

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>Virture</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	術者	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	術者	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こっちに来い: 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	術者	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) [本文]	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	術者	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パ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。 <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、この効果は無視する。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、この効果は無視する。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、この効果は無視する。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、この効果は無視する。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)	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	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	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	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失っ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、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>	自身	術者	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	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) [本文]	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・リボウズ <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、 <b>レイズ・デッド</b> 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。術者レベルごとに 10 ポンドまでの物体1つを破壊する。 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。	音声、動作、信仰	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、よるめき状態、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。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。射程や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、スフィアー・オヴ・アニヒレーション、ロッド・オヴ・キ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。 混沌: バトルアックス、悪: ライト・フレイル、善: ウォーハンマー、秩序: ロングソード	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。射程や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、スフィアー・オヴ・アニヒレーション、ロッド・オヴ・キ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。 混沌: バトルアックス、悪: ライト・フレイル、善: ウォーハンマー、秩序: 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。 術者は罫に関する知識を得る。罫を識別するための〈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、罫の 10 フィート以内に近づくだけで罫に気づくための〈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)	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。 術者は罫に関する知識を得る。罫を識別するための〈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、罫の 10 フィート以内に近づくだけで罫に気づくための〈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	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	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。 術者は罫に関する知識を得る。罫を識別するための〈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、罫の 10 フィート以内に近づくだけで罫に気づくための〈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	—
占術	ファインド・トラップス <i>Find Traps</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv	—	—	術者は罫に関する知識を得る。罫を識別するための〈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、罫の 10 フィート以内に近づくだけで罫に気づくための〈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	—
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【耐久力】に +4 の強化ボーナスを与える。 この効果により上昇した hp は一時的 hp ではないため、効果時間経過後になっても受けたダメージ量は変わらない。 対象をその場で麻痺状態にする。毎ラウンド、全ラウンドアクションとして麻痺状態から立ち直るためのセーヴィング・スローを行うことができる。この行動は機会攻撃を誘発しない。 羽根で羽ばたくクリーチャーが麻痺状態になれば羽ばたけなくなり落下する。泳ぐクリーチャーは泳げなくなり、溺れる可能性がある。 物体及び人造クリーチャーへのダメージを 5d6 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、術者の術者レベルの2倍が作成者の術者レベル以上でなければならない。 この呪文で、1回しか使用できない魔法のアイテムを修理することはできない。 人造クリーチャーに使用する際、呪文の完全耐性や呪文抵抗を無視する。 歪んだり変形した物体を元の形に戻すことはできない。 一時的な麻痺状態やよめき状態、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体にもみ使用した場合、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。	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)	対象の【耐久力】に +4 の強化ボーナスを与える。 この効果により上昇した hp は一時的 hp ではないため、効果時間経過後になっても受けたダメージ量は変わらない。 対象をその場で麻痺状態にする。毎ラウンド、全ラウンドアクションとして麻痺状態から立ち直るためのセーヴィング・スローを行うことができる。この行動は機会攻撃を誘発しない。 羽根で羽ばたくクリーチャーが麻痺状態になれば羽ばたけなくなり落下する。泳ぐクリーチャーは泳げなくなり、溺れる可能性がある。 物体及び人造クリーチャーへのダメージを 5d6 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、術者の術者レベルの2倍が作成者の術者レベル以上でなければならない。 この呪文で、1回しか使用できない魔法のアイテムを修理することはできない。 人造クリーチャーに使用する際、呪文の完全耐性や呪文抵抗を無視する。 歪んだり変形した物体を元の形に戻すことはできない。 一時的な麻痺状態やよめき状態、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体にもみ使用した場合、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。	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	対象をその場で麻痺状態にする。毎ラウンド、全ラウンドアクションとして麻痺状態から立ち直るためのセーヴィング・スローを行うことができる。この行動は機会攻撃を誘発しない。 羽根で羽ばたくクリーチャーが麻痺状態になれば羽ばたけなくなり落下する。泳ぐクリーチャーは泳げなくなり、溺れる可能性がある。 物体及び人造クリーチャーへのダメージを 5d6 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、術者の術者レベルの2倍が作成者の術者レベル以上でなければならない。 この呪文で、1回しか使用できない魔法のアイテムを修理することはできない。 人造クリーチャーに使用する際、呪文の完全耐性や呪文抵抗を無視する。 歪んだり変形した物体を元の形に戻すことはできない。 一時的な麻痺状態やよめき状態、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体にもみ使用した場合、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。	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)	物体及び人造クリーチャーへのダメージを 5d6 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、術者の術者レベルの2倍が作成者の術者レベル以上でなければならない。 この呪文で、1回しか使用できない魔法のアイテムを修理することはできない。 人造クリーチャーに使用する際、呪文の完全耐性や呪文抵抗を無視する。 歪んだり変形した物体を元の形に戻すことはできない。 一時的な麻痺状態やよめき状態、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体にもみ使用した場合、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。	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)	物体及び人造クリーチャーへのダメージを 5d6 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、術者の術者レベルの2倍が作成者の術者レベル以上でなければならない。 この呪文で、1回しか使用できない魔法のアイテムを修理することはできない。 人造クリーチャーに使用する際、呪文の完全耐性や呪文抵抗を無視する。 歪んだり変形した物体を元の形に戻すことはできない。 一時的な麻痺状態やよめき状態、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体にもみ使用した場合、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。	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)	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。 対象が受けている一時的な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、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)	対象が受けている一時的な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	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	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ければならない。	音声、動作、物質	Wiz4
力術	インヴィジビリティ・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+1/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。	音声、動作、信仰	Wiz3、Dri3、Rng2
変成術[水]	ウォーター・ウォーク <i>Water Walk</i>	接触	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。	音声、動作、信仰	Rng3
変成術	ウォーター・ブリージング <i>Water Breathing</i>	接触	生きているクリーチャー複数体	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)	対象をスクライング呪文やクリスタル・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上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、ピュアリファイ・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。 <i>ノンデテクション</i> 、 <i>ポリモーフ</i> 、 <i>ミスリッド</i> (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。 <i>リード・マジック</i> 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。 <b>爆発の秘文</b> : 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。 <b>呪文の秘文</b> : 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。 <b>物質要素</b> : 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) [本文]	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	物体1つ	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、Pld3
死霊術	ビストウ・カース <i>Bestow Curse</i>	接触	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	Pld3
防御術	プロテクション・フロム・エナジー <i>Protection from Energy</i>	接触	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[善]	マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル <i>Magic Circle against Evil</i>	接触	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る。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<b>ディメンショナル・アンカー</b>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[悪]	マジック・サークル・アゲンスト・グッド <i>Magic Circle against Good</i>	接触	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[秩序]	マジック・サークル・アゲンスト・ケイオス <i>Magic Circle against Chaos</i>	接触	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、Pld3
防御術[混沌]	マジック・サークル・アゲンスト・ロー <i>Magic Circle against Law</i>	接触	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	1体か物体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	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 Blindness/Deafness</i>	接触	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	Pld3
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いく。 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半減、幻惑状態無効。	音声、動作	—
召喚術[治癒]	キュア・クリティカル・ウーンズ <i>Cure Critical 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 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ない。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 <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 <b>スロー</b> 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) [本文]	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	いくつか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	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	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つのスベル・イムニティまたはグレーター・スベル・イムニティしか効果を現さない。	音声、動作、 信仰	Dri4
防御術	スベル・イムニティ <i>Spell Immunity</i>	接触	1体	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	【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	—
力術	センディング <i>Sending</i>	本文	1体	10分	1R (本文)	不可	不可	【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、さもなくば謎歌か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、それにとまっ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	Pld3
防御術	ディズミサル <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ごと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	Dri5、Pld4
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。 対象の持つ毒を中和し、無力化する。	音声、動作、信仰	Brd4、Dri3、Pld4、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。		
			1体	1標準	10分/Lv	意志・無効	可	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	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ようになる。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。	音声、動作、物質、信仰	Dri4、Brd4、Rng4
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>属性が悪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)	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。 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。 <b>物質要素</b> : 100gpまたは1,000gpの価値のダイヤモンド粉末	音声、動作、物質	Pld4
召喚術(招請) [本文]	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	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)。 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。 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。 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。 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。 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。 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。 <b>物質要素</b> : 500gp相当の捧げものに加えて返礼	音声、動作、物質、信仰	-

レベル5 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
防御術	アトーンメント <i>Atonement</i>	接触	生きているクリーチャー1体	1時間	瞬間	不可	可	<p>対象から悪しき行いや犯罪による良心の呵責を取り除く。目標は心から悔い改め、自分の犯した罪を償うことを望んでいなければならない。目標が過失や強制により悪事を犯したのなら、術者が代償を支払わずともアトーンメントは通常通り効果を発揮する。目標が故意に悪事や犯罪に手を染めていた場合、術者が2,500gpを消費する必要がある。アトーンメントは選択したバージョンによって、いくつかの用法から1つを目的に発動する事ができる。</p> <p><b>魔法による属性変化を戻す:</b>クリーチャーの属性が魔法によって変化させられていた場合、属性を本来の状態に戻せる。これには追加のコストは必要ない。</p> <p><b>クラスを復帰させる:</b>属性制限を破ることによりクラスの特徴を失ったパラディンまたはその他のクラスは、クラス特徴を復帰できる。</p> <p><b>クレリックあるいはドルイドの呪文行使能力を回復する:</b>神格の怒りを買って呪文発動能力を失ったクレリックやドルイドは、同じ神格に使えるほかのクレリックや他のドルイドにアトーンメントをかけてもらうことで能力を回復できる。</p> <p><b>救済あるいは誘惑:</b>術者はこの呪文を対立する属性のクリーチャーにかけ、術者と同じ属性に変わる機会を提供できる。呪文の対象となる者は、呪文の発動の最初から最後までその場にいないなければならない。呪文の発動が完了した時点で、対象者は本来の属性のままであるか、術者の申し出を受け入れ術者と同じ属性になるかを、自由意志で選択する。これまでの属性を捨てることに同意していない対象に、脅迫や強要、魔法的影響力を用いて、申し出を受け入れさせることはできない。この用途で使われた場合、来訪者や、本質的に属性変更が起こり得ないクリーチャーには効果がない。</p> <p>上記では“邪悪な行ない”について記述されているが、アトーンメント呪文は悪、善、混沌、秩序のいずれであれ、属性に反する行為を行ったクリーチャーならばどんなものにもでも使用することができる。</p> <p><b>物質要素:</b> 焼香 <b>焦点具:</b> 数珠か祈祷用具1セット(500gp)</p>	音声、動作、物質、焦点、信仰	Dri5
力術[悪]	アンハロウ <i>Unhallow</i>	接触	半径40ft放射	24時間	瞬間	本文	本文	<p>特定の敷地、建物、建造物1つを不浄の土地とする。</p> <p>①この敷地や建造物はマジック・サークル・アゲンスト・グッドの効果によって守られる。</p> <p>②効果範囲内では、負のエネルギー放出に抵抗するためのDCは+4の清浄ボーナスを得て上昇し、正のエネルギーに抵抗するDCは4減少する。呪文抵抗はこの効果に対しては適用されない。</p> <p>③術者はアンハロウをかけた敷地に1つの呪文の効果を定着させることができる。この効果は、その呪文の通常の持続時間や効果や範囲に関わらず、1年間持続し、敷地全域にわたって効果がある。術者は呪文の効果がすべてのクリーチャーに及ぶことにしてもよいし、術者と信仰や属性を同じくするクリーチャーだけに及ぶことにしてもよいし、術者とは違う特定の信仰や属性のクリーチャーだけに及ぶことにしてもよい。1年が過ぎるとこの効果は切れるが、単にアンハロウを再び発動すれば更新したり、別の効果に変更したりできる。定着させることのできる呪文効果はインヴィジビリティ・バーज、エイド、エンデュア・エレメンツ、コース・ファイアー、サイレンス、ゾーン・オヴ・トルース、ダークネス、タンズ、ディーパー・ダークネス、ディザーン・ライズ、ディスベル・マジック、ディテクト・グッド、ディテクト・マジック、ディメンショナル・アンカー、デイトライト、デス・ウォード、フリーダム・オヴ・ムーヴメント、プレス、プロテクション・フロム・エナジー、ペイン、リムーヴ・ファイアー、レジスト・エナジーである。</p> <p>これらの呪文の効果に対してはセーヴィング・スローや呪文抵抗が適用されることがある。詳しくは各呪文の説明を参照。</p> <p>1つの場所には同時に1つのアンハロウ(およびそれに伴う呪文効果)しかかけることはできない。</p> <p>アンハロウはハロウを相殺するが、解呪はしない。</p> <p><b>物質要素:</b> 薬草、油、お香(1,000gp+定着させる呪文のレベルごとに1,000gp)</p>	音声、動作、物質	Dri5
召喚術(招来)	インセクト・ブレイグ <i>Insect Plague</i>	長	ワスプ・スウォーム1つ/3Lv、少なくとも1つの他のスウォームと隣	1R	1分/Lv	不可	不可	<p>複数のワスプ・スウォーム(3レベルごとに1つ、最大は18レベルでの6つ)を招来する。これらのスウォームは互いに少なくとも1つのスウォームと隣接していなければならない。他のクリーチャーによって占められた範囲にもワスプ・スウォームを招来することができる。それぞれのスウォームは占有する範囲のクリーチャーすべてに攻撃を仕掛ける。招来された後、スウォームはそこにとどまり続け、逃げるクリーチャーを追いつつ追いつくとはしない。</p>	音声、動作、信仰	Dri5
召喚術(創造) [地]	ウォール・オヴ・ストーン <i>Wall of Stone</i>	中	一辺5ft正方形の区画Lv個分までの石壁(自在)	1標準	瞬間	本文	不可	<p>周囲の岩壁に溶け込む石の壁を作り出す。この壁は術者レベル4レベルごとに1インチの厚さがある。厚さを半分にすることで、壁の面積を2倍できる。クリーチャーや他の物体がすでに存在する場所へ石壁を召喚することはできない。</p> <p>この壁は術者の望むほとんどどんな形にも作り出すことができる。ただし、すでに存在している石に溶け込ませ、しっかりと支えさせなければならない。石橋として使う際には、土台と土台の間が20フィートを超えるなら壁をアーチ状にし、控え壁をつけないなければならないため、壁の面積は半分になる。壁は面積を半分にするで狭間や胸壁を持つように作り出すこともできる。</p> <p>石の壁はディスインテグレイトや通常の方法で破壊できる。一辺5フィートの正方形の区画1つは厚さ1インチごとに15hpを持ち硬度は8。hpが0になった部分は穴が開く。クリーチャーが一撃で壁を打ち破ろうとした場合、【筋力】判定のDCは20+厚さ1インチごとに2である。</p> <p>クリーチャーを閉じ込めるような形で作り出す場合、動く相手を石壁の中や下に閉じ込めることも可能。クリーチャーは反応セーブに成功すれば閉じ込められずにすむ。</p>	音声、動作、信仰	Wiz5、Dri6

心術(強制) [言語依存、 精神作用]	グレーター・コマンド <i>Command, Greater</i>	近	Lv体、互いに 30ft以内	1標準	1R/Lv	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。2ラウンド目以降も同じ命令に従い続ける。二度目以降のアクションを取るたび、開始時にもう一度意志セーブを行うことができる。全てのクリーチャーに同じ命令を下すこと。 ①こっちに来い：対象は術者に最短距離で近づこうとする。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	コミュニン <i>Commune</i>	自身	術者	10分	1R/Lv	—	—	自分の神格、あるいはその代理人と交信し、単純な「然り」か「否」で答えられる質問を行う(特定の神格を持たないクレリックは、似通った哲学を有する神格と交信する)。術者レベルごとに1つの質問を行なうことができる。与えられる回答は、その存在の知識が及ぶ限りでは正しいものである。一言での回答では誤解や神格の利害に反する結果を招く恐れがある場合、GMは代わりに短文(日本語で15文字以内)の回答を与える。 交信を受けた存在は自分の目的に都合がよくなるように回答を組み立てる。術者がぐずぐずしていたり、回答について議論したり、何かしら別のことを始めてしまったら、呪文は終了する。 <b>物質要素</b> ：聖水(あるいは邪水)と、香(500gp)	音声、動作、 物質、信仰	—
召喚術(招来) [本文]	サモン・モンスターV <i>Summon Monster V</i>	近	召喚した 複数体	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.3以下 を 1d4+1 体(全て同じ種類)か、Lv.4 を 1d3 体(全て同じ種類)か、Lv.5 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、以下の副種別を追加で有する。[風]、[地]、[火]、[水]、[秩序]、[混沌]、[善]、[悪]。	音声、動作、 信仰	Wiz5、Brd5
心術(強制)	シンボル・オヴ・スリープ <i>Symbol of Sleep</i>	0ft (本文)	ルーン1つ	10分 (本文)	本文	意志・無効	可	<b>シンボル素</b> 。“カテゴリ別汎用説明”も参照。 作動したなら半径60フィートの爆発内にいる(hpの合計が150点までの)全てのクリーチャーは3d6×10分間、深い眠りに落ちる。眠っているクリーチャーはこの期間が終るまでは魔法以外の手段では目覚めない。 シンボル・オヴ・スリープの発見および解除DCは30。 <b>物質要素</b> ：水銀と燐、ダイヤモンドとオパール粉末(1,000gp)	音声、動作、 物質	Wiz5
死霊術[悪]	シンボル・オヴ・ペイン <i>Symbol of Pain</i>	0ft (本文)	ルーン1つ	10分 (本文)	本文	頑健・無効	可	<b>シンボル素</b> 。“カテゴリ別汎用説明”も参照。 作動したなら半径60フィートの爆発内にいる(hpの合計が150点までの)全てのクリーチャーはすさまじい苦痛に襲われ、攻撃ロール、技能判定、能力値判定に－4のペナルティを被る。この効果は、クリーチャーがシンボルの60フィート以内から出た後も1時間持続する。 シンボル・オヴ・ペインの発見および解除DCは30。 <b>物質要素</b> ：水銀と燐、ダイヤモンドとオパール粉末(1,000gp)	音声、動作、 物質	Wiz5
占術(念視)	スクライミング <i>Scrying</i>	本文	魔法的感知 器官	1時間	1分/Lv	意志・無効	可	術者は、どんなに離れたところからでも、クリーチャーのことを観察することができる。対象が意志セーブに成功すれば、呪文は失敗する。このセーブのDCは以下の内容により修正される。さらに対象が他の次元界にいれば、対象は意志セーブに＋5のボーナスを得る。 知識＞なし(*)：＋10、対象について聞いたことがある：＋5、対象に会ったことがある：±0、対象のことをよく知っている：－5 つながり＞似顔絵や肖像を持つ：－2、所有物や衣服を持つ：－4、肉体の一部や髪の毛や爪をもつ：－10 * 術者は自分の知らないクリーチャーに対しては何らかのつながりを持っていなければならない。  このセーブが失敗であれば、術者は対象とその周囲(対象からすべての方向におよそ10フィート)を見聞きすることができる。対象が移動すれば、感知器官は150フィートまでの移動速度でそれについて行く。 すべての占術(念視)呪文と同様、この感知器官は魔法効果も含め、術者の視覚能力をすべて備えている。 以下の呪文は術者レベルごとに5%の確率で、この感知器官を通じてうまく働く可能性がある：ディテクト・イーグル、ディテクト・グッド、ディテクト・ケイオス、ディテクト・マジック、ディテクト・ロー、メッセージ。 セーブが成功であれば、少なくとも24時間の間、術者が同じ対象を再び念視しようすることはできない。 <b>焦点具</b> ：1,000gpの価値がある銀の鏡 対象は12＋術者レベルに等しい呪文抵抗を得る。	音声、動作、 信仰、焦点	Wiz5、Brd3、 Dri4
防御術	スペル・レジスタンス <i>Spell Resistance</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	—
死霊術[即死]	スレイ・リヴィング <i>Slay Living</i>	接触	生きているク リーチャー1体	1標準	瞬間	頑健・不完全	可	生きているクリーチャー1体を殺そうと試みる。術者の手は不気味な暗い炎に包まれる。目標に近接接触攻撃を行ない、成功したならば12d6＋Lvのダメージを与える。目標が頑健セーヴィング・スローに成功したなら、代わりに3d6＋Lvのダメージを与える。セーブに成功してもダメージにより死ぬ可能性がある。	音声、動作	—



防御術[善]	ディスペル・イーヴル <i>Dispel Evil</i>	接触	本文	1標準	1R/Lvか消費	本文	本文	輝く白い聖なるエネルギーが術者を取り巻く。 ①術者は悪のクリーチャーからの攻撃に対して、ACに+4の反発ボーナスを得る。 ②他の次元界からやって来た悪のクリーチャーに対して近接接触攻撃に成功すると、術者はそのクリーチャーをその出身次元界に送り返す。対象が意志セーブに成功すればこの効果を無効化できる(呪文抵抗も有効)。 ③接触することで、術者は悪のクリーチャーの発動した心術呪文1つ、あるいは発動者問わず[悪]の呪文どれか1つを自動的に解呪できる。ディスペル・マジックで解呪できない呪文はディスペル・イーヴルでも解呪できない。この効果に対しては、セーヴィング・スローも呪文抵抗も適用されない。 ②③の用法で使用すると、この呪文はチャージ消費され、終了する。	音声、動作、信仰	Pld4
防御術[悪]	ディスペル・グッド <i>Dispel Good</i>	接触	本文	1標準	1R/Lvか消費	本文	本文	ディスペル・イーヴルと同様だが、術者は暗黒のゆらめく不浄のエネルギーに取り巻かれ、また、悪のクリーチャーや呪文ではなく、善のクリーチャーや呪文に作用する。	音声、動作、信仰	—
防御術[秩序]	ディスペル・ケイオス <i>Dispel Chaos</i>	接触	本文	1標準	1R/Lvか消費	本文	本文	ディスペル・イーヴルと同様だが、術者は定常的な青い秩序のエネルギーに取り巻かれ、また、悪のクリーチャーや呪文ではなく、混沌のクリーチャーや呪文に作用する。	音声、動作、信仰	Pld4
防御術[混沌]	ディスペル・ロー <i>Dispel Law</i>	接触	本文	1標準	1R/Lvか消費	本文	本文	ディスペル・イーヴルと同様だが、術者は明滅する黄色い混沌のエネルギーに取り巻かれ、また、悪のクリーチャーや呪文ではなく、秩序のクリーチャーや呪文に作用する。	音声、動作、信仰	—
変成術	ディスラプティング・ウェポン <i>Disrupting Weapon</i>	接触	近接武器1つ	1標準	1R/Lv	意志・無効(無害、物体)	可(無害、物体)	近接武器をアンデッドにとって致命的なものにする。術者の術者レベル以下のHDしか持たぬアンデッド・クリーチャーが戦闘中にこの武器で命中を受けた場合、意志セーブに失敗すると完全に破壊される。この破壊効果に対しては、呪文抵抗は適用されない。	音声、動作	—
占術	トゥルー・シーイング <i>True Seeing</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効(無害)	可(無害)	対象は通常の闇と魔法の間を見通し、魔法によって隠された隠し扉に気付く、ブラーやディスペレシメントの影響下にあるクリーチャーや物体の正確な位置を知り、不可視状態のクリーチャーや物体を通常通り見ることができ、幻術を見破り、変身・変化・変成させられたものの真の姿を見抜く。さらに対象は視覚をエーテル界に合わせることできる(ただし異次元空間を覗くことはできない)。この呪文で得た視力で見える範囲は120フィート。 固体の向こう側を見通すことはできない。霧などによる視認困難を解消することもない。魔法によらない変装を見破ったり、単に隠れているだけのクリーチャーを見ついたり、魔法によらない手段で隠された隠し扉に気付いたりする助けにはならない。さらに、既知の魔法によってこの呪文の効果をこれ以上強化することはできない。 <b>物質要素</b> :眼軟膏(250gp)	音声、動作、物質	Wiz6、Dri7
力術[善]	ハロウ <i>Hallow</i>	接触	半径40ft放射	24時間	瞬間	本文	本文	特定の敷地、建物、建造物1つを清浄な土地とする。 ①この敷地はマジック・サークル・アゲinst・イーヴルの効果によって守られる。 ②効果範囲内では正のエネルギー放出に抵抗するDCは+4の清浄ボーナスを得て上昇し、負のエネルギーに抵抗するDCは4減少する。はこの効果に対しては適用されない。 ③一度ハロウのかかった敷地内に埋葬された死体は未来永劫、アンデッドになることがない。 ④術者はハロウをかけた敷地に1つの呪文の効果を定着させることができる。この呪文効果は、その呪文の通常の持続時間や効果や範囲に関わらず、1年間持続し、敷地全域にわたって効果がある。術者は呪文の効果がすべてのクリーチャーに及ぶことにしても、術者と信仰や属性を同じくするクリーチャーだけに及ぶことにしても、術者とは違う特定の信仰や属性のクリーチャーだけに及ぶことにしてもよい。1年が過ぎるとこの効果は切れるが、単にハロウを再び発動すれば更新したり、別の効果に変更したりできる。ハロウのかかった場所に定着させることのできる呪文効果はインヴィジビリティ・バージ、エイド、エンデュア・エレメンツ、コーズ・フィアー、サイレンス、ゾーン・オヴ・トゥルース、ダークネス、タンズ、ディーパー・ダークネス、ディサーン・ライズ、ディスペル・マジック、ディテクト・イーヴル、ディテクト・マジック、ディメンジョナル・アンカー、デイトライト、デス・ウォード、フリーダム・オヴ・ムーヴメント、プレス、プロテクション・フロム・エナジー、ペイン、リムーヴ・フィアー、レジスト・エナジーである。これらの呪文の効果に対してセーヴィング・スローおよび呪文抵抗が適用されることがある(詳しくは各呪文の説明を参照)。 1つの場所には同時に1つのハロウ(およびそれに伴う呪文効果)しかかけることはできない。 ハロウはアンハロウを相殺するが、解呪はしない。 <b>物質要素</b> :薬草、油、お香(1,000gp+定着させる呪文のレベルごとに1,000gp)	音声、動作、物質、信仰	Dri5
防御術	ブレイク・エンチャントメント <i>Break Enchantment</i>	近	1体/Lvまで、30ft以内	1分	瞬間	本文	不可	心術、変成術、呪いから犠牲者を、例えその効果が瞬間効果であっても解放する。こうした効果1つごとに、術者はDC(11+効果の術者レベル)に対して術者レベル判定(1d20+術者レベル、最大+15)を行なう。成功すればその呪文、呪い、効果から解放される。呪われた魔法のアイテムのDCは呪いのDCに等しい。 ディスペル・マジックで解呪できない呪文の場合、その呪文の呪文レベルが5以下であるならこの呪文で解呪できる。 効果が永続的な魔法のアイテムによるものだった場合、この呪文は被害者をアイテムの効果から解放するだけで、アイテムから呪いを除去することはない。	音声、動作	Wiz5、Brd4、Pld4
力術[火]	フレイム・ストライク <i>Flame Strike</i>	中	円筒形(半径10ft、高さ40ft)	1標準	瞬間	反応・半減	可	信仰の力を帯びた垂直の炎の柱を呼び出す。この呪文は術者レベルごとに1d6(最大15d6)ポイントのダメージを与える。このダメージの半分は[火]ダメージであるが、残りは信仰の力そのものから直接与えられたものである。そのため、後者のダメージが[火]に基づく攻撃への抵抗力によって減少することはない。	音声、動作、信仰	Dri4
召喚術(瞬間移動)	プレーン・シフト <i>Plane Shift</i>	接触	接触したクリーチャーか互いに手をつないだ同意するクリーチャー8体	1標準	瞬間	意志・無効	可	術者や他の8体までのクリーチャーを他の次元界や異次元に移動させる。対象は手をつないで輪を作る必要がある。術者は物質界から他のどの次元界へも行くことができるが、意図した目的地から5~500(5d%)マイルのところに現れる。 <b>焦点具</b> :移動先の次元界に調和した二股になった金属棒	音声、動作、焦点	Wiz7



召喚術(治癒)	ブレス・オヴ・ライフ <i>Breath of Life</i>	接触	1体	1標準	瞬間	意志・無効(無害)か意志・半減(本文)	可(無害)か可(本文)	5d8+1/Lv(最大+25)ポイントのダメージを回復させる。 他の治癒呪文とは異なり、この呪文によって死亡した直後のクリーチャーを蘇生させることができる。1ラウンド以内に死んだクリーチャーに唱え、回復後のhpが【耐久力】の負の値を上回ったなら、そのクリーチャーは復活して安定化する。回復後のhpが【耐久力】の負の値と同じか下回ったなら、そのクリーチャーは死亡したままである。ブレス・オヴ・ライフによって息を吹き返したクリーチャーは、1日の間負のレベルを1レベル得る。 [即死]効果によって殺されたクリーチャーをブレス・オヴ・ライフで蘇生することはできない。 ブレス・オヴ・ライフはアンデッドに対してダメージを与える。それらを生き返らせることはない。 対象に印を描き、その印が起動する原因となる対象の行為を宣言する。起動すると、印は対象に呪いをかける。術者はどのような行為でも選ぶことができる。印の効果はドストウ・カースの効果とまったく同一である。この呪文は同意する者が拘束した者にしか使用できない。 マーク・オヴ・ジャスティスは解呪することができない。ウィッシュやブレイク・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・カースで取り除くことができる。ただし、リムーヴ・カースの場合、その呪文の使い手の術者レベルが、マーク・オヴ・ジャスティスを発動した者の(発動時点での)術者レベル以上でなければならない。この制限は印が起動しているか否かに関わらず適用される。	音声、動作	—
死霊術	マーク・オヴ・ジャスティス <i>Mark of Justice</i>	接触	1体	10分	永続(本文)	不可	可	対象に印を描き、その印が起動する原因となる対象の行為を宣言する。起動すると、印は対象に呪いをかける。術者はどのような行為でも選ぶことができる。印の効果はドストウ・カースの効果とまったく同一である。この呪文は同意する者が拘束した者にしか使用できない。 マーク・オヴ・ジャスティスは解呪することができない。ウィッシュやブレイク・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・カースで取り除くことができる。ただし、リムーヴ・カースの場合、その呪文の使い手の術者レベルが、マーク・オヴ・ジャスティスを発動した者の(発動時点での)術者レベル以上でなければならない。この制限は印が起動しているか否かに関わらず適用される。	音声、動作、信仰	Pld4
死霊術	マス・インフリクト・ライト・ウーンズ <i>Inflict Light Wounds, Mass</i>	近	Lv体、互いに30ft以内	1標準	瞬間	意志・半減	可	呪文の起点から全方向に負のエネルギーが拡散し、1d8+Lv(最大1d8+25)ポイントのダメージを近くの生きているクリーチャーに与える。 範囲内のアンデッドには害を与えずに同量のダメージを回復させる。インフリクト呪文を任意発動することのできるクレリックは、同様にマス・インフリクト呪文を任意発動できる。	音声、動作	—
召喚術(治癒)	マス・キュア・ライト・ウーンズ <i>Cure Light Wounds, Mass</i>	近	Lv体、互いに30ft以内	1標準	瞬間	意志・半減	可	術者は正のエネルギーを注ぎ込み、選択したクリーチャーそれぞれに対して1d8+Lv(最大1d8+25)ポイントのダメージを回復させる。範囲内のアンデッドには回復ではなく、逆にダメージを与える。作用を受けたアンデッドはそれぞれ意志セーブを試み、成功すればダメージを半減させることができる。	音声、動作	Dri6、Brd5
変成術	ライチャス・マイト <i>Righteous Might</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv(解除可)	—	—	この呪文は術者の身長を2倍、重量を8倍とする。術者のサイズ分類は1段階大きなものとなる。術者は【筋力】と【耐久力】に+4サイズ・ボーナス、【敏捷力】に-2ペナルティを受ける。術者は外皮に+2強化ボーナスを得る。術者は(通常、正のエネルギーを取り扱うなら)“ダメージ減少5/悪”、(通常、負のエネルギーを取り扱うなら)“ダメージ減少5/善”を得る。15レベルになると“10/悪”あるいは“10/善”へと変化する。術者のACと攻撃へのサイズ修正値は新たなサイズ分類に従って変化する。移動速度は変化しない。 望むだけの拡大に充分な空間がない場合、術者はその空間で広げられる最も大きなサイズになり、その過程で周囲を取り囲む物質を突き破るために(上昇後の【筋力】を使用して)【筋力】判定を行なうことができる。この判定に失敗した場合、周囲を取り囲む物質によって害を受けることなく閉じ込められる。 術者が着用するか運搬しているすべての装備もこの呪文によって拡大される。近接武器射出武器はダメージが上昇する。この呪文は、その他の魔法的な特質には作用しない。術者の身から離れた巨大化したアイテム(矢弾や投擲武器を含む)は即座に本来のサイズに戻る。従って、投擲武器や射出武器は通常通りのダメージを与える。サイズを拡大する魔法効果は累積しない。	音声、動作、信仰	—
召喚術(治癒)	レイズ・デッド <i>Raise Dead</i>	接触	死んでいるクリーチャー1体	1分	瞬間	不可	可(無害)	死亡したクリーチャーを生き返らせる。術者は、術者レベルごとに1日前までに死んだクリーチャーしか復活させることはできない。さらに、対象の魂が自由であって、生き返ることに同意していなければならない。対象の魂が生き返ることに同意しなければ、この呪文は働かない。 この呪文の対象は復活する際に、恒久的な負のレベルを2レベル負う。対象が1レベルである場合、レベルを失う代わりに【耐久力】を2ポイント吸収される(これによって【耐久力】が0以下になってしまうなら、復活できない)。呪文を準備していたキャラクターが死んだ場合、復活した際に、どの呪文も50%の確率で失う可能性がある。呪文を使用するが、呪文を準備しないタイプのクリーチャー(ソーサラーなど)は、レベルを失うことで呪文スロットを失うのに加えて、どの未使用呪文スロットも50%の確率で、あたかも呪文を発動するために使ってしまったかのように失う可能性がある。 復活したクリーチャーは、その時点でのHDに等しいhpを有する。ダメージを受けて0になっていた能力値があれば、すべて1になる。通常の毒と通常の病気は対象を復活させる過程の中で治療されるが、魔法の病気と呪いが解除されることはない。呪文は致命傷とほとんどの種類の致命的な損害を修復するが、復活させようとするクリーチャーの肉体は完全に残っていないとてはならない。そうでない場合、欠けた部位はそのクリーチャーが生き返っても欠けたままとなる。この呪文は死亡したクリーチャーの装備や所持品には作用しない。 [即死]効果で殺されたクリーチャー、人造、エレメンタル、来訪者、アンデッド・クリーチャーを復活させることはできない。この呪文は老衰のために死んだクリーチャーを生き返らせることはできない。 物質要素: ダイヤモンド(5,000gp)	音声、動作、物質、信仰	—

レベル6 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	アニメイト・オブジェクト <i>Animate Objects</i>	中	小型サイズの 物体Lv個分(本文)	1標準	1R/Lv	不可	不可	自律行動能力を持たない物体に自分で動く力とかりそめの生命を与える。これによって自律行動能力を与えられた物体(アニメイテッド・オブジェクト)は、術者が最初に指示したものに攻撃を仕掛ける。 目標は魔法の力を持たない材質であればよい。術者はサイズが小型以下の物体(椅子など)をLv個まで自律行動させる。中型サイズの物体は2個ぶん、大型サイズの物体は4個ぶん、超大型サイズの物体は8個ぶん、巨大サイズの物体は16個ぶん、超巨大サイズの物体は32個ぶんである。物体が攻撃すべき1つあるいは複数の目標を移動アクションとして変更することができる。 この呪文はクリーチャーが運搬あるいは着用している物体に効果を及ぼすことはできない。 パーマナンスイ可能。	音声、動作	Brd6
防御術	アンティライフ・シェル <i>Antilife Shell</i>	10ft	術者中心 半径10ft放射	1R	10分/Lv (解除可)	不可	可	ほとんどの種類の生きているクリーチャーの侵入を阻む、移動可能な半球状のエネルギーマフィールドを発生させる。この効果は、異形、巨人、植物、人怪、動物、粘体、人型生物、フェイ、魔獣、蟲、竜を締め出すが、アンデッド、エレメンタル、人造、来訪者には効果がない。 この呪文は防御的用途でのみ使用でき、攻撃的用途には使えない。この呪文が寄せつけないクリーチャーに対して、防御術による障壁を無理やり押し付けると、障壁は崩壊してしまう。	音声、動作、 信仰	Dri6
死霊術	アンデス・トゥ・デス <i>Undeath to Death</i>	中	半径40ft爆発 内のアンデッド・クリー	1標準	瞬間	意志・無効	可	術者レベルごとに1d4HD(最大20d4)のアンデッド・クリーチャーを抹殺する。最もHDの低いクリーチャーから順に、HDが同じクリーチャーについては爆発の起点に近いものから作用する。HDが9以上のクリーチャーには作用しない。クリーチャー1体に作用するのに足りなかったぶんのHD数は無駄になってしまう。	音声、動作、 信仰	Wiz6
変成術[風]	ウィンド・ウォーク <i>Wind Walk</i>	接触	術者および 接触した 1体/3Lv	1標準	1時間/Lv (解除可、 本文)	不可および 意志・無効 (無害)	不可 および 可 (無害)	術者は自分の肉体の構成物質を(ガス・フォームと同様に)気体に変え、空中を移動する。術者は自分と一緒に他のクリーチャーにも影響を与えることができ、それぞれが独立に行動できる。 通常の移動速度は10フィートで飛行機動性は“完璧”。最大600フィート/ラウンド(60マイル/時)までの望みの速度で運んでくれるが、機動性は“貧弱”になる。空中歩行者は不可視ではなく、ぼんやりとかすんだ半透明の姿となる。全身白い装束をまえば、80%の確率で雲、霧、蒸気などと間違えられるだろう。 目標は回数無制限で肉体を持った姿に戻ることができ、その後に再び雲の姿を取ることもできる。姿を変える行為は5ラウンドかかる。姿を変えるのに要した時間も肉体を持っている間も呪文の持続時間に数える。術者はこの呪文を解除し、即座に終了させることができる。また、術者は1体の空中歩行者にだけ中断を行ない、他のものはそのままにしておくこともできる。 呪文の持続時間の最後の1分になると、空中歩行者は自動的に60フィート/ラウンドの速度で降下する(計600フィート)。ただし、空中歩行者が望むなら、それより速く降下することもできる。	音声、動作、 信仰	Dri7
心術(強制) [言語依存、 精神作用]	ギアス/クエスト <i>Geas/Quest</i>	近	生きているク リーチャー1体	10分	1日/Lvか チャージ消費 (解除可)	不可	可	この呪文はクリーチャーに、術者の望む通り、何らかの仕事を成し遂げたり、何らかの行動(あるいは一連の行動)をしないようにしたりさせる魔法の命令を与える。このクリーチャーは術者の言語を理解できなければならない。ギアス/クエストはクリーチャーに自殺したり、確実な死をもたらす行動をするよう強制することはできないが、それ以外ならほとんどどんな行動でも取らせることができる。 ギアス/クエストをかけられたクリーチャーは、どれだけ長くかかろうと、その制約が完了するまで与えられた指示に従わねばならない。 その指示が対象自身の行動のみでは完了できない指示であった場合、この呪文は最大で術者レベルごとに1日の間、効果が持続する。頭のいい対象はある種の指示を出し抜くことができる。 24時間の間、ギアス/クエストに従えなかった場合、対象は各能力値に-3のペナルティを被る。このペナルティは毎日-3ずつ累積していき、最大で-12になる。この効果によって能力値が1未満に下がることはない。この能力値ペナルティは、対象がギアス/クエストに従うのを再開してから24時間後に消える。 この呪文(およびすべての能力値ペナルティ)はウィッシュ、ミラクル、リミテッド・ウィッシュによって終了させることができる。ブレイク・エンチャントメント、ディスペル・マジックは作用しない。リムーヴ・カースはこの呪文の使用よりも2レベル以上高い術者が発動したものでなければ無効。	音声	Wiz6、Brd6
死霊術[悪]	クリエイト・アンデッド <i>Create Undead</i>	近	死体1体	1時間	瞬間	不可	不可	アニメイト・デッドより強力な種類のアンデッドを創造する。術者が作り出せるアンデッドの種類は、術者レベルによって決まる。 11以下: グール/12~14: ガスト/15~17: ミイラ/18以上: モーグ 術者は自分のレベルで作れる上限より弱いアンデッドを創造してもよい。創造されたアンデッドは自動的に創造者の制御下に入るわけではない。術者がアンデッドを支配できるなら、創造した際に支配を試みることもできる。 この呪文は夜間に発動せねばならない。 物質要素: 墓場の泥土を詰めた陶器の壺1つと、ブラック・オニキス(創造するアンデッドのHDごとに50gp)	音声、動作、 物質	Wiz6

防御術	グレーター・グリフ・オヴ・ウォーディング <i>Glyph of Warding, Greater</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)	グリフ・オヴ・ウォーディングと同様だが、6レベル以下の呪文1個を保持でき、爆発により最大10d8ポイントのダメージを与え、識別のDCが16となっている(以下詳細)。 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——を満たしたもののみに発動するように設定できる(クラス、HD、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、魔法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(呪文学)判定(難易度16)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。 <b>爆発の秘文</b> : 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10d8)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。 <b>呪文の秘文</b> : 術者は敵に害を与える呪文で、自分が知っており、かつ6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。 <b>物質要素</b> : 200gp相当のダイヤモンドの粉末	音声、動作、物質	-
防御術	グレーター・ディスペル・マジック <i>Dispel Magic, Greater</i>	中	1体か物体1つ か呪文1つ	1標準	瞬間	不可	不可	<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から術者レベル4ごとに1つの呪文を解呪できる。順に解呪判定(1d20+術者レベル、難易度は11+呪文の術者レベル)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。 この呪文はリムーヴ・カースで取り除ける効果を解呪できる可能性がある。この判定のDCは呪いのDCに等しい。 ※自分が発動した呪文に対する解呪判定は常に成功する。 <b>効果範囲型解呪</b> : 解呪判定を1回だけ行ない、その結果を範囲内の全てのクリーチャーにディスペル・マジックをかけたように適用する。 効果範囲内にあって、かつ1つ以上の呪文の目標となっている物体1つ1つについても、クリーチャーに対するものと同じように解呪判定を行なう。効果範囲型解呪は魔法のアイテムには作用しない。 継続中の効果範囲型呪文や効果型呪文で、その起点がこの呪文の効果範囲内にあるものについては、その呪文を解呪するための解呪判定を行なうことができる。継続中の呪文で、効果範囲がこの呪文の効果範囲と重複するものについては、解呪判定を行ない、成功すれば効果が切れる。ただし、効果が切れるのは重複する範囲内だけである。 継続中の呪文の効果である物体やクリーチャーがこの呪文の効果範囲内にいたら、解呪判定を行なうことができ、成功すればその物体なりクリーチャーなりを召喚した呪文は終了し、招来されたものは来たところに戻る。これはその物体なりクリーチャーなりを目標としている1つの呪文に対する解呪の試みに加えて行なわれる。 <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が、この判定に+4のボーナスを得る。	音声、動作	Wiz6、Dis6、Brd5
召喚術(招来) [本文]	サモン・モンスターVI <i>Summon Monster VI</i>	近	呪文の使い手1体 召喚した 複数体	"	"	"	"	<b>効果範囲型解呪</b> : 解呪判定を1回だけ行ない、その結果を範囲内の全てのクリーチャーにディスペル・マジックをかけたように適用する。 効果範囲内にあって、かつ1つ以上の呪文の目標となっている物体1つ1つについても、クリーチャーに対するものと同じように解呪判定を行なう。効果範囲型解呪は魔法のアイテムには作用しない。 継続中の効果範囲型呪文や効果型呪文で、その起点がこの呪文の効果範囲内にあるものについては、その呪文を解呪するための解呪判定を行なうことができる。継続中の呪文で、効果範囲がこの呪文の効果範囲と重複するものについては、解呪判定を行ない、成功すれば効果が切れる。ただし、効果が切れるのは重複する範囲内だけである。 継続中の呪文の効果である物体やクリーチャーがこの呪文の効果範囲内にいたら、解呪判定を行なうことができ、成功すればその物体なりクリーチャーなりを召喚した呪文は終了し、招来されたものは来たところに戻る。これはその物体なりクリーチャーなりを目標としている1つの呪文に対する解呪の試みに加えて行なわれる。 <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が、この判定に+4のボーナスを得る。	音声、動作、信仰	Wiz6、Brd6
心術(魅惑) [精神作用]	シンボル・オヴ・パースウェイジョン <i>Symbol of Persuasion</i>	0ft (本文)	ルーン1つ	10分 (本文)	本文	意志・無効	可	来訪者、エレメンタル、あるいは魔獣を召喚する。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.3以下を1d4+1体(全て同じ種類)か、Lv.4を1d3体(全て同じ種類)か、Lv.5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、以下の副種別を追加で有する。[風]、[地]、[火]、[水]、[秩序]、[混沌]、[善]、[悪]。 <b>シンボル系</b> : カテゴリ別汎用説明も参照。 作動したなら半径60フィートの爆発内にいる全てのクリーチャーは術者レベル×1時間の間、チャーム・パースンのように術者に魅惑される。この呪文にはhp上限はない。 シンボル・オヴ・フィアーの発見および解除DCは31。 <b>物質要素</b> : 水銀と燐、ダイヤモンドとオパールの粉末(1,000gp)	音声、動作、物質	Wiz6



死霊術 [恐怖、 精神作用]	シンボル・オヴ・フィアー <i>Symbol of Fear</i>	0ft (本文)	ルーン1つ	10分 (本文)	本文	意志・無効	可	シンボル系。“カテゴリ別汎用説明”も参照。 作動したなら半径60フィートの爆発内にいる (hpの合計が150点までの) 全てのクリーチャーは術者レベルに等しいラウンド数だけ恐慌状態になる。 シンボル・オヴ・フィアーの発見および解除DCは31。 物質要素: 水銀と燐、ダイヤモンドとオパールの粉末 (1,000gp) 対象を負のエネルギーで満ちし、10×Lv(最大150)ポイントのダメージを与える。ハームは対象のhpを1未満に減少させることはない。 この呪文は、アンデッド・クリーチャーにはヒールの効果を及ぼす。 術者はこの呪文で術者レベルごとに2HD分の他次元界クリーチャーを自分の出身次元界から強制的に退去させる。 術者は、目標が嫌い、恐れ、対立する物体や物質少なくとも1つをつきつけることで、呪文の成功率を高めることができる。そうした物体や物質1つごとに、術者は目標の呪文抵抗(あれば)を克服するための術者レベル判定に+1のボーナスを得、セーヴィング・スローのDCを2上昇させる。GMの判断により、ある種の希少なアイテムは通常の2倍の効能があることにしてもよい。 焦点具: 本文参照	音声、動作、 物質	Wiz6
死霊術	ハーム <i>Harm</i>	接触	1体	1標準	瞬間	意志・半減	可	この呪文は対象に作用を及ぼしている以下の不利な状態すべてを一度に終わらせる: 過労状態、幻惑状態、混乱状態、(フィーブルマインドのような)知能低下状態、聴覚喪失状態、毒を受けた状態、能力値ダメージ、吐き気がする状態、発狂状態、病気、疲労状態、不調状態、目がくらんだ状態、盲目状態、朦朧状態。また、この呪文は10×Lv(最大150)ポイントのダメージを回復させる。 この呪文は、アンデッド・クリーチャー相手にはハームの効果を及ぼす。 すばらしいごちそうを生み出す。豪華なテーブルも椅子もあれば、給仕もあり、食べものと飲みものもある。ごちそうを食べ終えるには1時間かかり、有利な効果はこの時間が過ぎてからはじめて働きます。饗宴に参加した者は、あらゆる不調、吐き気が治り、ニュートライズ・ポイズンとリムーヴ・ディジーズの利益を得、ごちそうの一部であるネクタル(神酒)のような飲み物を飲めば1d8+1/2術者レベル(最大+10)ポイントの一次的hpを得る。アムプロジア(神饌)のような食べ物は、食べたものに12時間続く攻撃ロールと意志セーブへの+1土気ボーナスを与え、毒と[恐怖]に対するセーヴィング・スローに+4土気ボーナスを与える。 饗宴が何らかの理由で中断されたら、呪文の効果はすべて無効化される。	音声、動作	—
防御術	バニッシュメント <i>Banishment</i>	近	次元界クリーチャー複数体、互いに30ft	1標準	瞬間	意志・無効	可	この呪文は対象に作用を及ぼしている以下の不利な状態すべてを一度に終わらせる: 過労状態、幻惑状態、混乱状態、(フィーブルマインドのような)知能低下状態、聴覚喪失状態、毒を受けた状態、能力値ダメージ、吐き気がする状態、発狂状態、病気、疲労状態、不調状態、目がくらんだ状態、盲目状態、朦朧状態。また、この呪文は10×Lv(最大150)ポイントのダメージを回復させる。 この呪文は、アンデッド・クリーチャー相手にはハームの効果を及ぼす。 すばらしいごちそうを生み出す。豪華なテーブルも椅子もあれば、給仕もあり、食べものと飲みものもある。ごちそうを食べ終えるには1時間かかり、有利な効果はこの時間が過ぎてからはじめて働きます。饗宴に参加した者は、あらゆる不調、吐き気が治り、ニュートライズ・ポイズンとリムーヴ・ディジーズの利益を得、ごちそうの一部であるネクタル(神酒)のような飲み物を飲めば1d8+1/2術者レベル(最大+10)ポイントの一次的hpを得る。アムプロジア(神饌)のような食べ物は、食べたものに12時間続く攻撃ロールと意志セーブへの+1土気ボーナスを与え、毒と[恐怖]に対するセーヴィング・スローに+4土気ボーナスを与える。 饗宴が何らかの理由で中断されたら、呪文の効果はすべて無効化される。	音声、動作、 焦点	Wiz7
召喚術(治癒)	ヒール <i>Heal</i>	接触	1体	1標準	瞬間	意志・無効 (無害)	可 (無害)	この呪文は対象に作用を及ぼしている以下の不利な状態すべてを一度に終わらせる: 過労状態、幻惑状態、混乱状態、(フィーブルマインドのような)知能低下状態、聴覚喪失状態、毒を受けた状態、能力値ダメージ、吐き気がする状態、発狂状態、病気、疲労状態、不調状態、目がくらんだ状態、盲目状態、朦朧状態。また、この呪文は10×Lv(最大150)ポイントのダメージを回復させる。 この呪文は、アンデッド・クリーチャー相手にはハームの効果を及ぼす。 すばらしいごちそうを生み出す。豪華なテーブルも椅子もあれば、給仕もあり、食べものと飲みものもある。ごちそうを食べ終えるには1時間かかり、有利な効果はこの時間が過ぎてからはじめて働きます。饗宴に参加した者は、あらゆる不調、吐き気が治り、ニュートライズ・ポイズンとリムーヴ・ディジーズの利益を得、ごちそうの一部であるネクタル(神酒)のような飲み物を飲めば1d8+1/2術者レベル(最大+10)ポイントの一次的hpを得る。アムプロジア(神饌)のような食べ物は、食べたものに12時間続く攻撃ロールと意志セーブへの+1土気ボーナスを与え、毒と[恐怖]に対するセーヴィング・スローに+4土気ボーナスを与える。 饗宴が何らかの理由で中断されたら、呪文の効果はすべて無効化される。	音声、動作	Dri7
召喚術(創造)	ヒーローズ・フィースト <i>Heroes' Feast</i>	近	Lv体ぶんの ごちそう	10分	1時間+ 12時間 (本文)	不可	不可	この呪文は対象に作用を及ぼしている以下の不利な状態すべてを一度に終わらせる: 過労状態、幻惑状態、混乱状態、(フィーブルマインドのような)知能低下状態、聴覚喪失状態、毒を受けた状態、能力値ダメージ、吐き気がする状態、発狂状態、病気、疲労状態、不調状態、目がくらんだ状態、盲目状態、朦朧状態。また、この呪文は10×Lv(最大150)ポイントのダメージを回復させる。 この呪文は、アンデッド・クリーチャー相手にはハームの効果を及ぼす。 すばらしいごちそうを生み出す。豪華なテーブルも椅子もあれば、給仕もあり、食べものと飲みものもある。ごちそうを食べ終えるには1時間かかり、有利な効果はこの時間が過ぎてからはじめて働きます。饗宴に参加した者は、あらゆる不調、吐き気が治り、ニュートライズ・ポイズンとリムーヴ・ディジーズの利益を得、ごちそうの一部であるネクタル(神酒)のような飲み物を飲めば1d8+1/2術者レベル(最大+10)ポイントの一次的hpを得る。アムプロジア(神饌)のような食べ物は、食べたものに12時間続く攻撃ロールと意志セーブへの+1土気ボーナスを与え、毒と[恐怖]に対するセーヴィング・スローに+4土気ボーナスを与える。 饗宴が何らかの理由で中断されたら、呪文の効果はすべて無効化される。	音声、動作、 信仰	Brd6
占術	ファインド・ザ・パス <i>Find the Path</i>	自身か 接触	術者あるいは 1体	3R	10分/Lv	不可か 意志・無効 (無害)	不可ある いは可 (無害)	この呪文の受け手は、重要な特定の目的地(街、牢獄、湖、ダンジョンなど)に通じる最短かつ最も直接の経路を見ることができる。その場所は重要でさえあれば野外でも、地下でも構わない。ファインド・ザ・パスは場所に対して働く。場所の中にある物体やクリーチャーには働かない。その場所は、呪文発動時に対象がいたのと同じ次元界になくしてはならない。 この呪文によって、対象は最終的に自分を目的地に連れて行ってくれる正確な方向を知覚できる。呪文は適宜、たどるべき正確な道や、とるべき肉体的な行動を指示してくれる。 この呪文はメイズ呪文から対象を1ラウンドで脱出させる。 この占術は受け手に合わせて効果を与え、その仲間には影響しない。また、この呪文で示された道を進むときに術者を妨害する可能性のあるクリーチャーの行動を考慮したり予測したりすることはない。 焦点具: 占術道具一式	音声、動作、 焦点	Dri6、Brd6
防御術	フォービダンス <i>Forbiddance</i>	中	一辺60ftの 立方体の区画 Lv個分(自在)	6R	永続	本文	可	効果範囲外から効果範囲内への次元間移動や、効果範囲内から効果範囲内への次元間移動をすべて妨げる。こうした次元間移動にはすべての瞬間移動呪文、ブレイン・シフト、アストラル界移動、エーテル界移動、すべての招来呪文が含まれる。こうした効果は単に自動的に失敗する。 さらにこの呪文は、侵入しようとするクリーチャーの属性が術者のものと異なっていた場合、そのクリーチャーにダメージを与える。この呪文によって守られた範囲に侵入しようとしたものに及ぶ効果は、そのクリーチャーと術者との属性の違いによって決まる。呪文発動時に効果範囲内にいたクリーチャーは、一度外へ出て再び入ろうとしない限り、ダメージを受けない。 まったく同じ属性: 影響なし。このクリーチャーは自由に出入りできる(ただし次元間移動はできない)。 秩序／混沌か善／悪の軸のどちらか一方が違う属性: クリーチャーは6d6ポイントのダメージを被る。意志セーブに成功すればダメージは半減する。呪文抵抗も適用される。 秩序／混沌と善／悪の軸の両方が違う属性: クリーチャーは12d6ポイントのダメージを被る。意志セーブに成功すればダメージは半減する。呪文抵抗も適用される。 術者の選択で、この防御術呪文に合言葉を設定することもできる。その場合、術者と属性の違うクリーチャーは効果範囲内に入る際に合言葉を口にするので、ダメージを受けずにすませることができる。術者は発動時にこのオプション(と合言葉)を選択しなければならない。合言葉を加えるには、少なくとも1,000gp+一辺60フィートの立体ごとに1,000gpの珍しい香を追加で燃やす必要がある。 使い手のレベルがフォービダンスの使い手の術者レベル以上でなければ、ディスペル・マジックを使用して解呪することはできない。 術者は複数のフォービダンス効果を重なり合うように発動することはできない。後から発動した方の効果は、以前からある効果の境界で止まってしまふ。 物質要素: 聖水および香(1,500gp+60立方ftごとに1,500gp)	音声、動作、 物質、信仰	—



力術[力場]	ブレード・バリアー <i>Blade Barrier</i>	中	多数の旋回する刃でできた、長さ20ft/Lvまでの壁か半径5ft/2Lvまでの環状の壁(高さ20ft)	1標準	1分/Lv(解除可)	反応・半減 あるいは 反応・無効 (本文)	可	純粋な力場から成る多数の旋回する刃でできた、移動しない垂直のカーテンが発生する。この壁を通り抜けたクリーチャーは術者レベルごとに1d6(最大15d6)ポイントのダメージを受ける。反応セーブに成功すれば、このダメージを半減できる。 すでにクリーチャーのいる場所にこの障壁を呼び出した場合、そうしたクリーチャーは壁を通り抜けた場合と同様に、それぞれダメージを被る。そうしたクリーチャーは反応セーブに成功することで、壁を避け(いずれか好きな側に抜け)、ダメージを受けずに済ませることができる。 ブレード・バリアーはそれを通り抜ける攻撃に対して遮蔽を提供する。 レッジャー・ブレイナー・アライと同様だが、HD12までの来訪者2体までを招請できる(以降は詳細)。 術者は己の信ずる神格に願って、神格の選んだ(HDが12以下の)来訪者1〜2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)。 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。 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。 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。 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。 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。 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。 <b>物質要素</b> : 1,250gp相当の捧げものに加えて返礼	音声、動作	—
召喚術(招請) [本文]	ブレイナー・アライ <i>Planar Ally</i>	近	HD12までの招請した来訪者2体まで、出現時は互いに30ft以内	10分	瞬間	不可	不可	アウルズ・ウィズダムと同様(下記)だが、複数のクリーチャーに機能する。 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。 イーグルズ・スプレンドーと同様(下記)だが、複数のクリーチャーに機能する。 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。 呪文の起点から全方向に負のエネルギーが拡散し、2d8+Lv(最大2d8+30)ポイントのダメージを近くの生きているクリーチャーに与える。 範囲内のアンデッドには害を与えずに同量のダメージを回復させる。インフリクト呪文を任意発動することのできるクレリックは、同様にマス・インフリクト呪文を任意発動できる。 術者は正のエネルギーを注ぎ込み、選択したクリーチャーそれぞれに対して2d8+Lv(最大2d8+30)ポイントのダメージを回復させる。範囲内のアンデッドには回復ではなく、逆にダメージを与える。作用を受けたアンデッドはそれぞれ意志セーブを試み、成功すればダメージを半減させることができる。 ブルズ・ストレンクスと同様(下記)だが、複数のクリーチャーに機能する。 対象の【筋力】に +4 の強化ボーナスを与える。 対象の【耐久力】に +4 の強化ボーナスを与える。この効果により上昇した hp は一時的 hp ではないため、効果時間経過後になっても受けたダメージ量は変わらない。 術者は即座に自分の避難所へと瞬間移動する。術者は呪文を準備するときに避難所を指定しておかなければならず、そこは術者がよく知っている場所でなければならない。実際に到着する地点は、あらかじめ指定しておいた10フィート×10フィートまでの広さの範囲である。術者は同じ次元界の中なら、どんなに離れた距離からでも瞬間移動できるが、異なる次元界の間を移動することはできない。術者は自分自身に加えて、物体を何でも持ってゆくことができる。ただし物体の総重量が術者の最大荷重を超えてはならない。これに加えて術者レベル3レベルごとに、同意した中型以下のクリーチャー(最大荷重までの装備品や物品をもった状態でもよい)1体相当の者を連れて行ける。大型クリーチャー1体は中型クリーチャー2体ぶん、超大型1体は大型2体ぶん、といった形で数える。連れて行かれるクリーチャーはみなお互いに接触しており、かつその1体以上が術者と接触しておらねばならない。以上の制限を守らなかった場合、呪文は失敗する。 同意しないクリーチャーをこの呪文で運ぶことはできない。同様に、クリーチャーの所有する物体は、そのクリーチャーが意志セーブ(あるいは呪文抵抗)に成功すれば瞬間移動されないようにすることができる。装備中ではなく、魔法の力を持たない物体はセーヴィング・スローを行うことはできない。	音声、動作、物質、信仰	—
変成術	マス・アウルズ・ウィズダム <i>Owl's Wisdom, Mass</i>	近	Lv体、互いに30ft以内	1標準	1分/Lv	意志・無効(無害)	可	アウルズ・ウィズダムと同様(下記)だが、複数のクリーチャーに機能する。 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	Wiz6、Dri6
変成術	マス・イーグルズ・スプレンドー <i>Eagle's Splendor, Mass</i>	近	Lv体、互いに30ft以内	1標準	1分/Lv	意志・無効(無害)	可	イーグルズ・スプレンドーと同様(下記)だが、複数のクリーチャーに機能する。 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	Wiz6、Brd6
死霊術	マス・インフリクト・モデレット・ウーンズ <i>Inflict Moderate Wounds, Mass</i>	近	Lv体、互いに30ft以内	1標準	瞬間	意志・半減	可	呪文の起点から全方向に負のエネルギーが拡散し、2d8+Lv(最大2d8+30)ポイントのダメージを近くの生きているクリーチャーに与える。 範囲内のアンデッドには害を与えずに同量のダメージを回復させる。インフリクト呪文を任意発動することのできるクレリックは、同様にマス・インフリクト呪文を任意発動できる。	音声、動作	—
召喚術(治癒)	マス・キュア・モデレット・ウーンズ <i>Cure Moderate Wounds</i>	近	Lv体、互いに30ft以内	1標準	瞬間	意志・半減	可	術者は正のエネルギーを注ぎ込み、選択したクリーチャーそれぞれに対して2d8+Lv(最大2d8+30)ポイントのダメージを回復させる。範囲内のアンデッドには回復ではなく、逆にダメージを与える。作用を受けたアンデッドはそれぞれ意志セーブを試み、成功すればダメージを半減させることができる。	音声、動作	Dri7、Brd6
変成術	マス・ブルズ・ストレンクス <i>Bull's Strength, Mass</i>	近	Lv体、互いに30ft以内	1標準	1分/Lv	意志・無効(無害)	可(無害)	ブルズ・ストレンクスと同様(下記)だが、複数のクリーチャーに機能する。 対象の【筋力】に +4 の強化ボーナスを与える。	音声、動作、信仰	Wiz6、Dri6
変成術	マス・ベアズ・エンデュランス <i>Bear's Endurance, Mass</i>	近	Lv体、互いに30ft以内	1標準	1分/Lv	意志・無効(無害)	可(無害)	対象の【耐久力】に +4 の強化ボーナスを与える。この効果により上昇した hp は一時的 hp ではないため、効果時間経過後になっても受けたダメージ量は変わらない。	音声、動作、信仰	Wiz6、Dri6
召喚術 (瞬間移動)	ワード・オヴ・リコール <i>Word of Recall</i>	無限	術者および接触した物体あるいは他の同意するクリーチャー	1標準	瞬間	不可か 意志・無効(無害、物体)	不可あるいは可(無害、物体)	術者は即座に自分の避難所へと瞬間移動する。術者は呪文を準備するときに避難所を指定しておかなければならず、そこは術者がよく知っている場所でなければならない。実際に到着する地点は、あらかじめ指定しておいた10フィート×10フィートまでの広さの範囲である。術者は同じ次元界の中なら、どんなに離れた距離からでも瞬間移動できるが、異なる次元界の間を移動することはできない。術者は自分自身に加えて、物体を何でも持ってゆくことができる。ただし物体の総重量が術者の最大荷重を超えてはならない。これに加えて術者レベル3レベルごとに、同意した中型以下のクリーチャー(最大荷重までの装備品や物品をもった状態でもよい)1体相当の者を連れて行ける。大型クリーチャー1体は中型クリーチャー2体ぶん、超大型1体は大型2体ぶん、といった形で数える。連れて行かれるクリーチャーはみなお互いに接触しており、かつその1体以上が術者と接触しておらねばならない。以上の制限を守らなかった場合、呪文は失敗する。 同意しないクリーチャーをこの呪文で運ぶことはできない。同様に、クリーチャーの所有する物体は、そのクリーチャーが意志セーブ(あるいは呪文抵抗)に成功すれば瞬間移動されないようにすることができる。装備中ではなく、魔法の力を持たない物体はセーヴィング・スローを行うことはできない。	音声	Dri8

レベル7 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	イセリアル・ジョーント <i>Ethereal Jaunt</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv (解除可)	—	—	術者は装備品とともにエーテル化し、エーテル界に行く。呪文が切れると、術者は物質状態に戻る。 エーテル状態のクリーチャーは不可視かつ非物質的な状態であり、上や下を含めてどの方向へ通常の移動速度の半分で移動でき、クリーチャーを含む固体の中を通り抜けて移動できる。エーテル状態のクリーチャーは物質界のものごとを見たり聞いたりできるが、すべては灰色で、確たる実体を持たないように見える。物質界を視覚と聴覚で知覚できる範囲は60フィートに制限される。 [力場]効果と防御術効果はエーテル状態のクリーチャーに通常通り作用する。エーテル状態のクリーチャーは物質界のクリーチャーを攻撃することができず、エーテル状態の時に発動した呪文は他のエーテル状態の存在にしか作用しない。物質界のクリーチャーや物体の中には、エーテル界に影響を及ぼす攻撃手段や効果を有するものもある。 他のエーテル状態のクリーチャーやエーテルの物体は、術者にとってまるで実体があるかのように扱うこと。 物体の中にいる時に呪文が終了し物質状態に戻った場合、術者は最寄りの何も無い空間に移動し、そのように移動した5フィートごとに1d6ポイントのダメージを被る。	音声、動作	Wiz7
占術(念視)	グレーター・スクライング <i>Scrying, Greater</i>	本文	魔法的感知器官	1標準	1時間/Lv	意志・無効	可	術者は、どんなに離れたところからでも、クリーチャーのことを観察することができる。対象が意志セーブに成功すれば、呪文は失敗する。このセーブのDCは以下の内容により修正される。さらに対象が他の次元界にいれば、対象は意志セーブに+5のボーナスを得る。 知識>なし(*): +10、対象について聞いたことがある: +5、対象に会ったことがある: ±0、対象のことをよく知っている: -5 つながり> 似顔絵や肖像を持つ: -2、所有物や衣服を持つ: -4、肉体の一部や髪の毛や爪をもつ: -10 * 術者は自分の知らないクリーチャーに対しては何らかのつながりを持っていないなければならない。  このセーブが失敗であれば、術者は対象とその周囲(対象からすべての方向におよそ10フィート)を見聞きすることができる。対象が移動すれば、感知器官は150フィートまでの移動速度でそれについて行く。 すべての占術(念視)呪文と同様、この感知器官は魔法効果も含め、術者の視覚能力をすべて備えている。 以下の呪文はこの感知器官を通じて確実に機能する: タンズ、ディテクト・イーグル、ディテクト・グッド、ディテクト・ケイオス、ディテクト・マジック、ディテクト・ロー、メッセージ、リード・マジック。 セーブが成功であれば、少なくとも24時間の間、術者が同じ対象を再び念視しようとはできない。 <b>焦点具: 1,000gpの価値がある銀の鏡</b>	音声、動作、 信仰、焦点	Wiz7、Dri7、 Brd6
召喚術(治癒)	グレーター・レストレーション <i>Restoration, Greater</i>	接触	1体	3R	瞬間	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象から恒久的な負のレベルと一時的な負のレベルを完全に解呪する。 また、そのクリーチャーの能力値にペナルティを与えているすべての魔法効果を解呪し、すべての能力値ダメージを癒し、全能力値から恒久的に吸収されたポイントをすべて回復させる。また、疲労状態と過労状態を取り除き、あらゆる狂気、混乱、その他これに類する精神的効果も除去する。 <b>物質要素: ダイヤモンド粉末(5,000gp)</b>	音声、動作、 物質	—
変成術	コントロール・ウェザー <i>Control Weather</i>	2マイル	術者中心2マイルの円	10分	4d12時間	不可	不可	現在いる地域の天候を変える。この呪文の発動には10分かかり、効果ははっきりと現れるまでにさらに10分かかる。術者は、自分がいる地域の気候と季節に応じた天候を生じさせることができる。穏やかな天候にすることもできる。 季節/起こせる天候 春/竜巻、雷雨、みぞれを伴う嵐、曇天 夏/豪雨、熱波、ひょうを伴う嵐 秋/曇天か寒天、濃霧、みぞれ 冬/凍寒、吹雪、雪解け 晩冬/台風級の風、あるいは時ならぬ春  術者は風向きや風力といった、天候の大まかな傾向を制御できる。しかし天候の個々の現象(雷の落下地点など)は制御できない。この天候は術者が放置しておけば持続時間中ずっと続くが、標準アクションを1回使えば新たな天候を指定することもできる(完全にその状態になるのは10分後である)。両立し得ない天候を同時に起こすことはできない。 <b>気象現象を取り除くこともできる(自然発生したものか否かに関わらず)。</b>	音声、動作	Wiz7、Dri7
召喚術(招来) [本文]	サモン・モンスターVII <i>Summon Monster VII</i>	近	召喚した複数体	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.5以下 を 1d4+1 体(全て同じ種類)か、Lv.6 を 1d3 体(全て同じ種類)か、Lv.7 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、以下の副副別を追加で有する。[風]、[地]、[火]、[水]、[秩序]、[混沌]、[善]、[悪]。	音声、動作、 信仰	Wiz7

死霊術	シンボル・オヴ・ウィークネス <i>Symbol of Weakness</i>	0ft (本文)	ルーン1つ	10分 (本文)	本文	意志・無効	可	シンボル素。“カテゴリ別汎用説明”も参照。 作動したなら半径60フィートの爆発内にいる全てのクリーチャーは3d6ポイントの【筋力】ダメージを被る。hp上限はない。 シンボル・オヴ・ウィークネスの発見および解除DCは32。	音声、動作、物質	Wiz7
心術(強制) [精神作用]	シンボル・オヴ・スタニング <i>Symbol of Stunning</i>	0ft (本文)	ルーン1つ	10分 (本文)	本文	意志・無効	可	シンボル素。“カテゴリ別汎用説明”も参照。 作動したなら半径60フィートの爆発内にいる(hpの合計が150点までの)全てのクリーチャーは術者レベルに等しいラウンド数だけ朦朧御状態になる。 シンボル・オヴ・スタニングの発見および解除DCは32。 物質要素:水銀と燐、ダイヤモンドとオパール粉末(5,000gp) 効果範囲内において呪言を聞いた、属性が“秩序”でないクリーチャーはHDに応じて以下の有害な効果を被る。 HD=Lv:聴覚喪失、HD=Lv-1~Lv-4:よろめき&聴覚喪失、HD=Lv-5~Lv-9:麻痺&よろめき&聴覚喪失、 HD≤Lv-10:死&麻痺&よろめき&聴覚喪失  これらの効果は累積し、同時に発生する。複数の効果を受けても一度だけセーブを行い、その結果を全ての効果に対して適用する。 聴覚喪失:1d4ラウンドの間、聴覚喪失状態となる。セーブ:無効。 よろめき:2d4ラウンドの間、よろめき状態となる。セーブ:効果は1d4ラウンドに軽減。 麻痺:1d10分間、麻痺状態かつ無防備状態となる。セーブ:効果は1ラウンドに軽減。 死:生きているクリーチャーは死亡する。アンデッド・クリーチャーは破壊される。セーブ:代わりに3d6+Lv(最大3d6+25)ポイントのダメージを受ける。 これに加えて、術者がこの呪文を発動した際に自分の出身次元界にいた場合、効果範囲内において属性が“秩序”でない他次元界クリーチャーは直ちに各自の出身次元界に退去させられ、24時間の間戻ってくることはできない。この効果は、そのクリーチャーがディクタムの呪言を耳にしたかどうかに関わらず発生する。-4のペナルティを受けた意志セーブに成功すればこの退去効果を無効化できる。	音声、動作、物質	Wiz7
力術 [音波、秩序]	ディクタム <i>Dictum</i>	40ft	術者中心 半径40ft拡散 内の秩序属性 でないクリー チャー複数体	1標準	瞬間	不可 あるいは 意志・無効 (本文)	可	効果範囲内において呪言を聞いた、属性が“秩序”でないクリーチャーはHDに応じて以下の有害な効果を被る。 HD=Lv:聴覚喪失、HD=Lv-1~Lv-4:よろめき&聴覚喪失、HD=Lv-5~Lv-9:麻痺&よろめき&聴覚喪失、 HD≤Lv-10:死&麻痺&よろめき&聴覚喪失  これらの効果は累積し、同時に発生する。複数の効果を受けても一度だけセーブを行い、その結果を全ての効果に対して適用する。 聴覚喪失:1d4ラウンドの間、聴覚喪失状態となる。セーブ:無効。 よろめき:2d4ラウンドの間、よろめき状態となる。セーブ:効果は1d4ラウンドに軽減。 麻痺:1d10分間、麻痺状態かつ無防備状態となる。セーブ:効果は1ラウンドに軽減。 死:生きているクリーチャーは死亡する。アンデッド・クリーチャーは破壊される。セーブ:代わりに3d6+Lv(最大3d6+25)ポイントのダメージを受ける。 これに加えて、術者がこの呪文を発動した際に自分の出身次元界にいた場合、効果範囲内において属性が“秩序”でない他次元界クリーチャーは直ちに各自の出身次元界に退去させられ、24時間の間戻ってくることはできない。この効果は、そのクリーチャーがディクタムの呪言を耳にしたかどうかに関わらず発生する。-4のペナルティを受けた意志セーブに成功すればこの退去効果を無効化できる。	音声	-
死霊術[即死]	ディストラクション <i>Destruction</i>	近	1体	1標準	瞬間	頑健・不完全	可	対象を即座に殺し、その屍を完全に消滅させる(装備品や所持品は消滅しない)。 対象はLv×10ポイントのダメージを受ける。呪文により対象が殺された場合、聖なる(または不浄の)火で屍を完全に消滅させる。セーブに成功すれば、目標は死ぬ代わりに10d6ポイントのダメージを被る。この呪文に対するセーブに失敗して死亡したキャラクターを生き返らせるにはトウルー・リザレクションか、慎重に文言を考えたウィッシュの後でリザレクションを使うか、ミラクルを使うかのいずれかしかない。 焦点具:聖印あるいは邪印(500gp) 効果範囲内において呪言を聞いた、属性が“悪”でないクリーチャーはHDに応じて以下の有害な効果を被る。 HD=Lv:幻惑、HD=Lv-1~Lv-4:衰弱&幻惑、HD=Lv-5~Lv-9:麻痺&衰弱&幻惑、 HD≤Lv-10:死&麻痺&衰弱&幻惑  これらの効果は累積し、同時に発生する。複数の効果を受けても一度だけセーブを行い、その結果を全ての効果に対して適用する。 幻惑:クリーチャーは1ラウンドの間アクションを取れなくなるが、しかし身を守ることは通常通り可能。セーブ:無効。 衰弱:2d4ラウンドの間【筋力】が2d6ポイント低下する。セーブ:半減。 麻痺:1d10分間、麻痺状態かつ無防備状態となる。セーブ:1ラウンドに軽減される。 死:生きているクリーチャーは死亡する。アンデッド・クリーチャーは破壊される。セーブ:代わりに3d6+Lv(最大3d6+25)ポイントのダメージを受ける。 これに加えて、術者がこの呪文を発動した時点で自分の出身次元界にいた場合、効果範囲内において属性が“悪”でない他次元界クリーチャーは直ちに各自の出身次元界に退去させられ、24時間の間戻ってくることはできない。この効果は、そのクリーチャーがブラスフェミの呪言を耳にしたかどうかに関わらず発生する。-4のペナルティを受けた意志セーブに成功すればこの退去効果を無効化できる。 HDが術者レベルを超えるクリーチャーには作用しない。	音声、動作、焦点	-
力術 [悪、音波]	ブラスフェミ <i>Blasphemy</i>	40ft	術者中心 半径40ft拡散 内の悪属性 でないクリー チャー複数体	1標準	瞬間	不可 あるいは 意志・無効 (本文)	可	効果範囲内において呪言を聞いた、属性が“悪”でないクリーチャーはHDに応じて以下の有害な効果を被る。 HD=Lv:幻惑、HD=Lv-1~Lv-4:衰弱&幻惑、HD=Lv-5~Lv-9:麻痺&衰弱&幻惑、 HD≤Lv-10:死&麻痺&衰弱&幻惑  これらの効果は累積し、同時に発生する。複数の効果を受けても一度だけセーブを行い、その結果を全ての効果に対して適用する。 幻惑:クリーチャーは1ラウンドの間アクションを取れなくなるが、しかし身を守ることは通常通り可能。セーブ:無効。 衰弱:2d4ラウンドの間【筋力】が2d6ポイント低下する。セーブ:半減。 麻痺:1d10分間、麻痺状態かつ無防備状態となる。セーブ:1ラウンドに軽減される。 死:生きているクリーチャーは死亡する。アンデッド・クリーチャーは破壊される。セーブ:代わりに3d6+Lv(最大3d6+25)ポイントのダメージを受ける。 これに加えて、術者がこの呪文を発動した時点で自分の出身次元界にいた場合、効果範囲内において属性が“悪”でない他次元界クリーチャーは直ちに各自の出身次元界に退去させられ、24時間の間戻ってくることはできない。この効果は、そのクリーチャーがブラスフェミの呪言を耳にしたかどうかに関わらず発生する。-4のペナルティを受けた意志セーブに成功すればこの退去効果を無効化できる。 HDが術者レベルを超えるクリーチャーには作用しない。	音声	-



力術 [音波、善]	ホーリィ・ワード <i>Holy Word</i>	40ft	術者中心 半径40ft拡散 内の善属性 でないクリー チャー複数体	1標準	瞬間	不可 あるいは 意志・無効 (本文)	可	効果範囲内にいて呪言を聞いた、属性が“善”でないクリーチャーはHDに応じて以下の有害な効果を受ける。 HD=Lv:聴覚喪失、HD=Lv-1〜Lv-4:盲目 & 聴覚喪失、HD=Lv-5〜Lv-9:麻痺 & 盲目 & 聴覚喪失、 HD≤Lv-10:死 & 麻痺 & 盲目 & 聴覚喪失  これらの効果は累積し、同時に発生する。複数の効果を受けても一度だけセーブを行い、その結果を全ての効果に対して適用する。 <b>聴覚喪失</b> :1d4ラウンドの間、聴覚喪失状態となる。セーブ:無効。 <b>盲目</b> :2d4ラウンドの間、盲目状態となる。セーブ:1d4ラウンドに軽減する。 <b>麻痺</b> :1d10分間、麻痺状態かつ無防備状態となる。セーブ:1ラウンドに軽減する。 <b>死</b> :生きているクリーチャーは死亡する。アンデッド・クリーチャーは破壊される。セーブ:代わりに3d6+Lv(最大3d6+25)ポイントのダメージを受ける。 さらに、この呪文を発動した時点で術者が自分の出身次元界にいる場合、効果範囲内にいて属性が“善”でない他次元界クリーチャーは直ちにそれぞれの出身次元界に退去させられ、24時間の間戻ってくることはできない。この効果は、そのクリーチャーがホーリィ・ワードの呪言を耳にしたかどうかに関わらず発生する。-4のペナルティを受けた意志セーブに成功すればこの退去効果を無効化できる。 HDが術者の術者レベルより高いクリーチャーには作用しない。	音声	-
死霊術	マス・インフリクト・シリアス・ウーンズ <i>Inflict Serious Wounds, Mass</i>	近	Lv体、互いに 30ft以内	1標準	瞬間	意志・半減	可	呪文の起点から全方向に負のエネルギーが拡散し、3d8+Lv(最大3d8+35)ポイントのダメージを近くの生きているクリーチャーに与える。 範囲内のアンデッドには害を与えずに同量のダメージを回復させる。インフリクト呪文を任意発動することのできるクレリックは、同様にマス・インフリクト呪文を任意発動できる。 術者は正のエネルギーを注ぎ込み、選択したクリーチャーそれぞれに対して3d8+Lv(最大3d8+35)ポイントのダメージを回復させる。範囲内のアンデッドには回復ではなく、逆にダメージを与える。作用を受けたアンデッドはそれぞれ意志セーブを試み、成功すればダメージを半減させることができる。	音声、動作	-
召喚術(治癒)	マス・キュア・シリアス・ウーンズ <i>Cure Serious Wounds, Mass</i>	近	Lv体、互いに 30ft以内	1標準	瞬間	意志・半減	可	術者は正のエネルギーを注ぎ込み、選択したクリーチャーそれぞれに対して3d8+Lv(最大3d8+35)ポイントのダメージを回復させる。範囲内のアンデッドには回復ではなく、逆にダメージを与える。作用を受けたアンデッドはそれぞれ意志セーブを試み、成功すればダメージを半減させることができる。	音声、動作	Dri8
召喚術(治癒)	リザレクション <i>Resurrection</i>	接触	死んでいるク リーチャー1体	1分	瞬間	不可	可 (無害)	術者は死んだクリーチャーを生き返らせ、完全な健康状態に戻すことができる。 死体の状態は問題にならず、肉体の一部があればそのクリーチャーを蘇生できる。ただし、呪文を発動対象となる肉体の一部は、そのクリーチャーが死んだ時点でその肉体の一部であったものでなければならない。そのクリーチャーはLv×10年以内に死んだものでなければならない。 呪文が完成すれば、クリーチャーは即座に、準備した呪文を失うことなく、hpも気力・健康も完全に回復する。復活したクリーチャーは、生命力吸収を受けたかのように永続的な負のレベルを1レベル負う。目標が1レベルだった場合、【耐久力】を2点減少させる(これによって【耐久力】が0以下になるなら蘇生することはできない)。 [即死]効果で殺された者や、アンデッド・クリーチャーにされ、しかる後に倒された者をこの呪文で生き返らせることができる。老衰のために死んだ者、人造、エレメンタル、来訪者、アンデッド・クリーチャーを蘇生させることはできない。 <b>物質要素</b> :ダイヤモンド(10,000gp)	音声、動作、 物質、信仰	-
召喚術(治癒)	リジェネレート <i>Regenerate</i>	接触	生きているク リーチャー1体	3全R	瞬間	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	対象の切断された肉体の一部(手足の指、手、足、腕、脚、尻尾、果ては複数の頭を持つクリーチャーの頭ですら)、折れた骨、損なわれた内臓が再生する。この呪文を発動した後、切断された部位がその場にあり、そのクリーチャーにくっつけられているなら、肉体の再生は1ラウンドで完了する。そうでなければ2d10ラウンドかかる。 さらにこの呪文は4d8+術者レベルごとに1(最大+35)ポイントのダメージも治癒し、過労状態と疲労状態も取り除き、対象が被っていたすべての非致傷ダメージも除去する。 生きていないクリーチャー(アンデッドを含む)には効果はない。	音声、動作、 信仰	Dri9
防御術	リパルション <i>Repulsion</i>	10ft/Lv まで	術者中心半径 10ft/Lvまでの 放射	1標準	1R/Lv (解除可)	意志・無効	可	不可視で動かすことのできるフィールドが術者を取り巻き、クリーチャーが術者に近づくのを妨げる。術者は、発動時にこのフィールドを(術者のレベルによる上限まで)どのくらいの大きさにするかを決定する。フィールド内にいるクリーチャーや、フィールド内に入ろうとするクリーチャーはセーブを行ない、失敗すると呪文の持続時間の間、術者の方に向かって移動できなくなる(これ以外の制限はない)。術者がこの呪文の作用しているクリーチャーに近づいても押し戻されることはなく、自由に術者に対して近接攻撃を行える。	音声、動作、 信仰	Wiz6
召喚術 (瞬間移動)	レフュージ <i>Refuge</i>	接触	物体1つ	1標準	消費まで永 続	不可	不可	特別に準備した物体の中に強力な魔法を込める。 この物体は所有者を、同じ次元界内にある術者の住居へと、どれだけ距離があろうと即座に転送する力を帯びる。一度アイテムがこの呪文の影響を受けたなら、術者はそれを自発的にクリーチャー1体に与え、同時にそのクリーチャーにこのアイテムを使用する際に唱える合言葉を教えなければならない。このアイテムを使用するためには、対象はアイテムを引き裂くか壊すと同時にこの合言葉を唱えなければならない(標準アクション)。そうすると、その個体とその装備品・所持品のすべて(最大でそのキャラクターの重荷重まで)は即座に術者の住居へと転送される。この呪文はそれ以外のクリーチャーには作用しない(対象に接触していた使い魔や動物の相棒は影響を受ける)。 術者は発動時にこの呪文を修正して、アイテムが壊され、合言葉が唱えられた時に自分がその持ち主から10フィート以内のところに転送されるようにすることもできる。術者はレフュージ呪文がチャージ消費された時点で、アイテムの持ち主がどこにおり、どんな状況にあるかをだいたい知ることができる。しかし意思に関係なく術者は転送される。 <b>物質要素</b> :あらかじめ準備された物体(1,500gp)	音声、動作、 物質	Wiz9

力術 [音波、混沌]	ワード・オヴ・ケイオス <i>Word of Chaos</i>	40ft	術者中心 半径40ft拡散 内の混沌属性 でないクリー チャー複数体	1標準	瞬間	不可 あるいは 意志・無効 (本文)	可	<p>効果範囲内で呪言を聞いた、属性が“混沌”でないクリーチャーはHDに応じて以下の有害な効果を被る。  HD=Lv:聴覚喪失、HD=Lv-1~Lv-4:朦朧&amp;聴覚喪失、HD=Lv-5~Lv-9:混乱&amp;朦朧&amp;聴覚喪失、  HD≤Lv-10:死&amp;混乱&amp;朦朧&amp;聴覚喪失</p> <p>これらの効果は累積し、同時に発生する。複数の効果を受けても一度だけセーブを行い、その結果を全ての効果に対して適用する。</p> <p><b>聴覚喪失</b>:1d4ラウンドの間、聴覚喪失状態となる。セーブ:無効。</p> <p><b>朦朧</b>:1ラウンドの間、朦朧状態となる。セーブ:無効。</p> <p><b>混乱</b>:1d10分の間、混乱状態となる。[精神作用]の心術効果である。セーブ:1ラウンドに軽減する。</p> <p><b>死</b>:生きているクリーチャーは死亡する。アンデッド・クリーチャーは破壊される。セーブ:3d6+Lv(最大3d6+25)ポイントのダメージを受ける。</p> <p>術者が自分の出身次元界でこの呪文を発動した場合、効果範囲内にいて属性が“混沌”でない他次元界のクリーチャーは直ちにそれぞれの出身次元界に退去させられ、24時間の間戻ってくることはできない。この効果は、そのクリーチャーがワード・オヴ・ケイオスの呪言を耳にしたかどうかに関わらず発生する。-4のペナルティを受けた意志セーブに成功すればこの退去効果を無効化できる。</p> <p>HDが術者レベルより高いクリーチャーには作用しない。</p>	音声	-
---------------	-------------------------------------	------	--	-----	----	-----------------------------	---	---	----	---

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[地]	アースクウェイク <i>Earthquake</i>	長	半径80ft拡散 (自在)	1標準	1R	本文	不可	激しいが極めて局所的な地震が大地を引き裂く。この呪文により作りだされた強力な衝撃波はクリーチャーを打ち倒し、建造物を崩壊させ、地面に地割れを作る。地震は効果範囲内の地形、植物、建造物、クリーチャーのすべてに作用する。アースクウェイク呪文の個々の効果は呪文が発動された地形の性質によって異なる。 ①持続時間の間、その地面の上にいたクリーチャーは移動することも攻撃することもできない。 ②その地面の上にいた呪文の使い手は精神集中判定(DC20＋呪文レベル)を行ない、失敗すると発動しようとしていた呪文を失う。 ③洞窟、洞穴、トンネル：天井が崩れ、落盤に巻き込まれたクリーチャーは8d6ポイントのダメージを被り(反応・半減、DC15)、瓦礫の下に押さえ込まれる(⑧)。非常に大きな空洞の天井にアースクウェイクをかけた場合、実際の効果範囲の真下以外にいる者にも破片や瓦礫が落ちてくる危険がある。 ④崖：崖は崩落して土砂崩れが起こり、土石流は垂直方向の落下と同じ距離を水平方向にも移動する。高さ100フィートの崖の天辺にアースクウェイクをかけた場合、崖の真下から100フィート離れた位置まで土砂が流れ、その経路にいたすべてのクリーチャーは8d6ポイントの殴打ダメージを被り(反応・半減、DC15)、瓦礫の下に押さえ込まれる(⑧)。 ⑤平地：効果範囲内に立っていたクリーチャーは反応セーブ(DC15)を行ない、失敗すると転倒する。地面の上にいたクリーチャーはそれぞれ25%の確率で地割れの1つに落ち込む(地割れを避けるには反応セーブ、DC20)。地割れは40フィートの深さで、呪文が終了するときに全て閉じられる。捕まったクリーチャーは雪崩の埋没域に空気なしで閉じ込められたかのように扱う。 ⑥建造物：開けた地面の上に建っていた建造物はすべて100ポイントのダメージを受ける。このダメージを硬度によって減らすことはできず、半減することもない。倒壊した建造物の中にいたクリーチャーは8d6ポイントの殴打ダメージを被り(反応・半減、DC15)、瓦礫の下に押さえ込まれる(⑧)。 ⑦川、湖、沼：効果範囲内をぬかるみとしてしまう。沼地や湿地は呪文の持続時間の間、クリーチャーや建造物を吸い込む流砂のごときものとなる。効果範囲内のクリーチャーはそれぞれ反応セーブ(DC15)を行い、失敗すると泥と流砂に吞み込まれてしまう。呪文の終了時に周囲の水が押し寄せ、泥にはまった者は溺れてしまう。 ⑧瓦礫の下に押さえ込まれる：押さえ込まれている間、毎分1d6ポイントの非致傷ダメージを受ける。押さえ込まれたクリーチャーが気絶状態となったなら、それ以降、解放されるか死ぬまで毎分、DC15の【耐久力】判定を行わなければならない。失敗すると1d6ポイントの致傷ダメージを受ける。	音声、動作、 信仰	Dn8
防御術	アンティマジック・フィールド <i>Antimagic Field</i>	10ft	術者中心 半径10ft放射	1標準	10分/Lv (解除可)	不可	本文	術者を不可視の障壁が取り巻き、術者とともに移動する。障壁内の空間は、呪文、擬似呪文能力、超常能力を含むほとんどの魔法効果を遮断する。同様に、障壁内にある魔法のアイテムや呪文は全て機能を停止する。 この空間はその内部で使用されたり、内部に持ち込まれたり、効果範囲内へと発動された全ての呪文や魔法的效果を抑止するが、解呪はしない。フィールドを出れば呪文は機能を取り戻す。抑止されている間も、呪文の持続時間は経過する。 非実体アンデッドおよび招来されたあらゆるクリーチャーはアンティマジック・フィールド内に入ると消滅する。フィールドがなくなれば、彼らは消滅したのと同じ場所に再出現する。呪文抵抗を持つ招来されたクリーチャーがすでに存在しているところにアンティマジック・フィールドをかけた場合、術者はそのクリーチャーの呪文抵抗に対して術者レベル判定(1d20＋術者レベル)を行い、成功すればクリーチャーを消滅させる事ができる。持続時間が瞬間の魔法には作用しない。 通常のクリーチャーや、魔法のかかっている遠隔武器やその矢弾は効果範囲に入ることができる。魔法の武器は魔法の効果はなくなるが依然として高品質の武器である。この呪文は人造クリーチャー、実体を持つアンデッド、エレメンタル、来訪者は招来されたものでない限り、この呪文の作用を受けない。しかし擬似呪文能力や超常能力は、フィールドによって一時的に無効化される。 デイスベル・マジックではこのフィールドを除去できない。2つ以上のアンティマジック・フィールドが同一の空間を占めても、フィールド同士はお互いに影響しない。アンティマジック・フィールドが作用しない呪文も存在する。アーティファクトや神格には作用しない。 クリーチャーが障壁によって取り囲まれた範囲より大きい場合、障壁の外にはみ出した部分にはフィールドは作用しない。	音声、動作、 信仰	Wiz6
防御術[悪]	アンホーリー・オーラ <i>Unholy Aura</i>	20ft	術者中心 半径20ft爆発 内のLv体	1標準	1R/Lv (解除可)	本文	可 (無害)	悪意ある闇が対象の周囲を取り巻く。この呪文には4つの効果がある。 ①対象はACに＋4の反発ボーナスと、セーブに＋4の抵抗ボーナスを得る。これらのボーナスはすべての効果に適用される ②対象は[善]呪文や善属性のクリーチャーの発動した呪文に対する呪文抵抗25を得る。 ③プロテクション・フロム・グッドと同様に、悪依および精神的な影響から守る。 ④善属性のクリーチャーがこの呪文によって守られたクリーチャーに対する近接攻撃に成功した場合、その攻撃者は1d6ポイントの一時的【筋力】ダメージを被る(頑健・無効)。 <b>焦点具</b> ：小さな聖遺物入れ(500gp)	音声、動作、 焦点	—



死霊術[悪]	クリエイト・グレーター・アンデッド <i>Create Greater Undead</i>	近	死体1体	1時間	瞬間	不可	不可	クリエイト・アンデッドより強力な種類のアンデッドを創造する。術者が作り出せるアンデッドの種類は、術者レベルによって決まる。 15以下:シャドウ／16～17:レイス／18～19:スペクター／20以上:ディヴァウラー 術者は自分のレベルで作れる上限より弱いアンデッドを創造してもよい。創造されたアンデッドは自動的に創造者の制御下に入るわけではない。術者がアンデッドを支配できるなら、創造した際に支配を試みることもできる。 この呪文は夜間に発動せねばならない。 <b>物質要素:</b> 墓場の泥土を詰めた陶器の壺1つと、ブラック・オニキス(創造するアンデッドのHDごとに50gp) 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8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・イムニティまたはグレーター・スペル・イムニティしか効果を現さない。	音声、動作、物質	Wiz8
防御術	グレーター・スペル・イムニティ <i>Spell Immunity, Greater</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8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・イムニティまたはグレーター・スペル・イムニティしか効果を現さない。	音声、動作、信仰	—
召喚術(招請) [本文]	グレーター・プレイナー・アライ <i>Planer Ally, Greater</i>	近	HD18までの招請した来訪者3体まで、出現時は互いに30ft以内	10分	瞬間	不可	不可	<b>レッジャー・プレイナー・アライ</b> と同様だが、HD18までの来訪者3体までを招請できる(以降は詳細)。 術者は己の信ずる神格に願って、神格の選んだ(HDが18以下の)来訪者1～3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)。 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。 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。 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。 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(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。 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。 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。 <b>物質要素:</b> 2,500gp相当の捧げものに加えて返礼	音声、動作、物質、信仰	—
防御術[混沌]	クローク・オブ・ケイオス <i>Cloak of Chaos</i>	20ft	術者中心 半径20ft爆発内のLv体	1標準	1R/Lv(解除可)	本文	可(無害)	ランダムな色彩の模様が対象を覆う。この呪文には4つの効果がある。 ①対象はACに+4の反発ボーナスと、セーブに+4の抵抗ボーナスを得る。これらのボーナスは全ての効果に適用される。 ②対象は[秩序]の呪文や秩序属性のクリーチャーの発動した呪文に対して呪文抵抗25を得る。 ③ <b>プロテクション・フロム・ロー</b> と同様に、憑依および精神的な影響を防御する。 ④秩序属性のクリーチャーがこの呪文によって守られたクリーチャーに対する近接攻撃に成功した場合、その攻撃者は1ラウンドの間、混乱状態になる(コンフュージョンと同様。意志・無効)。 <b>焦点具:</b> 小さな聖遺物入れ(500gp) 来訪者、エレメンタル、あるいは魔獣を召喚する。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.6以下を1d4+1体(全て同じ種類)か、Lv.7を1d3体(全て同じ種類)か、Lv.8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、以下の副種別を追加で有する。[風]、[地]、[火]、[水]、[秩序]、[混沌]、[善]、[悪]。	音声、動作、焦点	—
召喚術(招来) [本文]	サモン・モンスターVIII <i>Summon Monster VIII</i>	近	召喚した複数体	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.6以下を1d4+1体(全て同じ種類)か、Lv.7を1d3体(全て同じ種類)か、Lv.8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、以下の副種別を追加で有する。[風]、[地]、[火]、[水]、[秩序]、[混沌]、[善]、[悪]。	音声、動作、信仰	Wiz8

防衛術[秩序]	シールド・オヴ・ロー <i>Shield of Law</i>	20ft	術者中心 半径20ft爆発 内のLv体	1標準	1R/Lv (解除可)	本文	可 (無害)	おぼろげな青い輝きが対象を取り巻く。この呪文には4つの効果がある。 ①対象はACに+4の反発ボーナスと、セーブに+4の抵抗ボーナスを得る。これらのボーナスは全ての効果に適用される。 ②対象は[混沌]の呪文や混沌属性のクリーチャーの発動した呪文に対して呪文抵抗25を得る。 ③ <b>プロテクション・フロム・ケイオス</b> と同様に、憑依および精神的な影響から術者を保護する。 ④混沌属性のクリーチャーがこの呪文によって守られたクリーチャーに対する近接攻撃に成功した場合、その攻撃者は減速状態になる(スロー呪文と同様。意志・無効)。 <b>焦点具</b> :小さな聖遺物入れ(500gp)	音声、動作、 焦点	-
心術(強制) [精神作用]	シンボル・オヴ・インサニティ <i>Symbol of Insanity</i>	0ft (本文)	ルーン1つ	10分 (本文)	本文	意志・無効	可	<b>シンボル系</b> 。“カテゴリ別汎用説明”も参照。 作動したなら半径60フィートの爆発内にいる全てのクリーチャーはインサニティ呪文(後述)のように狂気に陥る。hp上限はない。 シンボル・オヴ・インサニティの発見および解除DCは33。  毎ラウンド、対象はそれぞれのターンの開始時に以下の表でロールを行ない、対象がそのラウンドに何をするか決定すること。 d% / 行動 01～25 / 通常通りに行動する。 26～50 / 何もせず、辻褄の合わせぬことをべちゃくちやとしゃべる。 51～75 / 手に持っているアイテムで1d8+【筋力】修正値のダメージを負う 76～100 / 最寄りのクリーチャーを攻撃する(最寄りのクリーチャーを決める上では、使い魔は対象の“自分”の一部であると見なす)。  表で指示された行動を実行できない場合は何もせず、辻褄の合わせぬことをべちゃくちやとしゃべる。攻撃されれば次のターン(そのターンもまだ混乱状態であったなら)、自動的にその攻撃者を攻撃する。すでに攻撃すると決めているクリーチャー以外に対しては、機会攻撃を行なわない。 リム・ヴ・カースは無効。ウィッシュ、グレイター・レストレーション、ヒール、ミラクル、リミテッド・ウィッシュなら解呪可能。 <b>物質要素</b> :水銀と燐、ダイヤモンドとオパール粉末(5,000gp)	音声、動作、 物質	Wiz8
死霊術	シンボル・オヴ・デス <i>Symbol of Death</i>	0ft (本文)	ルーン1つ	10分 (本文)	本文	意志・無効	可	<b>シンボル系</b> 。“カテゴリ別汎用説明”も参照。 作動したなら半径60フィートの爆発内にいる(hpの合計が150点までの)全てのクリーチャーは死亡する。 シンボル・オヴ・デスの発見および解除DCは33。 <b>物質要素</b> :水銀と燐、ダイヤモンドとオパール粉末(5,000gp)	音声、動作、 物質	Wiz8
占術	ディサーン・ロケーション <i>Discern Location</i>	無限	1体か物体1つ	10分	瞬間	不可	不可	術者は個体1体あるいは物体1つの正確な位置を知ることができ、これを妨害できるものはマインド・ブランク呪文や神格の直接介入以外にはない。この呪文は念視や位置確認を妨げる通常の手段を回避する。この呪文は対象のクリーチャーや物体のある場所(土地、名前、店名、建物名など)、共同体、郡県(あるいはそれに類する政治的区分)、国、大陸、次元界の名前を明らかにする。 この呪文でクリーチャーを捜すためには、術者はそのクリーチャーを見たことがあるか、かつてそのクリーチャーのものであった何らかのアイテムを持っていなければならない。物体を捜すためには、術者は少なくとも一度はその物体に触れたことがなければならない。	音声、動作、 信仰	Wiz8
防衛術	ディメンショナル・ロック <i>Dimensional Lock</i>	中	距離内の1点 中心半径20ft 放射	1標準	1日/Lv	不可	可	肉体ごとの次元界へ移動することがまったくできなくなる、きらめくエメラルド色の場を作り出す。この呪文によって以下の移動形態が禁じられる: 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、プリング、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。この呪文が形成されてしまうと効果範囲内への、あるいは効果範囲内からの次元間移動は不可能となる。 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し、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ぬようにすることもできない。	音声、動作	Wiz8
力術[火]	ファイアー・ストーム <i>Fire Storm</i>	中	一辺10ftの 立方体の区画 2個分/Lv (自在)	1標準	瞬間	反応・半減	可	効果範囲全体が轟音をあげる炎に包まれて一掃される。術者が望めば、荒れ狂う炎は効果範囲内の自然の植物や地表を覆う植物、植物クリーチャーにダメージを与えないようにもできる。効果範囲内にいるそれ以外のクリーチャーは術者レベルごとに1d6(最大20d6)ポイントの[火]ダメージを被る。反応セーブに失敗したクリーチャーは炎に包まれ、炎が消されるまで毎ラウンド4d6ポイントの[火]ダメージを受ける。炎を消すには全ラウンド・アクションを消費してDC20の反応セーブに成功しなければならない。	音声、動作	Dr7
防衛術[善]	ホーリー・オーラ <i>Holy Aura</i>	20ft	術者中心 半径20ft爆発 内のLv体	1標準	1R/Lv (解除可)	本文	可 (無害)	目くらむばかりの聖なる輝きが対象を包む。この呪文には4つの効果がある。 ①対象はACに+4の反発ボーナスと、セーブに+4の抵抗ボーナスを得る。これらのボーナスは全ての効果に適用される。 ②対象は[悪]の呪文や悪属性のクリーチャーの発動した呪文に対して呪文抵抗25を得る。 ③ <b>プロテクション・フロム・イーヴル</b> と同様に、憑依および精神的な影響を受けないよう保護する。 ④悪属性のクリーチャーがホーリー・オーラによって守られたクリーチャーに対する近接攻撃に成功した場合、攻撃者は盲目状態になる(頑健・無効)。 <b>焦点具</b> :小さな聖遺物入れ(500gp)	音声、動作、 焦点	-

死霊術	マス・インフリクト・クリティカル・ウーンズ <i>Inflict Critical Wounds, Mass</i>	近	Lv体、互いに30ft以内	1標準	瞬間	意志・半減	可	呪文の起点から全方向に負のエネルギーが拡散し、4d8+Lv(最大4d8+40)ポイントのダメージを近くの生きているクリーチャーに与える。 範囲内のアンデッドには害を与えずに同量のダメージを回復させる。インフリクト呪文を任意発動することのできるクレリックは、同様にマス・インフリクト呪文を任意発動できる。	音声、動作	-
召喚術(治癒)	マス・キュア・クリティカル・ウーンズ <i>Cure Critical Wounds, Mass</i>	近	Lv体、互いに30ft以内	1標準	瞬間	意志・半減	可	術者は正のエネルギーを注ぎ込み、選択したクリーチャーそれぞれに対して4d8+Lv(最大4d8+40)ポイントのダメージを回復させる。範囲内のアンデッドには回復ではなく、逆にダメージを与える。作用を受けたアンデッドはそれぞれ意志セーブを試み、成功すればダメージを半減させることができる。	音声、動作	Dri9



レベル9 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	アストラル・プロジェクション <i>Astral Projection</i>	接触	術者＋ 同意するクリーチャー1体/2Lv	30分	本文	不可	可	術者は自分の物質的肉体から霊体を解き放ち、アストラル体を他の次元界に完全に投射する。術者以外の目標は呪文の発動時点ですべて術者と円を描くようにつながっていなければならない。同行者たちは術者に従属した存在であり、常に術者と一緒に行動しなければならない。旅の途中で術者に何かが起これば、同行者たちは術者が置き去りにした場所で立ち往生してしまう。 術者は物質的肉体を活動停止状態で物質界に残し、自分のアストラル体をアストラル界に投射する。この呪文は、術者自身と術者が着用あるいは運搬しているすべてのもののアストラル的複製をアストラル界に投射する。術者はアストラル状態で思いのままに他の諸次元界へと移動できる。術者がアストラル界を離れると、入ることになった次元界に新たな肉体(と装備)が形成される。 アストラル界にいる間、術者のアストラル体は物質界の肉体と1本の銀色の紐のような非実体のシルヴァー・コード(魂の緒)で常につながっている。シルヴァー・コードが切れると術者はアストラル界的にも物質界的にも死んでしまう。別の次元界に第2の肉体が形成されている間も、新たな肉体には不可視状態のシルヴァー・コードが付いたままになっている。第2の肉体やアストラル形態が殺されたとしても、コードが物質界で休眠している術者の肉体に戻り、活動停止状態から醒めるだけだが、恒久的に負のレベルを2レベル得る。アストラル投射された者たちはアストラル界で活動できるものの、その行動はアストラル界に存在するクリーチャーにしか作用しない。 術者とその同行者たちがアストラル界を旅していられる時間に制限はない。術者が自分と同行者の霊体を肉体に戻すことを選択するまで、肉体は活動停止状態で待ち続ける。呪文は術者が終了を望むか、何らかの外部的要因―肉体がアストラル形態のどちらかにデイスベル・マジックをかけられたり、シルヴァー・コードを破壊されたり、物質界で術者の肉体が破壊されたりなど―で終了させられるまで続く。 呪文の終了時、術者のアストラル体とその装備品は消え失せる。 <b>物質要素</b> : ヒヤシンス(赤褐色のジルコン、1,000gp以上)	音声、動作、物質	Wiz9
変成術	イセリアルネス <i>Etherealness</i>	接触 (本文)	術者＋ 同意するクリーチャー1体/3Lv	1標準	1分/Lv (解除可)	不可	可	<b>イセリアル・ジョイント</b> と同様(下記)だが、同意するクリーチャー複数体にも効果を及ぼす。一度エーテル化すれば、一緒にいる必要はない。 対象は装備品とともにエーテル化し、エーテル界に行く。呪文が切れると、術者は物質状態に戻る。 エーテル状態のクリーチャーは不可視かつ非物質的な状態であり、上や下を含めてどの方向へ通常の移動速度の半分で移動でき、クリーチャーを含む固体の中を通り抜けて移動できる。エーテル状態のクリーチャーは物質界のものごとを見たり聞いたりできるが、すべては灰色で、確たる実体を持たないように見える。物質界を視覚と聴覚で知覚できる範囲は60フィートに制限される。 [力場]効果と防御術効果はエーテル状態のクリーチャーに通常通り作用する。エーテル状態のクリーチャーは物質界のクリーチャーを攻撃することができず、エーテル状態の時に発動した呪文は他のエーテル状態の存在にしか作用しない。物質界のクリーチャーや物体の中には、エーテル界に影響を及ぼす攻撃手段や効果を有するものもある。 他のエーテル状態のクリーチャーやエーテルの物体は、術者にとってまるで実体があるかのように扱うこと。 物体の中にいる時に呪文が終了し物質状態に戻った場合、術者は最寄りの何もない空間に移動し、そのように移動した5フィートごとに1d6ポイントのダメージを被る。	音声、動作	Wiz9
力術	インブロージョン <i>Implosion</i>	近	1ラウンドごとに 実体クリーチャー1体	1標準	精神集中 (1R/2Lvまで)	頑健・無効	可	実体クリーチャーの体内に破壊的な共鳴振動をもたらす。術者が精神集中しているラウンド(最初のラウンドを含む)ごとに、1体のクリーチャーを内側へ向けて破裂させ、Lv×10ポイントのダメージを与える。術者が精神集中をやめると呪文は即座に終了するが、既に生じた内部破裂はそのままである。 この呪文の発動1回の間に同じクリーチャーを二度目標とすることはできない。ガス状のクリーチャーや非実体クリーチャーには効果がない。	音声、動作	－
死霊術	エナジー・ドレイン <i>Energy Drain</i>	近	光線	1標準	瞬間	不可	可	遠隔接触攻撃に成功しなければならない。命中したクリーチャーは2d4の一時的な負のレベルを得る。これらを得た24時間後に、目標は負のレベルごとに頑健セーヴィング・スロー(DC＝エナジー・ドレインの呪文セーブDC)を行ない、成功したなら負のレベルは取り除かれる。失敗した場合、その負のレベルは永続化される。 この光線がアンデッド・クリーチャーに命中した場合、1時間の間2d4×5ポイントの一時的hpを得る。	音声、動作	Wiz9

召喚術 (招来または 創造)	ゲート <i>Gate</i>	中	本文	1標準	下記	不可	不可	この呪文には <b>次元界移動</b> と <b>クリーチャーの招請</b> の2つの用法がある。作られたゲートは丸い輪あるいは円盤で、直径は5〜20フィート(術者が決定)、出現時に術者が望む方向を向いている。この中へ入ったものはすべて、即座に向こう側の次元界に転移する。 <b>ゲート</b> には表裏の別がある。表側からゲートに入った場合にのみ他の次元界に飛ぶ。 <b>次元界移動</b> : <b>ブレイン・シフト</b> の呪文と同じように作用するが、正確に術者の望む地点に口を開く(創造効果)。特定の次元界を支配する存在は、自分のいるところや自分の領地にゲートが開くのを抑止できる。術者と手をつないでいる必要はなく、入口の中に踏み込めば移送される。ゲートを同じ次元界の別の地点に向けて開くことはできない。 <b>クリーチャーの招請</b> : 他次元界のクリーチャーを呼び出して術者を手伝わせる(招請効果)。神格や唯一無二の存在はゲートを通して来るように強制されることはないが、自ら望むなら来ることもできる。 特定の個体ではなく、クリーチャーの種類の名をあげて呼ぶ場合、1体でも複数でもよいが合計HDは術者レベルの2倍以下でなければならない。1体の場合、HDが術者レベル以下なら制御できるが、そうでなければ制御できない。神格や唯一無二の存在はいかなる場合にも制御できない。制御されていない存在は好き勝手にふるまい、いつでも出身次元界に戻ることができる。 より長期の仕事や自発的な仕事を望むなら、その見返りに公正な取引を申し出る必要がある( <b>レッサー・ブレイナー・アライ</b> を参照。一部のクリーチャーは“家畜”で報酬を受け取ろうとする)。仕事が終わるとその存在は術者のそばに現れる。術者は約束した報酬を払わねばならない。これがすむとクリーチャーは即座に解放され、出身次元界に戻るできるようになる。 約束を一字一句違えずに守ることができなければ、最上の場合でも術者はくだんのクリーチャー、あるいはその主君のために仕事をしなければならなくなる。最悪の場合、くだんのクリーチャーやその同族が術者を攻撃することもある。 注: 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、ゲート呪文はその種類の呪文となる。 <b>物質要素</b> : 呼び出したクリーチャーに支払われるべき全てのコストに加えて、珍しい香と供物(10,000gp)	下記	Wiz9
					精神集中 (1R/Lvまで)	〃	〃		音声、動作	
					瞬間	〃	〃		音声、動作、 物質	
召喚術(招来) [本文]	サモン・モンスターIX <i>Summon Monster IX</i>	近	召喚した 複数体	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.7以下 を 1d4+1 体(全て同じ種類)か、Lv.8 を 1d3 体(全て同じ種類)か、Lv.9 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、以下の副副別を追加で有する。[風]、[地]、[火]、[水]、[秩序]、[混沌]、[善]、[悪]。	音声、動作、 信仰	Wiz9
召喚術(招来)	ストーム・オヴ・ヴェンジャンス <i>Storm of Vengeance</i>	長	半径360ftの 嵐雲	1R	精神集中 (10Rまで)	本文	可	巨大な嵐の黒雲を空に作り出す。その雲の下にいるすべてのクリーチャーは頑健セーブを行ない、失敗したならば1d4×10分の間聴覚喪失状態になる。術者が精神集中を続けるラウンドごとに、呪文は以下のような追加効果を生み出す。それぞれの効果は術者のターンの間に発生する。 <b>2ラウンド目</b> : 範囲内に酸の雨が降り、1d6ポイントの[酸]ダメージを与える。セーブ不可。 <b>3ラウンド目</b> : 術者は雲から6本の稲妻を呼び降ろす。術者はこれらの稲妻がどこに当たるか決定する。1つの目標に対しては1本の稲妻しか向けられない。それぞれの稲妻は1d6ポイントの[電気]ダメージを与える。反応・半減。 <b>4ラウンド目</b> : 範囲内に雷が降り、5d6ポイントのダメージを与える。セーブ不可。 <b>5〜10ラウンド目</b> : 豪雨と荒れ狂う風が視界を低下させる。この雨は5フィートを超えるすべての視界を曇らせる(暗視能力は無効)。5フィート離れたクリーチャーは視認困難(攻撃に20%の失敗確率がつく)。それより離れたクリーチャーは完全視認困難(攻撃に50%の失敗確率がつき、攻撃者は視覚で目標の位置をつきとめることができない)。移動速度は3／4に下がる。 嵐の範囲内で遠隔攻撃を行うことはできない。範囲内で発動される呪文は術者が(ストーム・オヴ・ヴェンジャンスのセーブDC+術者が発動しようとしている呪文のレベル)に等しいDCの精神集中判定に成功しない限り、中断される。	音声、動作	Dr9
死霊術	ソウル・バインド <i>Soul Bind</i>	近	死体	1標準	永続	意志・無効	不可	最近死んだばかりの死体から魂を引き出し、黒いサファイアの中に閉じこめる。対象は術者レベルごとに1ラウンド以内に死んだものでなければならない。一度宝石の中に捕らわれてしまうと、魂はウィッシュ、クローン、トゥルー・リザレクション、ミラクル、リインカーネイト、リザレクション、レイズ・デッドなどによって生き返らせることはできない。宝石を破壊するか、宝石にかけられた呪文を解呪することによってのみ魂を解放できるが、そのようにしても死んだままであるのは変わらない。 この呪文の焦点具に十分な価値がなければ、捕縛を試みた時に砕け散ってしまう。 <b>焦点具</b> : 黒いサファイア(魂を捕らえようとするクリーチャーの持つHDごとに1,000gp)	音声、動作、 焦点	Wiz9

召喚術(治癒)	トウルー・リザレクション <i>True Resurrection</i>	接触	死んでいるクリーチャー1体	10分	瞬間	不可	可 (無害)	<p>Lv×10年前までに死んだクリーチャーを蘇生させることができる。この呪文は肉体が完全に破壊されたクリーチャーでも、術者が何らかの方法で死者を正確に指定できるなら(死者の生まれた日時と場所、あるいは死んだ日時と場所を列挙するのが一般的)、生き返らせることができる。</p> <p>呪文が完成すれば、クリーチャーは即座に負のレベルを被ったり(または【耐久力】ポイントを失ったり)、死亡したときに維持していた準備した全ての呪文を失ったりすることなく、hpも気力も健康も完全に回復する。</p> <p>術者は[即死]効果によって殺された者や、アンデッド・クリーチャーにされ、しかる後に滅ぼされた者、エレメンタルや来訪者であっても蘇生することができる。だが人造クリーチャーやアンデッド・クリーチャー、老衰によって死亡したクリーチャーを生き返らせることはできない。</p> <p><b>物質要素:</b> ダイヤモンド(25,000gp)</p>	音声、動作、物質、信仰	—
召喚術(治癒)	マス・ヒール <i>Heal, Mass</i>	近	複数体、互いに30ft以内	1標準	瞬間	意志・無効 (無害)	可 (無害)	<p>ヒールと同様だが、複数のクリーチャーに作用する。また、回復するhpの最大量は250である(以降は詳細)。</p> <p>この呪文は対象に作用を及ぼしている以下の不利な状態すべてを一度に終わらせる: 過労状態、幻惑状態、混乱状態、(フィーブルマインドのような)知能低下状態、聴覚喪失状態、毒を受けた状態、能力値ダメージ、吐き気がする状態、発狂状態、病気、疲労状態、不調状態、目がくらんだ状態、盲目状態、朦朧状態。また、この呪文は10×Lv(最大250)ポイントのダメージを回復させる。</p> <p>この呪文は、アンデッド・クリーチャー相手には<b>ハーム</b>の効果と及ぼす。</p>	音声、動作	—
力術	ミラクル <i>Miracle</i>	本文	本文	1標準	本文	本文	可	<p>術者は何が起って欲しいかを宣言し、術者の信ずる神格(あるいは祈りを捧げる対象)が介入してくれるよう願う。</p> <p>ミラクルは以下のいずれかを行なうことができる。</p> <p>①8レベルまでのクレリック呪文の再現。</p> <p>②7レベルまでの呪文の再現。</p> <p>③フィーブルマインドやインサニティのような、特定の呪文の有害な効果を元に戻す。</p> <p>④上に挙げた効果と同じ程度まで強力なものならば、いかなる効果でも持たせることができる。</p> <p>⑤非常に強力な奇跡を願うこともできる。25,000gp相当のダイヤモンド粉末が必要。</p> <p>再現した呪文に対しては、セーヴィング・スローと呪文抵抗を通常通り行なうことができる(セーヴDCは9レベル呪文のものとなる)。100gpを超える価格の物質要素のある呪文を再現する場合、術者はその要素も消費しなければならない。</p>	音声、動作 (本文)	—



## カテゴリ別汎用説明

カテゴリ	汎用説明
シンボル系	<p>①作動したなら半径60フィートの爆発内にいる全てのクリーチャーは<b>呪文に応じた特別な効果</b>を受ける。hp上限がある場合とない場合があり、ある場合は記載がある。</p> <p>②作動すると稼動状態となって輝き、術者レベル×10分間持続する。稼動中に効果範囲に入ったクリーチャーはその効果を受ける。効果範囲内に留まっている限り、1つのシンボルに対し1回のセーブでよい(一度範囲から出てまた入ったならセーブが必要)。</p> <p>③作動していない状態でもシンボルは60フィート以内から見る事ができる。覆いをかけられると機能しない。</p> <p>④クリーチャーが以下の発動条件の1つ(術者選択)を満たすと作動する。ルーンを「読む(調査、意味の推測を含む)」「触れる(シンボルの刻まれた物体を持って接触させても条件は満たさない)」「通り返る」「ルーンを描いた戸口を通り抜ける」。作動には、クリーチャーはルーンから60フィート以内に いる必要がある。呪文発動後に条件を変更することはできない。クリーチャーの名前、身元、属性、外見的特徴に基づく特殊な条件を設定可能。</p> <p>⑤発動時に決めた合言葉を使用してシンボルの作動を抑制できる。抑止後でも一旦60フィートより離れると範囲内に入る際には再度合言葉が必要。</p> <p>⑥特定のクリーチャーに発動するシンボルに対し完全耐性を与えることができるが、発動時間が伸びる。1～2体なら変わらないが、10体までなら1時間、25体までなら1日以後追加の25人ごとに+24時間。術者は常に自身の発動したシンボルに完全耐性を持つ。</p> <p>⑦ロード・マジックを使用して〈呪文学〉(DC10+呪文レベル)に成功すれば識別できる。「読む」と発動する場合、シンボルが起動する。</p> <p>⑧ルーン単体を対象としたディスペル・マジックで取り除くことができる。イレイズは無効。表面を破壊することで取り除けるが、シンボルは起動する。</p> <p>⑨パーマナenシ可能。この場合、解除されたり持続時間が経過すると10分間非稼動状態となり、その後通常の状態に戻る。</p> <p>⑩ローグのみがシンボルを発見および解除できる。</p>