PRDJ_PDF

Advanced Player's Guide

Pathfinder Roleplaying Game Reference Document

2012/03/28

PRDJ_PDF:Advanced Player's Guide Open Game License

Open Game License

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License 1.0a, Seection 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artworks, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder RPG Core Rulebook. Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder RPG Bestiary. (c) 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Advanced Player's Guide. Copyright 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn

The Book of Experimental Might. Copyright 2008, Monte J. Cook. All rights reserved.

Pathfinder RPG GameMastery Guide, © 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Cam Banks, Wolfgang Buar, Jason Bulmahn, Jim Butler, Eric Cagle, Graeme Davis, Adam Daigle, Joshua J. Frost, James Jacobs, Kenneth Hite, Steven Kenson, Robin Laws, Tito Leati, Rob McCreary, Hal Maclean, Colin McComb, Jason Nelson, David Noonan, Richard Pett, Rich Redman, Sean K reynolds, F. Wesley Schneider, Amber Scorr, Doug Seacat, Mike Selinker, Lisa Stevens, James L. Sutter, Russ Taylor, Penny Williams, Skip Williams, Teeuwynn Woodruff.

Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Magic. © 2011, Paizo Publishing, LLC; Authors: Jason Bulmahn, Tim Hitchcock, Colin McComb, Rob McCreary, Jason Nelson, Stephen Radney-MacFarland, Sean K Reynolds, Owen K.C. Stephens, and Russ Taylor.

Anger of Angels. © 2003, Sean K Reynolds.

Book of Fiends. © 2003, Green Ronin Publishing; Authors: Aaron Loeb, Erik Mona, Chris Pramas, Robert J. Schwalb.

The Book of Hallowed Might. © 2002, Monte J. Cook.

Monte Cook's Arcana Unearthed. © 2003, Monte J. Cook.

Path of the Magi. © 2002 Citizen Games/Troll Lord Games; Authors: Mike McArtor, W. Jason Peck, Jeff Quick, and Sean K Reynolds.

Skreyn's Register: The Bonds of Magic. © 2002, Sean K Reynolds.

The Book of Experimental Might. Copyright 2008, Monte J. Cook. All rights reserved.

Tome of Horrors. Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors: Scott Greene, with Clark Peterson, Erica Balsley, Kevin Baase, Casey Christofferson, Lance Hawvermale, Travis Hawvermale, Patrick Lawinger, and Bill Webb; Based on original content from TSR.

Amphisbaena from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Angel, Monadic Deva from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Angel, Movanic Deva from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Aurumvorax from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Bat, Mobat from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Peterson and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Beetle, Slicer from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Blindheim from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Basidirond from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Brownie from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Bunyip from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Dermot Jackson.

Cave Fisher from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.

Crypt Thing from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Crystal Ooze from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Daemon, Ceustodaemon (Guardian Daemon) from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Daemon, Derghodaemon from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Daemon, Hydrodaemon from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Daemon, Piscodaemon from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Dark Creeper from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Rik Shepard.

Dark Stalker from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Death Worm from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Erica Balsley.

Decapus from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Jean Wells.

Demon, Nabasu from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Dragon Horse from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Dracolisk from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Dust Digger from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Froghemoth from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Forlarren from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone.

Giant Slug from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Giant, Wood from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Wizards of the Coast.

Gloomwing from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Grippli from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Gryph from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Peter Brown.

Hangman Tree from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Hippocampus from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Erica Balsley, based on original material by Gary Gygax.

Ice Golem from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

Iron Cobra from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Philip Masters.

Jubilex from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Kelpie from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.

Korred from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Leprechaun from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Magma ooze from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

Marid from the Tome of Horrors III, © 2005, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

Mihstu from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Mite from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone and Mark Barnes.

Mongrelman from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Nabasu Demon from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Necrophidius from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Tillbrook.

Nereid from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pech from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Phycomid from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Poltergeist from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Lewis Pulsipher.

Quickling from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Quickwood from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Rot Grub from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Russet Mold from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Sandman from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Scarecrow from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Shadow Demon from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Neville White.

Skulk from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Slime Mold from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Slithering Tracker from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Soul Eater from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by David Cook.

Spriggan from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Erica Balsley, based on original material by Roger Moore and Gary Gygax.

Tenebrous Worm from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Tentamort from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Mike Roberts.

Tick, Giant & Dragon from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Troll, Ice from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Russell Cole.

Troll, Rock from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

Vegepygmy from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Wood Golem from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Patrick Lawinger.

Yellow Musk Creeper from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

Yellow Musk Zombie from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

Yeti from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Zombie, Juju from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

種族 Races

キャラクターの種族を選択するのはキャラクターを構築する第一歩である。それがその種族に定着したアーキタイプに即して機能することを望む場合でも、わざとそれに反して演じる場合でも変わらない。種族のアーキタイプとして機能することにより、わずかなりともロールプレイのやり方を獲得することができる――それらがそれぞれのキャラクターの個性と流儀を持つ場合でも、巨大な斧とエールの入ったジョッキを持つ無愛想なドワーフの戦士のように決まりきったものを採用する場合でも。Pathfinder RPG に存在する 7 つのプレイヤー・キャラクター向け種族――エルフ、ドワーフ、人間、ノーム、ハーフエルフ、ハーフオーク、ハーフリング――は現実の世界に住む人間よりずっと画一的というわけではない。本章では態度、伝統、経験の多様性を反映し、Pathfinder RPG 基本ルールに存在する様々な冒険の経歴に種族が影響を与える方法に対して、それらがどう影響を与えるかをゲーム・ルールとオプションにより提供することを目的とする。

種族の立ち居振る舞い Racial Attitudes

以下に示す種族の考察は Pathfinder RPG Core Rulebook に収められた 11 の基本クラスと、Advanced Player's Guide で導入された 6 つの新しい標準クラス（訳注：原文では基本クラス base classes だが、他の訳語と統一した）に属するそれぞれの種族の、一般的な立ち居振る舞いである。人間はどのようなクラスにも容易に馴染む傾向があるが、その一方で他の種族はいくつかの職業がはるかに他のものよりも好まれ、そのような一握りのクラスには軽蔑と疑念をもたらす。　種族の立ち居振る舞いにより拡張された視点はそれぞれの種族の定義と奥深さを与えてくれる。そして「何故どのようにその種族が他のクラスではなく、単一のクラスに傾倒したのか」「彼らの社会の気性に逆らった職業の選択に直面させたものが何なのか」について一瞬の閃きを与える一助となるだろう。

キャラクターの種族が何であれ、それらの立ち居振る舞いはプレイヤーがどのクラスを選択するかについて一切の制限を与えることはない。これらによりプレイヤー・キャラクターに考えや行動を規定することもない。例えば、種族の者たちに非常に好まれて（あるいは嫌われて）いるように、あるクラスのものに対して記載されているような形で振る舞う必要はない。いつものように、プレイヤーは自身のキャラクターを任されたただ一人の人物なのである。その代わりにそのような立ち居振る舞いはある種族の一般的な NPC の一般的な立ち居振る舞いとなり、その価値観やキャラクターに対する立ち居振る舞いにより彼らのキャラクターを膨らませることができるかもしれない。キャラクターは彼らのクラスに対するこのような一般的な立ち居振る舞いを、〈知識：地域〉（DC10、自身の種族のものなら DC5）判定で知ることができる。

種族特性 Racial Traits

以降に述べる種族の考察もまた、それぞれのキャラクター種族における種族特性の他の可能性を描写している。重要な点として、これらの種族特性は本書の 8 章（及び原点となる他の Pathfinder 製品）に示されている特徴ルールと同じではないことを注記しておく（訳注：原文では、種族特性とキャラクター特徴の種族特徴は同じ単語 racial trais を用いている）。それらの特徴はゴラリオン・キャンペーン世界における特殊な国、文化、地域、種族とキャラクターをつなぎ合わせることを意図しており、特技の半分程度のものとして機能する。他方、種族特性はそれぞれの種族の描写を根底とした、それぞれの種族能力を説明したものである。人間やハーフオークのように、ほとんど種族特性を持たない種族もいる。ドワーフやノームのように、多くを持つ種族もいる。このような種族特性の全てはその種族の一般的なものを表している。彼らの出自や生態、種族の立ち居振る舞い、その他によってこの種の特殊能力を獲得したのだ。

この章はまた、それぞれの種族の代替クラス特徴のリストも含んでいる。あるものは標準の種族特性を反映しない、種族ごとのアーキタイプを表している。この例としては、ノームの言語への情熱やいじり癖、ハーフリングの投擲や戦場で大きな種族の足の下をすり抜けることへの卓越が挙げられる。それら種族特性の 1 つを選択するために、君のキャラクターが使用できる 1 つ以上の既存の種族特性と交換しなければならない。このような種族特性はキャラクターの通常の種族特性を置き換える。それらに加えて能力を獲得することはできない。多くの場合、種族能力は 1 対 1 の交換を原則とする。本書に記載された能力 1 つを獲得するために、君は Core Rulebook に収められた 1 つの種族能力を諦めることになる。それ以外の場合は代替種族特性を 1 つ得るために、1 つより多くの種族特徴と交換しなければならないかもしれない。例えば、あるノームは過激な生き方を避け、" 防御修練 " と " 嫌悪 " を " 舌の才能 " と置き換えてもよい。その一方で、魔法を使用するノームが " 魔法の言語使い " もしくはいっそ " 炎使い " になるために、伝統的なノームの幻術魔法への特別な才能を無くしてもよい。

君はキャラクターの通常の種族特性を、1 つでも複数でも交換することができる。しかしもちろん、同じ種族特性を 2 回以上置き換えることはできない。人間が " 熟練 " 特性を " 荒野の精神 " や " 都市の精神 " と置き換える場合、その新しい特性の両方と 2 回置き換えることはできない（訳注：原文では " 荒野の子 a child of the fields" と " 都市の子 child of the street" となっているが、実在する特性に合わせた）。しかし " ボーナス特技 " 種族特性を " 洞察力を秘めた眼 " に置き換えた人間が、上述の 2 つのうちのいずれかを選択することは可能である。

いかなる代替もしくは追加ルールによるものであっても、本章の特性とキャラクターが持つ通常の種族特性を置き換えるためには、GM の許可がまず必要である。

適性クラスオプション Racial Favored Classes

それぞれの種族に対する考察の最終項では、ある種族に属するものが適性クラスのクラスを獲得した際に代わりに取得できる利益について述べている。適性クラスの獲得における通常の利益は単純で有効なものだ。すなわちキャラクターはそのクラス（そのキャラクターがハーフエルフであれば、2 つの内いずれかのクラス）のレベルを獲得した際に、追加の 1 ヒット・ポイントか追加の 1 技能ランクを獲得する。ここにまとめられた代替適性クラス能力は通常の選択に比べれば幅のあるものではないかもしれない。それらは通常のものに比べて優位性が少ないものの、そのキャラクターが力を入れた能力に合致した状況においてはその有効性が証明される、特色の強いオプションとなるよう作られている。これらの多くは例えばハーフオークの頑強さや物品の破壊癖、エルフの高貴さや精密さといった、種族ごとのアーキタイプに適合している。

多くの場合、適性クラスオプションによる利益はレベルごとに獲得されることを基本としている――キャラクターが新たなレベルを獲得するたびに、特定の利益の増加を獲得することになる。特記がない限り、これらの利益はそれ自身と常に累積する。例えばパラディンを適性クラスとした人間はレベルを獲得するたびに、エネルギー抵抗 1 ポイントの獲得を選択しても良い。この利益を 2 回選択するとこの抵抗ボーナスは 2 に増加し、10 回選択すれば 10 に上がる、といったように。

いくつかの場合、これらの利益は最終的に上限値に達してしまうこともあり、それ以降適性クラスから得られる利益には何の効果ももたらさない。もちろん、ボーナス・ヒット・ポイントやボーナス技能ランクを適性クラスの利益として選択することは以前として可能であり、適性クラスに固執することによる利益は常に存在する。

最後に、適性クラスによる代替利益のいくつかにはその利益を選択するたびに、ほんの＋ 1/2、＋ 1/3、＋ 1/4、＋ 1/6 をロールに加えるというものもある。これらはダイス・ロールの結果に加算されたあと、切り捨てられる（最低値は 0）。例えば、ローグを適性クラスとするドワーフがローグの適性クラスによる代替利益として石製の罠に対する罠感知に＋ 1/2 を加えるとする。しかし 1 回選択しただけでは、この効果は＋ 0 である（なぜなら＋ 1/2 は切り捨てると＋ 0 となるからである）。この利益を 20 レベル分選択した後では、このドワーフは（20 レベルのローグである基本値に加えて）罠感知に＋ 10 ボーナスを得る。

前述の項に示したように、ここに示されたものはそれぞれの種族のキャラクターが適性クラスの通常の利益の代わりに選択してもよい代替利益のセットである。そのため、追加ヒット・ポイントや追加技能ランクを獲得する代わりに、プレイヤーはここに示された利益をキャラクターに獲得させることを選択してもよい。この選択は永続的なものや取り消しの利かないものではない。キャラクターは適性クラスのレベルを得た時に技能ランクやヒット・ポイントの代わりとするように、これらの利益は第三のオプションを提供し、キャラクターはそれらの中から自由に置き換えて構わない。

いかなる代替および選択ルールを使う場合と同様に、通常の適性クラスの利益を本章に記載された利益と置き換えるかどうかを決めるよう GM に相談し、許可を求めること。

エルフ Elves

その優雅さ、英知、不死に近い特性で知られるエルフはほとんどの種族から高い尊敬を抱かれている。それは特にその魔術への精通や伝承を広く集めていることにおいて顕著である。しかしこの種族の一員は、数が多く攻撃的な若き種族によって抑圧され隔絶されていると自らのことを考えていることが多い。それでも飛び飛びとなったエルフの居留地では、美と環境に住まう精霊の具現化がなされることが多い。それらから学び育ったエルフの冒険者は世界にある彼らのエルフ文化の力強さと栄光を、しばしば剣や杖の意匠として身につけている。

森の監視人というエルフによる古い認識は正しいが、完璧なものではない。エルフはもっとも厳しいとされる砂漠から深海に至るまで、多くの環境にたやすく順応してしまうからだ。彼らの親族によって通常許可された領域の外にある、神秘や魔法と接触するものもいる。そのようなエルフ達は伝統的なエルフの生活からもたらされたものとは異なる種族特性を有する。

エルフの冒険者 Elf Adventurers

冒険家になることを選択したエルフは通常、武を極めるか、秘術魔法を極めるか、またはこの 2 つを達成するキャリアを求める。エルフはあからさまな闘争をあまり好まないが、実力行使をしてでも、他の種族より優れていることを示そうとしている。

アルケミスト：エルフは伝統的な魔法の未熟な模造品として嘲っているため、錬金術の実験や擬似科学よりも伝統的な秘術の分野を好む。エルフのアルケミストは同胞からの嘲笑から逃れるために冒険の人生を求める。

インクィジター：エルフは種族的に自由と個性を重んじるが、酷い伝統主義者であると同時にかなり疑り深い。エルフのインクィジターは好まれていないが、彼らの判断と権威は尊重されている。

ウィザード：エルフは魔法の伝承に関する古代からの伝統を深め、全ての専門分野を探求している。これらの才覚により秀でるものにとって、魔術はエルフの社会における高名への最も確実な道の 1 つである。

ウィッチ：不老や大地の謎めいた力を嗜むエルフのウィッチは自然への理解と呪いや未知の秘術についての魔法への習熟を調和させている。さらに大地との結びつきを強めるために沢山の故郷の生物との結びつきを深めた。

オラクル：エルフのオラクルはとてもありふれたものであり、エルフの先祖の神秘や世界中の無数の若い種族の秘密の護り手として非常に尊敬されている。

キャヴァリアー：エルフのキャヴァリアーは気品のある名誉を保持し続ける太古の高貴な生まれとして長い伝承の歴史を持っている。彼らの艶のある乗騎は素晴らしい回復力と献身の両方を示す。

クレリック：エルフはエルフの長寿が神の祝福の賜物であると認識している故に多くの信仰をフォローしている。自然主義哲学やエルフの特質を具体化する古代の守護聖人に敬意を示す。

サモナー：エルフは神秘的な芸術に対する親和性に起因し魔法生物との長きに渡る伝統的の絆を結んでいる。ソーサラーやウィザード程には多数ではない間、サモナーは彼らの幻獣の戦力が見掛け倒し生き物とみなされ、エルフの軍隊において代わりの戦力とされた。

ソーサラー：魔法はエルフの中に脈々と息づいており、エルフのソーサラーは自身の中に血脈を見出す。結果、ウィザードのように知識を集める喜びに敬意を表すソーサラーは稀である。

ドルイド：エルフは大自然や神秘的な大自然の精霊との天性の絆を結んでいる。同時に彼らはそれらの力を崇敬し、自らを大自然の力と結び付けている。

バード：エルフはあらゆる芸術を愛している。エルフの武器の技巧が戦士の羨望の的であるのと同様に、彼らの完全なアリアや古代の詩、優美なダンスは教養のある聴衆から羨望の的になっている。

バーバリアン：エルフのバーバリアンは一般的に思慮に富み、神秘的な長老によって砂漠の奥地や深きジャングルで住むように導かれる。世の中のことを経験するために故国や故郷を超えて冒険の旅に出る。

パラディン：エルフのパラディンはエルフの神々の太古からの規律に身を委ね、エルフやエルフの聖域を略奪から守護している。

ファイター：エルフのファイターは鋭敏さや繊細であるが致命的な精密さ、何世紀にも及ぶ武術の伝統の習熟において尊敬されている。

モンク：エルフは生来熟慮するものであり、本質的な冷静さや心の平穏に関心のあるものを高く評価する。エルフのモンクは自然を拠り所とする調和や技巧の例として、不老の真言を身に付ける。

レンジャー：エルフは環境に適応し、周囲を抜け目なく察知する優れた技量のハンターやスカウトである。同時に常に故郷を護り、彼らの領土を侵すものを罰する。

ローグ：シーフや追い剥ぎといったその類のものはエルフの社会ではかなり稀な存在である。エルフのローグはスカウトや潜入者、暗殺者として認識されている。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

君は 1 つあるいは複数の通常の種族特性を交換できるが、もちろん交換できるのは同じ種族特性で 1 度限りである。この幾つかの追加のルールを使用する前に、まず最初に君は GM にここに記載された種族特性と交換する許可を得なければならない。

砂漠の民：灼熱の砂漠と干上がった土地を放浪しながら、最も深い砂漠で繁栄するエルフもいる。この種族特性を持つエルフは疾走を続けるための【耐久力】判定、強行軍による非致傷ダメージを受けないための【耐久力】判定、飢えや渇きによる非致傷ダメージを受けないための【耐久力】判定、熱気や冷気環境から非致傷ダメージを受けないための頑健セーヴに＋4 の種族ボーナスを獲得する。この種族特性はエルフの種族特性であるエルフの魔法の代わりに取得できる。

夢使い：眠りや夢、予知夢に影響を与える力を持つエルフもいる。この種族特性を持つエルフは自身が発動した占術系統と睡眠効果の呪文に対する DC を＋1 する。加えて、【魅力】が 15 以上のエルフは 1 日 1 回擬似呪文能力として、ドリーム（術者レベルはエルフのキャラクター・レベルと等しい）を使うことができる。この種族特性はエルフの種族特性であるエルフの耐性の代わりに取得できる。

永遠の復讐者：この種族特性を持つエルフは何世代にも渡る侮辱と反目による永き血族闘争を続けてきた人里離れ孤立された社会で育った。ド

ワーフまたはオークの副種別を持つ人型クリーチャーに対する攻撃ロールに、これらの憎悪の対象である敵に対する特殊訓練により、＋1のボーナスを獲得する。この種族特性はエルフの種族特性であるエルフの魔法の代わりに取得できる。

光に祝福されしもの：多くのエルフは太陽や月、星を崇敬しているが、天上の光り輝く力で文字通り満たされているものもいる。この種族特性を持つエルフは光による盲目や幻惑効果に対して影響を受けず、自身で発動した（擬似呪文能力や超常能力も含む）光による呪文や効果を通常より1レベル高く扱う。【知力】が10以上のエルフは1日1回擬似呪文能力として、ライト を使うことができる。この種族特性はエルフの種族特性であるエルフの耐性とエルフの魔法の代わりに取得できる。

闇狩人：エルフは繊細さと高い技巧を持つことで有名である。この種族特性を持つエルフは移動中に〈隠密〉を使用する際のペナルティが5軽減され、また疾走中にも－20のペナルティ（この数値にはこの種族特徴によるペナルティ軽減を適用済みである）で〈隠密〉を行えるようになる。この種族特性はエルフの種族特性であるエルフの魔法の代わりに取得できる。

水の子：海や葦の生い茂る深い河や湖で生活するのに適応したエルフもいる。この種族特性を持つエルフは〈水泳〉判定に＋4の種族ボーナスを獲得し、泳いでいる際は常に出目10選択することができる。ボーナス言語として、水界語を選択することができる。ロングスピア、トライデント、ネットに習熟している。この種族特性はエルフの種族特性であるエルフの魔法と武器精通の代わりに取得できる。

森の民：エルフは自然の深遠、とりわけ森の神秘について熟知している。この種族特性を持つエルフは〈知識：自然〉、〈生存〉に＋1のボーナスを獲得する。このボーナスは森の領域内では＋2に上昇する。この種族特性はエルフの種族特性であるエルフの魔法の代わりに取得できる。

適性クラスオプション Favored Class Options

適性クラスのレベルを獲得する際の追加技能ランクまたは追加ヒット・ポイントを獲得する代わりに、エルフは他の多くのオプションからボーナスを選ぶことができる。以下に記載された適性クラスを持つ全てのエルフはオプションを利用できる。特に明記しない限り、君が選択した記載された適性クラスの恩恵を選択する毎にボーナスは適用される。

ウィザード：通常、1レベル時に選択した秘術系統の力の使用回数は3＋【知】修正値に等しいが、それに＋1/2を加えることができる。

キャヴァリアー：キャヴァリアーの乗騎のヒット・ポイントに＋1する。乗騎を変えるならば、新しい乗騎は即座にこのボーナス・ヒット・ポイントを獲得する。これらのボーナスはキャヴァリアーのクラスの一部として獲得した1体の乗騎にのみ適用される。

ソーサラー：通常、1レベル時に選択した血脈の力の使用回数は3＋【魅】修正値に等しいが、それに＋1/2を加えることができる。

バード：武器落とし、武器破壊に対するCMDに＋1する。

バーバリアン：エルフの基本速度に＋1する。戦闘において、5回以上このボーナスを選択していない場合、全く効果はない。例えば、34フィートと30フィートは等しく扱う。このボーナスはバーバリアンのクラスの一部として獲得した高速移動と累積し、高速移動と同じ条件の元で効果を発揮する。

ファイター：武器落とし、武器破壊に対するCMDに＋1する。

レンジャー：以下のリストから1つ選択すること：ロングボウ、ロングソード、レイピア、ショートボウ、ショートソード、任意のエルヴンの名を冠する武器。選択した武器を使っている際のクリティカル・ロールに＋1/2（最大4）の状況ボーナスを獲得する。このボーナスは《クリティカル熟練》とは累積しない。

ドワーフ Dwarves

腕の立つ職人、猛烈な戦士、敬虔な僧侶として知られるドワーフは、地表に住む人間族と同じほど多様である。確かにエルフよりも秘術の技に傾倒する者は少ないが、ドワーフの列の中には多くの強力なソーサラーやウィザードの氏族が見られる。同様に一部のドワーフは忍びの技と狡知に傾倒し、ローグやアサシンの役割さえも担う。

この職業的な多様性に加え、ドワーフは第一印象よりもずっと多様な背景を持つ。全てのドワーフが地表近くに住み、巨人に対する戦闘訓練を受けているわけではない。同様に一部のドワーフはゴブリンやオークと戦う時代を経ておらず、かわりにべつの同様に脅威となる敵に直面してきた。そのようなドワーフはより伝統的なライフスタイルで成長してきた者とはちがう種族特徴を有するかもしれない。

ドワーフの冒険者 Dwarf Adventurers

冒険者となることを選択したドワーフは狂乱するバーバリアンやハンマーを振るうクレリックのような戦闘的なキャラクターである傾向がある。自分が選択した職業に関わらず、ドワーフの冒険者は常に戦いの備えができている。

アルケミスト：多くの尊敬されるドワーフが錬金術を学ぶが、アルケミストの役割を選ぶ者はほとんどいない―魔法のビールを醸すことに興味を持つ者を除いて。ドワーフはアルケミストを奇妙な人々であると見なし、敬意を抱いているが避けた方がよいと考えている。

インクィジター：聞かれることがないわけではないが、ドワーフは滅多に自らの同胞に対する裏切りを犯すことはない。結果として、インクィジターのマントをまとうことを選んだ少数のドワーフは外界の脅威から同胞を守るために世界を旅することに時間のほとんどを費やす。

ウィザード：ドワーフは秘術魔法の長い伝統を持ってはいないし、それを学ぶことも稀なことだが、それでも生まれながらのソーサラーよりは普通に見られる。秘術の学習のために伝統的なドワーフの訓練を諦めることにより、ほとんどのウィザードは若い同輩からアウトサイダーとみなされるが、年長の学識あるウィザードは非常に尊敬される。

ウィッチ：ドワーフ社会で使い魔と契を結びウィッチの称号を得たものは、それを秘密にする。同胞はこのような合意を信用できないものし、代わりに自分たちの神格の力に頼ることを好む。

オラクル：ほとんどのドワーフのオラクルは自分の周りの大地や祖先の魂から力を引き出し、ドワーフ社会の尊敬される成員となる。彼らはクレリックのように敬われてはいないが、危難の時にはしばしば相談を受け、闘いの時には助力を求められる。

キャヴァリアー：ドワーフのキャヴァリアーはほとんど聞かれない。わずかなドワーフのキャヴァリアーはほとんど例外なく地表に住み、ポニーやジャイアント・ボアに乗る。驚くべきことではないが、多くのドワーフはキャヴァリアーを奇妙な者たちで信用できないものと見なす。

クレリック：ドワーフは自分たちの神格との密接なつながりと、強力かつ影響力のあるクレリックを生み出す長い伝統を持つ。親交の人生を選んだドワーフは若い時から訓練を受けるが、訓練を終えた後は世界を探索し信仰を広めるために自由になる。

サモナー：ほとんどのドワーフはサモナーと幻獣との間の強い絆を理解せず、そのため頑健なる民にとって稀な職業となっている。ドワーフのサモナーの幻獣はしばしばアース・エレメンタルやアイアン・ゴーレムに似た外見をしている。

ソーサラー：ドワーフ社会は恵み深い、あるいは高貴なる血脈から力を引き出す者は賞賛するが、暗黒の力によって汚された者は避ける。

ドルイド：地下には一般的に植物が欠けているため、ドルイドの召命に応えるドワーフはほとんどいない。自然との絆を見出したものは、地下の生命の形態に惹かれる者と、地表に移動して大地のもたらす環境に適応するものと双方いる。

バード：ドワーフは自分たちの長く栄えある歴史に何よりも価値を置く。ドワーフのバードは歴史学の厳しい訓練を受け、過去の物語とバラードを暗誦する。もちろん、ドワーフのバードは少なくとも 1 ダースの猥雑な酒盛り歌も知っている。

バーバリアン：ドワーフのバーバリアンは一般に同族からバーサーカーと呼ばれており、多くのドワーフ軍でかなりの部分を占めている。冒険者になるために飛び出した者は、より偉大な挑戦を求めてそのようにしたのだ。

パラディン：パラディンになることを熱望するドワーフはほとんどいない。信仰と武技を混合したドワーフのパラディンはドワーフの利益のための聖戦士であるとともにドワーフの砦を守る守護者でもある。

ファイター：ドワーフのファイターはほとんどのドワーフ文化で尊敬を受ける権威ある地位を占める。彼らは地下の苛酷な環境で生きるための必要なものであり、多くのドワーフは若い時から戦闘の訓練をする。

モンク：多くのドワーフがモンクの役割を担うために訓練を受けるが、ほとんどの者は重装鎧と信頼感ある斧を用いる伝統的な戦闘法に戻ってしまう。ほとんどのドワーフのモンクは同じ志を持つ個人による小さな共同体に集う。

レンジャー：ドワーフは遺恨を抱くことで名高い。そのため驚くことではないが多くのドワーフが同胞の敵を討つことに焦点を置いてレンジャーとなることを決める。

ローグ：忍びの技に傾倒するドワーフは、スリや二枚舌よりも罠を使うことや敵を奇襲することに焦点を置く傾向がある。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

The following racial traits might be selected instead of existing dwarf racial traits. Consult your GM before selecting any of these new options.

古き確執：ドワーフは昔からエルフと対立しており、特にドラウを嫌悪している。この種族特性を持つドワーフはエルフの副種別を持つ人型クリーチャーに対する攻撃ロールに＋ 1 のボーナスを獲得する。この種族特性はドワーフの種族特性である嫌悪の代わりに取得できる。

職人：ドワーフは金属や石の作品に関する熟練の手腕で知られている。この種族特性を持つドワーフは金属または石から物を作り出す際の〈製作〉または〈職能〉判定に＋ 2 のボーナスを獲得する。この種族特性はドワーフの種族特性である貪欲の代わりに取得できる。

深淵の戦士：この種族特性を持つドワーフは地下深くに潜む憎悪に直面しながら生活してきた。異形の種別を持つモンスターに対して AC に＋ 2 の回避ボーナスを獲得し、異形の種別を持つモンスターからの組みつきや組みつき状態の継続に対する CMD に＋ 2 の種族ボーナスを獲得する。この種族特性はドワーフの種族特性である防衛訓練の代わりに取得できる。

語り部：ドワーフは彼ら自身の歴史と周囲の世界に関して、克明な記録をつけている。この種族特性を持つドワーフはドワーフか彼らの敵に対する〈知識：歴史〉判定に＋ 2 の種族ボーナスを獲得する。しかし、〈知識：歴史〉を習得していない場合は、判定できない。この種族特性はドワーフの種族特性である貪欲の代わりに取得できる。

魔法抵抗：ドワーフの古き一族の中には、特に魔法に強い抵抗力を持つものもいる。この種族特性を持つドワーフは 5 ＋キャラクター・レベルに等しい呪文抵抗を獲得する。この呪文抵抗は標準アクションにより 1 ラウンドの間、下げることができる。この種族特性を持つドワーフは全ての秘術呪文に関係する精神集中判定に－ 2 のペナルティを獲得する。この種族特性はドワーフの種族特性である頑丈の代わりに取得できる。

冷酷：ドワーフは敵を無視し、戦場を押し進むことに熟練している。この種族特性を持つドワーフは 1 体に対する突き飛ばしと蹴散らしの戦技判定に＋ 2 のボーナスを獲得する。このボーナスはドワーフと相手双方が地面に立っている間だけ効果を発揮する。この種族特性はドワーフの種族特性である踏ん張りの代わりに取得できる。

石の歌い手：その類似性により大地から偉大な力を授けられるドワーフもいる。この種族特性を持つドワーフは［地］の補足説明を持つ呪文や

地の領域により獲得した呪文、地の精霊の血脈の力、オラクルの石の神秘の天啓を発動する際、1 レベル高く扱う。この能力はレベルを基準とした力には影響を与えず、この能力なしでドワーフ自身が発動できる効果にのみ影響を与える。この種族特性はドワーフの種族特性である石工の勘の代わりに取得できる。

頑固：ドワーフは頑固で有名だ。この種族特性を持つドワーフは心術（魅惑）、（強制）の呪文や擬似呪文能力に対する意志セーヴに＋ 2 の種族ボーナスを獲得する。加えて、セーヴに失敗した場合、1 ラウンド後に同じ DC で再度セーヴを行うことができる。ローグの心術破りのような別の能力を持っていた場合、1 ラウンド後に使うことができるのは 1 つだけである。1 つ目の能力でセーヴに失敗した場合、次のラウンド（最初から数えて 2 ラウンド後）に別の能力を使うことができる。この種族特性はドワーフの種族特性である頑丈の代わりに取得できる。

適性クラスオプション Favored Class Options

適性クラスのレベルを獲得する際の追加技能ランクまたは追加ヒット・ポイントを獲得する代わりに、ドワーフは他の多くのオプションからボーナスを選ぶことができる。以下に記載された適性クラスを持つ全てのドワーフはオプションを利用できる。特に明記しない限り、君が選択した記載された適性クラスの恩恵を選択する毎にボーナスは適用される。

オラクル：《習熟》していない武器 1 つに対するペナルティを 1 軽減する。この効果でペナルティが 0 になった場合、その武器のカテゴリに相応しい《軍用武器習熟》や《特殊武器習熟》を取得しているかのように扱う。

クレリック：通常、1 レベル時に選択した領域の力の使用回数は 3 ＋【判】修正値に等しいが、それに＋ 1/2 を加えることができる。

バーバリアン：1 日の激怒できるラウンドに＋ 1 する。

ファイター：突き飛ばし、足払いに対する CMD に＋ 1 する。

パラディン：パラディン呪文を発動する際の精神集中判定に＋ 1 のボーナスを獲得する。

レンジャー：地下に生息する動物や魔獣に対する野生動物との共感判定に＋ 1/2 のボーナスを獲得する。

ローグ：石製の罠に関する〈装置無力化〉判定および石製の罠に関する罠感知に＋ 1/2 のボーナスを獲得する。

人間 Humans

人間は適応性と拡張への熱情を持ち、野心と想像力の洗礼を受けて駆り立てられている。このような特徴によって彼らは世界全土に広がり、無限に多様な地に適応し、それぞれの新しいフロンティアを征服している。遠くから見ている種族にはしばしば攻撃的で破壊的だと理解されているが、ほとんどの人間は単に自らの人生を生きるために与えられた時間をフルに使うことを求めているだけである。有能な交渉者や適応した者、人間の終わりないの下に倒れた者さえも、しばしば同化されていき、種族の文化的な冒険主義の新たな原動力となる。

人間は肉体的な外見に非常な多様性をあらわす。皮膚は暗い褐色から乳のような蒼白まで、髪は亜麻色から黒檀色までの全領域にある。彼らが見られるであろう場所は非常にさまざまである。定住者、もっとも不毛な砂漠の中心、氷の海の冷涼たる海岸、灼熱の地底の深みにまで自らの道をもとめる野心的な人間の探索者も、すべて次の地平線の向こうにあるものを目指すという終わりなき到達しがたい探究の下に一致しているように見える。人間の多様性は学問のあらゆる領域にも同様に広がっており、彼らの好奇心により無制限の機会主義と終わりのない習熟への努力へと導かれる。

人間の冒険者 Human Adventurers

人間の冒険者はあらゆる職業で特化され、その才能と野心によって単に成功するのみならず偉大な達成にまで駆り立てられ、彼らの短い人生を永きにわたる遺産とする。

アルケミスト：時にエキセントリックで危険な技術をかじった者と切り捨てられるが、人間のアルケミストはその実践的な技能で常に次に雇い口を見つけることができる。しばしば雇い主からは安全だけの距離をとられるが。

インクィジター：信仰と信頼の力を持つものの、人間は等しく被害妄想と疑念にとらわれやすく、そしてほとんどの人間のインクィジターの騎士団は、危険なクリーチャーの駆逐と頑迷な魔女狩りを通じて名声（あるいは悪名）を得てきた。

ウィザード：多くの人間は力、知識、創造の秘密への洞察を求め、人間のウィザードは秘術伝承の古の神秘と新しい魔法の発明を探究する。人間は特定の魔法の系統を極めることにも、より総合的な学習をすることにも優れている。

ウィッチ：世界を超えて支配しようとする欲望を持つ人間は神秘的で潜在的に危険な道へと導かれる。人の目から隠されたウィッチの道のような。

オラクル：人間のオラクルはオラクルの本質と外見をあらわにするようなさまざまな秘教的なやり方を用いる。これらの予言者がその奇妙な技にいかなる力を用いるのかで多少変化し、しばしば神秘的な真実を反映する。

キャヴァリアー：人間は多くの騎士団の中核となり、貴族的な気取りと主君と騎士団の理想に仕える献身との均衡を取り、一般人からも貴族からも等しく名声を得る。

クレリック：人間は自分自身よりも大きな理想を喜んで信仰し、大小さまざまな宗教に集まる。人間はしばしば神格と個人的なつながりを持ち、自らが理想とする特性と力を体現する。

サモナー：生命を形作りその言葉で恐怖に命令する人間のサモナーは創造の力を奉ずる。彼の指揮下にある幻獣は非常にさまざまな形態をとり、大抵は主の奥底にある希望や最も暗い悪夢を体現する。

ソーサラー：混血の血脈の長い歴史を持つ人間は頻繁に生得の秘術の力を示す。時には奇形として貶められ、あるいは驚異として称揚されるソーサラーは生き残るために自らの内にある力に頼らなければならない。

ドルイド：ドルイド教は多くの人間に古い信仰とみなされているが、永遠のものであり世界そのものに広がっている。一部の者は彼らを進歩への道の途上にいる時代遅れの隠者として切り捨てるが、ドルイドはしばしば用心深い尊敬と疑い深い恐怖の双方を集める。

バード：人間のバードはほとんど制約を持たず大いなる芸術的な幅を有する。しばしば熱心に面白い物語や歴史を蒐集し、他者の物語を語るうちに自らの伝説を築く。

バーバリアン：霧に包まれたジャングルから荒涼としたステップまで、バーバリアンは「文明」社会を避け、自らの頑健と鋼の自信、不屈の武勇を以って名声を勝ち取る。野蛮の中にあっても種族的な創造性は輝き、しばしば人間のバーバリアンはさまざまな粗野だが致死的な武器と武術を作り出し身に付けることになる。

パラディン：英雄的な理想を熱望し、同胞を守る高貴な道を求め、あるいは単に名誉と英雄的な高邁な理想を望む人間は、しばしばパラディンクラスに惹かれる。困難でしばしば自己犠牲的な道を通じ、人間のパラディンは悪の軍勢に対するほとんど全ての十字軍の最前線に突き進む。

ファイター：人間のファイターはその職業の全領域にいる。放浪者、兵士から活劇剣士、格闘士まで―それらは軽視してはならない。

モンク：平安と完全性への訓練を追及する人間のモンクはしばしば社会から離れたところにいる。多くの者はモンクを敬しているが、最も献身する者のみが自らの道を究めるための明晰さと自己抑制を保つのだ。

レンジャー：人間は全ての種類の獲物に対して最適であることに挑み、多くの者は熟練の狩人や獣の追跡者、危険な追っ手となる。時が過ぎると、多くの人間のレンジャーは動物の相棒を同胞よりも好むようになる。

ローグ：野心的で、時として過ちを犯す人間のローグは望むものを得るためにあらゆる障害を乗り越える。良心のない暗殺者であれ突き進む盗賊であれ、そのような覚悟を決めた無頼の欺きや魅惑に抗することができる者はほとんどいない。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

君は１つあるいは複数の通常の種族特性を交換できるが、もちろん交換できるのは同じ種族特性で１度限りである。この幾つかの追加のルールを使用する前に、まず最初に君は GM にここに記載された種族特性と交換する許可を得なければならない。

洞察力を秘めた眼：人間は潜在的に素晴らしい洞察力を秘めている。この種族特性を持つ人間は〈真意看破〉判定に＋２のボーナスを獲得するのに加えて、動物の相棒や絆の乗騎、腹心、使い魔を得る際、キャラクターが選択した１つの能力に＋２のボーナスを獲得する。この種族特性は人間の種族特性であるボーナス特技の代わりに取得できる。

野原の精神：農村地域で生まれる人間は重労働に慣れている。この種族特性を持つ人間は任意の〈製作〉または〈職能〉にキャラクター・レベルの半分のボーナスを獲得し、１日１回疲労状態か過労状態の効果を無視

できる。この種族特性は人間の種族特性である熟練の代わりに取得できる。

都市の精神：活気溢れる都市の人間は群れることに熟練している。この種族特性を持つ人間は 2 人以上の仲間に隣接している際、反応セーヴと AC に＋ 1 の回避ボーナスを獲得する。彼ら自身は自分たちを移動困難な地形とは見なさない。この種族特性は人間の種族特性である熟練の代わりに取得できる。

荒野の精神：荒野に生まれ育つ人間は弱肉強食のルールを学ぶ。この種族特性を持つ人間は任意の〈生存〉にキャラクター・レベルの半分のボーナスを獲得し、瀕死状態の際の安定状態になる為の判定に＋ 5 のボーナスを獲得する。また、【耐久力】にキャラクター・レベルの半分を加えた値と同じだけヒット・ポイントが 0 を下回った際に、死亡状態となる。この種族特性は人間の種族特性である熟練の代わりに取得できる。

適性クラスオプション Favored Class Options

適性クラスのレベルを獲得する際の追加技能ランクまたは追加ヒット・ポイントを獲得する代わりに、人間は他の多くのオプションからボーナスを選ぶことができる。以下に記載された適性クラスを持つ全ての人間はオプションを利用できる。特に明記しない限り、君が選択した記載された適性クラスの恩恵を選択する毎にボーナスは適用される。

アルケミスト：アルケミスト調合法リストから選択した調合法 1 つを調合書に追加する。この調合法はアルケミストの作成できる調合レベルより少なくとも 1 レベルは低くなければならない。

インクィジター：インクィジター呪文リストから選択した呪文 1 つを追加する。この呪文はインクィジターの発動できる呪文レベルより少なくとも 1 レベルは低くなければならない。

オラクル：オラクル呪文リストから 1 つの修得呪文を追加する。この呪文はオラクルの発動できる呪文レベルより少なくとも 1 レベルは低くなければならない。

キャヴァリアー：キャヴァリアーの旗印ボーナスに＋ 1/4 する。

クレリック：来訪者の呪文抵抗を克服する際に行なう術者レベル判定に＋ 1 する。

サモナー：サモナーの幻獣のヒット・ポイントか技能ランクに＋ 1 する。

ウィッチ：ウィッチの使い魔にウィッチ呪文リストから選択した呪文 1 つを加える。この呪文はウィッチの発動できる呪文レベルより少なくとも 1 レベルは低くなければならない。使い魔を変えるならば、新しい使い魔は即座にこのボーナス呪文を獲得する。

ウィザード：ウィザード呪文リストから選択した呪文 1 つをウィザードの呪文書に追加する。この呪文はウィザードの発動できる呪文レベルより少なくとも 1 レベルは低くなければならない。

ソーサラー：ソーサラー呪文リストから選択した呪文 1 つを追加する。この呪文はソーサラーの発動できる呪文レベルより少なくとも 1 レベルは低くなければならない。

ドルイド：態度を変更する際の〈交渉〉、〈威圧〉判定に＋ 1/2 する。

バード：バード呪文リストから選択した呪文 1 つを追加する。この呪文はバードの発動できる呪文レベルより少なくとも 1 レベルは低くなければならない。

バーバリアン：罠感知に＋ 1/2 するか激怒パワーに＋ 1/3 する。

パラディン：選択した 1 つのエネルギーに対する抵抗に＋ 1（最大 10）する。

ファイター：選択した 2 つの戦技に対する CMD に＋ 1 する。

モンク：気プールに＋ 1/4 する。

レンジャー：動物の相棒のヒット・ポイントか技能ランクに＋ 1 する。動物の相棒を変えるならば、新しい動物の相棒は即座にこのボーナスヒット・ポイントや技能ランクを獲得する。

ローグ：ローグの技に＋ 1/6 する。

ノーム Gnomes

ノームは奇妙な種族である。彼らは過ちを楽々と切り抜け、ちょっとしたイタズラができるだけの時間があるならどんな代価を払ってもそれを行って嘲りを笑いに変え、敵をまごつかせる。ノームは音楽と魔法を愛するが、製作、カラクリ、手仕事も好きである。ノームは何事であれ情熱を持つことに絶対的に没頭する。ひとたび取り付かれ注意を注げば、その気が向いているのが自分の家での新しい冒険であろうと世界にまたがるものであろうと、ノームは他のことはほとんど考えない。

彼らのフェイから受け継いだ性向により、ノームはいとこであるフェイが集まる自然の地を愛する。しかしながら、このような場所を避けて都市を選ぶノームも増えてきている。彼らの生来の好奇心と創造を愛することから、商業、取引、最新の発見をたどりそれに寄与することができる所での商業、取引、製造にひきつけられるためである。そのようなノームはしばしば岩や木の間で育ったノームとは異なる種族特性を有している。

ノームの冒険者 Gnome Adventurers

ノームは試練を越えるのに知力と個性的な力を使う。概して善良な気質と忍耐力を持つが、追い詰められれば速やかに獰猛になることができる。

アルケミスト：錬金術はノームの最も尊敬をうける職業の一つであり、魔法への愛情と理論の実用化を融合させ、発見の機会が毎日ある分野にみな夢中になる。

インクィジター：ノームの一部は世界の残酷さと、特に過酷な心を持つ種族たちについて学び、それに入れ込みすぎたものは、心無い者から人々を保護し、自分の国を守護するためにインクィジターの衣をまとう。

ウィザード：ノームは幻術と元素の魔法の領域に特化した長い魔法の伝統を有する。彼らは魔法の可能性の範囲を押し広げ、しばしば前代未聞の躍進をもたらす歴史家、研究者、学者として大いに尊敬される。

ウィッチ：奇怪な古代の力を熱心に受け入れるノームは、欺きを得意とするウィッチとなる。ほとんどは自らの個性に良くあった奇妙で特殊な使い魔を得る。

オラクル：古代のフェイの魂を受け継ぐものとして、ノームはとても自然にオラクルとして身を捧げ、他の世界の前兆と自然の力のささやきを解釈する。

キャヴァリアー：ノームのキャヴァリアーは滅多にいないものの、彼らは誓いに誠実であり、愛する人々や土地を守るため幅広い戦術を身につけるだろう。

クレリック：ノームはしばしば神々、特に芸術、音楽、冒険、発見、お祭り騒ぎの神のしもべとなり、その創造への情熱と宗教的熱狂を混ぜ合わせる。

サモナー：ノームは慢性的な製作者でその創造力は尽きることがなく、幻獣のデザインと形成を喜びをもって行う。ノームのサモナーのしもべはしばしば機械製品や妖精のクリーチャーに似る。

ソーサラー：フェイの血脈に生来備わる秘術の力はほとんどのノームの家系で普通に見られ、他のソーサラーの血脈もしばしば出現する。暗黒の源から力を得るものは疑いと軽蔑を受けるが、ノーム社会では普通に受け入れられるものがほとんどである。

ドルイド：多くのノームがドルイドの衣をまとい動物や自然の精霊と密に交流しながら、大地と森を守る。

バード：物語、歌、ジョークの収集に取り憑かれているノームは多い。そのためノームのバードは幅広いレパートリー、エネルギッシュな話し振り、その芸に魔法を織り込むことで名高い。

バーバリアン：自然のフェイの仲間と荒野の獣たちの中で生活しているものの間で育てられたノームのバーバリアンは多い。彼らは自然の精霊の具現化したような、ほとんど野生そのものとなる。

パラディン：自らの生を宗教的熱狂と周りの人々を守りたいという情熱によって変えられたノームは、パラディンの召命に応えるだろう。ほとんどのものは動物と会話する能力を、乗騎と話をすることと悪を為す者を狩ることにおける、特別な恩恵と考えるようになる。

ファイター：ノームのファイターはもっとも小さな闘士でも戦場では巨人になりうると証明することを熱望する頑強な輩である。

モンク：生来ノームは多彩で、情熱的で、派手だが、そのような物好きさを肉体と才能の完成という未来に向ける。そのため多くのノームの武術の型は融通無碍で、長い修練による技術というよりは即興の舞踏に近くなる。

レンジャー：ノームの戦闘要員はほとんどの場合レンジャーとなり、自然との緊密な関係と、その賜物と会話する能力を用いる。

ローグ：ノームのローグは様々な技能の達人であることが多く、魅力のある人格によって他者を使い、錠と罠を作り出したり解除したりする技能を高めるためにちょっとした魔法を使うこともある。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

君は 1 つあるいは複数の通常の種族特性を交換できるが、もちろん交換できるのは同じ種族特性で 1 度限りである。この幾つかの追加のルールを使用する前に、まず最初に君は GM にここに記載された種族特性と交換する許可を得なければならない。

学識：一部のノームは同族よりも学問を好む傾向があるこの種族特性を有するノームはいずれか 1 つの〈知識〉技能に＋ 2 のボーナスを得る。この種族特性はノームの種族特性である偏執狂の代わりに取得できる。

永遠の希望：ノームは滅多に希望を失わず、絶望的な状況であっても切り抜けることができると確信している。この種族特性を有するノームは［恐怖］と［絶望］効果に対するセーヴィング・スローに＋ 2 の種族ボーナスを得る。1 日 1 回、d20 ロールで 1 が出た場合、ノームは振り直して 2 回目の結果を使うことができる。この種族特性はノームの種族特性である防御修練と嫌悪の代わりに取得できる。

舌の才能：ノームは言語と自らが出会った者について学ぶことを愛する。この種族特性を有するノームは〈はったり〉と〈交渉〉判定に＋ 1 ボーナスを得、〈言語学〉技能のランクを上げた時は毎回追加の言語を 1 つ学ぶ。この種族特性はノームの種族特性である防御修練と嫌悪の代わりに取得できる。

魔法の言葉使い：ノームは言語を通常のものとしても超自然的なものの現れとしても学習する。この種族特性を有するノームは、言語に依存する記述を持つ呪文や、グリフ、シンボル、その他の魔法の文様を作り出す

呪文のセーヴ難易度を＋1する。そのような呪文に対するセーヴィング・スローに＋2の種族ボーナスを得る。また、【魅力】が11以上のノームは以下の擬似呪文能力を得る：1回／日― アーケイン・マーク 、コンプリヘンド・ランゲージズ 、メッセージ 、リード・マジック 。これらの効果の術者レベルはノームのキャラクター・レベルに等しい。この種族特性はノームの種族特性であるノームの魔法と幻術抵抗の代わりに取得できる。

カラクリの達人：ノームはあらゆる種類の機械装置について経験を積む。この種族特性を有するノームは〈装置無力化〉と〈知識：工学〉に＋1のボーナスを得る。自分で製作したいかなる武器にも習熟しているものとして扱う。この種族特性はノームの種族特性である防御修練と嫌悪の代わりに取得できる。

炎使い：この種族特性を有するノームは［火］の補足説明を有する呪文を発動する場合、火の領域の領域能力、火の精霊の血脈の力、オラクルの炎の神秘の啓示を使用する場合、アルケミストの［火］ダメージを与える爆弾のダメージを決定する場合に、1レベル高いものとして扱う（この能力はレベルを基準とした力には影響を与えず、この能力なしで自身が発動できる効果にのみ影響を与える）。【魅力】が11以上のノームは以下の擬似呪文能力を得る:1回／日― ダンシング･ライツ 、フレア 、プレスティディジテイション 、プロデュース・フレイム 。これらの効果の術者レベルはノームのキャラクター・レベルに等しい。セーヴ難易度は【魅力】修正値に基づいて算出される。この種族特性はノームの種族特性であるノームの魔法と幻術抵抗の代わりに取得できる。

自然の守り手：ノームはしばしば自らの故郷を反自然の存在や疫病の流行から守らなければならない。この種族特性を有するノームは、特別な戦闘訓練のため､異形､粘体､蟲に対するアーマー･クラスに＋2の回避ボーナスを得、それらに対する攻撃ロールに＋1のボーナスを得る。この種族特性はノームの種族特性である防御修練と嫌悪の代わりに取得できる。

適性クラスオプション Favored Class Options

適性クラスのレベルを獲得する際の追加技能ランクまたは追加ヒット・ポイントを獲得する代わりに、ノームは他の多くのオプションからボーナスを選ぶことができる。以下に記載された適性クラスを持つ全てのノームはオプションを利用できる。特に明記しない限り、君が選択した記載された適性クラスの恩恵を選択する毎にボーナスは適用される。

アルケミスト：1日に作成できるボムの数に＋1/2する。

ウィザード：通常、1レベル時に選択した秘術系統の力の使用回数は3＋【知力】修正値に等しいが、それに＋1/2を加えることができる。

オラクル：オラクルの呪いの効果を決定する際のノームのレベルを＋1/2として扱う。

サモナー：幻獣のヒット・ポイントに＋1する。

ドルイド：［酸］［冷気］［電気］［火］のいずれか1つの耐性を獲得する。この恩恵を選択する度に1つの耐性の数値を＋1（最大1つの耐性につき10）する。

バード：1日に呪芸を使用できるラウンド数に＋1する。

レンジャー：動物の相棒のDRに1／魔法を加える。この恩恵を選択するたびにDR／魔法は＋1/2（最大10／魔法）増加する。動物の相棒を変えるならば、新しい動物の相棒は即座にこのボーナスDRを獲得する。

ローグ：象形文字、符号、巻物や他の魔法的な文章に関する〈装置無力化〉、〈魔法装置使用〉判定に＋1する。

ハーフエルフ Half-Elves

ハーフエルフは魅力にあふれ情熱的であるが、社会の孤児であり何処にも帰るべき場所がない。多くのハーフエルフは社会的な職業に打ち込むものの、長続きしない。他のものは精神的な探求か先天的な魔法の才能を磨くことで達成感を求める。それらを諦めたり、辞めたりしたものは荒野で孤独に生きる。ハーフエルフは人間やエルフの両親と同じく容姿端麗で、想像できるあらゆる色彩の髪、瞳、肌だけではなく、優雅で何気ない魅力を持っている。ハーフエルフの特有の才能は幼少期の教育や血脈の本質、精神の強さ、自身の二面性との結びつきにより大きく様変わりする。ハーフエルフの中には標準とは異なる種族的な才能を持つものもいる。

冒険者やその他の放浪者の列の中によく見出されるとはいえ、ハーフエルフは世界のほとんどの場所で稀にしか見られない者であり、大抵の場合人間とエルフとの親交はロマンスよりも驚きを感じさせる。一部のハーフエルフは普通は見られないが幸福な家庭の喜ばしい一員となるが、これが標準となることはまずない。もっと多くの者は避けられるか、重荷となる恥辱を体現する者とみなされる。しかし、多くのものが暗い過去を持つが、そのような困難により、よりまとまっている種族のほとんどの者が知ることのない挑戦と冒険に満ちた人生への備えができる。

ハーフエルフの冒険者 Half-elf Adventurers

ハーフエルフの冒険者は、自らの多面的な個性に適した完全な配合を捜し求めてさまざまな職種をかじっているため、しばしば社交的なクラスに特化するかマルチクラスを選ぶ。

アルケミスト：ハーフエルフは好奇心の塊なので、多くのものが錬金術を聞きかじる。そのため、しばしば未知の調合の才を示す。

インクィジター：自身の内なる不安に直面するハーフエルフのインクィジターは他者の心の内への鋭い洞察力や生と死のバランスに関する知識を持っている。

ウィザード：多くのハーフエルフが血統から秘術の習得における癒しと敬意という双方の魔法の才能を継承する。魔法の全ての系統が開かれているにも関わらず、多くのものが破壊の力に惹かれてしまう。そうでなければ、彼らを覆い隠す神秘や世界を操る際に役立つ力を選択する。

ウィッチ：より強大な魔力への強欲に関わらず、ハーフエルフは魔女の力を扱う達人であるかの様に他の形態の魔法を扱う術を持つことに気づいている。多くのハーフエルフのウィッチが傷つけるか、そうでなければ自身の法に見捨てられたであろう独特の使い魔を指名する。

オラクル：ハーフエルフは風の囁きや星の動き、人のざわめきから神託めいた洞察により、今を生きる傾向がある。

キャヴァリアー：ハーフエルフのキャヴァリアーは戦争の技術に優雅さと技巧で着飾る見解を持っている。キャヴァリアーとは規約に従い、名誉や尊重を獲得することに従事することである。尤もエルフや人間は彼らを騎士道に恥じる存在と見なしている。

クレリック：ハーフエルフは人間やエルフの信仰とは別の世界にいると感じるが、多くのものが神託に従うことを選ぶ。それは穏やかな状況を提供する一般的な信仰や神聖なものとの単純な内在的な繋がりである。

サモナー：生命体を造形することに魅惑されるハーフエルフもいる。神秘的な美しさや退屈でつまらない恐怖として生み出すかどうかに関係なく、多くのハーフエルフのサモナーは理想的な生命体として幻獣を生み出そうとさえする。

ソーサラー：全てのハーフエルフの血には魔法が秘められている。それはしばしば、秘術やフェイの血脈であるが、他のソーサラーの血脈の力の源泉ももちろん秘められている。血脈に関わらず、ハーフエルフは遺伝されたそれらの恩恵をすぐに極める。

ドルイド：ハーフエルフは文明社会において完全に絶対的な自然との調和を諦めなければならない。彼らに流れるエルフの血には先天的に自然との繋がりがあり、多くのものがいかなる社会でも提供することができない荒野で平穏を見つける。

バード：多くのハーフエルフは彼らの自然な魅力と社会的な適応能力を結びつけたかの様に他から称賛されるバードに惹かれる。

バーバリアン：ハーフエルフのバーバリアンは粗野な社会の両親から生まれる。ハーフエルフを不道徳であると主張するそれらの文化の違いから逃れる間、常に彼らの価値を証明する術を探し求める。

パラディン：人間かエルフの親の神や自身が選んだ他の神に奉げようとなかろうと、ハーフエルフのパラディンは熱意と優美さの双方で彼らの神の庇護を得る。その様な聖職叙任の中では、しばしばハーフエルフは別の面で否定される平和と友情を見つける。

ファイター：戦場の厳しい簡素さが彼らの分割された人間とエルフの本質を引き合わせるのに惹かれるため、ハーフエルフのファイターは比較的ありふれた存在である。ハーフエルフの変化に富む体験や技術は彼らを数々の武器の非常に素晴らしい達人へとする。

モンク：混ざり合った伝統の平和から生まれ出でたハーフエルフは心の平穏と瞑想的な悟りへと至るモンクの方法を統合する。多くのハーフエルフのモンクが人間とエルフの武術を新しい流派に採用することを学ぶ。

レンジャー：ありふれた社会に失望したハーフエルフは動物との強い絆や自然の変化に対する予知能力を磨き、荒野へと移り住む。

ローグ：多くのハーフエルフが誇りや不注意を利用することを学ばせる無頼の技術に秀でている。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

君は 1 つあるいは複数の通常の種族特性を交換できるが、もちろん交換できるのは同じ種族特性で 1 度限りである。この幾つかの追加のルールを使用する前に、まず最初に君は GM にここに記載された種族特性と交換する許可を得なければならない。

先祖伝来の武器：一部のハーフエルフは、一般的ではない武器の訓練を受けている。この種族特性を持つハーフエルフは 1 レベル時点でのボーナス特技として、いずれか 1 つの《軍用武器習熟》か《特殊武器習熟》を選択することができる。この種族特性はハーフエルフの種族特性である適応能力の代わりに取得できる。

秘術の才能：ハーフエルフは自身の血によってより魔法に習熟する。この種族特性を持つハーフエルフは適性クラスを 1 つしか持てず、秘術呪文を発動できるクラスしか適性クラスに選択することができない。このようなハーフエルフは適性クラスがまるで 1 レベル高いものであるかのように、呪文解放型および呪文完成型アイテムを使用することができる（もし術者レベルを持っていなければ、1 レベルとして扱う）。この種族特性

はハーフエルフの種族特性である多才の代わりに取得できる。

多様な知性：祖先の多様性によって精神的な攻撃に対する抵抗力を持つに至るハーフエルフもいる。この種族特性を持つハーフエルフは意志セーヴに＋2のボーナスを獲得する。この種族特性はハーフエルフの種族特性である適応能力の代わりに取得できる。

融和：多くのハーフエルフはその土地出身であるかのようにコミュニティに迎合する芸術に熟練している。この種族特性を持つハーフエルフは〈はったり〉、〈変装〉、〈知識：地域〉判定に＋1のボーナスを獲得する。この種族特性はハーフエルフの種族特性である適応能力の代わりに取得できる。

社交的：ハーフエルフは他人を魅了することや不作法な振る舞いを詫びるのに熟練している。この種族特性を持つハーフエルフは〈交渉〉判定による態度を変える試みに5以上の差で失敗したとしても、24時間が経過することなく、再挑戦が行える。この種族特性はハーフエルフの種族特性である適応能力の代わりに取得できる。(訳注：本来は〈交渉〉を使って態度に影響を与えることを、24時間に1回以上行なうことはできない。)

水の子：陸地や水の近くでの生活のに適応したハーフエルフもいる。この種族特性を持つハーフエルフは〈水泳〉判定に＋4の種族ボーナスを獲得し、泳いでいる際は常に出目10選択すること、ボーナス言語として、水界語を選択することもできる。この種族特性はハーフエルフの種族特性である適応能力と多才の代わりに取得できる。

適性クラスオプション Favored Class Options

適性クラスのレベルを獲得する際の追加技能ランクまたは追加ヒット・ポイントを獲得する代わりに、ハーフエルフは他の多くのオプションからボーナスを選ぶことができる。以下に記載された適性クラスを持つ全てのハーフエルフはオプションを利用できる。特に明記しない限り、君が選択した記載された適性クラスの恩恵を選択する毎にボーナスは適用される。

ウィッチ：ウィッチの使い魔にウィッチ呪文リストから選択した呪文1つを加える。この呪文はウィッチの発動できる呪文レベルより少なくとも1レベルは低くなければならない。使い魔を変えるならば、新しい使い魔は即座にこのボーナス呪文を獲得する。

サモナー：幻獣の進化プールに＋1/4する。

ドルイド：通常、1レベル時に選択したクレリックの領域の力の使用回数は3＋【判断力】修正値に等しいが、それに＋1/2を加えることができる。動物の相棒との絆を選択している場合、動物の相棒の技能ランクに＋1する。動物の相棒を変えるならば、新しい動物の相棒は即座にこのボーナス技能ランクを獲得する。

バード：1日に呪芸を使用できるラウンド数に＋1する。

ファイター：武器落とし、蹴散らしに対するCMDに＋1する。

レンジャー：動物の相棒の技能ランクに＋1する。動物の相棒を変えるならば、新しい動物の相棒は即座にこのボーナス技能ランクを獲得する。

ローグ：フェイントのために使用する〈はったり〉、情報収集のために使用する〈交渉〉判定に＋1/2する。

ハーフオーク Half-Orcs

ハーフオークはしばしば社会の周縁部にいる。外見が獣的で、彼らが出会った非オークには慣例のように怖れられるハーフオークは、頑強で自らの価値を証明する衝動にとらわれる傾向にある。一部の者は自分は野蛮なオークの親類とは違うということを示そうと望み、彼らの天性のより良い面を見出そうと奮闘する。一方他の者は自らの怪物の遺伝を受け入れ、戦闘における獰猛さのおそるべき模範になろうとする。どちらの道をとるにせよ、ほとんど全てのハーフオークは尊敬されることを切望する—自発的に与えられるものにせよ、力ずくで取らなければならないものにせよ。

人間に雑種と嘲られ、オークに弱者とさげすまれるハーフオークは、生まれたときから彼らを打ちのめそうとする苦境にあり、同時に耐え忍び打ち負かそうとする燃えるような意志を持つ。その体格と力により、ハーフオークは生のままの原始の力を体現する。しかしその力が善悪いずれに使われるかは、個々の者にかかっている。

ハーフオークの冒険者 Half – orc Adventurers

彼らの力強い体型のため、ハーフオークは特に前衛職に適している。斧を振るうバーバリアンであれ、戦の傷が刻まれた兵士であれ、冷たい目をした暗殺者であれ。そして術者クラスである者でさえ、流血に不慣れなわけではない。

アルケミスト：怪物である親族に育てられたハーフオークは滅多に教育を受けることはないが、驚くほどの数が錬金術の訓練に従事し、爆弾、毒、変異薬の破壊的な力を味わう。

インクィジター：すでに多くの種族を威圧しているハーフオークは天性のインクィジターであり、護衛、犯罪捜査員、殺し屋、そしてモンスターハンター（時に彼らの親族のオークに対して活動する）として振る舞う。

ウィザード：オークの社会では、本と秘術の研究にはほとんど近づく手段や興味が無いため、ウィザードは極端に稀だが、人間の社会ではハーフオークのウィザードは時折見られ、彼らが絶望的なまでに願っている尊敬と地位を勝ち取る助けとなる力を求め、熱心に研究する。

ウィッチ：オークの社会は本質的に迷信深く、多くのハーフオークはこの特徴を受け継いでいる。人間社会のハーフオークのウィッチは時としてその獣のような風貌を、威圧的な異質な雰囲気を強化するのに使う。一般にハーフオークのウィッチは、他のウィッチよりもさらに、彼らの力を求める者たちに恐怖と不審の目で見られ、多くの者は自分自身の神秘的な目的を追求する道を選ぶ。

オラクル：神秘と神託の生き物であるハーフオークのオラクルはしばしば印象的な破滅と破壊の預言者であり、死者の魂、戦の力、炎と嵐のより暴力的な元素力に衝き動かされる。

キャヴァリアー：ハーフオークは人間の貴族の家やキャヴァリアーの騎士団に受け入れられるようになった時、しばしば偏見に直面するが、その肉体的な才能と戦闘の適性により、彼らを否定しようとしていた者に考えを改めさせることもある。オークの社会ではキャヴァリアーは多くの場合ウォーロードの標準的な騎手として振る舞う。

クレリック：ハーフオークのクレリックはしばしば共同体の精神的な指導者となり、生者と死者との間を取り持ち、神罰と征服を執り行うと同時に養育と治癒を行おうとする。

サモナー：ハーフオークはしばしば追放者であり、そのため多くは完全に忠実で友情を結べる存在を作る機会としてサモナーというクラスに惹かれる。特にオークの地では、ハーフオークのサモナーは可能な限り大きく脅威となる幻獣を創造する傾向がある。

ソーサラー：オークの社会ではウィザードは稀だが、ソーサラーにはオークが理解し評価できる野蛮な単純さがあり、ハーフオークのソーサラーはその能力をオーク社会と人間社会の双方で称揚される（そして畏怖される）。

ドルイド：ハーフオークのドルイドはしばしば自然の世界を、嵐と捕食者の破壊的な力を呼び起す野生の力の源とみなす。彼らの多くは人型生物の社会からの追放されてドルイド教をはじめ、野の獣たちの間に平和と受容を見出す。

バード：ハーフオークは文明化した種族の中で種族的な偏見を克服するため、自らの上品ぶった傾向のためだけではなく、共同体と社会における他のハーフオークの評判を向上させるため、時として芸術、交渉、知識を追求する。

バーバリアン：ハーフオークのバーバリアンは伝説的な戦士であり、彼らの親族の全世界での（良くも悪くも）すさまじい評判と堅く結びついた、止めることのできない戦争機械である。彼らの戦いへの飢えとオークから受け継いだ獣の猛威を呼び起す能力は、ほとんどの冒険者のパーティーで居場所を得るのに必要な全てだ。

パラディン：いくつかの種族はハーフオークのパラディンという考えを笑うが、実際はハーフオークがその主義の擁護者となるために秩序にして善の神格に献身することは珍しいことではなく、大いなる個人の武勇を通じて世間の目を改めようと望む。

ファイター：多くのオークはその脅威的な体格と外見のため、戦闘訓練に選ばれる。多くの他種族は、全てのハーフオークの戦闘要員はバーバリアンの吼えたける突撃を行うと考えているが、実際は多くのものがファイターの磨きぬかれた戦技の訓練、正確さ、多彩さを好む。

モンク：ほとんどのハーフオークのモンクは、その技を人間から学ぶ。そのような訓練はオークには稀だからだ。一部は完全なる調和と抑制によって自らの獣の本性を克服しようとし、他の者は単に素手で敵を打ち破ることを望む。

レンジャー：しばしば社会の周縁で行き、自分自身を守ることを強いられるハーフオークは優れた狩人や斥候になり、時として受け入れられるという希望を持って、自らを拒絶した共同体を守る。

ローグ：社会の隅に追いやられるハーフオークは、しばしば生きるためにこそこそと盗むことを強いられ、一部の者はその生活スタイルが自分に合っていることを見出し、山賊、夜盗、用心棒、殺し屋になる。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

君は１つあるいは複数の通常の種族特性を交換できるが、もちろん交換できるのは同じ種族特性で１度限りである。この幾つかの追加のルールを使用する前に、まず最初に君は GM にここに記載された種族特性と交換する許可を得なければならない。

獣使い：一部のハーフオークは幻想的な獣たちと精神的な類縁関係を持ち、それらをスポーツや生活のためにとらえ、一緒に狩りをする。この種族特性を有するハーフオークはウィップとネットを軍用武器として扱い、〈動物使い〉判定に＋２のボーナスを得る。この種族特性はハーフオー

クの種族特性であるオークの凶暴性の代わりに取得できる。

獣性：一部のハーフオークのオークの血は、特に著しくオークの特徴を持つ形態を表し、彼らの獣のような外見をより悪くするが、ただでさえ鋭い五感を向上させる。〈知覚〉判定に＋2の種族ボーナスを得る。この種族特性はハーフオークの種族特性であるオークの凶暴性の代わりに取得できる。

穴居人：一部のハーフオークは地表から遠く離れて生活し、曲がりくねった複雑な洞窟に安らぎを求める。この種族特性を有するハーフオークは〈知識：ダンジョン探検〉判定と地下での〈生存〉判定に＋1のボーナスを得る。 この種族特性はハーフオークの種族特性である威嚇の代わりに取得できる。

鎖の戦士：一部のハーフオークは奴隷の身から逃げ出し、自らを拘束していた鎖を危険な武器に鍛え直した。この種族特性を有するハーフオークは、フレイルとヘヴィーフレイルに習熟し、ダイア・フレイルとスパイクト・チェインを軍用武器として扱う。この種族特性はハーフオークの種族特性である武器精通の代わりに取得できる。

城門破り：多くのハーフオークは無茶苦茶な破壊行動を楽しむ。この種族特性を有するハーフオークは物体を破壊する【筋力】判定に＋2のボーナスを得、武器破壊に＋2のボーナスを得る。この種族特性はハーフオークの種族特性であるオークの凶暴性の代わりに取得できる。

疫病の地の生まれ：ハーフオークは時に悪臭を放つ不潔な社会の隅に生きることを強いられ、あらゆる種類の病気に慣れてしまう。この種族特性を有するハーフオークは、病気、摂取毒、吐き気がする状態や不調状態になることに対するセーヴィング・スローに＋2の種族ボーナスを得る。この種族特性はハーフオークの種族特性であるオークの凶暴性の代わりに取得できる。

岩登り：山岳地域から来たハーフオークは優れた登攀家であり、時として獲物の頭上から飛び降りることで待ち伏せをする。この種族特性を有するハーフオークは〈軽業〉と〈登攀〉判定に＋1のボーナスを得る。この種族特性はハーフオークの種族特性である威嚇の代わりに取得できる。

聖痕：刺青、ピアス、儀式的な自傷は多くのハーフオークにとって聖なる刻印である。この種族特性を有するハーフオークは全てのセーヴィング・スローに＋1の幸運ボーナスを得る。この種族特性はハーフオークの種族特性であるオークの凶暴性の代わりに取得できる。

ゴミ漁り：一部のハーフオークは社会のゴミ捨て場から残り物を拾って生計を立てており、さけられない屑の中から滅多にない掘り出し物をより分けることを学ばなければならなかった。この種族特性を有するハーフオークは、〈鑑定〉判定、隠された物体（罠や隠し扉を含む）を見つけるため、食物が傷んでいるかどうかを判断するため、味でポーションを識別するための〈知覚〉判定に＋2の種族ボーナスを得る。この種族特性はハーフオークの種族特性である威嚇の代わりに取得できる。

歯牙：一部のハーフオークの痕跡的な牙は大きく鋭く、噛みつき攻撃を行うことができる。これは1d4ポイントの刺突ダメージを与える主要肉体武器である。この種族特性はハーフオークの種族特性であるオークの凶暴性の代わりに取得できる。

適性クラスオプション Favored Class Options

適性クラスのレベルを獲得する際の追加技能ランクまたは追加ヒット・ポイントを獲得する代わりに、ハーフオークは他の多くのオプションからボーナスを選ぶことができる。以下に記載された適性クラスを持つ全てのハーフオークはオプションを利用できる。特に明記しない限り、君が選択した記載された適性クラスの恩恵を選択する毎にボーナスは適用される。

アルケミスト：ボムのダメージに＋1/2する。

インクィジター：〈威圧〉、クリーチャーの識別に関する〈知識：全て〉判定に＋1/2する。

ウィッチ：ウィッチの使い魔の技能ランクに＋1する。使い魔を変えるならば、新しい使い魔は即座にこのボーナス技能ランクを獲得する。

ソーサラー：［火］ダメージを与える呪文のダメージに＋1/2する。

バーバリアン：1日の激怒できるラウンドに＋1する。

ファイター：瀕死状態の際の安定状態になる為の判定に＋2する。

レンジャー：動物の相棒のヒット・ポイントに＋1する。動物の相棒を変えるならば、新しい動物の相棒は即座にこのボーナスヒット・ポイントを獲得する。

ハーフリング Halflings

その小さな体格のために見過ごされがちだが、ハーフリングは彼らを取り巻く世界の大きな物語の中に自分自身を無理なく入り込ませる驚くべき能力を持っている。素早く、器用で、意志の強い彼らは、他の種族の社会に混ざり、たちまちに無くてはならない存在となる。時として他の種族からこそこそした泥棒という紋切り型で見られるが―そしてその主張を裏付ける例は多いが―一般的にいってハーフリングはそうでもない。むしろ、ほとんどのハーフリングは順応性があり暢気で、そして彼らの好奇心によって時折揉め事に巻き込まれるが、ほとんどのハーフリングは彼らの小さな見かけによらない不屈さと勇敢さをもって逆境に立ち向かう。

ハーフリングが同族だけの共同体で生活することは稀だが、他のハーフリングとの（そして多少の点ではノームとの）文化的な類縁関係により、自分よりも大きなクリーチャーで一杯の世界で、こんなにも小さくて無視されがちであるということがどういうことなのかを知る者同士が、言葉にできないほどのつながりを持つ。

ハーフリングの冒険者 Halfling Adventurers

冒険者となることを選んだハーフリングは、しばしば、自分の生来の器用さを生かす軽装鎧と軽い武器を好み、あらゆる状況に備えて技能の多様さに重点を置く。戦いを求めることは滅多にないが、彼らの飽くことを知らぬ好奇心のため、しばしば遠く広く驚異に―そして時にはまっすぐに危険に―導かれる。

アルケミスト：ハーフリングの生来の好奇心から実験にひきつけられる。新しく常により以上の（時として文字通りに）燃えるような発見が常に目前にあるアルケミスト以外に、この傾向を強化するクラスはまずないだろう。

インクィジター：風景に溶け込む能力と気づかれずに盗み聞きする能力により、ハーフリングは秘密の情報をとても容易に手に入れ、そしてこれは彼らの好奇心とあいまって、彼らを完璧なインクィジター、特に他の種族を調査するのに適したものとする。

ウィザード：ハーフリングのウィザードはしばしば好奇心と、彼らの肉体的な大きさを超越し他の種族に自分を注目させたいという望みの結合によって秘術の秘密を求める。その結果、彼らは派手な呪文と、目に余るほど力を誇示することを好む。

ウィッチ：ハーフリングには純朴な世間知らずという評判はないが、彼らにはまた秘密を蒐集する傾向があり、一部の者はウィッチを天職とし、この迷信深い道に従い、女賢者、薬草師、そして狂える知識の探究者となる。

オラクル：オラクルはほとんどの種族で稀だが、ハーフリングが抑圧されたり奴隷にされたりしているところでは、オラクルはもっと普通に見られるようになり、公の信仰や組織が禁じられているときには共同体の精神的な秘密の中心となる。ハーフリングのオラクルはしばしば地の精霊、自然、あるいは過去の英雄を崇める。

キャヴァリアー：ハーフリングは馬術を修得するのは実際上小さすぎるかもしれないが、ポニー、ライディング・ドッグ、その他のエキゾチックな乗騎を駆ることで、ハーフリングのキャヴァリアーはより大きなライバルたちをからかいをそっくりそのまま返すことができ、兵士たちを完全に恐れ知らずにして戦闘に向かわせ、英雄たちを彼らの技能と献身によって鼓舞する。

クレリック：ハーフリングはお互いに永遠に誠実であり続けることができるが、この献身は神々にも持ち越される。かれらのよきユーモア、好奇心、新しい社会に楽々と溶け込む能力は、彼らをして天性の伝道師たらしめる。

サモナー：ハーフリングはどこまでも好奇心が強く、一部の者は魔法の生命体が取ることができる無数の可能な形態を探究するためサモナーの道を望む。彼らの幻獣は一般に派手やかな色彩で、サモナーの想像力の限り奔放な外見をしており、時として乗騎として用いられる。

ソーサラー：ハーフリングのソーサラーは、より上手く敵の隙を付くため、しばしば必要になるまで魔法の力を隠す。また、しばしば生来の口の上手さを強化する魅了や、その小さな体格とは不似合いに見える強力な力術を好む。

ドルイド：ハーフリングは文明の快適な点を高く評価する傾向にあるが、一部のハーフリングは自然の中に安らぎと啓発を見出し、他の者は都市の中にすでにいる動物たちと手を結ぶ。

バード：ハーフリングは歌、踊り、祝祭を愛し、彼らのバードは庶民的な才能を持った名人芸のエンターテイナーである。時として大きな公会堂や大劇場に雇われていることもあるが、ハーフリングのバードは自らの放浪癖に従って、毎日新しい観客に笑いさざめく陽気な騒ぎをもたらすために路上にあるのを見られることがずっと多い。

バーバリアン：より大きな種族はハーフリングのバーバリアンという考えを笑うかもしれないが、その者と対面してそうする者はまずいない。他のバーバリアンの多くよりも弱いかもしれないけれども、激怒したハーフリングの全くの猛威は多くの敵の油断に付け込むことができる。

パラディン：共同体や家庭に高い価値を置くため、多くのハーフリングがパラディンとなることを熱望する。彼らに真剣にならない敵は、これら頑強な聖戦士が邪悪な心を持つ彼らに天の怒りを放てば、すぐに自らの誤りを学ぶことになる。

ファイター：ハーフリングは他の種族ほど血に飢えていることはあまりないが、それでも仲間を守ることができる訓練された戦士の価値を理解し、高く評価する。

モンク：多くのハーフリングは専心と献身の単純な人生を求めているが、それこそはモンクの道である。彼らの穏やかで一見無害な外見と、厳しい労働に身を捧げることで、モンクはハーフリングの共同体にまったく溶け込んでいる。多くの襲撃者は非武装のハーフリングに攻撃した後に自らの過ちを学ぶのだが。

レンジャー：ハーフリングは狩りで名声を得ているわけではないかもしれないが、偏見を捨て去ることができない者が、彼らの偉大な技能を見過ごしているだけのことである。ハーフリングのレンジャーは、大小問わず獲物を打ち倒すこと、兄弟たちが街の風景に溶け込むのと同じくらい易々と荒野にまぎれ、あるいは信頼する動物の相棒（時として彼らの乗騎でもある）と共に鋭い戦術を用いることの達人である。

ローグ：ローグは典型的なハーフリングの冒険者であり、ひょうきんな話し上手、狡猾な夜盗、向こう見ずな追剥として成功する。その軽い足取りと器用な手先で、ハーフリングは生来の泥棒やスリになるが、これは彼らを悪く言う者が見逃さない事実である。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

君は１つあるいは複数の通常の種族特性を交換できるが、もちろん交換できるのは同じ種族特性で１度限りである。この幾つかの追加のルー

ルを使用する前に、まず最初に君は GM にここに記載された種族特性と交換する許可を得なければならない。

臆病：ほとんどのハーフリングは恐れ知らずだが、一部は物に驚きやすく、そのため特に警戒心が強い。この種族特性を有するハーフリングはイニシアチブ判定に＋ 1 ボーナス、挟撃したときの攻撃ロールに＋ 1 のボーナスを得る。[恐怖]に対するセーヴィング･スローに－ 2 のペナルティを被り、［恐怖］に対するセーヴィング・スローへの士気ボーナスから何の恩恵も受けない。［恐怖］効果を受けた場合、彼らの基本移動速度は 10 フィート上昇し、アーマー・クラスに＋ 1 の回避ボーナスを得る。この種族特性はハーフリングの種族特性である大胆不敵とハーフリングの幸運の代わりに取得できる。

下からの攻撃：一部のハーフリングはより大きなクリーチャーを攻撃する方法を広く訓練している。この種族特性を有するハーフリングは自分自身よりも大きな敵に対するクリティカル・ロールに＋ 1 のボーナスを得る。この種族特性はハーフリングの種族特性である鋭き五感の代わりに取得できる。

騎手：一部のハーフリングは騎乗戦闘に特化している。この種族特性を有するハーフリングは〈動物使い〉判定と〈騎乗〉判定に＋ 2 のボーナスを得る。この種族特性はハーフリングの種族特性である確かな足取りの代わりに取得できる。

実際家：ハーフリングは骨折って働くことと常識に基礎を置く。この種族特性を有するハーフリングは､いずれか一つの〈製作〉技能か〈職能〉技能に＋ 2 のボーナスを得、同様に〈真意看破〉判定と幻術に対するセーヴィング・スローに＋ 2 のボーナスを得る。この種族特性はハーフリングの種族特性である大胆不敵と鋭き五感の代わりに取得できる。

影のごとき素早さ：ハーフリングは障害物のある場所を通って移動する時にすら信じられないほどの隠密性を保つ。この種族特性を有するハーフリングは移動しながら〈隠密〉技能を使用する際のペナルティを 5 軽減し、狙撃する時の〈隠密〉判定のペナルティを 10 軽減する。この種族特性はハーフリングの種族特性である確かな足取りの代わりに取得できる。

足の下に：ハーフリングは自分より大きな敵と効果的に戦うためには懸命に訓練しなければならない。この種族特性を有するハーフリングは自分自身よりも大きな敵に対するアーマー・クラスに＋ 1 のボーナスを得、蹂躙攻撃に対する反応セーヴィング・スローに＋ 1 のボーナスを得る。この種族特性はハーフリングの種族特性であるハーフリングの幸運の代わりに取得できる。

放浪癖：ハーフリングは旅行と地図を愛する。この種族特性を有するハーフリングは､〈知識：地理〉判定と〈生存〉判定に＋ 2 のボーナスを得る。移動手段を提供したり移動力を強化する呪文を発動したり能力を使用したりする場合、ハーフリングは通常よりも術者レベルが 1 高いものとして扱う。この種族特性はハーフリングの種族特性であるハーフリングの幸運の代わりに取得できる。

投石兵：ハーフリングはスリングの使用に熟練している。この種族特性を有するハーフリングは、スリングの再装填をフリー・アクションとして行うことができる。スリングの再装填にはやはり 2 本の腕を必要とし、機会攻撃を誘発する。この種族特性はハーフリングの種族特性である確かな足取りの代わりに取得できる。

適性クラスオプション Favored Class Options

適性クラスのレベルを獲得する際の追加技能ランクまたは追加ヒット・ポイントを獲得する代わりに、ハーフリングは他の多くのオプションからボーナスを選ぶことができる。以下に記載された適性クラスを持つ全てのハーフリングはオプションを利用できる。特に明記しない限り、君が選択した記載された適性クラスの恩恵を選択する毎にボーナスは適用される。

クレリック：通常､1 レベル時に選択した領域の力の使用回数は 3 ＋【判断力】修正値に等しいが、それに＋ 1/2 を加えることができる。

サモナー：幻獣の技能ランクに＋ 1 する。

バード：秘密の伝言をする際の〈はったり〉､情報収集する際の〈交渉〉､エルフ、ハーフエルフ、人間の子供に変装する際の〈変装〉判定に＋ 1/2 する。

パラディン：回復であろうとなかろうと癒しの手のヒット・ポイントに＋ 1/2 する。

ファイター：組みつき、足払いに対する CMD に＋ 1 する。

モンク：組みつきに対する CMD に＋ 1 し、朦朧化打撃の判定に 1 日に 1 回だけ＋ 1/2 する。

レンジャー：得意な敵に対する AC に＋ 1/3 の回避ボーナスを獲得する。

ローグ：以下のリストから 1 つ選択すること：スリング、ダガー、任意の " ハーフリング " と名前についた武器。選択した武器を使っている際のクリティカル・ロールに＋ 1/2（最大 4）の状況ボーナスを獲得する。このボーナスは《クリティカル熟練》とは累積しない。

標準クラス Base Classes

ほとんどの普通の人々はファイターとエールを分かち合い、あるいはウィザードが驚くべき魔法の技を振るうのを見たことさえあるかもしれない。しかしこれらだけが伝説や歴史の上で知られている冒険者の全てではない。以下のキャラクター・クラスはプレイヤーに新しい選択肢を、ゲームマスターに NPC の大きなバラエティを提供する。

標準クラス

この本で記されている 6 個の新しい標準クラスは、パスファインダー RPG コアルールブックの 11 の基本クラスと均衡の取れたものである。プレイヤーにこれらのクラスやこの本のほかの追加ルールと選択肢を選択することを許可することをゲームマスターに推奨するが、各ゲームマスターは自分のキャンペーンでどれを許可しどれをしないか、自分のゲーム世界でこれらのキャラクターがどの程度一般的であるのかを各々が決定しなければならない。

それぞれの新クラスは以下のような興味深いキャラクターの主題と特殊能力を有する。

アルケミスト：アルケミストは錬金術の達人であり、自らに大いなる力を与えるエキス、自らの形態を強化する変異薬、敵を破壊する爆弾を用いる。

インクィジター：不信仰者へ懲罰を与え恐怖をもたらすものを狩るインクィジターは、厳格な信念と神に祝福された軍団を以って信仰の敵を殲滅する。

ウィッチ：文明の辺縁部に潜むウィッチは守護者と強力な絆を結び、特別な使い魔を通じて奇妙で謎めいた力を与えられる。

オラクル：神格による神秘を引き出すオラクルは自らの体と魂を通じて神の力の通路となるが、それには恐るべき代価をともなう。

キャヴァリアー：強力な乗騎を駆るキャヴァリアーは勇敢な戦士であり、自らの機知、魅力、武勇の腕前で仲間を奮い立たせ目的を達する。

サモナー：幻獣と呼ばれる神秘のクリーチャーと絆をむすんだサモナーは自らの力をその繋がりを強化し、奇妙なほかの世界から来た相棒を強めることに集中している。

初期所持金

以下の表はクラスごとの初期所持金を列記している。それに加えて、各キャラクターは 10gp 以下の価格の衣服を身につけてプレイを始める。

クラス	初期所持金	平均額
アルケミスト	3d6 × 10 gp	105 gp
インクィジター	4d6 × 10 gp	140 gp
ウィッチ	3d6 × 10 gp	105 gp
オラクル	3d6 × 10 gp	105 gp
キャヴァリアー	5d6 × 10 gp	175 gp
サモナー	2d6 × 10 gp	70 gp

アルケミスト Alchemist

煙たい秘密の研究所の奥に隠れた者も、高名な魔法学院で楽しく研究する者も、アルケミストを彼の作る調合物と同様に不安定で、先の読めない危険な存在と見なしている。錬金術アイテムの作成者が商人と同様の座りきりの人生に満足しながら火起こし棒と発煙棒を作る一方、真のアルケミストはより深い使命感に応える。アルケミストは術者のように魔法を発動はしないが、彼の魔法的素養を作成する液体とエキスに込め、彼に驚くべき業を与えるであろう毒々しい力を持った化学物質を毒、爆発物、自己変身魔法の薬に煎じる。

役割：アルケミストの評判は魔法的エキスとポーションのようなものを完成させ、これらのエキスを実験道具として自身の肉体を使うことで自身のオーラから吸い上げた魔法と調合するという噂によって、穏やかなものではない（危険な命知らずと言う者もいる）。炸裂する爆弾の作成と新しい奇妙な毒の発見もそれらの使用法を知ることへの愉快な熱情も、アルケミストは変えることがない。これらの特徴は文明化された組織と学習施設に責任と危険を負わせるため、アルケミストは冒険グループにいるのが最も適しているように見える。

属性：どれでも。

ヒット・ダイス：d8。

クラス技能

アルケミストのクラス技能は以下の通り：〈鑑定〉【知】、〈製作：どれでも〉【知】、〈装置無力化〉【敏】、〈飛行〉【敏】、〈治療〉【判】、〈知識：神秘学〉【知】、〈知識：自然〉【知】、〈知覚〉【判】、〈職能〉【判】、〈手先の早業〉【敏】、〈呪文学〉【知】、〈生存〉【判】、〈魔法装置使用〉【魅】。

レベル毎の技能ランク：4＋【知力】修正値。

クラスの特徴

アルケミストのクラスの特徴は以下の通り。

武器と防具の習熟：アルケミストはすべての単純武器と爆弾に《習熟》している。アルケミストはまたすべての軽装鎧に《習熟》しているが、盾には《習熟》していない。

錬金術（超常）：アルケミストは錬金術の火や発煙棒のような一般の錬金術物質の作成の達人であるだけでなく、呪文効果を留めた魔法的ポーションのようなエキスを混ぜ合わせる達人でもある。後者によって、アルケミストは複数の成分をいくつものエキスに混ぜることによって自身の呪文を準備でき、そしてそのエキスを飲むことで自身の呪文を“発動”できる。アルケミストはエキスや爆弾を作成するとき、自身の微量な魔法的な力を調合物に煎じる—これにより強力な効果を作成することが可能になるが、その効果は作成者によって限界がある。〈製作：錬金術〉で錬金術アイテムを作成するとき、アルケミストは〈製作：錬金術〉判定にそのクラス・レベルに等しい技量ボーナスを加える。加えて、アルケミストは〈製作：錬金術〉で ディテクト・マジック を使用したかのようにポーションを鑑定できる。アルケミストはこのような判定をするために 1 ラウンドの間ポーションを握っていなければならない。

アルケミストは 3 つの特別な種類の魔法のアイテムを作成できる—エキス、爆弾、そして変異薬を。爆弾は炸裂し飛散する武器で、変異薬は変形したエリクサーであり、アルケミストはそれを飲むことで身体能力を強化できる—2 つは以下に個別に詳細が書かれている。

エキスは 3 つの内で最も変化に富んでいる。多くの意味で、これらはポーション形態の呪文のように振る舞い、その効果は ディスペル・マジック のような効果で解除されうる、その場合アルケミスト・レベルを術者レベルとして使う。ポーションとは違い、エキスは強力な、ポーションでは通常できない呪文

表：アルケミスト

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊	1 日のエキス数 1st	2nd	3rd	4th	5th	6th
1st	＋0	＋2	＋2	＋0	錬金術、爆弾 1d6、ポーション作成、変異薬、万能投擲術	1	—	—	—	—	—
2nd	＋1	＋3	＋3	＋0	発見、毒に対する抵抗＋2、毒の使用	2	—	—	—	—	—
3rd	＋2	＋3	＋3	＋1	爆弾 2d6、即行錬金術	3	—	—	—	—	—
4th	＋3	＋4	＋4	＋1	発見	3	1	—	—	—	—
5th	＋3	＋4	＋4	＋1	爆弾 3d6、毒に対する抵抗＋4	4	2	—	—	—	—
6th	＋4	＋5	＋5	＋2	発見、即行毒	4	3	—	—	—	—
7th	＋5	＋5	＋5	＋2	爆弾 4d6	4	3	1	—	—	—
8th	＋6／＋1	＋6	＋6	＋2	発見、毒に対する抵抗＋6	4	4	2	—	—	—
9th	＋6／＋1	＋6	＋6	＋3	爆弾 5d6	5	4	3	—	—	—
10th	＋7／＋2	＋7	＋7	＋3	発見、毒に対する完全耐性	5	4	3	1	—	—
11th	＋8／＋3	＋7	＋7	＋3	爆弾 6d6	5	4	4	2	—	—
12th	＋9／＋4	＋8	＋8	＋4	発見	5	5	4	3	—	—
13th	＋9／＋4	＋8	＋8	＋4	爆弾 7d6	5	5	4	3	1	—
14th	＋10／＋5	＋9	＋9	＋4	発見、持続変異薬	5	5	4	4	2	—
15th	＋11／＋6／＋1	＋9	＋9	＋5	爆弾 8d6	5	5	5	4	3	—
16th	＋12／＋7／＋2	＋10	＋10	＋5	発見	5	5	5	4	3	1
17th	＋12／＋7／＋2	＋10	＋10	＋5	爆弾 9d6	5	5	5	4	4	2
18th	＋13／＋8／＋3	＋11	＋11	＋6	発見、瞬間錬金術	5	5	5	5	4	3
19th	＋14／＋9／＋4	＋11	＋11	＋6	爆弾 10d6	5	5	5	5	5	4
20th	＋15／＋10／＋5	＋12	＋12	＋6	偉大な発見	5	5	5	5	5	5

の複製ができる。

アルケミストは 1 日にそれぞれのレベルで決まった数のエキスだけ作成できる。この基本的に 1 日に許されたエキスは表 2 - 1 にある。加えて、アルケミストは高い【知力】能力値を持っている場合、1 日のボーナス・エキスをウィザードが 1 日毎にボーナス呪文を得るのと同様の方法で得る。

アルケミストはエキスを混合するとき、化学物質と試薬をエキスに、自身の魔法的オーラから搾り取った魔法のオーラも込めて注ぐ。アルケミストの所有物でなくなったエキスは即座に不活性化し、再度戻ったときまた活性化する――アルケミストは通常自分のエキスを仲間に使わせることはできない（ただし下記の " 注入 " の発見参照）。1 回作成されたエキスは 1 日の間は不活性化せず効能は残るため、アルケミストは毎日エキスを再準備しなければならない。1 つのエキスの混合には 1 分かかる作業が必要である―大抵のアルケミストは多くのエキスを 1 日の始まりか冒険に出る直前に作るが、アルケミストにとって自身の 1 日のエキス・スロットのいくつか（あるいはすべて）をその場で必要に応じて準備できるように空けておくことは稀ではない。

アルケミストは本当に魔法を発動するわけではないが、何のエキスが作成できるかの処方リストを持っている。アルケミストは処方リストにあるものであれば呪文解放型アイテムを使用できるが、呪文完成型アイテムは使用できない（〈魔法装置使用〉を使わない限り）。ポーションを飲むようにエキスを飲み干すことで " 発動される "―そのエキスの効果はその処方に基づいた呪文の複製を正確に基本とするが、呪文は常に飲んだアルケミストのみに影響を与える。アルケミストは 1 回の標準アクションとしてエキスを取り出して飲むことができる。アルケミストは術者レベルに基づく効果を決定するための術者レベルとして、自身のレベルを使用する。

エキスの作成には未加工の物質要素を消費するが、これらの費用は取るに足らないものだ――大抵の呪文の価値のない物質構成要素と同様に。呪文がコストのかかる物質構成要素を持つ場合、その構成要素はエキスを消費する際に費やされる。焦点具を要求する呪文のエキスは作れない（信仰呪文を複製したアルケミストのエキスが信仰焦点具を持つことはない）。アルケミストは自身の知る処方からエキスを準備できる。エキスを学び使用するには、アルケミストは【知力】能力値が少なくとも 10 ＋エキスのレベルだけなければならない。アルケミストのエキスへのセーヴィング・スローの難易度は 10 ＋エキス・レベル＋アルケミストの【知力】修正値である。

アルケミストは好きな数の処方を知ることができる。アルケミストは自分の処方を処方本と呼ばれる特別な書におさめている。アルケミストはその本をエキスを準備する際に使用しなければならないが、消費する際は不要だ。アルケミストは 2 ＋【知力】修正値に等しい数の選択した 1 レベル処方を持って始める。それぞれの新しいアルケミスト・レベルにつき、アルケミストは彼が作成できるレベルの中から新しい処方を 1 つ得る。アルケミストはまた処方を彼の本に、ウィザードが呪文を呪文書に追加するのと同様に追加でき、費用も求められる時間もウィザードと同じだけ使う。アルケミストはウィザードの呪文書からそこに書かれている呪文に相当する、好きな処方を学べる。ウィザードは、しかしながら、処方本からは学べない。アルケミストは書き写す前にその秘術的記述を解読する必要はない。

爆弾（超常）：魔法的エキスに加え、アルケミストは様々な爆発しやすい化学物質を即座に混合し、それらを魔法的な蓄えと煎じて敵に投げられる強力な爆弾を作成することに熟達している。アルケミストは爆弾を 1 日につきそれぞれクラス・レベル＋【知力】修正値に等しい回数使用できる。爆弾は安定せず、作成したラウンドに使用しなかった場合、爆弾は劣化し不活性化する――また、その作成手法により、作り蓄えられる爆発物質の大量生産や貯蓄は不可能である。爆弾を作成するためにアルケミストは 1 オンスの液体の触媒の入った小瓶を使用しなければならない―アルケミストは錬金術研究室にある少量の化学物質からこの小瓶を作成でき、これは術者の呪文構成要素ポーチと同様に容易に再充填できる。多くのアルケミストはこの小瓶を 1 日の始まりに自身がその日に作成できる爆弾の合計に等しい数作成する―1 回作成すれば、その小瓶はアルケミストによって何年も使用できる。

爆弾の材料を取り出し作成し投擲する行為は標準アクションであり、機会攻撃を誘発する。爆弾の投擲は射程 20 フィートの " 飛散武器の投擲 " という特別な攻撃である。爆弾は武器としてみなされ、《近距離射撃》や《武器熟練》などの特技を選択し使用できる。直接命中すれば、アルケミストの爆弾は 1d6 ポイント＋アルケミストの【知力】修正値に等しい［火］ダメージを与える。アルケミストの爆弾のダメージはアルケミスト・レベルが奇数になる毎に 1d6 ポイント上昇する（このボーナスはクリティカル・ヒットしたときや《渾身の一打》特技を使用したときに倍化しない）。アルケミストの爆弾の飛散ダメージは常に爆弾の最低ダメージに等しい（爆弾が直接命中すれば 2d6 ＋ 4 ポイントの［火］ダメージを与える場合、飛散ダメージは 6 ポイントの［火］ダメージを与える）。こうして受ける飛散ダメージは反応セーヴの試みによって半減できる。このセーヴの DC は 10 ＋アルケミスト・レベルの 1/2 ＋【知力】修正値に等しい。

アルケミストはレベルが上昇するにつれ新しい種類の爆弾を発見（" 発見 " 能力参照）し学ぶことができる。アルケミストの爆弾は、エキスのように、他人に使用されたり運搬される場合不活性化する。

ポーション作成（変則）：1 レベルの時点で、アルケミストは《ポーション作成》をボーナス特技として得る。アルケミストは自身の修得している好きな処方のポーションを作成でき（最大 3 レベルまで）、アルケミスト・レベルを術者レベルとして使用する。その呪文はポーションにできるものでなければならない。アルケミストはこの特技の前提条件を満たしている必要はない。

変異薬（超常）：1 レベルの時点で、アルケミストは人格を代償として身体能力を高める、変異薬の作成方法を発見する。1 服の変異薬を調合するのに 1 時間かかるが、1 回調合すれば、使用するまで効能は維持する。アルケミストは一度に 1 服の変異薬しか維持できない―2 服目を調合した場合、これまでの変異薬は不活性化する。エキスや爆弾と同様に、変異薬もアルケミストの所有物でなくなった場合再びアルケミストに拾われるまで不活性化する。

アルケミストは変異薬を調合したとき、彼は身体的能力値―【筋力】、【敏捷力】、あるいは【耐久力】―を選択する。変異薬を飲むのは標準アクションである。飲まれることで、変異薬はアルケミストをより大柄により獣的にし、＋ 2 の外皮ボーナスと選択した能力値に＋ 4 の錬金術ボーナスをアルケミスト・レベルにつき 10 分間与える。

加えて、変異薬が効果を発揮しているとき、アルケミストは－ 2 のペナルティを精神能力値の 1 つに得る。変異薬が【筋力】を強化する場合そのペナルティは【知力】に適用される。【敏捷力】の場合そのペナルティは【判断力】に適用される。【耐久力】の場合そのペナルティは【魅力】に適用される。

アルケミスト以外が変異薬を飲むと、頑健セーヴ（DC は 10 ＋アルケミスト・レベルの 1/2 ＋【知力】修正値）に成功しないと 1 時間、吐き気がする状態になる―アルケミスト以外は決して変異薬の利益を得ないが、アルケミストがほかのアルケミストの変異薬を飲んだ場合、その利益を得られる（しかしながらそのアルケミストがまた違う変異薬を作成した場合、その " 盗まれた " 変異薬の効果は即座に終了する）。変異薬の効果は累積しない。アルケミストが変異薬を飲んだとき、以前に飲んでいた変異薬の効果は即座に終了する。

万能投擲術（変則）：すべてのアルケミストは 1 レベルの時点で《万能投擲術》特技をボーナス特技として得る。アルケミストは【知力】修正値を飛散武器によるダメージに、そしてその飛散ダメージにも加える。このボーナス・ダメージは爆弾のクラスの特徴にすでに含まれている。

発見（超常）：2 レベルの時点および以降 2 レベル毎に（最大 18 レベルまで）、アルケミストは信じられないような錬金術の発見をする。特記ない限り、アルケミストは個々の発見を複数回選択できない。アルケミストがほかの発見を見つけるなど、事前にその前提条件を満たしていなければいくつかの発見はできない。アスタリスク（*）の印のついた爆弾を修正する発見は累積しない。そのような発見は 1 つのみ、1 つの爆弾に適用

できる。発見によって求められるセーヴィング・スローの DC は 10 ＋アルケミスト・レベルの 1/2 ＋アルケミストの【知力】ボーナスに等しい。

悪臭爆弾 *：アルケミストの爆弾の煙の効果は フォッグ・クラウド の代わりに スティンキング・クラウド を複製し、1 ラウンドの間飛散半径の倍の範囲を満たす。アルケミストは煙爆弾の発見を持っていなければこの発見を選択できない。

永遠ポーション：アルケミストが自分で拡張したポーションを飲んだとき、そのポーションの効果は、別のポーションの効果を永続化することをアルケミストが選択するまで永続する。アルケミストは最低 16 レベルとポーション拡張の発見を持っていなければこの発見を選択できない。

エキスの融合：アルケミストはエキスを作成するとき、2 つの処方を 1 つのエキスにできる。このエキスが消費されたとき、2 つの処方が効果を発揮する。このエキスはそれらのエキスのうち最も高い処方レベルより 2 レベル高いレベルを持つ。アルケミストは最低 8 レベルなければこの発見を選択できない。

大いなる変異薬：アルケミストの変異薬は今や外皮に＋ 6 のボーナスと 1 つの能力値（【筋力】、【敏捷力】、あるいは【耐久力】）に＋ 8 の錬金術ボーナスを、2 つ目の身体的能力値に＋ 6 の錬金術ボーナスを、3 つ目の身体的能力値に＋ 4 の錬金術ボーナスを与える。アルケミストは変異薬が持続している限り【知力】、【判断力】、そして【魅力】に－ 2 のペナルティを受ける（変異薬参照）。アルケミストは最低 16 レベルと上級変異薬の発見を持っていなければこの発見を選択できない。

解呪爆弾：アルケミストは爆弾を作成するとき、ダメージを与える代わりにディスペル・マジックの効果を持たせることを選択できる。解呪爆弾が直接命中したクリーチャーは目標型 ディスペル・マジック 呪文の対象になり、これにはアルケミストのレベルを術者レベルとして使用する。これでは特定の呪文の効果を目標に使用することはできない。この発見をするためにはアルケミストは最低 6 レベルなければならない。

希釈：1 日に 1 回、アルケミストはポーションかエリクサー（霊薬）を希釈し、1 つから 2 服の同じポーションを作成できる。ポーションの希釈には市場価格の 1/4 に等しい費用がかかる。希釈されたポーションをまた希釈することはできない。この発見はエキスや変異薬の希釈に使用できない。アルケミストは最低 12 レベルなければこの発見を選択できない。

狂気爆弾 *：そのアルケミストの爆弾は肉を焼く以上に―精神を焼く。狂気爆弾が直接命中したクリーチャーはその爆弾のダメージに加え 1d4 ポイントの【判断力】ダメージを受ける。通常のダメージは 2d6 減少する（通常 6d6 ＋ 4 ポイントのダメージを与える爆弾は代わりに 4d6 ＋ 4 ポイントのダメージを与える）。狂気爆弾による【判断力】ダメージの量はその目標が過去 24 時間以内に受けた狂気爆弾の数につき 1 ずつ減少し、最低 1 ポイントの【判断力】ダメージを与える。アルケミストは最低 12 レベルなければこの発見を選択できない。

凶暴変異薬：アルケミストは変異薬を飲むとき、2 回の爪攻撃と 1 回の噛みつき攻撃を得る。これらは主要攻撃でありアルケミストの基本攻撃ボーナスのすべてを使う。爪攻撃は 1d6（アルケミストが小型なら 1d4）ポイントのダメージを与え、噛みつき攻撃は 1d8（アルケミストが小型なら 1d6）ポイントのダメージを与える。変異薬が効果を発揮している間、アルケミストは〈威圧〉判定に＋ 2 の技量ボーナスを得る。

煙爆弾 *：アルケミストは爆弾を作成するとき、炸裂したときに厚い煙の雲を作り出せるようにすることを選択できる。その雲は フォッグ・クラウド と同様に機能し、範囲は飛散半径の倍に等しくレベルにつき 1 ラウンド持続する。

業火爆弾 *：アルケミストの爆弾によって作られた煙の効果は フォッグ・クラウド の代わりに インセンディエリ・クラウド を複製し、爆弾の飛散効果の倍の範囲をレベルにつき 1 ラウンドの間満たす。アルケミストは最低 16 レベルと煙爆弾の発見を持っていなければこの発見を選択できない。

酸爆弾 *：アルケミストは爆弾を作成するとき、［酸］のダメージを与えることを選択できる。酸爆弾が直接命中したクリーチャーは追加で 1 ラウンド後に 1d6 ポイントのダメージを受ける。

霜爆弾 *：アルケミストは爆弾を作成するとき、［冷気］ダメージを与えることを選択できる。霜爆弾が直接命中したクリーチャーは、自身の次のラウンドに頑健セーヴに成功しない限りよろめき状態になる。

上級変異薬：アルケミストの変異薬は今や外皮に＋ 4 のボーナスと 1 つの身体的能力値（【筋力】、【敏捷力】、あるいは【耐久力】）に＋ 6 の錬金術ボーナスを与え、2 つ目の身体的能力値に＋ 4 の錬金術ボーナスを与える。アルケミストはその 2 つに符合する精神的能力値に－ 2 のペナルティを、変異薬が持続している限り得る。アルケミストは最低 12 レベルなければこの発見を選択できない。

振動爆弾 *：アルケミストは爆弾を作成するとき、［音波］ダメージを与えることを選択できる。振動爆弾は 1d6 でなく 1d4 ポイントの［音波］ダメージと、奇数レベル毎に 1d4 ポイントの［音波］ダメージを与える。振動爆弾が直接命中したクリーチャーは頑健セーヴに成功しない限り 1 分間聴覚喪失状態になる。アルケミストは最低 6 レベルなければこの発見を選択できない。

精密爆弾：アルケミストは爆弾を投擲するとき、【知力】修正値に等しい数の、爆弾による飛散ダメージを受けないマスを選択できる。爆弾が外れた場合、この発見は効果を持たない。

生命霊薬：1 日に 1 回、アルケミストは生命霊薬を調合できる。この特別な調合は作るのに 25,000gp と 1 時間がかかる。生命霊薬は、それを調合したアルケミストに管理されているとき、トゥルー・リザレクション 呪文と同様に死んだクリーチャーの命を蘇生する。また、アルケミストは自身でそれを飲むことができ、その場合彼は殺された次の瞬間 リザレクション 呪文の目標になる。この方法では霊薬のその効果はアルケミストの【知力】修正値に等しい日数しか持続しない；その時間が来る前に死ななかった場合生命霊薬の効果は終了する。アルケミストは最低 16 レベルなければこの発見を選択できない。

速攻爆弾：この発見をしたアルケミストは 1 ラウンドに複数爆弾を投擲するには十分なほど素早く作成できる。アルケミストはその基本攻撃ボーナスが追加の攻撃を与えるのに十分である場合、全ラウンド・アクションで追加で爆弾を準備し投擲できる。これは遠隔武器による全力攻撃と同様に機能する。アルケミストは最低 8 レベルなければこの発見を選択できない。

遅延爆弾 *：アルケミストは爆弾を、爆弾から手を離してから数ラウンド後に爆発させるように変更することができる。その遅延は最大でアルケミストのレベルに等しいラウンドまでの間で、アルケミストが選択する。アルケミストは遅延爆弾をもう 1 回持った時点で、時間の経過を終了させ爆弾の炸裂を妨げることができる。ほかのクリーチャーがそれに触ったり動かそうとしたとき、爆弾の含有物が小瓶から取り除かれたとき（例えば小瓶が壊れたときなど）遅延爆弾は炸裂する。爆弾は炸裂したときそれがあるマスにいたクリーチャーに直接命中したかのようにダメージを与え、飛散ダメージを隣接するクリーチャーに通常通り与える。アルケミストが遅延爆弾を同時に複数持つことはできない。別の遅延爆弾を作成した場合、以前の爆弾は不活性化する。 ディスペル・マジック は遅延爆弾を中和でき、〈装置無力化〉判定（DC は 10 ＋アルケミスト・レベルの 1/2 ＋アルケミストの【知力】修正値）の成功も同様である。アルケミストは最低 8 レベルなければこの発見を選択できない。

注入：アルケミストはエキスを作成するとき、それに自身の僅かな追加の魔力を煎じることができる。作成されたエキスは今やアルケミストがそれを手放しても維持し続ける。そのエキスが存在する限り、それはアルケミストの 1 日のエキス・スロットを占め続ける。注入エキスはアルケミストでない者が飲んでも効果を与えられる。

電撃爆弾 *：アルケミストは爆弾を作成するとき、［電気］ダメージを与えることを選択できる。電撃爆弾が直接命中したクリーチャーは 1d4 ラウンドの間目が眩んだ状態になる。

毒集中：アルケミストは 2 服の同じ毒を合わせ効果を増加させられる。これには同じ毒が 2 服と 1 分間が必要である。完成すると、アルケミストは 1 服の毒を持つ。この毒の頻度は 50%延長され、セーヴ DC は＋ 2 上昇する。この毒は 1 時間以内に使用されない場合使い物にならなくなる。

毒爆弾＊：アルケミストの爆弾が作り出す煙の効果は フォッグ・クラウド の代わりに、飛散半径の 2 倍の範囲を満たしレベルにつき 1 ラウンド持続する、クラウドキル の効果を複製する。アルケミストは最低 12 レベルと煙爆弾の発見を持っていなければこの発見を選択できない。

粘着毒：アルケミストが作成する毒は粘着する—アルケミストがそれを武器に塗布するとき、その武器はアルケミストの【知力】修正値に等しい回数攻撃を当てるまで毒が残る。アルケミストは最低 6 レベルなければこの発見を選択できない。

粘着爆弾：アルケミストの爆弾の効果は持続し、最初のダメージのあとの 1 ラウンドの間クリーチャーにダメージを与え続ける。粘着爆弾が直接命中したクリーチャーは、1 ラウンド後にその飛散ダメージを受ける。通常であれば 1 ラウンド後に発生する爆弾の効果は代わりに 2 ラウンド後に発生する。アルケミストは最低 10 レベルなければこの発見を選択できない。

爆散爆弾＊：アルケミストの爆弾は今や飛散半径が 5 フィートでなく 10 フィートになった。爆散爆弾が直接命中したクリーチャーは着火し、その火が消えるまでそれぞれのラウンド 1d6 ポイントの［火］ダメージを受ける。消火は反応セーヴが要求される全ラウンド・アクションである。地面を転がることでセーヴに＋ 2 のボーナスが与えられる。最低 2 ガロンの水をかけることで自動的に火は消える。

変異薬注入：アルケミストは変異薬を作成するとき、それに自身の僅かな追加の魔力を煎じることができる。これにはアルケミストの【知力】に 2 ポイントのダメージと、希少な試薬のために 1,000gp を費やすが、作成された変異薬はアルケミストが別の変異薬を作成しても機能を維持し続ける。これはアルケミストが異なる種類の変異薬を作成し緊急の事態のために保持し続けることを可能にする。このことはアルケミストに複数の変異薬から効果を得ることは許さない—先に飲んだ変異薬がどんな効果を持とうとも。

ポーション拡張：1 日に【知力】修正値に等しい回数、アルケミストは飲んだ、持続時間が瞬間でないポーションの持続時間を通常の倍まで機能させられる。これはエキスには適用できない。

ポーション強化：1 日に【知力】修正値に等しい回数、アルケミストは自身が飲んだポーションの術者レベルを自身のクラス・レベルに等しいものとして機能させられる。

力場爆弾＊：アルケミストは爆弾を作成するとき、［力場］ダメージを与えることを選択できる。力場爆弾は 1d6 でなく 1d4 ポイントの［力場］ダメージと、奇数レベル毎に 1d4 ポイントの［力場］ダメージを与える。力場爆弾が直接命中したクリーチャーは反応セーヴに成功しない限り伏せ状態になる。アルケミストは最低 8 レベルなければこの発見を選択できない。

毒に対する抵抗（変則）：2 レベルの時点で、アルケミストはすべての毒に対するセーヴィング・スローに＋ 2 のボーナスを得る。このボーナスは 5 レベルの時点で＋ 4、8 レベルの時点で＋ 6 に上昇する。10 レベルの時点で、アルケミストは毒に対する完全耐性を得る。

毒の使用（変則）：2 レベルの時点で、アルケミストは毒の使用の訓練を受け、武器に毒を塗布するとき自身が毒に侵される危険がなくなる。

即行錬金術（変則）：3 レベルの時点で、アルケミストは錬金術アイテムを驚くべきスピードで作成する。アルケミストは通常の半分の時間で錬金術アイテムを作成し、毒を移動相当アクションで武器に塗布できる。

即行毒（変則）：6 レベルの時点で、アルケミストは 1 服の毒を即行アクションで武器に塗布できる。

持続変異薬（超常）：14 レベルの時点で、変異薬の持続時間はレベルにつき 1 時間持続する。

瞬間錬金術（変則）：18 レベルの時点で、アルケミストは錬金術アイテムを超常的な速度で作成できる。〈製作：錬金術〉判定に成功し適切な材料を手に持っているならば、全ラウンド・アクションで錬金術アイテムを作成できる。彼は割り込みアクションで毒を武器に塗布できる。

偉大な発見（超常）：20 レベルの時点で、アルケミストは偉大な発見をする。彼は即座に 2 つの通常の発見を覚えるが、3 番目は以下から選んで得る。

知性の覚醒：アルケミストは絶えず奇妙な化学物質の影響を受け、精神を拡張されている。アルケミストの【知力】能力値は永久的に 2 上昇する。

永遠の若さ：アルケミストは老化の治療法を発見し、この点において年を経ることによる身体的能力値のペナルティを受けない。アルケミストがそのようなペナルティを受けていた場合、この時点でそのペナルティは取り除かれる。

高速治癒：アルケミストの肉体はダメージに衝撃的な速度で対応する—アルケミストは高速治癒 5 を得る。

フィロソファーズ・ストーン：アルケミストは フィロソファーズ・ストーン の作成方法を学び、ひと月に 1 回費用をかけず作成できる。 フィロソファーズ・ストーン の作成には 1 日かかる。

毒の接触：アルケミストは ポイズン 呪文の効果下にあるかのように有毒の接触を得る。この効果を抑止するのも起動するのもフリー・アクションである。どのようにしてアルケミストが毒を生産し、接触してもたらすかについてのアルケミストの身体的外見はアルケミストごとに異なる。

真実の変異薬：アルケミストの変異薬は今や外皮に＋ 8 のボーナスと【筋力】、【敏捷力】、そして【耐久力】に＋ 8 の錬金術ボーナスを与える。アルケミストは【知力】、【判断力】、そして【魅力】に－ 2 のペナルティを変異薬が持続している間受ける（変異薬参照）。アルケミストは大いなる変異薬の発見をもっていなければこの発見を選択できない。

アルケミスト処方

アルケミストは様々な処方に接することができ、以下の呪文のエキスを作り出せる。これらの呪文の多くは Core Rulebook にあるが、アスタリスク（*）印の付いたものはすべてこの本の 5 章にある。

1 レベル・アルケミスト処方 — アイデンティファイ 、アント・ホール＊、エクスペディシャス・リトリート 、エンデュア・エレメンツ 、エンラージ・パースン 、キーン・センシズ＊、キュア・ライト・ウーンズ 、クラフターズ・フォーチュン＊、コンプリヘンド・ランゲージズ 、シールド 、ジャンプ 、ストーン・フィスト＊、タッチ・オヴ・ザ・シー＊、ディスガイズ・セルフ 、ディテクト・アンデッド 、ディテクト・シークレット・ドアーズ 、トゥルー・ストライク 、ニゲイト・アロマ＊、ボマーズ・アイ＊、リデュース・パースン 。

2 レベル・アルケミスト処方 — アウルズ・ウィズダム 、アルケミカル・アロケーション＊、アンディテクタブル・アラインメント 、イーグルズ・スプレンダー 、インヴィジビリティ 、ヴァーミット・スウォーム＊、エイド 、エレメンタル・タッチ＊、オルター・セルフ 、キャッツ・グレイス 、キュア・モデレット・ウーンズ 、シー・インヴィジビリティ 、スパイダー・クライム 、ダークヴィジョン 、ディテクト・ソウツ 、ディレイ・ポイズン 、トランスミュート・ポーション・トゥ・ポイズン＊、バークスキン 、パーシーヴ・キューズ＊、ファイアー・ブレス＊、フォールス・ライフ 、フォクセス・カニング 、ブラー 、ブルズ・ストレンクス 、プロテクション・フロム・アローズ 、ベアズ・エンデュアランス 、レヴィテート 、レジスト・エナジー 、レッサー・レストレーション 。

3 レベル・アルケミスト処方 — アーケイン・サイト 、アブソービング・タッチ＊、アンプリファイ・エリクサー＊、ウォーター・ブリージング 、エレメンタル・オーラ＊、ガシアス・フォーム 、キュア・シリアス・ウーンズ 、シーク・ソウツ＊、ソーン・ボディ＊、タンズ 、ディスプレイスメント 、ドラコニック・レザヴォワー＊、ノンディテクション 、ビースト・シェイプ I 、ヒロイズム 、フライ 、ブラッドハウンド＊、プロテクション・フロム・エナジー 、ヘイスト 、リムーヴ・カース 、リムーヴ・ディジーズ 、リムーヴ・ブラインドネス／デフネス 、レイジ 。

4 レベル・アルケミスト処方 — アーケイン・アイ 、グレーター・インヴィジビリティ 、エア・ウォーク 、エレメンタル・ボディ I 、キュア・クリティカル・ウーンズ 、ストーンスキン 、スペル・イミュニティ 、ディサーン・ライズ 、デス・ウォード 、デトネイト＊、ドラゴンズ・ブレス＊、ニュートラライズ・ポイズン 、ビースト・シェイプ II 、ファイアー・シールド 、

フリーダム・オヴ・ムーヴメント 、フルーイド・フォーム * 、ユニヴァーサル・フォーミュラ * 、レストレーション 。

5 レベル・アルケミスト処方 — イルード・タイム * 、エレメンタル・ボディ II 、オーヴァーランド・フライト 、コンタクト・アザー・プレイン 、スペル・レジスタンス 、センディング 、ディレイド・コンサンプション * 、ドリーム 、ナイトメア 、ビースト・シェイプ III 、プラント・シェイプ I 、プレイナー・アダプテイション * 、ポリモーフ 、マジック・ジャー 、リサージェント・トランスフォーメーション * 。

6 レベル・アルケミスト処方 — アイバイト 、アナライズ・ドゥウェオマー 、ウィンド・ウォーク 、エレメンタル・ボディ III 、ジャイアント・フォーム I 、シャドウ・ウォーク 、スタチュー 、ツイン・フォーム * 、トゥルー・シーイング 、トランスフォーメーション 、ビースト・シェイプ IV 、ヒール 、フォーム・オヴ・ザ・ドラゴン I 、プラント・シェイプ II 、ミスリード 。

インクィジター Inquisitor

厳かで揺るがず、インクィジターは公正や清浄さなしに、ペテンや悪知恵を使って信仰の敵を根絶やしにする。インクィジターは神格を信仰しているにも関わらず、教会の多くの通常の規則と因習を超越している。彼らは神格と自身の正義感にのみ応え、自らの目標を果たすために進んで極端な手段を講ずる。

役割：インクィジターは場所から場所へと移動し、敵を追い、また危険を調査しようとする。その結果、彼らは時として彼らの存在を隠すためだけに他人と共に旅をすることがある。インクィジターは可能であれば信仰の仲間と共に行動するが、そのような仲間もインクィジターの嫌疑から除外されるわけではない。

属性：インクィジターの属性は彼女の神格から秩序／混沌か善／悪軸のどちらかが 1 段階ずれる範囲内でなければならない。

ヒット・ダイス：d8。

クラス技能

インクィジターのクラス技能は以下の通り：〈威圧〉【魅】、〈隠密〉【敏】、〈騎乗〉【敏】、〈交渉〉【魅】、〈呪文学〉【知】、〈職能〉【判】、〈真意看破〉【判】、〈水泳〉【筋】、〈製作〉【知】、〈生存〉【判】、〈知覚〉【判】、〈知識：次元界〉【知】、〈知識：自然〉【知】、〈知識：宗教〉【知】、〈知識：神秘学〉【知】、〈知識：ダンジョン探検〉【知】、〈治療〉【判】、〈登攀〉【筋】、〈はったり〉【魅】、〈変装〉【魅】。

レベル毎の技能ランク：6 ＋【知力】修正値。

クラスの特徴

インクィジターのクラスの特徴は以下の通り。

武器と鎧の習熟：インクィジターはすべての単純武器に加え、ハンド・クロスボウ、ロングボウ、リピーティング・クロスボウ、ショートボウ、そして神格の好む武器に《習熟》している。彼らはまた軽装鎧、中装鎧、そして盾（タワー・シールドを除く）にも《習熟》している。

呪文：インクィジターはインクィジター呪文リストに書かれた信仰呪文を発動する。彼女は自身が修得している呪文をその呪文のレベルについて 1 日に許された回数使用するまで、いつでも事前の準備なしに発動できる。

呪文を学び発動するために、インクィジターは【判断力】能力値が少なくとも 10 ＋呪文レベルに等しいだけなければならない。インクィジターの呪文へのセーヴィング・スローの難易度は 10 ＋呪文レベル＋インクィジターの【判断力】修正値である。

インクィジターは 1 日に決められた回数しか呪文を発動できない。彼女の 1 日に基本的に許された呪文は「表：インクィジター」参照。加えて、彼女は高い【判断力】能力値を持っていればボーナス呪文を受ける（Pathfinder RPG Core Rulebook の表 1 － 3 参照）。

インクィジターの呪文の選択は極端に制限されている。インクィジターは 4 つの 0 レベル呪文と 2 つの 1 レベル呪文を選択して開始する。新しいインクィジター・レベルそれぞれにつき、彼女は「表：インクィジターの修得呪文数」にある通り 1 以上の呪文を得る（1 日の呪文数とは異なり、インクィジターが修得呪文数は【判断力】能力値に影響されない。「表：インクィジターの修得呪文数」の数で固定されている）。

5 レベルに達した時点および以降 3 レベル毎（8、11、以下同様）にインクィジターは既に修得している呪文 1 つの代わりに新しい呪文を学ぶことを選べる。この効果で、インクィジターが古い呪文を " 失い " 新しい呪文と交換する。この新しい呪文のレベルは交換する呪文と同じでなければならず、最低でもインクィジターが発動できる最大のレベルよりも 1 以上低くなければならない。インクィジターが決められたレベルで交換できるのは 1 つの呪文だけであり、呪文を交換するかどうかは新しく修得する呪文を得るのと同時に選択しなければならない。

表：インクィジターの修得呪文数

レベル	修得呪文数						
	0	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th
1st	4	2	—	—	—	—	—
2nd	5	3	—	—	—	—	—
3rd	6	4	—	—	—	—	—
4th	6	4	2	—	—	—	—
5th	6	4	3	—	—	—	—
6th	6	4	4	—	—	—	—
7th	6	5	4	2	—	—	—
8th	6	5	4	3	—	—	—
9th	6	5	4	4	—	—	—
10th	6	5	5	4	2	—	—
11th	6	6	5	4	3	—	—
12th	6	6	5	4	4	—	—
13th	6	6	5	5	4	2	—
14th	6	6	6	5	4	3	—
15th	6	6	6	5	4	4	—
16th	6	6	6	5	5	4	2
17th	6	6	6	6	5	4	3
18th	6	6	6	6	5	4	4
19th	6	6	6	6	5	5	4
20th	6	6	6	6	6	5	5

表：インクィジター

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊	1 日の呪文数					
						1st	2nd	3rd	4th	5th	6th
1st	＋0	＋2	＋0	＋2	領域、審判 1 ／日、魔物の知識、祈り、断固とした凝視	1	—	—	—	—	—
2nd	＋1	＋3	＋0	＋3	ずる賢いイニシアチブ、属性看破、追跡	2	—	—	—	—	—
3rd	＋2	＋3	＋1	＋3	単独戦術、チームワーク特技	3	—	—	—	—	—
4th	＋3	＋4	＋1	＋4	審判 2 ／日	3	1	—	—	—	—
5th	＋3	＋4	＋1	＋4	滅ぼし、ディサーン・ライズ	4	2	—	—	—	—
6th	＋4	＋5	＋2	＋5	チームワーク特技	4	3	—	—	—	—
7th	＋5	＋5	＋2	＋5	審判 3 ／日	4	3	1	—	—	—
8th	＋6 ／＋1	＋6	＋2	＋6	二度目の審判	4	4	2	—	—	—
9th	＋6 ／＋1	＋6	＋3	＋6	チームワーク特技	5	4	3	—	—	—
10th	＋7 ／＋2	＋7	＋3	＋7	審判 4 ／日	5	4	3	1	—	—
11th	＋8 ／＋3	＋7	＋3	＋7	強固	5	4	4	2	—	—
12th	＋9 ／＋4	＋8	＋4	＋8	上級滅ぼし、チームワーク特技	5	5	4	3	—	—
13th	＋9 ／＋4	＋8	＋4	＋8	審判 5 ／日	5	5	4	3	1	—
14th	＋10 ／＋5	＋9	＋4	＋9	弱点の利用	5	5	4	4	2	—
15th	＋11 ／＋6 ／＋1	＋9	＋5	＋9	チームワーク特技	5	5	5	4	3	—
16th	＋12 ／＋7 ／＋2	＋10	＋5	＋10	審判 6 ／日、三度目の審判	5	5	5	4	3	1
17th	＋12 ／＋7 ／＋2	＋10	＋5	＋10	討伐者	5	5	5	4	4	2
18th	＋13 ／＋8 ／＋3	＋11	＋6	＋11	チームワーク特技	5	5	5	5	4	3
19th	＋14 ／＋9 ／＋4	＋11	＋6	＋11	審判 7 ／日	5	5	5	5	5	4
20th	＋15 ／＋10 ／＋5	＋12	＋6	＋12	真実の審判	5	5	5	5	5	5

領域：クレリックの神格と同様、インクィジターの神格は彼女の属性、その魔法がどう働くか、そして彼女の価値基準に影響を与える。しかしながらクレリックとは違いその教義には縛られておらず、インクィジターはそのような指針を高次のものと考え、その信仰のよりよきものに仕えるためならその事実を無視し対立できる。インクィジターは彼女の神格が持つ1つの領域を選択できる。インクィジターは彼女の属性がその領域と合致しているのであれば、属性の領域を選択できる。GMが認めるなら、インクィジターは神格の代わりに理想に献身していて、彼女の好みと能力を表す1つの領域を選択していることにしても良い。属性の制限は依然として適用される。

それぞれの領域はインクィジターのレベルによりいくつかの領域の力を与える。インクィジターはそれぞれの領域からボーナス呪文を得ず、ボーナス呪文スロットも得ない。インクィジターは力と領域の力の効果を決定するに際し、そのレベルを有効クレリック・レベルとして扱う。インクィジターがクレリック・レベルを持っていた場合、2つの領域のうち1つはインクィジターとして選択したものと同じでなければならない。クレリックとインクィジターのレベルは領域の力と能力を決定するに際し累積するが、ボーナス呪文に対してはそうならない。

審判（超常）：1レベル以降、インクィジターは即行アクションで自身の敵に審判を告げられる。審判がなされたときから、インクィジターは審判の種類に基づくボーナスか特殊能力を得る。

1レベルの時点で、インクィジターはこの能力を1日に1回使用できる。4レベルの時点および以降3レベル毎に、インクィジターはこの能力を1日に追加で1回ずつ使用できる。1回起動すれば、この能力は戦闘が終了するまで持続し、またそうなった時点ですべてのボーナスは即座に終了する。インクィジターがこれらのボーナスを得るには戦闘に参加しなければならない。彼女が恐れ状態、恐慌状態、麻痺状態、朦朧状態、気絶状態、あるいはほかの戦闘に参加することを妨げる状態にある場合、能力は終了しないが、再び戦闘に参加できるようになってからボーナスが回復する。

インクィジターがこの能力を使用したとき、彼女は審判の種類を1つ選択する。即行アクションで彼女は審判を別の種類に変更できる。インクィジターが悪である場合、彼女は清浄ボーナスの代わりに不浄ボーナスを適切に得る。中立のインクィジターは不浄か清浄かのどちらかを選択しなければならない。一度されると、その選択は変更できなくなる。

一撃：この審判はインクィジターの1つ以上の武器を信仰の光で包む。インクィジターの武器はダメージ減少を無視するに際し魔法のものとして扱われる。6レベルの時点で、インクィジターの武器はまたダメージ減少を無視するに際し1つの属性（混沌、悪、善、あるいは秩序）を持つものとして扱われる。この種類はインクィジターの属性の1つと一致していなければならない。インクィジターが中立である場合、なんのボーナスも受けない。10レベルの時点で、インクィジターの武器はダメージ減少を克服するに際しアダマンティンのものとしても扱われる（しかし硬度は減らさない）。

快活：この審判はインクィジターに害に対する抵抗を持たせ、DR1／魔法を与える。このDRは彼女の持つ5レベル毎に1ずつ上昇する。10レベルの時点で、DRは魔法からインクィジターのものと反対の1つの属性（混沌、悪、善あるいは秩序）に変化する。彼女が真なる中立である場合、インクィジターはこの上昇を得ない。

貫通：この審判はインクィジターに大いなる集中を与え呪文を強力にする。この利益は精神集中判定と目標の呪文抵抗を克服するための術者レベル判定に＋1の清浄ボーナスを与える。彼女の持つ3インクィジター・レベルにつき＋1ずつ上昇する。

正義：この審判はインクィジターの正義を求める心に拍車をかけ、すべての攻撃ロールに＋1の清浄ボーナスを与える。このボーナスは彼女の持つ5インクィジター・レベル毎に＋1ずつ上昇する。10レベルの時点で、クリティカル・ヒットを確定させるための攻撃ロールに対しこのボーナスは倍になる。

清純：インクィジターは敵の邪悪なる穢れから守られ、すべてのセーヴィング・スローに＋1の清浄ボーナスを得る。このボーナスは彼女の持つ5インクィジター・レベル毎に＋1ずつ上昇する。10レベルの時点で、呪い、病気、そして毒に対しこのボーナスは倍になる。

治癒：インクィジターは癒しの光に包まれ、高速治癒1を得る。これはインクィジターが生き、審判が続いている限りそれぞれのラウンドにインクィジターから1ポイントのダメージを治癒する。治癒の量は彼女の持つ3インクィジター・レベル毎に1ポイントずつ上昇する。

抵抗：インクィジターは明滅するオーラに守られ、この審判を宣言するときに選んだ1種類のエネルギー（[酸]、[冷気]、[電気]、[火]、あるいは[音波]）に対する抵抗2を得る。この保護は彼女の持つ3インクィジター・レベルにつき2ずつ上昇する。

破壊：インクィジターは全身が信仰の怒りに満たされ、すべての武器のダメージ・ロールに＋1の清浄ボーナスを得る。このボーナスは彼女の持つ3インクィジター・レベル毎に＋1ずつ上昇する。

保護：インクィジターは保護のオーラに包まれ、アーマー・クラスに＋1の清浄ボーナスが与えられる。このボーナスは彼女の持つ5インクィ

ジター・レベル毎に＋1ずつ上昇する。10レベルの時点で、クリティカル・ヒットを確定させるための攻撃ロールに対しこのボーナスは倍になる。

魔物の知識（変則）：インクィジターは技能判定でクリーチャーの弱点と能力を識別するに際し【知力】修正値に加え【判断力】修正値を〈知識〉技能判定に加える。

祈り：インクィジターはいくつかの祈りか0レベル呪文を表2‐4の"修得呪文数"に従い得る。これらの呪文はほかの呪文と同様に発動できるが、発動しても消費されず再び使用できる。呪文修正特技などによって違う呪文スロットを使って準備された祈りは通常通り消費される。

断固とした凝視（変則）：インクィジターは誤魔化しを見抜き敵を威圧することに熟練している。インクィジターはすべての〈威圧〉と〈真意看破〉判定にインクィジター・レベルの1/2に等しい士気ボーナスを得る（最低＋1）。

ずる賢いイニシアチブ（変則）：2レベルの時点で、インクィジターはイニシアチブ判定に【敏捷力】修正値に加え【判断力】修正値を加える。

属性看破（擬呪）：回数無制限で、インクィジターは ディテクト・ケイオス、ディテクト・イーヴル、ディテクト・グッド、あるいは ディテクト・ロー を使用できる。彼女はこれらの能力を1回に1つしか使用できない。

追跡（変則）：2レベルの時点で、インクィジターは追跡か痕跡を識別するための〈生存〉判定にレベルの半分を加える。

単独戦術（変則）：3レベルの時点で、インクィジターは自らのチームワーク特技から利益を得るかを判断するに際し、すべての仲間はインクィジターと同様のチームワーク特技を持つかのように扱われる。彼女の仲間は実際に自身でその特技を持っていない限り、それらの特技によっていかなる利益も得ない。仲間の位置取りやアクションがチームワーク特技に記された条件を満たしていない場合、インクィジターは記されたボーナスを得ない。

チームワーク特技：3レベルの時点および以降3レベル毎に、インクィジターは通常の成長に加えボーナス特技を1つ得る。これらのボーナスはチームワーク特技から選択しなければならない。インクィジターは選択するボーナス特技の前提条件を満たしていなければならない。

標準アクションで、インクィジターは既に身につけた最も新しいボーナス・チームワーク特技の代わりとして、新しいボーナス・チームワーク特技を身につけることを選んで良い。この効果で、インクィジターはそのボーナス特技を失い新しいものへ交換する。彼女は最も新しく得たチームワーク特技のみ変更できる。新しいチームワーク特技を得たとき、それよりも1つ古い修得しているチームワーク特技は固定されもう変更できなくなる。インクィジターは最も新しいチームワーク特技を1日に【判断力】修正値に等しい回数変更できる。

滅ぼし（超常）：5レベルの時点で、インクィジターは自身の武器の1つに ベイン 武器の特殊能力を即行アクションで付与できる。この能力を使用するとき1つのクリーチャー種別を選択しなければならない（そしてそのクリーチャー種別が人型生物か来訪者だった場合、副種別も選択しなければならない）。1回決定したら、その種別は即行アクションで変更できる。この能力はインクィジターが武器を持っている間機能する。落とすか取られた場合、その武器は持続時間が消費される前に再びインクィジターに戻ればその能力を得る。この能力は1日につきインクィジターのレベルに等しいラウンド持続する。これらのラウンドは連続している必要はない。

ディサーン・ライズ（擬呪）：5レベルの時点で、インクィジターは呪文と同様の ディサーン・ライズ を1日につきインクィジター・レベルに等しいラウンド使用できる。これらのラウンドは連続している必要はない。この能力の起動は割り込みアクションである。

二度目の審判（変則）：8レベルの時点で、インクィジターは審判の能力を使用するとき、1つの代わりに異なる2つの審判を選択する。これは彼女の審判の能力を1つしか消費しない。即行アクションで彼女は審判の1つを別の種類に変更できる。

強固（変則）：11レベルの時点で、インクィジターはある種の攻撃を避けるために精神的、肉体的な弾力さを得る。セーヴに成功することで効果を減らせる攻撃に対して頑健か意志のセーヴィング・スローに成功した場合、代わりに効果を完全に避ける。この能力はインクィジターが軽装鎧か中装鎧を着ているとき、あるいは鎧を着ていないときのみ使用できる。無防備状態のインクィジターは強固の能力の利益を得ない。

上級滅ぼし（超常）：12レベルの時点で、インクィジターが滅ぼしの能力を使用したとき、選択した種別のクリーチャーに武器が与えるボーナス・ダメージ量は4d6に上昇する。

弱点の利用（変則）：14レベルの時点で、インクィジターは存在する好機によって優位を得ることを学ぶ。インクィジターがクリティカル・ヒットを確定させた場合、目標が持つダメージ減少を無視する。加えて、目標が再生を持っていた場合、そのクリーチャーはクリティカル・ヒットしたそのラウンドは再生を失い、通常通り死ぬ可能性がある。その再生が常に機能し続けるクリーチャーはこの能力に対する完全耐性を持つ。最後に、インクィジターがエネルギー・ダメージをその種類のエネルギーに対する脆弱性をもつクリーチャーに与えた場合、ロールされたダイス1つにつきダメージを＋1する。

三度目の審判（変則）：16レベルの時点で、インクィジターが審判の能力を使用するとき、彼女は2つでなく3つの異なる審判を選択する。これは審判の能力を1つしか消費しない。即行アクションで彼女は審判の1つを別の種類に交換できる。

討伐者（変則）：17レベルの時点で、インクィジターは審判の集束の仕方を学ぶ。インクィジターが審判の能力を使用するとき、彼女は審判の種類の1つを選択しなければならない。彼女はその審判より与えられる能力を決定するに際し通常より5レベル高いかのように扱われる。他の種類の審判とは異なり、この能力による1つの強化は審判が続く間に変更することはできない。

真実の審判（超常）：20レベルの時点で、インクィジターは戦闘中に1体の敵に対して真実の審判を下せる。インクィジターが審判の能力を使用しているとき、インクィジターは即行アクションで1体の敵に真実の審判を判決できる。宣言すれば、インクィジターは1回の近接攻撃（あるいはその敵が30フィート以内ならば遠隔攻撃）を目標に行なえる。攻撃が命中した場合、それは通常通りのダメージを与え、目標は頑健セーヴに成功しない限り死亡する。このセーヴDCは10＋インクィジター・レベルの1/2＋インクィジターの【判断力】修正値に等しい。セーヴに成功するにせよ失敗するにせよ、目標となったクリーチャーは24時間にわたりインクィジターの"真実の審判"能力への完全耐性を持つ。一度この能力が使用されると、1d4ラウンドの間再び使用することはできない。

混沌、悪、善、そして秩序の呪文：インクィジターは自身や、自身の神格（持っていれば）と反対の属性の呪文は発動できない。特定の属性に属する呪文には［混沌］、［悪］、［善］、そして［秩序］の記述が呪文に書かれている。

元インクィジター

堕落したか禁止された属性になったインクィジターはすべての呪文と審判の能力を失う。彼女は贖罪するまでインクィジターとしてレベルを得ることができない（アトーンメント 呪文の記述参照）。

インクィジター呪文

インクィジターは以下の呪文に接することができる。これらの呪文の多くはCore Rulebookにあるが、アスタリスク（*）印の付いたものはすべてこの本の5章にある。

0レベル・インクィジター呪文 — アシッド・スプラッシュ、ヴァーチュー、ガイダンス、クリエイト・ウォーター、シフト*、スタビライズ、デイズ、ディスラプト・アンデッド、ディテクト・ポイズン、ディテクト・マジック、ブランド*、ブリード、ライト、リード・マジック、レジスタンス。

1レベル・インクィジター呪文 — アラーム、インフリクト・ライト・

ウーンズ、エクスペディシャス・リトリート、カース・ウォーター、キュア・ライト・ウーンズ、コーズ・フィアー、コマンド、コンプリヘンド・ランゲージズ、サンクチュアリ、シールド・オヴ・フェイス、タイアレス・パースート*、ディヴァイン・フェイヴァー、ディスガイズ・セルフ、ディテクト・アンデッド、ディテクト・イーヴル／グッド／ケイオス／ロー、ドゥーム、トゥルー・ストライク、バースト・ボンズ*、ハイド・フロム・アンデッド、ブレス、ブレス・ウォーター、プロテクション・フロム・イーヴル／グッド／ケイオス／ロー、ベイン、マジック・ウェポン、ラス*、リムーヴ・フィアー。

2 レベル・インクィジター呪文 — アライン・ウェポン、アンディテクタブル・アラインメント、インヴィジビリティ、インフリクト・モデレット・ウーンズ、ウィスパリング・ウィンド、ウェポン・オヴ・オー*、エイド、エンスロール、カーム・エモーションズ、キャスティゲイト*、キュア・モデレット・ウーンズ、ゴーストベイン・ダージ*、コラプション・レジスタンス*、コンセクレイト、コンフェス*、サイレンス、シー・インヴィジビリティ、シールド・アザー、スピリチュアル・ウェポン、セイクリッド・ボンド*、ゾーン・オヴ・トゥルース、ダークネス、タンズ、ディセクレイト、ディテクト・ソウツ、ディレイ・ポイズン、デス・ネル、ノック、パーシーヴ・キューズ*、ハニード・タン*、ファインド・トラップス、フォロウ・オーラ*、ブラッドハウンド*、フレイムズ・オヴ・ザ・フェイスフル*、ホールド・パースン、リムーヴ・パラリシス、レジスト・エナジー、レッサー・レストレーション。

3 レベル・インクィジター呪文 — アーケイン・サイト、インヴィジビリティ・パージ、インフリクト・シリアス・ウーンズ、ウォード・ザ・フェイスフル*、オブスキュア・オブジェクト、キーン・エッジ、キャスト・アウト*、キュア・シリアス・ウーンズ、グリフ・オヴ・ウォーディング、コーディネーテッド・エフォート、コンティニュアル・フレイム、シアリング・ライト、シーク・ソウツ*、スピーク・ウィズ・デッド、ディーパー・ダークネス、ディスペル・マジック、ディメンジョナル・アンカー、デイライト、ノンディテクション、バニッシュ・シーミング*、ハンターズ・アイ*、ヒドゥン・スピーチ*、ヒロイズム、フェスター*、ブラッド・バイオグラフィ*、プレイヤー、プロテクション・フロム・エナジー、ホールト・アンデッド、マジック・ヴェストメント、グレーター・マジック・ウェポン、マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル／グッド／ケイオス／ロー、ライチャス・ヴィゴー*、リトリビューション*、リムーヴ・カース、リムーヴ・ディジーズ、ロケート・オブジェクト。

4 レベル・インクィジター呪文 — アンホーリィ・ブライト、グレーター・インヴィジビリティ、インフリクト・クリティカル・ウーンズ、オーダーズ・ラス、カワーズ・ラメント*、レッサー・ギアス、キュア・クリティカル・ウーンズ、ケイオス・ハンマー、サンクティファイ・アーマー*、シェアード・ラス*、ストーンスキン、スペル・イミュニティ、スリープウォーク*、センディング、タイアレス・パースアーズ*、ディヴァイン・パワー、ディヴィネーション、ディサーン・ライズ、ディスミサル、ディテクト・スクライング、ディナウンス*、ディファイル・アーマー*、デス・ウォード、ニュートラライズ・ポイズン、フィアー、フォースト・リペンテンス*、グレーター・ブランド*、フリーダム・オヴ・ムーヴメント、ホーリィ・スマイト、ホールド・モンスター、リビューク*、レストレーション。

5 レベル・インクィジター呪文 — アトーンメント、アンウィリング・シールド*、アンハロウ、マス・インフリクト・ライト・ウーンズ、ギアス／クエスト、マス・キャスティゲイト*、マス・キュア・ライト・ウーンズ、マス・ゴーストベイン・ダージ*、グレーター・コマンド、コミューン、スペル・レジスタンス、ディスペル・イーヴル／グッド／ケイオス／ロー、ディスラプティング・ウェポン、テレパシック・ボンド、トゥルー・シーイング、バニッシュメント、ハロウ、ブレイク・エンチャントメント、フレイム・ストライク、マーク・オヴ・ジャスティス、ライチャス・マイト、リサウンディング・ブロウ*。

6 レベル・インクィジター呪文 — アンデス・トゥ・デス、マス・インフリクト・モデレット・ウーンズ、マス・キュア・モデレット・ウーンズ、グレーター・グリフ・オヴ・ウォーディング、クレンズ*、サークル・オヴ・デス、ディクタム、グレーター・ディスペル・マジック、ハーム、ヒール、ヒーローズ・フィースト、ファインド・ザ・パス、マス・フェスター*、フォービダンス、ブラスフェミイ、ブレード・バリアー、ホーリィ・ワード、リパルション、レジェンド・ローア、ワード・オヴ・ケイオス。

ウィッチ　Witch

ある者は研究を通して、ある者は献身を通して、そのほかは血を通して力を得るが、ウィッチは未知との霊的交感から得る。通常恐れられ誤解されてはいるが、ウィッチは魔法を外宇宙の力との契約により魔法を使う。使い魔を介して行われるその源との交信によって、ウィッチは大量の呪文だけでなく、呪術として知られるいくつかの奇妙な能力も得る。ウィッチはその力が強くなるとともに、その魔法の源についても学習しようとするが、それでも至上の謎は残る。その源を恐れ、その存在がなんであるか、その真の目的はどこにあるかに不安がる者もいる。

役割：多くのウィッチは世捨て人であり集落の隅で生活しているが、ウィッチと公言しながら、あるいは隠しながら社会で生活する者もいる。ウィッチの呪文への融和はその人を探求者から癒し手までいくつもの異なる役割に熟練させ、そして呪術は戦闘で有用ないくつもの能力を与えてくれる。あるウィッチは旅によって大いなる知識を探し、自身を導く神秘の力を更に理解しようとする。

属性：どれでも。

ヒット・ダイス：d6。

クラス技能

ウィッチのクラス技能は以下の通り：〈威圧〉【魅】、〈呪文学〉【知】、〈職能〉【判】、〈製作〉【知】、〈知識：次元界〉【知】、〈知識：自然〉【知】、〈知識：神秘学〉【知】、〈知識：歴史〉【知】、〈治療〉【判】、〈飛行〉【敏】、〈魔法装置使用〉【魅】。

レベル毎の技能ランク：2 ＋【知】修正値。

クラスの特徴

ウィッチのクラスの特徴は以下の通り。

武器と鎧の習熟：ウィッチはすべての単純武器に《習熟》している。彼女はしかしながらあらゆるタイプの鎧や盾に《習熟》していない。鎧はウィッチの動きを阻害し、動作要素のある呪文を失敗させる可能性がある。

呪文：ウィッチはウィッチ呪文リストに書かれている呪文を秘術呪文として発動する。ウィッチは事前に呪文を選び準備しなければならない。

呪文を学び発動するために、ウィッチは【知力】能力値が最低でも 10 ＋その呪文レベルなければならない。ウィッチの呪文へのセーヴィング・スローの難易度は 10 ＋その呪文レベル＋ウィッチの【知力】修正値である。

ウィッチはそれぞれの呪文レベルについて 1 日に決まった数の呪文を発動できる。彼女が通常使用することのできる呪文数は「表：ウィッチ」にある。加えて、彼女は高い【知力】修正値を持っている場合 1 日毎のボーナス呪文を得る（Pathfinder RPG Core Rulebook の表 1 – 3 参照）。

ウィッチは好きな数の呪文を修得できる。彼女は呪文を選び準備するには事前に 8 時間睡眠し 1 時間を使い魔との霊的交感に費やさなければならない。対話している間に、ウィッチはどの呪文を準備するかを決定する。

初級秘術呪文：ウィッチは「表：ウィッチ」の "1 日の呪文数 " に書かれているとおりの数の初級秘術呪文か、0 レベル呪文を毎日準備できる。これらの呪文はほかの呪文と同様に発動されるが、そのときに消費されず再び使用できる。呪文修正特技を使うなどして、ほかの呪文スロットを使って準備された初級秘術呪文は通常通り消費される。

呪術：ウィッチは呪術と呼ばれる、敵を弱体化させ自身を強化させるいくつかの魔法の業を学ぶ。1 レベルの時点で、ウィッチは呪術を 1 つ選んで得る。彼女は 2 レベルおよび以降 2 レベル毎に追加の呪術を表 2 – 10 にあるとおり得る。ウィッチは 1 つの呪術を複数回選択できない。特記ない限り、呪術の使用は機会攻撃を誘発しない標準アクションである。呪術へ抵抗するためのセーヴは 10 ＋ウィッチ・レベルの 1/2 ＋ウィッチの【知力】修正値である。

運命（超常）：ウィッチは 30 フィート以内のクリーチャー 1 体に 1 ラウンドの間僅かな幸運ボーナスを与える。その目標は 1 ラウンドにつき 1 回この幸運を呼び起こすことができ、それによりいずれかの能力値判定、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、あるいは技能判定を振り直し、より良い結果を取ることができ

表：ウィッチ

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊	1 日の呪文数 0	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th	9th
1st	＋0	＋0	＋0	＋2	初級秘術呪文、呪術、ウィッチの使い魔	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2nd	＋1	＋0	＋0	＋3	呪術	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3rd	＋1	＋1	＋1	＋3		4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4th	＋2	＋1	＋1	＋4	呪術	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5th	＋2	＋1	＋1	＋4		4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6th	＋3	＋2	＋2	＋5	呪術	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7th	＋3	＋2	＋2	＋5		4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8th	＋4	＋2	＋2	＋6	呪術	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9th	＋4	＋3	＋3	＋6		4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10th	＋5	＋3	＋3	＋7	呪術、上級呪術	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11th	＋5	＋3	＋3	＋7		4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
12th	＋6／＋1	＋4	＋4	＋8	呪術	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
13th	＋6／＋1	＋4	＋4	＋8		4	4	4	4	4	3	2	1	—	—
14th	＋7／＋2	＋4	＋4	＋9	呪術	4	4	4	4	4	3	3	2	—	—
15th	＋7／＋2	＋5	＋5	＋9		4	4	4	4	4	4	3	2	1	—
16th	＋8／＋3	＋5	＋5	＋10	呪術	4	4	4	4	4	4	3	3	2	—
17th	＋8／＋3	＋5	＋5	＋10		4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18th	＋9／＋4	＋6	＋6	＋11	呪術、大いなる呪術	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19th	＋9／＋4	＋6	＋6	＋11		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20th	＋10／＋5	＋6	＋6	＋12	呪術	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

る。彼は最初のロールをする前にこの能力を使用するかを決定しなければならない。8 レベルおよび 16 レベルの時点で、この呪術の持続時間は 1 ラウンド延長する。1 回クリーチャーが幸運の呪術から利益を受けたら、そのクリーチャーは 24 時間それから利益を得られない。

大鍋（変則）：ウィッチは《ポーション作成》をボーナス特技として得、〈製作：錬金術〉技能判定に＋ 4 の洞察ボーナスを得る。

荒廃（超常）：ウィッチは 1 体の動物か植物のクリーチャー、あるいは土地の図面を呪い、萎れさせるか殺す。範囲の荒廃には 1 ラウンドかかり、その間ウィッチとその使い魔は目標に触っていなければならない。土地の図面に使用した場合、その土地は後日萎れはじめ、一週間もすればその範囲のすべての植物は死ぬ。その呪いが持続している限りその範囲では何も生えない。ウィッチはクラス・レベル X 10 フィートに等しい半径の範囲に影響を与えられる。クリーチャーの荒廃は近接接触攻撃が必要な標準アクションである。動物か植物の種別のクリーチャーに対して使用した場合、そのクリーチャーは以下の呪いを得る：荒廃の呪い― 種類 呪い；セーヴ 意志・無効；頻度 1 ／日；効果 1【耐】ダメージ。どちらの種類の呪いでも リムーヴ・カース かそれに類似した魔法で除去でき、その際はセーヴ DC と同じ値を呪いの除去の DC に使用する。ウィッチは一度に荒廃を 1 回しか使用できない。別の荒廃の呪いが使われた場合、前のものは即座に終了する。

邪眼（超常）：ウィッチは彼女が見ることができる 30 フィート以内の敵 1 体の精神に不信の感情を這わせることができる。その目標は－ 2 のペナルティを以下のどれかに受ける（ウィッチが決める）：AC、能力値判定、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、あるいは技能判定。この呪術は 3 ＋ウィッチの【知力】修正値に等しいラウンド持続する。意志セーヴはこの効果をたった 1 ラウンドに減少させる。これは［精神作用］効果である。8 レベルの時点でこのペナルティは－ 4 に上昇する。

タンズ（超常）：この呪術を持つウィッチは コンプリヘンド・ランゲージズ と同様に 1 日にレベルと同じ分間、話された言語を理解できる。この持続時間は連続している必要はないが、一分間単位で消費しなければならない。5 レベルの時点で、ウィッチはこの能力を使用することで タンズ と同様にどんな言語も話せるようになる。

治癒（超常）：ウィッチは触った傷を和らげることができる。これは キュア・ライト・ウーンズ 呪文と同様に機能し、ウィッチの術者レベルを使用する。1 回治癒の呪術から利益を得たクリーチャーは、24 時間これから再び利益を得られない。5 レベルの時点で、この呪術は キュア・モデレット・ウーンズ のように機能する。

飛翔（超常）：ウィッチは力を得る度に軽くなり、ついには飛行する能力を得る。1 レベルの時点で、ウィッチは フェザー・フォール を回数無制限で使用でき、〈水泳〉判定に＋ 4 の種族ボーナスを得る。3 レベルの時点で、彼女は レヴィテート を 1 日に 1 回使用できる。5 レベルの時点で、彼女は呪文と同様のフライを、1 日に彼女のレベルに等しい分間使用できる。これらの時間は連続している必要はないが、1 分単位で消費しなければならない。この呪術はそのウィッチにのみ効果がある。

不運（超常）：ウィッチは 30 フィート以内のクリーチャー 1 体に重大な不運を 1 ラウンドの間与えられる。クリーチャーが能力値判定、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、あるいは技能判定をするとき、2 回振って悪い結果を選ばなければならない。意志セーヴによってこの呪術を無効化できる。8 レベルと 16 レベルの時点で、この呪術の持続時間は 1 ラウンドずつ延長される。この呪術は持続している限り目標のすべてのロールに影響する。セーヴの成否に関わらず、そのクリーチャーは 1 日の間再びこの呪術の目標にならない。

変装（超常）：ウィッチはその外見をクラス・レベルに等しい時間、ディスガイズ・セルフ を使用したかのように変更できる。これらの時間は連続している必要はないが、1 時間単位で消費しなければならない。

魔女会（変則）：ウィッチはハグの魔女会に参加するに際しハグとして扱われる。魔女会には最低 1 人のハグが含まれていなければならない。加えて、この呪術を持つウィッチの 30 フィート以内にこの呪術を持つ別のウィッチがいるとき、彼女は援護アクションを使用することでそのウィッチの術者レベルに＋ 1 のボーナスを 1 ラウンドの間与えられる。このボーナスはウィッチの呪文にも呪術にも適用される。

魔女笑い（超常）：ウィッチは移動アクションで狂ったように哄笑できる。30 フィート以内の、苦悩の呪術、魅了の呪術、邪眼の呪術、運命の呪術、あるいは不運の呪術の影響下にある 1 体以上の好きなクリーチャーはその 1 種類の呪術の持続時間が 1 ラウンド延長する。

まどろみ（超常）：ウィッチは 30 フィート以内のクリーチャー 1 体を スリープ 呪文と同様に、深い魔法的な睡眠へと落とせる。そのクリーチャーは意志セーヴによってこの効果を無効化できる。セーヴが失敗したら、そのクリーチャーはウィッチ・レベルに等しいラウンド眠りに落ちる。この呪術はどの HD のクリーチャーにも作用する。そのクリーチャーは騒音や光では起きないが、他人が標準アクションを使って起こすことはできる。この呪術はそのクリーチャーがダメージを受けたら即座に終了する。セーヴの成否に関わらず、そのクリーチャーは 1 日の間再びこの呪術の目標にならない。

護り（超常）：ウィッチはこの呪術を 1 体のクリーチャーに保護の護りをかけることに使用できる。守られたクリーチャーは AC に＋ 2 の反発ボーナスを、セーヴィング・スローに＋ 2 の抵抗ボーナスを得る。この護りは護られたクリーチャーに攻撃が命中するか、セーヴィング・スローに失敗するまで持続する。ウィッチは護られたクリーチャーがもはや保護されていなくなるときそれを知る。ウィッチは一度に 1 つの護りしか起動できない。ウィッチがこの能力を再び使用した場合、これまでの護りは即座に終了する。ウィッチはこの能力を自身に使用できない。8 レベルおよび 16 レベルの時点で、この護りによるボーナスは＋ 1 上昇する。

魅了（超常）：ウィッチは 30 フィート以内の 1 体の動物か人型クリーチャーを手招きとなだめの言葉で魅了できる。これはその動物か人型クリーチャーの態度を〈交渉〉技能を使用して成功したかのように 1 段階上昇させる。この効果はウィッチの【知力】修正値に等しいラウンド持続する。意志セーヴによってこの効果を無視できる。そのセーヴの成否に関わらず、そのクリーチャーを 1 日の間再びこの呪術の目標に選べない。8 レベルの時点で、この効果は目標のクリーチャーの態度を 2 段階上昇させる。これは［精神作用］（魅惑）効果である。

ウィッチの使い魔（変則）：1 レベルの時点で、ウィッチは彼女に魔法を教え彼女の道程を助け導く使い魔と緊密な絆を結ぶ。使い魔はまたウィッチを技能ボーナス、追加呪文、そしていくつかの種類の魔法で手助けする。これはウィザードの秘術の絆のクラス特徴と同様に機能するが、ウィッチの使い魔の項目に違いが書いてある。

ウィッチは毎日呪文を用意するために使い魔と交信しなければならない。使い魔はウィッチの修得している呪文を全て蓄えていて、ウィッチは使い魔に蓄えられていない呪文を準備できない。ウィッチの使い魔はすべての 0 レベル・ウィッチ呪文に加え、ウィッチの選んだ 3 つの 1 レベル呪文を蓄えて開始する。ウィッチはまた【知力】修正値に等しい数の 1 レベル呪文を追加で選んで使い魔に蓄えさせてよい。新たなウィッチ・レベル毎に、彼女は自身が（新しいウィッチ・レベルに基づいて）発動できる好きな組み合わせの呪文レベルに、新しい 2 つの呪文を彼女の使い魔に加える。ウィッチはまた特別な儀式を通して使い魔に追加の呪文を加えてよい（補足文章参照）。

上級呪術：10 レベルの開始時点および以降 2 レベル毎に、ウィッチは以下の上級呪術を新しい呪術を得るときに選択できる。

悪夢（超常）：堕した力を呼び降ろすことにより、ウィッチは呪術を 60 フィート以内の 1 体のクリーチャーにかけその酷い悪夢で睡眠を苛むことができる。これは影響を受けたクリーチャーが休もうとする度に起こる ナイトメア 呪文と同様に機能する。意志セーヴによってこの効果を無効化できる。セーヴが失敗した場合、目標は夜毎に新しいセーヴに成功しない限り、休むことができない。

応報（超常）：ウィッチは応報の呪術を 60 フィート以内の 1 体のクリーチャーにかけ、目標が近接攻撃でほかのクリーチャーにダメージを与えたときに肉体に大きな傷を開かせることができる。呪術をかけられたクリーチャーが近接攻撃でダメージを与えた場合、即座にそのダメージの半分の

ダメージを受ける（端数切り捨て）。このダメージはそのクリーチャーが持つあらゆる抵抗、完全耐性、あるいはダメージ減少を無視する。この効果はウィッチの【知力】修正値に等しいラウンド持続する。意志セーヴによってこの効果を無効化できる。

苦悩（超常）：素早いまじないにより、ウィッチは 60 フィート以内の 1 体のクリーチャーにこの呪術をかけ、強い苦痛を与えられる。この目標はウィッチのレベルに等しいラウンドの間吐き気がする状態になる。頑健セーヴによってこの効果を無効化できる。セーヴィング・スローに失敗した場合、その目標は各ラウンドにこの効果を終わらせるための新しいセーヴを試みることができる。セーヴの成否に関わらず、そのクリーチャーは 1 日の間この呪術の目標にならない。

幻視（超常）：幻視の呪術を持つウィッチは接触したクリーチャーに未来を垣間見せることができる。幻視の付与には 1 分かかり、その間ウィッチと目標とはお互いに接触状態でなければならない。それが終われば、GM の判断に従い、対象は通常この幻視の時から 1 年を超えない短い未来の像を受け取る。これは未来の可能性の 1 つでしかなく、その幻視は信じるべき最善のものではない。大抵の幻視は与えたウィッチの属性によって歪むものだ。例えば、混沌にして悪のウィッチが与えた幻視はときに死と破壊の光景を見せるが、中立にして善のウィッチは喜びの行事や出来事になる傾向がある。現在の幻視が起こるか妨害されるまで、1 体のクリーチャーは別の幻視の目標にならない。ウィッチはこの能力を自身に使用できない。望まないクリーチャーが受ける場合意志セーヴでこの幻視を無効化できる。

上級治癒（超常）：気味の悪い力を呼び降ろし、ウィッチの接触は大抵の大怪我さえ治せる。これは キュア・シリアス・ウーンズ と同様に機能し、ウィッチの術者レベルを使用する。1 回上級治癒の呪術から利益を得たクリーチャーは、その後 24 時間は再びその利益を得られない。15 レベルの時点で、この呪術は キュア・クリティカル・ウーンズ のように作用する。

天候制御（超常）：この呪術を持つウィッチは コントロール・ウェザー を 1 日に 1 回使用できるが、1 時間に渡る詠唱、踊り、使い魔との霊的交感を行なわなければならない。

ハグの目（超常）：この呪術を持つウィッチは彼女がそれを通して見ることができる魔法の感覚器を作り出せる。これは アーケイン・アイ 呪文と同様に機能する。ウィッチが魔女会の呪術を持っている場合、10 フィート以内のほかの魔女会の呪術を持つウィッチは、これを作り出したウィッチが依然制御を維持しているにも関わらず、同様にこの感覚器を通して見ることができる。ウィッチは 1 日にレベルに等しい分間この目を使用できる。これらの時間は連続している必要はないが、1 分間単位で消費しなければならない。

蝋像（超常）：ウィッチは全ラウンド・アクションを使って 30 フィート以内の、彼女が見ることができるクリーチャーの粗雑で狼狽させるような蝋の複製を作成できる。一度その像が完成したら、その対象は意志セーヴを行わなければならない。失敗した場合、ウィッチはそのクリーチャーの小さな制御の仕方を理解する。彼女がこの制御をする場合、そのクリーチャーはこの効果を終了させるための新しい意志セーヴができる。この効果はウィッチのターンに起こり、そしてそのクリーチャーは自身のターンに行動を行なえない。ウィッチは蝋像が溶けるまでそれを【知力】修正値に等しい回数使用できる。標準アクションで、ウィッチは対象を以下のように行動させられる：そのクリーチャーの移動速度までの速度で好きな方向に動かす、手に持っている武器で自身を 1 回攻撃させる（この攻撃は自動的に命中する）、地面に伏せる、あるいは手に持っているものすべてを手放す。さらに、その像を単純に苛むことでそのクリーチャーをそのターン不調かつよろめき状態にできる。そのクリーチャーがこの効果に対してのセーヴに成功すれば、この能力に対して以後 24 時間に渡り完全耐性を得る。これは心術（強制）効果である。

大いなる呪術：18 レベルの開始時点および以降 2 レベル毎に、ウィッチは以下の大いなる呪術を、新しい呪術を選択できるときに選んでよい。

永遠のまどろみ（超常）：ウィッチはクリーチャーに触ることで、永遠のまどろみに漂わせることができる。そのクリーチャーは意志セーヴでこの効果を無効化できる。セーヴに失敗した場合、そのクリーチャーは眠りに落ち目覚めることができない。この効果は ウィッシュ かそれに類する魔法によってのみ取り除け、またウィッチを殺すことでもこの効果は終了する。ウィッチはこの能力を毒の食べ物や飲み物にも使用でき、それを摂取したものをセーヴに成功しない限り永遠の眠りに落とす。彼女は一度に 1 服の毒まで持つことができ、それは消費されなかった場合 1 分で効能を失う。セーヴの成否に関わらず、クリーチャーは 1 日の間再びこの呪術の目標にはならない。

強制的転生（超常）：ウィッチは 30 フィート以内のクリーチャー 1 体を殺し即座に新しい肉体に転生させられる。意志セーヴによってこの効果を無効化できる。失敗したものは殺され即座に リインカーネイト 呪文によって呼び戻される。この行程には 1 ラウンドかかり、その間そのクリーチャーは完全な苦悶の中にいる。セーヴの成否に関わらず、クリーチャーは 1 日の間この呪術の目標に再びならない　自然災害（超常）：この呪術を使うウィッチは自然の力を呼び降ろし範囲に大混乱をぶちまける。これは ストーム・オヴ・ヴェンジャンス と次の（酸が空から降る）ラウンドに効果を発する アースクウェイク を合わせたものとして機能する。ウィッチはこの効果の持続時間の限り精神集中しなければならない。妨げられた場合、この効果は即座に終了する。ウィッチはこの能力を 1 日に 1 回しか使用できない。

死の呪い（超常）：この強力な呪術はクリーチャーの心臓を鷲掴みにし、数瞬の後に死を与える。この呪術の距離は 30 フィートである。呪術のかかったクリーチャーは意志セーヴによってこの効果を無効化できる。セーヴに失敗した場合、そのクリーチャーはこの呪術の 1 ラウンド目疲労状態になる。この呪術の 2 ラウンド目、そのクリーチャーは過労状態になる。3 ラウンド目、そのクリーチャーは頑健セーヴに成功しない限り死亡する。最初のセーヴに失敗したが二度目には成功したクリーチャーは過労状態のまま残り、そして 4d6 ポイントとウィッチのレベルにつき 1 ポイントのダメージを受ける。そのクリーチャーに呪術をかけたウィッチを殺せば効果は終了するが、疲労状態あるいは過労状態は残る。セーヴの成否に関わらず、そのクリーチャーは 1 日の間再びこの呪術の目標にはならない。

。

生命付与者（超常）：1 日に 1 回、ウィッチは全ラウンド・アクションで死んだクリーチャーに触ることで命を呼び戻せる。これは リザレクション として機能するが、物質要素を必要としない。

ウィッチの使い魔

名づけようのない存在との奇妙な絆を鍛えることで、神秘的な助言者の援助とウィッチに仕える使い魔が、定命の存在のほとんどが知らない秘密を彼女に明かしてくれる。使い魔はウィッチの選んだ動物で、彼女の呪文発動を手助けし特別な能力を与える。これはウィザードの秘術の絆のクラス特徴と同様に機能するが、以下の点が異なる。ウィッチはウィザードの使い魔に加え、ここに書かれている新しい使い魔を使用することができる。

使い魔を与える異なるクラス・レベルは、ウィッチ・レベルによって得られる使い魔の能力を決定する際に累積する。ウィッチがそのようなレベルを持っていた場合、ウィザードや秘術の血脈を持つソーサラーのような使い魔を与えるクラスではなく常にウィッチの使い魔のルールを使用する。ウィッチの使い魔はウィッチの呪文しか蓄積しない。他の呪文は通常通り、そのクラスの特徴に書かれている通り蓄えられる。

使い魔を失うか死亡させてしまった場合、特別な儀式の費用としてウィッチ・レベル毎に 500gp を支払うことで 1 日後に新たに使い魔を得ることができる。この儀式には 8 時間を必要とする。新しい使い魔はすべての 0 レベル呪文に加えウィッチが発動できる各レベルの呪文につき 2 つずつの呪文を知っている状態である。ウィッチのレベルとその守護者に基づいて使い魔が修得するボーナス呪文がこれらに加えられる（守護者呪文参照）。

呪文蓄積：1 レベルの時点で、ウィッチの使い魔はウィッチの修得する呪文のすべてを蓄えている。このことにより、使い魔がこれらの呪文の発

動や呪文起動型や呪文完成型の魔法のアイテムを使用できるようにはならない。2 レベルの時点および以降 2 レベル毎に、ウィッチの使い魔はウィッチの守護者に基づいて新しいボーナス呪文をウィッチの呪文リストに加える。これらの呪文は自動的に使い魔に蓄積され、一度得たら通常通り準備できるようになる。

接触呪文伝達（超常）：ウィッチが 3 レベル以上になると、使い魔は接触呪文および接触して発動する呪術を伝達できるようになる。ウィッチと使い魔が接触している時に主人が接触呪文を発動した場合、ウィッチは使い魔を " 接触者 " に指定できる。使い魔はあたかもウィッチが接触したかのように接触呪文を伝達できる。通常の場合と同様、接触呪文が伝達される前に使い魔の主人が別の呪文を発動した場合、接触呪文は消滅してしまう。ウィッチが呪術を使用した場合、その使い魔を接触を行うために使用することができる。ウィッチはこの能力を使用する際、使い魔と接触している必要は無い。

ウィッチの使い魔への呪文の追加

ウィッチは新しい呪文を使い魔にいくつかの方法で加えられる。ウィッチはウィッチの呪文リストにある呪文のみ使い魔に加えられる。

新しいレベルで得られる呪文：ウィッチの使い魔はウィッチの冒険で伝承と魔法を学ぶ。ウィッチはレベルを得る度、使い魔にウィッチ呪文リストから 2 つの呪文を加える。この 2 つの費用のない呪文は発動できる呪文レベルでなければならない。

使い魔が使い魔に教える：ウィッチの使い魔は別のウィッチの使い魔から呪文を学べる。これを達成するために、使い魔は教わるためにその呪文レベルにつき 1 時間、お互いとの霊的交感に費やさなければならない。この時間の終わりに、呪文を学んだ使い魔のウィッチは〈呪文学〉判定（DC は 15 ＋呪文レベル）をしなければならない。判定に成功した場合、その使い魔はその呪文を学びウィッチは次から呪文を準備するときに使用できるようになる。判定に失敗した場合、その使い魔はその呪文を学ぶのに失敗し、ウィッチが〈呪文学〉のランクを得るまで再び学べない。大抵のウィッチはこの教示の見返りとしてそれと同レベル以上の呪文を要求する。使い魔のウィッチが死んだ場合、その使い魔は 24 時間しか呪文の知識を保持せず、そのときなら GM の裁量によってその使い魔を宥め賺して呪文を教えさせられる可能性がある。

巻物から学ぶ：ウィッチは巻物を使って使い魔に新しい呪文を教えられる。この行程では学ぶのにその呪文レベルにつき 1 時間かかり、その間に巻物は燃え、そして特別な醸造液を作り出すための、あるいは使い魔に消費され力になるための灰になる。この行程で巻物は破壊される。この時間の終わりに、ウィッチは〈呪文学〉判定（DC は 15 ＋呪文レベル）をしなければならない。判定に失敗した場合、これまでの行程はなにか間違えていて、呪文は学ばれず、しかしながら巻物は消費される。

新しい使い魔

Pathfinder RPG Core Rulebook にある使い魔 に加え、ウィッチは以下の動物を使い魔として選択できる。ソーサラーおよびウィザードもこれらを新しい使い魔として採用できるが、ほかの使い魔と同じルールを適用すること。

これらの使い魔の一般データは以下のものを使用する：ハウス・センチピード、キング・クラブ、グリーンスティング・スコーピオン、フォックス（ヤング・テンプレート付きドッグ）、オクトパス（ヤング・テンプレート付きオクトパス）、スカーレット・スパイダー。

使い魔	特殊能力
オクトパス	主人は〈水泳〉判定に＋ 3 のボーナスを得る
クラブ	主人は組みつきに＋ 2 のボーナスを得る
スコーピオン	主人はイニシアチブ判定に＋ 2 のボーナスを得る
スパイダー	主人は〈登攀〉判定に＋ 3 のボーナスを得る
センチピード	主人は〈隠密〉判定に＋ 3 のボーナスを得る
フォックス	主人は反応セーヴに＋ 2 のボーナスを得る

守護者呪文

1 レベルの時点で、ウィッチは自身の使い魔を得るとき守護者も選択しなければならない。この守護者とは朧気で神秘的な力であり、ウィッチには完全には理解できない理由によって彼女にパワーを与える。2 レベルの時点および以降 2 レベル毎に、ウィッチの守護者は新しい呪文をウィッチの呪文修得リストに加える。これらの呪文はまた自動的に使い魔に蓄えられた呪文のリストにも加えられる。このアスタリスク（*）の印のついた呪文はこの本の 5 章にある。得られる呪文は選ばれた守護者に依る。守護者それぞれはその主題によって一覧化されている。その本当の名前は GM とウィッチによって決まる。

疫病：2― ディテクト・アンデッド 、4― コマンド・アンデッド 、6― コンテイジョン 、8― アニメイト・デッド 、10― ジャイアント・ヴァーミン 、12― クリエイト・アンデッド 、14― コントロール・アンデッド 、16― クリエイト・グレーター・アンデッド 、18― エナジー・ドレイン 。

機敏：2― ジャンプ 、4― キャッツ・グレイス 、6― ヘイスト 、8― フリーダム・オヴ・ムーヴメント 、10― ポリモーフ 、12― マス・キャッツ・グレイス 、14― イセリアル・ジョーント 、16― アニマル・シェイプス 、18― シェイプチェンジ 。

元素：2― ショッキング・グラスプ 、4― フレイミング・スフィアー 、6― ファイアーボール 、8― ウォール・オヴ・アイス 、10― フレイム・ストライク 、12― フリージング・スフィアー 、14― ヴォーテックス *、16― ファイアー・ストーム 、18― メテオ・スウォーム 。

巧技：2― アニメイト・ロープ 、4― ミラー・イメージ 、6― メジャー・イメージ 、8― ハリューサナトリ・テレイン 、10― ミラージュ・アーケイナ 、12― ミスリード 、14― リヴァース・グラヴィティ 、16― スクリーン 、18― タイム・ストップ 。

詐称：2― ヴェントリロキズム 、4― インヴィジビリティ 、6― ブリンク 、8― コンフュージョン 、10― パスウォール 、12― プログラムド・イメージ 、14― マス・インヴィジビリティ 、16― シンティレイティング・パターン 、18― タイム・ストップ 。

操影：2― サイレント・イメージ 、4― ダークネス 、6― ディーパー・ダークネス 、8― シャドウ・カンジュレーション 、10― シャドウ・エヴォケーション 、12― シャドウ・ウォーク 、14― グレーター・シャドウ・カンジュレーション 、16― グレーター・シャドウ・エヴォケーション 、18― シェイズ 。

耐久：2― エンデュア・エレメンツ 、4― ベアズ・エンデュアランス 、6― プロテクション・フロム・エナジー 、8― スペル・イミュニティ 、10― スペル・レジスタンス 、12― マス・ベアズ・エンデュアランス 、14― グレーター・レストレーション 、16― アイアン・ボディ 、18― ミラクル 。

力：2― ディヴァイン・フェイヴァー 、4― ブルズ・ストレンクス 、6― グレーター・マジック・ウェポン 、8― ディヴァイン・パワー 、10― ライチャス・マイト 、12― マス・ブルズ・ストレンクス 、14― ジャイアント・フォーム I 、16― ジャイアント・フォーム II 、18― シェイプチェンジ 。

動物：2― チャーム・アニマル 、4― スピーク・ウィズ・アニマルズ 、6― ドミネイト・アニマル 、8― サモン・ネイチャーズ・アライ IV 、10― アニマル・グロウス 、12― アンティライフ・シェル 、14― ビースト・シェイプ IV 、16― アニマル・シェイプス 、18― サモン・ネイチャーズ・アライ IX 。

判断：2― シールド・オヴ・フェイス 、4― アウルズ・ウィズダム 、6― マジック・ヴェストメント 、8― レッサー・グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ 、10― ドリーム 、12― グレーター・グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ 、14― スペル・ターニング 、16― プロテクション・フロム・スペルズ 、18― メイジズ・ディスジャンクション 。

変成：2― ジャンプ 、4― ベアズ・エンデュアランス 、6― ビースト・シェイプ I 、8― ビースト・シェイプ II 、10― ビースト・シェイプ III 、12― フォーム・オヴ・ザ・ドラゴン I 、14― フォーム・オヴ・ザ・ドラゴン II 、16― フォー

ム・オヴ・ザ・ドラゴン III、18— シェイプチェンジ。

水：2— ブレス・ウォーター／カース・ウォーター、4— スリップストリーム *、6— ウォーター・ブリージング、8— コントロール・ウォーター、10— ガイザー *、12— エレメンタル・ボディ III（水のみ）、14— エレメンタル・ボディ IV（水のみ）、16— シーマントル *、18— ツナミ。

ウィッチ呪文

ウィッチは以下の呪文に接することができる。これらの呪文の多くは Core Rulebook にあるが、アスタリスク（*）印の付いたものはすべてこの本の 5 章にある。

0 レベル・ウィッチ呪文 — アーケイン・マーク、ガイダンス、スタビライズ、スパーク *、タッチ・オヴ・ファティーグ、ダンシング・ライツ、デイズ、ディテクト・ポイズン、ディテクト・マジック、ピュートリファイ・フード・アンド・ドリンク *、ブリード、メッセージ、メンディング、ライト、リード・マジック、レジスタンス。

1 レベル・ウィッチ呪文 — アイデンティファイ、アンシーン・サーヴァント、イル・オーメン *、インフリクト・ライト・ウーンズ、エンラージ・パースン、オブスキュアリング・ミスト、キュア・ライト・ウーンズ、コーズ・フィアー、コマンド、コンプリヘンド・ランゲージズ、サモン・モンスター I、スリープ、ダンシング・ランタン *、チャーム・パースン、チル・タッチ、ディテクト・シークレット・ドアーズ、バーニング・ハンズ、ビガイリング・ギフト *、ヒプノティズム、マウント、マスク・ドゥウェオマー *、メイジ・アーマー、リデュース・パースン、レイ・オヴ・エンフィーブルメント。

2 レベル・ウィッチ呪文 — インフリクト・モデレット・ウーンズ、ウェブ、ヴォミット・スウォーム *、エンスロール、オーギュリイ、オルター・セルフ、キュア・モデレット・ウーンズ、グライド *、グリッターダスト、サモン・スウォーム、サモン・モンスター II、シー・インヴィジビリティ、ジェントル・リポウズ、スケアー、ステイタス、スペクトラル・ハンド、ゾーン・オヴ・トゥルース、タッチ・オヴ・イディオシー、デイズ・モンスター、ディテクト・ソウツ、ディレイ・ポイズン、デス・ネル、パーシーヴ・キューズ *、バーニング・ゲイズ *、ヒドゥン・スピーチ *、ファインド・トラップス、フィースト・オヴ・アッシュズ *、フェスター *、フォールス・ライフ、フォッグ・クラウド、ブラインドネス／デフネス、ホールド・パースン、パークス・パスチュール *、レヴィテート。

3 レベル・ウィッチ呪文 — アーケイン・サイト、ヴァンピリック・タッチ、ウォーター・ウォーク、ガイディング・スター *、カップ・オヴ・ダスト *、グリフ・オヴ・ウォーディング、クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス、サモン・モンスター III、サジェスチョン、シェア・センシズ *、スクリーチ *、スティンキング・クラウド、スピーク・ウィズ・デッド、スリート・ストーム、セピア・スネーク・シジル、タンズ、ディープ・スランバー、ディスペル・マジック、トワイライト・ナイフ *、ネイチャーズ・エグザイル *、ビストウ・カース、ヒロイズム、フライ、ペイン・ストライク *、ライトニング・ボルト、リムーヴ・カース、リムーヴ・ディジーズ、リムーヴ・ブラインドネス／デフネス、レイ・オヴ・イグゾースチョン、レイジ、ロケート・オブジェクト。

4 レベル・ウィッチ呪文 — アーケイン・アイ、アイス・ストーム、インフリクト・シリアス・ウーンズ、エナヴェイション、レッサー・ギアス、キュア・シリアス・ウーンズ、クラッシング・ディスペア、コンフュージョン、サモン・モンスター IV、スクライング、スパイト *、スリープウォーク *、スリーフォールド・アスペクト *、セキュアー・シェルター、ソリッド・フォッグ、チャーム・モンスター、ディヴィネーション、ディサーン・ライズ、ディテクト・スクライング、ディメンジョン・ドア、デス・ウォード、ニュートラライズ・ポイズン、ファンタズマル・キラー、フィアー、ブラック・テンタクルズ、ポイズン、マイナー・クリエイション、ムーンストラック *、ロケート・クリーチャー、ワンダリング・スター・モーツ *。

5 レベル・ウィッチ呪文 — インフリクト・クリティカル・ウーンズ、ウェイヴズ・オヴ・ファティーグ、オーヴァーランド・フライト、キュア・クリティカル・ウーンズ、クラウドキル、コンタクト・アザー・プレイン、サフォケーション *、サモン・モンスター V、シークレット・チェスト、シンボル・オヴ・スリープ、シンボル・オヴ・ペイン、テレパシック・ボンド、テレポート、ドミネイト・パースン、バニッシュ・シーミング *、フィーブルマインド、ブライト、プライング・アイズ、ブレイク・エンチャントメント、ベイルフル・ポリモーフ、マス・ペイン・ストライク *、ホールド・モンスター、マーク・オヴ・ジャスティス、メジャー・クリエイション、マインド・フォッグ、マジック・ジャー、リインカーネイト、レスト・エターナル *。

6 レベル・ウィッチ呪文 — アイバイト、アナライズ・ドゥウェオマー、アニメイト・オブジェクツ、アンウィリング・シールド *、マス・インフリクト・ライト・ウーンズ、ガーズ・アンド・ウォーズ、ギアス／クエスト、マス・キュア・ライト・ウーンズ、クローク・オヴ・ドリームズ *、コーン・オヴ・コールド、マス・サジェスチョン、サモン・モンスター VI、シンボル・オヴ・パースウェイジョン、シンボル・オヴ・フィアー、スウォーム・スキン *、ストーン・トゥ・フレッシュ、スレイ・リヴィング、グレーター・ディスペル・マジック、トゥルー・シーイング、トランスフォーメーション、グレーター・ヒロイズム、ファインド・ザ・パス、マス・フェスター *、フレッシュ・トゥ・ストーン、レイズ・デッド、レジェンド・ローア。

7 レベル・ウィッチ呪文 — グレーター・アーケイン・サイト、インサニティ、インスタント・サモンズ、マス・インフリクト・モデレット・ウーンズ、ヴィジョン、ウェイヴズ・オヴ・イグゾースチョン、マス・キュア・モデレット・ウーンズ、コントロール・ウェザー、サモン・モンスター VII、シンボル・オヴ・ウィークネス、シンボル・オヴ・スタニング、グレーター・スクライング、チェイン・ライトニング、グレーター・テレポート、テレポート・オブジェクト、ハーム、パワー・ワード・ブラインド、ヒール、フェイズ・ドア、プレイン・シフト、マス・ホールド・パースン、リジェネレイト。

8 レベル・ウィッチ呪文 — アンティパシー、イレジスティブル・ダンス、マス・インフリクト・シリアス・ウーンズ、マス・キュア・シリアス・ウーンズ、クローン、サモン・モンスター VIII、シンパシー、シンボル・オヴ・インサニティ、シンボル・オヴ・デス、ストームボルツ *、マス・チャーム・モンスター、ディサーン・ロケーション、ディストラクション、ディマンド、トラップ・ザ・ソウル、パワー・ワード・スタン、グレーター・プライング・アイズ、ホリッド・ウィルティング、マインド・ブランク、メイズ、モーメント・オヴ・プレシャンス、リザレクション。

9 レベル・ウィッチ呪文 — アストラル・プロジェクション、マス・インフリクト・クリティカル・ウーンズ、ウェイル・オヴ・ザ・バンシー、エレメンタル・スウォーム、マス・キュア・クリティカル・ウーンズ、マス・サフォケーション *、サモン・モンスター IX、ストーム・オヴ・ヴェンジャンス、ソウル・バインド、テレポーテーション・サークル、ドミネイト・モンスター、パワー・ワード・キル、フォアサイト、マス・ホールド・モンスター、レフュージ。

オラクル　Oracle

神々は多くの代理人を通して働いているが、おそらくオラクル以上に神秘的な者はいないだろう。この神の入れ物には自分で選ぶ必要もなく力が与えられ、保有する力は彼女が十分に理解しないまま、神託によって選択される。神への献身によって魔法を唱えるクレリックとは違い、オラクルは強さと力を多くの源から、即ちその理想を手助けする後援者の神格たちから得る。単一の源を崇拝する代わりに、オラクルはその信念に合致する神々を尊敬する傾向がある。天の贈り物としてオラクルの力を見る者もいるが、彼らを呪われた、予測できない手段によって選ばれた生命の変種と考える者もいる。

役割：オラクルは通常１つの教会や寺院には所属せず、代わりに１人で、あるいは気の合う人々との小さなグループで行動することを好む。オラクルは典型的には呪文と啓示で力強く戦うことによって、あるいはそれらを貧しく病める者を世話することに使用することによって、さらに自身の神秘を理解しようとする。

属性：どれでも。

ヒット・ダイス：d8。

クラス技能

オラクルのクラス技能は以下の通り：〈交渉〉【魅】、〈呪文学〉【知】、〈職能〉【判】、〈真意看破〉【判】、〈製作〉【知】、〈治療〉【判】、〈知識：次元界〉【知】、〈知識：宗教〉【知】、〈知識：歴史〉【知】。加えて、オラクルは追加のクラス技能をオラクルの神秘によって得る。

レベル毎の技能ランク：４＋【知】修正値。

クラスの特徴

オラクルのクラスの特徴は以下の通り。

武器と鎧の習熟：オラクルは単純武器、軽装鎧、中装鎧、そして盾（タワー・シールドを除く）に《習熟》している。いくつかのオラクルの啓示は追加で《習熟》を与える。

呪文：オラクルはクレリック呪文リストに書かれた信仰呪文を発動する。彼女は事前の準備なしに、修得している呪文を発動できる。呪文を学び発動するために、オラクルは最低 10 ＋その呪文レベルに等しい【魅力】能力値を持っていなければならない。オラクルの呪文へのセーヴィング・スローの難易度は 10 ＋その呪文レベル＋オラクルの【魅力】修正値である。

ほかの術者と同様に、オラクルはそれぞれの呪文レベルについて１日毎に決まった数の呪文だけ発動できる。彼女の１日に許された基本の呪文数は「表：オラクル」にある通りである。加えて、彼女は１日のボーナス呪文を高い【魅力】能力値を持っていれば得る（Pathfinder RPG Core Rulebook の表１‐３参照）。

ほかの信仰系術者とは違い、オラクルの呪文の選択は極端に制限されている。オラクルは４つの０レベル呪文と２つの１レベル呪文を修得している状態で始まる。それぞれのオラクルの新しいレベルで、「表：オラクルの修得呪文数」にある通り彼女は１つ以上の新しい呪文を得る。１日の呪文数とは違い、このオラクルの修得呪文数は【魅力】修正値に影響されない；表１‐３の数で固定されている。

加えてレベルの上昇によって修得した呪文について、オラクルはすべてのキュア呪文あるいはインフリクト呪文を、その修得呪文リストに加える（キュア呪文とは“キュア”がその名前に含まれるすべての呪文であり、インフリクト呪文にはすべての“インフリクト”がその名前にある呪文が含まれる）。それらの呪文は、オラクルがその呪文を発動できるようになった時点で即座に追加される。この選択はオラクルが１レベルの時点で行い、変更はできない。

４レベルに達した時点および以降偶数レベル毎（6、8、以下同様）に、オラクルは既に修得している呪文の代わりに新しい呪文を学ぶことを選べる。この効果で、オラクルは古い呪文を失い新しいものに交換で

表：オラクル

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊	１日の呪文数 1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th	9th
1st	＋0	＋0	＋0	＋2	神秘、オラクルの呪い、祈り、啓示	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2nd	＋1	＋0	＋0	＋3	神秘呪文	4	—	—	—	—	—	—	—	—
3rd	＋2	＋1	＋1	＋3	啓示	5	—	—	—	—	—	—	—	—
4th	＋3	＋1	＋1	＋4	神秘呪文	6	3	—	—	—	—	—	—	—
5th	＋3	＋1	＋1	＋4	—	6	4	—	—	—	—	—	—	—
6th	＋4	＋2	＋2	＋5	神秘呪文	6	5	3	—	—	—	—	—	—
7th	＋5	＋2	＋2	＋5	啓示	6	6	4	—	—	—	—	—	—
8th	＋6／＋1	＋2	＋2	＋6	神秘呪文	6	6	5	3	—	—	—	—	—
9th	＋6／＋1	＋3	＋3	＋6	—	6	6	6	4	—	—	—	—	—
10th	＋7／＋2	＋3	＋3	＋7	神秘呪文	6	6	6	5	3	—	—	—	—
11th	＋8／＋3	＋3	＋3	＋7	啓示	6	6	6	6	4	—	—	—	—
12th	＋9／＋4	＋4	＋4	＋8	神秘呪文	6	6	6	6	5	3	—	—	—
13th	＋9／＋4	＋4	＋4	＋8	—	6	6	6	6	6	4	—	—	—
14th	＋10／＋5	＋4	＋4	＋9	神秘呪文	6	6	6	6	6	5	3	—	—
15th	＋11／＋6／＋1	＋5	＋5	＋9	啓示	6	6	6	6	6	6	4	—	—
16th	＋12／＋7／＋2	＋5	＋5	＋10	神秘呪文	6	6	6	6	6	6	5	3	—
17th	＋12／＋7／＋2	＋5	＋5	＋10	—	6	6	6	6	6	6	6	4	—
18th	＋13／＋8／＋3	＋6	＋6	＋11	神秘呪文	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19th	＋14／＋9／＋4	＋6	＋6	＋11	啓示	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20th	＋15／＋10／＋5	＋6	＋6	＋12	最終啓示	6	6	6	6	6	6	6	6	6

表：オラクルの修得呪文数

レベル	0	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th	9th
1st	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2nd	5	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3rd	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
4th	6	3	1	—	—	—	—	—	—	—
5th	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
6th	7	4	2	1	—	—	—	—	—	—
7th	7	5	3	2	—	—	—	—	—	—
8th	8	5	3	2	1	—	—	—	—	—
9th	8	5	4	3	2	—	—	—	—	—
10th	9	5	4	3	2	1	—	—	—	—
11th	9	5	5	4	3	2	—	—	—	—
12th	9	5	5	4	3	2	1	—	—	—
13th	9	5	5	4	4	3	2	—	—	—
14th	9	5	5	4	4	3	2	1	—	—
15th	9	5	5	4	4	4	3	2	—	—
16th	9	5	5	4	4	4	3	2	1	—
17th	9	5	5	4	4	4	3	3	2	—
18th	9	5	5	4	4	4	3	3	2	1
19th	9	5	5	4	4	4	3	3	3	2
20th	9	5	5	4	4	4	3	3	3	3

きる。新しい呪文のレベルは交換した呪文と同じでなければならない。オラクルはそのレベルに達した時点で呪文を 1 つだけ替えられるが、呪文を入れ替えるかどうかは新しい修得呪文の獲得と同時に選択しなければならない。彼女は キュア も インフリクト 呪文も変えることができず、また彼女の神秘から得られた呪文も変えられない。

クレリックとは違い、オラクルは呪文を前もって準備する必要がない。彼女はまだ 1 日に使用できるその呪文レベルを使いきっていない限り、修得している呪文を好きなときに発動できる。信仰焦点（信仰）が構成要素一覧に書いてある呪文を発動する際、オラクルには信仰焦点具を使う必要がない。

神秘：オラクルはその呪文と力に与える、神の神秘を引き寄せる。この神秘はまた追加のクラス技能と追加の特殊能力を与える。この神秘は 1 つの理想への献身、考えを後押しする神格たちへの祈り、あるいは動機のために立ち向かう心からの使命感を体現している。たとえば、波の神秘を持つオラクルは海で生まれ、海洋、川、そして湖の神々を崇拝したいという心からの使命感を持っている、それらが善意を持っているか悪意を持っているかに関わらず。その源とは無関係に、オラクルがレベルを得るとともに神秘はいくつもの方法で現れる。オラクルは、オラクルの 1 レベル目を取るとき神秘を選ばなければならない。一度したら、その選択は変更できない。

2 レベルの時点および以降 2 レベル毎に、オラクルは追加で神秘に由来する呪文を学ぶ。これらの呪文は表 2 – 6 に書かれている数に追加で得られる。これらの呪文はレベルが上がっても異なる呪文に交換できない。

オラクルの呪い（変則）：オラクルは呪われているが、この呪いは障害であると同時に利益ももたらす。この選択は 1 レベルの時点で行い、一度したら変更できない。オラクルの呪いは神格の助けなしには取り除くことも解呪もできない。オラクルの呪いは彼女のオラクル・レベルに加えオラクル以外の 2 レベルあるいは 2 ヒット・ダイスに基づく。それぞれのオラクルは以下の呪いのうち 1 つを選ばなければならない。

悪霊憑き：悪意ある霊体が君の行くところへついていき、小さな災難と奇妙な出来事をもたらす（思いがけない風が吹く、小物がひとりでに動く、そしてかすかな騒音など）。道具一式からしまっていたアイテムを取り出す行為は、通常それ以上かかるものでない限り標準アクションを要求する。君が落としたアイテムは無作為な方向に君から 10 フィート離れる。メイジ・ハンド と ゴースト・サウンド を君の修得呪文リストに加える。5 レベルの時点で、レヴィテート と マイナー・イメージ を君の修得呪文リストに加える。10 レベルの時点で、テレキネシス を君の修得呪文リストに加える。15 レベルの時点で、リヴァース・グラヴィティ を君の修得呪文リストに加える。

足萎え：君の足の片方は永久的に傷ついていて、君の基本移動速度が 30 フィート以上である場合、それは 10 フィート減少する。君の基本移動速度が 30 フィート未満である場合、君の移動速度は 5 フィート減少する。君の移動速度は荷重によって減少しない。5 レベルの時点で、君は疲労状態に対する完全耐性を得る（しかし過労状態にはなる）。10 レベルの時点で、君の移動速度は鎧によって減少しない。15 レベルの時点で、君は過労状態に対する完全耐性を得る。

異言：緊張しているときや不安なとき、君は口の中でしゃべる。以下の言語から 1 つ選ぶ：奈落語、アクロ語、水界語、風界語、天上語、火界語、地獄語、あるいは地界語。戦闘中、君は選択した言語しか話せず理解しない。これは呪文発動は妨げないが、［言語依存］の呪文には適用される。君は選択した言語をボーナス言語として得る。5 レベルの時点で、戦闘で喋るための追加言語を 1 つ選びそれを自分の修得言語のリストに加える。10 レベルの時点で、君は話された言語を、タンズ の効果を受けているかのように戦闘中でさえ理解できる。15 レベルの時点で、君は戦闘中の発声が依然制限されていることを除けば、君はどの言語も理解し話せるようになる。

曇った視界：君の目は不明瞭で、ものを見るのは君にとって困難だ。君は 30 フィートを超えたところのものは何も見えないが、君は暗視を持っているかのようにものが見える。5 レベルの時点で、この距離は 60 フィートに上昇する。10 レベルの時点で、君は距離 30 フィートの非視覚的感知を得る。15 レベルの時点で、君は距離 15 フィートの擬似視覚を得る。

衰弱：君の肉体はゆっくり腐敗していく。君は【魅力】に基づく〈威圧〉を除く技能判定に－ 4 のペナルティを受ける。君は病気に対するセーヴに＋ 4 の技量ボーナスを得る。5 レベルの時点で、君は不調状態に対する完全耐性を得る（しかし吐き気のする状態にはなる）。10 レベルの時点で、君は病気に対する完全耐性を得る。15 レベルの時点で、君は吐き気のする状態に対する完全耐性を得る。

聴覚喪失：君は聞けず、通常の聴覚喪失状態によるすべてのペナルティを受ける。君はそれらが《呪文音声省略》特技の修正を受けているかのようにすべての呪文を発動できる。これは呪文レベルや発動時間を上昇させない。5 レベルの時点で、君は耳に頼らない〈知覚〉判定に＋ 3 の技量ボーナスを得、聴覚喪失状態によるイニシアチブへのペナルティは－ 2 に減少する。10 レベルの時点で、君は鋭敏嗅覚を得、イニシアチブ判定への聴覚喪失状態によるペナルティはなくなる。15 レベルの時点で、君は距離 30 フィートの振動感知を得る。

祈り：オラクルは " 修得呪文 " の下の表 2 – 6 にある通りのいくつかの祈りか 0 レベル呪文を学ぶ。これらの呪文はほかの呪文と同様に発動できるが、スロットは消費されず再び使用できる。

啓示：1 レベルの時点、3 レベルの時点、および以降 4 レベル毎（7、11、以下同様）にオラクルは彼女の神秘に関する、力と能力を与える新たな秘密を暴き出す。オラクルは自身の神秘の啓示の一覧の中から使用可能なものを 1 つ選択しなければならない。啓示がより遅いレベルで選ばれた場合、オラクルは現在のレベルに基づいて、その啓示によって与えられるすべてのボーナスと能力を得る。特記ない限り、啓示の力の起動は標準アクションである。

最終啓示：20 レベルの時点で、オラクルは自身の神秘に関する最終啓示を学び、驚くべき力と能力を得る。これらのボーナスの性質はオラクルの神秘による。

神秘

それぞれのオラクルは以下の神秘の中から 1 つを選ばなければならない。特記ない限り、これらの啓示に対するセーヴの DC は 10 ＋オラクルのレベルの 1/2 ＋オラクルの【魅力】修正値に等しい。アスタリスク（*）印の呪文はこの本の 5 章にある。

戦

クラス技能：戦の神秘を持つオラクルは〈威圧〉、〈知識：工学〉、〈知覚〉、そして〈騎乗〉を自身のクラス技能リストに加える。

ボーナス呪文：エンラージ・パースン（2 レベル）、フォッグ・クラウド

（4 レベル）、マジック・ヴェストメント（6 レベル）、ウォール・オヴ・ファイアー（8 レベル）、ライチャス・マイト（10 レベル）、マス・ブルズ・ストレンクス（12 レベル）、コントロール・ウェザー（14 レベル）、アースクウェイク（16 レベル）、ストーム・オヴ・ヴェンジャンス（18 レベル）。

啓示：戦の神秘を持つオラクルは以下の啓示から好きなものを選択することができる。

戦の咆哮（変則）：標準アクションで、君は霊感を与える戦の咆哮を解放できる。100 フィート以内のこの叫びを聞いたすべての仲間は攻撃ロール、技能判定、そしてセーヴィング・スローに＋ 1 の士気ボーナスを、君の【魅力】修正値に等しいラウンド得る。10 レベルの時点で、このボーナスは＋ 2 に上昇する。君はこの能力を 1 日に 1 回と、5 レベルの時点および以降 5 レベル毎に追加で 1 回ずつ使用することができる。

戦場の明快さ（変則）：1 日に 1 回、割り込みアクションで、君は盲目、聴覚喪失、恐れ、恐慌、麻痺、怯え、あるいは朦朧状態にする効果に対するセーヴィング・スローに失敗した時にそのセーヴィング・スローを振り直せ、その際そのロールに＋ 4 の洞察ボーナスを得る。君はその 2 度目の結果を、より悪くても受け入れなければならない。7 レベルおよび 15 レベルの時点で、君はこの能力を 1 日に追加で 1 回ずつ使用することができる。

戦闘の癒し手（超常）：キュア呪文（名前に " キュア " が入っている呪文）を発動するときはいつでも、君は呪文スロットを 2 つ消費することで、《呪文高速化》特技を使用したかのように即行アクションでそれを発動することができる。これは呪文レベルを上昇させない。君はこの能力を 7 レベルの時点で 1 日に 1 回と、以降 4 レベル毎に追加で 1 回ずつ使用することができる。君は最低 7 レベルなければこの啓示を選択できない。

回復力（変則）：君が正確に 0 ヒット・ポイントに減った場合、君は満身創痍にもよろめき状態にもならない。7 レベルの時点で、君は《不屈の闘志》をボーナス特技として得る。11 レベルの時点で、君は満身創痍状態のとき標準アクションを行ってもヒット・ポイントを失わなくなる。君は《不屈の闘志》特技を得るに際しその前提条件を満たしている必要はない。

鉄の皮膚（超常）：1 日に 1 回、君の皮膚は硬くなり鉄の外見を取り、君に DR10 ／アダマンティンを与える。これは ストーンスキン と同様に機能し、オラクル・レベルを術者レベルとして使用する。15 レベルの時点で、君はこの能力を 1 日に 2 回使用することができる。君は最低 11 レベルなければこの啓示を選択できない。

巧技体得（変則）：戦技の種類を 1 つ選択する。選択した戦技をするとき、君は CMB を決定するに際しオラクル・レベルを基本攻撃ボーナスとして扱う。7 レベルの時点で、君はその戦技をする際にボーナスを与える強化特技（《足払い強化》など）を得る。11 レベルの時点で、君はその戦技をする際にボーナスを与える上級特技（《上級足払い》など）を得る。君はこれらの特技を得るに際しその前提条件を満たしている必要はない。

武器への習熟（変則）：君はすべての軍用武器と重装鎧への習熟を得る。

奇襲突撃（変則）：1 日に 1 回、君は割り込みアクションで通常の移動速度で動ける。君はこの能力を 7 レベルと 15 レベルの時点で 1 日に追加で 1 回ずつ使用することができる。

戦争の視界（超常）：イニシアチブのためのロールで、君は 2 回振り好きな結果を選択してよい。7 レベルの時点で君は不意討ちラウンドでも動けるようになるが、不意討ちに気づけなかった場合はイニシアチブの結果に関わらず最後に行動する（以降のラウンドでは通常のルール通り行動する）。11 レベルの時点で、君はイニシアチブのためのロールで 3 回振り好きな結果を選択することができる。

武器体得（変則）：習熟している武器を 1 つ選択する。その武器への《武器熟練》を得る。8 レベルの時点で、その武器への《クリティカル強化》特技を得る。12 レベルの時点で、君はその武器への《上級武器熟練》特技を得る。君はこれらの特技を得るに際しその前提条件を満たしている必要はない。

最終啓示：20 レベルに達した時点で、君は戦の化身となる。君は全力攻撃アクションと自身の移動速度までの移動を全ラウンド・アクションで行なえる（移動は攻撃の前でも後でもよい）。クリティカル・ヒットしたとき、君はその目標が持っていた DR を無視できる。君は自身へのクリティカル・ヒットを確定させるための試みに対し AC に＋ 4 の洞察ボーナスを得る。0 ヒット・ポイント以下に減少したとき、君はその負の値が君の【耐久力】能力値の倍にならない限り死なない。

石

クラス技能：石の神秘を持つオラクルは〈鑑定〉、〈登攀〉、〈威圧〉、そして〈生存〉を自身のクラス技能リストに加える。

ボーナス呪文：マジック・ストーン（2 レベル）、ストーン・コール *（4 レベル）、メルド・イントゥ・ストーン（6 レベル）、ウォール・オヴ・ストーン（8 レベル）、ストーンスキン（10 レベル）、ストーン・テル（12 レベル）、スタチュー（14 レベル）、リペル・メタル・オア・ストーン（16 レベル）、クラッシング・ロックス *（18 レベル）。

啓示：石の神秘を持つオラクルは以下の啓示から好きなものを選択することができる。

酸の皮膚（変則）：君は［酸］に対する抵抗 5 を得る。この抵抗は 5 レベルの時点で 10 に、11 レベルの時点で 20 に上昇する。17 レベルの時点で、君は［酸］に対する完全耐性を得る。

打ち倒す一撃（変則）：君が攻撃ロールを要求する呪文で敵にクリティカル・ヒットしたとき、君は即座に即行アクションで足払いを試みてよい。君は通常とは違い、この足払いの試みで機会攻撃を誘発しない。君はこの能力を使用しても足払いし返されることはない。

水晶の視界（変則）：君はそれが透明な水晶であるかのように石、大地、砂を通してものが見える。君の凝視はオラクル・レベルにつき 1 フィートそれらを、またその 1/12 の厚さだけ金属を、貫通できる。君はこの能力をオラクル・レベルに等しいラウンド使用することができるが、それらのラウンドは連続している必要はない。

地潜り（超常）：君は石や礫を、あるいは加工された石や金属以外で大地に類するものを、魚が水中を泳ぐのと同様に簡単に通過できる。もし［火］ダメージから守られているなら、君は溶岩にさえ潜れる。君は自身の基本移動速度で潜れる。潜っている間、君はそれが空気であるかのように石を呼吸できる（君は息を止める必要はない）。君の穴掘りは隧道や穴をまったく残さず、僅かなさざ波も君の存在した痕跡も作らない。君がいる範囲への ムーヴ・アース 呪文は君を 30 フィート押し戻し、DC15 の頑健セーヴに成功しない限り君は 1 ラウンドの間朦朧状態になる。この能力の起動はフリー・アクションである。君は 1 日にオラクル・レベルにつき 1 分間潜れる。この持続時間は連続している必要はないが、君は 1 分間単位で消費しなければならない。君は最低 7 レベルなければこの啓示を選択できない。君は潜るときほかのクリーチャーたちを連れていけるが、同行者それぞれについて追加で旅行の時間を消費する。

強力な小石（超常）：標準アクションで、君はその遠隔攻撃が当たれば目標を倒せる小石（か同じサイズの異なる石）を溜めて投げることができる。この小石の射程単位は 20 フィートで、君の 4 オラクル・レベルにつき＋ 1 の強化ボーナスを攻撃とダメージに持つ。この小石が当たったクリーチャーは君の持つ 2 オラクル・レベルにつき 1d6 ポイント（最低 1d6）の殴打ダメージを受ける。目標のクリーチャーに隣接するマスにいたクリーチャーはその半分のダメージを受けるか、あるいは反応セーヴィング・スローの成功によってダメージを受けない。攻撃ロールが失敗した場合、その小石はその地点を中心とした投擲飛散武器として扱う。君はこの能力を 1 日に 1 回と、5 レベルの時点および以降 5 レベル毎に追加で 1 回ずつ使用することができる。

岩投げ（変則）：君は岩投げの熟練者で、岩を投げる際の攻撃ロールに＋ 1 の種族ボーナスを得る。君は自身より 2 サイズ以上小さい段階の岩を投げられる。この射程単位は 20 フィートで、君は射程単位の 5 倍の距離まで投げられる。放られた岩のダメージは中型クリーチャーなら 2d4、小型クリーチャーなら 2d3 で、君の【筋力】ボーナスの 1 と 1/2 倍をこれに加える。

陶片の爆発（超常）：即行アクションで、君は尖った石の欠片を体から放つことができる。これらの陶片は 2 オラクル・レベルにつき 1d6 ポイント（最低 1d6）の刺突ダメージを、10 フィートの爆発以内のすべてのクリーチャーに与える。反応セーヴによってこのダメージを半減できる。加えて、この壊れた陶片はその範囲を君の次のターンまで移動困難な地形にする。君はこの能力を 1 日に 1 回と、5 レベルの時点および以降 5 レベル毎に追加で 1 回ずつ使用することができる。

鋼破りの皮膚（超常）：標準アクションで、君は自身の肉を、君に命中した武器がダメージを受け壊れるほどに硬くできる。1 つの近接か遠隔武器が君に命中したとき、その武器は君のオラクル・レベルに等しいダメージを受ける。その武器がこのダメージによって破壊されない限り、この能力はその武器が君を傷つけるのを妨げることはない。君はこの能力を 1 日に 1 回、持続時間は 1 分間／レベルで使用することができる。君は最低 7 レベルなければこの啓示を選択できない。15 レベルの時点で、この能力は最大 10 ポイントまでの硬度を無視する。

石の安定性（変則）：君は地面に立っている間に突き飛ばしか足払いを試みられたとき戦技防御値に＋ 4 のボーナスを得る。5 レベルの時点で、君は《足払い強化》をボーナス特技として得る。10 レベルの時点で、君は《上級足払い》をボーナス特技として得る。君はこれらの特技を得るに際し前提条件を満たしている必要はない。

酸の接触（超常）：標準アクションで、君は 1d6 ポイントと君の持つ 2 オラクル・レベルにつき＋ 1 ポイントの［酸］ダメージを与える 1 回の近接接触攻撃ができる。君はこの能力を 1 日に 3 ＋君の【魅力】修正値に等しい回数使用することができる。11 レベルの時点で、君の持つ武器は＋ 1d6 ポイントの［酸］ダメージを、フレイミング 武器が与えるように与える。

最終啓示：20 レベルに達した時点で、君は酸と大地の達人になる。君は以下の特技の 1 つを好きな［酸］か［地］の呪文に、レベルや発動時間を上昇させることなく適用できる：《呪文距離延長》、《呪文持続時間延長》、《呪文音声省略》、あるいは《呪文動作省略》。

自然

クラス技能：自然の神秘を持つオラクルは〈登攀〉、〈飛行〉、〈知識：自然〉、〈騎乗〉、〈生存〉、そして〈水泳〉を自身のクラス技能リストに加える。

ボーナス呪文：チャーム・アニマル（2 レベル）、バークスキン（4 レベル）、スピーク・ウィズ・プランツ（6 レベル）、グローヴ・オヴ・レスパイト *（8 レベル）、アウェイクン（10 レベル）、ストーン・テル（12 レベル）、クリーピング・ドゥーム（14 レベル）、アニマル・シェイプス（16 レベル）、ワールド・ウェイヴ *（18 レベル）。

啓示：自然の神秘を持つオラクルは以下の啓示から好きなものを選択することができる。

絆ある乗騎（超常）：君は通常より知性的で、強力で、忠実な乗騎の助力を得る。そのクリーチャーは君を乗せることができ、乗騎として適切なものでなければならない。中型のオラクルはキャメルかホースを選択することができる。小型のオラクルはポニーかウルフを選択することができるが、4 レベル以降ならボアかドッグも選択することができる。この乗騎はドルイドの動物の相棒と同様に機能し、オラクルのレベルを有効ドルイド・レベルとして使用する。絆ある乗騎は最低 6 の【知力】能力値を持つ。

腐食の接触（超常）：1 回の近接接触攻撃で、君はレベルにつき 1d6 ポイントのダメージを物体か建造物に与える。クリーチャーの所有物である物体に対して使用した場合、武器破壊の戦技と同様の攻撃として扱う。この能力は 1 日に 1 回と、君の持つ 3 レベル毎に追加で 1 回使用することができる。

動物の友人（変則）：すべての サモン・ネイチャーズ・アライ 呪文を君の呪文リストに加える。君はこれらの呪文を選択し、修得呪文リストに割り当てなければならない。君の 30 フィート以内の動物はすべてのセーヴィング・スローに、君の【魅力】修正値に等しいボーナスを得る。

生命濾過（超常）：君は敵の肉体から生命を抜き取り自身に注ぐことができる。標準アクションで、君は 30 フィート以内の 1 体の生きているクリーチャーから生命力を吸収できる。その目標は君の持つ 2 レベルにつき 1d6 ポイントのダメージを受ける（最大 10d6）。君はそのダメージに等しい一時的ヒット・ポイントを得る。君は目標の現在ヒット・ポイント＋目標の【耐久力】能力値を超えて得ることはできない。この一時的ヒット・ポイントは自身の【魅力】修正値に等しい時間持続する。目標は頑健セーヴによって受けるダメージ（と君の得る一時的ヒット・ポイント）を半減できる。君はこの能力を 7 レベルの時点で 1 日に 1 回と、以降 4 レベル毎に追加で 1 回ずつ使用することができる。君は最低 7 レベルなければこの啓示を選択できない。

自然の神託（変則）：君は殺されたばかりの動物か人型生物の内臓を読むことで、1 回のセーヴィング・スローに自身の【魅力】修正値に等しい洞察ボーナスを得ることができる。また、鳥の飛行を観察し読み取ることで、君は好きな 1 回の技能判定に＋ 10 の技量ボーナスを得る。最後に、ゴミや石の配置から、あるいは風に舞わせたときの砂の具合から、君は 1 回のイニシアチブ判定に＋ 4 の洞察ボーナスを得る。これらのボーナスは 24 時間以内に使用せねばならず、君はその判定やセーヴがされる前にこれらのボーナスを得ることを宣言しなければならない。自然の神託を 1 回行なうには 10 分間かかる。君は自然の神託（の組み合わせ）を 1 日に 1 回と、君の持つ 4 オラクル・レベル毎に追加で 1 回使用することができる。

自然の囁き（変則）：君はフロッグの鳴き声から巨大な石の転がる音までの自然界の囁きに調和し、周囲は超自然的なまでに君を危険から直接的に守るようになった。君は【敏捷力】修正値の代わりに【魅力】修正値をアーマー・クラスと CMD に加える。君のアーマー・クラスへの【敏捷力】修正値を失わせるような状況は、代わりに君のアーマー・クラスへの【魅力】修正値を失わせる。

スピーク・ウィズ・アニマルズ（変則）：動物の特定の種類（イーグル、フォックス、ドッグなど）を 1 つ選択する。君はその種類の動物と スピーク・ウィズ・アニマルズ の効果を受けているかのように会話する能力を得る。君はこの能力で君の持つ 3 オラクル・レベル毎に追加で 1 種類の動物と会話できる能力を得る。

自然の意気（超常）：自然の環境にいるとき君が負のヒット・ポイントまで低下した場合、君は自動的に容態安定化する。5 レベルの時点で、君は負のヒット・ポイントまで低下した後 1d4 ラウンドの間高速治癒 1 を得る。10 レベルの時点で、この能力はどこででも、文明化していたり人工的な場所でも機能する。15 レベルの時点で、君は負のヒット・ポイントまで低下した時に 1d4 ラウンドの間、高速治癒 3 を得る。

超越的絆（超常）：君はすべての生物が普遍的に共有している精体と調和し、精体で仲間と会話ができるようになった。君は テレパシック・ボンド を使用しているかのように 1 日にオラクル・レベルに等しいラウンド仲間たちと会話できる。君は【魅力】修正値に等しい数の仲間を指定してよい。クリーチャー 1 体の指定には標準アクションによる接触が要求される。10 レベルの時点で、君はこの絆を 1 日に 1 回、1 人の指定された仲間に対して接触呪文を発動することに使用することができる。

技巧の初期化（擬呪）：11 レベルの時点で、君は生きていないアイテムをその部品に解体し、技巧の業の主要部分を消去し、アイテムを未加工の自然物質の材料に変える能力を得る。この効果は ポリモーフ・エニィ・オブジェクト 呪文と同様に働き、魔法的でも非魔法的でも、生きていない物質に作用する。この持続時間は常に永続である。 ポリモーフ・エニィ・オブジェクト 呪文とは異なり、これはほかの呪文の効果を複製できない。この効果の対象になったアイテムは頑健セーヴによってこの効果を無効化できる。魔法のアイテムはそのアイテムの価値 5,000gp につきそのセーヴに＋ 1 の状況ボーナスを得る。君は技巧の初期化を 1 日に自身の【魅力】修正値に等しい回数使用することができる。

最終啓示：20 レベルの時点で、君は生命そのものの本質的な秘密を発見し、信じられないような自身の肉体の制御ができる。1 日に 1 回、君は自身の周りを全ラウンド・アクションで有機的な繭で包める。一度繭に包まれたら、君は無防備状態になる。8 時間後、君は種別が植物、動物、あるいは人型生物に変わった状態で現れ、適切な表層的な身体的特徴を得る

（Pathfinder RPG Bestiary 参照）。この変化は君のヒット・ダイス、ヒット・ポイント、セーヴィング・スロー、技能ポイント、クラス技能、あるいは習熟を変更しない。変成が行われる度、君はすべての毒と病気が癒され、ヒット・ポイントがすべて回復し、そしてすべての能力値ダメージが治される。この変成がされる度、君は新しい種別を選択しなければならない。

疾風

クラス技能：疾風の神秘を持つオラクルは〈軽業〉、〈脱出術〉、〈飛行〉、そして〈隠密〉を自身のクラス技能リストに加える。

ボーナス呪文：オルター・ウィンズ＊（2 レベル）、ガスト・オヴ・ウィンド（4 レベル）、クローク・オヴ・ウィンズ＊（6 レベル）、リヴァー・オヴ・ウィンド＊（8 レベル）、コントロール・ウィンズ（10 レベル）、シロッコ＊（12 レベル）、コントロール・ウェザー（14 レベル）、ワールウィンド（16 レベル）、ウィンズ・オヴ・ヴェンジャンス＊（18 レベル）。

啓示：疾風の神秘を持つオラクルは以下の啓示から好きなものを選択することができる。

空気の防壁（変則）：君は自身に＋4 の鎧ボーナスを与える空気の不可視の殻を作り出せる。7 レベルの時点および以降 4 レベル毎に、このボーナスは＋2 上昇する。13 レベルの時点で、この防壁は来る矢、光線、そしてほかの攻撃ロールを要求する君への遠隔攻撃に 50%の失敗確率を持たせる。君はこの防壁を 1 日にオラクル・レベルにつき 1 時間使用することができる。この持続時間は連続している必要はないが、1 時間単位で消費しなければならない。

ガシアス・フォーム（超常）：1 回の標準アクションで、君は ガシアス・フォーム になれる（呪文と同様）。君は 1 日にオラクル・レベルにつき 1 分間ガス状態でいられる。この持続時間は連続している必要はないが、1 分間単位で消費しなければならない。君は最低 7 レベルなければこの啓示を選択できない。君はほかのクリーチャーたちを君のガス形態で共に連れていけるが、同行者それぞれについて追加で旅行の時間を消費する。

インヴィジビリティ（超常）：1 回の標準アクションで、君は不可視になれる（ インヴィジビリティ 呪文と同様）。君は 1 日にオラクル・レベルにつき 1 分間不可視でいられる。この持続時間は連続している必要はないが、1 分間単位で消費しなければならない。9 レベルの時点で、君はこの能力を起動するとき グレーター・インヴィジビリティ 呪文と同様に扱えるが、その方法によるそれぞれのラウンドを通常の インヴィジビリティ の持続時間の 1 分間として数える。君は最低 3 レベルなければこの啓示を選択できない。

電撃のブレス（超常）：標準アクションで、君は 30 フィートの直線の電気を吐ける。この直線はオラクル・レベルにつき 1d4 ポイントの［電気］ダメージを与える。反応セーヴによってこのダメージを半減できる。君はこの能力を 1 日に 1 回と、5 レベルの時点および以降 5 レベル毎に追加で 1 回ずつ使用することができる。

火花の皮膚（変則）：君は［電気］に対する抵抗 5 を得る。この抵抗は 5 レベルの時点で 10、11 レベルの時点で 20 に上昇する。17 レベルの時点で、君は［電気］に対する完全耐性を得る。

雷衝撃（変則）：標準アクションで、君は雷の劈く轟音によって空気の波を作り出せる。この波は距離 100 フィートと半径 20 フィートを持ち、7 を超える 4 オラクル・レベル毎に 5 フィートずつ上昇する。範囲内にいたクリーチャーはオラクル・レベルにつき 1d6 ポイントの殴打ダメージを受け 1 時間の間聴覚喪失状態にする。この効果は頑健セーヴに成功すればダメージを半減でき、聴覚喪失もしない。最低 7 レベルなければ、この啓示を選択できない。君はこの能力を 1 日に 1 回と、11 レベルの時点と以降 4 レベル毎に追加で 1 回ずつ使用することができる。

電気の接触（超常）：標準アクションで、君は 1d6 ポイントと君の持つ 2 オラクル・レベルにつき＋1 ポイントの［電気］ダメージを与える近接接触攻撃を行なえる。君はこの能力を 1 日に 3 ＋【魅力】修正値に等しい回数使用することができる。11 レベルの時点で、君の持つ武器は ショック 武器として扱われる。

旋風呪文（変則）：君が攻撃呪文で敵にクリティカル・ヒットを与えたとき、その目標は 1 ラウンドの間よろめき状態になる。11 レベルの時点で、持続時間は 1d4 ラウンドに上昇する。

風の視界（変則）：君は風と、最初の 100 フィートの距離による〈知覚〉判定へのペナルティを無視する。7 レベルの時点で、標準アクションで、君と目標の範囲の間を空気が行き来できる限り、君は（ クレアオーディエンス と クレアヴォイアンス を使用しているかのように）好きな範囲を見聞きできる（これは効果線を必要とせず、つまりその経路は角を曲がっていても直径 1 インチより小さい空間を通っていてもいい）。君はこの能力を 1 日に君のオラクル・レベルに等しいラウンド使用することができるが、これらのラウンドは連続している必要はない。

空気の翼（超常）：即行アクションで、君は自身に良好な機動性で飛行移動速度 60 フィートを与える、一対の半透明の雲のような翼を現せる。10 レベルの時点で、君の移動速度は 90 フィートに上昇し、また機動性も上昇して完璧になる。君はこの翼を 1 日にオラクル・レベルにつき 1 分間使用することができる。この持続時間は連続している必要はないが、1 分間単位で消費しなければならない。君は最低 7 レベルなければこの啓示を選択できない。

最終啓示：20 レベルに達した時点で、君は空気と電気の達人になる。君は以下の特技の 1 つを［風］か［電気］の呪文に呪文のレベルや発動時間を上昇させることなく適用できる：《呪文距離延長》、《呪文持続時間延長》、《呪文音声省略》、あるいは《呪文動作省略》。

生命

クラス技能：生命の神秘を持つオラクルは〈動物使い〉、〈知識：自然〉、そして〈生存〉を自身のクラス技能リストに加える。

ボーナス呪文：ディテクト・アンデッド（2 レベル）、レッサー・レストレーション（4 レベル）、ニュートラライズ・ポイズン（6 レベル）、レストレーション（8 レベル）、ブレス・オヴ・ライフ（10 レベル）、ヒール（12 レベル）、グレーター・レストレーション（14 レベル）、マス・ヒール（16 レベル）、トゥルー・リザレクション（18 レベル）。

啓示：生命の神秘を持つオラクルは以下の啓示から好きなものを選択することができる。

放出（超常）：君はクレリックと同様の正のエネルギーを放出でき、治癒する（あるいはアンデッドに与える）ダメージ量の決定に際し君のオラクル・レベルを有効クレリック・レベルとして使用する。君はこの能力を 1 日に 1 ＋君の【魅力】修正値に等しい回数使用することができる。

戦闘の癒し手（超常）：戦の神秘の啓示と同様。

感冒の遅延（超常）：1 日に 1 回割り込みアクションで、君が病気か毒へのセーヴィング・スローに失敗したとき、君はその効果をレベルにつき 1 時間無視できる。7 レベルおよび 15 レベルの時点で、君はこの能力を追加で 1 回ずつ使用することができる。

エネルギーの肉体（超常）：標準アクションで、君は自身の肉体を白金色のファイアー・エレメンタルに似た純粋な生命エネルギーへと変成させることができる。この形態の間、君は（エレメンタル）の副種別を得る。また自身から 10 フィートの範囲の光度を 1 段階上昇させる、暖かく心地いい光を放つ（最大で通常の光度まで）。肉体武器か手に持った近接武器で君に一撃を与えたアンデッド・クリーチャーは通常のダメージを与えるが、同時にその攻撃者は 1d6 ＋オラクル・レベルにつき＋1 ポイントに等しい、正のエネルギーによるダメージを受ける。間合いの長い武器を持つクリーチャーは、君に攻撃してもこのダメージの対象にならない。君がアンデッド・クリーチャーに組みつくか素手打撃か肉体武器を使用して攻撃する場合、攻撃による通常のダメージの代わりにこのダメージを与えてもよい。また 1 ラウンドに 1 回、君が生きている仲間のクリーチャーのマスを通り過ぎるときか仲間が君のマスを通り過ぎるとき、1d6 ＋オラクル・レベルにつき 1 ヒット・ポイントを治癒することができる。移動アクションによりこの能力を使用することで、君は自身を治癒できる。君は君のマスを通ったクリーチャーを治癒するかどうかを選択する。君は通常

の君の姿にフリー・アクションで戻ることができる。君は 1 日にオラクル・レベルに等しいラウンドの間、エネルギーの肉体でいることができる。

回復強化（超常）：君がキュア呪文を発動するとき、治癒されるヒット・ポイントの最大数は呪文の制限に基づかず、君のオラクル・レベルに基づく。例えば、この啓示を持つ 11 レベルの生命の神秘を選択したオラクルは キュア・ライト・ウーンズ を発動し通常の最大である 1d8 ＋ 5 の代わりに 1d8 ＋ 11 ヒット・ポイント治癒できる。

治療の手（変則）：君は〈治療〉判定に＋ 4 のボーナスを得る。君は標準アクションで 2 人に応急手当か 2 人に毒の治療を行なえる（〈治療〉判定はそれぞれのクリーチャーに別々に行なう）。〈治療〉判定を使用しまきびし（など）による負傷を治療するとき、傷を治療するとき、毒を治療するとき、病気を治療するとき、あるいは長期的な看護をするとき、君は通常より倍の人数を一度に扱える。君は自身に長期的な看護ができる。

生命共有（超常）：標準アクションにより、君は自身と別のクリーチャーとの間に絆を作り出すことができる。毎ラウンド君のターンの開始時に、絆を結んだクリーチャーが傷つき最大ヒット・ポイントからヒット・ポイントが 5 以上減少していた場合、そのクリーチャーは 5 ヒット・ポイント治癒され君は 5 ポイントのダメージを受ける。君はオラクル・レベルにつき起動状態の絆を 1 つ持つことができる。この絆は結ばれたクリーチャーが死ぬか、君が死ぬか、君とそのクリーチャーとの距離が中距離を超えるか、君がこれを割り込みアクションで終了するか（君が複数の絆を起動していた場合、君は同じ割り込みアクションの一部で望む数を終了させることができる）するまで続く。

生命感知（超常）：君は擬似視覚能力を持っているかのように、30 フィート以内のクリーチャーに気付き場所を把握する。君は最低 11 レベルなければこの啓示を選択できない。

安全な回復（超常）：目標のヒット・ポイントへのダメージを回復する呪文を発動する時、君は呪文発動による機会攻撃を誘発しない。

精体促進（超常）：君の（治癒）呪文が 1 体のクリーチャーを最大ヒット・ポイントまで治癒するとき、超過したポイントはレベルにつき 1 ラウンドの間一時的ヒット・ポイントとして持続する（一時的ヒット・ポイントの最大値は君のオラクル・レベルに等しい）。

最終啓示：20 レベルに達すると、君は生命エネルギーの完全な経路となれる。君は出血、［即死］攻撃、過労状態、疲労状態、吐き気のする状態を与える効果に対する完全耐性を得る。能力値ダメージおよび能力値吸収によって、君の能力値は 1 未満に減少されることはない。君は大規模ダメージに対するセーヴィング・スローに自動的に成功する。君が 0 ヒット・ポイント以下になった場合、君は負の総量が君の【耐久力】の倍を超えるまで死亡しない。

天界

クラス技能：天界の神秘を持つオラクルは〈飛行〉、〈知識：神秘学〉、〈知覚〉、そして〈生存〉を自身のクラス技能リストに加える。

ボーナス呪文：カラー・スプレー（2 レベル）、ヒプノティック・パターン（4 レベル）、デイライト（6 レベル）、レインボー・パターン（8 レベル）、オーヴァーランド・フライト（10 レベル）、チェイン・ライトニング（12 レベル）、プリズマティック・スプレー（14 レベル）、サンバースト（16 レベル）、メテオ・スウォーム（18 レベル）。

啓示：天界の神秘を持つオラクルは以下の啓示から好きなものを選択することができる。

恐ろしい光景（超常）：君の見せる変幻自在な光景は夜空の神秘の正確な模型であり、見るものを唖然とさせる。君の幻術（紋様）呪文に影響されるクリーチャーは、その総ヒット・ダイスが実際のヒット・ダイスから君の【魅力】修正値（正ならば）を引いたかのように扱われる。

星々の外套（超常）：君は自身に＋ 4 の鎧ボーナスを与える星明かりの外套を召喚する。7 レベルの時点および以降 4 レベル毎に、このボーナスは＋ 2 ずつ上昇する。13 レベルの時点で、この鎧は君に DR5 ／斬撃を与える。君は 1 日にオラクル・レベルにつき 1 時間この外套を使用することができる。この持続時間は連続している必要はない；代わりに 1 時間単位で消費しなければならない。

闇の居住者（擬呪）：1 日に 1 回、君は宇宙の虚空へ精神を投じ、恐ろしい他世界の存在の興味を惹く。この闇の居住者はあらゆる意味で君がファンタズマル・キラー を発動したかのように振る舞う。17 レベルの時点で、この闇の居住者は君が ウィアード を発動したかのように 1 体以上のクリーチャーに知覚される。君は最低 11 レベルなければこの啓示を選択することができない。

導きの星（超常）：君が夜のひらけた空を見える限り、君は自身の正確な位置が分かる。君に夜空が見えるとき、君は自身の【魅力】修正値を、すべての【判断力】に基づく判定において【判断力】修正値に加える。加えて屋外にいる間 1 晩につき 1 回、君は 1 つの呪文を呪文の発動時間やレベルを上昇させずに、それが《呪文威力強化》、《呪文持続時間延長》、《呪文音声省略》、あるいは《呪文動作省略》特技によって修正されているかのように発動することができる。

星間の虚空（超常）：君は外宇宙の極寒の深淵に恐るべき寒けを敵にもたらすよう求める。標準アクションで、30 フィート以内の 1 体の目標は虚空に包まれ、レベルにつき 1d6 ポイントの［冷気］ダメージを受ける。頑健セーヴに成功することでこのダメージは半減される。10 レベルの時点で、星間の虚空は強烈になりセーヴィング・スローに失敗した敵は疲労状態になる。15 レベルの時点で、セーヴに失敗したクリーチャーは 1 ラウンドの間過労状態かつ朦朧状態になる。君はこの能力を 1 日に 1 回と、10 レベルの時点で追加で 1 回使用することができる。

天界の誘惑（超常）：君の空との繋がりは足がわずかに地面から離れるほどに強力だ。1 レベルの時点で、君はもはや足跡を残さない。5 レベルの時点で、君は浮遊状態によって地面や水表からさえ 6 インチ浮くことができる。10 レベルの時点で、君は 1 日にオラクル・レベルに等しい分間持続する、呪文と同様の フライ の能力を得る。この持続時間は連続している必要はないが、1 分間単位で消費しなければならない。

月明かりの外衣（超常）：君の生来の月への理解は君にライカンスロピーに対する完全耐性を与える。加えて、近接接触攻撃に成功することでライカンスロープへの月との繋がりを断つことができる。このアクションは自動的にオラクル・レベルに等しいラウンドの間、ライカンスロープを人間形態にする。5 レベルに達した時点で、君はこの能力を他人に対して呪文と同様の レイジ として使用することができる。この能力の使用には近接接触攻撃が必要である。君はこの能力を 5 レベルの時点で 1 日に 1 回と、以降 5 レベル毎に追加で 1 回使用することができる。

月明かりの橋（超常）：君は月明かりのようにかすかに光る橋を招来する。その 10 フィート幅の橋は君の位置に隣接した地面から出る。それはその地点からオラクル・レベルにつき 10 フィート離れたところまで延長できる。この道は君が渡りきるか 24 時間経つかするまで持続する。君は月明かりの橋を 1 日に【魅力】ボーナスに等しい回数だけ招来できる。この橋は攻撃を受ける場合、ウォール・オヴ・フォース として扱う。

流星の噴射（超常）：標準アクションで、君は半径 5 フィートに爆発し、レベルごとに 1d4 ポイントの［火］ダメージを与えるエネルギーの球を放つことができる。反応セーヴに成功することでこのダメージは半減できる。この攻撃の距離は 60 フィートである。君はこの爆発する球を 1 日に 1 回と、5 レベルの時点および以降 5 レベル毎に追加で 1 回撃てる。君は一度に複数の球を放てるが、同時に起きる複数の同様の爆発の内側にいるクリーチャーは 1 回しかダメージを受けない。

星図（変則）：君の多数の書物には芸術的な描写方法および秘術的方法による規格によって表現された、夜空の動きの模型が含まれている。1 日に 1 回、君は 10 分間を費やして自身の星図を見つめることにより、コミューン 呪文の利益を得る。君は最低 7 レベルなければこの啓示を選択することができない。

最終啓示：20 レベルに達した時点で、君の天界との関係は君に完璧な宇宙との調和をもたらす。君はすべてのセーヴィング・スローに自身の【魅力】修正値に等しいボーナスを得る。君は 0 ヒット・ポイント以下になっても自動的に容態安定化し、［恐怖］効果に対する完全耐性を得、クリティ

カル・ヒットは自動的に確定する。君が死んだ場合、君は 3 日後に星の子として生まれ変わり、7 日かけて成人になる（ リインカーネイト 呪文と同様に扱う）。

伝承

クラス技能：伝承の神秘を持つオラクルは〈鑑定〉、〈知識：すべて〉技能を自身のクラス技能のリストに加える。

ボーナス呪文：アイデンティファイ（2 レベル）、タンズ（4 レベル）、ロケート・オブジェクト（6 レベル）、レジェンド・ローア（8 レベル）、コンタクト・アザー・プレイン（10 レベル）、マス・アウルズ・ウィズダム（12 レベル）、ヴィジョン（14 レベル）、モーメント・オヴ・プレシャンス（16 レベル）、タイム・ストップ（18 レベル）。

啓示：伝承の神秘を持つオラクルは以下の啓示から好きなものを選択することができる。

秘術司書（超常）：伝承で占められた数多の書物と共にある経験は、それが君の呪文リストにあるかのように君に秘術呪文を発動する能力を与える。1 日に 1 回、君はウィザード／ソーサラー呪文リストから呪文を 1 つ、それが君の修得呪文リストにあるかのように発動してよい。この呪文は通常より 1 レベル高い呪文スロットを消費する。君はこの方法でその呪文を発動するためにその呪文が含まれる呪文書を持っていなければならず、その呪文は君が発動を完了したときに消去される。君は最低 11 レベルなければこの啓示を選択することができない。

自動書記（超常）：1 日に 1 回、君は妨害されない瞑想に 1 時間を費やしてもよい。その間、君の手は神秘的な未来に関する書記をする。1 レベルの時点で、その未来書記は成功率 90%の オーギュリイ として現れる。5 レベルの時点で、その書記は成功率 90%の ディヴィネーション という形態を取る。8 レベルの時点で、その書記は物質構成要素を必要としないコミューン の発動と同様に表される。

頭脳吸収（超常）：君は標準アクションで、100 フィート以内の知性のある 1 体の敵の精神を乱暴に検証する。その目標は意志セーヴに成功することでこの効果を無効化でき、即座にこの有害な精神の覗き見の発生源を知る。セーヴに失敗したものは苦痛に苛まれ、オラクル・レベルにつき 1d4 ポイントのダメージを受ける。この攻撃に成功したあと、君は全ラウンド・アクションでその盗んだ混乱した思考と記憶を整理し、その犠牲者の技能ボーナスを使い 1 回の〈知識〉判定ができる。その盗んだ無秩序な思考は君の【魅力】修正値に等しいラウンド、君の精神に残る。得られた知識は君が ディテクト・ソウツ を使用したかのように扱うこと。これは［精神作用］効果である。君はこの能力を 1 レベルの時点で 1 日に 1 回と、5 レベルの時点および以降 5 レベル毎に追加で 1 回ずつ使用することができる。

忘我熟練（変則）：君は深い瞑想状態に入り視覚的および聴覚的な刺激を遮断し 1 つの物事、哲学的な思索、記憶への精神集中が可能になる。この忘我状態は 1d6 ラウンド持続し、その間君は移動アクションしか行うことができない。この期間、君は［音波］効果と凝視攻撃に対するすべてのセーヴに自身のレベルに等しいボーナスを得る。忘我状態が解けたとき、君は 1 つの【知力】に基づく技能判定に＋ 20 の状況ボーナスを得る。君は忘我熟練を 1 日に自身の【魅力】修正値に等しい回数使用することができる。

精神の鋭さ（変則）：君の隠された世界の神秘の探索行は君に超自然的な物事への理解を与え―そして君を鋭くし続ける。君はこの啓示をとった時点および以降 3 オラクル・レベル得る毎に【知力】に＋ 1 の体得ボーナスを得る。君は最低 7 レベルなければこの啓示を選択することができない。

横足の秘訣（超常）：君の生来の万物への理解は、君に超自然的な反応と直前に危険から身を引ける不思議な能力を与えた。【魅力】修正値を（【敏捷力】修正値の代わりに）君のアーマー・クラスとすべての反応セーヴィング・スローに加える。君の鎧の【敏捷力】ボーナスの上限は君の【敏捷力】の代わりに【魅力】に適用される。

任意発動印章学（擬呪）：世界の隠された歴史への君の知識は、現実を支配する神秘的な表象を明らかにする。君はその呪文が君の修得呪文リストになくても、好きな " シンボル " 呪文を適切なレベルの呪文を使用することで発動することができる。君は最低 11 レベルなければこの啓示を選択することができない。

熟考（変則）：1 日に 1 回、伝承のオラクルはこれまでに失敗した〈知識〉判定を再度試みられる。この試みではその判定に＋ 10 の技量ボーナスが与えられる。

急激な学習（変則）：君は素早く魔法的なトウムやマニュアルを通して（通常の 6 日の期間の 48 時間ではなく）たった 8 時間の学習でその利益を得られる。7 レベルの時点で、君は別のキャラクター 1 人をその学習に参加させられるようになる；君たちはその本を読んだことによるすべての利益を得る。15 レベルの時点で、君は急激な学習を君のオラクル・レベルに等しい数のキャラクターと共有できる。君への利益は永久的だが、一方君の生徒たちは君の【魅力】修正値に等しい日数しかトウムやマニュアルの利益を得られず、以降は学んだことを忘れる。

伝承の守り手（変則）：百科事典のような知識の代わりに、君は物語、歌、そして詩を通して情報の多くを学んでいる。君は【知力】修正値の代わりに【魅力】修正値をすべての〈知識〉判定で使用することができる。

最終啓示：すべての〈知識〉技能判定で出目 20 をとることができる。君の現実の根本的な支柱への理解は、1 日に 1 回 ウィッシュ を発動することができるほどに卓越している。この能力は物質要素を必要としないが、この ウィッシュ は能力値にボーナスを与えることができず、高価な物質構成要素のある呪文を複製することもできない。

波

クラス技能：波の神秘を持つオラクルは〈軽業〉、〈脱出術〉、〈知識：自然〉、そして〈水泳〉を自身のクラス技能リストに加える。

ボーナス呪文：タッチ・オヴ・ザ・シー *（2 レベル）、スリップストリーム *（4 レベル）、ウォーター・ブリージング（6 レベル）、ウォール・オヴ・アイス（8 レベル）、ガイザー *（10 レベル）、フルーイド・フォーム *（12 レベル）、ヴォーテックス *（14 レベル）、シーマントル *（16 レベル）、ツナミ *（18 レベル）。

啓示：波の神秘を持つオラクルは以下の啓示から好きなものを選択することができる。

吹雪（超常）：標準アクションで、君は雪と氷の吹雪を作り出せる。君はオラクル・レベルにつき 1 つの一辺 10 フィートの立方体を作り出せる。これらの立方体は君の望むように配置できるが、それぞれの立方体は別の 1 つと隣接していなければならず、1 つは君と隣接していなければならない。吹雪に包まれたクリーチャーはオラクル・レベル毎に 1d4 ポイントの、反応セーヴの結果によって半減できる［冷気］ダメージを受ける。この嵐は君の【魅力】修正値に等しいラウンド持続する；この状態である限りその地面は氷結している（〈軽業〉DC ＋ 5）。この氷雪は 5 フィートを超える視界を遮り、完全視認困難を与える。5 フィート以内のクリーチャーには視認困難を与える。君はこの能力を 1 日に 1 回使用することができる。君は最低 11 レベルなければこの啓示を選択することができない。

流動的自然（変則）：君は突き飛ばし、引きずり、組みつき、位置ずらし、そして足払いを避けるための戦技防御値に＋ 4 のボーナスを得る。クリティカル・ヒットを君に確定させるためのロールは－ 4 のペナルティを受ける。5 レベルの時点で、君は《回避》をボーナス特技として得る。君はこの特技を得るに際し前提条件を満たしている必要はない。

流動の旅（超常）：君は液体の上をそれが硬い表面であるかのように歩ける。液体の上を歩く行為は君を傷つけない；君は酸や溶岩さえ（硬い地殻の上を歩いているかのように）歩けるが、溶岩の近くにいることで［火］ダメージを受けうる。君はこのような表面を通常の地上移動速度で動ける。7 レベルの時点でこの能力は別の効果を持ち、君は水中に行け、水中移動速度 60 フィートと水中呼吸の能力を得る。君はこの能力を 1 日にオラクル・レベルにつき 1 時間使用することができる。この持続時間は連続し

ている必要はないが、1 時間単位で消費しなければならない。

凍結呪文（超常）：クリーチャーが君の呪文の 1 つのセーヴィング・スローに失敗し［冷気］ダメージを受けた場合、そのクリーチャーは 1 ラウンドの間減速状態（ スロー 呪文と同様）になる。セーヴを許さない呪文はクリーチャーを減速状態にすることはない。11 レベルの時点で、持続時間は 1d4 ラウンドに上昇する。

氷の鎧（超常）：君は自身に＋ 4 の鎧ボーナスを与える氷の鎧を召喚できる。7 レベルの時点および以降 4 レベル毎に、このボーナスは＋ 2 ずつ上昇する。13 レベルの時点で、この鎧は君に DR5 ／刺突を与える。寒い状況では、この鎧ボーナス（と DR ボーナス）は 2 上昇する；とても暑い状況では 2 減少する。君はこの鎧を 1 日にオラクル・レベルにつき 1 時間使用することができる。この持続時間は連続している必要はないが、1 時間単位で消費しなければならない。

凍った皮膚（変則）：君は［冷気］に対する抵抗 5 を得る。この抵抗は 5 レベルの時点で 10、11 レベルの時点で 20 に上昇する。17 レベルの時点で、君は［冷気］に対する完全耐性を得る。

罰による変成（超常）：君は 1 体の敵を、ベイルフル・ポリモーフ を使用したかのように無害な動物に変成できる。この変成はオラクル・レベルにつき 1 ラウンド持続する。別のクリーチャーを変成させると 1 体目は即座に通常に戻る。君はこの能力を 1 日に君の【魅力】修正値に等しい回数使用することができる。君は最低 7 レベルなければこの啓示を選択することができない。

水形態（超常）：標準アクションで、君は エレメンタル・ボディ I と同様に小型ウォーター・エレメンタルの姿をとることができる。9 レベルの時点で、君は エレメンタル・ボディ II と同様に中型ウォーター・エレメンタルの姿をとることができる。11 レベルの時点で、君は エレメンタル・ボディ III と同様に大型ウォーター・エレメンタルの姿をとることができる。13 レベルの時点で、君は エレメンタル・ボディ IV と同様に超大型ウォーター・エレメンタルの姿をとることができる。君はこの能力を 1 日に 1 回使用でき、その持続時間は 1 時間／レベルである。君は最低 7 レベルなければこの啓示を選択することができない。

水の視界（超常）：君は光量が十分であればペナルティなしに霧と霞を通して通常通りにものが見える。7 レベルの時点で、君は最低 1 フィートの深さのある水たまりを、スクライイング 呪文を使用しているかのように占術器具として使用することができる。15 レベルの時点で、これは グレーター・スクライング と同様に機能する。君はこの占術能力を 1 日にオラクル・レベルに等しいラウンド使用することができるが、これらのラウンドは連続している必要はない。

冬の接触（超常）：標準アクションで、君は 1d6 ポイントと君の持つ 2 オラクル・レベルにつき＋ 1 ポイントの［冷気］ダメージを与える 1 回の近接接触攻撃ができる。君は冬の接触の能力を 3 ＋君の【魅力】修正値に等しい回数使用することができる。11 レベルの時点で、君の持つ武器は フロスト 武器として扱われる。

最終啓示：20 レベルに達した時点で、君は冷気と水の達人になる。君は以下の特技の 1 つを［冷気］か［水］の呪文にレベルや発動時間を上昇させることなしに適用してよい:《呪文距離延長》、《呪文持続時間延長》、《呪文音声省略》、《呪文動作省略》。

骨

クラス技能：骨の神秘を持つオラクルは〈はったり〉、〈変装〉、〈威圧〉、そして〈隠密〉を自身のクラス技能リストに加える。

ボーナス呪文：コーズ・フィアー（2 レベル）、フォールス・ライフ（4 レベル）、アニメイト・デッド（6 レベル）、フィアー（8 レベル）、スレイ・リヴィング（10 レベル）、サークル・オヴ・デス（12 レベル）、コントロール・アンデッド（14 レベル）、ホリッド・ウィルティング（16 レベル）、ウェイル・オヴ・ザ・バンシー（18 レベル）。

啓示：骨の神秘を持つオラクルは以下の啓示から好きなものを選択することができる。

骨の鎧（超常）：君は自身に＋ 4 の鎧ボーナスを与える、骨でできた鎧を召喚できる。7 レベルの時点および以降 4 レベル毎にこのボーナスは＋ 2 ずつ上昇する。13 レベルの時点で、この鎧は君に DR5 ／殴打を与える。君はこの鎧を 1 日にオラクル・レベルにつき 1 時間だけ使用することができる。この持続時間は連続している必要はないが、1 時間単位で消費しなければならない。

出血する傷（超常）：クリーチャーが君の呪文や効果（ インフリクト・ライト・ウーンズ や死の接触の啓示など）から［負］のエネルギー・ダメージを受けたとき、そのクリーチャーは出血し始め、それぞれのラウンドで 1 ポイントのダメージを受ける。5 レベルの時点および以降 5 レベル毎に、このダメージは 1 ずつ上昇する。この出血は DC15 の〈治療〉判定かダメージを治癒する効果で終了する。

死の接触（超常）：君は近接接触攻撃でひどい傷をクリーチャーの皮膚につけられる。この攻撃は 1d6 ポイントと 2 オラクル・レベル毎に＋ 1 ポイントの［負］のエネルギー・ダメージを与える。アンデッド・クリーチャーに使用した場合、この効果はダメージを回復し＋ 2 のエネルギー放出抵抗を 1 分間だけ与える。君はこの能力を 1 日に 3 ＋【魅力】修正値に等しい回数だけ使用することができる。

臨死（超常）：君は病気、［精神作用］効果、そして毒に対するセーヴに＋ 2 の洞察ボーナスを得る。7 レベルの時点で、［即死］効果、睡眠効果、そして朦朧状態にする効果にもこのボーナスは適用される。11 レベルの時点で、このボーナスは＋ 4 に上昇する。

死者の蘇生（超常）：標準アクションで、君は自身に仕える 1 体のスケルトンかゾンビを召喚できる。そのアンデッドは君のオラクル・レベルに等しいヒット・ダイスを持つ。そのアンデッド・クリーチャーは君の【魅力】修正値に等しいラウンド残る。7 レベルの時点で、君はブラッディ・スケルトンかファスト・ゾンビを招来できる。15 レベルの時点で、君はアドヴァンスト・スケルトンかアドヴァンスト・ゾンビを招来できる。君はこの能力を 1 日に 1 回と、10 レベルの時点で追加で 1 回使用することができる。

生命に対する抵抗（超常）：君は正のエネルギーか負のエネルギーの目標となるとき、アンデッド・クリーチャーとして扱われる。君は実際にアンデッド・クリーチャーでない限り、アンデッド退散かアンデッド支配（か他の特別にアンデッドを目標にする効果）の対象にはならない。7 レベルの時点で、君はエネルギー放出抵抗＋ 2 を得る。このボーナスは 11 レベルと 15 レベルの時点で＋ 2 ずつ上昇する。

魂の吸い上げ（超常）：遠隔接触攻撃として、君は目標に負の 1 レベルを与える光線を放てる。この光線の距離は 30 フィートである。この負のレベルは君の【魅力】修正値に等しい分間持続する。この能力が目標に負のレベルを与えた場合、君はオラクル・レベルに等しいヒット・ポイントを回復する。君はこの能力を 1 日に 1 回と、11 レベルの時点および以降 4 レベル毎に追加で 1 回ずつ使用することができる。君は最低 7 レベルなければこの啓示を選択することができない。

精体歩き（超常）：標準アクションで、君は非実体かつ不可視になる。この形態の間、君はどの方向にでも物体を通過して移動できる（［力場］により作られたものを除く）。君はこの形態の間移動以外の行動を行うことはできない。君はオラクル・レベルに等しいラウンドこの形態をとり続けるが、この効果を標準アクションで早期に終了させることはできる。君はこの能力を 11 レベルの時点で 1 日に 1 回、15 レベルの時点で 2 回使用することができる。君は最低 11 レベルなければこの啓示を選択することができない。

不死者の苦役（超常）：君は《アンデッド威服》をボーナス特技として得る。君は負のエネルギー放出を 1 日に 3 ＋君の【魅力】修正値に等しい回数使用することができるが、アンデッド威服にしか使用できない。君はこの能力に加えられるような《エネルギー放出強化》のような特技も取得できるようになるが、この能力を変更させるような《来訪者へのエネルギー放出》などの特技はできない。

墓地の声（超常）：君は 1 日にオラクル・レベルに等しいラウンド数、呪文と同様に スピーク・ウィズ・デッド を使用することができる。これらのラウンドは連続している必要はない。5 レベルの時点および以降 5 レ

ベル毎に、その死体は累積するー2のペナルティをこの効果に抵抗するための意志セーヴに受ける。

最終啓示：20レベルに達した時点で、君は死の達人になる。1ラウンドに1回、君は ブリード か スタビライズ をフリー・アクションで発動することができる。君が0ヒット・ポイント以下に減少した場合、君は自動的に容態安定状態になる。君は アニメイト・デッド を回数無制限で物質構成要素を払わずに発動することができる（しかし通常のヒット・ダイスの制御制限は依然適用される）。1日に1回、君は パワー・ワード・キル を発動することができるが、150ヒット・ポイント以下のクリーチャーしか目標にすることができない。

炎

クラス技能：炎の神秘を持つオラクルは〈軽業〉、〈登攀〉、〈威圧〉、そして〈芸能〉を自身のクラス技能リストに加える。

ボーナス呪文：バーニング・ハンズ（2レベル）、レジスト・エナジー（4レベル）、ファイアーボール（6レベル）、ウォール・オヴ・ファイアー（8レベル）、サモン・モンスターV（ファイアー・エレメンタルのみ、10レベル）、ファイアー・シーズ（12レベル）、ファイアー・ストーム（14レベル）、インセンディエリ・クラウド（16レベル）、ファイアリー・ボディ*（18レベル）。

啓示：炎の神秘を持つオラクルは以下の啓示から好きなものを選択することができる。

溶けた皮膚（超常）：君は［火］に対する抵抗5を得る。この抵抗は5レベルの時点で10に、11レベルの時点で20に上昇する。17レベルの時点で、君は［火］に対する完全耐性を得る。

熱のオーラ（超常）：即行アクションで、君は熱の波を体から放射できる。この熱は2オラクル・レベルにつき1d4ポイント（最低1d4）の［火］ダメージを10フィート以内のすべてのクリーチャーに与える。反応セーヴによってこのダメージを半減できる。加えて、君の形態は揺らぎ霞み、君に20%の視認困難を次の君のターンまで与える。君はこの能力を1日に1回と、5レベルの時点および以降5レベル毎に追加で1回ずつ使用することができる。

燃焼魔法（超常）：クリーチャーが君の呪文のセーヴィング・スローに失敗し［火］ダメージを受けたとき、そのクリーチャーは着火する。この火は呪文レベルにつき1ポイントの［火］ダメージをその燃えるクリーチャーのターンの開始時に与える。この火は1d4ラウンド持続するが、そのクリーチャーは移動アクションで反応セーヴ（呪文のDCを使用する）に成功することで消火できる。標準アクションでそのクリーチャーに水をかけることはこのセーヴに＋2のボーナスを与え、またそのクリーチャーが水に浸れば火は自動的に消火される。セーヴを要求しない呪文はクリーチャーを着火させない。

残り火の舞踏（変則）：君の基本移動速度は10フィート上昇する。5レベルの時点で、君は《素早い移動》をボーナス特技として得る。10レベルの時点で、君は《軽業移動》をボーナス特技として得る。君はこれらの特技を得るに際しその前提条件を満たしている必要はない。足萎えの呪いを有するオラクルはこの啓示を選択することはできない。

火の嵐（超常）：標準アクションで、君は周囲に火を噴出させることができる。君はオラクル・レベルにつき1つの一辺10フィートの火の立方体を作り出せる。これらの立方体は君の望むように配置できるが、それぞれの立方体は別の1つと隣接していなければならず、1つは君と隣接していなければならない。これらの炎に包まれたクリーチャーはオラクル・レベルにつき1d6ポイントの、反応セーヴの結果で半減できる［火］ダメージを受ける。この火は君の【魅力】修正値に等しいラウンド持続する。君はこの能力を1日に1回使用することができる。君は最低11レベルなければこの啓示を選択することができない。

火の翼（超常）：即行アクションで、君は自身に標準の機動性の飛行移動速度60フィートを与える、燃える一対の翼を現すことができる。君はこれらの翼をオラクル・レベルにつき1分間使用することができる。この持続時間は連続している必要はないが、1分間単位で消費しなければならない。君は最低7レベルなければこの啓示を選択することができない。

火のブレス（超常）：標準アクションで君は口から15フィートの円錐形の炎を吐くことができる。この炎はレベル毎に1d4ポイントの［火］ダメージを与える。反応セーヴによってこのダメージを半減できる。君はこの能力を1日に1回と、5レベルの時点および以降5レベル毎に追加で1回ずつ使用することができる。セーヴDCは【魅力】に基づく。

炎形態（超常）：標準アクションで、君は エレメンタル・ボディI と同様に小型ファイアー・エレメンタルの姿になれる。9レベルの時点で、君は エレメンタル・ボディII と同様に中型ファイアー・エレメンタルの姿になれる。11レベルの時点で、君は エレメンタル・ボディIII と同様に大型ファイアー・エレメンタルの姿になれる。13レベルの時点で、君は エレメンタル・ボディIV と同様に超大型ファイアー・エレメンタルの姿になれる。君はこの能力を1日に1回使用することができるが、その持続時間は1時間／レベルである。君は最低7レベルなければこの啓示を選択することができない。

炎の凝視（超常）：君は光度が君が通常どおり見るのに十分である限り、炎、濃霧、煙幕を通して通常通りものが見える。7レベルの時点で、君はオラクル・レベルにつき10フィート以内にある炎の源を通して クレアヴォイアンス を使用しているかのように凝視できる。君はこの能力を1日にオラクル・レベルに等しいラウンド数使用することができるが、連続している必要はない。

炎の接触（超常）：標準アクションで、君は1d6ポイントと君の持つ2オラクル・レベルにつき＋1ポイントの［火］ダメージを与える1回の近接接触攻撃ができる。君はこの能力を1日に3＋【魅力】修正値に等しい回数使用することができる。11レベルの時点で、君が持つ武器は フレイミング 武器として扱われる。

最終啓示：20レベルに達した時点で、君は火の達人になる。君は以下の特技から好きな1つを君の発動する［火］の呪文に、呪文レベルや発動時間を上昇させることなしに適用できる：《呪文距離延長》、《呪文持続時間延長》、《呪文音声省略》、あるいは《呪文動作省略》。君はこの能力を使用するに際しこれらの特技を修得している必要はない。

キャヴァリアー Cavalier

多くの戦争屋は自身の武芸を磨き、戦闘技術を追求し、そうでないものは同様の努力を自身の大義に捧げることに向けようとする。これらの戦争屋はキャヴァリアーとして知られ、1つの目的に身を捧げ、何よりも重要視する。キャヴァリアーは騎乗しながらの戦闘に熟練し、ときに自軍の長い旗印をなびかせながら戦場を突撃する場面が見られる。キャヴァリアーの本当の力は理想への信念、誓約、気概から来る。

役割：キャヴァリアーは乗騎の才と戦闘の流れを支配する挑戦を使用し、戦場の司令官となる傾向がある。戦場にいないときは、キャヴァリアーは交渉と、必要ならごまかしで、自らの大義に従おうとする。キャヴァリアーは宮廷の陰謀に疎いわけではなく、繊細な社会的能力が試される場でも自身や立場を保つことができる。

属性：どれでも。

ヒット・ダイス：d10。

クラス技能

キャヴァリアーのクラス技能は以下の通り：〈威圧〉【魅】、〈騎乗〉【敏】、〈交渉〉【魅】、〈職能〉【判】、〈真意看破〉【判】、〈水泳〉【筋】、〈製作〉【知】、〈登攀〉【筋】、〈動物使い〉【魅】、〈はったり〉【魅】。

レベル毎の技能ランク：4＋【知】修正値。

クラスの特徴

キャヴァリアーのクラスの特徴は以下の通り。

武器と防具の習熟：キャヴァリアーはすべての単純武器と軍用武器とすべての鎧（軽装鎧、中装鎧、重装鎧）と盾（タワー・シールドを除く）に《習熟》している。

挑戦（変則）：1日に1回、キャヴァリアーは1体の敵に戦闘しろと挑戦できる。キャヴァリアーは即行アクションを使用して、視界内の1体の目標を選び挑戦することができる。挑戦の目標に攻撃するときキャヴァリアーの近接攻撃は追加のダメージを与える。この追加ダメージはキャヴァリアーのレベルに等しい。キャヴァリアーは1レベルの時点でこの能力を1日に1回と、1レベルを超える3レベル毎に追加で1回ずつ使用でき、19レベルの時点で最大7回使用できる。

敵への挑戦にはキャヴァリアーの集中力のほとんどを使わなければならない。キャヴァリアーは挑戦の目標以外からの攻撃に対するアーマー・クラスに－2のペナルティを受ける。

挑戦は目標が死ぬか 気絶状態 に陥るか戦闘が終了するまで続く。それぞれのキャヴァリアーの挑戦にはキャヴァリアーの騎士団の項に記載されている別の能力も含まれる。

乗騎（変則）：キャヴァリアーは彼を戦場に運んでくれる誠実で忠実な助力を得る。この乗騎はドルイドの動物の相棒と同様に機能し、キャヴァリアーのクラスを有効ドルイド・レベルとして使う。このクリーチャーはキャヴァリアーが乗ることができ、乗騎として適切でなければならない。中　型のキャヴァリアーはキャメルかホースを選択できる。小型のキャヴァリアーはポニーかウルフを、4レベルになればボアやドッグも選択できる。GMは適切な別の動物を乗騎として適切であると認めてもいい。

キャヴァリアーは自身の乗騎に乗るに際し鎧の判定ペナルティを被らない。その乗騎は常に戦闘訓練がされていて《鎧習熟：軽装》をボーナス特技として持ちながらプレイを開始する。キャヴァリアーの乗騎は呪文共有の特殊能力を得ない。

キャヴァリアーとその乗騎の絆は強固であり、ともに段階的に互いの空気と動きを理解する。キャヴァリアーの乗騎が死んだ場合、キャヴァリアーは服喪期間の1週間

表：キャヴァリアー

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊能力
1st	＋1	＋2	＋0	＋0	挑戦1／日、乗騎、騎士団、戦術家
2nd	＋2	＋3	＋0	＋0	騎士団能力
3rd	＋3	＋3	＋1	＋1	キャヴァリアーの突撃
4th	＋4	＋4	＋1	＋1	挑戦2／日、熟練の調教師
5th	＋5	＋4	＋1	＋1	旗印
6th	＋6／＋1	＋5	＋2	＋2	ボーナス特技
7th	＋7／＋2	＋5	＋2	＋2	挑戦3／日
8th	＋8／＋3	＋6	＋2	＋2	騎士団能力
9th	＋9／＋4	＋6	＋3	＋3	上級戦術家
10th	＋10／＋5	＋7	＋3	＋3	挑戦4／日
11th	＋11／＋6／＋1	＋7	＋3	＋3	力強き突撃
12th	＋12／＋7／＋2	＋8	＋4	＋4	ボーナス特技、高度な挑戦
13th	＋13／＋8／＋3	＋8	＋4	＋4	挑戦5／日
14th	＋14／＋9／＋4	＋9	＋4	＋4	上級旗印
15th	＋15／＋10／＋5	＋9	＋5	＋5	騎士団能力
16th	＋16／＋11／＋6／＋1	＋10	＋5	＋5	挑戦6／日
17th	＋17／＋12／＋7／＋2	＋10	＋5	＋5	達人戦術家
18th	＋18／＋13／＋8／＋3	＋11	＋6	＋6	ボーナス特技
19th	＋19／＋14／＋9／＋4	＋11	＋6	＋6	挑戦7／日
20th	＋20／＋15／＋10／＋5	＋12	＋6	＋6	突撃の神髄

ののちに自身に仕える別の乗騎を探すことができる。この新しい乗騎はキャヴァリアーが新しいレベルを得るまでリンク、身かわし、忠誠、身かわし強化の特殊能力を得ない。

騎士団（変則）：1 レベルの時点で、キャヴァリアーはある特定の騎士団に加入しなければならない。その騎士団はキャヴァリアーに団員としてボーナス、クラス技能、特別な能力を与える。加えて、それぞれの騎士団はキャヴァリアーが従わなければならないいくつかの布告を有している。彼がそれらの布告を破った場合、24 時間の間騎士団の挑戦の能力の利益を失う。布告を破る行為は GM の解釈による。

キャヴァリアーは新しい大義に専念するための長い行程を約束するまでは自身の騎士団を変えられない。騎士団の変更を選択したとき、即座に古い騎士団の利益をすべて失う。彼は新しい騎士団から利益を得ないまま、1 レベルぶん完全に上昇するまでその布告に従わなければならない。一度達成したら、彼は新しい騎士団からのすべての利益を得る。これらの騎士団の名前はキャンペーン・セッティングや GM の好みによって変化することに注意すること。

戦術家（変則）：1 レベルの時点で、キャヴァリアーは 1 つのチームワーク特技をボーナス特技として得る。前提条件は満たしていなければならない。標準アクションで、キャヴァリアーはこの特技を 30 フィート以内の自身を見て聞けるすべての仲間に与えることができる。仲間は 3 ラウンドに加えキャヴァリアーの持つ 2 レベル毎に 1 ラウンドの間その特技を使用できる。味方はこれらのボーナス特技の前提条件を満たしている必要はない。キャヴァリアーはこの能力を 1 日に 1 レベルの時点で 1 回と、5 レベルの時点および以降 5 レベル毎に追加で 1 回ずつ使用できる。

キャヴァリアーの突撃（変則）：3 レベルの時点で、キャヴァリアーは騎乗時により正確に突撃する方法を学ぶ。キャヴァリアーは騎乗しながら突撃するとき近接攻撃に＋ 4 のボーナスを得る（通常の＋ 2 の代わりに）。加えて、キャヴァリアーは騎乗しながら突撃しているとき AC にペナルティを受けない。

熟練の調教師（変則）：4 レベルの時点で、キャヴァリアーは乗騎をより早く卓越した技術で調教する方法を学ぶ。キャヴァリアーは自身に乗騎として仕える動物への〈動物使い〉にキャヴァリアー・レベルの 1/2 のボーナスを得る。加えて、彼は乗騎に新しい芸を仕込むときに DC を＋ 5 することで、もともと必要だった調教期間を 1 週間につき 1 日縮めてよい。彼はまた 1 体を超える追加の 1 体につき DC を＋ 2 することで、1 回に複数体調教できる。

旗印（変則）：5 レベルの時点で、キャヴァリアーの旗印は仲間と相棒にとって鼓舞の象徴となる。キャヴァリアーの旗印が明確に見える限り、60 フィート以内のすべての仲間は［恐怖］に対するセーヴィング・スローに＋ 2 の士気ボーナスと突撃の一部としての攻撃ロールに＋ 1 の士気ボーナスを得る。10 レベルの時点、および以降 5 レベル毎に、これらのボーナスは＋ 1 ずつ上昇する。この旗印は少なくとも小型かそれ以上に大きくなければならず、キャヴァリアーかその乗騎に運ばれているか、彼らのどちらかから見せていなければならない。

ボーナス特技：6 レベルの時点および以降 6 レベル毎に、キャヴァリアーはボーナス特技 1 つを通常の成長に加え得る。これらのボーナス特技は戦闘特技の一覧の中から選ばなければならない。前提条件は満たしていなければならない。

上級戦術家（変則）：9 レベルの時点で、キャヴァリアーは追加のチームワーク特技 1 つをボーナス特技として得る。前提条件は満たしていなければならない。キャヴァリアーはこの特技を、戦術家の能力を使用することですべての仲間に与えることができる。戦術家の能力の使用は即行アクションになる。

力強き突撃（変則）：11 レベルの時点で、キャヴァリアーは騎乗時に敵を打ちのめす突撃の方法を学ぶ。騎乗時に突撃するとき、手に持つどの武器でも間合いが倍になる。この上昇は、ほかの武器の間合いを上昇させる効果と累積しない。加えて、キャヴァリアーは突撃攻撃が成功した場合自由に突き飛ばし、武器落とし、武器破壊、組みつきどれか 1 つの戦技ができる。この自由な戦技は機会攻撃を誘発しない。

高度な挑戦（変則）：12 レベルの時点で、キャヴァリアーが挑戦を宣言するとき、その目標は彼の構えを脅威として注意を払わなければならない。目標がキャヴァリアーの機会攻撃範囲内にいる限り、キャヴァリアー以外からの攻撃に対し AC に－ 2 のペナルティを受ける。

上級旗印（変則）：14 レベルの時点で、キャヴァリアーの旗印は仲間を奮い立たせる。60 フィート以内のすべての仲間は（魅惑）と［強制］効果に対するセーヴィング・スローに＋ 2 の士気ボーナスを得る。加えてこの旗印が見える限り、キャヴァリアーが標準アクションを消費して空に旗をはためかすことにより、60 フィート以内のすべての仲間は自身を目標とした 1 つの呪文か効果に対して再びセーヴできる。このセーヴは元と同じ DC に対して行なう。セーヴを許さない呪文や効果に対してこの能力は効果を発揮しない。1 人の仲間はこの能力によるボーナスを 1 日に複数回得ない。

達人戦術家（変則）：17 レベルの時点で、キャヴァリアーは追加のチームワーク特技 1 つをボーナス特技として得る。前提条件は満たしていなければならない。キャヴァリアーはこの特技を戦術家の能力を使用してすべての仲間に与えることができる。キャヴァリアーが戦術家の能力を使用するとき、自身が修得しているいずれか 2 つのチームワーク特技を与える。彼はボーナス特技として得た以外のチームワーク特技を選択できる。

突撃の神髄（変則）：20 レベルの時点で、キャヴァリアーが騎乗中に突撃したとき、通常の倍のダメージを与える（ランスを使用していた場合は 3 倍）。加えて、キャヴァリアーが騎乗中の突撃でクリティカル・ヒットを確定させた場合、目標は 1d4 ラウンドの間 朦朧状態 になる。意志セーヴに成功すれば代わりに 1d4 ラウンドのよろめきで済む。DC は 10 ＋キャヴァリアーの基本攻撃ボーナスである。

キャヴァリアーの騎士団

以下の騎士団はキャヴァリアーに最も一般的に選ばれるものである。これらの騎士団のメンバーはお互いに束縛される必要性はないが、特定の規範に帰属するキャヴァリアーたちで形成された組織はいくつかある。

コッカトリス騎士団

この騎士団に所属するキャヴァリアーは自身にのみ仕え、自身の更なる目標と名声のために働く。この騎士団のキャヴァリアーは自分勝手で自身の目標のみを意識する傾向がある。

布告：キャヴァリアーは自身の興味と目標をなによりも評価しなければならない。常に対等であるなら対価を払うことを受け入れ、得たなら報酬を払い、略奪品の分配でも公平に（あるいはそれ以上に）山分けしなければならない。キャヴァリアーは機会があればいつでも自身の名声、威信、権力を増さなければならない。

挑戦：コッカトリス騎士団のキャヴァリアーが挑戦を挑んでいる間、彼は挑戦の目標に対しての近接ダメージ・ロールに＋ 1 の士気ボーナスを、（自身の乗騎を除いて）彼が目標を敵として唯一機会攻撃範囲内に含めているクリーチャーである限り得る。このボーナスはキャヴァリアーの持つ 4 レベル毎に＋ 1 上昇する。

技能：コッカトリス騎士団のキャヴァリアーは〈鑑定〉【知】と〈芸能〉【魅】を自身のクラス技能リストに加える。加えて、コッカトリス騎士団のキャヴァリアーは別のクリーチャーが〈威圧〉判定で彼の士気をくじく試みでの DC に自身の【魅力】修正値を加える（通常の【判断力】修正値に加えて）。

騎士団能力：コッカトリス騎士団に所属するキャヴァリアーはレベルが上昇するに従い以下の能力を得る。

自慢屋（変則）：2 レベルの時点で、キャヴァリアーは標準アクションを消費し自身の功績と戦闘の腕前を自慢できる。《威圧演舞》をボーナス特技として得る。彼はこの能力を使用するために武器を手に持つ必要がない。キャヴァリアーは士気をくじかれた目標への近接攻撃ロールに＋ 2 の士気ボーナスを得る。

栄光の簒奪（変則）：8 レベルの時点で、キャヴァリアーは他のクリーチャーの成功した一撃の栄光を盗むことができる。キャヴァリアー自身でないクリーチャーがキャヴァリアーの機会攻撃範囲内にいる目標にクリティカル・ヒットを成功させた場合、彼は機会攻撃を同じ目標に行なえる。

凱旋の瞬間（変則）：15 レベルの時点で、キャヴァリアーはフリー・アクションで凱旋の瞬間を宣言できる。1 ラウンドの間、キャヴァリアーはすべての能力値判定、攻撃ロール、ダメージ・ロール、セーヴィング・スロー、そして技能判定に【魅力】修正値に等しい技量ボーナスを得る。AC にもこのボーナスは与えられる。加えて、彼のクリティカル・ヒットは自動的に確定する。キャヴァリアーはこの能力を 1 日に 1 回使用できる。

シールド騎士団

シールド騎士団に連なるキャヴァリアーは単なる農民から高名な職人に至るまで、民衆を守ることに命を捧げる。これらのキャヴァリアーは流れの前に立ち、さまよう殺人鬼や飢えた怪物から無垢な人々を守る。

布告：キャヴァリアーは民衆の繁栄と生命を守り、彼らを傷つけ利用しようとする者からの強奪への盾とならなければならない。正当なら寄付しなければならず、必要なときに手助けしなければならない。彼は自身を守れない者に害や苦難を与えることになりうる行動をしてはならない。

挑戦：シールド騎士団のキャヴァリアーが挑戦を挑んでいる間、彼は挑戦の目標への攻撃ロールに＋ 1 の士気ボーナスを、その目標がキャヴァリアー自身以外に攻撃した場合得る。このボーナスは 1 分間持続する。このボーナスはキャヴァリアーの持つ 4 レベル毎に＋ 1 上昇する。

技能：シールド騎士団のキャヴァリアーは〈治療〉【判】と〈知識：地域〉【知】を自身のクラス技能リストに加える。シールド騎士団のキャヴァリアーが〈治療〉技能を自身以外に対して使うとき、その判定にキャヴァリアー・レベルの 1/2 のボーナス（最低＋ 1）を加える。

騎士団能力：シールド騎士団に所属するキャヴァリアーはレベルが上昇するに従い以下の能力を得る。

決意（変則）：2 レベルの時点で、重装鎧を着ているときに近接あるいは遠隔攻撃でダメージを受けた場合、キャヴァリアーは 1 ポイントの致傷ダメージを 1 ポイントの非致傷ダメージに置き換えることができる。彼はこの能力をダメージを受ける度に 1 回使用できる。この能力では能力値ダメージ、能力値吸収、エネルギー・ダメージを非致傷ダメージに置き換えることはできない。6 レベルの時点および以降 4 レベル毎に置き換えることのできるダメージ量は 1 ずつ上昇する。

潮止め（変則）:8 レベルの時点で、キャヴァリアーは《足止め》をボーナス特技として、前提条件を満たしていなくとも得る。クリーチャーの移動を止めるための戦技判定の代わりに、キャヴァリアーは通常の攻撃を選択できる。その攻撃が命中しダメージを与えた場合、目標はキャヴァリアーが戦技判定に成功したかのように移動を終了する。

弱者の保護（変則）：15 レベルの時点で、キャヴァリアーは敵を妨害するために移動できるようになる。割り込みアクションで、キャヴァリアーは通常の移動速度（あるいは騎乗中なら乗騎の移動速度）で移動し 1 回の近接攻撃ができる。この移動は通常通り機会攻撃を誘発する。キャヴァリアーは敵に隣接したとき、移動を終了しなければならない。次のターン、キャヴァリアーは よろめき状態 となり、この能力を 1 ラウンドの間使用することができない。

スター騎士団

スター騎士団に連なるキャヴァリアーは信仰およびその同胞たちを守り仕えることに専念している。この騎士団に所属するキャヴァリアーは彼らが仕える宗教の教義と導きに多くの点において従おうとする。キャヴァリアーがこの騎士団に加盟するとき、仕えるべき 1 つの宗教を選択すること。

布告：キャヴァリアーは信仰を、そして司祭から一般人まで、その教えに従うものすべてを守るよう努めなければならない。彼は信仰の制限を固く守り、その大義を可能な限り広め、そして神の代理人に仕えなければならない。

挑戦：スター騎士団のキャヴァリアーが挑戦を挑んでいる間、彼はすべてのセーヴに＋ 1 の士気ボーナスを、挑戦の目標を機会攻撃範囲内に収めている限り得る。このボーナスはキャヴァリアーの持つ 4 レベル毎に＋ 1 上昇する。

技能：スター騎士団のキャヴァリアーは〈治療〉【判】と〈知識：宗教〉【知】を自身のクラス技能のリストに加える。スター騎士団のキャヴァリアーは〈知識：宗教〉技能判定を習熟していなくても行なえる。この技能にランクを持っている場合、彼は選択した信仰に関する判定にキャヴァリアー・レベルの 1/2（最低＋ 1）のボーナスを得る。

騎士団能力：スター騎士団のキャヴァリアーはレベルが上昇するに従い以下の能力を得る。

使命感（変則）：2 レベルの時点で、キャヴァリアーは標準アクションで短い祈りをし、自身の能力への信頼で自身を満たせる。その時点から次の 1 分間、彼は 1 回の能力値判定、攻撃ロール、セーヴ、あるいは技能判定に【魅力】修正値に等しい技量ボーナスを得ることができる。彼はこのボーナスの使用をダイスのロールを行なう前に宣言しなければならない。彼はこの能力をそれぞれの判定やロールに対して 1 回ずつ、最大で 1 日に 4 回使用できる。加えて、キャヴァリアーはパラディンかクレリックのレベルに自身のキャヴァリアー・レベルの 1/2 を、エネルギー放出や癒しの手の効果を決定するに際し追加する。

信仰のために（変則）：8 レベルの時点で、キャヴァリアーは自身の信仰を呼び起こし戦闘で自身を支えることができるようになる。フリー・アクションで、キャヴァリアーは自身の神格の名を叫ぶことで、1 ラウンドの間攻撃ロールに自身の【魅力】修正値に等しい士気ボーナスを与えられる。加えて、30 フィート以内の彼と信仰を同じくする仲間は、その半分に等しいボーナス（最低＋ 1）を得る。キャヴァリアーはこの能力を 1 日に 1 回と、12 レベルの時点および以降 4 レベル毎に追加で 1 回ずつ使用できる。

応報（変則）：15 レベルの時点で、キャヴァリアーは彼の信仰の代理人を攻撃しようとしている者に応報を与えることができるようになる。いずれかの敵がキャヴァリアー、あるいは彼と同様の信仰に捧げ彼に隣接している仲間に対して近接攻撃を成功させた場合、その敵はキャヴァリアーからの機会攻撃を誘発する。キャヴァリアーはその機会攻撃に＋ 2 の士気ボーナスを得る。その敵の攻撃がクリティカル・ヒットだった場合、キャヴァリアーはその敵が挑戦の目標であるかのように機会攻撃を行ってよい。キャヴァリアーはこの能力を 1 ラウンドに 1 回使用できる。

ソード騎士団

ソード騎士団に連なるキャヴァリアーは人生を騎士道、名誉、勇猛、公平性に捧げる。この騎士団のキャヴァリアーは領主に誓おうとする。すべての騎士団の中で、ソード騎士団はおそらく最も広範な目標と理想を持っている。

布告：キャヴァリアーは危機に面したとき勇気を見せ、彼を不当に扱ったものに慈悲を見せ、貧しく温順な者に寄付しなければならない。彼はいかなる時もあらゆる意味で尊敬すべき人物でならなければならない。彼は何よりも名誉を守らなければならず、名誉こそが仕えるべきものである。

挑戦：ソード騎士団のキャヴァリアーが挑戦を挑んでいる間、彼は挑戦の目標への攻撃ロールに＋ 1 の士気ボーナスを、自身の乗騎に騎乗している限り得る。このボーナスはキャヴァリアーの持つ 4 レベル毎に＋ 1 上昇する。

技能：ソード騎士団のキャヴァリアーは〈知識：貴族〉【知】と〈知識：宗教〉【知】を自身のクラス技能リストに加える。キャヴァリアーが〈はったり〉に対する〈真意看破〉判定を行なうとき、彼はその判定にキャヴァリアー・レベルの 1/2（最低＋ 1）に等しい技量ボーナスを得る。

騎士団能力：ソード騎士団のキャヴァリアーはレベルが上昇するに従い以下の能力を得る。

我が名誉により（変則）：2 レベルの時点で、属性を 1 つ選択する。そ

の属性を維持している限り、キャヴァリアーは 1 つの選んだセーヴに＋ 2 の士気ボーナスを得る。

騎乗体得（変則）：8 レベルの時点で、キャヴァリアーはどのクリーチャーに騎乗していようと、〈騎乗〉判定を使用しているとき鎧による判定ペナルティを無視する。騎乗して突撃を行なう際、突撃に対して待機されていた攻撃に対する AC に、＋ 4 の回避ボーナスを得る。その攻撃において、自身のそれに加え乗騎の【筋力】修正値をダメージ・ロールに追加する。また、以下の内から 1 つをボーナス特技として得る：《騎乗戦闘》、《駆け抜け攻撃》、《技能熟練：騎乗》、《猛突撃》、《騎乗蹂躙》、あるいは《突き落とし》。前提条件は満たしていなければこれらの特技は取得できない。

騎士の挑戦（変則）：15 レベルの時点で、1 日に 1 回、騎士の挑戦を行なえるようになる。これは通常の挑戦と同じように機能するが、目標に行なうすべての攻撃ロールとダメージ・ロールにキャヴァリアーの【魅】ボーナスを加える。加えて、騎士の挑戦の目標にクリティカル・ヒットを確定するためのロールに＋ 4 の状況ボーナスを得る。

ドラゴン騎士団

ドラゴン騎士団に所属するキャヴァリアーたちは自身を似た考えを持つ同志との行動に専念し、ともに傭兵一行や小さな冒険グループを組む。これらのキャヴァリアーは忠誠と友情を信じ、仲間を守るためなら喜んで命を捧げる。

布告：キャヴァリアーは仲間に誠実でなければならず常にグループのさらなる目標のために働かなければならない。仲間を害から守り、不信を呼んだとき彼らの名誉を守らなければならない。

挑戦：ドラゴン騎士団のキャヴァリアーが挑戦を挑んでいる間、仲間は目標に対する攻撃ロールに＋ 1 の状況ボーナスを、キャヴァリアーが目標を機会攻撃範囲内に含めている限り得る。このボーナスはキャヴァリアーの持つ 4 レベル毎に＋ 1 上昇する。

技能：ドラゴン騎士団のキャヴァリアーは〈脱出術〉〈知覚〉【判】と〈生存〉【判】を自身のクラス技能リストに加える。加えて、ドラゴン騎士団のキャヴァリアーは仲間のために食料と水を探すためか悪天候から仲間を守るための〈生存〉判定にキャヴァリアー・レベルの半分のボーナスを得る（最低＋ 1）。

騎士団能力：ドラゴン騎士団に所属するキャヴァリアーはレベルが上昇するに従い以下の能力を得る。

味方の援護（変則）：2 レベルの時点で、ドラゴン騎士団のキャヴァリアーが仲間を助けるために援護アクションをしたとき、その仲間は AC、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、あるいは技能判定に＋ 3 のボーナスを得る。8 レベルの時点および以降 6 レベル毎に、このボーナスは＋ 1 ずつ上昇する。

戦術指揮（変則）：8 レベルの時点で、キャヴァリアーは標準アクションを費やすことで 30 フィート以内の仲間全員（自身を含む）にいくつかの中から 1 つのボーナスを与える。仲間はキャヴァリアーを見るか聞くかができればこのボーナスを与えられる。キャヴァリアーは 1 ラウンドの間 AC に＋ 2 の回避ボーナスを与えるか、1 ラウンドの間攻撃ロールに＋ 2 の士気ボーナスを与えるか、1 回だけ割り込みアクションでそれぞれの移動速度で移動する能力か、を与えられる。キャヴァリアーは異なるボーナスを範囲内のそれぞれの仲間に与えられるが、仲間はこの能力の利益を 1 回の戦闘につき 1 回しか得られない。

一斉攻撃（変則）：15 レベルの時点で、キャヴァリアーは標準アクションを費やすことで移動速度までの移動と 1 回の近接攻撃を行なえる。30 フィート以内の仲間もまた割り込みアクションで移動と 1 回の近接攻撃が行なえる。この移動と攻撃は移動の条件を満たしていれば突撃にしてもよい。これによるすべての攻撃に＋ 2 のボーナスを与え（これは突撃からのボーナスと累積する）、すべての仲間は 1 ラウンドの間 AC に＋ 2 の回避ボーナスを得る。キャヴァリアーはこの能力を 1 つの戦闘につき 1 回使用できる。

ライオン騎士団

この騎士団に所属するキャヴァリアーは君主に対して誓いを立てている；王や女王や地方の将軍などに。この騎士団のキャヴァリアーは勇猛であり自らの大義に専念していて、領主とその領地の安全のためなら喜んでどこへでも足を運ぶ。

布告：そのキャヴァリアーはどのような代価を払ってでも彼の君主の命と土地を守らなければならない。彼は質問なしに彼の君主の命令に従わなければならない。彼の領土の威信と権力を発展させるよう努力しなければならない。

挑戦：ライオン騎士団のキャヴァリアーが挑戦を挑んでいる間、彼は挑戦の目標からの攻撃に対しての AC に＋ 1 の回避ボーナスを得る。このボーナスはキャヴァリアーの持つ 4 レベル毎に＋ 1 上昇する。

技能：ライオン騎士団のキャヴァリアーは〈知識：地域〉【知】と〈知識：貴族〉【知】を自身のクラス技能リストに加える。ライオン騎士団のキャヴァリアーは〈知識：貴族〉技能判定を習熟していなくてもできる。その技能にランクを持っている場合、キャヴァリアーはその判定にキャヴァリアー・レベルの 1/2（最低＋ 1）のボーナスを、その判定が彼の君主に関するものである限り加える。

騎士団能力：ライオン騎士団に所属するキャヴァリアーはレベルが上昇するに従い以下の能力を得る。

獅子吼（変則）：2 レベルの時点で、ライオン騎士団のキャヴァリアーは仲間を奮い立たせる能力を得る。標準アクションで、彼は勇気づける演説をしてキャヴァリアー・レベルに等しいラウンドの間、60 フィート以内のすべての仲間に［恐怖］効果に対するセーヴィング・スローに彼の【魅力】修正値に等しい技量ボーナスと、攻撃ロールに＋ 1 の技量ボーナスを与えることができる。距離内の仲間が 恐れ状態 か 恐慌状態 を引き起こす呪文や能力の状況下にある場合、その仲間は即座にもう 1 回その効果へのセーヴを行なえる（セーヴが可能なものであるなら）。

王のために（変則）：8 レベルの時点で、ライオン騎士団のキャヴァリアーは大声で仲間を呼び、勇気づけられるようになる。即行アクションで、キャヴァリアーは 30 フィート以内のすべての仲間の攻撃ロールとダメージ・ロールに【魅力】ボーナスに等しい技量ボーナスを与える。この効果は 1 ラウンドの間持続する。この能力は 1 回の戦闘につき 1 回使用できる。

君主の盾（変則）：15 レベルの時点で、ライオン騎士団のキャヴァリアーは周囲の人を守ることができるようになる。キャヴァリアーに隣接する仲間は AC に＋ 2 の盾ボーナスを得る。加えて、キャヴァリアーの間合い内にいるクリーチャーが攻撃したのであれば、割り込みアクションで自身に隣接するクリーチャーにされたその攻撃を自身へと移し替えることができる。この能力は攻撃ロールが振られる前に宣言しなければならない。その攻撃はそのクリーチャーが通常ならキャヴァリアーに攻撃が届かなかったりできなかったりしても、キャヴァリアーの AC と防御に対して行われる。キャヴァリアーは攻撃の対象の移し替えに際し、遮蔽と視認困難によるボーナスを失う。

サモナー Summoner

多くの秘術を使う者は遠く離れた次元界から怪物を呼び出すことに熟練していくものだが、サモナーほどの域に立つことはない。この秘術の業の使い手は、彼がサモナーとしてより招来の業に習熟する度に力を得ていく、幻獣として知られている特定の来訪者と契約を結ぶ。時間をかけてサモナーと幻獣は結びついていき、ついには同じ魂の一部を共有するようにさえなる。しかしその能力は代償なしには得られない：サモナーの呪文と能力は、自らの能力を強化し幻獣の性質を調べるため費やされる時間によって限られたものとなる。

役割：サモナーはその多くの時間をかけて、幻獣とともに秘術の業を探求する。その力は内から出るものだが、自身が危機的な状況ではサモナーは幻獣の相棒を重く頼る。サモナーと幻獣は別々の個人として動いているが、その真の力は共に何かを成し遂げるときにこそ発揮される。

属性：どれでも。

ヒット・ダイス：d8。

クラス技能

サモナーのクラス技能は以下の通り：〈鑑定〉【知】、〈騎乗〉【敏】、〈言語学〉【知】、〈呪文学〉【知】、〈職能〉【判】、〈製作〉【知】、〈知識：すべて〉【知】、〈動物使い〉【魅】、〈飛行〉【敏】、〈魔法装置使用〉【魅】。

レベル毎の技能ランク：2 ＋【知】修正値。

クラスの特徴

サモナーのクラスの特徴は以下の通り。

武器と防具の習熟：サモナーはすべての単純武器に《習熟》している。サモナーはまた軽装鎧にも《習熟》している。サモナーは軽装鎧を着ていても、秘術呪文失敗確率なしにサモナー呪文を発動できる。他の秘術呪文術者と同じく、中装鎧や重装鎧を着用するか盾を使用しているサモナーは、動作要素を求める呪文には秘術呪文失敗確率が発生する。マルチクラスしたサモナーは、他のクラスから得られた秘術呪文には通常通り秘術呪文失敗確率が発生する。

呪文：サモナーはサモナー呪文リストに書かれている秘術呪文を発動できる。修得している呪文は事前の準備なく、その呪文レベルで 1 日の呪文数に達するまで使用できる。

呪文を修得したり発動したりするには、サモナーは最低でも 10 ＋その呪文レベルに等しい【魅力】能力値を有していなければならない。サモナーの呪文に対するセーヴィング・スローの難易度は 10 ＋呪文レベル＋サモナーの【魅力】修正値である。

サモナーは 1 日に各レベルで定められた呪文の回数だけ、呪文を発動

表：サモナー

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊	1 日の呪文数 1st	2nd	3rd	4th	5th	6th
1st	＋0	＋0	＋0	＋2	初級秘術呪文、幻獣、生命共有、サモン・モンスター I	1	—	—	—	—	—
2nd	＋1	＋0	＋0	＋3	感覚結合	2	—	—	—	—	—
3rd	＋2	＋1	＋1	＋3	サモン・モンスター II	3	—	—	—	—	—
4th	＋3	＋1	＋1	＋4	味方の盾	3	1	—	—	—	—
5th	＋3	＋1	＋1	＋4	サモン・モンスター III	4	2	—	—	—	—
6th	＋4	＋2	＋2	＋5	創造者の呼び声	4	3	—	—	—	—
7th	＋5	＋2	＋2	＋5	サモン・モンスター IV	4	3	1	—	—	—
8th	＋6／＋1	＋2	＋2	＋6	入れ替わり	4	4	2	—	—	—
9th	＋6／＋1	＋3	＋3	＋6	サモン・モンスター V	5	4	3	—	—	—
10th	＋7／＋2	＋3	＋3	＋7	顕現	5	4	3	1	—	—
11th	＋8／＋3	＋3	＋3	＋7	サモン・モンスター VI	5	4	4	2	—	—
12th	＋9／＋4	＋4	＋4	＋8	上級味方の盾	5	5	4	3	—	—
13th	＋9／＋4	＋4	＋4	＋8	サモン・モンスター VII	5	5	4	3	1	—
14th	＋10／＋5	＋4	＋4	＋9	生命結合	5	5	4	4	2	-
15th	＋11／＋6／＋1	＋5	＋5	＋9	サモン・モンスター VIII	5	5	5	4	3	—
16th	＋12／＋7／＋2	＋5	＋5	＋10	融合形態	5	5	5	4	3	1
17th	＋12／＋7／＋2	＋5	＋5	＋10	サモン・モンスター IX	5	5	5	4	4	2
18th	＋13／＋8／＋3	＋6	＋6	＋11	上級顕現	5	5	5	5	4	3
19th	＋14／＋9／＋4	＋6	＋6	＋11	ゲート	5	5	5	5	5	4
20th	＋15／＋10／＋5	＋6	＋6	＋12	幻獣の双子	5	5	5	5	5	5

表：サモナーの修得呪文数

レベル	0	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th
1st	4	2	—	—	—	—	—
2nd	5	3	—	—	—	—	—
3rd	6	4	—	—	—	—	—
4th	6	4	2	—	—	—	—
5th	6	4	3	—	—	—	—
6th	6	4	4	—	—	—	—
7th	6	5	4	2	—	—	—
8th	6	5	4	3	—	—	—
9th	6	5	4	4	—	—	—
10th	6	5	5	4	2	—	—
11th	6	6	5	4	3	—	—
12th	6	6	5	4	4	—	—
13th	6	6	5	5	4	2	—
14th	6	6	6	5	4	3	—
15th	6	6	6	5	4	4	—
16th	6	6	6	5	5	4	2
17th	6	6	6	6	5	4	3
18th	6	6	6	6	5	4	4
19th	6	6	6	6	5	5	4
20th	6	6	6	6	6	5	5

できる。サモナーに許された基本的な 1 日毎の呪文数は「表：サモナー」に示されている。加えて、サモナーの【魅力】が十分に高い場合、更に 1 日のボーナス呪文を得る（Pathfinder RPG Core Rulebook の表 1 - 3 参照）。

サモナーの選択可能な呪文は極端に限られている。サモナーは選択した 4 つの 0 レベル呪文と 2 つの 1 レベル呪文を修得して始まる。そして新しくサモナーのレベルを得る毎に、「表：サモナーの修得呪文数」に書かれている通りに 1 つ以上の新たな呪文を修得する（1 日毎の呪文数と異なり、サモナーの修得呪文数は【魅力】能力値の影響を受けない。数は「表：サモナーの修得呪文数」で固定されている）。

5 レベルに達した時点および以降 3 サモナー・レベル毎（8 レベル、11 レベル、以降も同様）に、サモナーは既に修得している呪文 1 つと交換で新しい呪文を修得できる。この効果において、サモナーが古い呪文を“忘れ”、代わりに新しい呪文を修得する。新しい呪文のレベルは交換した呪文と同じレベルでなければならず、その呪文レベルはサモナーの発動可能な最も高いサモナー呪文よりも少なくとも 1 レベル下でなければならない。呪文の入れ替えは、規定のレベルに達する毎に 1 つだけであり、呪文を交換をするかどうかの選択はそのレベルで新しい修得呪文を得るのと同時でなければならない。

初級秘術呪文：サモナーは「表：サモナーの修得呪文数」の“修得呪文数”に書かれているとおりの数の初級秘術呪文あるいは 0 レベル呪文を修得する。これらの呪文はほかの呪文と同様に発動されるが、1 日に好きな数だけ発動できる。呪文修正特技を使うなどして、ほかの呪文スロットを使用して準備された初級秘術呪文は通常通り消費される。

幻獣：サモナーは幻獣と呼ばれる強力な来訪者を傍らに招来する能力を持ってプレイを開始する。幻獣はサモナーと繋がりを固め、サモナーは以降永遠に同じクリーチャーの顕現を招来する。幻獣は自らを呼び出したサモナーと同じ属性を持ち、そのサモナーの言語のすべてを話せる。幻獣は招来されたクリーチャーとして扱うが、幻獣は負のヒット・ポイントが【耐久力】能力値以上になるまで元の次元界に送り返されない点が異なる。加えて、幻獣はサモナーと結びついているため、プロテクション・フロム・イーヴル やそれに類似する招来されたクリーチャーからの接触を妨げる効果に護られたクリーチャーに接触し、攻撃できる。

サモナーは 1 分間の儀式を執り行なうことで幻獣を招来できる。その方法で招来されたときの幻獣のヒット・ポイントは 招来されたとき（訳注：更新；送還あるいは消去されたとき）の最後の瞬間と変わらない。これの唯一の例外は幻獣が殺された時で、その場合通常のヒット・ポイントの半分を持って帰還する。幻獣はサモナーが（標準アクションで）送還するまで存在する。幻獣が死によって出身次元界に送り返された場合、次の日になるまで再び呼び出すことはできない。幻獣は ディスペル・マジック などの手段によって出身次元界に送還されることはないが、ディスミサル や バニッシュメント などのような呪文は通常通りに働く。

幻獣はサモナーの願望に沿った姿を取る。幻獣のヒット・ダイス、セーヴィング・スロー、技能、特技、そして能力値はサモナーのクラス・レベルと結びついていて、サモナーがレベルを得るに従って上昇する。加えて、それぞれの幻獣はサモナーのクラス・レベルに基づいて、その幻獣ごとに異なる能力と力を与えることに使用できる進化ポイントのプールを獲得する。サモナーが新たなレベルを得る時は常に、サモナーはこれらのポイントをどのように消費し、次のサモナー・レベルを得るまでの間どのような能力を固定させておくか決定しなければならない。

幻獣の身体的な外見はサモナーの任意だが、それは常にある種幻想的なクリーチャーとして現れる。この制御では幻獣を特定の生物のように見せることは十分にはできない。幻獣が招来されている間、サモナーの額に現れる固有のルーンと同じ、輝くルーンを幻獣も帯びる。ルーンを物理的な手段によって隠すことはできるが、オルター・セルフ や ポリモーフ などの外見を変える魔法によって隠すことはできない（しかし インヴィジビリティ は、呪文の持続時間中ルーンを隠す）。

生命共有（超常）：1 レベル以降、サモナーは自分の幻獣と緊密な絆を結ぶ。幻獣がダメージを受け出身次元界に送還されそうになった時はいつでも、サモナーは フリー・アクションで（訳注：更新；削除）自分の任意のヒット・ポイントを消費できる。この方法で消費したヒット・ポイント毎に幻獣に与えられるダメージを 1 ポイント防ぐ。これによって幻獣が送還されるのを防ぐことができる。

加えて、幻獣が全力を発揮するには幻獣とサモナーが 100 フィート以内にいなければならない。幻獣がサモナーから 100 フィート以上 1,000 フィート以内にいる場合、最大ヒット・ポイントと現在ヒット・ポイントは 50％減少する。幻獣がサモナーから 1,000 フィート以上 10,000 フィート以内にいる場合、最大ヒット・ポイントと現在ヒット・ポイントは 75％減少する。幻獣がサモナーから 100,000 フィート以上離れた場合、幻獣は即座に出身次元界に送還される。幻獣がサモナーに近づいてもこのようにして失われた現在ヒット・ポイントは回復しないが、最大ヒット・ポイントは標準に戻る。

サモン・モンスター I（擬呪）：1 レベル以降、サモナーは 1 日に 3 ＋【魅力】修正値に等しい回数、擬似呪文能力として サモン・モンスター I を発動できるようになる。この能力を引き出すのはサモナーが幻獣を使用するのと同じ力を使用する。つまり、サモナーは幻獣が招来されていない時しかこの能力を使用できない。彼は標準アクションとしてこの能力を使用し、そのクリーチャーは（レベル毎に 1 ラウンドではなく）レベル毎に 1 分持続する。3 レベルの時点および以降 2 レベル毎に、この能力の力は 1 呪文レベルずつ上昇し、サモナーはより強力なクリーチャーを招来できるようになる（最大で 17 レベルの時点の サモン・モンスター IX まで）。19 レベルの時点で、この能力は ゲート あるいは サモン・モンスター IX として使用できるようになる。 ゲート として使用した場合、サモナーは要求される物質要素を支払わなければならない。サモナーはこの方法では複数の サモン・モンスター や ゲート を同時には起動状態にできない。この能力が再び使用された場合、存在している サモン・モンスター か ゲート は即座に終了する。これらの招来呪文は呪文解放型や呪文完成型のアイテムを使用する目的において、その呪文リストの一部であると見做される。加えて、この能力を使用し要求された呪文を発動できる限り、彼はこの能力の使用数を消費することで作成する魔法のアイテムの作成条件を満たせる。

感覚結合（超常）：2 レベル以降、サモナーは標準アクションで、幻獣の知覚、幻獣が見て、聞いて、嗅ぎ、味わい、触るものを共有できるようになる。この能力は 1 日にサモナー・レベルに等しいラウンドまで使用できる。この効果には射程距離はないが、サモナーと幻獣は同じ次元界にいなければならない。サモナーはこの効果をフリー・アクションで終了できる。

味方の盾（変則）：4 レベルの時点で、サモナーが幻獣の間合い内にいる間、サモナーはアーマー・クラスに＋ 2 の盾ボーナスを得、セーヴィング・スローに＋ 2 の状況ボーナスを得る。このボーナスは幻獣が 組みつき 、無防備 、麻痺 、朦朧 、あるいは 気絶状態 の時には失われる。

創造者の呼び声（超常）：6 レベルの時点で、サモナーは標準アクションで幻獣を傍らに呼び寄せられるようになる。これは ディメンジョン・ドア と同様に機能し、サモナーの術者レベルを使用する。この能力が使用されると、幻獣はサモナーに隣接する場所（隣接するマスがすべて埋まっていた場合、最もサモナーに近い場所）に出現する。幻獣が距離外にいた場合、この能力は失敗する。この能力は 6 レベルの時点で 1 日に 1 回お

よび以降 4 レベル毎に追加で 1 回ずつ使用できる。

入れ替わり（超常）：8 レベルの時点で、サモナーは創造者の呼び声の能力を自分の幻獣と入れ替えるように使用できるようになる。幻獣がサモナーより大きかった場合、サモナーは幻獣が占めていた場所のうちの好きな場所に移動できる。幻獣は可能であればサモナーがいた場所を含む地点に移動し、それができない場合可能な限り近くに移動する。

顕現（超常）：10 レベルの時点で、サモナーは自身の幻獣の持つ進化プールから 2 ポイントまで消費して、自分に 1 つ以上の進化を与えられるようになる。このとき、幻獣が得ていない進化を選ぶことはできず、自身もその条件を同様に満たしておく必要がある。この能力では能力値上昇進化を選択することはできない。この方法で消費した進化ポイントは幻獣の進化プールから取られる（幻獣の進化ポイントの合計が減少する）。サモナーは幻獣の進化を変更するとき、同時にこれらのポイントから受ける自身の進化を変更できる。

上級味方の盾（変則）：12 レベルの時点で、幻獣の間合い内に味方がいるとき、その味方はアーマー・クラスに＋ 2 の盾ボーナスと、セーヴィング・スローに＋ 2 の状況ボーナスを得る。間合いにいるその味方がサモナーである場合、それらのボーナスは＋ 4 に上昇する。このボーナスは幻獣が 組みつき 、無防備 、麻痺 、朦朧 、あるいは 気絶状態 の場合失われる。

生命結合（超常）：14 レベルの時点で、サモナーの命は幻獣のものと繋がるようになる。幻獣のヒット・ポイントが 1 以上ある間、サモナーは危害から防護されている。サモナーのヒット・ポイントを 0 未満にするようなダメージは代わりに幻獣に移し替えられる。このダメージは 1 回に 1 ポイント単位で移し替えられ、つまり幻獣の負のヒット・ポイントが【耐久力】能力値と等しくなると同時、すべての超過ダメージがサモナーに残る。死をもたらすがダメージを与えない効果は、この能力に影響されない。この能力は ベイルフル・ポリモーフ 、フレッシュ・トゥ・ストーン や インプリズンメント などの実質的なダメージを与えないものには効果がない。

融合形態（超常）：16 レベルの時点で、全ラウンド・アクションによって、サモナーは自分の幻獣に接触し、2 体は融合形態となれる。この変化はサモナーの装備しているすべての物品にも及ぶ。この方法で融合している間、サモナーは被害から護られ、また呪文や効果の目標にならない。そのときサモナーを目標としていたすべての呪文や効果はサモナーが幻獣から分離するまで抑止される（が、持続時間は経過し続ける）。

サモナーは幻獣の中にいるにも関わらず、その発動の間幻獣の制御を取ることによっても呪文を発動できる。それらの呪文に使用される物質要素はサモナーの装備品の中から使われるが、彼らはそれ以外のものには干渉できない。サモナーは融合している間、幻獣のすべてのアクションを指示でき、幻獣の感覚を通して知覚でき、幻獣の声を使って話せる。

サモナーはこの能力を、1 日にそのサモナー・レベルに等しいラウンド使用できる。この能力はいつでも即行アクションで終了できる。サモナーは可能であれば幻獣に隣接するマスへと分離する。サモナーが融合している間に幻獣が出身次元界に送還された場合、サモナーは即座に排出され、4d6 ポイントのダメージを受け、1 ラウンドの間 朦朧状態 となる。

上位顕現（超常）：18 レベルの時点で、サモナーは自分の幻獣の進化をより自らのものにできる。この能力は顕現の能力と同様に機能するが、進化ポイントを最大で 6 ポイントまで取れる。顕現の能力と異なり、サモナーに分けられた進化ポイント 2 ポイント（あるいは余分なポイント）につき、幻獣は進化プールから 1 ポイントを失う。

幻獣の双子（超常）：20 レベルの時点で、サモナーと幻獣は真の結びつきを得る。標準アクションで、サモナーは幻獣に変化し、すべての進化、形態、能力値を複製できる。サモナーの【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】能力値は幻獣の基本値と同じとなる。サモナーは（ポリモーフ）の副系統を持つ呪文と同様に、自分の運搬する好きな装備を新しい形態に溶け込ませることを選択できる。持続した効果をもたらすアイテムは、この方法で溶け込んでいる間も機能し続ける。サモナーは自身の肉体攻撃と（ボーナス特技、技能、言語を除く）すべての種族的特徴を失い、幻獣の進化によって与えられた能力を得る。サモナーは自身のクラスの特徴をすべて保持する。サモナーは 1 日にサモナー・レベルにつき 1 分間この形態を保てる。この時間は連続している必要はないが、1 分間単位で消費しなければならない。サモナーはフリー・アクションでこの効果を終了できる。

幻獣

幻獣の能力は、サモナーのレベルと進化プールの使い方の選択によって決定される。表 2 － 9：幻獣基本能力の表は幻獣の基本的な能力の多くを決定する。幻獣それぞれは基本能力を修正する基本形態を持つ。幻獣は呪文が影響を及ぼすかの決定に際し、来訪者として扱われる。

クラス・レベル：これはキャラクターのサモナー・レベルである。

HD：これは幻獣がもつ 10 面体（d10）ヒット・ダイスの総計であり、それぞれに通常通り【耐久力】修正値が加わる。

BAB：これは幻獣の基本攻撃ボーナスである。幻獣の基本攻撃ボーナスはヒット・ダイスに等しい。幻獣は高い基本攻撃ボーナスによる、肉体武器を使用しての追加攻撃を得ない。

良好な／貧弱なセーヴ：これらは幻獣の基本セーヴィング・スロー・ボーナスである。幻獣は基本形態によって決定される 2 つの良好なセーヴィング・スローと 1 つの貧弱なセーヴィング・スローを持ち、これはクリーチャーの基本形態によって決まる。

技能：このリストは幻獣の合計技能ランクである。幻獣はどのような技能の技能ランクも取得できるが、それらの技能を使用できる機能を持っていなければならない。幻獣の【知力】能力値の基本的な修正値はこれらを通常どおり修正する（幻獣は HD 毎に 6 ＋【知】修正値に等しい技能ランクを得る）。幻獣は 1 つの技能につき、ヒット・ダイスを超えるランクを持つことができない。幻獣の技能ランクは 1 回選択されると、サモナーのレベルが上がりこのクリーチャーが変更されたとしても固定される。

特技：これは幻獣が持つ特技の合計である。幻獣は前提を満たす特技をどれでも自由に取得できるが、使用には適切な機能を持っていなければならない。幻獣の特技は 1 回選択されると固定される、サモナーのレベルが上がりこのクリーチャーが変更されたとしてもだ。幻獣が変化によって特技の条件を満たさなくなった場合、その特技は再び条件を満たすまで効果を持たない。

鎧ボーナス：ここに書かれている数は幻獣の合計鎧ボーナスを表す。このボーナスはサモナーによって単なる鎧ボーナスと外皮ボーナスに割り振られる。この数字は幻獣の基本形態と進化プールによるいくつかのオプションによって修正される。鎧はサモナーと幻獣の結びつきを阻害するため、幻獣はあらゆる種類の鎧を着れない。

【筋】／【敏】ボーナス：基本形態によって決定された【筋力】と【敏捷力】にこの修正を加える。いくつかの進化プールによるオプションはこの数値を修正する。

進化プール：この項にある数値は幻獣の持つ進化ポイントの合計となる。このプールからポイントを消費することで、幻獣は多岐にわたる修正を受け、新しい能力や攻撃や力を取得する。サモナーがレベルを得るとこの数値は上昇し、サモナーはそのポイントを消費して幻獣の能力を変化できる。この選択は固定しない。サモナーはレベルを得る度に（および トランスモグリファイ 呪文で）この能力を変更できる。

最大攻撃回数：これは幻獣がそのレベルで持つことを許された肉体武器攻撃の最大数を指している。幻獣が最大攻撃数を得た場合、追加の肉体武器を与える進化を得ることはできない。

特殊能力：ここにはすべての幻獣の力が上昇するに従って得るいくつかの能力が書いてある。ボーナスそれぞれは下記の通り。

暗視（変則）：幻獣は 60 フィートの暗視を得る。

リンク（変則）：サモナーと幻獣は（両者が同じ次元界にいる限り）どれだけ離れていてもコミュニケーションを取ることができる精神的な繋がりを持つ。このコミュニケーションはフリー・アクションで、いつでもサモナーは幻獣に命令を伝えることができる。加えて、魔法のアイテムはサモナーと幻獣の結びつきを阻害する。結果として、サモナーと幻獣は魔法のアイテムのスロットを共有する。例えば、サモナーが指輪をつけていた

表：幻獣基本能力

クラス・レベル	HD	BAB	セーヴ（良好）	セーヴ（劣悪）	技能	特技	鎧ボーナス	【筋】／【敏】ボーナス	進化プール	最大攻撃回数	特殊
1st	1	＋1	＋2	＋0	4	1	＋0	＋0	3	3	暗視、リンク、呪文共有
2nd	2	＋2	＋3	＋1	8	1	＋2	＋1	4	3	身かわし
3rd	3	＋3	＋3	＋1	12	2	＋2	＋1	5	3	—
4th	3	＋3	＋3	＋1	12	2	＋2	＋1	7	4	—
5th	4	＋4	＋4	＋1	16	2	＋4	＋2	8	4	能力値上昇
6th	5	＋5	＋4	＋1	20	3	＋4	＋2	9	4	忠誠
7th	6	＋6	＋5	＋2	24	3	＋6	＋3	10	4	—
8th	6	＋6	＋5	＋2	24	3	＋6	＋3	11	5	—
9th	7	＋7	＋5	＋2	28	4	＋6	＋3	13	5	複数回攻撃
10th	8	＋8	＋6	＋2	32	4	＋8	＋4	14	5	能力値上昇
11th	9	＋9	＋6	＋3	36	5	＋8	＋4	15	5	—
12th	9	＋9	＋6	＋3	36	5	＋10	＋5	16	6	—
13th	10	＋10	＋7	＋3	40	5	＋10	＋5	17	6	—
14th	11	＋11	＋7	＋3	44	6	＋10	＋5	19	6	身かわし強化
15th	12	＋12	＋8	＋4	48	6	＋12	＋6	20	6	能力値上昇
16th	12	＋12	＋8	＋4	48	6	＋12	＋6	21	7	—
17th	13	＋13	＋8	＋4	52	7	＋14	＋7	22	7	—
18th	14	＋14	＋9	＋4	56	7	＋14	＋7	23	7	—
19th	15	＋15	＋9	＋5	60	8	＋14	＋7	25	7	—
20th	15	＋15	＋9	＋5	60	8	＋16	＋8	26	8	—

場合、幻獣は 1 つを超える指輪をつけられない。この相反の事例により、サモナーにつけているアイテムが起動している限り、幻獣の装備は休止する。幻獣はその魔法のアイテムを使える付属器官を持っていなければならない。

呪文共有（変則）：サモナーは目標が“術者”である呪文を、自分を目標にする代わりに（距離が接触の呪文のように）幻獣に対して発動できる。サモナーは通常幻獣の種別（来訪者）のクリーチャーに作用しない呪文であっても幻獣に発動できる。この方法で発動される呪文はサモナー呪文リストにあるものでなければならない。それが呪文のように作用するとしても、この能力によって幻獣に呪文以外の能力を共有することはできない。

身かわし（変則）：幻獣が通常なら反応セーヴによってダメージを半減できるような攻撃の対象になった場合、セーヴィング・スローに成功することでとそのダメージを受けなくする。

能力値上昇（変則）：幻獣の 1 つの能力値に＋1 する。

忠誠（変則）：幻獣は心術呪文や効果に対する意志セーヴに＋4 の士気ボーナスを得る。

複数回攻撃：幻獣が 3 つ以上の肉体攻撃を有しており、かつまだその特技を持っていないなら《複数回攻撃》をボーナス特技として得る。3 つ以上の肉体攻撃を持っていない場合（あるいは肉体攻撃が 3 未満に減少した場合）幻獣は代わりに肉体攻撃の 1 つで－5 のペナルティを受けて 2 度目の攻撃を行なえる。幻獣がのちに 3 つ以上の肉体攻撃を得た場合、幻獣はその追加攻撃を失い、代わりに《複数回攻撃》を得る。

身かわし強化（変則）：幻獣が反応セーヴに成功すればダメージを半減させることができるような攻撃の対象になった場合、反応セーヴに成功すればダメージを受けず、失敗しても半分のダメージしか受けない。

幻獣の技能

幻獣のクラス技能は以下の通り：〈はったり〉【魅】、〈製作〉【知】、〈知識：次元界〉【知】、〈知覚〉【判】、〈真意看破〉【判】、〈隠密〉【敏】。更に、サモナーは 1 レベルの時点で追加で 4 つの技能を選択し、幻獣のクラス技能にできる。飛行速度を持つ幻獣は、以降のレベルまで飛行能力を得ないとしても〈飛行〉【敏】も無料のクラス技能として受けることに注意。

基本形態

幻獣は初期のサイズ、移動速度、AC、攻撃、そして能力値を決定する 3 種類の形態から 1 つを持つ。（二次的攻撃などと）特記されていない限り、すべての肉体武器は幻獣の基本攻撃ボーナスをそのまま使用する。幻獣の攻撃は【筋力】修正値をダメージ・ロールに加えるが、それが幻獣のただ 1 つの攻撃である場合【筋力】修正値の 1 と 1/2 倍を加える。これらの形態は記載している進化をすべて進化コストなしで取得している。それらの無料の進化というボーナスは、既に開始データとしての要素に含まれている。

また、基本形態のいずれでも小型の幻獣として使用できる。幻獣が小型である場合、【敏捷力】能力値に＋2 のボーナスを得る。そして【筋力】に－4、【耐久力】に－2 のペナルティを受ける。さらに AC と攻撃ロールに＋1 のサイズ・ボーナス、CMB と CMD に－1 のペナルティ、〈飛行〉技能判定に＋2、〈隠密〉技能判定に＋4 のボーナスを得る。すべての攻撃は 1 段階小さいもの（1d6 は 1d4 に、1d4 は 1d3 に）となる。幻獣を小型サイズにした場合、サモナーが幻獣の進化プールを変更する際に幻獣を中型にできる（その場合これらの小型としての修正をすべて失う）。

四足獣

開始時能力：**サイズ** 中型；**速度** 40ft.；**AC** ＋2 外皮；**セーヴ** 頑健（良好）、反応（良好）、意志（貧弱）；**攻撃** 噛みつき（1d6）；**能力値**【筋】14【敏】14【耐】13【知】7【判】10【魅】11；**自動取得進化** 噛みつき、四肢（脚部）×2。

人型

開始時能力：**サイズ** 中型；**速度** 30ft.；**AC** ＋2 外皮；**セーヴ** 頑健（良好）、反応（貧弱）、意志（良好）；**攻撃** 2 爪（1d4）；**能力値**【筋】16【敏】12【耐】13【知】7【判】10【魅】11；**自動取得進化** 爪、四肢（腕部）、四肢（脚部）。

蛇体

開始時能力：**サイズ** 中型；**速度** 20ft.、登攀 20ft.；**AC** ＋2 外皮；**セーヴ** 頑健（貧弱）、反応（良好）、意志（良好）；**攻撃** 噛みつき（1d6）、尾の打撃（1d6）；**能力値**【筋】12【敏】16【耐】13【知】7【判】10【魅】11；**自動取得進化** 噛みつき、登攀、間合い（噛みつき）、尾、尾の打撃。

進化

すべての幻獣はいくつかの進化ポイントを受け取り、それは消費されることで新たな能力、力、そしてそれ以外の強化を幻獣に与える。進化と呼ばれるそれらの能力は、サモナーのレベルが上昇する際に変更できるが、そのとき以外は固定されている。いくつかの進化は幻獣に特定の基本形態を、あるいはサモナーに一定のレベルを、選択に要求する。一部の進化は幻獣に追加の肉体武器を与える。主要と書かれた肉体攻撃は幻獣の基本攻撃ボーナスをそのまま使用し、ダメージ・ロールに【筋力】修正値を加える。二次的と書かれた肉体攻撃は通常から－5 した基本攻撃ボーナスを使用し、ダメージ・ロールには（正ならば）幻獣の【筋力】修正値の 1/2 が足される。幻獣が 1 つの肉体武器しか持っていない場合、その攻撃の種類とは無関係に、その攻撃ロールは基本攻撃ボーナスをそのまま使用しダメージ・ロールには【筋力】修正値の 1 と 1/2 倍を加える。

進化は費やす進化ポイントによってグループ分けされている。進化ポイントは保存できない。サモナーがレベルを上昇させた時に、すべてのポイントは消費される。特記ない限り、それぞれの進化は一度に 1 つしか選択できない。

1 ポイント進化

ここに記された進化は幻獣の進化プールから 1 ポイントを費やす。

鋭敏嗅覚（変則）：幻獣の臭いへの感覚は非常に鋭いものとなる。幻獣は鋭敏嗅覚の特殊性質を獲得し、嗅覚によって 30 フィート以内の敵を看破できる。敵が風上にいる場合距離は 60 フィートとなる；風下にいた場合距離は 15 フィートとなる。強い臭いは通常の範囲の 2 倍であっても探知できる。鋭敏嗅覚は幻獣にクリーチャーの居場所を特定させることはできず、存在を看破できるだけである。幻獣は移動アクションでその方向を探知できる。クリーチャーが 5 フィート以内にいる場合、幻獣はその居場所を特定できる。幻獣は鋭敏嗅覚を使用しクリーチャーを追跡できる。

エラ呼吸（変則）：幻獣はエラを手に入れ、水中でも呼吸できるようになる。

尾（変則）：幻獣は長く力強い尾を生やす。これは幻獣がなにかの表面で平行を保つための〈軽業〉判定に＋ 2 の種族ボーナスを与える。この進化は複数回選択できる。

尾の打撃（変則）：幻獣は尻尾で近くの敵を殴りつける、尾の打撃が行なえるようになる。この攻撃は二次的攻撃である。尾の打撃は 1d6（大型の場合 1d8、超大型の場合 2d6）ポイントのダメージを与える。この進化を取得するためには、幻獣は尾の進化を持っていなければならない。この進化は複数回選択できるが、幻獣はそれに等しい数の尾の進化を持っていなければならない。

外皮強化（変則）：幻獣の皮は毛皮が、堅い鱗が、あるいは外骨格が厚くなり、外皮に＋ 2 のボーナスを得る。 この進化はサモナーの持つ 5 レベル毎に 1 回ずつ選択できる。（訳注：更新；この進化は 1 レベルの時点で 1 回、そして 5、10、15、20 レベルの時点で再度取得できる。）

噛みつき（変則）：幻獣の口には鋭い牙がところ狭しと並び、噛みつき攻撃が可能になる。この攻撃は主要攻撃である。噛みつき攻撃は 1d6（大型の場合 1d8、超大型の場合 2d6）ポイントのダメージを与える。幻獣が既に噛みつき攻撃を持っている場合、この進化で噛みつき攻撃は【筋力】修正値の 1 と 1/2 倍をダメージ・ロールに加える。

乗騎（変則）：幻獣は戦闘訓練を受けた乗騎として仕えるために正しく熟練し、形作られている。幻獣は騎乗者より少なくとも 1 サイズ以上大きくなければならない。この進化は蛇体か四足獣の幻獣しか選択できない。

触手（変則）：幻獣は長く、のたうつ触手を生やし、触手攻撃を行なえるようになる。この攻撃は二次的攻撃である。触手攻撃は 1d4（大型の場合 1d6、超大型の場合 1d8）ポイントのダメージを与える。この進化は複数回選択できる。

水泳（変則）：幻獣は水かきのある手や足、あるいは力強いヒレを手に入れ、基本移動速度に等しい水中移動速度を得る。この進化は幻獣に水中で呼吸する能力を与えない。この進化は複数回選択できる。この進化を再度選択する度、幻獣の水中移動速度は 20 フィート上昇する。

叩きつけ（変則）：幻獣は破壊力に満ちた 1 回の叩きつけ攻撃をもたらせるようになる。この攻撃は主要攻撃である。叩きつけ攻撃は 1d8（大型の場合 2d6、超大型の場合 2d8）ポイントのダメージを与える。この進化を取得するためには、幻獣は四肢（腕部）の進化を持っていなければならない。また、幻獣は基本形態の爪を（依然として 1 進化ポイントを消費して）この叩きつけ攻撃に変更できる。この進化は複数回選択できるが、幻獣はそれに等しい数の四肢の進化を持っていなければならない。

ダメージ強化（変則）：幻獣の肉体攻撃の 1 つは特に致命的である。1 つの肉体武器形態を選択し、それはダメージ・ダイスが 1 段階上昇する。この進化は複数回選択できる。効果は累積しない。幻獣がこの進化を選択する度、異なる肉体武器 1 つに適用される。

突き押し（変則）：幻獣は攻撃に成功すると、クリーチャーを遠くに突き飛ばす能力を得る。1 種類の肉体攻撃を選択する。選択した種類の肉体武器による攻撃に成功した場合、幻獣は即座に戦技判定を行なえる。成功した場合、攻撃の目標は幻獣から離れる方向に 5 フィート突き飛ばされる。この能力は幻獣と同じサイズかより小さいクリーチャーにしか働かない。この方法で突き飛ばされたクリーチャーは機会攻撃を誘発しない。この進化は複数回選択できる。効果は累積しない。幻獣がこの進化を選択する度、それは異なる肉体攻撃に適用される。

翼の叩打（変則）：幻獣は敵を倒すためにその翼を使うことを学び、2 回の翼の叩打攻撃を得る。これらの攻撃は二次的攻撃である。翼の叩打は 1d4（大型の場合 1d6、超大型の場合 1d8）ポイントのダメージを与える。幻獣は翼による飛行の進化を持っていなければこの進化を選択できない。

爪（変則）：幻獣は四肢の先に凶悪な一組の爪を生やし、爪攻撃を 2 つ得る。それらの攻撃は主要攻撃である。爪は 1d4（大型の場合 1d6、超大型の場合 1d8）ポイントのダメージを与える。幻獣は四肢の進化を持っていなければこの能力を取得できない。この進化は四肢（脚部）の進化には 1 回しか適用できない。この進化は複数回選択できるが、それと同じだけ幻獣は四肢の進化を選択していなければならない。

抵抗（変則）：幻獣は特定のエネルギーの種類に耐性を得、それは通常身体に反映される（火ならば灰がかった皮、冷気ならば凍える吐息などのように）。1 つのエネルギーの種類（[酸]、[冷気]、[電気]、[火]、[音波]）を選択する。幻獣は選択した種類への抵抗 5 を得る。この抵抗はサモナーの持つ 5 レベル毎に 5 ずつ上昇し、最大で 10 レベルの時点で 15 となる。この進化は複数回選択できる。効果は累積しない。幻獣はこの進化を 1 回選択する度、それは異なる種類のエネルギーに適用される。

登攀（変則）：幻獣は登攀の熟練者となり、基本移動速度に等しい登攀移動速度を得る。この進化は複数回選択できる。この進化を再度選択する度、幻獣の登攀移動速度は 20 フィート上昇する。

飛びかかり（変則）：幻獣は素早い反応を身に着け、突撃時に全力攻撃を行なえるようになる。この進化は、四足獣の基本形態を持つ幻獣しか選択できない。

はさみ（変則）：幻獣は一組の四肢の先に大きなはさみを生やし、はさみ攻撃を 2 つ手に入れる。それらの攻撃は二次的攻撃である。はさみは 1d6（大型の場合 1d8、超大型の場合 2d6）ポイントのダメージを与える。はさみに適用したつかみの進化を持つ幻獣は組みつきの際の CMB 判定に＋ 2 のボーナスを得る。幻獣が四肢（腕部）の進化を持っていなければこの進化を選択できない。また、幻獣は基本形態の爪を（依然として 1 進化ポイントを消費し）はさみに変更できる。この進化は複数回選択できるが、幻獣は選択するのと等しい数の四肢の進化を持っていなければならない。

針（変則）：幻獣は尻尾の先に長く鋭い針を生やし、針攻撃を手に入れる。この攻撃は主要攻撃である。針は 1d4（大型の場合 1d6、超大型の場合 1d8）ポイントのダメージを与える。この進化を取得するためには、幻獣は尾の進化を持っていなければならない。この進化は複数回選択できるが、幻獣はそれに等しい数の尾の進化を持っていなければならない。

引き寄せ（変則）：幻獣は攻撃に成功すると、クリーチャーをより近くに引き寄せる能力を得る。1 種類の肉体攻撃を選択する。選択した種類の肉体攻撃による攻撃に成功した場合、幻獣は即座に戦技判定を行なえる。成功した場合、攻撃の目標は幻獣に 5 フィート引き寄せられる。この能力は幻獣と同じかより小さいクリーチャーにしか働かない。この方法で引き寄せられるクリーチャーは機会攻撃を誘発しない。幻獣は 10 フィート以上の間合いを持っていなければこの進化を選択できない。この進化は複数回選択できる。効果は累積しない。幻獣がこの進化を選択する度、それは異なる肉体武器に適用される。

間合い（変則）：幻獣の攻撃の 1 つは、より遠くの敵をも攻撃できる。1 つの攻撃を選択する。幻獣のその 1 つの攻撃の間合いは 5 フィート上昇する。

魔力を帯びた攻撃（超常）：幻獣は内に魔法の力を封じ、そのすべての肉体武器はダメージ減少を克服する際、魔法の武器として扱われる。サモナーのレベルが 10 以上ある場合、幻獣のすべての肉体武器はダメージ減少を克服する際、幻獣の属性を持っているものとして扱われる。

練達者（変則）：幻獣はある技能の熟練者となり、その技能に＋ 8 の種族ボーナスを得る。この進化は複数回選択できる。効果は累積しない。幻獣がこの進化を選択する度、それは異なる技能に適用される。

2 ポイント進化

ここに記された進化は幻獣の進化プールから 2 ポイントを費やす。

能力値上昇（変則）：幻獣はより肥大した筋肉、より素早い反応、より深遠なる知性の蓄積を得、あるいはその他の能力の 1 つが上昇する。幻獣の 1 つの能力値は＋ 2 上昇する。この進化は複数回選択できる。この能力は個々の能力値に 1 回と、サモナーの持つ 6 レベル毎に追加で 1 回ずつ適用できる。

締めつけ（変則）：幻獣は組みついている相手を押し潰せる力強い筋肉を得る。幻獣がつかみの進化を使用して敵との組みつきに成功したとき、つかみの進化で使用した攻撃で与えたダメージ量に等しい追加ダメージを与える。この進化は基本形態が蛇体の幻獣しか選択できない。

エネルギーを帯びた攻撃（超常）：幻獣の攻撃はエネルギーを帯びる。以下から 1 つの種類のエネルギーを選択する：[酸]、[冷気]、[電気]、[火]。幻獣のあらゆる肉体攻撃は命中したとき、1d6 ポイントの選択した種類のエネルギーのダメージを与える。サモナーは最低 5 レベルなければこの進化を選択できない。

飛行（変則、あるいは超常）：幻獣はバット、バード、虫、あるいは竜のものに似た大きな翼が生え、飛行する能力を得る。幻獣は基本移動速度に等しい飛行速度を得る。幻獣の機動性はサイズによって決定される。中型、あるいはより小型の幻獣は良好な機動性を持つ。大型サイズの幻獣は標準の機動性を、超大型の幻獣は貧弱な機動性を持つ。追加で 2 の進化ポイントを消費することで、幻獣の飛行は魔法的なものとなる。幻獣は翼を失い、機動性は完璧となる。魔法的な飛行は超常能力である。追加で進化ポイントを消費することで幻獣の飛行移動速度は上昇し、追加で消費したポイントそれぞれにつき 20 フィートずつ上昇する。サモナーは最低 5 レベルなければこの進化を選択できない。

突き刺し（変則）：幻獣は頭に数本の角を生やし、1 回の突き刺し攻撃を行なえるようになる。この攻撃は主要攻撃である。突き刺し攻撃は 1d6（大型の場合 1d8、超大型の場合 2d6）ポイントのダメージを与える。

つかみ（変則）：幻獣は敵に組みつくことに熟練し、つかみの能力を得る。噛みつき、爪、はさみ、叩きつけ、尾の打撃、あるいは触手から 1 つの攻撃を選択する。幻獣が選択した種類の攻撃に成功したとき、幻獣は即座に戦技判定を行なえる。成功した場合、幻獣は攻撃の目標に組みつく。この能力は幻獣より 1 段階以上小さいクリーチャーにしか使用できない。この進化を持つ幻獣は、組みつきための CMB 判定に＋ 4 のボーナスを得る。

完全耐性（超常）：幻獣の肉体は 1 種類のエネルギーに強力な耐性を持ち、その種類のエネルギーに対する完全耐性を得る。［酸］、［冷気］、［電気］、［火］、［音波］から 1 つ選択する。幻獣は選択したエネルギーの種類に対する完全耐性を得る。この進化は複数回選択できる。効果は累積しない。毎回異なる種類のエネルギーに適用される。サモナーは最低 7 レベルなければこの進化を選択できない。

四肢（変則）：幻獣は一組の四肢を得る。四肢は 2 つの形態のうちどちらかを取る。脚部にすることで、幻獣は完全な足を備えることができる。一組の脚部毎に、幻獣の基本速度は 10 フィート上昇する。それとは別に、完全な手を備えた腕部をなることができる。幻獣は追加の一対の腕部を得ることでいかなる追加肉体攻撃も得ないが、ほかの追加攻撃を与える進化が取得できる（爪や叩きつけなど）。幻獣が習熟しているなら、手を備えた腕部で武器を扱うことができる。この進化は複数回選択できる。

毒（変則）：幻獣は神経毒を蓄え、毒による攻撃を得る。噛みつきか針かの攻撃を選択する。選択した攻撃が命中すれば、目標は毒に侵される。幻獣の毒 ― 種別 毒（致傷）；セーヴ 頑健・無効；頻度 4 ラウンドの間 1 ／ラウンド；効果 1d4【筋力】ダメージ；治癒 1 セーヴ。セーヴ DC は 10 ＋幻獣の HD の 1/2 ＋幻獣の【耐久力】修正値。追加で 2 ポイントの進化ポイントを消費することで、この毒は代わりに【耐久力】ダメージを与える。サモナーは最低 7 レベルなければこの進化を選択できない。

蹂躙（変則）：幻獣はその足で敵を踏みにじり打ち砕く術を学び、蹂躙の能力を得る。全ラウンド・アクションで幻獣は自分より 1 段階以上小さい敵を蹴散らすことができる。これは蹴散らしの戦技と同じように扱われるが、幻獣は判定を行なう必要がなく、単に移動の経路に敵が存在するだけでよい。クリーチャーたちは 1d6（大型ならば 1d8、超大型ならば 2d6）ポイントに幻獣の【筋力】修正値の 1 と 1/2 倍を加えたダメージを与える。蹂躙の目標となった目標は、－ 4 のペナルティを受けた機会攻撃を行なえる。目標が機会攻撃を行なうことを諦める場合、反応セーヴに成功することでダメージを半分にできる。このセーヴの DC は 10 ＋幻獣の HD の 1/2 ＋幻獣の【筋力】修正値である。蹂躙する幻獣は、1 体のクリーチャーには 1 ラウンドに 1 回しかダメージを与えることができない。この進化は基本形態が四足獣か人型の幻獣しか選択できない。

振動感知（変則）：幻獣は大地の振動を感じ取れるようになり、30 フィート以内への振動感知が可能となる。この効果は非視覚的感知の進化と同じように作用するが、幻獣とそのクリーチャーの両者が大地の上にいなければ居場所を特定できない。サモナーは最低 7 レベルなければこの進化を選択できない。

足払い（変則）：幻獣は噛みつきで敵を引き倒すことに熟練し、足払いを行なえるようになる。選択した種類の噛みつき攻撃に成功したとき、幻獣は即座に戦技判定を行なえる。成功した場合、その攻撃の目標は転倒する。判定に失敗した場合も、幻獣は足払いを返されることはない。この能力は幻獣と同じか、より小さいクリーチャーにしか働かない。幻獣が噛みつきの進化を持っていなければこの進化は選択できない。

武器鍛錬（変則）：幻獣は武器の使い方を学び、ボーナス特技として《単純武器習熟》を得る。追加で進化ポイントを 2 消費した場合、幻獣は同様にすべての軍用武器に習熟する。

ひっかき（変則）：幻獣はその足に危険な爪を持ち、組みついた状態の敵に対して 2 回のひっかき攻撃ができる。これらの攻撃は主要攻撃である。目標への組みつき判定に成功する度、幻獣はその目標に対して追加でこれらの攻撃ができる。これらのひっかき攻撃は 1d4（大型の場合 1d6、超大型の場合 1d8）ポイントのダメージを与える。この進化は基本形態が四足獣の幻獣しか選択できない。この進化は幻獣の最大攻撃回数に関しては 1 個の肉体武器とみなす。サモナーは最低 4 レベルなければこの進化を選択できない。

かきむしり（変則）：幻獣はその爪で攻撃する者の肉体を切り裂くことを学び、かきむしりの能力を得る。幻獣が 1 ラウンド中に同じ目標に対して 2 回の爪攻撃を成功させたとき、爪はその肉体を引き裂き、追加ダメージを与える。このダメージは通常の 1 つの爪攻撃に幻獣の【筋力】修正値の 1 と 1/2 倍を加えたものである。幻獣は爪の進化を持っていなければこの進化を選択できない。サモナーは最低 6 レベルなければこの進化を選択できない。

3 ポイント進化

ここに記された進化は幻獣の進化プールから 3 ポイントを費やす。

非視覚的感知（変則）：幻獣の感覚は驚異的なほど鋭くとなり、距離 30 フィートの非視覚的感知を手に入れる。この能力によって幻獣は〈知覚〉判定を行わなければ見ることができないクリーチャーの居場所を特定できるが、そのようなクリーチャーは依然として幻獣に対して完全視認困難を持っている。視覚は幻獣の移動速度と、依然として見えないクリーチャーからの攻撃に対するアーマー・クラスへの【敏捷力】ボーナスが失われることに影響を与える。サモナーは最低 9 レベルなければこの進化を選択できない。

穴掘り（変則）：幻獣には厚く節くれ立った爪が生え、地中を移動できるようになる。幻獣は基本移動速度の 1/2 の穴掘り移動の能力を得る。この移動能力は、土、粘土、砂、大地を通過する移動に使用できる。この移動によって穴が残ることはなく、地表に痕跡も残さない。サモナーは最低 9 レベルなければこの進化を選択できない。

ダメージ減少（超常）：幻獣の肉体は傷に耐性を持ち、ダメージ減少の能力を得る。秩序、混沌、善、悪のうちから 1 つの属性を選択する。幻獣

は選択した属性を持つ武器であれば無視できる DR5 を得る。この属性は、幻獣の持つ属性の 1 つと対立していなければならない。12 レベルの時点で、追加で進化ポイントを 2 消費することでこの守りは DR10 に上昇する。サモナーは最低 9 レベルなければこの進化を選択できない。

畏怖すべき存在（変則）：幻獣は敵を動揺させるようになり、畏怖すべき存在の能力を得る。幻獣は突撃や攻撃などの攻撃的なアクションの一部としてこの能力を起動できる。幻獣から 30 フィート以内に存在する敵は意志セーヴに成功しない限り、3d6 ラウンドの間 怯え状態 となる。このセーヴの DC は 10 ＋幻獣の HD の 1/2 ＋幻獣の【魅力】修正値に等しい。幻獣が相手より HD が 4 以上多かった場合、その相手は 怯え状態 ではなく 恐慌状態 となる。幻獣より HD の多い敵はこの能力に完全耐性を持つ。サモナーは最低 11 レベルなければこの進化を選択できない。

飲み込み（変則）：幻獣は飲み込みの能力を得、敵を食べられるようになる。幻獣が自身の噛みつき攻撃を使用して 組みつき状態 であるクリーチャーがいるとき（つかみの進化参照）に自身のターンを開始する場合、そのクリーチャーを飲み込むために戦技判定を行なえる。そのクリーチャーは幻獣より 1 段階以上小さくなければならない。飲み込まれたクリーチャーはラウンド毎に 1d6 ポイントの［酸］ダメージと、幻獣の噛みつき攻撃に等しいダメージを受ける。飲み込まれたクリーチャーは 組みつき状態 として扱われるが、軽い斬撃武器あるいは軽い刺突武器で切り裂いて脱出を試みることができる。切り開いて自由になるのに必要なダメージ量は幻獣のヒット・ポイント総量の 1/10 に等しい。切り開くための攻撃に対する幻獣の AC は 10 ＋幻獣の外皮ボーナスの 1/2 に等しい。飲み込まれたクリーチャーが切り開いて脱出した場合、幻獣はそのダメージが治るまでこの能力を失う。また、飲み込まれたクリーチャーは通常通りの方法で組みつきから逃れることを試みることもできる。成功すれば幻獣の口元に戻るがそこで、再び逃れる試みをする必要があり、再び飲み込まれる可能性もある。幻獣は噛みつき攻撃を起点としたつかみの進化を持っていなければこの進化を選択できない。サモナーは最低 9 レベルなければこの進化を選択できない。

蜘蛛の糸（変則）：幻獣は一組の紡績突起を手に入れ、糸を紡げるようになる。幻獣は自分自身に加え、自分と同じサイズ以下の 1 体のクリーチャーを補助するためにこの糸を使用できる。幻獣は 1 日に 8 回まで遠隔接触攻撃として網を張れ、幻獣より 1 段階大きいサイズまでのクリーチャーに絡みつかせることができる。糸は 50 フィートの距離と 10 フィートの射程単位を持つ。糸によって絡みつかれた状態のクリーチャーは〈脱出術〉か（－ 4 のペナルティを受け）【筋力】判定に成功することで脱出できる。その判定の DC は 10 ＋幻獣の HD の 1/2 ＋幻獣の【耐】修正値に等しい。糸は硬度 0 と幻獣の総ヒット・ダイスに等しいヒット・ポイントを持つ。幻獣は登攀速度で自身の糸を登れ、糸に触れているクリーチャーの位置も特定できる。幻獣は登攀の進化を持っていなければこの進化を選択できない。サモナーは最低 7 レベルなければこの進化を選択できない。

4 ポイント進化

ここに記された進化は幻獣の進化プールから 4 ポイントを費やす。

擬似視覚（変則）：幻獣の感覚はより鋭くなり、距離 30 フィートの擬似視覚を得る。幻獣は目標への効果線がある限り、暗闇、透明、ほとんどの視認困難を無視して、通常通りに行動や攻撃ができる。幻獣は非視覚的感覚の進化を持っていなければこの進化を選択できない。サモナーは最低 11 レベルなければこの進化を選択できない。

ブレス攻撃（超常）：幻獣は円錐形か直線に魔法的なエネルギーを吐き出す術を学び、ブレス攻撃を得る。［酸］、［冷気］、［電気］、［火］から 1 つ選択する。幻獣は 30 フィートの円錐形（か、あるいは 60 フィートの直線）に、自身が持つ HD 毎に 1d6 ポイントの、選択した種類のダメージを与えるブレスを吐ける。ブレス攻撃を受けたクリーチャーは、ダメージを半減するための反応セーヴを試みることができる。DC は 10 ＋幻獣の HD の 1/2 ＋幻獣の【耐久力】修正値に等しい。幻獣はこの能力を 1 日に 1 回使用できる。更に追加で 1 進化ポイントを費やす毎に、1 日に追加で 1 回ずつ（最大で 1 日に 3 回まで）使用できる。サモナーは最低 9 レベルなければこの進化を選択できない。

高速治癒（超常）：幻獣の肉体は傷を迅速に癒す能力、高速治癒 1 を得る。幻獣は自然治癒と同じように、1 ラウンドに 1 ポイントのダメージを回復する。高速治癒は飢餓、乾き、窒息により失われたヒット・ポイントを回復せず、失われた肉体の一部を生やすこともない（し、切断された部位を癒着させることもない）。高速治癒は幻獣が生存している間だけ効果を発揮する。追加で 2 進化ポイントを消費する毎に、1 ラウンド毎の回復量は 1 ずつ上昇する（最大で 5 まで）。サモナーは最低 11 レベルなければこの進化を選択できない。

大型（変則）：幻獣は大きくなり、大型になる。幻獣は【筋力】に＋ 8、【耐久力】に＋ 4、外皮に＋ 2 のボーナスを得る。【敏捷力】に－ 2 のペナルティを受ける。このサイズ変化は、幻獣に AC と攻撃ロールに－ 1 のサイズ・ペナルティを、CMB と CMD に＋ 1 のボーナスを、〈飛行〉技能判定に－ 2 の、〈隠密〉技能判定に－ 4 のペナルティを与える。幻獣が人型の基本形態である場合、間合い 10 フィートを得る。幻獣が中型でなければこの進化を取得できない。サモナーは最低 8 レベルなければこの進化を選択できない。

追加で 6 進化ポイントを費やす場合、幻獣は代わりに超大型となる。幻獣は【筋力】に＋ 16 のボーナスを、【耐久力】に＋ 8 のボーナスを、外皮に＋ 5 のボーナスを得る。【敏捷力】に－ 4 のペナルティを受ける。このサイズ変更はまたクリーチャーに AC と攻撃ロールに－ 2 のサイズ・ペナルティを、CMB と CMD に＋ 2 のボーナスを、間合い 10 フィートを、〈飛行〉技能判定に－ 4 のペナルティを、〈隠密〉技能判定に－ 8 のペナルティを与える。幻獣が人型の基本形態を持つ場合、間合いは上昇し 15 フィート（他の全ての基本形態に関しては 10 フィート）になる。間合いの進化を持つ幻獣はこの合計にそれを足す。これらのボーナスとペナルティは大型になったときに得たものと累積せず、入れ替えられる。サモナーは最低 13 レベルなければこの進化を選択できない。

大型か超大型の幻獣の【筋力】や【耐久力】能力値に能力上昇の進化を与えるとき、その進化は通常の倍のコストがかかる。

呪文抵抗（変則）：幻獣は魔法から護られ、呪文抵抗を得る。幻獣の呪文抵抗は 11 ＋サモナーのレベルに等しい。この呪文抵抗はサモナーに発動された呪文には適用されない。サモナーは最低 9 レベルなければこの進化を選択できない。

サモナー呪文

サモナーは以下の呪文に接することができる。これらの呪文の多くは Core Rulebook にあるが、アスタリスク（*）印の付いたものはすべてこの本の 5 章にある。

0 レベル・サモナー呪文 — アーケイン・マーク、アシッド・スプラッシュ、オープン／クローズ、ガイダンス、デイズ、ディテクト・マジック、メイジ・ハンド、メッセージ、メンディング、ライト、リード・マジック、レジスタンス。

1 レベル・サモナー呪文 — アイデンティファイ、アンシーン・サーヴァント、アンフェッター *、アラーム、アント・ホール *、ヴェントリロキズム、エクスペディシャス・リトリート、エンデュア・エレメンツ、エンラージ・パースン、グリース、サモン・モンスター I、シールド、ジャンプ、デイズ・モンスター、フェザー・フォール、プロテクション・フロム・イーヴル ／ グッド ／ ケイオス ／ ロー、マウント、マジック・ファング、マジック・マウス、メイジ・アーマー、レッサー・リジューヴネイト・アイドーロン *、リデュース・パースン。

2 レベル・サモナー呪文 — アウルズ・ウィズダム、イーグルズ・スプレンダー、インヴィジビリティ、ウィンド・ウォール、レッサー・エヴォリューション・サージ *、オルター・セルフ、キャッツ・グレイス、グライド *、クリエイト・ピット *、グリッターダスト、サモン・アイドーロン *、サモン・スウォーム、サモン・モンスター II、シー・インヴィジビリティ、スパイダー・クライム、スロー、ディテクト・ソウツ、バークスキン、ファントム・スティード、フォクセス・カニング、ブラー、ブルズ・

ストレンクス、プロテクション・フロム・アローズ、ベアズ・エンデュアランス、ヘイスト、ミスディレクション、レヴィテート、レジスト・エナジー。

3 レベル・サモナー呪文 — アクアス・オーブ *、グレーター・インヴィジビリティ、ウォーター・ブリージング、ウォール・オヴ・アイス、ウォール・オヴ・ファイアー、エヴォリューション・サージ *、マス・エンラージ・パースン、サモン・モンスター IV、シーク・ソウツ *、ストーンスキン、スパイクト・ピット *、タンズ、チャーム・モンスター、ディスプレイスメント、ディスペル・マジック、ディメンジョナル・アンカー、ディメンジョン・ドア、デヴォリューション *、ノンディテクション、ヒロイズム、ファイアー・シールド、フライ、ブラック・テンタクルズ、プロテクション・フロム・エナジー、マイナー・クリエイション、マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル／グッド／ケイオス／ロー、グレーター・マジック・ファング、リジューヴネイト・アイドーロン *、マス・リデュース・パースン、レイジ、ロケート・クリーチャー。

4 レベル・サモナー呪文 — マス・アウルズ・ウィズダム、アシッド・ピット *、マス・イーグルズ・スプレンダー、インセクト・プレイグ、ウォール・オヴ・ストーン、グレーター・エヴォリューション・サージ *、オーヴァーランド・フライト、マス・キャッツ・グレイス、コンタクト・アザー・プレイン、サモン・モンスター V、センディング、ディスミサル、テレポート、トランスモグリファイ *、ピュアリファイド・コーリング *、マス・フォクセス・カニング、マス・ブルズ・ストレンクス、レッサー・プレイナー・バインディング、マス・ベアズ・エンデュアランス、ベイルフル・ポリモーフ、ホールド・モンスター、マジック・ジャー、メイジズ・フェイスフル・ハウンド、メジャー・クリエイション。

5 レベル・サモナー呪文 — イセリアル・ジョーント、マス・インヴィジビリティ、ウォール・オヴ・アイアン、クリーピング・ドゥーム、サモン・モンスター VII、シクウェスター、シミュレイクラム、スペル・ターニング、グレーター・ディスペル・マジック、グレーター・テレポート、トゥルー・シーイング、バニッシュメント、ハングリー・ピット *、グレーター・ヒロイズム、プレイナー・アダプテイション *、プレイナー・バインディング、プレイン・シフト、グレーター・リジューヴネイト・アイドーロン *、リパルション。

6 レベル・サモナー呪文 — アンティパシー、インセンディエリ・クラウド、サモン・モンスター VIII、シンパシー、マス・チャーム・モンスター、ディサーン・ロケーション、ディメンジョナル・ロック、テレポーテーション・サークル、ドミネイト・モンスター、バインディング、マス・プレイナー・アダプテイション *、グレーター・プレイナー・バインディング、プロテクション・フロム・スペルズ、メイズ。

訳注：Summoner Class and Augment Summoning より、《招来クリーチャー強化》は サモン・モンスター I の擬似呪文能力に適用できる。しかしながら、サモン・アイドーロン 呪文を使用してさえ、幻獣には適用できない。

基本クラス Core Classes

高貴なパラディンから多芸なローグまで、パスファインダー RPG の各基本クラスは中心となる 1 つのアーキタイプにまとめられている。しかしその基本コンセプトを越えたところに無数の新解釈、詳細化、改良の可能性がある。たとえばファイター・クラスは名射手、快足の決闘者、忍び寄るジャングルの狩人など、無数の種類の武芸の達人に変えることができる。全てはプレイヤーの選択する詳細、クラスオプション、特殊ルールによるものだ。しかしいくつかのアーキタイプはプレイで繰り返し何度も使われてきたのを見られてきたような広く普及した刺激的なものである。標準的なファンタジーキャラクターを作り出すことに興味のあるプレイヤーを手助けするため、以下のページでは各基本クラスの新ルール、オプション、代替的クラス特徴を掘り下げる。ほとんどのドルイドは森をさまよっているが、一部の者は広大な砂漠を歩み渡り、荒野が与えてくれる物を楽しむ。そのような選択的特徴により、あるクラスが特定のキャラクターアーキタイプを把握するために慎重にデザインされていることについてユニークな視点が得られる。各基本クラスに用意されている選択肢の種類は異なっているが、それぞれのサブシステムは、そのクラスを扱うために最も適したように、古典的なファンタジーアーキタイプの能力と技を再現するために、そしてプレイヤーが望むとおりのキャラクターを正確にデザインする自由を広げるためにあつらえられている。

代替的クラス特徴 Alternate Class Features

以下のページに示されているオプションのほとんどは、多くの代替的クラス特徴が含まれる。キャラクターがクラスを選択した場合、コアルールブックにある標準的なクラス特徴を使用するか、ここに示されているアーキタイプの一つを使用するかを選択しなければならない。各代替的クラス特徴は、その基となるクラスの特定のクラス特徴を置き換える。例えば、四象拳士のエレメンタルの拳のクラス特徴はモンクの朦朧化打撃のクラス特徴と置き換わる。1 つのアーキタイプに複数のクラス特徴が含まれている場合は、キャラクターはそれらの全てを取らなければならない。基本クラスにあり、代替的クラス特徴の中で触れられていない他のクラス特徴の全てはそのままであり、キャラクターがそのレベルに達した時に通常通り修得される（他に特記がない限り）。代替的クラス特徴を取ったキャラクターは、なんらかの前提条件を満たすか判断する場合に、置き換えられたクラス特徴を持っているとはみなされない。

キャラクターは 2 つ以上のアーキタイプを取ることができるが、いずれかの代替的クラス特徴によって基本クラスの同じクラス特徴を置き換えたり変更することはできない。例えば、パラディンは救護騎士と不死者懲罰官の双方を取ることはできない。双方とも悪を討つ一撃と正義のオーラを置き換えるからである。しかしながら、パラディンは不死者懲罰官かつ聖光の戦士になることはできる。同じ基本クラス特徴に置き換わる新しいクラス特徴が無いからである。

既存のキャラクターへの適用 Adapting Existing Characters

既存のキャラクターを使っているプレイヤーは、これらの代替的クラス特徴を利用してもよいか、その場合これらを適用してキャラクターを作り直してもよいかを GM に相談するべきだ。代替的クラス特徴は基本クラス特徴と比較してバランスが取れるようにデザインされているので、キャラクターを作り直したプレイヤーは他のパーティーメンバーと比較して特に有利になったりはしないはずである。GM が過去に遡ってのキャラクターの特徴の修正に同意する限り、将来の冒険を破綻させることはないだろう。典型的には、代替的クラス特徴を敵由重要な修正を行うのに最も適している時点は、冒険の間にレベルアップ処理をしている時であるが、そうする前に GM のチェックを受けるべきである。GM は重要な変更によってキャラクターをキャンペーンの中で生かせることを願っているはずだから。

GM はキャラクターを作った時点ではこれらの代替的クラス特徴を使用できなかったプレイヤーに譲歩を求めたがるかもしれないとはいえ、PC はキャンペーンの中で最も不変の要素の 1 つであるべきである。キャラクターをしょっちゅう変更し作り直すことはキャンペーンに問題をもたらす可能性がある。GM は喜んで適応し、自分のキャラクターに飽きてきたプレイヤーに作り直しを許可するかもしれないが、代替的クラス特徴が特定の時点で最も有利に見えるやり方を求めて PC を作ったり作り直したりする不当な選択肢と感じられるようにするべきではない。新しく採用されたルールに照らしてキャラクターを作り直すことを認めることは時折なら望ましいかもしれないが、GM がプレイヤーにキャラクターの作り直しを認めなかったり特定のオプションを禁止したりすることを、不公正あるいは何らかのルール違反であると感じるべきではない。GM はプレイヤーがキャラクターを望むように動かすことを助けるべく常に努力すべきだが、究極的にキャンペーンにとって何が一番よいのかを知っているのは GM である。

基本クラスのアーキタイプ Core Class Archetypes

以下の基本クラスのアーキタイプがこの章に含まれている。キャラクターは前提条件を満たす場合は 2 つ以上のアーキタイプを選択することができる。

バーバリアン：破壊者、粗暴な拳闘家、酔っ払った野獣、エレメンタルの血族、ぶん投げ屋、不死身の血族、馬上の猛威、獰猛なバーバリアン、迷信深い、トーテムの戦士。また、このセクションにはいかなるバーバリアンも選択することができる多くの新しい激怒パワーが含まれている。
バード：秘術決闘者、学究、宮廷詩人、探偵、奇術師、サンドマン、野蛮なるスカルド、海の歌い手、大道芸人。
クレリック：特定のアーキタイプの代りに、各クレリックは神格の力の 1 側面に焦点を置いた副領域を選択することができる。各領域ごとに 2 つ以上の副領域が用意されている。
ドルイド：水界ドルイド、極地ドルイド、荒地ドルイド、洞窟ドルイド、砂漠ドルイド、密林ドルイド、山岳ドルイド、平原ドルイド、湿地ドルイド、市街ドルイド。その他に、ドルイドは熊のシャーマン、鷲のシャーマン、獅子のシャーマン、蛇のシャーマン、狼のシャーマンのような動物のシャーマンを選択することができる。
ファイター：弓使い、弩兵、片手一刀流戦士、機動戦士、ファランクス兵、ポールアームの達人、荒馬乗り、荒ぶる闘士、盾の戦士、両手武器使い、二刀の使い手、武器の達人。
モンク：酔拳使い、餓鬼拳士、気功師、徒手空拳士、四象拳士、癒掌拳士、蓮華拳士、聖山拳士、武芸者、弓道家。
パラディン：信仰の守り手、救護騎士、神聖なる従者、輝きの騎士、不死者懲罰官、聖光の戦士。また、このセクションはパラディンクラスの代替版であるアンティパラディンを含む。
レンジャー：獣使い、案内人、騎馬王、潜入者、変身能力者、遊撃兵、精霊レンジャー、都市レンジャー。また、このセクションはいかなるレンジャーも選択することができる新戦闘スタイルを含む。
ローグ：軽業師、夜盗、巾着切り、捜査員、毒師、放蕩者、斥候、狙撃手、密偵、活劇剣士、暴漢、罠師。また、このセクションにはいかなるローグも選択することができるローグの才、上級ローグの才を含む。
ソーサラー：水界の血脈、極北の血脈、地底の血脈、夢紡ぎの血脈、変幻の血脈、蛇の血脈、影の血脈、星の魂の血脈、嵐の血脈、植物の血脈。他の代替的クラス特徴とは違い、ソーサラーは 2 つ以上の血脈を持つことはできない。
ウィザード：このセクションは四元素の秘術系統である地水火風を含む。また、ある系統のウィザードを系統のパワーの 1 要素に集中させる専門分野秘術系統を含む。

ウィザード Wizard

注意深い学習を通じてウィザードたちの意志力は現実を捻じ曲げる。彼らは「精神は物質を超える」という成句の具現であり、自分たちの鋭い理解力と古代の知識だけで世界の全てを変貌させる。多くのウィザードたちは探求の中で現存する法の根本を解明し再利用する。それにより、彼らが自分たちの学習に念入りに集中する利点をよく認識するに至る。君がウィザードの秘術探求を調整する助けとなるいくつかの新しい魔法の系統を以下に示す。

エレメンタルの秘術系統 Elemental Arcane Schools

標準的な 8 つの系統の魔法の 1 つを専門化する代わりに、ウィザードは 4 つのエレメンタル系統の魔法の 1 つに専門化することを選択できる。通常の秘術系統と同様に、1 つのエレメンタル系統はいくつかの系統能力と、ウィザードが発動できる 1 レベル以上の呪文レベルにおけるレベル毎に 1 つの追加呪文スロットを与える。この追加の呪文スロットはエレメンタル系統の呪文リスト（APG/ 呪文リスト参照）から準備をして使用されなければならない。通常の秘術系統とは異なり、それぞれのエレメンタル系統はウィザードの対立系統のように自身の対立するエレメントを選ぶ必要がある（風と地は対立し、火と水は対立する）。2 つ目の対立系統を選ぶ必要はない。彼は通常と同じように、自身の対立エレメンタル系統から呪文を準備するためには、呪文スロットを 2 つ費やさなければならない。

風の系統 Air School

風の元素術師は容易に空を飛びまわる一方で、風、空、雲、稲妻の力を自身の敵を混乱させ破壊させるために使用する。

風の支配 /Air Supremacy（超常）：君は〈飛行〉技能判定に＋ 2 の強化ボーナスを得る。このボーナスはウィザード・レベル 5 レベル毎に＋ 1 ずつ増えていく。さらに、君は自分自身に回数無制限で フェザー・フォール 呪文を発動することができる。5 レベルの時点で、君は自分自身に回数無制限で レヴィテート 呪文を発動することができる。10 レベルの時点で、君は自分自身に回数無制限で フライ 呪文を発動することができる。20 レベルの時点で、君は〈飛行〉技能判定を行うときはいつでも、判定の結果を 20 として扱う。

稲光 /Lightning Flash（超常）：標準アクションで、君は電気の閃光を解き放つことができる。この閃光は君の 5 フィート以内にいる全てのクリーチャーに 1d6 ＋自身のウィザード・レベル 2 レベル毎に＋ 1 ポイントの［電気］ダメージと 1d4 ラウンドの間 目が眩んだ状態 を与える。反応セーヴに成功すると 目が眩んだ状態 は無効化しダメージは半分になる。このセーヴの DC は 10 ＋君のウィザード・レベルの 1/2 ＋君の【知力】修正値に等しい。君はこの能力を 1 日に 3 ＋【知力】修正値に等しい回数だけ使用することができる。

竜巻 /Cyclone（超常）：8 レベルの時点で、標準アクションで君は自分自身をとりまく荒れ狂う風の渦を作り出す事ができる。この渦は 10 フィート以上の半径と最大でウィザード・レベル毎に 10 フィートの高さを持つ。この渦を通り抜けようとする全ての遠隔武器は自動的に外れる。渦を通り抜けようとする全ての飛行中のクリーチャーは〈飛行〉技能判定をしなければ空中からすぐさま落下し、落下ダメージを受ける（クリーチャーはこのダメージを〈飛行〉判定によって軽減する事はできない）。地上にいるクリーチャーは最初に【筋力】判定をしなければ通り過ぎることはできない。この判定の DC は 10 ＋君の術者レベルに等しい。その渦はぼんやりと目に見え DC15 の〈知覚〉技能判定で見つけることができる。君はこの能力を 1 日に自身のウィザード・レベルと同じラウンド数だけ使うことができる。それらのラウンド数は連続する必要はない。

地の系統 Earth School

地の元素術師は彼の思い通りに自身の周りの石から力を引き出し、その形を変え、破壊し、捻じ曲げる。彼は自分自身を守ったり高めたり敵を押しつぶすために使うことができる。

地の支配 /Earth Supremacy（超常）：君は自分が地面に接している間は突き飛ばし、位置ずらし、足払い、および蹴散らし *1 の試みに抵抗するための自身の CMD に＋ 2 の強化ボーナスを得る。このボーナスはウィザード・レベル 5 レベル毎に＋ 1 ずつ増えていく。さらに、君は自分と敵の両方が地面に接しているならばいつでも、近接攻撃における攻撃ロールとダメージ・ロールに＋ 1 の洞察ボーナスを得る。20 レベルの時点で、土と石はたとえ君の視線をさえぎっていても、君の呪文の効果線をさえぎらない。

酸の雲 /Acid Cloud（超常）：標準アクションで、君は 1 ラウンドの間 30 フィート以内に立ちのぼる半径 5 フィートの酸の雲を作り出すことができる。この雲は中にいる全てのクリーチャーに 1d6 ＋自身のウィザード・レベル 2 レベル毎に＋ 1 ポイントの［酸］ダメージと 1 ラウンドの間 不調状態 を与える。頑健セーヴに成功すると 不調状態 は無効化しダメージは半分になる。このセーヴの DC は 10 ＋君のウィザード・レベルの 1/2 ＋君の【知力】修正値に等しい。ターンの最初に雲の中にいるクリーチャーはペナルティなしでそこから離れることができるが、雲に入れば効果を受ける。君はこの能力を 1 日に 3 ＋【知力】修正値に等しい回数だけ使用することができる。

地潜り /Earth Glide（超常）：8 レベルの時点で、君は 1 日に自身のウィザード・レベルと同じラウンド数の間土、泥、石の中を通り抜ける能力を得る。君は加工された土や石の中を通り抜けることはできない；自然の物質のみ横切ることができる。もし君が土から出る前に持続時間が終了した場合、君は石に入った地点に放り出され、4d6 ポイントのダメージを受け、1 ラウンドの間 朦朧状態 になる。君の抜けた後は穴になって残らず、その存在を示す痕跡を生じさせることもない（たとえ振動感知を持つクリーチャーによっても見つけられない）。それらのラウンド数は連続する必要はない。

火の系統 Fire School

火の元素術師は周囲の世界が彼によって燃やされることを知っており、彼は自分の敵を火によって破壊へと導くことができる。彼はさらに正しく制御されたならば、火は浄化と防御を行うことができることを学ぶ。

火の支配 /Fire Supremacy（超常）：君は［火］に対する抵抗 5 を得る。10 レベルの時点で、この抵抗は 10 に増える。20 レベルの時点で、君は［火］ダメージに対する完全耐性を得る。さらに、君が少なくともキャンプファイアーと同程度の大きさの火元に 5 フィート以内にいるならば、君は即行アクションで 1 ラウンドの間自分の周囲に炎を引き寄せることができる。君に近接武器か素手打撃を命中させた相手は、君のウィザード・レベルの 1/2（最低で 1）に等しい［火］ダメージを被る。間合いのある武器による攻撃が命中した場合には、このダメージの影響は受けない。

火の噴出 /Fire Jet（超常）：標準アクションで、君は 20 フィート直線の範囲に火を放つことができる。この線上にいる相手に 1d6 ＋自身のウィザード・レベル 2 ごとに＋ 1 ポイントの［火］ダメージを与える。反応セーヴに成功するとこのダメージは半分になる。このセーヴの DC は 10 ＋君のウィザード・レベルの 1/2 ＋君の【知力】修正値に等しい。セーヴィング・スローに失敗したクリーチャーは着火し続くラウンドに 1d6 ポイントの［火］ダメージを被る。着火したクリーチャーは全ラウンド・アクションを費やし DC15 の反応セーヴを行うことによって火を消してこのダメージを無効化することができる。地面を転がることでセーヴに＋ 2 の状況ボーナスを得る。クリーチャーが水に飛び込めば火は自動的に消える。君はこの能力を 1 日に 3 ＋【知力】修正値に等しい回数だけ使用することができる。

炎操り /Dancing Flame（超常）：8 レベルの時点で、標準アクションで、君は自分の望みどおりの火を形成することができる。この能力の使い道の 1 つとして君は魔法的でない火をまっすぐ 30 フィート動かすことができる。あるいは君はこの能力を君が発動した持続時間が瞬間の、いくつ

かの離れたマスに効果をあらわす火の呪文を変えるために使うことができる。その火の呪文が持続時間を持つ場合、君はこの能力でその呪文の本来の範囲以内に、呪文の位置替えを行うことができる（持続時間は変わらないが、君が丁度その呪文を発動したかのように扱う）。君はこの能力を自分が発動していない呪文に使うことはできない。君が魔法的でない火を動かした場合、新しい燃料を与えなければならない。燃料がない場合、火は1ラウンドで消える。君はこの能力を1日に自身のウィザード・レベルの1/2に等しい回数だけ使用することができる。

水の系統 Water School

水の元素術師は深き大海から魔力を引き出すことができる。彼の力は同じく流体であり、敵を力強い波で叩き潰すか絶え間ない浸食作用によって徐々に消耗させる。

水の支配 /Water Supremacy（超常）：君は〈水泳〉技能判定に＋2の強化ボーナスを得る。このボーナスはウィザード・レベル5レベル毎に＋1ずつ増えていく。さらに、君は溺れないようにする判定を始める前に【耐久力】能力値の4倍に等しいラウンド数の間息を止めておくことができる。10レベルの時点で、君は自身の基本移動速度と同じ水泳移動速度を得る。20レベルの時点で、君は〈水泳〉技能判定を行うときはいつでも、判定の結果を20として扱う。

冷気の一撃 /Cold Blast（超常）：標準アクションで、君は凍える冷気の一撃を解き放つことができる。この一撃は君の5フィート以内にいる全てのクリーチャーに1d6＋自身のウィザード・レベル2レベル毎に＋1ポイントの［冷気］ダメージと1ラウンドの間 よろめき状態 を与える。反応セーヴに成功すると よろめき状態 は無効化しダメージは半分になる。このセーヴのDCは10＋君のウィザード・レベルの1/2＋君の【知力】修正値に等しい。君はこの能力を1日に3＋【知力】修正値に等しい回数だけ使用することができる。

波濤 /Wave（超常）：8レベルの時点で、君は自分の位置から始まり自分の選んだ方向に毎ラウンド30フィート進む水の波を作り出す事ができる。クリーチャーは引き倒し押しやるかもしれない波によって打ちつけられる。打ちつけられたクリーチャーそれぞれのCMDに対して術者レベル判定を行う。君が成功した場合、そのクリーチャーは転倒する。君の判定がクリーチャーのCMDを5以上上回った場合、このラウンドに波が移動している間クリーチャーは波によって運ばれる。君のターンの始めに波のある場所を（波が動いているときに）クリーチャーが占めていた場合、君は判定に＋5のボーナスを得る。この通り道を運ばれているクリーチャーは彼らのターンで【筋力】判定（DC＝10＋君の術者レベル1/2＋君の【知力】修正値）に成功することで波から離れることができるが、波によって占められている間彼らは呼吸する事ができない。波は最大で20フィートの高さとウィザード・レベル毎に5フィートの長さを持つ。魔法的でない火は波に当たると自動的に消える。魔法的な火の効果は影響を受けない。君はこの能力を1日に自身のウィザード・レベルの1/2に等しいラウンド数だけ使用することができる。

専門分野秘術系統 Focused Arcane Schools

魔法の系統を1つ専門化したウィザードはさらに一層先へと研究を専門化する道を選ぶことができる。専門分野秘術系統を選んだウィザードは自分たちの系統の追加呪文を保持し通常と同様に2つの対立系統を選ばなくてはならないが、専門分野系統は自分たちの秘術系統から与えられた1つ以上の能力を変更する。ウィザードは彼の専門分野秘術系統に関連した全ての代替能力を取らなくてはならない。1度専門分野秘術系統を選んだら、それを変更する事はできない。

混合の系統 Admixture School

関連系統：力術。

代替能力：下記系統能力を力術系統の力場のミサイルと精霊の壁の能力と入れ替える。

多才な力術 /Versatile Evocation（超常）：君が［酸］、［冷気］、［電気］、［火］ダメージの力術呪文を発動したとき、君は4つのエネルギー種別の1つを別なダメージとして変更することができる。この呪文の記述は新しいエネルギー種別に合わせたものに変える。ダメージを与えない効果は新しいエネルギー種別によって無効化されないかぎり依然としてそのままである（［火］のダメージを与える アイス・ストーム 呪文は煙によって〈知覚〉判定にペナルティを与えるだろうが、移動困難な地形を作り出しはしない）。そのような効果はGMの裁定に任せられる。君はこの能力を1日に3＋【知力】修正値に等しい回数だけ使用することができる。

エレメンタル操作 /Elemental Manipulation（超常）：8レベルの時点で、君は魔法的エネルギーを変化させるオーラを30フィートに放出することができる。［酸］、［冷気］、［電気］、［火］からエネルギーのタイプと、その中から変化させる第2のタイプを選ぶ。君の術者レベルと同等かウィザード・レベル以下のこのタイプのエネルギーの魔法的能力を変化させる。君の術者レベルを超えないヒット・ダイスのクリーチャーからの超常効果はこれに含まれる。例えば、君はホワイト・ドラゴンの冷気ブレス攻撃（超常能力）は変化させることができるが、ファイアー・エレメンタルの火の接触（変則能力）は変えられない。君のオーラの一部しかその効果にかかっていない場合は、オーラが変化させるのは一部だけである。君はこの能力を1日に自身のウィザード・レベルと同じラウンド数だけ使うことができる。それらのラウンド数は連続する必要はない。

生成の系統 Generation School

関連系統：力術。

代替能力：下記系統能力を力術系統の強き呪文と力場のミサイルの能力と入れ替える。

長引く力術 /Lingering Evocation（超常）：君が発動した持続時間が瞬間より長い［力場］呪文は君のウィザード・レベルの1/2（最低で1）に等しいラウンド数だけ余分に持続する。20レベルの時点で、君の発動した力場呪文に対する解呪判定は2回ロールを行わねばならず、君の敵は低いほうの結果を使用しなければならない。

風の従者 /Wind Servant（超常）：標準アクションで、君は携帯されていない物体（もしくは複数の物体）または君が保持している物体を放り投げるため、それらに向かって30フィートまで直線状に風の一撃を放ちつことができる。君が手に何も持っていない場合、君は自分に向かって物体を放り投げつかむことができる。君はウィザード・レベル毎に1ポンドの重さの物体を動かすことができる。物体はダメージを与えるほど充分な力で投げられないが、とはいえ錬金術アイテムのように壊れやすい物体はクリーチャーや硬い表面にぶつかれば壊れてしまう。物体をクリーチャーに命中させるには、君は遠隔接触攻撃に成功しなければならない。君はこの能力を1日に3＋【知力】修正値に等しい回数だけ使用することができる。

追放の系統 Banishment School

関連系統：防御術。

代替能力：下記系統能力を防御術系統の守護の守りとエネルギー吸収の能力と入れ替える。

不安定な絆 /Unstable Bonds（超常）：1レベルの時点で、君はこの次元界に招来もしくは招請されたクリーチャーを捕らえている絆を接触することによって断ち切ることができる。近接接触攻撃によって、君は招来もしくは招請されたクリーチャーを君のウィザード・レベルの1/2（最低で1）に等しいラウンド数の間 怯え状態 と よろめき状態 にすることができる。君はこの能力を1日に3＋【知力】修正値に等しい回数だけ使用することができる。

追放のオーラ /Aura of banishment（超常）：8レベルの時点で、君は1日に自身のウィザード・レベルに等しいラウンドの間30フィートに広がる追放のオーラを放射することができる。エリア内にいる招来もしくは招

請されたクリーチャーは毎ラウンド意志セーヴを行わなければならない。ひとたび意志セーヴィング・スローに失敗したクリーチャーは、オーラの内部にいる間中ずっと よろめき状態 のままである。意志セーヴィング・スローに 2 度失敗した場合、その招来は直ちに終了しクリーチャーは出身次元界へと戻される。呪文で招来されたクリーチャーが 1 体以上の場合、セーヴィング・スローに失敗したクリーチャーのみ影響を受ける。これらのラウンド数は連続する必要はない。

呪文相殺の系統 Counterspell School

関連系統：防御術。

代替能力：下記系統能力を防御術系統の守護の守りとエネルギー吸収の能力と入れ替える。

中断 /Disruption（超常）：1 レベルの時点で、君は接触によって呪文投射を中断させる能力を得る。近接接触攻撃によって、君は目標の周囲に呪文を中断させるフィールドを作り出すことができる。フィールドの範囲にいる間、目標は他の精神集中判定を要求される事柄に加えて呪文の投射や擬似呪文能力の使用を行うために精神集中判定を行わなければならない。この判定の DC は 15 ＋呪文レベルの 2 倍に等しい。判定に失敗した場合、目標の呪文は失われる。このフィールドは君のウィザード・レベルの 1/2（最低で 1）に等しいラウンド数の間続く。君はこの能力を 1 日に 3 ＋自身の【知力】修正値に等しい回数だけ使用することができる。

呪文相殺体得 /Counterspell Mastery（超常）：6 レベルの時点で、君はボーナス特技として《呪文相殺強化》を得る。君は 1 日に 1 回（待機アクションの代わりに）割り込みアクションで敵の呪文の呪文相殺を試みることができる。君はこの能力を使って呪文を相殺するために、その呪文より少なくとも 1 レベル以上高いレベルの呪文を使わなければならない。君はこの能力をレベル 6 の時点で 1 日に 1 回使用でき、レベル 6 を越える 4 レベル毎に追加で 1 回使用できる。

制御者の系統 Controller School

関連系統：心術。

代替能力：下記系統能力を心術系統の魅惑的な微笑みと絶望のオーラの能力と入れ替える。

意志の力 /Force of Will（超常）：君は 60 フィート以内の君が魅了しているか支配しているクリーチャーに共通言語で話しているかのように思考と指示を送ることができる。11 レベルの時点で、影響を受けているクリーチャーは君とテレパシーによるつながりを通して意思疎通ができる。20 レベルの時点で、君が発動した心術呪文に対してクリーチャーがセーヴィング・スローに成功してもその呪文が 1 ラウンドより長い持続時間を持つ場合 1 ラウンド効果を及ぼす。

抵抗できない要求 /Irresistible Demand（擬呪）：8 レベルの時点で、君は他人に君の命令を強要することができる。標準アクションで、君は自身のウィザード・レベル以下のヒット・ダイスを持つクリーチャーならば、ドミネイト・モンスター 呪文を使っているかのようにクリーチャーの支配を試みることができる。目標のクリーチャーは効果を無効化するために毎ラウンド意志セーヴを行う。その DC は 10 ＋君のウィザード・レベルの 1/2 ＋自身の【知力】修正値と同等である。君は 1 日に自身のウィザード・レベルと同じラウンド数だけクリーチャーを支配することができる。それらのラウンドは連続する必要はない。君は支配したクリーチャーを制御し続けるために標準アクションで精神集中をしなければならない。

操縦者の系統 Manipulator School

関連系統：心術。

代替能力：下記系統能力を心術系統の幻惑の接触と絶望のオーラの能力と入れ替える。

魅力的な接触 /Beguiling Touch（擬呪）：君は接触することによって生きているクリーチャーを魅了することができる。君のウィザード・レベルより多いヒット・ダイスのクリーチャーは影響を受けず、君に対して敵対的な態度である戦闘中のクリーチャーも同様である。クリーチャーは効果を無効化するために意志セーヴを行う。その DC は 10 ＋君のウィザード・レベルの 1/2 ＋自身の【知力】修正値と同等である。セーヴに失敗したクリーチャーは君のウィザード・レベルの 1/2（最低で 1）と同じラウンド数だけ チャーム・モンスター の効果を受ける。これは［精神作用］効果である。君はこの能力を 1 日に 3 ＋自身の【知力】修正値に等しい回数だけ使用することができる。

感情形成 /Shape Emotion（超常）：8 レベルの時点で、君は 1 日に自身のウィザード・レベルと同じラウンド数だけ守りか感情の影響を受け入れる 30 フィートに広がるオーラを放射することができる。君が守りを選んだ場合、オーラ内の君と君の味方は［精神作用］呪文や効果に対するセーヴに＋ 4 の士気ボーナスを受け、君や君の味方を目標とする［恐怖］効果は 1 段階小さくなる（ 怯え状態 は効果を持たず、恐れ状態 は 怯え状態 になり、恐慌状態 は 恐れ状態 になる）。君が感情の影響の高まりを選んだ場合、オーラ内の敵は［精神作用］呪文や効果に対するセーヴに－ 2 のペナルティを受ける。それらのラウンド数は連続しなくても良い。

創造の系統 Creation School

関連系統：召喚術。

代替能力：下記系統能力を召喚術系統の酸の矢と次元またぎの能力と入れ替える。

装具の創造 /Create Gear（超常）：1 レベルの時点で、君は自身のウィザード・レベル毎に 1 ポンド以内の物体を作り出すことができる。この方法で物体を作り出すのは標準アクションである。 アイテムは消えるまで 1 分間かかるが、君の手から離れた場合 1 ラウンドで消えてしまう。 明確な記述のアイテムの創造は〈製作〉技能判定を要求されるかもしれず、それは GM の裁定に任せられる。物体は木、石、ガラスや金属のような単純な構成要素で作られなければならず、稼動部分を持っていてはならない。君はダガーを作るためにこの能力を使用することができるが、錬金術の火の小ビンを作り出すことはできない。君はこの能力を 1 日に 3 ＋自身の【知力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。

創造主の意志 /Creator's Will（擬呪）：8 レベルの時点で、君は擬似呪文能力として マイナー・クリエイション 呪文を発動することができる。君は 1 度に 1 つの マイナー・クリエイション の効果しか持つことはできない。君が再びその呪文を発動すると、前の呪文は直ちに終了する。12 レベルの時点で、この能力は メジャー・クリエイション へと向上する。君はこの能力を 1 日に自身のウィザード・レベルの 1/2 と同じ回数だけ使うことができる。

瞬間移動の系統 Teleportation School

関連系統：召喚術。

代替能力：下記系統能力を召喚術系統の酸の矢の能力と入れ替える。

転移 /Shift（超常）：1 レベルの時点で、君は ディメンジョン・ドア 呪文を使用したかのように即行アクションで隣接する場所へ瞬間移動することができる。この移動は機会攻撃を誘発しない。君は自分が移動する場所を視認できなければならない。君はこの能力で移動するときに他のクリーチャーを一緒に連れていくことはできない（使い魔は除く）。君はウィザード・レベルが 2 レベル上がる毎に 5 フィート移動することができる（最低で 5 フィート）。君はこの能力を 1 日に 3 ＋自身の【知力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。

強化の系統 Enhancement School

関連系統：変成術。

代替能力：下記系統能力を変成術系統の念動の拳と形態変化の能力と入れ替える。

増大 /Augment（擬呪）：標準アクションで、君はクリーチャーに接触

し君の選んだ能力値 1 つに＋ 2 の強化ボーナスかクリーチャーが持つ外皮に累積する外皮ボーナスを＋ 1 与えることができる。10 レベルの時点で、1 つの能力値の強化ボーナスは＋ 4 に増加する。外皮ボーナスはウィザード・レベル 5 レベル毎に＋ 1 増加し、最大値は 20 レベルの＋ 5 である。この増加は君のウィザード・レベルの 1/2 と同等のラウンド（最低で 1 ラウンド）続く。君はこの能力を 1 日に 3 ＋自身の【知力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。

自身の完成 /Perfection of Self（超常）：8 レベルの時点で、即行アクションで君は自分自身の能力値 1 つに自身のウィザード・レベルの 1/2（最低で＋ 10）に等しい強化ボーナスを 1 ラウンドの間与えることができる。君はこの能力を 1 日に自身のウィザード・レベルと同じ回数だけ使うことができる。

変幻自在の系統 Shapechange School

関連系統：変成術。

代替能力：下記系統能力を変成術系統の念動の拳の能力と入れ替える。

戦闘形態 /Battleshaping（超常）：即行アクションで、君は肉体武器の 1 つを成長させることができる。1 ラウンドの間、肉体武器による攻撃において、君は攻撃ロールとダメージ・ロールにウィザード・レベル 4 レベル毎に＋ 1 の強化ボーナスを得る。これにより君は爪、噛みつき、突き刺し攻撃を、自らの肉体を成長させることで獲得することができる。これらの攻撃は君と等しいサイズのクリーチャーの通常ダメージを与える（Pathfinder RPG Bestiary の 302 ページ参照）。11 レベルの時点で、君は 2 つの肉体武器を変化させることができる。君はこの能力で四肢や尻尾を生やすことはできない。君はこの能力を 1 日に 3 ＋自身の【知力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。

洞察の系統 Foresight School

関連系統：占術。

代替能力：下記系統能力を占術系統の占術士の幸運と念視の達人の能力と入れ替える。

予知 /Prescience（超常）：君のターンの始めに、君はフリー・アクションで、d20 を 1 回ロールすることができる。君の次のターンが始まる前に、君はこの出目を要求された d20 ロールの結果として使うことができる。君が次のターンが始まる前に d20 の結果を使用しなかった場合、それは失われる。君はこの能力を 1 日に 3 ＋自身の【知力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。

予言 /Foretell（超常）：8 レベルの時点で、君は直後の未来について予言を述べることができる。君が予言している間、君は君の味方を援護するか敵を妨害するかを選べる 30 フィートに広がる幸運のオーラを放射する。君が援護を選んだ場合、君と君の味方は能力値判定、攻撃ロール、術者レベル判定、セーヴィング・スロー、技能判定に＋ 2 の幸運ボーナスを得る。君が妨害を選んだ場合、君の敵は代わりにそれらのロールに－ 2 のペナルティを受ける。君はこの能力を 1 日に自身のウィザード・レベルと同じラウンド数だけ使うことができる。これらのラウンド数は連続しなくても良い。

念視者の系統 Scryer School

関連系統：占術。

代替能力：下記系統能力を占術系統の占術士の幸運の能力と入れ替える。

感覚送信 /Send Senses（擬呪）：標準アクションで、君は中距離（100 フィート＋ 10 フィート / レベル）以内で君が視線と効果線を取ることができる位置に念視する感知器官を置くことができる。君は自身のウィザード・レベルの 1/2（最低で 1）に等しいラウンド数の間この感知器官を通して見たり聞いたり（両方はできない）することができる。この感知器官は他の点では君のウィザード・レベルと同じ術者レベルの クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス として機能する。君はこの能力を 1 日に 3 ＋自身の【知力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。

生命の系統 Life School

関連系統：死霊術。

代替能力：下記系統能力を死霊術系統の不死者を超える力と死の接触の能力と入れ替える。

治癒の恩恵 /Healing Grace（超常）：君は対象を持つ呪文、範囲内のクリーチャーに影響を与える呪文、攻撃ロールの必要な呪文のいずれかを発動するときに、その呪文のレベル毎に 1 ポイント分だけクリーチャーを癒すことができる。この癒しは呪文の目標となりうるものから、君が選択したもの全てに及ぼす。君がアンデッド・クリーチャーに癒しを与えた場合、代わりにそれぞれのポイント毎に 1 ポイントのダメージを受ける。11 レベルの時点で、癒されるダメージ数は呪文レベル毎に 2 ポイントに増える。この癒しは呪文が発動したときと、呪文が発動した後にその範囲に入ったクリーチャーに効果が無かったときに発生する。20 レベルの時点で、癒されるダメージ数は呪文レベル毎に 3 ポイントに増える。

精髄の分配 /Share Essence（擬呪）：標準アクションで、君は生きているクリーチャーに接触することにより自身の生気エネルギーを分け与えることができる。君は 1d6 とウィザード・レベル 2 レベル毎に＋ 1 の非致傷ダメージを受ける。君は自身の現在の全ヒット・ポイント以上の非致傷ダメージを受けない；ダメージが超過する事はない。目標は君が受けたダメージに等しい一時的ヒット・ポイントを得る（超過ダメージは数えない）。これらの一時的ヒット・ポイントは 1 時間経つと失われる。君はこの能力を自身が一時的ヒット・ポイントを得るために使うことはできない。君はこの能力を 1 日に 3 ＋自身の【知力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。この能力は君が非致傷ダメージに完全耐性を持つ場合は効果を表さない。

アンデッドの系統 Undead School

関連系統：死霊術。

代替能力：下記系統能力を死霊術系統の死の接触の能力と入れ替える。

強化 /Bolster（擬呪）：標準アクションで、君はアンデッド・クリーチャーに触れて負のエネルギーを吹き込むことができる。それは全ての攻撃ロールとセーヴィング・スローに＋ 1 の不浄ボーナスを与え、同様にヒット・ダイス毎に 1 ポイントの一時的ヒット・ポイントと＋ 2 の退散抵抗を与える。その攻撃ロールとセーヴィング・スローへのボーナスはウィザード・レベル 5 レベル毎に＋ 1 増加する。これらのボーナスは君のウィザード・レベルの 1/2 と同等のラウンド（最低で 1 ラウンド）続く。そのボーナスと一時的ヒット・ポイントは、コンセクレイト 呪文の範囲内にクリーチャーが入った場合即座に失われてしまう。君はこの能力を 1 日に 3 ＋自身の【知力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。

幻影の系統 Phantasm School

関連系統：幻術。

代替能力：下記系統能力を幻術系統の盲目の光線と不可視の領域の能力と入れ替える。

恐怖 /Terror（超常）：標準アクションで、君は近接接触攻撃によってその目標だけが見ることができる悪夢を作り出すことができる。この悪夢は目標が執拗に攻撃されるというものであり、そのクリーチャーは君か君が選んだ味方の機会攻撃を誘発させる。君のウィザード・レベルよりヒット・ダイスが多いクリーチャーは影響を受けない。これは［精神作用］［恐怖］効果である。君はこの能力を 1 日に 3 ＋自身の【判断力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。

憑依のオーラ /Bedeviling Aura（超常）：8 レベルの時点で、君は幻影の襲撃者を自身の敵にとりつく 30 フィートのオーラを放射することができる。このオーラ内の敵は移動速度が半分になり、機会攻撃を行うことが

できず、挟撃されている状態となる。これは［精神作用］効果である。君はこの能力を 1 日に自身のウィザード・レベルと同じラウンド数だけ使うことができる。これらのラウンド数は連続しなくても良い。

影の系統 Shadow School

関連系統：幻術。

代替能力：下記系統能力を幻術系統の盲目の光線と不可視の領域の能力と入れ替える。

束縛の闇 /Binding Darkness（擬呪）：標準アクションで、君は 30 フィート以内の敵に遠隔接触攻撃として影の網を投射することができる。その影は 1 ラウンド＋君のウィザード・レベル 5 レベル毎に 1 ラウンド追加の間君の敵に絡みつく。明るい光源のある環境下では、この持続時間は半分となる（最低で 1 ラウンド）。君の影によって組みつかれたクリーチャーは暗視能力か暗闇で物を見る能力を持たない限り視認困難状態になり、他のクリーチャーもそれに伴い同様に視認困難状態となる。君はこの能力を 1 日に 3 ＋自身の【知力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。

影歩き /Shadow Step（擬呪）：8 レベルの時点で、標準アクションで君は影界を通して歩き再び現れることができる。君はこの方法で 1 日にウィザード・レベル毎に 30 フィート旅をすることができ、この距離を 1 ラウンドで移動するか複数の影歩きに分割することができる。この移動は 5 フィート単位で分割しなければならず機会攻撃を誘発しない。影界を通しての旅行はあいまいである；君が目的地に到着したとき、君は飛散武器の投擲のルールと同様に、目的の場所から 1 マスずれる。君のいる場所が何かに占められているマスの場合、君は代わりにすぐ近くの安全な場所へと着く。君が到着したとき、君は影に覆われ 1 ラウンドの間 ブラー 呪文をかけたように視認困難を得る。君は同意するクリーチャーを一緒に連れて行くことができるが、君は一緒に連れて行くクリーチャーを追加する毎に同数の距離を費やさなければならない。それらは同様に目的の場所からずれて（クリーチャー毎に場所をロールする）1 ラウンドの間影に覆われる。

クレリック　Cleric

クレリックは神の使者で従者であり、思いやり、道理、交渉や高潔なる征服によって自分たちの主人の福音を世界中に広げるために危険を冒して突き進む。彼らは神の導き―そして神の怒りの担い手である。穏やかで悔い改めた村の聖職者から教会の長の聖戦士まで、クレリックはどこでも彼らの呼びかけと神に仕えるのと同じくらい多種多様な体系は、その天命によって世界全体を通じて人々を感動させ革命を扇動することができる。彼らは神の力の証と定命の世界の興味によって生き、この世界と次世代の両方を、破壊へと導くものを否定する。

副領域

この項の下に副領域のための新しいルールがある――これらはキャラクターの調整にかなり大幅な融通を利かせることを許可されたプレイヤーたちの聖職者の信仰と力にさらに明確な焦点をあてる。全ての領域はそれらと結びつくいくつかの副領域をもつ（表 2 – 11 に全てそろっているので参照）。それぞれの副領域は与えられた能力と領域の呪文表の呪文のいくつかを入れ替える。アスタリスク（*）が記されている呪文はこの本の第 5 章に詳細がある。副領域を選んだクレリックは自身の神格（表 2 – 12 参照）から領域とその副領域の両方を入手しなければならない。クレリックが副領域を選んだ場合、もう 1 つの選択領域として関連領域を選ぶことはできない（基本的に、副領域は関連領域の代替えである）。副領域はどんな能力や領域の前提条件もそれらの関連領域と同様に扱う。副領域が 2 つの関連領域を持つ場合、クレリックは自身の領域の 1 つしか副領域として選択できない。副領域はドルイド（金属の副領域以外）とインクィジター（その神格によって許される物）も選択することができる。

副領域能力がセーヴィング・スローを要求した場合、そのセーヴの DC は 10 ＋クレリック・レベルの 1/2 ＋自身の【判断力】修正値である。

表：副領域

領域	副領域
悪	ダイモン、デーモン、デヴィル
欺き	騙し、盗み
安息	祖先、魂
戦	血、戦術
栄光	勇気、名誉
解放	自由、革命
風	雲、疾風
狂気	錯乱、悪夢
共同体	家族、家
幸運	呪い、運命
高貴	指導者、殉教者
工匠	人造、労役
刻印	言語、保護
混沌	アザータ、デーモン、プロティエン
死	殺人、アンデッド
守護	防御、清浄
植物	腐敗、成長
善	アガシオン、アルコン、アザータ
太陽	昼、光
旅	探検、交易
地	洞窟、金属
知識	記憶、思考
力	凶暴、不屈
秩序	アルコン、デヴィル、イネヴァタブル
治癒	回復、復活
天候	季節、嵐
動物	羽毛、毛皮
破壊	災害、激怒
火	灰、煙
魔法	秘術、信仰
水	氷、大海
魅了	愛、肉欲
闇	損失、夜

愛の副領域

関連領域：魅了。
代替能力：下記に与えられる能力を魅了の領域の " 幻惑の手 " の能力と入れ替える。
愛情（超常）：割り込みアクションで、君は君を目標にした近接攻撃や遠隔攻撃を妨げようとすることができる。この能力はサンクチュアリ呪文のように作用するが、特定の攻撃 1 つに対してだけである。君はこの能力を宣言した攻撃の後に使わなければならないがそれはロールを行う前である。君を攻撃しているクリーチャーは効果を無効にするために意志セーヴを行うことができる。クリーチャーが攻撃回数を 1 回以上持っている場合、この攻撃は 1 回の攻撃のみに作用する。君はこの能力を 1 日に 3 ＋自身の【判断力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。この能力は［精神作用］効果である。
代替領域呪文：2 レベル―エンスロール、8 レベル―イーホリック・トランクォリティ *。

アガシオンの副領域

関連領域：善。
代替能力：下記に与えられる能力を善の領域の " 聖なる槍 " の能力と入れ替える。アガシオンは中立にして善の来訪者の種族である（Pathfinder Bestiary II 参照）。
防御のオーラ（超常）：8 レベル時に、君は標準アクションで 30 フィートに防御のオーラを放射することができる。このオーラ内にいる味方は AC に＋ 2 の反発ボーナスとセーヴィング・スローに＋ 2 の抵抗ボーナスを得る。加えて、このオーラ内にいる味方はプロテクション・フロム・イーヴルの利益を受ける（とはいえ AC ボーナスとセーヴィング・スローへのボーナスはこの効果によって累積することはない）。君はこの能力を 1 日に自身のクレリック・レベルと同じラウンド数だけ使うことができる。それらのラウンド数は連続しなくても良い。
代替領域呪文：1 レベル―シールド・オヴ・フェイス、3 レベル―タンズ、6 レベル―プレイナー・アライ（アガシオンのみ）。

悪夢の副領域

関連領域：狂気。
代替能力：下記に与えられる能力を狂気の領域の " 狂気の幻影 " の能力と入れ替える。
恐怖の接触（超常）：標準アクションで、君はクリーチャーに対して近接接触攻撃を行うことができ、1 ラウンドの間恐怖の体験の幻影を引き起こさせる。このボーナスは 1 分間続く。この間、そのクリーチャーが持っているどんな恐怖効果の耐性も失い君に対しての攻撃ロールに－ 2 のペナルティを与える。さらに、クリーチャーの恐怖効果に対する意志セーヴに君のクレリック・レベルの 1/2（最低で－ 1）のペナルティを与える。この力は［精神作用］効果である。君はこの能力を 1 日に 3 ＋自身の【判断力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。
代替領域呪文：4 レベル―ファンタズマル・キラー、6 レベル―クローク・オヴ・ドリームス、9 レベル―ウィアード（訳注：更新；削除）。

アザータの副領域

関連領域：混沌、善。
代替能力：下記に与えられる能力を混沌の領域の " 混沌の手 " の能力か善の領域の " 善の手 " の能力と入れ替える。アザータは混沌にして善の来訪者の種族である（Pathfinder RPG BestiaryP.23 参照）。
エリュシオンの呼び声（超常）：接触によって、君はエリュシオンの魂、持ち上げられて絆から解き放たれた魂でクリーチャーを満たすことができる。触れられたクリーチャーは心術（魅了）と心術（強制）の系統の呪文や擬似呪文能力からのセーヴィング・スローに失敗した時に割り込み、振

りなおすことができる。加えて、目標はセーヴィング・スローと組みつきからの脱出するときの CMB 判定に＋2 の清浄ボーナスを受ける。さらに目標は《素早い移動》の特技を持っているかのように、それぞれのラウンドで 5 フィートまで移動困難な地形を無視することができる。これらのボーナスは君のクレリック・レベルの 1/2（最低で 1）と同じのラウンド数の最後まで継続するが、セーヴィング・スローの振り直しはクリーチャーに接触した時のみである。君はこの能力を 1 日に 3 ＋自身の【判断力】修正値と同じラウンド数だけ使うことができる。

代替領域呪文：1 レベル―エクスペディシャス・リトリート、3 レベル―フライ、6 レベル―プレイナー・アライ（アザータのみ）。

嵐の副領域

関連領域：天候。

代替能力：下記に与えられる能力を天候の領域の " 雷の君主 " の能力と入れ替える。

強風のオーラ（超常）：6 レベル時に、標準アクションで、君は敵の進みを遅くする 30 フィートの強風のオーラを作り出すことができる。オーラの中のクリーチャーは 5 フィート・ステップを行うことができない。オーラの中の敵が君に近づこうとすると移動困難な地形として扱われる。彼らが他の方向へ移動するときは普通に移動できる。君はこの能力を 1 日に自身のクレリック・レベルと同じラウンド数だけ使うことができる。それらのラウンド数は連続している必要はない。

代替領域呪文：5 レベル―コール・ライトニング・ストーム、6 レベル―シロッコ。

アルコンの副領域

関連領域：善、秩序。

代替能力：下記に与えられる能力を善の領域の " 聖なる槍 " の能力か秩序の領域の " 秩序の杖 " の能力と入れ替える。アルコンは秩序にして善の来訪者の種族である（BestiaryP.8 参照）。

義憤のオーラ（超常）：8 レベル時に、君は標準アクションで 30 フィートに義憤のオーラを放射することができる。オーラの中にいる敵はオーラ内にいる限り AC と攻撃およびセーヴにー 2 のペナルティを受ける。君はこの能力を 1 日に自身のクレリック・レベルと同じラウンド数だけ使うことができる。それらのラウンド数は連続しなくても良い。

代替領域呪文：1 レベル―ディヴァイン・フェイヴァー、3 レベル―プレイヤー、6 レベル―プレイナー・アライ（アルコンのみ）。

アンデッドの副領域

関連領域：死。

代替能力：下記に与えられる能力を死の領域の " 出血の手 " の能力と入れ替える。

死の口づけ（超常）：君は近接接触攻撃によってクリーチャー 1 体にアンデッドのいくつかの特徴を生じさせることができる。触れられたクリーチャーは正や負のエネルギーを基にしたダメージを癒すか与えるときにアンデッドとして扱われる。この効果は君のクレリック・レベルの 1/2（最低で 1）と同じラウンドの間続く。これに《アンデッド退散》や《アンデッド威伏》の特技は適用されない。君はこの能力を 1 日に 3 ＋自身の【判断力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。

代替領域呪文：2 レベル―グール・タッチ、4 レベル―エナヴェイション、9 レベル―エナジー・ドレイン。

家の副領域

関連領域：共同体。

代替能力：下記に与えられる能力を共同体の領域の " 結束力 " の能力と入れ替える。

家庭の守り（超常）：8 レベル時に、君は指定された範囲を守る保護区を作り出すことができる。この保護区を作るのは途切れることのない 10 分間の作業である。この保護区は最大で君のクレリック 2 レベル毎に半径 5 フィートの大きさを持つ。保護区が完成した時、君は範囲内に入るクリーチャーの数を指定することができる。たとえ他のどんなクリーチャーが保護された範囲に侵入しても、選ばれたクリーチャーは全員すぐに気づくことができる（寝ていたとしても起きる）。指定されたクリーチャーはさらに保護された範囲内にいる間は全てのセーヴィング・スローと攻撃ロールに君の【判断力】修正値に等しい清浄ボーナスを受ける。この保護区は君が範囲から離れると即座に終了する。この保護区は君のクレリック・レベル毎に 1 時間続く。君はこの能力を 1 日 1 回使うことができる。

代替領域呪文：1 レベル―アラーム、3 レベル―グリフ・オヴ・ウォーディング、7 レベル―ガーズ・アンド・ウォーズ。

イネヴァタブルの副領域

関連領域：秩序。

代替能力：下記に与えられる能力を秩序の領域の " 秩序の手 " の能力と入れ替える。イネヴァタブルは秩序にして中立の来訪者の種族である（Pathfinder Bestiary II 参照）。

指令（超常）：標準アクションで、君はコマンド呪文によって、拒否できない命令を感情のないクリーチャーにさえも与えることができる。この効果は意志セーヴで無効化できる。君はこの能力で 1 日に 1 体のクリーチャーしか目標とすることはできない。君はこの能力を 1 日に 3 ＋自身の【判断力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。

代替領域呪文：3 レベル―コマンド・アンデッド、5 レベル―グレーター・コマンド、6 レベル―プレイナー・バインディング（イネヴァタブルのみ）。

羽毛の副領域

関連領域：動物。

〈飛行〉を君のクラス技能に加える。さらに、君が自分に飛行移動速度を与える呪文を発動したときはいつでも、君の飛行性能は 1 段階良くなる（完璧まで）。

代替能力：下記に与えられる能力を動物の領域の " スピーク・ウィズ・アニマルズ " の能力と入れ替える。

鷹の目（変則）：君は〈知覚〉判定に自身のクレリック・レベルの 1/2（最低で＋1）と同じ種族ボーナスを得る。さらに、君が不意討ちラウンドに行動できる場合には、イニシアチブ判定に＋2 の種族ボーナスを受ける。

代替領域呪文：2 レベル―フェザー・フォール、3 レベル―フライ、9 レベル―マス・フライ *。

運命の副領域

関連領域：幸運。

代替能力：下記に与えられる能力を幸運の領域の " 良き運命 " の能力と入れ替える。

印付きの綴れ織り（超常）：8 レベル時に、君は視線に入ったクリーチャーがたった今振ったロールを結果が分かる前に振りなおすよう働きかけることができる。たとえ振りなおしたロールの結果が元々のロールより悪かったとしても、目標は振り直したロールの結果を用いなければならない。君はこの能力をレベル 8 の時に 1 回使用でき、レベル 8 を越える 6 レベル毎に追加で 1 回使用できる。

代替領域呪文：2 レベル―オーギュリイ、3 レベル―ボロウ・フォーチュン *。

回復の副領域

関連領域：治癒。

代替能力：下記に与えられる能力を治癒の領域の " 死の調伏 " の能力と入れ替える。

回復の接触（超常）：君はクリーチャーに触れて、君の神の癒しの力を通してクリーチャーの重大でない状態異常を取り除くことができる。君の接触は目が眩んだ状態、疲労状態、怯え状態、不調状態、よろめき状態を取り除くことができる。君は取り除く状態を選ぶことができる。君はこの能力をレベル 8 の時に 1 日に 1 回使用でき、レベル 8 を越える 4 レベル毎に追加で 1 回使用できる。
代替領域呪文：2 レベル―リムーヴ・ディジーズ、4 レベル―ニュートラライズ・ポイズン、5 レベル―ブレイク・エンチャントメント。

革命の副領域

関連領域：解放。
代替能力：下記に与えられる能力を解放の領域の " 自由の呼び声 " の能力と入れ替える。
力強き説得者（超常）：8 レベル時に、君が〈交渉〉か〈威圧〉判定をしたときに、君は 2 回ロールを行い高い出目を選択することができる。この能力の使用はフリー・アクションである。君はこの能力をレベル 8 の時に 1 日に 1 回使用でき、レベル 8 を越える 2 レベル毎に追加で 1 回使用できる。
代替領域呪文：2 レベル―エンスロール、6 レベル―シンボル・オヴ・パースウェイジョン。

家族の副領域

関連領域：共同体。
代替能力：下記に与えられる能力を共同体の領域の " なだめの手 " の能力と入れ替える。
絆の紐（超常）：標準アクションで、君は味方に触れて影響を及ぼしている状態を 1 つ自分自身に転送することができる。この転送は君のクレリック・レベルと同じラウンドのまで続くが、君のターンにフリー・アクションで終了させることができる。この効果の最後に、その状態は終了しているか別の効果で転送されない限り、元のクリーチャーへと戻る。この力を使用している間、目標は転送された状態に対して完全耐性を得る。君はこの能力を 1 日に 3 ＋自身の【判断力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。
代替領域呪文：2 レベル―カーム・エモーション、3 レベル―クリエイト・フード・アンド・ウォーター。

記憶の副領域

関連領域：知識。
代替能力：下記に与えられる能力を知識の領域の " 伝承の守り手 " の能力と入れ替える。
回想（超常）：触れることによって、君はクリーチャーの忘れていたわずかな伝承や情報を思い起こさせることができる。クリーチャーは 1 分以内にどんな〈知識〉判定でも、君の【判断力】修正値に等しい洞察ボーナスを得て再挑戦することができる。君はこの能力を 1 日に 3 ＋自身の【判断力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。
代替領域呪文：2 レベル―メモリー・ラプス *、6 レベル―モディファイ・メモリー、8 レベル―モーメント・オヴ・プレシャンス。

季節の副領域

関連領域：天候。
代替能力：下記に与えられる能力を天候の領域の " 暴風の爆発 " の能力と入れ替える。
四季の一撫で（超常）：クリーチャーに触れることにより、君は自身のクレリック・レベルにつき 1 時間続く、エンデュア・エレメンツ呪文の利益を与えることができる。君はこの能力を 1 日に 3 ＋自身の【判断力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。
代替領域呪文：1 レベル―グッド・ベリー、4 レベル―ブライト、8 レベル―サンバースト。

凶暴の副領域

関連領域：力。
代替能力：下記に与えられる能力を力の領域の " 力の招来 " の能力と入れ替える。
凶暴な一撃（超常）：君が近接攻撃を行うときはいつでも、凶暴な一撃を攻撃にのせることができる。攻撃が当った場合、君のクレリック・レベルの 1/2（最低で＋ 1）に等しいダメージを加える。君はこの能力を 1 日に 3 ＋自身の【判断力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。
代替領域呪文：3 レベル―レイジ、6 レベル―マス・ブルズ・ストレンクス。

金属の副領域

関連領域：地。
代替能力：下記に与えられる能力を地の領域の " 酸の矢 " の能力と入れ替える。
金属の拳（超常）：即行アクションで、君は 1 ラウンドの間自身の拳を金属に変えることができ、1d6 ＋【筋力】修正値の殴打ダメージの素手打撃を与える。これらの素手打撃は機会攻撃を誘発しないが、攻撃するときは二刀流攻撃のルールは通常通り使う。さらに、これらの素手打撃は硬度 10 以下のアイテムの硬度を無視する。君はこの能力を 1 日に 3 ＋自身の【判断力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。
代替領域呪文：2 レベル―ヒート・メタル、6 レベル―ウォール・オヴ・アイアン、8 レベル―アイアン・ボディ。

雲の副領域

関連領域：風。
代替能力：下記に与えられる能力を風の領域の " 電気に対する抵抗 " の能力と入れ替える。
積乱雲（超常）：8 レベル時に、君は標準アクションとして、嵐雲を召喚することができる。この力は雲の内部にいるクリーチャーを毎ラウンドに稲光と稲妻により聴覚喪失状態にさせ 2d6 ポイントの電気ダメージを与える以外はフォッグ・クラウド呪文として働く。一度作り出せば、君は毎ラウンド 30 フィートずつ動かすために精神集中することができる。君はこの能力を 1 日に自身のクレリック・レベルと同じラウンド数だけ使うことができる。それらのラウンド数は連続している必要はない。
代替領域呪文：4 レベル―ソリッド・フォッグ、9 レベル―ストーム・オヴ・ヴェンジャンス。

毛皮の副領域

関連領域：動物。
代替能力：下記に与えられる能力を動物の領域の " スピーク・ウィズ・アニマルズ " の能力と入れ替える。
捕食者の恩恵（超常）：即行アクションで、君は 1 ラウンドの間自分自身の基本移動能力に＋ 10 フィートのボーナスを受けることができる。このボーナスはクレリック・レベル 5 レベルごとに 5 フィート増える。加えて、君は 1 ラウンドの間夜目の能力を得る。君が既に夜目の能力を持っている場合、1 ラウンドの間薄暗い場所で人間の 3 倍の距離まで見通すことができる。君はこの能力を 1 日に 3 ＋自身の【判断力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。
代替領域呪文：1 レベル―マジック・ファング、3 レベル―ビースト・シェイプ I（動物のみ）。

激怒の副領域

関連領域：破壊。
代替能力：下記に与えられる能力を破壊の領域の " 破壊のオーラ " の能力

と入れ替える。

激怒（超常）：8 レベル時に、君はバーバリアンのように、1 日にクレリック・レベルと同じラウンド数続く、とてつもない激怒に入ることができる。12 レベルと 16 レベル時に、君は激怒パワーを 1 つ選ぶことができる。君はレベルが達していなければ取得できない激怒パワーを選ぶことができない。他の点では君のバーバリアン・レベルは君のクレリック・レベルの 1/2 と同じである。激怒ラウンド数は、君が持つバーバリアン・レベルによるものと累積する。

代替領域呪文：2 レベル―ブルズ・ストレンクス、6 レベル―ムーンストラック *。

煙の副領域

関連領域：火。

代替能力：下記に与えられる能力を火の領域の " 炎の矢 " の能力と入れ替える。

煙の雲（超常）：標準アクションで、君は半径 5 フィートの煙の雲を作り出すことができる。この力は 30 フィートの範囲距離を持つ。雲の内部にいるクリーチャーは内部にいる間と雲を出てから 1 ラウンドの間攻撃ロールと〈知覚〉技能判定に－ 2 のペナルティを受ける。雲の内部にいるクリーチャーは隣接していない敵からの攻撃に視認困難を得る。君はこの能力を 1 日に 3 ＋自身の【判断力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。

代替領域呪文：2 レベル―パイロテクニクス、3 レベル―スティンキング・クラウド。

言語の副領域

関連領域：刻印。

代替能力：下記に与えられる能力を刻印の領域の " 呪文の刻印 " の能力と入れ替える。

移動の刻印（超常）：6 レベル時に、即行アクションで、君は破壊の刻印の 1 つの場所と変更することができる。刻印は 30 フィート以内になくてはならない。君は他のクリーチャーで占められているものも含めて、隣接するマスのいずれかに破壊のルーンを置くことができる。

代替領域呪文：1 レベル―コンプリヘンド・ランゲージズ、2 レベル―シェア・ランゲージ *、3 レベル―タンズ、5 レベル―テレパシック・ボンド。

交易の副領域

関連領域：旅。

代替能力：下記に与えられる能力を旅の領域の " 敏捷の足 " の能力と入れ替える。

交渉は銀（超常）：君が〈はったり〉、〈交渉〉、〈真意看破〉判定を行うときはいつでも、フリー・アクションで、自身のクレリック・レベルの 1/2（最低で＋ 1）のボーナスを自分自身に加えることができる。君はこの能力を 1 日に 3 ＋自身の【判断力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。

代替領域呪文：1 レベル―フローティング・ディスク、5 レベル―オーヴァーランド・フライト、9 レベル―ゲート。

氷の副領域

関連領域：水。

代替能力：下記に与えられる能力を水の領域の " 冷気に対する抵抗 " の能力と入れ替える。

氷の体（超常）：8 レベル時に、君は体を変化させて一定の時間氷を身にまとうことができる。君は標準アクションで氷の形態をとり、自分のターンのフリー・アクションで変化を終了させることができる。君が氷の形態をとったとき、君は［冷気］に対する完全耐性と DR5 ／―を得るが、［火］から通常の 2 倍のダメージを受ける。君は 1 日に自身のクレリック・レベルと同じラウンド数だけ氷の形態をとることができる。それらのラウンド数は連続している必要はない。

代替領域呪文：7 レベル―フリージング・スフィアー、9 レベル―ポーラー・レイ。

災害の副領域

関連領域：破壊。

代替能力：下記に与えられる能力を破壊の領域の " 破壊のオーラ " の能力と入れ替える。

致命的な天候（超常）：8 レベル時に、君は天へと呼びかけて怒りを解放し、1 日にクレリック・レベルと同じラウンド数続く決して変化することのない破壊の嵐の力を召喚することができる。この嵐はクレリック・レベル毎に 5 フィートの半径を持つ。毎ラウンド、嵐は以下の効果の 1 つを表す：豪雨（全ての〈知覚〉判定と遠隔攻撃ロールに－ 4）、暴風（〈飛行〉技能判定と遠隔攻撃ロールに -8）、豪雪（全ての地形の難易度が上がる）、落雷（コール・ライトニング呪文と同様）。さらに別の効果を天候に任せることもできる（GM が自由に決定する）。君はそれぞれのラウンドで効果を選ぶことができるが、続くラウンドに効果を繰り返すことはできない。それらのラウンド数は連続する必要はない。

代替領域呪文：2 レベル―ガスト・オヴ・ウィンド、3 レベル―コール・ライトニング、7 レベル―コントロール・ウェザー。

錯乱の副領域

関連領域：狂気。

代替能力：下記に与えられる能力を狂気の領域の " 狂気の幻影 " の能力と入れ替える。

狂気の中心（超常）：君は標準アクションで同意しているクリーチャーに触れ、精神作用効果に対する全てのセーヴィング・スローに＋ 4 のボーナスと精神混乱に完全耐性を与えることができる。このボーナスは 1 分間続く。クリーチャーがこの間に精神作用効果に対するセーヴィング・スローに失敗した場合、精神混乱に対する完全耐性を失い 1 ラウンドの間直ちに混乱する。君はこの能力を 1 日に 3 ＋自身の【判断力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。

代替領域呪文：4 レベル―ムーン・ストラック *、6 レベル―ファンタズマル・ウェブ *。

殺人の副領域

関連領域：死。

代替能力：下記に与えられる能力を死の領域の " 死の抱擁 " の能力と入れ替える。

殺人の一撃（超常）：8 レベル時に、君は使っている武器に死の力を吹き込むことができる。近接攻撃か遠隔攻撃のクリティカル・ヒットが確定したときはいつでも、君の攻撃に自身のクレリック・レベルの半分に等しい量の出血ダメージを与える。君はこの能力をレベル 8 の時に 1 日に 1 回使用でき、レベル 8 を越える 4 レベル毎に追加で 1 回使用できる。

代替領域呪文：3 レベル―キーン・エッジ、5 レベル―サフォケーション *、9 レベル―マス・サフォケーション *。

思考の副領域

関連領域：知識。

代替能力：下記に与えられる能力を知識の領域の " 遠距離知覚 " の能力と入れ替える。

読心（超常）：8 レベル時に、君は自分の周囲の精神の広がりを網羅することができる。そうすることで君はディテクト・ソウツ呪文を発動したかのように 30 フィート以内にいるクリーチャー全ての思考を読む。この能力は君が 1 ラウンド精神集中した後でクリーチャーの表面的な思考を読み取れるようにする。範囲内にいるクリーチャーは効果を受けないように

するために意志セーヴを行える。意志セーヴのDCは10＋君のクレリック・レベルの1/2＋【判断力】修正値である。君はこの能力を1日に自身のクレリック・レベルと同じラウンド数だけ使うことができる。それらのラウンド数は連続している必要はない。
代替領域呪文：3レベル―シーク・ソウツ*、5レベル―テレパシック・ボンド、8レベル―マインド・ブランク。

疾風の副領域

関連領域：風。
代替能力：下記に与えられる能力を風の領域の“雷光の弓”の能力と入れ替える。
突風（超常）：標準アクションで、君は30フィート直線の爆風を解き放つことができる。君の君の術者レベルを君の基本攻撃ボーナスとして、そして君の【判断力】修正値を【筋力】の代わりに使用し、直線上にいるクリーチャーそれぞれに対して1回、戦技判定を行う。その効果は突き飛ばしの試みとして扱う。君はこの能力を1日に3＋自身の【判断力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。
代替領域呪文：1レベル―ウィスパリング・ウィンド、6レベル―ウィンド・ウォーク、9レベル―ウィンド・オヴ・ヴェンジャンス*。

指導者の副領域

関連領域：高貴。
代替能力：下記に与えられる能力を高貴の領域の“鼓舞”の言葉の能力と入れ替える。
鼓舞の命令（超常）：標準アクションで、君は味方に鼓舞の命令を発することができる。鼓舞の命令は30フィート以内にいる味方―1体＋君のクレリック・レベル3レベルに付き1体増える―全員に作用する。作用を受けた味方は1ラウンドの間攻撃ロール、AC、戦技防御値、技能判定に＋2の洞察ボーナスを得る。これは言語依存の精神作用効果である。
代替領域呪文：1レベル―ブレス、3レベル―プレイヤー、6レベル―ブリリアント・インスピレーション*。

自由の副領域

関連領域：解放。
代替能力：下記に与えられる能力を解放の領域の“解放”の能力と入れ替える。
自由の祝福（擬呪）：標準アクションで君が同意するクリーチャーに触れると、それに恩恵を与える。この恩恵を受けたクリーチャーは、即行アクションで、1つの呪文か受けているセーヴを要求する効果に対してセーヴィング・スローを行うことができる。セーヴィング・スローのDCは呪文や効果の元々のDCと同じである。セーヴィング・スローに成功した場合、その効果は終了する。この恩恵は1分間経過するか成功して呪文や効果を取り除くか、どちらか時間が短い方が終了するまで続く。君はこの能力を1日に3＋自身の【判断力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。
代替領域呪文：1レベル―サンクチュアリ、5レベル―プレイン・シフト。

殉教者の副領域

関連領域：高貴。
代替能力：下記に与えられる能力を高貴の領域の“統率力”の能力と入れ替える。
犠牲の絆（超常）：8レベル時に、30フィート以内の味方が攻撃によってダメージを受けたとき、君は割り込みアクションで、ダメージを君自身へと移すことができる。この力はさらにダメージに付随するどんな効果でも移すことができる。君はその受けたダメージをどんな方法でも減らすことはできない。君はこの能力をレベル8の時に1回使用でき、14レベル時と20レベル時に回数が1つ追加される。
代替領域呪文：2レベル―シールド・アザー、6レベル―サクリファイシャル・オース*。

信仰の副領域

関連領域：魔法。
代替能力：下記に与えられる能力を魔法の領域の“従者の見えざる手”の能力と入れ替える。
信仰の器（超常）：君が信仰呪文の対象になる場合には、君は即行アクションで15フィート以内にいる味方全てに信仰の恩恵を与えることができる。この恩恵は次の攻撃ロールか技能判定、能力値判定のどれかにそれぞれの次のターンの終了まで＋2のボーナスを与える。君はこの能力を1日に3＋自身の【判断力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。
代替領域呪文：2レベル―ブレス・ウォーター、5レベル―クレンズ*、7レベル―リザレクション、9レベル―ミラクル。

人造の副領域

関連領域：工匠。
代替能力：下記に与えられる能力を工匠の領域の“踊る武器”の能力と入れ替える。
従者操り（超常）：8レベル時に、標準アクションとして、君は無生物の物体に命を吹き込むことができる。この能力は術者レベルが君のクレリック・レベルと同じアニメイト・オブジェクツ呪文として働く。君はこの能力を8レベル時に1日毎に1回使うことができ、8レベルを超える4レベル毎に1回ずつ増えていく。
代替領域呪文：7レベル―リミテッド・ウィッシュ、8レベル―ポリモーフ・エニイ・オブジェクト。

清浄の副領域

関連領域：守護。
代替能力：下記に与えられる能力を守護の領域の“守護のオーラ”の能力と入れ替える。
浄化の接触（超常）：8レベル時に、君は聖なる力で同意するクリーチャーに触れることができ、セーヴィング・スローのDCは元のものを使用する、現在効果を表しているそれぞれの効果に対するセーヴィング・スローを与える。それぞれのセーヴィング・スローの成功は関係する効果を終わらせる。クリーチャーは効果に対してのセーヴを選ぶことはできない。君はこの能力をレベル8の時に1回使用でき、14レベル時と20レベル時に回数が1つ追加される。
代替領域呪文：1レベル―プロテクション・フロム・ケイオス／イーヴル／グッド／ロー、3レベル―リムーヴ・ブラインドネス／デフネス、5レベル―アトーンメント。

成長の副領域

関連領域：植物。
代替能力：下記に与えられる能力を植物の領域の“樹木の拳”の能力と入れ替える。
巨大化（超常）：即行アクションで君はエンラージ・パースン呪文の対象にしたように、1ラウンドの間自分自身を大きくすることができる。君はこの能力を1日に3＋自身の【判断力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。
代替領域呪文：1レベル―エンラージ・パースン、5レベル―ライチャス・マイト。

戦術の副領域

関連領域：戦。
代替能力：下記に与えられる能力を戦の領域の“戦の激怒”の能力と入れ

替える。

イニシアチブの掌握（超常）：君と君の味方たちがイニシアチブ判定を行なうときは、30 フィート以内の味方 1 体にロールを 2 回行いどちらかを適用する能力を与えることができる。この判定は結果が明かされる前に行わなければならない。君はこの能力を 1 日に 3 ＋自身の【判断力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。

代替領域呪文：2 レベル―エイド、5 レベル―グレーター・コマンド、8 レベル―グレーター・プレイナー・アライ。

祖先の副領域

関連領域：安息。

代替能力：下記に与えられる能力を安息の領域の " 死への守り " の能力と入れ替える。

死者との会話（超常）：8 レベル時に、標準アクションで、君は死んだクリーチャーへスピーク・ウィズ・デッド呪文を使用したかのように物をたずねる事ができる。死んだクリーチャーは君の属性と違う場合君の質問に意志セーヴを得ることができない。君はこの能力を 1 日に自身のクレリック・レベルと同じ回数だけ使うことができる。

代替領域呪文：4 レベル―レスト・エターナル *、6 レベル―ギアス／クエスト。

損失の副領域

関連領域：闇。

代替能力：下記に与えられる能力を闇の領域の " 闇の目 " の能力と入れ替える。

忘却のオーラ（超常）：8 レベル時に、君は 1 日にクレリック・レベルと同じラウンド数続く忘却のオーラを 30 フィートに放射することができる。この範囲内にいる目標のクリーチャーは意志セーヴをしなければならずさもなければ範囲内にいる間記憶を失い続ける。さらに、範囲内にいる呪文の使い手は毎ラウンド準備した呪文か利用できる呪文スロットを 1 つ失い、その呪文は 1 レベルから始まり徐々に上のレベルに上がっていく。呪文の使い手は毎ラウンドこの損失を無効にするセーヴを行うことができる（このセーヴは記憶を失うセーヴとは区別される）。それらのラウンド数は連続する必要はない。

代替領域呪文：5 レベル―エナヴェイション、6 レベル―モディファイ・メモリー、9 レベル―エナジー・ドレイン。

大海の副領域

関連領域：水。

代替能力：下記に与えられる能力を水の領域の " 氷柱 " の能力と入れ替える。

怒涛（超常）：標準アクションで、君は 1 体のクリーチャーを押すか引く力強い波を起こすことができる。CMB に君のクレリック・レベル＋【判断力】修正値を用いて、目標に対して戦技判定を行う。成功した場合、君は戦技の突き飛ばしや引っ張り * を使ったときのようにクリーチャーを押したり引いたりすることができる。君はこの能力を 1 日に 3 ＋自身の【判断力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。（*APG で加わった新しい戦技）

代替領域呪文：2 レベル―スリップストリーム *、6 レベル―ウォーター・ウォーク、9 レベル―ツナミ *。

ダイモンの副領域

関連領域：悪。

代替能力：下記に与えられる能力を悪の領域の " 悪の大鎌 " の能力と入れ替える。ダイモンは中立にして悪の来訪者の種族である（Pathfinder Bestiary II 参照）。

悪の囁き（超常）：8 レベル時に、標準アクションで、君は空虚な制約の嘆願をして催眠状態にしようと囁くことができる。30 フィート放射の範囲内の君の声が聞こえる敵それぞれは君が嘆願を続けている間は意志セーヴに成功しない限り恍惚状態となる。君はこの能力を 1 日に自身のクレリック・レベルと同じラウンド数だけ使うことができるが、それらのラウンドは連続する必要はない。これは［精神作用］効果である。

代替領域呪文：1 レベル―コーズ・フィアー、3 レベル―ヴァンピリック・タッチ、6 レベル―プレイナー・バインディング（ダイモンのみ）。

騙しの副領域

関連領域：欺き。

代替能力：下記に与えられる能力を欺きの領域の " 写し身 " の能力と入れ替える。

不意の移動（擬呪）：瞬きしている瞬間、君は別の場所へと現れる。割り込みアクションで、君への近接攻撃が外れた後に、君が見える場所に 10 フィートの瞬間移動を行うことができる。この場所はクリーチャーから君への攻撃が届く範囲でなければならない。君はこの能力を 1 日に 3 ＋自身の【判断力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。

代替領域呪文：2 レベル―ミラー・イメージ、7 レベル―プロジェクト・イメージ。

魂の副領域

関連領域：安息。

代替能力：下記に与えられる能力を安息の領域の " 穏やかな休息 " の能力と入れ替える。

精神世界の接触（超常）：接触することで、君は武器に非実態のクリーチャーに作用する能力を与えることができる。触れた武器は非実態のクリーチャーに半分のダメージを与え、それが魔法の武器の場合は全ダメージを与える。この利益は君のクレリック・レベルと同じラウンド数だけ続く。君はこの能力を 1 日に 3 ＋自身の【判断力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。

代替領域呪文：3 レベル―アニメイト・デッド、6 レベル―アンティライフ・シェル、9 レベル―トラップ・ザ・ソウル。

（PRD 外）ファラズマの友好的な魂の副領域：悪でないファラズマのクレリックは代替領域呪文を以下に置き換えることができる。3 レベル―スピーク・ウィズ・デッド

探検の副領域

関連領域：旅。

代替能力：下記に与えられる能力を旅の領域の " 敏捷な足 " の能力と入れ替える。

ドア・サイト（超常）：君はどのような表面にでも手を置いてクレアヴォイアンス呪文を使ったかのように、別な場所を見ることができる。この力の使用には 1 分間かかり、その間中君がそれを通じて見たいと思っている表面に触れていなければならない。君はこの力を使い 10 分間にわたって見続けることができるが、その間は表面に触れていなければならず他に別な行動をとることはできない。その表面は 6 インチ＋君のクレリック・レベルにつき 1 インチよりも厚くなることはできない。君はこの能力を 1 日に 3 ＋自身の【判断力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。

代替領域呪文：1 レベル―エクスペディシャス・リトリート、4 レベル―ロケート・クリーチャー、9 レベル―ワールド・ウェイヴ *。

血の副領域

関連領域：戦。

代替能力：下記に与えられる能力を戦の領域の " 武器の達人 " の能力と入れ替える。

致傷の刃（超常）：8 レベル時に、君はクレリック・レベルの 1/2 と同じラウンド数の間、触れた武器にウーンディングの武器特性を与える事ができる。君はこの能力を 8 レベル時に 1 日に 1 回使うことができ、8 レベルを超える 4 レベル毎に 1 回増えていく。
代替領域呪文：3 レベル―ヴァンピリック・タッチ、5 レベル―ウォール・オヴ・ソーンズ、7 レベル―マス・インフリクト・シリアス・ウーンズ。

デーモンの副領域

関連領域：混沌、悪。
代替能力：下記に与えられる能力を混沌の領域の " 混沌の手 " の能力か悪の領域の " 悪の手 " の能力と入れ替える。デーモンは混沌にして悪の来訪者の種族である（BestiaryP.56 参照）。
アビスの激怒（超常）：即行アクションで、君は自身のクレリック・レベルの 1/2（最低で 1）に等しい強化ボーナスを自身の近接攻撃、近接ダメージ・ロール、戦技判定に与えることができる。このボーナスは 1 ラウンド続く。このラウンドの間、君は AC に－ 2 のペナルティを受ける。君はこの能力を 1 日に 3 ＋自身の【判断力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。
代替領域呪文：1 レベル―ドゥーム、3 レベル―レイジ、6 レベル―プレイナー・バインディング（デーモンのみ）。

デヴィルの副領域

関連領域：秩序、悪。
代替能力：下記に与えられる能力を悪の領域の " 悪の手 " の能力か秩序の領域の " 秩序の手 " の能力と入れ替える。デヴィルは秩序にして悪の来訪者の種族である（BestiaryP.71 参照）。
地獄の堕落（超常）：君は近接接触攻撃でクリーチャーにより堕落の影響を受けさせることができる。触れられたクリーチャーは全てのセーヴィング・スローに－ 2 のペナルティを受け全ての対抗技能判定を 2 回ロールして、悪い結果の方を選ばなければならない。この効果は君のクレリック・レベルの 1/2（最低で 1）に等しいラウンド数続く。君はこの能力を 1 日に 3 ＋自身の【判断力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。
代替領域呪文：1 レベル―コマンド、3 レベル―サジェスチョン、6 レベル―プレイナー・バインディング（デヴィルのみ）。

洞窟の副領域

関連領域：地。
代替能力：下記に与えられる能力を地の領域の " 酸に対する抵抗 " の能力と入れ替える。
洞穴を行くもの（超常）：8 レベル時に、君は洞穴と洞窟を易々と通り抜けることができる。この能力は標準アクションで起動する。君はどんな石の表面でもスパイダー・クライム呪文の効果下にあるように横切ることができる。君はさらに 60 フィートの暗視能力を得て、暗闇を問題なく見通せるようになる。君がすでに暗視能力を持っているならば、距離はさらに 60 フィート伸びる。地下にいる間、君はさらに自身のクレリック・レベルに等しい洞察ボーナスを〈隠密〉判定に得て自身の【判断力】修正値に等しい洞察ボーナスをイニシアチブ判定に得る。君はこの能力を 1 日ごとにクレリック・レベルにつき 1 分間使うことができる。それらの分数は連続する必要はないが、1 回に付き 1 分は消費しなければならない。
代替領域呪文：2 レベル―クリエイト・ピット *、3 レベル―スパイクト・ピット *、6 レベル―ハングリー・ピット *。

肉欲の副領域

関連領域：魅了。
代替能力：下記に与えられる能力を魅了の領域の " 魅力的な微笑み " の能力と入れ替える。
とにかくお願い（超常）：8 レベル時に、君は標準アクションで 30 フィート以内のクリーチャーに無理やりお願いをすることができる。クリーチャーは効果を無効にするために意志セーヴを行うことができる。セーヴに失敗した場合、そのクリーチャーは 1 ラウンドの間君の敵を攻撃するか、君に価値のあるアイテムを渡すか、1d4 ラウンドの間君の脚元に横たわり這いつくばる（GM が選ぶ）。君はこの能力をレベル 8 の時に 1 回使用でき、レベル 8 を越える 4 レベル毎に追加で 1 回使用できる。この能力は精神作用効果である。
代替領域呪文：2 レベル―タッチ・オヴ・イディオシィ、4 レベル―コンフュージョン。

盗みの副領域

関連領域：欺き。
代替能力：下記に与えられる能力を欺きの領域の " 達人の幻影 " の能力と入れ替える。
盗賊の神（超常）：8 レベル時に、君が〈装置無力化〉か〈手先の早業〉判定を行うとき、君はロールを 2 回行い良い方を取ることができる。この能力はフリー・アクションで行う。君はこの能力をレベル 8 の時に 1 日に 1 回使用でき、レベル 8 を越える 2 レベル毎に追加で 1 回使用できる。
代替領域呪文：3 レベル―ロケート・オブジェクト、7 レベル―イセリアル・ジョーント。

呪いの副領域

関連領域：幸運。
代替能力：下記に与えられる能力を幸運の領域の " ちょっとしたツキ " の能力と入れ替える。
悪意の眼差し（超常）：標準アクションとして、君は悪意の眼差しによって 30 フィート以内の目標 1 体を、自身の呪文に対しての全てのセーヴィング・スローに－ 2 のペナルティを与えて苦しませることができる。この効果は 1 分間過ぎるか目標が君に攻撃を当てるまで続く。君はこの能力を 1 日に 3 ＋自身の【判断力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。
代替領域呪文：1 レベル―ベイン、3 レベル―ビストウ・カース、6 レベル―アイバイト。

灰の副領域

関連領域：火。
代替能力：下記に与えられる能力を火の領域の " 火に対する抵抗 " の能力と入れ替える。
灰の壁（超常）：8 レベル時に、君は 100 フィート以内ならどこでも巻き上がる灰の壁を作り出すことができる。この壁は 20 フィートの高さでクレリック・レベル毎に 10 フィートの長さを持つ。この灰の壁は視線を遮り、通り抜けようとしたクリーチャーは頑健セーヴに失敗すると 1d4 ラウンドの間盲目状態になる。灰の壁は中にいるか壁に隣接している透明なクリーチャーの存在を明らかにするが、それらが壁から離れると再び透明になる。君はこの能力を 1 日に自身のクレリック・レベルと同じ分数だけ使うことができるが、それらの分数は連続しなくても良い。
代替領域呪文：7 レベル―ディスインテグレイト、9 レベル―ファイアリー・ボディ *。

光の副領域

関連領域：太陽。
代替能力：下記に与えられる能力を太陽の領域の " 太陽の祝福 " の能力と入れ替える。
目を眩ます閃光（超常）：標準アクションで、君は聖印か聖なる焦点具から閃光を放つことができる。非常に力強い光が君から 20 フィートの範囲へ広がる。この範囲内にいる、ヒット・ダイスが君のクレリック・レベル

より少ないクリーチャーは、頑健セーヴに成功しない限り 1d4 ラウンドの間盲目状態になる。この範囲内にいる全てのクリーチャーはクレリック・レベルの 1/2（最低で 1）と同じラウンドの間目が眩んだ状態になる。君はこの能力を 1 日に 3 ＋自身の【判断力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。

代替領域呪文：1 レベル―フェアリー・ファイアー、3 レベル―デイライト。

秘術の副領域

関連領域：魔法。

代替能力：下記に与えられる能力を魔法の領域の " 従者の見えざる手 " の能力と入れ替える。

秘術のかがり火（超常）：標準アクションで君は秘術のかがり火の力を次のターンの最後まで得ることができる。そのオーラは君中心に 15 フィート拡散する。このオーラの中で発動された全ての秘術呪文は、術者レベルが 1 上がるか呪文の DC が 1 増加する。術者は呪文を発動するときにどちらを得るか選ぶことができる。君はこの能力を 1 日に 3 ＋自身の【判断力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。

代替領域呪文：1 レベル―マジック・オーラ、4 レベル―アーケイン・アイ、6 レベル―アナライズ・ドゥウェオマー。

昼の副領域

関連領域：太陽。

代替能力：下記に与えられる能力を太陽の領域の " 後光 " の能力と入れ替える。

昼の再起（超常）：8 レベル時に、君は 1 体のクリーチャーを 8 時間完全に休息したばかりのように復活させることができる。この力を使用するには 10 分間かかる。この力が中断させられた場合、初めからやり直さなければならず、さもなければ力は失われてしまう。10 分間が終了した時、君が触れた同意している 1 体のクリーチャーは夜間に休息をとったかのようにヒット・ポイントが回復しセーヴを要求される効果の 1 つに対して新たなセーヴィング・スローを行うことができる。これは（可能ならば）進行中の苦痛を取り除く成功数に含めるが、目標はセーヴィング・スローに失敗したことによるどんな負の効果も受けることはない。この能力は目標の呪文を準備する時間を増やすわけではない。君はこの能力をレベル 8 の時に 1 回使用でき、レベル 8 を越える 2 レベル毎に追加で 1 回使用できる。

代替領域呪文：2 レベル―コンティニュアル・フレイム、3 レベル―デイライト。

不屈の副領域

関連領域：力。

代替能力：下記に与えられる能力を力の領域の " 神々の力 " の能力と入れ替える。

不屈の授与（超常）：8 レベル時に、君は自身の神の大胆さでクリーチャーを祝福することができる。君は 20 フィート以内の全ての味方に君のレベル＋【判断力】修正値の一時的ヒット・ポイントを与えることができる。この一時的ヒット・ポイントは 1 分間持続する。君はこの能力をレベル 8 の時に 1 日に 1 回使用でき、レベル 8 を越える 4 レベル毎に追加で 1 回使用できる。

代替領域呪文：1 レベル―ブレス、6 レベル―ヒーローズ・フィースト。

復活の副領域

関連領域：治癒。

代替能力：下記に与えられる能力を治癒の領域の " 癒し手の祝福 " の能力と入れ替える。

命の贈与（超常）：8 レベル時に、君は数分以内に死んだクリーチャーに触れてわずかな時間の命を与えることができる。死亡状態のクリーチャーは君のクレリック・レベルと同じラウンド数の間生き返る。この手段で生き返ったクリーチャーは君のクレリック・レベルの半分に等しいヒット・ポイントを持ち、死んだときに受けた作動中の呪文、状態や苦痛の影響を受け続ける。この時間が終了すると、クリーチャーは再び死ぬ。クリーチャーはこの間は元気に見え行動も自由である。君はこの時間を越えて死を抑制することはできない。君はこの能力をレベル 8 の時に 1 日に 1 回使用でき、レベル 8 を越える 4 レベル毎に追加で 1 回使用できる。

代替領域呪文：5 レベル―レイズ・デッド、7 レベル―リザレクション、9 レベル―トゥルー・リザレクション。

プロティエンの副領域

関連領域：混沌。

代替能力：下記に与えられる能力を混沌の領域の " 混沌の刃 " の能力と入れ替える。プロティエンは混沌にして中立の来訪者の種族である（Pathfinder Bestiary II 参照）。

混沌のオーラ（超常）：8 レベル時に、君は自分の周囲を野生のエネルギーの場で取り囲むことができる。そのエネルギーは 1 日に君のクレリック・レベルと同じラウンド数だけ続く 30 フィートの混沌のオーラを明確にする。このオーラの中にいる全ての敵は彼らのターンの最初に 1 つの行動（攻撃、呪文を発動する、移動、アイテムを使う、特殊能力を起動する）の宣言と意志セーヴをしなければならない。意志セーヴに失敗したクリーチャーたちは宣言した行動以外の行動を取らなくてはいけない。意志セーヴに成功した場合、宣言したアクションを取らなければならない。クリーチャーたちは自分たちが行えない行動を選ぶことはできない。

代替領域呪文：1 レベル―レッサー・コンフュージョン、3 レベル―ディスプレイスメント、6 レベル―プレイナー・バインディング（プロティエンのみ）。

腐敗の副領域

関連領域：植物。

代替能力：下記に与えられる能力を植物の領域の " 棘の鎧 " の能力と入れ替える。

腐敗のオーラ（超常）：8 レベル時に、君は標準アクションで 30 フィートに腐敗のオーラを放射することができる。このオーラ内にいる（君自身を除く）生きているクリーチャーは肉が腐り落ちることにより 1 ラウンドに 1d6 のダメージを受ける。さらにオーラの中に残っているクリーチャーは毎ラウンド【筋力】に－ 1 のペナルティを累積して受け続ける。一度オーラの外へ出れば、ペナルティは 1 ラウンド毎に 1 つずつ失われていくが、再びオーラの中に入った場合、また増えていく。植物クリーチャーは 1 ラウンドに 2d6 のダメージを受ける。君はこの能力を 1 日に自身のクレリック・レベルと同じラウンド数だけ使うことができる。それらのラウンド数は連続しなくても良い。

代替領域呪文：3 レベル―コンテイジョン、4 レベル―ポイズン、6 レベル―ハーム。

防御の副領域

関連領域：守護。

代替能力：下記に与えられる能力を守護の領域の " 抵抗の手 " の能力と入れ替える。

偏向のオーラ（超常）：1 日に 1 回、君は自身のクレリック・レベルに等しいラウンドの間 20 フィートに広がるオーラを放射することができる。オーラの中にいる味方は AC と戦技防御値に＋ 2 の反発ボーナスを得る。

代替領域呪文：1 レベル―シールド、2 レベル―バークスキン、7 レベル―デフレクション *。

保護の副領域

関連領域：刻印。
代替能力：下記に与えられる能力を刻印の領域の“呪文の刻印”の能力と入れ替える。
保護の刻印（超常）：6 レベル時に、クリーチャーが君の破壊の刻印によってダメージを受けたとき、サンクチュアリ呪文のように意志セーヴに成功しない限り、それは君のクレリック・レベルの 1/2 と同じラウンド数の間君を攻撃することができない。この能力を使用するのは割り込みアクションで君の破壊の刻印の 1 つが引き金である。この能力は呪文や特殊能力の範囲効果による攻撃や影響から君を守らない。君はこの能力をレベル 8 の時に 1 回使用でき、14 レベル時と 20 レベル時に回数が 1 つ追加される。
代替領域呪文：1 レベル―アーケイン・ロック、4 レベル―ディメンジョナル・アンカー、6 レベル―ガーズ・アンド・ウォーズ。

名誉の副領域

関連領域：栄光。
代替能力：下記に与えられる能力を栄光の領域の“栄光の手”の能力と入れ替える。
名誉の抑制（超常）：触れることによって、君はそのクリーチャーの任務と責任を思い出させ、効果を表しているどの心術（魅了）や心術（強制）効果でも新しいセーヴィング・スローを与えることができる。セーヴィング・スローが成功した場合、その心術効果は終了する。この能力はセーヴができる効果にのみ作用する。君がそういう効果のセーヴに失敗した場合、君は割り込みアクションでこの能力を使い追加でセーヴを行うことができる。この能力は 1 体の目標（君か触れたクリーチャーのどちらか）に、より特定の心術効果に近いそれぞれの効果につき 1 つの追加セーヴを与える。君はこの能力を 1 日に 3 ＋自身の【判断力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。
代替領域呪文：2 レベル―ゾーン・オヴ・トゥルース、6 レベル―ギアス／クエスト。

勇気の副領域

関連領域：栄光。
代替能力：下記に与えられる能力を栄光の領域の“神々しき存在感”の能力と入れ替える。
勇気のオーラ（超常）：8 レベル時に、君は 1 日にクレリック・レベルと同じラウンド数続く勇気のオーラを 30 フィートに放射することができる。この能力は即行アクションで使用し、オーラの中にいる味方はあたかもヒロイズム呪文の効果下にあるかのように扱う。それらのラウンド数は連続する必要はない。
代替領域呪文：3 レベル―ヒロイズム、6 レベル―グレーター・ヒロイズム。

夜の副領域

関連領域：闇。
代替能力：下記に与えられる能力を闇の領域の“闇の手”の能力と入れ替える。
夜の狩人（超常）：標準アクションで、君は夜の影の中に溶け込むことができ、ほとんど透明になることができる。君が薄暗い明かりか闇の範囲にいる間はずっと、暗視を持っていないクリーチャーにとって透明状態（インヴィジビリティとして扱う）となる。この能力は君のクレリック・レベルの 1/2（最低で 1）と同じラウンド数続く。君はこの能力を 1 日に 3 ＋自身の【判断力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。
代替領域呪文：1 レベル―スリープ、6 レベル―ナイトメア。

労役の副領域

関連領域：工匠。
代替能力：下記に与えられる能力を工匠の領域の“踊る武器”の能力と入れ替える。
反復のオーラ（超常）：8 レベル時に、君は 1 日にクレリック・レベルと同じラウンド数続く反復のオーラを 30 フィートに放射することができる。このオーラの内部にいるすべての敵は毎ラウンド意志セーヴを行うか前のラウンドの行動を（可能であれば）繰り返さなければならない。前のラウンドに攻撃を行ったクリーチャーが次のラウンドに再び攻撃を行ったとしても、目標を変更することができる。前のラウンドに移動を行ったクリーチャーが次のラウンドに再び移動を行ったとしても、移動経路を変更することができる。ポーションを飲んだクリーチャーは、再び空のビンから飲むことしかできない。消費された行動は繰り返すことができない。それらのラウンド数は連続している必要はない。
代替領域呪文：1 レベル―コマンド、5 レベル―ウェイヴズ・オヴ・ファティーグ、7 レベル―ウェイヴズ・オヴ・イグゾースチョン。

ソーサラー Sorcerer

解放を求めて唸りをあげる魔力に満ちたソーサラーの力は、職業というよりも、祝福―あるいは呪いである。一部のソーサラーにとっては、この生来の秘術の力は精妙で注意深く制御されたかたちで現れ、他者を操ったり高遠な目標を追求したりする助けとなる。他のソーサラーにとっては、それは野放図で予測できないもので、自分自身よりも大きな力が根源的かつ爆発的に噴出することである。下に記されているのは君のソーサラー能力の神秘的な起源を示す新しい血脈である。APG/ 呪文にある新呪文はここではアスタリスク（*）が付されている。

水界 Aquatic

君の家系はその祖を大海の深みにまで辿ることができる。海の遊牧部族として残っている海底帝国の子孫であるにせよ、辺鄙な海辺の村に潜み入りし這い寄る魚めいたものの落とし子であるにせよ。海の歌は君の血の中で鳴り響き、波とその狭間で君の命令を待つものどもを呼ぶ。

クラス技能：〈水泳〉。

ボーナス呪文：ハイドローリック・プッシュ *（3 レベル）、スリップストリーム *（5 レベル）、アクアス・オーブ *（7 レベル）、ガイザー *（9 レベル）、コントロール・ウォーター（11 レベル）、ビースト・シェイプ IV（13 レベル）、サモン・モンスター VII（15 レベル）、シーマントル *（17 レベル）、ワールド・ウェイヴ *（19 レベル）。

ボーナス特技：《運動能力》、《ポーション作成》、《防御的戦闘訓練》、《回避》、《強行突破》、《呪文音声省略》、《技能熟練（水泳）》、《追加 hp》。

血脈の秘法：［水］の補足説明を持つ呪文を使用する際、君の有効術者レベルは 1 上昇する。水泳速度か（水棲）または（水）の種別を持つ招来されたクリーチャーは攻撃とダメージ・ロールに＋ 1 の士気ボーナスを得る。

血脈の力：君の海に由来する魔法の才能は、その力が発現するにつれ、神秘的な意味においても肉体上においても変化をもたらす。

湿りを奪う接触（擬呪）：1 レベル時、君は 1 回の標準アクションとして、1 回の近接接触攻撃を行うことができる。これは 1d6 ＋ソーサラー・レベル 2 毎に 1 ポイントの非致傷ダメージを与え、1 ラウンドの間目標を不調状態 にする。粘体、植物、（水棲）または（水）の副種別を持つクリーチャーは致傷ダメージを負う。君はこの能力を 1 日に 3 ＋【魅力】修正値に等しい回数使用できる。

水中適応（変則）：3 レベルにおいて、君は 30 フィートの水泳移動速度を得る。9 レベルにおいて、君は水陸両生の特殊能力と、脂肪層が発達することにより＋ 1 の外皮ボーナスと［冷気］に対する抵抗 5 を得る。水中に潜っている場合、30 フィートの非視覚的感知を得る。15 レベルにおいて、君は 60 フィートの水泳移動速度と水中での 60 フィートの非視覚的感知を得る。

水界のテレパシー（超常）：9 レベルにおいて、君はテレパシー（100 フィート）を得、知性の有無に関わらず、水泳移動速度か（水棲）または（水）の種別を持つクリーチャーとやり取りすることができる。君はそのようなクリーチャーに対して 1 日に【魅力】修正値に等しい回数 サジェスチョン を発動できる。この能力はテレパシー的なもので、音声的または視覚的な構成要素は必要としない。15 レベルにおいて、1 日 1 回、君は ディマンド か グレーター・プレイナー・アライ を使用しているかのように 1 体の（水棲）、（水）または水泳移動速度を持つクリーチャーにテレパシーで呼びかけ、奉仕を求めることができる。

深淵よ上れ（擬呪）：15 レベルにおいて、君は コントロール・ウォーター と同様に水位を上げることができるが、水がその場にある必要はない。これによって作り出された水は不動のものであり、君が作り出した範囲から溢れ出ることはない。これはソーサラー・レベル毎に 1 ラウンド継続し、その後消失する。20 レベルにおいて、この効果の体積は 2 倍になる。この能力は 1 日 1 回使用することができる。

深きもの（変則）：20 レベルにおいて、君は 60 フィートの非視覚的感知を得、君の身体は細かい滑らかな鱗で覆われそれによって、DR10 ／刺突、［冷気］に対する抵抗 20、永続的な フリーダム・オヴ・ムーヴメント を得る。水中では、君は身かわし、120 フィートの擬似視覚、深海での水圧によるダメージへの完全耐性を得る。

極北 Boreal

氷と雪の大地の住人の子孫である君は、祖先をジャイアントの類、トロルの子、霜に覆われた精霊だと考えている。世代を超えて流れる野蛮で自然のままのエネルギーにより、極地の風、きらめくオーロラ、長い冬の夜の冷気は君の芯まで浸み通っている。

クラス技能：〈生存〉。

ボーナス呪文：エンラージ・パースン（3 レベル）、レイジ（5 レベル）、エレメンタル・オーラ（冷気のみ）*（7 レベル）、ウォール・オヴ・アイス（9 レベル）、コーン・オヴ・コールド（11 レベル）、トランスフォーメーション（13 レベル）、ジャイアント・フォーム I（15 レベル）、ポーラー・レイ（17 レベル）、メテオ・スウォーム（［冷気］ダメージを与える）（19 レベル）。

ボーナス特技：《秘術の打撃》、《不屈の闘志》、《呪文威力強化》、《持久力》、《特殊武器習熟》、《強打》、《技能熟練（威圧）》、《追加 hp》。

血脈の秘法：［冷気］の補足説明を持つ呪文を使用する際、呪文のセーヴ DC は 1 上昇する。

血脈の力：原初の冬との繋がりにより、君はほとんど匹敵できる者がいないほどの冷気の魔法と、それをさらに上回るほどの野蛮さを身につけている。

凍てつく鋼（擬呪）：1 レベル時、君は 1 回の標準アクションとして 1 個の武器か 50 個までの矢弾に接触し、ソーサラー・レベルの 1/2 に等しいラウンド数（最低 1）の間、フロスト 武器の特殊能力を与えることができる。9 レベル時、かわりに アイシー・バースト の特殊能力を付与することができるようになるが、効果時間は半分になる。君はこの能力を 1 日に 3 ＋【魅力】修正値に等しい回数使用できる。

氷上を歩む者（変則）：3 レベルにおいて、君は［冷気］に対する抵抗 5 を得、雪や氷に覆われた表面をペナルティ無しで、跡を残さずに移動できるようになる。9 レベルにおいて、君は［冷気］に対する抵抗 10 を得、スパイダー・クライム を使用しているかのように氷に覆われた表面を登ることができるようになる。

雪のとばり（超常）：9 レベルにおいて、君は自然のものと魔法によるものを問わず、雪、氷、霧、同様の天候状態による視認困難と〈知覚〉へのペナルティを無視することができる。加えて、1 日にソーサラー・レベルに等しいラウンド数の間、自分自身を渦巻く雪の衣で包むことができる。この力は光を発しない ファイアー・シールド（チル・シールド）と同様に機能し、ダメージを与える。君に対して行われた攻撃に対して 20%の失敗確率をもたらし、雪や氷に覆われた地域での〈隠密〉判定にソーサラー・レベルの 1/2 に等しいボーナスを与える。君はこの能力を 9 レベル時に 1 日 1 回、17 レベル時に 1 日 2 回、20 レベル時に 1 日 3 回使用できる。

猛吹雪（擬呪）：15 レベルにおいて、君は自分を中心とした激しい冬の嵐を作り出すことができる。この力は コントロール・ウィンズ と同様に機能するが、加えて効果範囲全体（嵐の中心の“目”を含まない）に スリート・ストーム と同様の効果を与え、効果範囲内の全てを“極端な冷気”（環境 / 天候、各種ルール「冷気による危険」参照）にさらす。君はこの能力を 1 日 1 回使用することができる。

いにしえの冬の子（超常）：20 レベルにおいて、君は（冷気）の副種別を得、疲労状態 と 過労状態 に完全耐性を持つ。それに加えて、急所攻撃とクリティカル・ヒットに対する完全耐性を得る。この力により、君は［火］に対する脆弱性を得る。

地底 Deep Earth

鳴り響く洞窟の歌と、地の底深く原初の精霊が転がり軋む音が、君の魂と家系の全てでかき鳴らされている。君は恐らく思考においてゆっくりし

ていて着実で安定しており、迷ったりすることはほとんど無く、深く黙考することを好む。

クラス技能：〈知識：ダンジョン探検〉。

ボーナス呪文：エクスペディシャス・エクスキャヴェイション＊（3 レベル）、ダークヴィジョン（5 レベル）、シフティング・サンド＊（7 レベル）、ストーンスキン（9 レベル）、スパイク・ストーンズ（11 レベル）、ストーン・テル（13 レベル）、リペル・メタル・オア・ストーン（15 レベル）、アースクウェイク（17 レベル）、クラッシング・ロックス＊（19 レベル）。

ボーナス特技：《軽業移動》、《鋭敏感覚》、《無視界戦闘》、《魔法の指輪作成》、《素早い移動》、《技能熟練（知覚）》、《忍びの技》、《呪文動作省略》。

血脈の秘法：君と君の呪文の目標が共に地下にいる場合、呪文のセーヴ DC は 1 上昇する。

血脈の力：命ある岩の力が君の内にあり、君の力が育つにつれて石の力との霊的な交わりが洗練され強化されていく。

微震（擬呪）：1 レベル時、君は 1 回の標準アクションとして、30 フィート以内の 1 体のクリーチャーの下の地面に揺れを起こすことができる。これは CMB のかわりにソーサラー・レベル＋【魅力】修正値を使った足払いとして機能する。君はこの能力を 1 日に 3 ＋【魅力】修正値に等しい回数使用できる。

岩の見者（超常）：3 レベルにおいて、君はドワーフのように“石工の勘”の特徴を得る。すでにドワーフである場合は、君のボーナスは＋ 4 される。9 レベルにおいて、君は振動感知 30 フィートを得る。15 レベルにおいて、1 日にソーサラー・レベルに等しいラウンド数、リング・オヴ・X レイ・ヴィジョン を使用しているかのように固体を見通すことができる。このラウンドは連続している必要はない。

水晶の破片（擬呪）：9 レベルにおいて、君は 1 回の標準アクションとして 1 個の武器か 50 個までの矢弾に接触し、1 分の間、（地）の副種別、粘体、石や金属で造られた人造、のいずれかのクリーチャーに対してのみ機能する ベイン 武器の特殊能力を与えることができる。君はこの能力を 9 レベル時に 1 日 1 回、17 レベル時に 1 日 2 回、20 レベル時に 1 日 3 回使用できる。

地潜り（変則）：15 レベルにおいて、君はあらゆる種類の自然の地面と石の中を、通常の移動速度の半分に等しい穴掘り速度で、魚が水中を泳ぐのと同じくらい自在に進むことができる。進んだ後にはトンネルや穴は残らない。この能力は 1 日にソーサラー・レベル毎に 1 分間使用することができる。この効果時間は連続している必要はないが、1 分間単位でなければならない。

石の力（超常）：20 レベルにおいて、君の肉体は石と同じくらい硬くなり、DR10 ／アダマンティンと石化に対する完全耐性を得る。狭い場所を無理矢理通り抜けるのに何のペナルティも被らず、地面に立っている限り、突き飛ばし、引きずり、組みつき、位置ずらし、足ばらいの戦技と、突き押しと引き寄せの効果に完全耐性を持つ。

夢紡ぎ Dreamspun

君の一族は長く続いた夢見る者の家系であり、通常の定命の者と同じようにではなく、この世の物ならぬ夢の領域と夜の最も遥かな岸辺に手を伸ばし、それに触れる者として夢を見る。それが賜物なのか呪いなのかは必ずしも定かではないが、その過去と未来を見通す力は君を避けえぬ道のように冒険の人生に導く。

クラス技能：〈真意看破〉。

ボーナス呪文：スリープ（3 レベル）、オーギュリイ（5 レベル）、ディープ・スランバー（7 レベル）、ディヴィネーション（9 レベル）、ドリーム（11 レベル）、シャドウ・ウォーク（13 レベル）、ヴィジョン（15 レベル）、モーメント・オヴ・プレシャンス（17 レベル）、アストラル・プロジェクション（19 レベル）。

ボーナス特技：《鋭敏感覚》、《無視界戦闘》、《攻防一体》、《欺きの名人》、《呪文レベル上昇》、《フェイント強化》、《説得力》、《技能熟練（真意看破）》。

血脈の秘法：君が 1 体のクリーチャーを呪文の目標とした場合、1 ラウンドの間そのクリーチャーが行うあらゆる呪文と攻撃に対する君のアーマー・クラスとセーヴィング・スローに、その呪文のレベルの半分に等しい（最低 1）洞察ボーナスを得る。

血脈の力：君は夢の世界に手を伸ばし、そこを通じて周囲にいる者の心と運命に触れることができる。

子守唄（擬呪）：1 レベル時、君は擬似呪文能力として ララバイ を 1 日に 3 ＋【魅力】修正値に等しい回数使用できる。この効果は 1 分間続き、精神集中を必要としない。睡眠効果に対するセーヴへのペナルティは－ 4 に上昇する。

戦闘予知（超常）：君の未来への洞察は戦闘において利点となる。3 レベルと、それに続く 4 レベル毎に、イニシアチブ判定に＋ 1 の洞察ボーナスを得る。

夢形成（擬呪）：9 レベルにおいて、君は他者の夢見る物を操作し、相手の無意識の心を引き出し、改竄することができる。この力によって君は モディファイ・メモリー を使用しているように目標の記憶を改竄することや、スピーク・ウィズ・デッド を死体に使用しているかのように質問することができる。意志セーヴに成功すればこの効果は無効となる。このセーヴ DC は 10 ＋ソーサラー・レベルの 1/2 ＋【魅力】修正値に ナイトメア 呪文の修正値を加えたものに等しい。君はこの能力を 9 レベル時に 1 日 1 回、17 レベル時に 1 日 2 回、20 レベル時に 1 日 3 回使用できる。

眠りの神の目（擬呪）：15 レベルにおいて、君は アーケイン・アイ を使用しているかのように、自分の意識を飛ばすことができる。それに加えて、どの地点でもその アーケイン・アイ を目に見えるようにすることができる。“目”はそれ以降は移動することはできなくなるが、その“目”を見た者全てに シンボル・オヴ・スリープ と同様に機能する。この能力は 1 日にソーサラー・レベル毎に 1 分間使用することができる。この効果時間は連続している必要はないが、1 分間単位でなければならない。

唯我（変則）：20 レベルにおいて、君は周囲の世界から薄れて消え、夢の世界に漂い流れていくことができる。君はソーサラー・レベルごとに 1 分間非実体になることができる。（非実体）の副種別を得、実体を持つ魔法の攻撃からは半分のダメージしか受けない（魔法を持たない武器や物体から全くダメージを受けない）。君の呪文は実体を持つクリーチャーに半分のダメージしか与えないが、ダメージを与えない呪文や能力は通常通り機能する。効果時間は連続している必要はないが、1 分間単位でなければならない。

変幻 Protean

原初の混沌の変化し続ける放縦、束縛されない創造の生のままの精髄が君の中に流れている。君の心と魂は、完全なる自由を常に吹き込まれ燃え上がっている。興味を引くような新しい刺激的なことが他にあるような場合、君が 1 つの仕事をやり通すのは難しいのだが。（訳注：Protean プロティアンは混沌界メールシュトロームの来訪者）

クラス技能：〈知識：次元界〉。

ボーナス呪文：エントロピック・シールド（3 レベル）、ブラー（5 レベル）、ガシアス・フォーム（7 レベル）、コンフュージョン（9 レベル）、メジャー・クリエイション（11 レベル）、ディスインテグレイト（13 レベル）、グレーター・ポリモーフ（15 レベル）、ポリモーフ・エニィ・オブジェクト（17 レベル）、シェイプチェンジ（19 レベル）。

ボーナス特技：《軽妙なる戦術》、《防御的戦闘訓練》、《呪文距離延長》、《頑健無比》、《頑健無比》、《技能熟練（製作：任意）》、《呪文熟練》、《追加 hp》。

血脈の秘法：創造と変化に関する君の魔法は解きほぐしがたい。君が唱えた変成術と召喚術（創造）の呪文を解呪するための DC は＋ 4 上昇する。

血脈の力：祖先が原初の混沌に浸かったことで、君の奇妙で捻じ曲がった魔法の才能は生まれた。

原初物質（擬呪）：1 レベル時、君はエントロピー的な原初物質の球を作り出し、30 フィート以内の目標に投げつけることができる。これは足留め袋と同様に機能し、絡みつかれたクリーチャーに 1 ラウンドに 1 ポ

イントの［酸］ダメージを与える。原初物質は 1d3 ラウンドで溶けてしまう。君はこの能力を 1 日に 3 ＋【魅力】修正値に等しい回数使用できる。

プロティアンの抵抗（変則）：3 レベルにおいて、君は［酸］に対する抵抗 5 とポリモーフ、石化、変成術系統の呪文または効果に対するセーヴィング・スローに＋ 2 のボーナスを得る。9 レベルにおいて、君は［酸］に対する抵抗 10 を得、セーヴへのボーナスは＋ 4 に上昇する。

現実の皺（擬呪）：9 レベルにおいて、君は動かすことのできる半径 10 フィートのかりそめの現実を放射して自分自身を包むことができる。この波打つような現実の歪曲物は ソリッド・フォッグ と同様だが、視認困難を提供せず視線を妨げない。君の移動はこのオーラによって遅くなることはない。オーラの中にいる目標に対する外側からの攻撃は 20%の失敗確率を受ける。この能力は 1 日にソーサラー・レベルに等しいラウンド数使用できるが、この効果時間は連続している必要はない。

空間の裂け目（擬呪）：15 レベルにおいて、1 日 1 回、君は現実の織り目を解き明かし、それに沿って一瞬で場所を変えることができる。この力は ディメンジョン・ドア と同様に機能し、元いた場所を中心にして ブラック・テンタクルズ を作り出す。これらの効果は両方ともソーサラー・レベルを術者レベルとして使う。20 レベルの時点で、君はこの能力を 1 日 2 回使用できるようになる。

混沌の化身（変則）：20 レベルにおいて、君は生のままの混沌の精髄に満たされる。［酸］、［石化］、ポリモーフに対する完全耐性（自身が使用した場合を除く）と、（秩序）の副種別を持つクリーチャーに対するセーヴ DC と呪文抵抗を貫通するための判定に＋ 2 のボーナスを得る。

蛇 Serpentine

君の血脈には世界が若かった頃支配者だった古代の蛇の種族につけられた落ちないしみがある。君の祖先は恐らく爬虫類の主によって聖別され、かれらの冷酷な狡知と巧妙な人心操作を贈られた、お気に入りの奴隷だった。偽装と催眠術のような魅了が君の生まれながらの才能だが、君は自らの遺伝ではなく真実のために戦っているかもしれない。

クラス技能：〈交渉〉。

ボーナス呪文：ヒプノティズム（3 レベル）、ディレイ・ポイズン（5 レベル）、サモン・モンスター III（爬虫類のみ）（7 レベル）、ポイズン（9 レベル）、ホールド・モンスター（11 レベル）、マス・サジェスチョン（13 レベル）、サモン・モンスター VII（爬虫類のみ）（15 レベル）、イレジスティブル・ダンス（17 レベル）、ドミネイト・モンスター（19 レベル）。

ボーナス特技：《戦闘発動》、《迎え討ち》、《欺きの名人》、《器用な指先》、《説得力》、《呪文音声省略》、《技能熟練（はったり）》、《忍びの技》。

血脈の秘法：君の（強制）の力は獣のようなクリーチャーにさえ効果がある。君が［精神作用］または［言語依存］の呪文を発動する場合、それは動物、魔獣、人怪に対しても、それらが君の言葉を理解できる人型生物であるかのように効果を及ぼす。

血脈の力：君の中に流れる油断ならないが魅力的な蛇の血により、君の魔法には曲がりくねった人を惹きつける優雅さが染みついている。

蛇の牙（変則）：1 レベル時、君は 1 回のフリー・アクションとして牙を伸ばすことができる。この牙は肉体武器として扱い、1d4（小型サイズの場合は 1d3）ポイント＋【筋力】修正値のダメージと毒（噛みつき・致傷型；セーヴ 頑健 DC10 ＋ソーサラー・レベルの 1/2 ＋【耐久力】修正値；頻度 ＝ 1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果 ＝ 1【耐】；治療 ＝ 1 回のセーヴ成功）を与える。5 レベルにおいて、この牙はダメージ減少を克服する際に魔法の武器として扱われるとともに、毒のダメージは 1d2【耐】に上昇する。7 レベルにおいて、毒は治療に 2 回のセーヴ成功を必要とするようになる。11 レベルにおいて、毒のダメージは 1d4【耐】に上昇する。君はこの能力を 1 日に 3 ＋【魅力】修正値に等しいラウンド数だけ使用できる。

蛇の友（変則）：3 レベルにおいて、君は爬虫類の動物（さまざまな形態のディノサウルス、リザード、その他の冷血のクリーチャーを含む）に対して スピーク・ウィズ・アニマルズ を使用することができる。加えて、ソーサラー・レベル－ 2 を有効ウィザード・レベルとしてヴァイパーの使い魔を得る。

蛇の皮（変則）：9 レベルにおいて、君は＋ 1 の外皮ボーナス、毒に対するセーヴィング・スローに＋ 2 の種族ボーナス、〈脱出術〉判定に＋ 2 のボーナスを得る。13 レベルと 17 レベルにおいて、このボーナスは＋ 1 ずつ上昇する。

毒蛇の巣窟（擬呪）：15 レベルにおいて、君は絡みあう蛇の群れを召喚できる。この力は クリーピング・ドゥーム と同様に機能するが、スウォームの毒は【耐久力】ダメージを与え、スウォームと同じマス目を占める君以外のクリーチャーは 絡みつかれた状態 になる。（訳注：更新；君はこの能力を 1 日 1 回使用できる。）

鱗ある魂（超常）：20 レベルにおいて、君は（変身生物）の副種別を得、オルター・セルフ と同様に人型生物（爬虫類）や、ビースト・シェイプ III と同様に極小サイズから超大型サイズまでのスネークの姿を回数無制限でとることができる。君は変身している時にも会話能力と呪文の動作要素を満たす能力を保持する。また毒と麻痺に対する完全耐性を得る。“ 蛇の牙 ” を回数無制限で使用することができるようになり、その毒ダメージをどの能力値に与えるかを自由に選ぶことができる。

影 Shadow

時として影界の精霊が光の世界で時を過ごすことがある。そのような者がかつて君の祖先におり、その血統に影界の神秘を分け与えている。君はしばしば陰気で引っ込み思案で社会的な集団の周縁部でこそこそすることを好み、1 人きりでいて自らの内にある神秘と驚異を育てている。

クラス技能：〈隠密〉。

ボーナス呪文：レイ・オヴ・エンフィーブルメント（3 レベル）、ダークヴィジョン（5 レベル）、ディーパー・ダークネス（7 レベル）、シャドウ・カンジュレーション（9 レベル）、シャドウ・エヴォケーション（11 レベル）、シャドウ・ウォーク（13 レベル）、パワー・ワード・ブラインド（15 レベル）、グレーター・シャドウ・エヴォケーション（17 レベル）、シェイズ（19 レベル）。

ボーナス特技：《軽業師》、《無視界戦闘》、《回避》、《早抜き》、《呪文音声省略》、《技能熟練（隠密）》、《忍びの技》、《武器の妙技》。

血脈の秘法：［闇］の補足説明を持つ呪文や（操影）の副系統の呪文を発動する場合、君は 1d4 ラウンドの間〈隠密〉判定にその呪文のレベルに等しいボーナスを得る。

血脈の力：薄暗い祖先からの遺伝のために、君は影の要素を持つ魔法に熟達している。

影の打撃（擬呪）：1 レベル時、君は 1 回の標準アクションとして、1 回の近接接触攻撃を行うことができる。これは 1d4 ＋ソーサラー・レベル 2 毎に 1 ポイントの非致傷ダメージを与える。それに加え、目標は 1 ラウンドの間 目が眩んだ状態 になる。夜目や暗視を持つクリーチャーはこの能力によって 目が眩んだ状態 にはならない。君はこの能力を 1 日に 3 ＋【魅力】修正値に等しい回数だけ使用できる。

夜の目（変則）：3 レベルにおいて、君は 30 フィートの暗視を得る。9 レベルにおいて、君は 60 フィートの暗視を得る。すでに暗視を持っている場合は、その効果範囲がここに記載された距離だけ上昇する。

影穴（擬呪）：9 レベルにおいて、君は衆人環視の場合や遮蔽や視認困難がなくても、10 フィート以内に君以外のものの影がある場合は〈隠密〉技能を使用することができる。それに加え、“ 暗闇 ” や “ 薄暗い光 ” の範囲内にいる場合、1 回の標準アクションとして、60 フィート以内の “ 暗闇 ” や “ 薄暗い光 ” の範囲内にいる同意している味方と位置を入れ替えることができる。13 レベルにおいて、君は同意している 2 人の味方の位置を入れ替えることができる。それぞれが君から 60 フィート以内にいなければならない。特記がない限り、この移動は ディメンジョン・ドア と同様である。君は位置を入れ替える能力を 9 レベル時に 1 日 1 回使用でき、17 レベル時と 20 レベル時に 1 日 1 回ずつ増えていく。

闇隠れ（擬呪）：15 レベルにおいて、君は自らはペナルティ無しで見

通すことができる ディーパー・ダークネス の範囲を作り出すことができる。君以外の全てのクリーチャーは、フリーダム・オヴ・ムーヴメント や同種の効果を使用していない限り、この闇の中では 絡みつかれた状態 になる。君はこの能力を 1 日 1 回使用することができる。

影の主（超常）：20 レベルにおいて、君は自然なものか魔法によるものかに関わらず、闇を完全に見通すことができる。シャドウ・カンジュレーション や シャドウ・エヴォケーション 呪文を使用する場合、君が作り出した効果は 20%高い効果を現実に与える。また君が作り出したあらゆるクリーチャーは《招来クリーチャー強化》特技の利益を受ける。

星の魂 Starsoul

君は星を見る者と星々の先にある闇の奥深くを探究した探検家の血統だ。彼らが虚無に触れたとき、虚無もまた彼らに触れ、君の心と魂、肉体は世界の狭間に渡ることを夢見るようになった。

クラス技能：〈知識：自然〉。

ボーナス呪文：アンシーン・サーヴァント（3 レベル）、グリッターダスト（5 レベル）、ブリンク（7 レベル）、コール・ライトニング・ストーム（9 レベル；［火］ダメージを与え、夜間の野外ではダメージが上昇する）、オーヴァーランド・フライト（11 レベル）、リパルション（13 レベル）、リヴァース・グラヴィティ（15 レベル）、グレーター・ブライング・アイズ（17 レベル）、メテオ・スウォーム（19 レベル）。

ボーナス特技：《無視界戦闘》、《ロッド作成》、《回避》、《持久力》、《呪文相殺強化》、《鋼の意志》、《鋼の意志強化》、《呪文高速化》、《技能熟練（知覚）》、《追加 hp》。

血脈の秘法：君が力術呪文を使用する際、セーヴを失敗した目標は細かな火花を散らす星の光によって呪文のレベル毎に 1 ラウンドの間、目が眩んだ状態 になる。

血脈の力：空を見つめること、天空との繋がりが、君の魔法の才能に集中し、それを高めている。

微小隕石（擬呪）：1 レベル時、君は 1 回の標準アクションとして、30 フィート以内にある高さ 30 フィート、直径 5 フィートの円柱内に微小な流星雨を招来することができる。隕石は 1d4 ＋ソーサラー・レベル 2 毎に 1 ポイントの［火］ダメージを与える。反応セーヴに成功すればこのダメージを無効化できる。セーヴ DC は 10 ＋ソーサラー・レベルの 1/2 ＋【魅力】修正値である。君はこの能力を 1 日に 3 ＋【魅力】修正に等しい回数使用できる。

虚無を歩む者（変則）：3 レベルにおいて、君は夜目と［火］と［冷気］に対する抵抗 5 を得る。9 レベルにおいて、君は ネックレス・オヴ・アダプテイション を身につけているかのように、もう呼吸する必要がない。

極光（擬呪）：9 レベルにおいて、君は滝のように流れる光の帯を作り出すことができる。この力は ウォール・オヴ・ファイアー と同様に機能するが、［冷気］ダメージを与え熱を発しない。しかし、極光の君が指定した片面は 10 フィート以内にいる、1 ソーサラー・レベルにつき 2 レベルまでのクリーチャーを 恍惚状態 にすることができる。意志セーヴに成功すればこの恍惚効果を無効化できる。セーヴ DC は 10 ＋ソーサラー・レベルの 1/2 ＋【魅力】修正値である。君はこの能力を 1 日にソーサラー・レベルに等しいラウンド数だけ使用できる。このラウンドは連続している必要はない。

深淵への裂け目（擬呪）：15 レベルにおいて、（瞬間移動）の副系統に属する呪文を発動する際、君の術者レベルは 3 上昇する。それに加えて、1 日 1 回、君は 30 フィート以内にいる 1 体のクリーチャーが意志セーヴに失敗した場合、それを宇宙の虚空に瞬間移動させることができる。セーヴ DC は 10 ＋ソーサラー・レベルの 1/2 ＋【魅力】修正値である。目標は帰還するために、毎ラウンド 1 回の全ラウンド・アクションとして新たなセーヴィング・スローを行うことができる。真空の虚空にとらわれている間、目標は 6d6 ポイントの［冷気］ダメージを受け、息を止めなければ即座に窒息し始める。

星の子（変則）：20 レベルにおいて、君は［冷気］と 盲目状態 への完全耐性を得る。さらに自然なものか魔法によるものかに関わらず、闇を完全に見通すことができる。加えて夜間の戸外にいる場合、高速治癒 1 を得る。

嵐 Stormborn

君の血統は嵐と空の猛烈で誇り高い精霊を祖とする。生命ある稲妻が君の内で歌っている。

クラス技能：〈知識：自然〉。

ボーナス呪文：ショッキング・グラスプ（3 レベル）、ガスト・オヴ・ウィンド（5 レベル）、ライトニング・ボルト（7 レベル）、シャウト（9 レベル）、オーヴァーランド・フライト（11 レベル）、チェイン・ライトニング（13 レベル）、コントロール・ウェザー（15 レベル）、ワールウィンド（17 レベル）、ストーム・オヴ・ヴェンジャンス（19 レベル）。

ボーナス特技：《致命的な狙い》、《回避》、《呪文距離延長》、《遠射》、《頑健無比》、《精密射撃》、《技能熟練（飛行）》、《風の如き脚》。

血脈の秘法：［電気］または［音波］の補足説明を持つ呪文を使用する際、セーヴ DC が 1 上昇する。

血脈の力：嵐を体得したことが君があらわす一連の独特な力に反映している。

雷の杖（擬呪）：1 レベル時において、君は 1 回の標準アクションとして 1 個の武器に接触することで、ソーサラー・レベルの 1/2（最低 1）に等しいラウンドの間、ショック 武器の特殊能力を与えることができる。9 レベルの時点で、ショック の代わりに ショッキング・バースト の特殊能力を付与することができるようになるが、その場合には効果時間が半分になる。君はこの能力を 1 日に 3 ＋【魅力】修正に等しい回数だけ使用することができる。

嵐の子（変則）：3 レベルにおいて、君は［電気］と［音波］に対する抵抗 5 を得るとともに、君に対する風力効果が 1 段階穏やかであるかのように扱う。9 レベルにおいて、君は風力効果が 2 段階穏やかであるかのように扱い、自然なものか魔法によるものかに関わらず、霧や霞のような天候の効果による視認困難に対して非視覚感知 60 フィートを得る。

稲妻（擬呪）：9 レベルにおいて、君は半径 5 フィート、高さ 60 フィートの円柱内に頭上から雷を落とすことができる。稲妻はソーサラー・レベル毎に 1d6 ポイントのダメージを与える。このダメージの半分は［電気］、半分は［音波］である。反応セーヴ（DC10 ＋ソーサラー・レベルの 1/2 ＋【魅力】修正値）に成功すればダメージを半減することができる。このセーヴに失敗したクリーチャーは 1 ラウンドの間 聴覚喪失状態 になる。9 レベルにおいて君はこの能力を 1 日 1 回、17 レベルにおいて 1 日 2 回、20 レベルにおいて 1 日 3 回使用することができる。この能力の射程距離は 120 フィートである。

雷に乗る者（擬呪）：15 レベルにおいて、君は 1 回の全ラウンド・アクションとして命のある稲妻となり、君の移動速度の 10 倍の距離を一直線に移動できる。この方法で移動している際、機会攻撃は誘発しない。君の進路にいるクリーチャーや物体は “ 稲妻 ” の影響を受ける。硬い壁はこの移動を妨げないが、他のクリーチャーはこのダメージによりヒット・ポイントが 0 に減少しない限り移動を妨げる。君はこの能力を 1 日 1 回、ソーサラー・レベルに等しいラウンドの間使用できる。

嵐の王（変則）：20 レベルにおいて、君は嵐と一体となる。君は 聴覚喪失状態 、朦朧状態 、風力効果に完全耐性を得、自然の物と魔法による物を問わず霧、霞のような天候の効果による視認困難に対して 120 フィートの擬似視覚を得る。1 日 1 回、［電気］または［音波］効果によって攻撃された場合、君はセーヴィング・スローを行わず、攻撃のエネルギーを吸収することができる。この攻撃のダメージ 3 ポイントごとに、代わりに 1 ポイントのダメージを回復する。

植物 Verdant

君の祖先は生のままの植物の生命で自らを満たし、自らの体組織の中に

それを封じ、文字通りその種子を受け継いできた。それによって君は自然との生来の絆を得た。

クラス技能：〈知識：自然〉。

ボーナス呪文：エンタングル（3 レベル）、バークスキン（5 レベル）、スピーク・ウィズ・プランツ（7 レベル）、コマンド・プランツ（9 レベル）、ウォール・オヴ・ソーンズ（11 レベル）、トランスポート・ヴァイア・プランツ（13 レベル）、プラント・シェイプ III（15 レベル）、アニメイト・プランツ（17 レベル）、シャンブラー（19 レベル）。

ボーナス特技：《軽業移動》、《スタッフ作成》、《持久力》、《呪文持続時間延長》、《快速》、《素早い移動》、《技能熟練（知識（自然））》、《追加 hp》。

血脈の秘法：「距離：自身」の呪文を発動する際に君の皮膚は硬くなり、1d4 ラウンドの間呪文レベルに等しい外皮ボーナスを得る。このボーナスは君が持ついかなる外皮ボーナスとも累積しない。

血脈の力：君は自然と君の中に溢れる生命エネルギーから力を得ているため、君の魔法のあらゆる面には生命の力が満ちている。

絡まる蔦（擬呪）：1 レベルの時点で、君は 1 回の標準アクションとして、君の手から延びる蔦を作り出すことができる。この蔦は長さ 15 フィートであり、自律行動能力を持つ。この蔦は 1 ラウンドの間存在し、1 回の武器落とし、盗み取り、足払いの戦技を行うために使うことができる。これは通常の CMB のかわりにソーサラー・レベル＋【魅力】修正値を使用する。君はこの能力を 1 日に 3 ＋【魅】修正に等しい回数使用できる。

光合成（変則）：3 レベルにおいて、自然の生の要素によって養われるようになる。 リング・オヴ・サステナンス を身につけているかのように、君が必要とする食事と睡眠は減少し、毒と睡眠効果に対するセーヴィング・スローに＋ 2 の種族ボーナスを得る。9 レベルにおいて、これらのボーナスは＋ 4 に上昇する。

集団変身（擬呪）：9 レベルにおいて、1 回の全ラウンド・アクションとして、君は プラント・グロウス や ディミニッシュ・プランツ と同じように、植物の大きさと健康状態を変えることができる。それ以外に、ソーサラー・レベルごとに 1 体の同意している非植物クリーチャー（どの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない）を ツリー・シェイプ と同様に変身させることができる。15 レベルにおいて君は プラント・シェイプ I 、20 レベルにおいて プラント・シェイプ II と同様に、クリーチャーを変身させることができる。1 日 1 回、君はこの能力を使って非植物クリーチャーを変身させることができる。

根を張る（変則）：15 レベルにおいて、君は 1 回の移動アクションとして大地に根を伸ばすことができる。君の移動速度は 5 フィートに低下するが、＋ 4 の外皮ボーナスと突き飛ばし、蹂躙、位置ずらし、足払いの戦技に対する CMD に＋ 10 のボーナスを得る。また 30 フィートの振動感知と高速治癒 1 を得る。君はこの力をソーサラー・レベルごとに 1 分の間使用することができる。この効果時間は連続している必要はないが、1 分単位で使用しなければならない。

木々の守護者（超常）：20 レベルにおいて、君の植物からの遺伝は完全に発現する。君は＋ 4 の外皮ボーナスを得る。麻痺、毒、（ポリモーフ）、睡眠、朦朧状態 に対する完全耐性を得、根を張っていない場合であっても 30 フィートの振動感知を得る。

ドルイド Druid

ドルイドは自然界の管理者であり、傲慢な文明人が自然との境界線をはみ出さないように見守る守護者である。高い山の頂から熱帯のジャングルや海まで、周囲を囲む自然環境やそこで暮らすクリーチャーたちからドルイドは学び力を引き出す。自分自身が自然であるかのように、ドルイドは優しくしたり助けたりも牙や爪を赤く染めることもできるし、風と雨にのみ答えを求めている。

以下にあるのは君のドルイドを特定の地形のタイプのために調整する助けとなる新しい改訂クラスルールであり、それのみならず特定の動物のトーテムを崇拝するドルイド的シャーマンのためのルールである。

水界ドルイド　Aquatic Druid

湖と海の保護者である水界ドルイドは、浅い小川から深き大海の海溝までの範囲を守り、そこの住民を代行し潮流で語り合う。

野生動物との共感（変則）：水界ドルイドの野生動物との共感は水泳移動を持つか副属性が（水棲）か（水）のクリーチャーにのみ働く。しかしながら、彼女は【知力】が 2 以下のどんなクリーチャーの態度をも改善させることができる；これには精神を持たないクリーチャーも含む。

水中適応（変則）：2 レベル時に、水界ドルイドは水の地形においてイニシアチブ判定と〈知識：地理〉、〈知覚〉、〈隠密〉、〈生存〉、〈水泳〉の技能判定に自身のドルイド・レベルの 1/2 と同等の洞察ボーナスを得、それらの環境で追跡を受けなくなる。この能力は森渡りの代替能力である。

生来の泳ぎ手（変則）：3 レベル時に、水界ドルイドは陸上での移動速度の半分の水泳移動速度を得る。この能力は跡無き足取りの代替能力である。

大海の誘惑への抵抗力（変則）：4 レベル時に、水界ドルイドは［水］属性の呪文と、（水棲）もしくは（水）の副属性をもつクリーチャーの変則能力か超常能力に対してのセーヴィング・スローに＋ 4 のボーナスを得る。この能力は自然の誘惑への抵抗力の代替能力である。

自然の化身（超常）：水界ドルイドはこの能力を 6 レベル時に得る。この能力は自身のドルイド・レベルを－ 2 して扱うこと以外は同様に機能する。

水陸両生（変則）：9 レベル時に、水界ドルイドは水棲の副種別と、水陸両生の特徴、陸上移動と同等の水泳移動を得る。彼女はさらに エンデュア・エレメンツ の呪文を使っているかのように寒冷気候に耐える効果を得る。この能力は毒への耐性の代替能力である。

深き潜り手（変則）：13 レベル時に、水界ドルイドは自身のレベルの 1/2 と同等の "DR ／斬撃または刺突 " を得る。このダメージ減少はさらに（ブラック・テンタクルズ や クラッシング・ハンド のような）組みつきや押しつぶしのダメージを与える呪文や擬似呪文能力にも適用される。彼女は深海での水圧からダメージを決して受けない。この能力は千の顔の代替能力である。

極地ドルイド　Arctic Druid

極地ドルイドは世界の果てに広がる凍りついた過酷な地形で、居住に適さない気候の中での生存を補い発育を阻害されて困難な生命の世話をしている。

極地生まれ　ARCTIC NATIVE（変則）：2 レベル時に、極地ドルイドは寒冷か氷で覆われた地域においてイニシアチブ判定と〈知識：地理〉、〈知覚〉、〈隠密〉、〈生存〉の技能判定に自身のドルイド・レベルの 1/2 と同等の洞察ボーナスを得、それらの環境で追跡を受けなくなる。この能力は森渡りの代替能力である。

氷上歩行（変則）：3 レベル時に、極地ドルイドは寒冷か氷で覆われた地域や天候状態において、移動速度や〈軽業〉、〈登攀〉、〈隠密〉判定へのペナルティがなくなり、堅い雪の上や薄い氷の上を、雪や氷を割らずに横切ることができるようになる。この能力は跡無き足取りの代替能力である。

極地耐性（変則）：4 レベル時に、極地ドルイドは エンデュア・エレメンツ の呪文を使っているかのように寒冷気候に耐える効果を得る。彼女はさらに 目が眩んだ状態 に完全耐性を得る。この能力は自然の誘惑への抵抗力の代替能力である。

自然の化身（超常）：極地ドルイドはこの能力を 6 レベル時に得る。この能力は自身のドルイド・レベルが－ 2 されること以外は同様に機能する。

雪の術者（超常）：9 レベル時に、極地ドルイドは アイス・ストーム 、スリート・ストーム や自然の雪嵐と同等の状況下であっても、いつもと変わらずものを見ることができる。加えて、彼女は［火］補足説明を持つどんなドルイド呪文もまったく同じ効果をもつ［冷気］の呪文として準備することができるが、［火］のダメージの代わりに［冷気］のダメージとなる。この能力は毒への耐性の代替能力である。

吹雪の姿（変則）：13 レベル時に、極地ドルイドは ガシアス・フォーム と同等の、雪の柱のように渦巻く姿を自由自在にとることができる。この姿の間、彼女は寒冷地域で〈隠密〉判定に自身のドルイド・レベルと同じ状況ボーナスを得る。この能力は千の顔の代替能力である。

荒地ドルイド　Blight Druid

献身的な自然の僕が堕落し、破滅し、破壊された荒地ドルイドは天災によって破壊された土地の代理者である。文明人の破壊行為によって改善され続け埋め立てられたいくつかの土地が汚染されている間に、自然本来のより強欲で暴力的なものが姿をあらわし全てのものを終わりへと導く腐敗と崩壊が忍び寄るのをあおりたてる。

自然との絆（変則）：荒地ドルイドは動物の相棒との絆を持つことができない。しかし自身のドルイド・レベルと同じレベルのウィザードとして使い魔を呼び出すか、通常使用できる領域に加えて闇、死と破壊の領域から選択することができる。

蟲との共感（超常）：荒地ドルイドは通常のドルイドが動物にするように蟲の態度を向上させることができる。蟲の最初の態度は非友好的である。荒地ドルイドはさらに動物と以前は動物だった意思を持たないアンデッド・クリーチャーの態度を向上させることができるが、動物やアンデッドが病気の特殊攻撃を持っていない限り判定に－ 4 のペナルティを受ける。この能力は野生動物との共感の代替能力である。

瘴気（変則）：5 レベル時開始時に、もし荒地ドルイドがターンの最初にクリーチャーと隣接している場合、クリーチャーは頑健セーヴ（DC 10 ＋ドルイド・レベルの 1/2 ＋ドルイドの【判断力】修正値）に成功しなければ 1 ラウンドの間 不調状態 になる。動物、フェイ、あるいは植物の種別であるクリーチャーはそれらのセーヴに失敗すると 1 ラウンドの間 吐き気がする状態 となりそれ以降 不調状態 が 1 分間続く。そのセーヴィング・スローに成功したクリーチャーは、病気の影響を受けない上、以後 24 時間はこの作用を受けることはない。この能力は自然の誘惑への抵抗力の代替能力である。

荒廃の血（変則）：9 レベル時に、荒地ドルイドは自然と超自然的な病気も含む、全ての病気に対する完全耐性を得る。彼女はさらに 不調状態 や 吐き気がする状態 を起こさせるときでもその影響を受けない。この能力は毒への耐性の代替能力である。

疫病の痛打（超常）：13 レベル開始時に、接触攻撃、素手打撃や自然の武器で荒地ドルイドを攻撃したクリーチャーは頑健セーヴ（DC　10 ＋ドルイド・レベルの 1/2 ＋ドルイドの【判断力】修正値）に成功しなければ、コンテイジョン の呪文のように病気にかかる。そのセーヴィング・スローに成功したクリーチャーは、以後 24 時間はこの作用を受けることはない。この能力は千の顔の代替能力である。

洞窟ドルイド　Cave Druid

緑の野原から遠く離れた世界では地表の下に光無き広大な空間が横たわっている。この薄暗い桃源郷は美しさとそれ自身の自然の驚異なしではいられず、数少ないドルイドがこの隠された領域を保護し地界から這い上がってくる恐怖から解放する。

洞窟感覚（変則）：洞窟ドルイドは〈知識：地理〉の代わりに〈知識：

ダンジョン探検〉をクラス技能に加える。さらに〈知識：ダンジョン探検〉と〈生存〉判定に＋2のボーナスを得る。この能力は自然感覚の代替能力である。

自然との絆（変則）：洞窟ドルイドは通常使用できる領域に加えて闇の領域を選択することができるが、風と天候の領域を選ぶことはできない。

野生動物との共感（変則）：洞窟ドルイドはこの能力を魔獣ではなく知覚している粘体に対して使用できるが、自身の野生動物との共感判定に－4のペナルティを課せられる。

穴潜り（変則）：2レベル時に、洞窟ドルイドは瓦礫の範囲や無理やり入り込むような狭い通路をペナルティを受けずに通常速度で移動することができる。この能力は森渡りの代替能力である。

軽やかな足取り（変則）：3レベル時に、洞窟ドルイドは振動感知で知覚されなくなる。この能力は跡無き足取りの代替能力である。

地中の穢れへの耐性（変則）：4レベル時に、洞窟ドルイドは粘体と異形の変則能力と超常能力と擬似呪文能力に対するセーヴィング・スローに＋2のボーナスを得る。この能力は自然の誘惑への抵抗力の代替能力である。

自然の化身（超常）：洞窟ドルイドはこの能力を6レベル時に得る。この能力は自身のドルイド・レベルが－2されること以外は同様に機能する。彼女は自然の化身に植物形態を選ぶことはできない。10レベル時に、洞窟ドルイドは ビースト・シェイプIII 呪文と同様に、小型または中型サイズの粘体に変身できるようになる。そして12レベル時に ビースト・シェイプIV 呪文と同様に、超小型または大型サイズの粘体に変身できるようになる（粘体は魔獣のような外皮ボーナスは無いものとする）。粘体形態を取っている間、洞窟ドルイドは内臓組織を持たなくなり、毒、急所攻撃、クリティカル・ヒットに完全耐性を持つ。

砂漠ドルイド　Desert Druid

全ての風土が緑に覆われた楽園ではない。しかし干からびた砂漠にさえ未熟でひどく頼りない―しばしば過酷な太陽から隠れているにもかかわらず―生命が息づいている。ここに砂漠ドルイドは敬意を払い、保護しほとんど居住に適さない土地の手入れをし、無慈悲な光輝、それら全てが激しく輝く中で自然の荘厳さを目の当たりにする。

砂漠生まれ（変則）：2レベル時に、砂漠ドルイドは砂漠地形において、イニシアチブ判定と〈知識：地理〉、〈知覚〉、〈隠密〉、〈生存〉の技能判定に自身のドルイド・レベルの1/2に等しい洞察ボーナスを得、それらの環境で追跡を受けなくなる。この能力は森渡りの代替能力である。

砂上歩き（変則）：3レベル時に、砂漠ドルイドは砂地か砂漠地形において移動速度や〈軽業〉、〈隠密〉判定へのペナルティがなくなる。この能力は跡無き足取りの代替能力である。

砂漠耐性（変則）：4レベル時に、砂漠ドルイドは エンデュア・エレメンツ の呪文を使っているかのように暑熱気候に耐える効果を得る。彼女はさらに リング・オヴ・サステナンス を身に着けているかのように、食事と飲料水が少なくて済むようになる（睡眠は通常通り必要である）。この能力は自然の誘惑への抵抗力の代替能力である。

自然の化身（超常）：砂漠ドルイドはこの能力を6レベル時に得る。自身のドルイド・レベルが－2されること以外は同様に機能する。彼女は植物形態を選んで自然の化身を使うことはできない。10レベル時に、砂漠ドルイドは ビースト・シェイプIII 呪文と同様に小型または中型サイズの蟲に変身できるようになり、そして12レベル時に ビースト・シェイプIV 呪文と同様に超小型または大型サイズの蟲に変身できるようになる（蟲は動物と同様に能力値と外皮修正値を決定する）。

陰視（変則）：9レベル時に、砂漠ドルイドは 盲目状態 と 目が眩んだ状態 に対して完全耐性を得る。加えて、凝視攻撃と（虚像）（幻覚）副系統の幻術に対してのセーヴィング・スローに＋2のボーナスを得る。この能力は毒への耐性の代替能力である。

砂丘との融合（変則）：13レベル時に、砂漠ドルイドは砂の塊のように渦巻く姿を自由自在に身につけることができる。これは ガシアス・フォーム と同等だが、ドルイドは飛行移動ではなく10フィートの地上と穴掘り移動を得る。この姿の間、彼女は砂漠地形で〈隠密〉判定に自身のドルイド・レベルと同じ状況ボーナスを得る。この能力は千の顔の代替能力である。

ジャングル・ドルイド　Jungle Druid

熱帯地方の実り豊かなジャングルは数多くの生命と古の伝承に満ちている；ドルイドの守護者たちの聖なる池、太古の木、そして震える火山を見上げる崩れた寺院と自然に屈しない胸の高鳴りによる失われた文明の再興である。

ジャングルの守護者（変則）：2レベル時に、ジャングル・ドルイドはジャングル地形においてイニシアチブ判定と〈登攀〉、〈知識：地理〉、〈知覚〉、〈隠密〉、〈生存〉の技能判定に自身のドルイド・レベルの1/2と同等の洞察ボーナスを得、それらの環境で追跡を受けなくなる。この能力は森渡りの代替能力である。

森渡り（変則）：3レベル時に、ジャングル・ドルイドはこの能力を3レベル時に得る。この能力は跡無き足取りの代替能力である。

酷暑耐性（変則）：4レベル時に、ジャングル・ドルイドは エンデュア・エレメンツ の呪文を使っているかのように暑熱気候に耐える効果を得る。彼女はさらに病気と動物と魔獣の変則能力に対してのセーヴに＋4のボーナスを得る。この能力は自然の誘惑への抵抗力の代替能力である。

自然の化身（超常）：ジャングル・ドルイドはこの能力を6レベル時に得る。この能力は自身のドルイド・レベルが－2されること以外は同様に機能する。

緑の監視者（超常）：13レベル時に、ジャングル・ドルイドは ツリー・シェイプ を自由自在に使うことができる。この能力は千の顔の代替能力である。

山岳ドルイド　Mountain Druid

心地よく、住みやすい土地はますます開拓と文明化が進み、多くのドルイドたちは最も高い山々の不変の頂に囲まれた人里離れた場所へと逃れていく。

登山家（変則）：2レベル時に、山岳ドルイドは山岳地形においてイニシアチブ判定と〈登攀〉、〈知識：地理〉、〈知覚〉、〈隠密〉、〈生存〉の技能判定に自身のドルイド・レベルの1/2と同等の洞察ボーナスを得、それらの環境で追跡を受けなくなる。この能力は森渡りの代替能力である。

確かな足取り（変則）：3レベル時に、山岳ドルイドは急こう配の坂やがれき、岩崩れの場所を横切るときにおいて移動速度や〈軽業〉、〈隠密〉判定へのペナルティがなくなる。この能力は跡無き足取りの代替能力である。

頂の歩き手（変則）：4レベル時に、山岳ドルイドは登攀中にACへの【敏捷力】ボーナスを失わない。山岳ドルイドは高山病に完全耐性を得る。また、エンデュア・エレメンツ の呪文を使っているかのように寒冷気候に耐える効果を得る。この能力は自然の誘惑への抵抗力の代替能力である。

自然の化身（超常）：山岳ドルイドはこの能力を6レベル時に得る。この能力は自身のドルイド・レベルが－2されること以外は同様に機能する。山岳ドルイドは植物形態を選んで自然の化身を使うことはできない。しかしながら、12レベル時に彼女は ジャイアント・フォームI 呪文と同様に大型サイズの巨人に変身できるようになる。16レベル時に、彼女は ジャイアント・フォームII 呪文と同様に超大型サイズの巨人に変身できるようになる。

山の如き構え（変則）：9レベル時に、山岳ドルイドは 石化状態 に対して完全耐性を得る。また、彼女に対して押し、引き、突き飛ばし、引きずりを試みた場合のCMD、もしくは彼女を現在位置から物理的に動かそうとする（例えば、リペル・ウッド、リヴァース・グラヴィティ、強い風によって吹き飛ばされるような）効果に対するセーヴィング・スローに＋4のボーナスを受ける。これは彼女に対しての足払い、組みつき、蹴散らしには防御を与えない。この能力は毒への耐性の代替能力である。

山の岩石（変則）：13レベル時に、山岳ドルイドは自身の体を完全に

露出して風化した石のような姿に自由自在に変えることができる。これはスタチュー 呪文と同様に働く。この能力は千の顔の代替能力である。

平原ドルイド　Plains Druid

うねうねと広がり果てしなく続くプレーリーやサバンナで、平原ドルイドは草原中を守り抜いている。彼女たちはあちこちを歩き回り、遊牧民たちを観察し動物の群れに遭遇し時々この広大な空間の壊れやすい生態系を保護する。

平原の旅人（変則）：2 レベル時に、平原ドルイドは草原地形においてイニシアチブ判定と〈知識：地理〉、〈知覚〉、〈隠密〉、〈生存〉の技能判定に自身のドルイド・レベルの 1/2 と同等の洞察ボーナスを得、それらの環境で追跡を受けなくなる。この能力は森渡りの代替能力である。

風の如き疾走（変則）：3 レベル時に、平原ドルイドは軽装鎧か鎧を着用していない状態で装備品の総重量が軽荷重以下であれば、地上移動が 10 フィート増え、1 時間毎に 1 ラウンドの間、疾走と突撃時の通常移動を倍にすることができる。もし自身の動物の相棒に騎乗している場合も、この能力を得る。この能力は跡無き足取りの代替能力である。

草原での待ち伏せ（変則）：4 レベル時に、平原ドルイドは自然環境で伏せている時はいつでも視認困難を得るとともに、〈隠密〉判定を伏せているか動いていない時はペナルティなしで、這っている時は－ 5 のペナルティで行うことができる。平原ドルイドは不意討ちラウンドの間、割り込みアクションで 伏せ状態 から立ち上がることができる。この能力は自然の誘惑への抵抗力の代替能力である。

自然の化身（超常）：平原ドルイドはこの能力を 6 レベル時に得る。この能力は自身のドルイド・レベルが－ 2 されること以外は同様に機能する。

抜け目無い突撃（変則）：9 レベル時に、平原ドルイドは目標への最後の 10 フィートが直線であれば、（騎乗か徒歩かにかかわらず）味方のいるマスを邪魔することなく通り抜けて突撃を行うことと突撃の間に 90 度曲がることができる。彼女はさらに敵の突撃攻撃に対しての AC に＋ 4 の回避ボーナスと敵の突撃に対して待機アクションを行った際のダメージに＋ 4 のボーナスを得る。この能力は毒への耐性の代替能力である。

身かわし（変則）：13 レベル時に、平原ドルイドは軽装鎧か鎧を着用していない状態で装備品の総重量が軽荷重以下の場合に身かわしの能力を得る。これはローグの同名の能力と同じように機能する。この能力は千の顔の代替能力である。

湿地ドルイド　Swamp Druid

ドルイドたちの中には心地よい木立や林を避けむしろジメジメした沼地や、霧の立ち込めた沼沢地やヒース、人の入り込まない湿地帯のような場所を探し求めるとそこを我が家と呼び献身的に見守り、人々が進んで入り込まない場所で美しさと数多くの生命を見出すものもいる。

沼の民（変則）：2 レベル時に、湿地ドルイドは沼沢地形においてイニシアチブ判定と〈知識：地理〉、〈知覚〉、〈隠密〉、〈水泳〉、〈生存〉の技能判定に自身のドルイド・レベルの 1/2 と同等の洞察ボーナスを得、それらの環境で追跡を受けなくなる。この能力は森渡りの代替能力である。

沢歩き（変則）：3 レベル時に、湿地ドルイドは沼地や下生えがある状況において、移動速度や〈軽業〉、〈隠密〉判定へのペナルティがなくなる。この能力は跡無き足取りの代替能力である。

池の浮き泡（変則）：4 レベル時に、湿地ドルイドは病気と人怪の変則能力と超常能力と擬似呪文能力に対してのセーヴに＋ 4 のボーナスを得る。湿地ドルイドはさらにスウォームからの攻撃に対して自身のドルイド・レベルの半分に等しい DR ／－を得る。もしこのダメージ減少でダメージを受けなかった場合、ドルイドはスウォームのわずらわす能力やその他の特殊攻撃を受けない。この能力は自然の誘惑への抵抗力の代替能力である。

自然の化身（超常）：湿地ドルイドはこの能力を 6 レベル時に得る。この能力は自身のドルイド・レベルが－ 2 されること以外は同様に機能する。

滑る体（変則）：13 レベル時に、湿地ドルイドは継続的な フリーダム・オヴ・ムーヴメント の能力を得る。この能力は千の顔の代替能力である。

市街ドルイド　Urban Druid

多くのドルイドたちが大自然を守り続けている一方、ドルイドの中には共同体の内側で生きる道を見出し、そこで生きている動物や蟲と心をかよわせ文明世界の真ん中で我が物顔で走り回る自然と語り合うものもいる。

任意発動：市街ドルイドは蓄積した呪文のエネルギーを、事前に準備していたのと違う領域呪文として流用することができる。彼女は準備した呪文から好きなものを選んで " 失う " 代わりにその呪文レベル以下の任意の領域呪文を発動できる。この能力は サモン・ネイチャーズ・アライ の任意発動能力の代替能力である。

自然との絆（変則）：市街ドルイドは動物の相棒との絆を持つことができない。その代わりに、ドルイドが通常使用できる領域ではなく、下記の領域から選択しなければならない：魅了、共同体、知識、高貴、守護、安息、刻印、天候。

伝承者（変則）：2 レベル時に、市街ドルイドは〈交渉〉、〈知識：歴史〉、〈知識：地域〉、〈知識：貴族〉技能をクラス技能として得る。彼女はさらにこれらの技能判定に＋ 2 のボーナスを受ける。この能力はドルイドの森渡りと跡無き足取りの代替能力である。

誘惑への耐性（変則）：4 レベル時に、市街ドルイドは占術呪文と心術呪文に対してのセーヴに＋ 2 のボーナスを得る。この能力は自然の誘惑への抵抗力の代替能力である。

千の顔（超常）：市街ドルイドはこの能力を 6 レベル時に得る。

自然の化身（超常）：市街ドルイドはこの能力を 8 レベル時に得る。この能力は自身のドルイド・レベルが－ 4 されること以外は同様に機能する。

精神力（変則）：9 レベル時に、市街ドルイドは（魅惑）と心術（強制）効果に完全耐性を得る。この能力は毒への耐性の代替能力である。

動物のシャーマン　Animal Shamans

ドルイドの中には 1 つの動物のタイプの絆を完了させ形成するものもいる。下記の動物のシャーマンはいくつかの可能性を表現し、ドルイドと自身のトーテムの間に唯一の絆を模索している。これらのシャーマンは熊のシャーマンの記述に十分に説明されていることと、同様の力を持っている。

熊のシャーマン　Bear Shaman

強力な熊の力を讃える事に関心のあるシャーマンは、森林地帯と山々の巨人であり、力と凶暴性の規範であり、その上さらにあふれる知恵の寡黙な守護者である。

自然との絆：熊のシャーマンは動物の相棒を決めるときはベアを選ばなくてはならない。領域を選ぶ場合には、熊のシャーマンは動物、地、守護、力の領域から選ばなくてはならない。

野生動物との共感（変則）：熊のシャーマンは野生動物との共感を熊とクズリに対して行う際、全ラウンド・アクションで行える上、その判定に＋ 4 ボーナスを得る。

トーテムの化身（超常）：2 レベル時に、熊のシャーマンは通常の姿を保ったまま熊の化身を取り込むことができる。彼女は以下のボーナスの 1 つを得る：熊の移動力（地上移動に＋ 10 の強化ボーナス、〈水泳〉判定に＋ 4 の種族ボーナス）、熊の感覚（夜目、鋭敏嗅覚）、熊の強靭さ（AC に＋ 2 の外皮ボーナス、《持久力》特技）、熊の肉体武器（中型のシャーマンで噛みつき［1d6］と爪［1d4］× 2、組付き判定の CMB に＋ 2）。トーテムの化身を使用している間、熊のシャーマンは通常どおり会話でき スピーク・ウィズ・アニマルズ（哺乳類のみ）を自在に発動できる。この能力を使用するのは 2 レベル時で標準アクション、7 レベル時で移動アクション、12 レベルで即行アクションとなる。熊のシャーマンはこの能力を 1 日に自身のドルイド・レベルと同じ分数だけ使うことができる。これらの時間は連続している必要はないが、1 分間分は使用しなくてはならない。これは（ポリモーフ）効果であり、使用中は自然の化身のような別の（ポ

リモーフ）効果を使うことはできない。

トーテム召喚（超常）：5 レベル時に、熊のシャーマンは標準アクションで サモン・ネイチャーズ・アライ の呪文を発動して熊を召喚するときに、ドルイド・レベルに等しい一時的ヒット・ポイントを与えることができる。彼女はどの熊にでもヤング・テンプレートを召喚呪文のレベルを下げて適用させることができる。彼女はさらにアドヴァンスかジャイアント・テンプレートのどちらかを召喚呪文のレベルを上げて適用させるか、アドヴァンスとジャイアント・テンプレートの両方 2 つ共レベルを上げて適用させることができる。この能力は千の顔の代替能力である。

自然の化身（超常）：6 レベル時に、熊のシャーマンの自然の化身能力は自身のドルイド・レベルを－ 2 して機能する。もし彼女が熊の姿を取るならば、代わりに自身のドルイド・レベルを＋ 2 して使用できる。

ボーナス特技：9 レベルと以降 4 レベル上がる毎に、熊のシャーマンは以下の追加特技を 1 つ得る：《不屈の闘志》、《持久力》、《頑健無比》、《頑健無比》、《追加 hp》彼女がこれらのボーナス特技を得るには前提条件を満たさなくてはならない。この能力は毒への耐性の代替能力である。

鷲のシャーマン　Eagle Shaman

高潔な鷲を讃えるこのトーテムのシャーマンは、厳格で誇り高く、獲物を逃さない鋭く無慈悲な目で世界中の空を滑空する。

自然との絆：鷲のシャーマンは動物の相棒を決めるときはバード（イーグル）を選ばなくてはならない。領域を選ぶ場合には、鷲のシャーマンは風、動物、高貴、天候の領域から選ばなくてはならない。

野生動物との共感（変則）：鷲のシャーマンは野生動物との共感を鳥に対して全ラウンド・アクションで行うことができる上、その判定に＋ 4 ボーナスを得る。

トーテムの化身（超常）：2 レベル時に、鷲のシャーマンは通常の姿を保ったまま鷲の化身を取り込むことができる。この能力は熊のシャーマンの能力と同様に機能するが、ドルイドは以下のボーナスから選ぶことができる：鷲の移動力（30 フィートの飛行移動（標準）、ドルイドはこのボーナスを選択するのに 5 レベルになる必要がある）、鷲の感覚（夜目、〈知覚〉に＋ 4 の種族ボーナス）、鷲の肉体武器（中型のシャーマンで噛みつき［1d4］と鉤爪［1d4］× 2）。トーテムの化身を使用している間、鷲のシャーマンは通常どおり会話でき スピーク・ウィズ・アニマルズ（鳥のみ）を自在に発動できる。

トーテム召喚（超常）：5 レベル時に、鷲のシャーマンは標準アクションで サモン・ネイチャーズ・アライ の呪文を発動してイーグル、ルフ、ジャイアント・イーグル（4 レベルリストに加える）を召喚するときに、ドルイド・レベルに等しい一時的ヒット・ポイントを与えることができる。この能力は他の点では熊のシャーマンの能力と同様に機能する。

自然の化身（超常）：6 レベル時に、鷲のシャーマンの化身能力は自身のドルイド・レベルを－ 2 して機能する。もし彼女が鷲かルフの姿を取るならば、自身のドルイド・レベルを＋ 2 して使用できる。

ボーナス特技：9 レベルと以降 4 レベル上がる毎に、鷲のシャーマンは以下の追加特技を 1 つ得る：《かすめ飛び攻撃》、《神速の反応》、《神速の反応強化》、《技能熟練：知覚》、《風の如き脚》。彼女がこれらのボーナス特技を得るには前提条件を満たさなくてはならない。この能力は毒への耐性の代替能力である。

獅子のシャーマン　Lion Shaman

誇り高いライオンを讃えるこのトーテムのシャーマンは、堂々として威厳があり、危険な狩人の力強きリーダーである。

自然との絆：獅子のシャーマンは動物の相棒を決めるときはライオンを選ばなくてはならない。領域を選ぶ場合には、獅子のシャーマンは動物、栄光、高貴、太陽の領域から選ばなくてはならない。

野生動物との共感（変則）：獅子のシャーマンは野生動物との共感をネコ科の動物に対して全ラウンド・アクションで行うことができる上、その判定に＋ 4 のボーナスを得る。

トーテムの化身（超常）：2 レベル時に、獅子のシャーマンは通常の姿を保ったままライオンの化身を取り込むことができる。この能力は熊のシャーマンの能力と同様に機能するが、ドルイドは以下のボーナスから選ぶことができる：ライオンの移動力（地上移動に＋ 20 の強化ボーナス）、ライオンの感覚（夜目、鋭敏嗅覚）、ライオンの肉体武器（中型のシャーマンで噛みつき［1d4］と爪［1d4］× 2、組付き判定の CMB に＋ 2）。トーテムの化身を使用している間、獅子のシャーマンは通常どおり会話でき スピーク・ウィズ・アニマルズ（ネコ科の動物のみ）を自在に発動できる。

トーテム召喚（超常）：5 レベル時に、獅子のシャーマンは標準アクションで サモン・ネイチャーズ・アライ の呪文を発動してネコ科の動物を召喚する際に、ドルイド・レベルに等しい一時的ヒット・ポイントを与えることができる。この能力は他の点では熊のシャーマンの能力と同様に機能する。

自然の化身（超常）：6 レベル時に、獅子のシャーマンの自然の化身能力は自身のドルイド・レベルを－ 2 して機能する。もし、彼女がネコ科の動物の姿を取るならば、自身のドルイド・レベルを＋ 2 して使用できる。

ボーナス特技：9 レベルと以降 4 レベル上がる毎に、獅子のシャーマンは以下の追加特技を 1 つ得る：《回避》、《踏み込み》、《鋼の意志》、《鋼の意志強化》、《技能熟練：軽業》。彼女がこれらのボーナス特技を得るには前提条件を満たさなくてはならない。この能力は毒への耐性の代替能力である。

蛇のシャーマン　Serpent Shaman

狡猾な蛇を讃えるこのトーテムのシャーマンは、気づかぬうちに弱みにつけこみ攻撃をするこそこそした詐欺師である。他者がおせっかいな親切で賞賛を受けている間に、一部のシャーマンは自然の裏切りにより嫌われている。

自然との絆：蛇のシャーマンは動物の相棒を決めるときはスネークを選ばなくてはならない。領域を選ぶ場合には、蛇のシャーマンは動物、魅了、欺き、水の領域から選ばなくてはならない。

野生動物との共感（変則）：蛇のシャーマンは野生動物との共感を爬虫類に対して全ラウンド・アクションで行うことができる上、その判定に＋ 4 のボーナスを得る。

トーテムの化身（超常）：2 レベル時に、蛇のシャーマンは通常の姿を保ったまま蛇の化身を取り込むことができる。この能力は熊のシャーマンの能力と同様に機能するが、ドルイドは以下のボーナスから選ぶことができる：蛇の移動力（20 フィートの登攀移動、20 フィートの水泳移動）、蛇の鱗（AC に＋ 2 の外皮ボーナス）、蛇の感覚（夜目、鋭敏嗅覚）、蛇の肉体武器（中型のシャーマンで噛みつき［1d4］と毒［頻度 1 ／ラウンド（6 ラウンド）、効果 1【耐久力】ダメージ、治療 セーヴ 1 回、DC は【耐久力】基準］、組みつき判定の CMB に＋ 2）。トーテムの化身を使用している間、蛇のシャーマンは通常どおり会話でき スピーク・ウィズ・アニマルズ（爬虫類のみ）を自在に発動できる。

トーテム召喚（超常）：5 レベル時に、蛇のシャーマンは標準アクションで サモン・ネイチャーズ・アライ の呪文を発動して蛇を召喚するときに、ドルイド・レベルに等しい一時的ヒット・ポイントを与えることができる。この能力は他の点では熊のシャーマンの能力と同様に機能する。

自然の化身（超常）：6 レベル時に、蛇のシャーマンの自然の化身能力は自身のドルイド・レベルを－ 2 して機能する。もし、彼女が蛇の姿を取るならば、自身のドルイド・レベルを＋ 2 して使用できる。

ボーナス特技：9 レベルと以降 4 レベル上がる毎に、蛇のシャーマンは以下の追加特技を 1 つ得る：《攻防一体》、《フェイント強化》、《技能熟練：はったり》、《忍びの技》、《反撃の構え》。彼女がこれらのボーナス特技を得るには前提条件を満たさなくてはならない。この能力は毒への耐性の代替能力である。

狼のシャーマン　Wolf Shaman

賢い狼を讃えるこのトーテムのシャーマンは、一人でいるにはあまりに

大きな危険が迫っている時には群れを成すくらいに十分慎重だが、それまでは一人で放浪したがる。

自然との絆：狼のシャーマンは動物の相棒を決めるときはウルフを選ばなくてはならない。領域を選ぶ場合には、狼のシャーマンは動物、共同体、解放、旅の領域から選ばなくてはならない。

野生動物との共感（変則）：狼のシャーマンは野生動物との共感をイヌ科の動物に対して全ラウンド・アクションで行うことができる。加えて、その判定に＋4のボーナスを得る。

トーテムの化身（超常）：2レベル時に、狼のシャーマンは通常の姿を保ったまま狼の化身を取り込むことができる。この能力は熊のシャーマン能力と同様に機能するが、ドルイドは以下のボーナスから選ぶことができる：狼の移動力（地上移動に＋20の強化ボーナス）、狼の感覚（夜目、鋭敏嗅覚、臭いを追跡している時の〈生存〉判定に＋4の種族ボーナス）、狼の肉体武器（中型のシャーマンで噛みつき［1d4に加えて足払い］、足払い判定のCMBに＋2）。トーテムの化身を使用している間、狼のシャーマンは通常どおり会話でき、スピーク・ウィズ・アニマルズ（イヌ科の動物のみ）を自在に発動できる。

トーテム召喚（超常）：5レベル時に、狼のシャーマン標準アクションで サモン・ネイチャーズ・アライ の呪文を発動してイヌ科の動物を召喚するときに、ドルイド・レベルに等しい一時的ヒット・ポイントを与えることができる。この能力は他の点では熊のシャーマンの能力と同様に機能する。

自然の化身（超常）：6レベル時に、狼のシャーマン自然の化身能力は自身のドルイド・レベルを－2して機能する。もし、彼女がイヌ科の動物の姿を取るならば、自身のドルイド・レベルを＋2して使用できる。

ボーナス特技：9レベルと以降4レベル上がる毎に、狼のシャーマンは以下の追加特技を1つ得る：《足払い強化》、《上級足払い》、《強行突破》、《技能熟練：隠密》、《一撃離脱》。彼女がこれらのボーナス特技を得るには前提条件を満たさなくてはならない。この能力は毒への耐性の代替能力である。

バード Bard

よきバードは歌で木々から鳥たちを呼び寄せ、話術で王に王冠を捨てさせる。何でも屋のバードは 1 つの才能に自らを縛り付ける必要をほとんど認めず、これやあれやから少しずつ摘み、しかし、芸術的な演目においても日常の大通りにあっても、他の人々をいかにして操れるか、常に鋭い目を払っている。以下に示すものは古典的なバードの主題となるものである。

秘術決闘者 Arcane Duelist

呪文と鋼の戦術的応用の専門家である秘術決闘者は、両者を混ぜ合わせて致死的なコンビネーションを生み出す。

《秘術の打撃》：1 レベルの時点で秘術決闘者は《秘術の打撃》をボーナス特技として得る。この能力はバードの知識の代替能力である。

呪芸：秘術決闘者は以下の呪芸を得る。

奮起の叫び（超常）：1 レベルの時点で、秘術決闘者は呪芸を用いて意気消沈した味方を奮起させることができる。各ラウンドに〈威圧〉判定を行う。30 フィート以内にいる全ての味方（バード自身を含む）は［恐怖］と［絶望］効果に対するセーヴィング・スローに、自らのセーヴ値の代わりとしてこの判定値を使用することができる。すでに［恐怖］または［絶望］効果を受けている者は、バードの〈威圧〉判定を使って各ラウンドに新しいセーヴを行うことができる。奮起の叫びはセーヴをすることができない効果には機能しない。これは音声要素を有する［精神作用］能力である。この呪芸は打ち消しの調べの代替能力である。

刃の渇き（超常）：6 レベル以上の秘術決闘者は呪芸を用いて、1 個の武器、1 つの肉体武器、双頭武器の片方の先端、30 フィート以内にある同種の矢弾 50 個に＋ 1 の強化ボーナスを与えることができる。この強化ボーナスは 6 レベルを越える 3 レベル毎に＋ 1 ずつ上昇する（最大は 18 レベル時に＋ 5）。このボーナスはそのアイテムが持っている強化ボーナスと累積する（＋ 5 まで）。また以下の武器の特殊能力のいずれかを付与することができる（訳注：市価ボーナスと置き換えると思われる）：ディフェンディング 、ディスタンス 、ゴースト・タッチ 、キーン 、マイティ・クリーヴィング 、リターニング 、ショック 、ショッキング・バースト 、シーキング 、スピード 、ウーンディング 。その武器が魔法の武器ではない場合は、少なくとも＋ 1 の強化ボーナスを付与しなければ特殊能力を付与することはできない。この呪芸は示唆の詞の代替能力である。

群集刃の渇き（超常）：18 レベル以上の秘術決闘者は " 刃の渇き " の呪芸を用いて、30 フィート以内にいる望むだけの味方の武器を強化することができる。この能力によって与えられるボーナスは 2 人の味方に付与される場合は＋ 4、3 人の味方に対しては＋ 3、4 人の味方に対しては＋ 2、5 人以上の味方に対しては＋ 1 である。それぞれの武器に与えられる能力は同じものでなければならない。この能力は群集示唆の詞の代替能力である。

ボーナス特技：秘術決闘者は力と魔法の織り成す戦闘スタイルにより、2 レベルの時点と以後 4 レベル毎に以下のボーナス特技を得る：2 レベル《戦闘発動》、6 レベル《発動妨害》、10 レベル《呪文潰し》、14 レベル《貫通打撃》、18 レベル《上級貫通打撃》。この能力は万能なる芸と熟達者の代替能力である。

秘術の絆（変則）：5 レベルの時点で、秘術決闘者はウィザードと同様に " 秘術の絆 " 能力を得る。1 つの武器を絆を結んだアイテムとし、1 日 1 回修得している呪文を 1 つ追加で発動することができる。使い魔や他の種類の絆を結んだアイテムを選ぶことはできない。秘術決闘者は絆を結んだ武器を握った手で動作要素を満たすことができる。この能力は博識の代替能力である。

秘術の鎧（変則）：10 レベルの時点で秘術決闘者は《鎧習熟：中装》を得、秘術呪文失敗確率を被らずに中装鎧を着てバード呪文を発動することができる。16 レベルの時点で《鎧習熟：重装》を得、秘術呪文失敗確率を被らずに重装鎧を着てバード呪文を発動することができる。この能力は何でも屋の代替能力である。

学究 Archivist

一部のバードは芸術家の同胞とのドラマ（時としてメロドラマ）よりも学術的探究をはるかに好む。

呪芸：学究は以下の呪芸を得る。

博物学者（変則）：〈知識〉判定でクリーチャーを識別した学究はその戦闘において、呪芸を用いてその相手を打ち負かすための戦術を味方と共有することができる。学究と 30 フィート以内にいる全ての味方は、AC と攻撃ロールと特定の種類のモンスター（例：フロストジャイアント。ジャイアント全般や人型生物全般ではない）の使用する変則能力、超常能力、擬似呪文能力に対するセーヴィング・スローに＋ 1 の洞察ボーナスを得る。このボーナスは 5 レベルの時点と以後 6 レベル毎に＋ 1 ずつ上昇する。この［言語依存］の能力は視覚・音声要素を必要とする。この能力は勇気鼓舞の代替能力である。

嘆かわしいほどの長広舌（変則）：6 レベルの時点で、学究は呪芸を用いて自分が 恍惚状態 にしたクリーチャーを困惑させることができる。この能力を使用することで恍惚の効果が妨げられることはないが、起動させるには標準アクションが必要である（それに加えて恍惚効果を維持するためにフリー・アクションを必要とする）。目標は意志セーヴ（DC 10 ＋バード・レベルの 1/2 ＋バードの【魅力】修正値）を行わなければならない。成功した場合は目標は 24 時間、この能力に対する完全耐性を得るが、失敗した場合は目標は呪芸が続く限り 幻惑状態 または 混乱状態（学究の選択による）となる。目標がダメージを受けた場合、この効果は即座に終了する。これは音声要素を必要とする［精神作用］効果である。この能力は示唆の詞の代替能力である。

衒学的な講義（超常）：18 レベルの時点で、学究は " 嘆かわしいほどの長広舌 " の効果を現在自分が 恍惚状態 にしている全てのクリーチャーに及ぼすことができる。それに加えて目標に 幻惑状態 、混乱状態 だけでなく睡眠状態を引き起こすことを選択することができる。この能力は群集示唆の詞の代替能力である。

博識（変則）：クラス・レベル 5 に達した時点で、学究は 1 日に 1 回、1 回の標準アクションとして、〈知識〉判定に出目 20 を選択することが可能になる。2 レベル以降、6 レベル上昇する毎に、この能力を 1 日に使用できる回数は 1 回ずつ増加する。この能力は万能なる芸の代替能力である。

魔法知識（変則）：2 レベルの時点で、学究は魔法のアイテムを識別し、あるいは巻物を解読するための〈呪文学〉判定にバード・レベルの半分に等しいボーナスを得、またそれらの判定に出目 10 ができるようになる。学究は〈魔法装置使用〉技能を使ってローグの罠探し能力と同様に魔法の罠を解除できるようになり、魔法の罠、言語に依存する効果、あらゆる種類の シンボル 、グリフ 、その他の魔法の文様に対するセーヴに＋ 4 のボーナスを得る。この能力は熟達者の代替能力である。

何でも屋（変則）：クラス・レベル 5 の時点で、学究はそれが修得が必要な技能であっても、未習得で使用することが可能になる。さらに、11 レベルの時点で、すべての技能がクラス技能として扱われるようになる。17 レベルの時点で通常それが許可されないような場合であっても、すべての技能判定に出目 10 を選択することが可能になる。

予測経路（変則）：10 レベルの時点で、学究は最小のリスクで成功をもたらすであろう行動を算出できるようになる。1 日 1 回、任意の d20 ロールで出目 10 を行うことができる。10 レベル以降、3 レベル上昇するごとにこの能力の使用回数は 1 回ずつ上昇する。この能力は何でも屋の代替能力である。

宮廷詩人 Court Bard

学識と礼儀作法の華やかな点の全てを長年学んできた宮廷詩人は、きらびやかな布告官や、いずれはその列に加わろうと熱望している貴族、王族、富裕なエリートの支援を受ける宮廷内の芸術家としての役割を務める。

呪芸：宮廷詩人は以下の呪芸を得る。

風刺（超常）：宮廷詩人は呪芸を用いてそれを聞いた敵の自信を傷つけ、バードの芸が続く限り、攻撃ロールとダメージ・ロール（最低 1、訳注：意図不明）に－ 1 のペナルティを与え、また［恐怖］と［魅惑］に対するセーヴィング・スローに－ 1 のペナルティを与えることができる。このペナルティは 5 レベルの時点とそれ以降 6 レベル上昇するごとに－ 1 ずつ増加する。風刺は［言語依存］の音声要素を有する［精神作用］能力である。この呪芸は勇気鼓舞の代替能力である。

嘲笑（超常）：3 レベル以上の宮廷詩人は特定の個人を密かに嘲り名誉を傷つけることができる。バードは自らの呪芸を聞くことができる目標を選択する。バードが呪芸を続ける限り、その個人は【魅力】判定と【魅力】を基準とする技能判定に－ 2 のペナルティを被る。このペナルティは 3 レベル以降 4 レベル上昇するごとに－ 1 増加する。嘲笑は［言語依存］の音声要素を有する［精神作用］能力である。この呪芸は自信鼓舞の代替能力である。

栄光の叙事詩（超常）：7 レベル以上の宮廷詩人はそれを聞いたものを夢中にさせる、惹き込まれるような物語を織り成すことができる。30 フィート以内にいる敵は、意志セーヴ（DC 10 ＋バード・レベルの 1/2 ＋バードの【魅力】修正値）に成功しない限り、立ちすくみ状態 になる。セーヴに成功すれば 24 時間、この能力に対する完全耐性を得る。嘲笑は［言語依存］の音声要素を有する［精神作用］能力である。この呪芸は悲運の葬送歌の代替能力である。

醜聞（超常）：14 レベル以上の宮廷詩人は低俗な噂話と激しい誹謗を組み合わせ混乱を引き起こすことができる。30 フィート以内にいる敵は、呪芸を聞くことができる状態にある限り、ソング・オヴ・ディスコード と同様の効果を受ける。意志セーヴ（DC 10 ＋バード・レベルの 1/2 ＋バードの【魅力】修正値）に成功した場合はこの効果を無効化でき、24 時間この能力に対する完全耐性を得る。嘲笑は［言語依存］の音声要素を有する［精神作用］能力である。この呪芸は戦慄の音色の代替能力である。

熟練の紋章官（変則）：宮廷詩人は〈交渉〉、〈知識：歴史〉、〈知識：地域〉、〈知識：貴族〉判定にバード・レベルの 1/2（最低 1）のボーナスを得る。また、1 日 1 回、宮廷詩人はこれらの技能の 1 つに対する判定を振り直すことができるが、たとえ 2 回目の結果の方が悪かったとしてもそちらを使わなければならない。振り直しできる回数は 5 レベルの時点とそれ以降 5 レベル上昇するごとに 1 回増加する。この能力はバードの知識の代替能力である。

広範な聴衆（超常）：5 レベルの時点で、宮廷詩人は呪芸が効果を及ぼす範囲を半径 30 フィートのかわりに 60 フィート円錐にすることができる。それに加えて、5 レベル以降 5 レベル上昇するごとに、これらの能力の範囲は 10 フィート（半径）または 20 フィート（円錐）ずつ上昇する。その力が複数のクリーチャーに効果を及ぼす場合は、5 レベル以降 5 レベル上昇する毎に影響を及ぼすクリーチャーの数が 1 ずつ増加する。これは単独のクリーチャーのみに影響を及ぼす力には影響しない。この能力は何でも屋の代替能力である。

探偵 Detective

手がかりを繋ぎ合わせ、本当の賢明さで犯罪者を捕らえる探偵は、真実を見抜くことに熟練している。

呪芸：探偵は以下の呪芸を得る。

注意深いチームワーク（超常）：探偵は呪芸を用いて仲間を協調させ、警戒と行動の準備をさせることができる。30 フィート以内にいる全ての味方は 1 時間、イニシアチブ判定、〈知覚〉、〈装置無力化〉判定に＋ 1 のボーナスを得る。また、罠に対する、あるいは 立ちすくみ状態 における反応セーヴと AC に＋ 1 のボーナスを得る。このボーナスは 5 レベルの時点とそれ以降 6 レベル上昇するごとに＋ 1 ずつ上昇する。この能力は 3 ラウンドの継続した芸を必要とし、目標はその間ずっとバードを見、かつ聞くことができなければならない。この能力は［言語依存］で視覚要素と音声要素を有する。この呪芸は勇気鼓舞の代替能力である。

真実の告白（超常）：9 レベルの時点で、探偵は呪芸を用いて 1 体のクリーチャーから術策で真実をあばくことができる。この能力を使用するには〈はったり〉を見抜くか、または精神的な［強制］に気づくための〈真意看破〉判定に成功しなければならない。3 ラウンドの継続した芸の後で、目標は意志セーヴ（DC 10 ＋バード・レベルの 1/2 ＋バードの【魅力】修正値）を行わなければならない。成功した場合は 24 時間この能力に対する完全耐性を得る。失敗した場合、嘘吐きは嘘とその背後にある真実をうっかりと明らかにしてしまう。［魅惑］または［強制］効果の下にあるクリーチャーは、その心術の本質と、（もしそのクリーチャーが知っていれば）それをかけた者が明らかになり、心術から解放されるためのセーヴィング・スローを新たに行うことができる。この能力は［言語依存］で音声要素を必要とする。15 レベルの時点で探偵はこの能力を 2 ラウンドの継続した芸で、20 レベルの時点で 1 ラウンドの芸で使用できるようになる。この呪芸は武勇鼓舞の代替能力である。

姿をあらわせ（変則）：15 レベルの時点で、探偵は呪芸を用いて隠れているクリーチャーに自分の存在を明らかにさせることができる。30 フィート以内にいる全ての敵は意志セーヴ（DC 10 ＋バード・レベルの 1/2 ＋バードの【魅力】修正値）を行わなければならない。失敗したなら〈隠密〉を使用するのをやめ、自らと探偵の間にある扉を鍵を開けて開き、必要ならば透明化や他の種類の探偵からの視認困難を与える魔法効果を終了、抑止または解呪しなければならない。呪芸を聞くことができる状況にある限り、効果を受けているクリーチャーはそれらの効果を全て無くすまでは攻撃ないし逃走をすることができないが、攻撃を受けた場合は即座にこの強制から開放される。範囲内にいるクリーチャーはバードが呪芸を継続している間、このセーヴを毎ラウンド行わなければならない。この能力は［言語依存］で音声要素を必要とする。この呪芸は英雄鼓舞の代替能力である。

小さなことまで隠せない目（変則）：探偵は〈知識：地域〉、〈知覚〉、〈真意看破〉判定にバード・レベルの半分に等しいボーナス（最低 1）を得る。この能力はバードの知識の代替能力である。

秘術的直感（変則）：2 レベルの時点で探偵はローグの罠はずしと同様に魔法の罠を見つけ解除することができる。それに加えて、幻術に対するセーヴィング・スローに＋ 4 のボーナスを、占術に対する偽装または防護（ミスディレクション や ノンディテクション など）に対する術者レベル判定やセーヴィング・スローに＋ 4 のボーナスを得る。この能力は熟達者の代替能力である。

秘術的捜査：探偵のクラス呪文リストに以下のものが追加される：1 レベル ディテクト・イーヴル ／ ケイオス ／ グッド ／ ロー；2 レベル ゾーン・オヴ・トゥルース；3 レベル アーケイン・アイ 、スピーク・ウィズ・デッド 、スピーク・ウィズ・プランツ；4 レベル ディサーン・ライズ；5 レベル プライング・アイズ 、ストーン・テル；6 レベル ディサーン・ロケーション 、ファインド・ザ・パス 、グレーター・プライング・アイズ 、モーメント・オヴ・プレシェンス 。探偵は 2 レベルの時点と以降 4 レベル上昇するごとに、これらの呪文の 1 つか、バード呪文リストの任意の占術呪文 1 つを、2 レベルの時点と以降 4 レベル上昇するごとに自分の修得呪文のリストに入れることができる。この能力は万能なる芸の代替能力である。

奇術師 Magician

奇術師は芸能に手を染めるが、それを宇宙のエネルギーへの扉を叩き、それにつながるための手段と見なしている。

呪芸：奇術師は以下の呪芸を得る。

魔法の匠（超常）：奇術師は呪芸を用いて魔法のエネルギーを操作することができる。奇術師の仲間は術者レベル判定、精神集中判定、呪文や擬似呪文能力の攻撃ロールに＋ 1 のボーナスを得る。このボーナスは 5 レベルの時点とそれ以降 6 レベル上昇するごとに＋ 1 ずつ上昇する。この能力は 3 ラウンドの継続した芸を必要とし、目標はその間ずっとバードを見、かつ聞くことができなければならない。この能力は視覚要素と音声要素を要する。この呪芸は勇気鼓舞の代替能力である。

呪文抑制（超常）：8 レベルの時点で、奇術師は呪芸を用いて敵の呪文

に対抗することができる。バードがこの呪芸を使用し始めた場合は、それを使用したラウンド数を記録すること。呪芸を継続している間、呪文のレベルが呪文抑制の呪芸を継続しているラウンド数以下である場合、割り込みアクションとして、〈呪文学〉で識別することができた呪文に対して呪文相殺を試みることができる。呪文相殺の試みはバード・レベルを術者レベルとする ディスペル・マジック を使用しているのと同様に行われる。成功した場合、バードの呪芸は即座に終了する。この能力は音声要素を要する。この呪芸は悲運の葬送歌の代替能力である。

呪文修正体得（変則）：14 レベルの時点で、奇術師は呪芸を用いて発動時間を延ばすことなく、発動しようとしている呪文に呪文修正特技を適用できる。バードは依然としてこの呪文を発動するためには高い呪文スロットを使用しなければならない。これにより呪芸は即座に終了する。この能力は音声要素を要する。この呪芸は旋律の音色の代替能力である。

魔法の才能（変則）：奇術師は〈知識：神秘学〉、〈呪文学〉、〈魔法装置使用〉にレベルの半分に等しいボーナスを得る。この能力はバードの知識の代替能力である。

《呪文相殺強化》：奇術師は《呪文相殺強化》をボーナス特技として得る。この能力は打ち消しの調べの代替能力である。

呪芸持続時間延長（超常）：2 レベルの時点で、奇術師は呪文スロットを消費することで、集中をやめた後までバードの呪芸の持続時間を延長することができる。呪芸は呪文のレベルにつき 1 ラウンド延長して効果を表す。呪芸 1 つにつき 1 つの呪文のみ消費することができ、また何ラウンドか後に効果を表す呪芸を延長することはできない。この能力は熟達者の代替能力である。

レパートリー拡張（変則）：2 レベルの時点とそれ以降 4 レベル上昇するごとに、奇術師は任意の秘術呪文を使用するクラスの呪文リストから 1 つ呪文を修得することができる。呪文は発動することができるレベルのものでなければならない。この能力は万能なる芸の代替能力である。

秘術の絆（変則）：5 レベルの時点で、奇術師はウィザードと同様に秘術の絆の能力を得る。使い魔や絆を結んだアイテムとして武器を選択することはできない。この能力は博識の代替能力である。

ワンド体得（変則）：10 レベルの時点で、奇術師が自らの呪文リストに含まれている呪文のワンドを使用する場合、ワンドのセーヴ DC を【魅力】修正値を使って算出することができる。16 レベルの時点で、そのようなワンドを使用する場合、ワンドの術者レベルの代わりに自らの術者レベルを使用することができる。この能力は何でも屋の代替能力である。

サンドマン Sandman

隠密、術策、欺きと芸能を結び付けたサンドマンは知略によって他者の平静を失わせる。

呪芸：サンドマンは以下の呪芸を得る。

呪文泥棒（超常）：サンドマンは呪芸を用いて敵から呪文を盗み取り、自らの修得呪文リストに加えることができる。呪芸を開始したら、バードは標準アクションとして接触攻撃によって他のクリーチャーから準備している呪文または修得している呪文を盗み取ることができる。目標は意志セーヴ（DC 10 ＋バード・レベルの 1/2 ＋バードの【魅力】ボーナス）に成功すれば効果を無効化できる。サンドマンは盗む呪文を選ぶことができるが、目標が呪文を持っていない場合はバードの呪芸は即座に終了する。一方盗む呪文をランダムにする場合は、可能ならばバードが発動することができる最高のレベルの呪文となる。目標は呪芸が継続している間準備している呪文または修得呪文を失い、サンドマンはその間それを自らの修得呪文リストに加える。呪芸終了後にそれは本来の持ち主の元に戻る。盗んでいる間、バードは呪文を自らの利用可能な呪文スロットを使用して発動することができる。この使用によって盗んだ呪文を消費してしまうということはない。バードが呪文を盗んでいる間に他の呪文を盗んだ場合、先に盗んだ方の呪文は即座に本来の持ち主に戻る。この能力は視覚要素を必要とする。この呪芸は勇気鼓舞の代替能力である。

まどろみの歌（擬呪）：6 レベルの時点で、サンドマンは呪芸を用いて自分が 恍惚状態 にしているクリーチャー 1 体を睡眠状態（HD 上限のない ディープ・スランバー と同様）にすることができる。その他の点ではこの能力は示唆の詞と同様に機能する。この呪芸は示唆の詞の代替能力である。

劇的な伏線（超常）：9 レベルの時点で、サンドマンは呪芸を用いて、呪文の通常の効果を保ったままではっきりした視覚または聴覚要素なしで呪文を発動することができる。見ている者はサンドマンの〈手先の早業〉判定に対抗する〈知覚〉判定に成功することでサンドマンが呪文発動の源であることに気づくことができる（しかしながら呪文発動自体は依然として機会攻撃を誘発する）。バードはこの呪芸を少なくとも呪文発動の 2 ラウンド前までに行わなければならない。さもなければ自動的に発見され、呪芸は終了する。この能力は武勇鼓舞の代替能力である。

上級呪文泥棒（超常）：サンドマンの呪文泥棒能力は 15 レベルの時点で向上する。目標が呪文泥棒の呪芸に対するセーヴに失敗した場合は、サンドマンは目標の呪文抵抗（もしあれば）と、準備している呪文または修得呪文の全てを暴くことができる。それからどの呪文を盗むか選択することができる。サンドマンは呪文を盗むのをやめ、呪芸を継続している間バード・レベルの半分に等しい数だけ目標の呪文抵抗を下げ、同じだけの呪文抵抗を得ることができる。さらに別の呪文抵抗を盗んだ場合は、それは先に盗んだ呪文抵抗と累積する。呪文を盗んだり呪芸をやめた場合は、呪文抵抗は即座にその持ち主に戻る。この呪芸は英雄鼓舞の代替能力である。

群集まどろみの歌（擬呪）：18 レベルの時点で、サンドマンはまどろみの歌を 30 フィート以内にいる任意の数の 恍惚状態 にしているクリーチャーに効果を及ぼすことができるようになる。その他の点ではこの能力は群集示唆の詞と同様に機能する。この呪芸は群集示唆の詞の代替能力である。

呪文捕獲（超常）：20 レベルの時点で、自分だけを目標とする呪文または擬似呪文能力（範囲呪文は含まない）に対するセーヴに成功したサンドマンは、割り込みアクションとしてバードの呪芸を使うことができる。術者レベル判定（DC 10 ＋その呪文の本来の術者レベル）を行うこと。成功した場合、サンドマンは害を受けることなく呪文効果を吸収することができ、即座にその呪文を発動し返すことができる（もともとの術者レベルとセーヴ DC を使用する）。あるいはその呪文のレベル以下の任意の修得呪文を即座に発動することができる。この能力を使用することにより、たとえ判定が失敗した場合であっても、呪文のレベルに等しいバードの呪芸のラウンド数を消費する。この呪芸は死に至る芸術の代替能力である。

偽装の達人（変則）：サンドマンは〈はったり〉、〈手先の早業〉、〈隠密〉判定にレベルの半分に等しいボーナスを得る。また、ローグの罠探し能力と同様に〈装置無力化〉によって魔法の罠を解除することができる。この能力はバードの知識の代替能力である。

奇襲呪文（変則）：2 レベルの時点で、サンドマンは【敏捷力】ボーナスを失っている敵に対する、呪文とバードの呪芸のセーヴ DC に＋ 1 のボーナスを得る。これは 10 レベルの時点で＋ 2、18 レベルの時点で＋ 3 に上昇する。それに加えて、6 レベルの時点でそのような敵に対する呪文抵抗を克服するための術者レベル判定に＋ 2 のボーナスを得る。このボーナスは 14 レベルの時点で＋ 4 に上昇する。この能力は万能なる芸の代替能力である。

罠感知（変則）：レベル 3 の時点で、サンドマンは罠を避けるための反応セーヴに＋ 1 ボーナス、罠からの攻撃に対する AC に＋ 1 の回避ボーナスを得る。このボーナスは 3 レベル以降 3 レベル上昇するごとに＋ 1 ずつ上昇する。この能力は自信鼓舞の呪芸の代替能力である。

急所攻撃（変則）：5 レベルの時点で、サンドマンは 30 フィート以内にいる目標を挟撃しているか、その目標が AC に【敏捷力】ボーナスを加えられない状態にある時に追加ダメージを与える。この追加ダメージはレベル 5 の時点で＋ 1d6、以降レベル 5 ごとに＋ 1d6 ずつ増加する。この能力は博識の代替能力である。

野蛮なるスカルド Savage Skald

文明から遠く離れた猛烈な部族には、そこの戦歌や労働歌の歌い手、伝承の守り手がおり、歌と剣を等しく用いて猛烈に敵を攻撃する。（訳注：スカルドは北欧の吟遊詩人）

呪芸：野蛮なるスカルドは以下の呪芸を得る。

鼓舞する打撃（超常）：野蛮なるスカルドは手ごたえのある一撃があるごとに戦の雄叫びを上げる。クリティカル・ヒットを確定させた場合、割り込みアクションとしてこの呪芸を開始させることができる（他の呪芸があれば終了する）。【魅力】修正値（プラスである場合）に等しい一時的ヒット・ポイントを得、バードの次の攻撃が始まるまでの間、30 フィート以内にいる全ての味方は次の攻撃に＋ 1 の士気ボーナスを得る。この一時的ヒット・ポイントはバードが呪芸を終了させるまで存在する。この呪芸は恍惚の呪芸の代替能力である。

激怒誘発（超常）：6 レベルの時点で、野蛮なるスカルドは 30 フィート以内にいる 1 体のクリーチャーをおそるべき激怒に導くことができる。この効果は目標がバードの呪芸を聞くことができる限り継続する レイジ 呪文と同様に機能する。しかしながら、同意しないクリーチャーは意志セーヴ（DC 10 ＋バード・レベルの 1/2 ＋バードの【魅力】修正値）に失敗した場合にのみ効果を受ける。セーヴに成功したなら、目標は 24 時間、この能力に完全耐性を得る。バードは自分自身をこの能力の目標にすることはできない。目標が激怒のクラス特徴を有している場合は通常の効果の代わりに即座に激怒状態になり、バードが呪芸を継続している限り、1 日の激怒可能ラウンド数を消費せずにその状態でいることができる。この［精神作用］効果は音声要素を要する。この呪芸は示唆の詞の代替能力である。

戦死者の歌（擬呪）：10 レベルの時点で、野蛮なるスカルドは ホーン・オヴ・ヴァルハラ の効果を模倣することができる。この効果は 10 ラウンドの連続した呪芸を必要とし、10 レベルで シルヴァー・ホーン 、13 レベルで ブラス・ホーン 、16 レベルで ブロンズ・ホーン 、19 レベルで アイアン・ホーン と同様にバーバリアンを召喚することができる。戦士たちはバードが呪芸を継続している間のみ存在する。この能力は音声要素を要する。この呪芸は何でも屋の代替能力である。

狂戦士団（変則）：12 レベルの時点で、野蛮なるスカルドは 1 体のクリーチャー（12 レベル以降 3 レベル上昇するごとに 1 体追加する）に熱狂的な戦の陶酔を吹き込み、苦痛、朦朧化、［恐怖］効果を抑制することができる。また、効果を受けているクリーチャーは DR5 ／ー（非致傷ダメージに対しては DR10 ／ー）を得る。この利益はバーバリアンのクラス特徴であるダメージ減少と累積する。この［精神作用］能力は音声要素を要する。この呪芸は癒しの呪芸の代替能力である。

戦歌（超常）：18 レベルの時点で、野蛮なるスカルドは 30 フィート以内にいる全ての味方に激怒誘発の呪芸の効果を及ぼすことができる。この呪芸は群集示唆の詞の代替能力である。

海の歌い手 Sea Singer

海の歌い手は青い大海を故郷と呼び、乗組員と船が遠く広く貿易風に乗って往来するために幸運を願う船長たちに大いに求められる。

呪芸：海の歌い手は以下の呪芸を得る。

海の囃し歌（超常）：海の歌い手は長い航海の間に船酔いと過労に対処することを学ぶ。海の囃し歌の毎ラウンドに、海の歌い手は〈芸能〉判定を行う。30 フィート以内にいる味方（海の歌い手を含む）は 過労状態 、疲労状態 、吐き気がする状態 、不調状態 になることに対するセーヴィング・スローの代わりに、この〈芸能〉判定の結果を使うことができる。すでにそのような状態になっている場合は、海の囃し歌が続いている間は毎ラウンド、バードの〈芸能〉判定の結果を使って新しいセーヴを行うことができる。海の囃し歌は瞬間的な効果やセーヴをすることができない効果には効果を及ぼさない。この能力は音声要素を要する。この呪芸は打消しの調べの代替能力である。

止水（超常）：3 レベルの時点で、海の歌い手は 30 フィート以内の荒れ狂う水を穏やかにし、呪芸が継続している間、〈職能：水夫〉と〈水泳〉判定と、船の上での〈軽業〉、〈登攀〉判定の DC をバード・レベルに等しいだけ DC を下げることができる（最低 DC10 まで）。10 ラウンドの連続した呪芸によってこの効果時間を 1 時間に延長することができる。この能力は音声要素を要する。この呪芸は自信鼓舞の代替能力である。

風の唸り（超常）：6 レベル以上の海の歌い手は呪芸を用いて ガスト・オヴ・ウィンド を作り出すことができる。この風は呪芸を継続している間続く。5 ラウンドの連続した呪芸によってこの効果時間を 1 時間に延ばすことができる。この呪芸は示唆の詞の代替能力である。

暴風招来（超常）：18 レベルの時点で、海の歌い手は自らのバード・レベルを術者レベルとした コントロール・ウォーター 、コントロール・ウェザー 、コントロール・ウインズ 、ストーム・オヴ・ヴェンジャンス を模倣することができる。この能力は（ドルイド呪文としての）呪文レベルごとに 1 ラウンドの連続した呪芸を要する。この効果はバードが呪芸を継続している間続く（ コントロール・ウェザー の効果は即座に発生する）が、呪文の通常の効果時間よりも長くなることはない。この呪芸は群集示唆の詞の代替能力である。

世界を旅する者（変則）：海の歌い手は〈知識：地理〉、〈知識：地域〉、〈知識：自然〉、〈言語学〉判定にバード・レベルの半分に等しいボーナスを得る。また、これらの技能の 1 つに対する判定を 1 回振り直すことができるが、2 回目の結果の方が悪くてもそちらを使わなければならない。5 レベル以降 5 レベル上昇するごとに 1 日の振りなおし回数が 1 回増加する。この能力はバードの知識の代替能力である。

使い魔：2 レベルの時点で、海の歌い手はウィザードの使い魔と同様に、エキゾチックなペット―モンキーまたはパロット（オウム。レイヴンと同様）―を得る。この能力について考慮する際、バード・レベルをウィザード・レベルと見なす。この能力は万能なる芸の代替能力である。

船乗りの足（変則）：2 レベルの時点で、海の歌い手は（風）または（水）効果、海の歌い手を滑らせ、転倒させ、あるいはその他の方法で 伏せ状態 にする効果に対するセーヴィング・スローに＋ 4 のボーナスを得る。また、組みつき、蹂躙、足払いに対する CMD に＋ 2 のボーナスを得る。この能力は熟達者の代替能力である。

大道芸人 Street Performer

軽業師であれ、吟遊詩人であれ、俳優であれ、大度芸人は大衆に立ち混じり、自らの夕食のために歌う。

呪芸：大道芸人は以下の呪芸を得る。

消失劇（超常）：大道芸人は呪芸を用いて 1 体の味方への注意をそらさせることができる。30 フィート以内の全てのクリーチャーは、意志セーヴ（DC 10 ＋バード・レベルの 1/2 ＋バードの【魅力】修正値）に失敗した場合、バードの選択した 1 体のクリーチャーを 不可視状態 であるかのように扱わなければならない。この呪芸は 5 レベル以降 6 レベル上昇するごとに、効果のあるクリーチャー数が 1 体増加する。目標が可視状態となる原因となる行動をとった場合は、全ての者に対して可視状態となる。バードはこの能力を自分自身に使用することはできない。この能力は視覚要素を要する［精神作用］効果である。この呪芸は勇気鼓舞の代替能力である。

無害な芸人（超常）：3 レベルの時点で、大道芸人は呪芸を用いて意気地なしで攻撃する価値もないかのように見せかけることができる。この呪芸を使用している間、大道芸人を目標とした敵は意志セーヴ（DC 10 ＋バード・レベルの 1/2 ＋バードの【魅力】修正値）に成功しなければならない。失敗した場合、このラウンドの間 サンクチュアリ と同様にバードを攻撃することはできない。敵はバードを目標とした攻撃は失うが、他のクリーチャーを目標にして追加の攻撃を行ってもよい。敵が大道芸人を呪文の目標とした場合、同じ DC の精神集中判定に成功しない限り呪文を失う。この判定が成功した場合は、代わりに他のクリーチャーを呪文の目標とすることができる。この［精神作用］能力は音声要素または視覚要素を要する。この呪芸は自身鼓舞の代替能力である。

向こう見ずな悪戯（超常）：9 レベルの時点で、大道芸人は呪芸を用いて 30 フィート以内にいる 1 体の目標に対し、衣服を絡ませる、被り物が目の前にずり落ちる、滑って転ぶ、その他道化のように見えることを引き起こして、相手をまごつかせることができる。目標は呪芸を見るかあるいは聞いている限り毎ラウンド反応セーヴ（DC 10 ＋バード・レベルの 1/2 ＋バードの【魅力】修正値）を行わなければならず、失敗した場合は毎ラウンドに以下のランダムな効果を受ける。1 ― 盲目状態 、2 ― 目が眩んだ状態 、3 ― 聴覚喪失状態 、4 ― 絡みつかれた状態 、5 ― 伏せ状態 、6 ― 吐き気がする状態 。各効果は 1 ラウンドの間持続する。この呪芸は武勇鼓舞の代替能力である。

人込みに紛れ込む（超常）：15 レベルの時点で、大道芸人の消失劇の効果を受けているクリーチャーは、人で占められたマスや敵の占めているマスを妨げられることなく通過することができる。効果を受けているクリーチャーは グレーター・インヴィジビリティ がかかっているかのように扱われるが、敵は自らが攻撃されるごとに感知するためのセーヴィング・スローを行うことができる。この呪芸は英雄鼓舞の代替能力である。

大歓迎：大道芸人は〈芸能〉判定によって通常の 2 倍の額の金を稼ぐことができる。標準アクションとして、〈交渉〉判定の代わりに〈はったり〉判定を用いて 1 体のクリーチャーの態度を 1 分の間向上させることができる。持続時間の後には、その態度は元よりも 1 段階悪化する。この能力は打ち消しの調べの代替能力である。

路上の知恵：大道芸人は〈はったり〉、〈変装〉、〈知識：地域〉、〈手先の早業〉、群衆に影響を与えようとする〈交渉〉または〈威圧〉判定、情報収集のための〈交渉〉判定にレベルの半分に等しいボーナス（最低＋ 1）を得る。これはバードの知識の代替能力である。

早変わり（変則）：5 レベルの時点で、大道芸人は自分の判定に－ 5 のペナルティを被ることで標準アクションとして〈変装〉を行うことができる。バードは〈はったり〉と〈変装〉で出目 10 を選択することができるようになり、“ 隠れるために注意をそらす ” ための〈はったり〉を即行アクションとして行える。加えて 1 日 1 回（5 レベル以降 6 レベル上昇するごとに 1 回追加）、〈はったり〉または〈変装〉判定で出目 20 を行うことができる。この能力は博識の代替能力である。

バーバリアン　Barbarian

真のバーバリアンは、獣のように獰猛な怒りのクリーチャーである。戦友のために猛る狂戦士となった己に鞭打つ禁欲的な部族のチャンピオンであろうとも、己の利益のために殺戮の宴を行う混沌の戦士であろうとも、あらゆるバーバリアンは戦いへ向かうという一点において似通った精神を共有する。ひとたび錆びのような臭いの赤きもやが立ち込めると、それらが絶叫をあげる争いの中で彼らをただ燃え立つような激怒のみへと導き、気がついた後には不注意な傷とバラバラになった死体が残される。

以下に述べるのはバーバリアンを調整する助けとなる多数の新しい激怒パワーのみではなく、君のキャラクターを構築するときに助けとなるいくつかの典型的なバーバリアンのアーキタイプであり、いくつかの激怒パワーについての提案を含んでいる。これらの提案は必ず満たすべきものではないが、キャラクターの肉付けをする助けとなる。激怒パワーでアスタリスク（*）が付いているものは PathfinderRPG コアルールにあるものである。

激怒パワー（変則）：以下の新しい激怒パワーは、前提条件を満たすどんなバーバリアンも取得することができる。トーテム激怒パワー（訳注：～のトーテム、と名付けられた激怒パワー）はそのトーテムが表す主題に従いパワーを得る。バーバリアンはトーテム激怒パワーのグループを 1 つ以上選択できない。例えば、“ 獣のトーテム ” の激怒パワーを選んだバーバリアンはその後、他のどの “ 魂のトーテム ” の激怒パワーも選択できない。

獣のトーテム（超常）：激怒している間、バーバリアンは＋ 1 の外皮ボーナスを得る。このボーナスはバーバリアンが 4 レベル上がるごとに＋ 1 ずつ向上する。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“ 初級獣のトーテム ” の激怒パワーを取得しなくてはならならず、少なくとも 6 レベルに達していなければならない。

上級獣のトーテム（超常）：激怒している間、バーバリアンは飛びかかりの特殊能力を得て、突撃の終わりに全力攻撃を行うことができる。また、バーバリアンの爪のダメージは 1d8（小型の場合は 1d6）に向上し、爪によるクリティカル・ヒットのダメージ倍率は× 3 として扱う。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“ 獣のトーテム ” の激怒パワーを取得しなくてはならならず、少なくとも 10 レベルに達していなければならない。

初級獣のトーテム（超常）：激怒している間、バーバリアンは 2 回の爪攻撃を得る。これらの攻撃は主要攻撃と見なし、バーバリアンの最も高い基本攻撃ボーナスを使用する。爪は 1d6 ポイント＋バーバリアンの【筋力】修正値に等しい斬撃ダメージを与える。

大げさな罵倒（変則）：激怒している間、バーバリアンは〈威圧〉の士気をくじく判定によって自身が攻撃するクリーチャーを動揺させることができる。判定に成功した場合、目標がバーバリアンを見ることができ、バーバリアンが激怒しているならば、バーバリアンへ近接攻撃を行うまで怯え状態となる。バーバリアンはこの激怒の間に、自身が消費したあらゆるアルコール飲料によってこの判定に＋ 2 の状況ボーナスを得る。この能力は［言語依存］［精神作用］能力であり、音声要素に依存する。バーバリアンがこのパワーを選択するには、少なくとも 6 レベルに達していなくてはならない。

喧嘩屋：激怒している間、バーバリアンは《素手打撃強化》の特技を修得しているかのように扱う。バーバリアンがすでにこの特技を持っている場合、その素手打撃は 1d6（小型の場合は 1d4）ポイントのダメージを与える。

上級喧嘩屋：激怒している間、バーバリアンは素手打撃を行なう際、《二刀流》の特技を持っているかのように扱う。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには “ 喧嘩屋 ” の激怒パワーを取得していなければならない。

混沌のトーテム（超常）：激怒している間、バーバリアンの形態は混沌が吹き込まれる形となる。バーバリアンは〈脱出術〉判定に＋ 4 のボーナスを得るとともに、25%の確率でクリティカル・ヒットや急所攻撃のような追加のダメージを無効化する。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“ 初級混沌のトーテム ” の激怒パワーを取得していなくてはならず、少なくとも 6 レベルに達していなければならない。

上級混沌のトーテム（超常）：激怒している間、バーバリアンは自身のバーバリアン・レベルの 1/2 に等しい DR ／秩序を得る。バーバリアンの武器はダメージ減少を克服する際に、混沌属性の武器として見なされる。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“ 混沌のトーテム ” の激怒パワーを取得していなければならず、少なくとも 10 レベルに達していなければならない。

初級混沌のトーテム（超常）：激怒している間、バーバリアンは秩序属性のクリーチャーからの攻撃に対して AC に＋ 1 の反発ボーナスを得、コンフュージョン、インサニティ、ポリモーフと［秩序］効果に対するセーヴィング・スローに＋ 1 の抵抗ボーナスを得る。このボーナスはバーバリアンが ” 混沌のトーテム ” グループの激怒パワーを取得するたびに＋ 1 ずつ増加する。

来るなら来い（変則）：激怒している間、バーバリアンはフリー・アクションを使用して攻撃に自分自身をさらけ出すことで、痛烈な反撃を準備することができる。敵はバーバリアンの次のターンの始めまでバーバリアンに対する攻撃ロールとダメージ・ロールに＋ 4 のボーナスを得るが、バーバリアンに対する全ての攻撃はバーバリアンからの機会攻撃を誘発する。この機会攻撃は敵の攻撃の前に解決される。バーバリアンがこのパワーを選択するには、少なくとも 12 レベルに達していなくてはならない。

《発動妨害》：激怒している間、バーバリアンは《発動妨害》をボーナス特技として得る。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“呪い避け” の激怒パワー * を取得していなければならず、少なくとも 8 レベルに達していなければならない。

エレメンタルの激怒（超常）：激怒している間、バーバリアンの近接攻撃の全てに 1d6 のエネルギー・ダメージ（［酸］、［冷気］、［電気］、［火］）を加える。そのエネルギー種別はバーバリアンが激怒を始める際に選択する。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“ 初級エレメンタルの激怒 ” の激怒パワーを取得していなくてはならず、少なくとも 8 レベルに達していなければならない。バーバリアンはこの激怒パワーを使用している間に、さらに “ 弱いエレメンタルの激怒 ” を使うことができるが、違うエネルギー種別を選択しなくてはならない。

上級エレメンタルの激怒（超常）：激怒している間、バーバリアンの近接攻撃によるクリティカル・ヒットには全て追加で 1d10 のエネルギー・ダメージ（武器のクリティカル・ヒットのダメージ倍率が× 3 の場合は 2d10、× 4 の場合は 3d10）を得る。このダメージ種別は “ エレメンタルの激怒 ” で選択したものと同じになる。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“ エレメンタルの激怒 ” の激怒パワーを取得しなくてはならず、少なくとも 12 レベルに達していなければならない。

初級エレメンタルの激怒（超常）：即行アクションで、バーバリアンは 1 ラウンドの間自身の近接攻撃に 1d6 のエネルギー・ダメージ（［酸］、［冷気］、［電気］、［火］）を加えることができる。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには少なくとも 4 レベルに達していなくてはならない。このパワーは激怒するたびに 1 回だけ使うことができる。

エネルギー吸収（超常）：激怒している間、バーバリアンは激怒するたび

に 1 回、自身が選んだエネルギー種別の攻撃から一度だけエネルギーを吸収することができる。バーバリアンはその効果に対してセーヴィング・スローをすることはできないが、それからダメージを受けることはなく、それどころか与えられたダメージ 3 ポイントにつき 1 ポイントの一時的ヒット・ポイントを得る。これらの一時的ヒット・ポイントはバーバリアンの激怒が終了するまで続く。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“ 上級エネルギー抵抗 ” の激怒パワーを取得していなければならず、少なくとも 12 レベルに達していなければならない。

エネルギー爆発（超常）：激怒している間、バーバリアンは激怒するたびに 1 回、自身が選んだエネルギー種別の攻撃からエネルギーを吸収し、それを敵へと解き放つことができる。バーバリアンはその効果に対してセーヴィング・スローをすることはできないが、それによりダメージを受けることはない。自身の激怒が残っている間、いつでもバーバリアンは蓄積したエネルギーを 60 フィートの直線か 30 フィートの円錐形のいずれかの形態を持つブレス攻撃として解き放つことができる。そのブレス攻撃はバーバリアンによって吸収された攻撃のダメージと等しいダメージを与える。範囲内のクリーチャーは（元の効果がセーヴを行なえない場合でも）反応セーヴ（DC10 ＋バーバリアン・レベルの 1/2 ＋バーバリアンの【耐久力】修正値）に成功することでダメージを半分にすることができる。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“ エネルギー吸収 ” の激怒パワーを取得していなければならず、少なくとも 16 レベルに達していなければならない。

エネルギー抵抗（変則）：激怒している間、バーバリアンは 1 つのエネルギー種別（［酸］、［冷気］、［電気］、［火］）に対する抵抗を得る。抵抗の値は自身のバーバリアン・レベルの 1/2（最低で 1）に等しい。そのエネルギー種別はこの激怒パワーを選択した際に決定し、以後変更する事はできない。この激怒パワーは 1 つ以上選択することができるが、その効果は累積しない。効果時間は違うエネルギーごとに適用される。

上級エネルギー抵抗（変則）：激怒するたびに 1 回、バーバリアンは自身の持つ “ エネルギー抵抗 ” と同じダメージ種別のダメージを半分にすることができる（その後、抵抗を適用する）。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“ エネルギー抵抗 ” の激怒パワーを取得していなければならず、少なくとも 8 レベルに達していなければならない。

猛烈な乗騎（変則）：激怒して騎乗している間、バーバリアンの乗騎はバーバリアンが騎乗しているか隣接している限り、激怒の利益（大激怒や超激怒を含む）を得る。自身の乗騎が激怒している間、バーバリアンは毎ラウンド激怒ラウンド数を 1 ラウンド余計に消費しなければならない。バーバリアンは自身の乗騎に激怒させないことで、追加の激怒ラウンド数を消費しないことを選択することができる。

上級猛烈な乗騎（変則）：激怒して騎乗している間、バーバリアンの乗騎は激怒している時に効果の不変なあらゆる激怒パワーの利益を得る。これによって能動的なアクションを要する激怒パワーの利益を得ることは（例えフリー・アクションであったとしても）できない。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“ 猛烈な乗騎 ” の激怒パワーを取得していなければならず、少なくとも 8 レベルに達していなければならない。

猛烈な蹂躙（変則）：激怒して騎乗している間、バーバリアンの乗騎は “ 蹂躙 ” の特殊攻撃（Bestiary P.305 参照）を得る。この攻撃は中型の乗騎なら 1d8 ポイント、大型の乗騎なら 2d6 ポイント、超大型の乗騎なら 2d8 ポイントに＋乗騎の【筋力】修正値の 1.5 倍に等しいダメージを与える。反応セーヴ（DC10 ＋バーバリアン・レベルの 1/2 ＋乗騎の【筋力】修正値）に成功すると、このダメージを半減できる。乗騎の通り道か通り抜けたマスのクリーチャーはバーバリアンか乗騎のどちらか一方に対して機会攻撃を行なう事ができる。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには “ 猛烈な乗騎 ” の激怒パワーを取得していなければならず、少なくとも 8 レベルに達していなければならない。

上級猛烈な蹂躙（変則）：バーバリアンの乗騎は “ 猛烈な蹂躙 ” によって自身のサイズと同じかそれより大きいクリーチャーに影響を及ぼすことができる。さらに、蹂躙に対する反応セーヴに失敗した（もしくは機会攻撃を行うためにセーヴをしないことを選んだ）クリーチャーに対してフリー・アクションで蹴散らしの戦技判定を行うことができる。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“ 猛烈な蹂躙 ” の激怒パワーを取得していなければならず、少なくとも 12 レベルに達していなければならない。

フィーンドのトーテム（超常）：激怒している間、バーバリアンは数十本のたちの悪いとげを自身の身体から生じさせる。バーバリアンの近接武器、素手打撃、肉体武器による打撃を受けたものは誰でも 1d6 ポイントの刺突ダメージを受ける。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“ 初級フィーンドのトーテム ” の激怒パワーを取得していなければならず、少なくとも 6 レベルに達していなければならない。

上級フィーンドのトーテム（超常）：激怒している間、バーバリアンは脅威のオーラによって自身を取り囲む。バーバリアンに隣接している善のクリーチャーは怯え状態になり、バーバリアンがターンの初めに彼らの肉を幾重にも切り裂くことにより 2d6 ポイントの斬撃ダメージを受ける。バーバリアンに隣接している中立のクリーチャーは怯え状態になるが、ダメージは受けない。悪のクリーチャーは影響を受けない。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“ フィーンドのトーテム ” の激怒パワーを取得していなければならず、少なくとも 10 レベルに達していなければならない。

初級フィーンドのトーテム（超常）：激怒している間、バーバリアンは一対の角を生やし、突き刺し攻撃を得る。この攻撃は（バーバリアンが二次攻撃の武器として攻撃しない限り）主要攻撃と見なし、バーバリアンの最大の基本攻撃ボーナス（それが二次攻撃の場合－ 5）で攻撃を行なう。その突き刺し攻撃は 1d8（小型の場合は 1d6）＋バーバリアンの【筋力】修正値（二次攻撃の場合は 1/2）の刺突ダメージとして扱う。

肉体の傷（変則）：激怒するたびに 1 回、バーバリアンは攻撃から重大な被害を避けることを試みることができる。このときバーバリアンは、攻撃によって受けたダメージと等しい DC で頑健セーヴを行わなければならない。このセーヴィング・スローにはバーバリアンの防具による判定ペナルティが適用される。セーヴに成功した場合、バーバリアンは攻撃から半分だけダメージを受けるが、そのダメージは非致傷ダメージになる。バーバリアンはこの能力を攻撃ロールの後、ダメージ・ロールの前に使わなくてはならない。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、少なくとも 10 レベルに達していなければならない。

患いに効き目あり（変則）：激怒している間、アルコール飲料を飲んだバーバリアンは、自身に効果を及ぼす以下の継続する状態 1 つに対して新たにセーヴィング・スローを試みることができる：盲目状態、混乱状態、目が眩んだ状態、聴覚喪失状態、過労状態、疲労状態、恐れ状態、吐き気がする状態、混乱状態、怯え状態、不調状態。バーバリアンがセーヴに成功した場合、激怒している間その効果を抑えることができる。バーバリアンはさらに毒を受けた状態にも新たにセーヴィング・スローを試みることができる。治療に要求されるセーヴの回数に等しい回数だけセーヴィング・スローを試みることができ、失敗しても効果は悪化しない。

大地の破壊者（変則）：激怒するたびに 1 回、バーバリアンは標準アクションで自身の周囲の床を攻撃することができる。この攻撃は自動的に命中し通常のダメージを与える。バーバリアンが床の硬度を上回るダメージを与えられた場合、バーバリアンが占めていた場所の隣接しているマスの全

ては移動困難な地形になる。自身を除くそれらのマスの中にいるクリーチャーは、DC15 の反応セーヴを行なわねばならず、さもなければ打ち倒されて伏せ状態となる。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、少なくとも 6 レベルに達していなければならない。

守られた命（変則）：激怒している間、バーバリアンのヒット・ポイントが 0 以下になった場合、バーバリアン・レベルごとに 1 ポイントの致傷ダメージを非致傷ダメージと変換する。バーバリアンが致傷ダメージにより瀕死状態になった場合、ただちに容態安定状態となる。

ぶん投げ（変則）：初級ぶん投げと同様だが、バーバリアンは射程を 20 フィート伸ばすか、投げる物体を 1 サイズ大きくすることができる。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“ 初級ぶん投げ ” の激怒パワーを取得していなければならず、少なくとも 8 レベルに達していなければならない。

上級ぶん投げ（変則）：ぶん投げと同様だが、バーバリアンは射程を 30 フィート伸ばすか、投げる物体を 2 サイズ大きくすることができる。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“ ぶん投げ ” の激怒パワーを取得していなければならず、少なくとも 12 レベルに達していなければならない。

初級ぶん投げ（変則）：激怒している間、バーバリアンは全ラウンド・アクションにより、両手を使用して自分自身より 1 サイズ小さい物体か片手で 2 サイズ小さい物体を持ち上げ、射程 10 フィートの即興武器として投げることができる。この与えるダメージは落下物（Core RulebookP.443 参照）＋バーバリアンの【筋力】修正値である。このダメージは、石や金属やそれと類似した素材でできていない物体の場合には半分となる。これは遠隔接触攻撃であり、目標は反応セーヴ（DC10 ＋バーバリアン・レベルの 1/2 ＋バーバリアンの【筋力】修正値）によりダメージを半分にしようと試みることができる。バーバリアンは片手武器か両手武器として、この攻撃に《強打》を適用することができる。

ぶん投げ突撃（変則）：激怒中に突撃攻撃を行なう間に、バーバリアンは突撃中に投げつけられる武器を抜いて投げることができ、投擲武器による遠隔攻撃と突撃の最後の近接攻撃の攻撃ロールに＋ 2 のボーナスを得る。バーバリアンは投擲武器を使用する前に少なくとも 10 フィート移動しなければならず、突撃の最後の近接攻撃をする前に少なくとも 10 フィート以上動かなければならない。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“ 初級ぶん投げ ” の激怒パワーを取得していなければならず、少なくとも 6 レベルに達していなければならない。

凶暴の奮起（変則）：激怒している間、バーバリアンは移動アクションで 30 フィート以内の同意する味方に自身の“自暴自棄”の修正値を自身の【魅力】修正値と等しいラウンド（最低 1）の間分け与えることができる。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“ 自暴自棄 ” の激怒パワーを取得していなければならない。

打ち倒し（変則）：激怒するたびに 1 回、バーバリアンは近接攻撃範囲にいる 1 つの目標に対して足払い攻撃を行うことができる。成功した場合、目標はバーバリアンの【筋力】修正値に等しいダメージを受けた上に、打ち倒されて伏せ状態となる。この足払い攻撃は機会攻撃を誘発しない。

流し込む勇気（変則）：激怒している間、バーバリアンは激怒中にアルコール飲料を消費するたびに、［精神作用］効果に対するセーヴィング・スローの士気ボーナスを＋ 1 する。この増加量の最大値はバーバリアン・レベル 4 レベルごとに＋ 1 である。

圧倒する前進（変則）：激怒している間、バーバリアンはバーバリアンが蹴散らしの戦技に成功するたびに自身の【筋力】修正値に等しいダメージを与えることができる。

圧倒する猛攻撃（変則）：激怒している間、バーバリアンは毎ラウンド 1 体以上の目標に蹴散らしを行うことができる。最初以降の蹴散らし判定の CMB に－ 2 のペナルティを受ける。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“ 圧倒する前進 ” の激怒パワーを取得していなければならず、少なくとも 6 レベルに達していなければならない。

自暴自棄（変則）：激怒している間、バーバリアンは AC に－ 1 のペナルティを受ける代わりに、攻撃ロールに＋ 1 のボーナスを受けることができる。4 レベル時に AC へのペナルティは－ 1 増加し、攻撃ロールへのボーナスは＋ 1 増加する。以降 4 レベルごとに 1 ずつ増加する。

底抜けの酔っ払い（変則）：激怒している間、バーバリアンは激怒中にアルコール飲料を消費するたびに、〈威圧〉判定と自身が行う［恐怖］効果のセーヴ DC に＋ 1 の士気ボーナスを得る。この士気ボーナスの最大値はバーバリアン・レベル 4 レベルごとに＋ 1 である。

粉砕者（変則）：激怒するたびに 1 回、バーバリアンは誰も所持していない物体に攻撃するときや武器破壊の戦技を行うときに物体の硬度を無視することができる。この能力は攻撃ロールや武器破壊判定の前に使わなければならない。

《呪文潰し》：激怒するとき、バーバリアンは《呪文潰し》を追加特技として得る。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“《発動妨害》” の激怒パワーを取得していなければならず、少なくとも 12 レベルに達していなくてはならない。

魂の乗騎（超常）：激怒して騎乗している間、バーバリアンの乗騎はバーバリアン・レベルの 1/2 に等しい DR ／魔法を得る。乗騎の肉体武器はダメージ減少を克服する場合には魔法の武器と見なされる。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“ 猛烈な乗騎 ” の激怒パワーを取得していなければならず、少なくとも 6 レベルに達していなくてはならない。

魂のトーテム（超常）：激怒している間、バーバリアンを取り囲む魂により、敵がバーバリアンを目視することは難しくなる。その魂はバーバリアンに隣接していないクリーチャーによる遠隔攻撃と（通常は間合いがないが）近接攻撃に対して 20%の失敗確率を与える。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、“ 初級魂のトーテム ” の激怒パワーを取得していなければならず、少なくとも 6 レベルに達していなくてはならない。

上級魂のトーテム（超常）：激怒している間、バーバリアンを取り囲む魂はバーバリアンに隣接している敵にとって危険となる。バーバリアンに隣接している生きている敵は、バーバリアンのターンの開始時に 1d8 ポイントの負のエネルギーのダメージを与えられる。さらに、その魂の束はバーバリアンから 15 フィート離れている敵にすぐさま攻撃を行うことができ、その叩きつけ攻撃は 1d6 ポイントの負のエネルギー・ダメージを与える。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには “ 魂のトーテム ” の激怒パワーを取らなくてはならず、少なくとも 10 レベルに達していなくてはならない。

初級魂のトーテム（超常）：激怒している間、バーバリアンは自身の敵を苦しめる魂の束によって取り囲まれる。それらの魂はバーバリアンに隣接している生きている敵に対して、毎ラウンド 1 回の叩きつけ攻撃を行う。この叩きつけ攻撃はバーバリアンの最も高い基本攻撃ボーナスを使用し、攻撃ロールにバーバリアンの【魅力】修正値を加える。叩きつけは 1d6 ポイント＋バーバリアンの【魅力】修正値の［負のエネルギー］ダメージを与える。

千鳥足（変則）：激怒している間、バーバリアンは激怒中にアルコール飲料を消費するたびに、機会攻撃に対して AC に＋ 1 の回避ボーナスを得る。この回避ボーナスの最大値はバーバリアン・レベル 4 レベルごとに＋ 1 である。

魔女狩り（変則）：激怒している間、バーバリアンは持っている呪文を発動する能力や擬似呪文能力を持つクリーチャーに対して行うダメージ・ロールに、＋ 1 のボーナスを得る。このダメージへのボーナスはバーバリアン・レベル 4 ごとに＋ 1 増加する。バーバリアンがこの激怒パワーを選択するには、"呪い避け" の激怒パワー * を取得していなければならない。

破壊者 /Breaker

ほとんどのバーバリアンが物を壊すのに熟練を要するのに対し、バーバリアンの中には激怒の只中にいるときにその身を包む半ば制御できない衝動の中で破壊の欲求を見出すものもいる。これらのバーバリアンはその敵だけでなく、周囲を取り囲むものたちにとっても大変危険である。破壊者のバーバリアンは以下のクラス特徴を持つ。

破壊衝動 /Destructive（変則）：誰も所持していない物体に近接攻撃するときや武器破壊の戦技を行うとき、破壊者のバーバリアンはダメージ・ロールに自身のバーバリアン・レベルの半分（最低で 1）を追加する。この能力は高速移動と置き換える。

戦闘掃除屋 /Battle Scavenger（変則）：3 レベルにおいて、破壊者のバーバリアンは即興武器か破損状態の武器を使っているときに攻撃ロールへのペナルティを被らない。さらに、バーバリアンは 3 レベルを超える 3 レベルごとに、即興武器か破損状態の武器のダメージ・ロールに＋ 1 のボーナスを得る。この能力は罠感知と置き換える。

激怒パワー：以下の激怒パワーは破壊者のアーキタイプを補完する：大地の破壊者 /Ground breaker、粉砕者 /Smasher、筋力招来 *。

粗暴な拳闘家 /Brutal Pugilist

バーバリアンの中にはそのむき出しの手で敵の四肢を引き裂くことに関心を向けるものもいる。粗暴な拳闘家はさまざまな戦技について素晴らしい駆け引きを学び、それらを駆使して敵を不自由にし、破壊する。粗暴な拳闘家は以下のクラス特徴を持つ。

無慈悲な組みつき /Savage Grapple（変則）：2 レベル時に、粗暴な拳闘家はバーバリアンが組みつき状態のときに【敏捷力】と攻撃ロール、戦技判定に通常の半分のペナルティだけしか受けない。バーバリアンは自身に組みつきを試みようとするクリーチャーに対して（《組みつき強化》やつかみの特殊攻撃をもつ敵であったとしても）、機会攻撃を行うことができる。バーバリアンがこの機会攻撃を命中させたなら、バーバリアンはこの組みつきに対する CMD に＋ 2 の状況ボーナスを得る。バーバリアンは一旦成功した組みつきに対して機会攻撃を行うことはできない。この能力は直感回避と置き換える。

格闘家 /Pit Fighter（変則）：3 レベル時に、粗暴な拳闘家は騒々しい闘鶏場や戦いの闘技場の中での戦いから戦闘技術を学ぶ。バーバリアンは戦技を 1 つ選びその戦技での自身の CMB か CMD に＋ 1 の洞察ボーナスを得る。このボーナスはバーバリアンが鎧を着ていなければ（盾は所持してよい）＋ 2 に増える。3 レベル以降 3 レベル上昇ごとに、バーバリアンは別の戦技を選んで自身の CMB か CMD にこのボーナスを加えることができる。このボーナスは戦技ごとに CMB に 1 回と CMD に 1 回までであり、2 度以上適用することはできない。この能力は罠感知と置き換える。

冷酷な組みつき強化 /Improve Savage Grapple（変則）：5 レベル時に、粗暴な拳闘家は自身が組みつき状態のときに【敏捷力】と攻撃ロール、戦技判定にペナルティを受けなくなる。さらに自分が行うか他のクリーチャーに仕掛けられたかに関わらず、組みつきを解決するときには実際のサイズよりも 1 段階大きなサイズとして扱われる。この能力は直感回避と置き換える。

激怒パワー：以下の激怒パワーは粗暴な拳闘家のアーキタイプを補完する：獣の憤怒 *、喧嘩屋 /Brawler、上級喧嘩屋 /Greater brawler、跳ね返し *、打ち倒し /Knockdown、圧倒する前進 /Overbearing advance、圧倒する猛攻撃 /Overbearing onslaught、筋力招来 *。

酔っ払った野獣 /Drunken Brute

バーバリアンは彼らの能力のために濃い酒を飲み干すことで知られているが、酔っ払った野獣は飲酒を戦法の中に組み込み、彼らの激怒の燃料として強い酒を飲み干し追加のパワーを獲得する。酔っ払った野獣は以下のクラス特徴を持つ。

怒れる酔いどれ /Raging Drunk（変則）：激怒している間、酔っ払った野獣は移動アクションとして、機会攻撃を誘発することなくポーションか 1 杯のタンカードのエール（あるいは同等のアルコール飲料）を飲むことができる。アルコール飲料は（アルコールの通常効果の代わりに）バーバリアンの激怒ラウンドを保持させる（このラウンドの間、1 日の激怒ラウンド数を消費しない）。ポーションはその通常の効果を持つ。激怒している間にアルコールを消費したのなら、バーバリアンは激怒が終了した後にまず 1 ラウンドの間吐き気がする状態になり、その後、激怒の後に現れる通常の疲労状態の影響を受ける。無疲労激怒は吐き気がする状態を無効にすることはないが、" 内なる頑健 " の激怒パワーの効果はこの吐き気がする状態にも効果がある。この能力は高速移動と置き換える。

激怒パワー：以下の激怒パワーは酔っ払った野獣のアーキタイプを補完する：大げさな罵倒 /Boasting taunt、患いに効き目あり /Good for what ails you、内なる頑健 *、流し込む勇気 /Liquid courage、一瞬の明晰 *、底抜けの酔っ払い /Roaring drunk、千鳥足 /Staggering drunk。

エレメンタルの血族 /Elemental Kin

バーバリアンの部族の中には自然のエレメンタルの力と強い結びつきを持つものもいる。そのシャーマンは戦士が生まれたときに聖別し、部族の守り神たる自然力とその戦士を結び付け、その力の永続的な恩恵を与える。エレメンタルの血族は以下のクラス特徴を持つ。

エレメンタルの猛威 /Elemental Fury（変則）：3 レベルにおいて、激怒している間にエレメンタルの血族が受けたエネルギー・ダメージが自身のレベル以上になったなら、バーバリアンはその日激怒できる総ラウンド数に 1 ラウンドを追加する。6 レベル時と、以降の 3 レベルごとに、エネルギー攻撃ごとの追加ラウンド数が＋ 1 増加する。最大値は 18 レベル時の＋ 6 ラウンドである。この能力は罠感知と置き換える。

激怒パワー：以下の激怒パワーはエレメンタルの血族のアーキタイプを補完する：エレメンタルの激怒 /Elemental rage、エネルギー吸収 /Energy absorption、エネルギー爆発 /Energy eruption、エネルギー抵抗 /Energy resistance、上級エレメンタルの激怒 /Greater elemental rage、上級エネルギー抵抗 / Greater energy resistance、初級エレメンタルの激怒 /Lesser elemental rage。

ぶん投げ屋 /Hurler

激怒しているバーバリアンは近接攻撃でも充分恐ろしいが、彼らの敵が近

づいてくる前に物を投げつけることに熟達しているものもいる。ぶん投げ屋は以下のクラス特徴を持つ。

熟練投手 /Skilled Thrower（変則）：ぶん投げ屋は戦闘で物を投げつけることに熟練している。投擲武器や物体を投げる際の射程を 10 フィート伸ばす。この能力は高速移動と置き換える。

激怒パワー：以下の激怒パワーはぶん投げ屋のアーキタイプを補完する：ぶん投げ /Hurling、上級ぶん投げ /Greater hurling、ぶん投げ突撃 /Hurling charge、初級ぶん投げ /Lesser hurling、筋力招来 *、驚異的精度 *。

不死身の激怒者 /Invulnerable Rager

バーバリアンの中には、彼らの道を歩むものは何でも休憩する事で致命的な傷を無視できるということを学んでいるものもいる。これらのバーバリアンは彼らの敵が彼らを攻撃することを求め、自身の激怒の燃料としてその痛みを使うのである。不死身の激怒者は以下のクラス特徴を持つ。

不死身 /Invulnerability（変則）：2 レベル時に、不死身の激怒者は自身のバーバリアン・レベルの半分に等しい DR ／ーを得る。このダメージ減少は非致傷ダメージに対しては 2 倍となる。この能力は直感回避、直感回避強化、ダメージ減少と置き換える。

局地への持久力 /Extreme Endurance（変則）：3 レベル時に、不死身の激怒者はエンデュア・エレメンツ呪文を使用したかのように猛暑か寒冷気候の効果のどちらか一方（1 つ選択する）に耐えられる。さらに、バーバリアンは 3 レベルを超える 3 レベルごとに［火］もしくは［冷気］に 1 ポイントの抵抗を得る。この能力は罠感知と置き換える。

激怒パワー：以下の激怒パワーは不死身の激怒者のアーキタイプを補完する：来るなら来い /Come and get me、守られた命 /Guarded life、ダメージ減少上昇 *、凶暴の奮起 /Inspire ferocity、自暴自棄 /Reckless abandon、新たな活力 *。

馬上の猛威 /Mounted Fury

多くのバーバリアンの部族は馬を所有しており、部族の者に若いうちから乗り方を教えている。そのためそのような部族出身のバーバリアンは、騎乗時に馬の速度と筋力に大きな利益を与えることができ、より恐るべき存在となる。馬上の猛威は以下のクラス特徴を持つ。

敏速な騎手 /Fast Rider（変則）：バーバリアンがまたがったあらゆる乗騎の速度は 10 フィート増加する。この能力は高速移動と置き換える。

野獣の乗騎 /Bestial Mount（変則）：5 レベル時に、馬上の猛威は野生の乗騎を得る。この能力はドルイドの動物の相棒と同様に機能し、自身の有効ドルイド・レベルがバーバリアン・レベルー 4 であるものと見なす。中型のバーバリアンはキャメルかホースを選択することができる。小型のバーバリアンはポニーかウルフを選択することができ、8 レベル以上になった場合さらにボアかドッグを選択することができる。バーバリアンが自身の野獣の乗騎にまたがって激怒しているときはいつでも、その乗騎は【筋力】に＋ 2 の士気ボーナスを得る。この能力は直感回避と直感回避強化と置き換える。

激怒パワー：以下の激怒パワーは馬上の猛威のアーキタイプを補完する：猛烈な乗騎 /Ferocious mount、猛烈な蹂躙 /Ferocious trample、上級猛烈な乗騎 /Greater ferocious mount、上級猛烈な蹂躙 /Greater ferocious trample、魂の乗馬 /Spirit steed。

獰猛なバーバリアン /Savage Barbarian

バーバリアンの中には真に獰猛なものもおり、現代的な戦闘ではほとんど訓練にならない。これらの獰猛なバーバリアンは打撃を避け自身の肌を強靭にすることを学ぶ。獰猛なバーバリアンは以下のクラス特徴を持つ。

裸の勇気 /Naked Courage（変則）：3 レベルにおいて、獰猛なバーバリアンは鎧を着ていないとき（盾は所持していてよい）に AC に＋ 1 の回避ボーナスと［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。このボーナスは 3 レベルの後の 6 レベルごとに＋ 1 ずつ増加する。この能力は罠感知と置き換える。

自然の頑強 /Natural Toughness（変則）：3 レベル時に、獰猛なバーバリアンは鎧を着ていないとき（盾は所持していてよい）に AC に＋ 1 の外皮ボーナスを得る。このボーナスは 7 レベルを超える 3 レベルごとに＋ 1 ずつ増加する。この能力はダメージ減少と置き換える。

激怒パワー：以下の激怒パワーは獰猛なバーバリアンのアーキタイプを補完する：肉体の傷 /Flesh wound、慎重なる構え *、ダメージ減少上昇 *、威圧の眼光 *、しなやかな回避 *、呪い避け *、恐怖の怒号 *。

迷信深いバーバリアン /Superstitious

バーバリアンには魔法を信頼していないものが多い。そのようなものたちが魔法に尻込みしている間に、そのような汚い技の使い手たちへの彼らの激怒に注意を集中するものもいる。これらのバーバリアンは生まれつき魔法を信用せず、危害から自分達を守るため鋭敏な感覚を発現させる。迷信深いバーバリアンは以下のクラス特徴を持つ。

第六感 /Sixth Sense（変則）：3 レベル時に、迷信深いバーバリアンは不意討ちラウンドの間にイニシアチブと AC に＋ 1 の洞察ボーナスを得る。このボーナスは 3 レベルの後の 3 レベルごとに＋ 1 ずつ増加する。この能力は罠感知と置き換える。

鋭敏な感覚 /Keen Senses（変則）：7 レベル時に、迷信深いバーバリアンは夜目を得る。すでに夜目を持っている場合、薄暗がりで通常の 3 倍の距離を見通すことができるようになる。10 レベル時に、バーバリアンは 60 フィートの暗視（すでに暗視を持っている場合は距離が 60 フィート伸びる）を得る。13 レベル時に、バーバリアンは鋭敏嗅覚を得る。16 レベル時に、バーバリアンは 30 フィートの非視覚的感知を得る。19 レベル時に、バーバリアンは 30 フィートの擬似視覚を得る。この能力はダメージ減少と置き換える。

激怒パワー：以下の激怒パワーは迷信深いバーバリアンのアーキタイプを補完する：明晰な心 *、《発動妨害》/Disruptive、怒りへの着火 *、《呪文潰し》/Spellbreaker、呪い避け *、魔女狩り /Witch hunter。

トーテムの戦士 /Totem Warrior

バーバリアンはしばしば自身の部族の守り神である特別なトーテムを持っている。個々のトーテムが変化させている間、部族のバーバリアンたちは同等の能力を与えられるトーテムを求める。トーテムの戦士のバーバリアンは以下の激怒パワーから激怒パワーを選択する。

激怒パワー：トーテムの戦士は完全に彼のトーテムの激怒パワーに基づいている。彼ら自身のトーテムパワーに加えて、以下の（トーテムの選択に依存している）激怒パワーはトーテムの戦士のアーキタイプを補完する：獣の憤怒 *、夜目 *、暗視獲得 *、怒れる登攀者 *、怒れる跳躍者 *、怒れる泳者 *、駿足 *。

パラディン Paladin

聖なる戦士にして信仰を守るものであるパラディンは「善なるクリーチャーは臆病であるために闇の力に抗することができない。この事実こそ、邪悪なるクリーチャーよりも忌むべきことである」ということを知っている。パラディンは信仰を守るものであり、彼らの人生を光と正義の奉仕に費やしている。彼らはいつも自らの力の全てを投げ打つことで、無辜なるものを守ることができるだろうか、世界を浄化することができるだろうかと問い続けている。この生き方は困難なものだ。大いなる自己犠牲と道徳規範への極限までの献身を必要とする。にもかかわらずパラディンは最後の一呼吸においてまで、絶対なる正しさという生き方に慰みを見出すことができるのである。以下に述べるのは一般的なパラディンのアーキタイプを肉付けする手助けとなる多様なクラス特徴である。善なる戦いをこなすキャラクターの個性化に役立つだろう。

信仰の守り手 Divine Defender

パラディンの中には、膨大な悪の大群と厳しく容赦ない世界の中で生き抜こうとする罪無き民との間に建つ最後の砦たらんとするものもいる。このような守り手たちは他者を守り、一般の人ならば存在すら知ることのない敵に対することでその人生を過ごす。その聖なる任務において自らを守るため、彼らは自身と周りのものを守るための特別な能力を手に入れた。信仰の守り手は以下のようなクラス特徴を持つ。

防御共有（超常）：3 レベルにおいて、信仰の守り手は標準アクションとして癒しの手の使用回数を 1 回分消費することで、隣接する全ての仲間（信仰の守り手自身を含む）にボーナスを与えることができる。3 レベルの時点で、隣接する仲間は AC、CMD、セーヴィング・スローに＋ 1 の清浄ボーナスを得る。このボーナスは信仰の守り手の【魅力】修正値に等しいラウンドの間持続する。6 レベルと 15 レベルの時点で、このボーナスは＋ 1 ずつ増加する。6 レベルの時点で、これらのボーナスは 10 フィート以内の仲間全てに適用されるようになり、範囲内のヒット・ポイントが 0 より少ない仲間は自動的に容態安定状態となる。12 レベルの時点で、これらのボーナスは 15 フィート以内の仲間全てに適用されるようになり、この範囲内にいる仲間は出血ダメージに完全耐性を得る。18 レベルの時点で、これらのボーナスは 20 フィート以内の仲間全てに適用されるようになり、範囲内の仲間は急所攻撃やクリティカル・ヒットを 25%の確率で無効化する能力を獲得する。この能力は ライト 、ミディアム 、ヘヴィ・フォーティフィケーション の鎧の特殊能力とは累積しない。これらの能力でもっともすぐれたボーナスが適用される。仲間たちにこれらのボーナスが適用されるのは、範囲内にいる間のみである。この能力は慈悲と置き換える。

信仰の絆（超常）：5 レベルにおける信仰の絆の形態として、信仰の守り手は武器や乗騎との絆の代わりに、鎧との絆の形態を選択することができる。標準アクションとして、信仰の守り手は聖霊の助力を宿すことで自らの鎧を強化できる。この絆はパラディン・レベル毎に 1 ラウンド持続する。強化したなら、聖霊の宿った鎧は松明のように光を放つ。5 レベルの時点で、聖霊は鎧に＋ 1 の強化ボーナスを提供する。5 レベルを超える 3 レベル毎に、鎧は追加の＋ 1 の強化ボーナスを獲得し、20 レベルの時点で最大の＋ 6 となる。これらのボーナスは鎧に加わり、強化ボーナスとして＋ 3 まで累積させることができる。また、以降に示す鎧の特殊能力を獲得してもよい（アスタリスクの書かれた特殊能力は、APG/ 魔法のアイテムに詳細が記載されている、新しい魔法の鎧の特殊能力である）：インヴァルナラビリティ 、ゴースト・タッチ 、スペル・レジスタンス (13、15、17、19 のいずれか)、チャンピオン * 、ヘヴィ・フォーティフィケーション 、モデレット・フォーティフィケーション 、ライト・フォーティフィケーション 。これらの特殊能力を獲得するには、対応する市価ボーナスに等しい強化ボーナスを支払う必要がある（魔法のアイテムもしくは APG/ 魔法のアイテムを参照のこと）。加えて、これらのボーナスは以下の鎧の特殊能力を付与することもできる：インプルーヴド・エナジー・レジスタンス（＋ 5 ボーナス）、エナジー・レジスタンス（＋ 3 ボーナス）、ライチャス * （＋ 4 ボーナス）。これらのボーナスは鎧が元々所持している特殊能力と累積するが、重複する能力は累積しない。もし鎧が魔法のものでないなら、少なくとも＋ 1 強化ボーナスを付与してからでなければ他の能力を与えることはできない。聖霊により与えられたこれらのボーナスおよび特殊能力は聖霊を呼び出した際に決定されなければならず、再び呼び出すまで変更することはできない。信仰の守り手以外のものが装備した場合には聖霊は鎧にボーナスを与えることはない。しかし（一度手を離したとしても）再び信仰の守り手が所持するならまたボーナスを提供する。5 レベルの時点で信仰の守り手はこの能力を 1 日に 1 回使用することができる。以後 5 レベルを超える 4 レベル毎に 1 日の使用回数は 1 回ずつ増加し、最大で 17 レベルの 1 日 4 回になる。

もし聖霊の宿った鎧が破壊されたなら、信仰の守り手は 30 日が経過するか新しいレベルを得るまで（いずれか早い方）この能力を失う。30 日が過ぎるまでの間、信仰の守り手は攻撃ロールと武器によるダメージ・ロールに－ 1 のペナルティを被る。

救護騎士 Hospitaler

病人に対して施しを行うことでパラディンは知られている。救護騎士はこのように呼ばれることならば他の何よりふさわしい。貧しきものの治療と必要な場所への援助を与えることに、彼らのほとんどの時間は費やされているのだから。救護騎士は以下のようなクラス特徴を持つ。

悪を討つ一撃（超常）：通常のパラディンの能力と同様に機能するが、救護騎士は悪を討つ一撃の追加の使用回数を 7 レベルの時点と、以降 6 レベル毎に獲得する（通常、4 レベルと以降 3 レベル毎に獲得することと置き換える）

正のエネルギー放出（超常）：救護騎士は 4 レベルに達すると、パラディン・レベル－ 3 に等しいクレリック・レベルを保持するかのように正のエネルギー放出の能力を獲得する。救護騎士はこの能力を 1 日に 3 ＋自身の【魅力】修正値に等しい回数だけ使用できる。他のパラディンとは異なり、この能力を癒しの手の 1 日の使用回数を消費する必要は無い。この能力はパラディンの正のエネルギー放出能力と置き換える。

癒しのオーラ（超常）：11 レベルの時点で、救護騎士は 1 日の正のエネルギー放出の回数を 1 回分消費することで、パラディン・レベルに等しいラウンドの間 30 フィートに広がる癒しのオーラを放つことができる。このオーラの中にいる仲間（救護騎士自身も含む）はヒット・ポイントが 0 未満になると自動的に様態安定化し、出欠ダメージに完全耐性を得る。加えて、少なくとも 1 全ラウンドをこのオーラの中で過ごした仲間（救護騎士自身も含む）は、ヒット・ダイスの総数に等しいダメージを回復するとともに、現在受けている（呪い、病気、毒などの）効果に対してセーヴィング・スローを試みることができる。このセーヴィング・スローは回復するかどうかを判断する際の成功数には数えるが、不利な影響を被るかどうかを判断する際の失敗数には数えない。この能力による治癒は 1 日に 1 回だけであり、追加のセーヴィング・スローも 1 日に 1 回だけ行うことができる。1 日に複数回このオーラに入ったとしてもこれらの 1 日あたりの回数は変化しない。この能力は正義のオーラと置き換える。

神聖なる従者 Sacred Servant

一般的なルールの通り、パラディンは善と清浄の神を崇める。しかしそれをさらに推し進め、特定の神格を崇め信仰の拠り所とするものもいる。彼ら神聖なる従者はその信仰心により追加の呪文と強力な仲間を獲得する。神聖なる従者は崇拝する神格を 1 つ選択しなければならない。その神格の属性は秩序にして善、秩序にして中立、中立にして善のいずれかでなければならない。神聖なる従者は以下のようなクラス特徴を持つ。

悪を討つ一撃（超常）：通常のパラディンの能力と同様に機能するが、神聖なる従者は悪を討つ一撃の追加の使用回数を（通常、4 レベルと以降 3 レベル毎に獲得する代わりに）7 レベルの時点と、以降 6 レベル毎に獲

得する。これは悪を討つ一撃と置き換える。

呪文：4 レベルの時点で神聖なる従者が呪文を発動する能力を獲得したなら、神聖なる従者は自身の信仰する神格の持つ領域を 1 つ選択し獲得する。この領域における神聖なる従者の有効クレリック・レベルはパラディン・レベルに等しい。加えて、神聖なる従者は発動できるパラディン呪文の各レベルに 1 つの領域呪文スロットを獲得する。この呪文スロットには、選択した領域の領域呪文しか準備することはできない。

信仰の絆（超常）：5 レベルにおける信仰の絆の形態として、神聖なる従者は武器や乗騎との絆の代わりに、聖印との絆の形態を選択することができる。標準アクションとして、神聖なる従者は聖霊の助力を宿すことで自らの聖印を強化できる。この絆はパラディン・レベル毎に 1 分持続する。強化したなら、聖霊の宿った聖印は松明のように光を放つ。5 レベルの時点で、聖霊は 1 つのボーナスを提供する。5 レベルを超える 3 レベル毎に、追加で 1 つのボーナスを提供する。これらのボーナスにより、パラディンの正のエネルギー放出能力や呪文発動能力はいくつかの形態で強化される。それぞれのボーナスは以下の強化のうちの 1 つとして効果を及ぼす：パラディン呪文を発動する際の術者レベルに＋ 1、アンデッドを傷つけるために使用される正のエネルギー放出のダメージを半減するための DC に＋ 1、正のエネルギー放出＋ 1d6、癒しの手の 1 日の使用回数を＋ 1。これらの強化は累積するため、同じものを複数回選択してもよい。これらの強化は精霊を呼び出した際に決定しなければならず、一度決定すれば再度呼び出すまで変更することはできない。この能力により神聖なる従者が癒しの手の使用回数を追加したなら、例え精霊を再び呼び出したとしても追加の使用回数が回復することはない。この精霊は神聖なる従者以外のものが聖印を所持したとしても、神聖なる従者以外にボーナスを提供することは無い。しかし再度神聖なる従者の手元に戻れば神聖なる従者にボーナスを提供する。神聖なる従者はこの能力を 5 レベルの時点で 1 日に 1 回使用することができる。5 レベルを超える 4 レベルごとに追加で 1 回の使用回数を獲得し、17 レベルで最大の 1 日 4 回になる。

もし精霊を宿した聖印が破壊されたなら、神聖なる従者は 30 日が経過するかレベルを獲得するまで（いずれか早い方）この能力を失う。また 30 日の間、神聖なる従者は攻撃ロールと武器によるダメージ・ロールに－ 1 のペナルティを受ける。

コール・セレスチャル・アライ（擬呪）：8 レベルの時点で、神聖なる従者は自らの神格に、力ある従者を呼び出すという形で助力を願うことができる。この能力は神聖なる従者に、擬似呪文能力として レッサー・プレイナー・アライ を 1 週間に 1 回発動する能力を与える。この能力の発動に物質要素や従僕（より軽い命令の場合）は不要である。この能力は 12 レベルの時点で プレイナー・アライ に、16 レベルの時点で グレイター・プレイナー・アライ に強化される。この能力における神聖なる従者の術者レベルは自身のパラディン・レベルに等しい。この能力は不屈のオーラと置き換える。

輝きの騎士 Shining Knight

パラディンはしばしば忠実なる乗騎に騎乗した姿で見られるが、輝きの騎士こそは騎乗する勇猛の真なる象徴である。彼らは決してその乗騎から遠く離れることはなく、輝き磨かれた鎧を身にまとっている。輝きの騎士は以下のようなクラス特徴を持つ。

卓越した乗馬術（変則および超常）：3 レベルの時点で輝きの騎士は〈騎乗〉判定に対して、鎧による判定ペナルティを受けなくなる。加えて、輝きの騎士が騎乗する乗騎はパラディンのクラス特徴である信仰の恩寵の利益を獲得し、セーヴィング・スローに対して輝きの騎士の【魅力】ボーナスを（もしあるならば）加える。この能力は頑健なる肉体と置き換える。

信仰の絆（超常）：5 レベルに到達した際、輝きの騎士は乗騎に対する絆を選択しなければならない。その他の点では、この能力は通常のパラディンの能力と同様に機能する。

騎士の突撃（超常）：11 レベルの時点で、輝きの騎士が突撃を行う際には、輝きの騎士もその乗騎も移動によって機会攻撃を誘発しない。加えて対象に対して悪を討つ一撃が使用されている状態で突撃による攻撃が命中したなら、対象は意志セーヴを行わなければならず、失敗すれば恐慌状態になる。この状態は輝きの騎士レベルの 1/2 に等しいラウンドの間持続する。このセーヴの DC は 10 ＋輝きの騎士レベルの 1/2 ＋輝きの騎士の【魅力】修正値に等しい。この能力は正義のオーラと置き換える。

不死者懲罰官 Undead Scourge

アンデッドは正義と公平の視点に立てば唾棄すべき存在である。この不浄なる驚異を世界から排除するためにその身を捧げるパラディンがいることは驚くに値しない。不死者懲罰官は以下のようなクラス特徴を持つ。

悪を討つ一撃（超常）：この能力はパラディンの同名の能力のように機能するが、不死者懲罰官は悪のドラゴンおよび悪の来訪者に対する最初の攻撃の成功の際にレベル毎に 2 ポイントのダメージを与えることはない。不死者懲罰官は悪のアンデッド・クリーチャーに対する全ての一撃による攻撃にレベル毎に 2 ポイントのダメージを与える。

命のオーラ（超常）：8 レベルの時点で、不死者懲罰官はアンデッド・クリーチャーの力を削ぐ命のオーラを 10 フィートに放つことができる。このオーラ内にいるアンデッドは正のエネルギー放出に抵抗するための意志セーヴに－ 4 のペナルティを被る。加えて、このオーラ内にいるアンデッドは負のエネルギー放出によってヒット・ポイントを回復することができない。この能力は不屈のオーラと置き換える。

不死者殲滅（超常）：11 レベルの時点で、不死者懲罰官は悪を撃つ一撃の使用回数を 1 回消費することで、標準アクションとしてアンデッド・クリーチャーに 1 回の近接攻撃を行なうことができる。この攻撃が命中したなら、対象となったアンデッド・クリーチャーは意志セーヴを行なわねばならず、失敗すれば破壊される。このセーヴ DC は 10 ＋不死者懲罰官レベル＋不死者懲罰官の【魅力】修正値に等しい。ヒット・ダイスが不死者懲罰官の 2 倍以上あるアンデッドはこの能力の効果を受けない。この攻撃が外れると、悪を撃つ一撃の使用回数は効果を発揮することはなく無駄になってしまう。この能力は正義のオーラと置き換える。

聖光の戦士 Warrior of the Holy Light

自らの魂の中で輝く聖なる光にその身を捧げたパラディンがいる。純粋なものか贖罪によるものか、そのようなパラディンたちは他のものが真実の道を見出せるよう手を差し伸べることにその人生のほとんどを費やす。この力を解き放つことは忍耐が必要であり、法外なまでの価値がある。聖光の騎士は以下のようなクラス特徴を持つ。

信仰の力（超常）：4 レベルの時点で、聖光の騎士は信仰の力により自身と仲間の守りの力を強化する方法を修得する。このクラス特徴はパラディンの呪文発動能力と置き換える。聖光の戦士は呪文、呪文発動能力、術者レベルを一切獲得しない。また、呪文解放型や呪文完成型の魔法のアイテムを使用することもできない。

4 レベルの時点で、聖光の戦士は 1 日に使用できる癒しの手の使用回数を 1 回追加で獲得する。聖光の戦士は 4 レベルを超える 4 レベル毎に癒しの手の使用回数を 1 回追加で獲得する。聖光の戦士は標準アクションとして癒しの手の使用回数を 1 回分消費することで、信仰の力を呼びおろすことができる。これにより聖光の戦士は半径 30 フィートに後光が放たれる。この範囲内の全ての仲間（聖光の戦士自身も含む）はこのオーラの中にいる限り、AC、攻撃ロール、ダメージ・ロール、［恐怖］効果に対するセーヴィング・スローに対し＋ 1 の士気ボーナスを得る。この能力は 1 分の間持続する。

8 レベルの時点で、この後光はパラディンとその仲間を治療する。 レッサー・レストレーション 呪文のように、1d4 ポイントの能力値ダメージを治癒するのである。この能力により治療されることができるのは、1 日に 1 回だけである。

12 レベルの時点で、この後光は光に対して敏感なクリーチャーに対して日光であるかのように扱う。加えて、この後光は 1 つのエネルギー種

別に対する抵抗 10 を得る。エネルギー種別は聖光の戦士がこの能力を起動した際に選択する。

16 レベルの時点で、この後光は聖光の戦士とその仲間に、クリティカル・ヒットからの防護を提供する。このオーラの中にいる聖光の戦士とその仲間に対するクリティカル・ヒットは 25%の確率で通常の命中のように扱われる。この効果は（ ライト・フォーティフィケーション のような）同様の防御能力とは累積しない。

20 レベルの時点で、この後光は 60 フィートの距離にまで拡大される。加えて、全てのボーナスが増加する。AC、攻撃ロール、ダメージ・ロール、［恐怖］に対するセーヴィング・スローへの士気ボーナスは＋ 2 に増加する。能力値ダメージは 2d4 ポイントだけ治療する。1 つのエネルギー種別への抵抗は 20 に増加する。最後に、クリティカル・ヒットに対する防護は 50%に増加する。

輝ける光（超常）：14 レベルの時点で、聖光の戦士は標準アクションにより、30 フィート爆発の範囲に純粋な白光を放つことができる。この爆発の範囲内にいる悪のクリーチャーはパラディン・レベル 2 ごとに 1d6 ポイントのダメージを受け、1 ラウンドの間盲目状態になる。悪のドラゴン、悪の来訪者、悪のアンデッドはセーヴに失敗すると 1d4 ラウンドの間盲目状態となる。反応セーヴに成功すればダメージを半減し盲目状態を無効化できる。この能力に対するセーヴ DC は 10 ＋聖光の戦士レベルの 1/2 ＋聖光の戦士の【魅力】修正値に等しい。この爆発の範囲内にいる善のクリーチャーはパラディン・レベル 2 ごとに 1d6 ポイントのヒット・ポイントを回復し、1 ラウンドの間能力値判定、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定に＋ 2 の清浄ボーナスを得る。14 レベルの時点で聖光の戦士はこの能力を 1 日に 1 回使用でき、17 レベルと 20 レベルの時点で 1 日の使用回数が追加で 1 回ずつ増加する。この能力は信仰のオーラと置き換える。

アンティパラディン Antipaladin

稀にしか起きないことだが、パラディンが啓発の道から外れたことを行うことがある。このような道を違えた聖なる戦士のほとんどは自らの過ちの贖罪と赦免を求め、敬虔、慈善、強力な魔法を通じてその力を取り戻す。しかしそうでない者も存在する。この不穏で暗黒の少数者は積極的に悪に向かい、かつての同胞たちに復讐するため、ひとたびは立ち向かっていた闇の力に仕える。最も高く上ったものがもっとも遠く落ちると言うが、アンティパラディンはこの事実を照明するものであり、その傲慢と憎悪によって自分たちが見捨てた守護者の栄光から目を塞がれている。

アンティパラディンはかつての自分自身のアンチテーゼとなる。フィーンドと盟を結び、無辜の者の命を奪い、自らの個人的な力と富よりも重きを置く物はない。悪のために戦う戦士として、彼らはしばしば悪のクリーチャーの軍勢を率い、聖なる物を滅ぼし弱き者に圧制をもたらすために他の邪悪と共に働く。驚くことではないが、パラディンはこのような非道な反英雄に終焉をもたらすことを躊躇うことはない。

アンティパラディンは代替的クラスである。基本クラス「パラディン」の多くの面を使用し、また変更しているこの悪の戦士はそれ自体と下は新しいキャラクター・クラスとみなすことはできない。しかし、ここでなされている変更点は、完全に新しいクラスをデザインすることなく、パラディン・クラスの細目と傾向を完全に反対方向へ向け、全く異なったファンタジーのテーマを表している。一部だけの再デザインとはいえ、この代替的クラスは他の標準クラスと同様に使用することができる。

役割：アンティパラディンは最も危険な悪漢である。彼らは他者の命を顧みることはなく、秩序ある社会に死と破壊をもたらすことを積極的に望む。彼らが従属させていない者たちと共に旅をすることはほとんどない。内部から破滅をもたらそうという策略の一部である場合を除けば。

属性：混沌にして悪。

ヒット・ダイスの種類：d10。

クラス技能

アンティパラディンのクラス技能は、以下の通り：〈威圧〉【魅】、〈隠密〉【敏】、〈騎乗〉【敏】、〈呪文学〉【知】、〈職能〉【判】、〈真意看破〉【判】、〈製作〉【知】、〈知識：宗教〉【知】、〈動物使い〉【魅】、〈はったり〉【魅】、〈変装〉【魅】。

レベル毎の技能ランク：2＋【知】修正値。

高貴よりの堕落

パラディンは、めったに光に背かないが、代わりに邪悪な勢力と協定を結ぶ事がある。しばしば、これは誘惑またはある種の策略であるが、取り引きが始まれば、パラディンは破滅への道筋にいる自身に気がつく。

そのような堕落が起こった場合、変化は迅速である。パラディンは1対1の割合でアンティパラディン・レベルと自身のパラディン・レベルのすべてを入れ替える。これは通常衝撃的な経験であり、能力を汚すため、生きている生贄と邪悪な誓い、複雑な儀式に関係している。（時折、証人を産むため、手下に送らせる事がある）儀式が完成すれば、荒廃を世界にもたらす用意ができた者として、アンティパラディンは出現する。

全てのアンティパラディンが堕落したパラディンであるわけではないことは注目されるべきであ

表：アンティパラディン

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊能力	1日の呪文数 1st	2nd	3rd	4th
1st	＋1	＋2	＋0	＋2	邪悪のオーラ、ディテクト・グッド、善を討つ一撃1／日	—	—	—	—
2nd	＋2	＋3	＋0	＋3	腐敗の接触、不浄なる反発	—	—	—	—
3rd	＋3	＋3	＋1	＋3	戦慄のオーラ、無慈悲、疫病の運び手	—	—	—	—
4th	＋4	＋4	＋1	＋4	負のエネルギー放出、善を討つ一撃2／日	0	—	—	—
5th	＋5	＋4	＋1	＋4	悪魔の恩恵	1	—	—	—
6th	＋6／＋1	＋5	＋2	＋5	無慈悲	1	—	—	—
7th	＋7／＋2	＋5	＋2	＋5	善を討つ一撃3／日	1	0	—	—
8th	＋8／＋3	＋6	＋2	＋6	絶望のオーラ	1	1	—	—
9th	＋9／＋4	＋6	＋3	＋6	無慈悲	2	1	—	—
10th	＋10／＋5	＋7	＋3	＋7	善を討つ一撃4／日	2	1	0	—
11th	＋11／＋6／＋1	＋7	＋3	＋7	復讐のオーラ	2	1	1	—
12th	＋12／＋7／＋2	＋8	＋4	＋8	無慈悲	2	2	1	—
13th	＋13／＋8／＋3	＋8	＋4	＋8	善を討つ一撃5／日	3	2	1	0
14th	＋14／＋9／＋4	＋9	＋4	＋9	罪業のオーラ	3	2	1	1
15th	＋15／＋10／＋5	＋9	＋5	＋9	無慈悲	3	2	2	1
16th	＋16／＋11／＋6／＋1	＋10	＋5	＋10	善を討つ一撃6／日	3	3	2	1
17th	＋17／＋12／＋7／＋2	＋10	＋5	＋10	堕落のオーラ	4	3	2	1
18th	＋18／＋13／＋8／＋3	＋11	＋6	＋11	無慈悲	4	3	2	2
19th	＋19／＋14／＋9／＋4	＋11	＋6	＋11	善を討つ一撃7／日	4	3	3	2
20th	＋20／＋15／＋10／＋5	＋12	＋6	＋12	邪悪なるチャンピオン	4	4	3	3

る。何人かの戦士は、悪の模範の中に苦痛とトラウマを通して作り上げられて、アンティパラディンの跡を継ぐように若い頃（子供）時代から訓練される。これらの残酷な戦士は同情または忠誠の事など何も知らないが、彼らは苦痛と苦しみについてたくさん教えることができる。

クラスの特徴

以下の全てはアンティパラディンのクラスの特徴である。

武器と防具への習熟：アンティパラディンは単純武器と軍用武器に《習熟》している。また全ての鎧（重装、中装、および軽装）および盾（タワー・シールドを除く）に《習熟》している。

邪悪のオーラ（変則）：アンティパラディンの悪のオーラ強度（詳細はディテクト・イーヴル 参照）は、アンティパラディンのクラス・レベルに等しい。アンティパラディンに対し、悪を討つ一撃を使うパラディンは、最初に命中した攻撃のダメージへのボーナスがパラディンが持つレベル毎に 2 ポイント増加する。

ディテクト・グッド（擬呪）：アンティパラディンは、回数無制限で呪文と同様の ディテクト・グッド を使うことができる。アンティパラディンは 60 フィート以内にあるアイテムひとつか 1 体の対象に対して 1 回の移動アクションで精神を集中することで、それが善であるかどうかを見抜き、あたかも 3 ラウンド費やしたかのようにそのオーラの強度を知ることができる。1 つの個人または物体に集中し続ける限り、アンティパラディンは範囲内にある他の善に気付くことはない。

善を討つ一撃（超常）：1 日 1 回、アンティパラディンは善を打ち砕く邪悪な力を呼び出すことができる。1 回の即行アクションを費やして、1 体の対象を " 一撃 " の目標として選ぶ。もしこの目標が善であれば、アンティパラディンは【魅力】のボーナス（あれば）を攻撃ロールに加え、かつアンティパラディン・レベル 1 ごとに 1 ポイントの追加ダメージを全てのダメージ・ロールに加える。もし対象が、クレリックまたはパラディンのレベルを持つ善のクリーチャー、（善）の副種別を持つ来訪者、善属性のドラゴンであれば、最初に命中した攻撃のダメージへのボーナスはアンティパラディンが持つレベル毎に 2 ポイントへと増加する。標的に関わらず、善を討つ一撃はクリーチャーが持つ全てのダメージ減少を自動的に無視する。

加えて、善を討つ一撃が効果を発揮している間、アンティパラディンは一撃の対象となっている目標からの攻撃に対して、AC に（もしあれば）【魅力】修正値を反発ボーナスとして加えることができる。もしアンティパラディンが善の属性でないクリーチャーを一撃の目標にしてしまったなら、その一撃は消費され、効果は発揮しない。

善を討つ一撃の効果はその目標が死亡するか、アンティパラディンが休息を取りこの能力の使用を回復するまで持続する。4 レベルになってからと以後 3 レベル毎に追加で 1 回、アンティパラディンは 1 日に使用できる善を討つ一撃の回数を増やすことができる（表：アンティパラディン参照）。19 レベルで最大 7 回使用できる。

不浄なる反発（超常）：2 レベル以降、アンティパラディンは【魅力】ボーナス（あれば）を全てのセーヴィング・スローにボーナスとして加える。

腐敗の接触（超常）：2 レベルになると、アンティパラディンは自らの手を悪魔の炎で包み、触れることによって負傷を負わせることができる。1 日に使える回数は、1/2 アンティパラディン・レベル＋【魅力】ボーナスである。アンティパラディンは、接触攻撃として 1 体の対象にアンティパラディン・レベル 2 レベル毎に 1d6 ポイントのダメージを与えることができる。この能力は、機会攻撃を誘発しない標準アクションである。

ダメージを与える代わりに、アンティパラディンはこの能力を使ってアンデッド・クリーチャーを回復することができる。その回復量はアンティパラディン・レベル 2 レベル毎に 1d6 ポイントである。この能力は、パラディンの癒しの手のクラス特徴よって働くどのような特技、呪文、または効果によってでも修正され得る。例えば、《癒しの手回数追加》特技は、腐敗の接触の 1 日 2 回の追加回数をアンティパラディンに与える。

戦慄のオーラ（超常）：3 レベルになると、アンティパラディンは明らかに恐ろしいオーラを放ち、10 フィート以内にいる全ての敵に、［恐怖］の効果に対するセーヴィング・スローに－ 4 のペナルティを与える。また、［恐怖］に対する完全耐性を持つクリーチャーは、完全耐性を失う。この効果は、アンティパラディンの意識がある場合にのみ有効である。アンティパラディンが気絶か 死亡状態 では、効果はない。

疫病の運び手（変則）：3 レベル時、悪魔はアンティパラディンのために腐敗と病気ののろしを作る。アンティパラディンは静かに病気にかかり、それらを他に広げることができるが、アンティパラディンは病気の効果に対し違った形で免疫を持つ。アンティパラディンは全ての病気から、ダメージやペナルティを受けることがない。

無慈悲（超常）：3 レベルになってからと以後 3 レベル毎に、アンティパラディンは無慈悲をひとつ選択することができる。ひとつの無慈悲は、アンティパラディンの " 腐敗の接触 " の能力にひとつの効果を加える。アンティパラディンが " 腐敗の接触 " の能力を 1 体の対象に使用しダメージを与えようとする時、対象はそのアンティパラディンが有する " 無慈悲 " 中から 1 つの追加効果を受ける。この無慈悲を避けるために、目標は頑健セーヴを行うことができる。セーヴが成功しているならば、目標は通常通りダメージを受けるが、無慈悲の追加効果は与えられない。この DC は 10 ＋アンティパラディンのレベルの 1/2 ＋【魅力】修正値と等しい。3 レベルの時点で、アンティパラディンは以下の初級無慈悲リストから選択することができる。

- 疲労状態：対象を 疲労状態 にする。
- 怯え状態：対象をアンティパラディンの 1 レベルにつき 1 ラウンドの間、怯え状態 にする。
- 不調状態：対象をアンティパラディンの 1 レベルにつき 1 ラウンドの間、不調状態 にする。

6 レベルの時点で、以下の無慈悲リストが選択肢に加えられる。

- 幻惑状態：対象を 1 ラウンドの間、幻惑状態 にする。
- 病気：対象はアンティパラディンのレベルを術者レベルとする コンテイジョン の呪文にかかったように病気にかかる。
- よろめき状態：対象をアンティパラディンの 2 レベルにつき 1 ラウンドの間、よろめき状態 にする。

9 レベルの時点で、以下の無慈悲リストが選択肢に加えられる。

- 呪い状態：対象をアンティパラディンのレベルを術者レベルとする ビストウ・カース の呪文にかかったように呪い状態にする。
- 過労状態：対象を 過労状態 にする。アンティパラディンは先に " 疲労の無慈悲 " を持っていなければこの無慈悲を選択できない。
- 恐れ状態：対象をアンティパラディンの 2 レベルにつき 1 ラウンドの間、恐れ状態 にする。アンティパラディンは先に " 怯えの無慈悲 " を持っていなければこの無慈悲を選択できない。
- 吐き気がする状態：対象をアンティパラディンの 3 レベルにつき 1 ラウンドの間、吐き気がする状態 にする。アンティパラディンは先に " 不調の無慈悲 " を持っていなければ、この無慈悲を選択できない。
- 毒：対象はアンティパラディンのレベルを術者レベルとする ポイズン の呪文にかかったように毒を受ける。

12 レベルの時点で、以下の無慈悲リストが選択肢に加えられる。

- 盲目状態：対象をアンティパラディンの 1 レベルにつき 1 ラウンドの間、盲目状態 にする。
- 聴覚喪失状態：対象をアンティパラディンの 1 レベルにつき 1 ラウンドの間、聴覚喪失状態 にする。
- 麻痺状態：対象を 1 ラウンドの間、麻痺状態 にする。
- 朦朧状態：対象をアンティパラディンの 4 レベルにつき 1 ラウンド

の間、朦朧状態 にする。

これらの能力は累積しない。例えば、12 レベルのアンティパラディンの腐敗の接触能力は 6d6 ポイントのダメージを与え、また目標を、疲労状態 、幻惑状態 、毒、または病気のどれか 1 つにすることができる。選択された無慈悲を、変更することはできない。

負のエネルギー放出（超常）：4 レベルに達したアンティパラディンはクレリックと同様に、超常能力として負のエネルギー放出能力を得る。この能力の使用は、2 回の " 腐敗の接触 " の使用回数を消費する。アンティパラディンは " 負のエネルギー放出 " を行うときは、自身のレベルを有効クレリック・レベルとして判定を行う。この能力は【魅力】ベースである。

呪文：4 レベルになると、アンティパラディンはアンティパラディンの呪文リストにある少数の信仰呪文を選択し、使用することができる。アンティパラディンは、事前に呪文を選んで準備する必要がある。準備する際、また発動する際、アンティパラディンは 10 ＋使用する呪文レベルと同じだけの【魅力】能力値を有している必要がある。また、呪文に抵抗する DC は、10 ＋呪文レベル＋アンティパラディンの【魅力】ボーナスである。他の呪文の使い手同様、アンティパラディンも 1 日に決まった数の呪文数しか使用することができない。呪文の使用回数は、表：アンティパラディンに記載されている。加えて、もしアンティパラディンの【魅力】が高ければ、1 日の呪文数にボーナスを得る可能性がある（" 表：能力値修正と 1 日毎のボーナス呪文数 " を参照）。" 表：アンティパラディン " において、1 日の呪文数が "0" となっている時は、アンティパラディンは【魅力】能力値に基づいて得られるそのレベルのボーナス呪文しか得ることはできない。

アンティパラディンは 1 日の呪文使用回数を回復するために、1 日に 1 時間は静寂の中での祈祷と瞑想をしなければならない。アンティパラディンはアンティパラディン呪文リストに記載されているいかなる呪文でも選択できるが、日々の瞑想の中でそれらの呪文を事前に準備しておかなければならない。

3 レベルまでアンティパラディンは術者レベルを持たない。4 レベルの時点で、アンティパラディンは現在のアンティパラディン・レベル－ 3 の術者レベルを得る。

悪魔の恩恵（擬呪）：5 レベルに到達してすぐに、アンティパラディンは邪悪な後援者から恩恵を受け取る。この恩恵は以下の 2 つの内いずれかの形を取る。一度形態を選んでしまったなら、以後はそれを変更することはできない。

最初の絆の形態は、標準アクションでアンティパラディンの 1 つの武器に邪霊（fiendish spirit）の助力を呼び降ろし、アンティパラディン・レベル毎に 1 分間アンティパラディンの武器を強化する。招請を行った時、その武器は松明のような邪悪な光（unholy light）を帯びる。5 レベルの時点で邪精は武器に＋ 1 の強化ボーナスを与える。これは 5 レベルを超える 3 レベル毎に＋ 1 され、20 レベルの時点で最大＋ 6 になる。これらのボーナスは既にその武器に備わっている強化ボーナスに累積させても構わないし（最大で＋ 5 まで）、以下にある武器の特殊能力を付与しても良い：アナーキック 、フレイミング 、フレイミング・バースト 、キーン 、スピード 、アンホーリィ 、ヴィシャス 、ヴォーパル 、そして ウーンディング 。これらの特殊能力の付与は、特殊能力のコスト（" 表：近接武器の特殊能力 " 参照）と同等のボーナス量を消費する。これらの能力は、すでにその武器が有している如何なる特殊能力に対しても追加で作用するが、同じ能力の重複は累積しない。もしその武器が魔法のものでないなら、最低でも＋ 1 の強化ボーナスを付与しないと、他の特殊能力を付与することはできない。

ボーナスと特殊能力は、その邪霊が招請された時に選択しなければならない。そしてそれは一度選んでしまうと、次に邪霊を呼び出すときまで変更することはできない。邪霊は、アンティパラディン以外のいかなる者がこの契約を結んだ武器を手にしても、何のボーナスも提供しない。しかし、アンティパラディンの手に戻ったらまたボーナスを与える。このボーナスは双頭武器の一方にしか作用しない。5 レベルのアンティパラディンは、1 日に 1 回この能力を使用することができる。またそれ以後も 5 レベルを超える 4 レベル毎に、アンティパラディンは 1 日 1 回追加でこの能力を使用することができる。つまり、17 レベル時点で 1 日に 4 回、この能力を利用することができる。

もし邪霊を宿した武器が破壊された場合、そのアンティパラディンは 30 日間かまたは、そのアンティパラディンが新たにレベルを獲得するまでの間、この能力を使用することができなくなる。アンティパラディンはこの 30 日の期間、攻撃ロールとダメージ・ロールに－ 1 のペナルティを被る。

2 番目のタイプの契約は、アンティパラディンが魔物のしもべの奉仕を得ることを可能にする。持続時間が永続で、アンティパラディンが 1 つのクリーチャーの奉仕を得ることができて、そのクリーチャーが（混沌）かつ（悪）の副種別を持たなければならないか、フィーンディッシュ動物でなければならない事を除き、サモン・モンスター III と同等に機能する。一度選択した魔物のしもべは変更できないが、アンティパラディンのレベルが上昇するときに変更することができる。

1 日に 1 回、全ラウンド・アクションを費やすことで、アンティパラディンはその魔物のしもべを魔法的に召喚することができる。この能力はアンティパラディンのレベルの 1/3 に等しい呪文レベルを持つ。しもべはすぐさまパラディンの隣に出現する。アンティパラディンは 5 レベルの時点でこの能力を 1 日に 1 回使用でき、以後 4 レベル毎に 1 日に 1 回追加で使用できるようになる。最終的には 17 レベルで 1 日に 4 回呼び出すことができる。

11 レベルの時点で、しもべはアドヴァンスト・テンプレートを持つ。15 レベルの時点で、アンティパラディンのしもべは 11 ＋アンティパラディン・レベルの呪文抵抗を得る。

アンティパラディンのしもべが死亡または追放された場合、アンティパラディンは 30 日間かまたは新たなアンティパラディン・レベルを得るまで、別のしもべを招来することはできない。アンティパラディンはこの 30 日の期間、攻撃ロールとダメージ・ロールに－ 1 のペナルティを被る。

絶望のオーラ（超常）：8 レベル時、アンティパラディンから 10 フィート以内の敵はすべてのセーヴィング・スローに－ 2 のペナルティを受ける。このペナルティは " 戦慄のオーラ " のペナルティと累積しない。

この効果は、アンティパラディンの意識がある場合にのみ有効である。アンティパラディンが気絶か 死亡状態 では、効果はない。

復讐のオーラ（超常）：11 レベルの時点で、アンティパラディンは善を討つ一撃能力を 2 回分消費することで、善を討つ一撃能力を周辺 10 フィートの範囲内に居る仲間に 1 分間付与することができる。得られるボーナスはアンティパラディンのものを使用する。この能力で一撃能力を授かった仲間たちは、アンティパラディンの次のターンが来る前に、この一撃能力を消費しなければならない。この能力を使用するのはフリー・アクションである。善のクリーチャーはこの能力からは如何なる影響も受けない。

罪業のオーラ（超常）：14 レベルの時点で、アンティパラディンの振るう武器は、ダメージ減少を打ち負かすときに悪属性の武器として見なされる。アンティパラディンの 10 フィート以内でアンティパラディンの敵に対して行われた攻撃は全て、悪属性の武器とみなされる。この能力はアンティパラディンが意識がある時にのみ作用する。意識を失ったり死亡したりしていると効果を発揮しない。

堕落のオーラ（超常）：17 レベルの時点で、アンティパラディンは 5 ／善のダメージ減少を得る。10 フィート以内の各敵は（強制）効果に対するセーヴィング・スローに－ 4 ペナルティを受ける。この能力はアンティパラディンが意識がある時にのみ作用する。意識を失ったり死亡したりしていると効果を発揮しない。

邪悪なるチャンピオン（超常）：20 レベルの時点でアンティパラディンは邪悪な力の勢力のために導管になる。ダメージ減少は 10 ／善へと増大する。このアンティパラディンが善の来訪者に善を討つ一撃を使用すると、その来訪者は同時に バニッシュメント の対象になる。術者レベルはアンティパラディン・レベルに等しい（武器と邪印は自動的にこの能力の対象が憎む物体としてみなされる）。 バニッシュメント の効果とその攻撃のダメージ処理を解決した後で、その " 善を討つ一撃 " は終了する。加え

て、アンティパラディンがクリーチャーを傷つけるために負のエネルギー放出の能力か“腐敗の接触”の能力を使用した時はいつでも、そのダメージ量は常に最大値となる。

行動規範：アンティパラディンは混沌にして悪の属性でなければならず、自らの意志で利他的に善なる行いを行った場合、武器と防具への習熟を除く全てのクラス能力を失う。これはアンティパラディンは他の誰かが善であると評価する行動をとれないことを意味するわけではない。そのような行動が常に自らの暗黒の目的に利するものでなければならないというだけである。アンティパラディンの行動規範は自分自身の利益と欲望を他の全てより上におくことと同様に、自らの目的を妨げない限り、圧制をなし、可能な限り優位を取り、善と公平を罰することを要求する。

仲間：悪または中立の仲間とともに冒険をしてもよいが、アンティパラディンは善のキャラクターやたえず善なる行動を取ろうとする者とともに行動することを避ける。特別な状況ではアンティパラディンは善の者と同盟を結ぶこともありうるが、彼らを内部から打ち破りその勢力に破滅をもたらすためでなければならない。アンティパラディンはその非道なる目的が最終的に実現する限り、このような通常ではない同盟関係のためには アトーンメント 呪文を必要としない。悪は結果しか気にかけないのだ。アンティパラディンは混沌にして悪のもののみを雇い人、従者、腹心のみを受け入れいる。

元アンティパラディン

“混沌にして悪”で無くなったり、善の行動を喜んで受け入れたり、行動規範を大幅に逸脱したアンティパラディンは、全てのアンティパラディン能力（悪魔の恩恵も含まれるが、武器、鎧、盾への習熟は残る）と、呪文を使う能力を失う。アンティパラディンはこれ以上アンティパラディン・レベルを上げることはできない。違反に対してしかるべき贖罪を行えば、失った能力を回復し、レベル上昇の制限も解除される（詳しくは、アトーンメント の呪文を参照）。

ファイター Fighter

伝説的なチャンピオン、貧しい歩兵、波止場の喧嘩屋から高貴で偉大な決闘者まで、ファイターは心から戦闘の技巧に専念する。バーバリアンが戦いに激怒を使っている間、ファイターは精神が最も鋭敏な武器であると知り、立っている最後の戦士である。果てしなく続く探求により、多くの武器と戦闘方法を極め、大きな結果のためにそれらを使う。その選ばれた戦闘方法にキャラクターをカスタマイズするのを手伝うため、今までとは異なった多くのクラス能力を完備する、戦いの共通テーマは下で示されている。

弓使い archer

弓使いは弓に徹底して熟練することに一身を捧げる。彼の正確な腕前は、競技としての狩猟や射撃の中、あるいは戦場で毎日のように切磋琢磨した年月の経験に伴うものであり、敵陣に対しては破壊を雨の如く降らせる。

鷹の目（変則）：レベル 2 の時点で、弓使いは〈知覚〉判定に＋ 1 のボーナスと、弓を使用した際の射程単位に 5 フィートのボーナスを獲得する。このボーナスは 2 レベルを越える 4 レベル毎にそれぞれ＋ 1 および＋ 5 フィート増加する。この能力は武勇と置き換える。

曲芸射撃 /Trick Shot（変則）：レベル 3 の時点で、弓使いは以下の戦技とアクションのリストから 1 つを選択する。武器落とし、フェイント、武器破壊。弓使いは選択した行動を、戦技ボーナスに－ 4 のペナルティを受けることで、弓を用いて 30 フィート内の任意の目標に対して試みることができるようになる。これらの技は通常の射撃と同様に矢を消費する。弓使いは 3 レベルを越える 4 レベル毎に 1 つ、追加の行動を学ぶことができる。

11 レベルにおいて、リストには以下の行動が追加される。蹴散らし、組みつき、足払い。曲芸射撃により組みつかれた対象は、打ち込まれた弓使いの矢を破壊する（硬度 5、hp1。破壊 DC13）か、〈脱出術〉もしくは戦技判定を（弓使いの CMD － 4 に対して）行うことで組みつきからの脱出を試みることができる。この能力は鎧修練 1、2、3、4 と置き換える。

弓の達人 /expert Archer（変則）：レベル 5 の時点で、弓使いは弓による攻撃ロールとダメージ・ロールに＋ 1 のボーナスを獲得する。このボーナスは 5 レベルを越える 4 レベル毎に＋ 1 増加する。この能力は武器修練 1 と置き換える。

防御的射撃 /Safe Shot（変則）：レベル 9 の時点で、弓使いは弓による遠隔攻撃を行う際に機会攻撃を誘発しなくなる。この能力は武器修練 2 と置き換える。

捉えがたき弓使い /Evasive Archer（変則）：レベル 13 の時点で、弓使いは遠隔攻撃に対する AC に＋ 2 の回避ボーナスを獲得する。このボーナスはレベル 17 の時点で＋ 4 に上昇する。この能力は武器修練 3 と置き換える。

一斉射撃 /Volley（変則）：レベル 17 の時点で、弓使いは全ラウンド・アクションとして半径 15 フィート爆発内の任意の数のクリーチャーに対して、完全な攻撃ボーナスに基づいた攻撃をそれぞれ 1 回ずつ行うことができる。攻撃ロールとダメージ・ロールは、対象となるクリーチャー毎に別々にロールしなければならない。この能力は武器修練 4 と置き換える。

対遠隔防御 /Ranged Defense（変則）：レベル 19 に達した弓使いは、遠隔攻撃に対するダメージ減少 5 ／―を獲得する。さらに弓使いは、割り込みアクションとして自分に対して発射された矢を《矢つかみ》の特技を持っているかのように受け止めて、それを任意のターゲットに撃ち返すことができる。この能力は鎧体得と置き換える。

武器体得 /Weapon Mastery（変則）：弓使いは弓から武器を選ばなければならない。

弩兵 crossbow man

弩兵は、死をもたらす道具を極めた技術者として、クロスボウ（簡単であるが残酷で効率的な武器）の必殺の使用法を完成させた。

命中弾 /Dead shot（変則）：3 レベル時、弩兵が待機アクションとしてクロスボウによって攻撃する時に、【敏捷力】ボーナスの 1/2（最小＋ 1）をダメージ・ロールに加えることができる。この能力は鎧修練 1 と置き換える。

石弓の達人 /Crossbow Expert（変則）：5 レベル時、弩兵はクロスボウによる攻撃ロールとダメージ・ロールに＋ 1 のボーナスを獲得する。このボーナスは 5 レベルを超える 4 レベル毎（9、13、17）に＋ 1 増加する。この能力は武器修練 1 と置き換える。

命中弾強化（変則）/Improved Dead shot：7 レベル時、弩兵がクロスボウを用いて待機アクションで攻撃する時、目標は AC に【敏捷力】ボーナスを加えることができない。この能力は鎧修練 2 と置き換える。

迅速な狙撃兵 /Quick Sniper（変則）：9 レベル時、弩兵は狙撃する時に〈隠密〉判定にファイター・レベルの 1/2 に等しいボーナスを獲得する。さらに弩兵は、遠隔攻撃を受けて命中した時にクロスボウを装填済みならば、割り込みアクションとして遠隔攻撃を行った対象にクロスボウを撃つことができる。この能力は武器修練 2 と置き換える。

上級命中弾 /Greater Dead shot（変則）：11 レベル時、弩兵が待機アクションとしてクロスボウで攻撃する時に、ダメージ・ロールに【敏捷力】ボーナス（最小＋ 1）を加えることができる。この能力は鎧修練 3 と置き換える。

防御的射撃 /Safe Shot（変則）：13 レベル時、弩兵はクロスボウによって遠隔攻撃をする際に機会攻撃を誘発しない。この能力は武器修練 3 と置き換える。

《針の目を通す狙い》：15 レベル時、弩兵はボーナス特技として《針の目を通す狙い》を獲得する。この能力は鎧修練 4 と置き換える。

流星撃 /Meteor Shot（変則）：17 レベル時、弩兵は標準アクションとして、－ 4 のペナルティを受けてクロスボウによる 1 回の攻撃を試みることができる。もし攻撃が命中すれば、ダメージを通常通り与えた上で、戦技判定として攻撃ロールを使用し、目標に突き飛ばしまたは足払いの戦技を試みることができる。 弩兵は、攻撃ロールをする前にどの戦技を試みるかを決めなければならない。この能力は武器修練 4 と置き換える。

鋭敏な一射 /Penetrating Shot（変則）：19 レベル時は、弩兵がクロスボウでクリティカル・ヒットしたとき、ボルトは目標を貫いて、その後ろに並んでいる別の生物を撃つことができる。 この追加攻撃を行うには、自身の居る位置から始まって、両方の目標を通り抜けながら直線をたどることができなければならない。範囲内への追加攻撃は－ 4 ペナルティを受ける。この攻撃がまたクリティカル・ヒットしたならば、ボルトは別の目標を撃ち続けることができるが、ペナルティは累積する。この能力は鎧体得と置き換える。

武器体得 /Weapon Mastery（変則）：弩兵はクロスボウから武器を選ばなければならない。

片手一刀流戦士 Free Hand Fighter

片手一刀流戦士は、バランスを取り、敵の攻撃をブロックし、傾け、気を散らすために空いている手を使い、1 つの手で 1 つの武器を扱う繊細な技巧を専門とする。喧嘩屋でない一方、彼の開いた手は弓や剣と同様に多くの働きをする武器となる。この戦士系統の利益は、片手武器を使用しており、かつもう片方の手を空けている間のみ適用される。

欺きの打撃 /Deceptive Strike（変則）：2 レベル時、片手一刀流戦士は武器落とし、はったり、フェイント判定、または『隠れ身のための隙を作る（※ 1）』時、戦技、戦技防御値に＋ 1 のボーナスを獲得する。 このボーナスは 2 レベルを越えた 4 レベル毎に＋ 1 増大する。 この能力は武勇と置き換える。（※ 1：隠れ身のための隙を作る：君は、〈隠密〉を使えるようにするために〈はったり〉技能を使うことができる。〈はったり〉判定に成功すれば、人々が君に気づいていても、〈隠密〉判定を試みるのに必要な一瞬の隙を作ることができる。）

神出鬼没 /Elusive（変則）：レベル 3 の時点で、片手一刀流戦士は AC に＋ 1 の回避ボーナスを獲得する。 このボーナスは 2 レベルを越えた 4

レベルごとに＋１ずつ増加する。 中装または重装鎧を着ているか、中荷重または重荷重となっている時はこのボーナスを獲得することはできない。この能力は鎧修練 1、2、3、4 と置き換える。

一枚札（シングルトン）/Singleton（変則）：レベル 5 の時点で、片手で近接武器を振るって、他の手を自由にしている時、片手一刀流戦士は攻撃ロールとダメージ・ロールに＋１のボーナスを獲得する。このボーナスは 5 レベルをこえる 6 レベル毎に 1 ずつ上昇する。この能力は武器修練 1 および 4 と置き換える。

適時の払い /Timely Tip（変則）：レベル 9 の時点で、片手一刀流戦士は移動アクションとして、目標の盾を脇にずらすために武器落としの戦技を試みることができる。成功したならば、目標は片手一刀流戦士の次の攻撃に対して AC の盾ボーナスを失う。この能力は武器修練 2 と置き換える。

干渉 /Interference（変則）：13 レベルの時点、片手一刀流戦士は移動アクションとして、敵のバランスを押して崩すために武器落としか足払いの戦技を試みることができる。成功したならば、目標は立ちすくみ状態になる。目標が近接または遠隔攻撃からダメージを受けるか、または片手一刀流戦士の次のターンの最初までこの状態は続く。この能力は武器修練 3 と置き換える。

反転 /Reversal（変則）：19 レベルのレベルで、片手一刀流戦士は、彼がクリーチャーからの近接攻撃の目標となった時に、割り込みアクションとして別のクリーチャーに対して武器落としの戦技を試みる事ができる。成功したならば、相手はかわりに片手一刀流戦士の戦技の対象を攻撃目標とする。この能力は鎧体得と置き換える。

機動戦士 Mobile Fighter

幾人かのファイターが筋力と粗野な能力に集中するところを、機動戦士は迅速さと機動性に頼る。鋼の旋風のように戦場を横切り、知らぬ間に通り過ぎ、彼の軌跡に破壊を残していく。

軽身功 /Agility（変則）：レベル 2 の時点で、機動戦士は麻痺、減速、および絡みつかれた状態となる効果に対するセーヴィング・スローに＋１のボーナスを獲得する。このボーナスは 2 レベルを越える 4 レベル毎に＋１増加する。この能力は武勇と置き換える。

飛躍攻撃 /Leaping Attack（変則）：レベル 5 の時点で、機動戦士は攻撃の前に最低 5 フィート移動した場合、攻撃ロールとダメージ・ロールに＋１のボーナスを獲得する。このボーナスは 5 レベルを越える 4 レベル毎に＋１される。この能力は武器修練 1、2、3、4 と置き換える。

速攻 /Rapid Attack（変則）：レベル 11 の時点で、機動戦士は全力攻撃と 1 回の通常移動を組み合わせる事ができるようになる。この時に最も高い攻撃ボーナスで行う攻撃を失うが、残りの攻撃を移動の任意の地点で行うことができる。この移動は通常通り機会攻撃を誘発する。この能力は鎧修練 3 と置き換える。

駿足 /Fleet Footed（変則）：レベル 15 の時点で、機動戦士の移動速度は 10 フィート上昇する。そして〈軽業〉技能の判定を行う際、たとえ精神的重圧を受けたり気が散ったりする状況にあっても、" 出目 10" をとることができるようになり、さらに持っているファイター・レベルの 5 レベル毎に 1 日に 1 回、〈軽業〉判定で " 出目 20" を取ることができる。この能力は鎧修練 4 と置き換える。

迅雷旋風 /Whirlwind Blitz（変則）：レベル 20 に達した機動戦士は、全力攻撃と《大旋風》の特技の使用を標準アクションで行うことができるようになる。この能力は武器体得と置き換える。

ファランクス兵 phalanx soldier

ファランクス兵は、自身と彼の仲間を守るために盾を使い、壊れにくい金床のような障壁を形成して敵陣を崩す、防御用の戦術を専門とする。

踏ん張り /Stand Firm（変則）：レベル 2 の時点でファランクス兵は突き飛ばし、蹴散らし、そして足払い *1 に対する CMD に＋１のボーナスを獲得する。このボーナスは蹂躙に対するセーヴにも適用できる。このボーナスは 2 レベルを越える 4 レベル毎に＋１増加する。この能力は武勇と置き換える。

方陣戦 /Phalanx Fighting（変則）：レベル 3 の時点で、ファランクス兵は盾を使用している間、自分のサイズに合うどんな槍やポールアームも片手武器として使用することができる。この能力は鎧修練 1 と置き換える。

迎え撃つ槍 /Ready Pike（変則）：レベル 5 の時点で、ファランクス兵は 1 日 1 回、待機武器を用いた突撃への待機アクションを割り込みアクションとして行うことができ、その攻撃ロールとダメージ・ロールに＋１のボーナスを獲得する。このボーナスは 5 レベルを越える 4 レベル毎に＋１され、この能力の使用回数は 5 レベルを越える 4 レベル毎に＋１回される。この能力は武器修練 1 と置き換える。

盾の巧み /Deft Shield（変則）：レベル 7 の時点で、ファランクス兵がタワーシールドを使用することにより受ける攻撃ロールへのペナルティと、防具による判定ペナルティは 1 点ずつ減少する。レベル 11 の時点で、このペナルティは合計で 2 点ずつ減少する。この能力は鎧修練 2、3 と置き換える。

盾の盟友 /Shield Ally（変則）：レベル 9 の時点で、ファランクス兵はヘヴィ・シールドかタワー・シールドを使用している場合、移動アクションとして部分遮蔽（AC に＋２の遮蔽ボーナスと反応セーヴに＋２のボーナス）を次のターンの開始時までの間、自分及び自分と隣接している全ての味方に提供できる。レベル 13 の時点で、ファランクス兵は通常の遮蔽（AC に＋４のボーナスと反応セーヴに＋２のボーナス）と身かわしの能力（ローグの能力と同様の）を次のターンの開始時まで隣接する味方 1 体に提供できる。この遮蔽を使用して〈隠密〉判定を行うことはできない。

レベル 17 の時点で、ファランクス兵は自分及び隣接する全ての仲間に遮蔽を提供するか、または隣接する味方 1 体に完全遮蔽と身かわし強化の能力を提供することができる。この能力は武器修練 2、3、4 と置き換える。

不可避の進撃 /Irresistible Advance（変則）：レベル 15 の時点で、ファランクス兵は突き飛ばしと蹴散らしを試みる際の戦技判定に使用している盾に応じたボーナスを獲得する。得られるボーナスはバックラーは＋１、ライトシールドは＋２、ヘヴィ・シールドなら＋３、タワー・シールドを使用しているなら＋４となる。この能力は鎧修練 4 と置き換える。

不破の要塞 /Shielded Fortress（変則）：レベル 20 に達したファランクス兵は、自分の盾に対して武装解除や武器落としをされることがなくなり、また盾を使用している間（ローグと同様の）身かわしの能力（タワー・シールドを使用している場合は身かわし強化）を獲得する。さらに移動アクションとして次のターンの開始まで隣接する全ての味方に身かわしの能力を与えることができ、割り込みアクションとして 1 つの攻撃に対する身かわし強化の能力を隣接する全ての味方に与えることができる。この能力は武器体得と置き換える。

ポールアームの達人 polearm master

ポールアームの達人は、敵の不恰好な剣と斧が押し寄せようとする前に、ポールアームの先端を向け、ヘビのように打つという、古代の知恵を教え込まれている。

長柄の技 /Pole Fighting（変則）：レベル 2 の時点で、ポールアームの達人は割り込みアクションとして、槍かポールアームのグリップを短く持つ事で、隣接した目標を攻撃することができる。ポールアームの達人が、再度割り込みアクションを行ってグリップの持ち方を元通りにするまでの間、その武器を用いた攻撃ロールには－４のペナルティを受ける。このペナルティは 2 レベルを越える 4 レベル毎に 1 ずつ減少する。この能力は武勇と置き換える。

迷いなき戦槍 /Steadfast Pike（変則）：レベル 3 の時点で、ポールアームの達人は槍かポールアームを用いた待機攻撃と機会攻撃の攻撃ロールに＋１のボーナスを獲得する。このボーナスは 3 レベルを越える 4 レベル毎に＋１される。この能力は鎧修練 1、2、3、4 と置き換える。

ポールアーム修練 /Polearm Training（変則）：レベル 5 の時点で、ポールアームの達人は槍とポールアームによる攻撃ロールとダメージ・ロール

に＋1のボーナスを獲得する。このボーナスは5レベルを越える4レベル毎に＋1増加する。この能力は武器修練1と置き換える。

自由自在な挟撃者 /Flexible Flanker（変則）：レベル9の時点で、ポールアームの達人が誰を挟撃しているか決定する場合、隣接しているマスから1つを選んで、そのマスを自分の位置とすることができる。これはそのマスにクリーチャーや物体、固体障壁が存在していても可能である。この能力は武器修練2と置き換える。

押し払い /Sweeping Fend（変則）：レベル13の時点で、ポールアームの達人はどんな槍やポールアームを使用しても、突き飛ばしと足払いの戦技を行うことができるようになる。この戦技ボーナスには－4のペナルティを受けるが、武器に足払いの能力がある場合は足払いを試みる際にこのペナルティを受けない。この能力は武器修練3と置き換える。

間合い寄り /Step Aside（変則）：レベル17の時点で、ポールアームの達人の機会攻撃範囲内のクリーチャーが隣接するマスに5フィートステップを行った際、ポールアームの達人は割り込みアクションとして5フィートステップを行うことができる。この5フィートステップの移動分は、次のターンの移動距離から差し引かなければならない。さらにポールアームの達人は、次のターンの終わりまでACに＋2の回避ボーナスを獲得する。この能力は武器修練4と置き換える。

長柄の受け流し /Polearm Parry（変則）：レベル19の時点で、機会攻撃範囲内の敵が味方に対して近接攻撃を行った場合、ポールアームの達人は割り込みアクションとしてその味方に、その攻撃に対する＋2の盾ボーナスとダメージ減少5／―を与えることができる。この能力は、攻撃するクリーチャーが隣接していない場合のみ自分自身を守るためにも使用できる。この能力は鎧体得と置き換える。

武器体得 /Weapon Mastery（変則）：ポールアームの達人は槍かポールアームから武器を選択しなければならない。

荒馬乗り Roughrider

荒馬乗りは、高貴なサラブレッドから訓練されたクリーチャーまで、乗り手と乗騎の完全な共同を実現するため、戦闘用の動物と共に際限なく教練を行い、騎乗戦闘の動作について研究し、学習する。

不動の乗騎 /Steadfast Mount（変則）：レベル2の時点で、荒馬乗りが乗騎と共に1時間を練習に費やした場合、その乗騎はACに＋1の回避ボーナスと、セーヴに＋1の士気ボーナスを獲得する。このボーナスは荒馬乗りが乗騎に騎乗しているか隣接していなければ効果がない。このボーナスは2レベルを越える4レベル毎に＋1増加する。この能力は武勇と置き換える。

重装騎兵 /Armored Charger（変則）：レベル3の時点で、荒馬乗りは〈騎乗〉判定に鎧の判定ペナルティを受けなくなる。さらに荒馬乗りの乗騎は中過重になるか、中装鎧のバーディングを着ている場合でも移動力が低下しない。この能力は鎧修練1と置き換える。

奮起 /Mounted Mettle（変則）：レベル5の時点で、荒馬乗りは乗騎に騎乗しているか隣接している間、攻撃ロールとダメージ・ロールに＋1のボーナスを獲得する。このボーナスは5レベルを越える4レベル毎に＋1される。この能力は武器修練1、2、3、4と置き換える。

鞍跳び /Leap from the Saddle（変則）：レベル7の時点で、荒馬乗りが1回の通常移動を行った後に、素早く乗騎から降りること（〈騎乗〉DC20）に成功した場合、荒馬乗りは全力攻撃を行うことができる。この能力は鎧修練2と置き換える。

苛烈なる騎馬 /Relentless Steed（変則）：レベル11の時点で、荒馬乗りの乗騎は重装鎧のバーディングを着ているか、重荷重となっている場合でも移動力が低下しない。また荒馬乗りは1日に1回、〈騎乗〉判定または乗騎の行ったセーヴィング・スローで振ったダイスを振り直すことができるが、振り直したダイスの結果がさらに悪いものになったとしても、2回目の出目を使用しなければならない。この能力は11レベルを越える4レベル毎に1回ずつ使用回数が増加する。この能力は鎧修練3と置き換える。

追い詰める騎馬 /Ride Them Down（変則）：レベル15の時点で、荒馬乗りは攻撃を準備しながら乗騎を駆り立てることができる。乗騎が1回の通常移動を行う場合、荒馬乗りは乗騎の移動経路の任意の地点で全力攻撃を行うことができる。《騎乗蹂躙》の特技を持っているなら、蹴散らしの戦技をそれぞれの攻撃の代わりに用いることもできる。この移動は乗騎ではなく荒馬乗りに対する機会攻撃を誘発する。この能力は鎧修練4と置き換える。

不可避の猛撃 /Unavoidable Onslaught（変則）：レベル15の時点で、荒馬乗りの騎乗しての突撃は仲間か移動困難な地形によって妨げられることがなくなる。この能力は鎧修練4と置き換える。

不屈の騎馬 /Indomitable Steed（変則）：レベル19に達した荒馬乗りと騎馬は、騎乗している間ダメージ減少5／―を獲得する。この能力は鎧体得と置き換える。

荒ぶる闘士 Savage Warrior

戦士の力とは、鋼を用いる技によってのみ測られるものではない。牙や爪、角や蹄、そして自然が、あるいは非自然的な世界がもたらしたあらゆるエキゾチックな肉体武器。それらを用いて死をもたらす技もまた戦士の力となる。

命の煌き /Spark of Life（変則）：レベル2の時点で、荒ぶる闘士は生命力吸収と［即死］効果に対するセーヴィング・スローに＋1のボーナスを獲得する。このボーナスは2レベルを越える4レベル毎に＋1増加する。この能力は武勇と置き換える。

自然の凶暴性 /Natural Savagery（変則）：レベル5の時点で、荒ぶる闘士は肉体武器による攻撃ロールとダメージ・ロール、そして組みつきを試みる際と受ける際のCMBとCMDに＋1のボーナスを獲得する。このボーナスは5レベルを越える4レベル毎に＋1増加する。この能力は武器修練1と置き換える。

凶暴なる突撃 /Savage Charge（変則）：レベル9の時点で、荒ぶる闘士は突撃時に肉体武器を伴う攻撃を行った場合、ファイター・レベルの1/2に等しいACへのペナルティと、同じだけの攻撃ロールへのボーナスを獲得する。これらは通常の突撃によるACペナルティと攻撃ロールボーナスと置き換わる形で機能する。またこのボーナスは、突撃した時に蹴散らしか突き飛ばしを行う場合、CMBへのボーナスとして機能する。この能力は武器修練2と置き換える。

慎重なる爪 /Careful Claw（変則）：レベル13の時点で、荒ぶる闘士は肉体武器を使用して攻撃する場合に、ファイアー・シールド やそれに似た効果（バーブド・デヴィルの棘による防御など）による攻撃を命中させたクリーチャーにダメージ・ロールを与える効果を受けた場合、受けるダメージをファイター・レベルの1/2に等しい点数だけ減少させることができる。この能力は武器修練3と置き換える。

凶暴なる突撃強化 /Greater Savage Charge（変則）：レベル17の時点で、荒ぶる闘士がSavage Charge/凶暴なる突撃により受けるACへのペナルティはファイター・レベルの1/2から1/4に減少する。さらに荒ぶる闘士は経路上に味方のクリーチャーや移動困難な地形がある場合でも突撃を行うことが可能になる。この能力は武器修練4と置き換える。

肉体武器体得 /Natural Weapon Mastery（変則）：レベル20に達した時点で、荒ぶる闘士は肉体武器を1つ選択する。この能力は選択する武器以外、ファイターの武器体得の能力と同様である。この能力は武器体得と置き換える。

盾の戦士 shielded fighter

盾の戦士は攻撃と防御の双方に焦点を合わせる。武器と盾を完全なバランスで用いて敵に致命的な一撃を加えつつ、盾自体を恐るべき武器に変えてさえしまう。この戦士系統による利益は、武器と盾を同時に使用している時のみ適用される。

能動的防御 /ACtive Defense（変則）：レベル3の時点で、盾の戦士は

防御的戦闘か《攻防一体》、または防御専念を行っている際に AC に＋1の回避ボーナスを獲得する。このボーナスは 3 レベルを超える 4 レベル毎に＋1 増加する。またフリー・アクションとして、隣接している味方 1 人に対してこのボーナスを分け与えるか、あるいは半分のボーナス（最低＋0）を全ての隣接している味方に対して分け与えることができる。この効果は彼の次のターンの開始時まで持続する。この能力は鎧修練 1,2,3,4 と置き換える。

盾の戦い /Shield Fighter（変則）：レベル 5 の時点で盾の戦士は盾攻撃の攻撃ロールとダメージ・ロールに＋1 のボーナスを獲得する。このボーナスは 5 レベルを越える 4 レベル毎に＋1 増加する。また全力攻撃に武器か盾を使用する際、それぞれの攻撃において使用する武器と盾を入れ替えることができる。これは二刀流としては扱われないために追加の攻撃はできないが、判定ペナルティを受けることもない。この能力は武器修練 1 と置き換える。

盾による打ちのめし /Shield Buffet（変則）：レベル 9 の時点で、盾の戦士は移動アクションとして盾を使用して隣接する敵を妨害するための戦技判定を試みる事ができる。成功した場合、目標は盾の戦士に対する攻撃ロールと、盾の戦士からの攻撃に対する AC に－2 のペナルティを盾の戦士の次のターンの開始まで受ける。レベル 13 の時点で盾の戦士は即行アクションとしてこの能力を使用できる。この能力は武器修練 2、3 と置き換える。

盾による警護 /Shield Guard（変則）：レベル 17 の時点で、盾の戦士は即行アクションとして隣接する 1 マスを指定する。ヘヴィ・シールドを使用している場合は 2 つ、タワー・シールドを使用している場合は 3 つのマスを指定できる。指定したマスは隣接している必要がある。これらのマスに入っている敵は盾の戦士を挟撃できず、他のクリーチャーが挟撃を行うための助けにもならない。この効果は盾の戦士が現在の位置から移動するか、または別の即行アクションを使用するまで持続する。この能力は武器修練 4 と置き換える。

盾体得 /Shield Mastery（変則）：レベル 19 に達した盾の戦士は用いている間、ダメージ減少 5 ／―を獲得する。この能力は鎧体得と置き換える。

盾皆伝 /Shield Ward（変則）：レベル 20 に達した盾の戦士は、盾を用いている間（ローグと同様の）身かわしの能力を獲得し、反応セーヴと接触 AC に盾の AC ボーナス（強化ボーナスは含まれない）を加えることができる。さらに盾の戦士は自分の盾に対して武器落としと武器破壊をされることがなくなる。この能力は武器体得と置き換える。

両手武器使い Two-Handed Fighter

あるファイターは見つけた中で最も重く、大きく、そして重厚な武器の扱いに尽力する。彼の焦点は、その分厚い武器の重さをうまく利用して最大の衝撃を与える技術を発見し、修練することにある。この戦士系統による利益は、両手武器を使用している時のみ適用される。

粉砕撃 /Shattering Strike（変則）：レベル 2 の時点で両手武器使いは武器破壊を試みる場合と受ける場合の CMB と CMD、そして物体に対するダメージ・ロールに＋1 のボーナスを得る。このボーナスは 2 レベルを越える 4 レベル毎に＋1 増加する。この能力は武勇と置き換える。

振り下ろし /Overhand Chop（変則）：レベル 3 の時点で、両手武器使いは両手武器で 1 回だけの攻撃（攻撃アクションまたは突撃として）を行う場合、ダメージ・ロールに【筋力】ボーナスの 2 倍を加える。この能力は鎧修練 1 と置き換える。

武器修練 /Weapon Training（変則）：この能力は、同名のファイターのクラス特徴と同じものだが、両手武器使いは両手近接武器を使用するときのみこのボーナスを得られる。

振りかぶり /Backswing（変則）：レベル 7 の時点で、両手武器使いが両手武器を用いて全力攻撃を行うとき、二回目以降の全ての攻撃のダメージ・ロールに【筋力】ボーナスの 2 倍を加える。この能力は鎧修練 2 と置き換える。

杭打ち /PileDRiver（変則）：レベル 11 の時点で、両手武器使いは標準アクションとして両手武器を用いた 1 回の近接攻撃を行うことができる。この攻撃が命中した場合、命中した対象に、機会攻撃を誘発しないフリー・アクションとして、突き飛ばしか足払いの戦技を試みることができる。この能力は鎧修練 3 と置き換える。

上級強打 /Greater Power Attack（変則）：レベル 15 の時点で、両手武器使いが両手近接武器を用いて強打を行う場合、両手武器による強打のボーナスを 1.5 倍（＋50%）ではなく 2 倍（＋100%）に変更する。この能力は鎧修練 4 と置き換える。

破壊の一打 /Devastating Blow（変則）：レベル 19 の時点で、両手武器の使い手は標準アクションとして両手武器を用いた 1 回の近接攻撃を－5 のペナルティを受けて行い、その攻撃が命中した場合、クリティカル可能状態として扱われる。この攻撃がクリティカル・ヒットになった場合、クリティカル・ヒットの時に起動する武器の特殊能力は機能しない。この能力は鎧体得と置き換える。

二刀の使い手 two-weapon warrior

ある達人の元で訓練を受けた者は単純な真理を説く。武器は 1 つよりも 2 つの方が優れていると。二刀の使い手の両手が埋まっているとき、その存在は恐怖そのものとなる。一対の短剣から風変りな双頭の武器まで、その熟達した腕前にかかれば、あらゆる武器の組み合わせが脅威となる。

防御の突風 /Defensive Flurry（変則）：レベル 3 の時点で、二刀の使い手は両方の武器による全力攻撃を行った場合、AC に＋1 の回避ボーナスを彼の次のターンまで獲得する。このボーナスは 3 レベルを越える 4 レベルごとに＋1 増加する。この能力は鎧修練 1、2 と置き換える。

双刃 /Twin Blades（変則）：レベル 5 の時点で、二刀の使い手は二つの武器か双頭武器を用いた全力攻撃の攻撃ロールとダメージ・ロールに＋1 のボーナスを獲得する。このボーナスは 5 レベルを越える 4 レベル毎に＋1 増加する。この能力は武器修練 1 と置き換える。

双撃 /Doublestrike（変則）：レベル 9 の時点で、二刀の使い手は標準アクションとして利き手と利き手でない武器で 1 回ずつ攻撃を行える。二刀流の判定ペナルティは通常通り適用する。この能力は武器修練 2 と置き換える。

バランス強化 /Improved Balance（変則）：レベル 11 の時点で、二刀の使い手が二本の武器で攻撃する際のペナルティは 1 減少する。またはその代わりに、利き手でない方の手で片手武器を使う場合、それが軽い武器であるかのようにしてペナルティを受けることができる。この能力は鎧修練 3 と置き換える。

同時機会攻撃 /Equal Opportunity（変則）：レベル 13 の時点で、二刀の使い手が機会攻撃をする際、利き手と利き手でない方の武器で 1 回ずつ攻撃することができる。二刀流の判定ペナルティは通常通り適用する。この能力は武器修練 3 と置き換える。

バランス完全化 /Perfect Balance（変則）：15 レベルの時点で、二刀の使い手が二本の武器で攻撃する際に受けるペナルティは追加で 1 減少する。この効果はバランス改善 /Improved Balance によるものと累積する。利き手でない方の手で片手武器を軽い武器扱いで使用しているなら、通常の軽い武器としてのペナルティを受ける。この能力は鎧修練 4 と置き換える。

巧みな双撃 /Deft Doublestrike（変則）：17 レベルの時点で、二刀の使い手が両方の武器を敵に命中させた場合、機会攻撃を誘発しない割り込みアクションとして武器落としまたは武器破壊（片方あるいは両方の武器が足払いに使用できるものなら足払いも）を試みることができる。この能力は武器修練 4 と置き換える。

必殺の防御 /Deadly Defense（変則）：19 レベルの時点で、二刀の戦士が両方の武器で全力攻撃を行った場合、次のターンの開始時まで、二刀の戦士に対する近接攻撃を命中させた全てのクリーチャーは、彼からの機会攻撃を誘発する。この能力は鎧体得と置き換える。

武器の達人 weapon master

武器の達人は、ただ 1 つの武器を極めることに専心する。その特別な武器に対する思索は妄執にも似ているが、それが彼の極めた技を否定することとはならない。武器の達人は武器を 1 種類選ばなければならない。その能力の全ては選んだ種類の武器に対して適用される。

武器の護り /Weapon Guard（変則）：レベル 2 の時点で、武器の達人は彼の選択した種類の武器を用いている間、武器落としと武器破壊に対する CMD に＋ 1 のボーナスを獲得する。また、このボーナスは選択した種類の武器を狙う全ての効果（例えば グリース 、シャター 、ヒート・メタル 、ウォープ・ウッド などによる）に対するセーヴにも適用される。このボーナスは 2 レベルを超える 4 レベル毎に＋ 1 される。この能力は武勇と置き換える。

武器修練 /Weapon Training（変則）：レベル 3 の時点で、武器の達人は彼の選択した種類の武器による攻撃ロールとダメージ・ロールに＋ 1 のボーナスを獲得する。このボーナスは 3 レベルを越える 4 レベル毎に＋ 1 増加する。この能力は鎧修練 1、2、3、4 と置き換える。

必中の一打 /Reliable Strike（変則）：レベル 5 の時点で、武器の達人は割り込みアクションとして攻撃ロール、クリティカル･ロール、失敗確率、ダメージ・ロールのうち、どれか 1 つの判定を振り直すことができる。二番目の判定の方が悪い場合でも、その結果を使用しなければならない。この能力はレベル 5 の時点で 1 日 1 回、5 レベルを越える 5 レベル毎に＋ 1 回使用できる。この能力は武器修練 1 と置き換える。

鏡動 /Mirror Move（変則）：レベル 9 の時点で、武器の達人は武器の達人として選択した武器で攻撃される際、AC に武器修練のボーナスを洞察ボーナスとして獲得する。この能力は武器修練 2 と置き換える。

致命的クリティカル /Deadly Critical（変則）：レベル 13 の時点で、武器の達人は選択した種類の武器でクリティカルの可能性を得られた際に、割り込みアクションとして武器のクリティカル倍率を＋ 1 することができる。この能力は 13 レベルの時点で 1 日 1 回、13 レベルを越える 3 レベル毎に＋ 1 回使用できる。この能力は武器修練 3 と置き換える。

クリティカルの達人 /Critical Specialist（変則）：レベル 17 の時点で、武器の達人が選択した種類の武器による、クリティカル・ヒットで引き起こされた効果のセーヴ DC は＋ 4 される。この能力は武器修練 4 と置き換える。

止められぬ一打 /Unstoppable Strike（変則）：レベル 19 の時点で、武器の達人は選択した種類の武器を用いた標準アクションで、接触攻撃として DR を無視する（または物体の硬度を無視する）1 回の攻撃を行うことができる。この能力は鎧体得と置き換える。

モンク Monk

モンクは神秘の武術家である。瞑想と訓練、時として僧院の中で何世代も受け継がれてきた秘伝によって、モンクはその肉体を恐るべき戦闘機械に変えていくのと同時に、即身成道に向けて前進していく。一部の達人は弟子たちにほかの事を考えるように指導し、即身成道に至らない道へと導く。別種のモンクたちは異なる方法で啓発への道に立ち向かう。時には宇宙との調和、護身完成、不滅など異なる目的のために。

以下に示されたテーマと代替的クラス特徴は戦闘技術のバリエーションのみならず完成を追い求めるモンクのための代替的哲学でもある。

アスタリスク (*) のついたボーナス特技は APG/ 特技にある。

酔拳使い　DRUNKEN MASTER

大多数のモンクは節制と静かな瞑想に導かれて生きている。しかし酔拳使いは不摂生を完全に貫くことを見つけた。強いワインによって酩酊状態に達したとき、彼の 気 はたとえわずかでもより効力を増す。酔拳使いは下記のクラス特徴を持つ。

酒 気（超常）：3 レベル時に、酔拳使いはタンカード 1 杯のエールかより強いアルコールを呑むことによって、一時的な 気 ポイントを得る。この行動は標準アクションで機会攻撃は誘発しない。モンクは 1 ＋ 2 レベル上昇ごと（5、7、…）に 1 ポイントの酒 気 ポイントの最大値を得る。モンクは 4 レベルで得られる 気 蓄積より前にこの一時的 気 ポイントを得ることができる。それらの酒 気 ポイントは使用するか 1 時間経つまで持続する。1 ポイントでも酒 気 ポイントが残っている限り、モンクは 1 気 ポイントを使用することで、即行アクションで機会攻撃を誘発することなく 5 フィート移動することができる。この能力は不動心と入れ替える。

酒の力（超常）：5 レベル時に、酔拳使いは 1 回の近接攻撃に成功した時に即行アクションで 1 気 ポイントを消費して、1d6 の追加ダメージを得ることができる。モンクは攻撃ロールをした後にダメージを追加するか選ぶことができる。10 レベルで、モンクは 2 酒 気 ポイントを使用して追加ダメージを 2d6 に増やすことができる。15 レベルで、モンクは 3 酒 気 ポイントを使用して追加ダメージを 3d6 に増やすことができる。20 レベルで、モンクは 4 酒 気 ポイントを使用して追加ダメージを 4d6 に増やすことができる。モンクがこの能力を使うには少なくとも 1 ポイントの酒 気 ポイントが残っていなければならない。この能力は無病身と入れ替える。

酒の勢い（超常）：11 レベル時に、酔拳使いは 1 ポイントでも酒 気 ポイントが残っている限り［恐怖］に対して完全耐性を得る。この能力は金剛身と入れ替える。

酒の生命力（変則）：13 レベル時に、酔拳使いは 1 ポイントでも酒 気 ポイントが残っている限り DR1 ／―を得る。16 レベル時に、DR は 2 ／―に増える。19 レベル時に、DR は 3 ／―に増える。この能力は金剛心と入れ替える。

炎の吐息（超常）：19 レベル時に、酔拳使いは酒を含みそれを燃料とした炎を 30 フィート円錐の範囲に吹き出すことができる。この範囲にいるクリーチャーは 20d6 の［火］ダメージを受ける。反応セーヴ（DC10 ＋ 1/2 モンク・レベル＋モンクの【判断力】修正値）に成功すればダメージは半分になる。この能力を使用するのは標準アクションであり、モンクの 気 プールから 4 ポイントを消費する。モンクがこの能力を使うには少なくとも 1 ポイントの酒 気 ポイントが残っていなければならない。この能力は虚身と入れ替える。

餓鬼拳士　HUNGRY GHOST MONK

餓鬼拳士は完全な形として生者を捕食することに心を傾けている。彼は世界の生命エネルギーを処理された資源として見ている―それが他のクリーチャーから奪われたものでさえ。それは絶え間なく続くエネルギーの奔流であり、餓鬼拳士がたどり着く究極の終着点―個人的な、純粋な、単純な力である。餓鬼拳士は下記のクラス特徴をもつ。

蹴り飛ばし（変則）：1 レベル時に、餓鬼拳士は前提条件を満たしていなくても、《蹴り飛ばし *》をボーナス特技として得る。10 レベル時と、それから 5 レベル上がる毎に、モンクは《蹴り飛ばし》の目標を 5 フィート追加で押しやることができる（10 レベルで 10 フィート、15 レベルで 15 フィート、20 レベルで 20 フィート）。15 レベル時に、彼は目標を 5 フィート押しやる代わりに、同じ攻撃で転倒させることを選ぶことができる。目標は打ち倒されないためのセーヴィング・スローを行える（頑健セーヴ、DC10 ＋モンク・レベルの 1/2 ＋モンクの【判断力】修正値）。この能力は朦朧化打撃と入れ替える。

気 奪取（変則）：5 レベル時に、餓鬼拳士は―この能力は吸血行為と同じように見えるため、異論があるモンクの集団もある―他のクリーチャーから 気 を奪うことができる。もしモンクが生きている敵にクリティカル・ヒットを与えるか、生きている敵のヒット・ポイントを 0 以下にしたら、彼はそのクリーチャーから幾ばくかの 気 を奪うことができる。この能力で自身の 気 プールに 1 ポイントでも 気 ポイントが残っている限り、使用した 1 ポイントを 気 プールに充填することができる。 気 プールの最大値を超えてこの 気 ポイントを得ることはできない。11 レベルで、モンクはいつでも 1 つの病気から被害を被ったときに即座にセーヴィング・スローを行うことができ、成功によって 気 ポイントを奪う。セーヴィング・スローに失敗してもペナルティはない。モンクはセーヴィング・スローに彼の【判断力】修正値に等しいボーナスを加える。この能力は無病身と入れ替える。

魂喰らい（超常）：7 レベル時に、餓鬼拳士はクリーチャーの生命力を奪い、自身に補充することができる。もしモンクが自身の 気 プールに 1 ポイントでも 気 ポイントが残っていて、生きている敵にクリティカル・ヒットを与えるか、生きている敵のヒット・ポイントを 0 以下にしたら、彼は自身のモンク・レベルに等しい値のヒット・ポイントを回復する。気 奪取とともに、多くのモンクは魂喰らいをアンデッドが生者に対して行うことと同様に、道義的によくないと考えている。モンクはこの能力で 気 とヒット・ポイントを同時に両方奪うことはできない。この能力は肉体の完成と入れ替える。

石魂喰らい（超常）：11 レベル時に、餓鬼拳士は生きていない他のクリーチャーから 気 か生命力を奪うことができる。もしモンクが自身の 気 プールに 1 ポイントでも 気 ポイントが残っていて、他のクリーチャーにクリティカル・ヒットを与えるか、他のクリーチャーのヒット・ポイントを 0 以下にしたら、彼は魂喰らいと 気 奪取の利益を得る。この能力は金剛身と入れ替える。

餓鬼の一呑み（超常）：13 レベル時に、餓鬼拳士は敵に近接攻撃が命中する度に 1 ポイントの一時的ヒット・ポイントを得る。クリティカル・ヒットの時には、モンク自身の【判断力】修正値に等しい一時的ヒット・ポイントを得る。モンクは最大で自身のモンク・レベルに等しい一時的ヒット・ポイントを得ることができる。一時的ヒット・ポイントは 1 時間以上経つと消えてしまう。モンクは自身の 気 プールに 1 ポイントでも 気 ポイントが残ってさえいれば、この能力を使うことができる。この能力は 気 の流れを阻害するとして、多くの善のモンクから堕落していると見なされる。この能力は金剛心と入れ替える。

気功師　KI MYSTIC

気功師は時に暴力は必要だが、知識と理解こそ完成へ至る真の道だと信じている。瞑想と霊的視界を通して、気功師は現実のベールの向こう側に横たわる真実の全てを見ることができる。気功師は下記のクラス特徴をもつ。

気 功（超常）：3 レベル時に、気功師は自身の【判断力】修正値に等しい 気 ポイントのプールを得られる。プールは 4 レベル時に自身のモンク・レベルの 1/2 ＋自身の【判断力】修正値＋ 2 まで増加する。もしモンクの自身の 気 プールに 1 ポイントでも 気 ポイントが残っていれば、全ての〈知識〉技能判定に＋ 2 ボーナスを得る。即行アクションにより行動前に即座に 1 気 ポイントを消費することで、モンクは技能判定に＋ 4 の洞察ボー

ナスを得ることができる。この能力は不動心と入れ替える。

慧眼（超常）：5 レベル時に、気功師はいよいよという時に正しい言葉で適切な助言を与えるようになる。割り込みアクションで、モンクは 30 フィート以内の味方に 1 回の攻撃ロールかセーヴィング・スローを振り直させるために、2 気 ポイントを使うことができる。味方はこの利益を得るために声が聴こえていなければならない。この能力は無病身と入れ替える。

予知夢（超常）：11 レベル時に、気功師は就寝中に霊的な映像を受け取ることができるかもしれない。これらの映像は夢や、自己啓示や、時に自身の心に囁きかける古き友人の声となって現れる。これは術者レベルがモンク・レベルと同等の ディヴィネーション 呪文と同じ効果である。そのディヴィネーション には発動時間がない―それは通常の夢か映像として毎晩現れる。翌日丸一日経ってからこの能力の使用コストとして 2 気 ポイントを支払う。この能力は金剛身と入れ替える。

先見の明（超常）：13 レベル時に、気功師は AC と CMD に＋2 の洞察ボーナスを得る。20 レベル時にそのボーナスは＋4 に増える。この能力は金剛心と入れ替える。

不屈のオーラ（超常）：19 レベル時に、気功師は 1 日 1 回即行アクションにより、少なくとも 2 気 ポイントを必要とするオーラを形成することができる。そのオーラは半径 20 フィートに拡散する。モンクとオーラ範囲内にいる全ての味方は攻撃ロールかセーヴィング・スローを行う際、ダイスを 2 個振って良い方の結果を適用することができる。そのオーラは 1 ラウンド持続し、モンクがオーラを形成する時に 2 気 ポイントを費やす毎に 1 ラウンドずつ持続時間が増加する。モンクはいつでもフリー・アクションでオーラを消すことができるが、オーラを持続させるための 気 ポイントは全て失う。この能力は虚身と入れ替える。

徒手空拳士　MONK OF THE EMPTY HAND

徒手空拳士は通常の武器を使わず、地面に転がっているものは何でも―岩、椅子の脚、エールの酒瓶、簡素な羽ペンでさえ、全てモンクの手にかかれば致命的な武器になる―好む。徒手空拳士は自身の 気 の力を引き出して即興武器へと注入し、壊れた瓶をも魔法の武器へと変化させることができる。

武器と防具の習熟：徒手空拳士はシュリケンにのみ習熟している。徒手空拳士は下記と同様に即興武器を通常武器として扱う（表にまとめられた武器の代用として）軽い武器はライト・ハンマーと同様に扱い、片手武器はクラブと同様に扱い、両手武器はクオータースタッフと同様に扱う。これは通常のモンクの武器習熟と入れ替える。

連打（変則）：1 レベル開始時に、徒手空拳士は素手打撃の組み合わせか代用武器の攻撃として連打を得ることができる。彼はその他の武器をモンクの特殊武器を含めて連打として得ることはできない。徒手空拳士の連打は、それ以外での点において通常のモンク・レベル通りに機能する。

ボーナス特技：徒手空拳士は 6 レベルのボーナス特技として《裏技強化 *》、《盗み取り強化 *》、《代用武器熟達》の特技が加わる。

多彩な即興武器（変則）：3 レベル時に、即行アクションで、徒手空拳士はその武器の通常ダメージ種別にかかわらず、1 ラウンドの間あたかも違うダメージ種別（殴打、刺突、あるいは斬撃）を与える武器として代用武器を使用できる。この能力は不動心と入れ替える。

気 蓄積（超常）：4 レベル時に、徒手空拳士は通常能力として 気 プールを得る。加えて、気 プールから 1 ポイント消費することで、代用遠隔武器かシュリケンの射程を 1 ラウンドの間 20 フィートに延ばすことができる。

気 の即興武器（超常）：5 レベル時に、徒手空拳士は即行アクションで自身の 気 プールから 1 ポイント消費して、1 ラウンドの間代用武器により素手打撃と同じダメージを与えることができる。11 レベル時に、モンクは 気 を消費して 1 ラウンドの間、即興武器に 1 気 ポイント毎に＋1 ボーナスの強化ボーナスか魔法の武器の能力を与えることができる。モンクはこの目的で一度に 3 ポイントを越える 気 を消費することはできない。例えば、モンクは 2 ポイントの 気 を消費して即興武器に＋1 の強化ボーナスと キ・フォーカス の特性を与えるか、フレイミング・バースト の特性を与えることができる。15 レベル時に、そのラウンド毎の制限は 5 ポイントに増加する。モンクは即興武器に、通常であれば持たせることができない特性―斬撃武器に ディスラプション の特性や、殴打武器に ヴォーパル の特性を加えたり―の魔法の武器特性を付与することができる。この能力は無病身および金剛身と入れ替える。

四象拳士　MONK OF THE FOUR WINDS

四象拳士は自然の世界とつながりを持ち、幾ばくかの他のクリーチャー―他のモンクたちでさえ―調和することを望むことができる。彼はいざという時に世界の元素と精霊を求めることができ、完全なる終着点へより近づく。彼は時を遅らせて己の死すら打ち負かす能力を手に入れる。四象拳士は下記のクラス特徴をもつ。

エレメンタルの拳（超常）：1 レベル時に、四象拳士は前提条件を満たしていなくても、ボーナス特技として《エレメンタルの拳 *》を得る。5 レベル時と、5 レベル上昇する毎に、モンクの《エレメンタルの拳》のダメージは 1d6 ずつ増えていく（5 レベル時に 2d6、10 レベル時に 3d6…）。この能力は朦朧化打撃と入れ替える。

緩やかなる時の流れ（超常）：12 レベル時に、四象拳士は時間を遅らせるか自身の移動を速めるために 気 を使うことができる。即行アクションで、モンクは彼のターンの間 1 つではなく 3 つの標準アクションを得るために 6 気 ポイントを消費することができる。モンクはそれらのアクションをいかのいずれか―近接攻撃行動、技能を使う、変則能力を使う、もしくは移動アクションを行う―のために使うことができる。モンクはそれらのアクションを、呪文を発動したり擬似呪文能力を発動するために使うことはできないし、全力攻撃と組み合わせることもできない。このターンにどんな移動アクションを行ったとしても、モンクは機会攻撃を誘発しない。この能力は縮地の法と入れ替える。

獣王変化（超常）：17 レベル時に、四象拳士は世界の偉大な精霊の化身を選ぶことができる。一度作り出したら、その選択を変更することはできない。この精霊はモンクに新しい容貌と新しい能力を与えるのみならず、何らかの方法でモンクの性質を変化するか増大させる。一度選択してしまったら、それを変更することはできない。モンクはその化身の属性に従わなければならない。もしモンクの属性が変化し化身の属性から外れてしまった場合、彼はこの能力を失うと共に後に再び属性が化身のものと合うまで取り戻すことはできなくなる。この能力は時知らずの肉体と入れ替える。

鯉の化身：モンクの肌は金色や虹色に輝く魚の鱗に覆われ、彼の首にはえらが生え、指は水かきへと変わる。彼は水中呼吸ができるようになり地上移動と同じ水中移動を得る。鯉は英雄的で危険を恐れない―鯉の化身を受け入れるモンクは悪であってはならない。

麒麟の化身：モンクの肌は金色に輝き、なびく銀色に輝くたてがみが頭から生える。彼は地上移動と同じ飛行移動を得るが、ターンの最後は地上にいなければならない。もしモンクが自身のターンの最後に地上にいなかった場合、上がっていた場所がどこでも落ちる。麒麟は高潔で誠実で自己犠牲にあふれている―麒麟の化身を受け入れるモンクは秩序にして善でなくてはならない。

猿の化身：モンクの顔は猿のようになり、物をつかめる尻尾が生えてくる。モンクは尻尾で物を持ち上げたり素手打撃を行うことができる（素手打撃や元の攻撃の数に加えられるわけではない）。さらに、モンクは地上移動と同じ登攀移動を得る。猿は気まぐれな動物でありいたずらを好む―どの属性のモンクでも猿の化身を受け入れることができる。

鬼の化身：モンクの肌はタールのように黒くなり、髪は白、黒、赤、または紫に染まる。彼は標準アクションでモンク・レベルにつき 1 分間持続する ガシアス・フォーム（呪文同様に）を身につける。この持続時間は連続する必要はないが、1 分間は消費しなくてはならない。鬼は不誠実で、うそつきで、生きているクリーチャーに痛みと死を与えることに飢え

ている―鬼の化身を受け入れるモンクは悪でなくてはならない。

梟の化身：モンクは羽が生え、頭は鳥のようになり、横に広がり、目が瞬きしなくなる。彼は 30 フィートの飛行移動を得る。梟は賢いクリーチャーで、思慮深く、一つの目的に向かって突き進む―どの属性のモンクでも梟の化身を受け入れることができる。

虎の化身：モンクの肌に暗い縞模様が現れ、顔はより猫のようになる。目は猫のように、瞳が縦にのび、犬歯が伸びてくる。一時間に一度、モンクは彼の通常の地上移動 10 フィートで動き、飛びかかりの能力を持つかのように突撃を行うことができる。虎は俊敏で、獰猛で、執念深い―どの属性のモンクでも虎の化身を受け入れることができる。

不老不死（超常）：20 レベル時に、四象拳士は年をとらなくなる。彼は永久に現在の年齢のままである。たとえモンクが暴力的な最後を迎えたとしても、彼は 24 時間後に亡くなった場所から 20 マイル以内の自分が選んだ場所に自然に転生（ リインカーネイト 呪文と同様）する。モンクは少なくとも一度蘇った場所へ訪れなければならない。この能力は即身成道と入れ替える。

癒掌拳士　MONK OF THE HEALING HAND

癒掌拳士は他者を助けることによって己の完成を求める。彼ら自身と全ての生物の中にある命の流れに集中し瞑想することによって彼らは 気 をどのように他者に分け与え、傷を癒したり死から生き返らせたりすることができるかを理解する。そのようなモンクは、自身を犠牲にして別の誰かを救うことこそが超越に至る道だと確信する。癒掌拳士は以下のクラス特徴を持つ。

古の癒し手（超常）：7 レベル時に、癒掌拳士は接触することによって別のクリーチャーの傷を癒すことができる。全ラウンド・アクションで、モンクは 2 気 ポイントを消費して自身のレベルに等しいヒット・ポイントを癒すことができる。モンクがこの能力を使うには片手を開けておく必要があり、自分自身を癒すことはできない。もしこの行動が邪魔された場合、対象のヒット・ポイントは回復せず、気 ポイントは失われる。この能力は肉体の完成と入れ替える。

気 の自己犠牲（超常）：11 レベル時に、癒掌拳士は手つかずの 気 プールを人を生き返らせるために使うことができる。この儀式には 1 時間かかる。儀式の最後に、モンクは術者レベルがモンク・レベルに等しい レイズ・デッド を（呪文同様に）発動する手段として自身の 気 をすべて捧げる。この儀式はモンクの 気 プールにある 気 全てを使用する；モンクはこの能力を使うために少なくとも 6 ポイントの 気 を持っていなければならない。15 レベル時に、モンクは リザレクション を発動するために自身の 気 を捧げることができる。モンクはこの能力を使うために少なくとも 8 ポイントの 気 を持っていなければならない。これらの能力に物質構成要素は必要ない。この能力を使用した時、モンクの 気 プールは 24 時間以上経過しなければ補充されない。この能力は金剛身および激震掌と入れ替える。

真なる自己犠牲（超常）：20 レベル時に、自己犠牲は究極をむかえ、癒掌拳士は自身の手つかずの 気 を引き出して、半径 50 フィートの範囲に爆発させることができる。範囲内の死んでいる全ての味方は、術者レベルがモンク・レベルに等しい トゥルー・リザレクション 呪文を発動したかのように生き返る。この時、モンクはまったく完全に破壊される。破壊されたモンクは、ウィッシュ や ミラクル の呪文もしくは神の力によってさえも決して生き返ることはない。さらに、モンクの名前は二度と人の口に上ることも記録されることもなくなる。彼の名前が記述されていた部分はただの空白へと変わる。この能力は即身成道と入れ替える。

蓮華拳士　MONK OF THE LOTUS

モンクは致命的な武器の下で己の体を鍛え上げる戦士だが、幾人かのモンクは平和的な生き方を好み暴力を避ける。蓮華拳士はいつも戦いを避けられるとは限らないということを理解している―そしてそれは戦いの中でより有効である―彼は全てのクリーチャーと協調し、他者を傷つけることは自分自身をも傷つけることを知っている。それよりも、彼は争いを平和的に解決する方法を見つけようと躍起になり、内なる平和を成し遂げることを望み、そう努めている。蓮華拳士は以下のクラス特徴を持つ。

平穏なる接触（超常）：1 レベル時に、蓮華拳士は前提条件を満たしていなくても、《平穏なる接触 *》をボーナス特技として得る。6 レベル時と、それ以降 6 レベル上昇する毎に、平穏なる接触の持続時間は 1 ラウンドずつ増えていく。目標はそれぞれのラウンドの自身のターンで新たに意志セーヴを行って効果を終了させることができる。この持続時間は累積しない；一番長い持続時間だけを適用させる。この能力は朦朧化打撃と入れ替える。

降伏の接触（超常）：12 レベル時に、蓮華拳士はひたむきな慈悲を示して敵を友人へと変える。モンクは彼の近接攻撃の 1 つでクリーチャーのヒット・ポイントを 0 以下にしたときに、割り込みアクションで、目標を降伏させる。目標はヒット・ポイントが 0 に減少し、無力化した時、術者レベルがモンク・レベルと同等の チャーム・モンスター を発動したかのように、魅了され、降伏する。目標はこの効果に対してセーヴィング・スローを行なえない。この魅了効果は持続時間が終了するか、モンクが終了させるか、別のクリーチャーに使用するか、目標のヒット・ポイントが再び 0 以下になるか、どれかが最初に起こると終了する。モンクは降伏の接触で 1 度に 1 体のクリーチャーのみ魅了することができる。これは精神に影響をおよぼす（魅了）効果である。この能力は縮地の法と入れ替える。

平和の接触（超常）：15 レベル時に、蓮華拳士は他のクリーチャーの精神を打ち破ることによって、クリーチャーの心を震わせることができる。モンクは 1 日 1 回平和の接触を使うことができるが、それは攻撃ロールの前に宣言しなければならない。攻撃が成功した場合、それはダメージを与えることはないが、目標は術者レベルがモンク・レベルと同等の チャーム・モンスター を発動したかのように魅了される。目標はこの効果に対してセーヴィング・スローを得ることはできない。クリーチャーはレベル毎に 1 日の間魅了される。もしモンクか彼の味方が魅了されたクリーチャーを攻撃するか、モンクが敵対的な行動を求めたり命令したりすると、効果は終了する。これは精神に影響をおよぼす（魅了）効果である。この能力は激震掌と入れ替える。

学問の達人（変則）：17 レベル時に、蓮華拳士は全ての〈知識〉技能と〈言語学〉をクラス技能として得る。モンクはこれらの技能の基本能力値を【知力】の代わりに【判断力】で使うことができる。この能力は日月語と入れ替える。

聖山拳士　MONK OF THE SACRED MOUNTAIN

聖山拳士は足元の大地に筋力と力を見出す。彼は川の流れのように戦場を動き回るというよりは、地面にしっかりと根を下ろし、山の巌のように動かず揺るぎもしない。聖山拳士は以下のクラス特徴を持つ。

鉄身（変則）：2 レベル時に、聖山拳士は《追加 hp》を追加特技として得る。加えて、モンクは＋ 1 の外皮ボーナスを得る。この能力は身かわしと入れ替える。

不動の構え（変則）：4 レベル時に、聖山拳士は地面に立っているとき、岩のようにほとんど動かなくなる。もしモンクが自分のターンの始めから終わりまで同じ場所にいた場合、彼の次のターンの開始まで［精神作用］［瞬間移動］効果以外によって、打倒されたり強制的に動かされたりしなくなる。16 レベル時に、［精神作用］［瞬間移動］効果でさえも、彼を力で動かすことはできなくなる。この能力は浮身と入れ替える。

鉄肢の防御（変則）：5 レベル時に、聖山拳士はその不動の構えを補助とする防御の構えにより攻撃をそらすことができる。もしモンクが自分のターンの始めから終わりまで同じ場所にいた場合、彼の次のターンの開始まで AC と CMD に＋ 2 の盾ボーナスを得る。即行アクションで、彼はこのボーナスを＋ 4 にするために 1 気 ポイントを消費することができる。この能力は大跳躍と入れ替える。

鋼鉄身（変則）：9 レベル時に、聖山拳士は強く強靭な筋肉を得ること

で DR1 ／―を得る。この DR は以降 3 レベル上昇する毎に 1 増加する。即行アクションで、モンクはこの DR を彼の次のターンの開始まで倍にするために 1 気 ポイントを消費することができる。この能力は身かわし強化と入れ替える。

沈黙の誓い（超常）：17 レベル時に、聖山拳士は偉大な能力と引き換えに沈黙の誓いをたてたため、岩のように無表情となる。モンクは AC と CMD に＋ 2、〈真意看破〉、〈隠密〉、〈知覚〉判定に＋ 4 の洞察ボーナスを得る。モンクは言語能力を失ったわけではないが、24 時間話すことができなくなる。この能力は日月語と入れ替える。

武芸者　WEAPON ADEPT

全てのモンクが素手での戦闘と武器を用いた訓練をするのに対して、武芸者は自身の武器によって、完全な肉体へと自らを変えることを探し求める。そのような訓練を通じて、武芸者は自分自身が使用している武器によって完成へと至ることを探し求める。武芸者は以下のクラス特徴を持つ。

完璧なる打撃（変則）：1 レベル時に、武芸者は前提条件を満たしていなくても、ボーナス特技として《完璧なる打撃 *》を得る。10 レベル時に、モンクは攻撃ロールを 3 回行って一番高い数値を適用することができる。もしそれらのロールの 1 つがクリティカル可能状態になった場合、他の 2 つのロールの 1 つを確定ロールとして選ぶことができる。この能力は朦朧化打撃と入れ替える。

武人の法（変則）：2 レベル時に、武芸者は自身のモンク用武器の 1 つにボーナス特技として《武器熟練》を得る。6 レベル時に、モンクは前提条件を満たしていなくても、同じ武器にボーナス特技として《武器開眼》を得る。この能力は身かわしと入れ替える。

身かわし（変則）：9 レベル時に、武芸者は身かわしの能力を得る。この能力は身かわし強化と入れ替える。

先の先（変則）：17 レベル時に、武芸者はイニシアチブ判定の必要がなくなる。彼は常にどんな数字でも（1 から 20 まで）自分で選択したかのように、イニシアチブ判定を行うことができる。この能力は時知らずの肉体と入れ替える。

純粋なる力：20 レベル時に、武芸者はモンクにとって大切な肉体と高潔な精神を得るために、即身成道を捨て去る。モンクは【筋力】、【敏捷力】、【判断力】に＋ 2 ボーナスを得る。この能力は即身成道と入れ替える。

弓道家　ZEN ARCHER

幾人かのモンクは異なった武器―弓―をひたすら極めようとする。弓道家は他のモンクが最も避ける武器を取ると弦を引き絞り、リムをしならせ、矢を的確に飛ばすよう熟練することを探し求める。

武器と防具の習熟：弓道家はモンクの通常の武器への習熟に加えて、ロングボウ、ショートボウ、コンポジット・ロングボウ、コンポジット・ショートボウに習熟している。

連打（変則）：1 レベル開始時に、弓道家は全力攻撃アクションを使用して連打を行なうことができるが、それは弓を用いたときに限られる（たとえそれが遠隔武器だとしても）。彼は素手攻撃や他のどの武器でも連打を行うことはできない。弓道家は【筋力】等級があるコンポジット・ボウを使用していない限り、連打を使ったダメージ・ロールに自身の【筋力】ボーナスをのせることはできない。弓道家の連打はその他の点ではモンク・レベルによって通常通り機能する。

弓道家は連打使用中に《速射》や《束ね射ち》を使うことはできない。

ボーナス特技：弓道家のボーナス特技は以下のリストから選択しなければならない：《迎え討ち》、《矢止め》、《回避》、《遠射》、《近距離射撃》、《精密射撃》、《速射》。6 レベル時に、リストには以下の特技が追加される：《乾坤の一射 *》、《精密射撃強化》、《束ね射ち》、《強行突破》、《撤退射撃 *》。10 レベル時に、リストには以下の特技が追加される：《クリティカル強化》、《針の目を通す狙い》、《機動射撃》、《矢つかみ》。モンクはこれらの特技を選択する際に、特技の前提条件を満たしている必要はない。これらの特技はモンクの通常のボーナス特技と入れ替える。

完璧なる打撃（変則）：1 レベル時に、弓道家は前提条件を満たしていなくても、ボーナス特技として《完璧なる打撃 *》を得る。弓道家はどんな弓にでも《完璧なる打撃》を使うことができる。10 レベル時に、モンクは攻撃ロールを 3 回行って一番高い数値を適用することができる。もしそれらのロールの 1 つがクリティカル可能状態になった場合、他の 2 つのロールの 1 つを確定ロールとして選ぶことができる。この能力は朦朧化打撃と入れ替える。

弓術の法（変則）：2 レベル時に、弓道家は弓のタイプ 1 つにボーナス特技として《武器熟練》を得る。6 レベル時に、モンクは前提条件を満たしていなくても、同じ武器にボーナス特技として《武器開眼》を得る。この能力は身かわしと入れ替える。

弓禅一如（変則）：3 レベル時に、弓道家は弓を使用して遠隔攻撃をする時に彼の【敏捷力】修正値の代わりに【判断力】修正値を使うことができる。この能力は戦技訓練と入れ替える。

近距離射撃体得（変則）：3 レベル時に、弓道家は前提条件を満たしていなくても、ボーナス特技として《近距離射撃体得 *》を得る。この能力は不動心と入れ替える。

気 蓄積（超常）：4 レベル時に、弓道家は 気 プールを通常のモンクと同様に獲得する。加えて、気 プールから 1 ポイントを消費して自分の弓の射程を 1 ラウンドの間 50 フィート伸ばすことができる。

気 の矢（超常）：5 レベル時に、弓道家は即行アクションで自身の 気 プールから 1 ポイント消費して、弓のダメージ・ダイスを素手攻撃と同じダメージに置き換えることができる。これは彼の次のターンの開始まで持続する。例えば、中型の弓道家のショートボウの通常ダメージは 1d6 だが、この能力を使用すれば、彼の次のターンの開始まで矢のダメージは 1d8 となる。この能力は無病身と入れ替える。

反応射撃（変則）：9 レベル時に、弓道家は彼の弓から発射される矢で機会攻撃を行うことができる。モンクは素手攻撃が届く機会攻撃範囲のマス目に、（彼が《迎え討ち》を持たないのであれば）1 ラウンドに 1 回だけ機会攻撃を行うことができる。この能力は身かわし強化と入れ替える。

曲射（超常）：11 レベル時に、弓道家は普通では当てられない目標に攻撃を当てることができるようになる。即行アクションで 気 プールから 1 ポイント消費することによって、弓道家は視認困難を無視できる。2 ポイント消費することによって、彼は完全視認困難か遮蔽を無視できる。3 ポイントを消費することによって、彼は完全遮蔽の目標でさえ、矢が角を回り込んで攻撃することができる。矢は目標まで届かなくてはならない；目標が開いたドアや窓がない閉ざされた建物内にいる場合は攻撃することができない。この効果は 1 ラウンドの間続く。この能力は金剛身と入れ替える。

錬気 弓（超常）：17 レベル時に、自身の 気 プールに 1 ポイントでも 気 ポイントが残っている限り、弓道家は自身の弓から発射される矢を キ・フォーカス 武器のように扱うことができ、あたかも素手攻撃を使用したかのように、気 に基づく特殊攻撃を使用することができる。この能力は日月語と入れ替える。

レンジャー Ranger

通常のドルイドは居住地を完全に避け、自然に中に安らぎを捜し求めるが、レンジャーは境界線上を行く者であり、文明のボロボロの周縁に生きる。彼らは斥候にして賞金稼ぎ、追跡者にして森の住人であり、自らが選んだ環境では並ぶ者がない。自力で生きていき、鋭く自分の周りを知覚しているレンジャーは、力、機知、適応性によって生き延びていき、獲物に忍び寄り、跡を残さずに森や荒野に溶け込んでいく。形式ばった社会や教育から離れ、二刀流や息の飲むような射撃の技から、特定の地形への習熟や周囲の動物との交流まで、多くの異なった専門と戦闘スタイルにレンジャーを導く自主独立の開拓者魂、これこそがまさに適応力と頑強さである。

以下にあげられているいくつかの代替的クラス特徴とアーキタイプは君のレンジャーをカスタマイズするために助けとなる。大胆な獣使いであっても、敵を追跡し油断している者を仕留めるのに適応した狡猾な森の斥候であっても。

新しい戦闘スタイル New Combat Styles

クラス・レベル 2 のレンジャーは、レンジャーの 2 つの標準戦闘スタイルのうちの 1 つか、以下の新しい戦闘スタイル（クロスボウ、騎乗戦闘、肉体武器、両手武器、武器と盾）の中から 1 つを選択しなければならない。レンジャーはたとえ特技を習得するために必要な通常の前提条件を満たしていなくても、選択した戦闘スタイルの特技を選択できる。

クロスボウ：“ クロスボウ ” を選択した場合、レンジャーが戦闘スタイル特技を得ることができる時には、以下のリストから選択できる：《乾坤の一射 *》、《高速装填》、《精密射撃》、《致命的な狙い》。クラス・レベル 6 の時点で、《精密射撃強化》と《クロスボウ体得 *》がリストに追加される。クラス・レベル 10 の時点で、《機動射撃》と《針の目を通す狙い》がリストに追加される。

騎乗戦闘：“ 騎乗戦闘 ” を選択した場合、レンジャーが戦闘スタイル特技を得ることができる時には、以下のリストから選択できる：《駆け抜け攻撃》、《騎射》、《騎乗戦闘》、《曲乗り *》。クラス・レベル 6 の時点で、《猛突撃》と《騎乗盾 *》がリストに追加される。クラス・レベル 10 の時点で、《突き落とし》と《騎乗する殺戮者 *》がリストに追加される。

肉体武器：“ 肉体武器 ” を選択した場合、レンジャーが戦闘スタイル特技を得ることができる時には、以下のリストから選択できる：《野獣の化身 *》、《爪のかきむしり *》、《肉体武器強化 **》、《武器熟練》。クラス・レベル 6 の時点で、《魔力の爪 * 》と《渾身の一打》がリストに追加される。クラス・レベル 10 の時点で、《渾身の一打強化》と《複数回攻撃》がリストに追加される。

両手武器：“ 両手武器 ” を選択した場合、レンジャーが戦闘スタイル特技を得ることができる時には、以下のリストから選択できる:《強打》、《薙ぎ払い》、《押しやり強襲 *》、《大業物の守り *》。クラス・レベル 6 の時点で、《薙ぎ払い強化》と《狂乱集中 *》がリストに追加される。クラス・レベル 10 の時点で、《武器破壊強化》と《恐るべき虐殺 *》がリストに追加される。

武器と盾：“ 武器と盾 ” を選択した場合、レンジャーが戦闘スタイル特技を得ることができる時には、以下のリストから選択できる：《盾攻撃強化》、《盾熟練》、《盾のぶちかまし》、《二刀流》。クラス・レベル 6 の時点で、《盾攻撃の達人》と《救いの盾 *》がリストに追加される。クラス・レベル 10 の時点で、《上級盾熟練》と《とどめの盾攻撃 *》がリストに追加される。

—* これらの特技は APG/ 特技にある。

—** これらの特技はモンスターの特技にある。

獣使い Beast Master

一部のレンジャー、特に原始的な土地に住む者や動物に育てられた者は、通常は動物と強い絆を持っている。レンジャーの中でも独特なことに、彼らはいずれかの種類の複数の動物と絆を結び、まるで奇妙な家族のような、野生のままだが忠実な生き物たちの群れをつくる。獣使いは以下のクラス特徴を有する。

クラス技能：獣使いのクラス技能は以下の通り：〈威圧〉【魅】、〈隠密〉【敏】、〈軽業〉【敏】、〈騎乗〉【敏】、〈水泳〉【筋】、〈製作〉【知】、〈生存〉【判】、〈脱出術〉【敏】、〈知覚〉【判】、〈知識：自然〉【知】、〈治療〉【判】、〈動物使い〉【魅】、〈登攀〉【筋】。これらは標準的なレンジャーのクラス技能と置き換わる。

動物の相棒（変則）：獣使いは動物の相棒と密接な絆を結ぶ。この能力はドルイドの動物の相棒（クラス特徴の自然の絆の一部）と同様に機能するが、レンジャーの有効ドルイド・レベルはレンジャー・レベル－ 3 として扱う点で異なる。レンジャーはその動物の相棒に関する野生動物との共感と〈動物使い〉判定に＋ 2 のボーナスを得る。獣使いが選ぶことができる動物の相棒は、通常のレンジャーとは異なり制限された選択可能な相棒のリストに限定されない。ドルイドと同様に、全ての動物の相棒の中から自由に選択できる。

獣使いは 2 体以上の相棒を持つことができるが、相棒の能力を決定するための有効ドルイド・レベルは各相棒に分割しなければならない。例えば、有効ドルイド・レベル 4 の獣使いは、4 レベルの相棒 1 体、2 レベルの相棒 2 体、あるいは 1 レベルの相棒 1 体と 3 レベルの相棒 1 体を持つことができる。獣使いの有効ドルイド・レベルが上昇する毎に、その上昇分をその動物の相棒にどう割り当てるか（新しく 1 レベルの相棒を追加するという選択肢を含めて）決定しなければならない。一旦有効ドルイド・レベルを特定の相棒に割り当てたら、その相棒がレンジャーに仕えている間は再分配することはできない（相棒のレベルを他の相棒に割り当てるには、相棒を役目から解放するか、死ぬのを待たなければならない）。動物の相棒の能力の呪文共有は、レンジャーに 1 つの呪文がその動物の相棒全てに効果を及ぼすような能力を与えるものではない。この能力は狩人の絆の代替能力である。

共感的リンク強化（超常）：獣使いはその動物の相棒の全てと共感的なリンクを得る。これは使い魔の共感的リンクと同様に機能するが、例外としてレンジャーは 1 回の即行アクションとして相棒の目を通して見ることができ、（相棒が 1 マイル以内にいる限り）好きなだけこの繋がりを維持でき、1 回のフリー・アクションとして終わらせることができる。レンジャーは 1 度に 1 体の相棒の目を通してしか見ることはできず、この繋がりを維持している間は盲目状態になる。この能力は 6 レベルの戦闘スタイル特技の代替能力である。

強き絆（変則）：クラス・レベル 12 のレンジャーは、動物の相棒との絆を強める。レンジャーの動物の相棒についての有効ドルイド・レベルは今やレンジャー・レベルに等しくなる。この追加のレベルは、レンジャーが好きなように相棒に即座に割り当てることができる。この能力はカモフラージュの代替能力である。

案内人 Guide

レンジャーの多くは一匹狼だが、一部の者は、土地を熟知していることによって、他者を安全に荒野を通行させる案内をすることを選ぶ。案内人は手近な仕事や敵に集中するために得意な敵の能力を諦め、自分の知識と幸運を世話をしている者たちに受け渡すことができる。案内人は以下のクラス能力を有する。

レンジャーの集中（変則）：1 日 1 回、クラス・レベル 1 の案内人は 1 回の即行アクションとして、視線上にいる 1 体の敵に " 集中 " することができる。そのクリーチャーがヒット・ポイントが 0 以下になるか、降伏するか、レンジャーが新しい集中を宣言するかののいずれかになるまで、その集中は維持される。レンジャーは集中の目標に対する攻撃ロールとダメージ・ロールに＋ 2 のボーナスを得る。クラス・レベル 5 以降 5 レベル毎に、このボーナスは 2 ずつ上昇する。クラス・レベル 4 以降 3 レベル毎に、レンジャーはこの能力の 1 日の使用回数が 1 追加される。この能力は得意な敵の代替能力である。

地形との絆（変則）：クラス・レベル 4 の案内人は、土地そのものと絆を結び、そのような地形で他者を導けるようになる。自分の得意な地形にいる場合、レンジャーの視線上にいて、その言葉を聞くことができる全ての仲間は、イニシアチブ判定、〈隠密〉、〈生存〉、〈知覚〉技能判定に＋ 2 のボーナスを得る。また、レンジャーと共にその得意な地形を旅をする限り、その仲間は痕跡を残さなくなり、彼を追跡することは不可能になる。レンジャーは望むならば集団が痕跡を残すことも、集団の特定のメンバーだけが痕跡を残すことさえも選ぶことができる。この能力は狩人の絆の代替能力である。

レンジャーの幸運（変則）：クラス・レベル 9 に達した時点で、案内人は 1 日 1 回攻撃ロールを振り直すか、今自分に攻撃を命中させた敵にその攻撃ロールを振り直させることができる。結果が悪くてもレンジャーは 2 回目の出目の結果を使わなければならない。レンジャーはクラス・レベル 9 の時点でこの能力を 1 日 1 回使用でき、クラス・レベル 14 と 19 の時点で 1 日の使用回数を 1 ずつ追加する。この能力は身かわしの代替能力である。

霊感を得た瞬間（変則）：クラス・レベル 11 の案内人は、1 日 1 回、1 回のフリー・アクションとして " 霊感を得た瞬間 " を使用することができる。レンジャーは自分の次のターンの終了時まで、以下の利益を得る。移動速度が 10 フィート上昇する。自らのターンに 1 回の追加の移動アクションまたは即行アクションを行うことができる。アーマー・クラス、攻撃ロール、技能判定、能力値判定に＋ 4 のボーナスを得る。またクリティカル可能域になった時には自動的にクリティカルする。クラス・レベル 19 の時点でこの能力の 1 日の使用回数を 1 追加する。この能力は獲物と獲物強化の代替能力である。

レンジャーの幸運強化（変則）：クラス・レベル 16 に達した時点で、レンジャーの幸運は向上する。レンジャーの幸運能力で行った振り直しには＋ 4 のボーナスを得る。あるいは敵に攻撃ロールを振り直させた場合には、敵はその判定に－ 4 のペナルティを被る。このボーナスまたはペナルティは、クリティカル・ヒットになったかどうかを判定するためのクリティカル・ロールにも適用される。この能力は身かわし強化の代替能力である。

騎馬王 Horse Lord

平原のレンジャーは馬やその他の乗用獣を使ってその土地で狩をし、乗騎とほとんど神秘的な関係を築く。騎馬王は並ぶ者のない騎乗戦士であり、最も献身的なキャヴァリアーにすら羨やまれる。一般的な用語として " 騎馬王 " と呼ばれるが、これらのレンジャーは動物の相棒をホースだけに限られない―騎乗することができるいかなるクリーチャーでもこれらの能力を使うことができる。騎馬王は以下のクラス特徴を有する。

戦闘スタイル特技（変則）：クラス・レベル 2 の騎馬王は、騎乗戦闘スタイルを選択しなければならない。

乗騎との絆（変則）：クラス・レベル 4 の騎馬王は乗騎として使っている動物と絆を結び、動物の相棒とする。中型サイズのレンジャーはキャメルかホースを選ぶことができる。小型サイズのレンジャーはポニーかウルフを選ぶことができるが、彼が最低 7 レベルである場合はボアやドッグを選ぶこともできる。この能力はドルイドの動物の相棒（クラス特徴の自然の絆の一部）と同様に機能するが、レンジャーの有効ドルイド・レベルはレンジャー・レベル－ 3 として扱う点で異なる。レンジャーはその動物の相棒の乗騎に関する〈騎乗〉と〈動物使い〉判定に＋ 2 のボーナスを得る。この能力は狩人の絆の代替能力である。

強き絆（変則）：クラス・レベル 12 の騎馬王は乗騎との絆を強める。レンジャーの動物の相棒についての有効ドルイド・レベルは今やレンジャー・レベルに等しくなる。この能力はカモフラージュの代替能力である。

魂の絆（超常）：クラス・レベル 17 の騎馬王は、1 日 1 回、その動物の相棒にレンジャー・レベルに等しい一時的ヒット・ポイントを与えることができる。この一時的ヒット・ポイントがある間、乗騎がレンジャーから 30 フィート以内にいる場合、乗騎が受けたダメージを シールド・アザー呪文を使っているかのように分配することを選ぶことができる。この能力は影隠れの代替能力である。

潜入者 Infiltrator

一部のレンジャーはその得意な敵について学び、そのやり方を習い、この知識を彼ら自身の能力に応用し、敵の力をその敵に対して用いる。潜入者は、敵をより効果的に狩り殺すために敵に関して知ることができる全てを学ぼうと、相手の立場に立って理解しようとする。

適応（変則）：クラス・レベル 3 の潜入者は、獲物の並外れた能力を模写する方法を学ぶ。" 異形 " のような得意な敵として選んでいるクリーチャーの種別の 1 つを選択する。そのタイプについて適応リストから能力または特技を 1 つ選択する（下記参照）。レンジャーは適応を、その有するレンジャー・レベルごとに 1 日 10 分間使用することができる。この効果時間は連続している必要はないが、10 分単位で使用しなければならない。レンジャーにより詳しい選択を要求する選択の場合（《技能熟練》をどの技能に使用するかのような）、この選択は恒久的なものであり、変更することはできない。クラス・レベル 8、13、15 レベルの時点で、レンジャーは別の得意な敵の種別を選択し、その種別のリストから 1 つの適応を選ぶか、すでに選んだクリーチャーの種別のリストから追加の適応（望むならば以前に選んだ物を含む）を 1 つ選ぶ。潜入者は一度に 1 つの適応だけを使用することができる。このクラス能力は得意な地形の代替能力である。（訳注：更新；レンジャーは " 適応 " を使用しているときに、" カモフラージュ " と " 影隠れ " のクラス特徴を使用できる。）

異形：暗視 60 フィート、外皮＋ 2、水陸両生、《鋼の意志》

動物：暗視 60 フィート、外皮（＋ 2）、《頑健無比》、《神速の反応》、水泳 15 フィート、登攀 15 フィート、夜目

人造：暗視 60 フィート、《頑健無比》、《神速の反応》、夜目

竜：暗視 60 フィート、《頑健無比》、《神速の反応》、《鋼の意志》、《踏み込み》、夜目

フェイ：《神速の反応》、《鋼の意志》、夜目

人型生物（水棲）：暗視 60 フィート、外皮＋ 2、水泳 15 フィート、夜目

人型生物（ドワーフ）：暗視 60 フィート、頑丈、嫌悪、強欲、石工の勘、武器精通、踏ん張り、防衛訓練、ゆっくり着実

人型生物（エルフ）：エルフの耐性、エルフの血、エルフの魔法、《技能熟練：1 つの技能を選択》、鋭き五感、武器精通、夜目

人型生物（巨人）：エネルギー抵抗 10（[電気]、[炎]、[冷気] から選択）、外皮＋ 2、《万能投擲術》、《踏み込み》、夜目

人型生物（ノール）：暗視 60 フィート、外皮＋ 2、《特殊武器習熟：ダイア・フレイル》

人型生物（ノーム）：幻術抵抗、嫌悪、鋭き五感、偏執狂、武器精通、防衛訓練

人型生物（ゴブリン類）：暗視 60 フィート、外皮＋ 2、ゴブリンの " 早い "、《技能熟練：隠密》

人型生物（ハーフリング）：、鋭き五感、確かな足取り、大胆不敵、ハーフリングの幸運、武器精通

人型生物（人間）：《頑健無比》、《技能熟練：1 つの技能を選択》、《神速の反応》、《鋼の意志》

人型生物（オーク）：、暗視 60 フィート、威嚇、オークの血、凶暴性、武器精通

人型生物（爬虫類）：暗視 60 フィート、外皮＋ 2、《技能熟練：〈軽業〉、〈隠密〉、〈知覚〉から選択》コボルドの " 早い "（ゴブリンの " 早い " と同一）、リザードフォークの息こらえ

魔獣：暗視 60 フィート、外皮＋ 2、《頑健無比》、夜目

人怪：暗視 60 フィート、外皮＋ 2、《神速の反応》、夜目

粘体：[酸] への抵抗 10、《技能熟練：〈脱出術〉、〈知覚〉、〈登攀〉から選択》、

《神速の反応》、《鋼の意志》

来訪者：暗視 60 フィート、エネルギー抵抗 5（［酸］、［電気］、［冷気］、［火］からエネルギーのタイプを 1 つ選択）、《頑健無比》、《神速の反応》、《鋼の意志》

植物：《頑健無比》、《鋼の意志》、夜目

アンデッド：暗視 60 フィート、外皮＋ 2、《頑健無比》、《技能熟練：隠密》、《鋼の意志》

蟲：暗視 60 フィート、《頑健無比》、水泳 15 フィート、登攀 15 フィート、《鋼の意志》

変身能力者 Shapeshifter

ほとんどのレンジャーは荒野へと踏み込むが、一部の物はその身に荒野を染み込ませる。呪い、病気、古代の儀式、血統の中のわずかなライカンスロープの影響、混沌の堕落した影響のいずれにせよ、これらのレンジャーは自分自身を飼い馴らされない野生の存在に変えるため自然を受け入れる。変身能力者は多くの場合畏敬されるが、さらに多くの場合恐怖される。変身能力者は以下のクラス特徴を有する。

戦闘スタイル特技（変則）：クラス・レベル 2 の変身能力者は肉体武器戦闘スタイルを選択しなければならない。

変身の天恵（超常）：クラス・レベル 3 の変身能力者は、1 日 1 回、1 回の即行アクションとして、野生動物の相を身にまとうことができる。この形態はレンジャー・レベル＋【判断力】修正値に等しいラウンド数継続することができる。変身能力の天恵を使用している間、レンジャーは（変身生物）の副種別を得る。

変身能力者は以下の形態の 1 つを選択しなければならない。一旦この選択をした後は、変更することができない。

ベア形態：レンジャーの筋肉は膨れ上がり引き締まり、顔の造作が熊のようになる。この形態を取っている間は、レンジャーは【筋力】に＋ 4 の強化ボーナスを得るが、基本移動速度は 20 フィートになる。

キャット形態：レンジャーの筋肉はほっそりとし、輪郭がはっきりとなり、その歩き振りは慎重かつ優雅になる。この形態を取っている間は、レンジャーの基本移動速度は 10 フィート上昇し、〈軽業〉と〈登攀〉に＋ 4 のボーナスを得る。

ドラゴン形態：レンジャーの皮膚はザラザラした鱗のようになる。この形態を取っている間、レンジャーはアーマー・クラスに＋ 2 の外皮ボーナスを得る。

イーグル形態：レンジャーの皮膚は伸び、その鼻は鉤状になり、目は大きくなる。この形態を取っている間は、レンジャーは〈知覚〉判定に＋ 10 のボーナスを得る。

ジャッカル形態：レンジャーは痩せて極度に活動的になり、その足取りは活発で興奮しやすいような感じになる。この形態を取っている間は、レンジャーは 1 回の移動アクションとして、機会攻撃を誘発せずに移動速度の 1/2 までの距離を移動することができる。

オッター形態：レンジャーの手足に水かきができ、その身体には水をはじく油っぽい毛皮が生える。この形態を取っている間は、レンジャーは 30 フィートの水泳速度と、〈水泳〉判定に＋ 8 のボーナスを得る。

8 レベル以降 5 レベル毎に、レンジャーは変身能力の天恵の追加の形態を選択することができ、この能力の 1 日の使用回数を 1 回追加する。これは（ポリモーフ）能力ではない。変身の天恵を有するレンジャーがその形態の 1 つを使用している場合、（ポリモーフ）能力の効果を受けることができ、このクラス特徴によって得たボーナスと特徴を保持し続けることができる。この能力は得意な地形の代替能力である。

二重変身（変則）：クラス・レベル 12 の変身能力者が変身の天恵の形態を取っている場合、2 つの形態の融合体になることができ、双方の形態のボーナスを得る。この能力はカモフラージュの代替能力である。

変身の極み（超常）：クラス・レベル 20 のレンジャーの変身の天恵の形態は進歩し、獣の真の姿を取ることができるようになる。レンジャーはこの能力を使って二重変身を使用することができるが、1 回に 2 つ以上の（ポリモーフ）効果を使うことはできない。この能力は狩人の極みの代替能力である。レンジャーの変身の天恵の形態は以下のように進化する。

ベア形態：レンジャーの筋肉は膨れ上がり引き締まり、顔の造作が熊のようになる。この形態を取っている間は、レンジャーは【筋力】に＋ 8 の強化ボーナスを得、移動速度の低下は何ら被らない。それ以外の効果として、レンジャーは ビースト・シェイプ IV を発動したかのようにベアの形態にポリモーフすることができる。

キャット形態：レンジャーの筋肉はほっそりとし、輪郭がはっきりとなり、その歩き振りは慎重かつ優雅になる。この形態を取っている間は、レンジャーの基本移動速度は 20 フィート上昇し、〈軽業〉と〈登攀〉に＋ 10 のボーナスを得る。それ以外の効果として、レンジャーは ビースト・シェイプ IV を発動したかのようにいずれかのサイズのキャットの形態にポリモーフすることができる。

ドラゴン形態：レンジャーの皮膚はザラザラした鱗のようになる。この形態を取っている間、レンジャーはアーマー・クラスに＋ 4 の外皮ボーナスと、標準の機動性を有する 30 フィートの飛行速度を得る。それ以外の効果として、レンジャーは フォーム・オヴ・ザ・ドラゴン I を発動したかのようにドラゴンの形態にポリモーフすることができる。

イーグル形態：レンジャーの皮膚は伸び、その鼻は鉤状になり、目は大きくなる。この形態を取っている間は、レンジャーは〈知覚〉判定に＋ 10 のボーナスと、良好な機動性を有する 40 フィートの飛行速度を得る。それ以外の効果として、レンジャーは ビースト・シェイプ IV を発動したかのようにイーグルや類似の猛禽類の形態にポリモーフすることができる。

ジャッカル形態：レンジャーは痩せて極度に活動的になり、その足取りは活発で興奮しやすいような感じになる。この形態を取っている間は、レンジャーは移動によって機会攻撃を誘発させることはない。それ以外の効果として、レンジャーは ビースト・シェイプ IV を発動したかのようにジャッカルやその他のイヌ科の動物の形態にポリモーフすることができる。

オッター形態：レンジャーの手足に水かきができ、その身体には水をはじく油っぽい毛皮が生える。この形態を取っている間は、レンジャーは 60 フィートの水泳速度と、〈水泳〉判定に＋ 5 のボーナスを得る。それ以外の効果として、レンジャーは ビースト・シェイプ IV を発動したかのようにオッターや類似の河川の哺乳類の形態にポリモーフすることができる。

遊撃兵 Skirmisher

多くのレンジャーは呪文に頼るが、自分自身の理由から神格の力の助けをうけることを慎む者もいくらか存在する。遊撃兵はその探索行の助けとして、自らの機知、判断力、時として本能さえも頼りとする。遊撃兵は以下のクラス特徴を有する。

狩人の技：クラス・レベル 5 の遊撃兵レンジャーは、狩人の技の使用法を身につける。それらは典型的にはレンジャーや近くにいる味方に恩恵やボーナスを与える。クラス・レベル 5 の時点でレンジャーは下記のリストから選択した 1 つの技を身につける。クラス・レベル 7 の時点および以降 2 レベル毎に、技をもう 1 つずつ身につける。レンジャーはこれらの技を、1 日にレンジャー・レベルの 1/2 ＋【判断力】修正値に等しい回数使用することができる。技は通常は即行アクションだが、一部は標準アクション、通常は攻撃に変更を与える移動アクションまたはフリー・アクションである。ひとたび技を選択した後は、それを再訓練することはできない。レンジャーは 1 つの技を 2 回以上選択することはできない。この能力はレンジャーの呪文クラス能力の代替能力である。遊撃兵はいかなる呪文も呪文発動能力も得ず、術者レベルを持たず、呪文解放型と呪文完成型の魔法のアイテムを使用することができない。

狩人の技とその効果は以下のリストの通り。

支援攻撃（変則）：レンジャーは、クリーチャーに攻撃を命中させた場合、この技を 1 回のフリー・アクションとして使用することができる。レ

ンジャーの次のターンの開始時までの間に目標となったクリーチャーに対し、次に攻撃を行った仲間は、その攻撃ロールに＋2の状況ボーナスを得る。

相棒支援（変則）：レンジャーは、動物の相棒に攻撃または戦技が命中した場合、この技を割り込みアクションとして使用することができる。この攻撃に対する相棒のアーマー・クラスとCMDは4上昇する。それでも攻撃が命中した場合は動物の相棒は半分のダメージ（もしあるのなら）しか受けない。この技の利益を受けるためには動物の相棒はレンジャーの姿を見、言葉を聞けることができなくてはならない。

猫受け身（変則）：レンジャーは、20フィート以上落下した場合、割り込みアクションとしてこの技を使用し、落下ダメージを計算する際落下の最初の20フィートを無視することができる。レンジャーが落下からダメージを受けなかった場合は、伏せ状態にならない。

カメレオンの足捌き（変則）：レンジャーは1回の移動アクションとして移動速度の2倍まで移動することができる。この移動の間、レンジャーは〈隠密〉判定に移動によるペナルティを受けない。この移動は通常通り機会攻撃を誘発する。

巧みな身振り手振り（変則）:1回の標準アクションとして、レンジャーは10分の間 タンズ 呪文を使っているかのように、1体のクリーチャーと意思疎通することができる。このやり取りはスピードが遅く微妙なニュアンスに欠けるため、レンジャーはこの業を使ってやり取りしているクリーチャーに関する〈はったり〉と〈交渉〉判定に－4のペナルティを被る。

防御的弓術（変則）：レンジャーはこの技を即行アクションとして使用することができる。レンジャーの次のターンの開始まで、その遠隔攻撃は機会攻撃を誘発しない。

素早き立ち上がり（変則）：レンジャーは1回の移動アクションで、機会攻撃を誘発することなく立ち上がれる。

気散らし攻撃（変則）：レンジャーは攻撃を行う前に1回のフリー・アクションとしてこの技を使用することができる。その攻撃が命中した場合、目標は1ラウンドの間全ての攻撃ロールに－2のペナルティを被る。

憎しみの攻撃（変則）：レンジャーはその得意な敵の1つに攻撃を行う場合、1回のフリー・アクションとしてこの技を使用することができる。レンジャーはこの攻撃における武器のクリティカル可能域を2倍にする。これは武器のクリティカル可能域を増加するほかの能力とは累積しない。

ついて来い（変則）：レンジャーは、動物の相棒が移動したときに、この技を割り込みアクションで使用することができる。相棒が移動した場合、移動を開始したマス目は相棒が目視することのできるいかなる敵にとって機会攻撃範囲に納めているとは見なされない。そのため相棒がそのマス目から移動したときに、目で見える敵は機会攻撃を行うことはない。動物の相棒はレンジャーと隣接したマス目で移動を終わらせなければならない。

足折り攻撃（変則）：レンジャーは、攻撃が命中した場合、この技を1回のフリー・アクションとして使用することができる。攻撃の目標の地上移動速度は1d4ラウンドの間、1/2に低下する。

高速登攀（変則）：レンジャーは1回の移動アクションとして、自分の通常の移動速度でペナルティを被らずに登攀できる。

高速治療（変則）：レンジャーは、即行アクションとして隣接する瀕死状態のキャラクターに応急手当のための〈治療〉判定を行うことができる。また、1回の移動アクションとして気絶状態のキャラクターにポーションを飲ませることができる。

高速泳法（変則）：レンジャーは1回の移動アクションとして、自分の通常の移動速度でペナルティを被らずに泳ぐことができる。

レンジャーの知恵袋（変則）：レンジャーは、即行アクションとして、30フィート以内にいる仲間で、視線上にあり、レンジャーの言葉を聞くことができる全ての者に、レンジャーが選択した1種類の技能の技能判定に＋2のボーナスを得させることができる。レンジャーは選択した技能ランクを最低1ランク有していなければならない。このボーナスは1ラウンドの間続く。

ガラガラヘビの打撃（変則）：レンジャーは、攻撃を行う前にフリー・アクションとしてこの技を使用することができる。攻撃が命中した場合、目標は1d4ラウンドの間怯え状態になる。

2度目の攻撃チャンス（変則）：近接攻撃を失敗した場合、レンジャーは－5のペナルティを受けて攻撃ロールを振り直すことができる。この能力の使用は割り込みアクションである。

かかれ！（変則）：レンジャーはこの技を即行アクションとして使用することができる。その動物の相棒は隣接するクリーチャーに1回の近接攻撃を行うことができる。この攻撃を行うためには、動物の相棒はレンジャーの姿を見、言葉を聞くことができなければならない。

技能の達人（変則）：レンジャーは1回のフリー・アクションとして、任意の1回の技能判定を2回ロールし、良い方の出目を使うことができる。この能力を使用する技能には最低1ランクを有していなければならない。

雄鹿の跳躍（変則）：レンジャーは1回のフリー・アクションとして、跳躍の前に10フィート移動することなく助走をつけた跳躍を行うことができる。

奇襲移動（変則）：レンジャーは1回の即行アクションとして5フィート移動することができる。この移動は機会攻撃を誘発せず、5フィート・ステップとはみなさない。

絡みつき攻撃（変則）：レンジャーは攻撃を行う場合にこの技を1回のフリー・アクションとして使用することができる。この攻撃が命中した場合、目標は1ラウンドの間絡みつかれた状態となる。

巧妙な射撃（変則）：1回の標準アクションとして、レンジャーは視認困難（完全視認困難を除く）、柔らかい遮蔽、部分遮蔽を無視して1回の遠隔攻撃を行うことができる。

直感感知（変則）：レンジャーは割り込みアクションとして、1ラウンドの間〈知覚〉判定に＋10の洞察ボーナスを得る。

転倒攻撃（変則）：レンジャーは近接攻撃を行う直前に、この技を1回のフリー･アクションとして使用することができる。攻撃が命中した場合、目標に対してフリー・アクションで足払いの戦技を行うことができる。

報復攻撃（変則）：レンジャーは、自分に隣接する敵が1体の仲間に近接または遠隔攻撃を命中させた場合、割り込みアクションとしてこの技を使用することができる。レンジャーは仲間を攻撃したクリーチャーに対し、自分の最高の基本攻撃ボーナスで1回の近接攻撃を行うことができる。

精霊レンジャー Spirit Ranger

一部のレンジャーは万物の中に存在する精霊との繋がりを育む。これらの精霊と親しく交わることで、精霊レンジャーは来るべき物事をうかがい知ることができる。精霊レンジャーは以下のクラス特徴を有する。

精霊との絆（変則）：クラス・レベル4の精霊レンジャーは、狩りの仲間や動物の相棒との絆を結ぶ代わりに、自然の精霊それ自体との絆を結ぶ。得意な地形の1つの中にいる限り、レンジャーは オーギュリイ をレンジャー・レベルに等しい術者レベルの擬似呪文能力として1日ごとに使用することができる。さらに、これらの精霊に祈ることで、呪文を準備することなく、自分が使用することができる任意のレンジャー呪文1つを発動できる。クラス・レベル8以降4レベル毎に、この方法で使うことができる呪文の数が1追加される。この能力は狩人の絆の代替能力である。

精霊の知恵（擬呪）：クラス・レベル12の精霊レンジャーは、自分の得意な地形の1つにいない場合であっても オーギュリイ の擬似呪文能力を使用することができる。得意な地形の1つにいる場合は、そのかわりに ディヴィネーション を発動できる。 オーギュリイ 同様に、ディヴィネーション の術者レベルはレンジャー・レベルに等しい。この能力はカモフラージュの代替能力である。

都市レンジャー Urban Ranger

都市レンジャーにとって、都市の街路と下水道は、不毛の荒野や深い森と同様に危険な物だ。都市レンジャーは以下のクラス特徴を有する。

都市レンジャー：クラス・レベル1の都市レンジャーは、クラス技能リストに〈装置無力化〉と〈知識：地域〉を加え、〈動物使い〉と〈知識：

自然〉を取り除く。

得意な共同体（変則）：クラス・レベル 3 の都市レンジャーは、1 つの共同体と絆を結ぶ。この共同体の領域の中にいる間、イニシアチブ判定と〈隠密〉、〈生存〉、〈知覚〉、〈知識：地域〉技能を使用する際の判定に＋2 のボーナスを得る。レンジャーが得意な共同体を旅する時、痕跡を残さなくなり、彼を追跡することは不可能になる（とはいえ望むのなら痕跡を残すこともできる）。8 レベル以降 5 レベル毎に、都市レンジャーは得意な共同体を追加で 1 つ選択できる。加えて、それと同じレベルの時点で、得意な共同体 1 つ（望むなら、新たに選択したばかりのものでも構わない）に対する技能ボーナスとイニシアチブへのボーナスも＋ 2 上昇する。この能力においては、共同体とは 100 人以上の住人によって構成される何らかの居住地である。農場、牧草地、住宅の外側は共同体の一部とはみなされない。この能力は得意な地形の代替能力である。

罠探し（変則）：クラス・レベル 3 の都市レンジャーは、ローグの同名のクラス特徴と同様に、罠を探し解除することができる。この能力は《持久力》の代替能力である。

押し通る（変則）：クラス・レベル 7 の都市レンジャーは、自分の得意な共同体の中では移動困難な地形によって移動速度が遅くなることはない。加えて、地域住民で占められている空間を、彼らが味方であるかのように通過することができる。これはレンジャーを害しようと意図しているクリーチャーには適用されない。ただし、動きを妨げるために魔法的に操作されている範囲の作用は受ける。この能力は森渡りの代替能力である。

紛れ込む（変則）：クラス・レベル 12 以上の都市レンジャーは、その得意な共同体のいずれかの中では〈変装〉技能判定に代わりに〈隠密〉のボーナスを用いることができる。この変装にはアクションを必要としない。レンジャーは誰かが地域住民の中から自分を特定しようとする場合に判定を行わなければならない。判定が成功した場合、彼は群集の中に紛れ込んでいる。不可視状態であるのではないが、敵は彼の存在に気づくことができず、地域住民全体に対して行動を起すのでなければ彼に対する行動を取ることはできない。この能力はカモフラージュの代替能力である。

不可視の技（擬呪）：クラス・レベル 17 の都市レンジャーは、レンジャー・レベルと同レベルのウィザードであるかのように、即行アクションとして自分自身に グレーター・インヴィジビリティ を発動できる。この擬似呪文能力は 1 日に【判断力】修正値に等しい回数（最低 1 回）使用することができる。この能力は影隠れの代替能力である。

ローグ Rogue

生来、ローグは多様で多彩である。都市をうろつくローグも、森を徘徊するローグも、法の代行者であるローグもいる。どこであれ機敏さと機知を有するものの居場所があるのなら、ローグはそこに存在し、公然なものであれ、狡猾さとごまかしによるものであれ、幅広い技能と能力を用いて自分の居場所を作り出す。そしてローグの生来の狡猾さと閃きだけでは勝利を収めるのに十分ではないところであっても―そう、ナイフを背中に突き立てる選択は常に存在するのである。

以下のローグのテーマはローグのアーキタイプのうち最も一般的で効果的なものの一部である。各アーキタイプは、必ず取らなければならない 1 つ以上のクラス特徴からなる。加えて、各アーキタイプは、いくつかのローグの技についての提案を含む。それらを必ず取得する必要はないが、この提案はキャラクターに肉付けをする助けとなる。アーキタイプに書かれているローグの技と上級の技でアスタリスク（*）が付いている物は、Pathfinder RPG コアルールにあるものである。

ローグの技：以下の新しいローグの技は前提条件を満たならどんなローグでも取得することができる。このリストで 2 重アスタリスク（**）のついたローグの技は、急所攻撃に効果を付与する。これらの技は 1 回の攻撃につき 1 種類しか適用することはできず、攻撃ロールの前にどの技を使用するか決定しなければならない。

攻撃リーダー（変則）：1 日 1 回、ローグが挟撃した敵に対する攻撃に失敗した場合、ローグが攻撃を失敗した目標を同じく挟撃している味方 1 人を指定することができる。その味方は割り込みアクションとしてその敵に 1 回の近接攻撃を行うことができる。

困惑化攻撃 **（変則）：ローグが敵に急所攻撃ダメージを与えた場合、その敵は 1d4 ラウンドの間ローグに対する攻撃ロールに－ 2 のペナルティを被る。

木の葉隠れ（変則）：1 日 1 回、この技を有するローグは周囲の葉から単純だが効果的な偽装を作る事ができる。この偽装を準備するには 1 分間必要である。一旦でき上がればそれは 1 日の間か、ローグが［火］、［冷気］、［酸］の補足説明を有する、範囲に効果を及ぼす呪文に対するセーヴィング・スローに失敗するか、いずれかまで有効である。ローグは偽装に使用した葉に合致している範囲での〈隠密〉判定に＋ 4 のボーナスを得る。この能力は自然の葉がない地域では使用することができない。

慎重な観察者（変則）：この技を有するローグは、会話の詳細を聞き取るため、または隠された物体（ドアや罠を含む）を発見するための〈知覚〉判定を行う際に＋ 4 のボーナスを得る。

人たらし（変則）：1 日 1 回、ローグは〈交渉〉判定で 2 つのダイスを振り、高い出目を使うことができる。この技は〈交渉〉判定を行う前に宣言しなければならない。ローグはローグ・レベル 5 ごとに、この技の 1 日の使用回数を 1 回追加で獲得する。

言いくるめ（変則）：この技を有するローグは敵を自分に対して友好的に振舞わせるために〈威圧〉のかわりに〈はったり〉または〈交渉〉を使用することができる。

戦場のかっぱらい：この技を選んだローグはボーナス特技として《盗み取り強化》を得る。

巧みな引き金（変則）：この技を有するローグは 30 フィート以内にある、自分が作成した罠 1 つを発動させることができる。

失識攻撃 **（変則）：この技を有するローグは敵の方向感覚を失わせまごつかせる絶妙の斬撃により急所攻撃を行うことができる。急所攻撃ダメージを与える近接攻撃がクリーチャーに命中したなら、追加ダメージを諦めることで、ローグの次のターンが始まるまで、ローグが選択した 1 体の目標に対してそのクリーチャーを立ちすくみ状態にする。ローグは自分自身をこの技の利益を受けるクリーチャーとして指定することはできない。直感回避を有するクリーチャーは失識攻撃に完全耐性を持つ。

跳躍の達人（変則）：跳躍のための〈軽業〉判定を行う場合、ローグは常に助走を行っているものと見なす。また、意図的に飛び降りた場合、難易度 15 の〈軽業〉判定に成功すれば落下の最初の 10 フィートではなく最初の 20 フィートを無視することができる。

素早き指（変則）：1 日 1 回、この技を有するローグは〈手先の早技〉判定で 2 つのダイスを振り、よい方の目を使うことができる。この技は〈手先の早技〉判定を行う前に宣言しなければならない。ローグはローグレベルを 5 レベル取るごとに、この技の 1 日の使用回数を追加で 1 回得る。

高速後退（変則）：急所攻撃または〈手先の早技〉判定に成功した後、この業を有するローグは移動アクションを使用して撤退アクションを取ることができる。この移動で自分の移動速度までの距離を移動することができる。

素早き開錠（変則）：この技を有するローグは、鍵を開けるための〈装置無力化〉判定を全ラウンド・アクションではなく標準アクションで行うことができる。

手がかりを追え（変則）：この技を有するローグは痕跡を辿るために〈生存〉技能の代わりに〈知覚〉を使うことができる。

要領の良い多言語者（変則）：この技を有するローグは〈言語学〉を最低 1 ランク得ている場合、4 つの追加の言語を得る。この技を有するローグが〈言語学〉のランクを持たないなら、2 つの追加の言語を得、後に〈言語学〉のランクを得たならば 2 つの追加言語を得、〈言語学〉技能自体で与えられる以外に合計 4 個の追加言語を持つようになる。

騙され難さ（変則）：1 日 1 回、この技を有するローグは〈真意看破〉判定で 2 つのダイスを振り、よい方の目を使うことができる。この技は〈真意看破〉判定を行う前に宣言しなければならない。ローグはローグ・レベル 5 ごとに、この技の 1 日の使用回数を追加で 1 回得る。

蜜のような言葉（変則）：1 日 1 回、この技を有するローグは〈はったり〉判定で 2 つのダイスを振り、よい方の目を使うことができる。この技は〈はったり〉判定を行う前に宣言しなければならない。ローグはローグレベルを 5 レベル取るごとに、この技の 1 日の使用回数を追加で 1 回得る。

長持ちする毒（変則）：この技を持つローグは、1 回ではなく 2 回の命中した攻撃で効果を持つような方法で武器に毒を塗ることができる。しかし、毒は効果を減じ、この毒に対するセーヴは＋ 2 の状況ボーナスを得る。この方法で毒を塗るのは全ラウンド・アクション、ローグが素早き毒使いの技を持つなら標準アクションを必要とする。

敏捷なる登攀者（変則）：この技を有するローグが〈登攀〉判定を 5 以上の差で失敗した場合、即座に壁の難易度＋ 10 の難易度の〈登攀〉判定をもう一度行うことができる。成功した場合は壁にぶら下がって落下を止めることになる。このやり方で落下を止めた場合、ローグは落下ダメージを受けることはない。

攻撃的防御 **（変則）：この技を有するローグが急所攻撃ダメージを与える近接攻撃をクリーチャーに命中させた場合、ローグは 1 ラウンドの間そのクリーチャーに対するアーマー・クラスに急所攻撃のダイス数ごとに＋ 1 の回避ボーナスを得る。

比類なき身のこなし（変則）：1 日 1 回、この技を有するローグは〈軽業〉判定で 2 つのダイスを振り、よい方の目を使うことができる。この技は〈軽業〉判定を行う前に宣言しなければならない。ローグはローグレベルを 5 レベル取るごとに、この技の 1 日の使用回数を追加で 1 回得る。

変位攻撃（変則）：1 日 1 回、この技を有するローグがクリーチャーに近接攻撃を命中させた場合、機会攻撃を誘発せずに 30 フィートまで移動することができる。この移動は近接攻撃を命中させたクリーチャーに隣接する位置で終了しなければならない。

強力急所攻撃 **（変則）：この技を有するローグが全ラウンド・アクションを取る時はいつでも、次のターンの開始時まで全ての攻撃ロールに－ 2 のペナルティを受けることを選ぶことができる。この間の攻撃が急所攻撃である場合、急所攻撃によるダメージ・ダイスの全ての 1 を 2 と見なす。

迅速なる変装（変則）：この技を有するローグは、手元の道具と一見して無用な材料を使い、〈変装〉技能を使って変装する際にかかる時間を減らして、驚くほど有効な変装をすることができる。この方法でローグの外見を変えるのに必要な時間は、下の表にあるようにその変装の複雑さによって変わる。その時間は累積し、例えば女性のローグが異種族の男性に変装しようとすれば、2 分間かかる。

変装	時間
ちょっとした外見のみ	1 全ラウンド・アクション
異性への変装	1 分
異種族への変装	1 分
異なる年齢段階への変装	1 分
異なるサイズへの変装	1 分

迅速なる罠師（変則）：1 回の全ラウンド・アクションとして、この技を有するローグはローグレベルの 1/2 以下の脅威度しか持たない単純な罠を設置することができる。これを行うためには、ローグはその材料を手に入れてあらかじめ罠を作るために必要な時間をかけておき、そしてその材料を手元にもっていなければならない。この方法で作ることができる罠の種類は GM の決定に従う。

抜き撃ち（変則）：この技を有するローグは不意討ちラウンドの間、実際のイニシアチブに関わらず、イニシアチブ判定を 20 として扱うことができるが、遠隔武器による攻撃アクションしかとることができない。その通常のイニシアチブロールはそれ以降のラウンドに使用される。2 人以上のローグがこの能力を持っている場合、そのイニシアチブによって彼らが行動する順番を決定するが、彼ら全てが他のクリーチャーより先に行動する。ローグが不意討ちラウンドに行動できない場合、この技は効果を持たない。

狙撃手の目（変則）：この技を有するローグは急所攻撃ダメージを 30 フィート以内にいる視認困難の利益を得ている敵を目標とした遠隔攻撃にも与えることができる。完全視認困難を持つ敵はやはり急所攻撃を行うことはできない。

強い印象：この業を選んだローグはボーナス特技として《腕力による威圧》を得る。

生存技術：この技を有するローグは〈治療〉と〈生存〉をクラス技能のリストに加える。

素早き毒使い（変則）：この技を有するローグは標準アクションではなく移動アクションとして武器に毒を塗ることができる。

上級の技：以下の上級の技は前提条件を満たす 10 レベル以上のいかなるローグも選択することができる。

また今度（変則）：1 日 1 回、ローグが近接攻撃でヒット・ポイントが 0 以下になってしまう場合、割り込みアクションとして 5 フィート・ステップを行うことができる。この移動によって攻撃の間合いの外に出た場合、攻撃からダメージを受けない。ローグはその次のターンに 1 ラウンドの間よろめき状態になる。

危険なカクテル（変則）：この技を有するローグは 1 回に 2 服の毒を武器に塗ることができる。これらは別種の毒でもよく、その場合は目標は個々に両方の効果を受ける。2 服が同種の毒である場合は、毒の頻度が 50% 延長され、セーヴ難易度が＋ 2 上昇する。この技は致傷毒は 1 回に 1 服しか与えることはできないというルールの例外である。

致命的な急所攻撃 **（変則）：この技を有するローグが " 強力急所攻撃 " の技を使用した場合はいつでも、急所攻撃ダメージの 1 の目を 3 と見なすことができる。この技を選ぶローグは " 強力急所攻撃 " のローグの技を持っていなければならない。

束縛の刃 **（変則）：この技を持つローグがクリーチャーに急所攻撃ダメージを与える近接攻撃を命中させた場合、目標はローグの次のターンが始まるまで 5 フィート・ステップを行うことができない。

高速軽業（変則）：この技を有するローグが機会攻撃範囲を機会攻撃を誘発せずに通常の移動速度で移動するための〈軽業〉を使用する場合、〈軽業〉の難易度は 10 上昇しない。

倹約家の罠師（変則）：この技を有するローグが機械式の罠を作る場合、通常の価格の 75%を払うだけでよい。

狩人の奇襲（変則）：1 日 1 回、この技を有するローグは自分に隣接する敵 1 体を獲物として指定することができる。自分の次のターンの終わりまで、挟撃していなくても相手が立ちすくみ状態でなくても、その獲物に対して行う攻撃全てに急所攻撃ダメージを加えることができる。

打ち倒す一撃（変則）：1 日 1 回、ローグは急所攻撃ダメージを諦めて敵を打ち倒そうとすることができる。攻撃を行う前に打ち倒す一撃の使用を宣言しなければならない。攻撃が命中した場合、通常のダメージを与え、急所攻撃ダメージ（そして急所攻撃ダメージを与えることをトリガーとするあらゆる効果）のかわりに目標を 1d4 ラウンドの間気絶状態にする。頑健セーヴに成功すれば、この効果は 1 ラウンドのよろめき状態に減じる。セーヴ難易度は 10 ＋ローグ・レベルの 1/2 ＋【知力】修正値に等しい。

変装の達人（変装）：1 日 1 回、この技を有するローグは 1 回の〈変装〉判定に＋ 10 のボーナスを得る。

攻撃そらし（変則）：1 日 1 回、この技を有するローグに近接攻撃が命中した場合、1 回のフリー・アクションとして隣接するクリーチャーに攻撃を向け直すことができる。目標となったクリーチャーはローグに命中した近接攻撃の間合いのうちにいなければならず、ローグに攻撃したクリーチャーは新しい目標に対して改めて攻撃ロールをしなければならない。

静かなる狙撃手（変則）：この技を有するローグが狙撃のための〈隠密〉技能を用いる場合、〈隠密〉判定に－ 20 のペナルティの代わりに－ 10 のペナルティしか被らない。

熟慮による再検討（変則）：1 日 1 回、この技を有するローグは新しい、あるいはよりよい情報を得るために 1 回の〈知識〉、または〈真意看破〉、〈知覚〉技能判定を振り直すことができる。この振り直しは元となる判定と同じ日の間ならいつでも行うことができる。

軽業師 ACROBAT

敏捷性と大胆さは共にローグの優れた特徴であり、この 2 つを併せ持つことは目覚ましい軽業の技を生み出す。大胆な盗賊であれ、潜入する暗殺者であれ、不敵な密偵であれ、適切な軽業の訓練はローグにとって価値ある利益となる。

熟練の軽業（変則）：クラス・レベル 1 の軽業師は、軽装鎧を着ている時の〈軽業〉、〈登攀〉、〈飛行〉、〈手先の早業〉、〈隠密〉技能判定でいかなる防具による判定ペナルティも被らない。鎧を着ていない場合、〈軽業〉と〈飛行〉判定に＋ 2 の技量ボーナスを得る。この能力は " 罠探し " の代替能力である。

2 度目のチャンス（変則）：クラス・レベル 3 の軽業師は、自分がたった今振った〈軽業〉、〈登攀〉、あるいは〈飛行〉判定を振り直すことができる。振り直しには－ 5 のペナルティを被る。たとえ振りなおした結果が悪かったとしても、2 回目の結果を使わなければならない。この能力はいずれかの技能判定につき 1 回しか使うことはできない。この能力は 3 レベルで 1 日 1 回、加えて 3 レベルを超える 3 レベル毎に追加で 1 日 1 回使用することができる。この能力は " 罠感知 " の代替能力である。

ローグの技：以下のローグの技は軽業師アーキタイプを補完する：跳躍の達人、屋根歩き *、敏捷なる登攀者、比類なき身のこなし、這い進み *、跳ね起き *。

上級の技：以下の上級の技は軽業師アーキタイプを補完する：打撃のいなし *、高速後退、高速軽業、身かわし強化 *。

夜盗 BURGLAR

潜入、罠外し、開錠に適応した夜盗は、富豪の家も忘れられた墳墓も等しく獲物とする。そんな金持ちは危険な罠と障害に守られているが、夜盗は奸智に長けた精神でそのような危険を見つけそれを回避する。

注意深い罠解除（変則）：クラス・レベル 4 の夜盗は、〈装置無力化〉を使用して罠を解除しようとする場合はいつでも、10 以上の差で失敗しない限り罠の引き金を引かない。解除しようとした罠を発動させてしまった場合、罠を避けるために罠感知のボーナスの 2 倍を加える。この能力は " 直感回避 " の代替能力である。

気そらし（変則）：クラス・レベル 8 の夜盗は、〈隠密〉を使用しているときに感知された場合はいつでも、自らを発見したクリーチャーの〈真意看破〉技能に対抗して〈はったり〉判定を即座に行うことができる。こ

の判定が成功した場合、目標は物音は無害な何かだと考え探知した事を無視する。これはクリーチャーがローグを目視していない場合にのみ機能する。この能力は1回の〈隠密〉の間に1回だけ使用できる。同じクリーチャーがローグの存在を感知した場合、この能力は効果を持たない。この能力は“直感回避強化”の代替能力である。

ローグの技：以下のローグの技は夜盗アーキタイプを補完する：高速開錠、高速隠密*、敏捷なる登攀者、迅速解除*、罠見抜き*。

上級の技：以下の上級の技は夜盗アーキタイプを補完する：打ち倒す一撃、技能体得*、熟慮による再検討。

巾着切り CUTPURSE

都市に住んでいる者は、金持ちは金持ちであるためには街路や市場を巡っている間は自分の財布を守っていなければならないことを誰でも知っている。巾着切りは毎日の地域の仕事から、それが恐喝であれスリであれ、ギルド税を徴収するため、しばしばギルドによって訓練される。一部の者は冒険者の服をまとうことにするが、その技は一般にこの役割に適切なものである。しかし、やはり巾着切りはアイテムが無くなった時に仲間が最初に見る者である。

獲物の見極め（変則）：巾着切りがクリーチャーから何かを取るために〈手先の早業〉判定を行う場合、目標はローグが〈手先の早業〉判定を行う前に〈知覚〉判定を行い、ローグは〈知覚〉判定の結果を知ることができる。ローグが判定を行わないと決定した場合は、目標が試みに気づかないように、目標の〈真意看破〉に対抗して〈はったり〉判定を行う。この能力は“罠探し”の代替能力である。

獲物の見極め（変則）：クラス・レベル3の巾着切りは1回の全ラウンド・アクションとして、1回の攻撃を行い、また攻撃の目標から何かを盗むために〈手先の早業〉判定を行うことができる。攻撃が急所攻撃ダメージを与える場合、ローグは戦闘中にクリーチャーから1つのアイテムを取るため〈手先の早業〉を使用することができる。そうでなければこの能力は不意討ちラウンドに目標が行動する前にしか使用することができない。攻撃が命中した場合、目標は盗みに気が付くための〈知覚〉判定に－5のペナルティを被る。この能力は“罠感知”の代替能力である。

ローグの技：以下のローグの技は巾着切りアーキタイプを補完する：戦場のかっぱらい、素早き指、高速後退、騙され難さ、下級魔法使用*、鈍らせ*、不意討ち攻撃*。

上級の技：以下の上級の技は巾着切りアーキタイプを補完する：弱体化攻撃*、高速軽業、技能体得*。

捜査員 INVESTIGATOR

全てのローグが法に反して働いているわけではない。捜査員はしばしば貴族にやとわれ、あるいは貴族を原因とすることを追及するため、その技能を法に仕えるために使う。一部の都市では捜査員の秘密組織が支配者や政府のために働いているが、捜査員はしばしば出くわした謎を何でも追い求めるフリーのエージェントである。もちろん、全ての捜査員が法に仕えているわけではない。犯罪王やギルドの長は、しばしば彼らの不埒な目的のための捜査員のチームを持っている。

追跡調査（変則）：調査員は情報収集のための〈交渉〉判定でダイスを2回振ることができ、両方の結果について情報を得る。これは1回の判定と同じだけの時間がかかる。2回の判定のうち低い方で偽情報を得た場合は、ローグはそれに気づくことができる。質問した人々が偽りだと知らない場合、この方法で偽情報だということが明らかになることはない。この能力は“罠探し”の代替能力である。

ローグの技：以下のローグの技は捜査員アーキタイプを補完する：言いくるめ、高速開錠、手がかりを追え、騙され難さ、下級魔法使用*。

上級の技：以下の上級の技は捜査員アーキタイプを補完する：狩人の奇襲、心術破り*、熟慮による再検討。

毒師 POISNER

一部の者は毒を使うことは邪悪な行為だと考えている。毒師は毒は目的のための道具に過ぎず、他の武器と何ら変わりはないと知っている。一部の毒師は自分自身を偉大な平等主義者だとみなしている。なぜならクリーチャーもうち最も弱いものが破壊的な効果をもたらすことができる武器を作ることができるからだ。しかしほとんどの者は自らの仕事について何ら誇大な妄想を抱いてはいない。

毒の使用（変則）：クラス・レベル1の毒師は、毒を使用することの訓練を積み、武器に毒を塗る際に謝って自らを傷つけることはない。この能力は罠探しの代替能力である。

毒の達人（変則）：クラス・レベル3の毒師は〈製作（錬金術）〉を使用して毒の種別を変更することができる。これは錬金術師の研究所で1時間を必要とし、〈製作（錬金術）〉技能判定の難易度は毒のセーヴ難易度に等しい。判定に成功した場合、毒の種別を接触、摂取、吸入、致傷のいずれかに変更することができる。判定に失敗した場合、毒は失われる。また、毒師は毒に関して〈製作（錬金術）〉技能判定を行う場合、ローグ・レベルの1/2に等しいボーナスを得る。この能力は“罠感知”の代替能力である。

ローグの技：以下のローグの技は毒師アーキタイプを補完する：失識攻撃、長持ちする毒、不意討ち攻撃*、素早き毒使い、武器訓練*。

上級の技：以下の上級の技は毒師アーキタイプを補完する：危険なカクテル、狩人の奇襲、追い討ち*。

放蕩者 RAKE

放蕩者は、しばしば自慢するために、みずからの技能と技にあけすけなローグである。通常はその奉仕を有用であると考える重要人物の庇護を受けているが、時としてその空威張りは敵を追い払うことがある。多くの場合交渉、情報収集、取引、あるいは地域の権威からの最も儲かる契約や探索を受けるための集団の顔として使われる。

空威張りの剣（変則）：放蕩者が敵に命中を与え、急所攻撃ダメージを与えた場合、そのダメージのうち1d6ポイントを諦め、1回のフリー・アクションとして、敵の士気をくじくために〈威圧〉判定を行うことができる。急所攻撃ダメージを追加で1d6ポイント諦めるごとに、この判定に＋5の状況ボーナスを得る。この能力は“罠探し”の代替能力である。

放蕩者の笑み（変則）：クラス・レベル3の放蕩者は、〈はったり〉と〈交渉〉判定に＋1の士気ボーナスを得る。このボーナスは3レベルを超える3レベル毎に＋1ずつ上昇する。この能力は“罠感知”の代替能力である。

ローグの技：以下のローグの技は放蕩者アーキタイプを補完する：困惑化攻撃、人たらし、蜜のような言葉、不意討ち攻撃*。

上級の技：以下の上級の技は放蕩者アーキタイプを補完する：また今度、攻撃そらし、技能体得*。

斥候 SCOUT

全てのローグが都市に住んでいるわけではない。斥候は多くの場合野外をうろつき回り、しばしば集団化して山賊となり、時には案内人、道を拓く者、レンジャーやバーバリアンの戦士の仲間となる。戸外を忍び歩き、隠れることに安息を感じる斥候は、都市やダンジョンにおいてもなお有効である。

斥候突撃（変則）：クラス・レベル4の斥候は、突撃を行った場合はいつでも、目標が立ちすくみ状態であるかのように急所攻撃ダメージを与える。直感回避を有する敵はこの能力に完全耐性を持つ。この能力は“直感回避”の代替能力である。

遊撃兵（変則）：クラス・レベル8の斥候は、1ラウンドに10フィート以上移動して攻撃を行った場合はいつでも、目標が立ちすくみ状態であるかのように急所攻撃ダメージを与える。斥候がこのターンに2回以上攻撃を行う場合は、この能力は最初の攻撃にのみ適用される。この能力は“直感回避強化”の代替能力である。

ローグの技：以下のローグの技は斥候アーキタイプを補完する：攻撃リーダー、木の葉隠れ、巧みな引き金、生存技術、罠見抜き *。

上級の技：以下の上級の技は斥候アーキタイプを補完する：狩人の奇襲、技能体得 *、静かなる狙撃手。

狙撃手 SNIPER

狙撃手は最悪の部類の暗殺者であるというものもいる。彼らは影で静かに待ちうけ、報復を受けることなく遠方から攻撃する殺し屋だ。もちろん狙撃手は、彼らの仕事に関するその種の「臆病者」や「名誉」という批判については、実際のところ屠殺を怖れる羊がメーメー鳴いているだけだと理解しており、気に留めることはない。ほとんどの狙撃手は、生命を素早く静かに効率的に奪い、跡を辿られること鳴く周囲の環境に姿を消すことができる自らの恐るべき能力を誇りにしている。

精度（変則）：クラス・レベル 1 の狙撃手は、ボウかクロスボウで遠隔攻撃を行う際の距離によるペナルティを半減する。この能力は " 罠探し " の代替能力である。

死をもたらす間合い（変則）：クラス・レベル 3 の狙撃手は、急所攻撃ダメージを与えることができる距離を 10 フィート伸ばす。この距離は 3 レベルを超える 3 レベル毎に 10 フィートずつ伸びていく。この能力は " 罠感知 " の代替能力である。

ローグの技：以下のローグの技は狙撃手アーキタイプを補完する：木の葉隠れ、抜き撃ち、狙撃手の目、武器訓練 *。

上級の技：以下の上級の技は狙撃手アーキタイプを補完する：打撃のいなし *、変装の達人、静かなる狙撃手。

密偵 SPY

最高の密偵はカメレオンに似ている。状況に応じて自らの外見を変えるだけではなく、内に秘めた目的を果たすために必要なことであるなら、その個性、忠誠、愛までも変えることができる。密偵は究極の人心操作者であり、密偵を使っている者も、時に自分が密偵自身の利益に奉仕していることに気が付くこともある。

熟練の虚言家（変則）：密偵が誰かを騙すために〈はったり〉を使用する場合はいつでも、対抗判定にローグ・レベルの 1/2（最低 1）に等しいボーナスを得る。このボーナスはフェイントを行ったり、密かなメッセージを送ることには適用されない。この能力は " 罠探し " の代替能力である。

毒の使用（変則）：クラス・レベル 3 の密偵は、毒を使用することの訓練を積み、武器に毒を塗る際に謝って自らを傷つけることはない。この能力は " 罠探知 " の代替能力である。

ローグの技：以下のローグの技は密偵アーキタイプを補完する：慎重な観察者、要領の良い多言語者、上級魔法使用 *、下級魔法使用 *、迅速なる変装。

上級の技：以下の上級の技は密偵アーキタイプを補完する：弱体化攻撃 *、変装の達人、静かなる狙撃手。

活劇剣士 SWASHBUCKLER

動き回る剣劇の鑑である活劇剣士は、ほとんど排他的なまでに、武器の技術を磨き、大胆な軽業の動きを完璧にし、演劇と紙一重である武器の振りに丹精を込めることに集中しているローグである。

軍事訓練（変則）：クラス・レベル 1 の活劇剣士は、軍用武器を 1 つ選択して《習熟》している武器のリストに加えることができる。加えて、ローグの技の " 戦闘技術 " を 2 回まで取ることができる。この能力は " 罠探し " の代替能力である。

大胆不敵（変則）：クラス・レベル 3 の活劇剣士は、〈軽業〉判定と［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。このボーナスは 3 レベルを超える 3 レベル毎に＋ 1 ずつ上昇する。この能力は " 罠感知 " の代替能力である。

ローグの技：以下のローグの技は活劇剣士アーキタイプを補完する：攻撃的防御、変位攻撃、強力急所攻撃、武器訓練 *。

上級の技：以下の上級の技は活劇剣士アーキタイプを補完する：弱体化攻撃 *、束縛の刃、攻撃そらし。

暴漢 THUG

一部の犯罪者は技巧を凝らして盗みを働き、被害者が犯罪にあったことに気づいたときにはもうローグはとっくに去ってしまい、コインはもう使い果たしている。他方、暴漢は技巧など気にも留めない。脅迫と暴力によって、暴漢は力で得られそうな物で自らが欲しい物を手に入れ、必要に応じて請け負ったことを何の問題もなく実行する。

恫喝（変則）：暴漢がクリーチャーの士気をくじくための〈威圧〉判定に成功した場合はいつでも、怯え状態の持続時間は 1 ラウンド増加する。加えて、目標の怯え状態が 4 ラウンド以上になる場合は、暴漢は代わりに目標を 1 ラウンドの間、恐れ状態にすることを選択することができる。この能力は " 罠探し " の代替能力である。

凶暴打撃（変則）：クラス・レベル 3 の暴漢が急所攻撃ダメージを与えた場合はいつでも、1d6 ポイントの急所攻撃ダメージを諦める代わりに目標をローグ・レベルの 1/2 に等しいラウンドの間、不調状態にすることを選択することができる。この能力は累積することはなく、効果時間は最新のものが適用される。この能力は " 罠感知 " の代替能力である。

ローグの技：以下のローグの技は暴漢アーキタイプを補完する：攻撃的防御、強力急所攻撃、強い印象、武器訓練 *。

上級の技：以下の上級の技は暴漢アーキタイプを補完する：弱体化攻撃 *、致命的な急所攻撃、打ち倒す一撃。

罠師 TRAPSMITH

一部のローグは罠を解除するだけでは満足しない―それを作り出すことを愛し、歯車の回転や滑車の上を滑る縄にうっとりするような美を見出す。罠師はどうやってより上手く罠を解除できるかを知るためにそれを組み立て始めるのかもしれないが、ほとんどの者にとては、それははるか昔に過ぎ去ってしまったことであり、今や彼らは完全なる戦闘機械を作り上げるという挑戦を味わっている。

注意深い罠解除（変則）：クラス・レベル 4 の罠師は、〈装置無力化〉を使用して罠を解除しようとする場合はいつでも、10 以上の差で失敗しない限り罠の引き金を引かない。解除しようとした罠を発動させてしまった場合、罠を避けるために罠感知のボーナスの 2 倍を加える。この能力は " 直感回避 " の代替能力である。

罠の達人（変則）：クラス・レベル 8 の罠師が〈装置無力化〉を使って罠を解除した場合はいつでも、難易度を 10 以上の差で上回らなくても、解除せずに通り抜けることができる。特定のクリーチャーだけが危険なく通過できる魔法の罠である場合は、望むならば仲間を通行できる者とし、敵の通行を制限することができる。この能力は " 直感回避強化 " の代替能力である。

ローグの技：以下のローグの技は罠師アーキタイプを補完する：困惑化攻撃、巧みな引き金、迅速解除 *、迅速なる罠師。

上級の技：以下の上級の技は罠師アーキタイプを補完する：また今度、倹約家の罠師、技能体得 *。

特技

特技はキャラクターがトレーニングや幸運を通してか、あるいは各自の奇抜なる出自の結果取得した特別な特徴または能力を表している。これらは適した状況における利益を提供し、それらは他の不足をキャラクター能力に与える。特技の中には明確に PC の種族もしくはクラスと関連しているものもあるが、大部分のものは前提条件を満せば誰でも修得する事ができる。

この中の特技は多数の新しい戦闘特技と呪文修正特技を含み、Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook の特技 を拡張する。 さらにこの章ではチームワーク特技を紹介する。これは同じチームワーク特技を持つ 2 人のキャラクターが一緒に条件を満たした時だけに機能するものである。

特技の種類

ここに書かれている特技のほとんどは一般的なもので運用する際に特殊なルールは必要ないが、特別なルールと関連した種類を持つ特技もある。これらの種類は特技名の後で項目分けされている。 以下に示す特技の種類はこの章の中で示されている。

戦闘特技

戦闘特技として指定された特技は、全てファイターのボーナス特技として選択できる。この種類分けは、前提条件を満たしている他のクラスのキャラクターが戦闘特技を選択することを制限するものではない。

呪文修正特技

呪文修正特技により呪文の使い手は新しい能力と効果を呪文に与え、それらの呪文を修正し交換することができるようになる。そのような呪文は一般に、通常の呪文よりも高いレベルの呪文スロットを使用する。

チームワーク特技

チームワーク特技は多くのボーナスを与えるが、特定の状況下でのみ作用する。多くの場合、これらの特技は同じ特技を持っている仲間が戦場で適切に位置していなければならない。特技の説明に記入された状態が満たされていなければ、チームワーク特技はボーナスを全く提供しない。注意すべき点としては、麻痺状態、朦朧状態、気絶状態、またはなんらかの理由により行動することができない状態の仲間は、チームワーク特技の条件を満たすために数えることはできない。

特技解説

特技は以降の表にまとめられている。この表にまとめられた特技の前提条件と利益は見やすさのために省略されていることに注意すること。詳細な説明は特技の解説にまとめられている。以下の書式は、すべての特技の解説に使用される。

特技名

特技の名前。もし所属しているなら特技がどんな種別に属しているかも示している。特技が表す要件に対する基本的な解説が後に続いてる。

前提条件

最小能力値、別の特技、最小基本攻撃ボーナス、必要とされる技能の最小ランク、その他特技を修得するのに必要とされている全て。特技に前提条件が全くないならばこの項目には何も記載されていない。複数の前提条件を持つ特技も存在する。

利益

この特技によりキャラクターが実現できるようになること。

キャラクターが同じ特技を複数修得しても、解説の中で明示されていなければその利益は累積しない。

標準

この特技を修得していないキャラクターに対する制限事項。特技を修得していない場合になんらかの欠点がなければ、この項目には何も記載されていない。

特殊

特技についての追加の特殊な記述。

特技	前提条件	利益
《合気 投げ》* Ki Throw	《足払い強化》、《素手打撃強化》	足払い攻撃によって隣接したマス目の中に敵を投げ込むことができる。
《合気 投げ強化》* Improved Ki Throw	《突き飛ばし強化》、《合 気 投げ》	突き飛ばしとして、敵を他のクリーチャーが占めているマス目に投げ込むことができる。
《嘲り》 Taunt	【魅】13、小型かそれより小さい	〈威圧〉の代わりに〈はったり〉によって相手の士気をくじく事ができる。
《足萎えさせるクリティカル》* Crippling Critical	《クリティカル強化》、基本攻撃ボーナス＋ 13	クリティカル・ヒット時に目標の移動速度を半分にする。
《足払い打撃》* Tripping Strike	《足払い強化》、基本攻撃ボーナス＋ 9	クリティカル・ヒット時に足払いを試みる。
《足元駆け抜け》* Underfoot	《回避》、《強行突破》、小型かそれより小さい	より大きな相手を通り抜けて移動を行なう際、〈軽業〉判定に＋ 4 のボーナス
《穴を掘るものとの会話》 Groundling	【魅】13、ノーム、“ ノームの魔法 ” 種族特性	穴を掘る動物にスピーク・ウィズ・アニマルの擬似呪文能力。
《石工の勘強化》 Improved Stonecunning	【判】13、ドワーフ、“ 石工の勘 ” 種族特性	石工の勘による〈知覚〉判定のボーナスを＋ 4 にする。
《石の感覚》 Stone Sense	〈知覚〉10 ランク、《石工の勘強化》	振動感知 10 フィートを獲得する。
《石の歌い手》 Stone Singer	【魅】13、“ バードの呪芸 ” クラス特徴、ドワーフ	地下にいる時、（地）クリーチャーに対する時、バードの呪芸に利益を得る。
《異種族の祖先》 Racial Heritage	人間	人間と別の種族、両方の影響を受ける。
《位置ずらし強化》* Improved Reposition	《攻防一体》	位置ずらしの戦技判定に＋ 2 ボーナス、機会攻撃を誘発しない。
《上級位置ずらし》* Greater Reposition	《引きずり強化》、基本攻撃ボーナス ＋ 6	位置ずらしを受けた敵は機会攻撃を誘発する。
《位置ずらし打撃》* Repositioning Strike	《位置ずらし強化》、基本攻撃ボーナス＋ 9	クリティカル・ヒット時に位置ずらしを試みる。
《一葉の歌い手》 Leaf Singer	【魅】13、“ バードの呪芸 ” クラス特徴、エルフかハーフエルフ	森林の中にいる時、フェイに対する時、バードの呪芸に利益を得る。
《上からには下から》* Under and Over	《軽妙なる戦術》、小型かそれより小さい	君に対する組みつきに失敗した攻撃者を、うつ伏せに陥らせることができる。
《打ち砕き》* Smash	《強打》、ハーフオーク	物体破壊時に 5 ポイントの硬度を無視する。
《裏技強化》* Improved Dirty Trick	《攻防一体》	裏技の戦技判定に＋ 2 ボーナス、機会攻撃を誘発しない。
《上級裏技》* Greater Dirty Trick	《裏技強化》、基本攻撃ボーナス＋ 6	裏技のペナルティは 1d4 ラウンドの終わりまで持続する。
《エルフの精密性》* Elven Accuracy	エルフ	ボウを用いた視認困難による失敗確率を再ロールする。
《エレメンタル熟練》 Elemental Focus	—	1 つのエネルギー種別のセーヴ DC に＋ 1 ボーナス。
《上級エレメンタル熟練》 Greater Elemental Focus	《エレメンタル熟練》	1 つのエネルギー種別のセーヴ DC に＋ 1 ボーナス。
《エレメンタルの拳》* Elemental Fist	【耐】13、【判】13、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス＋ 8	素手打撃とともに 1d6 のエネルギーのダメージを与える。
《覆い防御》* Covering Defense	《盾熟練》、基本攻撃ボーナス＋ 6	防御専念時に味方に遮蔽を与える。
《大業物の守り》* Shield of Swings	【筋】13、《強打》、基本攻撃ボーナス＋ 1	両手武器のダメージを減少することで、＋ 4 の盾ボーナスを得る。
《押しやり強襲》* Pushing Assault	【筋】15、《強打》、基本攻撃ボーナス＋ 1	両手武器によって敵を押し戻すことができる。
《脅し屋》* Enforcer	〈威圧〉1 ランク	非致傷ダメージを与えたときフリー・アクションで士気をくじく。
《回避移動》* Sidestep	【敏】13、《回避》、《強行突破》	敵が攻撃を失敗したとき、5 フィート・ステップを行うことができる。
《回避移動強化》* Improved Sidestep	【敏】15、《回避移動》	次のターンの 5 フィートのステップを使わずに《回避移動》を行う。
《下級呪文一体化》 Minor Spell Expertise	4 レベル呪文を発動できる能力	擬似呪文能力として、1 日 2 回、1 レベル呪文を発動できる。
《上級呪文一体化》 Major Spell Expertise	《下級呪文一体化》、9 レベル呪文を発動できる能力	擬似呪文能力として、1 日 2 回、5 レベル以下の呪文を発動できる。
《影への打撃》* Shadow Strike	基本攻撃ボーナス ＋ 1	視認困難の目標に対しても、正確さにもとづくダメージを与えることができる。
《貫通突撃》* Charge Through	《蹴散らし強化》、基本攻撃ボーナス＋ 1	突撃時にフリー・アクションで蹴散らしを行う。
《完璧なる打撃》* Perfect Strike	【敏】13、【判】13、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス＋ 8	モンクの武器によって攻撃ロールを 2 回行い、高い方の出目を選択できる。
《騎乗盾》* Mounted Shield	《騎乗戦闘》、《盾熟練》	盾ボーナスを乗騎のアーマー・クラスに適用することができる。

特技	前提条件	利益
《共同製作》 Cooperative Crafting	〈製作〉1 ランク、アイテム作成特技 1 つ	一緒に作業するものの〈製作〉または〈呪文学〉判定に＋ 2 ボーナス。
《狂乱集中》* Furious Focus	【筋】13、《強打》、基本攻撃ボーナス＋ 1	そのラウンドで最初の攻撃は《強打》によるペナルティを被らない。
《恐るべき虐殺》* Dreadful Carnage	【筋】15、《狂乱集中》、基本攻撃ボーナス ＋ 11	敵を倒したときフリー・アクションで〈威圧〉判定を行う。
《曲乗り》* Trick Riding	〈騎乗〉9 ランク、《騎乗戦闘》	簡単な〈騎乗〉判定を自動的に成功させることができる。
《騎乗する殺戮者》* Mounted Skirmisher	〈騎乗〉14 ランク、《曲乗り》	乗騎が通常の移動を行うときに全力攻撃を行うことができる。
《近距離射撃体得》* Point-Blank Master	遠隔武器に対する《武器開眼》	1 つの遠隔武器を射撃中に、機会攻撃を誘発しない。
《蜘蛛の歩み》 Spider Step	〈軽業〉6 ランク、〈登攀〉6 ランク、モンク・レベル 6	壁などを移動速度の半分で歩くことができる。
《雲海の歩み》 Cloud Step	《蜘蛛の歩み》、モンク・レベル 12	エア・ウォーク呪文のように、移動速度の半分で移動できる。
《クロスボウ体得》* Crossbow Mastery	【敏】15、《高速装填》、《速射》	フリー・アクションでクロスボウの装填をし、全力攻撃する。
《軽快なる歩み》 Light Step	《軽業移動》、《素早い移動》、エルフ	自然による移動困難な地形を無視する
《啓示追加》 Extra Revelation	“ 啓示 ” クラス特徴	追加で 1 つの “ 啓示 ” を得る。
《継戦》 Fight On	【耐】13、ドワーフかハーフオークかオーク	ヒット・ポイントが 0 以下になったとき一時的ヒット・ポイントを得る。
《激怒による活力》 Raging Vitality	【耐】15、“ 激怒 ” クラス特徴	激怒中【耐】に＋ 2 のボーナス、無意識でも激怒を続けることができる。
《激怒パワー追加》 Extra Rage Power	“ 激怒 ” クラス特徴	追加で 1 つの激怒パワーを得る。
《蹴り飛ばし》* Punishing Kick	【耐】13、【判】13、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス＋ 8	素手打撃によって敵を突き飛ばすか、押し戻す事ができる。
《乾坤の一射》* Focused Shot	【知】13、《精密射撃》	ボウないしクロスボウによるダメージ・ロールに【知力】修正値を加える。
《幻惑強襲》* Dazing Assault	《強打》, 基本攻撃ボーナス ＋ 11	近接攻撃ボーナスと引き換えに目標を幻惑状態にする。
《幸運を呼ぶハーフリング》 Lucky Halfling	ハーフリング	1 日あたり 1 回､味方のためにセーヴィング･スローをロールすることができる。
《五感の研鑽》 Sharp Senses	“ 鋭き五感 ” 種族特性	〈知覚〉判定に＋ 4 の種族ボーナスを与える。
《国際派》 Cosmopolitan	—	追加で 2 つの言語を読み書きできる。
《コッカトリス打撃》* Cockatrice Strike	《メドゥサの怒り》、基本攻撃ボーナス＋ 16（訳注：更新；基本攻撃ボーナス＋ 14）	クリティカル・ヒット時に目標を石化させる。
《子供の振り》 Childlike	【魅】13, ハーフリング	人間の子供になりすます〈変装〉判定＋ 2、〈はったり〉判定で出目 10。
《こんなこともあろうかと》 Well-Prepared	ハーフリング	どこからか特定の平凡なアイテムを取り出すことができる。
《サモナーの呼びかけ》 Summoner's Call	“ 幻獣 ” クラス特徴	君の幻獣は呼び出されるとボーナスを得る。
《死角からの歩み》 Go Unnoticed	【敏】13、小型かそれより小さい	戦闘開始ラウンドに立ちすくみ状態の相手に〈隠密〉判定を行う。
《持続する呪芸》 Lingering Performance	“ バードの呪芸 ” クラス特徴	バードの呪芸を止めた後 2 ラウンドの間、呪芸の効果は持続する。
《執拗なる変成術》 Tenacious Transmutation	《呪文熟練：変成術》	君の変成術を解呪するときの DC は＋ 2 される。
《社会的》 Sociable	【魅】13、ハーフエルフ	〈交渉〉判定に＋ 2 のボーナスを友好的なクリーチャーに与える。
《呪術追加》 Extra Hex	“ 呪術 ” クラス特徴	追加で 1 つの “ 呪術 ” を得る。
《呪文共有強化》 Improved Share Spells	〈呪文学〉10 ランク､次のいずれか：動物の相棒､幻獣､使い魔、特別な乗騎	呪文を自分自身と絆を結んだクリーチャーに同時に作用させる。
《呪文任意発動》 Preferred Spell	〈呪文学〉5 ランク、《呪文レベル上昇》	選択した呪文 1 つを任意発動することができる。
《呪文反射》 Parry Spell	〈呪文学〉15 ランク、《呪文相殺強化》	対抗呪文に成功した時、その呪文を術者に跳ね返す。
《呪文リスト拡張》 Expanded Arcana	術者レベル 1、呪文修得制限のあるクラス	1 ないし 2 つの呪文を呪文リストに加える。
《救いの盾》* Saving Shield	《盾習熟》	盾ボーナスを隣接した味方に与えることができる。
《速やかなる援護》* Swift Aid	《攻防一体》、基本攻撃ボーナス＋ 6	即行アクションとして援護を試みることができる。

特技	前提条件	利益
《鋭き牙》 Razortusk	ハーフオーク	噛みつき攻撃を得る。
《鋭き嗅覚》 Keen Scent	【判】13、ハーフオークかオーク	鋭敏嗅覚を獲得する。
《恐れの臭い》 Smell Fear	《鋭き嗅覚》、ハーフオークかオーク	恐れ状態のクリーチャーを発見する〈知覚〉判定に＋4。
《成熟せし呪文》 Spell Perfection	〈呪文学〉15 ランク、呪文修正特技 3 つ	1 つの呪文に対し、修正後 9 レベル以下であれば、どのような呪文修正特技でもペナルティなく適用できる。
《石面皮》 Stone-Faced	ドワーフ	嘘を言うか、真意を隠すための、〈はったり〉判定に＋4 のボーナス。
《鮮血の強襲》* Bloody Assault	《強打》, 基本攻撃ボーナス ＋6	近接攻撃のボーナスと引換に出血ダメージを与える。
《占者の探求》 Diviner's Delving	《呪文熟練：占術》	占術呪文の術者レベル判定に＋2 ボーナス。
《戦術家回数追加》 Practiced Tactician	“戦術家”クラス特徴	1 日 1 回追加で“戦術家”能力を使うことができる。
《戦場の歌い手》 War Singer	【魅】13、“バードの呪芸”クラス特徴、ハーフオークかオーク	戦場の中にいる時、オークに対する時、バードの呪芸に利益を得る。
《戦闘警戒》* Combat Patrol	《迎え討ち》、《強行突破》、基本攻撃ボーナス＋5	機会攻撃範囲を拡大する。
《対瞬間移動戦術》* Teleport Tactician	《迎え討ち》、《発動妨害》、《呪文潰し》	テレポートするクリーチャーは機会攻撃を誘発する。
《耐え忍ぶ英雄》 Heroic Defiance	《不屈の闘志》、基本頑健セーヴ＋8	1 日 1 回、有害な状態の効果を 1 ラウンド遅らせる。
《鷹の目》 Eagle Eyes	【判】13、“鋭き五感”種族特性	視覚による〈知覚〉判定の距離によるペナルティを－5 まで無視。
《盾開眼》* Shield Specialization	《盾熟練》、ファイター・レベル 4	選択した 1 種類の盾使用時、クリティカルに対し＋2 のボーナス
《上級盾開眼》* Greater Shield Specialization	《上級盾熟練》、《盾体得》、ファイター・レベル 12	クリティカルに対し＋2 のボーナス、1 日 1 回クリティカルを無効化する。
《団結挟撃》* Gang Up	《攻防一体》	2 人の仲間が隣接しているなら相手を挟撃できる。
《団結援護》* Team Up	《団結挟撃》、基本攻撃ボーナス＋6	2 人の隣接する仲間に移動アクションで援護を行う。
《追加特徴》 Additional Traits	—	追加で 2 つのキャラクター特徴を得る。
《追尾強化》* Following Step	【敏】13、《追尾》	割り込みアクションで 10 フィート移動する。
《追尾打撃》* Step Up and Strike	《追尾強化》、基本攻撃ボーナス＋6	割り込みアクションでクリーチャーに隣接して攻撃する。
《突き刺し射撃》* Stabbing Shot	《速射》、エルフ	敵を押し戻すために、近接攻撃として矢を使うことができる。
《突き飛ばし打撃》* Bull Rush Strike	《突き飛ばし強化》, 基本攻撃ボーナス ＋9	クリティカル・ヒットしたときに突き飛ばしを試みる。
《爪のかきむしり》* Rending Claws	【筋】13、2 回のひっかき攻撃、基本攻撃ボーナス＋6	両方の爪が命中したとき、1d6 の追加ダメージ与える。
《撤退射撃》* Parting Shot	《機動射撃》、基本攻撃ボーナス ＋6	撤退する時に遠隔攻撃を行うことができる。
《鉄の胃》 Ironguts	【耐】13、ドワーフかハーフオークかオーク	吐き気がする状態、不調状態、摂取型の毒へのセーヴに＋2 ボーナス。
《鉄の皮膚》 Ironhide	【耐】13、ドワーフかハーフオークかオーク	AC に＋1 外皮ボーナス。
《洞察共有》 Shared Insight	【判】13、ハーフエルフ	〈知覚〉判定に＋2 のボーナスを友好的なクリーチャーに与えることができる。
《得意な敵に対する防御》 Favored Defense	“得意な敵”クラス特徴	得意な敵から攻撃されたとき CMD と AC にボーナス。
《年の功》 Breadth of Experience	ドワーフかエルフかノーム、100 歳以上	全ての〈知識〉および〈職能〉判定に＋2 ボーナス。
《とどめの盾攻撃》* Bashing Finish	《盾攻撃の達人》、《二刀流》、基本攻撃ボーナス＋11	クリティカル・ヒットの後、フリー・アクションで盾攻撃を行える。
《二度目の正直》* Second Chance	《攻防一体》、基本攻撃ボーナス＋6	最初の攻撃が失敗した際、以降の攻撃と引換に再ロールできる
《二度目の正直強化》* Improved Second Chance	《二度目の正直》、基本攻撃ボーナス ＋11	最初の攻撃が失敗した際、以降の攻撃に－5 ペナルティを受け、再ロールできる
《人間の振り》 Pass for Human	ハーフエルフかハーフオークかハーフリング	人間のように見せる、〈変装〉判定に＋10
《盗み取り強化》* Improved Steal	《攻防一体》	盗み取りの戦技判定に＋2 ボーナス、機会攻撃を誘発しない。
《上級盗み取り》* Greater Steal	《盗み取り強化》、基本攻撃ボーナス＋6	戦闘終了まで敵は盗まれたことに気づかない。

特技	前提条件	利益
《ノームの奇術師》 Gnome Trickster	【魅】13、ノーム、“ノームの魔法”種族特性	メイジ・ハンドとプレスティジディティションを 1 日に 1 回使用できる。
《鋼の魂》 Steel Soul	ドワーフ、“頑丈”種族特性	呪文と擬似呪文能力に対するセーヴに＋ 4 の種族を得る。
《爆弾追加》 Extra Bombs	“爆弾”クラス特徴	1 日あたり追加で 2 つの“爆弾”を投擲する。
《発見追加》 Extra Discovery	“発見”クラス特徴	追加で 1 つの発見を得る。
《幅広い見識》 Eclectic	人間	追加で 1 つの適性クラスを得る。
《速き治癒》 Fast Healer	【耐】13、《不屈の闘志》、《持久力》	回復時に追加でヒット・ポイントを回復する。
《早飲み》 Fast Drinker	【耐】18、“酒 気 蓄積”クラス特徴	即行アクションで酒を飲む。
《引きずり強化》* Improved Drag	《強打》	引きずりの戦技判定に＋ 2 ボーナス、機会攻撃を誘発しない。
《上級引きずり》* Greater Drag	《引きずり強化》、基本攻撃ボーナス ＋ 6	引きずりを受けた敵は機会攻撃を誘発する。
《低い姿勢》* Low Profile	【敏】13、小型かそれより小さい	遠隔攻撃に対し、＋ 1 の回避ボーナスを AC に得る。
《秘術の才能》 Arcane Talent	【魅】10、エルフかハーフエルフかノーム	擬似呪文能力として、1 日 3 回、0 レベル呪文を発動できる。
《秘術の盾》 Arcane Shield	秘術呪文を発動する能力、術者レベル 10	呪文を犠牲にして、AC に反発ボーナスを得る。
《秘術の奔流》 Arcane Blast	秘術呪文を発動する能力、術者レベル 10	呪文を犠牲にして、光線で攻撃を行う。
《卑劣なとどめ》* Dastardly Finish	急所攻撃 ＋ 5d6	戦慄状態または朦朧状態の目標にとどめの一撃を行う。
《深酒》 Deep Drinker	【耐】13、モンク・レベル 11、“酒 気 蓄積”クラス特徴	酒気から 2 の一時的 気 を得る。
《武器落とし打撃》* Disarming Strike	《武器落とし強化》、基本攻撃ボーナス ＋ 9	クリティカル・ヒット時に武器落としを試みる。
《武器破壊打撃》* Sundering Strike	《武器破壊強化》、基本攻撃ボーナス＋ 9	クリティカル・ヒット時に武器破壊を試みる。
《平穏なる接触》* Touch of Serenity	【判】18、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス＋ 8	素手打撃が命中した敵は、呪文を発動、攻撃をが出来なくなる。
《妨害射撃》* Disrupting Shot	【敏】13、《近距離射撃》、ファイター・レベル 6	遠隔攻撃で敵の精神集中 DC を増大する。
《ボディガード》* Bodyguard	《迎え討ち》	機会攻撃の回数を使用して隣接する味方の AC にボーナスを与える。
《庇う》* In Harm's Way	《ボディガード》	隣接する味方への攻撃のダメージを引き受ける。
《魔力の爪》 Eldritch Claws	【筋】15、肉体武器、基本攻撃ボーナス＋ 6	肉体武器を魔法かつ銀の武器として扱う。
《無視界戦闘強化》* Improved Blind-Fight	〈知覚〉10 ランク、《無視界戦闘》	完全視認困難より小さな失敗確率を無視。
《上級無視界戦闘》* Greater Blind-Fight	〈知覚〉15 ランク、《無視界戦闘強化》	完全視認困難を単なる視認困難として扱う。
《蟲の心》 Vermin Heart	“野生動物との共感”クラス特徴	動物であるかのように、呪文によって蟲を目標にすることができる。
《朦朧化強襲》* Stunning Assault	《強打》、基本攻撃ボーナス＋ 16	近接攻撃ボーナスと引き換えに目標を朦朧状態にする。
《野獣の化身》 Aspect of the Beast	“自然の化身”クラス特徴	1 ～ 4 どれか 1 つの野獣の利益を獲得する。
《闇を見通す目》 Deepsight	暗視 60 フィート	暗視 120 フィートを獲得する。
《矢を弾く盾》* Missile Shield	【敏】13、《盾熟練》	盾によって 1 ラウンドあたり 1 つの遠隔攻撃をそらすことができる。
《光線を弾く盾》* Ray Shield	【敏】15、《矢を弾く盾》、《呪文潰し》	盾によって 1 ラウンドあたり 1 つの遠隔接触攻撃をそらすことができる。
《蘇る英雄》 Heroic Recovery	《不屈の闘志》、基本頑健セーヴ＋ 5	1 日 1 回、有害な状態に対して改めて頑健セーヴを行う。
《錬金術体得》 Master Alchemist	〈製作：錬金術〉5 ランク	〈製作：錬金術〉判定に＋ 2 を得て、より速く錬金術アイテムと毒を作成することができる。
《ローグの技追加》 Extra Rogue Talent	“ローグの技”クラス特徴	追加で 1 つのローグの技を得る。

* これは戦闘特技であり、ファイター・ボーナス特技として選択できる。

呪文修正特技	前提条件	利益
《呪文越境化》 Ectoplasmic Spell	—	呪文は完全に非実体とエーテル状態のクリーチャーに影響する。
《呪文エレメンタル化》 Elemental Spell	—	通常の呪文ダメージの代わりにエネルギー・ダメージを与える。
《呪文幻惑化付与》 Dazing Spell	—	呪文によるダメージで、対象を幻惑状態にする。
《呪文持続化》 Lingering Spell	—	瞬間の範囲型呪文は 1 ラウンド持続する。
《呪文射程伸長》 Reach Spell	—	呪文の有効距離を 1 段階増大させる。
《呪文集約化》 Focused Spell	—	グループ呪文を 1 体に発動し、難易度を＋ 2 上昇させる。
《呪文ダメージ激化》 Intensified Spell	—	呪文の最大ダメージを 5 レベル上昇させる。
《呪文跳弾化》 Bouncing Spell	—	呪文が初期の目標に影響を及ぼさなかった場合、対象を変える事ができる。
《呪文非致傷変換》 Merciful Spell	—	呪文は非致傷ダメージを目標に与える。
《呪文目標選別化》 Selective Spell	〈呪文学〉10 ランク	目標を呪文の効果範囲から除外することができる。
《呪文妨害化》 Disruptive Spell	—	呪文の目標は次ラウンド呪文の発動への精神集中判定を行わなければならない。
《聴覚喪失の呪文》 Thundering Spell	—	呪文によるダメージで、対象を聴覚喪失状態にする。
《呪文粘着化》 Persistent Spell	—	目標は呪文に対してセーヴを再度行わなければならない。
《呪文不調化付与》 Sickening Spell	—	呪文によるダメージで、対象を不調状態にする。

チームワーク特技	前提条件	利益
《位置入れ替え》* Swap Places	—	隣接した味方によって、場所を交換することができる。
《回避と覆い》 Duck and Cover	—	反応セーヴに味方の結果を使用することができる。
《機会を見逃さぬ相棒》* Paired Opportunists	—	機会攻撃に＋ 4 ボーナスを得る。
《協調挟撃》* Outflank	基本攻撃ボーナス＋ 4	敵を挟撃した際、攻撃ロールに＋ 4 ボーナスを得る。
《協調戦技》* Coordinated Maneuvers	—	戦技判定に＋ 2 のボーナスを得る。
《協調防御》* Coordinated Defense	—	戦技防御値に＋ 2 のボーナスを得る
《協調見張り》* Lookout	—	味方が行動することができるなら、不意打ちラウンド中に行動することができる。
《呪文発動支援》 Allied Spellcaster	術者レベル 1	呪文抵抗に打ち勝つための、術者レベル判定に＋ 2 のボーナス。
《精密なる協調攻撃》* Precise Strike	【敏】13、基本攻撃ボーナス＋ 1	挟撃時、1d6 の精密さによるダメージを得る
《盾に守られた術者》 Shielded Caster	—	精神集中判定に＋ 4 のボーナスを得る。
《盾の壁》* Shield Wall	《盾習熟》	AC への盾ボーナスを増加させる。

* これは戦闘特技であり、ファイター・ボーナス特技として選択できる。

《合気投げ》（戦闘） Ki Throw

身体制御と体さばきによって、君は敵を投げることができる。

前提条件：《足払い強化》、《素手打撃強化》。

利益：武器を使用しない足払いに成功し、目標が君と同じかそれより小さいなら、目標を君が機会攻撃範囲に収めるマスに移動させる。これにより機会攻撃は誘発しない。また、移動先は他のクリーチャーにより占められていないマスでなければならない。

特殊：モンクはこの特技を 10 レベルの時点でボーナス特技として獲得できる。この特技を有するモンクは、1 気ポイントを支払うごとに君より 1 段階大きいクリーチャーにこの特技の効果を及ぼすことができる。

《合気投げ強化》（戦闘） Improved Ki Throw

君の手にかかれば敵も生きた武器になる。

前提条件：《合気投げ》、《突き飛ばし強化》。

利益：君が《合気投げ》特技を使用する際、君が機会攻撃範囲に収めている、他のクリーチャーが占めるマスに投げてもよい。この二次目標に対して、判定に－ 5 のペナルティを受けた上で " 突き飛ばし " を行なう。成功したなら、投げられたクリーチャーは二次目標がいたマスに移動し、二次目標は隣接マスに押しやられ伏せ状態になる。判定に失敗したなら、投げられたクリーチャーは君が機会攻撃範囲に収めている、二次目標に隣接したマスに移動し、伏せ状態となる。もし大型かそれより大きいクリーチャーを複数の二次目標がいるマスに投げようとするなら、初めの判定以降 1 体毎に－ 4 のペナルティを受ける。

特殊：モンクはこの特技を 14 レベルの時点でボーナス特技として獲得できる。

《嘲り》 Taunt

君は小さいかもしれないが、君の批評は他者を小さくさせる。

前提条件：【魅】13、小型かそれより小さい。

利益：" 士気をくじく " アクションを行なう際、〈威圧〉の代わりに〈はったり〉を使用することができる。また、目標よりサイズが小さいことに対して技能判定にペナルティを受けない。

《足萎えさせるクリティカル》（戦闘）（訳注：更新；（戦闘、クリティカル）） Crippling Critical

君は目標に重傷を負わせ、その動きを妨げることができる。

前提条件：《クリティカル強化》、基本攻撃ボーナス＋ 13。

利益：クリティカル・ヒットした際、DC（10 ＋基本攻撃ボーナス）の頑健セーヴに失敗した対象は、1 分間移動速度が半分になる。複数の移動タイプを有するクリーチャーの場合、どの移動タイプの移動速度を半分にするかを選択すること。飛行しているクリーチャーにクリティカル・ヒットした場合、対象は DC10 の〈飛行〉判定を行わなければならず、失敗すると機動性が 1 段階下がる。

特殊：《クリティカル体得》を修得していない場合、他のクリティカル特技と同時に使用することはできない。

《足払い打撃》（戦闘） Tripping Strike

君のクリティカル・ヒットの本質的な力は、敵の足を払うことにある。

前提条件：【知】13、《攻防一体》、《足払い強化》、基本攻撃ボーナス＋ 9。

利益：近接攻撃でクリティカル・ヒットを確定させたときに、武器による通常のダメージに加えて相手に足払いができる。クリティカルかどうかを決定するためのロールが相手の CMD を上回っていた場合、足払いによるものと同様に相手を転倒させてよい。この行為は機会攻撃を誘発しない。足払いを試みた相手から足払いを返されたなら、足払いを回避するために武器を落とすことができる。

通常：対象を転倒させる際には足払いの戦技を使用しなければならない。

特殊：君は以下に示す特技の 1 つしか、クリティカル・ヒット時に適用することはできない。《足払い打撃》、《位置ずらし打撃》、《突き飛ばし打撃》、《武器落とし打撃》、《武器破壊打撃》。クリティカルかどうかを決定する際のロールを行った後に、君はどの特技を使用するか選択してもよい。

《足元駆け抜け》（戦闘） Underfoot

君は、君より大きな敵の下と周りをくぐり抜ける。

前提条件：《回避》、《強行突破》、小型かそれより小さい。

利益：機会攻撃を避けて移動を行なう際、自分より大きい相手に対して行う〈軽業〉判定に＋ 4 のボーナスを得る。　加えて移動によって誘発された、サイズが自分より大きい相手が行う機会攻撃に対する AC に＋ 2 のボーナスを得る（これは《強行突破》と累積し、合計＋ 6 となる）。

《穴を掘るものとの会話》 Groundling

君は穴を掘る動物と話すことができる。

前提条件：【魅】13、ノーム、" ノームの魔法 " 種族特性。

利益：スピーク・ウィズ・アニマルズ を回数無制限で使用できる。ただし、会話できるのはジリスやモグラなどの穴を掘る動物に限られる。スピーク・ウィズ・アニマルズ 能力は依然として、いかなる動物に対しても 1 日 1 回使用することができる。

《石の感覚》 Stone Sense

君は、周囲の地面と石の中の動きを感じることができる。

前提条件：《石工の勘強化》、〈知覚〉10 ランク。

利益：振動感知 10 フィートを獲得する。

《石工の勘強化》 Improved Stonecunning

君の、石細工に関する感覚は鋭い。

前提条件：【判】13、ドワーフ、" 石工の勘 " 種族特性。

利益：" 石工の勘 " における、通常のものでない石製の仕掛けに気付く際の〈知覚〉判定に＋ 4 のボーナスを得る。このボーナスは " 石工の勘 " における通常の〈知覚〉判定へのボーナスを置き換える。

《石の歌い手》 Stone Singer

君の歌は、領土に住む人々と風習に則している。

前提条件：【魅】13、" バードの呪芸 " クラス特徴、ドワーフ。

利益：音声要素のある " バードの呪芸 " を地下で使用する場合、その呪芸の距離もしくは範囲が 2 倍に伸びる。また範囲内にいる聴覚喪失状態のクリーチャーに対して、まるで振動感知を持っているかのように効果を及ぼすことができる。加えて呪芸が発動した場所に関係なく、（地）の副種別を持つクリーチャーに対する " バードの呪芸 " のセーヴ DC に＋ 2 のボーナスを得る。

《異種族の祖先》 Racial Heritage

人間以外の祖先の血が、君の血管には流れている。

前提条件：人間。

利益：人間以外の人型生物を 1 つ選択する。あらゆる効果や能力において、君は人間であると同時に選択した人型生物でもあるとして扱われる。ドワーフを選択した場合、特徴、特技、呪文や魔法のアイテムが効果を及ぼすか、などといったことを考慮する際、君は人間とドワーフの両方とし

て扱われる。

《位置入れ替え》（戦闘、チームワーク） Swap Places

君は乱戦の中、仲間と場所を交代する事に熟練している。

利益：君がこの特技を修得している仲間に隣接しているなら、君はその仲間のマスに通常の移動の一部として進入することができる。この時、仲間は割り込みアクションとして君の元々いたマスに移動できる。君とその仲間はこの特技による利益を得ることに同意しており、また移動することができなければならない。この特技を適用するには、君の仲間は君と同じサイズでなければならない。この特技によって君の仲間が行う移動は機会攻撃を誘発しないが、君の移動は通常通り機会攻撃を誘発する。この移動を行なっても、仲間の次のターンの移動速度としては数えられない。

《位置ずらし強化》（戦闘） Improved Reposition

君は敵を戦場で強制的に移動させる術を学んだ。

前提条件：【知】13、《攻防一体》。

利益：君は位置ずらしの戦技の試みにおいて機会攻撃を誘発しない。加えて、位置ずらしの判定に＋2ボーナスを得る。また敵が君を位置ずらしする際のCMDに＋2ボーナスを得る。

《位置ずらし打撃》（戦闘） Repositioning Strike

君のクリティカル・ヒットは、敵を望む場所に移動させる。

前提条件：【知】13、《攻防一体》、《足払い強化》（訳注：更新；《位置ずらし強化》）、基本攻撃ボーナス＋9。

利益：近接攻撃でクリティカル・ヒットを確定させたときに、通常のダメージに加えて敵の位置をずらすことができる。クリティカルかどうかを決定するためのロールが相手のCMDを上回っていた場合、位置ずらしと同様に相手を移動させてよい。この行為は機会攻撃を誘発しない。

特殊：君は以下に示す特技の1つしか、クリティカル・ヒット時に適用することはできない。《足払い打撃》、《位置ずらし打撃》、《突き飛ばし打撃》、《武器落とし打撃》、《武器破壊打撃》。クリティカルかどうかを決定する際のロールを行った後に、君はどの特技を使用するか選択してもよい。

《一葉の歌い手》 Leaf Singer

君の歌は君の同胞の風習と神秘を物語る。

前提条件：【魅】13、"バードの呪芸"クラス特徴、エルフかハーフエルフ。

利益：森の中で音声依存の"バードの呪芸"を使用する際、選択した呪芸の距離もしくは範囲が2倍になる。加えて、呪芸を発動した場所に関わらず、フェイの種別を持つクリーチャーに対する"バードの呪芸"のセーヴィング・スローのDCは＋2される。

《上からには下から》（戦闘） Under and Over

君は掴もうとしてくる敵がぶつかってくる時、下でバランスを崩し滑らせることができる。

前提条件：《軽妙なる戦術》、小型かそれより小さい。

利益：君より大きいクリーチャーが君に対して行う組みつき攻撃が失敗したなら、割り込みアクションを使用して、＋2ボーナスを得た上で足払いを試みてもよい。この行為は機会攻撃を誘発しない。

《打ち砕き》（戦闘） Smash

それらを壊し、君は障害物に打ち勝つ。

前提条件：《強打》、ハーフオーク。

利益：自律しておらず、所有者もいない物体を攻撃する際、硬度を5ポイント無視する。また、扉を破壊したりこじ開けたりするための【筋力】判定に＋5のボーナスを得る。

《裏技強化》（戦闘） Improved Dirty Trick

君は、敵に使う裏技に熟練している。

前提条件：【知】13、《攻防一体》。

利益：君は裏技の戦技を使用する際に機会攻撃を誘発しない。加えて、君は裏技の戦技判定に＋2ボーナスを得る。さらに君は敵から裏技の戦技を試みられる際のCMDに＋2ボーナスを得る。

《雲海の歩み》 Cloud Step

君の足取りは、超自然的な軽快さを持つ。

前提条件：《蜘蛛の歩み》、モンク・レベル12。

利益：移動アクションにより、君は浮身距離の半分移動までエア・ウォーク（呪文と同様）できるが、最大50フィートである。ただし、移動の終わりには固い水平の表面にいなければ落下してしまう。

《エルフの精密性》（戦闘） Elven Accuracy

君の鋭い視力は、難しい射撃をより容易にする。

前提条件：エルフ。

利益：視認困難による失敗確率で攻撃が失敗した際、使用している武器がショートボウかロングボウ（コンポジット・ボウでもよい）なら、失敗確率のロールを一度だけ再ロールできる。

《エレメンタル熟練》 Elemental Focus

君が使う、特定の要素の呪文は、より抵抗しづらい。

利益：修得時にエネルギー種別（［酸］、［電気］、［火］、［冷気］）から1つを選択する。選択した補足説明を持つ呪文を発動する際、セーヴィング・スローのDCを＋1する。

特殊：この特技は複数回修得できる。累積はしない。この特技を修得するたびに、異なるエネルギー種別を選択すること。

《エレメンタルの拳》（戦闘） Elemental Fist

君は、精霊のエネルギーによって、打撃に力を与える。

前提条件：【耐】13、【判】13、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス＋8。

利益：攻撃前に以下のダメージ種別から1つを選択する：［酸］、［電気］、［火］、あるいは［冷気］。攻撃が成功したなら、追加ダメージとして＋1d6ポイントの選択したダメージ種別のダメージを与える。この特技の使用は攻撃ロールの前に宣言しなければならない（攻撃が失敗すれば無駄になってしまう）。この特技は1日に君の4レベルごとに1回だけ使用することができる（特殊を参照）。1ラウンドに1回しか使用することはできない。

特殊：四象拳士のアーキタイプを選択したモンクは、例え前提条件を満たしていなくても、1レベルにおいてこの特技をボーナス特技として獲得する。モンクは《エレメンタルの拳》による攻撃を1日にモンク・レベル＋モンク以外のクラス・レベルの合計4ごとに1回だけ使用することができる。

《覆い防御》（戦闘） Covering Defense

君は、盾によって自身と仲間を守ることに熟練している。

前提条件：《盾熟練》、基本攻撃ボーナス＋6。

利益：ライト、ヘヴィ、あるいはタワー・シールドのいずれかを装備して防御専念アクションを行なっている際、君は自身に隣接する、サイズが君と同じかそれより小さい1体の味方への攻撃ロールすべてに対する

AC に、遮蔽ボーナスを与えてよい。この遮蔽ボーナスは君の盾の盾ボーナスに等しい。この遮蔽は君の次のターンの開始まで持続する。君の盾は反応セーヴに対する遮蔽は提供しない。

《押しやり強襲》（戦闘） Pushing Assault

君の両手武器での攻撃は後方にいる同じサイズの相手を押すことができる。

前提条件：【筋】15、《強打》、基本攻撃ボーナス＋ 1。

利益：《強打》を使用した両手武器による攻撃が自分と同じか、それより小さいクリーチャーに命中した際に使用する。《強打》による追加ダメージを与える代わりに、相手を 5 フィートまっすぐに押しやる。クリティカル・ヒットならば代わりに 10 フィートまっすぐ押しやる。この移動は機会攻撃を誘発せず、この移動は立つことのできる安全な位置で終了しなければならない。君は攻撃ロールの後にこの効果をし世するかどうかの選択を行ってもよいが、ダメージ・ロールの前に行わなければならない。

《恐るべき虐殺》（戦闘） Dreadful Carnage

君は、敵を殺害した場合、他にいる近くの敵の士気をくじく。

前提条件：【筋】15、《強打》、《狂乱集中》、基本攻撃ボーナス＋ 11。

利益：敵のヒット・ポイントを 0 以下に減少させたとき、フリー・アクションで〈威圧〉判定を行い、30 フィート以内の敵全員の " 士気をくじく " ことができる。君と君がヒット・ポイントを 0 以下にした敵の両方を見ることのできない敵に対しては、この効果を使用できない。

《恐れの臭い》 Smell Fear

君は風に漂う、酸っぱい恐怖という匂いを掴むことができる。

前提条件：《鋭き嗅覚》、ハーフオークかオーク。

利益：怯え状態、恐れ状態、恐慌状態となっているクリーチャーを見つけるための " 鋭敏感覚 " を使用した〈知覚〉判定に＋ 4 のボーナスを得る。また、このような状態となっているクリーチャーが何らかの恐れを隠しているかを調べるための〈真意看破〉判定を〈知覚〉判定で置き換えることができる。

《脅し屋》（戦闘） Enforcer

君は、残忍な仕打ちを行い、恐怖を与えることに熟練している。

前提条件：〈威圧〉1 ランク。

利益：対象に非致傷ダメージを与えた際、" 士気をくじく " ための〈威圧〉判定をフリー・アクションで行うことができる。成功したなら、対象は与えたダメージに等しいラウンドの間、怯え状態となる。この攻撃がクリティカル・ヒットならば、〈威圧〉判定が成功した初めの 1 ラウンドの間恐れ状態となり、その後与えたダメージに等しいラウンドの間怯え状態となる。

《大業物の守り》（戦闘） Shield of Swings

乱暴な攻撃の熱狂が君の防御を支える手助けをする。

前提条件：【筋】13、《強打》、基本攻撃ボーナス＋ 1。

利益：両手武器で全力攻撃を行なう際、与えるダメージの半分を諦めることで、AC と CMD に＋ 4 の盾ボーナスを得る。これは次の君のターンの初めまで持続する。ダメージの半分を諦めるかどうかは、君のターンの初めに選択しなければならない。

《回避移動》（戦闘） Sidestep

君は敵の近接攻撃の失敗の後に、自身を再配置することができる。

前提条件：【敏】13、《回避》、《強行突破》。

利益：敵が君への近接攻撃を失敗したとき、割り込みアクションを使用して 5 フィート移動できる。ただし、移動先は相手の機会攻撃範囲でなければならない。この移動は機会攻撃を誘発しない。この能力を使用すると、次のターンの間 5 フィート・ステップを使用できず、移動速度が 5 フィート減少する。

《回避移動強化》（戦闘） Improved Sidestep

君は機動性を損なわずに、敵の近接攻撃を避けることに熟練している。

前提条件：【敏】15、、《回避》、《回避移動》、《強行突破》。

利益：《回避移動》を使用して敵の失敗した攻撃から回りこんだ後でも、君は依然として次のターンの間 5 フィート・ステップを行うことができ、次のターンで移動するアクションを行う際通常の移動速度まで移動することができる。

特殊：《回避移動》を使用すると、君の次のターンの間 5 フィート・ステップを使用することはできない。

《回避と覆い》（チームワーク） Duck and Cover

君の仲間は君が特定の攻撃を避けるのを助けてくれる。

利益：この特技を修得している仲間と隣接しているときに、君と仲間がともに反応セーヴィング・スローを必要とする呪文や効果の影響を受けたなら、君のダイス・ロールの結果と仲間の結果のいずれかを選択して構わない（いずれの結果を選択したかに関わらず、修正値は変更されない）。君が仲間の結果を使用したなら、君は伏せ状態になる（もし既に伏せ状態であったり、伏せ状態になれない状況なら、君は次のターンまでよろめき状態になる）。加えて、君の仲間が盾を装備しているなら、遠隔攻撃に対する AC に＋ 2 の遮蔽ボーナスを得る。

《下級呪文一体化》 Minor Spell Expertise

君は、擬似呪文能力として 1 レベルの呪文を発動できる。

前提条件：4 レベル呪文を発動できる能力。

利益：君が修得している呪文レベル 1 の呪文を 1 つ選択する。君は 1 日に 2 回、この呪文を擬似呪文能力として発動できる。この擬似呪文能力の術者レベルは、君が修得している、この呪文がリストに含まれているクラスのクラス・レベルの最大値に等しい。この擬似呪文能力のセーヴ DC は【魅力】を基準に算出する。呪文が高価な（訳注：1gp 以上が必要となる）焦点具や物質要素を必要とするのであれば、この特技で選択することはできない。この呪文に呪文修正特技を適用することはできない。

特殊：この特技は複数回修得できる。効果は累積しない。この特技を修得するたびに異なる呪文を選択すること。

《影への打撃》（戦闘） Shadow Strike

君は、はっきりと見ることができない対象でさえ正確に打ち抜く。

前提条件：基本攻撃ボーナス＋ 1。

利益：対象が視認困難を得ていたとしても、急所攻撃などの精密性に関わるダメージを与えることができる（ただし完全視認困難に対しては与えることができない）。

《庇う》（戦闘） In Harm's Way

君は仲間を救うため、敵の攻撃の軌道に自身を滑り込ませる。

前提条件：《ボディガード》。

利益：隣接する味方の AC を上げるために援護アクションを行なったなら、1 ラウンドに 1 回、その味方を対象とする命中した攻撃に割り込み、その攻撃から最大ダメージと関連した効果（出血、毒など）を代わりに受けることができる。1 回の攻撃に対して、1 体のクリーチャーはこの特技による利益を 1 回しか受けることはできない。

《貫通突撃》（戦闘） Charge Through

君は突撃する際に敵を蹴散らすことができる。

前提条件：【筋】13、《強打》、《蹴散らし強化》、基本攻撃ボーナス＋1。

利益：突撃を行う際、経路にいるクリーチャーにフリー・アクションとして“蹴散らし”を試みることができる。成功すれば通常通り突撃を行える。失敗したなら、“蹴散らし”を試みた敵の前でアクションは終了する。

通常：突撃の目標との間には、何者にもさえぎられていない経路がなければならない。

《完璧なる打撃》（戦闘） Perfect Strike

モンクの武器を振るう時、君の攻撃は極めて精密である。

前提条件：【敏】13、【判】13、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス＋8。

利益：攻撃ロールを行う前に、この特技を使用するかどうかを選択する（攻撃ロールに失敗すれば無駄になってしまう）。さらに、君はこの特技を使用するために以下の武器で攻撃を行わなければならない：カマ、クオータースタッフ、サイ、シャンガム、ヌンチャク。攻撃ロールを2回行い、高い方の出目を選択する。もし一方がクリティカル可能域となったなら、他方の出目をクリティカルかどうかを判定する攻撃ロールの出目として使用する（いずれもクリティカル可能域であれば、君が自由に選択する）。この特技は1日に君の4レベルごとに1回だけ使用することができる（特殊を参照）。1ラウンドに1回しか使用することはできない。

特殊：武芸者もしくは弓道家のアーキタイプを選択したモンクは例え前提条件を満たしていなくても、1レベルにおいてこの特技をボーナス特技として獲得する。モンクは《完璧なる打撃》による攻撃を1日にモンク・レベルにつき1回と、モンク以外のクラス4レベルにつき1回使用することができる。

《機会を見逃さぬ相棒》（戦闘、チームワーク） Paired Opportunists

君は敵に怠慢な防御のツケをどのように払わせるかを知っている。

利益：この特技を修得している仲間と隣接しているとき、この仲間とともに機会攻撃範囲に収めている敵が機会攻撃を誘発したなら、この機会攻撃に＋4の状況ボーナスを得る。この仲間の機会攻撃を誘発するようなアクションが行われたなら、（君が本来機会攻撃を行えない状況や能力であったとしても）君の機会攻撃も誘発される。この特技を修得したからといって、君が1体のクリーチャーが行なう1回の攻撃に対して1回以上の機会攻撃を行えるようにはならない。

《騎乗する殺戮者》（戦闘） Mounted Skirmisher

君は迅速に動く騎馬から攻撃することに熟練している。

前提条件：〈騎乗〉14ランク、《騎乗戦闘》、《曲乗り》。

利益：乗騎が通常の移動速度までしか移動していないのであれば、君は全力攻撃アクションを行なうことができる。

通常：乗騎が5フィート以上移動しているなら、1回の攻撃アクションのみを行うことができる。

《騎乗盾》（戦闘） Mounted Shield

君の防御用の戦術は、君と乗騎の両方を守る。

前提条件：《騎乗戦闘》、《盾熟練》。

利益：使用している盾の基本ボーナス（《盾熟練》の修正は加えてもよいが、強化ボーナスは加えない）を、乗騎のACにも加える。加えて《騎乗戦闘》特技を使用した、〈騎乗〉判定による攻撃を受け流す際の判定にもこのボーナスを得る。

《協調挟撃》（戦闘、チームワーク） Outflank

君は敵を挟撃するときに、それぞれの刃の先を見る。

前提条件：基本攻撃ボーナス＋4

利益：この特技を修得している仲間とともに同じ敵を挟撃しているなら、挟撃による攻撃ロールへのボーナスは＋4に向上する。加えて、この特技を修得している仲間と同じ敵を挟撃している際にこの敵にクリティカル・ヒットを与えたのなら、この敵は仲間の機会攻撃を誘発する。

《協調戦技》（戦闘、チームワーク） Coordinated Maneuvers

君は危険な戦技を実行するために仲間とともに行動する事に熟練している。

利益：この特技を修得している仲間と隣接しているとき、君は全ての戦技判定に＋2の技量ボーナスを得る。もし組みつきから逃れるための戦技判定なら、このボーナスは＋4に向上する。

《協調防御》（戦闘、チームワーク） Coordinated Defense

君は足払いや組みつきその他の戦技を避けるため、仲間と共に行動することに熟練している。

利益：この特技を修得している仲間と隣接しているとき、君はCMDに＋2の技量ボーナスを得る。もし戦技を仕掛けてくるものが君と仲間の両方よりもサイズが大きいのであれば、このボーナスは＋4に向上する。

《協調見張り》（戦闘、チームワーク） Lookout

君の仲間は君が不意討ちを避ける手助けをしてくれる。

利益：この特技を修得している仲間と隣接しているとき、不意討ちラウンドにおいて仲間が行動できるのであれば、君も行動することができる。この能力を不意討ちラウンドで使用しないならば、君のイニシアチブはイニシアチブ・ロールの結果か君の仲間のロール－1のいずれか低い方となる。もし君と仲間がこの特技の助けなく不意討ちラウンドに行動できるなら、君は標準アクションと移動アクション（あるいは全ラウンド・アクション）を不意討ちラウンドにおいて行なうことができる。

《共同製作》 Cooperative Crafting

君の援護はアイテム作成をより効率的にする。

前提条件：なんらかの〈製作〉1ランク、アイテム作成特技1つ。

利益：他のキャラクターの一般アイテム及び魔法のアイテムの作成に対して援護を行える。君は対応する〈製作〉技能あるいはアイテム作成特技を修得していなければならないが、アイテム作成の前提としていずれかを所持していればよい。アイテム作成における〈製作〉もしくは〈呪文学〉判定に＋2の状況ボーナスを与えるとともに、1日に作成できるgp価値が2倍になる。

《狂乱集中》（戦闘） Furious Focus

君は強烈で激しい打撃の最中にさえ、殺戮に集中できる事に気がついた。君の表面上、乱暴な一撃は的確だ。

前提条件：【筋】13、《強打》、基本攻撃ボーナス＋1。

利益：両手武器か片手武器を両手で持って《強打》特技を使用する際、ターン毎に最初の1回の攻撃は《強打》によるペナルティを無視できる。それ以外の追加攻撃は機会攻撃も含め、通常のペナルティを受ける。

《曲乗り》 Trick Riding

君は戦闘で馬を制御する事だけに熟練しているのではない。まるで芸術のように馬を操る。

前提条件：〈騎乗〉9ランク、《騎乗戦闘》。

利益：軽装鎧を着ているか何も鎧を身に付けていないのなら、〈騎乗〉

技能にまとめられた行為を行う際に DC が 15 以下の〈騎乗〉判定を行なう必要がなくなる。君は鞍のない乗騎に騎乗する際でも判定に－ 5 のペナルティを受けない。《騎乗戦闘》特技による乗騎への攻撃を打ち消すための判定を 1 ラウンドに（通常の 1 回ではなく）2 回行なうことができる。

《近距離射撃体得》（戦闘） Point-Blank Master

君は、密着状態での遠隔武器射撃に熟達している。

前提条件：遠隔武器に対する《武器開眼》。

利益：修得時に遠隔武器 1 つを選択する。その武器による攻撃は機会攻撃範囲内にいたとしても機会攻撃を誘発しない。

特殊：弓術スタイルのレンジャーは、6 レベル以降、スタイル特技としてこの特技を修得できる。その際、前提となっている《武器開眼》の代わりに《武器熟練》を修得していなければならない。

《蜘蛛の歩み》 Spider Step

君の身体への熟達は、不可能な歩みを可能にする。

前提条件：〈軽業〉6 ランク、〈登攀〉6 ランク、モンク・レベル 6。

利益：移動アクションとして、天井、壁、ロープ、小枝、水面や体重を支えることのできない面の上を君の浮身距離の半分（訳注：更新；（最大 50 フィート））まで移動できる。移動の終わりには固い水平な表面にいなければ落下してしまう。

《クロスボウ体得》（戦闘） Crossbow Mastery

君は、目も眩むような速さでクロスボウを装填し、機会攻撃に対する恐れなく、混戦の中で射撃する事ができる。

前提条件：【敏】15、《近距離射撃》、《高速装填》、《速射》。

利益：君が使用しているクロスボウの種類に関わらず、あらゆるクロスボウの装填に要する時間がフリー・アクションに減少する。君はボウを使用しているかのように、全力攻撃アクションを使用して攻撃を行える回数と同じだけクロスボウで攻撃することができる。《高速装填》を修得しているクロスボウの種類に対する装填は、機会攻撃を誘発しなくなる。

特殊：弓術スタイルのレンジャーは、6 レベル以降、スタイル特技として《クロスボウ体得》を修得できる。

《軽快なる歩み》 Light Step

君はとても危険ででこぼこの地形さえ、素早く進み通り抜ける。

前提条件：《軽業移動》、《素早い移動》、エルフ。

利益：まるで通常の地形であるかのように、自然による移動困難な地形を無視する。

《啓示追加》 Extra Revelation

君は啓示の新しい面を発見した。

前提条件：“ 啓示 ” クラス特徴。

利益：“ 啓示 ” を 1 つ追加で獲得する。前提条件は満たさなければならない。

特殊：君は《啓示追加》を複数回修得できる。

《継戦》 Fight On

死ぬはずの攻撃を受けた後でさえ、君は戦い続ける。

前提条件：【耐】13、ドワーフかハーフオークかオーク。

利益：1 日 1 回、【耐久力】修正値に等しい一時的ヒット・ポイントを得ることができる。この特技はヒット・ポイントが 0 以下になった時に、割り込みアクションとして使用する。この一時的ヒット・ポイントは 1 分間持続する。この一時的ヒット・ポイントを失ったことでヒット・ポイントが 0 を下回ったなら、君は通常通り気絶状態となり瀕死状態となる。もし “ 凶暴性 ” 種族特性を持っているのなら、この特技によって得た一時的ヒット・ポイントが失われてから使用することができる。

《激怒による活力》 Raging Vitality

君は激怒する間、活力と生気に満ちている。

前提条件：【耐】15、“ 激怒 ” クラス特徴。

利益：“ 激怒 ” 時、【耐久力】への士気ボーナスが＋ 2 上昇する。君の “ 激怒 ” 状態は気絶状態になっても終了しない。ただし気絶状態の間、君は 1 日の “ 激怒 ” ラウンド数を使用し続けなければならない。

《激怒パワー追加》 Extra Rage Power

君は激怒する間に使う、新しい能力を解放した。

前提条件：“ 激怒 ” クラス特徴。

利益：“ 激怒パワー ” を 1 つ追加で獲得する。前提条件は満たさなければならない。

特殊：この特技は複数回修得でき、効果は累積する。

《蹴り飛ばし》（戦闘） Punishing Kick

君の蹴りはとても強力で、敵を押すか押し戻すためにそれを使う。

前提条件：【耐】13、【判】13、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス＋ 8。

利益：攻撃ロールを行う前に、この特技を使用するかどうかを選択しなければならない（そのため攻撃ロールに失敗すると使用回数は失われてしまう）。攻撃が成功したなら、この攻撃は通常のダメージを与えた上で、目標を 5 フィート押しやるか伏せ状態にするかを選択できる。目標を押しやるのなら、君から離れる方向に 5 フィートだけ移動させる。この移動は機会攻撃を誘発しない。また、目標が安全に立つことのできる場所に移動させなければならない。目標を転倒させるのなら、目標は頑健セーヴ（DC 10 ＋君のキャラクター・レベルの 1/2 ＋君の【判断力】修正値）に成功すればこの効果を免れる。君がモンク・クラスを有していないならば、この特技の効果を 1 日に 1 回使用でき、キャラクター・レベル 4 ごとに 1 回ずつ使用回数は増加する。この特技は 1 日に君の 4 レベルごとに 1 回だけ使用することができる（特殊を参照）。1 ラウンドに 1 回しか使用することはできない。

特殊：餓鬼拳士のアーキタイプを選択したモンクは、例え前提条件を満たしていなかったとしても、1 レベルにおいてこの特技をボーナス特技として獲得する。モンクは《蹴り飛ばし》による攻撃を 1 日にモンク・レベルにつき 1 回と、モンク以外のクラス 4 レベルにつき 1 回使用することができる。

《乾坤の一射》（戦闘） Focused Shot

解剖学的な洞察により、君の射撃は命に関わるものとなる。

前提条件：【知】13、《近距離射撃》、《精密射撃》。

利益：標準アクションとして、ボウかクロスボウによる 1 回の攻撃を行ない、そのダメージ・ロールに【知力】修正値を加える。この追加ダメージを与えるためには、攻撃の対象は 30 フィート以内でなければならない。クリティカル・ヒットや急所攻撃に完全耐性を持つクリーチャーは、この追加ダメージに対しても完全耐性を得る。

《幻惑強襲》（戦闘） Dazing Assault

君は、乱暴な攻撃によって敵を幻惑する事ができる。

前提条件：【筋】13、《強打》、基本攻撃ボーナス＋ 11。

利益：君は全ての近接攻撃と CMB に－ 5 のペナルティを受けることで、近接攻撃が命中した対象を 1 ラウンドの間幻惑状態にすることを選択することができる。対象は頑健セーヴ（DC 10 ＋君の基本攻撃ボーナス）に

成功すれば、この効果を免れる。この特技を使用するかどうかは攻撃ロールの前に決定しなければならず、ペナルティは君の次のターンまで続く。

《幸運を呼ぶハーフリング》 Lucky Halfling

君は共に旅するものに幸運をもたらす。

前提条件：ハーフリング。

利益：1 日 1 回、30 フィート以内の仲間がセーヴィング・スローを行なう際、君が受けたかのようにセーヴィング・スローを行なうことができる。仲間がロールした後にこの能力を使用することはできるが、GM が結果を告げる前でなければならない。仲間はその結果と自らが振った結果から選択することができる。

《光線を弾く盾》（戦闘） Ray Shield

君は盾によって、光線を逸らすことさえできる。

前提条件：【敏】15、《呪文潰し》、《矢を弾く盾》。

利益：この特技を使用するには、ライト、ヘヴィ、タワー・シールドのいずれかを使用していなければならない。1 ラウンドに 1 回、遠隔攻撃が通常なら命中するような場合（光線や類似の魔法の効果を含む）、君はダメージを受けないようにその攻撃を弾くことができる。もし適用できるなら、君の盾はその呪文あるいは効果の全ての影響を受ける。

《五感の研鑽》 Sharp Senses

君の感覚は、種族の本質よりもなお鋭い。

前提条件：“ 鋭き五感 ” 種族特性。

利益：〈知覚〉技能判定に＋ 4 の種族ボーナスを得る。このボーナスは “ 鋭き五感 ” 種族特性により得られる通常のボーナスを置き換える。

通常：“ 鋭き五感 ” 種族特性は通常、〈知覚〉技能判定に＋ 2 の種族ボーナスを与える。

《国際派》 Cosmopolitan

大きく風変わりな街々で、君は多種多様な文明、文化、種族と触れ合った。

利益：君が選択した 2 つの言語を追加で読み書きできるようになる。加えて、【知力】【判断力】【魅力】基準の技能から 2 つを自由に選択する。これらの技能は君のクラス技能として扱われる。

《コッカトリス打撃》 Cockatrice Strike

君は打撃によって、相手の身体を石へと変えることができる。

前提条件：《素手打撃強化》、《ゴルゴンの拳》、《メドゥサの怒り》、基本攻撃ボーナス＋ 16（訳注：更新；基本攻撃ボーナス＋ 14）。

利益：全ラウンド・アクションを使用して、君は 1 回の素手攻撃を行う。対象は幻惑状態、立ちすくみ状態、麻痺状態、よろめき状態、朦朧状態、気絶状態のいずれかでなければならない。この攻撃がクリティカル・ヒットしたのなら、対象は頑健セーヴ（DC 10 ＋君のキャラクター・レベルの 1/2 ＋君の 【判断力】修正値）を行わなければならず、失敗すると石化する。この効果は（ポリモーフ）効果の超常能力である。

《子供の振り》 Childlike

自らの人間の子供に似た姿によって、君は実際の子供よりも容易に信頼を得ることができる。

前提条件：【魅】13、ハーフリング。

利益：君の話によって君が無害に見えている限り、本当のことを言っていると信じさせるための〈はったり〉判定で出目 10 を選択できる。君は人間の子供に変装するための〈変装〉判定に＋ 2 のボーナスを得るとともに、年齢や種族が異なるものに変装することによる判定ペナルティを無視する。

《こんなこともあろうかと》 Well-Prepared

何故か君はいつも、手近に適切な工具や必需品を持つ。

前提条件：ハーフリング。

利益：1 日に 1 回、君が特定の装備品として一般のアイテムが必要となる状況にいる際、君は〈手先の早業〉判定（DC 10 ＋ gp 単位の価格）に成功すれば “ 偶然に ” その装備品を持っていたことにできる。例えば、かなてこを持っていたことにする際には DC12 であり、酸の瓶であれば DC20 となる。このアイテムは君が容易に持ち運べるものでなければならない――例えば、もし君が徒歩で移動しており背負い袋のみを持つのならば、君は大型の鋼鉄製の鍋を持つことはできない。君はこの特技で魔法のアイテムを取り出すことはできず、ある扉の鍵のような特定のアイテムを取り出すこともできない。もし君がこの装備品や所持品を奪われたなら、君は改修するか新しいアイテムを “ 手に入れる ” までこの特技の利益を失う。この場合、これらのアイテムは通常どおり購入しなければならない。

特殊：GM の選択により、この特技を〈手先の早業〉ではなく〈生存〉技能で行えるものとすることができる。この選択は永続的である。

《サモナーの呼びかけ》 Summoner's Call

君が幻獣を招来した時、幻獣はわずかな間だけ、より強力になる。

前提条件：“ 幻獣 ” クラス特徴。

利益：君が幻獣を招来した際に、【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】に＋ 2 の強化ボーナスを与えることができる。このボーナスは招来の儀式が完了した後 10 分間だけ持続する。

《死角からの歩み》 Go Unnoticed

君の体の小ささは、迅速に視界から逃れることを可能にする。

前提条件：【敏】13、小型かそれより小さい。

利益：戦闘が開始された最初のラウンドの間、〈隠密〉技能判定の使用を考慮する際、立ちすくみ状態のキャラクターは君に気付いておらず、そのため〈隠密〉判定により隠れることが可能である。

《持続する呪芸》 Lingering Performance

君が演奏をやめた後にさえ、バードの呪芸の効果は持続する。

前提条件：“ バードの呪芸 ” クラス特徴。

利益：“ バードの呪芸 ” のボーナス及びペナルティは、呪芸の終了後 2 ラウンドの間持続する。間合いや特別な状態といったそれ以外の要素については、通常通りの持続時間となる。君がこの持続時間に新しい呪芸を使用したなら、以前の呪芸によって持続している効果は直ちに終了する。

《執拗なる変成術》 Tenacious Transmutation

君の変成術への精通は、変化をより永続的にする。

前提条件：《呪文熟練：変成術》。

利益：君の発動した変成術を解呪したり取り除いたりする判定の DC は＋ 2 される。例え君の発動した変成術が無効化された場合でも、その効果は失われるまでに 1 ラウンドだけ持続する。

《社会的》 Sociable

君は、他がうまくやっていくことを手助けするやり方を持つ。

前提条件：【魅】13、ハーフエルフ。

利益：移動アクションを使用して、君の 30 フィート以内にいて君の姿を見、声を聞くことができる友好的なクリーチャー全て（君自身を含む）が行う〈交渉〉判定に＋ 2 のボーナスを与える。このボーナスは君の【魅

力】修正値に等しいラウンドの間（最低 1 ラウンド）だけ持続する。

《呪術追加》　Extra Hex

君は新しい呪術の秘密を学んだ。

前提条件：“ 呪術 ” クラス特徴。

利益：“ 呪術 ” を 1 つ追加で獲得する。前提条件は満たさなければならない。

特殊：君は《呪術追加》を複数回修得できる。

《呪文越境化》（呪文修正）　Ectoplasmic Spell

君の呪文は幽霊のような放射をエーテルの中に送りこみ、次元の間の深淵を破る。

利益：《呪文越境化》された呪文は、非実体やエーテル状態のクリーチャーに通常通りの効果を及ぼす。《呪文越境化》は、通常の呪文レベルよりも 1 レベル高い呪文スロットを消費する。

《呪文エレメンタル化》（呪文修正）　Elemental Spell

君は呪文の基礎的な性質を操ることができる。

利益：修得時に［酸］、［冷気］、［電気］、あるいは［火］からエネルギー種別 1 つを選択する。君はこの呪文の通常のダメージを選択したエネルギー種別で置き換えるか、その呪文のダメージと分割するか（すなわち、この呪文が与えるダメージの半分をこのエネルギー種別に、残りの半分を通常の種別にする）かを行なってももよい。《呪文エレメンタル化》は、通常の呪文レベルよりも 1 レベル高い呪文スロットを消費する。

特殊：この呪文は複数回修得できる。修得する度に別のエネルギー種別を選択すること。

《呪文共有強化》　Improved Share Spells

君は魔法的な関係を持っているもの達と呪文を共有する事ができる。

前提条件：〈呪文学〉10 ランク、“ 幻獣 ” か “ 使い魔 ” か “ 動物の相棒 ” か “ 特別な乗騎 ” を獲得する能力。

利益：君が自分に使用した、持続時間が瞬間でない呪文（擬似呪文を除く）は君と絆を結んだクリーチャー（“ 幻獣 ”、“ 使い魔 ”、“ 動物の相棒 ”、“特別な乗騎”）にも影響を及ぼす。この効果を得るためにそのクリーチャーは呪文の発動時、君から 5 フィート以内にいなければならない。呪文の持続時間は半分となる（例えば、持続時間 1 時間の呪文は君と君と絆を結んだクリーチャーの両方に機能し、30 分だけ持続する）。

この呪文や効果が瞬間でない持続時間を持つなら、この効果はクリーチャーが 5 フィートより離れると即座に効果を失う。その後君の 5 フィート以内に戻ったとしても、その効果を得ることはできない。

この方法で共有した呪文は、通常ならば呪文が影響を与えないクリーチャー種別であっても効果を及ぼす。

この特技はクラス特徴により獲得した “ 幻獣 ”、“ 使い魔 ”、“ 動物の相棒 ”、“ 特別な乗騎 ” にのみ効果がある。

《呪文幻惑化付与》（呪文修正）　Dazing Spell

君は呪文の力によって敵を幻惑する事ができる。

利益：君は呪文によってダメージを受けたクリーチャーが幻惑状態になるように呪文を修正することができる。この呪文によりダメージを与えたなら、対象を元の呪文レベルに等しいラウンドの間幻惑状態になる。セーヴを行える呪文は成功すればこの効果を無視できる。セーヴを行なわない呪文は意志セーヴに成功すればこの効果を無視できる。対象が元々クリーチャーを幻惑状態にする効果を持つなら、その持続時間が増加する。《呪文幻惑化》は通常の呪文レベルよりも 3 レベル高い呪文スロットを消費する。ダメージを与えない呪文はこの特技の利益を得ることはできない。

《呪文持続化》（呪文修正）　Lingering Spell

君の唱えた呪文は、世界からゆっくりと薄れていく。

利益：効果時間が瞬間となっていて範囲に効果を及ぼす呪文を、君の次のターンの初めまで持続させる。既にダメージを受けているものに追加でダメージを与えることはないが、新しく範囲に入ったキャラクターにも効果を及ぼす。《呪文持続化》された呪文は目に見える形で顕現し、5 フィートを超えると視認困難（20%失敗確率）を、20 フィートを超えると完全視認困難（50%失敗確率）を提供する。

《呪文持続化》は通常の呪文レベルよりも 1 レベル高い呪文スロットを消費する。

《呪文射程伸長》（呪文修正）　Reach Spell

君の呪文は通常より遠くまで届く。

利益：接触、近距離、中距離の射程を持つ呪文の射程を接触、近距離、中距離、遠距離という順に 1 つ長いものに増加させることができる。《呪文射程伸長》は 1 段階伸ばすごとに、通常の呪文レベルよりも 1 レベル高い呪文スロットを消費する。例えば、接触の射程を持つ呪文を長距離の射程にするためには、3 レベル高い呪文スロットを使用する。近接接触攻撃が必要な呪文にこの特技を適用すると、代わりに遠隔接触攻撃が必要になる。

接触、近距離、中距離以外の射程を持つ呪文はこの特技の利益を得ることはできない。

《呪文集約化》（呪文修正）　Focused Spell

複数のクリーチャーに影響する呪文を発動する際、1 体の相手が抵抗することを難しくする方法を見出した。

利益：この特技を適用した複数を対象にする呪文を発動する際、君はこの呪文の効果範囲内の目標 1 つもしくはクリーチャー 1 体を選択する。そのクリーチャーが行なう、この呪文に抵抗するためのセーヴ DC が＋ 2 される。君はこの呪文を発動する前に誰に呪文を集約させるのかを選択しなければならない。《呪文集約化》は通常の呪文レベルよりも 1 レベル高い呪文スロットを消費する。

抵抗するためや呪文の効果を弱めるためのセーヴィング・スローを要求しない呪文はこの特技の利益を得ることはできない。

《呪文跳弾化》（呪文修正）　Bouncing Spell

君は失敗した呪文を違う目標に向けることができる。

利益：単体を対象にした《呪文跳弾化》された呪文が（呪文抵抗によるものでもセーヴィング・スローに成功された場合でも）目標に効果を及ぼさなかった場合、即行アクションを使用して、範囲内にいる別のクリーチャーに対象を変更することができる。なんらかの効果を目標に及ぼした呪文（セーヴィング・スローの成功により通常より劣った効果を及ぼした場合も含む）はこの効果により目標を再度指定することはできない。《呪文跳弾化》は通常の呪文レベルよりも 1 レベル高い呪文スロットを消費する。

《呪文任意発動》　Preferred Spell

君は特定の呪文 1 つを非常に容易に発動できる。

前提条件：〈呪文学〉5 ランク、《呪文レベル上昇》。

利益：この特技の修得時に君が発動することのできる呪文を 1 つ選択する。君は準備してある、この呪文と呪文レベルが同じかそれより大きいレベルの呪文スロットを消費して、この呪文を発動することができる。この呪文に呪文修正特技を適用することもできるが、この場合最終的な呪文スロットのレベル以上の呪文スロットを潰さなければならないが、発動時

間は変化しない。

特殊：この特技は複数回修得できる。この効果は累積しない。この特技を修得するたびに、異なる呪文を選択すること。

《呪文粘着化》（呪文修正）　Persistent Spell

君は、目標が効果に抵抗する時、より困難になるように呪文を変更できる。

利益：《呪文粘着化》された呪文の対象となるか効果範囲内にいるクリーチャーがこの呪文に対するセーヴィング・スローに成功した際、そのクリーチャーはこの効果に対して再度セーヴィング・スローを行なわなければならない。もしそのクリーチャーがこの二回目のセーヴィング・スローに失敗したなら、初めのセーヴィング・スローに失敗したかのようにこの呪文の完全な効果を受ける。《呪文粘着化》は通常の呪文レベルよりも 2 レベル高い呪文スロットを消費する。

抵抗するためや呪文の効果を弱めるためのセーヴィング・スローを要求しない呪文はこの特技の利益を得ることはできない。

《呪文発動支援》（チームワーク）　Allied Spellcaster

君は味方の援護によって、他のクリーチャーの呪文抵抗を貫く事に熟練している。

前提条件：術者レベル 1

利益：この特技を修得している仲間と隣接しているとき、呪文抵抗を克服するための術者レベル判定に＋ 2 の技量ボーナスを得る。もしその仲間が術者と同じ呪文を準備している（あるいは呪文スロットが空いている任意発動可能である）ならこのボーナスは＋ 4 に増加し、（持続時間、距離、効果などの）呪文において術者レベルに依存する項目を計算する際、術者レベルに＋ 1 のボーナスを得る。

《呪文反射》　Parry Spell

君は敵の術者に呪文を投げ返すことができる。

前提条件：〈呪文学〉15 ランク、《呪文相殺強化》。

利益：君が相殺呪文に成功したなら、その呪文を術者に跳ね返す。この効果は スペル・ターニング 呪文と同様に機能する。

《呪文非致傷変換》（呪文修正）　Merciful Spell

君のダメージを与える呪文は、相手を殺すのではなく鎮圧する。

利益：君は致傷ダメージを与える呪文を代わりに非致傷ダメージを与えるようにする。（［火］などの）特定の種別の致傷ダメージを与える呪文は、同じ種別の非致傷ダメージを与える。《呪文非致傷変換》は実際の呪文レベルよりも高いレベルの呪文スロットを使用する必要はない。

《呪文不調化付与》（呪文修正）　Sickening Spell

君は呪文によってクリーチャーを不調状態にすることができる。

利益：君はこの呪文によりダメージを受けたクリーチャーを不調状態にするように呪文を修正できる。この呪文によりクリーチャーがダメージを受けたなら、対象は元の呪文レベルに等しいラウンドの間不調状態になる。セーヴィング・スローを行える呪文は成功すればこの効果を無視できる。セーヴを行なえない呪文は頑健セーヴに成功すればこの不調状態となる効果を無効化できる。この呪文が元々対象を不調状態にする場合、その持続時間が増加する。《呪文不調化》は通常の呪文レベルよりも 2 レベル高い呪文スロットを消費する。

ダメージを与えない呪文はこの特技の利益を受けることはない。

《呪文目標選別化》（呪文修正）　Selective Spell

君の仲間は誤射を恐れる必要がない。

前提条件：〈呪文学〉10 ランク。

利益：範囲に効果を及ぼす（訳注：更新；範囲に効果を及ぼし、持続時間が瞬間の）《呪文目標選別化》の施された呪文を使用したなら、呪文にボーナスを与える能力値（ウィザードやウィッチは【知力】；オラクル、サモナー、ソーサラー、バード、パラディンは【魅力】；インクィジター、クレリック、ドルイド、レンジャーは【判断力】）の修正値に等しい数だけのクリーチャーを選択する。選択した目標はこの呪文の効果から免れる。《呪文目標選別化》は通常の呪文レベルよりも 1 レベル高い呪文スロットを消費する。

範囲に効果を及ぼさない（訳注：update；範囲に効果を及ぼさないか持続時間が瞬間ではない）呪文にはこの特技は一切の利益を及ぼさない。

《呪文リスト拡張》　Expanded Arcana

君は研究により新しい呪文を見出した。

前提条件：術者レベル 1、“ 特殊 ” 項を参照。

利益：発動できる呪文レベル以下の呪文を 1 つ、君の呪文リストに追加する。これは君のクラスで新しいレベルのたびに獲得できる通常の呪文数に加算される。あるいは、発動できる呪文レベルより 1 以上呪文レベルの低い呪文を 2 つ追加してもよい。一度決定すると、この選択は変更できない。

特殊：この特技はバード、オラクル、ソーサラーといった、修得呪文リストに制限がある呪文の使い手のクラスを獲得した際にのみ修得することができる。

この特技は複数回修得できる。

《上級位置ずらし》（戦闘）　Greater Reposition

君が位置ずらしをした時、敵は君の仲間の攻撃に無防備で晒される。

前提条件：【知】13、《攻防一体》、《位置ずらし強化》、基本攻撃ボーナス＋ 6。

利益：敵に位置ずらしを仕掛ける際の戦技判定に＋ 2 ボーナスを得る。この効果は《位置ずらし強化》のボーナスと累積する。位置ずらしによる対象の移動は、君の仲間（君自身を除く）からの機会攻撃を誘発する。

《上級裏技》（戦闘）　Greater Dirty Trick

君が裏技を使うとき、敵は本当に妨害される。

前提条件：【知】13、《攻防一体》、《裏技強化》、基本攻撃ボーナス＋ 6。

利益：敵に裏技を仕掛ける際の戦技判定に＋ 2 ボーナスを得る。この効果は《裏技強化》の効果と累積する。裏技の試みが成功した場合、与えるペナルティは 1d4 ラウンド持続する。戦技判定の達成値が CMD を 5 上回るごとに、さらに持続時間が 1 ラウンド延びる。加えて、裏技により与えた状態を解除するために、目標は標準アクションを使用しなければならない。

《上級エレメンタル熟練》　Greater Elemental Focus

《エレメンタル熟練》で選択したエネルギー種別を選択する。君が発動するこのエネルギー種別を持つ呪文は、非常に抵抗しづらい。

前提条件：《エレメンタル熟練》。

利益：選択した補足説明を持つ呪文を発動する際、全てのセーヴィング・スローの DC を＋ 1 する。この効果は《エレメンタル熟練》と累積する。

特殊：この特技は複数回修得できる。累積はしない。この特技を修得する際、すでに《エレメンタル熟練》を修得しているエネルギー種別の中から、異なるものを選択すること。

《上級呪文一体化》　Major Spell Expertise

君は、擬似呪文能力として低レベルの呪文 1 つを発動がでる。

前提条件：《下級呪文一体化》、9 レベル呪文を発動できる能力。

利益：君が修得しているレベル 5 以下の呪文を 1 つ選択する。君は 1 日に 2 回、この呪文を擬似呪文能力として発動できる。この擬似呪文能力の術者レベルは、君が修得している、この呪文がリストに含まれているクラスのクラス・レベルの最大値に等しい。この擬似呪文能力のセーヴ DC は【魅力】を基準に算出する。呪文が高価な（訳注：1gp 以上が必要となる）焦点具や物質要素を必要とするのであれば、この特技で選択することはできない。この呪文に呪文修正特技を適用することはできない。

特殊：この特技は複数回修得できる。効果は累積しない。この特技を修得するたびに異なる呪文を選択すること。

《上級盾開眼》（戦闘）　Greater Shield Specialization

君の見事な盾さばきは、重要な場所にさえ圧倒的な防御を提供する。

前提条件：選択した盾の《習熟》、《上級盾熟練》、《盾熟練》、《盾体得》、ファイター・レベル 12。

利益：修得時に、《盾開眼》を習得している盾の種類（バックラー、ライト、ヘヴィ、あるいはタワー・シールド）を 1 つ選択する。その盾を使用する限り、クリティカル・ヒットかどうかを決定する攻撃ロールに対する AC に＋ 2 のボーナスを得る（このボーナスは《盾開眼》のものと累積する）。加えて 1 日に 1 回、受けたクリティカル・ヒットを無効化し通常のダメージ・ロールに変更する。

特殊：この特技は複数回修得できる。累積はしない。《盾開眼》を習得している、異なる盾の種類を選択すること。

《呪文ダメージ激化》（呪文修正）　Intensified Spell

君の呪文は一般的な限界のいくつかを超えることができる。

利益：《呪文ダメージ激化》はダメージ・ダイス数の上限を 5 レベルぶん上昇させる。この特技の利益を得るためには、術者レベルが最大ダメージを出すよりも高いレベルに達していなければならない。術者レベルによって変更されるダメージ以外の項目については、この特技は何の効果も及ぼさない。また、術者レベルに依存しないダメージに対しても、この特技は何の効果も及ぼさない。《呪文ダメージ激化》は通常よりも 1 レベル高い呪文スロットを使用する。

《上級盗み取り》（戦闘）　Greater Steal

君は戦闘中、敵からアイテムを奪うコツを心得ている。

前提条件：【知】13、《攻防一体》、《盗み取り強化》、基本攻撃ボーナス＋ 6。

利益：敵に " 盗み取り " を仕掛ける際の戦技判定に＋ 2 ボーナスを得る。この効果は《盗み取り強化》の効果と重複する。戦闘中に相手からアイテムを盗むことに成功したなら、アイテムを使用しようとするまで目標はアイテムが無くなったことに気付かない。

通常：クリーチャーは " 盗み取り " 戦技によりアイテムが奪われたことに自動的に気づく。

《上級引きずり》（戦闘）　Greater Drag

君が引きずる敵は、バランスがとれていない状態で投げられる。

前提条件：【筋】13、《強打》、《引きずり強化》、基本攻撃ボーナス＋ 6。

利益：君が敵を引きずる際の判定に＋ 2 のボーナスを得る。このボーナスは《引きずり強化》のボーナスと重複する。君が敵に引きずりを行なった際、敵の移動は君の仲間全て（君自身を除く）からの機会攻撃を誘発する。

通常：引きずりによって移動させられたクリーチャーは機会攻撃を誘発しない。

《呪文妨害化》（呪文修正）　Disruptive Spell

君の魔法的エネルギーは敵に絡みつき、呪文発動を妨げる。

利益：この呪文の効果を受けたものは、1 ラウンドの間、呪文や擬似呪文能力を発動する際に精神集中判定（DC は《呪文妨害化》された呪文のセーヴ DC に等しい）に成功しなければならない。この呪文の効果を免れた目標は、この特技の効果も免れる。《呪文妨害化》は通常の呪文レベルよりも 1 レベル高い呪文スロットを消費する。

《上級無視界戦闘》（戦闘）　Greater Blind-Fight

君の敵は、君から隠れることはできない。

前提条件：〈知覚〉15 ランク、《無視界戦闘強化》。

利益：君の近接攻撃は、完全視認困難よりも小さな失敗確率を無視する。そして完全視認困難は単なる視認困難のように扱う（50%ではなく、20%の失敗確率）。

不可視状態や隠れ身を行なっている 30 フィート以内の相手の位置を正確に捕捉することができたなら、そのものからの遠隔攻撃は一切の優位性を持たない。すなわち、君は AC への【敏捷力】ボーナスを失わないし、攻撃側は不可視であることにより得られる＋ 2 ボーナスを得ることができない。

特殊：《上級無視界戦闘》特技の効果は、ブリンク 呪文の対象となったキャラクターに対しては一切効果を及ぼさない。

《救いの盾》（戦闘）　Saving Shield

君は、仲間の死を意味する攻撃を逸らす。

前提条件：《盾習熟》。

利益：隣接している仲間が攻撃の目標となったときに、割り込みアクションを使用してその隣接した仲間の AC に＋ 2 の盾ボーナスを与える。この特技を使用するためには、ライト・シールド、ヘヴィ・シールド、タワー・シールドのいずれかを装備していなければならない。

《速やかなる援護》（戦闘）　Swift Aid

君は迅速だが被害を与えることのない大振りにより、味方の強襲を助けることができる。

前提条件：【知】13、《攻防一体》、基本攻撃ボーナス＋ 6。

利益：君は標準アクションの代わりに、1 回の即行アクションを使用して援護アクションを行える。ただし、この援護アクションでは、仲間の次の攻撃ロールに＋ 1 のボーナスか仲間の AC に＋ 1 のボーナスしか与えることはできない。

通常：援護は 1 回の標準アクションである。

《鋭き牙》　Razortusk

君の顎と鋼鉄のような歯は、致命的な噛み付き攻撃を与えるのに十分なほどに強力だ。

前提条件：ハーフオーク。

利益：君は 1d4 ＋【筋力】修正値のダメージを与える、噛みつき攻撃を行うことができる。君はこの攻撃に《習熟》しているものと見なし、特技や効果を適用する際にこの攻撃は肉体武器と見なされる。全力攻撃の一部として使用する場合、この攻撃は二次攻撃として扱われ、最大の攻撃ロールに－ 5 のペナルティを受けた上で 1 回の追加攻撃を行い、ダメージに加えられるのは【筋力】修正値の半分である。

《鋭き嗅覚》　Keen Scent

君の鼻は野生の捕食者と同じくらい敏感だ。

前提条件：【判】13、ハーフオークかオーク。

利益：君は " 鋭敏嗅覚 " の特殊能力を獲得する。

《成熟せし呪文》　Spell Perfection

君は、特定の 1 つの呪文発動に優れている。

前提条件：〈呪文学〉15 ランク、少なくとも 3 つの呪文修正特技。

利益：君が発動できる呪文から 1 つを選択する。その呪文を発動する際に、呪文修正特技 1 つを呪文レベルも発動時間も変更することなく適用することができる。ただし、修正後の呪文レベルは 9 以下でなければならない。加えて、この呪文にボーナスを与える特技（《呪文熟練》、《抵抗破り》、《武器熟練：光線》など）が適用される場合、これらの特技により与えられるボーナスは 2 倍となる。

《精密なる協調攻撃》（戦闘、チームワーク）　Precise Strike

仲間が敵の気を散らす限り、君は攻撃をする事に熟練している。

前提条件：【敏】13、基本攻撃ボーナス＋ 1

利益：この特技を修得している仲間と君が同じ敵を挟撃しているなら、この敵に対して近接攻撃が成功するごとに＋ 1d6 の精密さによるダメージを追加する。このボーナスは急所攻撃のような、他の精密さによるダメージと累積する。このダメージはクリティカル・ヒットによって増加することは無い。

《石面皮》　Stone-Faced

岩石の方が、君よりずっと表情豊かだ。

前提条件：ドワーフ。

利益：嘘をついたり感情や真意を隠すための〈はったり〉判定に＋ 4 のボーナスを得る。このボーナスはフェイントや秘密の言葉をやり取りするための判定には適用されない。加えて、君が予感を得るために行う〈真意看破〉の DC は 20 ではなく 25 となる。

《鮮血の強襲》（戦闘）　Bloody Assault

君は攻撃の精度を犠牲にして、治癒の難しい流血する傷を負わせることができる。

前提条件：【筋】13、《強打》、基本攻撃ボーナス＋ 6。

利益：近接攻撃による攻撃ロールと戦技判定に－ 5 のペナルティを受けることで、武器で与える通常のダメージに加えて 1d4 ポイントの出血ダメージを与えることができる。このダメージは対象のターンの開始時に毎ラウンド適用される。出血ダメージは〈治療〉判定（DC 15）に成功するか魔法的な治癒効果を受けると終了する。この特技による出血ダメージは累積しない。この特技の使用は攻撃ロールの前に宣言すること。この効果は君の次のターンまで続く（しかし通常通り、出血ダメージは治療されるまで続く）。

《占者の探求》　Diviner's Delving

君は、鋭い魔法的な直観で、前兆や神秘的な手がかりを素早く読み取るのを容易とする。

前提条件：《呪文熟練：占術》。

利益：占術呪文における、呪文抵抗を克服するためや（ノンディテクション などの）占術を阻害する効果に対する術者レベル判定に＋ 2 のボーナスを得る。精神集中の必要な占術呪文を発動した際に、通常よりも 1 ラウンド早く呪文の効果が得られる（1 ラウンドの集中により最初の 2 ラウンドで得られる情報を、2 ラウンド目の集中で 3 ラウンド目の情報を得ることができる）。

《戦術家回数追加》　Practiced Tactician

ほんのわずかな素早い手ぶりと命令によって、君は戦闘で指揮をする事ができる。

前提条件：“ 戦術家 ” クラス特徴。

利益：君が “ 戦術家 ” 能力を使用して仲間にチームワーク特技の効果を及ぼす行為を、1 日に 1 回追加で行える。

特殊：《戦術家回数追加》は複数回修得でき、効果は累積する。

《戦場の歌い手》　War Singer

暴力と野蛮さの新しい高みに周囲の人々を促すため、君は同胞の野蛮な宗教歌と野蛮な風習をその歌に活用する。

前提条件：【魅】13、“ バードの呪芸 ” クラス特徴、ハーフオークかオーク。

利益：君が戦場（12 体以上が参加する戦闘が繰り広げられる領域）で音声要素のある “ バードの呪芸 ” を使用する際、“ バードの呪芸 ” の距離か範囲のいずれか（君が選択する）が 2 倍に伸びる。加えて呪芸を使用する場所に関係なく、（オーク）の副種別を持つクリーチャーが行う、君の “ バードの呪芸 ” に対するセーヴの DC を＋ 2 する。

《戦闘警戒》（戦闘）　Combat Patrol

君は自らの間合い内で起きる前兆を感じ取り、戦場を横切って間合いを詰める。

前提条件：《強行突破》、《迎え討ち》、基本攻撃ボーナス＋ 5。

利益：全ラウンド・アクションとして、君に隣接する “ 警戒範囲 ” を設定する。“ 警戒範囲 ” は君の機会攻撃範囲であり、基本攻撃ボーナス 5 ポイントごとに 5 フィート広がる。この範囲内で君の次のターンの開始までに行われた機会攻撃を誘発する行動に対して、君は機会攻撃を行うことができる。この攻撃の一部として君は移動しても構わない。次のターンまでに君が移動する総量が君の移動速度を超えてはならない。君が行う移動は通常通り機会攻撃を誘発する。

《対瞬間移動戦術》（戦闘）　Teleport Tactician

敵が瞬間移動を使用して接近したり逃げることに、君は非常に用心深い。

前提条件：《呪文潰し》、《発動妨害》、《迎え討ち》。

利益：［瞬間移動］補足説明を持つ呪文や効果により機会攻撃範囲に現れたりそこから逃れようとするクリーチャーは、例えそれが防御的発動によるものや超常能力であったとしても君の機会攻撃を誘発する。

《耐え忍ぶ英雄》　Heroic Defiance

他が全て倒れるとしても、君は足掻き続ける。

前提条件：《持久力》、《不屈の闘志》、基本頑健セーヴ＋ 8。

利益：1 日に 1 回割り込みアクションを使用して、有害な状態や苦痛の効果（恐慌状態、麻痺状態、朦朧状態のような）の開始を 1 ラウンド遅延させる。これには永続的な状態や瞬間的な状態も含まれる。この特技を使用すると、これらの状態の開始は次の君のターンの終了まで遅延し、その後は通常通り作用する。この特技はヒット・ポイントへのダメージや能力値ダメージには一切効果はない。

《鷹の目》　Eagle Eyes

君の視覚は特に鋭敏だ。

前提条件：【判】13、“ 鋭き五感 ” 種族特性。

利益：視覚に依存する〈知覚〉判定における、距離によるペナルティを－ 5 まで無視する。これにより君は限界よりさらに遠くのものを実際に見ることができる。

《盾開眼》（戦闘）　Shield Specialization

君は 1 種類の盾の活用を極めた。

前提条件：選択した盾の《習熟》、《盾熟練》、ファイター・レベル 4。

利益：修得時に盾の種類（バックラー、ライト、ヘヴィ、あるいはタワー・シールド）を1つ選択する。その盾を使用する限り、君はクリティカル・ヒットかどうかを確定させるロールに対するACに＋2のボーナスを得る。加えて、君は盾の基本ボーナス（《盾熟練》によるボーナスは加えるが、強化ボーナスは加えない）に等しいボーナスをCMDに得る。

特殊：この特技は複数回修得できる。累積はしない。この特技を修得するたびごとに、異なる盾の種類を選択すること。

《盾に守られた術者》（チームワーク）　Shielded Caster

君が複雑な呪文を発動する間、仲間は君を覆い守る。

利益：この特技を修得している仲間と隣接しているとき、君は精神集中判定に＋4の技量ボーナスを得る。仲間がバックラーかライト・シールドを装備しているのなら、このボーナスは＋1増加する。仲間がヘヴィ・シールドかタワー・シールドを装備しているのなら、このボーナスは＋2増加する。また、もし君とその仲間を機会攻撃範囲に収めた敵が《呪文妨害》特技か精神集中判定のDCを増加するような能力を持っているなら、この特技によるボーナスは半分になる。

《盾の壁》（戦闘、チームワーク）　Shield Wall

君は周囲の味方と一体化された防御を形成する。

前提条件：《盾習熟》

利益：君が盾を装備した上で君に隣接しているこの特技を修得している味方も盾を装備しているなら、その仲間が装備している盾に従い君の盾によるACへのボーナスが増加する。もし仲間がバックラーかライト・シールドを装備しているのなら、盾ボーナスは＋1増加する。もし仲間がヘヴィ・シールドかタワー・シールドを装備しているのなら、盾ボーナスは＋2増加する。このボーナスは、この仲間が盾攻撃を行うなどして盾ボーナスを失っているときでさえ失われることはない。この特技を修得した仲間がタワー・シールドを使用して完全遮蔽をとり、君への攻撃が盾の角を通って攻撃を行っているなら、君もその利益を得る（Core Rulebook 153）。

《団結援護》（戦闘）　Team Up

団結して敵に向かうとき、君は仲間を迅速な陽動で援護する事ができる。

前提条件：【知】13、《攻防一体》、《団結挟撃》、基本攻撃ボーナス＋6。

利益：2人以上の仲間が1体の同じ敵を機会攻撃範囲に収めているのなら、君は移動アクションで援護アクションを行うことができる。

通常：援護アクションは標準アクションである。

《団結挟撃》（戦闘）　Gang Up

君は敵に対してより大人数で向かうことに熟練している。

前提条件：【知】13、《攻防一体》。

利益：2人以上の仲間が1体の同じ敵を機会攻撃範囲に収めているのなら、君は実際の位置に関わらずその敵を挟撃していると見なす。

通常：挟撃を行うためには、君の向かい側に仲間がいるように位置しなければならない。

《聴覚喪失の呪文》（呪文修正）　Thundering Spell

君は雷か悲鳴のような音を伴う、聴覚を喪失させる呪文を呼び出す。

利益：ダメージを与えたクリーチャーを聴覚喪失状態にするように、君は呪文を修正する。この呪文によりクリーチャーがダメージを受けたなら、そのクリーチャーは元の呪文レベルに等しいラウンドの間聴覚喪失状態になる。セーヴを行える呪文は成功すればこの効果を無視できる。セーヴを行なわない呪文は頑健セーヴに成功すればこの効果を無視できる。この呪文が元々対象を聴覚喪失状態にする呪文であれば、その持続時間が増加する。《聴覚喪失の呪文》は通常の呪文レベルよりも2レベル高い呪文スロットを消費する。

ダメージを与えない呪文はこの特技の利益を受けることはない。

《追加特徴》　Additional Traits

君は通常より多くの特徴を持っている。

利益：君は追加で2つのキャラクター特徴（8章を参照）を選択して獲得する。これらの特徴はそれぞれ異なるリストから選択せねばならず、既に選択しているキャラクター特徴は獲得できない。獲得する際に必要な前提は満たさなければならない。

《追尾強化》（戦闘）　Following Step

君は通常移動を妨げずに、敵が移動しようとする距離を縮めることができる。

前提条件：【敏】13、《追尾》。

利益：隣接した敵を追いかけるために《追尾》特技を使用する際、10フィートまで移動してもよい。君は依然として次のターンに5フィート・ステップを行うことができ、この特技を使用した移動が次のターンの間に君が移動する距離から引かれるということもない。

通常：《追尾》を使用して敵を追いかける際には、5フィート・ステップしか行えない。

《追尾打撃》（戦闘）　Step Up and Strike

敵が移動しようとする時に、君は追いかけた上に攻撃できる。

前提条件：【敏】13、《追尾》、《追尾強化》、基本攻撃ボーナス＋6。

利益：隣接した敵を追いかけるために《追尾》もしくは《追尾強化》特技を使用する際、君は最も高い基本攻撃ボーナスを使用し手その敵に1回の近接攻撃を行ってもよい。この攻撃はそのラウンドにおける1回の機会攻撃として数えられる。この特技を使用することは君がラウンドごとに通常行えるアクションの総数としてはカウントされない。

通常：君は通常、毎ラウンド1回の標準アクションと1回の5フィート・ステップのみを行うことができる。

《突き刺し射撃》（戦闘）　Stabbing Shot

君は弓を使い続けるための方法を確実にすることができる。

前提条件：《速射》、エルフ。

利益：隣接した敵に対してショートボウかロングボウ（コンポジット・ボウでもよい）を使用して全力攻撃を使用した攻撃を行う際、射撃の代わりに抜いたアローを使用してその敵に近接攻撃を試みてもよい。この攻撃が目標に命中したなら、（ダメージを与えたかどうかに関わらず）目標を君から5フィート押しやる。君はその後元々の目標に射撃を通常通り行ってもよいし、射程内の別の目標を攻撃しても構わない。この近接攻撃は《速射》による追加攻撃と置き換える。そのためこのラウンドに君が行う全ての攻撃ロールにはー2のペナルティが与えられる。もし初めの攻撃により君を機会攻撃範囲内に収めている敵がいなくなったのなら、君はそれの次からの遠隔攻撃を、機会攻撃を誘発することなく続けることができる。

《突き飛ばし打撃》（戦闘）　Bull Rush Strike

君のクリティカル・ヒットは敵を押し戻すことができる。

前提条件：【筋】13、《強打》、《突き飛ばし強化》、基本攻撃ボーナス＋9。

利益：近接攻撃でクリティカル・ヒットを行ったときに、通常ダメージに加えて敵を後方へ押しやることができる。クリティカルかどうかを決定する際にロールした結果が相手のCMD以上となれば、突き飛ばしの戦技に成功したように相手を押しやることができる。判定に成功しても、君は敵に向けて移動する必要はない。この試みは機会攻撃を誘発しない。

通常：敵を突き飛ばすためには、君は突き飛ばしの戦技を試みなけれ

ばならない。

特殊：君は以下に示す特技の１つしか、クリティカル・ヒット時に適用することはできない。《足払い打撃》、《位置ずらし打撃》、《突き飛ばし打撃》、《武器落とし打撃》、《武器破壊打撃》。クリティカルかどうかを決定する際のロールを行った後に、君はどの特技を使用するか選択してもよい。

《爪のかきむしり》（戦闘）　Rending Claws

君の爪攻撃は、敵により大きな傷を与える。

前提条件：【筋】13、2 回の爪攻撃、基本攻撃ボーナス＋ 6。

利益：1 ラウンドに 1 回、同じ対象に 2 回の爪攻撃を両方とも命中させたなら、追加で 1d6 ポイントのダメージを与える。このダメージは精密性によるダメージであり、クリティカル・ヒットにおいて増加しない。君はこの特技をラウンドごとに 1 回だけ使用することができる。

《撤退射撃》（戦闘）　Parting Shot

君は前進か退却かに関係なく、敵に矢を雨のように降らせる事を専門としている。

前提条件：【敏】13、《回避》、《強行突破》、《近距離射撃》、《機動射撃》、基本攻撃ボーナス＋ 6。

利益：1 遭遇に 1 回、離脱アクションを行なう際に、移動中の任意の場所で 1 回の遠隔攻撃を行うことができる。

通常：離脱アクションを使用している際に攻撃を行うことはできない。

特殊：弓術スタイルのレンジャーは、6 レベル以降、戦闘スタイル特技として《撤退射撃》を修得できる。

《鉄の胃》　Ironguts

君は胃が特に強い。

前提条件：【耐】13、ドワーフかハーフオークかオーク。

利益：吐き気がする状態あるいは不調状態を与える効果と摂取型の毒に対するセーヴに＋ 2 の種族ボーナスを得る（ただし摂取型以外の毒に関してはこのボーナスを得ることはない）。加えて、君自身のため（だけ）に行う、食料調達のための〈生存〉判定に＋ 2 のボーナスを得る。

《鉄の皮膚》　Ironhide

君の皮膚は厚く、君の種族のほとんどのものよりも頑丈だ。

前提条件：【耐】13、ドワーフかハーフオークかオーク。

利益：君は皮膚が硬いため、＋ 1 の外皮ボーナスを得る。

《洞察共有》　Shared Insight

君は巧みに指示し、望むところに他の注意を引き付ける。

前提条件：【判】13、ハーフエルフ。

利益：移動アクションを使用して、30 フィート以内の友好的なクリーチャー全ての〈知覚〉判定に＋ 2 のボーナスを与える。このボーナスは君の【判断力】修正値に等しいラウンドの間（最低 1 ラウンド）持続する。

《得意な敵に対する防御》　Favored Defense

君の頭脳は獲物からの攻撃に対して盾となる。

前提条件：“ 得意な敵 ” クラス特徴。

利益：“ 得意な敵 ” から 1 種類を選択する。その種類の “ 得意な敵 ” から攻撃されたとき、その敵に対する “ 得意な敵 ” によるボーナスの半分を AC および CMD に回避ボーナスとして加える。

特殊：この特技は複数回修得できる。累積はしない。この特技を修得するたびに、新しい “ 得意な敵 ” を選択すること。

《年の功》　Breadth of Experience

君の種族にしてみれば君はまだ若いが、長い間、知識を蓄え訓練を受けてきた。

前提条件：ドワーフかエルフかノーム、100 歳以上。

利益：あらゆる〈知識〉判定と〈職能〉判定に＋ 2 のボーナスを得、未修得であってもこれらの判定を行える。

《とどめの盾攻撃》（戦闘）　Bashing Finish

君は武器による強烈な一撃に続き、好機を逃さず盾で攻撃を加える。

前提条件：《盾攻撃強化》、《盾攻撃の達人》、《二刀流》、基本攻撃ボーナス＋ 11。

利益：近接武器を使用してクリティカル・ヒットとなったなら、君はフリー・アクションとして同じ対象に盾攻撃を行なってもよい。

《二度目の正直》（戦闘）　Second Chance

迅速な反応は失敗した攻撃を 2 番目のチャンスへと変える。

前提条件：《攻防一体》、基本攻撃ボーナス＋ 6。

利益：全力攻撃において最初の攻撃が失敗した際、以降の攻撃を全て諦めることでその攻撃を再ロールできる。

《二度目の正直強化》（戦闘）　Improved Second Chance

君は以降に続く攻撃を犠牲にすることなく、外れた攻撃を 2 番目のチャンスに変えることができる。

前提条件：【知】13、《攻防一体》、《二度目の正直》、基本攻撃ボーナス＋ 11。

利益：攻撃が失敗して《二度目の正直》特技を使用する際、以降の攻撃に－ 5 のペナルティを受けることで、その攻撃を再ロールできる。

通常：《二度目の正直》特技を使用する際、君は通常そのターンの攻撃の残りを諦めなければならない。

《人間の振り》　Pass for Human

君は自身の種族の仲間として見られるのではなく、容易に人間と間違われる。

前提条件：ハーフエルフかハーフオークかハーフリング（特殊項を参照）。

利益：自らを人間に偽装するための〈変装〉判定に＋ 10 のボーナスを得る。この判定では、種族が違うことによるペナルティを受けない。多くの人がいる地域ならば、この判定で出目 10 を選択できる。これはほとんどの人々は考慮すべき理由が与えられない限り、君が人間だと考えやすいことを意味している。

特殊：ハーフリングもこの特技を修得できるが、その場合《子供の振り》特技が前提条件となる。この 2 つの特技の利益は累積する。

《盗み取り強化》（戦闘）　Improved Steal

君は道具を敵から盗み取るためのコツを心得ている。

前提条件：【知】13、《攻防一体》。

利益：君は “ 盗み取り ” 戦技を使用する際に機会攻撃を誘発しない。加えて敵からアイテムを盗み取る際の戦技判定に＋ 2 ボーナスを得る。君はまた、相手が君からアイテムを盗み取ろうとする際に戦技防御に＋ 2 ボーナスを得る。

通常：君は “ 盗み取り ” 戦技を試みる際、機会攻撃を誘発する。

《ノームの奇術師》 Gnome Trickster

君の秘術の才能は幻想を越える。

前提条件：【魅】13、ノーム、“ノームの魔法”種族特性。

利益：通常のノームの擬似呪文能力に加えて、君は以下の擬似呪文能力を獲得する。1／日── プレスティジディテイション、メイジ・ハンド。

《鋼の魂》 Steel Soul

君は、特に魔法に抵抗力がある。

前提条件：ドワーフ、“頑丈”種族特性。

利益：呪文および擬似呪文能力に対するセーヴィング・スローに対して＋4のボーナスを得る。このボーナスは“頑丈”種族特性の通常のボーナスを置き換える。

通常：ドワーフは通常、呪文及び擬似呪文能力に対するセーヴィング・スローに対して＋2のボーナスを得る。

《爆弾追加》 Extra Bombs

君は1日により多くの爆弾を投擲できる。

前提条件：“爆弾”クラス特徴。

利益：1日に追加で2回“爆弾”を投擲できる。

特殊：君は《爆弾追加》を複数回修得できる。効果は累積する。

《発見追加》 Extra Discovery

君は新しい錬金術の発見をした。

前提条件：“発見”クラス特徴。

利益：“発見”を1つ追加で獲得する。この“発見”の前提条件は満たさなければならない。

特殊：君は《発見追加》を複数回修得できる。

《幅広い見識》 Eclectic

君は違う職業を選択する才能を持っている。

前提条件：人間。

利益：追加で得意なクラスを1つ選択し、それらのクラス・レベルを獲得するごとに＋1ヒット・ポイントあるいは＋1技能ポイントを獲得する。君が既にそのレベルを所持している場合、この利益は遡って適用される。

《速き治癒》 Fast Healer

それが呪文によるものであろうと自然治癒によるものであろうと、君は治癒から大きな利益を得ることができる。

前提条件：【耐】13、《持久力》、《不屈の闘志》。

利益：休息や（治癒）呪文によってヒット・ポイントを回復する際、君は【耐久力】修正値の半分（最低＋1）だけ追加でヒット・ポイントを回復する。

《早飲み》 Fast Drinker

君は 気 を得るために迅速に蒸留酒をがぶ飲みする。

前提条件：【耐】18、“酒気蓄積”クラス特徴。

利益：一時的 気 ポイントを得るために強い酒を飲む際、標準アクションではなく即行アクションで行える。

《引きずり強化》（戦闘） Improved Drag

君は、戦場で敵を引きずる事に熟練している。

前提条件：【筋】13、《強打》、基本攻撃ボーナス＋1。

利益：君は引きずりの戦技を試みる際に機会攻撃を誘発しない。加えて、君は敵を引きずる際の判定に＋2のボーナスを得る。君はまた、敵が君を引きずろうという試みに対するCMDに＋2のボーナスを得る。

通常：君は引きずりの戦技を試みる際に機会攻撃を誘発する。

《低い姿勢》（戦闘） Low Profile

君の小さい身長は、遠隔攻撃を避ける助けになる。

前提条件：【敏】13、小型サイズかそれより小さい。

利益：君は遠隔攻撃に対するACに＋1の回避ボーナスを得る。加えて、君がいるマスを通る遠隔武器に対して、君はクリーチャーに柔らかい遮蔽を提供しない。

《秘術の才能》 Arcane Talent

魔術は君の血、君の手の中にある。

前提条件：【魅】10、エルフかハーフエルフかノーム。

利益：ウィザード／ソーサラー呪文の0レベル呪文を1つ選ぶ。君はこの呪文を1日3回、擬似呪文能力として発動できる。術者レベルはキャラクター・レベルに等しい。セーヴDCは10＋君の【魅力】修正値である。

《秘術の盾》 Arcane Shield

君はどのような呪文でも防御に変換することができる。

前提条件：秘術呪文を発動する能力、術者レベル10。

利益：割り込みアクションとして、呪文レベルが1以上の準備している呪文か未使用の呪文スロットを消費することで、1ラウンドの間君のACに消費した呪文（もしくは呪文スロット）の呪文レベルに等しい反発ボーナスを得る。この方法で0レベル呪文を消費することはできない。

《秘術の奔流》 Arcane Blast

君はどのような呪文でも攻撃に変換することができる。

前提条件：秘術呪文を発動する能力、術者レベル10。

利益：標準アクションとして、呪文レベルが1以上の準備している呪文か使用していない呪文スロットを消費することで光線を放ち、30フィート以内の敵に遠隔接触攻撃を行える。この攻撃は2d6＋消費した呪文もしくは呪文スロットのレベルごとに1d6のダメージを与える。この方法で0レベル呪文を消費することはできない。（訳注：更新；これは超常能力である。）

《卑劣なとどめ》（戦闘） Dastardly Finish

君はとどめの一撃を試みるために敵の衰弱した状態を利用することができる。

前提条件：急所攻撃＋5d6。

利益：君は“とどめの一撃”を戦慄状態や朦朧状態のクリーチャーに対しても行える。

通常：君は無防備状態の目標にのみ“とどめの一撃”を行うことができる。

《深酒》 Deep Drinker

君はより大量の 気 を飲酒から汲み上げることができる。

前提条件：【耐】13、モンク・レベル11、“酒 気 蓄積”クラス特徴。

利益：君が“酒気蓄積”により一時的 気 ポイントを獲得する際、1ではなく2 気 ポイントを獲得する。

《武器落とし打撃》（戦闘）　Disarming Strike

君はクリティカル・ヒットにより敵の武器を落とすことができる。

前提条件：【知】13、《攻防一体》、《武器落とし強化》、基本攻撃ボーナス＋ 9。

利益：近接攻撃でクリティカル・ヒットを確定させたときに、攻撃による通常のダメージに加えて相手の武器を落とせる。クリティカルかどうかを決定するためのロールが相手の CMD 以上となっていた場合、武器落としの戦技と同様に敵の武器を落とすことができる。この行為は機会攻撃を誘発しない。

通常：敵の武器を落とすためには、君は武器落としの戦技を試みなければならない。

特殊：君は以下に示す特技の 1 つしか、クリティカル・ヒット時に適用することはできない。《足払い打撃》、《位置ずらし打撃》、《突き飛ばし打撃》、《武器落とし打撃》、《武器破壊打撃》。クリティカルかどうかを決定する際のロールを行った後に、君はどの特技を使用するか選択してもよい。

《武器破壊打撃》（戦闘）　Sundering Strike

前提条件：《武器破壊強化》、基本攻撃ボーナス＋ 9。

利益：近接攻撃でクリティカル・ヒットを確定させたときに、攻撃による通常のダメージに加えて相手の武器を破壊できる。クリティカルかどうかを決定する際にロールが相手の CMD 以上となっていた場合、武器破壊の戦技と同様に目標の武器にダメージを与える（武器用に別に通常のダメージをロールすること）。この行為は機会攻撃を誘発しない。

通常：敵の武器を破壊するためには、君は武器破壊の戦技を試みなければならない。

特殊：君は以下に示す特技の 1 つしか、クリティカル・ヒット時に適用することはできない。《足払い打撃》、《位置ずらし打撃》、《突き飛ばし打撃》、《武器落とし打撃》、《武器破壊打撃》。クリティカルかどうかを決定する際のロールを行った後に、君はどの特技を使用するか選択してもよい。

《平穏なる接触》（戦闘）　Touch of Serenity

君は 1 回の接触によって、残酷な敵の脅威さえ抑えることができる。

前提条件：【判】18、《素手攻撃強化》、基本攻撃ボーナス＋ 8。

利益：攻撃ロールを行う前に、この特技を使用するかどうかを選択すること（そのため、攻撃ロールが失敗するとこの試みは無駄になってしまう）。攻撃が命中しても、この攻撃はダメージも他の効果や状態を及ぼすこともない。しかし目標は 1 ラウンドの間、呪文を発動したり攻撃を行なうこと（機会攻撃や割り込みアクションとしての攻撃も含む）ができなくなる。目標は意志セーヴ（DC10 ＋君のキャラクター・レベルの 1/2 ＋君の【判断力】修正値）に成功すればこの効果を免れる。《平穏なる接触》は 1 日に 4 レベルごとに 1 回使用することができる（特殊項を参照）が、1 ラウンドには 1 回しか行うことはできない。

特殊：蓮華拳士のアーキタイプを選択したモンクは、例え前提条件を満たしていなくとも 1 レベルにおいて《平穏なる接触》をボーナス特技として獲得する。モンクは《平穏なる接触》を 1 日にモンク・レベルごとに 1 回＋モンク以外のクラス・レベル 4 につき 1 回だけ使用することができる。

《妨害射撃》（戦闘）　Disrupting Shot

君は正しく狙いをつけた射撃によって、近くの敵が呪文を発動することをより困難にする。

前提条件：【敏】13、《近距離射撃》、ファイター・レベル 6。

利益：君が 30 フィート以内にいる呪文の発動する相手を撃つアクションを待機し、その相手に遠隔攻撃を命中させるのが成功した場合、その呪文を発動するための精神集中 DC が＋ 4 だけ増加する。

《ボディガード》（戦闘）　Bodyguard

君の迅速な打撃は、近くの味方を攻撃している敵を防ぐ。

前提条件：《迎え討ち》。

利益：隣接する味方が攻撃された際、機会攻撃の回数を使用して仲間の AC を上げるために援護アクションをとることができる。この援護アクションを使用して、仲間の攻撃ロールを増加するために援護アクションを行うことはできない。

《魔力の爪》　Eldritch Claws

誰に魔法の武器が必要だというのか？　気味の悪い奇術は、君の凶暴な残忍性に全くそぐわない。

前提条件：【筋】15、肉体武器、基本攻撃ボーナス＋ 6。

利益：君の肉体武器はダメージ減少を克服する際、魔法かつ銀の武器として扱われる。

《無視界戦闘強化》（戦闘）　Improved Blind-Fight

君の鋭い感覚は隠れた敵にその手を誘う。

前提条件：〈知覚〉10 ランク、《無視界戦闘》。

利益：君の近接攻撃は、完全視認困難よりも小さな失敗確率を無視する。完全視認困難においては、通常通り失敗確率ロールを振りなおすことができる。

不可視状態や隠れ身を行なっている 30 フィート以内の相手の位置を正確に捕捉することができたなら、そのものからの遠隔攻撃は一切の優位性を持たない。すなわち、君は AC への【敏捷力】ボーナスを失わないし、攻撃側は不可視であることにより得られる＋ 2 ボーナスを得ることができない。

特殊：《無視界戦闘強化》特技の効果は、ブリンク 呪文の対象となったキャラクターに対しては一切効果を及ぼさない。

《蟲の心》　Vermin Heart

君は這いずり、かすめるように飛んで刺すものたちとの特別な絆を持つ。

前提条件：“ 野生動物との共感 ” クラス特徴。

利益：動物に対してのみ効果のある呪文や特殊能力を、蟲に対しても効果を及ぼすことができる（蟲に対して効果を及ぼす呪文もまた、通常通り彼らに適用される）。君は “ 野生動物との共感 ” の効果を、動物に適用するのと同じように蟲に対しても及ぼすことができる。

《朦朧化強襲》（戦闘）　Stunning Assault

君の強力で不正確な攻撃は、敵を朦朧化させる。

前提条件：【筋】13、《強打》、基本攻撃ボーナス＋ 16。

利益：全ての近接攻撃と CMB に－ 5 のペナルティを受けることで、近接攻撃が命中した対象を 1 ラウンドの間朦朧状態にすることを選択することができる。対象は頑健セーヴに成功すればこの効果を無効化できる。セーヴ DC は 10 ＋君の基本攻撃ボーナスである。この特技を使用するかどうかは攻撃ロールの前に決定しなければならず、ペナルティは君の次のターンまで続く。

《野獣の化身》　Aspect of the Beast

魔法によるものか血の呪いか、君のいくつかの部分は人というより、むしろ野獣のようだ。

前提条件：“ 自然の化身 ” クラス特徴、特殊を参照。

利益：君の獣の肉体は以下に示す顕現の 1 つを発現させる。君はこの特技を選択した際にこの顕現を選択する。その後これを変えることはできない。

夜の知覚（変則）Night Senses：基本種族の視覚が通常なら、夜目を得る。夜目なら暗視 30 フィートを得る。暗視なら射程が 30 フィート伸びる。

獣の爪（変則）Claws of the Beast：爪を一組生やす。これらのひっかき攻撃は一次攻撃として扱い、1d4（君が小型なら 1d3）ポイントのダメージを与える。

捕食者の跳躍（変則）Predator's Leap：君は跳躍の前に 10 フィートの助走がなくても走り幅跳びを行なうことができる。

野生の勘（変則）Wild Instinct：イニシアチブ判定と〈生存〉技能判定に＋ 2 のボーナスを得る。

特殊：もし君がライカンスロピーに罹患しているなら、前提を無視してこの特技を修得できる。肉体武器の戦闘スタイルを選択したレンジャーもまた、（ボーナス特技として《野獣の化身》特技を修得しない場合であっても）前提を無視してこの特技を修得できる。

《闇を見通す目》 Deepsight

君の感覚は完全なる暗闇の中では特に鋭くなる。

前提条件：暗視 60 フィート。

利益：君の暗視の間合いが 120 フィートになる。

通常：暗視は通常 60 あるいは 90 フィートまで届く。

《矢を弾く盾》（戦闘） Missile Shield

君は、盾で遠隔攻撃をそらす事に熟練している。

前提条件：【敏】13、《盾熟練》。

利益：この特技を使用するには、ライト、ヘヴィ、タワー・シールドのいずれかを使用していなければならない。1 ラウンドに 1 回、遠隔攻撃が通常なら命中するような場合（呪文の効果、肉体攻撃、巨大な遠隔武器によるものは含まない）、君は《矢止め》特技を修得しているかのようにダメージを受けないようにその攻撃を弾くことができる。君はその攻撃に気付いていなければならず、また立ちすくみ状態であってはならない。

《蘇る英雄》 Heroic Recovery

君は状態を損う効果を振り捨てることができる。

前提条件：《持久力》、《不屈の闘志》、基本頑健セーヴ＋ 4。

利益：1 日に 1 回標準アクションを使用して、君が受けている、頑健セーヴに成功すれば回復する効果に対して新たに 1 回のセーヴを試みることができる。この効果に対するセーヴに失敗しても追加効果は生じないが、セーヴに成功すれば毒や病気のような効果を治療する目的においては成功した回数として数えられる。君は瞬間的な効果、セーヴィング・スローを行なえない効果、頑健セーヴを要求しない効果に対してこの特技を使用することはできない。

《錬金術体得》 Master Alchemist

君の錬金術への精通は、神技に近い。

前提条件：〈製作：錬金術〉5 ランク。

利益：〈製作：錬金術〉判定に＋ 2 のボーナスを得る。また君は通常よりもはるかに速い速度で錬金術アイテムを作り出すことができる。毒を作成する際、一度に【知力】修正値に等しい数（最低 1）までまとめて作成することができる。必要な時間は 1 つを作る場合と変わらないが、原材料の費用は通常通り支払うこと。

加えて、君が〈製作：錬金術〉を使用して錬金術アイテムや毒を作成する際、1 日あたりの進捗を計算する際の sp 価格を、gp 単位で計算する（sp 価格として考慮するために、そのアイテムの gp 価格を 10 倍にしない）。

《ローグの技追加》 Extra Rogue Talent

不断の練習を通して、君はどうやって特別なトリックを実行するかを学んだ。

前提条件：“ ローグの技 ” クラス特徴。

利益：“ ローグの技 ” を 1 つ追加で獲得する。前提条件は満たさなければならない。

特殊：君は《ローグの技追加》を複数回修得できる。

Equipment

十分な装備に身を包んだキャラクターは、未開の地を生き延びることから王の宴会で好印象を与えることまでほぼあらゆることに挑戦できる。この章には PC たちが購入し使用できる、武器から鎧、錬金術アイテムから高品質道具、上等のワインから携帯用食料にいたるまで、一般的なそして特殊なあらゆる装備がある。ここにある装備は比較的見つけやすく大抵の町や都市で購入できるが、GM は高価で特殊な一部のアイテムの存在を制限しようとしてもよい。

武器 Weapons

冒険者たちは常に戦闘で自分達を有利にする新たな武器や奇妙な武器を探している。

スモーク・アロー /Arrow, Smoke：この矢は、実際には弓から射出できるように特別な成形を施された発煙棒である。射線を追うように煙が発生し、命中した時に 5 フィート立方の煙を発生させる。その他のダメージや射程などについては、通常の矢と同じように機能する。

フライト・アロー /Arrow, Flight：この矢は射程距離を延ばすために軽いシャフトと特別な矢羽を用いている。フライト・アローはロングボウの射程距離を 20 フィート、ショートボウの射程距離を 10 フィート延ばす。この矢によるダメージは 1 段階サイズが小さいものとして算出される。

ブラント・アロー /Arrow, Blunt：この矢は先端が木で覆われている。この矢は刺突ダメージではなく、殴打ダメージを与える。射手は（致傷ダメージを与える武器で非致傷ダメージを与える際に被る通常の－ 4 の攻撃ペナルティを受けた上で）ブラント・アローを非致傷ダメージを与えるために用いることができる。

ウッデン・ステーク /Wooden Stake：この近接戦闘用の武器は、木材を鋭く尖らせただけの武器である。鉄製のスパイクを武器として使用した場合、ウッデン・ステークと同等のダメージを与える。

グレイヴギザーム /Glaive-Guisarme：このポールアームはグレイブの刃と凶悪な鉤爪を結合したような形状をしている。騎乗している対象がグレイヴギザームによる攻撃を受けた場合、鞍上に留まるための〈騎乗〉判定に－ 2 のペナルティを受ける。

コピシュ /Khopesh：この重い剣は刃の終わりまで緩やかな曲線を描いており、全体的な形状はバトルアックスに良く似ている。

セスタス /Cestus：セスタスは革か厚い布でできた、着用者の指の中ほどから前腕までを覆うグローブである。近接戦闘に用いられるものは指の上が金属のプレートで補強されており、しばしば手の甲から手首の裏側に凶悪なスパイクが備えられている。セスタスを着用している間は武装しているものと見なされ、君の素手打撃は通常のダメージを与える。もし君がセスタスに《習熟》しているなら、君の素手打撃は殴打ダメージか刺突ダメージのどちらかを与えることができる。モンクはセスタスに《習熟》している。セスタスを着用していても指の大部分は露出しているため、アイテムを持ったり運ぶことはできる。しかし君の拳はセスタスによって締め付けられているため、（開錠などのような）手を用いた精密さに基づく全ての判定に－ 2 のペナルティを受ける。

ソード・ケイン /Sword Cane：鞘として、また隠し場所として用いられる木製の入れ物に、細長く軽い剣が仕込まれている。君は即行アクションで（もし《早抜き》を持っていればフリー・アクションで）この杖に仕込まれた剣を抜くことができる。観察者は〈知覚〉判定（DC20）に成功することによって、ソード・ケインがステッキではなく武器であることに気づくことができる。観察者がこの武器を手に取る事ができた場合は、DC が 10 まで低下する。

ソードブレーカー・ダガー /Swordbreaker Dagger：君はこのダガーの背面に備えられた溝で敵の刃を受け止め、テコの原理でひねる事によって武器落としや武器破壊を試みることができる。もし君がこの武器に習熟しているなら、刃を持った武器に対する武器落とし、または武器破壊の試みに＋ 4 のボーナスを得る。

ダブル・クロスボウ /Double Crossbow：この重い武器はトリガーを 1 回絞ることによって、2 本の鉄の鏃を持ったボルトを射出する。その大きさと重量のため、君はこの武器に《習熟》している場合は－ 4 のペナルティを攻撃ロールに受け、《習熟》していない場合は－ 8 のペナルティを受ける。攻撃が命中した場合、対象は両方のボルトからダメージを受ける。クリティカル・ヒットや急所攻撃、そしてその他の正確さを基にしたダメージは最初のボルトに対してのみ適用される。1 本のボルトを装填するのは標準アクションだが、《高速装填》はこれを移動アクションに短縮する。《クロスボウ体得》(訳注：APG で追加された特技) は両方のボルトを移動アクションで装填できるようにする。

チェイン・スピア /Chain Spear：この危険な武器はその汎用性の高さから戦いに関する出来事の中でしばしば見ることができる。武器の本体は標準的なショートスピアのもので、主に貫くために使用される。槍の端には長い鎖が付いており（この鎖にはよく棘が付けられている）、その先端には鉤爪が付けられている。鉤爪と鎖は、足払いに使用することができる。もし足払い攻撃が 10 以上の差で負けてしまった場合、チェイン・スピアを落とすことで伏せ状態に打ち倒されることを避けることができる。

チャクラム /Chakram：チャクラムは単純で、優雅で、非常に携帯性の高い投擲武器である。この武器は中央が開いた平たい金属製の円盤で、鋭いエッジを持っている。君はチャクラムを近接武器として用いることができるが、この用途のために設計されたものではないため、チャクラムでの近接攻撃ロールに－ 1 のペナルティを受け、DC15 の反応セーヴに成功しないと刃で自分を傷つけてしまう（半分のダメージで、【筋力】修正値は加算しない）。もし君が重装鎧を着用している場合は、このセーヴを行う必要はない。

テンプル・ソード /Temple Sword：この重い剣は、宗教施設の守護者が一般的に使用するものである。テンプル・ソードは三日月のように反った特徴的な刃身を有しており、シックルと剣の融合したような武器として登場した。その多くは刀身か柄頭に穴を開け、そこに魔除けや鈴、または聖なる装身具を付ける事ができるようになっている。モンクはテンプル・ソードに《習熟》している。

バトル・アスペルジラム /Battle Aspergillum：一般にアスペルジラムと呼ばれるものは、聖職者が聖水を撒くために使用されるメイスのような道具である。このライトメイスは、中が空洞になっている頭と、その首の部分に金属製のプラグが填められている。棍棒がクリーチャーに命中すると、武器の頭に開けられた多くの小さな穴から聖水が噴霧される。聖水によってダメージを受けるクリーチャーは、メイスのダメージに加えて 1 ポイントの追加ダメージを受ける（魔法で強化されていないアスペルジラムは、この方法で非実体クリーチャーに聖水によるダメージを与える事ができるが、メイスは何らダメージを与えることはない）。5 回命中すると、バトル・アスペルジラムは空になり、聖水の補充が必要になる。アスペルジラムを聖水で満たす行為は標準アクションであり、（ポーションを飲む

行為のように）機会攻撃を誘発する。聖水で満たされたアスペルジラムは通常垂直にして持ち運ばれる。そうしなければ武器が動いて聖水がこぼれてしまうためだ。

バルディッシュ /Bardiche：このポールアームは柄の 2 箇所で保持している三日月の形をした斧刃を持っている。刃の中心は柄の先端に、そして刃の下端は 2 つ目の設置箇所に付けられている。通常、刃は非常に長く、柄と同じ長さを持つものも珍しくない。君はバルディッシュに対する武器破壊に対抗する戦技防御値に＋ 2 のボーナスを得る。

バヨネット /Bayonet：バヨネットはクロスボウの溝や銃器の銃口に嵌るように設計された近接戦闘用の武器である。君はこの武器で近接戦闘を行うことができるが、その時は一時的に遠隔武器を使用することができなくなる。バヨネットを装着するか、取り外すのは移動アクションである。

ビル /Bill：このポールアームの幅広の刃は、湾曲した鉤爪状の大きな斧になっており、刃の裏側からは鋭い突起が飛び出している。この突起は、通常ブロックや受け流しに用いられる。防御的戦闘や防御専念を行う場合、この武器は君の AC に＋ 1 の盾ボーナスを与える。ビルによる攻撃が命中した騎乗している対象は、鞍上に留まるための〈騎乗〉判定にー 1 のペナルティを受ける。

ピルム /Pilum：この重いジャベリンの先端は、盾に命中したら砕けて埋まるように作られている。矢弾などのように、投擲されて対象に命中したピルムは壊れてしまう。もし君が盾を使用している対象にピルムを命中させた場合、盾に埋まったピルムの破片を標準アクションを用いて取り除くまで、その盾は提供する AC ボーナスを失う。

ファルカタ /Falcata：この重い剣は、鋭く波打った 1 つの刃と、鉤爪のように曲がった柄を持っている。その形状による重心の移動は、この武器に斧のような勢いと剣のような鋭い切れ味を与える。

ブーメラン /Boomerang：ブーメランは主に狩猟用の道具だが、この用途が広い投擲武器が戦場で用いられることは珍しくない。ブーメランは平たい木から作られており、長い柄、著しくカーブした前面、そして後面には鋭い曲線を持った頭を有している。投擲されたブーメランは手元に戻ってくるような軌道で飛ぶことはない。ブーメランを戻すことは単なる娯楽でしかないのだ。

ブラス・ナックル /Brass Knuckles：この近接戦闘用の武器は、拳に心地よくフィットするように設計されている。接触する面積を小さくすることによって、パンチによる衝撃を増大するのである。この武器により、君は素手攻撃で致傷ダメージを与えることができるようになる。君はブラス・ナックルを装着した手で武器やその他の物品を持つことができるが、使用することはできない。もし君が呪文を使用する場合、ブラス・ナックルを着用した手で動作要素を満たすためには、（DC10 ＋君が使用する呪文の呪文レベル）の精神集中判定に成功しなければならない。モンクはブラス・ナックルに《習熟》しており、この武器を使用して戦う場合モンクの素手打撃のダメージを用いることができる。

ベク・ド・コルバン /Bec de Corbin：ベク・ド・コルバンはルツェルン・ハンマーに非常に良く似たポールアームだが、ハンマーヘッドはスパイクよりも鋭く、そしてスパイクはより頑丈でより鉤爪状になっている。主としてスパイクで攻撃する。また、ベク・ド・コルバンを用いて行う中装鎧か重装鎧を武器破壊するための CMB に＋ 2 ボーナスを獲得します。

ボア・スピア /Boar Spear：このスピアは、螺旋状の刃のほぼ下端に金属製の横木を備えている。君が突撃に対して待機した攻撃が命中した場合、君の次のターンまで、君は命中させた対象に対する AC に＋ 2 の盾ボーナスを獲得する。

マンキャッチャー /Mancatcher：このポールアームを用いて攻撃すると、湾曲した 2 つの金属製の板が対象を捕らえ、君は対象を繋ぎ止めることができる。マンキャッチャーは（中型か、もしくは小型のように）特定のサイズのクリーチャーを捕らえるために作成されるため、異なるサイズのクリーチャーに対しては有効に働かない。近接接触攻撃を行い、対象に命中したら（両方の手が空いていないことによるー 4 のペナルティなしで）組みつきを行うための戦技判定を行い、成功したら対象に組みつくことができる。一旦対象に組みつくことができたなら、君は彼に対する組みつきアクションを行うことで移動させたりダメージを与えることができる。マンキャッチャーは硬度 10 と 5 ヒット・ポイントを有しており、これを壊すには DC26 の【筋力】判定に成功しなければならない。もし君がマンキャッチャーを落とした場合、対象は標準アクションで自由の身になることができる。

ラッソ /Lasso：この投擲武器は片方の端に簡単な結び目がついたロープで、ネットを使った時と同じように敵を絡みつかれた状態にすることができる。ラッソに絡みつかれた状態の対象が呪文を使用する場合の DC は、10 ＋使用しようとしている呪文の呪文レベルとなる。絡みつかれた状態のクリーチャーは、全ラウンド・アクションで DC15 の〈脱出術〉に成功すれば自由になることができる。ラッソは 2 ヒット・ポイントと AC10 を持っている。DC23 の【筋力】判定に成功することで、ラッソを破壊することができる。命中したラッソはきつく絞まってしまうため、再び使用するには標準アクションで結び目を解いてロープを広げなければならない。

ルツェルン・ハンマー /Lucerne Hammer：このポールアームは破壊的な一撃を叩き込むためのハンマーヘッドと、突き刺して鎧を剥ぎ取るためのスパイクヘッドの両方を有しており、ほとんどの場合ハンマーで攻撃を行う。長い柄によって、装備した者はこの武器を頭上に振り下ろす際に驚異的な力を発揮する事ができる。君はルツェルン・ハンマーを用いた中装鎧か重装鎧に対する武器破壊の CMB に＋ 2 のボーナスを獲得する。

表：武器

単純武器	価格	ﾀﾞﾒｰｼﾞ (S)	ﾀﾞﾒｰｼﾞ (M)	ｸﾘﾃｨｶﾙ	射程単位	重量 1	タイプ 2	特殊
素手攻撃								
ブラス・ナックル	1gp	1d2	1d3	× 2	―	1 ポンド	殴打	モンク、解説参照
軽い近接武器								
バトル・アスペルジラム	5gp	1d4	1d6	× 2	―	4 ポンド	殴打	解説参照
セスタス	5gp	1d3	1d4	19 ～ 20 ／× 2	―	1 ポンド	殴打または刺突	モンク、解説参照
ウッデン・ステーク	―	1d3	1d4	× 2	10 フィート	1 ポンド	刺突	―
両手近接武器								
バヨネット	5gp	1d4	1d6	× 2	―	1 ポンド	刺突	―
ボア・スピア	5gp	1d6	1d8	× 2	―	8 ポンド	刺突	待機、解説参照

軍用武器	価格	ﾀﾞﾒｰｼﾞ (S)	ﾀﾞﾒｰｼﾞ (M)	ｸﾘﾃｨｶﾙ	射程単位	重量 1	タイプ 2	特殊
片手近接武器								
ソード・ケイン	45gp	1d4	1d6	× 2	―	4 ポンド	刺突	―
両手近接武器								
バルディッシュ	13gp	1d8	1d10	19 ～ 20 ／× 2	―	14 ポンド	斬撃	待機、間合い、解説参照
ベク・ド・コルバン	15gp	1d8	1d10	× 3	―	12 ポンド	殴打または刺突	待機、間合い、解説参照
ビル	11gp	1d6	1d8	× 3	―	11 ポンド	斬撃	待機、武器落とし、間合い、解説参照
グレイヴギザーム	12gp	1d8	1d10	× 3	―	10 ポンド	斬撃	待機、間合い、解説参照
ルツェルン・ハンマー	15gp	1d10	1d12	× 2	―	12 ポンド	殴打または刺突	待機、間合い、解説参照
遠隔武器								
ブラント・アロー（20）	2gp	―	―	―	―	3 ポンド	殴打	解説参照
フライト・アロー（20）	2gp	―	―	―	解説参照	3 ポンド	刺突	解説参照
スモーク・アロー（1）	10gp	―	―	―	―	―	刺突	解説参照
チャクラム	1gp	1d6	1d8	× 2	30 フィート	1 ポンド	斬撃	―
ピルム	5gp	1d6	1d8	× 2	20 フィート	4 ポンド	刺突	解説参照

特殊武器	価格	ﾀﾞﾒｰｼﾞ (S)	ﾀﾞﾒｰｼﾞ (M)	ｸﾘﾃｨｶﾙ	射程単位	重量 1	タイプ 2	特殊
軽い近接武器								
ソードブレーカー・ダガー	10gp	1d3	1d4	× 2	―	3 ポンド	斬撃	武器落とし、解説参照
片手近接武器								
ファルカタ	18gp	1d6	1d8	19 ～ 20 ／× 3	―	4 ポンド	斬撃	―
コピシュ	20gp	1d6	1d8	19 ～ 20 ／× 2	―	8 ポンド	斬撃	足払い
テンプル・ソード	30gp	1d6	1d8	19 ～ 20 ／× 2	―	3 ポンド	斬撃	モンク、足払い
両手近接武器								
チェイン・スピア	15gp	1d4 ／ 1d4	1d6 ／ 1d6	× 2	―	13 ポンド	刺突および斬撃	足払い
マンキャッチャー	15gp	1	1d2	―	―	10 ポンド	刺突	間合い、解説参照
遠隔武器								
ブーメラン	3gp	1d4	1d6	× 2	30 フィート	3 ポンド	殴打	解説参照
ダブル・クロスボウ	300gp	1d6	1d8	19 ～ 20 ／× 2	80 フィート	18 ポンド	刺突	―
ラッソ	1sp	―	―	―	―	5 ポンド	―	解説参照

1……表の重量は中型用の武器の重量である。小型用の武器は重量が 1/2 になり、大型用の武器は重量が 2 倍になる。
2……2 つのタイプが書いてある場合、「～および～」とあるなら、その武器は両方の種別のダメージを与える。「～または～」とあるなら、その武器はどちらか片方の種別のダメージを与える（どちらにするかは使用者が選択）。

防具 Armor

これらの鎧は Pathfinder RPG Core Rulebook で示された鎧のルール に準拠する。

アジール・ハーフプレート /Agile Half-Plate：このハーフプレートはいくつかの動作において身体の動きを邪魔しないことを念頭に置き、特別に製作された。〈登攀〉と〈跳躍〉(訳注：原文では Jump Checks となっているが、正しくは〈軽業 /Acrobatics〉と思われる) 判定に対する鎧による判定ペナルティは－ 4 となる（高品質やミスラル製のこの鎧は、通常どおりこのペナルティを減少させることができる）。さらにほとんどの重装鎧と異なり、着用者は 3 倍ではなく 4 倍の速さで疾走を行うことができる。

アジール・ブレストプレート /Agile Breastplate：このブレストプレートはいくつかの動作において身体の動きを邪魔しないことを念頭に置き、特別に製作された。〈登攀〉と〈跳躍〉(訳注：原文では Jump Checks となっているが、正しくは〈軽業 /Acrobatics〉と思われる) 判定に対する鎧による判定ペナルティは－ 1 となる（高品質やミスラル製のこの鎧は、通常どおりこのペナルティを減少させることができる）。

アーマード・コート /Armored Coat：この丈夫な革のコートは、裏地に金属の板を縫いこんで補強されている。軽装鎧より扱い辛く、ほとんどの中装鎧ほどの防護効果は望めない。しかしアーマード・コートの利点は着脱を移動アクションで行うことができる、という点にある（つまり、アーマード・コートでは " 急いで着る " オプションを取る必要がない）。もし他の鎧の上に着る場合は、大きい方の AC ボーナスと、その他の点では悪い値を適用すること。重装鎧と一緒にアーマード・コートを着用しても、全く影響はないだろう。魔法の効果は、一番上に身に着けているものの効果しか発揮されない。

ウッデン・アーマー /Wooden Armor：このレザーアーマーには、火で加工した木の板を急所の上に縫い付けてある。金属製の鎧ほどの防護効果は望めないものの、革製の鎧よりは効果的な防護を提供する。また金属製の鎧とは異なり、木は僅かながら浮力を有しているため、ウッデン・アーマーを着用したまま〈水泳〉を行うときの鎧による判定ペナルティは 0 になる。

キルテッド・クロス /Quilted Cloth：この強化された形状のパデット・アーマーの内側には、矢やボルト、ダーツ、シュリケン、投擲用ダガーやその他の小さい遠隔刺突武器を防ぐための層が特別に設けられている。これらの武器が君に命中した場合、それらは内側の層に絡め取られてしまい、君を傷付けることができない。君は、この種類の武器に対して 3 ／－のダメージ減少を獲得する。この鎧の特別な層は、その他の種類の武器には全く効果を発揮しない。

ライト・クイックドロウ・シールド /Quickdraw Shield, Light：このライト・シールドはひと繋がりのストラップによって、この盾に《習熟》しているキャラクターが迅速かつ容易に背中に背負ったり、着用できたりするように特別に作成された。もし君が＋ 1 以上の基本攻撃ボーナスを有しているのであれば、通常どおり移動しながら即行アクションでクイックドロウ・シールドを着用したりしまったりすることができる。もし君が《二刀流》特技を持っているなら、君が通常武器を準備するのと同じように、片方の手で軽い武器か片手用武器を、同時にもう一方の手でクイックドロウ・シールドを着用することができる。もし君が《早抜き》特技を持っているなら、クイックドロウ・シールドを着用したり片付けたりする行動はフリー・アクションとなる。

表：鎧と盾

防具	価格	鎧／盾ボーナス	【敏】ボーナス上限	防具による判定ペナルティ	秘術呪文失敗率	移動速度 30 フィート	移動速度 20 フィート	重量 1
軽装鎧								
キルテッド・クロス	100gp	＋ 1	＋ 8	0	10%	30 フィート	20 フィート	15 ポンド
ウッデン・アーマー	20gp	＋ 3	＋ 3	－ 1	15%	30 フィート	20 フィート	25 ポンド
中装鎧								
アーマード・コート	50gp	＋ 4	＋ 3	－ 2	20%	20 フィート	15 フィート	20 ポンド
アジール・ブレストプレート	400gp	＋ 6	＋ 3	－ 4	25%	20 フィート	15 フィート	25 ポンド
重装鎧								
アジール・ハーフプレート	850gp	＋ 8	＋ 0	－ 7	40%	20 フィート	15 フィート	55 ポンド
盾								
木製ライト・クイックドロウ・シールド	53gp	＋ 1	－	－ 2	5%	－	－	6 ポンド
鋼鉄製ライト・クイックドロウ・シールド	59gp	＋ 1	－	－ 2	5%	－	－	7 ポンド

1……表の重量は中型サイズのキャラクター用のもの。小型サイズのキャラクター用の防具は重量が半分、大型サイズのキャラクター用の防具は重量が 2 倍になる。
2……重装鎧を着て疾走する場合、移動速度の 4 倍ではなく、3 倍しか動けない。

冒険者たちは常に、自分たちに生き残るためのアドバンテージを与えてくれる装備を探している。

冒険用道具類

以下の特別な物品は、Pathfinder RPG Core Rulebook のリスト に追加されるものである。

冒険用道具類	価格	荷重
刺青	1cp ～ 20gp	―
ウェポン・コード	1sp	―
紙（1 枚）	4sp	―
毛布	2sp	1 ポンド 1
黒板	1gp	2 ポンド
粉	1cp	1/2 ポンド
磁石	5sp	1/2 ポンド
遮光ゴーグル	10gp	―
信号ラッパ	1gp	2 ポンド 1
砂時計（1 時間）	25gp	1 ポンド
砂時計（1 分）	20gp	1/2 ポンド
砂時計（6 秒）	10gp	―
背負い袋（高品質）	50gp	4 ポンド 1
潜望鏡	20gp	4 ポンド
鉄釘	5cp	1 ポンド
テント（小型）	10gp	20 ポンド 1
テント（中型）	15gp	30 ポンド 1
テント（大型）	30gp	40 ポンド 1
テント（パビリオン）	100gp	50 ポンド 1
毒入れ指輪	＋ 20gp	―
棘付きヴェスト	10gp	4 ポンド
耳栓	3cp	―
虫捕り網	5gp	2 ポンド 1
虫用防護服	20gp	10 ポンド 1
箱（小型）	2gp	25 ポンド
箱（中型）	5gp	50 ポンド
箱（大型）	10gp	100 ポンド
箱（超大型）	25gp	250 ポンド
ビー玉	1sp	2 ポンド
ブイ（一般）	5sp	16 ポンド
ブイ（特製）	10gp	30 ポンド
巻物入れ	1gp	1/2 ポンド
呼び子（または犬笛）	8sp（9sp）	―
撚り糸または麻紐（50 フィート）	1cp	1/2 ポンド
ロープ（蜘蛛の糸・50 フィート）	100gp	4 ポンド
わら版紙（1 枚）	5cp	―

乗騎と馬具	価格	荷重
犬ぞり	20gp	300 ポンド
檻（微少または極小）	10gp	2 ポンド
檻（超小型）	2gp	5 ポンド
檻（小型または中型）	15gp	60 ポンド
檻（大型）	30gp	240 ポンド
檻（超大型）	60gp	960 ポンド
動物用引き綱	2gp	2 ポンド

娯楽道具	価格	荷重
いかさま骰子（平均的）	10gp	―
いかさま骰子（特製）	50gp	―
目印入りカード	1gp	1 ポンド

特殊な物質やアイテム	価格	荷重	〈製作〉DC
アルカリ（ビン）	15gp	1 ポンド	20
ウェポン・ブランチ（アダマンティン）	100gp	1/2 ポンド	25
ウェポン・ブランチ（冷たい鉄）	20gp	1/2 ポンド	20
ウェポン・ブランチ（銀）	5gp	1/2 ポンド	20
気付け薬	25gp	―	25
くしゃみ粉（1 袋）	60gp	2 ポンド	25
燻煙剤	25gp	―	20
錆止め	40gp	―	15
石膏	5sp	5 ポンド	―
耐病剤（ビン）	50gp	―	25
血止め	25gp	―	25
ヌシャディール塩（ビン）	10gp	1 ポンド	20
光検知器	1gp	―	10
光の粉	50gp	―	20
氷液（ビン）	40gp	2 ポンド	25
吐き気止めシロップ	25gp	1/2 ポンド	15
二日酔い止め薬	1gp	―	20
錬金術油	5gp	1 ポンド	15
錬金術溶剤（ビン）	20gp	1/2 ポンド	20

クラス／技能の専門道具	価格	荷重
足跡帖	50gp	3 ポンド
大釜	1gp	5 ポンド
滑車	2gp	10 ポンド
金床	5gp	10 ～ 100 ポンド
携帯型錬金術工房	75gp	20 ポンド
仮病道具	25gp	5 ポンド
瀉血道具	5gp	5 ポンド
そろばん	2gp	2 ポンド
地図職人道具	10gp	2 ポンド
天文観測儀	100gp	6 ポンド
トラバサミ	2gp	10 ポンド
トランプ・デッキ（普通）	1gp	1/2 ポンド
トランプ・デッキ（良質）	25gp	1 ポンド
トランプ・デッキ（高品質）	50gp	1 ポンド
ドリル	5sp	1 ポンド
似顔絵帖	10gp	3 ポンド
のこぎり	4cp	2 ポンド
バランス棒	8sp	12 ポンド
ふいご	1gp	3 ポンド
方位磁針	10gp	1/2 ポンド
錬金術キット	25gp	5 ポンド
旅行用呪文書（白紙）	10gp	1 ポンド
六分儀	500gp	2 ポンド

衣服類	価格	荷重
かんじき	5gp	4 ポンド 1
毛皮	12gp	5 ポンド 1
砂漠装束	8gp	4 ポンド 1
底金	5gp	2 ポンド 1

1……これらのアイテムは小型用の場合は重量が 4 分の 1 になる。小型用の容器も同様に通常の 4 分の 1 しか運べない。

刺青 /Tattoo：刺青の価格は大きさや質、そして使用する色数に依存する。青いインクで彫られた 10 年でぼやけてしまうような硬貨サイズの刺青は 1cp で彫ることができるだろうし、決して色褪せない黒のインクで掘られた手のひら大のものであれば 1sp を必要とするだろう。また、何回かに分けて背中全体を覆うようなものになれば 10gp はかかるだろう。使用する色を追加する費用は、彫ろうとしているサイズの刺青 1 つ分の価格になる。

ウェポン・コード /Weapon cord：ウェポン・コードは 2 フィートほどの長さの革紐で、君の手首と君の武器に繋がっている。もし君が武器を捨てるか武器落としをされた場合、即行アクションで再度保持することができる。また、君に隣接したマスより遠くに武器が動かされてしまうことも無くなる。しかしながら、君は紐をほどく（紐をほどくには全ラウンド・アクションが必要となる）か切断（移動アクションで攻撃する必要がある。硬度 0 で 0hp）せずに別の武器に持ち替えることはできない。ロックト・ガントレットとは異なり、ぶら下がったままの武器が邪魔をする可能性があるものの、ウェポン・コードを繋げたまま手を使用することはできる。

紙 /Paper：一般的な紙は 9 インチ× 6 インチの大きさで、魔法の巻物に使用するには向かない。紙は硬度 0、1 ヒット・ポイント、破壊 DC5 を有している。

毛布 /Blanket：この暖かい編み毛布は、巻いて結ぶ事ができるように紐が付いている。

黒板 /Chalkboard：この薄く切り出され磨かれた黒い石は、おおよそ大きな本と同じくらいの大きさの木製の枠に囲われている。ただの湿らせた布で表面を拭うだけで、表面にチョークで書かれた記述を消すことができる。

粉 /Powder：粉末状のチョークや小麦粉、またはそれらに類似した物質は不可視のクリーチャーの位置を特定する際の有用性から冒険者達に人気がある。マスに粉が入った袋を投げ込む行為は AC5 に対する攻撃となり、不可視のクリーチャーがその場所にいるかどうかを一瞬だけ明らかにする。もっと効果的な使用方法は、床面に粉を広げ（それには 1 全ラウンド・アクションを要する）、足跡を探すことである。

磁石 /Magnet：手に持てる大きさの磁石は比較的磁力が弱く、主に鉄やミスラル、アダマンティンを近距離から探したり引き寄せたりする用途で用いられる。手のひらサイズの馬蹄型磁石は 3 ポンドまでの重さの鉄を持ち上げることができる。

遮光ゴーグル /Smoked goggles：この眼鏡は曇ったガラスで作成されたレンズを持っており、着用者を凝視攻撃から守ってくれる。凝視攻撃に対した際に、君は常に視線をずらしているものとして扱われ、視覚に基づいた攻撃（盲目のクリーチャーには無効となる攻撃全て）に対するセーヴに＋ 8 の状況ボーナスを提供する。ゴーグルをかけている間、君は〈知覚〉判定に－ 4 のペナルティを受ける。また、全ての敵は遮蔽（20%失敗確率）を持っているものとして扱う。

信号ラッパ /Signal horn：ラッパを吹く際に DC10 の〈芸能：管楽器〉判定に成功すれば、“ 攻撃！ ”、“ 助けて！ ”、“ 進め！ ”、“ 退却！ ”、“ 射て！ ”、“ 警戒しろ！ ” などといったニュアンスを伝える事ができる。信号ラッパによる連絡は半マイル離れたところまでクリアに届く（〈知覚〉判定の DC0）。さらに 1/4 マイル離れるごとに、信号ラッパの音を聞く判定には－ 1 のペナルティが課せられる。

砂時計 /Hourglass：標準的な砂時計は、1 時間かけて上側の空間から砂が落ちきって空になる。より大きいものやより小さいものも存在している。購入時に 6 秒単位で計る時間を増減させることができる。

背負い袋（高品質）/Backpack,masterwork：この背負い袋は、冒険の間必要になるかもしれない色々なアイテムを保持するためのポケットを多数持っている。水筒やポーチ、または丸めた毛布などのアイテムを取り付けるためのフックも付いている。胸と腰に巻きつけて荷重を分散させるためのベルトも備わっている。標準的なバックパックと同様に、このバックパックには約 2 立方フィートの荷物を入れることができる。高品質の背負い袋を使用している場合、君の運搬能力を計算する際に通常より【筋力】値が 1 高いものと見なすこと。

潜望鏡 /Periscope：この 2 フィートほどの長さの金属製の筒は、両端の内部にお互い直角になる位置に鏡を有している。君が一端を覗いた場合、反対側を見通すことができる。角のような障害物の向こうや、頭が入らないような小さなスペースの中を安全に注視することができるのだ。潜望鏡を使用するときは、筒の一端を微小サイズの物体として扱うため、観察されている対象が君に気付きにくくなる。もし君が潜望鏡の一端以外を完全遮蔽に収めている場合は、君のサイズ修正の代わりに潜望鏡の微小サイズ修正を〈隠密〉判定に適用すること。また潜望鏡を通してものを見る際は、鏡面の湾曲によって〈知覚〉判定に－ 4 のペナルティが発生する。筒はかなり頑丈（硬度 5、2 ヒット・ポイント）だが、内部の鏡は非常に脆い（硬度 1、1 ヒット・ポイント）上に、筒の硬度を上回ったダメージは筒と鏡の両方に適用される（訳注：つまり鏡は硬度 6、HP1 として扱うものと思われる）。

鉄釘 /Ironspike：この 1 フィートほどの長さの釘は、ドアを開いた／閉じた状態で固定したり、登攀時に命綱を固定したりするのに使用する。釘を固定するための打撃音には DC5 の〈知覚〉判定に成功する事で気づくことができる。

テント /Tent：テントには 1 人用から 10 人を収容することができるようなものまで、様々なサイズのものがある。小さなものは中型サイズのクリーチャーが 1 体入り、組み立てるのに 10 分かかる。中型のものには 2 体のクリーチャーが収容でき、組み立てるのに 30 分かかる。大型のものは 4 体のクリーチャーが寝ることができ、組み立てには 45 分を要する。そしてパビリオン（仮設建築物）には 10 体のクリーチャーが入り、組み立てには 90 分かかる（2 体の小型のクリーチャーは 1 体の中型クリーチャーとして扱い、1 体の大型クリーチャーは 2 体の中型クリーチャーとして扱う）。パビリオン・テントは中央で小さな火を焚くことができる大きさを持っている。テントを撤収する作業は、組み立ての時間の半分がかかる。

毒入れ指輪 /Poison pill ring：この指輪は台座の下に小さな空間があり、通常は毒が隠されている。移動アクションで空間を開閉する事ができる。気付かれずに開閉を行うには、DC30 の〈手先の早業〉判定に成功する必要がある。

棘付きヴェスト /Barbed vest：君が棘付きヴェストを着用している間、黒いヴェストの表面に点在する小さい釣り針状の針が君を傷つけないように、何百もの薄い革のフラップが針を覆っている。しかし、肉体武器や素手攻撃で君を傷つけようとするあらゆるクリーチャーは DC15 の反応セーヴを行わなければならず、失敗した場合 1 ポイントのダメージを受けることになる。もし君が飲み込まれた場合、飲み込んだクリーチャーは君を吐き出すか、君が脱出するか、または君が死亡するまで（その頃には棘付きヴェストは損害を与える用途に耐えないほどの損傷を受けているだろう）の間、ラウンド毎に 1 ポイントのダメージを被る。棘付きヴェストは軽装鎧か、または鎧を着用していない場合のみ羽織ることができる。

耳栓 /Earplugs：ワックスが塗られた綿やコルクでできた耳栓は何かを聞くことによって発生するセーヴに＋2状況ボーナスを与えてくれるが、同時に聞き耳に関連する〈知覚〉判定に－5（訳注：無印）のペナルティを与えます。

虫捕り網 /Butterfly net：この6フィートほどの長さを持った棒の一端は目の細かいメッシュ状の網で覆われた大きな金属の輪を保持している。君は網に砂や水を通す事によって素材を選り分けることができる。君は虫捕り網を使い、（武器の）ネットのように超小型あるいは微小サイズのクリーチャーを捕らえることができる。もし君が攻撃に失敗した場合でも、虫捕り網を畳む必要はなく（訳注：ネットはペナルティ無しで再度使用するために畳む必要がある）、虫捕り網の柄を武器のネットにロープを結んだかのように使用することができる。

虫用防護服 /Swarmsuit：これらの重く幾重にも重なった衣服には、高い密度で編まれた大きな帽子が付いており、そのふちからヴェールのような網が下がっている。この服は超小型や微小サイズのクリーチャーが君の身体に物理的に接触することを完全に防いでくれる。虫用防護服を着用すると、君の移動速度は半分になってしまうが、その代わり君にDR10／超小型のスウォーム・クリーチャーとDR5／微小のスウォーム・クリーチャーを提供する。

箱 /Chest：一般的な木製の箱には何種類かサイズがある。小さいものは2立方フィート（1ヒット・ポイント、破壊DC17）で、中型のものは4立方フィート（15hp、破壊DC23）、大きなものになると6立方フィート（30ヒット・ポイント、破壊DC29）になり、巨大なものは8立方フィート（50ヒット・ポイント、破壊DC35）に達する。ほとんどのものは簡単な差込み錠が備わっている。

ビー玉 /Marbles：ビー玉は、巻きびしのように対象の移動速度を鈍らせるために使用することができる。1つ2ポンドの袋の中には、5フィート四方を覆うだけのビー玉が入っている。ビー玉がばら撒かれたマスに入っているクリーチャーはDC10の反応セーヴを行わなければならず、失敗した場合は伏せ状態になります（クリーチャーの足払いに対する安定性によるボーナスはこのセーヴに適用することができる）。全てのクリーチャーは半分の移動速度より遅い速度で慎重に進むことで、ビー玉が散乱したマスを影響無しで通過することができる。

ブイ（一般）/Buoy,common：ブイは湖や川などのような水上で特別な地点の目印として用いるもので、後日君を再びその地点に到達する事ができるようにする。1つのブイは浮き（一般的には空気で満たされた袋や密閉したひょうたんの実など）と200フィートほどの長さの麻糸、アンカーとして用いられる15ポンドほどの石からできている。浮きは一般的に鮮明な色で塗られており、注意を引くために小さな旗を立てることもできる。アンカーの働きによって、通常の天気や水の流れに耐えることができるが、自身を破壊しようと固い決意を持ったクリーチャーからの攻撃には全くの無力である。

ブイ（特製）/Buoy,superior：このブイは一般的には銅などの金属で作られた中空の球体や卵形の浮きを持ち、麻紐の代わりに鎖を、そしてより重い金属製のアンカーから構成されている。それ以外の点は一般のブイと同じである。

巻物入れ /Scroll case：革または木製の巻物入れは4巻の巻物を簡単に収めることができる。君はより多くの巻物を中に詰め込むことができるが、そういった場合は巻物を取り出すのに移動アクションではなく全ラウンド・アクションが必要になってしまう。君が巻物入れを破壊（革製の場合は硬度2、木製の場合は硬度5、2ヒット・ポイント、破壊DC15）した場合は、必ず内容物にもダメージが入ってしまう。巻物入れは防水されていない。

呼び子（または犬笛）/Whistle,signal（or silent）：DC5の〈芸能：管楽器〉判定に成功することによって、君は呼び子を使って信号ラッパと同じように状況を知らせる合図を送ることができる。呼び子の突き刺すような音色は最高1/4マイルまでクリアに聞こえる（〈知覚〉DC0）。それを超える1/4マイルごとに呼び子の音を聞くための〈知覚〉判定に－2のペナルティが課せられる。動物や鋭い聴力を持ったクリーチャーだけが聞くことのできる犬笛も存在する。

撚り糸または麻紐 /String or twine：50フィートの長さの者が玉状や糸巻きに巻かれて売られている撚り糸や麻紐は罠や警報を仕掛ける際に役立ち、またボルトやアローをつがえるのに不可欠な材料である。撚り糸または麻紐は硬度0、1ヒット・ポイント、破壊DC14を有している。

ロープ（蜘蛛の糸）/Rope,spider's silk：表面上は世界に実質的に存在しないとされるほど珍しい蜘蛛の糸ロープはドラウに使役されるゴブリンの奴隷によってモンストラス・スパイダーから採取した絹のような物質で編まれたものである。一般的にこれらはダークエルフ達によって使用されるものではあるものの、蜘蛛の糸ロープの断片（大体において10フィート未満の切れ端）を持ったゴブリンがたまに現われる。蜘蛛の糸ロープは6ヒット・ポイントを持っており、DC25の筋力判定に成功する事によって引きちぎる事ができる。

わら版紙 /Rice paper：この種類の紙は、稲や木の皮でできており、硬度0、1ヒット・ポイント、破壊DC2を有している。

乗騎と馬具

下記の動物に関連したアイテムは、ほとんどの都市で見かけることができる。

犬ぞり /Dog sled：この数フィートの長さを持つそりは、雪や氷の上を訓練された犬のチームによって牽引されるように設計されている。ほとんどのそりの背後には、そりで旅行する者が立つことができるレールが備わっている。犬ぞりはそりを曳く犬を全て載せることができる積載量を持っている。

檻 /Cage：この安全な携帯式の柵は一般的には動物を閉じ込めるのに使用されますが、十分な大きさを持った檻は何でも閉じ込めることができる。檻は鉄や木、もしくは竹などのような、各地方ごとに利用できる材料によって作成される。

動物用引き綱 /Animal harness：この革か麻のハーネスによって、飼い主は訓練された動物を抑制してコントロールすることができる。既成品のハーネスは殆どの市場で、猫や犬、馬や雄牛などのような一般的な飼いならされた動物に対して利用することができる。また、ハーネスはほぼ全てのクリーチャー用に作成することができる。

娯楽道具

ゲームでいかさまを働く方法について、一部の冒険者たちは常に興味を持っているようである。

いかさま骰子 /Loaded dice：いかさま骰子のほとんどは、望む目の反対側の素材により重い物質を含ませている。君はDC15の〈知覚〉か〈鑑定〉に成功することによって、ダイスに細工を施した形跡に気づくことができる。（自然に重心が偏っている木で作成された骰子などのような）高品質の骰子を見破るDCは20～30の間に上昇する。

目印入りカード /Marked cards：必ず曲がっていたり、色がついていたり、引っかき傷がある目印入りカードは、使用者がカードの裏側の目印を見ることでその表面に関する情報を与える。目印入りカードであるかどうか理解するには、DC25 の〈知覚〉に成功する必要がある。

特殊な物質やアイテム

以下の物質は全て、〈製作：錬金術〉技能で作成する事ができる。

アルカリ（ビン）/Alkali flask：このフラスコに入った焼灼性の液体は粘体が放つ自然の酸に反応する。君は射程単位 10 フィートの飛散武器としてアルカリ性のフラスコを投げることができる。粘体ではないクリーチャーに対しては、このフラスコは通常の酸の入った小ビンと同様に働くが、粘体とその他の酸からなるクリーチャーに対しては、その倍のダメージを与える。

ウェポン・ブランチ /Weapon blanch：この錬金術の粉はざらざらした粘度の高いものである。武器に注いで 1 全ラウンドの間熱い炎の上にかざすと、粉が溶けて一時的に武器をコーティングする。火を通すことによって、その武器はアダマンティンや冷たい鉄、銀などの金属によるダメージ減少を 1 種類無視する能力を獲得する。この効果は、その武器で攻撃が成功するまで持続する。ウェポン・ブランチは武器 1 つか 10 個までの矢弾を覆うことができる。1 つの武器には、1 種類のウェポン・ブランチしか乗せることができない。武器が（アダマンティンのような）特別な素材で作成されていても、異なる種類のウェポン・ブランチ（銀など）を適用することができ、最初に成功した攻撃は両方の素材として扱うことができる。

気付け薬 /Smelling salts：強い香りを持った灰色のクリスタルは、香りを吸った人たちの意識を回復させる。気付け薬は、君をよろめき状態か気絶状態にした呪文や効果に対して新しくセーヴをする機会を提供する。瀕死状態のときに気付け薬に晒されたなら、君は即座に気絶状態から回復してよろめき状態になる。しかし、毎ラウンド容態安定化判定をしなければならないのは変わらない。もし君が何か標準アクション（または、他の激しい行動）を行ったなら、その行動が完了したときに 1 ポイントのダメージを受け、再度気絶状態に陥ってしまう。使用し終わった後、気付け薬の容器に栓をすれば 12 回使用することができるが、栓を開けっ放しにしていると 1 時間ほどで無くなってしまう。

くしゃみ粉 /Sneezing powder：このきめの粗い黄色がかった赤色の粉末は 1d4 ＋ 1 ラウンドの間制御不可能なくしゃみを引き起こす飛散武器である。粉末直撃した場所にいる者は全員この粉に対する DC12 の頑健セーヴに成功しなければならず、隣接した場所にいる者は DC8 の頑健セーヴを行わなければならない。くしゃみ粉の影響を受けたクリーチャーは、効果時間が過ぎるまで毎ラウンド DC10 の頑健セーヴを行い、失敗したら自分の次のターンまでよろめき状態になってしまう。

燻煙剤 /Smoke pellet：この小さな粘土の球体は、薄い仕切りによって分けられた 2 種類の錬金術的物質を含んでいる。君がこの球体を壊すと、その物質が混ざり合って 5 フィートの空間を汚いが害は無い黄色い煙で満たす。燻煙剤は発煙棒と同様に働くが、煙はわずか 1 ラウンドしか残らない。君は燻煙剤を射程距離が 10 フィートの遠隔接触攻撃で投擲することができる。

錆止め /Bladeguard：この透明な樹脂は、粘体やラスト・モンスターなどの攻撃のような武器を融解させたり腐食させたりするような有害な攻撃から武器を保護し、それらの攻撃に対する完全耐性を 24 時間与えてくれる。1 つのポットに入った樹脂は 1 つの両手武器か 2 本の片手武器か軽い武器、または 50 個の矢弾を保護することができる。樹脂を使用するには 1 回の全ラウンド・アクションが必要である。武器を水などの液体に漬けると樹脂を洗い流すことができる。

石膏 /Casting plaster：この白い乾いた粉は水と混ぜてペースト状にすることができ、1 時間もすると固まって硬い物質になる。それは彫刻や足跡の型を取ったり、壁の隙間や罅割れを埋めたり、（覆う布があれば）折れた骨の添え木とすることもできる。硬くなった Plaster（石膏）は厚さ 1 インチにつき硬度 1 と 5hp を保持する。5 ポンドの素焼きの壷に入った石膏は 5 平方フィートの範囲に 1 インチの厚さで平らに塗り広げることができる。また、中型の腕か脚 5 本まで添え木を作成でき、または腕か脚全体を 2 本まで覆ってギプスにすることができる。

耐病剤 /Antiplague：もし君がこの小びんに入ったむかむかする味の乳白色の強壮剤を飲んだら、1 時間病気に対する頑健セーヴに＋ 5 の錬金術ボーナスを獲得する。既に感染してしまっている場合、君はその日のセーヴを（＋ 5 の錬金術ボーナスなしで）2 回行うことができ、良い方の結果を使用することができる。

血止め /Bloodblock：このべたべたしたピンクがかった物質は、傷を癒すのに役立つ。1 包使用すると、応急手当やまきびしなどから受けた傷の治療、致命傷を受けた者を治療するための〈治療〉判定に＋ 5 の錬金術ボーナスを提供する。止血するために血止めを使用すると、君は DC15 の〈治療〉判定を行なったものと見なされ、血止めは効果を失う。致命傷を治療する際、治療道具の 1 回分を血止め 1 包として使用することができる（上記のボーナスを適用することができる）。

ヌシャディール塩 /Nushadir：通常、この試薬は小さな塩のペレットのような形で乾燥した入れ物に入れるか、水と混ぜてフラスコに入れることで安全に保管することができる。ヌシャディール塩は酸を中和する。小びんに入っているペレットか、フラスコに入っているヌシャディール塩を混ぜた水は、1 分間で 1 立方フィートの酸を触っても安全な状態にするが、この効果は酸の小ビンを投げつけられたり巨大なモンスターの食道内で分泌される酸から受けるダメージを防ぐにはあまりにも遅すぎる。ヌシャディール塩の蒸気は目や鼻、口などの粘膜を僅かに刺激するため、DC10 の頑健セーヴに失敗すると 1d4 ラウンドの間吐き気のする状態になってしまう。

光検知器 /Light detector：この手のひらサイズの金属プレートは感光性の透明なペーストで薄く覆われている。光を浴びると、ペーストは光量に応じて暗く不透明になる。それを完全に暗くするのに、強い光は 1 ラウンド、普通の光では 3 ラウンド、弱い光だと 10 ラウンドかかる。このアイテムは主に暗視持ちのクリーチャーが、最近明かりを持ったクリーチャーが近辺を通ったかどうかを判断するために使用する。このプレートは、偶然光に晒されてプレートがダメになってしまうのを防ぐために黒く厚い布で覆われた状態で販売されている。

光の粉 /Flash powder：このざらざらした灰色の粉は、火にさらされたり強い摩擦を受けたり、（標準アクションで）床に投げつけた場合の衝撃を受けたときに一瞬で燃え尽きてしまう。半径 10 フィートの爆発圏内にいて、DC13 の頑健セーヴに失敗したクリーチャーは、1 ラウンドの間盲目状態になる。

氷液 /Liquid ice：“ 錬金術師の氷 ” という名前でも知られている、密封されたビンに入った青い液体の結晶は開封された瞬間から蒸発を始める。次の 1d6 ラウンドの間、君は液体を凍らせるか物体の表面を薄い氷で覆うために使用することができる。また、君は氷液を飛散武器として投擲することもできる。直撃すると 1d6 ポイントの［冷気］ダメージを与え、命中地点から 5 フィート以内にいるクリーチャーは飛沫から 1 ポイント

の［冷気］ダメージを受ける。

吐き気止めシロップ /Soothe syrup：この甘くて健康的な味の青い液体は、身体を暖めて気持ちを落ち着かせてくれる。吐き気止めシロップは君の胃を覆い、吐き気を抑えてくれる。吐き気止めシロップを飲んでから 1 時間、君は吐き気がする状態や不調状態にする効果に対するセーヴに＋ 5 の錬金術ボーナスを獲得する。

二日酔い止め薬 /Alchemist's kindness：この塩によく似た結晶質の粉末は若い放蕩者やその種の者達に支持されている。水に混ぜると泡だったカクテルになり、10 分以内に飲むと二日酔いの効果を取り除いてくれる。

錬金術油 /Alchemical grease：いくつかの壺に入れられた、つやつやした黒いべとべとは中型 1 体か小型 2 体までのクリーチャーを覆うのに充分な量がある。もし君が自分の身体を錬金術油でコーティングしたら、〈脱出術〉判定と組みつきから抜け出す戦技判定、そして組みつきに対する戦技防御判定に＋ 5 錬金術ボーナスを得る。この効果は 4 時間経過するか、洗い落とすまで持続する。

錬金術溶剤 /Alchemical solvent：この泡立つ紫色のジェルは接着剤を腐食させる。小ビン 1 つ分のジェルで 5 フィート四方を覆うことができる。このジェルは普通の接着剤（タールやにかわ、樹液など）を 1 ラウンドで腐食させるが、もっと強力な接着剤（足留め袋や蜘蛛の巣など）を腐食するには 1d4 ＋ 1 ラウンドかかる。このジェルは、ソヴリン・グルー などのような魔法の接着剤には全く作用を及ぼさない。

クラス／技能の専門道具

これらのアイテムは、特にキャラクターの持つ特定の技能やクラス能力にとって有用である。

足跡帖 /Footprint book：この 50 ページの本は様々な一般的な動物や人型生物、モンスターの足跡に関する精確な図が掲載されている。また、歩幅や足跡の深さのほかにそれらと同じくらい役に立つ情報も記載されている。この本は足跡からクリーチャーを特定する際の判定に＋ 2 状況ボーナスを提供するものの、多くの人型生物は靴を履いているために足跡から特定するのはきわめて難しいか、不可能になってしまう。この本は特定の固体の足跡を特定するのに役立つ事はないものの、オーガの足跡とトロルの足跡を区別したり、エルフの足跡とオークの足跡を区別する助けにはなります。異なる地域で販売されている本には、恐らく異なる足跡が掲載されているだろう。どんなクリーチャーが一般的なのかは、その土地の地勢次第である。

大釜 /Cauldron：この鉄製の深なべは火の上に吊り下げるためのフックが付いているものもあるが、旅行用に作られたものは一般的に火の上に立たせるための三本か四本の脚を持っている。約 1 ガロン（約 3.8 リットル）の容積を持っており、料理やポーション作成、その他似たような作業に使用することができる。

滑車 /Pulley：簡素なブロックとテークル滑車（定滑車と動滑車を組み合わせた滑車装置）は、適切に設置された場合に重いものを持ち上げる際の【筋力】判定に＋ 5 状況ボーナスを提供します。定滑車を設置するには 1 分かかる。

金床 /Anvil：金床の大きさは何を鍛えるかによって異なるが、全ての金床には共通した基本的な形状と構造を持っている。典型的な鍛冶屋の金床は蹄鉄工の金床（50 ポンド）よりかなりに重く（100 ポンド）大きい。そしてそれらの金床は金銀細工師の金床（10 ポンド）より非常に大きいものとなる。金工作業のほとんどは、適当な金床無しでは行うことができない。

携帯型錬金術工房 /Alchemist's lab,portable：標準サイズの錬金術工房をコンパクトにしたこの研究室は〈製作：錬金術〉技能に＋ 1 の状況ボーナスを提供する。

仮病道具 /Symptom kit：この小さな木の箱は、便利な道具が詰まった小さな仕切りをたくさん持っており、もし君が病気を装いたいと思った時、非常に恐れられている何種類課の悪性の病気の一般的な症例を解説している便利な参考書が役に立つだろう。このキットには人工的な膿疱や噛むと口から泡を吹くことができる錠剤、そして熱と嘔吐を誘発するように調合されたハーブなどが入っている。仮病道具は、君が病気を装うための〈変装〉判定に＋ 5 の状況ボーナスを提供する。仮病道具は 10 回使用すると無くなってしまう。

瀉血道具 /Leeching kit：この重い蓋を持った丈夫な陶製の瓶には、いくつかの小さな空気穴が空いている。通常、その中は半分水で満たされており、約 6 インチほどに育った大人のヒルが 4 匹入れられている。瀉血道具は毒を治療するための〈治療〉判定に＋ 2 状況ボーナスを提供する。出血治療に使用されるヒルは、餌が提供されている間は 6 ヶ月間生きている。

そろばん /Abacus：この装置は使用者が数学的計算をするのに役立つ。

地図職人道具 /Map maker's kit：この小さなキットには表面に升目が刻まれたシンプルな粘板岩と何色かのチョークが入っている。このキットを使用して地図を描く場合は、誰でも遭難を回避する〈生存〉判定に＋ 2 の状況ボーナスを獲得する。

天文観測儀 /Astrolabe：この装置は平らな円盤の上に取り付けられた 2 枚の異なる円盤から構成されている。この取り付けられた円盤はベースの円盤の中心を軸に回転させることができ、この回転移動で日数の経過を示すことができる。下側の円盤は使用者の地緯度を示している。また、上側の円盤は空を表しており、天文的な特徴が多く記されている。夜間に天文観測儀の使用方法を教えてもらった者は誰でも、（1 分かけて）日付と時間を算出することができる。天文観測儀は〈知識：地理〉と野外で先導する際の〈生存〉判定（または海で航行を行う際の〈職能：水夫〉判定）に＋ 2 の状況ボーナスを与える。

トラバサミ /Bear trap：トラバサミは大きな動物を捕らえることを目的としているが、人型生物やモンスターも同様に罠にかけることができる。ヒンジで留められたこの罠の顎には、犠牲者が這って逃げ出せないようにするための鎖が取り付けられており、その一方は地面に打ち込まれた杭に繋がっている。顎を押し開いたり、杭を地面から引き抜くには DC20 の【筋力】判定に成功する必要がある。

トラバサミの罠　脅威度 1

種類 機械式；**〈知覚〉**DC15；**〈装置無力化〉**DC20
効果
起動 場所式；**再準備** 手動
効果 攻撃＋ 10 近接（2d6 ＋ 3）；鋭い顎がクリーチャーの足首にバネ仕掛けで閉まり、対象の移動速度を半分にする（罠が固定されている場合は対象を動けなくさせる）。クリーチャーは DC20 の**〈装置無力化〉**判定か、DC22 の〈脱出術〉判定、もしくは DC26 の【筋力】判定に成功することで罠を抜け出すことができる。

トランプ・デッキ /Fortune-teller's deck：この絵が描かれたカードのデッキは精神的な世界に接触して未来を占ったり、ペテン師が騙されやす

いカモや極めて厳しい状況にいる人たちからお金を巻き上げるために使用される。一般的なデッキは簡単な図が描かれた羊皮紙の断片や木の簡素な飾り板などである。一流の占い師のデッキは、通常カラーで絵が描かれた上質の木の飾り板である。これらは オーギュリイ 呪文の焦点具として最適であり、〈職能：占い師〉や〈職能：霊媒〉やその他の似たような〈職能〉判定に＋1の状況ボーナスを提供する。高品質のトランプ・デッキは木や象牙、もしくは金属に絵が描かれるか刻まれている。また、しばしばそれらは金や小さな宝石で装飾されている。この高品質なデッキは、前述の判定に＋2の状況ボーナスを与えること以外は、良質なデッキの利点を全て併せ持っている。

ドリル /Drill：ドリルは標準アクションで石や木、金属に直径1インチの穴を開けることができる。より硬い材質に対して使用するとそれだけ早くドリルはすり減ってしまったり壊れてしまったりする。ドリルで穴を開ける音を聞き取るには DC15 の〈知覚〉判定が必要である。

似顔絵帖 /Portrait book：この 100 ページの本にはドワーフやエルフ、ノーム、ハーフエルフ、ハーフオーク、ハーフリング、そして人間の男女の顔が描かれている。適切なスケッチを選んで、髪の毛や髭、またはほくろや傷跡などのような小さな特徴を描き込んでいくことによって、才能と技術に乏しい画家でさえ特定の人物の肖像画を素早く、そこそこの出来で描くことができる。例えば、このキットは審問官が追っているハーフエルフのウィッチの手配書を作成する場合などに使用される。

のこぎり /Saw：君は扉とドア枠の間にのこぎりを差し入れて、木製の留め具や閂を切断することができる。全ラウンド・アクションを使用することで、切断しようとする物体に1ラウンドにつき5＋君の【筋力】ボーナスに等しいポイントのダメージを与える。のこぎりでものを切る音に気付くには DC10 の〈知覚〉判定が必要である。川で氷を切断するために使われるのこぎりには、氷を切る前に砕く用のポイントが付いている。

バランス棒 /Balancing pole：このしなやかな棒は長さを 15 フィートから 30 フィートまで調整でき、正しく使用すると君が細い通路を渡るときにバランスを保つのに役立つ。バランス棒を使用すると、狭い場所を歩く際の〈軽業〉判定に＋1状況ボーナスを獲得することができる。

ふいご /Bellows：ふいごは火を点けるのに役立つため、適切な〈生存〉判定に＋1の状況ボーナスを提供する。

方位磁針 /Compass：この北磁極を指し示す普通の方位磁針は使用者の遭難しないようにする〈生存〉判定に＋2状況ボーナスを与える。また、同様のボーナスを地下で道案内する際の〈知識：ダンジョン探検〉判定にも提供する。

錬金術キット /Alchemist's kit：錬金術キットを持ったアルケミストは、エキスや変異薬、爆弾を作成するのに必要になる全ての物質要素（特定の費用がかかるものを除く）を持っているものと見なす。錬金術キットは〈製作：錬金術〉技能にボーナスを提供しない。

旅行用呪文書 /Traveling spellbook：旅行用呪文書は一般的な写本よりも軽く、かさばらない。この本は 50 ページを有している。

六分儀 /Sextant：六分儀は君の緯度を知るために用いられる。地上にいる間、道案内のための〈生存〉判定に＋4の状況ボーナスを提供する。

衣服類

下記のアイテムは他の服装を補足する。

かんじき /Snowshoes：張り詰めたロープによるネット、もしくは木の枠に腱を張ったものは、足に取り付けて君の体重を雪と接した部分全体に分散させ、雪の表面を突き破ることなく雪の上を歩くことを簡単にする。かんじきは大雪（Heavy Snow）の上を歩くときのペナルティを 50%軽減する。例えば、通常雪の上を歩く場合は1マスにつき2マス分の移動力が必要となるが、かんじきを使用すると1マスにつき 1.5 マス分のみかかる。

毛皮 /Furs：最も基本的な防寒具である動物の毛皮は着用者を暖かさを保つのに役に立つ。身体を覆うのに充分な毛皮を身に付けると、寒さに耐える頑健セーヴに＋2のボーナスを獲得します。このボーナスは〈生存〉技能から得られるいかなるボーナスとも重複しない。

砂漠装束 /Hot weather outfit：光を受ける君の身体の頭頂からつま先まで覆うこの軽い布は、陽光の元に肌を晒している状態と比べて君を涼しくしてくれる。この服装は一般的に、ゆったりした麻のローブと、ターバンか緩やかに頭部を覆うヴェールから構成される。この服装は暑さに耐える頑健セーヴに＋2のボーナスを提供します。このボーナスは〈生存〉技能から得られるいかなるボーナスとも重複しない。

底金 /Cleats：摩擦が関係するどのような地形でも役に立つ底金は、底にスパイクやフックを取り付けた靴である。底金は滑りやすい表面を歩くときのペナルティを 50%軽減する。例えば、通常氷の上を歩く場合は1マスにつき2マス分の移動力が必要となるが、底金を使用すると1マスにつき 1.5 マス分のみかかる。底金は全ての種類の床に傷跡を残す。

呪文 Spells

Core Rulebook に掲載された呪文よりもはるかに多くの、数えきれない神秘的な発見や秘術呪文や信仰呪文の使い手の隠された技法が存在する。以下のリストはこの本にある新呪文の要約であり、クラスごとに分けられている。アンティパラディンの完全な呪文リストを除いて、ここにはこの本にある新呪文の要約のリストのみが掲載されている。呪文リストの呪文の名前の終わりにある物や焦は、それぞれ通常の呪文構成要素ポーチに入っていない物質要素や焦点具要素が含まれることを表している。

完全な呪文リスト：この本で紹介されている呪文発動する標準クラスが利用できる完全な呪文リストは、2 章のそれぞれの呪文発動クラスの項の終わりに書かれている。オラクルはクレリックのそれと同じ呪文リストを使用することに注意。

並び順：以下にあるこの呪文リストおよび説明において、呪文はある種の呪文の並びを例外として名前の五十音順で書かれている。呪文の名前が“レッサー”、“グレーター”、あるいは“マス”で始まるとき、その呪文は代わりにその呪文の 2 単語目を使った順序で並べられている。

ヒット・ダイス：“ヒット・ダイス”という言葉はクリーチャーのヒット・ダイスの特定の数に影響を与える効果において、“キャラクター・レベル”と同義に使用されている。

術者レベル：呪文の力は時に術者レベルに依存し、それはその特定の呪文を発動するに際し、その術者のクラス・レベルによって定義される。短い説明にある“レベル”というのは常に術者レベルのことを指している。

クリーチャーおよびキャラクター：“クリーチャー”と“キャラクター”は短い説明において同義として使用されている。

アルケミスト呪文

1 レベル・アルケミスト呪文

アント・ホール：クリーチャー 1 体の運搬能力を 3 倍にする。
キーン・センシズ：＋ 2〈知覚〉と夜目を得る。
クラフターズ・フォーチュン：対象は次の〈製作〉判定に＋ 5 を得る。
ストーン・フィスト：術者の素手攻撃は致傷になる。
タッチ・オヴ・ザ・シー：水泳移動速度が 30 フィートになる。
ニゲイト・アロマ：対象は嗅覚により追跡されることがなくなる。
ボマーズ・アイ：投擲武器の距離を増す；＋ 1 攻撃。

2 レベル・アルケミスト呪文

アルケミカル・アロケーション：それを消費せずにポーションの利益を得る。
ヴァーミット・スウォーム：術者のために戦うスパイダー・スウォームを生み出す。
エレメンタル・タッチ：エネルギー・ダメージ接触攻撃を得る。
トランスミュート・ポーション・トゥ・ポイズン：ポーションを飲んど後に毒を武器に噴きかける。
パーシーヴ・キューズ：＋ 5〈知覚〉および〈真意看破〉10 分／レベル。
ファイアー・ブレス：自由に炎の円錐を吐き出す。

3 レベル・アルケミスト呪文

アブソービング・タッチ：術者は 1 日／レベルの間アイテム 1 つを吸収する。
アンプリファイ・エリクサー：好きなポーションあるいはエリクサーの効果を威力強化するか持続時間延長する。
エレメンタル・オーラ：術者の周囲にエネルギーのオーラを作り出す。
シーク・ソウツ：クリーチャーたちの思考を看破する。
ソーン・ボディ：術者に攻撃するものは 1d6 ＋ 1 ダメージ／レベルを受ける。
ドラコニック・レザヴォワー：対象はエネルギー・ダメージを吸収でき、それによって近接攻撃を強化できる。
ブラッドハウンド：嗅覚を強化し、術者に鋭敏嗅覚の特殊能力を与える。

4 レベル・アルケミスト呪文

デトネイト（物）：15 フィート以内のすべてのクリーチャーに 1d8 ／レベルのエネルギー・ダメージを与える。
ドラゴンズ・ブレス：術者に竜のブレス攻撃を与える。
フルーイド・フォーム：DR10 ／斬撃を得、間合いは 10 フィート伸び、そして水中で呼吸できるようになる。
ユニヴァーサル・フォーミュラ（物）：3 レベル以下のエキスとして働く。

5 レベル・アルケミスト呪文

イルード・タイム（物）：一時的に術者の動きを停止させる。
ディレイド・コンサンプション：術者がそれを望むまでエキス 1 つは効果を発しない。
プレイナー・アダプテイション：1 つの次元界の有害な効果に抵抗する。
リサージェント・トランスフォーメーション（物）：死が近づいたときに盛り返す。

6 レベル・アルケミスト呪文

ツイン・フォーム：制御できる術者の複製を作り出す。

アンティパラディン呪文

1 レベル・アンティパラディン呪文

インフリクト・ライト・ウーンズ：接触が 1d8 ダメージ＋ 1 ／レベル（最大＋ 5）を与える。
カース・ウォーター（物）：水を不浄にする。
コーズ・フィアー：5HD 以下のクリーチャーは 1d4 ラウンドの間逃げ出す。
コマンド：対象 1 体は 1 ラウンドの間命令に従う。
サモン・モンスター I：（悪クリーチャーのみ。）他次元界のクリーチャーを招来し術者のために戦わせる。
ディスガイズ・セルフ：術者の外見を変える。
ディテクト・ポイズン：クリーチャー 1 体あるいは物体 1 つの中の毒を感知する。
デス・ネル：瀕死状態のクリーチャーを殺す；術者は 1d8 の一時的 hp、【筋】に＋ 2、そして＋ 1 術者レベルを得る。
ドゥーム：クリーチャー 1 体は攻撃ロール、ダメージ・ロール、セーヴ、そして判定に－ 2 を受ける。
プロテクション・フロム・グッド／ロー：AC、セーヴに＋ 2、加えて選択した属性に対する追加の防備。
ベイン：敵たちは攻撃ロール、［恐怖］に対するセーヴに－ 1 を受ける。
マジック・ウェポン：武器は＋ 1 ボーナスを得る。
リード・マジック：巻物と呪文書を読む。

2 レベル・アンティパラディン呪文

アンディテクタブル・アラインメント：24 時間の間属性を隠す。
イーグルズ・スプレンダー：対象は 1 分／レベルの間【魅】に＋ 4 を得る。
インヴィジビリティ：対象は 1 分／レベルか攻撃するまで不可視状態になる。
コラプション・レジスタンス：クリーチャーを属性に基づく攻撃によるダメージから守る。
サイレンス：20 フィートの放射内の音を無効化する。
サモン・モンスター II：（悪クリーチャーのみ。）他次元界のクリーチャーを招来し術者のために戦わせる。
スケアー：6HD 以下のクリーチャーを恐れ状態にする。
ダークヴィジョン：完全な闇の中でも 60 フィート先まで見える。
ダークネス：半径 20 フィートの超常の影。
ディセクレイト（物）：範囲を負のエネルギーで満たす；アンデッドを手助けする。
ブラインドネス／デフネス：対象を盲目か聴覚喪失にする。
ブルズ・ストレンクス：対象は 1 分／レベルの間【筋】に＋ 4 を得る。
ホールド・パースン：1 ラウンド／レベルの間人型生物 1 体を麻痺させる。

3 レベル・アンティパラディン呪文

アニメイト・デッド（物）：アンデッドのスケルトンかゾンビを作り出す。
インフリクト・モデレット・ウーンズ：接触攻撃、2d8 ダメージ＋ 1 レベル（最大＋ 10）。
ヴァンピリック・タッチ：接触が 1d6 ダメージ／ 2 レベル与える；術者は一時的 hp としてそのダメージを得る。
グレーター・マジック・ウェポン：武器は＋ 1 ボーナス／ 4 レベル（最大＋ 5）を得る。
コンテイジョン：対象を選択した病気で冒す。
サモン・モンスター III：（悪クリーチャーのみ。）他次元界のクリーチャーを招来し術者のために戦わせる。
ディーパー・ダークネス：物体が半径 60 フィートを影で覆う。
ディスペル・マジック：魔法的な呪文か効果 1 つを取り消す。
ディファイル・アーマー：サンクティファイ・アーマーと同様だが、審判あるいは一撃を使用しているとき DR5 ／善を得る。
ノンディテクション（物）：占術、念視から対象を隠す。
ビストウ・カース：能力値に－ 6；攻撃ロール、セーヴそして判定に－ 4；あるいは 50%の確率でそれぞれのアクションを失う。
マジック・サークル・アゲンスト・グッド／ロー：プロテクション呪文と同様だが、10 分／レベルで半径 10 フィートである。

4 レベル・アンティパラディン呪文

インフリクト・シリアス・ウーンズ：接触攻撃、3d8 ダメージ＋ 1 ／レベル（最大＋ 15）。
グレーター・インヴィジビリティ：インヴィジビリティと同様だが、対象は攻撃しても不可視状態のままである。
サモン・モンスター IV：（悪クリーチャーのみ。）他次元界のクリーチャーを招来し術者のために戦わせる。
スレイ・リヴィング：接触攻撃が 12d6 ＋レベルにつき 1 を与える。
ディスペル・グッド：善クリーチャーからの攻撃に対し＋ 4。
ディスペル・ロー：秩序クリーチャーからの攻撃に対し＋ 4。
フィアー：円錐内の対象たちは 1 ラウンド／レベルの間逃げ出す。
ポイズン：接触が 6 ラウンドの間 1 ／ラウンドで 1d3【耐】ダメージを与える。
リザウンディング・ブロウ：近接攻撃が 1d6 以上のダメージを与える。

インクィジター呪文

0 レベル・インクィジター呪文

シフト：そこを調査しているかのように範囲を見る。
ブランド：永久的な焼きごてを目標のクリーチャーに押印する。

1 レベル・インクィジター呪文

タイアレス・パースート：速歩中の疲労を無視する。
バースト・ホンズ：1d6 ダメージ／レベル（最大 5d6）を束縛に。
ラス：目標のクリーチャーに対する攻撃とダメージに＋ 1。

2 レベル・インクィジター呪文

ウェポン・オヴ・オー：武器はダメージ・ロールに＋ 2 を得る。
キャスティゲイト：目標を怯えおよび戦慄状態にする。
ゴーストベイン・ダージ：非実体クリーチャーは非魔法的な武器から半分のダメージを受ける。
コラプション・レジスタンス：クリーチャーを属性に基づく攻撃によるダメージから守る。
コンフェス：クリーチャーは質問に対し彼にとっての真実を答えない限り 1d6 ／ 2 レベルのダメージ（最大 5d6）を受ける。
セイクリッド・ボンド（焦）：離れたところから接触の治癒呪文を発動する。
パーシーヴ・キューズ：＋ 5〈知覚〉および〈真意看破〉10 分／レベル。
ハニード・タン：〈交渉〉を使用しているとき 2 ダイスをロールし、高い方を取る。
フォロウ・オーラ：属性のオーラの痕跡を追う能力を得る。
ブラッドハウンド：術者に鋭敏嗅覚の特殊能力を与える。
フレイムズ・オヴ・ザ・フェイスフル：武器にフレイミングの特性を与える。

3 レベル・インクィジター呪文

ウォード・ザ・フェイスフル：同じ信仰を持つクリーチャーたちは AC とセーヴィング・スローにボーナスを得る。
キャスト・アウト：2d8 ダメージ＋ 1 ／レベル（最大＋ 15）をクリーチャーに与え 1 つの効果を解呪する。
コーディネーテッド・エフォート：術者の持つチームワーク特技 1 つを仲間たちに与える。

シーク・ソウツ：クリーチャーたちの思考を看破する。
バニッシュ・シーミング：接触した幻術あるいはクリーチャーの変身を解呪する。
ハンターズ・アイ：目標の場所を知るための〈知覚〉判定に＋ 20。
ヒドゥン・スピーチ：隠れたメッセージを送るための〈はったり〉判定に＋ 10 のボーナスを得る。
フェスター：治癒効果に対して SR12 ＋術者レベルを目標に与える。
ブラッド・バイオグラフィ：血を調査することによってクリーチャーについてと、彼がどうやって傷ついたかについて知る。
ライチャス・ヴィゴー：攻撃が命中するごとに攻撃ボーナスを増幅する。
リトリビューション:時間の経っていない攻撃者はペナルティに冒される。

4 レベル・インクィジター呪文

カワーズ・ラメント：対象が術者を攻撃しない場合、その者はペナルティを受ける。
サンクティファイ・アーマー：＋ 1AC ／ 4 レベル（最大＋ 5）。
シェアード・ラス：ラスと同様だが、複数のクリーチャーに影響を与える。
スリープウォーク（物）：眠っているクリーチャーを動かす。
タイアレス・パースーアーズ：タイアレス・パースートと同様だが、複数のクリーチャーに影響を与える。
ディナウンス：クリーチャーたちの態度を悪化させる。
ディファイル・アーマー：サンクティファイ・アーマーと同様だが、審判あるいは一撃を使用しているとき DR5 ／善を得る。
フォースト・リペンテンス：目標は転倒し、自身の罪すべてを告白する。
グレーター・ブランド：ブランドと同様だが、焼きごては術者の聖印に近づいたとき光を放つ。
リビューク：敵は 1d8 ダメージ／ 2 レベル（最大 5d8）を受ける。

5 レベル・インクィジター呪文

アンウィリング・シールド（物）：対象は術者の受ける傷を共有する。
マス・キャスティゲイト：キャスティゲイトと同様だが、複数のクリーチャーに影響を与える。
マス・ゴーストベイン・ダージ：ゴーストベイン・ダージと同様だが、複数のクリーチャーに影響を与える。
リザウンディング・ブロウ：近接攻撃が 1d6 以上のダメージを与える。

6 レベル・インクィジター呪文

クレンズ：ヒールと同様だが、4d8 ＋ 1 ／レベル（最大＋ 25）しか回復しない。
マス・フェスター：フェスターと同様だが、複数のクリーチャーに影響を与える。

ウィザード／ソーサラー呪文

0 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

スパーク：可燃性の物体に着火する。

1 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

アント・ホール：クリーチャー 1 体の運搬能力を 3 倍にする。
ヴァニッシュ：1 ラウンド／レベル（最大 5）の間インヴィジビリティと同様。
エクスペディシャス・エクスキャヴェイション：5 フィートの地面の立方体を動かす。
オルター・ウィンズ：自然の風の強さを上昇／減少させる。
グラヴィティ・ボウ：アローは 1 サイズ分類大きいかのようにダメージを与える。
クラフターズ・カース：対象は〈製作〉技能判定に－ 5 のペナルティを受ける。
クラフターズ・フォーチュン：対象は次の〈製作〉判定に＋ 5 を得る。
スカルプト・コープス：死体を別のクリーチャーの見た目にする。
スタンブル・ギャップ（焦）：小さな穴がクリーチャーを足払いする。
ストーン・フィスト：術者の素手攻撃は致傷になる。
タッチ・オヴ・グレイスレスネス：対象は 1d6 ＋ 1 ／ 2 レベルの【敏】を失い転倒する。
タッチ・オヴ・ザ・シー：水泳移動速度が 30 フィートになる。
ダンシング・ランタン：動くランタンが君についていく。
ハイドローリック・プッシュ：水の波が敵 1 体を突き飛ばす。
フレア・バースト：フレアと同様だが、10 フィート以内のすべてのクリーチャーに作用する。
ブレイク：物体 1 つに破損状態を与える。
メモリー・ラプス：対象は直前のターンからの出来事を忘れる。

2 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

アクセラレイト・ポイズン：毒の潜伏期間を早める。
アロー・イラプション：直前のラウンドにクリーチャーを殺すために使用したアローの複製を作り出す。
エレメンタル・スピーチ：術者はエレメンタルやある種のクリーチャーと話せるようになる。
エレメンタル・タッチ：エネルギー・ダメージ接触攻撃を得る。
グライド：術者は落下ダメージを受けず、落下中 60 フィート／ラウンド移動する。
クリエイト・トレジャー・マップ（物）：クリーチャーの死体によって宝の地図を作り出す。
クリエイト・ピット（焦）：擬似次元的な落とし穴を作り出す。
シェア・ランゲージ：対象は選択した言語を理解する。
ストーン・コール：範囲内のすべてのクリーチャーに 2d6 ダメージを与える。
スリップストリーム：波がクリーチャーの移動速度を増幅する。
ダスト・オヴ・トワイライト：黒い粉末が範囲内の光源を消す。
バーニング・ゲイズ：見つめることで目標に 1d6［火］ダメージを与える。
ファイアー・ブレス：自由に炎の円錐を吐き出す。

3 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

アクアス・オーブ：回転する水の球体を作り出す。
ヴァーサトル・ウェポン：武器がある種の DR を克服する。
エレメンタル・オーラ：術者の周囲にエネルギーのオーラを作り出す。
エンター・イメージ：術者の意識を術者に似た像が込められた物体に移す。
キャンプファイアー・ウォール：焚き火の周囲に覆いを作り出す。
クローク・オヴ・ウィンズ：術者の周囲に風の膜を作り出す。
シーク・ソウツ：クリーチャーたちの思考を看破する。
シフティング・サンド：移動困難な地形を作り出し足跡を消し、クリーチャーたちや複数の物体を運搬できる。
スパイクト・ピット：クリエイト・ピットと同様、ただしスパイクで満ちている。
デヴォリューション：幻獣は一時的に 1 進化＋ 1 ／ 5 レベルを失う。
ドラコニック・レザヴォワー：対象はエネルギー・ダメージを吸収でき、それによって近接攻撃を強化できる。
トワイライト・ナイフ：浮遊するナイフが術者と共に攻撃する。
ハイドローリック・トレント：水の奔流を作り出し経路内のクリーチャーを突き飛ばす。
ブラッド・バイオグラフィ：その血によってクリーチャーについて知る。
ペイン・ストライク：1d6 非致傷ダメージを 1 ラウンド／レベルの間与える。

4 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

アシッド・ピット（焦）：酸の層が底にある落とし穴を作り出す。
カルシフィック・タッチ：接触が目標を遅くし、1d4【敏】ダメージ。
シェア・センシズ：術者の使い魔と同じように術者も見る／聞く／嗅ぐ。
シャドウ・プロジェクション：一時的にシャドウになる。
デトネイト（物）：15 フィート以内のすべてのクリーチャーに 1d8 ／レベルのエネルギー・ダメージを与える。
トゥルー・フォーム：ポリモーフ効果を除去する。
ドラゴンズ・ブレス：術者に竜のブレス攻撃を与える。
ファイアーフォール：火を上方へと爆発させ、2d6［火］ダメージを与える。
ボール・ライトニング：複数の飛行する電光の球体がそれぞれ 3d6［電気］ダメージを与える。
ムーンストラック：対象は怒り出し混乱する。
リヴァー・オヴ・ウィンド：風の流れが非致傷ダメージを引き起こしクリーチャーたちを転倒させるか押し飛ばす。
ワンダリング・スター・モーツ：対象の輪郭を描き出し、陽光棒と同様の光を放たせる。

5 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

ガイザー：熱湯の間欠泉を作り出す。
サフォケーション：目標は即座に窒息し死に至る。
トレジャー・スティッチング（物）：布の中の物が刺繍になる。
ハングリー・ピット：クリエイト・ピットと同様だが、圧縮することで中にいる者に 4d6 ダメージを与える。
ファイアー・スネーク：長さ 5 フィート／レベルの蛇のような火の経路を作り出し、それは 1d6［火］ダメージ／レベルを与える。
ファンタズマル・ウェブ：幻覚の蜘蛛の糸で対象たちを捕える。
プレイナー・アダプテイション：他の次元界の有害な効果に抵抗する。
マス・ペイン・ストライク：ペイン・ストライクと同様だが、複数のクリーチャーに影響を与える。
ライフ・バブル：持続的な環境の効果からクリーチャーたちを保護する。

6 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

アンウィリング・シールド（物）：対象は術者の受ける傷を共有する。
エネミー・ハンマー：術者は念力でクリーチャーを武器のように使用する。
クローク・オヴ・ドリームズ：5 フィート以内の生きているクリーチャーは眠りに落ちる。
ゲッタウェイ：術者と選択したクリーチャーたちを、前もって決めておいた場所へ瞬間移動する。
コンテイジアス・フレイム：光線が 4d6［火］ダメージ、そして新たな目標へ向かう。
シロッコ：熱風が 4d6 ダメージを与え、ダメージを受けた者を疲労させ、そしてクリーチャーたちを転倒させる。
フルーイド・フォーム：DR10 ／斬撃を得、間合いが 10 フィート伸び、そして水中呼吸できる。

7 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

ヴォーテックス：水に渦巻きを作り出す。
エクスペンド：クリーチャーの制限のある魔法的な能力を消費させる。
デフレクション：失敗した攻撃はその攻撃の発生源に返ってくる。
ファイアーブランド：味方たちはフレイミング武器、術者の［火］呪文への完全耐性、そして 1 回のみの［火］の光線攻撃の能力を得る。
ファンタズマル・リヴェンジ：死体から出てきたゴーストが殺害者を狩る。
マス・フライ：クリーチャー 1 体／レベルは飛行する能力を得る。
マス・プレイナー・アダプテイション：プレイナー・アダプテイションと同様だが、複数のクリーチャーに影響を与える。
ランパート：厚さ 5 フィートの大地の障壁を作り出す。

8 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

ウォール・オヴ・ラヴァ：壁が近くの目標たちに定期的に溶岩を発射し、侵入しようとする敵にダメージを与える。
シーマントル：術者は保護の水に包まれる。
ストームボルツ：1d8 ダメージ／レベル（最大 20d8）を目標たちに与える。
ユーフォリック・トランクィリティ：クリーチャー 1 体を平和的に友好的にする。

9 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

ウィンズ・オヴ・ヴェンジャンス：術者に飛行と風で攻撃できる能力を与える。
ウォール・オヴ・サプレッション（物）：魔法を不能にする壁を作り出す。
クラッシング・ロックス：20d6 ダメージを目標のクリーチャーに与える。
マス・サフォケーション：クリーチャー 1 体／レベルは窒息し死に至る。
ツナミ：巨大な波が経路内にあるすべてにダメージを与え一掃する。
ファイアリー・ボディ：術者は様々な火に関連した力を得る。
ワールド・ウェイヴ：地面が術者を遠くへ運ぶ。

元素術師ウィザード呪文

0 レベル元素術師ウィザード呪文

風
メッセージ：遠くと囁きの会話。
地
アシッド・スプラッシュ：球が 1d3［酸］ダメージを与える。
火
スパーク：可燃性の物体に着火する。
水
レイ・オヴ・フロスト：光線が 1d3［冷気］ダメージを与える。

1 レベル元素術師ウィザード呪文

風
オルター・ウィンズ：自然の風の強さを上昇／減少させる。
ショッキング・グラスプ：接触が 1d6 ／レベルの［電気］ダメージ（最大 5d6）をもたらす。
フェザー・フォール：物体あるいはクリーチャーはゆっくりと落下する。
地
エクスペディシャス・エクスキャヴェイション：5 フィートの地面の立方体を動かす。
グリース：10 フィート平方あるいは物体 1 つを滑りやすくする。
ストーン・フィスト：術者の素手攻撃は致傷になる。
火
ダンシング・ランタン：動くランタンが君についていく。
バーニング・ハンズ：1d4 ／レベルの［火］ダメージ（最大 5d4）。
水
オブスキュアリング・ミスト：濃霧が術者の周囲に出る。
タッチ・オヴ・ザ・シー：水泳移動速度が 30 フィートになる。
ハイドローリック・プッシュ：突然の強力な水の波が敵 1 体を突き飛ばす。

2 レベル元素術師ウィザード呪文

すべて
エレメンタル・スピーチ：術者はエレメンタルやある種のクリーチャーと話せるようになる。

エレメンタル・タッチ：エネルギー・ダメージ接触攻撃を得る。
サモン・モンスター II：エレメンタル・クリーチャーを招来する。
レジスト・エナジー：特定のエネルギーの種類からの攻撃のたびに最初の10ポイント（以上）のダメージを無視する。
風
ウィスパリング・ウィンド：短い伝言を1マイル／レベルに送る。
ガスト・オヴ・ウィンド：突発的な風がクリーチャーを吹き飛ばし転倒させる。
グライド：落下ダメージなし、落下中60フィート／ラウンド動く。
レヴィテート：対象は術者の指定する通りに上下へ移動する。
地
アシッド・アロー：遠隔接触攻撃；2d4ダメージを1ラウンド＋1ラウンド／3レベルの間。
クリエイト・ピット（焦）：擬似次元的な落とし穴を作り出す。
グリッターダスト：目標を盲目化し、不可視のものの輪郭を描き出す。
シャター：音波エネルギーが水晶でできたクリーチャーや物体にダメージを与える。
ストーン・コール：範囲内のすべてのクリーチャーに2d6ダメージを与える。
火
スコーチング・レイ：遠隔接触攻撃が4d6［火］ダメージを与える、＋1光線／4レベル（最大4本）。
バーニング・ゲイズ：見つめることで目標に1d6［火］ダメージを与える。
パイロテクニクス：火を光か厚い煙に変える。
ファイアー・ブレス：自由に炎の円錐を吐き出す。
フレイミング・スフィアー：火の玉が3d6［火］ダメージを与える。
水
アクセラレイト・ポイズン：毒の潜伏期間を早める。
スリップストリーム：波がクリーチャーの移動速度を増幅する。
フォッグ・クラウド：濃霧が視界を遮る。

3レベル元素術師ウィザード呪文

すべて
エレメンタル・オーラ：術者の周囲にエネルギーのオーラを作り出す。
ドラコニック・レザヴォワー：対象はエネルギー・ダメージを吸収でき、それによって近接攻撃を強化できる。
プロテクション・フロム・エナジー：エネルギーの種類1つから12ポイント／レベルのダメージを吸収する。
風
ウィンド・ウォール：矢、小さいクリーチャー、気体を跳ね返す。
ガシアス・フォーム：実体がなくなりゆっくりと飛行する。
クローク・オヴ・ウィンズ：術者の周囲に強風の膜。
フライ：目標は速度60フィートで飛行する。
ライトニング・ボルト：電気が1d6／レベルのダメージを与える。
地
シフティング・サンド：移動困難な地形を作り出し足跡を消す。
スティンキング・クラウド：吐き気を催す蒸気、1ラウンド／レベル。
スパイクト・ピット：クリエイト・ピットと同様、ただしスパイクで満ちている。
火
キャンプファイアー・ウォール：焚き火の周囲に覆いを作り出す。
ファイアーボール：レベルにつき1d6［火］ダメージ、半径20フィート。
フレイム・アロー：矢は＋1d6［火］ダメージを与える。
水
アクアス・オーブ：回転する水の球体を作り出す。
ウォーター・ブリージング：対象たちは水中でも呼吸できる。
スリート・ストーム：視界と移動を妨げる。
ハイドローリック・トレント：水の奔流を作り出し経路内のクリーチャーを突き飛ばす。

4レベル元素術師ウィザード呪文

すべて
エレメンタル・ボディ I：術者を小型エレメンタルに変える。
サモン・モンスター IV：エレメンタル・クリーチャーを招来し術者のために戦わせる。
デトネイト：近くのクリーチャーたちに1d8／レベルのエネルギー・ダメージ。
ドラゴンズ・ブレス：術者に竜のブレス攻撃を与える。
風
シャウト：円錐内のすべてを聴覚喪失化し、5d6［音波］ダメージ。
ボール・ライトニング：複数の飛行する電光の球体がそれぞれ3d6［電気］ダメージを与える。
リヴァー・オヴ・ウィンド：風の流れが非致傷ダメージを引き起こしクリーチャーたちを転倒させるか押し飛ばす。
地
アシッド・ピット（物）：底に酸のある落とし穴を作り出す。
カルシフィック・タッチ：接触が目標を遅くし、1d4【敏】ダメージ。
ストーン・シェイプ：好きな形に石を彫刻する。
ストーンスキン（物）：DR10／アダマンティンを与える。
火
ウォール・オヴ・ファイアー：2d4［火］ダメージを10フィートに、1d4を20フィートに。壁を通過する者に2d6ダメージ＋1／レベルを与える。
ファイアー・シールド：術者に攻撃するクリーチャーは［火］ダメージを受ける；術者は熱あるいは冷気から守られる。
ファイアー・トラップ（物）：開かれた物体は1d4＋1／レベルのダメージを与える。
ファイアーフォール：火が上方へと爆発し、2d6［火］ダメージを与える。
水
アイス・ストーム：雹が差し渡し40フィートの範囲内に5d6ダメージを与える。
ウォール・オヴ・アイス：氷の板が壁を作り出すか氷の半球が天蓋を作り出す。
ソリッド・フォッグ：視界を妨げ移動を遅める。

5レベル元素術師ウィザード呪文

すべて
エレメンタル・ボディ II：術者は中型のエレメンタルになる。
サモン・モンスター V：エレメンタルを招来し術者のために戦わせる。
プレイナー・アダプテイション：1つの次元界の有害な効果に抵抗する。
レッサー・プレイナー・バインディング：仕事をこなすまで6HD以下のエレメンタル・クリーチャーを囚える。
風
オーヴァーランド・フライト：術者は移動速度40フィートで飛行し長距離を駆けられる。
サフォケーション：目標は即座に窒息し死に至る。
地
ウォール・オヴ・ストーン：形を変えることのできる石の壁を作り出す。
トランスミュート・マッド・トゥ・ロック：レベルにつき10フィートの立方体2つ。
トランスミュート・ロック・トゥ・マッド：レベルにつき10フィートの立方体2つ。
パスウォール：木か石の壁に通路を作り出す。
ハングリー・ピット：クリエイト・ピットと同様だが、圧縮することで中にいる者に4d6ダメージを与える。
火

ガイザー：熱湯の間欠泉を作り出す。
ファイアー・スネーク：長さ 5 フィート／レベルの蛇のような火の経路を作り出し、それは 1d6［火］ダメージ／レベルを与える。
水
ガイザー：熱湯の間欠泉を作り出す。
クラウドキル：3HD 以下を殺す；4 ～ 6HD はセーヴに成功しなければ死ぬ；6 ＋ HD は【耐】ダメージ。
コーン・オヴ・コールド：1d6 ／レベルの［冷気］ダメージ。

6 レベル元素術師ウィザード呪文

すべて
エレメンタル・ボディ III：術者を大型エレメンタルへと変える。
サモン・モンスター VI：エレメンタル・クリーチャーを招来し術者のために戦わせる。
プレイナー・バインディング：レッサー・プレイナー・バインディングと同様だが、最大 12HD。
風
シロッコ：熱風が 4d6 ダメージを与え、ダメージを受けた者を疲労させ、そしてクリーチャーたちを転倒させる。
チェイン・ライトニング：1d6 ／レベルのダメージ、追加でボルト 1 本／レベル。
地
アシッド・フォッグ：濃霧が［酸］ダメージを与える。
ウォール・オヴ・アイアン（物）：30hp ／ 4 レベル；敵側に倒れられる。
ストーン・トゥ・フレッシュ：石化したクリーチャーを修復する。
フレッシュ・トゥ・ストーン：対象のクリーチャーを石像に変える。
ムーヴ・アース：溝を掘り、丘を作る。
火
コンテイジアス・フレイム：光線が 4d6［火］ダメージ、そして新たな目標へ向かう。
シロッコ：熱風が 4d6 ダメージを与え、ダメージを受けた者を疲労させ、そしてクリーチャーたちを転倒させる。
水
フリージング・スフィアー：水を凍らすか［冷気］ダメージを与える。
フルーイド・フォーム：DR10 ／斬撃を得、間合いは 10 フィート伸び、そして水中で呼吸できるようになる。

7 レベル元素術師ウィザード呪文

すべて
エレメンタル・ボディ IV：術者を超大型エレメンタルに変える。
サモン・モンスター VII：エレメンタル・クリーチャーを招来し術者のために戦わせる。
マス・プレイナー・アダプテイション：プレイナー・アダプテイションと同様だが、複数のクリーチャーに影響を与える。
風
コントロール・ウェザー：地域の天候を変える。
マス・フライ：クリーチャー 1 体／レベルは飛行能力を得る。
地
スタチュー：対象は回数無制限で石像になれる。
ランパート：厚さ 5 フィートの大地の障壁を作り出す。
リヴァース・グラヴィティ：物体とクリーチャーは上へと落ちる。
火
ディレイド・ブラスト・ファイアーボール：1d6 ／レベルの［火］ダメージ；術者は最大 5 ラウンドまで延期できる。
ファイアーブランド：味方たちはフレイミング武器、術者の［火］呪文への完全耐性、そして 1 回のみの［火］の光線攻撃の能力を得る。
水
ヴォーテックス：水に渦巻きを作り出す。
コントロール・ウェザー：地域の天候を変える。

8 レベル元素術師ウィザード呪文

すべて
グレーター・プレイナー・バインディング：レッサー・プレイナー・バインディングと同様だが、最大 18HD。
サモン・モンスター VIII：エレメンタル・クリーチャーを招来し術者のために戦わせる。
風
グレーター・シャウト：圧倒的な声が 10d6［音波］ダメージ；クリーチャーを朦朧化。
ストームボルツ：1d8 ダメージ／レベル（最大 20d8）を目標たちに与える。
地
アイアン・ボディ：術者の肉体は生きた鉄となる。
ウォール・オヴ・ラヴァ：壁が近くの目標たちに定期的に溶岩を発射し、侵入しようとする敵にダメージを与える。
火
インセンディエリ・クラウド：6d6［火］ダメージ／ラウンドを与える。
ウォール・オヴ・ラヴァ：壁が近くの目標たちに定期的に溶岩を発射し、侵入しようとする敵にダメージを与える。
水
シーマントル：術者は保護の水に包まれる。
ポーラー・レイ：遠隔接触攻撃が 1d6 ／レベルの［冷気］ダメージを与え 1d4 ポイントの【敏捷力】吸収。
ホリッド・ウィルティング：30 フィート以内に 1d6 ／レベルのダメージを与える。

9 レベル元素術師ウィザード呪文

すべて
ゲート（物）：2 つの次元界を移動用あるいは招来用に接続する。
風
ウィンズ・オヴ・ヴェンジャンス：術者に飛行と風で攻撃できる能力を与える。
マス・サフォケーション：クリーチャー 1 体／レベルは窒息する。
地
クラッシング・ロックス：20d6 ダメージを目標のクリーチャーに。
ワールド・ウェイヴ：地面あるいは水が術者を遠くへ運ぶ。
火
ファイアリー・ボディ：術者は火に関連した力を得る。
メテオ・スウォーム：4 つの隕石がそれぞれ 6d6 の［火］ダメージを与える。
水
ツナミ：巨大な波が経路内にあるすべてにダメージを与え一掃する。
ワールド・ウェイヴ：地面あるいは水が術者を遠くへ運ぶ。

ウィッチ呪文

0 レベル・ウィッチ呪文

スパーク：可燃性の物体に着火する。
ピュートリファイ・フード・アンド・ドリンク：食料と水を使えないものにする。

1 レベル・ウィッチ呪文

イル・オーメン：目標は判定および攻撃で 2 回ロールし、悪いロールを使用する。
ダンシング・ランタン：動くランタンが君についていく。

ビガイリング・ギフト：対象は即座に手渡されたアイテムを受け取りそれを使用する。
マスク・ドゥウェオマー：ディテクト・マジックから呪文の存在を隠す。

2 レベル・ウィッチ呪文

ヴァーミット・スウォーム：術者のために戦うスパイダー・スウォームを生み出す。
グライド：術者は落下ダメージを受けず落下中 60 フィート／ラウンド移動する。
パークス・パスチュール：対象は不調状態になり－ 4【敏】。
パーシーヴ・キューズ：＋ 5〈知覚〉および〈真意看破〉10 分／レベル。
バーニング・ゲイズ：見つめることで目標に 1d6［火］ダメージを与える。
ヒドゥン・スピーチ：隠れたメッセージを送るための〈はったり〉判定に＋ 10 のボーナスを得る。
フィースト・オヴ・アッシュズ：目標は空腹という飽くなき飢えで満たされる。
フェスター：治癒効果に対して SR12 ＋術者レベルを目標に与える。

3 レベル・ウィッチ呪文

ガイディング・スター：術者がこの呪文を発動した場所からのおおよその距離を知る。
カップ・オヴ・ダスト：クリーチャー 1 体を脱水させる。
シーク・ソウツ：クリーチャーたちの思考を看破する。
シェア・センシズ：術者の使い魔の周囲の世界を知覚する。
スクリーチ：敵は機会攻撃を誘発する。
トワイライト・ナイフ：浮遊するナイフが術者と共に攻撃する。
ネイチャーズ・エグザイル：対象の〈生存〉判定に－ 10 のペナルティ。
ペイン・ストライク：1d6 非致傷ダメージを 1 ラウンド／レベルの間与える。

4 レベル・ウィッチ呪文

スパイト（焦）：接触呪文が術者を攻撃したクリーチャーを害す。
スリープウォーク（物）：眠っているクリーチャーを動かす。
スリーフォールド・アスペクト（焦）：より老いたあるいはより若い姿になる。
ムーンストラック：対象は怒り出し混乱する。
ワンダリング・スター・モーツ：対象の輪郭を描き出し、陽光棒と同様の光を放たせる。

5 レベル・ウィッチ呪文

サフォケーション：目標は即座に窒息し死に至る。
バニッシュ・シーミング：接触した幻術あるいはクリーチャーの変身を解呪する。
マス・ペイン・ストライク：ペイン・ストライクと同様だが、複数のクリーチャーに影響を与える。
レスト・エターナル（物）：死んだクリーチャーは蘇生されない。

6 レベル・ウィッチ呪文

アンウィリング・シールド（物）：対象は術者の受ける傷を共有する。
クローク・オヴ・ドリームズ：5 フィート以内の生きているクリーチャーを眠りに落ちさせる。
スウォーム・スキン：術者の肉体を攻撃できるスウォーム 1 つに変える。
マス・フェスター：フェスターと同様だが、複数のクリーチャーに影響を与える。

8 レベル・ウィッチ呪文

ストームボルツ：1d8 ダメージ／レベル（最大 20d8）を目標たちに与える。

9 レベル・ウィッチ呪文

マス・サフォケーション：クリーチャー 1 体／レベルは窒息する。

クレリック呪文

0 レベル・クレリック呪文

スパーク：可燃性の物体に着火する。

1 レベル・クレリック呪文

アント・ホール：クリーチャー 1 体の運搬能力を 3 倍にする。
ダンシング・ランタン：動くランタンが君についていく。

2 レベル・クレリック呪文

インスタント・アーマー：術者が現在装着している鎧を招来した鎧に交換する。
ウェポン・オヴ・オー：武器はダメージ・ロールに＋ 2 を得る。
オラクルズ・バーデン：（オラクルのみ。）クリーチャーはオラクルの呪いの負の効果の影響を受ける。
グレイス：移動は機会攻撃を誘発しない。
ゴーストベイン・ダージ：非実体クリーチャーは非魔法的な武器から半分のダメージを受ける。
シェア・ランゲージ：対象は選択した言語を理解する。
ブレッシング・オヴ・カレッジ・アンド・ライフ：［恐怖］と［即死］に対するセーヴに＋ 2。

3 レベル・クレリック呪文

エレメンタル・スピーチ：術者はエレメンタルやある種のクリーチャーと話せるようになる。
エンター・イメージ：術者の意識を術者に似た像が込められた物体に移す。
ガイディング・スター：術者がこの呪文を発動した場所からのおおよその距離を知る。
セイクリッド・ボンド（焦）：離れたところから接触の治癒呪文を発動する。
ナップ・スタック（物）：対象は夜の眠りに 2 時間しか必要とせず、そして長い眠りはさらなる利益を利益を与えるかもしれない。
ブラッド・バイオグラフィ：その血によってクリーチャーについて知る。
ボロウ・フォーチュン：（オラクルのみ。）攻撃か判定を再挑戦させるが、その次の 2 回は悪い結果を選ぶこと。
ラスフル・マントル：対象はすべてのセーヴに＋ 1 ／ 4 レベルを得る。

4 レベル・クレリック呪文

スピリチュアル・アライ：術者を手助けする信仰の仲間を作り出す。
プレイナー・アダプテイション：他の次元界の有害な効果に抵抗する。
ブレッシング・オヴ・ファーヴァー：仲間たちに選択する 1 つの利益を与える。
レスト・エターナル（物）：死んだクリーチャーは蘇生されない。

5 レベル・クレリック呪文

クレンズ：4d8 ＋ 1 ／レベル（最大＋ 25）のダメージを治癒し、いくつかの災厄を除去する。
マス・ゴーストベイン・ダージ：ゴーストベイン・ダージと同様だが、複数のクリーチャーに影響を与える。

スネーク・スタッフ：スタッフか他の木をスネークに変成し、術者のために戦わせる。
トレジャー・スティッチング（物）：布の中の物が刺繍になる。
ピラー・オヴ・ライフ：作り出された柱が 2d8 ＋ 1 ／レベル（最大＋ 20）を治癒する。
ライフ・バブル：環境からクリーチャーたちを保護する。

6 レベル・クレリック呪文

マス・プレイナー・アダプテイション：プレイナー・アダプテイションと同様だが、複数のクリーチャーに影響を与える。

8 レベル・クレリック呪文

ストームボルツ：1d8 ダメージ／レベル（最大 20d8）を目標たちに与える。
ディヴァイン・ヴェッスル：（オラクルのみ。）大きな、この世ならぬようなクリーチャーに変わる。
ユーフォリック・トランクィリティ：クリーチャー 1 体を平和的に友好的にする。

9 レベル・クレリック呪文

ウィンズ・オヴ・ヴェンジャンス：飛翔を与える；風で攻撃する。

サモナー呪文

1 レベル・サモナー呪文

アント・ホール：クリーチャー 1 体の運搬能力を 3 倍にする。
アンフェッター：幻獣の距離の制限を取り払う。
レッサー・リジューヴネイト・アイドーロン：幻獣は 1d10 ダメージ＋ 1 ／レベル（最大＋ 5）が治癒される。

2 レベル・サモナー呪文

グライド：術者は落下ダメージを受けず落下中 60 フィート／ラウンド移動する。
クリエイト・ピット（焦）：擬似次元的な落とし穴を作り出す。
サモン・アイドーロン：即座に術者の幻獣を呪文の持続時間の間招来する。
レッサー・エヴォリューション・サージ：幻獣に 2 進化ポイントの進化 1 つを当てる。

3 レベル・サモナー呪文

アクアス・オーブ：回転する水の球体を作り出す。
エヴォリューション・サージ：幻獣に 4 進化ポイントの進化 1 つを与える。
シーク・ソウツ：範囲内のクリーチャーたちが考えていることについて看破する。
スパイクト・ピット：クリエイト・ピットと同様、ただしスパイクで満ちている。
デヴォリューション：幻獣は一時的に 1 進化＋ 1 ／ 5 レベルを失う。
リジューヴネイト・アイドーロン：レッサー・リジューヴネイト・アイドーロンと同様だが、3d10 ダメージ＋ 1 ／レベル（最大＋ 10）を治癒する。

4 レベル・サモナー呪文

アシッド・ピット（物）：底に酸のある落とし穴を作り出す。
グレーター・エヴォリューション・サージ：幻獣に合計 6 進化ポイントの 2 つの進化を与える。
トランスモグリファイ（物）：術者の幻獣の進化を変える。
ピュアリファイド・コーリング：招来された幻獣は完全に治癒される。

5 レベル・サモナー呪文

グレーター・リジューヴネイト・アイドーロン：レッサー・リジューヴネイト・アイドーロンと同様だが、5d10 ダメージ＋ 1 ／レベル（最大＋ 20）を治癒する。
ハングリー・ピット：クリエイト・ピットと同様だが、圧縮することで中にいる者に 4d6 ダメージを与える。
プレイナー・アダプテイション：他の次元界の有害な効果に抵抗する。

6 レベル・サモナー呪文

マス・プレイナー・アダプテイション：プレイナー・アダプテイションと同様だが、複数のクリーチャーに影響を与える。

ドルイド呪文

0 レベル・ドルイド呪文

スパーク：可燃性の物体に着火する。

1 レベル・ドルイド呪文

アスペクト・オヴ・ザ・ファルコン：〈知覚〉判定と遠隔攻撃にボーナスを与える。
アント・ホール：クリーチャー 1 体の運搬能力を 3 倍にする。
エクスペディシャス・エクスキャヴェイション：5 フィートの地面の立方体を動かす。
オルター・ウィンズ：自然の風の強さを上昇／減少させる。
キーン・センシズ：＋ 2〈知覚〉と夜目を得る。
クローク・オヴ・シェイド：日に曝されることと熱による効果を減少する。
コール・アニマル：動物 1 匹を術者のもとに来させる。
ストーン・フィスト：術者の素手攻撃は致傷になる。
タッチ・オヴ・ザ・シー：水泳移動速度が 30 フィートになる。
ディテクト・アベレイション：異形の存在を明らかにする。
ニゲイト・アロマ：対象は嗅覚により追跡されることがなくなる。
ハイドローリック・プッシュ：水の波が敵 1 体を突き飛ばす。
フェザー・ステップ：移動困難な地形の移動ペナルティを無視する。
ブリスル：外皮ボーナスと引き換えに肉体武器による攻撃にボーナスを持つ。
フレア・バースト：フレアと同様だが、10 フィート以内のすべてのクリーチャーに作用する。

2 レベル・ドルイド呪文

アクセラレイト・ポイズン：毒の潜伏期間を早める。
アスペクト・オヴ・ザ・ベア：AC と戦技ロールに＋ 2。
イーグル・アイ：魔法的な感覚器を術者の真上に作り出す。
エレメンタル・スピーチ：術者はエレメンタルやある種のクリーチャーと話せるようになる。
キャンプファイアー・ウォール：焚き火の周囲に覆いを作り出す。
グライド：落下している間 60 フィート／ラウンド移動し落下ダメージを受けない。
シェア・ランゲージ：対象は選択した言語を理解する。
ストーン・コール：範囲内のすべてのクリーチャーに 2d6 ダメージを与える。
スリップストリーム：波がクリーチャーの移動速度を増幅する。

セント・トレイル：仲間たちが追えるような臭いを残す。
ナチュラル・リズム：命中する毎にダメージに＋1（最大＋5）。
パークス・パスチュール：対象は不調状態になり－4【敏】。
バーニング・ゲイズ：クリーチャーに1d6［火］ダメージを与える。
フィースト・オヴ・アッシュズ：目標は空腹という飽くなき飢えで満たされる。
ロックジョー：クリーチャーは肉体攻撃につかみ能力を得る。

3レベル・ドルイド呪文

アクアス・オーブ：回転する水の球体を作り出す。
カップ・オヴ・ダスト：クリーチャー1体を脱水させる。
クリエイト・トレジャー・マップ（物）：クリーチャーの死体によって宝の地図を作り出す。
クローク・オヴ・ウィンズ：術者の周囲に強風の膜を作り出す。
シフティング・サンド：移動困難な地形を作り出し足跡を消す；それはクリーチャーたちや複数の物体を運搬できる。
ネイチャーズ・エグザイル：対象の〈生存〉判定に－10のペナルティ。
ハイド・キャンプサイト：術者の宿営地のすべての痕跡を隠す。
ハイドローリック・トレント：水の奔流を作り出し経路内のクリーチャーを突き飛ばす。
マス・フェザー・ステップ：フェザー・ステップと同様だが、複数のクリーチャーに作用する。
リリィ・パッド・ストライド：移動する睡蓮の花の上を渡る。

4レベル・ドルイド呪文

アスペクト・オヴ・ザ・スタッグ：機会攻撃に対して＋2ACおよび移動速度の上昇。
ガイザー：熱湯の間欠泉を作り出す。
グロウヴ・オヴ・レスピット：木々と小さな泉を作り出す。
ストロング・ジョー：肉体攻撃は2サイズ大きいかのようにダメージを与える。
ソーン・ボディ：術者への攻撃者は1d6＋1ダメージ／レベルを受ける。
トゥルー・フォーム：ポリモーフ効果を除去する。
ブラッディ・クロウズ：肉体攻撃が出血ダメージを引き起こす。
ボール・ライトニング：複数の飛行する電光の球体がそれぞれ3d6［電気］ダメージを与える。
ムーンストラック：対象は怒り出し混乱する。
ライフ・バブル：環境の効果からクリーチャーたちを保護する。
リヴァー・オヴ・ウィンド：非致傷ダメージを引き起こしクリーチャーを転倒させるか押し飛ばす風を作り出す。

5レベル・ドルイド呪文

アスペクト・オヴ・ザ・ウルフ：対象は【筋】と【敏】に＋4、そして足払い攻撃に＋2のボーナスを得る。
スネーク・スタッフ：スタッフか他の木をスネークに変成し、術者のために戦わせる。
スリーフォールド・アスペクト（焦）：より老いたあるいはより若い姿になる。
ファイアー・スネーク：長さ5フィート／レベルの蛇のような火の経路を作り出し、それは1d6［火］ダメージ／レベルを与える。
ブレッシング・オヴ・ザ・サラマンダー：対象は高速治癒2、［火］抵抗10、そしてCMDに＋2を得る。
レスト・エターナル（物）：死んだクリーチャーは蘇生されない。

6レベル・ドルイド呪文

シロッコ：熱風が4d6ダメージを与え、ダメージを受けた者を疲労させ、そしてクリーチャーたちを転倒させる。
スウォーム・スキン：術者の肉体を攻撃できるスウォーム1つに変える。

7レベル・ドルイド呪文

ヴォーテックス：水に渦巻きを作り出す。
ランパート：厚さ5フィートの大地の障壁を作り出す。

8レベル・ドルイド呪文

ウォール・オヴ・ラヴァ：壁が近くの目標たちに定期的に溶岩を発射し、侵入しようとする敵にダメージを与える。
シーマントル：術者は保護の水に包まれる。
ストームボルツ：1d8ダメージ／レベル（最大20d8）を目標たちに与える。
ユーフォリック・トランクィリティ：クリーチャー1体を友好的にする。

9レベル・ドルイド呪文

ウィンズ・オヴ・ヴェンジャンス：術者は飛行でき風で攻撃できるようにする。
クラッシング・ロックス：目標のクリーチャーに20d6ダメージ。
ツナミ：巨大な波が経路内にあるすべてにダメージを与え一掃する。
ワールド・ウェイヴ：地面あるいは水が術者を遠くへ運び、自然界にない物にダメージを与える。

バード呪文

0レベル・バード呪文

アンウィッティング・アライ：対象は1ラウンドの間味方として扱われる。
シフト：そこを調査しているかのように範囲を見る。
スパーク：可燃性の物体に着火する。

1レベル・バード呪文

イノセンス：潔白であるふりをするための〈はったり〉判定に＋10を得る。
インヴィゴレイト：一時的に疲労か過労から解放する。
ヴァニッシュ：1ラウンド／レベル（最大5）の間インヴィジビリティと同様。
シェア・ランゲージ：対象は選択した言語を理解する。
セーヴィング・フィナーリ：対象は失敗したセーヴィング・スローを再ロールする。
ソリッド・ノート：触れられる音符を作り出す。
タイムリー・インスピレーション：失敗した判定／攻撃にボーナスを与える。
タッチ・オヴ・グレイスレスネス：対象は1d6＋1／2レベルの【敏】を失い転倒する。
ダンシング・ランタン：動くランタンが君についていく。
ビガイリング・ギフト：対象は即座に手渡されたアイテムを受け取りそれを使用する。
フェザー・ステップ：移動困難な地形の移動ペナルティを無視する。
フレア・バースト：フレアと同様だが、10フィート以内のすべてのクリーチャーに作用する。
ボロウ・スキル：他者のランクを使用して技能判定を行う。
メモリー・ラプス：対象は直前のターンからの出来事を忘れる。
レストフル・スリープ：眠っている間ヒット・ポイントをより得る。

2 レベル・バード呪文

ヴァーサトル・ウェポン：武器がある種の DR を克服する。
エンター・イメージ：術者の意識を術者に似た像が込められた物体に移す。
カコフォナス・コール：目標を吐き気のする状態にする。
ギャラント・インスピレーション：失敗した攻撃ロールあるいは技能判定に＋ 2d4 のボーナス。
クリエイト・トレジャー・マップ（物）：クリーチャーの死体によって宝の地図を作り出す。
ゴーストベイン・ダージ：非実体クリーチャーは非魔法的な武器から半分のダメージを受ける。
ダスト・オヴ・トワイライト：黒い粉末が光源を消す。
ハニード・タン：〈交渉〉を使用しているとき 2 ダイスをロールし、高い方を取る。
ヒドゥン・スピーチ：隠れたメッセージを送るための〈はったり〉判定に＋ 10 のボーナスを得る。
ブラッド・バイオグラフィ：その血によってクリーチャーについて知る。

3 レベル・バード呪文

アーケイン・コンコーダンス：秘術呪文に呪文修正を与える。
マス・インヴィゴレイト：インヴィゴレイトと同様だが、複数のクリーチャーに作用する。
エレメンタル・スピーチ：術者はエレメンタルやある種のクリーチャーと話せるようになる。
キャンプファイアー・ウォール：焚き火の周囲に覆いを作り出す。
コーディネーテッド・エフォート：術者の持つチームワーク特技 1 つを与える。
サンダリング・ドラムズ：1d8 ダメージ／レベルと転倒。
シーク・ソウツ：クリーチャーたちの思考を看破する。
ジェスターズ・ジョーント：自身から 30 フィート以内の目標を瞬間移動する。
パージング・フィナーリ：負の効果 1 つを除去する。
マス・フェザー・ステップ：フェザー・ステップと同様だが、複数のクリーチャーに作用する。
リヴァイヴィング・フィナーリ：仲間は 2d6 ダメージが癒される。

4 レベル・バード呪文

マス・ゴーストベイン・ダージ：ゴーストベイン・ダージと同様だが、複数のクリーチャーに影響を与える。
ディスコーダント・ブラスト：10 フィートの爆発か 30 フィートの円錐内の者への 3d6［音波］ダメージは、クリーチャーたちを突き飛ばせる。
ディナウンス：目標のクリーチャーに対する態度を悪化させる。
トレジャー・スティッチング（物）：布の中の物が刺繍になる。
ヒロイック・フィナーリ：術者のバードの呪芸の距離内の対象 1 体はアクションを行える。
ワンダリング・スター・モーツ：対象の輪郭を描き出し、光を放たせる。

5 レベル・バード呪文

アンウィリング・シールド（物）：対象は術者の受ける傷を共有する。
マス・カコフォナス・コール：複数の目標を吐き気のする状態にする。
クローク・オヴ・ドリームズ：5 フィート以内の生きているクリーチャーは眠りに落ちる。
スタニング・フィナーリ：1 ラウンドの間クリーチャー 3 体を朦朧化する。
デフニング・ソング・ボルト：音の破裂が 3d10 ダメージを与え目標たちを聴覚喪失化させる。
バーズ・エスケープ：術者およびその仲間たちは安全地帯へ瞬間移動することによって緊急避難する。
ファンタズマル・ウェブ：幻覚の蜘蛛の糸で対象たちを捕える。
フォウ・トゥ・フレンド：敵クリーチャーの攻撃を向け変える。
フローズン・ノート：術者の歌を聞くクリーチャーたちは麻痺する。

6 レベル・バード呪文

ゲッタウェイ：前もって決めておいた仲間たちとクリーチャーたちによる集団を、前もって決めておいた場所へ瞬間移動する。
デッドリイ・フィナーリ：複数のクリーチャーに 2d8 ダメージを与える。
パイド・パイピング：似ているクリーチャーたちに術者についていくよう強制する。
フールズ・フォービダンス：術者を中心にした魔法的放射内に来た敵は混乱する。
ブリリアント・インスピレーション：2 つの d20 ロールのうち最良の方をとる。
ユーフォリック・トランクィリティ：クリーチャー 1 体を平和的に友好的にする。

パラディン呪文

1 レベル・パラディン呪文

ヴェイル・オヴ・ポジティヴ・エナジー：アンデッドに対して＋ 2AC、＋ 2 セーヴ。
グレイス：移動は機会攻撃を誘発しない。
ゴーストベイン・ダージ：非実体クリーチャーは非魔法的な武器から半分のダメージを受ける。
チャレンジ・イーヴル：術者に攻撃するのを拒否した場合クリーチャーを不調にする。
ナイツ・コーリング：目標に術者に向かって移動し攻撃するよう強制する。
ハニード・タン：〈交渉〉を使用しているとき 2 ダイスをロールし、高い方を取る。
ヒーローズ・ディファイアンス：気絶する直前に癒しの手を使用できる。
ラリー・ポイント：マスが善のクリーチャーにボーナスを与える。

2 レベル・パラディン呪文

インスタント・アーマー：術者が現在装着している鎧を招来した鎧に交換する。
ウェイク・オヴ・ライト：魔法の跡が善のクリーチャーを助け、悪のクリーチャーを挫く。
ウェポン・オヴ・オー：武器はダメージ・ロールに＋ 2 を得る。
オーラ・オヴ・グレーター・カレッジ：パラディンの勇気のオーラの強さを増す。
コラプション・レジスタンス：クリーチャーを属性に基づく攻撃によるダメージから守る。
サドル・サージ：乗騎での移動によってボーナス・ダメージ。
セイクリッド・ボンド（焦）：離れたところから接触の治癒呪文を発動する。
パラディンズ・サクリファイス：ほかのクリーチャーへのダメージおよび効果を自らが受ける。
ビストウ・グレイス：対象はセーヴィング・スローに【魅】修正値に等しいボーナスを得る。
ファイアー・オヴ・エンタングルメント：術者の悪を討つ一撃の能力はまた敵に絡みつきもする。
ブレッシング・オヴ・カレッジ・アンド・ライフ：［恐怖］および［即死］に対するセーヴに＋ 2 ボーナスを与える。

ライチャス・ヴィゴー：攻撃が命中するごとに攻撃ボーナスを増幅する。
ライト・ランス：舞い上がる光のかがり火を作り出す。

3 レベル・パラディン呪文

マス・ゴーストベイン・ダージ：ゴーストベイン・ダージと同様だが、複数のクリーチャーに影響を与える。
サンクティファイ・アーマー：＋ 1AC ／ 4 レベル（最大＋ 5）。
ディヴァイン・トランスファー：目標のクリーチャーにヒット・ポイントを移し変え DR ／悪を与える。
ファイアー・オヴ・ジャッジメント：討たれているクリーチャーは、それが攻撃するときにダメージを受ける。
ホーリィ・ウィスパー：囁きが悪のクリーチャーを不調にし、善のクリーチャーにボーナスを与える。
マークス・オヴ・フォービダンス：2 体のクリーチャーはお互いを攻撃するために意志セーヴを突破すること。
ラスフル・マントル：対象は光り出しすべてのセーヴに＋ 1 ／ 4 レベルを得る。

4 レベル・パラディン呪文

オース・オヴ・ピース：＋ 5AC および DR10 ／悪、攻撃できないを与える。
キングズ・キャッスル：瞬間的に味方 1 体との場所を入れ替える。
サクリファイシャル・オース：数ラウンドの間味方 1 体へのダメージを受ける。
ステイ・ザ・ハンド：対象は近接武器で攻撃できない。
ファイアー・オヴ・ヴェンジャンス：一撃の目標となっているクリーチャーは 3d8 ダメージを受ける。
フォースト・リペンテンス：目標は転倒し、自身の罪すべてを告白する。
ブレイズ・オヴ・グローリィ：崩れ伏すことによって善のクリーチャーを治癒し、悪を負傷させる。
リザウンディング・ブロウ：近接攻撃が 1d6 以上のダメージを与える。

レンジャー呪文

1 レベル・レンジャー呪文

アスペクト・オヴ・ザ・ファルコン：〈知覚〉判定と遠隔攻撃にボーナスを与える。
アント・ホール：クリーチャー 1 体の運搬能力を 3 倍にする。
キーン・センシズ：対象は＋ 2〈知覚〉と夜目を得る。
グライド：落下ダメージなし、落下中 60 フィート／ラウンド移動する。
グラヴィティ・ボウ：アローは 1 サイズ分類大きいかのようにダメージを与える。
クローク・オヴ・シェイド：強い日差しを受けることと環境的な熱による効果を減少する。
コール・アニマル：動物 1 体を術者へ来させる。
タイアレス・パースート：速歩中の疲労を無視する。
ダンシング・ランタン：動くランタンが君についていく。
ディテクト・アベレイション：異形の存在を感知する。
ニゲイト・アロマ：対象は嗅覚により追跡されることがなくなる。
ハンターズ・ハウル：敵たちを 1 ラウンド／レベルの間得意な敵として扱う。
フェザー・ステップ：対象は移動困難な地形の移動ペナルティを無視する。
リード・ブレーズ：近接武器は 1 サイズ大きいかのようにダメージを与える。
リジジュール・トラッキング：足跡からクリーチャーの外見を告げる。

2 レベル・レンジャー呪文

アクセラレイト・ポイズン：毒の潜伏期間を早める。
アスペクト・オヴ・ザ・ベア：AC および戦技ロールに＋ 2。
アロー・イラプション：直前のラウンドにクリーチャーを殺すために使用したアローの複製を作り出す。
イーグル・アイ：魔法的な感覚器を術者の真上に作り出す。
ヴァーサトル・ウェポン：武器がある種の DR を克服する。
オールフード：最大 5 ポンド／レベルのアイテムを食料に変える。
ガイディング・スター：術者がこの呪文を発動した場所からのおおよその距離を知る。
カメレオン・ストライド：〈隠密〉判定に＋ 4 のボーナスと視認困難を与える。
キャンプファイアー・ウォール：焚き火の周囲に覆いを作り出す。
クリエイト・トレジャー・マップ（物）：クリーチャーの死体によって宝の地図を作り出す。
ストーン・コール：範囲内のすべてのクリーチャーに 2d6 ダメージを与える。
スリップストリーム：波がクリーチャーの移動速度を増幅する。
パーシーヴ・キューズ：＋ 5〈知覚〉および〈真意看破〉10 分／レベル。
ハイド・キャンプサイト：術者の宿営地のすべての痕跡を隠す。
ハンターズ・アイ：目標の位置を把握するための〈知覚〉判定に＋ 20。
ブラッドハウンド：術者に鋭敏嗅覚の特殊能力を与える。
プロテクティヴ・スピリット：機会攻撃から守る。
ロックジョー：クリーチャーは肉体攻撃につかみ能力を得る。

3 レベル・レンジャー呪文

アスペクト・オヴ・ザ・スタッグ：機会攻撃に対して＋ 2AC および移動速度の上昇。
インスタント・エネミー：目標は術者の選択する種別の得意な敵であるとして扱われる。
ヴェノマス・ボルト：アローあるいはボルトは目標に毒を与える。
クローク・オヴ・ウィンズ：術者の周囲に強風の渦巻く膜を作り出す。
ストロング・ジョー：肉体攻撃は 2 サイズ大きいかのようにダメージを与える。
タイアレス・パースーアーズ：タイアレス・パースートと同様だが、1 体よりも多くの目標に影響を与える。
マス・フェザー・ステップ：フェザー・ステップと同様だが、1 体でなく複数のクリーチャーに影響を与える。
ブラッディ・クロウズ：クリーチャーに肉体攻撃によって出血ダメージを与える能力を与える。
ライフ・バブル：持続的な環境の効果からクリーチャーたちを保護する。

4 レベル・レンジャー呪文

アスペクト・オヴ・ザ・ウルフ：対象は【筋】と【敏】に＋ 4、そして足払い攻撃に＋ 2 のボーナスを得る。
グロウヴ・オヴ・レスピット：木々と小さな泉を作り出す。
ブレッシング・オヴ・ザ・サラマンダー：目標は高速治癒 2、［火］抵抗 10、＋ 2CMD を得る。
ボウ・スピリット：即行アクションで術者のために術者のアローを放ってくれる不可視の精霊を招来する。

アーケイン・コンコーダンス

Arcane Concordance ／秘術の調和

系統　力術；**呪文レベル** バード 3

発動時間　1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（使い切ったワンド）

距離　自身

目標　術者

効果範囲　術者を中心とする半径 10 フィートの放射

持続時間　1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー　不可；**呪文抵抗** 不可

煌く青と金の輝きが君から放たれ、範囲内の仲間によって発動される秘術呪文を強化する。範囲内のクリーチャーによって発動された秘術呪文はその呪文に対するセーヴィング・スローの DC に＋ 1 の強化ボーナスを得、以下の呪文修正特技の 1 つが適用されたかのように発動される（**呪文レベル**や発動時間を上昇させることなしに）：《呪文距離延長》、《呪文持続時間延長》、《呪文音声省略》、あるいは《呪文動作省略》（術者はアーケイン・コンコーダンスを発動するときに呪文修正特技を選択すること）。

アクアス・オーブ

Aqueous Orb ／水の球

系統　召喚術（創造）［水］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、サモナー 3、ドルイド 3

発動時間　1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（一滴の水と玻璃の数珠玉 1 つ）

距離　中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果直径 10 フィートの球体

持続時間 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 反応・無効；**呪文抵抗**　不可

術者は転がりながらも撹拌している水の球体を作り出し、命中したものを飲み込ませる。アクアス・オーブは 1 ラウンドに 30 フィートまで移動でき、高さ 10 フィート未満の障壁を乗り越える。これは自動的に非魔法的な火を消化し、その火のサイズが大型以下である限り、魔法的な火に対してディスペル・マジックと同様に機能する。

アクアス・オーブの経路内にいるクリーチャーは 2d6 ポイントの非致傷ダメージを受ける。反応セーヴに成功することでこのダメージを無効化するが、セーヴに失敗した大型以下のクリーチャーは 2 度目のセーヴに成功しない限りアクアス・オーブに飲み込まれそれとともに運ばれる。飲み込まれたクリーチャーは水の中に沈み水中呼吸できない限り息を止めなければならない。彼らはアクアス・オーブの外側からの攻撃に遮蔽を得るが撹拌されているため絡みつかれた状態として扱われ、囚われている限り毎ラウンドそのターンの開始時に 2d6 ポイントの非致傷ダメージを受ける。オーブの中にいるクリーチャーはアクアス・オーブに隣接する無作為なマスに逃れるための新たな反応セーヴを毎ラウンド試みることができる。オーブは 1 体の大型クリーチャー、4 体の中型クリーチャー、あるいは 16 体の小型以下のクリーチャーを内部に留められる。

球体は術者が直接指示している限り移動し続ける（術者の移動アクション）；そうしない場合、それは単にそこに留まりその場で撹拌し続ける。アクアス・オーブは呪文の範囲外に移動した場合動きを止める。

アクセラレイト・ポイズン

Accelerate Poison ／毒の加速

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、ドルイド 2、レンジャー 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（棘）

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 頑健・無効；**呪文抵抗**　可

術者は目標の体内にある 1 服の毒の潜伏期間を早める。その毒が普通であれば潜伏期間を持っている場合、その効果は即座に開始される。その毒が潜伏期間を持っていない場合、その頻度は 2 倍になり、かつ 2 回のセーヴィング・スローを要求し、かつ 1 ラウンドあるいは 1 分ごとに倍のダメージを要求するが、持続時間は半分になる。アクセラレイト・ポイズンは毒の治癒の状態は変化させない。目標が複数の毒の影響を受けている場合、術者は自身が毒を与えたのであればどれに呪文の効果を与えるかを選択できる；そうでない場合、どの毒が影響を受けるかは無作為に決定される。

アシッド・ピット

Acid Pit ／酸の落とし穴

系統 召喚術（創造）［酸］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、サモナー 4

構成要素 音声、動作、物質（酸一滴）、焦点（10gp の価値のある良質な円匙）

セーヴィング・スロー 反応・無効；本文参照；**呪文抵抗**　不可

この呪文はクリエイト・ピットと同様に機能するが、深さ 5 フィートの酸の水たまりが落とし穴の底にある点が異なる。この落とし穴の最大の深さは 100 フィートである。落とし穴に落ちたクリーチャーは通常どおりダメージを受け（酸は柔らかい地面として扱う）、それに加え酸と接触しているラウンドごとに 2d6 ポイントの［酸］ダメージを受ける。加えて、落とし穴内にいるクリーチャーに運搬されている、しまわれていないアイテムは害を受ける可能性がある。表 9 － 2：魔法攻撃に影響されるアイテム（『Core Rulebook』216P）参照。一度に影響を受けるアイテムは表の一覧に従い、連続する 3 ラウンドの間の頑健セーヴにすべて成功しない限り破損状態になる。破損状態になった物品は（どれだけ壊れているかに関わらず）酸の中で過ごす毎ラウンドの間頑健セーヴィング・スローに成功しない限り破壊される。落とし穴の壁は極めて滑りやすく〈登攀〉DC は 30 である。

アスペクト・オヴ・ザ・ウルフ

Aspect of the Wolf ／ウルフの相

系統 変成術（ポリモーフ）；**呪文レベル** ドルイド 5、レンジャー 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 分／レベル

術者がこの呪文を発動するとき、術者はいくつかの身体的特徴も含む狼の様態を取る。術者はより厳つくなり、その耳は長く伸び、そして鋭い牙と毛皮が生える。術者は【筋力】と【敏捷力】に＋ 4 の強化ボーナスを得、また鋭敏嗅覚の能力を、足払い攻撃に＋ 2 の強化ボーナスを得、そして足払いの戦技を即行アクションで行えるようになる。この足払い攻撃は機会攻撃を誘発しない。

アスペクト・オヴ・ザ・スタッグ

Aspect of the Stag ／スタッグの相

系統 変成術（ポリモーフ）；**呪文レベル** ドルイド 4、レンジャー 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 分／レベル

術者がこの呪文を発動するとき、術者はいくつかの身体的特徴も含む雄鹿の様態を取る。術者の容貌は長く筋骨隆々となり、防御に使える枝角一式が生える。術者は機会攻撃への AC に＋ 2 の回避ボーナスを得、術者の基本移動速度は 20 フィート上昇し、術者は下生え（魔法的に操作された下

生えも含む）も通常の移動速度で動け、そのような環境で 5 フィート・ステップさえできる。更に、術者に機会攻撃が命中した場合、術者は枝角で 1 回の攻撃を術者に命中させた相手に割り込みアクションとして行ってよい。この攻撃は術者の最大の基本攻撃ボーナスに自身の【筋力】あるいは【敏捷力】ボーナス（術者が選択する）を加えたものを使用し、命中すれば 1d8 ポイント（術者が中型である場合；小型の場合は 1d6 ポイントのダメージ）に術者の【筋力】修正値を加えた刺突ダメージを与える。その枝角のクリティカル領域は 19 ～ 20 ／× 2 である。

アスペクト・オヴ・ザ・ファルコン

Aspect of the Falcon ／ファルコンの相
系統 変成術（ポリモーフ）；**呪文レベル** ドルイド 1、レンジャー 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 自身
目標 術者
持続時間 1 分／レベル
術者はファルコンの様態を取る。術者の目は大きく開かれ猛禽のようになり、術者は頭部の両側から羽を生やす。術者は〈知覚〉判定に＋ 3 の技量ボーナス、遠隔攻撃に＋ 1 の技量ボーナスを得、術者のボウおよびクロスボウのクリティカル倍率は 19 ～ 20 ／× 3 になる。この効果は《クリティカル強化》特技やキーン武器のような武器のクリティカル範囲を拡大する効果と累積しない。

アスペクト・オヴ・ザ・ベア

Aspect of the Bear ／ベアの相
系統 変成術（ポリモーフ）；**呪文レベル** ドルイド 2、レンジャー 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 自身
目標 術者
持続時間 1 分／レベル
術者はベアの様態を取る。術者は外皮に＋ 2 の強化ボーナスと CMB ロールに＋ 2 の強化ボーナスを得る。術者は機会攻撃を誘発することなく突き飛ばし、組みつき、および蹴散らしの戦技を行える。

アブソービング・タッチ

Absorbing Touch ／吸収の接触
系統 変成術；**呪文レベル** アルケミスト 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素 動作
距離 接触
目標 接触した物体
持続時間 1 日／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 頑健・無効（物体）；**呪文抵抗** 不可
術者はその手で次に触れた物体を自身の肉体に吸収する。術者が既に物体を持っていた場合、術者はそれを吸収する試みをしてよい；そうでない場合、術者はこの呪文の発動とは別の時に、標準アクションで物体 1 つに接触してよい。他のクリーチャーの所持品である物体は吸収を避けるために頑健セーヴィング・スローの機会を受ける。術者は物体を吸収する試みを、1 つが吸収されるまで続けてよい。
吸収された物体は術者の手に溶け目標にならなくなるが、目標の重量は依然として術者の運搬容量に対して加算される。術者がこの呪文を解除した場合、そのアイテムは吸収されていた手に現れるか、手がいっぱいだった場合地面に落ちる。複数の発動は術者に追加のアイテムの吸収を可能にするが、術者は 1 つの手につき 1 つのアイテムしか蓄えられない。

アルケミカル・アロケーション

Alchemical Allocation ／配分
系統 変成術；**呪文レベル** アルケミスト 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 動作
距離 自身
目標 術者
持続時間 1 ラウンド
このエキスは術者の口から青白いオーラを出させる。このエキスを飲み干した次のラウンドに術者がポーションあるいはエリクサーを消費した場合、術者はフリー・アクションでそれの中身を吐き出してよい。術者はそのポーションかエリクサーの利益すべてを得るが、それは消費されない。術者はこのエキスの使用につき 1 つのポーションかエリクサーの利益しか得られない。

アロー・イラプション

Arrow Eruption ／矢の発芽
系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、レンジャー 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（アローあるいはクロスボウ・ボルト）
距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）
効果範囲 半径 30 フィートの爆発
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可
術者は直前のラウンドにクリーチャーを殺すのに使用したアローあるいはクロスボウ・ボルトの正確な複製を創造し、それをその死体から 30 フィート以内の敵のクリーチャーたちへと発射する。術者は爆発の距離内にいる術者レベルにつき 1 体（最大 15 体）のクリーチャーを目標にでき、1 回の攻撃ロールを行い、そのロールをそれぞれのアローに適用しなければならない。これらの複製したアローはすべて元々のクリーチャーを殺したアローの本来的な魔法的特性を持ち、術者のボウによって伝えられた特性も同様に持つ。これらは術者がほかの魔法のアイテム、特技、そしてクラスあるいは種族の要素から攻撃ロールへと適用するボーナスや修正による利益をすべて享受する。しかしながら、この呪文は術者がかつてその特定の攻撃を強化した呪文や消耗品アイテムの効果は再現できない。これにはトゥルー・ストライクのような効果や、アーケイン・アーチャーの呪文の矢のクラス特徴によってアローにかけた範囲効果型呪文などが含まれる。

アンウィッティング・アライ

Unwitting Ally ／不慮の同盟
系統 心術（魅了）［精神作用］；**呪文レベル** バード 0
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 生きているクリーチャー 1 体
持続時間 1 ラウンド
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可
術者は目標の精神をまごつかせる。目標は短時間の間敵と味方の区別が難しくなる。挟撃を判断するに際し、対象は術者たちの味方と見做され術者たちの敵とは見做されない。対象はそれ以外の点で、この呪文の効果によってでは術者たちの敵に対し敵対的アクションを取ることはない。

アンウィリング・シールド

Unwilling Shield ／心外な盾
系統 死霊術；**呪文レベル** インクィジター 5、ウィザード／ソーサラー 6、ウィッチ 6、バード 5

発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（250gp の価値のあるルビーの塵）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 クリーチャー 1 体
持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

シールド・アザーと同様、アンウィリング・シールドは神秘的な接続を術者と目標の間に持たせるが、シールド・アザーとは異なり、目標が、術者の受ける傷を共有する。加えて、この結びつきは目標の生命力から術者自身の防御能力を補うために目標の生命の躍動を利用する。術者は AC とセーヴィング・スローに＋ 1 の幸運ボーナスを得る。術者はヒット・ポイント・ダメージを与えるすべての傷や攻撃（特殊能力によって受けたものも含まれる）から半分のダメージしか受けない。術者が受けなかったダメージの量は目標が受ける。チャーム効果、能力値ダメージ、レベル吸収、そして［即死］効果などのヒット・ポイントではない害の形には影響しない。【耐久力】能力値の低下によって術者のヒット・ポイントが減少した場合、それはヒット・ポイント・ダメージではないためその減少は目標と分割されない。この呪文が終了したとき、以降のダメージは術者と対象の間でもはや分割されはしないが、既に分割されたものが術者に割り当てられることはない。
術者およびこの呪文の目標がお互いに距離外へと移動した場合、この呪文は起動し続けるが、また再びお互いが距離内に入るまでダメージはもはや共有されない。

アント・ホール

Ant Haul ／蟻の運搬
系統 変成術；**呪文レベル** アルケミスト 1、ウィザード／ソーサラー 1、クレリック 1、サモナー 1、ドルイド 1、レンジャー 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質／信仰（小さな滑車）
距離 接触
目標 接触した 1 体のクリーチャー
持続時間 2 時間／レベル
セーヴィング・スロー 頑健・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）
目標 の運搬能力は 3 倍になる（『Core Rulebook』の 171 ページの表 7 - 4：運搬能力参照）。これはクリーチャーの実際の【筋力】にはまったく影響を与えず、単にこの呪文から利益を得ている間運搬できる物品の量にだけ影響を与える。これはまた鎧による妨げにも影響を与えない。クリーチャーが鎧を着ている場合、どれだけこの呪文が運搬できる重量を認めようとも、鎧は依然として通常どおりのペナルティを与える。

アンフェッター

Unfetter ／枷外し
系統 変成術；**呪文レベル** サモナー 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（壊れた鎖）
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
目標 術者の幻獣
持続時間 10 分／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 不可
この呪文は術者と幻獣の間の生命共有を破壊する。この呪文は術者の幻獣にペナルティなしに術者から 100 フィートより離れて行動することを可能にする。幻獣はこの呪文の効果内である限りどんな距離でもペナルティなしに旅できるが、幻獣が 100 フィート以上離れているときにこの呪文が消費されたとき、それは即座に通常どおりのヒット・ポイントを失い出身次元界に送還される可能性もある。この呪文が効果を発している間、術者はヒット・ポイントを犠牲にして幻獣へのダメージを軽減できない。生命結合の能力によって移し替えられるダメージも移し替えられない。この呪文が効果を発している間に術者が入れ替わりの能力の使用を試みた場合、術者はテレポートの " 念入りに調べた " 行を使用して失敗可能性表を振らなければならない。

アンプリファイ・エリクサー

Amplify Elixir ／霊薬増幅
系統 変成術；**呪文レベル** アルケミスト 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素 動作
距離 自身
目標 術者
持続時間 1 ラウンド／レベル
このエキスは術者が消費するポーションやエリクサーの効果を大いに強化する。このエキスの持続時間の間、術者の消費するポーションやエリクサーは威力強化されているかのように扱う。ポーションやエリクサーの様々な変数の効果を半分だけ上昇させること。ポーションやエリクサーが変数の効果を持たない場合、それは代わりに持続時間延長されているかのように扱われる（ポーションやエリクサーの持続時間が倍になる）。ポーションやエリクサーが変数を持たず、また瞬間の持続時間である場合、アンプリファイ・エリクサーは効果がない。アンプリファイ・エリクサーは術者を目標とするオイルにも影響を与えるが、術者の装備を目標とするオイルには効果がない。

イーグル・アイ

Eagle Eye ／鷹の目
系統 占術；**呪文レベル** ドルイド 2、レンジャー 2
発動時間 1 分
構成要素 音声、動作、信仰
距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）
効果魔法的感知器官
持続時間 1 分／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

イーグル・アイは魔法的感知器官 1 つを術者の頭上に作り出す。この感知器官は術者の頭上であれば高さの最大が呪文の距離のうちのどこにでも現れる。術者は実際にそこにいるかのように、その見晴らしから 360 度を見渡せる。術者は通常の視覚的感覚を受容する。イーグル・アイを使用している術者は容易に望ましい距離を見れるようになる。この呪文は硬い表面は突破しないが、枝葉などからの影響は受けない。

イノセンス

Innocence ／潔白
系統 変成術；**呪文レベル** バード 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 自身
目標 術者
持続時間 1 分／レベル（解除可）
術者は自身の周囲を潔白と信頼のオーラで包む。術者は自身が潔白であることを他人に信じさせるための〈はったり〉判定に＋ 10 の技量ボーナスを得る。他の者は、術者は間違ったことができる人物であると信じるのが難しいことが分かる。このボーナスは戦闘でのフェイント、隠れ身のための意識逸らし、あるいは密かなメッセージを送るなどのほかの〈はったり〉技能の判定には使用できず、自身が潔白であることや非難の対象として不当であることを認めさせる以外は納得させられない。

イルード・タイム

Elude Time ／時間のがれ
系統 変成術；**呪文レベル** アルケミスト 5
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（500gpの価値のあるダイアモンド、エメラルド、ルビー、そしてサファイアの粉末）
距離 自身
目標 術者
持続時間 最大 1 分／レベル；本文参照
術者は自身をテンポラル・ステイシスのように活動静止状態にする。術者は発動時にこの停滞が消費される時を、最大でこの呪文の持続時間までの間で決めること。持続時間が終了すると、術者にとっての時間が流れ始め、肉体的機能がすべて復活する。どのような力や効果もこの呪文が消費されるかディスペル・マジック呪文の成功などで除去されるまで術者を傷つけることはない。

イル・オーメン

Ill Omen ／凶兆
系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィッチ 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（黒猫の毛髪）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 クリーチャー 1 体
持続時間 1 ラウンド／レベルあるいはチャージ消費まで
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可
術者は目標を不運に見舞わせる。目標が行う次の d20 ロールは 2 回振りより好ましくない結果を選ばなければならない。術者の持つ 5 術者レベル毎に、目標は追加で 1 回の d20 ロールに対しても 2 回振らなければならない（最大で 20 レベルの時点で 5 回）。
話すことができ最低で 1 つの手が自由であり、この呪文とその効果に気づいている目標（発動されたときにこの呪文を識別するための〈呪文学〉判定に成功したなど）は、移動アクションを費やして短時間の祈りか不運を宥める幸運のまじないを口にすることで 1 回の再ロールを無効化してよい。

インヴィゴレイト

Invigorate ／鼓舞
系統 幻術［虚像］；**呪文レベル** バード 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声
距離 接触
目標 接触したクリーチャー
持続時間 10 分／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）
この呪文は疲れという感情を消し去る。持続時間の間、対象は披露や過労状態によるペナルティを受けない。インヴィゴレイトの効果は単なる幻術であるが、本当の休息や小休止の代用にはならない。この呪文が終了したとき、対象は 1d6 ポイントの非致傷ダメージを受け、そして本来の状態に戻ってしまう。クリーチャーは一度に 1 つのインヴィゴレイト呪文の効果しか受けられない；2 つ目がそのクリーチャーに発動された場合、最初の効果は即座に終了する。
訳注：虚像 figment は、ルールに従えば補足説明［虚像］ではなく副系統（虚像）である。

マス・インヴィゴレイト

Invigorate, Mass ／集団鼓舞
系統 幻術［虚像］；**呪文レベル** バード 3
目標 接触したクリーチャー、1 体／レベルまで

インヴィゴレイトと同様に機能するが、複数のクリーチャーに作用する。

インスタント・アーマー

Instant Armor ／瞬間鎧
系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** クレリック 2、パラディン 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 自身
目標 術者
持続時間 1 分／レベル（解除可）
術者は瞬間的に不透明な力場の一式の鎧で全身を包ませる。術者の宗教の聖印で、胸当てや兜のような鎧の目立つところに装飾してもよい。存在している間、魔法的であろうとなかろうと衣類や他の着ていた鎧はこの鎧へと交換される。術者はこの呪文が終了し瞬間的に鎧が消え去るまで、交換され消えた鎧を利用できなくなりすべての利益を失う。
インスタント・アーマーはその種類の典型的な鎧と全ての点で同様に機能する（鎧ボーナス、最大【敏捷力】ボーナス、秘術呪文失敗確率、など）インスタント・アーマーは力場でできているため、非実体クリーチャーは通常の鎧のように通過することはできない。術者がこの呪文で作り出せる鎧の種類はその術者レベルによる。

術者レベル	作り出される鎧
5 以下	チェインメイル
6 ～ 8	バンデッド・メイル
9 ～ 11	ハーフ・プレート
12 以上	フル・プレート

術者がそのレベルが認めるものより劣る鎧を作り出すことを選ぶ場合、術者は下回る鎧の種類 1 つ毎に＋ 1 の魔法的な強化ボーナスを、術者が作り出す鎧に得る。例えば、フル・プレートのインスタント・アーマーを作り出せる能力のある術者の場合、その術者は代わりに＋ 1 ハーフ・プレート、＋ 1 バンデッド・メイル、あるいは＋ 3 チェインメイルを作り出せる。術者はこれらのボーナスを鎧の特殊能力に交換できない。

インスタント・エネミー

Instant Enemy ／瞬間的な敵
系統 心術；**呪文レベル** レンジャー 3
発動時間 1 即行アクション
構成要素 音声、動作
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 術者の得意な敵ではないクリーチャー 1 体
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可
この呪文によって、術者はその持続時間の残る間、目標を自身の得意な敵として指定する。術者の得意な敵の種別の 1 つを選択すること。呪文の持続時間の間、術者はあらゆる目的において目標を、それがその得意な敵の種別であるかのように扱う。

ヴァーサトル・ウェポン

Versatile Weapon ／融通の利く武器
系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、バード 2、レンジャー 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（鉄製の書類のとじ込み）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 武器 1 つあるいは射出武器の矢弾 50 本（発動時には矢弾全部がひとつになっていること）
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害、物体）；**呪文抵抗** 可（無害、物体）

術者は 1 つの武器を望むように物理的に変成する。
この呪文はグレーター・マジック・ウェポンと同様に機能するが、わずかにその武器の物理的特性を変更し、以下の種類のダメージ減少を 1 つ無視できるようになる：殴打、冷たい鉄、刺突、銀、あるいは斬撃。影響を受けた武器は依然として通常のそれ自身が持つ種類のダメージを与え、硬度もヒット・ポイントも変化しない。この呪文は 1 つの肉体武器あるいは素手打撃にも発動できる。

ヴァーミット・スウォーム

Vomit Swarm ／スウォーム吐き
系統 召喚術（招来）；**呪文レベル** アルケミスト 2、ウィッチ 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 動作
距離 自身
効果スパイダーのスウォーム 1 群
持続時間 1 ラウンド／レベル
術者は範囲内のほかのクリーチャーすべてへと攻撃するスパイダー・スウォームを吐き出す。このスウォームは術者に隣接しているがその範囲内にクリーチャーのいないところに現れ、術者の指示する方向に通常の移動速度で移動する。術者は標準アクションを費やしスウォームに集中することでスウォームを移動させたり移動方向を変更できるが、そうしない場合は現在の方向へと移動し続ける。術者の術者レベルが最低 7 ある場合、術者は代わりにワスプ・スウォーム（『Bestiary』275P）を吐き出せる。最後に、術者の術者レベルが最低 13 ある場合、術者は代わりにアーミィ・アント・スウォーム（『Bestiary』16P）を吐き出せる。

ヴァニッシュ

Vanish ／消失
系統 幻術（幻覚）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、バード 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 接触
目標 接触したクリーチャー
持続時間 1 ラウンド／レベル（最大 5 ラウンド）（解除可）
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可
この呪文はインヴィジビリティと同様に機能するが、術者レベル毎に 1 ラウンド（最大 5 ラウンド）しか効果がない点が異なる。インヴィジビリティと同様に、この呪文は対象がクリーチャーに攻撃すれば即座に終了する。

ウィンズ・オヴ・ヴェンジャンス

Winds of Vengeance ／復讐の風
系統 力術［風］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 9、クレリック 9、ドルイド 9
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 自身
目標 術者
持続時間 1 分／レベル
術者は自身にはためく超常的で竜巻の力を持った風の覆いをまとわせる。これらの風は術者に完璧な機動性を持つ 60 フィートの飛行移動速度を与える。術者の鎧および荷重はこの飛行速度に影響を与える。この風は他の風の効果から術者を守り、術者を呼吸できる空気の殻で包み、術者は水中や宇宙空間でも飛行し呼吸できるようになる。この風を通過する遠隔武器（巨人の投石、射出式の攻城兵器、そしてほかの巨大な遠隔武器を含む）はこの風に逸らされ、自動的に術者から外れる。ガスおよびガス性のブレス攻撃はこの風を通過できない。
加えて、クリーチャーによる術者への近接攻撃が命中したとき、術者は割り込みアクションとして風の形を変え、そのクリーチャーに襲い掛からせてもよい。そのクリーチャーは頑健セーヴィング・スローに成功しない限り 5d8 ポイントの殴打ダメージを受け転倒する（地上にいる場合）。セーヴに失敗すると、超大型の飛行しているクリーチャーは押し留められ、大型サイズかそれ以下の飛行しているクリーチャーは転倒する代わりに吹き飛ばされる。セーヴに成功すれば、ダメージは半減しそのクリーチャーは転倒しない（あるいは押し留められたり吹き飛ばされない）。

ウェイク・オヴ・ライト

Wake of Light ／光の航跡
系統 力術［善］；**呪文レベル** パラディン 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 120 フィート
効果幅 10 フィートの直線の経路、長さ 120 フィートまで
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可
術者およびその乗騎は輝く、天上のような霧の軌跡を、移動することによってその後ろに生やし、善のクリーチャーは通りやすいが悪のクリーチャーは移動困難な道にする。この輝く霧の軌跡は乗騎の後ろ、術者がこの呪文を発動した場所からその乗騎が移動を終えた場所まで直線状に現れる。霧はその経路に幅 10 フィート、長さは最大 120 フィートのものが形作られ、地表のすぐ上、高さ 1 フィートまでを浮遊する。そうして、霧はレベルにつき 1 ラウンド持続する。
善のクリーチャーは霧の上をそれが固体かのように歩け、霧が含まれる移動困難な地形のマスを通常の地形として扱う。悪のクリーチャーはこの霧を厚く粘着くように感じ、霧が含まれている通常の地形は代わりに移動困難な地形として扱われる。中立のクリーチャーは霧を渡っても効果がない。霧は障害物や移動不可能な地形には効果がなく、視界を遮らず視認困難を提供しない。
極めて特殊な状況（セレスチャルあるいはフィーンディッシュな乗騎など）でない限り、乗騎はこの呪文の影響を決定するに際し乗り手と同様の属性を使用する。術者は騎乗していなければこの呪文の利益を受けられない。術者が馬から降りるか、叩き落とされるか、あるいは術者と乗騎を離す何らかのアクションによって呪文は即座に終了するが、霧は呪文の通常の持続時間の間残る。

ウェイク・オヴ・ライトではその乗騎が実際に水面を歩いたり泳いだり翔ぶ能力がある場合でさえ、水面、水中、あるいは空気中を渡ることを助けられない。

ヴェイル・オヴ・ポジティヴ・エナジー

Veil of Positive Energy ／正のエネルギーの薄衣
系統 防御術［善］；**呪文レベル** パラディン 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 自身あるいは 5 フィート；本文参照
目標 術者あるいは 5 フィート以内のすべてのクリーチャー；本文参照
持続時間 10 分／レベル（解除可）
術者は自身を正のエネルギーの薄衣で包み、アンデッド・クリーチャーが術者を傷つけるのを困難にする。この呪文の効果を受けている術者は AC に＋ 2 の清浄ボーナスとセーヴに＋ 2 の清浄ボーナスを得る。これらのボーナス両方はアンデッド・クリーチャーから作り出された攻撃や効果にしか適用されない。術者は通常の持続時間より前に即行アクションで自身のターンにこの呪文を雲散霧消させ、術者のレベルに等しい数の正のエネルギー・ダメージを術者から 5 フィート以内のアンデッド・クリーチャーに与えられる。

ヴェノマス・ボルト

Venomous Bolt ／毒の大釘
系統 死霊術；**呪文レベル** レンジャー 3
発動時間 1 即行アクション
構成要素 音声、動作
距離 0 フィート
目標 アローかボルト 1 つ
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 頑健・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可
術者は自身が撃とうとしているアロー 1 本あるいはクロスボウ・ボルト 1 本に自然の毒を注ぎこむ。通常のダメージに加え、このアローあるいはボルトの一撃を受けた者はそれがポイズン呪文であるかのような影響を受ける。そのアローが即座に撃たれなかった場合、この呪文は効果を発しないまま終了する。

ウェポン・オヴ・オー

Weapon of Awe ／尊厳の武器
系統 変成術；**呪文レベル** インクィジター 2、クレリック 2、パラディン 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 接触
目標 接触した武器
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害、物体）；**呪文抵抗** 可（無害、物体）
術者はひとつの武器を尊厳溢れる器具へと変成できる。その武器はダメージ・ロールに＋ 2 の清浄ボーナスを得、そして武器がクリティカル・ヒットした場合、クリティカル・ヒットの目標はセーヴィング・スローなしに 1 ラウンドの間怯え状態になる。これは［精神作用、恐怖］効果である。この呪文の影響を受けた遠隔武器にはこれらの効果が矢弾に適用される。術者はこの呪文を肉体武器には発動できないが、素手打撃には発動できる。

ヴォーテックス

Vortex ／渦
系統 力術［水］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7、ドルイド 7
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質／信仰（攪拌用のスプーン）
距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）
効果深さ 50 フィート、最上部の幅 30 フィート、基底部の幅 5 フィートの渦巻き
持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 反応・無効、本文参照；**呪文抵抗** 可
術者はこの呪文の効果を収納するのに十分な大きさのある水塊の中に、静止した強力な渦巻きを作り出す。この呪文の効果に触れた大型かそれより小さいクリーチャーは、反応セーヴに成功しない限り 3d6 ポイントの殴打ダメージを受ける。その最初のセーヴに失敗した中型かそれより小さいクリーチャーは 2 回目の反応セーヴに成功しない限り、渦巻きに引きこまれる。こうなると強力な潮流の中に留められ、術者のターンの開始時にセーヴ不可で 1d8 ポイントのダメージを受ける。術者は渦巻きに命令し、望むときに 1 体以上のクリーチャーを好きなように吐き出させることができる。渦を通過する全長が渦の幅以下の小舟は 6d6 ポイントのダメージを受け、潮流に飲み込まれる。舟の船長が DC25 の〈職能：船乗り〉判定に成功した（あるいは舟の全長が渦の横幅より長い）場合、その舟は半分のダメージしか受けず渦に飲み込まれることもない。

ウォード・ザ・フェイスフル

Ward the Faithful ／信仰の護り
系統 防御術；**呪文レベル** インクィジター 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 接触
効果範囲 接触したクリーチャーから半径 10 フィートの放射
持続時間 10 分／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 不可
範囲内の術者と同じ神格を崇拝するすべてのクリーチャーは AC に＋ 2 の反発ボーナスを、すべてのセーヴに＋ 2 の抵抗ボーナスを得る。12 レベルの時点で、これらのボーナスは＋ 3 に上昇する。18 レベルの時点で、ボーナスは＋ 4 に上昇する。
術者が特定の神格を崇拝していない場合、このボーナスは術者と同じ信条を共有する者に適用される。術者が特定の信条や宗教を持っていない場合、この呪文は術者にのみ利益を提供する。敵もその神を信仰していたり同じ信条を共有していれば、例え術者が彼らを異端と考えていたとしてもこの呪文の利益を得る。

ウォール・オヴ・サプレッション

Wall of Suppression ／抑制の壁
系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 9
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（1,000gp の価値のあるアダマンティンの粉末）
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
効果最大で一辺 5 フィートの立方体 2 つ／レベルまでを占めるアンティマジックの壁（自在）
持続時間 10 分／レベル；本文参照
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可
術者は、それを通過する魔法的効果を抑制や無効化さえするちらつく塵の壁を作り出す。この壁は実際に物質を持っているわけではなく、そこを通過しようとするものを物理的に塞いだり、邪魔しない。しかしながら、この壁は強力なアンティマジック効果を出す。この壁を通過した術者の術者レベル以下の魔法のアイテムや魔法的な呪文や効果は、レベルにつき 1 ラウンドの間抑制される。呪文や効果の持続時間は抑制されている間も通常通り経過する。この抑制効果より長い持続時間を持つ呪文や効果は、この抑制が終了したとき通常の機能を取り戻す。この壁はすべての魔法的効果に影響を与え、それはこの壁を通過した呪文、擬似呪文能力、魔法のアイテム、およびそれらに基づく効果を含む。この壁は、たとえこの壁がその能力の特定の機能を抑制したとしても、クリーチャーの持つ呪文発動能力、擬似呪文能力、あるいは他の種類の回数制限のある能力は抑制しない。しかしながら、持続的であったりほかの常時起動している魔法的能力を持つクリーチャーがこの壁を通過した場合、それらの能力はこの通常の持続時間の間抑制される。
この壁は効果線を遮り、呪文や効果はこの壁を突破できないが、これは視線は遮らない。術者よりも術者レベルの高い魔法のアイテムや呪文効果はウォール・オヴ・サプレッションの影響を受けない。この壁はアーティファクト、神格の直接的な行為に基づくもの、あるいは同様に強力なある種の魔法には影響を与えない。

ウォール・オヴ・ラヴァ

Wall of Lava ／溶岩の壁
系統 召喚術（創造）［地、火］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8、ドルイド 8
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質／信仰（乾いた溶岩の塊）
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
目標 範囲が最大で 5 フィートマス 1 つ／レベルまでの、溶岩の壁（自在）
持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 不可

この呪文は 4 術者レベル毎に厚さが 1 インチあり、最大でレベルにつき 1 つの 5 フィートマスで構成された垂直なウォール・オヴ・ラヴァを創り出す。ウォール・オヴ・ラヴァの最大の高さがその横幅の半分を超えていてはならない（最低の高さは 5 フィートである）。クリーチャーや物体が占めているのと同じ空間にこの壁を召喚することはできない。ウォール・オヴ・ラヴァの 1 区画はダメージ（硬度 4、hp90）によって破壊できる。しかし 1 区画が破壊された場合、壁に残る溶岩がすぐに穿たれた穴を塞ぎ、壁の全体のサイズは 5 フィートマスぶん減少するが有害な障壁であり続ける。武器がウォール・オヴ・ラヴァに一撃を与えるたび、その武器は 2d6 ポイントの［火］ダメージを受ける（その攻撃が素手打撃あるいは肉体攻撃によるものである場合、この壁に一撃を与えたクリーチャーは 2d6 ポイントの［火］ダメージを受ける）。

クリーチャーはウォール・オヴ・ラヴァを全ラウンド・アクションとして、DC25 の【筋力】判定に成功できれば通過できる――失敗すればそのクリーチャーは壁の外の、そのクリーチャーが離れようとしていた地点へと押し返される。穴掘り速度を持つクリーチャーはその穴掘り速度を使用して壁を通過できる。ウォール・オヴ・ラヴァを通り抜けようとする試みは、そうするものに 20d6 の［火］ダメージを与える。ウォール・オヴ・ラヴァはまたウォール・オヴ・ファイアーであるかのように熱を放つが、ウォール・オヴ・ラヴァからの熱は両側に放たれる。

ラウンドに 1 回、移動アクションとして、術者はウォール・オヴ・ラヴァに噴火するよう命令できる。これにより壁のどちら側かにいる 60 フィート以内の好きな 1 体の目標へと溶岩の円柱状の上昇流が放たれるものの、壁の全体のサイズは 5 フィートマスが 1d4 区画ぶん減少する。術者は目標に命中させるための遠隔接触攻撃を行わなければならず、これは命中すると 10d6 ポイントの［火］ダメージを与える。この効果によってウォール・オヴ・ラヴァに穿たれた穴は即座に埋められ、そのぶん壁の全体のサイズが減少する。

ウォール・オヴ・ラヴァに物理的に接触することによって受けるダメージすべてはそれが起きてから 1d3 ラウンドの間持続するが、この追加ダメージは実際に接触している間に受けるダメージの半分だけである（つまり、ラウンドにつき 1d6 か 5d6 か 10d6 ポイントになる）。

エヴォリューション・サージ

Evolution Surge ／進化の波

系統 変成術；**呪文レベル** サモナー 3

この呪文はレッサー・エヴォリューション・サージと同様に機能するが、そのコストの総量が 4 進化ポイントを超えない進化 1 つを与えられる点が異なる。

グレーター・エヴォリューション・サージ

Evolution Surge, Greater ／上級進化の波

系統 変成術；**呪文レベル** サモナー 4

この呪文はレッサー・エヴォリューション・サージと同様に機能するが、術者はその合計コストが 6 進化ポイントを超えない 2 つの進化を与えられる。

レッサー・エヴォリューション・サージ

Evolution Surge, Lesser ／下級進化の波

系統 変成術；**呪文レベル** サモナー 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（カメレオンの鱗）

距離 接触

目標 術者の幻獣

持続時間 1 分／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 不可

この呪文は術者の幻獣に新しい 1 つ以上の個性を発生させる。術者は幻獣にその総コストが 2 進化ポイントを超えない進化を与えられ、その進化が複数回取得できるものであればそうすることもできる。術者は、追加の進化ポイントを費やすことでその進化を向上できる 1 つの進化を与えてもよい。この呪文は幻獣が既に持っている進化の向上版を与えることには使用できない。幻獣は選択された進化の前提条件を満たしていなければならない。この呪文は幻獣に肉体攻撃の最大数を超えることを許可しはしない。

エクスペディシャス・エクスキャヴェイション

Expeditious Excavation ／迅速な発掘

系統 変成術［地］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、ドルイド 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（小さなシャベル）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果範囲 1 辺 5 フィートの立方体の土

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 不可

術者は一辺 5 フィートの立方体までの地面、塵、そして砂を発掘し、掘り上げられる。術者が埋葬されているとき、術者は自身の周囲にある一辺 5 フィートの立方体 1 つを空けられるが、この呪文は隧道掘りには使用できない。通常の物質が適用先であれば、術者はクリーチャーの足元に 5 フィートの深さの落とし穴を空けられる。中型とそれより小さいクリーチャーは反応セーヴに成功しない限り落下し転倒する。セーヴに成功すれば、そのクリーチャーは無傷で落とし穴の下に足を降ろすか隣接するマスへと飛び跳ねるかを選択できる；この移動は機会攻撃を誘発しない。クリーチャーは DC5 の〈登攀〉判定で落とし穴から這い上がれる。より大きいクリーチャーは自身のサイズより小さい落とし穴を無視してよい。

この呪文による地面掘りでは通常呪文の距離内にある限り無害な散布しか起こらないが、術者は落とし穴を掘るとき砂塵や砂利を巻き上げることを選択できる。これによる砂利の雲は影響を受けたマスおよびそれに隣接するマスにいるクリーチャーに 1 ラウンドの間視認困難を提供する。エクスペディシャス・エクスキャヴェイションは硬い岩や（地）のクリーチャーには効果がない。

エクスペンド

Expend ／消費

系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（小型の壊れた砂時計）

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果範囲 半径 20 フィートの爆発

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

術者は影響を受ける範囲内のすべてのクリーチャーの持つ限定的な魔法能力を、その実際の効果を起こすことなく 1 以上役に立たなくする。限定的な魔法能力とは、そのクリーチャーがある一定の期間の間に決まった回数だけ起動できる（3 ／日、1 ／時間などの）超常あるいは疑似呪文能力である。この呪文はクリーチャーが回数無制限で使用できたり常時である能力には影響を与えない。これは魔法のアイテムや、他のクリーチャーの外部にあるものにも適用されない。呪文の範囲内にいるクリーチャーは意志セーヴィング・スローに成功しない限り 1 つの能力の使用回数を 1 消費する。1 日にもっとも多く使用できる能力が最初に影響を受ける；複数の同じ回数だけ使用できる能力がある場合、無作為にどれが最初に影響をうけるか決定する。クリーチャーは意志セーヴを成功するまで続けなければならず、セーヴに失敗するたびに追加で能力 1 つの使用回数を 1 消費し、成功した時点でこの呪文はもはや効果がなくなる。

エネミー・ハンマー

Enemy Hammer ／敵への鉄槌

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（操り人形の紐）

距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）

目標 クリーチャー 1 体

持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 頑健・不完全；**呪文抵抗** 可

術者は念力でクリーチャーをつかみそのクリーチャーで近くの相手や物体を叩く。術者はこの呪文を発動するするときにある 1 体のクリーチャーを目標にしなければならず、一度選択すればそのクリーチャーは他の者に変えられない。毎ラウンド、標準アクションで、術者は目標をそこから 30 フィート以内のクリーチャーか物体へと投げつける。術者は目標を武器として使用するときに攻撃ロールを行わなければならない。この攻撃の攻撃ボーナスは自身の術者レベルに自身の【知力】か【魅力】修正値（どちらか高いほう）を加えたものに等しい。術者がそのクリーチャーで新しい目標への攻撃に成功した場合、そのクリーチャーと新しい目標は元のクリーチャーのサイズに基づくダメージを受ける。

クリーチャーのサイズと与えるダメージ

クリーチャーのサイズ	与えるダメージ
極小	1d4
微小	1d6
超小型	1d8
小型	1d10
中型	2d6
大型	2d8
超大型	2d10
巨大	3d6
超巨大	3d8

術者が武器としての使用を試みるたびに、目標のクリーチャーは頑健セーヴィング・スローを試みてよい。目標のクリーチャーがセーヴィング・スローに成功した場合そのクリーチャーは通常通り行動できるが、セーヴに失敗した場合そのクリーチャーはそのラウンドすべてのアクションを失いそのターンを攻撃した目標に隣接するマスで転倒したまま終了する。しかしながら、そのクリーチャーが術者の動かそうとする努力に抵抗することを選ぶ場合、そのラウンドに他のアクションを取らないことで、このセーヴィング・スローに＋ 4 の状況ボーナスを得る。この呪文は目標のクリーチャーが死ぬか破壊された場合即座に終了する。

エレメンタル・オーラ

Elemental Aura ／元素のオーラ

系統 力術［酸、冷気、電気、あるいは火］；**呪文レベル** アルケミスト 3、ウィザード／ソーサラー 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 反応・半減；本文参照；**呪文抵抗** 可

この呪文は術者の周囲にオーラを形成し、術者の近くに来た者にダメージを与える。エネルギーを 1 種類選択する：［酸］、［冷気］、［電気］、あるいは［火］。この呪文が発動されるときと術者のターン開始時に術者に隣接しているクリーチャーは 2d6 ポイントの選択された種類のエネルギー・ダメージを受ける。このオーラはそれは選択されたエネルギーの種類によって変わる追加の効果を 1 つ持つ。

［酸］：術者のオーラの影響を受けたクリーチャーは術者レベルにつき 1 ラウンドの間継続する［酸］ダメージを受け、その継続する［酸］ダメージの持続時間の間不調状態になる。

［冷気］：術者のオーラの影響を受けたクリーチャーは疲労する。既に疲労していたクリーチャーは追加の効果を受けない。

［電気］：術者のオーラの影響を受けたクリーチャーは 1 ラウンドの間よろめき状態になる。

［火］：術者のオーラの影響を受けたクリーチャーは着火する（『Core Rulebook』444P）。

術者に隣接するクリーチャーはダメージを半減し追加の効果を無効化するための反応セーヴが許される。クリーチャーが術者のオーラから複数回ダメージを受けてもオーラの追加の効果は累積しない。術者は一度に 1 つのエレメンタル・オーラしか効果を持たせられない。術者が［酸］、［冷気］、［電気］、あるいは［火］ダメージを与えるためにこの呪文を発動したとき、この呪文はその種類の呪文となる。

エレメンタル・スピーチ

Elemental Speech ／エレメンタルの言語能力

系統 占術［風、地、火、あるいは水］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、クレリック 3、ドルイド 2、バード 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（鉄のやすりくず）

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 分／レベル

この呪文は術者に選択した元素に関連するクリーチャーと対話することを可能とさせるが、それらは真なるエレメンタル・クリーチャーに限定されない。この呪文は術者が発動した型に基づく元素の副系統を得る。エレメンタル・スピーチは友好的な対応を保証しない；これは単に意思疎通を可能にするだけである。術者は彼らの種族がお互いを理解できないとしても、【知力】能力値が 1 以上ある選択した種類のすべてのクリーチャーと対話できる。

［風］の呪文として発動する時、術者は風界語で対話できるようになり、また（風）の副種別あるいは飛行移動速度を持つクリーチャーとも対話できるようになる。

［地］の呪文として発動する時、術者は地界語で対話できるようになり、また（地）の副種別あるいは穴掘り移動速度を持つクリーチャーとも対話できるようになる。

［火］の呪文として発動する時、術者は火界語で対話できるようになり、また（火）の副種別を持つクリーチャーとも対話できるようになる。

［水］の呪文として発動する時、術者は水界語で対話できるようになり、また（水）の副種別あるいは水中移動速度を持つクリーチャーとも対話できるようになる。

エレメンタル・タッチ

Elemental Touch ／エレメンタルの接触

系統 力術［酸、冷気、電気、あるいは火］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、アルケミスト 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（選択したわずかな元素：地、水、風、あるいは火）

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 不可

この呪文の発動を完了すると、元素のエネルギーが術者の両手から発せられる。エネルギーの種類を 1 つ選択すること：［酸］、［冷気］、［電気］、あるいは［火］。術者は、1d6 ポイントのそのエネルギーの種類のダメージと下記の特別な効果を与える近接接触攻撃を得る。

術者はまたエネルギー・ダメージと関連した特別な効果を、1 回の素手打

撃、1 回の爪、あるいは 1 回の叩きつけ攻撃を使用した手の攻撃のときに与える。このボーナス・ダメージが複数の武器に適用されることはない。
［酸］：術者の接触攻撃は 3 術者レベルにつき 1 ラウンドの間、ラウンド毎に継続する 1 ポイントの［酸］ダメージを与える。目標は頑健セーヴに成功しない限り持続する［酸］ダメージの間不調状態になる。
［冷気］：目標は頑健セーヴに成功しない限り疲労状態になる。既に疲労状態であるクリーチャーは追加の効果を受けない。
［電気］：目標は頑健セーヴに成功しない 1 ラウンドの間よろめき状態になる。
［火］：術者の手は燃え盛り松明と同様の光を放つ。術者の接触は目標を着火させる（『Core Rulebook』444P）。
連続した攻撃は通常のダメージを与えるが、追加の効果は累積しない。この呪文は術者の手に握られたりつけられている物に特別な防護を与えない。術者が［酸］、［冷気］、［電気］、あるいは［火］ダメージを与えようとこの呪文を発動するとき、これはその種類の呪文となる。

エンター・イメージ

Enter Image ／像への侵入
系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、クレリック 3、バード 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質／信仰（塗料一滴と土の玉）
距離 50 フィート／レベル
効果術者に似せられた物品へと意識を移し替える
持続時間 精神集中
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可
術者は自身の目の前にある物体の周囲で起きている活動についての朧気な印象を得るか、あるいは自身の意識をその物体へと一時的に投射し近くのクリーチャーを観察したり、あるいは情報交換さえできるようになる。この呪文で術者は肉体を離れ、術者の姿を描写している複数のもの、それが 1 つでも、100 でも、あるいは 1,000 でさえ、その周囲の範囲を無意識的に監視できるようになる、それぞれの像は術者の通常の感覚（視覚、聴覚、嗅覚、ほか）を減らすことなく持ち、術者は〈知覚〉判定でその近くで起こったことに気付ける。この判定の DC は常に自身が実際にその場所にいる場合より 10 上昇し、術者が通常であれば自動的に気付けるようなこと（通常であれば DC0 であるような会話など）でも術者はそれに気付くには DC10 の〈知覚〉判定に成功する必要がある。
術者は、いつでも、範囲内の 1 つの特定の像に自身の意識を収めることを選択できる。1 つの像に入っている間は術者は範囲内のほかの像から監視する能力を失うが、術者自身の肉体の周囲で起きることすべてに気付ける。術者の意識が 1 つの像を満たしている間術者の肉体は守りがなく無防備状態だが（常にセーヴィング・スローに失敗する）、術者はいつでも割り込みアクションで帰還できる。
術者が自身の意識で 1 つの像を満たしているとき、その像は限定的な活動ができる。石像やそれに似た 3 次元的存在は頭を動かせ、手足で意思表示ができ、喋ることもできるが、攻撃したり助けなしにマスを動くことはできない。
術者の似顔絵やそのような二次元的な存在は思い通りに喋ることができ、その像は絵の中を自由に移動でき一時的に絵の内部を変えることさえできる（絵の中の花を摘むなど）。術者は像に入っている間呪文やほかの能力を使用できない。
術者はいつでも像から離れ、自身の肉体へと戻れる。意識が術者の姿を模された物体から離れると、物体の外見は即座に術者が入る前のものへと戻る。何者かがその像にダメージを与えるか破壊した場合、術者は傷つけられずにその肉体へと帰還する。この呪文は術者が精神集中している間か術者の肉体かその像へのディスペル・マジックなどの外的要因によって中止されるか術者の肉体が殺されるまで持続する。

オース・オヴ・ピース

Oath of Peace ／平和の誓い
系統 防御術；**呪文レベル** パラディン 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 自身
目標 術者
持続時間 1 ラウンド／レベル
術者の神格に助力を嘆願することで、術者は一時的な平和の誓いを行う。その結果術者には優れた防御力が与えられるが、誓いの持続時間の間攻撃できなくなる。術者がこの呪文の対象になっている間、術者は＋5 の清浄ボーナスを AC とセーヴィング・スローに得、DR10 ／悪も得る。術者が直接的あるいは間接的に攻撃を行うか何らかの敵対的な態度をクリーチャーどれかに見せた場合、この呪文は即座に終了する。

オーラ・オヴ・グレーター・カレッジ

Aura of Greater Courage ／上級勇気のオーラ
系統 防御術；**呪文レベル** パラディン 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 自身
効果範囲 術者を中心とした半径 10 フィートの放射
持続時間 10 分／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）
この呪文を発動するとき、術者のパラディンの勇気のオーラは強化される。持続時間の終了まで、そのオーラ内のすべての仲間は［恐怖］への完全耐性を得る（魔法的であろうとなかろうと）。術者が勇気のオーラのクラス特徴を持たない場合、オーラ・オヴ・グレーター・カレッジは効果を持たない。

オールフード

Allfood ／残さず食べられる
系統 変成術；**呪文レベル** レンジャー 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（一摘みの塩と胡椒）
距離 接触
目標 接触した物体、重量は最大で 5 ポンド／レベル
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）
術者は術者レベルにつき 5 ポンドまでの物体 1 つを生きているクリーチャーが噛め、飲み込め、そして安全に消化できる食用の物質へと変成できる。このオールフードはその本来がどうであるかに関わらず噛むとき常に味気なく、わずかに粘着く。1 ポンドのオールフードは中型クリーチャーの 1 日の食事として十分な量を提供する。
この呪文の目的に際し似た性質の物体は非常に近い物であると扱い、たとえば岩の積み重ねは 1 つの物体として数える。術者はこの呪文では魔法的だったり他の特殊な性質を持つ物体を変成できない。物体の硬度は食べるに際し 0 であるとみなされるが、他のすべての状況では通常の硬度を維持し、武器破壊や破壊の試み、あるいはその物体に対する他の直接的なアクションへの脆弱性は持たない。熱い石炭や燃える松明などの物体は術者がそれらをオールフードに変成したあとさえエネルギーを発し続けクリーチャーがそのような物体を食べようとした場合、それに従ったダメージを受ける。

オラクルズ・バーデン

Oracle's Burden ／オラクルの重荷
系統 死霊術；**呪文レベル** オラクル 2

発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
目標 クリーチャー 1 体
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可
術者は命運という力を扱い、自身のオラクルの呪いをほかのクリーチャーへとかける。目標のクリーチャーは術者のオラクルの呪いのクラス能力のすべての不利益を受け、利益をまったく得ない。術者は依然として自身のオラクルの呪いのすべての効果を受ける。術者がオラクルの呪いのクラス能力を持っていない場合、この呪文は効果がない。

オルター・ウィンズ

Alter Winds ／風力変更
系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、ドルイド 1
発動時間 1 分
構成要素 音声、動作
距離 接触
効果範囲 移動しない半径 10 フィートの放射
持続時間 1 時間／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可
術者は発動時に接触した 1 点から動かずに放射される呪文の範囲内の自然の風の効果をわずかに増減させる。範囲内では、自然の（魔法的でない）風の効果は 1 段階上昇あるいは減少する（『Core Rulebook』439P；prdj）。術者がこの呪文で影響を及ぼせる最大の風力はその術者レベルにより変わり、それは下記の表に書かれている。オルター・ウィンズは魔法的な風の効果には影響しない。

術者レベル	風力
1 ～ 3	微風
4 ～ 9	軟風
10 ～ 15	疾風
16 以上	強風

ガイザー

Geyser ／間欠泉
系統 召喚術（創造）［火、水］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5、ドルイド 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質／信仰（溶岩の岩の一片）
距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）
効果 5 フィートマスを占める、高さ 10 フィート／ 2 レベルの熱湯の噴出
持続時間 精神集中＋ 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー 反応・不完全（下記参照）；**呪文抵抗** 不可
術者は平らな地面から熱湯の柱を起こし、その真上にいたクリーチャーを叩き上げ、柱を地面へ落とすとともに付近のクリーチャーへと高熱の雫を噴霧する。

ガイザーに侵入したあるいはそれが現れるマスを占めていたクリーチャーは、空に投げ出され地面に叩きつけられるのを避けるための反応セーヴィング・スローをしなければならない。クリーチャーがセーヴィング・スローに失敗した場合、それは 3d6 ポイントの［火］ダメージを熱湯から受けガイザーのもっとも高い地点に基づく落下ダメージも受け（つまり、ガイザーが高さ 50 フィートだった場合、そのクリーチャーは 5d6 ポイントの落下ダメージを受ける）、ガイザーに隣接する無作為なマスに落下し転倒する。セーヴィング・スローの成功は［火］ダメージを半減し落下ダメージを無効化し、そしてそのクリーチャーはガイザーに隣接する最寄りのマスに移動する（大型サイズかそれより大きいクリーチャーは間欠泉の頂に昇らないのに十分な、しかし隣接するところに移動する）。この移動は機会攻撃を誘発せずクリーチャーの通常の移動に数えない。

加えて、ガイザーは熱湯を噴霧しそのマスの半球体の周囲に放射する。放射の半径はガイザーの高さの半分に等しい（例えば、50 フィートのガイザーは半径 25 フィートの放射をする）。範囲内のクリーチャーは、術者自身も含めて、降り注ぐ熱湯の滝により毎ラウンド 1d6 ポイントの［火］ダメージを受ける。
構造物が間欠泉を完全な高さまで達するのを妨げる場合、術者はそのレベルが許すより小さなガイザーをつくることもでき、あるいはそのガイザー呪文の完全な高さが作り出すであろうものより熱湯の雨の放射をただ小さくすることもできる。

ガイディング・スター

Guiding Star ／導きの星
系統 占術；**呪文レベル** ウィッチ 3、クレリック 3、レンジャー 2
発動時間 1 分
構成要素 音声、動作、物質（撚り糸か紐の糸巻き）
距離 自身
目標 術者
持続時間 1 日／レベル（解除可）
術者はこの呪文を発動したときの周囲と絆を結ぶ。呪文の持続時間が残っている間術者はいつでも、標準アクションで、その地へのおおよその距離とその地に辿り着くまでに旅しなければならない方向が判断できる。異なる次元界にいる場合術者はその地の場所が判断できない。その地はテレポートやそれに似た呪文の目的に際し「よく慣れ親しんでいる」ものとして扱われる。術者は一度に 1 つの場所としか調和できない。術者がこの呪文を他の場所で発動した場合元々の地の場所を把握する能力を失う。

カコフォナス・コール

Cacophonous Call ／耳障りな声
系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** バード 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（楽譜の切れ端）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 1 体のクリーチャー
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可
術者は目標の精神を鳴り響く耳障りな音の不協和音で満たし、目標の行動と精神集中を困難にする。そのクリーチャーは意志セーヴに失敗した場合、呪文の持続時間の間吐き気のする状態になる。

マス・カコフォナス・コール

Cacophonous Call, Mass ／集団耳障りな声
系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** バード 5
目標 クリーチャー 1 体／レベル（全員が 30 フィート以内にいなければならない）
この呪文はカコフォナス・コールと同様に機能するが、複数のクリーチャーに影響を与える点が異なる。

カップ・オヴ・ダスト

Cup of Dust ／ゴミの杯
系統 変成術；**呪文レベル** ウィッチ 3、ドルイド 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（一摘みのゴミ）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 クリーチャー 1 体
持続時間 1 日／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 頑健・無効；**呪文抵抗** 可
術者は目標にどのような飲料でも癒せない渇きの呪いをかける。セーヴィ

ング・スローに失敗すると、目標に脱水症状が始まる。この呪文の効果は目標の持つヒット・ポイントを超える非致傷ダメージを与えられない。どれだけ飲んでもこの効果への対抗とはならないが、目標は服用した液体（ポーションなど）のほかの通常の効果を依然として得る。カップ・オヴ・ダストはブレイク・エンチャントメント、リミテッド・ウィッシュ、ミラクル、リムーヴ・カース、あるいはウィッシュ呪文で除去できるが、脱水症状の結果として受けた効果は通常の手段で治療しなければならない。

カメレオン・ストライド

Chameleon Stride ／カメレオンの濶歩

系統 幻術（幻覚）；**呪文レベル** レンジャー 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 分／レベル

術者は背景へと溶け、本当に透明になるわけではないが、その半透明さにより術者の位置を特定するのは困難になる。この呪文の効果を受けている間、術者は〈隠密〉判定に＋ 4 のボーナスと、5 フィートよりも離れたクリーチャーに対して視認困難（攻撃は 20%の失敗確率を持つ）を得る。

カルシフィック・タッチ

Calcific Touch ／石灰化の接触

系統 変成術［地］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触した 1 体以上のクリーチャー

持続時間 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 頑健・不完全；**呪文抵抗** 可

術者の接触は急速に接触したクリーチャーの組成を石へと変成する。1 ラウンドに 1 回、術者は 1d4 ポイントの【敏捷力】ダメージを与え目標を（呪文と同様に）スローにさせる接触攻撃を伝達できる。頑健セーヴに成功すればスロー効果は無効化できるがダメージは無効化できない。目標の【敏捷力】が 0 に減少すれば永久的に石化する。ブレイク・エンチャントメント、レストレーション、あるいはストーン・トゥ・フレッシュはカルシフィック・タッチの効果を覆せる。

カワーズ・ラメント

Coward's Lament ／臆病者の哀歌

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** インクィジター 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 生きているクリーチャー 1 体

持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・不完全；**呪文抵抗** 可

術者は相手に自分と向き合って戦えと強要するか、あるいはその臆病さによって傷つけることができる。目標が術者に対し近接攻撃をしなかったラウンド毎に、目標は累積するー 1 のペナルティをアーマー・クラス、攻撃ロール、およびセーヴィング・スローに得る（最大ペナルティー 5）。毎ラウンド目標のターン終了時に、目標はそのラウンドの間のペナルティ増加を防ぐための意志セーヴィング・スローを試みてよい。ペナルティすべては目標が術者への近接攻撃を行ったときに 0 に再設定されるが、攻撃をやめた場合再び増加する。目標の術者への攻撃が物理的な束縛、魔法、あるいは通過不可能な地形により妨げられている場合、このペナルティは増加しない。術者が目標から離れた場合、呪文は終了する。

キーン・センシズ

Keen Senses ／鋭い感覚

系統 変成術；**呪文レベル** アルケミスト 1、ドルイド 1、レンジャー 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、物質／信仰（ホークの羽）

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

対象は〈知覚〉判定に＋ 2 の技量ボーナスと夜目を得る。夜目を持っていた対象は、この呪文の効果を受けている間 2 倍の距離が見えるようになる。

キャスティゲイト

Castigate ／懲戒

系統 心術（強制）［恐怖、言語依存、精神作用］；**呪文レベル** インクィジター 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 生きているクリーチャー 1 体

持続時間 1 ラウンド／レベルあるいは 1 ラウンド；本文参照

セーヴィング・スロー 意志・不完全；**呪文抵抗** 可

術者は目標に許しを乞うよう強制する。セーヴに失敗すれば、目標は恐怖により戦慄状態になる。セーヴに成功すれば 1 ラウンドの間怯え状態になる。毎ラウンド、そのクリーチャーのターンに、戦慄状態の対象はこの効果を終了するための新しいセーヴを試みてよい。術者と同じ神を信仰するクリーチャーはそのセーヴィング・スローにー 2 のペナルティを受ける。

マス・キャスティゲイト

Castigate, Mass ／集団懲戒

系統 心術（強制）［恐怖、言語依存、精神作用］；**呪文レベル** インクィジター 5

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

目標 クリーチャー 1 体／レベル、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない

この呪文はキャスティゲイトと同様に機能するが、複数のクリーチャーに影響を与える点が異なる。

キャスト・アウト

Cast Out ／放逐

系統 防御術；**呪文レベル** インクィジター 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・不完全；**呪文抵抗** 可

近接接触攻撃とともに術者はクリーチャー 1 体を撃ちそれへの魔法的な支配を霧消させる。目標は 2d8 ポイント＋術者レベル毎に 1 ポイント（最大＋ 15）のダメージを受ける。術者は目標にかかっているマジック・ジャー効果（ゴーストの憑霊の能力を含む）か心術（強制）呪文に対し解呪判定を行い、最高のレベルの呪文から始めより低い**呪文レベル**へと続けていく。これは目標型ディスペル・マジック呪文として扱うが、キャスト・アウトは術者の持つ 4 術者レベル毎に 1 つのそのような呪文を解呪できる。意志セーヴの成功はダメージを半減し解呪の上限を 1 つの呪文か効果にする。

ギャラント・インスピレーション

Gallant Inspiration ／雄々しき霊感
系統 占術；**呪文レベル** バード 2
発動時間 1 割り込みアクション
構成要素 音声
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 生きているクリーチャー 1 体
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可
この秘術的に強化された言葉はときに重大な努力の成功を確定させる。この呪文は 1 体のクリーチャーが攻撃ロールあるいは技能判定に失敗したときに発動すること。そのクリーチャーはその攻撃ロールあるいは技能判定に遡及して＋ 2d4 の技量ボーナスを得る。
このボーナスが失敗を成功に変えるのに十分であった場合、そのロールは成功する。

キャンプファイアー・ウォール

Campfire Wall ／野営の火の壁
系統 力術［火、光］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、ドルイド 2、バード 3、レンジャー 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質／信仰（茨を焼いてできた灰）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
効果火元を中心とした半径 20 フィートの球体
持続時間 2 時間／レベル；下記参照（解除可）
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可
術者は最低でも野営の火のサイズがある火の周囲に、火が燃え続けている限り内側に入るのを妨げる障壁を作成できる。障壁は明瞭に目に見えパチパチと弾ける音を出す光と火の球体として現れ、松明と同様の光量を提供する。障壁は視線を遮り、両側において、障壁の反対側にいるクリーチャーに対しての完全視認困難をクリーチャーたちに与える。外側から障壁を通過する物やクリーチャーは 1d6 ポイントの［火］ダメージを受け、1d6 分の間松明のそれと同様の光量によって輪郭が縁どられる。この方法で縁どられたクリーチャーはその光度の状態に関わらず可視状態になり、魔法的であろうとなかろうとどのような種類であれ視認困難による利益を得ない。この光は光への脆弱性を持つアンデッドやクリーチャーに特別な効果を与えるほど眩しくはない。障壁の内部のクリーチャーはペナルティなしに離れられるが、戻ろうとした場合他の者と同様の手順で傷つく。障壁の中央の火元が消されたり移動された場合、この呪文は終了する。

キングズ・キャッスル

King's Castle ／王の城
系統 召喚術（瞬間移動）；**呪文レベル** パラディン 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 クリーチャー 1 体
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）
この呪文により術者は味方と位置を入れ替えられる。この呪文を発動するとき、距離内にいる味方 1 体を選択すること。術者は味方の接敵面に瞬間移動し、その味方は術者が直前までいた接敵面に瞬間移動する。

グライド

Glide ／滑空
系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、ウィッチ 2、サモナー 2、ドルイド 2、レンジャー 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質／信仰（1 枚の葉）
距離 自身
目標 術者
持続時間 着地するか 1 分／レベル（解除可）
術者は（フェザー・フォールのように）落下ダメージを受けない。加えて、術者は 1 フィート落下するごとに 5 フィートまで水平の方向へ移動でき、1 ラウンドに 60 フィートの速度にまでなる。術者はこの呪文を実質的な高さを得るような使用はできず、単に落ちながらある方向に滑るだけである。強風やほかの術者を上昇させるような効果の対象になった場合、術者はそれによって高度を得て滑空距離を伸ばせる。この呪文は持続時間の残りに関わらず、術者の足が地面についたと同時に終了する。この呪文が術者が空中にいる間に消費された場合、術者は残りの距離を通常どおり落下する。

グラヴィティ・ボウ

Gravity Bow ／重力の弓
系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、レンジャー 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 自身
目標 術者
持続時間 1 分／レベル（解除可）

グラヴィティ・ボウは術者のボウやクロスボウから発射されたアローやボルトの重さと密度を、それらが目標に当たる寸前に驚くほど増し、数瞬後に通常に戻す。この呪文が発動されたときに術者が運搬していたボウやクロスボウから発射されたアローは実際より 1 段階大きいかのようにダメージを与える。たとえば、中型用ロングボウから発射されたアローは通常 1d8 ポイントのダメージを与えるが、グラヴィティ・ボウから発射されたそれは代わりに 2d6 ポイントのダメージを与える（『Core Rulebook』の 145 ページに更なる情報がある）。術者だけがこの呪文の利益を得る。術者以外が術者のボウを使用しアローで攻撃した場合そのサイズにあった通常のダメージを与える。

クラッシング・ロックス

Clashing Rocks ／押し潰す両岩
系統 召喚術（創造）［地］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 9、ドルイド 9
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）
効果本文参照
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 反応・不完全、本文；**呪文抵抗** 不可
術者は巨大サイズの岩、砂利、そして石の巨体を 2 つ作り出し、1 体のクリーチャーを挟んで潰す。クラッシング・ロックスは目標から 30 フィート離れた両側から現れて迫り、力強く磨り潰す。術者は目標に岩を命中させるために、遠隔接触攻撃を行わなければならない。クラッシング・ロックスは遮蔽と視認困難を無視し、目標とクラッシング・ロックスの間に固い障壁がある場合、この呪文はその障壁を打ち壊すための【筋力】判定に＋ 28 のボーナスを持ち、目標へと打ち進めなくなるまで障壁を破壊し続ける。クラッシング・ロックスの直撃を受けたクリーチャーは 20d6 ポイントの殴打ダメージを受け転倒する。目標が反応セーヴィング・スローに失敗した場合、目標はまたこの呪文の結果生じた土砂に落盤したかのように埋葬される（『Pathfinder RPG Core Rulebook』の 415 ページ参照；prdj の落盤と崩落）。

クラッシング・ロックスが目標から外れた場合でも、目標は落下する岩によって 10d6 ポイントの殴打ダメージを受け転倒する。反応セーヴに成功すればこのダメージは半減され、目標は立ったままでいることができる。クラッシング・ロックスが現れた場所や岩の経路（幅 30 フィート、高さ 30 フィート、長さ最長 60 フィート）にいた目標以外のクリーチャーも、反応セーヴに成功しない限り 10d6 ポイントのダメージを受け転倒する（セーヴによって半減し立ったままでいることができる）。何回クラッシング・ロックスが目標を通り過ぎたとしても、1 体のクリーチャーは同じクラッシング・ロックスから 1 回しかダメージを受けない。

クラフターズ・カース

Crafter's Curse ／職人の呪い

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（壊れた道具）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 クリーチャー 1 体

持続時間 1 日／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

クラフターズ・カースの目標は呪文が続いている限り〈製作〉技能判定に－ 5 のペナルティを受ける。

クラフターズ・フォーチュン

Crafter's Fortune ／職人の幸運

系統 変成術；**呪文レベル** アルケミスト 1、ウィザード／ソーサラー 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（道具）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 クリーチャー 1 体

持続時間 1 日／レベルあるいはチャージ消費まで（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

目標 は霊感に刺激を受け次の〈製作〉技能判定に＋ 5 の幸運ボーナスを得る。

クリエイト・トレジャー・マップ

Create Treasure Map ／宝の地図作成

系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、ドルイド 3、バード 2、レンジャー 2

発動時間 1 時間

構成要素 音声、動作、物質（金属の粉末と 100gp の価値のある希少な墨）

距離 接触

目標 1 体の死んだクリーチャー

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は死んだクリーチャーの肉体から一部を取りそれを使用することで、そのクリーチャーが生きている間知っていた価値ある物の場所を明らかにする地図を作成できる。術者は肉体の一部を自分自身の手で切り刻まなければならず、そのクリーチャーはこの呪文を発動するまでに死後 24 時間を超えた時間経過していてはいけない。術者はこの呪文を物理的肉体を持たないクリーチャーに発動できず、術者が取り除く一部は革、甲殻、あるいは皮膚などの僅かな表面でなければならない。術者が作成する地図はそのクリーチャーが死ぬときに持っていた最高の知識を正確に写したものである。それは術者の持つ 3 術者レベルにつき 1 つの宝物の場所を明らかにする。そのクリーチャーが持つ不正確あるいは誤った情報はその地図にも同様に反映される。また、その地図はクリーチャーの死後起きた変更にも対応できない。術者は作成時にこの地図の規模をすぐ近く（例えば、あるダンジョンの 1 階か 2 階）、地方（例えば、ある渓谷あるいは共同体）、あるいは広範（例えば、国以上）のどれかに選択しなければならない。この地図はそのクリーチャーがその範囲内で思っていたもっとも価値のある物の位置を明らかにする。クリーチャーによって、この地図はおいしい食事、気の置けない友人、あるいは術者自身の持つ宝物庫を明らかにする。

クリエイト・ピット

Create Pit ／落とし穴作成

系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、サモナー 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（10gp の価値のあるシャベルのミニチュア）

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果 10 フィート四方の穴、深さ 10 フィート／ 2 レベル

持続時間 1 ラウンド＋ 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 反応・無効；**呪文抵抗** 不可

術者は 10 フィート四方で深さが 2 術者レベル毎に 10 フィート（最大 30 フィート）ある他次元の穴を作り出す。術者は落とし穴を十分なサイズのある水平な表面に作り出さなければならない。別の次元に通じているため、この落とし穴には重量がなくもともと下にあった物体を動かすこともない。術者は船の甲板に落とし穴を作り出すこともダンジョンの床につくることも森の地面に作り出すことも同様にできる。術者が召喚したとき、その範囲に立っていたクリーチャーは落ちないための反応セーヴィング・スローができる。加えて、落とし穴の端は坂になっていて、そのターンを落とし穴に隣接するマスで終わらせるクリーチャーは＋ 2 のボーナスを得た反応セーヴィング・スローに成功することで落ちるのを回避できる。落とし穴へ向かって（突き飛ばしなどで）押されることでこの坂の効果の対象となっているクリーチャーは、押す効果の影響を受けてしまった場合落ちるのを避けるためのセーヴィング・スローが行なえない。

落とし穴に落ちたクリーチャーは通常どおりの落下ダメージを受ける。落とし穴は石の壁で囲まれており〈登攀〉DC は 25 である。呪文の持続時間が終了したとき、穴の中にいるクリーチャーはせり上がる底とともに一面の地表に立つまで上昇する。

グレイス

Grace ／優美

系統 防御術；**呪文レベル** クレリック 2、パラディン 1

発動時間 1 即行アクション

構成要素 音声

距離 自身

目標 術者

持続時間 本文参照

術者のターン終了時まで、術者の移動は機会攻撃を誘発しない。

クレンズ

Cleanse ／洗浄

系統 力術；**呪文レベル** インクィジター 6、クレリック 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 動作、信仰

距離 自身

目標 術者

持続時間 瞬間

正のエネルギーが吹き込まれ術者の肉体は洗浄される。この呪文は 4d8 ポイント＋術者レベルにつき 1 ポイント（最大＋ 25）のダメージを治癒し、術者に影響を及ぼす以下の状態すべてを終了させる：過労状態、混乱状態、聴覚喪失状態、毒、能力値ダメージ、吐き気のする状態、病気、疲労状態、不調状態、目が眩んだ状態、盲目状態。加えて、クレンズは術者に影響を及ぼしておりブレイク・エンチャントメントの影響を受けうる、術者の選択する 1 つの効果に対してブレイク・エンチャントメントと同様に機能

する。

アンデッドあるいは他の負のエネルギーで治癒されるクリーチャーに使用された場合、この呪文は正の代わりに負のエネルギーで浄化する。

グロウヴ・オヴ・レスピット

Grove of Respite ／休息の木立

系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** ドルイド 4、レンジャー 4

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作、物質／信仰（葉一枚かガラスの刃と、水一滴）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果半径 20 フィートの木立

持続時間 2 時間／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は浅い泉を中心にした木々の木立を招来する。この木立は大抵な不毛の大地でも、岩がちな土壌でもどのような季節でも現れるが、この呪文は屋外のひらけた場所で発動しなければならない。

木立の中はタイニィ・ハットのそれと同様に温和で快適であるが、この木立は光源を提供せず、気温への護りも提供しない。この木立の泉の水は清潔であり飲める。加えて、木々には季節にかかわらず様々な熟した果実が実り、それはグッドベリー呪文と同様に最大 8 人まで機能する。この木立はアラーム呪文で守られ、それはクリーチャーがこの範囲に侵入したときに術者に警告するようになっている。この呪文が尽きると、果実、水、そしてその他の物も含めて木立は消えるが、この効果によって得られた滋養や治癒は残る。

クローク・オヴ・ウィンズ

Cloak of Winds ／風の外套

系統 防御術［風］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、ドルイド 3、レンジャー 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 生きているクリーチャー 1 体

持続時間 1 分／レベル

セーヴィング・スロー 頑健・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

術者はクリーチャーを渦巻き哮る強力な風の膜で包む。対象は強風以下の風力（それが自然のものであろうと魔法の作り出したものであろうと）によって判定が求められたり吹き飛ばされたりすることはなくなり、対象への遠隔攻撃ロールは－ 4 のペナルティを受ける。超小型およびそれより小さいクリーチャーは頑健セーヴに成功しなければ対象に近接による攻撃や接触に成功できない。失敗はその攻撃者を転倒させ、術者のレベルにつき 5 フィートだけ対象からそのクリーチャーを押し出す。この移動で他のクリーチャーがいるマスを、彼らに影響を与えることなく機会攻撃を誘発せずに通過できるが、その押し出されているクリーチャーは 3d6 ポイントの非致傷ダメージに加え移動を阻害する固い物体に直撃した場合 1d6 ポイントの非致傷ダメージを受ける。

クローク・オヴ・シェイド

Cloak of Shade ／日陰の外套

系統 防御術；**呪文レベル** ドルイド 1、レンジャー 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（日陰を作る木の葉っぱ）

距離 接触

目標 レベルにつき 1 体のクリーチャー

持続時間 1 時間／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

この呪文は対象に対して、太陽の有害な効果からある程度の護りを与える。覆われた対象は太陽にさらされることによる環境的な熱を 1 段階小さいものとして扱う：極暑環境は非常に暑い環境として扱われ、非常に暑い環境は標準的な気温として扱われる（熱気による危険参照）。クローク・オヴ・シェイドはまた日光によるペナルティを 1 減少する。この呪文は、しかしながら、日光への脆弱性を持つクリーチャーに対する直接的な日光による効果は除去しない。クローク・オヴ・シェイドは太陽以外が発生源である環境的な熱には効果がない。

クローク・オヴ・ドリームズ

Cloak of Dreams ／夢の外套

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、ウィッチ 6、バード 5

発動時間 1 ラウンド

構成要素 音声、動作、物質（バラの花びらと香料一滴）

距離 5 フィート

効果範囲 術者を中心とした半径 5 フィートの放射

持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

術者は眠りを誘う香りに包まれ、術者の 5 フィート以内でターンを開始する、あるいは移動を終了する生きているクリーチャーは 1 分間眠りに落ちる。クリーチャーは、たとえ以前この効果に対してセーヴしていたとしても、クローク・オヴ・ドリームズの範囲内でターンを開始したり移動を終了する度にセーヴしなければならない。眠っているクリーチャーは無防備状態ではあるが標準アクションで起こすこともできるし傷つけば起きる。鋭敏嗅覚の特性を持つクリーチャーはそのセーヴに－ 4 のペナルティを受ける。

ゲッタウェイ

Getaway ／脱出

系統 召喚術（瞬間移動）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、バード 6

発動時間 1 分

構成要素 音声、動作、物質（銅製の扉の取っ手）

距離 無制限

目標 術者および同意するクリーチャー 1 体／ 2 レベル、すべて術者から 30 フィート以内でなければならない

持続時間 1 時間／レベル

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

ゲッタウェイは術者および自身の指定する仲間たちを、場所を決定するために事前に発動していたところへと瞬間移動させる。術者は最初にこの呪文をその場所で発動していなければならない――この呪文の影響を受けるすべてのクリーチャーはそのとき、術者の 30 フィート以内にいなければならない。呪文の持続時間が消費される前であればいつでも、術者はこの呪文を即行アクションで起動できる。この時点で、術者の 30 フィート以内にいるすべての影響を受けていたクリーチャー（あるいはその死体と装着品）は最初にこの呪文を発動した場所へと瞬間移動させられる。術者から 30 フィートより遠くにいるクリーチャーは取り残される。術者は 30 フィート以内にいる選択されたがその時に術者との移動を望んでいないクリーチャーは単純に移動しないことを選択できる。術者は同じ次元界であればどのような距離でも瞬間移動されるが、次元界間を超えては移動できない。

ゴーストベイン・ダージ

Ghostbane Dirge ／幽霊殺しの葬送歌

系統 変成術；**呪文レベル** インクィジター 2、クレリック 2、バード 2、パラディン 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（古い管楽器のリード）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 1 体の非実体クリーチャー
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可能
目標 は短い時間の間半実体的な姿となる。この呪文の対象となった非実体クリーチャーは非魔法的な攻撃形態から半分（50%）のダメージを受け、魔法的な武器、呪文、擬似呪文能力、そして超常能力の効果から完全なダメージを受ける。

マス・ゴーストベイン・ダージ

Ghostbane Dirge, Mass ／集団幽霊殺しの葬送歌
系統 変成術；**呪文レベル** インクィジター 5、クレリック 5、バード 4、パラディン 3
目標 非実体クリーチャー 1 体／レベル、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
この呪文はゴーストベイン・ダージと同様に機能するが、複数の目標に影響を与える点が異なる。

コーディネーテッド・エフォート

Coordinated Effort ／協調の成果
系統 占術；**呪文レベル** インクィジター 3、バード 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 術者に加え 3 レベルにつき 1 体の同意するクリーチャー、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可
術者の持つチームワーク特技 1 つを選択する。術者は仲間たちとリンクを繋ぎ、彼らがその特技そのものを持っていなくてさえ、選択した 1 つの特技の利益を得れるようになる。仲間がその特技の利益を得るには、術者は与えられるボーナスの前提条件を満たす一員の 1 人でなければならない。例えば、オークを挟撃している術者の仲間 2 人は術者の《協調挟撃》特技から利益を得られないが、オークを術者と挟撃している仲間は得られる。術者の仲間の位置取りやアクションも、術者との間でチームワーク特技の前提条件を満たしていなければ、書かれた利益は得られない。

コール・アニマル

Call Animal ／動物の呼び寄せ
系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ドルイド 1、レンジャー 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 説明文参照
効果その脅威度が術者の術者レベル以下である動物 1 体
持続時間 1 時間／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可
この呪文は術者が望む特定の種類の、一番近い野生の動物（その動物の脅威度は術者の術者レベル以下であること）に術者を探すよう呼び寄せる。その動物は自身の力を使って術者へと移動するため、どれだけ到着に時間がかかるかは術者がこの呪文を発動したときに望む種類の動物がどれだけ近いかに依存する。呪文の持続時間内に術者へと辿りつけるその種類の動物がいない場合、術者はその事実に気付くが、この呪文は浪費される。その土地の動物たちに関する〈知識〉はこの呪文をより有効的にし、GM は〈知識：自然〉判定（DC15）である範囲でどんな動物が見られるかを知っていると認めてよい。
呼び寄せた動物が到着したとき、その動物は術者の 5 フィート以内へと近寄り術者の持続時間の間そばに居続ける。その最初の態度は中立であり、状況や交流によって修正される。最初の態度を除いてこの呪文は術者に呼び寄せた動物と意思疎通するためのなんの特殊な影響や能力も与えないが、術者は他の呪文や能力を使用して意思疎通してもよい。
呪文の持続時間が尽きると、その動物はその態度に基づいた振る舞いをする。大抵の動物は彷徨い去るだろうが敵対的な捕食動物は攻撃するかもしれない、特にその動物が飢えたり立腹しているならば。
使い魔や動物の相棒を含む、家畜化された動物や誰かに調教された動物は、コール・アニマルズの影響を受けない。

コラプション・レジスタンス

Corruption Resistance ／堕落の抵抗
系統 防御術［混沌、悪、善、あるいは秩序］；**呪文レベル** アンティパラディン 2、インクィジター 2、パラディン 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 接触
目標 接触したクリーチャー 1 体
持続時間 10 分／レベル
セーヴィング・スロー 頑健・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）
術者は接触したクリーチャーに、ホーリィ・スマイトやオーダーズ・ラス、パラディンの悪を討つ一撃、あるいはアンホーリィ武器のような目標の属性に基づいてダメージを与える魔法的な効果から限定的な防備を与える。属性の種類を 1 つ選択すること：混沌、悪、善、あるいは秩序。対象がその属性のクリーチャーを特に害する効果から受けるダメージは 5 ポイント減少する。この防備の量は 7 レベルの時点で 10 ポイントに、11 レベルの時点で 15 ポイントに上昇する。この呪文は付与されている者の装備も同様に守る。
コラプション・レジスタンスは呪文、擬似呪文能力、そして特殊能力を防ぐが、物理的攻撃は防がない。コラプション・レジスタンスはダメージを防ぐだけである。対象は依然としてそのような攻撃から側面的効果を受ける。術者がこの呪文である属性を守るために使用したとき、この呪文はその属性と同じ補足説明を得る。

コンテイジアス・フレイム

Contagious Flame ／伝染性の炎
系統 力術［火］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 3 本以上の光線
持続時間 3 ラウンド
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可
術者は複数の敵に火の熱線を放つ。術者は 3 本に加え、11 レベルを越える 4 レベル毎に追加で 1 本の光線を放てる（最大 19 レベルの時点で 5 本）。光線それぞれには当てるための遠隔接触攻撃が要求され、それは 4d6 ポイントの［火］ダメージを与える。光線は同じ目標にも違う目標にも撃てるが、光線すべてはお互いがそれぞれ 30 フィート以内にいる目標を狙わなければならず発射は同時でなければならない。
毎ラウンド術者のターンに、新しい火の光線が 1 本、直前のラウンドにこの呪文でダメージを受けたそれぞれのクリーチャーから放たれる――これらの新しい光線は術者によって撃たれたかのように攻撃するが、その発射地点とは直前にダメージを受けたクリーチャーである。術者は新しい 1 体以上の目標をフリー・アクションで選択できるが、それらすべては新しい開始地点から近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）以内でなければならない。この炎の感染は合計 3 ラウンド持続する――1 体のクリーチャーはこの 3 ラウンドでこの呪文により複数回一撃を受けうるが、発射地点からそれ自身に撃たれることはない。

コンフェス

Confess ／自白

系統 心術（強制）［言語依存、精神作用］；**呪文レベル** インクィジター 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 クリーチャー 1 体

持続時間 1 ラウンド

セーヴィング・スロー 意志・不完全；本文参照；**呪文抵抗** 可

術者は目標のクリーチャーに質問を 1 つ聞く。対象の次のアクションで、それは質問と同じ言語で誠実に答えない限り 2 術者レベルにつき 1d6 ポイントのダメージ（最大 5d6）を受け 2d4 ラウンド間不調状態になる。意志セーヴに成功した者は不調効果を無効化しダメージを半減する。答えることのできないクリーチャーもダメージを受ける。

サクリファイシャル・オース

Sacrificial Oath ／犠牲の誓い

系統防御術；**呪文レベル**パラディン 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素音声、動作、信仰

距離接触

目標接触したクリーチャー

持続時間 1 分／レベル

セーヴィング・スロー頑健・無効（無害）；**呪文抵抗**可（無害）

術者は自身と 1 体のクリーチャーの間に強力な結び付きを作り出す。呪文の持続時間の終了まで、目標に攻撃が命中するあるいは目標がセーヴィング・スローに失敗するたび、術者はその攻撃の全ダメージと、そのクリーチャーが受ける他の効果を受け持つことができる。術者がダメージと効果を肩代わりしないことを選ぶ場合、術者は代わりに反動として、術者の【耐久力】能力値に等しいポイントのダメージを受ける。術者が持つ抵抗や完全耐性は通常通り適用されるが、術者はそれ以外には移し替えられたり反動によるダメージや効果を減少することも無効化することもできない。術者あるいは呪文の対象が視線の外に出た場合、この呪文は終了する。

サドル・サージ

Saddle Surge ／鞍の押し寄せ

系統変成術；**呪文レベル**パラディン 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素音声、動作、信仰

距離自身

目標術者およびその乗騎

持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）；本文参照

術者およびその乗騎は完全なる調和を奏で、それは術者たちが毎ラウンドどれだけ移動したかに基づいて優位を寄与する。あるラウンドに術者の乗騎が移動した 5 フィートごとに、1 ラウンドの間術者は〈騎乗〉判定に＋ 1 の技量ボーナスを得、術者とその乗騎は武器あるいは肉体攻撃によるダメージ・ロールに＋ 1 の士気ボーナスを得る。例えば、術者の乗騎があるラウンドに 40 フィート移動した場合、術者は〈騎乗〉判定に＋ 8 のボーナスを、術者とその乗騎はダメージ・ロールに＋ 8 のボーナスを 1 ラウンド得る。このボーナスの最大値は術者の術者レベルに等しい。術者は騎乗中でなければこの呪文の利益を受けれない。術者が馬から降りるか、叩き落とされるか、あるいは術者と乗騎を離す何らかのアクションによって、呪文は即座に終了する。

サフォケーション

Suffocation ／窒息

系統死霊術；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 5、ウィッチ 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素音声、動作、物質（術者の息が少量入った小ビン）

距離近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標生きているクリーチャー 1 体

持続時間 3 ラウンド

セーヴィング・スロー頑健・不完全；**呪文抵抗**可

この呪文は目標の肺から空気を摘出し、すぐに窒息させる。目標は頑健セーヴでこの呪文の効果に抵抗を試みることができる――成功した場合、彼は単に 1 ラウンドの間息が詰まりよろめき状態になるだけで済む。目標が失敗した場合、彼は即座に窒息を始める。目標の次のラウンド、彼は気絶状態になり 0 ヒット・ポイントに減少する。1 ラウンド後、目標は－ 1 ヒット・ポイントに減少し瀕死状態になる。その次のラウンド、目標は死ぬ。毎ラウンド目標は頑健セーヴに成功することでそのラウンドに起こる効果を遅延できるが、この呪文は 3 ラウンド続き、目標が頑健セーヴに失敗するたびに彼は窒息の次の段階へと移行する。この呪文は呼吸しなければならない生きているクリーチャーにのみ影響を与える。この呪文の効果は単に

息を止めることでは打ち負かせない――犠牲者が最初のセーヴィング・スローに失敗した場合、肺の空気は摘出される。

マス・サフォケーション

Suffocation, Mass ／集団窒息
系統死霊術；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 9、ウィッチ 9
目標クリーチャー 1 体／ 2 レベル（ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない）
持続時間 1 ラウンド／レベル
この呪文はサフォケーションと同様に機能するが上記の違いがある。この呪文の持続時間は十分に延長されており、この効果を受ける者は最終的な窒息死を防ぐために頑健セーヴをずっと続けるよう強制される。

サモン・アイドーロン

Summon Eidolon ／幻獣招来
系統召喚術（招来）；**呪文レベル**サモナー 2
発動時間 1 ラウンド
構成要素音声、動作、物質（銀の硬貨）
距離近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 1 体の幻獣
持続時間 1 ラウンド／ラウンド（解除可）
セーヴィング・スロー不可；**呪文抵抗**不可
術者は自身の幻獣を招来する次元の裂け目を開く。これは術者が通常どおり幻獣を招来したかのように扱うが、呪文の持続時間の間しか術者と共に留まらない。この方法で招来された術者の幻獣はプロテクション・フロム・イーヴルや似た効果で守られたクリーチャーに触れず、術者の幻獣は出身次元界にディスペル・マジックで送還される。
術者が幻獣がすでに術者の次元界にいる間にこの呪文を発動した場合、この呪文は効果を持たない。既にダメージによって出身次元界に戻っていてさえ、この呪文は術者に、自身の幻獣を招来することを許可する。

サンクティファイ・アーマー

Sanctify Armor ／浄化の鎧
系統防御術［善］；**呪文レベル**インクィジター 4、パラディン 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作
距離接触
目標接触した鎧
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー意志・無効（無害、物体）；**呪文抵抗**可（無害、物体）
術者は自身の鎧に公正のオーラを吹き込む。それは 4 術者レベルにつき＋ 1 の強化ボーナスを得る（20 レベルの時点で最大＋ 5）。自身の審判あるいは一撃能力を術者が使用している間、術者は DR5 ／悪を得る。
この呪文では、通常の衣服一式は AC ボーナスを与えられる鎧として扱う。

サンダリング・ドラムズ

Thundering Drums ／轟く太鼓
系統力術［音波］；**呪文レベル**バード 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作
距離 15 フィート
効果範囲円錐形の爆発
持続時間瞬間
セーヴィング・スロー頑健・不完全；**呪文抵抗**可
術者は目の前の地面を叩き、正面の範囲を太鼓を叩く轟音で満たす。範囲内のクリーチャーは術者レベルにつき 1d8 ポイント（最大 5d8）の［音波］ダメージを受け転倒する。頑健セーヴの成功はダメージを半減し転倒を避ける。

シーク・ソウツ

Seek Thoughts ／思考探し
系統占術［精神作用］；**呪文レベル**アルケミスト 3、インクィジター 3、ウィザード／ソーサラー 3、ウィッチ 3、サモナー 3、バード 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、物質（一握りの銅の硬化）
距離 40 フィート
効果範囲術者を中心とした半径 40 フィートの放射
持続時間精神集中、1 分／レベルまで
セーヴィング・スロー意志・無効；**呪文抵抗**不可

ディテクト・ソウツに似ているが、シーク・ソウツは術者に周囲の思考の表層を渡らせられる点が異なる。術者は単純な質問（ワーラットの隠れ家はどこだ？）への答えでも普通の話題の情報（悪の教徒の振る舞い）でも走査できる。術者は距離内でこの質問や話題について考えているクリーチャーの数を看破し、同様に彼らが見えている限りその場所も看破できる。シーク・ソウツは術者に実際の思考の表層を読ませるわけではなく、術者が集中している話題についてクリーチャーが考えていることだけである。意志セーヴに成功すれば術者がそのクリーチャーの思考を感知することを、呪文の持続時間の間妨げられる。
術者は通常の会話でもシーク・ソウツへの精神集中を維持でき、これにより術者は興味のある話題について質問できる。術者が精神集中している間に術者と会話するクリーチャーは、術者が散漫であることに DC25 の〈真意看破〉判定に成功すれば気付ける。

シーマントル

Seamantle ／海マント
系統召喚術（創造）［水］；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 8、ドルイド 8
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、物質（コップ一杯の水）
距離自身
目標術者
持続時間 1 分／レベル
術者は最大で高さ 30 フィートあり自身の接敵面を満たす、攪拌する純粋な水の元素の円筒の中に自身をしまう。術者は自身の地上移動速度に等しい水泳速度を得、シーマントルの内側で通常通り見、聞き、そして呼吸できるが、術者への攻撃は術者が水面の下にいるかのように扱われる。術者はフリーダム・オヴ・ムーヴメントの効果を受けていない敵に対して良好な遮蔽（AC に＋ 8 の遮蔽ボーナス、反応セーヴに＋ 4 のボーナス）を得る。シーマントルによって与えられた遮蔽が術者に〈隠密〉判定を可能にすることはなく、また機会攻撃を妨げることもない。術者に対する魔法的攻撃は、それが攻撃ロールを要求するか水中で機能しないもの（クラウドキルなど）である場合を除いて影響を受けない。
シーマントルは［火］呪文や［火］の超常能力効果の効果線を遮るが、敵はシーマントル内で［火］呪文の使用を試みてよい；これには術者レベル判定（DC20 ＋**呪文レベル**）が要求され、成功した場合その［火］呪文はその通常の効果の代わりにシーマントル内に含まれていた蒸気の泡として効果を表す。
シーマントルは包み込んでいる水のさやによる 1 回の叩きつけ攻撃を行う能力を術者に与える。これは術者のサイズに相応しいダメージを与える。この叩きつけ攻撃は 30 フィートの間合いを持つ。加えて、標準アクションで、術者は接触によって消火を試みられる。術者は自動的に最大で一辺 10 フィートの立方体までの通常の火を消火する。魔法的な火の効果に対しては、術者の接触はディスペル・マジックと同様に機能する；これは術者に接触した瞬間でない火（フレイム・ブレード、フレイミング・スフィ

アー、あるいはインセンディエリ・クラウドなど）にも適用される。術者が消火に失敗してさえ、術者はそれにより害されることはない。術者に一撃を与えたフレイミングあるいはフレイミング・バースト武器は、使い手が頑健セーヴに失敗した場合 1d4 ラウンドの間その力が抑制される。

シェアード・ラス

Shared Wrath ／怒り共有

系統心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル**インクィジター 4

距離近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標最大でクリーチャー 1 体／レベルまで、ただしそのうちのどの 2 つをとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない

セーヴィング・スロー意志・無効（無害）；**呪文抵抗**可（無害）

この呪文はラスと同様に機能するが、術者は複数のクリーチャーへと、指定した敵に対してのボーナスを与えられる点が異なる。シェアード・ラスのすべての対象は同じ 1 体のクリーチャーに対してのボーナスを受ける。

シェア・センシズ

Share Senses ／感覚共有

系統占術（念視）；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 4、ウィッチ 3

発動時間 1 全ラウンド

構成要素音声、動作、物質（術者の使い魔の髪、鱗、あるいは羽）

距離長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）

目標術者の使い魔

持続時間 1 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー意志・無効（無害）；**呪文抵抗**可（無害）

少しの時間を瞑想に費やし心の中にそのクリーチャーの像を思い浮かべることで、術者はその使い魔とのリンクを変形し、念視の感覚器のように機能させられる。この呪文の発動により、術者はその使い魔が経験しているものを聞くか、見るか、あるいは嗅げる（どれか 1 つ、術者が選択する）。術者は使い魔が持つ選択した感覚に限定された非魔法的な能力（たとえば夜目や鋭敏嗅覚）の利益を得るが、術者自身の〈知覚〉技能を使用する。術者はその使い魔と視線あるいは効果線が通っている必要はないが、共感的リンクは起動状態でなければならない。術者は標準アクションで共有する感覚を変更できる。ほかの（念視）呪文とは異なり、シェア・センシズはこの呪文を通して魔法的あるいは超常的に強化された感覚を機能させられず、術者は魔法的あるいは自然的な闇を、その使い魔がそのような状態でも見れる能力を持っていない限り見通せない。

使い魔との感覚器のリンクは、それが（念視）の感覚器であるかのように看破される可能性がある。

シェア・ランゲージ

Share Language ／言語の共有

系統占術；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 2、クレリック 2、ドルイド 2、バード 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素音声、動作、物質（辞書の 1 ページ）

距離接触

目標接触したクリーチャー

持続時間 24 時間

セーヴィング・スロー意志・無効（無害）；**呪文抵抗**可（無害）

術者は自身の持つ 1 つの特定の言語の流暢さを 1 体の異なるクリーチャーと共有する。24 時間の間、目標は術者が既に知っている 1 つの言語を、彼自身の最善を尽くして読め、理解し、会話できる。術者の持つ 5 レベル毎に術者は自身が修得している 1 つの異なる言語の使用能力を与えられるが、最大で 20 レベル時の 5 言語までである。実際に会話するには、目標は身体的に音の発声、身振り手振り、あるいは他の方法で言語の話し手と対話する能力がなければならない。目標が真に言語を把握する精神的能力に欠けている場合でも、目標はその言語でなされた極めて複雑な命令や示唆にも反応できるようになる（筆記でも言葉でも）。しかしながら、この呪文は目標に更なる思考能力を与えることはなく、一時的に語彙を増やすだけであるため、感情のないクリーチャーに指示を出す者は曖昧さや当て推量を省くよう注意しなければならない。

同様に、この呪文は目標の基本的あり方や術者あるいは他の者に対して持つ気持ちに影響を与えないため、実際に納得させようと出される指示には協議、脅しつけ、あるいは賄賂が必要になるかもしれない。

ジェスターズ・ジョーント

Jester's Jaunt ／道化移動

系統召喚術（瞬間移動）；**呪文レベル**バード 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素音声、動作

距離接触

目標生きているクリーチャー 1 体

持続時間瞬間

セーヴィング・スロー意志・無効；**呪文抵抗**可

術者は目標を、術者が見ることができる目標から 30 フィート以内の場所に瞬間移動させる。その位置は固い地面の上でなければならず、瞬間移動させようとしているクリーチャーにとっての自然災害が起こっている場所に瞬間移動させることはできない。

シフティング・サンド

Shifting Sand ／移りゆく砂

系統変成術［地］；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 3、ドルイド 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素音声、動作、物質（砂一摘み）

距離中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果範囲 20 フィートの拡散

持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー反応・無効；本文参照；**呪文抵抗**不可

術者は範囲内の土あるいは砂の地面を揺らし攪拌する。シフティング・サンドは足跡を消しそこは移動困難な地形とみなされる。この範囲内での〈軽業〉判定は術者の術者レベル（最大＋ 10）に等しいペナルティを受ける。シフティング・サンド内に侵入するあるいはそこでターンを開始するクリーチャーは毎ラウンド反応セーヴに成功しない限りそのクリーチャーの次のターン開始時まで絡みつかれた状態になる。彼らが絡みつかれている間に移動を試みる場合、2 回目の反応セーヴに成功しない限り転倒する。踏ん張りの種族特性（ドワーフのような）を持つクリーチャーはそれをセーヴィング・スローにボーナスとして加えてよい。

移動アクションで、術者は移りゆく砂の範囲を好きな方向へ最大 10 フィート移動してよい。この呪文の範囲内の絡みつかれているあるいは転倒しているクリーチャーはそれが可能であればシフティング・サンドとともに同じ方向へと運ばれる。この移動は機会攻撃を誘発しない。固定されていない中型かそれより小さい物体もシフティング・サンドによって運ばれたり、浅く埋まったりするかもしれない。

シフト

Sift ／篩分け

系統占術；**呪文レベル**インクィジター 0、バード 0

発動時間 1 標準アクション

構成要素音声、動作

距離 30 フィート

効果範囲 1 つの一辺 10 フィートの立方体

持続時間瞬間

セーヴィング・スロー不可；**呪文抵抗**不可

術者は〈知覚〉判定で入念に捜索したかのように距離内の 1 つの範囲を検分する。〈知覚〉判定を－ 5 のペナルティを受けて、通常の状態としての

修正をして行なう。距離によるペナルティは適用しない。隠し扉、罠、あるいは隠し財産などの隠された要素用の DC に対し、結果を適用すること。術者は捜索を試みる範囲を見ることができなければならず、術者が見つけられる詳細は視覚あるいは接触で受容できるものだけである。シフトが看破できるのは物品や構造だけであり、実際のクリーチャーは看破できない。

シャドウ・プロジェクション

Shadow Projection ／影の投射

系統死霊術［悪］；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 4

発動時間 1 分

構成要素動作

距離自身

目標術者

持続時間 1 時間／レベル

この呪文で、術者は自身の生命力と魂を自身の影と混ぜ合わせ、それにアンデッドのシャドウ（『Pathfinder RPG Bestiary』245P 参照）のような独立した生命、そして移動能力を与える。術者の身体的肉体は昏睡状態のまま横たわりながら術者は自身の影へと投射され、呪文が効果を発している間術者の肉体から影が消える。

影を投影している間、術者はシャドウの暗視、防御的能力、飛行速度、種族的〈隠密〉修正、そして【筋力】ダメージ攻撃を得る。術者はこのクリーチャーの同族作り能力も技能ランクもヒット・ダイスも得ない。術者のシャドウは自身のものに等しいヒット・ダイスとヒット・ポイントを持つ。術者のシャドウ・プロジェクションはアンデッドの種別を持ち退散させられるなどのアンデッドとしての影響を受ける可能性がある。

術者のシャドウ・プロジェクションが殺された場合、術者は自身の物理的肉体へと戻り即座に－ 1 ヒット・ポイントへと減少する。術者の状態は瀕死状態になり、術者は容態安定状態になるための【耐久力】判定をはじめなければならない。

シロッコ

Sirocco ／熱風

系統力術［風、火］；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 6、ドルイド 6

発動時間 1 標準アクション

構成要素音声、動作、物質／信仰（一掴みの良質の砂を風に舞わせる）

距離中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果範囲 cylinder（半径 20 フィート、高さ 60 フィート）

持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー頑健・不完全、本文参照；**呪文抵抗**可

溶鉱炉のように熱い風の波が上から吹きつけ、4d6 ＋術者レベルにつき 1 ポイントの［火］ダメージを範囲内のすべてのクリーチャーに与え、転倒させる。頑健セーヴに成功すれば［火］ダメージを半減し転倒せずに済む。強力な吹き降ろしによって地面にたたきつけられた飛行中のクリーチャーは、DC15 の〈飛行〉判定に成功しない限り落下したかのようにダメージを受け、成功すれば元々の高度のまま留まる。シロッコからダメージを受けたクリーチャーは疲労状態になる（あるいは以前のラウンドにシロッコ呪文に晒されていたなどで既に疲労状態だった場合は過労状態になる）。［水］の副種別を持つクリーチャーはこの呪文へのセーヴィング・スローに－ 4 のペナルティを受け通常の 2 倍のダメージを受ける。

スウォーム・スキン

Swarm Skin ／スウォームの肌

系統変成術；**呪文レベル**ウィッチ 6、ドルイド 6

発動時間 1 標準アクション

構成要素音声、動作、物質／信仰（押し潰された昆虫の群れ）

距離自身

目標術者

持続時間本文参照

術者は自身のすべての柔らかい生体組織を昆虫か他のクリーチャーのスウォームへと変え、それらに術者の命令待ちをさせ、骨や装備の裏に潜ませておく。これらのスウォームは通常の性質と能力すべてを持つが術者の意識の一部でもあり、術者はそれらが何をしているかを認識できそのアクションを支配できる。この形態をとっている間、術者は自身の能力を使用できずスウォームを制御する以外のアクションを取ることができない。

術者がこの呪文を発動するたび、術者は自身の術者レベルに等しい合計許容レベルを取得し、それらのレベルを 1 以上費やすことによってスウォームを好きなように作り出すことを選んでよい。術者は自身の許容レベルから " 消費 " して術者レベルを超過しない範囲であれば、好きな組み合わせのスウォームを作り出して構わない。

レベル数	スウォームの種類
2 術者レベル	スパイダー・スウォーム
4 術者レベル	ラット・スウォーム
6 術者レベル	クラブ・スウォーム、ワスプ・スウォーム
8 術者レベル	センチピード・スウォーム、リーチ・スウォーム
10 術者レベル	アーミィ・アント・スウォーム

一度これらのスウォームを作り出すと、それらは破壊されるか術者がそれらに術者の肉体に戻るよう命令するまで存在し続ける。すべてのスウォームが術者の肉体にもどるか破壊されたとき、術者は自身の骨をその肉で包み、術者は通常通り行動する能力を取り戻す。術者の骨が置いていた場所にない場合、術者はそれらの場所を見つけなければ自身の肉体を取り戻せない。術者は自身の骨が破壊されているかどうかを常に知っており、術者の意識はスウォームも破壊されるまでスウォームの支配に充てられる（両方が破壊されれば術者は死ぬ）。術者がスウォームを使って助けを求めて誰かに骨を修繕させる（それには通常命を取り戻す手段を使用する）場合、その時点でスウォームを術者の肉体に戻すことができる。

スカルプト・コープス

Sculpt Corpse ／骸彫刻

系統死霊術；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素音声、動作、物質（蝋一塊）

距離接触

目標 1 体の死んだクリーチャー

持続時間瞬間

セーヴィング・スロー意志・不完全；**呪文抵抗**不可

冷たい死体と、ある言葉が死の先に隠れた力を引き出し、1 つの死体を別のクリーチャーの、あるいは特定の人物の死体にさえ形を変えることができる。術者は変えようとする先のクリーチャーの本当の外見の知識を前もって知っていなければならない。術者は死体を 1 分類サイズを大きくしたり小さくでき、外見の種別、性別、あるいは年齢を含む他の点を変更できる。疑いを抱くに足る理由を持つクリーチャーは意志セーヴィング・スローに成功することでその死体は変形されたものであることを認識できる。術者が死体の見た目を特定の個人にすることを選んだ場合、その個人を知る者は意志セーヴの成功でその死体がその個人でないことを認識する。しかしながら、クリーチャーが意志セーヴに 5 を超えて失敗した場合そのクリーチャーは死体を意図的な偽物とは信じず、自身が知るその人物に違いないであると信じる。この呪文は単に骸の外見を変えるだけである。死体を目標にする呪文や効果（スピーク・ウィズ・デッドやレイズ・デッドなど）は元々の外見を目標にしているかのように扱うこと。

スクリーチ

Screech ／金切り声

系統力術［音波］；**呪文レベル**ウィッチ 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素音声

距離 30 フィート

効果範囲術者を中心とした半径 30 フィートの拡散
持続時間瞬間
セーヴィング・スロー頑健・無効；**呪文抵抗**可
術者はつんざき貫くような甲高い声を発し、周囲の者をぎょっとさせ防備を下げさせる。範囲内の敵はセーヴィング・スローに成功しない限り即座に彼らを機会攻撃範囲に収めている彼らにとっての敵からの機会攻撃を誘発する。術者およびその味方は術者自身のスクリーチの影響を受けない。

スタニング・フィナーリ

Stunning Finale ／朦朧化の大団円
系統心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル**バード 5
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作
距離近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標最大で 3 体のクリーチャー、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
持続時間 1 ラウンド
セーヴィング・スロー頑健・不完全；本文参照；**呪文抵抗**可
術者はバードの呪芸の効果を発していなければこの呪文を発動できない。術者は素早く仰々しくバードの呪芸を終了することによって、呪芸の大団円で目標たちの感覚を叩きつける。目標それぞれは 1 ラウンドの間朦朧化する。セーヴィング・スローに成功すれば、その目標は代わりに 1 ラウンドの間よろめき状態になる。

スタンブル・ギャップ

Stumble Gap ／躓く高低差
系統召喚術（創造）；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、焦点（10gp する円匙）
距離近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
効果本文参照
持続時間 1 ラウンド＋ 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー反応・不完全；**呪文抵抗**不可
術者は脚を踏み入れた者に完璧に合うサイズの、浅い他次元の穴を作成する。この穴は 1 つの 5 フィートのマスを占め深さは 6 インチである。術者が最初にこの穴を作成したときにそのマスを占めていたクリーチャーは、隣接するマスへと転倒し 1d6 ポイントのダメージを受けるのを避けるために反応セーヴィング・スローに成功しなければならない。セーヴィング・スローに成功したクリーチャーもわずかに躓き、1 ラウンドの間すべてのロールおよび判定に－ 1 のペナルティを受ける。この呪文は穴があるマスに隣接するクリーチャーには効果がない。

ステイ・ザ・ハンド

Stay the Hand ／手留め
系統心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル**パラディン 4
発動時間 1 割り込みアクション
構成要素音声、動作、信仰
距離中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
目標クリーチャー 1 体
持続時間 1 ラウンド／レベルおよび特殊；本文参照
セーヴィング・スロー意志・不完全；**呪文抵抗**可
術者はクリーチャーの腕を波打たせほかのクリーチャーに一撃を加えることを妨げる。目標がほかのクリーチャーに対して近接攻撃しようとしているときに術者はこの呪文を発動できる。セーヴィング・スローに失敗すると、目標はその攻撃を続けられなくなり、そのラウンドの間そのアクションすべてが浪費される。セーヴィング・スローに成功すれば目標はこの呪文の強制力を突破してその攻撃を行えるが、正確さと力の両方を失うためその 1 回の攻撃ロールとダメージ・ロールに－ 5 のペナルティを受ける。目標がその最初のセーヴに成功したかどうかにかかわらず、対象は呪文の持続時間の間もともと狙っていたクリーチャーに対する攻撃ロールとダメージ・ロールに－ 2 のペナルティを受ける。

ストームボルツ

Stormbolts ／嵐の大釘
系統力術［電気］；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 8、ウィッチ 8、クレリック 8、ドルイド 8
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、物質／信仰（銅のロッド）
距離 30 フィート
効果範囲術者を中心とした半径 30 フィートの拡散
持続時間瞬間
セーヴィング・スロー頑健・不完全；**呪文抵抗**可
術者がこの呪文を発動するとき、電撃が術者の肉体からあらゆる方向へとばらまかれる。この電撃は範囲内に存在する、術者がダメージの除外として希望する自然の植物やクリーチャーを傷つけない。範囲内のそれ以外のクリーチャーは術者レベルにつき 1d8 ポイント（最大 20d8）の［電気］ダメージを受け、1 ラウンドの間朦朧状態になる。セーヴィング・スローに成功すれば、このダメージは半減され朦朧状態になる効果を無効化する。

ストーン・コール

Stone Call ／石呼び
系統召喚術（創造）［地］；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 2、ドルイド 2、レンジャー 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、信仰
距離中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
効果範囲円筒形（半径 40 フィート、高さ 20 フィート）
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー不可；**呪文抵抗**不可
砂礫と砂利と小石の雨が範囲を満たし、2d6 ポイントの殴打ダメージを範囲内のそれぞれのクリーチャーに与える。このダメージはこの呪文が発動されたときの 1 回しか起こらない。この呪文の残りの持続時間の間この瓦礫は地面を覆い、範囲全体を移動困難な地形にする。持続時間の終了時に岩は消え、効果終了後は（与えられたダメージを除き）何も残らない。

ストーン・フィスト

Stone Fist ／石の拳
系統変成術［地］；**呪文レベル**アルケミスト 1、ウィザード／ソーサラー 1、ドルイド 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、物質（花崗岩の欠片）
距離自身
目標術者
持続時間 1 分／レベル（解除可）
この呪文は術者の手を生きた石へと変成する。この呪文の効果中、術者の素手打撃は機会攻撃を誘発せず 1d6（術者が小型であれば 1d4）ポイントの致傷殴打ダメージを与える。加えて、術者の素手打撃は硬度 8 未満の物体の硬度を無視する。
ストーン・トゥ・フレッシュは即座にストーン・フィストを解呪する。術者がトランスミュート・ロック・トゥ・マッドの目標になれば、この呪文は即座に終了し術者は 4d6 ポイントのダメージを受ける。

ストロング・ジョー

Strong Jaw ／力強き顎
系統変成術；**呪文レベル**ドルイド 4、レンジャー 3

発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作
距離接触
目標接触したクリーチャー
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー頑健・無効（無害）；**呪文抵抗**可（無害）
仲間のクリーチャー 1 体の 1 つ以上の顎、爪、触手、あるいは他の肉体武器に手を当てることで、術者はそのクリーチャーの 1 つ以上の肉体攻撃の力を強化する。クリーチャーが行う肉体攻撃それぞれはそのクリーチャーが実際よりも 2 段階大きいかのようにダメージを与える。そのクリーチャーが既に巨大あるいは超巨大サイズだった場合、代わりにその肉体攻撃それぞれは 2 倍のダメージ量を与える。この呪文はクリーチャーのサイズを実際に変更するわけではない；肉体武器で与えるダメージ量以外の一般データ全ては変更されない。

スネーク・スタッフ

Snake Staff ／蛇のスタッフ
系統変成術；**呪文レベル**クレリック 5、ドルイド 5
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、物質（木を削るのに適した短刀）
距離中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
目標木片 1 つ以上、ただしそのうちのどの 2 つをとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー意志・無効（物体）；**呪文抵抗**可（物体）
しゅうしゅうと長く囁くことによって、術者は何の変哲もない木片をある種の蛇へと変成させ、即座に敵に攻撃させることができる。そのスネークが視界内に入っている限り、術者はそのスネークにフリー・アクションでテレパシーのように行動を指示できる。術者はこの呪文を、クリーチャーが所有しておらず、ある建造物や植物の一部でもない木製の物体にのみ適用できる。この呪文を発動するたびに術者は術者レベルに等しい数のスネークを作成できる。より強力なスネークは術者が利用できる総量を以下のように複数消費する。スネークの一般データおよびアドヴァンストとジャイアントの単純テンプレートを参照すること。
ヴェノマス・スネーク：1 つの棒か薪。1 スネークとして数える。
コンストリクター・スネーク：1 つのスタッフか枝。2 スネークとして数える。
アドヴァンスト・ヴェノマス・スネーク：1 つの棒か薪一片。2 スネークとして数える。
アドヴァンスト・コンストリクター・スネーク：1 つのスタッフか木の枝。3 スネークとして数える。
アドヴァンスト・ジャイアント・ヴェノマス・スネーク：1 つの丸太か折れ木一束。4 スネークとして数える。
アドヴァンスト・ジャイアント・コンストリクター・スネーク：倒れた大木か大量の折れ木。5 スネークとして数える。

スパーク

Spark ／火花
系統力術［火］；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 0、ウィッチ 0、クレリック 0、ドルイド 0、バード 0
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声あるいは動作
距離近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 1 つの良質な物体
持続時間瞬間
セーヴィング・スロー頑健・無効（物体）；**呪文抵抗**可（物体）
術者は何にも付いていない、極小の可燃性の物体に着火できる。これは火打石と打ち金を使用したかのように働くが術者はスパークをどのような天候でも使用でき、実際に物体に火をつけるより時間がかからない点が異なる。

スパイクト・ピット

Spiked Pit ／棘付き落とし穴
系統召喚術（創造）；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 3、サモナー 3
この呪文はクリエイト・ピットと同様に機能するが、この落とし穴には無常にも鋭い棘が底にも壁にも並んでおり深さの最大が 50 フィートになっている点が異なる。落とし穴に落ちたクリーチャーは通常の落下ダメージに加え 2d6 ポイントの刺突ダメージを棘から受ける。クリーチャーが登攀しようとしたりロープのようなものを登攀の手がかりにしようとするなどによってクリーチャーや物体が壁に並ぶ刺に触れると、彼らは壁に触れている間 1d6 ポイントの刺突ダメージをラウンドごとに受ける。登攀中に自らダメージを受けることを受け入れ続けるクリーチャーにとって、壁の〈登攀〉DC は 20 である。

スパイト

Spite ／悪意
系統防御術；**呪文レベル**ウィッチ 4
発動時間 1 ラウンド
構成要素音声、動作、物質（250gp の価値のある希少な墨）
距離自身
目標術者
持続時間 1 時間／レベル（解除可）あるいはチャージ消費まで
発動時間が 1 標準アクション以下である、4 レベル以下の距離が接触である呪文 1 つを選択する。スパイトを発動するアクションの一部として、術者はその関連付けた呪文も発動し、その呪文を受動的な防護として自身の肉体のどこかにある刺青、痣、あるいはいぼの一部として固定する。術者に対し次に近接攻撃が命中したときか戦技判定が成功したとき、その蓄積された呪文はその敵に対し作動する。術者はその目標に対する近接接触攻撃に成功する必要はないが、その呪文はほかのあらゆる点で術者が通常通り発動したかのように扱われる。攻撃クリーチャーがこの呪文の目標として不適正である場合、蓄積された呪文は効果を発揮せずに失われる。
術者は一度に 1 つのスパイト呪文しか効果を発揮させられない；術者が 2 つ目を発動した場合、1 つ前の呪文効果は終了する。

スピリチュアル・アライ

Spiritual Ally ／精神存在の友
系統力術［力場］；**呪文レベル**クレリック 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、信仰
距離中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
効果力場製の精神存在
持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー不可；**呪文抵抗**可
純粋な力場でできたアライは距離内の 5 フィートマス 1 つに現れる。アライは術者の神の使いの姿を取る。そのスピリチュアル・アライはいる場所を占めるが、術者とその仲間はアライが術者の味方であるかのようにそれを通過できる。スピリチュアル・アライは術者の神格が好む（スピリチュアル・ウェポンと同様の）1 つの武器を持ち、その実際の武器と同様のクリティカル範囲と倍率を持つ。各ラウンドの術者のターン、この呪文を発動してからのターンに術者のスピリチュアル・アライは術者の指定する、間合い内の 1 体の敵に対して攻撃する。スピリチュアル・アライは隣接するマスを機会攻撃範囲に持ち、通常のクリーチャーであるかのように挟撃および機会攻撃ができる。スピリチュアル・アライは術者の基本攻撃ボーナスを使用する（その基本攻撃ボーナスが十分に高ければ追加の攻撃を得る）のに加え、術者の【判断力】ボーナスをどの近接攻撃のときに加える。スピリチュアル・アライが命中できたとき、それは 1d10 ＋ 3 術者レベル

ごとに 1（最大で 15 レベルの時点で＋ 5）ポイントのダメージを与える。これは武器ではなく呪文として一撃を放つため、DR を克服し非実体クリーチャーにも影響を与えられる。
最初以降の各ラウンドに、術者は即行アクションでスピリチュアル・アライを移動できる。その移動速度は 30 フィートであり、飛行移動速度 30 フィート（完璧な機動性）も持つ。力場で構築されているスピリチュアル・アライは物理的攻撃によって害されることはないが、ディスペル・マジック、ディスインテグレイト、スフィアー・オヴ・アニヒレイション、あるいはロッド・オヴ・キャンセレイションはこれに影響を与える。スピリチュアル・アライの接触攻撃に対する AC は 10 である。
攻撃されるクリーチャーが呪文抵抗を持っている場合、術者は最初にスピリチュアル・アライが一撃を与えたときにその呪文抵抗に対し術者レベル判定（1d20 ＋術者レベル）を行わなければならない。アライが抵抗に成功された場合、この呪文は解呪される。そうでない場合、この武器は呪文の持続時間の間そのクリーチャーに対し通常のすべての効果を持つ。

スリープウォーク

Sleepwalk ／夢遊
系統心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル**インクィジター 4、ウィッチ 4
発動時間 1 ラウンド
構成要素音声、動作、物質（100gp の価値のあるベラドンナの小枝 1 つ）
距離接触
目標接触した気絶状態のクリーチャー 1 体
持続時間 1 時間／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー意志・無効；本文参照；**呪文抵抗**可
術者は気絶状態あるいは睡眠中のクリーチャーに対し、寝惚けたまま起き上がり動くように強制する。目標のクリーチャーは導かれ手繰られているかのようによろめき状態であるが、それ以外においては無防備状態である。目標は半分の移動速度で移動し、そして毎ラウンド 1 回の移動アクションに制限される。そのクリーチャーはより速い速度で移動することや魔法的な助けなしに移動以外のアクションを取ることはできず、【敏捷力】や【筋力】に基づく技能判定は自動的に失敗する。夢遊中にダメージを受けたクリーチャーは、新たなセーヴィング・スローに成功しない限りこの呪文は終了し、（0 ヒット・ポイントを越えている場合）そのクリーチャーは目覚める。この呪文が終了したときあるいは掻き消えたとき、目標は気絶状態として残り通常通り起こされる。スリープウォークが気絶状態のクリーチャーに移動を認めている間、この呪文はそのクリーチャーを目覚めさせはせず、また容態安定化もほかの回復もしない。この呪文の効果を受けている満身創痍状態のクリーチャーがその移動の結果として再び瀕死状態になることはない。

スリーフォールド・アスペクト

Threefold Aspect ／ 3 重の相
系統変成術；**呪文レベル**ウィッチ 4、ドルイド 5
発動時間 1 標準アクション
構成要素動作、焦点（5gp の価値のある三日月型の銀）
距離自身
目標術者
持続時間 24 時間（解除可）
スリーフォールド・アスペクトは術者の外見を、そのありのままの年齢と 3 つの理想的な年齢段階の間で変移させる：青年期（若者／乙女）、成人期（父／母）、あるいは老年期（老人／老女）。いずれの場合においても、術者の外見はその適当な年齢における術者自身のものであり、別の個人のものになるわけではない。
青年期であれば、術者は【敏捷力】と【耐久力】に＋ 2 の強化ボーナスを得るが、【判断力】に－ 2 のペナルティを受ける。成人期の様態では、術者は【判断力】および【知力】に＋ 2 の強化ボーナスを得るが、【敏捷力】に－ 2 のペナルティを受ける。老年期の様態では、術者は【判断力】と【知力】に＋ 4 の強化ボーナスを得るが、【筋力】と【敏捷力】に－ 2 のペナルティを受ける。強化ボーナスであるため、これらは術者の実際の年齢によるボーナスやペナルティ（これらは種類のないボーナスである）と累積する――この呪文によって与えられたボーナスは 3 重の相における術者の理想化された書式を表し、単に特定の年齢における術者の能力値を複製はしない。トゥルー・シーイングはこの相によって覆われた術者の本来の外見を明らかにし、相と本来の姿両方と、どちらが正しいかを認識する。術者と親密であり異なる年齢の外見をした術者と交流した者は DC20 の〈知覚〉判定の成功によって、両者が（家族のように）似ていることに気付く。
スリーフォールド・アスペクトは術者の衣服や装備を変更せず、年齢とは無関係の身体障害や怪我を治癒しない。

スリップストリーム

Slipstream ／乱流
系統召喚術（創造）［水］；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 2、ドルイド 2、レンジャー 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、物質／信仰（油の水滴と水の水滴）
距離接触
目標接触したクリーチャー
持続時間 10 分／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー反応・無効（無害）；**呪文抵抗**不可
術者は地表あるいは水面にいる目標を運ぶ、うねる波浪を作り出す。地面を移動するとき、目標の移動速度は 10 フィート上昇する。下り坂では代わりに 20 フィート上昇するが、スリップストリームは上り坂の時には移動速度へのボーナスを与えない。水泳中、スリップストリームは目標の水中移動速度を 20 フィート上昇させる――目標が水中移動速度を持っていない場合、この呪文は水中移動速度 20 フィートを与える。

セイクリッド・ボンド

Sacred Bond ／清浄の絆
系統召喚術（治癒）；**呪文レベル**インクィジター 2、クレリック 3、パラディン 2
発動時間 1 ラウンド
構成要素音声、動作、焦点（一対の、それぞれ 100gp の価値がある金の腕輪を術者と目標が装着する）
距離接触；本文参照
目標接触したクリーチャー
持続時間 10 分／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー意志・無効（無害）；**呪文抵抗**可（無害）
この呪文を使用するに際し、術者はまず受容者に接触し、自身との間に治癒のエネルギーでできた共感の園を作り出す。この呪文が発動されると、術者および目標は距離が接触である召喚術（治癒）呪文をお互いへと、2 人が近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）以内である限り発動できる。術者あるいは目標が術者の腕輪を失った場合、この呪文は即座に終了する。

セーヴィング・フィナーリ

Saving Finale ／セーヴの大団円
系統力術［精神作用］；**呪文レベル**バード 1
発動時間 1 割り込みアクション
構成要素音声、動作
距離近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標生きているクリーチャー 1 体
持続時間瞬間
セーヴィング・スロー意志・無効（無害）；**呪文抵抗**可（無害）
術者はこの呪文をバードの呪芸の効果中に発動しなければならない。術者のバードの呪芸に影響を受けている距離内の 1 体のクリーチャーがセー

ヴィング・スローに失敗したときに術者は盛大な芸とともに即座にバードの呪芸を終了でき、それによりその対象は即座に失敗したセーヴィング・スローを再ロールできる。

セント・トレイル

Scent Trail ／臭いの痕跡
系統変成術；**呪文レベル**ドルイド 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、物質（女王蟻 1 匹）
距離近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標クリーチャー 1 体／レベル、ただしそのうちのどの 2 つをとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
持続時間 1 時間／レベル
セーヴィング・スロー頑健・無効（無害）；**呪文抵抗**可（無害）
術者、あるいは術者が接触した同意する 1 体のクリーチャーは地に伏せることで発動時に術者が感知できている、指定した 1 体以上のクリーチャーに限定した匂いの痕跡をたどる。これらのクリーチャーはこの痕跡を追うのがきわめて容易なことに気づく。彼らはこの痕跡を嗅ぎながらそのクリーチャーを追跡するための〈生存〉判定＋ 20 の技量ボーナスを得る。鋭敏嗅覚の特殊能力を持っている者が対象のクリーチャーとなれば、それは痕跡を追うための【判断力】あるいは〈生存〉判定に＋ 10 の技量ボーナスを得る。
加えて、術者たちは匂いの伝言をこの道程に残しておける。この伝言に込める言葉や感情それぞれにはその場所で移動アクションを費やすことが要求される。この伝言を理解しようとしているクリーチャーは、理解するために新たな DC20 の〈生存〉判定を行い、その判定には 1 つの言語に込められている感情や単語それぞれにつき－ 1 のペナルティを受ける。嗅覚を使用できないあるいは持っていないクリーチャーはこの臭いから利益を得られない。クリーチャーはこの呪文をダンジョン、迷宮、あるいはそれに似た場所で戻ることに使用でき、それは目標となったクリ―チャーが何度も行き来した場所で伏せて嗅いでも不可能にはならない。

ソーン・ボディ

Thorn Body ／茨の肉体
系統変成術；**呪文レベル**アルケミスト 3、ドルイド 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、信仰
距離自身
目標術者
持続時間 1 ラウンド／レベル
この呪文は術者の晒された肌から棘をはやし、術者に一撃を与えたクリーチャーにダメージを与える。術者に近接武器、素手打撃、あるいは肉体武器で一撃を加えたクリーチャーは 1d6 ＋術者レベルごとに 1 ポイント（最大＋ 15）の刺突ダメージを受ける。間合いの長い近接武器を使用しているクリーチャーはこの呪文の影響を受けない。術者への組みつきに成功したクリーチャーは 2d6 ＋術者レベルごとに 1 ポイント（最大＋ 15）の刺突ダメージを受ける。加えて、術者の肉体攻撃および素手打撃は追加の 1d6 ポイントの刺突ダメージを与える。
この呪文により作り出された茨は、自然の化身や（ポリモーフ）効果などで術者が新しい物理的な姿や形になっても維持される。

ソリッド・ノート

Solid Note ／固形の音符
系統召喚術（創造）；**呪文レベル**バード 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声
距離近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
効果 1 つの凝縮された音符
持続時間精神集中＋ 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー不可；**呪文抵抗**不可
術者は一時的に 1 つの音符に物理的な形を与え、距離内にいる限り術者が望むように掴め、静止できるようにし、術者はそれを留め金、滑車、扉止めや、ほかの術者の想像が求めるものとして使用できる。ソリッド・ノートの正確な外見は術者の音色による。術者はそれに刺を生やすことも滑らかにすることも、一般的なものにすることも巻物状にすることもでき、色彩も望むままにできるが、そのサイズは常に術者の広げた手とだいたい同じである。創造されれば、ソリッド・ノートはこれ自身を動かそうとするすべての試みに抵抗するが、耐えられないほどの力や荷重を受けた場合瞬間的に消滅する。楽譜の有効【筋力】は 10 ＋自身の術者レベルに等しい。楽譜はその【筋力】の重荷重に適切な重量を超えて物を持てず、そうなれば消滅する。（たとえばこの楽譜が閉めていた扉を押し開くなどで）楽譜への対抗【筋力】判定に勝利したクリーチャーはまた、この楽譜を消滅させる。楽譜はクリーチャーに実質的な害を与えることはできず、攻撃される（AC10 ＋術者の【魅力】修正値）か突き飛ばしのような戦技で圧倒された（CMD2 ＋術者の基本攻撃ボーナス＋術者の【魅力】修正値）場合消滅する。楽譜を動かすのに失敗したクリーチャーはソリッド・ノートに遮られ、そのラウンドの間そのアクションを失う。

タイアレス・パースーアーズ

Tireless Pursuers ／疲れ知らずの追撃者たち
系統変成術；**呪文レベル**インクィジター 4、レンジャー 3
構成要素音声、動作、物質（砕けた固いビスケット）
距離接触
目標術者に加え接触したクリーチャー 1 体／ 3 レベル
セーヴィング・スロー頑健・無効（無害）；**呪文抵抗**可（無害）
この呪文はタイアレス・パースートと同様に機能するが、上記の違いがある。

タイアレス・パースート

Tireless Pursuit ／疲れ知らずの追撃
系統変成術；**呪文レベル**インクィジター 1、レンジャー 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、物質（固いビスケット）
距離自身
目標術者
持続時間 1 時間／レベル（解除可）
術者は長旅による緊張に対して自身の肉体を頑丈にする。術者は速歩や強行軍によるダメージを半減する（『Pathfinder RPG Core Rulebook』171P 参照）。加えて、呪文の持続時間の間、術者はそのような旅による疲労を無視する。この呪文が終了すると、術者に速歩や強行軍による非致傷ダメージがあった場合疲労状態になり、既に疲労状態だった場合過労状態になる。

タイムリー・インスピレーション

Timely Inspiration ／適時の霊感
系統占術；**呪文レベル**バード 1
発動時間 1 割り込みアクション
構成要素音声
距離近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標クリーチャー 1 体
持続時間瞬間
セーヴィング・スロー意志・無効（無害）；**呪文抵抗**可（無害）
秘術的に強化された霊感の言葉は負けそうに見える状況からでも勝利を掴み取れる。この呪文は 1 体のクリーチャーが攻撃ロールあるいは技能判定に失敗したときに発動できる。目標はその攻撃ロールあるいは技能判定に、遡及して 5 術者レベル毎に＋ 1 の技量ボーナス（最大＋ 3）を得る。このボーナスが失敗を成功に変えるのに十分である場合、そのロールは成功する。

ダスト・オヴ・トワイライト

Dust of Twilight ／黄昏の塵
系統召喚術［闇］；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 2、バード 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、物質（石炭の屑）
距離中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
目標 10 フィートの拡散内にいるクリーチャーおよび物体
持続時間瞬間
セーヴィング・スロー頑健・無効（無害）；**呪文抵抗**不可
玉虫色の黒い微塵が降り注ぎ、松明、ランタン、陽光棒、そして似たような一般的な光源にひっついて消火し、2 レベル以下の［光］の補足説明を持つ呪文を解呪する。範囲内のクリーチャーは頑健セーヴに成功しない限り疲労状態になる。

タッチ・オヴ・グレイスレスネス

Touch of Gracelessness ／不恰好の接触
系統変成術；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 1、バード 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作
距離接触
目標接触したクリーチャー
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー頑健・不完全；**呪文抵抗**可
1 回の接触で、術者は 1 体のクリーチャーをヘマをする道化師へと成り果てさせる。目標は【敏捷力】に 1d6 ＋ 2 術者レベルにつき 1 に等しいペナルティを受ける（最大 1d6 ＋ 5）。このペナルティは目標の【敏捷力】の値を 1 未満に落とさない。
加えて、対象がその移動速度の半分を超えて動く場合、その目標は転倒する。目標が飛行する場合、その機動性は 1 段階減少する（完璧な機動性は良好へ、良好は標準へ、以下同様）。
頑健セーヴに成功すれば【敏捷力】へのペナルティを半減し、転倒や飛行機動性の減少の可能性を無視する。

タッチ・オヴ・ザ・シー

Touch of th Sea ／海の接触
系統変成術；**呪文レベル**アルケミスト 1、ウィザード／ソーサラー 1、ドルイド 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、物質（魚の鱗）
距離接触
目標接触したクリーチャー
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー頑健・無効（無害）；**呪文抵抗**可（無害）
術者は蜘蛛の糸を目標の指と足の間に張らせ、それをヒレへと変成し、水泳移動速度 30 フィートと〈水泳〉判定に標準的な＋ 8 のボーナスと集中力が乱されたり危険が迫っていてもその判定で出目 10 を行なう能力を与える。術者はまた水泳中でも疾走アクションを行なえ、直線に泳げる。この変成は目標が装備しているブーツやグラヴをその体内へと溶け込ませる（が持続的な魔法のアイテムの効果は機能し続ける）。この呪文は目標に水中呼吸の能力は与えない。

ダンシング・ランタン

Dancing Lantern ／踊るランタン
系統変成術［火、光］；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 1、ウィッチ 1、クレリック 1、バード 1、レンジャー 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、物質（ランタン）
距離接触
効果ランタンを自律的に行動させる
持続時間 1 時間／レベル
セーヴィング・スロー不可；**呪文抵抗**不可
術者はランタンを自律的に行動させ、自身について行かせることができる。そのランタンは肩の高さで浮遊し、術者がどれだけ速く移動しようと術者の 5 フィート以内に留まり続ける。そのランタンは追加の荷重を支えられない。そのランタンは油が中に入っていなくてさえ通常の範囲を照らす。呪文や効果の目標となるに際しこのランタンは常に、術者個人に触れていなくてさえ術者の所持品であるかのように見做される。ダンシング・ランタンはパーマネンシィ呪文（術者レベル 9、2,500gp）で永続化できる。

チャレンジ・イーヴル

Challenge Evil ／悪への挑戦
系統心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル**パラディン 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、信仰
距離近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 1 体の悪のクリーチャー
持続時間 1 分／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー意志・無効；**呪文抵抗**可
術者は 1 体の悪のクリーチャーに術者と戦うか、さもなくば断った結果を受け入れろと挑戦する。術者は呪文の目標へのすべての近接攻撃に＋ 2 の清浄ボーナスを得る。目標のターンの終了時、目標が 1 回も術者に攻撃していない場合、目標は不調状態となる。術者が目標から離れた場合、呪文は終了する。

ツイン・フォーム

Twin Form ／双子の姿
系統変成術；**呪文レベル**アルケミスト 6
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、物質（土と術者の血を混ぜたもの）
距離自身
目標術者
持続時間 1 ラウンド／レベルかチャージ消費まで（解除可）
このエキスは術者の肉体から術者と同じ服装と装備をした、自身の完全な分身を枝分かれさせる。術者は自身の意識を 1 つの肉体からもう片方へと、フリー・アクションとしてラウンドごとに 1 回転移させてよい。この転移は術者のターンの前か後どちらかに起こるが、ラウンド中には起こらない。術者は自身が宿る肉体で通常通り行動してよい。術者のもう片方の姿は幻惑状態であるかのように扱われるが、術者のターンの間ラウンドごとに 1 回の移動アクションを行える。術者の双子は術者がもう片方の肉体にいる間話すことも挟撃することも機会攻撃も行えず、またそれ以外でも敵に脅威を与えることができない。
術者およびその双子は同じ能力を持ち、このエキスを摂取したときの術者と同じヒット・ポイントを持つ。術者が枝分かれさせると、これらのヒット・ポイントは個別に計算される。術者がこのエキスを摂取したときに起動していた呪文、エキス、あるいは（ポーションからなどによる）魔法的効果は、術者およびその双子に起動する。そのような効果が費えたり、解呪されたり、霧散したり、あるいはそれ以外で使用されたり終了したりした場合、術者両方の効果が終了する。術者が枝分かれしたあとに発動されたエキスや呪文は、術者たちが 2 つの別々の目標にされたかのように術者およびその双子に影響を与える。術者の装備は術者 2 人自身と結びついており、1 人のアイテム 1 つが消費されるか破壊された場合、その複製も同様に使用されるか破壊される。
術者が宿っていないほうの肉体はこのエキスの持続時間が消費されるか霧散させられたとき崩れ塵になる。術者の宿る肉体が破壊された場合、術者

は即座に生きている自身へと転移し、このエキスは即座に終了する。術者が離れた方の肉体は崩れ塵になり、術者は次のターンの開始時まで朦朧状態になる。術者の宿っていない方の肉体が破壊された場合もこのエキスは即座に終了するが、術者は悪い効果を受けない。
術者は術者の第二の肉体の体験を感知する特殊能力は持たないが、それが破壊されたことは即座に知る。術者は同じ次元界であればどれだけ離れていても肉体を切り替えられる。術者の肉体が次元界を隔てた場合（テレポートやブリンクの使用も含む）、術者の宿る肉体は生き残り、もう片方の肉体は破壊される。

ツナミ

Tsunami ／津波
系統召喚術（創造）［水］；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 9、ドルイド 9
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作
距離長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）
効果幅 10 フィート／レベル、高さ 2 フィート／レベルの深さ 10 フィートの波
持続時間 5 ラウンド
セーヴィング・スロー本文参照；**呪文抵抗**不可
術者は巨大な水の波を作り出しそれを水や地面を渡るようまっすぐに動かす――術者は波が進む方向を選択する（波の横幅に垂直でなければならない）が、一度指向性を定めたら、波の軌道は変えられない。ひらけた水面では、この波はラウンドごとに 60 フィートの速度で進む――地上あるいは水中では、この波はラウンドごとに 30 フィートの速度で進む。
ナミに襲われたクリーチャーは 8d6 ポイントの殴打ダメージ（頑健セーヴはこのダメージを半減する）を受ける。加えて、ツナミは襲いかかるクリーチャーに対して特別な CMB 判定を行なう――波の CMB は術者の術者レベル＋術者の呪文発動に関連する能力値の（もっとも高い）修正値＋ 8（波のサイズ）に等しい。この CMB 判定がクリーチャーの CMD を打ち負かした場合、そのクリーチャーは打ち倒され転倒し波に運ばれる。ツナミに運ばれるクリーチャーは自身のターンに、標準アクションとして CMB あるいは〈水泳〉判定によって波の CMB 判定との対抗判定に打ち勝つことで波からの脱出を試みることができる――クリーチャーが脱出に失敗した場合、追加で 6d6 ポイントの殴打ダメージ（頑健セーヴで半減）を受け波に運ばれ続ける。
ツナミに打たれた物体は、それが超大型かそれより小さい場合波によって運ばれ流され、波の行き着く終点で積まれたまま降ろされる。巨大かそれより大きい物体や建造物や地面に固く固定されている物体は、津波がその接敵面を通過するときに 8d6 ポイントの殴打ダメージを受ける――それがその物体や建造物を破壊するのに十分である場合、その残骸は波に運ばれる。硬度はこのダメージを減少させず、物体に与えられる通常のダメージの半減もない。フリーダム・オヴ・ムーヴメントはクリーチャーがツナミで運ばれるのを妨げるが、それがクリーチャーに当たることによるダメージを防ぐことはできない。
波によって破壊されなかった津波より高い固い障壁は、継続して押し寄せるその波をその箇所では押しとどめ、残った余りの波は前へと進み続ける。

ディヴァイン・ヴェッスル

Divine Vessel ／神の容器
系統変成術［混沌、悪、善、あるいは秩序］；**呪文レベル**オラクル 8
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作
距離自身
目標術者
持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）
術者は自身の肉体へのこの世ならぬエネルギーを受け入れそして変成する。術者のサイズ分類は 1 段階上昇し、術者の身長は倍になり、術者の体重は 8 倍に増加する。術者の特徴は冷徹で理解不可能な論理存在、原初の混沌クリーチャー、天使のような存在、あるいは魔物モンスターから術者の選ぶ 1 人へと変異する。術者は【筋力】と【耐久力】に＋ 6 のサイズ・ボーナスを得、そして＋ 3 外皮ボーナス、暗視 60 フィート、12 ＋術者の術者レベルの SR を得る。これらの修正は術者のサイズ上昇における通常の修正から置き換えること。AC、攻撃ボーナス、CMB、そして CMD へのサイズ修正は新しいサイズ分類に応じて適切に変化する。この呪文は術者の基本移動速度を変化させない。接敵面と間合いは新しいサイズに応じて適切に決定すること。
望むサイズに充分な空間がない場合、術者はその空間で広がることのでき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】判定を行うことができる。失敗した場合、術者は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――この呪文がサイズ上昇によって術者を潰すことはない。
術者が着たり運搬したりするすべての装備は、術者同様にこの呪文によって巨大化する。近接武器はよりダメージを与えるようになる。他の魔法的特質はこの呪文の影響を受けない。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。サイズを拡大する複数の魔法効果は累積しない。
術者は以下に書かれている追加の能力を得る。
無秩序の相：術者は以下の能力を得る：【耐久力】に追加の＋ 2 ボーナス、DR10 ／秩序、抵抗［酸］10、［電気］10、［音波］10、毒に対するセーヴに＋ 4 のボーナス、非視覚的感知 30 フィート、そして 60 フィートの飛行移動速度（良好の機動性）。術者は 2d6 ポイントのダメージを与える 1 回の叩きつけ攻撃を得る。術者の肉体武器および術者の持つ武器はダメージ抵抗を克服するに際し混沌属性であると見なされる。
摂理の相：術者は以下の能力を得る：【筋力】に追加の＋ 2 ボーナス、DR10 ／混沌、抵抗［冷気］10、［電気］10、［火］10、毒に対するセーヴに＋ 4 のボーナス、夜目、そして 60 フィートの飛行移動速度（良好の機動性）。術者はそれぞれが 1d6 ポイントのダメージを与える 2 回の叩きつけ攻撃を得る。術者の肉体武器および術者の持つ武器はダメージ抵抗を克服するに際し秩序属性であると見なされる。
天上の相：術者は以下の能力を得る：【敏捷力】に追加の＋ 2 ボーナス、DR10 ／悪、抵抗［酸］10、［冷気］10、［電気］10、毒に対するセーヴに＋ 4 のボーナス、夜目、そして 60 フィートの飛行移動速度（良好の機動性）。術者はそれぞれが 1d6 ポイントのダメージを与える 2 回の叩きつけ攻撃を得る。術者の肉体武器および術者の持つ武器はダメージ抵抗を克服するに際し善属性であると見なされる。
魔物の相：術者は以下の能力を得る：【筋力】に追加の＋ 2 ボーナス、DR10 ／善、抵抗［酸］10、［冷気］10、［火］10、毒に対するセーヴに＋ 4 のボーナス、闇を見通す力、そして 60 フィートの飛行移動速度（良好の機動性）。術者はそれぞれが 1d6 ポイントのダメージを与える 2 回の爪攻撃を得る。術者の肉体武器および術者の持つ武器はダメージ抵抗を克服するに際し悪属性であると見なされる。
術者が摂理、無秩序、天上、あるいは魔物の様態を取るために使用するとき、この呪文はそれを反映して［秩序］、［混沌］、［善］あるいは［悪］の呪文となる。

ディヴァイン・トランスファー

Divine Transfer ／神々しい変性
系統死霊術；**呪文レベル**パラディン 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作
距離接触
目標接触した生きているクリーチャー
持続時間 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー頑健・無効（無害）；**呪文抵抗**可（無害）
1 回の接触を行うことで、術者は自身の生命の本質を対象に移し替え、自身のヒット・ポイントと決意を移し替える。対象に接触したとき、術者は最大で自身の【耐久力】能力値までのヒット・ポイントを目標に移し替えることができる。このヒット・ポイントは対象を治癒するが、対象の通常のヒット・ポイント総量を超えてヒット・ポイントを上昇させることはできない。加えて対象は呪文の持続時間の間、術者の【魅力】ボーナス（あれば）に等しい DR ／悪を得る。

ディスコーダント・ブラスト

Discordant Blast ／不協和音波
系統力術［音波］；**呪文レベル**バード 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作
距離 10 フィートあるいは 30 フィート
効果範囲本文参照
持続時間瞬間
セーヴィング・スロー不可；**呪文抵抗**可
術者を中心とする半径 10 フィートの爆発あるいは 30 フィートの円錐形の爆発として、術者は轟音と力場でできた波を作り出す。範囲内のクリーチャーは 3d6 ポイントの［音波］ダメージを受け、突き飛ばされたかのように押しやられる。範囲内のクリーチャーそれぞれに戦技判定を行い、その結果を適用すること。術者の突き飛ばしでの CMB はその術者レベル＋術者の【魅力】修正値に等しい。この突き飛ばしは機会攻撃を誘発しない。ディスコーダント・ブラストはサイレンス呪文（やそれに似た魔法的静寂効果）を突破できない。

ディテクト・アベレイション

Detect Aberration ／異形感知
系統占術；**呪文レベル**ドルイド 1、レンジャー 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作
距離長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）
効果範囲円錐形の放射
持続時間精神集中、最大で 10 分／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー不可；**呪文抵抗**不可
この呪文はディテクト・アニマルズ・オア・プランツと同様に機能するが、これは異形の種別であるクリーチャーを感知する点が異なる。

ディナウンス

Denounce ／非難
系統心術（強制）［言語依存、精神作用］；**呪文レベル**インクィジター 4、バード 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声
距離近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
効果範囲半径 30 フィートの爆発
持続時間 1 時間／レベル
セーヴィング・スロー意志・無効；**呪文抵抗**可
術者は視線の通る 1 体のクリーチャーに話しかけ、その声と信念の力で惹きつけ彼の潜在的な仲間たちを心変わりさせる。その範囲内にあり術者から視線が通るクリーチャーたちは意志セーヴィング・スローに成功しない限り、非難された 1 体のクリーチャーへの最初の態度が 2 段階悪化する。例えば、対象に対し、以前は中立だったクリーチャーたちは非友好的に変わる。ディナウンスの効果を戻すための〈交渉〉判定は－ 10 のペナルティを受ける。（訳注：2 文目と 3 文目の食い違いは原文のとおり。）

ディファイル・アーマー

Defile Armor ／鎧穢し
系統防御術［悪］；**呪文レベル**アンティパラディン 3、インクィジター 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作
距離接触
目標接触した鎧
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー意志・無効（無害、物体）；**呪文抵抗**可（無害、物体）
サンクティファイ・アーマーと同様だが、術者が審判あるいは一撃能力を使用しているときに術者は DR5 ／善を得る点が異なる。

ディレイド・コンサンプション

Delayed Consumption ／消費遅延化
系統変成術；**呪文レベル**アルケミスト 5
発動時間 1 標準アクション
構成要素動作
距離自身
目標術者
持続時間 1 日／レベル（解除可）あるいはチャージ消費まで
このエキスを消費したときに術者は選んだ別のエキス 1 つを飲み干す――この 2 つ目のエキスはあとになるまで効果を発しない。術者は 2 つ目の、対となるエキスをディレイド・コンサンプションの次のラウンドに飲み干さない限りこのエキスは無駄に終わる。この対となるエキスは 4 レベルを越えることはできず、術者は対となるエキスを飲み干すときにそれに付随する費用を払わなければならない。
このエキスの持続時間のどの時点でも、術者は割り込みアクションとして対となるエキスの効果を引き出すことができる。術者は一度に 1 つのディレイド・コンサンプションしか効果を持たせることができない。2 つ目が飲み干された場合、1 つ目は効果を発さずに解呪される。

デヴォリューション

Devolution ／退化
系統変成術；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 3、サモナー 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、物質（カメレオンの鱗）
距離近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 1 体の幻獣
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー意志・無効；**呪文抵抗**可
この呪文は幻獣から進化 1 つに加え 5 術者レベルにつき追加で 1 つの進化を失わせる。もっとも高いコストの進化が最初に失われる。同値のものがある場合、無作為にどれが失われるか決定する。この呪文が幻獣に進化の前提条件を失わせる場合、それらの進化や能力はこの呪文が続く限り失われる。

デッドリイ・フィナーリ

Deadly Finale ／致命の大団円
系統力術［音波］；**呪文レベル**バード 6
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作
距離近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標クリーチャー 1 体／ 3 レベル、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
持続時間瞬間
セーヴィング・スロー頑健・不完全；**呪文抵抗**可
術者はバードの呪芸の効果を発している間でなければこの呪文を発動でき

ない。術者は素早く仰々しくその呪芸を終了することによって、2d8 ポイントの［音波］ダメージを目標それぞれに与える。加えて、目標それぞれは 1d6 ラウンドの間 3d6 ポイントの出血ダメージを受け続ける。セーヴは出血ダメージを無効化するが［音波］ダメージは無効化されない。

デトネイト

Detonate ／爆破

系統力術［酸、冷気、電気、あるいは火］；**呪文レベル**アルケミスト 4、ウィザード／ソーサラー 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素音声、動作、物質（2 つの瓶；1 つには酸性の、もう 1 つには塩基性の溶液、合計 50gp の価値）

距離 30 フィート

効果範囲術者を中心とした 30 フィートの拡散

持続時間 1 ラウンド、そして瞬間

セーヴィング・スロー反応・半減；**呪文抵抗**可

術者は自身の体内を強力な元素のエネルギーの奔流で満たす。呪文発動完了の 1 ラウンド後、術者の身体からエネルギーが爆発する。

この呪文がエネルギーの爆発を作り出す時、以下の 4 つのエネルギーの種類から 1 つを選択すること：［酸］、［冷気］、［電気］、あるいは［火］。この爆発は 15 フィート以内にいるすべてのクリーチャーと固定されていない物品すべてに術者レベルにつき 1d8 ポイント（最大 10d8）の選択したエネルギーのダメージを与え、15 フィートより遠いが 30 フィート以内の同様の目標にその半分を与える。術者はこの爆発から自動的に半分のダメージを受ける（セーヴィング・スローは行えない）が、術者に影響しているエネルギー抵抗やエネルギーへの完全耐性はこの爆発により起こったダメージを妨げ減少できる。

デフニング・ソング・ボルト

Deafening Song Bolt ／聴覚喪失化の歌の大釘

系統力術［音波］；**呪文レベル**バード 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素音声、動作

距離近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標最大で 3 クリーチャーまで、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない

持続時間瞬間

セーヴィング・スロー不可；**呪文抵抗**不可

術者の歌うあるいは演じる 3 つの音符は触れることのできる秘術のエネルギーの弩弓の矢となり、戦場でつんざく。弩弓の矢をそれぞれ命中させるためには遠隔接触攻撃が必要である。それぞれは 3d10 ポイントの［音波］ダメージを与え、目標を 1d6 ラウンドの間聴覚喪失状態にする。この弩弓の矢は同じ目標に撃っても違う目標に撃ってもいいが、すべて同時に撃たなければならない。

デフレクション

Deflection ／はね返し

系統防御術［力場］；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 7

発動時間 1 標準アクション

構成要素音声、動作、物質（接着剤のついたゴムひとかけら）

距離自身

目標術者

持続時間 1 ラウンド／レベル

術者は自身を渦巻く力場の障壁で囲い、術者に対し失敗した攻撃をその発生源へ押し返す。術者に当たったかを決定するに際し攻撃ロールを使用するものであれば、この呪文は術者を狙った近接攻撃にも遠隔攻撃にも適用される。術者への攻撃が失敗した場合、その攻撃者は自身のアーマー・クラスに対して 2 回目の攻撃ロールを行わなければならず、それには元々の攻撃に適用できる修正をすべて使用しなければならない、それが命中した場合、その攻撃者はその攻撃のダメージとその攻撃によって発生するすべてのほかの結果を受ける。術者は攻撃ロールの失敗以外の理由（視認困難など）によって術者への失敗した攻撃をはね返せない。同様に、術者は自身に命中したが害を与えなかった攻撃もはね返せない。

トゥルー・フォーム

True Form ／真の姿

系統防御術；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 4、ドルイド 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素音声、動作

距離中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

目標クリーチャー 1 体／ 3 レベルまで、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない

持続時間 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー意志・無効；**呪文抵抗**可

トゥルー・フォームは目標に影響している（ポリモーフ）効果を除去し、それが目標の意志に反していようとも目標を真の姿に戻す。（ポリモーフ）呪文の効果（ベイルフル・ポリモーフやジャイアント・フォームなど）の影響を受けているクリーチャーに対して、術者は 11 ＋その効果の術者レベルを DC に術者レベル判定（1d20 ＋術者レベル、最大 15）を行う。成功すればその（ポリモーフ）効果は即座に終了する。

変身する超常的な能力を持つクリーチャー（ライカンスロープなど）は意志セーヴィング・スローに成功しない限り即座に真の姿に戻る。目標がこの最初のセーヴィング・スローに失敗した場合、そのクリーチャーは機会攻撃を誘発しない全ラウンド・アクションとして再びこの呪文を克服するための意志セーヴを試みれる。セーヴに成功した場合、呪文は終了しそのクリーチャーはまた変身できるようになる。2 度目のセーヴが失敗した場合、そのクリーチャーはその真の姿に呪文の持続時間の間固定され、更なる変身による（ポリモーフ）効果は妨げられる。

ドラコニック・レザヴォワー

Draconic Reservoir ／竜の蓄積

系統力術［酸、冷気、電気、あるいは火］；**呪文レベル**アルケミスト 3、ウィザード／ソーサラー 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素音声、動作、物質（君が吸収しようと求めているエネルギーを放つ竜の鱗）

距離接触

目標接触したクリーチャー

持続時間 10 分／レベルあるいはチャージ消費まで；本文参照

セーヴィング・スロー頑健・無効（無害）；**呪文抵抗**可（無害）

ドラコニック・レザヴォワーはプロテクション・フロム・エナジーと同様に機能し、術者レベルにつき 6 ポイントの 1 種類のエネルギー・ダメージを吸収する（［酸］、［冷気］、［電気］、あるいは［火］、最大 60 ポイント）。毎ラウンド即行アクションで対象は 1d6 ポイントの吸収したエネルギーを解き放ち、1 回の近接攻撃にそれを、アシディック（訳注：コローシヴ？）、フレイミング、フロスト、あるいはショック武器を使用しているかのように適用できる。対象がこの攻撃で最初に一撃を与えたクリーチャーはその攻撃の他のひと通りのダメージに加え、そのエネルギー・ダメージを受ける。この方法によるエネルギーの解放はまだ残されているエネルギー吸収の余地までをも“解き放つ”ことはない；この呪文のエネルギー最大量は吸収された量で固定されている。対象は現在吸収した量を超えてエネルギーを解放できない。対象がこの呪文で許されたエネルギーすべてを吸収すると、彼はそのエネルギーの種類から通常通りダメージを受けるようになる。そのエネルギーが解き放たれると、この呪文はチャージ消費される。ドラコニック・レザヴォワーはプロテクション・フロム・エナジーと累積しない。ドラコニック・レザヴォワーはレジスト・エナジーを上書きする

（そして累積しない）。あるキャラクターがドラコニック・レザヴォワーとレジスト・エナジーで守られている場合、ドラコニック・レザヴォワーはその最大上限に達するまでダメージを吸収する。

ドラゴンズ・ブレス

Dragon's Breath ／竜の吐息

系統力術［酸、冷気、電気、あるいは火］；**呪文レベル**アルケミスト 4、ウィザード／ソーサラー 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素音声、動作、物質（竜の鱗）

距離 30 フィートあるいは 60 フィート

効果範囲円錐形の爆発あるいは直線

持続時間瞬間

セーヴィング・スロー反応・半減；**呪文抵抗**可

術者はエネルギー波を吐き出す。影響を受ける範囲内にいるクリーチャーは術者レベルにつき 1d6 ポイント（最大 10d6）のエネルギーのダメージを受ける。反応セーヴの成功はダメージを半減する。この呪文の効果およびエネルギーの種類は使用した竜の鱗の種類による：

ブラック・ドラゴン：60 フィートの直線の［酸］。

ブルーあるいはブロンズ・ドラゴン：60 フィートの直線の［電気］。

グリーン・ドラゴン：30 フィートの円錐形の［酸］。

ゴールドあるいはレッド・ドラゴン：30 フィートの円錐形の［火］。

シルヴァーあるいはホワイト・ドラゴン：30 フィートの円錐形の［冷気］。

ブラス・ドラゴン：60 フィートの直線の［火］。

カッパー・ドラゴン：60 フィートの直線の［酸］。

トランスミュート・ポーション・トゥ・ポイズン

Transmute Potion to Poison ／ポーションを毒に

系統変成術；**呪文レベル**アルケミスト 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素動作

距離自身

目標術者

持続時間 1 ラウンド then 1 分／レベル；本文参照

このエキスは 1 ラウンドの間術者の顔色を悪く、青白く病的にする。この持続時間の間に術者がポーションを飲み干した場合、それは効果を持たない。代わりに、術者の口は凶々しい毒で満たされ、術者はフリー・アクションでそれを武器 1 つへと噴きかけられる。術者がその毒を 1 ラウンド以内に吐き出さない場合、毒は代わりに術者に作用する。この毒の効果は飲み干したポーションの呪文のレベルに依存する（下記参照）。その毒が術者レベルにつき 1 分の間以内に使用されなかった場合、それは不活性化する。術者はこの呪文を発動するたびにこの方法により 1 服のみの毒しか作成できない。

変成する毒

以下の毒はトランスミュート・ポーション・トゥ・ポイズン呪文で作成できる。この毒の力は変成毒の際に飲まれた呪文のレベルに依存する。

0 レベル・ポーション毒

種類毒、致傷；**セーヴ**頑健 DC10

頻度 1 ／ラウンドを 2 ラウンドの間

効果 1【敏】ダメージ；**治癒** 1 **セーヴ**

1 レベル・ポーション毒

種類毒、致傷；**セーヴ**頑健 DC11

頻度 1 ／ラウンドを 4 ラウンドの間

効果 1d2【敏】ダメージ；**治癒** 1 **セーヴ**

2 レベル・ポーション毒

種類毒、致傷；**セーヴ**頑健 DC13

頻度 1 ／ラウンドを 6 ラウンドの間

効果 1d4【筋】ダメージ；**治癒** 1 **セーヴ**

3 レベル・ポーション毒

種類毒、致傷；**セーヴ**頑健 DC14

頻度 1 ／ラウンドを 6 の間

効果 1d4【耐】ダメージ；**治癒** 2 連続**セーヴ**

トランスモグリファイ

Transmogrify ／一変

系統変成術；**呪文レベル**サモナー 4

発動時間 1 時間

構成要素音声、動作、物質（1,000gp の価値のある水銀の瓶）

距離接触

目標術者の幻獣

持続時間瞬間

セーヴィング・スロー意志・無効（無害）；**呪文抵抗**不可

術者の幻獣の姿は移り変わり、変成する。この呪文で術者は、進化プールを配分することで幻獣の進化を変更し新しい進化を与える。術者が顕現あるいは上級顕現能力を持っている場合、術者は自らを修正するために消費した進化ポイントを変更することができるようになり、消費していたポイントを削減したり、能力によって許されている限り消費するポイントを加えることもできる。

術者の幻獣はこの呪文による利益を 1 日に複数回得ることができない。この呪文で術者は幻獣の基本形態を変えることができる。

トレジャー・スティッチング

Treasure Stitching ／宝物の刺繍

系統変成術；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 5、クレリック 5、バード 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素音声、動作、物質（100gp の価値がある 10 フィート平方よりも大きくない刺繍された布 1 つ）

距離近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 all objects on cloth

持続時間 1 日／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー頑健・無効（物体）；**呪文抵抗**可（物体）

術者は布に置いてあるすべての物品を刺繍へ変成し、二次元の存在にし、術者がアイテムを持ったり持ち運んだりしやすいようにする。術者は布の内側（最大 10 フィートの立方体）にある好きな体積あるいは重量の複数の物体を布の上へと染み込ませる、術者がこの呪文を発動するとき小山すべては布へと消え去り、高さがあった小山は術者の望む角度から見た小山の絵へと置き換わる。布は通常の重量と次元を維持する。術者は物品の小山をいつでも布を広げて呪文の終了を命令することで全ラウンド・アクションとして復元でき、そうなるとその布は失われる。物品を復元したい術者以外の者はこの呪文を解呪しなければならない。布が破壊されたり重大なダメージを受けた場合、布にあったすべての物品は失われる。この呪文はアーティファクトやそれに類する唯一の物体には影響を与えられない。

トワイライト・ナイフ

Twilight Knife ／黄昏の短刀

系統力術［力場］；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 3、ウィッチ 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素音声、動作、焦点（小さな短刀）

距離近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果浮遊する力場の短刀

持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー不可；**呪文抵抗**可

術者は暗く剣呑な短刀を 1 本作り出し、それは毎ラウンド術者が攻撃す

るのと同じクリーチャーを攻撃する。術者が攻撃させないことを選択する、あるいは術者が複数の相手に影響を与える攻撃をする場合、その短刀はそのラウンド攻撃しない。この短刀はこの攻撃をするとき、術者の【知力】あるいは【魅力】ボーナス（どちらか高い方）に修正された術者の基本攻撃ボーナスを使用する。術者がわざとそれ以外のことを望んだりそうできないのが明らかな状況を除いて、この短刀は常に攻撃する前に術者の相手を挟撃できるように動く。この短刀は攻撃が命中すれば1d4ポイントの［力場］ダメージを与え、通常のダガーと同じクリティカル範囲とクリティカル倍率を持つ。加えて、目標がACへの【敏捷力】ボーナスが否定されていたり短刀が目標を挟撃している場合、短刀はローグと同様の急所攻撃をし、成功した攻撃に4術者レベル毎に1d6ポイントの追加の［力場］ダメージを与える。

トワイライト・ナイフは物理的攻撃によって攻撃されたり傷ついたりはしないが、ディスペル・マジック、ディスインテグレイト、スフィアー・オヴ・アニヒレイション、あるいはロッド・オヴ・キャンセレイションはこれに影響を与える。トワイライト・ナイフの接触攻撃へのACは12（10＋超小型の物体としてのサイズ・ボーナス）に加え術者の【敏捷力】修正値に等しい。

呪文抵抗を持つクリーチャーが攻撃された場合、術者はトワイライト・ナイフが最初に一撃を与えたときに術者レベル判定（1d20＋術者レベル）をその呪文抵抗に対して行う。短刀が抵抗に成功された場合、この呪文は解呪される。そうでない場合、この武器は呪文の持続時間の間そのクリーチャーに対し通常の完全な効果を持つ。

ナイツ・コーリング

Knight's Calling ／騎士の求め

系統心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル**パラディン1

発動時間1標準アクション

構成要素音声、信仰

距離近距離（25フィート＋5フィート／2レベル）

目標クリーチャー1体

持続時間1ラウンド

セーヴィング・スロー意志・無効；**呪文抵抗**可

術者は敵に自身に近づき戦えと強制する。その敵のターン、目標はその移動速度で、術者以外からの危険（その移動による機会攻撃も含む）を避ける経路をとりながら術者への経路を移動する。その目標はそのターン移動以外の行動を取れない。目標が術者に隣接して移動を終えた場合、術者はその目標に対して機会攻撃を行なえる。

ナチュラル・リズム

Natural Rhythm ／自然の律動

系統変成術；**呪文レベル**ドルイド2

発動時間1標準アクション

構成要素音声、動作、物質（一摘みぶんの小石を1つずつ地面に落とす）

距離接触

目標接触したクリーチャー

持続時間1ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー意志・無効（無害）；**呪文抵抗**可（無害）

術者はクリーチャーの相手を傷つける能力を、既にそのクリーチャーがその相手を肉体攻撃で傷つけた回数に基づいて強化する。クリーチャーが肉体攻撃で相手に一撃を与えるのに成功するたび、呪文の対象は肉体攻撃で行う際のその相手への攻撃ロールに累積する＋1のボーナスを得る（最大＋5ボーナス）。1回でも攻撃が失敗した場合、攻撃のダメージへのボーナスは＋0に戻る。

ナップ・スタック

Nap Stack ／毛羽積み

系統死霊術；**呪文レベル**クレリック3

発動時間1分

構成要素音声、動作、物質（100gpの価値のある小さな絹の枕）

距離30フィート

効果範囲半径30フィートの放射

持続時間8時間

セーヴィング・スロー意志・無効（無害）；**呪文抵抗**可（無害）

術者はこの呪文の効果範囲内にいる妨害されない眠りに就いている、あるいは休んでいるクリーチャーが傷から回復するため、呪文あるいは他の特殊能力を再取得するために必要な量を通常の8時間の代わりに2時間に減少させる。加えて、クリーチャーが最初の2時間を超えて眠り続けるあるいは休み続ける場合、その追加の2時間ごとにヒット・ポイント、能力値ダメージ、同様に病気、毒、あるいは他の感冒の回復のための1日の休みをとっているとみなすこと。つまり合計8時間の眠りは通常の4日間分の治癒として数え、病気やそれに似た持続している感冒のセーヴィング・スローも複数回行える。病気、毒、あるいは他の感冒で傷つくとき、睡眠者は快癒への道程を助ける鮮烈な夢を経験する。彼らの症状が悪化した場合、彼らはより良い変化を求めろと目覚めさせられることになる。この8時間の間に起こされたり他の方法で妨げられた場合、クリーチャーたちは眠り直せるかもしれないがもはやこの加速された回復の時間の利益は享受していない。クリーチャーはこの呪文の利益をいずれかの1週間の期間につき1回しか得られない。

ニゲイト・アロマ

Negate Aroma ／香料否認
系統変成術；**呪文レベル**アルケミスト 1、ドルイド 1、レンジャー 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、物質／信仰（明礬ひとつまみ）
距離近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標接触したクリーチャー 1 体あるいは物体 1 つ／レベル
持続時間 1 時間／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー頑健・無効；**呪文抵抗**可
身振り手振りとこの呪文によって、術者は最悪の汚臭や最高級に独特な臭いさえ消すことができる。発動されたとき、目標のクリーチャーあるいは物体はすべての自然的あるいは超自然的な臭いを失う。ニゲイト・アロマの効果を受けているクリーチャーは鋭敏嗅覚の特殊性質によって追跡されず、いる位置を特定されない。加えて、この呪文は目標のクリーチャーが悪臭の特殊能力やそれに似た（トログロダイトの持つような）臭いに基づく能力を使用することを妨げる。
ニゲイト・アロマは目標が外的な要因によって香りや臭いを得ることまでは妨げない。刺激臭のするものへとそのクリーチャーを沈めることはそれが中和されたり洗い流されるまで、有効的にこの呪文の利益を無効化する。

ネイチャーズ・エグザイル

Nature's Exile ／自然による流刑
系統変成術；**呪文レベル**ウィッチ 3、ドルイド 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、信仰
距離接触
目標接触したクリーチャー
持続時間永続
セーヴィング・スロー意志・無効；**呪文抵抗**可
この呪文は接触したクリーチャーを呪い、自然界に対して有害な存在にする。目標に対するすべての動物の最初の態度は敵対的となる。魔獣である使い魔に対してはこの呪文は影響しないが、動物の相棒には影響する。呪いを受けた者が動物の相棒を持っていた場合、それは敵対的とはならないが、その者が呪われている間、その動物の相棒はすべての攻撃ロール、技能判定、そしてセーヴィング・スローに－ 2 のペナルティを受ける。天候と環境そのものが共謀して問題を引き起こすかのように、目標はまた〈生存〉技能判定に－ 10 のペナルティを受ける。
ネイチャーズ・エグザイルはブレイク・エンチャントメント、リミテッド・ウィッシュ、ミラクル、リムーヴ・カース、あるいはウィッシュで除去できる。

パークス・パスチュール

Pox Pustules ／水泡膿疱
系統死霊術；**呪文レベル**ウィッチ 2、ドルイド 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、物質（毒を持つ植物の葉）
距離近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標クリーチャー 1 体
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー頑健・無効；**呪文抵抗**可
術者は苦痛に満ちた痒みの皮疹を目標につける。目標は不調状態になり【敏捷力】に－ 4 のペナルティを受ける（このペナルティでは【敏捷力】を 0 未満に下げることはできない）。目標は移動アクションを費やして荒々しく皮疹をひっかくことで、そのクリーチャーの次のターンの開始時まで不調状態（しかし【敏捷力】ペナルティではない）を除去できる。

パーシーヴ・キューズ

Perceive Cues ／手がかり気付き
系統変成術；**呪文レベル**アルケミスト 2、インクィジター 2、ウィッチ 2、レンジャー 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、物質（水一滴）
距離自身
目標術者
持続時間 10 分／レベル
術者の感覚は並外れて鋭くなり、僅かな動きの手がかりにも気付くようになる。呪文の持続時間の間、術者は〈知覚〉と〈真意看破〉判定に＋ 5 の技量ボーナスを得る。

パージング・フィナーリ

Purging Finale ／排除の大団円
系統召喚術（治癒）；**呪文レベル**バード 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作
距離近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標生きているクリーチャー 1 体
持続時間瞬間
セーヴィング・スロー意志・無効（無害）；**呪文抵抗**可（無害）
この呪文を発動するには術者がバードの呪芸を行っていなければならない。術者はバードの呪芸を仰々しく終了し、距離内にいるバードの呪芸の影響を受けている 1 体のクリーチャーから以下の状態の 1 つを除去する：戦慄状態、麻痺状態、朦朧状態、怯え状態、目が眩んだ状態、あるいは過労状態。

バーズ・エスケープ

Bard's Escape ／吟遊詩人の逃走
系統召喚術（瞬間移動）；**呪文レベル**バード 5
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、物質（砕けたフィドルの欠片）
距離中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
目標術者および最大で 1 体の同意するクリーチャー／ 2 術者レベル、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
持続時間瞬間
セーヴィング・スロー不可；**呪文抵抗**不可
術者は自身および一箇所に固まっていない同意する仲間たちをさっと運ぶか、瞬間的に自身たちを他の場所に転移することでより優れた戦術的な位置の優位性を獲得する。術者は距離内の仲間たちも術者の選択する範囲内の空間へと移動させられる。これらの空間は術者の元々の位置から視線や効果線が通っている必要はないが、それは瞬間移動されるクリーチャーが立つことのできる地表のひらけている場所でなければならない。上記を除いて、この呪文は他の点ではディメンジョン・ドアと同様に機能する。

バースト・ホンズ

Burst Bonds ／縛めの爆発
系統力術；**呪文レベル**インクィジター 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声
距離接触
目標術者を束縛する物体かクリーチャー
持続時間瞬間
セーヴィング・スロー頑健・半減（物体）；**呪文抵抗**可
術者は自身への束縛を神の怒りと共に爆発させ、術者レベルにつき 1d6

ポイントのダメージ（最大 5d6）を目標の物体に与え、10 以下の硬度を無視する。頑健セーヴはこのダメージを半減するが、魔法的束縛のみセーヴィング・スローできる。
術者はまた自身に組みついていたり他の束縛（粘着液能力や飲み込み能力など）をしている目標のクリーチャーをこの呪文の目標にできる。術者にはバースト・ボンズのためにクリーチャーに対して接触攻撃をする必要がなく、術者は組みつかれたり押さえこまれたりしている間精神集中判定の必要なくこの呪文を発動できる。目標のクリーチャーは上記のダメージは受けない。術者が組みつかれた状態であり目標がこれのセーヴに失敗した場合、術者は即座にフリー・アクションとして組みつきを解く試みを行え（しかし組みついた側になることはできない）、その際自身の CMB に対して術者レベルにつき＋ 1 の幸運ボーナスを持つ（最大＋ 5）。目標のクリーチャーがセーヴに失敗し術者がもともとセーヴィング・スローが許される能力によって束縛されていた場合、バースト・ボンズはセーヴィング・スローに 2 術者レベルにつき＋ 1 の幸運ボーナス（最大＋ 5）を与えながら新たなセーヴィング・スローを認める。

バーニング・ゲイズ

Burning Gaze ／燃える凝視
系統力術［火］；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 2、ウィッチ 2、ドルイド 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、物質／信仰（通常のサラマンダーの瞳）
距離自身
目標術者
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー頑健・無効（本文参照）；**呪文抵抗**可
術者の瞳は熱された石炭のように燃え、一瞥するだけで物品や敵を焼けるようになる。
この呪文の効果が続いている限り、標準アクションで術者はそのバーニング・ゲイズを術者の場所から 30 フィート以内の 1 体のクリーチャーあるいは物品に向けることができる。目標のクリーチャーは頑健セーヴに成功しない限り 1d6 ポイントの［火］ダメージを受ける。運搬されていない物品はセーヴを行なえない。この呪文でダメージを受けたクリーチャーは反応セーヴに成功しない限り着火する。着火したのと同じラウンドに、燃えているクリーチャーは反応セーヴで火を消す試みをしてよい；試みに失敗すれば追加の 1d6 ポイントの［火］ダメージを受ける。クリーチャーに着用されている燃えているアイテムもセーヴに成功しない限りそのクリーチャーと同様のダメージを受ける。クリーチャーあるいは物品に既に火がついている場合、バーニング・ゲイズによる追加の効果は受けない。
この呪文は実際の凝視攻撃を与えないことに注意すること――敵も味方も術者の凝視と目が合うだけで火がつくような危険はない。

ハイド・キャンプサイト

Hide Campsite ／宿営地隠し
系統幻術（幻覚）；**呪文レベル**ドルイド 3、レンジャー 2
発動時間 10 分
構成要素音声、動作、物質（ヤドリギの小枝と水銀の小ビン）
距離近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
効果範囲一辺 20 フィートの立方体 1 つ
持続時間 2 時間／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー意志・看破（やりとりがあった場合）；**呪文抵抗**不可
術者は宿営地の周辺の外見を、未踏で人を寄せ付けない枝葉の藪、あるいは周囲の環境と調和した感じの悪い特徴にする。範囲の外側にいるクリーチャーは範囲内で起こっている活動を感知できない――彼らは宿営の火や料理の匂いを嗅げず、会話や騒音や呪文が発動されていることを聞けず、また範囲内から発せられる熱や風を感じることさえできない。内側から外は通常通り見れる。この呪文の範囲内にクリーチャーが足を踏み入れると、そのクリーチャーはこの範囲の外も中も通常通りすべて見れるようになる。

パイド・パイピング

Pied Piping ／笛吹き
系統心術（強制）［音波、精神作用］；**呪文レベル**バード 6
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声あるいは焦点（楽器）
距離 90 フィート
効果範囲術者を中心とした半径 90 フィートの放射
持続時間精神集中＋ 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー意志・不完全；本文参照；**呪文抵抗**可
ある特定の、識別できる身体的な特徴（種別、副種別、年齢、性別、あるいは髪の色など）を持つ集団に属するクリーチャーが、術者に近付きついて行かずにはいられなくするような強制力を持つ魅惑的な音色を生み出す。術者はこの呪文を発動するときに自身が惹きつけたいクリーチャーの姿を選択し、それは一度選択すると変更できない。この音楽の聞き手（訳注：呪文の効果を受けるクリーチャー）を決めるために、術者は肉体的特徴のみを使用することができる。術者は社会的、倫理的な尺度（属性、宗教、国籍、あるいはクラス）をこの呪文の目標を選択するために使用することはできない。
条件を満たしたクリーチャーはこの呪文の範囲内で過ごすラウンドごとにセーヴィング・スローを行わなければならない。一度失敗すると彼らは通常の移動速度で移動し、何者かに占められたマスに侵入しないようにして可能な限り術者に近付き、そこで立ち尽くす。術者が移動すると、彼らは最善を尽くして近付き追い続ける。影響を受けたクリーチャーは術者の音楽を聞くか、術者が移動した場合に追っていく以外のアクションを行うことができない。この呪文が効果を表している間に効果範囲に侵入した者も、同様にセーヴに成功しない限り術者に近付くよう強要される。
この呪文の惹きつける力は、影響を受けているクリーチャーが自らの身を死の危険へ導くようなことはしない。彼らは障害物や他の危険な災害を避けたり、まわり込んだりする精神を十分に持っている。危険を冒さずに近付いたりついて行ったりすることができない場合、術者が間合いの外に移動するまで、彼らは音楽に耳を傾けながらただ待ち続ける。術者が間合いの外に移動したなら、彼らは 1 ラウンド／術者レベルが経過した後でその感覚を取り戻す。一度でも術者が間合いの外に移動するという状況になった場合、影響を受けていたクリーチャーは再び術者に近付くことができる。そしてこの呪文が終了する前に彼らがその範囲内に戻ってきた場合、呪文は通常通り持続する。攻撃された場合、影響を受けているクリーチャーは防御的手段をとることができる。この防御的手段には、存在する脅威からこの呪文の範囲内の外に移動してできるだけ遠ざかろうとすることさえ含まれるが、この呪文が終了するまでの間に彼ら自身を攻撃したり他のアクションを取ることはできない。この呪文の効果は術者が精神集中を終えた後でさえ、1 ラウンド／術者レベルの間持続する。この呪文が終了しても、影響を受けているクリーチャーはこの呪文の効果が終了するまで術者へと近付き続ける。

ハイドローリック・トレント

Hydraulic Torrent ／水力の急流
系統力術［水］；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 3、ドルイド 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作
距離 60 フィート
効果範囲 60 フィートの直線
持続時間瞬間
セーヴィング・スロー不可；**呪文抵抗**可
術者は押すことのできない何かに直撃するまで経路上のすべてのクリー

チャーと物品を押し流す、強力な水流を呼び出す。クリーチャーと移動しうる物体に対してこの流れは突き飛ばしのように作用する。術者は術者自身より 1 サイズ大きいクリーチャーに限らず、どのようなサイズのクリーチャーにも突き飛ばしを行える。戦技判定を 1 回行いその結果を範囲内のそれぞれのクリーチャーに適用すること。この突き飛ばしのための術者の CMB は術者レベルに術者の【知力】、【判断力】、あるいは【魅力】のうちもっとも高いものを加えたものに等しい。この突き飛ばしは機会攻撃を誘発しない。

移動しようのない物体に対しては、術者は代わりにこの流れを使用して目標を破壊するための【筋力】判定を行ってもよい。物体の破壊を試みるとき、この流れは術者レベルに加え上記の能力値修正値に等しい有効【筋力】を持つ。破壊 DC は術者が破壊しようとしている物体による――アイテムの破壊参照。

ハイドローリック・トレントは経路上にある非魔法的な火を消火する。魔法的な火は影響を受けない。

ハイドローリック・プッシュ

Hydraulic Push ／水力の押し出し

系統力術［水］；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 1、ドルイド 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素音声、動作

距離近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 1 体のクリーチャーか物体

持続時間瞬間

セーヴィング・スロー不可；**呪文抵抗**可

術者は素早く 1 体のクリーチャーか 1 マスを打ち倒すか水浸しにする水流波を放つ。術者はこの水流波を使用して 1 体のクリーチャーか物品に対し突き飛ばしを行なえる。この突き飛ばしにおける術者の CMB は術者の術者レベルに加え術者の【知力】、【判断力】、あるいは【魅力】修正値のうち、どれかもっとも高いものに等しい。この突き飛ばしは機会攻撃を誘発しない。ハイドローリック・プッシュは目標となった 1 つのクリーチャー、物品、あるいは 5 フィート・マスの通常の火を消化する。魔法的火には影響しない。

ハニード・タン

Honeyed Tongue ／甘い言葉

系統変成術；**呪文レベル**インクィジター 2、バード 2、パラディン 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素音声、物質／信仰（蜜一滴）

距離自身

目標術者

持続時間 10 分／レベル

この呪文は術者の対外能力を強化する。この呪文の効果を受けている術者はクリーチャーの態度を変えるための〈交渉〉判定のたびに 2 回ダイスをロールし、もっとも高いロールを選んでよい。そのロールの 1 つがクリーチャーの態度を 1 段階悪化させるのに十分なほど低い場合、そのクリーチャーは術者がこの呪文による交渉の操作をしたのではないかという手がかりを得る。また術者はこの呪文を情報収集のための〈交渉〉判定をする前に発動することで、その判定に＋ 5 の技量ボーナスを得る。

バニッシュ・シーミング

Banish Seeming ／見せかけ消去

系統防御術；**呪文レベル**インクィジター 3、ウィッチ 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素音声、動作、物質（冷たい鉄の付け爪）

距離接触

目標クリーチャー 1 体か物体 1 つ

持続時間瞬間および 1 ラウンド／レベル；本文参照

セーヴィング・スロー不可；**呪文抵抗**不可

近接接触攻撃によって術者は幻術 1 つを解呪するか、あるいはクリーチャー 1 体を本来の姿に戻す。これは求める効果 1 つに向けたディスペル・マジックと同様に機能するが、術者は解呪判定に＋ 2 の強化ボーナスを受ける点と、1 つ以上の超常効果や呪文による、幻術の解呪か姿の変更、どちらかのみできる点が異なる。複数の効果がクリーチャーの外見を変えている場合、術者はそのような効果を自身の持つ 4 術者レベルにつき 1 つ解呪できる、もっとも高い術者レベルの呪文からはじめより低い術者レベルの呪文へと続けていくこと。変身のような超常能力の術者レベルは目標のクリーチャーのヒット・ダイスに等しい。バニッシュ・シーミングによって本来の姿に戻ったクリーチャーは術者の術者レベルに等しいラウンドの間姿を変えることが妨げられる。

バニッシュ・シーミングは変装や変則能力などによる非魔法的な外見を変える手段には効果がない。

パラディンズ・サクリファイス

Paladin's Sacrifice ／聖騎士の犠牲

系統防御術；**呪文レベル**パラディン 2

発動時間 1 割り込みアクション

構成要素音声、信仰

距離近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標クリーチャー 1 体

持続時間瞬間

セーヴィング・スロー頑健・無効（無害）；**呪文抵抗**可（無害）

君は自身とほかのクリーチャーとの間に束の間ではあるが強力な神々しい導線を開き、そのクリーチャーが被るダメージや他の効果を術者が受ける。距離内のクリーチャーが攻撃を受けるかセーヴィング・スローに失敗したとき、術者はこの呪文を発動して傷と／または効果を目標の代わりに魔法的に自身に移し変えてよい。術者は自分にその攻撃が命中したあるいはセーヴィング・スローに失敗したかのような影響を受け、その敵対的効果すべての、全ダメージおよび全被害を受ける。術者の持つ抵抗と完全耐性は通常通り適用されるが、この方法では他の手段によるダメージや効果の減少や無効化はできない。

術者も対象にする、あるいは範囲に術者も含んでいる効果に対してこの呪文を使用した場合、術者は自分自身のものと自身が庇った目標両方から害を受け、もしかしたらダメージやほかの結果を倍受けることになる。

ハングリー・ピット

Hungry Pit ／飢えた落とし穴

系統召喚術（創造）；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 5、サモナー 5

セーヴィング・スロー反応・無効；反応・半減；本文参照；**呪文抵抗**不可

この呪文はクリエイト・ピットと同様に機能するが、この落とし穴は捕えたクリーチャーを圧搾し押し潰す能力を持ち、深さの最大が 100 フィートである点が異なる。穴に落ちたクリーチャーは通常の落下ダメージを受ける。加えて、落とし穴にいるクリーチャーは、その底にいなくてさえ、毎ラウンド 4d6 ポイントの殴打ダメージを落とし穴が縮み元のサイズに戻るときに受ける（反応セーヴの成功でこのダメージを半減する）。動き続ける落とし穴の壁をよじ登るのは極めて困難であり〈登攀〉DC は 35 である。

ハンターズ・アイ

Hunter's Eye ／狩人の目

系統占術；**呪文レベル**インクィジター 3、レンジャー 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素音声、動作、信仰

距離中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

目標クリーチャー 1 体

持続時間 1 分／レベル

セーヴィング・スロー不可；**呪文抵抗**可
術者の知覚能力を鋭くしそれらを韜晦効果へと向けさせるハンターズ・アイは、術者から目標のクリーチャーに対する感覚を大いに強化する。術者は目標が不可視状態あるいはエーテル界にいるときに、それをシー・インヴィジビリティ呪文を使用しているかのように知覚する能力を得、また目標がいる場所を看破するための〈知覚〉判定に＋20の技量ボーナスを受ける。術者は目標に影響している霧や霞、ブラー、ディスプレイスメント、インヴィジビリティ、およびそれらに似た効果による視認困難を無視するが、闇による視認困難は無視できない。この呪文は術者の仲間には利益を提供せず、また目標以外のクリーチャーに対する利益もない。

ハンターズ・ハウル

Hunter's Howl ／狩人の咆哮
系統死霊術［恐怖、精神作用］；**呪文レベル**レンジャー 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作
距離 20 フィート
効果範囲半径 20 フィートの爆発
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー意志・無効；**呪文抵抗**不可
原初の咆哮により、術者は相手を恐怖で打ちのめす。呪文の持続時間の終了まで、術者は影響を受けた者を、彼らが術者の得意な敵であるかのように扱ってよく、彼らに対する武器での攻撃およびダメージ・ロールに＋2のボーナス、および彼らに対する〈はったり〉、〈知識〉、〈知覚〉、〈真意看破〉、そして〈生存〉判定に＋2のボーナスを得る。影響を受けたクリーチャーが既に術者の得意な敵であった場合、それはかわりに怯え状態になる。これは［精神作用、恐怖］効果である。

ヒーローズ・ディファイアンス

Hero's Defiance ／英雄の果敢な反抗
系統召喚術（治癒）；**呪文レベル**パラディン 1
発動時間 1 割り込みアクション
構成要素音声
距離自身
目標術者
持続時間瞬間
術者が 0 以下のヒット・ポイントになる直前に、術者は癒しの手の能力の使用を消費することで、癒しの手の使用したかのように、そしてそれに加え 1d6 ヒット・ポイント、自身を治癒できる。この治癒によって術者の総ヒット・ポイントが 0 を超えた場合、術者は倒れず、そして行動し続けられる。術者がもはや癒しの手を使用できない場合この呪文は効果がない。

ビガイリング・ギフト

Beguiling Gift ／騙しの贈り物
系統心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル**ウィッチ 1、バード 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、焦点（贈る物）
距離 5 フィート
目標クリーチャー 1 体
持続時間 1 ラウンド
セーヴィング・スロー意志・無効；**呪文抵抗**可
術者は物を隣接するクリーチャーに贈り、差し出したアイテムを使用するか消費しろと誘惑する。目標がその意志セーヴに失敗した場合、目標は即座に提供された物品を受け取り、必要であれば既に握っていたアイテムを落とす。次の目標のターン、目標はそのアイテムの適切な用法通りにその物品を消費するか使用する。たとえば、林檎は食べられ、ポーションは飲まれ、リングは指に嵌められ、ソードはあいた手に握られる。目標が身体的にその物品を受け取れない場合、この呪文は失敗する。対象はこの呪文の持続時間が消費されればそのアイテムを消費し続けたり使用し続けたりする義務を追わないが、呪われたアイテムを外すのは難しいかもしれない。

ビストウ・グレイス

Bestow Grace ／優美の贈与
系統防御術；**呪文レベル**パラディン 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、信仰
距離接触
目標接触した善のクリーチャー 1 体
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー意志（無害）；**呪文抵抗**可（無害）
この呪文により短時間の間術者は神の優美を他の善のクリーチャーに贈与し、そのクリーチャーに自身の聖なる徳の一部を吹き込む。対象に接触したとき、術者はそのクリーチャーに、対象の【魅力】ボーナス（あれば）に等しい清浄ボーナスをそのすべてのセーヴィング・スローに与える。

ヒドゥン・スピーチ

Hidden Speech ／隠れ話
系統変成術［言語依存］；**呪文レベル**インクィジター 3、ウィッチ 2、バード 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、物質／信仰（羊皮紙 1 枚に書かれた暗号文）
距離近距離（25 フィート＋5 フィート／2 レベル）
目標術者に加え 1 体のクリーチャー／レベル、どの 2 体のクリーチャーも 30 フィートを超えて離れていてはいけない
持続時間 10 分／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー意志・無効（無害）；**呪文抵抗**可
術者は対象たちがお互いに隠れたメッセージを送る能力を大いに強化する。目標それぞれはこの呪文の他の目標へと隠れたメッセージを送るための〈はったり〉判定に＋10の技量ボーナスを得る。対抗〈真意看破〉判定を使用してそのメッセージを読み取ろうとする他者はその判定に－5のペナルティを受ける。この呪文に影響を受けるすべての対象はメッセージを送るために 1 つの言語を共有していなければならない。

ピュアリファイド・コーリング

Purified Calling ／浄化された招き
系統召喚術（治癒）；**呪文レベル**サモナー 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、物質（香の棒）
距離自身
目標術者
持続時間 1 分
術者の幻獣は術者が招来したとき、完全な健康状態に回復する。この呪文を発動するとき、術者は即座に自身の幻獣を招来する儀式をはじめなければならない。儀式が終了すると、術者の幻獣は最大のヒット・ポイントを持ち以前の状態にかかわらず能力値にいかなるダメージもペナルティも持たない。加えて、術者の幻獣に影響している一時的な負の状態は即座に除去される。永久的な状態および能力値吸収はこの呪文に影響されない。

ピュートリファイ・フード・アンド・ドリンク

Putrefy Food and Drink ／食糧および水汚染
系統変成術；**呪文レベル**ウィッチ 0
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作
距離 10 フィート

目標 1 フィートの立方体／レベルの水と食料、あるいはポーション 1 つ；本文参照
持続時間瞬間
セーヴィング・スロー意志・無効（物体）；**呪文抵抗**可（物体）
この呪文は食べられる食料を瞬間的に腐らせ駄目にし、水や他の液体を不味く飲めないものにする。聖水やそれに似た驚くべき食料や水はピュートリファイ・フード・アンド・ウォーターによって汚染されるが、この呪文はあらゆる種別のクリーチャーにも邪水にも影響を与えない。水の重さは 1 ガロンにつき約 8 ポンドである。1 フィートの立方体の水はおおよそ 8 ガロンあり重さは約 60 ポンドである。
ポーションとエリクサーはこの呪文の通常の使用法では影響されないが、術者は代わりにこの呪文でそのような物体 1 つを対象にでき、そうすることでそれを、それがセーヴィング・スローに失敗した場合破壊できる。

ピラー・オヴ・ライフ

Pillar of Life ／生命の塔
系統召喚術（治癒）［光］；**呪文レベル**クレリック 5
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、信仰
距離中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
効果 5 フィートマスの正のエネルギーの柱、高さ 20 フィート
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー不可；**呪文抵抗**不可
術者は範囲内の 5 フィートマス 1 つに正のエネルギーでできた柱を召喚する。この柱は陽光棒と同様の光を放つ。この柱に隣接する生きているクリーチャーは標準アクションを消費して柱に接触することで、2d8 ポイント＋術者レベルにつき 1 ポイント（最大＋ 20）のダメージを治癒することができる。クリーチャーは柱のあるマスに移動することができる。しかしアンデッド・クリーチャーが柱に移動した場合、術者レベルにつき 1d6 ポイント（最大 10d6）のダメージを受ける。明るい光への脆弱性を持つアンデッドは術者レベルにつき 1d8 ポイント（最大 10d8）のダメージを受ける。この呪文の 1 回の発動において、同じクリーチャーが利益や被害を複数回受けることはできない。

ヒロイック・フィナーリ

Heroic Finale ／英雄的大団円
系統心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル**バード 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作
距離近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標クリーチャー 1 体
持続時間瞬間
セーヴィング・スロー意志・無効（無害）；**呪文抵抗**可（無害）
術者はこの呪文を発動するにはバードの呪芸の効果中でなければならない。術者は即座に仰々しく呪芸を終了し、そして範囲内にいる、術者のバードの呪芸の影響を受けていたクリーチャー 1 体は好きなように 1 移動アクションあるいは 1 標準アクションを行える。

ファイアー・オヴ・ヴェンジャンス

Fire of Vengeance ／復讐の火
系統力術［火］；**呪文レベル**パラディン 4
発動時間 1 即行アクション
構成要素音声、動作
距離特殊；本文参照
目標クリーチャー 1 体
持続時間本文参照
セーヴィング・スロー不可；**呪文抵抗**不可
この呪文の発動後、術者が悪を討つ一撃のクラス能力を使用して次に攻撃するクリーチャーは、その目標が術者以外に攻撃したときに燃え盛る聖なる炎に包まれる。術者の悪を討つ一撃が効果を持っている間にその目標が術者を含まない 1 回の攻撃を行った場合、そのクリーチャーは 3d8 ポイントの［火］ダメージを受ける。この方法が起動するか術者の悪を討つ一撃能力が終了したとき、この呪文は終了する。

ファイアー・オヴ・エンタングルメント

Fire of Entanglement ／絡みつく火
系統力術；**呪文レベル**パラディン 2
発動時間 1 即行アクション
構成要素音声、動作
距離特殊；本文参照
目標クリーチャー 1 体
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー反応・不完全；**呪文抵抗**可
術者が悪を討つ一撃のクラス能力を使用して攻撃した隣り合うクリーチャーは炎に巻かれ移動が妨げられる。呪文の持続時間の終了まで、目標は絡みつかれた状態になる。目標が術者に隣接するマスでそのターンを開始する場合、目標は固定された物体（術者）と絡みついているとみなされ移動できない。この呪文にセーヴできた目標は 1 ラウンドのみ影響を受ける。

ファイアー・オヴ・ジャッジメント

Fire of Judgment ／審判の火
系統力術；**呪文レベル**パラディン 3
発動時間 1 即行アクション
構成要素音声、動作
距離特殊；本文参照
目標クリーチャー 1 体
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー意志・不完全；**呪文抵抗**可
この呪文の発動後、術者が自身の持つ悪を討つ一撃のクラス能力を使用して攻撃する次のクリーチャーは正のエネルギーの炎に呑み込まれる。目標のターンの開始時、目標は 1d6 ポイントのダメージを受け、そして術者以外のクリーチャーに目標が攻撃するたび追加で 1d6 ポイントのダメージを与える。そのクリーチャーが（悪）の副種別を持つ来訪者、悪属性の竜、あるいはアンデッド・クリーチャーである場合このダメージは 1d10 に上昇する。セーヴィング・スローに成功すれば、クリーチャーはこの呪文の影響を 1 ラウンドだけ受ける。このダメージは本質的に神々しくそのクリーチャーが持つ DR を克服する。

ファイアー・スネーク

Fire Snake ／火蛇
系統力術［火］；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 5、ドルイド 5
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、物質（スネークの鱗）
距離 60 フィート
効果範囲本文参照
持続時間瞬間
セーヴィング・スロー反応・半減；**呪文抵抗**可
術者はのたくる炎の線を望む形でつくる。ファイアー・スネークは術者レベルにつき 1 つの 5 フィートマスに影響を与え、それらのマスそれぞれは直前のマスと隣接していなければならず、術者からはじめなければならない。ファイアー・スネークは最大距離を越えて伸びない。ファイアー・スネークの経路にいるクリーチャーは術者レベルにつき 1d6 ポイントの［火］ダメージ（最大 15d6）を受ける。

ファイアーフォール

Firefall ／振りかかる火
系統変成術［火］；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、物質（火元）
距離長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）
目標火元 1 つ、最大一辺 20 フィートの立方体まで
持続時間瞬間
セーヴィング・スロー意志・無効および反応・半減；**呪文抵抗**不可
ファイアーフォールは火を目の眩むような輝く液状の炎の間欠泉へと変貌させる。この呪文は火元 1 つを使用し、それは即座に消火される。一辺 20 フィートの立方体より大きな火は一部だけが消火される。魔法的な火は消火されないが、火元として使用された［火］の副種別を持つクリーチャーは術者レベルにつき 1 ポイントのダメージを受ける（セーヴィング・スロー不可）。
煌く火の雨が半球型の半径 60 フィートの爆発内を満たす。範囲内のすべてのクリーチャーと物体は 5d6 ポイントの［火］ダメージを受け着火する（『Core Rulebook』444P）。反応セーヴに成功したクリーチャーは半分のダメージを受け着火しない。元々の火元から 120 フィート内にいるクリーチャーは 1d4 ＋ 1 ラウンドの間盲目状態になる（意志・無効）。

ファイアーブランド

Firebrand ／燃え印
系統変成術［火］；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 7
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作
距離近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標クリーチャー 1 体／ 4 レベル、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー意志・無効（無害）、ただし下記参照；**呪文抵抗**可（無害）
術者は複数の仲間に燃え盛るルーンを刻み付ける。このルーンはダメージを起こさず、松明であるかのように光を放つ。ファイアーブランドが燃えている間、印のついたクリーチャーは術者の発動する［火］呪文からのダメージに対する完全耐性を持つ。目標の武器すべて（肉体も人工物も）は命中すると＋ 1d6 ポイントの［火］ダメージを与える（このボーナス［火］ダメージはそのクリーチャーの武器が予め与えたであろうあらゆる［火］ダメージと累積する）。この呪文の持続時間のいずれかの時点で、ファイアーブランドが押されているクリーチャーは即行アクションで 30 フィート以内の目標に［火］の輝線を撃てる。その光線には命中させるための遠隔接触攻撃が要求され 6d6 ポイントの［火］ダメージを与える。クリーチャーがこの方法で自身のファイアーブランドを使用して光線を放った場合、そのクリーチャーのこの呪文の効果は終了する。

ファイアー・ブレス

Fire Breath ／火の吐息
系統力術［火］；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 2、アルケミスト 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、物質（唐辛子）
距離 15 フィート
効果範囲円錐形の爆発
持続時間 1 ラウンド／レベルあるいはチャージ消費まで；本文参照
セーヴィング・スロー反応・半減；本文参照；**呪文抵抗**可
この呪文の持続時間の間 3 回まで、術者は標準アクションで［火］の円錐を前に吐き出せる。1 回目の火の円錐は 4d6 ポイントの［火］ダメージを範囲内のそれぞれのクリーチャーに与える。2 回目の炎の円錐は 2d6 ポイントの［火］ダメージを範囲内のそれぞれのクリーチャーに与える。3 回目の炎の円錐は 1d6 ポイントの［火］ダメージを範囲内のそれぞれのクリーチャーに与える。反応セーヴの成功はこのダメージを半減する。3 回目の円錐のあと、この呪文は終了する。

ファイアリー・ボディ

Fiery Body ／燃え盛る肉体
系統変成術［火］；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 9
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声
距離自身
目標術者
持続時間 1 分／レベル
この呪文は術者の肉体を生きる炎へと変成する。術者およびその装備は［火］ダメージへの完全耐性を持つ。実際は、術者は通常であれば［火］からダメージを受ける機会ごとに、その［火］攻撃が通常であれば与えたであろう 3 ポイントのダメージごとに代わりに 1 ポイントのダメージが治癒される。術者は盲目、クリティカル・ヒット、能力値ダメージ、聴覚喪失、病気、溺れ、［電気］、毒、朦朧化、そして術者の生理学や呼吸に影響を与えるすべての呪文への完全耐性を持つ。術者は［酸］あるいは［電気］から半分のダメージしか受けない。術者は［冷気］から通常の 150% のダメージを受ける。（訳注：［電気］への食い違いは原文のとおり）
術者は自身の【敏捷力】能力値に＋ 6 の強化ボーナスと、飛行移動速度 40 フィート（機動性は完璧）を得る。術者の素手攻撃は追加で 3d6 ポイントの［火］ダメージを与え、術者は素手攻撃を行う際に武装していると見なされる。術者の肉体はあまりにまぶしく輝くため、術者から目を背けようとしないクリーチャーは目が眩んだ状態になる。術者の発動する［火］呪文のセーヴ DC は＋ 1 上昇する。術者が水に入る場合、術者は視認困難（50%の失敗確率）を与える 5 フィートの蒸気と泡の放射に囲まれ、水中にいるラウンド毎に 2d6 ポイントのダメージを受ける。

ファンタズマル・ウェブ

Phantasmal Web ／惑乱の蜘蛛の糸
系統幻術（惑乱）［精神作用］；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 5、バード 5
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作
距離中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
目標クリーチャー 1 体／レベル、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー意志・看破、および頑健・不完全；本文参照；**呪文抵抗**可
術者は目標の精神内に超小型のスパイダーのスウォームが紡いだ絡みつく蜘蛛の糸に飲み込まれているという幻術を埋め込む。ファンタズマル・ウェブ看破に失敗したものはウェブ呪文の中にいるかのように扱われるが、そのターンの開始時ごとに頑健セーヴに成功しない限りそのラウンドの間惑乱のスパイダーにより吐き気がする状態になる。
ファンタズマル・ウェブは目標の精神にのみ存在するため、それは焼くことも破壊することもできず、目標への攻撃に対する遮蔽も提供しない（しかし視認困難は提供する）。目標はファンタズマル・ウェブから移動でも、（瞬間移動）によってでも抜け出せない。フリーダム・オヴ・ムーヴメントは移動できるようにはするが視認困難や吐き気効果は無効化しない。
呪文の目標は周囲の者すべてが蜘蛛の糸とスパイダーのスウォームに飲み込まれているように知覚するが、この呪文は他のクリーチャーに視覚的効果は与えない（彼らは仲間にこの効果への看破を手助けできる）。

ファンタズマル・リヴェンジ

Phantasmal Revenge ／惑乱の復讐
系統幻術（惑乱）［恐怖、精神作用］；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー

7
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作
距離接触および無制限；本文参照
目標接触した死体
持続時間瞬間
セーヴィング・スロー意志・看破のあと頑健・不完全；本文参照；**呪文抵抗**可
術者がこの気味の悪い呪文を最近殺されたクリーチャーに発動したとき、術者は復讐の金切り声を上げてから超自然的な光の爆発のうちに消える、ぞっとするような幽霊のような像を死体から引き出す。この惑乱は自身を殺したクリーチャーを、そのクリーチャーが同じ次元界にいるのであれば的確に探し、仕返しとして殺し返そうとする。
その死体の殺人者のみがこの呪文によって作りだされた惑乱の像を見ることができる。術者と、呪文発動あるいは最終的な効果の目撃者には朧気な姿しか見えない。目標は最初にその幻術を信じないための意志セーヴができる。そのセーヴに失敗した場合、目標は頑健セーヴィング・スローに成功しない限りその惑乱の像により術者レベルにつき 10 ポイントのダメージを受ける。この頑健セーヴに成功してさえ、その目標は 5d6 ポイント＋術者の術者レベルにつき 1 ポイントのダメージを受ける。術者はこの呪文が目標を殺すのに成功したか失敗したかは即座に分かるが、この呪文の目標の識別も含め、ほかの情報は得られない。
その死体のもととなったクリーチャーはこの呪文の発動から術者レベルにつき 1 日以内に死んでいたものでなければならない。その死体のもととなったクリーチャーがそうでない場合、実は相討ち殺人であった場合、あるいは殺人者が既に死んでいたり同じ次元界にいない場合、この呪文は失敗する。ファンタズマル・リヴェンジは道徳的な判断をしない；これは公正な戦いの勝者でも迷わず殺人鬼とみなし、目標にする。1 つの死体がファンタズマル・リヴェンジの目標になるのは 1 回のみである。

フィースト・オヴ・アッシュズ

Feast of Ashes ／灰の饗宴
系統変成術；**呪文レベル**ウィッチ 2、ドルイド 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、物質（灰一摘み）
距離近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標クリーチャー 1 体
持続時間 2 日／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー頑健・無効；**呪文抵抗**可
術者はどんな食事でも緩和できない飢餓の呪いを目標にかける。セーヴィング・スローに失敗すると、目標は飢え始める。この呪文の効果が目標が持つヒット・ポイントを超える非致傷ダメージを与えることはない。どれだけ食べてもこの効果への対策にはならず、更に、食べる試みは DC12 の頑健セーヴに成功しない限り目標を 1 ラウンドの間吐き気がする状態にする。その目標は依然として消費した物の他の通常の効果を取得する（毒やポーションなど）。フィースト・オヴ・アッシュズはブレイク・エンチャントメント、リミテッド・ウィッシュ、ミラクル、リムーヴ・カース、あるいはウィッシュ呪文で除去できるが、飢えの結果として被った効果は通常の手段で治療しなければならない。

フールズ・フォービダンス

Fool's Forbiddance ／愚者の禁止
系統防御術［精神作用］；**呪文レベル**バード 6
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、物質（鍵のまとめられた輪）
距離 10 フィート
効果範囲術者を中心とした半径 10 フィートの球形の放射
持続時間精神集中
セーヴィング・スロー意志・不完全；**呪文抵抗**可
滑稽さと芸によって、術者は侵入しようとするすべての敵に不都合な影響を与える防護の範囲を作成できる。敵クリーチャーがこの範囲内に侵入したとき、そのクリーチャーは即座に意志セーヴィング・スローを行わなければならない。失敗した場合、そのクリーチャーはそれがこの範囲内にいる間およびそこから離れてから 1 ラウンドの間混乱状態になる。そのセーヴィング・スローに成功した場合、そのクリーチャーはその範囲内にいる間およびそこから離れてから 1 ラウンドの間よろめき状態になる。

フェザー・ステップ

Feather Step ／羽毛の飛び跳ね
系統変成術；**呪文レベル**ドルイド 1、バード 1、レンジャー 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作
距離近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標クリーチャー 1 体
持続時間 10 分／レベル
セーヴィング・スロー頑健・無効（無害）；**呪文抵抗**可
この呪文の持続時間の間、対象は移動困難な地形の移動阻害を無視し、移動困難な地形で 5 フィート・ステップさえできる。

マス・フェザー・ステップ

Feather Step, Mass ／集団羽毛の飛び跳ね
系統変成術；**呪文レベル**ドルイド 3、バード 3、レンジャー 3
目標クリーチャー 1 体／レベル、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
フェザー・ステップと同様だが、複数のクリーチャーに作用する。

フェスター

Fester ／化膿
系統死霊術；**呪文レベル**インクィジター 3、ウィッチ 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、物質（腐肉）
距離近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標生きているクリーチャー 1 体
持続時間 1 ラウンド／レベルあるいは 1 ラウンド；本文参照
セーヴィング・スロー頑健・不完全；**呪文抵抗**可
死霊のエネルギーが目標を通過し、治癒の能力を遮断する。目標はヒット・ポイントを回復するか一時的ヒット・ポイントを与える効果に対して、12 ＋術者の術者レベルに等しい呪文抵抗を得る。加えて、呪文抵抗を無視した効果によって提供された治癒（高速治癒、再生、そしてある種の呪文）は半減する。目標が頑健セーヴィング・スローに成功した場合、フェスターは 1 ラウンドしか持続しない。

マス・フェスター

Fester, Mass ／集団化膿
系統死霊術；**呪文レベル**インクィジター 6、ウィッチ 6
目標クリーチャー 1 体／レベル、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
この呪文はフェスターと同様に機能するが、複数の敵に影響を与える点が異なる。

フォウ・トゥ・フレンド

Foe to Friend ／敵から友に
系統心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル**バード 5
発動時間 1 割り込みアクション
構成要素音声、動作

距離中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
目標生きているクリーチャー 1 体
持続時間 1 ラウンド
セーヴィング・スロー意志・無効；**呪文抵抗**可
敵が仲間 1 体に攻撃を行うときにこの呪文を発動すること。そのクリーチャーは術者の選択する適当なクリーチャーに攻撃するか、あるいはその攻撃は無効化される。加えて、その目標は 1 ラウンドの間挟撃を決定するに際し味方であるとみなされる。

フォースト・リペンテンス

Forced Repentance ／悔恨強制
系統心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル**インクィジター 4、パラディン 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、信仰
距離近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標（悪）の副種別を持たない悪のクリーチャー 1 体
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー意志・無効；**呪文抵抗**可
術者は（悪）の副種別を持たない悪のクリーチャー 1 体につかの間過去の行為を思い起こさせ、悲しみとやましさに打ちひしがせる。目標は即座に転倒し、この呪文の持続時間の間、術者に対しその罪業と罪過を大声で告白し始める。術者が目標の視線の外に移動するか、目標が攻撃された場合この呪文は即座に終了する。

フォロウ・オーラ

Follow Aura ／オーラ追い
系統占術［混沌、悪、善、あるいは秩序］；**呪文レベル**インクィジター 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、信仰
距離自身
目標術者
持続時間 10 分／レベル（解除可）
属性の種類を 1 つ選ぶ：混沌、悪、善、あるいは秩序。術者は強力あるい圧倒的なその属性のオーラ（『Core Rulebook』266P のディテクト・イーヴル参照）の痕跡を追う能力を得る。これは鋭敏嗅覚の特殊性質の使用しながら追跡しているかのように扱うが、嗅覚を使わずに地面のオーラの痕跡を追う点と、〈知覚〉判定にボーナスを得ない点が異なる。10 レベルの時点で、術者は中程度の属性のオーラを持つクリーチャーの痕跡も同様に追跡できるようになる。
術者がこの呪文をある属性の追跡のために使用している時、この呪文はその属性と反対の補足説明を得る。例えば、フォロウ・オーラが悪の追跡のために使用されている時、それは善の補足説明を得る。

マス・フライ

Fly, Mass ／集団飛行
系統変成術；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 7
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、焦点（翼の羽毛）
距離近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標クリーチャー 1 体／レベル、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
持続時間 10 分／レベル
セーヴィング・スロー意志・無効（無害）；**呪文抵抗**可（無害）
この呪文はフライ（『Core Rulebook』284P）と同様に機能するが、これは複数のクリーチャーを目標にできより持続する点を守ること。

ブラッディ・クロウズ

Bloody Claws ／血塗れの爪
系統死霊術；**呪文レベル**ドルイド 4、レンジャー 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、信仰
距離接触
目標接触した生きているクリーチャー
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー頑健・無効（無害）；**呪文抵抗**可（無害）
術者はクリーチャー 1 体に、それが斬撃あるいは刺突ダメージである限り、肉体攻撃が成功したときに出血ダメージを与える能力を付与する。攻撃ごとにあるこの出血ダメージは術者レベルの半分に等しい（上限はそのクリーチャーのその攻撃の最大ダメージ）が、この出血ダメージは累積しない。複数の攻撃が出血ダメージを与えたとき、より悪い効果を選ぶこと。

ブラッド・バイオグラフィ

Blood Biography ／血の生物学
系統占術；**呪文レベル**インクィジター 3、ウィザード／ソーサラー 3、クレリック 3、バード 2
発動時間 1 分
構成要素音声、動作、物質／信仰（羊皮紙の切れ端）
距離接触
目標 1 体のクリーチャーの血あるいは 1 つの血痕
持続時間
セーヴィング・スロー意志・無効（本文参照）；**呪文抵抗**不可
術者は最低でもそのクリーチャーの血一滴に触っている限り、特定のそのクリーチャーについての質問一式の答えを得る。術者はこの呪文を生きているあるいは死んでいる者の血に発動できるが、生きているクリーチャーあるいはアンデッド・クリーチャーはこの呪文に抵抗しようとセーヴィング・スローする資格を持つ。術者はこの呪文を乾いている血にも生温かい血にも発動できる。術者がこの呪文を発動すると以下の 4 つの質問の答えが術者の指定した平面に現れる（壁、紙面など）。

- 君は誰か？（そのクリーチャーのもっとも知られている名前）
- 君は何者か？（性別、種族、職業／役割）
- どうやって君の血は流されたか？（その傷ができた出来事を、犠牲者の知る範囲内で概要を描写する）
- 君の血はいつ流されたか？

そのクリーチャーがその言語あるいはいかなる言語も解せずとも、これらの答えは常に術者の読める言語として現れる。

ブラッドハウンド

Bloodhound ／血の猟犬
系統変成術；**呪文レベル**アルケミスト 3、インクィジター 2、レンジャー 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、物質（血一滴とシナモン一摘み）
距離自身
目標術者
持続時間 1 時間／レベル
術者は鋭敏嗅覚の特殊能力を、嗅覚で追跡する能力も含めて得る。術者は匂いに関する〈知覚〉判定に＋ 8 の技量ボーナスと嗅覚を使用する追跡のための〈生存〉判定に＋ 4 の技量ボーナスを得る。術者は悪臭能力やスティンキング・クラウドのような臭いに関係する効果に対するセーヴィング・スローに－ 4 のペナルティを受ける。ブラッドハウンドの効果下にあるクリーチャーは DC20 の〈知覚〉判定で臭いによって毒を看破できる。

ブランド

Brand ／焼き印
系統変成術；**呪文レベル**インクィジター 0
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、信仰
距離接触
目標接触したクリーチャー
持続時間 1 日／レベル
セーヴィング・スロー頑健・無効；**呪文抵抗**可
ブランドは消すことのできないルーンや印を 6 体を超えないクリーチャーに刻み、1 ポイントのダメージを与える。この印はそのクリーチャーの晒されている部分に現され、典型的には頭部か前腕部である。ブランドは衣服で隠すことはできるし擦る（1d6 ポイントのダメージを受ける）ことで除去することもできるが、擦ってできたダメージが癒された場合ブランドは戻ってくる。

グレーター・ブランド

Brand, Greater ／上級焼き印
系統変成術；**呪文レベル**インクィジター 4
発動時間 1 ラウンド
構成要素音声、動作、信仰
距離接触
目標接触したクリーチャー
持続時間永続
セーヴィング・スロー頑健・無効；**呪文抵抗**可
この呪文はブランドのように機能するが、適用するときにこれは 1d6 ポイントのダメージを与え、一時的にでさえ除去できない点が異なる。加えて、グレーター・ブランドは 30 フィート以内に術者が信仰する存在の聖印が可視状態でもたらされた場合、松明と同様に燃え盛る。聖印が燃えている間、受容者は不調状態である。ビストウ・カースの効果と同様に、グレーター・ブランドは解呪されないが、マーク・オヴ・ジャスティスを除去する手段であれば除去できる。

ブリスル

Bristle ／逆立て
系統変成術；**呪文レベル**ドルイド 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、信仰
距離接触
目標クリーチャー 1 体
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー頑健・無効（無害）；**呪文抵抗**可
術者はクリーチャー 1 体に、その生来の頑強さの一部を防御から肉体攻撃で与えるダメージ量へと向け直す能力を与える。毎ラウンド、そのターンの開始時に即行アクションとして、そのクリーチャーは一部あるいはすべての AC への外皮ボーナスを減少させ、1 つ以上の肉体攻撃のダメージ・ロールに同じ量の強化ボーナスを得ることを選んでもよい。外皮の減少およびそれによるダメージ・ロールへの強化ボーナスは 3 術者ごとに 1 ポイントを超過することはできず、15 レベルの時点で最大のペナルティ／ボーナスは－ 5 ／＋ 5 になる。クリーチャーはこの呪文によりその外皮ボーナスが 0 未満に減少することはない。そのクリーチャーに向けられるすべての攻撃において、そのクリーチャーの次のターンの開始時までその調整された AC を使用し、そうなった時点でそのクリーチャーは AC を修正するか現在の状態を維持するかを選択してよい。クリーチャーは意識的な思考や反射の必要なくこの決断を行える；【知力】能力値を持たないクリーチャーでさえこの呪文の利益を得られるが、そのようなクリーチャーは戦術的優位を失うか否かにかかわらず、常に可能である最大の減少とボーナスを選択する。

ブリリアント・インスピレーション

Brilliant Inspiration ／輝かしき霊感
系統力術［言語依存］；**呪文レベル**バード 6
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声
距離近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 1 体の生きているクリーチャー
持続時間 1 ラウンド／レベルおよび特殊（下記参照）
セーヴィング・スロー意志・無効（無害）；**呪文抵抗**可（無害）
術者は自身の精神と対象の精神の間に結びつきを開設し、呪文の効果が続いている限り助言し勇気づけることができる。呪文の対象が攻撃ロール、能力値判定、あるいは技能判定を行うたびに、2 つの d20 をロールし良い結果を選ぶ。どちらかの出目が 20 だった場合、この呪文の効果は終了する――術者の輝かしき助言は費やされる。

フルーイド・フォーム

Fluid Form ／流体の姿
系統変成術［水］；**呪文レベル**アルケミスト 4、ウィザード／ソーサラー 6
発動時間 1 標準アクション
構成要素動作、物質（油と水の混合液）
距離自身
目標術者
持続時間 1 分／レベル
この呪文を発動するとき、術者の肉体は滑りやすい、油っぽい外見となる。この呪文の持続時間の間、術者の姿は、それが液体で構成されているかのように伸縮自在になり容易に移りゆけ、そしてわずかに透明になる。この透明性は視認困難を与えるには十分でない。術者は DR10 ／斬撃を得、その間合いは 10 フィート伸びる。加えて、術者は小さな穴や狭い開口を、それが単なるひびでさえ、この呪文が発動されたときに術者が運搬していた物も一緒に移動できる（他のクリーチャーは除く）。最後に、術者は水泳速度 60 フィートを持ちながら水中を移動でき、そして効果の持続時間の間水中でも空気中でも呼吸できるようになる。術者はこの呪文が効果を発している間、（水）の副種別を持つかのように扱われる。

フレア・バースト

Flare Burst ／閃光の爆発
系統力術（光）；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 1、ドルイド 1、バード 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声
距離近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
効果半径 10 フィートの光の爆発
持続時間瞬間
セーヴィング・スロー頑健・無効；**呪文抵抗**可
この呪文はフレアと同様に機能するが、目標の地点から半径 10 フィートの爆発内にいるすべてのクリーチャーに影響する点が異なる。

ブレイク

Break ／破壊
系統変成術；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、物質（小枝）
距離近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 1 つの中型以下の物体
持続時間瞬間

セーヴィング・スロー頑健・無効（物体）；**呪文抵抗**可（無害）
術者は距離内の中型以下の物品を破壊するか少なくともダメージを与えようと試みることができる。目標が頑健セーヴィング・スローに失敗した場合、それは破損状態になる。破損したアイテムに発動した場合、セーヴに失敗すればそれは完全に破壊される。

ブレイズ・オヴ・グローリィ

Blaze of Glory ／栄光の鮮烈
系統召喚術（治癒）［善、精神作用］；**呪文レベル**パラディン 4
発動時間 1 標準アクションあるいは 1 割り込みアクション；本文参照
構成要素音声
効果範囲術者を中心とした半径 30 フィートの爆発
持続時間瞬間および 1 ラウンド／レベル；本文参照
セーヴィング・スロー意志・不完全；**呪文抵抗**可
術者は気絶するが聖なるエネルギーの見事な波を放ち、術者の味方を治癒し、相手を脅してダメージを与える。術者はこの呪文を術者のターンに標準アクションとして、あるいは 0 ヒット・ポイント以下になるときに割り込みアクションとして発動できる。標準アクションとして発動された場合、術者は呪文の発動後即座に－ 1 ヒット・ポイントに減少するが、容態安定状態である。
術者がこの呪文を発動するとき、範囲内にいる善のクリーチャーは 2 術者レベルにつき 1d6 ポイントのダメージを回復する。範囲内にいる悪のクリーチャーすべては代わりに同じ量のダメージを受ける（意志セーヴに成功すればダメージを半減する）。加えて、距離内にいるすべての味方と敵は術者レベルにつき 1 ラウンドの間プレイヤー呪文と同様の影響を受ける。

プレイナー・アダプテイション

Planar Adaptation ／次元への適合
系統変成術；**呪文レベル**アルケミスト 5、ウィザード／ソーサラー 5、クレリック 4、サモナー 5
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声
距離自身
目標術者
持続時間 1 時間／レベル（解除可）
プレイナー・アダプテイションは術者に毒、極端な気温、そして空気の不在などを含む、存在する特定の次元界の有害な環境効果への完全耐性を与える。加えて、術者はその次元界に行き渡っている 1 つのエネルギーの種類へのエネルギー抵抗 20 を得る（複数の種類が等しく行き渡っている場合 1 つを選択する）。プレイナー・アダプテイションは術者の出身次元界にいるときに発動されても効果がない。

マス・プレイナー・アダプテイション

Planar Adaptation ／集団次元への適合
呪文レベルクレリック 6、ウィザード／ソーサラー 7、サモナー 6
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作
距離近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標クリーチャー 1 体／レベル、ただしそのうちのどの 2 つをとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
セーヴィング・スロー意志・無効（無害）；**呪文抵抗**可（無害）
この呪文はプレイナー・アダプテイションと同様に機能するが、上記の点が異なる。

フレイムズ・オヴ・ザ・フェイスフル

Flames of the Faithful ／信仰の炎
系統変成術［火］；**呪文レベル**インクィジター 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声
距離接触
目標接触した武器
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー頑健・無効（物体、無害）；**呪文抵抗**可（物体、無害）
接触することで、術者は光るルーンを 1 つの武器に現し、その武器にフレイミングの特質（命中に成功すれば追加で 1d6 ポイントの［火］ダメージを与えるようになる）を付与する。術者が審判のクラス能力を使用している場合、術者の武器はフレイミング・バーストの特質を代わりに得る。この呪文は術者の握っている武器にのみ機能する。何らかの理由でその武器が術者の手を離れた場合、この呪文の効果は終了する。この呪文の効果は既にある、目標の武器がもう持っているフレイミングやフレイミング・バーストの武器の特質と累積しない。

ブレッシング・オヴ・カレッジ・アンド・ライフ

Blessing of Courage and Life ／勇気と生命の祝福
系統召喚術（治癒）；**呪文レベル**クレリック 2、パラディン 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、信仰
距離近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標生きているクリーチャー 1 体
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー意志・無効（無害）；**呪文抵抗**可（無害）
術者のこの祈祷は負傷しているクリーチャーに長く続く助けを与える。効果の持続中、目標は［恐怖］と［即死］効果に対するセーヴィング・スローに＋ 2 の士気ボーナスを受ける。この呪文が効果を発している間、目標は即行アクションで呪文を終了させることで（治癒）のエネルギーを爆発できる。目標はセーヴィング・スローへのボーナスを失うが、1d8 ＋術者レベルにつき 1（最大＋ 10）ポイントのダメージが治癒される。

ブレッシング・オヴ・ザ・サラマンダー

Blessing of the Salamander ／火蜥蜴の祝福
系統変成術（ポリモーフ）；**呪文レベル**ドルイド 5、レンジャー 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、信仰
距離接触
目標接触したクリーチャー
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー頑健・無効（無害）；**呪文抵抗**可（無害）
この呪文をクリーチャーに発動すると、その皮膚は滑りやすく湿っぽくなり、毎ラウンドダメージを再生できるようになる。この呪文の効果を受けている間、そのクリーチャーは高速治癒 5、［火］に対する抵抗 20、戦技防御値に＋ 2 の技量ボーナスを得る。

ブレッシング・オヴ・ファーヴァー

Blessing of Fervor ／熱情の祝福
系統変成術；**呪文レベル**クレリック 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、信仰
距離近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標クリーチャー 1 体／レベル、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー頑健・無効（無害）；**呪文抵抗**可（無害）
この祝福で、術者は仲間へと前進するよう呼びかけ、征服のための力を強め、勝者にさせる。この呪文の持続時間の間毎ラウンド、術者の仲間たち

それぞれは以下のボーナスから 1 つを、ラウンド毎のそのターンの開始時に選択できる（彼らが選択する）。

- その移動速度が 30 フィート増加する。
- 機会攻撃を誘発することなく即行アクションで立ち上がる。
- 全力攻撃アクションの一部として追加の 1 回の攻撃を最大の基本攻撃ボーナスを用いて行う。
- 攻撃ロールに＋ 2 のボーナスと、AC および反応セーヴに＋ 2 の回避ボーナスを得る。
- 2 レベル以下の呪文 1 つを、それが《呪文距離延長》、《呪文持続時間延長》、《呪文音声省略》、あるいは《呪文動作省略》の 1 つが適用されているかのように発動する。

これらの効果はヘイストやスピード武器などの似たような効果とは累積せず、また追加のアクションも与えはしないため、同じラウンドに術者はこれによって二番目の呪文を発動したり他の追加のアクションを取れるわけではない。ブレッシング・オヴ・ファーヴァーはヘイストと累積しない。

フローズン・ノート

Frozen Note ／凍る音符

系統心術（強制）［精神作用、音波］；**呪文レベル**バード 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素音声

効果範囲術者を中心とした半径 30 フィートの放射

目標範囲内の好きな数のクリーチャー

持続時間精神集中（最大 1 ラウンド／レベル）；本文参照

セーヴィング・スロー意志・不完全；本文参照；**呪文抵抗**可

術者は、術者が歌いやめるまで敵味方問わず近くのクリーチャーたちの心をつかんでうっとりさせ続ける完全なる音色 1 つを発生させ、維持し続ける。影響を受けたクリーチャーは麻痺状態になり、術者が音色を維持している間周囲のことを記憶できない。この音色の維持には術者の注意力をすべて注がなければならない；術者がダメージを受けるか現在いるマスからの移動を含む他のアクションを取る場合、この呪文は即座に終了する。自身の最初のセーヴィング・スローに成功したクリーチャーは、失敗し心を奪われるまで彼らがこの呪文の範囲内で費やすラウンドごとに新たなセーヴィング・スローを行わなければならない。術者の術者レベルより 4 以上ヒット・ダイスが多いクリーチャーはこの呪文の影響を受けない。しかしながら、術者の術者レベルより 4 以下のヒット・ダイスしか持たない者はこれに抵抗するためのセーヴィング・スローの機会を得ない。この音色はあまりに明瞭で無欠なため、聞くまいとする試みはそれが異常なものでないかぎり単にその目標のセーヴィング・スローにボーナスを与えるだけである。目標は術者の声から耳を遮る障壁につきセーヴィング・スローに＋ 2 の状況ボーナスを得る。これにはクリーチャーが蝋を耳に詰める、近くの建物にいる者が窓と扉をすべて閉める、あるいは樽の中へと入って蓋を閉めることさえ含まれる。これまでにセーヴィング・スローに成功していた目標がその障壁の利益を 1 つ以上失った場合、その目標は即座に新たなセーヴィング・スローを行わなければならない。同様に、これまでにセーヴィング・スローに失敗していたクリーチャーは障壁の保護を得るたびに新たなセーヴィング・スローの機会が与えられる。

プロテクティヴ・スピリット

Protective Spirit ／護りの精霊

系統召喚術（創造）；**呪文レベル**レンジャー 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素音声、動作、信仰

距離自身

目標術者

持続時間 1 ラウンド／レベル

プロテクティヴ・スピリットは術者のあとをふよふよと浮く不可視状態で、精神を持たない、不定形の力場であり、予期せぬ攻撃から術者を守る。クリーチャーが術者に対して機会攻撃を行ったとき、プロテクティヴ・スピリットは術者の【敏捷力】加えた術者の基本攻撃ボーナスを使用して割り込んで攻撃を行う。攻撃に成功してもこの精霊はダメージを与えないが、その機会攻撃は自動的に失敗する。プロテクティヴ・スピリットはラウンドにつき術者の【敏捷力】ボーナス（最低 1）に等しい数の機会攻撃を防げる。

プロテクティヴ・スピリットは術者の接敵面を占め、術者と共に移動する。これは物理的攻撃によって攻撃されず傷つかないが、ディスペル・マジック、スフィアー・オヴ・アニヒレイション、あるいはロッド・オヴ・キャンセレイションはこれに影響を与える。プロテクティヴ・スピリットの接触攻撃に対する AC は 10 ＋術者の【敏捷力】修正値である。

ペイン・ストライク

Pain Strike ／苦痛の一撃

系統力術［悪］；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 3、ウィッチ 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素音声、動作

距離近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標生きているクリーチャー 1 体

持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー頑健・無効；**呪文抵抗**可

ペイン・ストライクは目標のクリーチャーを苦悶で悩まし、レベルにつき 1 ラウンド（最大 10 ラウンド）の間 1d6 ポイントの非致傷ダメージを与える。加えて、影響を受けているクリーチャーは呪文の持続時間の間不調状態になり、術者はその目標に対する〈威圧〉判定に＋ 4 の状況ボーナスを得る。

マス・ペイン・ストライク

Pain Strike, Mass ／集団苦痛の一撃

系統力術［悪］；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 5、ウィッチ 5

目標生きているクリーチャー 1 体／レベル、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない

この呪文はペイン・ストライクのように働くが、上記のような違いがある。

ボウ・スピリット

Bow Spirit ／弓のスピリット

系統召喚術（創造）；**呪文レベル**レンジャー 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素音声、動作、信仰

距離自身

目標術者

持続時間 1 ラウンド／レベル

ボウ・スピリットは無形の力場であり浮遊し術者についていき、術者の矢筒から矢弾を抜き、放つ。ボウ・スピリットが続いている間、術者は即行アクションを費やし、ボウ・スピリットが必要な遠隔武器を射ているかのようにボウ・スピリットに 1 本のアローあるいはボルトを術者の選択する目標へと射るよう命じることができる。ボウ・スピリットは術者の基本攻撃ボーナスに加え【敏捷力】修正値を使用し、遠隔攻撃に影響を与える術者が持つ特技や使用する矢弾からのボーナスや効果も同様に加える。ボウ・スピリットの攻撃は機会攻撃を誘発しない。ボウ・スピリットが利用できる矢弾はそこになければならず、その矢弾は術者に使用されたかのように消費される。

ボウ・スピリットは術者の接敵面を占め、術者と共に移動する。これは攻撃されず物理的攻撃から害を受けないが、ディスペル・マジック、ディスインテグレイト、スフィアー・オヴ・アニヒレイション、あるいはロッド・オヴ・キャンセレイションはこれに影響を与える。ボウ・スピリットの接触攻撃に対する AC は 10 ＋術者の【敏捷力】修正値に等しい。

ホーリィ・ウィスパー

Holy Whisper ／聖なる囁き
系統力術［善］；**呪文レベル**パラディン 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作
距離 30 フィート
効果範囲円錐形の爆発
持続時間瞬間
セーヴィング・スロー頑健・無効；本文参照；**呪文抵抗**可
術者は善である原初の言語で一言囁き、それは悪の軍勢を呪い、善のクリーチャーの決意を強化する。爆発内の悪のクリーチャーは頑健セーヴィング・スローに成功しない限り 1 ラウンド／レベルの間不調状態になる。爆発内にいる（悪）の副種別を持つ悪の来訪者、悪属性の竜、そしてアンデッドはセーヴに失敗した場合 2d8 ポイントのダメージも受ける。爆発内の善属性のクリーチャーは 1 ラウンドの間攻撃ロールとダメージ・ロールに＋ 2 の清浄ボーナスを得る。

ボール・ライトニング

Ball Lightning ／雷球
系統力術［風、電気］；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 4、ドルイド 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、物質／信仰（小さな鉄の指輪）
距離中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
効果複数の直径 5 フィートのマス
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー反応・無効；**呪文抵抗**可
術者は指示する方向へと飛行する 2 つの雷光の球体を作成する。7 を超える 4 術者レベルごとに、術者は追加の雷光の球体を作成する（11 レベルの時点で 3 つの球体、15 レベルの時点で 4 つの球体、19 レベルの時点で最大である 5 つの球体）。これらの球体はラウンド毎に 20 フィート移動し、完璧な機動性を持つ。風はこの飛行する球の軌道に影響を与えない。
球体がクリーチャーのいるマスに侵入した場合、それはそのラウンド移動を止め 3d6 ポイントの［電気］ダメージをそのクリーチャーに与えるが、反応セーヴの成功はダメージを無効化する。金属製の鎧を着たクリーチャーはこのセーヴィング・スローに－ 4 のペナルティを受ける。
術者が能動的に方向を指示しない限り（術者が 1 回の呪文発動で作成されたすべての球体の方向を指示するのは移動アクションである）、球体それぞれは移動を続ける；移動できない場合そこで留まる。これらの球体は質量を持たず、望まないクリーチャーを押し出したり固体の物体を移動させることはない。ボール・ライトニングの球体は呪文の距離を越えると明滅し消える。

ボマーズ・アイ

Bomber's Eye ／爆弾魔の眼
系統変成術；**呪文レベル**アルケミスト 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素動作
距離自身
目標術者
持続時間 1 ラウンド／レベル
このエキスによって術者はより遠く、より正確に武器を投擲できるようになる。このエキスの効果中、あらゆる投擲武器の射程は 10 フィート上昇する。加えて、術者は投擲武器による攻撃ロールに＋ 1 の洞察ボーナスを受ける。

ボロウ・スキル

Borrow Skill ／技能拝借
系統変成術；**呪文レベル**バード 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素動作
距離接触
目標接触したクリーチャー
持続時間最大 1 ラウンド／レベルまで（説明参照）
セーヴィング・スロー意志・無効（無害）；**呪文抵抗**可（無害）
術者は目標の修得している技能の 1 つを拝借する。対象に接触したあと、術者は対処の技能ランクを使用して 1 回の選択した技能の判定を行なえるが、自身の使用能力値の修正を使用する。判定を行なうのに呪文の持続時間より長くかかったり判定にそれ以上の時間が要求される場合、判定は失敗し術者は自身の技能ランク（あれば）を使用する。拝借した技能が術者にとってクラス技能である場合、術者はその技能の使用に＋ 3 のボーナスを得る。

ボロウ・フォーチュン

Borrow Fortune ／運命前借り
系統力術；**呪文レベル**オラクル 3
発動時間 1 割り込みアクション
構成要素音声
距離自身
目標術者
持続時間瞬間；本文参照
術者が d20 ロールを行うとき、術者は即座にこの呪文を発動することで成功か失敗かが明かされる前に再ロールして、より好ましい結果を選んでよい。術者がこの呪文を発動したあとの 2 ラウンドの間、術者は d20 ロールが求められるたびに 2 つのダイスをロールし、より好ましくない結果を選ばなければならない。

マークス・オヴ・フォービダンス

Marks Of Forbiddance ／禁止の印
系統防御術［精神作用］；**呪文レベル**パラディン 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作
距離近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標敵 1 体と味方 1 体
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー意志・無効；本文参照；**呪文抵抗**可
マークス・オヴ・フォービダンスは 2 体のクリーチャーに魔法的に焼きごてを押し、彼らがお互いに対して暴力を振るうことを妨げる。術者がこの呪文を発動する時範囲内にいる 1 体の敵と 1 体の味方を選択する。目標の両方に禁止の印章の焼きごてが押される。呪文の持続時間の終了時まで、2 体のクリーチャーはお互いを攻撃するために、それが目標型呪文であろうと、それぞれの攻撃者は意志セーヴを試みなければならない。セーヴに成功した場合、その目標は通常通りその相手を攻撃できる。セーヴに失敗した場合、その目標はその攻撃を続けることができずそのアクションを失う。この呪文は目標がお互いからの範囲効果の呪文や能力による攻撃を妨げることはない。

マスク・ドゥウェオマー

Mask Dweomer ／魔力隠蔽
系統幻術（幻覚）；**呪文レベル**ウィッチ 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、物質（ガーゼの一片）
距離接触
目標接触したクリーチャーか物体
持続時間 1 日／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー不可；本文参照；**呪文抵抗**不可
術者は呪文 1 つの魔法のオーラを隠し操作しより看破しにくくする。目標のクリーチャーか物体にかかっている呪文の効果 1 つを選択する。術者はこの呪文を自分自身かディテクト・マジックやアーケイン・サイトなどの手段で知覚しているものに発動しなければならない。望まれた呪文の効果およびマスク・ドゥウェオマーはディテクト・マジックからは隠されるが、より強力な呪文（アーケイン・サイトなど）はその術者が意志セーヴに成功した場合その詐称を見抜く。アナライズ・ドゥウェオマーは自動的にマスク・ドゥウェオマーと隠された呪文の効果の両方を看破する。

ムーンストラック

Moonstruck ／乱心
系統心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 4、ウィッチ 4、ドルイド 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、物質（月長石の粉ひとつかみ）
距離中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
目標人型生物のクリーチャー 1 体
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー意志・無効；**呪文抵抗**可
術者は神秘的な月の力を呼び出し、目標を狂気の、獣的な狂騒へと駆り立てる。目標がセーヴに失敗した場合、そのクリーチャーは 1 ラウンドの間幻惑状態になり、その歯と爪は長く鋭くなるため握っているアイテムを落としてしまう。目標はそのクリーチャーのサイズに適したダメージを与える 1 回の噛みつき攻撃と 2 回の爪攻撃を得、呪文の持続時間の間目標はレイジおよびコンフュージョン呪文と同様の影響下にあるかのように振舞い、他のアクションより優先してその肉体武器で攻撃する。呪文の持続時間の最後のラウンド、目標は再び幻惑状態になり通常の姿に戻る。

メモリー・ラプス

Memory Lapse ／記憶の欠落
系統心術［精神作用］；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 1、バード 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作
距離近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標生きているクリーチャー 1 体
持続時間瞬間
セーヴィング・スロー意志・無効；**呪文抵抗**可
術者は呪文が発動したときから戻って最後のターンの始まりまでの間で、目標に何が起きたかを忘れさせる。これにより〈交渉〉、〈威圧〉、あるいは対抗技能判定が再挑戦可能になるが、これは目標にしか効果がなく、それ以外のクリーチャーは覚えたままである。

ユーフォリック・トランクィリティ

Euphoric Tranquility ／高揚した平穏
系統心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 8、クレリック 8、ドルイド 8、バード 6
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、物質／信仰（阿片の花）
距離接触
目標接触したクリーチャー
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー不可および意志・不完全（下記参照）；**呪文抵抗**可
この心術の効果を受けているクリーチャーは多幸状態に入る。目標はすべてのクリーチャーを親友として扱い暴力を嫌うようになるが、暴力が自身に振るわれた場合には自衛はできうる。この呪文の持続時間の終了まで、そのクリーチャーの移動速度は半分になり、攻撃できず呪文を発動できない。そのクリーチャーが攻撃された場合、そのクリーチャーは意志セーヴを行ってよい。セーヴィング・スローに成功した場合、そのクリーチャーは 1 ラウンドの間通常通り行動できる。セーヴィング・スローに失敗した場合、そのクリーチャーはその次のアクションとして半分の移動速度で攻撃者から離れる。
更に、そのクリーチャーがこの呪文の効果にある間に話しかけられたり質問された場合、そのクリーチャーは協力的な態度（『Core Rulebook』94P の〈交渉〉技能参照）であるとみなされるが、その多幸感によりその助言や返事は的外れだったり思いついたことの羅列だったりする。

ユニヴァーサル・フォーミュラ

Universal Formula ／万能処方
系統変成術；**呪文レベル**アルケミスト 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、物質（水銀と 100gp の価値のあるプラチナの粉末）
距離自身
目標術者
持続時間瞬間
術者がこのエキスを摂取すると、このエキスは術者が修得している 3 レベル以下の適当なエキスへと変成し、即座に効果を与える。選択された処方が高価な物質要素を持つ場合、その要素はこの処方の構成要素として調達されなければならない。術者はこの処方では " 注入 " されたエキスを作成できない。

ライチャス・ヴィゴー

Righteous Vigor ／正義の活力
系統心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル**インクィジター 3、パラディン 2
発動時間 1 標準アクション

構成要素音声、動作、信仰
距離接触
目標接触したクリーチャー
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー意志・無効（無害）；**呪文抵抗**可（無害）
目標に猛り狂う神のエネルギーの奔流を吹き込み、その 1 体のクリーチャーが相手に命中させる能力を、そのクリーチャーがその相手へと既に攻撃を命中させていた回数に基づいて強化する。対象がある 1 体の相手に成功裏に近接攻撃で一撃を与えるたび、対象は攻撃ロールに累積する＋1 の士気ボーナス（最大＋ 4 ボーナス）および累積する 1d8 の一時的ヒット・ポイント（最大で 20 の一時的ヒット・ポイントまで）を得る。攻撃に失敗した場合、攻撃ボーナスは＋ 0 へと再設定されるが蓄積している一時的ヒット・ポイントは残る。一時的ヒット・ポイントは呪文の持続時間の終了時に消える。

ライト・ランス

Light Lance ／光のランス
系統力術［善、光］；**呪文レベル**パラディン 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作
距離自身
効果光のランス
持続時間 1 ラウンド＋ 1 ラウンド／レベル（解除可）
術者は自身のサイズに適した輝きを放つ＋ 1 ホーリィ・ランスと同様の栄光の長い角材を作成する。術者はこの呪文を発動する際片手が自由でなければならず、術者は一度このランスを求め形作ると、この呪文の終了より前にこのランスを別の手に持ち替えることも落とすこともできない。ライト・ランスを握っている間、標準アクションで術者は攻撃しないことを選択でき、代わりにこのランスを光と真実のかがり火として掲げ、半径 90 フィートの範囲内に明るい光を作成できる。1 ラウンド以上これを続けることを選ぶ場合、ランスは輝く光のスピアを空へと放ち、天まで届けと段階的に見られるようになっていく。夜の帳や他の闇の下で、なにも長い角材を妨げない場合、追加で術者が天にランスを掲げ続けるラウンドにつき 2 マイルずつ遠くからでもランスが見えるようになる（2 ラウンド目に 2 マイル、3 ラウンド目に 4 マイル、以降同様）。

ライフ・バブル

Life Bubble ／命の泡
系統防御術；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 5、クレリック 5、ドルイド 4、レンジャー 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、物質／信仰（卵の殻を少々）
距離接触
目標接触したクリーチャー、最大 1 体／レベル
持続時間 2 時間／レベル；本文参照
セーヴィング・スロー意志・無効（無害）；**呪文抵抗**可（無害）
術者は接触したクリーチャーを不断の、可塑性のある 1 インチの生存を可能とする殻で包む。この呪文は対象に水中であろうと真空であろうと自由に呼吸することを可能にし、呼吸による病気や毒、クラウドキルやスティンキング・クラウドのような呪文などの有害なガスや煙への完全耐性を与える。加えて、この殻は極端な気温から対象を防護し（エンデュア・エレメンツと同様）、極端な重圧からも守る。
ライフ・バブルは（負や正のエネルギー次元界にあるような）正あるいは負のエネルギーからの防備も、（煙や濃霧の中などの）貧弱な視界という状況で見る能力も、移動を阻害するような状況（水中など）で通常通り移動したり行動する能力も提供しない。
この呪文を発動する時、その合計持続時間は術者レベルにつき 2 時間である。術者はこの持続時間を望むように分割でき、術者レベルにつき 1 体のクリーチャーである限り均等に分ける必要はない。

ラス

Wrath ／怒り
系統心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル**インクィジター 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、物質（棘いっぱいの茨）
距離自身
目標術者
持続時間 1 分
術者は 1 体の敵に怒りを集中する。1 体の術者の目に見える敵を選択すること。術者は指定したクリーチャーへの攻撃ロールと武器のダメージ・ロールに自身の持つ 3 術者レベル毎に＋ 1 の士気ボーナスを得る（最低＋ 1、最大＋ 3）。術者はまた呪文抵抗を克服するための術者レベル毎に対しこのボーナスを、あれば得る。12 レベルの時点で、術者は《クリティカル強化》特技の利益を、指定したクリーチャーに対する 1 つ以上の攻撃ロールに得る。この効果は武器のクリティカル範囲を拡大する他の効果と累積しない。

ラスフル・マントル

Wrathful Mantle ／怒りのマント
系統力術［力場、光］；**呪文レベル**クレリック 3、パラディン 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、信仰
距離接触あるいは 5 フィート；本文参照
目標接触したクリーチャーか 5 フィート以内にいるすべてのクリーチャー；本文参照
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー意志・無効（無害）；**呪文抵抗**可（無害）
光り輝くマントが対象にかかり、松明と同様の光を放つ。この呪文の対象は 4 術者レベルにつきすべてのセーヴィング・スローに＋ 1 の抵抗ボーナスを得る（20 レベルの時点で最大＋ 5）。対象はラスフル・マントルをいつでも即行アクションで終了することで、5 フィート以内のすべてのクリーチャーに 2d8 ポイントの［力場］ダメージを与えられる。

ラリー・ポイント

Rally Point ／象徴的存在
系統心術（強制）［善、精神作用］；**呪文レベル**パラディン 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、信仰
距離 5 フィート
効果範囲 5 フィートマス 1 つ
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー意志・無効（無害）；**呪文抵抗**可（無害）
術者は少しの間にそこに来て触れた善のクリーチャーを鼓舞する力を持った場所を作り出す。そのマスに侵入した善のクリーチャー（それが通常の移動の一部であろうとも）は 1 ラウンドの間攻撃、セーヴィング・スロー、に＋ 2 の士気ボーナスを、そして術者レベルにつき一時的 2 ヒット・ポイントを得る。善でないクリーチャーはこの呪文による利益を得られない。1 体のクリーチャーはこの呪文発動によって複数回利益を得られない。

ランパート

Rampart ／塁壁
系統召喚術（創造）［地］；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 7、ドルイド 7
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、物質（ひとつまみの土）

距離中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
効果高さ 10 フィートの土の壁、長さは最大 10 フィート／ 2 レベルか最大で半径 3 フィート＋ 1 フィート／レベルの円形
持続時間瞬間
セーヴィング・スロー不可；**呪文抵抗**不可
術者は土と石を強く塗り固めた厚さ 5 フィートの巨大な塁壁を作成する。ランパートはほかのクリーチャーや物体が占めるのと同じ空間には召喚できない。ランパートの幅 5 フィートの区画それぞれは硬度 0 と 180 ヒット・ポイントを持つ。ヒット・ポイントが 0 まで落ちたランパートの区画は破られる。クリーチャーが 1 回の攻撃でランパートを打ち破りたいと試みた場合、その【筋力】判定の DC は 60 である。クリーチャーは DC20 の〈登攀〉判定でランパートを登攀できる。

リード・ブレーズ

Lead Blades ／導かれる刃
系統変成術；**呪文レベル**レンジャー 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作
距離自身
目標接触
持続時間 1 分／レベル（解除可）
リード・ブレーズは敵に一撃を与えられるよう術者の複数の近接武器の、勢いと運命を増加させる。この呪文が発動されたときに術者が運搬していたすべての近接武器は実際よりもサイズ分類が 1 段階大きいかのようにダメージを与える。例えば、中型用のロングソードは通常 1d8 ポイントのダメージを与えるが、リード・ブレーズから利益を得ていた場合それは代わりに 2d6 ポイントのダメージを与える。術者のみがこの呪文の利益を得られる。誰か他の者が術者の武器を使用し攻撃した場合、その武器はそのサイズに見合った通常のダメージを与える。

リヴァー・オヴ・ウィンド

River of Wind ／風の川
系統力術［風］；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 4、ウィッチ 4、ドルイド 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作
距離 120 フィート
効果範囲 120 フィートの直線
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー頑健・不完全；**呪文抵抗**可
嵐の力を招来し、術者は望む方向に強力な風を吹かす。この呪文は直径 5 フィートの直線の風を作り出す――風の向きは呪文の発動時に術者がいた位置から離れるようになり、呪文の持続時間の間その方向は変わらない。リヴァー・オヴ・ウィンドにつかまったクリーチャーは 4d6 ポイントの非致傷ダメージを受け打ち倒され転倒する。頑健セーヴに成功すればこのダメージを半減し、打ち倒されずに済む。
リヴァー・オヴ・ウィンド内の一部あるいは完全な内部でターンを開始するクリーチャーは頑健セーヴに成功しない限り風の流れの方向に 20 フィート押され、2d6 ポイントの非致傷ダメージを受け、打ち倒され転倒する――頑健セーヴに成功すればそのクリーチャーは単に 1d6 ポイントのダメージを受けるだけで済む。フリーダム・オヴ・ムーヴメントの効果を受けているクリーチャーおよび［風］の副種別を持つクリーチャーはリヴァー・オヴ・ウィンドに影響されない。

リヴァイヴィング・フィナーリ

Reviving Finale ／復帰の大団円
系統召喚術（治癒）；**呪文レベル**バード 3
発動時間 1 即行アクション
構成要素音声、動作
距離 20 フィート
効果範囲術者を中心とした半径 20 フィートの爆発
持続時間瞬間
セーヴィング・スロー意志・半減（無害）；**呪文抵抗**可（無害）
術者はこの呪文を発動するにはバードの呪芸を行っていなければならない。仰々しく術者は素早くバードの呪芸を終了し、範囲内の仲間たちは 2d6 のヒット・ポイントを回復する。この呪文はアンデッド・クリーチャーには効果がない。

リサージェント・トランスフォーメーション

Resurgent Transformation ／蘇りの変成
系統召喚術（治癒）；**呪文レベル**アルケミスト 5
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、物質（100gp の価値のある隕鉄ひとつまみ）
距離自身
目標術者
持続時間 1 時間／レベル、あるいは作動してから 1 ラウンド／レベル
リサージェント・トランスフォーメーションは蓄えた活力と戦意と、そして術者に致命傷から復活する能力を与えるが、その代償も支払わせる。発動すると、リサージェント・トランスフォーメーションは術者のヒット・ポイントが 4 分の 1 以下に減少するまで、最大でレベルにつき 1 時間の間不活性状態であり続ける。起動すると、術者は即座に【耐久力】および【筋力】に＋ 4 の強化ボーナス、ダメージ減少 5 ／―、そしてヘイスト呪文の利益を得る。加えて、術者は 4d8 ＋術者レベルにつき 1 ポイント（最大＋ 25）のダメージが治癒される。リサージェント・トランスフォーメーションは生死に関わる傷によるダメージを治癒することによって術者を死から救うことすらできるが、大規模ダメージによる死やヒット・ポイントの損失以外によって起こされた死までは妨げらることができない。しかしながら術者の精神的才能はこの魔法的変成により減じ、1d4 ポイントの【知力】および【判断力】ダメージを引き起こす。
術者の変成の利点は作動してから術者レベルにつき 1 ラウンドの間持続する。呪文が終了するとこの呪文は重い代償を支払わせる。術者は過労状態となり、1d4 ポイントの【耐久力】ダメージを受ける。1 日以内の複数回のリサージャント・トランスフォーメーションの活用は特に危険である。ある 24 時間以内での 2 度目のリサージェント・トランスフォーメーションの消費は追加の 1d4 ポイントの【耐久力】ダメージを与え、その【耐久力】ダメージが適用された後に術者は DC15 の頑健セーヴに成功しない限り、生体的な衝撃によって死に至る。
この呪文による変質が作動する前にこの呪文が消費されたり解呪された場合、不都合な効果は発生しない。

リザウンディング・ブロウ

Resounding Blow ／鳴り響く大振り
系統力術［音波］；**呪文レベル**アンティパラディン 4、インクィジター 5、パラディン 4
発動時間 1 即行アクション
構成要素音声
距離自身
目標術者
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー頑健・不完全；本文参照；**呪文抵抗**不可
この呪文を発動するために、術者は武器 1 つを片手に持っていなければならない。近接攻撃に成功すると、術者の武器からつんざく破壊音が木霊する。攻撃の目標は 1d6 ポイントの［音波］ダメージを受ける。術者の武器がこの攻撃によって害されることはない。
術者が目標に対し自身の審判能力あるいは一撃能力を使用している場合、攻撃が成功するとその目標は 1 ラウンドの間よろめき状態になる。頑健

セーヴに成功すれば、このよろめき効果を無効化することができる。
クリティカル・ヒットに成功すると目標は 1 ラウンドの間朦朧状態になり、1d6 ラウンドの間聴覚喪失状態になる。頑健セーヴに 1 回成功することでこの朦朧効果と聴覚喪失効果を無効化することができる。術者が審判あるいは一撃の能力を使用している場合、術者の敵はこれらすべての効果に対し 1 回のセーヴしか行えない。
この呪文は術者が手から武器を離した場合即座に終了する。リザウンディング・ブロウはサンダリング武器の特性と累積する。

リジジュール・トラッキング

Residual Tracking ／追跡の余剰
系統占術；**呪文レベル**レンジャー 1
発動時間 1 分
構成要素音声、動作、物質（多少の石膏）
距離接触
目標接触した足跡
持続時間瞬間
セーヴィング・スロー不可；**呪文抵抗**不可
足跡に触れることにより、術者はそれをつくりだした人物あるいはクリーチャーの明瞭な精神的な像を感受する。この像はその足跡をつくった瞬間のそのクリーチャーと正確に同じ外見であり、それには話しかけていた言葉、表情、装備品あるいは装着品、あるいはそれ以外のそのときそのクリーチャーが運搬していたものが含まれる。例えば、ホースの足跡はホースと、足跡がつけられたときそれに乗っていたクリーチャーを明らかにするだろう。

リジューヴネイト・アイドーロン

Rejuvenate Eidolon ／幻獣の若返り
系統召喚術（治癒）；**呪文レベル**サモナー 3
この呪文はレッサー・リジューヴネイト・アイドーロンと同様に機能するが、3d10 ＋術者レベルにつき 1 ポイント（最大＋ 10）回復する点が異なる。

グレーター・リジューヴネイト・アイドーロン

Rejuvenate Eidolon, Greater ／上級幻獣の若返り
系統召喚術（治癒）；**呪文レベル**サモナー 5
この呪文はレッサー・リジューヴネイト・アイドーロンと同様に機能するが、5d10 ＋術者レベルにつき 1 ポイント（最大＋ 20）回復する点が異なる。

レッサー・リジューヴネイト・アイドーロン

Rejuvenate Eidolon, Lesser ／下級幻獣の若返り
系統召喚術（治癒）；**呪文レベル**サモナー 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、物質（術者の血一滴）
距離接触
目標 1 体の接触した幻獣
持続時間瞬間
セーヴィング・スロー不可；**呪文抵抗**不可
術者の手を幻獣に当てることにより、術者はその傷を塞ぎ結晶化させる。この呪文は 1d10 ＋術者の術者レベルにつき 1 ポイント（最大＋ 5）のダメージを回復する。

リトリビューション

Retribution ／応報
系統死霊術［悪］；**呪文レベル**インクィジター 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声
距離近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標攻撃で術者に一撃を与えたクリーチャー 1 体
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー頑健・不完全；**呪文抵抗**可
リトリビューションは術者に打倒しようなどという無謀さを持つものを撃つ。術者は前のラウンドに自身に攻撃で一撃を与えた者を対象にでき、それは近接でも、遠隔でも、肉体武器でも、攻撃ロールを要求する呪文でも構わない。目標は痛みに撃たれる破滅者になり、攻撃ロール、技能判定、そして能力値判定に－ 4 のペナルティを持つ。頑健セーヴの成功はこのペナルティの持続を 1 ラウンドのみにする。術者と同じ神を崇拝する目標はそのセーヴィング・スローに－ 2 のペナルティを受ける。

リビューク

Rebuke ／威服
系統力術［音波］；**呪文レベル**インクィジター 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、信仰
距離 20 フィート
効果範囲術者を中心とした半径 20 フィートの爆発
持続時間瞬間
セーヴィング・スロー頑健・不完全；**呪文抵抗**可
術者の怒りに満ちた言葉は敵を物理的に傷つける。術者の敵は 2 術者レベルにつき 1d8 ポイントのダメージ（最大 5d8）を受け、1 ラウンドの間よろめき状態になる。ダメージの半分は［音波］ダメージだが、残りの半分は信仰の力そのものから直接与えられたものであり、［音波］に基づく攻撃への抵抗による減少の対象とはならない。リビュークは術者の神を崇拝する敵に対し特に強力な力を及ぼし、術者レベルにつき 1d6 ポイントのダメージ（最大 10d6）を与え 1d4 ラウンドの間彼らを朦朧状態にする。頑健セーヴに成功すればこのダメージを半減し、よろめき状態や朦朧状態とする効果を無効化する。
敵にダメージを与えるためにリビュークを聞く必要はないが、この呪文は魔法的な静寂によって無効化される。

リリィ・パッド・ストライド

Lily Pad Stride ／睡蓮の花びら闊歩
系統変成術；**呪文レベル**ドルイド 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、物質（フロッグの脚）
距離長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）
効果術者の後ろに睡蓮の花びらの軌跡
持続時間 10 分／レベル（解除可）；本文参照
セーヴィング・スロー不可；**呪文抵抗**不可
術者の歩みは術者の体重を支えられる水棲の植物をつくりだし、術者のサイズ以下のクリーチャーは術者についていけるようになる。これらの睡蓮の花びらは術者が水や即座に植物を破壊するようなものではない液体を渡るときにのみ現れる術者は恐れることも躓くこともなくこれらの液体の表面を歩ける（が転倒した、水面に引きずり込まれた、あるいはそれ以外の方法で脚が引っ張りこまれた場合術者は依然として水中に沈む）。この呪文の持続時間の間、術者のサイズ以下のクリーチャーは毎ラウンド DC10 の〈軽業〉判定で術者についていくことを試みてよい。そのような判定のたびにそのクリーチャーは通常の半分の地上移動速度で移動できる。クリーチャーがこの判定に－ 5 のペナルティを受ける場合、そのクリーチャーは通常の移動速度で移動できる。クリーチャーが〈軽業〉判定に失敗した場合、あるいはそのクリーチャーが術者より大きいクリーチャーが着いて行こうと試みた場合、そのクリーチャーは落下し、植物は傷つく。クリーチャーが落ちるたび、すべての続いているクリーチャーはその伸縮した特定の植物を渡る際、〈軽業〉判定に累積する－ 5 のペナルティを受ける。術者が移動するたび、術者の後ろの、呪文の範囲を超えた術者が通り過ぎた睡蓮の花びらは消滅する。そうならない限り、花びらは呪文の持

続時間が尽きるまで残り続ける。

レスト・エターナル

Rest Eternal ／永遠の休息
系統死霊術；**呪文レベル**ウィッチ 5、クレリック 4、ドルイド 5
発動時間 1 ラウンド
構成要素音声、動作、物質／信仰（灰と、聖水か邪水の小瓶 1 つ）
距離接触
目標接触した死んだクリーチャー
持続時間永続
セーヴィング・スロー不可；**呪文抵抗**不可
術者は死んだクリーチャー 1 体にその精神の帰還を禁じる呪いをかける。死んだクリーチャーと意思疎通するか、それに生命を戻すか、あるいはそれをアンデッド・クリーチャーへと変える呪文を発動する者は 11 ＋君の術者レベルに等しい DC に対する術者レベルに成功しなければならない。レスト・エターナルは解呪できないが、リムーヴ・カースあるいはブレイク・エンチャントメントで無効化できる。

レストフル・スリープ

Restful Sleep ／心地よい睡眠
系統死霊術；**呪文レベル**バード 1
発動時間 10 分
構成要素音声、動作、物質（砂ひとつまみ）
距離近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標クリーチャー 1 体／レベル、どの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
持続時間 8 時間あるいは 24 時間；本文参照
セーヴィング・スロー頑健・無効（無害）；**呪文抵抗**可（無害）
術者はこの呪文を休む直前に発動する。この呪文の効果時間の間、術者とその仲間は夜の睡眠を快適に過ごせる。対象がその夜の休みを完全に取れば、1 日中寝台で休んだかのようにヒット・ポイントを得る（キャラクター・レベルの倍のヒット・ポイント）。目標が 1 日中の休みを達成した場合、キャラクター・レベルの 3 倍のヒット・ポイントを得る。特筆すべき妨害（起こされるなど）が休んでいる間に起きればその夜の治癒は妨害されその起こされた対象へのこの呪文の効果は終了する。レストフル・スリープの効果によって得られる治癒は自然的な治癒とみなし、魔法的治癒回復を得る効果に影響を与えない。

ロックジョー

Lockjaw ／開口障害
系統変成術；**呪文レベル**ドルイド 2、レンジャー 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、物質（粘着く木のゴム）
距離接触
目標接触したクリーチャー
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー頑健・無効（無害）；**呪文抵抗**可（無害）
術者はクリーチャーに、それが持つ肉体攻撃の 1 つを使用して自身と相手を固くひっつける能力を与える。クリーチャーの肉体攻撃の 1 つを選択すること（通常 1 つの爪か噛みつき攻撃）。クリーチャーはその肉体攻撃でのつかみ能力を、組みつきを開始したり維持するための戦技判定における＋ 4 のボーナスも含めて得る。複数の肉体攻撃を持つクリーチャーは、組みついている相手へと残りのそれらの肉体攻撃で一撃を与えられるが、ほかのクリーチャーには攻撃できない。

ワールド・ウェイヴ

World Wave ／世界の波
系統変成術［地、水］；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 9、ドルイド 9
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、信仰
距離本文参照
効果本文参照
持続時間 1 ラウンド／レベルあるいは 1 時間／レベル；本文参照（解除可）
セーヴィング・スロー不可；**呪文抵抗**可
術者はある種の自然の環境（水場、森、砂漠、ツンドラなどを含む）を術者の足元から隆起させ、圧倒的な力で安全に術者を遥か彼方へと持ち運ばせる。この地形の波は自然と結びついている物体、クリーチャー、そして現象に害を与えないようにそれらを上下させ伸縮させながら起伏するが、それ以外のあらゆるものにダメージを与え引き裂いていく。この呪文を発動するとき、術者はこの波の型を、津波かうねりかに選択しなければならない。津波を選択する場合、術者はレベルにつき 1 ラウンド持続する、風景の中を突進する高さ 30 フィートの地面か水の高波を作り出す。うねりを選択する場合、術者はレベルにつき 1 時間持続する、より制御され静かな高さ 5 フィートの波を作り出す。その形や構成に関わらず、波の尾根は術者の前後に 10 フィートずつ伸び、そしてレベルにつき 5 フィートずつ術者の左右に伸びる。術者は落下を恐れることなく波の尾根に立つことも座ることもでき、その移動中に横たわり眠ることすらできる（そして固い地面に立っている際に行える他のアクションを行なってもよい）。術者は最大でレベルにつき 1 体のクリーチャーに、術者と共に安全に波に立つ能力を与えられる。
最初にこの波を作り出すとき、術者はそれが突き進む望む方向を選ばなければならない。一度この選択すると、この選択を以後変更することはできない。波は、どちらの型でも、術者の基本地上移動速度の 8 倍の速度で移動する。自然界と強く結びついているかその一部である、あらゆる物体やクリーチャー、そして現象は波が通過しても単に上下するだけであり、ダメージを受けず傷つかない。しかしながら、波に触れたそれ以外のものは 6d6 ポイントの殴打ダメージ（津波の場合）か、1d6 ポイントの殴打ダメージ（うねりの場合）を受ける。この波は加工された物体や建造物にダメージを与える。物質界において、これはまた異形、人造、来訪者、アンデッドの種別や、（他次元界）の副種別を持つクリーチャーにもダメージを与える。人造あるいはアンデッドの種別を持つクリーチャーはこの波から倍のダメージを受ける。それ以外のクリーチャーや、（その種別にかかわらず）1 ドルイド・クラス・レベルを持つクリーチャーは、自然界の一部と見なされこの波の影響を受けない。他の存在する次元界においては、自然界の一部として見なされるものは GM の決定によって変化することに注意。
この波はその角度が 45 度を超えない限り、自然の要素を上下しながら移動できる。術者は移動する波の体積は変更できない。波が一体となれない地形に遭遇した場合、その地形が波の尾根の半分以上の範囲を占めていない限り、波は単に障害物を飲み込み、あるいは避ける（波に乗っているクリーチャーは害されることなく障害物を避けた脇に置かれる）。その地形が波の尾根の半分以上の範囲を占める状況では、呪文の持続時間が通常通りに先にこれを絶やさない限り、波は揺らぎ自壊しながら 1d6 ラウンドかけてこの呪文は終了する。自壊する前にその新しい地形に波が術者を傷つけることなく運んだ瞬間、その時点で術者は運び去られた地形の通常の効果に害されるようになる。波が一体になれない地形には火（溶岩など）、風（ひらけた崖など）、あるいは他の人工物（都市など）で基本的に作られているものが含まれる。
術者は地面に立っている場合のみ波を作り出すことができる。術者は地中にいるときと、一体となることができない地形に立っているときにはこの波を作り出すことはできない。

ワンダリング・スター・モーツ

Wandering Star Motes ／遊星の塵
系統幻術（紋様）［精神作用、光］；**呪文レベル**ウィザード／ソーサラー 4、

ウィッチ 4、バード 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素音声、動作、物質（少量の発光材）
距離近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標生きているクリーチャー 1 体および特殊；本文参照
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー意志・無効；本文参照**；呪文抵抗**可
術者は輝く光の明滅する塵をつくりだし、それを目標に向けて撃ち、その周囲を複雑な紋様で渦巻かせる。その紋様は明確に目標の輪郭を縁取り陽光棒と同様の光を放ち、目標への視認困難を無効化する。目標は意志セーヴに成功しなければならない。目標がそのセーヴに失敗した場合、それは 1 ラウンドの間幻惑状態になり、そのクリーチャーの次のターンに更なるセーヴに成功しない限り再度 1 ラウンドの間幻惑状態になる。目標は毎ラウンド意志セーヴを続けなければならない。目標が意志セーヴに成功した場合、ワンダリング・スター・モーツは 30 フィート以内の最寄りの敵へと跳躍し、そのクリーチャーはその時点と以降のラウンド、意志セーヴに成功しない限り幻惑状態になる。1 体の目標が意志セーヴに成功するたび、ワンダリング・スター・モーツは 30 フィート以内の次の最寄りの敵へと跳躍する。同じクリーチャーがあるワンダリング・スター・モーツに影響を受けるのは 1 回のみである；1 度目標がこの呪文へのセーヴに成功すると、そのクリーチャーが再度影響を受けることはない。セーヴに成功した目標から 30 フィート以内に新たな目標がいない場合、この呪文は即座に終了する。この呪文は敵クリーチャーにしか影響を与えない；術者の仲間は影響を受けない。

上級クラス Prestige classes

上級クラスはほとんどの冒険者では行なうことのできない専門化であり、特定の領域や苦難の中での広範な経験の中の頂点である。ここに記載された 8 つの上級クラスは Core Rulebook の 11 章 のものに追加される。使用する前に必ず GM にこれらの上級クラスを使用しても構わないか確認を取ること。これらの上級クラスについての詳細は本章に記載されている。

ストールワート・ディフェンダー：領域を守り戦線を死守する防衛の達人。
ネイチャー・ウォーデン：恐るべき動物の相棒と精神的なつながりを持った自然の達人。
バトル・ヘラルド：卓越した戦術と英雄の勇気を高めるために仲間を鼓舞する指揮官然とした熟練兵。
ホーリィ・ヴィンディケイター：剣の刃で信仰を広める敬虔なる戦士。
ホライズン・ウォーカー：はるかに奇妙な地形の中でさえ、容易に動き回る偵察。
マスター・ケミスト：自らの作り出した変異薬によってもう 1 つの荒々しい人格を作り出したアルケミスト。
マスター・スパイ：変装と影からの素早い打撃に特化した、スパイ行為の専門家。
レイジ・プロフェット：完璧なる戦いの技のために他の世界の力を取り込んだ、勇敢で粗野な英雄。

本項で使用される一般的な用語のうち、いくつかの定義を以下に示す。
基本クラス：the Pathfinder RPG Core Rulebook に掲載された 基本となる 11 のクラス 。
標準クラス：1 ～ 20 レベルまで成長するクラス。
術者レベル：一般に、呪文を発動するクラスのクラス・レベル（後述）の値に等しい。上級クラスの中にはすでに獲得しているクラスの術者レベルを加えるものもある。
キャラクター・レベル：キャラクターのクラス・レベルの合計。
クラス・レベル：あるキャラクターが持つ、特定のクラスのレベル。

バトル・ヘラルド Battle Herald

いかなる軍隊においても司令官がいる。それは冷徹なる心を持った平均的な傭兵や戦傷を負った古強者、年老いた熟練教官といった者たちを凌ぐ。彼らは武器の扱いに熟達しているわけではないが、他者を鼓舞し導く能力に長けている。バトル・ヘラルドはまさにそのような司令官として熟達した戦士である。しかし指導力という芸術に磨きをかけ、それらの剣を勝利に導くための手段としていつでも使えるように、鋭き刃として維持し続ける者たちなのだ。バトル・ヘラルドは勇気、技術、武勇、忍耐の蓄積から引き出す。それらの蓄積は仲間の中にあるが決して自らが気付く類のものではなく、バトル・ヘラルドの（しばしばボロボロになる）栄光ある戦旗に導かれて、仲間は勝利の数を高める方法が自らの内にあることに気付かされるのである。

ヒット・ダイス：d10。

必要条件

バトル・ヘラルドになるためには、キャラクターは以下の基準すべてを満たさなければならない。

基本攻撃ボーナス：＋4。

特殊：“挑戦”及び“勇気鼓舞の呪芸”クラス特徴。

技能：〈威圧〉5ランク、〈芸能：朗誦〉5ランク、〈交渉〉5ランク、〈職能：兵士〉2ランク。

クラス技能

バトル・ヘラルドのクラス特徴は以下の通り。〈威圧〉【魅】、〈騎乗〉【敏】、〈交渉〉【魅】、〈職能〉【判】、〈真意看破〉【判】、〈製作〉【知】、〈知覚〉【判】、〈知識：貴族〉【知】、〈知識：工学〉【知】、〈知識：地域〉【知】、〈知識：歴史〉【知】、〈治療〉【判】、〈動物使い〉【魅】、〈はったり〉【魅】。

レベル毎の技能ランク：4＋【知力】修正値。

表：バトル・ヘラルド

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健	反応	意志	特殊
1	＋1	＋1	＋0	＋1	鼓舞の指令1つ目（＋1）、《統率力》強化、響き渡る声
2	＋2	＋1	＋1	＋1	容易なる行軍
3	＋3	＋2	＋1	＋2	鼓舞の指令2つ目
4	＋4	＋2	＋1	＋2	鼓舞の指令（＋2）、武勇鼓舞
5	＋5	＋3	＋2	＋3	鼓舞の指令3つ目、旗印
6	＋6	＋3	＋2	＋3	チームワーク特技
7	＋7	＋4	＋2	＋4	鼓舞の指令4つ目（＋3）、高度な挑戦
8	＋8	＋4	＋3	＋4	持続する指令
9	＋9	＋5	＋3	＋5	鼓舞の指令5つ目、最後の抵抗鼓舞
10	＋10	＋5	＋3	＋5	鼓舞の指令（＋4）、複合指令

クラス特徴

バトル・ヘラルド上級クラスのクラス特徴は以下の通り。

武器および防具の習熟：バトル・ヘラルドになったとしても、武器もしくは防具の《習熟》を得ることはない。

鼓舞の指令（変則）/Inspiring Command：バトル・ヘラルドは他者を勝利に導き、戦闘において自らとその仲間を支援する命令を発することで、自らの鋭い戦術的洞察力と決然とした判断力を発揮する。

バトル・ヘラルドは（“バードの呪芸”能力のように）勇気鼓舞 を行うために“鼓舞の指令”を使用することができる；バードとバトル・ヘラルドのレベルは勇気鼓舞のボーナスを計算する際に累積して考える。

1レベル、および以降2レベルごとに、バトル・ヘラルドは1つの指令を選択して修得する。特記ない限り、これらの能力はバトル・ヘラルドの“鼓舞の指令”のボーナスに等しい技量ボーナスを、自身を見ることができ声を聞くことができる60フィート以内の全ての仲間とバトル・ヘラルド自身に提供する。アスタリスク(*)の付いた指令は同じ間合いを持つものの、仲間のうち特定の何人かにのみ効果を及ぼす（バトル・ヘラルドを含めることもできる）。

“鼓舞の指令”は1回の移動アクションである。5レベルにおいて、1回の即行アクションで行えるようになる。10レベルの時点で、割り込みアクションで行えるようになる。“鼓舞の指令”の維持は妨害することのできない1回のフリー・アクションである。しかしバトル・ヘラルドが殺されたりその他（幻惑状態、気絶状態、朦朧状態に陥るといった）アクションが妨げられると直ちにこの効果は終了する。バトル・ヘラルドは一度に1つの指令しか使用することはできない。バトル・ヘラルドは1日に4＋バトル・ヘラルドの【魅力】修正値に等しいラウンドだけこの能力を使用できる。この使用ラウンド数は1レベルを超えるレベルごとに2ラウンドずつ増加する。バトル・ヘラルドは“鼓舞の指令”のために“バードの呪芸”のラウンド数を使用してもよいし、その逆を行ってもよい。“鼓舞の指令”は［言語依存］、［精神作用］効果である。バトル・ヘラルドは“鼓舞の指令”と“バードの呪芸”を同時に維持することはできない（このことは“持続する指令”や《持続する呪芸》特技のような、バトル・ヘラルドが“鼓舞の指令”や“バードの呪芸”の維持をやめたあとにそれを持続させる能力を妨げはしない）。

戦場の魔法 */Battle Magic：1体の仲間は術者レベル判定と精神集中判定にバトル・ヘラルドの“鼓舞の指令”ボーナスに等しいボーナスを得る。

硬度鼓舞 /Inspire Hardiness：仲間はバトル・ヘラルドの“鼓舞の指令”ボーナスに等しいDR／―を得る。

戦略鼓舞 /Inspired Tactics：仲間はクリティカル・ヒットかどうかを確定させるためのロール、戦技判定にバトル・ヘラルドの“鼓舞の指令”ボーナスに等しいボーナスを得る。また、戦技により誘発された機会攻撃に対するACにバトル・ヘラルドの“鼓舞の指令”ボーナスに等しい回避ボーナスを得る。

沈着指令 /Keep Your Heads：仲間は意志セーヴと精神集中判定に、バトル・ヘラルドの“鼓舞の指令”ボーナスを得る。

浮沈指令 */None Shall Fall：バトル・ヘラルドの“鼓舞の指令”ボーナスに等しい数までの仲間は1d6ポイントのダメージを回復する。目標となった仲間が毒に侵されていたなら、バトル・ヘラルドの“鼓舞の指令”ボーナスに等しいボーナスを受けて毒に対する新たなセーヴィング・スローを行なってもよい。このセーヴが失敗したとしても追加の効果はないが、セーヴが成功すれば毒を治療するための回数として数えられる。この治癒は正のエネルギーによるものではなく、アンデッド・クリーチャーを治癒することができる。

挟撃戦術 /Pincer Maneuver：仲間は挟撃している際、バトル・ヘラルドの“鼓舞の指令”ボーナスに等しいボーナスを攻撃ロールとダメージ・ロールに得る。また、移動により（伏せ状態から立ち上がる際を含む）誘発された機会攻撃に対するACにバトル・ヘラルドの“鼓舞の指令”ボーナスに等しい回避ボーナスを得る。

再起 /Rally：［恐怖］効果を受けている仲間は効果を受けている個々の［恐怖］効果に対して1回ずつ新たなセーヴィング・スローを試みてもよい。この新しいセーヴにはバトル・ヘラルドの“鼓舞の指令”ボーナスに等しいボーナスを得る。

覚醒指令 /Reveille：過労状態、疲労状態、睡眠効果の影響を受けている仲間はそれらの個々の効果に対して1回ずつ新しいセーヴィング・スローを試みてもよい。この新しいセーヴにはバトル・ヘラルドの“鼓舞の指令”ボーナスに等しいボーナスを得る。通常の睡眠を行なっている仲間は、この能力が使用された際に自動的に目が覚める。

解散指令 */Scatter：バトル・ヘラルドの“鼓舞の指令”ボーナスに等しい数までの仲間は、《風の如き脚》特技の利益を得る。

不惑指令 */Shake It Off：継続する効果の目標となっている仲間1人は、バトル・ヘラルドの“鼓舞の指令”ボーナスに等しいボーナスを得て、そ

れらの負の効果に対して 1 回のセーヴィング・スローを試みてもよい。この能力は瞬間的な効果や追加のペナルティを避けるために繰り返される（病気や毒のような）セーヴィング・スロー、そしてセーヴィング・スローを行なえない効果に対しては何の利益も及ぼさない。

突撃の声 /Sound the Charge：仲間はバトル・ヘラルドの " 鼓舞の指令 " ボーナスを攻撃ロールとダメージ・ロールに得る。突撃する仲間はその移動速度がバトル・ヘラルドの " 鼓舞の指令 " ボーナス毎に 5 フィートだけ増加する。

退避指令 /Sound the Retreat：仲間は《電光の如き脚》の利益を得る。バトル・ヘラルドはこの能力を選択するために 解散指令 を修得していなければならない。

忍耐指令 /Stand Firm：仲間はバトル・ヘラルドの " 鼓舞の指令 " ボーナスを CMD と頑健セーヴに得る。

協調指令 /Teamwork：仲間は援護アクションの際に行なう技能判定や攻撃ロールに、バトル・ヘラルドの " 鼓舞の指令 " ボーナスに等しいボーナスを得る。また、もしその判定に成功したなら、援護された仲間はバトル・ヘラルドの " 鼓舞の指令 " ボーナスに等しい値だけ、援護ボーナスが増加する。

飛び避け指令 /Tuck and Roll：仲間はバトル・ヘラルドの " 鼓舞の指令 " ボーナスを反応セーヴと〈軽業〉判定に得る。

《統率力》強化（変則）：《統率力》特技を有するバトル・ヘラルドは、自身の統率力値に自身の " 鼓舞の指令 " のボーナスを加える。

響き渡る声（変則）/Voice of Authority：演説ができないような場合であっても、バトル・ヘラルドは戦場の騒音を上回るほどの大声をあげ、指令や仲間への合図を行なうことに熟達している。バトル・ヘラルドは自らの言語を理解するクリーチャーに対して行う〈威圧〉および〈交渉〉判定に＋ 2 のボーナスを得る。加えてバトル・ヘラルドの仲間は、バトル・ヘラルドの指令を聞いたり、バトル・ヘラルドの行う〈はったり〉を使用した隠されたメッセージに気づくための〈知覚〉もしくは〈真意看破〉判定に、バトル・ヘラルドのクラス・レベルに等しいボーナスを得る。バトル・ヘラルドのレベルはキャヴァリアーの " 戦術家 " 能力においてキャヴァリアー・レベルと累積する。

容易なる行軍（変則）/Easy March：2 レベルにおいて、バトル・ヘラルドの 60 フィート以内にいる仲間は野外移動において速歩や強行軍を行った場合でも、1 日にバトル・ヘラルドの " 鼓舞の指令 " ボーナスごとに 1 時間まで、不利な効果を受けることがなくなる。

武勇鼓舞（変則）：4 レベルにおいて、バトル・ヘラルドは " 鼓舞の指令 " 能力を使用して（9 レベルの " バードの呪芸 " 能力のように）武勇鼓舞 を行うことができるようになる。この能力は 4 レベルの時点で 1 体のクリーチャーに効果を及ぼし、7 レベルの時点で 2 体、10 レベルの時点で 3 体となる。

旗印（変則）：5 レベルにおいて、バトル・ヘラルドは自らの仲間を鼓舞する戦旗をはためかせることができる。この能力はキャヴァリアーの " 旗印 " 能力と同様である。旗印から提供されるボーナスを決定する際、キャヴァリアー・レベルはバトル・ヘラルド・レベルに累積する。

チームワーク特技：6 レベルの時点で、バトル・ヘラルドはチームワーク特技をボーナス特技として獲得する。この特技の前提条件は満たされなければならない。バトル・ヘラルドは自身のキャヴァリアーの " 戦術家 " 能力を使用してこの特技を仲間に付与する際、1 回の移動アクションで使用することができる（バトル・ヘラルドがキャヴァリアーの " 上級戦術家 " 能力を有するなら、1 回の即行アクションとなる）。

高度な挑戦（変則）：この能力は 12 レベルのキャヴァリアーが獲得する " 高度な挑戦 " 能力と同様に働く。

持続する指令（変則）/Persistent Commands：8 レベルの時点でバトル・ヘラルドは例え自身の手が及ばなくなり自らの " 鼓舞の指令 " を維持することができなくなったとしても、それらを維持することができるようになる。プレイヤーが維持することを選択した場合、バトル・ヘラルドの " 鼓舞の指令 " の効果は自身の【魅力】ボーナスに等しいラウンドの間持続する（これは 1 日のラウンド数として計算される）。この能力はバトル・ヘラルドが自発的に " 鼓舞の言葉 " を終了させた場合には機能しない――バトル・ヘラルドが幻惑状態、組みつき状態、朦朧状態、死亡状態などによって持続できなくなった場合にのみ機能する。" 鼓舞の指令 " が継続している間にバトル・ヘラルドが能力を使えるように回復したのなら、バトル・ヘラルドはこの持続をフリー・アクションによって終了することができる。

最後の抵抗鼓舞（変則）/Inspire Last Stand：9 レベルにおいて、バトル・ヘラルドは 30 フィート以内の全ての仲間に《不屈の闘志》特技の利益を与えるために、" 鼓舞の指令 " を使用することができる。この効果を受けた意識のあるクリーチャーは、ヒット・ポイントが負の値である間でも " 鼓舞の指令 " の利益を得る。

複合指令（変則）/Complex Commands：10 レベルにおいて、バトル・ヘラルドは効果に費やされた時間の間に 1 つより多くの指令を飛ばすことができる。それぞれの指令は個々に始められなければならず、それぞれに維持コストが必要となる。これによりバトル・ヘラルドは（" 戦場の魔法 " のような）1 体を対象とする指令を同じタイミングで複数の対象に効果を及ぼすことができるようになる。本来それらのボーナスが累積するようなものであったとしても、同時に発動された同一の指令能力の効果は累積することはない（例えば、バトル・ヘラルドが 2 つの " 挟撃戦術 " 指令を維持している場合、回避ボーナスは通常累積するにもかかわらず、仲間は 2 倍のボーナスを得ることはない）。

バトル・ヘラルドは " 鼓舞の指令 " に加えて 1 つの " バードの呪芸 " を維持することもできるが、その場合にもそれぞれは個々に始められなければならず、それぞれの維持コストが必要になる。

ホーリィ・ヴィンディケイター Holy vindicator

所属しているものが聖なる騎士か暗黒の戦士であるかの差はあるものの、多くの教団がその組織の中に教会の軍隊を持っている。彼らは教団のために、自らの人生と滅びることのない魂を危険にさらす。刃による説法を控えながらも、彼らは戦いの規範である。そのような人々は、まさしくその血液に宿る神聖なる力の生ける導管なのである。自らの神により素晴らしい栄光をもたらし、異端者、不信心者、神の敵に制裁を加えることこそが彼らの幸福なのだ。

ホーリィ・ヴィンディケイター（神を立証する者、程度の意）は通常クレリックもしくはファイター／クレリックが進む道ではあるが、パラディンが（あるいはパラディン／クレリックでさえ）このクラスに進むことも多い。いかなる場合であれ、このクラスは戦士と聖職者の力と役割を融合し改善する、さらなる機会を提供する。

役割：ホーリィ・ヴィンディケイターは十分な呪文発動能力を持つが、集中して成長させたクレリックやパラディンほどではない。その戦闘能力と強大なる癒しの力は決して無視できるものではない。それらの能力とヴィンディケイターにより整えられた宗教的見地により、適した仲間を見出すことができるだろう。

属性：秩序属性のヴィンディケイターのほうがはるかに一般的に見られるものの、いかなる属性のヴィンディケイターも存在しうる。

ヒット・ダイス：d10。

必要条件

ホーリィ・ヴィンディケイターになるためには、キャラクターは以下の条件を全て満たさなければならない。

基本攻撃ボーナス：＋5。

特殊：エネルギー放出のクラス能力。

技能：〈知識：宗教〉 5ランク。

特技：《エレメンタルへのエネルギー放出》または《来訪者へのエネルギー放出》。

呪文：1レベルの信仰呪文を発動する能力。

クラス技能

ホーリィ・ヴィンディケイターのクラス技能（と各技能の対応能力）は以下の通りである。〈威圧〉【魅】、〈騎乗〉【敏】、〈呪文学〉【知】、〈知覚〉【判】、〈知識：次元界〉【知】、〈知識：宗教〉【知】、〈治療〉【判】、〈登攀〉【筋】、〈水泳〉【筋】。

レベルごとの技能ランク：2＋【知力】修正値

クラスの特徴

ホーリィ・ヴィンディケイター上級クラスのクラス特徴を以下に示す。

武器と防具の習熟：ホーリィ・ヴィンディケイターはすべての単純武器と軍用武器、すべての種類の鎧、そして盾（タワー・シールドを除く）に《習熟》している。

1日の呪文数：示されたレベルになるたびに、ホーリィ・ヴィンディケイターは、自分がこの上級クラスに就く前に属していた、信仰呪文発動能力のあるクラスのレベルが上がったかのように、1日に使える呪文数が増える。しかし呪文を発動する際の有効レベルが上昇する以外の、他の利益を得ることはない。キャラクターがホーリィ・ヴィンディケイターになる前に複数の信仰呪文発動能力のあるクラスに属していた場合、術者レベルが上昇するたびに、その新たなレベルをどのクラスに適用するか決めなければならない。

エネルギー放出（超常）：他のどのようなクラスによってエネルギー放出を獲得した場合であっても、エネルギー放出の効果を考慮する際にはホーリィ・ヴィンディケイターのクラス・レベルを累積させる。

立証者の盾（超常）：ホーリィ・ヴィンディケイターは標準アクションとしてエネルギーを自身の盾に伝えることができる。この盾を身に着けた時に、盾はホーリィ・ヴィンディケイターのアーマー・クラスにエネルギー放出のダイスの数に等しい値のボーナスを与える。このボーナスは清浄ボーナス（正のエネルギー放出能力を有する場合）または不浄ボーナス（負のエネルギー放出を有する場合）のいずれかである。このボーナスは24時間か、ホーリィ・ヴィンディケイターが戦闘において攻撃を受けるまで持続する。この盾はホーリィ・ヴィンディケイター以外にこのボーナスを提供しないが、ホーリィ・ヴィンディケイターはこの能力を保持するために盾を持つ必要はない。

聖痕（超常）：ホーリィ・ヴィンディケイターは自発的に血を流し、信仰のために捧げることができる。これにより信仰する神格に従った傷が身体に刻み込まれる。ホーリィ・ヴィンディケイターは標準アクションとして、精神力によって流血を開始するか、あるいは停止できる。この選択は6レベルにおいて移動アクションに、10レベルにおいて即行アクションで行えるようになる。活性化している聖痕は、ホーリィ・ヴィンディケイターのクラス・レベルの半分に等しい出血ダメージを与える。この出血ダメージを治療可能な魔法によって終了させることはできない。聖痕から出血している間、ホーリィ・ヴィンディケイターはクラス・レベルの1/2に等しいボーナスを得る。このボーナスは清浄ボーナス（正のエネルギー放出の能力を有する場合）または不浄ボーナス（負のエネルギー放出の能力を有する場合）のいずれかであり、攻撃ロール、武器によるダメージ・ロール、アーマー・クラス、術者レベル判定、セーヴィング・スローのいずれか1つから決定し適用する。ボーナスの対象を変更するためには聖痕を非活性化し、再度活性化しなければならない。

聖痕から出血している間、ホーリィ・ヴィンディケイターはいかなる効果によるものであっても 吸血 と 出血ダメージ の効果を無視し、標準アクションとして スタビライズ と ブリード を回数無制限で使用することができる。

信徒の治癒（超常）：3レベルにおいて、ホーリィ・ヴィンディケイターが自らに向けて発動した キュア 呪文は、その種類に関係なく自動的に《呪文威力強化》されるようになる。この能力は《呪文威力強化》

表：ホーリィ・ヴィンディケイター

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健	反応	意志	特殊	1日の呪文数
1	＋1	＋1	＋0	＋1	エネルギー放出、立証者の盾	―
2	＋2	＋1	＋1	＋1	聖痕	既存の信仰呪文を発動するクラスに＋1レベル
3	＋3	＋2	＋1	＋2	信徒の治癒（《呪文威力強化》）	既存の信仰呪文を発動するクラスに＋1レベル
4	＋4	＋2	＋1	＋2	神の怒り	既存の信仰呪文を発動するクラスに＋1レベル
5	＋5	＋3	＋2	＋3	血炎、《エネルギー放出の一撃》	―
6	＋6	＋3	＋2	＋3	多様な放出	既存の信仰呪文を発動するクラスに＋1レベル
7	＋7	＋4	＋2	＋4	神の裁き	既存の信仰呪文を発動するクラスに＋1レベル
8	＋8	＋4	＋3	＋4	信徒の治癒（《呪文威力最大化》）	既存の信仰呪文を発動するクラスに＋1レベル
9	＋9	＋5	＋3	＋5	血雨	―
10	＋10	＋5	＋3	＋5	神罰	既存の信仰呪文を発動するクラスに＋1レベル

特技と同様に機能するが、より高いレベルの呪文スロットを使用せず、発動時間も増加しない。ホーリィ・ヴィンディケイターが自身を目標に含んで複数のクリーチャーに影響する キュア 呪文を発動したとしても、この能力は自身にのみ適用される。8 レベルにおいて、キュア 呪文は《呪文威力強化》ではなく《呪文威力最大化》されたように扱う。

神の怒り（擬呪）：4 レベル時、ホーリィ・ヴィンディケイターがクリティカル・ヒットを受けようとする時、割り込みアクションとして、準備された 1 レベル呪文、または発動可能な 1 レベル呪文スロットを消費することで、対象に ドゥーム 呪文を発動することができる（この能力における術者レベルは、ホーリィ・ヴィンディケイターの術者レベルを使用すること）。ホーリィ・ヴィンディケイターの武器が× 3 クリティカル倍率を持っているならば＋ 2、× 4 ならば＋ 4、セーヴ DC は増加する。この攻撃がホーリィ・ヴィンディケイターを無力化したり殺害したとしても、ホーリィ・ヴィンディケイターはクリティカル・ヒットを受けることに対応してこの能力を使うことができる。

血炎（超常）：5 レベル時で、ホーリィ・ヴィンディケイターの聖痕が出血している間、その血は清浄あるいは不浄な液状のエネルギーのように武器を流れ落ちる。ホーリィ・ヴィンディケイターが《エネルギー放出の一撃》を使う際、ダメージは 1d6 増加する。さらにそのセーヴに失敗したなら目標は 不調状態 となり、以後の目標の各ターンに 1d6 ポイントの出血ダメージを受ける。影響を受けたクリーチャーは不調状態および出血状態から抜け出すために、ラウンドごとにセーヴを試みることができる。

《エネルギー放出の一撃》：5 レベル時、ホーリィ・ヴィンディケイターは《エネルギー放出の一撃》をボーナス特技として得る。

多様な放出（超常）：6 レベルにおいて、ホーリィ・ヴィンディケイターのエネルギー放出能力において、通常の形状の代わりとして、30 フィートの円錐形または 120 フィートの直線状の範囲を選択することができる。

神の裁き（擬呪）：7 レベルにおいて、ホーリィ・ヴィンディケイターの近接攻撃がクリーチャーのヒット・ポイントを－ 1 以下に減少させる時、割り込みアクションとして、準備された 2 レベル呪文、または発動可能な 2 レベル呪文スロットを消費することで、目標に デス・ネル 呪文を発動することができる（この術者レベルには、ホーリィ・ヴィンディケイターの術者レベルを使用すること）。ホーリィ・ヴィンディケイターが " 神の裁き " を与えることは、悪の行為と見なされない。ホーリィ・ヴィンディケイターの武器が× 3 クリティカル倍率を持っているならば＋ 2、× 4 でならば＋ 4、セーヴ DC は増加する。

血雨（超常）：9 レベルにおいて、彼の聖痕が出血している間、ホーリィ・ヴィンディケイターが損害を与えるために使用したエネルギー放出は、1d6 ダメージ増加する。加えてこのエネルギー放出は、清浄または不浄な流動的なエネルギーの爆発を伴う。エネルギー放出に対してセーヴに失敗したクリーチャーは不調状態になり、それぞれのラウンドで 1d6 ポイントの出血ダメージを受ける。影響を受けたクリーチャーは、不調状態から抜け出すために、1 ラウンドごとにセーヴを試みることができる。

神罰（擬呪）：10 レベルにおいて、ホーリィ・ヴィンディケイターがクリティカル・ヒットを受けようとする時、割り込みアクションとして、準備された 3 レベル呪文、または発動可能な 3 レベル呪文スロットを消費することで、対象に ビストウ・カース 呪文を発動することができる（この術者レベルには、ホーリィ・ヴィンディケイターの術者レベルを使用する）。ホーリィ・ヴィンディケイターの武器が× 3 クリティカル倍率を持っているならば＋ 2、× 4 ならば＋ 4、セーヴ DC は増加する。この攻撃によりホーリィ・ヴィンディケイターが無力化したり殺害されたとしても、ホーリィ・ヴィンディケイターはクリティカル・ヒットを受けることに呼応してこの能力を使うことができる。

FAQ

Q: ホーリィ・ヴィンディケイター上級クラスは、「戦闘において打たれる」まで、アーマー・クラスへボーナスを与える能力を持っていますが、接触攻撃は「打たれること」としてカウントしますか？　マジック・ミサイル または ファイアーボール のような呪文はどうですか？

A: 相手がホーリィ・ヴィンディケイターのアーマー・クラスに対して攻撃ロールを成功させるまで能力は持続する。

Sean K Reynolds (11/24/10)

ホライズン・ウォーカー Horizon Walker

旅をして回りたいという強い思いに駆り立てられて時には安全な場所の境界まで探索してしまう人たちはホライズン・ウォーカー（地平線を歩むもの、の意）と呼ばれる。ホライズン・ウォーカーは旅の達人であり、荒れ果てた地形を安全に過ごす方法を見つけようといつも目を光らせている。彼らは他のものが静まり返った場所で囁き声だけで話すことが快適であると感じる。彼らは人類未踏の道を自ら切り開くこともできるし、危険な島のようなほとんど足が踏みいれられたことのないような場所を案内することもできる。

レンジャーはホライズン・ウォーカーにとっては一般的な永遠にさまよう生活に最もよく適合するだろうが、バーバリアン、ファイター、ローグがこのクラスに興味を持つ場合もある。ホライズン・ウォーカーは都市の端の領域では非常に一般的である。そのような場所では彼らはよく知られた定住者のいる国の退屈な通りから離れて簡単に時を過ごすことができる。

役割：ホライズン・ウォーカーは前線での戦闘に合致する精密性と粘り強さを持つ。彼らはまた卓越した斥候としての技能や能力も持つ。その力により、彼らはしばしばグループの中で初めに危険な場所に侵入したり最後に脱出したりする役割を担う。もちろんホライズン・ウォーカーは自身の多くの“得意な地形”に適合する領域での冒険において脚光を浴びるが、特定の地域から引き出した広範囲にわたる状況に適合する多くの技によって、ホライズン・ウォーカーは単なる戦闘員よりもずっと機動性があり才覚に溢れている。

属性：誰でも新しい展望と絶え間ない旅を切望することができるので、ホライズン・ウォーカーはどのような属性でもあり得る。

ヒット・ダイス：d10。

必要条件

ホライズン・ウォーカーになるためには、キャラクターは以下の条件を全て満たさなければならない。

技能：〈知識：地理〉6 ランク。

特技：《持久力》。

クラス技能

ホライズン・ウォーカーのクラス技能（と各技能の対応能力）は以下の通りである：〈隠密〉【敏】、〈言語学〉【知力】、〈交渉〉【魅】、〈水泳〉【筋】、〈生存〉【判】、〈知覚〉【判】、〈知識：次元界〉【知】、〈知識：自然〉【知】、〈知識：地理〉【知】、〈登攀〉【筋】、〈動物使い〉【魅】。

レベルごとの技能ランク：6 ＋【知力】修正値。

表：ホライズン・ウォーカー

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健	反応	意志	特殊
1	＋1	＋1	＋0	＋0	得意な地形
2	＋2	＋1	＋1	＋1	得意な地形、地形体得
3	＋3	＋2	＋1	＋1	地形支配
4	＋4	＋2	＋1	＋1	得意な地形、地形体得
5	＋5	＋3	＋2	＋2	得意な地形
6	＋6	＋3	＋2	＋2	地形支配、地形体得
7	＋7	＋4	＋2	＋2	得意な地形
8	＋8	＋4	＋3	＋3	得意な地形、地形体得
9	＋9	＋5	＋3	＋3	地形支配
10	＋10	＋5	＋3	＋3	得意な地形、あまねく地の踏破者

クラスの特徴

ホライズン・ウォーカー上級クラスのクラス特徴を以下に示す。

武器と防具の習熟：ホライズン・ウォーカーになったからといって、それで新たに武器や防具に《習熟》することはない。

得意な地形：1 レベルにおいて、ホライズン・ウォーカーはレンジャーの得意な地形表（Pathfinder Core Rulebook の 65 ページの表 を参照）から 1 つを選択し、得意な地形を得ることができる。これはレンジャーの“得意な地形”能力と同様に扱う。ホライズン・ウォーカーは 2、4、5、7、8、10 レベルにおいて、追加の“得意な地形”を得ることができる。またレンジャーの能力で説明されるように、既存の“得意な地形”のボーナスを上昇させることもできる。ホライズン・ウォーカーが他のクラスから、得意な地形でのみ働く能力（レンジャーの“カモフラージュ”や“影隠れ”の能力など）を得ているのならば、ホライズン・ウォーカーとして選択した得意な地形でもそれらの能力は働く。

地形体得：2 レベルにおいて、ホライズン・ウォーカーは得意な地形から 1 つを選択し体得する。この地形においてホライズン・ウォーカーは移動アクションとして、彼の姿を見て声を聞くことのできる 30 フィート以内のすべての味方が行なう〈登攀〉〈隠密〉〈知覚〉〈生存〉判定に＋ 2 のボーナスを与えることができる。（訳注：更新；このボーナスはホライズン・ウォーカーの【判断力】修正値に等しいラウンド数（最低 1）まで持続する。）キャラクターは 4、6、8 レベルで 1 つの追加の地形体得を得る。

各地形の体得により、ホライズン・ウォーカーは後述する追加能力を与える。彼が関連した地形の中にいるかどうかにかかわらず、これらの利益は常にホライズン・ウォーカーに提供される。

アストラル界：ホライズン・ウォーカーの飛行移動速度は無重力または主観的な重力の無い次元界上で＋ 30 フィート増加する。

エーテル界：ホライズン・ウォーカーは霧ともやから受ける視認困難による失敗確率 20%を無視し、これらの要因から視認困難ではなく完全視認困難を得る。

風の元素界：ホライズン・ウォーカーは〈飛行〉判定に＋ 4 の技量ボーナスと、飛行するクリーチャーに対する全ての攻撃ロールとダメージ・ロールに＋ 1 の技量ボーナスを得る。ホライズン・ウォーカーが空気中で呼吸する能力を得ていないのならば、その能力を得る。

寒冷地（氷原、氷河、雪原、ツンドラ）：ホライズン・ウォーカーは“［冷気］に対する抵抗 10”を得る。

砂漠（砂地と荒野）：ホライズン・ウォーカーは 過労状態 への完全耐性を得る。過労状態にする効果は全て、ホライズン・ウォーカーを代わりに 疲労状態 にする。

山岳（丘陵を含む）：ホライズン・ウォーカーは〈登攀〉判定に＋ 4 の技量ボーナスを得るとともに、登攀の最中に AC への【敏捷力】修正値を失わない。

湿地：ホライズン・ウォーカーは〈知覚〉判定に＋ 4 の技量ボーナスを得る。

ジャングル：ホライズン・ウォーカーは〈脱出術〉判定に＋ 4 の技量ボーナスを、組みつき戦技に対する CMD に＋ 4 のボーナスを得る。

森林（針葉樹林と落葉樹林）：ホライズン・ウォーカーは〈隠密〉判定に＋ 4 の技量ボーナスを得る。

水界（水上と水中）：ホライズン・ウォーカーは〈水泳〉判定に＋ 4 の技量ボーナスと、泳いでいるクリーチャーに対する、全ての攻撃ロールとダメージ・ロールに＋ 1 の技量ボーナスを得る。

属性的次元界：ホライズン・ウォーカーが属性特色に従い次元界を選ぶならば、割り込みアクションとして、その属性として（あらゆる形の魔術的な占術を騙し）検出されることを選択することができる。彼が解除する（フリー・アクション）までこの利益は持続する。

地下（洞窟とダンジョン）：ホライズン・ウォーカーはボーナス特技として《無視界戦闘》を得る。

地の元素界：ホライズン・ウォーカーは“ダメージ減少 1 ／アダマンティン”を得る。

都市（建造物、路上、下水道）：ホライズン・ウォーカーは〈交渉〉判定に＋4の技量ボーナスを得る。

火の元素界：ホライズン・ウォーカーは“［火］に対する抵抗10”を得る。

平地：中装鎧または中荷重で移動する際でも、ホライズン・ウォーカーの移動速度は減少しない。

水の元素界：ホライズン・ウォーカーは〈水泳〉判定に＋4の技量ボーナスと、泳いでいるクリーチャーに対する全ての攻撃ロールとダメージ・ロールに＋1の技量ボーナスを得る。ホライズン・ウォーカーが水中で呼吸する能力を得ていないなら、その能力を得る。

地形支配：3レベルにおいて、ホライズン・ウォーカーは“地形体得”において選択した1つの地形における完全な支配を学ぶ。ホライズン・ウォーカーはその地形のための得意な地形ボーナスを、その地形に原住するクリーチャーに対して（レンジャー・クラスの特徴としての）得意な敵ボーナスとして扱う。このボーナスは得意な敵と戦う時に得られるボーナスを上書きする（累積しない）。

各“地形支配”により、ホライズン・ウォーカーは後述する追加の能力を得る。ホライズン・ウォーカーが新しい“地形支配”を得る際、望むならば代わりに追加の“地形体得”を選択することができる。

アストラル界：ホライズン・ウォーカーは来訪者に対する攻撃ロールとダメージ・ロールに＋1の技量ボーナスを得る。彼は1日に3＋【判断力】修正値に等しい回数だけ、擬似呪文能力として ディメンジョン・ドア を発動することができる（術者レベルはキャラクター・レベルに等しい）。

エーテル界：ホライズン・ウォーカーは、1日に1回 イセリアル・ジョーント を擬似呪文能力として発動することができる（術者レベルはキャラクター・レベルに等しい）。この能力を選択するには、ホライズン・ウォーカーはクラス・レベル7以上でなければならない。

風の元素界：ホライズン・ウォーカーは1日に3＋【判断力】修正値に等しい回数だけ、擬似呪文能力として フライ を発動することができる（術者レベルはキャラクター・レベルに等しい）。

寒冷地（氷原、氷河、雪原、ツンドラ）：ホライズン・ウォーカーは“［冷気］に対する抵抗20”（これはキャラクターの、寒冷地への“地形体得”による“［冷気］に対する抵抗”を置き換える）と（冷気）の副種別を持つクリーチャーに対する、全ての攻撃ロールとダメージ・ロールに＋1の技量ボーナスを得る。

砂漠（砂地と荒野）：ホライズン・ウォーカーは“［火］に対する抵抗10”と疲労状態に対する完全耐性を得る。

山岳（丘陵を含む）：ホライズン・ウォーカーは“ダメージ減少2／アダマンティン”を得る。

湿地：ホライズン・ウォーカーは“振動感知30フィート”を得る。この能力を選択するには、ホライズン・ウォーカーはクラス・レベル5以上でなければならない。

ジャングル：ホライズン・ウォーカーは1日に3＋【判断力】修正値に等しい回数だけ、擬似呪文能力として チャーム・モンスター を発動することができる（術者レベルはキャラクター・レベルに等しい）。この（魅惑）効果は 動物、魔獣、主としてジャングルの中でのみ見られるものだけに機能する。

森林（針葉樹林と落葉樹林）：ホライズン・ウォーカーは1日に3＋【判断力】修正値に等しい回数だけ、擬似呪文能力として ハリューサナトリ・テレイン を発動することができる（術者レベルはキャラクター・レベルに等しい）。ホライズン・ウォーカーは幻影の森を作るためにのみこの能力を使うことができる。

属性的次元界：ダメージ減少を考慮する際、ホライズン・ウォーカーによって作成された武器及び肉体武器は彼の“地形支配”によって選択された次元界の逆の属性として扱う。彼の選択した次元界が複数の属性種類を持っているならば、それらの種類の1つを選択してこの能力の効果を適用する必要がある。例えば、彼が彼の“地形支配”能力のために「ヘル」（秩序にして悪の次元界）を選ぶならば、彼は、「悪」または「秩序」（それは、彼の攻撃がそれぞれ善または混沌のダメージ減少を無視する事を意味する）を選ぶことができる。選択した次元界の原住のクリーチャーが特定の特別な素材（冷たい鉄または銀など）への脆弱性を持つならば、彼は代わりにダメージ減少を考慮する際に、彼の肉体及び使用している武器がその素材であるかのように扱うことを選択してもよい。“地形支配”能力によって何度もこの次元界を選んだ場合、その攻撃は（「善と銀」または「混沌にして善」などの）追加の属性または特別な素材として扱われるようになる。

地下（洞窟とダンジョン）：ホライズン・ウォーカーは“暗視60フィート”を得る。彼がすでに“暗視60フィート”を持っているならば、その有効距離は60フィート増加する。

地の元素界：ホライズン・ウォーカーは“振動感知30フィート”を得る。この次元界を選択するには、ホライズン・ウォーカーはクラス・レベル5以上でなければならない。

火の元素界：ホライズン・ウォーカーは“［火］に対する抵抗20”（これはキャラクターの、火の元素界への“地形体得”による“［火］に対する抵抗”と置き換える）と（火）の副種別を持つクリーチャーに対する、全ての攻撃ロールとダメージ・ロールに＋1の技量ボーナスを得る。

都市（建造物、路上、下水道）：ホライズン・ウォーカーは1日に3＋【判断力】修正値回だけ、擬似呪文能力として チャーム・パースン を発動することができる（術者レベルはキャラクター・レベルに等しい）。

平地：ホライズン・ウォーカーの基本移動速度は＋10フィートされる。

水の元素界：ホライズン・ウォーカーの動作と行動は水面下においても妨げられない。これにより彼は（フリーダム・オヴ・ムーヴメント を使ったかのように）水面下で話し、攻撃を行い、呪文を正常に発動することができるようになる。

水界（水上と水中）：ホライズン・ウォーカーは“水中移動速度20フィート”を得る。すでに生来の“水中移動速度”があるならば、“水中移動速度”は＋20フィート増加する。

あまねく地の踏破者（超常）：10レベル時、ホライズン・ウォーカーは選択可能な地形に精通し、快適でいることができる。すべての得意な地形における彼の地形によるボーナスは＋2上昇し、彼は他のすべての地形を、それらが得意な地形であるかのように扱う（＋2ボーナス）。温度または天候等の自然に起こる状況が判定またはセーヴィング・スローを必要としている場合、彼は自動的に成功する。彼から60フィート以内のすべての味方はこれらの判定とセーヴに＋2のボーナスを得る。ホライズン・ウォーカーが体得した地形の中にいるならば、このボーナスは＋4まで増大する。

マスター・ケミスト Master Chymist

アルケミストが筋骨隆々で俊敏な筋肉質のクリーチャーに変じるために分別なく変異薬を使用すると、文化的な人間はしばしば頭の中が変化し、そのような変化の代償を払わなければならないと不平を言うようになる。わずかなアルケミストが受ける代償として、マスター・ケミストへの変化が挙げられる。マスター・ケミストは意志の発露として奇怪な獣性を振るうクリーチャーだ。

マスター・ケミストになると、2 つの人格が 1 つの身体を共有するようになる。錬金術による卓越した能力を持つ筋骨隆々の“変異薬形態”とそれを作り出した元々のアルケミストの両方が、自らのことを真の形態と考えている。そして彼らはそれぞれの共通の目的を達成するために、一緒に働く術を身につけなければならない。大抵、マスター・ケミストは最終的にはその変異薬形態となってしまい、以後元々のアルケミストの身体と精神は社会的な行事で要求されたり、名を隠したりその身を隠す必要がある場合にのみ現れることになる。不運にもマスター・ケミストの変異薬形態はしばしばはるかに暴力的で、許されることのない個性を持っている（このため、同じキャラクターの 2 つの人格の間に衝突が生じることとなる）。

役割：その本性がひとたび明らかになれば、マスター・ケミストが社会に受け入れられることは難しくなる。その結果、彼らは居場所を転々とし続けなければならないという強い思いがある。文明があるところの端に足を踏み入れ、多くの危険な地域の探索を先導し冒険を続けることは、その奇怪な形態を役立てることのできる数少ない活動の一つである。マスター・ケミストの柔軟性と爆弾投擲能力、それに白兵戦における蹂躙力を組み合わせた能力は――大混乱がつきものだとしても――多くの冒険者パーティーにとって大きな利点である。もっとも、マスター・ケミストのより不快な側面に目をつぶっても構わないと考える仲間にとっての話だが。

属性：マスター・ケミストはなんと 2 つの属性を持つ（ 変異形態 能力を参照）。これらの属性の制限は、それらが一致してはならないということだけだ。

ヒット・ダイス：d10。

必要条件

マスター・ケミストになるためには、キャラクターは以下の条件を全て満たさなければならない。

呪文：3 レベル・エキスを作成する能力。
特殊：変異薬のクラス能力、凶暴変異薬か変異薬注入の発見。

クラス技能

マスター・ケミストのクラス技能（と各技能の対応能力）は以下の通りである。〈威圧〉【魅】、〈隠密〉【敏】、〈軽業〉【敏】、〈真意看破〉【判】、〈水泳〉【筋】、〈脱出術〉【敏】、〈知識：ダンジョン探検〉【知】、〈登攀〉【筋】。

レベルごとの技能ランク：2 ＋【知力】修正値。

クラスの特徴

マスター・ケミスト上級クラスのクラス特徴を以下に示す。

武器と防具の習熟：マスター・ケミストになったからといって、それで新たに武器や防具に《習熟》することはない。

1 日のエキス数：示されたレベルになるたびに、マスター・ケミストはアルケミスト・レベルが上がったかのように、1 日に使えるエキス数が増加する。しかし 1 日のエキス数とエキスを発動する際の術者レベルが上昇する以外の、他の利益を得ることはない。

爆弾投擲者（変則）：爆弾の破壊力はマスター・ケミストの凶暴な衝動を刺激する。マスター・ケミストは爆弾のダメージを決定する際、自身のレベルをアルケミスト・レベルに加える。

変異形態（変則）：変異形態は、マスター・ケミストがこの道に就く過程で服用してきた変異薬の副作用として生じた、マスター・ケミストの通常形態の性格とは異なる別人格である。変異形態はマスター・ケミストの正常な人格と同じ記憶と基本的な目的を共有するが、目的達成のために本体とは異なる流儀で行動する。変異形態はしばしば醜く怪物的であり、全く関係の無い 2 人であるかのように、マスター・ケミストの通常形態とは種族や性別すら異なって見える場合もある。それどころか変異形態はしばしば固有の名前を持ち、この独立した関係を維持し強固にするようたくらんでさえいる（別人格の存在できる限られた時間ではそれは難しいが）。変異形態は独自の属性を持つ（プレイヤーが選択するが、マスター・ケミストの通常の属性とは必ず異なっていなければならない）。属性が変化するのはマスター・ケミストが変異形態を使用している間だけである。

例：ダラボントはアルケミスト 7 ／マスター・ケミスト 4 の中立にして善のノームである。彼女の変異形態は彼女をブッチャーと呼ばれるねじくれたクリーチャーに変身させる。ブッチャーは真なる中立で、世界がよりよきバランスで維持されるよう務めることに関心を抱いている。ブッチャーはダラボントに呼ばれたときにだけ存在するが、その間はブッチャーの好む友人の輪を作る術を捜し求めている。ブッチャーはダラボントが嫌いなわけではないが、ダラボントのノームとしての形態は脆弱すぎ、厳しい世間を生き抜くには純粋すぎると感じている。ダラボントである間、このキャラクターは ディテクト・グッド 呪文に反応し、善のクリーチャーとして呪文の効果の影響を受ける。ブッチャーである間、このキャラクターは真なる中立である。 ディテクト・グッド 呪文には反応せず、全ての呪文と効果から真なる中立として扱われる。

変異能力（超常）：1 レベルの時点で、マスター・ケミストは繰り返し変異薬にさらされてきた結果、今や変異薬を摂取せずとも 1 日に 2 回変異形態を取ることができるようになった。この形態の間、マスター・ケミストは変異薬から得られるすべてのボーナスとペナルティを獲得し、アルケミスト・レベルとマスター・ケミストのレベルを合計したものを有効アルケミスト・レベルとして持続時間を決定する。変異薬の使用も同様にマ

表：マスター・ケミスト

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健	反応	意志	特殊	1 日のエキス数
1	＋1	＋1	＋1	＋0	爆弾投擲者、変異形態、変異能力（2 回／日）	―
2	＋2	＋1	＋1	＋1	変異薬拡張	アルケミストに＋1 レベル
3	＋3	＋2	＋2	＋1	獣性＋2	アルケミストに＋1 レベル
4	＋4	＋2	＋2	＋1	変異薬拡張	―
5	＋5	＋3	＋3	＋2	変異能力（3 回／日）	アルケミストに＋1 レベル
6	＋6	＋3	＋3	＋2	変異薬拡張	アルケミストに＋1 レベル
7	＋7	＋4	＋4	＋2	獣性＋4	アルケミストに＋1 レベル
8	＋8	＋4	＋4	＋3	変異薬拡張、変異能力（4 回／日）	―
9	＋9	＋5	＋5	＋3	獣性＋6	アルケミストに＋1 レベル
10	＋10	＋5	＋5	＋3	変異薬拡張、変異能力（5 回／日）	アルケミストに＋1 レベル

スター・ケミストをこの形態に追い込む。変異薬か変異能力を再使用した場合、変異形態は通常通り働く。（新しい変異薬による修正は、元の修正と置き換える。持続時間はより長い方を取る）。持続時間が切れるか、マスター・ケミストの魔法が（アンティマジック・フィールド などによって）阻害されるか、変異能力の使用回数をもう一度費やすまで、マスター・ケミストは変異形態をとり続ける。

マスター・ケミストはストレスやダメージによって、自分の意思に反して変異形態となる場合がある。通常形態のマスター・ケミストはクリティカル・ヒットを受けるか頑健セーヴに失敗した後、変異能力の使用回数を残しているのであれば、どのような時でも能力を使用する可能性がある。このような場合、マスター・ケミストは DC25 の意志セーヴを行い、失敗したなら次のターンで標準アクションを使用して変異形態に変身する（変異能力の使用回数を消費する）。

5 レベルの時点でマスター・ケミストは 1 日に 3 回変異形態を使用できるようになる。この回数は 8 レベルの時に 4 回、10 レベルの時に 5 回に増加する。

変異薬拡張（超常）：2 レベルおよび以降 2 レベル毎に変異形態は進化と成長を続け、さらなる力をマスター・ケミストに与える。マスター・ケミストは変異薬拡張を選択する。この力は変異形態の機能を変更するか、もしくはマスター・ケミストが変異形態を取っているときにだけ働くものである。マスター・ケミストは個々の変異薬拡張を複数回選択することはできない。

強壮（変則）：変異形態の間、マスター・ケミストの重厚な肉体と骨格は【筋力】判定、【耐久力】判定、【筋力】を基準とする技能判定、CMB、CMD にマスター・ケミスト・レベルの半分に等しい錬金術ボーナスを与える。

変装（変則）：マスター・ケミストは変異形態の持続中に、一時的に外見を通常形態に戻すことができる。標準アクションを用い DC20 の意志セーヴを行うことで、通常形態の外見を 1 分間装うことができる。最初の 1 分を超える 1 分ごとに DC を＋ 1 した新たなセーヴィング・スローを必要する。このセーヴに失敗すると、マスター・ケミストは（変異形態を中断したように）通常形態に戻るか、変異形態に完全に変身する。この能力を使用している間、マスター・ケミストはいつでもフリー・アクションで変異形態となって意識を寛がせたり、標準アクションを使用して通常形態を再開したりできる。この能力が一度終了すると、マスター・ケミストは 10 分間が経過するまで再びこの能力を使用することができない。マスター・ケミストが通常形態を装っている間、竜の変異薬、凶暴変異薬、肥大変異薬のような明らかに肉体を変形する変異形態は働かない。この能力を使用している間は変異形態の持続時間として数えない。

竜の変異薬（超常）：マスター・ケミストは変異形態でいる間、ドラゴンのような姿――ハーフ・ドラゴンのような鱗状の皮膚と爬虫類の瞳――になる。マスター・ケミストはこの変異薬拡張を得るとき、ドラゴンの種類（ 竜の血脈 の表を参照）を 1 つ選択する。この選択は変更できず、マスター・ケミストは選択したドラゴンの種類に応じたエネルギー抵抗とブレス攻撃 を得る。マスター・ケミストは選択したドラゴンのエネルギー種別への抵抗 20 を得る。マスター・ケミストのブレス攻撃は選択したドラゴンのエネルギー種別の 8d8 ポイントのダメージを与える（反応・半減、DC10 ＋マスター・ケミスト・レベル＋【知力】修正値）。マスター・ケミストは 1 回の変異形態への変身につき、1 回のブレス攻撃を行うことができる。この能力は有効アルケミスト・レベル（アルケミスト・レベルとマスター・ケミスト・レベルの合計）が 16 以上で、フォーム・オヴ・ザ・ドラゴン I のエキス処方を知っており、凶暴変異薬の発見か変異薬拡張を得ていなければ選択できない。

並列思考（変則）：マスター・ケミストの別人格は、通常形態であるか変異形態であるかを問わず、意志セーヴに＋ 2 のボーナスを与える。マスター・ケミストがセーヴィング・スローに失敗して心術呪文か効果の影響を受けた場合、1 ラウンド後に同じ DC で再セーヴを行い、成功したら（最初のセーヴに成功したかのように）その効果から自由になる。そして速やかに変異形態に変異するか、通常形態に戻る。その日に変異能力を使用する回数を残していない場合、マスター・ケミストは並列思考を使用できない。この能力は有効アルケミスト・レベル（アルケミスト・レベルとマスター・ケミスト・レベルの合計）が 10 以上でなければ選択できない。

身かわし（変則）：この変異薬はマスター・ケミストが変異形態でいるときしか働かないことを除いては、同名のローグの能力 と同様に働く。

変異時間延長（変則）：マスター・ケミストの変異能力の持続時間は 2 倍になる。

凶暴変異薬（変則）：この変異薬は 同名のアルケミストの発見 と同様であり、他の発見や変異薬拡張を得るときの前提を満たす。

激昂変異薬（変則）：凶暴変異薬による噛みつき攻撃と爪攻撃のダメージ・ダイスを一段階大きくする。この変異薬は有効アルケミスト・レベル（アルケミスト・レベルとマスター・ケミスト・レベルの合計）が 11 以上で、凶暴変異薬の発見か変異薬拡張を得ていなければ選択できない。

大いなる変異薬（変則）：この変異薬は 同名のアルケミストの発見 と同様であり、他の発見や変異薬拡張を得るときの前提を満たす。この変異薬は有効アルケミスト・レベル（アルケミスト・レベルとマスター・ケミスト・レベルの合計）が 16 以上で、凶暴変異薬の発見か変異薬拡張を得ていなければ選択できない。

上級変異薬（変則）：この変異薬は 同名のアルケミストの発見 と同様であり、他の発見や変異薬拡張を得るときの前提を満たす。この変異薬は有効アルケミスト・レベル（アルケミスト・レベルとマスター・ケミスト・レベルの合計）が 12 以上で、凶暴変異薬の発見か変異薬拡張を得ていなければ選択できない。

肥大変異薬（超常）：マスター・ケミストが変異形態をとるとき、エンラージ・パースン 呪文の効果を受けたようにサイズを一段階大きくする。この能力は有効アルケミスト・レベル（アルケミスト・レベルとマスター・ケミスト・レベルの合計）が 16 以上で、エンラージ・パースン か ポリモーフ のエキス処方を知っていなければ選択できない。

夜目（変則）：マスター・ケミストは変異形態でいる間、暗視 60 フィートと夜目を得る。

俊敏（変則）：マスター・ケミストの柔軟な肉体と骨格は、【敏捷力】判定、【敏捷力】を基準とする技能判定、CMD、AC への外皮ボーナスに、マスター・ケミストのレベルの半分に等しい錬金術ボーナスを与える。

変身による回復（超常）：マスター・ケミストが変異形態を取るときと変異形態から通常形態に戻るとき、1d6 ＋キャラクター・レベルにつき 1 ポイントのヒット・ポイントを回復する。

鋭敏嗅覚（変則）：マスター・ケミストは変異形態でいる間、鋭敏嗅覚を得る。

獣性（変則）：3 レベルの時点で、マスター・ケミストはその暴力嗜好によって（その獣性によってさえ容易く扱える武器を使用する限り）より強力な打撃を見舞えるようになる。3 レベルの時点で、変異形態のマスター・ケミストは単純武器か肉体攻撃を用いる攻撃のダメージに＋ 2 のボーナスを得る。このボーナスは 7 レベルにおいて＋ 4、9 レベルにおいて＋ 6 に増加する。

マスター・スパイ Master Spy

比類なきまやかしの実行家、マスター・スパイは腕力と呪文を超えるものとして偽りとペテンを信頼している。マスター・スパイは魔法であれそうでないものであれ、即興で機転を利かし探知を回避する手段の達人である。マスター・スパイには長期的な忠誠心で国または個人の利益に従うものもいれば、長期間に渡る忠誠心など持たず最も金を払うものに自らの技術を提供するものもいる。

バードとローグは広い範囲の技能を修得しているために、スパイ活動に要求される条件に極めてよく合致している。ローグは容易にほとんどの魔法を伴わない職業のメンバーになりすますことが可能である（とはいえ鎧をまとった戦士のふりをすることは生来の能力を妨げてしまう）。一方ではったりを使うバードは偶然見ていたものを騙す際に、他の多様な呪文の使い手にうまく変装することができる。多様性と適応性はスパイ活動のためのモットーであり、成功を収めたマスター・スパイは他者を巧妙に引き入れて、目標とする陰謀を成功させる。

役割：何かに装った形でもなければ、マスター・スパイはめったに他人とともに働くことはない。野外でも同程度に役立つ特別な技能によって、皮肉にもマスター・スパイは並外れたリーダーになることができる。しかしマスター・スパイの生まれつき持った秘密主義の傾向によって、マスター・スパイは脚光を浴びる場所から離れてしまう。冒険者の中にいるマスター・スパイが彼らを裏切ろうとすることはないということに注意すること。仲間たちがスパイの本心を知っているかどうかに関わらず、武装したヒーローはマスター・スパイの真実の使命に素晴らしい隠れ場を提供するのだから。

属性：スパイ活動の実践は訓練が必要であり、道徳や倫理面での柔軟性も求められる。マスター・スパイは秩序や混沌であるより、中立であることが多い。

ヒット・ダイス：d8。

必要条件

マスタースパイになるためには、キャラクターは以下の条件をすべて満たさなければならない。

特技：《欺きの名人》、《鋼の意志》。

技能：〈真意看破〉5 ランク、〈知覚〉5 ランク、〈はったり〉7 ランク、〈変装〉7 ランク。

クラス技能

マスター・スパイのクラス技能（と各技能の対応能力）は以下の通りである。〈隠密〉【敏】、〈言語学〉【知】、〈交渉〉【魅】、〈真意看破〉【判】、〈装置無力化〉【敏】、〈脱出術〉【敏】、〈知覚〉【判】、〈知識：全て〉【知】、〈手先の早業〉【敏】、〈はったり〉【魅】、〈変装〉【魅】、〈魔法装置使用〉【魅】

レベルごとの技能ランク：6 ＋【知力】修正値。

クラスの特徴

マスター・スパイ上級クラスのクラス特徴を以下に示す。

武器と防具の習熟：マスター・スパイになったからといって、それで新たに武器や防具に《習熟》することはない。

芸術的詐欺（変則）：マスター・スパイは自身のクラス・レベルを〈はったり〉、〈変装〉、〈真意看破〉判定に加える。

変装の達人（変則）：マスター・スパイは通常の半分の時間で変装することができる。加えて違う性別、種族、年齢、あるいはサイズに変装する際のペナルティが 1 減少する。

急所攻撃（変則）：この能力は 同名のローグ能力 と同様に扱う。3 レベル毎に、（1、4、7、および 10 レベル）ダメージは 1d6 ずつ増加する。マスター・スパイが別のクラスから急所攻撃の利益を得るならば、ダメージへのボーナスは累積する。

口達者な嘘（超常）：2 レベル以上のマスター・スパイは真実を見抜く類の魔法を欺くことができる。スパイに対してこの種の魔法を使用するクリーチャーは、（マスター・スパイが グリブネス 呪文の効果の下にいるかのように）15 ＋マスター・スパイのクラス・レベルを DC とした術者レベル判定に成功しなければならない。失敗すればその魔法は嘘を検出することはできず、マスター・スパイに真実だけを話すことを強制することもできない。この能力でマスター・スパイの行なう〈はったり〉判定に対して グリブネス 呪文のボーナスを得ることはない。

属性の仮面（超常）：2 レベル以降、マスター・スパイは（ディテクト・イーヴル などの）属性を認識する呪文を騙すために、属性のオーラを変更することができる。マスター・スパイは特定の属性として識別されることを選択することもできるし、いかなる属性としても識別されないことを選択することもできる。属性に従い不利益を与える呪文や効果から、この能力がマスター・スパイを保護することはない。属性のオーラを覆い隠すのは標準アクションであり、マスター・スパイが再びそれを変更するか、効果を終了するまで持続する。

非魔法的オーラ（擬呪）：3 レベル時、マスター・スパイは 1 日 2 回 マジック・オーラ 呪文を使用できるが、物体を非魔法的のように見せるためだけに効果は限定される。

表面的な知識（変則）：マスター・スパイは自身が実際よりも多くのことを知っているように見せかける。3 レベル以降、マスター・スパイは自らを覆い隠した姿やある固有の人物に相応しい、〈知識〉と〈職能〉の判定を未修得であっても修得しているかのように行なうことができる。また、これらの判定にはレベルの半分に等しいボーナスを得る。例えば貴婦人に変装しているマスター・スパイは、王国についての〈知識：歴史〉判定と

表：マスター・スパイ

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健	反応	意志	特殊
1	＋0	＋0	＋1	＋1	芸術的詐欺、変装の達人、急所攻撃 ＋ 1d6
2	＋1	＋1	＋1	＋1	口達者な嘘、属性の仮面
3	＋2	＋1	＋2	＋2	非魔法的オーラ 2 ／日、表面的な知識
4	＋3	＋1	＋2	＋2	隠された考え、迅速な変化、急所攻撃 ＋ 2d6
5	＋3	＋2	＋3	＋3	検出の回避、心術破り
6	＋4	＋2	＋3	＋3	属性変化
7	＋5	＋2	＋4	＋4	急所攻撃 ＋ 3d6
8	＋6	＋3	＋4	＋4	愚者の発動、致死攻撃
9	＋6	＋3	＋5	＋5	隠れた精神
10	＋7	＋3	＋5	＋5	急所攻撃 ＋ 4d6、なりすまし

その貴族と王室についての〈知識：貴族〉判定を未習得にも関わらず、自身が修得済みであるかのように行なうことができる。しかしこの姿でいるならば、マスター・スパイは薬草を識別するために未修得の〈知識：自然〉技能判定を行なうことはできない。

隠された考え（超常）：4 レベルのマスター・スパイは心を読み取る魔法から自らの策謀を隠蔽することができる。あるクリーチャーがマスター・スパイの精神を読むために ディテクト・ソウツ や類似した魔法を使用する際、マスター・スパイは相手が読みとる表面的な思考を決定し、実際のものは隠しておくことができる。表面的な思考より深く掘り下げる精神的な攻撃や読心を、この能力によって防御することはできない。

迅速な変化（変則）：4 レベル以降、マスター・スパイは、〈変装〉判定に－ 10 ペナルティを受けることによって、2d4 ラウンドで変装をすることができる。このペナルティは 8 レベルの時点で－ 5 に軽減される。

検出の回避（擬呪）：5 レベルにおいて、マスター・スパイは自らに対して発動された占術を混乱させることができる。これはマスター・スパイのキャラクター・レベルに等しい術者レベルの ノンディテクション 呪文の効果を受けているかのように扱う。マスター・スパイは標準アクションとして、この保護を抑制もしくは再開することができる。解呪されたならば、マスター・スパイは 1d4 ラウンドの間この ノンディテクション を再開することができない。

心術破り（超常）：5 レベルにおいて、マスター・スパイは精神的な制御からこっそり立ち去ることができる。この能力は 同名のローグの上級の技 のように機能する。マスター・スパイが心術破りの能力を別のクラスから得ているならば、これらの修正は累積する。しかし 1 ラウンドあたり 1 回しか心術破りを使うことはできない。

属性変化（超常）：6 レベル以降、マスター・スパイが自らのオーラを制御する能力は更なる高みに至る。マスター・スパイが偽りの属性を決める際、自身が実際にその属性であるかのように、全ての呪文と魔法のアイテムを影響させることを選択してもよい。これは利益を与える効果と害を与える効果の両方に影響する。例えば秩序にして悪ではないクリーチャーに衝撃を与える出入口を通り抜けるために、中立にして善のマスター・スパイは自身のオーラを秩序にして悪に変更することができる。 ホーリィ・スマイト がこの変更したオーラを持つマスター・スパイに命中したなら、マスター・スパイが悪であるかのようにダメージを受ける。マスター・スパイは標準アクションとして自らの属性のオーラを " 属性の仮面 "（マスター・スパイの 2 レベル・クラスの特徴。この効果は依然として、実際の属性を基に機能する）のものから、変更した属性（この能力に従ったもの。効果はマスター・スパイの仮の属性を基に機能する）に変えることができる。属性のオーラの変更は標準アクションであり、再び変更するか効果を終えるまでこの効果は持続する。

愚者の発動（超常）：8 レベル以降のマスター・スパイは相手を騙すことで、自らが魅了もしくは支配されていると信じ込ませることができる。（チャーム・パースン 、ドミネイト・パースン 、ヴァンパイア の " 支配 " 能力などの）持続する支配を及ぼす魔法的効果に対するセーヴィング・スローに成功したならば、マスター・スパイは呪文の効果の一部が発揮されることを受け入れてもよい。術者はマスター・スパイがセーヴィング・スローに失敗したと感じるが、マスター・スパイは術者の制御下にない。呪文がテレパシーによるつながりを提供する場合、それは正常に機能する。しかしマスター・スパイは術者の命令に従う必要はない。マスター・スパイは標準アクションとして、欺いていた呪文を自らの体から追い出すことができる。マスター・スパイは持続している効果に対して、心術破りによって与えられたその後のセーヴィング・スローで成功した際に " 愚者の発動 " を使うことができる。

致死攻撃（変則）：8 レベルにおいて、マスター・スパイは慎重な打撃によって敵を殺したり麻痺させる術を身に付ける。この能力は アサシンの致死攻撃能力 として機能する。マスター・スパイが致死攻撃能力を与える別のクラス・レベルを持っているならば、マスター・スパイが 8 レベルに達していなくても、致死攻撃の難易度を決定するためにマスター・スパイ・レベルを累積させる。

隠れた精神（擬呪）：9 レベルにおいて、マスター・スパイは自身のキャラクター・レベルと等しい術者レベルの マインド・ブランク 呪文の恩恵を常に得る。スパイは標準アクションとしてこの保護を抑制ないし再開することができる。解呪されると、マスター・スパイは 1d4 ラウンドの間マインド・ブランク を再開することができない。

なりすまし（超常）：マスター・スパイの究極の能力は、完全に別の個性に自身のものを上書きすることを可能にする。全ラウンド・アクションとして、マスター・スパイは無防備状態のクリーチャーに触れて自らのオーラを目標に移すことができる。これによりマスター・スパイが触れたクリーチャーをマスター・スパイとして、占術効果と呪文（ ディサーン・ロケーション などの強力なものであっても）を混乱させる。この能力は神格や同様に強力な存在の行為を妨げることはできない。マスター・スパイが標準アクションでそれを終えるか彼女が別のクリーチャーに能力を使うまで、個性のなりすましは続く。

ネイチャー・ウォーデン Nature Warden

ネイチャー・ウォーデン（自然の守り手）は世界中の自然の広がる場所の守護者であり、卓越した狩人にして探索者であり、人間以外の自然の居住者の中でその生き方と折り合いをつけることに熟達している。ネイチャー・ウォーデンは相棒として自然の獣と仲良くなり、その訓練を行なう。それ故にネイチャー・ウォーデンのことをそのペットから「獣使い」と呼ぶものもいるが、ネイチャー・ウォーデンは自然の輩を調教するものよりもずっとうまくやってのける。彼らは自然の怒りによる荒々しい残忍性にうまく道筋を与え、目の前にあるアイテムや武器で間に合わせることに卓越している。しかし彼らは丈夫な生存主義者ではなく、鋭い分析力のある精神を持った賢い戦術家である。いかなる状況にも適応し準備することができ、いかなる地形や環境が提供されたとしても、最も利益を得ることのできる使い道を得ることができるだろう。

ネイチャー・ウォーデンは通常ドルイドやドルイド／レンジャーであることが多いが、動物領域を持つクレリック／レンジャーや、高レベルのレンジャーのみをクラスに持つキャラクターやマルチクラスのレンジャーがこのクラスを目指すこともある。

役割：ネイチャー・ウォーデンは自然環境の達人であり、学びとった様々な環境において最大限の力を発揮する。ネイチャー・ウォーデンとその動物の相棒は強力なチームを形作る。彼らは素晴らしい斥候にして対応力の高い戦士であり、そのような役割を満たすために呪文を伴う自身の技能を提供することができる。

属性：ネイチャー・ウォーデンの目的は人を助け守るという欲望に端を発しているために、彼らは悪でない属性を持つ傾向がある。時折、その敵を通して自然の苦い現実を変え、闇のフェイによって汚された自然の拠点を護るという悪のネイチャー・ウォーデンも見られる。

ヒット・ダイス：d8。

必要条件

ネイチャー・ウォーデンになるためには、キャラクターは以下の条件を全て満たさなければならない。

基本攻撃ボーナス：＋4。

特殊：“動物の相棒”クラス能力※、“得意な地形”クラス能力、“野生動物との共感”クラス能力。

技能：〈動物使い〉5ランク、〈知識：地理〉5ランク、〈知識：自然〉5ランク、〈生存〉5ランク。

呪文：2レベルの信仰呪文を発動する能力。

※動物の神秘における“絆ある乗騎”能力を持つオラクルは、この上級クラスの前提条件を満たす際には“動物の相棒”クラス能力を持っているものとして扱われる。

クラス技能

ネイチャー・ウォーデンのクラス技能は以下の通り。〈騎乗〉【敏】、〈真意看破〉【判】、〈水泳〉【筋】、〈生存〉【判】、〈知識：自然〉【知】、〈知識：地理〉【知】、〈知覚〉【判】、〈治療〉【判】、〈登攀〉【筋】、〈動物使い〉【魅】。

レベル毎の技能ランク：4＋【知力】修正値。

表：ネイチャー・ウォーデン

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健	反応	意志	特殊	1日の呪文数
1	＋0	＋1	＋0	＋1	相棒との絆、自然への共感	—
2	＋1	＋1	＋1	＋1	神秘的調和、自然の歩み	信仰呪文を発動するクラスに＋1レベル
3	＋2	＋2	＋1	＋2	動物との会話	信仰呪文を発動するクラスに＋1レベル
4	＋3	＋2	＋1	＋2	銀爪	信仰呪文を発動するクラスに＋1レベル
5	＋3	＋3	＋2	＋3	得意な地形、生存能力	—
6	＋4	＋3	＋2	＋3	木鍛冶	信仰呪文を発動するクラスに＋1レベル
7	＋5	＋4	＋2	＋4	相棒の歩み、植物との会話	信仰呪文を発動するクラスに＋1レベル
8	＋6	＋4	＋3	＋4	冷鉄脚	信仰呪文を発動するクラスに＋1レベル
9	＋6	＋5	＋3	＋5	守護の地	—
10	＋7	＋5	＋3	＋5	相棒の魂、得意な地形	信仰呪文を発動するクラスに＋1レベル

クラス特徴

以下にネイチャー・ウォーデン上級クラスのクラス特徴を示す。

武器と防具の習熟：ネイチャー・ウォーデンになったからといって、武器や防具の《習熟》を新たに得ることはない。

1日の呪文数：指定されたレベルにおいて、ネイチャー・ウォーデンはこの上級クラスになる前になったことのある信仰呪文の使い手のクラスを得たかのように、1日あたりの新しい呪文数を得る。しかし1日当たりの呪文数と修得呪文数（任意発動する呪文の使い手の場合）、呪文を発動する際の有効術者レベルを除いては、そのクラスを上げていた場合に得られるはずであった利益を得ることはできない。もしネイチャー・ウォーデンになる前に複数の信仰呪文の使い手のクラスになったことがあるなら、1日の呪文数を決定するためにどのクラスに新しいレベルを与えるかを決定しなければならない。

相棒との絆（変則）/Companion Bond：1レベルにおいて、自身の動物の相棒の能力を決定する際に、ネイチャー・ウォーデンのクラス・レベルは動物の相棒を与える全てのクラスのレベルに累積する。ネイチャー・ウォーデンとその動物の相棒はウィザードとその使い魔との間にあるような精神的リンクを得る。5レベルにおいて、ネイチャー・ウォーデンの動物の相棒はネイチャー・ウォーデンの“得意な地形”と同様の利益を獲得する。

自然への共感（変則）/Natural Empathy：“野生動物との共感”能力を使用する際、ネイチャー・ウォーデンのクラス・レベルはすべての“野生動物との共感”能力を与えるクラス・レベルと累積する。自らの得意な地形にいるなら、ネイチャー・ウォーデンはその得意な地形によるボーナスを“野生動物との共感”判定に加算する。ネイチャー・ウォーデンは“野生動物との共感”能力を動物や魔獣の態度を変える試みの代わりに、〈交渉〉ではなく〈威圧〉の代替として士気をくじくために使用することができる。

4レベルにおいて、ネイチャー・ウォーデンは“野生動物との共感”能力を使用して魔獣に影響を及ぼしたり士気をくじいたりする際にペナルティを被ることはなくなる。7レベルにおいて、ネイチャー・ウォーデンは蟲に対して“野生動物との共感”能力を（精神を持たない場合でも【知力】が1ないし2であっても）使用することができるようになる。10レベルにおいて、ネイチャー・ウォーデンは植物クリーチャーに対して（精神を持たない場合でも【知力】が1ないし2であっても）この能力を使用することができるようになる。

神秘的調和（超常）/Mystic Harmony：2レベルにおいて、自らの得意な地形にいるネイチャー・ウォーデンは、自らの得意な地形によるボーナスの半分に等しい洞察ボーナスをACに得る。このボーナスはネイチャー・ウォーデンが移動できない場合や無防備状態の場合には失われる。

自然の歩み（変則）/Wild Stride：2レベルにおいて、ネイチャー・ウォー

デンとその動物の相棒は（湿地、柔らかい砂地、雪、氷、岩盤すべりのような）自らの得意な地形における自然災害を、通常の移動速度でダメージや不利な効果を受けることなく通り抜ける能力を得る（この効果は、植物でない環境による災害にも適用される 森渡り 能力である）。

阻害する動きが魔法により動作している地形災害は依然としてネイチャー・ウォーデンに効果を及ぼす。

動物との会話（擬呪）/Animal Speech：3 レベルにおいて、ネイチャー・ウォーデンは自身の得意な地形にいる限り、回数無制限で スピーク・ウィズ・アニマルズ を使用することができる。得意な地形の外にいてさえ、ネイチャー・ウォーデンは 1 日に 1 回、スピーク・ウィズ・アニマルズを使用することができる。術者レベルはクラス・レベルに等しい。

銀爪（擬呪）/Silverclaw：4 レベルにおいて、ネイチャー・ウォーデンの動物の相棒と、ネイチャー・ウォーデンが使用する サモン・ネイチャーズ・アライ により招来したクリーチャーはネイチャー・ウォーデンのクラス・レベルに等しいダメージ減少 / 銀を得る。加えて彼らの肉体武器は、ダメージ減少を克服する際に銀の武器と見なされる。

得意な地形（変則）：5 レベルと 10 レベルにおいて、ネイチャー・ウォーデンは 1 つの得意な地形を選択することができる。この能力は レンジャーのクラス能力 と同様であり累積する。

生存能力（変則）/Survivalist：5 レベルにおいて、ネイチャー・ウォーデンは即興武器や即興アイテムを使用する際にペナルティを受けなくなる。10 レベルにおいて、ネイチャー・ウォーデンは即興武器や即興アイテムを準備し最適化するために 1 分を費やすことができる。そのすることで、ネイチャー・ウォーデンはそれらを高品質な武器もしくはアイテムとして扱うことができる。

木鍛冶（擬呪）/Woodforging：6 レベルにおいて、ネイチャー・ウォーデンはそのずば抜けた技能を使用することのできる木製のアイテムを作り出すことができるようになる。1 日に 1 回、ネイチャー・ウォーデンは擬似呪文能力として、ウッド・シェイプ を使用することができるようになる（術者レベルはネイチャー・ウォーデン・レベルに等しい）。ネイチャー・ウォーデンが所持しているならば、この能力で作り出されたアイテムはアイアンウッド 呪文の効果を受けた高品質のアイテムとして扱われる。他の人の手に渡れば、これらは単なる適当な種別の通常の木製のアイテムにすぎない。ネイチャー・ウォーデンがこの能力を武器や鎧を作るために使用する場合、《魔法の武器防具作成》特技を修得しているかのように魔法のアイテムを作り出すこともできる（他の人の手に渡るとこれらは単なる魔法の木だが、ネイチャー・ウォーデンが使用した場合にのみ アイアンウッド となる）。

相棒の歩み（超常）Companion Walk：7 レベルにおいて、ネイチャー・ウォーデンの動物の相棒はネイチャー・ウォーデンがドルイドやレンジャー呪文リストから発動された、（ツリー・ストライド やトランスポート・ヴァイア・プランツのような）移動呪文や ポリモーフ および（ツリー・シェイプ を含む）同種の呪文の利益を共有する。動物の相棒はネイチャー・ウォーデンの一部と見なすこともできるし、重量のない 1 つの物体と見なすこともできる（ネイチャー・ウォーデンのより好む方を選択する）。

植物との会話（擬呪）/Plant Speech：7 レベルにおいて、ネイチャー・ウォーデンは自身の得意な地形にいる限り、回数無制限でスピーク・ウィズ・プランツを発動することができる。得意な地形の外にいてさえ、ネイチャー・ウォーデンは 1 日に 1 回、スピーク・ウィズ・プランツ を使用することができる。術者レベルはクラス・レベルに等しい。

冷鉄脚（超常）/Ironpaw：8 レベルにおいて、ネイチャー・ウォーデンの動物の相棒と、ネイチャー・ウォーデンが使用する サモン・ネイチャーズ・アライ により招来したクリーチャーはネイチャー・ウォーデンのクラス・レベルに等しいダメージ減少 / 冷たい鉄を得る。加えて彼らの肉体武器は、ダメージ減少を克服する際に冷たい鉄製の武器と見なされる。この能力は " 銀爪 " 能力とは累積しない。ネイチャー・ウォーデンは招来クリーチャーが " 銀爪 " か " 冷鉄脚 " のいずれの利益を得るかを招来した時点で決定しなければならない。ネイチャー・ウォーデンは 1 時間の祈りと瞑想を行なうことで、100 フィート以内にいる動物の相棒に効果を及ぼしている能力を変えることができる。

守護の地（変則）/Guarded Lands：9 レベルにおいて、ネイチャー・ウォーデンは自らのいる区域を守護の地に指定することができる。これによりこの区域はネイチャー・ウォーデンの得意な地形と見なされる。この区域が元々得意な地形ならば、そのボーナスが強化される。この区域は大きくても 1 平方マイルまでの広さでなければならず、ネイチャー・ウォーデンはこの区域全体を注意深く調べるのに 24 時間を費やさなければならない。この学習により、ネイチャー・ウォーデンはこの区域において、＋2 の得意な地形によるボーナスを得る。これはこの区域におけるいかなる得意な地形によるボーナスと累積する（例えば、守護の地が森の一部であったなら、森における得意な地形ボーナスも獲得する）。さらにネイチャー・ウォーデンはこの守護の地の中にいる限り、自らの得意な敵として 1 つのクリーチャー種別を指定することができる。ネイチャー・ウォーデンを見ることができその声を聞くことのできる仲間は、ネイチャー・ウォーデンがこの地形で得ることのできる得意な地形によるボーナスの半分に等しいボーナスをイニシアチブ判定に得る。

ネイチャー・ウォーデンは自らの【判断力】ボーナスに等しい（最低 1）数の守護の地を維持することができる。守護の地の上限まで保持しているなら、1 つを守護の地から取り除き新しい区域の儀式を行なうことで新しい守護の地を選択することができる。

相棒の魂（超常）/Companion Soul：10 レベルにおいて、ネイチャー・ウォーデンの動物の相棒との絆は距離や死さえ超越するほどに強力になる。動物の相棒の 忠誠 能力による、心術呪文や効果に対する意志セーヴへの士気ボーナスは＋8 に向上する。ネイチャー・ウォーデンは 1 日に 1 回、焦点具や信仰焦点具を用いることなく、スクライング 呪文を使用したかのように動物の相棒を念視することができる。ネイチャー・ウォーデンは動物の相棒の周りの区域を見回し、動物の相棒の目を通してものを見ることができる。動物の相棒が死亡したなら、ネイチャー・ウォーデンは 8 時間の儀式を執り行うことでその相棒を蘇生することができる。これは レイズ・デッド と同じ効果をもたらすが、通常とは異なり物質要素は不要であり動物の相棒が負のレベルを得ることもない。

レイジ・プロフェット Rage Prophet

精霊により注ぎ込まれた力を持つ戦士は、荒野の至るところにいる。その精霊は世界の向こうからこちらを観察し、そこから考えられないような力の蓄えを引き出してくる。この戦士たちは神に選ばれた者であり、典型的な部族では族長やシャーマンとほとんど同じか、時にはそれを上回るほどの地位を持っていることが多い。

レイジ・プロフェット（激怒する預言者）は未来を占うために、この精霊や能力との交信を通して助言を与える。レイジ・プロフェットは必ずバーバリアン／オラクルである。しかし他のクラスを所持している場合もある。レイジ・プロフェットの中で最も一般的なオラクルの神秘は戦であり、その戦闘における技術のためにバーバリアン社会で彼らは尊敬を受ける。しかしどのような神秘を持つオラクルであっても戦争兵曹、助言者、指導者としての地位をそれぞれの方法で見出している。レイジ・プロフェットの中には他のものと離れた場所に住んだり放浪するチャンピオンとして振る舞ったりすることで、すべての部族に所属すると共にいかなる部族にも属することなく、部族の長や族長会議の支持ではなく自らの精霊案内人の導きに従うものもいる。部族の指導者から不信の目で見られることもあるが、このような彷徨者たちは多くのバーバリアンに人気がある。バーバリアンは彼らのことを空の上、地の底、自らと共にある精霊を除いては何者にも媚びることのない、自由人の力、徳、権威の完璧なる規範と捉えている。

役割：レイジ・プロフェットは無視できない呪文発動能力を持つが、通常それは自らの戦闘能力を強化する手段として用いられる。その戦闘技能は十分に高く、いかなる戦闘でも継続させ超常能力によって肉体的な激怒に集中するその能力はいかなる挑戦をも達成する力と多様性を信じられないほどに高めてくれる。

属性：レイジ・プロフェットは秩序属性でなければどの属性でもよいが、バーバリアンの部族出身である場合には混沌属性が最もよく見られる。放浪するレイジ・プロフェットは通常混沌属性であり、冒険に身を投じることでいかなる部族や自らの出自に関連する部族の建造物とも距離を置く。

ヒット・ダイス：d10。

前提条件

レイジ・プロフェットになるためには、キャラクターは以下の条件を全て満たさなければならない。

基本攻撃ボーナス：＋5。
特殊：“オラクルの呪い”クラス特徴、“一瞬の明晰”激怒パワー。
技能：〈知識：宗教〉5ランク。
特殊：1レベルの信仰呪文を発動する能力。

クラス技能

レイジ・プロフェットのクラス技能は以下のとおり。〈威圧〉【魅】、〈呪文学〉【知】、〈真意看破〉【判】、〈水泳〉【筋】、〈知識：宗教〉【知】、〈知識：歴史〉【知】、〈治療〉【判】、〈登攀〉【筋】。

レベルごとの技能ランク：4＋【知力】修正値。

クラス特徴

以降にレイジ・プロフェット上級クラスのクラス特徴を示す。

武器と防具の習熟：レイジ・プロフェットになったからといって、新しく武器や防具に《習熟》することはない。

1日の呪文数：指定されたレベルにおいて、レイジ・プロフェットはこの上級クラスになる前になったことのある信仰呪文の使い手のクラスを得たかのように、1日あたりの新しい呪文数を得る。しかし1日当たりの呪文数と修得呪文数（任意発動する呪文の使い手の場合）、呪文を発動する際の有効術者レベルを除いては、そのクラスを上げていた場合に得られるはずであった利益を得ることはできない。もしレイジ・プロフェットになる前に複数の信仰呪文の使い手のクラスになったことがあるなら、1日の呪文数を決定するためにどのクラスに新しいレベルを与えるかを決定しなければならない。

野蛮なる占い師 /Savage Seer：レイジ・プロフェットのクラス・レベルは激怒パワーの効果を考慮する際にはバーバリアン・レベルと、オラクルの啓示やオラクルの呪いの効果を考慮する際にはオラクル・レベルと累積する。これによって追加の能力を得ることはない。

精霊案内人（擬呪）/Spirit Guide：それぞれのレイジ・プロフェットには精霊案内人が宿っている。それは実体のない霊体であり、レイジ・プロフェットの心に話しかけ、警戒を発し、力と英知を授けてくれる。レイジ・プロフェットが激怒したときにはいつでも、1回の ガイダンス 呪文の利益を精霊案内人から授かる。このボーナスは激怒中であればいつでも使用することができる。精霊案内人は ゴースト・サウンド 、ダンシング・ライツ 、メイジ・ハンド を1日に1回、擬似呪文能力として使用する能力をレイジ・プロフェットに授ける（術者レベルはレイジ・プロフェットのクラス・レベルに等しい）。DCは【魅力】基準である。

レイジ・プロフェットの神秘：2レベルと以降の偶数レベル毎に、レイジ・プロフェットは自らの精霊案内人から追加の呪文を教わる。これらの呪文は「表 2-6：オラクルの修得呪文数」に記載されたものに追加される。オラクルの神秘から得られた呪文のように、レイジ・プロフェットはより高いレベルになったからと言ってこの呪文を異なる呪文に入れ替えることはできない。レイジ・プロフェットは精霊案内人からこれらの呪文の1つを学ぶために、記載されたレベルのオラクル呪文が発動できなければならない。レイジ・プロフェットはこれらの呪文を記載されたレベルのオラクル呪文として扱う。選択できる呪文は アーケイン・アイ（4レベル）、アンシーン・サーヴァント（1レベル）、ヴィジョン（7レベル）、ウィスパリング・ウィンド（2レベル）、オーギュリイ（2レベル）、シー・インヴィジビリティ（2レベル）、シャドウ・ウォーク（6レベル）、スピーク・ウィズ・デッド（3レベル）、スピリチュアル・ウェポン（2レベル）、スペクトラル・ハンド（2レベル）、ディヴィネーション（4レベル）、ドリーム（5レベル）、

表：レイジ・プロフェット

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健	反応	意志	特殊	1日の呪文数
1	＋0	＋1	＋0	＋1	野蛮なる占い師、精霊案内人	―
2	＋1	＋1	＋1	＋1	激怒する癒し手、レイジ・プロフェットの神秘	信仰呪文の使い手のクラス・レベルに＋1
3	＋2	＋2	＋1	＋2	不屈の術者	信仰呪文の使い手のクラス・レベルに＋1
4	＋3	＋2	＋1	＋2	激怒術者（術者レベル）、レイジ・プロフェットの神秘	信仰呪文の使い手のクラス・レベルに＋1
5	＋3	＋3	＋2	＋3	精霊の守り手	―
6	＋4	＋3	＋2	＋3	持続する激怒、レイジ・プロフェットの神秘	信仰呪文の使い手のクラス・レベルに＋1
7	＋5	＋4	＋2	＋4	激怒術者（セーヴDC）	信仰呪文の使い手のクラス・レベルに＋1
8	＋6	＋4	＋3	＋4	激怒する呪文の力、レイジ・プロフェットの神秘	―
9	＋6	＋5	＋3	＋5	精霊の戦士	信仰呪文の使い手のクラス・レベルに＋1
10	＋7	＋5	＋3	＋5	上級激怒、レイジ・プロフェットの神秘	信仰呪文の使い手のクラス・レベルに＋1

ファインド・ザ・パス（6 レベル）、ヘルピング・ハンド（3 レベル）。

激怒する癒し手（超常）/Raging Healer：2 レベルにおいて、レイジ・プロフェットは " 一瞬の明晰 " を使用することなく キュア 呪文を激怒中に発動することができるようになる。

不屈の術者（変則）/Indomitable Caster：3 レベルにおいて、レイジ・プロフェットは精神集中判定に自身の【耐久力】ボーナスを（もしあれば）加える。

激怒術者（超常）/Ragecaster：4 レベルの開始時に、レイジ・プロフェットの呪文は激怒中により強力なものとなる。" 一瞬の明晰 " を使用する際、レイジ・プロフェットの術者レベルにバーバリアン・レベルを加える。7 レベルにおいて、レイジ・プロフェットは激怒中に発動する全ての呪文のセーヴ DC に自身の【耐久力】ボーナスを加える。

精霊の守り手（擬呪）/Spirit Guardian：5 レベルにおいて、レイジ・プロフェットがアンデッド、非実体クリーチャー、フェイ、来訪者と戦闘している際、精霊案内人の ガイダンス 呪文による技量ボーナスはレイジ・プロフェットのクラス・レベルの半分に増加する。即行アクションとして、レイジ・プロフェットは自らの鎧と武器に ゴースト・タッチ の特性を 1 ラウンドの間与えるために、（例え激怒中でなくとも）激怒ラウンドを 1 ラウンド消費することができる。この効果はレイジ・プロフェットがそのアイテムを手から離すと終了する。

持続する激怒（超常）/Enduring Rage：6 レベルにおいて、レイジ・プロフェットはフリー・アクションとして呪文スロットを消費することで、激怒の時間を引き延ばすことができる。これにより激怒時間は消費した呪文スロットのレベルに等しいラウンドだけ延長される。

激怒する呪文の力（超常）/Raging Spellstrength：8 レベルにおいて、レイジ・プロフェットは " 一瞬の明晰 " を使用することなく距離が " 自身 " の呪文を激怒中に発動することができるようになる。

精霊の戦士（超常）/Spirit Warrior：9 レベルにおいて、レイジ・プロフェットがアンデッド、非実体クリーチャー、フェイ、来訪者と戦闘している際、精霊案内人の ガイダンス 呪文による技量ボーナスはレイジ・プロフェットのクラス・レベルに等しい値に増加する。自らの鎧と武器に ゴースト・タッチ の特性を与える能力は、即行アクションではなく割り込みアクションとなる。

上級激怒（変則）/Greater Rage：10 レベルにおいて、レイジ・プロフェットが激怒する時、【筋力】と【耐久力】への士気ボーナスは＋ 6 に、意志セーヴへの士気ボーナスは＋ 3 に増加する。

ストールワート・ディフェンダー　Stalwart Defender

守備兵、騎士、傭兵、悪人の類から昇進したストールワート・ディフェンダー（強固なる護り手）はある区域に位置しその場所を放棄することを拒む。この振る舞いはストールワート・ディフェンダーにとって戦術的な決定に勝るものである。それは不敗の必要性に対する、強迫観念に捕らわれた強固な表現なのだ。ストールワート・ディフェンダーが防御の構えをとれば、彼らは敵や障害、脅威がどのような方法で訪れたにせよ、その守りにその力の全てを費やすのだ。

ストールワート・ディフェンダーはファイターから昇進したものがほとんどである。彼らは友や仲間をよりうまく守りたいと考えていることが多い。ドワーフは特にこの役割に適しているが、どの種族のストールワート・ディフェンダーも存在する。自ら気付いた欠点を克服するという誇りをかけ、ストールワート・ディフェンダーの道を歩むバーバリアンもごくまれに存在する。そのようなキャラクターはあるときは自らを戦闘に投げ打ち、次の瞬間には全ての攻撃を落ち付いてかわすという 2 つの個性に対する苦しみを和らげることになる。

役割：ストールワート・ディフェンダーは近接戦闘の達人であり、最大の攻撃はよい防御であるということを証明することに努めている。ストールワート・ディフェンダーは通常戦闘の前線におり、仲間を護る位置取りを保ち、攻撃者の陣形のほころびに飛び込んで仲間のための道を切り開き、動き回る要塞としての役割をこなすことでより弱い仲間を護り、変わり続ける戦闘の混沌の中でしっかりとした位置を保つ。

属性：誰であれ岩のように頑固になることができ、代償に関わらず一点を保つことに注ぎこむことができる。そのためどのような属性であってもストールワート・ディフェンダーになることができる。とはいえストールワート・ディフェンダーの能力を身に付けるために必要となる献身と実践は、軍隊や組織に強い尊敬を抱くキャラクターの方が容易に身に付けることができる。そのため、秩序属性のストールワート・ディフェンダーの方が、混沌属性のものよりもずっとよく見られる。

ヒット・ダイス：d12。

前提条件

ストールワート・ディフェンダーになるためには、キャラクターは以下の基準すべてを満たさなければならない。

基本攻撃ボーナス：＋ 7。
特技：《回避》、《持久力》、《追加 hp》。
特殊：軽装鎧と中装鎧に対する《習熟》。

クラス技能

ストールワート・ディフェンダーのクラス技能は以下の通り。〈威圧〉【魅】、〈軽業〉【敏】、〈真意看破〉【判】、〈知覚〉【判】、〈登攀〉【筋】。

レベルごとの技能ポイント：2 ＋【知】修正値。

クラスの特徴

以下にストールワート・ディフェンダー上級クラスの特徴を示す。

武器と防具の習熟：ストールワート・ディフェンダーは全ての単純武器と軍用武器、鎧、盾（タワー・シールドを含む）に《習熟》する。

AC ボーナス（変則）：ストールワート・ディフェンダーは AC に回避ボーナスを得る。ボーナスは＋ 1 から始まり、クラス・レベルの上昇と共に向上する。10 レベルにおいて最大の＋ 4 に達する。

防御の構え（変則）/Defensive Stance：1 レベルにおいて、ストールワート・ディフェンダーは守りの構えをとることができる。これは 1 日に 4 ＋その【耐久力】修正値に等しいラウンドだけ使用することができる。1 レベル以降のレベル毎に、1 日に追加で 2 ラウンドだけ構えを持続することができるようになる。 ベアズ・エンデュアランス のような呪文の効果を得るなどして一時的に【耐久力】が増加したからと言って、ストールワート・ディフェンダーが 1 日に持続することのできる防御の構えのラウンド数の合計が増加することはない。ストールワート・ディフェンダーは 1 回のフリー・アクションにより防御の構えをとることができる。1 日あたりの守りの構えのラウンド数の合計は 8 時間の休憩の後に回復する。しかしこの休憩時間は連続している必要はない。

防御の構えをとっている間、ストールワート・ディフェンダーは AC に＋ 2 の回避ボーナス、【筋力】および【耐久力】に＋ 4 の士気ボーナス、意志セーヴに＋ 2 の士気ボーナスを得る。【耐久力】の増加に伴い、ストールワート・ディフェンダーはヒット・ダイス毎に 2 ヒット・ポイントを得る。しかしこれらのヒット・ポイントは防御の構えが終了すると失われてしまい、一時的ヒット・ポイントのように初めに失われるということはない。

防御の構えをとっている間、ストールワート・ディフェンダーは（通常の移動、乗騎への騎乗、瞬間移動、仲間に運んでもらうことに同意することを含む）いかなる方法によってさえ現在の位置から自発的に移動することはできない。もし乗り物に乗っている状態でストールワート・ディフェンダーが防御の構えをとると、（荷馬車や船のようなものでは）それらの制御を行なうことはできなくなるが、乗り物が移動している場合であっても構えを維持することができる。〈はったり〉技能や心術呪文の使用に敵が成功した結果、ストールワート・ディフェンダーが自らの力で移動したならその構えは終了する。

ストールワート・ディフェンダーは自身の防御の構えを 1 回のフリー・アクションとして終了することができる。構えを終了した後、ストールワート・ディフェンダーは構えに費やしたラウンド数の 2 倍に等しいラウンド数だけ疲労状態となる。ストールワート・ディフェンダーは疲労状態や過労状態において新しい防御の構えをとることはできない。また、1 回の遭遇や戦闘においては複数回の構えをとることはできない。ストールワート・ディフェンダーが気絶状態に陥ったなら、その防御の構えは即座に終了し、死の危険に直面しなければならない。

防御の構えには落ち着いた精神状態が必要であり、（激怒クラス特徴やレイジ 呪文などのような）激怒に入ったキャラクターが維持することは

表：ストールワート・ディフェンダー

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健	反応	意志	AC ボーナス	特殊
1	＋ 1	＋ 1	＋ 0	＋ 1	＋ 1	防御の構え
2	＋ 2	＋ 1	＋ 1	＋ 1	＋ 1	防御パワー
3	＋ 3	＋ 2	＋ 1	＋ 2	＋ 1	直感回避
4	＋ 4	＋ 2	＋ 1	＋ 2	＋ 2	防御パワー
5	＋ 5	＋ 3	＋ 2	＋ 3	＋ 2	ダメージ減少 1 ／—
6	＋ 6	＋ 3	＋ 2	＋ 3	＋ 2	防御パワー
7	＋ 7	＋ 4	＋ 2	＋ 4	＋ 3	ダメージ減少 3 ／—、直感回避強化
8	＋ 8	＋ 4	＋ 3	＋ 4	＋ 3	防御パワー
9	＋ 9	＋ 5	＋ 3	＋ 5	＋ 3	機動防御
10	＋ 10	＋ 5	＋ 3	＋ 5	＋ 4	ダメージ減少 5 ／—、防御パワー、最後の言葉

できない。

防御パワー（変則）/Defensive Powers：ストールワート・ディフェンダーがレベルを得ると、その守りの構えはより強力になる。2 レベルの開始時、ストールワート・ディフェンダーは防御パワーを 1 つ得る。ストールワート・ディフェンダーは 2 レベル以降、ストールワート・ディフェンダー 2 レベル毎に他の防御パワーを得る。ストールワート・ディフェンダーは防御の構えをとっている間だけ防御パワーの利益を得ることができる。また最初にアクションを行う必要があるパワーもある。特記ない限り、個々のパワーは 1 回だけ選択することができる。

塁壁（変則）/Bulwark：ストールワート・ディフェンダーは自らを騙そうとする試みと機会攻撃を誘発することなく自らの機会攻撃範囲を移動しようとする〈軽業〉判定の DC に、自らの鎧による判定ペナルティを加える。

明晰な心（変則）/Clear Mind：ストールワート・ディフェンダーは失敗した意志セーヴを再ロールする。このパワーは最初のセーヴの試みの後に 1 回の割り込みアクションとして使用されるが、GM がその成否を告げる前に使用しなければならない。例え結果がより悪くなったとしても、ストールワート・ディフェンダーは 2 回目の結果を使用しなければならない。このパワーは防御の構えをとるたびに 1 回だけ使用することができる。

恐れなしの防御（変則）/Fearless Defense：防御の構えをとる間、ストールワート・ディフェンダーは恐れ状態と怯え状態に完全耐性を得る。このパワーを選択するためには、ストールワート・ディフェンダーは少なくとも 4 レベルでなければならない。

足止め攻撃（変則）/Halting Blow：ストールワート・ディフェンダーの機会攻撃範囲における敵の移動が機会攻撃を誘発し、ストールワート・ディフェンダーがその攻撃を敵に命中させたなら、その敵の移動は即座に終了する。その敵は次のターンまで再び移動することはできないが、残りのアクションを行なうことはできる。ストールワート・ディフェンダーは " 足止め攻撃 " パワーを選択するために、" 塁壁 " パワーを修得していなければならない。

ダメージ減少増加（変則）/Increased Damage Reduction：ストールワート・ディフェンダーがこのクラスで得たダメージ減少は 1 ／—だけ増加する。この増加はストールワート・ディフェンダーが防御の構えをとっている間常に起動する。ストールワート・ディフェンダーはこのパワーを 2 回まで選択することができる。この効果は累積する。ストールワート・ディフェンダーはこの防御パワーを選択するために、少なくとも 6 レベルでなければならない。

阻止（変則）/Intercept：1 ラウンドに 1 回、1 回の割り込みアクションとして、隣接した仲間に近接攻撃あるいは遠隔攻撃が命中したとき、ストールワート・ディフェンダーは本来の目標の代わりに自身にその攻撃が命中したことを選択してもよい。AC や効果による失敗確率に関係なく、この攻撃は自動的にストールワート・ディフェンダーに命中する。ストールワート・ディフェンダーはこの攻撃による通常の効果を受ける。

頑健なる体調（変則）/Internal Fortitude：防御の構えをとっている間、ストールワート・ディフェンダーは不調状態と吐き気がする状態に完全耐性を得る。

大いなる回復力（変則）/Mighty Resilience：ストールワート・ディフェンダーは 1 回のクリティカル・ヒットや急所攻撃による追加ダメージ、および（《盲目化クリティカル》や急所攻撃による出血などの）クリティカル・ヒットや急所攻撃に関連した他の能力や効果を自動的に無効化する。ストールワート・ディフェンダーはこの攻撃から通常のダメージのみを受ける。このパワーは防御の構え 1 回につき 1 回だけ使用することができる。ストールワート・ディフェンダーはこのパワーを選択するために、少なくとも 6 レベルでなければならない。

再起する防御（変則）/Renewed Defense：標準アクションとして、ストールワート・ディフェンダーは 1d8 ＋その【耐久力】修正値に等しいポイントのダメージを回復する。2 レベル以降のストールワート・ディフェンダーのレベル 2 ごとに、この回復量は 1d8 だけ増加し、10 レベルにおいて最大の 5d8 に達する。このパワーは 1 日に 1 回だけ、防御の構えをとっている間にのみ使用することができる。

奮起する防御（変則）/Roused Defense：ストールワート・ディフェンダーは疲労状態であってさえ防御の構えをとることができる。この能力を使用して防御の構えを維持する間、ストールワート・ディフェンダーは疲労状態に完全耐性を得る。この防御の構えが終了すると、ストールワート・ディフェンダーは防御の構えで 1 ラウンドが経過した毎に 10 分の間過労状態となる。

打ち砕き（変則）/Smash：防御の構えをとっている間、ストールワート・ディフェンダーは 1 ラウンドに 1 回、盾攻撃か（叩きつけ攻撃を本来持っていない場合であっても）叩きつけによる追加攻撃を行なうことができる。全力攻撃アクションの一部として使用したなら、この追加攻撃はストールワート・ディフェンダーの最大の基本攻撃ボーナス－ 5 を基準に行なわれる。この打ち砕きは 1d4（ストールワート・ディフェンダーが中型の場合。小型の場合には 1d3）＋キャラクターの【筋力】修正値の半分に等しいダメージを与える。キャラクターはこの攻撃を組みつきを維持したり組みつきから脱出するためのアクションの一部として行なうこともできる。この攻撃は組みつき攻撃が行なわれる前に処理される。この攻撃が命中したなら、このラウンドの間この目標に対してストールワート・ディフェンダーが行なう全ての組みつき判定に＋ 2 のボーナスを得る。

予期せぬ打撃（変則）/Unexpected Strike：ストールワート・ディフェンダーはストールワート・ディフェンダーの機会攻撃範囲に入った敵に対して機会攻撃を行なうことができるようになる。これはその移動が通常機会攻撃を誘発するかどうかには関係しない。このパワーは 1 回の防御の構えにつき 1 回だけ使用することができる。ストールワート・ディフェンダーはこのパワーを選択するために、少なくとも 4 レベルなければならない。

直感回避（変則）：3 レベルにおいて、ストールワート・ディフェンダーは自らの感覚が対応するより前に危険に対応する能力を得る。ストールワート・ディフェンダーは例え攻撃したものが不可視状態であっても立ちすくみにならない。動けない状態になると AC への【敏捷力】ボーナスを失う。この能力を持つストールワート・ディフェンダーであっても、自身に対するフェイントアクションの使用に敵が成功したなら AC への【敏捷力】ボーナスを失う。

キャラクターが他のクラスから " 直感回避 " を得ているなら、ストールワート・ディフェンダーは " 直感回避強化 "（後述）を自動的に得る。

ダメージ減少（変則）：5 レベルにおいて、ストールワート・ディフェンダーはダメージ減少 1 ／—を得る。7 レベルにおいてこのダメージ減少は 3 ／—に増加し、10 レベルにおいては 5 ／—に増加する。異なる発生源から得られたダメージ減少は累積しない。しかし 5 レベル以上のストールワート・ディフェンダーが鎧からダメージ減少を得ているなら、クラスに基づくダメージ減少はこの鎧のダメージ減少の値だけ増加する（ただし鎧以外の発生源は含まない）。そのため、7 レベルのストールワート・ディフェンダーがアダマンティン製のフル・プレート（ダメージ減少 3 ／—）を装備しているなら、ダメージ減少は 6 ／—となる。

直感回避強化（変則）：7 レベルにおいて、ストールワート・ディフェンダーはもはや挟撃されることはなくなる。この効果は挟撃を使用したストールワート・ディフェンダーに対する急所攻撃のローグ能力を無効化する。この防御の例外として、ストールワート・ディフェンダーより 4 レベル以上以上高いローグは挟撃することができる（その上急所攻撃を行なうこともできる）。キャラクターが他のクラスから " 直感回避 " を得ていたなら自動的に " 直感回避強化 " を獲得し、このキャラクターを挟撃するために必要な最低のローグ・レベルを決める際に、これらのクラスによるレベルは累積する。

機動防御（変則）/Mobile Defense：9 レベルにおいて、ストールワート・ディフェンダーは防御の構えを維持したまま自らの位置を調整するこ

とができるようになる。防御の構えをとる間、ストールワート・ディフェンダーはこの構えの利益を失うことなく、毎ラウンド 5 フィート・ステップを行なうことができる。

最後の言葉（変則）/Last Word：1 日に 1 回、防御の構えをとる間、ストールワート・ディフェンダーは自らのヒット・ポイントを負の値にまで減らした（これは気絶するか死亡するかは関係ない）攻撃に対応して、間合いの中にいる 1 体の敵に 1 回の近接攻撃を行なうことができる。例えば、レッド・ドラゴンが噛みつく際にストールワート・ディフェンダーが 1 ヒット・ポイントを残しているとする。ストールワート・ディフェンダーはドラゴンの噛みつきによって即座に自らが死亡する場合でさえ、この能力を使用することができる。この攻撃が命中したなら、この攻撃のダメージ・ダイスは 2 倍となりその全てを合計するが、【筋力】、（ フレイミング のような）武器の能力、（急所攻撃のような）精密さによるダメージは累積しない。このボーナス・ダメージはクリティカル・ヒットによって増加することはない（ただし、他のダメージ・ボーナスは通常通り増加する）。ストールワート・ディフェンダーの攻撃が解決されたなら、この能力で誘発された攻撃の効果を通常通り適用する。

魔法のアイテム Magic Items

至るところにある ポーション・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ から価値ある ホーリィ・アヴェンジャー のような聖具まで、よく知られた魔法のアイテムのはるか先に、伝説的な宝の山やきわめて危険なダンジョンの奥深くで見つかる珍しい傑作、そして画期的な発明品が天才にして狂気の人により作り出された。本章では魔法の傑作品（古来より名高きものもあれば、全く新しくなってしまったものもある）の価値を暴くことで、the Pathfinder Core Rulebook にかつて親しみのあったアイテムを伝えるものである。これらの新しい魔法のアイテムを組み入れようと思うなら、GM は Core Rulebook にあるものと同じように、そのキャンペーンの中に広範囲に渡り根本的な要素としてこれらの宝物を取り扱って構わない。

ポーション、巻物、ワンドを除き、全ての魔法のアイテムの種類が本章で提供されている。 5 章で提供された新しい呪文 は Core Rulebook のものと同様にポーションに組み入れ、巻物に書き込み、ワンドに込めることができる。そしてこれらのアイテムは本書の 15 章に記載される同様のルールに従い、同種のアイテムのように発見されるだろう。

魔法のアイテムの解説 Magic Item Descriptions

起動方法、ランダム作成、その他の材質が以降に述べられている。AC、硬度、ヒット・ポイント、破壊 DC はそれらの魔法のアイテムの一般的な例示により示されたものとなる。アイテムの有効【敏捷力】は 0 であるため、所有者のいないアイテムには AC に－ 5 ペナルティが科せられる。以下に示す個々の項目は、アイテムの説明の一部に表記される。

オーラ：ほとんどの場合、ディテクト・マジック 呪文は魔法のアイテムに影響を及ぼす魔法の系統と、そのアイテムが放つオーラの強度を明らかにする。詳細は ディテクト・マジック 呪文の説明を参照すること。

術者レベル (CL)：アイテムの術者レベルはアイテムに関係した力を表している。それはアイテムのセーヴィング・スローへのボーナス、距離、その他のアイテムの力でレベルに依存した部分を（もしあるならば）現わしている。また、術者レベルは ディスペル・マジック や同種の効果の下でアイテムが抵抗する際のレベルも表している。

作成者の術者レベルはアイテムの術者レベル以上でなければならない（そして追加の前提条件によっては作成者のレベルの最低値がより高くなるかもしれない）。

装備部位：ほとんどの魔法のアイテムはその適したスロットに着用したり身に付けることでのみ機能させることができる。そのアイテムが仕舞い込まれたりどこかに置いてしまったなら機能しない。スロットに“なし”と記載されているのなら、このアイテムはキャラクターが所有している間機能する。

市価：このアイテムを売ることができる場合に、アイテムを購入するためにかかる gp の総量である。一般に、PC は魔法のアイテムをこの値の半額で売ることができる。

重量：この数値はアイテムの重さである。重量の値が与えられないならば、そのアイテムは（キャラクターがどれだけの荷重を運ぶことができるかを考慮する目的においては）何もないかのように一切の重さを持たない。

解説：この項では魔法のアイテムの力と能力について記載している。

作成要項：アーティファクトを除いて、適切な特技と必要条件を満たした呪文の使い手はほとんどの魔法のアイテムを作り出すことができる。この項では魔法のアイテムを作成するための必要条件とコストについて記載している。

必要条件：魔法のアイテムを作成するキャラクターは本項の必要条件を満たしていなければならない。ここには特技、呪文の他、レベルや属性、種族や種類といった雑多な前提条件が含まれる。

要求される呪文はあらかじめ呪文の準備をする（あるいは任意発動を行える術者など、呪文を修得している）キャラクターであってもよいし、呪文完成型や呪文解放型のアイテムを使用してもよく、要求される呪文の効果を引き起こす擬似呪文能力であっても構わない。アイテムの作成にかかる 1 日毎に、必要条件を満たすためにそれらのアイテムが使用されたように、作成者は呪文完成型アイテム 1 つか呪文解放型アイテム 1 チャージを消費しなければならない。

1 人より多くのキャラクターでアイテムの作成を協力することもできる。その場合、それらの参加者は必要条件を 1 つ以上満たしていなければならない。ある場合においては、協力が必要であることもあるだろう。

2 人以上のキャラクターが 1 つのアイテムを作成する場合、作成者のレベルが知られてしまうために、誰が作成者であるかを考えるかについて同意しなければならない。

コスト：この項はそのアイテムを作成する際に必要なコスト（gp 換算）である。一般にこのコストはアイテムの価格の半分に等しい。しかし追加の物質要素があればその値だけ加算される。そのアイテムを作成するのに要するコストには基本コストにその要素のコストを加えたものから算出される。

キャンペーンへの新たな魔法のアイテムの導入 New Magic Items in a Campaign

本章に記載の魔法のアイテムから GM が選択したものをどのように広めるかというのは全く個人の好みによる。これらの新しいアイテムが the Core Rulebook に記載されるものよりもどの程度珍しい必要があるかを決める理由は全くない。そして容易にキャンペーンの中にこれらを溶け込ませることができる。その代わりに、GM が予期せぬ要素として次の遭遇や宝の山へ、その特性や特別な宝物をあらかじめそこへ組み込むことも容易である。プレイヤーがそのキャラクターの身支度をする際に the Core Rulebook の魔法のアイテムの章をぺらぺらと眺める際、その中にある宝物や効果に強い親しみを抱くようになるものが多い。そのため、以降に示すアイテムを組み込むこと――特に本書のどこよりも初めに説明されるもの、例えば新しい メタマジック・ロッド など――は、GM により経験を持ったプレイヤーに対してさえ驚きを与え、陰謀を企てることが可能になる。

魔法の武器 Weapons

以降の武器の特性が、the Pathfinder RPG Core Rulebook で提供されたもの に追加される。

（訳注：鎧と盾が原文だが、武器の誤記と思われるため修正）

魔法の武器の能力の説明

表：近接武器の特殊能力

下級	中級	上級	特殊能力	基本価格修正値 [1]
01 ～ 12	01 ～ 04	01 ～ 03	アライング	＋ 1 ボーナス
13 ～ 24	05 ～ 12	04 ～ 08	コンダクティヴ	＋ 1 ボーナス
25 ～ 36	13 ～ 22	09 ～ 20	コローシヴ	＋ 1 ボーナス
37 ～ 48	23 ～ 32	21 ～ 29	カニング	＋ 1 ボーナス
49 ～ 58	33 ～ 40	30 ～ 38	フューリアス	＋ 1 ボーナス
59 ～ 70	41 ～ 49	39 ～ 47	グレイフレイム	＋ 1 ボーナス
71 ～ 77	50 ～ 58	48 ～ 56	ハンツマン	＋ 1 ボーナス
78 ～ 84	59 ～ 67	57 ～ 65	ジュリスト	＋ 1 ボーナス
85 ～ 99	68 ～ 74	66 ～ 74	メナシング	＋ 1 ボーナス
—	75 ～ 82	75 ～ 81	コローシヴ・バースト	＋ 2 ボーナス
—	83 ～ 89	82 ～ 85	デュエリング	＋ 14,000 gp
—	90 ～ 95	86 ～ 90	トランスフォーマティヴ	＋ 10,000 gp
100	96 ～ 100	91 ～ 100	2 回ロールする 2	—

1……『武器』表の武器のボーナスにこれを足し、実際の市価を求める。

2……同じ能力が 2 度出た場合や、前のロールで出た能力と両立し得ない能力が出た場合や、特殊能力によって＋ 10 の限界を超えてしまう場合は振り直すこと。武器の強化ボーナス＋特殊能力ボーナス相当値の合計は、最大でも＋ 10 までである。

表：遠隔武器の特殊能力

下級	中級	上級	特殊能力	基本価格修正値 [1]
01 ～ 15	01 ～ 14	01 ～ 13	アライング	＋ 1 ボーナス
16 ～ 30	15 ～ 28	14 ～ 26	コンダクティヴ	＋ 1 ボーナス
31 ～ 48	29 ～ 48	27 ～ 42	コローシヴ [2]	＋ 1 ボーナス
49 ～ 60	49 ～ 58	43 ～ 56	カニング	＋ 1 ボーナス
61 ～ 72	59 ～ 69	57 ～ 65	ハンツマン	＋ 1 ボーナス
73 ～ 94	70 ～ 91	66 ～ 87	ジュリスト	＋ 1 ボーナス
95 ～ 99	92 ～ 95	88 ～ 90	コローシヴ・バースト	＋ 2 ボーナス
100	96 ～ 100	91 ～ 100	2 回ロールする [3]	—

1……『武器』表の武器のボーナスにこれを足し、実際の市価を求める。

2……この能力の付いたボウ、クロスボウ、スリングは発射する矢弾にこのパワーを与える。

3……同じ能力が 2 度出た場合や、前のロールで出た能力と両立し得ない能力が出た場合や、特殊能力によって＋ 10 の限界を超えてしまう場合は振り直すこと。武器の強化ボーナス＋特殊能力ボーナス相当値の合計は、最大でも＋ 10 までである。

（訳注：コローシヴ・バーストの市価ボーナスを 1 ⇒ 2 に修正）

特殊能力を持つ武器は少なくとも＋ 1 強化ボーナスを持たなければならない。

アライング（ Allying ／提携）：アライング 武器の使用者は、武器の強化ボーナスを仲間が使用している武器 1 つに転送することができる。使用者と効果を受ける仲間との間には視線が通っていなければならない。使用者のターンに武器を使用する前にフリー・アクションを使用することで、使用者はこの武器の強化ボーナスを移動させる値を選択する。このボーナスは アライング 武器の使用者の次のターンまで、仲間の武器に効果を及ぼす。 アライング 武器からの強化ボーナスは（もしあったとしても）仲間の武器の強化ボーナスと累積しない。

微弱・変成術；術者レベル 5；《魔法の武器防具作成》、マジック・ウェポン；市価　＋ 1 ボーナス。

カニング（ Cunning ／狡猾）：この特殊能力は使用者が目標に持つ知識を使い、武器に敵の防御の隙間を見つけ出させる。（来訪者の敵に対する〈知識：次元界〉のような）対象のクリーチャー種別に関連した〈知識〉技能を 5 ランク以上習得しているなら、この武器による攻撃がクリティカル可能域となった際にいつでも、使用者は確定ロールに＋ 2 のボーナスを得る。

中程度・占術；術者レベル 6；《魔法の武器防具作成》、トゥルー・ストライク；市価　＋ 1 ボーナス。

グレイフレイム（ Grayflame ／灰色の炎）：この武器は正もしくは負のエネルギー放出に反応する。使用者が即行アクションでこの武器を通してエネルギー放出を消費したなら、松明ほどの明るさを放つ奇妙な灰色の炎が点く。これにより武器の強化ボーナスは＋ 1 増加し、この武器で攻撃したクリーチャーへ（ フレイム・ストライク による信仰の力のように）＋ 1d6 ダメージを与える。この炎はエネルギー放出を通常通りに使用した際にダメージもしくは回復する d6 ごとに 1 ラウンド持続する。正のエネルギーを込めた場合には炎は銀のような灰色となり、善のクリーチャーはこの武器による追加ダメージに完全耐性を持つ。また、この武器はダメージ減少を考慮する際に善かつ銀製の武器として扱われる。負のエネルギーを込めた場合には炎は灰そのもののような色となり、悪のクリーチャーはこの武器による追加ダメージに完全耐性を持つ。また、この武器はダメージ炎症を考慮する際に悪かつ冷たい鉄製の武器として扱われる。

中程度・変成術；術者レベル 6；《魔法の武器防具作成》、チャネル・スマイト 、アライン・ウェポン；市価　＋ 1 ボーナス。

コローシヴ（ Corrosive ／腐食）：合言葉を唱えると、コローシヴ 武器は攻撃が命中すると追加で 1d6 ポイントの［酸］ダメージを与える酸で濡れる。この酸は使用者を傷つけることはない。この効果は別の合言葉が唱えられるまで持続する。

中程度・力術；術者レベル 10；《魔法の武器防具作成》、アシッド・アロー；市価　＋ 1 ボーナス。

コローシヴ・バースト（ Corrosive Burst ／腐食爆砕）：コローシヴ・バースト 武器はクリティカル・ヒットを命中させると酸の爆発を生じさせる コローシヴ 武器として機能する。この酸は使用者を傷つけることはない。コローシヴ 能力による追加の［酸］ダメージに加え、コローシヴ・バースト 武器はクリティカル・ヒットに成功すると追加で 1d10 ポイントの［酸］ダメージを与える。武器のクリティカル倍率が× 3 であれば、代わりにこの追加で 2d10 ポイントの［酸］ダメージを与える。クリティカル倍率が× 4 の場合、追加で 3d10 ポイントを与える。

コローシヴ 能力が起動していない場合でさえ、クリティカル・ヒットに成功すれば追加［酸］ダメージを提供する。

中程度・力術；術者レベル 12；《魔法の武器防具作成》、アシッド・アロー；市価　＋ 2 ボーナス。

コンダクティヴ（ Conductive ／伝導）：コンダクティヴ 武器は対象に命中させるために近接ないし遠隔接触攻撃を必要とする（クレリックの領域に依存した能力、ソーサラーの血脈能力、オラクルの神秘による啓示、ウィザードの秘術系統能力のような）擬似呪文能力や超常能力のエネルギーを伝達させることができる。使用者が適した攻撃に成功したなら、攻撃の目標に武器を通して伝達させる魔法的能力の使用回数を 2 回分消費することを選択してもよい。それにより、その目標は武器による攻撃と特殊能力 1 回の効果を受ける（使用者が使用回数の無い特殊能力を持っている場合、使用者は毎ラウンド武器を通してその能力を伝達しても良い）。例えば、敵のアンデッドにその コンダクティヴ・グレートソード で攻撃を命中させたパラディンはグレートソードのダメージと " 癒しの手 "（近接接触攻撃の必要な超常能力）1 回分のダメージと与えるために、" 癒しの手 " の使用回数を 2 回分消費することができる。この武器の能力は 1 ラウンドに 1 回だけ使用することができ、武器と同じ種別（近接もしくは遠隔）の魔法的能力に対してのみ機能する。

中程度・死霊術；術者レベル 8；《魔法の武器防具作成》、スペクトラル・ハンド；市価　＋ 1 ボーナス。

ジュリスト（ Jurist ／法律家）：この武器を使用するインクィジターが " 審判 " クラス特徴を使用する際、この武器は〈知覚〉判定と CMD に強化ボーナスを提供する。このボーナスは " 審判 " の最初のラウンドは＋ 1 であり、

毎ラウンド＋1ずつ増加し、3ラウンド目以降における＋3が最大となる。

中程度・変成術；術者レベル4；《魔法の武器防具作成》、アウルズ・ウィズダム；市価　＋1ボーナス。

デュエリング（Dueling／決闘）：この能力は近接武器にのみ適用できる。デュエリング 武器（《武器の妙技》特技の適用できる武器でなければならない）をイニシアチブ定が行われる際に抜いて手に持っているならば、使用者のイニシアチブ判定に＋4の強化ボーナスを提供する。この武器は武器落とし判定とフェイント判定に＋2ボーナスと武器落としの試みに対して抵抗する際のCMDに＋2ボーナスを提供し、使用者に対するフェイントのDCを＋2する。

微弱・変成術；術者レベル5；《魔法の武器防具作成》、キャッツ・グレイス；市価　＋14,000 gp。

トランスフォーマティヴ（Transformative／変形）：この能力は近接武器にのみ機能する。 トランスフォーマティヴ 武器は使用者の合言葉によりその形を変える。一般的なサイズと軽い／片手／両手の区分が同じ、他の近接武器に姿を変えるのだ。武器の種別が単純武器、軍用武器、特殊武器のいずれであるかは問題とならない。例えば、中型の トランスフォーマティヴ・ロングソード はシミター、フレイル、トライイデントといった、どの中型用の片手近接武器の形をとることもできる。しかし（中型用ショート・ソードや中型用グレートソードのような）中型用の軽い近接武器もしくは両手近接武器の形をとることはできない。異なるサイズ種別であっても代替可能な武器の形をとることであれば可能である。例えば、小型用グレートソードは小型のキャラクターにとっては両手用斬撃武器だが、中型のキャラクターにとっては中型用ロングソードに非常に似通った、片手用斬撃武器である。小型の トランスフォーマティヴ・グレートソード は実際の中型用ロングソードの形態をとることも可能であり、適切でないサイズの武器を使用することによる－2ペナルティを被ることもなく中型のクリーチャーが使用できる。この武器は強化ボーナス、武器の特性などの全ての適性を保持するが、現在の姿では禁止された能力は除く。例えば、キーン・トランスフォーマティヴ 武器は刺突武器や斬撃武器の形態では通常通り機能するが、殴打武器の形状の間は キーン 特性を使用することはできない。

中程度・変成術；術者レベル10；《魔法の武器防具作成》、メジャー・クリエイション；市価　＋10,000 gp。

フューリアス（Furious／怒り狂う）：この能力は近接武器にのみ適用できる。 フューリアス 武器は使用者の怒りの焦点として使用できる。使用者が激怒能力を使用したり レイジ 呪文の効果を受けたなら、この武器の強化ボーナスは通常よりも＋2向上する。使用者が激怒中に技能ボーナスを得ることのできる激怒パワー（怒れる登攀者、怒れる跳躍者、怒れる泳者など）を修得しているなら、激怒していないときでさえ、この武器を使用しているか手に持っている間、強化ボーナスをそれらの技能に得る。この強化ボーナスは武器のものに等しい（使用者が激怒している際の＋2ボーナスも含まれる）。

中程度・心術（強制）；術者レベル8；《魔法の武器防具作成》、レイジ；市価　＋1ボーナス。

ハンツマン（Huntsman／狩人）：ハンツマン 武器は使用者が獲物の位置を特定し捕獲する助けとなる。この武器を手に持っている間、使用者はこの武器でかつてダメージを与えたことのあるクリーチャーを追跡するための〈生存〉判定に強化ボーナスを得る。この武器はかつて〈生存〉判定で使用者が追跡したことのある敵に＋1d6ダメージを与える。

中程度・占術；術者レベル7；《魔法の武器防具作成》、ディテクト・アニマルズ・オア・プランツ；市価　＋1ボーナス。

メナシング（Menacing／脅しの）：この能力は近接武器にのみ適用される。この武器の能力は敵を挟撃した際に仲間を援護する。使用者が仲間とともに隣接した敵を挟撃したのなら、全ての挟撃した仲間が行なう攻撃ロールにおける挟撃ボーナスは＋2増加する。この能力はキャラクターが挟撃しているクリーチャーが1体でなくとも働く。

中程度・幻術；術者レベル10；《魔法の武器防具作成》、ファンタズマル・キラー；市価　＋1ボーナス。

特定の武器　Specific Weapons

表：特定の武器

下級	中級	上級	特定の武器	市価[1]
01–35	—	—	ダストバースト・ブリット	196 gp
36–70	—	—	タングル・ボルト	226 gp
71–80	01–7	—	シアリング・アロー	1,516 gp
81–90	08–14	—	シズリング・アロー	1,516 gp
91–100	15–26	—	ランス・オヴ・ジャウスティング	4,310 gp
—	27–41	—	ボルダーヘッド・メイス	6,812 gp
—	42–53	—	ビーストストライク・クラブ	7,300 gp
—	54–60	01–04	トライデント・オヴ・スタビリティ	9,815 gp
—	61–70	05–20	ブレード・オヴ・バインディング	12,350 gp
—	71–79	21–37	シールドスプリッター・ランス	18,310 gp
—	80–87	38–62	リコシェイ・ハンマー	20,301 gp
—	88–95	63–82	スパークウェイク・スターナイフ	21,324 gp
—	96–100	83–88	アンダーカッティング・アックス	23,310 gp
—	—	89–94	スピリット・ブレード	48,502 gp
—	—	95–100	ガーディング・ブレード	65,310 gp

アンダーカッティング・アックス

（Undercutting Axe／弱体の斧）

オーラ 中程度・死霊術；**術者レベル** 9

装備部位 —；**市価** 23,310 gp；**重量** 6ポンド

解説

この＋1ジャイアントベイン・バトルアックス は単なる木や鉄よりもはるかに重い何かで作られているように、異常なほどに重く感じられる。使用者は1日1回、攻撃ロールが成功した後に即行アクションとして、《呪文威力最大化》された レイ・オヴ・エンフィーブルメント を攻撃したクリーチャーに適用する（【筋力】へ11ポイントのペナルティ、7ラウンド持続、頑健DC16に成功すれば半減）。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、《呪文最大化》、サモン・モンスターⅠ、レイ・オヴ・エンフィーブルメント；**コスト** 11,810 gp

ガーディング・ブレード

（Guarding Blade／護りの刃）

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 15

装備部位 —；**市価** 65,310 gp；**重量** 2ポンド

解説

この＋1ダンシング・ショート・ソード は死亡したり眠っている着用者を守るために自動的に起動する。このソードの起動のトリガーとして、この武器を使用しているか手に持った状態で使用者は気絶状態か死亡状態に陥らなければならない。その上で、使用者の仲間でないクリーチャーが使用者に接触しようとしたり近接攻撃をしようとしたなら、このソードはそのクリーチャーを4ラウンドの間攻撃する。4ラウンド後、武器は使用者のマスに落下する。 ガーディング・ブレード が知性のあるアイテムでない限り、どの敵を攻撃するのが最適であるかについて決定する知性は欠落している。使用者を複数の敵が攻撃するという事態に直面したなら、この武器は毎ラウンドランダムに目標を選択しようとする。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、アニメイト・オブジェクツ、メイジズ・フェイスフル・ハウンド；**コスト** 32,810 gp

シアリング・アロー

（Searing Arrow／灼熱の矢）

オーラ 中程度・力術；**術者レベル** 9
装備部位 —；**市価** 1,516 gp；**重量** —
解説
この ＋1 フレイミング・アロー は目標を毎ラウンド焼き続け、その後 3 ラウンドの間攻撃した者のターンで 1d6［火］ダメージを与える。この矢を取り除くのは〈治療〉判定（DC10）が必要で、これにより矢によるさらなるダメージを抑止できる（自分自身から矢を取り除こうとするなら、DC は 15 に上昇する）。矢を取り除くとそれは破壊されてしまい、ひとたび 3 ラウンドが経過すると燃え尽きてしまう。
作成要項
必要条件《魔法の武器防具作成》、ファイアーボール か フレイム・ストライク か フレイム・ブレード のいずれか；**コスト** 758 gp

シールドスプリッター・ランス

（Shieldsplitter Lance ／盾粉砕の槍）
オーラ 中程度・力術；**術者レベル** 10
装備部位 —；**市価** 18,310 gp；**重量** 10 ポンド
解説
この ＋1 キーン・ランス は盾を貫き破壊する能力を持つ。使用者がこの武器を使用して盾を持つ目標に攻撃を成功させたなら、目標の盾は目標と同じだけのダメージを被る。使用者がこの武器を使用して盾に対して武器破壊を行なったなら、盾の硬度を無視する。
作成要項
必要条件《魔法の武器防具作成》、キーン・エッジ 、シャター；**コスト** 9,310 gp

シズリング・アロー

（Sizzling Arrow ／溶解の矢）
オーラ 中程度・力術；**術者レベル** 9
装備部位 —；**市価** 1,516 gp；**重量** —
解説
この ＋1 コローシヴ・アロー は目標を毎ラウンド酸で溶かし、その後 3 ラウンドの間攻撃した者のターンで 1d6［酸］ダメージを与える。この矢を取り除くのは〈治療〉判定（DC10）が必要で、これにより矢によるさらなるダメージを抑止できる（自分自身から矢を取り除こうとするなら、DC は 15 に上昇する）。矢を取り除くとそれは破壊されてしまい、ひとたび 3 ラウンドが経過すると溶けてなくなってしまう。
作成要項
必要条件《魔法の武器防具作成》、アシッド・アロー；**コスト** 758 gp

スパークウェイク・スターナイフ

（Sparkwake Starknife ／火花散らすスターナイフ）
オーラ 中程度・力術；**術者レベル** 8
装備部位 —；**市価** 21,324 gp；**重量** 3 ポンド
解説
この ＋1 ショック・スターナイフ は投擲したときにはいつでも、その軌跡に火花の後が残る。1 日に 1 回、使用者はこの武器を 8d6 ポイントのダメージを与える ライトニング・ボルト（反応 DC14 により半減）に変化させて投擲することができ、経路の端で物質形態に戻る。
作成要項
必要条件《魔法の武器防具作成》、ライトニング・ボルト；**コスト** 10,824 gp

スピリット・ブレード

（Spirit Blade ／霊魂の刃）
オーラ 中程度・防御術；**術者レベル** 10
装備部位 —；**市価** 48,502 gp；**重量** 1 ポンド
解説
いつも透けるほどに薄いこの武器はしばしば奇妙な顔と渦を巻く霧の装飾がなされている。 ＋3 ゴースト・タッチ・ダガー であることに加えて、1 日に 1 回 ディスペル・マジック を発動できる。
作成要項
必要条件《魔法の武器防具作成》、ディスペル・マジック 、プレイン・シフト 、作成者は 9 レベル以上でなければならない；**コスト** 24,402 gp

ダストバースト・ブリット

（Dustburst Bullet ／塵炸裂のブリット）
オーラ 微弱・召喚術；**術者レベル** 5
装備部位 —；**市価** 196 gp；**重量** 1/2 ポンド
解説
この埃まみれで一様でない ＋1 スリング・ブリット は目標へ攻撃が成功すると息を詰まらせる塵の雲を炸裂させる。塵が拡散するまでの 1d6 ラウンドの間、この効果は一辺 5 フィートの立方体を多い目標を包み込む。この塵の中でターンを終える全てのクリーチャーは頑健セーヴ（DC13）を行なわなければならず、失敗すれば 1 ラウンドの間不調状態かつ盲目状態となる。
作成要項
必要条件《魔法の武器防具作成》、スティンキング・クラウド；**コスト** 98 gp

タングル・ボルト

（Tangle Bolt ／足留めボルト）
オーラ 強力・召喚術；**術者レベル** 12
装備部位 —；**市価** 226 gp；**重量** —
解説
しばしば蜘蛛の巣や沼地の蔦の絵が刻み込まれたこの病的な緑色の ＋1 シーキング・ボルト は命中すると粘り気のあるベトベトに姿を変える。このベトベトは目標に絡みつき、大気にさらされると丈夫で弾力性を持つようになる。ボルトによるダメージに加え、目標は足留め袋が命中したように絡みつかれた状態となる。
作成要項
必要条件《魔法の武器防具作成》、トゥルー・シーイング 及び、ウェブ もしくは作成者が〈製作：錬金術〉5 ランクを修得していること；**コスト** 113 gp

トライデント・オヴ・スタビリティ

（Trident of Stability ／安定性の三又槍）
オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 3
装備部位 —；**市価** 9,815 gp；**重量** 4 ポンド
解説
この作りがしっかりしているが汚れた ＋1 トライデント の土台は下に幅広の金属の棒を持ち、しっかりとした足場やある種の取っ手のように機能するよう完璧に配置されている。この棒は イムーヴァブル・ロッド として機能するが、ボタンの代わりにこの棒に使用者の片足もしくは両足を置きさえすれば起動し、使用者の片足すら棒に振れていなければ終了することが異なる。棒に足をかけたままでいるなら使用者を動かそうとする効果に抵抗する際、使用者は CMD に＋ 10 ボーナスを得る。使用者は常に突撃に対して構えているものとして扱われる。使用者が落下した場合、落下を止めるために割り込みアクションとして棒に足をかけることができ、この突然の動きは現在落下している時点での落下ダメージを使用者に与える。
作成要項
必要条件《魔法の武器防具作成》、レヴィテート；**コスト** 5,065 gp

ビーストストライク・クラブ

（Beaststrike Club ／獣撃の棍棒）
オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 6
装備部位 —；**市価** 7,300 gp；**重量** 3 ポンド

解説

この ＋1 クラブ は大きな歯で装飾され、異なる動物の姿に合わせて曲がっていることが多い。標準アクションとして、このクラブの使用者はクラブを動物の頭部か脚部に変化させることができる。この変化により武器のダメージは変化しないが、武器の平常に応じてダメージ種別が変わる：噛みつき（刺突）、爪（斬撃）、角（刺突）、叩きつけ（殴打）、針（刺突）、鉤爪（斬撃）。変化させたなら、人工の武器か肉体武器を強化し拡張する呪文や効果を与える際、このクラブは肉体武器としても人工の武器としても扱われる。このクラブは《武器熟練：噛みつき》や ブラッディ・クロウ のような、特定の肉体武器に関連した特技や呪文の目標となった時に現在の形状の肉体武器として扱う。使用者が " 自然の化身 " 能力を持っているなら、ドルイドがこの武器を所持している間 " 自然の化身 " 能力の持続時間に等しい時間だけ、武器のダメージを 1 段階向上するために " 自然の化身 " の使用回数を 1 回分消費することができる。使用者が " 自然の化身 " を回数無制限で使用できるなら、このクラブのダメージは常に記載した通りに向上する。誰も所持していない状態になれば、このクラブは通常の形状に戻る。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、シャレイリ；**コスト** 3,800 gp

ブレード・オヴ・バインディング

（Blade of Binding ／束縛の刃）

オーラ 微弱・召喚術；**術者レベル** 3

装備部位 —；**市価** 12,350 gp；**重量** 8 ポンド

解説

この ＋1 グレートソード は鎖のモチーフで装飾されている。使用者のサイズと同じかそれより小さいクリーチャーにこのソードによる攻撃が成功すれば、使用者は機会攻撃を誘発することなくフリー・アクションで組みつきを開始しようと試みることができる。使用者が組みつきに成功すれば、このソードの刃は金属の鎖に変わり目標の周りを覆う。これにより使用者は目標に対して行なう組みつき判定に＋5 ボーナスを得る。目標が組みつきから逃れたり目標を組みつきから解放しようと決めたなら、鎖は剣の形状に戻る（そして使用者の手に収まる）。

使用者は組みつき状態や相手を押さえつけた状態であっても鎖の取っ手から手を話すことができる。そうすると、鎖はその場に留まり対象を絡みつかれた状態にする（脱出するための〈脱出術〉DC20、破壊 DC28、硬度 10、10 ヒット・ポイント、絡みつかれた状態で呪文を発動するための精神集中 DC17）。他のクリーチャーは標準アクションで鎖の取っ手を持つことができ、即行アクションでソード形状に戻すことができる（これにより束縛されたクリーチャーは解放される）。この鎖が破壊されるとソード形状に戻り、この武器は破壊状態となる。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、アニメイト・ロープ；**コスト** 6,350 gp

ボルダーヘッド・メイス

（Boulderhead Mace ／巨礫の棍棒）

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 9

装備部位 —；**市価** 6,812 gp；**重量** 8 ポンド

解説

この ＋1 ヘヴィ・メイス の頭部は大雑把な球状の花崗岩 1 つでできている。1 日 1 回使用者はこのメイスの頭部を解き放つために合言葉を唱えることができる。これによりメイスの頭部は大型の巨礫になり、すぐに使用者の指定した方向へ転がり始める。この距離はまっすぐ 60 フィートまで転がっていき、経路にいて轢かれたものは何であれ 3d8 ＋5 ダメージを被る（反応・半減、DC19）。この巨礫は通った後に瓦礫と埃をまき散らす。経路にあり壊れなかった障害物にぶつかると 10 フィート四方の範囲に広がる移動困難な地形を作り出す。武器を解き放った後 24 時間経過後にメイスの頭部に新しい石が作られる。頭部が作られるまでの間、武器として使用することはできない。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、ウォール・オヴ・ストーン；**コスト** 3,652 gp

ランス・オヴ・ジャウスティング

（Lance of Jousting ／馬上槍）

オーラ 微弱・力術；**術者レベル** 5

装備部位 —；**市価** 4,310 gp；**重量** 10 ポンド

解説

このこった意匠の凝らされた ＋1 ランス はリボンと小さなバッチが巻きつけられている。この武器は使用者が騎乗している際に敵を突き落とすのにより有効である。騎乗時の敵に ランス・オヴ・ジャウスティング を使用した攻撃に成功したなら、対象は鞍から突き落とされるのを避けるために〈騎乗〉判定（DC10 ＋被ったダメージ）を行なわなければならない。戦闘中に騎乗時の敵の優位を取り除くために使用されるものの、ランス・オヴ・ジャウスティング は馬上試合や同種の大会では恥ずべきいかさま行為であると一般的には見られている。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、ブルズ・ストレンクス；**コスト** 2,105 gp

リコシェイ・ハンマー

（Ricochet Hammer ／跳ね飛びの槌）

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 7

装備部位 —；**市価** 20,301 gp；**重量** 2 ポンド

解説

この ＋1 リターニング・ライト・ハンマー は 1 回の投擲で複数の敵を攻撃することができる。使用者が高い攻撃ボーナスにより複数の攻撃回数を持つなら、最初の目標から次の目標へ跳ね跳ばし、追加攻撃を行なうようにハンマーを投擲できる。それぞれの目標の距離は武器の射程として加算されて、射程ペナルティが提供される。例えば、ドワーフの 6 レベル・ファイターがこのハンマーを＋6 基本攻撃ボーナスを使用して 20 フィート遠くに投擲する（1 射程単位より短いため、射程ペナルティはない）；その攻撃が命中したなら、＋1 の基本攻撃ボーナスを使用して、最初の目標から 40 フィート離れた 2 体目の目標を攻撃するためにそれを跳ね飛ばすことができる（3 射程単位より短いため、－4 射程ペナルティを受ける）。このハンマーは攻撃が命中した場合にのみ跳ね飛ばすことができる。攻撃が外れてしまったなら、跳ね飛びは終了しそのラウンドにはもう攻撃することはなく、通常の リターン 特性を持つ武器のように戻ってくる。跳ね飛び攻撃はそれぞれを独立した攻撃として扱うため、（トゥルー・ストライク のように）1 回の攻撃ロールにのみ適用される修正値は最初の攻撃にのみ適用されそれ以外のものには適用されない。跳ね飛び攻撃はそのラウンドにおける使用者の追加攻撃として数えられる。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、テレキネシス；**コスト** 10,301 gp

魔法の防具　Armor

魔法の鎧と盾の能力の説明 Magic Armor and Shield Ability Descriptions 以降の鎧と盾の特性が、the Pathfinder RPG Core Rulebook で提供されたもの に追加される。

表：防具の特殊能力

下級	中級	上級	特殊能力	基本価格修正値
01 ～ 40	01 ～ 35	01 ～ 19	チャンピオン	＋ 1 ボーナス[1]
41 ～ 80	36 ～ 66	20 ～ 37	ダスタード	＋ 1 ボーナス[1]
81 ～ 99	67 ～ 70	38 ～ 39	ジャウスティング	＋ 3,750 gp
—	71 ～ 83	40 ～ 61	ライチャス	＋ 27,000 gp
—	84 ～ 96	62 ～ 80	アンライチャス	＋ 27,000 gp
—	97 ～ 99	81 ～ 90	デタミネーション	＋ 30,000 gp
100	100	91 ～ 100	2 回ロールすること[2]	—

特殊能力を持つ鎧と盾は少なくとも＋ 1 強化ボーナスを持たなければならない。

アンライチャス（ Unrighteous ／不正）：この防具には邪印が刻まれていることが多い。1 日に 1 回合言葉により、着用者は 10 ラウンドの間持続する ライチャス・マイト 呪文の効果を起動することができる。 アンライチャス 防具は ライチャス・マイト の効果の間、悪（負のエネルギー）を常に帯びている。 アンライチャス 防具を善属性のクリーチャーが着用すると、永続的な負のレベル 1 を受ける。この負のレベルはこの防具を身に付けている間続き、外すと取り除かれる。この負のレベルはこの防具を着ている限り、（ レストレーション 呪文を含む）いかなる方法でも取り除くことはできない。

中程度・変成術；**術者レベル** 10；《魔法の武器防具作成》、ライチャス・マイト；**市価** ＋ 27,000 gp。

ジャウスティング（ Jousting ／馬上騎士）：この鎧一揃いは着用者が騎乗している間、乗騎を制御する手助けをする。着用者は〈騎乗〉技能判定に＋ 5 の技量ボーナスを得る。

微弱・変成術；**術者レベル** 5；《魔法の武器防具作成》、作成者は〈騎乗〉技能 5 ランクを修得していなければならない；**市価** ＋ 3,750 gp。

ダスタード（ Dastard ／卑怯者）：この防具の特性は（キャヴァリアーのような）“ 挑戦 ” 能力や（アンティパラディン、ハーフフィーンド、フィーンデッシュ・クリーチャー・テンプレートを持つクリーチャーのような）“ 善を討つ一撃 ” 能力を持つ悪のクリーチャーにのみ機能する。そのようなクリーチャーがこの防具を身につけて “ 挑戦 ” ないし “ 一撃 ” 能力を使用する際、着用者は選択した目標からの攻撃に＋ 2 の不浄ボーナスを AC に対して獲得する。

微弱・防御術；**術者レベル** 5；《魔法の武器防具作成》、プロテクション・フロム・イーヴル もしくは プロテクション・フロム・グッド；**市価** ＋ 1 ボーナス。

チャンピオン（ Champion ／勇者）：この防具の特性は（キャヴァリアーのような）“ 挑戦 ” 能力や（パラディン、ハーフセレスチャル、セレスチャル・クリーチャー・テンプレートを持つクリーチャーのような）“ 悪を討つ一撃 ” 能力を持つ善のクリーチャーにのみ機能する。そのようなクリーチャーがこの防具を身につけて “ 挑戦 ” ないし “ 一撃 ” 能力を使用する際、着用者は選択した目標からの攻撃に＋ 2 の清浄ボーナスを AC に対して獲得する。

微弱・防御術；**術者レベル** 5；《魔法の武器防具作成》、プロテクション・フロム・イーヴル もしくは プロテクション・フロム・グッド；**市価** ＋ 1 ボーナス。

デタミネーション（ Determination ／決意）：この能力を持つ盾や鎧は一見して無理だと分かる奇妙なことに対して戦う能力を提供する。1 日に 1 回、使用者のヒット・ポイントが 0 以下になると、このアイテムは自動的に ブレス・オヴ・ライフ 呪文をもたらす。

中程度・召喚術；**術者レベル** 10；《魔法の武器防具作成》、ブレス・オヴ・ライフ；**市価** ＋ 30,000 gp。

ライチャス（ Righteous ／公正）：この防具には聖印が刻まれていたり塗付されていることが多い。1 日に 1 回合言葉により、着用者は 10 ラウンドの間持続する ライチャス・マイト 呪文の効果を起動することができる。 ライチャス 防具は ライチャス・マイト の効果の間、善（正のエネルギー）を常に帯びている。 ライチャス 防具を悪属性のクリーチャーが着用すると、永続的な負のレベル 1 を受ける。この負のレベルはこの防具を身に付けている間続き、外すと取り除かれる。この負のレベルはこの防具を着ている限り、（ レストレーション 呪文を含む）いかなる方法でも取り除くことはできない。

中程度・変成術；**術者レベル** 10；《魔法の武器防具作成》、ライチャス・マイト；**市価** ＋ 27,000 gp。

特定の鎧　Specific Armors

表：特定の鎧

中級	上級	特定の鎧	市価
01–20	01–02	ミストメイル	2,250 gp
21–35	03–05	スースセイヤーズ・レイメント	10,300 gp
36–50	06	ボーンレス・レザー	12,160 gp
51–65	07	マーダラーズ・ブラッククロス	12,405 gp
66–90	08–12	フォールディング・プレート	12,650 gp
91–100	13–27	アーマー・オヴ・インサルツ	16,175 gp
—	28–42	バッカニアズ・ブレストプレート	23,850 gp
—	43–49	フォーセイクン・パンデッド・メイル	25,400 gp
—	50–61	ジャイアントハイド・アーマー（オーガ）	39,165 gp
—	62–71	ジャイアントハイド・アーマー（ヒル・ジャイアント）	46,665 gp
—	72–81	ジャイアントハイド・アーマー（ストーン・ジャイアント）	54,165 gp
—	82–86	ジャイアントハイド・アーマー（ファイアー・ジャイアント）	54,165 gp
—	87–91	ジャイアントハイド・アーマー（フロスト・ジャイアント）	54,165 gp
—	92–96	ジャイアントハイド・アーマー（トロル）	59,165 gp
—	97	ジャイアントハイド・アーマー（クラウド・ジャイアント）	69,165 gp
—	98	ジャイアントハイド・アーマー（ストーム・ジャイアント）	76,665 gp
—	99–100	デイスター・ハーフプレート	81,250 gp

アーマー・オヴ・インサルツ

（ Armor of Insults ／暴言の鎧）

オーラ 中程度・心術；**術者レベル** 7

装備部位 鎧；**市価** 16,175 gp；**重量** 20 ポンド

解説

この一揃いの ＋ 1 スタデッド・レザー のそれぞれの鉄鋲は単なる鋲ではなく、冷笑する小さな顔によく似ている。1 日に 1 回、この鎧の着用者は着用者を見ることができ声を聞くことのできる 60 フィート以内の敵意を抱くクリーチャーに対し言語乱用の爆発を解き放つために合言葉を口にすることができる。そのようなクリーチャーはそれぞれ意志セーヴ（DC16）に成功すれば以降 7 ラウンドの間着用者に攻撃する際に被る、打ちのめす衝撃からの影響を免れることができる。クリーチャーが次のターンの間着用者に攻撃することができないか、着用者への攻撃がそのクリーチャーへ（機会攻撃範囲を通る移動や穴への突撃などの）危険をもたらすのなら、そのターンの間通常通り行動することができる。この能力は［精神作用］［音波］効果であり、会話に言語を使用しないクリーチャーには効果が無い。

作成要項
必要条件《魔法の武器防具作成》、コンフュージョン；**コスト** 7,675 gp

ジャイアントハイド・アーマー

（Giant-Hide Armor ／巨人革のハイド・アーマー）

オーラ 強力・変成術；**術者レベル** 15
装備部位 鎧；**市価** 39,165 gp（オーガ）、46,665 gp（ヒル・ジャイアント）、59,165 gp（トロル）、54,165 gp（ストーン・ジャイアント、ファイアー・ジャイアント、フロスト・ジャイアント）、69,165 gp（クラウド・ジャイアント）、76,665 gp（ストーム・ジャイアント）；**重量** 25 ポンド
解説
このだらりと幾重にも折り重なった ＋3 ハイド・アーマー は実際の巨人のなめし皮から作られている。1 日に 1 回合言葉を唱えることで、着用者はおおよそ巨人のサイズに合うほどに大きくなることができる。これはジャイアント・フォーム I（オーガ、トロル、ヒル・ジャイアント、ストーン・ジャイアント、フロスト・ジャイアント）もしくは ジャイアント・フォーム II（クラウド・ジャイアント、ストーム・ジャイアント）を使用したかのように働く。この変化は 15 分まで続き、着用者が合言葉を唱えると終了する。ほとんどの善の種族は、知性あるクリーチャーの皮を身に付けるなど忌まわしいことだと考えている。巨人は着用者に対する攻撃に＋2 の士気ボーナスを得る。攻撃するものが鎧と同じ種類の巨人で会ったならこのボーナスは＋4 となる。
作成要項
必要条件《魔法の武器防具作成》、ジャイアント・フォーム I（オーガ、ストーン・ジャイアント、トロル、ヒル・ジャイアント、フロスト・ジャイアント）もしくは ジャイアント・フォーム II（クラウド・ジャイアント、ストーム・ジャイアント）；**コスト** 19,660 gp（オーガ）、23,415 gp（ヒル・ジャイアント）、29,665 gp（トロル）、27,165 gp（ストーン・ジャイアント、ファイアー・ジャイアント、フロスト・ジャイアント）、34,665 gp（クラウド・ジャイアント）、38,415 gp（ストーム・ジャイアント）

スースセイヤーズ・レイメント

（Soothsayer's Raiment ／予言者の衣）

オーラ 微弱・占術；**術者レベル** 5
装備部位 鎧；**市価** 10,300 gp；**重量** 40 ポンド
解説
この ＋1 チェインメイル は特定のオラクルの“神秘”に同調しており、その“神秘”に関連した“啓示”を含んでいる（オラクルのクラス特徴を参照）。鎧を着用している間オラクルはこの“啓示”へのつながりを持ち、通常のクラス特徴のようにこの“啓示”を使用できる。オラクルはこの鎧を使用するために対応した“神秘”を選択していなければならない。例えば、スースセイヤーズ・レイメント（戦の咆哮）は戦のオラクルのみが使用できる。着用者が既にその“啓示を修得しており、その能力が 1 日の使用回数に制限があるなら、そのオラクルは 1 日に追加で 1 回、その能力を使用できる。オラクルでないものがこの鎧を身に付けても、この能力は何の効果も及ぼさない。
（オーギュリイ や ディヴィネーション のような）成功確率が%で表記される占術呪文を使用する際、着用者の成功確率は＋5 される。
作成要項
必要条件《魔法の武器防具作成》、オーギュリイ 、作成者は込める“啓示”を取得したオラクルでなければならない；**コスト** 5,300 gp

デイスター・ハーフプレート

（Daystar Half-Plate ／明星のハーフプレート）

オーラ 強力・力術；**術者レベル** 15
装備部位 鎧；**市価** 81,250 gp；**重量** 50 ポンド
解説
この ＋1 ハーフプレート の銀の光沢はわずかな光でさえきらめいてみせる。回数無制限で、着用者は合言葉を唱えることで、10 分間持続するデイライト 呪文としてこの鎧を光り輝かせることができる。1 日に 1 回、着用者は合言葉を唱えることで、サンバースト 呪文としてこの鎧を光り輝かせることができる。
作成要項
必要条件《魔法の武器防具作成》、サンバースト 、デイライト；**コスト** 41,000 gp

バッカニアズ・ブレストプレート

（Buccaneer's Breastplate ／海賊のブレストプレート）

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 9
装備部位 鎧；**市価** 23,850 gp；**重量** 30 ポンド
解説
この ＋1 ブレストプレート は青みがかった金属で作られており、波のモチーフで装飾されている。この鎧により、着用者は ウォーター・ウォーク 呪文の効果を常に得ることができる。もしこの鎧を着たものが水中にいるなら、着用者は 1 ラウンドに 60 フィートの速度で水面に向けて移動する。
作成要項
必要条件《魔法の武器防具作成》、ウォーター・ウォーク；**コスト** 12,100 gp

フォーセイクン・バンデッド・メイル

（Forsaken Banded Mail ／見捨てられしもののバンデッド・メイル）

オーラ 中程度・力術；**術者レベル** 11
装備部位 鎧；**市価** 25,400 gp；**重量** 35 ポンド
解説
この一揃いの ＋1 バンデッド・メイル は一面に傷つけられた聖印や 1 体ないし複数の神及びその従者と戦っているデザインが描かれている。この鎧の着用者は信仰呪文や神格とのつながりにより獲得できるいかなる超常能力としての擬似呪文能力を発動することができない。着用者は神格に依存した呪文、擬似呪文能力、超常能力（領域により得られる能力や、神に仕える来訪者からの能力）に対して呪文抵抗 19 を獲得する。また、そのような能力を持つクリーチャーにたいして、この鎧の強化ボーナスは＋2 高いものとして扱われる。
作成要項
必要条件《魔法の武器防具作成》、作成者は信仰呪文の使い手であってはならない；**コスト** 12,900 gp

フォールディング・プレート

（Folding Plate ／折り畳みプレート）

オーラ 中程度・召喚術（招来）；**術者レベル** 10
装備部位 首（ブローチ）もしくは鎧（未収納時）；**市価** 12,650 gp；**重量** —（ブローチ）、50 ポンド（鎧）
解説
このアイテムにはしばしば重々しい兜や頑丈な盾が描かれた、重い鋼鉄製のブローチかマント留めのように見える。合言葉により、このブローチは金属の板をぶつけたような音を立てて変形し、完全に揃った ＋1 フル・プレート として着用者を即座に覆う。そのとき、このブローチはこの鎧のブレストプレート部が描かれている。同じ合言葉を唱えることにより、鎧をブローチの姿に変形させることができる。このブローチは着用者の鎧スロットが何者にも占められていない場合にのみ変形する。そのため既に鎧を身につけている場合、このアイテムは機能しない。
作成要項
必要条件《魔法の武器防具作成》、インスタント・サモンズ；**コスト** 7,650 gp

ボーンレス・レザー

（Boneless Leather ／骨なしのレザー）

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 3

装備部位 鎧；**市価** 12,160 gp；**重量** 15 ポンド

解説

この一揃いの ＋1 レザー は実質的にどの方向にでも自らの身体をひねりねじる能力を着用者に与える。着用者は〈脱出術〉判定に＋5 のボーナス、落下によるダメージを軽減するための〈軽業〉判定に＋5 のボーナス、CMD に＋5 のボーナス、そして "DR 5 ／刺突または斬撃 " を獲得する。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、オルター・セルフ 、作成者は〈軽業〉、〈脱出術〉技能 5 ランクを修得していなければならない；**コスト** 6,160 gp

ミストメイル

（Mistmail ／霧の鎧）

オーラ 微弱・召喚術；**術者レベル** 3

装備部位 鎧；**市価** 2,250 gp；**重量** 25 ポンド

解説

この ＋1 チェイン・シャツ のよくできた輪は乱れた雲の意匠を描いている。1 日に 1 回合言葉により、着用者はその接敵面を覆い視認困難（20% 失敗確率）を提供する厚い霧に鎧の姿を変えることができる。この霧はこのキャラクターと共に移動する。霧をまき散らしたり破壊する効果を受けると鎧はキャラクターの身体で元の姿に戻る。また、合言葉を唱えたり（水中などの）霧の魔法が機能しないところに移動しても元の姿に戻る。 ミストメイル が霧形態の時にキャラクターが別の鎧を身につけようとしたなら、鎧はキャラクターの足下で元の姿に戻る。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、オブスキュアリング・ミスト；**コスト** 1,250 gp

マーダラーズ・ブラッククロス

（Murderer's Blackcloth ／殺戮者の黒衣）

オーラ 中程度・死霊術；**術者レベル** 9

装備部位 鎧；**市価** 12,405 gp；**重量** 10 ポンド

解説

この絹製の ＋1 シャドウ・パデッド・アーマー は夜よりも暗く乾いた血のような色の糸で縫い合わせられている。" 出血 " のローグの技を持つローグが身につけると、ローグの急所攻撃の際に与える出血ダメージが＋1 される。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、インヴィジビリティ 、サイレンス 、ブリード；**コスト** 6,280 gp

特定の盾　Specific Shields

表：特定の盾

上級	特定の盾	市価
01–50	バトルメント・シールド	16,180 gp
51–100	フォートレス・シールド	19,180 gp

バトルメント・シールド

（Battlement Shield ／狭間胸壁の盾）

オーラ 中程度・召喚術；**術者レベル** 9

装備部位 盾；**市価** 16,180 gp；**重量** 45 ポンド

解説

1 日に 1 回合言葉により、この ＋2 タワー・シールド は 10 フィート× 10 フィート× 1 フィートで頭頂部に銃眼、5 フィートごとに矢狭間のついたレンガ造りの壁に姿を変えることができる。この壁は単なる物理的な壁のように遮蔽として機能する。着用者はこの壁に片手で接触して合言葉を唱えることで、地面とその腕に結び付けられた通常の構えでバランスをとった状態のタワー・シールドの姿に戻る。この壁はレンガ造りの 1 フィート厚の壁の全ての特性を持つ（硬度 8、90 ヒット・ポイント、破壊 DC 35）。この壁を破壊すれば直ちに盾の形態に戻り、ヒット・ポイントの半分を失い破損状態となる。この盾は破壊されるか盾形態に戻るための合言葉を唱えられるまでずっと壁のままである。壁は配置されるに狭すぎる空間では具現化できない。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、ウォール・オヴ・ストーン；**コスト** 8,180 gp

フォートレス・シールド

（Fortress Shield ／要塞の盾）

オーラ 中程度・召喚術；**術者レベル** 11

装備部位 盾；**市価** 19,180 gp；**重量** 45 ポンド

解説

この ＋1 タワー・シールド の着用者は全ラウンド・アクションを使用して、着用者をとり囲む厚さ 1 インチの鋼鉄の立方体に姿を変えることができる。この立方体は完全に着用者の接敵面を覆ってしまう。この立方体の硬度は 10 で、各面 30 ヒット・ポイントを持つ。この立方体は外側のあらゆるものに対して完全遮蔽を提供する。これには（まるで完全に封じられているかのように）スウォームや気体からの攻撃も含まれる。立方体の内側は暗く、空気が出入りすることもないため、立方体が起動してから 3 ラウンド目には息を止めなければならない。この立方体の 1 面を破壊すれば盾は直ちに元の姿に戻り、ヒット・ポイントの半分を失い破損状態となる。あるいは立方体は合言葉を唱えたり、着用者が現在の場所から移動したり、着用者が気絶状態か死亡状態に陥ると盾の姿に戻る。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、ウォール・オヴ・ストーン；**コスト** 9,680 gp

魔法の指輪 Rings

表：魔法の指輪

下級	中級	上級	指輪	市価
01 ～ 10	—	—	プリズナーズ・ダンジョン・リング	250 gp
11 ～ 40	—	—	アーケイン・シグナッツ	1,000 gp
41 ～ 80	01 ～ 25	—	マニアイクル・デヴァイセズ	5,000 gp
81 ～ 95	26 ～ 46	—	ディレイド・ドゥーム（石 1 つ）	5,000 gp
96 ～ 100	47 ～ 52	—	フォースファングス	8,000 gp
—	53 ～ 59	—	レッサー・リヴェレイション	10,000 gp
—	60 ～ 70	01 ～ 02	ディレイド・ドゥーム（石 2 つ）	10,000 gp
—	71 ～ 80	03 ～ 11	ディレイド・ドゥーム（石 3 つ）	15,000 gp
—	81 ～ 85	12 ～ 29	リトリビューション	15,000 gp
—	86 ～ 90	30 ～ 35	ジャイラーズ・ダンジョン・リング	16,000 gp
—	91 ～ 96	36 ～ 38	グレーター・リヴェレイション	16,000 gp
—	97 ～ 98	39 ～ 68	ディレイド・ドゥーム（石 4 つ）	20,000 gp
—	99	69	スペリアー・リヴェレイション	24,000 gp
—	100	70 ～ 85	ディレイド・ドゥーム（石 5 つ）	25,000 gp
—	—	86 ～ 93	ディレイド・ドゥーム（石 6 つ）	30,000 gp
—	—	94 ～ 97	ディレイド・ドゥーム（石 7 つ）	35,000 gp
—	—	98 ～ 99	ディレイド・ドゥーム（石 8 つ）	40,000 gp
—	—	100	ディレイド・ドゥーム（石 9 つ）	45,000 gp

これらの指輪は the Pathfinder RPG Core Rolebook に記載された、魔法の指輪の通常のルール に従う。

ダンジョン・リング

（Dungeon Ring ／地下牢の指輪）

オーラ 中程度・占術；**術者レベル** 8

装備部位 指輪；**市価** 16,000 gp（ジェイラーズ・リング）、250 gp（プリズナーズ・リング）；**重量** —

解説

ジェイラーズ・ダンジョン・リング には金細工が施され、カーネリアン（紅玉髄）が据えられている。この指輪は 1 つ以上の鋼鉄製の プリズナーズ・ダンジョン・リング と魔法的に同調している。 ジェイラーズ・リング の着用者が プリズナーズ・リング を誰かにはめると、ウィッシュ 、ミラクル 、リミテッド・ウィッシュ 、リムーヴ・カース 呪文を使用しなければこの指輪を取り外すことができなくなる。 ジェイラーズ・リング の着用者はいつでも、同調した プリズナーズ・リング を取り外すことができる。

ジェイラーズ・リング の着用者は常に発動している ステイタス 呪文のように、同調した プリズナーズ・リング の着用者のことを知覚している。加えて、同調した プリズナーズ・リング の着用者は皆、ジェイラーズ・リング の着用者が スクライング や テレポート のような呪文を使用する際際、ジェイラーズ・リング の着用者と親密なものとして扱われる。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、スクライング 、ステイタス；**コスト** 8,000 gp（ジェイラーズ・リング）、125 gp（プリズナーズ・リング）。

リング・オヴ・アーケイン・シグナッツ

（Ring of Arcane Signets ／秘術印鑑の指輪）

オーラ 微弱・共通；**術者レベル** 1

装備部位 指輪；**市価** 1,000 gp；**重量** —

解説

この定形を持たない、おおよそ一辺 1 インチの正方形ほどの粗雑な水晶の固まりはベースとなる銅の指輪以外を覆い尽くしている。この指輪は特定のルーン、印章、それらに似た個人を特定する印を焼き付ける。着用者がこの目的を使用しようと思ったなら、この水晶を彼の望む形に変えることができる。着用者がこの目的で使用することを望まないなら、代わりに水晶は着用者か着用者の個性の一面を象徴した形を取る。ひとたび指輪が初期の形態となったなら、着用者が指輪に押し付けたときの形となる。着用者は標準アクションで（アーケイン・マーク などを使用するように）指輪を単に押し付けることで印を刻むことができる。着用者は指輪を使用して作り出した像の色や装飾的要素を自由に選択できる。焼き付けた印は イレイズ 、ディスペル・マジック あるいはより強力な呪文により取り除かれるまで永続する。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、アーケイン・マーク；**コスト** 500 gp。

リング・オヴ・ディレイド・ドゥーム

（Ring of Delayed Doom ／不利益遅延の指輪）

オーラ 中程度・召喚術；**術者レベル** 9

装備部位 指輪；**市価** 45,000 gp；**重量** —

解説

この指輪には 9 つのガーネット（柘榴石）が外部に沿って埋め込まれている。抵抗したりそらしたりするためにセーヴィング・スローを行うことのできる、不利益を与える効果の対象に着用者の精神もしくは肉体がなったときにこの指輪の力を使用できる。これは割り込みアクションであり、セーヴィング・スローに失敗したが効果が適用される前に使用することで、この効果を 1 分間遅延させることができる。この能力の起動により、ガーネットの 1 つが塵となってしまう。この 1 分が経過すると、着用者はこの不利益な効果をさらに遅延させ続けることを選択できる。これは割り込みアクションであり、他のガーネットを破壊する必要がある。これを使用すれば 1 分後に同様の処理を繰り返すことになる。遅延した不利益な効果は着用者が気絶状態になるか、この指輪が取り外されるか、最後の指輪の力が起動してから 1 分後に発動する。遅延されている間は効果の持続時間としては数えられない（例えば着用者が何分効果を遅延させても、5 ラウンド持続する呪いは 5 全ラウンドの間効果を及ぼす）。不利益な効果から守ったり不利益な効果を取り除く効果は遅延されている間も通常通り機能する。例えば、ニュートラライズ・ポイズン は毒を帯びた噛み付きの効果を遅延している間であっても、着用者が被る毒効果を取り除く。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、タイム・ストップ 、ヒール；**コスト** 22,500 gp。

リング・オヴ・フォースファングス

（Ring of Forcefangs ／力場の牙の指輪）

オーラ 中程度・力術；**術者レベル** 9

装備部位 指輪；**市価** 8,000 gp；**重量** —

解説

この飾りの無い指輪は着用者を目標とするあらゆる［力場］呪文及び擬似呪文能力を無効化する。無効化すれば、かけられた［力場］効果の呪文レベルに等しいチャージ数が指輪に与えられる。この指輪は最大で 9 チャージまで保持できる。かけられた［力場］効果が上限を超えてチャージするような場合、指輪はその攻撃を無力化することもチャージを得ることもなく、その攻撃は通常通り着用者に影響を及ぼす。合言葉により、着用者は指輪のチャージを マジック・ミサイル を発動するように使用することができる。1 チャージごとに 1 本のミサイル（1d4 ＋ 1［力場］ダメージ）を射出できるが、1 ラウンド最大でも 5 本のミサイルまでしか射出できない。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、《呪文レベル上昇》、マジック・ミサイル；**コスト** 4,000 gp。

リング・オヴ・マニアイクル・デヴァイセズ

（Ring of Maniacal Devices ／熱狂する装置の指輪）

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 3

装備部位 指輪；**市価** 5,000 gp；**重量** —

解説

この一見高価そうに見える指輪はすべての〈製作：罠〉および〈装置無

力化〉判定に＋5の技量ボーナスを提供する。着用者がこれらの技能を1ランクも取得していない場合、着用者はこれらを訓練したかのように〈製作：罠〉および〈装置無力化〉判定を行える。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、フォクセス・カニング 、作成者は対応した技能を5ランク修得していなければならない；**コスト** 2,500 gp。

リング・オヴ・リヴェレイション

（Ring of Revelation ／啓示の指輪）

オーラ 微弱ないし中程度・様々；**術者レベル** 5（レッサー）、7（グレーター）、11（スペリアー）

装備部位 指輪；**市価** 10,000 gp（レッサー）、16,000 gp（グレーター）、24,000 gp（スペリアー）；**重量** —

解説

リング・オヴ・リヴェレイション は特定のオラクルの神秘とその神秘に関連付けられた啓示に同調された信仰アイテムである（オラクルのクラス説明を参照）。指輪を身につけている限り、オラクルは通常のクラス特徴として所持しているかのように、指輪の啓示に触れることができる。この指輪を使用するためには、オラクルは適した神秘を所持していなければならず、啓示自身の要求レベルを満たしていなければならない。例えば、リング・オヴ・リヴェレイション（戦場の癒し手）は少なくとも7レベルの戦の神秘を持つオラクルだけが使用できる（訳注："戦場の癒し手"は生命の神秘を持つオラクルも使用できる）。オラクルが既にその啓示を所持しており、その神秘に1日の使用回数があるのであれば、1日の使用回数が1回追加される。この指輪はオラクルで無いものには一切効果が無い。

レッサー・リング・オヴ・リヴェレイション は要求レベルの無い啓示か、6レベルより小さい啓示が込められている。&itlaic は7レベル以上のオラクルのみ使用できる啓示が込められている。 スペリアー・リング・オヴ・リヴェレイション は11レベル以上のオラクルのみ使用できる啓示が込められている。

（訳注：おそらく レッサー・リング・オヴ・リヴェレイション には1～6レベルの、グレーター・リング・オヴ・リヴェレイション には7～10レベルの啓示が込められている）

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、作成者は込めようとする啓示を修得したオラクルでなければならない；**コスト** 5,000 gp（レッサー）、8,000 gp（グレーター）、12,000 gp（スペリアー）。

リング・オヴ・リトリビューション

（Ring of Retribution ／報復の指輪）

オーラ 強力・力術；**術者レベル** 13

装備部位 指輪；**市価** 15,000 gp；**重量** —

解説

1日1回、このこげた骨でできた指輪の着用者は割り込みアクションとして、半径30フィート爆発の範囲に10d6ポイントの［火］ダメージを与える爆発を作り出すことができる（反応・半減、DC14）。着用者がこの爆発によって死亡したなら、着用者が身につけていた魔法の装備品も同様のセーヴに成功しなければ［火］ダメージを受け、非魔法の装備品はセーヴィング・スローなしでこのダメージを受ける。この爆発はこの指輪を破壊することは無い。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、《呪文高速化》、ファイアーボール；**コスト** 7,500 gp。

ロッド Rods

表：ロッド

中級	上級	ロッド	市価
01 ～ 03	—	レッサー・マーシフル・メタマジック	1,500 gp
04 ～ 06	—	レッサー・バウンディング・メタマジック	3,000 gp
07 ～ 11	—	レッサー・ディスラプティヴ・メタマジック	3,000 gp
12 ～ 21	—	レッサー・エクトプラズミック・メタマジック	3,000 gp
22 ～ 27	—	レッサー・エレメンタル・メタマジック	3,000 gp
28 ～ 33	—	レッサー・フォーカスド・メタマジック	3,000 gp
24 ～ 36	—	レッサー・インテンシファイド・メタマジック	3,000 gp
37 ～ 39	—	レッサー・リンガリング・メタマジック	3,000 gp
40 ～ 43	—	レッサー・リーチ・メタマジック	3,000 gp
44 ～ 53	—	レッサー・セレクティヴ・メタマジック	3,000 gp
54 ～ 55	—	マーシフル・メタマジック	5,500 gp
56 ～ 58	—	レッサー・パーシステント・メタマジック	9,000 gp
59 ～ 62	—	レッサー・シックニング・メタマジック	9,000 gp
63 ～ 66	—	レッサー・サンダリング・メタマジック	9,000 gp
67 ～ 70	01 ～ 03	バウンシィング・メタマジック	11,000 gp
71 ～ 74	04 ～ 09	ディスラプティヴ・メタマジック	11,000 gp
75 ～ 80	10 ～ 20	エクトプラズミック・メタマジック	11,000 gp
81 ～ 83	21 ～ 28	エレメンタル・メタマジック	11,000 gp
84 ～ 86	29 ～ 36	フォーカスド・メタマジック	11,000 gp
87 ～ 88	37 ～ 39	インテンシファイド・メタマジック	11,000 gp
89 ～ 90	40 ～ 43	リンガリング・メタマジック	11,000 gp
91 ～ 93	44 ～ 46	リーチ・メタマジック	11,000 gp
94 ～ 97	47 ～ 54	セレクティヴ・メタマジック	11,000 gp
98	55 ～ 56	グレーター・マーシフル・メタマジック	12,250 gp
99 ～ 100	57 ～ 58	レッサー・デイジング・メタマジック	14,000 gp
—	59 ～ 60	グレーター・バウンディング・メタマジック	24,500 gp
—	61 ～ 63	グレーター・ディスラプティヴ・メタマジック	24,500 gp
—	64 ～ 69	グレーター・エクトプラズミック・メタマジック	24,500 gp
—	70 ～ 73	グレーター・エレメンタル・メタマジック	24,500 gp
—	74 ～ 77	グレーター・フォーカスド・メタマジック	24,500 gp
—	78 ～ 79	グレーター・インテンシファイド・メタマジック	24,500 gp
—	80	グレーター・リンガリング・メタマジック	24,500 gp
—	81 ～ 82	グレーター・リーチ・メタマジック	24,500 gp
—	83 ～ 86	グレーター・セレクティヴ・メタマジック	24,500 gp
—	87 ～ 89	パーシステント・メタマジック	32,500 gp
—	90 ～ 91	シックニング・メタマジック	32,500 gp
—	92 ～ 93	サンダリング・メタマジック	32,500 gp
—	94 ～ 95	デイジング・メタマジック	54,000 gp
—	96 ～ 97	グレーター・パーシステント・メタマジック	73,000 gp
—	98	グレーター・シックニング・メタマジック	73,000 gp
—	99	グレーター・サンダリング・メタマジック	73,000 gp
—	100	グレーター・デイジング・メタマジック	121,500 gp

ロッドは王笏に似た形をした装置で、いずれも独特の魔法の力を有している。通常、チャージはない。多くは魔力の流れを越えた固有の制御を持つ。ロッドは誰にでも使える（しかし メタマジック・ロッド は呪文を発動することのできないクリーチャーが使用しても何の効果もない）。通常の メタマジック・ロッド は呪文レベルが 6 レベル以下の呪文に対して使用できる。通常の レッサー・ロッド は 3 レベル以下の呪文、通常の グレーター・ロッド は 9 レベル以下の呪文に対して使用できる。

インテンシファイド・メタマジック・ロッド

（Metamagic, Intensified ／呪文ダメージ激化のロッド）

オーラ 強力（無系統）；**術者レベル** 17

装備部位 —；**市価** 3,000 gp（レッサー）、11,000 gp（通常）、24,500 gp（グレーター）；**重量** 5 ポンド

解説

使用者は 1 日に 3 つまでの呪文に対して、《呪文ダメージ激化》特技を使用したかのようにダメージを激化できる。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、《呪文ダメージ激化》；**コスト** 1,500 gp（レッサー）、5,500 gp（通常）、12,250 gp（グレーター）

エクトプラズミック・メタマジック・ロッド

（Metamagic, Ectoplasmic ／呪文越境化のロッド）

オーラ 強力（無系統）；**術者レベル** 17

装備部位 —；**市価** 3,000 gp（レッサー）、11,000 gp（通常）、24,500 gp（グレーター）；**重量** 5 ポンド

解説

使用者は 1 日に 3 つまでの呪文に対して、《呪文越境化》特技を使用したかのように非実体クリーチャーに完全な効果を及ぼすことができる。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、《呪文越境化》；**コスト** 1,500 gp（レッサー）、5,500 gp（通常）、12,250 gp（グレーター）

エレメンタル・メタマジック・ロッド

（Metamagic, Elemental ／呪文エレメンタル化のロッド）

オーラ 強力（無系統）；**術者レベル** 17

装備部位 —；**市価** 3,000 gp（レッサー）、11,000 gp（通常）、24,500 gp（グレーター）；**重量** 5 ポンド

解説

個々の エレメンタル・メタマジック・ロッド は特定のエネルギー種別（［酸］、［電気］、［火］、［冷気］）の制御と変換の能力用に作られている。使用者は 1 日に 3 つまでの呪文に対して、《呪文エレメンタル化》を使用したかのように通常のダメージ種別の代わりにこのロッドのエネルギー種別のダメージを与えることができる。例えば、&italic は常に呪文に［冷気］ダメージを与えるように機能する。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、《呪文エレメンタル化》；**コスト** 1,500 gp（レッサー）、5,500 gp（通常）、12,250 gp（グレーター）

サンダリング・メタマジック・ロッド

（Metamagic, Thundering ／聴覚喪失呪文のロッド）

オーラ 強力（無系統）；**術者レベル** 17

装備部位 —；**市価** 9,000 gp（レッサー）、32,500 gp（通常）、73,000 gp（グレーター）；**重量** 5 ポンド

解説

使用者は 1 日に 3 つまでの呪文に対して、《聴覚喪失の呪文》特技を使用したかのように呪文の効果を受けたクリーチャーを聴覚喪失状態に陥らせる。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、《聴覚喪失の呪文》；**コスト** 4,500 gp（レッサー）、16,250 gp（通常）、36,500 gp（グレーター）

シックニング・メタマジック・ロッド

（Metamagic, Sickening ／呪文不調化のロッド）

オーラ 強力（無系統）；**術者レベル** 17

装備部位 —；**市価** 9,000 gp（レッサー）、32,500 gp（通常）、73,000 gp（グレーター）；**重量** 5 ポンド

解説

使用者は 1 日に 3 つまでの呪文に対して、《呪文不調化》特技を使用したかのように呪文の効果を受けたクリーチャーを不調状態に陥らせる。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、《呪文不調化》；**コスト** 4,500 gp（レッサー）、16,250 gp（通常）、36,500 gp（グレーター）

セレクティヴ・メタマジック・ロッド

（Metamagic, Selective ／呪文目標選別化のロッド）

オーラ 強力（無系統）；**術者レベル** 17

装備部位 —；**市価** 3,000 gp（レッサー）、11,000 gp（通常）、24,500 gp（

グレーター）；**重量** 5 ポンド

解説

使用者は 1 日に 3 つまでの呪文に対して、《呪文目標選別化》特技を使用できる。それぞれの呪文に対して、範囲内の 4 体までのクリーチャーを選択し効果を受けないようにすることができる。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、《呪文目標選別化》；**コスト** 1,500 gp（レッサー）、5,500 gp（通常）、12,250 gp（グレーター）

デイジング・メタマジック・ロッド

（Metamagic, Dazing ／呪文幻惑化のロッド）

オーラ 強力（無系統）；**術者レベル** 17

装備部位 —；**市価** 14,000 gp（レッサー）、54,000 gp（通常）、121,500 gp（グレーター）；**重量** 5 ポンド

解説

使用者は 1 日に 3 つまでの呪文に対して、《呪文幻惑化》特技を使用したかのように呪文の効果を受けたクリーチャーを幻惑状態に陥らせる。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、《呪文幻惑化》；**コスト** 7,000 gp（レッサー）、27,000 gp（通常）、60,750 gp（グレーター）

ディスラプティヴ・メタマジック・ロッド

（Metamagic, Disruptive ／呪文妨害化のロッド）

オーラ 強力（無系統）；**術者レベル** 17

装備部位 —；**市価** 3,000 gp（レッサー）、11,000 gp（通常）、24,500 gp（グレーター）；**重量** 5 ポンド

解説

使用者は 1 日に 3 つまでの呪文に対して、《呪文妨害化》特技を使用したかのようにその呪文の影響を受けたものの呪文の発動を阻害させるようにする。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、《呪文妨害化》；**コスト** 1,500 gp（レッサー）、5,500 gp（通常）、12,250 gp（グレーター）

パーシステント・メタマジック・ロッド

（Metamagic, Persistent ／呪文粘着化のロッド）

オーラ 強力（無系統）；**術者レベル** 17

装備部位 —；**市価** 9,000 gp（レッサー）、32,500 gp（通常）、73,000 gp（グレーター）；**重量** 5 ポンド

解説

使用者は 1 日に 3 つまでの呪文に対して、《呪文粘着化》特技を使用したかのように扱う。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、《呪文粘着化》；**コスト** 4,500 gp（レッサー）、16,250 gp（通常）、36,500 gp（グレーター）

バウンシング・メタマジック・ロッド

（Metamagic, Bouncing ／呪文跳弾化のロッド）

オーラ 強力（無系統）；**術者レベル** 17

装備部位 —；**市価** 3,000 gp（レッサー）、11,000 gp（通常）、24,500 gp（グレーター）；**重量** 5 ポンド

解説

使用者は 1 日に 3 つまでの呪文を《呪文跳弾化》特技を使用したかのように跳弾させる。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、《呪文跳弾化》；**コスト** 1,500 gp（レッサー）、5,500 gp（通常）、12,250 gp（グレーター）

フォーカスド・メタマジック・ロッド

（Metamagic, Focused ／呪文集約化のロッド）

オーラ 強力（無系統）；**術者レベル** 17

装備部位 —；**市価** 3,000 gp（レッサー）、11,000 gp（通常）、24,500 gp（グレーター）；**重量** 5 ポンド

解説

使用者は 1 日に 3 つまでの呪文を《呪文集約化》特技を使用したかのように集約させる。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、《呪文集約化》；**コスト** 1,500 gp（レッサー）、5,500 gp（通常）、12,250 gp（グレーター）

マーシフル・メタマジック・ロッド

（Metamagic, Merciful ／呪文非致傷変換のロッド）

オーラ 強力（無系統）；**術者レベル** 17

装備部位 —；**市価** 1,500 gp（レッサー）、5,500 gp（通常）、12,250 gp（グレーター）；**重量** 5 ポンド

解説

使用者は 1 日に 3 つまでの呪文を《呪文非致傷変換》特技を使用したかのように非致傷ダメージを与えるようにする。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、《呪文非致傷変換》；**コスト** 750 gp（レッサー）、2,750 gp（通常）、6,125 gp（グレーター）

リーチ・メタマジック・ロッド

（Metamagic, Reach ／呪文射程伸長のロッド）

オーラ 強力（無系統）；**術者レベル** 17

装備部位 —；**市価** 3,000 gp（レッサー）、11,000 gp（通常）、24,500 gp（グレーター）；**重量** 5 ポンド

解説

使用者は 1 日に 3 つまでの呪文を《呪文射程延長》特技を使用したかのように（近距離から中距離へ、中距離から長距離へといった形で）射程段階を 1 段階増加する。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、《呪文射程伸長》；**コスト** 1,500 gp（レッサー）、5,500 gp（通常）、12,250 gp（グレーター）

リンガリング・メタマジック・ロッド

（Metamagic, Lingering ／呪文持続化のロッド）

オーラ 強力（無系統）；**術者レベル** 17

装備部位 —；**市価** 3,000 gp（レッサー）、11,000 gp（通常）、24,500 gp（グレーター）；**重量** 5 ポンド

解説

使用者は 1 日に 3 つまでの呪文を《呪文持続化》特技を使用したかのように持続時間を 1 ラウンド持続させる。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、《呪文持続化》；**コスト** 1,500 gp（レッサー）、5,500 gp（通常）、12,250 gp（グレーター）

スタッフ Staves

表：スタッフ

中級	上級	スタッフ	市価
01–02	01	トキシンズ	12,600 gp
03–05	02	ジャーニーズ	13,600 gp
06–10	03–04	リガー	13,600 gp
11–18	05–08	シュリーキング	14,400 gp
19–25	09–11	ソウルズ	16,400 gp
26–35	12–16	ステルス	18,400 gp
36–42	17–20	リヴェレイションズ	20,400 gp
43–54	21–26	ボルスタリング	20,800 gp
55–59	27–28	トラップス	21,200 gp
60–69	29–35	カックリング・ラス	23,600 gp
70–76	36–44	オブスタクルズ	25,800 gp
77–82	45–54	パフォーマンス	26,800 gp
83–86	55–60	ホーディング	30,016 gp
87–92	61–72	スランバー	34,050 gp
93–95	73–83	ヴィジョン	41,250 gp
96–98	84–91	ウェザー	44,200 gp
99–100	92–100	メニィ・レイズ	52,800 gp

本章に示されるスタッフは the Pathfinder RPG Core Rulebook に示される魔法のスタッフの通常のルールに従う。

スタッフ・オヴ・ヴィジョン

（Staff of Vision ／視覚のスタッフ）

オーラ 中程度・占術；**術者レベル** 11

装備部位 —；**市価** 41,250 gp；**重量** 5 ポンド

解説

この鱗のような表面を持つ真鍮製の杖の頭部には、澄んだ水晶のレンズが据えられている。このスタッフを使用することで以下の呪文を使用できる：

- アーケイン・アイ（1 チャージ）
- アーケイン・サイト（1 チャージ）
- シー・インヴィジビリティ（1 チャージ）
- スクライング（2 チャージ）
- プライング・アイズ（2 チャージ）
- トゥルー・シーイング（3 チャージ）

作成要項

作成条件《スタッフ作成》、アーケイン・アイ、アーケイン・サイト、シー・インヴィジビリティ、スクライング、トゥルー・シーイング、プレイング・アイズ；**コスト** 20,625 gp

スタッフ・オヴ・ウェザー

（Staff of Weather ／天候のスタッフ）

オーラ 強力・さまざま；**術者レベル** 13

装備部位 —；**市価** 44,200 gp；**重量** 5 ポンド

解説

この固いオーク（樫）製の棒は曲がっており、その表面は常に現在の天候と逆の様子が（乾燥した日にはじとじとした様子が、じとじとした日には乾いた様子が、といった形で）描かれている。以下の呪文を使用できる：

- ウィンド・ウォール（1 チャージ）
- ガスト・オヴ・ウィンド（1 チャージ）
- フォッグ・クラウド（1 チャージ）
- アイス・ストーム（2 チャージ）
- スリート・ストーム（2 チャージ）
- コントロール・ウェザー（3 チャージ）

作成要項

作成条件《スタッフ作成》、アイス・ストーム、ウィンド・ウォール、ガスト・オヴ・ウィンド、コントロール・ウェザー、スリート・ストーム、フォッグ・クラウド；**コスト** 22,100 gp

スタッフ・オヴ・オブスタクルズ

（Staff of Obstacles ／妨害のスタッフ）

オーラ 中程度・さまざま；**術者レベル** 9

装備部位 —；**市価** 25,800 gp；**重量** 5 ポンド

解説

暗く固い、この擦り切れたスタッフは粗野な石が曲がったように見える。しかし軽い木のような重さであり、そのように感じられる。以下の呪文を使用できる：

- アーケイン・ロック（1 チャージ）
- ウィンド・ウォール（1 チャージ）
- グリース（1 チャージ）
- ウォール・オヴ・アイス（2 チャージ）
- ウォール・オヴ・ファイアー（2 チャージ）
- ウォール・オヴ・ストーン（3 チャージ）

作成要項

作成条件《スタッフ作成》、アーケイン・ロック、ウィンド・ウォール、ウォール・オヴ・アイス、ウォール・オヴ・ストーン、ウォール・オヴ・ファイアー、グリース；**コスト** 12,900 gp

スタッフ・オヴ・カックリング・ラス

（Staff of Cackling Wrath ／ざわめく怒りのスタッフ）

オーラ 中程度・さまざま；**術者レベル** 8

装備部位 —；**市価** 23,600 gp；**重量** 5 ポンド

解説

この節くれだった木でできた杖には茨が埋め込まれており、不用意に触るのはずっと用心が必要である。以下の呪文を使用できる：

- インフリクト・モデレット・ウーンズ（1 チャージ）
- チャーム・パースン（1 チャージ）
- ブラインドネス／デフネス（1 チャージ）
- ホールド・パースン（1 チャージ）
- ヴァンピリック・タッチ（2 チャージ）
- ビストウ・カース（2 チャージ）
- ベイルフル・ポリモーフ（2 チャージ）

作成要項

作成条件《スタッフ作成》、インフリクト・モデレット・ウーンズ、ヴァンピリック・タッチ、チャーム・パースン、ビストウ・カース、ブラインドネス／デフネス、ベイルフル・ポリモーフ、ホールド・パースン；**コスト** 11,800 gp

スタッフ・オヴ・ジャーニーズ

（Staff of Journeys ／旅程のスタッフ）

オーラ 中程度・さまざま；**術者レベル** 8

装備部位 —；**市価** 13,600 gp；**重量** 5 ポンド

解説

この歩くときに使用する杖はその全体が暗い灰色の樹皮で覆われている。この杖は頭部で装飾としていくつかに分かれている。以下の呪文を使用できる：

- エンデュア・エレメンツ（1 チャージ）
- ディテクト・スネアーズ・アンド・ピッツ（1 チャージ）

・パス・ウィズアウト・トレイス（1 チャージ）
・ロングストライダー（1 チャージ）
・フリーダム・オヴ・ムーヴメント（2 チャージ）

作成要項

作成条件《スタッフ作成》、エンデュア・エレメンツ、ディテクト・スネアーズ・アンド・ピッツ、パス・ウィズアウト・トレイス、フリーダム・オヴ・ムーブメント、ロングストライダー；**コスト** 6,800 gp

スタッフ・オヴ・シュリーキング

（Staff of Shrieking ／叫びのスタッフ）

オーラ 中程度・力術；**術者レベル** 8
装備部位 —；**市価** 14,400 gp；**重量** 5 ポンド

解説

この金属製の棒には穴が開いており、そこを風が通り抜けると薄気味の悪い呻き声をあげる。以下の呪文を使用できる：

・サウンド・バースト（1 チャージ）
・シャター（1 チャージ）
・シャウト（2 チャージ）

作成要項

作成条件《スタッフ作成》、サウンド・バースト、シャウト、シャター；**コスト** 7,200 gp

スタッフ・オヴ・ステルス

（Staff of Stealth ／隠身のスタッフ）

オーラ 中程度・幻術；**術者レベル** 8
装備部位 —；**市価** 18,400 gp；**重量** 5 ポンド

解説

この捻じれた暗い灰色の杖を使用することで以下の呪文を使用できる：

・インヴィジビリティ（1 チャージ）
・ディスガイズ・セルフ（1 チャージ）
・ノンディテクション（1 チャージ）
・グレーター・インヴィジビリティ（2 チャージ）

作成要項

作成条件《スタッフ作成》、インヴィジビリティ、グレーター・インヴィジビリティ、ディスガイズ・セルフ、ノンディテクション；**コスト** 9,200 gp

スタッフ・オヴ・スランバー

（Staff of Slumber ／まどろみのスタッフ）

オーラ 中程度・さまざま；**術者レベル** 9
装備部位 —；**市価** 34,050 gp；**重量** 5 ポンド

解説

この杖の胴部には煙の螺旋が装飾されており、催眠作用を持つ。このスタッフを使用することで以下の呪文を使用できる：

・ディープ・スランバー（1 チャージ）
・レイ・オヴ・イグゾースチョン（1 チャージ）
・ドリーム（2 チャージ）
・ナイトメア（2 チャージ）
・ウェイヴズ・オヴ・ファティーグ（2 チャージ）
・シンボル・オヴ・スリープ（3 チャージ）

作成要項

作成条件《スタッフ作成》、ウェイヴズ・オヴ・ファティーグ、ディープ・スランバー、ドリーム、ナイトメア、レイ・オヴ・イグゾースチョン；**コスト** 17,025 gp

スタッフ・オヴ・ソウルズ

（Staff of Souls ／魂のスタッフ）

オーラ 中程度・さまざま；**術者レベル** 8
装備部位 —；**市価** 16,400 gp；**重量** 5 ポンド

解説

この不吉な杖を使用することで以下の呪文を使用できる。

・ジェントル・リポウズ（1 チャージ）
・ディテクト・アンデッド（1 チャージ）
・デスウォッチ（1 チャージ）
・スピーク・ウィズ・デッド（2 チャージ）
・デス・ウォード（2 チャージ）

作成要項

作成条件《スタッフ作成》、ジェントル・リポウズ、スピーク・ウィズ・デッド、ディテクト・アンデッド、デス・ウォード、デスウォッチ；**コスト** 8,200 gp

スタッフ・オヴ・トキシンズ

（Staff of Toxins ／毒素のスタッフ）

オーラ 中程度・さまざま；**術者レベル** 9
装備部位 —；**市価** 12,600 gp；**重量** 5 ポンド

解説

このツガで覆われたオーク（樫）の胴体からは、腐り汚れた匂いがほんのわずか漂っている。以下の呪文を使用できる：

・スティンキング・クラウド（1 チャージ）
・クラウドキル（2 チャージ）

作成要項

作成条件《スタッフ作成》、クラウドキル、スティンキング・クラウド；**コスト** 6,300 gp

スタッフ・オヴ・トラップス

（Staff of Traps ／罠のスタッフ）

オーラ 中程度・防御術；**術者レベル** 8
装備部位 —；**市価** 21,200 gp；**重量** 5 ポンド

解説

この暗い色をした木製の胴部の先端には固く、チョークのような石の欠片が込められている。このスタッフを使用することで以下の呪文を使用できる：

・アラーム（1 チャージ）
・ファントム・トラップ（1 チャージ）
・マジック・マウス（1 チャージ）
・イクスプローシヴ・ルーンズ（2 チャージ）
・セピア・スネーク・シジル（2 チャージ）
・ファイアー・トラップ（2 チャージ）

作成要項

作成条件《スタッフ作成》、アラーム、イクスプローシヴ・ルーンズ、セピア・スネーク・シジル、ファイアー・トラップ、ファントム・トラップ、マジック・マウス；**コスト** 10,600 gp.

スタッフ・オヴ・パフォーマンス

（Staff of Performance ／芸能のスタッフ）

オーラ 中程度・さまざま；**術者レベル** 8

装備部位 —；**市価** 26,800 gp；**重量** 5 ポンド

解説

新しい所有者の手に渡るとすぐに、このニスの塗られた小さなヒマラヤスギの欠片は装飾用の真鍮製の鍵や紐、あるいは着用者の好む楽器の種類の定型的なものに見えるその他の装飾品を作り出す。以下の呪文を使用できる：

- カーム・エモーションズ（1 チャージ）
- グリブネス（1 チャージ）
- パイロテクニクス（1 チャージ）
- ヒプノティック・パターン（1 チャージ）
- エンスロール（2 チャージ）
- スカルプト・サウンド（2 チャージ）
- メジャー・イメージ（2 チャージ）

作成要項

作成条件《スタッフ作成》、エンスロール、カーム・エモーションズ、グリブネス、スカルプト・サウンド、パイロテクニクス、ヒプノティック・パターン、メジャー・イメージ；**コスト** 13,400 gp

スタッフ・オヴ・ホーディング

（Staff of Hoarding ／宝庫のスタッフ）

オーラ 中程度・さまざま；**術者レベル** 11

装備部位 —；**市価** 30,016 gp；**重量** 5 ポンド

解説

この豪奢なチーク材の棒は多くの金貨や銀貨が打ちつけられている。以下の呪文を使用できる：

- アイデンティファイ（1 チャージ）
- マジック・オーラ（1 チャージ）
- ロケート・オブジェクト（1 チャージ）
- シークレット・チェスト（2 チャージ）
- レジェンド・ローア（3 チャージ）

作成要項

作成条件《スタッフ作成》、アイデンティファイ、シークレット・チェスト、マジック・**オーラ**、レジェンド・ローア、ロケート・オブジェクト；**コスト** 15,008 gp

スタッフ・オヴ・ボルスタリング

（Staff of Bolstering ／鼓舞のスタッフ）

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 8

装備部位 —；**市価** 20,800 gp；**重量** 5 ポンド

解説

この紫檀でできた棒の頭頂部は一旦細くなった後に広がっており、いくつかの金属の輪がつながれている。以下の呪文を使用できる：

- キャッツ・グレイス（1 チャージ）
- グレーター・マジック・ウェポン（1 チャージ）
- ブルズ・ストレンクス（1 チャージ）
- ベアズ・エンデュアランス（1 チャージ）

作成要項

作成条件《スタッフ作成》、キャッツ・グレイス、グレーター・マジック・ウェポン、ブルズ・ストレンクス、ベアズ・エンデュアランス；**コスト** 10,400 gp。

スタッフ・オヴ・メニィ・レイズ

（Staff of Many Rays ／無数の光線のスタッフ）

オーラ 中程度・力術および死霊術；**術者レベル** 11

装備部位 —；**市価** 52,800 gp；**重量** 5 ポンド

解説

この白い木製の杖の頭には手の込んだ渦と輝く金属でできたほのかな斑点が装飾されており、まるでスタッフというよりも長いメイスのように見える。以下の呪文を使用できる：

- スコーチング・レイ（1 チャージ）
- レイ・オヴ・イグゾースチョン（1 チャージ）
- レイ・オヴ・エンフィーブルメント（1 チャージ）
- エナヴェイション（2 チャージ）
- ディスインテグレイト（3 チャージ）

作成要項

作成条件《スタッフ作成》、エナヴェイション、スコーチング・レイ、ディスインテグレイト、レイ・オヴ・イグゾースチョン、レイ・オヴ・エンフィーブルメント；**コスト** 26,400 gp

スタッフ・オヴ・リヴェレイションズ

（Staff of Revelations ／啓示のスタッフ）

オーラ 中程度・占術；**術者レベル** 9

装備部位 —；**市価** 20,400 gp；**重量** 5 ポンド

解説

このクルミ材の杖のいくつにも分かれた頭部はダウジング用の杖と渦を巻いた獣の杖の組み合わせのように見える。その取っ手を包む部分には装飾用の宝石が付けられている。このスタッフを使用することで以下の呪文を使用できる：

- オーギュイリイ（1 チャージ）
- スピーク・ウィズ・デッド（1 チャージ）
- ディヴィネーション（2 チャージ）
- コミューン（3 チャージ）

作成要項

作成条件《スタッフ作成》、オーギュイリイ、コミューン、スピーク・ウィズ・デッド、ディヴィネーション；**コスト** 10,200 gp

スタッフ・オヴ・リガー

（Staff of Rigor ／苦難のスタッフ）

オーラ 中程度・さまざま；**術者レベル** 8

装備部位 —；**市価** 13,600 gp；**重量** 5 ポンド

解説

この鋼鉄製のシューが付けられた黒い木製の杖を使用することで、以下の呪文を使用できる：

- コーズ・フィアー（1 チャージ）
- コマンド（1 チャージ）
- ペイン（1 チャージ）
- マジック・ウェポン（1 チャージ）
- アライン・ウェポン（2 チャージ）

作成要項

作成条件《スタッフ作成》、アライン・ウェポン、コーズ・フィアー、コマンド、ペイン、マジック・ウェポン；**コスト** 6,800 gp

その他の魔法のアイテム Wondrous Items

“その他の魔法のアイテム”は、これ以外の分類に当てはまらないものをまとめた雑多な分類である。“その他の魔法のアイテム”は（特定のクラス特徴が必要など、説明文中で特に指定されていない限り）いかなるクリーチャーであっても使用することができる。

表：その他の魔法のアイテム（下級）

d%	アイテム	市価
01 ～ 05	アイウーン・トーチ	75 gp
06 ～ 09	ウォー・ペイント・オヴ・ザ・テリブル・ヴィセッジ	100 gp
10 ～ 12	アシスティング・グラヴ	180 gp
13 ～ 15	バンデージズ・オヴ・ラピッド・リカヴァリィ	200 gp
16 ～ 18	キャッチング・ケープ	200 gp
19 ～ 20	ソウル・ソープ	200 gp
21 ～ 23	ボトル・オヴ・メッセージズ	300 gp
24 ～ 27	キー・オヴ・ロック・ジャミング	400 gp
28 ～ 29	キャンプファイアー・ビード	720 gp
30 ～ 35	デフォリアント・ポリッシュ	800 gp
36 ～ 39	ダスト・オヴ・エミュレイション	800 gp
40 ～ 42	ミュールバック・コーズ	1,000 gp
43 ～ 45	オール・ツールズ・ヴェスト	1,800 gp
46 ～ 49	コウォードリィ・クラウチング・クローク	1,800 gp
50 ～ 56	スキャバード・オヴ・ヴィゴー	1,800 gp
57 ～ 58	クラマー・ボックス	2,000 gp
59 ～ 61	グローイング・グラヴ	2,000 gp
62 ～ 63	マナクルズ・オヴ・コーポレーション	2,000 gp
64 ～ 70	ナイツ・ペナン（名誉）	2,200 gp
71 ～ 75	フライング・オイントメント	2,250 gp
76 ～ 78	ブーツ・オヴ・フレンドリィ・テレイン	2,400 gp
79 ～ 80	アップル・オヴ・エターナル・スリープ	2,500 gp
81 ～ 83	コールドロン・オヴ・ブリューイング	3,000 gp
84 ～ 85	フィルター・オヴ・ラヴ	3,000 gp
86 ～ 88	サッシュ・オヴ・ジ・ウォー・チャンピオン	4,000 gp
89 ～ 90	ナイツ・ペナン（戦い）	4,500 gp
91 ～ 92	ナイツ・ペナン（交渉）	4,500 gp
93 ～ 94	ヘルム・オヴ・フィアサム・ミーン	5,000 gp
95 ～ 96	ホーン・オヴ・ザ・ハントマスター	5,000 gp
97 ～ 98	スキャバード・オヴ・ストーンチング	5,000 gp
99 ～ 100	シース・オヴ・ブレードステルス	5,000 gp

表：その他の魔法のアイテム（中級）

d%	アイテム	市価
01 ～ 06	グラッププラーズ・マスク	5,000 gp
07 ～ 16	トルク・オヴ・ライオンハート・フュリー	8,000 gp
17 ～ 19	アミュレット・オヴ・スペル・カニング	10,000 gp
20 ～ 23	コンストラクト・チャネル・ブリック	10,000 gp
24 ～ 25	ドゥームハープ	10,000 gp
26 ～ 27	キ・マット	10,000 gp
28 ～ 37	ローズ・バナー（スウィフトネス）	10,000 gp
38 ～ 40	クリスタル・オヴ・ヒーリング・ハンズ	12,000 gp
41 ～ 44	ブック・オヴ・ザ・ローアマスター	15,000 gp
45 ～ 48	ブレスレット・オヴ・マーシー	15,000 gp
49 ～ 56	コールドロン・オヴ・プレンシィ	15,000 gp
57 ～ 61	グラヴス・オヴ・デュエリング	15,000 gp
62 ～ 64	ネックレス・オヴ・キ・セレニティ	16,000 gp
65 ～ 69	ローブス・オヴ・アーケイン・ヘリテイジ	16,000 gp
70 ～ 74	シルヴァー・スマイト・ブレスレット	16,000 gp
75 ～ 82	ヴェスト・オヴ・ザ・コックローチ	16,000 gp
83 ～ 86	アミュレット・オヴ・メイジクラフト	20,000 gp
87 ～ 90	ホーン・オヴ・アンタゴニズム	20,000 gp
91 ～ 93	ムーン・サークレット	20,000 gp
94 ～ 96	ネクロマンサーズ・アサメ	20,000 gp
97 ～ 98	スナイパー・ゴーグルズ	20,000 gp
99 ～ 100	アニヒレイション・スペクタクルズ	25,000 gp

表：その他の魔法のアイテム（上級）

d%	アイテム	市価
01 ～ 08	コールドロン・オヴ・ザ・デッド	30,000 gp
09 ～ 20	マスク・オヴ・ジャイアンツ（レッサー）	30,000 gp
21 ～ 32	コールドロン・オヴ・リザレクション	33,000 gp
33 ～ 48	コールドロン・オヴ・フライング	40,000 gp
49 ～ 64	コールドロン・オヴ・シーイング	42,000 gp
65 ～ 76	ローズ・バナー（テラー）	56,000 gp
77 ～ 88	ローズ・バナー（ヴィクトリー）	75,000 gp
89 ～ 96	マスク・オヴ・ジャイアンツ（グレーター）	90,000 gp
97 ～ 100	ローズ・バナー（クルセイズ）	100,000 gp

アシスティング・グラヴ

（Assisting Glove ／援護の手袋）

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 1

装備部位 両手；**市価** 180 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この装飾の無い手袋の着用者はこの手袋を輝く実体の無い手に変えるために合言葉を唱えることができる。即行アクションとして、着用者はその手が援護アクションを行ったかのようにその手に援護を行わせることができる。援護が成功するかどうかの判定において、この手は着用者の基本攻撃ボーナスと技能ランクを使用する（着用者の能力値やその他のボーナスの利益を得ることは無い）。この手は 1 分が経過するか 1 回のアクションのいずれかを行うまで存在し、そのいずれかが発生するとこの手袋は非魔法の子羊の毛皮でできたものになる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、メイジ・ハンド 、アンシーン・サーヴァント；**コスト** 90 gp

アイウーン・トーチ

（Ioun Torch ／アイウーンの松明）

オーラ 強力・共通；**術者レベル** 12

装備部位 —；**市価** 75 gp；**重量** —

解説

このアイテムは単に燃え尽きたぼんやりとした灰色の アイウーン・ストーン に、コンティニュアル・フレイム をかけたものである。このアイテムは宙に浮かび周回する機能を保持する。このことにより、着用者の手をふさぐことなく明かりを持ち運べるようになる。このアイテムは一般的な アイウーン・ストーン の石の形（楕円、角柱、球など）であれば、どのような形状でもありうる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、コンティニュアル・フレイム 、作成者は 12 レベル以上でなければならない；**コスト** 62 gp, 5 sp

アップル・オヴ・エターナル・スリープ

（Apple of Eternal Sleep ／永遠のまどろみの林檎）

オーラ 中程度・心術；**術者レベル** 10

装備部位 —；**市価** 2,500 gp；**重量** —

解説

この美しく熟れた赤い林檎は新鮮で心をそそるものがある。（ほんの少しであれ）この林檎をかじった者はただちに意志セーヴィング・スロー（DC19）を行わねばならず、失敗すればウィッチの“永遠のまどろみ”の呪術と同じ効果を受けたように永遠の眠りに襲われてしまう。この効果を受けたものは、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 を使用されるか、王族の血を引くものからの接吻によってのみ目覚めることができる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、《ポーション作成》、“永遠のまどろみ”の呪術；**コスト** 1,125 gp

アニヒレイション・スペクタクルズ

（Annihilation Spectacles ／殲滅の眼鏡）

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 11

装備部位 両目；**市価** 25,000 gp；**重量** 1/4 ポンド

解説

この暗く色をつけられた眼鏡を通して見られたクリーチャーは、時々存在の内外を揺らめくように非常に簡潔に見える。変成術師は準備済みのウィザードの変成術を自身が知っている変成術以外の呪文に任意変換することができる。1 日に 1 回、変成術師は準備済みで 6 レベル以上のウィザードの変成術を 1 つ ディスインテグレイト に任意変換することができる。使用者は ディスインテグレイト を知っている必要はない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ディスインテグレイト 、作成者は変成術士でなければならない；**コスト** 12,500 gp

アミュレット・オヴ・メイジクラフト

（Amulet of Magecraft ／秘術職人の護符）

オーラ 中程度・共通；**術者レベル** 9

装備部位 首周り；**市価** 20,000 gp；**重量** 2 ポンド

解説

この**重量**感のあるネックレスの元となる銀の輪それぞれは、秘術の理論のよく知られた概念を意味している。このネックレスを絆の品（アミュレットと見なされる）として選択した総合術士のウィザードは毎日、呪文を準備する際に 1 種類の秘術系統を選択してもよい。このウィザードは選択した系統に属する自らが知っているウィザード呪文に、準備していたその系統の呪文を任意変換するためにこのネックレスを使用することができる。任意変換しようとする呪文は準備されていた呪文と同じかそれより小さいレベルでなければならない。例えば、ウィザードが朝に呪文を準備する際に " 力術 " を選択したなら、次に彼が呪文を準備するまで、彼は準備していた ファイアーボール を 3 レベル以下で自身の知っている他の力術ウィザード呪文に任意変換することができる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、パーマネンシィ 、作成者は総合術士でなければならない；**コスト** 10,000 gp

アミュレット・オヴ・スペル・カニング

（Amulet of Spell Cunning ／呪文狡知の護符）

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 7

装備部位 首周り；**市価** 10,000 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この銀製のロケットはウィザードの絆の品としている場合にのみ使用できる。ウィザードはこのアイテムを使用することで、1 日に追加で 3 レベルまでの呪文を準備できる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ニーモニック・エンハンサー；**コスト** 5,000 gp

ヴェスト・オヴ・ザ・コックローチ

（Vest of the Cockroach ／ゴキブリの胴着）

オーラ 微弱・死霊術；**術者レベル** 3

装備部位 胸部；**市価** 16,000 gp；**重量** 2 ポンド

解説

この詰め物をした厚みのある胴着は赤黒く染め上げられた布から作られている。着用者はこの胴着により伏せて横たわっているときでさえ漠然とした居心地の悪さを感じてしまう。着用者がローグであれば、" 頑丈 " のローグの技を獲得する。既にこのローグの技を習得しているのなら、使用した際に得られる一時的ヒット・ポイントはローグ・レベルごとに 1 ヒット・ポイントの代わりに 2 ヒット・ポイントを獲得できるようになる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、フォールス・ライフ；**コスト** 8,000 gp

ウォー・ペイント・オヴ・ザ・テリブル・ヴィセッジ

（War Paint of the Terrible Visage ／恐ろしい風貌の出陣化粧）

オーラ 微弱・死霊術；**術者レベル** 1

装備部位 —；**市価** 100 gp；**重量** —

解説

この親指大の分厚い陶器製の容器には 1 体のクリーチャーの顔にどのような色の線や渦を描くのにも十分な湿った顔料が収められている。一度これを塗ると、塗られた対象は即行アクションとしてさまざま色がぼんやりと混ざり合った姿にこの顔料を変化させることができる。これにより塗られた対象の外見は即座に気を逸らし見るも恐ろしいものに変わる。塗られた対象は自分の顔料を見ることのできる 30 フィート以内のクリーチャー 1 体を選択し、コーズ・フィアー (DC11) を及ぼすことができる。一度この機能を使用すると、この顔料は一切の魔法を失い通常の顔料へと変わる。一度塗ったなら塗られたものは 24 時間、この顔料の魔法を使用できる。そうでなければ魔法は失われてしまう。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、コーズ・フィアー；**コスト** 50 gp

オール・ツールズ・ヴェスト

（All Tools Vest ／全道具入りの胴着）

オーラ 微弱・召喚術；**術者レベル** 1

装備部位 胸部；**市価** 1,800 gp；**重量** 5 ポンド

解説

この軽い革製の胴着には一面に多くのポケットが縫いつけられており、暗い工房で楽しそうに働く作業員の姿が描かれている。1 日に 1 回標準アクションとして、着用者は合言葉を口にすることで 1 回の〈制作〉判定に必要なすべての標準品質の道具を呼び出すことができる。これらの道具はこの胴着の無数のポケットから現れる。棚、作業台、食器棚といった特に重すぎる物であれば、使用者の近くに現れる。一度召喚されるとこれらの道具は 24 時間が経過するか他のクリーチャーがこれらに触るか、いずれか早く訪れた時点まで存在する。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、サモン・インストゥルメント；**コスト** 900 gp

キー・オヴ・ロック・ジャミング

（Key of Lock Jamming ／開錠妨害の鍵）

オーラ 微弱・防御術；**術者レベル** 1

装備部位 —；**市価** 400 gp；**重量** 1/2 ポンド

解説

この華美な真鍮製の鍵は通常の鍵穴（小型ないし中型クリーチャーの使用に合わせた扉に一般的に付けられたもの、ドワーフの要塞の主要な扉のような手の込んだ巨大な鍵は除く）であればどのようなものにも合うように自動的にその形を変える。ひとたび錠に差し込まれたなら、鍵は錠と一体化し、内部の空いている空間いっぱいを占める。これにより鍵と錠は固い金属の 1 塊となり魔法を持ってしても開けられないようになる。この錠が保護されている間、鍵はその材質を強固にするため錠の硬度に＋ 2、錠のヒット・ポイントに 8、錠の破壊 DC に＋ 5 を加える。鍵に触れ合言葉を唱えることでこの鍵は砕け、これにより傷もなく再び開けることのできる構造に錠を戻す。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ホールド・ポータル；**コスト** 200 gp

キャッチング・ケープ

（Catching Cape ／矢止めのケープ）

オーラ 微弱・防御術；**術者レベル** 1

装備部位 肩周り；**市価** 200 gp；**重量** 3 ポンド

解説

この銀色のケープは着用者が歩くたびに旗のように折れ巻き上がる。着用者は即行アクションとして、ケープを着用者を覆う微弱な力場の立方体に変化するよう命じることができる。この区域は着用者に遠隔攻撃に対する視認困難（20%失敗確率）を提供する。この効果は 1 分間かこの衣の効果で着用者への遠隔攻撃が失敗するか、いずれか早い方が訪れるまで続く。この区域が終了すると、この衣の全ての魔力は失われ、単なる一般的な銀色の服になってしまう。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、シールド；**コスト** 100 gp

キャンプファイアー・ビード

（Campfire Bead ／焚き火のビーズ）

オーラ 微弱・力術；**術者レベル** 1

装備部位 —；**市価** 720 gp；**重量** —

解説

この小さなガラス製のビーズは合言葉が口にされればいつでも、小さな燃える薪の山（高さ 2 フィート）に姿を変える。この火は 8 時間が経過するか消火されるまで燃え続け、その後元のビーズの姿に戻る。再びこのビーズを焚き火に変えるよう命令する前に、火が燃えていた時間の 2 倍が経過するまで使用者は待たなければならない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、プロデュース・フレイム；**コスト** 360 gp

キ・マット

（Ki Mat ／気の敷物）

オーラ 中程度・召喚術（治癒）；**術者レベル** 7

装備部位 —；**市価** 10,000 gp；**重量** 3 ポンド

解説

この川の葦の織物で作られた貧相なクッションで呼吸法の実践や他の瞑想の形態をとることで、使用者は精神的な頑強さと気プールを回復させることができる。他のアクションを行うことなくこのクッションの上で 1 時間座るごとに、使用者は【判断力】判定（DC10 ＋現在の気ポイント。この能力値判定は技能判定のように、出目が 20 であっても自動的に成功しない）を行うことができる。この判定に成功すれば、モンクは 1 気ポイントを回復する。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、レッサー・レストレーション、作成者はモンクでなければならない；**コスト** 5,000 gp

グラヴス・オヴ・デュエリング

（Gloves of Dueling ／決闘の手袋）

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 5

装備部位 両手；**市価** 15,000 gp；**重量** —

解説

このしなやかな皮製の手袋は武器落とし、武器破壊の試み、（グリースのような）武器を手から落とさせようとする効果に対する着用者の CMD に＋ 4 ボーナスを与える。着用者は恐慌状態や朦朧状態になっても手に持った武器を落とすことはない。着用者が " 武器修練 " クラス特徴を持ちその武器を使用しているなら、" 武器修練 " のボーナスが＋ 2 増加する。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、グレーター・マジック・ウェポン；**コスト** 7,500 gp

グラップラーズ・マスク

（Grappler's Mask ／格闘家の仮面）

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 1

装備部位 頭部；**市価** 5,000 gp；**重量** 2 ポンド

解説

この仮面は暗い色をした革で装飾されており、着用者の頭部背面から首や肩、腕までを覆い、覆われていないのは口と鼻に耳だけである。着用者の突き飛ばしと組みつきの試みは機会攻撃を誘発しなくなる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、エクスペディシャス・リトリート、キャッツ・グレイス、ブルズ・ストレンクス；**コスト** 2,500 gp

クラマー・ボックス

（Clamor Box ／喚きの箱）

オーラ 中程度・幻術；**術者レベル** 10

装備部位 —；**市価** 2,000 gp；**重量** 2 ポンド

解説

この優美なブリキ製のオルゴールは使用者により決められた特定の時間に凄まじい騒音を出すことができる。どのような音を立てるかを決めるために 4 つの合言葉（戦、火、虐殺、暴動）が決められており、このオルゴールが設定した音を出し始めるまでの時間を 1 ラウンドから 20 分までの間で遅延させるための 5 番目の合言葉も決められている。このオルゴールからの騒音は 40 人分ほどの大きさである。音は 2d6 ラウンド持続する。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ゴースト・サウンド；**コスト** 1,000 gp

クリスタル・オヴ・ヒーリング・ハンズ

（Crystal of Healing Hands ／治療の手の水晶）

オーラ 中程度・召喚術（治癒）；**術者レベル** 10

装備部位 首周り；**市価** 12,000 gp；**重量** 1 ポンド

解説

このきらめく三角柱の中には単なる綿の紐が通されている。" 癒しの手 " クラス特徴を使用したものはこの水晶へ " 癒しの手 "1 回分のエネルギーを込めることができる。これは使用者が合言葉により開放するまでその中に込められたままである。まるでこのエネルギーの込められた水晶を吹き込まれた者によって接触されたかのように、このエネルギーを込めた着用者を対象としてこのエネルギーを開放することができる。この水晶は " 癒しの手 " クラス特徴 1 回分を保持することができる。この魔力によって補填されると、真珠のような白い光で水晶は輝き始める。この水晶の着用者は標準アクションによりこのエネルギーを解放するよう命令することができる。これはこの水晶にエネルギーを込めたものから、直接 " 癒しの手 " を受けるように働く。これにはそのときに所持している " 慈悲 " の効果も含まれる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、キュア・ライト・ウーンズ、作成者はパラディンでなければならない；**コスト** 6,000 gp

グローイング・グラヴ

（Glowing Glove ／輝く手袋）

オーラ 微弱・共通；**術者レベル** 1

装備部位 両手；**市価** 2,000 gp；**重量** —

解説

このほっそりとした白い革製の手袋は標準アクションにより何らかの面や物体に押し付けることで、輝く手形を現すことができる。この手形は着用者の望む任意の色によって輝き、ろうそく程度の明かりを放ち、60 フィートまでの距離から容易に見ることができる。これらの手形は消えるまで 1 日の間持続する。この輝く手形は大きさや指の位置などの点において、着用者の手と一致する。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、アーケイン・マーク；**コスト** 1,000 gp

コウォードリィ・クラウチング・クローク

（Cowardly Crouching Cloak ／卑劣なる屈みの外套）

オーラ 微弱・防御術；**術者レベル** 1

装備部位 肩周り；**市価** 1,800 gp；**重量** 4 ポンド

解説

この特徴の無い灰色の外套は着用者の顔をすっぽり覆ってしまうことのできるフードが着いている。着用者は移動アクションで顔を覆い、うずくまって屈むことができる。このようにした着用者を直接攻撃しようとするクリーチャーは攻撃を行うために、（サンクチュアリ 呪文のように）意志セーヴ（DC11）を行わなければならない。着用者は屈んでいる間何かを見ることができず、いかなるアクションを行うこともできない。これに着用者は盲目状態と見なされ通常のペナルティを全て受けるが、無防備状態ではない。着用者は単に立ち上がったり移動するだけで屈んでいる状態を終了することができる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、サンクチュアリ；**コスト** 900 gp

コールドロン・オヴ・ザ・デッド

（Cauldron of the Dead ／死の鍋）

オーラ 中程度・死霊術；**術者レベル** 9

装備部位 —；**市価** 30,000 gp；**重量** 35 ポンド

解説

この暗い鋼鉄製の大鍋は中型クリーチャー 1 体を収納するのに十分な大きさがある。この中に水と珍しいハーブの混合物が満たされると、この大鍋は アニメイト・デッド 呪文により作り出されたように、内部に収めてあった死体をゾンビに変換する。この死体に命を吹き込む行為には素材のヒット・ダイスごとに 25gp が必要であり、1 ラウンドに 1 体の死体に命を吹き込むことができる。この大鍋の使用者は作成したアンデッドに命令を下すことができる。その上限は 12HD だが、使用者が アニメイト・デッド を発動できるのであれば、その呪文の上限を使用すること。この上限を超えて命を吹き込むと、より早くに作り出した素体は制御から逃れる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・デッド；**コスト** 15,000 gp

コールドロン・オヴ・シーイング

（Cauldron of Seeing ／視覚の鍋）

オーラ 中程度・占術；**術者レベル** 10

装備部位 —；**市価** 42,000 gp；**重量** 5 ポンド

解説

この小さな鍋に液体が満たされると、スクライング 呪文が使用されたように、使用者は事実上どのような距離もこえたところを見ることができるようになる。同じ価格の クリスタル・ボール のような追加能力を有する可能性がある。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、スクライング；**コスト** 21,000 gp

コールドロン・オヴ・フライング

（Cauldron of Flying ／飛行の鍋）

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 10

装備部位 —；**市価** 40,000 gp；**重量** 100 ポンド

解説

この鋼鉄製の鍋は中型の人型生物 2 体までが立ったまま楽に入るのに十分な大きさがある。合言葉により、この鍋と追加で 500 ポンドまでの**重量**のものは、オーヴァーランド・フライト を使用したかのように飛行することができる。この鍋は起動用の合言葉を口にすることができるものの指示に従って移動する。容量の 2 倍までのものを運ぶことができるが、そのようにすると移動速度は 30 フィートに低下する。鍋は〈飛行〉技能判定の必要なくホバリングすることができる。鍋は中で立っているもの全てに部分的な遮蔽を提供する。鍋の硬度は 10 で、60 ヒット・ポイントを持つ。bold(){ 作成要項 }

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、オーヴァーランド・フライト；**コスト** 20,000 gp

コールドロン・オヴ・ブリューイング

（Cauldron of Brewing ／醸造の鍋）

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 5

装備部位 —；**市価** 3,000 gp；**重量** 5 ポンド

解説

コールドロン・オヴ・ブリューイング は 4 本のがっしりとした脚のついた、できのいい料理用の鍋に見える。この鍋は中に入れた液体を適切な温度（室温から塩水を沸騰させるのに十分な温度までの範囲で）に温めることができ、外部から触れてわずかな温かみを残すまでいつまでもその状態を保つ。 コールドロン・オヴ・ブリューイング は〈製作：錬金術〉技能判定に＋ 5 の技量ボーナスを提供する。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、〈作成：錬金術〉を習得していること；**コスト** 1,500 gp

コールドロン・オヴ・プレンティ

（Cauldron of Plenty ／豊富の鍋）

オーラ 強力・召喚術；**術者レベル** 12

装備部位 —；**市価** 15,000 gp；**重量** 25 ポンド

解説

この魔力のかけられた鋼鉄製の鍋は合言葉により、1 日に 36 人の腹を満たすのに十分な滋養のある単純な食べ物を作り出すことができる。1 週間に 1 回、この鍋は合言葉により 12 人までの ヒーローズ・フィースト を作り出すこともできる。この鍋は火も食料を入れる必要もない。合言葉により即座に作り出される。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、クリエイト・フード・アンド・ウォーター、ヒーローズ・フィースト；**コスト** 7,500 gp

コールドロン・オヴ・リザレクション

（Cauldron of Resurrection ／蘇生の鍋）

オーラ 強力・召喚術（治癒）；**術者レベル** 13

装備部位 —；**市価** 33,000 gp；**重量** 35 ポンド

解説

この重く暗い色をした鋼鉄製の鍋の口は恐ろしい口のような形をしており、中型クリーチャー 1 体を楽に収納するのに十分な大きさがある。この鍋が純粋な水と珍しく神聖なハーブで満たされ、死亡したクリーチャーをその中に入れると、レイズ・デッド もしくは リザレクション 呪文のように鍋はそのクリーチャーに命を吹き込むことができる。この呪文の効果は物質要素に依存する。 レイズ・デッド には 5,000gp の価値がある物質要素が必要であり、リザレクション には 10,000gp の価値がある物質要素が必要となる。この鍋は 1 日に 1 回だけ使用できる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、リザレクション；**コスト** 16,500 gp

コンストラクト・チャネル・ブリック

（Construct Channel Brick ／人造へのエネルギー放出の煉瓦）

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 7

装備部位 —；**市価** 10,000 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この固く赤い煉瓦は使用者の聖印に合致した形に変化する。着用者が“エネルギーの放出”クラス特徴を使用する際、人造や物体が生きているクリーチャーであるかのように傷を癒すことができるようにこの煉瓦に力を込めることができる。このアイテムは着用者が正のエネルギー放出を行う場合でも、負のエネルギー放出を行う場合でも機能する。使用者が工匠の領域を持つなら、人造や物体を回復する際のエネルギー放出の結果のダメージ回復量に＋ 2d6 ポイントを加える。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、メイク・ホウル；**コスト** 5,000 gp

サッシュ・オヴ・ジ・ウォー・チャンピオン

（Sash of the War Champion ／戦のチャンピオンのたすき）

オーラ 中程度・防御術；**術者レベル** 9

装備部位 胸部；**市価** 4,000 gp；**重量** 1 ポンド

解説

このまばゆい赤色をした細長い布切れは戦車に向かって応援のために賞賛の言葉を投げかける群衆の姿が刺繍されている。この布切れは着用者の肩でたすきがけにされて腰を斜めに通し逆側の臀部に届くように作られている。着用者は“鎧訓練”と“武勇”クラス特徴について考える際、自身のファイター・レベルを通常よりも 4 レベル高いものとして扱う。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、キャッツ・グレイス、リムーヴ・フィアー；**コスト** 2,000 gp

シース・オヴ・ブレードステルス

（Sheath of Bladestealth ／刃隠しの鞘）

オーラ 微弱・幻術；**術者レベル** 5

装備部位 ベルト；**市価** 5,000 gp；**重量** 2 ポンド

解説

このありふれた見た目だが機能的な鞘は刃のある斬撃武器なら、ダガーからグレートソードまでいかなるものも納めることができる。武器が シース・オヴ・ブレードステルス に収められたなら、このアイテムと中に納められた武器は武器が抜かれるまで、（インヴィジビリティ 呪文のように）不可視状態となる。武器が抜かれた時点でその武器と鞘は再び見えるようになる。この不可視状態の鞘に納められた武器は触れることで識別することができるが、使用者は武器を隠すための〈手先の早業〉判定に＋ 5 ボーナスを得、うわべだけの調査では一切気づくことはない。この鞘に納められた武器を識別したり透明なものを暴こうとするその他の効果については通常通り働く。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、インヴィジビリティ；**コスト** 2,500 gp

シルヴァー・スマイト・ブレスレット

（Silver Smite Bracelet ／銀の一撃の腕輪）

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 9

装備部位 手首；**市価** 16,000 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この重い銀製の腕輪には純粋、忠誠、高潔、名誉の印が刻まれており、使用者が祈りを捧げると柔らかい白光を放つ。この腕輪を着用したものは“悪を討つ一撃”クラス特長について考慮する際、パラディン・レベルが通常よりも 4 レベル高いものとして扱う。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、アライン・ウェポン 、作成者はパラディンでなければならない；**コスト** 8,000 gp

スキャバード・オヴ・ヴィゴー

（Scabbard of Vigor ／活性化の鞘）

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 5

装備部位 ベルト；**市価** 1,800 gp；**重量** 3 ポンド

解説

1 日に 1 回、この鞘から武器を抜くアクションの一部として、着用者はこの武器による攻撃ロールとダメージ・ロールに強化ボーナスを与えるよう命じることができる。この効果の持続時間は武器に与える強化ボーナスに依存する。

ボーナス	持続時間
＋4	1 ラウンド
＋3	3 ラウンド
＋2	5 ラウンド
＋1	10 ラウンド

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、グレーター・マジック・ウェポン；**コスト** 900 gp

スキャバード・オヴ・ストーンチング

（Scabbard of Stanching ／止血の鞘）

オーラ 微弱・召喚術（治癒）；**術者レベル** 5

装備部位 ベルト；**市価** 5,000 gp；**重量** 2 ポンド

解説

このつくりのよい赤い革製の鞘は金の線細工で飾られている。この鞘は刃のついた斬撃武器であればどのようなものも収めることができる。着用している間、スキャバード・オヴ・ストーンチング は出血ダメージから着用者を守る。着用者が出血効果を受けたとき、この鞘は自動的にそれを止血する。これにより**術者レベル**判定もしくは〈治療〉判定の DC が 16 以下となる効果を受けることがなくなる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、キュア・ライト・ウーンズ；**コスト** 2,500 gp

スナイパー・ゴーグルズ

（Sniper Goggles ／狙撃手のゴーグル）

オーラ 微弱・占術；**術者レベル** 5

装備部位 両目；**市価** 20,000 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この球根上のレンズに取り付けられた革紐は着用者の頭とレンズをうまくつないでくれる。このゴーグルの着用者は通常の 30 フィートではなく、いかなる距離からでも遠隔攻撃による急所攻撃を行うことができる。30 フィート以内で遠隔急所攻撃を行うなら、着用者はそれぞれの急所攻撃におけるそれぞれのダメージ・ダイスに＋ 2 の状況ボーナスを得る。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、トゥルー・ストライク；**コスト** 10,000 gp

ソウル・ソープ

（Soul Soap ／魂の石鹸）

オーラ 微弱・防御術；**術者レベル** 1

装備部位 —；**市価** 200 gp；**重量** 2 ポンド

解説

この小さな棒状をした粗末な灰色の石鹸には灰、石炭、固い土などのかけらが含まれている。そのためこの石鹸は石鹸としての使用方法には適さず、洗う後でも前と同じくらいに汚れてしまう。この石鹸でクリーチャーを洗うには水が必要であり 1 分が経過する。その後そのクリーチャーは有害で継続する、現在影響を及ぼしている［精神作用］効果に新しい意志

セーヴィング・スローを試みることができる。同意しないクリーチャーを洗うためには、その前に押さえ込まれた状態ないし気絶状態にしなければならない。この石鹸は 1 体のクリーチャーを洗うのに十分な量がある。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、レジスタンス；**コスト** 100 gp

ダスト・オヴ・エミュレーション

（Dust of Emulation ／模倣の粉）

オーラ 微弱・幻術；**術者レベル** 1

装備部位 —；**市価** 800 gp；**重量** —

解説

この明滅する金色の粉をまとったクリーチャーはクラス特徴や種族 1 つを真似るための〈魔法装置使用〉技能に成功したかのように（もし判定地が必要な場合、キャラクターの達成値は 25 として扱う）1 つのアイテムや物体に作用することができるようになる。もしこの粉の使用者が粉に身を包むまでに作用するアイテムや物体を意識的に選択しなかった場合、この粉の魔力は使用者が初めに適合しうる物体に適用される。この粉に身を包んでから 1 時間が経過するまでの間、使用者はこの自動的な判定の結果をそのアイテムや物体に適用し続けることができる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ディスガイズ・セルフ；**コスト** 400 gp

デフォリアント・ポリッシュ

（Defoliant Polish ／枯死の研磨剤）

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 5

装備部位 —；**市価** 800 gp；**重量** —

解説

この気持ちの悪い灰色のペースト状の内容物は中型クリーチャーの鎧 1 つ分か小型クリーチャーの鎧 2 つ分を覆うことができる。このようにされた物体は暗く灰色のガスを 24 時間の間放つ。これらのガスは自然の植物を弱らせ、この鎧に触れるとすぐに枯れてしまう。これにより着用者は植物が繁茂しているために移動困難となっている地形を、通常の地形のように移動することができるようになる。しかしこのクリーチャーは植物の残骸という形で、はっきりした痕跡を残してしまう。加えて、種別が植物のクリーチャーは デフォリアント・ポリッシュ により守られたものを肉体武器による攻撃や組みつきの対象とした際、攻撃が成功するたびに 1 ポイントのダメージを被る。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ディミニッシュ・プランツ；**コスト** 400 gp

ドゥームハープ

（Doomharp ／悲運の竪琴）

オーラ 微弱・死霊術；**術者レベル** 4

装備部位 —；**市価** 10,000 gp；**重量** 5 ポンド

解説

この高品質の竪琴は骨と陽光で乾燥された腱で作られており、近くにいるものに漠とした不安感を抱かせる。このアイテムの使用者が " バードの呪芸 " クラス特徴を持っているなら、例えその能力を使用するのに十分なレベルに達していなかったとしても、" 悲運の葬送歌 " を使用することができる。すでに " 悲運の葬送歌 " を使用することができるものがこの竪琴を自らの演奏の一部として使用したなら、効果範囲が半径 60 フィートに伸長される。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、コーズ・フィアー；**コスト** 5,000 gp

トルク・オヴ・ライオンハート・フュリー

（Torc of Lionheart Fury ／獅子心憤怒のトルク）

オーラ 微弱・防御術；**術者レベル** 3

装備部位 首周り；**市価** 8,000 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この重い銅製の首につける装飾品はうなり声を上げるライオンの姿をしている。着用者は［恐怖］に対するセーヴィング・スローに＋ 2 の士気ボーナスを得る。着用者が少なくともバーバリアン・レベルを 12 持つなら、着用者は " 恐れ知らずの激怒 " 激怒パワーを獲得する。着用者が既にこの激怒パワーを有するなら、激怒中に恐慌状態に対しても完全耐性を得、激怒中に恐慌状態を与える原因となる攻撃を受けた際、そのような効果を得る代わりに激怒可能時間を 1 ラウンド回復する。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、リムーヴ・フィアー；**コスト** 4,000 gp

ナイツ・ペナン

（Knight's Pennon ／騎士の槍旗）

オーラ 中程度・防御術もしくは変成術；**術者レベル** 6

装備部位 —；**市価** 4,500（交渉）、4,500 gp（戦い）、2,200 gp（名誉）；**重量** 1 ポンド

解説

この小さい布製の旗は騎士のランスの先に取り付けるために作られているが、スピアやポールアーム、スタッフにさえ取り付けることができる。このアイテムは適切に騎乗していなければ効果を発揮しない。 ナイツ・ペナン はその色とデザインに従い異なる利益を提供する。

名誉：この名誉を意味する黄金騎士の槍旗は 1 日 1 回、着用者に プロテクション・フロム・イーヴル の効果を与える。

戦い：この戦いを意味する赤騎士の槍旗は 1 日 1 回、着用者に ヒロイズム の効果を与える。

交渉：この交渉を意味する白騎士の槍旗は説得を試みる際、〈はったり〉、〈交渉〉、〈威圧〉、〈真意看破〉判定に＋ 4 の強化ボーナスを与える。これらは着用者が敵対的な行為を行わない限り、1 時間の間持続する。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、イーグルズ・スプレンダー（交渉）、ヒロイズム（戦い）、プロテクション・フロム・イーヴル（名誉）；**コスト** 2,250（交渉）、2,250 gp（戦い）、1,100 gp（名誉）

ネクロマンサーズ・アサメ

（Necromancer's Athame ／死霊術師のアサメ）

オーラ 強力・死霊術；**術者レベル** 11

装備部位 —；**市価** 20,000 gp；**重量** 2 ポンド

解説

この鋭い形の大腿骨のような形をした青白い物体はダガーの形に曲げられており、フルートのように等間隔に小さな穴が穿たれている。このアサメを " 絆の品 " として選択した死霊術師は既に準備しているウィザードの死霊術呪文を自身の知っている他の死霊術呪文として任意発動することができる。変換する先の呪文は下の呪文と同じかそれより低いレベルでなければならない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、クリエイト・アンデッド 、作成者は死霊術士でなければならない；**コスト** 10,000 gp

ネックレス・オヴ・キ・セレニティ

（Necklace of Ki Serenity ／気の平穏の首飾り）

オーラ 中程度・心術；**術者レベル** 9

装備部位 首周り；**市価** 16,000 gp；**重量** —

解説

この簡単な皮製の紐はきつく縛られていて、着用者に心の平穏と大きな

世界とのつながりを感じさせてくれる。着用者は自身の気プールと（ダメージ減少の無視のような）気プールに依存した能力について考慮する際、有効レベルを＋4する。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、アウルズ・ウィズダム、カーム・エモーションズ；**コスト** 8,000 gp

バンデージズ・オヴ・ラピッド・リカヴァリィ

（Bandages of Rapid Recovery ／高速**治癒**の包帯）

オーラ 微弱・召喚術（治癒）；**術者レベル** 1

装備部位 胸部；**市価** 200 gp；**重量** 1 ポンド

解説

このリネン製の包帯は鳩の羽と同じ色と柔らかさを持つが、本来持っている臭いは脱臭剤により抑えられている。この包帯で覆われたクリーチャーは毎日傷や能力値ダメージを、活動せず完全に休息したかのように回復する（Pathfinder RPG Core Rulebook 191 を参照）。実際に（〈治療〉技能により）長期的な看護を受けたり完全に休息したクリーチャーは、1日ごとに回復するヒット・ポイントを考慮する場合において有効レベルまたはヒット・ダイスへ＋4ボーナスを得る。この包帯は一度取り除かれるかヒット・ポイント及び能力値ダメージを全て回復するか、いずれか早い方が訪れると破壊される。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、キュア・ライト・ウーンズ、スタビライズ、レッサー・レストレーション；**コスト** 100 gp

フィルター・オヴ・ラヴ

（Philter of Love ／愛の媚薬）

オーラ 強力・心術；**術者レベル** 15

装備部位 —；**市価** 3,000 gp；**重量** —

解説

この強力な調合薬を飲んだ者は、その後に初めて見たクリーチャー（男女関わらず）と狂ったような恋に落ちる。そのクリーチャーに対する飲んだ者の態度は“協力的”になる。もし初めて見た相手に恋愛をひきつける要素があれば、飲んだ者はそのものと恋に落ちる。そうでなければ、飲んだ者の恋は精神的な憧れとなる。この媚薬の効果は ウィッシュ、ディスペル・マジック、ブレイク・エンチャントメント、ミラクル、リムーヴ・カース、リミテッド・ウィッシュ により取り除かれるまで永続する。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、チャーム・モンスター、パーマネンシイ；**コスト** 1,500 gp

ブーツ・オヴ・フレンドリー・テレイン

（Boots of Friendly Terrain ／友好的地形のブーツ）

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 5

装備部位 両足；**市価** 2,400 gp；**重量** 1 ポンド

解説

このしなやかな皮製のブーツ一組はレンジャーの“得意な地形”クラス特長により定義される特定の環境（ジャングル、平地など）と対応している。このブーツを身につけたレンジャーはこのブーツと対応した環境を自らの“得意な地形”の1つと見なし、＋2ボーナスを得る。このレンジャーが既にこの特定の環境を“得意な地形”の1つとしている場合、この地形におけるボーナスが＋2増加する。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、パス・ウィズアウト・トレイス、作成者はレンジャーでなければならない；**コスト** 1,200 gp

ブック・オヴ・ザ・ローアマスター

（Book of the Loremaster ／博識の本）

オーラ 中程度・占術；**術者レベル** 7

装備部位 —；**市価** 15,000 gp；**重量** 2 ポンド

解説

この法律学説集ほどの大きさの本には単語、言葉、奇妙な語呂合わせといったものが無作為にまとめられているように見える。1日に3回、バードは自らの“博識”クラス特徴を使用して出目10や出目20を〈知識〉判定を行う際に、＋5の技量ボーナスを得るためにこの本を調べることができる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス；**コスト** 7,500 gp

フライング・オイントメント

（Flying Ointment ／飛行の軟膏）

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 9

装備部位 —；**市価** 2,250 gp；**重量** —

解説

この香草の調合薬は太らせることを目的として、ベラドンナ、マンドレイク、（“魔女の手袋”としても知られる）キツネノテブクロが含まれている。皮膚に塗られると、この軟膏は対象に（オーヴァーランド・フライト 呪文のように）飛行する能力を9時間の間与える。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、&italilc；**コスト** 1,125 gp

ブレスレット・オヴ・マーシー

（Bracelet of Mercy ／慈悲のブレスレット）

オーラ 微弱・召喚術（治癒）；**術者レベル** 5

装備部位 手首；**市価** 15,000 gp；**重量** —

解説

この金属製のブレスレットに埋め込まれたそれぞれの宝石は聖典にわずかなりとも記載されたものだ。着用者が“慈悲”クラス特徴を持つ場合、“病気の慈悲”を獲得する。既に着用者がその“慈悲”を獲得していた場合、病を取り除くための有効**術者レベル**を＋4増加させる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、リムーヴ・ディジーズ；**コスト** 7,500 gp

ヘルム・オヴ・フィアサム・ミーン

（Helm of Fearsome Mien ／恐るべき表情の兜）

オーラ 微弱・死霊術；**術者レベル** 1

装備部位 頭部；**市価** 5,000 gp；**重量** 4 ポンド

解説

この金属製の兜は着用者に角や牙、その他の恐ろしい捕食者に似た要素を持っているかのように見せる。着用者がバーバリアンなら、激怒中に“威圧の眼光”激怒パワーを使用することができるようになる。着用者がバーバリアン（ないし“激怒”クラス特徴を持つほかのクラス）で無い場合にはこの兜は一切の効果をもたらさない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、&italilc；**コスト** 2,500 gp

ボトル・オヴ・メッセージズ

（Bottle of Messages ／伝言の瓶）

オーラ 微弱・幻術；**術者レベル** 3

装備部位 —；**市価** 300 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この緑色のガラス瓶には小さな曲がりくねった鍵が細長い部分についている。それを捻られるとそのぼんやりとしたコルク栓がゆっくりと1ラウンドをかけて実体化していく。瓶の持ち主が実体化する間に瓶の中にしゃべりかけた（日本語で75文字まで）なら、コルク栓が完全に実体化したとき内部にその言葉を捕らえてしまう。コルク栓が取り除かれるか瓶が割

れてしまうとすぐに、持ち主がそのときに言葉をしゃべったかのようにこのメッセージが正確に解き放たれる。一度メッセージを解き放つと、瓶は粉々に砕けてしまう。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、マジック・マウス；**コスト** 150 gp

ホーン・オヴ・アンタゴリズム

（Horn of Antagonism ／抗争の角笛）

オーラ 微弱・心術；**術者レベル** 3

装備部位 —；**市価** 20,000 gp；**重量** 4 ポンド

解説

巨大な獣の骨から作られたこの曲がった巨大な角笛は、音を鳴らすと不気味で心臓を揺らすようなうめき声を立てる。“ 得意な敵 ” クラス特徴を持つものはこの角笛を、90 フィート以内にいる “ 得意な敵 ” の 1 種類を 1d4 ラウンドの間幻惑状態にするために標準アクションで吹き鳴らすことができる（DC13 の意志セーヴで無効）。セーヴには対象の種族に対する、レンジャーの “ 得意な敵 ” によるボーナスと同じ値のペナルティが課せられる。これは［音波］［精神作用］効果である。角笛の音を聞くことのできないクリーチャーは、この音楽に対して完全耐性を得る。この角笛の魔力は 1 日に 1 回機能する。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、デイズ・モンスター；**コスト** 10,000 gp

ホーン・オヴ・ザ・ハントマスター

（Horn of the Huntmaster ／狩りの巧者の角笛）

オーラ 中程度・心術；**術者レベル** 11

装備部位 —；**市価** 5,000 gp；**重量** 5 ポンド

解説

この細長い角笛は端の方で鋭く曲がっており、そのために狩りの道具というよりも巨大なパイプにずっと似ているように見える。1 日に 1 回、“ 狩人の絆（仲間）” クラス特徴を持つものはこの角笛を標準アクションで吹き鳴らすことができる。これにより 1 体の対象に対し 30 フィート以内にいてレンジャーの姿を見、声を聞くことのできる全ての仲間に、自らの “ 得意な敵 ” による（半分の代わりに）全てのボーナスを与えることができる。この効果は 1 分間持続する。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、グレーター・ヒロイズム；**コスト** 2,500 gp

マスク・オヴ・ジャイアンツ

（Mask of Giants ／巨人の仮面）

オーラ 中程度・変成術（&itallic）、強力・変成術（ グレーター ）；**術者レベル** 6（ レッサー ）、13（ グレーター ）

装備部位 頭部；**市価** 30,000 gp（ レッサー ）、90,000 gp（ グレーター ）；**重量** 1 ポンド

解説

この木製の仮面は大きすぎる鼻と耳を持った人型生物が流し目をしている姿を描いたものだ。着用者が “ 自然の化身 ” クラス特徴を持つなら、この仮面は着用者に “ 自然の化身 ” を使用して（巨人）の副種別を持つ人型生物の姿に変わる能力を提供する。 レッサー・マスク・オヴ・ジャイアンツ の場合オーガ、トロル、ファイアー・ジャイアント、フロスト・ジャイアント、ストーン・ジャイアントに変身することができるようになる。ちゃくようしゃがいじょうにのべたすがたに返信する場合、着用者は以下の能力を獲得する：暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚。巨人の姿においては、着用者は【筋力】に＋ 4 のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に－ 4 のペナルティ、＋ 1 の外皮ボーナスを得る。 グレーター・マスク・オヴ・ジャイアンツ は レッサー・マスク の能力に加え、巨人の形態に追加能力を提供する。上述した姿をとったなら、着用者は以下の能力を得る：かきむしり（2d6 ダメージ）、再生 5（［酸］もしくは［火］）、岩つかみ、岩投げ（射程 60 フィート、2d6 ダメージ）。選択した巨人形態がなんらかのエネルギー種別に対する完全耐性や抵抗を有しているなら、着用者は巨人形態の間そのエネルギー種別に対する抵抗 20 を得る。その巨人形態がエネルギー種別に対する脆弱性を持つなら、巨人形態の間着用者は同様の脆弱性を有する。巨人形態の間、着用者は【筋力】に＋ 6 のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に－ 2 のペナルティ、【耐久力】に＋ 4 のサイズ・ボーナス、＋ 4 の外皮ボーナスを獲得する。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ジャイアント・フォーム I；**コスト** 15,000 gp（ レッサー ）、45,000 gp（ グレーター ）

マナクルズ・オヴ・コーポレイション

（Manacles of Cooperation ／協調の枷）

オーラ 微弱・心術（魅惑）；**術者レベル** 1

装備部位 手首；**市価** 2,000 gp；**重量** 2 ポンド

解説

このぴったりとした鋼鉄製のカフスは大型かそれより小さい人型生物の手首に合致する。瀕死状態の人型生物に取り付けられると、取り付けられた者はより御しやすく従順になる。取り付けられた者は意志セーヴ（DC11）に成功しない限り、自らの意志で逃げ出そうとしなくなり、合理的な要求に同意するようになる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、チャーム・パースン；**コスト** 1,000 gp

ミュールバック・コーズ

（Muleback Cords ／ラバの背の紐）

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 3

装備部位 肩周り；**市価** 1,000 gp；**重量** 1/4 ポンド

解説

この分厚い革製の紐は着用者の上腕と肩を覆ってしまう。身に付けると、それらは通常よりもその部位の筋肉を大きく見えるようにする。着用者は運搬能力を考慮する際に、【筋力】能力値が通常よりも 8 高いものとして扱う。このボーナスは着用者が運ぶ装備やものの総量以外の戦闘、アイテムの破壊、その他【筋力】に関係した判定には適用されない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ブルズ・ストレンクス；**コスト** 500 gp

ムーン・サークレット

（Moon Circlet ／月の冠）

オーラ 強力・力術；**術者レベル** 15

装備部位 額周り；**市価** 20,000 gp；**重量** —

解説

この素晴らしい銀製の冠は通常、湾曲したムーンストーン（月長石）が正面に嵌め込まれていたり三日月の装飾を持つ。 ムーン・サークレットの着用者は（既に着用者が能力を保持していないならば）暗視 60 フィートを獲得する。このアイテムの他の効果は、秘術呪文を発動する能力を着用者が所持していなければ利益を得ることはできない。

月が満ちる間（訳注：新月から満月に至るまでの間）、着用者の**術者レベル**は**術者レベル**判定や呪文の効果を考慮する際 1 高いものとして扱われる。満月になる前の 3 夜の間、この利益は通常より 2 レベル高いものとして扱うように増加する。しかしながら、この追加の能力には代償を伴う。月が欠ける間（訳注：満月から新月に至るまでの間）、着用者の**術者レベル**は**術者レベル**判定や呪文の効果を考慮する際 1 低いものとして扱われる。新月になる前の 3 夜の間、このペナルティは通常より 2 レベル低いものとして扱うように増加する。

ムーン・サークレット を取り除くと、着用者は次の満月まで（あるいはこの サークレット を再び着用するか、いずれか早い方）負のレベル 2 を獲得する。この負のレベルは ウィッシュ 、ミラクル 、リミテッド・ウィッシュ を除いたいかなる効果によっても取り除くことはできない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ダークヴィジョン 、ライト；**コスト** 10,000 gp

ローズ・バナー

（Lord's Banner ／皇帝の戦旗）

オーラ 中程度（さまざまな系統）；**術者レベル** 10

装備部位 —；**市価** 75,000 gp（ヴィクトリー）、100,000 gp（クルセイズ）、10,000 gp（スウィフトネス）、56,000 gp（テラー）；**重量** 3 ポンド

解説

ローズ・バナー は布製で少なくとも 2 フィートの幅と 4 フィートの長さがある標準的な旗であり、ランス、ポールアーム、フレイル、スタッフに取り付けることができる。このアイテムは取りつけられているか地面に突き立てられた状態でなければ一切の効果を持たない。この旗は通常特定の貴族の記章や紋章を表したものである。

ローズ・バナー は（徒歩ないし騎乗して）運ばれていても打ち立てられていても構わない。後者の場合、この戦旗は所持者がいる必要はないが、倒れたり敵に触れられたりすると着用者の仲間により回収され再度打ち建てられるまでその効果を失う。

ヴィクトリー：ローズ・バナー・オヴ・ヴィクトリー の所持者の味方はこの旗を見ることができる限り、攻撃ロール、セーヴ、技能判定に＋ 2 の士気ボーナスを得る。

クルセイズ：高貴な見た目をした ローズ・バナー・オヴ・クルセイズ はこの旗にある紋章の持ち主の宗教が合致している限り、その周りに半径 40 フィートの ハロウ の効果を放つ（この種の バナー には通常聖印か他の宗教的な記章がデザインの中に含まれている）。この旗はその信仰の聖印が所有者の紋章の周りに示されている。

スウィフトネス：ローズ・バナー・オヴ・スウィフトネス の下で移動する集団や軍隊は、【耐久力】判定や非致傷ダメージを被ることなく強行軍を行なうことができる。これにより戦闘する準備を備えたままで長距離を移動することができる。この能力は少なくとも 1 日に 1 回この旗を見ることができた、1 マイル以内にいる全ての仲間に効果を及ぼす。

テラー：着用者の 30 フィート以内にいてこの旗を見ることができる ローズ・バナー・オヴ・テラー の着用者の敵は意志セーヴ（DC16）を行なわなければならない。失敗すると恐慌状態となり、この旗を見ることができる間は可能な限りの速度で逃亡する。このセーヴに成功した者は怯え状態になる。このセーヴィング・スローを行なったクリーチャーは、1 日の間この旗により恐慌状態になることはない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ヒロイズム（ヴィクトリー）、ハロウ（クルセイズ）、フリーダム・オヴ・ムーヴメント（スウィフトネス）、フィアー（テラー）、イーグルズ・スプレンダー（リーダーシップ）；**コスト** 37,500 gp（ヴィクトリー）、50,000 gp（クルセイズ）、5,000 gp（スウィフトネス）、28,000 gp（テラー）

※訳注：**必要条件**にのみ存在する リーダーシップ は表にも**コスト**項にも存在しないため、誤記と考えられる

ローブズ・オヴ・アーケイン・ヘリテイジ

（Robes of Arcane Heritage ／秘術遺産のローブ）

オーラ 中程度・死霊術；**術者レベル** 9

装備部位 全身；**市価** 16,000 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この優美な暗い紫と藤紫色のローブは通常、金糸によってソーサラーの血脈が描かれているが、家系図を意味するものもある。この刺繍は着用者のソーサラーの血脈に合うように変化する。着用者はどの血脈の力を使用できるかやその効果について考える目的に置いて、ソーサラー・レベルを通常より 4 レベル高いものとして扱う。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、スピーク・ウィズ・デッド 、作成者はソーサラーでなければならない；**コスト** 8,000 gp

呪われたアイテム Cursed Items

以下に示すのは追加の呪われたアイテムである。これらは誤ったアイテム作成によるものか、いくつかの場合には入念な準備の下で作られたものである。これらのアイテムを使用すると、リムーヴ・カース 、ブレイク・エンチャントメント 、同種の魔法に成功するまでの間取り外すことができないものが多い。

ガードル・オヴ・オポサイト・ジェンダー

（Girdle of Opposite Gender ／異性変化の腰帯）

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 10

装備部位 ベルト；**重量** 1 ポンド

解説

この魔法のベルトを身につけたなら、着用者は頑健セーヴィング・スロー（DC 20）を行わねばならず、失敗すると本来と逆の性別に変質してしまう。キャラクターの能力値、精神、魂に一切の影響は無い。単にキャラクターの性別が変わるだけである。もしこのキャラクターがセーヴィング・スローで出目 1 をロールしたなら、このアイテムは着用者の全ての性差を取り除き、中性的あるいは無性的な外見を与える。呪いを取り除く魔法が使用されるまでこの変化は永続する。ひとたびこの主の魔法が効果を及ぼすと、ベルトは努力する必要なく取り除くことができる。あるキャラクターはある特定の ガードル・オヴ・オポサイト・ジェンダー からただ 1 度だけ影響を受けることができる。しかし異なるものからは別の変化の影響を受けることができる。

作成要項

魔法のアイテム 装備部位がベルトのアイテム

カニバル・リング

（Cannibal Ring ／食人の指輪）

オーラ 強力・変成術；**術者レベル** 16

装備部位 指輪；**重量** —

解説

この単純で簡素な銅の指輪はわずかに輝きを失っているものの、飢えや他の欠乏の効果から守ってくれるようにみえる。この指輪はあらゆる判定において、リング・オヴ・サステナンス のように振舞う。しかし 7 日間着用した後着用者はもし腹を満たしていなければ、いつもの定期的に訪れる飢えと渇きの代わりに人食い人種になるほどの極端な狂気に襲われる。着用者はこの飢えと渇きの判定を避けるために一時間ごとに 1 日分の食料と水分を摂取しなければならない。判定に失敗して非致傷ダメージの代わりに致傷ダメージを受けるようになると、知的なクリーチャー（【知力】3 以上の生きているクリーチャー）の新鮮な肉を求めてやまないと強く願うようになる。

着用者がこのような作法で食事をすれば、飢えや渇きから受けていた非致傷ダメージはすべて回復する。しかし飢えと渇きによる判定に失敗したことによる致傷ダメージはのこったままである。もう一度知的存在を食べるという機会に恵まれたなら、着用者は意志セーヴ（DC15）を行わねばならず、失敗するとこの禁忌の肉を食してしまう。着用者がこの衝動に再び屈したなら、飢えと渇きによる判定に失敗したことによる全ての致傷ダメージを回復し、増幅する飢えと渇きを満たすためには食人こそが鍵なのだと気づく。毎日知的生物の肉を 1 皿食すなら、彼は 1 時間ごとの飢えと渇きに抵抗するための判定を行う必要は無くなり、これらの判定に失敗したことによるダメージも全て回復する。この呪いがひとたび起動したなら、この指輪は呪いを解除されるまで取り除くことはできない。

作成要項

魔法のアイテム リング・オヴ・サステナンス

クラウン・オヴ・ブラインドネス

（Crown of Blindness ／盲目の冠）

オーラ 中程度・幻術；**術者レベル** 10

装備部位 額周り；**重量** 1 ポンド

解説

この素晴らしい銀製の冠にはしばしば乳白色のムーンストーン（月長石）が据えられている。着用者がこれを頭の上に乗せると、この石はすぐに月が欠けるように黒くなっていき、着用者は頑健セーヴィング・スロー（DC 14）を男請わねばならず、失敗すると即座に盲目状態になる。このセーヴィング・スローはこの冠を着用している間、着用者が盲目状態に陥るまで毎ラウンド行わなければならない。この冠を取り除くには呪いの解呪が必要である。この盲目はのろいが解除された後であれば通常通り リムーヴ・ブラインドネス／デフネス を使用することで治療できる。

作成要項

魔法のアイテム ヘッドバンド・オヴ・アリュアリング・カリスマ 、ヘッドバンド・オヴ・インスパイアード・ウィズダム 、ヘッドバンド・オヴ・メンタル・プラウエス 、ヘッドバンド・オヴ・メンタル・スペリアリティ 、ヘッドバンド・オヴ・ヴァスト・インテリジェンス 、ムーン・サークレット

グレイヴソウル・アーマー

（Gravesoul Armor ／墓魂の鎧）

オーラ 中程度・心術；**術者レベル** 10

装備部位 鎧；**重量** 20 ポンド

解説

着用者が鎧の特殊能力を実際に使用しようとするまで、この鎧は ＋1 アンデッド・コントローリング・スタデッド・レザー であるかのように機能する。特殊能力を使用しようとした時点で、着用者と半径 20 フィートの範囲にいる全ての生きているクリーチャーは意志セーヴィング・スロー（DC 15）を行わねばならず、失敗すると 24 時間の間実際にある種のアンデッド・クリーチャーのようになってしまう。GM はロールによってランダムに決定してもよい（1d6;1 ～ 3:ゾンビ、4 ～ 5:グール、6:ヴァンパイア）し、影響を受けたクリーチャーがなるであろうアンデッドの種類をここのクリーチャーごとの能力や個性に合わせて選択してもよい。この鎧の効果を受けたクリーチャーは彼らがそれらについて考えている通りに振舞う。“ゾンビ”は近くにいる関連の無いクリーチャーを無作為に攻撃し、ヴァンパイアは犠牲者の首筋に噛み付こうとする、といったように。しかし彼らはそのクリーチャーの特殊能力をなんら得ることは無い。影響を受けたクリーチャーは“彼ら”の種別のアンデッドに害を与える効果に対して都合が悪いものとして反応する。“ヴァンパイア”はにんにくを避け、“ワイト”は陽光にしり込みするといったように、である。彼らはその他の点でも自らが実際のアンデッドであり、そうでないと感じさせる証拠の一切を無視する。“彼ら”が属するその種のアンデッドが通常持つような能力を使用する必要があるのに使用することができないような場合でさえ、影響を受けたものは自らを弁護する。例えば、自らをグールだと考えているバーバリアンは依然として激怒を行える。エネルギー放出その他のアンデッドに影響を及ぼす効果は グレイヴソウル・アーマー の影響を受けたクリーチャーには一切の効果を及ぼさない。

この能力は［精神作用］（強制）の心術効果である。着用者はこの能力を 1 日に 3 回まで使用できるが、特定のクリーチャーには 24 時間の間に 1 度しか作用しない。呪いに関係なく、この鎧は依然として ＋1 スタデッド・レザー であり、このアンデッドへの橋渡しをする（実際は存在しない）能力にも関わらず有益だと考えるものもいるだろう。ほとんどの呪われたアイテムとは異なり、このアイテムは魔法の補助なしに容易に脱ぐことができる。

作成要項

魔法のアイテム ＋1 アンデッド・コントローリング・スタデッド・レザー

クローク・オヴ・イモレーション

（Cloak of Immolation ／生贄の外套）

オーラ 強力・力術；**術者レベル** 12

装備部位 肩周り；**重量** 1 ポンド

解説

この外套は防御的な魔法で輝く普通の服飾からうまく作られているように見える。このクロークは手に取ったり見たりしている限りは害は無い。しかし身につけたなら直ちに火がつき燃え続ける。この火は外套には一切被害を与えることはなく、着用者にのみ害を与える。外套は毎ラウンド 1d6 ポイントの［火］ダメージを与え、呪いが解かれるまで取り除くことはできない。水やその他の空気を失わせる物質は一時的に火をかき消すが、空気が再び提供されると再び着火する。 レジスト・エナジー 、プロテクション・フロム・エナジー 、その他の同種の効果は持続時間の間、この外套の炎から着用者を守る。

作成要項

魔法のアイテム 装備部位が首周りのアイテム

ハット・オヴ・ヘイトリッズ

（Hat of Hatreds ／嫌悪の帽子）

オーラ 中程度・幻術；**術者レベル** 10

装備部位 頭部；**重量** —

解説

着用者が敵意を抱くクリーチャーの姿に自らを変装させようとするまでは、この帽子はいかなる点においても ハット・オヴ・ディスガイズ であるかのように振舞う。そのようにすると、この帽子は敵意を抱くクリーチャーが攻撃したいと思わせるようなクリーチャーないし個人にその姿を変えてしまう。着用者が機会を得たとしても、この帽子は見るものが敵意を抱かない存在の姿（例えば、地方の寺院でおそられられる指導者など）に変装させることは無い。ひとたびこの帽子が真の能力を明かしたなら、もはや着用者はこの帽子を使用して自らの外見を変えようとすることはできない。その代わりに、帽子は自動的に見るものが知っており不快に感じさせる姿に着用者を変えてしまう。これは超常能力の幻術であり、着用者が混乱し、傷つき、弱められている姿に変えてしまう。例えばゴブリンの巣窟では、着用者は部族の首長に姿を変えるだろうが、眠そうで脆弱に見える。人間の町では着用者は憎まれる地方の悪たれが酔っ払いふらふらしているように見える。邪悪な町では、着用者はさまざまな犯罪の犠牲者として理想的な姿をした混乱した旅行者に見える。

この帽子を外すには、呪いを解除する魔法が必要である。

作成要項

魔法のアイテム ハット・オヴ・ディスガイズ

バフーンズ・ソード

（Buffoon's Sword ／道化の剣）

オーラ 中程度・占術；**術者レベル** 10

装備部位 —；**重量** 2 ポンド

解説

この剣は戦闘で実際に使用するまでは、あらゆる点においてまるで ソード・オヴ・サトルティ であるかのように見え、機能する。ひとたび戦闘で使用すると、この武器は使用者の全ての〈隠密〉判定に－ 10 のペナルティを引き起こす。加えてこの武器を使用している限り、嘘をついたりいかなる言い訳の類も口にすることがほとんどできなくなる。着用者がそのような行為を行うたびに、うっかり真実を口にしたり何の気なしに策を漏らすというようなその他の行為を行わないようにするために、意志セーヴィング・スロー（DC15）に成功しなければならない。ひとたび呪いが起動したなら、呪いを終了させる魔法によってのみこの剣を着用者から引き剥がすことができる。

作成要項

魔法のアイテム ソード・オヴ・サトルティ

プレイナー・インヴェイジョン・シールド

（Planar Invasion Shield ／次元界侵略の盾）

オーラ 強力・召喚術；**術者レベル** 17

装備部位 盾；**重量** 15 ポンド

解説

この素晴らしい盾は戦闘で着用者がその破壊の力を使用しようとするまでは、あらゆる点において アブソービング・シールド のように見え、機能する。ひとたび使用されたなら、この盾は破壊の力の代わりに 1 体以上のモンスターを盾から放出する。このモンスターたちは 1d6 ラウンドの間（盾の着用者を含む）最も近いクリーチャーを毎ラウンド攻撃し、その後可能な限り安全な経路を通って先頭から逃走する。逃亡するような経路が無い場合、モンスターは死ぬまで戦う。モンスターの種類や数については、2d4 をロールして サモン・モンスター 呪文のレベルを、1d3 をロールして出現するモンスターの数を決定する。この盾から召喚されたモンスターは殺されるまでの間、同種のものと同じように振舞い、持続時間が永続の召喚されたクリーチャーのように扱う。

ひとたびこの呪いが起動したなら、この盾は 1 日に 3 回、およそ 8 時間ごとにモンスターを放出する。盾から直接出ることができなかったりすぐに死ぬような場合（例えば埋められたり水中に置かれているなど）には、代わりに 50 フィート以内のもっとも安全な場所に現れる。呪いを取り除く魔法をこの盾に使用することに成功すれば、この盾は以前のように アブソービング・シールド のような見掛けとなり、着用者は手から離すことができるようになる。

作成要項

魔法のアイテム アブソービング・シールド

ライオット・パイプス

（Riot Pipes ／叛乱のパイプ）

オーラ 中程度・心術；**術者レベル** 10

装備部位 —；**重量** 3 ポンド

解説

この単純な魔法の楽器は使用者が都市環境で演奏するまでは、いかなる点においても他の魔法のパイプであるかのように見え、機能する。使用者が都市環境で演奏すると、この演奏を聞いている全ての人々は意志セーヴィング・スロー（DC15）を行い、失敗すると殺意を伴う怒りに包まれてしまう。セーヴに失敗したものは以降 1d6 時間 レイジ 呪文の効果を受け、この間に遭遇した見知らぬ人や嫌いな人なら誰でも攻撃するという、強力な強制効果（意志・無効、DC15）を受ける。使用者が都市環境で 3 日以上連続でこの効果を使用したなら、使用者も意志セーヴィング・スロー（DC15）を行わねばならず、失敗するとその連続した時間と同じ時間 ライオット・パイプス の効果を受ける。このパイプは呪いが解けるまで演奏者のものに存在し続ける。

作成要項

魔法のアイテム パイプス・オヴ・ホーンティング 、パイプス・オヴ・ザ・ソーアーズ 、パイプス・オヴ・サウンディング

リング・オヴ・トゥルース

（Ring of Truth ／真実の指輪）

オーラ 中程度・心術；**術者レベル** 9

装備部位 指輪；**重量** —

解説

一見心地がよさそうに見える リング・オヴ・トゥルース には子供のような天使と微笑む神聖なるクリーチャーが重い鎖の輪に捕らえられている様子が掘り込まれている。この呪われた指輪を着用したものは会話と筆記において、故意の嘘をつくことができなくなる。着用者は単に真実を口にしないことややり取りをしないことを選択することもできるが、直接の質問に正直に回答するのを避けることでさえ意志セーヴ（DC 20）に成功しなければならない。着用者は呪いの魔法が無効化されるまでこの指輪を取り除くことはできない。

作成要項

魔法のアイテム リング・オヴ・マインド・シールディング 、リング・オヴ・X レイ・ヴィジョン

ロッド・オヴ・アールソン

（Rod of Arson ／放火のロッド）

オーラ 強力・力術；**術者レベル** 12

装備部位 —；**重量** 5 ポンド

解説

使用者が火を消そうとしたり戦場で火勢を弱めたりそのほかの危険な状況において使用者がこのロッドを使用するまで、あらゆる実験によっても、中が空洞になっているこの金属の管が ロッド・オヴ・フレイム・イクスティンギッシング であるという結果を示す。ひとたび使用されたなら、火が消えることはなく、このロッドによって使用者の体が火に包まれたことに使用者は気づく。この炎は 24 時間の間使用者をその中に収めた状態で燃え続ける。これによりわずかな不快感を抱き使用者は不調状態となるが、見た目には傷を負うことはない。しかし使用者が可燃物に触れたり建築物に入ったりすると、使えるものならなんでも使用してそれらの物体に火をつけたいと感じる。使用者がこの欲望に抵抗する場合、火が勢いよく不安定になることで毎ラウンド 1d6 ポイントの［火］ダメージを受ける。この状態で 1 分が経過すると使用者は意志セーヴ（DC 15）を行わねばならず、失敗するとこの火をつけたいという誘惑に屈服してしまう。セーヴに成功したなら、この欲望は過ぎ去り、火は使用者を傷つけるのを止め、可燃物に対して通常通り接することができるようになる。

ひとたびこの呪いが露になると、着用者は彼自身がつけたものではない火に遭遇した際に、このアイテムを消火や火勢を弱めるために使用することに抵抗するために意志セーヴ（DC 15）に成功しなければならない。使用者自身が個人的につけた火にはこのロッドを使うことはできない。呪いを解除する魔法が成功すれば使用者はこのロッドを手から放すことができ、このロッドの使用したことによる火の中に自らを包み続けることもなくなる。

魔法のアイテム ロッド・オヴ・フレイム・イクスティンギッシング

ワンウェイ・ウィンドウ

（One-Way Window ／一方通行の窓）

オーラ 微弱・占術；**術者レベル** 5

装備部位 —；**重量** 1 ポンド（より大きな形態では 20 ポンド）

解説

この小さな一辺 6 インチのガラス製の平板は、十分に広い垂直な面に置くと 6 フィート× 3 フィートの窓の大きさになり、そこから取り外せば元の大きさに戻る。この窓は貼り付ける面にわずかに溶け込むことさえでき、表面がわずかにでこぼこしていたり、曲がっていたり、ガラスの平板を単純に貼り付けるのが難しいようなところにも溶け込むことができる。合言葉によりこのガラスの前面は他方の面が活性化され、木、地面、10 フィートの厚さまでの石を見通す窓のように機能する（ただし、金属は透過できない）。その内側にいる敵意の無いクリーチャーはこの窓の存在に気づいておらず、レジャーとしてそのクリーチャーについて学ぶために眺めることができる。

しかし持ち主が敵意のあるクリーチャーを偵察するためにこの窓を使用すると、呪いが起動する。この瞬間から、窓は所有者とこの窓を通して見ているものに対して、向こうに移る姿が現状と異なるように見せてしまう――敵は眠っていたり酔っぱらっているように見え、落とし穴には容易に渡ることのできる平板の橋がしっかりとかけられるといった具合に。この鏡の前面にこの映像が表示されている間、鏡は双方向の窓を作り出し、観測されている敵に見る者の姿を映し出す。しかし、観測されているクリーチャーはこの鏡を通して観測者の実際の姿を見ることができ、ディテクト・ソウツ を使用しているかのようにその考えを読み取ることができる。その上、この鏡を通して映し出された映像は観測者達もまたクリーチャーに見られているのだということを明らかにしない。ひとたび呪いが起動すると、使用者はこの鏡を使用して偵察を行なうことを最も有効な戦略であると考えるようになる（以後ずっと、持続時間はない）。そして呪いを解除する魔法によりこの効果から免れるまで、可能な限りそのようにする（例え鏡を起動したものでない場合でさえ、この鏡を使用して敵対的な敵を偵察しようとする者はこのアイテムを使用しようとする）。

作成要項

魔法のアイテム ミラー・オヴ・ライフ・トラッピング、ミラー・オヴ・オポジション

アーティファクト Artifacts

下級アーティファクト Minor Artifacts

下級アーティファクトは必ずしも唯一無二のアイテムではない。しかしそれでさえ、少なくとも定命のものたちが一般的に行なう手段ではもはや作成することのできない魔法のアイテムである。

スピンドル・オヴ・パーフェクト・ナレッジ

（Spindle of Perfect Knowledge ／完璧なる知識の紡錘）

オーラ 強力・変成術；**術者レベル** 20

装備部位 なし；**重量** —

解説

スピンドル・オヴ・パーフェクト・ナレッジ は大きく光り輝く、非の打ちどころのないマーキス・カットされた石――ハーフリングのこぶし大のダイヤモンド型 アイウーン・ストーン をカットしたものである。もし魔力が欠落していたとしてもこの宝石はそれ自身が宝物であるのだが、これは強力な アイウーン・ストーン でもある。 スピンドル・オヴ・パーフェクト・ナレッジ は ヘッドバンド・オヴ・メンタル・スペリオリティ＋4 であるように機能し、2 つのランダムに決定した〈知識〉技能を 5 ランク提供する。着用者は コンプリヘンド・ランゲージズ 、タンズ の影響を受け、距離 100 フィートまでのテレパシー能力を保持しているかのように会話を行ない言語を理解することができる。

破壊方法

スピンドル・オヴ・パーフェクト・ナレッジ は精神を持たないクリーチャーに丸 1 年の間着用されると破壊される。

タリスマン・オヴ・リラクタント・ウィッシズ

（Talisman of Reluctant Wishes ／不本意な願いの護符）

オーラ 強力・召喚術；**術者レベル** 20

装備部位 なし；**重量** 1 ポンド

解説

タリスマン・オヴ・リラクタント・ウィッシズ は ストーン・オヴ・コントローリング・アース・エレメンタルズ と同じような、内部に力を持って鼓動するように見える、ごつごつした岩のような姿をしている。しかしその力は全く異なるもので、所持するものの【魅力】に依存している。タリスマン・オヴ・リラクタント・ウィッシズ に触れたクリーチャーは【魅力】判定（DC15）を行なわなければならない。

この判定に失敗すると、この護符は ストーン・オヴ・ウェイト のように機能する。これを手放すとそのキャラクターは 5d6 ポイントのダメージを受け、この護符はどこかに行ってしまう。

この判定に成功すると、護符は 5d6 時間が経過するか ウィッシュ を使用するか、いずれか早い方が訪れるまでキャラクターの手元に留まる。それからこの護符はどこかに行ってしまう。

この判定が出目 20 だったなら、この護符はそのキャラクターの【魅力】能力値 1 につき 1 カ月手元に留まる。この場合この護符を取り除こうとしても、そのキャラクターの手元や後ろのポケットの中、荷物の後ろといったところに再び現れることで抵抗する。

このアーティファクトはキャラクターの【魅力】6 ポイントごとに 1 つ（端数切り捨て）の ウィッシュ を提供する。このアイテムは機械式ないし魔法式の罠が所持者の 20 フィート以内に存在すると暖かく輝き躍動する（もしこの護符が手に持たれていなければ、この警告の熱と躍動は何の効果も持たない）。

どのような結果になろうとも、タリスマン・オヴ・リラクタント・ウィッシズ は時間が経つと姿を消し、代わりにそのキャラクターの【魅力】1 ポイントにつき 1,000gp の価値のある大きなダイヤモンドを残す。

破壊方法

タリスマン・オヴ・リラクタント・ウィッシズ は他のこのアイテムの ウィッシュ を使用したり、それ以外の効果による ウィッシュ 呪文を使用することで破壊することができる。この時石は爆発し、所持するものに 5d6 ポイントのダメージを与える。

ナックルボーン・オヴ・フィクル・フォーチュン

（Knucklebone of Fickle Fortune ／気まぐれな運命の趾骨）

オーラ 強力（全ての系統）；**術者レベル** 20

装備部位 なし；**重量** —

解説

一目見ると、このアーティファクトはすり減って球体に近い形になった骨の欠片以外のなにものにも見えない。しかしクリーチャーが手に取ると、この趾骨の真の力と姿が明らかになる。クリーチャーが ナックルボーン・オヴ・フィクル・フォーチュン を見たなら、その者はこの骨が完璧な 20 の面を持つ完璧なダイスの形をしていること、そしてそれぞれの面には赤く輝く力のシンボルが刻まれていることに気付く。そのクリーチャーがこのダイスをロールしたならこのダイスは床に落ちる代わりに中空で転がり、転がしたクリーチャーの目の高さで止まる。このとき転がした者が目にした面に基づき、このアイテムの力は発現する。20 面ダイスをロールし効果を決定すること（“表：ナックルボーン・オヴ・フィクル・フォーチュン ” を参照）。この効果は（17 の面のように）このダイスが再度ロールされるか（14 の面のように）特定の結果がロールされるまでの間、このキャラクターはこの制約の影響を受ける。

表：ナックルボーン・オヴ・フィクル・フォーチュン

d20	ルーン名	効果
1	エヤ＝ドゥ	そのキャラクターは永続的な負の 1 レベルを獲得する。
2	ヴ	そのキャラクターは再び ナックルボーン・オヴ・フィクル・フォーチュン を再度振ってはならないという強い強迫観念に襲われる。意志セーヴィング・スロー（DC25）に成功することによってのみこの強制効果に抵抗することができる。このセーヴィング・スローは 1 日に 1 回だけ試みることができる。
3	エイジ	そのキャラクターは ハーム 呪文（**術者レベル** 15）の影響を受ける。
4	ホル	そのキャラクターは ナックルボーン・オヴ・フィクル・フォーチュン をただちにさらに 3 回ロールしなければならないという強い強迫観念に襲われる（DC25 の意志セーヴにより無効）。この 3 回のロールそれぞれにおいて、ナックルボーン のダイス・ロールに－ 5 のペナルティを受ける（最低 1）。
5	ヴェ	そのキャラクタは ブラインドネス／デフネス のように盲目状態となる（セーヴィング・スロー不可）。
6	チュ	そのキャラクターは 5d10 ポイントの［冷気］ダメージを受ける（DC25 の頑健セーヴにより半減）。さらに以降 1 時間、移動速度が半分になる（セーヴィング・スローに成功しても、速度の減少の効果は打ち消せない）。
7	ロゥ	以降 24 時間、そのキャラクターはあらゆる技能判定と能力値判定に－ 2 のペナルティを被る。
8	セェ	そのキャラクターは 2d12 時間麻痺状態となる。被った効果に新たなセーヴィング・スローを行えないことを除いては、これは ホールド・モンスター と同様に扱う。
9	コグ	以降 1 週間、そのキャラクターは堪え難い臭いを放つ。そのキャラクターは〈隠密〉、〈交渉〉判定に－ 4 のペナルティを被る。
10	ヴィス	幸運の領域の “ 良き運命 ” 能力を使用したように、以降 24 時間に 1 度だけ 1 回のダイス・ロールを降り直すことができる。
11	フェ	プロテクション・フロム・エナジー を使用したように、そのキャラクターは 100 ポイントまでの［火］に対する完全耐性を得る。

d20	ルーン名	効果
12	ザル	そのキャラクターは以降 200 分の間、ヒロイズム 呪文の利益を得る。
13	ヤク	以降 24 時間、近接攻撃で挟撃している敵にそのキャラクターの攻撃が命中したなら、そのダメージは精密さによる＋ 1d6 ダメージを与える。
14	ジブ	以降 24 時間、そのキャラクターは フェアリー・ファイアー を発動できるようになる（**術者レベル**はキャラクター・レベルに等しい）。この能力はこのキャラクターが ナックルボーン・オヴ・フィクル・フォーチュン を 24 時間が経過するまでに再度ロールすると失われる。
15	エク	そのキャラクターは［恐怖］に対する完全耐性を以降 24 時間獲得する。
16	レヴ	以降 24 時間、そのキャラクターは ライトニング・ボルト を発動できるようになる（**術者レベル**はキャラクター・レベルに等しい）。この能力はこのキャラクターが ナックルボーン・オヴ・フィクル・フォーチュン を 24 時間が経過するまでに再度ロールすると失われる。
17	ニ	以降 7 日の間、このキャラクターが［治癒］魔法の対象となると、追加で 2d8 ヒット・ポイントを回復する。この効果はこのキャラクターが ナックルボーン・オヴ・フィクル・フォーチュン を 7 日が経過するまでに再度ロールすると失われる。
18	ズミ	以降 24 時間、セーヴに成功しても半分のダメージや部分的な効果を及ぼす外のある効果に対するセーヴィング・スローに成功した際、この ナックルボーン の効果を受けたキャラクターは一切のダメージや効果を受けなくなる。
19	テム	以降 24 時間、そのキャラクターはクリティカル・ヒットの可能性があるときには、自動的にクリティカル・ヒットになる。
20	エハ＝ザァ	そのキャラクターが次に死亡した際、リザレクション 呪文の目標になったかのように次の日の朝に蘇る。この効果はこのキャラクターが ナックルボーン・オヴ・フィクル・フォーチュン を再度ロールすると失われる。

破壊方法

ナックルボーン・オヴ・フィクル・フォーチュン はエハ＝ザァの面（ダイスにおける 20）が 20 回連続してロールされるとどこかに行ってしまう。これによりこのアーティファクトが破壊されることはなく、その代わりにこの世界のどこか無作為な場所に再度現れるのだという賢者もいる。しかしその説は全くの憶測に過ぎない。そもそもこのようなありえそうに無い行為を達成したことのあるものがいるかどうかすら、定かではないのだから。

パーフェクト・ゴールデン・リュート

（Perfect Golden Lute ／完璧なる黄金のリュート）

オーラ 強力・変成術；**術者レベル** 20

装備部位 なし；**重量** 3 ポンド

解説

パーフェクト・ゴールデン・リュート は非の打ちどころのない楽器といわれている。その音色と澄みやかさには他に並ぶものがない。この楽器はあまりによくできているために楽器自身が演奏をしているようであり、この楽器を演奏するものは〈芸能：弦楽器〉判定に＋ 10 の技量ボーナスを得る。〈芸能：弦楽器〉にランクを持つキャラクターは、このリュートを使用して（“ バードの呪芸 ” 能力として）“ 打ち消しの調べ ”、“ 散逸の演技 ”、“ 恍惚の呪芸 ” を 1 レベル・バードであるかのように発動できる。1 日あたりの呪芸のラウンド数は【魅力】修正値に等しい。 パーフェクト・ゴールデン・リュート の使用者がバードであるなら、このリュートを使用した全ての “ バードの呪芸 ” 能力の DC に＋ 2 を加え、このリュートを使用しての “ バードの呪芸 ” の 1 日当たりのラウンド数に 6 ラウンドを追加する。

破壊方法

パーフェクト・ゴールデン・リュート は 1 日の間、1,000 マイル以内で一切の楽器が奏でられないか、持ち主がバード呪文か “ バードの呪芸 ” により殺されるとばらばらに砕けてしまう。

ハンマー・オヴ・サンダーボルツ

（Hammer of Thunderbolts ／電束の槌）

オーラ 強力・死霊術、変成術、および力術；**術者レベル** 20

装備部位 なし；**重量** 15 ポンド

解説

この ＋ 3 大型用リターニング・ウォーハンマー は攻撃が命中すると 2d6 ポイントのダメージを与える。 ベルト・オヴ・ジャイアント・ストレンクス を装備したものがこの武器を手に持つとこの武器が（この武器が見た通りの単なる ＋ 3 ウォーハンマー ではなく）ハンマー・オヴ・サンダーボルツ であることが分かる。そうするとこの武器は以下の 2 つの能力を持つ、＋ 5 大型用ジャイアントベイン・リターニング・サンダリング・ウォーハンマー になる。1 つ目として、着用者がこのハンマーを使用した投擲攻撃を成功させたなら、この武器は雷鳴の強力な耳をつんざく音を放ち、90 フィート以内の全てのクリーチャーを 1 ラウンドの間朦朧状態にする（DC15 の頑健セーヴにより無効）。着用者はこの効果に完全耐性を持つわけではない。2 つ目として、このハンマーの射程単位は 30 フィートに増加する。

破壊方法

ハンマー・オヴ・サンダーボルツ はファイアー・ジャイアントの加熱炉で加熱され善属性の人型生物の血により急冷されると、このハンマーの鋼鉄部が脆くなるため次の攻撃に使用されると破壊される。ファイアー・ジャイアントの血に浸すことで、この脆くなった鋼鉄を元に戻すことができる。ひとたび砕けてしまうと、何を持ってしても戻すことはできない。

ビーコン・オヴ・トゥルー・フェイス

（Beacon of True Faith ／真なる信仰のかがり火）

オーラ 強力（全ての系統）；**術者レベル** 20

装備部位 なし；**重量** 2 ポンド

解説

ビーコン・オヴ・トゥルー・フェイス はエレクトラム（琥珀金）から作られた華美な松明の形態をしている。この松明は燃料も空気も必要としない、消えることの無い魔法の炎を蓄えており、ほとんどのクリーチャーの手に収まることで単に エヴァーバーニング・トーチ として機能する。信仰呪文の使い手、何らかの属性の副種別を持つ来訪者、特定の強力な信仰に属するクリーチャー（GM が決定する。ただし普通はその信仰を反映する特技や特徴が必要）の手に収まると、この ビーコン は所持したものの属性に応じた追加能力を獲得する。これら全ては合言葉により起動する。

混沌（紫炎）：合言葉に応じて 1 日に 1 回、ワード・オヴ・ケイオス を発動する。

善（白炎）：この ビーコン の 30 フィート以内の味方は プロテクション・フロム・イーヴル と ヒロイズム の利益を獲得する。

悪（黒炎）：着用者は常に プロテクション・フロム・グッド の効果を受け、1 日に 2 回 ハーム を発動することができるようになる。

秩序（金炎）：合言葉に応じて 1 日に 1 回、ディクタム を発動する。

破壊方法

ビーコン・オヴ・トゥルー・フェイス は着用者が自らの神格の信者として容認される、逆の属性に変化した場合に破壊される。

上級アーティファクト Major Artifacts

上級アーティファクトは唯一無二のアイテムである――ここに挙げるどのアイテムも、それぞれ 1 つしか存在しない。そしてこれらを作り出すというのはいかなる定命のものの考えの外にある。

クラウド・キャッスル・オヴ・ザ・ストーム・キング

（Cloud Castle Of The Storm King ／嵐の王の雲城）

オーラ 強力（全ての系統）；**術者レベル** 20

装備部位 なし；**重量** ―

解説

この城はかつて“嵐の王”としてのみ知られた伝説的な暴君の要塞であった。時には主人の気まぐれに従うが、ほとんどの場合は漂流する目的のない強力なモンスターの怨霊のように、その幻想的な力に気付くことも入りこむこともできずに、現在この世界をさまよっている。

この雄大で華麗な城は、定期的にごろごろと雷鳴が響く嵐の雲とパチパチ音を立てる雷雲の基盤により空高く飛んだまま推進力を得ている。巨大な嵐の雲の上にこの城がほぼ四角形の形で建っている。それぞれの角には 80 フィートの見張り塔がある。また、その角は 7 階層で 30 以上の部屋がある 140 フィートの塔である。中央の塔には設備のよい多くの広間、命を持つ部屋、特別室、個室、台所（2 週間ごとに魔法によりいっぱいになる食料庫が付属している）、秘術や錬金術の学習に適した実験室が準備されている。それぞれの見張りの塔には命を持つ部屋と 25 人まで使用できる兵舎があり、1 つの塔には 1 ダースのグリフォン、ヒポグリフ、ペガサス、地上に住む乗騎でさえ保持している厩舎が隣接している。全体で、この塔は 300 体の中型クリーチャーを快適に過ごさせることができる。

伝説の“嵐の王”により何千年も前に作られたものの、この クラウド・キャッスル は 1,000 年以上前の奇妙な消滅から何人もの主人を得てきた。“嵐の王”が善なるものに昇格したと信じるものは多いが、その一方で宿敵、デーモン・ロード、あるいはこの脅威を取り除くことを望んだ神格によって捕縛され幽閉されたため、ひょっとしたらいつか“嵐の王”が自身の城を取り戻すために帰ってくると信じるものもいる。

この城の制御を完全に得るためには、そのクリーチャーは少なくとも 17 レベルでなければならず、《統率力》特技と〈知識：神秘学〉17 ランクとを修得していなければならない。この城にすでに主人がいるのなら、その主人は自らの居場所を他人に明け渡すためにそのものに敗北しなければならない。この城の移動は心臓部（この城の 4 階にある中央の間）の制御室における所作により制御することができる。そこには城の主人が念視する装置として提供される純粋な元素の水が置かれているが、これを使用してもこの城の内側か 100 フィート以内の場所しか見通すことはできない。主人（ないし主人に指定された人物）はこの部屋の中で城の移動方向を指定することができる。この城は飛行移動速度 250 フィート（劣悪）であり、〈飛行〉技能の修正値はこの移動を制御した人物の値を使用する。この城は〈飛行〉判定の必要なくホバリングすることができ、判定に失敗することがないため決して落下する危険はない。制御されていない場合、この城は無作為に移動する。1 分毎に移動方向が変わることもあれば何日もの間方向を変えないこともあるが、地面やその他の危険は常に避ける。他の次元界へ移動することも知られているが、“嵐の王”を除いてその能力を起動させたものは知られていない。この城の主人は以下のような擬似呪文能力を獲得する。

- 1 ／日―― コール・ライトニング・ストーム 。この能力を使用するには、主人は制御室にいるか塔の一つにいなければならない。
- 1 ／日――中央の塔に対する ガーズ・アンド・ウォーズ 。
- 1 ／日―― ストーム・オヴ・ヴェンジャンス 。この能力を使用するには、主人は制御室にいなければならない。嵐はこの城の雲でできた基盤から下方向に向けて範囲内（2,200 フィート）ならどこにでも振りまかれる。
- 回数無制限―― ウィンド・ウォール 。この効果はこの城全体から 100 フィートの距離を覆い、制御室ないしいずれかの塔にいる主人（ないし主人に指示されたクリーチャー）は標準アクションとして、その高度を上げたり下げたりすることができる。

破壊方法

クラウド・キャッスル・オヴ・ザ・ストーム・キング は相応に強力な風によって吹き散らかされることによってのみ破壊することができる。吹き散らかすことのできる唯一の風は最も荒れ狂う風の次元界の区域でのみ見られる（もちろん、誰も次元界を超えてこの城を移動させる方法を知らないのだから、風の次元界でこの城を破壊しようという願いはほとんど叶えられそうにない）。その他のいかなる攻撃も壁を破壊したり塔を損じさせたりさえすることができるかもしれないが、中央の間とその真下の床はこの城が破壊状態にならない限りより小さい嵐の雲として存在し続ける。

ザ・モーニング・ダイヤモンド

（The Moaning Diamond ／嘆きのダイヤモンド）

オーラ 圧倒的・変成術；**術者レベル** 20

装備部位 なし；**重量** 4 ポンド

解説

ザ・モーニング・ダイヤモンド は人間のこぶし大のカットされていないダイヤモンドのように見える。いかなる時であれ、このアイテムはまるで痛みに泣くように恐ろしい嘆きを上げている。この耳障りな騒音にも関わらず、ザ・モーニング・ダイヤモンド は悪ではない。1 日に 3 回、着用者は ストーン・シェイプ 呪文のように土や石の形を変える力を呼び出すことができる。この効果は 5,000 立方フィートまでの物体に効果がある。1 日に 1 回、ザ・モーニング・ダイヤモンド は最大のヒット・ポイントを持ち破壊されるまで召喚者に仕えるエルダー・アース・エレメンタルを呼び出すこともできる。このエレメンタルは一度に 1 体まで呼び出すことができる。

破壊方法

ザ・モーニング・ダイヤモンド は風の次元界、火の次元界、水の次元界の 3 人のエレメンタル・プリンスの力を組み合わせることで打ち砕くことができる。そうしてさえ、その粉はその上に石が決して落ちてくることのない場所に流し込まれなければならない。

ザ・シールド・オヴ・ザ・サン

（The Shield of the Sun ／太陽の盾）

オーラ 強力・防御術；**術者レベル** 20

装備部位 なし；**重量** 2 ポンド

解説

この ＋ 5 大型用シールド には太陽のシンボルが刻まれており、着用者に【魅力】20 の 20 レベル・パラディンであるかのように呪文発動能力を与える。この獲得した呪文は既にキャラクターが持っている 1 日の呪文数に（例えパラディンのクラス・レベルによるものでさえ）累積される。&italic は着用者に呪文抵抗 15 も与える。このアイテムはエネルギー攻撃（［音波］、［酸］、［電気］、［火］、［冷気］のいずれか）による最初の 10 ポイントのダメージを無効にする。これら全ての見返りとして、この盾の所持者は 1 年に 1 回、秩序にして善の神格の命令に従い、クエストをこなさなければならない（セーヴィング・スローにより回避することはできない）。

混沌ないし悪のキャラクターは ザ・シールド・オヴ・ザ・サン を装備した際に負のレベル 4 を獲得する。この負のレベルはこの盾を手に持っている限り持続し、（レストレーション 呪文を含む）いかなる方法をもってしても取り除くことはできない。この負のレベルはこの盾が打ち捨てられたり、着用者の所持品から取り除かれたりすると失われる。

破壊方法

ザ・シールド・オヴ・ザ・サン は善属性のキャラクターがこの盾を ザ・ウェル・オヴ・エターナル・ナイト の中に投げ込むことで破壊される。このアイテムの光は最後に見えなくなる前に深淵の中に溶け込んでしまう。善でないキャラクターがこのようにしたとしても、この盾は破壊されることはないが失われてしまい、影界へのクエストによって復元することが可能である。

フォーク・オヴ・ザ・フォーゴトン・ワン

（Fork of the Forgotten One ／忘れられたものの鋤）

オーラ 強力・変成術；**術者レベル** 20

装備部位 なし；**重量** 12 ポンド

解説

この ＋5 フレイミング・ウーンディング・アンホーリィ・ランサー はかつて地獄の層全てを支配していたと言われる強力なアーチデヴィルの武器であった。そのアーチデヴィルが“闇の皇子”に反抗しようとしたとき、彼は撃退されて多次元世界の縁から遠く冷たい牢獄へ追放された。この忘れられたフィーンドの力の地獄の痕跡を依然として獲得しているために、この鋤は〈交渉〉と〈威圧〉に＋10 ボーナスと 1 日に 3 回 スコーチング・レイ を使用する能力を着用者に与える。

悪でないクリーチャーが フォーク・オヴ・ザ・フォーゴトン・ワン に触れたなら、以下の選択肢の内いずれかが与えられる。ただちに秩序にして悪となるか、死ぬかである。死を選択した者は直ちに打ち倒される（頑健セーヴ DC30 により無効）。秩序にして悪になることを選択した者はただちに属性を変更し（セーヴィング・スローは行なえない）、“忘れられたもの”を見つけ出して封じ込められた冷たい牢獄から解き放ち、その上で彼を幽閉した存在に対する報復策を手助けすることを要求する ディマンド 呪文の対象となる（意志セーヴ DC25）。

破壊方法

フォーク・オヴ・ザ・フォーゴトン・ワン は 19 レベル以上のパラディンが接触し、秩序にして悪になることよりも死を選択することにより破壊される。この自己犠牲によりパラディンは死亡するが、死から蘇生されることは可能である。

ボトル・オヴ・ザ・バウンド

（Bottle of the Bound ／束縛の瓶）

オーラ 強力・防御術；**術者レベル** 20

装備部位 なし；**重量** 4 ポンド

解説

ボトル・オヴ・ザ・バウンド は細い首と丸みを帯びた胴体を持つ、古びた真鍮製の瓶である。机の上に置いた際に直立するように、その底は平らになっている。この瓶に付けられたしっかり噛み合った封には束縛の印が刻まれており、鉛で封がされている。伝説によれば驚異的な力と英知を持ったウィザードが悪魔の軍団に魔法をかけ、永遠にこの瓶の中に封じ込めたのだという。使用者はこの束縛の軍隊をこの瓶から呼び出し、助力を強制させることもできる。長い時の間に積もった埃に埋もれてしまった幻想的な古代の都市を作り出す、という命令をかつて受けたこともある。この瓶が持ちこたえていたが、その住民はまだ束縛されたままである。

ボトル・オヴ・ザ・バウンド の所有者になろうとするものは 3 つの秘密の合言葉を知っていなければならない。この瓶の封を取り外し瓶の封印を取り除くための“開放の言葉”、中に住まうものを外に呼び出し命令をするための“束縛の言葉”、束縛された存在を瓶の中に戻すための“消散の言葉”である。これらの言葉を知っている所持者であれば、この瓶をサモン・モンスター IX として回数無制限で使用することができる。ただしこの瓶で呼び出すことができるのは、（悪）の副種別を持つクリーチャーのみである。召喚されたクリーチャーは次の日の出か日没まで存在し続け、初めに召喚されたクリーチャーが破壊されるか帰還した後で、この瓶から新しいクリーチャーを呼び出すことができる。

“解放の言葉”を使用せずにこの瓶を開ける力は知られていない。もしこの瓶が“束縛の言葉”を使用することなく開かれたなら、瓶の中にいる 666 の住人が全て脱出するまで 1 分ごとに 1 体、1 レベルのクリーチャーから順に解放され、だんだんそのレベルは高くなっていく。もし“束縛の言葉”は唱えられたが“消散の言葉”が唱えられないまま命令が達成されたなら、召喚された命令をこなした後でそのクリーチャーは自由になる。ボトル・オヴ・ザ・バウンド を使用するための 3 つの言葉は数えられないほどの時の中で失われてしまったが、賢者の中には彼らはそれらのうち少なくとも 1 つか 2 つを知っているだろうと信じるものもいる。

破壊方法

ボトル・オヴ・ザ・バウンド はその中に束縛されたクリーチャーを全て殺害するか消散させることでのみ破壊することができる。からになった容器は ホーリィ 武器によって打ち砕くことができる。

上級アーティファクト Major Artifacts

上級アーティファクトは唯一無二のアイテムである――ここに挙げるどのアイテムも、それぞれ 1 つしか存在しない。そしてこれらを作り出すというのはいかなる定命のものの考えの外にある。

クラウド・キャッスル・オヴ・ザ・ストーム・キング

（Cloud Castle Of The Storm King ／嵐の王の雲城）

オーラ 強力（全ての系統）；**術者レベル** 20

装備部位 なし；**重量** ―

解説

この城はかつて " 嵐の王 " としてのみ知られた伝説的な暴君の要塞であった。時には主人の気まぐれに従うが、ほとんどの場合は漂流する目的のない強力なモンスターの怨霊のように、その幻想的な力に気付くことも入りこむこともできずに、現在この世界をさまよっている。

この雄大で華麗な城は、定期的にごろごろと雷鳴が響く嵐の雲とパチパチ音を立てる雷雲の基盤により空高く飛んだまま推進力を得ている。巨大な嵐の雲の上にこの城がほぼ四角形の形で建っている。それぞれの角には 80 フィートの見張り塔がある。また、その角は 7 階層で 30 以上の部屋がある 140 フィートの塔である。中央の塔には設備のよい多くの広間、命を持つ部屋、特別室、個室、台所（2 週間ごとに魔法によりいっぱいになる食料庫が付属している）、秘術や錬金術の学習に適した実験室が準備されている。それぞれの見張りの塔には命を持つ部屋と 25 人まで使用できる兵舎があり、1 つの塔には 1 ダースのグリフォン、ヒポグリフ、ペガサス、地上に住む乗騎でさえ保持している厩舎が隣接している。全体で、この塔は 300 体の中型クリーチャーを快適に過ごさせることができる。

伝説の " 嵐の王 " により何千年も前に作られたものの、この クラウド・キャッスル は 1,000 年以上前の奇妙な消滅から何人もの主人を得てきた。" 嵐の王 " が善なるものに昇格したと信じるものは多いが、その一方で宿敵、デーモン・ロード、あるいはこの脅威を取り除くことを望んだ神格によって捕縛され幽閉されたため、ひょっとしたらいつか " 嵐の王 " が自身の城を取り戻すために帰ってくると信じるものもいる。

この城の制御を完全に得るためには、そのクリーチャーは少なくとも 17 レベルでなければならず、《統率力》特技と〈知識：神秘学〉17 ランクとを修得していなければならない。この城にすでに主人がいるのなら、その主人は自らの居場所を他人に明け渡すためにそのものに敗北しなければならない。この城の移動は心臓部（この城の 4 階にある中央の間）の制御室における所作により制御することができる。そこには城の主人が念視する装置として提供される純粋な元素の水が置かれているが、これを使用してもこの城の内側か 100 フィート以内の場所しか見通すことはできない。主人（ないし主人に指定された人物）はこの部屋の中で城の移動方向を指定することができる。この城は飛行移動速度 250 フィート（劣悪）であり、〈飛行〉技能の修正値はこの移動を制御した人物の値を使用する。この城は〈飛行〉判定の必要なくホバリングすることができ、判定に失敗することがないため決して落下する危険はない。制御されていない場合、この城は無作為に移動する。1 分毎に移動方向が変わることもあれば何日もの間方向を変えないこともあるが、地面やその他の危険は常に避ける。他の次元界へ移動することも知られているが、" 嵐の王 " を除いてその能力を起動させたものは知られていない。この城の主人は以下のような擬似呪文能力を獲得する。

- 1 ／日―― コール・ライトニング・ストーム 。この能力を使用するには、主人は制御室にいるか塔の一つにいなければならない。
- 1 ／日――中央の塔に対する ガーズ・アンド・ウォーズ 。
- 1 ／日―― ストーム・オヴ・ヴェンジャンス 。この能力を使用するには、主人は制御室にいなければならない。嵐はこの城の雲でできた基盤から下方向に向けて範囲内（2,200 フィート）ならどこにでも振りまかれる。
- 回数無制限―― ウィンド・ウォール 。この効果はこの城全体から 100 フィートの距離を覆い、制御室ないしいずれかの塔にいる主人（ないし主人に指示されたクリーチャー）は標準アクションとして、その高度を上げたり下げたりすることができる。

破壊方法

クラウド・キャッスル・オヴ・ザ・ストーム・キング は相応に強力な風によって吹き散らかされることによってのみ破壊することができる。吹き散らかすことのできる唯一の風は最も荒れ狂う風の次元界の区域でのみ見られる（もちろん、誰も次元界を超えてこの城を移動させる方法を知らないのだから、風の次元界でこの城を破壊しようという願いはほとんど叶えられそうにない）。その他のいかなる攻撃も壁を破壊したり塔を損じさせたりさえすることができるかもしれないが、中央の間とその真下の床はこの城が破壊状態にならない限りより小さい嵐の雲として存在し続ける。

ザ・モーニング・ダイヤモンド

（The Moaning Diamond ／嘆きのダイヤモンド）

オーラ 圧倒的・変成術；**術者レベル** 20

装備部位 なし；**重量** 4 ポンド

解説

ザ・モーニング・ダイヤモンド は人間のこぶし大のカットされていないダイヤモンドのように見える。いかなる時であれ、このアイテムはまるで痛みに泣くように恐ろしい嘆きを上げている。この耳障りな騒音にも関わらず、ザ・モーニング・ダイヤモンド は悪ではない。1 日に 3 回、着用者は ストーン・シェイプ 呪文のように土や石の形を変える力を呼び出すことができる。この効果は 5,000 立方フィートまでの物体に効果がある。1 日に 1 回、ザ・モーニング・ダイヤモンド は最大のヒット・ポイントを持ち破壊されるまで召喚者に仕えるエルダー・アース・エレメンタルを呼び出すこともできる。このエレメンタルは一度に 1 体まで呼び出すことができる。

破壊方法

ザ・モーニング・ダイヤモンド は風の次元界、火の次元界、水の次元界の 3 人のエレメンタル・プリンスの力を組み合わせることで打ち砕くことができる。そうしてさえ、その粉はその上に石が決して落ちてくることのない場所に流し込まれなければならない。

ザ・シールド・オヴ・ザ・サン

（The Shield of the Sun ／太陽の盾）

オーラ 強力・防御術；**術者レベル** 20

装備部位 なし；**重量** 2 ポンド

解説

この ＋ 5 大型用シールド には太陽のシンボルが刻まれており、着用者に【魅力】20 の 20 レベル・パラディンであるかのように呪文発動能力を与える。この獲得した呪文は既にキャラクターが持っている 1 日の呪文数に（例えパラディンのクラス・レベルによるものでさえ）累積される。着用者に呪文抵抗 15 も与える。このアイテムはエネルギー攻撃（[音波]、[酸]、[電気]、[火]、[冷気] のいずれか）による最初の 10 ポイントのダメージを無効にする。これら全ての見返りとして、この盾の所持者は 1 年に 1 回、秩序にして善の神格の命令に従い、クエストをこなさなければならない（セーヴィング・スローにより回避することはできない）。

混沌ないし悪のキャラクターは ザ・シールド・オヴ・ザ・サン を装備した際に負のレベル 4 を獲得する。この負のレベルはこの盾を手に持っている限り持続し、（レストレーション 呪文を含む）いかなる方法をもってしても取り除くことはできない。この負のレベルはこの盾が打ち捨てられたり、着用者の所持品から取り除かれたりすると失われる。

破壊方法

ザ・シールド・オヴ・ザ・サン は善属性のキャラクターがこの盾を ザ・ウェル・オヴ・エターナル・ナイト の中に投げ込むことで破壊される。このアイテムの光は最後に見えなくなる前に深淵の中に溶け込んでしまう。善でないキャラクターがこのようにしたとしても、この盾は破壊され

ることはないが失われてしまい、影界へのクエストによって復元することが可能である。

フォーク・オヴ・ザ・フォーゴトン・ワン

（Fork of the Forgotten One ／忘れられたものの鋤）

オーラ 強力・変成術；**術者レベル** 20

装備部位 なし；**重量** 12 ポンド

解説

この ＋5 フレイミング・ウーンディング・アンホーリィ・ランサー はかつて地獄の層全てを支配していたと言われる強力なアーチデヴィルの武器であった。そのアーチデヴィルが“闇の皇子”に反抗しようとしたとき、彼は撃退されて多次元世界の縁から遠く冷たい牢獄へ追放された。この忘れられたフィーンドの力の地獄の痕跡を依然として獲得しているために、この鋤は〈交渉〉と〈威圧〉に＋10 ボーナスと 1 日に 3 回 スコーチング・レイ を使用する能力を着用者に与える。

悪でないクリーチャーが フォーク・オヴ・ザ・フォーゴトン・ワン に触れたなら、以下の選択肢の内いずれかが与えられる。ただちに秩序にして悪となるか、死ぬかである。死を選択した者は直ちに打ち倒される（頑健セーヴ DC30 により無効）。秩序にして悪になることを選択した者はただちに属性を変更し（セーヴィング・スローは行なえない）、“忘れられたもの”を見つけ出して封じ込められた冷たい牢獄から解き放ち、その上で彼を幽閉した存在に対する報復策を手助けすることを要求する ディマンド 呪文の対象となる（意志セーヴ DC25）。

破壊方法

フォーク・オヴ・ザ・フォーゴトン・ワン は 19 レベル以上のパラディンが接触し、秩序にして悪になることよりも死を選択することにより破壊される。この自己犠牲によりパラディンは死亡するが、死から蘇生されることは可能である。

ボトル・オヴ・ザ・バウンド

（Bottle of the Bound ／束縛の瓶）

オーラ 強力・防御術；**術者レベル** 20

装備部位 なし；**重量** 4 ポンド

解説

ボトル・オヴ・ザ・バウンド は細い首と丸みを帯びた胴体を持つ、古びた真鍮製の瓶である。机の上に置いた際に直立するように、その底は平らになっている。この瓶に付けられたしっかり噛み合った封には束縛の印が刻まれており、鉛で封がされている。伝説によれば驚異的な力と英知を持ったウィザードが悪魔の軍団に魔法をかけ、永遠にこの瓶の中に封じ込めたのだという。使用者はこの束縛の軍隊をこの瓶から呼び出し、助力を強制させることもできる。長い時の間に積もった埃に埋もれてしまった幻想的な古代の都市を作り出す、という命令をかつて受けたこともある。この瓶が持ちこたえていたが、その住民はまだ束縛されたままである。

ボトル・オヴ・ザ・バウンド の所有者になろうとするものは 3 つの秘密の合言葉を知っていなければならない。この瓶の封を取り外し瓶の封印を取り除くための“開放の言葉”、中に住まうものを外に呼び出し命令をするための“束縛の言葉”、束縛された存在を瓶の中に戻すための“消散の言葉”である。これらの言葉を知っている所持者であれば、この瓶をサモン・モンスター IX として回数無制限で使用することができる。ただしこの瓶で呼び出すことができるのは、〈悪〉の副種別を持つクリーチャーのみである。召喚されたクリーチャーは次の日の出か日没まで存在し続け、初めに召喚されたクリーチャーが破壊されるか帰還した後で、この瓶から新しいクリーチャーを呼び出すことができる。

“解放の言葉”を使用せずにこの瓶を開ける力は知られていない。もしこの瓶が“束縛の言葉”を使用することなく開かれたなら、瓶の中にいる 666 の住人が全て脱出するまで 1 分ごとに 1 体、1 レベルのクリーチャーから順に解放され、だんだんそのレベルは高くなっていく。もし“束縛の言葉”は唱えられたが“消散の言葉”が唱えられないまま命令が達成されたなら、召喚された命令をこなした後でそのクリーチャーは自由になる。

ボトル・オヴ・ザ・バウンド を使用するための 3 つの言葉は数えられないほどの時の中で失われてしまったが、賢者の中には彼らはそれらのうち少なくとも 1 つか 2 つを知っているだろうと信じるものもいる。

破壊方法

ボトル・オヴ・ザ・バウンド はその中に束縛されたクリーチャーを全て殺害するか消散させることでのみ破壊することができる。からになった容器は ホーリィ 武器によって打ち砕くことができる。

新ルール New Rules

Pathfinder RPG Core Rulebook は一揃いのゲームを提供している。しかし GM がその冒険に求める新しいルール項目の作成におけるガイドラインや例示として、改変可能な性質を有するルールには終わりのない拡張と改良が許可されている。コア・ルールの範疇を超える追加ルールの系は熟考された任意のものであるべきである。戦闘がよりシネマティックになり、プレイヤーがよりキャラクターに力を投じ、あるいは単にゲームがもっと面白くなるのであれば、GM は追加要素を採用してもよいし新たに考案さえしてもよい。この章は 3 つの新しいルールの系を提供する。これらは Pathfinder のゲームをそれら 3 つの方法でより明確に拡充するように考案されたものだ。この本の大部分は新しいルールがプレイヤーに提供されているものとして記述されているものの、この中にあるいかなる新しい要素であっても使用される前に GM に許可されるべきである。この章に記載された内容に備えて、新しい要素は GM がそれぞれを独立に、考慮しその冒険の中に採用する可能性があるかを考える必要がある。これらの要素のほとんどはプレイヤーに有利に働くものの、これらのオプションが PC のみに適用されるという理由はない。ずる賢いモンスターの多くは新しい戦技が使用できるよう準備しているだろうし、重要な敵役が PC 達のようにヒーロー・ポイントの力を借りることすらしてもよいのである。

以降に記載するのは本章に示された 3 つの新しいルールの系であり、GM がそのゲームにこれらを導入するかを決める理由も併記してある。

戦技：3 つの新しいオプションによって Core Rulebook に記載された戦技 ――武器落とし、組みつき、足払いなど――を拡張することで、種族やクラスに関係なく戦闘における全ての参加者に新しいアクションと新しい機会を与えることになる。近接戦闘をより柔軟で躍動感にあふれたものにすることを目的として、これらの新しい戦術はずっと巧みに敵を戦場の上で制御することを可能にし、様々な衰弱した状態と多様な効果の使用法への扉を開くことになる。

ヒーロー・ポイント：このシステムは Pathfinder RPG 用に標準化し拡張された一般的なハウス・ルールである。これによりプレイヤーは運命やランダムなダイス目に対して、ある程度の制御能力を獲得する。冒険における努力の価値の結果を得ることが単なる不運により阻まれるような場合でも、ヒーロー・ポイントにより PC は運命に影響を与える可能性を得るか、少なくとも必要な時に第二の機会を持つことができるようになる。

キャラクター特徴：このシステムはプレイヤーに、キャラクターの過去や背景から利益を得る方法を与える。PC がキャンペーンによりリンクするようなフックを GM に提供する一方で、プレイヤーはキャラクターの生き方についてより多くの思考を働かせる源泉を与える。

追加戦技 Combat Maneuvers

裏技　Dirty Trick

君は 1 回の標準アクションとして、近接している敵を煩わせようと試みることができる。この戦技は 1 体の敵に短時間ペナルティを科すあらゆる種類の状況の攻撃を含む。例としては、敵の顔面に砂を蹴りかけ 1 ラウンドの間盲目状態にする、敵のズボンを引きずりおろし移動速度を半分にする、敵の急所を打って 1 ラウンドの間不調状態にする、などがある。GM はこの戦技で何ができるかを決定する権限を持つが、永続的なペナルティを科すために使用することはできず、その結果は目標が 1 回の移動アクションを消費することで取り除くことができる。《裏技強化》特技や同様の能力を有していない限り、裏技はその目標からの機会攻撃を誘発する。

攻撃が成功したなら、目標はペナルティを被る。ペナルティは以下にあげる状態の 1 つに限定される：怯え状態、絡みつかれた状態、聴覚喪失状態、不調状態、目が眩んだ状態、盲目状態。この状態は 1 ラウンドの間続く。攻撃が敵の戦技防御値を 5 上回るごとに、ペナルティが継続するラウンドを 1 追加する。このペナルティは通常目標が 1 回の移動アクションを消費することで取り除かれる。《上級裏技》特技を有している場合は、ペナルティは 1d4 ラウンドと、それに加えて攻撃が敵の戦技防御値を 5 上回るごとに 1 ラウンド継続する。さらに、状態を取り除くためには目標は 1 回の標準アクションを消費しなければならない。

引きずり Drag

君は 1 回の標準アクションとして、1 体の敵を引きずり回すことを試みることができる。引きずりを試みられるのは自分より 1 段階サイズの大きい相手までである。この戦技の目的は、1 体の敵に害を与えることなく、君の後に続くように一直線に引きずることである。《引きずり強化》の特技か同様の能力を持っていない限り、引きずりはその目標からの機会攻撃を誘発する。

攻撃が成功したなら、君と目標は 5 フィート後方へ移動し、敵は君が元いた位置を占め、君はその後方の位置へ一直線に移動する。攻撃ロールが目標の戦技防御値を 5 上回るごとに、5 フィート引き込む距離を追加できる。この戦技を使用するためには、君は目標と共に移動できなければならない。もし君が十分な移動速度を有していないなら、引きずりは君が可能な最大の移動距離まで続いて、終了する。

引きずりにより移動された敵は、この移動により機会攻撃を誘発しない。しかし、君が《上級引きずり》特技を持っているならば誘発する。君は引きずりによってクリーチャーを固体や障害物で占められたマスに移動させることはできない。引きずりの経路に他のクリーチャーがいる場合、引きずりはそのクリーチャーに隣接するマスで終了する。

安定性：一部のキャラクターや数種のクリーチャーは特に確かな足取りを持ち、戦場において投げ飛ばしたり移動させたりするのがより困難である。突き飛ばしに対する戦技防御値にボーナスを与える何らかの種族特性は、引きずりの戦技に対しても同じだけのボーナスを与える。

位置ずらし　Reposition

君は 1 回の標準アクションとして、1 体の敵の位置をずらすことを試みることができる。位置ずらしを試みられるのは自分より 1 段階サイズの大きい相手までである。位置ずらしは 1 体の敵に害を与えることなく自分の位置と関連がある他の位置に移動させる。《位置ずらし強化》の特技か同様の能力を持っていない限り、位置ずらしはその目標からの機会攻撃を誘発する。この戦技で敵を、落とし穴や火の壁などの本質的に危険な場所へ移動させることはできない。攻撃が成功したなら、目標を 5 フィート新しい位置へ移動させることができる。攻撃ロールが目標の戦技防御値を 5 上回るごとに、5 フィート移動させる距離を追加できる。目標は移動の最後の 5 フィートを除き、君の間合いの中にいなければならない。最後の位置は君の間合いにあるマスに隣接する場所であってもよい。

位置ずらしにより移動された敵は、この移動により機会攻撃を誘発しない。しかし、君が《上級位置ずらし》特技を持っているならば誘発する。クリーチャーを固体や障害物で占められたマスに移動させることはできない。

盗み取り Steal

君は 1 回の標準アクションとして敵から 1 個のアイテムを取ることを試みることができる。この戦技によって、保持されていたりバッグやバックパックに隠されていたりしないアイテムを近接している敵から取ることができる。この戦技を行うためには、少なくとも 1 本の手が自由な状態（何も持っていない）でなければならない。判定を行う前に取ろうとするアイテムを選択しなければならない。単にベルトに挟まれていたり緩くつけられているだけのアイテム（ブローチ、ネックレスなど）は取るのが容易い。敵にしっかりとつけられているアイテム（クローク、鞘に入っている武器、ポーチなど）は取るのがより困難であり、敵は戦技防御値に＋5（あるいはそれ以上）のボーナスを得る。堅く身につけられているアイテム（鎧、バックパック、ブーツ、衣服、指輪など）はこの戦技では取ることができない。手に保持されているアイテム（使われている武器やワンドなど）も盗み取りの戦技では取ることはできず、かわりに武器落としの戦技を使わなければならない。GM はどのアイテムを取ることができるかを最終的に決定する。《盗み取り強化》の特技か同様の能力を持っていない限り、盗み取りはその目標からの機会攻撃を誘発する。

この戦技は目標が間合いの中にいる場合にのみ使うことができるが、君は攻撃ロールに－4 のペナルティを受け、ウィップを使って射程の中にいる目標から物を盗み取ることができる。

攻撃が成功したなら、敵から 1 個のアイテムを取ることができる。取ろうとするアイテムに手が届かなければならない（GM の決定による）。《上級盗み取り》特技を持っていない限り、敵は即座に盗み取られたことに気づく。

ヒーロー・ポイント Hero Points

結果に影響を与える瞬間というものは、どのような努力にも存在している。勇敢なウォリアーは邪悪な者が強大な呪文を詠唱し終える前に倒すことができるか？　ローグは発見されずに巨人の族長の寝床に侵入することができるか？　敬虔なクレリックは仲間が雨のように降り注ぐ矢によって絶命する前に治癒呪文を詠唱することができるか？　このような危機的な瞬間は数回のダイスロールによって結果が定まる。これらの試みには常に失敗する可能性が存在しているが、真の英雄たちは確率を乗り越えて成功を引き寄せる術を心得ている。ヒーロー・ポイントはこのような卓抜した潜在能力を表しており、ダイスが彼らに背を向けたときでも英雄たちに成功のチャンスを与える。ヒーロー・ポイントは PC にのみ与えられる。

NPC や動物の相棒、使い魔、腹心、乗騎などがヒーロー・ポイントを得る事はできない。ゲーム内に存在する他のポイントとは異なり、ヒーロー・ポイントは時間経過や休憩によって回復する事はない。一旦使用したポイントは永遠に失われてしまう。ヒーロー・ポイントはキャラクターのレベルが上昇するごとに、また真に英雄的な偉業を達成した時に獲得される。GM はヒーロー・ポイントの付与と使用についての最終的な決定者となる。

ヒーロー・ポイントの授与　AWARDING HERO POINTS

全てのキャラクターは、レベルに関係なく 1 ポイントのヒーロー・ポイントを持った状態でゲームを開始する。加えて、レベルが上昇した時に 1 ポイントのヒーロー・ポイントを獲得する。この基本ルール以外にヒーロー・ポイントを与えるかどうかはゲームマスターの判断に委ねられている。下記のオプションは、GM がヒーロー・ポイントを与えるいくつかの方法を示している。

キャラクターの物語 /Character Story：ゲームマスターはキャラクターの背景設定を書き上げたことに対して 1 ポイントのヒーロー・ポイントを与える事ができる。これはプレイヤーに、設定に基づいた活発なロールプレイを行う助けとするための報酬である。加えて、ゲームマスターは設定を使用して君のキャラクターの過去に関する重要な契機を作成する事ができる。このキー・イベントが解決されたとき、ゲームマスターは更なるヒーロー・ポイントを与える事ができる。あるいは、ゲームマスターはミニチュアを彩色したり、キャラクターの肖像画を書いたり、グループのメンバーが君の英雄のイラストを描いて視覚化するのを助けた場合に 1 ヒーロー・ポイントを与えるかもしれない。

本筋の完了 /Completing Plot Arcs：ゲームマスターはキャンペーンの主な章 (Chapter) やアドベンチャー・パスの話ごとに各 PC に 1 ポイントのヒーロー・ポイントを与えるかもしれない。これらのヒーロー・ポイントは PC 達が成功したか、重要な方向へ進んでいる場合に、区切りの最期に与えられる。

信仰の恩恵 /Faith：キャラクター全員の生活において神の影響が重要な意味を持っているキャンペーンにおいて、ヒーロー・ポイントで神格からの恩恵を表すことができる。このような設定では、ゲームマスターはキャラクターが自らの神格の教義を見事に守り抜いたときや、神格の主要な敵を改宗させることに成功したときはいつでもヒーロー・ポイントを与える事ができる。このヒーロー・ポイントは一時的なもので、関連する教務に使用しない場合は消え去ってしまうだろう。

集団へのサービス /Group Service：ゲームマスターはゲーム外の行動についても同様にヒーロー・ポイントを与える事ができる。グループのためにピザを買うか、セッション後の掃除を手伝うか、夜に行うセッションの会場を提供する事すら、ヒーロー・ポイントの価値に値するのかもしれない。このようなヒーロー・ポイントは対価としてではなく、寛大さについて配らなければならない。

英雄的な行動 /Heroic Acts：非常に英雄的な行いをしたキャラクターは、1 ポイントのヒーロー・ポイントを与えられる可能性がある。これには邪悪なドラゴンを殺したり、パーティの仲間が休息を取っているときに、確実に酷い傷を負うと分かっているにも関わらず燃え盛る建物から人々を救出する、というような行為が含まれるのかもしれない。その行為は戦闘に関連している必要はないのである。状況次第では消極的な王を説得して山賊の問題に対して軍を派遣させたり、幅の広い溝を飛び越えるのに成功することもキャラクターにヒーロー・ポイントをもたらす可能性がある。事件に関わった PC がヒーロー・ポイントを使用しなかったときのみ、ヒーロー・ポイントを与えるべきだということに注意すること。

死よりの復活 /Return from the Dead：キャラクターが死亡したとき、彼女が集めたヒーロー・ポイントはいささかなりとも失われる事はない。もしも彼女がヒーロー・ポイントを残さず死んでしまった場合、（レイズ・デッド や リザレクション などのような）強力な魔法によって蘇生した際に 1 ポイントのヒーロー・ポイントを獲得する。

ヒーロー・ポイントの上限 /Maximum Hero Points：いかなる場合であっても、キャラクターが保有できるヒーロー・ポイントは 3 ポイントまでである。それを超えて獲得したヒーロー・ポイントは失われる。

ヒーロー・ポイントの使用　USING HERO POINTS

ヒーロー・ポイントはいつでも使用することができ、使用するためにアクションを必要としない（しかし、ヒーロー・ポイントの効果を受けたアクションは通常どおり君のキャラクターのターンの一部を消費する）。君が戦闘中に使用できるヒーロー・ポイントは、1 ラウンドに 1 ポイントまでである。ヒーロー・ポイントを使用した場合、下記の効果のうち 1 つを受けることができる。

即応 /Act Out of Turn：ヒーロー・ポイントを使用することで、君は即座に自分のターンを開始することができる。この行動は待機アクションとみなし、君のイニシアチブを現在行動しているクリーチャーの前に移動させる。君はこのターンでは 1 回の移動アクションか標準アクションしか行うことができない。

ボーナス /Bonus：判定を行う前に使用した場合、ヒーロー・ポイントは君が行う 1 回の d20 を使用する 1 回の判定に＋ 8 の幸運ボーナスを与える。もし判定後に使用するのであれば、この幸運ボーナスは＋ 4 に減少する。同じ場所にいて、君のキャラクターが判定結果に影響を与え得る合理的な要因（例えばモンスターの気を逸らせたり、激励の言葉を叫んだり、判定に援護をしていたりするなど）があるのならば、君は別のキャラクターにこのボーナスを与えるためにヒーロー・ポイントを使用することができる。別のキャラクターを援護するためにヒーロー・ポイントを使用する場合、ボーナスは半分（判定前は＋ 4、判定後は＋ 2）となる。

追加行動 /Extra Action：君は自分のターンにヒーロー・ポイントを使用することによって、そのターンに 1 回の標準アクションか移動アクションを追加で行うことができる。

霊感 /Inspiration：もし君が冒険の中で手詰まりになったと感じたのであれば、ヒーロー・ポイントを使用してゲームマスターに次に何をするべきなのかヒントを求めることができる。ゲームマスターが与えるべき情報は無いと判断した場合は、ヒーロー・ポイントは消費されない。

想起 /Recall：君はヒーロー・ポイントを使用することで、既に使用した呪文を思い出したり、他の制限を受けている特殊能力の使用回数を獲得

することができる。これは呪文や君のキャラクターが獲得している 1 日ごとに回復する能力についてのみ使用されるべきである。

再判定 /Reroll：君はヒーロー・ポイントを使用することによって、君が直前に行なった d20 を使用した 1 回の判定を再度判定することができる。2 回目の判定結果が 1 回目の結果より悪くなった場合でも、その結果を使用しなければならない。

特殊 /Special：君はゲームマスターにヒーロー・ポイントを通常であれば不可能に近いことを試みるために使用することを求めることができる。このような使い方は保証されていないため、ゲームマスターは慎重に検討しなければならない。君が通常使うことができる呪文よりも 1 レベル高い呪文を 1 つ使用するとか（もし君が術者で無い場合は 1 レベル呪文を使用するとか）、敵を攻撃によって盲目にするとか、ダメージ減少を無効化するとか、怒り狂うドラゴンに攻撃を止めさせるために〈交渉〉するなどのような行為に使用できる可能性がある。望んだ行動の如何に関わらず、こういった試みは難しい判定やペナルティを受けた攻撃ロールの達成を伴うべきである。この試みに対しては、試みるキャラクターもその仲間たちも追加のヒーロー・ポイントを使用することはできない。

死を欺く /Cheat Death：キャラクターは 2 ヒーロー・ポイントを使用することによって死を免れることができる。最終的にゲームマスターの判断によるが、通常はキャラクターのヒット・ポイントはマイナスで安定化し、生き残ることになる。例えば、矢によるクリティカル・ヒットで殺害されようとしているキャラクターがいたとしよう。そのキャラクターが 2 ポイントのヒーロー・ポイントを使用したので、ゲームマスターは矢がそのキャラクターが身に付けていた聖印を貫いたことにしてダメージを減少し、彼が死なない程度のダメージで済んだことにした。その後、彼のターンの最後に安定化したかどうかの判定を行う。死を免れることは、キャラクターが 1 ターンに 1 ポイントのヒーロー・ポイント以上を使用する唯一の使用方法である。キャラクターはこのヒーロー・ポイントの使用方法によって、使い魔や動物の相棒、幻像や特別な乗騎を死亡させないようにすることができるが、他のキャラクターや NPC に対して行うことはできない。

アンティヒーロー Antiheroes

PC はヒーロー・ポイントを使用しないと決めることができる。その代わり、彼の能力や技能を頼りにする傾向が強まる。そのようなキャラクターは発生源に関わらずヒーロー・ポイントを獲得することはない。そのため、それを使用することによる利益を受けることは決してなくなる。それと引き換えに、キャラクターは 1 レベルの時点でボーナス特技を獲得する。この " アンティヒーロー " オプションをゲーム中で許可されるかどうかは GM の判断次第である。

ゲームマスターのためのヒーロー・ポイント Hero Points for GMs

本書によって示されている全てのオプションは、君のゲームに加えるべきか慎重に考慮しなければならないが、ヒーロー・ポイントはより慎重に検討する必要がある。ヒーロー・ポイントは PC たちの力を大幅に増大させるわけではないが、危機的な瞬間を成功によって乗り越える可能性を大幅に向上させる能力を PC たちに与える。ゲームそのものが PC たちにとって優位になるように設定されている上に、ヒーロー・ポイントは更にそのことを助長してしまう。恐らく君はその点について不安に思うことだろう。

ヒーロー・ポイントの価値は、ドラマティックな緊張感を君のゲームのクライマックスに提供することにある。ヒーロー・ポイントを使用したとしても、ほとんどの場合それが成功を保証するというわけではなく、プレイヤーたちにとってさらに重要な瞬間を生み出すことにつながるのである。ヒーロー・ポイントは非常に限定的なリソースであり、使用するのであればドラマティックなゲームスタイルにおいてもより詳細な演出をするべきである。

NPC は通常ヒーロー・ポイントを獲得することはないが、以下の方法でヒーロー・ポイントを使用できるようになる。いくつかの呪文と魔法のアイテム、特技の《英雄の運命》などが彼らにヒーロー・ポイントを与える。このヒーロー・ポイントの使用は控えめにしなければならず、真に重要なキャラクターや主要な敵のために温存していなければならない。もし君がこの使い方を多用すればプレイヤーたちはこのシステムに憤慨し、ゲームシステムを拡大すること以上の大きな問題が発生してしまうだろう。

ヒーロー・ポイントの選択ルール Additional Hero Point Rules

ヒーロー・ポイント自体が選択ルールであるため、ヒーロー・ポイントに関連したシステムは本書に掲載された他のものと混同されないようにするために本章に配置した。下記の特技、呪文、魔法のアイテムは全て何らかの形でヒーロー・ポイントと関りを持っている。

ヒーロー・ポイント特技 Hero point Feats

以下の特技は君がヒーロー・ポイントを保持または獲得する能力を強化するものである。

《英雄の血脈》 Blood of Heroes

君は自分の運命を察知する感覚を有しており、確率が君を見放していたとしても常に成功の目を有している。

前提条件：《英雄の幸運》

利益：レベル上昇時に獲得するヒーロー・ポイントが 1 ではなく 2 になる。

通常：君はレベル上昇時に 1 ヒーロー・ポイントを獲得する。

《英雄の運命》 Hero's Fortune

君は駆け出しのときであってさえ、明らかに大きなチャンスをつかんでいた。そして君の伝説は全ての冒険において成長を続けている。

利益：君は 1 ポイントのヒーロー・ポイントを獲得する。君が保有できるヒーロー・ポイントの上限は常に 5 ポイントに拡張される。

通常：君は同時に保有できるヒーロー・ポイントは 3 ポイントまでである。

特記事項：この特技を取得した NPC は 1 ポイントのヒーロー・ポイントを獲得する。また、ヒーロー・ポイントの上限は（5 ポイントではなく）3 ポイントとなる。

《英雄の幸運》 Luck of Heroes

周囲の者たちは、君が常にわずかな幸運に包まれていると考えている。

前提条件：《英雄の運命》

利益：君がダイスを振り直すため、もしくは判定前に自分にボーナスを与えるためにヒーロー・ポイントを使用するときはいつでも、ヒーロー・ポイントを消費せずにすむ機会が与えられる。ヒーロー・ポイントを消費する際に d20 をロールし、その結果が 15 より大きい場合ヒーロー・ポイントは消費されない。

死を免れるためにヒーロー・ポイントを使用する際は、この特技を使用することはできない。

ヒーロー・ポイント呪文　Hero point spells

下記の呪文は一時的ヒーロー・ポイントを与えたり、キャラクターがヒーロー・ポイントを使用するのを妨げるものである。

ヒロイック・フォーチューン

Heroic Fortune ／英雄の宿命

系統 力術；**呪文レベル** アルケミスト 2、バード 2、クレリック 2、パラディン 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰、物質（100gp の価値を持ったダイヤモンドの粉末）

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 不可

この呪文は対象に 1 ヒーロー・ポイントを与える。このヒーロー・ポイントは持続時間が切れる前に使用しなくてはならない。さもなければ、このポイントは失われる。このボーナス・ヒーロー・ポントは、対象が保有している他のどのヒーロー・ポイントよりも早く消費される。

マス・ヒロイック・フォーチューン

Heroic Fortune, Mass ／集団英雄の宿命

系統 力術；**呪文レベル** バード 4、クレリック 5

構成要素 音声、動作、信仰、物質（1,000gp の価値を持ったダイヤモンドの粉末）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 1 体以上のクリーチャー、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない

この呪文は上記の点を除いて ヒロイック・フォーチューン と同様に働く。

マレディクション

Malediction ／呪詛

系統 死霊術 [悪、即死]；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、ウィッチ 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（500gp の価値を持ったオニキスの粉末）

距離 接触

目標 接触した生きているクリーチャー

持続時間 瞬間／目標の HD ごとに 1 分；本文参照

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

君は死に行くクリーチャーの身体の上で恐るべき呪いを口に乗せ、弱まった生命の力を飲み干すことができる。この呪文を使用したら即座にヒット・ポイントが－ 1 以下の生きているクリーチャーに接触する。もしも目標がセーヴィング・スローに失敗したら、目標は死亡し、君は目標の 5HD ごとに 1 ポイントのヒーロー・ポイントを獲得する（最低でも 1、最高 3）。このヒーロー・ポイントは目標の HD ごとに 1 分だけ持続する。呪文が終了したら、このヒーロー・ポイントは全て失われる。

シヴィアード・フェイト

Severed Fate ／過酷な命運

系統 心術；**呪文レベル** クレリック 3、ウィッチ 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 生きているクリーチャー 1 体

持続時間 10 分／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

君は目標を呪うことによって、対象が運命の力を利用する事を妨害する。目標は怯え状態となり、呪文の持続時間中はヒーロー・ポイントを使用することができない。この効果は ディスペル・マジック や リムーヴ・カース、および類似の効果によって解除される。

アンラヴェル・ディスティニー

Unravel Destiny ／明かされし運命

系統 占術；**呪文レベル** クレリック 3、ウィザード／ソーサラー 3、ウィッチ 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 クリーチャー 1 体

持続時間 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

君が口にした恐るべき予兆は、目標の運命と宿命を崩す原因となる。この平穏をひどく乱す効果は、目標が持つヒーロー・ポイントごとに、全ての能力値判定、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、そして技能判定に累積する－ 2 のペナルティを受ける。目標はヒーロー・ポイントを通常どおり使用することによってこのペナルティを軽減させることができるが、呪文の持続時間が終るまでの間、1 ポイントのヒーロー・ポイントを使用するごとに 2d6 ダメージを受ける。

ヒーロー・ポイントの魔法のアイテム Hero point Magic Items

下記の魔法のアイテムは、キャラクターたちに追加のヒーロー・ポイントを与えたり、使用したヒーロー・ポイントを回復させる可能性を与えたりするものである。

エリクサー・オヴ・ラック

Elixir of Luck ／幸運の霊薬

オーラ 中程度・力術；**術者レベル** 7

装備部位 なし；**市価** 3,600 gp；**重量** —

解説

この金色のエリクサーは、飲んだ者に幸運を与える。エリクサーを飲んだキャラクターは 3 ポイントのヒーロー・ポイントを獲得するが、1 時間以内に使用しなければならない。このとき獲得したヒーロー・ポイントについては、飲んだ者の（ヒーロー・ポイントの保有）上限値内に収める必要はない。獲得したヒーロー・ポイントは飲んだ者を助けるためにしか使用することができず、他者の判定を助けるために使用することはできない。エリクサーを飲んだ者は、一ヶ月経過するまで、新しいエリクサーを飲んでも利益を得ることはできない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ヒロイック・フォーチューン；**コスト** 1,800 gp

ヒーローズ・ブレード

Hero's Blade ／英雄の剣

オーラ 中程度・力術；術者 レベル 9

装備部位 なし；**市価** 17,315 gp；**重量** 4 ポンド
解説
　この ＋2 ロングソード の柄頭は背中に 6 個の小さなダイヤモンドの嵌まった、とぐろを巻いた金製のドラゴンで装飾されています。作成された時点で、この剣は 6 ポイントのヒーロー・ポイントを保有している。持ち主はこれらのポイントをいつでも使用することができる。また、このヒーロー・ポイントは保有者の（ヒーロー・ポイントの保有）上限値内に収める必要はない。ヒーロー・ポイントを使用するたびに、ドラゴンの背中にある小さなダイヤモンドは炭に変わる。最後のヒーロー・ポイントを使用した後も、ヒーローズ・ブレード は ＋2 ロングソード のままである。
作成要項
必要条件《魔法の武器防具作成》、ヒロイック・フォーチューン；**コスト** 8,815 gp

リーヴァーズ・サイズ

Reaver's Scythe ／略奪者の大鎌
オーラ 中程度・死霊術；**術者レベル** 12
装備部位 なし；**市価** 80,318 gp；**重量** 10 ポンド
解説
　黒い刃を持ったこの ＋2 キーン・アンホーリィ・サイズ は、今までに奪ってきた魂の**オーラ**を僅かに放射している。この大鎌が－1 ヒット・ポイント以下のクリーチャーに振り下ろされたならば、対象は即座に DC14 の意志セーヴを行わなければならず、失敗したならば死亡する。そして、もしリーヴァーズ・サイズ がクリーチャーを殺害する事ができた場合は、セーヴに失敗したクリーチャーの傷から 1 ポイントのヒーロー・ポイントを獲得する。このヒーロー・ポイントは 1 時間以内に使用しなければならず、使用しなかった場合は失われる。サイズから獲得したヒーロー・ポイントを使用するか失わない限り、使用者はサイズから新たなヒーロー・ポントを獲得することはできない。
作成要項
必要条件《魔法の武器防具作成》、キーン・エッジ 、マレディクシオン 、アンホーリィ・ブライト；**コスト** 40,318 gp

リング・オヴ・ヒーローズ
Ring of Heroes ／英雄の指輪
オーラ 中程度（系統無し）；**術者レベル** 7
装備部位 指輪；**市価** 8,000 gp；**重量** ―
解説
　中央のガーネットに向かって疾走する 2 匹の高貴なライオンが彫刻された青銅製のこの指輪は、着用者に《英雄の幸運》特技を与える。この指輪は 24 時間着用し続けた後に効果を発揮する。着用者は、指輪の力を使用して 1 ポイントのヒーロー・ポイントを獲得する事もできるが、このポイントは即座に使用しなければならず、また指輪の力は永久に失われる。
作成要項
必要条件《魔法の指輪作成》、ヒロイック・フォーチューン；**コスト** 4,000 gp

スタッフ・オヴ・フォーチューン

Staff of Fortune ／運命の杖
オーラ 中程度・力術；術者 レベル 9
装備部位 なし；**市価** 44,400 gp；**重量** 3 ポンド
解説
　この金と象牙から作られたスタッフの先端には、傷一つない水晶と大きなエメラルドが象嵌されており、次の呪文を使用することができる。

　ヒロイック・フォーチューン（1 チャージ）
　マス・ヒロイック・フォーチューン（2 チャージ）

作成要項
必要条件《スタッフ作成》、ヒロイック・フォーチューン 、マス・ヒロイック・フォーチューン；**コスト** 37,200 gp

キャラクター特徴 Traits

キャラクター特徴は、君のキャラクターの種族やクラスと結び付けられていない能力のことだ。それらは君のキャラクターの技能、種族能力、クラス能力、あるいはその他の数値を強化し、君はキャラクターをより個性化させることができる。基本として、キャラクター特徴はおおよそ特技の半分の力である。そのため 2 つのキャラクター特徴は大よそ 1 つのボーナス特技と等しい。しかしキャラクター特徴は君のキャラクターに加えることのできる単なる能力の類ではない――これは君のキャンペーン世界に合致したキャラクターの背景を構築することの定量化（ないし後押し）の手段なのである。キャラクター特徴をキャラクターの背景用の「物語の種」と考えるとよいだろう。2 つの特徴を選択した後には、君はキャラクターの個性や過去を構築するための自分なりの直感を得ていることだろう。一方、すでに君が頭の中や文面としてキャラクターの背景をすでに作成済みであるなら、ちょうど種族やクラス、能力値がキャラクターの強みと弱みを定量化しているように、その背景を定量化する手法として特徴の選択を捕らえればよい。

多くの特徴は新しい種類のボーナス、“ 特徴ボーナス ” を提供する。特徴ボーナスは累積しない。これらは世界に存在する NPC に対して、わずかな利益を君に与えることと、ルールにのっとった無作法な優位を得るために全ての特徴を 1 種類のボーナスに集中するという抜け道がないことを意味している。例えば、以下に述べることはまさにありそうな話だ。“ 勇敢 ” 特徴はドワーフの種族特徴リストにあるかもしれない。しかしドワーフの種族特徴リストにある特徴と基本戦闘特徴リストにある特徴を両方選択したからといって、1 つだけ選択した場合よりも勇敢であるというわけではない。

キャラクター特徴は PC のためのものだ。もし NPC に特徴を持たせようと思うなら、NPC は《追加特徴》特技により “ 購入 ” する必要がある。プレイヤー・キャラクターは特別だ。なんと言っても彼らはこのゲームの花形である。納得のいく方法でこの世界の NPC よりもアドバンテージを得ているのだ。

特徴を獲得する Gaining Traits

キャンペーンに向けてキャラクターを作成する際、いくつ特徴を選択してよいか、GM に確認すること。
多くの場合、新しい PC は 2 つの特徴を獲得するのがよい。これは事実上、キャラクター作成においてボーナス特技と同等のものを獲得している。GM の中にはプレイスタイルに従っていくばくかの制限を与えようとするものもいるだろう。1 つしか選択できないかもしれない。あるいは GM が 3 つ以上獲得することを許可してくれるかもしれない。GM からボーナス特徴を許可されなかった場合でさえ、君は《追加特徴》特技（後述）を獲得することでいくつかを選択してもよい。
特徴の種類 Types of Traits
5 種類のキャラクター特徴を選択しうる。基本特徴（戦闘特徴、信条特徴、魔法特徴、社会特徴の 4 分類に分けられる）、キャンペーン特徴、種族特徴、地域特徴、信仰特徴である。ここで列挙されているのはキャラクター特徴の抜粋に過ぎない。それぞれの分類について追加の特徴が、君の地域のゲーム専門店や paizo.com で入手できる Pathfinder Player Companion に掲載されている。

基本特徴：総計 40 の基本特徴が存在し、10 項目ごとに戦闘、信条、魔法、社会という分類に分けられている。この 4 つの分類は冒険の 4 つの様式におおまかに一致させたものだが、ある特定のクラスと結び付けられてはいない。例えば、信心深いローグや魔法のことが頭から離れないファイターは問題なく可能である。基本特徴は “ 一般的 ” なもので、わずかな修正によりあらゆるキャンペーン・セッティングに適合することができるだろう。

キャンペーン特徴：この特徴は新しいアドベンチャー・パスへのつながりを新しいキャラクターに与えるために、特別に仕立てられたものだ。特定のアドベンチャー・パスのために仕立てられたキャンペーン特徴は、paizo.com で利用できるそのアドベンチャー・パス・プレイヤーズ・ガイドの中に必ず収められている。

種族特徴：種族特徴は特定の種族や民族に適合している。種族特徴を選択するためには、キャラクターはその特徴の種族や民族でなければならない。もし後になって種族や民族が変わったとしても（ ポリモーフ 呪文や リインカーネイション 呪文の結果として起きるかもしれない）、種族特徴により得られた利益は継続する。精神や記憶が肉体とともに変わってしまった場合にのみ、種族特徴の利益は失われる。もちろん、そのようなイベントにおいて、君は技能や特技、その他のあらゆるものを失っているだろう。

地域特徴：地域特徴は特定の地域に適合している。その地域は国や地理的領域のように広大であるかもしれないし、都市や特定の山のように小さいかもしれない。地域特徴を選択するためには、PC はその地域で少なくとも 1 年を過ごしたことがなければならない。1 レベルの際、君のキャラクターの背景に書き込みたい地域の数に関わらず、君は 1 つの地域特徴のみを選択することができる。

信仰特徴：信仰特徴はキャラクターが特定の神格に確立した信仰心を抱いていることを表す。信仰特徴を選択するために信仰呪文を使用できるクラスの一員である必要はない。しかしこの特徴を正当化するために、後援者たる神格を持ち、背景に一定の信仰心を持っていなければならない。他の特徴分類とは違い、信仰特徴は以降の “ 特徴選択における制限 ” 項に従い、君が信仰を捨てたなら失われてしまう。

特徴選択における制限 Restrictions on Trait Selection

特徴の選択に影響を与えるいくつかのルールがある。まず、GM は PC がゲームを始めるにあたりいくつのボーナス特徴を持つかを決定する。既定の条件では 2 つである。特徴を選択する際、同じ特徴リストから 2 つ以上選択してはならない（4 つの基本特徴については、この場合それぞれ別のリストであると数える）。上述の各項目に述べられているように、特徴の種類によっては追加の要求があることもある。

また、特徴はキャラクターの成長において形成的であった出来事――冒険者になる前か、あるいは（《追加特徴》特技による追加の特徴を獲得した場合）冒険の間に起こった出来事のいずれか――をモデル化したものであったことを思い出すこと。君が隠者となり社会を捨ててさえ、社会特徴を獲得していた場合にはアリストクラートとして育ったことで得た、先祖から継承してきたものをなお持ち続けるだろう。この例外の一つに信仰特徴がある。特定の神格への継続した信仰が必要な信仰特徴を獲得してから宗教を変えた場合、君はこれらの特徴による利益を実際に失う。この場合、GM に相談すること。GM はその特徴を失うという単純な裁定を下すかもしれないし、新しい神格に対応した新しい信仰特徴の選択を認めてくれるかもしれない。信仰を捨てた場合の別のオプションとして、1 レベル獲得するまでは関連した信仰特徴を失い、レベルを獲得した後で基本特徴の信条特徴と失った信仰特徴を置き換えるというものがある。

基本特徴 Basic Traits

これらの特徴は 4 つの分類に分割されている。戦闘特徴はキャラクターの背景のうち、物理的で肉体的な面に焦点を当てている。信条特徴は宗教や哲学への傾倒に焦点を当てている。魔法特徴は過去に経験したあらゆる魔法に関するできごとや訓練に焦点を当てている。そして社会特徴は包括的で社会的地位や PC にたいするしつけを表すものである。

戦闘特徴　Combat Traits

これらの特徴は戦闘、戦い、肉体的に卓越した能力に関係したものだ。これらにより、キャラクターは戦闘にわずかながらボーナスを得、キャラクターの背景にある闘争と肉体的な戦いを表現することができる。

〔解剖学者〕：君は解剖の作業について学んだことがある。大学の学生としてかもしれないし、葬儀屋や死霊術師の徒弟としてかもしれない。君は生命の維持に重要な器官を打つことを目的としてどこに一撃を放つべきかを知っており、クリティカル・ヒットかどうかを決定するあらゆる攻撃ロールに＋ 1 の特徴ボーナスを得る。

〔鎧の熟練者〕：記憶している限り、君はずっと鎧を着ていた。騎士の従者になるための訓練の一環であったかもしれないし、単に英雄を見習おうとしていたためかもしれない。幼少時代の鎧は本物の鎧ほど身を守ってはくれなかったが、本物の鎧と同程度にその動きを妨げはしたのである。君は洗練された振る舞いのままそのような鎧に身を包むのに慣れ親しんだ。君がいかなる鎧を着ているとしても、君は見に付けている鎧の判定ペナルティを 1 軽減する（最低でも判定ペナルティは 0 である）。

〔ガキ大将〕：君は子供のときでさえガキ大将であった。君は今でも、敵が近くに来た時に拳で自らを守る覚悟ができている。君は素手による機会攻撃の攻撃ロールに＋ 1 の特徴ボーナスを得る。この能力は素手で機会攻撃を行なう能力を与えるものではないことに注意すること。このキャラクター特徴を使用するためには、モンク・レベルを上昇させるか、《素手打撃強化》の特技を習得するか、他の同様の能力を得る必要がある。とはいっても、この特徴を選択すること自体を妨げることはない。もしそうするなら、君は後になるまでこの特徴のボーナスを使用することはできない。

〔勇敢〕：君の少年時代はひどいものだったが、君は意志の力で辛抱し、得ることがどんなに難しいものでも得られると望み続けた。冷静さを保つ限り、君はそれを貫けるだろう。君は［恐怖］効果に対するセーヴィング・スローに＋ 2 の特徴ボーナスを得る。

〔器用な回避屋〕：荒くれ者の隣人が住む地域や危険な環境で成長することで、君の感覚は磨かれた。君は反応セーヴに＋ 1 の特徴ボーナスを得る。

〔汚れた戦士〕：幼少期より、君は兄弟、友人、仲間の助けなしでは生きてこられなかっただろう。常に君は、通常よりわずかに大きいダメージを与えるのに充分な間合いを測るため、敵を紛らわせるのに仲間を頼った。その仲間は他の PC や NPC であってもよい（最近、そばを去られたということさえあるかもしれない）。君が挟撃している状態で敵に攻撃を命中させたなら、追加で 1 ポイントのダメージを与える（このダメージは基本ダメージに追加されるため、クリティカル・ヒットにおいて累積される）。この追加ダメージは特徴ボーナスである。

〔剣客〕：君は若い時から長い時をかけて剣術の訓練をしてきた。君の両親が雇った家庭教師から、フェンシングといった上品な芸術の訓練をつけてもらったのかもしれない。あるいは、犯罪者の生活に戻る可能性もあった、権利を奪われた剣士の下で訓練をつけてもらったのかもしれない。君は、ダガー、ソードといった刃のある武器を使用した機会攻撃の攻撃ロールに＋ 1 の特徴ボーナスを得る。

〔殺し屋〕：君は極めて若いときに初めて人を殺した。そして君の好む戦争や殺人に関する手法を見出した。君はうまく見極めた打撃にある種の誇りを感じているかもしれない。あるいは、痛みを最大にするために刃をねじるときに下品な喜びを感じるのかもしれない。君がクリティカル・ヒットをしたとき、追加ダメージとして武器のクリティカル倍率を与える。この追加ダメージは最終的に与えるダメージに追加される。そのため、クリティカル倍率をこの追加ダメージには適用しない。この追加ダメージは特徴ボーナスである。

〔対応者〕：君は子供の時にしばしばいじめられていた。しかし決してその仕返しをしなかった。その代わりに君は突然の攻撃を予期して、速やかに危険に対応することがうまくなった。君はイニシアチブ判定に＋ 2 の特徴ボーナスを得る。

〔回復力〕：乱暴な隣人のいるところか容赦のない荒野で成長したために、君はしばしば、やむを得ず出自の怪しい食事と水で生活していた。その結果、君は気骨のある人間として育った。君は頑健セーヴに＋ 1 の特徴ボーナスを得る。

信条特徴　Faith Traits

これらの特徴は精霊、知覚、宗教の信念に関係したものだが、特定の神の信仰に直結したものではない。 君は信仰特徴を得るために神に帰依する必要はない。これらの特徴は単に神格への献身によるものと同じように、君自身の信念や哲学への信念によるものとしてよい。

〔生まれながらの印〕：君は奇妙なあざを持って生まれた。そのあざは君が今後の人生で信仰することを選んだ神の聖印と非常に似通った形をしているのだ。このあざは呪文を発動する際に信仰焦点具として使用できる。そして、君の信仰の物理的発現として、神への献身を増加させる。その結果、［魅了］［強制］効果に対するセーヴィング・スローに対して、＋ 2 の特徴ボーナスを得る。

〔介護人〕：薬草商の子供や神殿の医務室の助手として、君はしばしば病気がちの人や負傷した人を助けなければならなかった。君は〈治療〉判定に＋ 1 の特徴ボーナスを得る。また〈治療〉は常にクラス技能として扱われる。

〔神殿の子〕：君は長い間、都市の神殿で働いている。そして、君は高貴なる習慣の多くを学びとっただけでなく、信仰について学びながら神殿の図書館で多くの時間を過ごした。君は〈知識：貴族〉、〈知識：宗教〉の技能判定に＋ 1 の特徴ボーナスを得る。そしてそれらのいずれか（君が選択する）は常にクラス技能として扱われる。

〔緑を愛するもの〕：君の自然界への信仰、あるいは自然の神の 1 人への信仰により、関連した概念を学びとるのは簡単なことだった。君は〈知識：地域〉、〈知識：自然〉の技能判定に＋ 1 の特徴ボーナスを得る。そしてそれらのいずれか（君が選択する）は常にクラス技能として扱われる。

〔容易なる信仰〕：君の師匠（若いころから君の信仰にかかる費用を支払ってくれた人）は「神の魔法を発動することと他の宗教の魔法を発動することに違いはないこと」を君が理解する第一歩を踏み出した。この哲学は、君の考え方を共有しない人と対話するのを容易にしてくれた。君は〈交渉〉判定に＋ 1 のボーナスを得る。また、〈交渉〉は常にクラス技能として扱われる。

〔異教の歴史〕：君は異端的な視点を持って育てられた。その結果、君はほとんどの宗教の考え方を受け入れることを難しくは感じなくなった。しかしまた、君もしくは君が好きだった人がしばしば " のけもの " として扱われたという事実を受け入れなければならなかった。その結果、君は宗教の教えに背を向けた。君が信仰呪文の使い手となるクラスのレベルを所持していないならば、信仰呪文に対するセーヴィング・スローに＋ 1 の特徴ボーナスを得る。

〔不屈の信仰〕：君は信仰する宗教が一般的ではない地域で生まれたが、それを決して捨てなかった。君自身の信仰心を保つために絶えず続いた戦いは、信仰の原動力をより強めることになった。君は意志セーヴに＋ 1 の特徴ボーナスを得る。

〔神聖なる導管〕：君の誕生は、母にとっては特に苦痛であり、難産であった。母は君が確実に生き残るために強力な信仰魔法の力を必要とした。母は生き残ったかもしれないし、そうでないかもしれない。かくして、魔法は幼少のころから君に注がれていた。そして君はほとんどの人よりずっと容

易に、聖なるエネルギーを放出することができる。君がエネルギー放出を行なう際にはいつでも、君のエネルギー放出のセーヴ DC に＋1の特徴ボーナスを得る。

〔**神聖なる接触**〕：君は幼少のときに強力な正のエネルギー源に曝された。あるいは正しい宇宙のしるしの下で生まれたのかもしれない。あるいは両親のいずれかが天才的な癒し手であったのかもしれない。君は標準アクションとして瀕死状態のクリーチャーに接触することで、自動的に容態を安定化することができる。

〔**来世の学者**〕：君の子供の時における最大の興味事は、世俗的なことや当時の出来事ではなかった。君はまるで間違った時代に生まれてしまったかのように、いつも場違いであると感じていた。君は容易に、来世と歴史的な出来事の哲学的な議論に取り組んだ。君は〈知識：歴史〉と〈知識：次元界〉の判定に＋1の特徴ボーナスを得る。そしてそれらのいずれか（君が選択する）は常にクラス技能として扱われる。

魔法特徴　Magic Traits

これらの特徴は魔法に関連したものであり、呪文の発動と魔法の制御に焦点をあてている。魔法特徴を獲得するのに呪文の使い手である必要はない。しかしそのいくつかは呪文の使い手でない者にとっては利益をもたらさない。魔法特徴はキャラクターが若年期に魔法の効果にさらされたか魔法の学習を行なっていたことを表している。

〔**古典の学習者**〕：君の徒弟としての期間や早期の教育は、特に魔法を直接的に使用することに集中していた。君は〈呪文学〉の判定に＋1の特徴ボーナスを得る。そして〈呪文学〉は常にクラス技能として扱われる。

〔**危険なまでの好奇心**〕：君は魔術師や聖職者の子供であったので、魔法にいつも好奇心をそそられていた。君は呪文の構成要素と魔法の装置をいじりまわすために、しばしば親の実験室や神殿に忍び込んでいた。その結果、君の親はかなりの損害を受け、君が頭痛の種となっていた。君は〈魔法装置使用〉の判定に＋1の特徴ボーナスを得る。そして〈魔法装置使用〉は常にクラス技能として扱われる。

〔**集中する精神**〕：君の幼年期はある種の訓練（音楽や学問）かものすごい家庭生活に占められていた。目の前にある当面の課題に集中するために、心が乱れるのを遮断する能力が促進された。君は精神集中判定に＋2の特徴ボーナスを得る。

〔**天賦の才**〕：君の魔法への関心は、特に劇的な方法で呪文というものの発動を目撃することで沸き立った。ひょっとしたら、それが実際に肉体的、霊的な影響を与えたのかもしれない。早期に魔法に曝されたことにより、君自身が同種の魔法を扱うことがずっと簡単になったのである。この特徴を選んだ時点で1つの呪文を選択すること。その呪文を発動した際、いつでも術者レベルが1高いものとして扱う。

〔**節約の魔術師**〕：君は魔法のアイテムを作成する職人にしばらくの間師事していた。彼は多くの便利な簡略化と経費削減のための技術を君に教えてくれた。君が魔法のアイテムを作成する際には、アイテムを作成するために必要な gp コストが 5%削減される。

〔**魔法のコツ**〕：君は人生の一部あるいは全てを魔獣によって育てられた。君が森で捨てられているのを魔獣が見つけたからか、あるいは君の両親が魔法的な従者に世話を任せていたからか。この魔法に一定の間曝されたことにより、君はその神秘を容易に理解することができた。君が他の信仰心や仕事に注意を向けるときでさえ。この特徴を選択した際にクラスを1つ選択すること。君の術者レベルがヒット・ダイスよりも高くならないのならば、選択したクラスによる術者レベルに＋2の特徴ボーナスを得る。

〔**魔法の家系**〕：君の両親のいずれかは優れた呪文の使い手であった。呪文修正を行なうだけでなく、多くの魔法のアイテムを開発し、新しい呪文を作り出しさえしたかもしれない。そして君はこの偉大なる力の断片を引き継いだのだ。この特徴を選択した際に呪文を一つ選択すること。この呪文に呪文修正特技を使用する際、調整後の最後の呪文レベルを、実際のレベルよりも1低いものとして扱う。

〔**魔法の才能**〕：生まれながらの才能か、神の気まぐれか、奇妙な墳墓に対する妄想的な研究ゆえか、君は初級呪文を体得している。0 レベル呪文を1つ選択すること。君は1日に1回、擬似呪文能力としてその呪文を使用できる。この擬似呪文能力の術者レベルは、君の最高の術者レベルである。もし術者レベルを持たないなら、1レベルとして扱う。擬似呪文能力のセーヴ DC は【魅力】に基づいて計算される。

〔**数学の天才**〕：君にとって数学は容易に手招きしてくれる存在だった。君は物質的、魔法的な世界においても、いつも数学を見ることができる。君は〈知識：神秘学〉と〈知識：工学〉の判定に＋1の特徴ボーナスを得る。そしてそれらのいずれか（君が選択する）は常にクラス技能として扱われる。

〔**懐疑論者**〕：成長するに従い、君は周りにある魔法の効果の多くが煙と鏡によるものだと気付いた。君は幻術に対するセーヴィング・スローに＋2の特徴ボーナスを得る。

社会特徴　Social Traits

社会特徴はいわゆる誰でも取得できる分類である。これらの特徴は、君の性格がどのようなしつけによるものか、高い地位にあるか地位というものが欠落しているか、両親、兄弟、友人、仲間、敵と君の歴史、といったものを表している。

〔**養子**〕：君は、君の種族とは異なる人に養子として育てられた。そして君自身のものとは異なる社会で育てられた。結果として、君は育て親と社会から種族特徴を受け継いだ。君はすぐに育て親の人種から種族特徴を選択してもよい。種族特徴は Pathfinder Companion 製品群に収められている。もし君が種族特徴の選択肢に触れることがないのなら、別の社会特徴を選択するのがよいだろう。

〔**荒くれ者**〕：君は素直さが無視された環境で成長した。そして、話を聞いてもらうために脅威か暴力に訴えなければならなかった。君は〈威圧〉判定に＋1の特徴ボーナスを得る。そして〈威圧〉は常にクラス技能として扱われる。

〔**隠語使い**〕：君は泥棒と悪党の中で成長した。その結果、彼らの変な話し方と言い回しは君をわずかもひるませるものではない。君に秘密のメッセージを送るために〈はったり〉を使う試みは、〈はったり〉判定に＋5のボーナスを得る。君が〈真意看破〉で秘密のメッセージを盗み見るための試みには、＋5の特徴ボーナスを得る。

〔**魅力的**〕：君は自らの美貌に祝福されたため、他の人が自分を魅力的であると思っているという事実に頼るようになった。君は〈はったり〉と〈交渉〉の判定に＋1の特徴ボーナスを得る。そしてそれらのいずれか（君が選択する）は常にクラス技能として扱われる。

〔**ストリート・チルドレン**〕：君は大都市のストリートで育った。その結果、君はポケットから物を盗んで小さいものを隠すためのコツを見出した。君は〈手先の早業〉の判定に＋1の特徴ボーナスを得る。そして〈手先の早業〉は常にクラス技能として扱われる。

〔**饒舌**〕：君は子どものときに困った立場になった場合のコツを身につけていた。その結果、君は幼いときから雄弁さを鍛えてきた。君は〈はったり〉に＋1の特徴ボーナスを得る。そして〈はったり〉は常にクラス技能として扱われる。

〔**生来のリーダー**〕：気付けば、周りの人がリーダーとして尊敬するようなポジションをいつも君が占めていた。子供のころから、何人もの子供たちが個人ではできなかった目標を達成できるように導いたことを、君ははっきりと思い出すことができる。君の指揮下にある全ての軍隊、従者、召喚されたクリーチャーは［精神作用］効果を避けるための意志セーヴに＋1の士気ボーナスを得る。君が《統率力》特技を獲得するのなら、統率力値に＋1の特徴ボーナスを得る。

〔**赤貧**〕：君の幼年期は厳しく、両親は銅貨1枚も大切にしなければならなかった。飢えはいつも君の身近にあり、地面の上で暮らし、荒野で眠らなければならなかった。君は〈生存〉判定に＋1の特徴ボーナスを得る。そして〈生存〉技能は常にクラス技能として扱われる。

〔**裕福な両親**〕：君はかつては貴族の家であったのかもしれない、裕福

な家庭に生まれた。そして冒険者の生活に身をやつしたとはいえ、一度だけ初期資産への利益をもたらしてくれた。初期の資産を 900gp に上昇させる。

〔疑念を持つ者〕：君は幼少のころに信じていた人（おそらく年上の兄弟や親）が君にしばしば嘘をついていたことに気付いた。何かに付けて君はそれが本当のことだと信じていたのに。他の者の主張に君は速やかに置き去りにされた。君は〈真意看破〉判定に＋１の特徴ボーナスを得る。そして〈真意看破〉を常にクラス技能として扱われる。

キャンペーン特徴

キャンペーン特徴は君のキャラクターをキャンペーンの本筋に関連付けるために特別にデザインされたものである。そのためしばしば初めの物語を始める理由が組み込まれている。このような理由により、GM は通常自分で考え出したキャンペーン特徴を PC 用に作り出す。GM がキャンペーン特徴を使用する場合、初めに選択する特徴の内１つはキャンペーン特徴でなければならない。他方の特徴はそれ以外の特徴から選択することができる。

〔皆から好かれた子〕

君はサンドポイントの町かその周辺の農家で生まれ、育った。君はこの地域の秘密のうち多くを知っており、地域のものは君が誰であるか既に知っている。君はこの街で非常に好かれている。それゆえにこの地域には多くの友達がいるだろうが、この街の乱暴者たちから見れば君は告げ口好きの女々しいやつだ。君は〈知識：地域〉判定に＋１の特徴ボーナスを得、〈知識：地域〉は常にクラス特徴として扱われる。加えて、君は以下に示すサンドポイントに住む、法を遵守する市民から１人を仲間として選択する。君の選択したこの人により、異なる利益を得る。

居酒屋の主人：この街で最も人気があり貴族に愛されるものの１人である。彼女の宿ないし居酒屋はこの街で最も人気があり、彼女の友人の１人として、君は無料で寝食の場を保証されている。彼女はまた商人たちとの強いコネを多く持っていて、君の戦利品ならなんでも、君のために売却してくれるだろう――結果として君は宝物を売却する際、通常得られるよりも 10%多く gp 総額を獲得する。

保安官：その真面目の法の権力は、君が持つことのなかった叔父のようなものだった。この街のシェリフの近しい友人になることによる利益は莫大なもので、君はゲームのセッションごとに１回、便宜を図ってもらうために彼を呼び出すことができる。その便宜として、君は法的な窮地から出してもらったり、助けを求めるために街の警護と君をつないでくれたり、この地方のいかなる者に対して行なう〈威圧〉、〈交渉〉、〈はったり〉判定に１回だけ＋ 10 のボーナスを提供してくれたりする。

〔厄介者〕

君はこの町で生まれ、育った。君はこの地域の秘密のうち多くを知っており、地域のものは君が誰であるか既に知っている。君は特別この街で嫌われているわけではないが、君は人々にトラブルメーカーでろくでなし、不誠実だと思われているようだ。この街の乱暴者は君のことを尊敬しているが、法を遵守する市民はそうではない。君は〈知識：地域〉判定に＋１の特徴ボーナスを得、〈知識：地域〉は常にクラス特徴として扱われる。加えて、君は以下に示すサンドポイントに住む、無法者の市民から１人を仲間として選択する。君の選択したこの人により、異なる利益を得る。

薬剤師：その散らかった刺激臭のする店の残骸で、この汗かきで目を泳がせる薬剤師は毒を売っていると誰もが想像している。君はこの街でそれが事実であると知っている数少ないものの一人だ。君は 400gp の価値がある毒を所持してゲームを開始する。この薬剤師は君が口外しない限り君に毒を売り続けるだろう。

冷酷な貴人：その風評を傷つける犯罪者とのつながりを暴かれて、地方の恥知らずな一家が最近激しく打ちのめされた。貴族の一人はこの街における彼の居場所の再構築を試み、君は彼が選択した工作員の一人である。以下の技能から１つを選択すること：〈隠密〉、〈手先の早業〉、〈はったり〉。君がその家族のために選択した技能を使用する際、＋１の特徴ボーナスを得る。また、この技能は常にクラス技能として扱われる。

〔よそもの〕

君はこの町出身ではない。君は最近ここ以外のどこかからやってきて、将来もここでいられればいいなと考えている。この地域の新参者となった理由を以下から１つ選択すること。

伝説の探究者：古代の凋落した文明の秘密が――特に、極めて理解しがたい文化の魔法の伝統が――君の興味を引き付けた。君は熱心に魔法を勉強し、君の知らない古代の伝説の知識を増やすことを望んでいる。君は学習を追い求めてこの地域に訪れ、この街を拠点とすることを選択した。というのも、ここはより大きな町から離れた方向にあるからだ――君の望む通り、この地域にある古代の遺跡について勉強する競合が少ないことを意味するのである！　君は〈知識：神秘学〉判定に＋１の特徴ボーナスを得る。また、〈知識：神秘学〉はクラス技能として扱われる。君が秘術呪文を発動するなら、３つの呪文を呪文リストから選択すること。君は特にそれらの呪文の発動に卓越しており、その呪文を発動する際には術者レベルが＋１されているものとして扱い、それらのセーヴ DC は（それが何のセーヴであれ）＋１ボーナスを得る。

脱走者：いかなる理由であれ、君は故郷から逃げ出すことを強いられた。機会もしくは運命により君はこの街へと誘われ、ここでお金を使い果たし、この小さな町で立ち往生することになった。君はまた故郷の敵から追跡され続けており、そのために君は偏執狂となり危険にすぐに対応できるようになった。君はイニシアチブ判定に＋２の特徴ボーナスを得る。

伝道者：君の選択した宗教の存在を広げようと目論んで、君はこの街にやってきた。というのも、君はこの地域に自らの宗教が必要とされていると告げられる神託を授かったのだ――だが、何が必要とされているかは全く定かではない。君は〈知識：宗教〉判定に＋１の特徴ボーナスを得る。そして〈知識：宗教〉は常にクラス技能として扱われる。君が信仰呪文を発動するなら、３つの呪文を呪文リストから選択すること。君は特にそれらの呪文の発動に卓越しており、その呪文を発動する際には術者レベルが＋１されているものとして扱い、それらのセーヴ DC は（それが何のセーヴであれ）＋１ボーナスを得る。

種族特徴　Race Traits

種族特徴は特定の種族や民族に適合している。種族特徴を選択するためには、キャラクターはその特徴の種族や民族でなければならない。これらの種族特徴は適切な種族の全てのキャラクターが利用可能である。

ドワーフ種族特徴　Dwarf Race Traits

ドワーフのみがこれらの特徴のうちの１つを選択することができる。

〔秘宝への嗅覚〕：君の鋭敏な感覚は隠された秘宝へと導く。君は金属や宝石に原石に関する〈知覚〉判定に＋２の特徴ボーナスを獲得する。

〔トンネル・ファイター〕：洞窟とトンネルは君にとって第二の故郷だ。地下にいる間、君はイニシアチブ判定に＋２、クリティカル・ヒット時のダメージ・ロールに＋１の特徴ボーナスを獲得する。このダメージはクリティカル倍率が２倍以上のダメージにもそのまま適用される。

エルフ種族特徴　Elf Race Traits

エルフのみがこれらの特徴のうちの１つを選択することができる。

〔苦難の人生〕：南砂漠にはエルフの集落が存在しない。故に、君はその地域の多くのエルフのように、人間のような短い生の種族の中で成長することを強いられた。君の人生の多く、または全ては伝統的なエルフ社会以外に住むため、世界が無慈悲で、危険で、弱肉強食であることを知っている。君は頑健セーヴに＋１の特徴ボーナスを獲得する。

〔**古強者**〕：幼少のみぎり、戦闘訓練を何時間も過ごした。時の流れはこの訓練の記憶をおぼろげなものにしたが、トラブルに素早く対応するコツはまだ記憶の中に留まり続けている。君はイニシアチブ判定に＋２の特徴ボーナスを獲得する。

ノーム種族特徴　Gnome Race Traits

ノームのみがこれらの特徴のうちの１つを選択することができる。

〔**動物の友**〕：君は野生の動物たちと長い時間触れ合ってきており、動物が近くにいる時、より安心感を得る。君の 30 フィート以内に動物がいる場合、意志セーヴに＋１の特徴ボーナスを獲得する。動物は大きさに関係なく、君に対して無関心である必要がある。また、〈動物使い〉は常にクラス技能として扱われる。

〔**悪戯っ子**〕：君は秩序に対する嘲りに一生涯をかけ、法との諍いに誇りを持っている。どういうわけか、君は迷惑な振舞いにも関らず、追跡者の一歩先を行くため、一度も捕らえられたことがない。君は〈脱出術〉、〈威圧〉判定に＋１の特徴ボーナスを獲得する。

ハーフエルフ種族特徴　Half-Elf Race Traits

ハーフエルフのみがこれらの特徴のうちの１つを選択することができる。

〔**エルフの如き反応**〕：君の両親のうちの一人は南部一帯のエルフの部族の一員だった。故に君はエルフの親の迅速な反射神経を受け継いでいる。君はイニシアチブ判定に＋２の特徴ボーナスを獲得する。

〔**秘術の弟子**〕：小さい頃、君の両親は、君が秘術の術を学べるように、遠方のウィザードの塔に見習いとして送り出した。 残念ながら君には、秘術の才能が全くなかったが、秘術の力の流れとそれらに抗う術に関して、多く学んだ。君は秘術呪文に対するセーヴに＋１の特徴ボーナスを獲得する。

ハーフオーク種族特徴　Half-Orc Race Traits

ハーフオークのみがこれらの特徴のうちの１つを選択することができる。

〔**残虐**〕：君は犯罪組織のボスや低階級の執行者、警備員、用心棒として多くの時間を費やした。故に、威圧することに熟練している。君は〈威圧〉判定に＋２の特徴ボーナスを獲得する。

〔**追放者**〕：君はその先祖より受け継いだものにより、街から街へと追い立てられてきました。その結果、他者から離れて生活することに熟練しました。君は〈生存〉判定に＋１の特徴ボーナスを獲得し、〈生存〉技能は常にクラス技能として扱われる。

ハーフリング種族特徴　Halfling Race Traits

ハーフリングのみがこれらの特徴のうちの１つを選択することができる。

〔**自由の戦士**〕：君の両親は逃亡した奴隷を家に匿い、君は逃亡した奴隷から聞いた奴隷制度に対して深い嫌悪を抱いた。君は捕縛からの逃亡や、束縛からの奴隷の逃亡中に行う任意の技能判定や攻撃ロールに＋１の特徴ボーナスを獲得する。また、〈脱出術〉は常にクラス技能として扱われる。

〔**博識**〕：君は皆と君の周囲とでコンタクトを取る時に向かう場所を知っている。君は最も優れた酒場に行き、全てのイベントに参加し、助けを必要とする誰にでも愛想よく助けを申し出る。そんな訳で、君は君の故郷の博識な人々の一人である。君は情報収集する際の〈交渉〉および〈知識：地域〉判定に＋１の特徴ボーナスを獲得する。君が選択するそれらのいずれか１つは常にクラス技能として扱われる。

人間種族特徴　Human Race Traits

人間のみがこれらの特徴のうちの１つを選択することができる。

〔**遺跡学者**〕：君が見聞きできるようになった瞬間から、遺跡に君の心は奪われた。また、できる範囲で自分自身の遺跡探検も手掛けた。そんな訳で、君は特定の地域の地理に関する特別な洞察力を持っているだけではなく、遺跡を探検する際の専門知識を持っている。君は〈知識：地理〉、〈知識：ダンジョン探検〉判定に＋１の特徴ボーナスを獲得する。君が選択するそれらのいずれか１つは常にクラス技能として扱われる。

〔**世界を旅するもの**〕：君の家族は旅を極端に愛し、縦横に世界を旅している。君はいくつもの文化を見て、世界が提供する多様性についての真価を学んだ。君は〈交渉〉、〈知識：地域〉、〈真意看破〉の中から選択した１つの判定に＋１の特徴ボーナスを獲得する。選択した技能は常にクラス技能として扱われる。

地域特徴　Regional Traits

地域特徴はキャンペーン世界にある特定の地域（しばしば特定の国家）、領域、都市に結び付けられている。以下に示す地域特徴はほとんどのキャンペーン・セッティングで使用することのできるいくつかの“一般的な”地域のものだ。

〔**砂漠の子**〕（**砂漠**）：君は岩石砂漠で生まれ育ったため、高温に慣れている。君は極暑環境による影響に耐えるためのセーヴに＋４の特徴ボーナスを得る。また、[火]効果の全てのセーヴに＋１の特徴ボーナスを得る。

〔**ハイランダー**〕（**丘陵、または山岳**）：君は悪地や丘で生まれ育った。たとえ君が街で生まれたとしても、君はしばしば家族とともに危険な地域を旅する必要があった。君は肉食動物や高原に住む悪しき狩猟者達から逃れるエキスパートとなった。君は〈隠密〉判定に＋１の特徴ボーナスを得る、また〈隠密〉は常にクラス技能として扱う。この特徴ボーナスは丘陵地や岩場では＋２になる。

〔**丸太転がし**〕（**森林**）：君は、川から市場へと下りながら回転する滑りやすい丸太の間を飛び回って過ごす間に、いかにして足場を保つかを学んだ。君は〈軽業〉判定に＋１の特徴ボーナスを得る。また、足払いに対する戦技防御値に＋１の特徴ボーナスを得る。

〔**退役軍人**〕：君の最初の仕事は、君の故郷で民兵として働くことだった。日々の訓練や君の街の仲間達を護ることは君に軍人生活の特別な洞察力を授けた。以下の技能の中から１つを選ぶ：〈職能：兵隊〉、〈騎乗〉、〈生存〉。君が選んだ技能は＋２の特徴ボーナスを得、常にクラス技能として扱う。

〔**河ネズミ**〕（**沼か河川**）：君は歩くことを覚えるとすぐに泳ぐことを学んだ。若い頃、河族は君に夜中にダガーを口に咥えて川や運河で泳がせ、君は商船の碇のロープを切り離すことができた。君はダガーのダメージに＋１の特徴ボーナスを、〈水泳〉判定に＋１ボーナスを得る。君の〈水泳〉技能は常にクラス技能として扱われる。

〔**サバンナの子**〕（**平原**）：君は国の内部を支配する起伏の続くサバンナで生まれ育った。君はこれらの広大な土地を探索するのに若き日をの多くを費やし、サバンナの秘密についてよく知っている。以下の技能の中から１つを選ぶ：〈動物使い〉、〈知識：自然〉、〈騎乗〉。君が選んだ技能は＋１の特徴ボーナスを得て、常にクラス技能として扱う。

〔**流浪の子**〕（**都市**）：君は君の社会での追放者や無法者として育ち、都市環境で食料を探し、生き残る術を学んだ。君は以下の技能の中からいずれか１つ選択する：〈装置無力化〉、〈手先の早業〉。君が選んだ技能は＋１の特徴ボーナスを得て、常にクラス技能として扱う。

信仰特徴 Religion Traits

信仰特徴はキャラクターが特定の神格に確かな信仰心を抱いていることを表す。

〔**自然の子**〕（**真なる中立**）：君は、荒野にあっても家にいるように快適に過ごせる祝福を受けた。君は、食べ物や水を探す時の〈生存〉判定に＋２の、〈知識：自然〉判定に＋１の特徴ボーナスを得る。それらの１つ（君が選択する）はクラス技能として扱われる。

〔**デーモン狩人**〕（**秩序にして悪**）：教会で育てられたために、（君が現在も信者であるかどうかに関わらず）君はデーモンを殺すという植え付け

られた強い思いに注力している。 君はデーモンに対する〈知識：次元界〉判定に＋3の特徴ボーナスを、デーモンの使用した［精神作用］呪文及び効果に対する意志セーヴに＋2の特徴ボーナスを得る。

〔聖なる売春婦〕（混沌にして中立）：君は神聖なる娼婦として寺院の1つで働いていた。君は媚び、喜び、そしてなにより聴く技術を知っている。君は情報収集するための〈交渉〉と〈真意看破〉判定に＋1の特徴ボーナスを得る。また、それらのいずれか（君が選択する）は常にクラス技能として扱われる。

〔神の戦士〕（秩序にして善）：君は若いころから軍事的なクレリックの軍団によって訓練を受けてきた。君は武勇の女神の教えと、力づくでその教えを広めることに専念している。君が武器のダメージに影響を及ぼす信仰呪文を発動する時、君は近接武器によるダメージに＋1の特徴ボーナスを得る。

〔音楽のための耳〕（中立にして善）：君は幼少期の数え切れない時間を信仰する女神の寺院で過ごしたことにより、素晴らしい楽曲や唱歌を聞き続けてきました。君はいずれか1つの〈芸能〉判定に＋1の特徴ボーナスを得る。また、地元の芸術か音楽業界に関する〈知識：地域〉判定に＋2の特徴ボーナスを得る。

〔都市の目と耳〕（秩序にして中立）：君の宗教による訓練は大都市の監視――都市の防壁に立つ歩哨が本来の役目だが――という君の仕事と絡み合っている。君は〈知覚〉判定に＋1の特徴ボーナスを得る。また、〈知覚〉は常にクラス技能として扱われる。

〔暁の華炎〕（中立にして善）：君は信仰する女神の恩寵が貴方自身の刃に宿るのを見たことがあり、また君自身の義務としてそれを受け取った。君がシミターを使用してクリティカル・ヒットを与えた時はいつでも、君の対象は追加で2ポイントの［火］ダメージを受ける。

〔不屈の酒呑み〕（混沌にして善）：君の神による聖なる醸造酒は貴方の心を強くし、精神的な攻撃による影響を受けにくくする。君はいつでもアルコール飲料を飲んでから1時間、［精神作用］効果に対するセーヴィング・スローに＋2の特徴ボーナスを得る。

〔鍛冶場の守護者〕（秩序にして善）：君の神の聖なる職務は信者を守ること、過去の偉大な職人と発明家から教えを受けること、そして“闇の時代(dark times)”に備えることだ。君は〈知識：工学〉と〈知識：歴史〉判定に＋1の特徴ボーナスを得る。それらの1つ（君が選択する）はクラス技能として扱われる。

〔魔法は命〕（魔法の神）：魔法への信仰により、君は死から自らを守るためにどんな呪文効果のエネルギーも反射的に使用することができる。何かの呪文の効果を受けている限り、［即死］効果に対するセーヴィング・スローに＋2の特徴ボーナスを得る。何かの呪文の効果を受けている際にヒット・ポイントが負の値にまで減少した場合、君は止血のために行う容態安定化の判定に自動的に成功する。

〔我慢強い楽天家〕（秩序にして善）：君は、何事に関してもどんなに頑固な信徒ですら根気強く何度も繰り返し議論を繰り返すことにより、考えを変えさせることができることを知っている。敵対的あるいは非友好的なクリーチャーに対して興味を持たせるための〈交渉〉判定に＋2の特徴ボーナスを得る。この判定に失敗したとしても、1度だけ再挑戦してもよい。

〔星の子〕（混沌にして善）：君の女神は君の旅を愛する心を感じており、いつでも君が我が家に帰る道を見出せるように導いてくれる。君は自動的に北の方角を正確に知ることができる。君は道に迷わないための〈生存〉判定に＋4の特徴ボーナスを得る。

〔不死者殺し〕（真なる中立）：君はアンデッドの広がりを抑えるために人生を捧げた。君の神はその声を聞き選択を承認した。君はアンデッドと闘う際、武器のダメージ・ロールに＋1の特徴ボーナスを得る。

〔戦闘熟練者〕（混沌にして中立）：君は幾度もの戦いを経るうちに、君の神の霊感が右手を導き、戦いの瞬間に備えているといつも感じていました。君はイニシアチブ判定に＋1の特徴ボーナスを得る。また、もし君が不意討ちラウンドに行動することができるならば、君は武器（ポーションやワンド、巻物等の魔法のアイテム以外の）をフリー・アクションで引き抜くことができる。

〔体に宿る知恵〕（秩序にして中立）：強さと速度の本質に対する思索の中で、自分の体では成し遂げられないようなことを成し遂げられるという考えに集中することができるようになった。【筋力】【耐久力】【敏捷力】基準の技能から1つを選択すること。選択した技能は通常の能力値の代わりに【判断力】を基準として判定を行なう。この技能は常にクラス技能として扱われる。

目次

種族 Races....3
・種族の立ち居振る舞い Racial Attitudes....3
・種族特性 Racial Traits....3
・適性クラスオプション Racial Favored Classes....3
エルフ Elves....5
・エルフの冒険者 Elf Adventurers....5
・代替種族特性 Alternate Racial Traits....5
・適性クラスオプション Favored Class Options....6
ドワーフ Dwarves....7
・ドワーフの冒険者 Dwarf Adventurers....7
・代替種族特性 Alternate Racial Traits....7
・適性クラスオプション Favored Class Options....8
人間 Humans....9
・人間の冒険者 Human Adventurers....9
・代替種族特性 Alternate Racial Traits....9
・適性クラスオプション Favored Class Options....10
ノーム Gnomes....11
ノームの冒険者 Gnome Adventurers....11
・代替種族特性 Alternate Racial Traits....11
・適性クラスオプション Favored Class Options....12
ハーフエルフ Half-Elves....13
・ハーフエルフの冒険者 Half-elf Adventurers....13
・代替種族特性 Alternate Racial Traits....13
・適性クラスオプション Favored Class Options....14
ハーフオーク Half-Orcs....15
・ハーフオークの冒険者 Half－orc Adventurers....15
・代替種族特性 Alternate Racial Traits....15
・適性クラスオプション Favored Class Options....16
ハーフリング Halflings....17
・ハーフリングの冒険者 Halfling Adventurers....17
・代替種族特性 Alternate Racial Traits....17
・適性クラスオプション Favored Class Options....18
標準クラス Base Classes....19
・標準クラス....19
・初期所持金....19
アルケミスト Alchemist....20
インクィジター Inquisitor....25
ウィッチ　Witch....29
オラクル　Oracle....34
キャヴァリアー Cavalier....43
・キャヴァリアーの騎士団....44
サモナー Summoner....47
・幻獣....49
基本クラス Core Classes....55
・代替的クラス特徴 Alternate Class Features....55
・既存のキャラクターへの適用 Adapting Existing Characters 55
・基本クラスのアーキタイプ Core Class Archetypes....55
ウィザード Wizard....56
クレリック　Cleric....61
・副領域....61
ソーサラー Sorcerer....70
ドルイド Druid....75
バード Bard....80
バーバリアン　Barbarian....85
パラディン Paladin....90
アンティパラディン Antipaladin....93
ファイター Fighter....97
モンク Monk....102
レンジャー Ranger....106
ローグ Rogue....111
特技....115
・特技解説....115
・《合気投げ》（戦闘）　Ki Throw....121
・《合気投げ強化》（戦闘）　Improved Ki Throw....121
・《嘲り》　Taunt....121
・《足萎えさせるクリティカル》（戦闘）（訳注：更新；（戦闘、クリティカル））
Crippling Critical....121

•《足払い打撃》（戦闘） Tripping Strike 121
•《足元駆け抜け》（戦闘） Underfoot 121
•《穴を掘るものとの会話》 Groundling 121
•《石の感覚》 Stone Sense 121
•《石工の勘強化》 Improved Stonecunning 121
•《石の歌い手》 Stone Singer 121
•《異種族の祖先》 Racial Heritage 121
•《位置入れ替え》（戦闘、チームワーク） Swap Places 122
•《位置ずらし強化》（戦闘） Improved Reposition 122
•《位置ずらし打撃》（戦闘） Repositioning Strike 122
•《一葉の歌い手》 Leaf Singer 122
•《上からには下から》（戦闘） Under and Over 122
•《打ち砕き》（戦闘） Smash 122
•《裏技強化》（戦闘） Improved Dirty Trick 122
•《雲海の歩み》 Cloud Step 122
•《エルフの精密性》（戦闘） Elven Accuracy 122
•《エレメンタル熟練》 Elemental Focus 122
•《エレメンタルの拳》（戦闘） Elemental Fist 122
•《覆い防御》（戦闘） Covering Defense 122
•《押しやり強襲》（戦闘） Pushing Assault 123
•《恐るべき虐殺》（戦闘） Dreadful Carnage 123
•《恐れの臭い》 Smell Fear 123
•《脅し屋》（戦闘） Enforcer 123
•《大業物の守り》（戦闘） Shield of Swings 123
•《回避移動》（戦闘） Sidestep 123
•《回避移動強化》（戦闘） Improved Sidestep 123
•《回避と覆い》（チームワーク） Duck and Cover 123
•《下級呪文一体化》 Minor Spell Expertise 123
•《影への打撃》（戦闘） Shadow Strike 123
•《庇う》（戦闘） In Harm's Way 123
•《貫通突撃》（戦闘） Charge Through 124
•《完璧なる打撃》（戦闘） Perfect Strike 124
•《機会を見逃さぬ相棒》（戦闘、チームワーク） Paired Opportunists 124
•《騎乗する殺戮者》（戦闘） Mounted Skirmisher 124
•《騎乗盾》（戦闘） Mounted Shield 124
•《協調挟撃》（戦闘、チームワーク） Outflank 124
•《協調戦技》（戦闘、チームワーク） Coordinated Maneuvers 124
•《協調防御》（戦闘、チームワーク） Coordinated Defense 124
•《協調見張り》（戦闘、チームワーク） Lookout 124
•《共同製作》 Cooperative Crafting 124
•《狂乱集中》（戦闘） Furious Focus 124
•《曲乗り》 Trick Riding 124
•《近距離射撃体得》（戦闘） Point-Blank Master 125
•《蜘蛛の歩み》 Spider Step 125
•《クロスボウ体得》（戦闘） Crossbow Mastery 125
•《軽快なる歩み》 Light Step 125
•《啓示追加》 Extra Revelation 125
•《継戦》 Fight On 125
•《激怒による活力》 Raging Vitality 125
•《激怒パワー追加》 Extra Rage Power 125
•《蹴り飛ばし》（戦闘） Punishing Kick 125
•《乾坤の一射》（戦闘） Focused Shot 125
•《幻惑強襲》（戦闘） Dazing Assault 125
•《幸運を呼ぶハーフリング》 Lucky Halfling 126
•《光線を弾く盾》（戦闘） Ray Shield 126
•《五感の研鑽》 Sharp Senses 126
•《国際派》 Cosmopolitan 126
•《コッカトリス打撃》 Cockatrice Strike 126
•《子供の振り》 Childlike 126
•《こんなこともあろうかと》 Well-Prepared 126
•《サモナーの呼びかけ》 Summoner's Call 126
•《死角からの歩み》 Go Unnoticed 126
•《持続する呪芸》 Lingering Performance 126
•《執拗なる変成術》 Tenacious Transmutation 126
•《社会的》 Sociable 126
•《呪術追加》 Extra Hex 127
•《呪文越境化》（呪文修正） Ectoplasmic Spell 127
•《呪文エレメンタル化》（呪文修正） Elemental Spell 127
•《呪文共有強化》 Improved Share Spells 127
•《呪文幻惑化付与》（呪文修正） Dazing Spell 127
•《呪文持続化》（呪文修正） Lingering Spell 127
•《呪文射程伸長》（呪文修正） Reach Spell 127
•《呪文集約化》（呪文修正） Focused Spell 127
•《呪文跳弾化》（呪文修正） Bouncing Spell 127
•《呪文任意発動》 Preferred Spell 127
•《呪文粘着化》（呪文修正） Persistent Spell 128
•《呪文発動支援》（チームワーク） Allied Spellcaster 128
•《呪文反射》 Parry Spell 128
•《呪文非致傷変換》（呪文修正） Merciful Spell 128
•《呪文不調化付与》（呪文修正） Sickening Spell 128
•《呪文目標選別化》（呪文修正） Selective Spell 128
•《呪文リスト拡張》 Expanded Arcana 128
•《上級位置ずらし》（戦闘） Greater Reposition 128
•《上級裏技》（戦闘） Greater Dirty Trick 128

•《上級エレメンタル熟練》 Greater Elemental Focus 128
•《上級呪文一体化》 Major Spell Expertise 128
•《上級盾開眼》（戦闘） Greater Shield Specialization 129
•《呪文ダメージ激化》（呪文修正） Intensified Spell 129
•《上級盗み取り》（戦闘） Greater Steal 129
•《上級引きずり》（戦闘） Greater Drag 129
•《呪文妨害化》（呪文修正） Disruptive Spell 129
•《上級無視界戦闘》（戦闘） Greater Blind-Fight 129
•《救いの盾》（戦闘） Saving Shield 129
•《速やかなる援護》（戦闘） Swift Aid 129
•《鋭き牙》 Razortusk 129
•《鋭き嗅覚》 Keen Scent 129
•《成熟せし呪文》 Spell Perfection 130
•《精密なる協調攻撃》（戦闘、チームワーク） Precise Strike 130
•《石面皮》 Stone-Faced 130
•《鮮血の強襲》（戦闘） Bloody Assault 130
•《占者の探求》 Diviner's Delving 130
•《戦術家回数追加》 Practiced Tactician 130
•《戦場の歌い手》 War Singer 130
•《戦闘警戒》（戦闘） Combat Patrol 130
•《対瞬間移動戦術》（戦闘） Teleport Tactician 130
•《耐え忍ぶ英雄》 Heroic Defiance 130
•《鷹の目》 Eagle Eyes 130
•《盾開眼》（戦闘） Shield Specialization 130
•《盾に守られた術者》（チームワーク） Shielded Caster 131
•《盾の壁》（戦闘、チームワーク） Shield Wall 131
•《団結援護》（戦闘） Team Up 131
•《団結挟撃》（戦闘） Gang Up 131
•《聴覚喪失の呪文》（呪文修正） Thundering Spell 131
•《追加特徴》 Additional Traits 131
•《追尾強化》（戦闘） Following Step 131
•《追尾打撃》（戦闘） Step Up and Strike 131
•《突き刺し射撃》（戦闘） Stabbing Shot 131
•《突き飛ばし打撃》（戦闘） Bull Rush Strike 131
•《爪のかきむしり》（戦闘） Rending Claws 132
•《撤退射撃》（戦闘） Parting Shot 132
•《鉄の胃》 Ironguts 132
•《鉄の皮膚》 Ironhide 132
•《洞察共有》 Shared Insight 132
•《得意な敵に対する防御》 Favored Defense 132
•《年の功》 Breadth of Experience 132
•《とどめの盾攻撃》（戦闘） Bashing Finish 132
•《二度目の正直》（戦闘） Second Chance 132
•《二度目の正直強化》（戦闘） Improved Second Chance 132
•《人間の振り》 Pass for Human 132
•《盗み取り強化》（戦闘） Improved Steal 132
•《ノームの奇術師》 Gnome Trickster 133
•《鋼の魂》 Steel Soul 133
•《爆弾追加》 Extra Bombs 133
•《発見追加》 Extra Discovery 133
•《幅広い見識》 Eclectic 133
•《速き治癒》 Fast Healer 133
•《早飲み》 Fast Drinker 133
•《引きずり強化》（戦闘） Improved Drag 133
•《低い姿勢》（戦闘） Low Profile 133
•《秘術の才能》 Arcane Talent 133
•《秘術の盾》 Arcane Shield 133
•《秘術の奔流》 Arcane Blast 133
•《卑劣なとどめ》（戦闘） Dastardly Finish 133
•《深酒》 Deep Drinker 133
•《武器落とし打撃》（戦闘） Disarming Strike 134
•《武器破壊打撃》（戦闘） Sundering Strike 134
•《平穏なる接触》（戦闘） Touch of Serenity 134
•《妨害射撃》（戦闘） Disrupting Shot 134
•《ボディガード》（戦闘） Bodyguard 134
•《魔力の爪》 Eldritch Claws 134
•《無視界戦闘強化》（戦闘） Improved Blind-Fight 134
•《蟲の心》 Vermin Heart 134
•《朦朧化強襲》（戦闘） Stunning Assault 134
•《野獣の化身》 Aspect of the Beast 134
•《闇を見通す目》 Deepsight 135
•《矢を弾く盾》（戦闘） Missile Shield 135
•《蘇る英雄》 Heroic Recovery 135
•《錬金術体得》 Master Alchemist 135
•《ローグの技追加》 Extra Rogue Talent 135

Equipment 136
武器 Weapons 136
防具 Armor 139
冒険用道具類 140
•乗騎と馬具 142
•娯楽道具 142
•特殊な物質やアイテム 143

・クラス／技能の専門道具 144
・衣服類 145

呪文　Spells 146

・アルケミスト呪文 146
・アンティパラディン呪文 147
・インクィジター呪文 147
・ウィザード／ソーサラー呪文 148
・元素術師ウィザード呪文 149
・ウィッチ呪文 151
・クレリック呪文 152
・サモナー呪文 153
・ドルイド呪文 153
・バード呪文 154
・パラディン呪文 155
・レンジャー呪文 156

上級クラス Prestige classes 204

・バトル・ヘラルド Battle Herald 205
・ホーリィ・ヴィンディケイター Holy vindicator 207
・ホライズン・ウォーカー Horizon Walker 209
・マスター・ケミスト Master Chymist 211
・マスター・スパイ Master Spy 213
・ネイチャー・ウォーデン Nature Warden 215
・レイジ・プロフェット Rage Prophet 217
・ストールワート・ディフェンダー　Stalwart Defender . 219

魔法のアイテム Magic Items 222

・魔法のアイテムの解説 Magic Item Descriptions 222
・キャンペーンへの新たな魔法のアイテムの導入 222
・New Magic Items in a Campaign 222

魔法の武器 Weapons 223

・魔法の武器の能力の説明 223
・特定の武器　Specific Weapons 224

魔法の防具　Armor 227

・特定の鎧　Specific Armors 227
・特定の盾　Specific Shields 229

魔法の指輪 Rings 230

ロッド Rods 232

スタッフ Staves 234

その他の魔法のアイテム Wondrous Items ... 237

呪われたアイテム Cursed Items 246

アーティファクト Artifacts 249

・下級アーティファクト Minor Artifacts 249
・上級アーティファクト Major Artifacts 253

新ルール New Rules 255

追加戦技 Combat Maneuvers 256

・裏技　Dirty Trick 256
・引きずり Drag 256
・位置ずらし　Reposition 256
・盗み取り Steal 256

ヒーロー・ポイント Hero Points 257

・ヒーロー・ポイントの授与　AWARDING HERO POINTS 257
・ヒーロー・ポイントの使用　USING HERO POINTS 257
・ヒーロー・ポイントの選択ルール Additional Hero Point Rules258

キャラクター特徴 Traits 261

・特徴を獲得する Gaining Traits 261
・特徴選択における制限 Restrictions on Trait Selection 261
・基本特徴 Basic Traits 262
・キャンペーン特徴 264
・種族特徴　Race Traits 264
・信仰特徴 Religion Traits 265