

レベル1 パラディン呪文

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	Clr0、Dri0
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	Clr1、Dri1、 Rng1、Wiz1
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、Clr1、 Dri1、Rng2
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	Clr0、Dri0
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 +6)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	Clr1
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、正確な位置は分からない。 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	Clr1、Wiz1
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	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	Clr0、Dri0、 Rng1、Wiz0
心術(強制) [精神作用]	ブレス <i>Bless</i>	50ft	50ft内の 全ての仲間	1標準	1分/Lv	不可	可 (無害)	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。	音声、動作、 信仰	Clr1
変成術	ブレス・ウェポン <i>Bless Weapon</i>	接触	武器1つ	1標準	1分/Lv	不可	不可	武器に悪を打ち払う力を与える。 武器は悪のクリーチャーのダメージ減少を貰う場合や悪の非実体クリーチャーを攻撃する場合において、+1 の強化ボーナスを持つ武器として扱う(実際の強化ボーナスは持たない)。また、武器はダメージ減少を貰う場合に[善]属性を持つとして扱う(すでに別の属性が付与されていた場合その属性を上書きする)。アローやボルトにも使用できるが、射出武器に使用しても撃った矢弾にこの呪文の利益を与えることはできない。 悪の敵に対し攻撃ロールがクリティカル可能域になると、自動的にクリティカルになる。この効果は、クリティカルに関係する魔法の効果を受けた武器(キーンやグオーバル・ソード)では作用しない。 1バイント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。	音声、動作	
変成術[善]	ブレス・ウォーター <i>Bless Water</i>	接触	瓶中の水	1分	瞬間	意志・無効 (物体)	可 (物体)	物質要素: 銀の粉末(25gp) 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。 既に発動している効果を打ち消すことはないが、効果時間の間抑制する。 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、この効果を見誤る。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、 物質	Clr1
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	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。 既に発動している効果を打ち消すことはないが、効果時間の間抑制する。 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、この効果を見誤る。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	Clr1、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。 既に発動している効果を打ち消すことはないが、効果時間の間抑制する。 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、この効果を見誤る。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	Clr1、Wiz1
変成術	マジック・ウェポン <i>Magic Weapon</i>	接触	武器1つ	1標準	1分/Lv	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、モンクの素手攻撃には使用することができる。	音声、動作、 信仰	Clr1、Wiz1

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・ウオーディング(難易度13)、グレーター・グリフ・オヴ・ウオーディング(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、Clr0、Dri0、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、Clr0、Dri0、Wiz0
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)	対象が受けている一時的能力値ダメージを一種類選択し、1d4点だけ回復する。加えて、疲労状態を回復し、過労状態を疲労状態に軽減する。 この呪文で永続能力値吸収を回復することはできない。	音声、動作	Clr2、Dri2

レベル2 パラディン呪文

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	Clr2、Dri2、 Rng2、Wiz2
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)	占術などから属性を隠す。	音声、動作	Clr2、Brd1
変成術	イーグルズ・スプレンドー <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	Clr2、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。 焦点具 ：プラチナ製の指輪一組(50gp)。術者と対象が持つこと 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。 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。	音声、動作、 焦点	Clr2
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 (無害)	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。 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。	音声、動作、 信仰	Clr2
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)	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。	音声、動作	Clr2、Brd2、 Dri2、Rng1
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)	対象の【筋力】に +4 の強化ボーナスを与える。	音声、動作、 信仰	Clr2、Dri2、 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)	一時的な麻痺状態やよろめき状態、グールの接触やスローによる効果から対象を解き放つ。 1体のみ使用した場合、自動的にこれらの麻痺状態は解除される。 2体に対して使用した場合、+4 の抵抗ボーナスを得た上でもう一度セーブを試みることができる。 3～4体に対して使用した場合、+2 の抵抗ボーナスを得た上でもう一度セーブを試みることができる。 この呪文は、能力値へのペナルティ、能力値ダメージ、能力値吸収の回復は行えない。 エネルギー種別1つからのダメージを減少する。 エネルギー種別は以下から選択する：[酸][冷氣][電気][火][音波]。対象は選択したエネルギー種別への抵抗 10 を得る。これにより、選択したエネルギー種別のダメージを常に 10 点軽減する。術者レベル7の時点で抵抗 20 に、術者レベル11の時点で抵抗 30 に向上する。 この呪文は、対象の装備品にも同様の抵抗を提供する。 この呪文はダメージ以外の影響を低減することはない。 この呪文は、 プロテクション・フロム・エナジー と重ねてかけることができるが、効果は累積しない。その場合、 プロテクション・フロム・エナジー の効果が失われた後でこの呪文の効果が適用される。	音声、動作	Clr2
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)	エネルギー種別1つからのダメージを減少する。 エネルギー種別は以下から選択する：[酸][冷氣][電気][火][音波]。対象は選択したエネルギー種別への抵抗 10 を得る。これにより、選択したエネルギー種別のダメージを常に 10 点軽減する。術者レベル7の時点で抵抗 20 に、術者レベル11の時点で抵抗 30 に向上する。 この呪文は、対象の装備品にも同様の抵抗を提供する。 この呪文はダメージ以外の影響を低減することはない。 この呪文は、 プロテクション・フロム・エナジー と重ねてかけることができるが、効果は累積しない。その場合、 プロテクション・フロム・エナジー の効果が失われた後でこの呪文の効果が適用される。	音声、動作、 信仰	Clr2、Dri2、 Rng1、Wiz2