

神聖なる領域と呪文 (Divine domains and spells)

この文書は、オープン・ゲーム・コンテンツであり、オープン・ゲーム・ライセンス1.0aの元で広く利用される目的で公開されています。

技術の領域 (Artifice)

領域特典: 製作 判定に+4ボーナスを得る。キャラクターは、召喚(創造)呪文を+1術者レベルで発動できる(技術と創造の領域を持っているのなら、召喚(創造)呪文を+3術者レベルで発動できる)。

技術の領域呪文

- 1 アニメイト・ローブ
- 2 ウッド・シェイプ
- 3 ストーン・シェイプ
- 4 マイナー・クリエーション
- 5 ファブリケート
- 6 メジャー・クリエーション
- 7 ハーデニング
- 8 トゥルナー・クリエーション
- 9 プラズマティック・スフィア

魅了の領域 (Charm)

領域特典: キャラクターは、1日につき1度、【魅力】値を+4増やすことができる。この特典を活性化するのは、フリー・アクションである。【魅力】値の増加は1分間持続する。

魅了の領域呪文

- 1 チャーム・パーソン
- 2 カルム・エモーション
- 3 サジェスション
- 4 エモーション
- 5 チャーム・モンスター
- 6 ギアス/クエスト
- 7 インサニティ
- 8 デマンド
- 9 ドミネート・モンスター

共同体の領域 (Community)

領域特典: 1日に1度、擬似呪文能力として、カルム・エモーションを使うことができる。交渉 判定に+2技量ボーナスを得る。

共同体の領域呪文

- 1 ブレス
- 2 シールド・アザー
- 3 プレイヤー
- 4 ステータス
- 5 テレパシク・ボンド
- 6 ヒーローズ・フィースト

- 7 リフューズ
- 8 マス・ヒール
- 9 ミラクル

創造の領域 (Creation)

領域特典: 召喚(創造)呪文を+2術者レベルで発動できる(技術と創造の領域を持っているのなら、召喚(創造)呪文を+3術者レベルで発動できる)。

創造の領域呪文

- 1 クリエイト・ウォーター
- 2 ミラー・イメージ
- 3 クリエイト・フード・アンド・ウォーター
- 4 マイナー・クリエーション
- 5 メジャー・クリエーション
- 6 ヒーローズ・フィースト
- 7 パーマネント・イメージ
- 8 トゥルナー・クリエーション
- 9 ジェネシス

暗闇の領域 (Darkness)

領域特典: 前提条件なしで(無視界戦闘)特技を得る。

暗闇領域呪文

- 1 オブスキュリング・ミスト
- 2 ブラインドネス
- 3 ブラックライト
- 4 アーマー・オブ・ダークネス
- 5 サモン・モンスターV(1d3体のシェードのみ召喚できる)
- 6 パーイング・アイズ
- 7 ナイトメア
- 8 パワー・ワード、ブラインド
- 9 パワー・ワード、キル

栄光の領域 (Glory)

領域特典: アンデッド退散の退散判定に+2ボーナスと、退散ダメージ判定に+1d6を加える。

栄光の領域呪文

- 1 ディスラプト・アンデッド
- 2 ブレス・ウェポン
- 3 シアリング・ライト
- 4 ホーリー・スマイト
- 5 ホーリー・ソード
- 6 ボルト・オブ・グローリー

- 7 サンビーム
- 8 クラウン・オブ・グローリー
- 9 ゲート

解放の領域 (Liberation)

領域特典: キャラクターは魅了呪文や効果に対する全てのセーヴィング・スローに+2士気ボーナスを得る。

解放の領域呪文

- 1 リムーブ・フィアー
- 2 リムーブ・パラリシス
- 3 リムーブ・カース
- 4 フリーダム・オブ・ムーブメント
- 5 ブレイク・エンチャントメント
- 6 グレーター・ディスペリング
- 7 リフーズ
- 8 マインド・ブランク
- 9 アンバインディング

狂気の領域 (Madness)

領域特典: キャラクターは自身のクラス・レベルの半分に等しい狂気点を得る。呪文を発動する(ボーナス呪文と難易度を定める)為に、キャラクターは自身の【判断力】値だけを使う代わりに、【判断力】値に狂気値を加えたものを使う。技能やセーブといった他の全ての目的では、【判断力】の代わりに、【判断力】から狂気値を引いたものを使う。

1日に1度、キャラクターは真の狂気によるひらめきを行なうことができる。【判断力】に関係する1回の判定に、悪い修正ではなく、良い修正としてキャラクターの狂気値を使う。判定を行なう前に、このパワーを使うかどうかを決定する。

狂気の領域呪文

- 1 ランダム・アクション
- 2 タッチ・オブ・マッドネス
- 3 レイジ
- 4 コンフュージョン
- 5 ボルト・オブ・ベデヴィルメント
- 6 ファンタズマル・キラー
- 7 インサニティ
- 8 マッデンニング・スクリーム
- 9 ウィアード

高貴の領域 (Nobility)

領域特典: キャラクターは、仲間を啓蒙する為の擬似呪文能力を持ち、セーヴィング・スロー、攻撃ロール、能力値判定、技能判定、武器のダメージ判定に+2士気ボーナスを得る。仲間は1ラウンドの間、キャラクターの会話を聞かなければならない。この能力は、標準アクションである。これはキャラク

ターの【魅力】ボーナスに等しいラウンド持続し、1日に1度使うことができる。

高貴の領域呪文

- 1 ディバイン・フェイバー
- 2 エンスラル
- 3 マジック・ヴェストメント
- 4 ディスクリーン・ライズ
- 5 グレーター・コマンド
- 6 ギアス/クェスト
- 7 リパルション
- 8 デマンド
- 9 ストーム・オブ・ヴェンガンス

安息の領域 (Repose)

安息の領域は、死の領域に類似しているが、善の属性の神格によって与えられたクレリックは、悪の呪文を発動することが阻害される。

領域特典: キャラクターは1日に1度、氏の接触を使うことができる。視の接触は、その効果を持つ擬似呪文応力である。キャラクターは生きているクリーチャーに対して近接接触攻撃に成功しなければならない(接触呪文のルールを使う)。キャラクターが接触したら、自身のクレリック・レベルにつき1d6をロールする。その合計がクリーチャーの現在のヒット・ポイントよりも少なければ、そのクリーチャーは死ぬ。

安息の領域呪文

- 1 デスウォッチ
- 2 ジェントル・リポウズ
- 3 スピーク・ウィズ・デッド
- 4 デス・ワード
- 5 スレイ・リビング
- 6 アンデス・トゥ・デス
- 7 デストラクション
- 8 シュアライフ
- 9 ウェイル・オブ・バンシー

ルーンの領域 (Rune)

領域特典: 前提条件なしで(巻物作成)特技を得る。

ルーンの領域呪文

- 1 イレース
- 2 シークレット・ページ
- 3 グリフ・オブ・ワーディング
- 4 エクスプローシヴ・ルーン
- 5 レッサー・プラナー・バインディング
- 6 グレーター・グリフ・オブ・ワーディング
- 7 インスタント・サモンズ
- 8 シンボル
- 9 テレポーターション・サークル

鱗を持つ者の領域(Scalykind)

領域特典: 悪のクレリックがアンデッドを威伏あるいは支配するように、動物(爬虫類クリーチャーと蛇に限られる)を威伏、支配できる。この能力は1日につき、3 + [魅力]修正に等しい回数使うことができる。

鱗を持つ者の領域呪文

- マジック・ファンク
- アニマル・トランス†
- グレート・マジック・ファンク
- ポイズン
- アニマル・グロウスト†
- アイバイト
- クリーピング・ドゥーム(極小の蛇から構成)
- アニマル・シェイプ†
- シェイプシェンジ

† 蛇又は爬虫類クリーチャーのみ効果がある。

天候の領域(Weather)

領域特典: (生存)はクラス技能となる

天候の領域呪文

- オブキュアリング・ミスト
- フォッグ・クラウド
- コール・ライトニング
- スリート・ストーム
- アイス・ストーム
- コントロール・ウィンド
- コントロール・ウェザー
- ワールウィンド
- ストーム・オブ・ヴェガンス

新しい呪文

アーマー・オブ・ダークネス

防御術 [暗闇]

レベル: 暗闇 4

構成要素: 音声、動作、信仰

発動時間: 1 アクション

距離: 接触

目標: 接触されたクリーチャー

持続時間: 10分/レベル

セーヴィング・スロー: 意思・無効(無害)

呪文抵抗: 可(無害)

呪文は、影で覆われ保護されたクリーチャーを包み込む。覆いは、術者が望むなら、着用者の特徴を遮蔽することができる。いずれにせよ、それは対象のアーマー・クラスに+3と術者レベルにつき+1(最大

ボーナス +8)の反発ボーナスを与える。まるでそれが存在しないように、60フィートの範囲を持つ暗視能力は対象をこの鎧を通して見ることができる。最後に、対象は全てのホーリー、グッド、ライト呪文や効果に対するセーヴィング・スローに+2ボーナスを得る。このアーマー・オブ・ダークネスの対象となったアンデッドは、+4退散抵抗も得る。

ブラック・ライト

力術 [暗闇]

レベル: 暗闇 3、ソーサラー/ウィザード 3

構成要素: 音声、動作、物質

発動時間: 1アクション

距離: 近距離(25フィート + 5フィート/2レベル)

効果範囲: クリーチャー、物品、空間上の一点を中心とした半径20フィートの放射

持続時間: 1ラウンド/レベル(解除可)

セーヴィング・スロー: 意思・無効か、なし(物品)

呪文抵抗: 可、か不可(物品)

術者は完全なる暗闇の範囲を作り出す。暗闇は、通常の視界と暗視能力を通さないが、術者はブラック・ライトの範囲内を通常どおり見ることができる。呪文の範囲外にいるクリーチャーは、たとえ術者であっても透かし見ることはできない。この呪文は空間上の一点に発動することができるが、その効果は移動する物品が静止しているところに発動する。キャラクターはクリーチャーに呪文を発動ことができ、クリーチャーの周囲に効果が放射され、クリーチャーが移動すると、それも移動する。無反応な物品と空間上の一点は、セーヴィング・スローと呪文抵抗の利益を得られない。ブラック・ライトは、以下のレベルを持つ全てのライト呪文に抵抗し、ディスペルする。3レベル・クレリック呪文のデイライトは、ブラックライトに抵抗し、ディスペルする。

ボルト・オブ・グローリー

力術 [善]

レベル: 栄光 6

構成要素: 音声、動作、信仰

発動時間: 1 アクション

距離: 近距離(25フィート + 5フィート/2レベル)

効果: 光線

持続時間: 瞬間

セーヴィング・スロー: 不可

呪文抵抗: 可(無害)

この呪文は1体のクリーチャーに対して、正の次元界からエネルギーの矢を発射する。術者は、目標を攻撃する為に、遠隔接触攻撃に成功しなければならない。その生態と原住次元界での生態に従い、攻撃されるクリーチャーは様々なダメージを受ける。

クリーチャーの素性/生態	ダメージ	最大値
物質界、元素界、中立の来訪者	1d6/2 レベル	7d6
負の次元界、悪の来訪者、アンデッド	1d6/レベル	15d6
正の次元界、善の来訪者	-	-

ボルト・オブ・ベッデヴィルメント

心術 [精神作用]

レベル: 狂気 5

構成要素: 音声、動作

発動時間: 1アクション

距離: 中距離 (100フィート + 10フィート/レベル)

効果: 光線

持続時間: 1ラウンド/レベル (解除可)

セーヴィング・スロー: 意思・無効

呪文抵抗: 可

この呪文は術者にラウンドにつき1回の光線による攻撃の能力を与える。その光線は生きているクリーチャーを幻惑し、1d3ラウンドの間、全く行動できないよう精神を曇らせる。クリーチャーは気絶しない(それによって、攻撃者がなんの特別な優位も得られない)が、移動することも、呪文を発動することも、精神能力を使うことなどもできなくなる。

クラウン・オブ・グローリー

力術

レベル: 栄光 8

構成要素: 音声、動作、物質、信仰

発動時間: 1完全ラウンド・アクション

距離: 個人 (自身を中心とした半径120フィートの放射)

持続時間: 1分/レベル (解除可)

セーヴィング・スロー: 意思・無効

呪文抵抗: 可

術者はセレスティアルの権威を持つオーラを身に纏い、全ての弱いクリーチャーに畏怖の念を与える。術者は、この呪文の硬化時間の間、自身の【魅力】値に+4強化ボーナスを得る。8以下のHDやレベルの全てのクリーチャーは、今行なっていることをやめ、術者に注意を払うことを強要される。術者に対して敵対的行動を取りたいどのクリーチャーも意思セーブに成功しなければならない。最初にセーヴィング・スローに成功しなかった全てのクリーチャーは、呪文の持続時間の間、魅了され(Enthral呪文のように)、呪文の範囲内にいる限り、そこから出ようとしない。8HD以上のクリーチャーは、術者に注意を払うが、この呪文の影響を受けない。術者が会話すると、たとえその言語を理解できなくとも、全ての聞いている者はテレパシーでその言葉を理解する。呪

文が持続している間、サジェスション呪文を使っているかのように、術者は効果範囲内にいる8HD以下のクリーチャーに3つの指示をすることができる(意思セーブで無効化)。8HDを超えるクリーチャーは、この効果の影響を受けない。サジェスションの効果は、効果時間内に効果範囲内にいるクリーチャーだけが従う。

材料構成要素: 少なくとも200gpある資産

ジェネシス・コンジャレーション

召喚術 (創造)

レベル: 創造 8

構成要素: 音声、動作、物質、経験点

発動時間: 1週間 (8時間/日)

距離: 180フィート

効果: あなたの場所を中心とするエセリアル界

持続時間: 瞬間

セーヴィング・スロー: なし

呪文抵抗: 不可

この呪文は、限定された擬似次元界を横切る静止した、有限の次元界を作成する。このパワーによって作成される擬似次元界はきわめて小さく、マイナーな次元界である。キャラクターは、エセリアル界だけに、この呪文を発動することができる。自身が発動した時、その場所の密度は変動し、擬似次元界の創造を引き起こす。最初に、擬似次元界は、1日につき半径1フィートの割で成長し、最大180フィーとまで成長し、初期の次元界はエーテルの上記と初期物質やアストラル・エクトプラズムに包み込まれて作り出される。自身が創造を発動した時、キャラクターは擬似次元界の環境を決定し、自身が思い浮かべるとのような要求でも反映される。術者は大気、水、温度、一般的な地形といった要素を決定する。しかし、この呪文は生命を作り出すことはできず、人造を作り出すこともできない。望むなら、これらは別の方法によって生み出されなければならない。一度、基本となる擬似次元界が最大サイズに至ったら、キャラクターは、自身がその擬似次元界の教会内にいるのなら、その擬似次元界を拡大する為に呪文をかけ続けることができる。このような場合、それぞれの発動で擬似次元界の半径を60フィート拡大することができる。既存の擬似次元界の外で呪文を再び発動すれば、発動によって以前に作られた擬似次元界に触れないが、重ならない別の次元界を作成する。

経験値コスト: 5000xp

ハーデニング・トランスミューテーション

レベル: ソーサラー/ウィザード 6、技術 7

構成要素: 音声、動作

発動時間:1アクション

距離:接触

目標:10立方フィート/レベル以下のひとつのアイテム

持続時間:永久

セーヴィング・スロー:不可

呪文抵抗:可(物品)

この呪文は材料の硬度を増加させる。2術者レベルにつき、この呪文によって材料の硬度が1増す。この硬度の増加は、材料のダメージに対する抵抗だけを増加させる。それ以外は、この改良によって修正されない。ハーデニング呪文は、どんな形であれ、変成術の他の形態への抵抗に影響を及ぼさない。この呪文は術者のレベルにつき10立方フィートまで効果を及ぼす。金属や鉱物に発動すれば、その体積は1立方フィート/レベルになる。

マッデニング・スクリーム

心術(強制)[精神作用]

レベル:ソーサラー/ウィザード 8、狂気 8

構成要素:音声

発動時間:1アクション

距離:接触

目標:生きているクリーチャーに接触

持続時間:1d4+1ラウンド

セーヴィング・スロー:不可

呪文抵抗:可(物品)

完全に正気を失ったがごとく、対象は自分自身の意思で行動することができなくなる。この呪文は、犠牲者が泣き叫ぶこと以外の何もできなくする。その効果は、クリーチャーのアーマー・クラスを4悪化させ、出目が20を除く反応セーヴィング・スローができなくなり、シールドを使うことができなくなる。

レイジ・エンチャントメント

レベル:狂気 3

構成要素:音声、動作

発動時間:1アクション

距離:接触

目標:クリーチャーに接触

持続時間:1ラウンド/レベル

セーヴィング・スロー:意思・無効(無害)

呪文抵抗:可(無害)

術者は血の熱狂をクリーチャーに与えることができる。この激怒で、クリーチャーは[筋力]に+4、[耐久力]に+4を与え、意志セーブに+2士気ボーナスを与えます。(バーバリアンの激怒とは異なり、ACへのペナルティは全くなく、激怒が終っても、全く疲労は起こらない)

シュアライフ

防御術

レベル:安息 8

構成要素:音声、動作、物質

発動時間:1ラウンド

距離:個人

目標:個人

持続時間:1分/2レベル

この呪文は、術者が自身の特定の死を引き起こす一部の状態を阻止することができる。クリーチャーの呪文やアクションに対してではなく、キャラクターは自然の出来事や状態に対して自身だけを保護することができる。キャラクターは、自身を保護する為の状態を指定し、呪文はその状態に対してのみ有効となる。キャラクターは呪文の持続期間のその状態となるが、自身は全く不快感がなく、状態は全くダメージを被らない。しかし、呪文は術者の持っているどのアイテムも保護しない。呪文の持続期間の終わりに、キャラクターがその状態にあるのなら、状態は通常の全ての効果を持っている。

タッチ・オブ・マッドネス

心術[精神作用]

レベル:狂気 2

構成要素:音声、動作

発動時間:1アクション

距離:接触

目標:クリーチャーに接触

持続時間:1ラウンド/レベル

セーヴィング・スロー:意志・無効

呪文抵抗:可

術者は、接触攻撃に成功した生きているクリーチャーを幻惑することができる。目標となったクリーチャーが意志セーブに成功できなければ、その精神は曇り、術者レベルにつき1ラウンドの間、全く行動することができない。幻惑した対象は、気絶する訳ではない(攻撃者は特別な優位を持つわけではない)が、移動できず、呪文を発動できず、精神能力などが使えなくなる。

トゥルー・クリエーション

召喚術(創造)

レベル:創造 8

構成要素:音声、動作、材料、経験点

発動時間:10分

距離:0フィート

効果:無人の、命の無い魔法のかかっている物品を最大10立方フィート/レベル

効果時間:瞬間

セーヴィング・スロー:不可

呪文抵抗:不可

術者はどんな魔法のかかっている、無人の物品を作成する。作成されたアイテムは永続し、魔法をディスペルしたり、パワーを取り除くことはできない。どうみても、これらのアイテムは完全に本物となる。作成されるアイテムの容量は、術者レベルにつき1立方フィートを超えることができない。術者は、複合したアイテムを作る為に、それに相応しい技能判定に成功しなければならない。低レベル呪文である、マイナー・クリエイションとメジャー・クリエイションで作成されるアイテムとは異なり、トウルー・クリエイションで差育成される物品は物質構成要素としても使うことができる。

XPコスト:アイテムの金貨による価値に相当する経験点か、最低でも1経験点のいずれか高いほう。

アンデス・トゥ・デス

死霊術

レベル:ソーサラー/ウィザード 6、クレリック 6

構成要素:音声、動作、材料、信仰

発動時間:1アクション

距離:中距離(100フィート + 10フィート/レベル)

効果範囲:半径50フィート以内にいるアンデッドを吹き飛ばす

持続時間:瞬間

セーヴィング・スロー:意志・無効

呪文抵抗:可

アンデス・トゥ・デスは、アンデッドに力を与えているものを遮断し、アンデッドを即座に殺す。呪文は、術者レベルにつき1d4HDのアンデッドを殺す(最大20d4)。より少ないHDを持つクリーチャーが真っ先に影響を受け、同じHDを持つのなら、術者に最も近いところにいるものが最初に影響を受ける。

材料構成要素:少なくとも500gpの価値