3 クラス

ウィザード：ウィザードは絶え間のない学習によって魔法を身につけ、信じられないほどの魔力を得る。

クレリック：神格の忠実なる信奉者であるクレリックは、傷を癒し、死者を蘇らせ、神々の怒りを呼び起すことができる。

ソーサラー：呪文の使い手であるソーサラーは、先天的に魔法を使いこなし、奇妙な神秘の力を備えて生をうける。

ドルイド：自然界の全てを崇拝するドルイドは、自然の呪文の使い手、動物の友、そして多芸なる変身者である。

バード：バードは技能と呪文を等しく使いこなし、味方を助け、敵を混乱させ、己の名声を築く。

バーバリアン：バーバリアンは文明化された土地の境界を越えてやってきた野蛮な狂戦士である。

パラディン：パラディンは輝かしい鎧をまとった騎士であり、善と秩序に身を捧げる。

ファイター：勇敢で頑強なファイターは、あらゆる流儀の武器と鎧の達人である。

モンク：武術の徒であるモンクは、自らの肉体を己の最強の武器・防具へと鍛え上げる。

レンジャー：追跡者にして狩人であるレンジャーは、荒野に生き、自らの得意な敵を追い詰め倒すクリーチャーである。

ローグ：ローグは盗賊や斥候であり、不注意な敵に猛烈な打撃を与える好機を逃がさない。

表3-1：キャラクターの成長とレベルによるボーナス

キャラクターレベル	合計経験点 遅い	合計経験点 通常	合計経験点 早い	取得特技	能力値成長
1	—	—	—	1st	—
2	3,000	2,000	1,300	—	—
3	7,500	5,000	3,300	2nd	—
4	14,000	9,000	6,000	—	1st
5	23,000	15,000	10,000	3rd	—
6	35,000	23,000	15,000	—	—
7	53,000	35,000	23,000	4th	—
8	77,000	51,000	34,000	—	2nd
9	115,000	75,000	50,000	5th	—
10	160,000	105,000	71,000	—	—
11	235,000	155,000	105,000	6th	—
12	330,000	220,000	145,000	—	3rd
13	475,000	315,000	210,000	7th	—
14	665,000	445,000	295,000	—	—
15	955,000	635,000	425,000	8th	—
16	1,350,000	890,000	600,000	—	4th
17	1,900,000	1,300,000	850,000	9th	—
18	2,700,000	1,800,000	1,200,000	—	—
19	3,850,000	2,550,000	1,700,000	10th	—
20	5,350,000	3,600,000	2,400,000	—	5th

キャラクターの成長

プレイヤーキャラクターは試練を乗り越えることにより、経験点を得る。経験点がたまっていくにつれて、PC はレベルが上昇し、さらなる力を得る。このレベル・アップの速度はあなたのグループがどんなゲームを望んでいるかによる。キャラクターがほとんどセッションごとにレベルアップするような、早いペースのゲームを好むグループもあるだろうし、もっとゆったりと成長をするゲームが好みの所もあるだろう。どんなペースが一番あっているか、結局のところ、決めるのはあなたのグループ次第の好みだ。キャラクターは『表3-1：キャラクターの成長とレベルによるボーナス』に従って成長する。

レベル・アップの手順

キャラクターは、それに必要な経験点を得た時点でレベル・アップをする。たいていの場合、セッションの終わりに GM がそのセッションの経験点を与えた時である。

キャラクターの成長の手順は、多くの点でキャラクター作成と共通している。例外は能力値、種族、それ以前に選択したクラスや技能や特技を変更することはできないという点である。レベルが上がると、新しいクラス能力、追加の技能ランクとヒット・ポイント、特定のレベル（『表：キャラクターの成長とレベルによるボーナス』参照）では能力値の上昇と追加の特技を得る。時を経て、あなたのキャラクターが高レベルにまで成長すれば、ゲームワールドにおいて真に強力な存在―国々を統治したり、征服したりできるような―になる。

今まで持っていたクラスのレベルを上げるにせよ、新しいクラスのレベルを得るにせよ（後述の『マルチ・クラス』を参照）、以下の順番に従うこと。

1．クラスを選択する。2以下を行う前に、このクラス・レベルを得るための条件を満たしておかなければならない。
2．レベル・アップによる能力値上昇があれば行う。
3．クラス能力を獲得し、ヒットポイントを上昇させる。
4．技能と特技を得る。

新しい特技の獲得と能力値上昇に関しては、詳しくは『表3-1：キャラクターの成長とレベルによるボーナス』を参照すること。

マルチ・クラス

あなたのキャラクターは、現在もっているクラスの次レベルで与えられる能力の代わりに、すでに得ているクラス能力全てを保持した上で、新しいクラスの1レベルの能力を得ることもできる。これが "マルチ・クラス" である。

たとえば、仮に5レベルのファイターがちょっと秘術の技に手を出してみようと決めたとしよう。彼は6レベルになった時点でウィザードを1レベルとる。このようなキャラクターは5レベル・ファイターの能力と1レベル・ウィザードの能力を全て有しているが、キャラクターとしては6レベルである（彼のクラス・レベルは5と1だが、キャラクター・レベルは6である）。彼は5レベル・ファイターとしての特技全てはそのままに、1レベル・ウィザ - ドとしての呪文を唱えることができ、秘術の系統を選択する。1レベル・ウィザードとしてのヒット・ポイント、基本攻撃ボーナス、セーヴィング・スロー・ボーナスを、5レベル・ファイターのそれに加算する。

効果や前提条件の多くはキャラクター・レベルまたはヒット・ダイスによるものであることに注意。このような効果は常に、1つのクラスのレベルではなく、キャラクターの有する全てのレベルまたはヒット・ダイスの総計を基礎とする。例外的にクラス能力のほとんどは、キャラクターが有する特定のクラスのクラス・レベルを基礎とする。

適性クラス

キャラクターはプレイ開始時に適性クラスを1つ自分で選択する。多くの場合、それは1レベルで選択したクラスと同じものである。自分の適性クラスのレベルを上げた時は、＋1ヒット・ポイントか＋1技能ランクのいずれかを得る。適性クラスは一旦選択したら変更する

ことはできない。また、レベル・アップ時（1レベル時を含む）にヒット・ポイントと技能ランクのいずれを得るかという選択も一度決定したら変更することはできない。上級クラス（『上級クラス』参照）を適性クラスにすることはできない。

ウィザード

世俗のヴェールの向こう側には、究極の力の秘密が隠されている。常命の者を超えた存在による作品、神と精霊が歩む領域の伝説、極めて素晴らしく極めて恐ろしい創造物の口伝――そうした神秘的な呼びかけに知性的かつ野心あふれた人々が応じ、ただの人を超えて真実の力をつかむ。それがウィザードの道である。この賢明なる魔法使いは高度な知識を切望し、探し集める。そして、単なる人間の能力を超えた驚くべき成果を生み出すのだ。何人かは特定の魔法の分野を専門に研究し、その力の達人となる。他のものは柔軟に学び、全ての魔法の限りない神秘を大いに楽しむ。いずれにせよ、ウィザードは狡猾で強力であり、敵を討ち、友を助け、そして世界を己の望みのままに形作る。

役割：総合術士はあらゆる危険に対する備えを学び、専門家たちは、特定の秘術系統を研究し熟達する。たとえその専門を外れていても、全てのウィザードは不可能の達人であり、さまざまな危険に襲われた仲間を助けることができる。

属性：どれでも

ヒット・ダイスの種類：d6

クラス技能

ウィザードのクラス技能は、以下の通り：〈鑑定〉【知】、〈製作〉【知】、〈飛行〉【敏】、〈知識：全て〉【知】、〈言語学〉【知】、〈職能〉【判】、〈呪文学〉【知】

レベル毎の技能ランク：2＋【知】修正値

クラスの特徴

ウィザードのクラスの特徴は以下の通り。

武器と防具の習熟：ウィザードは、クラブ、ダガー、ヘヴィ・クロスボウ、ライト・クロスボウ、クォータースタッフに習熟しているが、いかなる鎧や盾にも習熟していない。いかなる物であれ鎧は、ウィザードの秘術魔法に必要な身振りを妨げ、動作要素を含む呪文失敗の要因となる。

呪文：ウィザードは、ウィザード / ソーサラー呪文リストから秘術呪文を使用することができる。ウィザードは、事前に呪文を選択して準備しておかなければならない。

ウィザードが、呪文を修得し、準備または発動するには、最低でも10＋呪文レベルに等しい【知力】がなければならない。ウィザードの呪文に対するセーヴィング・スローの難易度は、10＋呪文レベル＋【知力】修正値である。

ウィザードは、各呪文レベルの呪文を、1日に一定の回数ずつしか発動できない。1日に発動できる呪文の基本回数は、表3-2：ウィザードの1日の呪文使用回数に記されている。もし高い【知力】を持つならば、ウィザードは1日の呪文数にボーナス呪文数を加えることができる（表：能力値修正と1日毎のボーナス呪文数を確認すること）。

ウィザードは、いくつでも呪文を修得できる。ウィザードは、呪文を選択して準備する前に、8時間の睡眠と、1時間かけて自分の呪文書から呪文を獲得しなければならない。この呪文を獲得する間に、ウィザードはどの呪文を準備するかを決定する。

ボーナス言語：ウィザードは、種族によって得られるボーナス言語の1つを竜語に置き換えることができる。

秘術の絆（変則または擬呪）：ウィザードは、レベル1の時点で、物体または生物と強力な絆で結ばれる。この絆は、以下の2つの効果から1つを選択する：使い魔か、絆の品 (Bonded Item)。使い魔は、ウィザードの技能や感覚を強化し、魔法の助けをする魔法のペットで、絆を結んだアイテムは、追加の呪文を発動するか、魔法のアイテムとして使うことができる。ウィザードが、一旦選択をしたら、それは永久に変更することはできない。絆の品のルールは、下記の通りである。使い魔のルールは、この節の最後に記載する。

ウィザードは、選択した絆を結んだアイテム（絆の品）を無償で入手した状態で、開始する。秘術の絆で結ばれたアイテムは、以下の分類の中から1つを選択しなければならない：護符、指輪、スタッフ、ワンドまたは、武器。これらのアイテムは、常に高品質である。レベル1の状態で得た武器は、特殊な材質ではない。アイテムが、護符や指輪の場合、身に着けていなければならず、スタッフやワンド及び武器の場合は、扱える状態でなければならない。ウィザードが、絆の品を着用または手に持っていない状態で、呪文を発動しよう試みる場合、精神集中判定をしなければならず、失敗すると呪文を失う。この判定の難易度は、20＋呪文レベルに等しい。アイテムが、指輪や護符の場合、それらは、指輪もしく首周りのスロットを占有する。

絆の品は、1日1回、ウィザードの呪文書と準備している呪文の中から、好きな呪文（例えその呪文が準備されていなかったとしても）を1つ発動できる。この呪文は、発動時間と持続時間はウィザードの他の呪文と同様に扱い、それ以外の効果は、ウィザードのレベルに依存する。この呪文は、呪文修正特技やその他の能力によって、修正できない。絆の品は、ウィザードの禁止系統（秘術系統を確認すること）の呪文を発動する為に使用することはできない。

ウィザードは、アイテム作成特技の必要条件を満たしている場合、その特技を持っているかの様に、絆の品に魔法の能力を付与することができる。例えば、ダガーと絆を結んだウィザードのレベルが5以上ある場合、ダガーに魔法の能力を付与できる（特技の章の《魔法の武器防具作成》を確認すること）。絆の品がワンドの場合、チャージを消費し切るとその能力は失われるが、破壊されることはなく、更にその絆の品の特性を保有したまま、新たなワンドを作成する為に用いることができる。絆の品の付与された能力を含む魔法の特性は、その所有者であるウィザードの為だけに機能する。絆の品の所有者が死ぬか、別のアイテムと取り替えた場合、そのアイテムはその分類の普通の高品質なアイテムに戻る。

絆の品が、ダメージを受けている場合、ウィザードが次に呪文を準備する際に、完全なヒットポイントに修復する。絆の品を失うか、破壊されてしまった場合、特別な儀式と高品質なアイテムの費用として、ウィザードのレベル毎に200gp を支払うことで、1週間後に取り替えることができる。この儀式には8時間を必要とする。この方法により取り替えられたアイテムは、以前の絆の品に付与されていたいかなる能力も有していない。ウィザードは既存の魔法のアイテムを絆の品とすることができる。これは、新しい魔法のアイテムの特性を保持したままである利点と絆を結んだアイテムとなる欠点がある以外は、失うか破壊されたアイテムと取り替えることと同様に機能する。

秘術系統：ウィザードは、魔法の系統を1つ専門化することができ、系統に応じた追加の呪文と能力を得る。この選択は、レベル1の時点で行わなければならず、一旦決定したら、それは永久に変更することはできない。系統を選択しないウィザードは系統全般を扱う。

1つの秘術系統を専門化したウィザードは、2つの対立系統を選択しなければならない。これは1つの秘術系統の知識に精通する代わりに、他の知識を犠牲にしたことを意味する。ウィザードは、対立系統の呪文を準備する為に、呪文スロットを2つ使わなければならない。例えば、力術を対立系統とするウィザードは、ファイアーボールを準備するために3レベルの呪文スロットを2つを費やさなければならない。加えて、魔法のアイテムを作成する場合、必要条件に対立系統の呪文がある際は、技能判定に -4のペナルティを被る。統合魔術のウィザードは、全ての系統を制限なく準備できる。

各々の秘術系統は、ウィザードにいくつかの系統能力を与える。加えて、専門化ウィザードは、発動できる1レベル以上の呪文に対して、レベル毎に追加の呪文スロットを得る。毎日、ウィザードは、専門化した系統の呪文をその呪文スロットに準備できる。この呪文は、ウィザードの呪文書に書き込まれていなければならない。ウィザードは、追加の呪文スロットに呪文修正特技を適用した呪文を準備することができるが、通常通り、高いレベルの呪文スロットを必要とする。総合魔術のウィザードは、系統から追加の呪スロットを獲得しない。

下級秘術呪文：ウィザードは、表3-2：ウィザードの “1日の呪文使用回数 ” に記載の様に、いくつかの0レベル呪文を下級秘術呪文として準備できる。これらの呪文は、通常通り発動できるが、発動した際に消費されず、再び使用することができる。ウィザードは、対立系統からも下級秘術呪文を準備することができるが、それには呪文スロットを2つ使用する（後述を参照すること）。

《巻物作成》：ウィザードは、レベル1の時点で、ボーナス特技とし

表3-2：ウィザード

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊	1日の呪文使用回数 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+0	+0	+0	+2	秘術の絆 , 秘術系統 , 下級秘術呪文 ,《巻物作成》	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3		4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+1	+1	+1	+3		4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	+1	+1	+4		4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	+2	+1	+1	+4	ボーナス特技	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6	+3	+2	+2	+5		4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7	+3	+2	+2	+5		4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	+4	+2	+2	+6		4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	+3	+3	+6		4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10	+5	+3	+3	+7	ボーナス特技	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11	+5	+3	+3	+7		4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
12	+6/+1	+4	+4	+8		4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
13	+6/+1	+4	+4	+8		4	4	4	4	4	3	2	1	—	—
14	+7/+2	+4	+4	+9		4	4	4	4	4	3	3	2	—	—
15	+7/+2	+5	+5	+9	ボーナス特技	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—
16	+8/+3	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	3	3	2	—
17	+8/+3	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18	+9/+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19	+9/+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20	10/+5	+6	+6	+12	ボーナス特技	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

て《巻物作成》を得る。

ボーナス特技：ウィザードは、レベル5、10、15、20の時点で、ボーナス特技を1つ得る。この様な機会を得る毎に、ウィザードは、呪文修正特技、アイテム作成特技及び《呪文体得》の中から1つを選択する。ウィザードは、最低術者レベルを含むこれらのボーナス特技の全ての前提条件を満たしている必要がある。これらのボーナス特技は、全てのクラスのキャラクターがレベル上昇で得られる特技とは別個に与えられる。ウィザードは、レベル上昇で得られる特技を得る場合、呪文修正特技、アイテム作成特技及び《呪文体得》以外の特技を選択することができる。

呪文書：ウィザードは、毎日その日に使う呪文を準備する為に呪文書で学習しなければならない。ウィザードは、自分の呪文書に記録されていない呪文を準備することはできないが、リード・マジックだけは例外で、全てのウィザードは、自分の記憶の中からこの呪文を準備できる。

ウィザードは、0レベルのウィザード呪文全て (対立系統があるなら、その系統の呪文は除く；秘術系統を参照すること) と、プレイヤーが選択した1レベル呪文が3つ記録された呪文書を持って開始する。また、呪文書にはウィザードの持つ【知力】修正値＋1につき、1レベル呪文1つを選択し、追加で記録されている。ウィザードのレベルを得る毎に、ウィザードは、(新たなウィザードのレベルにおいて) 自分が発動できる呪文レベルの呪文をどれでも2つ呪文書に書き加えることができる。また、ウィザードは、他のウィザードの呪文書の中で見つけた呪文を、自分の呪文書に書き加えることもできる (魔法の章を参照すること)。

秘術系統

以下に、各々の秘術系統と対応する系統能力の詳細を記述する。

防御術

防御術士は、防御や警戒の魔法を使用し、熟練している。

抵抗力 (変則)：ウィザードは、呪文を準備する際、エネルギータイプを1つ選択する。選択したエネルギータイプに対する抵抗5を得る。この抵抗は毎日変更することができる。レベル11の時点で、この抵抗は10に増加する。レベル20の時点で、選択したエネルギータイプに対する完全耐性となる。

守護の言霊 (超常)：標準アクションとして、ウィザードの周囲に半径10フィートの防御領域を生成する。この領域は、ウィザードの【知力】修正値に等しいラウンドの間持続する。この範囲内の全ての仲間 (術者を含む) は、AC に＋1の反発ボーナスを得る。このボーナスは、ウィザード・レベル5毎に＋1される。この能力は、1日に3＋【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。

エネルギー吸収 (超常)：ウィザードは、レベル6の時点で、1日につきウィザード・レベルの3倍のエナジー吸収を得る。ウィザードが、エネルギーダメージを受ける時、完全耐性、脆弱性 (あるならば)、抵抗を適用した後、残りのダメージをこの吸収の値だけ軽減する。エネルギー吸収を上回ったダメージは、通常通り、適用する。

召喚術

召喚術士は、モンスターと魔力を召喚し、己に従わせることを専門としている。

召喚者の魅力 (超常)：ウィザードが、召喚術 (招来) の呪文を発動する時は常に、ウィザード・レベルの半分 (最低1) に等しいラウンドだけ持続時間を延長する。レベル20の時点で、全てのサモン・モンスターに類する呪文の持続時間を永続化することができる。ウィザードが永続化させることができる呪文は、1度に1つまでである。別のサモン・モンスター呪文を永続化させると、前に永続化されたサモン・モンスター呪文は即座に終了する。

酸の矢 (擬呪)：標準アクションとして、30フィート以内の敵1体に酸の矢で遠隔接触攻撃を行なう。酸の矢は、命中すると1d6＋ウィザード・レベルの半分の [酸] ダメージを与える。この能力は、1日に3＋【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。この能力は、呪文抵抗を無視する。

次元またぎ (擬呪)：ウィザードは、レベル8の時点で、標準アクションとして、1日にウィザード・レベル毎に30フィートまでの距離を瞬間移動する能力を得る。この瞬間移動は、5フィート毎に分割して使用しなければならず、そして、この移動は機会攻撃を誘発しない。この移動には、同意するクリーチャーも同時に運ぶことができるが、そのクリーチャー毎にこの瞬間移動能力を消費する。

占術

占術士は、遠隔透視、予言及び世界中を捜索する魔法の達人である。

警戒 (超常)：ウィザードは、敵に気づく為の〈知覚〉判定に失敗したとしても、常に不意打ちラウンドに行動できる。しかし、ウィザー

ドが、行動するまでは立ちすくみ状態である。加えて、イニシアチヴ判定にウィザード・レベルの半分に等しい値 (最低1) のボーナスを得る。レベル20の時点で、ウィザードのイニシアチヴ判定の出目は常に20であると見なされる。

占術士の幸運 (擬呪)：この系統能力を発動し、クリーチャー1体に標準アクションとして接触することで、1ラウンドの間、対象の行う全ての攻撃ロール、技能判定、能力値判定、セーヴィング・スローにウィザード・レベルの半分に等しい値 (最低1) の洞察ボーナスを与える。この能力は、1日に3＋【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。

念視の達人 (超常)：ウィザードは、レベル8の時点で、ディテクト・スクライングが永続化されたかの様に魔法的な念視に対して気がつく。加えて、ウィザードが、念視を行なう際には、対象について1段階親しいものとして扱う。対象が、親密な対象である場合、対象はこの念視に対するセーヴに -10のペナルティを受ける。

心術

心術士は、獲物の心を支配し、操る為に魔法を使用する。

魅惑的な微笑み (超常)：ウィザードは、〈はったり〉、〈交渉〉、〈威圧〉の技能判定に＋2の強化ボーナスを得る。このボーナスは、ウィザード・レベル5毎に＋1(レベル20の時点で、最大＋6) される。レベル20の時点で、ウィザードが心術系統の呪文に対するセーヴィング・スローに成功する時はいつでも、スペル・ターニング呪文であるかの様に、その呪文は発動した者へと跳ね返る。

幻惑の接触 (擬呪)：ウィザードは、生きているクリーチャー1体に近接接触攻撃を行ない、1ラウンドの間、幻惑状態にすることができる。ウィザード・レベルより高いヒット・ダイスのクリーチャーはこの影響を受けない。この能力は1日に3＋【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。

絶望のオーラ (超常)：8レベル8の時点で、1日にウィザード・レベルに等しいラウンドの間、ウィザードの周囲に半径30フィートの絶望のオーラを放出することができる。このオーラの範囲内にいる敵は、能力値判定、攻撃ロール、ダメージロール、セーヴィング・スロー、技能判定に -2のペナルティを受ける。このラウンドは連続している必要はない。

力術

力術士は、魔法そのものの力を大いに楽しみ、創造や破壊の為に驚くほど容易にその力を使う。

強き呪文 (超常)：ヒットポイントにダメージを与える力術呪文をウィザードの発動する時、ウィザード・レベルの半分 (最低1) のダメージを追加する。このボーナスは、1つの呪文につき1回だけ適用し、それぞれのミサイルや光線に加えたり、分割することはできない。このダメージは呪文と同じ種別である。レベル20の時点で、ウィザードの発動した力術呪文はいつでも、クリーチャーの呪文抵抗を貫く為のロールを2回行い、良い方の結果を適用できる。

力場のミサイル (擬呪)：標準アクションとして、マジック・ミサイルの様に自動的に命中する力場のミサイルを放つことができる。この力場のミサイルは、1d4ポイントのダメージに加え、力術能力である強き呪文の追加ダメージを与える。これは［力場］効果である。この能力は1日に3＋【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。

精霊の壁 (擬呪)：レベル8の時点で、1日にウィザード・レベルに等しいラウンドの間、エネルギーの壁を作り出すことができる。このラウンドは連続している必要はない。この壁は［酸］、［冷気］、［電気］、［火］から作成時に選択したダメージタイプのダメージを与える。この点以外については、ウォール・オブ・ファイアーと同様に扱う。

幻術

幻術士は、幻影や虚構、幻像を用いて敵に困惑と苦痛を与える為に魔法を使う。

幻術の延長 (超常)：ウィザードが発動した持続時間が " 精神集中 " の幻術呪文は、精神集中を止めた後もウィザード・レベルの半分 (最低1) に等しいラウンドだけ追加で持続する。レベル20の時点で、ウィザードが発動した持続時間が " 精神集中 " の幻術呪文1つの持続時間を永続化できる。ウィザードが永続化させることができる幻術呪文は、1度に1つまでである。別の幻術を永続化させると、前に永続化された幻術は即座に終了する。

盲目の光線 (超常)：標準アクションとして、30フィート以内の敵に対して、揺らめく光線を遠隔接触攻撃として放つ。光線は、命中したクリーチャーを1ラウンドの間、盲目状態にする。ウィザード・レベルより高いヒット・ダイスのクリーチャーは、代わりに1ラウンドの間、目が眩んだ状態になる。この能力は1日に3＋【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。

不可視の領域 (超常)：レベル8の時点で、即行アクションとして、1日にウィザード・レベルに等しいラウンドの間、自身を不可視状態にできる。このラウンドは連続している必要はない。この点以外については、グレーター・インヴィジビリティと同様に扱う。

死霊術

畏怖と恐怖の存在である死霊術士は、亡者を威伏し、穢れた死の力を敵に対して用いる。

不死者を超える力 (超常)：ウィザードは、ボーナス特技として《アンデッド威伏》または《アンデッド退散》を得る。ウィザードは、1日に3＋【知力】修正値に等しい回数だけチャネル・エナジーを使用できるが、この能力は選択したボーナス特技に対してしか使用できない。ウィザードは、この能力を強化する為に《霊力回数追加》や《霊力強化》などの強化する特技は取得できるが、この能力を改変する《エレメンタルへの霊力》や《来訪者への霊力》などの特技は取得できない。セーヴ難易度は10＋ウィザード・レベルの半分＋【魅力】修正値に等しい。レベル20の時点で、アンデッドは、この能力に対するセーヴに霊力抵抗を加えることができない。

死の接触 (擬呪)：標準アクションとして、生きているクリーチャーに近接接触攻撃を行ない、ウィザード・レベルの半分 (最低1) に等しいラウンドの間、怯え状態にすることができる。既にこの能力によって怯え状態で、ウィザード・レベルよりも高いヒット・ダイスのクリーチャーに対しては、代わりに1ラウンドの間、恐れ状態にする。この能力は1日に3＋【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。

生命視覚 (超常)：レベル8の時点で、1日にウィザード・レベルに等しいラウンドの間、非視覚的感知10フィートを得る。この能力は、生きているクリーチャーとアンデッド・クリーチャーのみ感知できる。この視覚は、クリーチャーが生者かアンデッドかが分かる。人造やその他のクリーチャーは生者でもアンデッドでもない為、感知できない。12レベルの時点と以降4レベル毎に、この非視覚的感知の間合いは10フィートずつ増加する。

変成術

変成術士は、自ら周囲の世界を変貌させる為に魔法を使う。

肉体強化 (超常)：ウィザードは、肉体能力値 (【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】) のいずれか1つに＋1の強化ボーナスを得る。このボーナスはウィザード・レベル5毎に＋1ずつ増加する (レベル20時点で最大＋5)。呪文を準備する際に、ボーナスを与える能力値を変更できる。レベル20の時点で、このボーナスを2つの能力値に適用できる。

念動の拳 (擬呪)：標準アクションとして、念動の拳を放ち、30フィート以内の敵に遠隔接触攻撃を行う。念の拳は、命中したなら1d4＋ウィザード・レベルの半分に等しい殴打ダメージを与える。この能力は1日に3＋【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。

形態変化 (擬呪)：レベル8の時点で、ウィザードは、1日にウィザード・レベルに等しいラウンドの間、自分の姿を変えることができる。このラウンドは連続している必要はない。この点以外については、ビースト・シェイプⅡかエレメンタル・ボディⅠと同様に扱う。レベル12の時点で、この能力はビースト・シェイプⅢかエレメンタル・ボディⅡと同様に扱う。

総合術

専門化しないウィザード (総合術士と呼ばれる) は、全ての秘術呪文使いの中で、最も多様性がある。

徒弟の手 (超常)：ウィザードは、近接武器を飛ばして敵を打ち、即座に手元に戻すことができる。標準アクションとして、30フィート以内の敵に近接武器での攻撃を行なう。この攻撃は投擲武器による遠隔攻撃として扱うが、攻撃ロールには【敏捷力】修正値の代わりに【知力】修正値を加える (ダメージには通常通り【筋力】修正値を加算

する)。この能力は、戦闘技術に用いることはできない。この能力は1日に3+【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。

呪文修正体得(超常):レベル8の時点で、ウィザードは発動しようとした呪文に対して、修得している呪文修正特技を適用できる。これにより、呪文レベルや準備時間の増加は発生しない。ウィザードは、この能力をレベル8の時点で1日に1回だけ使用でき、以降2レベル毎に、1日の使用回数が1回だけ増える。この能力を使用して、本来増加する呪文レベル1毎に、追加で1つ発動した呪文と同じレベルの呪文スロットを使用しなければならない。この能力は、実際には呪文レベルを修正しないが、特技の適用した結果、修正された呪文レベルがウィザードの発動できる呪文レベルを超える場合には、この能力を適用することはできない。

使い魔

使い魔は、ウィザードが魔法の研究の際に、自分を助力させる為に選択した動物である。使い魔の外見、ヒット・ダイス、基本攻撃ボーナス、基本セーヴ・ボーナス、技能、特技は、通常の動物であった頃のものをそのまま用いるが、種別に関係した効果を判断する際は、魔獣として扱われる。通常の、特別に変更を加えられていない動物だけが、使い魔になれる。動物の相棒を使い魔にすることはできない。

使い魔は、自らの主人に、下記の表に示した特殊能力を授ける。この特殊能力は、自らの主人と使い魔が1マイル以内の距離にいる時にだけ適用される。

自らの主人レベルに基づき使い魔の能力を決定する際に、使い魔を得ることのできる異なるクラスのレベルは累積する。

使い魔を失うか、死亡させてしまった場合、特別な儀式の費用として、ウィザードのレベル毎に200gp を支払うことで、1週間後に、新たに使い魔を得ることができる。この儀式には8時間を必要とする。

使い魔	特殊能力
蝙蝠 (Bat)	主人は、〈飛行〉判定に+3のボーナスを得る。
猫 (Cat)	主人は、〈隠密〉判定に+3のボーナスを得る。
鷹 (Hawk)	主人は、明るい光の下での視覚に基づく、〈知覚〉の対抗判定に+3のボーナスを得る。
蜥蜴 (Lizard)	主人は、〈登攀〉判定に+3のボーナスを得る。
猿 (Monkey)	主人は、〈軽業〉判定に+3のボーナスを得る。
梟 (Owl)	主人は、薄暗いまたは暗闇の下での視覚に基づく、〈知覚〉の対抗判定に+3のボーナスを得る。
鼠 (Rat)	主人は、頑健セーヴに+2のボーナスを得る。
烏 (Raven*)	主人は、〈鑑定〉判定に+3のボーナスを得る。
蛇 (Viper)	主人は、〈はったり〉判定に+3のボーナスを得る。
蛙 (Toad)	主人は、+3のヒットポイントを得る。
鼬 (Weasel)	主人は、反応セーヴに+2のボーナスを得る。

* 烏の使い魔は、超常能力として、主人が選択した言語を1つ話すことができる。

使い魔の基本事項:使い魔のデータは、同種のクリーチャーのものを基本とするが、以下の変更を加える。

ヒット・ダイス:ヒット・ダイスに関連した効果を判断する際は、自らの主人のキャラクター・レベルか、使い魔の通常の合計 HD のどちらか高い方を用いる。

ヒットポイント:使い魔のヒット・ポイントは、実際のヒット・ダイスに関係なく、自らの主人のヒットポイントの半分(一時的ヒットポイントは含めない)、端数切り捨てである。

攻撃:使い魔は自らの主人の基本攻撃ボーナス、つまり、自らの主人の持つ全てのクラスの基本攻撃ボーナスを合計したものを用いる。使い魔の肉体武器の近接攻撃ボーナスには、使い魔の【敏捷力】と【筋力】のどちらか高い方の修正値を用いる。

ダメージは、使い魔と同種の通常のクリーチャーと同じである。

セーヴィング・スロー:それぞれのセーヴィング・スローについて、使い魔のセーヴ・ボーナス(頑健+2、反応+2、意志+0)か、自らの主人の基本セーヴ・ボーナス(全てのクラスのセーヴ・ボーナスを合計したもの)のどちらか高い方を用いる。使い魔は、セーヴに自らの能力値修正値を用いるが、自らの主人が有しているかもしれない他のボーナスは共有しない。

技能:自らの主人か使い魔の少なくともどちらか一方がランクを有しているそれぞれの技能について、使い魔は同種の動物が持つ通常の技能ランクか、主人の技能ランクのどちらか高い方を適用する。どちらを使用する場合でも、使い魔は、自らの能力値修正値を用いる。一部の技能については、技能修正値の合計に関わらず、使い魔の能力では使いこなせないことがある。使い魔は、〈軽業〉、〈登攀〉、〈飛行〉、〈知覚〉、〈隠密〉、〈水泳〉をクラス技能とする。

使い魔の特殊能力の解説:全ての使い魔は、自らの主人の使い魔を得ることのできる異なるクラスのレベルを累積した結果に応じて、以下の表で示される様に特殊能力を得る(あるいは自らの主人に能力を授ける様になる)。この能力は、累積する。

主人のクラス・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
3–4	+2	7	接触呪文伝達
5–6	+3	8	主人との会話
7–8	+4	9	同類との会話
9–10	+5	10	—
11–12	+6	11	呪文抵抗
13–14	+7	12	使い魔からの念視
15–16	+8	13	—
17–18	+9	14	—
19–20	+10	15	—

外皮ボーナス調整:使い魔が保有している外皮ボーナスが、ここに示した値だけ増加する。

【知】:使い魔の【知力】能力値。

鋭敏感覚(変則):使い魔が手の届くところにいる間、使い魔の主人は《鋭敏感覚》の特技を得る。

身かわし強化(変則):反応セーヴに成功することでダメージを半減できる攻撃の対象となった場合に、使い魔は、セーヴィング・スローに成功すればダメージを全く受けずにすみ、セーヴィング・スローに失敗してもダメージを半減させることができる。

呪文共有:ウィザードは、目標が“自身”の呪文を、自身の代わりに自分の使い魔に対して(距離が接触の呪文として)発動することができる。呪文は、通常の場合、使い魔のクリーチャー種別(魔獣)に効果を発揮しないものであっても効果を発揮する。

共感的リンク(超常):使い魔の主人と使い魔は、1マイルまでの共感的なリンクを持っている。使い魔の主人は、使い魔の眼を通して見ることはできないが、共感によって意思疎通をすることができる。このリンクの限定的な特性のため、伝えることのできるのは大まかな感情のみである。使い魔の主人は、使い魔と同じアイテムや場所に対する繋がりを持つことができる。

接触呪文伝達(超常):使い魔の主人のクラス・レベルが3以上ならば、使い魔は、接触呪文を伝達することができる。使い魔の主人と使い魔が、接触している時に主人が接触呪文を発動した場合、使い魔の主人は、使い魔を“接触者”に指名することができる。指名された使い魔は、あたかも使い魔の主人が接触したかの様に、接触呪文を伝達することができる。通常の場合と同様、接触呪文が伝達される前に使い魔の主人が、別の呪文を発動した場合、接触呪文は消滅してしまう。

主人との会話(変則):使い魔の主人のクラス・レベルが5以上ならば、使い魔と使い魔の主人は、あたかも共通語で会話しているかの様に、言葉で意思疎通を行なうことができる。他のクリーチャーは、魔法的な助けがない限り、この会話を理解することはできない。

同類との会話(変則):使い魔の主人のクラス・レベルが7以上ならば、使い魔は、自身と同類の動物(ダイア種も含む)と意思疎通を行なうことができる:蝙蝠なら翼手類、猫ならネコ類、鷹と梟と烏なら鳥類、蜥蜴と蛇なら爬虫類、猿なら類人猿、鼠なら齧歯類、蛙なら両生類、鼬ならアーミンやミンクとなる。どの程度の意思疎通をはかれるかは、会話するクリーチャーの【知力】によって制限される。

呪文抵抗(変則):使い魔の主人のクラス・レベルが11以上ならば、

使い魔は、使い魔の主人のレベル＋5に等しい呪文抵抗を得る。他の呪文の使い手が、使い魔に呪文を作用させる為には、術者レベル判定(1d20＋術者レベル)を行ない、使い魔の呪文抵抗以上の結果を出さなければならない。

使い魔からの念視(疑呪)：使い魔の主人のクラス・レベルが13以上ならば、使い魔の主人は、1日1回、使い魔から(あたかもスクライングの呪文を使用したかの様に)念視を行なうことができる。

秘術呪文と鎧

鎧は、動作要素を含む呪文を発動する際に行わなければならない複雑な身振りの妨げとなる。鎧や盾を装備した際に、どれ位の秘術呪文失敗率を被るかは、鎧と盾の章に記述されている。

動作要素を含まない呪文ならば、秘術呪文の使い手は鎧を着用したまま、秘術呪文失敗率もなく発動することができる。その様な呪文は、術者の両手が縛られていたり、組み付き状態の時でも、発動することができる(但し、通常通り、精神集中判定は必要)。呪文修正特技の《動作要素省略》を用いれば、呪文の使い手は通常より1レベル高い呪文スロットで準備ないし、発動する代わりに、動作要素なしでその呪文を発動することができる。これは秘術呪文を失敗する危険を冒さずに、鎧を着用したまま呪文を発動する手段として使用できる。

クレリック

信仰と神授の奇跡の中に、より大きな目的を見いだす者達がいる。全ての僧侶は定命の者達の理解を超えた力に仕えるべく選ばれ、信仰の驚異を説き、信者達に精神的な支えを与える。だがクレリックは単なる僧侶にとどまらない。彼らは神の使者であり、神の武力と魔力をもって神の意志を遂行する者達なのだ。この自らの信じる神や哲学の教義に心を捧げた聖職者達は、彼らの信仰の知識と影響力を拡大させるために日々尽くしている。似たような能力を持ってはいるものの、クレリックは仕える神格によって大きく異なる。癒しと救いを与えるものもいれば、法の裁きと真実を与えるものもいる。そして一方で、諍いと腐敗を招く者達も存在するのだ。このようにクレリックの道には様々なものがあるが、誰であってもこの道を歩く者は最強の味方と神々自身の武器を持って歩いているのだ。

役割：戦いにおいて神々の誉れを唱えるだけでなく、クレリックは度々屈強で有能な闘士であることを証明する。彼らの真の強さは神格の力を地上へと引き出す能力にあり、それをもって自分や仲間達の戦いの力を引き上げたり、神の魔力で敵を撃ったり、傷ついた仲間に治癒を与えたりすることが出来る。

クレリックの力はその信仰によって左右されるため、全てのクレリックは単一の神格に信仰を注がなければならない。ほとんどのクレリックは特定の神をあがめるが、ごく少数のクレリックの中には信仰するに値するような概念、例えば「戦い」、「死」、「正義」、「知識」などを神という存在を介さずに信じる者達もいる（特定の神格を選ぶ代わりにこのような道を選択する場合には、GMの許可を得ること）。

属性：クレリックの属性はその信じる神格と秩序 - 混沌方向か善 - 悪方向に一段階しかずれていないこと（追加ルールを参照のこと）。

ヒット・ダイスの種類：d8

クラス技能

クレリックのクラス技能は以下の通り。鑑定(【知】), 製作(【知】), 交渉(【魅】), 治療(【判】), 知識(秘術)(【知】), 知識(歴史)(【知】), 知識(貴族)(【知】), 知識(次元界)(【知】), 知識(宗教)(【知】), 言語学(【知】), 職能(【判】), 真意看破(【判】), 呪文学(【知】)

レベル毎の技能ランク：2＋【知】修正値

クラスの特徴

クレリックのクラスの特徴は以下の通り

武器と防具の習熟：クレリックは全ての単純武器、軽装鎧、中装鎧、そして盾（タワー・シールドを除く）に習熟している。さらに、クレリックは信仰する神格の好む武器に習熟している。

オーラ（変則）：秩序、混沌、善、悪の神格を信仰するクレリックは、神格の属性に対応した特別に強力なオーラを発している（詳細はディテクト・イービルの呪文を参照）

呪文：クレリックはクレリック呪文リストにある呪文を信仰呪文として唱えることが出来る。しかし、クレリックの属性によってはその信仰の道徳的または規律的信条に反するという理由から、ある種の呪文を唱えることができない。詳しくは後述の秩序、混沌、善と悪の呪文の項を参照。クレリックは事前に呪文を選択し、準備しなければならない（後述）。

呪文を準備または発動するにはクレリックは最低でも10＋その呪文レベルに等しい【判断力】能力値を有していなければならない。クレリックの呪文に対するセーヴィング・スローの難易度は、10＋呪文レベル＋クレリックの【判断力】修正値である。

他の呪文の使い手と同様、クレリックは各呪文レベル呪文を、1日に一定の回数ずつしか発動できない。一日に発動できる呪文の数の基本値は、表『クレリック』に記されている。さらに、高い【判断力】能力値を持つならば、クレリックはボーナス呪文数を得ることができる（表：『能力修正値とボーナス呪文』を参照）

クレリックは瞑想や祈りによって呪文を準備する。クレリックが一日の呪文を準備するためには、毎日自分で決めた時間に1時間、瞑想、あるいは祈願をを行わなければならない。クレリックは自分の発動できる呪文レベルの呪文ならば、クレリック呪文リストの中の任意の呪文を準備し、発動することが出来る。ただし、準備する呪文の選択は、毎日の瞑想中に決めなければならない。

エネルギー放出（超常）：属性に関わらず、クレリックはその信仰の力を聖印（あるいは邪印）から導くことで、エネルギーの波を放出することが出来る。このエネルギーは、導かれたエネルギーのタイプ、そして対象クリーチャーによってダメージを与えるか治癒することに使える。

善のクレリック（あるいは善の神格を信仰するクレリック）は正のエネルギーを導き、アンデッドにダメージを与える、あるいは生きているクリーチャーを治癒することができる。悪のクレリック（あるいは悪の神格を信仰するクレリック）は負のエネルギーを導き、生きているクリーチャーにダメージを与える、あるいはアンデッドを治癒することができる。中立の神格を信仰する中立のクレリック（あるいは特定の神格を信仰しないクレリック）は、正のエネルギーと負のエネルギーのどちらを導くかを選ばなければならない。一度選択がなされたらそれを変更することは出来ない。この決定はまたクレリックが任意発動できるのがキュア系呪文であるかインフリクト系呪文であるかをも決める（任意発動を参照）。

エネルギー放出はアンデッドか生きているクリーチャーのどちらか一方を対象とする、クレリックを中心とした30フィート半径の爆発を生じさせる。与えられる、あるいは治癒されるダメージの量は、1d6ポイント＋レベル1を越えるクレリック2レベル毎に1d6（レベル3で2d6、レベル5で3d6、以下同様）である。導かれたエネルギーからダメージを受けたクリーチャーは意志セーヴによってダメージを半分にすることが出来る。このセーヴの難易度は10＋クレリックレベルの1/2＋クレリックの【魅力】修正値である。治癒されたクリーチャーは、その最大ヒットポイントを超えて治癒されることはなく、余分な回復分は無視される。クレリックは1日に3＋【魅力】修正値に等しい回数だけチャネル・エナジーを使用できる。エネルギー放出は機会攻撃を誘発しない標準アクションである。クレリックは自分を効果に含めるかどうかを選択できる。この能力を使うためには、クレリックは聖印（または邪印）を示すことが出来なければならない。

領域：クレリックの信仰はその属性、どのような魔法が使えるか、価値観、そして他者をどのように見るかに影響する。クレリックは信仰する神格に属する2つの領域を選ぶ。属性の領域（秩序、混沌、善、悪の領域）を選ぶ際には、自分の属性に一致したものしか選ぶことが出来ない。もしクレリックが特定の神格を信仰していない場合も、その宗教上の傾向や能力を表す2つの領域を選択する（選択にはDMの許可が必要）。この場合も、属性の領域に関する制限は適用される。

それぞれの領域は、クレリックのレベルに応じていくつかの領域能力と、領域呪文を与える。クレリックは自分が唱えることの出来る各1レベル以上の呪文レベルにつき、1つの領域呪文を準備することが出来る。クレリックは自分の2つ領域呪文のうちどちらかを準備できる。領域呪文がクレリック呪文リストに無い呪文の場合、その呪文は領域呪文としてのみ準備できる。領域呪文は任意発動に利用することが出来ない。

表3-3：クレリック

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊	1日の呪文使用回数 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+0	+2	+0	+2	オーラ、エネルギー放出1d6、領域、祈り	3	1+1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+3	+0	+3		4	2+1	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	+3	+1	+3	エネルギー放出2d6	4	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—	—
4	+3	+4	+1	+4		4	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	+4	+1	+4	エネルギー放出3d6	4	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—
6	+4	+5	+2	+5		4	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—
7	+5	+5	+2	+5	エネルギー放出4d6	4	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—
8	+6/+1	+6	+2	+6		4	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—
9	+6/+1	+6	+3	+6	エネルギー放出5d6	4	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—
10	+7/+2	+7	+3	+7		4	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—
11	+8/+3	+7	+3	+7	エネルギー放出6d6	4	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—
12	+9/+4	+8	+4	+8		4	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—
13	+9/+4	+8	+4	+8	エネルギー放出7d6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—
14	+10/+5	+9	+4	+9		4	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9	エネルギー放出8d6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10		4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10	エネルギー放出9d6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11		4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11	エネルギー放出10d6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12		4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1

注："+1" と記されているのは領域呪文を示す

さらに、クレリックが十分なレベルに達した時、それぞれのドメインに記されている能力を得る。特に書いていない限り、領域能力の使用は標準アクションである。領域はこのクラスの説明の最後に一覧が載っている。

祈り：クレリックは毎日いくつかの「祈り」、あるいは0レベル呪文を、表『クレリック』の一日の呪文数に従って準備できる。祈りは他の呪文と同じように唱えられるが、唱えても消費されることはなく、何度でも使うことが出来る。

任意発動：善のクレリック（あるいは善の神格を信仰するクレリック）は準備した呪文のエネルギーを事前に準備していない治癒の呪文へと変換することができる。クレリックはは準備していた好きな祈りでも領域呪文でもない呪文を " 失う " 代わりに、その呪文のレベル以下のキュア系呪文（名前に " キュア " を含む呪文）を発動することが出来る。

悪のクレリック（あるいは悪の神格を信仰する中立のクレリック）はキュア系呪文に変換することは出来ず、インフリクト系呪文（名前に " インフリクト " を含む呪文）へと変換することが出来る。

善でも悪でもないクレリックで、その神格もまた善でも悪でも無い場合、プレイヤーの選択によってキュア系呪文に変換することも、インフリクト系呪文に変換することも出来る。一度この選択がなされたなら、変更することは出来ない。この選択はまたクレリックが正のエネルギーと負のエネルギーのどちらを導くかに影響する（チャネル・エナジーを参照）

秩序、混沌、善と悪の呪文：クレリックは自分自身、または仕える神格（いれば）の属性と逆の呪文を発動することは出来ない。呪文が特定の属性に関係しているかどうかは、呪文の解説に［秩序］、［混沌］、［善］、［悪］の補足説明として示されている。

ボーナス言語：クレリックはボーナス言語として天上語（セレスチャル）、奈落語（アビサル）、地獄語（インファーナル）を選択できる（それぞれ善、混沌にして悪、秩序にして悪の来訪者達の言語である）。これらはキャラクターの種族によるボーナス言語の選択肢に追加される。

元クレリック

仕える神格が命ずる行動規範に著しく違反したクレリックは、呪文およびクラスの特徴をすべて失う。ただし、鎧と盾、単純武器への習熟は失わない。以後、クレリックが贖罪を行うまで、その神のクレリックとしてのクラス・レベルを得ることが出来なくなる（アトーンメントの呪文を参照）。

領域リスト

クレリックはその神格によって与えられる領域の中から2つを選ぶ。特に神格を持たないクレリックは任意の2つの領域を選ぶ（ただし選択には GM の許可が必要）。

悪の領域

領域能力：あなたは邪悪で残酷、そして魂をかけて悪の所業を願う。

悪の手（擬呪）：近接接触攻撃でクリーチャー1体を吐き気状態にすることができる。あなたの接触によって吐き気状態となったクリーチャーは、[悪] の呪文の対象となる際に属性が善であるとして扱われる。この効果はクレリックレベルの1/2ラウンド（最小1ラウンド）持続する。あなたはこの能力を1日3＋【判断力】修正値回使うことが出来る。

悪の大鎌（超常）：レベル8の時点で、あなたは接触した武器一つにアンホーリーの特殊能力を付与することが出来る。この効果はクレリックレベルの1/2ラウンド持続する。あなたはレベル8の時に1日1回この能力を使え、レベル8を越える4レベル毎に使用回数が1回増える。

領域呪文：1Lv—プロテクション・フロム・グッド、2Lv—アライン・ウェポン（悪のみ）、3Lv—マジック・サークル・アゲインス・グッド、4Lv—アンホーリー・ブライト、5Lv—ディスペル・グッド、6Lv—クリエイト・アンデッド、7Lv—ブラスフェミィ、8Lv—アンホーリー・オーラ、9Lv—サモン・モンスター IX（悪呪文のみ）

欺きの領域

領域能力：あなたは幻影と欺きの達人である。はったり、変装、隠密がクラス技能となる。

コピーキャット（擬呪）：あなたは移動アクションであなた自身の幻の分身を作り出すことが出来る。この分身は単一のミラー・イメージとして機能し、クレリックレベルラウンドか、解呪されたり壊されたりするまで持続する。同時に2つ以上のコピーキャットを持つことは出来ない。また、この効果はミラー・イメージの呪文と累積しない。あなたはこの能力を1日3＋【判断力】修正値回使うことが出来る。

達人の幻影（擬呪）：レベル8で、あなた自身と30フィート以内の任

意の人数の仲間の見た目を隠す幻影を、1日クレリックレベルラウンドの間作り出せる。このラウンドは連続である必要はない。他の点に関しては、この能力はヴェイルの呪文と同様である。

領域呪文：1Lv—ディズガイズ・セルフ、2Lv—インヴィジビリティ、3Lv—ノンディテクション、4Lv—コンフュージョン、5Lv—フォールス・ヴィジョン、6Lv—ミスリード、7Lv—スクリーン、8Lv—マス・インヴィジビリティ、9Lv—タイム・ストップ

安息の領域

領域能力：あなたは死を恐れるべきものではなく、良き人生への最後の報酬たる安らぎであると考えている。不死はあなたが敬愛する対象のまがいものに他ならない。

穏やかな休息（擬呪）：あなたが近接接触攻撃で触ったクリーチャーは倦怠感に満たされ、1ラウンドの間よろめき状態になる。既によろめき状態であったクリーチャーは、代わりに1ラウンドの間眠りにつく。対象がアンデッドの場合、【判断力】修正値ラウンドの間よろめき状態になる。あなたはこの能力を1日3＋【判断力】修正値回使うことが出来る。

死への守り（超常）：レベル8の時点で、あなたは半径30フィートの死から身を守るオーラを1日クレリックレベルラウンドの間放つことが出来る。このラウンドは連続である必要はない。オーラの範囲内にいる生きているクリーチャーは、全ての即死効果と生命力吸収、そしてなんらかの負のレベルを与える効果を受けない。この効果は対処が既に得ていた負のレベルを取り除くことはないが、対象はこの効果を受けている間負のレベルによるペナルティを受けることはない。

領域呪文：1Lv—デスウォッチ、2Lv—ジェントル・リポーズ、3Lv—スピーク・ウィズ・デッド、4Lv—デス・ワード、5Lv—スレイ・リヴィング、6Lv—アンデス・トゥ・デス、7Lv—デストラクション、8Lv—ウェイブズ・オブ・イグゾースチョン、9Lv—ウェイル・オブ・バンシー

戦の領域

領域能力：あなたは神の聖戦士であり、信仰守るためいつでも、そして喜んで敵と戦う。

バトル・レイジ（擬呪）：あなたは標準アクションでクリーチャー1体に触ることで、対象の近接攻撃のダメージ・ロールにクレリックレベルの1/2（最小1）ポイントのボーナスを1ラウンドの間与える。あなたはこの能力を1日3＋【判断力】修正値回使うことが出来る。

ウェポン・マスター（超常）：レベル8で、あなたは1日クレリックレベルラウンドの間、戦闘特技の一つを使用できる。このラウンドは連続である必要はなく、あなたはこの能力を使う度に使用する特技を変更して構わない。ただし、使用する特技の前提は満たさなければならない。

領域呪文：1Lv—マジック・ウェポン、2Lv—スピリチュアル・ウェポン、3Lv—マジック・ベストメント、4Lv—ディヴァイン・パワー、5Lv—フレイム・ストライク、6Lv—ブレード・バリアー、7Lv—パワー・ワード・ブラインド、8Lv—パワー・ワード・スタン、9Lv—パワー・ワード・キル

栄光の領域

領域能力：あなたは神々の栄光によって満たされており、アンデッドの真なる敵である。さらに、あなたが正のエネルギー放出によってアンデッドを害する時、そのセーヴ難易度は2上昇する。

栄光の手（擬呪）：あなたは自分の手を神々の光りで輝かせ、標準アクションでクリーチャー1人を触ることで、対象が行う一回の【魅力】基準のスキルチェックか、【魅力】判定にクレリックレベルのボーナスを与えることが出来る。この効果は1時間か、対象が効果を使用するまで続く。あなたはこの能力を1日3＋【判断力】修正値回使うことが出来る。

神々しき存在感（超常）：レベル8の時点で、あなたは半径30フィートの神々しいオーラを1日クレリックレベルラウンドの間放つことが出来る。このラウンドは連続である必要はない。オーラの範囲内にいる全ての仲間はサンクチュアリの呪文の効果を受ける。この効果の難易度は10 ＋ クレリックレベルの1/2 ＋【判断力】修正値である。この能力の起動には標準アクションが必要である。仲間が範囲から出たり、攻撃を行った場合にその仲間への効果は切れる。あなたが攻撃を行った場合、あなたと全ての仲間への効果が切れる。

領域呪文：1Lv—シールド・オブ・フィエス、2Lv—ブレス・ウェポン、3Lv—シアリング・ライト、4Lv—ホーリー・スマイト、5Lv—ライチャス・マイト、6Lv—アンデス・トゥ・デス、7Lv—ホーリー・ソード、8Lv—ホーリー・オーラ、9Lv—ゲート

解放の領域

領域能力：あなたは自由の精神そのものであり、隷属と圧政に対するゆるぎない敵である。

リベレイション（超常）：あなたは動きを阻害する効果を無視する能力を持つ。1日クレリックレベルラウンドの間、あなたはフリーダム・オブ・ムーブメントの影響下にあるかのように動きを阻害する魔法の影響を無視して動き回ることが出来る。この効果はそれが適応されるべき時が来ると自動的に発動される。効果の持続ラウンドは連続である必要はない。

自由の呼び声（超常）：レベル8で、あなたは半径30フィートの自由のオーラを1日クレリックレベルラウンドの間放つことが出来る。このラウンドは連続である必要はない。オーラの範囲内にいる全ての仲間は混乱、組み付かれ、恐れ、恐慌、麻痺、押さえ込まれ、怯え状態にならない。オーラは効果を抑制するだけであり、範囲外に出たりオーラが終わった場合にはその状態に再びなる可能性がある。

領域呪文：1Lv—リムーブ・フィアー、2Lv—リムーブ・パラリシス、3Lv—リムーブ・カース、4Lv—フリーダム・オブ・ムーブメント、5Lv—ブレイク・エンチャントメント、6Lv—グレーター・ディスペル・マジック、7Lv—リフュージ、8Lv—マインド・ブランク、9Lv—フリーダム

風の領域

領域能力：あなたは稲妻と霧、風、そして風のクリーチャーの往来を操ることが出来る。さらに、あなたは電気によるダメージに抵抗を得る。

ライトニング・アーク（擬呪）：標準アクションで、30フィート以内の敵一人に向けて電気の火花を遠隔接触攻撃として飛ばすことが出来る。この火花は1d6＋2クレリックレベルにつき1ポイントの [電気] ダメージを与える。あなたはこの能力を1日3＋【判断力】修正値回使うことが出来る。

電気に対する抵抗（変則）：レベル6の時点であなたは [電気] エネルギーに対する抵抗10を得る。抵抗はレベル12で20に増加する。レベル20で、あなたは [電気] への完全耐性を得る。

領域呪文：1Lv—オブスキュアリング・ミスト、2Lv—ウィンド・ウォール、3Lv—ガシアス・フォーム、4Lv—エア・ウォーク、5Lv—コントロール・ウィンズ、6Lv—チェイン・ライトニング、7Lv—エレメンタル・ボディ Ⅳ（風のみ）、8Lv—ワールウィンド、9Lv—エレメンタルスウォーム（風呪文のみ）

狂気の領域

領域能力：あなたは心の深くに潜む狂気を受け入れ、その力を持って敵を狂気に陥れたり、能力の一部を犠牲にすることで他の能力を強化できる。

狂気のヴィジョン（擬呪）：あなたは近接接触攻撃として狂気のヴィジョンをクリーチャー1体に与えることが出来る。攻撃ロール、セーヴィングスロー、技能判定の中から一つ選ぶ。対象はクレリックレベルの1/2（最小1）のボーナスを選ばれた判定に得、選ばれなかった他の2つの判定に同じだけのペナルティを受ける。効果は3ラウンド続く。あなたはこの能力を1日3＋【判断力】修正値回使うことが出来る。

狂気のオーラ（超常）：レベル8の時点で、あなたは半径30フィートの狂気のオーラを1日クレリックレベルラウンドの間放つことが出来る。このラウンドは連続である必要はない。オーラの範囲内にいる全ての敵は難易度10 ＋ クレリックレベルの1/2 ＋【判断力】修正値の意志セーヴに成功しない限り、コンフュージョンの効果を受ける。効果は対象がオーラの反意を離れたり、オーラが切れた時に切れる。意志セーヴに成功したクリーチャーは、このオーラの効果を24時間の間受けることはない。

領域呪文：1Lv—レッサー・コンフュージョン、2Lv—タッチ・オ

ブ・イディオシィ、3Lv—レイジ、4Lv—コンフュージョン、5Lv—ナイトメア、6Lv—ファンタズマル・キラー、7Lv—インサニティ、8Lv—シンチレイティング・パターン、9Lv—ウィアード

幸運の領域

領域能力：あなたはツイており、いるだけで周囲に幸運を広める。

ちょっとしたツキ（擬呪）：あなたは同意するクリーチャー1体に標準アクションで触ることで、対象に小さな幸運を与える。次のラウンドの間、対象はd20を振る場合二回振って、より好ましい結果を採用することが出来る。あなたはこの能力を1日3＋【判断力】修正値回使うことが出来る。

グッド・フォーチュン（変則）：レベル6より、あなたは自分がたった今振ったロールを結果が分かる前に振りなおすことが出来る。たとえ振りなおしたロールの結果が元々のロールより悪かったとしても振り直したロールの結果を用いなければならない。この能力はレベル6の時に1回使用でき、レベル6を越える6レベル毎に追加で1回使用できる。

領域呪文：1Lv—トゥルー・ストライク、2Lv—エイド、3Lv—プロテクション・フロム・エナジー、4Lv—フリーダム・オブ・ムーブメント、5Lv—ブレイク・エンチャントメント、6Lv—ミスリード、7Lv—スペル・ターニング、8Lv—モーメント・オブ・プレサイエンス、9Lv—ミラクル

高貴の領域

領域能力：あなたは偉大なるリーダーであり、あなたの信仰の教えに従う者達全てを鼓舞する。

鼓舞の言葉（擬呪）：標準アクションで、あなたは30フィート以内のクリーチャー1体に向けた鼓舞の言葉を発することが出来る。対象は攻撃ロール、スキル判定、能力値判定、セーヴィングスローに＋2の士気ボーナスをクレリックレベルの1/2（最小1）ラウンドの間得る。あなたはこの能力を1日3＋【判断力】修正値回使うことが出来る。

統率力（変則）：レベル8の時点で、あなたは統率力のボーナス特技を得る。さらに、あなたが神格の（いない場合はなんらかの聖なるコンセプトを）教義を支援する限り、統率力スコアに＋2のボーナスを得る。

領域呪文：1Lv—ディヴァイン・フェイバー、2Lv—エンスロール、3Lv—マジック・ベストメント、4Lv—ディザーン・ライズ、5Lv—グレーター・コマンド、6Lv—ギアス / クエスト、7Lv—レパルジョン、8Lv—デマンド、9Lv—ストーム・オブ・ヴェンジャンス

工匠の領域

領域能力：あなたは物を直したり、命を吹き込んだり、無から物を作り出すことが出来る。

工匠の手（擬呪）：あなたはメンディングの呪文を破損した物を直すため、クレリックレベルを術者レベルとして回数無制限に使うことが出来る。さらに、あなたは物体や人造クリーチャーに近接接触攻撃としてダメージを与えることができる。物体や人造クリーチャーは1d6＋2クレリックレベルにつき1ポイントのダメージを受ける。この攻撃は対象のダメージ減少や硬度をクレリックレベル分だけ無視する。あなたはこの能力を1日3＋【判断力】修正値回使うことが出来る。

ダンシング・ウェポン（超常）：レベル8の時点で、あなたは接触した武器一つに4ラウンドの間ダンシングの特殊能力を付与することが出来る。あなたはレベル8の時に1日1回この能力を使え、レベル8を越える4レベル毎に使用回数が1回増える。

領域呪文：1Lv—アニメイト・ロープ、2Lv—ウッド・シェイプ、3Lv—ストーン・シェイプ、4Lv—マイナー・クリエイション、5Lv—ファブリケイト、6Lv—メジャー・クリエイション、7Lv—ウォール・オブ・アイアン、8Lv—インスタント・サモンズ、9Lv—プリズマティック・スフィア

刻印の領域

領域能力：変わった不気味なルーンにあなたは強力な魔法を見いだす。【巻物作成】をボーナス特技として得る。

ブラスト・ルーン（擬呪）：標準アクションで、あなたは隣接するマスのいずれかにブラスト・ルーンを作り出すことが出来る。このマスに侵入したクリーチャーは1d6＋クレリック2レベルにつき1ポイントのダメージを受ける。ルーンは［酸］［冷気］［電気］［火］のいずれかのダメージを与える（ルーンを作った時に決める）。ルーンは透明であり、クレリックレベルラウンドの間か、効果が解放されるまで持続する。他のクリーチャーが占めているマスにルーンを作り出すことは出来ない。ルーンは解呪にさいしては1レベルスペルとして扱われる。また、難易度26の感知チェックによって発見され、難易度26の装置無効化スキル判定によって無効化される。あなたはこの能力を1日3＋【判断力】修正値回使うことが出来る。

スペル・ルーン（擬呪）：レベル8の時点で、あなたはブラスト・ルーンに呪文を付加し、ルーンを起動させたクリーチャーがダメージに加えて呪文の効果を受けるようにできる。付加する呪文はあなたが使える最もレベルの高い呪文より1レベル低くなければならず、1体、あるいは複数体のクリーチャーをターゲットとするものでなければならない。通常呪文が何体に影響するかに関係なく、ルーンに付加された呪文はそれを起動させたクリーチャー1体にのみ作用する。

領域呪文：1Lv—イレース、2Lv—シークレット・ページ、3Lv—グリフ・オブ・ワーディング、4Lv—エクスプロッシブ・ルーン、5Lv—レッサー・プレイナー・アライ、6Lv—グレーター・グリフ・オブ・ワーディング、7Lv—インスタント・サモンズ、8Lv—シンボル・オブ・デス、9Lv—テレポーテーション・サークル

混沌の領域

領域能力：あなたに触れられた命や武器は混沌に満たされ、あなたはその無秩序な状態を楽しむ。

混沌の手（擬呪）：あなた近接接触攻撃で対象に混沌の力を付与する。次のラウンドの間、対象がd20を振る時、対象はダイスを2つ振ってより好ましくないほうの目を採用しなければならない。あなたはこの能力を1日3＋【判断力】修正値回使うことが出来る。

ケイオス・ブレード（超常）：レベル8の時点で、あなたは接触した武器一つにアナーキックの特殊能力を付与することが出来る。この効果はクレリックレベルの1/2ラウンド持続する。あなたはレベル8の時に1日1回この能力を使え、レベル8を越える4レベル毎に使用回数が1回増える。

領域呪文：1Lv—プロテクション・フロム・ロウ、2Lv—アライン・ウェポン（混沌のみ）、3Lv—マジック・サークル・アゲインスト・ロウ、4Lv—ケイオス・ハンマー、5Lv—ディスペル・ロウ、6Lv—アニメイト・オブジェクト、7Lv—ワード・オブ・ケイオス、8Lv—クローク・オブ・ケイオス、9Lv—サモン・モンスターIX（混沌のみ）

死の領域

領域能力：あなたが触ると生者は血を流し、あなたは死者と共にいると落ち着く。

出血の手（擬呪）：近接接触攻撃として、あなたはクリーチャー1体が毎ラウンド1d6のダメージを受けるような傷を作る。この効果はクレリックレベルの1/2ラウンド（最小1ラウンド）か、難易度15の治療技能判定に成功するか、ダメージを治療するなんらかの効果を対象が受けるまで持続する。あなたはこの能力を1日3＋【判断力】修正値回使うことが出来る。

死の抱擁（変則）：レベル8より、あなたは負のチャネル・エナジーによってダメージを受ける代わりに回復するようになる。負のチャネル・エナジーがアンデッドを対象にした場合、あなたはエリア内にいるアンデッドであるかのようにヒットポイントが回復する。

領域呪文：1Lv—コーズ・フィアー、2Lv—デス・ネル、3Lv—アニメイト・デッド、4Lv—デス・ワード、5Lv—スレイ・リヴィング、6Lv—クリエイト・アンデッド、7Lv—デストラクション、8Lv—クリエイト・グレーター・アンデッド、9Lv—ウェイル・オブ・バンシー

社会の領域

領域能力：あなたに触られると傷が治り、あなたの存在は団結心を向上させ、仲間の心の絆を強くする。

なだめの手（擬呪）：あなたには標準アクションでクリーチャー一人に触ることで、対象の非致傷ダメージを1d6＋クレリックレベルポイント治すことができる。さらに、対象の疲労、怯え、吐き気を癒す（これより深刻な状態には効果がない）。あなたはこの能力を1日3＋【判

断力】修正値回使うことが出来る。

結束力（超常）：レベル8の時点でこの能力を得る。あなたはあなたと30フィート以内の仲間が呪文や何かの効果の対象となった時、この能力を使用することで仲間自身のセーヴィングスローではなく、あなたのセーヴィングスローを使うことが出来る。それぞれの仲間はダイスを振る前にどちらの修正値を用いるか決める。この能力の使用は割り込みアクションである。あなたはレベル8の時に1日1回この能力を使え、レベル8を越える4レベル毎に使用回数が1回増える。

領域呪文：1Lv—ブレス、2Lv—シールド・アザー、3Lv—プレイヤー、4Lv—ステータス、5Lv—レアリーズ・テレパシック・ボンド、6Lv—ヒーローズ・フィースト、7Lv—リフュージ、8Lv—マス・キュア・クリティカル・ウーンズ、9Lv—ミラクル

守護の領域

領域能力：信仰はあなたにとってもっとも大きな保護であり、その信仰を使って他者を守ることも出来る。さらに、あなたはセーヴィング・スローに＋1の抵抗ボーナスを得る。このボーナスは5レベル毎に＋1される。

抵抗の手（擬呪）：標準アクションで味方に触ることにより、あなたのセーヴィングスローへの抵抗ボーナスを1分間の間味方に与えることが出来る。その間あなたはボーナスを失う。あなたはこの能力を1日3＋【判断力】修正値回使うことが出来る。

守護のオーラ（超常）：レベル8の時点で、あなたは半径30フィートの守護のオーラを1日クレリックレベルラウンドの間放つことが出来る。このラウンドは連続である必要はない。あなたとオーラの範囲内にいる全ての味方は AC に＋1の反発ボーナスを得、全てのエネルギー（酸、冷気、電気、火、音波）への抵抗5を得る。AC への反発ボーナスはレベル8を超える4レベル毎に＋1され、エネルギーへの抵抗はレベル14の時点で10になる。

領域呪文：1Lv—サンクチュアリ、2Lv—シールド・アザー、3Lv—プロテクション・フロム・エナジー、4Lv—スペル・イミュニティ、5Lv—スペル・レジスタンス、6Lv—アンチマジック・フィールド、7Lv—レパルジョン、8Lv—マインド・ブランク、9Lv—プリズマティック・スフィア

植物の領域

領域能力：あなたは緑に慰めを見いだし、守りの茨を育て、植物と会話する。

樹木の拳（超常）：フリーアクションであなたの手は木のように硬くなり、小さなとげに覆われる。この間、あなたの素手打撃は機会攻撃を誘発せず、致傷ダメージを与え、クレリックレベルの1/2のボーナスをダメージに得る。この能力は一日に3＋【判断力】修正値ラウンドの間使うことが出来る。

棘の鎧（超常）：レベル6の時点で、あなたはフリーアクションで肌から木の棘を生やすことが出来るようになる。この効果が働いている間、あなたを素手打撃、あるいは間合いを持たない近接武器で攻撃した場合、攻撃者は1d6＋クレリック2レベルにつき1ポイントの刺突ダメージを受ける。あなたはこの効果を1日クレリックレベルラウンドの間作り出せる。このラウンドは連続である必要はない。

領域呪文：1Lv—エンタングル、2Lv—バーク・スキン、3Lv—プラント・グロウス、4Lv—コマンド・プランツ、5Lv—ウォール・オブ・ソーンズ、6Lv—リペル・ウッド、7Lv—アニメイト・プランツ、8Lv—コントロール・プランツ、9Lv—シャンブラー

善の領域

領域能力：あなたは人生と魂をかけて善と浄化を行うことを誓った。

善の手（擬呪）：あなたは標準アクションでクリーチャー1体を触ることにより、対象の攻撃ロール、スキル判定、能力値判定、セーヴィングスローにクレリックレベルの1/2（最小1）の神聖ボーナスを1ラウンドの間与えることが出来る。あなたはこの能力を1日3＋【判断力】修正値回使うことが出来る。

聖なる槍（超常）：レベル8で、あなたは接触した武器一つにホーリーの特殊能力を付与することが出来る。この効果はクレリックレベルの1/2ラウンド持続する。あなたはレベル8の時に1日1回この能力を使え、レベル8を越える4レベル毎に使用回数が1回増える。

領域呪文：1Lv—プロテクション・フロム・イービル、2Lv—アライン・ウェポン（善のみ）、3Lv—マジック・サークル・アゲインス・イービル、4Lv—ホーリー・スマイト、5Lv—ディスペル・イービル、6Lv—ブレード・バリアー、7Lv—ホーリー・ワード、8Lv—ホーリー・オーラ、9Lv—サモン・モンスター IX（善呪文のみ）

太陽の領域

領域能力：あなたは純粋で焼けつく太陽の光の中に真実を見て、その祝福や怒りを呼び出すことで偉大な業績を上げる。

太陽の祝福（超常）：正のエネルギー放出でアンデッドにダメージを与える際、クレリックレベルを与えるダメージに加える。さらに、アンデッドはそのチャネル・レジスタンスをセーブに加えることが出来ない。

ニンバス・オブ・ライト（超常）：レベル8の時点で、30フィート半径の光雲を1日クレリックレベルラウンドの間放つことが出来る。このラウンドは連続である必要はない。この効果はデイライトの呪文と同様の効果がある。さらに、範囲内のアンデッドは範囲内にいる間毎ラウンドクレリックレベルポイントのダメージを受ける。[闇] の呪文や擬似呪文能力は、範囲内に持ち込まれた場合自動的に解呪される。

領域呪文：1Lv—エンデュアー・エレメンツ、2Lv—ヒート・メタル、3Lv—シアリング・ライト、4Lv—ファイア・シールド、5Lv—フレイム・ストライク、6Lv—ファイア・シーズ、7Lv—サンビーム、8Lv—サンバースト、9Lv—プリズマティック・スフィア

旅の領域

領域能力：あなたは探検家であり、足で、そして魔法でのシンプルな旅の楽しみの中に喜びを見いだす。あなたの基本移動速度は10フィート上昇する。

敏捷な足（超常）：フリーアクションで、あなたは自分の機動性を1ラウンドの間高めることが出来る。次のラウンドの間、あなたは全ての移動困難な地形を無視し、そこを通っても移動にペナルティを受けない。あなたはこの能力を1日3＋【判断力】修正値回使うことが出来る。

ディメンジョナル・ホップ（擬呪）：レベル8の時点で、あなたは移動アクションで合計クレリックレベルにつき10フィートの距離のテレポートを行うことが出来る。このテレポートは5フィート単位で行わなければならず、機会攻撃を誘発しない。また、目的地に視線が通っている必要がある。あなたは他の同意するクリーチャーを一緒に運ぶことも出来るが、それぞれのクリーチャーにつき、移動距離を同じだけ消費する。

領域呪文：1Lv—ロングストライダー、2Lv—ロケート・オブジェクト、3Lv—フライ、4Lv—ディメンジョン・ドアー、5Lv—テレポート、6Lv—ファインド・ザ・パス、7Lv—グレーターテレポート、8Lv—フィエズ・ドアー、9Lv—アストラル・プロジェクション

地の領域

領域能力：あなたは大地と金属、岩石に精通しており、酸のダートを飛ばしたり、地のクリーチャーに命令することが出来る。

アシッド・ダート（擬呪）：標準アクションで、30フィート以内の敵一人に向けて酸のダートを遠隔接触攻撃として飛ばすことが出来る。このダートは1d6＋2クレリックレベルにつき1ポイントの [酸] ダメージを与える。あなたはこの能力を1日3＋【判断力】修正値回使うことが出来る。

酸に対する抵抗（変則）：レベル6の時点であなたは [酸] エネルギーに対する抵抗10を得る。抵抗はレベル12で20に増加する。レベル20で、あなたは [酸] への完全耐性を得る。

領域呪文：1Lv—マジック・ストーン、2Lv—ソフン・アース・アンド・ストーン、3Lv—ストーン・シェイプ、4Lv—スパイク・ストーンズ、5Lv—ウォール・オブ・ストーンズ、6Lv—ストーンスキン、7Lv—エレメンタル・ボディ IV（地のみ）、8Lv—アース・クエイク、9Lv—エレメンタルスウォーム（地呪文のみ）

力の領域

領域能力：力と筋力の中に真実はある。信仰はあなたに途方もない腕力を与えた。

ストレングス・サージ（擬呪）：標準アクションで、あなたは触っ

た対象の筋力を大きく増加させる。1ラウンドの間、対象はクレリックレベルの1/2（最小1）のエンハンスメントボーナスを近接攻撃ロール、【筋力】を用いる戦技判定、【筋力】を用いる技能判定、そして【筋力】判定に得る。あなたはこの能力を1日3＋【判断力】修正値回使うことが出来る。

神々の力（超常）：レベル8の時点で、あなたは一日クレリックレベルラウンドの間、クレリックレベルポイントのエンハンスメントボーナスを【筋力】に得る。このボーナスは【筋力】を用いる技能判定、そして【筋力】判定にのみ有効である。このラウンドは連続である必要はない。

領域呪文：1Lv—エンラージ・パーソン、2Lv—ブルズ・ストレングス、3Lv—マジック・ベストメント、4Lv—スペル・イミュニティ、5Lv—ライチャス・マイト、6Lv—ストーン・スキン、7Lv—ビグビーズ・グラスピング・ハンド、8Lv—ビグビーズ・クレンチド・フィスト、9Lv—ビグビーズ・クラッシング・ハンド

知識の領域

領域能力：あなたは学者であり、伝説を知る賢者でもある。さらに、あなたは全ての知識技能をクラス技能とする。

伝承の守り手（擬呪）：あなたはクリーチャー一人に触ることでその能力と弱点を知ることが出来る。近接接触攻撃に成功することで、あなたは適切な知識技能判定に成功したかのように対象の情報を得ることが出来る。その技能判定の達成値は、15＋クレリックレベル＋【判断力】修正値である。

リモート・ビューイング（擬呪）：レベル6から、あなたはクレアボヤンス / クレアオーディエンスを無制限に、あなたのクレリックレベルを術者レベルとして発動することが出来る。あなたはこの能力を1日クレリックレベルラウンドまで利用できる。このラウンドは連続である必要はない。

領域呪文：1Lv—コンプリヘンド・ランゲージ、2Lv—ディテクト・ソウツ、3Lv—スピーク・ウィズ・デッド、4Lv—ディヴィネーション、5Lv—トゥルー・シーイング、6Lv—ファインド・ザ・パス、7Lv—レジェンド・ロアー、8Lv—ディザーン・ロケーション、9Lv—フォアサイト

秩序の領域

領域能力：あなたは厳格で規律正しい法の規準に従っており、そのような行為によって皆を啓蒙する。

秩序の手（擬呪）：あなたは標準アクションで同意するクリーチャー一人を触ることで、対象を神の秩序で満たしその全てのアタックロール、技能判定、能力値判定、セーヴィングスローにおいて20面によって11がでたかのように扱うことができるようにする。あなたはこの能力を1日3＋【判断力】修正値回使うことが出来る。

秩序の杖（超常）：レベル8で、あなたは接触した武器一つにアクシオマティックの特殊能力を付与することが出来る。この効果はクレリックレベルの1/2ラウンド持続する。あなたはレベル8の時に1日1回この能力を使え、レベル8を越える4レベル毎に使用回数が1回増える。

領域呪文：1Lv—プロテクション・フロム・ケイオス、2Lv—アライン・ウェポン（秩序のみ）、3Lv—マジック・サークル・アゲインス・ケイオス、4Lv—オーダーズ・ラス、5Lv—ディスペル・ケイオス、6Lv—ホールド・モンスター、7Lv—ディクタム、8Lv—シールド・オブ・ロウ、9Lv—サモン・モンスター IX（秩序のみ）

治癒の領域

領域能力：あなたの手は痛みと死を寄せ付けず、あなたの治癒魔法は特に活力にあふれ、効果が高い。

死の調伏（擬呪）：あなたは標準アクションで生きているクリーチャー1人を触り、対象の hp を1d4＋クレリックレベル2につき1ポイント回復させる。あなたはこの能力を hp が0未満のクリーチャーにのみ使える。あなたはこの能力を1日3＋【判断力】修正値回使うことが出来る。

癒し手の祝福（超常）：レベル6で、あなたが唱えるキュア系呪文は【呪文威力強化】されかのように扱われ、回復量が50% 増える。この効果はキュア系呪文でアンデッドにダメージを与える場合には効果がない。また、【呪文威力強化】の呪文修正特技とは重ならない。

領域呪文：1Lv—キュア・ライト・ウーンズ、2Lv—キュア・モデレート・ウーンズ、3Lv—キュア・シリアス・ウーンズ、4Lv—キュア・クリティカル・ウーンズ、5Lv—ブレス・オブ・ライフ、6Lv—ヒール、7Lv—リジェネレイト、8Lv—マス・キュア・クリティカル・ウーンズ、9Lv—マス・ヒール

天候の領域

領域能力：あなたは嵐と空に対して力を発揮し、神々の怒りを下界へと呼び下ろすことができる。

ストーム・バースト（擬呪）：標準アクションで、30フィート以内の敵一人に向けて爆発的な嵐を遠隔接触攻撃として飛ばすことが出来る。この嵐は1d6＋2クレリックレベルにつき1ポイントの非致傷ダメージを与える。さらに、対象は雨と風にもまれ、1ラウンドの間攻撃ロールに -2のペナルティを受ける。あなたはこの能力を1日3＋【判断力】修正値回使うことが出来る。

雷の君主（擬呪）：レベル8の時点で、あなたは1日クレリックレベル本までの雷を落とすことが出来る。あなたは一回の標準アクションで好きなだけ雷を落とすことが出来るが、同じ対象に2本以上を落とすことは出来ず、どの2体の対象を取っても30フィート以内の距離に収まっていなければならない。その他の点に関しては、この能力はコール・ライトニングの呪文と同じように機能する。

領域呪文：1Lv—オブスキュアリング・ミスト、2Lv—フォッグ・クラウド、3Lv—コール・ライトニング、4Lv—スリート・ストーム、5Lv—アイス・ストーム、6Lv—コントロール・ウィンズ、7Lv—コントロール・ウェザー、8Lv—ワールウィンド、9Lv—ストーム・オブ・ヴェンジャンス

動物の領域

領域能力：あなたは動物としゃべることができ、容易に親しくなれる。さらに、知識：自然がクラス技能として扱われる。

スピーク・ウィズ・アニマルズ（擬呪）：あなたは1日3＋クレリックレベルラウンドの間、スピーク・ウィズ・アニマルズの呪文ように動物としゃべることが出来る。

動物の相棒（変則）：レベル4の時点で、あなたはドルイドの同名の能力と同様に動物の相棒を得る。この効果に関するあなたの有効ドルイドレベルはクレリックレベル -3である。ネイチャーボンドの能力を通じてこの領域を選択したドルイドは、動物の相棒の能力を決める際にドルイドレベル -3を基準とする）

領域呪文：1Lv—カーム・アニマルズ、2Lv—ホールド・アニマル、3Lv—ドミネイト・アニマル、4Lv—サモン・ネイチャーズ・アライ IV（動物のみ）、5Lv—ビースト・シェイプ III（動物のみ）、6Lv—アンチライフ・シェル、7Lv—アニマル・シェイプス、8Lv—サモン・ネイチャーズ・アライ VIII（動物のみ）、9Lv—シェイプチェンジ

破壊の領域

領域能力：あなたは破滅と蹂躙を好み、極めて破壊力のある攻撃を放つことが出来る。

破壊の一撃（超常）：1回の近接攻撃を行う。ダメージにはクレリックレベルの1/2（最小1）の士気ボーナスがつく。この能力の使用は攻撃を行う前に宣言しなければならない。あなたはこの能力を1日3＋【判断力】修正値回使うことが出来る。

破壊のオーラ（超常）：レベル8の時点で、あなたは半径30フィートの破壊のオーラを1日クレリックレベルラウンドの間放つことが出来る。このラウンドは連続である必要はない。このオーラの範囲内にいる全てのクリーチャー（あなたを含む）に対する攻撃はダメージにクレリックレベルの1/2の士気ボーナスがつき、全てのクリティカル可能状態は自動的にクリティカル・ヒットになる。

領域呪文：1Lv—トゥルー・ストライク、2Lv—シャター、3Lv—レイジ、4Lv—インフリクト・クリティカル・ウーンズ、5Lv—シャウト、6Lv—ハーム、7Lv—ディスインテグレイト、8Lv—アースクエイク、9Lv—インプロージョン

火の領域

領域能力：あなたは火を呼び起こし、地獄の業火の化け物に命令し、

その体は焼けることがない。

ファイアー・ボルト（擬呪）：標準アクションで、30フィート以内の敵一人に向けて聖なる火の矢を遠隔接触攻撃として放つことが出来る。この矢は1d6＋2クレリックレベルにつき1ポイントの[火]ダメージを与える。あなたはこの能力を1日3＋【判断力】修正値回使うことが出来る。

火に対する抵抗(変則)：レベル6の時点であなたは[火]エネルギーに対する抵抗10を得る。抵抗はレベル12で20に増加する。レベル20で、あなたは[火]への完全耐性を得る。

領域呪文：1Lv—バーニンズ・ハンズ、2Lv—プロデュース・フレイム、3Lv—ファイアー・ボール、4Lv—ウォール・オブ・ファイアー、5Lv—ファイアー・シールド、6Lv—ファイアー・シーズ、7Lv—エレメンタル・ボディⅣ（火のみ）、8Lv—インセンディエリ・クラウド、9Lv—エレメンタルスウォーム（火呪文のみ）

魔法の領域

領域能力：あなたは神秘的な事物の学徒であり、純粋な魔法の力に神聖を見いだす。

侍祭の見えざる手（超常）：あなたは持っている近接武器を飛ばして敵を攻撃させた後、即座に手に戻すことが出来る。標準アクションで、射程30フィートで一回の攻撃を行う。この攻撃は投擲武器による射撃攻撃として扱われるが、攻撃ロールには【敏捷力】修正値の代わりに【判断力】修正値を使う（ただしダメージは通常通り【筋力】による）。この能力によって戦技を試みることは出来ない。あなたはこの能力を1日3＋【判断力】修正値回使うことが出来る。

解呪の手（擬呪）：レベル8で、あなたは近接接触攻撃として対象型のディスペル・マジックの効果を発動させることが出来る。この能力はレベル8で1回使え、レベル8を越える4レベル毎に追加で1回使える。

領域呪文：1Lv—アイデンティファイ、2Lv—マジック・マウス、3Lv—ディスペル・マジック、4Lv—インビュウ・ウィズ・スペル・アビリティ、5Lv—スペル・レジスタンス、6Lv—アンチマジック・フィールド、7Lv—スペル・ターニング、8Lv—プロテクション・フロム・スペルズ、9Lv—モルデンカイネンズ・ディジャンクション

水の領域

領域能力：あなたは水と霧、氷を操り、水のクリーチャーを召喚し、冷気に耐性を持つ。

アイシクル（擬呪）：標準アクションで、30フィート以内の敵一人に向けてあなたは指先からつららを遠隔接触攻撃として飛ばすことが出来る。このつららは1d6＋2クレリックレベルにつき1ポイントの[冷気]ダメージを与える。あなたはこの能力を1日3＋【判断力】修正値回使うことが出来る。

冷気に対する抵抗（変則）：レベル6の時点で、であなたは[冷気]エネルギーに対する抵抗10を得る。抵抗はレベル12で20に増加する。レベル20で、あなたは[冷気]への完全耐性を得る。

領域呪文：1Lv—オブスキュアリング・ミスト、2Lv—フォッグ・クラウド、3Lv—ウォーター・ブリージング、4Lv—コントロール・ウォーター、5Lv—アイス・ストーム、6Lv—コーン・オブ・コールド、7Lv—エレメンタル・ボディⅣ(水のみ)、8Lv—ホリッド・ウィルティング、9Lv—エレメンタルスウォーム（水呪文のみ）

魅了の領域

領域能力：あなたに触られたり微笑まれたりするだけで敵はまごつき、惑わせられる。そしてあなたは神の如く美しく優雅である。

幻惑の手（擬呪）：あなたは近接接触攻撃に成功することで対象の生きているクリーチャーを1ラウンドの間幻惑させることができる。あなたのクレリックレベルより多くのヒットダイスを持つクリーチャーはこの効果を受けない。あなたはこの能力を1日3＋【判断力】修正値回使うことが出来る。

魅力的なほほえみ（擬呪）：レベル8の時点で、あなたはチャーム・パーソンを即効アクションで唱えることが出来る。意志セーヴの難易度は10 ＋ クレリックレベルの1/2 ＋【判断力】修正値である。あなたのこの効果によって魅了できるのは1人までで、2人以上を同時に魅了することはできない。この効果が有効な合計持続時間は一日クレリックレベルラウンドまでである。このラウンドは連続である必要はなく、あなたは魅了をフリーアクションで解除することが出来る。対象がセーブに成功してもしなくても、この能力の使用は合計持続時間を1ラウンド減少させる。

領域呪文：1Lv—チャーム・パーソン、2Lv—カーム・エモーションズ、3Lv—サジェスチョン、4Lv—ヒロイズム、5Lv—チャーム・モンスター、6Lv—ギアス / クエスト、7Lv—インサニティ、8Lv—デマンド、9Lv—ドミネイト・モンスター

闇の領域

領域能力：あなたは影と闇を操る。さらに、あなたは【無視界戦闘】をボーナス特技として得る。

闇の手（擬呪）：近接接触攻撃として、あなたはクリーチャー1体の視界を影と闇で満たす。対象は他の全てのクリーチャーを視認困難であると見なし、20%のミスチャンスを攻撃ロールに受ける。この効果はクレリックレベルの1/2ラウンド（最小1ラウンド）持続する。あなたはこの能力を1日3＋【判断力】修正値回使うことが出来る。

闇の目（超常）：レベル8以降、あなたの視界は灯りの状況によって損なわれることはなくなる。この効果は、たとえそれが完全な暗闇であったり、魔法による暗闇であっても効果を発揮する。あなたはこの能力を1日クレリックレベルの1/2ラウンドまで使える。このラウンドは連続である必要はない。

領域呪文：1Lv—オブスキュアリング・ミスト、2Lv—ブラインドネス / デフネス（ブラインドネスのみ）、3Lv—ディーパー・ダークネス、4Lv—シャドウ・カンジュレーション、5Lv—サモン・モンスターⅤ（1d3体のシャドウを召喚）、6Lv—シャドウ・ウォーク、7Lv—パワー・ワード・ブラインド、8Lv—グレーター・シャドウ・エヴォケーション9Lv—シェイズ

ソーサラー

生来の魔法的な血脈の子孫、神格に選ばれし者、魔物の落とし仔、運命や伝説に翻弄されし者、あるいは偶然に不安定な魔法の力を発現させた者。

ソーサラーは自分たちの事を優れた秘術の能力を持ち、一部の者のみが可能な形でその力を引き出せると理解している。彼らは生命力を消費して魔力を生み出すため、その魂は魔法に蝕まれ続け、徐々に魔法の妙を学んでいく。一方で瞑想や戒律、持って生まれた才能を開花させる、他人から魔力を与えられるなどによりコントロールし、爆発的に生じる魔力を支配する。他の魔法使いは魔法を恩恵や研究すべき分野と捉え、その習熟に生涯を捧げるのに対し、彼らは自分の人生のために魔法を使う。いずれにせよソーサラーは他の魔法使いのように魔法を恩恵や研究すべき分野と捉えて生涯を取得に捧げることはせず、魔法を持ってして自らの人生を謳歌しているのだ。

役割：ソーサラーはわずかな好みの呪文を数多く使うあたりに長所があり、よって強力な戦闘魔術師となりうる。特定の呪文に慣れ親しみ、変えることなく使い続けることで、ソーサラーはよく、他の術者であれば見落としてしまうような、新しくて多目的な呪文の使いかたを発見する。彼らの血脈はまた、彼らに追加の能力を与えるがゆえに、似たようなソーサラーというものは世に存在していない。

属性：どれでも

ヒットダイスの種類：d6

クラス技能

ソーサラーのクラス技能は以下の通り。

〈鑑定〉、〈はったり〉、〈製作〉、〈飛行〉、〈威圧〉、〈知識：秘術〉、〈職能〉、〈呪文学〉、〈魔法装置使用〉

レベル上昇毎の技能ポイント：2＋【知力】修正値

クラスの特徴

ソーサラーのクラスの特徴は以下の通り。

武器と防具の習熟：ソーサラーは全ての単純武器に習熟している。彼らはいかなる鎧 / 盾にも習熟していない。あらゆる種類の鎧はソーサラーが呪文を使うのに必要な身振りを妨げ、動作要素を含む呪文失敗の要因となる。

呪文：ソーサラーはウィザード / ソーサラー呪文リストから選択さ

れた秘術呪文を使用する。ソーサラーは修得している呪文を準備なしに思うときに発動できる。呪文を学ぶ、あるいは発動するには10＋呪文レベル以上の【魅力】値がなければならない。ソーサラーの呪文に対するセーヴィングスローには10＋呪文レベル＋【魅力】修正値を難易度として用いる。

他の呪文の使い手と同様に、ソーサラーは1日に使用できる呪文の数が呪文レベルごとに決まっている。表4-12にはソーサラーが基本的に使用できる呪文数が記されている。加えてソーサラーは高い【魅力】を有していれば1日毎にボーナス呪文を得る。

ソーサラーの呪文選択は極めて限られている。ゲーム開始時、ソーサラーは4つの0レベル呪文と、2つの1レベル呪文を選択する。その後、ソーサラーレベルを得るごとに、表3-5：ソーサラーの呪文修得数に従って1つかそれ以上の新しい呪文を修得できる（1日の呪文数と違い、【魅力】の高低は修得呪文数に影響を与えない；表3-5：ソーサラーの呪文修得数の値は固定値なのである）。これらの新しく修得される呪文は、ウィザード / ソーサラー呪文リストから選択された一般的な呪文でも、研究を通じて得た珍しい呪文であっても良い。

4レベル、あるいは以降の2レベル (6レベル、8レベル・・・) 毎に、ソーサラーは新しい呪文と既に修得した呪文を置き換えることができる。この場合、ソーサラーは古い呪文を失い、かわりに新しい呪文を得る。新しい呪文の呪文レベルは入れ替わられる呪文と同じ呪文レベルでなければならない。呪文の入れ替えは既定のレベルに達するごとに1つの呪文でしか行えず、新しい呪文を得るときに同時に行わねばならない。

ウィザードやクレリックと違い、ソーサラーは事前に呪文の準備をする必要がない。彼らは修得した呪文をいつでも、そのレベルの呪文数を使い切るまで使用できる。事前にどの呪文を発動するかを決めておく必要はないのだ。

血脈　Bloodline：全てのソーサラーは呪文、ボーナス特技、追加クラス技能、そして様々な特殊能力を引き継ぐ魔力の源を持っている。この源は血の繋がりか、かつて肉親とクリーチャーのあいだで生じた特別な出来事によりもたらされている。例えば、あるソーサラーはドラゴンを遠い祖先に持っているし、あるソーサラーは祖父の代で悪魔とおぞましき契約を結んでいる。源の違いによらず、その影響はソーサラーのレベルに応じて顕れる。ソーサラーは最初のソーサラーレベルを得る際に血脈がなんであるかを決定しなければならない。一度決定された血脈は変更することができない。

3レベル時と、以降の2レベル毎において、ソーサラーは血脈からもたらされる呪文を修得することができる。これらの呪文は表3-5：ソーサラーの呪文修得数の数に加えて修得する。これらの呪文はレベル上昇時の入れ替えの対象とすることはできない。

7レベル時と、以降の6レベル毎において、ソーサラーは血脈ごとのリストに特定された特技をボーナス特技として得ることができる。ソーサラーはこれらのボーナス特技の前提条件を満たしているものとみなされる。

初級秘術呪文（キャントリップ）　cantrips（擬呪）：ソーサラーはいくつかの初級秘術呪文（キャントリップ、あるいは0レベル呪文）を知っている。これらの呪文は擬似呪文能力として、回数無制限で使用できる。修得できるキャントリップの数は表3-5：ソーサラーの呪文修得数の0レベル呪文の欄にあるとおりである。キャントリップはあらゆる面で他の呪文と同様に扱われるが、スロットを消費することはなく、再び使用できる。

《物質要素省略》：ソーサラーは1レベル時に《物質要素省略》をボーナス特技として獲得する。

ソーサラーの血脈

以下に示される血脈はソーサラーが力を引き出すことの可能な源の一部である。特記なき限り、多くのソーサラーは秘術の血脈 arcane bloodline に属していると考える。

アビスの者　*Abyssal*

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：コーズフィアー（3レベル）、ブルズ・ストレングス（5レベル）、レイジ（7レベル）、ストーンスキン（9レベル）、ディスミサル（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〉》

表3-4：ソーサラー

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊	1日の呪文数 1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	＋0	＋0	＋0	＋2	血脈の力、初級秘術呪文、《物質要素省略》	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2	＋1	＋0	＋0	＋3		4	—	—	—	—	—	—	—	—
3	＋1	＋1	＋1	＋3	血脈の力、	5	—	—	—	—	—	—	—	—
4	＋2	＋1	＋1	＋4		6	3	—	—	—	—	—	—	—
5	＋2	＋1	＋1	＋4	血脈の呪文	6	4	—	—	—	—	—	—	—
6	＋3	＋2	＋2	＋5		6	5	3	—	—	—	—	—	—
7	＋3	＋2	＋2	＋5	血脈の特技、血脈の呪文	6	6	4	—	—	—	—	—	—
8	＋4	＋2	＋2	＋6		6	6	5	3	—	—	—	—	—
9	＋4	＋3	＋3	＋6	血脈の力、血脈の呪文	6	6	6	4	—	—	—	—	—
10	＋5	＋3	＋3	＋7		6	6	6	5	3	—	—	—	—
11	＋5	＋3	＋3	＋7	血脈の呪文	6	6	6	6	4	—	—	—	—
12	＋6/＋1	＋4	＋4	＋8		6	6	6	6	5	3	—	—	—
13	＋6/＋1	＋4	＋4	＋8	血脈の特技、血脈の呪文	6	6	6	6	6	4	—	—	—
14	＋7/＋2	＋4	＋4	＋9		6	6	6	6	6	5	3	—	—
15	＋7/＋2	＋5	＋5	＋9	血脈の力、血脈の呪文	6	6	6	6	6	6	4	—	—
16	＋8/＋3	＋5	＋5	＋10		6	6	6	6	6	6	5	3	—
17	＋8/＋3	＋5	＋5	＋10	血脈の呪文	6	6	6	6	6	6	6	4	—
18	＋9/＋4	＋6	＋6	＋11		6	6	6	6	6	6	6	5	3
19	＋9/＋4	＋6	＋6	＋11	血脈の特技、血脈の呪文	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20	＋10/＋5	＋6	＋6	＋12	血脈の力	6	6	6	6	6	6	6	6	6

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）ダメージ減少 / 善を得る。呪文の効果時間は50%（最低1R）延長される。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（変則）：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、ダメージ減少をもつクリーチャーにダメージを与えるという用途において、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 R 間のみ使用できる。

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、毒に対するセーヴに＋2の生得ボーナスを得る。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の生得ボーナスを得る。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一体召来される。

魔鬼の力（超常）：20レベルにおいて、アビスの力が君の体を流れてゆく。君は毒と [電気] への完全耐性を得る。また、[酸][冷気][火] への抵抗10と、60ft のテレパシーを得る（これにより、君は。

異形　*Aberrant*

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・パーソン（3レベル）、シー・インヴィジビリティ（5レベル）、タン（7レベル）、ブラック・テンタクル（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）、プレーン・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》、《素手攻撃強化》、《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1R）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30ft 以内の的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ダメージと術者レベル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5ft 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10ft に、17レベルにおいて15ft 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、あなた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、60ft の非視覚的知覚 Blindsight と5/- のダメージ減少を得る。

表3-5：ソーサラーの呪文修得数

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

運命の子　*Destined*

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・ムーブメント（9レベル）、ブレイク・エンチャントメント（11レベル）、ミスリード（13レベル）、スペル・ターニング（15レベル）、モーメント・オヴ・プレシエンス（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、1R の間、君は全てのセーヴ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、1R の間、攻撃・技能チェック・能力値チェック・セーヴ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、君は全てのセーヴに＋1の幸運ボーナスを得る。また、サプライズ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　It was meant to be（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チェック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。