

レベル1 パラディン呪文

系統	名前	距離 ft.フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R:ラウンド	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
変成術	ヴァーチャー <i>Virtue</i>	接触	1体	1標準	1分	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	対象は1点の一時的 hp を得る。	音声、動作、 信仰	Clr0、Dri0
防御術	エンデュア・エレメンツ <i>Endure Elements</i>	接触	1体	1標準	24時間	意志・無効 (無害)	可 (無害)	華氏-50度から140度(セ氏-45.6度から60度)の範囲内の環境であればペナルティを受けずに行動できる。装備もまた守られる。	音声、動作	Clr1、Dri1、 Rng1、Wiz1
召喚術 (治癒)	キュア・ライト・ウーンズ <i>Cure Light Wounds</i>	接触	1体	1標準	瞬間	意志・半減	可	接触した生きているクリーチャー体のダメージを、正のエネルギーにより 1d8+1/Lv(最大 1d8+5)だけ回復する。対象がアンデッドならば、同じだけのダメージを与える。この場合、呪文抵抗で打ち消すこともでき、意志セーブに成功すればダメージは半分ですむ。	音声、動作	Brd1、Clr1、 Dri1、Rng2
召喚術 (創造)	クリエイト・ウォーター <i>Create Water</i>	近	2ガロン/Lv までの水	1標準	瞬間	不可	不可	飲用の水を割り出す。容器に収められる液体までからその3倍まで作り出すことができる。この呪文で生物の中に水を作り出すことはできない。1ガロンの水は8ポンドであり、1立方フィートは8ガロンである。	音声、動作	Clr0、Dri0
力術	ディヴァイン・フェイヴァー <i>Divine Favor</i>	自身	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 +6)を得る。呪文によるダメージには適用されない。	音声、動作、 信仰	Clr1
占術	ディテクト・アンデッド <i>Detect Undead</i>	60ft	60ft内 円錐状	1標準	集中、 1分/Lvま で	不可	不可	アンデッドの存在を知覚する。集中している時間によって、より詳しい情報が得られる。 1ラウンド目: アンデッドの有無。 2ラウンド目: 範囲内のアンデッドの数と、最も強いアンデッドの強さ。 もし術者が善の属性で、最も強いアンデッドのオーラの強さが「極めて強い」なら 術者はオーラにあてられて1ラウンドの間朦朧状態になり呪文は終了する。 3ラウンド目: 個々のオーラの位置と強さ。視線が通らないところにオーラがあるなら、正確な位置は分からない。 オーラの強さはヒット・ダイスにより決定される。 微弱: 0 - 1、中程度: 2 - 4、強い: 5 - 10、極めて強い: 11 -。 オーラの元がいなくなった後も、以下に示すラウンド数だけ、オーラの残滓がその場に残る。 微弱: 1d6 ラウンド、中程度: 1d6 分、強い: 1d6 x 10 分、極めて強い: 1d6日。 以下のものにより阻害される: 1フィートの石、1インチの通常の金属、薄い鉛、3フィートの木やレンガ。	音声、動作、 信仰	Clr1、Wiz1
占術	ディテクト・ポイズン <i>Detect Poison</i>	近	1体か 物体1つか 5立方ft	1標準	瞬間	不可	不可	対象が毒に侵されていたり汚染されていたり、毒を含んでいたりするかどうかを検出する。 毒の種類を知るためには、難易度20の【判断力】判定に成功する必要がある。もし失敗した場合、〈製作: 錬金術〉で難易度20の判定に成功すれば毒の種類を知ることができる。 以下のものにより阻害される: 1フィートの石、1インチの通常の金属、薄い鉛、3フィートの木やレンガ。	音声、動作	Clr0、Dri0、 Rng1、Wiz0
心術(強制) [精神作用]	ブレス <i>Bless</i>	50ft	50ft内の 全ての仲間	1標準	1分/Lv	不可	可 (無害)	攻撃ロールと恐怖に対するセービング・スローに +1 の士気ボーナスを得る。 この呪文はベインを相殺し、解呪する。	音声、動作、 信仰	Clr1
変成術	ブレス・ウェポン <i>Bless Weapon</i>	接触	武器1つ	1標準	1分/Lv	不可	不可	武器に悪を打ち払う力を与える。 武器は悪のクリーチャーのダメージ減少を貰う場合や悪の非実体クリーチャーを攻撃する場合において、+1 の強化ボーナスを持つ武器として扱う(実際の強化ボーナスは持たない)。また、武器はダメージ減少を貰う場合に[善]属性を持つとして扱う(すでに別の属性が付与されていた場合その属性を上書きする)。アローやボルトにも使用できるが、射出武器に使用しても撃った矢弾にこの呪文の利益を与えることはできない。 悪の敵に対し攻撃ロールがクリティカル可能域になると、自動的にクリティカルになる。この効果は、クリティカルに関係する魔法の効果を受けた武器(キーンやグーゾナル・ソード)では作用しない。 1バイントのビンに収められた水に正のエネルギーを付与し、聖水へと変換する。	音声、動作	-
変成術[善]	ブレス・ウォーター <i>Bless Water</i>	接触	瓶中の水	1分	瞬間	意志・無効 (物体)	可 (物体)	物質要素: 銀の粉末(25gp) 悪の存在に対する防護壁(厚さ1フィート)を張る。以下の①～③の効果がある。 ①悪のクリーチャーからの攻撃や効果に対する AC およびセーブに +2 の抵抗ボーナスを得る ②対象が虞にされたり、精神操作([魅了]効果および心術(強制)効果を含む)を受けたりするのを防ぐ。 既に発動している効果を打ち消すことはないが、効果時間の間抑制する。 ③召喚されたクリーチャーの接触を抑止する。肉体武器による攻撃を含む。 善のクリーチャーは、この効果を見無視する。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、 物質	Clr1
防御術 [善]	プロテクション・フロム・ イーヴル <i>Protection from Evil</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	不可	混沌の存在に対する防護壁(厚さ1フィート)を張る。以下の①～③の効果がある。 ①混沌のクリーチャーからの攻撃や効果に対する AC およびセーブに +2 の抵抗ボーナスを得る ②対象が虞にされたり、精神操作([魅了]効果および心術(強制)効果を含む)を受けたりするのを防ぐ。 既に発動している効果を打ち消すことはないが、効果時間の間抑制する。 ③召喚されたクリーチャーの接触を抑止する。肉体武器による攻撃を含む。 秩序のクリーチャーは、この効果を見無視する。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	Clr1、Wiz1
防御術 [秩序]	プロテクション・フロム・ ケイオス <i>Protection from Chaos</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	不可	混沌の存在に対する防護壁(厚さ1フィート)を張る。以下の①～③の効果がある。 ①混沌のクリーチャーからの攻撃や効果に対する AC およびセーブに +2 の抵抗ボーナスを得る ②対象が虞にされたり、精神操作([魅了]効果および心術(強制)効果を含む)を受けたりするのを防ぐ。 既に発動している効果を打ち消すことはないが、効果時間の間抑制する。 ③召喚されたクリーチャーの接触を抑止する。肉体武器による攻撃を含む。 秩序のクリーチャーは、この効果を見無視する。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	Clr1、Wiz1
変成術	マジック・ウェポン <i>Magic Weapon</i>	接触	武器1つ	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害、物 体)	可 (無害、物 体)	対象を使用した際に、攻撃ロールとダメージロールに +1 の強化ボーナスを与える。その武器が高品質なら、攻撃ロールへの +1 ボーナスは累積しない。肉体武器にこの呪文を使用することはできない。 ただし、モンクの素手攻撃には使用することができる。	音声、動作、 信仰	Clr1、Wiz1

占術	リード・マジック <i>Read Magic</i>	自身	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)。 パーマネンシィ可能。焦点具:水晶か鉱物のプリズム	音声、動作、焦点	Brd0、Clr0、Dri0、Rng1、Wiz0
防御術	レジスタンス <i>Resistance</i>	接触	1体	1標準	1分	意志・無効(無害)	可(無害)	セーヴィング・スローに+1の抵抗ボーナスを与える。パーマネンシィ可能。	音声、動作、物質	Brd0、Clr0、Dri0、Wiz0
召喚術 (治癒)	レッサー・レストレーション <i>Restoration, Lesser</i>	接触	1体	3R	瞬間	意志・無効(無害)	可(無害)	対象が受けている一時的能力値ダメージを一種類選択し、1d4点だけ回復する。加えて、疲労状態を回復し、過労状態を疲労状態に軽減する。 この呪文で永続能力値吸収を回復することはできない。	音声、動作	Clr2、Dri2

レベル2 パラディン呪文

系統	名前	距離 ft.フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R.ラウンド	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
変成術	アウルズ・ウィズダム <i>Owl's Wisdom</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可	対象の【判断力】に +4 の強化ボーナスを与える。これにより一日に使用できる呪文回数が増加することはないが、それ以外の判定やセーブ難易度は変化する。	音声、動作、 信仰	Clr2、Dri2、 Rng2、Wiz2
防御術	アンディテクタブル・ アラインメント <i>Undetectable Alignment</i>	近	1体か 物体1つ	1標準	24時間	意志・無効 (物体)	可 (物体)	占術などから属性を隠す。	音声、動作	Clr2、Brd1
変成術	イーグルズ・スプレンドー <i>Eagle's Splendor</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可	対象の【魅力】に +4 の強化ボーナスを与える。これにより一日に使用できる呪文回数が増加することはないが、それ以外の判定やセーブ難易度は変化する。	音声、動作、 信仰	Clr2、Brd2、 Wiz2
防御術	シールド・アザー <i>Shield Other</i>	近	1体	1標準	1時間/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象と術者との間に不思議な接合を作り出す。対象の AC に +1 の反発ボーナスと、セーブに +1 の抵抗ボーナスを与える。 加えて、対象は受けた hp へのダメージの半分しか受けず、残りのダメージを術者が代わりに受ける。 術者と対象との距離が呪文の射程を超えた場合、呪文は終了する。 焦点具 ：プラチナ製の指輪一組(50gp)。術者と対象が持つこと 範囲内に入ったものは、故意に嘘をつくことができなくなる。 呪文が発動したときに範囲内にいたものは発動したタイミングで、そうでないものは範囲に入ったタイミングでセーブをすることができる。対象は何らかの心術が施されていることに気づくことができる。 この範囲から出たクリーチャーは、通常通り会話を行うことができる。 効果時間の間、対象が効果を受けた、もしくは既に受けていた毒の侵攻を抑える。 この呪文により、既に受けていたダメージや効果を回復することはできない。	音声、動作、 焦点	Clr2
心術(強制) [精神作用]	ゾーン・オヴ・トゥルース <i>Zone of Truth</i>	近	半径20ft 放射	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可	範囲内に入ったものは、故意に嘘をつくことができなくなる。 呪文が発動したときに範囲内にいたものは発動したタイミングで、そうでないものは範囲に入ったタイミングでセーブをすることができる。対象は何らかの心術が施されていることに気づくことができる。 この範囲から出たクリーチャーは、通常通り会話を行うことができる。 効果時間の間、対象が効果を受けた、もしくは既に受けていた毒の侵攻を抑える。 この呪文により、既に受けていたダメージや効果を回復することはできない。	音声、動作、 信仰	Clr2
召喚術 (治癒)	ディレイ・ポイズン <i>Delay Poison</i>	接触	1体	1標準	1時間/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	効果時間の間、対象が効果を受けた、もしくは既に受けていた毒の侵攻を抑える。 この呪文により、既に受けていたダメージや効果を回復することはできない。	音声、動作	Clr2、Brd2、 Dri2、Rng1
変成術	ブルズ・ストレンガス <i>Bull's Strength</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象の【筋力】に +4 の強化ボーナスを与える。	音声、動作、 信仰	Clr2、Dri2、 Wiz2
召喚術 (治癒)	リムーヴ・パラリシス <i>Remove Paralysis</i>	近	4体まで、 互いの距離 が30ft以内	1標準	瞬間	意志・無効 (無害)	可 (無害)	一時的な麻痺状態やよろめき状態、グールの接触やスローによる効果から対象を解き放つ。 1体のみ使用した場合、自動的にこれらの麻痺状態は解除される。 2体に対して使用した場合、+4 の抵抗ボーナスを得た上でもう一度セーブを試みることができる。 3～4体に対して使用した場合、+2 の抵抗ボーナスを得た上でもう一度セーブを試みることができる。 この呪文は、能力値へのペナルティ、能力値ダメージ、能力値吸収の回復は行えない。 エネルギー種別1つからのダメージを減少する。 エネルギー種別は以下から選択する：[酸][冷気][電気][火][音波]。対象は選択したエネルギー種別への抵抗 10 を得る。これにより、選択したエネルギー種別のダメージを常に 10 点軽減する。術者レベル7の時点で抵抗 20 に、術者レベル11の時点で抵抗 30 に向上する。 この呪文は、対象の装備品にも同様の抵抗を提供する。 この呪文はダメージ以外の影響を低減することはない。 この呪文は、 プロテクション・フロム・エナジー と重ねてかけることができるが、効果は累積しない。その場合、 プロテクション・フロム・エナジー の効果が失われた後でこの呪文の効果が適用される。	音声、動作	Clr2
防御術	レジスト・エナジー <i>Resist Energy</i>	接触	1体	1標準	10分/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	エネルギー種別1つからのダメージを減少する。 エネルギー種別は以下から選択する：[酸][冷気][電気][火][音波]。対象は選択したエネルギー種別への抵抗 10 を得る。これにより、選択したエネルギー種別のダメージを常に 10 点軽減する。術者レベル7の時点で抵抗 20 に、術者レベル11の時点で抵抗 30 に向上する。 この呪文は、対象の装備品にも同様の抵抗を提供する。 この呪文はダメージ以外の影響を低減することはない。 この呪文は、 プロテクション・フロム・エナジー と重ねてかけることができるが、効果は累積しない。その場合、 プロテクション・フロム・エナジー の効果が失われた後でこの呪文の効果が適用される。	音声、動作、 信仰	Clr2、Dri2、 Rng1、Wiz2

レベル3 パラディン呪文

系統	名前	距離 ft.フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R.ラウンド	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
召喚術 (治癒)	キュア・モデレット・ウーンズ <i>Cure Moderate Wounds</i>	接触	1体	1標準	瞬間	意志・半減	可	接触した生きているクリーチャー1体のダメージを、正のエネルギーにより 2d8+1/Lv(最大 2d8+10)だけ回復する。対象がアンデッドならば、同じだけのダメージを与える。この場合、呪文抵抗で打ち消すこともでき、意志セーブに成功すればダメージは半分で済む。	音声、動作	Clr2、Brd2、 Dri3、Rng3
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、あるいはプ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。 物質要素: 石灰と炭の粉	音声、動作、物質	Wiz3、Clr4
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もなく、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	Clr4
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	呪文相殺: 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。 目標型解呪: 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、Clr3、 Dri4、Brd3
力術[光]	デイトライト <i>Daylight</i>	接触	接触した物体	1標準	10分/Lv(解除可)	不可	不可	この呪文を発動して接触した物体は、半径60ftの領域に明るい光を発する。さらに半径120ftまでの領域で一段階ずつ明度を上昇させる。60ftの領域内では、光への過敏や脆弱性を持つクリーチャーはペナルティを受ける。この呪文は太陽の光でダメージを受けたり減ば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く、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、Clr3、 Dri3、Brd3
召喚術 (治癒)	ヒール・マウント <i>Heal Mount</i>	接触	接触した術者の乗騎	1標準	瞬間	意志・無効(無害)	可(無害)	この呪文はヒールと同様に機能する(下記)が、呪文を使用したパラディンの特別な乗騎にのみ作用する。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とを及ぼす。	音声、動作	-
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	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	Clr3
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)	範囲内のクリーチャーはみな プロテクション・フロム・イーヴル の効果を受ける。また、悪属性の招来されたクリーチャーはこの範囲の中に侵入できない(範囲内にいるか侵入したクリーチャーは一度だけ抵抗を試みることができ、成功したなら範囲内に留まる限り効果は抑制される。クリーチャーを寄せ付けない効果に対しては、呪文抵抗を試みることができる。 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。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 プロテクション・フロム・イーヴル 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(ディメンジョナル・アンカーにより抑止可能)。 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。 魔法陣が成功なら、召喚呪文の前にディメンジョナル・アンカーを使用でき、成功すれば24時間の間捕らえることができる。この場合、マジック・サークルに対して呪文抵抗を試みことはできない。また、クリーチャーの能力や攻撃が魔法陣を横切ることとできない。罫から自由になるための【魅力】判定は難易度+5。 この呪文は プロテクション・フロム・イーヴル とは累積しない。	音声、動作、物質	Wiz3、Clr3
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</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)	マジック・サークル・アゲンスト・イーヴルと同様だが、 プロテクション・フロム・イーヴル ではなく、 プロテクション・フロム・ケイオス 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。	音声、動作、物質	Wiz3、Clr3

パラディン呪文リスト

レベル3

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)	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。	音声、動作	Wiz4、Clr3、Brd3
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)	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。 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。	音声、動作	Clr3

レベル4 パラディン呪文

系統	名前	距離 ft.フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R.ラウンド	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
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	Clr3、Brd3、 Dri4、Rng4
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	Clr5
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	呪文相殺 : 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。 目標型解呪 : 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。 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	Wiz3、Clr3、 Dri4、Brd3
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	Clr5
死霊術	デス・ワード <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	Clr4、Dri5
召喚術 (治癒)	ニュートライズ・ポイズン <i>Neutralize Poison</i>	接触	1体	1標準	瞬間	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象に影響しているそれぞれの毒のDCに対して術者レベル判定を行なう(1d20+術者レベル)。成功したならば毒は中和される。治療されたクリーチャーがそれ以上毒によるダメージや効果を受けることはなく、どんなものであれ一時的な効果も消える。しかし、この呪文は、ヒット・ポイントへのダメージや能力値ダメージ、自然と消え失せることのない効果など、瞬間的な効果を逆転させることはない。	音声、動作、 信仰	Brd4、Clr4、 Dri3、Rng3
			1立方ft/Lv までの物体 1体	1標準 1標準	10分/Lv 10分/Lv	意志・無効 (物体)	可 (物体)	対象の持つ毒を中和し、無力化する。		
防御術	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標準 1分	瞬間	意志・無効 本文	不可 不可	対象の持つ毒を中和し、無力化する。 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、Clr5、 Brd4
方術[善]	ホーリー・ソード <i>Holy Sword</i>	接触	近接武器1つ	1標準	1R/Lv	不可	不可	聖なる力を近接武器に宿す。その武器はホーリー能力を持つ+5の武器(攻撃ロールとダメージ・ロールに+5の強化ボーナス、悪属性の相手に+2d6ダメージ)として働く。またマジック・サークル・アゲンスト・イーヴルの効果を発する。マジック・サークルが切れたら、剣は術者のターンにフリー・アクションで新しいマジック・サークルを張る。剣が術者の手を離れたなら、その1ラウンド後にこの呪文は自動的に打ち消される。ホーリー・ソードのかかった武器を一度に2本以上持つことはできない。 この呪文を魔法の武器にかけた場合、呪文の効果は武器が本来有する力に優先する。持続時間中は武器本来の強化ボーナスや魔法のパワーは無効になる。この呪文はブレス・ウェポンなどの武器に何らかの修正を与える呪文とは効果が累積しない。 この呪文はアーティファクトには効果がない。高品質の武器による攻撃へのボーナスは、攻撃への強化ボーナスとは累積しない。	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。印の効果はビストウ・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	Clr5
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呪するか、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)。目標が疲労状態で過労状態であれば、その状態も取り除く。 物質要素 : 100gpまたは1,000gpの価値のダイヤモンド粉末	音声、動作、 物質	Clr4