

レベル0 クレリック呪文

系統	名前	距離 ft.フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R:ラウンド	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
変成術	ヴァーチャー <i>Virtue</i>	接触	1体	1標準	1分	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	対象は1点の一時的 hp を得る。	音声、動作、 信仰	Dri0、Pld1
占術	ガイダンス <i>Guidance</i>	接触	1体	1標準	1分か消費	意志・無効 (無害)	可	一回の攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定のいずれかに +1 の技量ボーナスを得る。判定の前に、この効果を使用するかどうか決定しなければならない。	音声、動作	Dri0
召喚術 (創造)	クリエイト・ウォーター <i>Create Water</i>	近	2ガロン/Lv までの水	1標準	瞬間	不可	不可	飲用の水を創り出す。容器に収められる液体までからその3倍まで作り出すことができる。この呪文で生物の中に水を作り出すことはできない。1ガロンの水は8ポンドであり、1立方フィートは8ガロンである。	音声、動作	Dri0、Pld1
召喚術 (治癒)	スタビライズ <i>Stabilize</i>	近	生物1体	1標準	瞬間	意志・無効 (無害)	可 (無害)	この呪文は hp が -1 以下の対象にのみ効果を及ぼす。対象が瀕死状態であれば容態を安定化する。	音声、動作	Dri0
占術	ディテクト・ポイズン <i>Detect Poison</i>	近	1体か 物体1つか 5立方ft	1標準	瞬間	不可	不可	この状態でもう一度対象がダメージを受けたなら、再び瀕死状態となる。 対象が毒に侵されていたり汚染されていたり、毒を含んでいたりするかどうかを検出する。 毒の種類を知るためには、難易度20の【判断力】判定に成功する必要がある。もし失敗した場合、〈製作:錬金術〉で難易度20の判定に成功すれば毒の種類を知ることができる。 以下のものにより阻害される:1フィートの石、1インチの通常の金属、薄い鉛、3フィートの木やレンガ。	音声、動作	Dri0、Pld1、 Rng1、Wiz0
占術	ディテクト・マジック <i>Detect Magic</i>	60ft	射程まで 円錐状	1標準	集中 Lv 分まで	不可	不可	魔法のオーラを探知する。時間をかけることで詳細な情報がわかる。 1ラウンド:魔法のオーラがあるかないか。 2ラウンド:異なる魔法のオーラの数と、どのオーラが最も強いパワーを持つか。 3ラウンド:それぞれのオーラの強さと位置。アイテムやクリーチャーに視線が通っていれば、 〈知識:神秘学〉難易度 15 + 呪文レベル(呪文でなければ 15 + 術者レベルの半分)に成功することで、魔法の系統がわかる。 魔法がかかっている領域や効果、そして強い魔法などは、それより弱い魔法のオーラを隠してしまうかもしれない。 オーラの強さ:呪文の場合呪文レベル、アイテムの場合術者レベルに依存する。 複数の呪文がかかっているなら、強い側のみ検出される。 オーラの残滓:元となる呪文の効果が失われた後や、魔法のアイテムが破壊された場合、その場所に残滓が以下に示すラウンドだけ残る。 弱:1d6ラウンド、中:1d6分、強:1d6x10分、きわめて強:1d6日。 来訪者やエレメンタルはそれ自体魔法の存在ではない。召還されたなら、召還術のオーラをまとう。 毎ラウンド、別のオーラを対象にできる。 以下のものにより阻害される:1フィートの石、1インチの通常の金属、薄い鉛、3フィートの木やレンガ。 パーマネンシイ可能。	音声、動作	Brd0、Dri0、 Wiz0
変成術	ピュリファイ・フード・ アンド・ドリンク <i>Purify Food and Drink</i>	10ft	1立方ft/Lv の水か食料	1標準	瞬間	意志・無効 (物体)	可 (物体)	腐敗、汚染、病気、毒などで飲食に適さなくなった食料や水を、飲食に適した状態にする。 聖水や邪水を通常の水に戻す。クリーチャーやポジションに何らかの影響を及ぼすことはない。 1立方フィートの水は8ガロンであり、荷重は 60 ポンドである。	音声、動作	Dri0
死霊術	ブリード <i>Bleed</i>	近	生物1体	1標準	瞬間	意志・無効	可	hp が -1 以下で容態安定状態となったクリーチャーを再び瀕死状態にする。瀕死状態のクリーチャーに使用すると、1点のダメージを与える。	音声、動作	Wiz0
変成術	メンディング <i>Mending</i>	10ft	1ポンド/Lv までの物体	1標準	瞬間	意志・無効 (物体、 無害)	可 (物体、 無害)	物体へのダメージを1d4点回復する。“破壊された状態”なら、その hp が全快した時点で回復する。その場合、すべてのパーツがそろっていなければならない。魔法のアイテムも修理できるが、作成者の呪文レベルと同じかそれ以上の術者レベルでなければならない。 生物、人造クリーチャーには無効。歪んだり変形した物体を元の形に戻すことはできない。	音声、動作	Brd0、Dri0、 Wiz0
方術[光]	ライト <i>Light</i>	接触	物体	1標準	10分/Lv	不可	不可	松明に似た明かりを灯す。この明かりは20フィートをはっきりと照らし、40フィートまでを薄暗い明かりで照らす。光を動かすことはできないが、対象を動かせるものにすれば動かすことができる。 同レベル以下の[闇]系統の呪文により相殺・解呪される。	音声、信仰	Brd0、Dri0、 Wiz0
占術	リード・マジック <i>Read Magic</i>	自身	自身	1標準	10分/Lv	-	-	本、巻物、武器、その他の物体に書かれた魔法の文字を読む。通常、そこに書かれている呪文は発動しないが、仕掛けられたトラップが発動する可能性はある。この呪文を使用して一度魔法の文書を読んだなら、以降はこの呪文を使用せずともその魔法の文書を読むことができる。 1分当たり最大1ページ、750文字の速度で読み進めることができる。 この呪文を使用して、以下の呪文の識別を〈呪文学〉判定を使用して行うことができる。グリフ・オヴ・ウォーディング(難易度13)、グレーター・グリフ・オヴ・ウォーディング(難易度16)、シンボル系の呪文(難易度10 + 呪文レベル)。 パーマネンシイ可能。焦点具:水晶か鉱物のプリズム	音声、動作、 焦点	Brd0、Dri0、 Pld1、Rng1、 Wiz0
防御術	レジスタンス <i>Resistance</i>	接触	1体	1標準	1分	意志・無効 (無害)	可 (無害)	セーヴィング・スローに +1 の抵抗ボーナスを与える。パーマネンシイ可能。	音声、動作、 物質	Brd0、Dri0、 Pld1、Wiz0

レベル1 クレリック呪文

系統	名前	距離 ft:フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R:ラウンド	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
死霊術	インフリクト・ライト・ウーンズ <i>Inflict Light Wounds</i>	接触	1体	1標準	瞬間	意志・半減	可	接触した生きているクリーチャー1体に、負のエネルギーにより 1d8+1/Lv(最大 1d8+5)のダメージを与える。対象がアンデッドならば、同じだけの傷を回復する。	音声、動作	
防御術	エンデュア・エレメンツ <i>Endure Elements</i>	接触	1体	1標準	24時間	意志・無効 (無害)	可 (無害)	華氏-50度から140度(セ氏-45.6度から60度)の範囲内の環境であればペナルティを受けずに行動できる。装備もまた守られる。	音声、動作	Dri1、Pld1、 Rng1、Wiz1
防御術	エントロピック・シールド <i>Entropic Shield</i>	自身	自身	1標準	1分/Lv (解除可)	-	-	術者にむけられる矢弾、光線、その他の遠隔攻撃に、20%の失敗確率がつく。	音声、動作	
召喚術 (創造)	オブスキュアリング・ミスト <i>Obscuring Mist</i>	20ft	20ft半径に 広がる霧	1標準	1分/Lv	不可	不可	術者から半径20フィート、高さ20フィートの空間に霧を発生させる。霧は視界を遮り、5フィート先は視認困難(攻撃の際20%の失敗確率)、それより遠い場合は完全視認困難(攻撃の際50%の失敗確率、対象を視認できない)となる。中程度の風(ガス・オヴ・ウィンド)により吹き飛ばすのに4ラウンドかかる。強い風だと1ラウンドで吹き飛ばしてしまう。ファイヤーボールやフレイム・ストライクなどの呪文は、霧を爆発の範囲内だけ消失させる。ファイヤー・ウォールは壁の部分のエリアの霧を消失させる。この魔法は水中では機能しない。	音声、動作	Dri1、Wiz1
死霊術[悪]	カース・ウォーター <i>Curse Water</i>	接触	瓶中の水	1分	瞬間	意志・無効 (物体)	可 (物体)	1バイントのビンに収められた水に負のエネルギーを付与し、邪水へと変換する。 <b>物質要素:</b> 銀の粉末(25gp)	音声、動作、 物質	
召喚術 (治癒)	キュア・ライト・ウーンズ <i>Cure Light Wounds</i>	接触	1体	1標準	瞬間	意志・半減	可	接触した生きているクリーチャー1体のダメージを、正のエネルギーにより 1d8+1/Lv(最大 1d8+5)だけ回復する。対象がアンデッドならば、同じだけのダメージを与える。この場合、呪文抵抗で打ち消すこともでき、意志セーブに成功すればダメージは半分ですむ。	音声、動作	Brd1、Dri1、 Pld1、Rng2
死霊術 [恐怖、 精神作用]	コーズ・フィア <i>Cause Fear</i>	近	5HD以下の 生物 1体	1標準	1d4R or 1R (本文)	意志・不完全	可	対象は1d4ラウンドの間恐れ状態になる。意志セーブに成功した場合でも、1ラウンドの間怯え状態になる。ヒット・ダイスが6以上のクリーチャーは、この呪文への完全耐性を持つ。この呪文は、リムーヴ・フィアを相殺し、解呪する。	音声、動作	Brd1、Wiz1
心術(強制) [言語依存、 精神作用]	コマンド <i>Command</i>	近	生物1体	1標準	1R	意志・無効	可	①〜⑤から一つの命令を選択し、対象の手番に行わせる。対象は可能な限り最適な方法で命令に従う。 ①こつちに来い: 対象は術者に最短距離で近づくとする。移動以外の行動は行わない。 ②落とせ: 持っているものを落とす。次の手番まで拾うことはできない。 ③伏せろ: 伏せ状態になる。他の行動は行わないが無防備状態ではない。 ④離れろ: 術者から可能な限り離れようとする。移動以外の行動は行わない。 ⑤待て: その場に留まり何もしない。無防備状態ではない。 もし対象がこれらの命令に従えないのであれば、この呪文は自動的に失敗する。	音声	
占術	コンプリヘンド・ランゲージズ <i>Comprehend Languages</i>	自身	自身	1標準	10分/Lv	-	-	クリーチャーのしゃべる言葉や記述された文字を理解する。いずれにおいても、クリーチャーや文書に触れなければならない。この呪文は、知らない言語を理解したり呼んだりすることができるだけであり、話したり書いたりできるようにはならない。1ページ(250語、英語)までの文書は1分で読むことができる。魔法の文書を読むことはできない。この呪文は、シークレット・ページやイリュージョン・スクリプトなどの防御術により妨害される。通常の文書にこめられた暗号や隠されたメッセージを解読することはできない。	音声、動作、 信仰	Brd1、Wiz1
召喚術 (招来)	サモン・モンスター I <i>Summon Monster I</i>	近	召喚した 1体	1R	1R/Lv (解除可)	不可	不可	来訪者、エレメンタル、あるいは魔法的な獣を召喚する。召喚されたクリーチャーは、術者の手番で射程内の任意の場所に配置でき、即座に術者の敵に最適の手段で攻撃を行う。召喚したクリーチャーと意志の疎通が行えるなら、特定の敵を攻撃したり、攻撃以外の行動をとらせたりすることができる。召喚できるクリーチャーは「サモン・モンスター表」を参照のこと。召喚したクリーチャーは他のクリーチャーを召喚する能力、瞬間移動、次元界移動の能力を行えない。呪文は、召喚したクリーチャーに従い、以下のタイプを追加で有する。[風]、[地]、[火]、[水]、[秩序]、[混沌]、[善]、[悪]。	音声、動作、 信仰	Brd1、Wiz1
防御術	サンクチュアリ <i>Sanctuary</i>	接触	1体	1標準	1R/Lv	意志・無効	不可	対象を攻撃(呪文による攻撃も含む)しようとしたクリーチャーは意志セーブを行う。失敗したらそのアクションは失われ、持続時間の間対象を攻撃することはできない。成功すれば、以後この効果は無視できる。範囲型の呪文から対象を守ることはできない。対象が攻撃を行うとこの呪文の効果は失われる。	音声、動作、 信仰	
防御術	シールド・オヴ・フェイス <i>Shield of Faith</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象の AC に +2 の反発ボーナス。このボーナスは術者レベル6毎に +1 される。最大で18レベルの際に +5 になる。	音声、動作、 物質	
力術	ディヴァイン・フェイヴァー <i>Divine Favor</i>	自身	自身	1標準	1分	-	-	攻撃ロールと武器のダメージに、3レベル毎に +1 の幸運ボーナス(最低 +1、最大 +3)を得る。呪文によるダメージには適用されない。	音声、動作、 信仰	Pld1

占術	ディテクト・アンデッド <i>Detect Undead</i>	60ft	60ft内 円錐状	1標準	集中、 1分/Lvまで	不可	不可	アンデッドの存在を知覚する。集中している時間によって、より詳しい情報が得られる。 1ラウンド目：アンデッドの有無。 2ラウンド目：範囲内のアンデッドの数と、最も強いアンデッドの強さ。 もし術者が善の属性で、最も強いアンデッドのオーラの強さが「極めて強い」なら 術者はオーラにあてられて1ラウンドの間朦朧状態になり呪文は終了する。 3ラウンド目：個々のオーラの位置と強さ。視線が通らないところにオーラがあるなら、正確な位置は 分らない。 オーラの強さはヒット・ダイスにより決定される。 微弱：0 - 1、中程度：2 - 4、強い：5 - 10、極めて強い：11 -。 オーラの元がいなくなった後も、以下に示すラウンド数だけ、オーラの残滓がその場に残る。 微弱：1d6 ラウンド、中程度：1d6 分、強い：1d6 x 10 分、極めて強い：1d6日。 以下のものにより阻害される：1フィートの石、1インチの通常の金属、薄い鉛、3フィートの木やレンガ。	音声、動作、 信仰	Pld1、Wiz1
占術	ディテクト・イーヴル <i>Detect Evil</i>	60ft	60ft内 円錐状	1標準	集中、 10分/Lvま で	不可	不可	悪の存在を知覚する。集中している時間によって、より詳しい情報が得られる。 1ラウンド目：悪の存在の有無。 2ラウンド目：範囲内の悪のオーラの数と、最も強い悪のオーラの強さ。 もし術者が善の属性で、最も強い悪のオーラのヒット・ダイスカレベルが術者のレベルの倍 以上だったなら、術者は悪のオーラにあてられて1ラウンドの間朦朧状態になる。 3ラウンド目：個々のオーラの位置と強さ。視線が通らないところにオーラがあるなら、正確な位置は 分らない。 オーラの強さおよび残留オーラの持続時間は別表に記載。 以下のものにより阻害される：1フィートの石、1インチの通常の金属、薄い鉛、3フィートの木やレンガ。	音声、動作、 信仰	
占術	ディテクト・グッド <i>Detect Good</i>	60ft	60ft内 円錐状	1標準	集中、 10分/Lvま で	不可	不可	善の存在を知覚する。集中している時間によって、より詳しい情報が得られる。 1ラウンド目：善の存在の有無。 2ラウンド目：範囲内の善のオーラの数と、最も強い善のオーラの強さ。 もし術者が悪の属性で、最も強い善のオーラのヒット・ダイスカレベルが術者のレベルの倍 以上だったなら、術者は善のオーラにあてられて1ラウンドの間朦朧状態になり呪文は終了す る。 3ラウンド目：個々のオーラの位置と強さ。視線が通らないところにオーラがあるなら、正確な位置は 分らない。 オーラの強さおよび残留オーラの持続時間は別表に記載。 以下のものにより阻害される：1フィートの石、1インチの通常の金属、薄い鉛、3フィートの木やレンガ。	音声、動作、 信仰	
占術	ディテクト・ケイオス <i>Detect Chaos</i>	60ft	60ft内 円錐状	1標準	集中、 10分/Lvま で	不可	不可	混沌の存在を知覚する。集中している時間によって、より詳しい情報が得られる。 1ラウンド目：混沌の存在の有無。 2ラウンド目：範囲内の混沌のオーラの数と、最も強い混沌のオーラの強さ。 もし術者が秩序の属性で、最も強い混沌のオーラのヒット・ダイスカレベルが術者のレベルの倍 以上だったなら、術者は混沌のオーラにあてられて1ラウンドの間朦朧状態になり呪文は終了す る。 3ラウンド目：個々のオーラの位置と強さ。視線が通らないところにオーラがあるなら、正確な位置は 分らない。 オーラの強さおよび残留オーラの持続時間は別表に記載。 以下のものにより阻害される：1フィートの石、1インチの通常の金属、薄い鉛、3フィートの木やレンガ。	音声、動作、 信仰	
占術	ディテクト・ロー <i>Detect Law</i>	60ft	60ft内 円錐状	1標準	集中、 10分/Lvま で	不可	不可	秩序の存在を知覚する。集中している時間によって、より詳しい情報が得られる。 1ラウンド目：秩序の存在の有無。 2ラウンド目：範囲内の秩序のオーラの数と、最も強い秩序のオーラの強さと位置。 もし術者が混沌の属性で、最も強い秩序のオーラのヒット・ダイスカレベルが術者のレベルの倍 以上だったなら、術者は秩序のオーラにあてられて1ラウンドの間朦朧状態になり呪文は終了す る。 3ラウンド目：個々のオーラの位置と強さ。視線が通らないところにオーラがあるなら、正確な位置は 分らない。 オーラの強さおよび残留オーラの持続時間は別表に記載。 以下のものにより阻害される：1フィートの石、1インチの通常の金属、薄い鉛、3フィートの木やレンガ。	音声、動作、 信仰	
死霊術	デスウォッチ <i>Deathwatch</i>	30ft	30ft内 円錐状	1標準	10分/Lv	不可	不可	範囲内のクリーチャーが死に瀕しているかどうかを知覚する。死んでいるか、死につつあるか (hp 3以下)、死 から遠いか (hp 4以上)、アンデッドか、死とは無縁の存在か (人造かどうか) の識別を瞬時に行える。 この呪文により、死んだふりを行うあらゆる能力や呪文を見通すことができる。	音声、動作	
死霊術 [恐怖、 精神作用]	ドゥーム <i>Doom</i>	中	生物1体	1標準	1分/Lv	意志・無効	可	対象を怯え状態にする。	音声、動作、 信仰	
防御術	ハイド・フロム・アンデッド <i>Hide from Undead</i>	接触	Lv体まで	1標準	10分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	アンデッドは対象を知覚できなくなる。知性のないアンデッドは気づくための試みを行うこともできない。 知性を持つアンデッドは、意志セーブを行い、成功すれば気づくことができる。知覚できないだけで、攻撃が 当たらなくなるわけではない。 対象が1人でもアンデッドへエネルギー放出、アンデッド退散/威伏、攻撃(呪文含む)を行ったなら全員のもの が解除される。	音声、動作、 信仰	

心術(強制) [精神作用] 変成術[善]	ブレス <i>Bless</i> ブレス・ウォーター <i>Bless Water</i>	50ft	50ft内の 全ての仲 瓶中の水	1標準	1分/Lv	不可	可 (無害) 可 (物体)	攻撃ロールと[恐怖]に対するセーヴィング・スローに +1 の士気ボーナスを得る。 この呪文はベインを相殺し、解呪する。 1バインのビンに収められた水に正のエネルギーを付与し、聖水へと変換する。 <b>物質要素:</b> 銀の粉末(25gp)	音声、動作、 信仰	Pld1
防御術 [善]	プロテクション・フロム・イーヴル <i>Protection from Evil</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	不可	悪の存在に対する防護壁(厚さ1フィート)を張る。以下の①～③の効果がある。 ①悪のクリーチャーからの攻撃や効果に対する AC およびセーブに +2 の抵抗ボーナスを得る ②対象が虜にされたり、精神操作([魅了]効果および心術(強制)効果を含む)を受けたりするのを防ぐ。 既に効果を受けている場合、+2 のボーナスを得てもう一度セーブを行うことができる。 セーブに成功したなら、効果時間の間抑制する。解除はしない。 ③召喚されたクリーチャーの接触を抑止する。肉体武器による攻撃を含む。 善のクリーチャーは、この効果を見捨てる。対象が召喚されたクリーチャーへ攻撃を行うと、 攻撃されたクリーチャーは以後接触できるようになる。この効果は呪文抵抗で破ることができる。	音声、動作、 信仰	Pld1、Wiz1
防御術 [悪]	プロテクション・フロム・グッド <i>Protection from Good</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	不可	善の存在に対する防護壁(厚さ1フィート)を張る。以下の①～③の効果がある。 ①善のクリーチャーからの攻撃や効果に対する AC およびセーブに +2 の抵抗ボーナスを得る ②対象が虜にされたり、精神操作([魅了]効果および心術(強制)効果を含む)を受けたりするのを防ぐ。 既に効果を受けている場合、+2 のボーナスを得てもう一度セーブを行うことができる。 セーブに成功したなら、効果時間の間抑制する。解除はしない。 ③召喚されたクリーチャーの接触を抑止する。肉体武器による攻撃を含む。 悪のクリーチャーは、この効果を見捨てる。対象が召喚されたクリーチャーへ攻撃を行うと、 攻撃されたクリーチャーは以後接触できるようになる。この効果は呪文抵抗で破ることができる。	音声、動作、 信仰	Pld1、Wiz1
防御術 [秩序]	プロテクション・フロム・ケイオス <i>Protection from Chaos</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	不可	混沌の存在に対する防護壁(厚さ1フィート)を張る。以下の①～③の効果がある。 ①混沌のクリーチャーからの攻撃や効果に対する AC およびセーブに +2 の抵抗ボーナスを得る ②対象が虜にされたり、精神操作([魅了]効果および心術(強制)効果を含む)を受けたりするのを防ぐ。 既に効果を受けている場合、+2 のボーナスを得てもう一度セーブを行うことができる。 セーブに成功したなら、効果時間の間抑制する。解除はしない。 ③召喚されたクリーチャーの接触を抑止する。肉体武器による攻撃を含む。 秩序のクリーチャーは、この効果を見捨てる。対象が召喚されたクリーチャーへ攻撃を行うと、 攻撃されたクリーチャーは以後接触できるようになる。この効果は呪文抵抗で破ることができる。	音声、動作、 信仰	Pld1、Wiz1
防御術 [混沌]	プロテクション・フロム・ロー <i>Protection from Law</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	不可	秩序の存在に対する防護壁(厚さ1フィート)を張る。以下の①～③の効果がある。 ①秩序のクリーチャーからの攻撃や効果に対する AC およびセーブに +2 の抵抗ボーナスを得る ②対象が虜にされたり、精神操作([魅了]効果および心術(強制)効果を含む)を受けたりするのを防ぐ。 既に効果を受けている場合、+2 のボーナスを得てもう一度セーブを行うことができる。 セーブに成功したなら、効果時間の間抑制する。解除はしない。 ③召喚されたクリーチャーの接触を抑止する。肉体武器による攻撃を含む。 混沌のクリーチャーは、この効果を見捨てる。対象が召喚されたクリーチャーへ攻撃を行うと、 攻撃されたクリーチャーは以後接触できるようになる。この効果は呪文抵抗で破ることができる。	音声、動作、 信仰	Pld1、Wiz1
心術(強制) [精神作用] 変成術	ベイン <i>Bane</i> マジック・ウェポン <i>Magic Weapon</i>	50ft	50ft内の 全ての敵 武器一つ	1標準	1分/Lv	意志・無効	可	対象は攻撃ロールと[恐怖]に対するセーヴィング・スローに -1 のペナルティを受ける。 この呪文はブレスを相殺し、解呪する。	音声、動作、 信仰	
変成術	マジック・ストーン <i>Magic Stone</i>	接触	3つまでの 石	1標準	30分か 消費まで	意志・無効 (無害、物体)	可 (無害、 物体)	対象を使用した際に、攻撃ロールとダメージロールに +1 の強化ボーナスを与える。その武器が高品質なら、 攻撃ロールへの +1 ボーナスは累積しない。肉体武器にこの呪文を使用することはできない。 ただし、モンクの肉体武器には使用することができる。 対象の投擲時の射程単位を 20 フィートにする。スリング・バレットに使用した場合、スリングの射程単位が50 フィートになる。また、対象を使用した攻撃ロールとダメージ・ロールに +1 の強化ボーナスを与える。 命中時のダメージは 1d6+1 となる(強化ボーナスを含む)。 また、アンデッドに対しては 2d6+2 のダメージを与える。	音声、動作、 信仰	Pld1、Wiz1
防御術	リムーヴ・フィアー <i>Remove Fear</i>	近	1+1/4Lv 体	1標準	10分 (本文)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	[恐怖]効果に対する判定に +4 の修正を得る。対象は互いの距離が 30 フィート以内でなければならない。対 象が既に[恐怖]効果を受けているなら、その効果は持続時間の間抑制される。 この呪文は、ゴースト・フィアーを相殺し解呪する。	音声、動作	Brd1

ディテクト・イーヴル表

項目	基準	なし	微弱	中程度	強い	極めて強い	ディテクト・ケイオス	ディテクト・グッド	ディテクト・ロー
悪のクリーチャー	HD	0－5	5－10	11－25	26－50	51－	混沌の～	善の～	秩序の～
アンデッド	HD	－	0－2	3－8	9－20	21－	－	－	－
悪の来訪者	HD	－	0－1	2－4	5－10	11－	混沌の～	善の～	秩序の～
悪の領域のクレリック	クラス・レベル	－	1	2－4	5－10	11－	混沌の領域の～	善の領域の～かハラティン	秩序の領域の～
[悪]の呪文が魔法のアイテム	術者レベル	1－5	6－10	11－15	16－20	21－	[混沌]の～	[善]の～	[秩序]の～

レベル2 クレリック呪文

系統	名前	距離 ft.フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R.ラウンド*	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
変成術	アウルズ・ウィズダム <i>Owl's Wisdom</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可	対象の【判断力】に +4 の強化ボーナスを与える。これにより一日に使用できる呪文回数が増加することはないが、それ以外の判定やセーブ難易度は変化する。	音声、動作、 信仰	Dri2、Pld2、 Rng2、Wiz2
変成術 [本文]	アライン・ウェポン <i>Align Weapon</i>	接触	武器1つか 矢弾50発	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害、物体)	可 (無害、 物体)	武器に、[善][悪][秩序][混沌]の属性を付加する。これにより、ダメージ減少を通すことが可能になる。既にいずれかの属性を持っている武器には、この呪文は効果を及ぼさない。 肉体武器にはこの呪文は効果を及ぼさない。 与えた属性と同じ属性がこの呪文にも付与される。 占術などから属性を隠す。	音声、動作、 信仰	
防御術	アンディテクタブル・ アラインメント <i>Undetectable Alignment</i>	近	1体か 物体1つ	1標準	24時間	意志・無効 (物体)	可 (物体)		音声、動作	Brd1、Pld2
変成術	イーグルズ・スプレnder <i>Eagle's Splendor</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可	対象の【魅力】に +4 の強化ボーナスを与える。これにより一日に使用できる呪文回数が増加することはないが、それ以外の判定やセーブ難易度は変化する。	音声、動作、 信仰	Brd2、Pld2、 Wiz2
死霊術	インフリクト・モデレット・ ウーンズ <i>Inflict Moderate Wounds</i>	接触	1体	1標準	瞬間	意志・半減	可	接触した生きているクリーチャー1体に、負のエネルギーにより 2d8+1/Lv(最大 2d8+10)のダメージを与える。対象がアンデッドならば、同じだけの傷を回復する。	音声、動作	
心術(強制) [精神作用]	エイド <i>Aid</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	不可	可 (無害)	対象の攻撃ロールと[恐怖]効果に対するセーブに +1 の士気ボーナスを与える。加えて、一時的 hp を 1d8 + 術者レベル(最大 1d8+10) 与える。	音声、動作、 信仰	
心術(魅惑) [音波、 言語依存、 精神効果]	エンスロール <i>Enthrall</i>	中	何体でも	1R	1時間 以内	意志・無効 (本文)	可	対象を術者に注目させ続ける。呪文を使用するために 1全ラウンドの間、邪魔されることなく演説や歌唱を行わなければならない。その後、作用を受けたものは周りの状況を見無視して術者に注目し続ける。態度は“有効的”と見なす。術者の種族や宗教と非友好的な種族や宗教に属するクリーチャーは、セーヴィング・スローに +4 のボーナスを得る。 HD が 4 以上か【判断力】が 16 以上のクリーチャーは周囲の状況に気づいており、態度は“中立的”である。彼らは自分たちに敵対するような行動を目撃した時にもう一度セーヴィング・スローを試みられる。 効果時間中、術者は演説や歌唱を続ける必要がある(最大1時間)。演説や歌唱を終えるまでと、批評などで話し合う 1d3 ラウンドの間、セーヴィング・スローに失敗した者はアクションをとることができない。この批評の時間に範囲内に入った者もセーヴィング・スローを行う必要があり、失敗したなら同様の影響を受ける。術者が演説や歌唱を途切れさせたり集中を切ったりした場合、呪文は終了するが 1d3 ラウンドの批評時間は行われる。 セーヴィング・スローに成功した者は、強制的に呪文を終了させようと試みることができる。【魅力】の能力値判定で、術者の【魅力】判定と対決すること。この試みには援護することができる。成功すれば、呪文は終了する。この試みは、呪文の使用毎に1回しか行えない。 セーヴィング・スローに失敗した者が一人でも攻撃されたり、明白に敵対的な行為の対象となったのであれば、呪文は終了し、対象になった者の態度は“非友好的”になる。HD が 4以上か【判断力】が 16 以上のクリーチャーの態度は“敵対的”になる。	音声、動作	Brd2
占術	オーギュリイ <i>Augury</i>	術者	自身	1標準	-	-	-	ある行動が、将来においてよい効果をもたらすか悪い効果をもたらすかを占う。正しく結果を占うことができる確率は 70% + 術者レベルごとに 1%(最大 90%)。この判定は秘密裏に行う。ぼんやりとした質問の場合、成功することはない。 成功した場合、以下の①～④のいずれかの結果が得られる。 ①良し ②悪し ③良しまたは悪し ④定かならず(失敗した場合には、必ずこの結果が出る) この呪文は30分先のことまでしか占えない。 同じ術者が同じ項目についてこの呪文を使用した場合、同じ出目が出たとして処理を行うこと。 物質要素:25gp の価値がある香、焦点具:印の付いた棒か骨の組(25gp) 対象の感情を落ち着かせる。対象の感情を制御することはできないが、戦闘から激怒していたり、どんちゃん騒ぎしているクリーチャーを落ち着かせる。呪文の影響を受けたクリーチャーは暴力的な行動をとることはできない(身を守るためならば可能)。対象への威圧的な行動やダメージは、この呪文をただちに無力化してしまう。 この呪文は、あらゆる士気ボーナスを抑制する(解呪はしない)。また、[恐怖]効果や混乱状態も抑制する。 持続時間が過ぎれば、抑制された呪文は再び効果を表す。	音声、動作、 物質、焦点	
心術(強制) [精神作用]	カーム・エモーションズ <i>Calm Emotions</i>	中	20ft拡散内 の複数体	1標準	集中、 1分/Lvまで	意志・無効	可	対象の感情を落ち着かせる。対象の感情を制御することはできないが、戦闘から激怒していたり、どんちゃん騒ぎしているクリーチャーを落ち着かせる。呪文の影響を受けたクリーチャーは暴力的な行動をとることはできない(身を守るためならば可能)。対象への威圧的な行動やダメージは、この呪文をただちに無力化してしまう。 この呪文は、あらゆる士気ボーナスを抑制する(解呪はしない)。また、[恐怖]効果や混乱状態も抑制する。 持続時間が過ぎれば、抑制された呪文は再び効果を表す。	音声、動作	Brd2
召喚術 (治癒)	キュア・モデレット・ウーンズ <i>Cure Moderate Wounds</i>	接触	1体	1標準	瞬間	意志・半減	可	接触した生きているクリーチャー1体のダメージを、正のエネルギーにより 2d8+1/Lv(最大 3d8+10)だけ回復する。対象がアンデッドならば、同じだけのダメージを与える。この場合、呪文抵抗で打ち消すこともでき、意志セーブに成功すればダメージは半分ですむ。	音声、動作	Brd2、Dri3、 Pld3、Rng3
力術[善]	コンセクレイト <i>Consecrate</i>	近	半径20ft 放射	1標準	2時間/Lv	不可	不可	範囲内を正のエネルギーで満たす。範囲内での正のエネルギー放出のセーブ難易度に +3 の聖浄ボーナスを与える。 範囲内に入ったアンデッド・クリーチャーは攻撃ロール、ダメージ・ロール、セーブに -1 のペナルティを受ける。また、範囲内でアンデッドの召喚や作成を行うことはできない。 もし術者の神格やパネオン、属性の聖域などがあれば、この呪文による修正値は二倍になる。 この呪文はディセクレイトを相殺し、解呪する。 物質要素:聖水一瓶と25gpの価値がある銀粉。銀粉は効果範囲の周囲にまくこと	音声、動作、 物質	

幻術(虚像)	サイレンス <i>Silence</i>	長	半径 20ft の放射、起点として1体か物体1つか空間上の点	1R	1分/Lv (解除可)	意志・半減(本文)、または不可(物体)	可(本文)または不可(物体)	範囲内を静寂で満たす。会話は行えず、音声要素のある呪文は使用できず、物音は存在しなくなる。この呪文は空間上の一点にかけることも、動かすことのできる物体にかけることもできる。後者の場合、その物体を持ち運ぶことで効果範囲を移動させることができる。クリーチャー1体にかけることもできる。この場合、そのクリーチャーが移動すると効果範囲が移動する。起点をクリーチャーにした場合、起点にされたクリーチャー同意しないならば意志セーブを行い、成功すれば無効化できる(この場合のみ、呪文抵抗が有効になる)。この効果範囲では、[音波][言語依存]の効果は無効化される。	音声、動作	Brd2
力術[音波]	サウンド・バースト <i>Sound Burst</i>	近	半径10ft拡散	1標準	瞬間	頑健・不完全	可	範囲内に音の爆発を発生させる。範囲内のクリーチャーに 1d8 点の[音波]ダメージを与える。加えて、頑健セーブに失敗したなら朦朧状態になる。成功した場合でも、[音波]ダメージは受ける。	音声、動作、信仰	Brd2
召喚術(招来)	サモン・モンスターⅡ <i>Summon Monster II</i>	近	召喚したクリーチャー	1R	1R/Lv (解除可)	不可	不可	来訪者、エレメンタル、あるいは魔法的な獣を召喚する。召喚されたクリーチャーは、術者の手番で射程内の任意の場所に配置でき、即座に術者の敵に最適の手段で攻撃を行う。召喚したクリーチャーと意志の疎通が行えるなら、特定の敵を攻撃したり、攻撃以外の行動をとらせたりすることができる。召喚できるクリーチャーは「サモン・モンスター表」を参照のこと。Lv.1 を 1d3 体(全て同じ種類)か、Lv.2 を 1 体召喚できる。召喚したクリーチャーは他のクリーチャーを召喚する能力、瞬間移動、次元界移動の能力を行えない。呪文は、召喚したクリーチャーに従い、以下のタイプを追加で有する。[風]、[地]、[火]、[水]、[秩序]、[混沌]、[善]、[悪]。 <b>焦点具</b> : 小さな鞆と小さなロウソク	音声、動作、焦点	Brd2、Wiz2
防御術	シールド・アザー <i>Shield Other</i>	近	1体	1標準	1時間/Lv (解除可)	意志・無効(無害)	可(無害)	対象と術者との間に不思議な接合を作り出す。対象の AC に +1 の反発ボーナスと、セーブに +1 の抵抗ボーナスを与える。加えて、対象は受けた hp へのダメージの半分しか受けず、残りのダメージを術者が代わりに受ける。術者と対象との距離が呪文の射程を超えた場合、呪文は終了する。 <b>焦点具</b> : プラチナ製の指輪一組(50gp)。術者と対象が持つこと	音声、動作、焦点	Pld2
死霊術	ジェントル・リポуз <i>Gentle Repose</i>	接触	死体1つ	1標準	1日/Lv	意志・無効(物質)	可(物質)	死体の腐敗を防ぐ。これにより、レイズ・デッドのような効果で蘇生するための時間制限を伸ばすことができる。この呪文の持続時間の間、時間制限までの時間としてカウントしない。この呪文は切断された身体の一部についても同様に働く。	音声、動作、信仰	Wiz3
力術[音波]	シャッター <i>Shatter</i>	近	半径5ft拡散  物体1つ  水晶製クリーチャー1体	1標準  1標準  1標準	瞬間  瞬間  瞬間	意志・無効(物体)  意志・無効(物体)  頑健・半減	可  可  可	魔法的でない、水晶、ガラス、および陶磁器製のものを破壊する。範囲内の上記の物体は粉々に碎ける。術者レベル毎に1ポンドまでの物体にしか作用しないが、その内容物が条件を満たすならば破壊される。 <b>物質要素</b> : 雲母のかけら 術者レベルごとに 10 ポンドまでの物体1つを破壊する。 <b>物質要素</b> : 雲母のかけら 水晶製クリーチャー1体に術者レベル毎に 1d6 点(最大 10d6)の[音波]ダメージを与える。 <b>物質要素</b> : 雲母のかけら	音声、動作、物質	Brd2、Wiz2
占術	ステイタス <i>Status</i>	接触	1体/3Lv	1標準	1時間/Lv	意志・無効(無害)	可(無害)	対象が術者から離れていても、術者は大まかな位置と状態を把握することができる。わかる状態異常は以下の通り。傷ついていない、傷ついている、満身創痍状態、よろめき状態、気絶状態、瀕死状態、吐き気がする状態、恐慌状態、朦朧状態、毒を受けている、病気、混乱状態、など。いったんこの呪文が使用されれば、同じ次元界にいる限り対象の状態と位置を把握できる。対象が別の次元界に行った後に死亡した場合、そのものに対するこの呪文の効果は終了する。	音声、動作	
力術[力場]	スピリチュアル・ウェポン <i>Spiritual Weapon</i>	中	力場製の魔法の武器	1標準	1R/Lv (解除可)	不可	可	術者が信仰する神格が好む武器の形をした力場を作り出し、離れた敵を攻撃する。攻撃が命中したなら、1d8 + 術者レベル3ごとに +1 点(最大 1d8+5、15レベルのとき)の[力場]ダメージを与える。射程がクリティカル可能域、クリティカル倍率は武器の形状に従う。武器は呪文を使用したターンと、以後持続時間の間術者の手番に攻撃を行う。攻撃ロールは術者の基本攻撃ボーナス+術者の【判断力】修正値であり、一ラウンドに複数回攻撃できるならば、複数回攻撃させることもできる。この攻撃は呪文であるが故にダメージ減少を無視する。[力場]効果であるため、非実体のクリーチャーに対しても失敗確率は適用されない。この武器は援護を行えず、挟撃ボーナスも提供しない。また、術者の特技や特殊能力はこの武器に適用されない。術者は手番の最初に移動アクションを消費することで武器の攻撃対象を変えることができる。そうしなければ、以前と同じ対象を攻撃する。攻撃対象を変えたラウンドは一回しか攻撃を行わない。武器が遠隔武器の場合、射程はこの呪文の射程に変更される。この武器は攻撃対象とならないが、ディスペル・マジック、ディスイнтеグレート、スフィア・オヴ・アニヒレーション、ロッド・オヴ・チャンセレーションの影響を受ける。この武器の接触ACは12である。この武器は呪文抵抗の影響を受けるため、命中した際に術者レベル判定を行わねばならない。特定の神格を信仰していないものがこの呪文を使用した場合、術者の属性に従い武器の形状が決定される。特定の神格を信仰していない中立の術者の場合、4つのいずれからでも選択できる。 <b>混沌</b> : バトルアックス、 <b>悪</b> : ライト・フレイル、 <b>善</b> : ウォーハンマー、 <b>秩序</b> : ロングソード	音声、動作、信仰	
心術(強制)[精神作用]	ゾーン・オヴ・トゥルース <i>Zone of Truth</i>	近	半径20ft放射	1標準	1分/Lv	意志・無効	可	範囲内に入ったものは、故意に嘘をつくことができなくなる。呪文が発動したときに範囲内にいたものは発動したタイミングで、そうでないものは範囲に入ったタイミングでセーブをすることができる。対象は何らかの心術が施されていることに気づくことができる。この範囲から出たクリーチャーは、通常通り会話を行うことができる。	音声、動作、信仰	Pld2

力術[闇]	ダークネス <i>Darkness</i>	接触	物体1つ	1標準	1分/Lv (解除可)	不可	不可	半径20フィートを覆う闇を作り出す。明度段階を1段階落とす。 眩しい明りは通常の明かりに、通常の明かりは薄明かりに、そして薄明かりは闇になる。 既に闇の場所には何の影響も及ぼさない。 光に敏感、あるいは光への脆弱性を持つクリーチャーは通常の明かりの下でペナルティを受けない。 薄明かり内のクリーチャーは、視認困難(20%の失敗確率)を得る。 闇の中にいるクリーチャーは、完全視認困難(50%の失敗確率)を得る。 暗視能力を持つクリーチャーは闇や薄明かりの中でペナルティを受けない。 動く物体にかけて運ぶことができる。闇は遮蔽の影響を受ける。 この呪文はこの呪文のレベルと同じかそれより低いレベルの[光]呪文を相殺し、解呪する。 複数のダークネス同士で効果が累積することはない。	音声、信仰	Brd2、Wiz2
力術[悪]	ディセクレイト <i>Desecrate</i>	近	半径20ft 放射	1標準	2時間/Lv	不可	不可	範囲内を負のエネルギーで満たす。 範囲内での負のエネルギー放出のセーブ難易度に +3 の不浄ボーナスを与える。範囲内に入ったアンデッド・クリーチャーは攻撃ロール、ダメージ・ロール、セーブに +1 の不浄ボーナスを得る。 また、範囲内で召喚もしくは作成されたアンデッドの hp は、ヒット・ダイスごとに +1 される。 もし術者の神格やバンテオン、属性の聖域などがあれば、この呪文による修正値は二倍になる。 範囲内でアニメイト・デッドが使用された場合、通常の二倍のアンデッドを作成できる。 この呪文はコンセクレイトを相殺し、解呪する。 <b>物質要素:</b> 邪水一瓶と25gpの価値がある銀粉。銀粉は効果範囲の周囲にまくこと 効果時間の間、対象が効果を受けた、もしくは既に受けていた毒の侵攻を抑える。 この呪文により、既に受けていたダメージや効果を回復することはできない。 対象の生命の力を吸い取り術者の力に変換する。 対象は hp が -1 以下の生きたクリーチャーでなければならない。対象がセーヴィング・スローに失敗したなら対象は死亡し、術者は 1d8 点の一時的 hp と【筋力】に +2 の強化ボーナスを得る。加えて、術者の術者レベルは +1 され、術者レベルに依存する呪文の効果が変更される。これにより呪文数が追加されることはない。 この強化は、対象のヒット・ダイスごとに 10 分持続する。 術者は罠に関する知識を得る。罠を識別するための〈知覚〉判定に術者レベルの半分(最大 +10)のボーナスを得る。また、罠の 10 フィート以内に近づくだけで罠に気づくための〈知覚〉判定を試みられる。 対象の【筋力】に +4 の強化ボーナスを与える。	音声、動作、物質	
召喚術 (治癒)	ディレイ・ポイズン <i>Delay Poison</i>	接触	1体	1標準	1時間/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)		音声、動作	Brd2、Dri2、 Pld2、Rng1
死霊術 [死、悪]	デス・ネル <i>Death Knell</i>	接触	生物1体	1標準	瞬間/ HDごとに 10分(本文)	意志・無効	可		音声、動作	
占術	ファインド・トラップス <i>Find Traps</i>	術者	自身	1標準	1分/Lv	-	-		音声、動作	
変成術	ブルズ・ストレンクス <i>Bull's Strength</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)		音声、動作、信仰	Dri2、Pld2、 Wiz2
変成術	ベアズ・エンデュランス <i>Bear's Endurance</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)		音声、動作、信仰	Dri2、Rng2、 Wiz2
心術(強制) [精神作用]	ホールド・パーソン <i>Hold Person</i>	中	人型生物 1体	1標準	1R/Lv (本文)	意志・無効 (本文)	可		音声、動作、信仰	Brd2、Wiz3
変成術	メイク・ホウル <i>Make Whole</i>	近	10立方ft/Lv までの物体 1つ	1標準	瞬間	意志・無効 (物体、 無害)	可 (物体、 無害)		音声、動作	Wiz2
召喚術 (治癒)	リムーヴ・パラリシス <i>Remove Paralysis</i>	近	4体まで、 互いの距離 が30ft以内	1標準	瞬間	意志・無効 (無害)	可 (無害)		音声、動作	Pld2
防御術	レジスト・エナジー <i>Resist Energy</i>	接触	1体	1標準	10分/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)		音声、動作、信仰	Dri2、Pld2、 Rng1、Wiz2
召喚術 (治癒)	レッサー・レストレーション <i>Restoration, Lesser</i>	接触	1体	3R	瞬間	意志・無効 (無害)	可 (無害)		音声、動作	Dri2、Pld1

レベル3 クレリック呪文

系統	名前	距離 ft.フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R.ラウンド	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
死霊術[悪]	アニメイト・デッド <i>Animate Dead</i>	接触	接触した死体 1つ以上	1標準	瞬間	不可	不可	この呪文は死骸を、術者の言葉による命令に従うアンデッド(スケルトンかゾンビ)に変える。 アンデッドは術者に付き従ったり、一定区域に留まって、その場所に入ってくるすべてのクリーチャー(あるいは特定の種類のクリーチャー)を攻撃したりできる。アンデッドは破壊されるまで自律行動し続ける。一度破壊されたスケルトンやゾンビには、二度と自律行動能力を与えることはできない。 術者が1回のアニメイト・デッドで作り出せるアンデッドのHDの合計は、アンデッドの種類に関係なく、術者レベルの2倍までである。ディセクレイト呪文はこの上限を2倍にしてくれる。 作り出されたアンデッドは、無期限で術者の制御下に置かれる。しかし、何回この呪文を使おうと、制御できるのは術者レベルごとに4HDぶんのアンデッド・クリーチャーだけである。この数を超えた場合、新たに作り出されたクリーチャーすべてが術者の制御下に入り、以前にかけた呪文で作られたアンデッドのうちで上限を超えたぶんは術者の制御を離れる。どのクリーチャーを解放するかは術者が選ぶ。《アンデッド威伏》の特技を通して支配したアンデッドはこの上限に数えない。 スケルトン: スケルトンはほとんど欠損のない死体や白骨からのみ作ることができる。死体には骨がなければならぬ。死体からスケルトンが作られた場合、その肉は骨からはがれ落ちてしまう。 ゾンビ: ゾンビはほとんど欠損のない死体からのみ作ることができる。ゾンビにするクリーチャーは解剖学的組織構造を持っていないなければならない。	音声、動作、物質	Wiz4
力術	インヴィンビリティ・パージ <i>Invisibility Purge</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	術者の体の周囲、半径5ft/Lvを力が球状に取り巻く。この力はあらゆる不可視状態を無効化する。	音声、動作	
死霊術	インフリクト・シリアス・ウOUNDS <i>Inflict Serious Wounds</i>	接触	1体	1標準	瞬間	意志・半減	可	接触した生きているクリーチャー1体に、負のエネルギーにより3d8+/Lv(最大3d8+15)のダメージを与える。対象がアンデッドならば、同じだけの傷を回復する。	音声、動作	
力術[風]	ウィンド・ウォール <i>Wind Wall</i>	中	長さ10ft/Lv、高さ5ft/Lvまでの壁(自在)	1標準	1R/Lv	不可 (本文参照)	可	風でできた垂直なカーテンを作り出す。厚さ2ftで、イーグル(鷲)よりも小さな鳥を吹き飛ばし、気が付いていない人物の手から紙程度の物体を吹き飛ばすほどの激しい風(反応セーブに成功すれば、物体を飛ばさずにすむ)。 サイズ分類が超小型または小型の飛行クリーチャーは、この壁を通り抜けることができない。固定していない物体や布製の服は、ウィンド・ウォールに捕まった場合、吹き上げられてしまう。 アローとボルトはこの壁を通れない。それ以外の遠隔武器でこの壁を通るものには30%の失敗確率(巨人の投げる大岩や攻城兵器の弾、その他の重量のあるものは例外)。気体、ほとんどのガス状のプレス攻撃、ガス状のクリーチャーはこの壁を通り抜けることはできない(非実体クリーチャーは例外)。 この壁は垂直でなければならないが、地面の上に連続した経路を描く限り、術者はその形を好きなように変えることができる。ある地点を囲むようにウィンド・ウォールを作り出すこともできる。	音声、動作、物質	Wiz3、Dri3、Rng2
変成術[水]	ウォーター・ウォーク <i>Water Walk</i>	接触	接触した 1体/Lv	1標準	10分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象となったクリーチャーはどんな液体の上でも、まるでそこが固い地面の上のように歩くことができる。対象の足は液体の表面から1〜2インチ上に浮くため、油、氷、泥、流れる水、雪、流砂、さらには溶岩の上ですら渡ることができる(ただし、溶岩の上を渡るクリーチャーは熱によるダメージは被る)。対象は液体の表面を、普通の地面でもあるかのように歩いたり、疾走したり、突撃したり、あるいはその他の方法で移動できる。 呪文が水中で(あるいは対象が部分的、あるいは完全に液体の中に沈んでいる時に)発動された場合、対象は水面に立った状態になるまで、60ft/Rの速度で水面へ向かって運ばれる。 対象は水中で自由に呼吸できるようになる。術者が接触した全てのクリーチャーの間で持続時間を等分する事。	音声、動作、信仰	Ran3
変成術	ウォーター・ブリージング <i>Water Breathing</i>	接触	接触した 生きている クリーチャー	1標準	2時間/Lv (本文)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	この呪文によって、クリーチャーが空気を呼吸できなくなる事はない。	音声、動作、信仰	Wiz3,Dri3
防御術	オブスキュア・オブジェクト <i>Obscure Object</i>	接触	100ポンド/Lv までの物体 1個	1標準	8時間 (解除可)	意志・無効 (物体)	可 (物体)	対象をスクラインク呪文やクリスタル・ボールなどの占術(念視)効果によって在り処を探られないようにする。そうした試みは(占術効果がその物体を目標とするものであれば)自動的に失敗し、(占術効果が最寄りの土地や物体や人物を目標とするものであれば)その物体を知覚することに失敗する。	音声、動作、信仰	Wiz2、Brd1
召喚術[治癒]	キュア・シリアス・ウOUNDS <i>Cure Serious Wounds</i>	接触	1体	1標準	瞬間	意志・半減	可	接触した生きているクリーチャー1体のダメージを、正のエネルギーにより3d8+1/Lv(最大3d8+15)だけ回復する。対象がアンデッドならば、同じだけのダメージを与える。この場合、呪文抵抗で打ち消すこともでき、意志セーブに成功すればダメージは半分ですむ。	音声、動作	Brd3、Dri4、Pld4、Rng4
召喚術(創造)	クリエイト・フード・アンド・ウォーター <i>Create Food and Water</i>	近	本文	10分	24時間 (本文)	不可	不可	人間3人/Lvあるいは馬1頭/Lvを24時間養うことができる食料と水を作り出す。 生み出された食料は24時間後に腐敗し、食べられなくなってしまうが、ピュアライフ・フード・アンド・ウォーター呪文をかければさらに24時間鮮度を保つことができる。この呪文で作られた水は清浄な雨水と同じである。食料とは異なり、この水が悪くなることはない。	音声、動作	

防御術	グリフ・オヴ・ウォーディング <i>Glyph of Warding</i>	接触	接触した物体 あるいは 5平方ft/Lv	10分	チャージ 消費(作動) するまで 永続 (解除可)	本文	不可 (物体) および 可 (本文)	秘文1つを作成し、1つの橋や通路や入口を守ったり、1つの箱や櫃に罠を仕掛けたりできる。 術者が設定した条件——合言葉、肉体的な特徴、クリーチャー種別・副種別、属性、信仰——を満たしたものにのみ発動するように設定できる(クラス、ヒット・ダイス、レベルは不可)。不可視のクリーチャーにも動くが、エーテル状態のものには作動しない。1つの範囲に複数の秘文を発動することはできない。 物理的、魔術的な探りを入れるなどの手段によって秘文に作用を及ぼしたり、避けて通ったりすることはできない。しかし秘文を解呪することはできる。ノンデテクション、ポリモーフ、ミスリード(その他これらに類する魔法効果)で秘文を欺くこともできるが、魔術的な手段によらない変装などでは欺くことはできない。リード・マジックを使った上で<知識:神秘学>判定(難易度13)に成功すれば識別できる。識別することで秘文が作動することはない。識別に成功した者には、秘文の基本的な性質(どの秘文か、どんな種類のダメージを及ぼすか、何の呪文がこめられているか)がわかる。 選択したバージョンによって、秘文は侵入者にダメージを与えたり、何らかの呪文を起動させたりする。 爆発の秘文: 侵入者とその5ft以内にいる者に対して、爆発が術者レベル2ごとに1d8ダメージ(最大5d8)を与える。ダメージは[音波][酸][電気][火][冷氣]のいずれかである(術者が呪文発動時に選択)。作用を受けた者は反応セーブに成功すればダメージを半分にできる。この効果に対して呪文抵抗は適用される。 呪文の秘文: 術者は敵に害を与える呪文で、自分が知っており、かつ3レベル以下のものを何か1つ、秘文の中に仕掛けておける。その呪文のレベルに依存する特徴はすべて、呪文発動時の術者のレベルによって決まる。呪文に目標がある場合、侵入者が目標になる。呪文に効果範囲や無定型の効果(雲など)がある場合、効果範囲や効果は侵入者が中心になる。呪文がクリーチャーを招来する場合、それではできるだけ侵入者の近くに現れて攻撃する。セーヴィング・スローと呪文抵抗はすべて通常通りに行なわれるが、その難易度はグリフ・オヴ・ウォーディングに仕掛けられた呪文のレベルによって決まる。 物質要素: 200gp相当のダイヤモンドの粉末	音声、動作、 物質	
死霊術[悪]	コンテイジョン <i>Contagion</i>	接触	生きている クリーチャー 1体	1標準	瞬間	頑健・無効	可	対象は以下の病気のうちの1つにかかる: 失明病、緑ベスト、狂笑熱、焼脳病、赤腫れ病、震え病、溶死病 これらは即座に発症し、潜伏期間はない。それぞれの病気について、頻度やセーブ難易度に従って影響を決定する。	音声、動作	Wiz4、Dri3
力術[光]	コンティニュアル・フレイム <i>Continual Flame</i>	接触	魔法の 熱なき炎	1標準	永続	不可	不可	術者が接触した物体1つから、松明と同じ明るさの炎が発生する。炎は普通の火のように見えるが、熱を發せず、酸素も消費しない。コンティニュアル・フレイム の炎は覆ったり隠したりできるが、覆うことや水に濡れることで消えたりはしない。 [光]呪文は同レベル以下の[闇]呪文を相殺し、解呪する。	音声、動作、 物質	Wiz2
召喚術 (招来)	サモン・モンスターⅢ <i>Summon Monster III</i>	近	召喚した クリーチャー	1R	1R/Lv (解除可)	不可	不可	来訪者、エレメンタル、あるいは魔法的な獣を召喚する。召喚されたクリーチャーは、術者の手番で射程内の任意の場所に配置でき、即座に術者の敵に最適の手段で攻撃を行う。召喚したクリーチャーと意志の疎通が行えるなら、特定の敵を攻撃したり、攻撃以外の行動をとらせたりすることができる。 召喚できるクリーチャーは「サモン・モンスター表」を参照のこと。 Lv.1 を 1d4+1 体(全て同じ種類)か、Lv.2 を 1d3 体か、Lv.3 を 1 体召喚できる。 召喚したクリーチャーは他のクリーチャーを召喚する能力、瞬間移動、次元界移動の能力を行えない。 呪文は、召喚したクリーチャーに従い、以下のタイプを追加で有する。[風]、[地]、[火]、[水]、[秩序]、[混沌]、[善]、[悪]。	音声、動作、 信仰	Brd3、Wiz3
力術	シアリング・ライト <i>Searing Light</i>	中	光線	1標準	瞬間	不可	可	術者は開いた掌からぎらめく光を撃ち出す。術者は遠隔接触攻撃に成功しなければならない。 この光線が当たったクリーチャーは術者レベル2レベルごとに1d8(最大5d8)ポイントのダメージを被る。アンデッド・クリーチャーは術者レベルごとに1d6(最大10d6)ポイントのダメージを被り、ヴァンパイアのように明るい光に特に弱いアンデッド・クリーチャーは術者レベルごとに1d8(最大10d8)ポイントのダメージを被る。 人造クリーチャーや非自律行動物体は術者レベル2レベルごとに1d6(最大5d6)ポイントのダメージしか彼らな	音声、動作	
変成術[地]	ストーン・シェイプ <i>Stone Shape</i>	接触	10立方ft+ 1立方ft/Lv までの石か 石製の物体	1標準	瞬間	不可	不可	術者はすでにある石の塊を、自分の目的にかなう好きな形に変えることができる。ストーン・シェイプ によって粗雑な箱や扉などを作れはするものの、細かな細工を行なうことはできない。 動く部分のあるすべての仕掛けは、30%の確率で実際には機能しない。	音声、動作、 信仰	Wiz4、Dri3
死霊術 [言語依存]	スピーク・ウィズ・デッド <i>Speak with Dead</i>	10ft	死んでいる 1体	10分	1分/Lv	意志・無効 (本文)	不可	術者は1つの死体に生命のようなものを与え、質問に答えさせることができる。術者レベル2レベルごとに1つまでの質問をすることができる。死体の知識は生前知っていたことに限定されるが、これには話す言語も含まれる。そのクリーチャーが特に術者と対立する立場だったなら、答えは短く、不可解だったり似たことを繰り返したりする。 死んだクリーチャーの属性が術者と異なっていたなら、死体は生きているかのように意志セーブで抵抗できる。成功したならば、死体は術者の質問に答えることを拒否するか、〈はったり〉を用いてだまそうとすることができる。魂は生きているときに知っていたことを話せるだけである。 その死体が1週間以内にスピーク・ウィズ・デッドの対象となったなら、新たな呪文は失敗する。術者はこの呪文をどれだけ長い間死んでいた死体に対して使用することもできるが、回答を得るためには、その死体はほとんど損なわれていないものでなければならない。損傷を受けた死体は部分的な答えや、部分的に正しい答えを返してくるかもしれないが、そもそも話すためには少なくとも口がなくてはならない。アンデッド・クリーチャーに変えられたことのある死体に対しては作用しない。	音声、動作、 信仰	

力術[闇]	ディーパー・ダークネス <i>Deeper Darknes</i>	接触	物体1つ	1標準	10分/Lv (解除可)	不可	不可	半径60フィートを覆う闇を作り出す。明度段階を2段階落とす。 眩しい明りは薄明かりに、通常の明かりもしくは薄明かりは闇になる。既に闇の場所には何の影響も及ぼさない。 光に敏感、あるいは光への脆弱性を持つクリーチャーは通常の明かりの下でペナルティを受けない。 薄明かり内のクリーチャーは、視認困難(20%の失敗確率)を得る。 闇の中にいるクリーチャーは、完全視認困難(50%の失敗確率)を得る。 暗視能力を持つクリーチャーは闇や薄明かりの中でペナルティを受けない。 動く物体にかけて運ぶことができる。闇は遮蔽の影響を受ける。 この呪文はこの呪文のレベルと同じかそれより低いレベルの[光]呪文を相殺し、解呪する。	音声、信仰	
防御術	ディスペル・マジック <i>Dispell Magic</i>	中	呪文の使い手1体 1体か物体1つか呪文1つ	1標準 1標準	瞬間 瞬間	不可 不可	不可 不可	<b>呪文相殺</b> : 相殺呪文として発動される。通常の呪文相殺とは異なり、解呪判定(1d20+術者レベル、難易度は11+呪文の術者レベル)に成功しなければならない。 <b>目標型解呪</b> : 対象にかかっている(もしくは対象そのものの)呪文のうち、最も呪文レベルが高いものに対して解呪判定(上述)を行い、成功すれば呪文は終了する。失敗すれば、次に呪文レベルが高いものに対して同様の処理を行ない、成功するか全ての呪文に対して失敗するまで判定を続ける。 対象にかかっている(もしくは空間に発動している)特定の呪文に対して使用することもできる。この場合、呪文の名称を知っていなければならない。 目標が魔法のアイテムの場合、アイテムの術者レベルに対して解呪判定を行い、成功すれば1d4ラウンドの間そのアイテムの魔法の力は抑止される。アーティファクトや神格には効果はない。 ※自分が発動した呪文に対する解呪判定は常に成功する。	音声、動作	Wiz3、Dri4、Brd3、Pld3
力術[光]	デイトライト <i>Daylight</i>	接触	接触した物体	1標準	10分/Lv (解除可)	不可	不可	この呪文を発動して接触した物体は、半径60ftの領域に明るい光を発する。さらに半径120ftまでの領域で一段階ずつ明度を上昇させる。60ftの領域内では、光への過敏や脆弱性を持つクリーチャーはペナルティを受ける。 この呪文は太陽の光でダメージを受けたり減ぼされるクリーチャーに対しては日光として扱われない。 デイトライトを小さな物体にかけ、光を遮る覆いの内側や下に置いた場合、この呪文の効果はその覆いを取り去るまで遮られる。 魔法の暗闇の範囲内に持ち込まれたデイトライトは(逆にデイトライトの範囲内に持ち込まれた魔法の暗闇も)一時的に無効化され、この2つの呪文が重複したエリアでは、それら2つの呪文以外の光源(あるいは闇)が支配的となる。 デイトライトは自分と同じか、自分より低いレベルの[闇]呪文をどれでも相殺し、解呪する。	音声、動作	Wiz3、Dri3、Brd3、Prd3
死霊術	ビストウ・カース <i>Bestow Curse</i>	接触	接触したクリーチャー1体	1標準	永続	意志・無効	可	術者は対象に呪いをかける。下記の効果から1つを選択すること。 ①能力値を－6減少させる(最低値は1)。 ②攻撃ロール、セーブ、能力値判定、技能判定に－4のペナルティ。 ③毎ターン、目標は50%の確率で通常通り行動できるが、50%の確率でまったく行動できなくなる。 自分なりの呪いを考案することもできるが、それは上に挙げたものより強力であってはならず、その呪いの効果を最終的に決める権限はGMにある。この呪文によってかけられた呪いを解呪することはできないが、ウィッシュ、ブレイク・エンチャントメント、ミラクル、リミテッド・ウィッシュ、リムーヴ・カースの呪文で除去することができる。 ビストウ・カースはリムーヴ・カースを相殺する。	音声、動作	Wiz4
死霊術	ブラインドネス／デフネス <i>Blindness/Deafness</i>	中	生物一体	1標準	永続	頑健・無効	可	不死の力を呼び出し、対象を盲目状態か聴覚喪失状態のいずれか(術者が選択)にする。	音声	Wiz2、Brd2
心術(強制) [精神作用]	プレイヤー <i>Prayer</i>	40ft	術者中心40ft 爆発内の 味方と敵全て	1標準	1R/Lv	不可	可	術者は自分と自分の味方に特別な恩恵をもたらし、敵には不遇をもたらす。術者と術者の味方は攻撃ロール、武器のダメージ・ロール、セーブ、技能判定に＋1の幸運ボーナスを得、敵は同じロールに－1のペナルティを被る。	音声、動作、 信仰	Prd3
防御術	プロテクション・フロム・エナジー <i>Protection from Energy</i>	接触	クリーチャー1体	1標準	10分/Lvか 消費	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	発動時に選択した1種類のエネルギー(音波[酸][電気][火][冷氣])に対する完全耐性を与える。術者レベルごとに12ポイント(最大で120ポイント)のダメージを無効化したら、この呪文はチャージ消費される。 レジスト・エナジーと重複し、累積しない(チャージ消費まではプロテクション・フロム・エナジーがダメージを軽減する)。	音声、動作	Wiz3、Dri3、Rng2

力術	ヘルピング・ハンド <i>Helping Hand</i>	5マイル	おぼろげな手	1標準	1時間/Lv	不可	不可	<p>手のおぼろげな幻影を作り出す。術者はその手を使いに出して5マイル以内のクリーチャー1体を見つけさせることができる。それから手はそのクリーチャーをさし引き、相手がついてくるようなら術者のところまで案内する。術者は人物1人(あるいはクリーチャー1体)を、肉体的特徴を説明して特定する。肉体的特徴の説明に種族、性別、外見などを含めるのはよいが、レベル、属性、クラスなどのつかみどころのない要素を含めてはならない。説明が終わると、手は説明に合った対象を探して飛んでゆく。対象を探し当てるのにかかる時間は、対象がどれだけ離れているかによる。</p> <p>～100ft: 1ラウンド、～1,000ft: 1分、～1マイル: 10分、～2マイル: 1時間、～3マイル: 2時間、～4マイル: 3時間、～5マイル: 4時間</p> <p>手は、対象を探し当てたなら、ついてくるように手招きする。相手がついてくるなら、手は術者のいる方角を指し、対象を導いて一番まっすぐで通りやすい道を通してゆく。手は対象の10ft前に浮かび、先に立って毎ラウンド240ftまでの任意の速度で(対象に歩調を合わせて)動きつづける。手は対象を術者のところまで案内しおえたら消える。</p> <p>対象は手についてくるように強要されるわけでも、何らかの特別な方法で術者に向かって進ませられるわけでもない。相手がついてこないことにしたら、手は呪文の持続時間のあいだ対象を手招きし続け、そして消える。対象が術者の方へ向かっている途中で呪文が切れたら、手は消える。対象は自力で術者の居場所をつきとめねばならなくなるだろう。</p> <p>術者が手に対して行なった説明に合致する対象が、5マイル以内に2体以上いたら、手が探し当てるのは一番近いクリーチャーである。そのクリーチャーが手についてこなくても、手は次の対象を探しには行かない。</p> <p>4時間の搜索を終えて、5マイル以内に説明に合致する対象が見つけれなかったなら、手は術者のところに戻ってきて、手のひらを上に向けてみせて(そんなクリーチャーは見つかりませんでしたということを示して)消える。</p> <p>おぼろげな手には物理的な形態はない。これが見えるのは術者と、術者の説明に合致する対象だけである。手は戦闘には参加できないし、対象を見つけ出して術者のところへ呼び招く以外のことはできない。固体を通り</p>	音声、動作、信仰	
変成術	マジック・ヴェストメント <i>Magic Vestment</i>	接触	鎧または盾	1標準	1時間/Lv	意志・無効(無害、物質)	可(無害、物体)	<p>術者は接触した鎧一式か盾に、術者レベル4ごとに+1(20レベルで最大+5)の強化ボーナスを与える。この呪文を使用する上では、普通の服はまったくACボーナスを与えない鎧一式と見なされる。</p>	音声、動作、信仰	
防御術	マジック・サークル・アゲインスト・イーヴル <i>Magic Circle against Evil</i>	接触	接触したクリーチャー1体から半径10ft放射	1標準	10分/Lv	意志・無効(無害)	不可(本文)	<p>範囲内のクリーチャーはみな<b>プロテクション・フロム・イーヴル</b>の効果を受ける。また、悪属性の招来されたクリーチャーはこの範囲の中に侵入できない(範囲内にいるか侵入したクリーチャーは一度だけ抵抗を試みることができ、成功したなら範囲内に留まる限り効果は抑制される。クリーチャーを寄せ付けない効果に対しては、呪文抵抗を試みることができる。</p> <p>外向きではなく内向きに発動することもでき、その場合は招請されたクリーチャーを最大24時間の間拘束できる。</p> <p>ただし、発動後1ラウンド以内に招請すること。このクリーチャーは防御円の境界を横切れない。大きすぎて範囲内に収まらないクリーチャーには通常の<b>プロテクション・フロム・イーヴル</b>として働く。銀粉の輪が破られれば即座に呪文は終了する。捕らわれたクリーチャーは消すことはできない。また、次元間移動によりこの防御円を通過できる(ディメンショナル・アンカーにより抑止可能)。</p> <p>特別な魔法陣を描くことで、嚴重なものにできる。準備に10分必要で、〈呪文学〉判定(難易度20)が必要。プレッシャーがなければ、出目10が可能。3時間20分をかければ出目20が可能。</p> <p>魔法陣が成功なら、召喚呪文の前にディメンショナル・アンカーを使用でき、成功すれば24時間の間捕らえることができる。この場合、マジック・サークルに対して呪文抵抗を試みことはできない。また、クリーチャーの能力や攻撃が魔法陣を横切ることもできない。罠から自由になるための【魅力】判定は難易度+5。</p>	音声、動作、物質	Wiz3、Pld3
防御術	マジック・サークル・アゲインスト・グッド <i>Magic Circle against Good</i>	接触	接触したクリーチャー1体から半径10ft放射	1標準	10分/Lv	意志・無効(無害)	不可(本文)	<p>マジック・サークル・アゲインスト・イーヴルと同様だが、<b>プロテクション・フロム・イーヴル</b>ではなく、<b>プロテクション・フロム・グッド</b>の効果があり、悪属性でない招請されたクリーチャーを閉じ込めることができる。</p>	音声、動作、物質	Wiz3
防御術	マジック・サークル・アゲインスト・ケイオス <i>Magic Circle against Chaos</i>	接触	接触したクリーチャー1体から半径10ft放射	1標準	10分/Lv	意志・無効(無害)	不可(本文)	<p>マジック・サークル・アゲインスト・イーヴルと同様だが、<b>プロテクション・フロム・イーヴル</b>ではなく、<b>プロテクション・フロム・ケイオス</b>の効果があり、混沌属性の招請されたクリーチャーを閉じ込めることができる。</p>	音声、動作、物質	Wiz3
防御術	マジック・サークル・アゲインスト・ロー <i>Magic Circle against Law</i>	接触	接触したクリーチャー1体から半径10ft放射	1標準	10分/Lv	意志・無効(無害)	不可(本文)	<p>マジック・サークル・アゲインスト・イーヴルと同様だが、<b>プロテクション・フロム・イーヴル</b>ではなく、<b>プロテクション・フロム・ロー</b>の効果があり、秩序属性の招請されたクリーチャーを閉じ込めることができる。</p>	音声、動作、物質	Wiz3

変成術[地]	メルド・イントゥ・ストーン <i>Meld into Stone</i>	自身	術者	1標準	10分/Lv	—	—	<p>自分の身体と所持品を1個の石塊へと融け込ませる。その石塊は縦・横・奥行きとも術者の肉体を中に入れられるだけの大きさのもでなければならない。発動が完了したら、術者と100ポンド以下の命を持たぬ装備品がその石塊と融合する。石塊の大きさと装備品の重量のどちらの条件であっても違反した場合、呪文は失敗し、無駄になってしまう。</p> <p>石塊の中に隠れている間に、術者は時間の経過を知ることができ、自分自身に呪文をかけることもできる。その石塊の外で起きていることを目にすることはできないが、それでも周囲で起きていることを聞くことはできる。石塊へのわずかな物理的なダメージは術者に害を与えないが、部分的に破壊されて、もはや術者が中に入っていられなくなるほど小さくなってしまったなら、術者は排出され、5d6ポイントのダメージを被る。石塊が完全に破壊されてしまったなら、術者は排出され、頑健セーブ(難易度18)に成功しない限り即座に死んでしまう。セーブに成功した場合でも、術者は5d6ポイントのダメージを負う。</p> <p>持続時間が切れる前なら、術者はいつでも、入った石塊の表面から出ることができる。術者が自発的に石の外に出る前に呪文の持続時間が過ぎたり、効果が解呪された場合、術者は乱暴に排出され、5d6ポイントのダメージを被る。</p> <p>以下の呪文が術者の入っている石塊に対して発動された場合、術者は害を被る。ストーン・シェイプの場合、術者は3d6ポイントのダメージを被るが、排出はされない。ストーン・トゥ・フレッシュの場合、術者は排出され、5d6ポイントのダメージを被る。トランスミュート・ロック・トゥ・マッドの場合、術者は排出され、頑健セーブ(難易度18)に成功しない限り即座に死んでしまう(成功した場合、単に排出されるだけである)。最後にパスウォールの場合、術者はダメージを被ることなく排出される。</p>	音声、動作、 信仰	Dri3
防御術	リムーヴ・カース <i>Remove Curse</i>	接触	接触したクリーチャーか物体1つ	1標準	瞬間	意志・無効(無害)	可(無害)	<p>1つの物体や1体のクリーチャーにかけられたすべての呪いを即座に取り除く。対象がクリーチャーならば、対象にかかっている呪いそれぞれの難易度に対して術者レベル判定(1d20+術者レベル)を行なう。成功したならばその呪いは取り除かれる。この呪文は呪われた盾、武器、鎧から呪いを取り除くことはないが、術者レベル判定に成功することで、そうした呪われたアイテムに取りつかれたクリーチャーが呪われたアイテムを取り外し、そのアイテムから逃れることができるようにしてくれる。特殊な呪いの中には、この呪文では相殺できなかったり、あるレベル以上の術者によってしか相殺できなかったりするものもある。</p> <p>リムーヴ・カースはどストウ・カースを相殺し、解呪する。</p>	音声、動作	Wiz4、Brd3、 Pld3
召喚術(治癒)	リムーヴ・ディジーズ <i>Remove Disease</i>	接触	接触したクリーチャー1体	1標準	瞬間	頑健・無効(無害)	可(無害)	<p>対象がかかっている全ての病気を治癒する。対象にかかっている病気それぞれの難易度に対して術者レベル判定(1d20+術者レベル)を行ない、成功したならばその病気は治る。この呪文はいくつかの災厄や寄生体を排除することもできる。</p>	音声、動作	Dri3、Rng3
召喚術(治癒)	リムーヴ・ブラインドネス/デフネス <i>Remove</i>	接触	接触したクリーチャー1体	1標準	瞬間	頑健・無効(無害)	可(無害)	<p>通常のものであれ魔法的なものであれ、盲目状態か聴覚喪失状態(どちらにするかは術者が選択する)を癒す。この呪文で失われた目や耳が再生することはないが、目や耳が傷ついていた場合は回復させる。</p> <p>リムーヴ・ブラインドネス/デフネスはブラインドネス/デフネスを相殺し、解呪する。</p>	音声、動作	Prd3
占術	ロケート・オブジェクト <i>Locate Object</i>	長	術者中心の円形、射程まで	1標準	1分/Lv	不可	不可	<p>よく知っているかほっきりとその姿を思い浮かべることのできる物体の位置を感じ取る。一般的な物なら、術者から最も近いものの位置が分かる。特定の物体の場合、術者はそれを手にとって観察したことがなければならない(占術などで観察した場合は含まない)。</p> <p>薄い鉛の層により遮断される。クリーチャーの位置を知ることにはできない。</p> <p>ポリモーフ・エニィ・オブジェクトはこの呪文を欺くことができる。</p>	音声、動作、 信仰	Wiz2、Brd2

レベル4 クレリック呪文

系統	名前	距離 ft.フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R.ラウンド	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
力術[悪]	アンホーリー・ブライト <i>Unholy Blight</i>	中	半径20ft拡散	1標準	瞬間、1d4R (本文)	意志・不完全	可	術者は不浄の力を呼び起こして敵を討つ。この呪文によって害を被るのは、属性が善か中立のクリーチャーのみ。この呪文による不調効果はリムーヴ・ディジーズやヒールによって打ち消すことはできないが、リムーヴ・カースは有効である。 <b>属性が善のクリーチャー</b> : 術者レベル2レベルごとに1d8(最大5d8)ポイントのダメージ、1d4ラウンドの間不調状態にする。意志セーブに成功すればダメージ半減、不調状態無効。 <b>善の来訪者</b> : 術者レベルごとに1d6(最大10d6)ポイントのダメージ、1d4ラウンドの間不調状態にする。意志セーブに成功すればダメージ半減、不調状態無効。 <b>属性が悪でも善でもないクリーチャー</b> : 半分のダメージ、不調状態にはならない。意志セーブに成功すれば、ダメージをさらに半減させて1/4にする。	音声、動作	
力術	インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ <i>Imbue with Spell Ability</i>	接触	1体 (本文)	10分	チャージ消費まで永続 (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	術者は自分が現在準備している呪文の一部と、その呪文を発動する能力とを他のクリーチャーへ移す。【知力】5以上、【判断力】9以上のクリーチャーだけが、この賜物を受け取れる。他人に送れるのはクレリック呪文リストに含まれる防御術、占術、召喚術(治癒)の呪文のみである。対象が受け取れる呪文の数とレベルは対象のHDによる。インビュー・ウィズ・スペル・アビリティを複数回かけても、この限界は超えられない。 HD2以下: 1レベル呪文1個、HD3~4: 1レベル呪文2個まで、HD5以上: 1レベル呪文2個までと2レベル呪文1個 送った呪文の数値が変わる部分(距離、持続時間、効果範囲など)は、受け手のレベルではなく術者のレベルで決まる。 一旦他のキャラクターにこの呪文をかけてしまったなら、受け手が送られた呪文を使いきるか殺されるまで、あるいは術者がこの呪文を解除するまで、術者は新しい4レベル呪文1つを準備できなくなる。他人に贈った呪文の使われ方に関しては、依然として術者がその崇める神格やその他の信仰対象に対して責任を取らねばならない。もし術者の4レベル呪文の上限が減って現在移動中のインビュー・ウィズ・スペル・アビリティ呪文の個数より減ったら、一番最近に付与した呪文から順に解呪されてゆく。 接触した生きているクリーチャー1体に、負のエネルギーにより 4d8+Lv(最大 4d8+20)のダメージを与える。 対象がアンデッドならば、同じだけの傷を回復する。	音声、動作、 信仰	
死霊術	インフリクト・クリティカル・ウーンズ <i>Inflict Critical Wounds</i>	接触	1体	1標準	瞬間	意志・半減	可	対象は、まるで堅い地面を歩くかのように、空気を踏みしめて歩くことができる。上昇および下降の際は最大45度までの角度で、対象の通常移動速度の半分で移動できる。 疾風(時速21マイル以上)は毎ラウンド、クリーチャーのターンの終わりに、風速毎時5マイルごとに5フィートずつ対象を押し流していく。極めて強い風や荒れ狂う風ならばGMの選択により、そのクリーチャーが移動に関するコントロールを失ったり、風に翻弄されて物理的ダメージを負うなどといった追加ペナルティの対象となることがある。 対象が空中にいる間に呪文の持続時間が切れた場合、対象は1d6ラウンドの間、1ラウンドに60フィートずつ降下する。この時間内に地面につけば、安全に着地できる。そうでなければ、残りの距離を落下し、10フィート落下すごとに1d6ポイントのダメージを受ける。この呪文が解呪された場合も、対象は前述のようにして落下する。 ただし、アンティマジック・フィールドによって無効化された場合は即座に落下する。 術者は特別な訓練を受けた乗騎にエア・ウォークをかけ、それを空中で乗り回すことができる。1週間の作業とDC25の(動物使い)判定によって、乗騎にエア・ウォークを使った移動(“芸”1つ分;(動物使い)を参照)を仕込むことができる。	音声、動作	
変成術[風]	エア・ウォーク <i>Air Walk</i>	接触	サイズが巨大以下の1体	1標準	10分/Lv	不可	可 (無害)	対象は、まるで堅い地面を歩くかのように、空気を踏みしめて歩くことができる。上昇および下降の際は最大45度までの角度で、対象の通常移動速度の半分で移動できる。 疾風(時速21マイル以上)は毎ラウンド、クリーチャーのターンの終わりに、風速毎時5マイルごとに5フィートずつ対象を押し流していく。極めて強い風や荒れ狂う風ならばGMの選択により、そのクリーチャーが移動に関するコントロールを失ったり、風に翻弄されて物理的ダメージを負うなどといった追加ペナルティの対象となることがある。 対象が空中にいる間に呪文の持続時間が切れた場合、対象は1d6ラウンドの間、1ラウンドに60フィートずつ降下する。この時間内に地面につけば、安全に着地できる。そうでなければ、残りの距離を落下し、10フィート落下すごとに1d6ポイントのダメージを受ける。この呪文が解呪された場合も、対象は前述のようにして落下する。 ただし、アンティマジック・フィールドによって無効化された場合は即座に落下する。 術者は特別な訓練を受けた乗騎にエア・ウォークをかけ、それを空中で乗り回すことができる。1週間の作業とDC25の(動物使い)判定によって、乗騎にエア・ウォークを使った移動(“芸”1つ分;(動物使い)を参照)を仕込むことができる。	音声、動作、 信仰	Dri4
力術[秩序]	オーダーズ・ラス <i>Order's Wrath</i>	中	一辺30ft立方体の範囲内の秩序属性でないクリーチャー	1標準	瞬間、1R (本文)	意志・不完全 (本文)	可	術者は秩序の力を呼び起こして敵を討つ。この呪文によって害を被るのは、属性が混沌か中立のクリーチャーのみ。 <b>属性が混沌のクリーチャー</b> : 術者レベル2レベルごとに1d8(最大5d8)ポイントのダメージ、1ラウンドの間幻惑状態にする。意志セーブに成功すればダメージ半減、幻惑状態無効。 <b>混沌の来訪者</b> : 術者レベルごとに1d6(最大10d6)ポイントのダメージ、1ラウンドの間幻惑状態にする。意志セーブに成功すればダメージ半減、幻惑状態無効。 <b>属性が混沌でも秩序でもないクリーチャー</b> : 半分のダメージ、幻惑状態にはならない。意志セーブに成功すればダメージは半分ですむ。	音声、動作	
召喚術[治癒]	キュア・クリティカル・ウーンズ	接触	1体	1標準	瞬間	意志・半減	可	接触した生きているクリーチャー1体のダメージを、正のエネルギーにより 4d8+Lv(最大 4d8+20)だけ回復する。対象がアンデッドならば、同じだけのダメージを与える。この場合、呪文抵抗で打ち消すこともでき、意志セーブに成功すればダメージは半分ですむ。	音声、動作	Brd4、Dri5
変成術	グレーター・マジック・ウェポン <i>Magic Weapon, Greater</i>	近	武器1つ、あるいは射出武器の矢弾50本	1標準	1時間/Lv	意志・無効 (無害、物体)	可 (無害、物体)	この呪文はマジック・ウェポンと同様に働くが、武器の攻撃ロールとダメージ・ロールに、術者レベル4レベルごとに+1(最大+5)の強化ボーナスを与える。このボーナスでは魔法以外のダメージ減少を無視することはできない。 この呪文は、武器1つではなく、50本までのアロー、ボルト、あるいはブリットに作用を及ぼすこともできる。この時矢弾はすべて同じ種類のもので、ひとまとめになっていないといけな。矢弾は一旦使ってしまうと効果が切れるが、投擲武器は切れない。シュリケンはこの呪文に関して投擲武器ではなく矢弾として扱う。	音声、動作、 物質	Wiz3、Pri3

力術[混沌]	ケイオス・ハンマー <i>Chaos Hammer</i>	中	半径20ft爆発	1標準	瞬間、1d6R (本文)	意志・不完全 (本文)	可	術者は混沌の力と呼び起こして敵を討つ。この呪文によって害を被るのは、属性が秩序か中立のクリーチャーのみ。 <b>属性が秩序のクリーチャー</b> ：術者レベル2レベルごとに1d8(最大5d8)ポイントのダメージ、1d6ラウンドの間減速状態にする。意志セーブに成功すればダメージ半減、減速状態無効。 <b>秩序の来訪者</b> ：術者レベルごとに1d6(最大10d6)ポイントのダメージ、1d6ラウンドの間減速状態にする。意志セーブに成功すればダメージ半減、幻惑状態無効。 <b>属性が混沌でも秩序でもないクリーチャー</b> ：半分のダメージ、減速状態にはならない。意志セーブに成功すればダメージ半減、幻惑状態無効。 <b>水位低下</b> ：水や同様の液体の水位を術者レベルごとに2フィート低下させる(最低でも深さ1インチぶんの液体は残る)。水面の沈下は、1辺の長さが術者レベル×10フィートまでの四角形の内側に起こる。非常に広く深い水塊に使用すると渦巻きが発生する。 ウォーター・エレメンタルなどの水に関わりのあるクリーチャーに対して発動した場合、この呪文はスロー呪文として機能する(意志・無効)。それ以外のクリーチャーに対しては効果がない。 <b>水位上昇</b> ：水や同様の液体の水位を術者レベルごとに2フィート低下させる(最低でも深さ1インチぶんの液体は残る)。水面の上昇は、1辺の長さが術者レベル×10フィートまでの四角形の内側に起こる。これによって持ち上げられたボートは、呪文が作り出した隆起の側面を滑り落ちていく。この呪文が作用した範囲に川岸や海岸、その他の陸地が含まれていた場合、水は陸地にあふれ出す。	音声、動作	
変成術[水]	コントロール・ウォーター <i>Control Water</i>	長	体積10ft/Lv× 10ft/Lv× 2ft/Lvの水 (自在)	1標準	10分/Lv (解除可)	不可 (本文)	不可	来訪者、エレメンタル、あるいは魔法的な獣を召喚する。召喚されたクリーチャーは、術者の手番で射程内の任意の場所に配置でき、即座に術者の敵に最適の手段で攻撃を行う。召喚したクリーチャーと意志の疎通が行えるなら、特定の敵を攻撃したり、攻撃以外の行動をとらせたりすることができる。 召喚できるクリーチャーは「サモン・モンスター表」を参照のこと。 Lv.1〜2を1d4+1体(全て同じ種類)か、Lv.3を1d3体か、Lv.4を1体召喚できる。 召喚したクリーチャーは他のクリーチャーを召喚する能力、瞬間移動、次元界移動の能力を行えない。 呪文は、召喚したクリーチャーに従い、以下のタイプを追加で有する。 [風]、[地]、[火]、[水]、[秩序]、[混沌]、[善]、[悪]。	音声、動作、 信仰	Dri4、Wiz6
召喚術 (招来)	サモン・モンスターⅣ <i>Summon Monster IV</i>	近	召喚した クリーチャー	1R	1R/Lv (解除可)	不可	不可	来訪者、エレメンタル、あるいは魔法的な獣を召喚する。召喚されたクリーチャーは、術者の手番で射程内の任意の場所に配置でき、即座に術者の敵に最適の手段で攻撃を行う。召喚したクリーチャーと意志の疎通が行えるなら、特定の敵を攻撃したり、攻撃以外の行動をとらせたりすることができる。 召喚できるクリーチャーは「サモン・モンスター表」を参照のこと。 Lv.1〜2を1d4+1体(全て同じ種類)か、Lv.3を1d3体か、Lv.4を1体召喚できる。 召喚したクリーチャーは他のクリーチャーを召喚する能力、瞬間移動、次元界移動の能力を行えない。 呪文は、召喚したクリーチャーに従い、以下のタイプを追加で有する。 [風]、[地]、[火]、[水]、[秩序]、[混沌]、[善]、[悪]。	音声、動作、 信仰	Brd4、Wiz4
変成術	ジャイアント・ヴァーミン <i>Giant Vermin</i>	近	1体以上の蟲、 互いに30ft以 内	1標準	1分/Lv	不可	可	いくつもの通常サイズのセンチピード(ムカデ)、スパイダー(蜘蛛)、スコーピオン(サソリ)のいずれかをジャイアント版に変化させる。一度に1種類の蟲のみを変化させられる。この呪文の影響を受ける蟲の数は、術者レベルに依存する。  術者レベル / センチピード / スパイダー / スコーピオン 9以下 / 3 / 1 / 2 10〜13 / 4 / 2 / 3 14〜17 / 6 / 3 / 4 18〜19 / 8 / 4 / 5 20以上 / 12 / 6 / 8  この呪文で作り出された巨大蟲は術者を傷つけようとはしないが、制御できるのはごく簡単な命令を出せる程度である(「攻撃しろ」「止まれ」「防御しろ」など)。特定のクリーチャーがやって来たら攻撃しろとか、特定の事態に備えろといった命令は、蟲には複雑すぎて理解できない。巨大蟲は手近のものを何でも攻撃する(そうするな)。 対象は術者の術者レベル4レベルごとに特定の呪文1つに対する完全耐性を得る。これらの呪文は4レベル以下のものでなければならない。対象は特定の呪文に対して絶対に失敗することのない呪文抵抗を持っているものとして扱う。そのため呪文抵抗の適用されない呪文への完全耐性は得られない。呪文、魔法のアイテムの擬似呪文効果、クリーチャー生得の擬似呪文能力からは守るが、超常能力や変則的能力からは守ってくれない。 特定の呪文から守るだけであって、呪文の特定領域や特定系統、効果の似通った呪文のグループから守ってくれるわけではない。 1体のクリーチャーに対しては、同時に1つのスペル・イミュニティまたはグレーター・スペル・イミュニティしか効果を現さない。	音声、動作、 信仰	Dri4
防衛術	スペル・イミュニティ <i>Spell Immunity</i>	接触	1体	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は術者の術者レベル4レベルごとに特定の呪文1つに対する完全耐性を得る。これらの呪文は4レベル以下のものでなければならない。対象は特定の呪文に対して絶対に失敗することのない呪文抵抗を持っているものとして扱う。そのため呪文抵抗の適用されない呪文への完全耐性は得られない。呪文、魔法のアイテムの擬似呪文効果、クリーチャー生得の擬似呪文能力からは守るが、超常能力や変則的能力からは守ってくれない。 特定の呪文から守るだけであって、呪文の特定領域や特定系統、効果の似通った呪文のグループから守ってくれるわけではない。 1体のクリーチャーに対しては、同時に1つのスペル・イミュニティまたはグレーター・スペル・イミュニティしか効果を現さない。	音声、動作、 信仰	
力術	センディング <i>Sending</i>	本文	1体	10分	1R (本文)	不可	不可	自分のよく知っている特定のクリーチャーとコンタクトを取り、その対象に日本語にして75文字以内の伝言を送る。対象も術者を知っていれば、誰が伝言を送ってきたのか気付く。対象は即座に同様の方法で回答することができる。 【知力】が1しかないクリーチャーでもセンディングを理解することはできるが、対象が伝言に対応する能力は、通常通りその【知力】によって制限される。センディングを受け取ったからといって、対象がそれに従う義務はない。	音声、動作、 信仰	Wiz5
占術	タンズ <i>Tongues</i>	接触	1体	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	不可	対象にあらゆる知性を有するキャラクターの言語を理解できるようにする。一度に一つの言語でしかしゃべることはできないが、同時に複数の言語を理解することはできる。この効果で会話できないクリーチャーと意志を疎通させることはできない。この呪文は声をとどけるためのいかなる特別な効果も有さない。 パーマナンス可能。	音声、信仰	Clr4、Wiz3
力術	ディヴァイン・パワー <i>Divine Power</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv	—	—	術者は守護神格の力と呼び降ろし、戦闘に使う力と技を得る。術者は攻撃ロール、武器のダメージ・ロール、【筋力】判定、【筋力】に関する技能判定に、術者レベル3ごとに+1(最大+6)の幸運ボーナスを得る。加えて術者レベルごとに1ポイントの一時的ヒット・ポイントを得る。 さらに、術者が全力攻撃アクションをとるときはいつでも、最大の基本攻撃ボーナスに適切な修正を加えた1回の追加攻撃を得る。この追加攻撃は類似した影響とは累積しない。	音声、動作、 信仰	

占術	ディヴィネーション <i>Divination</i>	自身	術者	10分	瞬間	—	—	術者はこれから1週間以内に達成しようとする目的、起きる出来事、活動について質問をし、有益な助言を得ることができる。この呪文より与えられた助言は短いフレーズ1つだけの簡潔なものか、さもなければ謎歌が言葉にならない前兆のようなかたちをとる。術者の属するパーティが情報に従って行動しなかったなら、状況が変化し、それにもなつて神託の情報が役に立たなくなる可能性もある。 ディヴィネーションの内容が正しい可能性は基本的に70%＋術者レベルごとに1%（最大で90%）である。術者には呪文が失敗したかどうかわかる。ただし、誤情報を与える特定の魔術が働いている場合は除く。 同じ事柄について同じ術者が何度もこの呪文を使っても、ダイスの目は1回目と同じだったものとして扱われ、返ってくる答も毎回同じになる。 <b>物質要素</b> : 25gpの価値のある香とふさわしい捧げ物	音声、動作、物質	
占術	ディサーン・ライズ <i>Discern Lies</i>	近	1体/Lv、互いに30ft以内	1標準	精神集中、1R/Lvまで	意志・無効	不可	毎ラウンド、術者は目標1体に精神を集中する（この対象は距離内にいなければならない）。術者は目標が意図的かつ故意の嘘をつけば、オーラの乱れでそれが判る。この呪文は真実を明らかにすることはなく、意図せずに間違ったことを言ってもそれを指摘することはなく、また、必ずしも言い逃れを見抜くこともない。 術者は毎ラウンド異なった目標に精神を集中することもできる。	音声、動作、信仰	Plid3
防御術	ディスマサル <i>Dismissal</i>	近	他次元界クリーチャー1体	1標準	瞬間	意志・無効（本文）	可	この呪文は、意志セーブに失敗した他次元界クリーチャー1体を、それが本来属する次元界へと強制送還する。そのクリーチャーは即座に送還されるが、対象を出身次元界以外の次元界へと送り込んでしまう可能性がある。	音声、動作、信仰	Wiz5
防御術	ディメンショナル・アンカー <i>Dimensional Anchor</i>	中	光線	1標準	1分/Lv	不可	可（物体）	緑色の光線が術者の手から放たれる。目標に命中させるには、術者は遠隔接触攻撃を行わなければならない。光線が命中したクリーチャーや物体は肉体その他の次元界へ移動することができなくなる。この呪文によって禁じられる移動形態にはアストラル・プロジェクション、イセリアル・ジョイント、イセリアルネス、ゲート、シャドウ・ウォーク、ディメンジョン・ドア、テレポート、プリंक、ブレイン・シフト、メイズおよびそれに類する擬似呪文能力が含まれる。この呪文は持続時間の間、ゲートやテレポーテーション・サークルの使用も妨げる。 この呪文は呪文発動時にすでにエーテル状態やアストラル形態であったクリーチャーの移動を妨げることはない、（バジリスクの凝視などの）他の次元界を知覚したり攻撃したりする能力を遮ることもない。また、招来されたクリーチャーが招来呪文の終了時に消えないようにすることもできない。	音声、動作	Wiz4
死霊術	デス・ウォード <i>Death Ward</i>	接触	生きているクリーチャー1体	1標準	1分/Lv	意志・無効（無害）	可（無害）	目標は全ての即死呪文や[即死]効果へのセーブに＋4の士気ボーナスを得る。たとえ通常はできなくても、その[即死]効果に抵抗するためにセーブをすることができる。加えて、目標は生命力吸収やその他の負のエネルギー効果（負のエネルギー放出を含む）への完全耐性を得る。 この呪文は既に持っていた負のレベルを取り除くことはできないが、呪文の持続時間が続く限り負のレベルによるペナルティを無視する。 この呪文は[即死]効果以外の攻撃（ヒット・ポイントの喪失、毒、石化など）に対しては防護を与えない。	音声、動作、信仰	Plid4
召喚術（治癒）	ニュートラライズ・ポイズン <i>Neutralize Poison</i>	接触	1体	1標準	瞬間	意志・無効（無害）	可（無害）	対象に影響しているそれぞれの毒のDCに対して術者レベル判定を行なう（1d20＋術者レベル）。成功したならば毒は中和される。治療されたクリーチャーがそれ以上毒によるダメージや効果を受けることはなく、どんなものであれ一時的な効果も消える。しかし、この呪文は、ヒット・ポイントへのダメージや能力値ダメージ、自然と消え失せることのない効果など、瞬間的な効果を逆転させることはない。	音声、動作、信仰	Brd4、Dri3、Prd4、Rng3
			1立方ft/Lvまでの物体	1標準	10分/Lv	意志・無効（物体）	可（物体）	対象の持つ毒を中和し、無力化する。		
防御術	フリーダム・オヴ・ムーヴメント <i>Freedom of Movement</i>	自身か接触	1体	1標準	10分/Lv	意志・無効（無害）	可（無害）	対象の持つ毒を中和し、無力化する。	音声、動作、物質、信仰	Dri4、Brd4、Rng4
			術者か1体	1標準	10分/Lv	意志・無効（無害）	可（無害）	この呪文によって、対象は普通なら移動を阻害する魔術の影響下にあっても、通常通り移動し攻撃することができる。そうした呪文や効果にはウェブ、スロー、ソリッド・フナッグ、麻痺が含まれる。対象への組み付きの戦技判定は全て自動的に失敗する。目標は組みつきや抑え込みから逃れるための戦技判定や〈脱出術〉判定に自動的に成功する。 この呪文はまた、水中でも通常通り移動し、斬撃武器や殴打武器でも手に持って振るう限りは通常通り攻撃できるようにしてくれる。ただし、この呪文は水中での呼吸能力を与えるものではない。		
死霊術	ポイズン <i>Poison</i>	接触	1体	1標準	瞬間（本文）	頑健・無効（本文）	可	術者は対象に近接接触攻撃を行ない、成功すれば毒を注入できる。この毒は毎ラウンド1d3ポイントの【耐久力】ダメージを6ラウンドの間与える。毒に侵されたクリーチャーは毎ラウンド頑健セーブを行ない、成功すればそのラウンドのダメージを無効化した上で効果を終了させることができる。	音声、動作、信仰	Dri3
力術[善]	ホーリー・スマイト <i>Holy Smite</i>	中	半径20ft爆発	1標準	瞬間、1R（本文）	意志・不完全（本文）	可	術者は聖なる力を呼び降ろして敵を討つ。この呪文によって害を被るのは、悪か中立の属性のクリーチャーだけである。 <b>属性が悪のクリーチャー</b> : 術者レベル2レベルごとに1d8（最大5d8）ポイントのダメージを与え、1ラウンドの間盲目状態にする。意志セーブに成功すれば、ダメージは半減し、盲目効果は無効化される。 <b>属性が悪の来訪者</b> : 術者レベル1レベルごとに1d6（最大10d6）ポイントのダメージを与え、1ラウンドの間盲目状態にする。意志セーブに成功すれば、ダメージは半減し、盲目効果は無効化される。 <b>属性が善でも悪でもないクリーチャー</b> : 半分のダメージを与え、盲目効果はない。意志セーブに成功すれば、不可視のバリアーが蟲をくい止める。HDが術者レベルの1/3未満の蟲はこのバリアーを通り抜けることができない。HDが術者レベルの1/3以上ある蟲は意志セーブに成功すればこのバリアーを通り抜けることができる。その場合でも、バリアーを通り抜けると蟲は2d6ポイントのダメージを受ける。バリアーに身体を押しつけば苦痛が走るため、ほとんどの蟲を思い留まらせることができる。	音声、動作	
防御術	リペル・ヴァーミン <i>Repel Vermin</i>	10ft	術者中心 半径10ft放射	1標準	10分/Lv（解除可）	不可か意志・無効（本文）	可	不可視のバリアーが蟲をくい止める。HDが術者レベルの1/3未満の蟲はこのバリアーを通り抜けることができない。HDが術者レベルの1/3以上ある蟲は意志セーブに成功すればこのバリアーを通り抜けることができる。その場合でも、バリアーを通り抜けると蟲は2d6ポイントのダメージを受ける。バリアーに身体を押しつけば苦痛が走るため、ほとんどの蟲を思い留まらせることができる。	音声、動作、信仰	Dri4、Brd4、Rng3

召喚術(治癒)	レストレーション <i>Restoration</i>	接触	1体	1分	瞬間	意志・無効 (無害)	可 (無害)	<p>この呪文は一時的な負のレベルを解説するか、永続的な負のレベルを1レベル取り除くことができる。この呪文が永続的な負のレベルを取り除くのに使われるならば、1,000gp分のダイヤモンドの粉末を構成要素として必要とする。この呪文は対象が持つ永続的な負のレベルを一週間に1レベルを超えて取り除くことはできない。</p> <p>この呪文はすべての能力値ダメージを癒し、1つの能力値から恒久的に吸収された全ポイントを回復させる(2つ以上の能力値が吸収されていた場合、どの能力値を回復するかは術者が選択する)。目標が疲労状態か過労状態であれば、その状態も取り除く。</p> <p><b>物質要素:</b> 100gpまたは1,000gpの価値のダイヤモンド粉末</p>	音声、動作、物質	Pld4
召喚術(招請)	レッサー・プレイナー・アライ <i>Planar Ally, Lesser</i>	近	HD6までの招請した来訪者1体	10分	瞬間	不可	不可	<p>術者は己の信ずる神格に願って、神格の選んだ(HDが6以下の)来訪者1体を自分の元へ送ってもらう。術者が特定の神格に仕えていない場合、この呪文は、術者と哲学的な属性を同じくするクリーチャーが応えてくれる普遍的な嘆願となる。術者が特定のクリーチャーの名前を知っている場合、その個体を呼び求めることもできる(それでも結局、違うクリーチャーが来てしまうことはある)。</p> <p>術者はそのクリーチャーに、自分のために1つの仕事をしてくれるよう頼むことができ、そのクリーチャーは見返りに返礼を要求する。この仕事は単純なものから複雑なものまであり得る。招請したクリーチャーと奉仕の契約を結ぶには、術者がそのクリーチャーと意思疎通できなくてはならない。</p> <p>招請したクリーチャーは、自分がする奉仕に返礼を要求する。この返礼は寺院への寄付、直接の贈り物、術者に何らかのアクションを行わせることまで、さまざまな形をとり得る。この返礼はそのクリーチャーが奉仕を行なうのに同意する前に支払わねばならない。契約には少なくとも1ラウンドかかるため、そのクリーチャーが行なうアクションはどんなものであれ、到着した次のラウンド以降に始まる。</p> <p>術者レベルごとに1分までしかかからない仕事の場合、招請したクリーチャーのHDごとに100gpの返礼が必要である。術者レベルごとに1時間までかかる仕事の場合、クリーチャーはHDごとに500gpの返礼を要求する。術者レベルごとに1日までの長期にわたる仕事の場合、HDごとに1,000gpの返礼を要求する。</p> <p>危険のない仕事であれば、上記の額の半分しか要求しないが、特に危険な仕事の場合、これより高額な返礼を要求することもある。自殺的と感じる仕事を受け入れるクリーチャーはまずいない(招請されたクリーチャーは実際に死んでしまう)。しかし、その仕事が招請されたクリーチャーの思想傾向と強く結びついているような場合、返礼を半額にしたり、まったく要求しないことにしてもよい。</p> <p>仕事が終わるか、契約期間が終了すれば、クリーチャーは(適切かつ可能ならば、術者に報告を行なった後)出身次元界に戻る。</p> <p>術者が[地]、[水]、[火]、[風]、[善]、[悪]、[秩序]、[混沌]のクリーチャーを招請するために使用すると、招請呪文はその種類の呪文となる。</p> <p><b>物質要素:</b> 500gp相当の捧げものに加えて返礼</p>	音声、動作、物質、信仰	