を使用する際、招来したクリーチャーは君のソーサラー・レベルの1/2に等しい（最低1）DR／悪を得る。このダメージ減少は元々そのクリーチャーが持つDRとは累積しない。
血脈の力	君の天上のものの遺産は君に強大な力をもたらすが、それには代償を伴う。天上の次元界の君主達は君と君の行いをつぶさに観察しているのである。
天界の火（擬呪）	1レベルにおいて、君は30フィート以内の敵への遠隔接触攻撃として標準アクションで天界の火を放つことができる。悪属性のクリーチャーに対し、火は1d4＋2術者レベル毎に1ダメージを与える。このダメージは神性に基づくものであり、エネルギー抵抗や耐性の対象とならない。また、善属性のクリーチャーに対しては1d4＋2術者レベル毎に1ポイントのhpを回復させる。ただし、善属性のクリーチャーは1日1回しか火による回復の恩恵を受けることはできない。中立属性のクリーチャーはダメージも回復も受けない。君はこの能力を1日に3＋【魅】修正に等しい回数使用できる。
天界の抵抗力（変則）	3レベルにおいて、君は[酸]と[冷氣]への抵抗5を得る。9レベルにおいて各抵抗は10となる。
天界の翼（超常）	9レベルにおいて、君は羽のある翼を生やし、1日にソーサラー・レベルと同じ分数だけ、毎ラウンド60フィート、機動性良好で飛行することができる。飛行時間は連続していなくてもよいが、分単位で使用しなければならない。
確信（超常）	15レベルにおいて、君は能力値判定、攻撃ロール、技能判定、セーブ等のロールを振り直すことができる。この能力はダイスを振ったあとに使用するが、そのロールの正否が判定される前に使用を宣言しなければならない。また、結果はより悪くなったとしてもその値を適用する。この能力は1日に1回使用できる。
即位（超常）	20レベルにおいて、君には天界の力が注ぎ込まれる。君は[酸][冷氣]石化への完全耐性、[電気][火]への抵抗10、毒へのセーヴィング・スローに＋4の種族ボーナスを得る。また、“天界の翼”の能力を無制限に使用できる。さらに、全ての動物と言葉を使って会話することが可能となる（この能力は タンズ 呪文と同様とみなす）。

奈落の者

遠い昔、デーモンは君の血脈に穢れを撒き散らした。穢れは一族の者みなに顕れはしなかったが、君にはとりわけ強く発現した。君はときおり混沌や悪の誘惑を受けるが、君の運命、そして属性は君のものである。

クラス技能	〈知識：次元界〉
ボーナス呪文	コース・フィアー（3レベル）、ブルズ・ストレンクス（5レベル）、レイジ（7レベル）、ストーンスキン（9レベル）、ディスマサル（11レベル）、トランスフォーメーション（13レベル）、グレーター・テレポート（15レベル）、アンホーリィ・オーラ（17レベル）、サモン・モンスターIX（19レベル）
ボーナス特技	《招来クリーチャー強化》、《薙ぎ払い》、《呪文威力強化》、《頑健無比》、《突き飛ばし強化》、《武器破壊強化》、《強打》、《技能熟練〈知識：次元界〉》
血脈の秘法	（招来）副系統の呪文を使用する際、招来したクリーチャーは君のソーサラー・レベルの1/2に等しい（最低1）DR／善を得る。このダメージ減少は元々そのクリーチャーが持つDRとは累積しない。
血脈の力	「とりつかれているからこそ、より深く知っている」と誰かが言う。君の血に潜むデーモンの影響は、君の得た力として発現する。
かぎ爪（超常）	1レベル時、君はフリー・アクションで自らの爪を伸ばすことができる。これらの爪は肉体武器として扱われ、全ラウンド・アクションにより、基本攻撃ボーナスを最大限に使用して2回の爪による攻撃が可能となる。攻撃は1d4（君が小型なら1d3）＋【筋力】修正値のダメージを与える。5レベルにおいて、DRを克服する目的において、爪は魔法の武器として扱われる。7レベルにおいて、ダメージは1d6（小型なら1d4）に増加する。11レベルにおいて、爪は フレイミング能力 を得、命中時に1d6ポイントの[火]ダメージを与える。この能力は超常能力である。君はこの爪を1日に3＋【魅】修正に等しいラウンドの間のみ使用できる。このラウンドは連続である必要はない。
魔鬼の抵抗力（変則）	3レベルにおいて、君は[電気]への抵抗5と、毒に対するセーブに＋2の体得ボーナスを得る。9レベルにおいて、抵抗は10、セーブへのボーナスは＋4に増加する。
アビスの剛力（変則）	9レベルにおいて、君は【筋力】に＋2の体得ボーナスを得る。ボーナスは13レベルで＋4、17レベルで＋6に増加する。
追加招来（超常）	15レベルにおいて、君が サモン・モンスター 呪文でデーモン副種族をもつかフィーンディッシュテンプレートを持つクリーチャーを招来した際、追加で同じ種類のクリーチャーが1体招来される。
魔鬼の力（超常）	20レベルにおいて、アビスの力が君の体流れてゆく。君は毒と[電気]への完全耐性を得る。また、[酸][冷氣][火]への抵抗10と、60フィートのテレパシーを得る（これにより、君は言語を話すことのできるあらゆるクリーチャーと意志の疎通を行なうことができる）。

秘術

君の一族は魔術の奇怪な技に秀でている。数多くの君の類縁はウィザードとして身を立てたが、君は学習も練習も無しに力を発揮することができた。	
クラス技能	〈知識:好きなもの〉
ボーナス呪文	アイデンティファイ（3レベル）、インヴィジビリティ（5レベル）、ディスペル・マジック（7レベル）、ディメンジョン・ドア（9レベル）、オーヴァーランド・フライト（11レベル）、トウルー・シーイング（13レベル）、グレーター・テレポート（15レベル）、パワー・ワード・スタン（17レベル）、ウィッシュ（19レベル）
ボーナス特技	《戦闘発動》、《呪文相殺強化》、《イニシアチブ強化》、《鋼の意志》、《巻物作成》、《技能熟練〈〈知識:神秘学〉〉》、《呪文熟練》、《呪文動作省略》
血脈の秘法	君が呪文操作特技を使用し、少なくとも1レベル以上呪文レベルが上昇するなら、その呪文のセーブDCは+1される。この増加は《呪文レベル上昇》とは累積しない。
血脈の力	君にとって魔力は自然にもたらされるものだが、レベルが上昇するに伴い、力が君を凌駕しないよう気をつけなければならない。
秘術の絆(超常)	1レベルにおいて、君は同レベルのウィザードとして秘術の絆を得る。使い魔や絆の品の力を決定する際、君のレベルはウィザード・レベルと加算して判断してよい。この能力は君が使い魔と絆の品を同時に使用することを認めるわけではない。
呪文修正の達人(変則)	3レベルにおいて、呪文をかける時に君が持つ呪文修正特技を（どれでも1つ）発動時間を増やさずに呪文に適用できる。使用時の呪文スロット上昇は通常通り適用される。この能力は1日1回使用でき、また使用回数は3レベル以降4レベル毎に1回ずつ増加する（19レベル時で5回）。20レベルにおいて、この能力は秘術の極みと入れ替えられる。
新たなる秘術(変則)	9レベルにおいて、君は修得呪文リストに使用可能な呪文を1つ追加できる。この呪文は君が使用できるレベルの呪文である必要がある。13レベル、17レベルでも同様に1つ追加できる。
系統の力(変則)	15レベルにおいて、君は魔法の系統をひとつ選択する。以降、その系統に属する呪文はセーブDCが+2向上する。この能力は《呪文熟練》によるボーナスと累積する。
秘術の極み(変則)	20レベルにおいて、君の体は秘術の力によって活性化される。君の持つすべての呪文修正特技について、その特技が呪文レベルを増加するものであっても、君は発動時間を増加させずに使用することができる。また、チャージを消費するタイプの魔法のアイテムを使用する際、自分の呪文スロットを使用して使用することもできる。呪文スロットを3レベル分消費する度に、チャージ消費型アイテムを1チャージ消費したのと同様に使用できる。



# フェイ

フェイの血が混じった、あるいはフェイの魔力を受けた気まぐれな気質が、君の一族を駆り立てる。その性質は君をより情動的に、浮き沈みの激しい性格にする。

クラス技能	〈知識：自然〉
ボーナス呪文	エンタングル（3レベル）、ヒディアス・ラフター（5レベル）、ディープ・スランバー（7レベル）、ポイズン（9レベル）、ツリー・ストライド（11レベル）、ミスリード（13レベル）、フェイス・ドア（15レベル）、イレジスティブル・ダンス（17レベル）、シェイプチェンジ（19レベル）
ボーナス特技	《回避》、《イニシアチブ強化》、《神速の反応》、《強行突破》、《近距離射撃》、《精密射撃》、《呪文高速化》、《技能熟練〈知識：自然〉》
血脈の秘法	（強制）の副系統を持つ呪文を使用する際、その呪文のセーブDCは+2される。
血脈の力	君はいつも自然の世界との結びつきを持ち、君の力が増強すると共に君の魔法にはフェイの影響が濃くなっていく。
笑いの接触（擬呪）	1レベルにおいて、君は近接接触攻撃により1体のクリーチャーの笑いを1ラウンドの間炸裂させることができる。笑っているクリーチャーは移動アクションのみが可能だが、自分の身を守ることできる（訳注：無防備状態にはならないの意）。一度この効果の対象となったら、24時間この能力に対する完全耐性を得る。君はこの能力を1日に3＋【魅】修正に等しい回数使用できる。
森渡り（変則）	3レベルにおいて、君はどんな下生え（自然のイバラや野バラの茂み、植物の生い茂った範囲や類似の地形）の中でも、通常で、ダメージやその他の不利益を受けることなく移動できる。ただし、動きを妨げるために魔法的に操作されている植物の作用は受ける。
つかのまの一瞥（擬呪）	9レベルにおいて、君は術者レベルと同じラウンド数だけ不可視になることができる。この能力は グレーター・インヴィジビリティ 能力と同様に機能する。このラウンドを連続的に使用する必要はない。
フェイの魔術（超常）	15レベルにおいて、君は呪文抵抗に対する術者レベル判定を再ロールして良い。この能力はダイスを振ったあとに使用するが、そのロールの正否が判定される前に使用を宣言しなければならない。この能力は無制限に使用できる。
フェイの魂（超常）	20レベルにおいて、君の魂はフェイの世界と共に在るようになる。君は毒に対する完全耐性とDR10／冷たい鉄を得る。動物は魔法で操られるなどしない限り君を攻撃することはない。1日1回、ソーサラー・レベルを術者レベルとして、君は シャドウ・ウォーク 呪文を擬似呪文能力として使用できる。

# 不死の者

君の一族には墓地からの接触が為された。君の祖先の誰かが強力なリッチやヴァンパイアになったのかも知れないし、君自身が死産で生まれながら甦ったのかもしれない。いずれにせよ、死の力が君を通り抜け、君のあらゆる行動に触れている。

クラス技能	〈知識:宗教〉
ボーナス呪文	チル・タッチ（3レベル）、フォールス・ライフ（5レベル）、ヴァンピリック・タッチ（7レベル）、アニメイト・デッド（9レベル）、ウェイヴズ・オヴ・ファティグ（11レベル）、アンデス・トゥ・デス（13レベル）、フィンガー・オヴ・デス（15レベル）、ホリッド・ウィルティング（17レベル）、エナジー・ドレイン（19レベル）。
ボーナス特技	《戦闘発動》、《不屈の闘志》、《持久力》、《鋼の意志》、《技能熟練〈知識:宗教〉》、《呪文熟練》、《呪文動作省略》、《追加hp》
血脈の秘法	一部のアンデッドは君の精神作用呪文の影響を受けやすい。かつて人型生物だった、肉体を持つアンデッドは、君の精神作用系呪文の対象となる。
血脈の力	君は死後の世界の穢れた力を呼び起こす。惜しむらくは多くの力を引き出すほどに、君自身が彼らの領域へと近づいていくことだろうか。
墓場よりの接触（擬呪）	1レベルにおいて、君は近接接触攻撃により生きているクリーチャー1体を、ソーサラー・レベルの半分（最低1）ラウンドの間、怯え状態にすることができる。もしすでに怯え状態にある、君のソーサラー・レベルより小さいヒット・ダイスを持つ対象にこの能力を使用したなら、対象は1ラウンドの間恐れ状態となる。君はこの能力を1日に3＋【魅】修正に等しい回数使用できる。
死の恵み（超常）	3レベルにおいて、君は[冷氣]への抵抗5と、非致傷ダメージへのDR5／―を得る。9レベルにおいて、抵抗ならびにDRは10に増加する。
亡者の掴み（擬呪）	9レベルにおいて、君は敵を掴み、引き裂くために、骨の腕を無数に地面から生やすことができる。骨の腕は半径20フィート・爆発の範囲から吹き出すように出現する。その範囲にいる者はソーサラー・レベル毎に1d6ポイントの斬撃ダメージを受ける。この攻撃に対しては反応セーブが可能であり、成功すればダメージは1/2になる。反応セーブに失敗したクリーチャーは、1ラウンドの間移動することができなくなる。セーブDCは10＋1/2術者レベル＋【魅】修正値に等しい。骨の腕は1ラウンド後に消失する。骨の腕は固体の表面から飛び出す（訳注：空中や水面からは使用できない）。9レベルにおいて、君はこの能力を1日1回使用できる。また17レベルにおいては1日2回、20レベルにおいては1日3回使用できる。この能力の射程は60フィートである。
非実体形態（擬呪）	15レベルにおいて、君はソーサラー・レベル毎に1ラウンドの間、非実体になることができる。この間、君は非実体の副種別を得る。君は実体のあるものが使用した魔法からは半分しかダメージを受けない（非魔法の武器や物体による攻撃からは一切のダメージを受けない）。同様に、君の呪文は実体のあるクリーチャーには半分のダメージしか与えない。ダメージを与えない効果については通常通り機能する。君はこの能力を1日1回使用できる。
我らが一人（変則）	20レベルにおいて、君の体は腐敗をはじめ（どのように発現するかは君次第）、アンデッドは君を彼らの一員であるとみなす。君は[冷氣]、非致傷ダメージ、麻痺、催眠に対する完全耐性を得る。加えて、君はDR5／―を得る。知性のないアンデッドは君が攻撃しない限り君に注意を向けない。君はアンデッドが使用した呪文や擬似呪文能力に対するセーブに＋4の士気ボーナスを得る。

蛇

君の血脈には世界が若かった頃支配者だった古代の蛇の種族につけられた落ちないしみがある。君の祖先は恐らく爬虫類の主によって聖別され、かれらの冷酷な狡知と巧妙な人心操作を贈られた、お気に入りの奴隷だった。偽装と催眠術のような魅了が君の生まれながらの才能だが、君は自らの遺伝ではなく真実のために戦っているかもしれない。

クラス技能	〈交渉〉。
ボーナス呪文	ヒプノティズム(3レベル)、ディレイ・ポイズン(5レベル)、サモン・モンスターIII(爬虫類のみ)(7レベル)、ポイズン(9レベル)、ホールド・モンスター(11レベル)、マス・サジェスチョン(13レベル)、サモン・モンスターVII(爬虫類のみ)(15レベル)、イレジスティブル・ダンス(17レベル)、ドミネイト・モンスター(19レベル)。
ボーナス特技	《戦闘発動》、《迎え討ち》、《偽装の名人》、《器用な指先》、《説得力》、《呪文音声省略》、《技能熟練(はったり)》、《忍びの技》。
血脈の秘法	君の(強制)の力は獣のようなクリーチャーにさえ効果がある。君が[精神作用]または[言語依存]の呪文を発動する場合、それは動物、魔獣、人怪に対しても、それらが君の言葉を理解できる人型生物であるかのように効果を及ぼす。
血脈の力	君の中に流れる油断ならないが魅力的な蛇の血により、君の魔法には曲がりくねった人を惹きつける優雅さが染みついている。
蛇の牙(変則)	1レベル時、君は1回のフリー・アクションとして牙を伸ばすことができる。この牙は肉体武器として扱い、1d4(小型サイズの場合は1d3)ポイント+【筋力】修正値のダメージと毒(噛みつき・致傷型;セーブ頑健DC10+ソーサラー・レベルの1/2+【耐久力】修正値;頻度＝1回／ラウンド(6ラウンド間);効果＝1【耐】;治療＝1回のセーブ成功)を与える。5レベルにおいて、この牙はダメージ減少を克服する際に魔法の武器として扱われるとともに、毒のダメージは1d2【耐】に上昇する。7レベルにおいて、毒は治療に2回のセーブ成功を必要とするようになる。11レベルにおいて、毒のダメージは1d4【耐】に上昇する。君はこの能力を1日に3+【魅力】修正値に等しいラウンド数だけ使用できる。
蛇の友(変則)	3レベルにおいて、君は爬虫類の動物(さまざまな形態のディノサウルス、リザード、その他の冷血のクリーチャーを含む)に対してスピーク・ウィズ・アニマルズを使用することができる。加えて、ソーサラー・レベル－2を有効ウィザード・レベルとしてヴァイパーの使い魔を得る。
蛇の皮(変則)	9レベルにおいて、君は+1の外皮ボーナス、毒に対するセーヴィング・スローに+2の種族ボーナス、〈脱出術〉判定に+2のボーナスを得る。13レベルと17レベルにおいて、このボーナスは+1ずつ上昇する。
毒蛇の巣窟(擬呪)	15レベルにおいて、君は絡みあう蛇の群れを召喚できる。この力はクリーピング・ドウームと同様に機能するが、スウォームの毒は【耐久力】ダメージを与え、スウォームと同じマス目を占める君以外のクリーチャーは絡みつかれた状態になる。君はこの能力を1日1回使用できる。
鱗ある魂(超常)	20レベルにおいて、君は(変身生物)の副種別を得、オルター・セルフと同様に人型生物(爬虫類)や、ビースト・シェイプIIIと同様に極小サイズから超大型サイズまでのスネークの姿を回数無制限でとることができる。君は変身している時にも会話能力と呪文の動作要素を満たす能力を保持する。また毒と麻痺に対する完全耐性を得る。“蛇の牙”を回数無制限で使用することができるようになり、その毒ダメージをどの能力値に与えるかを自由に選ぶことができる。

変幻

原初の混沌の変化し続ける放縦、束縛されない創造の生のままの精髓が君の中に流れている。君の心と魂は、完全なる自由を常に吹き込まれ燃え上がっている。興味を引くような新しい刺激的なことが他にあるような場合、君が1つの仕事をやり通すのは難しいのだが。（訳注Proteanプロティアンは混沌界メールシュトロームの来訪者）

クラス技能	〈知識：次元界〉
ボーナス呪文	エントロピック・シールド(3レベル)、ブラー(5レベル)、ガシアス・フォーム(7レベル)、コンフュージョン(9レベル)、メジャー・クリエーション(11レベル)、ディスインテグレイト(13レベル)、グレーター・ポリモーフ(15レベル)、ポリモーフ・エニィ・オブジェクト(17レベル)、シェイプチェンジ(19レベル)。
ボーナス特技	《軽妙なる戦術》、《防御的戦闘訓練》、《呪文距離延長》、《頑健無比》、《頑健無比強化》、《技能熟練(製作：任意)》、《呪文熟練》、《追加hp》。
血脈の秘法	創造と変化に関する君の魔法は解きほぐしがたい。君が唱えた変成術と召喚術(創造)の呪文を解呪するためのDCは+4上昇する。
血脈の力	祖先が原初の混沌に浸かったことで、君の奇妙で捻じ曲がった魔法の才能は生まれた。
原初物質(擬呪)	1レベル時、君はエントロピー的な原初物質の球を作り出し、30フィート以内の目標に投げつけることができる。これは足留め袋と同様に機能し、絡みつかれたクリーチャーに1ラウンドに1ポイントの[酸]ダメージを与える。原初物質は1d3ラウンドで溶けてしまう。君はこの能力を1日に3+【魅力】修正値に等しい回数使用できる。
プロティアンの抵抗(変則)	3レベルにおいて、君は[酸]に対する抵抗5とポリモーフ、石化、変成術系統の呪文または効果に対するセーヴィング・スローに+2のボーナスを得る。9レベルにおいて、君は[酸]に対する抵抗10を得、セーブへのボーナスは+4に上昇する。
現実の皺(擬呪)	9レベルにおいて、君は動かすことのできる半径10フィートのかりそめの現実を放射して自分自身を包むことができる。この波打つような現実の歪曲物はソリッド・フォッグと同様だが、視認困難を提供せず視線を妨げない。君の移動はこのオーラによって遅くなることはない。オーラの中にいる目標に対する外側からの攻撃は20%の失敗確率を受ける。この能力は1日にソーサラー・レベルに等しいラウンド数使用できるが、この効果時間は連続している必要はない。
空間の裂け目(擬呪)	15レベルにおいて、1日1回、君は現実の織り目を解き明かし、それに沿って一瞬で場所を変えることができる。この力はディメンジョン・ドアと同様に機能し、元いた場所を中心にしてブラック・テンタクルズを作り出す。これらの効果は両方ともソーサラー・レベルを術者レベルとして使う。20レベルの時点で、君はこの能力を1日2回使用できるようになる。
混沌の化身(変則)	20レベルにおいて、君は生のままの混沌の精髓に満たされる。[酸]、[石化]、ポリモーフに対する完全耐性(自身が使用した場合を除く)と、(秩序)の副種別を持つクリーチャーに対するセーブDCと呪文抵抗を貫通するための判定に+2のボーナスを得る。

# 星の魂

君は星を見る者と星々の先にある闇の奥深くを探究した探検家の血統だ。彼らが虚無に触れたとき、虚無もまた彼らに触れ、君の心と魂、肉体は世界の狭間に渡ることを夢見るようになった。

クラス技能	〈知識：自然〉
ボーナス呪文	アンシーン・サーヴァント(3レベル)、グリッターダスト(5レベル)、ブリンク(7レベル)、コール・ライトニング・ストーム(9レベル; [火]ダメージを与え、夜間の野外ではダメージが上昇する)、オーヴァーランド・フライト(11レベル)、リパルション(13レベル)、リヴァース・グラヴィティ(15レベル)、グレーター・プライング・アイズ(17レベル)、メテオ・スウォーム(19レベル)。
ボーナス特技	《無視界戦闘》、《ロッド作成》、《回避》、《持久力》、《呪文相殺強化》、《鋼の意志》、《鋼の意志強化》、《呪文高速化》、《技能熟練(知覚)》、《追加hp》。
血脈の秘法	君が力術呪文を使用する際、セーブを失敗した目標は細かな火花を散らす星の光によって呪文のレベル毎に1ラウンドの間、目が眩んだ状態になる。
血脈の力	空を見つめること、天空との繋がりが、君の魔法の才能に集中し、それを高めている。
微小隕石(擬呪)	1レベル時、君は1回の標準アクションとして、30フィート以内にある高さ30フィート、直径5フィートの円柱内に微小な流星雨を招来することができる。隕石は1d4＋ソーサラー・レベル2毎に1ポイントの[火]ダメージを与える。反応セーブに成功すればこのダメージを無効化できる。セーブDCは10＋ソーサラー・レベルの1/2＋【魅力】修正値である。君はこの能力を1日に3＋【魅力】修正に等しい回数使用できる。
虚無を歩む者(変則)	3レベルにおいて、君は夜目と[火]と[冷氣]に対する抵抗5を得る。9レベルにおいて、君はネックレス・オヴ・アダプティションを身につけているかのように、もう呼吸する必要がない。
極光(擬呪)	9レベルにおいて、君は滝のように流れる光の帯を作り出すことができる。この力はウォール・オヴ・ファイアーと同様に機能するが、[冷氣]ダメージを与え熱を発しない。しかし、極光の君が指定した片面は10フィート以内にいる、1ソーサラー・レベルにつき2レベルまでのクリーチャーを恍惚状態にすることができる。意志セーブに成功すればこの恍惚効果を無効化できる。セーブDCは10＋ソーサラー・レベルの1/2＋【魅力】修正値である。君はこの能力を1日にソーサラー・レベルに等しいラウンド数だけ使用できる。このラウンドは連続している必要はない。
深淵への裂け目(擬呪)	15レベルにおいて、(瞬間移動)の副系統に属する呪文を発動する際、君の術者レベルは3上昇する。それに加えて、1日1回、君は30フィート以内にいる1体のクリーチャーが意志セーブに失敗した場合、それを宇宙の虚空に瞬間移動させることができる。セーブDCは10＋ソーサラー・レベルの1/2＋【魅力】修正値である。目標は帰還するために、毎ラウンド1回の全ラウンド・アクションとして新たなセーヴィング・スローを行うことができる。真空の虚空にとらわれている間、目標は6d6ポイントの[冷氣]ダメージを受け、息を止めなければ即座に窒息し始める。
星の子(変則)	20レベルにおいて、君は[冷氣]と盲目状態への完全耐性を得る。さらに自然なものか魔法によるものかに関わらず、闇を完全に見通すことができる。加えて夜間の戸外にいる場合、高速治癒1を得る。



# マーリド

君は水のジンニーの力とともに生まれ、その魔法の力を強く宿している。

クラス技能	〈知識:次元界〉
ボーナス呪文	オブスキュアリング・ミスト(3レベル)、シー・インヴィジビリティ(5レベル)、ガシアス・フォーム(7レベル)、ウォール・オヴ・アイス(9レベル)、パーシステント・イメージ(11レベル)、エレメンタル・ボディIII(13レベル)、プレイン・シフト(15レベル)、ポーラー・レイ(17レベル)、ウィッシュ(19レベル)。
ボーナス特技	《回避》、《呪文威力強化》、《頑健無比》、《イニシアチブ強化》、《神速の反応》、《強打》、《技能熟練:知識(次元界)》、《武器の妙技》
血脈の秘法	君がエネルギー・ダメージを与える呪文を発動したとき、そのダメージ種別を[冷氣]に変更できる。呪文の補足説明もエネルギー種別に合うよう変更される。
血脈の力	君はマーリドのような水からの自然の力と、ジンニーに由来するいくつかの能力を持っている。
冷氣光線(擬呪)	1レベル以降、標準アクションで30フィート以内にいる敵に遠隔接触攻撃としてエレメンタルの光線を放つことができる。この光線は1d6+2ソーサラー・レベルにつき1ポイントの[冷氣]ダメージを与える。君はこの能力を1日に3+【魅力】修正値に等しい回数まで使用できる。
精霊の抵抗力(変則)	3レベルの時点で、君は[冷氣]への抵抗10を得る。9レベルの時点でこの抵抗は20に増加する。
水の猛威(超常)	9レベルの時点で、君は水の次元界から猛烈な水流を召喚し、君の敵に直接叩きつける能力を得る。君は標準アクションにより君を起点とする60フィートの直線の水流を作り出す。この水流は打ちのめしたものに2ソーサラー・レベルにつき1d6ポイントのダメージを与え、1d6ラウンドの間盲目状態にする。反応セーブ(DC10+ソーサラー・レベルの1/2+【魅力】ボーナス)に成功したクリーチャーはダメージを半減し、盲目効果を受けない。
精霊の移動(超常)	15レベルの時点で、君は水泳速度60フィートを得る。
マーリドの力(超常)	20レベルの時点で、君は願いを叶えるジンニーの力を得る。君は1日に1回、擬似呪文能力としてリミテッド・ウィッシュを使用できる。この願いは「我は求む、」という文言から始まらねばならず、過去24時間以内に叶えた願いと同じものであってはならない。この能力をコストを持つ物質構成要素が必要な呪文を複製するのに使用する場合は、その物質構成要素を必要とする。また、君は[冷氣]ダメージに対する完全耐性を得る。加えて、1日に1回、プレイン・シフトを使用して水の元素界を旅することができる。

# 夢紡ぎ

君の一族は長く続いた夢見る者の家系であり、通常の定命の者と同じようにはなく、この世の物ならぬ夢の領域と夜の最も遥かな岸辺に手を伸ばし、それに触れる者として夢を見る。それが賜物なのか呪いなのかは必ずしも定かではないが、その過去と未来を見通す力は君を避けえぬ道のように冒険の人生に導く。

クラス技能	〈真意看破〉。
ボーナス呪文	スリープ(3レベル)、オーギュリイ(5レベル)、ディープ・スランバー(7レベル)、ディヴィネーション(9レベル)、ドリーム(11レベル)、シャドウ・ウォーク(13レベル)、ヴィジョン(15レベル)、モーメント・オヴ・プレシヤンス(17レベル)、アストラル・プロジェクション(19レベル)。
ボーナス特技	《鋭敏感覚》、《無視界戦闘》、《攻防一体》、《偽装の名人》、《呪文レベル上昇》、《フェイント強化》、《説得力》、《技能熟練(真意看破)》。
血脈の秘法	君が1体のクリーチャーを呪文の目標とした場合、1ラウンドの間そのクリーチャーが行うあらゆる呪文と攻撃に対する君のアーマー・クラスとセーヴィング・スローに、その呪文のレベルの半分に等しい(最低1)洞察ボーナスを得る。
血脈の力	君は夢の世界に手を伸ばし、そこを通じて周囲にいる者の心と運命に触れることができる。
子守唄(擬呪)	1レベル時、君は擬似呪文能力としてララバイを1日に3+【魅力】修正値に等しい回数使用できる。この効果は1分間続き、精神集中を必要としない。睡眠効果に対するセーブへのペナルティは-4に上昇する。
戦闘予知(超常)	君の未来への洞察は戦闘において利点となる。3レベルと、それに続く4レベル毎に、イニシアチブ判定に+1の洞察ボーナスを得る。
夢形成(擬呪)	9レベルにおいて、君は他者の夢見る物を操作し、相手の無意識の心を引き出し、改竄することができる。この力によって君はモディファイ・メモリーを使用しているように目標の記憶を改竄することや、スピーク・ウィズ・デッドを死体に使用しているかのように質問することができる。意志セーブに成功すればこの効果は無効となる。このセーブDCは10+ソーサラー・レベルの1/2+【魅力】修正値にナイトメア呪文の修正値を加えたものに等しい。君はこの能力を9レベル時に1日1回、17レベル時に1日2回、20レベル時に1日3回使用できる。
眠りの神の目(擬呪)	15レベルにおいて、君はアーケイン・アイを使用しているかのように、自分の意識を飛ばすことができる。それに加えて、どの地点でもそのアーケイン・アイを目に見えるようにすることができる。“目”はそれ以降は移動することはできなくなるが、その“目”を見た者全てにシンボル・オヴ・スリープと同様に機能する。この能力は1日にソーサラー・レベル毎に1分間使用することができる。この効果時間は連続している必要はないが、1分間単位でなければならない。
唯我(変則)	20レベルにおいて、君は周囲の世界から薄れて消え、夢の世界に漂い流れていくことができる。君はソーサラー・レベルごとに1分間非実体になることができる。(非実体)の副種別を得、実体を持つ魔法の攻撃からは半分のダメージしか受けない(魔法を持たない武器や物体から全くダメージを受けない)。君の呪文は実体を持つクリーチャーに半分のダメージしか与えないが、ダメージを与えない呪文や能力は通常通り機能する。効果時間は連続している必要はないが、1分間単位でなければならない。

ラクシャサ

君の家族の歴史のどこかの時点で、一人の祖先がラクシャサの影響に汚された。君の家族は完全に普通に見えるが、君はいつも自分の皮膚がいつでも魔法で逃れることのできる牢獄で あると感じていた。君は生得した能力を隠し、それを知ったなら決して君を受け容れないであろう社会に留まることを強いられている。	
クラス技能	〈変装〉。
ボーナス呪文	チャーム・パースン(3レベル)、インヴィジビリティ(5レベル)、サジェスチョン(7レベル)、ディテクト・スクライニング(9レベル)、プライング・アイズ(11レ ベル)、マス・サジェスチョン(13レベル)、グレーター・ポリモーフ(15レベル)、マインド・ブランク(17レベル)、ドミネイト・モンスター(19レベル)。
ボーナス特技	《秘術使いの鎧体得》、《秘術使いの鎧訓練》、《欺きの名人》、《感知の熟達》*、《鎧習熟：軽装》、《軍用武器習熟》、《呪文威力強化》、《忍びの技》
血脈の秘法	君の発動した呪文を他者が特定するための〈呪文学〉のDCにソーサラー・レベルの半分を加える。もしこの判定に5以上の差で失敗したなら、君が (発動を始めるときに君が選択した)完全に異なる呪文を発動していると信じこむ。
血脈の力	君は祖先のラクシャサの神聖に近い力を下ろし、敵をもっともらしく欺くことができる。
銀の舌(超常)	1レベルの時点で、君は来訪者の形質を用いて奇妙な説得力のある嘘を紡ぐことができる。この能力は即行アクションで起動し、君の言葉が真実で あると他人に信じこませる1回の〈はったり〉判定に〈グリブネスを使うかのように〉+5のボーナスを与える。君の嘘を探知したり真実を話すことを強 制する魔法の力が働いている場合、その効果の使用者は術者レベル判定(DC10+ソーサラー・レベル)に成功せねばならず、失敗するとこれらの 効果は君に働かない。君はこの能力を1日に3+【魅力】修正値に等しい回数まで使用できる。
精神走査(擬呪)	3レベルの時点で、君は擬似呪文能力として精神走査を行える。この能力は1ラウンドしか持続しないことを除きディテクト・ソウツのように機能する 。君は標準アクションにより単体の目標にこの能力を使用でき、目標が意志セーブに失敗すると君は3ラウンド集中した場合のように情報を得るこ とができる。君は3レベルの時点でこの能力を1日に1回使用できる。3を超える4レベルごとにこの回数は1増加し、20レベルの時点で最大5回とな る。
オーラ隠し(擬呪)	9レベルの時点で、君は自身を探知魔法から隠すことができる。この能力は君が自身に常時ノンディテクションを発動しているかのように機能する。君は移動アク ションでこの能力を停止あるいは再起動できる。
オルター・セルフ(擬呪)	15レベルの時点で、君は任意の人型生物に変身できるようになる。この能力は望む限り変身し続けられる点を除きオルター・セルフのように機能する。
来訪者(超常)	20レベルの時点で、君の自然な形態は真のラクシャサのような動物の頭をもつ人型生物になる。このことは君の言語能力や呪文能力には影響 しない。君はオルター・セルフやその他の変身、ポリモーフの能力を使用して元の姿や他の姿をまとうことができる。君は呪文や魔法的效果からは 恒久的に人型生物(またはその他の君の元々の種別)ではなく来訪者として扱われる。他の来訪者とは異なり、君は以前のクリーチャー種別である かのように死から戻ってくることができる。君はダメージ減少10／刺突を得る。

竜

君の家系のそこかしこにはドラゴンの血が混じっている。そして古の力はいまや君の血管を流れているのだ。																																									
クラス技能	〈知覚〉																																								
ボーナス呪文	メイジ・アーマー（3レベル）、レジスト・エナジー（5レベル）、フライ（7レベル）、ファイアー（9レベル）、スペル・レジスタンス（11レベル）、フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンI（13レベル）、フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンII（15レベル）、フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンIII（17レベル）、ウィッシュ（19レベル）																																								
ボーナス特技	《無視界戦闘》、《頑健無比》、《イニシアチブ強化》、《強打》、《呪文高速化》、《技能熟練〈飛行〉》、《技能熟練〈知識：神秘学〉》、《追加hp》																																								
血脈の秘法	君が何らかのエネルギー属性をもつ呪文を使用して、その属性が君の血脈の竜の持つエネルギー属性と同じであれば、その呪文によるダメージのダメージ・ダイス1つに付き+1のボーナスを得る。																																								
血脈の力	<div>ドラゴンの力は君を通じて流れ、たくさんの形で発現する。1レベルの時点において、君はクロマティックないしメタリック・ドラゴンの種類をひとつ選ばなくてはならない。この種類は一度決定したら変更できない。ダメージ減少やダメージの種類は君の選んだドラゴンのタイプによって決定される。以下にその一覧を示す。</div> <table><tr><th>ドラゴンの種類</th><th>エネルギー属性</th><th>ブレスの形状</th><th>ドラゴンの種類</th><th>エネルギー属性</th><th>ブレスの形状</th></tr><tr><td>グリーン</td><td>[酸]</td><td>30 フィート円錐形</td><td>カッパー</td><td>[酸]</td><td>60 フィート直線</td></tr><tr><td>ブラック</td><td>[酸]</td><td>60 フィート直線</td><td>ゴールド</td><td>[火]</td><td>30 フィート円錐形</td></tr><tr><td>ブルー</td><td>[電気]</td><td>60 フィート直線</td><td>シルヴァー</td><td>[冷気]</td><td>30 フィート円錐形</td></tr><tr><td>ホワイト</td><td>[冷気]</td><td>30 フィート円錐形</td><td>プラス</td><td>[火]</td><td>60 フィート直線</td></tr><tr><td>レッド</td><td>[火]</td><td>30 フィート円錐形</td><td>ブロンズ</td><td>[電気]</td><td>60 フィート直線</td></tr></table>					ドラゴンの種類	エネルギー属性	ブレスの形状	ドラゴンの種類	エネルギー属性	ブレスの形状	グリーン	[酸]	30 フィート円錐形	カッパー	[酸]	60 フィート直線	ブラック	[酸]	60 フィート直線	ゴールド	[火]	30 フィート円錐形	ブルー	[電気]	60 フィート直線	シルヴァー	[冷気]	30 フィート円錐形	ホワイト	[冷気]	30 フィート円錐形	プラス	[火]	60 フィート直線	レッド	[火]	30 フィート円錐形	ブロンズ	[電気]	60 フィート直線
ドラゴンの種類	エネルギー属性	ブレスの形状	ドラゴンの種類	エネルギー属性	ブレスの形状																																				
グリーン	[酸]	30 フィート円錐形	カッパー	[酸]	60 フィート直線																																				
ブラック	[酸]	60 フィート直線	ゴールド	[火]	30 フィート円錐形																																				
ブルー	[電気]	60 フィート直線	シルヴァー	[冷気]	30 フィート円錐形																																				
ホワイト	[冷気]	30 フィート円錐形	プラス	[火]	60 フィート直線																																				
レッド	[火]	30 フィート円錐形	ブロンズ	[電気]	60 フィート直線																																				
かぎ爪(超常)	1レベル時、君はフリー・アクションで自らの爪を伸ばすことができる。これらの爪は肉体武器として扱われ、全ラウンド・アクションにより、基本攻撃ボーナスを最大限に使用して2回の爪による攻撃を可能となる。攻撃は1d4（君が小型なら1d3）＋【筋力】修正値のダメージを与える。5レベルにおいて、DRを克服する目的において、爪は魔法の武器として扱われる。7レベルにおいて、ダメージは1d6（小型なら1d4）に増加する。11レベルにおいて、爪は命中時に君が選択したドラゴンの種類に相応するエネルギー種別の追加ダメージを1d6与える。この能力は超常能力である。君はこの爪を1日に3＋【魅】修正に等しいラウンドの間のみ使用できる。このラウンドは連続である必要はない。																																								
竜の抵抗力(変則)	3レベルにおいて、君は自分のエネルギー種別への抵抗5とACへの＋1外皮ボーナスを得る。9レベルにおいて抵抗10、＋2外皮ボーナスに、また15レベルにおいて外皮ボーナスは＋4になる。																																								
ブレス攻撃(超常)	9レベルにおいて、君はブレス攻撃を得る。このダメージは君の選択したドラゴンのエネルギー種別のダメージで、ソーサラー・レベル毎に1d6ポイントのダメージを与える。ブレス範囲内のクリーチャーは反応セーブに成功するとダメージを1/2にできる。そのDCは10＋1/2ソーサラー・レベル＋【魅】修正値である。ブレスの形状は選択したドラゴンの種類により異なる（上の表を参照のこと）。9レベルにおいて、君はこの能力を1日1回使用できる。また17レベルにおいては1日2回、20レベルにおいては1日3回使用できる。																																								
翼(超常)	15レベルにおいて、君は標準アクションで背中にドラゴンの皮膜の翼を生やし、速度60フィート（機動性：標準）で飛行できる。君はこの翼をフリー・アクションで消すことができる。																																								
巨竜の力(超常)	20レベルにおいて、君に流れる竜の遺産が形を為す。君は麻痺・睡眠・君の選択したドラゴンの色の持つエネルギー種別への完全耐性を得る。同時に、非視覚的知覚（60フィート）を得る。																																								

出展	Core:異形、運命の子、地獄の者、精霊、天上の者、奈落の者、秘術、フェイ、不死の者、竜
	APG クラス・アーキタイプ:水界、極北、地底、夢紡ぎ、変幻、蛇、影、星の魂、嵐、植物
	UM クラス・アーキタイプ:忌まわしき者、ジン、イフリート、巨匠、マーリド、ラークシャサ、シャイターン



あらし	嵐
いぎょう	異形
いふりーと	イフリート
いまわしきもの	忌まわしき者
うんめいのこ	運命の子
かげ	影
きょしょう	巨匠
ごくほく	極北
じごくのもの	地獄の者
しゃいたーん	シャイターン
しょくぶつ	植物
じん	ジン
すいかい	水界
せいれい	精霊
ちてい	地底
てんじょうのもの	天上の者
ならくのもの	奈落の者
ひじゅつ	秘術
ふえい	フェイ
ふしのもの	不死の者
へび	蛇
へんげん	変幻
ほしのたましい	星の魂
まーりど	マーリド
ゆめつむぎ	夢紡ぎ
らくしゃさ	ラクシャサ
りゅう	竜