

PRDJ_PDF

Ultimate Magic Pathfinder Roleplaying Game Reference Document

2012/03/28

PRDJ_PDF:Ultimate Magic 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, Section 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," "Using" 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 Kenon, Robin Laws, Tito Letti, Rob McCreary, Hal Maclean, Colin McComb, Jason Nelson, David Noonan, Richard Pett, Rich Redman, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Amber Scott, Doug Seacat, Mike Selinker, Lisa Stevens, James L. Sutter, Russ Taylor, Penny Williams, Skip Williams, Teuwyn 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 McArthur, 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, Movic 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.

Basidron 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.

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

Grlyph 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.

Jublex 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 Tilbrook.

Nerid 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 Fiero.

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

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.

メイガス Magus

多くの時間を古代の書物やテキストを読みふけることに時間を費やす者もいれば、武器の使用を極めることに時間を費やす者もいるが、両方を等しく極めることはできない。メイガスはそれら2つの教え子であり、2つを混ぜ合わせ、完全に独自のものになっている。メイガスは呪文と鋼をすばらしく効果的に扱い、容易に呪文を発動し、刃を振る。力をつけると、メイガスは2つの才能を合体させることを許す強力な魔術の技を使用することができる。力の頂点に立つと、メイガスの鋼と魔法の境界はぼやけ、その力に対抗しようとする敵はほとんどいない。

役割：メイガスは武術と魔術の秘密を学ぶために多くの時間を世界を旅に費やす。彼らは何か月も1人の師匠から剣での戦い方を学び、一方で現地の図書館で働きながら古代伝承の書を熟読するかもしれない。メイガスの道に進む者はあらゆる類の伝承にちよっかいを出し、円熟への探究に役立ちそうな物は何でも拾い上げる。

属性：どれでも。

ヒット・ダイスの種類：d8。

クラス技能

メイガスのクラス技能は以下の通り。〈威圧〉【魅】、〈騎乗〉【敏】、〈呪文学〉【知】、〈職能〉【判】、〈水泳〉【筋】、〈製作〉【知】、〈知識：次元界〉【知】、〈知識：神秘学〉【知】、〈知識：ダンジョン探検〉【知】、〈登攀〉【筋】、〈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。

開始所持金

以下の表はメイガスのキャラクターが開始時に持っている金貨の枚数を示す。加えて、各キャラクターは10gp以下の衣類を持った状態でプレイを始める。

クラス	開始所持金	平均
メイガス	4d6 × 10gp	140gp

表:メイガス

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーブ	反応セーブ	意志セーブ	特殊	1日の呪文数							
						0	1	2	3	4	5	6	
1	+0	+2	+0	+2	初級秘術呪文、呪文戦闘、秘術集積	3	1	—	—	—	—	—	—
2	+1	+3	+0	+3	呪文撃	4	2	—	—	—	—	—	—
3	+2	+3	+1	+3	メイガスの秘奥	4	3	—	—	—	—	—	—
4	+3	+4	+1	+4	呪文喚起	4	3	1	—	—	—	—	—
5	+3	+4	+1	+4	ボーナス特技	4	4	2	—	—	—	—	—
6	+4	+5	+2	+5	メイガスの秘奥	5	4	3	—	—	—	—	—
7	+5	+5	+2	+5	知識集積、中装鎧	5	4	3	1	—	—	—	—
8	+6	+6	+2	+6	呪文戦闘強化	5	4	4	2	—	—	—	—
9	+6 / +1	+6	+3	+6	メイガスの秘奥	5	5	4	3	—	—	—	—
10	+7 / +2	+7	+3	+7	ファイター訓練	5	5	4	3	1	—	—	—
11	+8 / +3	+7	+3	+7	呪文喚起強化、ボーナス特技	5	5	4	4	2	—	—	—
12	+9 / +4	+8	+4	+8	メイガスの秘奥	5	5	5	4	3	—	—	—
13	+9 / +4	+8	+4	+8	重装鎧	5	5	5	4	3	1	—	—
14	+10 / +5	+9	+4	+9	上級呪文戦闘	5	5	5	4	4	2	—	—
15	+11 / +6 / +1	+9	+5	+9	メイガスの秘奥	5	5	5	5	4	3	—	—
16	+12 / +7 / +2	+10	+5	+10	報復打撃	5	5	5	5	4	3	1	—
17	+12 / +7 / +2	+10	+5	+10	ボーナス特技	5	5	5	5	4	4	2	—
18	+13 / +8 / +3	+11	+6	+11	メイガスの秘奥	5	5	5	5	5	4	3	—
19	+14 / +9 / +4	+11	+6	+11	呪文リスト拡張	5	5	5	5	5	5	4	—
20	+15 / +10 / +5	+12	+6	+12	真なるメイガス	5	5	5	5	5	5	5	—



クラスの特徴 / Class Feature

メイガスのクラスの特徴は以下の通り。

武器と防具の習熟 / Weapon and Armor Proficiency：メイガスは全ての単純武器、軍用武器、軽装鎧に《習熟》している。彼は軽装鎧を装備していても、それによる呪文失敗確率を無視することができる。他の秘術呪文使用と同様、中装鎧や重装鎧、盾を装備したメイガスが動作要素を必要とする呪文を使用する場合は、呪文失敗確率を考慮しなければならない。マルチクラスした他のクラスで獲得した秘術呪文については、通常の呪文失敗確率を適用する。

呪文 / Spell：メイガスは、13ページに掲載されているメイガス呪文リストから秘術呪文を使用することができる。メイガスは、事前に呪文を選択して準備しておかなければならない。

メイガスが、呪文を修得し、準備または発動するには、最低でも10+呪文レベルに等しい【知力】がなければならない。メイガスの呪文に対す

るセーヴィング・スローのDCは、10 + 呪文レベル + 【知力】修正値である。

メイガスは、1日に使用できる呪文の数が呪文レベルごとに決まっている。上述の表には彼が1日に使用できる基本呪文数が記されている。加えてメイガスは高い【知力】を有していれば1日毎にボーナス呪文を得る（能力値修正とボーナス呪文表参照）。

メイガスは、いくつでも呪文を修得できる。彼は、呪文を選択して準備する前に、8時間の睡眠と、1時間かけて自分の呪文書から呪文を獲得しなければならない。この呪文を獲得する間に、メイガスはどの呪文を準備するかを決定する。

呪文書 / Spell Book：メイガスは、毎日その日に使う呪文を準備する為に呪文書で学習しなければならない。彼は、自分の呪文書に記録されていない呪文を準備することはできないが、リード・マジックだけは例外で、全てのメイガスは、自分の記憶の中からこの呪文を準備できる。メイガスは、0レベルのメイガス呪文全てと、選択した1レベルのメイガス呪文が3つ記録された呪文書を持って開始する。また、呪文書にはメイガスの【知力】修正値 + 1につき、選択した1レベルメイガス呪文が1つ追加で記録されている。メイガスのレベルを得る毎に、彼は（新たなメイガスのレベルにおいて）自分が発動できる呪文レベルの呪文をどれでも2つ呪文書に書き加えることができる。また、メイガスは他者の呪文書の中で見つけた呪文を、自分の呪文書に書き加えることもできる（秘術呪文の項を参照）。

ウィザードがメイガスの呪文書から呪文を修得することができるように、メイガスはウィザードの呪文書から呪文を修得することができる。ただし、修得できる呪文は通常のメイガス呪文リストに掲載されている呪文に限られる。メイガスの呪文書にアルケミスト呪文リストに記載されている呪文が含まれていれば、アルケミスト（アルケミストの項を参照）はそこから処方学ぶことができる。メイガスはアルケミストから呪文を修得することはできない。

秘術集積（超常） / Arcane Pool(Su)：1レベル時、メイガスは自身の能力や武器を強化する燃料として使用できる、神秘的な秘術エネルギーを蓄える能力を獲得する。秘術集積ポイントはメイガス・レベルの1/2(最小1) + 【知力】修正値に等しい。1日1回メイガスが呪文を準備するときポイントが回復する。

1レベル時、メイガスは即行アクションで自分の秘術集積を1ポイント使用することによって、保持している武器に+1強化ボーナスを1分間与えることができる。これは1レベルを超える4レベル毎に+1され、17レベル時点で最大+5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、最大で+5になるまで累積させることができる。複数回この能力を使用しても効果が累積することはない。

5レベルに到達したメイガスは、このボーナスを以下にある武器の特殊能力を付与するために使用しても良い。アイシー・バースト、ヴォーバル、キーン、ショッキング・バースト、ショック、スピード、ダンシング、フレイミング、フレイミング・バースト、フロスト。これらの特殊能力の付与は、付与する特殊能力の基本価格修正値に等しいボーナスを消費する（魔法の武器の特殊能力解説の項を参照）。既に武器に付与されている特殊能力と同じものを付与することはできないが、効果が累積することはない。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ければ、他の特殊能力を付与することはできない。これらの強化ボーナスと特殊能力は秘術集積ポイントを使用するときに決定せねばならず、次にメイガスがこの能力を使用する時まで変更することができない。このボーナスは、メイガス以外の者が武器を使用する場合には効果を発揮しない。メイガスが一度に強化できる武器は1つだけである。再度この能力を使用した場合、最初に使用した効果は即座に終了する。

初級秘術呪文 / Cantrips：メイガスは“表：メイガス”に記載されている数の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するが、そのときに消費されず再び使用できる。

呪文戦闘（変則） / Spell Combat (Ex)：1レベル時、メイガスは呪文を使用すると同時に武器で戦う術を学ぶ。これは呪文を逆手の武器として用いる二刀流として機能する。この能力を使用するためには、メイガスは（使用する呪文が動作要素を必要としないものであっても）片方の手を空けていなければならない、もう一方の手で使用している武器が軽い近接武器か片手近接武器でなければならない。全ラウンド・アクションで、彼は-2ペナルティを受けて自身の近接武器1つによる攻撃のすべてを行いなから、メイガス呪文リストにある発動時間が1標準アクションの呪文を使用することができる（この呪文の一部として振られる攻撃ロールもまたこのペナルティを受ける）。このとき呪文を防御的発動をするのであれば、メイガスは攻撃ロールに追加のペナルティ（【知力】修正値まで）を受けることで、それと同値の状況ボーナスを精神集中判定に加えることができる。この精神集中判定が失敗した場合、呪文は無駄になってしまうが、攻撃に対するペナルティは依然として継続する。メイガスは最初に呪文を使用するか、武器で攻撃するかを選択することができるが、複数回攻撃できる場合に攻撃の間で呪文を使用することはできない。

呪文撃（超常） / Spellstrike (Su)：2レベルに到達したメイガスは、近接攻撃の一部としてメイガス呪文リストに記載されている、距離が“接触”の呪文を使用している武器を通して叩き込むことができる。この呪文を使用する動作の一部として、呪文を叩き込むために（フリー・アクションで行う近接接触攻撃の代わりに、メイガスは（フリー・アクションで）武器を用いた近接攻撃を（最も高い基本攻撃ボーナスを用いて）行うことが可能になる。攻撃が命中した場合、近接攻撃は武器による通常ダメージに加えて呪文の効果を与える。もしメイガスがこの攻撃を呪文戦闘能力と同時にを行った場合、呪文戦闘によって発生したペナルティは呪文撃にも適用される。この攻撃は武器のクリティカル領域（20、19～20、18～20やキーン能力に類似した効果も適用される）を使用するが、クリティカル・ヒットした場合であっても呪文のダメージ効果は2倍にしかならない。武器のクリティカル効果は武器自身のクリティカル倍率を用いる。

メイガスの秘奥 / Magus Arcana：レベルの上昇に伴い、メイガスは魔法技術と戦闘技術を独自の方法で融合させ、神秘術の秘奥を習得する。3レベルに到達した時点で、メイガスはメイガスの秘奥を1つ習得する。彼は3レベルを超える3レベル毎に追加のメイガスの秘奥を習得する。メイガスの秘奥の説明に特記されていない限り、同じメイガスの秘奥を複数習得することはできない。呪文に影響を及ぼすメイガスの秘奥は、特記されていない限りメイガス呪文リストに記載されている呪文にしか適用することはできない。

精密な秘術（超常） / Arcane Accuracy (Su)：メイガスは自分の秘術集積を即行アクションで1ポイント使用することで、自分のターン終了時までに行う全ての攻撃ロールに、自身の【知力】修正値に等しい洞察ボーナスを獲得することができる。

広範な研究（変則） / Broad Study (Ex)：メイガスは他の呪文使用クラスを1つ選択する。メイガスは選択したクラスの呪文リストに記載された呪文を使用して呪文撃や呪文戦闘を行うことができる。この能力は選択したクラスの呪文リストにある呪文を呪文失敗確率なしで使用する能力を与える物ではないが、動作要素の無い呪文であればその限りではない。メイガスはこの秘術を習得する前に少なくとも6レベルでなくてはならず、最低でも1つのメイガス以外の呪文使用クラス・レベルを積んでいなければならない。

零距离発動（変則） / Close Range (Ex)：メイガスは遠隔接触攻撃を行う光線呪文を近接接触呪文として発動することができる。彼は（スコーチング・レイ呪文のような）1体以上の対象を取る遠隔接触呪文を使用することができるが、行うことができるのはただ1回の近接接触攻撃だけであり、叩き込むことができるのは1つの遠隔接触効果だけである。使用した呪文から発生する追加の遠隔接触攻撃は無駄になり、何ら影響を及ぼさない。この方法で発動した呪文を呪文撃で使用することができる。

集中 (変則) / Concentrate (Ex) : メイガスはあらゆる精神集中判定を+4 ボーナスを得た上で再ロールすることができる。この能力は判定後、結果が出る前に使用するかどうか決めなければならない。再ロールした結果が最初より悪かったとしても、その結果を使用しなければならない。メイガスはこの能力を1日1回使用することができる。

会心の追撃 (超常) / Critical Strike (Su) : メイガスが近接武器によるクリティカル・ヒットを与えた際、即行アクションで距離が接触の呪文を使用し、クリティカル・ヒットを与えた相手にフリー・アクションで接触攻撃を行ってもよい。メイガスはこの能力を1日1回使用することができる。この秘奥を習得するためには12レベル以上のメイガスでなければならない。

解呪撃 (超常) / Dispelling Strike (Su) : メイガスは即行アクションで自身の秘術集積を1ポイント以上消費して、武器に特殊なパワーを注ぎ込むことができる。1分経過する前にこの武器がクリーチャーに命中した場合、対象のクリーチャーはメイガス・レベルを術者レベルとして使用した対象型 ディスペル・マジック の対象となる。この能力を起動したときに使用した秘術集積に等しい呪文レベル以下の呪文しか解呪することができない(高い呪文レベルの呪文に対してはこの能力が存在していないかのように扱い、解呪可能なレベルの呪文を解呪する試みを行うまでパワーは残留する)。一旦攻撃が命中したならば、解呪できなかったとしてもこのパワーは消費されてしまう。この秘奥を習得するためには9レベル以上のメイガスでなければならない。

威力強化魔法 (超常) / Empowered Magic (Su) : 1日に1つの呪文を、《呪文威力強化》特技が適用されているかのように使用することができる。これによって発動時間や呪文レベルが上昇することはない。この秘奥を習得するためには6レベル以上のメイガスでなければならない。

使い魔獲得 (変則) / Familiar (Ex) : メイガスは使い魔を獲得する。このとき、自身のメイガス・レベルを有効ウィザード・レベルとして扱う。この使い魔は、ウィザードのクラス特徴である秘術の絆に記載されている使い魔のルールに準拠する。

神速の強襲 (超常) / Hasted Assault (Su) : メイガスは即行アクションで自身の秘術集積を1ポイント使用することで素早く動くことができる。これはヘイスト呪文と同様に機能するが、対象はメイガス自身のみであり、効果時間も【知力】修正値に等しいラウンドになる。この秘奥を習得するためには9レベル以上のメイガスでなければならない。

戦技を極めし者 (変則) / Maneuver Mastery (Ex) : メイガスは特定の戦技に熟達している。この秘奥を選択した時、メイガスは戦技を1つ選択する。彼が選択した戦技を試みるとき、自身のメイガス・レベルを基本攻撃ボーナスの代わりに使用する(メイガス以外のクラスで獲得した基本攻撃ボーナスも含めて置き換える)。メイガスはこの秘奥を複数回選択することができる。この能力の効果は累積しない。秘奥を選択するたびに異なる戦技を選択する。

最大威力魔法 (超常) / Maximized Magic (Su) : 1日に1つの呪文を、《呪文威力最大化》特技が適用されているかのように使用することができる。これによって発動時間や呪文レベルが上昇することはない。この秘奥を習得するためには12レベル以上のメイガスでなければならない。

集積打撃 (超常) / Pool Strike (Su) : メイガスは標準アクションで秘術集積を1ポイント使用することで、何も持っていない手にエネルギーを込めることができる。この能力を起動したアクションの一部として、エネルギーを込めた手で近接接触をフリー・アクションで行うことができる。この接触攻撃が命中した場合、チャージが消費されて2d6ポイントの(秘術集積を使ってこの能力を起動したタイミングで選択した[酸]、[冷気]、[電気]または[火])エネルギー・ダメージを与える。メイガスはこの能力を呪文撃で使用することができる。この攻撃が外れた場合、チャージを1分間保持することができる。6レベルを超える3レベル毎にこの攻撃によって与えるダメージが1d6ずつ増加する。

高速詠唱 (超常) / Quicken Magic (Su) : 1日に1つの呪文を、《呪文高速化》特技が適用されているかのように使用することができる。これによって呪文レベルが上昇することはない。この秘奥を習得するためには15レベル

以上のメイガスでなければならない。

反射 (超常) / Reflection (Su) : メイガスは割り込みアクションで秘術集積を1ポイント以上消費することによって呪文を放った術者に撥ね返すことができる。これはスペル・ターニングと同様に機能するが、その目標を取る呪文が消費したポイント以下の呪文レベルである場合のみである。もし撥ね返すために必要なポイントを使用しなかった場合は、呪文に対抗するセーヴィング・スローに、使用したポイントに等しい洞察ボーナスを獲得する。この秘奥を習得するためには15レベル以上のメイガスでなければならない。

音声省略魔法 (超常) / Silent Magic (Su) : 1日に1つの呪文を、《呪文音声省略》特技が適用されているかのように使用することができる。これによって発動時間や呪文レベルが上昇することはない。

混合呪文 (変則) / Spell Blending (Ex) : この秘奥を習得したとき、メイガスは自分が使用できるメイガス呪文レベルまでの呪文1つをウィザード呪文リストから選択しなければならない。彼は選択した呪文をウィザード呪文レベルと同じメイガス呪文レベルの呪文として呪文書とメイガス呪文リストに追加する。メイガスはこの方法で2つの呪文を選択することができるが、その場合使用可能なメイガス呪文レベルより1レベル低い呪文しか選択することができない。メイガスはこの秘奥を再度選択することができる。

呪文障壁 (超常) / Spell Shield (Su) : メイガスは割り込みアクションで秘術集積を1ポイント使用することで、自分の次のターン終了時まで【知力】修正値に等しい盾ボーナスをACに対して獲得する。

動作省略魔法 (超常) / Still Magic (Su) : 1日に1つの呪文を、《呪文動作省略》特技が適用されているかのように使用することができる。これによって発動時間や呪文レベルが上昇することはない。

ワンドを極めし者 (超常) / Wand Mastery (Su) : ワンドを使用するとき、当該レベルの呪文を使用するために最低限必要になる能力修正値の代わりに、自身の【知力】修正値を使用してDCを求めることができる。

ワンドを振るう者 (超常) / Wand Wielder (Su) : 呪文戦闘時に魔法を使用する代わりにワンドがスタッフを起動することができる。

呪文喚起 (超常) / Spell Recall (Su) : 4レベルに到達したメイガスは、自身の秘術集積を使用して既に使用した呪文を呼び戻す術を習得する。メイガスはその日準備していた使用済みのメイガス呪文1つを、即行アクションで呪文レベルに等しい(最低1)秘術集積を使用することによって呼び戻すことができる。呼び戻した呪文は、まるで使用されなかったかのように再度準備された状態に戻る。

ボーナス特技 / Bonus Feats : 5レベル時とそれ以降6レベル毎に、メイガスは通常の成長で獲得する特技に加えてボーナス特技を獲得する。このボーナス特技は戦闘特技、アイテム作成特技、呪文修正特技の中から選択しなければならない。メイガスはこれらの特技の前提条件を、通常通り満たす必要がある。

知識集積 (超常) / Knowledge Pool (Su) : 7レベルに到達したメイガスがメイガス呪文を準備するとき、1ポイントかそれ以上(【知力】ボーナスまで)の秘術集積を使用することができる。使用したポイント毎に、メイガス呪文リストにある呪文1つをまるで自分の呪文書に書かれているかのように扱い、その日使用する呪文として準備することができる。この方法で準備した呪文を、次に呪文を準備する時まで使用せずにいた場合、この呪文は失われる。また、メイガスはこの方法で追加した呪文を、次に呪文を準備する時までの間であれば呪文喚起能力によって使用することができる。

中装鎧 (変則) / Medium Armor (Ex) : 7レベルに達したメイガスは《鎧習熟: 中装》を獲得する。メイガスは中装鎧を装備してメイガス呪文を使用する際、呪文失敗確率を無視することができる。他の秘術呪文使いと同様、メイガスが盾が重装鎧を使用している状態で動作要素を含む呪文を使

用する場合は秘術呪文失敗確率が適用される。

呪文戦闘強化 (変則) / Improved Spell Combat (Ex) : 8 レベルに達したメイガスの呪文使用能力と近接戦闘力は更なる強化を見せる。呪文戦闘中にメイガスが防衛的発動を行うための精神集中判定には+2の状況ボーナスが加算される。さらに攻撃ロールに追加のペナルティを課すことによって更なるボーナスを得ることができる。このとき、【知力】ボーナスまでという上限は無くなる。

ファイター訓練 (変則) / Fighter Training (Ex) : 10 レベル開始時点で、メイガスは特技の取得条件を満たす際に自分のメイガス・レベルの1/2に等しいファイター・レベルを有しているものと見なす。もしファイター・レベルを有しているならこのレベルは累積する。

呪文喚起強化 (超常) / Improved Spell Recall (Su) : 11 レベルに到達したメイガスが秘術集積から使用する呪文喚起能力は更に効率的なものとなる。呪文喚起能力によって呪文を呼び戻すとき、彼が使用する呪文集積は呪文レベルの1/2 (最低1) ポイントになる。さらに、使用した呪文を呼び戻すかわりに、自分の呪文書に記載された同じレベルの呪文を即行アクションで準備することができる。この場合、メイガスは自分の秘術集積から呪文レベルに等しい (最低1) ポイントを使用する。この方法で準備した呪文に呪文修正特技を適用することはできない。また、この方法で呪文を準備する際、メイガスは呪文書を参照する必要が無い。

重装鎧 (変則) / Heavy Armor (Ex) : 13 レベルに達したメイガスは《鎧習熟: 重装》を獲得する。メイガスは重装鎧を装備してメイガス呪文を使用する際、呪文失敗確率を無視することができる。他の秘術呪文使用と同様、メイガスが盾を使用している状態で動作要素を含む呪文を使用する場合は秘術呪文失敗確率が適用される。

上級呪文戦闘 (変則) / Greater Spell Combat (Ex) : 14 レベルに到達したメイガスは、近接攻撃と魔法使用を淀みなく行う能力を獲得する。呪文戦闘の中でメイガスが行う精神集中判定に対するボーナスは、攻撃ペナルティの2倍の値になる。

報復打撃 (変則) / Counterstrike (Ex) : 16 レベルに到達したメイガスは、機会攻撃範囲内で防衛的発動に成功した敵に対して機会攻撃を行うことができる。この機会攻撃は呪文発動後に引き起こされるため、呪文を中断させることはできない。

呪文リスト拡張 (超常) / Greater Spell Access (Su) : メイガスがアクセスできる呪文リストは19レベル時に拡張される。彼らはウィザードの呪文リストから14個の呪文を修得し、ウィザード呪文と同じレベルのメイガス呪文として呪文書に書き加えることができる。メイガスは0レベルから6レベルまでのウィザード呪文をレベル毎に2個ずつ獲得するが、これらの呪文はメイガス呪文リストに追加されるわけではない。また、これらの呪文の動作要素を無視することができ、通常の呪文失敗確率を考慮せず使用することができる。

真なるメイガス (超常) / True Magus (Su) : 20 レベルに到達したメイガスは呪文と戦闘の達人となる。呪文戦闘能力を使用している間、呪文を防衛的発動をする際の精神集中判定が不要になる。また、メイガスが呪文戦闘能力を使用して同一対象に呪文と近接攻撃を行った場合、以下の効果のうち1つを選択して発動することができる。呪文のセーブDCに+2するか、呪文抵抗を克服するための判定全てに+2の状況ボーナスを獲得するか、自分のターンの間に対象に対して行う全ての攻撃ロールに+2の状況ボーナスを獲得するか、である。

呪文

メイガス呪文リスト / Magus Spell List

メイガスは以下の呪文にアクセスすることができる。

0 レベル・メイガス呪文 — アークエイン・マーク、アシッド・スプラッシュ、オープン/クローズ、ゴースト・サウンド、スパーク、ダンシング・ライツ、デイズ、ディスラプト・アンデッド、ディテクト・マジック、フレア、プレスティディジティション、メイジ・ハンド、ライト、リード・マジック、レイ・オヴ・フロスト。

1 レベル・メイガス呪文 — アンシオン・サーヴァント、ヴァニッシュ、エクスペディシャス・リトリート、エンラージ・パースン、オブスキュアリング・ミスト、カラー・スプレー、グリース、コロシヴ・タッチ、サイレント・イメージ、シールド、ジャンプ、ショッキング・グラスプ、ストーン・フィスト、チル・タッチ、トゥルー・ストライク、パーニング・ハンズ、ハイドロリック・プッシュ、フェザー・フォール、フレア・パースト、フローティング・ディスク、フロストバイト、マウント、マジック・ウェポン、マジック・ミサイル、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・メイガス呪文 — アシッド・アロー、インヴィジビリティ、ウェブ、エレメンタル・タッチ、オルター・セルフ、ガスト・オヴ・ウィンド、キャッツ・グレイス、グリッターダスト、シャター、スコーチング・レイ、ストーン・コール、スパイダー・クライム、ダークネス、ディフェンシヴ・ショック、パーニング・ゲイズ、パイロテクニクス、ファイアー・プレス、フォッグ・クラウド、ブラー、ブラッド・トランスクリプション、フリジッド・タッチ、ブルズ・ストレンクス、フレイミング・スフィアー、ベアズ・エンデュアランス、マイナー・イメージ、ミラー・イメージ、レヴィテート。

3 レベル・メイガス呪文 — アクアス・オーブ、アークエイン・サイト、エレメンタル・オーラ、アンデッド・アナトミーI、ヴァンピリック・タッチ、ヴァーサトル・ウェポン、ウィンド・ウォール、ウォーター・ブリージング、ガシアス・フォーム、キーン・エッジ、クローク・オヴ・ウィンズ、スティンキング・クラウド、スリート・ストーム、スロー、ディスプレイメント、ディスプレイ・マジック、デライト、ハイドロリック・トレント、ビースト・シェイプI、ファイアーボール、ファントム・スティード、フォース・パンチ、フォース・フック・チャージ、フライ、ブリンク、フレイム・アロー、ヘイスト、グレーター・マジック・ウェポン、メジャー・イメージ、モンストラス・フィジックI、ライトニング・ボルト、レイ・オヴ・イグゾースション。

4 レベル・メイガス呪文 — アークエイン・セフト、アイス・ストーム、グレーター・インヴィジビリティ、ヴァーミン・シェイプI、ウォール・オヴ・アイス、ウォール・オヴ・サウンド、ウォール・オヴ・ファイアー、エレメンタル・ボディI、マス・エンラージ・パースン、シャウト、ストーンスキン、ソリッド・フォッグ、ディメンジョン・ドア、デトネイト、ドラゴンズ・プレス、ビースト・シェイプII、ファイアー・シールド、ファイアーフォール、ファンタズマル・キラー、ブラック・テンタクルズ、ボール・ライトニング、モンストラス・フィジックII、リヴァー・オヴ・ウィンド、マス・リデュース・パースン。

5 レベル・メイガス呪文 — アシディック・スプレー、アンデッド・アナトミーII、インターポーキング・ハンド、ヴァーミン・シェイプII、ウォール・オヴ・ストーン、ウォール・オヴ・フォース、エレメンタル・ボディII、オーヴァーランド・フライト、ガイザー、クラウドキル、コーン・オヴ・コールド、コロシヴ・コンサンブション、テレキネシス、レポート、ビースト・シェイプIII、ファイアー・スネーク、ペイルフル・

ポリモーフ、モンストラス・フィジック III。

6 レベル・メイガス呪文 — アシッド・フォッグ、アンデッド・アナトミー III、ウォール・オヴ・アイアン、エレメンタル・ボディ III、マス・キャッツ・グレイス、コンテイジラス・フレイム、シロッコ、ストーン・トゥ・フレッシュ、チェイン・ライトニング、ディスインテグレイト、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、ピースト・シェイプ IV、フォースフル・ハンド、フォーム・オヴ・ザ・ドラゴン I、フリージング・スフィアー、マス・ブルズ・ストレンクス、フレッシュ・トゥ・ストーン、マス・ベアズ・エンデュアランス、ミスリード、モンストラス・フィジック IV。

呪文発動クラス・オプション Spellcasting Class Options

学問に励むウィザードから謎めいたオラクルまで、パスファインダーRPGの各標準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。この基本コンセプトは特定のクラスのキャラクターがどうあるべきかの一般的に保有されているアイデアであり、同時に可能な限り広範な味方への基盤としてキャラクターが有用であるようにデザインされている。だがその基本コンセプトの先には、無数に新しい解釈や改良の可能性がある。たとえばパラディン・クラスの一員であれば、聖なる騎士やアンデッドに対する勇者、あるいは無垢なる人々の守護者にもなることができる。これらはプレイヤーの選択する詳細やクラス・オプション、特殊ルールに基づいて決まる。プレイヤーがイメージするキャラクターをより再現し、その具体的な目的を追求する上でより効果的なキャラクターを作り出すためのものだ。

しかしいくつかのアーキタイプは実プレイで繰り返し何度も使用され見慣れている、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の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呪文を発動する標準クラスの新しいルール、オプション、代替的クラス特徴を掘り下げる。例えば、ほとんどのアルケミストがポーションと毒に手を出す一方で、生と死の秘密を解明しようとするものもいるのだ。

各標準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とアーキタイプは、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の個別的属性の能力と技を再現するために、そしてプレイヤーが望む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

以下のページには各クラスの代替的クラス特徴が含まれている。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、バードの歌の癒し手アーキタイプの“治療強化”クラス特徴は標準的なバード・クラスの“万能なる芸”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、キャラクターはそれらの全てを修得しなければならない。標準クラスにあり、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見なされない。

キャラクターは2つ以上のアーキタイプを選択することができるが、いずれかの代替的クラス特徴によって基本クラスと同じクラス特徴を置き換えたり変更したりすることはできない。例えば、ドルイドは月に咆える者と鮫のシャーマンの双方を取ることはできない。双方のアーキタイプとも“毒への耐性”クラス特徴を別のものへと置き換えるからである。

アーキタイプが（ファイターの武器訓練やレンジャーの得意な敵などのように）基本の能力を強化ないし追加するクラス能力のシリーズの一部を置き換える場合、次にキャラクターがその能力を取得する機会に、その能力はアーキタイプによって置き換えられた低いレベルの能力であると見なされる。実質的に、そのシリーズ内のすべての能力はクラスが次にその能力を強化するときまで延期されている。例えば、アーキタイプがローグの3レベルの急所攻撃+2d6を置き換える場合、5レベルに達したときの急所攻撃は+1d6から+3d6に飛ぶのではなく、今ようやく3レベルの増

加を獲得したかのように+2d6に強化される。この調整はローグが急所攻撃を強化される各レベルで継続し、19レベルにおいてまでローグは標準的なローグの+10d6の代わりに+9d6を有する。

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よいか、その場合これらを遡及してキャラクターに適用してもよいかをGMに相談するべきだ。代替的クラス特徴は標準クラス特徴とバランスが取れるようにデザインされているので、キャラクターに遡及して適用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。一般に、代替的クラス特徴を適用するという重要な修正を行うのに最も適しているのは冒険の間にレベルアップ処理をしている時だが、そうする前にGMのチェックを受けるべきである。GMは改定されたキャラクターをキャンペーンに適応させて、重要な変更を生かせるようにすることを願っているはずだから。

キャラクターを作った時点で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対して、GMは代替的クラス特徴の適用という譲歩を与えたいと思うものだ。しかし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。キャラクターをしばしば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認めるかもしれない。しかし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して、代替的クラス特徴を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。しかし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、不正あるいは何らかのルール違反であると感じる必要はない。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なのである。

呪文発動クラス・アーキタイプ Spellcaster Class Archetypes

アーキタイプはすでに確立した冒険者クラスに面白く香り高い新たな能力を加え、専門化キャラクターを素早く簡単に作成する手段である。この章の提供するクラス・アーキタイプ（およびそれに対応する新たな能力）リストは以下にすべて示されている。キャラクターは条件を満たすなら複数のアーキタイプを取得してもよい。

アルケミスト：このセクションには外科医、クローン使い、錬丹術士、錬心術師、標本保存者、精神感應者、死体蘇生者、生体解剖者アーキタイプが含まれている。

インクィジター：このセクションには領域のような審問を紹介する。加えて悪霊祓い、異端者、潜入者、伝道者、罪喰い人アーキタイプが含まれている。

ウィザード：このセクションでは秘術の発見——ウィザードの発見しうる特別な魔法的能力——に加え、金と木の元素術師の魔術系統と巻物使いアーキタイプを紹介する。

ウィッチ：このセクションには新しい呪術と新しい守護者呪文に加え、獣の盟友、墓歩き、垣根の魔女、海の魔女のアーキタイプを提供する。

オラクル：このセクションには新しい神秘に加えて、二重呪いのオラクル、

悟りし哲学者、憑かれしオラクル、先見の者、星詠みのアーキタイプが含まれている。

クレリック：このセクションにはエネルギー放出の変更能力に加えて、修道士、分離主義者、神学者、不死の王のアーキタイプを紹介する。

サモナー：このセクションでは水棲の幻獣の基本形態、テーマに沿ったクリチャーを手早く構築するための幻獣モデル、新しい進化を提供する。加えて、群れの主、進化術士、招来の達人、統合者のアーキタイプが含まれている。

ソーサラー：このセクションには新しい血脈の追加に加え、混血の者および荒ぶる血脈のアーキタイプが含まれている。

ドルイド：このセクションには新しい動物と地形の領域、および蟲の相棒のルールと基本能力を紹介する。また、竜のシャーマン、メンヒルの碩学、月に咆える者、群れの王、転生ドルイド、蜥蜴類のシャーマン、鯨のシャーマン、嵐のドルイドのアーキタイプが含まれている。

バード：このセクションには名人芸——通常のものとは異なる、特別な前提条件を持つバードの呪芸——に加え、動物の話し手、名士、扇動家、哀歌のバード、芸者、歌の癒し手、音の射手のアーキタイプが含まれている。

パラディン：このセクションでは誓約の聖騎士アーキタイプと、アーキタイプの能力を多様化する多くの誓約を提供する。

メイガス：このセクションには剣の盟友、呪術巧者、呪文剣士、および杖のメイガス・アーキタイプが含まれている。

モンク：このセクションにはモンクの誓いと、格調高く幻想的な軽功拳士モンク・アーキタイプを取りまとめている。

レンジャー：このセクションではキャラクターが簡単に構築できる簡単な魔法の罠の種別と、罠使いアーキタイプを提供する。

アルケミスト Alchemist

あるアルケミストにはその能力を破壊的な魔法の爆弾を作り出すことに特化し、別の者はすべての毒を習得していき、また別の者は変異薬を拡張しその秘められた力を解き明かしていく。科学と魔法、爆発と呪文学の境界に立つアルケミストはキャラクター・クラスの中でも独特の位置を占める。

発見 Discoveries

以下の新しい発見は前提条件を満たすアルケミストならば自由に選択できる。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つしか個々の爆弾に適用できない。

錬金術シミュレイクラム / Alchemical Simulacrum (超常)：アルケミストはレッサー・シミュレイクラムを作り出す能力を得る。これはシミュレイクラムのヒット・ダイスにつき 100gp の錬金術物質要素と培養のための 24 時間が必要であることと、殺されると雪ではなく腐敗した屍肉になること以外は レッサー・シミュレイクラム * のように働く。アルケミストは最低 8 レベルでなければこの発見を選択できない。作られたシミュレイクラムはクリーチャーであり、超常効果ではない。

錬金術ゾンビ / Alchemical Zombie (超常)：アルケミストはあたかも錬金術の力によるゾンビのように比較的完全な死体を動かす能力を得る。このプロセスには 1 時間と動かす死体の 1HD につき 100gp の錬金術の試薬が必要となる。死んだクリーチャーはゾンビ・テンプレートを得る。アルケミストはこの方法で作られたゾンビたちを制御するにあたり、アニメイト・デッド によって作られたアンデッドのように数える。アルケミストは最低 8 レベルでなければこの発見を選択できない。作られたゾンビはクリーチャーであり、超常効果ではない。

閃光爆弾 / Blinding Bomb (超常) *：アルケミストは爆弾を作るときに、猛烈な光を爆発させることを選べる。閃光爆弾が直接命中したクリーチャーは頑健セーブに失敗すると 1 分間盲目状態になる。飛散範囲にいるクリーチャーはこのセーブに失敗すると 1 分間目が眩んだ状態になる。これは [光] 効果である。アルケミストは最低 8 レベルでなければこの発見を選択できない。

瓶詰め粘体 / Bottled Ooze (超常)：アルケミストはエキスを準備した瓶を使って粘体のサンプルを密封保存する方法を学んだ。アルケミストはエキスを活性化させて 30 フィート以内のマスにこのボトルを投げ込むことで、粘体を解放しても最も近くにいるクリーチャーを攻撃させることができる。この粘体はアルケミストが制御しているわけではないが、それ以外は招来されたクリーチャーとして扱う。粘体は術者レベルにつき 1 ラウンド存在し、持続時間が過ぎると腐敗して粉になる。アルケミストが注入の発見を持っている場合、他のキャラクターも注入された標本を使うことができる。瓶詰め粘体を作るには粘体の脅威度に等しいレベルのエキス・スロットが必要となる（したがって脅威度 4 のグレイ・ウーズは 4 レベル・エキスを使用する）。アルケミストは最低 6 レベルでなければこの発見を選択できない。

進化薬 / Cognatogen (超常)：アルケミストは変異薬のように 1 つの肉体能力値を代償に 1 つの精神能力値を高める進化薬を調合する能力を得る。進化薬が【知力】を高めるなら【筋力】に、【判断力】を高めるなら【敏捷力】に、【魅力】を高めるなら【耐久力】にペナルティを受ける。この能力はそれ以外は変異薬のように働く（外皮ボーナスは含まない）。アルケミストはいつでも変異薬を準備する代わりに進化薬を準備できる。両者は実質的に同じものであるかのように変異薬の全ての制限は進化薬にも適用される。アルケミストは 1 度に 1 つの変異薬が進化薬しか持ち歩けない。

アルケミストが所持していない進化薬は不活性化し、製作したアルケミスト以外が飲むと不調状態になる。進化薬の効果が終了するとき、アルケミストは進化薬からペナルティを受けていた能力値に 2 ポイントの能力値ダメージを受ける。変異薬注入の発見と持続変異薬クラス特徴は進化薬にも働く。

混乱爆弾 / Confusion Bomb* (超常)：アルケミストの爆弾は標的の敵味方の認識を捻くる。混乱爆弾が直接命中したクリーチャーは爆弾のダメージに加え、アルケミストの術者レベルにつき 1 ラウンドの間 コンフュージョン の効果を受ける。通常の爆弾のダメージから 2d6 を減じること（例えば通常 6d6 + 4 ポイントのダメージを与える爆弾は 4d6 + 4 ダメージとして扱う）。アルケミストは最低 8 レベルでなければこの発見を選択できない。

ドッペルゲンガー・シミュレイクラム / Doppelganger Simulacrum (超常)：アルケミストは自分の肉体の魂のない複製を作り、自らの意識を投影する方法を学ぶ。アルケミストは全ラウンド・アクションで意識を元の肉体からアルケミストと同じ次元界に存在する一体のドッペルゲンガー・シミュレイクラムに移すことができる。シミュレイクラムが殺されると、アルケミストは自動的に元の肉体に戻る。アルケミストは元の肉体が殺されると死ぬ。未使用のシミュレイクラ（アルケミストの元の肉体を含む）は生気のない死体のように見えるが、腐敗はしない。複製の作成には 1,000gp の錬金術物質構成要素と 1 週間の培養が必要である。アルケミストは最低 10 レベルで錬金術シミュレイクラムの発見をもたなければこの発見を選択できない。作成されたシミュレイクラムはクリーチャーであり超常効果ではない。

大いなる進化薬 / Grand Cognatogen (超常)：アルケミストの進化薬は今や + 6 外皮ボーナス、1 つの精神能力値（【知力】、【判断力】、【魅力】）への + 8 錬金術ボーナス、2 つめの精神能力値への + 6 錬金術ボーナス、3 番目の精神能力値への + 4 錬金術ボーナスを与える。アルケミストは進化の持続時間中に【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】に - 2 ペナルティを負い、効果終了時にそれらの能力値へ 2 ポイントの能力値ダメージを受ける。アルケミストは最低 16 レベルで 上級進化薬 の発見がクラス特徴をもたなければこの発見を選択できない。

上級錬金術シミュレイクラム / Greater Alchemical Simulacrum (超常)：アルケミストはシミュレイクラムを作成する能力を得る。これはシミュレイクラムのヒット・ダイスにつき 100gp の錬金術物質要素と培養のための 24 時間が必要であることと、殺されると雪ではなく腐敗した屍肉になること以外はシミュレイクラムのように働く。アルケミストは最低 14 レベルで錬金術シミュレイクラムの発見を持っていなければこの発見を選択できない。作られたシミュレイクラムはクリーチャーであり、超常効果ではない。

上級進化薬 / Greater Cognatogen (超常)：アルケミストの変異薬（訳注：cognatogen の誤り）は今や + 4 外皮ボーナス、1 つの精神能力値（【知力】、【判断力】、【魅力】）への + 6 錬金術ボーナス、2 つめの精神能力値への + 4 錬金術ボーナスを与える。アルケミストは進化薬の持続時間中に対応する 2 つの肉体能力値に - 2 ペナルティを負い、効果終了時にそれらの能力値へ 2 ポイントの能力値ダメージを受ける。アルケミストは最低 12 レベルで 進化薬 の発見がクラス特徴を持たなければこの発見を選択できない。

癒しの接触 / Healing Touch (変則)：アルケミストは他のクリーチャーを癒す能力を得る。アルケミストは標準アクションにより、接触したクリーチャーに自然治癒の発見の効果を 1 ラウンド分与えることができる。これは 1 日の自然治癒の制限に数えられる。自然治癒の 1 日のヒット・ポイント回復量の制限は 5 × アルケミスト・レベルに増加する。この能力

はアルケミストと同じ種別のクリーチャー（人型生物、アンデッド、その他）にしか作用しない。アルケミストは最低6レベルで任意治癒の発見かクラス能力を持っていないければこの発見を選択できない。

留まる魂 / Lingering Spirit (変則) : アルケミストは肉体と靈魂の結びつきに詳しく、常人よりはるかに長く死の縁に留まる。アルケミストはヒット・ポイントへのダメージで死亡するかを判断するにあたり【耐久力】を通常より10ポイント大きく扱う（例えば、この発見を持つ【耐久力】が10のアルケミストは、ヒット・ポイントが-10ではなく-20になるまで死亡しない）。アルケミストは【耐久力】が0に減少するか、同等の効果（能力値ダメージ、能力値吸収、【耐久力】ペナルティ、その他による）により気絶状態となり昏睡するが、死亡するのは追加で5ポイントの【耐久力】ダメージ、吸収、ペナルティを受けた後である（事実上、これらの攻撃ではアルケミストは【耐久力】が-5になるまで死亡しない）。アルケミストは最低4レベルなければこの発見を選択できない。

ミイラ化 / Mummification (変則) : アルケミストは自らの肉体を保存してミイラ化し、自身をアンデッドのようなクリーチャーに変じる知識を習得した。この発見を学んだ後、アルケミストは30日間にわたり特別な食事、厳しい運動、穏やかな錬金術師の茶による養生法を執り行わなければならない。この養生法の終わりにアルケミストは24時間の気絶状態に陥り、“生けるミイラ”として覚醒する。アルケミストの種別は変わらないが、[冷氣]、非致傷ダメージ、麻痺、睡眠への完全耐性を得る。アルケミストは最低10レベルで臓器保存の発見を持っていないければこの発見を選択できない。

変異薬 / Mutagen (超常) : この発見はアルケミストに変異薬のクラス特徴を与える（この発見は錬金術師のような変異薬能力を持たないアルケミスト・アーキタイプに通常の変異薬を学ばせる）。

寄生する双子 / Parasitic Twin (変則) : vestigial limbs（訳注：退化した腕 / Vestigial Arm のことか）はアルケミストの胴体に寄生する、頭部、胴体、（vestigial limbの発見による）二つの腕からなる双子の一部となった。通常、この双子はアルケミストの肉体の中で大部分を休眠させており、腕の動きは退化した腕の発見によるように見えるが、アルケミストは標準アクションによりこの双子を表すか隠すことができる。この双子は無防備状態で、アルケミストの完全な従僕であり、害をなす対象にならない。1日に1回、アルケミストは精神効果に屈服し、気絶状態、無防備状態、または（チャーム・パースン、フィーブルマインド、ホールド・パースンなどにより）自分のアクションを決定できない状態になったときにセービング・スローをやり直すことができ、成功するとこの双子がその効果を吸収して、アルケミストは効果を見捨てることできる。この能力を使用するとアルケミストは吸収した効果の持続時間だけ不調状態になる（双子から効果が取り除かれると不調状態は終了する）。この間、双子の腕は使えなくなるが、（vestigial limbsにはめられた指輪などの）受動的な効果は通常は持続する。アルケミストは vestigial limb の発見を2つ持っていないければこの発見を選択できない。

疫病爆弾 / Plague Bomb (超常) * : このアルケミストの爆弾が発する煙はフォッグ・クラウドの代わりにコンテイジョンの効果爆弾の飛散範囲の2倍の領域にレベルにつき1ラウンドの間コピーする。アルケミストは最低8レベルで、煙爆弾の発見を持っていないければこの発見を選択できない。

臓器保存 / Preserve Organs (変則) : アルケミストは重要な臓器の保存法と致命傷の可能性を減じて守る術を学ぶ。アルケミストがクリティカルヒットか急所攻撃を被るとき、25%の確率で通常のダメージとなる。この効果は（鎧のフォーティファイケーション能力など）同様にクリティカルヒットと急所攻撃を避ける能力とは累積しない。アルケミストはこの発見

を3回まで選択でき、その効果は累積して確率は50%および75%に増加する。

任意治癒 / Spontaneous Healing (変則) : アルケミストは高速に傷を癒す能力を得る。アルケミストは高速治癒の能力を使用したかのように、1ラウンドにつき5ヒット・ポイントをフリー・アクションで癒すことができる。アルケミストはこの能力により1日に2アルケミスト・レベルにつき5ヒット・ポイントを癒すことができる。アルケミストがヒット・ポイントへのダメージによって気絶状態になり、この能力がまだ利用可能な場合、アルケミストが意識を取り戻すか、1日に利用可能な能力を使い果たすまで、この能力は毎ラウンド自動的に起動する。

掃射爆弾 / Strafe Bomb (超常) : アルケミストは爆弾を爆発ではなく40フィートの直線に飛散するように投擲できる。この直線はアルケミストを起点とし、アルケミストの選択した方向へ伸びる。アルケミストはこの直線上のマスにいる1体のクリーチャーを目標に指定して攻撃ロールを行、その他の全てのマスは飛散ダメージを受ける。アルケミストが爆散爆弾の発見を持っており、掃射爆弾と組み合わせるなら、飛散ダメージを受ける直線は40フィートから80フィートに伸びる。

陽光爆弾 / Sunlight Bomb (超常) * : アルケミストは閃光爆弾として機能する、太陽光と同等の灼光を放つ爆弾を投擲できる。アンデッド、粘体、スライム、カビ、菌類、その他太陽光から害を受けるクリーチャーや環境は爆弾からダイスにつき+2ダメージを受ける。太陽光から害を受けるアンデッドはセーブに失敗すると1ラウンドの間よめき状態になる。アルケミストは最低10レベルで閃光爆弾の発見を持っていないければこの発見を選択できない。

足止め爆弾 / Tanglefoot Bomb (超常) * : 足止め爆弾が直接命中したクリーチャーは爆弾のDCでセーブを行い、失敗すると絡みつかれた状態に加え、足止め袋のセーブに失敗したかのように地面に接着される。飛散範囲にいるクリーチャーがセーブに失敗すると、絡みつかれた状態になるが地面に接着はされない。これらのセーブに成功すれば何の効果もない。

触手 / Tentacle (変則) : アルケミストは身体から腕の長さで物をつかむことのできる触手を生やす。この触手は完全にアルケミストの制御下にあり、魔法かだぶだぶの服でなければ隠すことができない。触手はアルケミストに1ラウンドに可能な何らかの追加攻撃やアクションを与えるわけではないが、アルケミストは触手でつかみ能力つきの攻撃（中型のアルケミストは1d4ダメージ、小型は1d3ダメージ）を行える。触手はアルケミストの元々の腕と同様にアイテムをつかんだり操ったりできる（例えば、アルケミストは1つの腕で武器を振るい、触手でポーションを掴み、第三の腕（訳注：おそらく退化した腕のコピベミス、別の腕か）で爆弾を投擲することが許される）。腕と違って触手は魔法のアイテムのロットを持たない。

腫瘍の使い魔 / Tumor Familiar (変則) : アルケミストは微小または超小型の腫瘍を通常は自身の背か腹に引き起こす。アルケミストは標準アクションで腫瘍を別のクリーチャーであるかのように自身の肉体から切り離すことができる。腫瘍は使い魔にできる何らかの動物（バット、キャットなど）に漠然と似ており、独立したクリーチャーのように動きまわる。腫瘍は標準アクションでアルケミストの肉体にくっつくことができる。腫瘍は似ている動物の能力を全て備え（例えば、バットのような腫瘍は飛べる）、アルケミストの術者レベルを基準として使い魔の能力を使用できる（使い魔の能力のいくつかはアルケミストには役立たないかもしれない）。腫瘍はくっついていると離れているとを問わず、アルケミストの使い魔として振る舞う（技能ボーナスや《鋭敏感覚》特技を提供する）。アルケミストにくっついているとき、腫瘍は高速治癒5を得る。アルケミストのエキストと変異薬は使い魔の呪文共有能力と接触呪文伝達に関して呪文とみな

す。腫瘍の使い魔が失われるか死亡した場合、1週間が経過した後、アルケミスト・レベルにつき 200gp のコストを費やし特別な手順を踏まえることで取り替えることができる。この儀式にが完成するには8時間かかる。

退化した腕 / Vestigial Arm (変則) : アルケミストは胴体から新しい腕(右腕または左腕)を生やす。この腕は完全にアルケミストの制御下であり、魔法かだぶだぶの服でなければ隠すことができない。この腕は武器を振るうことができ、アルケミストの攻撃手段の一部として(二刀流を使用して)攻撃を行えるが、アルケミストに1ラウンドに可能な何らかの追加攻撃やアクションを与えるわけではない。この腕はアルケミストの元々の腕と同様にアイテムをつかんだり操ったりできる(例えば、アルケミストは1つの腕で武器を振るい、別の腕ではポーションを掴み、さらに三本目の腕で爆弾を投擲することが許される)。この腕は独自の“手”と“指輪”の魔法のアイテム・スロットを持つ(しかし、アルケミストはまだ一度に2つの指輪と両手の魔法のアイテムしか装着できない)。アルケミストはこの発見を2回まで選択できる。

翼 / Wings (変則) : アルケミストは1日に術者レベルにつき1分間、フライを使用したかのように空を飛ぶことのできる、鳥かコウモリか虫のような便利な翼を得る。この分数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。アルケミストはこの発見を複数回選択でき、そのたびに1日に飛べる時間が術者レベルと等しい分数だけ増加する。この飛行は変則能力である。アルケミストは最低6レベルでなければこの発見を選択できない。

外科医 Surgeon (Archetype)

解剖学を学び、その知識を癒すことに用いるアルケミストが外科医である。外科医のクラス特徴は以下の通り。

注入薬 / Infused Curative : 2レベルの時点で、外科医のキュア呪文のエキスは自動的に注入の発見を使用したかのようにアルケミスト以外にも使用できるようになる。外科医はエキスを準備するとき、いくつかあるいは全ての注入薬を不活性化し、別のエキスと置き換えてもよい(使用されるまではアルケミストの1日のエキス・スロットを占領し続ける注入と異なり)。この能力は毒の使用と置き換える。

麻酔薬 / Anaesthetic : 5レベルの時点で、外科医は鎮痛剤を使用した〈治療〉技能の使い方を学ぶ。外科医はボーナス特技として〈技能熟練:治療〉を得る。外科医による、患者に害を及ぼすリスクを伴う(刺の抽出など)〈治療〉技能の使用は、最小ダメージしか与えない。この能力は毒に対する抵抗+4と置き換える。

死を乗り越える力 / Power Over Death : 10レベルの時点で、外科医は4レベルエキスとして プレス・オヴ・ライフ を処方書に加える。外科医の注入薬の能力はこのエキスに適用できる。この能力は毒に対する完全耐性と置き換える。

発見 : 以下の発見は外科医アーキタイプを補完する: 生命霊薬、癒しの接触*、注入、任意治療*。

クローン使い Clone Master (Archetype)

クローン使いは新たな生命を作り出す方法を理解するために既存のクローチャーの複製を練習している。クローン使いのクラス特徴は以下の通り。

爆弾 / bomb : クローン使いの爆弾のダメージ・ダイスは通常より1段階小さくなる(通常の爆弾は d4、振動爆弾は d3 といったふうに)。この

能力は通常のアルケミストの爆弾と置き換える。

レッサー・シミュレイクラム / lesser simulacrum : 7レベルの時点で、クローン使いは3レベルエキス処方としてレッサー・シミュレイクラムを処方書に加える。

再生 / Rebirth : 8レベルの時点で、クローン使いは自分が殺されたときに覚醒する自身のクローンを準備できる。クローンを製作するには5,000gpと1週間の作業に追加して3週間の培養期間を必要とする。クローン使いが死んだら、自分自身にクローンを使用したかのようにクローンは覚醒する。クローン使いは1度に1体まで不活性クローンを持つことができる。クローン使いに作成された未使用のクローンは腐敗しない。この能力は毒に対する抵抗+6および毒に対する完全耐性と置き換える。

シミュレイクラム / simulacrum : 13レベルの時点で、クローン使いは5レベルエキス処方としてシミュレイクラムを処方書に加える。

クローン / clone : 16レベルの時点で、クローン使いは6レベルエキス処方としてクローンを処方書に加える。

発見 : 以下の発見はクローン使いアーキタイプを補完する: 錬金術シミュレイクラム*、ドッペルゲンガー・シミュレイクラム*、臓器保存*、寄生する双子*。

錬丹術士 Internal Alchemist (Archetype)

錬丹術士は錬金術の調合薬と生体エネルギーの制御によって不死性を得ることを望み、薬学、食事法、自己浄化を学んでいる。錬丹術士は肉体の働きについての知識を高め、珍しい肉体的能力を発見した。

錬丹術士のクラス特徴は以下の通り。

呼吸法体得 / Breath Mastery : 1レベルの時点で、錬丹術士は肉体の中の生命エネルギーの流れと呼吸の制御法を身につける。錬丹術士は準備することなく【耐久力】に等しい分数まで息を止めることができる(この時間を過ぎると【耐久力】判定を開始し窒息のリスクを負う)。全ラウンド・アクションを使用して準備を行うのであれば、この時間は【耐久力】につき1時間に増加する。錬丹術士は食料と水の欠乏によりペナルティを負うまでの期間が通常の2倍となる。錬丹術士は移動アクションによって仮死状態になることができ、これは気絶状態であり完全に死んでいるように見えるが、この状態になるときに錬丹術士が定めた時間か状態になると覚醒する。この能力は万能投擲術と置き換える。

ボーナス特技 / Bonus Feats : 錬丹術士はアルケミストの発見を得るとき、代わりに《鋭敏感覚》、《気の力追加》、《頑健無比》、《クリティカル強化:素手打撃》、《イニシアチブ強化》、《素手打撃強化》、《鋼の意志》、《神速の反応》、《朦朧化打撃》、《武器熟練:素手打撃》のいずれかを選んで得てもよい。

病気に対する抵抗 / Disease Resistance : 3レベルの時点で、錬丹術士は病気に抵抗する全てのセーヴィング・スローにアルケミスト・クラスの毒に対する抵抗と等しいボーナスを得る。“毒に対する完全耐性”クラス特徴を得るとき、同様に病気に対する完全耐性を得る。この能力は即行錬金術と置き換える。

直感回避 / Uncanny Dodge : 6レベル以降、錬丹術士は知覚する前に危険に対処するという、通常なら不可能な技を身につける。ACへの【敏捷力】ボーナスを失わない限り、不可視状態の敵に攻撃されたとしても立ちすくみ状態にならない。しかしながら、動けない状態になるか、敵がフェ

イントを成功させた（〈はったり〉を参照）なら、ACへの【敏捷力】ボーナスは失われる。錬丹術士がすでに他のクラスから直感回避を獲得していた場合、代わりに直感回避強化（ローグを参照）を獲得する。この能力は即行毒と置き換える。

発見：以下の発見は錬丹術士アーキタイプを補完する：進化薬*、生命霊薬、大いなる進化薬*、上級進化薬*、留まる魂*、ミイラ化*、任意治療*。

錬心術師 Mindchemist (Archetype)

多くのアルケミストは精神能力を犠牲にして肉体能力の強化するために変異薬を用いるが、ある者は錬金術をその逆——精神の力と記憶を強化するために用いる。錬心術師の精神は信じがたいレベルに達するが、肉体を弱らせる効果が長く留まる。錬心術師のクラス特徴は以下の通り。

進化薬 /Cognatogen：1レベルの時点で、錬心術師は進化薬の発見を得たように進化薬の作り方を学ぶ。この能力は変異薬と置き換える（錬心術師は変異薬*の発見を選択しなければ変異薬を作ることができない）。

完璧な記憶 /Perfect Recall：2レベルの時点で、錬心術師は自身の記憶を磨く。錬心術師は〈知識〉判定を行うとき【知力】ボーナスを2回加えてもよい。この結果、〈知識：歴史〉5ランクと+2【知力】ボーナスをもつ錬心術師はこの能力を使用して合計+9（5+2+2）で技能判定を行う。錬心術師は何かを思い出す【知力】判定にもこの能力を使用できる。この能力は毒の使用と置き換える。

ボーナス特技 /Bonus Feats：錬心術師は発見を得るとき、代わりに《技能熟練》（〈魔法装置使用〉、〈変装〉、〈治療〉、〈知識：どれでも〉、〈真意看破〉、〈呪文学〉）を得てもよい。

言語 /Languages：錬心術師は発見を得るとき、代わりに3つの言語を学んでもよい。

発見：以下の発見は錬心術師アーキタイプを補完する：大いなる進化薬*、上級進化薬*、変異薬注入。

標本保存者 Preservationist (Archetype)

アルケミストのいくらかは変わったクリーチャーを保存して集めることに夢中になる。こうした標本保存者は瓶詰めの動物や怪物を教授資料として用いるが、アルケミストの特権として短時間これらを蘇生して戦わせる方法も学んでいる。標本保存者のクラス特徴は以下の通り。

瓶詰めの友 I/Bottled Ally I：2レベルの時点で、標本保存者は〈動物使い〉をクラス技能に、1レベル処方として サモン・ネイチャーズ・アライ I を処方書に加える。標本保存者はこのエキスを準備するときに、実際に瓶の中に小さな標本を準備している。（術者がこの呪文を発動すると同様に、標本保存者は実際にエキスを使用するまでクリーチャーを選ぶ必要はない）。標本保存者が瓶を開けると、標本は通常のサイズに戻って動き出し、招来されたクリーチャーのように標本保存者に従う。持続時間が過ぎると、標本のクリーチャーは腐敗して粉になる。標本保存者が注入の発見を持っているなら、別のクリーチャーも注入された標本を使用できる。《招来クリーチャー強化》特技はこれらの標本にも適用される。この能力は毒の使用と置き換える。

瓶詰めの友 II/Bottled Ally II：5レベルの時点で、標本保存者は2レベル処方として サモン・ネイチャーズ・アライ II を処方書に加える。この能力は毒に対する抵抗+4と置き換える。

瓶詰めの友 III/Bottled Ally III：8レベルの時点で、標本保存者は3レベル処方として サモン・ネイチャーズ・アライ IV を処方書に加える。この能力は毒に対する抵抗+6と置き換える。

瓶詰めの友 IV/Bottled Ally IV：10レベルの時点で、標本保存者は4レベル処方として サモン・ネイチャーズ・アライ V を処方書に加える。この能力は毒に対する完全耐性と置き換える。

瓶詰めの友 V/Bottled Ally V：14レベルの時点で、標本保存者は5レベル処方として サモン・ネイチャーズ・アライ VII を処方書に加える。この能力は持続変異薬と置き換える。

瓶詰めの友 VI/Bottled Ally VI：18レベルの時点で、標本保存者は6レベル処方として サモン・ネイチャーズ・アライ IX を処方書に加える。この能力は18レベルの発見と置き換える。

発見：以下の発見は標本保存者アーキタイプを補完する：瓶詰め粘体*、臓器保存*、触手*、退化した腕*、翼*。

精神感應者 Psychonaut (Archetype)

精神感應者は意識の状態変化の探知と他の存在の諸次元界についての知識を用いる。精神感應者のクラス特徴は以下の通り。

爆弾 /bomb：精神感應者の爆弾のダメージ・ダイスは通常より1段階小さくなる（通常の爆弾はd4、振動爆弾はd3といったふうに）。この能力は通常のアルケミストの爆弾と置き換える。

予知 /Precognition：5レベルの時点で、精神感應者は2レベル処方として オーギュリイ を処方書に加える（このエキスは信仰焦点具を必要としない）。この能力は毒に対する抵抗+4と置き換える。

霊媒感覚 /Psychic Senses：8レベルの時点で、精神感應者は3レベル処方として クレアオーディエンス/クレアヴォイアンス、ディテクト・スクライミング、スクライミング、スピーク・ウィズ・デッド を処方書に加える（スクライミングのエキスは焦点具または信仰焦点具を必要としない）。精神感應者がスピーク・ウィズ・デッドのエキスを使用すると、死体と会話するというより、死体の内に留まっている霊の声を聞く力を得るが、それ以外は呪文と同様に働く。この能力は毒に対する抵抗+6と置き換える。

幽体離脱 /Remote Consciousness：10レベルの時点で、精神感應者は4レベル処方として ドリーム、レッサー・アストラル・プロジェクション*、ナイトメア、ブレイン・シフト、センディング、テレパシク・ボンド を処方書に加える（ブレイン・シフトのエキスは焦点具を必要としない）。この能力は毒に対する完全耐性と置き換える。

上級予知 /Greater Precognition：15レベルの時点で、精神感應者は5レベル処方として モーメント・オヴ・プレジヤンス を処方書に加える。この能力はこのレベルの爆弾のダメージ上昇と置き換える。

予知体得 /Master Precognition：17レベルの時点で、精神感應者は6レベル処方として フォアサイト を処方書に加える。この能力はこのレベルの爆弾のダメージ上昇と置き換える。

発見：以下の発見は精神感應者アーキタイプを補完する：混乱爆弾*、永遠ポジション、ポジション強化、留まる魂*、狂気爆弾。

死体蘇生者 Reanimator (Archetype)

死体蘇生者は死体に疑似生命を注入する方法を発見したアルケミストである。その仕事の多くは死霊術師と共に生者と死者の世界の狭間にある素晴らしい境界を探索する。死体蘇生者のクラス特徴は以下の通り。

爆弾 /bomb：死体蘇生者の爆弾のダメージ・ダイスは通常より1段階小さくなる（通常の爆弾はd4、振動爆弾はd3といったふうに）。この能力は通常のアルケミストの爆弾と置き換える。

簡易蘇生 /Simple Reanimation：7レベルの時点で、死体蘇生者は3レベル処方として レッサー・アニメイト・デッド* を処方書に加える。死体蘇生者はこのエキスを使用するとき、エキスを飲むのではなく、活性化したい死体に注ぐと、1時間後に死体蘇生者の制御下にあるアンデッド・クリーチャーとして覚醒する。このエキスはゾンビしか作れない（ゾンビのヴァリエーションを含む）。この能力はこのレベルの爆弾のダメージ上昇と置き換える。

クリエイト・アンデッド /Create Undead：13レベルの時点で、死体蘇生者は4レベル処方として クリエイト・アンデッド を処方書に加える。死体蘇生者はこのエキスを使用するとき、エキスを飲むのではなく、活性化したい死体に注ぐと、1時間後に死体蘇生者の制御下にあるアンデッド・クリーチャーとして覚醒する。このエキスは肉体をもつアンデッドしか作れない。この能力はこのレベルの爆弾のダメージ上昇と置き換える。

クリエイト・グレート・アンデッド /Create Greater Undead：15レベルの時点で、死体蘇生者は5レベル処方として クリエイト・グレート・アンデッド を処方書に加える。その他の点は クリエイト・アンデッド のエキスと同様に働く。この能力はこのレベルの爆弾のダメージ上昇と置き換える。

発見：以下の発見は死体蘇生者アーキタイプを補完する：錬金術ゾンビ*、生命霊薬、永遠ポーション、ミイラ化*、臓器保存*。

生体解剖者 Vivisectionist (Archetype)

生体解剖者は肉体の機能をより深く理解するために学ぶ。外科医と異なるのは、生体解剖者のゴールは治療ではなく、むしろほとんどの人々が邪悪と見なすであろう実験と知識そのものだという点である。生体解剖者のクラス特徴は以下の通り。

急所攻撃 /Sneak Attack：1レベルの時点で、生体解剖者は同レベルのローグと同様の急所攻撃能力を得る。もしこのキャラクターが既に別のクラスから急所攻撃を得ていたなら、急所攻撃の追加のダメージ・ダイス数を決定するにあたり、それらのクラスのレベルをローグ・レベルに加える（例えば、アルケミスト1/ローグ1のキャラクターは2レベル・ローグのように急所攻撃+1d6を持つ。アルケミスト2/ローグ1のキャラクターは3レベル・ローグのように急所攻撃+2d6を持つ）。この能力は爆弾を置き換える。

拷問者の目 /Torturer's Eye：2レベルの時点で、生体解剖者は1レベル処方として デスウォッチ を処方書に加える。

冷酷な解剖学者 /Cruel Anatomist：3レベルの時点で、生体解剖者は〈治療〉技能ボーナスの代わりに〈知識：自然〉技能ボーナスを使用してもよい。

拷問的な変化 /Torturous Transformation 7レベルの時点で、生体解剖者は2レベル処方として アンスロポモーフィック・アニマル を処方書に加える。このエキスは2時間の外科的処置の一部としてこのエキスを動

物にふりかけて使用する。外科的処置の一部としてこのエキスを複数回使用した場合、使用回数の分だけ持続時間に乗じる。

9レベルの時点で、生体解剖者は3レベル処方として アウェイクン と ベイルフル・ポリモーフ を処方書に加える。これらのエキスは24時間の外科的処置の一部として目標に降りかける（もしくは体内に埋め込む）ことで使用する。生体解剖者は7,500gpの費用でアンスロポモーフィック・アニマルを永続化できる。

15レベルの時点で、生体解剖者は5レベル処方として リジェネレイト を処方書に加える。

出血攻撃 /Bleeding Attack：生体解剖者は発見を得るときに代わりに同名のローグの技を選んでもよい。

弱体化打撃 /Crippling Strike：10レベル以降、生体解剖者は発見を得るときに代わりに同名のローグの技を選んでもよい。

発見：以下の発見は生体解剖者アーキタイプを補完する：錬金術シミュレイクラム*、ポーション拡張、ドッペルゲンガー・シミュレイクラム*、変異薬注入、寄生する双子*、疫病爆弾*、毒爆弾、臓器保存*、粘着爆弾、触手*、腫瘍の使い魔*、退化した腕*、翼*。

インクィジター Inquisitor

ほとんどの人はインクィジター像を抱いている——礼装と冒険者の無秩序な道具の混合したような身なりで、その言葉はしばしば神聖な法を扱うというような。だがこれは単にインクィジターの最も劇的な一面に過ぎない。インクィジターの世界は秘密の知識、常なる危険、そして奇妙な定命の者と来訪者の政治に満たされている。インクィジターの道は多くの道に分かれ専門化し、それぞれ独自の方法で信仰の敵を捜し出して滅ぼす。

インクィジターはその神の領域の1つに触れるクラス能力をもち、この接触はインクィジターの能力を神格の関心に適合させる1つの方法である。しかしながら、領域はインクィジターのためではなくクレリックのクラス能力のために意図されており、またインクィジターは領域から領域能力を得ながら領域呪文は得ないため、いくつかの領域はインクィジターにとって貧弱な選択肢となった。例えば、太陽の領域は1レベルの領域能力でエネルギー放出への効果を提供するが、インクィジターはエネルギー放出能力を持たず、この領域から利益を得るには8レベルの2つ目の領域能力を得るまで待たねばならない。

この問題を改善するため、このセクションでは審問——インクィジターのために神格の権能に適切な能力を与える、領域のような新しい特別なクラス特徴を紹介する。審問に続くのは新しいインクィジター・アーキタイプである。

審問 Inquisitions

インクィジターは多くの場合クレリックの信仰の領域に触れることが許されるが、彼らが関与する特別な知識は、司祭やその他の信仰の代理人には明かされない。この神聖な追求は審問と呼ばれ、インクィジターに信仰の敵に抗い戦うための欠かすべからぬ道具を与える。インクィジターは領域の代わりに審問を選んでもよい。

審問がセーヴィング・スローを要求する場合、そのセーブDCは10 + インクィジター・レベルの1/2 + 【判断力】修正値となる。擬似呪文能力を与える場合の術者レベルはインクィジター・レベルに等しい。

審問はインクィジターのために意図されており、領域を与える他のクラスのためには意図されていない。クレリックその他の領域を扱うクラスは領域の代わりに審問を選んでもよい(キャラクターの神格に適切であれば)が、審問は領域呪文およびスロットを与えないため、それらのクラスが選ぶと弱体化する。他のクラスが使用するにあたっては審問能力のインクィジター・レベルを適切なクラス・レベルと置き換える(クレリックが扱う場合、インクィジター・レベルの代わりにクレリック・レベルを用いる、といったふうに)。

怒りの審問 Anger Inquisition

審問能力：後援する神格は君に聖なる(もしくは不浄なる)激怒を与える。君が戦うとき、戦いは確実に血塗られた勝利で終わる。

憎らしい反撃 / Hateful Retort (変則)：1日に1回、君に近接攻撃が命中した後で、割り込みアクションとして君に攻撃を命中させたクリーチャーに1回の近接攻撃を行うことができる。この近接攻撃は君が既にそのラウンドに攻撃を終えていたとしても最も高い攻撃ボーナスを用いる。

聖なる怒り / Divine Anger (変則)：6レベルの時点で、君はパーバリアンの激怒の能力を得る。この能力の使用にあたり、インクィジター・レベル3を有効パーバリアン・レベルとして用いる。君がパーバリアン・

レベルを持っている場合、激怒の持続時間を数えるにあたりこれらのレベルは累積する。君はこの審問能力から激怒パワーを得ることはないが、別のクラスから激怒パワーを得ていた場合、それらをこの激怒に使用してもよい。君は1日に【判断力】ボーナス + 4 インクィジター・レベルにつき1ラウンド激怒できる。

改宗の審問 Conversion Inquisition

審問能力：君は強力な説得者である。信仰により強化された滑らかな弁舌は無関心な者と対立者を君の側へと揺さぶる。

知恵の魅惑 / Charm of Wisdom (変則)：君は〈はったり〉、〈交渉〉、〈威圧〉の判定に【魅力】修正値ではなく【判断力】修正値を用いる。

揺さぶる言葉 / Swaying Word (擬呪)：8レベルの時点で、君は1日に1回、聖なる力で鼓舞された知恵の言葉を語り、1体のクリーチャーを君に寝返らせることができる。目標は視線が通っていて君の声が聞ける状態でなければならない。意志セーブに失敗すると、1分だけ持続するドミニイト・パースンの効果を受ける。

運命の審問 Fate Inquisition

審問能力：神格の正義を広めるものにとって運命は強力な道具である。君は運命の縊り糸を読むことができ、その糸は君の努力を導く。

オーギュリイ / Augury (擬呪)：君は1日に1回、擬似呪文能力としてオーギュリイを使用できる。

運命の使者 / Agent of Fate (超常)：8レベルの時点で、君はオーギュリイの擬似呪文能力を使用したとき、次の戦闘が終了するまで以下の利益を得る。結果が“吉”の場合、君に使われたすべての治療効果は追加で1d10ヒット・ポイントを癒す。結果が“凶”の場合、君の近接攻撃は追加で1d6ポイントのダメージを与える。結果が“吉にして凶”か“いずれでもなし”だった場合、君はACに+2洞察ボーナスを得る。

熱情の審問 Fervor Inquisition

審問能力：情熱的かつ公正な意思だけが、適切な正義を確実に成し遂げる。

信念の炎 / Fire of Belief (擬呪)：君は30フィート以内の単体の目標に遠隔接触攻撃として聖なるまたは不浄なる炎の固まりを放つことができる。目標は1d6 + インクィジター・レベルの1/2 (最低1) の【火】ダメージを受ける。君が善のキャラクターであれば、この炎は善でない目標にしかならず成さない。君が悪のキャラクターであれば、この炎は悪でない目標にしかならず成さない。君が善でも悪でもないキャラクターであれば、君がこの能力を得たときに、この炎が善でない目標と悪でない目標のどちらに害を及ぼすか決めなければならない、一度この決定を行えば変更はできない(しかしながら、君の属性が変化すれば、炎の効果も適切に変化する)。君はこの能力を1日に3 + 【判断力】修正値に等しい回数まで使用できる。

熱情の行動 / Fervent Action (変則)：8レベルの時点で、君は1日に1回、即行アクションとして1回の近接攻撃を最も高い攻撃ボーナスで試みるか、通常速度で移動するか、準備されたインクィジター呪文(君の発動できる最高レベルの呪文より1低いレベルまでの呪文)を《呪文高速化》したように発動することができる。

異端の審問 Heresy Inquisition

審問能力：異端者はしばしば信仰者と見分けにくい。君は欺き、潜み、ときに異端者の主張を用いて、彼らを捜し出し正義に導く。

公正な潜入 / Righteous Infiltration (変則)：君は〈はったり〉および〈威圧〉判定に【魅力】修正値の代わりに【判断力】修正値を使用する。

祝福された潜入 / Blessed Infiltration (変則)：4レベルの時点で、君が〈はったり〉、〈交渉〉、〈隠密〉判定を行うとき、君はダイスを2回振ってよい方の目を使用できる。君はこの能力を1日に【判断力】ボーナスと同じ回数まで使用できる。

破門の言葉 / Word of Anathema (擬呪)：8レベルの時点で、君は1日に1回、60フィート以内にいる単体の目標に破門の宣告をすることができる(意志・無効)。これは1分間持続するピストウ・コースとして働き、目標は攻撃ロール、セーブ、能力値判定、技能判定に-4のペナルティを与える。

投獄の審問 Imprisonment Inquisition

審問能力：時に、敵を殺すよりも捕らえる方がよい場合もある——君の意図が罪を罰することにあるのか情報を引き出すための拷問にあるのかはともかく。

捕縛打撃 / Caging Strike (超常)：圧倒的な武器の打撃により、目標を短時間束縛することができる。近接または遠隔攻撃(攻撃ロールを必要とする呪文を含む)でクリティカル・ヒットが確定したとき、君は目標を1d4ラウンドの間、絡みつかれた状態(頑健・無効)にすることができる。君はこの能力を1日に3+【判断力】修正値と同じ回数まで使用できる。

聖なる牢獄 / Divine Prison：8レベルの時点で、君は1日に1回、近接攻撃に成功したとき、目標にホールド・モンスターの効果を与えることができる(意志・無効)。

啓蒙の審問 Illumination Inquisition

審問能力：多くの場合、インクィジターの最も素晴らしい武器は純粋かつ断固たる啓蒙である。光と知恵はしばしば蒙を啓く。

啓蒙の接触 / Illuminating Touch (擬呪)：君は標準アクションを使用して、君の神聖な輝きにきらめく手をクリーチャーに接触させることで、そのクリーチャーの1回の意志セーブ、〈知識〉、〈知覚〉、〈真意看破〉判定のいずれか1つにインクィジター・レベルの1/2に等しいボーナスを与える。この能力は1時間あるいはクリーチャーがボーナスを使用するまで持続する。君はこの能力を1日に3+【判断力】修正値と同じ回数まで使用できる。

啓蒙のオーラ / Aura of Enlightenment (超常)：4レベルの時点で、君は半径30フィートの通常の光のオーラを作り出すことができる。このオーラの中の味方は技能判定に+2洞察ボーナスを得る。このオーラは解呪または呪文相殺に対して2レベルの[光]効果として扱う。君はこのオーラを1日にインクィジター・レベルに等しいラウンドまで使用できる。これらのラウンドは連続してなくてよい。

正義の審問 Justice Inquisition

審問能力：運命を受け容れるということは、しばしば己の正義の形を受け容れることを意味するのだと学ばねばならない。

賢明の力 / Judicious Force (超常)：君が10フィート以内にいる味方が近接あるいは遠隔攻撃でクリティカル・ロールを行うとき、割り込みアクションにより+4ボーナスを与えることができる。これは《クリティカル熟練》特技と累積しない。君はこの能力を1日に【判断力】ボーナスと同じ回数まで使用できる。

正義の鎖 / Chains of Justice (超常)：6レベルの時点で、君は1日に1回、60フィート以内の敵を特別な鎖で束縛することができる(意志・無効)。君が敵からダメージを受けたとき、束縛された敵もまたこのダメージを受ける。束縛された敵が君か君の味方の1体からダメージを受けたとき、君もまたこのダメージを受ける。君と目標は互いに物理的に縛られているわけではなく、束縛を破棄するか、この能力の範囲外に出るかのいずれかで効果を終了させることができる。君は標準アクションで束縛を破棄することができる。

忘却の審問 Oblivion Inquisition

審問能力：信仰なくして忘却のみを信じるインクィジターもいる。だが、かれらもまた信仰の向こうに横たわる闇について、道具……あるいは武器のように扱う術を知る神の代理人である。

生命の支え / Life Anchor (超常)：君は半径10フィートの、瀕死状態のクリーチャーが生にしがみつくの助けるオーラを得る。このオーラの中では、瀕死状態のクリーチャー(君自身を含む)は容態安定化判定に(容態安定化判定の他のすべての修正値に加えて)君の【判断力】ボーナスを加える。

忘却の視線 / Stare of Oblivion (擬呪)：8レベルの時点で、君は1体のクリーチャーへの凝視攻撃としてフィールマインドを使用できる(意志・無効)。この効果は1d4ラウンド続く。君は8レベルの時点でこの能力を1日に1回使用でき、8を超える4レベルごとに1日に使用できる回数が1回増加する。

秩序の審問 Order Inquisition

審問能力：ほとんどのインクィジターは異端の混沌と同様に狂気の外道や悪魔のクリーチャーとも戦う。騎士修道会の金言と法のマントは彼らの努力を助ける。

混沌に抗うマント / Mantle against Chaos (擬呪)：君は擬似呪文能力としてプロテクション・フロム・ケイオスを自身か他のクリーチャーに使用できる。君はこの能力を1日にインクィジター・レベル(最低1)に等しい分数まで使用できる。この持続時間は連続している必要はないが、分単位で使用しなければならない。

秩序の命令 / Commanding Order (擬呪)：8レベルの時点で、君は単体の目標に対してグレーター・コマンドを使用することができる。君はこの能力を1日に3+【判断力】ボーナスと同じ回数まで使用できる。

忍耐の審問 Persistence Inquisition

審問能力：君の神格は君の忍耐を選んだ。君は必要とあらば世界の終りまで信仰の敵を追い続けると誓った。ボーナス特技として《追尾》を得る。

容赦ない足さばき / Relentless Footing (変則)：君は即行アクションとして地上移動速度を+10フィートできる。これは強化ボーナスであり、通常の移動速度が増加したようにジャンプできる距離も影響を受ける。君はこの能力を1日に3+【判断力】ボーナスと同じ回数(最低1)まで使用できる。

秘めたる体力 / Inner Strength (超常)：6レベルの時点で、君は1日に1回、即行アクションで自分のヒット・ポイントを2インクィジター・レベルにつき1d6点回復することができる。この能力を使用するとき、以下の効果のうち1つが取り除かれる：盲目状態、混乱状態、目が眩んだ状態、聴覚喪失状態、恐れ状態、吐き気がする状態、怯え状態、不調状態、よろめき状態。

戦術の審問 Tactics Inquisition

審問能力：酷寒と戦術的な思考はしばしば勝利を得る。適切で、注意深く熟考した犠牲は味方を奮い立たせ君の主義に役立たせる。

審問官の指揮 / Inquisitor's Direction (超常)：君のターン開始時に、君は穏やかで思慮深い状態に入り、そのラウンドのすべてのアクション(標準、移動、即行、割り込み、フリー・アクション、機会攻撃を含む)を見合わせることで、君の選んだ30フィート以内の1体の味方に1ラウンドの間「ヘイスト」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+【判断力】ボーナスと同じ回数(最低1)まで使用できる。

イニシアチブの授与 / Grant the Initiative (変則)：8レベルの時点で、君と30フィート内のすべての味方はイニシアチブ判定に君の【判断力】ボーナスを加えてよい。

拷問の審問 Torture Inquisition

審問能力：貴く痛みだけが真実と正義を現出させしむ。そして、それが働かないなら、とにかく君は神聖な復讐を制定した。

拷問官の風采 / Torturer's Presence (変則)：君は〈威圧〉判定に+2のボーナスを得る。これは断固とした凝視のボーナスに追加する。

拷問官の接触 / Torturer's Touch (擬呪)：君は擬似呪文能力としてタッチ・オヴ・ファティグを使用できる。苦痛に対する完全耐性をもつクリーチャーはこの接触に対する完全耐性をもつ。君はこの能力を1日に3+【判断力】修正値と同じ回数まで使用できる。

クリティカル精密化 / Critical Precision (変則)：8レベルの時点で、君がクリティカル・ロールを行うとき、君は拷問官の接触の使用回数を1回消費することで+4のボーナスを得ることができる。これは《クリティカル熟練》とは累積しない。

真実の審問 Truth Inquisition

審問能力：真実を見出すため、ある者は誠実さを他から搾り出す——味方と敵とを問わずに。

正義の本道 / Justice's True Path (擬呪)：君は標準アクションにより、接触したクリーチャーの攻撃ロール、技能判定、能力値判定、セーヴィング・スローの1つに、次の君のターンまで、君のインクィジター・レベルの半分(最低1)に等しい洞察ボーナスを与えることができる。君はこの能力を1日に3+【判断力】修正値と同じ回数まで使用できる。

異端の把握 / Grasp of Honesty (超常)：8レベルの時点で、君が組みつけているか押さえ込んでいるクリーチャーは、ゾーン・オヴ・トゥルースの効果を受ける(意志・無効)。戦闘時以外では、君はこの能力を目標に両手で触れることで使用することができる。君はこの能力を1日にインクィジター・レベルに等しいラウンドまで使用できる。このラウンドは連続している必要はない。君が組みつき、押さえ込み、あるいは接触を中断するとこの効果は終了する。

武勇の審問 Valor Inquisition

審問能力：信仰の敵と対峙すると勇気が湧き出す。

決心の接触 / Touch of Resolve (擬呪)：君は1体のクリーチャーにリムーヴ・フィアを使用することができる。君はこの能力を1日に3+【判断力】ボーナスと同じ回数まで使用できる。

恐れ知らず / Fearless (超常)：6レベルの時点で、君は恐怖に対する完全耐性を得る。

復讐の審問 Vengeance Inquisition

審問能力：復讐こそ虚飾なき正義。君は限りない正義を為すと誓った。

天罰 / Divine Retribution (擬呪)：君は標準アクションにより、30フィート以内の1体のクリーチャーを指差し、神聖な復讐の目標となったことを宣告できる。目標には頭上に枝が落ちてくる、天上から岩が落ちてくるなどといった、魔法的ではない、その環境に適切な災難か不運な事故が起きる。原因に関わらず災難は2インクィジター・レベルにつき1d6のダメージを与える(反応・半減)。GMはこのダメージが殴打、刺突、斬撃のいずれのダメージであるかを決定する。君はこの能力を1日に3+【判断力】修正値と同じ回数まで使用できる。

最後の復讐 / Final Vengeance (超常)：8レベルの時点で、君は1日に1回、機会攻撃範囲内の敵による攻撃でヒット・ポイントが負数になったとき、その敵に1回の近接攻撃を行うことができる。1度君の攻撃が決定されると、君はこの能力を誘発した攻撃の通常の効果を受ける。君を殺すか、(能力値ダメージ、吸収、負のレベル、ディスインテグレートなど)ヒット・ポイントを負数に減少させない攻撃はこの能力の引き金にはならない。

気迫の審問 Zeal Inquisition

審問能力：インクィジターは神格の務めを果たすための固い気迫を必要としている。

気迫のうねり / Zealous Surge (擬呪)：君は1日に1回、君のヒット・ポイントが0以下に減少したときに、インクィジター・レベル+【判断力】修正値に等しいヒット・ポイントを回復することができる。

敵の罰 / Scourge of the Enemy (変則)：8レベルの時点で、君は君の信仰と競合あるいは敵対する宗派を1つ選択する。君はこの宗派のメン

バーを（レンジャーのクラス能力のように）得意な敵として扱い、適切なロールに+2のボーナスを得る。このボーナスは13レベルの時点で+4、18レベルの時点で+6に増加する。これらのボーナスは他から得た得意な敵ボーナスとは累積しない（最も高いボーナスを使用する）。

悪霊祓い Exorcist (Archetype)

憑依の脅威と次元界の陰謀について学んだインクィジターのいくらかは、取り憑いた悪霊と黙認されている来訪者を、可能ならいつでも世界から放逐することを自らに課す。やがて彼らは悪霊祓い、追放、そして破門の評決の秘密を学ぶ。

悪霊祓いの評決 /Verdict of Exorcism（超常）：8レベルの時点で、インクィジターは審判を用い、悪魔祓いの評決をクリーチャーに放つことができる。インクィジターの審判は終了するが、クリーチャーは1ラウンドの間幻惑状態になる（意志・無効）。クリーチャーが憑依されているなら、憑依している本体は意志セーヴィング・スロー（DC10 +インクィジター・レベルの1/2 + 【判断力】ボーナス）に失敗すると祓われ、二度と同じ肉体に取り付くことができない。この能力は二度目の審判と置き換える。

追放の評決 /Verdict of Exile（超常）：16レベルの時点で、インクィジターは審判を用い、追放の評決をクリーチャーに放つことができる。審判は終了するが、目標のクリーチャーは1ラウンド幻惑状態になる（意志・無効、DC10 +インクィジター・レベルの1/2 + 【判断力】ボーナス）。クリーチャーが憑依されているか来訪者であれば、憑依している本体が来訪者はディスマサルの効果を受ける（意志・無効）。この能力は三度目の審判と置き換える。

精神閉鎖 /Closed Mind（超常）：悪霊祓いは敵に付け入る隙を与えぬよう精神を閉ざさねばならない。17レベルの時点で、インクィジターは（強制）効果と憑依の試み（マジック・ジャーを含む）に完全耐性を得る。この能力は討伐者と置き換える。

破門の評決 /Verdict of Anathema（超常）：20レベルの時点で、インクィジターは審判を用いて破門の評決を敵に放つことができる。審判は終了するが、10フィート以内のすべての敵クリーチャーは悪魔祓いの評決の効果を受ける。この能力は真実の審判と置き換える。

異端者 Heretic(Archetype)

すべてのインクィジターは信仰の敵を狩るが、時に、敵による政治的駆け引きや、断固たる執念が信仰の基本的な教義を破ってしまうことで、インクィジターは自身の内に異端を見出してしまふ。未だその信念は固く、こうした異端者はその敵を追い続ける間、彼ら自身とその活動を隠す狡智と詐術に長けている。

審判 /Judgment（超常）：異端者の審判は、インクィジターの審判の通常のリストに以下を加える。

逃亡 /Escape（超常）：インクィジターがこの審判を使用して、敵に近接または遠隔攻撃を命中させる度に、移動アクションを使用して隠れ身のための隙を作ることを試みることができる（〈隠密〉技能を参照）。

逃亡の知識 /Lore of Escape（変則）：1レベルにおいて、異端者は追跡者から逃れるため、自身の知るあらゆるトリックを駆使する。異端者の〈はったり〉と〈隠密〉判定に通常的能力修正値に加えて【判断力】修正値を加える。この能力は魔物の知識と置き換える。

足跡隠し /Hide Tracks（変則）：1レベルにおいて、異端者は足跡隠し

の達人である。異端者の追跡を試みるクリーチャーは、異端者の足跡を見つけようとする判定に-5のペナルティを受ける。

元インクィジター

GMが許可するなら元インクィジターは異端者アーキタイプを取ることができる。インクィジターのクラス能力は適切に置き換える。キャラクターが贖罪をするか他の信仰に加わったなら、インクィジターは異端者の能力を失い、以前のインクィジターのクラス能力を取り戻す。

潜入者 Infiltrator (Archetype)

このインクィジターは信仰の敵に正面から立ち向かうのではなく、その中に潜むために狡智と詐術を用いる。

ミスディレクション /Misdirection（擬呪）：1レベルにおいて、インクィジターは毎日呪文を準備するときに属性を選択する。インクィジターはミスディレクションを使用して、その属性のクリーチャーを選択したかのように、その属性であるかのように探知される（インクィジターの属性について以外の占術の結果は変更しない）。この能力は断固とした凝視と置き換える。

狡猾な知識 /Guileful Lore（変則）：1レベルの時点で、潜入者の意思はごまかしと欺きへと偏向する。潜入者は〈はったり〉と〈交渉〉の判定に通常的能力修正値に加え【判断力】修正値を加える。この能力は魔物の知識と置き換える。

禁断の知識 /Forbidden Lore（変則）：他のインクィジターが不信心者の追跡術を学んでいる間に、潜入者は呪文の発動の仕方を学ぶ。潜入者は神格と対立する属性の呪文を発動できる（このクラス能力は混沌、悪、善、秩序の制限を無視する）。この能力は追跡と置き換える。

必要な嘘 /Necessary Lies（超常）：潜入者はディテクト・ライズ（訳注：ディサーン・ライズ？）やゾーン・オヴ・トゥルースのような、嘘を探知し、明らかにし、真実を強要することに対するセーヴィング・スローにクラス・レベルを加える。この能力はディサーン・ライズと置き換える。

伝道者 Preacher (Archetype)

幾人かのインクィジターは信仰の真言を広めるために地上を放浪する。彼らはしばしば彼らの教えの敵対者や自らを助けられない人を助ける伝道者の必要と衝突する。悪や積極的な宗教の指導者は、転向者と有望な味方を得るため、彼らの伝道者を新たな領地へと送り込む。彼らはしばしば彼らの宗教に敵対的な権力への暴動を始めるか、信頼できる信奉者の集団を不信心者の略奪から守る。

決断 /Determination（変則）：伝道者は戦場においては口数の少ない人物だが、その言語には強い力と権威が宿っている。3レベルの時点で、1日に1回、インクィジターはこの能力を使用し、以下の効果のうち1つを発生させることができる。使用はいつでもフリー・アクションである。

攻撃 /Aggression：伝道者はロールの結果が明かされる前であれば、攻撃ロールを再ロールしてもよい。元の目より悪い結果であっても、再ロールの結果を使用しなければならない。

防御 /Defense：インクィジターが近接あるいは遠隔攻撃で命中を受けたとき、割り込みアクションとして、その攻撃に対するACに+4洞察ボーナスを加えることができ、その結果敵の攻撃ロールよりもACが大きくなれば、攻撃は失敗したことになる。

警告 /Warning：伝道者の視線の通る味方が近接あるいは遠隔攻撃の命中を受けたとき、味方に警告を発することで、攻撃者に再ロールをして2度目のロールを使用することを強いることができる。味方は無防備状態ではなく、伝道者の声を聞くことができなければ、この能力から効果を得ることはできない。

伝道者はボーナスチームワーク特技を選ぶことができるとき（3、6、9、12、15 および 18 レベル時点）、代わりにこの能力の1日に使用できる回数を1増加させることを選んでもよい。この能力は単独戦術と置き換える。

罪喰い人 Sin Eater (Archetype)

いくつかの宗教には教会の敵を捕らえるだけでは十分ではない——敵の罪を喰らわねばならないと信じるインクィジターの部署が存在する。多くのより温厚な方法を実践する者たちは、罪を喰らうことで敵の魂に敵の神を拒絶させ、世界の穢れを浄化し、罪が悪を世界から取り除けると信じている。悪意ある教会の追従者たちは、善良な人々の罪を食べることは敵の魂をセレスチャルの次元界から隠して墮落させるのみならず、罪喰いの目撃者や犠牲者の死体の魂をも穢すと信じている。罪喰いは罪喰い人を一定の時間強化する。

罪喰い /Eat Sin（擬呪）：1レベルの時点で、罪喰い人のインクィジターは敵を殺したとき、フリー・アクションによりその敵の死体に隣接して1分を過ごすことで罪を食べることができる。これは機会攻撃を誘発する。インクィジターはこの儀式を急ぎ、機会攻撃を誘発する1回の全ラウンド・アクションとして実行することができるが、通常の半分しか利益を得られない（以下参照）。

敵の罪を喰らうことは、インクィジターのヒット・ポイントへのダメージを $1d8 + \text{インクィジター・レベル}$ （最大+5）に等しいポイント癒す。この敵は罪喰い人によって殺されなければならない、少なくともインクィジター・レベルの半分のヒット・ダイスを有していなければならない。インクィジターはこの能力を殺した敵に対してそれぞれ一度だけ使用することができる。この能力は精神をもたない【知力】が2以下のクリーチャーには何の効果もない。

回復量は5レベルの時点で $2d8 + \text{インクィジター・レベル}$ （最大+10）に、9レベルの時点で $3d8 + \text{インクィジター・レベル}$ （最大+15）に、13レベルの時点で $4d8 + \text{インクィジター・レベル}$ （最大+20）に増加する。

いくつかの信仰においてはこの“食事”を象徴的な行為とし、インクィジターは儀式の一部として少量の食料と水を食べなければならない。いくつかの極端な信仰では、インクィジターは実際に殺された敵の肉体を食べることを要求される。

8レベルの時点で、罪喰い人が（シャドウ、スペクター、もしくはヴァンパイアに殺されたもののような）アンデッドのような昇天すべきクリーチャーの罪を食べるとき、罪喰い人は1ポイントの一時的な負のレベルを受け入れて死体から穢れを吸収し、それらがアンデッドとして昇天することを防ぐことを選択してよい。この負のレベルは適切な魔法で取り除くことができるが、24時間が経過すると自動的に消え、恒久的な負のレベルになることは決してない。GMの裁量により、この能力はゴーストの黄泉がえり能力の使用を妨げてよい。

この能力は領域と置き換える。

スピーク・ウィズ・デッド /Speak With Dead（擬呪）：6レベルの時点で、インクィジターは敵の罪を食べるとき、10分以内であれば、インクィジター・レベルを術者レベルとしてスピーク・ウィズ・デッドを使用し

たかのように、敵の魂の残りに質問ができる。この能力を使用するのに敵の死体は必要ないが（罪を食べた後、死体から移動してもスピーク・ウィズ・デッドを使用できる）、魂は死体のすべきセーヴィング・スローを行う。この能力は6レベルのボーナスチームワーク特技を置き換える。

罪の重荷 /Burden of Sin（擬呪）：14レベルの時点で、罪喰い人は全ラウンド・アクションを費やし、1つの有害な災厄、状態、または呪文の効果をも他のクリーチャーから自分に移すことができる（これには呪い、憑依、石化のような恒久的な効果、またはブレイク・エンチャントメントが終了か反転させることのできる多くの状態が含まれる）。どの効果も移すかは罪喰い人が選び、本来の目標であるかのように持続時間（あれば）を継続し、その他の効果も元のまま保って影響を受ける。例えば、インクィジターは致命的な病気を自分に移したり、石化した同志をもとに戻すため自分に石化を移すことができる。罪喰い人はこの能力を同じクリーチャーに対して望む限り何回でも使用できる。この能力は弱点の利用と置き換える。

ウィザード Wizard

ウィザードには世界中からの様々な歴史があり、伝説には彼らの多くの不思議な力につきものである。このセクションでは秘術の発見（ウィザードの学べる魔法の秘密）、1つの新しいアーキタイプ（巻物使い）、そして2つの新しい魔術系統（金の元素と木の元素）を紹介する。

秘術の発見 Arcane Discoveries

ウィザードはその人生の多くを深き真実の発見に費やし、それが生きることそのものであるかのように知識を集める。ウィザードの力は行使する呪文とは限らない。呪文は単にその力が外に発露される最もわかりやすい例に過ぎない。ウィザードの本当の力はその透徹した知性であり、工芸への専念であり、存在を支える根源を理解して実存の真実の表層を剥ぎとる能力である。ウィザードは呪文の研究に多くの時間を費やし、黄金で満たされた部屋よりも未知の図書館を見つけたがる。ウィザードは隠遁した本の虫になる必要はないが、未知に対して激しい好奇心を抱かねばならない。秘術の発見はこの魔法への妄執の結果である。ウィザードは通常の特技あるいはウィザードのボーナス特技の代わりに秘術の発見を学ぶことができる。

秘術構築家 /Arcane Builder：ウィザードは魔法のアイテムを作成する方法に並外れた造詣を得ている。魔法のアイテムから1種類を選択する（ポーション、その他の魔法のアイテム、など）。ウィザードはこの種のアイテムを通常より25%はやく作成でき、この種のアイテムを作成する〈呪文学〉判定（または他の適切な技能判定）に+4ボーナスを得る。ウィザードはこの発見を複数回選択できるが、その効果は累積しない。この発見を選択するたびに異なる種類の魔法のアイテムに適用される。

速習 /Fast Study：通常、ウィザードはその日のすべての呪文を準備するのに1時間、いくつかの呪文だけを準備するときはそれに比例して短く、最低15分を費やす。精神修養と巧妙な記憶術によって、ウィザードはわずか15分ですべての呪文を準備でき、最低準備時間は1分となる。ウィザードは最低5レベルなければこの発見を選択できない。

野生の言葉 /Feral Speech（超常）：ウィザードはスピーク・ウィズ・アニマルズを使っているかのように、動物と対話する能力を得るが、動物と会話すると同時に、両生類、鳥類、魚類、哺乳類、または爬虫類の中から意思疎通の相手を選択せねばならず、その種別としか意思疎通できない。ウィザードはその声が届く限り、自分の発言を理解させることができる。この発見は何かの方法で動物がウィザードに対して話しかけるよう仕向けるわけではない。12レベルに達した時点で、ウィザードはこの能力を使用して虫とも意思疎通できる。ウィザードは最低5レベルなければこの発見を選択できない。

ゴーレム制作者 /Golem Constructor：ウィザードは（ストーン・ゴーレムあるいはアイアン・ゴーレムなど）1種類のゴーレムの製法と技術を学んだ。この種類のゴーレムを作成するとき、ウィザードは《その他の魔法のアイテム作成》、《魔法の武器鍛冶作成》、および《人造クリーチャー作成》特技を持っているものと見なす。ウィザードはそのゴーレムを通常作成するための、他のすべての前提条件を満たさねばならない。ウィザードはこの発見を複数回選択できる。ウィザードがこの発見を選択するたびに、この発見は異なる種類のゴーレムに適用される。ウィザードは最低9レベルなければこの発見を選択できない。

不死性 /Immortality（変則）：ウィザードは加齢の回復法を発見し、以降は年齢効果による肉体能力値へのペナルティを受けなくなる。すでにこれらのペナルティを受けていた場合には即座に取り除かれる。ウィザードは最低20レベルなければこの発見を選択できない。

多重変身 /Multimorph（超常）：ウィザードの変身に関する学習は自身の制御する変身呪文を上回った。ウィザードは（ポリモーフ）の副系統の呪文を自身に発動するとき、呪文に許容される別の形態を取るために、標準アクションにより呪文の持続時間を1分間延長できる。ウィザードは呪文の持続時間に従い、望む限りこれを繰り返すことができる。最低5レベルでなければこの発見を選択できない。

対立研究 /Opposition Research：精力的な研究を完成させることにより、ウィザードは対立系統から呪文を準備するとき生じる精神的障壁を突破した。ウィザードの対立系統を1つ選択する。今やこの系統の呪文を準備するとき、適切なレベルの呪文スロットを2ではなく1しか必要とせず、その系統からアイテムを作成するための〈呪文学〉への-4ペナルティもはやばらない。ウィザードは最低9レベルでなければこの発見を選択できない。

分割スロット /Split Slot：1日に1回、ウィザードが呪文を準備するとき、いずれか1つの空いている呪文スロットを、それより2レベル低い2つのスロットとして扱える。例えば、9レベル・ウィザードは5レベル呪文スロットを2つの3レベル呪文スロットに分割し、これらのスロットにファイアーボールとライトニング・ボルトを準備できる。

分割したスロットは、どのような目的においても低くしたレベルで扱う（したがって、5レベル・スロットを分割したファイアーボールは通常の3レベル・スロットを使用しているかのようなDCを持つ）。2レベル・スロットを分割した場合は2つの0レベル呪文を追加する（通常通りに準備された0レベル呪文のように、何度でも発動できる）。この発見は0レベルあるいは1レベル・スロットには何の効果もない。ウィザードはこの発見を複数回選択でき、選択するたびに、呪文を準備するとき別のスロットを分割できる。ウィザードは高レベルのスロットを分割して作ったスロットを、さらに分割することはできない。ウィザードは最低5レベルなければこの発見を選択できない。

真名 /True Name（擬呪）：古書物の研究と精神的束縛の探求は、ウィザードを多元宇宙の秘中の秘の1つ、クリーチャーの本質を定義し、口にするものに存在を支配する力を与える、来訪者の真名に導いた。この来訪者は12ヒット・ダイス以下でなければならぬ。ウィザードは1日に1回、来訪者の知られている一般名を唱えることができ、その来訪者に対してプレーナー・バインディングを発動させたかのように、来訪者はウィザードの元を訪れる。来訪者はウィザードが真名を広く世界に公開するかもしれないという、最も反抗的な来訪者にさえ忍耐させるに十分な恐怖により、奉仕への報酬も交渉もなしに、可能なかぎりウィザードに従わねばならない。

クリーチャーが100フィート以内にいる場合、ウィザードは移動アクションにより意図的に名前の発音を間違えることで、その本質を歪めて罰し、1ラウンドの間、不調状態かつよろめき状態にすることができる（クリーチャーが通常のこれらの状態に対する完全耐性を持っていてさえ）。ウィザードはサイレンスの範囲内では真名を使用できないが、クリーチャーがこの能力から害を受けるにあたり、ウィザードの声を聞ける必要はない。

クリーチャーを呼ぶことを控えて、憤りをいくばくか和らげるために報酬をときどき与えてやることで、ウィザードは最善の利害関係を得る。来訪者の種別と気風に応じた適切な報酬を提供することなく繰り返し酷使するなら、クリーチャーは事故を起こして真名の記憶を破壊するなり、二度と呼ばないと誓うまで妨害や危険にウィザードを悩ませるなり、あるいはこうした仕組みやその手下にも関わらず積極的にウィザードを殺そうとするなどして、ウィザードとの絆を破棄する方法を企み出すかもしれない。クリーチャーが秩序でウィザードがその性質に反するなら、ウィザードが

従者を墮落させることを許すよりも先に、その上位者がクリーチャーかウィザードを滅ぼすかもしれない。よりひどい場合には、彼らは物質界への足がかりを得るために、地獄あるいは天界の干渉で門を開き、ウィザードがこの来訪者を招来する必要があるような状況を作り出そうとするかもしれない。

ウィザードはこの発見を複数回選択できる。この発見を選択するたびに異なる特定の来訪者に適用する。ウィザードは最低 11 レベルでなければこの発見を選択できない。15 レベル以上の時点でこの発見を選択したなら、クリーチャーは最大 18 ヒット・ダイスを持つことができ、招請はプレイナー・バインディングの代わりにグレーター・プレイナー・バインディングのように働く。

スタッフの如きワンド / Staff-Like Wand : ウィザードの研究は使用しているワンドに新しい力の連結を解除する。魔法のスタッフを使うのと同様に、ウィザードはワンドから呪文を発動するときに自分の【知力】値と呪文に対するセーブ DC の決定に関する特技を使用し、ワンドの力を起動するときに、ワンドの術者レベルより高いなら自分の術者レベルを使用できる。ウィザードは最低 11 レベルで《スタッフ作成》特技を持っていないければこの発見を選択できない。

元素魔術系統 Elemental Wizard Schools

幾人かの哲学者は実存を構成する四大元素——地水火風——は誤った考えであるとして異議を唱えている。これらの学者は四つの元素ではなく五つ——木火土金水——を主張している。こうした主張に賛同するウィザードは金属と木から根源要素を引き出し、通常は他の呪文の使い手が制限されている魔法の力を得る能力を発見した。

五つの元素 Five Elements

いくつかの地においては、魔法の学者は万物の根源要素は 4 つではなく木火土金水の 5 つであると主張している。これらの 5 元素は互いに直接に対立しあうのではなく、木は土に克ち、土は水に克ち、水は火に克ち、火は金に克ち、金は木に克つという輪のような構成で相克し相生する。四大元素の魔術系統と同様に、金または木に基づく魔法の系統に特化したウィザードもいる。通常の秘術系統のように、元素の系統はいくつかの系統の力と、ウィザードに発動可能な 1 レベル以上の各レベルに 1 つずつのボーナス呪文スロットを与える。このボーナス呪文スロットには元素の系統の呪文リスト（以下参照）にある呪文を準備せねばならない。通常の秘術系統と異なり、五つの元素システムにおいてはそれぞれの元素の系統に対立系統のように対立する元素をウィザードが選択する必要がある。ウィザードは対立エレメントのように相克エレメントを選ばねばならない（よって火克金により、金の元素術士は火を選ばねばならない）。ウィザードは 2 つ目の対立系統を選択する必要はない。ウィザードは通常通り、対立する元素系統からの呪文を準備するときに 2 つの呪文スロットを費やさねばならない。

金（元素系統）Metal (Elemental School)

金は堅固、厳格、根気、強さ、決断、および電気を表す。鉄と銅に関係する低級の魔法も金の系統の一部だが、一般に最も純粋な形態として金と銀によって表される。

金の魔法 / Metal Magic : 1 レベルの時点で、以下の呪文をウィザード呪文リストの記載の呪文レベルに加える：3 レベル—チル・メタル、ヒート・メタル、5 レベル—ラストイング・グラスブ、9 レベル—リペル・メタル・オア・ストーン。

ウィザードがヒット・ポイントにダメージを与える呪文を発動するとき、金属製のクリーチャー、あるいは金属製の中装か重装鎧を着用しているクリーチャーに対して追加ダメージを与える。影響を受けたクリーチャーはウィザード・レベルの 1/2 に等しい追加ダメージを受ける。このボーナス・ダメージは《呪文威力強化》や同種の効果によって増加しない。このボーナスは矢弾や光線ごとに 1 つではなく、1 つ呪文に対して 1 度しか適用されず、複数の矢弾や光線に分割することはできない。ダメージは呪文と同じ種類になる。

20 レベルの時点で、ウィザードは金属製のクリーチャー、あるいは金属製の中装か重装鎧を着用しているクリーチャーに対して呪文を発動するときに、クリーチャーの呪文抵抗を突破するためのロールを 2 回行い、よい結果を使用できる。

鉄の肌 / Iron Skin (超常) : ウィザードは 10 分間アーマー・クラスに +2 鎧ボーナスを得る。このボーナスは術者レベル 5 ごとに +1 増加する (最大 20 レベル時に +6)。ウィザードはこの能力を 1 日に 3 + 【知力】ボーナスに等しい回数まで使用できる。

榴弾爆発 / Shrapnel Burst (超常) : 8 レベルの時点で、ウィザードは即行アクションにより、自分の肉体から外側に向けギザギザの石の欠片を炸裂させることができる。これらの破片は半径 10 フィートの爆発内のすべてのクリーチャーに 2 ウィザード・レベルにつき 1d6 ポイント (最小 1d6) の刺突ダメージを与える。反応セーブに成功するとこのダメージを半減する。加えて、ねじれた金属片が次のウィザードのターン (そのときに消滅する) まで範囲内を移動困難な地形にする。ウィザードはこの能力を 1 日に 1 回に加え、5 レベル時と、以降の 5 レベルごとに追加で 1 回使うことができる。10 レベルの時点で、榴弾はマジック・ウェポンをかけたかのようにダメージ減少を貫通する。

金の元素術士のウィザード呪文 :

- 0 レベル—メンディング。
- 1 レベル—グラヴィティ・ボウ、マジック・ウェポン、ショッキング・グラスブ。
- 2 レベル—ディフェンシヴ・ショック、グリッターダスト、メイク・ハウル、シャター、シルク・トゥ・スチール。
- 3 レベル—チル・メタル、ヒート・メタル、ライトニング・ボルト、キン・エッジ、グレーター・マジック・ウェポン、ヴァーサトル・ウェポン。
- 4 レベル—マルファンクション、シャウト、ストーンスキン。
- 5 レベル—ライトニング・アーク、メジャー・クリエーション、ラピッド・リペア、ラストイング・グラスブ、スーズ・コンストラクト、アンブレカブル・コンストラクト。
- 6 レベル—チェイン・ライトニング、ディスインテグレート、ウォール・オヴ・アイアン。
- 7 レベル—コントロール・コンストラクト、lightning rod (訳注 : 存在せず)、スタチュー。
- 8 レベル—コール・コンストラクト、アイアン・ボディ、グレーター・シャウト、ストームボルツ。
- 9 レベル—メテオ・スウォーム、リペル・メタル・オア・ストーン、ライド・ザ・ライトニング。

木（元素系統）Wood (Elemental School)

木は柔軟さ、温暖、風、寛容、協調、そして理想主義を表す。この元素の魔法の修行者は、しばしば性格と使う魔法がドルイドと似通う。

木の魔法 / Wood Magic : 1 レベルの時点で、以下の呪文をウィザード呪文リストの記載の呪文レベルに加える：2 レベル—エンタングル、3

レベル ツリー・シェイプ、4レベル プラント・グロウス、5レベル コマンド・プランツ、6レベル ツリー・ストライド、7レベル ライヴオーク、8レベル トランスミュート・メタル・トゥ・ウッド、9レベル コントロール・プランツ。

弾力的強化 / Flexible Enhancement (超常) : 木の元素の支配者は負荷をかけて急に曲がるとき、竹のようにしなむことができる。ウィザードは【敏捷力】、【耐久力】あるいは【判断力】の1つに+1強化ボーナスを得る。このボーナスは5レベルごとに+1増加し、20レベルの時点で最大+5となる。ウィザードは呪文を準備するときにこのボーナスを別の能力値に変更できる。20レベルの時点で、このボーナスをこれらの能力値のうち任意の2つに適用する。

分裂する投槍 / Splintered Spear (超常) : ウィザードは標準アクションにより、【敏捷力】あるいは【筋力】修正値の代わりに【知力】修正値を攻撃ボーナスとして使用し、100フィート以内(射程ペナルティは適用される)の目標1体に対する遠隔攻撃として自ら飛びかかる、自身のサイズに適合した木製のショートスピアを作成できる。スピアはそのサイズに応じた通常のダメージにくわえ、ウィザードの【知力】修正値分のダメージを与えた後、壊れて無数に分裂し、目標は毎ラウンドの自身のターンに1ポイントの出血ダメージを受ける。6レベルの時点および以降の6レベルごとに、スピアは+1強化ボーナスを得て、出血ダメージを+1増加する。ウィザードはこの能力を1日に3+【知力】修正値に等しい回数まで使用できる。

協調防御 / Cooperative Defense (超常) : 8レベルの時点で、ウィザードは自身と30フィート以内の1体以上の味方が呪文が効果の目標になったときに、この能力を使用してその味方のいる場所への効果に対する自身のセーヴィング・スローを味方に使用させることができる。それぞれの味方はロールを行う前にこの結果を用いるか個別に選択する。この能力の使用は割り込みアクションである。ウィザードはこの能力を8レベルの時点で1日に1回、さらに8レベルを超える4レベルごとに1日に追加で1回使用できる。

木の元素術士のウィザード呪文 :

- 0レベル ライト。
- 1レベル オルター・ウィンズ、アニメイト・ロープ、チャーム・パースン。
- 2レベル キャッツ・グレイス、エンタングル、プロテクション・フロム・アローズ、ウェブ、ウィスパリング・ウィンド。
- 3レベル クローク・オヴ・ウィンズ、タンズ、ツリー・シェイプ、ウィンド・ウォール。
- 4レベル チャーム・モンスター、ハリュースナトリ・テレイン、マイナー・クリエイション、プラント・グロウス、リヴァー・オヴ・ウィンド、セキュアー・シェルター、シロッコ。
- 5レベル コマンド・プランツ、ファブリケート、フィクル・ウィンズ、ミラージュ・アーケイナ、センディング、テレパシク・ボンド。
- 6レベル バトルマインド・リンク、マス・キャッツ・グレイス、ツリー・ストライド。
- 7レベル コントロール・ウェザー、ライヴオーク、スコリング・ウィンズ。
- 8レベル マス・チャーム・モンスター、ユーフォリック・トランクイリティ、トランスミュート・メタル・トゥ・ウッド。
- 9レベル コントロール・プランツ、レフュージ、ウィンズ・オヴ・ヴェンジャンス。

巻物使い Scrollmaster (Archetype)

ある種のウィザードにとっては、巻物は単に書き留められた呪文の形態というだけでなく、剣や盾のように戦闘に使える物理的な武器でもある。この奇妙なウィザードはしばしばそれぞれの手に1つずつの巻物で武装して戦闘に参加し、モンクの格闘術に似た戦闘技術を練習する。

巻物の刃 / Scroll Blade (超常) : 巻物使いは紙、羊皮紙、または布の巻物を近接武器のように振ることができる。巻物使いの手中にある巻物は、その巻物に記された最も高レベルのウィザード呪文の呪文レベルの1/2の強化ボーナスをもつショート・ソードとして働く。0レベルか1レベル呪文しか記されていない巻物は高品質のショート・ソードとして扱う。巻物使いはこの武器に習熟しており、《武器熟練》のようなショート・ソードに影響を与える特技と能力はこの武器にも影響を与える。巻物使いは同時に2つの巻物の刃を振るうことはできない。

この能力の起動はフリー・アクションである。巻物の刃は巻物使いの手中にあるときだけ能力を保有する。巻物の刃は硬度0と最も高レベルのウィザード呪文の呪文レベルと同数のヒット・ポイントを持つ。巻物の刃が命中するたび、巻物の刃のヒット・ポイントは1ポイント減少する。このダメージは修復できないが、巻物から呪文を発動するには何の影響もない。ヒット・ポイントが0になると巻物は破壊される。巻物が呪文修正特技によって修正された呪文を含んでいた場合、この能力はその呪文の本来の呪文レベルを使用する(《呪文威力強化》されたファイアーボールの巻物は3レベル呪文として扱う)。

3レベルの時点で、巻物使いは4レベル以上のウィザード呪文の巻物を巻物の刃に使うとき、強化ボーナスを1減少させて(最小+1強化ボーナス)間合い武器として扱うことを選んでもよい。例えば、チャーム・モンスター(4レベル・ウィザード呪文)の巻物を使う場合、+2ショート・ソードか、間合いつきの+1ショート・ソードのどちらかとなる。

5レベルの時点で、巻物使いはレベル以上のウィザード呪文の巻物を巻物の刃に使うとき、強化ボーナスを1減少させて(最小+1強化ボーナス)以下の特殊能力を与えることができる: ディフェンディング、フロスト、アイシー・バースト、キーン、キ・フォーカス、ショック、ショッキング・バースト、スピード。これらの特殊能力を加えることで消費される強化ボーナスは特殊能力のコストに等しい(Core Rulebookの表15-9: 近接武器特殊能力を参照)。巻物使いは武器の特殊能力を与える前提となる呪文を修得していなければならない(例えば、巻物の刃にスピードの特殊能力を与えるにはヘイストを修得していなければならない)。この能力は秘術の絆と置き換える。

巻物の盾 / Scroll Shield (超常) : 巻物使いは紙、羊皮紙、または布の巻物を木製ライト・シールドのように振ることができる。巻物使いの手中にある巻物は、+1盾ボーナスと、その巻物に記された最も高レベルのウィザード呪文の呪文レベルの1/2の強化ボーナスをもつライト・シールドとして働く。0レベルか1レベル呪文しか記されていない巻物は高品質のライト・シールドとして扱う。巻物の盾は鎧による判定ペナルティ、秘術呪文失敗確率、最大【敏捷力】ボーナスをもたない。巻物使いはこの盾に習熟している。巻物使いは一方の手で巻物の刃を、もう一方の手で巻物の盾を使用できる。

この能力の起動はフリー・アクションである。巻物の盾は巻物使いの手中にあるときだけ能力を保有する。巻物の盾は硬度0と最も高レベルのウィザード呪文の呪文レベルと同数のヒット・ポイントを持つ。巻物使いに攻撃が命中するたび、巻物の盾のヒット・ポイントは1ポイント減少する。このダメージは修復できないが、巻物から呪文を発動するには何の影響もない。ヒット・ポイントが0になると巻物は破壊される。

5レベルの時点で、巻物使いは3レベル以上のウィザード呪文の巻物を巻物の盾に使うとき、強化ボーナスを1減少させて（最小+1強化ボーナス）以下の特殊能力を与えることができる：ゴースト・タッチ、ライト・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。これらの特殊能力を加えることで消費される強化ボーナスは特殊能力のコストに等しい（Core Rulebookの表15-5：盾の特殊能力を参照）。巻物使いは盾の特殊能力を与える前提となる呪文を修得していなければならない（例えば、巻物の盾にフォーティフィケーションの特殊能力を与えるにはリミテッド・ウィッシュを修得していなければならない）。

巻物が呪文修正特技によって修正された呪文を含んでいた場合、この能力はその呪文の本来の呪文レベルを使用する（《呪文威力強化》されたファイアーボールの巻物は3レベル呪文として扱う）。

巻物発動強化 / Improved Scroll Casting（超常）：10レベルの時点で、巻物使いは（スタッフを使う術者と同様に）自分の【知力】、呪文のDCに関連した特技、（巻物より高いなら）術者レベルを使用して、巻物からウィザード呪文を発動することができる。巻物使いはこの能力を使用するために巻物の記述をあらかじめ解読していなければならない。この能力は10レベルのボーナス特技と置き換える。

ウィッチ Witch

ウィッチはその不気味な能力と強力な呪術のため尊敬され同じくらい恐れられる、神秘と力のクリーチャーである。幾人もの術者が古代の大書、生来の血脈に宿る力、神や女神への信仰を頼りにする中、ウィッチは別のところを向き、知られざるものとの霊的交感から力を得る。ウィッチの使い魔は異界の存在との契約の一部として贈られ、彼女が能力を受け取る導管として機能する。その力を得るとき、多くのウィッチはその秘術能力が何からもたらされたのかを探し出し、ついにはその正確な根源を理解する。にも関わらず、幸福にもウィッチの手とまじないを導くその力が、何を墮としたのかには気づかない。ウィッチにとってそれは、単に力を得るための代償に過ぎない。その対価が、何かを坂道を転げ落ちるがごとく失うことなのだとしても。

このセクションはウィッチの新しい呪術、新しい守護者呪文、そしていくつかのウィッチ・アーキタイプを含む。各アーキタイプはいくつかのウィッチの呪術を提案しているが、これらは義務ではなく、キャラクターのイメージを豊かにするためのものだ。

呪術 Hexes

以下の呪術はすべてのウィッチに利用可能であり、標準の呪術のルールに従う。呪術へ抵抗するためのセーブは 10 + ウィッチ・レベルの 1/2 + ウィッチの【知力】修正値である。

凶兆の獣 / Beast of Ill-Omen (超常)：ウィッチは自身の使い魔に奇妙な魔法を吹き込み、使い魔が次に遭遇する敵に小さな呪いをかける。敵は意志セーブに失敗するとペイン(ウィッチ・レベルを術者レベルとする)の影響を受ける。ウィッチは最大 60 フィートの距離内の使い魔にこの呪術を使用できる。影響を受けた敵は効果を起動した使い魔から 60 フィート以内の距離に居なければならず、より離れた距離から使い魔を見ても何の効果もない(敵と使い魔の距離が 60 フィート以下に縮まれば、この呪術の影響を受けるが)。ペインは使い魔に最も近いクリーチャーに影響を与える(同距離のクリーチャーが 2 体以上存在するときは、イニシアチブの最も高いクリーチャーに影響する)。セーブに成功したかどうかに関わらず、目標は 24 時間の間ペイン効果の目標とならない(目標となるクリーチャーを決定するとき無視される)。

子供の匂い / Child-Scent (変則)：ウィッチは鋭敏嗅覚を得る。ただし、人型生物の子供と動物の幼体にのみ働く。したがって、ウィッチは子供の秘密基地や子狼の巣を嗅ぎつけるが、その子の両親や母狼には気づかない。

野生の言葉 / Feral Speech (超常)：ウィッチはスピーク・ウィズ・アニマルズを使用したように動物と会話する能力を得る。呪術を使用する際に両生類、鳥類、魚類、爬虫類、哺乳類のいずれかの種別を決定し、その種別の動物とのみ会話できる。この効果はウィッチの声が届く限り働く。この呪術は動物がウィッチに何らかの話をするよう仕向けるわけではない。12 レベル時にウィッチはこの呪術を蟲との会話に使用できる。

爪 / Nails (変則)：ウィッチの爪は長く鋭く、1d3 (小型のウィッチは 1d2) ポイントのダメージを与える肉體武器として使用できる。この攻撃は二次攻撃である。手入れをするならウィッチの爪は 1d4 日の間通常のサイズになる。

毒浸し / Poison Steep (擬呪)：ウィッチは瑞々しい果実やその他の美味な食材を大鍋で煮こんで、食べたものにポイズンと同様の効果を与える腐敗毒を作ることができる。毒素を煮こむには合計で 1 時間かかり、最大で 1 ポンドの食物を浸すことができる。この食物は 24 時間の間毒として働き、他のものに毒素を移すことはできない。この食物は普通の味がす

るが、魔法には毒として反応する。この呪術を選ぶには、ウィッチは大釜の呪術を得ていなければならない。

掴む髪 / Prehensile Hair (超常)：ウィッチの髪(または眉)は最大で長さ 10 フィートまで伸ばしたり、通常の長さまで縮めることができ、ウィッチの【知力】と同値の【筋力】をもつ四肢であるかのように扱うことができる。ウィッチの髪は 10 フィートの間合いをもち 1d3 (小型ウィッチは 1d2) ダメージを与える二次肉體武器として使用できる。ウィッチの髪は人間の手と同じくらい器用に物体(武器を除く)を操ることができる。髪を二房に分けたり、別々のクリーチャーを攻撃することはできない。ウィッチから切り離された髪は消滅する。髪がどれほど重いものを持ち上げても、ウィッチの頭部や首には負担がかからない。ウィッチは 1 日にレベルに等しい分数だけ髪を操ることができる。これら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。一般に、男性のウィッチはこの呪術を使うときに髭か眉を操ることができる。

傷痕 / Scar (超常)：この呪術は、額に一文字くらいの単純な何かの形をした傷痕を刻んだり、体にシミや火傷のような跡を残すなど、目標にウィッチの選択した酷い呪いの傷痕を与える。目標は意志セーブによりこの呪術に抵抗できる。これらの傷痕はいかなる方法でも目標の行動や能力を妨げることはない。ウィッチは移動アクションにより、どの距離からでも目標からこの呪術を撤退させることができる。ウィッチは【知力】ボーナスと同数まで呪いの傷痕を維持できる。この限界に達したら、ウィッチは新たな傷痕を刻むために、現在の犠牲者から傷痕を取り除かなければならない。リムーヴ・カースはこの傷痕を取り除くことができる。(記注：更新；技能の修正、変身時の保持、近接接触攻撃、その他の呪術の有効距離の増大、およびスクライミングの増強についての記述を追加)

沼地のハグ / Swamp Hag (擬呪)：沼地、泥濘地、沼沢地、およびこれらと同様の地勢の地形を行く間、ウィッチはドルイドの跡なき足取り能力のように痕跡を残さない。ウィッチはこれらの泥と流砂を通常の地面のように歩くことができる。

脅かす獣 / Unnerve Beast (超常)：目標は動物に攻撃的になる(意志・無効)。動物は犠牲者の面前で猛り狂う——馬は跳ね上がり、犬は吠え喘みつき、雄牛は突撃するといったように。この呪術はウィッチの【知力】修正値につき 1 時間持続する。この呪術に対してセーブしたクリーチャーは 1 日の間この呪術から影響を受けない。動物の反応は心術 [精神作用] 効果だが、この呪術は目標に対してはそうではない。

水中肺 / Water Lung (超常)：空気を呼吸する目標は水中で呼吸できるようになる。また、水棲の目標は空気を呼吸できるようになる。この効果は 1 分間続く。ウィッチが自分自身にこの呪術を使用する場合、ウィッチは眠っている間も呪術を維持し、水中で安全に眠ることができる。

上級呪術 Major Hexes

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。

獣の目 / Beast Eye (超常)：ウィッチは 100 フィート以内の動物の感覚器に自身の感覚を投影することができる。動物の行動をコントロールできるわけではない。ウィッチは標準アクションで感覚の投影を行い、維持することで、実際にいる場所から遠く離れたものを見ることができる。感覚を自分の肉体に戻すのはフリー・アクションである。通常の動物はこの能力に対してセーヴィング・スローを行わないが、動物の相棒、パラディンの乗騎その他同様の特別な動物は意志セーブを行う。ウィッチは自分の使い魔が動物であるならこの能力を自分の使い魔に使用できる。魔女会の呪術を持つウィッチがこの能力を制御している間、10 フィート以内にいる

魔女会の呪術を持つすべてのウィッチは、この動物を通してものを見ることができる。ウィッチはこの能力を1日にレベルに等しい分数だけ使用できる。これら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いけない。

食人料理 / Cook People (超常) : ウィッチは生死を問わず知性を持つ人型生物を大鍋で調理することで、素晴らしい呪文を作りだすことができる。この呪術を使用すると、ウィッチはおいしいシチュー、クッキー生地、ペーストリーその他のデザートから選択した1食分の食物を作りだす。犠牲者の調理には1時間かかる。この食物を食べると、1時間、以下の利益のうち1つを得られる: エイジ・レジスタンス、ベアズ・エンデュアランス、ブルズ・ストレンクス、キャッツ・グレイス、イーグルズ・スプレnder、フォクス・カニング、ニュートラライズ・ポイズン(瞬間)、アウルズ・ウィズダム、リムーヴ・ディーズ(瞬間)。あるいはウィッチはパン生地を1時間ホームクルスのように動く小さな人間のようなクリーチャーに成形できる。ウィッチは大釜の呪術を持っていないければこの呪術を選択できない。この呪術を使用するか、この食物を知っているから食べるのは悪質な行為である。

隠れ家 / Hidden Home (擬呪) : ウィッチはミラージュ・アーケイナを使用したかのように、自宅を隠したり偽装することができる。この呪術を使う前に、ウィッチは1日を費やしておよそ40000平方フィート(約200フィート×200フィート)の自宅の領域の境界を定めなければならない。その後、ウィッチはこの領域の外観を変えるために、その内側から標準アクションでこの呪術を使用する。幻影はウィッチが変更するか破棄するまで持続する。ウィッチはこの能力で一度に1つの“自宅”しか持たない。

霜 / Hoarfrost (超常) : 目標はゆっくりと肉体に食い込んでいく霜の針に覆われる(頑健・無効)。目標は青ざめ、死ぬまで毎分ごとのセーブに失敗すると1ポイントの【耐久力】ダメージを受ける。セーブに成功すれば回復する。ブレイク・エンチャントメント、ディスペル・マジック、リムーヴ・カース、および同種の呪文はこの効果を終了させる。セーブに成功した対象は1日の間この呪術の完全耐性を得る。これは「冷気」効果である。

氷の墓標 / Ice Tomb (超常) : 氷と凍てつく風の嵐が目標を覆う(3d8[冷気]ダメージ(頑健・半減))。目標はセーブに失敗すると氷が保たれる限り麻痺状態かつ気絶状態になるが、食事と呼吸が不要になる。氷は20ヒット・ポイントをもち、破壊すれば中のクリーチャーは解放されるが、解放後1d4ラウンドはよるめき状態となる。目標はセーヴィング・スローに成功したかどうかに関わらず、1日の間この呪術の対象にできない。

化膿した傷 / Infected Wounds (超常) : 目標の傷は化膿する(頑健・無効)。目標は1日ごとに1ポイントの【耐久力】ダメージを受ける。初日以降、目標は1日ごとに1回化膿から回復するためのセーブを行える。これは「病気」効果である。

夢での会話 / Speak in Dreams (擬呪) : ウィッチはドリームを使用したかのようにクリーチャーと連絡できる。ウィッチはこの能力を1日に【知力】ボーナスに等しい数の対象に使用できるが、その対象それぞれと望む限りの時間ずつと夢の会話を行うことができる。

魔女の醸造 / Witch's Brew (変則) : ウィッチは2倍の費用を消費して1日に2つのポーションを大釜で作成できる。15レベルにおいて、3倍の費用を消費して3つのポーションを作成できる。大釜の呪術を持つウィッチでなければこの呪術は選択できない。

大いなる呪術 Grand Hexes

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。

恐ろしい予言 / Dire Prophecy (超常) : ウィッチは目標を呪い死を運命づける(意志・無効)。呪いが持続する限り、目標はAC、攻撃ロール、セーヴ、能力値判定、技能判定に-4ペナルティを受ける。呪いが持続する間、ウィッチは犠牲者に呪いの完全な力を一気にもたらして呪いを終了させることができる。この場合犠牲者はウィッチの術者レベルに等しいペナルティをACまたはいずれか1回の攻撃ロール、戦技判定、対抗能力値あるいは技能判定、セーヴィング・スローに受ける。ウィッチはロールが行われる前にこのペナルティを適用するか決めなければならない。ウィッチの目標への視線が遮られた場合、呪いの完全な力はGMが最も適切だと考える致命的な状況で下される。目標は1度に1つの恐ろしい予言しか被らない。目標となったクリーチャーはセーブが成功したかどうかに関わらず、1日の間この呪術の目標にならない。これは「呪い」効果である。

霊の召喚 / Summon Spirit (擬呪) : ウィッチはグレーター・ブレイナー・アライを発動したかのように18ヒット・ダイス以下の人型生物のゴーストを呼び出す。このゴーストは固有の人格と目的を持っているが、ウィッチとの契約には応じる。ウィッチとの契約に調印するため、ゴーストは1レベルの一時的な負のレベル(これはゴーストの奉仕への対価に加える)にあたる生命力を要求する。この負のレベルはゴーストがウィッチに奉仕し続ける限り持続する。ウィッチは標準アクションで契約を終えることができ、負のレベルは速やかに取り除かれる。

魔女の小屋 / Witch's Hut (超常) : ウィッチはアニメイト・オブジェクトのように小屋、小さな家、幌馬車、テント、または同様の構造物を動かすことができる。この小屋はハグサイズ(約15フィート×15フィート)のものまでできる。動く小屋の硬度は8増加し、ヒット・ポイントは倍になる。ウィッチは小屋に以下の命令ができる: 警戒し(小屋は120フィート以内の侵入者をウィッチの〈知覚〉修正値を用いて監視し、発見すると金切り声を上げる)、隠れる(すべての入り口はイリュージョン・ウォールで隠され、アーケイン・ロックで閉ざされる)、動け(大きな鳥か骨の足により、60フィートの速度でウィッチに直接ついてまわる。「100フィート離れてついてこい」といった指示には従う)。小屋はウィッチが中断するか別のものを動かすまで24時間動きつづける。どちらの場合でも小屋は止まった場所で非魔法的な状態に戻る。

守護者呪文 Witch Patron Themes

ウィッチは以下の守護者を代わりに選んでもよい。

祖霊 / Ancestors : 2— プレス、4— エイド、6— プレイヤー、8— レッティング・オヴ・ファーヴァー、10— コミュニオン、12— ヒロイズム、14— レフェュージ、16— ユーフォリック・トランキリリティ、18— choose fate (訳注: 更新; ウィアード)。

死 / death : 2— デス・ウォッチ、4— ブレッシング・オヴ・カレッジ・アンド・ライフ、6— スピーク・ウィズ・デッド、8— レスト・エターナル、10— サフォケーション、12— サークル・オヴ・デス、14— フィンガー・オヴ・デス、16— シンボル・オヴ・デス、18— パワー・ワード・キル。

魅了 / Enchantment : 2— アンナチュラル・ラスト、4— カーム・エモーションズ、6— アンアダルトレイテッド・ローシング、8— オーヴァーウェルミング・グリーフ、10— ドミネイト・パースン、12— ギアス、14— ユーフォリック・トランキリリティ、16— デイモンド、18— ドミネイト・モンスター。

治癒/Healing : 2— リムーヴ・フィアー、4— レッサー・レストレーション、6— リムーヴ・ディジーズ、8— レストレーション、10— クレンズ、12— ピラー・オヴ・ライフ、14— グレーター・レストレーション、16— マス・キュア・クリティカル・ウーンズ、18— トゥルー・リザレクション。

狂気/Insanity : 2— メモリー・ラブス、4— ヒディアス・ラフター、6— マッド・ハリューシネーション (訳注: 更新; ディストラクティング・カコフォニー)、8— コンフュージョン、10— マインド・フォッグ、12— エンヴィアス・アージ、14— インサニティ、16— シンボル・オヴ・インサニティ、18— オーヴァーウェルミング・プレゼンス。

光/Light : 2— ダンシング・ランタン、4— コンティニューアル・フレイム、6— デイライト、8— レインボー・パターン、10— ファイアー・スネーク、12— シロッコ、14— サンビーム、16— サンバースト、18— サンバースト (訳注: 更新; ファイアリー・ボディ)。

月/Moon : 2— ダークネス、4— ダークヴィジョン、6— アウルズ・ウィズダム、8— ムーンストラック、10— アスペクト・オヴ・ザ・ウルフ、12— コントロール・ウォーター、14— ルナ・ヴェール、16— ホリッド・ウィルディング、18— メテオ・スウォーム。

オカルト/Occult : 2— ディテクト・アンデッド、4— コマンド・アンデッド、6— トワイライト・ナイフ、8— ブラック・テンタクルズ、10— スネーク・スタッフ、12— クリエイト・アンデッド、14— ウェイヴズ・オヴ・イグゾースション、16— トラップ・ザ・ソウル、18— ゲート。

前兆/Portents : 2— イル・オーメン、4— ロケート・オブジェクト、6— ブラッド・バイオグラフィ、8— ディヴィネーション、10— コンタクト・アザー・プレイン、12— レジェンド・ローア、14— ヴィジョン、16— モーメント・オヴ・プレジアンス、18— フォアサイト。

霊/Spirits : 2— ゴーストベイン・ダージ、4— インビジビリティ、6— スピーク・ウィズ・デッド、8— スピリチュアル・アライ、10— マス・ゴーストベイン・ダージ、12— シャドウ・ウォーク、14— イセリアル・ジョイント、16— プレイナー・アライ、18— イセリアルネス。

星/Stars : 2— フェアリー・ファイアー、4— ダスト・オヴ・トワイライト、6— ガイディング・スター、8— ワンダリング・スター・モーツ、10— ドリーム、12— クローク・オヴ・ドリームズ、14— サークル・オヴ・クラリティ、16— ユーフォリック・トランキリティ、18— アストラル・プロジェクション。

時/Time : 2— ヴェントロロキズム、4— サイレンス、6— ヘイスト、8— スリーフォールド・アスペクト、10— テレポート、12— ディスインテグレイト、14— エクスペンド、16— テンポラル・ステイシス、18— タイム・ストップ。

復讐/Vengeance : 2— バーニング・ハンズ、4— バーニング・ゲイズ、6— ペイン・ストライク、8— シャウト、10— シンボル・オヴ・ペイン、12— マス・ペイン・ストライク、14— ファンタズマル・リヴェンジ、16— インセンディエリ・クラウド、18— ウィンズ・オヴ・ヴェンジャンス。

冬/Winter : 2— アンシェイカブル・チル、4— レジスト・エナジー ([冷気]のみ)、6— アイス・ストーム、8— ウォール・オヴ・アイス、10— コーン・オヴ・コールド、12— フリージング・スフィアー、14— コントロール・ウェザー、16— ポーラー・レイ、18— ポーラー・ミッドナイト。

獣の盟友 Beast-Bonded (Archetype)

すべてのウィッチは使い魔と親密に繋がっているが、獣の盟友の技は使い魔との絆と、使い魔を通じて守護者との結びつきを深めることに特化している。

特技転送/Transfer Feats (変則) : 獣の盟友は新たな特技を学ぶことができるとき、自分の代わりに使い魔にボーナス特技を学ばせることを選んでもよい。使い魔は特技の前提条件を満たさねばならない。使い魔が失われるか死亡した場合、ウィッチは特技スロットを取り戻し、自分のために使用するか、新たな使い魔のために使用するか選ぶことができる。

使い魔強化/Enhanced Familiar (超常) : 4レベルの時点で、獣の盟友と使い魔の結びつきは力強くなる。使い魔の能力を決定するにあたり、実際のウィッチ・レベルより1レベル高いものとして扱う。この能力は4レベルの呪術と置き換える。

使い魔形態/Familiar Form (擬呪) : 8レベルの時点で、獣の盟友はビースト・シェイプIIを使用したかのように、使い魔の姿(またはそのより大きなサイズのバージョンや類似した動物)になることができる。例えば、ラットの使い魔をもつウィッチは超小型のラット、小型のラット、小型テンプレート付きのダイア・ラット、またはより大きなげっ歯類になれる。キャットの使い魔を持つウィッチは小型のキャットや、より大きなタイガーやライオンのようなネコ科の動物になれる。モンキーの使い魔をもつウィッチは小型のモンキーか大型のゴリラなどになることができる。ウィッチは1日にレベルにつき1分間この能力を使用できる。この能力は8レベルの呪術と置き換える。

対なる魂/Twin Soul (超常) : 10レベルの時点で、ウィッチが使い魔が重傷を負うか死にかけたとき、瀕死状態の側の魂は直ちにもう一方の肉体に転送される。二つの魂は生き残った肉体を平和に共有し、自由に交信して、それぞれの思考能力と目的を保つことができる。元の肉体の持ち主は、移動アクションによって、受け入れた魂に一時的に肉体を明け渡したり取り戻すことができる。両者はこの状態を無期限に維持できる。また接触することで受け入れた魂を元の肉体(利用可能であるなら)に戻すことができる。適当な器(クローンのような)に移ったり、マジック・ジャー(容器のない)を使用するなら別の肉体を手に入れることもできる。この能力は10レベルの上級呪術と置き換える。

呪術 : 以下の呪術は獣の盟友アーキタイプを補完する: 凶兆の獣、魅了、野生の言葉、護り。

上級呪術 : 以下の上級呪術は獣の盟友アーキタイプを補完する: 獣の目。

大いなる呪術 : 以下の大いなる呪術は獣の盟友アーキタイプを補完する: 強制的転生。

墓歩き Gravewalker (Archetype)

墓歩きは死霊術師と多くの共通点を持ち、死者のオカルト的操作に取りつかれている。特にゾンビのような知性のないアンデッドを好む。一般的な死霊術師と異なるのは、墓歩きは凄まじい力をもつ下劣な霊を生じさせることができ、その創造物はその意思の及ぶ限り存在し続ける点だ。

呪文/Spells : 墓歩きは守護者呪文のいくつかを以下と置き換える: 4— コマンド・アンデッド、6— アニメイト・デッド、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、これらは守護者呪文と置き換える。

パペット /Poppet：墓歩きは人皮を縫って骨の欠片や指の爪、墓の土を詰めこんだ生命のない筋張ったパペットを各々持ち歩いている。墓歩きの呪文はこのパペットに潜む悪霊の知恵からもたらされ、その呪文保持能力はウィッチの呪文が使い魔からもたらされるのと同じ方法で作用する。墓歩きは毎日呪文を準備するためにパペットと交感しなければならず、パペットの蓄えていない呪文は準備できない。この能力はウィッチの使い魔と置き換える。墓歩きの使い魔は以下の能力が異なっている。：接触呪文伝達（超常）：3レベル以降、墓歩きはパペットを接触呪文の伝達に使える。接触呪文を発動した後でウィッチは1全ラウンド・アクションを使用して、パペットを目標の姿にして針で刺すことができ、呪文は遠隔接触攻撃として伝達される。この目標は冒流のオーラの範囲内にいなければならない(以下を参照)。

冒流のオーラ /Aura of Desecration（超常）：1レベルの時点で、墓歩きは半径20フィートの邪悪な力のオーラを発することができる。このオーラは負のエネルギー放出のDCと《アンデッド退散》への抵抗を+1し、3レベルおよび続く2レベルごとに、オーラの半径は5フィート増加し、20レベルのとき最大で70フィートになる。この能力はウィッチの1レベルの呪術と置き換える。

骨の奴隷 /Bonethrall（超常）：墓歩きは冒流のオーラ内のアンデッド・クリーチャーに意識を集中し制御することができる(意志・無効)。セーブに失敗したクリーチャーは、コマンド・アンデッドを使ったかのようにウィッチの制御下に置かれる(一度制御を確立すると、アンデッドはウィッチのオーラの外側でも制御される)。知性のあるアンデッドはウィッチの制御に抵抗する新しいセーヴィング・スローを毎日行うことができる。ウィッチは術者レベルにつき1HDまでのアンデッドを制御できる。アンデッド・クリーチャーが別のクリーチャーの制御下に入り、命令が衝突した場合、【魅力】の対抗判定をしなければならない。この能力はウィッチの4レベルの呪術と置き換える。

アンデッド憑依 /Possess Undead（擬呪）：墓歩きは冒流のオーラの内側にいるアンデッドの従者のうち1体を、マジック・ジャーを使ったかのように直接制御することができる。ウィッチのパペットはこの能力のための魂の保管所として機能する。従者はこの能力へのセーヴィング・スローを行えない。この能力はウィッチの8レベルの呪術と置き換える。

呪術：以下の呪術は墓歩きアーキタイプを補完する：凶兆の獣、邪眼、不運。

上級呪術：以下の上級呪術は墓歩きアーキタイプを補完する：氷の墓標、化膿する傷、蠟像。

大いなる呪術：以下の大いなる呪術は墓歩きアーキタイプを補完する：死の呪い、霊の召喚。

垣根の魔女 Hedge Witch (Archetype)

ウィッチの中には、他者の世話に専念し、その技を医術に制限するものたちがいる。彼らは田舎のコミュニティにおいてはしばしばクレリックのような位置を占め、地方をさまよいつつ小社会で必要とされるサービスをする。

守護者 /Patron：通常、垣根の魔女の守護者は治療である。

任意治療 /Spontaneous Healing（超常）：垣根の魔女は蓄えられた呪文のエネルギーをその時点では準備していなかった癒しの呪文に導くことができる。ウィッチは守護者呪文ではない準備済みの呪文を“失う”ことで、そのレベル以下のキュア呪文を、修得していないキュア呪文であってさえ、発動することができる。この能力はウィッチの4レベルの呪術と置き換える。

共感療法 /Empathic Healing（超常）：垣根の魔女は病や毒に侵された目標に仕え、災厄がウィッチ自身を苛むよう変えることができる。ウィッチは標準アクションで、毒に侵された目標のために貢献できる：目標は通常通り次の毒に抗うためのセーヴィング・スローを行うが、セーブに失敗するとウィッチが代わりに毒の効果を受ける。ウィッチは1時間をかけて病気に侵された目標のために貢献できる：目標は通常通り次の病に抗うためのセーヴィング・スローを行うが、セーブに失敗するとウィッチが代わりに病気の効果を受ける。ウィッチは実際に毒や病に侵された状態になるのではない(伝染もしない、回復の必要もない)が、そうだったかのように災厄の効果を受ける。ウィッチは通常この能力を死に瀕したものの命を長らえ、回復の時間を与えるために使う。ウィッチが病気または毒への完全耐性を持っていたとしてもこの能力には働かない。この能力はウィッチの8レベルの呪術と置き換える。

呪術：以下の呪術は垣根の魔女アーキタイプを補完する：大鍋、野生の言葉、治療、タンズ。

上級呪術：以下の上級呪術は垣根の魔女アーキタイプを補完する：上級治療、天候制御、魔女の醸造。

大いなる呪術：以下の大いなる呪術は垣根の魔女アーキタイプを補完する：生命付与者。

海の魔女 Sea Witch (Archetype)

海の魔女の大洋や回転する波と親和性を結んでいる。その魔術は月、湖、水、そして風に関係しており、海かその近くにいるときは概ね平和である。

守護者 /Patron：海の魔女は水と対立するようなテーマや関心を持つ守護者(例えば地や火)を選ぶことができない。

呪文 /Spells：海の魔女は守護者呪文のいくつかを以下と置き換える。：2— タッチ・オヴ・シー、4— ガスト・オヴ・ウィンド、6— ウォーター・フリージング、8— コントロール・ウォーター、10— クラウドキル、12— コントロール・ウィンズ、14— コントロール・ウェザー、16— ヴォーテックス、18— ツナミ。これらは守護者呪文と置き換える。

ノウ・ディレクション /Know Direction（擬呪）：海の魔女は大きな水域(少なくとも直径1マイル以上の湖)の近くにいるとき、疑似呪文能力としてノウ・ディレクションを発動することができる。

海生生物との共感 /Sea Creature Empathy（変則）：海の魔女は水棲生物および鳥を含め海岸や川・湖の岸を棲処とする動物の態度を、野生動物との共感を使用したかのように変更できる。海の魔女はこの能力の使用にあたりウィッチ・レベルをドルイド・レベルのように扱う。海の魔女が野生動物との共感を他のクラスから得ていた場合、それらの種類のクリーチャーへの野生動物との共感のボーナスを決定するにあたり、ウィッチ・レベルをそのクラス・レベルに加える。この能力はウィッチの1レベルの呪術と置き換える。

呪術：以下の呪術は海の魔女アーキタイプを補完する：魅了、飛翔、水中肺。

上級呪術：以下の上級呪術は海の魔女アーキタイプを補完する：ハグの目、隠れ家、天候制御。

大いなる呪術：以下の大いなる呪術は海の魔女アーキタイプを補完する：自然災害。

オラクル Oracle

すべての神格の導き手はその道を自ら選ぶわけではない。選んだわけでもなく自身でも理解できない力によって生命の力と責任を引き上げられる者もいる。それらの者こそが摂理によって才能を与えられた代理人であり、単一の神格ではなくその理想を助ける守護者たる神格のすべてから魔法を呼び卸して崇拝する多くの要素に仕えるオラクルである。呪いにせよ祝福にせよ、オラクルの奇妙な力と不安定な神秘は力ある公堂と戦いの場の双方において悔りがたい力を行使する。

このセクションでは新しいオラクルの神秘を紹介する。これらの神秘に続くのは6つの新しいオラクル・アーキタイプである。各アーキタイプにはそのアーキタイプに特に適している推奨される神秘のリストが含まれているが、そのアーキタイプがそれらの神秘のオラクルに限定されているわけではない。アーキタイプのボーナス呪文はオラクルの選択した神秘から通常得られるボーナス呪文と置き換える。

神秘 Mysteries

以下はオラクルのための新しい神秘である。オラクルは最初のオラクル・レベルを取得するときに神秘1つを選ばなければならない。1度なされるとこの選択は変更できない。特記ない限り、これらの啓示に対するセーブDCは10 + オラクル・レベルの1/2 + オラクルの【魅力】修正値である。呪文と重複する効果は術者レベルとしてオラクル・レベルを使用する。

金属 Metal

クラス技能：金属の神秘を持つオラクルは〈鑑定〉、〈はったり〉、〈装置無力化〉、および〈威圧〉を自身のクラス技能リストに加える。

ボーナス呪文：リード・ブレード (2レベル)、ヒート・メタル (4レベル)、キーン・エッジ (6レベル)、ヴァーサトル・ウェポン (8レベル)、メジャー・クリエーション (金属製のアイテムのみ) (10レベル)、ウォール・オブ・アイアン (12レベル)、スタチュー (鉄 (訳注：おそらく石の誤り)の代わりに金属製の像) (14レベル)、リベル・メタル・オア・ストーン (16レベル)、アイアン・ボディ (18レベル)。

啓示：金属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ぶ。

鎧体得 (変則)：君が鎧を着ている際の移動はより楽になる。君は金属で作られた中装鎧で通常の移動速度で動けるようになる。これは鎧に対する習熟を与えない。

刃の舞 (変則)：君の基本移動速度は10フィート増加する。7レベルで、君が10フィート以上移動したラウンドにおいて、金属武器を使った攻撃ロールに+1のボーナスを与える。このボーナスは11レベルの時点と以降4レベル毎に+1上昇する。11レベルで、移動アクションとして君は自らの武器を旋回する鋼鉄の盾と成す事ができる。これにより君への非実体でないものによる近接攻撃と遠隔攻撃は20%の失敗確率を被る。この効果は次の君のターンの開始時まで持続する。君はこの能力を使用するために金属製の武器を持っていなければならない。

鉄の如き体質 (超常)：君は頑健セーブに+1のボーナスを得る。7レベルと14レベルにおいて、このボーナスは+1ずつ上昇する。

鉄の皮膚 (擬呪)：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。

鉄の武器 (超常)：君は単純武器もしくは軍用武器 (近接武器に限る) を創り出す事ができる。この武器は君の持つオラクル・レベルにつき1分の間だけ存在する。この武器は君のサイズに適したものであり (スピアの柄のような通常は非金属でできている部分でさえも) 全て金属でできているが、その機能は通常と同じタイプの武器と同様である。君はこの武器に習熟していると見なされる。この武器は君が手を離してから1ラウンド後に消失する。3レベルで、この武器は冷たい鉄製となる。7レベル、15レベル、19レベルにおいてこの武器は+1ずつ強化ボーナスを得る。11レベルの時点でこの武器はアダマンティン製となる。君はこの能力を1日に3 + 【魅力】ボーナスに等しい回数まで使用できる。その持続時間は連続している必要はないが、一分単位で使用しなければならない。(訳注：更新；削除)

鋼鉄精査 (超常)：君と神聖な繋がりを持った金属は、君にその形状と機能に関する洞察を与える。1日1回、君は加工されていない金属または鉱石の塊を前に10分間の瞑想をすることでそれらを使って何かを作るための次の〈製作〉判定に+5の洞察ボーナスを得る。

ラストイング・グラスプ (擬呪)：1日1回、標準アクションで君はラストイング・グラスプの呪文と同様の効果の、鉄を錆びさせる近接接触攻撃を試みる事ができる。11レベルの時点と以降4レベル毎に、この能力の1日毎の使用回数は1回ずつ増える。君は最低7レベルなければこの啓示を選択できない。

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。

鋼鉄のスカーフ (超常)：即行アクションで、君はスカーフ、袖、外套、あるいはその他の自分の衣服の一部を鉄の如く硬化させ、30フィートの長さに伸ばす事ができる。これにより君は武器を用いた近接攻撃のように、遠くの敵を攻撃する事ができる。この能力をそのような目的で使うなら、君はこの武器に習熟していると見なされる。君はこの武器を使って戦技を試みる事もできる。30フィート以内の敵に近接攻撃を行う場合、君はこの攻撃に《武器の妙技》を適用する事もできる。この攻撃が命中したなら、その武器は1d8 + 君の持つ2オラクル・レベルにつき1ポイントの斬撃ダメージを与える。この攻撃の後、衣服は通常の長さや硬さに戻る。君はこの武器の射程範囲を脅かしているわけではないので、この攻撃を機会攻撃として用いる事はできない。君はこの能力を1日に3 + 【魅力】ボーナスに等しい回数まで使用することができる。

鉄の幻視 (擬呪)：君は最低でもダガー程度の大きさの磨き上げられた金属片を焦点具として使用して、スクライミング呪文と同様の能力を使用することができる。15レベルにおいて、これはグレート・スクライミングとして機能する。君は1日にオラクル・レベルに等しいラウンドだけこの力を使用することができる。このラウンドは連続している必要はない。君は最低7レベルで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、君は鉄と鋼の達人となる。君は自分が習熟している1つの金属武器に対する《武器熟練》、《上級武器熟練》、《クリティカル強化》を得る。鎧は君にとって第二の皮膚のようになり、金属鎧を着ている間、君は君はその鎧に習熟し、その鎧の【敏捷力】ボーナス上限は5増加し、鎧による判定ペナルティを受けなくなる。加えて、君の魔法によって作り出された金属 (例えばウォール・オブ・アイアンなどによるもの) の硬度は10増加する。

祖霊 Ancestor

クラス技能：祖霊の神秘を持つオラクルは〈言語学〉と全ての〈知識〉技能を自身のクラス技能リストに加える。

ボーナス呪文：アンシーン・サーヴァント (2 レベル)、スピリチュアル・ウェポン (4 レベル)、ヒロイズム (6 レベル)、スピリチュアル・アライ (8 レベル)、テレキネシス (10 レベル)、グレーター・ヒロイズム (12 レベル)、イセリアル・ジョイント (14 レベル)、ヴィジョン (16 レベル)、アストラール・プロジェクション (18 レベル)。

啓示：祖霊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ぶ。

祖霊の武器 (超常)：君は自らの家の歴史に由来する単純武器または軍用武器を召喚する事ができる。その武器は君のサイズに適した大きさである。君はこの武器に《習熟》していると見なされる。3 レベルで、この武器は高品質な武器と見なされる。7 レベル、15 レベル、および 19 レベルで、この武器は累積する +1 の強化ボーナスを得る。11 レベルで、この武器はゴースト・タッチ の武器特性を持つ。君は 1 日にオラクル・レベルにつき 1 分間この能力を使用することができる。この能力を持続させるために精神集中を行う必要は無いが、この能力は 1 分間単位で消費される必要がある。この武器は君の手から離れれば 1 ラウンド後に消失する。

英雄の血筋 (超常)：標準アクションで、君は生きたクリーチャーを怯え状態にする近接接触攻撃を試みる事ができる。この効果は君のオラクル・レベルの 1/2 に等しいラウンド継続する (最小 1 ラウンド)。君はこの能力を 1 日につき自身の 3 + 【魅力】修正値に等しい回数まで使用することができる。

神聖なる審議 (超常)：移動アクションで、君は審議をしてもらうために自らの祖霊を呼ぶ事ができる。彼らの助言は君の d20 ロールに 1 度だけ +2 のボーナスを与える。この効果は 1 ラウンド持続する。君はこの能力を自分の【魅力】ボーナスに等しい回数まで使用できる。

戦士の靈魂 (超常)：君は偉大なる戦士であった祖先の靈魂を召還し、自らに憑依させて強力な戦士となる事ができる。君は【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】への +4 強化ボーナス、および AC への +4 外皮ボーナスを得る。憑依されている間、君の基本攻撃ボーナスは自らのオラクル・レベルに等しくなり (これにより可能であれば追加攻撃が与えられる)、更に君が選択した武器武器に対する《クリティカル強化》の特技を得る。君はこの能力を自身が持つ 2 オラクル・レベルにつき 1 ラウンドだけ使用する事ができる。君はこの時間は連続している必要はないが、1 ラウンド単位で消費されなければならない。君は最低 11 レベルでなければこの神秘を選択できない。

靈魂の盾 (超常)：君は、攻撃を防ぐ盾を自らの周りに形成するために祖先の靈魂を呼び、AC に +4 の鎧ボーナスを得る事ができる。7 レベルとそれを越える 4 レベル毎に、このボーナスは +2 ずつ増加する。13 レベルで、この盾は君を対象とする矢、光線、およびその他の遠隔攻撃における攻撃ロールに 50% の失敗確率をもたらす。君はこの盾を 1 日に自身のオラクル・レベルにつき 1 時間使用する事ができる。この時間は連続している必要は無いが、1 時間単位で消費されなければならない。

精体歩き (超常)：君は非実体かつ不可視状態になる。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] 製を除く)。君はこの形態の間移動以外の行動を取れない。君はオラクル・レベルに等しいラウンドこの形態でいるが、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 回使用できる。君は最低 11 レベルでなければこの啓示を選択できない。

魂の嵐 (超常)：君は霊的な激情によって範囲内のクリーチャーに肉体的な傷を作り出す攻撃を浴びせるために自らの祖先を呼ぶ事ができる。この嵐は 100 フィートの射程を持ち、半径 20 フィートの爆発範囲に効果を及ぼす。範囲内の物体とクリーチャーは君の持つ 2 オラクル・レベルにつき 1d8 ポイントのダメージを受ける。範囲内のアンデッド・クリーチャーは君の持つ 1 オラクル・レベルにつき 1d8 ポイントのダメージを受ける。頑健セーブに成功すれば、このダメージを半減させる事ができる。君は最低 7 レベルで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 回使用できる。11 レベルとそれを越える 4 レベル毎にこの使用回数は 1 回ずつ増えていく。

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 -2 のペナルティをこの効果に抵抗するための意志セーブに受ける。

祖霊の叡智 (超常)：1 日 1 回、君は自分の祖先の靈魂と交信するためにトランス状態に入る事ができる。このトランスは 10 分間続く、この時間は途切れてはならず、この間に他の行動を取る事はできない。このトランス状態から抜け出した時、君は未来に関する神秘的な洞察を得ている。1 レベルで、この洞察は 80% の成功確率を持つオーギュリイ 呪文として作用する。5 レベルで、この洞察は 90% の成功確率を持つディヴィネーションの形式を取る。8 レベルで、この知恵によって君は コミュニケーション の効果を得る。これらの呪文の効果は物質要素を要求しない。

最終啓示：20 レベルに達した時点で、君は祖先の靈魂と 1 つになる。君は意志セーブに自分の【魅力】修正値を加算し、60 フィートの暗視を得る、および占術呪文を使用する時はいつでも、君は術者レベルに +4 のボーナスを得る。君は 1 日 1 回、疑似呪文能力としてアストラール・プロジェクションを使用できる。この際物質要素は必要無い。

闇の綴れ織 Dark Tapestry

クラス技能：闇の綴れ織の神秘を持つオラクルは〈変装〉、〈知識：神秘学〉、および〈隠密〉を自身のクラス技能リストに加える。

ボーナス呪文：エントロピック・シールド (2 レベル)、ダスト・オヴ・トワイライト (4 レベル)、タンズ (6 レベル)、ブラック・テンタクルズ (8 レベル)、フィーブルマインド (10 レベル)、プレイナー・バインディング (12 レベル)、インサニティ (14 レベル)、リヴァース・グラヴィティ (16 レベル)、インタープラネタリー・テレポート (18 レベル)。

啓示：闇の綴れ織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ぶ。

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ブ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。セーブ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 回ずつ使用できる。

闇の外套 (超常) : 君は AC に +4 の鎧ボーナス、〈隠密〉判定に +2 の状況ボーナスを与えるぼんやりとした闇闇の外套を呼び出す。7 レベルとそれを越える 4 レベル毎に、これらのボーナスは +2 ずつ増加する。君はこの外套を 1 日にオラクル・レベルに等しい時間だけ使用できる。この時間は連続している必要は無いが、1 時間単位で消費される必要がある。

闇闇の住人 (擬呪) : 1 日 1 回、君は恐ろしき別世界の存在の注意を引くことで宇宙の虚無の中に君の精神を投射する事ができる。闇闇の住人はあらゆる面で君があたかも ファンタズマル・キラー を発動したかのように振舞う。17 レベルで、闇闇の住人は複数のクリーチャーを認識する事ができるようになり、あたかも君が ウィアード の呪文を発動したような効果を及ぼす。君は最低 11 レベルでなければこの啓示を選択できない。

狂気の贈り物 (超常) : 君は星辰の間にある想像を絶するような虚空に接触し、30 フィート以内にいる 1 体の生きたクリーチャーを 1 ラウンドの間 混乱状態 にする。頑健セーブに成功すればこの効果は無効となる。これは【精神作用】(強制) 効果である。7 レベルで、この 混乱状態 は君のオラクル・レベルに等しいラウンドの間持続する。君はこの能力を 1 日に自身の 3 + 【魅力】修正値に等しい回数まで使用できる。

星間の虚空 (超常) : 君は敵に酷い冷気をもたらすために宇宙空間の冷たき深みに呼びかける。標準アクションで、30 フィート以内の 1 体の対象は虚空に包まれ、君が持つ 1 オラクル・レベルにつき 1d6 ポイントの【冷気】ダメージを受ける。頑健セーブに成功すればこのダメージは半減する。10 レベルで、狂気の虚空はより強烈なものになり、セーブに失敗したクリーチャーは 疲労状態 となる。15 レベルで、セーブに失敗したクリーチャーは 1 ラウンドの間 朦朧状態 かつ 過労状態 となる。君はこの能力を 1 日に 1 回、10 レベルになると 2 回使用できるようになる。

無数の形態 (超常) : 標準アクションで、君はあたかも オルター・セルフ の呪文を使用したかのように、小型か中型の人型生物の形態を取れるようになる。7 レベルで、君は ビースト・シェイプ I のように小型か中型の動物の形態を取れるようになる。11 レベルで、ビースト・シェイプ III のように小型か中型と魔獣の形態を取れるようになる。15 レベルで、グレーター・ポリモーフ のように様々な形態を取れるようになる。君はこの能力を 1 日にオラクル・レベル毎に 1 分間使用することができる。この時間は連続している必要は無いが、1 分間単位で消費されなければならない。君は最低 3 レベルでなければこの啓示を選択できない。

縋れ織の幻視 (擬呪) : 1 日 1 回、君は自らの精神を他の次元界へと送り、そこにいる奇妙な、もしくは異質の存在と意思疎通するために闇の縋れ織の秘奥について 10 分を費やして瞑想する事ができる。これは コンタクト・アザー・プレイン の呪文として機能する。君は最低 7 レベルでなければこの啓示を選択できない。

虚空の接触 (超常) : 標準アクションで、君は 1d6 + 2 オラクル・レベルにつき 1 ポイントの【冷気】ダメージを与える近接接触攻撃を試みる事ができる。7 レベルで、この接触されたクリーチャーは頑健セーブに成功しなければ君のオラクル・レベルの 1/2 に等しいラウンドの間、疲労状態 となる。これは既に 疲労状態 のクリーチャーに対しては何の効果もない。君はこの能力を 1 日に 3 + 【魅力】修正値に等しい回数まで使える。

闇闇の翼 (超常) : 即行アクションで、君は半透明で真っ黒な翼を生み出す事ができる。これによって君は 60 フィートの飛行速度と良好な飛行機動性を得る。君はこの翼を 1 日に 1 オラクル・レベル毎に 1 分間使用することができる。この時間は連続している必要は無いが、1 分間単位で使用されなければならない。11 レベルで、君は 1 日 1 回 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ためにこの翼を使用する事ができる。この方法で使用する場合、この能力は 1 時間/レベルだけ持続し、この能力の 1 日の使用回数のすべてを消費する。君は最低 7 レベルで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、君は真に異質で不可解な生物となる。君はダメージ減少 5 / - と酸、クリティカル・ヒット、および急所攻撃に対する完全耐性を得る。1 日 1 回、君は物質要素を必要としない擬似呪文能力として シェイプチェンジ を発動できるようになる。

時 Time

クラス技能 : 時の神秘のオラクルは〈飛行〉、〈知識 : 神秘学〉、〈知覚〉、および〈装置無力化〉をクラス技能リストに加える。

ボーナス呪文 : メモリー・ラプス (2 レベル)、ジェントル・リポуз (4 レベル)、サンズ・オブ・タイム (6 レベル)、スリーフォールド・アスペクト (8 レベル)、パーマネンシイ (10 レベル)、コンティンジェンシイ (12 レベル)、ディスインテグレイト (14 レベル)、テンポラル・ステイシス (16 レベル)、タイム・ストップ (18 レベル)。

啓示 : 時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べる。

加齢の接触 (超常) : 君の接触は生きているクリーチャーか物体を老化させる。近接接触攻撃で、君は自身が持つ 2 オラクル・レベルにつき 1 ポイントの【筋力】ダメージを生きたクリーチャーに与える事ができる。物体もしくは人造に対しては、オラクル・レベルにつき 1d6 ポイントのダメージを与える。他のクリーチャーが所持する物体に対して使用するなら、この攻撃は武器破壊の戦技として扱う。君はこの能力を 1 日 1 回と、5 オラクル・レベルを得る毎に追加で 1 回ずつ増えていく。

時からの抹消 (超常) : 近接接触攻撃で、君は一時的に 1 体のクリーチャーを完全に時間から取り除く事ができる。標的となったクリーチャーは頑健セーブに成功しなければ、君のオラクル・レベルの 1/2 に等しいラウンド (最小 1 ラウンド) の間完全に消失する。この効果によって時間と宇宙の外側にいるために、そのクリーチャーはこの能力の持続時間が終了するまでの間、魔法もしくは占術によって感知することができなくなる。持続時間が終了すると、そのクリーチャーは最後に彼が占めていた場所 (もとの場所が占有されていたなら、空いている最も近い場所) に傷つく事無く再び現れる。君はこの能力を 1 日に 1 回と、11 レベルの時点で追加で 1 回使用できるようになる。

歳月の知識 (超常) : 君は忘れられた伝説または情報の小片を思い起こすために時の狭間を通して調べる事ができる。君はここ 1 分以内に行ったような知識技能判定でも再挑戦することができる。この判定の際には君の【魅力】修正値に等しい洞察ボーナスを得る。君はこの能力を 1 日に君の【魅力】修正値に等しい回数まで使用することができる。

東の間の一瞥 (超常) : 常 : 1 日 1 回、君は自らのごく近い未来を垣間見ることができるようになる。この能力を使用した後、そのラウンドにおいて君は 1 度の攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定またはアーマー・クラスに +2 のボーナスを次の君のターンの開始時まで得る。5 レベルの時点と以降 4 レベル毎に、君がこの能力を 1 日に使用できる回数は 1 回ずつ増加する。

時の巻き戻し (超常) : 1 日 1 回、即行アクションで君はいかなる d20 判定でもその結果が明らかになる前に振り直した事ができるようになる。君は例え元の判定より結果が悪くなったとしても、振り直した方の結果を受け入れなければならない。11 レベルの時点と以降 4 レベル毎に、君が

1日にこの能力を使用できる回数は1回ずつ増えていく。君は最低7レベルでなければこの啓示を選択できない。

時の加減速（擬呪）：標準アクションで、君は時を速めるか、遅くする事ができる。これはヘイストかスローの呪文として機能する。君はこの能力を1日に1回使用でき、12レベルと17レベルの時点で追加で1回使用できるようになる。君は最低7レベルでなければこの啓示を選択できない。

一瞬の迅速（超常）：イニシアチブ判定をする時はいつでも、君は2回ロールを行い、結果の良い方を採用できる。7レベルで、君は例え不意討ちに気付く事に失敗した時でも、常に不意打ちラウンドで行動できるようになる。但しその際、イニシアチブ判定の結果に関わらず、君は不意打ちラウンドの最後に行動する事となる（その後のラウンドでは通常通りの順番で行動する）。11レベルで、君はイニシアチブ判定を3回行い、好きな結果を採用する事ができるようになる。

時の揺らぎ（超常）：標準アクションで、君は時間の内外で揺らめく事ができる。これによって君は視認困難を得る（プレー 呪文と同等の効果）。君はこの能力を1日にオラクル・レベル毎に1分使用する事ができる。この時間は連続している必要は無いが、1分単位で消費されなければならない。7レベルで、君がこの能力を発動する際に、1R毎に時の揺らぎの能力の持続時間を1分間消費する事でこの能力をブリンクの呪文として扱う事ができる。君は最低3レベルでなければこの啓示を選択できない。

時の跳躍（超常）：移動アクションで、君は1日につきオラクル・レベル毎に10フィートの距離を瞬間移動する事ができる。この瞬間移動は5フィート単位で使用されなければならない。この移動は機会攻撃を誘発しない。君がこの能力を使用する際には目的地への視界が通っていないなければならない。君は同意する他のクリーチャーを同行させる事ができるが、連れて行くクリーチャーにつき、移動距離を同じだけ消費する。君は最低7レベルでなければこの啓示を選択できない。

時の視界（超常）：君はツール・シーイングの呪文を使ったかのように、時の霧を通して物事の真実の姿を凝視する事ができる。15レベルで、これはモーメント・オヴ・プレジヤンスのように機能する。18レベルではフォアサイトのように機能する。君はこの能力を1日に自身のオラクル・レベルにつき1分間使用する事ができるが、これは連続している必要は無い。君は最低11レベルでなければこの啓示を選択する事ができない。

最終啓示：20レベルに達した時、君は時の卓越者となり、更に加齢が止まる。君は魔法のように年を取らなくなり、もはや老化によって能力値のペナルティを受ける事も無い。年齢によるボーナスは未だ有効であり、これまでに生じたいかなる年齢によるペナルティも有効である。君は老齢によって死ぬことは無いが、事故、病気、毒、またはその他の外的要因によって殺されたり、死ぬ事は有り得る。加えて、君は1日1回擬似呪文能力としてタイム・ストップを発動する事ができる。

木 Wood

クラス技能：木の神秘を持つオラクルは〈登攀〉、〈知識：自然〉、〈隠密〉、および〈生存〉を自身のクラス技能に加える。

ボーナス呪文：シャレイリ（2レベル）、パークスキン（4レベル）、マイナー・クリエーション（6レベル）、ソーン・ボディ（8レベル）、ツリー・ストライド（10レベル）、アイアンウッド（12レベル）、トランスミュート・メタル・トゥ・ウッド（14レベル）、チェンジスタッフ（16レベル）、ウデン・ファランクス（18レベル）。

啓示：木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ぶ。

木理の屈曲（擬呪）：1日1回標準アクションで、君は木製の物体を形成したり歪ませる事ができる。これはウッド・シェイプかウォーブ・ウッドとして機能する。11レベルで、君はこの能力をリペル・ウッドとして使用し、木を自身から押し退けるために使用できる。7レベルと14レベルで、君がこの能力を使用1日に使用できる回数は1回ずつ増加する。

木質化（超常）：1日1回、君はクリーチャーを木に変化させる事ができる。標準アクションで、君は30フィート以内にいる1体のクリーチャーを凝視する事ができる。標的になったクリーチャー（そのクリーチャーが持ち運ぶ全ての所持品も含めて）は頑健セーブに成功しなければ心を失ってしまい、君の1/2オラクル・レベルに等しいラウンドの間生気を持たない木の像になってしまう。この能力は石ではなく木に変化するという点を除いてはフレッシュ・トゥ・ストーンとして機能する。この能力はフレッシュ・トゥ・ストーンによって変転するいかなる効果も変転させる。15レベルで、君はこの能力を1日に2回使用できるようになる。君は最低11レベルでなければこの啓示を選択できない。

木との会話（擬呪）：君は木を会話し、その知識を学ぶ事ができる。君は瞑想し木と心を交わすために1分間費やさなければならない。この時間が終わったなら、君は木と会話できるようになる。これは石ではなく木と会話できるという点を除いてストーン・テルの呪文として機能する。君はこの能力を1日にオラクル・レベルにつき1分間使用する事ができる。この時間は連続している必要は無いが、1分単位で消費される必要がある。君は自然の木または加工された木材と会話する事ができる。君は最低11レベルでなければこの啓示を選択できない。

棘の爆発（超常）：即行アクションで、君は自身の体から外側へと鋭い木の破片の爆発を引き起こす事ができる。これらの破片は10フィートの爆発の範囲内にいる全てのクリーチャーに2オラクル・レベルにつき1d6ポイントの刺突ダメージを与える。反応セーブに成功すればこのダメージを半減できる。加えて、この鋭い破片は君の次のターンまで範囲内においてまきびし（『Core Rulebook』の155Pを参照）と見なされる。君はこの能力を1日につき1回と、5レベルの時点と以降4レベル毎に追加で1回ずつ使用できる。

木形態（擬呪）：標準アクションで、君はツリー・シェイプと同様に大きな生きている木か死んだ木、もしくは低木の形態を取る事ができる。9レベルで、君はプラント・シェイプIと同様に小型か中型の植物クリーチャーの形態を取る事ができる。11レベルで、君はプラント・シェイプIIと同様に大型の植物クリーチャーの形態を取る事ができる。13レベルで、君はプラント・シェイプIIIと同様に超大型の植物クリーチャーの形態を取る事ができる。君はこの能力を1日に1回使用できるが、持続時間は1時間/レベルである。君は最低3レベルでなければこの啓示を選択できない。

木の鎧（超常）：君は自身の周りに木製の鎧を召還できる。これは君のACに+4の鎧ボーナスを与える。7レベルの時点及び以降4レベル毎に、このボーナスは+2上昇する。13レベルで、この鎧は君にDR5/斬撃を与える。君はこの鎧を1日にオラクル・レベルにつき1時間使用できる。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。この鎧は君から離れると消失する。

木との絆（変則）：君の木との神秘的な絆は君の武器を君の体の一部のようにする。君はほとんどが木で作られた武器（例えばボウ、クラブ、クォータースタッフ、スピアのような）を扱っている際の攻撃ロールに+1の技量ボーナスを得る。このボーナスは5レベルの時点及び以降5レベル毎に+1上昇する。

木の視界 (超常) : 移動アクションで、君は通常であれば視認困難を与えるような下生えや成長した植物の向こうと見通すための視界を変化させ、60 フィート先までを見通せるようになる。(ただし暗闇やその他の障害物は通常通り君の視界を遮る)。7 レベルで、君ははまるでそれが透明なガラスであるかのように簡単に木や他の植物を透かして見るためにこの能力を使うことができる。これにより、君のオラクル・レベルにつき1 フィートの厚みの木を通して見る事ができる。君は1日に自身のオラクル・レベルに等しいラウンドだけこの能力を使用できる。このラウンドは連続している必要は無い。

木製の武器 (超常) : 君は木製のクラブ、クォータースタッフ、ロングスピア、ショートスピア、またはスピアを君が持つオラクル・レベルにつき1分間召還できる。この武器は君のサイズに適したものである。君はこの武器に習熟していると見なされる。この武器は君が手を離してから1ラウンド後に消失する。3 レベルで、この武器は高品質のものとなる。7 レベル、15 レベル、および19 レベルでこの武器は+1の強化ボーナスを得る。11 レベルで、この武器はキーン武器の特徴を得る(殴打武器を使用している際にも、同様の効果でクリティカル領域が増加する)。君はこの能力を1日に3+【魅力】修正値に等しい回数まで使用できる。その持続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。(訳注:更新;削除)

森またぎ (変則) : 君はいかなる種類の下生え(自然のとげ、イバラ、草に覆われた地帯、及びそれに類する地形)を通常の移動速度でダメージや他の障害を被る事無く通り抜ける事ができる。しかし、動きを妨げるために魔法的に操作されたとげ、イバラ、または草に覆われた地帯からは通常通りの影響を受ける。

最終啓示 : 0 レベルに達した時点で、君は生ける木のクリーチャーとなる。君は今後永久に呪文や魔法的な効果を受ける際にもとの種別に代わって植物として扱われる。肌は磨き上げられた木目ようになり、君はアーマー・クラスに+4の外皮ボーナスと、木製武器、木もしくはそれに類するもので構成されるクリーチャーの肉体武器に対してダメージ減少10/ーを得る。君は麻痺、毒、ポリモーフ、睡眠、および朦朧状態に対して完全耐性を持つ。君は木や1個の木塊と自由自在に融合する事ができる(これは木に限定される点と時間制限無しで木と同化していられるという点を除いてはメルド・イントゥ・ストーンとして扱われる)。

二重呪いのオラクル Dual-Cursed Oracle (Archetype)

全てのオラクルはなんらか呪われているが、オラクルの中にはさらに重い負担を負っている者もある。超自然的、あるいは物理的な障害によって二重に苦しめられるが、二重呪いのオラクルは運氣を操作することができ、彼女の神秘により優れた洞察力を獲得する。

推奨される神秘 : どれでも。

オラクルの呪い : 二重呪いのオラクルは1レベルの際に2つの呪いを選ばなければならない。これらの呪いの1つ(オラクル自身が選ぶ)はオラクル・レベルが上がったとしてもその能力は変化しない;例えば、曇った視界を持つオラクルは60フィートの暗視、非視覚的感知、擬似視覚を得ることはない。もう一方の呪いは通常通りに利益を得る。

クラス技能 : 二重呪いのオラクルは神秘から追加のクラス技能を得られない。

ボーナス呪文 : イル・オーメン(2レベル)、オラクルズ・バーデン(4レベル)、ピストウ・コース(6レベル)。これらのボーナス呪文はそれぞれ

れのレベルのオラクルの神秘によるボーナス呪文と置き換える。

啓示 : 二重呪いのオラクルは5レベルと13レベルで新しい啓示を得る。これらは3レベル、7レベル、そしてそれ以降に受ける通常の啓示に追加で得られるものである。加えて、この呪われしオラクルは以下の啓示を神秘による啓示の代わりに選択しても良い。

不運 / Misfortune (変則) : 1レベルの時点でオラクルは1回の割り込みアクションとして、30フィート以内のクリーチャーのd20ロールを結果が明らかになる前に強制的に振り直させることができる。例えば、振り直したロールの結果が元々のロールの結果より悪かったとしても振り直したロールの結果を適用しなければならない。一度この啓示の目標となったならば、そのクリーチャーは1日の間再びこの啓示の目標にならない。

幸運 / Fortune (変則) : 5レベルの時点で、オラクルは割り込みアクションとして、自身のd20ロールを結果が明らかになる前に振り直すことができる。例えば、振り直したロールの結果が元のロールの結果より悪かったとしても振り直したロールの結果を適用しなければならない。オラクルはこの能力を5レベルの時点で1日に1回使用でき、5レベルを超える6レベルごとに追加で1回使用できる。

悟りし哲学者 Enlightened Philosopher(Archetype)

悟りし哲学者は共感、節度、慎みを通じて悟りを求める。その哲学の教えに従うことで、悟りし哲学者は悟りに達し、宇宙と合一することを目指している。

属性 : いずれかの秩序。

奨励される神秘 : 祖霊、火、天界、伝承、金属、自然、石、時、木。

クラス技能 : 悟りし哲学者は〈言語学〉と全ての〈知識〉技能を彼女のクラス技能リストに加える。これらは彼女が神秘から得られるクラス技能と置き換える。

ボーナス呪文 : アウルズ・ウィズダム(4レベル)、ウォーター・ウォーク(6レベル)、ディサーン・ライズ(8レベル)、トゥルー・シーイング(10レベル)、ウィンド・ウォーク(12レベル)、イセリアル・ジョイント(14レベル)、モーメント・オヴ・プレジャンス(16レベル)、アストラル・プロジェクト(18レベル)。これらのボーナス呪文はそれぞれのレベルのオラクルの神秘によるボーナス呪文と置き換える。

啓示 : 悟りし哲学者は以下の啓示を7レベル時に選択しなければならない。

精神の鋭さ (変則) : 伝承の神秘の啓示と同様である。

最終啓示 : 20レベルに達する際に、悟りし哲学者は真の悟りに達し宇宙と合一する。悟りし哲学者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。悟りし哲学者は混乱、過労、疲労、吐き気、および不調状態の効果に対する完全耐性を備えるようになる。悟りし哲学者はすべての〈知識〉技能判定に出目20ができる。死亡した場合、悟りし哲学者は自身の選択した哲学の招来の生ける例として3日後に生まれ変わる(リインカーネイト呪文として扱う)。これはオラクルの神秘の最終啓示と置き換える。

他次元界のオラクル Planar Oracle (Archetype)

他次元界のオラクルは外方次元界の1つとの親和性を有している。他

次元界のオラクルは大いなる彼方の複数の次元界に精通しており、最終的には自分自身が来訪者になることができる。

奨励される神秘：闇の繻れ織、炎、天界、石、波、疾風。

ボーナス呪文：エンデュア・エレメンツ (2 レベル)、エレメンタル・スピーチ (4 レベル)、タンズ (6 レベル)、プレイナー・アダプティション (8 レベル)、ブレイン・シフト (10 レベル)、マス・プレイナー・アダプティション (12 レベル)、シャドウ・ウォーク (14 レベル)、イセリアルネス (16 レベル)、ゲート (18 レベル)。

啓示：1 レベルの時点で、他次元界のオラクルは自身が親和性を有する外方次元界 1 つを選択しなければならない。この選択は変更できない。他次元界のオラクルは 3 レベルの時点で以下の啓示を取得しなければならない。

他次元界の抵抗 / Planar Resistance (超常)：3 レベルの時点で、他次元界のオラクルは自身の選択した次元界に関連するエネルギー種別 1 つに対するエネルギー抵抗 10 を獲得する。11 レベルの時点で、他次元界のオラクルのエネルギー抵抗は 20 に増加する。

最終啓示：20 レベルの時点で、他次元界のオラクルは他次元界のクリーチャーになる。ヘヴンやアビスのような外方次元界 1 つを選択すること。選択した外方次元界の住人に応じて表面的な物理的特性を獲得する。例えば、選択した次元界がヘヴンである場合、後光や金属質な皮膚などのエンジェルのような特徴を獲得する。この変化は他次元界のオラクルのヒット・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。他次元界のオラクルの種別は種別が“来訪者 (原住)”となる関連次元界における場合を除いて“来訪者 (他次元界)”に変化する。加えて、他次元界のオラクルは関連したエネルギー種別への完全耐性と、ダメージ減少 10 / 魔法を獲得する。他の来訪者と異なり、他次元界のオラクルは依然として以前のクリーチャー種別の一員であるかのように死から呼び戻すことができる。これはオラクルの神秘の最終啓示と置き換える。

憑かれしオラクル Possessed Oracle (Archetype)

精霊、デーモン、あるいは同種の存在に憑依されるオラクルも存在する。憑かれしオラクルは神格から力を喚び下ろす代わりに、これらの別世界の力を通じて自身の魔法を使う。

奨励される神秘：どれでも。

オラクルの呪い：憑かれしオラクルは 1 レベルの時点で悪霊憑きか異言の呪いを選択しなければならない。

ボーナス呪文：ヴェントリロキズム (1 レベル)、スパイダー・クライム (4 レベル)、スクリーチ (6 レベル)、スリープウォーク (8 レベル)、テレキネシス (10 レベル)、アニメイト・オブジェクツ (12 レベル)、ディヴァイン・ヴェッスル (16 レベル)。これらのボーナス呪文はオラクルが通常神秘から得るそれぞれのレベルのボーナス呪文と置き換える。

啓示：憑かれしオラクルは 1 レベルの時点で以下の啓示を取得しなければならない。

2 つの精神 / Two Minds (超常)：憑かれしオラクルは心術呪文または効果に対する意志セーブへの +2 ボーナスを獲得する。7 レベルの時点で、憑かれしオラクルは 1 日に 1 回、割り込みアクションとして失敗した意志セーブを再ロールすることができる。憑かれしオラクルはより悪くなっ

た場合でさえ 2 回目の結果を使用しなければならない。

先見の者 Seer (Archetype)

すべてのオラクルが啓示によっていくつかの能力を有する一方で、先見の者を実際の、あるいはそうなるであろう物事を見ることのできる真の預言者である。

奨励される神秘：伝承、自然、時。

ボーナス呪文：ディテクト・ソウツ (4 レベル)、クリアオーディエンス / クリアヴォイアンス (6 レベル)、スクライミング (8 レベル)、トゥルー・シーイング (10 レベル)、レジェンド・ローア (12 レベル)、グレーター・スクライミング (14 レベル)、ヴィジョン (16 レベル)、フォアサイト (18 レベル)。

これらのボーナス呪文はそれぞれのレベルにおけるオラクルの神秘のボーナス呪文と置き換える。

啓示：先見の者は記載のレベルの時点で以下の啓示を取得しなければならない。

自然の神託 (変則)：自然の神秘の啓示と同様である。先見の者は 1 レベルの時点でこの啓示を取得しなければならない。

予言の才能 / Gift of Prophecy (超常)：1 日に 1 回、先見の者は未来を垣間見るためにトランス状態に入ることができる。このトランス状態は 1 分間持続し、中断してはならずその間は他のアクションを一切行うことができない。3 レベルの時点で、先見の者は 90% の有効性の オーギュリイ 呪文の利益を得る。5 レベルの時点で、先見の者は 90% の有効性の ディヴィネーション 呪文の利益を得る。9 レベルの時点で、先見の者が得られる知識は コミューン 呪文と同等になる。これらの呪文の効果のいずれも物質構成要素を必要としない。先見の者は 3 レベルの時点でこの啓示を取得しなければならない。

星詠み Stargazer (Archetype)

夜空を横切る星の周期、彗星の軌跡、そして惑星の永遠の軌道に意味を求めらるオラクルもいる。

奨励される神秘：闇の繻れ織、天界、伝承、自然、時。

クラス技能：星詠みは〈知識〉、〈知覚〉、および〈生存〉を自身のクラス技能リストに加える。これらは自身の神秘から得られる追加クラス技能と置き換える。

ボーナス呪文：フェアリー・ファイアー (2 レベル)、グリッターダスト (4 レベル)、ガイディング・スター (6 レベル)、ワンダリング・スター・モーツ (8 レベル)、メテオ・スウォーム (18 レベル)。これらのボーナス呪文はそれぞれのレベルのオラクルの神秘によるボーナス呪文と置き換える。

啓示：星詠みは記載のレベルの時点で以下の啓示を取得しなければならない。

導きの星 (超常)：天界の神秘の啓示と同様である。星詠みは 1 レベルの時点でこの啓示を取得しなければならない。

星図 (変則)：天界の神秘の啓示と同様である。星詠みは 7 レベルの時点でこの啓示を取得しなければならない。

クレリック Cleric

クレリックは神のメッセンジャーにして奉仕者であり、聖なる魔法と純粋な正または負のエネルギーを放つ。典型的な冒険者のクレリックは信仰の敵を打ちのめす呪文と武器を準備し、また多くの修道士は離れた図書館に身を置き学術的な仕事で神を体現し、さらにまた別の者は異端的な信仰を奉じて正統派の聖職者を戸惑わせる。彼らは神聖な放出を癒しか減ぼしに使い、さらに幾人かはその敵対者を打ちのめしあるいは味方を助ける新しい方法を開発した。

このセクションでは正または負のエネルギー放出の代替的な効果と、それに続き4つの新しいクレリック・アーキタイプを紹介する。

変更版エネルギー放出 Variant Channeling

癒すにせよダメージを与えるにせよ、またはアンデッドを退散させるにせよ威服するにせよ、クレリックの象徴的な能力が正または負のエネルギー放出の力である。しかしながら、神格とその神聖なる権能の偉大なる多様性が与えられるのは自然な成り行きであり、幾柱かの神格は、彼ら固有の専門をより親密に反映した、エネルギー放出の力の異なる道を、彼らの定命の従者に授けるであろう。以下のカテゴリはエネルギー放出能力を元に置き換えた神格の力の本質の例である。例えば、火の神格の負のエネルギー放出は、放出によるダメージの代わり的一部として「火」ダメージを与えることができる。君がクレリックのキャラクターを作成するとき、通常の形態のエネルギー放出を使用するか、神格の権能の一面をもとにここに提示した変更版を使用するかを決定する。この選択は一度なされたら後から変更できない。変更版エネルギー放出は効果範囲、セーブDC、1日の使用回数、その他のルールをエネルギー放出に準拠する。エネルギー放出を修正するか（《アンデッド威伏》や《アンデッド退散》のように）別の使い方を与える特技と能力は通常これらの変更版エネルギー放出能力にも働く。

変更版エネルギー放出は治癒を使用して正のエネルギー放出を修正するか、害を使用して負のエネルギー放出を修正するかのどちらかである。正のエネルギー放出を治癒に使う場合、効果を受けるクリーチャーは通常の半分しか治癒を得られないが、同時に特別な利益のある効果を受ける。負のエネルギー放出を害に使う場合、効果を受けるクリーチャーは通常の半分しかダメージを受けずに済むが、追加でペナルティが害のある効果を受ける；セーヴィング・スローに成功すれば追加のペナルティや害のある効果は打ち消すことができるが、さらにダメージを減少することはない。（アンデッドに関しては正のエネルギー放出を回復に使うように）特定のエネルギー放出の効果は通常は無視するであろうクリーチャーはその放出の変更版効果も無視する。

いくつかの変更版エネルギー放出能力は特定のクリーチャー種別に使用したときに強化される。そのようなエネルギー放出はそのクリーチャー種別へのエネルギー放出による治癒またはダメージを、変更版エネルギー放出により本来の半分となった治癒またはダメージではなく、通常の治癒またはダメージに50%増加する。例えば、7レベル・クレリックは通常は正のエネルギー放出により4d6ポイントのダメージを癒す。自然の変更版エネルギー放出を持つ場合、そのクレリックは代わりに半分しか癒せない（2d6）。だが動物とフェイを癒すときは半分ではない値に追加で+50%となる（4d6 + 50%）。

特に記述のない場合、変更版エネルギー放出の与えるボーナスは正のエネルギー放出ならば清浄ボーナス、負のエネルギー放出ならば不浄ボーナスである。変更版エネルギー放出がロールや値に“放出ボーナス”を提供する場合、このボーナスは+1であり、クレリック・レベル5のときに+2に増え、以降の5クレリック・レベルごとに1増加する（最大で+5

になる）。同様に“放出ペナルティ”は最初-1であり、クレリック・レベル5の時点で-2に増え、以降の5クレリック・レベルごとに1増加する（最大で-5になる）。

クレリック以外のクラスからエネルギー放出の能力を得たキャラクターも、クラス能力が神格への奉仕となるなら、これらの変更版エネルギー放出ルールを使ってよい。例えば、パラディンは仕える神格に対応する変更版エネルギー放出を選べる。生命の神秘をもつオラクルも（多くの神格に仕えているかのように）同様である。だが、ウィザードの死霊術士には使えない。

以下は権能と変更版エネルギー放出能力のすぐ利用できる例のリストである。

風/空/疾風 Air/Sky/Wind：治癒 —クリーチャーは次の君のターンの終わりまで〈軽業〉と〈飛行〉判定、風の影響と「風」の説明のある効果に対するセーヴィング・スローに放出ボーナスを得る。害 —クリーチャーは次の君のターンの終わりまで風に打ちのめされる；この風は遠隔攻撃に放出ペナルティを与え、移動速度は通常の半分になる。

エール/ワイン Ale/Wine：治癒 —クリーチャーは次の君のターンの終わりまで、吐き気がする状態と不調状態、毒による能力値ダメージおよび吸収を無視する。【耐久力】ダメージによって死亡したクリーチャーは生き返らない。害 —クリーチャーは1ラウンドの間吐き気がする状態になる。

芸術/音楽 Art/Music：治癒 —クリーチャーは1分の間、〈芸能〉判定と幻術、[音波]、[言語依存]効果に対するセーヴィング・スローに放出ボーナスを得る。害 —クリーチャーは1分の間、幻、[音波]、[言語依存]効果に対するセーヴィング・スローに放出ペナルティを被る。

戦闘/憤怒 Battle/Wrath：治癒 —クリーチャーは次の君のターンの終わりまで、武器ダメージとクリティカル・ロールに放出ボーナスを得る。害 —クリーチャーは次の君のターンの終わりまで、武器ダメージとクリティカル・ロールに放出ペナルティを被る。

美/愛/色欲 Beauty/Love/Lust：治癒 —クリーチャーは1分の間、〈魅惑〉効果と（ニンフの目もくらむ美や朦朧化のまなざしのような）美しさや肉体的魅力に基づく能力に対するセーヴィング・スローに放出ボーナスを得る。害 —クリーチャーは1分の間、〈魅惑〉効果と恍惚による効果に対するセーヴィング・スローに放出ペナルティを被る。

勇気/武勇 Bravery/Valor：治癒 —クリーチャーは「恐怖」に対する新たなセーヴィング・スローを試みることができ、そのロールに放出ボーナスを得る。[恐怖]による影響を受けていないクリーチャーは、次の君のターンの終わりまでACに、加えて次の君のターンまでに突撃を行うのであればその攻撃ロールに放出ボーナスを得る。害 —標準のエネルギー放出と同様に働く（半減しない）。

都市 Cities：治癒 —クリーチャーは次の君のターンの終わりまで、挟撃している場合に攻撃ロールとACに放出ボーナスを得る。害 —次の君のターンの開始時まで、すべてのクリーチャーのマスと隣接しているマスは移動困難な地形として扱う（これらの範囲は場所に固定されているのではなく、放出中はクリーチャーと共に動く）。クリーチャーは次の君のターンの終わりまで、〈軽業〉判定とこれらのマスを通り越しての蹴散らしの試みに放出ペナルティを被る。

契約/誓約 Contracts/Oaths：治癒 —クリーチャーは次の君のターンの終わりまで、（強制）効果に対するセーヴィング・スローに放出ボナ

スを得る。害 — クリーチャーは次の君のターンの終わりまで、(強制)効果に対するセーヴィング・スロー放出ペナルティを被る。

闇 Darkness: 治癒 — クリーチャーは次の君のターンの終わりまで夜目を得る。また、クレリック5レベルの時点で、クリーチャーは暗視30フィートを得る、この有効距離は以降のクレリック・レベル5ごとに30フィート増加する。害 — 1分間、範囲内の明度が1段階暗くなる。クレリック・レベル10の時点で2段階、クレリック・レベル15の時点で3段階暗くなり、薄暗い光か暗闇は超常効果の闇となる(暗視をもつクリーチャーでも見通せない)。

死 Death: 治癒 — クリーチャーは1分の間、瀕死状態のときの容態安定化判定と[即死]効果に対するセーブに放出ボーナスを得る。害 — クリーチャーは1分の間、瀕死状態の時の容態安定化判定に放出ペナルティを被る。また、すべての治癒魔法、高速治癒、再生の効果から放出ペナルティを差し引く。

破壊 Destruction: 治癒 — クリーチャーは次の君のターンの終わりまで、物体への攻撃ロールとダメージ・ロール、武器破壊の試みのCMB、物体を破壊する【筋力】判定に放出ボーナスを得る。害 — 保持されていない物体は完全な放出ダメージを受ける(半減しない)。

疫病 Disease: 治癒 — クリーチャーは君の選んだ1つの能力値から、放出ボーナスと等しいポイントの能力値ダメージを回復する。害 — クリーチャーは放出ペナルティに等しいラウンド後の君のターンの終わりまで不調状態になる。クレリック・レベル10の時点で、君はエネルギー放出の効果に加え1体のクリーチャーをコンテジョンの目標に選んでよい。クレリック・レベル20の時点で、範囲内のすべてのクリーチャーはエネルギー放出の効果に加えコンテジョンの効果を受ける。

夢 Dreams: 治癒 — 睡眠効果の影響を受けたクリーチャーは新たなセーヴィング・スローを試みることができ、そのロールに放出ボーナスを得る。進んで眠り続けるクリーチャーは8時間までセーヴィング・スローと〈知覚〉判定に放出ボーナスを得る(このボーナスはクリーチャーが目覚めると終了する)。害 — クリーチャーは1分の間、〈知覚〉判定と過労、疲労、睡眠効果に対するセーヴィング・スローに放出ペナルティを被る。

地 Earth: 治癒 — クリーチャーは次の君のターンの終わりまで、DR1/アダマンティンを得る。このDRは5レベルの時点と以降の5レベルごとに1強化される。この能力はDR/アダマンティンに打ち勝つ攻撃手段は提供しない。害 — 範囲内のすべてのマスは1分の間、移動困難な地形として扱われる。

嫉妬 Envy: 治癒 — クリーチャーは1分の間、武器落とし、盗み取りの戦技判定、〈はったり〉判定、〈手先の早業〉判定に放出ボーナスを得る。害 — クリーチャーは彼らの次のターンの、隣接する敵に対して盗み取りの戦技判定を試みなければならない。これは(強制)効果である。

農業 Farming: 治癒 — クリーチャーは1分の間、疲労を無視する(だが、過労は無視できない)。植物クリーチャーに対する治癒効果は強化される(上記のVariant Channelingを参照)。害 — 植物クリーチャーに対してはダメージ効果が強化される。クリーチャーは飢餓を経験したかのように疲労状態になる。

運命 Fate: 治癒 — クリーチャーは次の君のターンの終わりまでに行われる、待機アクション中に行う1つのd20ロールに放出ボーナスを得る。害 — クリーチャーは1分の間、能力値判定と技能判定に放出ペナルティを被る。

火 Fire: 治癒 — [火]の副種別をもつクリーチャーに対する治癒効果は強化される(上記Variant Channelingを参照)。害 — [冷気]の副種別をもつクリーチャーに対するダメージ効果は強化される。効果を受けたクリーチャーはセーブに失敗すると着火する。

鍛冶 Forge: 治癒 — 金属鎧を装着したクリーチャーは、次の君のターンの終わりまでACに放出ボーナスを得る。代わりに、君は金属製の物体と金属の魔法生物のダメージをクリーチャーのように修理してもよい。この治癒は強化される(上記Variant Channelingを参照)。害 — 金属の魔法生物と保持されていない金属製の物体に対するダメージ効果は強化される(上記Variant Channelingを参照)。

自由 Freedom: 治癒 — クリーチャーは〈脱出術〉判定、組みつきから逃れるCMB判定、絡みつかれた状態、麻痺状態、減速状態に対するセーヴィング・スローに放出ボーナスを得る。害 — クリーチャーは次の君のターンの終わりまで(スローのように)減速する。

狩猟 Hunting: 治癒 — クリーチャーは次の君のターンの終わりまで、〈生存〉判定と遠隔攻撃ロールに放出ボーナスを得る。害 — クリーチャーは1分の間、〈隠密〉判定に-5ペナルティを被る。また効果時間中、痕跡を減らすか消去する効果や特殊能力を一時的に失う。

正義/法 Justice/Law: 治癒 — 秩序のクリーチャーは次の君のターンの終わりまで、〈知覚〉と〈真意看破〉判定、攻撃ロール、セーヴィング・スローに放出ボーナスを得る。害 — クリーチャーは次の君のターンの終わりまで、ゾーン・オヴ・トゥルースの効果を受ける。

知識 Knowledge: 治癒 — クリーチャーは次の君のターンの終わりまで、〈知識〉と〈知覚〉判定に放出ボーナスを得る。害 — セーブに失敗した知覚力のあるクリーチャー(【知力】3以上)は1d2ポイントの【知力】ダメージを被る。セーブに成功するとこの【知力】ダメージは打ち消される。

幸運 Luck: 治癒 — クリーチャーは次の君のターンの終わりまでに行う1つのロール(攻撃ロール、CMB判定、セーヴィング・スロー、技能判定)に放出ボーナスまたは幸運ボーナス(クリーチャーが選択する)を得る。害 — クリーチャーは次の君のターンの終わりまで、すべてのd20ロールに放出ペナルティを被る。

狂気 Madness: 治癒 — クリーチャーはコンフュージョン、インサニティ、レイジおよび同様の効果に対するセーヴィング・スローに放出ボーナスを得る。害 — クリーチャーは次の君のターンの終わりまで混乱状態になる。

魔法 Magic: 治癒 — クリーチャーは次の君のターンの終わりまで、術者レベル判定と精神集中判定に放出ボーナスを得る。害 — 次の君のターンの終わりまで、呪文ないし擬似呪文能力を使用するクリーチャーはすべて精神集中判定(DCはエネルギー放出のDC+呪文レベル)を行わねばならない。

怪物 Monsters: 治癒 — 異形、竜、魔獣、人怪に対する治癒効果は強化される(上記Variant Channelingを参照)。害 — クリーチャーは招来または招請されたクリーチャーに対する攻撃とダメージに放出ボーナス(訳注:ペナルティか)を得る。

殺人 Murder: 治癒 — 次の君のターンの終わりまでにクリティカル・ヒットを出したクリーチャーは放出ボーナスに等しい出血効果を与える。害 — クリーチャーは放出ペナルティに等しい出血効果を受ける。

自然 Nature: 治癒 — 動物とフェイに対する回復効果は強化される(上

記 Variant Channeling を参照)。クリーチャーは1分の間、〈動物使い〉と野生動物との共感判定に放出ボーナスを得る。害—動物とフェイに対する有害な効果は強化される。

悪夢 Nightmares：治癒—クリーチャーは1分の間、〈魅惑〉と〈強制〉へのセーブに放出ボーナスを得る。害—クリーチャーは精神集中判定および〈恐怖〉と〈惑乱〉に対するセーブに放出ペナルティを被る。

苦痛 Pain：治癒—クリーチャーは1分の間、〈苦痛〉効果に対するセーブに放出ボーナスを得る。害—クリーチャーは放出ペナルティに等しいラウンド後の君のターンの終わりまで不調状態になる。クレリック・レベル10の時点で、君は1体のクリーチャーを選び、エネルギー放出の効果に加え吐き気がする状態にできる。

毒 Poison：治癒—クリーチャーは1分の間、毒に対するセーブに放出ボーナスを得る。害—クリーチャーはポイズンの効果のように1ポイントの【筋力】か【敏捷力】か【耐久力】ダメージ（君が選択する）を被る。

守護 Protection：治癒—クリーチャーは次の君のターンの終わりまで、ACに放出ボーナスを得る。害—クリーチャーは次の君のターンの終わりまで、ACに放出ペナルティを被る。

報復／復讐 Revenge/Vengeance：治癒—標準のエネルギー放出と同様に働く（半減しない）。害—クリーチャーは次の君のターンの終わりまで、攻撃ロールに放出ペナルティを被る。

統治 Rulership：治癒—クリーチャーは次の君のターンの終わりまで、〈交渉〉判定と、使用した〔言語依存〕、〈魅惑〉効果のDCに放出ボーナスを得る。害—クリーチャーは1ラウンドの間幻惑状態になる。

大海／海洋／水 Ocean/Sea/Water：治癒—クリーチャーは〈登攀〉と〈水泳〉判定および呼吸を止めるための【耐久力】判定に放出ボーナスを得る。このボーナスは1分間続く。クリーチャーは1分の間、渴きによる疲労と深海での水圧ダメージを無視する。害—水棲生物が〔水〕の副種別をもつクリーチャーに対する有害な効果は強化される（上記 Variant Channeling を参照）。

秘密 Secrets：治癒—クリーチャーは次の君のターンの終わりまで、〈真意看破〉判定、術者レベル判定、使用する占術呪文のセーブDCに放出ボーナスを得る。害—クリーチャーは1分の間、占術呪文に対するセーヴィング・スローに放出ペナルティを被る。1分後に影響を受けたクリーチャーへの〈真意看破〉を行ったクリーチャーは〈真意看破〉判定への放出ボーナスを得る。

自己完成 Self-Perfection：治癒—クリーチャーは次の君のターンの終わりまで、自身の選択した1つの一時的な状態を無視してよい。害—クリーチャーは1分の間、解呪または除去の試みか、進行中の状態に対して行える追加のセーヴィング・スローに放出ペナルティを被る（この効果に対して新たに行われるセーヴィング・スローには影響を与えないが、持続時間中に始まった効果には影響を与える）。

奴隷／専制 Slavery/Tyranny：治癒—クリーチャーは1分の間、疲労と過労を無視する。害—クリーチャーは1分の間、〈強制〉、〈苦痛〉、朦朧に対するセーヴィング・スローに放出ペナルティを被る。

戦術 Strategy：治癒—君の次のターンまで、他者を援護したクリーチャーは、援護したクリーチャーの判定に援護の通常のボーナスに加えて放出ボーナスを与える。害—クリーチャーは君の次のターンの終わりまで、機会攻撃を試みることができない。

力 Strength：治癒—クリーチャーは次の君のターンの終わりまで、【筋力】を基準とするすべての攻撃、【筋力】に依存する戦技判定、【筋力】を基準とする技能、【筋力】判定に放出ボーナスを得る。害—クリーチャーは次の君のターンの終わりまで、【筋力】を基準とするすべての判定と、（CMDのような）【筋力】を基準に算出されるゲーム値に放出ペナルティを被る。【筋力】を基準とするすべての攻撃、【筋力】を基準とするすべての攻撃、

太陽 Sun：治癒—範囲内の明度が1段階上昇し、クリーチャーは盲目と〔光〕による効果に対するセーヴィング・スローに放出ボーナスを得る。害—クリーチャーは1分の間、目が眩んだ状態になる。光による盲目化か光に過敏をもつクリーチャーは目が眩んだ状態の代わりに盲目状態になる。

欺き Trickery：治癒—クリーチャーは1分の間、〈はったり〉、〈変装〉、〈手先の早業〉、〈隠密〉判定に放出ボーナスを得る。害—クリーチャーは1分の間、〈知覚〉、〈真意看破〉判定に放出ペナルティを被る。

アンデッド Undeath：治癒—アンデッド・クリーチャーと負のエネルギー放出に親和性をもつクリーチャーに対する治療効果は強化される（上記 Variant Channeling を参照）。害—標準のエネルギー放出と同様に働く（半減しない）。

武器 Weapons：治癒—クリーチャーは次の君のターンの終わりまで、神格が好む武器を振るとき攻撃ロールに放出ボーナスを得る。害—クリーチャーは次の君のターンの終わりまで、人工武器を振るとき攻撃ロールとダメージ・ロールに放出ペナルティを被る。

天候 Weather：治癒—クリーチャーは〔電気〕、〔音波〕、〔風〕の効果に対するセーヴィング・スローに放出ボーナスを得る。害—エネルギー放出を使用するとき、君はエネルギー放出のダメージの半分を〔電気〕か〔音波〕ダメージに変更してよい。

修道士 Cloistered Cleric (Archetype)

修道士は寺院の中で典型的に生活し、外の世界と関係することは稀である。彼らは堅苦しく、よく信仰の知識を学び、魔法的あるいは戦術的な側面に気を配ることなく祈る。修道士のクラス特徴は以下の通り。

武器と防具の習熟：修道士は軽装鎧と以下の武器に習熟している：クラブ、ヘヴィ・メイス、ライト・メイス、クォータースタッフ、スリング。盾には習熟していない。

クラス技能：修道士のクラス技能は〈鑑定〉【知】、〈製作〉【知】、〈交渉〉【魅】、〈治療〉【判】、〈知識〉（すべて）【知】、〈言語学〉【知】、〈職能〉【判】、〈真意看破〉【判】、および〈呪文学〉【知】である。

レベル毎の技能ランク：4 + 【知】修正値。

呪文能力減衰 / Diminished Spellcasting：修道士は神格の領域リストから1つの領域しか選択できず、領域呪文でない呪文の各レベルの1日の使用回数は通常より1少ない（例えば、4レベルの修道士は3つの0レベル呪文、2つの1レベル呪文、1つの1レベル領域呪文、1つの2レベル呪文、1つの2レベル領域呪文を持つ）。もしこの減少によりそのレベルで1日使用できる呪文数が0になってしまったら、そのレベルの呪文は【判断力】に基づいて得るボーナス呪文と領域呪文しか得られない。

知識の祝福 / Breadth of Knowledge：1レベルの時点で、修道士は〈知識〉判定にクラス・レベルの半分に等しいボーナス（最低+1）を得て、ラン

クを得ていない〈知識〉技能であっても判定できる。

博覧強記 /Well-Read (変則)：2レベルの時点で、修道士は世俗あるいは魔法の浮彫、ルーン、巻物、シンボル、その他の記述に関係する技能判定、術者レベル判定、セーヴィング・スローに+2ボーナスを得る。

言葉の指示 /Verbal Instruction (変則)：3レベルの時点で、修道士は30フィート以内の味方1人の技能または能力判定を助けるために援護アクションを使用できる。味方はクレリックの指示を聞いて理解できねばならない。修道士は3レベルを超える3クラス・レベルごとに1人の味方を追加できる。すべての味方が同じ作業をしているのでなければ、この能力の使用は標準アクションではなく全ラウンド・アクションとなる。

巻物作成 /Scribe Scroll (超常)：4レベルの時点で、修道士はボーナス特技として《巻物作成》を得る。

分離主義者 Separatist (Archetype)

神格の正統的な教えに満足できない急進的なクレリックは、反抗的な聖なる表現の道を作り出す。多くの信仰関係者は彼らを分離主義者ないし異端者と呼ぶだろうが、彼らは神格から呪文を与えられ続けている。カリスマ的な分離主義者は熱心な信奉者の大きな支持を勝ちとり、ついにはその神格の分派となりえる——そしてまさにいずれが真実の信仰かを定める宗教闘争の分派のように聖なる内戦を引き起こすかもしれない。神格を奉じないクレリックは分離主義者アーキタイプをとることができない。分離主義者のクラス特徴は以下の通り。

武器と防具の習熟：分離主義者は神格の好む武器に習熟していない（使用しないし使用を学ぶことは禁止されていないが）。

禁忌の儀礼 /Forbidden Rites：分離主義者は神格の領域リストから1つの領域を選択し、2つ目の領域は神格の領域リストでないものを選択する。この2つ目の領域はクレリックか神格の属性と一致しない属性の領域であってはならない。例えば、自身は秩序にして善の、中立にして善の神格の分離主義者は、この能力で混沌か悪の領域を選択することはできないが、秩序の領域は神格が秩序でなくても選択できる。

二つ目の領域の領域能力の効果、DC、1日の使用回数はクレリック・レベル、【判断力】、【魅力】が通常より2少ない（最小1）ものとして決定する。このことは分離主義者が最高レベルの領域能力を得るのが通常より2レベル遅くなることを意味する。二つ目の領域が追加のクラス技能を与える場合、分離主義者は通常通りそれを得る。他のすべての点において、この能力はクレリックの通常の領域と同様に働き、置き換える。

神学者 Theologian (Archetype)

神学者はその宗教の特定の1つの範囲のエキスパートである。神学者はその範囲に集中することで、神格のドグマ（訳注：信仰の根本原理）を幅広くさうの避け、その一側面に激しく集中し、その力を自身の全てで体現する。神学者は他のクレリックより熱心な傾向があり、多くの十字軍は神学者によって始められる。神学者のクラス特徴は以下の通り。

専攻領域 /Focused Domain：神学者は神格の権能から通常の2つではなく1つの領域しか選択できない。神学者の領域が与える領域能力のレベルに依存するすべての効果は、実際のレベルより2レベル高いかのように扱う。このことは通常より2レベルはやく領域能力を得ることを許可しない。神学者は領域呪文スロットでないスロットを使用して領域呪文を準備できる。神学者は領域呪文スロットでないスロットに準備しているとき、任意発動能力を領域呪文に使用できない。他のすべての点において、

この能力はクレリックの通常の領域と同様に働き、置き換える。

領域の秘奥 /Domain Secret (変則)：5レベルの時点で、神学者は1つの領域呪文を選択する。この呪文は恒久的に以下の呪文修正特技のうち1つの修正を受ける：《呪文跳弾化》、《呪文妨害化》、《呪文越境化》、《呪文距離延長》、《呪文持続時間延長》、《呪文集約化》、《呪文ダメージ激化》、《呪文音声省略》、《呪文動作省略》。この呪文修正特技は呪文レベルを大きくしない。この修正は一度選択すると変更できない。領域の専門家（訳注：神学者）はこの能力を呪文に使用するにあたり呪文修正特技をもっている必要はない。5レベル以降の5レベルごとに、領域の専門家はこの方法により1つの領域呪文を修正できる。おなじ呪文を2回以上修正することはできない。

不死の王 Undead Lord (Archetype)

不死の王は死霊術とアンデッドの制御に特化したクレリックである。その信者は歩く死者であり、その聖歌隊は呪わしい泣き叫ぶ靈魂である。この命なき集会は絶えることのない死との情交の顛れである。

自身の神格の権能に死かアンデッドの領域が含まれていないクレリックは不死の王アーキタイプを選択できない。不死の王のクラス特徴は以下の通り。

死の魔法 /Death Magic：不死の王は死の領域（またはアンデッドの副領域）を選択しなければならない。不死の王は2つ目の領域を得ない。他のすべての点において、この能力は標準のクレリックの領域と同様に働き、置き換える。

死体の相棒 /Corpse Companion (超常)：不死の王は8時間の儀式により、クレリック・レベルを超えないヒット・ダイスを持つ、1体のスケルトンかゾンビに息を吹き込むことができる。この死体の相棒は自動的に命令に従い、不死の王の制御は必要としない。不死の王は同時に複数の死体の相棒を持つことはできない。死体の相棒は、他の方法によりアンデッドを制御するときのヒット・ダイス数に数えない。不死の王はこの能力をブラッディ・スケルトンやバーニング・スケルトンのようなスケルトンの変種を作るのに使用できるが、それらのヒット・ダイスはクレリック・レベルの半分を超えてはならない。不死の王は標準アクションで相棒を破壊して破棄することができる。

ボーナス特技 /Bonus Feats：すべての不死の王はボーナス特技として《アンデッド威伏》を得る。加えて10レベルの時点で、不死の王は以下のボーナス特技から1つを選択できる：《エネルギー放出の一撃》、《エネルギー放出回数追加》、《エネルギー放出強化》、《エネルギー放出高速化》、《骸骨召来士》、《アンデッドの支配者》。

命なき癒し手 /Unlife Healer (超常)：8レベルの時点で、不死の王のアンデッドを癒す呪文、擬似呪文能力、および超常能力はダメージを50%を追加して癒す（訳注：アンデッドの回復量は「ダメージ」と表現されているので、これは単に回復量の増加を意味する）。16レベルの時点で、これらの効果は自動的に可能な最大ダメージ+追加の50%を癒す。これは《呪文威力強化》や《呪文威力最大化》のような特技の効果と累積しない。

サモナー Summoner

サモナーは複雑で珍しいクラスである。そのもっとも際立ったクラス特徴は、“ある種の幻想的なクリーチャーとしていつでも現れる”カスタマイズ可能な怪物、幻獣である。どの種類の幻想的なクリーチャーであるかはプレイヤーに委ねられている。幸いにも、神話と Pathfinder Roleplaying Game は、魚人から天使まで、さらには蜘蛛の半馬人からアンデッドの怪物まで、幻獣が類似するかもしれない幻想的なクリーチャーの大量の例を持っている。

このセクションはプレイヤーにより手早く水をテーマとする幻獣の作成を許す、新しい水棲の幻獣の基本形態を特集する。幻獣の構築をより簡単にするため、このセクションはまた、幻獣“モデル”——特定の種類のクリーチャーに類似した幻獣を作成するための、基本形態と進化の設定済みリストも提供する。最後に、このセクションは4つの新しいサモナー・アーキタイプを説明する。

水棲基本形態 Aquatic Base Form

第四の基本形態、水棲は、人型、四足獣、および蛇体の基本形態に加えて幻獣に利用可能である。水棲基本形態は基本形態のすべての通常のルールに従う。

水棲 Aquatic

開始時能力：サイズ 中型；速度 20 フィート、水泳 40 フィート；AC + 4 外皮；**セーブ** 頑健(良好)、反応(良好)、意志(貧弱)；**攻撃** 噛みつき (1d6)；**能力値**【筋】16【敏】12【耐】13【知】7【判】10【魅】11；**自動取得進化** 噛みつき、外皮強化、エラ呼吸、水泳 (×2)。

幻獣モデル Eidolon Models

幻獣はサモナーの望む、ほとんどどのような姿にも似せることができる。幻獣モデルは、特定の外見がテーマに従って幻獣を構築する、簡単なガイドを提供する、基本形態と進化の構築済みの例である。

モデルの使用は幻獣の種別を変更せず、他の幻獣に使用できない特殊能力を与えない——基本的には、特定の外見を念頭においた上で、プレイヤーあるいはGMに手早く幻獣を構築することを許す近道である。各モデルには、そのモデルの完全な幻獣を構築するのに必要な進化ポイントの合計数を示している：多くの場合、この構築にはサモナーの進化ポイントの大部分を必要とするため、より強力なサモナーの幻獣だけが意図したクリーチャーに密接に近似する。低レベルのサモナーは、必要とする進化ポイントを獲得するまで、(ヒュドラの追加の頭部のような)いくつかの幻獣の特徴をお飾りにすることになるだろう。

基本形態 はそのモデルにおける幻獣の推奨される**基本形態**を示す。**一次進化** はそのモデルの幻獣の構築を開始したときに選択を推奨される進化のリストである。追加進化(訳注：**二次進化**)はモデル化された幻獣の形態と能力の完全なその他の進化のリストである。

アボレス Aboleth

幻獣はアボレスのような常軌を逸した水棲クリーチャーのように見える。

25 ポイント：**基本形態** 水棲；**一次進化** 間合い(触手)、触手 (×2)；**二次進化** 初級魔法(ゴースト・サウンド)、超大型、大型、上級魔法(マイナー・イメージ)、下級魔法(サイレント・イメージ)、触手 (×2)、最上級魔法(メジャー・イメージ)。

エンジェル Angel

幻獣はエンジェル、アルコン、あるいはアザータのようなセレスチャルの存在に見える。エンジェルの幻獣は通常は大きな翼を生やした美しい人型生物のような外見を持つ。

24 ポイント：**基本形態** 人型；**一次進化** 抵抗(火あるいは電気)、武器鍛錬；**二次進化** 初級魔法(スタビライズ)、ダメージ減少(悪)、飛行、完全耐性(酸あるいは冷気)、上級魔法(キュア・モデルット・ウーンズ、あるいはインヴィジビリティ)、下級魔法(キュア・ライト・ウーンズ、あるいはディテクト・イーヴル)、呪文抵抗、最上級魔法(キュア・シリアス・ウーンズ、デライト、あるいはタンズ)あるいはディメンジョン・ドア。

ビーヒア Behir

このモデルは他足の、ビーヒアのように見える爬虫類の幻獣を作り出す。

24 ポイント：**基本形態** 四足獣；**一次進化** 登攀、四肢(脚部)；**二次進化** プレス攻撃(電気)、つかみ(噛みつき)、完全耐性(電気)、大型、四肢(脚部×3)、飲み込み。

ボディガード Bodyguard

幻獣は人型生物の戦士のように見える。ボディガードの幻獣の外皮は、金属のプレートをもとっているような外観を持つが、この鎧は実際には幻獣の肉体の一部である。ボディガードの幻獣は通常は様々な危険な武器を訓練している。

11 ポイント：**基本形態** 人型；**一次進化** 外皮強化、武器鍛錬；**二次進化** 能力値上昇(筋力)、高速治癒、武器鍛錬(軍用)。

ケンタウロス Centaur

幻獣は人型生物の上半身と、(馬のような)四足獣の下半身を持つ。ケンタウロスの幻獣の人型生物の上半身は、四足獣の肉体よりも小さい。結果として、実際のサイズよりも1段階小さなサイズ分類(ほとんどのケンタウロスの幻獣は中型)であるかのように武器を振る。ケンタウロス・モデルはラミア(女性の上半身とライオンの下半身を持つケンタウロスの幻獣)を作成するのにも利用でき、蹄の進化を爪と置き換え、さらに初級魔法(タッチ・オヴ・ファティーグ)、下級魔法(ヴェントリロキズム)、上級魔法(デイズ・モンスター)、および最上級魔法(メジャー・イメージ)を取得して、合計**23 ポイント**のモデルになる。

13 ポイント：**基本形態** 四足獣；**一次進化** 四肢(腕部)、蹄；**二次進化** 大型、蹂躞、武器鍛錬、武器鍛錬(軍用)。

キマイラ Chimera

幻獣はキマイラ——翼とドラゴンと山羊の2つの追加の頭を生やしたライオンのように見える。ドラゴンの頭部の色は、キマイラの幻獣のプレス攻撃の種別を決定する。

19 ポイント：**基本形態** 四足獣；**一次進化** 爪、頭部；**二次進化** 噛みつき、プレス攻撃、飛行、突き刺し、頭部、大型、鋭敏嗅覚。

デーモン Demon

幻獣は悪魔的な外見を持つ。デーモンの幻獣は、デーモンがほとんどいかなる形態でも持てるように、定まった基本形態を持たない。マリリス・

デーモンの幻獣は蛇体の基本形態を持つことができるし、ヴロックの幻獣は人型の基本形態を持つだろう。

26 ポイント：基本形態 どれでも；**一次進化** 抵抗（酸、冷気、火）；**二次進化** 初級魔法（アシッド・スブラッシュ）；噛みつき、爪、叩きつけ、あるいは触手；ダメージ減少（善）；飛行；完全耐性（電気）；魔力を帯びた攻撃；上級魔法（ダークネス、あるいはシー・インヴィジビリティ）；下級魔法（ディテクト・グッド、あるいはヴァニッシュ）；呪文抵抗；最上級魔法（ガシアス・フォーム、あるいはスティンキング・クラウド）あるいはディメンジョン・ドア。

デヴィル Devil

幻獣は地獄界の外観を持つ。デヴィルの幻獣は大きなコウモリのような皮翼を持つか、魔法的に飛行することができる。

26 ポイント：基本形態 人型；**一次進化** 初級魔法（デイズ、あるいはレイ・オヴ・フロスト）、魔力を帯びた攻撃、抵抗（酸あるいは冷気）；**二次進化** ダメージ減少（善）、飛行、完全耐性（火）、上級魔法（インヴィジビリティ、マイナー・イメージ、あるいはスコーチング・レイ）、下級魔法（バーニング・ハンズ、あるいはディテクト・グッド）、暗闇を見通す、呪文抵抗、最上級魔法（ファイアーボール、ライトニング・ボルト、あるいはメジャー・イメージ）あるいはディメンジョン・ドア。

ドラゴン Dragon

幻獣は中型のドラゴンのような外観を備える。小型のドラゴンの幻獣を作成は、フェアリー・ドラゴンかスードウドラゴンを作り出す。大型か超大型のドラゴンは以下の1つ以上の進化を大型の進化と交換することで作成できる。

26 ポイント：基本形態 四足獣；**一次進化** 爪、尾、尾の打撃；**二次進化** 初級魔法（どれか）、非視覚的感知、プレス攻撃、飛行、畏怖すべき存在、完全耐性、魔力を帯びた攻撃、下級魔法（どれか）、呪文抵抗、翼の殴打。

ドライダー Drider

このケンタウロスのような幻獣は、人型生物の上半身とジャイアント・スパイダーの下半身を持つ。ドライダーの幻獣の人型生物の上半身は、自身の蜘蛛の肉体よりも小さい。結果として、幻獣は実際のサイズよりも1段階小さなサイズ分類（ほとんどのドライダーの幻獣は中型）であるかのように武器を振るう。

25 ポイント：基本形態 四足獣；**一次進化** 登攀、四肢（腕部）；**二次進化** 初級魔法（ダンシング・ライツ、あるいはディテクト・マジック）、大型、四肢（脚部×2）、下級魔法（ディテクト・グッド、あるいはディテクト・ロー）、毒、呪文抵抗、武器鍛錬、蜘蛛の糸。

フェイ Fey

幻獣はドライアド、ニンフ、ピクシー、あるいはサテュロスのようなフェイのクリーチャーのように見える。フェイの幻獣は通常は魅力的な人型生物のような外観を持ち、昆虫か蝶の羽を備えているかもしれない。ニクシーのような水棲のフェイは、エラ呼吸と水泳の進化を追加し、合計**24 ポイント**のモデルとすることで作成できる。

22 ポイント：基本形態 人型；**一次進化** 初級魔法（デイズ、ダンシング・ライツ、ディテクト・マジック、あるいはゴースト・サウンド）、武器鍛錬；**二次進化** ダメージ減少（秩序）、ディメンジョン・ドア、飛行、夜目、上級魔法（キュア・モデレット・ウーンズ、あるいはインヴィジビリティ）、

下級魔法（オプスキュアリング・ミスト、あるいはヴァニッシュ）、呪文抵抗。

ジンニー Genie

幻獣はジン、イフリート、ジャーン、マーリド、あるいはシャイタンのようなジンニーのように見える。幻獣の移動方法、エネルギーを帯びた攻撃、および完全耐性はどの種類のジンニーを作成するかに依存する——ジンは飛行、[電気] 攻撃、[酸] への完全耐性を持つ；イフリートは飛行、[火] 攻撃、[火] への完全耐性を持つ；マーリドは水泳、[冷気] 攻撃、[冷気] への完全耐性を持つ；そしてシャイタンは穴掘り、[酸] 攻撃、[電気] への完全耐性を持つ。

21～23 ポイント：基本形態 人型；**一次進化** 初級魔法（ディテクト・マジック）、武器鍛錬；**二次進化** 穴掘り、飛行、あるいは水泳；エネルギーを帯びた攻撃；完全耐性；大型；上級魔法（アシッド・アロー、インヴィジビリティ、あるいはスコーチング・レイ）；下級魔法（バーニング・ハンズ、あるいはオプスキュアリング・ミスト）；最上級魔法（クリエイト・フード・アンド・ウォーター、ガシアス・フォーム、あるいはウォーター・プリージング）。

ヒュドラ Hydra

幻獣は多頭のヒュドラのように見える。このモデルは五頭のヒュドラを作り出す。冷気ヒュドラあるいは火炎ヒュドラは、プレス武器と完全耐性の進化を加え、合計**26 ポイント**のモデルとすることで作成できる。

20 ポイント：基本形態 蛇体；**一次進化** 噛みつき、頭部；**二次進化** 噛みつき（×3）、高速治療、頭部（×3）、大型。

リノーム Linnorm

幻獣は中型サイズのリノームの外観を持つ。大型あるいは超大型のリノームは下記の進化の1つ以上を大型の進化と交換することで作成できる。このモデルは中国の竜のような翼のないドラゴンを作成するのにも使用できる。

23 ポイント：基本形態 蛇体；**一次進化** 爪、四肢（脚部）；**二次進化** プレス攻撃、高速治療、飛行、飛行（魔法的）、完全耐性、毒、呪文抵抗。

マンモス Mammoth

幻獣は大型で牙と物を掴むのに適した鼻（触手の進化を使用する）を備えた、エレファントあるいはマストドンのような力強いクリーチャーとなる。

14 ポイント（超大型なら**20 ポイント**）：**基本形態** 四足獣；**一次進化** 突き刺し、触手；**二次進化** つかみ（触手）、超大型、大型、乗騎、鋭敏嗅覚、叩きつけ、蹂躞。

マーフォーク Merfolk

幻獣は人型生物の上半身と、魚の下半身を持つ。このモデルはマーフォークやサファグンのような水棲の人型生物を作成するのにも使用できる。

18 ポイント：基本形態 水棲；**一次進化** 四肢（腕部）、尾；**二次進化** 非視覚的感知、爪あるいははさみ、完全耐性（冷気）、無呼吸、尾の打撃、武器鍛錬、武器鍛錬（軍用）。

ナイトメア Nightmare

幻獣はナイトメアと同種の、騎としての使用に適しているかもしれない火のような馬になる。

17ポイント：基本形態 四足獣；**一次進化** エネルギーを帯びた攻撃（火）、蹄；**二次進化** 飛行（魔法的）、大型、下級魔法（オブスキュアリング・ミスト）、乗騎、抵抗（火）、蹂躞。

シー・サーペント Sea Serpent

この蛇体の水棲の幻獣はシー・サーペントか水棲のワームのように見える。

18ポイント、24ポイント（超大型）：基本形態 蛇体；**一次進化** エラ呼吸、抵抗（火）、水泳；**二次進化** 締めつけ、つかみ（噛みつき、および尾の打撃）、完全耐性（冷気）、大型、飲み込み。

シャーク Shark

幻獣はシャークかオルカのような光沢のある水棲の捕食者のように見える。

16ポイント：基本形態 水棲；**一次進化** つかみ（噛みつき）、鋭敏嗅覚；**二次進化** 非視覚的感知、ダメージ強化（噛みつき）、超嗅覚、大型、飲み込み。

シング・フロム・ビヨンド Thing from Beyond

幻獣はショゴス、ミミゴ、星の末裔、あるいはより悪いもののように、定命の者の目には意味があるとは思えないような形態を持つ。シング・フロム・ビヨンドは複数の口、目、爪、そして触手を備え、いかなる基本形態も持つことができる。

25ポイント：基本形態 どれでも；**一次進化** 触手（×3）；**二次進化** 非視覚的感知、噛みつき、つかみ（噛みつき、あるいは触手）、完全耐性（冷気、音波）、大型、抵抗（酸、電気、火）、飲み込み、振動感知。

アンデッド Undead

幻獣はスケルトン、ゾンビ、マミー、あるいは非実体のゴーストやシャドウでさえあるような、アンデッド・クリーチャーの外観を持つ。アンデッドの幻獣をもつサモナーは、1レベル時にアンデッドの容貌の進化を選択せねばならない。

19ポイント：基本形態 どれでも；**一次進化** アンデッドの容貌、異様なオーラ；**二次進化** エネルギー放出への抵抗、完全耐性（冷気）、非実体形態、生命感知、無呼吸。

ヴァーミン Vermin

幻獣は大型の昆虫かその他の虫のように見える。ジャイアント・スパイダーを作成する場合は四肢（脚部）の進化を追加で1回取得すること。

16ポイント、18ポイント（スパイダー）、22あるいは24ポイント（超大型）：基本形態 四足獣；**一次進化** 登攀、四肢（脚部）；**二次進化** 飛行、毒、針、尾、蹂躞、振動感知、蜘蛛の糸。

ウィングド・スネーク Winged Snake

幻獣はコアトルやリレンドのような翼をもつサーペントのように見える。

23ポイント（コアトル）、26ポイント（リレンド）：基本形態 蛇体；

一次進化 初級魔法（どれか）、つかみ；**二次進化** コアトル（締めつけ、飛行、大型、魔力を帯びた攻撃、上級魔法 [インヴィジビリティ]、下級魔法 [ディテクト・イーヴル / グッド / ケイオス / ロー]、毒、最上級魔法 [ガシアス・フォーム])；リレンド（締めつけ、飛行、完全耐性 [電気]、大型、四肢 [腕部]、魔力を帯びた攻撃、上級魔法 [ダークネス、あるいはインヴィジビリティ]、下級魔法 [キュア・ライト・ウーンズ]、抵抗 [冷気、火]、熟練者 [芸能]、武器鍛錬 [軍用]）。

進化 Evolutions

以下の新しい進化は、前提条件を満たしている、いかなる幻獣も取得することができる。

1ポイント進化 1-Point Evolutions

以下の進化は幻獣の進化プールから**1ポイント**を要する。

初級魔法 / Basic Magic（擬呪）：幻獣は擬似呪文能力として基礎呪文の発動を学習する。以下から1つの呪文を選択する：アシッド・スプラッシュ、ダンシング・ライト、デイズ、ディテクト・マジック、フレア、ゴースト・サウンド、ライト、メイジ・ハンド、レイ・オヴ・フロスト、スタビライズ、あるいはタッチ・オヴ・ファティグ。この呪文は擬似呪文能力として1日に1回発動できる。4レベルの時点で、追加の2進化ポイントを費やすことにより、この呪文を1日に3回発動できる。この進化の術者レベルは幻獣のヒット・ダイスに等しい。この呪文のセーフDCは10+幻獣の【魅力】修正値である。幻獣は【魅力】が最低10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。幻獣がこの進化を選択するたびに、新しい呪文に適用する。

蹄 / Hooves（変則）：幻獣は四肢の先に蹄（×2）の攻撃を与える一対の硬い蹄を持つ。これらの攻撃は二次的攻撃である。蹄は1d4ポイントのダメージを与える（大型なら1d6、超大型なら1d8）。幻獣は四肢の進化を持っていないければこの進化を取得できない。この進化は四肢（脚部）の進化にのみ1回適用できる。その代わりに、幻獣は基本形態による爪の進化をこれらの蹄攻撃と置き換えることができる（これは依然として1進化ポイントを要する）。この進化は複数回選択できるが、幻獣は同数の四肢の進化を持っていないければならない。

夜目 / Low-Light Vision（変則）：幻獣は夜目を得て、薄暗い光の状態での人間の2倍の距離までを見ることができる。

異様なオーラ / Unnatural Aura（超常）：幻獣は明らかに異様な起源を持つ。通常の動物は、動物の主人がDC25の〈動物使い〉、〈騎乗〉、あるいは野生動物との共感の判定に成功しない限り、自分から幻獣に近づかない。

2ポイント進化 2-Point Evolutions

以下の進化は幻獣の進化プールから**各2ポイント**を要する。

エネルギー放出に対する抵抗 / Channel Resistance（変則）：幻獣はクレリックあるいはパラディンのエネルギー放出能力による影響を受けにくくなる。幻獣は《アンデッド威伏》のようなエネルギー放出の使用回数に依存する効果も含め、エネルギー放出効果に抵抗するいずれのセーフにも+2ボーナスを得る。7レベルの時点で、追加の2進化ポイントを費やすことにより、このボーナスは+4に増加できる。幻獣はアンデッドの容貌を持っていないければ、この進化を取得できない。

頭部 / Head（変則）：幻獣は追加の頭部1つを生やす。幻獣は追加の頭部からいかなる追加の肉体攻撃も得ないが、追加の頭部に幻獣の取得した（噛みつき、突き刺し、あるいはプレス攻撃のような）頭部による追加攻

撃を加える他の進化を適用できる。この進化は複数回選択できる。

超嗅覚 / Keen Scent (変則) : 幻獣の嗅覚はさらに鋭くなる。幻獣は水面下で半径 180 フィート内の他のクリーチャーを嗅覚により察知でき、水中で 1 マイル以内の血を発見できる。幻獣はエラ呼吸および鋭敏嗅覚の進化を持っていないければ、この進化を取得できない。

下級魔法 / Minor Magic (擬呪) : 幻獣は擬似呪文能力として下級魔法の発動を学習する。以下のリストから呪文を 1 つを選択する：パーニング・ハンズ、コンプリヘンド・ランゲージズ、キュア・ライト・ウーンズ、ディテクト・イーヴル / グッド / ケイオス / ロー、マジック・ミサイル、オブスキュアリング・ミスト、サイレント・イメージ、ヴァニッシュ (自身のみ)、あるいはヴェントリロクイズム。この呪文は擬似呪文能力として 1 日に 1 回発動できる。7 レベルの時点で、追加の 2 進化ポイントを費やすことにより、この呪文は 1 日に 3 回発動できる。この進化の術者レベルは幻獣のヒット・ダイス - 2 に等しい。この呪文のセーブ DC は 10 + 幻獣の HD の 1/2 + 幻獣の【魅力】修正値である。幻獣は【魅力】が最低 11 で初級魔法の進化を持っていないければ、この進化を取得できない。

サモナーは最低 4 レベルでなければ、この進化を選択できない。この進化は複数回選択できる。幻獣がこの進化を選択するたびに、上のリストから新しい呪文を適用する。

アンデッドの容貌 / Undead Appearance (変則) : 幻獣はアンデッド・クリーチャーのように見え、アンデッド・クリーチャーの能力と弱点のいくつかを真似る。負のエネルギーは幻獣を癒し、正のエネルギー (クレリックのエネルギー放出能力を含む) は害する。アンデッドを目標にするか、(《アンデッド威伏》、ホールト・アンデッド、およびシアリング・ライトのような) アンデッドに対する特別な効果を持つ呪文および効果は、幻獣がアンデッドであるかのように幻獣に影響を与える。幻獣は病気、過労、疲労、麻痺、毒、睡眠効果、および朦朧に対するセーブに + 2 ボーナスを得る。

7 レベルの時点で、このセーブへのボーナスは、追加の 2 進化ポイントを費やすことにより、+ 4 に増加できる。12 レベルの時点で、この防御は、追加の 2 進化ポイントを費やすことにより、これらの攻撃に対する完全耐性に強化できる (サモナーは 12 レベルの強化の前に、7 レベルの強化を支払わねばならない)。

幻獣はアンデッドのように見えるが、依然として来訪者である。

3 ポイント進化 3-Point Evolutions

以下の進化は幻獣の進化プールから **3 ポイント** を要する。

上級魔法 / Major Magic (擬呪) : 幻獣は擬似呪文能力として上級魔法の発動を学習する。以下のリストから呪文 1 つを選択する：アシッド・アロー、キュア・モデレット・ウーンズ、ダークネス、デイズ・モンスター、グライド、インヴィジビリティ (自身のみ)、レッサー・レストレーション、レヴィテイト、マイナー・イメージ、スコーチング・レイ、シー・インヴィジビリティ、あるいはスパイダー・クライム。この呪文は擬似呪文能力として、1 日に 1 回発動できる。

10 レベルの時点で、追加の 2 進化ポイントを費やすことにより、この呪文は 1 日に 3 回発動できる。この進化の術者レベルは幻獣のヒット・ダイス - 2 に等しい。この呪文のセーブ DC は 10 + 幻獣の HD の 1/2 + 幻獣の【魅力】修正値である。幻獣は【魅力】が最低 12 で下級魔法の進化を持っていないければ、この進化を取得できない。サモナーは最低 7 レベルで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。幻獣がこの進化を選択するたびに、上のリストから新しい呪文に適用する。

暗闇を見通す / See in Darkness (超常) : 幻獣はディーパー・ダークネス呪文により作成されたものも含め、いかなる種類の闇も見通すことができる。サモナーは最低 9 レベルでなければ、この進化を選択できない。

4 ポイント進化 4-Point Evolutions

以下の進化は幻獣の進化プールから **4 ポイント** を要する。

ディメンジョン・ドア / Dimension Door (擬呪) : 幻獣は擬似呪文能力として 1 日に 1 回のディメンジョン・ドアの発動を学習する。この進化の術者レベルは幻獣のヒット・ダイスに等しい。この呪文のセーブ DC は 10 + 幻獣の HD の 1/2 + 幻獣の【魅力】修正値である。幻獣は【魅力】が最低 14 でなければこの進化を取得できない。サモナーは最低 13 レベルでなければこの進化を選択できない。

非実体形態 / Incorporeal Form (擬呪) : 1 日に 1 回、幻獣はサモナー・レベルにつき 1 ラウンドの間、非実体状態になることができる。この形態の間、幻獣は非実体の副種別と非実体の特性を得る。それが魔法である限り、実体の要素からは半分のダメージしか受けない (非魔法の武器および物体からはまったくダメージを受けない)。同じように、幻獣の呪文あるいは擬似呪文能力は実体のクリーチャーに半分のダメージしか与えない。ダメージを与えない呪文およびその他の効果は通常通り働く。サモナーは最低 15 レベルでなければこの進化を選択できない。

生命感知 / Lifesense (超常) : 幻獣は容易に生きているクリーチャーを正確に示すことができる。幻獣はちょうど擬似視覚の進化を持っているかのように、60 フィート以内にいる生きているクリーチャーを発見し、位置を特定する。幻獣はアンデッドの容貌の進化を持っていないければ、この進化を取得できない。サモナーは最低 11 レベルでなければ、この進化を選択できない。

無呼吸 / No Breath (変則) : 幻獣は呼吸をまったく必要としない。幻獣は呼吸をせず、(吸入毒のような) 呼吸を必要とする効果への完全耐性を持つ。このことは呼吸を必要としないクラウドあるいはガス攻撃への完全耐性を与えない。サモナーは最低 11 レベルでなければこの進化を選択できない。

最上級魔法 / Ultimate Magic (擬呪) : 幻獣は擬似呪文能力として強力な呪文の発動を学習する。以下のリストから 1 つの呪文を選択する：アーケイン・サイト、クリエイト・フード・アンド・ウォーター、キュア・シリアス・ウーンズ、デイライト、ファイアーボール、フライ、ガシアス・フォーム、ライトニング・ボルト、メジャー・イメージ、スティンキング・クラウド、タンズ、あるいはウォーター・フリージング。この呪文は擬似呪文能力として 1 日に 1 回発動できる。この進化の術者レベルは幻獣のヒット・ダイス - 2 に等しい。この呪文のセーブ DC は 10 + 幻獣の HD の 1/2 + 幻獣の【魅力】修正値である。幻獣は【魅力】が最低 13 で、上級魔法の進化を持っていないければ、この進化を取得できない。

サモナーは最低 11 レベルで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。幻獣がこの進化を選択するたびに、上のリストから新しい呪文に適用する。

群れの主 Broodmaster (Archetype)

ほとんどのサモナーはその生涯にわたり 1 体の幻獣と絆を結ぶが、群れの主は自身の群れを構成する、複数のより小さな幻獣との繋がりを結ぶ。群れの主の幻獣のそれぞれは、サモナーの単一の幻獣にはかかわらないが、全体では、幻獣の群れは欠いている個々の力を結集する。

大群の招来 Hordes of Summoned

群れの主および招来の達人アーキタイプは潜在的に、5、10、あるいはそれ以上の招来クリーチャーをプレイ中に有することができる。これはこれらのアーキタイプのために意図された特徴であり、サモナーが潜在的に、1プレイヤーによる“単独の”冒険のための有力な候補たりえることを意味する。しかしながら、未経験、あるいは中程度の経験しか持たないプレイヤーの手にかかる、戦闘においてこれらのクリーチャーのすべてに対処することには長い時間を要し、イニシアチブによるそれぞれのターンの間で、他のプレイヤーを長時間待たせることになる。GMはこれらのアーキタイプを経験豊かなプレイヤーにのみ許可するか、あるいは（招来された怪物のいくつかを他のプレイヤーが操ることを許可するといったような）サモナーのターンを手早くすませる方法を決めておくことを強く推奨する。

幻獣の群れ /Eidolon Brood：2レベルの時点で、群れの主は1体の幻獣の代わりに、それぞれ標準のサモナーの単一の幻獣より強力ではない2体の小型の幻獣を自らの下に招来する。幻獣はそれぞれの**基本形態**と関係する基本能力と自動取得進化を持つ。群れの幻獣の数に関わらず、それぞれの幻獣は同じ基本攻撃ボーナスと、基本セービング・スロー・ボーナスを持つが、ヒット・ダイス（最小1）、技能ポイント、特技数、鎧ボーナス、【筋】／【敏】ボーナス、進化プール（ただし以下を参照）、および肉体武器攻撃の最大攻撃回数を含む残りの幻獣の基本能力は、各幻獣間で分割しなければならない。個々の群れの幻獣は別々に進化を購入手にしなければならない。群れの主は一度幻獣の形態と能力を決定すると、サモナー・レベルを獲得するまで変更できない。

例 / Example：2レベルの群れの主は2体の幻獣を招来できる。それぞれの幻獣は1ヒット・ダイス、BAB + 2、+ 3の2つの良好なセーブと+ 0の貧弱なセーブを持つ。群れの主は第一の幻獣に4技能ポイント、1つの特技、+ 1鎧ボーナス、【筋力】への+ 1ボーナス、**2ポイント**の進化プール、および2回の最大攻撃回数を与えると決めた。残った4技能ポイント、+ 1鎧ボーナス、【敏捷力】への+ 1ボーナス、および**2ポイント**の進化プールは二番目の幻獣のものになるが、特技は取得できず、1回の肉体武器攻撃しかできない。

群れの主は1回にすべての幻獣を送還しなければならない。同様に、群れの主が気絶するか、眠るか、あるいは殺された場合、すべての幻獣が消滅する。しかしながら、ヒット・ポイントの負の値が【耐久力】以上に減少する時には、群れの幻獣はそれぞれ個別に自身の出身次元界に送り返される。この能力はサモナーの通常の“幻獣”能力と置き換える。

以下は群れの主アーキタイプの新しいクラス特徴である。標準のサモナー・クラスと同名のものには若干異なるルールが存在するが、それ以外は同名の標準のサモナー・クラス特徴と同様に働き、置き換える。

群れの共有 /Brood Link（超常）：2レベルの時点で、群れの主は自身の幻獣と緊密な絆を形成する。この能力は、群れの主はヒット・ポイントを犠牲にして、一度に1体だけ群れの幻獣へのダメージを防げることを除き、標準のサモナーの“生命共有”能力のように働く。2体以上の群れの幻獣が出身次元界に送還されるのに十分なダメージを受けた場合、群れの主はヒット・ポイントを犠牲にして、そのうち1体だけダメージを防ぐことができる。この能力は生命共有と置き換える。

感覚結合 /Bond Senses（超常）：群れの主は一度に1体の群れの幻獣とだけ感覚を共有できる。

味方の盾 /Shield Ally（変則）：群れの主あるいは味方1体は、範囲内

に何体の群れの幻獣がいるかに関わらず、これらの能力から1つだけボーナスを得られる。

創造者の呼び声 /Maker's Call（超常）：群れの主はこの能力を使用するたびに、1体だけ群れの幻獣を呼び寄せることができる。

入れ替わり /Transposition（超常）：群れの主はこの能力を使用するたびに、1体の群れの幻獣と位置を入れ替えることができる。

大群 /Larger Brood：8レベルの時点で、群れの主は大型の進化のために進化プールから4進化ポイントを費やすことができる；他の進化と異なり、群れの主は個々の幻獣に進化ポイントを割り当てる前に、この4ポイントを消費する（11進化ポイントを持つ8レベルの群れの主は、これを差し引いた7進化ポイントを幻獣に分配する）。これにより群れの主は2体の中型幻獣、4体の小型幻獣、あるいは1体の中型幻獣と2体の小型幻獣を招来できる。

13レベルの時点で、群れの主が大型の進化を自身の群れのために購入していた場合、超大型の進化のために進化プールから追加の6進化ポイントを費やし、残りのポイントを幻獣に分配することができる。これにより群れの主は2体の大型幻獣、4体の中型幻獣、8体の小型幻獣、あるいは、2体の小さな幻獣を1体の1段階大きな幻獣と数え、これらと同種のいずれかの組み合わせによる幻獣を将来できる。

上級味方の盾 /Greater Shield Ally（超常）：群れの主、あるいは味方1体は、範囲内に何体の群れの幻獣がいるかに関わらず、これらの能力から1つだけボーナスを得られる。

群れの絆 /Brood Bond（超常）：14レベルの時点で、サモナーの生命は自身の群れと繋がるようになる。これは、群れの主は一度に1体の群れの幻獣にだけダメージを移し替えることができることを除き、“生命結合”能力と同様に働く。幻獣が出身次元界に送還されるのに十分なダメージを受けた場合、すべての超過ダメージは群れの主に残り、害する。この能力は生命共有と置き換える。

融合形態 /Merge Forms（超常）：群れの主は一度に1体の群れの幻獣とだけ融合できる。この能力はそれ以外の点は融合形態のように働き、置き換える。

進化術士 Evolutionist (Archetype)

幻獣の進化を交換することは、通常は時間のかかるプロセスである。サモナーはレベルが進むのに従って、自身の幻獣の能力の増加を制御下におく。しかし、進化術士は自身の幻獣の形態上により大きな力を持ち、幻獣およびその能力を、表面上は気まぐれに、いかなる挑戦も満ちし、あるいは来るべきいかなる危機にも立ち向かうよう進化させることができる。

変異幻獣 /Mutate Eidolon（超常）：6レベルの時点で、進化術士はレベルを得たかのように自身の幻獣の進化を変更できる。幻獣を変異させるため、進化術士は24時間の途切れない精神集中を要する秘術の儀式を行い、物質要素にサモナー・レベルにつき200gpを支払わねばならない。この能力は創造者の呼び声と置き換える。

進化基本形態 /Evolve Base Form（超常）：8レベルの時点から、進化術士はレベルを得るときに自身の幻獣の基本形態を新しい基本形態に変更できる。1度選択すると、この基本形態は進化術士が別のサモナー・レベルを得るまで固定される。この能力は入れ替わりと置き換える。

トランスモグリファイ /Transmogriify（擬呪）：12レベルの時点で、進化術士は1日に1回、物質要素の必要なしに、擬似呪文能力としてトラ

ンスモグリファイを発動できる。この能力の発動時間は1分間である。この能力は上級味方の盾と置き換える。

招来の達人 Master Summoner (Archetype)

ほとんどのサモナーは単一の強力な幻獣との絆を築くが、いくらかのサモナーは様々なクリーチャーの制御を求める。招来の達人は自身を支援する別世界のクリーチャーを過剰なまでに招来することを好み、自身の幻獣の力を犠牲にする。

下級幻獣 / Lesser Eidolon : 幻獣の能力、ヒット・ダイス、進化ブールなどを決定するにあたり、招来の達人のクラス・レベルを半分にする（最低1）。幻獣はその他の点では通常通り働く。この能力はサモナーの通常の“幻獣”能力と置き換える。

招来体得 / Summoning Mastery (擬呪) : 1レベルの時点から、招来の達人は擬似呪文能力としてサモン・モンスターIを1日に5 + 【魅力】修正値に等しい回数まで発動できる。サモナーはこの能力を幻獣が招来されている時に使用できる。幻獣が招来されている間は、1つのサモン・モンスター 呪文だけ有効にできる。サモナーの幻獣が招来されていない場合、この能力で招来されるクリーチャーの数は、1日の使用回数によってのみ制限される。この能力のその他の点はサモナーの通常のサモン・モンスターI能力のように働く。これらの制限を除き、サモナーが一度に起動状態にできるサモン・モンスターあるいはゲート呪文の数に制限はない。この能力はサモナーの通常のサモン・モンスターI能力および味方の盾と置き換える。

招来クリーチャー強化 / Augment Summoning : 2レベルの時点で、招来の達人はボーナス特技として《招来クリーチャー強化》を獲得する。招来の達人はこの特技の前提条件を満たしている必要はない。この能力は感覚結合と置き換える。

統合者 Synthesist (Archetype)

仕えさせるために幻獣を自身の側に招来するよりもむしろ、統合者は自身の幻獣の本質と自分自身を融合する。統合者とは、サモナーと幻獣が2体のクリーチャーである代わりに1つの存在へと融合したものである。

融合幻獣 / Fused Eidolon : 統合者は自身の存在と融合するために強力な来訪者の本質を招来する。サモナーの隣に別個のクリーチャーとして現れることの代わりに、幻獣は統合者の周囲に現れ、統合者はあたかも幻獣の半透明の像の内側にいるかのように見える。統合者は融合中の幻獣のアクションのすべてを指示し、2体は今や1体のクリーチャーとなったかのように、幻獣の感覚を通して知覚し、幻獣の声を通じて話す。自身の幻獣と誘導している間、統合者は幻獣の肉体能力値（【筋力】、【敏捷力】、および【耐久力】）を使用するが、自身の精神能力値（【知力】、【判断力】、および【魅力】）を保有する。統合者は一時的ヒット・ポイントとして、幻獣のヒット・ポイントを得る。これらのヒット・ポイントが0に達したとき、幻獣は出身次元界に送還される。統合者は幻獣の基本攻撃ボーナスを使用し、さらに幻獣の鎧および外皮ボーナス、および能力値への修正を得る。統合者は幻獣の特殊能力および進化にも接する。統合者はいまだ幻獣の肉体攻撃の最大攻撃回数に制限を受ける。幻獣は自身の技能あるいは特技を持たない。幻獣は最低でも統合者と同サイズでなければならない。

融合中、統合者は種別に基づくいかなる効果に対しても、統合者にとっていづれが不都合であろうとも、自身の元の種別と来訪者の両方であると見なす。パニッシュメントあるいはディスミサルのような呪文は通常通り幻獣に働くが、統合者は影響を受けない。統合者あるいはその幻獣のいずれも、1体のクリーチャーに融合したかのように、個別に目標とするこ

とができない。統合者と幻獣は個別にアクションを行うことはできない。幻獣と融合している間、統合者は自身の幻獣のすべての能力と装備を使用できる。他のすべての場合において、この能力はサモナーの通常の“幻獣”能力と同様に働く（例えば、統合者は幻獣が存在する間、自身のサモン・モンスター能力を使用できない）。この能力は“幻獣”、“感覚結合”、および“生命結合”クラス能力と置き換える。

以下のクラス能力は統合者であるサモナーには異なった働き方をとする。

融合共有 / Fused Link (超常) : 1レベルの開始時、統合者は自身の幻獣と緊密な絆を形成する。自身の幻獣からの一時的ヒット・ポイントが0に減少するであろう時はいつでも、サモナーはフリー・アクションによって、任意の数の自分自身のヒット・ポイントを犠牲にすることができる。この方法によって犠牲にしたヒット・ポイントごとに、幻獣への1ポイントのダメージを防ぎ（結果として、サモナーの一時的ヒット・ポイントの損失を防ぐ）、幻獣が出身次元界に送還されるのを防ぐ。この能力は生命共有と置き換える。

盾の融合 / Shielded Meld (変則) : 4レベルの時点で、統合者が自身の幻獣と融合している時はいつでも、アーマー・クラスへの+2盾ボーナス、およびセーヴィング・スローへの+2状況ボーナスを得る。この能力は味方の盾と置き換える。

創造者の跳躍 / Maker's Jump (擬呪) : 6レベルの時点で、統合者が自身の幻獣と融合している時はいつでも、統合者は自身の術者レベルを使用して、擬似呪文能力としてディメンジョン・ドアを発動できる。この能力は融合した統合者と幻獣にのみ影響を与える。統合者はこの能力を6レベルの時点で1日に1回使用でき、6レベル以降の6レベルごとに1日あたりの追加の使用回数を1加える。この能力は創造者の呼び声および入れ替わりと置き換える。

上級盾の融合 / Greater Shielded Meld (変則) : 12レベルの時点で、統合者が自身の幻獣と融合している時はいつでも、アーマー・クラスへの+4盾ボーナス、およびセーヴィング・スローへの+4状況ボーナスを得る。この能力は上級味方の盾と置き換える。

分離形態 / Split Forms (超常) : 16レベルの時点で、即行アクションにより、融合した統合者と幻獣は2体のクリーチャーに分離できる：統合者と幻獣の両者は、同じ進化を持つ。統合者は可能であれば幻獣に隣接するマスに現れる。現に融合した統合者＝幻獣を目標としていたすべての効果および呪文は、統合者と幻獣の両者に影響を与える。

統合者はこの能力を1日にサモナー・レベルに等しいラウンド数まで使用できる。統合者はこの効果をいつでも、全ラウンド・アクションにより終了できる。この効果の持続中、幻獣はサモナーのクラス・レベルの通常の幻獣のように働く。この能力は融合形態と置き換える。

ソーサラー Sorcerer

ソーサラーの力は、彼ら自身にとっては極めて自然であり、奇妙で予測のつかないものであり、神秘的な魔法の遺産とクリーチャーの混合の結果であって、共に伝説的であり世俗的でもある。その血潮に流れる魔法の遺産とともにあるとき、ソーサラーは永遠に英雄の座に置かれるほどの偉大な仕事を引き受けることができる——もしくは倒れ全てを失う。

以下のセクションでは新しいソーサラーの血脈はもちろん、2つの新しいソーサラー・アーキタイプ——混血の者と荒ぶる血脈を紹介する。後者は奇怪で起源種から変異したことを示す修正された血脈のユニークな選択肢である。

血脈 Bloodlines

忌まわしき者 Accursed

君の家系には不運、疫病、そして悪夢が屍肉にたかる蛆のごとく続く。君の家族の歴史のどこかの時点で、ハグの不快な影響は君の血統に潜り込んだ。君は実際にハグと血縁関係にあるのかもしれないし、過去の世代の親族がハグに呪いを受けたことがいまだ君に影響しているのかもしれない。今やハグの力は君の遺産の一部だ。

クラス技能：〈知覚〉。

ボーナス呪文：レイ・オヴ・エンフィーブルメント (3 レベル)、タッチ・オヴ・イデオシィ (5 レベル)、レイ・オヴ・イグゾースション (7 レベル)、ピストウ・カース (9 レベル)、フィーブルマインド (11 レベル)、アイバイト (13 レベル)、インサニティ (15 レベル)、ディメンショナル・ロック (17 レベル)、エナジー・ドレイン (19 レベル)。

ボーナス特技：《鋭敏感覚》、《無視界戦闘》、《戦闘発動》、《欺きの名人》、《防衛的戦闘訓練》、《持久力》、《頑健無比》、《騎乗戦闘》。

血脈の秘法：君はハグの魔女会に参加するにあたりハグとして扱われる。この魔女会には最低1体のハグが参加していなければならない。加えて、君の30フィート以内にこの血脈をもつ別のソーサラーか魔女会の呪術をもつウィッチがいる場合、君は援護アクションで1ラウンドの間、他の1体の術者の術者レベルに+1ボーナスを与える。

血脈の力：君の力の源泉は可愛らしいものではないが、ハグの超自然的な醜さと耐久性を模倣できる。——それは友人を作る助けにはならなだろうけれども。

凄まじい容貌 / Horrific Visage (超常)：1レベルの時点で、君は君の先祖のハグ譲りの恐ろしい外観を知覚した1体の目標を呪うことができる。標準アクションにより、君は30フィート以内の1体の目標に意志セーブ (DC10 + ソーサラー・レベルの1/2 + 【魅力】修正値) を行わせ、失敗すると2ソーサラー・レベルにつき1ラウンド (最低1) の間、目標を怯え状態にする。この能力は [精神作用、恐怖] 効果である。この [恐怖] は他の [恐怖] 効果と累積しない。君はこの能力を1日に3 + 【魅力】修正値に等しい回数まで使用できる。

衰れた耐久力 / Wretched Endurance (変則)：3レベルの時点で、君は魅惑、[冷気]、[恐怖]、[火]、睡眠に抵抗するすべてのセーヴィング・スローに+2ボーナスを得る。9レベルの時点で、このボーナスは+4に増加する。

恐るべき凝視 / Dread Gaze (超常)：9レベルの時点で、君はグリーン・ハグの邪眼の力を得る。標準アクションにより、60フィート以内の1体

のクリーチャーに視線を合わせることができる。目標のクリーチャーは意志セーブ (DC10 + ソーサラー・レベルの1/2 + 【魅力】修正値) を行い、失敗すると2ソーサラー・レベルにつき1ラウンドの間よろめき状態になる。9レベルの時点で、君はこの能力を1日に1回使うことができる。この回数は17レベルの時点で1日に2回、20レベルの時点で1日に3回に増加する。

夢歩き / Dream Walking (擬呪)：15レベルの時点で、君はエーテル界に侵入できる。これはイセリアル・ジョイントのように働くが、効果は2ソーサラー・レベルにつき1分の間持続する。一度エーテル界に侵入すると、君は物質界のクリーチャーに対してナイトメアを擬似呪文能力として使用することができる。(これはエーテル界のクリーチャーは物質界の目標に影響を及ぼせないという通常のルールの例外である)。

恐怖の生存性 / Fearsome Survival (超常)：20レベルの時点で、君のハグの血は君にかなりの抵抗力を与える。君はDR10/冷たい鉄と6 + ソーサラー・レベルに等しいSRを得る。

ジン Djinni

君は風のジンニーの力とともに生まれ、その魔法の力を強く宿している。

クラス技能：〈知識：次元界〉。

ボーナス呪文：ショッキング・グラスブ (3 レベル)、インヴィジビリティ (5 レベル)、フライ (7 レベル)、マイナー・クリエーション (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)、ブレイン・シフト (15 レベル)、グレーター・プレイナー・バインディング (17 レベル)、ウィッシュ (19 レベル)。

ボーナス特技：《回避》、《呪文威力強化》、《頑健無比》、《イニシアチブ強化》、《神速の反応》、《強打》、《技能熟練：知識：次元界》、《武器の妙技》。

血脈の秘法：君がエネルギー・ダメージを与える呪文を発動したとき、そのダメージ種別を [電気] に変更できる。呪文の記述もエネルギー種別に合うよう変更される。

血脈の力：君はジンのような空からの自然の力と、ジンニーに由来するいくつかの能力を持っている。

電気光線 / Electricity Ray (擬呪)：1レベル以降、標準アクションで30フィート以内にいる敵に遠隔接触攻撃としてエレメンタルの光線を放つことができる。この光線は1d6 + 2ソーサラー・レベルにつき1ポイントの [電気] ダメージを与える。君はこの能力を1日に3 + 【魅力】修正値に等しい回数まで使用できる。

精霊の抵抗力 / Elemental Resistance (変則)：3レベルの時点で、君は [電気] への抵抗10を得る。9レベルの時点でこの抵抗は20に増加する。

竜巻変化 / Whirlwind (超常)：9レベルの時点で、君は1日にソーサラー・レベルにつき1ラウンドまでの高さ10フィートの竜巻変化能力を得る (Pathfinder RPG Pathfinder Roleplaying Game Bestiary の306ページ参照)。

精霊の移動 / Elemental Movement (超常)：15レベルの時点で、君は飛行速度60フィート (標準) を得る。

ジンの力 / Power of the Djinn (超常)：20レベルの時点で、君は願いを

叶えるジンニーの力を得る。君は1日に1回、擬似呪文能力としてリミテッド・ウィッシュを使用できる。この願いは「我は求む、」という文言から始まらねばならず、過去24時間以内に叶えた願いと同じものであってはならない。この能力をコストを持つ物質構成要素が必要な呪文を複製するのに使用する場合は、その物質構成要素を必要とする。

また、君は[電気]ダメージに対する完全耐性を得る。加えて、1日に1回、ブレイン・シフトを使用して風の元素界を旅することができる。

イフリート Efreeti

君は火のジンニーの力とともに生まれ、その魔法の力を強く宿している。

クラス技能：〈知識：次元界〉。

ボーナス呪文：エンラージ・パースン (3レベル)、スコーチング・レイ (5レベル)、ファイアーボール (7レベル)、ウォール・オヴ・ファイアー (9レベル)、パーシステント・イメージ (11レベル)、プレイナー・バインディング (13レベル)、ブレイン・シフト (15レベル)、ジャイアント・フォームII (17レベル)、ウィッシュ (19レベル)。

ボーナス特技：《回避》、《呪文威力強化》、《頑健無比》、《イニシアチブ強化》、《神速の反応》、《強打》、《技能熟練：知識：次元界》、《武器の妙技》

血脈の秘法：君がエネルギー・ダメージを与える呪文を発動したとき、そのダメージ種別を[火]に変更できる。呪文の記述もエネルギー種別に合うよう変更される。

血脈の力：君はイフリートのような空（訳注：おそらく風精からのコピーミス。炎を渡るか）からの自然の力と、ジンニーに由来するいくつかの能力を持っている。

火の光線 / Fire Ray (擬呪)：1レベル以降、標準アクションで30フィート以内にいる敵に遠隔接触攻撃としてエレメンタルの光線を放つことができる。この光線は1d6 + 2ソーサラー・レベルにつき1ポイントの[火]ダメージを与える。君はこの能力を1日に3 + 【魅力】修正値に等しい回数まで使用できる。

精霊の抵抗力 / Elemental Resistance (変則)：3レベルの時点で、君は[火]への抵抗10を得る。9レベルの時点でこの抵抗は20に増加する。

イフリート形態 / Efreeti Form (超常)：9レベルの時点で、君は1日に1回イフリートの姿に変じる能力を得る。これはイフリートになるためのみ使用できるジャイアント・フォームIのように働き、レベルにつき1ラウンド持続する。この形態を取る間、君はイフリートの熱気的能力を使用できる。

精霊の移動 / Elemental Movement (超常)：15レベルの時点で、君の基本移動速度は30フィート増加する。

イフリートの力 / Power of the Efreet (超常)：20レベルの時点で、君は願いを叶えるジンニーの力を得る。君は1日に1回、擬似呪文能力としてリミテッド・ウィッシュを使用できる。この願いは「我は求む、」という文言から始まらねばならず、過去24時間以内に叶えた願いと同じものであってはならない。この能力をコストを持つ物質構成要素が必要な呪文を複製するのに使用する場合は、その物質構成要素を必要とする。

また、君は[火]ダメージに対する完全耐性を得る。加えて、1日に1回、ブレイン・シフトを使用して火の元素界を旅することができる。

巨匠 Maestro

君の家系には芸術と歌のもたらす霊的な力が強く駆け巡っている。それはアザータの守護者との太古の盟約の結果か、同等の血統から継承したか、あるいはトランペット・アルコンの祖先によるのかもしれない。またあるいは、ハービーか、心乱すショゴスの早口が祖先を狂気に至らせた結果による、汚れた不健全な遺産かもしれない。いずれにせよ、君の家系の芸術的才能は君の魔法に力強く宿る。

クラス技能：〈芸能〉。

ボーナス呪文：ヴェントリロキズム (3レベル)、ヒディアス・ラフター (5レベル)、サジェスチョン (7レベル)、シャウト (9レベル)、ドミネイト・パースン (11th)、マス・サジェスチョン (13レベル)、パワー・ワード・ブラインド (15レベル)、グレーター・シャウト (17レベル)、ウェイル・オヴ・ザ・パンシー (19レベル)。

ボーナス特技：《欺きの名人》、《上級呪文熟練：心術》、《Mystic Motif》（訳注：更新；《持続する呪芸》）、《説得力》、《技能熟練：芸能》、《呪文熟練：心術》、《呪歌》、《呪文動作省略》。

血脈の秘法：君が音声要素があり動作要素か物質要素のない呪文を発動するとき、君の術者レベルを本来より1高く扱う。

血脈の力：君が呪文を発動するとき音楽が聞こえ、君の頭の中にある歌を魔法の効果を形成するために使うことができる。

魅惑的な声 / Beguiling Voice (変則)：1レベルの時点で、君は自分の声を目標のクリーチャーがアクションをとらないようなだめるのに使うことができる。この能力は[言語依存]であることと、君のソーサラー・レベルを超えないヒット・ダイス数の生きたクリーチャーに1ラウンド作用すること以外は、デイズ呪文と同様に働く。君はこの能力を1日に3 + 【魅力】修正値に等しい回数まで使用できる。

恍惚 / Fascinate (変則)：3レベルの時点で、君は〈芸能〉技能を使い1体以上のクリーチャーを呪って恍惚状態にする能力を得る。この能力はセーブDCが10 + ソーサラー・レベルの1/2 + 【魅力】ボーナスであることと、レベルにつき1ラウンド使用できること以外は、バードの恍惚の呪芸と同様に働く。君は3レベルの時点でこの能力を1日に1回、8レベルの時点で1日に2回、13レベルの時点で1日に3回、18レベルの時点で1日に4回まで使用できる。

完璧な声 / Perfect Voice (超常)：9レベルの時点で、君は音声によるあらゆるコミュニケーションを理解し、どんなクリーチャーの言語も理解できる。君は他のクリーチャーが話す言語を理解できるのと同様に話すことができる。君が発動する[言語依存]呪文のセーブDCは+1される。

鼓舞 / Inspire (擬呪)：15レベルの時点で、君の芸術的な魔法は君の友を奮い立たせたいなる業績をなさせしむ。君は擬似呪文能力としてグレーター・ヒロイズムを使用できる。君はこの能力を15レベルの時点で1日に1回、17レベルの時点で1日に2回、19レベルの時点で1日に3回まで使用できる。

偉大なる巨匠 / Grand Maestro (超常)：20レベルの時点で、純粋な魔法の音楽の力が君を満たす。君は音声要素を含む呪文を発動するとき、発動時間かスベル・スロットのレベルを増加することなく《呪文動作省略》の呪文修正特技を使用しているかのように呪文を使うことができる。君は[音波]ダメージと[言語依存]呪文への完全耐性を得る。

マーリド Marid

君は水のジンニーの力とともに生まれ、その魔法の力を強く宿している。

クラス技能：〈知識：次元界〉。

ボーナス呪文：オプスキュアリング・ミスト (3 レベル)、シー・インヴィジビリティ (5 レベル)、ガシアス・フォーム (7 レベル)、ウォール・オヴ・アイス (9 レベル)、パーシステント・イメージ (11 レベル)、エレメンタル・ボディ III (13 レベル)、ブレイン・シフト (15 レベル)、ポーラー・レイ (17 レベル)、ウィッシュ (19 レベル)。

ボーナス特技：《回避》、《呪文威力強化》、《頑健無比》、《イニシアチブ強化》、《神速の反応》、《強打》、《技能熟練：知識：次元界》、《武器の妙技》

血脈の秘法：君がエネルギー・ダメージを与える呪文を発動したとき、そのダメージ種別を「冷気」に変更できる。呪文の補足説明もエネルギー種別に合うよう変更される。

血脈の力：君はマーリドのような水からの自然の力と、ジンニーに由来するいくつかの能力を持っている。

冷気光線 / Frost Ray (擬呪)：1 レベル以降、標準アクションで 30 フィート以内にいる敵に遠隔接触攻撃としてエレメンタルの光線を放つことができる。この光線は 1d6 + 2 ソーサラー・レベルにつき 1 ポイントの「冷気」ダメージを与える。君はこの能力を 1 日に 3 + 【魅力】修正値に等しい回数まで使用できる。

精霊の抵抗力 / Elemental Resistance (変則)：3 レベルの時点で、君は「冷気」への抵抗 10 を得る。9 レベルの時点でこの抵抗は 20 に増加する。

水の猛威 / Water's Fury (超常)：9 レベルの時点で、君は水の次元界から猛烈な水流を召喚し、君の敵に直接叩きつける能力を得る。君は標準アクションにより君を起点とする 60 フィートの直線の水流を作り出す。この水流は打ちのめしたものに 2 ソーサラー・レベルにつき 1d6 ポイントのダメージを与え、1d6 ラウンドの間 盲目状態にする。反応セーブ (DC10 + ソーサラー・レベルの 1/2 + 【魅力】ボーナス) に成功したクリーチャーはダメージを半減し、盲目効果を受けない。

精霊の移動 / Elemental Movement (超常)：15 レベルの時点で、君は水泳速度 60 フィートを得る。

マーリドの力 / Power of the Marid (超常)：20 レベルの時点で、君は願いを叶えるジンニーの力を得る。君は 1 日に 1 回、擬似呪文能力としてリミテッド・ウィッシュを使用できる。この願いは「我は求む、」という文言から始まらねばならず、過去 24 時間以内に叶えた願いと同じものであってはならない。この能力をコストを持つ物質構成要素が必要な呪文を複製するのに使用する場合は、その物質構成要素を必要とする。

また、君は「冷気」ダメージに対する完全耐性を得る。加えて、1 日に 1 回、ブレイン・シフトを使用して水の元素界を旅することができる。

ラークシャサ Rakshasa

君の家族の歴史のどこかの時点で、一人の祖先がラークシャサの影響に汚された。君の家族は完全に普通に見えるが、君はいつも自分の皮膚がいつでも魔法で逃れることのできる牢獄であると感じていた。君は生得した能力を隠し、それを知ったなら決して君を受け容れないであろう社会に留

まることを強いられている。

クラス技能：〈変装〉。

ボーナス呪文：チャーム・パースン (3 レベル)、インヴィジビリティ (5 レベル)、サジェスチョン (7 レベル)、ディテクト・スクライミング (9 レベル)、ブライング・アイズ (11 レベル)、マス・サジェスチョン (13 レベル)、グレーター・ポリモーフ (15 レベル)、マインド・ブランク (17 レベル)、ドミネイト・モンスター (19 レベル)。

ボーナス特技：《秘術使いの鎧体得》、《秘術使いの鎧訓練》、《Deceptive》(訳注：更新；《欺きの名人》)、《感知の熟達》*、《鎧習熟：軽装》、《軍用武器習熟》、《Mystic Motif》(訳注：更新；《呪文威力強化》)、《忍びの技》

血脈の秘法：君の発動した呪文を他者が特定するための〈呪文学〉の DC にソーサラー・レベルの半分を加える。もしこの判定に 5 以上の差で失敗したなら、君が（発動を始めるときに君が選択した）完全に異なる呪文を発動していると信じこむ。

血脈の力：君は祖先のラークシャサの神聖に近い力を下ろし、敵をもつともらしく欺くことができる。

銀の舌 / Silver Tongue (超常)：1 レベルの時点で、君は来訪者の形質を用いて奇妙な説得力のある嘘を紡ぐことができる。この能力は即行アクションで起動し、君の言葉が真実であると他人に信じこませる 1 回の〈はったり〉判定に（グリブネスを使うかのように）+ 5 のボーナスを与える。君の嘘を探知したり真実を話すことを強制する魔法の力が働いている場合、その効果の使用者は術者レベル判定 (DC10 + ソーサラー・レベル) に成功せねばならず、失敗するとこれらの効果は君に働かない。君はこの能力を 1 日に 3 + 【魅力】修正値に等しい回数まで使用できる。

精神走査 / Mind Reader (擬呪)：3 レベルの時点で、君は擬似呪文能力として精神走査を行える。この能力は 1 ラウンドしか持続しないことを除き ディテクト・ソウツのように機能する。君は標準アクションにより単体の目標にこの能力を使用でき、目標が意志セーブに失敗すると君は 3 ラウンド集中した場合のように情報を得ることができる。君は 3 レベルの時点でこの能力を 1 日に 1 回使用できる。3 を超える 4 レベルごとにこの回数は 1 増加し、20 レベルの時点で最大 5 回となる。

オーラ隠し / Hide Aura (擬呪)：9 レベルの時点で、君は自身を探知魔法から隠すことができる。この能力は君が自身に常時ノンディテクションを発動しているかのように機能する。君は移動アクションでこの能力を停止あるいは再起動できる。

オルター・セルフ / Alter Self (擬呪)：15 レベルの時点で、君は任意の人型生物に変身できるようになる。この能力は望む限り変身し続けられる点を除きオルター・セルフのように機能する。

来訪者 / Outsider (超常)：20 レベルの時点で、君の自然な形態は真のラークシャサのような動物の頭をもつ人型生物になる。このことは君の言語能力や呪文能力には影響しない。君はオルター・セルフやその他の変身、ポリモーフの能力を使用して元の姿や他の姿をまとうことができる。君は呪文や魔法的效果からは恒久的に人型生物（またはその他の君の元々の種別）ではなく来訪者として扱われる。他の来訪者とは異なり、君は以前のクリーチャー種別であるかのように死から戻ってくるができる。君は DR10 / 刺突を得る。

シャイタン Shaitan

君は地のジンニーの力とともに生まれ、その魔法の力を強く宿している。

クラス技能: 〈知識: 次元界〉。

ボーナス呪文: トゥルー・ストライク (3 レベル)、グリッターダスト (5 レベル)、グレーター・マジック・ウェポン (7 レベル)、ストーンスキン (9 レベル)、ウォール・オブ・ストーン (11 レベル)、ウォール・オブ・アイアン (13 レベル)、ブレイン・シフト (15 レベル)、アイアン・ボディ (17 レベル)、ウィッシュ (19 レベル)。

ボーナス特技: 《回避》、《呪文威力強化》、《頑健無比》、《イニシアチブ強化》、《神速の反応》、《強打》、《技能熟練: 知識: 次元界》、《武器の妙技》

血脈の秘法: 君がエネルギー・ダメージを与える呪文を発動したとき、そのダメージ種別を「酸」に変更できる。呪文の記述もエネルギー種別に合うよう変更される。

血脈の力: 君はシャイタンのような地からの自然の力と、ジンニーに由来するいくつかの能力を持っている。

酸の光線 / Acid Ray (擬呪): 1 レベル以降、標準アクションで 30 フィート以内にいる敵に遠隔接触攻撃としてエレメンタルの光線を放つことができる。この光線は 1d6 + 2 ソーサラー・レベルにつき 1 ポイントの「酸」ダメージを与える。君はこの能力を 1 日に 3 + 【魅力】修正値に等しい回数まで使用できる。

精霊の抵抗力 / Elemental Resistance (変則): 3 レベルの時点で、君は「酸」への抵抗 10 を得る。9 レベルの時点でこの抵抗は 20 に増加する。

雪崩 / Avalanche (超常): 9 レベルの時点で、君が単体の目標にダメージを与える呪文攻撃を命中させたとき、君は即行アクションで突き飛ばしの判定を試みることができる。この戦技の CMB は君のソーサラーの術者レベル + 【魅力】ボーナスに等しい。この戦技判定は君は目標が近接攻撃の範囲にいかなくても試みことができ、機会攻撃を誘発しない。もし目標が地面、石、岩に接触しているなら、君はこの戦技判定に +4 のボーナスを得る。

精霊の移動 / Elemental Movement (超常): 15 レベルの時点で、君は穴掘り速度 60 フィートを得る。

シャイタンの力 / Power of the Shaitan (超常): 20 レベルの時点で、君は願いを叶えるジンニーの力を得る。君は 1 日に 1 回、擬似呪文能力としてリミテッド・ウィッシュを使用できる。この願いは「我は求む、」という文言から始まらねばならず、過去 24 時間以内に叶えた願いと同じものであってはならない。この能力をコストを持つ物質構成要素が必要な呪文を複製するのに使用する場合は、その物質構成要素を必要とする。

また、君は「電気」ダメージに対する完全耐性（訳注: 更新: 「酸」ダメージに対する完全耐性）を得る。加えて、1 日に 1 回、ブレイン・シフトを使用して水の元素界（訳注: 更新: 地の次元界）を放ることができる。

混血の者 Crossblooded (Archetype)

混血の者の血脈は 2 つの異なる遺産の力を結合させる。多くの場合、この血脈のソーサラーは祖先の異なる 2 人のソーサラーの子であるが、時に別の力によって生じることもある。大いなる運命の頂に立つ竜の血脈のソーサラー、デヴィルの家庭で育った奈落の者、フェイから誕生した秘術

の血脈のソーサラーなどは、すべて混血の者として扱うことが可能である。

混血の者は 2 つの異なる血脈を選択する。混血のものは技能、特技、その他血脈に由来する力を与えられるが、その代償に選択肢と精神の明晰さが減少する（欠点を参照）。

クラス技能: 混血の者は両方の血脈からクラス技能を得る。両方のクラス技能が同じであるときには、特に追加の利益はない。

ボーナス呪文: 混血の者はボーナス呪文を両方の血脈からその都度どちらか選んでよい。混血の者はそのレベルで得られるボーナス呪文より低いレベルのボーナス呪文を選択して学んでもよい。この方法で低いレベルのボーナス呪文を選んだ場合、その呪文の呪文レベルは混血の者が本来学ぶはずだったときの呪文レベルになる。

例: 3 レベルの異形／奈落の者の混血の者は コーズ・フィアー か エンラージ・パースンのどちらかをボーナス呪文として選択して学ぶ。3 レベル・ボーナス呪文として コーズ・フィアー を選んだなら、5 レベルで得られる新しいボーナス呪文としてブルズ・ストレンクス か シー・インヴィジビリティの代わりにエンラージ・パースンを選び (3 レベルのボーナス呪文として選択したかのように) 1 レベル呪文のリストに加えることができる。

ボーナス特技: 混血の者は 2 つの血脈のボーナス特技のリストを結合し、そこからボーナス特技を選ぶことができる。

血脈の秘法: 混血の者は両方の血脈から秘術の秘法を得る。

血脈の力: 1 レベル、3 レベル、9 レベル、15 レベル、20 レベルの時点で、混血の者は 2 つの新しい血脈の力のうちどちらかを得る。混血の者はそのレベルで得られる血脈の力の代わりに、より低いレベルで得られる血脈の力を選んで置き換えてもよい。

欠点 / Drawbacks: 混血の者はそのレベルで修得できる各レベルの呪文数が表: ソーサラーの呪文修得数で示されているよりも 1 少ない (0 レベル呪文を含む)。その上、混血の者が継承した二つの力は自然に分裂しようとして衝動の衝突を生み、その精神が現在の状況と必要に集中しようとするを常に乱している。このことから混血の者の精神は外的脅威に立ち向かい難い。混血の者は意志セーブに常に -2 のペナルティを負う。

荒ぶる血脈 Wildblooded (Archetype)

荒ぶる血脈は一般的な血脈の変異バージョンであり、血脈の秘法と少なくとも 1 つの血脈の力が通常のそれと異なっている。荒ぶる血脈のソーサラーを作成する場合、既存の血脈からその荒ぶる血脈の関連血脈を選択する。クラス技能、ボーナス呪文、ボーナス特技は関連血脈のものを使用し、血脈の秘法は荒ぶる血脈のものを使用する。血脈の力は関連血脈のものを使用し、荒ぶる血脈で指定されたものを置き換える。

無秩序 Anarchic

君の魔法の力は純粋で無秩序だ。

関連血脈: 変幻。

血脈の秘法: 君が呪文を発動するための精神集中判定に失敗したとき、0 レベル呪文の効果が引き起こされる。君の修得した 0 レベル呪文からランダムに決定すること (例えば、6 つの 0 レベル呪文を修得しているなら 1d6 で決定する)。この 0 レベル呪文は 50% の確率で 60 フィート以内の

君の指定する目標にかかるが、それ以外の場合は君を目標とする。

血脈の力: 君が敵対的な呪文を破壊するか否定するとき、原初の魔法の力が放たれる。

魔力の帰還 / *Wild Feedback* (超常): 3レベルの時点で、君が呪文に対して解呪か呪文相殺に成功したとき、(100フィート以内にいるなら) その術者は1d6 + その呪文の呪文レベルのダメージを受ける。この血脈の力はプロティアンの抵抗と置き換える。

空 Arial

君の魔法は稲妻や雷より大気と雨の力に集中している。

関連血脈: 嵐。

血脈の秘法: 君は野外で精神集中判定を行うとき、有効術者レベルを2増加させる。

血脈の力: 凄まじい嵐が雷を伴わずに風を貫く雨を呼び起こす。

風を呼ぶ者 / *Windcaller* (擬呪): 9レベルの時点で、君はレベルにつき1分間、君の命令に従う風を呼び起こすことができる。この効果は、君が任意の対象に作り出し増幅した風の効果に対する完全耐性を持たせることができることを除き *コントロール・ウィンズ* のように働く。この能力の持続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。この血脈の力は稲妻を置き換える。

岩盤 Bedrock

君の地の魔法は攻撃より防御を好む。

関連血脈: 地底。

血脈の秘法: 君が(召喚)の副系統をもつ呪文を発動するとき、召喚されたクリーチャーはソーサラー・レベルの1/2(最低1)に等しいDR / アダマンティンを得る。そのクリーチャーがもともと持っているDRとは累積しない。

血脈の力: 岩は永遠に存在し続ける。

鉄の外皮 / *Iron Hide* (擬呪): 9レベルの時点で、君は即行アクションにより、1日にソーサラー・レベルに等しいラウンド数まで、DR10 / アダマンティンを得る。このラウンドは連続している必要はない。この血脈の力は水晶の破片を置き換える。

残忍 Brutal

奈落の力は同胞にさえ徹底的だ。

関連血脈: 奈落の者。

血脈の秘法: 君がヒット・ポイントにダメージを与える呪文を発動するとき、君の選んだ1体の目標に追加で2ポイントのヒット・ポイントへのダメージを与える。この能力は(能力値ダメージを与えるような)ヒット・ポイントにダメージを与えない呪文には何の効果もない。

血脈の力: 闘争はいつも生存の鍵だ。

アビスの翼 / *Wings of the Abyss* (超常): 9レベルの時点で、君は1日にソー

サラー・レベルに等しい分数まで、皮膜の翼を生やし、60フィートの飛行移動速度と良好な機動性で空をとぶことができる。この持続時間は連続している必要はないが、1分単位で使用しなければならない。この血脈の力はアビスの剛力と置き換える。

至高天 Empyrean

君の天界の力は君の個性ではなく洞察に由来する。

関連血脈: 天上の者。

血脈の秘法: 生まれながらの才で魔法を操るほとんどのソーサラーとは異なり、君は魔法を習得し発動させるには貧弱な精神力しか持たなかった。君は1日のボーナス呪文、発動できる呪文の最大レベル、呪文のセーブDCを含め、ソーサラーのすべてのクラス特徴とクラスに関連する効果を決定するにあたり【魅力】ではなく【判断力】を用いる。君はすべての〈治療〉と〈知識: 宗教〉判定に+2ボーナスを得る。

血脈の力: 君の準神聖は奇妙な力を与える。

神聖な貯水池 / *Sacred Cistern* (超常): 9レベルの時点で、君の血脈は君に神聖なエネルギーのプールを作る。君は1日に1回、ソーサラー・レベル - 4レベルのクレリックのようにエネルギー放出ができる。この血脈の力は天界の翼と置き換える。

毒を持つ者 Envenomed

君の血脈の源である知恵の蛇は、統率と結束よりも隠れ身と暗殺により事を為す。

関連血脈: 蛇。

血脈の秘法: 君は〈軽業〉、〈登攀〉、〈隠密〉判定に+2ボーナスを得る。

血脈の力: 君の魔法は毒の臭いに汚されている。

毒注入 / *Envenom* (超常): 3レベルの時点で、君は即行アクションにより、近接武器を舐めるか噛むことで、一服のブラック・アダダーの毒を吹き込むことができる。この毒のDCは10 + ソーサラー・レベルの1/2 + 【魅力】修正値である。君は3レベルの時点でこの能力を1日に1回、続く3レベルごとに追加で1回使用することができる。この毒は取り除いたり蓄えておくことはできず、1時間が経過するか、攻撃が1回成功することで、武器は利益を失う。この血脈の力は蛇の友と置き換える。

木立生まれ Groveborn

ある魔法は植物をより青々しくするが、また別のもは硬木のように茶色を濃くする。

関連血脈: 植物。

血脈の秘法: 君の強制力は植物のクリーチャーにも及ぶ。君が[精神作用]か[言語依存]の呪文を発動するとき、種別が植物であるクリーチャーにも、君の言葉を理解する人型生物と同様に作用する。

血脈の力: 君の自然の力は強靭で活きのよい手下を作り出す。

招来クリーチャー繁茂化 / *Lush Summoning* (超常): 3レベルの時点で、君が召喚術(招来)の呪文によりクリーチャーを招来するとき、それらに青々とした葉を茂らせることができる。クリーチャーの外皮ボーナスは+

2 増加し、麻痺、毒、ポリモーフ、睡眠、朦朧に対するセーブに + 4 のボーナスを得る。この血脈の力は光合成と置き換える。

宿命 Karmic

世界は運命を妨げようとするものを罰する。

関連血脈: 運命の子。

血脈の秘法: 君がクリーチャーの機会攻撃範囲において防衛的発動をするも精神集中判定に失敗したとき、君を機会攻撃範囲に収めていたクリーチャーの 1 体は君かその敵に隣接する味方の 1 人からの機会攻撃を誘発する。君はどのクリーチャーが機会攻撃を誘発し、誰が機会攻撃を行うかを決定する。

血脈の力: 君の血は君への攻撃に怒りを持って応じる。

運命の応報 / Fate's Retribution (超常): 1 レベル以降、君が近接攻撃を受けたとき、即行アクションにより、君を攻撃したクリーチャーを呪うことができる。目標は 1d4 ラウンドの間、すべての攻撃ロールとダメージ・ロールに - 2 ペナルティを負う。意志セーブ (DC10 + ソーサラー・レベルの 1/2 + 【魅力】修正値) に成功するとこの効果を無視できる。君はこの能力を 1 日に 3 + 【魅力】修正値に等しい回数まで使用できる。この能力は運命の接触と置き換える。

リノーム Linnorm

君の竜の遺産は、より一般的でやや文明的な竜よりも、むしろ力ある原初のリノームに由来する。

関連血脈: 竜。

血脈の秘法: 君がリノームの血脈のエネルギー種別に対応するエネルギーの補足説明がある呪文を発動するとき、君は 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。

血脈の力: 真のドラゴンはその敵をエネルギーの光線で破壊する。

エレメンタルのつば / Elemental Spit (超常): 1 レベル以降、君は標準アクションにより、1 回の遠隔接触攻撃として、30 フィート以内の任意の敵に、リノームの血脈のエネルギー種別に対応するエレメンタルの光線を放つことができる。この光線は 1d6 + 2 ソーサラー・レベルにつき 1 ポイントのダメージを与える。君はこの能力を 1 日に 3 + 【魅力】修正値に等しい回数まで使用できる。この血脈の力はかぎ爪と置き換える。

核に触れし者 Pit-Touched

君の悪魔的な退廃は地獄の最も深い部分を源にしている。

関連血脈: 地獄の者。

血脈の秘法: 君が呪文を発動するとき、君は 1 ラウンドの間、〈威圧〉判定に呪文レベルに等しいボーナスを得る。

血脈の力: 悪の壊滅的な重みは君に持久力を与えた。

地獄の耐久力 / Tough as Hell (変則): 9 レベルの時点で、君は【耐久力】に + 2 体得ボーナスを得る。このボーナスは 13 レベルの時点で + 4 に、17 レベルの時点で + 6 に増加する。この血脈の力は地獄の炎と置き換える。

原初 Primal

君は元素界の核に集中する力を引き出す。

関連血脈: 精霊。

血脈の秘法: 君が呪文を発動するとき、その補足説明が君の精霊の血脈のエネルギー種別に符号するならば、その呪文のダメージはダメージ・ダイスにつき + 1 される。

血脈の力: 君は召喚するクリーチャーに原初のエネルギーを注入できる。

招来クリーチャー精霊化 / Elementalist Summoning (超常): 9 レベルの時点で、君がクリーチャーを召喚するとき、そのクリーチャーは血脈のエネルギー種別へのエネルギー抵抗 10 (既にその抵抗を持っている場合は抵抗が + 5 増加する) と、肉體攻撃に追加で 1d6 ポイントの同種のエネルギー・ダメージを得る。この血脈の力は精霊の奔流と置き換える。

霜の血脈 Rime-Blooded

君の冬らしい魔法の起源は、君の血潮に氷水のように流れている。

関連血脈: 極北。

血脈の秘法: 君が【冷気】の補足説明がある呪文を発動するとき、君は呪文の目標を 1 体選択し、1 ラウンドの間 (呪文のように) 減速させることができる。頑健セーブ (DC10 + 【冷気】呪文の呪文レベル + 【魅力】修正値) に成功するとこの効果を無視できる。

血脈の力: 君は時に、敵に冷気を運ばねばならない。

凍てつく矢 / Freezing Bolt (擬呪): 9 レベルの時点で、君は凍てつく雲を含む空気を爆発させることができる。この半径 10 フィートの爆発はソーサラー・レベルにつき 1d6 ポイントの【冷気】ダメージを与える (反応・半減)。このセーブの 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 9 レベルの時点で 1 日に 1 回、17 レベルの時点で 1 日に 2 回、20 レベルの時点で 1 日に 3 回使用できる。この能力の射程は 60 フィートである。この血脈の力は雪のとばりと置き換える。

賢者 Sage

秘術の学士は常に魔法を使う新しい方法を作り出している。

関連血脈: 秘術。

血脈の秘法: 生まれながらの才で魔法を操るほとんどのソーサラーと異なり、君は知性により神秘的力を理解し習得することで魔法を使う。君は 1 日のボーナス呪文、発動できる呪文の最大レベル、呪文のセーブ DC、血脈の力の 1 日の使用回数を含め、ソーサラーのすべてのクラス特徴とクラスに関連する効果を決定するにあたり【魅力】ではなく【知力】を用いる。君はすべての〈知識: 神秘学〉と〈呪文学〉判定に + 2 ボーナスを得る。

血脈の力: 君が優先し専攻したのは精神の紡ぐ矢の魔法である。

秘術の矢 / Arcane Bolt (擬呪): 1 レベルの時点で、君は標準アクションにより、30 フィート以内の任意の目標に、1 回の遠隔接触攻撃として魔法の光線を放つことができる。この光線は 1d4 + 2 ソーサラー・レベル

につき1ポイントのダメージを与える。このダメージはソーサラー・レベルの半分の呪文レベルの[力場]呪文として扱う。君はこの能力を1日に3+【魅力】修正値に等しい回数まで使用できる。この血脈の力は秘術の絆と置き換える。

多血質 Sanguine

不死の力は硬い骨と同様に冷たい血にも通う。

関連血脈: 不死の者。

血脈の秘法: 君が死霊術系統の呪文を発動するとき、有効術者レベルが1増加する。

血脈の力: 君の魔法は空腹な死者を模倣する。

血液こそ人生 / The Blood Is the Life (超常): 1レベルの時点で、君は最近死んだ者の血から滋養を得ることができる。君は標準アクションにより、1分以内に死んだクリーチャーの血を飲むことができる。クリーチャーは肉体を持ち、君と同じかそれ以下のサイズで、血を持っていないなければならない。この能力は君のヒット・ポイントを1d6ポイント回復し、十分な食事をしたかのように滋養で満たす。君はこの能力を1日に3+【魅力】修正値に等しい回数まで使用できる。この血脈の力は墓場よりの接触と置き換える。

海生まれ Seaborn

君の力は潮のように上昇する。

関連血脈: 水界。

血脈の秘法: 君が浮くことができるくらい多くの水の中にいるとき、君の有効術者レベルは1増加する。

血脈の力: 君は、間合いを詰めるより水で攻撃するのを好む。

水の爆発 / Water Blast (擬呪): 君は標準アクションにより、1回の遠隔接触攻撃として、30フィート以内の1体の敵に、水の矢を放つことができる。この敵は打ちのめされて伏せ状態になり、望むなら君から遠ざかる方向に5フィート押し出される。反応セーブ(DC10+ソーサラー・レベルの1/2+【魅力】修正値)に成功するとこの効果は無視できる。君はこの能力を1日に3+【魅力】修正値に等しい回数まで使用できる。この血脈の力は湿りを奪う接触と置き換える。

森の精 Sylvan

君の自然との結びつきは、気まぐれな性質よりもクリーチャーと共にいるために働く。

関連血脈: フェイ。

血脈の秘法: 血脈の力参照。

血脈の力: 君の魔法は獣と会話する者やフェイの変身能力者との近縁関係を示している。

動物の相棒 / Animal Companion (変則): 君は動物の相棒を得る。この能力についての君の有効ドルイド・レベルはソーサラー・レベル-3(最低1)に等しい。この血脈の力は笑いの接触と置き換えるとともに、血脈の秘法として扱う。

フェイの羽 / Fey Wings (超常): 15レベルの時点で、君は60フィートの飛行移動速度と標準の機動性を与える昆虫のような羽を背に生やし、(リデュース・パースンを使用したかのように)サイズを1段階小さくすることができる。この形態はレベルにつき1分間持続させることができる。この持続時間は連続している必要はないが、1分単位で使用しなければならない。この血脈の力はフェイの魔術と置き換える。

暗黒 Umbral

君の本質は自身の闇とともにある。

関連血脈: 影。

血脈の秘法: 君は薄暗い光か闇の中で呪文を発動するとき、有効術者レベルが1増加する。

血脈の力: 君の影の魔法は攻撃より防御を好む。

影の外套 / Cloak of Shadows (擬呪): 1レベルの時点で、君は標準アクションにより、1体の目標に影の外套を与えることができる。この外套は目標が薄暗い光か暗闇の範囲で行う(隠密)判定に、2ソーサラー・レベルにつき1ラウンドの間、ソーサラー・レベルの1/2のボーナスを与える(最小1ラウンドの+1ボーナス)。君はこの能力を1日に3+【魅力】修正値に等しい回数まで使用できる。この血脈の力は影の打撃と置き換える。

空想家 Visionary

君の夢の魔法は目覚めた後の世界に強く影響する。

関連血脈: 夢紡ぎ。

血脈の秘法: 君は依然として1日に1度しか呪文スロットを回復させることができないが、1時間睡眠するだけで呪文スロットを回復できる(十分な休息を取らなければ、疲労による危険は通常通り発生する)。

血脈の力: 君の夢は未来へのヒントを与える。

未来像 / Visions (擬呪): 9レベルの時点で、君は眠っているときに予言的な夢から情報を得ることができる。君は1日に1回、眠っているときに占術呪文を発動したかのように来週起こる出来事についての情報を得ることができる。君は9レベルの時点で1つの質問の答え、17レベルの時点で2つの質問の答え、20レベルの時点で3つの質問の答えを得ることができる。この血脈の力は夢形成と置き換える。

虚空に触れし者 Void-Touched

星々の狭間の闇が君を呼んでいる。

関連血脈: 星の魂。

血脈の秘法: 君が力術呪文を発動したとき、君はその呪文のセーブに失敗した1体の目標を選び、虚空による真空で窒息させ、1ラウンドの間無音状態にする(サイレンスのように、しかし目標にのみ影響する)。これは超常能力である。

血脈の力: 君の魔法は夜よりも昏い。

黒い塵 / Black Motes (擬呪): この能力は[冷気]ダメージを与えることを除き微小隕石のように働く(そして置き換える)。

虚空領域 / Voidfield (擬呪) : 9レベルの時点で、君は黒い虚空の影響を受ける範囲を作り出すことができる。この能力はソーサラー・レベルにつき1ラウンドの間、範囲内が ディーパー・ダークネス の効果も受けることを除き、アイス・ストーム のように働く。君はこの能力を3レベルの時点で1日に1回使用でき、以降の3レベルごとに1日の使用回数は1回増加する。この血脈の力は極光と置き換える。

歪曲せし者 Warped

君の血に流れる異質の汚れは、他者に不具と変異を引き起こす。

関連血脈 : 異形。

血脈の秘法 : 君が (ポリモーフ) の副系統をもつ呪文を発動したとき、目標のうち君の選んだ1体は歪曲ポリモーフ利益表からランダムな利益を得る (以下参照)。このボーナスは目標のポリモーフ効果と同時に終了する。

血脈の力 : 君の奇妙な血は人々の最悪の何かを引き出す。

歪曲接触 / Warp Touch (擬呪) : 1レベル以降、君は短時間クリーチャーの肉体の形状を変えて混乱させることができる。この能力は30フィート以内の1体のクリーチャーを1ラウンドの間目が眩んだ状態にする (頑健・無効; DC10 + ソーサラー・レベルの1/2 + 【魅力】修正値)。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。この血脈の力は酸の光線を置き換える。

表1-4: 歪曲ポリモーフ利益

d12 効果	
1	二重関節 : <脱出術> 判定に + 2。
2	水掻きのある指 : <水泳> 判定に + 2。
3	鉄の握力 : <登攀> 判定と武器落としに対する CMD に + 2。
4	複眼 : <知覚> 判定に + 2。
5	擬態 : <隠密> 判定に + 2。
6	丈夫な皮膚 : 外皮ボーナスに + 1。
7	頑強 : 頑健セーヴィング・スローに + 1。
8	活発 : 反応セーヴィング・スローに + 1。
9	明晰 : 意志セーヴィング・スローに + 1。
10	機敏 : 移動速度 + 5 フィート。
11	乱暴 : 近接攻撃ロールに + 1。
12	鷹の目 : 遠隔攻撃ロールに + 1。

ドルイド Druid

ドルイドは最も荒涼な砂漠と最も緑濃い森を保護する自然への帰依者である。彼らは動物とエレメントとの関係を通じて、自然界の提供する最も有力な秘密を学び、魔法的な能力にも似た自然の化身と広範なテーマ呪文によって、その姿に偉大な力を招くことができる。エレメントの根本的な魔法に触れるにせよ、その目標を完遂するために野生のクリーチャーの歯と爪に頼るにせよ、ドルイドは力の行使を考慮に入れる。その行動が自然の民が親愛を保つ野生の場所を脅かす者は、成り行きに任せる心構えをするのが最善である。

以下のセクションではドルイドのための新しい動物と地形の領域、より伝統的な動物の相棒を望まないドルイドのための蟲の相棒、そして新しいドルイド・アーキタイプについて記述する。

動物と地形の領域 Animal and Terrain Domains

以下のセクションに示されているのは動物と地形の領域——動物、植物、天候、あるいはエレメンタルの領域よりも明確にドルイドのために集中した領域に関する新しいルールである。自然の絆能力を持つドルイドは、標準の領域の代わりに、以下のリストから動物の領域か地形の領域を1つ選択できる。ちょうどクレリックの領域のように、動物と地形の領域は領域能力と領域呪文を持ち、動物と地形の領域を選択したドルイドに各レベルに1つの領域呪文スロットを与える。(一般に、自然に対する崇拜とは対立する) 神格を崇拝するドルイドは、その神格の権能の管轄外か、あるいは対立している動物や地形の領域を選択することはできない。

動物ないし地形の領域能力がセーヴィング・スローを求める場合、そのDCは10 + ドルイド・レベルの1/2 + 【判断力】修正値に等しい。

自然をテーマとする他のクラスで領域に触れるものは、通常の領域と置き換えて動物か地形の領域を選んでもよい。

水界の領域 Aquatic Domain

領域能力: 君は深海、激流、瀑布、そして容赦なき潮流の支配者である。

海の王 / Sealord (超常): 君は1日に3 + 【魅力】修正値に等しい回数まで(ドルイド・レベルと同レベルのクレリックのように) エネルギー放出ができるが、(水棲) か (水) の副種別をもつクリーチャーを癒すか、(アンデッド) に対して《アンデッド威伏》特技を使用したように) 支配するためにしか使用できない。君は《エネルギー放出回数追加》や《エネルギー放出強化》のようなこの能力を強化する特技を持つことができるが、《エレメンタルへのエネルギー放出》や《来訪者へのエネルギー放出》のような特技でこの能力を変更することはできない。この能力に対するセーブDCは10 + ドルイド・レベルの1/2 + 【魅力】修正値である。

海の打撃 / Seastrike (超常): 6レベルの時点で、君はフリー・アクションにより、フリーダム・オヴ・ムーヴメントを持続しているかのように肉體武器か人工的武器を水中で振るうことができる。君は標準アクションにより、通常のペナルティを受けることなく水中で投擲武器を使用でき、その攻撃の目標が水中にいるならその武器はリターニング武器のように働く。

領域呪文: 1レベル—ハイドロリック・ブッシュ、2レベル—スリップストリーム、3レベル—ウォーター・ブリージング、4レベル—フリーダム・オヴ・ムーヴメント、5レベル—ブラック・テンタクルズ、6レベル—ブリージング・スフィア、7レベル—アニマル・シェイプス(水界クリーチャーのみ)、8レベル—シーマントル、9レベル—ツナミ。

極地の領域 Arctic Domain

領域能力: 君は白夜の下、凍てつく極風吹きすさぶ、雪で覆われた荒野の、無限の力を習得した。

冷気の呼び声 / Call Cold (超常): 君は1日に3 + 【魅力】修正値に等しい回数まで(ドルイド・レベルと同レベルのクレリックのように) エネルギー放出ができるが、[冷気] の副種別をもつクリーチャーを癒すか、(アンデッド) に対して《アンデッド威伏》特技を使用したように) 支配するためにしか使用できない。君は《エネルギー放出回数追加》や《エネルギー放出強化》のようなこの能力を強化する特技を持つことができるが、《エレメンタルへのエネルギー放出》や《来訪者へのエネルギー放出》のような特技でこの能力を変更することはできない。この能力に対するセーブDCは10 + ドルイド・レベルの1/2 + 【魅力】修正値である。

炎への制裁 / Banish Flame (超常): 6レベルの時点で、君は冷気の呼び声能力を(クレリックの負のエネルギー放出のように) [火] の副種別をもつクリーチャーにダメージを与えるためか、(《アンデッド退散》特技のように) 君から退散させるために使用することができる。また、君はこの能力をディスペル・マジックのように使って魔法的な[火]の効果を設定することができる。12レベルの時点で、この効果の目標または範囲はグレーター・ディスペル・マジックと同等に拡大される。

領域呪文: 1レベル—フロストバイト、2レベル—アспект・オヴ・ザ・ベア、3レベル—スリット・ストーム、4レベル—ウォール・オヴ・アイス、5レベル—アспект・オヴ・ザ・ウルフ、6レベル—フリージング・スフィア、7レベル—ウィンド・ウォーク、8レベル—ポラー・レイ、9レベル—ポラー・ミッドナイト。

洞窟の領域 Cave Domain

領域能力: 奥深き洞窟の闇の秘密と脅威は君に力を与える。

洞窟の視界 / Cavesight (擬呪): 君は接触したクリーチャーに暗視60フィートを与えることができる。この効果は1分続くが、自分自身に使用した場合は1時間持続する。君はこの能力を1日に3 + 【判断力】修正値に等しい回数まで使用できる。

振動感知 / Tremorsense (変則): 6レベルの時点で、君は振動感知30フィートを得る。12レベルの時点で、君は振動感知60フィートを得る。

領域呪文: 1レベル—ディテクト・アベレイション、2レベル—ストーン・コール、3レベル—ディーパー・ダークネス、4レベル—blackwing host(訳注:存在せず)、5レベル—ウォール・オヴ・ストーン、6レベル—カンジュア・ブラック・プディング、7レベル—スタチュー(石筍が鍾乳石に見える)、8レベル—アースクェイク、9レベル—インプリズメント。

砂漠の領域 Desert Domain

領域能力: 靈魂と終わらなき荒野の秘密が君を突き動かす。

熱のきらめき / Heat Shimmer (超常): 君はフリー・アクションで自身をブラーのように働く陽炎で取り囲むことができる。この能力の使用時、君に近接攻撃を行うクリーチャーは1ラウンドの間目が眩んだ状態になる(頑健・無効)。君はこの能力を1日に3 + 【判断力】修正値に等しいラウンドまで使用できる。これらのラウンドは連続してなくてよい。

砂の従者 / Servant of the Sands (擬呪): 8レベルの時点で、君は1日に

1回 レッサー・プレイナー・アライ を使用したかのようにジンニーの援助を呼ぶことができる。12レベルの時点で、君はプレイナー・アライを使用したかのような種類の（高貴でない）ジンニーの援助も呼ぶことができるようになる。16レベルの時点で、君はグレーター・プレイナー・アライを使用したかのように高貴なるジンニーの援助を呼ぶことができるようになる。この能力を砂漠の地形の中で使うなら、君はクリーチャーを招請するのに捧げものを必要とせず、仕事への返礼は半分で済む。

領域呪文: 1レベル クローク・オヴ・シェイド、2レベル シフティング・サンド、3レベル カップ・オヴ・ダスト、4レベル ハリューサナトリ・テレイン、5レベル トランスミュート・ロック・トゥ・マッド（泥の代わりにさらさらしたゆるい砂を作る）、6レベル シロッコ、7レベル サンビーム、8レベル サンバースト、9レベル ホリッド・ウィルディング。

鷲の領域 Eagle Domain

領域能力: 君の魂は翼持つ生き物の中で最も強く気高く舞い上がる。

使い魔 / Familiar: 君はホークの使い魔を得る。この能力に関して君の有効ウィザード・レベルはドルイド・レベルに等しい。君のドルイド・レベルは他の使い魔を与えるクラスのレベルと累積する。

鷹の目 / Hawkeye (超常): 君は即行アクションにより1つの遠隔攻撃か〈知覚〉判定にドルイド・レベルの半分（最低1）のボーナスを得る。君はこの能力を1日に3 + 【判断力】修正値に等しい回数まで使用できる。

空中身かわし / Aerial evasion (変則): 6レベルの時点で、君は飛行中に（ローグのように）身かわしの能力を得る。12レベルの時点で、君は飛行中に身かわし強化を得る。

領域呪文: 1レベル アスペクト・オヴ・ザ・ファルコン、2レベル イーグルズ・スプレnder、3レベル フライ、4レベル リヴァー・オヴ・ウィンド、5レベル オーヴァーランド・フライト、6レベル イーグル・エアリー、7レベル アニマル・シェイプス（鳥のみ）、8レベル サンバースト、9レベル ウィンズ・オヴ・ヴェンジャンス。

蛙の領域 Frog Domain

領域能力: 君は最初に陸上で生活を始めた太古の両生類を崇拝する。

使い魔 / Familiar: 君はトードの使い魔を得る。この能力に関して君の有効ウィザード・レベルはドルイド・レベルに等しい。君のドルイド・レベルは他の使い魔を与えるクラスのレベルと累積する。

粘つく打撃 / Sticky Strike (超常): 君は標準アクションにより、最大15フィート離れた敵に粘つく巻き蔓の遠隔接触攻撃を試み、モンスターの共通ルールの引き寄せの能力で目標を5フィート引き寄せることができる。君は引き寄せの戦技判定にドルイド・レベルの半分のボーナスを得る。もし目標が君より大きいなら、君は判定なしで自分を目標の側に5フィート引き寄せることができる。目標は標準アクションにより【筋力】の対抗判定で巻き蔓を取り除くか、巻き蔓に斬撃ダメージを与える（巻き蔓のhpは君のドルイド・レベルに等しく、ACは君の接触ACを用いる）ことができる。君はフリー・アクションで巻き蔓を外すことができる。君はこの能力を1日に3 + 【判断力】修正値に等しい回数まで使用できる。

水掻きの足 / Webfoot (変則): 6レベルの時点で、君は水陸両生の特性と地上移動速度に等しい水泳移動速度を得る。12レベルの時点で、君は地上移動速度に等しい登攀移動速度を得る。

領域呪文: 1レベル ジャンプ、2レベル ディレイ・ポイズン、3レベル リリィ・パッド・ストライド、4レベル シャウト、5レベル プレッシング・オヴ・ザ・サラマンダー、6レベル コンフュージョン、7レベル アニマル・シェイプス（両生類のみ）、8レベル グレーター・シャウト、9レベル サモン・フロフェモス。

密林の領域 Jungle Domain

領域能力: 密林の魂、自然の守護者と失われた文明が君の心に囁きかける。

腕渡り / Brachiation (変則): 君はフリー・アクションにより、1日にドルイド・レベルと等しいラウンドまで、地上移動速度に等しい登攀移動速度と〈軽業〉判定にドルイド・レベルに等しいボーナスを得る。これらのラウンドは連続していなくてもよい。

罠探し / Trap Sense (変則): 3レベルの時点で、君は罠探しの能力を得る。これはローグのクラス能力と同様に働く。君の罠探しのボーナスに関しての有効ローグ・レベルはドルイド・レベルに等しい。他のクラスから罠探しの能力を得ていた場合、ボーナスは累積する。

領域呪文: 1レベル グライド、2レベル タール・ボール、3レベル ヴェノマス・ボルト、4レベル アルポリアル・ハンマー、5レベル プレッシング・オヴ・ザ・サラマンダー、6レベル スウォーム・スキン、7レベル クリーピング・ドゥーム、8レベル ウォール・オヴ・ラヴァ、9レベル シャンブラー。

猿の領域 Monkey Domain

領域能力: 猿の均整のとれた知性、技能、能力、そして遊び心は、君の靈魂の規律の見本である。

使い魔 / Familiar: 君はモンキーの使い魔を得る。この能力に関して君の有効ウィザード・レベルはドルイド・レベルに等しい。君のドルイド・レベルは他の使い魔を与えるクラスのレベルと累積する。

猿の運動 / Monkey Athletics (超常): 君はフリー・アクションにより、1回の〈軽業〉、〈登攀〉、〈装置無力化〉、〈手先の早業〉のいずれかの判定に、ドルイド・レベルの半分（最低1）に等しい技量ボーナスを得る。君はこの能力を1日に3 + 【判断力】修正値に等しい回数まで使用できる。

遠隔手品 / Ranged Legerdemain (超常): 6レベルの時点で、君は〈装置無力化〉と〈手先の早業〉技能を30フィート離れた地点から使える。離れたことにより通常の技能判定よりもDCが5増加し、出目10が選択できなくなる。操作できるのは5ポンド以下の物体に限られる。君はこの能力を使用するために、その技能を最低1ランク持っていなければならない。

領域呪文: 1レベル ビガイリング・ギフト、2レベル スパイダー・クライム、3レベル カコフォナス・コール、4レベル フリーダム・オヴ・ムーヴメント、5レベル サモン・ネイチャーズ・アライV（ダイア・エイブかギラロンのみ）、6レベル コンフュージョン、7レベル アニマル・シェイプス（エイブかモンキーのみ）、8レベル クレンチト・フィスト、9レベル フォアサイト。

山岳の領域 Mountain Domain

領域能力: 君は低地を離れ天を衝く偉大な山々の強大な力を習得した。

足がかり / Foothold (超常): 君は標準アクションにより、隣接する表面

が10フィート四方以上の石に、隆起と溝を形成させることができる。水平面上に作り出した足がかりは移動困難な地形として扱い、その範囲に立つか通過する中型かそれより小さいクリーチャーは不安定な足場により〈軽業〉判定とCMDに-2のペナルティを受ける。垂直面上に作り出した足がかりは、その面をよじ登る〈登攀〉に+10のボーナスを与える。石は1時間変形を維持する。君はこの能力を1日に3+【判断力】修正値に等しい回数まで使用できる。

希薄な空気 / Thin Air (超常) : 8レベルの時点で、君はフリー・アクションにより、君に隣接するクリーチャーから吸気を奪う超自然的な薄い空気による5フィートのオーラで自らを包むことができる。オーラ内のクリーチャーは自分のターンのはじめに疲労状態になる(頑健・無効)。オーラ内の疲労状態のクリーチャーは自分のターンのはじめにセーブを行い、失敗すると高山病の影響を受けすべての能力値に1ポイントのダメージを受ける。16レベルの時点で、オーラは10フィートに増加する。呼吸をしないクリーチャーはこの能力への完全耐性を持つ。君はこの能力を1日にドルイド・レベルに等しいラウンドまで使用できる。このラウンドは連続していなくてもよい。

領域呪文 : 1レベル—ストーン・フィスト、2レベル—ストーン・コール、3レベル—クローク・オヴ・ウィングズ、4レベル—ストーンスキン、5レベル—ガイザー、6レベル—サフォケーション、7レベル—フレッシュ・トゥ・ストーン、8レベル—リヴァース・グラヴィティ、9レベル—クラッシング・ロックス。

平原の領域 Plains Domain

領域能力 : 草原、サバンナ、そしてステップの開け放たれた空間は支配者たる君のものだ。

渡りの群れ / Migrating Herd (超常) : 君がオーロックス、バイソン、エレファント、ホース、マストドン、ポニー、または同種の草食の四足獣を呪文により召喚したとき、呪文の持続時間は2倍になる(《呪文持続時間延長》の効果は累積しない)。クリーチャーの地上移動速度は10フィート増加する。

飛びかかり / Pounce (変則) : 6レベルの時点で、君は1日に1回、飛びかかると特殊攻撃が行えるようになる。6レベルを越える3レベルごとに、1日に可能な飛びかかりの回数が1増加する。

領域呪文 : 1レベル—マウント、2レベル—カメレオン・ストライド、3レベル—ヘイスト、4レベル—アスペクト・オヴ・ザ・スタッグ、5レベル—コントロール・ウィングズ、6レベル—ファインド・ザ・パス、7レベル—ワールウィンド、8レベル—アニマル・シェイプス、9レベル—ワールド・ウェイヴ。

蛇の領域 Serpent Domain

領域能力 : 君は円環となって世界を取り囲んでいた太古の蛇の神秘に仕える。

使い魔 / Familiar : 君はヴァイパーの使い魔を得る。この能力に関して君の有効ウィザード・レベルはドルイド・レベルに等しい。君のドルイド・レベルは他の使い魔を与えるクラスのレベルと累積する。

滑り込み / Slither (変則) : 君はフリー・アクションにより自らを膨張させ引き伸ばし、1ラウンドの間、狭い空間にぴったりとはまり込むことができる。君は通常なら君のサイズのクリーチャーが無理矢理入り込むような狭い空間を自由に動くことができる。滑り込んでいる間、君は君の移動

により誘発された機会攻撃に対するACに+2回避ボーナス、組みつきから逃れるためのCMBと〈脱出術〉判定に+2ボーナスを得る。君はこの能力を1日に3+【判断力】に等しい回数まで使用できる。

毒への耐性 / Venom Immunity (変則) : 6レベルの時点で、君は蛇、爬虫類、(爬虫類)の副種別をもつクリーチャーからの毒に対する完全耐性を得る。12レベルの時点で、君はすべての毒に対する完全耐性を得る。これは毒への耐性と置き換える。

領域呪文 : 1レベル—チャーム・アニマル、2レベル—アニマル・トランス、3レベル—ポイズン、4レベル—ストロング・ジョー、5レベル—スネーク・スタッフ、6レベル—チャーム・モンスター、7レベル—アニマル・シェイプス(爬虫類または蛇のみ)、8レベル—シンティレイティング・パターン、9レベル—クラッシング・ハンド。

湿地の領域 Swamp Domain

領域能力 : 湿原、湿地、そして沼地の甘酸っぱい深層は君の霊地である。

自然の癒し / Natural Healing (超常) : 君は1日に3+【魅力】修正値に等しい回数まで(ドルイド・レベルと同レベルのクレリックのように)エネルギー放出ができるが、動物、植物、蟲を癒すためにしか使用できない。君はこの能力の対象のすべてのクリーチャーの(君の選択した)能力値ダメージを癒すために、回復のダイスを減らしてもよい。エネルギー放出のd6を1つ減らすごとに1ポイントの能力値ダメージを癒すことができる。君は《エネルギー放出回数追加》のようなこの能力を強化する特技を持つことができるが、《エレメンタルへのエネルギー放出》や《来訪者へのエネルギー放出》のような特技でこの能力を変更することはできない。

葦の狩人 / Reed Hunter (変則) : 6レベルの時点で、君は霧、植物、水のいずれかに覆い隠されている空間への非視覚的感知30フィートを得る。12レベルの時点で、この3つの状態への擬似視覚30フィートに成長する。

領域呪文 : 1レベル—ハイドロリック・プッシュ、2レベル—バースト・オヴ・ネトルス、3レベル—リリィ・パッド・ストライド、4レベル—ケープ・オヴ・ワズプス、5レベル—インセクト・プレイグ、6レベル—マス・フェスター、7レベル—アニメイト・プランツ、8レベル—ブラッド・ミスト、9レベル—シャンブラー。

狼の領域 Wolf Domain

領域能力 : 君は群れと共に駆け、君の祖霊の魂の冷たい狩りの主人になる。

足払い強化 / Improved Trip : 君はボーナス特技として《足払い強化》を得る。

群れの戦術 / Pack Tactics (変則) : 8レベルの時点で、君は自分のターンにフリー・アクションにより隣接するマスで1つ指定することができる。君の攻撃は、君が挟撃しているかどうかの決定にあたりそのマスから行われているものとして扱う(そのマスがクリーチャーか物体に占められていたとしても適用される)。この効果は次の君のターンの開始時か、君の移動により終了する。もし君がこの能力を使わなくても挟撃しているなら、君は攻撃ロールに通常の+2挟撃ボーナスではなく【判断力】ボーナスを加えることができる。君はこの能力を1日に3+【判断力】修正値に等しい回数まで使用できる。

領域呪文 : 1レベル—ハンターズ・ハウル、2レベル—ブラッドハウンド、3レベル—アスペクト・オヴ・ザ・ウルフ、4レベル—ストロング・

ジョー、5 レベル— タイアレス・パースーアーズ、6 レベル— ファインド・ザ・パス、7 レベル— アニマル・シェイプス (イヌ科のみ)、8 レベル— ファンタズマル・リヴェンジ、9 レベル— フリーダム。

蟲の相棒 Vermin Companions

動物の相棒の通常を選択肢に加え、ドルイドはそのつもりであれば蟲を相棒として選択してもよい。蟲の相棒は動物の相棒と同じルールに従い、表：動物の相棒の基本能力に基づきヒット・ダイスと能力を成長させていく。蟲の相棒は〈動物使い〉技能を使用して動物と同様に扱うことができる。

精神を持たない / Mindless：蟲の相棒は【知力】を持たず、精神を持たない特徴 (訳注: あらゆる [精神作用] 効果 (強制)、土気 (魅惑)、(紋様)、(惑乱) の各効果) に対する完全耐性) を有する。にもかかわらず、蟲の相棒は1つの芸と、表：動物の相棒の基本能力に示されるボーナス芸数の芸を学んでよい。蟲の相棒が (4HD、8HD、その他の時点で) 能力値上昇を得たら、ドルイドは相棒の【知力】を上昇し— から1に変更させてもよい。この場合、相棒は速やかに精神をもたないを失い、【知力】1につき3つと、〈動物使い〉1ランクにつき1つの芸をボーナス芸として覚える。蟲の相棒は精神を持たない基本性能をもつ間は技能ポイントも特技も持たない。

足払い / Trip：ほとんどの蟲は多数の肢を持っているため、非常に足払いにくい。このため、CMDの項目には足払い攻撃に対するCMDへのボーナスを示している。

ジャイアント・アント Ant, Giant

初期能力：サイズ 小型；移動速度 30 フィート、登攀 20 フィート；AC + 2 外皮；攻撃 噛みつき (1d4 およびつかみ)；能力値【筋】10【敏】12【耐】15【知】—【判】12【魅】10；特殊能力 夜目、鋭敏嗅覚；CMD + 8 (対足払い)

4 レベルでの成長：サイズ 中型；攻撃 噛みつき (1d6 およびつかみ)、針 (1d4 および毒)；能力値【筋】+ 4【敏】— 2【耐】+ 2；特殊攻撃 毒 (頻度 = 1 / ラウンド (4 ラウンド間)；効果 = 1【筋】ダメージ；治療 = 1 回のセーブ成功；セーブ DC は【耐】に基づく)

ジャイアント・ビートル Beetle, Giant

初期能力：サイズ 小型；移動速度 20 フィート、飛行 20 フィート (貧弱)；AC + 6 外皮；攻撃 噛みつき (1d6)；能力値【筋】13【敏】12【耐】13【知】—【判】11【魅】4；特殊能力 暗視；CMD + 8 (対足払い)

4 レベルでの成長：サイズ 中型；攻撃 噛みつき (1d6 (訳注: 更新；1d8)) 能力値【筋】+ 4【敏】— 2【耐】+ 2；特殊攻撃 蹂躞 (1d4)

ジャイアント・センチピード Centipede, Giant

初期能力：サイズ 小型；移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート；AC + 2 外皮；攻撃 噛みつき (1d4 および毒)；能力値【筋】8【敏】17【耐】11【知】—【判】10【魅】2；特殊攻撃 毒 (頻度 = 1 / ラウンド (6 ラウンド間)；効果 = 1【敏】ダメージ；治療 = 1 回のセーブ成功；セーブ DC は【耐】に基づく)；特殊能力 暗視 60 フィート；CMD 足払いされない

4 レベルでの成長：サイズ 中型；攻撃 噛みつき (1d6 および毒)；能力値【筋】+ 4【敏】— 2【耐】+ 2

ジャイアント・クラブ Crab, Giant

初期能力：サイズ 小型；移動速度 30 フィート、水泳 20 フィート；AC + 5 外皮；攻撃 爪 (× 2) (1d3 およびつかみ)；能力値【筋】13【敏】14【耐】13【知】—【判】11【魅】4；特殊攻撃 締め付け (1d3)；特殊能力 水棲、暗視、水への依存 (【耐】× 1 時間の間、水の外でも生き延びられる。この制限時間を超えると、“溺れ”ているかのように窒息の危険が生じる)；CMD + 12 (対足払い)

4 レベルでの成長：サイズ 中型；攻撃 爪 (× 2) (1d4 およびつかみ)；能力値【筋】+ 2【敏】— 2【耐】+ 2；特殊攻撃 締め付け (1d4)

ジャイアント・リーチ Leech, Giant

初期能力：サイズ 小型；移動速度 5 フィート、水泳 20 フィート；AC + 0 外皮；攻撃 噛みつき (1d4 および食らいつき)；能力値【筋】9【敏】14【耐】12【知】—【判】10【魅】1；特殊攻撃 食らいつき、吸血 (1【筋】)；特殊能力 水陸両生、非視覚的感知 30 フィート、鋭敏嗅覚、塩に対する脆弱性 (Pathfinder Roleplaying Game Bestiary P187)；CMD 足払いされない

7 レベルでの成長：サイズ 中型；攻撃 噛みつき (1d6 および食らいつき)；能力値【筋】+ 2【敏】— 2【耐】+ 2；特殊攻撃 吸血 (1【筋】+ 1【耐】ダメージ)；特殊能力 擬似視覚 30 フィート

ジャイアント・マンティス Mantis, Giant

初期能力：サイズ 中型；移動速度 30 フィート、登攀 30 フィート、飛行 40 フィート (標準)；AC + 3 外皮；攻撃 爪 (× 2) (1d4 およびつかみ)；能力値【筋】10【敏】15【耐】10【知】—【判】12【魅】7；特殊攻撃 突き刺し；特殊能力 暗視；CMD + 8 (対足払い)

7 レベルでの成長：サイズ 大型；AC + 2 外皮；攻撃 爪 (× 2) (1d6)；能力値【筋】+ 8【敏】— 2【耐】+ 4；特殊攻撃 下顎 (1d6、つかんだ目標への二次的肉体攻撃)、奇襲攻撃 (不意打ちラウンドの間、全ラウンドあるかのように行動)

ジャイアント・スコルピオン Scorpion, Giant

初期能力：サイズ 中型；移動速度 40 フィート；AC + 1 外皮；攻撃 爪 (× 2) (1d4 およびつかみ) および針 (1d4 および毒)；能力値【筋】11【敏】12【耐】12【知】—【判】10【魅】2；特殊攻撃 毒 (頻度 = 1 / ラウンド (6 ラウンド間)；効果 = 1【筋】ダメージ；治療 = 1 回のセーブ成功；セーブ DC は【耐】に基づく)；特殊能力 暗視、振動感知 30 フィート；CMD + 12 (対足払い)

7 レベルでの成長：サイズ 大型；AC + 3 外皮；攻撃 爪 (× 2) (1d6 およびつかみ) および針 (1d6 および毒)；能力値【筋】+ 8【敏】— 2【耐】+ 4；特殊攻撃 毒 (頻度 = 1 / ラウンド (6 ラウンド間)；効果 = 1d2【筋】ダメージ；治療 = 1 回のセーブ成功；セーブ DC は【耐】に基づく)；特殊能力 振動感知 60 フィート

ジャイアント・スラグ Slug, Giant

初期能力：サイズ 中型；移動速度 20 フィート；AC + 4 外皮；攻撃 舌 (1d4 および 1【酸】)；能力値【筋】13【敏】8【耐】13【知】—【判】10【魅】1；特殊攻撃 酸吐き (30 フィート内の敵に遠隔接触攻撃で 1d6【酸】ダメージを与える)；特殊能力 非視覚的感知 30 フィート、DR5 / 斬撃または刺突、塩に対する脆弱性 (Pathfinder Roleplaying Game Bestiary P254)；CMD 足払いされない

7レベルでの成長：サイズ 大型；**AC** + 2 外皮；**攻撃** 舌（1d6 および 1d2 [酸]）；**能力値** 【筋】+ 2【敏】- 2【耐】+ 2；**特殊攻撃** 酸吐き（30 フィート内の敵に遠隔接触攻撃で 1d8 [酸] ダメージを与える）；**特殊能力** 擬似視覚 30 フィート

ジャイアント・スパイダー Spider, Giant

初期能力：サイズ 小型；**移動速度** 30 フィート、登攀 30 フィート；**AC** + 0 外皮；**攻撃** 噛みつき（1d4 および毒）；**能力値** 【筋】6【敏】17【耐】10【知】—【判】10【魅】2；**特殊攻撃** 毒（頻度 = 1 / ラウンド（4 ラウンド間）；効果 = 1【筋】ダメージ；治療 = 1 回のセーブ成功；セーブ DC は【耐】に基づく）；**特殊能力** 暗視、振動感知 30 フィート；**CMD** + 12（対足払い）

4レベルでの成長：サイズ 中型；**AC** + 1 外皮；**攻撃** 噛みつき（1d6 および毒）；**能力値** 【筋】+ 4【敏】- 2【耐】+ 2

ジャイアント・ワスプ Wasp, Giant

初期能力：サイズ 中型；**移動速度** 20 フィート、飛行 60 フィート（良好）；**AC** + 2 外皮；**攻撃** 針（1d6 および毒）；**能力値** 【筋】10【敏】14【耐】11【知】—【判】13【魅】4；**特殊攻撃** 毒（頻度 = 1 / ラウンド（6 ラウンド間）；効果 = 1【敏】ダメージ；治療 = 1 回のセーブ成功；セーブ DC は【耐】に基づく）；**特殊能力** 暗視；**CMD** + 8（対足払い）

7レベルでの成長：サイズ 大型；**AC** + 2 外皮；**攻撃** 針（1d8 および毒）；**能力値** 【筋】+ 8【敏】- 2【耐】+ 4；**特殊攻撃** 蹂躞（1d4）

竜のシャーマン Dragon Shaman (Archetype)

君のトーテムはあえて挑戦するものも僅かな硬い牙、爪、そして鱗をまとう、純粋な魔法と生のエレメンタルの怒りにより誕生するクリーチャー、恐ろしく、致命的に狡猾かつ賢明な、伝説的な竜である。君の焦点は最初、竜の世俗的ないところに当たっているが、君の力が成長するにつれ実際の竜に適合していくようになる。

自然との絆：竜のシャーマンは動物の相棒を決めるときはクロコダイルかモニター・リザードを選ばなくてはならない。領域を選ぶ場合には、竜のシャーマンは風、動物、破壊、地、戦、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）：竜のシャーマンは野生動物との共感を蜥蜴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レベルの時点で、竜のシャーマンは通常の姿を保ったまま竜の化身を取り込むことができる。竜のシャーマンは以下のボーナスの1つを得る：移動力（飛行速度 30 フィート（標準）、ドルイドは 5 レベル以上でなければこのボーナスを選択できない）、感覚（夜目、〈知覚〉+ 4 種族ボーナス）、強靭さ（AC に + 2 外皮ボーナス、〈持久力〉特技）、肉体武器（中型のシャーマンで噛みつき 1d6 と爪（× 2）1d4、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、竜のシャーマンは通常通り会話でき、スピーク・ウィズ・アニマルズ（蜥蜴のみ）を自在に発動できる。この能力を使用するのは 2 レベルの時点で標準アクション、7 レベルの時点で移動アクション、12 レベルの時点で即行アクションとなる。竜のシャーマンはこの能力を 1 日にドルイド・レベルと同じ分数まで使用できる。これらの分数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。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）効果を使用するこ

とはできない。

トーテム召喚（超常）：5レベルの時点で、竜のシャーマンは サモン・ネイチャーズ・アライ を標準アクションで使用してリザードを召喚でき、召喚されたリザードはドルイド・レベルに等しい一時的ヒット・ポイントを得る。竜のシャーマンはいずれかのリザードにヤング・テンプレートが付して召喚呪文のレベルを 1 減少できる。また、アドヴァンスト・テンプレートまたはジャイアント・テンプレートを適用して召喚呪文のレベルを 1 増加させるか、アドヴァンスト・テンプレートおよびジャイアント・テンプレートを両方適用して召喚呪文のレベルを 2 増加することができる。この能力は千の顔と置き換える。

自然の化身（超常）：8レベルの時点で、竜のシャーマンの自然の化身能力はドルイド・レベルを - 4 して機能する。もし彼女がリザードの姿を取るならば、代わりに未修正のドルイド・レベルを使用する。

竜の噛みつき / Dragon Bite（超常）：8レベルの時点で、竜のシャーマンの噛みつき攻撃（トーテムの化身または自然の化身をリザードの姿に使用しているときは + 1d6 ポイントのエネルギー・ダメージ（[酸]、[冷氣]、[電気]、または [火]）を与える。竜のシャーマンは噛みつきと同時に与えるのがいずれの種類のエネルギー・ダメージかを選択する。この能力は 8 レベルの自然の化身の回数追加と置き換える。

ボーナス特技：9レベルと以降の 4 レベルごとに、竜のシャーマンは以下のボーナス特技の 1 つを得る：《戦闘発動》、《威圧演舞》、《魔法の才》、《技能熟練：知識：神秘学》、《抵抗破り》。特技の前提条件は満たさねばならない。この能力は毒への耐性と置き換える。

メンヒル *1 の碩学 Menhir Savant (Archetype)

幾人かのドルイドは、立石群と環状列石に接続する結節点とレイライン *2 を通る自然の力の経路を学習することで、そのエネルギーを刺激する方法を学ぶ。

魂の感覚 / Spirit Sense（擬呪）：1レベルの時点で、メンヒルの碩学はアンデッド、フェイ、来訪者およびアストラル、エーテル、非実体状態のクリーチャーの存在を感知することができる。この能力は ディテクト・アンデッド のように働き、ドルイドは 1 種類の検知を試みるのではなく、これらすべてのクリーチャーを検知できる。この能力は自然感覚および野生動物との共感と置き換える。

場の魔法 / Place Magic（超常）：2レベルの時点で、メンヒルの碩学は異なる地形のレイラインを見極め刺激する方法を学ぶ。メンヒルの碩学はフリー・アクションとして魔法で自然の霊脈を刺激し、1 ラウンドの間術者レベルを + 1 増加させる。メンヒルの碩学はこの能力を 1 日に 3 + 【判断力】ボーナスに等しい回数まで使用できる。この能力は森渡りおよび跡なき足取りと置き換える。

レイライン渡り / Walk the Lines（超常）：9レベルの時点で、メンヒルの碩学はレイラインとの接続を利用し、1 日に【判断力】ボーナスに等しい回数までトランスポート・ヴァイア・プランツ を発動することができる。

空の肉体 / Empty Body（超常）：13レベルの時点で、メンヒルの碩学は標準アクションにより、イセリアル・ジョイント を使用したかのようにエーテル状態になることができる。メンヒルの碩学は 1 日にドルイド・レベルに等しいラウンド数までエーテル状態を維持できる。これらのラウンドは連続している必要はない。この能力は千の顔と置き換える。

月に咆える者 Mooncaller (Archetype)

月に咆える者はうつろい続ける月と、その光から闇への、そしてその逆への終わりなき周期の微妙な影響に縛られている。

夜目 / Night Sight (変則) : 2 レベルの時点で、月に咆える者は夜目を得る。既に夜目を持っている場合は暗視 30 フィートを得る。既に暗視を持っている場合には、暗視の範囲が 30 フィート増加する。この能力は森渡りと置き換える。

野生の呼び声への抵抗力 / Resist Call of the Wild (変則) : 4 レベルの時点で、月に咆える者は コンフュージョン、デイズ、フィーブルマインド、インサニティ の効果を避けるセーヴィング・スローに +4 のボーナスを得る。また、(変身生物) の副種別をもつクリーチャーの例外的 (記注: おそらく変則的)、擬似呪文、超常的能力に対しても同様に +4 のボーナスを得る。この能力は自然の誘惑への抵抗力と置き換える。

肉体の純粋性 / Purity of Body (変則) : 9 レベルの時点で、月に咆える者は超常的あるいは魔法的病気を含むすべての病気に対する完全耐性を得る。この能力は毒への耐性と置き換える。

狼殺し / Wolfsbane (超常) : 13 レベルの時点で、月に咆える者は DR3 / 銀を獲得し、16 レベルの時点で DR4 / 銀、19 レベルの時点で DR5 / 銀に増加する。この能力は千の顔と置き換える。

群れの王 Pack Lord (Archetype)

ドルイドの中には、ドルイドの輪の中でさえまれな親交の段階に達し、ただ一匹ではなく複数の動物の相棒と絆を結んで、すべての権威で群れの兄弟と姉妹を導く者もいる。

群れの絆 / Pack Bond (変則) : 群れの王は領域を選ぶことはできず、動物の相棒を選ばねばならない。群れの王は自身の動物の相棒と関係に基づく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。群れの王は 1 体より多くの動物の相棒を持てるが、相棒の能力を決定するとき、複数の相棒に有効ドルイド・レベルを分割しなければならない。例えば、4 レベルの群れの王は、1 体の 4 レベルの相棒か、2 体の 2 レベルの相棒か、1 レベルの相棒と 3 レベルの相棒を 1 体ずつ持てる。

群れの王はレベルが増える都度、動物の相棒への増加したレベルの割り当てを決めなければならない (新しい 1 レベルの相棒を加えるということも含めて)。一度特定の相棒にドルイド・レベルを割り当てたら、その相棒が群れの王に仕えている間は再配分できない (相棒を解放するか死亡するのを待たねばならず、その次の呪文を準備する機会に他の相棒にレベルを割り当てることができる)。動物の相棒の呪文共有能力は一度に 1 体の動物の相棒にしか働かない——群れの王は 1 体を対象とする呪文を使って、すべての動物の相棒に効果を及ぼすことはできない。この能力は自然の絆と置き換える。

共感的リンク強化 / Improved Empathic Link (超常) : 群れの王はすべての動物の相棒との共感的リンクを得る。これは使い魔の共感的リンクと同様に働く。加えて、群れの王は即行アクションにより、自身の許容する、1 体の相棒が見聞きし、感じて、経験しているものを知覚できる。群れの王はこの接続を (相棒が 1 マイル以内にいる限り) 望む限り維持でき、フリー・アクションで終了できる。群れの王は一度に 1 体の相棒にしかこの能力を使用できず、接続を維持している間は自身の肉体で見聞きし、あるいは臭いを感じることができない。この能力は 6 レベルの自然の化身の回数追加と置き換える。

転生ドルイド Reincarnated Druid (Archetype)

終わりなき輪廻の輪を巡る転生ドルイドは自然の永遠の再生の体現者である。転生ドルイドは多くの生を生き、やがてはすべての生において愛着を欠いた誰も知る人のいない世界を彷徨う。

神秘的な異邦人 / Mysterious Stranger (変則) : 2 レベルの時点で、転生ドルイドは自身の情報を得ようとする〈真意看破〉、〈交渉〉、〈知識〉判定の DC にドルイド・レベルの 1/2 を加える。この能力は森渡りと置き換える。

死の接触への抵抗力 / Resist Death's Touch (変則) : 4 レベルの時点で、転生ドルイドは [即死] 効果、生命力吸収、死霊術の効果に対するセーヴィング・スローと瀕死状態の時の容態安定化判定に +4 のボーナスを得る。この能力は自然の誘惑への抵抗力と置き換える。

多数の生 / Many Lives (変則) : 5 レベルの時点で、転生ドルイドが殺された場合、1 日後に自動的に リンカーネイト 呪文のように転生する。転生ドルイドは以前の肉体から 1 マイル以内の安全な場所に現れる。次の 7 日の間は自在に、ロケート・オブジェクトの擬似呪文能力を使用しているかのように、死体の霊気を知覚することができる。この 7 日の間に殺されると、遺体は死亡し転生しない。多数の生能力は転生ドルイドが [即死] 効果によって殺された場合は働かない。転生ドルイドは転生させることはできるが、死から蘇らせたり復活させることはできない。

自然の化身 / Wild Shape (超常) : 転生ドルイドはこの能力を 6 レベルの時点で獲得し、ドルイド・レベル - 2 として機能する。

死を欺く / Cheat Death (変則) : 9 レベルの時点で、転生ドルイドは 1 日に 1 回、[即死] 効果、生命力吸収、死霊術の効果へのセーブを、ロールの結果が明らかにされる前に再ロールするか、瀕死状態時に失敗した容態安定化判定を再ロールすることができる。もしもそのロールよりも悪い結果が出ても、2 回目のロールの結果を使用しなければならない。この能力は毒への耐性と置き換える。

日月語 / Tongue of the Sun and Moon (変則) : 15 レベルの時点で、転生ドルイドはすべての生きているクリーチャーと会話できる。この能力は時知らずの肉体と置き換える。

蜥蜴類のシャーマン Saurian Shaman (Archetype)

この焦点をもつシャーマンは他の動物が恐れる破壊者にして略奪者、生態系の外辺の先祖帰りの異邦人、飢餓による太古の恐怖を引きずる原始のディノサウルスと呼ぶ

自然との絆 : 蜥蜴類のシャーマンは動物の相棒を決めるときはディノサウルスを選ばなくてはならない。領域を選ぶ場合には、蜥蜴類のシャーマンは動物、破壊、火、戦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) : 蜥蜴類のシャーマンは野生動物との共感をディノサウルス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 レベルの時点で、蜥蜴類のシャーマンは通常の姿を保ったまま蜥蜴類の化身を取り込むことができる。この能力は竜のシャーマンのトーテムの化身と同様に働くが、蜥蜴類のシャーマンは以下のボーナスから選択できる: 移動力 (地上移動速度に +10 強化ボーナス)、鱗 (AC に +2 外皮ボーナス)、感覚 (夜目、鋭敏嗅覚)、肉体武器 (中型のシャーマンで噛みつき 1d6、爪 (×2) 1d4、引っかき、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、蜥蜴類のシャーマンは通常通り会話でき、スピーク・ウィズ・アニマルズ（爬虫類と恐竜のみ）を自在に発動できる。

トーテム召喚（超常）：5 レベルの時点で、蜥蜴類のシャーマンは サモン・ネイチャーズ・アライ を標準アクションで使用して爬虫類かディノサウルスを召喚でき、召喚されたクリーチャーはドルイド・レベルに等しい一時的ヒット・ポイントを得る。この能力のその他の点は竜のシャーマンのトーテム召喚に準じる。

自然の化身（超常）：6 レベルの時点で、蜥蜴類のシャーマンの自然の化身能力はドルイド・レベルを -2 して機能する。もし彼女が爬虫類かディノサウルスの姿を取るならば、代わりにドルイド・レベル +2 を使用する。

ボーナス特技：9 レベルと以降の 4 レベルごとに、蜥蜴類のシャーマンは以下のボーナス特技の 1 つを得る：《蹴散らし強化》、《素早い移動》、《強打》、《技能熟練：威圧》、《渾身の一打》。特技の前提条件は満たさねばならない。この能力は毒への耐性と置き換える。

鯨のシャーマン Shark Shaman (Archetype)

幾人かのドルイドは海の居住者が恐れる無慈悲な狩猟者である致命的な鯨を模倣する。真の鯨のように、鯨のシャーマンは血と恐怖を行先に残していく。

自然との絆：鯨のシャーマンは動物の相棒を決めるときはシャークを選ばなくてはならない。領域を選ぶ場合には、鯨のシャーマンは動物、死、戦、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）：鯨のシャーマンは野生動物との共感を魚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 レベルの時点で、鯨のシャーマンは通常の姿を保ったまま鯨の化身を取り込むことができる。この能力は竜のシャーマンのトーテムの化身と同様に働くが、鯨のシャーマンは以下のボーナスから選択できる：移動力（水中呼吸能力、水泳速度 30 フィート）、感覚（鋭敏嗅覚 30 フィート、水中での鋭敏嗅覚 90 フィート）、肉体武器（中型のシャーマンで噛みつき 1d6）、鯨肌（+2 外皮、シャーマンと組みつけたクリーチャーに組みつけているラウンドごとに 1 ポイントの斬撃ダメージ）。トーテムの化身を使用している間、鯨のシャーマンは通常通り会話でき、スピーク・ウィズ・アニマルズ（魚のみ）を自在に発動できる。

トーテム召喚（超常）：5 レベルの時点で、鯨のシャーマンは サモン・ネイチャーズ・アライ を標準アクションで使用してレイかシャークを召喚でき、召喚されたレイやシャークはドルイド・レベルに等しい一時的ヒット・ポイントを得る。この能力のその他の点は竜のシャーマンのトーテム召喚に準じる。

自然の化身（超常）：6 レベルの時点で、鯨のシャーマンの自然の化身能力はドルイド・レベルを -2 して機能する。もし彼女がシャークの姿を取るならば、代わりにドルイド・レベル +2 を使用する。

ボーナス特技：9 レベルと以降の 4 レベルごとに、鯨のシャーマンは以下のボーナス特技の 1 つを得る：《出血化クリティカル》、《イニシアチブ強化》、《神速の反応》、《自力生存》、《技能熟練：水泳》。特技の前提条件は満たさねばならない。この能力は毒への耐性と置き換える。

嵐のドルイド Storm Druid (Archetype)

ほとんどのドルイドが豊かな大地とそこから芽吹く自然の恵みに注意を向ける中で、嵐のドルイドの目は常に、自然の最も生の、そして野生の側面を切り開く、空と無限に広がる青に投げかけられている。

任意領域発動 / Spontaneous Domain Casting：嵐のドルイドは事前に準備されていなかった領域呪文にエネルギーを込めることができる。嵐のドルイドは準備した呪文を“失う”ことにより、その呪文以下のレベルの領域呪文を発動することができる。これは任意発動と置き換える。

自然との絆 / Nature Bond（変則）：嵐のドルイドは動物の相棒を選ぶことができない。嵐のドルイドは風か水の領域、もしくは雲、嵐、または疾風の副領域を選択しなければならない。

風を歩く者 / Windwalker（変則）：2 レベルの時点で、嵐のドルイドは自然もしくは魔法の風の影響によるペナルティを 1 段階低く扱う。この能力は森渡りと置き換える。

嵐の声 / Stormvoice（変則）：3 レベルの時点で、嵐のドルイドの声は風の唸りも雷の轟きをも超えて魔法的に運ばれる。ドルイドの声を聞くための〈知覚〉判定が必要とされるとき、DC はドルイド・レベルに等しい値だけ減少する。この能力は跡なき足取りと置き換える。

嵐の目 / Eyes of the Storm（変則）：4 レベルの時点で、嵐のドルイドは魔法の霧、霽、風、雨、または同種の悪天候の中を 10 フィート見渡せ、それらの与える視認困難を無視する。この距離は 4 レベルを超える 4 レベルごとに 5 フィート増加する。この能力は自然の誘惑への抵抗力と置き換える。

疾風の王 / Windlord：9 レベルの時点で、嵐のドルイドは自然の絆で利用可能な別の領域か副領域を選ぶことができる。この能力は毒への耐性と置き換える。

嵐の王 / Storm Lord（変則）：13 レベルの時点で、嵐のドルイドは自然または魔法の風の影響を受けなくなる。嵐のドルイドは聴覚喪失に対する完全耐性と [音波] 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。この能力は千の顔と置き換える。

バード Bard

バードは外の世界の情報をもたらす、国王を楽しませ、文化的な外交家として役割を果たし、豊かな口伝の伝承を庶民と貴族に同様に伝える。幾人かは彼らが決して専門家ではなく、万能家であるが、それは真実ではないと言ひ、何でも屋と呼ぶ。バードは世界中の国の神話に詳しく、歴史の倉庫としての役割と伝説を運ぶことを専門とする。それらの知識は彼らに力をもたらすが、それらの最も偉大な力は芸術の複雑さの理解から生じる—その芸術がミュージカル風、戯曲風、あるいは喜劇風であるかどうかにかかわらず、バードは彼ら自身の伝説を作る超自然の力を作成するこの知識として物語、歌、踊り、タップの魅力と力を理解する。

この欄ではバードがする驚くべきことを可能にする名人芸—呪芸クラス能力の専門的な使用—を紹介する。下記の名人芸はバードの新しいアーキタイプである。

名人芸 Masterpieces

有能なバードは名人芸、特別な訓練を必要としている呪芸能力の独特な応用を学ぶか作成することができる。名人芸の記述は以下のガイドラインに従う。

名人芸名: 名人芸の名前のほかに、この方針は名人芸がどの〈芸能〉技能あるいは技能に基づくかを示す。

前提条件: 特技のように、名人芸はそれらを学ぶためにバードが満たさなくてはならない前提条件を持っている。バードのみが名人芸を学ぶことができる。

コスト: それぞれの名人芸はそれを学ぶために伴うコストを持っている。一般的に、バードは彼が修得した特定の呪文レベルのバード呪文1つを費やすか特技の代わりに選択しなければならない。バードは名人芸を学ぶためにリストにあるレベルより高レベルの修得したバード呪文を費やすことができる(例えば、修得した3レベル呪文の消費を必要とする名人芸を学ぶために4レベル呪文を消費するなど)。

効果: この短い記述はバードが名人芸を行なうとき何が生じるかを手短かに記している。特に明記がなければ、名人芸の効果は超常能力である。望まないクリーチャーは名人芸の効果に対して意志セーブを行うことができる;名人芸のセーブDCは10 + バード・レベル/2 + バードの【魅力】ボーナスに等しい。複製した呪文の名人芸は術者レベルとしてバードの術者レベルを使う。

使用: この方針はバードが名人芸を發動させるために何ラウンド呪芸を使わなくてはならないかを示す。いくつかの事例で、バードはちょうどそれが呪芸の他のいかなる使用であるかのように、呪芸の追加のラウンドを費やすことによって、名人芸の持続時間を延長することができる。バードが名人芸を演奏し始めるとき彼は記入された呪芸ラウンドの数を費やす;もし彼が中断させられた場合、その試みは失敗し経過した演奏ラウンドは失われる。

動作: この方針は名人芸が必要とする演奏している行動のタイプを示す。その開始が標準アクションを必要とするだけでなく、より早い呪芸の開始が可能な場合それは名人芸にも適用される(7レベルの時点で、開始が移動アクションになり、13レベルで即行アクションになる)。

特に明記がなければ、呪芸の持続時間を延長する効果ある特技(《持続する呪芸》の特技のような)は名人芸に適用されない。

GMたちはこれらの名人芸を他の名人芸に彼ら自身のアイデアを吹き込むために使うことができる。名人芸は一般的にその名人芸を選択するのに必要な最低レベルと同等の術者が入手可能なクレリックやウィザード/ソーサラー呪文より強力であるべきではない(〈芸能〉技能に7ランクが必要な名人芸には7レベルのバードでなければならないが、それはクレリックやウィザード/ソーサラーの4レベル呪文より強力であるべきではない)。

すべては心のままに (管楽器、弦楽器) / At the Heart of It All

君の歌はクリーチャーの自己性の心を貫き、君に対してそれを弱める。

前提条件: 〈芸能: 管楽器〉か〈芸能: 弦楽器〉7ランク。

コスト: 特技か修得した3レベル・バード呪文。

効果: この忘れられないメロディは真理の底で理解と訓練のペールを探り出す。この演奏が完了するや否や、目標は意志セーブを試みる。失敗すると君は目標の主要な本質を理解する;君は目標に影響を与える【魅力】基準の技能判定に+4のボーナスを得て、そのクリーチャーが行動に影響を与える(魅了か強制効果を含めて)君の能力値と呪文のDCは+2増加する。これらのボーナスは丸一日持続する。

君はクリーチャーを研究するか100フィートより離れたそれらを直接観察することによって、歌を歌い始めるときにどのクリーチャーにするか決めていなければならない。

使用: 呪芸5ラウンド。

動作: 5全ラウンド・アクション。

猫のごとき足 (舞踏) / The Cat-Step

君の機敏な踊りは君とその他の人々が安全に落下し優雅に着地することを可能にする。

前提条件: 〈芸能: 舞踏〉5ランク。

コスト: 特技か修得した2レベル・バード呪文。

効果: この素早い踊りは一連の跳躍で頂点に達する一連の小さいステップである。君が演奏を完了するとき、次の10分間君はどんな距離を落下しても君のバード・レベル×5の半分に等しいフィート短いかのよう扱う。君は舞踏を実演してバード・レベル2レベルごとに最大1体のクリーチャーにこの効果の最初の分を使うことができる。もしこれらの目標がDC15の〈芸能: 舞踏〉判定に成功した場合、彼らは同様にその名人芸の持続時間の残りの利益を受ける。

使用: 呪芸4ラウンド。

動作: 4全ラウンド・アクション。

23ステップの舞踏 (舞踏) / The Dance of 23 Steps

この複雑な踊りは君に攻撃を与えることを難しくする。

前提条件: 〈芸能: 舞踏〉4ランク。

コスト: 特技か修得した2レベル・バード呪文。

効果: このすり足ステップ、屈み、跳躍の複雑な踊りは君を目標にした攻撃を難しくさせるが、同様に君が他の行動を行うことをより難しくする。この名人芸を使うとき、君は近接攻撃ロールと戦技判定に-2のペナルティを受けどんな呪文を發動するときでも精神集中判定(DC15 + 呪文レベル)を行わなければならないが、アーマー・クラスに+2の回避ボーナスを得る。君が〈芸能: 舞踏〉に8ランクを持ち、その後4ランク得るごとにペナルティは-1ずつ増加し回避ボーナスは+1ずつ増加する。君はこの名人芸と防衛的戦闘や《攻防一体》を組み合わせ、防衛値を合計することはできない。君がこの名人芸を使用するとき、その効果は君の次のターンの始めまで持続する。(《持続する呪芸》のような)呪芸の持続時間を延長する能力はこの名人芸に影響を与える;これは君がたった1ラウンドの呪芸のコストで多数のラウンドの利益(そしてペナルティ)を受けられることを可能にする。

使用: 呪芸1ラウンド。

動作: 1フリー・アクション。

山深く染みとおる調べ (管楽器、打楽器) / The Depths of the Mountain

君のドラミング技能は岩をも砕くことができる。

前提条件: 〈芸能: 管楽器〉か〈芸能: 打楽器〉15ランク。

コスト: 特技か修得した5レベル・バード呪文。

効果: 完ぺきな音でワイングラスを粉々にする歌手のように、君の音楽

は石を割り、それが折れるまで頑丈な岩を震えさせる。君が演奏を完了するとき、君はアースクウェイク呪文とまったく同じ振動を作り出す。

君が費やしたそれぞれの呪芸ラウンドの間、そのエリアはそのラウンドにわたって以下の効果を持つ余震に見舞われる。

洞穴、大洞窟、トンネル: 小規模の崩落が4d6のダメージ(DC5の反応セーブ、半減)を引き起こし中に捕らえられたどのクリーチャーでも押さえ込まれる。

崖: 大多数の崖が崩壊し、半分くらい垂直に落ちて半分は水平に地滑りを起こす。道にいるどんなクリーチャーでも4d6の殴打ダメージ(DC5の反応セーブ、半減)を受け瓦礫の下に押し込まれる。

開けた土地: エリア内に立っているそれぞれのクリーチャーはDC5の反応セーブに成功しなければ打ち倒される。大地に亀裂が走り、地上にいる全てのクリーチャーは25%の確率で亀裂に落ちる(亀裂を避ける反応セーブDC10)。

瓦礫の下に押し込まれている: 余震の影響によって押し込まれたどのクリーチャーも押し込まれている間は毎分1d3ポイントの非致傷ダメージを受ける。もし押し込まれたクリーチャーが気絶状態に陥った場合、彼女はDC5の【耐久力】判定に成功しなければ解放されるか死ぬまで毎分1d3ダメージの致傷ダメージを受ける。

川、湖、沼地: 地震によって排水されたエリアは余震の間ずっと排水されたままである。

呪文発動: 余震の間の発動の精神集中のDCは15+呪文レベルである。

建物: 開けた土地の上に建っているどの建物でも50ポイントのダメージを受ける。崩壊している建物は中にいるクリーチャーに4d6の殴打ダメージ(DC5の反応セーブ、半減)を与えて、内部のクリーチャーは瓦礫の下に押し込まれる。

使用: 呪芸10ラウンド、それぞれの余震ラウンドごとに+1ラウンド。

動作: 10全ラウンド・アクション。

ゴーロックの黙劇(喜劇、芝居) / The Dumbshow of Gorroc

君の演技は植物を破壊するために地獄の炎と塩を召喚する。

前提条件: <芸能:喜劇>か<芸能:芝居>6ランク。

コスト: 特技が修得した2レベル・バード呪文。

効果: このパントマイムはゴーロック、彼の土地ですぐに成長した雑草を取り除くのに失敗した馬鹿な農夫の物語を演じる。自暴自棄で、ゴーロックは塩と萎れさせる熱で大地を枯らしたデヴィルと契約し、肥沃な土地を1世紀の間荒れ果てたままにしている。君が演奏を完了するとき、君は30フィート円錐形か60フィート直線に広がる焼けつく空気と熱い塩を作り出すことができる。このエリアの植物と粘体はバード・レベルごとに1d6のダメージ(最大で10d6)を受ける;このダメージの半分は[火]ダメージであり、残り半分は刺突ダメージである。反応セーブに成功すればダメージは半減する。植物と粘体以外のクリーチャーは半分のダメージを受け、セーブに成功するとダメージを受けない。

使用: 呪芸2ラウンド。

動作: 1全ラウンド・アクション。

ありもしない壁の家(芝居) / The House of the Imaginary Walls

君は君の演技力で敵を畏にかけることができる。

前提条件: <芸能:芝居>10ランク。

コスト: 特技が修得した4レベル・バード呪文。

効果: 君はその場所と方向を示すために直線的な平面に沿って手を平らにし、静かに見えない壁のパントマイムをする。この「壁」は君がこの名人芸を演技するのを見るクリーチャーにとって本物である(意志セーブ無効);もし君が壁を本物として扱うことを望んだ場合(例えば、もし君が深い割れ目を渡るために壁を橋として使用することを望むなら)君と君の協力者は自動的に君のセーブに失敗することができる。壁が本物と信じるクリーチャーにとって、それは8、90ポイントの硬度と、30の破壊DC

を持つ(多数の信じているクリーチャーたちは、それぞれ別個の精神的な構造物を攻撃するよりも全員で本当の壁を攻撃しているかのようにより早く突破するように壁を攻撃することができる)。これは幻術(惑乱)効果である。その壁は精神的イメージなので、それを迂回するために壁の周りや床や天井を通してまだ行くことができるけれども、(それらを除外する魔法の障壁であると認知するので)、セーブに失敗した非実体のクリーチャーには影響を与えない(つまり、射手はその壁を通して矢を発射できるが、身体的には通過できないような状況をもたらすことができる)。

君はこの能力を使用するごとに10フィート四方の壁を作ることができる;数ラウンド通じて君はこの四角形を広げるか別の壁を作ることができる;それらの全ては君が呪芸ラウンドをそれらを維持するために使用するのを止めるまで持続する。壁は1度作られると動くことはない。壁の部分は中か君の占める場所の端に沿っていなければならない、君は(壁を作って、移動し、再びこの能力を使って別な壁を作ることにはできるけれども)君の生来の間合いを越えて伸びる壁を作ることにはできない。一度作られると、壁は君が演技を終わらせるかクリーチャーがそれを「破壊」するまで存在する。《持続する呪芸》のような呪芸の持続時間を延長する能力はこの名人芸に影響を与える。

使用: 呪芸1ラウンドごとに1ラウンド。

動作: 10フィート四方ごとに1標準アクション。

地獄の契約のレガート小曲(弦楽器) / Legato Piece on the Infernal Bargain

君の熟練の演奏は超自然の従者を召喚することができる。

前提条件: <芸能:弦楽器>11ランク。

コスト: 特技が修得した4レベル・バード呪文。

効果: この速い拍子の曲は他次元界の魔法的な周波数と調和し、君が他次元界のクリーチャーとその奉仕を受けるために契約することを可能にする。君が演奏を完了するとき、君はプレイナー・アライの呪文を使用したかのように1体かより多くの来訪者を呼び出すことができる。プレイナー・アライの呪文と異なり、クリーチャーは必ずしも君の神格に結びつく必要はなく、君に対する最初の態度は「中立」である。それが君の演奏に興味をそられるならば、君が望む奉仕と君が支払う報酬を聞くために最大で1分間留まる。もし君がクリーチャーに対して対抗【魅力】判定で成功した場合(奉仕の内容と提供される報酬によってロール基本値に+0から+6のボーナス)、それは奉仕を行うことに同意する。この能力は他の点ではプレイナー・アライ呪文と同じように働く。

この名人芸の最もよく知られた解釈は地獄の契約に言及されるけれども、それはどんな種類の他次元界のクリーチャーでも(アルコン、エレメンタル、プロティアンのような)召喚するために使うことができる。この名人芸の他の解釈やアレンジは異なった名前だが他の点では同一の効果を持つことができる。

使用: 呪芸10ラウンド。

動作: 10分。

古き燃えさしの子守唄(歌唱) / The Lullaby of Ember the Ancient

君は君の歌の力で強力なクリーチャーを眠らせることができる。

前提条件: <芸能:歌唱>7ランク。

コスト: 特技が修得した3レベル・バード呪文。

効果: 君がこのなだめる演奏を始めると、君が演奏を維持する限り近距離にいる1体の目標はディーブ・スランパー呪文にかけられたように眠ったまま倒れる。(最初により弱いクリーチャーに影響を与える)呪文と異なり、この名人芸は君が選んだ特定のクリーチャーに目標を定める。この子守り歌は言葉を持っているけれども、それは[言語依存]効果ではない。

使用: 呪芸1ラウンドごとに1ラウンド。

動作: 1ラウンド。

真夜中の鶯のメヌエット（舞踏）／Minuet of the Midnight Ivy

君の曲がりくねった、よじれた踊りは妨害を避けたり登攀することの助けとなる。

前提条件：〈芸能：舞踏〉4ランク。

コスト：特技が修得した2レベル・バード呪文。

効果：鶯が壁を這い上がり最も岩だらけでこぼこの地形を横切って垂れ下がるように、君の踊りも壊れた石を横切って壁の上へと進ませる。君が演奏を維持する限り、君が動くときはいつでも、そこが通常地形であるかのようにそれぞれのラウンドで移動困難な地形を5フィート動くことができる；これは君が移動困難な地形における5フィート・ステップを可能にする。君が少なくとも横に10フィート動く限り、君は君の基本移動速度と同じ登攀移動速度を持つかのように登攀することができる。

君は舞踏を実演してバード・レベル2レベルごとに最大1体のクリーチャーにこの効果の最初のラウンドを使うことができる。もしこれらの目標がDC15の〈芸能：舞踏〉判定に成功した場合、彼らは同様にその名人芸の持続時間の残りの利益を受ける。

使用：1ラウンドごとに呪芸の1ラウンド。

動作：1全ラウンド。

加速する脈拍（管楽器、打楽器）／The Quickening Pulse

君の激しい音は君の敵に不自然な心拍数をもたらす。

前提条件：〈芸能：管楽器〉か〈芸能：打楽器〉7ランク。

コスト：特技が修得した3レベル・バード呪文。

効果：君は最初に君の敵の鼓動を反映し、次に危険なレベルにそれらを速める音楽的なテンポを作り出す。君が演奏を完了するとき、君の演奏を耳にすることができる30フィート以内の全ての敵はセーブに成功しなければそれらの脈打つ心臓が流血するにつれて1d6のダメージを受ける。クリティカルヒットに完全耐性のあるクリーチャーはこの能力の影響を受けない。

君が演奏を続けるそれぞれのラウンドはもう1つの出血効果のラウンドを加える。《持続する呪芸》のような呪芸の持続時間を延長する能力はこの名人芸に影響を与える。

使用：呪芸1ラウンドごとに1ラウンドの出血。

動作：1標準アクション。

倒れし聖王の鎮魂歌（歌唱、朗読）／The Requiem of the Fallen Priest-King

君の演奏はそれ自身時間をごまかす方法を現す。

前提条件：〈芸能：歌唱〉か〈芸能：朗読〉10ランク。

コスト：特技が修得した3レベル・バード呪文。

効果：この曲は圧倒的な数の敵からぎりぎりの勝利を引き戻すことによって時間に反抗するように思われた力強い聖王の物語を語る。君が演奏を完了するとき、君は次の時間に使われるべき1回の行動を速める能力を得る。君がこの名人芸を行うとき、君は通常移動アクションか標準アクションを必要とする魔法的でないアクションを行うために即行アクションを使う能力を得る。例えば、君は全力攻撃を行い、それから同じラウンド内で通常移動か、ライト・クロスボウに装填するか、武器を抜くために即行アクションを使うことができる。君は10分の名人芸の中でこの追加のアクションを行わなければならない；さもなければ利益は失われる。

この能力は（ヘイストのような）君の速度を増加させたり（タイム・ストップのような）時間に変化を与える他の効果とは累積しない。

君の味方はこの名人芸から利益を得ることができるが、彼らはこの演奏の間中は熱心に（他の全ての行動を除外して）それを聴かなくてはならず、君は時間を速める能力を得ることを望む君以外のそれぞれの協力者のために呪芸1ラウンドを使わなくてはならない（例えば、君自身と他の5人に影響を与えるには呪芸11ラウンドの使用が必要である）。これは「言語依存」能力である。

使用：呪芸5ラウンド、効果を受ける追加の人数ごとに+1ラウンド。

動作：1分。

石面皮（喜劇、朗読）／Stone Face

君のおどけた仕草はもっとも硬い顔でも柔らかくすることができる。

前提条件：〈芸能：喜劇〉か〈芸能：朗読〉7ランク。

コスト：特技が修得した3レベル・バード呪文。

効果：君はどんなに面白くても、何に対しても微笑まなかつた女性について古いユーモラスな物語を語る。荷車の馬糞、王様、空飛ぶじゅうたんに関する一連のますますありそうもない出来事を通して、彼女の伝説的なしかめ面はついに破願した。君が演奏を完了するとき、目標はストーン・トゥ・フレッシュの呪文にかかっている。

使用：呪芸2ラウンド。

動作：1分。

死の舞踏のトッカータとフーガ（管楽器、鍵盤楽器）／Tocatta and Fugue of the Danse Macabre

君の不気味な音楽はアンデッド・クリーチャーの知覚を混乱させて、生と死の間で境界をぼんやりさせる。

前提条件：〈芸能：管楽器〉4ランクか〈芸能：鍵盤楽器〉4ランク。

コスト：特技が修得した2レベル・バード呪文。

効果：この名人芸の重なった繰り返しと複雑な音は過ぎ去りし年月の無数の死を精神に呼び起こし、それを聴くものたちをほのかな憂鬱と一時的な生命力の確固たる受け入れで満たす。三重奏として始まり、より強い強要がたびたび繰り返され、頭の中で渦巻く音の竜巻としてぐるぐると回りだす。演奏が完了するや否や、君と音が聴こえる範囲内のレベルごとに1人の味方はハイド・フロム・アンデッド呪文の効果にいるかのように、アンデッドから隠されたようになる。

ハイド・フロム・アンデッド呪文のように、1体のクリーチャーが効果を破ると効果を受けている全ての味方の演奏の利益も終了する。けれども、君が名人芸を演奏するか維持するときに呪芸の追加ラウンドを費やすことによって、君は特定の味方に反復句を捧げることができる；たとえ1体の味方がハイド・フロム・アンデッド効果を破ったとしても、彼が自分で効果を破らない限り奉納を得ている協力者は隠されたままである。君が奉納を得ている味方のために毎回呪芸の1ラウンドを費やす限り、君は演奏で何度も（最大1ラウンドごとに）反復句を捧げることができる。

使用：演奏のラウンドごとに1呪芸ラウンド、影響を受けた味方ごとに+1ラウンド、捧げられた反復句ごとに+1ラウンド。

動作：1分。

3拍子（管楽器、弦楽器、打楽器）／Triple Time

君の活発なリズムは退屈な行進者の足取りを弾むような足取りに持っていく。

前提条件：〈芸能：管楽器〉か〈芸能：弦楽器〉か〈芸能：打楽器〉3ランク。

コスト：特技が修得した1レベル・バード呪文。

効果：この明るくきびきびとした曲は地面を噛む歩幅に、着実にゆっくりと高まって、人間の足音を真似る。君が演奏を完了するとき、君はバード・レベルごとに聴こえる範囲の1体の味方に影響を与える。この名人芸は1時間の間影響を受けた目標の基本移動速度を10フィート増加させる。この修正は強化ボーナスとして扱われる。これらは穴掘り、登攀、飛行、水泳のような他の移動方法には効果がない。君の移動速度を増やすいかなる効果と同様に、この呪文は君の跳躍距離に影響を与える（〈軽業〉技能参照）。

使用：呪芸1ラウンド。

動作：1分。

天空の5つの風（芝居、朗読）／The Winds of the Five Heavens

君は定命の者の傲慢さを実践している物語を語ることによって風を操る。

前提条件：〈芸能：芝居〉か〈芸能：朗読〉10 ランク。

コスト：特技が修得した4レベル・バード呪文。

効果：この短い一人芝居は神々に命令しようと考えた村の司祭の物語を語る。これは彼に正確に彼が望んだものを与えた天気的神々を怒らせ、司祭の長たらしい説教は彼の寺院をかき乱し、彼の教区民を四散させた。君が演奏を完了するとき、君はコントロール・ウィンズの呪文を発動したかのように大きい風を召喚する。

使用：呪芸3ラウンド。

動作：3全ラウンド。

動物の話し手 (アーキタイプ) / Animal Speaker

動物の話し手は人間の耳や精神に対してではなく、野生のクリーチャーと都市の急所のそれらに対して焦点を合わせる。

動物の友人：動物の話し手は猿、アナグマ、熊、猪、猫、蛇などのような、特定の動物を選択する。バードは彼の選んだ種類の動物に影響を与える〈動物使い〉判定に+4のボーナスを得る。この種類の動物のバードに対する態度は悪くとも「中立」で始まり、彼が最初にそれらを攻撃しない限り決して彼を襲わない。

動物の相棒と魔法的に制御された動物がバードに対して対抗【魅力】判定（この判定はそれが成功するまで毎ラウンド行うことができ、成功してからの判定は必要ない）に成功した場合、そうした動物をバードに襲いかかるよう指示することができる。超常的な型の動物（フィンディッシュ・テンプレートを持った動物のような）はこのためらいに打ち勝つためのロールに+4のボーナスを加えてバードに対しての対抗【魅力】判定を試みることができる。この能力は動物以外のクリーチャーには効果を持たない。この能力は恍惚の呪芸の能力と置き換える。

自然の話し手：5レベル、11レベル、17レベルの時点で、動物の話し手は違う種類の動物を選択する。バードは彼が選択した種類の動物に回数無制限でスピーク・ウィズ・アニマルズを使うことができる。この能力は熟達者の能力と置き換える。

呪芸：動物の話し手は以下のタイプの呪芸を得る。

なだめる演奏：3レベルの時点で、動物の話し手は呪芸を動物に影響を与えるために使うことができる。これは呪芸の1ラウンドを費やして〈芸能〉判定することを除いて、ドルイドの野生動物との共感の能力のように働く。もしバードが別のクラスからすでに野生動物との共感を持っている場合、彼は動物に影響を与える〈芸能〉判定の結果に野生動物との共感を与えるクラス・レベルを加える。この能力は自信鼓舞の呪芸と置き換える。

ネズミ召集：5レベルの時点で、動物の話し手は呪芸を1d3体のラット・スウォームを召喚するために使うことができる；それらは彼が演奏し続ける限り存在する。11レベルの時点で、彼は1d3体の代わりに2d3体のスウォームを召喚しそのスウォームは単純なテンプレートのアドヴァンスト・クリーチャーを持つ。17レベルの時点で、彼が召喚するスウォームの数は3d3体に増える。この能力は博識の能力と置き換える。

サモン・ネイチャーズ・アライ：1レベルの時点で、動物の話し手は彼のバード呪文リストと1レベル呪文として修得しているバード呪文にサモン・ネイチャーズ・アライIを加える。4レベルの時点で（彼が2レベル呪文を得るとき）彼は彼のバード呪文リストと2レベル呪文として修得しているバード呪文にサモン・ネイチャーズ・アライIIを加え、その後3レベルごとに、彼のバード呪文リストと6レベル呪文として修得しているバード呪文にサモン・ネイチャーズ・アライVIを加える16レベルまでそのようにする。

名士 (アーキタイプ) / Celebrity

知る人ぞ知る、名士のバードは彼の聴衆の想像力と注目をとらえる演奏の達人である。彼は名声を打ち立てるために彼の魅力、彼の機知、彼の功績—そして仲間のそれをも利用する。

名声：1レベルの時点で、名士のバードは彼が有名である地域を選択で

き、その地域の中で、地元の人々はバードに対してより好意的に対応する。バードはそのエリアの中で、そのエリアから影響を受ける人々に対する〈交渉〉と〈威圧〉判定にボーナスを得る。

1レベルの時点で、その地域とは人口を合計しても1,000人を超えない1つ以上の居住区であり、〈交渉〉と〈威圧〉判定に対する修正値は+1である。名士は成長するにつれより有名になり、より多くの地域が彼を知り（一般的に彼が住んでいたか、移動したか、彼が知られたところに隣接した村落に配置する）、彼のボーナスはさらに多くの人々に適用される。5レベルの時点で、その地域とは人口を合計しても5,000人を超えない人々の1つ以上の居住区であり、〈交渉〉と〈威圧〉判定への修正値は+2である。9レベルの時点で、その地域とは人口を合計しても25,000人を超えない1つ以上の居住区であり、〈交渉〉と〈威圧〉判定への修正値は+3である。13レベルの時点で、その地域とは人口を合計しても100,000人を超えない1つ以上の居住区であり、〈交渉〉と〈威圧〉判定への修正値は+4である。17レベル以上で、バードの名声ははるかに広がり、大抵の文明的な人々が彼を知る（GMの裁量）；〈交渉〉と〈威圧〉判定への修正値は+5である。

この能力は勇気鼓舞の能力と置き換える。

呪芸：名士は以下のタイプの呪芸を得る。

群衆集合（変則）：5レベル時点で、名士は聴衆を彼の演奏に引きつけることに熟練している。もし彼が居住区か人が多い地域にいる場合、彼は聴衆を自身の即席のステージに引き付けるために、叫ぶか、歌うか、他の目立つ行動を取れる。群衆の大きさは地元の人口によるが、一般的にバードのクラス・レベル1/2×バードの〈芸能〉判定の結果に等しい。群衆は次の1d10ラウンド後に集まる。もしバードが群衆を引きつけること（演奏したり、赤ん坊にキスしたり、恍惚の呪芸を使おうとするなどのような）に失敗した場合、それは次の1d10ラウンド後に四散する。この能力は博識の能力と置き換える。

輝いている星（超常）：8レベル時点で、名士は危険の存在でさえ彼の熱愛する群衆の注意をそらさないほど徹底的に彼自身に注目を集中する方法を学ぶ。恍惚の呪芸を使用するとき、目標は潜在的な脅威のために効果を破るのに行うセーブに-4のペナルティを受け、明確な脅威のときでさえ自動的に効果を破るよりむしろセーブを必要とする。バードの恍惚の呪芸の影響を受けているクリーチャーは怯え状態を無視する。この能力は悲運の葬送歌の能力と置き換える。

扇動家 (アーキタイプ) / Demagogue

面白さや時折教育的な演奏を提供することに満足せずに、扇動家は彼の聴衆を煽り立てて火をつけようと努め、慎重に選ばれた言葉と重大な変化をひき起こすことができる音色で特定の目的に向かってそれらを引き起こす。

名声：1レベルの時点で、扇動家は特定の地域で有名である。扇動家の技能ボーナスが〈威圧〉と〈交渉〉の代わりに〈威圧〉と〈はったり〉に適用することを除いて、これは名士のバードアーキタイプの名声の能力のように働く。この能力は勇気鼓舞の呪歌+1の能力と置き換える。

呪芸：扇動家は以下のタイプの呪芸を得る。

群衆集合（変則）：5レベル時点で、扇動家はすぐに群衆を集める能力を得る。これは名士のバードアーキタイプの群衆集合能力とまったく同じである。この能力は博識の能力と置き換える。

暴力扇動（変則）：6レベルの時点で、扇動家は彼の演奏を彼が魅了した群衆の凶暴性を煽るために使うことができる。この能力の使用は恍惚の呪歌の効果を中断さないが、始動するのに（恍惚の呪芸効果を続けるフリー・アクションに加えて）標準アクションが必要である。バードは彼のレベルと等しい数の目標を選択し、目標となった者は意志セーブ（DC10+1/2のバードのレベル+バードの【魅力】修正値）に成功しない限りバードのレベルと等しいラウンド数のレイジの影響を受ける。バードは（この能力を使用した後かそれを導く演奏の一部として）意図的な暴力の目標は誰であるかを示し、もし可能ならば激怒している群衆の一員はすぐに目標

を攻撃する。目標はその場にいる必要はなく（「国王を殺せ」は適切な選択である）人物の代わりに物体でも可能である（「牢屋を壊せ！」も同じように適切である）。群集の他の一員も扇動に従うかもしれないが、レイジの利益を得ることはない。これは音声要素の効果であり、打ち消しの調べの影響を受ける。もし2人以上のバードが群集を異なった目標へ向かわせようと試みる場合、彼らは群集を思った方向へ従わせるために対抗【魅力】判定をしなければならない。この能力は示唆の詞の能力と置き換える。

公正な目的（変則）：18レベルの時点で、扇動家は群衆の感情を撤廃し共通の目的へ向けることができる。最初に、彼は群集を魅了しなくてはならず、次に目標を指定しない暴力扇動を使用し、その時点で彼は公正な目的を使用することができる。怒りで群衆を動かす代わりに、彼は彼らを目的で満たす。恍惚状態のクリーチャーは意志セーブ（DCは10+バード・レベルの1/2+バードの【魅力】修正値）に抵抗しなくてはならない。失敗した人々は丸1日残るもっともらしい考えのマス・サジェスションの影響を受ける。この能力の典型的な使用は反乱をひき起こし、国王をひっくり返したり、孤児院のような有益な建物を建てたり、目的に金を寄付することである。この能力は群集示唆の詞の能力と置き換える。

哀歌のバード（アーキタイプ）／Dirge Bard

死者への響き渡る哀歌と長い間覚えられていてもなおそれらを失う入念なレクイエムの作曲者、哀歌のバードは音楽の道具と生者と死者両方の心と耳に訴えなければならない修辞に熟達している。

呪芸：哀歌のバードは以下のタイプの呪芸を得る。

死者の踊り（超常）：10レベルの時点で、哀歌のバードは彼の呪芸を彼の命令によって死んだ骨か肉体を立ち上がらせ、動くか戦わせるために使うことができる。この能力はアニメイト・デッド呪文と同じように機能するが、哀歌のバードが演奏を続ける限り作られたスケルトンやゾンビは完全に活性化したままだである。一度演奏が中断すると、作られたアンデッドは死肉となって崩壊する。一度この能力を使用している肉体が骨はそれ以上活性化しない。アニメイト・デッドと異なり、死者の踊りは物質要素が必要なく【悪】の記述を持たない。この演奏は何でも屋の能力と置き換える。

取り憑かれた目（変則）：2レベルの時点で、哀歌のバードは【恐怖】、生命力吸収、【即死】効果、死霊術効果に対するセーブに+4のボーナスを得る。この能力は熟達者の能力と置き換える。

墓の秘密（変則）：2レベルの時点で、哀歌のバードはアンデッド・クリーチャーとそれらの能力を識別するための〈知識：宗教〉判定に彼のバード・レベルの半分に等しいボーナスを得る。哀歌のバードは【精神作用】呪文をたとえそれらに精神がないとしても、生きているクリーチャーであるかのようにアンデッドに影響を与えるのに使うことができる（たとえそれらが生前に人型生物であったとしても、人型生物だけに影響を与える呪文はそれらに影響を与えないけれど）。加えて、彼は自分の覚えている呪文リストに2レベルとそれ以後4レベルごとに、どんな秘術の術者クラスの呪文リストからでも死霊術呪文を1つ加えることができる。この能力は万能なる芸の能力と置き換える。

忘れられないリフレイン（超常）：5レベルの時点で、哀歌のバードは聞き手の心に原初の恐怖をかき立てることができる。彼は敵の士気をくじく判定に【威圧】の代わりに〈芸能：鍵盤楽器〉か〈芸能：打楽器〉判定を、彼のバード・レベルの半分に等しいボーナスを合わせて使うことができる。加えて、彼が作り出すどんな【恐怖】効果に対するセービング・スローに-2のペナルティを与え、このペナルティ5レベルを超える5レベルごとに-1ずつ増加する。この能力は博識の能力と置き換える。

芸者（アーキタイプ）／Geisha

ある文化ではプロのエンターテイナーは一流の役どころである。芸者と呼ばれる特別な訓練を受けたエンターテイナーは会話、音楽、舞踊、歌唱、詩、書道において彼女達の容姿と技能で賞賛される。芸者は肉体的な親密さではなく社会的親密さとステータスを提供する。

武器と防具の習熟：芸者は単純武器全てとモンクの武器1つに《習熟》している。芸者はいかなる鎧や盾にも《習熟》していない；バードと異なり、芸者は軽装鎧を着用しているか盾を使用しているときでさえ秘術呪文失敗確率を適用される。これは通常のバードの武器と防具の習熟と置き換える。

お茶会（超常）：入念なお茶会の準備のために10分を費やすことによって、芸者は彼女の味方に勇氣鼓舞の呪芸、自信鼓舞の呪芸、武勇鼓舞の呪芸、英雄鼓舞の呪芸の影響を与えることができる。このお茶会の効果は10分間続く。芸者は影響を与えるそれぞれのクリーチャーのために呪芸4ラウンドを費やさなければならない。

芸者の知識：芸者はクラス・レベルの半分（最低1）を〈製作：書道〉判定、〈交渉〉判定、〈知識：貴族〉判定、1つの種別の〈芸能〉判定（芝居、舞踏、朗読、打楽器、弦楽器、歌唱）；彼女はまだ修得していないこれらの技能についても判定を行うことができる。これはバードの知識と置き換える。

巻物作成：芸者はボーナス特技として《巻物作成》を得る。

歌の癒し手（アーキタイプ）／Songhealer

言葉は害を与えるが、同様に癒しもする。歌の癒し手は激しい感情を静め、傷ついた身体のための安らぎを与えて、痛みを停止と平和をもたらす。

治療強化：1日に彼の【魅力】修正値に等しい数だけ、歌の癒し手は呪文完成型か呪文解放型のアイテムからのどんな治療効果でも彼のクラス・レベルに等しい術者レベルで機能させることができる。この能力は万能なる芸の能力と置き換える。

呪芸：歌の癒し手は以下のタイプの呪芸を得る。

治療の演奏（超常）：14かそれ以上のレベルのバードは、バードのレベルを術者レベルとして使用し、生きている目標（あるいはアンデッドの標的へ害を与えるために）に彼の演奏をヒール呪文と同等の効果を引き起こすために使うことができる。この能力の使用は連続する5ラウンドの演奏が必要で、目標は演奏を通じてバードを見たり聴いたりできなくてはならない。治療の演奏は音声と視覚的構成要素に頼る。この能力は戦慄の音色の能力と置き換える。

葬送曲（超常）：20かそれ以上のレベルのバードは、バードのレベルを術者レベルとして使用し、死んだクリーチャーに彼の演奏をリザレクション呪文と同等の効果を引き起こすために使うことができる。この能力の使用は連続する20ラウンドの演奏が必要で、目標は演奏の完了までバードの10フィート以内にいないなくてはならない。葬送曲は音声と視覚的構成要素に頼る。この能力は死に至る芸術の能力と置き換える。

音の射手（アーキタイプ）／Sound Striker

彼らは言葉はどんな刃よりも深く切り裂くことができると言い、音の射手はそれが真実であると証明する。音楽と言葉を武器として使用し、彼は彼の演奏を死を届けるために集中する。

呪芸：音の射手は以下のタイプの呪芸を得る。いずれの演奏も標準アクションより早く行うことはできない。

言葉の打撃（超常）：3レベルの時点で、音の射手のバードは標準アクションとしてクリーチャーか物体に、言葉を直接的な【音波】の爆発として飛ばすために呪芸1ラウンドを費やすことができる。この演奏は物体に1d4+バード・レベル・ポイントのダメージを与えるか、生きているクリーチャーにこのダメージの半分を与える。この能力は自信鼓舞の呪芸の能力と置き換える。

不吉な言葉（超常）：6レベルの時点で、音の射手は標準アクションとして、バード・レベルごとに1つ（最大10）の打ちのめす効果のある、30フィート以内の1つの目標に影響を与えるそれぞれの音の演奏を始めることができる。これらは遠隔接触攻撃である。それぞれの不吉な言葉は1d8+バードの【魅力】修正値ポイントのダメージ（頑健セーブ、半減）を与え、バードはそれぞれの言葉が殴打、刺突、斬撃ダメージを与えるかどうか決める。この演奏は示唆の詞の能力と置き換える。

パラディン Paladin

すべてのパラディンは秩序にして善の聖なるチャンピオンである。しかし幾人かの者は、特異な問題を解決し、あるいは挑戦に自らの人生を捧げるといふ、大いなる誓約を宣し、並外れた熱意をもってそれらに自らを捧げる。このセクションでは新しいパラディンのアーキタイプである誓約の聖騎士と、このアーキタイプ・パラディンのためのいくつかの誓約のサンプルを紹介する。

誓約の聖騎士 Oathbound Paladin (Archetype)

すべてのパラディンは騎士団で教えられたか、神によって伝えられたか、あるいは個人的な信念から喚起された自らの行動規範を持っているおり、誓約の聖騎士はこれらと同様に自らを捧げ、追加の力を授けられるが、守らねばならない戒律もまた与えられる。誓約の聖騎士はある種の悪を根絶する誓いを立てる。この力強い誓約は新しい呪文への接触を与え、パラディンの能力を加えるか変更する。

誓約の聖騎士は複数の誓約を立てることができるが、誓約が置き換えるか変更すべきパラディンのクラス特徴か別のクラスから与えられた同名のクラス特徴を持たない場合にはその誓約を立てることができない。例えば、共に勇気のオーラのクラス特徴を置き換えるため、パラディンは異形に対する誓約と巨竜に対する誓約を両方立てることはできない（訳注：巨竜に対する誓約は勇気のオーラを置き換えない。しかし、共に聖なるチャンピオンを置き換えるため、依然として異形に対する誓約と巨竜に対する誓約を両立させることはできない）。

1つの誓約を立てたパラディンは自らの神または神殿との神聖な約束を具体的に示し、誓約に関連した果たすべき行動を授けられる。例えば、復讐の誓約を立てた誓約の聖騎士はその故郷を壊滅させたオークの將軍を殺さねばならず、巨竜に対する誓約を立てたパラディンは竜の家族からの安全と不可侵を保証せねばならない。誓約が実現するか、自ら誓約を破棄するなどして、パラディンが神聖な約束を終了すると、パラディンは別の誓約を選択するか、標準または別アーキタイプのパラディンになってよい。

パラディンが誓約の行動規範を逸脱した場合、その誓約に関連するクラス能力は贖罪するまで失われる。パラディンの行動規範を逸脱した場合には、他のパラディン能力と同様に誓約の能力も失われる。

誓約の聖騎士のクラス特徴は以下の通り。

神格：いくつかの誓約はここに示されている神格への信仰と特に両立する。同様に他の神格がこれらの誓約を許してもよい。唯一確かなことは、神格はその教えに反する誓約を許さないことだ。

行動規範：誓約の聖騎士は誓約に記載された主義に加えて神の行動規範の詳細を守らねばならない。いくつかの場合、神格か聖騎士団の規範は誓約の主義と衝突する。多くの場合、この衝突はその神格や騎士団のパラディンにとって、その誓約が不適切である（善のドラゴンの神格を崇拝するか騎竜の騎士団のパラディンによる巨竜に対する誓約のような）ことを意味し、パラディンはそのような選択をできない。

誓約呪文：パラディンの誓約はパラディンに執行できる魔法に影響する。誓約の聖騎士は発動できる各レベルのパラディン呪文リストに1つの呪文を加える（与えられるボーナス呪文の呪文レベルに【魅力】が満たず、1日の呪文数を得ただけであろう場合の呪文レベルも含む）。どの呪文を呪文リストに加えるかは誓約により決まる。パラディンが複数の誓約を持つ場合、いずれの誓約からの呪文も呪文リストに追加される。

誓約の聖騎士が1つより多い誓約を持つ場合、（クレリックが2つの領域呪文から1つを選んで領域呪文スロットに準備するのと同様に）そのうちの1つの呪文しか呪文スロットに準備できない。

誓約 Oaths

以下は誓約の聖騎士アーキタイプのための誓約のリストである。誓約はこの他にも、特に（暗殺者ギルドの除去や、邪悪な寺院の破壊など）特定のキャンペーンの敵や出来事に関して存在しえる。

異形に対する誓約 Oath against Corruption

お節なデヴィルより油断ならず、凶暴な群衆より破壊的なのが、深き地の底、あるいは空の彼方の不気味な場所より訪れる、泡立つ奇妙な異質の存在である。この誓約をもつパラディンは異形を狩る狩猟者となり、この奇怪な脅威から一般の人々を守る。パラディンはパニックを広げることが望まぬため、しばしば秘密の任務に従事している。都市においては、彼らは時々地下に拠点を設け、異形の住み着く奇妙な穴蔵へと通路を縫うように行き来する。

純粋のオーラ /Aura of Purity (超常)：3レベルの時点で、君は異形の種別をもつクリーチャーからの呪文と効果に対するセーブに+4 清浄ボーナスを得る。この能力はパラディンに意識があるときだけ働き、気絶状態か死亡状態のときは働かない。この能力は勇気のオーラと置き換える。

浄化の炎 /Cleansing Flame (擬呪)：11レベルの時点で、君は2回の悪を討つ一撃能力を消費して、1分の間君の武器に浄化の青い炎を宿らせることができる。この炎は松明のように光を放つ。この炎から20フィート以内の異形は、君と君の味方への攻撃ロールに-4ペナルティを被る。この炎から20フィート以内の君の味方は異形からの呪文と効果に対するセービング・スローに+2 清浄ボーナスを得る。この能力は正義のオーラと置き換える。

虚空への追放 /Cast into the Void (超常)：20レベルの時点で、パラディンは神の力の導管となる。パラディンのDRは10/悪に増加する。パラディンが悪を討つ一撃を使用し、異形への攻撃が成功した場合、クリーチャーは意志セーブ（DC10 + パラディン・レベルの1/2 + 【魅力】修正値）を行い、失敗すると忘却の彼方へ追放される。この能力はクリーチャーを殺すわけではないが、大深度地下か（宇宙から生じたクリーチャーであれば）宇宙の彼方のような遠く隔てられた次元界に送られ、自力では100年は帰還できない。

パラディンは正のエネルギー放出か癒しの手をクリーチャーを癒すために使用するとき、最大値で回復する。この能力は聖なるチャンピオンと置き換える。

行動規範：異形を捜し出し、それらが自由に歩き回り、他者を害することを許さない。可能であれば滅し、それができないなら追放せよ。

誓約呪文：1レベル— トゥルーパー・ストライク、2レベル— アキュート・センシズ、3レベル— タッチ・オヴ・イディオシー、4レベル— スペル・イミュニティ。

フィンドに対する誓約 Oath against Fiends

この、デーモン、デヴィル、そしてその他すべての悪の来訪者に抗う誓約もつパラディンは、悪意あるフィーンディッシュによる世界への反乱を常に見張っている、迅速にして確固たる守り手である。彼らはしばしばインクィジターと緊密に連携し、来訪者を扱う印と所有者を探している。

投錨のオーラ /Anchoring Aura (超常)：8レベルの時点で、パラディンのオーラは他次元界から訪れた悪の来訪者を束縛する。このオーラはパラディンから20フィート伸びる。悪の来訪者はディメンジョン・ドア、プレイン・シフト、テレポートのような能力でオーラの範囲を出入りすることを試みるとき、意志セーブ (DC10 + パラディン・レベルの1/2 + 【魅力】修正値) を行い、失敗すると来訪者がディメンショナル・アンカーの影響を受けているかのように、その能力は働かない。このオーラはパラディンの意識があるときだけ働き、気絶状態か死亡状態のときは働かない。

また代わりに、パラディンは割り込みアクションによって、1回の悪を討つ一撃を消費して、30フィート以内の1体の悪の来訪者に対して、ディメンショナル・アンカーの目標にできる。ディメンショナル・アンカーの目標はパラディンが気絶状態か死亡状態であっても固定される。

この能力は不屈のオーラと置き換える。

聖なる血潮 /Holy Vessel (超常)：9レベルの時点で、信仰の絆を武器と結んだパラディンは、同様に鎧か盾にも信仰の絆を結び、強化ボーナスを増大するか、以下の鎧または盾の特殊能力を与えることができる：バッシング、フォーティファイケーション、スペル・レジスタンス。これらの特殊能力の付与は、特殊能力のコスト (『Core Rulebook』の表15-4および15-5を参照) と同等のボーナスを消費する。パラディンは信仰の絆からのボーナスを、武器、鎧、盾に任意に分割できる。この能力は信仰の絆を乗騎と結んでいるパラディンには何の効果もない。この能力は9レベルの慈悲と置き換える。

行動規範：滅する力があるなら悪の来訪者を生かしておいてはいけない。殺すことができないならフィンドは追放せよ。フィンドに取りつかれたものからは悪を祓え。

誓約呪文：1レベル— レジスト・エナジー、2レベル— ディテクト・ソウツ、3レベル— インビジビリティ・パーズ、4レベル— プレイン・シフト。

野蛮に対する誓約 Oath against Savagery

幾人かのパラディンは騎士団のチャンピオンであり、盗賊と暗殺者のギルドのような内側から社会を苦しめる者どもと同様に、ゴブリン種の群れ、オーク、敵対的バーバリアン、同種の文明を踏みしめる野蛮と戦うことを誓っている。この誓約を立てた者は他のパラディンに比べ一度により多くのクリーチャーと戦うことになり、こうした多数の敵に対処する特殊能力を見出す。

聖なる間合い /Holy Reach (超常)：2レベルの時点で、誓約の聖騎士は1回の悪を討つ一撃を消費して、1分の間生来の間合いを5フィート伸ばすことができる。これは《踏み込み》特技とは累積しない。この能力は信仰の恩寵と置き換える。

群れの破壊者 /Hordebreaker (超常)：11レベルの時点で、パラディンが悪の人型生物に機会攻撃を命中させたとき、追加で1d6ポイントのダメージを与える。聖なる間合いを使用しているとき、パラディンは1ラウンドに【魅力】ボーナスに等しい回数の追加の機会攻撃ができる。この増加は《迎え討ち》のような同様の増加と累積する。この能力は正義のオーラと置き換える。

行動規範：蛮族の危険にさらされている共同体の声は常に気にかける。開拓地防衛の最前線となり、撤退のときはしんがりを務めよ。

誓約呪文：1レベル— デス・ウォッチ、2レベル— プロテクション・フロム・アローズ、3レベル— ヘイスト、4レベル— ディヴァイン・パワー。

アンデッドに対する誓約 Oath against Undeath

この誓約を立てたパラディンは遭遇する動く死体を自然な死の状態へ回復するとともに、その過程でアンデッドのエネルギーを破壊する。この誓約を立てたパラディンのうち少数の者はすべてのアンデッドが悪ではないと承知しているが、他の多くの者はすべての悪のアンデッドを駆逐する過程で中立や善のアンデッドが祓われても構わないと考えている。

ディテクト・アンデッド /Detect Undead (超常)：この能力はディテクト・イーヴルの代わりにディテクト・アンデッドが使用できることを除き、標準のパラディンのディテクト・イーヴルと同じように働く。この能力はディテクト・イーヴルを置き換える。

触霊のオーラ /Ghost Touch Aura (超常)：3レベルの時点で、パラディンの鎧はゴースト・タッチの特殊能力を持っているかのように扱う。これは鎧の他の能力やコストには何の影響もない。9レベルの時点で、この能力はパラディンの盾にも同様の効果を与える。この能力は3レベルおよび9レベルの慈悲と置き換える。

生命のオーラ /Aura of Life (超常)：8レベルの時点で、パラディンは負のレベルを与える攻撃に対するセーヴィング・スローと負のレベルに打ち勝つためのセーブに+4土気ボーナスを得る。同様に10フィート以内の味方はこれらのセーブに+2土気ボーナスを得る。

この能力はパラディンの意識があるときだけ働き、パラディンが気絶状態か死亡状態のときは働かない。この能力は不屈のオーラと置き換える。

優れた放出者 /Superior Channeler (超常)：11レベルの時点で、パラディンは2回の癒しの手を消費して、アンデッドにダメージを与えるための正のエネルギー放出が使用できる。この能力は正義のオーラと置き換える。

行動規範：すべてのアンデッドを破壊せよ。その意思に背く哀れな魂は安らがせよ。不死の穢れと新たな死が広がるのを防ぎ、死霊術に操られた死体は浄化するか焼却せよ。

誓約呪文：1レベル— セントファイ・コープス、2レベル— ダークヴィジョン、3レベル— シアリング・ライト、4レベル— ホールト・アンデッド。

巨竜に対する誓約 Oath against the Wyrms

僅かなドラゴンしか、世界における、より小さな種族のことを自分たちと同等と考えてはいない。——ほとんどは、人型生物を食料と同じか煩わしいものとしか見ている。パラディンの幾人かは他者をドラゴンらの捕食から守ると誓っている。幾人かはその誓いに竜の血を引くクリーチャー (ハーフ・ドラゴンや竜の血脈のソーサラーなど) を含んでおり、竜の魔法の穢れを運んだ祖先を持つものどもを根絶するためインクィジターと手を結んでいる。この誓いを立てた多くのパラディンは、善をなし、神聖な力に触れる手段として、強敵の頭上に向かうスリルを求めるものたちである。

ブレス身かわし /Breath Evasion (超常)：4レベルの時点で、この誓約を持つパラディンは竜の種別をもつクリーチャーのブレス武器に対しての

み身かわし能力を得る。この能力は正のエネルギー放出と置き換える。

信仰の絆 /Divine Bond (擬呪)：この能力は以下の点を除いて通常のパラディンの信仰の絆のように働く。パラディンが武器と絆を結んでいる場合、プリリアント・エナジー、ディスラプション、マーシフルの武器特殊能力は付与できないが、ペイン（“ドラゴン”ペインのみ）を付与することができる。パラディンが乗騎と絆を結んでいる場合、乗騎はパラディンのオーラに基づく完全耐性を得て、味方はオーラの影響を受けない。この能力は標準の信仰の絆と置き換える。

竜殺しの打撃 /Dragon-Slaying Strike (超常)：20レベルの時点で、誓約の聖騎士は聖なる力の導管となる。パラディンのDRは10/悪に増加する。パラディンが悪を討つ一撃を用いて竜に攻撃を命中させた場合、その竜はパラディン・レベルを術者レベルとし単体を目標とするホーリーワードの効果を受ける。効果と攻撃のダメージが決定された後、一撃は即座に終わる。加えて、パラディンが正のエネルギー放出か癒しの手を使用してクリーチャーを治癒するときは最大値を用いる。この能力は聖なるチャンピオンと置き換える。

行動規範：悪の竜を討伐せよ。悪かどうかに関わらず危険な竜も同様に討伐せよ。他のクリーチャーの血脈が竜の力で崩壊するのを防げ。無垢なる人々を竜の捕食から守れ。

誓約呪文：1レベル—エンラージ・パースン、2レベル—ベアズ・エンデュランス、3レベル—フライ、4レベル—ストーンスキン。

慈善の誓約 Oath of Charity

慈善とは、単に寺院や原因に金を与える以上の——他者を助けるための犠牲の必要性に関する問題である。この誓約を立てる者たちは、自らを守れない人々を守り、必要とされるものを与えることに人生を捧げる。彼らは過剰に寛大であり、最も不変の友人であり、誰かに必要なものを分け与えている。慈善の誓約を立てたパラディンは、しばしば冒険によって得た富の1/5かそれ以上を彼らの神殿が共同体に回す。

慈善の手 /Charitable Hands (超常)：2レベルの時点で、この誓約を持つパラディンは、自分に癒しの手を使うときに効果が50%減少するが、他者を癒すときには効果が50%増加する。癒しの手をアンデッドにダメージを与えるために使用するときは通常のダメージを与える。この能力はその他の点では癒しの手と同様に働き、置き換える。

慈悲深い慈善 /Charitable Mercy (超常)：5レベルの時点で、この誓約を持つパラディンは他のパラディンに比べ自身の慈悲により適応する。この誓約を持つパラディンは1日の最初に利用可能な慈悲のリストから新たに1つを選択する。この能力は信仰の絆と置き換える。

行動規範：助けを必要とする善のクリーチャーはいつでも助けなければならない。貧困と困窮はいつでも助けなければならない（ここでいう助けとはパラディンが通りのすべての乞食に銅貨を分け与えることではなく、慈善的な宗教団体へしばしば寄付を行うことで解決する）。

誓約呪文：1レベル—マジック・ストーン、2レベル—メイク・ハウル、3レベル—マジック・ヴェストメント、4レベル—インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ。

貞節の誓約 Oath of Chastity

貞節なパラディンは自身の行動と恋愛的な行動への節制により自身の貞潔を証明する。多くのものは、この誓約が性交に関してのみであると信じ

ているが、実際には独身者には世界の直面するすべての悪より重要かもしれぬ恋愛観に関しての誓約である——利己的であると悟りながら貞節の誓いの担い手は拒絶に努める。そうしている間、彼女は浄化の力を得る。

精神の貞潔 /Pure of Mind (超常)：2レベルの時点で、パラディンは（魅惑）効果と虚構に対するセーヴィング・スローに+4 清浄ボーナスと、意志セーヴィング・スローに【魅力】修正値に等しいボーナスを得る。この能力は信仰の恩寵と置き換える。

肉体の貞潔 /Pure of Body (超常)：8レベル以降、パラディンはフォーティフィケーションの鎧を着ているかのように、50%の確率で自身へのクリティカル・ヒットと急所攻撃を通常の命中に変更する。この能力は不屈のオーラと置き換える。

行動規範：ロマンチックな関係や性的な行為には決して触れない。

誓約呪文：1レベル—リムーヴ・フィアー、2レベル—コンフェス、3レベル—ヒロイズム、4レベル—フリーダム・オヴ・ムーヴメント

忠誠の誓約 Oath of Loyalty

ほとんどのパラディンにとって、その発言は全てである。彼らが何かを言うとき、それは為されるだろう。この誓約を立てる者は日々その理想を試す。誓約の聖騎士の言葉は約束であり、神聖な絆であり、秩序にして善の為す大なる力である。彼らは全力で助力することのできない何かに賛同はすまいと、その発言には慎重である。

忠誠の誓い /Loyal Oath (超常)：誓約の聖騎士は1日に1回、視線の通る意思のあるクリーチャーを選択し、忠誠の誓いの目標とすることができ。パラディンは忠誠の誓いの目標と隣接しているとき、目標のセーヴィング・スローとACに【魅力】ボーナスに等しい清浄ボーナスを与える。忠誠の誓いは1分が経過するか、パラディンが（フリー・アクションにより）破棄するか、チャージ消費（以下参照）されるかのいずれか最初のときまで続く。

目標が敵に攻撃され、パラディンがその敵に隣接しているとき、パラディンは割り込みアクションにより、忠誠の誓いを終了させてその敵に1回の近接攻撃を行うことができる。4レベルの時点および以降の3レベルごとに、パラディンが1日に使用できる忠誠の誓いの回数は1回増加する。この能力は悪を討つ一撃と置き換える。

忠実な守護者 /Loyal Guardian (超常)：8レベルの時点で、忠誠の誓いの目標に近接または遠隔攻撃が命中し、パラディンが目標に隣接しているとき、パラディンは割り込みアクションにより、自動的にその攻撃を目標の代わりに自分に命中させることができる。これにより忠誠の誓いは終了する。

行動規範：すべての約束を守る。軽々しい誓約や約束は決してしない。誓約を決して裏切らない。

誓約呪文：1レベル—ラス、2レベル—エイド、3レベル—ヘルピング・ハンド、4レベル—センディング。

復讐の誓約 Oath of Vengeance

すべてのパラディンは秩序にして善の法典を支持しているが、ときおりその理想は冷酷かつ危険な側面を持つ必要がある。それはしばしばパラディン自身にも起こり、秩序にして善に対する憎むべき罪人への復讐という形態で正義をもたらす。こうした誓約の聖騎士は常に悪を犯した者を

追っており、ヘヴンの最も決定的かつ容赦のない審判の手先である。

復讐の放出 /Channel Wrath (超常) :4 レベルに達した誓約の聖騎士は、1日に使用できる癒しの手の回数が2回、悪を討つ一撃の回数が1回増える。この能力は悪を討つ一撃能力を持たないパラディンには何の効果もない。この能力は正のエネルギー放出と置き換える。

力強い正義 /Powerful Justice (超常) :11レベルの時点で、誓約の聖騎士は1回の悪を討つ一撃を消費して、10フィート以内の仲間すべてに悪を討つ一撃の能力を与えることができる。このパラディンの能力から彼らはダメージにのみボーナスを得、攻撃ボーナスとDRを無視する能力を得ることはない。この能力は正義のオーラと置き換える。

誓約呪文 :1レベルー ラス、2レベルー コンフェス、3レベルー ブレッシング・オヴ・ファーヴァー、4レベルー オーダーズ・ラス。

メイガス Magus

メイガスはしばしば予想を裏切る。ほとんどの者は下級魔法をかじったローグか活劇剣士だと見誤り、それはしばしばその相手の損害となる。クレリック、オラクル、およびウィザードはしばしばこれらの一段信用の低い呪文の使い手を、自然あるいは——より重要な——メイガスの秘術の力の源を滅多に理解していないものと見ています。これは特に、呪術をかじっているか、あるいは相容れない目的をもつ奇妙な意志ある剣を持ち運び、絶えず力への渴望を増大させているような稀少なメイガスについては、真実である。多くの決まりきった、あるいは階級主義的な呪文の使い手の伝統にとっては、このような力は定命の者の理解を超える存在からの干渉しか意味しない。

モンクとソーサラーは、彼らが知っているように、生命力と魔法は方程式と献身が要求するであろうよりも強力であることを、しばしばメイガス以上に受け入れており、メイガスを知恵に依らずに力に向かう道を旅する仲間であると見ている。

メイガスの応用性のため、多くの異なった組織、規律、そして戦術もたらされ、全く同じ方法で秘術の技を訓練している2人を見つけることはひどく珍しい。

剣の盟友 Bladebound (Archetype)

選ばれたメイガスの一群は、ブラック・ブレイド——しばしば未知で、ときには知られざる目的をもつ意志ある武器——を運ぶために呼ばれる。これらの武器は便利な道具かつ味方となり、メイガスと武器は共に、通常は秘術の力を切望していく、しかしブラック・ブレイドはより強い意志を持つようになり、その本当の動機を明らかにし、そして、その能力は絶え間なく増大しつづける自我により、それを振るう者にも影響していく。

ブラック・ブレイド Black Blades

ブラック・ブレイドは剣の盟友アーキタイプであるメイガスによって獲得された特定の形式の知性ある武器である。メイガスがこの武器を獲得するかもしれない方法はいくつかある。時にはそれはメイガスの所有物の中に忽然と現れ、その起源は謎に包まれている。別の場合にはメイガスは冒険、あるいはある種のイベントのさなかにブラック・ブレイドを見出す。時にはブラック・ブレイドはその真の潜在力を解放することのできるメイガスを捜して、世代から世代へと受け継がれていく。ブラック・ブレイドは常に片手用の斬撃武器、レイピア、あるいは仕込杖である。メイガスは剣を獲得するときに剣の種別を選択する。そして、一度選択されるとそれは変更ができない。剣の盟友がレベルを増大させるにつれ、そのブラック・ブレイドは力を獲得していく。ブラック・ブレイドは独自の意識を持つが、それを振るう者を反映するいくつかの個性的な特性を特徴とする。ブラック・ブレイドは常にそれを振るう者と同じ属性を持ち、またそれを振るう者がそうするのであれば、属性を変えさせもする。剣は通常はそれを振るう者の目標に向かって働くが、常に議論も反発もなしにそうするわけではない。ブラック・ブレイドはそれぞれに使命を持ち、

表: ブラック・ブレイドの進化 / Black Blade Progression

メイガスの クラス・レベル	強化 ボーナス	【知】	【判】	【魅】	自我 特殊
3~4	+1	11	7	5	鋭敏感覚、ブラック・ブレイドの一打、テレパシー、破壊耐性
5~6	+2	12	8	8	エネルギー適合
7~8	+2	13	9	10	—
9~10	+3	14	10	12	転移する剣
11~12	+3	15	11	14	—
13~14	+4	16	12	16	秘術転送
15~16	+4	17	13	18	—
17~18	+5	18	14	22	呪文防御
19~20	+5	19	15	24	生命収奪

そして時には2振り以上のブラック・ブレイドが協調して働くこともあるだろうが、それぞれの使命は非凡な目的を持つ(ブラック・ブレイドの使命は通常はGMとキャンペーンあるいは冒険の要求による。あるいはGMは表: 知性あるアイテムの用途を使用してランダムな武器の用途をロールしてもよい)。いくつかのブラック・ブレイドは自身の使命に非常に開放的だが、ほとんどは秘密主義である。信頼できる賢者は見えざる手が秘術的な目的がこれらの武器を動かすのだと推測している。

ブラック・ブレイド/Black Blade(変則): 3レベルの時点で、剣の盟友は、メイガスの選択した武器種別の、ブラック・ブレイドと呼ばれる力強い意志ある武器を獲得する。このクラス特徴をもつメイガスは“使い魔獲得”メイガスの秘奥を取得できず、他のクラスからさえいかなる種類の使い魔も所持できない。

剣の盟友の秘術集積ポイントはメイガス・レベルの1/3(最小1) + 【知力】ボーナスに等しい。この能力は3レベルで得られるメイガスの秘奥と置き換える。

メイガスの秘奥/Magus Arcana: 以下のメイガスの秘奥は剣の盟友アーキタイプを補完する: 精密な秘術、広範な研究、解呪撃、および反射。

ブラック・ブレイドの基本能力/Black Blade Basics: ブラック・ブレイドは使い魔のように特定のメイガスと絆を結ぶが、それは主従関係というよりは協力関係である。

【知力】/Intelligence: これはブラック・ブレイドの【知力】能力値である。10で始まり、剣の盟友の2メイガス・レベルごとに1増加する(3レベル、5レベル、など)。

【判断力】および【魅力】/Wisdom and Charisma: 剣の盟友がレベルを増大させるにつれ、ブラック・ブレイドの【判断力】と【魅力】もそうなる。これらの能力値は6で始まり、2メイガス・レベルごとに1増加する。

自我/Ego: ブラック・ブレイドの開始時の自我は5であり、剣が強力になるにつれ自我も増大する。振るう者とブラック・ブレイドが衝突した場合、知性あるアイテムのように、ブラック・ブレイドはアイテムの反抗ルールを使用して支配を試みることができる。応用が効き強力であるという本質のため、ブラック・ブレイドは標準的でない自我進行を持つ。

言語と技能/Languages and Skills: ブラック・ブレイドは言語として共通語を修得して始める。ブラック・ブレイドが【知力】を増大させるにつれ、それは言語と秘術の伝承に関する知識を明かしていく。ブラック・ブレイドは【知力】が12に達したとき、GMの選択したボーナス言語と〈知識: 神秘学〉1ランクを獲得する。剣は【知力】ボーナスを獲得するたびに、別の言語と〈知識: 神秘学〉のランクを獲得する。

感覚/Senses: ブラック・ブレイドは見たり聞いたりできるクリーチャーのように、周囲のすべてを知覚している。クリーチャーであるかのように、盲目状態および聴覚喪失状態にもなり得る。その場合は、メイガスが現にブラック・ブレイドを振るっていない場合でさえ、メイガスのセーヴィング・スローを使用する。

ブラック・ブレイドの秘術集積 / Black Blade Arcane Pool: ブラック・ブレイドは1 + 自身の【知力】ボーナスに等しいポイントの秘術集積を持つ。

ブラック・ブレイドの能力の説明 /Black Blade Ability Descriptions :

ブラック・ブレイドは振るう者のメイガス・レベルに依存した特殊能力を持つ(または、それを振るう者に能力を伝達する)。能力は累積する。ブラック・ブレイドは通常、メイガス以外の何者かに振るわれている時は、その能力のいずれを使うことも拒否する。また、その種別の高品質の武器のように働く。

鋭敏感覚 / Alertness (変則) :メイガスは、自身のブラック・ブレイドを振るっている間、《鋭敏感覚》特技を獲得する。

ブラック・ブレイドの一打 / Black Blade Strike (超常) :フリー・アクションによって、メイガスはブラック・ブレイドの秘術集積から1ポイントを消費して、ブラック・ブレイドのダメージ・ロールに1分間+1のボーナスを与えることができる。1レベルを超える4レベルごとに、この能力はブラック・ブレイドのダメージ・ロールに追加の+1ボーナスを与える。

テレパシー / Telepathy (擬呪) :メイガスは、自身のブラック・ブレイドを振るっているか運んでいる間、メイガスとブラック・ブレイドを共有する言語によって、剣とテレパシーによる意思疎通ができる。

破壊耐性 / Unbreakable (変則) :秘術集積を最低1ポイント残している限り、ブラック・ブレイドは破損状態への完全耐性を持つ。破損状態になった場合、ブラック・ブレイドは気絶状態となり修理されるまで無力化する。破壊された場合、ブラック・ブレイドは1週間後に、メイガス・レベルにつき200gpのコストと特別な儀式により再鍛造することができる。儀式の完了には24時間を要する。

エネルギー適合 / Energy Attunement (擬呪) :5レベルの時点で、フリー・アクションにより、メイガスは自身のブラック・ブレイドの秘術集積から1ポイントを費やして、武器ダメージの代わりに以下の種別の1つのダメージを与えることができる: [冷気]、[電気]、あるいは [火]。メイガスはブラック・ブレイドの秘術集積から2ポイントを費やして、武器ダメージの代わりに [音波] か [力場] ダメージを与えることができる。この効果は次のメイガスのターンの開始時まで持続する。

転移する剣 / Teleport Blade (超常) :標準アクションによって、9レベル以上のメイガスは自身のブラック・ブレイドの秘術集積から1ポイントを費やし、1マイル以内にある自身のブラック・ブレイドを召喚し、瞬時に自身の手の中に瞬間移動させることができる。

秘術転送 / Transfer Arcana (擬呪) :13レベルの時点で、1日に1回、メイガスは自身のブラック・ブレイドの秘術集積から自分自身の秘術集積へとポイントを移すことを試みることができる。これには全ラウンド・アクションを要し、メイガスは自身のブラック・ブレイドの自我に等しいDCの意志セーヴィング・スローに成功せねばならない。成功した場合、メイガスはブラック・ブレイドの秘術集積から奪った2ポイントごとに、自身の秘術集積を1ポイント取り戻す。セーヴィング・スローに失敗した場合、メイガスは疲労状態になる(しかし再挑戦はできる)。メイガスが疲労状態の場合は、代わりに過労状態になる。過労状態である場合には、この能力は使用できない。

呪文防御 / Spell Defense (超常) :17レベル以上のメイガスは、フリー・アクションによって自身の武器の秘術集積から1ポイントを費やして、自身の次のターンの開始時まで、自身のブラック・ブレイドの自我に等しい呪文抵抗を得ることができる。

生命収奪 / Life Drinker (擬呪) :19レベルの時点で、メイガスはブラック・ブレイドによって生きているクリーチャーを殺すたびに、以下の効果の1つを選択できる: ブラック・ブレイドの秘術集積を2ポイント補充、メ

イガスとブラック・ブレイドの秘術集積を1ポイントずつ補充、メイガスがブラック・ブレイドの自我に等しい一時的ヒット・ポイントを獲得(これらの一時的ヒット・ポイントは、1分間消費されるまでのいずれか短いほうまで持続する)。この効果を起こすには、殺されたクリーチャーはメイガスのキャラクター・レベルの半分に等しいヒット・ダイスを持っていないなければならない。

呪術巧者 Hexcrafter (Archetype)

呪術巧者は自身の呪文集積を使用してウィッチの呪術を再構成する秘密を暴いた。これらのメイガスは友あるいは敵に呪術をかけ、打撃に呪いを乗せ、そして多くの呪いと有害な呪文を含むよう呪文の選択を拡張できる。

呪術のメイガス / Hex Magus (擬呪) :4レベルの時点で、呪術巧者は少数のウィッチの呪術に触れることができる。呪術巧者はウィッチの呪術クラス特徴から1つの呪術を選択する。呪術巧者は自身のメイガス・レベルに等しいレベルのウィッチであるかのように、その呪術の利益を得るか使用できる。この特徴は呪文喚起と置き換える。

呪術の秘奥 / Hex Arcana :呪術巧者は以下のメイガスの秘奥に接するか、あるいはメイガスの秘奥の代わりにいずれかのウィッチの呪術を選択することができる。12レベルの時点で、呪術巧者はメイガスの秘奥の代わりに呪術あるいは上級呪術を選択できる。20レベルの時点で、呪術巧者はメイガスの秘奥の代わりに呪術、上級呪術、あるいは大いなる呪術を選択できる。呪術巧者はいずれの呪術あるいは秘奥も複数回選択することはできない。

忌まわしき一打 / Accursed Strike (超常) :ビストウ・カース、グレーター・カース(訳注:メジャー・カース?)、あるいは[呪い]の補足説明を持ついずれかの呪文を発動できる呪術巧者は、その呪文が接触攻撃呪文ではない場合でさえ、これらの準備済み呪文を“呪文撃”能力を使用して送りこむことができる。

呪文 / Spells :呪術巧者は以下の呪文をメイガス呪文リストに加える: ビストウ・カース、メジャー・カース、および、その他の[呪い]の補足説明をもつ6レベル以下の呪文すべて。

メイガスの秘奥 / Magus Arcana :以下のメイガスの秘奥は呪術巧者アーキタイプを補完する: 精密な秘術、広範な研究、使い魔獲得、および高速詠唱。

呪文剣士 Spellblade (Archetype)

呪文剣士は即座の武器として、幽霊のような力場の剣を出現させることができる。

力場のアサメイ / Force Athame (超常) :2レベルの時点で、呪文剣士は即行アクションにより、準備済みの1レベル以上のメイガス呪文を犠牲にして、即座に力場のダガーを作り出すことができる。アサメイは1分間あるいは解除するまで持続し、攻撃ロールとダメージ・ロールに犠牲にした呪文のレベルに等しい強化ボーナス(最大+5)を有し、さらに呪文剣士が自身の“秘術集積”特徴の目的のために保持している武器であると見なす(保持している武器に能力を加えるための集積の使用は、メイガスの物理的な武器と、さらにこのアサメイに追加コストなしで適用される)。アサメイはダガーと同様に働くが、手に持っていない、呪文発動と接触発動を送り込む目的において、依然として手は自由であると見なす。メイガスは2つの武器で戦っている場合でもアサメイを使用することができ、あるいは“呪文戦闘”クラス能力の一部のように呪文発動のためにその手を使用できる(しかし同じラウンドに両方はできない)。アサメイによる攻

撃は「力場」攻撃であり、「力場」ダメージを与える。この能力は「呪文撃」クラス特徴と置き換える。

呪文剣士の秘奥 / Spellblade Arcana：呪文剣士は以下のメイガスの秘奥に接する。いずれの秘奥も複数回選択することはできない。

集積によるアサメイ / Pool-Sourced Athame (擬呪)：力場のアサメイを作り出すために準備した呪文を犠牲にする代わりに、メイガスは自身の秘術集積からポイントを消費してそうすることができる。この方法で作成されたアサメイは、秘術集積から消費したポイントに等しい強化ボーナスを持つ。

呪文剣士の受け流し / Spellblade Parry (擬呪)：敵がメイガスに対する近接攻撃ロールを行うとき、割り込みアクションにより、メイガスはアサメイの持続時間を終了させて、次の自分のターンの終わりまで、自身のアーチャー・クラスに反発ボーナスを得ることができる。このボーナスはアサメイを作成するときに犠牲にした呪文のレベルに等しい（最大+5）。

アサメイ投擲 / Throw Athame (擬呪)：標準アクションにより、呪文剣士は遠隔攻撃として最大60フィートまでアサメイを投擲することができる（射程ペナルティなし）。外れた場合、アサメイは次のターンの直前に自動的にメイガスの手に戻ってくる。命中した場合、アサメイはダメージを与え、その持続時間は終了する：メイガスは自身の秘術集積から最大2ポイントを消費して、投擲したアサメイのダメージを、消費したポイントにつき+1d6増加することを選択できる。

メイガスの秘奥 / Magus Arcana：以下のメイガスの秘奥は呪文剣士アーキタイプを補完する：会心の追撃、神速の強襲、集積打撃、および呪文障壁。

杖のメイガス Staff Magus (Archetype)

多くのメイガスが白兵戦の得物の選択として片手武器を使用している間、ある種のメイガスはクォータースタッフを代わりに使用する。これらのより軽武装なメイガスは、防御と敵への呪文攻撃の両方に棍を用いる。片手あるいは両手でこれらの武器を操る技能を持ち、やがては秘術の棍を障壁のように使用する術を学び、そして、正に戦闘においては剣を振るう同胞と同じくらいに侮りがたくなる。

武器と防具の習熟 / Weapon and Armor Proficiency：杖のメイガスは単純武器にのみ習熟している。杖のメイガスは軽装鎧を着用しながら通常の秘術呪文失敗確率を被ることなくメイガス呪文を発動できる。他の秘術呪文の使い手と同じように、問題の呪文が動作要素を含んでいるなら、メイガスは中装あるいは重装鎧を着用するか、盾を使用することで、秘術呪文失敗確率を被る。マルチクラスのメイガスは依然として他のクラスから与えられた秘術呪文に通常の秘術呪文失敗確率を被る。これは通常のメイガスの「武器と防具の習熟」特徴と置き換える。

《クォータースタッフ体得》 / Quarterstaff Master (変則)：1レベルの時点で、杖のメイガスはボーナス特技として、通常の前条件を満たしていない場合でさえ、《クォータースタッフ体得》を獲得する。杖のメイガスは鎧を着用していないか、軽装鎧を着用しているときにだけ、この特技の利益を得られる。

クォータースタッフ防御 / Quarterstaff Defense (変則)：7レベルの時点で、クォータースタッフを振っている間、杖のメイガスは自身のアーチャー・クラスに、「秘術集積」クラス特徴からのスタッフへのいかなる強化ボーナスも含め、クォータースタッフの強化ボーナスに等しい盾ボーナスを得る。13レベルの時点で、このボーナスは+3増加する。この能力は中装鎧および重装鎧のクラス能力と置き換える。

スタッフ武器 / Staff Weapon (擬呪)：10レベルの時点で、杖のメイガスが振るういかなる魔法のスタッフも、スタッフの術者レベルを4で割ったのに等しい強化ボーナス（最小+1）を攻撃とダメージに持つ魔法のクォータースタッフとして扱う。メイガスがこの能力を使用するには、スタッフは最低1チャージを有さねばならない。杖のメイガスは、スタッフの呪文のうち最低1つがメイガス呪文リストにある限り、自身の秘術集積からスタッフから発動する呪文の最大レベルに等しいポイントを消費して、1チャージをスタッフに補充できる。メイガスは1日に1本より多くのスタッフにチャージを補充できない。この能力はファイター訓練と置き換える。

メイガスの秘奥 / Magus Arcana：以下のメイガスの秘奥は杖のメイガス・アーキタイプを補完する：会心の追撃、解呪撃、戦技を極めし者、および呪文障壁。

モンク Monk

モンクは理想主義者が身体および精神双方の訓練と熟達を行う中で統一と啓発を見出した知識、後の探求者である。モンクの力の多くは、自身の精神に内在する超自然的な力の形態の1つである 気 に由来、あるいは依存している。

このセクションはいかなる 気 の使い手も自身の 気 プールを増加することのできるモンクの誓いを紹介する。誓いに続くのは 気 の尋常ならざる使い道を学ぶことのできる新しいアーキタイプ、軽功拳士である。

モンクの誓い Monk Vows

モンクは誓いの厳格な主義を是認することにより、その肉体により多くの 気 を保持する訓練を行うことができる。自身の誓いの主義を固守することにより、モンクの 気 プールは誓いの説明に記述されている量だけ増加する。あらゆる誓いはこの 気 の増加を相殺するペナルティあるいは制限を受け、モンクはどのレベルにおいても誓いを為すことができるが、クラス能力として 気 プールを得るまでは、気 プールを加えない。誓いを立てたモンクは、自身の誓いのすべてを捨てた場合でさえ、“不動心” クラス特徴を得ることは決してない。

モンクが故意に、進んで誓いを破る場合、気 プールは（すべての 気 ポイントを使い果たしたかのように）0に減少し、贖罪を果たすまではプールを補充したり、気 あるいは 気 プールを必要とする能力を使用することはできない。贖罪には、アトーンメント 呪文を伴った誓いの再誓約が必要となる。贖罪後、モンクの通常 気 プール（誓いによるボーナスを除く）は復帰する。モンクが丸一月以前に破棄した誓いを是認する場合、モンクの 気 プールは誓いから得られる追加ポイントを再獲得し、モンクは誓いを続行するか、あるいはペナルティなしに誓いを差し戻すかを決定できる。一度この方法でモンクが誓いを差し戻すと、その誓いからは二度と 気 ポイント・ボーナスを得られることはない。

モンクは複数の誓いを立てることができる。これらの効果と 気 プール増加は累積する。モンクが誓いを破った場合、上記の通りに 気 を失う；贖罪はモンクが破っていない誓いからの追加の 気 を取り戻すことを意味するが、破った誓いからの追加の 気 は一月に渡る誓約を完了するまで戻ってこない（事実上、いったんモンクが贖罪を行えば、1つの誓いに違反することは他の誓いに影響しない）。

独身の誓い /Vow of Celibacy：モンクはすべての性的かつ親密な肉体的活動を慎まねばならない。この誓いを立てたモンクはそれを極端に受け取り、他人と部屋を共有することすら拒否し、あるいは集団の他の人々が野営している反対側で眠る。独身のモンクは他者に触れられることを許さず、また他者に触れない（味方の接触呪文を含む）。戦闘中に敵を打撃するか、あるいは敵の打撃を受けることは禁止されていないが、モンクはすべての平和的あるいは享乐的な接触を避ける。この誓いを立てたモンクは5モンク・レベルごとに1気ポイント（最小+1）の 気 プールが増加する。

鎖の誓い /Vow of Chains：後悔からか、あるいは奴隷に落とされることの苦しみに注意を向けるためにか、モンクは手首と足に枷を填める。このことはモンクの攻撃ロールとACに-1ペナルティを与え、移動距離を10フィート減少させる。一時的に鎖を身につけられない場合には、モンクはこの苦しみを模倣するために大岩あるいはその他の重荷を運んでもよい（中装あるいは重装鎧を含む）。この誓いを立てたモンクは3モンク・レベルごとに1気ポイント（最小+1）の 気 プールが増加する。

清潔の誓い /Vow of Cleanliness：この誓いを立てたモンクは毎日身を清めねばならない。モンクは毎日、あるいは自身のローブが汚れたらすぐ

に、おろしたての衣類に着替えねばならない。自身の髪をきちんと編みこむか、あるいは剃り落とすことを含め、モンクの外見は完全に保たれねばならない（また、男性のモンクは、綺麗に剃った顔を保つ）。この誓いはモンクが進んで汚穢、病気、死者、あるいはアンデッドに触れることを禁じるが（モンクは病に苦しむ者を清め、あるいは治療することを試みるかもしれないが）、これらのクリーチャーを攻撃するために人工的武器を使用することは許されている。この誓いを立てたモンクは5モンク・レベルごとに1気ポイント（最小+1）の 気 プールが増加する。

断食の誓い /Vow of Fasting：モンクは米（もしくは同種の薄味の主食）以外のものを食べず、水以外のものを飲まない。モンクは定められた日に（通常は一月に一度、あるいは神格の祝日）、適切な栄養を維持するため、それ以外の薄味の簡単な少量の食べ物を食べてもよい。モンクは煙草、薬物、ポーション、飲食が必要な錬金術アイテム、またはその他の食物が飲料であると見なすことのできるいかなるものも使用できない。この誓いを立てたモンクは6モンク・レベルごとに1気ポイント（最小+1）の 気 プールが増加する。

平和の誓い /Vow of Peace：モンクは平和を実現するために努力せねばならず、暴力は最後の手段としてのみ使用を許される。モンクは決して戦闘中の最初の打撃を放つことはできない。攻撃を受けた場合、モンクは最初の2ラウンドの間、防衛的戦闘あるいは防衛専念を使用せねばならない。モンクは常に敵に投降の手段を与えねばならず、逃げるように合理的に誘導できた、あるいは生産的な仲間として文明社会に加わることができたであろう他のクリーチャーを、故意に殺すことができない（当然、これはほとんどの怪物を除く）。この誓いを立てたほとんどのモンクは、相手に組みつき押さえこむ方法を学び、十分な努力の後、自身を自在に働かせることを許している専門的な節を絞めつける。ほとんどの平和のモンクは菜食主義者である。この誓いを立てたモンクは5モンク・レベルごとに1気ポイント（最小+1）の 気 プールが増加する。

清貧の誓い /Vow of Poverty：清貧の誓いを立てたモンクは、6つより多くの所有物を決して所持してはならない——簡素な衣類1揃い、サンダルかシューズ1足、鉢1つ、袋1つ、毛布1つ、そしてその他のいずれかのアイテム1つ。これらのアイテムのうち、1つは何らかの価値を持つことができる（しばしばモンクの重要な個人的意味を持つ家宝）が、5つは平淡で簡単な造りでなければならない。モンクは質素な宿で1週間の間、食べ、入浴し、過ごすのに必要であるよりも多くの金銭あるいは個人的な富を維持してはならない。モンクは50gpより多くの価値を持つ、他人の富かアイテムを借り受け、あるいは運ぶことができない。モンクは他のクリーチャーより治療用ポーション（あるいは、同種の消費され、その後無価値になる魔法のアイテム）を受け入れ使用することが許される。この誓いを立てたモンクは2モンク・レベルごとに1気ポイント（最小+1）の 気 プールが増加する。

沈黙の誓い /Vow of Silence：モンクは言葉を話さず、静かに行動するよう心がけねばならない。この誓いを立てるほとんどのモンクはこれらの音さえも最小となるように自身の武器および敵を選択するが、突発的な騒音および（拳あるいは武器が敵に打ちつけられる音のような）戦闘の音はこの誓いの影響を受けない。モンクは他者に危険を警告するために（足を踏み鳴らしたり手を叩くような）音声によらない音を立てることは許される。モンクは身振りや動きを用いて他者と意思疎通することは許されており（手話を含む）、筆談も許される。この誓いを立てたモンクは6モンク・レベルごとに1気ポイント（最小+1）の 気 プールが増加する。

真実の誓い /Vow of Truth：モンクははったり、騙そうとする意図で半分だけ真実を述べる、誇張、罪の無い嘘、などを含めいかなる嘘も故意に発言することが許されない。これはすべての形態の意思疎通に適用される。真実を告げることにより、他者に害を与える状況下の場合は、モンク

は沈黙を保たねばならない。この誓いを立てるほとんどのモンクは、責任を示すために沈黙の誓いをも立てている。この誓いを立てたモンクは5モンク・レベルごとに1気ポイント（最小+1）の気プールが増加する。

軽功拳士 Qinggong Monk (Archetype)

軽功拳士は超人的妙技を行い、あるいは超自然的エネルギーを持つ相手を打ち倒しさえもするために、自身の気を使う達人である。ある者は過酷な修行を通じて気を超える力を達成し、また別の者は故意あるいは偶然に稀少な香草または奇妙な神秘的な果実を摂取することによってこの力に達し、そしてまた幾人かは瀕死の軽功使いによってこれらの能力を贈られた。

気 の力 /Ki Power：軽功拳士は以下のモンクのクラス能力を獲得する資格を得たときに、気 の力（以下参照）1つを選択できる：浮身（4レベル）、大跳躍（5レベル）、肉体の完成（7レベル）、金剛身（11レベル）、縮地の法（12レベル）、金剛心（13レベル）、激振掌（15レベル）、時知らずの肉体（17レベル）、日月語（17レベル）、虚身（19レベル）、即身成道（20レベル）。これは、この気 の力のために軽功拳士が諦めたモンクのクラス能力と置き換える。

気 の力 ki Powers

気 の力は、モンクの気 の力を利用した能力である。標準のモンクは肉体の完成、縮地の法、および虚身のように、気 の力のように見えずいくつかの能力を持つ。軽功拳士は、しばしば無病身のようなモンクの気 以外の能力を置き換えて、追加の気 の力を学ぶことができる。気 の力は3つのカテゴリに分類される：特技、モンク能力、および呪文。

特技：これらの気 の力は特定の特技の効果を複製する。モンクは気 の力によって選択した特技の前提条件を満たしている必要はない。例えば、軽功拳士は特技としての《一撃離脱》を選択するための前提条件を満たしていない場合でさえ、気 の力によって《一撃離脱》を選択できる。これらの気 の力の1つを起動するのは、モンクのターンのフリー・アクションである：自身の次のターンの開始時まで、モンクはその特技を持っているかのように扱う。これらの特技を複製する気 の力のうちいくつかは、割り込みアクションにより起動してもよい；これらの力は気 のカリストに記述されている。

モンク能力：いくつかの気 の力は標準のモンク能力である。軽功拳士は標準のモンク能力の代わりに異なる気 の力を選択した場合でさえ、自身の気 の力の1つとして、後からそのモンク能力を選択することができる。

呪文：これらの気 の力は呪文の効果を複製し、擬似呪文能力とする。軽功拳士のクラス・レベルはこれらの擬似呪文能力の術者レベルであり、精神集中ボーナスの決定には【判断力】を用いる。

前提条件：すべての気 の力は、それを選択する要件としての最小モンク・レベルを持つ。前提条件を満たさないモンクはその気 の力を選択できない。

起動：ほとんどの気 の力は、モンクが気 ポイントを費やすことを必要とする；気 の力の後に必要量が記載されている。0気ポイントを要する気 の力は、能力を使用するために、モンクが気 プールに気 ポイントを残している必要はない。

モンクの気 の力に対するセーヴィング・スローは、あれば、10+モンク・レベルの1/2+モンクの【判断力】ボーナスである。

ダガー（+）の付されている特技は、割り込みアクションにより起動できる気 の力である。

4レベル気 の力 4th-Level Ki Powers

《軽業移動》（1気ポイント）
オーギュレイ（1気ポイント）
バークスキン（自身のみ、1気ポイント）
《死の否定》+（0気ポイント）
フェザー・ステップ（自身のみ、1気ポイント）
ハイドロリック・プッシュ（1気ポイント）
キ・アロー（1気ポイント）
《気の起き上がり》+（0気ポイント）
メッセージ（1気ポイント）
《強打》（1気ポイント）
《早抜き》（1気ポイント）
スコーチング・レイ（2気ポイント）
《万能投擲術》（1気ポイント）
トゥルー・ストライク（自身のみ、1気ポイント）

6レベル気 の力 6th-Level Ki Powers

クローク・オヴ・ウィンズ（自身のみ、2気ポイント）
ガシアス・フォーム（自身のみ、1気ポイント）
《蘇る英雄》+（1気ポイント）
大跳躍（（訳注：モンク能力）1気ポイント）
ハイドロリック・トレント（2気ポイント）
リムーヴ・ディジーズ（2気ポイント）
《回避移動》+（1気ポイント）
《矢つかみ》+（1気ポイント）
《一撃離脱》（1気ポイント）

8レベル気 の力 8th-Level Ki Powers

ドラゴンズ・プレス（2気ポイント）
《滑らかな移動》+（1気ポイント）
ニュートライズ・ポイズン（3気ポイント）
ポイズン（2気ポイント）
レストレーション（自身のみ、2気ポイント）
シェア・メモリー（0気ポイント）
シルク・トゥ・スチール（1気ポイント）
《蜘蛛の歩み》（1気ポイント）
《大旋風》（2気ポイント）
肉体の完成（モンク能力、2気ポイント）

10レベル気 の力 10th-Level Ki Powers

ディスコーダント・プラスト（2気ポイント）
《上級突き飛ばし》（2気ポイント）
《上級武器落とし》（2気ポイント）
《上級フェイント》（2気ポイント）
《上級武器破壊》（2気ポイント）
《無視界戦闘強化》+（1気ポイント）
キ・リーチ（0気ポイント）
《踏み込み》（1気ポイント）
シャドウ・ステップ（1気ポイント）
スピット・ヴェノム（2気ポイント）
《追尾打撃》+（2気ポイント）
《風の如き脚》（2気ポイント）

12 レベル 気 の力 12th-Level Ki Powers

縮地の法 (モンク能力、2 気 ポイント)
バトルマインド・リンク (4 気 ポイント)
金剛身 (モンク能力)
《エレメンタルの拳》 (2 気 ポイント)
《代用武器体得》 (2 気 ポイント)
《合気投げ》 (2 気 ポイント)
《蹴り飛ばし》 (2 気 ポイント)
シャドウ・ウォーク (3 気 ポイント)

14 レベル 気 の力 14th-Level Ki Powers

ブラッド・クロウ・ストライク (2 気 ポイント)
《雲海の歩み》 (3 気 ポイント)
コールド・アイス・ストライク (3 気 ポイント)
金剛心 (モンク能力)
《武器落とし打撃》 (2 気 ポイント)
《合気投げ強化》 (2 気 ポイント)
キ・シャウト (3 気 ポイント)
ソニック・スラスト (2 気 ポイント)

16 レベル 気 の力 16th-Level Ki Powers

《出血化クリティカル》 (3 気 ポイント)
《上級無視界戦闘》 † (2 気 ポイント)
《渾身の一打強化》 (2 気 ポイント)
《電光の如き脚》 (3 気 ポイント)
《貫通打撃》 (2 気 ポイント)
激振掌 (モンク能力、2 気 ポイント)
ストレンリング・ヘア (3 気 ポイント)

18 レベル 気 の力 18th-Level Ki Powers

時知らずの肉体 (モンク能力、1 気 ポイント)
日月語 (モンク能力、1 気 ポイント)

20 レベル 気 の力 20th-Level Ki Powers

《盲目化クリティカル》 (3 気 ポイント)
《足萎えさせるクリティカル》 (3 気 ポイント)
《聴覚喪失化クリティカル》 (3 気 ポイント)
虚身 (モンク能力、3 気 ポイント)
《上級貫通打撃》 (3 気 ポイント)
即身成道 (モンク能力、20 レベル)
《疲労化クリティカル》 (3 気 ポイント)

レンジャー Ranger

レンジャーは辺境の主であり、彼らの定めた領域の信頼でき融通のきく番人である。ドルイドが自然の慰めを求めるのに対し、レンジャーは社会と野生のぼやけた境界を占め、スカウト、追跡者、賞金稼ぎ、その他の外縁の住人であるとかかわらず、好ましい環境を学び、自らを鍛えて彼らの領域における捕食者の頂点となる。ほとんどの人々はレンジャーは肉体的な戦士であると考えているが、事実としてその上、彼らは多くの重要な呪文発動能力を持っている。

以下のセクションではレンジャーの罠（ときにレンジャーの魔法能力を組み入れる簡単な即興の罠）とレンジャーの新たなアーキタイプ——あらゆる種類の罠のエキスパートである罠使いを紹介する。

レンジャーの罠 Ranger Traps

レンジャーの獲物を追い詰め捕らえる能力は伝説的である。幾人かのレンジャーは腐材や蔓、そしておそらくはわずかな特別の魔法により、入念な罠を作ることができる。キャラクターはこれらの罠の設置を《レンジャーの罠学習》特技か、レンジャーの罠使いアーキタイプにより学ぶことができる。

罠の設置は全ラウンド・アクションであり、機会攻撃を誘発する。1つの罠は5フィート四方のマスを1つを満たし、同じ範囲には別のレンジャーの罠やグリフ・オヴ・ウォーディングのような魔法の罠を設置できない。レンジャーは罠を作るのに、布の切れ端、少量の金属（ダガー、鉄のスパイクや少しの釘など）、1フィートのロープか藁などといった単純な材料しか必要としない。罠に気づくための〈知覚〉、解除するための〈装置無力化〉、避けるためのセービング・スローのDCは10+キャラクター・レベルの1/2+【判断力】ボーナスである。すべてのレンジャーの罠は
作動条件：場所、再準備：不可となる。

レンジャーの罠は変則的か超常的のどちらかとなる。変則的罠は**種類**：機械式、超常的罠は**種類**：魔法である。それぞれの罠が変則的罠として設置可能か、あるいは魔法的（超常的）罠として設置可能かはリストを参照する。レンジャーは学んだ罠をいずれかの方法で設置する。変則的罠はDCに-2ペナルティを被る。変則的罠はレンジャー・レベルにつき1日か作動するまで持続する。魔法的罠はレベルにつき1時間か作動するまで持続する。設置後、丸一日ごと（または、魔法的罠であれば1時間ごと）に罠のDCは1減少する。罠のうちアスタリスク(*)が付されているものは他の罠の効果を追加するか変更する。レンジャーはこのような罠を、他の標準的な罠1つに対して1つしか仕掛けることができない（これには罠能力を使用するコストが追加で1発生する）。

アラームの罠 Alarm Trap* (変則または超常)

効果 罠が起動すると瞬間的に音声によるアラームバージョンのアラームと同等の大きな音を発する。

燃え上がる罠 Burning Trap* (変則または超常)

効果 レンジャーはこの罠を火の罠にしか追加できない。起動したクリーチャーは反応セーブに失敗すると着火し、1d4ラウンドの間、自分のターン開始時に1d6ポイントの[火]ダメージを受ける。着火したクリーチャーは全ラウンド・アクションを使用して新たなセーブを試みることができる。地面を転がることでこのセーブに+4ボーナスを得ることができる。

爆発の罠 Exploding Trap* (変則または超常)

効果 レンジャーはこの罠を火の罠にしか追加できない。罠は爆発の火

が罠に隣接するマスすべてを満たし、1d6+レンジャー・レベルの1/2ポイントの[火]ダメージを与える（反応・無効）。変則的罠の場合、レンジャーは罠の設置時に錬金術師の火のような爆発する材料を使用しなければならない。

火の罠 Fire Trap (変則または超常)

効果 罠は爆発し炎を上げる。起動したクリーチャーに1d6+レンジャー・レベルの1/2に等しいポイントの[火]ダメージを与える（反応・無効）。変則的罠の場合、レンジャーは罠の設置時に錬金術師の火のような爆発する材料を使用しなければならない。

凍てつく罠 Freezing Trap (超常)

効果 罠は氷を炸裂させ、起動したクリーチャーにダメージと拘束を与える。クリーチャーは1d3+レンジャー・レベルの1/4ポイントの[冷氣]ダメージを受け、足止め袋の効果と同様に絡みつかれた状態で地面に固定される。反応セーブに成功するとダメージを半減し、氷で地面に固定されることもない。氷はレンジャーの2ヒット・ダイスにつき厚さ1インチ（最低1）、硬度0、厚さ1インチにつき3ヒット・ポイントを持ち、2d4ラウンド後に融ける。

印付けの罠 Marking Trap* (変則または超常)

効果 起動したクリーチャーが罠に対するセーブに失敗すると、レンジャーの選択した染料または臭いもしくはその両方で印がつけられる。臭いの印は印をつけられたクリーチャーを鋭敏嗅覚により追跡するDCを4減少させる。印はしっかりとこすれば洗い流すことができるが、自然に消えるには数日間かかる。

毒の罠 Poison Trap (変則または超常)

効果 罠は起動したクリーチャーを毒で侵す。超常的罠の場合、毒は6ラウンドの間、毎ラウンド1d2ポイントの【耐】ダメージを与える。変則的罠の場合、レンジャーは罠の設置時に1服の接触、吸入または致傷毒を消費せねばならず、罠はその毒の効果とDCを使用する。

みぞれの罠 Sleet Trap (超常)

効果 起爆された罠はスリット・ストームの効果の半径20フィートのみぞれの爆発を起こす。跳ね回るみぞれは1ラウンドしか持続しないが、凍りついた地面はレンジャー・レベルにつき1ラウンド持続する。

足輪の罠 Snare Trap (変則または超常)

効果 罠は起動させたクリーチャーの肢かそれ以外の肉体の一部を絞めつける（反応・回避）。レンジャーが罠の設置時に“革紐”を組み込んでいない限り、クリーチャーは罠の場所から移動できなくなり、組み込んでいる場合は革紐の長さに移動が制限される。罠にかかったクリーチャーは全ラウンド・アクションによる〈脱出術〉判定（DCは罠のDCと等しい）で逃れることができる。罠もしくは革紐はレンジャー・レベルの1/2のヒット・ポイントを持ち、全ラウンド・アクションでDC25の【筋力】判定に成功すると引きちぎることができる。罠は中型までのクリーチャーを捕らえることができ、罠の設置時にレンジャーが1日に設置できる罠数を追加で1消費すること、捕らえることのできるクリーチャーのサイズ上限を1段階大きくすることができる。レンジャーはオプションとして、背の高い物体か構造物が近くにあれば、罠にクリーチャーを持ち上げさせることができる。

スウォームの罠 Swarm Trap (変則または超常)

効果 罠はバット・スウォーム、ラット・スウォームまたはスパイダー・スウォームを解き放ち、範囲内のすべてのクリーチャーを攻撃させる。スウォームはレンジャー・レベルにつき1ラウンドのまでその場にとどまり、その後は分散する。変則的罠の場合はレンジャーはスウォームのクリーチャーを提供しなければならず（通常は小さな箱、檻、かごの中の）、これらのクリーチャーは罠が起動する前に飢餓により死ぬかもしれない（変則的罠はレベルにつき1日持続する）。

罠使い Trapper (Archetype)

罠使いは従来の魔法を学ぶことよりも罠に排他的に特化したレンジャーである。罠使いのクラス特徴は以下の通り。

クラス技能：罠使いは通常のレンジャーのクラス技能リストに加え、〈装置無力化〉をクラス技能とする。

罠探し /Trapfinding：罠使いは罠を探す〈知覚〉判定と〈装置無力化〉判定にレンジャー・レベルの1/2(最低1)を加える。罠使いは〈装置無力化〉を用い魔法の罠を解除することができる。

罠 /Trap：5レベルの時点で、罠使いは足輪の罠と、他にもう1つ選んだレンジャーの罠の作り方を学ぶ。7レベルと以降の2レベルごとに、罠使いは別の罠を学ぶ。罠使いはこれらの罠を1日に合計でレンジャー・レベルの1/2 + 【判断力】修正値に等しい回数まで使用できる。一度罠を学んだら、忘れたり別の罠に置き換えることはできない。罠使いは個々の罠を1度より多く選択できない。この能力はレンジャーの呪文クラス特徴を置き換える。罠使いは呪文および呪文能力を得ず、術者レベルも持たず、呪文解放型および呪文完成型の魔法のアイテムを使用できない。

罠射出 /Launch Trap：10レベルの時点で、罠使いは魔法のレンジャーの罠をアロー、クロスボウ・ボルト、投擲武器に貼りつけ、離れて罠を設置するか、直接攻撃のように使うことが可能になる。罠を矢弾に取り付けるのは、新しい罠を作成する全ラウンド・アクションの一部である。罠をしかけた矢弾は、通常の方法で射出するか投擲できる。マスに向けて射出した場合、その罠はDCが通常より5減少することを除き、レンジャーがそのマスに設置した罠であるかのように扱う。クリーチャーに向けて射出した場合、目標は遠隔武器のダメージを受け、さらに目標が罠を起動したかのように扱う（もしあればセーヴィング・スローが適用される）。この攻撃の最大射程は60フィートであり、射程を超えた分は攻撃ロールに適用される。矢弾に仕掛けられた罠の持続時間は、それを使用したときではなく、それを作成した時点から開始される。

魔法を体得する Mastering Magic

はじめに Introduction

誰であれ呪文の使い手になることはできる。君が本を開き勉強に打ち込むなら、おそらくはまずまずのウィザードになることができる。君がその体と魂を神に捧げるなら——多様な選択肢があるのに、なぜそうしないのだろうか？——君は自らの神の（そして君自身の）正しさに対して単に信心を持ったことにより、魔法の力が自らに授けられたことに気づくだろう。オラクルは自らの同意なしに選択され、ずっとさまよい続けるレンジャーは魔法の技と罫を取り上げ、ドルイドは自然の意志とつながり、ソーサラーは戯れの過ぎた先祖からの怪しい贈り物としてその能力を獲得し、バードは芸能と芸術に魔法の閃きを見出す。Pathfinder Roleplaying Gameにおいて魔法はどこにでもあり、かなりの規模を持つ町や都市の有力者たちはその袖に1つや2つの呪文を持っている。

しかしそれらは魔法に触れる手段を持った通常の人々だ。基本的なヘッジ・ウィザードは輝く剣を作り出す小さな生物を作り出し、打ち砕かれた骸骨を癒す能力を持つ神官は自らの集まりに打ち勝とうとするいかなる教会でも必要不可欠な存在だ。しかしそのような日常的な呪文の使い手が伝説級だと言うことはほとんどない。その代わりに英雄や伝説として記憶に刻まれた魔法使いは——単純な魔法の技術者や商人というよりも——それらと同じ技術を行いそれらを積み重ね、はるかに捕らえどころのない知識を探し求め強大な力を持つ新しい呪文を作り出す。最も偉大なるものが彼ら自身に名前をつけることは、深遠なる実践を伴う。それらの強力な技が平凡な実践者と達人の境界を生み出している。

この章には自らの技術に磨きをかけた魔法の技を持つ真の神官を助け、単純な呪文と下級の術者の制限を超越させるいくつかの新しい追加ルールと指針が示されている。人造の作成、来訪者の束縛などのゲーム内のシステムに加えて、この章では術者にもみ効果を及ぼす“呪文障害”という新しい危険な状態を導入する。さらにプレイヤーとゲーム・マスターの双方に向けて、Pathfinder Roleplaying Gameに向けた新しい呪文をデザインする方法と、呪文をデザインする際にバランスを取り始めに考えておかなければならないことについてその詳細を述べる——作られた新しい呪文がゲーム盤を打ち壊すことのないように。

主要な項目と追加システムは以降に記載されたとおり、本章でまとめられている。

呪文障害 Spellblights

呪文の使い手が通常の人々が理解できない奇妙で普通でない能力をもつのとちょうど同じように、彼らが感染しやすい固有の病気も存在する。呪文障害は呪文の使い手や擬似呪文能力を使用することのできるクリーチャーにもみ効果を及ぼす特別な呪いであり、取り除くのが極めて難しく、犠牲者の魔法の使用を大いに妨げる不幸な状態を負うことになる（幸運にも、これらの呪いには呪いを受けた術者が優位に立つために使用することができる、利益のある側面を持つものも見つかっている）。呪文障害は上級と下級のカテゴリに分割され、血涙症——犠牲者が呪文を発動するたびに目から出血する状態——のようなグロテスクな状態や、位相障害や呪文中毒のように穏やかだがずっと不便な効果も含まれている。

呪文決闘 Spell Duels

2人の技量の高い呪文の使い手がその手を上げるとき、結果は常に眼を見張るものか見るものを恐れさせるものになる。しかし名誉におけるあらゆる問題が、通常の戦い方に制限のない戦場で決着するというわけではな

い。この目的を達成するために文明化された術者の多くは（特に魔法大学、軍隊、その他戦闘員が相手を殺すことを後悔するかもしれない状況や、自らの勝利がただ技術のみによるものと証明する必要がある場合など）呪文決闘として知られる、高度に儀式化された戦闘形式を使用してこのような問題にけりを付ける。

来訪者の拘束 Binding Outsiders

熟練の域に達した秘術使いや神学の奇跡の働き手が自らの力を示すために、従者として力ある来訪者を招来し束縛するよりもよい方法はなんだろうか？ この章はまず束縛する一般的な注釈で始まり、その後アクアナ・アイオーンからショグティー・クリフォトまで個々の来訪者の種類ごとの忠誠を守る手助けとなる様々な贈り物や助力の情報が記載されている。

人造の作成と修正 Building and Modifying Constructs

重々しく動くゴーレムや不恰好な自律する作業機などよりも、人造ははるかに多い。自立させる魔法の内部的な機能を解除するためにそれらの命を充てるものは、人造に力を注ぎ込むためにいくつかの新しい能力を持っている。新しい物体自律能力を費用のかけ方、修正方法、特定の人造を治す方法を学ぶのだ。あるいはより複雑な修正法の深みに身を投じよ。特技を得られる頭脳をゴーレムに与え、鎧としてゴーレムを着こみ、ゴーレムの目を通してものを見、ゴーレムを守る刻印をその額に刻み、打ち壊された時に攻撃したものを死に至らしめる液体を撒き散らすためにゴーレムの手足を爆弾に変えることができるようになる。

新しい使い魔 New Familiars

特色のある呪文の使い手には特色のある使い魔がふさわしい。この章ではブルーリングド・オクトパスやドンキー・ラットからキング・クラブや極めて一般的なビッグ（豚）まで、新しく特に見分けのつく使い魔をいくつか掲載した。

呪文書 Spellbooks

すべての学究の実践と同様に、ウィザードや学術的な方法に従った秘術の術者は巨人の肩に立つことで偉大なる力を獲得する。この章で述べられていることは宝物として秘術の冒険者の前に置かれたり、学究的試練の要素として探し出されたりするよう準備された幾つかの固有の呪文書である。呪文リストと個々の本における主題説明の要約に加えて、これらのまともな準備された儀式が含まれている——この利益は、呪文の使い手が問題になっているこの呪文書を使用して呪文を準備する際に獲得することができる。しかし気をつけることだ。これらの書物に書き込んだ呪文の使い手の全てが侵入者に自らの仕事を奪われることをよとしていないわけではない。呪文書の中には覗き見からそのページを守るために危険な防御術を施されたものもあるのだから。

呪文をデザインする Designing Spells

この本には新しい呪文が山と積まれているが、君の魔法の倉庫の十分な多様性には決して及ぶことはない。そして呪文の使い手をプレイすること（あるいはゲーム・マスターをすることも！）の大きな楽しさの一つに、与えられたキャラクターや状況に固有の新しい呪文をデザインすることがある。この章では呪文のデザインの流れを詳細に提示する。科学よりもずっと芸術的な繊細なバランス調整手法である。示されたレベルの呪文はどの程度のダメージを与えるべきか？ 殺したり操ったりする呪文はどちらがより強力なのか？ 呪文が与えるボーナスの種別は何にするべきか？ 新しく作成する呪文を比較する良い指標となる呪文は何か？

呪文障害 Spellblights

呪文障害は極めてまれで尋常ではない、擬似呪文能力を使用するクリーチャーを含む、呪文の使い手に独特の影響を及ぼす魔法的状态である。呪文障害は絶え間なく作用し、クリーチャーが呪文か擬似呪文能力の使用を試みたときにだけ兆候を示す呪いである。呪文か擬似呪文能力を使用する能力を欠いたクリーチャーは、通常は呪文障害の影響を受けない。

呪文障害はしばしば呪文の発動に影響を及ぼすため、アンティマジック・フィールド 下では一般に影響を減衰するものの、多くの魔法的效果とは異なり通常はそのような領域でも持続する。

呪文障害の発症 Gaining Spellblights

術者はさまざまな方法により呪文障害で苦しめられる。ピストウ・コースかメジャー・コース 呪文は異常な状況と同じくらいに自然に、以下に示すうちの多くの状態を与えることができる。

呪文障害の領域 /Areas of Spellblight：通常、呪文の発動行為には呪文障害を負う確率がわずかに存在するが、魔法的に不安定な空間では、ささいな呪文発動行為も呪文の使い手を危険にさらすことになる。呪文障害領域には主な種別が2つある。下級呪文障害領域では、呪文の使い手は呪文を発動するたびに DC14 の意志セーヴィング・スローを成功させねばならず、さもなければランダム下級呪文障害1つの影響を受ける。上級呪文障害領域では、術者は DC22 のセーヴィング・スローに成功しなければ上級呪文障害1つを発症する。そのような領域の奇妙で無作為な本質のため、これらの効果は常に一貫していない。単一の種類の呪文障害を課す領域、および呪文発動ごとの抵抗がより簡単、あるいは難しい領域も存在する。

呪いおよびその他の呪文 /Curses and Other Spells：すべての呪文障害はピストウ・コースあるいはメジャー・コース 呪文により、呪文の使い手に負わせることができる。呪文の使い手を上級呪文障害で害するにはメジャー・コースが必要とはいえ、ピストウ・コースはいかなる下級呪文障害でも与えることができる。他の呪文は特定の呪文障害を負わせるか、呪文の一部のように術者が呪文障害を選ぶことができる場合がある。呪文に対するセーヴィング・スローの成功は、呪文障害が定着することを防ぐ。

呪文障害を獲得する任意の方法 Optional Ways to Acquire Spellblights

GM は以下の呪文障害の取得方法を含めて選択できる。

アンティマジック・フィールド：呪文の使い手がアンティマジック・フィールド 内で最初に呪文の発動を試みると、上級呪文障害1つを自然に負う確率が存在する。術者は意志セーヴィング・スロー (DC15 + アンティマジック・フィールドの術者レベル、あるいは術者レベルをもたない効果であれば DC23) に成功せねばならない。

秘術呪文失敗：呪文の使い手が秘術呪文失敗判定に5%以下のロール (呪文失敗のロールで出目 01 ~ 05 を出す) で失敗するとき、呪文障害に苦しめられるようになる確率がある。失敗した呪文の使い手は意志セーヴィング・スロー (DC15 + 呪文レベル) に成功せねばならず、さもなければ呪文障害1つを負う。失敗した呪文が4レベル以下であれば下級呪文障害1つ、5レベル異常であれば上級呪文障害1つを負う。

魔法のアイテム作成：呪文の使い手は魔法のアイテムの作成時に、アイテムを作成する技能判定に失敗すると、GM はその術者に判定の結果として呪われたアイテムを作り出す代わりに呪文障害1つを与えることができる。呪文障害は作成を試みたアイテムの術者レベルに基づいてランダムに決定する。作成するアイテムの術者レベルが10以下であ

ればランダムな下級呪文障害1つ、11レベル異常であればランダムな上級呪文障害1つを負う。

スペル・ターニング：呪文の使い手がスペル・ターニングで避け、攻撃したクリーチャーもそうであったとき、通常は呪文の記述に説明されるように共鳴現象を起こす。この代わりに、最初の効果を発動した呪文の使い手は共鳴現象を起こさずに、双方の呪文の使い手が上級呪文障害1つの影響を受けることを選択できる。共鳴現象の引き金となった呪文はどこかに効果を吸収される。

瞬間移動の不運：呪文の使い手が瞬間移動呪文を発動した結果、瞬間移動の不運により呪文障害を負う確率がある。瞬間移動呪文を発動した呪文の使い手は意志セーヴィング・スロー (DC15 + その瞬間移動呪文のレベル) に成功せねばならず、さもなければ上級呪文障害1つを負う。

魔法装置使用：呪文の使い手が魔法装置使用技能を用いて魔法装置の使用を試みて、出目1をロールしたとき、アイテムを24時間起動できなくなる代わりに、下級呪文障害1つを負う危険を選ぶことができる (意志・無効、DC10 + アイテムの術者レベル)。

呪文障害の除去 Removing Spellblights

呪文障害の最も苛烈な症状は時折しかあらわれないかもしれないが、その状態はしばしば固着して取り除くのが難しい。呪文障害ごとに除去する条件があり、呪いであるかのように除去することもできる (リムーヴ・コース、ブレイク・エンチャントメントなどによって)。下級呪文障害を除去するための術者レベル判定のDCは20であり、上級呪文障害を除去するDCは30である。呪文障害を除去するDCは1日経過することに1減少する (最小DC10)。呪いを取り除く呪文を呪文障害の除去に使用すると、術者レベル判定に-5ペナルティが課される。すべての呪文障害はメイジズ・ディスジャンクション、ミラクル、あるいはウィッシュにより術者レベル判定なしに自動的に除去される。

以下の表は下級および上級呪文障害のリストである。ランダムに呪文障害を決定する必要がある場合、適切な表でロールする。

表：ランダム下級呪文障害 / Random Minor Spellblights

d10	結果
1	術盲症 / Caster Blank
2	術啞症 / Caster Croak
3	捻転発動 / Confounded Casting
4	自失症 / Disassociation
5	黒視症 / Ebon Eyes
6	秘術熱 / Eldritch Ague
7	血症 / Hemoculysis
8	倦怠症 / Lassitude
9	儀式妄想 / Ritualistic Obsession
10	呪文中毒 / Spell Addiction

表：ランダム上級呪文障害 / Random Major Spellblights

d10	結果
1	秘術性白内障 / Eldritch Cataracts
2	名状しがたき恐怖 / Nameless Dread
3	無効症 / Negated
4	妄想固着 / Obsessive Fixation
5	位相障害 / Phase Blight
6	呪文焼け / Spell Burn
7	呪文昏倒 / Spell Sap
8	供与遮断 / Transference Block
9	空間識失調 / Vertigo
10	下級呪文障害表を2回ロールする。呪文の使い手は両方の呪文障害の影響を受ける。

呪文障害の解説 Description of spellblights

以下のセクションでは呪文障害を重大度に基づいて分類し、効果および効果を終了する特別な方法の特徴として解説する。いくつかの呪文障害の効果は若干有益な場合もあることに注意せよ。狡猾な術者は最悪の状況でさえも最大限に利用することができ、そしていかなる呪文障害の有益な効果もここに示されている。呪文障害が効果のレベルに基づく精神集中判定を要求し、術者が有効レベルを持たない擬似呪文能力を使用する場合には、擬似呪文能力の術者レベルの半分を代わりに用いる。

下級呪文障害 Minor Spellblights

以下のリストは多くの最も一般的な下級呪文障害の解説である。

術盲症 / Caster Blank：術盲症を負う呪文の使い手は、呪文または擬似呪文能力の焦点を同じクリーチャーに二度以上合わせるのに苦労する。呪文の使い手はクリーチャーを呪文の目標にした後、術盲症が除去か抑制されるまでの間、再びそのクリーチャーを呪文の目標とすることができない。術盲を抑制するために、犠牲となった呪文の使い手は集中のための標準アクションを費やさねばならず、これにより再び目標型呪文を発動するまで術盲のすべての効果を振り払うことができる。術盲はクリーチャーを目標とする呪文のみに影響し、呪文の使い手は依然として範囲型呪文によってクリーチャーに影響を与えることはできる。

術盲症はコンフュージョンかインサニティを除去するいずれの効果によっても回復できる。[精神作用]効果に対する完全耐性をもつクリーチャーはこの呪文障害に対する完全耐性をもつ。

術啞症 / Caster Croak：影響を受けた呪文の使い手の喉あるいは口は魔法的にくびれる。呪文の使い手はかなり努力して辛うじて聞き取れる程度の言葉しか発せない。この影響を受けたクリーチャーは、他者が即行アクションを費やして発言に意思を向けることでようやく聞きとれる程度の声しか出せない。音声要素を持つ呪文発動は20%の失敗確率を持ち、[言語依存]の補足説明を持つ呪文のセーブDCは4減少する。擬似呪文能力は音声要素を持たないため、この呪文障害から影響を受けない。クリーチャーがこの呪文障害の影響を受けている間、叫んだり悲鳴をあげることは不可能である。

ヒール呪文あるいは同様の効果はこの呪文障害を回復する。シャウト呪文を発動した場合も同様だが、発動する時点ではまだ呪文障害の影響下にある。

捻転発動 / Confounded Casting：捻転発動を受けた呪文の使い手は、発動するつもりだった呪文と実際に発動する呪文との間で精神が分離する。呪文の使い手は自身のターンに最初に呪文を発動するか擬似呪文能力を使用するとき、DC15 + 発動する呪文のレベルの2倍の精神集中判定を行う。この精神集中判定に失敗すると、術者は同じかより低いレベルの、発動時間が同じである、別の呪文か擬似呪文能力を選ばねばならない。呪文の使い手が他に呪文や擬似呪文能力を持っていない場合、アクションが失われる。最初に選んでいた呪文あるいは擬似呪文能力は消費されず、術者は後でもう一度発動を試みることができる。

捻転発動はコンフュージョンあるいはインサニティを除去するいずれの効果によっても回復できる。[精神作用]効果に対する完全耐性をもつクリーチャーは、この呪文障害に対する完全耐性をもつ。

自失症 / Disassociation：自失症を受けた呪文の使い手はアイデンティティが分離し、自身を他人のように認識し始めることにより軽度の狂気に陥る。自失症を受けている間、呪文の使い手は、有効距離が術者であるか

目標が自身である呪文あるいは効果を使用できない。通常は個別のクリーチャーを目標にする必要のない、範囲に影響する呪文は術者を含めることができる。

自失症はコンフュージョンかインサニティを除去するいずれの効果によっても回復できる。

黒視症 / Ebon Eyes：黒視症を受けた呪文の使い手は、光と闇の知覚能力を反転させる真っ黒な薄膜で目を覆われる。クリーチャーは暗闇を明るい光、薄暗い光を通常の光、通常の光を薄暗い光、そして明るい光を暗闇として扱う。黒視は盲目、目を眩ませる、紋様、あるいはその他の視覚効果に対して守り、これらの効果に対するセービング・スローに+2のボーナスを与える。

黒視症は盲目を除去するいずれの効果によっても除去できる。

秘術熱 / Eldritch Ague：秘術熱は呪文の使い手を衰弱させる病気として発症する。この呪文障害を負う呪文の使い手は呪いが取り除かれるまで不調状態になる。呪いの対象が呪文を発動するとき、術者は衰弱して1ラウンドの間怯え状態になり、呪文発動あるいは擬似呪文能力の使用には精神集中判定の成功が必要となる(DC15 + 発動する呪文の呪文レベルの2倍)。セーブに失敗すると呪文と発動のためのアクションは失われる。

呪われている間、秘術熱はちょうど病気のように働き、病気に対する完全耐性を持つクリーチャーは秘術熱に対しても完全耐性を持つ。リムーヴ・ディーズは秘術熱を癒す。多くの呪文障害と異なり、呪文障害を除去するためにこの呪文を使用するには術者レベル判定への-5ペナルティが課されない。

血涙症 / Hemoculysis：血涙症を受けた呪文の使い手は呪文を発動すると目から出血する。量と持続時間は呪文のレベルに依存し、呪文レベルにつき1ラウンド持続する。目から出血している間、呪文の使い手は目が眩んだ状態であると見なし、1ポイントの出血ダメージを受ける。既に目から出血しているときに追加の呪文を発動すると、その呪文の提供する呪文レベルが現在の残り持続時間より大きければ、血涙の持続時間はリセットされる。呪文の使い手が目から出血する様は凄みがあり、出血状態の続く限り〈威圧〉判定に+2状況ボーナスと、〈はったり〉および〈交渉〉判定に-4ペナルティが与えられる。

血涙症はヒールあるいはリジェネレートで回復する。

倦怠症 / Lassitude：この呪文障害を受けた呪文の使い手は、呪文を発動するたびに精神集中判定(DC15 + 発動する呪文のレベルの2倍)をせねばならない。呪文の使い手は判定に失敗すると、呪文レベルにつき1ポイントの非致傷ダメージ(または0レベル呪文を発動した場合は1ポイントの非致傷ダメージ、あるいは擬似呪文能力を使用する場合には2術者レベルにつき1ポイント)。この非致傷ダメージは倦怠症の影響を受けている限り、いかなる方法によっても減少できない。

倦怠症はレッサー・レストレーション、レストレーション、あるいは過労を完全に除去できる効果によって回復できる。単に休むだけでは効果がない。非致傷ダメージに対する完全耐性をもつクリーチャーは、この呪文障害に対する完全耐性をもつ。

儀式妄想 / Ritualistic Obsession：儀式妄想に苦しめられている呪文の使い手は、呪文発動時に余計な動作を加える。動作要素を持たないいかなる呪文(《呪文動作省略》した呪文でさえ)にもこれを必要とし、既に動作要素をもついかなる呪文にも、片手ではなく両手を空けておくことを必要とする。擬似呪文能力にも動作要素を必要とする。余計な動作は即行ア

クシヨンの発動時間を標準アクションに、標準アクションの発動時間を1ラウンドに、1ラウンドの発動時間を2ラウンドに増加する。それ以外の発動時間は増加しない。余計な集中は術者の呪文の効果を増強するのに役立つ。余計な動作により発動時間の増加した呪文および擬似呪文能力のすべてのセーブDCは1増加する。

儀式妄想はインサニティを除去できるいかなる効果でも回復できる。[精神作用]効果に対する完全耐性をもつクリーチャーは、儀式妄想への完全耐性をもつ。

呪文中毒 / Spell Addiction：呪文中毒者は意気揚々と魔法を用いるが、ひとたび呪文発動が終了するとその揺り戻しに苦しむことになる。中毒者は呪文発動に成功した後、次の自分のターンまで攻撃ロール、技能判定、およびセーヴィング・スローに+2士気ボーナスを得る。しかしながら、呪文中毒者が呪文を発動しなかったいずれのラウンドにおいても、その揺り戻しとして次の自分のターンまで不調状態になる。

呪文中毒はコンフュージョン、インサニティ、あるいは[病気]を除去するいずれの効果でも回復できる。[精神作用]効果に対する完全耐性をもつクリーチャーは、呪文中毒に対する完全耐性をもつ。

上級呪文障害 Major Spellblights

以下のリストはいくつかの最も一般的な上級呪文障害の解説である。

秘術性白内障 / Eldritch Cataracts：この秘術障害を負う呪文の使い手は、呪文を発動するたびに視界が曇り、ついには盲目になるまで曇り続ける。呪文の使い手は呪文を発動するたびに、DC15 + 呪文レベルの頑健セーヴに成功せねばならない。失敗すると、呪文障害が除去されるまで視覚に基づく〈知覚〉判定に-1ペナルティを負う。ペナルティは-4に達するまで、セーヴィング・スローに失敗するたびに1増加し、その時点で代わりに盲目状態になる。

秘術性白内障は治療の難しい呪文障害である。盲目を治療するいかなる効果もペナルティを1減少する。ペナルティが-3以下に減少したら、術者はペナルティが-4に戻るのに十分な回数の頑健セーヴィング・スローに失敗するまでいかなる盲目状態からも救われる。ペナルティが0に減少すると呪文障害から回復する。

盲目のクリーチャーと視覚を使わないクリーチャーは、秘術性白内障に対する完全耐性をもつ。

名状しがたき恐怖 / Nameless Dread：名状しがたき恐怖を背負う術者は、遙か遠い次元か星々の狭間の暗黒からきた奇妙な存在を信じて悩み、その正気を蝕まれている。術者は呪文が擬似呪文能力を使用するたびに、名状しがたき追跡者の一瞥を目にする。術者は精神集中判定 (DC15 + 呪文レベルの2倍) に成功せねばならず、失敗すると呪文レベルにつき1ラウンドの間、怯え状態になる。すでに怯え状態である場合には、呪文の使い手は元の効果の持続時間と新しい効果の持続時間のより長い方の間中、恐れ状態になる。すでに恐れ状態である場合には、元の効果の持続時間と新しい効果の持続時間のより長い方の間中、恐慌状態になる (そして、発動できない)。呪文の使い手が恐慌状態になるたび、5%の確率で不定の狂気に陥る (インサニティ呪文のように、あるいはGMは『GameMastery Guide』の250~251Pに記述されている狂気から1つ選んでよい)。

名状しがたき恐怖に捕らわれた呪文の使い手は、特に[恐怖]あるいは[混沌]の補足説明をもつ呪文行使の達人である。この補足説明をもつ呪文を発動するとき呪文のセーブDCは1増加し、呪文抵抗を抜くためのすべての術者レベル判定に+1技量ボーナスを得る。

[恐怖]を抑制する呪文は名状しがたき恐怖にも働く。[恐怖]効果を除去する効果は名状しがたき恐怖の効果 (および、その呪文発動への利益) を1時間抑制する。

無効症 / Negated：無効症を負う呪文の使い手は自身の持つ魔法的エネルギーを操る能力を混乱させられている。呪文の使い手は10 + 発動できる呪文の最大レベルの2倍に等しい呪文抵抗を得る。この呪文抵抗は自発的に引き下げることができない。加えて、呪文を発動するいかなるときでもこの呪文抵抗に対する術者レベル判定 (1d20 + 術者レベル) を行わねばならない。判定に成功すると、呪文は完成し、呪文抵抗は呪文の使い手の次のターンの開始時まで除去される。失敗は術者が呪文を発動するのに十分な魔法的エネルギーを支配できなかったことを表すが、呪文は失われず再挑戦はできる。呪文抵抗の突破を援護するいかなる特技あるいは能力も、この判定に役立つ。

レストレーションは無効症の呪文抵抗を1日の間抑制する。

妄想固着 / Obsessive Fixation：妄想固着を負う呪文の使い手は反復傾向を発達させる。これは呪文の使い手が呪文を準備するかどうか、あるいは擬似呪文能力を使うかによって異なる現れ方をする。呪文を準備するとき、影響下の呪文の使い手は選んだ呪文ごとに同じ呪文を2つ複製し、可能なかぎり多く複製呪文の準備を試みねばならないが、通常の呪文スロットの数を越えられるわけではない。この複製準備する (その結果、多様性が制限される) 必要が唯一の効果である。呪文の使い手が任意発動が擬似呪文能力を使う場合、呪文の使い手が呪文を発動するか擬似呪文能力を使用するときは、次のターンでも同じ呪文を発動せねばならず、さもなければターンの終了時から1ラウンドの間幻惑状態になる。呪文の使い手が同じ呪文の複製呪文を連続的に2つ発動するか幻惑状態になると妄想固着はリセットされ、自身の知るいかなる呪文でも発動することで、再びこのサイクルが始まる。

妄想固着はコンフュージョンかインサニティを除去する効果で1日の間抑制できる。

位相障害 / Phase Blight：呪文障害の影響下の呪文の使い手は、存在をぼんやりさせたりはつきりさせたりする。呪文の使い手は呪文を発動すること、発動する呪文レベルごとに1ラウンドの間、現実から消えたり現れたりする。相転移中、呪文の使い手に対するいかなる物理的攻撃も50%の失敗確率を負い、いかなる個別目標をもつ呪文も50%の確率で術者に影響を及ぼすことに失敗し、さらに呪文の使い手は範囲攻撃からのダメージを半減する。加えて、相転移が有効な間、呪文の使い手のすべての物理攻撃は50%の失敗確率を有し、クリーチャーを目標とするすべての呪文は50%の確率で目標に影響し、さらにすべての範囲攻撃は通常のダメージの50%となる。プリンク呪文を発動したときと異なり、呪文の使い手はエーテル化しておらず、全体で現実の内外を跳躍している。

ディメンショナル・アンカーのような次元界移動を遮断する効果は、その持続時間中、クリーチャーの位相を安定化する。

呪文焼け / Spell Burn：この呪文障害の影響を受けた呪文の使い手は、呪文を発動するか擬似呪文能力を使用するたびに、火の中に居るかのようになり皮膚が燃えているように感じる。精神集中判定 (DC 15 + 発動する呪文レベルの2倍) に成功すると、呪文の使い手はこの効果の苦痛を無視できるが、失敗すると1ラウンドの間よるめき状態になる。術者がこの呪文障害によりよるめき状態である間、[火]の補足説明をもついかなる呪文を発動してもセーヴィング・スローDCが1増加する。

この灼熱感術者の想像による幻覚である。[精神作用]効果に対する

完全耐性をもつ呪文の使い手は、この呪文障害に対する完全耐性を持ち、かつ「火」の補足説明をもつ呪文を発動するときに効果の利益を得ない。

呪文昏倒 / Spell Sap：呪文昏倒を負う呪文の使い手は呪文発動時に意識がブラックアウトする。呪文の使い手は精神的に硬直、乖離、または緊張し、あるいは気絶状態に滑り込みさえするかもしれない。影響下の呪文の使い手は呪文を発動するか擬似呪文能力を使用するたびに、頑健セーブ (DC14 + 術者レベル) に成功せねばならず。さもなくば次の自身のターンの終了時まで幻惑状態になる。セーブに10以上失敗すると、呪文の使い手は代わりに1d4ラウンドの間、倒れ伏して気絶状態に陥る。

呪文昏倒はコンフュージョンかインサニティを除去する効果により1日の間抑制できる。

供与遮断 / Transference Block：供与遮断を負う呪文の使い手は味方を呪文の目標にするのが難しくなる。味方に呪文を発動するときはいつでも精神集中判定 (DC15 + 発動する呪文の2倍) をせねばならず、失敗すると呪文は失われる。

供与遮断はアンティマジック・フィールドで1時間を費やすことで回復する。

空間識失調 / Vertigo：空間識失調を負う呪文の使い手は呪文を発動すると目眩がして頭がふらふらする。呪文を発動するか擬似呪文能力を使用するたびに世界は回転して周囲を巡る。呪文の使い手は精神集中判定 (DC15 + 発動した呪文レベルの2倍) に成功せねばならない。呪文の使い手が判定に失敗すると、倒れ伏して1d4ラウンドの間〈軽業〉、〈登攀〉、〈騎乗〉、〈隠密〉、および〈水泳〉判定に1 + 呪文レベルに等しいペナルティを受ける。呪文の使い手はこれらのペナルティの影響を受けている間、伏せ状態から起き上がるためにDC10の〈軽業〉判定にも成功しなければならない。

影響下の呪文の使い手にレストレーションを発動すると、この呪文障害は1日の間抑制される。

選択ルール：有害な状態の利益 Optional: Benefits of Harmful Conditions
才覚に長けた呪文の使い手は、経験を利用して自分の魔法に力を与える。上記の多くの呪文障害の状態がその状況下で優位を与えるのと同じ方法で、GMの裁量で、『Core Rulebook』のAppendix 2に記載されている標準の状態もまた利益を提供することができる。以下の呪文失敗確率を負う素材は、発動成功のために追加で別のロールを行い (術者レベル判定や鎧の秘術呪文失敗確率のように)、そのロールの後に決定する。

出血状態：呪文の使い手がこの状態の影響を受けている間、インフリクト・ウーンズ呪文はダイスごとに1追加ポイントのダメージを与える。これはインフリクト・ウーンズ呪文を使用するときのみ許され、これらの呪文をアンデッドを癒すために使うときには認められない。

盲目状態：盲目状態の呪文の使い手は、「光」の補足説明をもつ呪文のエネルギーのいくらかを盲目状態を打ち消す試みのために使用できる。盲目状態の呪文の使い手は「光」の補足説明をもつ呪文を発動するとき、20%の確率で呪文が失敗することも選べる。この発動に成功すると、呪文は盲目状態を終了させもする。

混乱状態：(一時的か恒久的か、あるいはインサニティ呪文によるか効果によるかを問わず) 混乱状態の呪文の使い手は混乱状態の平静期にその混乱を軽く打ち込むことができる。混乱状態の呪文の使い手が通常通りに行動できるとき、混乱あるいは狂気を負わせる呪文のDCが1増加する。術者はまたこれらの呪文が呪文抵抗を突破するための術者レベル判

定に+2技量ボーナスを得る。

絡みつかれた状態：絡みつかれた状態の呪文の使い手は「力場」の補足説明をもつ呪文を発動するときに、20%の確率で呪文が失敗することを選べる。この呪文の発動に成功すると、絡みつかれた状態が終了するか、括られているのであれば、絡みつかれたままが移動が妨げられなくなる。

目が眩んだ状態：目が眩んだ状態の呪文の使い手は、「闇」の補足説明をもつ呪文のエネルギーのいくらかを、目が眩んだ状態を打ち消す試みのために使用できる。目が眩んだ状態の呪文の使い手は「闇」の補足説明をもつ呪文を発動するとき、20%の確率で呪文が失敗することも選べる。この発動に成功すると、呪文は目が眩んだ状態を終了させもする。

聴覚喪失状態：聴覚喪失状態の呪文の使い手は、「音波」の補足説明をもつ呪文のエネルギーのいくらかを、聴覚喪失状態を打ち消す試みのために使用できる。聴覚喪失状態の呪文の使い手は「音波」の補足説明をもつ呪文を発動するとき、20%の確率で呪文が失敗することも選べる。この発動に成功すると、呪文は聴覚喪失状態を終了させもする。

満身創痍状態：満身創痍状態の呪文の使い手は、召喚術 (治療) 呪文を強化するために、差し迫る死の恐怖を呪文に打ち込むことができる。呪文の使い手は満身創痍状態に足るダメージを受けている間、1日に1回、召喚術 (治療) 呪文を発動するにあたり、本来の術者レベルよりも2レベル高い術者レベルを持っているものとして扱われることを選択できる。呪文の使い手は実際に呪文を発動せねばならず、この能力で魔法のアイテムによる呪文発動の術者レベルを引き上げることにはできない。

組みつき状態：組みつき状態 ている間、呪文の使い手は接触攻撃呪文の発動時に20%の失敗確率を受けることを選択できる。呪文発動に成功すると、術者は組みついているクリーチャーに対する攻撃ロールに+2のボーナスを得る。

吐き気がする状態：吐き気がする状態の呪文の使い手は、召喚術 (治療) 呪文のエネルギーのいくらかを、吐き気がする状態を打ち消す試みのために使用できる。吐き気がする状態の呪文の使い手は召喚術 (治療) 呪文を発動するとき、20%の確率で呪文が失敗することも選べる。この発動に成功すると、呪文は吐き気がする状態を終了させもする。

毒を受けている、あるいは不調状態：1日に1回、毒を受けているか不調状態 ている間、呪文の使い手は「毒」あるいは不調状態 効果を起こす単一の呪文の発動時に20%の失敗確率を受けることができる。呪文発動に成功すると、この呪文によるいかなる「毒」あるいは不調状態 効果のDCも+2増加する。

怯え状態：怯え状態 ている間、呪文の使い手は1日に1回、自身の発動する「恐怖」の補足説明をもつ単一の呪文の力を増すために、自身の恐怖を解き放つことができる。これにより、その呪文のDCは1増加する。呪文の使い手は実際に呪文を発動せねばならず、この能力で魔法のアイテムによる呪文発動の術者レベル (訳注: DCの誤り) を引き上げることにはできない。

よろめき状態：1日に1回、よろめき状態 ている間、呪文の使い手は標準あるいは即行アクションで発動する単一の呪文の発動時に20%の失敗確率を受けることができる。呪文発動に成功すると、呪文発動の直後に移動アクションを行うことができる。

呪文決闘 Spell Duels

呪文の使い手は戦闘に不慣れなわけではない。しかし術者をバラバラに引き裂く多数の残忍なモンスターを伴った無秩序で大掛かりな乱闘と、議論にけりを付ける方法を見つけようとするライバル間で行われるずっと洗練された決闘との間には違いがある。確かに、このような決闘は命に関わることもあるだろうが、決闘を取り巻くルールは戦闘を異なったスタイルのものにしてしまう——戦闘に参加したものが簡単に攻撃し防御することができることで、勝者を定める本当の技術と力を見出すことになる。

決闘の開始 STARTING A DUEL

呪文決闘は戦闘の一形態である。しかし通常の戦闘とは異なり、参加者はみな決闘を始めそのルールに従うこと全てに進んで同意しなければならない。一方の参加者がルールを破ったなら、それがどのような結果となったとしても決闘に負けたものとみなされる。そしてルール違反を犯した参加者の仲間たちが攻撃的なアクションを続けたなら、その戦闘は通常の戦闘ルールに戻ることになる。

呪文の使い手の間で行われる決闘のルールは通常とても単純なものだが、両者が同意するのであれば個々のルールを変更したりや置き換えたりすることもできる。このような取り決めは互いに準備ができるように、一般に決闘の前に行われる。しかし決闘のすべての要素に対して言えるように、常にそうというわけではない。決闘は以下に示す単純なルールが使用されることがほとんどである。

- 使い魔や絆を結んだクリーチャーを除いて参加者はそれぞれ1人で戦い、決闘に参加していないものからの助力を受けてはならない。
- 参加者は魔法で戦わなければならない。スタッフのように呪文を使用することのできる、絆を結んだ物体や武器を除いては、近接武器や遠隔武器の使用は禁止とする。
- この決闘が喚び出したクリーチャーを参加者の命令に従って（決闘の相手を直接攻撃するのではなく）お互いに戦わせることを想定しているのでない限り、招来されたかその他の手段で召喚されたクリーチャーの使用は禁止とする。このようなクリーチャーによる決闘の類は、ドルイド、サモナー、召喚術師の間で一般的である。
- 決闘は術者の一方が気絶やその他の戦闘が続けられないような状況に陥るまで続けられる。ホールド・パースンのような呪文では決闘は終了しないが、フレッシュ・トゥ・ストーンであれば目標がセーヴィング・スローに失敗すると終了する。決闘の中には死亡するまで続けられるものや、1人の参加者ないしチームが煙たい灰の山になった場合のみ終了するようなものもある。

決闘戦闘 DUEL COMBAT

決闘はより刺激的で試しがいのある遭遇にするためのいくつかの注意すべき例外を除いては、通常の戦闘のように行われる。

決闘のはじめに、個々の参加者は通常の戦闘のようにイニシアチブ判定を行う。決闘は常に計画されたもので想定されたものであるため、決して不意打ちラウンドは発生しない。その一方で、決闘の中には対決するお互いの側が尻込みし決心するまでの間待ってから始めるものもある。そのような場合には〈威圧〉〈真意看破〉〈はったり〉が通常のイニシアチブ判定に置き換えられる。どの技能が選択されるかは個々の参加者によって別々に決定され、それぞれの決闘に対する姿勢を反映している。

それぞれのラウンドの開始時に、参加者は決闘の状態を確認する（この状態の確認を忘れないように、GMはイニシアチブ管理表におけるそれぞれのラウンドの開始に印を入れてもよい）。参加者すべてが決闘を続けることに同意するなら、この決闘は継続する。もし参加者がひとりでも決闘から脱落することにしたなら、たとえ誰かが続けることを望んだとしても

全ての参加者に対してこの決闘は終了する。決闘を終了させた参加者やその後援者は決闘の敗者と見なされる。決闘に残っている参加者たちは自ら決闘の再開に同意することもできるが、これは前回の決闘とは別のものとして扱われ、この決闘から脱落したものに影響をおよぼすことはない。

決闘に参加するものはそれぞれ自分のターンにおいて通常通り行動することができるが、呪文を発動するならばその呪文は自分自身が決闘の参加者のいずれか一人に効果を及ぼすか目標とするものでなければならない（この参加者が仲間か敵のいずれにせよ）。例えば、決闘を行う魔術師はヘイストを自分自身以外の仲間に発動することはできない。しかしこの呪文を自分自身と仲間に使用することはできる。これはファイアーボールのような攻撃用の呪文にも適用される——決闘を行う術者はこの呪文の目標に自分の仲間の一人を含めなければならない、敵を除外して幾つかの近くのクリーチャーに影響をおよぼすことができない。

決闘を行う術者が毎ラウンド行うことのできる通常のアクションに加えて、決闘の参加者はそれぞれ後述する決闘相殺と呼ばれる特別な相殺呪文を行うことができる。

決闘相殺 DUELING COUNTER

決闘の参加者はそれぞれ1ラウンドに1回、決闘相殺と呼ばれる特別なアクションを行うことができる。決闘相殺は呪文相殺に似たものだが、より扱いやすい。

決闘の相手が呪文を発動しようとするとき、目標となった呪文の使い手は1回のフリー・アクションとして〈呪文学〉判定（DC 15 + 発動しようとする呪文のレベル）を行うことができる。この判定に成功したなら、この呪文の使い手は相手の呪文を識別でき、決闘相殺を試みることができる。この判定に失敗すると、この呪文に対して決闘相殺を試みることができない。

決闘相殺は機会攻撃を誘発しない、1回の割り込みアクションである。決闘アクションを試みるために相殺を行う決闘の参加者は発動されようとする呪文と同じか、それより高いレベルの呪文もしくは呪文スロットを1つ消費しなければならない。（バードやソーサラーのように）呪文を任意発動するキャラクターは相殺呪文を使用する際に消費する呪文を、使用されたスロットに加えて選択しなければならない。相殺を行う決闘の参加者は15 + 呪文の術者レベルをDCとした術者レベル判定を行わなければならない。（待機アクションを必要とする）本来の相殺呪文アクションとは異なり、この呪文のコピーとして発動された呪文を消費したからと言って成功は保証されない。相殺呪文を試みる術者は消費した呪文スロットのレベルと使用した呪文に従い、“表：決闘相殺の修正”に示したボーナスもしくはペナルティを判定に受ける。この判定に成功したなら、呪文は相殺される——その呪文は打ち消され失われる。そうでないならその呪文は通常通り発動し、相殺を試みた決闘の参加者はその呪文の効果に対して行う全てのセーヴィング・スローに対して-2のペナルティを被る。

また、呪文の使い手はディスペル・マジックやグレーター・ディスペル・マジックを決闘相殺として使用することもできる。決闘に参加する呪文の使い手がそのようにしたなら、発動された呪文を識別する必要はなくなり、いかなるレベルの呪文も相殺することができ、11 + その呪文の術者レベルのDCに対する術者レベル判定に成功する必要がある。ディスペル・マジックが決闘相殺として使用された場合、“表：決闘相殺の修正”に示されるいかなる状況によっても修正を受けることはない。

呪文相殺のために待機することは自らのアクションであるために、参加者は相殺呪文の待機と決闘相殺の実行を同じラウンドに選択することができる。これは参加者が複数の的に直面した場合や〈呪文高速化〉あるいは他の能力で同じラウンドに2つの呪文を発動できる場合にのみ役に立つだろう。

表：決闘相殺の修正

状況	判定の修正
異なる系統の呪文	- 2
同じ系統だが同じではない呪文	+ 2
相殺しようとする呪文よりも高いレベルの呪文	1 レベル高いごとに + 1
相殺しようとする呪文と同じ呪文	+ 10

決闘の結果 DUEL RESULT^S

決闘は戦闘の別の形態として扱われるものの、通常は仲間やライバルとの間でいさかいにけりを付けるために行われるものであり、普通は死に至らしめることもない。その結果、決闘には特定の賞を得ることを念頭において戦われる。秘術学園は重要な能力がある位置まで達しているかを確認するために、価値ある賞品をかけて学生間を競わせる形で決闘を用いることで知られている。とある場所ではこのような類の魔法による決闘は一般的であるために、特定の区画が決闘のために特別に構成されていることもある。そのような決闘場は決闘による競争により起動することができる、(あらゆる攻撃が非致傷ダメージとなったり、敵を即座に殺したり永続的な害を及ぼすような呪文を阻害したり反射するような) 特別な魔法が施されていることもある。だからといって事故が起こらないというわけではなく、このような「安全な」場所で脚や命さえ失う学生は複数に及ぶ。

状況によらず、決闘はその日を勝ち抜くために、双方が誇り、名誉、宝、そして命さえ賭ける真剣な出来事であることがほとんどだ。悪党がルールをごまかし様々な利益を悪用しようとする一方で、ずっと高潔な決闘の参加者はこの競争を魔法と機知のみを使用して戦場における自らの優位と技能を証明する機会として捉えている。

来訪者の拘束 Binding Outsiders

呪文の使い手が行使しうる最も強力な道具の1つが、招来されたクリーチャーへの命令であり、これらの呪文のうち最も強力なものは単なる肉体より力強い味方を招請し、ヘル、深層からヘヴンの頂点まで届き、慣れない者にさえ限界を超えさせる。異なる次元界からの知識と力に触れるとき、呪文の使い手は目標の長所と短所を支配せねばならず、さも無くば物質界において遭遇しうるよりもはるかに悪質な破壊に直面することになる。招来され虜囚となったクリーチャーの欲望を満たすことができずにそのようなクリーチャーを拘束しようと願う呪文の使い手は、確実に制御を失うだろう。そして、多元宇宙の最も残酷な拷問者の玩具として苦しめられる現実を見出すことになるかもしれない。

来訪者の招請 Calling Outsiders

他次元界の助力者を招請する最初のステップは来訪者を物質界に連れてくる方法を決定することである。術者がクレリックであれば呪文の選択はプレイナー・アライとなり、ウィザード、ソーサラー、そしてサモナーは主としてプレイナー・バインディング（あるいは拘束を必要とせずに制御するサモン・モンスター）を頼る。しかしながら、これらのいずれも術者の必要に応じて来訪者を必ず拘束できるわけではなく、賢明な呪文の使い手は通常は捧げものか契約の形の追加要素で招来を促進増大させる。

クレリックおよびオラクル Clerics and Oracles

クレリックおよびオラクルは秘術呪文の使い手がそうするよりもはるかに簡単に来訪者を招来し拘束する手段を見出した。プレイナー・アライ呪文の1つを通じて気質の合うクリーチャーを送るよう自身の神格に要請する。来訪者は神に奉仕しているのであり、その願望はほとんど常にクレリックの目的と一致するか、最低でも並立する。

クレリックは来訪者が仕事を実行する前に、神格の奉仕者（訳注：来訪者のこと）と、黄金、魔法のアイテム、捧げ物、生贄、あるいは召喚した味方の個人的な目標を確実に達成するというクレリックの約束といった報酬について同意し契約せねばならない。より大きな仕事にはより大きな報酬が必要とされ、最低でも100gpの価値がある物品が奉仕だが、時には千に膨れ上がる——そして時に仕事が危険過ぎるか、自らの威厳や品位に関わる場合には、来訪者は単にクレリックの拘束を拒否する。

ウィザード、ソーサラー、およびサモナー Wizards, Sorcerers, and Summoners

来訪者を拘束する秘術的な手法は、より難しい。第一に、拘束者は内向きに集中する魔法円で罟を構築せねばならない。典型的な魔法円は召喚しようとする来訪者が嫌う物質で輪郭を描く。最も小さな変化ですら、そのエネルギーで魔法円をほころばせ、召喚したクリーチャーの脱出を許してしまうので、召喚者はこの魔法円をいかなる崩壊からも保護せねばならない。こうした理由から、ほとんどの拘束者のねぐらは高い塔や奥深いダンジョンなど、風と害虫から縁遠いところにある。秘術の術者がプレイナー・バインディング呪文の言葉を紡ぐとき、来訪者は呪文抵抗の助けなしに、意志セーヴィング・スローにより抵抗できる。セーブに失敗した場合、描かれた魔法円は冷酷に罟に捕らえる。一度捕らわれると、来訪者は次元間移動で脱出を試みて、術者レベル判定に対して呪文抵抗を争わせるか、あるいは【魅力】判定（DC 15 + 術者レベルの1/2 + 術者の【魅力】修正値）によって堂々と霊的存在を課して呪文に打ち勝つことを試みることができる。これらの判定のいずれかに成功すると拘束は破壊され、幸運な拘束者はそのような不履行からいかなる追加の害も受けず、苛立った来訪者はただいなくなるだけである。しかしながら、いつでもそうであるとは限らない。

失敗した拘束者に襲いかかる来訪者も存在する。このため多くの拘束者

は、彼らが立つことのできる2つ目の魔法円や、召喚された来訪者が直ちに脱出することを妨げるための魔法円内部へのディメンジョナル・アンカーの発動といった、追加の用心を行う。極めて強力なウィザードやソーサラーがトラップ・ザ・ソウルを使用してさえ、拘束者の非難に同意するまでは準備された器を押し破ろうとする。

賢明な秘術の拘束者はしばしば招請したクリーチャーと取引を行う。クレリックのようにプレイナー・アライを使用し、来訪者と契約して、その奉仕と引き換えに捧げ物を雨あられと浴びせる。秘術呪文の使い手が強い立場からこれらの取引を行うのが常に良いのだが、奉仕のための諸条件に互いに同意するためには、その本性や願望に対して行動を引き受けさせることを強要するよりはむしろ来訪者にも得させるのが良い。

真名 True Names

比較的安全な立場から拘束者が契約を行えることを保証する助けとなる、来訪者への強制の方法が1つある。多くの呪文の使い手は、その名を呼ぶことはその存在を定義することですらある、完璧かつ完全にその存在を記述する秘密の言葉、真名があらゆるクリーチャーの本質を記述すると信じている。定命の者にとって、この名は魂に埋め込まれており、詮索好きで危険な目から隠されている。来訪者の真名は、まさにその本質を刻み込まれた印形の形を取る。ヘルにおいては、これらの印形はデヴィルが成長するにつれて変化し、いったんは特定のデヴィルへの支配力を保持するであろうが、旧式化してしまう。いくらかの来訪者は忌み名を持ち、愚かな定命の者が招来を行使しよう誘いこむのに偽名を使用すると言われている：来訪者は拘束者の制御下にあるふりをするが、実際には襲いかかる前に時期が来るのを待っている。

単一の来訪者の真名を暴くために、呪文の使い手は図書館の中、あるいは発見の探索において、古代の寺院に埋もれている、千年前に記された、書物のページ、巻物、そして浮き彫りに隠されたオカルトの神秘と謎掛けを暴くか、あるいは狂人の呪文書の狂乱の中に見出すために、最低1ヶ月を費やさねばならない。この月の終わりの時点で、GMはキャラクターの〈知識：次元界〉判定を行う。そのDCは10 + クリーチャーのヒット・ダイスである。GMは来訪者の力、あるいは真名の調査状況に基づいて、このDCを+2、+5、あるいは+10とさえ増加できる。5以上の失敗は調査者を思いがけない危険に晒すかもしれない偽情報に導く。

ほとんどの外次元の来訪者にとって、クリーチャーの真名の知識は強力な武器である。招来中、この名が正しく呼ばれたなら（最低1つの来訪者の言語の知識、あるいは10 + クリーチャーのヒット・ダイスに等しいDCの〈言語学〉技能判定を必要とする）、目標は召喚に抵抗するための意志セーブに-5のペナルティを受け、さらにその名が防御の魔法円に記されている場合は、来訪者は脱出あるいは魔法円を破るためのすべての判定に-5のペナルティを受ける。

エレメンタル（ジンニー種を含む）にとって、このような真名は、フィードや他の来訪者のように拘束せず、クリーチャーに招来に抵抗するための意志セーブへのペナルティを与えることもない。しかしながら、術者がエレメンタルの真名を唱えた場合、エレメンタルはおそらくそれを聞く程度には好奇心をそえられるだろう——エレメンタルの真名を発見するほどの力と狡さを備えたウィザードは、狡猾で強力なウィザードであり、そしてエレメンタルはこれらの資質を重んじる。

すべての来訪者が真名を持つわけではない。プロティアンの混沌と原生の性質は、クリフトののたうつ混沌の性質のように真名の奇妙な論理を無視する。アイオーンが真名を持つかどうかは不明瞭である。アイオーンは各々が2つの真名を持ち、そして両方を発見することによってのみ、クリーチャーはアイオーンのなんらかの制御を獲得できると信じている賢者

もいるが、これらは全くの推測である。

来訪者との取引 Dealing with Outsiders

すべての来訪者は自身を強大にするものを愛している。彼らは自らの特性を増進する大いなる力の提供を求め、また自身の生存を切望している。思考、意志、そして力の存在——それを概念と呼ぶものさえているだろうが——である来訪者は、自身の中心概念が不滅となるのを助ける者に報いる。

要約すると：

- ・ アイオーンは自身のしばしば不明瞭で矛盾した目的に献身する。
- ・ アガシオンは秩序と混沌に構わずに、善を守ることを愛する。
- ・ エンジェルは美と悪を滅却することを愛する。
- ・ アルコンは純粋な魂と命令を愛する。
- ・ アザータは美と自由を愛する。
- ・ ダイモンは死と忘却を愛する。
- ・ デーモンは苦しみを愛する。
- ・ デヴィルはどんな種類の魂も愛する。
- ・ エレメンタルは力を愛する。
- ・ イネヴァタブルとアクシアマイトは混沌を憎み、自身の目的に集中させる。
- ・ プロティアンは混沌を愛し、多元宇宙を原初の混沌の状態に還元することを望んでいる。
- ・ クリフォトは罪の原動力たるすべての知性ある生命を憎み、滅却を望んでいる。

来訪者の提供する報酬は、実際の援助、不承不承の奉仕、あるいはただ、拘束者の魂を貪り食わないことに同意することでさえあるかもしれない。とにかく、拘束者に最も重要なことは常に——常に——目標を可能な限り苦痛なく招来し、さもなければ、招来したクリーチャーを完全な破壊か千年の耐えざる苦痛の脅迫で威圧することである。対等であるかのように来訪者を脅迫する試みと、単なる取り決めの道具としての契約はほとんど常に惨憺たる結果になる。それぞれの来訪者の種別のより多くの詳細は以下で説明する。

招来されたクリーチャーへの適切な捧物の提供は、術者がクリーチャーを物質界に留め置くための対抗【魅力】判定に+2のボーナスを提供する。本当に、捧物が十分に甘美であるなら、来訪者はそのような機会がある場合でさえ、招来のための狭窄を破壊しないことを選択するかもしれない。すべての捧物は、来訪者を喜ばせるほど良質でもそうでなくても、呪文の完成した時点で消滅する。最も悪い種類の捧物だけが拒絶される：そのような拒絶は、招来されたクリーチャーが深く侮辱されたと感じていることを示す。

忌避物質 Anathematic Substances

あらゆる来訪者は脆弱性を持ち、これに対処する者はその脆弱性が何であるかを知らねばならない。忌避する物質で作られた武器を使ったり、魔法円を描いたり、あるいは魔法円を構築するための粉を作るためにそのような貴重な武器を砕く拘束者さえいる。

忌避物質に使用された5,000 gpごとに、術者は来訪者との契約に際し【魅力】の対抗判定に+1ボーナスを得る。これにより物質は破壊される。

アナーキック：混沌の力で満たされたアナーキック武器は、多くの秩序の来訪者にとって、武器に対する特別な脆弱性を持たない者にとってさえ、呪いである。

アクシオマティック：秩序で強化されたこれらの武器は混沌の来訪者を害し、特定の脆弱性を持たない来訪者に対してさえ、その効果は追加のダメージを与える。

錬金術銀：錬金術銀で作られた武器はダメージを1減少するとしても、最低1ポイントのダメージを伴い、いくらかの来訪者に対しては他の武器より効果的であるかもしれない。錬金術銀は厚さ1インチにつき10ヒット・ポイントと硬度8を持つ。

冷たい鉄：ダイヤモンド、デーモン、そしてフェイに対して効果的な冷たい鉄は、険しい山々の地下深くから採掘され、可能な最低の熱量で鍛造される。その繊細さと加工の難しさから、冷たい鉄で作られた武器は作成に2倍のコストがかかり、しかもあらゆる魔法的強化はその価格を著しく増加させる。冷たい鉄は厚さ1インチにつき30ヒット・ポイントと硬度10を持つ。

ホーリィ：ホーリィ武器は、特定の悪のクリーチャーのダメージ減少を迂回し、それらの怪物に追加で2d6ポイントのダメージを与える聖なる力を吹きこまれた、いずれかの武器である。武器がクリーチャーのダメージ減少を突破した場合、特定の脆弱性を持たない悪の来訪者にも、依然としてホーリィ武器は追加のダメージを与える。

ミスラル：ほとんどの来訪者は実際の銀に対するのと同じようにミスラルに反応する。

銀：その純粋さと、ライカンスローブおよびデヴィルを害する能力により長く崇められてきた銀はまた、ある種の善の来訪者を捕らえるのにも使用される。

アンホーリィ：ホーリィ武器とは反対にアンホーリィ武器は善属性の来訪者にダメージを与えるが、その他の点では同じである。

来訪者の分類 Outsider Categories

以下のセクションは各カテゴリごとの主要な来訪者の概要、その関心、脆弱性、そしてどのような物質を嫌うかの例（そして、あれば呪文抵抗）である。

アイオーン Aeon

異質で、理知的で、隔てのあるアイオーンは、自身の目的を伝えるのに発話か筆記の記号の代わりに精神的なイメージと音を用いると考えられており、そのコミュニケーションの奇妙な形態ゆえに交渉が難しい。その上、アイオーンはしばしば彼らの二分法に拘り、どのような結論に向かうとも議論や感情によって動揺しない。自身の目的を進めるためアイオーンを拘束する呪文の使い手は、アイオーンが援助を提供するであろう唯一の方法であるがゆえに、これらの奇妙な来訪者に協力する。すべてのアイオーンは【冷気】、毒、およびクリティカル・ヒットに対する完全耐性を持ち、【電気】と【火】への抵抗を持つ。

アクアナ (SR 23)：死と生の二重性に関わるアクアナは、不均衡を狩り、奇妙な、一見して出鱈目な効率性でそれらを修正する。彼らは自身の意思決定や目標を正当化せず、多くのサモナーを苛立たせる。

テレートス (SR 18)：これらの自由と運命の守護者はしばしば前者を追求し後者を実現する呪文の使い手を支援するが、アイオーンの例にもれず、これらの命題に対する彼らの見解は一般的に矛盾して見え、彼らを完全に制御あるいは理解することは困難である。

パラクレトス (SR 7) : 定命の呪文の使い手と関わる最も一般的なアイオンであるパラクレトスは、強い感情と論理的な才覚を持つ呪文の使い手を積極的に搜索する。パラクレトスのいくらかは使い魔になり、絆を結んだ術者と感情のオーラを実験する。

ビューソス (SR 27) : 時間と次元間旅行の守護者、ビューソスは時間旅行を悪用する者を捜している。彼らは同種の目的を持つ拘束者と取引を行い、彼らと懸念を共有しない拘束者の動機には関心を持たない。

プレローマ (SR 31) : 多くの拘束者は招請し拘束するにはプレローマは強力すぎると考えており、そのような仕儀が可能な場合であっても、このような創造と破壊のクリーチャーに対して取引を試みるのは不可能であろう。すべてのアイオンのうち、プレローマの用いる論理と法則は少なくとも記述可能である。

アガシオン Agathion

混沌に対する秩序の宇宙的闘争にわずかに関与する善のクリーチャーであるアガシオンはその本性と目的の双方に反映される残忍な一面を持つ。拘束するとき、彼らはしばしばその奉仕と解放について合意するため善属性の拘束者と誠実に取引を行うが、悪属性のものは騙して支配しようとする。

アガシオンは彼らの獣のような姿を強く誇りに思っているため、彼らの姿を侮辱するか、どうにかしてライカンスロープであることを仄めかすサモナーは、拘束したアガシオンに対処するすべての【魅力】判定に-4のペナルティを被る。アガシオンは【電気】と石化に対する完全耐性を持つ。アガシオンは【冷気】10および【音波】10の抵抗を持ち、毒に対するセーヴィング・スローに+4種族ボーナスを持つ。アガシオンはアンホーリー武器への脆弱性を持つ。

アヴォラル (SR 20) : 多くの場合、スパイおよび斥候として仕えるよう拘束されるアヴォラルは、理由が正当でその注目に値する限り、拘束時はそのような活動に挑むことを喜ぶ。彼らは監禁されることを嫌うため、悪属性または中立属性の拘束者は通常は処罰や強制によって拘禁する。

ヴォルピナル (SR 17) : これらの狐に似たアガシオンは率直な気安さで彼らを拘束したものと奉仕についての取引をする。彼らは交渉のほとんどの局面で、頻繁に笑顔とウイंकを交えながら、しばしばぶっきらぼうに現状への不満を述べる。彼らは善に奉仕する伝令および使者として使われることを好み、他の目的のために拘束されている場合には、彼らは取引を可能な限りはやく解決するよう欺く。

シタシール (SR 26) : 善の水棲種族の守護者であるシタシールは、しばしば善の呪文の使い手に、水界の領土を保護し大使や使節としての役割を果たすため招請され拘束される。悪質な拘束者はしばしば乾燥した土地でシタシールと取引をし、奉仕のための取引が妥結した時のみ水をたゆたうことを許す。

シルヴァンシー (SR 13) : 好奇心旺盛だが慎重なシルヴァンシーは、しばしば中立にして善の呪文の使い手によって使い魔として拘束される。時には強力な呪文の使い手により、特に猫の集団に紛れさせることのできる都市において、彼らの大集団がスパイや斥候として働くために招来され拘束される。

ドラコナル (SR 31) : 強力かつ横柄、そして定命の者の問題を取り除く、これらの直接的な神の代理人は、一度拘束してからの取引にはしばしば立腹する。長期に渡る計画の忍耐強い追跡者である多くのドラコナルは、奉仕のための取引をするよりはむしろ定命の呪文の使い手をやり過ぎそうと

する。ドラコナルを拘束しその力を使おうと目論む者は、ドラコナルの真名を知っているか、アガシオンの目的に協力して計画を実行するに十分な幸運を持っており、特別に強力で、完璧なタイミングを制する必要がある。

レオナル (SR 23) : 保護者にして狩人として拘束を切望されるレオナルは多くの場合拘束者との交渉が容易である。彼らは単純な(かつ善の)目的のみならず、自身を義務から解放する決定的な条件を求める。

アザータ Azatas

自由、個性、そして善性についての教訓に従う者は、アザータを招来するのが別次元の味方を見つける最も良い方法であると気づく。僅かなアザータしか特定の問題の詳細には同意しないが、彼らは悪の敗北を見ると決意している。アザータは気まぐれだが強情で、多元宇宙に善をもたらす最残の方法は彼らの願望を実施することによるのではなく、実例と言葉によると認めている。リレンドを除き、アザータは冷たい鉄と悪の武器によって突破されるDRを持つ。彼らは【電気】と石化に対する完全耐性を持つ；リレンドは加えてすべての種類の毒への完全耐性を持つ。アザータを召喚するためには魔法円を冷たい鉄で構築する必要がある。

ガエル (SR 25) : ガエルは力強い狩人であり、優雅かつ騎士的に強大な敵を追跡する。(CRが拘束者よりも少なくとも3大きい) 拘束者の強力な狩りの証拠を提供するか、あるいはドラゴンファインドを追跡できる現場へ招来することで、術者への【魅力】ボーナスが提供される。

ブララニ (SR 17) : ブララニ・アザータは獐猛かつ野性的であり、戦闘あるいは頓知の競技において絶えず自らの力量を示そうとしている。ウィザードがブララニの遊んだことがない力、頓知、あるいは素早さのゲームを勧めるか、エリュシオンに帰還するブララニのために新しく作り出した場合、アザータとの交渉時に+2の【魅力】ボーナスを得る。

ブリジディーン (SR 28) : 火、詩、そして香辛料の効いた食物の恋人、ブリジディーンには珍しい(かつ耐火性の) 詩の巻物が香辛料の効いた美食で首尾よく言い寄ることができる。しかしながら、ブリジディーンには異国風の、高価な、特定の好みがあることを拘束者は意識しておくべきだ。

リラキーン : アザータの中の音楽家、リラキーンは素晴らしい楽器と珍しい音楽——特にフェイの音楽の一片を捧げることで、仕事をしよう説得できる。

リレンド : 最も芸術的なアザータ、リレンドは物語、歴史、伝承、詩、そして歌を愛している。招来されたリレンドへの提供物にはオリジナルの歌、演奏、あるいはその他の芸術形式が含まれる；また彼らは魔法の楽器を非常に好む。

アルコン Archons

秩序にして善のクリーチャーであるアルコンは、秩序、正義、そして強者の略奪から弱者を守ることを追求する。大規模な統治機構の体系的な変化を通じてであれ、個人のひらめきによってであれ、彼らは内からの変化を信じている。すべてのアルコンは【電気】と石化攻撃への完全耐性、そしてDR10/悪を持つ。かれらを招来するのに使用する魔法円は、銀の粉末で作成される。

シールド (SR 21) : 堅実、禁欲的、かつ個性さえもしばしば防衛的であるシールド・アルコンは自身を拘束しようと試みる者に非常に懐疑的だが、共通の善を守るかファインドの企みに敵対するために働ける場合は、彼らは一般的にその奉仕への贈物によって拘束者を監護し、神殿か寺院を保護する。

スター (SR 30)：輝かしく、賢明で、絶えずヘヴンを防衛し、あるいは悪の軍隊を打ち負かす作戦を練っているスター・アルコンは、しばしば定命の呪文の使い手を苛立たせる。交渉は、しばしばスター・アルコンが拘束者を近視眼ゆえに吹き飛ばし、アルコンの時間を浪費するに至ることになる。正当な理由によるときでさえ、スター・アルコンは法外な贈物を要求する。アルコンと拘束者の目的が協調を促すときのみ、アルコンの要求する贈物はどのように達成できる。

トランペット (SR 25)：強力な兵士にして伝令であるトランペット・アルコンはヘヴンの打撃軍の指揮官にして神の紋章官である。彼らの好意を獲得するためには、彼らの存在にふさわしいと証明しなければならない；トランペット・アルコンは物の提供を受けるよりはむしろ、奉仕と時間の犠牲を求める。そして、対価としての奉仕を提供する——そして、誓約を守る意思を持つ——いかなる拘束者も+2の【魅力】ボーナスを得る。彼らとの誓いを破る者は、彼らによる幸運が消え始めるのを見ることになり、問題が解決するまで善の他次元界のクリーチャーとの取引のときに-2の【魅力】ペナルティを被る。

ハウンド (SR 15)：規律ある兵士にして用心深い歩哨であるハウンド・アルコンはすべての善と聖性の勇敢なる保護者である。彼らは移動と迅速だが思慮深い行動を評価し、そして悪の壊滅を大いに喜ぶ；したがって、ハウンド・アルコンを招来するときに最も良い犠牲は、聖なる力の吹きこまれた魔法の盾、迅速あるいは束縛を受けない移動を許す呪文のかげられたリングないしブーツ、あるいは強大な力の武器である。

ランタン：最下級のアルコンであるランタン・アルコンは人懐っこく、その大望は善の進歩を見つめることである。彼らの好意を獲得するためには、1つには価値のある慈善活動に1週間従事するべきであり、あるいはヘヴンの名にかけて善なる理由のために、100 gpの価値を誠実に提供することである。

イネヴァタブル Inevitables

本来、混沌のプロティアンと戦うための怯まぬ軍隊としてアクシアマイトに創造されたイネヴァタブルは、それらのクリーチャーに対する明示的な戦争を戦うために使われていたが、現在は間接的な戦争を遂行している。多くのイネヴァタブルは秩序に反するものを追跡し是正することでこの戦争を戦う。その使命は不朽であり、墮落を望むものに拘束された時、イネヴァタブルはしばしば拘束者が失われるのを待つ。イネヴァタブルは彼らが設計し定められた目的に反して彼らを使うことを望む拘束者との取引は単純に拒否する。

アービター (SR 13)：アービターはイネヴァタブルの斥候にしてスパイであり、一般には秩序の呪文の使い手、特にプロティアンの混沌の汚染と戦う者によって使い魔として仕えるために拘束される。

コリャルト (SR 23)：取引の執行者として、コリャルトは取引の実施をするために拘束し奉仕させることができる。拘束者はコリャルトとの取引を保つことに失敗した場合、即座に処罰の対象とされ得ることに注意する必要がある。コリャルトはそのような既知の協定の違背者とは決して取引しない。

ゼレフト (SR 20)：ゼレフトは正義を回避しようとするものを捜索し、さらには処刑するために彼らを使おうとする拘束者の招請にしばしば応じる。

マールト (SR 26)：マールトは強力な魔法により人工的に生活圏を拡張するものを狩る。彼らはそのようなクリーチャーを狩りだすという明確

な目的のために自身を招請した拘束者と取引を行う。それ以外のすべての拘束者は脅迫されようとも強固に無視される。

ラクシャラット (SR 31)：さまざまな次元界を分け離しておくことを懸念するラクシャットは、しばしば自身の目的に協力して働く定命の呪文の使い手と取引を行う。彼らは常に次元界間の繋がりを破壊することを望んでいるが、時には、そのような使命が何らかの方法で重要な機能を提供する限り、その守護者として仕え、門を開いたまま残しておくことに同意する。彼らが次元界の分離に反して働くことは決してない。

エレメンタルおよびジンニー Elementals and Genies

真のエレメンタルは、旺盛な靈魂が純粋なエレメンタルの物質の肉体を動かす、単純なクリーチャーである。彼らは自身の生を、自身と互いを高みに至らせるための永遠の闘争であると見なしている。それぞれのエレメンタルの種別は独自に特定の次元界の環境にふさわしく順応しており、そして自身の元素に囲まれている時は、その力を持ち合わせて尊大である……そして、より強大な力が示されるか、それ自身以外の元素を密閉された時に、唯一萎縮して脅かされる。ほとんどのエレメンタルは善意の取引はしない——彼らは力のみを尊重する。ジンニーは姿と精神性ともにより人間らしい元素界の住人である。彼らは自分たちが真のエレメンタルよりも肉体的にも文化的にも優れていると考えている。

一般に、肉体労働と戦闘のためにはエレメンタル、そして魔法の力が古代の知性のためにはジンニーを招来し、そしてその結果、これらの仕事のためにはサモン・モンスターとブレイナー・バインディングをそれぞれ使用することになるだろう。しかしながら、召喚者ジンニーかフィンドのようにエレメンタルを拘束したいと望んでいるなら、その儀式は、母なる元素に達したエレメンタルの想像力との、ある種の格闘である。エレメンタルは出血、麻痺、毒、睡眠、および朦朧効果への完全耐性を持つ。クリティカル・ヒット、急所攻撃のような狙いの正確さに基づく攻撃、あるいは挟撃の影響を受けない。ジンニーは力を求めその価値を認めるが、大部分は厚かましく自慢げである。安全にジンニーの注意を引く最も良い方法は、真名を唱えるか、政敵に対する戦いへの支援を提供する——賢い召喚者はジンニーを招来する前にジンニー種の内なる戦いを調査する——か、さもなければ、強力な魔法によりジンニーを脅す準備をすることであるとされている。

アース・エレメンタル：エレメンタルが床に触れるのを防ぐために、渦巻く疾風と風に基づく呪文の施された招来用の部屋を準備すること。この状態を5ラウンドの間維持することで、拘束者の優位がエレメンタルに示され、【魅力】判定に+4のボーナスが与えられる。

アイス・エレメンタル：拘束者は招来中にアイス・エレメンタルを寄せ付けないために、実際の火、[火]の呪文、冷気への守り、そして時には[火]のクリーチャーさえ使用する。アイス・エレメンタルは多くの場合、深刻な融溶が起こればすぐに拘束者に屈服する。

イフリート：これらの戦闘的なクリーチャーは最低+2の強化ボーナスをもつ武器と4レベル以上の呪文の巻物を尊ぶ；これらは拘束者の【魅力】判定に+2のボーナスを提供する。イフリートはまた魅力的な人型生物の奴隷にも価値を認め、捧げられた奴隷10人ごとに拘束者の【魅力】判定に+1のボーナスを与える。

インヴィジブル・ストーカー：インヴィジブル・ストーカーを拘束するために使用される戦術は、エア・エレメンタルを拘束するために用いられるものと同様である。多くのエレメンタルと異なり、インヴィジブル・ストーカーは奉仕のための取引を行い、これは定命の呪文の使い手によってしばしば招来される所以である。

ウォーター・エレメンタル：ウォーター・エレメンタルを招来するとき、部屋から水の要素を除去して、かがり火を用意すること。魔法円を取り囲む火の輪は、物質界に現れてすぐに、その憎むべき敵にエレメンタルを露出させ、拘束者が制御を奪うのに十分な期間、その気を散らす。これにより、室内の大きな火ごとに+1のボーナスを術者に与えて対抗意思判定を行い、成功すると【魅力】判定に+4ボーナスを得る。

エア・エレメンタル：エア・エレメンタルを招来するとき、ダイヤモンドの粉末を用いて魔法円を記し、エレメンタルがいったん術者の力を認めた後でのみ解放すること。これには追加で2,000 gpのコストを要するが、【魅力】判定に+2追加する。

クリスマル：他のエレメンタルと異なり、クリスマルとは取引ができるが、再生に使用する相当量の水晶を提供する場合にのみ、拘束者の要求に同意する。

サンドマン：他のエレメンタルより繊細で悪賢いこれらのクリーチャーは、その拘束者とほとんど常に取引を行うが、横柄かつ頑固である。その仕事が完了した後でさえ、彼らは可能なかぎり多くの破壊を加えるため物質界に自発的に留まる。

ジャー：最も弱いジンニーであるジャーもまた高慢で侮辱しがちである。1,000 gp以上の価値がある見事な織物、宝石、あるいは宝石類の贈物は見解を和らげ、召喚者の【魅力】判定に+2ボーナスを与える。

シャイタン：最も頭が悪く軽率なジンニーであるシャイタンは、運任せのゲームと肉体的な技能を何よりも好む。奉仕と引き換えに術者にダイスの一投かレスリングの試合を申し出るはずである——そして、この申し出を成し遂げると——術者は【魅力】判定に+2のボーナスを得るだろう。

ジン：知識の書物が強力なその他の魔法のアイテムはジンを誘惑し、術者の【魅力】判定に+2のボーナスを与える。

ソックア：火と地の次元界の衝突する厳しい風景の住人であるソックアは招来し拘束するには危険なクリーチャーであり、適切に拘束したときでさえ、通常は自身への監禁に対して怒り狂う。ソックアの拘束を望むものは、ソックアをなだめられるほど理解していると見られているため、しばしばメフィットを仲介者として使用する。

ベルカー：これらの頭の鈍いクリーチャーは高価な香とすさまじい煙の出る異国の生木を楽しむ。

ファイアー・エレメンタル：ファイアー・エレメンタルを招来するとき、発動する部屋を石で取り囲み、部屋から燃えやすい物質を取り除き、火に対する防御の魔法円と呪文を準備すること。室内に大きな氷の固まりを保つことでエレメンタルの力は徐々に破壊され、より速やかに服従し、術者はエレメンタルを捕らえる【魅力】判定に+4のボーナスを得る。

マーリド：気まぐれで予測しがたいマーリドは芸能と芸術を愛する——1,000 gpの価値がある芸術作品を提供するか、あるいはDC30の〈芸能：どれでも〉を披露する（拘束者か、その味方が、いずれが実行しても）ことで、召喚者が+2【魅力】ボーナスを得るのに十分なほど長く興奮させる。

マグマ・エレメンタル：マグマ・エレメンタルはアース・エレメンタルとファイアー・エレメンタルのいくつかの面を合わせ持つ複合的なエレメンタル・クリーチャーである。当然ながら、これらの2種のエレメンタルへの拘束戦術の合成は、多くの場合これらの残忍なものを寄せ付けない。

マッド・エレメンタル：マッド・エレメンタルが粘度を変化させている間、どちらの状態も悪影響を及ぼすため、彼らは皆、水っぽくなり過ぎるか、乾き過ぎることを恐れている。不服従への罰として【風】の呪文と石化の呪文の使用することは、通常はこれらのエレメンタルを指示に従わせ、奉仕の見返りとしての適切な贈物についての交渉を始めるよう望みやすくする。

ミストウ (SR 19)：これらのクリーチャーへの拘束と支配の戦略はエア・エレメンタルへのものと同様である。他のエレメンタルとは異なり、ミストウの多くは物質界の暗い場所に出没することを望むため、通常は拘束者と取引をする。

ライトニング・エレメンタル：ライトニング・エレメンタルはエア・エレメンタルと同類であり、同様の拘束法を用いるが、拘束者はそのような拘束術と自身らへの【電気】ダメージに対する防御を補強するとよいだろう。

エンジェル Angels

すべてのエンジェルは、多元宇宙の多くの次元界をダメージの恐怖なしに旅して渡ることを許容する、多くの完全耐性とダメージ抵抗を持つ。興味深いことに、彼らは依然として毒からダメージを受けることがありうるが、ほとんどの悪影響に耐え、そのような不実な苦痛を負わせた者を罰するほどに強い。彼らはアンホーリー武器に非常に脆弱である；ソーラーはまたエピック級武器とアーティファクトに対しても脆弱である。エンジェルの防御のオーラは、彼らの周囲のクリーチャーへの防御と同様に、彼らに悪のクリーチャーの行う攻撃あるいは作り出す効果に対する防御を与える。エンジェルに対峙することを望むいかなる定命の者も、謙遜と知識で武装しているべきである。エンジェルは【酸】、【冷氣】、および石化効果への完全耐性を持つ。彼らはまた【電気】10と【火】10の抵抗を持つ。

アストラル・デーヴァ (SR 25)：アストラル・デーヴァは善の神々の使いである——もしくは、シニカルに表現するのであればヘヴンのゴシップである。アストラル・デーヴァへの適切な贈物は、達することのできない場所の知識である；競合する寺院、悪の教団員の地、または物質界に直接関与するその他の悪。

カッシアン：最下級のエンジェルであるカッシアンは、より強大なエンジェルのメッセンジャーとして働き、また頻繁に物質界における善の呪文の使い手の使い魔として仕える。敬虔な兵士の魂から形成される彼らは、悪のクリーチャーに対する争いに参加することを許す贈物によって、しばしば簡単になだめられる。

ソーラー (SR 34)：善の偉大なる兵士であるソーラーは通常は定命の者と直接関わらない。ソーラーを招来し取引をするには、ウィザードはソーラーの名の下に強大な悪のアイテムを破壊するか、世界の強力な悪を滅ぼすか、あるいは招来の一部として悪の聖遺物を提供しなければならない。

ブラネター (SR 27)：セレスチャルの軍隊の指導者であるブラネターは、彼らのインファナルの敵に関する知識と情報を求める。悪の軍隊の移動、悪の武器の集積地、あるいは黄泉への入り口の位置に関する貴重な資料の提供は、ブラネターへの対処にあたり拘束者に+2【魅力】ボーナスを与える。

モヴァニック・デーヴァ (SR 21)：正のエネルギー界、負のエネルギー界、そして物質界をしばしばパトロールするエンジェルの兵士であるこれらのデーヴァは、アンデッドと飢えた虚無を狩る奇妙なクリーチャーと戦う。物質界に招来されるときは、彼らは善を為すための謹直な兵士として仕え、アンデッドとスケイドゥナーを狩るための大いなる力を与える贈物になだめられる。

モナディック・デーヴァ (SR 23)：エーテル界と元素界の監視者であるモナディック・デーバは、通常はこれらの次元界において彼らの神格の扱う目的で招来した者のみに仕える。頑固であるため、彼らは自身の非常に高い目標に向けて隷属するよう法外な贈物を要求する。

クリフォト Qlippoth

もっとも非常識であるか絶望的な呪文の使い手だけが、あえてクリフォトを招請し拘束する。クリフォトの予測不可能な性質、恐ろしい外観、そしてすべての定命の者の生命への憎しみは、彼らをして招来するには最も危険な来訪者の一部たらしめている。彼らはかつてアビスの支配者であったが、定命の罪人の魂が到達して最初のデーモンに変質した時に転覆された。クリフォトが定命の呪文の使い手と取引を行うかもしれないが、彼らはそのような協定に従うよう拘束を感じることはなく、しばしばあからさまに拘束者の命令を無視し、結果を重視しない。クリフォトは [冷気]、[精神作用] 効果、および毒への完全耐性を持つ。彼らは [酸] 10、[電気] 10、および [火] 10 の抵抗を持つ。そのすべてが恐怖と狂気のオーラの少なくとも一方を持つ。

アイアタヴォス (SR 31)：強力かつ特異なアイアタヴォスは、それがエピック級であってさえ、拘束者の招請に応じることは決してない。

オグナガー：愚かで貪欲なこれらの食人クリフォトは滅多に拘束者と取引を行わないが、脅してクリフォトの奉仕を適用させることができる。

サルガント (秩序の呪文およびクリーチャーに対して SR 25)：これらの強力なクリフォトは、彼らの拘束を望む呪文の使い手の招請に応じるには、傲慢と自己愛が強すぎる。

シスニゴット：物質界で見られる最も一般的なクリフォトであるシスニゴットは、混沌にして悪の呪文の使い手に使い魔として働かせるために招請される；シスニゴットは呪文の使い手が既に持っている超小型の動物の使い魔を捕らえる。

ショグティー：シスニゴットに次いで、ショグティーは物質界で見られる最も一般的なクリフォトである。彼らの精神操作の主はその不可解な計画に従事する生きた奴隷を常に追い求めている。ショグティーは最終的には最新の奴隷に変えることを望んで、拘束者の招請には速やかに応じる。

チェアノブ (SR 23)：これらの締めりなくのたうつものどもは自身の下劣な毒の拡散にしか関心がない。彼らは拘束者と取引しない。

ナイオゴス：彼らは飢え、アビスの底の捕食者は呪文の使い手の招請に応じるが、一般には遠い場所で新しく食べるものを見つけるためだけにである。愚かではないものの、ナイオゴスに理を解くのは難しく、新たな興味深い食物を提供する時のみ応答する。

ダイモン Daemons

すべてのダイモンは共通の目的を持つ——定命の者に死、破壊、そして苦痛をもたらすという。ダイモンは魂を喰らい、その飢餓を満たすためならばどんなことでもする。ダイモンを玩弄してはならない。ダイモンの偉大なる支配者——その執事と四騎士自身——はほとんど招来されることはない。これは他の者の所に留め置かれているからであるとも、どうにかして自身をアバドンの次元界につなぎとめているからであるとも、はっきりとは言えない。

ダイモンは [酸]、[即死] 効果、病気、および毒への完全耐性を持ち、

そしてその全てが善または銀の武器もしくはその両方への脆弱性を持つ。ダイモンは [冷気] 10、[電気] 10、および [火] 10 の抵抗を持つ。

アストラダイモン (SR 27)：強力だが比較のおぼろげな魂の狩人、アストラダイモンは2つのことでのみ買収され、奉仕を行う——魂の饗宴と死を振りまく契約。

オレスロダイモン (SR 31)：巨大なオレスロダイモンは競合者の土地を荒廃させたいと望む定命の者としてしばしば取引を行い、時には通常の供物の権利の半分だけを求めさせる。そのような功績は彼らの主人の気まぐれに過ぎないと思われるが、バラゴンとして四騎士の1体に仕えるオレスロダイモンさえ招来することができる。

カコダイモン：残虐で飢えたほとんどのカコダイモンは、取引ができるほど長くその残虐な本性を抑えることができない。最善の場合、拘束者は自分の目的の下でその行動に協調してカコダイモンを騙すことができる。

クゥストダイモン：物質界に招来される一般的なダイモンのほとんどであるクゥストダイモンは、それがより強力なダイモンによる計画的な行動であるかどうか判断としないが、比較的容易く取引ができる。彼らは頻繁に仕事に拘束されるので、しばしばガーディアン・ダイモンと呼ばれる。

ターナダイモン (SR 24)：死の騎士の執事であるターナダイモンは定命の呪文の使い手によって招来されることはほとんどなく、招来されたときにはそれは定命の者の生命の黙示録的な終焉の前兆である。

ダルゴダイモン (SR 23)：愚かであるか、残酷な殺人者の奉仕に自暴自棄になっているか、その両方で限り、ダルゴダイモンを招来する者は誰もいない。カコダイモンほど知的ではなく、その2倍は悪質なダルゴダイモンは、いかなるクリーチャーとも取引せず、通常は力任せに拘束からの脱出を容赦なく試みる。

ハイドロダイモン (SR 19)：これらの下劣なクリーチャーはその出身次元界においてはステュクス川を泳いでおり、物質界においてはしばしば湿地と不徳な呪文の使い手の聖地の守護者として招請される。フィーンディッシュの血族の大半よりも柔軟なハイドロダイモンは、奉仕のための供物として宝物と魂の契約を受け入れる。

ピスコダイモン (SR 21)：災厄の恋人、特に強力かつ強大なピスコダイモンは善の力——特にバラディンで構成されるか、率いられている軍隊——に抗う兵士として、自身の使役を望む定命の者と取引を行う。

プロダイモン (SR 29)：戦争の騎士の不変の従者であるプロダイモンは最も招来が簡単な執事ダイモンであるかもしれない。彼らの主人は物質界に戦乱を広げるため、しばしば彼らに休暇を与えていると思われるが、いかなる拘束者への奉仕も、ダイモンと呪文の使い手の双方にとって、しばしば手短で乱暴なものとなる。

メラダイモン (SR 22)：飢饉の騎士の執事であるメラダイモンは滅多に定命の呪文の使い手に招来されず、通常は彼ら自身がその支配者の予定に沿う行動にのみ同意する。

ルーコダイモン (SR 20)：ルーコダイモンは疫病の騎士の執事であり、彼らが招来される稀な機会には、何らかの方法で病氣と荒廃の拡散をもたらす限りは、拘束者の求めるいかなる取引も行う。

デヴィル Devils

デヴィルは聖なるアイテムと銀の双方を致命的な物質と見なし、そのよ

うなアイテムとの接触を本能的に避ける。銀がまったく危険をはらまないものでさえ、可能であるときは常に接触を避ける。推定上の味方としてインファナルの来訪者との取引を望む拘束者は、これらの物質を招来の魔法円から最低でも 60 フィート遠ざけておく；しかしながら、彼らがそのインファナルの対象を脅かしたいと望むのであれば、手元に置いておく。魔法円を作成するのに使用される銀の粉末は、警告と罠ではあるが、あからさまな脅迫ではない——招来されたデヴィルは、それが彼らを物質界に招請するための手順の一部であると認める。銀の燭台かベルでさえ、即席の武器として使用できることに注意すること。だが、ウィザードが力を誇示することを選択するのであれば、最も良い防御は、錬金術銀製の絆の武器である。

しかしながら、デヴィルに対するさらに良い防御は、ホーリー 武器である。デーモンに対してと同様に、ホーリー 武器はいかなるデヴィルの生来の防御もくぐり抜けるほど強力であり、招来の部屋におけるそのようなアイテムの存在は、多くの強力あるいは巧妙なデヴィルに対する侮辱となる。

すべてのデヴィルは [火] と毒への完全耐性を持つことに注意すること；彼らの出身次元界の凄まじい風景は、これらの効果に脆弱性を示すいかなるものも速やかに破壊してしまう。すべてのデヴィルは、程度は様々ではあるが、[酸] と [冷気] に耐えることができ、僅かな者しかそれらのダメージを被ることへのいかなる恐怖も示さない。彼らは [酸] 10 と [冷気] 10 の抵抗を持つ。

加えて、1 つはそれらのデヴィルの特性に訴えることで特定の種類のデヴィルの招来を強化できる。

アイズ・デヴィル (SR 24)：その個人的な企みに従事するヘルのデヴィルたちの策士にして立案者たるゲルゴンは招来が極めて難しい。しかしながら、術者が取引の短い終わりにまみえるであろう——奉仕の見返りを提供しても構わないと考えている術者は、【魅力】ボーナスを得ることができる。ゲルゴンとの取引を破る者は、ヘルを不快にさせることが何を意味するかをしばしば学ぶことになる。

アキューザー・デヴィル：スパイにして潜入者として、召喚術士とサモナーの間で人気があるアキューザー・デヴィルは、彼らの獲得する情報が拘束者の提供し得るような贈物よりも価値を持つために、しばしば彼らの奉仕のための贈物について争うことを差し控える。

イモレーション・デヴィル (SR 30)：これらのデヴィルはしばしば贈物として物質界の土地を求め。そのような土地を与えたなら、彼らは近隣への攻撃に着手するためにこれらの土地を使用して、ヘルの領土をさらに拡張する。

インブ：インブは、拘束者の悪を成すという願望を示す、小さな血まみれの犠牲を好む——例えば、生きていた鳩から引き摺り出された心臓は、招来の判定における【魅力】修正値に +2 を与える。

エリニウス (SR 19)：墮落したエンジェルの靈魂のようなエリニウスは、ヘヴンを忌々しく思い憤激している。エリニウスを誘惑するには、略奪するための重要な聖なるアイテムか、犯し破滅させるための善属性の神のクレリックを提供すること。

バーブド・デヴィル (SR 22)：神格への並外れた嫉妬と、時間へのより激しいそれを募らせるバーブド・デヴィルは、通常は招来への +2【魅力】ボーナスを伴う 2,000 gp 以上の価値がある珍しい宝物と宝石の提供を、不承不承に受諾するだろう——完遂に 24 時間未満しか要さない仕事の時に限るが、奉仕がより長くかかる場合には、拘束者は -2 の【魅力】ペナルティを被る。

ハンドメイデン・デヴィル (SR 25)：ハンドメイデン・デヴィルとの取引はしばしば非常に困難なものになる。彼らは通常、無垢な子供の命——若いほどよい——のような思いも寄らないものを求める。

ピアデッド・デヴィル (SR 16)：ピアデッド・デヴィルの目を引きつける最善の方法は、苦痛に満ちた殺害ができるよう抑えた血まみれの犠牲者を提供することだ。

ピット・フィンド (SR 31)：ヘルすべての貴種ならぬデヴィルたちの頂点に立つピット・フィンドはめったに招来に応じることはない；招請されるとき、ほとんどの者はウィザードを永遠の苦痛の中に追い込む前に、彼らを物質界に呼び込むという愚行あるいは傲慢を眺めるために訪れる。貴族が帝国 1 つをそっくり奴隷として捧げるか、聖職者が神聖な聖遺物を破壊して捧げるか、あるいはアンティパラディンがピット・フィンドの愉悦のために無力で耳目を引くエンジェルを送り届けると誓約するというような、最も偉大な約束だけがピット・フィンドの奉仕を引き出すかもしれない。

ペリエ・デヴィル (SR 28)：これらの大柄の陰謀家は滅多に物質界に招来されないが、顕現した時には、彼らはしばしば、可能なかぎり速くそのような状況の出口をごまかそうと試みる。

ボーン・デヴィル (SR 20)：これらのデヴィルは秘密と地獄界の伝承を崇拝しており、地獄の書物が有力な定命の者の悪行の証拠を提供する者は招来判定に +2【魅力】ボーナスを得る。

ホード・デヴィル (SR 27)：ヘルの軍隊のエリートであるホード・デヴィルは強さと士気をくじく力を評価する；彼らに +2 以上の強化が施された威圧的な武器を提供するいかなる者も、+2【魅力】ボーナスを得る。

レムレー：レムレーは生前の記憶を思い起こさせる物を好むので、最も良い供物は食物かポルノである。

デーモン Demons

デーモンの大きな弱点がホーリー、あるいはその他の善の武器である。これらの武器はあらゆるデーモンの生来の抵抗を打ち破り、すべてのデーモンが等しく恐れる僅かな種別の武器の 1 つである。デーモンと取引をするときは、彼らが力づく以外の契約を全く守らないことか、あるいは力を——すくなくともそのヒントを——示すことが彼らを制御下におくための鍵であることを覚えておくのが最も重要である。彼らの魔法円は冷たい銀の粉末で作成される。すべてのデーモンは [電気] と毒の効果に対する完全耐性を持つ。多くはその形態と混沌の特性に基づくその他の抵抗を持つ。

ヴロック (SR 20)：ヴロックは偉大な美を持つものを奪い取り汚すのを好む。少なくとも 250 gp の価値がある手工芸品、あるいは生きていた知的なクリーチャーの破壊は、等しく望ましい犠牲である。より多くのヴロックが参加するほどに、彼らの滅びの舞攻撃はより強力になるため、彼らはしばしば集団で召喚され買収される。

ヴロリカイ (SR 30)：これらのナバツウの変異種は、より強大になるはずだった自分たちの時間を中断すると信じており、物質界に招来されるのを嫌う。招来される時、彼らは通常、正規の量の 2 倍の贈物を求める。これらの要求には、しばしば言語道断で、ときに不可能な要求を伴う。最後には道理を説くことができるが、それは拘束者が彼らを上回る力を示した場合に限る。

オーモクス (SR 23)：これらのめめつくデーモンは美しいものを破壊することを楽しむ。奉仕のために、彼らはしばしば美しいものの破壊に関する“贈物”を求める——特に犠牲としての魅力的な青年か女性を。

カラヴァカス (SR 21)：この有角のデーモンはほとんど常に奉仕の見返りとして奴隷を引換にする。

クアジット：ドレッチよりさらに哀れなクアジットは仕事を完了した時にアビスに帰還できるという保証だけを求める。

グラブレズウ (SR 24)：これらの不忠なデーモンは秘密裏に破壊をばらまく、そして関心をもつ交渉者としてそれらを物質界に引きこむ術者は、有力な家系を滅ぼすか、国家を破滅させるか、さもなければ社会の基盤を汚しうる秘密を知らねばならない。

サクユバス (SR 18)：サクユバスの無上の喜びは無垢と愛を破壊することである；子供、処女、あるいは術者の最愛の家族を提供することは、サクユバスの関心を獲得するに足る。

シェムハジアン (SR 27)：これらの力強いデーモンはただ1つの対価により定命の呪文の使い手に仕える——その奉仕を完遂したとき、彼らは拘束者を殺し、貪り食う。このことから彼らを制御する試みは非常に稀である。時には、彼らはまた拘束者の家族あるいは友人の命を要求する。

シャドウ・デーモン (SR 17)：シャドウ・デーモンは隷属している期間、美しい人物の殻をまとわせるよう頼むに過ぎない。その殻が純粋であるか不純であるかは気にかけない。

ドレッチ：クリーチャーがさほど卑劣でなければ、全てのドレッチは無辺なるアビスの強制労働者として哀れまれるだろう。ドレッチへの最善の供物は、隷属している時間の少なくとも3分の1を休息に費やすことができるという約束である。

ナバッスウ (SR 19)：これらのデーモンには、自身をより肥えさせ強くするために人型生物を貪り食うか隷属させる以上に好むものはない。

ナルフェシュネー (SR 25)：これらのデーモンは知識、特に小細工と欲望を専門に好む。ナルフェシュネーは知識で知識を取引するが、彼らが得る以上のものを与えることは決して無い。

ババウ (SR 17)：ババウのためのいかなる犠牲も、このデーモンに引き裂かせ、完全に破壊させるための知性のあるクリーチャーを巻き込まねばならない。

バロール (SR 31)：バロールは招来されたときには現れず、招請には活発に抵抗する。脅威度15の秩序あるいは善の拘束された来訪者、または15レベル以上の無防備状態のパラディンかクレリックを提供することのみが、彼らが故郷から拐われることへの激怒を和らげる。このようになだめてさえ、彼らと対峙する定命の者がより大きな力を示さない限り、彼らは確実に復讐の機会を求めるだろう。

ヘズロウ (SR 22)：少なくとも500gpの価値がある高価な毒と強力なポーションは、これらのヒキガエルのようなデーモンの関心を引くことができる。

マリリス (SR 28)：強力な魔法の武器(+2以上の強化)、あるいは教団の軍勢への命令の約束は、ともにマリリスを誘い出すことができる；これ未満のいかなる供物も、術者の【魅力】判定に-6ペナルティをもたらす。

プロティアン Proteans

純粋な混沌のうごめくクリーチャーであるプロティアンは、最初の神々が原初の純粋な混沌より他の次元界を創造するよりも前の多元宇宙の支配者であったと主張している。彼らは多元宇宙を取り壊して元の混沌の姿を取り戻そうとしている。拘束されたプロティアンは、あえて彼らを招来し拘束した者と取引をしている時でさえ、この目的を達成する方法を追い求めている。プロティアンは[酸]への完全耐性と[電気]10および[音波]10の抵抗を持つ。彼らの非晶質の生態はポリマー効果への完全耐性と、クリティカル・ヒットおよび急所攻撃のダメージへの抵抗を与える。彼らは常時、呪文と同様のフリーダム・オヴ・ムーヴメントによって保護されている。

イメンテッシュ (SR 21)：これらの混沌の紋章官はしばしばプロティアンの力の利用を望む拘束者の招請に応じる。会話してみると彼らはしばしばおしゃべりで、一見して親切で、そして礼儀正しいが、彼らは常に可能な限り多くの混沌を解き放つために脱出を計画している。

ヴォイドワーム：多くの他のプロティアンにとって、これらの超小型のクリーチャーは全ての面で真のプロティアンではなく、ねじくれた現状のリンボにおけるプロティアンの力が示したかすかな反響に過ぎない。定命の呪文の使い手は時にこれらのクリーチャーを使い魔として仕えさせるために招請する。

ケケター (SR 28)：すべてのプロティアンの中で最も熱心なケケターは、神聖な義務としてすべての存在を真の混沌の状態に還元しようとしている。これらのクリーチャーは非常に傲慢で、自身を拘束するに十分な愚か者をしばしば自身のエントロピー的な目的に向けて操ろうとする。

ナウネト (SR 18)：これらの獣のようなプロティアンを制御することは難しい。これらの怒りと破壊の危険な結束を拘束する者は、ナウネトの破壊力を自身の目的のために——短時間でであっても——振るうことができるなら幸運である。

その他の来訪者 Other Outsiders

上に詳述されたすべての主要な来訪者の種別のグループの一方で、大いなる彼方 the Great Beyond が大いなると言われる所以、そして潜在的な拘束者が招請することのできる無数のその他の来訪者が存在する。理論的には、いかなる来訪者も招請することができ、拘束者はそのクリーチャーに奉仕を強いることを試みることができるが、それを為すための適切な戦略は特定の来訪者の能力、欲望、そして目的に左右される。

拘束がより困難である来訪者の集団の1つが原生の来訪者である。原生の来訪者は物質界から招請して拘束することができない。いかなる来訪者も、招請するためには拘束者と異なる次元界に存在する必要がある。原生の来訪者（あるいはその他の現に物質界に顕現している来訪者）は異なる次元界に存在する呪文の使い手によってしか招請し拘束することができない。

人造の作成と修正 Building and Modifying Constructs

《人造クリーチャー作成》特技があれば、術者は、魔法のアイテムを作成するのとそっくりの手順で、あらゆる種類の永続的な人造を創造することができる。それぞれの人造には市価と作成コストがあり、それらは必要条件や作成に使用する技能とともにリストに載せてある。基本的な作成の材料に加えて、特殊な物質を（一般には人造の体の材料として）必要とするものもある。特殊な物質のコストは、市価と作成コストの両方を上昇させる。人造を作成する難易度(DC)は、魔法のアイテムと同様に5 + その人造のデフォルトの術者レベルとなる。魔法のアイテムを作成する時と同じように、じゅうぶんに高い技能ボーナスを持っている作成者は必要条件のいくつかを無視することができる。必要条件を一つ無視する毎に、作成DCは5ずつ上昇する。それでも、作成者はアイテム作成特技と最低限の術者レベルの必要条件は満たさなければならない。人造の作成には、特殊な物質のコストを除いた基本価格の1,000 gpあたり1日かかる。この手順は、作業の加速のルールや中断の扱いにおいても、魔法のアイテムの作成の手順と同じである（魔法のアイテムの作成参照）。

アニメイテッド・オブジェクト Animated Objects

すべての人造が《人造クリーチャー作成》特技によって製造されるわけではない。アニメイト・オブジェクトのような呪文によって、すでに存在している物体を一時的に自律行動させることも可能である。このような人造は製造された人造にくらべてさまざまな面において弱い（たとえば解呪やアンティマジックの影響を受ける）。

術者はアニメイト・オブジェクト呪文を使って一時的な人造を瞬時に作り出すことができる。アニメイテッド・オブジェクトにかけられたパーマネンシイ呪文は、その人造を永続化する；しかしそれでも解呪やアンティマジックの影響は依然として受ける。《人造クリーチャー作成》特技では永続的なアニメイテッド・オブジェクトを作り出すことができ、それらは解呪やアンティマジックの影響を受けない。（潜在的な）アニメイテッド・オブジェクトの脅威度(CR)は、そのサイズと能力によって決まる（アニメイテッド・オブジェクト参照）。

アニメイテッド・オブジェクト Animated Object

術者レベル 11；市価 脅威度による

作成要項

必要条件 《人造クリーチャー作成》、アニメイト・オブジェクト、パーマネンシイ、〈呪文学〉または適切な〈製作〉；**コスト** 市価の1/2

新しいアニメイテッド・オブジェクトの能力 New Animated Object Abilities

アニメイテッド・オブジェクトに適用できる新しい能力を以下に挙げた。これらはアニメイト・オブジェクト呪文によって作られたものと《人造クリーチャー作成》特技で作られたもののいずれにも適用できる。これらの能力を追加するには作成ポイント(CP)を支払う必要がある（アニメイテッド・オブジェクト参照）。

クリティカル増強 / Augmented Critical (変則、1ポイント)：アニメイテッド・オブジェクトの近接攻撃のクリティカル可能域を1増加させるか、またはクリティカル倍率を1増加させる。この能力はこれ自身と組み合わせることはできない。刺突攻撃能力や斬撃攻撃能力と組み合わせることもできない。

並外れた間合い / Exceptional Reach (変則、1ポイント)：オブジェクト

の1つの近接攻撃の間合いを5フィート増加させる。すべての攻撃の間合いを増加させるには追加で1ポイントが必要となる。

攻撃強化 / Improved Attack (変則、1ポイント)：アニメイテッド・オブジェクトのすべての近接攻撃またはすべての遠隔攻撃は、1段階大きなサイズカテゴリーのダメージを与えるようになる。作成者はこの能力を近接攻撃と遠隔攻撃のそれぞれに対して別々にポイントを支払わなければならない。

刺突攻撃 / Piercing Attack (変則、1ポイント)：1つの近接攻撃を次の攻撃に置き換える；この攻撃は同じ大きさの刺突ダメージを与え、×3のクリティカル倍率を持つ。すべての近接攻撃を置き換えるには追加で1ポイントが必要となる。叩きつけ攻撃の指定がある能力は刺突攻撃とともに機能しない。

遠隔攻撃 / Ranged Attack (変則、2ポイント)：1つの叩きつけ攻撃を遠隔攻撃に置き換える；この攻撃は同じ大きさのダメージを与え、射程は20フィートとなる。すべての攻撃を置き換えるには追加で2ポイントが必要となる。叩きつけ攻撃の指定がある能力は遠隔攻撃とともに機能しない。

斬撃攻撃 / Slashing Attack (変則、1ポイント)：1つの叩きつけ攻撃を次の攻撃に置き換える；この攻撃は同じ大きさの斬撃ダメージを与え、(剣のように)19--20のクリティカル可能域を持つか(斧やサイズのように)×3のクリティカル倍率を持つ。すべての近接攻撃を置き換えるには追加で1ポイントが必要となる。叩きつけの指定がある能力は斬撃攻撃とともに機能しない。

足払い / Trip (変則、2ポイント)：1つの叩きつけ攻撃に足払いの特殊能力を得る。

人造を新しく製造する Building New Constructs

人造は一般に、【知力】を持たず、平均的な【判断力】を持ち、【魅力】は1である。彼らの敏捷度は通常は平均より劣るが、例外的に素早い者もいることはある。ほとんどすべての中型またはそれより大きな人造は、高い【筋力】を持つ；人造は決して【耐久力】を持たない。

新しい人造は、『表：脅威度ごとのモンスターの能力』に示されているものにかなり近いものであるべきだ。彼らはたいてい、頭を使わない戦闘をする野蛮な者なので、ほとんどが「高い攻撃ボーナス」を用い、ダメージは平均ダメージの「高」と「低」の間になる。すべての人造のセーヴィング・スローは「貧弱」が相応で、得意なセーブはない。【耐久力】を持たないため、人造のヒット・ポイントもまた、同じくらいの脅威度の他のクリーチャーに比べると低くなりがちである。ダメージ減少も硬度も持たない人造には、代わりに高いACを与えることを考えてみよう。

新しい人造の価格 Pricing a New Construct

このセクションでは、独自の人造を造り上げる際のコストの計算法を求める人々のためのガイドラインを提供する。大まかなガイドラインとして、人造の市価はその脅威度の自乗に 500 gp を乗じた値に等しい。脅威度が分数である人造の市価は、その分数と 500 gp の積となる。例えば、脅威度が 1/2 である人造の市価は 250 gp である。《人造クリーチャー作成》特技に要する魔法的な消耗品のコストはこの市価の半分であり、人造の基本価格 1,000 gp ごとに1日を要する。いくつかの人造、特にゴーレムは、作成者は《人造クリーチャー作成》特技を保有しているか否かに関わらず、完全に支払われなければならない追加の原材料費を持つ。原材料費は一般に人造の基本価格の 5% から 10% に相当する費用である。

複数の特殊能力を持つ人造は作成により多くのコストを要する。1つ目の特殊能力は人造の基本価格に含まれている。続く2つの特殊能力は市価を計算する際の脅威度を能力毎に + 1/2 増加させる。その後、追加の特殊能力は能力毎に脅威度を + 1 加える。特殊能力の例としては、その脅威度の一般的な人造よりも高い値の DR (脅威度 1~8 で DR5 以上、脅威度 9 以上で DR10 以上) の保持、その人造の脅威度に推奨されたものを超えるモンスターの能力 (脅威度ごとのモンスターの能力 参照)、標準的

なゴーレムの魔法に対する完全耐性、アダマンティン武器では克服できない DR あるいは硬度、単一の呪文により完全回復する能力、およびほとんどの特殊攻撃ならびに特殊能力が含まれる。

アイアン・ゴーレムの非常に高い攻撃ボーナスのように、特に強力な特殊能力はより低い能力2つ分として計算される。アニメイテッド・オブジェクトは特殊なケースである——作成ポイントを支払って獲得した能力は既にアニメイテッド・オブジェクトの脅威度の要因となっているため、これらの能力によって基本価格が増加することはない (アニメイテッド・オブジェクトの説明を参照)。加えて、追加ヒット・ダイス、アドヴァンスト・テンプレート、あるいはシールド・ガーディアン能力を持つよう作成されたゴーレム及びホームクルスは、新しい脅威度に合わせて市価を調整するのではなく、すべて以前より説明されているように市価を決定すること。

人造を弱体化させたり潜在的に不利にする能力が人造の価格を引き下げることはほとんどない。例外は狂暴化である。狂暴化する確率を持つ人造は、(フレッシュ・ゴーレムのように) 制御を取り戻すことができる場合は市価の計算にあたり脅威度を - 1 減少し、あるいは (クレイ・ゴーレムのように) 制御を完全に失う場合は脅威度を - 2 減少して調整する。

以下はストーン・ゴーレム (脅威度 11) を作成するためのコスト計算の例である。ストーン・ゴーレムの特殊能力はゴーレムの魔法に対する完全耐性、トランスミュート・マッド・トゥ・ロック による完全回復、より高い攻撃ボーナス (脅威度 11 は通常は + 19 であるのに対して + 22)、および敵への減速能力である。さらに、呪文の脆弱性は一般的な呪文あるいは効果に結びついていないため、魔法に対する完全耐性のコストは2倍とし、ストーン・ゴーレムは合計5つの特殊能力をもつものとする。最初の特殊能力はコストに影響せず、続く2つはそれぞれコスト計算の脅威度を + 1/2 増加し、そして最後の2つはそれぞれ個別に + 1 増加するため、市価計算のための有効脅威度は 14 である。これにより計算される市価は 98,000 gp で、さらに 100,000 gp に切り上げる。

新しい人造をデザインするときは、上記の価格計算式を唯一のガイドラインとして念頭に置くこと。魔法のアイテムと同様に人造の価格は科学よりも芸術に準じ、魔法のアイテムのように新しい人造と既存の人造を指針として比較すること。よくわからない場合には、より高価になるように誤差を取ること。

表：人造 Constructs

名称	CR	原材料	市価	コスト	特殊能力
アニメイテッド・オブジェクト (超小型)	1/2	—	250 gp	125 gp	さまざま
ホームクルス	1	50 gp	2,050 gp	1,050 gp	毒、テレパシー的なつながり
アニメイテッド・オブジェクト (小型)	2	—	2,000 gp	1,000 gp	さまざま
アイアン・コブラ	2	—	4,000 gp	2,000 gp	目標発見、毒
ダークウッド・コブラ	2	—	5,000 gp	2,500 gp	目標発見、毒
ソウルバウンド・ドール	2	300 gp	4,300 gp	2,300 gp	DR、さまざま、[精神作用] 効果への感受性
アニメイテッド・オブジェクト (中型)	3	—	4,500 gp	2,250 gp	さまざま
ミスラル・コブラ	3	—	10,000 gp	5,000 gp	目標発見、毒
アダマンティン・コブラ	3	—	20,000 gp	10,000 gp	DR (高)、目標発見、毒
ネクロンアイデアス	3	1,000 gp	7,500 gp	4,250 gp	DR、死の舞踏、麻痺
キャリオン・ゴーレム	4	500 gp	10,500 gp	5,500 gp	DR / 殴打または斬撃、腐臭
スケアクロー	4	500 gp	15,500 gp	8,000 gp	[冷気] に対する完全耐性、恍惚の凝視、恐怖、[火] に対する脆弱性
アニメイテッド・オブジェクト (大型)	5	—	12,500 gp	6,250 gp	さまざま
アイス・ゴーレム	5	500 gp	18,500 gp	9,500 gp	冷気、ゴーレム、氷の破裂
ウッド・ゴーレム	6	300 gp	19,300 gp	9,800 gp	ゴーレム、棘の射出
アニメイテッド・オブジェクト (超大型)	7	—	25,000 gp	12,500 gp	さまざま
フレッシュ・ゴーレム	7	500 gp	20,500 gp	10,500 gp	狂暴化、ゴーレム
グラス・ゴーレム	8	1,000 gp	33,000 gp	17,000 gp	DR、ゴーレム、呪文反射、目眩ましの閃光
ステンドグラス・ゴーレム	8	1,000 gp	39,400 gp	20,200 gp	DR、ゴーレム、呪文反射、目眩ましの閃光
アルケミカル・ゴーレム	9	3,000 gp	33,000 gp	18,000 gp	DR (高)、ゴーレム、錬金兵装、爆弾、飛沫
アニメイテッド・オブジェクト (巨大)	9	—	40,000 gp	20,000 gp	さまざま
クレイ・ゴーレム	10	1,500 gp	41,500 gp	21,500 gp	DR (特殊)、ゴーレム、狂暴化、呪いの傷
アニメイテッド・オブジェクト (超巨大)	11	—	60,000 gp	30,000 gp	さまざま
ストーン・ゴーレム	11	5,000 gp	105,000 gp	55,000 gp	ゴーレム、full healing、minor spell vulnerabilities、スロー
クロックワーク・ゴーレム	12	10,000 gp	120,000 gp	65,000 gp	DR (高)、ゴーレム、死の爆発、すり潰し、歯車の壁
アイアン・ゴーレム	13	10,000 gp	150,000 gp	80,000 gp	DR (高)、ゴーレム、プレス攻撃
ミスラル・ゴーレム	16	50,000 gp	250,000 gp	150,000 gp	DR (高)、ゴーレム、液状形態
アダマンティン・ゴーレム	19	100,000 gp	600,000 gp	350,000 gp	DR (エピック)、ゴーレム、破壊不可能、破壊の一撃

人造の修復 Repairing Constructs

最高の注意を払ってさえ、ほとんどの人造は最終的にはダメージを受けることになる。人造はその物理的形状を根本的に変化させる構造的ダメージを被らない限りはその最大効率で機能し続け、そしてヒット・ポイントが0に減少すると崩壊する。しかしながら、理想的には、人造はそのポイントに達する前になんらかの修理を受けることになるだろう。メイク・ホウルあるいはラピッド・リペア呪文は人造を良好な状態に保つための最も簡単な手段を提供する。いずれの呪文もダメージを受けた人造を、ゴーレムのように魔法への完全耐性を持つものでさえ修復する。

それが駄目なら、《人造クリーチャー作成》特技を持つ作成者は人造を修復できる。人造を修復する際、主人は人造のヒット・ダイスにつき100gpを費やし、その人造を作成するDCよりも5少ないDCで、その人造を作成するかのように技能判定を行う。成功すれば、人造はヒット・ダイスにつき1d6ポイントのヒット・ポイントを取り戻す。修理を完了するには修理に費やした1,000gpにつき1日（最低1日）を要する。この方法による修理は人造が不活性であるか機能していない状態の場合にのみ実行できる。人造の作成者は自身の制御下にある人造をいつでも接触と標準アクションによって不活性化できる。

完全に破壊された人造は修復できないが、構造材の一部はGMの裁量により新しい人造の構築に使用できる可能性がある。

さらに、いくつかの人造は特別な修復手段を、通常はゴーレムの性質に関連する呪文の形で持っている（クレイ・ゴーレムを回復するのに「酸」ダメージを用いるなどのように）。

人造の修正 Construct Modifications

標準的な人造は、基本能力を強化し、外見や機能を変更し、あるいはその基本設計の意図を越えてさまざまなタスクを実行するために修正できる。修正の実行は人造の作成者に簡単な方法でユニークな人造を作成する手段を提供する。修正は人造が不活性であるか機能していないときにのみ実行できる。

自身の人造への修正を実行するには《人造クリーチャー作成》特技を必要とし、さらに作成者は修正に関連するなんらかの追加の作成上の必要条件およびコストあるいはそのいずれかを支払わなければならない。修正の完了には修正の基本価格1,000gpにつき1日（最低1日）を要する。

基本的修正 Basic Modifications

これらの修正は人造の基本的な性能を変更するために用いる：アーマー・クラス、ヒット・ダイス、および武器。

鎧修正 / Armor Modification：この修正は人造の外皮ボーナスに強化ボーナスを加えるか、魔法の鎧の特性を加える。魔法的強化のためのコストは、魔法の防具の作成で説明されている魔法の防具の作成コストに等しい。

ヒット・ダイス修正 / Hit Dice Modification：ヒット・ダイスは人造の全体的な強靭さと力強さを表している。ヒット・ダイスはヒット・ポイント、セーヴィング・スロー、および基本攻撃を含む、その後の能力の数に影響を与える。ヒット・ダイス修正の効果の決定にはモンスターの創造（訳注：モンスターの強化の誤り）の記述を用いてクリーチャーのヒット・ダイス付加のルールを使用する。人造のサイズは限られているため、ヒット・ダイス修正はそのサイズを増やすことができない。したがって、ヒット・ダイス修正はその合計HDの50%を超えて基本人造のヒット・ダイスを

増やすことはできない。いくつかの人造はヒット・ダイス増加のために定義されたコストを持っている。その他の人造のヒット・ダイス毎のコストを計算するには、その人造の作成コストを既存のヒット・ダイス数で割る。

武器修正 / Weapon Modification：この修正は人造の肉体武器を強化する。これには人造の物理的構造に実際に武器（刃あるいはスパイク・チェーンなどのような）を追加したり、魔法の特性を追加して既存の武器を強化する手順が含まれている。構造の変更は人造のダメージのみを変更する。人造は武器修正によって自身の構造に追加されたいかなる武器にも自動的に習熟していると見なされる。武器を追加するためのコストは武器あるいは強化を加えられた武器のコストによって決定される。これらの武器への魔法の強化のためのコストは魔法のアイテム - 武器に記述されている魔法の武器作成のコスト同様である。武器強化の実行にもまた《魔法の武器防具作成》特技が必要となる。

能力値修正 / Ability Score Modification：この修正を使用すると、作成者は修正のたびに人造の能力値1つを永続的に+2増加することができる。作成者は値が0であるいかなる能力も増加できない。能力値を永続的に増加するためのコストは5,000gpである。

複雑な修正 Complex Modifications

これらの修正は人造の構造と機能のより複雑な変化を表している。コストは呪文を発動するための最低レベル×呪文レベル×250gpと同等である。

生体人造修正 Bioconstruct Modification

必要条件：《人造クリーチャー作成》、リジエネイト

脅威増加：+1

コスト：22,750gp

変成術と死霊術の技の融合する強力な呪文の使い手の業は、ゴーレムに生体器官を埋め込み、通常の生きている人間に関する性質を吹きこむ。これらの器官はゴーレムの肉体に秘められた、特別に用意された秘術的流体のカノプス壺*1として配置されるが、必ずしも解剖学的に正しい場所ではない。特定の器官は特定の効果を生み出す。それぞれの器官は個別の改修として数え、複数の生体人造器官のコストは累積する。生体人造の改修はゴーレムにのみ働き、アニメイテッド・オブジェクトに配置することはできない。

すべての生体人造の改修は同じ弱点を持つ——クリティカル・ヒットの影響を受けやすくなる。生体人造の改修を行ったゴーレムに対してクリティカル・ヒットを確定させた攻撃者は、人造にダメージを与えるとともに改修1つを破壊する。破損した改修は機能を停止して、人造はその改修に関係する能力を失う。人造が複数の生体人造の改修を受けていた場合、1つだけが破損する。GMは破損する器官をランダムに決定する。

心臓 / Heart：この改修はゴーレムに魔法的な治癒の利益の一部を受けることを許し、ゴーレムが【耐久力】12を持っているかのようにヒット・ポイントを提供するが、人造はこの手順により【耐久力】を獲得するわけではない。ゴーレムに発動された負のエネルギー呪文は心臓に影響を与えることができ、効果の持続時間（あるいは瞬間の効果であれば1ラウンド）の間、機能を停止する原因となる。呪文がセーブを要求する場合、心臓はゴーレムのセーヴィング・スローを使用する。

脳 / Brain：この改修はゴーレムに独立した思考を許すわけではないが、その代わりに脳は外部記憶装置として働き、ゴーレムに【知力】10を持っているかのように技能と特技を取得することを許可する。ゴーレムに発動された心術呪文または【精神作用】効果をもつ呪文は脳に影響を与えるこ

とができ、呪文の持続時間の間、機能を停止する原因となる。脳がこの方法で抑制されている間、人造は一時的に技能と特技への接続を失う。呪文がセーブを要求する場合、心臓はゴーレムのセーヴィング・スローを使用する。

人造の鎧 Construct Armor

必要条件: 《人造クリーチャー作成》、《魔法の武器防具作成》、アニメイト・オブジェクト、修正する人造は作成者と同サイズでなければならない

脅威度増加: +1

コスト: 35,000 gp

この修正により人造は作成者によって鎧のように装着することができるようになる。作成者が装着している限り、人造は独立したアクションを実行せずに作成者の制御下に留まり、装着者へのあらゆる直接攻撃は最初に人造を目標にする（訳注：更新；人造にダメージを与える）。人造が鎧として装着されている間に破壊された場合、装着者はすべての利益を失うが、プレストプレートを除装するのと同じ時間をかけて鎧を除装するまで、すべての障害を取り戻す（訳注：更新；すべての障害は維持される）。人造がまだ機能している場合、作成者は即行アクションにより鎧の除装を命令でき、その時点で人造は作成者のマスから出て作成者に隣接するマスに入る。人造がまだ機能している場合、人造の鎧を着用するには全ラウンド・アクションを要する。人造が破壊された場合、作成者はこの修正を施された人造を着用することはできない。

人造の着用者は自身の基本攻撃ボーナスとセーブを維持する。人造の鎧は AC、重量、AC への【敏捷力】修正値、および秘術呪文失敗確率を決定するにあたりプレストプレートとして扱う。

作成者の目 Crafter's Eye

必要条件: 《人造クリーチャー作成》、スクライミング

脅威度増加: なし

コスト: 8,000 gp

作成者は自身の被造物の視野を見るためのスクライミングまたはグレーター・スクライミング呪文を使用することを許す、自身の人造の水晶質の目を得る。この修正は作成者もまた、スクライミングまたはグレーター・スクライミング呪文の焦点具として機能する、目と魔法的な絆を結んだ特別な水晶質の宝玉を準備することを必要とする。この焦点具の作成のコストは人造の修正のコストに含まれている。

通常のスクライミングまたはグレーター・スクライミング呪文と異なり、これらは感覚器を通じてクリーチャーを見るための失敗確率をもたない；作成者は呪文の持続時間の間、単純に人造の見たものを見る。感覚器を通じた呪文の発動は依然として、人造の目を通じた通常通りの成功確率を有する。

人造の肢 Construct Limb

必要条件: 《人造クリーチャー作成》、《魔法の武器防具作成》、アニメイト・オブジェクト、小型か超小型の人造

脅威度増加: なし

コスト: 27,000 gp

この修正はアイアン・コブラまたはホムンクルスなどのような小型か超小型の人造に実行できる。作成者は人造が自身の腕の上を滑り、そのアクションを自身の一部として制御できるよう修正する。人造の肢は人造の有するあらゆる近接攻撃を保持し、作成者は自身がその人造であるかのよう（人造の攻撃値と効果を使用する）特殊攻撃を使用できるが、機会攻撃および作成者が攻撃を行うことによって引き起こされる可能性のあるその他のアクションを決定する目的において、作成者が攻撃したものと見なす。

肢はまた戦闘中の装着者に、鉄製のヘヴィ・シールドとほぼ同等の限定的な防御を提供する。装着者はこの盾に《習熟》しているものと見なす。装着者は自身の能力の残りの部分を保持する。

人造の肢は AC、重量、AC への【敏捷力】修正値、および秘術呪文失敗確率を決定するにあたり鉄製のヘヴィー・シールドとして扱う。

ルーン彫り込み Rune-Carved

必要条件: 《人造クリーチャー作成》、さまざま（以下参照）

脅威度増加: なし

コスト: さまざま（以下参照）

この複雑な修正のサブカテゴリにより、人造の作成者は被造物にルーンによる呪文のトリガーを彫り込むことができる。以下のルーンから1つを選択すること。ルーンのコストおよび必要条件はルーンの説明に記載されている。1日に1回、最初にルーンが起動したときに、その効果が発生する。割り込みアクションにより、作成者は次に起動するまで効果を遅延させることを試みることができる。そうするためには人造が作成者の視線上に存在し（あるいは作成者が作成者の目の修正を通じてスクライミングまたはグレーター・スクライミングを使用している）、術者が10+ルーンの効果の術者レベルに等しい（呪文学）判定を行うことが必要となる。

人造は複数のルーン彫り込みから修正を得ることができ、同じ種類のルーンを複数得ることさえできる。同じルーンを複数適用した場合、最初に起動するときには最初の1つが消え、次に起動するときには二番目のものが消え、以下同様になる。最初に起動するとき、異なる種類の複数のルーンは、異なるルーンが同じような起動条件を共有している場合でも、消える。

これらよりもはるかに多くのルーンが存在すると囁かれているが、以下は人造作成者に最もよく知られ、最も一般的に使用されるルーンの一部である。

苦悩のルーン Rune of Agony

オーラ 中程度・死霊術；**術者レベル** 9

トリガーおよび効果

この修正は修正された人造が最初にダメージを受けたときに起動する。半径20フィートの拡散内のクリーチャーはDC17の頑健セーブに成功しなければ苦痛を受け、1分間の間、攻撃ロール、技能判定、および能力値判定に-4ペナルティを受ける。セーヴィング・スローに成功すると、クリーチャーは1ラウンドの間ルーンからペナルティを受ける。

修正要項

必要条件 シンボル・オヴ・ペイン；**コスト** 18,000 gp

投獄のルーン Rune of Imprisonment

オーラ 強力・召喚術；**術者レベル** 18

トリガーおよび効果

このルーンは人造が最初に接触あるいは遠隔接触攻撃呪文を命中されたときに起動する。トリガーとなった呪文の術者はDC22の意志セーブに成功しなければ肉体と魂の双方を、修正された人造の肉体に埋め込まれた宝石の中に捕らわれる。宝石は、宝石か人造のいずれかが破壊されるまで術者を保持する。宝石は1度に1体のクリーチャーしか保持できない；宝石を外すまでこのルーンは再起動しない。

クリーチャーが宝石に捕らわれている間、宝石はクリティカル・ヒットに対する脆弱性を持つ；攻撃者がクリティカル・ヒットを確定させた場合、人造がダメージを受けるとともに宝石は破壊され、捕らわれていたクリーチャーは人造に隣接するマスに解放される。投獄のルーンを再び機能でき

る状態にする前に、壊れた宝石を交換せねばならない。

修正要項

必要条件 トラップ・ザ・ソウル、ルーンの焦点具として機能する 20,000 gp の価値がある宝石；**コスト** 57,600 gp

電光のルーン Rune of Lightning

オーラ 微弱・力術；**術者レベル** 5

トリガーおよび効果

このルーンは修正された人造が近接攻撃の命中を受けたときに起動する。ルーンは爆発の範囲内のすべてのクリーチャーに 3d8 ポイントの「電気」ダメージを与える半径 5 フィートの電気の爆発を解き放つ。DC12 の反応セーヴィング・スローに成功するとダメージを半減する。

修正要項

必要条件 ショッキング・グラスプ；**コスト** 2,000 gp

盾のルーン Rune of Shielding

オーラ 微弱・防御術；**術者レベル** 3

トリガーおよび効果

このルーンは修正された人造が最初に近接攻撃、遠隔攻撃、あるいはマジック・ミサイルにより攻撃を受けたときに起動する。人造は 3 分の間、自身のアーマー・クラスに +4 盾ボーナスを得る。これは「力場」効果であり、非実体の接触攻撃に対して有効である。

修正要項

必要条件 シールド；**コスト** 1,200 gp

恐怖のルーン Rune of Terror

オーラ 中程度・死霊術；**術者レベル** 7

トリガーおよび効果

このルーンは最初にクリーチャーが移動して修正された人造に隣接するとき起動する。ルーンは半径 20 フィートに拡散する死霊術のエネルギーを作り出す。範囲内のクリーチャーは DC20 の意志セーヴィング・スローに成功しなければ、1d4 ラウンドの間、恐慌状態になる。意志セーブに成功した場合、1 ラウンドの間、怯え状態になる。

修正要項

必要条件 フィアー；**コスト** 11,200 gp

隠蔽炸薬 Shatter Stash

必要条件：《人造クリーチャー作成》、シャッター、およびさまざま（以下参照）

脅威度増加：なし

コスト：さまざま（以下参照）

この複雑な修正のサブカテゴリにより、ゴーレムの一部は攻撃者が攻撃した時に砕けるよう設計された意図的に弱い材料で形成された中空の部品で作成される。クリティカル確定により人造にクリティカル・ダメージが与えられるとともに、中空の部品が砕けて作成者が内部に仕込んだ物質が放出される。一度隠蔽炸薬が破損すると、この修正は破壊される（修復できない）。人造は 1 度に 1 つの隠蔽炸薬しか持てない。この修正が破壊された後は、人造は通常のコストによって隠蔽炸薬を再修正できる。

以下は最も一般的な隠蔽炸薬の一部だが、他にも存在する。

強酸隠蔽 Corrosive Jet Stash

修正された人造の隠匿物から 15 フィートの爆発状に酸性の液体が噴出される。爆発内のクリーチャーは DC15 の頑健セーヴィング・スローに成功しなければ 2d6 ポイントの「酸」ダメージを受け、1d4 ラウンドの間、吐き気がする状態になる。セーブに成功すると、影響を受けたクリー

チャーはダメージを受けないが、1 ラウンドの間不調状態になる。

修正要項

必要条件 ファイアーボール；**コスト** 1,200 gp

火爆隠蔽 Firebomb Stash

修正された人造の隠匿物から 15 フィートの爆発状に火の爆発が起こる。爆発内のクリーチャーは DC12 の反応セーヴィング・スローに成功しなければ、2d6 ポイントの「火」ダメージを受ける。セーブに成功するとダメージは半減する。

修正要項

必要条件 ファイアーボール；**コスト** 1,200 gp

氷霧隠蔽 Frost Mist Stash

修正された人造の隠匿物から 15 フィートの爆発状に凍てつく霧が噴出される。爆発内のいかなるクリーチャーも DC14 の頑健セーヴィング・スローに成功しなければ、1d6 ポイントのダメージを受け、1 ラウンドの間絡みつかれた状態になる。セーブに成功するとダメージは半減し、絡みつかれた状態にならない。

修正要項

必要条件 コーン・オヴ・コールド；**コスト** 1,000 gp

電撃隠蔽 Lightning Lash Stash

修正された人造の隠匿物から 30 フィートの爆発状に電気の一撃が放出される。爆発内のものは DC15 の反応セーヴィング・スローに成功しなければ 3d8 ポイントの「電気」ダメージを受ける。セーブに成功するとダメージは半減する。

修正要項

必要条件 ライトニング・ボルト；**コスト** 1,200 gp

錯乱ガス隠蔽 Willsap Gas Stash

この隠蔽物から 15 フィートの爆発状に有毒なガスが噴出する。この爆発内の生きているクリーチャーは DC13 の意志セーヴィング・スローに成功しなければ 1 ラウンドの間、混乱状態になる。これは「毒」効果である。

修正要項

必要条件 スティンキング・クラウド；**コスト** 2,000 gp

新しい使い魔 New Familiars

以下は、ウィッチ・クラスのための多くの使い魔に追加して、使い魔として使うことができるいくつかの新しい動物の一般データである。これらの使い魔は、使い魔を獲得する誰にでも取得でき、ウィザードの使い魔のためのすべての標準的なルールを利用できる。この項の超小型、あるいはより小さな使い魔は〈登攀〉および〈水泳〉技能の判定に【敏捷力】修正値を使用する。

小型および蟲の使い魔 Small and Vermin Familiars

小型サイズの使い魔は小型のクリーチャーのように自分の周囲のマス有机会攻撃範囲に収め、敵を挟撃することができる。しかしながら、結果としてしばしば使い魔が死亡するため、使い魔と主人の双方が、このような戦術を取ることはしばしば消極的である。小型サイズの使い魔は主人の人格によっては超小型かそれより小さい使い魔よりも維持しにくい。彼らはしばしばバッグ・オヴ・ホールディングのような魔法のアイテムや、そのように働く特技を必要とする。蟲を使い魔として作成する手順は、【知力】を与え、精神をもたない特徴を取り除く。蟲の使い魔は主人および同種の蟲（グリーンスティング・スコルピオンは他のスコルピオン、ハウス・センチピードは他のセンチピード、そしてスカーレット・スパイダーは他のスパイダー）と挙動、体色のちょっとした変化、そして各分泌物の臭い、その他の微妙なものの奇妙な組み合わせにより意思疎通する。他の種の使い魔と同様に、他のクリーチャーは魔法的な援助なしには、この意思疎通を理解できない。

ブルーリングド・オクトパス (ヒョウモンダコ) 脅威度 1/2 Blue-Ringed Octopus

経験点 200

N / 超小型サイズの動物 (水棲)

イニシアチブ + 5; 感覚 夜目; 〈知覚〉 + 1

防御データ

AC 17、接触 17、立ちすくみ 12 (+ 5 【敏】、+ 2 サイズ)

hp 4 (1d8)

頑健 + 2、反応 + 7、意志 + 1

防御的能力 墨吐き

攻撃データ

移動速度 20 フィート、水泳 30 フィート、噴射移動 60 フィート

近接 噛みつき = + 7 (1d2 - 1、加えて“毒”)、触手 = + 5 (つかみ)

接敵面 2-1/2 フィート; 間合い 0 フィート

一般データ

【筋】 8、【敏】 21、【耐】 10、【知】 2、【判】 13、【魅】 3

基本攻撃 + 0; CMB + 3 (+ 7 組みつき); CMD 12 (足払いされない)

特技《複数回攻撃》B、《武器の妙技》

技能〈脱出術〉 + 15、〈隠密〉 + 25、〈水泳〉 + 13; 種族修正 + 10〈脱出術〉、+ 8〈隠密〉

特殊攻撃 毒

生態

出現環境 温暖または寒冷/水界

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

墨吐き (変則) オクトパスは 1 分に 1 回、即行アクションとして半径 5 フィートの球状の墨を吐くことができる。この墨は水中では完全視認困難を与え、1 分間持続する。

噴射移動 (変則) オクトパスは全ラウンド・アクションとして、後ろ向きに噴射移動し、60 フィートの移動速度で移動できる。この移動は直線で行なければならないが、噴射移動している間は機会攻撃を誘発しない。

毒 (変則) 噛みつき・致傷型; 頑健セーブ・DC10; 頻度 = 1 回/ラウンド (6 ラウンド間); 効果 = 1 【筋】; 治療 = 1 回のセーブ成功。

ブルーリングド・オクトパスは極めて狡猾な水棲動物である。水の外では生存できない。

ドンキー・ラット (カピバラ) 脅威度 1/4 Donkey Rat

経験点 100

N / 小型サイズの動物

イニシアチブ + 3; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 4

防御データ

AC 14、接触 14、立ちすくみ 11 (+ 3 【敏】、+ 1 サイズ)

hp 5 (1d8 + 1)

頑健 + 3、反応 + 5、意志 + 1

攻撃データ

移動速度 30 フィート、水泳 20 フィート

近接 噛みつき = + 0 (1d3 - 2)

一般データ

【筋】 6、【敏】 17、【耐】 13、【知】 2、【判】 13、【魅】 4

基本攻撃 + 0; CMB + 1; CMD 9 (対足払い 13)

特技《技能熟練: 知覚》

技能〈知覚〉 + 4、〈隠密〉 + 15、〈水泳〉 + 11

生態

出現環境 温暖/湾岸または森林

編成 単体、2 体、巣 (3 ~ 12)

宝物 なし

ドンキー・ラット (ロバネズミ *1) は長い脚と柔毛に覆われた短い尾を持つ、小型犬ほどの大きさの、茶または雪白の齧歯類の動物である。また、これらの一般データはカピバラにも使用できる。

フォックス 脅威度 1/4 Fox

経験点 100

N / 超小型サイズの動物

イニシアチブ + 2; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚; 〈知覚〉 + 8

防御データ

AC 14、接触 14、立ちすくみ 12 (+ 2 【敏】、+ 2 サイズ)

hp 5 (1d8 + 1)

頑健 + 3、反応 + 4、意志 + 1

攻撃データ

移動速度 40 フィート

近接 噛みつき = + 1 (1d3 - 1)

接敵面 2-1/2 フィート; 間合い 0 フィート

一般データ

【筋】 9、【敏】 15、【耐】 13、【知】 2、【判】 12、【魅】 6

表: 使い魔 / Familiars

使い魔	特殊能力
ブルーリングド・オクトパス	主人は〈水泳〉判定に + 3 のボーナスを得る
ドンキー・ラット	主人は頑健セーブに + 2 のボーナスを得る
フォックス	主人は反応セーブに + 2 のボーナスを得る
ゴート	主人は〈生存〉判定に + 3 のボーナスを得る
グリーンスティング・スコルピオン	主人はイニシアチブ判定に + 2 のボーナスを得る
ヘッジホッグ	主人は意志セーブに + 2 のボーナスを得る
ハウス・センチピード	主人は〈隠密〉判定に + 3 のボーナスを得る
キング・クラブ	主人は組みつきの CMB に + 2 のボーナスを得る
ビッグ	主人は〈交渉〉に + 3 のボーナスを得る
スカーレット・スパイダー	主人は〈登攀〉判定に + 3 のボーナスを得る
スラッシュ *	主人は〈交渉〉判定に + 3 のボーナスを得る
タートル	主人は AC に + 1 外皮ボーナスを得る

* スラッシュの使い魔は、超常能力として、主人が選択した言語を 1 つ話すことができる。

基本攻撃 + 0; CMB + 0; CMD 9 (対足払い 13)

特技《技能熟練: 知覚》

技能〈軽業〉+ 2 (跳躍+ 10)、〈知覚〉+ 8、〈隠密〉+ 10、〈生存〉+ 1 (+ 5 嗅覚による追跡); 種族修正 + 4 跳躍での〈軽業〉。+ 4 嗅覚による追跡での〈生存〉

生態

出現環境 気候問わず/地形問わず

編成 単体、2体、群れ (3~12)

宝物 なし

フォックスは小型の、犬のような細い鼻面とふさふさした尾をもつ肉食動物である。

ゴート (ヤギ) 脅威度 1/3 Goat

経験点 135

N / 小型サイズの動物

イニシアチブ + 1; 感覚 夜目; 〈知覚〉+ 0

防御データ

AC 13、接触 12、立ちすくみ 12 (+ 1 【敏】、+ 1 外皮、+ 1 サイズ)

hp 5 (1d8 + 1)

頑健 + 3、反応 + 3、意志 + 0

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 突き刺し = + 2 (1d4 + 1)

一般データ

【筋】 12、【敏】 13、【耐】 12、【知】 2、【判】 11、【魅】 5

基本攻撃 + 0; CMB + 0; CMD 11 (対足払い 15)

特技《素早い移動》

技能〈軽業〉+ 1 (跳躍+ 5)、〈登攀〉+ 5、〈生存〉+ 0 (食料の探索+ 4);

種族修正 + 4 跳躍での〈軽業〉、+ 4 食料の探索での〈生存〉

生態

出現環境 気候問わず/地形問わず

編成 単体、2体、群れ (3~12)

宝物 なし

ゴートは指示されたものなら何でも食べ、レーザーやロープのような心そる食料には特に強く没頭する。彼らはミルクと羊毛を供給できる。

グリーンスティング・スコープオン 脅威度 1/4 Greensting

Scorpion

経験点 100

N / 超小型サイズの蟲

イニシアチブ + 3; 感覚 暗視 60 フィート; 〈知覚〉+ 4

防御データ

AC 18、接触 15、立ちすくみ 15 (+ 3 【敏】、+ 3 外皮、+ 2 サイズ)

hp 4 (1d8)

頑健 + 2、反応 + 3、意志 + 0

完全耐性 [精神作用] 効果

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 針 = + 5 (1d2 - 4、加えて“毒”)

接敵面 2-1/2 フィート; 間合い 0 フィート

特殊攻撃 毒

一般データ

【筋】 3、【敏】 16、【耐】 10、【知】 —、【判】 10、【魅】 2

基本攻撃 + 0; CMB + 1; CMD 7 (対足払い 19)

特技《武器の妙技》B

技能〈登攀〉+ 7、〈知覚〉+ 4、〈隠密〉+ 15; 種族修正 + 4 (〈登攀〉、+ 4 〈知覚〉、+ 4 〈隠密〉)

生態

出現環境 温暖および暑熱/砂漠、森林、平地、あるいは地下

編成 単体、群れ (3~6)

宝物 なし

特殊能力

毒 (変則) 針・致傷型; 頑健セーブ・DC10; 頻度 = 1回/ラウンド (6ラウンド間); 効果 = 不調状態 1ラウンド; 治療 = 1回のセーブ成功。

グリーンスティング・スコープオンは通常は森林に生息するが、どこでも見かけることができる。その棘は他の昆虫の危険に対処するには小さすぎるが、彼らには大型クリーチャーさえ不調化させる毒針がある。

ヘッジホッグ 脅威度 1/8 Hedgehog

経験点 50

N / 微小サイズの動物

イニシアチブ + 3; 感覚 夜目; 〈知覚〉+ 1

防御データ

AC 18、接触 17、立ちすくみ 15 (+ 3 【敏】、+ 1 外皮、+ 4 サイズ)

hp 2 (1d8 - 2)

頑健 + 0、反応 + 5、意志 + 1

攻撃データ

移動速度 20 フィート

接敵面 1 フィート; 間合い 0 フィート

一般データ

【筋】 1、【敏】 16、【耐】 6、【知】 2、【判】 12、【魅】 7

基本攻撃 + 0; CMB - 1; CMD 4 (対足払い 8)

特技《運動能力》

技能〈登攀〉+ 5、〈隠密〉+ 19、〈水泳〉+ 5

生態

出現環境 温暖および高温/森林

編成 単体、2体

宝物 なし

特殊能力

棘の防御 / Spiny defence (変則) ヘッジホッグは移動アクションとして体を丸めて棘の球体になることができる。ヘッジホッグは丸まっている間、外皮に追加で + 1 強化ボーナスを得て、ヘッジホッグに対して組みつきを試みるクリーチャーに、組みつき判定時に 1d3 ポイントのダメージを与える。ヘッジホッグは丸まっている間、この状態を解く以外のいかなるアクションもとれない。ヘッジホッグは移動アクションでこの状態を解くことができる。

ヘッジホッグは棘だらけの食虫哺乳類である。ヘッジホッグは脅威を受けたとき身を丸めて棘の球体になって身を守る。

ハウス・センチピード 脅威度 1/8 House Centipede

経験点 50

N / 超小型サイズの蟲

イニシアチブ + 3; 感覚 暗視 60 フィート; 〈知覚〉+ 4

防御データ

AC 17、接触 15、立ちすくみ 14 (+ 3 【敏】、+ 2 外皮、+ 2 サイズ)

hp 4 (1d8)

頑健 + 2、反応 + 3、意志 + 0

完全耐性 [精神作用] 効果

攻撃データ

移動速度 40 フィート、登攀 40 フィート

近接 噛みつき = +5 (1d3 - 5、加えて“毒”)

接敵面 2-1/2 フィート；間合い 0 フィート

特殊攻撃 毒

一般データ

【筋】1、【敏】17 (訳注：おそらく19の誤り)、【耐】10、【知】—、【判】10、【魅】2

基本攻撃 +0；CMB +1；CMD 6 (足払いされない)

特技《武器の妙技》B

技能〈登攀〉+11、〈知覚〉+4、〈隠密〉+19；種族修正 +4 〈知覚〉、+8 〈隠密〉

生態

出現環境 温暖および暑熱／森林および地下

編成 単体、2体、群れ (3～6)

宝物 なし

特殊能力

毒 (変則) 噛みつき・致傷型；頑健セーブ・DC10；頻度 = 1回／ラウンド (2ラウンド間)；効果 = 幻惑状態 1ラウンド；治療 = 1回のセーブ成功。

多足のハウス・センチピードはどこでも見かけることができ、20から300以上の脚を持っている。噛みつきには毒があり、無用心にぼうっとさせることができる。

キング・クラブ 脅威度 1/4 King Crab

経験点 100

N / 超小型サイズの虫 (水棲)

イニシアチブ +2；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉+4

防御データ

AC 18、接触 14、立ちすくみ 16 (+2 【敏】、+4 外皮、+2 サイズ)

hp 5 (1d8 + 1)

頑健 +3、反応 +2、意志 +0

完全耐性 [精神作用] 効果

攻撃データ

移動速度 30 フィート、水泳 20 フィート

近接 爪 (×2) = +0 (1d2 - 2、加えて“つかみ”)

接敵面 2-1/2 フィート；間合い 0 フィート

特殊攻撃 締め付け (1d2 - 2)

一般データ

【筋】7、【敏】15、【耐】12、【知】—、【判】10、【魅】2

基本攻撃 +0；CMB +0 (+4 組みつき)；CMD 8 (対足払い 20)

技能〈知覚〉+4、〈水泳〉+10；種族修正 +4 〈知覚〉

その他の特殊能力 水への依存

生態

出現環境 気候問わず／水界

編成 単体、集団 (2～12)

宝物 なし

特殊能力

水への依存 (変則) クラブは【耐久力】1ポイントにつき1時間、水の外でも生存できる。クラブはこの限界を超えると溺れているかのように窒息の危険を冒す。

キング・クラブは2つの鋭くないし鉤爪と、8本の脚を持つ小さな甲殻類である。水棲の腐肉食動物であるクラブは陸上でもいくらかの時間生存できるが、水に戻ることができなければ窒息する。

ピッグ (ブタ) 脅威度 1/3 Pig

経験点 100

N / 小型サイズの動物

イニシアチブ +1；感覚 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉+5

防御データ

AC 13、接触 12、立ちすくみ 12 (+1 【敏】、+1 外皮、+1 サイズ)

hp 6 (1d8 + 2)

頑健 +6、反応 +3、意志 +1

攻撃データ

移動速度 30 フィート

近接 噛みつき = +1 (1d4)

一般データ

【筋】11、【敏】12、【耐】15、【知】2、【判】13、【魅】4

基本攻撃 +0；CMB -1；CMD 10 (対足払い 14)

特技《頑健無比》

技能〈知覚〉+5

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体、2体、群れ (3～12)

宝物 なし

野生の猪よりも小さく家畜化されたピッグは雑食性である。

スカーレット・スパイダー 脅威度 1/4 Scarlet Spider

経験点 100

N / 超小型の虫

イニシアチブ +5；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉+4

防御データ

AC 18、接触 17、立ちすくみ 13 (+5 【敏】、+1 外皮、+2 サイズ)

hp 4 (1d8)

頑健 +2、反応 +5、意志 +0

完全耐性 [精神作用] 効果

攻撃データ

移動速度 30 フィート、登攀 30 フィート

近接 噛みつき = +7 (1d3 - 4、加えて“毒”)

接敵面 2-1/2 フィート；間合い 0 フィート

特殊攻撃 毒

一般データ

【筋】3、【敏】21、【耐】10、【知】—、【判】10、【魅】2

基本攻撃 +0；CMB +3；CMD 9 (対足払い 21)

特技《武器の妙技》B

技能〈軽業〉+13、〈登攀〉+21、〈知覚〉+4、〈隠密〉+17；種族修正 +8 〈軽業〉、+8 〈登攀〉、+4 〈知覚〉、+4 〈隠密〉

生態

出現環境 気候問わず／地形問わず

編成 単体、2体、群れ (3～8)

宝物 なし

特殊能力

毒 (変則) 噛みつき・致傷型；頑健セーブ・DC10；頻度 = 1回／ラウンド (4ラウンド間)；効果 = 1【筋】；治療 = 1回のセーブ成功。

スカーレット・スパイダーは明るい赤の胴体と黒い脚を持つ小さなクモ形網動物である。スパイダーを狩るため、スカーレット・スパイダーには蜘蛛の糸攻撃がない。

スラッシュ (ツグミ) 脅威度 1/3 Thrush

N / 微小サイズの動物

イニシアチブ +2；感覚 夜目；〈知覚〉+5

防御データ

AC 16、接触 16、立ちすくみ 14 (+2 【敏】、+4 サイズ)

hp 2 (1d8 - 2)

頑健 + 0、反応 + 4、意志 + 2

攻撃データ

移動速度 10 フィート、飛行 40 フィート (標準)

近接 噛みつき = -1 (1d2 - 5)

接敵面 1 フィート；間合い 0 フィート

生態

出現環境 温暖／森林

編成 単体、2体、群れ (3～12)

宝物 なし

一般データ

【筋】 1、【敏】 15、【耐】 6、【知】 2、【判】 15、【魅】 6

基本攻撃 + 0；CMB - 2；CMD 3

特技《技能熟練：知覚》

技能〈飛行〉 + 12、〈知覚〉 + 5

スラッシュは果実や虫を食べる小型の小肥りな鳥である。スラッシュはすべからく美しい歌を知っているが、スラッシュの使い魔もまた言葉を話すことができる。

タートル 脅威度 1/6 Turtle

経験点 65

N / 超小型サイズの動物

イニシアチブ - 2；感覚 夜目；〈知覚〉 + 4

防御データ

AC 16、接触 10、立ちすくみ 16 (-2 【敏】、+6 外皮、+2 サイズ)

hp 3 (1d8 - 1)

頑健 + 1、反応 + 0、意志 + 1

攻撃データ

移動速度 5 フィート、水泳 20 フィート

近接 噛みつき = -2 (1d3 - 4)

接敵面 2-1/2 フィート；間合い 0 フィート

一般データ

【筋】 3、【敏】 6、【耐】 8、【知】 2、【判】 12、【魅】 3

基本攻撃 + 0；CMB - 4；CMD 2 (対足払い 6)

特技《技能熟練：知覚》

技能〈知覚〉 + 4、〈水泳〉 + 10

生態

出現環境 温暖あるいは暑熱／森林、海洋、河川

編成 単体

宝物 なし

特殊能力

甲羅退避 / Shell Retreat (変則) タートルは即行アクションとして甲羅に退避して、外皮に追加で +2 強化ボーナスを得ることができる。甲羅に引っ込んでいる間、タートルは退避を終える以外のいかなるアクションも行えない。タートルは自分のターンの終了時にフリー・アクションで退避を終えることができる。

タートルは脅威に遭遇したときに避難できる固い甲羅をもつ、移動の遅い爬虫類である。タートルの多くは、歩行よりも水泳に適した足蹼を備えている。また、足蹼の代わりに脚を持ち、乾燥地帯に生息するものとして、トータイス (陸亀) にこれらの一般データを使用できる。

呪文書 Spellbooks

呪文書あるいは処方書はそれぞれに作成者の能力と個性が独自に反映されている。これらの大冊の多くは呪文以上の、術者の他の研究、個人的な日誌、博物学的なスケッチ、あるいは政治的な論文といったものさえ含んでいる。いくつかは準備儀式を含んでおり、その書を用いてそれらの呪文を準備する際に、呪文の使い手に恩恵——あるいは時に妨害——を与える。

呪文書と処方書の例とその説明、術者の専門系統と対立系統（あれば）の情報、所収の呪文、および準備儀式（あれば）を以下のリストに詳述した。書物のいくつかは暴こうとする者への備えを含んでいる。

説明、防御、準備儀式、および呪文は別々の本から望ましいように混合できる。高レベルの書物は望ましい低レベル呪文を除去して不適切な呪文のレベルを落とすだけで、容易に低レベルの術者を満たすことができる。同様に、長大な書を望むのであれば、望ましいレベルの君の選んだ呪文あるいは処方を2つとも結合すればよい。これらの書物は新しいキャラクターのための呪文書および処方書としても機能する。リストをコピーし、プレイヤーに握らせ、始めるだけでよい。

標準の呪文書は、そのウィザードの対立系統を除き、『Core Rulebook』の初級秘術呪文をすべて含んでいる。書物が追加ソースからの初級秘術呪文を含む場合には項目の説明に記述してある。

それぞれの書物には、キャラクターが市場に公開された書物に支払うべき市価が定められているが、売り手を見つけることは難しいかもしれない。キャラクターは書物を市価の半分で売却することができる。準備儀式付きの書物には準備儀式なしの書物と儀式付きの書物の2つの市価が定められている。

準備儀式の使用 Using Preparation Rituals

呪文の使い手は、準備儀式付きの呪文書あるいは処方書を用いて呪文を準備するとき、少なくとも3つの呪文（0レベル呪文は含めない）または処方をその呪文書から準備する限り、儀式から一時的な恩恵を得る。この恩恵は（特定の恩恵の説明にあるように）効果を消費するか、呪文の使い手が再び呪文を準備するまで持続する（この時に少なくとも3つの呪文を書物から準備することで再び使用することができる）。呪文の使い手は呪文を準備するときに、何冊の準備儀式付き呪文書を用いても問題ないが、1つの準備儀式の効果しか得ることはできない。

特殊書体の“S”^(S)は制作者の専門系統の呪文であることを示す。また、特殊書体の“OP”^(OP)は制作者の対立系統の呪文であることを示す。

防御の入門書 Defensive Primer (1レベル防御術士)

この驚くほど飾り立てられた重たい大書は3/4以上が空ページである。最初の2ページには秘術による防御と超自然的な存在の脆弱性に関する詳細な注意がびっしりと書かれている。

防御 平均的な錠前（DC 25）

対立系統 召喚術、心術

市価 160 gp

呪文

1レベル—バーニング・ハンズ、ディテクト・アンデッド、エクスぺディシャス・リトリート、マジック・ミサイル、プロテクション・フロム・イー

ヴル^S、レイ・オヴ・エンフィーブルメント、シールド^S

ルル・セイヴンの見習い呼び売り本*1

Apprentice Chapbook of Rul Thaven (2レベル占術士)

この細身の本は慎重に、だが素人臭く、薄板を通したきつい革紐で縛られている。中身の記述は神経質で、時折判読し難い語が詰め込まれている。8ページは呪文を含んでおり、最後の10ページは空白である。微笑まない不美人の肖像画が表紙の内側に装丁されている。

対立系統 幻術、変成術

市価 155 gp

呪文

1レベル—コンプリヘンド・ランゲージズ^S、ディテクト・シークレット・ドアーズ^S、ディテクト・アンデッド^S、アイデンティファイ^S、プロテクション・フロム・イーヴル、プロテクション・フロム・ロー、サモン・モンスターI、トゥルー・ストライク^S

*1 訳注：行人人が売り歩いた通俗読物の小冊子

無名紀要 Unnamed Journal (3レベル総合術士)

これは単純で簡素な呪文書である。行間に書かれたそれぞれの呪文の強化に関する注釈はほとんどが絶望的に誤っている。

市価 265 gp

呪文

2レベル—フォクセス・カニング、スコーチング・レイ

1レベル—アラーム、フェザー・フォール、オブスキュアリング・ミスト、マウント、シールド、ショッキング・グラスブ、サイレント・イメージ、スリーブ

0レベル—標準に加え、ジョルト（訳注：リンク先注記を参照）（訳注：更新；削除）

旅行者の書 Traveler's Tome (4レベル変成術士)

この手帳ほどの小さな本は、木製のカバーで装丁され、冒険の厳しさに耐えるくつきりした書体で記されている。カバーに突き立つ矢尻は魔法ぬきでは取り除けない。

防御 非常に単純な錠前（DC 20）

対立系統 召喚術、心術

市価 340 gp

呪文

2レベル—グライド^S、ノック^S、レヴィテート^S、ロープ・トリック^S

1レベル—アント・ホール^S、エンラージ・パーソン^S、イレイズ^S、エクスぺディシャス・リトリート^S、グラヴィティ・ボウ^S、ホールド・ポータル、ジャンプ^S、マジック・ウェポン^S、シールド

害の書 Book of Harms (5 レベル力術士)

この書物には得体のしれない種類の皮が張られ、焦げた肉のようなほのかで不快な臭いがする。内容は振るえる手で記述されており、灰で汚れたページに書かれた多くの注釈は以前の所有者がより大きなダメージの魔法を求めていることを示している。カバーの中心には雷光に似た形の輝くルーンが刻まれている。

防御 平均的な錠前 (DC 25)

対立系統 占術、変成術

市価 485 gp (準備儀式付きは 860 gp)

呪文

3 レベル— ファイアーボール⁵、ライトニング・ボルト⁵

2 レベル— アシッド・アロー、ダークネス⁵、グール・タッチ、ガスト・オヴ・ウィンド⁵

1 レベル— バーニング・ハンズ⁵、カラー・スプレー、エレメンタル・タッチ⁵、ハイドロリック・プッシュ⁵、ヒプノティズム、マジック・ミサイル⁵、レイ・オヴ・エンフィーブルメント、ショッキング・グラスブ⁵

準備儀式

害をなすうねり / Harmful Surge (超常) : 術者は呪文を最大化できるが、自らもダメージを受ける。術者はウィザードの力術呪文を発動するときに、フリー・アクションでこの恩恵の効果を消費する。このとき、術者はこの呪文を《呪文威力最大化》呪文修正特技を使用して発動したかのように扱うが、最大化した呪文のレベル×1d4 ポイントのダメージを受ける。このダメージはいかなる方法でも減少できない。

コンスタンス・インフリックスの研究紀要

Lab Journal of Constance Influx (5 レベル・アルケミスト)

この銅に覆われた細身の研究紀要は正しく酷使され、酸による傷痕と小さな焦げ跡は、紀要が極端な状態で使用されたことを示している。ページの余白には方程式、平衡計算、そして化学記号が記されている——どこで説明が終わり処方が始まるのか判断しがたい、いくつかの調合とともに。

市価 280 gp (準備儀式付きは 655 gp)

処方

2 レベル— ブラー、ディレイ・ポイズン、ファイアー・プレス、トランスミュート・ポーション・トゥ・ポイズン、ヴァーミット・スウォーム

1 レベル— ボマーズ・アイ、コンプリヘンド・ランゲージズ、キュア・ライト・ウーンズ、ジャンプ、キーン・センスズ、ニゲイト・アロマ、レジスト・エナジー、タッチ・オヴ・ザ・シー

準備儀式

錬金術防御 / Alchemical Protection (超常) : この書物から与えられる錬金術の知識が毒と錬金術アイテムから術者を守る。術者は毒か錬金術アイテムに対するセーヴィング・スローを行うとき、セーヴィング・スローを行う前に、割り込みアクションでこの恩恵の効果を消費する。術者はそのセーヴィング・スローに対する+4 ボーナスを得る。

墓の書 Book of the Grave (6 レベル死霊術士)

この大冊は腐敗した肉の臭いか、あるいはより酷い悪臭さえ漂わせている。虫に食われたカバーには墓所のカビがくっつき、ページは土で汚れている。いくつかのページは引きちぎられている。

防御 最初の3ページの縁にニサリットの毒(接触型; 頑健セーブ・DC13; 頻度=1回/分(6分間); 効果=1d3【耐】ダメージ; 治療=1回のセーブ成功)が塗られている。

対立系統 心術、変成術

市価 780 gp (準備儀式付きは 1,230 gp)

呪文

3 レベル— ブラッド・バイオグラフィ、レイ・オヴ・イグゾースション⁵、ヴァンピリック・タッチ⁵、vitriol (訳注: 存在せず)

2 レベル— コマンド・アンデッド⁵、クリエイト・トレジャー・マップ、ゲール・タッチ⁵、スペクトラル・ハンド⁵、ストーン・コール、ウェブ

1 レベル— バーニング・ハンズ、チル・タッチ⁵、ディスガイズ・セルフ、メイジ・アーマー、プロテクション・フロム・グッド、レイ・オヴ・エンフィーブルメント⁵、スカulpt・コープス⁵、シールド、トゥルー・ストライク、ヴェントリロキズム

0 レベル— 標準に加え ペナンプラ (訳注: リンタ先注記を参照) (訳注: 更新; 削除)

準備儀式

墓のプレス / Breath of the Grave (超常) : 即行アクションでこの恩恵の効果を消費することにより、15 フィートの円錐の腐敗臭のプレスを使用できる。円錐の範囲内のクリーチャーは頑健セーヴィング・スロー (DC10 + 術者の呪文を準備するクラスのうちの最大の術者レベル) に成功せねばならず、さもなければ1ラウンドの間不調状態になる。これは恩恵を消費する。この恩恵を消費した後、術者は再び呪文を準備するまで〈交渉〉と〈隠密〉判定に-4ペナルティを受ける。

輝く瞳の魔道書 Grimoire of Glittering Eyes (7 レベル幻術士)

この本の書名は鱗状のカバーに浮き彫りにされている。中身は、薄明かりのもとでさえページがほのかに光きらめき、その筆耕は不可思議なほど読みやすく見える。

防御 全体を イリュージョン・スクリプト (意思 DC16; 失敗時の読者への示唆は“本を閉じて立ち去れ”)により避けさせている。

対立系統 力術、死霊術

市価 1,005 gp (準備儀式付きは 1,705 gp)

呪文

4 レベル— ファンタズマル・キラー⁵、ワンダリング・スター・モーツ⁵

3 レベル— イリュージョン・スクリプト⁵、インヴィジビリティ・スフィア⁵、madness⁵ (訳注: 存在せず)、メジャー・イメージ⁵

2 レベル— マジック・マウス⁵、ミスディレクション⁵、ファントム・トラップ⁵、スケアー^{OP}

1 レベル— アラーム、アニメイト・ロープ、カラー・スプレー⁵、コンブ

リヘンド・ランゲージズ、ディスガイズ・セルフ⁵、ヒプノティズム、マジック・オーラ⁵、マジック・ウェポン、シールド、スリーブ

準備儀式

輝く瞳 /Glittering Eyes (超常)：術者は幻術呪文を発動するときに強化された視界を与えられる。術者は幻術呪文を発動するときに、フリー・アクションでこの恩恵の効果を消費する。術者は暗視 60 フィートと幻術を看破するセーヴィング・スローに+4 ボーナスを得て、いずれの利益も 1 分間持続する。

変成術士の書 Tome of the Transmuter (8 レベル変成術士)

この簡素な本は白い皮と銀の留め金で装丁されている。きびきびした正確な筆跡による、経済理論についての慎重な考察が記述の最後の数ページを占め、その後に暗い赤褐色の染みで汚れた 1 ページがある。残りのページは空白である。

防御 良い錠前 (DC 30)、エクスプローシヴ・ルーンズ (反応 DC16)

対立系統 幻術、死霊術

市価 1,810 gp (準備儀式付きは 2,610 gp)

呪文

4 レベル— ビースト・シェイプ II⁵、カルシフィック・タッチ⁵、コンフュージョン、ディメンジョン・ドア、ストーン・シェイプ⁵

3 レベル— アークエイン・サイト、ディスペル・マジック、エクスプローシヴ・ルーンズ、ライトニング・ボルト、グレーター・マジック・ウェポン⁵、スロー⁵

2 レベル— オルター・セルフ⁵、フレイミング・スフィアー、ノック⁵、パイロテクニクス⁵、レジスト・エナジー、シー・インヴィジビリティ、ウィスパリング・ウィンド⁵

1 レベル— アニメイト・ロープ⁵、チャーム・パーソン、カラー・スプレー^{0P}、イレイズ⁵、フローティング・ディスク、hush (訳注：存在せず)、メイジ・アーマー、マジック・ミサイル、プロテクション・フロム・ケイオス、アンシオン・サーヴァント

0 レベル— 標準に加えドレンチ (訳注：リントク先注記を参照)、スパーク (訳注：更新；削除)

準備儀式

防御的変成術 /Defensive Transmutation (超常)：術者は別の姿になるときに防御を強化できる。術者は有効距離が自身である変成術呪文を発動するときに、フリー・アクションによりこの恩恵の効果を消費する。術者はこの呪文の影響下にある限り、呪文の持続時間中は+2 外皮ボーナスを得る。

ルル・セイヴンの呼び売り本

Journeyman Book of Rul Thaven (9 レベル占術士)

この中型の本は折り目のついた背と柔らかい灰色の革の表紙を備えている。革は何カ所か擦れて、表面には小さなこげ跡があり、本は真鍮の錠前で閉じられている。女性の肖像画が表紙に装丁されており、彼女の顔以外のほとんどを文字が覆っている。文字は輪になって新しい文字の輪を指し示しているように見える。女性の顎の下には“悪魔主義者の犠牲？”という言葉がある。

防御 平均的な錠前 (DC 25)、また 5 レベル呪文はシークレット・ページで隠されている。特別の言葉は“暴け。”

対立系統 幻術、変成術

市価 1,195 gp (準備儀式付きは 2,320 gp)

呪文

5 レベル— コンタクト・アザー・ブレイン⁵、メジャー・クリエイション、テレパシク・ボンド⁵、

4 レベル— ディテクト・スクライミング⁵、ロケット・クリーチャー⁵、リムーヴ・カース、スクライミング⁵

3 レベル— アークエイン・サイト⁵、クアオーディエンス/クアヴォイアンス⁵、シークレット・ページ^{0P}、タンズ⁵

2 レベル— ディテクト・ソウツ⁵、フレイミング・スフィアー、ロケット・オブジェクト⁵、レジスト・エナジー、シー・インヴィジビリティ⁵、サムン・モンスター II

1 レベル— コーズ・フィアー、コンプリヘンド・ランゲージズ⁵、ディテクト・シークレット・ドアーズ⁵、ディテクト・アンデッド⁵、ディスガイズ・セルフ^{0P}、アイデンティファイ⁵、プロテクション・フロム・イーヴル、プロテクション・フロム・ロー、トゥルー・ストライク⁵

準備儀式

ルル・セイヴンの目 /Eyes of Rul Thaven (超常)：術者はルル・セイヴンが不可視状態のクリーチャーを調べるために完成させた技を使う。即行アクションによりこの恩恵の効果を消費する。術者は 1 ラウンドの間、シー・インヴィジビリティの効果を得る。

獣の内面の紀要

Journal of the Beast Within (10 レベル・アルケミスト)

この焦げて汚れたボロボロの記録集は、木製のカバーと安っぽい縞り糸で装丁されている。いくつかの処方の書かれていた箇所は徹底的に塗りつぶし、紙を引き裂き、慎重に抹消されているように思える。

市価 800 gp (準備儀式付きは 2,050 gp)

処方

4 レベル— ドラゴンズ・プレス

3 レベル— ビースト・シェイプ I、レイジ、タンズ、ウォーター・ブリージング

2 レベル— パークスキン、ブルズ・ストレンクス、キュア・モデレット・ウーンズ、エレメンタル・タッチ、レジスト・エナジー

1 レベル— ボマーズ・アイ、コンプリヘンド・ランゲージズ、クラフターズ・フォーチュン、キュア・ライト・ウーンズ、ディスガイズ・セルフ、エンラージ・パーソン、アイデンティファイ、シールド

準備儀式

獣性の調査 /Beastly Concoction (超常)：この紀要は術者に非常に強力かつ獰猛な変異薬を作成する能力を与える。術者は変異薬を吸収すると

きにこの恩恵の効果を消費する。変異薬が有効である間、変異薬は術者の選択した能力値に通常の+4の代わりに+6 錬金術ボーナスを与え、すべての精神能力値（【知力】、【判断力】、【魅力】）に-2 ペナルティを与える。

ジャック・ワーソンの手稿

Manuscript of Jack Were-son (10 レベル総合術士)

血、土、ワイン、その他がこの白い革の本を汚している。所有者の名、ジャック・ワーソンは表紙に金で箔押しされているが、他に著者の情報はないことがすぐに明らかになる。いくつかのページは有能だが心を震わせない芸術家による入念な図表と挿画を含んでいる。

防御 アークエイン・ロック が施された平均的な錠前 (DC 35)、および エクスプローシヴ・ルーンズ (反応 DC 16)

市価 2,820 gp

呪文

5 レベル— ブレイク・エンチャントメント、メイジズ・プライベート・サンクタム、ポリモーフ、トレジャー・スティッチング

4 レベル— チャーム・モンスター、ディメンジョン・ドア、グレーター・インヴィジビリティ、ムーンストラック、トゥルー・フォーム

3 レベル— クローク・オヴ・ウィンズ、エクスプローシヴ・ルーンズ、ヘイスト、ライトニング・ボルト、ノンディテクション、トワイライト・ナイフ

2 レベル— アシッド・アロー、パーニング・ゲイズ、ダスト・オヴ・トワイライト、フォッグ・クラウド、metabolize (訳注: 存在せず)、プロテクション・フロム・アローズ、スパイダー・クライム

1 レベル— オルター・ウィンズ、アント・ホール、パーニング・ハンズ、コース・フィア、ホールド・ポータル、アイデンティファイ、マジック・ミサイル、スリープ、ストーン・フィスト、ヴァニッシュ

極地の呼び声 Arctic Call (11 レベル力術士)

高級な上質皮紙が、使い込まれた2冊の本を申し分なく満たしている。美しい挿画はそれぞれの呪文の効果や多くの明確な極圏の主題を説明している。記述と冬らしい挿画の双方が高品質であり、どちらの本も収納できる革の保護ケースは、まるで獣皮を獣脂で粗雑に防水しているかのように、脂が臭い感じられる。

防御 [冷気] ダメージを与えるよう修正された ファイアー・トラップ (反応 DC 17)

対立系統 幻術、死霊術

市価 4,305 gp (準備儀式付きは 5,955 gp)

呪文

6 レベル— コンティンジェンシィ⁵、フリージング・スフィア⁵、リパルション

5 レベル— コーン・オヴ・コールド⁵、メイジズ・プライベート・サンクタム、パーマネンシィ、テレポート、ウォール・オヴ・フォース⁵

4 レベル— アイス・ストーム⁵、シャウト⁵、ストーンスキン、シンボル・

オヴ・リヴェレション、ウォール・オヴ・アイス⁵

3 レベル— アークエイン・サイト、ディスペル・マジック、エレメンタル・オーラ⁵、ファイアー・トラップ、ヒロイズム、ライトニング・ボルト⁵、ファントム・スティード、シーク・ソウツ

2 レベル— ブルズ・ストレンクス、フォールス・ライフ^{OP}、グリッターダスト、ヒディアス・ラフター、メイク・ホウル、レジスト・エナジー、ロープ・トリック

1 レベル— ディテクト・シークレット・ドアーズ、エンデュア・エレメンツ、エンラージ・パースン、フェザー・フォール、メイジ・アーマー、マジック・ミサイル⁵、オブスキュアリング・ミスト、シールド、ショッキング・グラスプ⁵

0 レベル— 標準に加えブリーズ (訳注: リンク先注記を参照) (訳注: 更新; 削除)

準備儀式

霜の噛みつき / Rime Bite (超常): 術者はわずかなものしか耐えることのできない身を切るような冷気を呪文にまよわせる。術者は [冷気] の補足説明のある呪文を発動するときに、フリー・アクションによりこの恩恵の効果を消費する。この呪文によるいかなるダメージも、すべての [冷気] に対する抵抗を無視するが、[冷気] に対する完全耐性は無視できない。

遙かに見えしターニスの諸見識

Insights of Far-Seeing Taernis (12 レベル召喚術士)

革紐でまとめられた2冊1組の本。この世のものとも思えぬかすかに光る青い革で装丁され、背は銀と鉄でできている。本は触れるとほのかに冷たく、見つめると軽く目眩を起こす。

防御 セビア・スネーク・シジル (反応 DC 16)

対立系統 占術、死霊術

市価 4,520 gp (準備儀式付きは 6,320 gp)

呪文

6 レベル— ゲッタウェイ⁵、プレイナー・バインディング⁵、サモン・モンスター VI⁵、ウォール・オヴ・アイアン⁵

5 レベル— comet⁵ (訳注: 存在せず)、コンタクト・アザー・プレイン^{OP}、pierce reality⁵ (訳注: 存在せず)、テレポート⁵

4 レベル— アシッド・ピット⁵、ブラック・テンタクルズ⁵、ディメンショナル・アンカー、レッサー・ギアス、ファンタズマル・キラー、ソリッド・フォッグ⁵

3 レベル— ガシアス・フォーム、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、セビア・スネーク・シジル⁵、スパイクト・ピット⁵、スティンキング・クラウド、タイニイ・ハット

2 レベル— アロー・イラプション⁵、デイズ・モンスター、ダスト・オヴ・トワイライト⁵、fantastic reach (訳注: 存在せず)、グリッターダスト⁵、metabolize⁵ (訳注: 存在せず)、シャター、ストーン・コール⁵

1 レベル— コンプリヘンド・ランゲージズ^{OP}、ディスガイズ・セルフ、ジャ

ンプ、メイジ・アーマー⁵、マジック・オーラ、マウント⁵、スリーブ、スタンプル・ギャップ⁵、アンシーン・サーヴァント⁵

準備儀式

招来クリーチャー頑強化 / Sturdy Summoning (超常)：術者の招来したクリーチャーは短時間防御力が増大される。術者は召喚術(招来)のウィザード呪文を発動するときに、フリー・アクションによりこの恩恵の効果消費する。術者がこの呪文で招来したクリーチャーは術者レベルに等しい一時的ヒット・ポイントを得て、このヒット・ポイントが少なくとも1ポイント残っている限り、セーヴィング・スローに+2状況ボーナスを得る。

永遠の探索 Quest Eternal (13 レベル占術士)

この使い込まれた2冊の書物のページの間にはすべてのリドルの解法、伝承の一片、そして地図の断片が詰め込まれている。カバーの一方は刃物で叩き切られたかのようにどこかに失われ、中には著者が余白を使い果たすことを恐れていたかのように小さく狭苦しい文が書きこまれている。

対立系統 召喚術、変成術

市価 6,705 gp (準備儀式付きは 8,355 gp)

呪文

7 レベルー グレーター・アーケイン・サイト⁵、グレーター・スクライング⁵、プリズマティック・スプレー

6 レベルー チェイン・ライトニング、コンティンジェンシィ、アイバイト、レジェンド・ローア⁵、トゥルー・シーイング⁵

5 レベルー ドミネイト・パースン、ファイアー・スネーク、ブライング・アイズ⁵、テレポート^{OP}、テレパシク・ボンド⁵

4 レベルー アーケイン・アイ⁵、コンフュージョン、ディテクト・スクライング⁵、フィアー、アイス・ストーム、ウォール・オヴ・ファイアー

3 レベルー クレアオーディエンス/クレアヴォイアンス⁵、ディスペル・マジック、ディスプレイスメント、グレーター・マジック・ウェポン^{OP}、ハイドロリック・トレント、ライトニング・ボルト、シーク・ソウツ、タンズ⁵

2 レベルー アーケイン・ロック、フォールス・ライフ、フォクセス・カニング^{OP}、ロケット・オブジェクト⁵、レジスト・エナジー、スコーチング・レイ、シー・インヴィジビリティ⁵、タッチ・オヴ・イデオシー

1 レベルー アラーム、チャーム・パースン、コンプリヘンド・ランゲージズ⁵、カラー・スプレー、ディテクト・シークレット・ドアーズ⁵、エクスペディシャス・エクスキャヴェイション^{OP}、フロートイング・ディスク、プロテクション・フロム・イーヴル、シールド、トゥルー・ストライク⁵、ヴェントリロキズム

0 レベルー 標準に加え スタープ (訳注：リンク先注記を参照)、スパーク (訳注：更新；削除)

準備儀式

旅の賢者 / Travel Sage (超常)：記憶を強化する魔法の本のようなものはない。他の恩恵と異なり、術者はこの恩恵を消費しない。術者が再び呪文を準備するまで、術者は〈知識：地理〉の技能ランクを有するものと見なされる。術者がすでに〈知識：地理〉の技能ランクを有している場合、

代わりにその判定に+2状況ボーナスを得る。

父祖の遺産 Grandfather's Legacy (14 レベル死霊術士)

この2冊組の辞書は美しく保存された人皮で装丁され、複雑に組み合わされた指の骨が錠前となりカバーを閉ざしている。カバー中央の下側には家紋が浮き彫りにされているが、金の箔押しは剥がれかけており、箔押し模様が実際に皮膚自体に刻まれた色あせた刺青に続いていることが明らかになっている。

防御 それぞれアーケイン・ロックで強化された3つ1組の素晴らしい錠前 (DC 50)、およびそれぞれの本の2ページ目にシンボル・オヴ・ウィークネス。

対立系統 心術、幻術

市価 7,610 gp

呪文

7 レベルー コントロール・アンデッド⁵、フィンガー・オヴ・デス⁵、シンボル・オヴ・ウィークネス⁵、テンポラリー・リザレクション⁵

6 レベルー アシッド・フォッグ、lightning field⁵ (訳注：存在せず)、サークル・オヴ・デス⁵、クリエイト・アンデッド⁵、アンウィリング・シールド⁵

5 レベルー ディスマサル、ホールド・モンスター、マジック・ジャー⁵、transfer intelligence⁵ (訳注：存在せず)、ウォール・オヴ・フォース、ウェイヴズ・オヴ・ファティグ⁵

4 レベルー アニメイト・デッド⁵、ピストウ・カース⁵、コンテイジョン⁵、エナヴェイション⁵、シャドウ・プロジェクション⁵、シャウト、ウォール・オヴ・アイス

3 レベルー ジェントル・リポウズ⁵、ホールド・アンデッド⁵、ライトニング・ボルト、マジック・サークル・アゲンスト・グッド、ノンディテクション、レイ・オヴ・イグゾースション⁵、スティンキング・クラウド、ヴァンピリック・タッチ⁵

2 レベルー アーケイン・ロック、ブラインドネス/デフネス⁵、ダークネス、フォールス・ライフ⁵、オブスキュア・オブジェクト、レジスト・エナジー、スケアー⁵、サモン・スウォーム

1 レベルー コーズ・フィアー⁵、チル・タッチ⁵、フロートイング・ディスク、hungry are the dead⁵ (訳注：存在せず)、ヒプノティズム、obscuring fog (訳注：オブスキュアリング・ミスト?)、レイ・オヴ・エンフィープルメント⁵、スカルプト・コープス⁵、シールド、スリーブ

錬金術師指南書 Chymist's Guidebook (15 レベル・アルケミスト)

この処方書のページは注意深く繕われている。処方の間にはその多くが錬金術と物理学の通常の約束事を無視しているように思える錬金術装置の詳細と図表が散財している。最後のページには実験的な変異業の不完全な調査記録が記述されている。

防御 良い錠前 (DC 30)

市価 2,420 gp

処方

5 レベルー ディレイド・コンサンプション、マジック・ジャー、スペル・レジスタンス

4 レベルー デトネイト、フリーダム・オヴ・ムーヴメント、グレーター・インヴィジビリティ、レストレーション、ストーンスキン

3 レベルー アンプリファイ・エリクサー、アーケイン・サイト、ヘイスト、ヒロイズム、プロテクション・フロム・エナジー、ゾーン・ボディ

2 レベルー オルター・セルフ、ベアズ・エンデュアランス、フォールス・ライフ、ファイアー・プレス、シー・インヴィジビリティ、トランスミュート・ポーション・トゥ・ポイズン

1 レベルー アント・ホール、コンプリヘンド・ランゲージズ、キュア・ライト・ウーンズ、ディテクト・シークレット・ドアーズ、エンラージ・パースン、ジャンプ、キーン・センシズ、ニゲイト・アロマ、シールド、トゥルー・ストライク

守護者の魔導書 Guardian Grimoire (15 レベル防御術士)

この3冊の丁寧な作られた書物は、来訪者とアンデッドに対する防護のルーンの刻まれたカバーで装丁されている。ページの内側は縁に沿って水で汚損しているように見える。

防御 エクスプローシヴ・ルーンズ (反応 DC 16) および ファイアー・トラップ (反応 DC 17)

対立系統 幻術、死霊術

市価 10,665 gp (準備儀式付きは 13,665 gp)

呪文

8 レベルー バインディング、メイズ、プロテクション・フロム・スペルズ⁵

7 レベルー パニッシュメント⁵、ディレイド・ブラスト・ファイアーボール、エクスペンド⁵、フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンII、グラスピング・ハンド

6 レベルー アナライズ・ドゥエオマー、アンティマジック・フィールド⁵、チェイン・ライトニング、グレーター・ディスベル・マジック⁵、トゥルー・シーイング

5 レベルー ブレイク・エンチャントメント⁵、コーン・オヴ・コールド、ディスマサル⁵、ポリモーフ、サモン・モンスターV、ウォール・オヴ・フォー

4 レベルー コンフュージョン、ディメンジョン・ドア、ディメンジョナル・アンカー⁵、ファイアー・トラップ⁵、マス・エンラージ・パースン、セキユアー・シェルター、トゥルー・フォーム⁵

3 レベルー クローク・オヴ・ウィンズ⁵、デイルイト、エンター・イメージ、エククスプローシヴ・ルーンズ⁵、ヘイスト、ライトニング・ボルト、マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル⁵、ウォーター・ブリージング

2 レベルー ディテクト・ソウツ、グリッターダスト、ノック、プロテクション・フロム・アローズ⁵、reinforcing bands (訳注:存在せず)、レジスト

エナジー⁵、スコーチング・レイ、ウィスパリング・ウィンド

1 レベルー アニメイト・ローブ、ディテクト・シークレット・ドアーズ、ディテクト・アンデッド、エンデュア・エレメンツ⁵、フェザー・フォール、オブスキュアリング・ミスト、プロテクション・フロム・ケイオス⁵、shadow blade (訳注:シャドウ・ウェポン?)⁵、シールド⁵、ショッキング・グラスプ、タッチ・オヴ・グレイスレスネス

0 レベルー標準に加え ディスラプト・アンデッド^{OP}

準備儀式

守護者の技 /Guardian Trick (超常): 術者は力ある迅速な警句により攻撃をくじくことを試みる。術者はアンデッドあるいは来訪者が術者に攻撃を命させたとき、割り込みアクションによりこの恩恵の効果を消費する。攻撃したクリーチャーは再ロールし、元の目より低くても2回目のロールを使用せねばならない。

影の神秘 Mysteries of Shadow (16 レベル幻術士)

この3冊1組の書物はそれぞれが真っ黒な紙に黄金のインクで記述されている。イリュースリィ・スクリプトが影界の地理と住人に関する説明を隠している。

防御 イリュースリィ・スクリプト (意思 DC 16; 失敗時の示唆は“記述と注意の存在を忘れる”)、ファントム・トラップ (いずれかの本を開くと罠が起動するように思わせる)

対立系統 占術、力術

市価 11,820 gp (準備儀式付きは 15,020 gp)

呪文

8 レベルー グレーター・シャドウ・エヴォケーション⁵、マインド・ブランク、シンティレイティング・パターン⁵、テンポラル・ステイシス

7 レベルー フィンガー・オヴ・デス、グレーター・シャドウ・カンジュレーション⁵、プロジェクト・イメージ⁵、シミュレイクラム⁵、スペル・ターニング

6 レベルー アイバイト、ガーズ・アンド・ウォーズ、リミテッド・ウィツシュ、パーマネント・イメージ⁵、プログラムド・イメージ⁵、シャドウ・ウォーク⁵、シンボル・オヴ・パースヴェイジョン

5 レベルー クラウドキル、ミラージュ・アーケイナ⁵、マインド・フォッグ、ナイトメア⁵、シーミング⁵、シャドウ・エヴォケーション⁵、テレキネシス

4 レベルー ブラック・テンタクルズ、ディメンジョン・ドア、グレーター・インヴィジビリティ⁵、レッサー・グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ、ファンタズマル・キラー⁵、リムーヴ・カース、スクライニング^{OP}、シャドウ・カンジュレーション⁵

3 レベルー ディスベル・マジック、ヒロイズム、イリュースリィ・スクリプト⁵、マジック・サークル・アゲンスト・グッド、メジャー・イメージ⁵、ファントム・スティード、シュリンク・アイテム、スロー

2 レベルー アーケイン・ロック、ダークネス^{OP}、フォールス・ライフ、グリッターダスト、マジック・マウス⁵、ミラー・イメージ⁵、オブスキュア・オブジェクト、ファントム・トラップ⁵、ウィスパリング・ウィンド

1 レベルー カラー・スプレー^S、ディスガイズ・セルフ^S、エンデュア・エレメンツ、フェザー・フォール、グリース、マジック・オーラ^S、マイナー・イメージ^S、オプスキュアリング・ミスト、レイ・オヴ・エンフィールメント、サイレント・イメージ^S、ヴェントリロキズム^S

0 レベルー標準に加え デテクト・マジック^{OP}

準備儀式

影の知識 /Shadow Knowledge (超常)：この書物の知識は術者の意識に影界自身のように固着する。他の恩恵と異なり、術者はこの恩恵を消費しない。術者は再び呪文を準備するまで、影界の地理と住人に関する判定である限り、すべての〈知識〉技能に技能ランクを有するものとして扱う。術者がすでに適切な〈知識〉技能のランクを有している場合、代わりにその判定に+2 状況ボーナスを得る。

ルル・セイザンの体得書

Master Books of Rul Thaven (17 レベル占術士)

この3冊組の書物は星のない夜のような黒い革で装丁され、微かに光る銀の留め金でまとめられている。ページは注釈と誤字で満たされている。筆跡は3巻目の終わりに向かうにつれ慌ただしくなり、最後のページには「私は彼女を見つけた！」と書かれている。

防御 それぞれの本に素晴らしい錠前 (DC 40)、9 レベルと7 レベルの呪文はシークレット・ページで隠されており、第1巻はエクスプローシヴ・ルーンズ (反応 DC 17) で守られている。

対立系統 幻術、変成術

市価 12,685 gp (準備儀式付きは 16,510 gp)

呪文

9 レベルー フォアサイト^S、フリーダム

8 レベルー ディマンド^S、ディサーン・ロケーション^S、グレーター・プライング・アイズ^S、トラップ・ザ・ソウル

7 レベルー インスタント・サモンズ、グレーター・アーケイン・サイト^S、グレーター・スクライミング^S、プレイン・シフト、ヴィジョン^S

6 レベルー アナライズ・ドゥウェオマー^S、グレーター・ディスペル・マジック、ガーズ・アンド・ウォーズ、レジェンド・ローア^S、リパルション、トゥルー・シーイング^S

5 レベルー コンタクト・アザー・プレイン^S、メジャー・クリエイション、シークレット・チェスト、センディング、テレパシク・ボンド^S、プレイヤー・アダプティション^{OP}

4 レベルー ピストウ・カース、ディメンショナル・アンカー、レッサー・ギアス、レッサー・グローブ・オヴ・インヴァルナラピリティ、ロケット・クリーチャー^S、リムーヴ・カース、セキュアー・シェルター、シェア・センシズ^S

3 レベルー アーケイン・サイト^S、ブラッド・バイオグラフィ^S、クリアオーディエンス/クリアヴォイアンス^S、エクスプローシヴ・ルーンズ、シークレット・ページ^{OP}、seek senses (シーク・ソウツ^S?)、タンズ^S

2 レベルー コンティニューアル・フレイム、ディテクト・ソウツ^S、フレイミング・スフィアー、ホールド・パースン、ロケット・オブジェクト^S、レジスト・エナジー、シー・インヴィジビリティ^S、サモン・モンスター II

1 レベルー コーズ・フィアー、コンプリヘンド・ランゲージズ^S、ディテクト・シークレット・ドアーズ^S、ディテクト・アンデッド^S、ディスガイズ・セルフ^{OP}、アイデンティファイ^S、プロテクション・フロム・イーヴル、プロテクション・フロム・ロー、トゥルー・ストライク^S

準備儀式

ルル・セイザンの目強化 /Improved Eyes of Rul Thaven (超常)：この強化された恩恵は不可視状態のクリーチャーを見ることを術者に許す。術者は即行アクションによりこの恩恵の効果を起動し、10 ラウンドの間シー・インヴィジビリティの効果をj得る。このラウンドは連続している必要はないが、術者は恩恵の効果を起動するたびに即行アクションを費やさねばならない。この恩恵の効果はシー・インヴィジビリティの10 ラウンドすべてが使用されたときか、次にウィザード呪文を準備するときのみ消費される。

拘束教本 Manual of Binding (18 レベル召喚術士)

この3冊1組は黒い鱗革で装丁され、呪文は上質紙に紫のインクで記されている。リッチの経箱の構築に関する広範な注意が呪文で隠されている。

防御 マジック・オーラ (呪文書が魔法的でないように偽装する)、リッチの経箱の構築に関する記述がシークレット・ページで隠されている、セピア・スネーク・シジル (反応 DC 17)

対立系統 防御術、心術

市価 12,719 gp (準備儀式付きは 16,769 gp)

呪文

9 レベルー ゲート^S、ソウル・バインド、サモン・モンスター IX^S、タイム・ストップ、ウィッシュ

8 レベルー クリエイト・グレーター・アンデッド、ホリッド・ウィルディング、グレーター・プレイヤー・アライ^S、メイズ^S、スクリーン

7 レベルー パニッシュメント^{OP}、フィンガー・オヴ・デス、グラスピング・ハンド、グレーター・テレポート^S、リヴァース・グラヴィティ、サモン・モンスター VII^S

6 レベルー コンテイジラス・フレイム、ディスイングレイト、グレーター・ディスペル・マジック^{OP}、レジェンド・ローア、プレイヤー・バインディング^S、ウォール・オヴ・アイアン^S

5 レベルー クラウドキル^S、コーン・オヴ・コールド、コンタクト・アザー・プレイン、ハングリー・ピット^S、マジック・ジャー、オーヴァーランド・フライト、パーマネンシイ、シークレット・チェスト^S、シンボル・オヴ・ペイン

4 レベルー ボール・ライトニング、ブラック・テンタクルズ^S、ディテクト・スクライミング、ディメンジョン・ドア^S、エナヴェイション、グレーター・インヴィジビリティ、リジリアント・スフィアー、リムーヴ・カース^{OP}

3 レベルー プリンク、デイライト、エンター・イメージ、ファイアーボー

ル、ジェントル・リポウズ、シークレット・ページ、セピア・スネーク・シジル⁵、スティンキング・クラウド⁵

2レベル— ダークヴィジョン、フォールス・ライフ、グリッターダスト⁵、メイク・ハウル、ミラー・イメージ、レジスト・エナジー^{OP}、シー・インヴィジビリティ、サモン・スウォーム⁵、ウェブ⁵

1レベル— パーニング・ハンズ、ディテクト・アンデッド、ディスガイズ・セルフ、グリース⁵、メイジ・アーマー⁵、マジック・オーラ、マジック・ミサイル、レイ・オヴ・エンフィールメント、アンシオン・サーヴァント⁵

0レベル— 標準に加えル— (訳注: リンタ先注記を参照) (訳注: 更新; 削除)

準備儀式

偶発的復活 / Revivifying Contingency (超常): 術者はこの恩恵をアクションにより消費しない。術者はこの恩恵の影響を受けて最初に術者のヒット・ポイントが0以下に減少したとき、速やかに2d6ポイントのヒット・ポイントを回復する。これによりヒット・ポイントが0以上に満たない場合、術者は気絶状態にならない。

裸の踊り子の叢書

Library of the Dancer of Skins (19レベル総合術士)

この4冊組の書物は輝く銀の縫り紐で4つの大冊の周りを巻いてまとめられ、複雑な結び目で括られている。内容は膨張的かつ薄っぺらく、傍注で満たされている。著者の記述は自身の発見について明らかに興奮しているように見え、思想家も明らかに才気に溢れているのだが、彼女もどうやら未熟である。

市価 16,420 gp (準備儀式付きは 20,695 gp)

呪文

9レベル— choose fate (訳注: 更新; ウィアード)、シェイプ・チェンジ、ウィッシュ、ワールド・ウェイヴ

8レベル— ジャイアント・フォームII、ポラー・レイ、シンティレイティンク・パターン、シーマントル、トラップ・ザ・ソウル

7レベル— コントロール・ウェザー、エレメンタル・ボディIV、ファンタズマル・リヴェンジ、パワー・ワード・ブラインド、ランパート、スペル・ターニング

6レベル— ビースト・シェイプIV、クローク・オヴ・ドリームズ、コントロール・ウォーター、フルード・フォーム、ゲッタウェイ、lightning field (訳注: 存在せず)、プラント・シェイプII

5レベル— comet (訳注: 存在せず)、ファブリケート、ファイアー・スネーク、ガイザー、ホールド・モンスター、オーヴァーランド・フライト、ブレイナー・アダプティオン、テレキネシス

4レベル— ドラゴンズ・プレス、ディメンジョン・ドア、ファイアー・フォーム、グレーター・インヴィジビリティ、ムーンストラック、rainbow helix (訳注: 存在せず)、トゥルー・フォーム、ワンダリング・スター・モーツ

3レベル— プリンク、クローク・オヴ・ウィンズ、エレメンタル・オーラ、フライ、lightwall (訳注: 存在せず)、シフティング・サンド、トワイ

ライト・ナイフ、ヴァーサトル・ウェポン

2レベル— アロー・イラプション、ダスト・オヴ・トワイライト、エレメンタル・スピーチ、fantastic reach (訳注: 存在せず)、ファイアー・プレス、metabolize (訳注: 存在せず)、シェア・ランゲージ、スリッストリーム

1レベル— オルター・ウィンズ、アント・ホール、エンデュア・エレメンツ、フェザー・フォール、フレア・パースト、アイデンティファイ、ストーン・フィスト、タッチ・オヴ・ザ・シー、トゥルー・ストライク、ヴァニッシュ

準備儀式

防御的恩恵 / Defensive Boon (超常): 術者は素早く秘術エネルギーの爆発を投げかけることにより、迫り来る呪文攻撃の向きをそらす。術者は呪文あるいは擬似呪文能力の目標とされたとき、割り込みアクションによりこの恩恵の効果消費し、引き金となった攻撃に対するACに+4反発ボーナスを得ることができる。

ゲブラ師の処方

The Formulae of Master Gebr (20レベル・アルケミスト)

この4冊の布張りの本は印刷物に近く——プレス印刷か他の機械的な転写によるかのように——扉、目次、そして役に立つ相互参照の索引を備えている。筆者は明らかに最もよく訓練された発明の専門家であり、これらは丁寧に扱われ、研究所の書類よりも簡単に照合できる。

防御 カバーに死の涙の毒 (接触型; 頑健セーブ・DC22; 潜伏期間=1分; 頻度=1回/分 (6分間); 効果=1d6【耐】ダメージ+1分間 麻痺状態) が塗られている。

市価 6,500 gp (準備儀式付きは 11,000 gp)

処方

6レベル— エレメンタル・ボディIII、フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンI、ヒール、シャドウ・ウォーク、トランスフォーメーション、ツイン・フォーム

5レベル— ディレイド・コンサンクション、ドリーム、イルード・タイム、ナイトメア、オーヴァーランド・フライト、リサージェント・トランスフォーメーション、スペル・レジスタンス

4レベル— デトネイト、ドラゴンズ・プレス、ファイアー・シールド、フルード・フォーム、グレーター・インヴィジビリティ、ニュートラライズ・ポイズン、ストーンスキン、ユニヴァーサル・フォーミュラ

3レベル— アブソーピング・タッチ、アンプリファイ・エリクサー、ブラッドハウンド、ディスプレイスメント、ドラコニック・レザヴォワー、ヘイスト、ヒロイズム、シーク・ソウツ、ソーン・ボディ

2レベル— アルケミカル・アロケーション、パークスキン、ブルズ・ストレンクス、キャッツ・グレイス、エレメンタル・タッチ、ファイアー・プレス、パーシーヴ・キューズ、シー・インヴィジビリティ、トランスミュート・ポーション・トゥ・ポイズン、ヴァーミット・スウォーム

1レベル— ボマーズ・アイ、コンプリヘンド・ランゲージズ、クラフターズ・フォーチュン、ディスガイズ・セルフ、エンデュア・エレメンツ、キーン・センシズ、ニゲイト・アロマ、シールド、ストーン・フィスト、タッチ・オヴ・ザ・シー

準備儀式

任意爆弾 / Spontaneous Bomb (超常)：術者は爆弾のこととなれば特別な技をたもたに備えている。術者は1日に1回、即行アクションにより、術者が前提を満たす（だがまだ知らない）発見を爆弾に付与できる。このことは爆弾に累積しない発見を累積させることを許すわけではない。

言葉と思考の体得

Mastery of Word and Thought (20 レベル心術士)

この大判の大冊は通常の呪文書4冊分の大きさで、プレート・アーマーのような硬さの革で装丁され、縫い糸よりしなやかな薄い金属の縫い糸で縫い綴じられている。その終わりのあたりにはそれぞれ線を引いて消された名前リストがある。

防御 本の最初のページにシンボル・オヴ・デス (頑健 DC 22)

対立系統 召喚術、幻術

市価 22,750 gp (準備儀式付きは 27,250 gp)

呪文

9 レベル— ドミネイト・モンスター⁵、フォアサイト、メイジズ・ディスジャンクション、マス・ホールド・モンスター⁵、マス・サフォケーション、パワー・ワード・キル⁵、タイム・ストップ

8 レベル— バインディング⁵、クローン、イレジスティブル・ダンス⁵、マインド・ブランク、ポリモーフ・エニイ・オブジェクト、パワー・ワード・スタン⁵、サンバースト

7 レベル— デフレクション、グレーター・アーケイン・サイト、インスタント・サモンズ^{OP}、リミテッド・ウィッシュ、マス・ホールド・パースン⁵、プレイン・シフト^{OP}、パワー・ワード・ブラインド⁵、レゾネイティング・ワード、シンボル・オヴ・スタニング⁵

6 レベル— クローク・オヴ・ドリームズ⁵、コンティンジェンシイ、エネミー・ハンマー、グレーター・ディスペル・マジック、ギアス／クエスト⁵、レジェンド・ローア、メイジズ・ルークプレーション、thunderclap (訳注：存在せず)、トゥルー・シーイング

5 レベル— ディスマサル、ドミネイト・パースン⁵、ファブリケイト、アイシー・プリズン、フィーブルマインド⁵、メイジズ・プライヴェイト・サンクタム、パーマネンシイ、ブライング・アイズ、テレポート^{OP}

4 レベル— ビストウ・カース、クラッシング・ディスペア⁵、ディメンジョナル・アンカー、フィアー、ムーンストラック⁵、リジリアント・スフィアー、ストーン・シェイプ、ストーンスキン

3 レベル— ファイアーボール、フライ、グレーター・マジック・ウェポン、ヒロイズム⁵、ローサム・ヴェール、ノンディテクション、プロテクション・フロム・エナジー、symbol of peace⁵ (訳注：存在せず)、サジェスション⁵

2 レベル— アーケイン・ロック、コンティニューアル・フレイム、フォーリス・ライフ、ヒディアス・ラフター⁵、マジック・マウス^{OP}、ミラー・イメージ^{OP}、レジスト・エナジー、ローブ・トリック、シー・インヴィジビリティ、タッチ・オヴ・イディオシー⁵

1 レベル— アラーム、チャーム・パースン⁵、フェザー・フォール、hush (訳注：存在せず)、ハイドロリック・プッシュ、アイデンティファイ、マジック・ミサイル、メモリー・ラプス⁵、レイ・オヴ・エンフィーブルメント、シールド、アンシーン・サーヴァント^{OP}

0 レベル— 標準に加えブリーズ (訳注：リンク先注記を参照)、スパーク (訳注：更新；削除)

準備儀式

名前の呪い / Curse of Names (超常)：術者はこの書を用いて呪文の準備を完了するときに、この書の名簿に単一のクリーチャーの固有の名称を書き込む。術者は名前のあるクリーチャーの30フィート以内にいるとき、即行アクションにより名前の呪詛を与えるためその名を呼び出すことができる。これは恩恵の効果を消費する。目標のクリーチャーは1分の間、すべての攻撃ロールに-2ペナルティを受け、かつ術者に対するすべての攻撃ロールに-4ペナルティを受ける。この呪いが起動するとき、書の中で名前は線を引いて消される。このクリーチャーは術者によって再び名前の呪いの目標にすることはできない。同じクリーチャーに対する名前の呪いの2つの事例におけるペナルティは累積しない。

呪文をデザインする Designing spells

Pathfinder Roleplaying Game 用の呪文をデザインするのは芸術と科学が入り混じった作業である。本章では君のキャンペーン用に、バランスのとれた実用に値する呪文をデザインする際に考える必要があることを述べる。

魔法のアイテムとは異なり、呪文には本ゲーム内における呪文レベルに合致する能力の基準（パワー・レベル）が前もって定義されている。君は呪文をデザインする際、新しい呪文と既存の呪文を比較することで、これらのパワー・レベルを考慮しなければならない——1つの呪文は9つの呪文レベルの内の1つ（および初級秘術呪文ないし初級信仰呪文）という狭い能力の範囲に落とし込まなければならないのだ。対照的に魔法のアイテムの価格は非常に粒度が細かく、そのアイテムが有する機能の価格に基づく gp から計算される。言い換えれば、ある魔法のアイテムにより多くの力を加える場合、君は単にそれに合わせて価値を高めるだけでよい。しかしある呪文にはるかに強い力を加える場合、君はそれをより高いレベルの呪文にしなければならない。そしてそれは例示となる呪文の異なる組み合わせとそれを比較しなければならないことを意味する。

ゴールデン・ルール The Golden Rule

自作の呪文と似通った呪文を比較し、その想定されるレベルの他の呪文と比較すること。

魔法のアイテムの価値を計る場合とは異なり、ある呪文の「価値」を正確に計る計算式はない。その作業工程は全て、君の作成した新しい呪文と他の呪文を比較し、その呪文や呪文グループに対して弱いか強いかのどの程度なのかを評価する方法である。呪文をデザインするには、呪文に関連したルールだけではなく、このゲームのルール全てをしっかりと理解している必要がある。その上、ゲームで仮定されている記載されていない事柄に対する理解も必要になる。そのような事柄のほとんどは、本項の中で述べられている。

例:呪文リストを見ると、[音波] ダメージを与える1レベルのウィザード呪文が存在しないことに気づくだろう。君はこの隙間を埋めるために、バーニング・ハンズと同様に機能するが、[火]ではなく[音波]ダメージを与えるような呪文をデザインすることにしよう。しかしこのゲームには、[音波]呪文がそれほど多く存在しない理由がある。エネルギー種別としての「音波」はこのルールに後で追加されたものであり、[音波]ダメージに抵抗を持つモンスターは非常に少ない。というのも、ほとんどのモンスターは「音波」がエネルギー種別として定義される前にすでに存在していたからである。[音波]に対する抵抗を持つクリーチャーが[火]に対する抵抗を持つものより少ないため、ソニック・スクリーチはバーニング・ハンズよりもほとんどの状況で優れているのである。このようなわけで、もし君が自らのゲームにソニック・スクリーチを加えるならば、心得たプレイヤーがバーニング・ハンズの代わりにこの呪文を選択する姿を目にすることになるだろう。もし新しい呪文がほとんどの呪文の使い手の呪文表から既存の呪文を置き換えてしまうのであれば、それはおそらく他の選択できる項目よりも優れていることを意味している——そしてその呪文が非常に優れているために最適な呪文選択となるのであれば、おそらくその能力は強大にすぎるのだ。

ルールシステムの全てを理解することで、君はこのような失敗を回避することができるだろう。

呪文の研究 Spell Research

ある術者が新しい呪文を作成するためにしなければならないことに関するこのゲームのルールは非常に曖昧である（魔法/秘術魔法の文書/独自の研究を参照）。何故かという、魔法のアイテムの作成方法の詳細のように、このような研究を術者が行うことの詳細は、キャンペーンの進行

において重要ではないからだ。ちょうどウィザードがスクイッド（イカ）の墨を使用するのか珍しい植物のインクを使用するのかがバーニング・ハンズ の巻物を作成する際に必要なことではないように、イラスト・インカナブルム（イラストの初版本）に記載された身振りを修正するかどうかや、マロソツ・グレート・グリモア（マロソツの偉大なる魔法書）に詳細が記載された単語の音を変えるかどうかを知ること新しい1レベル攻撃呪文を作り出す際に必要なことではない。これらの要素をフレイバーとして含むのは（特に高い物語性を持つキャンペーンにおいては）良いことではあるが、このようなものはアイテム作成や呪文研究の結果に影響を及ぼすものではなく、いずれもゲーム時間外でそのほとんどを費やされるものである。そのため、本章ではプレイヤーやGMが新しい呪文をデザインするゲーム技巧について述べており、あるキャラクターが新しい呪文を研究するためにゲーム内で必要な事柄については記載しない。

呪文用語 Spell Terminology

呪文やそれが生み出す効果を描写するためにこのゲームで使用される用語を理解することは、君にとって必要不可欠なことだ。新しい呪文をデザインする前に、魔法に慣れ親しむこと。特に数ある系統や副系統、それに呪文の詳細を説明する項目（構成要素、距離など）については必ず理解していなければならない。

以降の項ではバランスのとれた呪文を作成するために重要で妥当な順に、呪文のデザインの側面を述べていく。例えばある呪文の構成要素は、高価な焦点具や物質要素が含まれでもしない限り、そのパワー・レベルに及ぼす影響は極めて低い。そのため構成要素はダメージ、距離、持続時間、セーヴィング・スローよりも後に記載されている。

想定レベル Intended Level

作成の前に、君には新しい呪文の全体的な想定能力のアイデアが大抵必要となる——多分君はそれを使わせたいと考えている特定のPCないしNPCを持っているだろうから、そのレベルがあまりにも低くて重要ではなくなったり、そのキャラクターにとってあまりにも高いために発動することができないということになっては、呪文をデザインする目的は満たされない。その呪文の一般的なレベル間の差はこの点において十分に近いということを知ってさえいれば、次の議論に進むことができるだろう。

機能 Function

呪文をデザインする際、想定される機能は考慮すべき最重要項目である。特に機能は、この呪文の具体的なゲーム的効果に言及する。ダメージを与える、不調状態のような状態を及ぼす、セーブや攻撃ロールにボーナスを与えるといったように。それ以外のことはこの点においてはただの飾りに過ぎない——斬撃ダメージを与えるか[火]ダメージを与えるか、目標を不調状態にするか混乱状態にする、セーブに洞察ボーナスを与えるのか攻撃ロールに強化ボーナスを与えるのか、ユニコーンのように見えるのかファイアー・デーモンに見えるのか、はいずれもどちらでもよい。機能の例には以下のようなものが含まれる。

- ダメージを1体の目標に与える
- ダメージを複数の目標に与える
- 1体の目標に状態や効果1つを及ぼす
- 複数の目標に状態や効果1つを及ぼす
- 仲間1人に防御的なボーナスを与える
- 仲間複数に防御的なボーナスを与える
- 仲間1人に攻撃用のボーナスを与える
- 仲間複数に攻撃用のボーナスを与える
- 仲間1体を治癒する
- 仲間複数を治癒する

ある呪文は一度に上記の項目の複数を行うこともできるし、術者が複数のオプションから選択することができるものもある。しかしそのような呪文は1つの効果を持つ同じ呪文レベルの呪文よりも、必ず弱い力しか持たないようにならなければならない。「状態もしくは効果」は上記の項目の中でもっとも広範に渡るものであることに注意すること。これらは不調状態や恐慌状態のような実際の状態も、瞬間移動のような効果も含んでいるのである。

呪文のダメージ Spell Damage

攻撃呪文の力を測るもっとも簡単な方法の1つは、それがどれだけ多くのダメージを出すかを確認することだ。攻撃呪文はこのゲームで最も簡単にデザインすることができる呪文であり、その例は数多くある。一般的なダメージ呪文は、秘術呪文では術者レベル1ごとに1ダイス（通常はd6）のダメージ（例えば ショッキング・グラスプ や ファイアーボール）を、信仰呪文では術者レベル2ごとに1ダイス（通常はd6だが、ときどきd8のものもある）のダメージ（例えば シアリング・ライト）を与える。

対象 Target

もっとも単純な呪文は目標1つ（クリーチャー1体か物体1つか、術者のみか）にのみ効果を及ぼす。厳密に言えば、術者にのみ効果を及ぼす（距離が“自身”で目標が“術者”の）呪文は“クリーチャー1体”を目標とするものよりもわずかながら弱い（訳注：以降の文意から、“弱い→強い”と思われる）。なぜなら誰かに効果を及ぼす呪文を発動することができるものは、それをより多目的に使うことができ、そのためにより強力だからである。しかし“術者にのみ”効果を及ぼす呪文を作ることわずかに力を弱めることは、1レベル低い呪文としてデザインするために使用するべきではない。多くの場合、術者にのみ効果を及ぼす呪文は常に機能するか、そのクラスに利益を及ぼす独自のボーナスを提供する形でデザインされる。しかし君がこの呪文を発動することやこの呪文のポーションを飲むことで利益を得ることを許す場合に手に負えなくなることがある。このような呪文は術者にのみ効果を及ぼすままにしておくべきだが、この呪文を誰かに発動することができるかのようにそのパワー・レベルを分析したほうがよい。

例：シールドや トゥルー・ストライク はいずれも1レベル呪文であり、術者にのみ作用する。もしこの呪文を他の目標に発動することができるなら、この呪文は依然として1レベル呪文とするのが正しいパワー・レベルである。それらを術者にのみ作用する呪文としてデザインしたのだから、それらは1レベルだけ値下げされて2レベルになるわけではない。シールドは常に術者にのみ効果を及ぼす呪文であり、このようにされているのにはゲーム・バランス上の理由がある。シールドは盾ボーナスを提供するため、この呪文の効果を受けたファイターのような近接戦闘キャラクターは実際の盾を落とすことができ、追加ダメージのために両手武器を装備しておくことができる。トゥルー・ストライクは意図的に術者にのみ作用する呪文としてデザインされており、そのためにソーサラーはファイターに毎ラウンドこの呪文を発動することができないのだ。そのようにされれば、ファイターは（追加ACのための）《攻防一体》や（追加ダメージのための）《強打》を使用してさえ、命中させることが難しいモンスターに攻撃を命中させることができるだろう。そのような術者にのみ効果を及ぼす呪文を作ること、実際にその呪文を弱くすることはない。しかしそのようにすることで、遭遇を非常に簡単にしてしまうような組み合わせからプレイヤーを守っているのである。

複数のクリーチャーに効果を及ぼす呪文は1体のクリーチャーにのみ効果を及ぼす呪文よりも強力である。複数のクリーチャーに効果を及ぼす呪文は円錐形や球状のような範囲に効果を及ぼすもの（ファイアーボールなど）か、どの2体もある距離内にいる複数のクリーチャーを術者が選択できるもの（スローなど）のいずれかであることが多い。スローの

ように目標を術者が指定する呪文よりも、ファイアーボールのような爆発効果はその特性上多くの敵に効果を及ぼすことができるが、（スローを使用したときには術者の仲間を巻き込む危険はない。その呪文に最も適した種類がどちらなのかを選択すること。ただし極めて低い術者レベルでない限り、複数を選択できる呪文の方が一般に強力である（低い術者レベルであれば、爆発が効果を及ぼす数に比べてずっと少ない目標にしか効果を及ぼすことができないからだ）。

ダメージ量 Damage Caps

低レベルのダメージ呪文は中レベルや高レベルのダメージ呪文と同程度によいものではない——このゲームでは時として、中レベルや高レベルの呪文を与えることのできる最大のダメージ量に低レベルの呪文が至ることがある。これは低レベル呪文が最大ダメージを与えることなく低レベル呪文が増え続けるなら、有用性の点においてより高いレベルの呪文と戦うことになり、かつて20レベルの術者が同じ呪文を使う場合に、1レベルの時のように楽しくなくなってしまうからだ。

最大ダメージは呪文レベルと、その呪文が秘術呪文か信仰呪文かかに依存する。これはすなわち、信仰呪文が治療に優れているという事実に対するバランス上、秘術呪文はダメージを与える点において優れているようにデザインされているからだ。「単一目標」呪文は1体のクリーチャーにのみダメージを及ぼす（ショッキング・グラスプ）か、そのダメージをいくつかのクリーチャーに分割する（バーニング・ハンズやマジック・ミサイル）。「複数目標」呪文は複数のクリーチャーにそのダメージ全てを及ぼす（ファイアーボール）。

例えば、（ショッキング・グラスプのような1レベルの単体目標ウィザード呪文は最大で5ダイスのダメージ（この例示では5d6）を与えることができる。マジック・ミサイルは単一の目標にも使用することができるし、術者は複数のクリーチャーに効果を及ぼすためにミサイルを打ち分けることもできる。撃ち分けた場合、単一目標に向けてのダメージを複数の目標に分割することになる。バーニング・ハンズは複数のクリーチャーに複数ダイスのダメージを及ぼすため、下記のダメージ量について記載された表に従っていないように見える。しかしd6ではなくd4のみのダメージを与えること、そして極めて近い限られた効果範囲しか持たないことで補正されている。

最大ダメージの表を見る際、秘術呪文は通常ダメージにd6を使用するが信仰呪文は通常d8を使用することを心の片隅に止めておくこと。これらの表はd6を基準に記載されている。信仰呪文のダメージを考慮する際、d8を2d6として数える。そのため、シアリング・ライトは単一目標の3レベル・クレリック呪文であり、最大で5d8ポイントのダメージを与える。d8は2d6として扱うため、これは10d6となり、3レベル・クレリック呪文の範囲に収まる。（レベルごとに1d6、最大10d6のダメージをアンデッドに与えることもまた、この呪文レベルにおいては妥当であることに注意。光に脆弱なアンデッドに対してわずかに高いダメージを及ぼすことは、人造に対してダメージが削減されることと相殺される）。

ヒント：もし作成しようとする呪文がこの表に示される値よりも多いダメージを及ぼす場合、ダメージを減らすか術者レベルを上げなければならない。

ヒント：もし作成しようとする呪文がこの表に示される値よりも低いダメージしか及ぼさない場合、ダメージを増やすかこの呪文に他の効果を付与しなければならない。この例の1つに サウンド・バースト がある。この呪文は1d8ポイントのダメージしか及ぼさない（この値は増加することがない）が、範囲内の目標を朦朧状態にすることができる。

表：秘術呪文における最大ダメージ

秘術呪文レベル	最大ダメージ (単一目標)	最大ダメージ (複数目標)
1	ダイス 5 個	—
2	ダイス 10 個	ダイス 5 個
3	ダイス 10 個	ダイス 10 個
4	ダイス 15 個	ダイス 10 個
5	ダイス 15 個	ダイス 15 個
6	ダイス 20 個	ダイス 15 個
7	ダイス 20 個	ダイス 20 個
8	ダイス 25 個	ダイス 20 個
9	ダイス 25 個	ダイス 25 個

表：信仰呪文における最大ダメージ

信仰呪文レベル	最大ダメージ (単一目標)	最大ダメージ (複数目標)
1	ダイス 1 個	—
2	ダイス 5 個	ダイス 1 個
3	ダイス 10 個	ダイス 5 個
4	ダイス 10 個	ダイス 10 個
5	ダイス 15 個	ダイス 10 個
6	ダイス 15 個	ダイス 15 個
7	ダイス 20 個	ダイス 15 個
8	ダイス 20 個	ダイス 20 個
9	ダイス 25 個	ダイス 20 個

距離 Range

呪文の距離は呪文の能力の特徴的な部分として機能する。害のある呪文で目標に接触することを術者に要求するという事は、術者は近接戦闘の範囲がそのすぐ近くに行かなければならず、敵の報復を受けたり機会攻撃範囲に収めた敵から機会攻撃を受けるリスクを払うことになる。同様に、近距離呪文は術者に少し考える時間を与えてくれるが、敵対的な目標を1回の移動や突撃の距離の範囲に収めていることが多く、敵を近づけ術者を攻撃させることを許してしまう——術者レベルが14に達してさえ、近距離呪文はほんの60フィートしか届かないのだ。

屋内にいる状況であれば、ほとんどの中距離の戦闘呪文は無制限の間合いを持つようなものだ。なぜなら術者はこの呪文を獲得するレベルにおいて150フィート以上の距離を持つことができ、このような遠い間合いを取り扱う遭遇はほとんどない。術者は見ることでできるものならなんにでも命中させることができるだろう。

屋外でさえ、150フィートの間合いを持つ呪文はPaizo GameMastery Flip-Mat (24インチ×30インチの大きさで、120フィート×150フィートを表す)のような一般的なゲーム・マット上であれば、なんでも視界に収めることができる。長距離であればあらゆるものを範囲に収めているようなもので、最低でも400フィートの間合いを持つ。この距離はゲーム・マット上で大抵7フィートの長さになり、ゲームに使用される多くの机よりも長い。大草原を横切って敵にファイアーボールを放ったり、ダンジョン内の少し手前の安全な場所に戻るためにディメンジョン・ドアを使用したりといった抽象的な状況でのみ、長距離はゲーム内で意味を持つ。

当然、接触呪文はこの呪文項目において最も弱く、近距離呪文はまだまじだが並外れて良いものではなく、中距離呪文や遠距離呪文はほとんどの目的において同じ程度に良い。《呪文距離延長》は+1呪文レベルを代償に呪文の距離を2倍にすることができ、《呪文射程延長》は+1呪文レベルを代償に間合いを1段階増加させる（接触から近距離、近距離から中距離、中距離から長距離）ことを考えれば、ある呪文において距離段階を1つ増加させることはレベルを+1することでうまくバランスを取ることができるだろう。例えば、キュア・ライト・ウーンズ（通常1レベル）を接触ではなく近距離にする場合、2レベル呪文とするのが適切だろう。

持続時間 Duration

特定のレベルにおいて呪文の持続時間をどの程度長くするかを決めるための厳密で素早いルールは存在しない。弱い呪文は数時間持続する一方、

強力なものが数ラウンドや1アクションの間しか持続しないようなこともある。最も良い方法は呪文の効果と持続時間を想定レベルが同じ呪文、1レベル低い呪文、1レベル高い呪文と比較することだ。「瞬間」呪文と「永続」呪文との間にある違いにはよくよく注意しなければならない（呪文の持続時間を参照）。

セーヴィング・スロー Saving Throw

魔法的な効果として直接クリーチャーに効果を及ぼす呪文のほとんどはセーヴィング・スローを行わせるようにするべきだ。（アイス・ストームやスリート・ストームのように）非魔法的な攻撃や妨害をクリーチャーに及ぼす呪文は通常セーヴィング・スローは不要である。

命中させるために術者に攻撃ロールを要求する呪文は、（それが遠隔接触攻撃であっても）セーヴィング・スローを行わせてもよいし行わせなくても良い（エナヴェイションやシアリング・ライトは行わせないが、ディスインテグレイトは行わせる）。ダメージをロールする必要のない攻撃効果は、効果を削減したり無効化するためにセーヴィング・スローを常に行わせるべきだ。そうでなければその呪文を発動することのできるレベルの誰もが、その呪文を選択するのは明白である。

ヒント：呪文がセーヴィング・スローを行わせるかそうでないかを決める際には、その呪文を君のお気に入りのPCに使用されたときに君がどう思うかを考えること。もしPCがセーブや攻撃ロールの失敗による回避によって抵抗する機会が一切得られないならば、君はいらいらするだろうか、当惑するだろうか、それとも怒るだろうか？もしそうなら、その呪文に何らかのセーブや攻撃ロールを付加するべきだ。ただもちろん、この方法は常に有効な策ではない。

頑健セーブ：頑健セーブを要求する呪文は通常目標を物理的に変化させるか、通常頑健セーブで抵抗する効果（病気や毒など）を与えるか、抵抗するのに純粋に物理的抵抗力がもっとも有効な攻撃形態であるかのいずれかである。通常、頑健セーブに成功してもその効果は命中するが、ちょうどスカンクが噴射する卑劣なジャコウを受け流す熊のように、目標が抗するに十分なほど頑丈なのである。この呪文は（物質ではなく）クリーチャーにのみ効果を及ぼすことに注意すること。人造やアンデッドといった生きていないクリーチャーはこの種の呪文に完全耐性を持つ。例えば、このことによってこの種のクリーチャーはクリーチャー起源の（ポリモーフ）呪文に完全耐性を持つことになる。しかしその他の呪文（ディスインテグレイトのような）はそうではなく、物体を攻撃することができる。

反応セーブ：反応セーブを要求する呪文は通常爆弾の破裂のような、物理的な爆発や噴射を範囲内に作り出す。目標はセーヴィング・スローに成功することで、このような効果を回避することができる。一般に、反応セーブに成功することは目標が効果を選ばなかったか、その効果が本来より弱い効果で目標の周りを駆け回ったことを意味する。術者が攻撃ロールを行い目標が反応セーヴィング・スローを行うような呪文を作るべきではないことを気に留めておくこと。そのようにすれば同じ呪文に対し【敏捷力】が（目標のACで1回、目標の反応セーブの修正値で1回の）2回も適用されてしまうからだ。

意志セーブ：意志セーブを伴う呪文は心理的な、精神に作用する攻撃である。純粋な精神の力の有効性を否定する呪文の攻撃に、ごまかしの考えや欠陥への気づきを使うことによって目標は抵抗する。意志セーブは頑健セーブの精神版のようなものだ。この効果は目標に「命中」するもので、命中するかどうかは目標の意志力にかかっている。意志セーブを伴う直接攻撃呪文のほとんど（スリーブやファンタズマル・キラーなど）は【精神作用】効果である（後述の「詳細」を参照）。

物体に発動することのできる呪文もある。物体は魔法のアイテムであるかクリーチャーが所持している場合のみセーヴィング・スローを行う。このような呪文はセーヴィング・スローの種別の後に「(物体)」と記載されなければならない（シュリンク・アイテムを参照）。

助力を与える呪文やいかなる場合でも目標を外を及ぼさない呪文はセーヴィング・スローを伴うべきではなく、セーヴィング・スローを伴う場合

でもセーヴィング・スローの種別の後に「(無害)」と記載しなければならない(フライを参照)。

術者へのみ効果を及ぼす呪文には決してセーヴィング・スローは必要とされない(自分自身に発動した利益をもたらす呪文に抵抗しようとするなどない)。そのため君はこれらの呪文にセーヴィング・スローについて記載する必要はない(トゥルー・ストライクを参照)。

呪文抵抗 Spell Resistance

ある呪文に呪文抵抗が適用されるかそうでないかは、瞬間のものか持続する魔法効果であるかにほとんど依存する。呪文抵抗は(ファイアーボールのような)瞬間の魔法効果や(ウォール・オブ・ファイアーのような)持続する魔法効果に適用されるが、非魔法の効果や非魔法の効果を作り出す呪文には、それが瞬間のものであれ持続するものであれ適用されない。例えば、ウォール・オブ・ストーンは解除することのできない石の壁を瞬間で作ります。城のモルタル壁を通り抜けようと試みるように、呪文抵抗はこの呪文でできた壁を通過する手助けにはならない。いずれの壁も魔法のものではなく、いずれの壁もディスペル・マジックやアンティマジック・フィールドを使用してさえその場にあり続ける。

一般的なルールで言えば、ほとんどの呪文は呪文抵抗可能である。クリーチャーが魔法的でない物体や非魔法的な効果を作り出すように呪文を意図的にデザインした場合にのみ、呪文抵抗は意味のないものとなる。ムーヴ・アース(持続時間は瞬間)を使用して丘を作ることができる。呪文抵抗はこの丘を通り抜ける手助けにはならない。なぜならこの呪文は地面を動かしたのであり、魔法的な効果はその後消えてしまったからだ。同様に、ムーヴ・アースを使用して落とし穴を作り出すことができる。呪文抵抗はこの落とし穴を無効化する手助けにはならない。なぜなら単なる非魔法の落とし穴であり、単にシャベルを使って作り出したものと同様であるからだ。マジック・ストーンは石に魔法の力を付与するが、呪文抵抗はこの石が命中することに対して、呪文抵抗が+1アローに対して提供する防護以上には、防護の手助けにはならない。なぜならこの魔法は石にその力を注ぎ込んでおり、呪文抵抗を持つクリーチャーにその力を向けているわけではないからだ。

呪文抵抗を持つクリーチャーに対して使うことができるように、呪文抵抗を許可しない呪文をデザインするというの一般的な芸当である。多くの場合、このデザインの裏にある考えは単に愚かなものである。例えば燃える油の球を作り出し、炎の爆発の飛びかう指定場所に放り投げるような呪文である。これは明らかに、呪文抵抗を通過する非魔法のファイアーボールを作り出すための想定である。特定のゴーレムはしばしばこのような呪文デザインの想定される標的となる。というのはその魔法能力に対する完全耐性は呪文抵抗を許可するあらゆる効果に対しても完璧な耐性を与えるからである。君のキャンペーンの中にこのようなイカサマ呪文の類を加えることのないように。遭遇のバランスをぞんざいに扱うようなものだから(モンスターの中には近接攻撃を行うキャラクターが苦戦するようにデザインされているものもいるし、呪文の使い手が苦戦するようにデザインされているものもいる。そしていかなる面においても困難であると想定されるものもいる)。

ある呪文が呪文抵抗可能かそうでないかは呪文の能力の目安にはならない。ほとんどの遭遇では、呪文抵抗は要因にはならない。

セーヴィング・スローに「(無害)」や「(物体)」と記載する場合、呪文抵抗にも同様に記載しなければならない。

発動時間 Casting Time

戦闘中に発動するようになっているほとんど全ての呪文は「1標準アクション」の発動時間を持つべきだ。「1移動アクション」「1即行アクション」「1割り込みアクション」の呪文をでっ上げるといふ誘惑には打ち勝たねばならない。術者が1ラウンドに2つの呪文を発動する容易な方法になるし、すでに《呪文高速化》という抜け道があるのだから。発動時間の

より短い戦闘呪文の作成は《呪文高速化》の価値を下げてしまう《呪文高速化》と同様にレベルを+4増やすことで呪文を作成したとしても、実際にこの特技を使用している術者の価値を奪ってしまうし、その呪文はそのレベルで追加呪文を発動できる高レベルの術者にとっては一般的な組み合わせになるだろう。例えば君が《呪文高速化》されたマジック・ミサイルと同様に機能する5レベルのクイックンド・マジック・ミサイル呪文を作った場合、14レベルのウィザード(少なくとも5レベル呪文を3回使用できる)はこの呪文を覚えるのを基本の型として使用するだろう。なぜならこのウィザードが発動するいかなる高レベルの戦闘呪文においても5d4+5の追加ダメージを加えることができ、これで呪文のダメージ量を上回ることができるのだから。その上、1ラウンドに2つの呪文を発動することをルーチンワークとする呪文の使い手を認めることは、彼らがより早く呪文を使い尽くすことになる。そうならば彼らは冒険を続けるよりもキャンプを行ったり休息を取ることを仲間たちに提案するだろう。

戦闘の手助けになるようにクリーチャーを招来する呪文の発動時間は「1ラウンド」とすべきだ。あるキャラクターがこの手の呪文を発動することに、合理的なアクションのコストを与えることになる。もし術者が1回の標準アクションでモンスターを招来し同じラウンドで動作させることができるなら、この種の呪文は術者に一切コストを支払わせなかったことになる。

数ラウンドよりも長い間使役するために来訪者を呼び出す呪文(プレイナー・アライヤプレイナー・バインディング)は発動時間を10分とすべきだ。より強力な呪文であればもっと長い発動時間であってもよい。ゲートはクリーチャーを呼び出すことができるにもかかわらず発動時間が1標準アクションであることに気をつけること。しかしこの用法で使用するには10,000gpの物質要素が必要であり、このようにして容易により早い発動時間を手に入れることはできない。

構成要素 Components

高価な焦点具や物質要素が必要であるか全く構成要素が必要でない場合を除いては、呪文の構成要素はほとんどの場合においてパワー・レベル全体にほとんど影響を与えない。音声要素と動作要素を持つ呪文がほとんどであり、新しい呪文もこの傾向に従うべきだ。

音声要素を必要としない呪文の利点は、サイレンスの効果範囲でも発動することができる点である。そのため一般的な戦闘呪文の音声不要版を作成したい欲望にかられる。しかしそのようにすれば、《呪文音声省略》の価値を下げてしまう。これはちょうど即行アクションにすることで《呪文高速化》の価値を下げるのと同様だが、そこまで大きいものではない(1ラウンドに2つの呪文を発動することは予期せぬサイレンスに対抗するための予備の呪文を準備することよりもより深刻な問題なのだ)。術者がアシッド・アローの代わりに音声省略マジック・ミサイルを、ファイアーボールの代わりに音声省略アシッド・アローを準備しようとするなら、彼らは明らかにより弱い選択を行なっているのであり、良いことである。

動作要素を必要としない呪文の利点は、拘束状態、組みつき状態、両手がふさがれていたり何かに占められている場合でも発動できること、それに秘術呪文失敗確率が適用されないことである。ある呪文の音声要素のないものを作ることが《呪文音声省略》の価値を下げるのとちょうど同様に、動作要素のない呪文を作ることが《呪文動作省略》の価値を下げる。このゲームの前提として、呪文のほとんどは言葉と身振りを必要とする点がある。そのため新しい呪文もその呪文の主題が動作要素を必要としないことを示唆していたり拘束や組付きから逃れるために特別に準備された場合でもなければ、この前提を堅持するべきだ。

物質要素を必要としない呪文の利点は、呪文構成要素ポーチを必要としない点だ(組みつかれているような稀な状況においては、呪文を発動するために物質要素を手を持つ必要はない)。ほとんどの物質要素はルールの条件を満たすためというよりも、フレーバーとして呪文の要素となっている。ファイアーボールの物質要素である鳥糞石と硫黄は、初期の火薬(黒色火薬)が鳥糞石と硫黄から作られていたことに由来する。ライトニング・

ボルトの物質要素である羽毛とガラスの棒、羽毛とガラスの棒をこすり合わせることで静電気の蓄積を生み出す能力があるからだ。このゲームはこのような呪文の物質要素の全くないものを存在させることもでき、それによってゲームのプレイに及ぼす影響はわずかである（「必要などきに何でも入っている」呪文構成要素ポーチによって。また、ソーサラー・クラスは《物質要素省略》をボーナス特技として得る）——物質要素はその呪文を面白くするだけなのだ。作成する呪文のバランスにおいて物質要素がないか無料の物質要素があるかを天秤にかけ、プレーヤーが適する場合に加えればよい。

高価な物質要素は熱心なプレーヤーが望む回数だけこの呪文を発動することを抑止する。なぜならそのような呪文はパーティが皆その呪文の効果を受けているなら冒険を非常に簡単にしてしまったり（ストーンスキンなど）、探索や調査といったPCにとつての冒険体験の鍵を飛ばしてしまったり（オーギュレイ、コミュニケーション、ディヴィネーションなど）、PCにとつてのある種の脅威を平凡なものにしてしまうからだ（レイズ・デッドやレストレーションなど）。想定レベルよりも優れた呪文ならばその呪文レベルを上げるといった方法で、できるなら高価な物質要素を使用することなく呪文のバランスを取ること。ときには呪文のパワー・レベルが目標に合致することもある（例えばオーギュレイは、クレリックにとつて低レベルディヴィネーションとして価値があるように）。しかしもしコストがなければ、プレーヤーは何度も何度もそれを使用するのに十分なほどその呪文は価値のあるものである。そのためPCがどのくらいこの呪文を使用するかの加減をするためにgpコストを設定しなければならない。グリフ・オヴ・ウォーディングのような長く続く防御用の呪文もこのカテゴリに合致する。もしこの種の呪文にコストがかからなければ、呪文の使い手はみな、PCの到来を待つNPCは驟雨に1回ないし月に1回、自らのぬぐらにこの呪文をかけるだろう。グリフ・オヴ・ウォーディングにgpコストを与えることで、より伝統的な冒険を行うことができるのである——そうでなければ、PCが歩く全てのマスには罠がある可能性があり、PCたちがグリフを見つけるためにゆっくり注意深く搜索することでゆっくりとしたゲームになってしまうだろう（5レベルのログは一般に〈知覚〉に+14の修正値を持ち、DC28のグリフに対しては出目20を選択したとしても判定に失敗することを意味する）。

焦点具要素は物質要素と同じルールで扱われる——ほとんどの場合それは単なるプレーヤーであり、単に関連があるだけだ。高価な焦点具は高価な物質要素に似ているが、何度も支払いを繰り返すわけではなく一度だけコストを支払えばよく、敷居を越えれば無視することのできる障壁だという点が異なる。高価な焦点具はPCがその呪文を使えるようになる時期を遅らせる方法としては優れているが、一度その要素を入手すると、実質的に高価な焦点具のない他の呪文と同じになってしまう。物質要素を持つように、そのレベルに応じた呪文としてバランスを取ること。そしてもしその呪文があまりによいものだが修得を遅らせることで効果を抑えられるの

であれば、高価な焦点具要素を加えることを考慮しよう。

系統 School

呪文の能力のバランスを取るという点においては、呪文の系統はさほど重要ではない——6レベルの召喚術に属する攻撃呪文は6レベルの力術に属する攻撃呪文と同程度の力を持つべきである。その呪文の系統を決定することは、まさにその呪文の方向性と効果に最も合うものを選択することと言える。ある範囲にエネルギー・ダメージを与える呪文は、通常召喚術や力術呪文である。通常、実体のある物質やクリーチャーを召喚、招来、創造する呪文は召喚術呪文である。しかしエネルギーや力場で作られたものを作り出す呪文は、一般に力術呪文である。精神に作用する呪文は心術呪文である。しかし恐怖を与えたりアンデッドに作用するものは心術呪文には該当せず、それらは死霊術となる。

ボーナス種別 Bonus Types

このゲームには多岐に渡るボーナス種別がある。ボーナスの一覧を見ると、あるボーナス種別を持たない呪文の穴を見つけたり、君のお気に入りやロールに使用されていないボーナス種別の一つを加える新しい呪文を作り出したという誘惑に駆られる。その誘惑に負けないように。この呪文ですべてのボーナス種別が等価ではない。また多くのボーナス種別は特定の者にも適用される。表：ボーナス種別と効果を参照すること。

この表でダッシュ（-）の記載された項は、この種のボーナスを与えるアイテムや呪文の一般的な例が存在しないことを意味する。もし君がアイテムや呪文をデザインしていて特定の能力や値にある種類のボーナスを与えようと考えているなら、この表をまず確認すること。もしそのボーナス種別がその能力や値に効果を及ぼすと記載されていないなら、記載されているものを代わりに使用すること。この表の第一の理由は、いくつかのボーナスは他のものよりも優れていることである（反発ボーナスは非実態クリーチャーにも機能し、立ちすくみであっても外皮ボーナスは失われぬ）。第二の理由はあらゆるロールや値にあらゆるボーナスを適用することを許せば、多くの小さなボーナスを累積させることのほうが大きいボーナスを1つ得るよりもほんとうに簡単になってしまい、リング・オヴ・プロテクション+5のような強力な魔法のアイテムに対する興味が薄れてしまうことである。第三の理由はボーナスと値の組み合わせのいくつか（反発ボーナスと【筋力】や盾ボーナスと〈知識〉判定のような）は意味をなさないということである。

表：ボーナス種別と効果

ボーナス種別	効果を及ぼしうる項目	アイテム例	呪文例
回避	AC	決して存在しない※	決して存在しない※
外皮	AC	アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー	バークスキン
強化	能力値、AC、攻撃、ダメージ、移動速度	ベルト・オヴ・ジャイアント・ストレンクス	マジック・ウェポン
技量	攻撃、判定、セーブ	ブーツ・オヴ・エルヴンカインド	ガイダンス
幸運	AC、攻撃、判定、ダメージ、セーブ	ストーン・オヴ・グッド・ラック	ディヴァイン・フェイヴァー
サイズ	能力値、攻撃、AC	—	エンラージ・パースン
士気	攻撃、判定、ダメージ、セーブ、【筋】、【耐】、【敏】	キャンドル・オヴ・インヴォケーション	プレス
状況	攻撃、判定	ローブ・オヴ・ブレンディング	—
清浄	AC、判定、ダメージ、DC、セーブ	—	コンセクレイト
体得	能力値	マニユアル・オヴ・ボディリー・ヘルス	ウィッシュ
盾	AC	リング・オヴ・フォース・シールド	シールド
抵抗	セーブ	クローク・オヴ・レジスタンス	マインド・ブランク
洞察	AC、攻撃、判定、セーブ	アイウーン・ストーン（くすんだ薔薇色、三角柱）	トゥルー・ストライク
反発	AC	リング・オヴ・プロテクション	—
不浄	AC、判定、ダメージ、DC、セーブ	—	ディセクレイト
鎧	AC	プレイサーズ・オヴ・アーマー	メイジ・アーマー
錬金術	能力値、セーブ	耐毒剤	—

※呪文や魔法のアイテムは決して回避ボーナスを与えてはならない。というのは、回避ボーナスは常に累積するからである。複数の回避ボーナスを与えるパワーの少ないアイテムや呪文を累積させることで、このゲームにおける鎧ボーナス、反発ボーナス、外皮ボーナスを使用して得られるACよりもずっと簡単に恐るべきアーマー・クラスを得ることができてしまう。

詳細 Description

詳細は呪文の本質であり、ここに記すことこそがなにより最も重要である。

その呪文の詳細は、必ず明快で簡潔なものにすること。プレイヤーが戦闘における自分のターンの間に急いで呪文の詳細を参照しようとする場合を考えてみよう。もし詳細を解明するために華美な言語を通してそれらと格闘しなければならないなら、結果として生じる遅延はプレイヤーとGMをいらささせるだろう。その呪文がいくつかの効果の組み合わせであれば、各段落にそれぞれの効果を記述すること。その呪文がいくつかのオプションから術者を選択させるのであれば、各文章にそれぞれの名前をイタリック体で記載して記載すること（例として *バインディング* を参照すること）。

その呪文の項目ブロックに記載されているものを、呪文の詳細に再び記載する必要はない——それは冗長だ。例えば、ファイアーボールの詳細には「この呪文は400フィート+術者レベルごとに40フィートまで届く」とは記載されていない。このような項目ブロックと無関係な文章は、戦闘の最中に呪文の効果の調べる際にふりをかけるプレイヤーにとって頭を煩わすものにだけ記載する。

このゲームの呪文システムに裏付けされたものが暗示される言葉を使用するのは避けること。例えばこの呪文が実際に邪悪な効果を持つか〔悪〕の補足説明を持たないのであれば、呪文の詳細には「死霊術の不快な力を使用して」と記載すべきではない。この種の失敗は死霊術の呪文でもっとも一般的なものだ。死霊術には明らかに邪悪な呪文が含まれているが、公平に敷いを分け与えるもの（アストラル・プロジェクション、アンデス・トゥ・デス、ジェントル・リポウズなど）もあるのだから。君の作った呪文の詳細を読む人々は君の意図を知らない。そしてプレーヤーの文章を使用することは、はっきりと詳細に記載されていない追加の効果を持っていると読み手を誤解させることもある。

想定した特定のキャラクターやクラスに向けた呪文をデザインしているとはいえ、ほとんどの呪文はより広い利用価値があることを思い出すこと。その呪文が優秀なパワー・ゲーマーの手に収められること、そしてデザインした対象と全然異なるキャラクターが使用することを考えなければならない。単純なウィザード/ソーサラー呪文でさえ、2種類の異なる術者が存在する。多くの呪文を学ぶが一日にわずかな数しか使用できないウィザードと、わずかな呪文しか知らないが一日に多くの呪文を発動できるソーサラーである。ソーサラーは一日に多くの回数呪文を使用できるため、ウィザードにとってよい呪文はソーサラーが使用するとよすぎるものになるかもしれない。同様に、PCがポーションや巻物の形でその呪文を使用した場合に何が起るのかについても考えること——君はその呪文が珍しくほとんどの場合にPCたちが所持できないと想定するかもしれない。しかしウィザードはほとんど使用されない呪文の巻物を作り、適した機会に向けその呪文を保持することができる。

呪文の詳細を書き終えたなら、他の人に一読してもらおうこと。君のミスに気づき、その呪文が対処すべき質問を思いつき、その呪文を悪用する方法を見出してくれるだろう。その呪文を修正するためにそのフィードバックを使用するのだ。

消耗値 Depletable Statistics

消耗値とはクリーチャーや物体のデータ・ブロックにある値のうち、その値がある低い値（通常は0）になるとその攻撃回数が減ったり、そのクリーチャーや物体が中和されたり、殺されたり、破壊されたりするものである。ヒット・ポイント、能力値、レベルは全て消耗値である——クリーチャーは0ヒット・ポイントを下回ると意識不明となり、死亡することさえある。物体、アンデッド、人造は0ヒット・ポイントで破壊される。クリーチャーは能力値が0に陥ると瀕死状態となるか死亡する。クリーチャーは負のレベルがヒット・ダイスに等しくなると死亡する。多くの魔法的な攻撃やほとんどの非魔法的な攻撃は、結局のところ目標を打ち負かそうとし

て目標の消耗値をなんとかして減少させる。しかし攻撃ボーナス、セーヴィング・スロー・ボーナス、アーマー・クラス、硬度、CMB、CMD、イニシアチブ、移動速度、技能修正値、その他のほとんどの値は、消耗値ではない。なぜなら、それらの値がどれだけ低いかに関係なく、クリーチャーや物体は依然としてアクションを取ることができるからである。例えば、目標の攻撃に-10のペナルティを与える呪文はソーサラーがファイアーボールを発動する際にはほとんど効果がない。これはセーヴィング・スローにおいて【判断力】に-10のペナルティを与える呪文も同様である。貧弱な攻撃ロールとぼろぼろの意志セーブにも関わらず、例えペナルティが-10でも-100でも、ソーサラーは依然として自身の敵を木っ端微塵にする十分な能力を持つ。同じように、頑健セーヴィング・スローに-10のペナルティを被ったファイターは変わらず剣を振り回すことができる。これはアーマー・クラスに-10のペナルティを受けた場合も同様だ。これらのペナルティにかかわらず、ファイターは攻撃する能力を保持し続ける。「消耗値」は公式なゲーム用語ではないが、呪文のパワー・レベルを比較する際に助けとなる概念である——消耗値を攻撃することは目標を摩滅させることさえある消耗戦である。対して非消耗値にペナルティを与えるものは、目標がそのペナルティを無視することのできる他の攻撃を持つならば何も効果がないかもしれない。

攻撃効果の階層 Hierarchy of Attack Effects

攻撃呪文においては、他の呪文に比べてその効果の種類に明らかな格差がある。最も優れた効果から最も劣ったものまで、攻撃効果について本項に述べる。尚、他の要素（特別な完全抵抗、効果を及ぼす目標の数など）は等しいものと仮定している。

支配：支配呪文は目標を術者の支配下に置く。彼を仲間に変えてしまうのか、少なくともしばらくの間活動的な敵ではない状態にするのである。これは最良の攻撃呪文といえよう。なぜなら（殺害呪文や無力化呪文と同様に）敵を無力化するだけでなく、術者が他の敵に差し向けることのできる新しい仲間を作り出すのだから。強力な心術呪文の多くは支配呪文だが、欠点として失敗すると無駄になってしまうことが多い点（クリーチャーがセーブに成功すると、その呪文は全く効果を及ぼさない）がある。支配呪文の例としてコンフュージョン、チャーム・パーソン、チャーム・モンスター、ドミネイト・パーソン、ドミネイト・モンスターが挙げられる。殺害：殺害呪文は無条件に目標を殺すか破壊する。目標の消耗値（補足記事を参照…訳注：原文ではコラムとして消耗値の記載があったためこのような記述になっている）は無視され、通常は頑健セーヴィング・スローを伴う。殺害呪文は無力化呪文よりも優れている。なぜなら目標が時間をかけて消耗していくわけではなく、この呪文を（ディスペル・マジックを使用するなどして）容易に打ち消す機会を持たないからだ。最良の殺害呪文は目標がセーブに成功した場合でもダメージ呪文として扱われるもので、これならば術者はこの効果を保証することができるというわけだ。殺害呪文の例として、ウェイル・オヴ・ザ・バンシー、スレイ・リヴィング、ディスインテグレイト、パワー・ワード・キル、ファンタズマル・キラー、フィンガー・オヴ・デスが挙げられる。

無力化：無力化呪文は目標が術者に仇なすことができないようにする。うまくすれば戦闘の終わりまで（可能なら永遠に）戦闘から目標を排除できる。しかし他の敵によって、無力化呪文の目標が受けた状態を解除する危険がある。敵を逃亡させる呪文も無力化呪文として扱う。無力化呪文はダメージ呪文よりも優れている。なぜならこれらの呪文は術者に目標の消耗値を無視させ、ときには目標を呪文1つで無力化することができるからだ。無力化呪文の例として、スリープ、パワー・ワード・スタン、フィアー、フレッシュ・トゥ・ストーン、ホールド・パーソン、ホールド・モンスターが挙げられる。

ダメージ：ダメージ呪文は目標の消耗値を減らし、目標が無力化する値に消耗値を近づける。ダメージ呪文は確実な呪文である。なぜならすべてのクリーチャーは何かしらの消耗値を持ち、ほとんどの魔法によらない攻撃は消耗値に効果を及ぼすからだ（つまり、術者の指とローグの仲間は敵を

打ち倒すために互いに助け合うことができるというわけだ)。ダメージ呪文はペナルティ呪文よりも優れている。なぜならダメージは常に累積する(ペナルティはそうではないこともある)上、仲間が十分にダメージを与えていたなら、ダメージ呪文は結局のところ目標を無力化するからだ。対してペナルティの付与は延々と行うことができるが、まだ何らかの対応ができる敵と相対し続けることになる。ダメージ呪文の例として、コーン・オヴ・コールド、サウンド・バースト、ファイアーボール、ポイズン、マジック・ミサイル、ライトニング・ボルトが挙げられる。

ペナルティ：ペナルティ呪文は目標に消耗値とは関係のないペナルティ(攻撃へのペナルティ、アーマー・クラスへのペナルティ、目標が取ることのできる行動種類の制限、などの)を与える。ペナルティ呪文はもっとも弱い呪文の種類である。なぜならほとんどの場合、術者はペナルティで敵を殺すことはできず、ペナルティはそれ自身と累積しないからだ。だから術者とその仲間はペナルティを与えた目標を、別の方法(通常ダメージ呪文や魔法によらない攻撃)で撃退しなければならない。ペナルティ呪文の例として、スロー、ブラインドネス/デフネス、ペイン、レイ・オヴ・エンフィーブルメントが挙げられる。

これらの項目の順位には例外もある。例えば、多くのヒット・ポイントを持ち十分なダメージを与える能力を持つが術者の仲間を害する機会がほとんどないようなモンスターと対峙する場合、術者は目標に攻撃ペナルティを与えること(モンスターの攻撃が命中する機会を減らすため)の方がそのヒット・ポイントを減らすことよりも最も良いだろう(というのは、ヒット・ポイントを減らしている間に術者の仲間が多くのダメージを受ける可能性があるからだ)。このような場合には、攻撃ボーナスを減らすペナルティ呪文の方がダメージ呪文よりも優れている。他の例として、撃退した敵にPCたちが質問をする必要がある場合、無力化呪文は殺害呪文よりも良い選択だろう(PCがスピーク・ウィズ・デッドのように、死体に質問できる便利な呪文を使えるのでもない限りは)。

様々な効果を持つ呪文は単一の効果しかない呪文よりも、結果として高い階層に位置する。モンスターに支離滅裂な意味のないことを言わせるコンフュージョン呪文は無力化呪文だが、この呪文がモンスターの仲間を攻撃させようとする場合には、この呪文は支配呪文となる。同様に、フィーンディッシュ・コンストラクター・スネークを1体招来するサモン・モンスターIII呪文は、このスネークが敵に組みついた場合には無力化呪文である。しかしフィーンディッシュ・ボアを1体招来した場合、フィーンディッシュ・ボアは単にダメージを与え特殊攻撃を持たないため、単なるダメージ呪文となる。このような呪文のバランスを取るのには面倒な事だ。個々の用法について考えなければならない。

コアは全てに優先される Core is King

新しい呪文をデザインする際、その呪文が該当するレベルにおいて強いのか弱いのかに気づく能力を得るために、すでに存在している呪文と常に比較するべきだ。呪文がみんなが納得できバランスがとれているものとしてぎりぎりのラインにある場合、例えそれがわずかであれその呪文を境界の向こう側に押しやることのほうが簡単なことだ。そうやってひとりで、新しい呪文は既存の呪文と比較して段々と強力なものになっていく。

既存の呪文と同じくらいの強さの呪文を作るからこそ、みんなが受け入れられるのだということを忘れないように。そのレベルにおける最良の呪文でなければ、冒険において使用されないというわけではないのだから。実際、これは巻物作成はゲームの重要な一部なのか、という疑問の答えでもある——通常は学んだり準備したりしないがある状況では役に立つかもしれない呪文を、パーティが準備できるようにするためである。

複数の用法がある呪文 Multipurpose Spells

術者が複数のオプションから効果を選択する呪文は単一の目的にしか使用できない呪文よりも弱くするべきである。まず、2つの用法がある呪文のほうが1つの用法しかない呪文よりも便利なものだ。だから2つの呪文の力を等しくするために、前者の呪文の能力を弱くするべきである。次

にオラクル、ソーサラー、バードは限られた数の呪文のみしか習得できない。そのため、複数の用法がある呪文の方が(複数の呪文を修得したようなものだから)彼らにとってしばしば良い選択となる。

複数の異なる用法があるが効果の弱い呪文の例は以下の通り。

- 一般的な[感情]呪文は複数の感情のうち1つを術者に与える。それぞれは目標に異なる効果を及ぼす。
- 術者に火の爆発を投げる能力を与えるか、[火]ダメージを追加で与えられるように複数の矢じりに火をつけるか、防御用の火の盾を作らせるかを選択する[火]呪文。
- ブルズ・ストレンクスのように機能するが、術者は効果を及ぼす能力値を選択することができる呪文。
- 術者を瞬間移動させるか、同意しない目標を遠くに送るかを選択する呪文。
- 術者がエネルギー・ダメージの種別を選択し、範囲に効果を及ぼす呪文。

術者が選択できる効果の「買い物リスト」を提示する複数の用法がある呪文を作るよりも、一点集中させて2つの似たオプションに焦点をあてた呪文に留めること。似たオプションを複数持つ呪文と根本的に異なるオプションを1つだけ持つ呪文には違いがあることに注意。複数の用法がある呪文の好例はアラーム(音声によるアラームと精神的なアラームはいずれも警告音を発する)、ビースト・シェイプI(小型か中型の動物になるが、個々の利益は簡単な表になっている)、サモン・モンスター呪文(非常に多様性があるが、限られた持続時間しかもたない。同レベルの他の呪文と比べると、パワー・レベルの低いモンスターしか招来できない)などがある。

補足説明の選択 Choosing Descriptors

呪文の補足説明はしばしば見過ごされるものだが、呪文の構造上は重要な役割を果たす。正確な補足説明を割り当てることは呪文作成を完了するための鍵といえる。以下に述べるものはPathfinder Roleplaying Gameに存在する全ての補足説明の一覧である。ここには本書(Ultimate Magic)で新しく追加されたものも含まれている。

【悪】：悪の力を引き出したり悪に属する次元界のクリーチャーや(悪)の副種別を持つクリーチャーを召喚する呪文は【悪】の補足説明を持つべきである。

【音波】：[音波]効果は大気、水、地面を通過する、連続した圧力の振動を通して目標にエネルギーをおくる。音は人型生物の耳にとってはあまりにも高いか低い、気づくことはできない。しかしこの音は目標を傷つけるのに十分なエネルギーを伝達することができる。そのため[音波]効果は、聴覚喪失状態のクリーチャーに対してでさえ効果を及ぼす。[音波]効果はヒット・ポイントへのダメージ、聴覚喪失状態、目が眩んだ状態、吐き気がする状態、苦痛、息切れ、一時的な盲目状態を及ぼし、コウモリのような反響即位を使用するクリーチャーに気づくことができる。

【影】：[影]は本書で追加された新しい呪文の補足説明である。[影]呪文は影界の中身や影界のエネルギーを操ったり、影界を行き来させたりする。

【風】：空気によって作られたり、空気を操作したり、風属性が優勢の次元界に住むクリーチャーや(風)の副種別を持つクリーチャーを召喚したりする呪文は【風】の補足説明を持つべきである。

【感情】：これは本書で追加された呪文の補足説明である。この補足説明を持つ呪文は感情を生み出したり目標が現在持つ感情を操ったりする。ほとんどの[感情]呪文は心術だが、[恐怖]呪文は例外で通常は死霊術である。

【恐怖】：[恐怖]の補足説明を持つ呪文は恐怖を生み出し、強化し、制御する。[恐怖]呪文のほとんどは死霊術呪文だが、心術呪文に属するものもある。

〔苦痛〕：〔苦痛〕は本書で追加された新しい補足説明である。〔苦痛〕効果は永続する肉体的なダメージを及ぼすことなく不快な感覚を及ぼす（しかしその感覚を抱いた目標は長い間痛みにさらされることで、精神的な影響を被るかもしれない）。頑健セーブに完全抵抗を持つクリーチャー（人造やアンデッドなど）は〔苦痛〕効果に完全耐性を持つ。

〔言語依存〕：〔言語依存〕呪文は半ばコミュニケーションのように明瞭な言語を使用する。術者が〔言語依存〕呪文を通して伝えることを目標が理解できなかつたり聞き取れなかつたりすると、たとえ目標がセーヴィング・スローに失敗したとしても、この呪文は効果を及ぼさない。

〔混沌〕：真なる混沌の力を引き出したり、混沌属性の次元界に住むクリーチャーや（混沌）の副種別を持つクリーチャーを召喚したりする呪文は〔混沌〕の補足説明を持つべきである。

〔酸〕：〔酸〕効果は冷たさ、電気、熱、振動ではなく、化学反応によるダメージを及ぼす。この補足説明は実際の酸と、塩基やアルカリと呼ばれる化学的に反対の物質（アンモニアや灰汁）を含んでいる。

〔善〕：真なる善の力を引き出したり、全属性の次元界のクリーチャーや（善）の副種別を持つクリーチャーを召喚する呪文は〔善〕の副種別を持つべきである。

〔即死〕：〔即死〕の補足説明を持つ呪文は、直接クリーチャーの命を即座に殺す原因となる攻撃を行うか、死亡していたり瀕死状態にあるクリーチャーから力を抜き取る。デス・ワード呪文は〔即死〕効果に対する防護となり、クリーチャー種別の中には〔即死〕効果に完全耐性を持つものもある。

〔精神作用〕：精神を持たない（つまり〔知力〕が“－”となっている）クリーチャーやアンデッドは〔精神作用〕効果に完全耐性を持つ。

〔地〕：地面を操作したり地属性が優勢の次元界に住むクリーチャーや（地）の副種別を持つクリーチャーを召喚する呪文は〔地〕の補足説明を持つべきである。

〔秩序〕：真なる秩序の力を引き出したり、秩序に属する次元界に住むクリーチャーや（秩序）の副種別を持つクリーチャーを召喚する呪文は〔秩序〕の補足説明を持つべきである。

〔電気〕：〔電気〕効果は電力を発生して流すものが含まれる。それが電位によるものか電流によるものかは関係ない。〔電気〕は生体系をバラバラにすることでクリーチャーにダメージを与える。この呪文は電気を通して熱することで物体にも（クリーチャー同様に）ダメージを与える。加えて専門的な内容になるが、多くの〔電気〕呪文は〔火〕呪文としても扱われる。しかしゲームを簡単にするために、電気依存の呪文は〔電気〕ダメージを及ぼすのが良いだろう。〔電気〕効果は朦朧状態と麻痺状態を及ぼし、場合によっては殺すこともある。

〔毒〕：〔毒〕は本書で追加された新しい呪文の補足説明である。〔毒〕効果は化学反応を通して生きているクリーチャーを妨害したりダメージを及ぼすために、毒や薬、同種の有毒な物質を使用する。専門的な内容になるが、〔酸〕と〔毒〕はどちらも化学反応だが、Pathfinder Roleplaying Gameにおいてはこれらは異なる効果に割り当てられている。〔酸〕はヒット・ポイントへのダメージを及ぼし、〔毒〕は能力値ダメージ、能力値吸収、出血、混乱状態、痙攣、吐き気がする状態、麻痺状態、回復力の減少、窒息、意識不明状態、死をもたらす。毒に対する抵抗を持つクリーチャー（ドワーフなど）は、〔毒〕呪文の効果に対するセーヴィング・スローや効果そのものに対してこの抵抗を適用することができる。毒への完全耐性を持つクリーチャーは〔毒〕呪文の毒による効果は無視できるが、この呪文のすべての効果は無視できるわけではない（例えば、液体の毒で満たされた落とし穴を作り出す呪文は依然として罠として働き、毒に完全抵抗を持つクリーチャーであっても溺れる可能性がある）。

〔呪い〕：〔呪い〕は本書で追加された新しい呪文の補足説明である。〔呪い〕は通常永続的な効果である。通常は解呪できないが、ウィッシュ、ブレイク・エンチャントメント、ミラクル、リミテッド・ウィッシュ、リムーヴ・カースにより解除される。〔呪い〕呪文の一覧は用語一覧を参照。

〔火〕：〔火〕効果は火を作り出すか、魔法や摩擦により直接熱を与えることで目標を熱する。溶岩、上記、沸騰した水は全て〔火〕ダメージを与

える。〔火〕効果は混乱状態、目が眩んだ状態、過労状態、疲労状態、吐き気がする状態、意識不明状態、即死などを与えることもある。火を操る呪文や、火属性が優勢な次元界のクリーチャーや（火）の副種別を持つクリーチャーを召喚する呪文は〔火〕の補足説明を持つべきである。

〔光〕：かなりの量の光を作り出したり、〔闇〕効果に攻撃する呪文は〔光〕の補足説明を持つべきである。〔光〕の補足説明を呪文に与えることにより、十分に高いレベルであれば、ダークネスのような呪文を相殺し解呪することも表すようになる。

〔病気〕：これは本書で作られた呪文の補足説明だ。〔病気〕効果は目標を病気にする。この病気は細菌やウイルスのような生命体の侵攻、体内状態の異常（ガンや精神疾患）や、それらの一つを魔法的な効果によって再発させるものが挙げられる。病気に対する抵抗や完全抵抗を持つクリーチャーはセーヴィング・スローと〔病気〕呪文の効果に、その抵抗を適用することができる。〔病気〕呪文の一覧は用語一覧を参照。

〔水〕：水を操ったり、水属性が優勢の次元界に住むクリーチャーや（水）の副種別を持つクリーチャーを召喚する呪文は、〔水〕の補足説明を持つべきである。

〔闇〕：闇を作り出し、光の総量を抑える呪文は〔闇〕の補足説明を持つべきである。〔闇〕の補足説明を呪文に与えることにより、十分に高いレベルであれば、デイトライトのような呪文を相殺し解呪することも表すようになる。

〔力場〕：〔力場〕の補足説明を持つ呪文は魔法的な力場を創り出し、操作する。〔力場〕呪文は非実体クリーチャーに通常通り（それが実体を持つクリーチャーであるかのように）効果を及ぼす。

〔冷氣〕：〔冷氣〕効果は目標を凍えさせることによってダメージを及ぼす。一般的には、異常なほどに冷たい物質やエネルギーを撒き散らす。〔冷氣〕効果には何も無いところから氷、みぞれ、雪を作り出す呪文も含まれる。この種の呪文は凍傷、しびれ、協調問題、移動速度や反応の低下、混乱、死をもたらすことができる。

ベンチマーク Benchmarks

その呪文レベルに最適な呪文というものは確かにある。そのレベルで呪文ができることや行えたほうがよいことの完璧な例もある。これらは「ベンチマーク」呪文である。新しい呪文をデザインする際には、その呪文とベンチマーク呪文を常に比較するべきだ。作成した呪文がベンチマーク呪文よりも優れているならば、その能力を落とすか、呪文レベルをあげたほうがいい。以降にウィザード／ソーサラー呪文レベルごとのベンチマーク呪文の一覧を、それがベンチマークである理由と共に掲載する。呪文を作成したときにベンチマーク呪文と比べて優れているのであれば、作成した呪文は強力すぎるのだ。

1 レベル

バーニング・ハンズ：これは1レベルの範囲攻撃呪文のベンチマークである。この呪文はスリーブよりも優れている。その理由として、6マスまで効果を及ぼすこと（スリーブは4ヒット・ダイスにしか効果を及ぼさないため、最大で4体のクリーチャーにしか効果を及ぼさない）、精神のないクリーチャーやアンデッドに効果を及ぼすことが挙げられる。

マジック・ミサイル：おそらくこのゲームで最高の1レベル呪文であるマジック・ミサイルは、多くのダメージを与えるわけではない。しかし攻撃ロールを必要とせず、中距離の間合いを持ち、セーヴィング・スローを要求せず、非実体クリーチャーにも効果を及ぼす。たとえマジック・ミサイルが2レベルであったとしても、頭のよい術者はこの呪文を習得するだろう。

2 レベル

インヴィジビリティ：この呪文は本ゲームにおける最高の呪文の一つだ。そして攻撃すると解除される点を取り除いただけでインヴィジビリティとして強化されている。この呪文は偵察、戦闘における攻撃の準備、

回復役に最適である（回復はこの呪文を終了させないため）。

ウェブ：強力で傷つけることのないこの呪文は、高レベルにおいても有効である（ウェブに対するセーブに成功するリッチでさえその移動困難地形の影響を受け、移動しようとしたときに動けなくなってしまう可能性から逃れられない）。この呪文は遮蔽も提供し、範囲内の目標にダメージを与えるために火をつけることもできる。

レジスト・エナジー：この防御用の呪文はモンスターのエネルギーへの抵抗のように機能する。そのため、この種の呪文のパワー・レベルの例として最適である。この呪文は術者レベルが上がるにつれ協力になるため、このゲームにおける高レベル帯でも有効な呪文のままだ。

3 レベル

サジェスチョン：この呪文は術者が目標に行動を強制させることのできる最低レベルの呪文である。しかしこの呪文の制御は「理由のある行動」に制限される。

スティンキング・クラウド：良好な間合いから多くの敵を無力化しうる能力を持つ、スティンキング・クラウドはこのレベルにおける複数目標に取る非致死性の呪文として最適なものだ。

ディスペル・マジック：この呪文は特定の相殺呪文なしに他の魔法を無力化する、標準として扱われる。

ディスプレイズメント：この持続時間の短い戦闘用の呪文は、持続時間の間攻撃を50%の確立で失敗させる。この呪文は目標が単体の防御用呪文の標準として扱われる。

ファイアーボール：この呪文は信頼のおける低レベル範囲攻撃呪文だ。この呪文の習得はゲームのパラダイムを変える。呪文の使い手はこの呪文を使用することで、彼らが見ることのできる場所であれば、複数の目標に大ダメージを与えることができるのである。

フライ：この呪文はもっとも重要な移動呪文である。戦闘において素晴らしい効果を持ち、戦場における機動性能を向上させる。

ライトニング・ボルト：この呪文は、呪文の届く距離までの直線が半径20フィートの爆発と同じパワー・レベルであることを示している。

4 レベル

エナヴェイション：この呪文は目標に負のレベルを与えるもっとも低いレベルの呪文である。

ディメンジョン・ドア：この呪文は術者を瞬間移動させるもっとも低いレベルの呪文である。距離は制限され、次のターンまで方向感覚を失わせてしまう。

ファンタズマル・キラー：この呪文はクリーチャーを直接殺害するもっとも低いレベルの呪文である。抵抗するために2回のセーブを行える。

5 レベル

ウォール・オヴ・ストーン：この呪文は何も無いところに大規模で永続的な物体を（瞬間的に）作り出す、もっとも低いレベルの呪文である（素材から完成品に永続的に形を変える、ファブリケートと比較すること）。

クラウドキル：この呪文は大切なものだ。なぜならこの呪文は弱いクリーチャーを自動的に殺してしまい、範囲内の強力なクリーチャーに毎ラウンド毒によるダメージを与え、数ラウンド持続し、移動するためだ。

コーン・オヴ・コールド：この呪文は興味深いベンチマークである。というのは、この呪文は実のところそのレベルにおいて弱い呪文だからである。この呪文を獲得するレベルにおいて、ファイアーボールは同様のダメージを与え、より広い間合いを持ち、コーン・オヴ・コールドのダメージ最大量はファイアーボールに比べ5ダイスしか高くないのだ。5レベルの攻撃呪文がこのレベルよりも弱いのであれば、その能力を強化するか、4レベル呪文に設定するか、どちらかを行うべきだ。

ドミネイト・パースン：この呪文は術者に敵対する知性のあるクリーチャーを完全に制御する、もっとも低いレベルの呪文である（ただし自己破壊的な命令は除く）。

6 レベル

ガーズ・アンド・ウォーズ：PC達が終の棲家を持つことは通常ないため、この呪文はあまりPCに使用されることはない。しかしこの呪文は、広い範囲に効果を及ぼす防御用呪文は、家を守り侵入者を混乱させるために複数の効果を使用することができるという点で重要である。

コンティンジェンシー：この呪文は術者に他の呪文効果（防御用の呪文か瞬間移動して逃亡するような被害妄想気味のものかのいずれか）の引き金を与える。多くの点でこの呪文は、どのような割り込みアクションが《呪文高速化》特技と同じものとなるか、というモデルになっている。この呪文はレベルごとに1に持続するため、術者はこのコンティンジェンシーを毎日準備しておき、次の日に呪文をすべて持った状態で冒険に出ることができる。

7 レベル

マインド・ブランク：この呪文は目標に効果を及ぼそうとする、これより高いレベルの呪文でさえ阻害することのできる、極めて狭い範囲に限定された防御的呪文の例である。

リミテッド・ウィッシュ：この強力な呪文を使用することで、術者は無数の低レベル呪文から発動時に効果を選択することができる。異なるクラスの呪文リストから効果を選択することさえできる。

8 レベル

イレジスティブル・ダンス：この呪文は目標を直接殺すことはできないが、目標がアクションを行うことを阻害し、目標に大きなペナルティを与え、（見方によっては）セーヴィング・スローを行うこともできない（この呪文は正確にはセーブを行うことはできるが、セーブに成功してさえ1ラウンドの間この効果を受ける）。

クローン：この呪文は秘術による不死を考える際に鍵となる——この呪文はコンティンジェンシーとレイズ・デッドを組み合わせた代わりにいくらかのgpが必要になったかのように機能する。例えば思いがけなくパーティ全員が死亡するようなことがあっても、キャラクターを保持することができる。

9 レベル

ウィッシュ / ミラクル：呪文発動の頂点であるこれらの呪文はより弱い呪文のほとんどを複製し、有害な効果のほとんどを取り除き、死から蘇らせ、時を戻すことさえできる。もし作成した呪文がウィッシュより優れているのであれば、君は神になろうとしているようなものだ。

ゲート：この強力な呪文はプレイナー・アライ / プレイナー・バインディングの効果の全てを組み合わせたものであり、次元界の間で多くのクリーチャーを瞬間移動させることもできる。

タイム・ストップ：この呪文は術者に複数ラウンド分のアクションを与えるとともに、術者が行うことを他のものが一切妨害できないようにする、このゲームで唯一の呪文である。

特技 Feats

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補う能力をキャラクターに与える。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たせば誰でも修得する事ができる。

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。どのように呪文修正特技を呪文に適用するかについての完全なルールについては、Core Rulebook 112 ページを参照すること。

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いければ、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。インクィジターとナイトは、味方が特技を持っていない時にさえ彼らがチームワーク特技を使うことを可能にする、クラスに基づく各種の特殊能力を持っている。

特技解説

新しい特技は下記の表でまとめられている。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いる。

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（特技解説の中の「君」）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いければその利益は累積しない。

通常: 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。

特記事項: 特技についての追加の特殊な記述。

表: UM 特技リスト

特技		前提条件	利益
《0 レベル呪文追加》	Extra Cantrips or Orisons	初級秘術呪文または祈りを発動する能力。	修得できる 2 つの追加の初級秘術呪文または初級信仰呪文を得る。
《主の為に死す》	Die for Your Master	腫瘍の使い魔の発見	腫瘍の使い魔は主人の代わりに死ぬ。
《アンデッドの支配者》	Undead Master	《呪文熟練: 死霊術》、アニメイト・デッドまたはコマンド・アンデッドを発動する能力	より多くのアンデッドを威伏し、統率することができる。
《威圧する凝視》	Intimidating Gaze	【魅】13、断固とした凝視のクラス特徴、〈威（威圧）〉5 ランク	【魅】を使う時に 2 回判定し、より高い結果を選択することができる。
《イニシアチブ付与》	Grant Initiative	ずる賢いイニシアチブのクラス特徴	味方のイニシアチブに対し、ボーナスを渡すことができる。
《命の恵み》	Reward of Life	癒しの手 of クラス特徴	癒しの手を使用するたびに、君の【魅力】修正値を同じ HP を回復する。
《忌まわしき呪術》	Accursed Hex	呪術のクラス特徴	目標のクリーチャーがセーブに成功したとき、同じ日にもう一度呪術を試みることができる。
《癒しの言葉》	Word of Healing	癒しの手 of クラス特徴	遠距離から癒しの手を使用することができる。
《埋め込み爆弾》	Implant Bomb	〈治療〉5 ランク、遅延爆弾のアルケミストの発見	爆弾を同意した、または無防備状態のクリーチャーに埋め込むことができる。
《エネルギー放出高速化》	Quick Channel	〈知識: 宗教〉5 ランク、エネルギー放出のクラス能力	より多くの使用回数を使用することで、迅速にエネルギー放出を行うことができる。
《エネルギー放出防壁化》	Channeled Shield Wall	エネルギー放出 3d6、盾に対する習熟	君の盾と隣接している味方の盾を強化することができる。
《遠隔爆弾》	Remote Bomb	遅延爆弾の発見	君の爆弾の遅延を延長し、離れて爆弾を爆発させることができる。
《追い詰める知識》	Exploit Lore	魔物の知識のクラス特徴、基本攻撃ボーナス + 11	1 体のクリーチャーに対し攻撃、ダメージボーナスを得るために魔物の知識を使用できる。
《恐れ知らずのオーラ》	Fearless Aura	勇気のオーラのクラス特徴、術者レベル 8	勇気のオーラは拡大し、味方に対し【恐怖】に対する完全耐性を与える。
《オラクルの洞察力》	Oracular Intuition	神秘のクラス特徴	〈真意看破〉と〈呪文学〉に + 2 ボーナスを得る。

特技		前提条件	利益
《恩寵の恵み》	Reward of Grace	癒しの手の特長	癒しの手を使用するたびに、攻撃ロールに+1 清浄ボーナスを得る。
《骸骨召来士》	Skeleton Summoner	《呪文熟練：死霊術》、サモン・モンスターを発動する能力	生きているクリーチャーの代わりに、サモン・モンスターでスケルトンを召喚する。 [悪] のクリーチャーの抵抗と完全耐性を無視し、追加ダメージを与えるために、癒しの手の使用回数を消費する。
《輝ける突撃》	Radiant Charge	癒しの手の特長	君は幻獣と感覚を共有するとき（知覚）判定に+4 のボーナスを得る。
《感覚連結》	Sense Link	感覚結合の特長	クリーチャーの持つ魔法的能力を感知することができる。
《感知の熟達》	Detect Expertise	【知】 13、ディテクト・イーグル／グッド／ケイオス／ロウ、またはディテクト・マジックを発動する能力。	君は即行アクションで起き上がることができる、そうする時に1 気ポイントを消費して機会攻撃を誘発しないこともできる。
《気の起き上がり》	Ki Stand	気 プール	野生動物との共感を標準アクションで使用することができる。
《共感高速化》	Fast Empathy	《動物使い》 5 ランク、野生動物との共感の特長	呪文を君のパラディン呪文リストに追加することができる。
《禁じられた知識》	Unsanctioned Knowledge	【知】 13、1 レベルのパラディン呪文を発動する能力	片手でクォータースタッフを扱うことができる。
《クォータースタッフ体得》*	Quarterstaff Master*	《武器熟練：クォータースタッフ》、基本攻撃ボーナス+5	クォータースタッフを足払いの特性を持った武器のように扱う事ができる。
《杖による足払い》*	Tripping Staff*	【知】 13、《攻防一体》、《足払い強化》、《武器熟練：クォータースタッフ》、基本攻撃ボーナス+6	クォータースタッフを使い、すべての隣接した敵フ、《武器開眼：クォータースタッフ》、基本攻撃ボーナス+12
《回転足払い》*	Tripping Twirl*	【知】 13、《攻防一体》、《足払い強化》、《杖による足払い》、《武器熟練：クォータースタッフ》、《武器開眼：クォータースタッフ》、基本攻撃ボーナス+12	次元間の移動を拘束した [悪] の来訪者にダメージを与える。
《苦痛の投錨》	Painful Anchor	投錨のオーラの特長	毎日1 追加で啓示を使用することができる。
《啓示回数追加》	Abundant Revelations	神秘の特長	強力でない形で、迅速に自然の化身を行う。
《化身高速化》	Quick Wild Shape	自然の化身の特長、術者レベル8	自然の化身のために他のクラス・レベルをドレイド・レベルとして扱う。
《化身熟練》	Shaping Focus	《知識：自然》 5 ランク、自然の化身の特長	他のものが血脈能力を使うことを可能にするエリクサーを作成できる。
《血紅色のエリクサー作成》	Create Sanguine Elixir	【魅】 15、《ポーション作成》、《製作：錬金術》 12 ランク、ソーサラー 3 レベル	君がクリーチャーを0 またはより少ないヒット・ポイントに減らすとき、血脈能力を取り戻すことができる。
《血脈の打撃》	Sorcerous Bloodstrike	【魅】 13、ソーサラーの血脈の特長	君が叩き伏せられて、無意識状態、睡眠状態、死亡状態になるときにでも、幻獣は君のそばに残る。君が習得するサモン・ネイチャーズ・アライと同レベルのサモン・モンスターを得る。
《残留する幻獣》	Resilient Eidolon	幻獣の特長	正、負、両方のエネルギーを放出することができる。
《次元界の標本保存者》	Planar Preservationist	標本保存者のアルケミストのアーキタイプ	死を食い止めるために気を使うことができる。
《自在なエネルギー放出》	Versatile Channeler	エネルギー放出の特長、死霊術師または中立属性のクレリック	君は幻獣と隣接している間、精神集中判定に+4 を得る。
《死の否定》	Deny Death	気 プール、《持久力》	呪文発動とバードの呪芸を融合させることができる。
《集中する幻獣》	Focused Eidolon	味方の盾の特長	目標とした呪術は2 体のクリーチャーに影響することがある。
《呪歌》	Spellsong	【魅】 13、バードの呪芸の特長、1 レベル呪文を発動する能力	目標とした上級呪術は2 体のクリーチャーに影響することがある。
《呪術分枝化》	Split Hex	ウィッチ・レベル10	クリティカル・ヒットを与えたとき、攻撃の一部として呪いを与えることができる。
《上級呪術分枝化》	Split Major Hex	《呪術分枝化》、術者レベル18	1 つの呪文を選択し、君がより高いレベルであるように発動することができる。
《呪詛化クリティカル》	Accursed Critical	《クリティカル熟練》、ピストウ・コースまたはメジャー・コースを発動する能力、術者レベル9	君の開眼した呪文を発動するために、他の呪文を犠牲にすることができる。
《呪文開眼》	Spell Specialization	【知】 13、《呪文熟練》	君の呪文を識別するために必要なDC を増加させ、他の術者をだますことができる。
《上級呪文開眼》	Greater Spell Specialization	【知】 13、《呪文熟練》、《呪文開眼》、5 レベル呪文を準備する能力。	呪術として1 レベル呪文を発動することができる。
《呪文偽装》	Spell Bluff	《はったり》 5 ランク、《呪文学》 5 ランク	呪文または疑似呪文能力によってクリティカル・ヒットを与えたとき、ランダムの下級呪文障害を与える。
《呪文呪術化》	Spell Hex	上級呪術の特長	
《呪文障害化クリティカル》	Blighted Critical	《クリティカル熟練》（訳注：更新；削除）、術者レベル5	

特技		前提条件	利益
《上級呪文障害化クリティカル》	Greater Blighted Critical	《呪文障害化クリティカル》、《タリテイカル熟練》(訳注:更新;削除)、術者レベル12。	呪文または擬似呪文能力によってクリティカル・ヒットを与えたとき、ランダムの上級呪文障害を与える。
《呪文障害化クリティカル体得》	Blighted Critical Mastery	《上級呪文障害化クリティカル》、《タリテイカル熟練》(訳注:更新;削除)、術者レベル9	クリティカルによって与えられた呪文障害を選択することができる。
《純粋なる信仰》	Pure Faith	頑健なる肉体のクラス特徴	毒に対して+4の清浄ボーナスを得る。
《召喚回数追加》	Extra Summons	擬似呪文能力として サモン・モンスター を発動する能力、サモナー1レベル	1日1回追加でサモン・モンスターを発動することができる。
《上級慈悲》	Greater Mercy	【魅】13、癒しの手のクラス特徴、慈悲のクラス特徴。	目標に慈悲が必要でないならば、癒しの手は追加でヒット・ポイントを癒す。
《慈悲の極致》	Ultimate Mercy	【魅】19、《上級慈悲》、癒しの手のクラス特徴	死亡状態のクリーチャーを蘇生させるため、癒しの手の使用回数を10消費する。
《上級野生動物との共感》	Greater Wild Empathy	《知識:自然》5ランク、野生動物との共感のクラス特徴	野生動物との共感で影響できるクリーチャーを追加し、《威圧》のために能力を使用することができる。
《招来クリーチャー月光化》	Moonlight Summons	《呪文熟練:召喚術》、サモン・ネイチャーズ・アライを発動する能力	招来されたクリーチャーは混乱と睡眠の効果に完全耐性があり、それらの肉体的武器は、銀であるとみなされる。
《招来クリーチャー清浄化》	Sacred Summons	オーラのクラス特徴、サモン・モンスターを発動する能力。	属性副種別が君と合致するサモン・モンスターを標準アクション行うことができる。
《招来クリーチャー数増加》	Superior Summoning	《招来クリーチャー強化》、術者レベル3	複数のクリーチャーを呼び出すときに追加で1体召喚することができる。
《招来クリーチャー星光化》	Starlight Summons	《呪文熟練:召喚術》、サモン・ネイチャーズ・アライを発動する能力	招来されたクリーチャーは《知覚》と《隠匿》判定にボーナスを得る。
《招来クリーチャー陽光化》	Sunlight Summons	《呪文熟練:召喚術》、サモン・ネイチャーズ・アライを発動する能力	招来されたクリーチャーは輝き、目が眩んだ状態、幻惑状態効果に完全耐性を得る。
《思慮深い識別》	Thoughtful Discernment	ディサーン・ライズのクラス特徴	それを聞いた数時間後でさえ、君が聞いた発言を識別することができる。
《進化追加》	Extra Evolution	幻獣のクラス特徴	幻獣の進化プールに+1追加できる。
《進化使い魔》	Evolved Familiar	【知】13、【魅】13、使い魔クラス特徴	使い魔はサモナーの進化を得る。
《神官戦士》	Warrior Priest	信仰呪文を発動する能力、領域、もしくは神秘のクラス特徴	イニシアチブ判定に+1防衛的発動時の精神集中判定に+2のボーナスを得る。
《信仰秘術》	Theurgy	【判】13、【知】または【魅】13、1レベルの信仰呪文と秘術呪文を発動する能力	信仰の力を持つ秘術呪文と、秘術の力を持つ信仰呪文を増強することができる。
《神聖なる干渉》	Divine Interference	信仰呪文を発動する能力、術者レベル10	君の呪文を犠牲にすることによって、味方に対し敵が成功した攻撃を強制的に再ロールさせる。
《神託者の声》	Voice of the Sibyl	【魅】15	《はったり》、《交渉》、および《芸能:朗誦》技能判定に+1ボーナスを得る。
《審判の瞳》	Eyes of Judgment	属性看破のクラス特徴、術者レベル6	3ラウンドの観察の後、相手の正確な属性を把握することができる。
《滑るような移動》	Gliding Steps	《回避》、《強行突破》、《素早い移動》、気プール	移動時に、機会攻撃をより少なくするために気を使用できる。
《生命の魅了》	Life Lure	正のエネルギー放出のクラス特徴	正のエネルギー放出はアンデッドを魅了する。
《力強き化身》	Powerful Shape	自然の化身のクラス特徴、ドルイド・レベル8	自然の化身の使用時、君は1段階大きなサイズとして扱われる。
《挑発》	Antagonize	—	クリーチャーをあおりたてるために、《交渉》または《威圧》を用いることができる。
《直感鋭敏感覚》	Uncanny Alertness	《鋭敏感覚》	《知覚》と《真意看破》判定に+1、睡眠と《魅惑》効果に抵抗するセーヴィング・スローに+2ボーナスを与える。
《直感精神集中》	Uncanny Concentration	《戦闘発動》	乱暴な移動でも精神集中判定を行うことができなく、他の精神集中判定に+2のボーナスを得る。
《常ならぬ感知》	Unsanctioned Detection	ディテクト・イーヴルのクラス特徴	《知覚》と《真意看破》判定にボーナスを得るために、ディテクト・イーヴルを使うことができる。
《罪を見る者》	Sin Seer	パラディンのクラス特徴としてのディテクト・アンデッド	ディテクト・イーヴルの能力を得る。
《洞察する凝視》	Insightful Gaze	断固とした凝視のクラス特徴、《真意看破》5ランク	《真意看破》を使う時に2回判定し、より高い結果を選択することができる。 審判はレンジャーの得意な敵リストから選択した、特定のタイプのクリーチャーにより大きな影響を与える。
《徳恵の審判》	Favored Judgment	【判】13、審判のクラスの特徴	呪文修正特技を1つの呪文に適用し、標準的発動時間を保つことができる。
《任意呪文修正》	Spontaneous Metafocus	【魅】13、呪文修正特技1つ、呪文を任意発動する能力	呪文修正特技を1つの呪文に適用し、標準的発動時間を保つことができる。
《熱情の音楽》	Fire Music	《呪文学》5ランク、バード呪文を発動する能力、他の秘術発動クラスから [火] 呪文を発動する能力。	バード呪文のダメージを [火] にすることができる。サモン・モンスターは [火] 攻撃を得る。
《飛散武器跳弾化》	Ricochet Splash Weapon	【敏】13、《万能投擲術》	飛散武器がはずれて、別のクリーチャーのマス目に落ちたなら攻撃ロールを行うことができる。
《秘術集積追加》	Extra Arcane Pool	秘術集積のクラス特徴	秘術集積に+2追加できる。

特技		前提条件	利益
《秘術の遺産》	Eldritch Heritage	【魅】13、血脈のクラス技能への《技能熟練》、キャラクター・レベル3。	血脈能力を得ることができる。
《秘術の遺産強化》	Improved Eldritch Heritage	【魅】15、《秘術の遺産》、キャラクター・レベル11	追加で血脈能力を得ることができる。
《上級秘術の遺産》	Greater Eldritch Heritage	【魅】17、《秘術の遺産》、《秘術の遺産強化》	より高レベルのソーサラーの血脈能力を得る。
《非凡の才》	Prodigy	—	選択した2つの〈製作〉、〈芸能〉、または〈職能〉の技能に+2のボーナスを得る。
《不屈の極致》	Ultimate Resolve	不屈のオーラのクラス特徴	君が発動する不屈のオーラは拡張され、絶えることがない。
《防御する幻獣》	Defending Eidolon	味方の盾のクラス特徴	君を防御するために、幻獣はその攻撃を犠牲にする。
《減らし回数追加》	Extended Bane	減ぼしのクラス特徴	1日に君の【判断力】修正値ラウンド多く減ぼしを使うことができる。
《魔女のナイフ》	Witch Knife	ウィッチ・レベル1	魔女の守護者呪文の焦点具としてダガーを使用する。
《魔物の知識強化》	Improved Monster Lore	魔物の知識のクラス特徴	魔物の知識に対し、清浄ボーナスを得る。
《メイガスの秘奥追加》	Extra Arcana	メイガスの秘奥のクラス特徴	追加でメイガスの秘奥を得る。
《野生の言葉》	Wild Speech	ドルイド・レベル6、自然の化身のクラス特徴	自然の化身使用時に会話することができる。
《用心深い幻獣》	Vigilant Eidolon	幻獣のクラス特徴	幻獣が無防備状態ではなく、君の手の届く範囲にいるとき、〈知覚〉判定に+4のボーナスを得る。
《預言者の先見》	Prophetic Visionary	神秘のクラス特徴	1日1回、深いトランス状態に入り予言的なヴィジョンを得る。
《竜殺しのオーラ》	Dragonbane Aura	勇気のオーラのクラス特徴、術者レベル8	勇気のオーラは拡張し、ドラゴンプレスへの防護を与える。
《レリック武器防具作成》	Create Reliquary Arms and Shields	《魔法の武器防具作成》及び コンセクレイトか ディセクレイト を発動する能力。	君の盾または武器を聖印にすることができる。
《レンジャーの罠学習》	Learn Ranger Trap	〈生存〉5ランク	1つのレンジャーの罠を学ぶ。
《レンジャーの罠強化》	Advanced Ranger Trap	罠のクラス特徴、レンジャー5レベル	君のレンジャーの罠は〈装置無力化〉、〈知覚〉判定、セーブDCに+1追加される。
《レンジャーの罠追加》	Extra Ranger Trap	罠のクラス特徴	1日に2回追加で罠を仕掛けることができる。
《湧き上がる審判》	Judgment Surge	審判のクラス特徴、 “審判” クラス特徴を1日に2回使用する能力 (訳注：更新；削除)	1日1回、強化された審判を使うことができる。
《渡りの秘伝》	Mystic Stride	【敏】15、《素早い移動》、森渡りのクラス特徴	魔法的に強化された群衆を通してさえ全速力で移動することができる。

呪文修正特技

特技		前提条件	利益
《呪文灼熱化》	Burning Spell	—	[酸] または [火] の補足説明を持つ呪文は次のラウンドに追加ダメージを与える。
《呪文振動化》	Concussive Spell	—	[音波] の補足説明を持つ呪文は振動を起こし衰弱させる効果を得る。
《呪文先鋭化》	Piercing Spell	—	修正された呪文は、クリーチャーの呪文抵抗を5低いかに扱うことができる。
《呪文閃光化》	Flaring Spell	—	[火]、[光]、または [電気] の補足説明を持つ呪文は、それが影響するクリーチャーを幻惑状態にする。
《呪文転倒化》	Toppling Spell	—	[音波] (訳注：おそらく [力場] の誤り) の補足説明を持つ呪文は目標を打ち倒し伏せ状態にする。
《呪文反響化》	Echoing Spell	—	2回目の呪文発動を行うことができる。
《呪文霧氷化》	Rime Spell	—	呪文がダメージを与えるなら、[冷氣] の補足説明を持つ呪文はクリーチャーを絡みつかれた状態にする。
《呪文減散化》	Thanatopic Spell	〈知識：宗教〉6ランク、《呪文熟練：死霊術》	修正された呪文の [即死] 効果、生命力吸収、および負のレベルはアンデッドに影響する。
《呪文霊感化》	Threnodic Spell	〈知識：宗教〉6ランク、《呪文熟練：心術》(訳注：更新；《呪文熟練：死霊術》)	修正された [精神作用] 呪文はアンデッドに効果があり、生きているクリーチャーに影響を及ぼさなくなる。

チームワーク特技

特技		前提条件	利益
《合奏団》	Ensemble	〈芸能〉5ランク	近くの芸人は君の〈芸能〉判定を援護することができる。

* この特技は戦闘特技であり、ファイターボーナス特技として修得できる。

UM 特技

《0レベル呪文追加》 Extra Cantrips or Orisons

君は下級呪文に精通している。

前提条件: 初級秘術呪文または祈りを発動する能力。

利益: 君の修得している初級秘術呪文へ2つの初級秘術呪文を、あるいは君の修得している祈りへ2つの祈りを追加する。

特記事項: 君は複数回この特技を修得できる。君がこの特技を修得する度に、2つの初級秘術呪文または祈りを君の修得呪文に追加すること。

《主の為に死す》 Die for Your Master

君の命を救うために、君の腫瘍の使い魔はどんなことでもする。

前提条件: 腫瘍の使い魔の発見。

利益: 君が戦闘におけるダメージ（呪文または特殊能力ではなく武器または他の打撃からの）によって0のまたはそれより少ないヒット・ポイントに減少させるとき、君の腫瘍の使い魔は、割り込みアクションとして攻撃の行く手に自身を置く。反応のセーヴィング・スロー（DC = 与えられたダメージ）に成功したならば、その攻撃からダメージを受けない。セーブが失敗したならば、使い魔は半分のダメージを受け、君も半分のダメージを受ける。

この能力は1日1回使用できる。使い魔はこの能力値を使うために、攻撃に気づいていてそれに反応することができなければならず、アーマー・クラスにその【敏捷力】ボーナスを加えられない場合にはこの能力を使用できない。通常なら、この効果が、使い魔が受けるダメージを半分にするために反応セーブを行うことを可能にしないので、身かわし強化の能力はこのセーヴィング・スローに適用できない。

《アンデッドの支配者》 Undead Master

君は君が出すアンデッドの大群を指揮することができる。

前提条件: 《呪文熟練:死霊術》、アニメイト・デッドもしくはコマンド・アンデッドを発動する能力。

利益: 君がアニメイト・デッドを使用するか《アンデッド威伏》特技を使用する際、君が操るヒット・ダイスの総数を決める際に通常よりも4レベル高いものとして扱う。君がコマンド・アンデッド呪文を発動する際、その持続時間を2倍にする。

《威圧する凝視》 Intimidating Gaze

君の目の中には人々を怯えさせる何かがある。

前提条件: 【魅】13、断固とした凝視のクラス特徴、〈威圧〉5ランク。

利益: 1日1回〈威圧〉技能判定を行うときに、君は1回のフリー・アクションとして2回判定を行いより高い結果を選ぶことができる。

《イニシアチブ付与》 Grant Initiative

イニシアチブを取る時、君は精通者であるだけでなく、それを他の誰かに与えることもできる。

前提条件: ずる賢いイニシアチブのクラス特徴。

利益: 各遭遇の開始時、君は自身のイニシアチブ判定に与えられている【判断力】修正値分のボーナスを維持するか、あるいはそのボーナスを君が見ることができる、味方の1人に与えるかを選択することができる。君は、自身かボーナスを与えようとする味方がイニシアチブ判定を行う前に、この選択をしなければならない。

《命の恵み》 Reward of Life

君が癒しの手を使うとき、君もまた癒される。

前提条件: 癒しの手クラスのクラス特徴。

利益: 君が自身以外のクリーチャーを癒すために癒しの手能力を使うたびに、君のヒット・ポイントは【魅力】修正値と等しいだけ癒される。アンデッドを傷つけるために、君が癒しの手を使うならば、この能力は効果を表さない。

《忌まわしき呪術》 Accursed Hex

君は失敗した呪術をもう一度試みることができる。

前提条件: 呪術のクラス特徴。

利益: 君が1日の間に同じクリーチャーを目標にすることができない呪術を試み、目標のクリーチャーがその呪術の効果から逃れるセーヴィング・スローに成功したとき、君は次の君のターンの終了までに、もう一度同じ呪術をそのクリーチャーに対して試みる可以尝试。もし2回目の試みも失敗したなら、そのクリーチャーには1日の間同じ呪術を試みすることはできない。

通常: 君は1体のクリーチャーに対してはそれらの呪術を1日の間に1度しか目標にできない。

《癒しの言葉》 Word of Healing

君の癒しの手的能力と同じ神性の力を使って、君は遠くの誰かを癒すことができる。

前提条件: 癒しの手クラスのクラス特徴。

利益: 君は、機会攻撃を誘発しない標準アクションとして有効距離30フィート内の別のクリーチャーを癒すために、癒しの手を使うことができる。君は、この能力を使うために、話し、その手を自由に使えなければならない。目標は、通常の半分しか回復しないが、通常通り慈悲の恵恩を得る。

《埋め込み爆弾》 Implant Bomb

君はクリーチャーが死ぬ時か24時間後に爆発する爆弾をクリーチャーに埋め込む事ができる。

前提条件: 〈治療〉5ランク、遅延爆弾のアルケミストの発見。

利益: 君は同意するか瀕死状態のクリーチャー（ゾンビのような君の制御下にある精神のないクリーチャーは、この場合同意しているものと見なされる）に爆弾を埋め込むことができる。この作業に1時間かかり、1日の“爆弾”能力の使用回数を1回消費する。埋め込まれたクリーチャーが死亡するか破壊されると、君がそのクリーチャーのいたマスに“遅延爆弾”を設置したかのように爆弾が爆発する（君は通常の“爆弾”のダメージよりも低い“爆弾”のダメージを設定できる）。君は埋め込まれた爆弾に（酸爆弾、霜爆弾、煙幕弾などの）爆弾に関連した“発見”を通常通り適用することができる。この爆弾はクリーチャーに埋め込まれて24時間が経過すると自動的に爆発する。

君が爆弾のダメージのダイス数ごとに150gpの錬金術師の試薬を消費する（例えば、5d6ダメージを与える爆弾なら750gp）なら、この爆弾は24時間後に自動的に爆発することはない、そのクリーチャーが死亡するか破壊されることによってのみ爆発するようになる（埋め込んだ後24時間経過すれば、この爆弾はもはや1日の使用数として数えない）。

埋め込まれた爆弾は〈治療〉判定を使用する際に命に関わる傷であると見なされ、魔法や“再生”や“高速治療”のような能力による治療において外傷と見なされる。（粘体、エレメンタル、非実体の特性を持つクリーチャーなどの）ある種のクリーチャーには爆弾を埋め込むことはできない。埋め込まれた爆弾を取り外すには命に関わる傷に対処する際の〈治療〉判定が必要であり、爆弾を無力化するためにディスペル・マジック呪文や〈装置無力化〉判定が必要となる（DC11+アルケミストの術者レベル）。

《エネルギー放出高速化》 Quick Channel

君の神聖な力の輝きは、目が眩むような速さを持つ。

前提条件:〈知識:宗教〉5ランク、エネルギー放出のクラス能力。

利益:君はエネルギー放出の1日の使用回数を2回消費することによって、移動アクションで放出を行うことができる。

《エネルギー放出防壁化》 Channeled Shield Wall

君と味方が隣接している間、君と味方の盾の防御力を高めるため、君は自身のエネルギー放出を活用する

前提条件:エネルギー放出3d6、盾に対する習熟。

利益:君は盾を使用している間、1回のエネルギー放出を消費して、即行アクションとしてACに+2の反発ボーナスを得ることができる。このボーナスはクレリック・レベルまたは有効クレリック・レベルあたり1分持続する。君がこのボーナスから利益を得ている間、君と隣接している盾を持つ味方も、+2反発ボーナスを得る。

《遠隔爆弾》 Remote Bomb

君は遠い距離で遅延爆弾を爆発させることができる。

前提条件:遅延爆弾の発見。

利益:君の“遅延爆弾”の最大遅延は君のレベル毎に1分だけ増加する。もし君と“遅延爆弾”に効果線が通るなら、君は【知力】判定(DC20)を行なうことであらかじめ決められた時間よりも早く爆発させることができる;このDCは君と爆弾との距離が10フィート離れるごとに+1ずつ増加する。

《追い詰める知識》 Exploit Lore

君は、目標を追放し無情な猛攻撃を行うために、クリーチャーの弱点に関する知識を使うことができる。

前提条件:魔物の知識のクラス特徴、基本攻撃ボーナス+11。

利益:1日に1度、君は適切な〈知識〉判定を使用し、すべての能力と弱点の識別が成功したクリーチャーに対し、1分間の間攻撃ロールとダメージ・ロールに+2のボーナスを得る。君が複数のクリーチャーの能力と弱点を識別するならば、この効果の目標として1体のクリーチャーを選択しなければならない。

《恐れ知らずのオーラ》 Fearless Aura

君の不動の決意が君の味方によって証明されるとき、君の勇気のオーラはより強力になる。

前提条件:勇気のオーラのクラス特徴、術者レベル8。

利益:君の勇気のオーラは半径20フィートの放射に拡大する。オーラの中の味方は[恐怖]効果に完全耐性を得る。

通常:勇気のオーラは半径10フィート内の味方に影響し、[恐怖]効果に対するセーヴィング・スローに+4の士気ボーナスを与える。

《オラクルの洞察力》 Oracular Intuition

君は魔法と人の物腰の変化に非常に敏感だ。

前提条件:神秘のクラス特徴。

利益:君は〈真意看破〉判定と〈呪文学〉判定に+2のボーナスを得る。君がこれらの技能の1つにおいて10以上のランクを持っているならば、その技能に対するボーナスは+4まで増加する。

《恩寵の恵み》 Reward of Grace

君が癒しの手を使うとき、神性のエネルギーは恩恵を与え、君を通して波打つ。

前提条件:癒しの手の特徴。

利益:癒しの手を使うたびに、君は1ラウンドの間すべての攻撃ロールに+1の清浄ボーナスを得る。

《骸骨招来士》 Skeleton Summoner

歩く死者は君の召喚に応じる。

前提条件:〈呪文熟練:死霊術〉、サモン・モンスターを発動する能力。

利益:君のサモン・モンスターIで招来できるクリーチャーのリストに「人間のスケルトン」を、サモン・モンスターIIIで招来できるクリーチャーのリストに「人間のスケルトナル・チャンピオン」を加えること。

1日に1回、君がサモン・モンスターを発動する際、君はこの呪文の招来クリーチャーの内1体の骸骨版を招来することができる(スケルトン・テンプレートをこのクリーチャーに適用しモンスターを作成すること)。

《回転足払い》(戦闘) Tripping Twirl

君はクォータースタッフによって、すべての隣接した敵に足払いを行う事ができる。

前提条件:【知】13、《攻防一体》、《足払い強化》、《杖による足払い》、《武器熟練:クォータースタッフ》、《武器開眼:クォータースタッフ》、基本攻撃ボーナス+12。

利益:両手でクォータースタッフを振っている時、君は全ラウンド・アクションとして隣接している各敵に対して足払いの戦技を試みることができる。

特記事項:君が杖のメイガスのアーキタイプを持つメイガスであるなら、スタッフによって行う1回の足払い戦技に呪文撃を使用することができる。

《輝ける突撃》 Radiant Charge

君は、信仰の力によって突撃する。

前提条件:癒しの手の特徴。

利益:突撃攻撃が命中したとき、君は残っている“癒しの手”の1日の使用回数を残っているだけ全て消費することで、消費された“癒しの手”の使用回数1回につき1d6に+君の【魅力】ボーナスに等しい追加ダメージを与えることを選択することができる。このダメージは聖なる力に基づいており、ダメージ減少、エネルギーへの完全耐性、エネルギー抵抗の対象とならない。

《合奏団》(チームワーク) Ensemble

君は、君の演奏について自身を援助することに熟練し、素人芸人の合奏団を結成することができる。

前提条件:〈芸能〉5ランク。

利益:君が芸を行なうとき、20フィート以内にいるこの特技を修得している仲間は君の〈芸能〉判定(これには“バードの呪芸”の一部として行なわれるものも含まれる)を援護することができる。これは1回の割り込みアクションであり、援護アクションとして扱われる。その仲間は君の判定の前に援護アクションのためのロールを行なうこと。4人を超える仲間がこの援護アクションで君にボーナスを与えることはできない。君を援護する仲間は君を援護するために、君が使用している〈芸能〉技能の種類と同じものを使用する必要はない。

特記事項:君がバードのクラス・レベルを1レベル以上所有しているならば、君は《合奏団》の一部であるために20フィート以内の味方1人を選択することができる。味方は、君の演奏を援護するために《合奏団》のチームワーク特技を持つとして扱う。

《感覚連結》 Sense Link

君と幻獣が感覚を共有する時、結合された精神は優れた観察力を君に与える。

前提条件:感覚結合のクラス特徴。

利益:君が感覚結合を使用し幻獣の感覚を共有する時、持続時間の間

〈知覚〉判定に+4の技量ボーナスを得る。

《感知の熟達》 Detect Expertise

君は敵の神秘的な特色を感知することができる。

前提条件:【知】13、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、ディテクト・ロウ、またはディテクト・マジックを発動する能力。

利益:君が、クリーチャーの属性またはその魔力を感知するために、この特技の前提条件に記入された呪文のどれかを使用するとき、君は対象がどんな呪文発動の専門能力を持っているかを感知する機会がある。君が3ラウンド間、感知呪文によってクリーチャーを観察した後、対象は意志セーブ(DC 10 + 君の術者レベルの1/2 + 【知力】修正値)を行わなければならない。対象がセーヴィング・スローに失敗したならば、君は、クリーチャーがどんな血脈、領域、呪術、系統、または神秘を所有しているかを理解することができる。セーブを行ったクリーチャーは、24時間の間この特技の効果に完全耐性を得る。

《気の起き上がり》 Ki Stand

君は相手に打ち倒されても、迅速に立ち上がり攻撃することができる。

前提条件:気 プール。

利益:君が気 プールにおいて少なくとも1気 ポイントを持っている間、機会攻撃を誘発する即行アクションとして、起き上がることを可能にする。

君は、気 プールから1ポイントを使用し、機会攻撃を誘発しない即行アクションとして起き上がることもできる。

《共感高速化》 Fast Empathy

君の自然に対する調和した共感のために、君は迅速に野性と接続する。

前提条件:〈動物使い〉5ランク、野生動物との共感のクラス特徴。

利益:君は野生動物との共感を標準アクションで使用することができる。

通常:野生動物との共感の使用は1分を必要とする。

《禁じられた知識》 Unsanctioned Knowledge

君は原文を禁じられたが検索し、強力であるが禁止された魔法に内々に関与している

前提条件:【知】13、1レベルのパラディン呪文を発動する能力。

利益:インクイジター、オラクル、クレリック、バードの呪文リストから1レベル呪文を1つ、2レベル呪文を1つ、3レベル呪文を1つ、4レベル呪文を1つ選択する。君のパラディン呪文リストの対応したレベルに選択した呪文を追加する。一度選択したならこの呪文を変えない。

《クォータースタッフ体得》(戦闘) Quarterstaff Master

君は両手または片手武器のどちらかとしてクォータースタッフを振るうことができる。

前提条件:《武器熟練:クォータースタッフ》、基本攻撃ボーナス+5。

利益:異なる構えと技術を採用することにより、君はクォータースタッフを片手武器として装備することができる。君のターンの初めに、クォータースタッフを片手武器として装備するか両手武器として装備するかを選択する。片手武器として装備しているなら、君の他方の手は自由になるものの、クォータースタッフを双頭武器として使用することはできない。君はファイター・レベルを所持していない場合でさえ、《武器開眼:クォータースタッフ》を修得することができる。

《苦痛の投錨》 Painful Anchor

悪に来訪者が、他の次元界と接続することを試みたときにダメージを与える。

前提条件:投錨のオーラのクラス特徴。

利益:悪に来訪者が、招請、招来、転移効果または物理的に、君の投錨オーラの中でクリーチャーを別の次元界（ブリンクまたはエーテル状態など）に転送するすべての能力を使う時、君の【魅力】修正値4d8 + と等しいダメージを与える。このダメージは神聖なパワーから来て、ダメージ減少、エネルギー完全耐性、エネルギー抵抗に左右されない。

《啓示回数追加》 Abundant Revelations

君は、より頻繁に啓示を使用するために、君の神秘の深淵を徹底的に知ることができる。

前提条件:神秘のクラス特徴。

利益:1日の使用回数が制限されている啓示を1つ選択すること。選択した啓示の1日の使用回数を1回追加する。

特記事項:この特技は複数回取得できるが効果は累積しない。この特技を取るたびに、その効果は新しい啓示に適用される。

《化身高速化》 Quick Wild Shape

君は変身のとき、速さのために力を犠牲にする。

前提条件:自然の化身のクラス特徴、術者レベル8。

利益:君は移動アクションまたは即行アクションとして自然の化身を使用できる。しかし、君は、移動アクションとして自然の化身を行うときには2レベル、即行アクションとして自然の化身を行うときには4レベル低いドルイドとして自然の化身を行わなければならない。

《化身熟練》 Shaping Focus

君の自然の化身の能力は、君の半可通を上回る。

前提条件:自然の化身のクラス特徴、〈知識:自然〉5ランク。

利益:君がマルチクラスのドルイドであるなら、自然の化身の能力を決定する際、有効ドルイド・レベルを+4して計算する。このレベルは最大で君のキャラクター・レベルと等しい。

特記事項:マルチクラスのドルイド以外には、この特技はなんの効果も与えることはない。

《血紅色のエリクサー作成》 Create Sanguine Elixir

君は強力なエリクサーに君の血脈の力の破片を濃縮することができる。

前提条件:【魅】15、《ポーション作成》、《製作:錬金術》12ランク、ソーサラー・レベル3。

利益:1日に1回、君が、意識を明白にし呪文スロットを取り戻す時に、君は血紅色のエリクサーを作成することができる。君がエリクサーを作成する時に、君の血脈能力の1つを選択すること。君はその力を、どのようなクリーチャーでも一時的に君の血脈の力の恩恵を得るために飲むことができる小型用のポーションに変える。血紅色のエリクサーを作成するには1時間かかり、特別なオイルと100gpの価値を持つ抽出物を必要としていて、君が血紅色のエリクサーを作る時に、意識を明白にし呪文スロットを取り戻す次回まで、君は血脈の力を利用する権利を失う。クリーチャーが血紅色のエリクサーを飲む時に、それがその血脈の力を利用する権利ができたかのように、それはその次のターンの終わりまでいつでも血脈の力を作動させることができる。そのキャラクター・レベルが血脈の力の最小のレベルと等しいかそれ以上でないならば、エリクサーを飲むクリーチャーは利益を得ることができない。たとえ、君のソーサラー・レベルより低くても、どのようなレベル依存の効果でも、血紅色のエリクサーを飲むクリーチャーのキャラクター・レベルを使う。血紅色のエリクサーを飲むことは、ポーションを飲むことと同様に扱う。血紅色のエリクサー

は君の術者レベルの魔法のアイテムとして扱われます。

血紅色のエリクサーは極めて不安定である。それが作成された1日後に、エリクサーは力を失う。

《血脈の打撃》 Sorcerous Bloodstrike

クリーチャーを殺す時、君は力を取り戻すことができる。

前提条件:【魅】13、ソーサラーの血脈のクラス特徴。

利益:君は1日に1回、ソーサラー呪文によってクリーチャーのヒット・ポイントを0以下に減少させたとき、割り込みアクションとして1日の使用回数が制限されているソーサラーの血脈の力1つの使用回数を1回分取り戻すことができる。殺害されたクリーチャーは少なくとも君のソーサラー・レベルの半分のヒット・ダイスを持たなければならない。君はその日まで使用していない血脈の力の使用回数を増やすために、この特技を使うことはできない。

《残留する幻獣》 Resilient Eidolon

君が無意識に陥ったか殺された後でさえ幻獣が少しの間君の元にとどまることができるほどに、君の幻獣との君のつながりは十分に強い。

前提条件:幻獣のクラス特徴。

利益:君が気絶状態になるか眠りに落ちるか殺された場合、幻獣は送還されずに君のサモナー・レベルと等しいラウンドだけその場にとどまる。この持続時間が終了する前に君が意識を取り戻したなら、幻獣は追放されない。君が意識を取り戻す前に持続時間が終了したなら、幻獣は通常通り送還される。

通常:召喚者が気絶状態や睡眠状態や死亡状態に陥ると、幻獣は直ちに送還される。

《次元界の標本保存者》 Planar Preservationist

君は普通の動物と同様にどのように他次元のモンスターを保存し、復元する術を知っている。

前提条件:標本保存者のアルケミストのアーキタイプ。

利益:君は、君が知っているすべてのサモン・ネイチャーズ・アライのエキスに等しいレベルのエキスとしてサモン・モンスター呪文を修得する。君が後で他のサモン・ネイチャーズ・アライのエキスを修得したならば、等しいレベルのエキスとしてサモン・モンスターを自動的に取得する。

《自在なエネルギー放出》 Versatile Channeler

君は自身が発動するエネルギー放出を、正と負で選択することができる。

前提条件 エネルギー放出のクラス特徴、死霊術師 または 中立属性のクレリック (下記参照)。

利益:君が自身のエネルギー放出のクラス特徴を使う時はいつでも、選択をすることができる。

君が通常は正のエネルギー放出を使用する場合、君の有効クレリック・レベルが通常より2レベル下であるかのように、負のエネルギー放出を使用しても良い。

君が通常は負のエネルギー放出を使用する場合、君の有効クレリック・レベルが通常より2レベル下であるかのように、正のエネルギー放出を選択しても構わない。

この特技を持つことは、君が前提条件としての「正のエネルギー放出」または「負のエネルギー放出」を持っている特技と能力の条件を満たしていることを意味する (例えば、君は《アンデッド威伏》特技と《アンデッド退散》特技の条件を満たす)。

注:この特技は死霊術士、中立属性の神格を拜む中立のクレリック、または神格を拜まない中立なクレリック (エネルギーを放つクラス能力を持ち、1番目のレベルで放つ正または負のエネルギーを選択をする必要があるキャラクター) にも適用される。属性または神格によってこの選択

が行われるクレリックはこの特技を修得することができない。

《死の否定》 Deny Death

君の気はとて強く、死を否定することができる。

前提条件:気蓄積、《持久力》。

利益:君は容態安定化するために【耐久力】判定を行い失敗した時、気プールに1気ポイントを持っている限り、1ヒット・ポイントを失わない。君が判定に成功したならば、1気ポイントを使用して1d6ヒット・ポイントを癒すことができる。容態安定化するための判定でダイスの目が20だったなら、君は代わりに1気ポイントを使用してダメージの2d6ヒット・ポイントを癒すことができる。

《慈悲の極致》 Ultimate Mercy

癒しの手を使って、君は死亡状態から蘇生させることができる。

前提条件:【魅】19、《上級慈悲》、癒しの手クラス特徴。

利益:君は接触した1体の死亡状態のクリーチャーを蘇生させるため、癒しの手の使用回数を10回消費することで君のパラディン・レベルと等しい術者レベルを持つレイズ・デッド呪文を使用することができる。君はこのレイズ・デッドに物質要素を消費するか、一時的な負のレベルを1レベル受けるかどちらかを選択しなければならない。この負のレベルは24時間後に自動的に消え去り、決して永続する負のレベルにはならない。しかし持続時間が切れる以外の方法で克服することはできない。

《集中する幻獣》 Focused Eidolon

君の幻獣との絆は、君の精神集中の焦点を合わせることに役立つ。

前提条件:味方の盾のクラス特徴。

利益:君が幻獣と隣接している間、精神集中判定に+4のボーナスを得る。

《呪歌》 Spellson

君は自身の呪芸と呪文発動の力を調和させることができる。

前提条件:【魅】13、バードの呪芸のクラス特徴、1レベル呪文を発動する能力。

利益:君は2つの方法で君の吟遊詩人のパフォーマンスと君の呪文発動能力を結合することができる。第一に、君は、呪芸の中に覆い隠すことによってバード呪文の呪文発動を隠匿することができる。即行アクションとして、君は自身の呪文を発動する時間を〈芸能〉判定と組み合わせることができる。また君が呪文を発動していることに気がつくために、観察者は〈知覚〉または〈真意看破〉判定で、君の〈芸能〉判定との対抗判定を行わなければならない。これは呪文の発動時間を問わず、君のバードの呪芸能力を1ラウンドを使用する。

第二に、君は精神集中の持続時間を持つ呪文を維持するために、移動アクションとしてバードの呪芸を1ラウンド分使用することができる。同じラウンドの中で、君は精神集中を維持するためにバードの呪芸を使用し、別のバード呪文を発動することができる。もし君がこれを行なうならば、君が呪文か呪文の一部であるバードの呪芸を終える時に、維持されていた呪文に対する君の精神集中は終了する。

《呪術分枝化》 Split Hex

君は単一の目標に影響する呪術の効果、視界内にいる別のクリーチャーにも分けることができる。

前提条件:ウィッチ・レベル10。

利益:君が単一のクリーチャーを目標とする呪術 (上級呪術、大いなる呪術を除く) を使用するとき、最初の目標から30フィート以内にいる別のクリーチャー1体を選択し、その呪術の目標にできる。

《呪詛化クリティカル》(クリティカル) Accursed Critical

君の呪文が真を打つ時、はっきりとわかる埋めこまれた呪いを運ぶ。

前提条件:《クリティカル熟練》、ピストウ・コース または メジャー・コース を発動する能力、術者レベル 9。

利益: 君が呪文または擬似呪文能力によってクリティカル・ヒットを確定させたとき、割り込みアクションとしてピストウ・コース または メジャー・コース をその目標に発動することができる。これは遠隔呪文であっても構わない。君がこの能力を使用するには対応する呪文を発動するため、ピストウ・コース または メジャー・コース を準備するか、さもなければ発動可能な状態でなければならない。

《呪文開眼》 Spell Specialization

1つの呪文を選択すること。君は通常よりも大きな力でその呪文を発動する。

前提条件:【知】13、《呪文熟練》。

利益: 君が《呪文熟練》特技を取った系統の呪文1つを選択すること。君の術者レベルを、呪文の効果を決定する際に2レベル高いものとして扱う。

君が呪文を選んだ呪文発動クラスで偶数レベルになるたびに、この特技によって選択した呪文を新しい呪文と入れ替えることができる。その呪文は君の開眼した呪文になる。

特記事項: 君は複数回この特技を修得できるが、効果は累積しない。君がこの特技を修得するたび、新しい呪文を選択すること。

《呪文偽装》 Spell Bluff

君は秘術の決闘の原則を知り、他の呪文の使い手と戦うとき、最後の可能な瞬間まで呪文の真実の性質を隠すことを学んだ。

前提条件:〈はったり〉5ランク、〈呪文学〉5ランク。

利益: 君が発動する呪文に対し他の呪文の使い手が相殺呪文を試みるのならば、相殺を試みる術者は君の呪文を決定しようとする時の〈呪文学〉DCが+4増加する。

君はどのように呪文発動の認識可能な要素を覆い隠すかを研究したため、その呪文を呪文書の中に記しているか修得している呪文であるならば、相手の呪文を識別し対抗するための〈呪文学〉判定に+2のボーナスを得る。

《呪文灼熱化》(呪文修正) Burning Spell

君が〔酸〕または〔火〕の補足説明を持つ呪文によってクリーチャーに影響を及ぼしたなら、クリーチャーに追加ダメージを与える。

利益:《呪文灼熱化》された呪文によって〔酸〕または〔火〕ダメージを受けたクリーチャーは、次ターンの最初にその呪文の本来のレベルの2倍の追加ダメージを受ける。この追加ダメージはその呪文の補足説明によって〔酸〕または〔火〕ダメージに決定される。呪文が〔火〕と〔酸〕の両方の補足説明を持つならば、術者はどの種類のダメージを《呪文灼熱化》の効果によって与えるかを決定すること。《呪文灼熱化》された呪文は、本来のレベルより2レベル高い呪文スロットを使用する。

《呪文呪術化》 Spell Hex

君は1レベル呪文を呪術として修得することができる。

前提条件:上級呪術のクラス特徴。

利益: 君に上級呪術のクラスの特徴を与えるクラスの1レベル呪文を1つ選択すること。君は呪術としてその呪文を修得し、その呪術を1日に3回使用することができる。これは擬似呪文能力である。君は呪術呪文の術者レベルとして、上級呪術を与えるクラスのクラス・レベルを使用する。呪術呪文はその本来の呪文のセーブ DC の代わりに君の呪術のセーブ DC を使用する

呪文が接触呪文であり、君がクリーチャーへの攻撃を失敗したなら、24時間の間再びその呪術呪文によって同じクリーチャーを目標とすることができない。呪文が、セーヴィング・スローによって効果を部分的に不完全にするか、無効化が可能であれば、目標がセーヴィング・スローに成功した場合、目標は24時間の間、呪術呪文によって影響を与えられない。

《呪文障害化クリティカル》(クリティカル) Blighted Critical

呪文または擬似呪文能力からのクリティカル・ヒットによって、君は目標に下級呪文障害を与える。

前提条件:術者レベル5。

利益: 君が相手に対して接触呪文、遠隔接触呪文、または擬似呪文能力によってクリティカル・ヒットを与えた時はいつでも、犠牲者はランダムな下級呪文障害を被る。

特記事項: 君が《クリティカル体得》を持たない限り、君はクリティカル特技の効果を1つだけクリティカル・ヒットに適用することができる。

《呪文障害化クリティカル体得》 Blighted Critical Mastery

君は、君のクリティカル・ヒットが相手に与える呪文障害の種類を制御することができる。

前提条件:《上級呪文障害化クリティカル》、《クリティカル熟練》(記注:更新;削除)、術者レベル9。

利益: 君が《呪文障害化クリティカル》または《上級呪文障害化クリティカル》特技を使用して呪文障害を適用する時はいつでも、ランダムではなく君が適用する呪文障害を選択することができる。

《呪文振動化》(呪文修正) Concussive Spell

君が〔音波〕の補足説明を持つ呪文によって影響を与えるとき、クリーチャーの方向感覚を失わせる。

利益:〔音波〕のダメージとともに、呪文によって影響されたクリーチャーを震わせ脳震盪を起こさせるようなエネルギーの波が来る。《呪文振動化》は、〔音波〕ダメージを与えたクリーチャーに、呪文の本来のレベルと等しいラウンドの間、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定、および能力値判定に-2のペナルティを与える。この特技は、〔音波〕の補足説明を持つ呪文にのみ使用することができる。《呪文振動化》された呪文は、本来のレベルより2レベル高い呪文スロットを使用する。

《呪文先鋭化》(呪文修正) Piercing Spell

君の研究は、君が呪文抵抗に打ち勝つ方法を開発するのを手助けした。

利益: 君が目標に対し《呪文先鋭化》された呪文を発動するとき、目標の呪文抵抗を通常より5低いものとして扱う。《呪文先鋭化》された呪文は、本来のレベルより1レベル高い呪文スロットを使用する。

《呪文閃光化》(呪文修正) Flaring Spell

君が〔火〕、〔光〕、または〔電気〕の補足説明を持つ呪文によって、クリーチャーにダメージを与えたとき、目が眩んだ状態にする。

利益:閃光化された呪文の〔電気〕、〔火〕、または〔光〕効果はクリーチャーの目を眩ませる閃光を引き起こす。《呪文閃光化》された呪文は、〔火〕または〔電気〕ダメージを与えたクリーチャーを、呪文の本来のレベルと等しいラウンドの間、目が眩んだ状態にする。この特技は、〔火〕、〔光〕、または〔電気〕の補足説明を持つ呪文にのみ使用することができる。《呪文閃光化》された呪文は、本来のレベルより1レベル高い呪文スロットを使用する。

《呪文転倒化》(呪文修正) Toppling Spell

君の〔力場〕の補足説明を持つ呪文は、ダメージを与えたクリーチャー

を叩き落とし伏せ状態にする。

利益: 君の〔力場〕呪文の衝撃は、目標を叩き落とし伏せ状態にするのに十分なほど強い。目標がダメージを受け、そのセーヴィング・スローに失敗するか、君の〔力場〕呪文によって移動させられたなら、君の術者レベル+呪文発動能力（クレリックなら【判断力】、ウィザードなら【知力】など）の修正値を使用して、目標に対して足払い判定を行える。これは機会攻撃を誘発しない。判定が失敗したとしても、目標は君または〔力場〕効果に足払いを返すことはできない。

この特技は、〔力場〕の補足説明を持つ呪文にのみ使用することができる。《呪文転倒化》された呪文は、本来のレベルより1レベル高い呪文スロットを使用する。

《呪文反響化》(呪文修正) Echoing Spell

君は呪文を発動したときに、呪文の力の（全てではなく）ほとんどを解放する方法を学んだ。

利益: 君が《呪文反響化》された呪文を発動するとき、この呪文は記憶から完全に失われることはなく、その日の内に追加で1回発動することができる。君が呪文を準備するなら、2回目の発動は他の呪文スロットを埋めておく必要はない。もし君が呪文を任意に発動するなら、2回目の発動は他の使用できる呪文スロットを消費することはない。《呪文反響化》された呪文はされた呪文は、本来のレベルより3レベル高い呪文スロットを使用する。

《呪文霧氷化》(呪文修正) Rime Spell

〔冷氣〕の補足説明を持つ君の呪文によってダメージを与えられたクリーチャーは絡みつかる。

利益: 君の〔冷氣〕呪文の霜は、少しの間目標にへばりつき、動きを妨げる。《呪文霧氷化》は、その呪文により〔冷氣〕ダメージを受けたクリーチャーを、呪文の本来のレベルと等しいラウンドの間、絡みつかった状態にする。

この特技は、〔冷氣〕の補足説明を持つ呪文にのみ使用することができる。《呪文霧氷化》された呪文は、本来のレベルより1レベル高い呪文スロットを使用する。

《呪文滅散化》(呪文修正) Thanatopic Spell

君の呪文は負のエネルギーに対する防護を貫通し、アンデッドの目標に影響を与えることさえできる。

前提条件: 〈知識: 宗教〉6 ランク、《呪文熟練: 死霊術》。

利益: 《呪文滅散化》された呪文は〔即死〕効果、負のレベル、およびエネルギー吸収に対する防御と完全耐性を貫き、まるでそのような守りがないかのように目標に効果を及ぼす。

例えば、君は《呪文滅散化》されヴァンピリック・タッチやエナヴェイション呪文をデス・ウォードの影響を受けた目標に使用すると、目標はその呪文の通常通りの効果を受けることになる。セーヴィング・スローと呪文抵抗は（もし行えるのであれば）通常通り効果を及ぼす。

アンデッドはこの特技によって修正された呪文の影響を受ける（負のエネルギーが彼らに害をなすようになる）。生きているクリーチャーを殺すような（HDに等しい負のレベルを与えるような）呪文に《呪文滅散化》を適用すれば、その呪文はアンデッドを破壊する（ただしゴースト、リッチ、ヴァンパイアのようなアンデッドは通常通りに扱ってもよい）。《呪文滅散化》された呪文の影響を受けて負のレベルを与えられたアンデッドは、24時間後に自動的に負のレベルを取り除くセーヴィング・スローを行う。《呪文滅散化》された呪文は本来の呪文より2レベル高い呪文スロットを使用する。

通常: デス・ウォードなどの防御は〔即死〕効果、負のレベル、および生命力吸収を無効化する。アンデッドはこれらの攻撃に完全耐性を持つ。

《呪文靈感化》(呪文修正) Threnodic Spell

君は、〔精神作用〕魔法を、アンデッドを制御することが可能な死霊術の力に変換することができる。

前提条件: 〈知識: 宗教〉6 ランク、《呪文熟練: 死霊術》。

利益: この特技は〔精神作用〕呪文にのみ使用することができる。《呪文靈感化》された呪文は目標が〔精神作用〕効果に完全耐性がないかのように、アンデッド・クリーチャー（精神を持たないアンデッドにさえ）に影響するが、生きているクリーチャーには全く影響を及ぼさない。《呪文靈感化》された呪文は、本来のレベルより2レベル高い呪文スロットを使用する。

通常: アンデッドは〔精神作用〕効果に完全耐性を持つ。

《純粋なる信仰》 Pure Faith

君は多くのパラディンのように病気に耐性があるだけでなく、毒に対しても非常に抵抗力がある。

前提条件: 頑健なる肉体のクラス特徴。

利益: 君は毒に対するセーヴィング・スローに+4の清浄ボーナスを得る。

《召喚回数追加》 Extra Summons

君は毎日、より多くサモン・モンスターを使うことができる。

前提条件: 擬似呪文能力としてサモン・モンスターを発動する能力、サモナー・レベル1。

利益: 君は、サモン・モンスターの擬似呪文能力の1日あたりの使用回数を1増加させる。

特記事項: 君は複数回この特技を取得できるが、サモナー・レベル5毎に1回しか習得できない。

《上級慈悲》 Greater Mercy

君の慈悲は途方も無い癒しの特性を持つ。

前提条件: 【魅】13、癒しの手のクラス特徴、慈悲のクラス特徴。

利益: 君の慈悲で取り除くことができる状態異常を受けていない目標に君が癒しの手的能力を使用したなら、追加で+1d6ダメージを癒す。

《上級呪術分枝化》 Split Major Hex

君は単一の目標に影響する呪術の効果も、視界内にいる別のクリーチャーにも分けることができる。

前提条件: 《呪術分枝化》、術者レベル18。

利益: 君が単一のクリーチャーを目標とする上級呪術（大いなる呪術を除く）を使用するとき、最初の目標から30フィート以内にいる別のクリーチャー1体を選択し、その上級呪術の目標にできる。

《上級呪文開眼》 Greater Spell Specialization

君は開眼した呪文を任意発動するために、準備した呪文を犠牲にすることができる。

前提条件: 【知】13、《呪文熟練》、《呪文開眼》、5レベル呪文を準備する能力。

利益: 君が開眼した呪文と同じレベルまたはそれより高いレベルの準備呪文を犠牲にすることによって、君は開眼した呪文を任意発動することができる。開眼した呪文は、それを発動するために消費した呪文スロットに関係なく本来のレベルとして扱われる。君は、キュアまたはインフリクト呪文を任意発動するクレリックのように、呪文修正特技によって呪文スロットと発動時間を増大させ、呪文修正特技を呪文に適用してもよい。

《上級呪文障害化クリティカル》(クリティカル) Greater Blighted Critical

君の呪文または擬似呪文能力からのクリティカル・ヒットは目標に上級呪文障害を与え苦しめる。

前提条件:《呪文障害化クリティカル》、《クリティカル熟練》(記注:更新;削除)、術者レベル12。

利益:君が相手に対して接触呪文、遠隔接触呪文、または擬似呪文能力によってクリティカル・ヒットを与えた時はいつでも、犠牲者はランダムな上級呪文障害を被る。

特記事項:君が《クリティカル体得》を持たない限り、君はクリティカル特技の効果をもつだけクリティカル・ヒットに適用することができる。

《上級秘術の遺産》 Greater Eldritch Heritage

君の発見した血統の力はその頂点に到達する。

前提条件:【魅】17、《秘術の遺産》、《秘術の遺産強化》、キャラクターレベル17。

利益:《秘術の遺産》特技で選択した血脈から、君は追加の能力を得る。君は、君がまだ修得していない15レベル時(またはそれ以下)のソーサラーの血脈の力を得る。この特技、《秘術の遺産》、および《秘術の遺産強化》によって与えられたすべての君のソーサラー血脈の力は、キャラクター・レベルに等しいソーサラー・レベルを持つものとして扱う。

《上級野生動物との共感》 Greater Wild Empathy

君の自然との共感、世界中の自然に広がる。

前提条件:《知識:自然》5ランク、野生動物との共感のクラス特徴。

利益:君は野生動物との共感の判定に+2の洞察ボーナスを得る。君は、《交渉》判定ではなく《威圧》判定と同様に野生動物との共感を使用することができる。

さらに、以下のクリーチャー種別から1つを選択すること。エレメンタル、フェイ、ライカンスロープ、植物、または蟲。それらの【知力】が1か2であれば、君は野生動物との共感をその種類のクリーチャーに使用することができる。君がクリーチャーの種別を選択したら、変更することはできない。

特記事項:君は複数回この特技を修得することができる。この特技を修得するたびに、影響することができる追加のクリーチャー種別を選択すること。

《招来クリーチャー月光化》 Moonlight Summons

君が招来した手先は月の力を吹き込まれる。

前提条件:《呪文熟練:召喚術》、サモン・ネイチャーズ・アライを発動する能力。

利益:君が招来したクリーチャーはライト呪文として光を放つ。招来したクリーチャーは混乱と睡眠の効果に完全耐性があり、肉体武器はダメージ減少を克服するために銀であるとして扱われる。

《招来クリーチャー清浄化》 Sacred Summons

君の聖なる後援者の下僕は、君の呼び出しに答える準備ができています。

前提条件:オーラのクラス特徴、サモン・モンスターを発動する能力。

利益:1つ以上の属性の副種別が正確に君のオーラと合っているクリーチャーを呼び出すためにサモン・モンスターを使用するとき、君は1ラウンドの発動時間ではなく標準アクションとして呪文を発動することができる。

《招来クリーチャー数増加》 Superior Summoning

君はより多くのクリーチャーを呼び出すことができる。

前提条件:《招来クリーチャー強化》、術者レベル3。

利益:君が、複数のクリーチャーを召喚する招来呪文を発動するたびに、呼び出されたクリーチャーの総数を1増加させる。

《招来クリーチャー星光化》 Starlight Summons

君が招来した手先は星影の下でに沿ってそっと歩く。

前提条件:《呪文熟練:召喚術》、サモン・ネイチャーズ・アライを発動する能力。

利益:君が招来したクリーチャーは《無視界戦闘》特技と、薄暗い明りの中または暗闇での《知覚》と《隠密》の判定に+5のボーナスを得る。それらの肉体武器はダメージ減少を克服するために冷たい鉄として扱われる。

《招来クリーチャー陽光化》 Sunlight Summons

君が招来した手先は太陽の力によって輝く。

前提条件:《呪文熟練:召喚術》、サモン・ネイチャーズ・アライを発動する能力。

利益:君が招来したクリーチャーはライト呪文として光を放つ。招来したクリーチャーは目をくらませるか、幻惑状態の効果に完全耐性があり、肉体武器はダメージ減少を克服するために魔法的であるとして扱われる。

《思慮深い識別》 Thoughtful Discernment

回想し、君が一度真実の言葉であると考えたことに対し、君は嘘を発見する。

前提条件:ディサーン・ライズのクラス特徴。

利益:君は1日に1回、フリー・アクションとして、君がその日に聞いた1つの発言を思い返し、それが嘘であったかどうか判断できる。これはディサーン・ライズ呪文のように働くが、クリーチャーの代わりに、クリーチャーの発言1つに影響する。例えば、王が君に「私の娘は怪物のダンジョンに囚われている」と語り、その発言がその日のうちに為されたものなら、君は彼女を探しに出発する前に、王が意図的に嘘を語っていたかどうかを判断できる。

《進化追加》 Extra Evolution

君の幻獣はより多くの進化を持つ。

前提条件:幻獣のクラス特徴。

利益:君の幻獣の進化プールは+1増加する。

特記事項:君はこの特技を複数回修得できるが、サモナー・レベル5毎に1回しか修得できない。

《進化使い魔》 Evolved Familiar

君の使い魔は他の同種のそれとは違っている。

前提条件:【知】13、【魅】13、使い魔クラス特徴。

利益:サモナーの幻獣のリストから1ポイント進化を1つ選ぶ。君の使い魔はその進化を得る。使い魔はその進化の制限に従わねばならない。例えば、どんな使い魔も乗騎の進化から利益を得ることはないし、翼を持つ使い魔だけが翼の叩打の進化を取得できる。

君が新しい使い魔を得たなら、君の古い使い魔は全ての進化を失い、新しい使い魔のための新しい1ポイント進化を選択することができる。

特記事項:この特技は複数回修得でき、効果は累積する。この特技を取得するたびに使い魔は新しい1ポイント進化を得る。

《神官戦士》 Warrior Priest

君の信仰は盾と戦いにおける武器の両方である。

前提条件:信仰呪文を発動する能力、領域、もしくは神秘のクラス特徴。

利益: 君は、イニシアチブ判定に+1のボーナスを得る。また、呪文、疑似呪文能力の防御的発動時、または組みつき状態の時の精神集中判定に+2のボーナスを得る。

《信仰秘術》 Theurgy

君は秘術、信仰の魔法を混合させることができる。

前提条件: 【判】13、【知】または【魅】13、1レベルの信仰呪文と秘術呪文を発動する能力。

利益: 君は秘術の力によって信仰呪文の力を増し、神聖な力によって秘術呪文の力を増すことができる。

君は信仰呪文を発動するとき、信仰呪文の有効術者レベルを+1増加させるため、即行アクションとして、その呪文レベルと同じかより高いレベルの秘術呪文のロットまたは準備していた秘術呪文を犠牲にすることができる。

同じように、秘術呪文の有効術者レベルを+1増加させるため、即行アクションとして、その呪文レベルと同じかより高いレベルの信仰呪文のロットまたは準備していた信仰呪文を犠牲にすることができる。秘術呪文により与えられたダメージの半分は、神聖（君が正のエネルギー放出を持つならば）ないし邪悪（君が負のエネルギー放出を持つならば）なものとなる。

《神聖なる干渉》 Divine Interference

君は、敵の攻撃を妨げるために呪文を変換することができる。

前提条件: 信仰呪文を発動する能力、術者レベル10。

利益: 30フィート以内の敵が味方に攻撃を命中させたとき、君は割り込みアクションとして、準備している信仰呪文、または（君が呪文を任意発動できる術者であるならば）未使用の信仰呪文のロットを犠牲にし、敵の攻撃ロールを再ロールさせることができる。再ロールさせた攻撃には、君が犠牲にした呪文レベルと等しいペナルティを与える。君は、この能力を使用するために、1レベル以上の呪文を犠牲にしなければならない。再ロールさせた攻撃が成功したかどうかに関わらず、君は1日の間再び同じクリーチャーをこの能力の目標にすることはできない。

《神託者の声》 Voice of the Sibyl

君の声は妙に注目せずにはいられない。

前提条件: 【魅】15。

利益: 君はすべての〈はったり〉、〈交渉〉、および〈芸能:朗誦〉技能判定に+1ボーナスを得る。君がこれらの技能のいずれかに10ランク以上を持っているなら、その技能へのボーナスは+3に増加する。君が技能を使う時に声を使わないならば、君はこれらのボーナスを得ない。（戦闘においてフェイントをかけるために〈はったり〉をかけるなど）

《審判の瞳》 Eyes of Judgment

クリーチャーの本当の動機は君の明敏な凝視を逃れることができない。

前提条件: 属性看破のクラス特徴、術者レベル6。

利益: 属性看破のクラス特徴を使うときに、君は60フィート以内にクリーチャーを調査するのに3ラウンドかけてもよい。この間、君は他のどのような行動もとることができない。3ラウンド後、君はクリーチャーの属性を知ることができる。

《滑るような移動》 Gliding Steps

君は、氷の上で滑るかのようにはじめに地表を横切り移動する。

前提条件: 《回避》、《強行突破》、《素早い移動》、気蓄積。

利益: 君が、気プールに1気ポイントを持っている限り、移動を開始したマス目から出るときに機会攻撃を誘発しない。君は、その移動全体の間に機会攻撃を誘発するのを避けるため、1気ポイントを使うことができ

る。

《生命の魅了》 Life Lure

君のエネルギー放出は近くのアンデッドが抵抗できないほどに優しい。

前提条件: 正のエネルギー放出のクラス特徴。

利益: 標準アクションとして、君の【魅力】修正値（最小で1）と等しいラウンドの間、30フィート以内のすべてのアンデッドを恍惚状態にするために、君は正のエネルギー放出を使用することができる。意志セーブ（DC10+君のクレリック・レベルの1/2+君の【魅力】修正値）に成功したアンデッドは影響を受けない。この用途で行われるエネルギー放出はクリーチャーを癒したり傷つけたりすることはない。

《力強き化身》 Powerful Shape

君の自然の化身は、力強くたくましい。

前提条件: 自然の化身のクラス特徴、ドルイド・レベル8。

利益: 自然の化身使用時に、CMB、CMD、運搬能力、および君が使うか、君に対して使われるすべてのサイズに基づく特殊攻撃（組みつき、飲み込み、および蹂躞など）を計算する際、君のサイズを1段階大きいものとして計算できる。

《挑発》 Antagonize

辛辣な意見または有害な言葉がどうかにかかわらず、君はクリーチャーの怒りを君に向けることに熟達している。

利益: 君は、クリーチャーを敵意によって応じさせるために〈交渉〉と〈威圧〉の判定を行うことができる。君がどちらの技能を使うかに関わらず、クリーチャーの挑発は機会攻撃を誘発しない標準アクションを使用し、そのDCは目標のヒット・ダイス+目標の【判断力】修正値に等しい（訳注:更新;10+目標のヒット・ダイス+目標の【判断力】修正値に等しい）。君は、君を認識していないか、3以下の【知力】しかないクリーチャーに対してこの判定を行うことはできない。君がこれらの判定を行う前に、君の次の順番の終わりまで、君の【魅力】ボーナスと等しい洞察ボーナスを〈交渉〉または〈威圧〉判定に得るために、即行アクションとして〈真意看破〉判定（DC20）を行っても良い。君がこの判定で得る利益は、君が使う技能に依存する。これは【精神作用】効果である。

〈交渉〉: 君は1体の敵を苛立たせる。次の1分の間、その目標は君以外のクリーチャーに対して行うすべての攻撃ロールに-2のペナルティを受け、君を目標としないか、君を効果範囲に入れていないすべての呪文に、10%の呪文失敗確率を与える。

〈威圧〉: そのクリーチャー1体は激昂する。そのクリーチャーの次ターン、その目標は君に対して近接攻撃を行うことを試みなければならない。クリーチャーが、君に達することを遮られているか、そうすることがその目標を傷つける（例えば、君が裂け目またはウォール・オブ・ファイアの向こう側にいるなど）ならば、この効果は終了する。目標がそのターンで君に達することができないなら、君は1ラウンド効果を延長するために割り込みアクションとして再び判定を行うことができる（しかし、その後それを延長することはできない）。そのクリーチャーが君に対して近接攻撃を行うと同時に、この効果は終了する。君がクリーチャー1体をこの能力の目標としたら、1日の間再びそのクリーチャーを目標にすることはできない。

《直感鋭敏感覚》 Uncanny Alertness

秘術および自然の本質の研究は君の感覚を高める。

前提条件: 《鋭敏感覚》。

利益: この特技は君の〈知覚〉と〈真意看破〉の判定に追加の+1ボーナスと、睡眠と〈魅惑〉効果に抵抗するために行うセーヴィング・スローに+2ボーナスを与える。

《直感精神集中》 Uncanny Concentration

君は呪文を発動するときに、妨害、ダメージ、天候の影響、その他の魔法による効果さえ無視して、より奥深い領域へと没入する術を学んだ。

前提条件:《戦闘発動》。

利益: 君は揺れ、激しい動き、悪天候による精神集中判定を必要としない。それ以外のすべての精神集中判定に+2 ボーナスを得る。

《杖による足払い》(戦闘) Tripping Staff

君はクォータースタッフによって足払い攻撃を行うことができる。

前提条件:【知】13、《攻防一体》、《足払い強化》、《武器熟練:クォータースタッフ》、基本攻撃ボーナス+6。

利益: 君はクォータースタッフを、足払いの特性を持っていたかのように扱う。

特記事項: 君が杖のメイガスのアーキタイプを持つメイガスであるなら、スタッフによって行う足払い戦技に呪文撃を使用することができる。

《常ならぬ感知》 Unsanctioned Detection

君はより実用的な、または世俗的な特定の用途のためにディテクト・イーヴルに能力の焦点を合わせるができる。

前提条件: ディテクト・イーヴルのクラス特徴。

利益: 君は即行アクションとして、ディテクト・イーヴル能力によって与えられた明晰さの焦点を、他の物の認識を高めるため合わせることができる。これは君に1ラウンドの間〈知覚〉および〈真意看破〉判定に+10の清浄ボーナスを与える。この能力の使用後、24時間の間はクラス特徴によるディテクト・イーヴルは発動できない。

《罪を見る者》 Sin-Seer

他のアンデッドに対する誓約を持つ者と違い、アンデッドへの関心は君の善と悪の見解を曇らせることがない。

前提条件: パラディンのクラス特徴のディテクト・アンデッド。

利益: 君はディテクト・イーヴルのクラス特徴を得る。君はディテクト・アンデッドのクラス特徴を使ってもいいが、同時に使用することはできない。

《洞察する凝視》 Insightful Gaze

個人的な対話において、君は他人が気がつかないことにも気がつく。君を騙すことは難しい。

前提条件: 断固とした凝視のクラス特徴、〈真意看破〉5ランク。

利益: 誰かの〈はったり〉判定に対抗するために、君が〈真意看破〉判定を行う時はいつでも、君は2回判定を行い、より高い結果を選ぶことができる。

《徳恵の審判》 Favored Judgment

クリーチャーの特定の種別に対する君の審判は特に厳しい。

前提条件:【判】13、審判のクラスの特徴。

利益: “表: レンジヤーの得意な敵” から得意とする種族を選択する。君が選択した得意な敵と合致しているクリーチャーを攻撃するか、されるとき、君が審判から得るどのような神聖、または不浄ボーナスでも1上昇する。

特記事項: 君はこの特技を複数回修得できるが、効果は累積しない。君が特技を修得するたびに、新しい得意な敵を選択すること。

《任意呪文修正》 Spontaneous Metafocus

君は、修得呪文と呪文修正特技の1つを組み合わせるために集中する

ことができる。

前提条件:【魅】13、呪文修正特技1つ、呪文を任意発動する能力。

利益: 君が任意発動できる呪文を1つ選択すること。君が呪文修正特技をその呪文に適用する時に、発動時間を長くすることなく、通常発動時間を使って呪文を発動することができる。

特記事項: 君はこの特技を複数回修得できる。君がこの特技を選ぶたびに、新しく選択した任意発動することができる呪文に対し、この効果を適用する。

《熱情の音楽》 Fire Music

火と吟遊詩人の音楽を指揮する君の能力は、両方の魔法の未知の混合物を作成した。

前提条件:〈呪文学〉5ランク、バード呪文を発動する能力、他の秘術発動クラスから【火】呪文を発動する能力。

利益: 君がダメージを与えるバード呪文を発動する時に、呪文の通常のダメージを【火】ダメージと取り替えるか、その半分を通常のダメージ種別としよう半部分を【火】ダメージとするように呪文のダメージを分割することができる。

君がバード呪文としてサモン・モンスター呪文を発動したならば、招来したクリーチャーに火の外観を与えることができる(それはクリーチャーの肉體攻撃のすべてに1ポイントの【火】ダメージを追加し、火に耐する抵抗5を与える)。クリーチャーは半径5フィートに薄暗い明りを放つ。クリーチャーがすでに【火】の補足説明を持っているならば、特技のこの面はまったく効果を表さない。

君がこの特技を使い影響を与えた呪文は、【火】の補足説明を得る。

《飛散武器跳弾化》 Ricochet Splash Weapon

君の投げた飛散武器がはずれる時でさえ、それらは特に危険である。

前提条件:【敏】13、《万能投擲術》。

利益: 君の飛散武器がはずれた後に行うロールの結果、クリーチャーによって占められたマス目に飛散武器が落ちた時はいつでも、君がそのクリーチャーに飛散武器を投げたかのように、-5のペナルティを受け攻撃ロールを行うことができる。この攻撃ロールが成功したならば、飛散武器はそのクリーチャーに命中し飛散ダメージの代わりに完全なダメージを与える。通常通り、このクリーチャーと隣接しているマス目は飛散ダメージを受ける。

通常: 投擲されはずれた飛散武器は、落ちたマス目とその隣接したマス目に飛散ダメージを与える。

《秘術集積追加》 Extra Arcane Pool

君はどのようにして、より多くの力を秘術集積から汲み上げるかを学んだ。

前提条件: 秘術集積のクラス特徴。

利益: 君の秘術集積は2増加する。

特記事項: 君はこの特技を複数回修得できる。特技を修得するたびに秘術集積は増加し、その効果は累積する。

《秘術の遺産》 Eldritch Heritage

君は長きに渡るソーサラーの家系の血を引いており、その血潮には彼らの力の一部が流れている。

前提条件:【魅】13、この特技で選択した血脈のクラス技能への《技能熟練》(以下参照)、キャラクター・レベル3。

利益: ソーサラーの血脈を1つ選択する。君はその血脈がソーサラー1レベルの時点で与えるクラス技能への《技能熟練》を持っていないなければならない(例えば、天上の者の血脈なら〈治療〉)。既に持っている血脈は選択できない。君は選択した血脈の1レベルの血脈の力を得る。この力は、

君がキャラクター・レベル2に等しいソーサラー・レベルを持つものとして、同レベルのソーサラーと同じように使用することができる。君は血脈のその他の能力は得られない。

《秘術の遺産強化》 Improved Eldritch Heritage

君の発見した血脈の力は、増加し続ける。

前提条件: 【魅】15、《秘術の遺産》、キャラクター・レベル11。

利益: 君は、《秘術の遺産》特技によって選択した血脈の、3レベルまたは9レベルの血脈の力（君が選択する）のどちらかを得る。この力は、君がソーサラー・レベルを持っていたとしても、キャラクター・レベル2に等しいソーサラー・レベルを持つものとして、同レベルのソーサラーと同じように使用することができる。君は血脈のその他の能力は得られない。

特記事項: この特技は複数回取得できるが効果は累積しない。この特技を取るたび、別の3または9レベルのソーサラーの血脈能力を得る。

《非凡の才》 Prodigy

君は芸術品、職業、および知識の獲得に自然と熟練している。

利益: 任意の組み合わせで2つの〈製作〉、〈芸能〉、または〈職能〉の技能を選択すること（2つの〈製作〉技能、〈製作〉技能と〈芸能〉技能など）。君はこれらの技能判定に+2のボーナスを得る。君がこれらの技能のいずれか1つにおいて10以上のランクを持っているならば、その技能のボーナスは+4に増加する。

特記事項: 君はこの特技を複数回修得できるが、効果は累積しない。君が特技を修得するたびに、それは2つの新しい技能に適用される。

《不屈の極致》 Ultimate Resolve

君の不屈のオーラは君と倒れることがない。

前提条件: 不屈のオーラのクラス特徴。

利益: 君の不屈のオーラは20フィート放射となり、君が意識を失っても終了することはない。

通常: 不屈のオーラは10フィート以内の味方に影響し、君が気絶状態に陥ると停止する。

《防御する幻獣》 Defending Eidolon

君は、幻獣が君を保護するように訓練した。

前提条件: 味方の盾のクラス特徴。

利益: 君が幻獣と隣接している時はいつでも、幻獣が近接攻撃ロールと戦技判定に-1のペナルティを受けることによって、君のアーマー・クラスに+1の回避ボーナスを得ることができる。幻獣の基本攻撃ボーナスが+5に達した時点及び以降+5されるごとに、ペナルティは-1され、回避ボーナスは+1される。君の幻獣が近接または肉體武器によって攻撃または全力攻撃アクションを行なうとき、君はこの特技を使うかどうか選択しなければならず、幻獣が次のターンになるか、君が幻獣と隣接しなくなるか、どちらか早いほうが起こるまでその効果は持続する。

《滅ぼし回数追加》 Extended Bane

君の献身は限界を全く知らず、君の憤りは容易に消失することはない。

前提条件: 滅ぼしのクラス特徴。

利益: 君が1日に使用できる滅ぼし能力のラウンド数に【判断力】修正値を追加する。

《魔女のナイフ》 Witch Knife

君はウィッチ呪文を発動するとき、特別な儀式を施したナイフを呪文に組み入れる。

前提条件: ウィッチ・レベル1。

利益: 毎日呪文を準備するときに、高品質もしくは魔法のダガー一振りを選んでウィッチ・ナイフにすることができる。このナイフはウィッチの守護者呪文の焦点具構成要素として加えられ、すべての守護者呪文のDCを+1する。

《魔物の知識強化》 Improved Monster Lore

君はモンスターの能力と弱点に執着している。

前提条件: 魔物の知識のクラス特徴。

利益: 君はクリーチャーの能力と弱点を識別するため、〈知識〉判定に魔物の知識のクラス特徴を得たクラス・レベルの1/2に等しい清浄ボーナスを得る。

《メイガスの秘奥追加》 Extra Arcana

君は新しいメイガスの秘奥の秘密を解明した。

前提条件: メイガスの秘奥のクラス特徴。

利益: 君は1つの追加のメイガスの秘奥を得る。追加されるこのメイガスの秘奥はすべての前提条件を満たさなければならない。

特記事項: 君は複数回この特技を得ることができる。その効果は累積し、君がこの特技を得るたびに新しいメイガスの秘奥を与える。

《野生の言葉》 Wild Speech

君は人と野獣の舌で話す。

前提条件: ドルイド・レベル6、自然の化身のクラス特徴。

利益: 君が話すことができない形（動物など）を取るために自然の化身を使うとき、君は、君が知っているどのような言語でも正常に話すことができる。これは、君が音声要素によって呪文を発動して、合言葉を話し、呪文完成と呪文解放型アイテムを作動させることを可能にする。しかしこの特技は、君が《化身時発動》特技を持たない限り動作要素を必要とする呪文を発動するか、君の体の中に溶け込んだ物質要素によって呪文を発動する能力を与えない。

動物の形を取るために自然の化身を用いる時には、君は、君の想定した姿の動物と情報交換するために、動物の姿で話すことができる。これは君のドルイド・レベルと等しい術者レベルの擬似呪文能力であり、君は1日あたり君のドルイド・レベルと等しい分数その能力を使用できる。この能力は連続的である必要はないが、1分単位で使用しなければならない。

《用心深い幻獣》 Vigilant Eidolon

君の幻獣は非常に注意深く、君との接続は君の用心深さを増加させる。

前提条件: 幻獣のクラス特徴。

利益: 幻獣が君の手の届く範囲の中にいる間、君は〈知覚〉判定に+4のボーナスを得る。君が〈知覚〉に10以上のランクを持っているならば、このボーナスは+8まで増加する。君の幻獣が無防備状態か、気絶状態ならば、この利益は得られない。

《預言者の先見》 Prophetic Visionary

君のオラクルの能力は、君に未来を垣間見る力を与える。

前提条件: 神秘のクラス特徴。

利益: 1日1回、君は未来のビジョンを受け取るために深いトランス状態に入ることができる。トランス状態は10分間持続する（その間、君は他のアクションをとることができない）。君がこの状態を邪魔をされるならば、君はまた再度トランス状態へと入らなければならない。君がトランス状態から出る時に、成功率70%の"オーギュリィ"呪文として、ごく近い未来の特定の行動が良い結果を持って来るか悪い結果を持って来るかを知ることができる。

《竜殺しのオーラ》 Dragonbane Aura

君の竜殺しのオーラの中の味方は、君が受けるのと同じ守護を得る。

前提条件: 勇気のオーラのクラス特徴、術者レベル 8。

利益: 竜と戦う時に、君の勇気のオーラは半径 20 フィートの放射に拡大し、オーラの範囲内の味方は「恐怖」効果だけではなく、竜のプレス攻撃に対しても、君の勇気のオーラと等しい士気ボーナスをセーヴィング・スローに得る。

通常: 勇気のオーラは半径 10 フィートの放射であり、「恐怖」効果に対し +4 の士気ボーナスを与える。

《渡りの秘伝》 Mystic Stride

魅惑された植物は君の進路を閉鎖しない。

前提条件: 【敏】 15、《素早い移動》、森渡りのクラス特徴。

利益: 君は魅惑されるか、動きを妨げるために魔法的に操作されているイバラ、野バラの茂み、植物の生い茂った範囲、それらの絡みつかれた状態を与える範囲でさえ全速力で動くことができる。

通常: 森渡りは、魅惑されるか、動きを妨げるために魔法的に操作されているイバラや野バラの茂み、植物の生い茂った範囲には適用されない。

《レリック武器防具作成》 Create Reliquary Arms and Shields

君の魔法的な創造は神聖な力が吹き込まれる。

前提条件: 《魔法の武器防具作成》および コンセクレイト か ディセクレイト を発動する能力。

利益: 君が魔法の武器、魔法の防具、または魔法の盾の作成時に、君はアイテム作成の工程の一部として コンセクレイト もしくは ディセクレイト を 1 回発動して追加することができる。アイテムはレリック（聖遺物、聖遺物箱）になり、君の神格の神聖な（または邪悪な）シンボル、信仰焦点具として使用することができる。君が コンセクレイト もしくは ディセクレイト を発動したならば、君のレリックは呪文の効果範囲にとどまっている間、その呪文のための恒久的な施設として扱う。

《レンジャーの罠学習》 Learn Ranger Trap

君は 1 種類のレンジャーの罠を作り方を学んだ。

前提条件: 〈生存〉 5 ランク。

利益: レンジャーの罠を 1 つ選択する（64 ページ参照）。君はそのトラップを 1 日に【判断力】修正値に等しい回数（最低 1）まで使用できる。君の罠の DC は $10 + \text{キャラクター・レベルの} 1/2 + \text{【判断力】修正値}$ となり、2 キャラクター・レベルにつき 1 日持続する。

もし君がレンジャーでなければ、君はこの特技により変則的罠しか設置できない。すべての変則的罠と同様に罠の DC を 2 減少する。

特殊: レンジャーはレンジャーの罠を 1 日にレンジャー・レベルの $1/2 + \text{【判断力】修正値}$ に等しい回数まで使用できる。持続時間はレンジャーの罠の記述を参照せよ。

《レンジャーの罠強化》 Advanced Ranger Trap

君のレンジャーの罠は、気づき、避けるのが特に困難だ。

前提条件: 罠のクラス特徴、レンジャー・レベル 5。

利益: 君が罠のクラス特徴によって作る罠を、見つけるか使用不可能にするための〈知覚〉、〈装置無力化〉判定の難易度、罠の効果に対するセーヴィング・スローの難易度を +1 増加させる。

《レンジャーの罠追加》 Extra Ranger Trap

君はより頻繁にレンジャーの罠を使用することができる。

前提条件: 罠のクラス特徴。

利益: 君はレンジャーの罠を 1 日に追加で 2 回仕掛けることができる。

《湧き上がる審判》 Judgment Surge

1 日に 1 回、君の湧き上がる信仰の力は審判をさらに強化する。

前提条件: 審判のクラス特徴。

利益: 1 日 1 回、君は審判のクラス特徴を使用するとき、通常よりクラス・レベルが 3 高いかのように使用することができる。君が同時に稼動させることのできる複数の審判を持っているならば、この利益はそれらすべてに適用される。

言霊 Words of Power

ほとんどの呪文の使い手は自身のキャリアの大半を既存の呪文を学び修めることに費やすが、別の道もある。ある者は伝統的な呪文の使い手が魔法を為すための機械的暗記作業に背を向け、代わりに呪文それ自体の魔法の根源要素の力を解放する。そのような呪文の使い手は言霊を学び、それらを通じて類例なき大なる魔法の力を形成し、振るい、制御する術を身につける。他のあらゆる呪文の使い手とおおむね同じように機能するとはいえ、言霊呪文の使い手（あるいは言霊術士、彼ら自身はそう自称する傾向がある）が言霊呪文と呼ぶ呪文を準備し発動する方法には大きな汎用性がある。各言霊術士は多くの言霊を学び、いくつかの制限の下で、自らの夢想する効果を引き起こすために言霊を結合できる。

言霊は Pathfinder Roleplaying Game の選択的サブシステムである。言霊術士を作成する前に、GM にキャンペーンへの導入が許可されるか確認すること。警告：言霊呪文発動は分析麻痺の発作を起こすプレイヤーには手に余るサブシステムであり、ゲームプレイを滞らせるかもしれない。しかし有能な手にかかれば、このシステムはそれ単体での、あるいは標準の Pathfinder の呪文の使い手との呪文発動に際し、自由を愛するものに面白く柔軟的なプレイ経験をもたらす。

言霊の種別 Words of Power - Types

効果語 | クラス言霊リスト | 修正語 | 目標語

言霊術士になるには Becoming a Wordcaster

キャラクターはクラスから呪文発動能力を得るときに、言霊術士、あるいはそのクラスの通常の呪文の使い手のいずれになるかを決定せねばならない。これは一度決定されると変更できない。その呪文発動クラスの言霊術士となることを選んだキャラクターは、そのクラスの呪文を使用できないが（しかし、いくつかの特技は言霊術士に限られた数の呪文を学び使用することを許す；言霊術士特技を参照）、そのクラスの本来の呪文の使い手と同様に、呪文解放型アイテムおよび呪文完成型アイテムを利用することができる。

世界の中の言霊 Words of Power in the World

言霊は古代に用いられた魔法の原初の形態を表している。そのため今日では言霊システムの使用は稀で、その熟練者は難解な伝承の精通者である傾向にある。言霊はすべての現代魔法に通じるシステムの根幹を構成する。強力ではあるものの、このシステムは現代の魔法よりもいくつかの点でより原始的である。融通が効くが、現代の呪文の洗練さを欠いている、このシステムは言霊術士に以前は決してできなかった方法で魔法を形成することを許し、同時に元来の呪文の使い手が修得する信じがたい特定の効果と同種のもを生み出すことを防ぐ。ほとんどの魔法協会と学習センターが、言霊を古風な芸術のように扱い、他の歴史的な事柄と共に研究して、しかし実際には練習しないことは驚くに値しない。言霊の伝承を調査する者は、しばしば今や自分たちだけが知るのかもしれない、失われた古代の技を発見する。力はそこに宿っている、しかし各々の言霊術士はそれが孤立していることに気づかねばならない。

言霊の導入 Introducing Words of Power

君が GM であり、限られた方法でキャンペーンに言霊呪文を紹介したいのならば、言霊呪文ポーション、スクロール、あるいはワンドの貯蔵庫を PC に提供することを考えられたい。これは言霊呪文を試すことのできる具体的かつ限定的なセットを PC に与え、なおかつシステム全体の学習をすぐには必要としない。プレイヤーが特定の組み合わせを参照できるよ

うに、アイテムに結合された言霊のルールのコピーを提供すると、役立つことだろう。例えば、PC がエルダー・キュアのスクロールを発見したなら、そのスクロールがどのように働かが正確にわかるよう、プレイヤーにエルダー・キュアの言霊のテキストを与える。

いったんプレイヤーがシステムに慣れ親しんで、他の言霊呪文の使用を試したと、キャンペーンの既存の呪文の使い手 PC に《実験的な呪文の使い手》特技の取得を許可するか、あるいはプレイヤーが新たな言霊術士キャラクターを始めてもよい。

言霊の学習 Learning Words of Power

言霊術士にとって、新しい言霊を学ぶことは現実の秘密の法則を解き明かすのと同義である。それぞれの言霊は言霊術士の制御下に置かれた新しい力の要素を意味する。言霊は3つに分類される：目標語、効果語、そして修正語である。言霊術士は言霊呪文として知られている力強く多様な呪言を発動するために3つの言霊を配置する。ほとんどの言霊術士が何かに取りつかれたかのように理解できる限り多くの言霊を学ぶことは、驚くに値しない。

クラスに関わらず、各言霊術士はすべての目標語——レベルによる制限のためまだ使用できないものさえ——と、ブーストの修正語を修得した状態でプレイを開始する。これらの言霊は多くの基礎訓練の一部として学習される。呪文書、処方書、あるいは使い魔を使用する秘術呪文の術者は、これらの言霊には記述するコストがなく、それぞれ1ページを消費する。

基本的な割り当てに加え、各言霊術士は1レベル時点で通常修得することが許されていたであろう呪文数と同数の効果および修正語も修得した状態でプレイを開始し、通常の割合で追加の言霊を獲得する。言霊術士は自身のクラスに関する言霊リストから効果語を選択する。各クラスには以下のガイドラインを適用する。

アルケミスト：アルケミストは2 + 【知力】修正値に等しい個数の1レベルの効果語または修正語を修得した状態でプレイを開始する。アルケミストは新たなアルケミスト・レベルを獲得するたびに、1つの新しい効果または修正語を処方書に追加する。アルケミストは通常、同レベルの呪文を追加するのに等しい時間とコストによって、新しい言霊を学んで自身の処方書に加えることができる。

バード、インクィジター、オラクル、ソーサラー、およびサモナー：これらの呪文の使い手はそれぞれの修得呪文数の表に示されているのと同数の効果または修正語を修得した状態でプレイを開始する。それぞれのクラス・レベルを獲得するか、それぞれのクラスの呪文発動のレベルを得るたびに、同じ表に基づいて新しい効果または修正語を獲得する。目標語を交換することはできないことを除き、呪文を交換するのと同じルールを使用して、言霊を交換することができる。

クレリック、ドルイド、レンジャー、およびバラディン：これらの術者はそれぞれのクラスに属するすべての効果および修正語を修得しており、自身の呪文スロットに使用できるいかなる言霊も言霊呪文に配置することができる。

メイガス、ウィッチ、およびウィザード：ウィッチとウィザードはそれぞれのクラスのすべての0レベルの効果および修正語と、3 + 【知力】修正値に等しい個数の1レベルの効果または修正語を修得した状態でプレイを開始する。メイガスは2 + 【知力】修正値に等しい個数の1レベルの効果または修正語を呪文書に修めた状態でプレイを開始する。ウィッチ、ウィザード、あるいはメイガスはそれぞれの新たなクラス・レベルを獲得するたびに、自身の発動できるいずれかのレベルの2つの追加の言霊を

自身の呪文書または使い魔に加える。これらの呪文の使い手は同レベルの呪文を追加するのに等しい時間とコストで、新しい効果または修正語を自身の呪文書または使い魔に加えることができる。

クラス固有のルール Class-Specific Rules

いくつかのクラスには他とはやや異なるこれらのルールが作用する。ソーサラーの血脈からクレリックの領域まで、ここではそれぞれ固有のルールについて論じる。

アルケミスト：アルケミストはパーソナル および セレクトッド の目標語のみ学習できる。アルケミストは通常通り言霊を使ってエキスを作成するが、飲用した者のみを目標にできる（多くの場合、アルケミスト本人となる）。

クレリック：クレリックは通常通り領域を選択し、領域呪文スロットを選択した領域からの1つの領域呪文を準備するのに使用しなければならない。クレリックはこのスロットに言霊呪文を準備することはできない。クレリックは治療または致傷群の効果語を結合した言霊呪文を任意発動できるが、この呪文にはそれ以外の効果語を結合できない。クレリックは発動しようとする呪文レベルに等しいレベルの、予め配置して準備していた言霊呪文（領域呪文ではなく）を犠牲にして、このような言霊呪文を発動できる。善のクレリックは治療群の効果語を含む言霊呪文のみ任意発動でき、悪のクレリックは致傷群の効果語を含む言霊呪文のみ任意発動できる。中立のクレリックは治療あるいは致傷群のどちらの効果語を含む言霊呪文を発動するかを選択できるが、一度選択すると他方の効果語を含む呪文を任意発動することはできず、またこの選択は変更できない。

ドルイド：“自然との絆”クラス能力で領域を選択したドルイドは選択した領域の領域呪文リストから領域呪文スロットに呪文を準備せねばならない。ドルイドは招来の言霊を結合した言霊呪文を任意発動できるが、この呪文には他の効果語を結合できない。ドルイドは発動を望む招来効果を含む言霊呪文のレベルに等しいレベルの、予め配置して準備した言霊呪文（領域呪文ではなく）を犠牲にして、このような呪文を発動できる。

オラクルおよびソーサラー：オラクルおよびソーサラーの言霊術士は自身の神秘または血脈から、正に対応する呪文発動をするようにそれぞれのボーナス呪文を得て、言霊呪文に加えてこれらの呪文を適切な呪文スロットを使用して発動することができる。オラクルおよびソーサラーはそれぞれの通常の成長に従い効果語を新しい効果語と交換できるが、神秘や血脈から得たボーナス呪文を交換することはできない。

ウィッチ：ウィッチは通常通り守護者呪文を受け取り、呪文スロットを使用して準備することができる。これらの呪文はウィッチの目標語や効果語と同じようにウィッチの使い魔に蓄えられている。

ウィザード：秘術系統に属するウィザードは、選択した系統の言霊呪文を準備するための同レベルの追加の呪文スロットが得られる。このような言霊呪文には選択した系統の効果語しか結合できない。ウィザードはまた二つの異なる系統を対立系統として選択せねばならず、これらの系統の効果語を使用した言霊呪文を準備することはできるが、このような呪文は通常はスロットを2つ占有する。

マルチクラス：マルチクラスの言霊術士はクラス毎に言霊を分けて保たねばならない。ウィザード／クレリックのマルチクラスはクレリックの言霊をウィザード呪文に使用できないし、逆も然りである。

言霊の配置 Arranging Words of Power

言霊術士はそのクラスの他のキャラクターと同様に呪文スロットを保持しているが、異なる使い方をします。各呪文スロットは言霊呪文を保持するか、あるいはいくつかの言霊を1つに配置することを許す。言霊術士の言霊呪文のレベルは言霊の配置により決定される。それぞれの言霊は自身に関するレベルと、いくつかの場合においては、言霊呪文中に配置しうる他の言霊についての制限を持つ。また、言霊のレベルはその言霊を言霊呪文に配置するのに使用できる呪文スロットの最小レベルに等しい。

言霊術士が呪文を準備するクラスであるなら、呪文を準備するときを利用可能な呪文スロットごとに占有する言霊の正確な組み合わせ、および言霊呪文をなす配置を決定し、言霊呪文に言霊を配置せねばならない。言霊術士がソーサラーのような呪文を任意発動するクラスであるなら、発動時に言霊呪文を配置できる。

各言霊呪文は、1つの目標語、1以上の効果語、そして場合によりいくつかの修正語を含む、2以上の言霊の配置により構成される。

目標語：この言霊は言霊呪文の有効距離、言霊呪文がどのように現れるか、そして何に影響を与えられるかを決定する。言霊呪文が効果範囲を持つ場合、目標語の定義する範囲内の全てのクリーチャーに影響を与える。目標を持つ場合、言霊の説明にある特定の目標に影響を与える。1つの言霊呪文は目標語を1つだけ持ち得る。

効果語：効果語は言霊呪文の発動時の効果を決定する。また、言霊呪文の系統と持続時間、セーヴィング・スロー、および呪文抵抗もあれば決定する。1つの言霊呪文は魔法の異なる系統のものさえ含め複数の効果語を持ち得る。この場合には、呪文はどちらの系統でもありと見なす。1つの言霊呪文に結合する効果語の最大レベルは使用する呪文スロットのレベルと言霊呪文に配置する言霊の数に依存し、以下の表：効果語の組み合わせに示されている。例えば、5レベル言霊呪文は1つの5レベル効果語、2つの3レベル効果語、あるいは3つの2レベル効果語を含むことができる。また、その代わりに、言霊呪文は1つの4レベル効果語と1つの2レベル効果語、あるいは1つの3レベル効果語と2つの1レベル効果語を含むことができる。

効果語は同種の言霊の群に分類される。1つの言霊呪文は一般に同じ群から1つより多くの効果語を含むことができないが、例外もある。言霊呪文は検知群から1以上の効果語を含むことができるが、検知群の効果語とそれ以外の群の効果語を1つの言霊呪文に同居させることはできない。

修正語：この言霊はしばしば持続時間、有効距離、あるいは構成要素のいずれかの増加といった形で、なんらかの方法により言霊呪文を修正する。また、特定の目標あるいは効果語を増強し、言霊呪文の総体的な効果を変更する。他の言霊と異なり、言霊術士は1日に言霊呪文クラスの術者レベルの半分（最低1）に等しい数の修正語しか使用できない。言霊呪文は修正語を含んでいる必要はない。

言霊呪文は各目標語および各効果語がそれぞれに1つの修正語からのみ修正される限り、複数の修正語を配置できる。例えば、2つの効果語の配置された言霊呪文は、それぞれの修正語が異なる目標語および効果語を修正する限り、最大で3つの修正語をもつことができる。

表：効果語の組み合わせ Effect Word Combinations

言霊レベル	1つの効果語	2つの効果語	3つの効果語
0	0	—	—
1	1	—	—
2	2	0 / 0	—
3	3	1 / 1 または 2 / 0	0 / 0 / 0
4	4	2 / 2 または 3 / 1	1 / 1 / 1 または 2 / 0 / 0
5	5	3 / 3 または 4 / 2	2 / 2 / 2 または 3 / 1 / 1
6	6	4 / 4 または 5 / 3	3 / 3 / 3 または 4 / 2 / 2
7	7	5 / 5 または 6 / 4	4 / 4 / 4 または 5 / 3 / 3
8	8	6 / 6 または 7 / 5	5 / 5 / 5 または 6 / 4 / 4
9	9	7 / 7 または 8 / 5	6 / 6 / 6 または 7 / 5 / 5

言霊呪文の発動 Casting Wordspells

言霊呪文の発動は標準の呪文の発動と同様である。各言霊呪文は物質、音声、および動作構成要素を帯びる。信仰呪文の使い手がこのシステムを使用するには物質構成要素の代わりに信仰焦点具の準備が必要である。特に記述のない限り、物質構成要素は物質構成要素ポーチから簡単に見つけることができる。

言霊呪文は発動に1標準アクションを使用し、術者が言霊呪文を防御的発動しない限り、通常は機会攻撃を誘発する。言霊呪文を防御的発動するためのDCは同レベルの呪文と同じである。

言霊呪文によって生じる各種のセーヴィング・スローのDCはそのレベルの他の呪文と同じ方法で計算する。言霊術士は言霊呪文のDCを決定するにあたり、そのクラスの本来の呪文の使い手と同じ能力修正値を使用する。

言霊呪文の発動は本来の呪文の発動とほとんど同じである。言霊呪文は解呪または妨害でき、ちょうど他の呪文のように、言霊術士が通常どおりに精神集中判定も必要として防御的発動をしない限り、1回の機会攻撃を誘発して発動する。

言霊呪文の発動には大きな違いが2つある：呪文相殺および系統。

言霊呪文の呪文相殺：言霊術士が他の言霊呪文の相殺を試みる場合、通常は言霊呪文が発動されようとするときにその言霊呪文を識別する〈呪文学〉判定を行わねばならず、それから相殺のために同一の言霊呪文を発動する。これは対抗側の言霊術士がその言霊呪文のすべての効果語を修得しており、同一の言霊呪文を準備しているか、同レベルかそれより大きなレベルの利用可能な呪文スロットを保持していなければならないことを意味する。言霊呪文が複数の効果語を結合しており、しかし対抗側の術者は1つの言霊しか修得していない場合（あるいは、1つの効果語を含む言霊呪文しか準備していなかった場合）、その術者はまだ言霊呪文の相殺を試みることができるが、これは **ディスペル・マジック** を使用したかのように働き、成功は保証されない。対抗側の術者は言霊呪文を相殺するための解呪判定を行わねばならない。術者は相殺のために少なくとも1つの言霊を結合した、同じかより高いレベルの言霊呪文を費やさねばならない。

言霊術士が通常の呪文の使い手の呪文の相殺を試みる場合、発動した呪文の系統を識別する〈呪文学〉判定を行わねばならない。言霊術士は発動した呪文と同じかより高いレベルの、少なくとも1つのその呪文と同じ系統の効果語を結合した、いずれかの言霊呪文を使用して呪文を相殺できる。これは **ディスペル・マジック** による呪文相殺の試みのように働き、言霊術士は呪文相殺のための解呪判定をしなければならない。呪文の使い手が言霊呪文の相殺を試みる場合、術者は発動した言霊呪文に含まれる1以上の効果語と同じ系統の、同じかより高いレベルの呪文を使用せねばならない。これもまた **ディスペル・マジック** による相殺の試みと同様であり、呪文の使い手は言霊呪文を相殺するための解呪判定を行わねばならない。

言霊呪文の系統：言霊呪文が1つより多くの効果語を持つ場合、1つより多くの系統に基づく効果の利益（《呪文熟練》のような）を得ることは決していないが、その呪文は複数の系統に属することができる。系統に基づく複数のペナルティは被る：例えば、目標が死霊術と幻術呪文に対するセーヴィング・スローへのボーナスを持つ場合、言霊呪文が両方の系統であるなら、そのキャラクターはいずれのボーナスも加えるだろう。

言霊呪文のセーヴィング・スロー：言霊呪文のセーヴィング・スローの種類は、用いられた、セーヴィング・スローを許す最も高いレベルの効果語により決定される。セーブに成功した場合は両方の効果語に適用するが、言霊ごとの結果はそれぞれの言霊に基づいて異なることができる。セーブに失敗した場合、目標は両方の効果語からすべての効果を受ける。セーブDCは10 + 言霊呪文のレベル（効果語のレベルではなく） + 言霊術士の呪文発動能力の能力修正値（ウィザードであれば【知力】、クレリック、ドルイド、およびレンジャーであれば【判断力】、バード、パラディン、ソーサラーであれば【魅力】）。例えば、1つの（反応・半減）である2レベル効果語と1つ（意志・無効）である4レベル効果語を結合した5レベル言霊呪文であれば、目標は15 + 術者の能力修正値をDCとする意志セーブを行う。セーブに成功した場合、目標は2レベルの言霊の通常の効果の半分を受け、4レベルの言霊を無効にする。セーブに失敗した場合、目標は両方の効果語からすべての効果を受ける。

言霊呪文と呪文抵抗：言霊呪文に1つより多くの効果語を使用しており、それらの言霊のいくつかが呪文抵抗を許す場合、その抵抗は言霊呪文の全ての効果語に適用する。言霊呪文はすべての効果語が呪文抵抗を無視する場合にのみ、呪文抵抗を無視する。

複数の効果語とダメージ：1つより多くの効果語によって言霊呪文がダメージを与える場合、言霊呪文の与えるダメージのダイスの合計数は、言霊呪文の術者レベルを超えることはできない。術者はダイスの総数が言霊術士レベルを超えておらず、かつ割り当てたダイス数が特定の効果語の最大数を超えていない限り、ダイスが結合したうちのいずれの効果語に属するかを決定できる。

複数の効果語と持続時間：言霊呪文が1つより多くの効果語を持つ場合、すべての効果語の持続時間のうち最も短いものを、すべての効果語に使用する。

魔法のアイテムの作成 Magic Item Creation

言霊システムを用いて魔法のアイテムを作成することは可能だが、術者は呪文の必要条件のいずれにも合致せず、この手順は魔法のアイテムを作成する通常の方法よりも困難になる。適切な呪文を修得していないことに関連する全てのペナルティを避けるため、言霊術士は作成条件の一部として、適切な呪文を準備していたかのように、アイテムに必要な呪文ごとに一致するレベルの呪文スロットを犠牲にせねばならない。必要な呪文は術者のクラス呪文リストに記載されていなければならない。最後に、アイテム作成に必要な判定のDCは、必要条件に記載されている、言霊術士がこの方法で代替せねばならない呪文ごとに+2増加する。

言霊術士は言霊呪文を使用したポーション、スクロール、およびワンドを作成できる。ポーションは通常のポーションのルールに従い、3レベルより高い言霊呪文を封入できない。言霊呪文は **セレクトッド** の目標語を使用せねばならない——ポーションを飲んだ者を目標とする。ポーションは修正語を使用できない。

ワンドは4レベルより高い言霊呪文を封入できない。スクロールはいかなるレベルの言霊呪文も保持できる。スクロールおよびワンドはブー

スト以外の修正語を使用できず、それにより言霊呪文中の効果語のレベルを増加する場合のみ **ブースト** を使用できることに注意すること。

例 Examples

これらのルールの説明を助けるため、以下のセクションには言霊システムを使用して作ることでできるいくつかのサンプル言霊呪文を含めた。

バースト・ファイアー・ブラスト (メイガス 3、ウィザード/ソーサラー 3)
:この単純な言霊呪文は、半径 10 フィートの爆発内にいるあらゆるものに、術者レベルにつき 1d6 ポイント (最大 10d6) の [火] ダメージを与える。言霊術士が目標語を **ブースト** する場合、この言霊呪文はファイアーボールにより密接に近くなり、半径 20 フィートの爆発内にダメージを与える。目標はダメージを半減するための反応セーヴィング・スローを行うことができる。

セレクトッド・アイス・ブラスト・ライフ・リーチ (メイガス 6、ウィザード/ソーサラー 6、ウィッチ 6)
:この言霊呪文は目標に 10d6 ポイントの [冷気] ダメージと 1d4 の一時的な負のレベルを与え、さらに 1d4 ラウンドの間、絡みつかれた状態にする。目標は頑健セーブか反応セーブのうち術者の選択したいずれかの方を行う。セーブに成功した場合、目標は [冷気] ダメージを半減し、負のレベルを受けず、絡みつかれた状態にもならない。ソーサラー、ウィッチ、あるいはウィザードはこの呪文で複数の目標に影響を与えるために、目標語を **ブースト** できるが、そうすると呪文の総合レベルは 9 レベルになる。

セレクトッド・アラインメント・シールド・エンハンス・フォーム・グレイヴ・ペイン (クレリック 6)
:この言霊呪文は目標にいくつかのボーナスを与える。第一に、目標は 1 種類の属性 (言霊術士が選ぶ) のクリーチャーから攻撃を受けたときに、AC とセーヴィング・スローに +2 のボーナスを得る。言霊呪文はまた、【筋力】、【敏捷力】、あるいは【耐久力】 (言霊術士が選ぶ) に +4 強化ボーナスを与える。最後に、言霊呪文は [即死] 呪文および魔法の [即死] 効果に対するセーヴィング・スローに追加の +4 清浄ボーナスを与える；対象はこの言霊呪文の効果中は負のレベルを受けず、ヒット・ポイントが 0 を下回った場合は目標は自動的に容態安定化する。これらの効果のすべては、最も効果時間の短い効果語の持続時間である、術者レベルにつき 1 ラウンド続く。アラインメント・シールドはたった 1 レベルであり、全体の呪文レベルを変えずに 2 レベル効果語と置き換えることができる点に注意されたい。

言霊術士特技 Wordcaster Feats

《呪文威力強化》や《呪文高速化》のような呪文修正特技は、本来の呪文がちょうどそうなるであろうように言霊呪文に働く。呪文レベルの上昇は、呪文がより高いレベルの呪文スロットを使用することを意味するが、影響を受けた呪文の言霊の配置は保たれる。例えば、《呪文威力強化》特技に修正された 3 レベル言霊呪文は 5 レベル呪文スロットを使用するが、3 レベルを超えるレベルの言霊を結合することはできない。

加えて、言霊術士は発動の才能を増大させるため以下の特技を取得できる。

《実験的な呪文の使い手》 Experimental Spellcaster

呪文を発動するにも関わらず、君は言霊発動の技も多少かじっている。

前提条件：呪文発動能力。

利益：君に呪文発動能力を与えているクラスを 1 つ選択する。君は今やそのクラスのスロットを限られた数の言霊呪文の発動に使用できる。君

の呪文リストおよび呪文書、使い魔、あるいは修得呪文のリストに全ての目標語を加える。加えて、ブーストの修正語と選択したクラスの発動可能ないずれかのレベルから 1 つの効果語を加える。

特殊：君はこの特技を複数回習得できる。この特技を選択した追加の回数ごとに、君の呪文書、使い魔、あるいは修得呪文のリストに 2 つの効果あるいは修正語を加える。

《言霊追加》 Extra Word

君は新たな言霊を暴いた。

前提条件：術者レベル 1、言霊呪文の発動能力、本文参照。

利益：君の修得した言霊のリストに、君のクラスの言霊リストから 1 つの効果語を加える。これは君がそのクラスの各レベルに通常与えられる言霊に追加される。君は代わりに、君の修得した言霊のリストに、君のクラスの言霊リストから 2 つの言霊を加えてもよいが、その場合に得られる言霊はどちらも君がそのクラスから発動できる言霊呪文の最高レベルより少なくとも 1 レベル低くなければならない。この選択は一度なされると変更できない。

特殊：君はこの特技を、バード、オラクル、あるいはソーサラーのように、限られた修得言霊リストに頼る呪文発動クラスのレベルを持っている場合にのみ取得できる。君はこの特技を複数回取得できる。

《修正語体得》 Meta Word Mastery

君は修正語を使用して言霊発動能力を強化することに長けている。

前提条件：言霊呪文の発動能力。

利益：君は 1 日に追加で 3 回修正語を使用できる。加えて、1 つの追加の修正語を選択し、君の呪文書、使い魔、あるいは修得呪文のリストにその修正語を加える。

呪文 Spells

以下のリストは本書に収録されているすべての新しい呪文のクラスごとの概略である。各呪文名に（物）（焦）と表記されている場合は、その呪文の発動に呪文構成要素ポーチに通常は含まれていない物質や焦点具が必要だということを示す。

並び方：呪文は基本的に五十音順で並んでいるが、“レッサー”、“グレーター”、“マス”などが最初についている場合は二番目の語句の順で並んでいる。

ヒット・ダイス：“ヒット・ダイス”という単語は、特定のヒット・ダイスのクリーチャーに影響を及ぼす効果に関しては“キャラクター・レベル”と同義で扱う。

術者レベル：呪文の効力は術者レベルに依存することが多く、これは特定の呪文を発動するときの術者のクラス・レベルによって定義される。呪文概略での“レベル”は術者レベルのことを示す。

クリーチャーとキャラクター：“クリーチャー”と“キャラクター”の語句は呪文概略では同義で扱う。

アーケイン・セフト

Arcana Theft / 秘術盗み

系統 防御術；呪文レベル メイガス 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；呪文抵抗可

この呪文は、目標とされたクリーチャーにのみ影響し、近接接触攻撃を必要とすることを除き、ディスペル・マジックと同様に働く。近接接触攻撃に成功し、呪文が目標に影響して首尾よく1つの呪文を解呪したなら、その呪文は術者に譲渡され、本来の目標の代わりに術者が目標であるかのように扱う。術者はこの呪文に対して新しいセーヴィング・スローまたは呪文抵抗判定を行えず、たとえそれらが有益ではなくても影響を受けなければならない。これは呪文の持続時間を変更しない。例えば、呪文が盗まれる時に残された持続時間が4ラウンドならば、それは4ラウンドの間、術者に影響を与える。呪文または効果の持続時間が永続である場合、持続時間は本来の呪文の使い手の術者レベルにつき1時間持続する（その後、効果は終了する）。盗まれた呪文は本来の目標に戻ることはない。

アイシー・プリズン

Icy Prison / 氷の牢獄

系統 力術 [冷気]；呪文レベル ウィザード/ソーサラー 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

持続時間 1 分/レベル；本文参照

セーヴィング・スロー 反応・不完全、頑健・無効（本文参照）；呪文抵抗可

術者は目標を術者レベルにつき1インチの厚さの固い氷に捕らえる。クリーチャーはセーブに失敗すると無防備状態になるが、まだ呼吸はできる（氷は目標への効果線を遮る）。目標はセーブに成功すると絡みつかれた状態になるが、その点以外は通常通り行動できる。セーブに成功するにせよ失敗するにせよ、氷により無防備状態あるいは絡みつかれた状態になったラウンドに、目標は術者レベルにつき1ポイントの[冷気]ダメージを受ける。氷は硬度0および厚さ1インチにつき3ヒット・ポイントを持っており、破壊すればクリーチャーは自由になる。クリーチャーは【筋力】判定（DC15 + 術者レベル）に成功することで氷を破壊できる。

マス・アイシー・プリズン

Icy Prison, Mass / 集団氷の牢獄

系統 力術 [冷気]；呪文レベル ウィザード/ソーサラー 9

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

この呪文は上の記述を除いてアイシー・プリズンと同様に働く。

イシクル・ダガー

Icicle Dagger / 氷の短剣

系統 召喚術（創造）[冷気]；呪文レベル ウィザード/ソーサラー 1、サモナー 1、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

距離 0 フィート

効果 つらら 1 つ

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

術者は氷でできた高品質のダガーを作り出す。このダガーは通常のダガーのダメージに加え、1ポイントの[冷気]ダメージを与える。ダガーが術者の手より1ラウンド以上離れていた場合、ダガーは溶けて呪文は終了する。6レベルの時点で、このダガーは+1フロスト・ダガーとして機能する。11レベルの時点で、投擲したときにリターニングの武器特殊能力を備え、術者の次のターンの直前に溶けてなくなって術者の手に再凝結する。

アイス・クリスタル・テレポート

Ice Crystal Teleport / 氷晶の瞬間移動

系統 召喚術（瞬間移動）[冷気]；**呪文レベル** ウィザード/ソーサラー 6、サモナー 5、ウィッチ 6

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声

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 1d4 ラウンド、および瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

この呪文は、術者が自分自身あるいは他のクリーチャー 1 体を術者の指定する安全な場所に瞬間移動させることを除き、テレポートと同様に働く（目標は重荷重を超えない重量の物体を持ち運ぶことができる）。術者は目標を自分のよく慣れ親しんでいる場所にのみ送ることができる。目標はまず、1d4 ラウンドの間氷に捕らわれ（硬度 0、厚さ 1 インチにつき 3 ヒット・ポイント、術者レベル 1 につき厚さ 1 インチ）、その間は麻痺状態となり意識はあるがあらゆる肉体的行動がとれず、そして瞬間移動の効果によって消え去り始める。1d4 ラウンドが経過すると目標は指定された場所に瞬間移動し、氷のヒット・ポイントは 0 に低下して速やかに溶け去る。目標が瞬間移動する前に氷を破壊すると、呪文は終了して瞬間移動は実行されない。

アイス・ボディ

Ice Body / 氷の体

系統 変成術 [冷気]；**呪文レベル** ウィザード/ソーサラー 7、ウィッチ 7

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）

術者の姿は生きている氷に変化し、いくつかの能力を獲得する。術者は[冷気]の副種別とダメージ減少 5 / 魔法を得る。術者はこの呪文の効果中、生理機能を有さず呼吸もしないため、能力値ダメージ、盲目、クリティカル・ヒット、聴覚喪失、病気、溺れ、[電気]、毒、朦朧、および術者の生理機能と呼吸に影響するすべての呪文あるいは攻撃への完全耐性を持つ。術者は飲むことができず（よってポーションを使用できない）、管楽器を演奏できない。

術者の素手打撃は武装しているものとみなし、術者のサイズ用のクラブと同じダメージ（中型クリーチャーなら 1d6、小型クリーチャーなら 1d4）に加え、1ポイントの[冷気]ダメージを与える。術者は DC11 + 効果の術者レベルに対する術者レベル判定（1d20 + 術者レベル）に成功すると、魔法的な氷と雪を掘り進むことができる。自分の作り出した効果に対する術者レベル判定は自動的に成功する。この方法で術者が通過した雪と氷には、トンネルや穴は残らない。

アガナイズ

Agonize / 苦悶

系統 力術 [悪、苦痛]；**呪文レベル** クレリック/オラクル 3、ウィザード

/ソーサラー 4、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

距離 近距離（25 フィート + 5 フィート/2 レベル）

目標 召喚した来訪者、あるいはエレメンタル 1 体（本文参照）

持続時間 1 ラウンド

セーヴィング・スロー 頑健・無効；**呪文抵抗** 可

術者は邪悪なエネルギーの矢により、プレイナー・アライ（あるいは類似した呪文）によって召喚したクリーチャーを苦しめる。これらの不浄なエナジーは術者の意思により、呼び出されたクリーチャーをより従順にするため激痛を負わせ拷問する。目標にされたクリーチャーは、頑健セーブに失敗すると続く 1 時間、術者に対して生じるすべてのセーブと判定に対し、術者のキャラクター・レベル 2 につき 1 ポイントのペナルティ（最大 -10）を負う。さらに奉仕への代償を要求するクリーチャーは、術者のキャラクター・レベル 4 ごとに代償を 20%（最大 60%）減少させる。しかしながら、この呪文による迅速な拷問を受けたクリーチャーは術者に憤り、術者からの命令を悪意を持って曲解しようとするか、報復のために解放された後で術者を捜し出そうとする。この呪文は非致傷ダメージに対する完全耐性をもつクリーチャーには何の影響もない。

アキュート・センス

Acute Senses / 鋭き感覚

系統 変成術；**呪文レベル** アルケミスト 2、バード 2、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（メガネのレンズ）

距離 接触

目標 接触したクリーチャー 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

この呪文の目標は〈知覚〉判定に +10 強化ボーナスを得る。このボーナスは術者レベルが 8 の時点で +20 となり、16 レベル時に最大の +30 となる。

アシディック・スプレー

Acidic Spray / 酸の噴射

系統 召喚術（創造）[酸]；**呪文レベル** メイガス 5、ウィザード/ソーサラー 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（10gp の価値がある酸の小瓶）

距離 60 フィート

効果範囲 直線 60 フィート

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 反応（本文参照）；**呪文抵抗**：可

術者の突き出した手から酸の霧が噴出し、効果範囲内のクリーチャーに術者レベルごとに 1d6（最大 15d6）の[酸]ダメージを与える（反応・半減）。この酸は 1 ラウンドの間続け続け、セーヴィング・スローに失敗した全てのクリーチャーは、2 術者レベルごとに 1d6（最大 7d6）の[酸]ダメージを受ける。クリーチャーは自身のターンに行う 2 回目の反応セーブに成功すれば、この追加ダメージを受けない。

レッサー・アストラル・プロジェクション

Astral Projection, Lesser / 初級アストラル投射

系統 死霊術；**呪文レベル** クレリック/オラクル 5、ウィザード/ソーサラー 5

この呪文は術者がアストラル界を離れ他の次元界を探索することができない（もっとも、術者は呪文を発動したときに居た次元界に帰還することはできる）ことを除き、アストラル・プロジェクションと同様に働く。

アター・コンテンプト

Utter Contempt / 徹底した軽蔑

系統 心術 [感情]; **呪文レベル** アンティパラディン 3、バード 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 音声、動作、物質 (唾液)

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 意志・無効; **呪文抵抗** 可

術者は目標の心を他のすべてのクリーチャーへの悪意で満たす。目標の他のすべてのクリーチャーに対する態度は 2 段階悪化する。

アタヴィズム

Atavism / 隔世遺伝

系統 変成術; **呪文レベル** 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 近距離 (25 フィート + 5 フィート / 2 レベル)

目標 動物 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

目標となる動物を太古の祖先へ呼び戻すことにより、術者は獐猛な破壊の器官を目覚めさせる。目標の動物は直ちにアドヴァンスト・クリーチャーの単純なテンプレートを得る。目標はダメージ・ロールを含むすべてのロールと特殊能力の DC に +2 ボーナス、AC と CMD に +4 ボーナス、ヒット・ダイスごとの +2 ヒット・ポイントを得る。この呪文の持続時間の間、動物生来の本能は保たれる——動物が〈動物使い〉技能から得た芸を知っている場合、“攻撃せよ”を除くすべての芸の利用は失われる。この呪文は既にアドヴァンスト・クリーチャー・テンプレートを持つ動物には何の効果もない。

マス・アタヴィズム

Atavism, Mass / 集団隔世遺伝

系統 変成術; **呪文レベル** ドルイド 8

目標 動物 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

この呪文は複数のクリーチャーに影響することを除き、アタヴィズムと同様に働く。

アッシュ・ストーム

Ash Storm / 灰の嵐

系統 召喚術 (創造) [火]; **呪文レベル** ドルイド 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、物質 / 信仰 (ひとつまみの灰)

距離 長距離 (400 フィート + 40 フィート / レベル)

効果範囲 半径 40 フィート、高さ 20 フィートの円筒形

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

激しく降りつける灰が呪文の効果範囲内のすべての視界 (暗視さえ) を妨げ、地上に落ちた灰はその範囲内を移動困難な地形にする。

レッサー・アニメイト・デッド

Animate Dead, Lesser / 初級死体操り

系統 死霊術 [悪]; **呪文レベル** クレリック / オラクル 2、ウィザード / ソーサラー 3

目標 死体 1 つ

持続時間 瞬間

この呪文は、小型または中型のスケルトンあるいはゾンビを 1 体制作できるだけであることを除き、アニメイト・デッドと同様に働く。術者はこの呪文によって通常と異なるスケルトンまたはゾンビを作成することはできない。

アルコンズ・オーラ

Archon's Aura / アルコンのオーラ

系統 力術 [善、秩序]; **呪文レベル** クレリック / オラクル 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

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

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

術者はアルコンの義憤のオーラに似た強烈な輝きを放つ。術者の半径 20 フィート以内のすべての敵対的クリーチャーは、このオーラの効果に抵抗するための意志セーブを行わねばならない。クリーチャーがセーブに失敗した場合、この呪文の持続時間か術者に攻撃を命中させるまでの間、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、およびアーマー・クラスに -2 ペナルティを受ける。抵抗したか効果を破ったものは、24 時間、同じ呪文から再び影響を受けることはない。

アルボリアル・ハンマー

Arboreal Hammer / 樹木の玄翁

系統 変成術; **呪文レベル** 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 中距離 (100 フィート + 10 フィート / レベル)

目標 超大型以上の木 1 つ

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** 不可

この呪文は木の枝に命を吹きこみ、それを術者の敵に向ける。術者レベル 10 以下であれば、術者は超大型の木を目標とすることができる。術者レベルが 11 以上 15 以下であれば、術者は巨大な木を目標とすることができる。術者レベル 16 以上であれば、術者は超巨大な木を目標とすることができる。命を吹き込まれた枝は、10 + 術者レベルに等しい【筋力】を持つ叩きつけ攻撃を行う。枝は術者レベル + 枝の【筋力】修正値 + サイズ修正値 (超大型 + 2、巨大 + 4、超巨大 + 8) に等しい攻撃ボーナスによって 1 ラウンドに 1 回の攻撃をすることができる。超大型の木の叩きつけは 2d6 ポイント、巨大な木の叩きつけは 3d6 ポイント、超巨大な木の叩きつけは 4d6 ポイントのダメージを与え、【筋力】修正値の 1.5 倍をこのダメージに追加する。超大型の木は 15 フィート、巨大な木は 20 フィート、超巨大な木は 30 フィートの間合いを持つ。木は呪文発動時に術者が指定したクリーチャーを攻撃し、移動することはできない。術者は移動アクションにより、木を新しい目標に向けることができる。木は挟撃によるボーナスを得ず、他人の近接戦闘の挟撃の助けになることもない。木は術者が見ることのできない敵を攻撃することはできない。

アレグロ

Allegro / 速く、楽しみに

系統 変成術; **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

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 ラウンド / レベル (解除可) もしくはチャージ消費するまで

この呪文は、術者がバードの呪芸を維持する間、より迅速に行動することを可能にする。術者はアレグロを発動する前にバードの呪芸を維持していなければならない。そのバードの呪芸が維持されている限り、術者はヘイストの恩恵を得る。術者がバードの呪芸を維持するのを止めるか中断された場合、この呪文の持続時間は終了する。術者はバードの呪芸を維持している間、割り込みアクションとしてアレグロを解除することで反応セーブまたは【敏捷力】ベースの技能判定を再ロールすることができる。術者は結果が判明する前に再ロールをしなければならず、たとえ振りなおしたロールの結果が元のロールよりも悪かったとしても振り直したロールの結果を用いなければならない。アレグロはスローを解呪し、解呪される。

アロー・オヴ・ロー

Arrow of Law / 秩序の矢

系統 力術 [秩序]; 呪文レベル クレリック/オラクル 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 (聖印)

距離 近距離 (25 フィート + 5 フィート / 2 レベル)

効果 秩序エネルギーのアロー形の矢弾

持続時間 瞬間 (1 ラウンド); 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

術者は有効距離内の単一の目標への遠隔接触攻撃として、術者の聖印から純粋な秩序の輝ける矢を射出する。アロー・オヴ・ローによって打たれた混沌属性のクリーチャーは、2 術者レベルあたり 1d8 ポイント (最大 5d8) のダメージを受ける。混沌属性の来訪者は代わりに術者レベルあたり 1d6 ポイント (最大 10d6) のダメージを受け、1 ラウンドの間、幻惑状態になる。意志セーブに成功すればダメージは半減し、幻惑状態にもならない。この呪文は、混沌属性でも秩序属性でもないクリーチャーには半分のダメージしか与えず、幻惑状態にさせることもない。アローは秩序属性のクリーチャーには何の影響も与えない。

アンアダルトレイテッド・ローシング

Unadulterated Loathing / 純然たる嫌悪

系統 心術 (強制) [感情、精神作用]; 呪文レベル アンティパラディン 2、バード 2、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、物質

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

セーヴィング・スロー 意志・無効; 呪文抵抗 可

術者は目標を特定のクリーチャーへの酷い嫌悪で満たす。術者は呪文発動時に目標の嫌悪の対象となる単一のクリーチャーを指定する。それ以降、目標は嫌悪の対象から最低 60 フィート離れるため可能なすべてを行う。目標はこの範囲に入るとすぐに、再び嫌悪の対象と離れるまで吐き気がする状態になる。嫌悪の対象と 60 フィート離れることにより、明白な物理的危険にさらされる場合、目標は呪文の効果を超えるための二度目のセーブを試みることができる。

アンアダルトレイテッド・ローシングはレックレス・インファチュエーションを相殺する。

アンシェイカブル・チル

Unshakable Chill / 固着した冷気

系統 死霊術 [冷気]; 呪文レベル ドルイド 2、ウィザード/ソーサラー 2、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

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; 本文参照

セーヴィング・スロー 頑健・無効 (本文参照); 呪文抵抗 可

目標は呪文が持続している間、揺るがない寒気に満たされ、厳しい冷気 (Core Rulebook 442) の影響を受ける。厳しい冷気は、最初にセーヴィング・スローに失敗すると目標は 1d6 ポイントの [冷気] の非致傷ダメージを受け、10 分ごとにセーブを行い追加のダメージを受けることを意味する (厳しい冷気の DC の代わりにこの呪文の DC を使用する)。

アンスロポモーフィック・アニマル

Anthropomorphic Animal / 擬人化動物

系統 変成術 (ポリモーフ); 呪文レベル ドルイド 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、物質 (人型生物の親指の骨)

距離 接触

目標 接触した動物

持続時間 1 時間 / レベル

セーヴィング・スロー 頑健・無効; 呪文抵抗 可

術者は接触した動物を、ライカンスローブの中間形態に類似した、元の形態と人型の混じり合った二足歩行の形態へと変化させる。動物のサイズ、種類、および能力値は変わらない。目標は噛みつき (動物として持っていたなら) を除く肉体攻撃、地上移動速度を除くすべての移動方法、およびその肉体攻撃に依存している特殊攻撃を失う。一对の手足は、人間の手と同程度に物体と武器を操ることができ、蛇のような手足がない動物は一時的に一对の腕を生えさせる。目標の【知力】は 3 まで増大し、術者が知っている 1 つの言語を話す能力を得る。目標はどのような人工的武器にも習熟していない。目標は素手打撃によって攻撃することができ、そのサイズのクリーチャーに応じた素手打撃ダメージを与える (噛みつき攻撃を持たない場合に限り、肉体攻撃として扱う)。

アンスロポモーフィック・アニマルは 7,500 gp の費用と 11 レベル以上の術者によるパーマネンシイの呪文で永続化できる。

アンティシペイト・ペリル

Anticipate Peril / 危機予測

系統 占術; 呪文レベル アルケミスト 1、バード 1、レンジャー 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

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、あるいは起動まで

セーヴィング・スロー 意志・無効; 呪文抵抗 可

アンティシペイト・ペリルの影響を受けたクリーチャーは超自然的な感覚を得る。この呪文の持続時間中、目標に最初のイニシアチブ判定の必要が生じたとき、クリーチャーはそのイニシアチブ判定に、呪文の術者レベルに等しい洞察ボーナス (最大 + 5) を得る。このボーナスが適用されたとき、呪文の効果は終了する。

アンデッド・アナトミー I

Undead Anatomy I / アンデッド化 I

系統 変成術 (ポリモーフ); 呪文レベル アルケミスト 3、メイガス 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 (形態を帯びようとするクリーチャーの一部)

距離 自身

目標 術者

持続時間 1分/レベル (解除可)

術者がこの呪文を発動すると、術者は小型か中型の種別がアンデッドである大まかに人型をした肉体をもつクリーチャー (グール、スケルトン、あるいはゾンビのような) の形態を帯びる。術者は噛みつき (中型形態で1d6、小型形態で1d4)、爪 (×2) または叩きつけ (中型形態で1d6、小型形態で1d4)、暗視 60 フィートを得る。術者の帯びた形態が以下の能力を持っていれば、術者はその能力を得る: 登攀移動速度 30 フィート、飛行移動速度 30 フィート (標準の機動性)、水泳移動速度 30 フィート、夜目、および鋭敏嗅覚。

この形態の間、術者はアンデッド・クリーチャーを感知し (ディテクト・アンデッドのように、ただし トゥルー・シーイング のような術者の真の形態を明らかにする魔法ではない)、エネルギー放出、治癒呪文、インフリクト呪文からアンデッドのように扱われるが、その他のアンデッドを目標とするか、(シアリング・ライト のように) アンデッドに異なる反応をする効果の影響を受けない。

小型のアンデッド: 術者が小型のアンデッドの形態を取るのであれば、術者は【敏捷力】への+2 サイズ・ボーナスと+1 外皮ボーナスを得る。

中型のアンデッド: 術者が中型のアンデッドの形態を取るのであれば、術者は【筋力】への+2 サイズ・ボーナスと+2 外皮ボーナスを得る。

アンデッド・アナトミー II

Undead Anatomy II / アンデッド化 II

系統 変成術 (ポリモーフ); **呪文レベル** アルケミスト 5、メイガス 5、ウィザード/ソーサラー 5

この呪文は超小型あるいは大型の、種別がアンデッドで肉体を持つクリーチャーの形態を帯びることができることを除き、アンデッド・アナトミー I と同様に働く。術者の帯びた形態が以下の能力を持っていれば、術者はその能力を得る: 登攀移動速度 60 フィート、飛行移動速度 60 フィート (良好な機動性)、水泳移動速度 60 フィート、暗視 60 フィート、夜目、吸血、DR5 / 殴打、鋭敏嗅覚、活動停止、つかみ、ものまね *1、飛びかかり、音真似、影がない、および足払い。

この形態の間、術者は【精神作用】効果、病気、毒、睡眠、および朦朧に対するセーブに+4 ボーナスを得る。形態が攻撃への脆弱性 (陽光へのように) を有する場合、術者はその脆弱性を負う。

超小型のアンデッド: 術者が超小型のアンデッドの形態を取るのであれば、術者は【敏捷力】への+4 サイズ・ボーナスと+1 外皮ボーナスを得て、【筋力】に-2 ペナルティを負う。

大型のアンデッド: 術者が大型のアンデッドの形態を取るのであれば、術者は【筋力】への+4 サイズ・ボーナスと+4 外皮ボーナスを得て、【敏捷力】に-2 ペナルティを負う。

アンデッド・アナトミー III

Undead Anatomy III / アンデッド化 III

系統 変成術 (ポリモーフ); **呪文レベル** アルケミスト 6、メイガス 6、ウィザード/ソーサラー 6

この呪文は微小あるいは超大型の、種別がアンデッドで肉体を持つクリーチャーの形態を帯びることができることを除き、アンデッド・アナトミー II と同様に働く。術者の帯びた形態が以下の能力を持っていれば、術者はその能力を得る: 穴掘り移動速度 30 フィート、登攀移動速度 90 フィート、飛行移動速度 90 フィート (良好な機動性)、水泳移動速度 90 フィート、全周囲視覚、非視覚的感知 30 フィート、暗視 60 フィート、夜目、縮

め付け、病気、DR5 / 一、【恐怖】のオーラ、つかみ、噴射移動、生来の狡智 *2、圧倒、毒、飛びかかり、引っかき、蹂躞、足払い、異様なオーラ、および蜘蛛の糸。

クリーチャーが特定のエネルギー種別への完全耐性が抵抗を有するならば、術者はそのエネルギー種別への抵抗 20 を得る。クリーチャーが1つのエネルギー種別への脆弱性を有するならば、術者はその脆弱性を負う。この形態の間、術者は【精神作用】効果、病気、毒、睡眠、および朦朧に対するセーブに+8 ボーナスを得る。形態が攻撃への脆弱性 (陽光へのように) を有する場合、術者はその脆弱性を負う。

微小のアンデッド: 術者が微小のアンデッドの形態を取るのであれば、術者は【敏捷力】への+6 サイズ・ボーナスと+1 外皮ボーナスを得て、【筋力】に-4 ペナルティを負う。

超大型のアンデッド: 術者が超大型のアンデッドの形態を取るのであれば、術者は【筋力】への+6 サイズ・ボーナスと+6 外皮ボーナスを得て、【敏捷力】に-4 ペナルティを負う。

アンデッド・アナトミー IV

Undead Anatomy IV / アンデッド化 IV

系統 変成術 (ポリモーフ); **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー 8

持続時間 1分/レベル (解除可) (本文参照)

この呪文は以下のより強大な能力を使用できることを除き、アンデッド・アナトミー III と同様に働く: 穴掘り移動速度 60 フィート、登攀移動速度 90 フィート、飛行移動速度 120 フィート (良好な機動性)、水泳移動速度 120 フィート、非視覚的感知 60 フィート、暗視 90 フィート、生命感知 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、振動感知 60 フィート、プレス攻撃、締め付け、DR10 / 魔法および銀、DR15 / 殴打および魔法、高速治癒 5、灼熱の死、【火】のオーラ *3、つかみ、非実体、噴射移動、毒、飛びかかり、引っかき、かきむしり、咆哮 *4、棘 *5、蹂躞、足払い、および蜘蛛の糸。

クリーチャーの形態が非実体であれば、この呪文の持続時間は分/レベルのかわりにラウンド/レベルとなり、術者の噛みつきと爪 (または叩きつけ) 攻撃は非実体の接触攻撃になる。クリーチャーがエネルギー種別への完全耐性が抵抗を有するならば、術者はそのエネルギー種別への抵抗 30 を得る。クリーチャーが1つのエネルギー種別への脆弱性を有するならば、術者はその脆弱性を負う。この形態の間、術者は【精神作用】効果、病気、毒、睡眠、および朦朧に対するセーブに+8 ボーナスを得る。形態が攻撃への脆弱性 (陽光へのように) を有する場合、術者はその脆弱性を負う。

超小型のアンデッド: 術者が超小型のアンデッドの形態を取るのであれば、術者は【敏捷力】への+8 サイズ・ボーナスと+3 外皮ボーナスを得て、【筋力】に-2 ペナルティを負う。

大型のアンデッド: 術者が大型のアンデッドの形態を取るのであれば、術者は【筋力】への+6 サイズ・ボーナス、【耐久力】への+2 サイズ・ボーナスと+6 外皮ボーナスを得て、【敏捷力】に-2 ペナルティを負う。

アンナチュラル・ラスト

Unnatural Lust / 不自然な性欲

系統 心術 (強制) 【感情、精神作用】; **呪文レベル** バード 1、ウィザード/ソーサラー 2、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 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

目標は術者が呪文発動時に指定した単一のクリーチャーまたは物体への欲と願望で満たされる。このクリーチャーまたは物体は呪文の有効距離内に存在し、この呪文の目標に知覚できなければならない。目標は次のターンに欲に急がされ強制的に対象に飛びついて情熱的にキスするか撫で直し、それ以外のアクションはしない。目標が通常は指定されたクリーチャーや物体に対して欲望を抱かないであろう場合、目標はセーヴィング・スローに+4ボーナスを得る。

アンブリバード・コンバート

Unprepared Combatant / 準備なき戦闘員

系統 心術 (強制) [感情、精神作用]；**呪文レベル** バード1、ウィザード/ソーサラー1、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

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 意志・無効；**呪文抵抗** 可

目標はイニシアチブ判定と反応セーブに-4のペナルティを被る。

アンブレイカブル・コンストラクト

Unbreakable Construct / 不破の人造

系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード/ソーサラー5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質 (100gpの価値があるアダマンティンの粉末)

距離 近距離 (25 フィート + 5 フィート / 2 レベル)

目標 人造 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 (無害)；**呪文抵抗** 不可

この呪文は目標のDR / アダマンティン、あるいは硬度を5増加する。目標がDR / アダマンティン、あるいは硬度を持たない場合、この呪文は何の効果もない。

アンホーリー・アイス

Unholy Ice / 不浄の氷

系統 変成術 [冷気、悪、水]；**呪文レベル** クレリック / オラクル5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質 (邪水のフラスコか、25gpの価値がある銀の粉末)

この呪文は、聖水ではなく凍結した邪水を作り出すことを除き、ホーリー・アイスと同様に働く。

アンホーリー・ソード

Unholy Sword / 不浄の剣

系統 力術 [悪]；**呪文レベル** アンティパラディン4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触した近接武器

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

この呪文は自身の剣、あるいは術者の選択した他の近接武器の中に悪の力を込める。武器は+5アンホーリー武器として機能する (攻撃ロールとダメージ・ロールに+5強化ボーナス、善の相手に追加で2d6ダメージ)。また、(呪文のように) マジック・サークル・アゲンスト・グッドの効果を放つ。マジック・サークルが終了した場合、剣は術者のターンにフリー・

アクションで新しいマジック・サークルを作り出す。術者が剣を手放すと、呪文は1ラウンド後に自動的に取り消される。術者は一度に1つより多くのアンホーリー・ソードを持つことができない。

この呪文を魔法の武器に対して発動した場合、呪文の力は武器が通常持っている力と置き換えられ、武器が通常与える強化ボーナスと力は呪文の持続時間中は効果を発揮しない。この呪文は何らかの方法で武器に修正を加えるいかなる呪文とも累積しない。高品質の武器の攻撃ボーナスは、この呪文の攻撃への強化ボーナスと累積しない。

エアピアッシング・スクリーム

Ear-Piercing Scream / 耳を裂く悲鳴

系統 力術 [音波]；**呪文レベル** バード1、インクイジター1、ウィザード / ソーサラー1、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

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；本文参照

セーヴィング・スロー 頑健・不完全 (本文参照)；**呪文抵抗** 可

術者は単体の目標以外には聞こえない、力強い叫び声を放つ。目標は1ラウンドの間幻惑状態になり、術者レベル2ごとに1d6 (最大5d6) の [音波] ダメージを受ける。セーブに成功した場合、幻惑状態にはならず、ダメージは半減する。

イーグル・エアリー

Eagle Aerie / 鷹の巣

系統 召喚術 (招来) [善]；**呪文レベル** ドルイド6、サモナー6

発動時間 1 ラウンド

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 召喚されたイーグル

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

術者は飛行する ジャイアント・イーグル (3術者レベルにつき1体、最大6体) を召喚し、術者と味方を空を越えて運ばせる。イーグルは可能なかぎり戦闘を避けるが、攻撃を受けた場合は自分の身を守る。イーグルが攻撃をした場合、呪文の残り持続時間はレベルにつき1時間からレベルにつき1ラウンドに変更される (よって、呪文がちょうど5時間残っていてイーグルが戦闘に参加するなら、呪文の終了まで5ラウンドとなる)。

イラプティヴ・パストゥール

Eruptive Postules / 爆発性の膿疱

系統 変成術 [酸]；**呪文レベル** アルケミスト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

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 分 / 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

術者の皮膚に術者が打たれると弾ける、膿で満たされた発疹が盛り上がる。術者を肉体が手持ち武器で攻撃したクリーチャーは通常のダメージを与えることができるが、同時に1d6ポイントの [酸] ダメージを受け、セーブに失敗すると1ラウンドの間不調状態になる。術者に対する攻撃がクリティカル・ヒットしたなら、攻撃者はセーブに失敗すると不調状態の代わりに吐き気がする状態になる。このダメージはスウォームを害すること

ができる。

インタープラネタリー・テレポート

Interplanetary Teleport / 惑星間瞬間移動

系統 召喚術 (瞬間移動); **呪文レベル** クレリック/オラクル9、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、および接触

目標 術者、および接触した物体あるいは接触した同意したクリーチャー

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可および意志・無効 (物体); **呪文抵抗** 不可および可 (物体)

この呪文は、真に有効距離の限界がないことと、術者は世界のどの地点に向かいたいかを確実に把握 (“太陽の第三惑星” は目的地にできるが、“あの明るい星の近くの住みやすい世界” は不可) していなければならないが、目的地を見たことがなくてもよいことを除き、テレポートと同様に働く。術者が惑星上の特定の場所を思い浮かべた場合、失敗の確率なしにそこに到着するか、さもなければ即座には生命の危険がないであろう場所に到着する。適切な注意なしで太陽の中に旅行するのを試みるように、地表にこのような安全な着地点が存在しない場合は、呪文は単純に失敗する。

インタラゲイション

Interrogation / 尋問

系統 死霊術 [悪、苦痛]; **呪文レベル** インクィジター1、ウィザード/ソーサラー1、ウィッチ1

発動時間 1 ラウンド

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

術者は魔法的な苦痛の脅しに支援されながら目標に質問をする。術者は術者レベル2ごとに1つの質問ができる。目標は質問に答えるか、1d4+術者の【判断力】ボーナスに等しいポイントのダメージを受けることができる。目標は正直に答えることを強制されないが、痛みによる脅しは術者に嘘をついたときにそれを納得させるための〈はったり〉判定に-4のペナルティを与える。

グレーター・インタラゲイション

Interrogation, Greater / 上級尋問

系統 死霊術 [悪、苦痛]; **呪文レベル** インクィジター4

この呪文は、術者が術者レベルごとに1つの質問ができ、目標が質問に答えないうち呪文が1d8ポイント+術者の【判断力】ボーナスのダメージを与えることを除き、インタラゲイションと同様に働く。

インビュー・ウィズ・オーラ

Imbue with Aura / オーラ付与

系統 変成術; **呪文レベル** クレリック/オラクル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分/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

術者は信仰のオーラを他のクリーチャーに影響させ、術者自身の聖職者のオーラと同等のオーラを目標に放たせる。目標の実際の属性は変更され

ないが、ディテクト・イーヴルあるいはディテクト・グッドのような呪文はオーラのみを検知し、クリーチャーの実際の属性を検知しない。この呪文の持続時間中は、目標の属性に影響される効果は、課されたオーラに従って働く。呪文が終了すると、目標のオーラは通常に戻り、属性に影響される魔法的效果は、目標の実際の属性に従う。

ヴァーチュオソ・パフォーマンス

Virtuoso Performance / 名人芸

系統 変成術; **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

距離 自身

目標 術者

持続時間 1ラウンド/レベル

この呪文が有効である間、術者は他の呪文の維持中に2つめのバードの呪文を始めることができる。2つめの呪文を始めるにはバードの呪文を1ではなく2ラウンド分費やす。両方の樹芸を維持するためには、維持するラウンドごとにバードの呪文を合計で3ラウンド分費やす。この呪文が終了すると、呪文のうち1つ (術者が選択する) は速やかに終了する。

ヴァーチュオソ・パフォーマンスはバードの呪文を同時に維持する他のいかなる方法とも累積しない。

ヴァーミン・シェイプI

Vermin Shape I / 蟲化I

系統 変成術 (ポリモーフ); **呪文レベル** アルケミスト4、ドルイド3、メイガス4、ウィザード/ソーサラー4、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、物質 (形態を帯びようとしているクリーチャーの一部)

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、術者は小型か中型の種別が蟲であるクリーチャーの形態を帯びる。術者の帯びた形態が以下の能力を持っていれば、術者はその能力を得る: 登攀移動速度30フィート、飛行移動速度30フィート (標準の機動性)、水泳移動速度30フィート、暗視60フィート、夜目、鋭敏嗅覚、および突き刺し。術者は【精神作用】効果への完全耐性や抵抗を得ないが、そのような効果に対するすべてのセーヴィング・スローに+2抵抗ボーナスを得る。

小型の蟲: 術者が小型の蟲の形態を取るのであれば、術者は【敏捷力】への+2サイズ・ボーナスと+2外皮ボーナスを得る。

中型の蟲: 術者が中型の蟲の形態を取るのであれば、術者は【筋力】への+2サイズ・ボーナスと+3外皮ボーナスを得る。

ヴァーミン・シェイプII

Vermin Shape II / 蟲化II

系統 変成術 (ポリモーフ); **呪文レベル** アルケミスト5、ドルイド4、メイガス5、ウィザード/ソーサラー5、ウィッチ4

この呪文は種別が蟲の超小型あるいは大型クリーチャーの形態を帯びることができることを除き、ヴァーミン・シェイプIのように働く。術者の帯びた形態が以下の能力を持っていれば、術者はその能力を得る: 穴掘り移動速度30フィート、登攀移動速度60フィート、飛行移動速度60フィート (良好な機動性)、水泳移動速度60フィート、暗視60フィート、夜目、振動感知30フィート、鋭敏嗅覚、吸血、締め付け、つかみ、突き刺し、毒、飛びかかり、引き寄せ、蹂躞、および蜘蛛の糸。術者は【精神作用】効果

への完全耐性や抵抗を得ないが、そのような効果に対するすべてのセーヴィング・スローに+4 抵抗ボーナスを得る。

超小型の蟲：術者が超小型の蟲の形態を取るのであれば、術者は【敏捷力】への+4 サイズ・ボーナスと+1 外皮ボーナスを得て、【筋力】に-2 ペナルティを負う。

大型の蟲：術者が大型の蟲の形態を取るのであれば、術者は【筋力】への+4 サイズ・ボーナスと+5 外皮ボーナスを得て、【敏捷力】に-2 ペナルティを負う。

ヴィジョン・オヴ・ヘル

Vision of Hell / 地獄の光景

系統 幻術 (幻覚) [悪、恐怖]；**呪文レベル** バード3、クレリック / オラクル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、物質 (ひとつまみの硫黄)

距離 中距離 (100 フィート + 10 フィート / レベル)

効果 半径 50 フィートの放射

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** 不可

術者は範囲上に恐ろしい地獄の光景の現実感あふれる幻影をかぶせる。範囲内の構造物、装備、そしてクリーチャーは見えなくなるが、環境的特性は地獄の外観を呈する。術者がこれらのイメージを準備しそれらの影響を受けないでいる間、範囲内の他のクリーチャーは意志セーブを行わなければならない、失敗すると怯え状態になり [恐怖] 効果に対するセーブに-2 のペナルティを負う。この [恐怖] とペナルティは、クリーチャーが範囲内に留まる限り持続する。デヴィルおよび秩序にして悪のクリーチャーはこの呪文による否定的な効果を受けない。

ウィットネス

Witness / 目撃者

系統 占術 (念視)；**呪文レベル** バード3、インクイジター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 長距離 (400 フィート + 40 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 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)

術者は目標と自分の感覚を接続し、目標の耳目を通して見聞きすることができる。術者は移動アクションにより、術者の感覚を自身から目標に移し、あるいは元に戻すことができる。目標の感覚を使用しているとき、術者は盲目かつ聴覚を喪失する。目標を通して知覚するとき、術者は目標の自然または特殊な感覚 (暗視のような) を使用でき、自身のものは使用できない。

ヴィトリオリック・ミスト

Vitriolic Mist / 硫酸の霧

系統 力術 [酸]；**呪文レベル** アルケミスト4、ウィザード / ソーサラー4、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 (レモンの皮ひとかけら)

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 ラウンド / レベル (解除可)

この呪文は熱い炎の代わりに、黄色か緑の酸の霧が術者を取り囲むことを除き、ファイアー・シールドのように働く。この呪文は攻撃者に [酸] ダメージを与え、術者を [酸] ダメージから守る。この呪文は光

を放たない。

ウェイヴズ・オヴ・エクスタシー

Waves of Ecstasy / 喜びの波

系統 心術 (強制) [感情、精神作用]；**呪文レベル** バード6、クレリック / オラクル7、ウィザード / ソーサラー7、ウィッチ7

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 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

術者は範囲内のすべての目標を衰えさせる激しい喜びの波を発する。影響を受けたクリーチャーは1ラウンドの間朦朧状態になり、呪文の持続する限りよめき状態になる。セーブに成功したクリーチャーは最初のラウンドだけよめき状態になり、それ以降は通常通り行動できる。

ヴェストメント・オヴ・ザ・チャンピオン

Vestment of the Champion / 英雄の装束

系統 防衛術；**呪文レベル** アンティパラディン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

距離 接触

目標 接触した鎧あるいは盾

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

この呪文は、術者が着用しているか運搬している鎧または盾にのみ影響することを除き、マジック・ヴェストメントと同様に働く。鎧または盾を、術者以外のものが着用あるいは運搬すると、呪文は何の効果もなくなるが、術者が再び着用あるいは運搬すると効果を再開する。

ウェブ・シェルター

Web Shelter / 蜘蛛の巣の避難所

系統 召喚術 (創造)；**呪文レベル** クレリック / オラクル2、ドルイド2、レンジャー2、ウィザード / ソーサラー2、サモナー2、ウィッチ2

発動時間 1 分

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)

効果 直径 5 ~ 10 フィートの網の球体、あるいは 5 ~ 20 フィートの半球

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

術者はわずかに粘つく帯紐でシェルターを作る。このシェルターは中型クリーチャーを収容できる大きさの開き戸を備えている。シェルターの不透明の壁は厚さ 1 インチで、中にあるものに完全遮蔽を提供する。

帯紐は、取るに足らない【筋力】の極小クリーチャー (スウォームを含む) しか捕らえることができない；他のすべてのクリーチャーは【筋力】判定やアクションを使用することなく自身を引き剥がすことができる。帯紐は小枝、葉、土、その他の軽いアイテムを保持できる程度に粘つき、術者がシェルターに隠すことを許容する。シェルターは扉を閉じると防水かつ絶縁される。その表面は硬度 0 と網の表面積 5 フィート四方ごとに 2 ヒット・ポイントを持つ。シェルターは火から通常のダメージをうけると、木と同じくらい容易く着火する。呪文が終了すると、帯紐は急速に腐敗して見えなくなる。

ヴェンジェフル・アウトレイジ

Vengeful Outrage / 執念深き憤慨

系統 心術 (強制) [感情、言語依存、精神作用]; **呪文レベル** バード 5、ウィザード/ソーサラー 6、ウィッチ 6

発動時間 1 ラウンド

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 1 分 / レベル

セービング・スロー 意志・無効; **呪文抵抗** 可

術者は目標に、誰かに害を加えるのを知覚したか、実際に目標に害を加えた、単一の敵を探し出して破壊するという魔法の命令を行う。術者は呪文発動時に、目標が知っているか (“君の兄弟の殺害者” など)、見て容易に特定できる (“ヒル・ジャイアントの王” など) 敵を指定する。目標はこの敵を探して捕獲するか殺害するという **ギアス** の影響下にあり、積極的に敵に到達しようとしないう限り、目標は呪文のペナルティを受ける。目標が敵との戦闘に入ると、【筋力】および【耐久力】に +6 士気ボーナス、意志セーブに +3 士気ボーナス、怯え状態と恐れ状態への完全耐性を得る。

術者が目標の友人の 1 人が愛する者を敵に指定した場合、目標は敵との戦闘に入った直後に、呪文に打ち勝つための新しいセービング・スローを得る。

ヴォーカル・オルタレーション

Vocal Alteration / 変声

系統 変成術; **呪文レベル** アルケミスト 1、バード 1、インクィジター 1、ウィザード/ソーサラー 1、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

距離 近距離 (25 フィート + 5 フィート / 2 レベル)

目標 人物生物 1 体

持続時間 1 分 / レベル

セービング・スロー 頑健・無効; **呪文抵抗** 可

術者は目標の声に何か変更を加える。例えば、術者は目標の声をかん高くしたり、ハスキーにしたり、もしくは鼻声にしたり、あるいはアクセントを君の精通するアクセントに変更したりできる。もしこの呪文を変装の一部として使用するなら、目標は聴者を騙すときに〈変装〉判定に +10 のボーナスを得る。

目標は通常の声でできるように声音を変えることができる。例えば、男性のドワーフ貴族の声とアクセントを与えられたハーフリングの女性は、田舎ハーフリングのアクセントで裏声で話すことができる。

ウォートレイン・マウント

Wartrain Mount / 乗騎の戦闘訓練

系統 心術 (強制) [精神作用]; **呪文レベル** アンティパラディン 1、バード 2、ドルイド 2、インクィジター 1、パラディン 1、レンジャー 1

発動時間 1 分

構成要素 音声、動作、物質 (黒い布の小切れ)

距離 近距離 (25 フィート + 5 フィート / 2 レベル)

目標 中立的か友好的な動物 1 体

持続時間 1 時間 / レベル

セービング・スロー 不可; **呪文抵抗** 可

術者は目標の動物に特定用途の戦闘乗騎を訓練する (〈動物使い〉参照)。この用途は動物が以前に訓練されていた用途、および知っていたすべての芸と置き換わる。呪文が終了すると、以前に訓練されていた用途と知っていた芸に戻る。

ウォール・オヴ・サウンド

Wall of Sound / 音の壁

系統 力術 [音波]; **呪文レベル** バード 4、メイガス 4、ウィザード/ソーサラー 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質 (音叉と水晶)

距離 中距離 (100 フィート + 10 フィート / レベル)

効果 最大で長さ 20 フィート / レベルの半透明の音の壁 あるいは最大で半径 5 フィート / 2 レベルの音の輪、いずれにせよ高さ 20 フィート

持続時間 精神集中 + 1 ラウンド / レベル

セービング・スロー 不可; **呪文抵抗** 可

純粋な音の半透明の障壁が存在を弾く。この壁はかすかな駆動音を除けば静かだが、物体がクリーチャーに触れると耳障りな音が炸裂する。壁は、上向きに反らされるのではなく無害に跳ね返されることを除いて、ウィンド・ウォール 呪文のようにアロー、ボルト、ゆるやかな浮遊物、および小型かそれより小さな飛行クリーチャーを遮断する。耳障りな音の炸裂はきっかけとなった物体もしくはクリーチャーから 10 フィート以内にいるクリーチャーに 2d4 ポイントの [音波] ダメージを与え、壁と接触あるいは通過したものに 2d6 ポイントの [音波] ダメージ + 術者レベルにつき 1 ポイント (最大 + 20) の [音波] を与える。術者がクリーチャーの存在する場所に壁を呼び出す場合、そのクリーチャーは壁を通過したかのようにダメージを受ける。サイレンス 呪文は範囲内の壁を抑制するが、サイレンスが終了すると壁は修復される。

ヴォルカニック・ストーム

Volcanic Storm / 火山の嵐

系統 力術 [火]; **呪文レベル** ドルイド 4、ウィザード/ソーサラー 4、ウィッチ 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 (黒曜石と灰)

距離 長距離 (400 フィート + 40 フィート / レベル)

効果範囲 半径 20 フィート、高さ 40 フィートの円筒形

持続時間 1 ラウンド / レベル (解除可)

セービング・スロー 不可; **呪文抵抗** 可

この呪文を発動すると、大量の灼熱の火山岩と灰の固まりが降り注ぎ、範囲内の各クリーチャーに 3d6 ポイントの殴打ダメージと 2d6 ポイントの [火] ダメージが与えられる。このダメージは呪文の発動時に一度だけ発生する。呪文の残りの持続時間中、範囲内には重い灰の雨が降り注ぐ。この範囲の内側のクリーチャーは〈知覚〉判定に -4 のペナルティを受け、全域を移動困難な地形として扱う。持続時間の最後に岩と灰は消え、呪文の影響は残らない (与えられたダメージ以外は)。

ウッデン・ファランクス

Wooden Phalanx / 木の方陣

系統 召喚術 (創造); **呪文レベル** クレリック / オラクル 9、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

距離 中距離 (100 フィート + 10 フィート / レベル)

効果 ウッド・ゴーレム 3 体以上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 (本文参照)

持続時間 1 時間 / レベル (解除可)

セービング・スロー 不可; **呪文抵抗** 不可

術者は 1d4 + 2 体のアドヴァンスト・テンプレートの付加された ウッド・ゴーレム を作り出す。ゴーレムは戦闘において進んで術者を援護し、特定の任務を実行するか、護衛として仕える。術者は ウッデン・ファランクス 呪文の効果をも一度に 1 つしか発揮することができない。他の術者

が既に効果をあらわしているときに発動すると、前の発動は解呪される。

エイジ・レジスタンス

Age Resistance / 年齢への抵抗

系統 変成術；**呪文レベル** アルケミスト 4、ドルイド 6、ウィザード/ソーサラー 6、ウィッチ 6

構成要素 音声、動作

この呪文は、中年および老年の【筋力】、【敏捷力】、および【耐久力】へのペナルティを無視することを除き、レッサー・エイジ・レジスタンスと同様に働く。

グレーター・エイジ・レジスタンス

Age Resistance, Greater / 上級年齢への抵抗

系統 変成術；**呪文レベル** アルケミスト 5、ドルイド 7、ウィザード/ソーサラー 7、ウィッチ 7

構成要素 音声、動作

この呪文は、中年、老年、および古稀の【筋力】、【敏捷力】、および【耐久力】へのペナルティを無視することを除き、レッサー・エイジ・レジスタンスと同様に働く。

レッサー・エイジ・レジスタンス

Age Resistance, Lesser / 初級年齢への抵抗

系統 変成術；**呪文レベル** アルケミスト 3、ドルイド 4、ウィザード/ソーサラー 4、ウィッチ 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 24 時間

術者は中年化による肉体的損傷を無視する。この呪文は術者を外見を若くしたり老衰による死亡を防いだりしないが、呪文の効果中は、術者は中年になる事によって生じる【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】への 1 ペナルティを無視する。術者は呪文の影響下でも【知力】、【判断力】、【魅力】への年齢効果によるボーナスは維持する。術者が、老年、古稀になることによって生じる追加のペナルティは全て適用される。

エクスクイジット・アカンパニメント

Exquisite Accompaniment / 絶妙な伴奏

系統 幻術（操影）[影]；**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 自身

効果 幻影の楽器

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** 不可

術者は術者の選択した携帯できる楽器の形状をした輝く魔法の構造物である幻影の楽器を作り出す。楽器は術者の横に浮き、術者と同様に動く（術者が瞬間移動してさえ）。ダメージを受けることはないが、解呪はされ得る。楽器は術者が直接扱っているかのように演奏され、演奏している限り術者が 1 日に割り当てられるバードの呪芸の効果維持するラウンド数を消費しない。バードの呪芸を起動するか、新しい効果への切り替えには、1 日のバードの呪芸の合計ラウンドを消費する。

エクスクルシエーティング・ディフォーメーション

Excruciating Deformation / 耐えがたき変形

系統 変成術（ポリモーフ）[悪、苦痛]；**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 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（本文参照）；**呪文抵抗** 可

術者の接触攻撃は目標を痛々しい奇形の姿にする。四肢はねじれゆがみ、胴体は手に負えぬほどねじ曲がって、歪んでいく。目標はラウンドごとに激痛に襲われ、2d6 ポイントの非致傷ダメージ、1 ポイントの【敏捷力】ダメージ、さらに 1 ポイントの【耐久力】ダメージ、加えて 10 フィートの移動速度減少を受ける。目標はラウンドごとに 1 度、自分のターンにフリー・アクションによりこの呪文に 1 ラウンド抵抗する新たな頑健セーヴィング・スローを試みることができる。

エコーロケーション

Echolocation / 反響定位

系統 変成術 [音波]；**呪文レベル** アルケミスト 4、バード 4、ドルイド 4、ウィザード/ソーサラー 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 10 分/レベル

術者はかん高い雑音を発し、その反響を聞くことで世界を知覚できる。この呪文は術者に有効距離 40 フィートの擬似視覚を与える。反響を発生させる雑音はほとんどのクリーチャーには聞くことができないほどの高音であり、ドラゴン、この能力を持つクリーチャー（バットのよう）、および聴覚に基づく非視覚的感知ないし擬似視覚をもつクリーチャーだけが感知できる。術者は聴覚喪失しているとの能力を使用できず、サイレンスの範囲内にあるものは感知できない。

エビデミック

Epidemic / 疫病

系統 死霊術 [病気、悪]；**呪文レベル** クレリック/オラクル 6、ドルイド 6、ウィザード/ソーサラー 7、ウィッチ 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 生きているクリーチャー

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 頑健・無効；**呪文抵抗** 可

目標は コンテイジョン 呪文のように以下の病気のひとつにかかる：失明病、腺ベスト、狂笑熱、汚穢熱、癩病、焼脳病、赤腫れ病、震え病、あるいは溶死病（『Core Rulebook』P.557）。しかしながらこの病気は感染力が高く、罹患した目標に接触したクリーチャー、目標に接触されたもの、あるいは閉鎖された空間で目標と 1 時間以上を過ごしたものはこの病気の通常の DC に対してセーブを行わねばならず（呪文の DC ではない）、失敗すると病気に感染する。最初の目標が必要とされるセーヴィング・スローで病気に打ち勝った場合、病気の頻度と同じ期間は病気の保菌者であり、この期間中は他人に感染させ続ける。

エルドリッチ・フィーヴァー

Eldritch Fever / 秘術の熱病

系統 死霊術 [呪い、病気、悪]；**呪文レベル** インクィジター 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

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；呪文抵抗 可

目標は秘術熱の呪文障害を負う。

エンヴィアス・アージ

Envious Urge / 嫉妬の衝動

系統 心術 (強制) [感情、精神作用]；呪文レベル バード 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 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

セーヴィング・スロー 意志・無効；呪文抵抗 可

術者はクリーチャーを憤激する嫉妬の感覚で満たす。影響を受けた目標は直近のクリーチャー (敵味方問わず) に向かい、値打ちのある武器への武器落としを試み、手にした何かを盗み取り、あるいは組みついて大事な何か (術者が選ぶ) を奪い取る。影響を受けた目標はラウンドごとにフリー・アクションにより、効果を終了させるための新しい意志セーブを試みることができる。

オーヴァーウェルミング・グリーフ

Overwhelming Grief / 圧倒的な悲しみ

系統 心術 (強制) [感情、精神作用]；呪文レベル バード 3、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 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 (本文参照)；呪文抵抗 可

術者は単体の相手を深く激しい悲しみにより酷く傷つける。目標はいかなるアクションもできず、アーマー・クラスに -2 ペナルティをうけ、【敏捷力】ボーナスを (あれば) 失う。目標は毎ラウンド呪文の効果を破る新しいセーブを試みることができる。

オーヴァーウェルミング・プレゼンス

Overwhelming Presence / 圧倒的な存在

系統 心術 (強制) [感情、精神作用]；呪文レベル バード 6、クレリック/オラクル 9、インクィジター 6、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 (白鳥の羽)

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

セーヴィング・スロー 意志・無効、本文参照；呪文抵抗 可

術者の存在は近くにいるものに信じがたい畏敬の念を奮い起こさせる。この呪文に対するセーブに失敗したクリーチャーは、神々しい存在の前にひれ伏しているのだと信じて、地面に倒れて術者にひれ伏す。ホバリングのできない飛行しているクリーチャーは、ひれ伏すために即座に着陸しなければならない。これらのクリーチャーは呪文の持続時間中は無防備状態として扱う。この呪文の目標は各ラウンドの自分のターンで、効果を終了させるための新しいセーヴィング・スローを試みることができ、これは全ラウンド・アクションであり機会攻撃を誘発しない。この呪文から影響を受け、少なくとも 1 ラウンド経過してから、呪文終了前に回復したクリー

チャーは、1d4 ラウンドの間 1d6 ポイントの【知力】吸収とよめき状態を受ける。最初のセーブに成功したクリーチャーは、単に 1 ラウンドの間のよめき状態になる。

オーブ・オブ・ザ・ヴォイド

Orb of the Void / 虚無の宝玉

系統 死霊術；呪文レベル クレリック/オラクル 8、ウィザード/ソーサラー 8

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質 (50gp の価値があるいずれかの種類の黒い宝石)

距離 近距離 (25 フィート + 5 フィート/2 レベル)

効果 直径 1 フィートの球体

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

術者は小さな重さのない純粋な負のエネルギーの球体を作り出す。術者は移動アクションにより、いずれかの方向に球体をラウンドごとに 30 フィート動かすことができる。球体が生きているクリーチャーのいる空間に進入すると、そのラウンドはそこで動きを止め、クリーチャーに 1 レベルの負のレベルを与える (頑健・無効)。球体の占めるマスを通過するか、そこでターンを終えたクリーチャーは、1 レベルの負のレベルを受ける (頑健・無効)。球体から負のレベルを与えられてから 24 時間後に、対象は負のレベルごとに頑健セーヴィング・スロー (このセーブの DC は呪文の DC に等しい) を行わねばならない。セーブに成功するとその負のレベルは取り除かれる。失敗するとその負のレベルは恒久化する。

1 つより多くのオーブ (この呪文を別に発動させたことによる) が同じ空間に進入した場合、オーブは自動的に融合する。このオーブには、2 つのオーブのより高い方の DC と、より多くの残っている方の持続時間を用いる。これらのオーブが別の術者によるものであった場合、球体の移動ごとに【知力】の対抗判定を行わねばならない。

球体の占めるマスを通過するか、そこでターンを終えたアンデッド・クリーチャーは、1 時間、2d4 × 5 ポイントの一時的ヒット・ポイントを得る。

オーラ・オブ・ドゥーム

Aura of Doom / 災難のオーラ

系統 死霊術 [感情、恐怖、精神作用]；呪文レベル クレリック/オラクル 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 (骨の粉末)

距離 自身

効果範囲 術者を中心とする半径 20 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；呪文抵抗 可

術者は触知できるほどの恐怖のオーラを放つ。この呪文の範囲内にいるか、範囲に侵入するすべての味方でないものは、怯え状態になることを避けるために意志セーブを行わなければならない。セーブに成功すると効果は抑制される。範囲を離れてから戻ってきたクリーチャーは、影響を避けるために再びセーブを行わねばならない。

オブレッシヴ・ボアダム

Oppressive Boredom / 重苦しい倦怠

系統 心術 (強制) [感情、精神作用]；呪文レベル バード 2、ウィザード/ソーサラー 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 クリーチャー 1 体

持続時間 1 ラウンド/レベル、あるいは破るまで (本文参照)

セーヴィング・スロー 意志・無効 (本文参照) ; 呪文抵抗 可

術者は目標を倦怠感で満たす。目標は現在の仕事へのすべての興味を失い、次のアクションを行うためには呪文の影響への意志セーブを行わねばならない。目標はこれに失敗するとそのラウンドのアクションを失う。倦怠感の持続時間が過ぎるか、目標が意志セーブを成功させて呪文の効果を破るまで持続する。

オラクルズ・ヴェッセル

Oracle's Vessel / オラクルの器

系統 変成術 ; 呪文レベル オラクル 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 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)

目標は術者のオラクルの呪いのすべての利益を得て、ペナルティを受けない。いくつかの場合、この呪文は何の効果もない (例えば、ファイターが術者の悪霊憑きを得ても、呪文が発動できるようになるわけでも、追加呪文を知ることによる何らかの利益が得られるわけでもない)。

*1 訳注: ドッベルゲンガーまたはグリーン・ハグの特殊能力。いずれも人怪でありアンデッドではない。各々効果が異なる。

*2 訳注: ミノタウロスは人怪でありアンデッドではない。

*3 訳注: レッド・ドラゴン、ゴールド・ドラゴン、またはプラス・ドラゴンの特殊能力。[火]のオーラ (fire aura) ではなくバーニング・スケルトンの灼熱のオーラ (fiery aura) の誤りか。

*4 訳注: レオナルまたはバニップの特殊能力。いずれもアンデッドではない。各々効果が異なる。

*5 訳注: マンティコアは魔獣でありアンデッドではない。

メジャー・カース

Curse, Major / 上級呪い

系統 死霊術 [呪い] ; 呪文レベル クレリック / オラクル 5、ウィザード / ソーサラー 6、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

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 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、呪いを除去するための DC がセーブ DC + 5 となることを除き、ピストウ・カースと同様に働く。

カース・オヴ・ディスガスト

Curse of Disgust / 嫌気の呪い

系統 心術 [強制、呪い、感情、精神作用] ; 呪文レベル バード 3、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

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 永続

セーヴィング・スロー 意志・無効 ; 呪文抵抗 可

術者はクリーチャーに、術者の指定したトリガーとなるクリーチャー、物体、あるいは状態の光景を避けようとする呪いをかける。目標はトリガーの 30 フィート以内にいてトリガーに気づいているとき、不調状態となり離れたいという衝動に駆られる。意志セーブに成功すると離れたいという衝動は無効になるが、不調状態はトリガーの 30 フィート以内にいてそれに気づいている限り継続する。トリガーの例としては食食、汚らしい衣服、病気のクリーチャー、王、血、蜘蛛、鼠、死体、あるいは下水などがある。

カース・オヴ・マジック・ニゲイション

Curse of Magic Negation / 魔法無効化の呪い

系統 防御術 [呪い] ; 呪文レベル クレリック / オラクル 5、インクィジター 4、ウィザード / ソーサラー 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 (250gp の価値がある鉛とプラチナの粉末)

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 10 分 / レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効 ; 呪文抵抗 不可

術者は目標のクリーチャーの魔法的エネルギーを引き込む能力を混乱させる。呪文の持続時間中、目標は無効症の呪文障害を受ける。この呪文は魔法的エネルギーを妨げるため、呪文障害を除去する解呪判定に -5 ペナルティを被る。

カースティック・イラプション

Caustic Eruption / 腐食酸の爆発

系統 召喚術 (創造) [酸] ; 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 中距離 (100 フィート + 10 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 瞬間および 2 ラウンド ; 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 不可

術者の全方向に酸が炸裂し、範囲内のクリーチャーと保持されていない物体に術者レベルにつき 1d6 ポイント (最大 20d6) のダメージを与える。

続く2ラウンドの間、最初の爆発に対するセーブに失敗したクリーチャーと物体は、酸を中和、解呪、あるいは洗い流さない限り、術者のターンに追加で2術者レベルにつき1d6ポイント（最大10d6）の「酸」ダメージを受ける。

カード・アース

Cursed Earth / 呪われた地

系統 死霊術 [呪い、悪；本文参照]；**呪文レベル** クレリック／オラクル9、ウィザード／ソーサラー9、ウィッチ9

発動時間 10分

構成要素 音声、動作、物質（10,000gpの縞瑪瑙の粉末）、信仰

距離 接触

効果範囲 接触した地点から半径1マイルの放射

持続時間 永続

セーヴィング・スロー 不可（本文参照）；**呪文抵抗** 不可

術者は恐るべき呪いを大地に横たえ、生命の住む地を荒廃させ死に至らしめる。以下の効果から1つを選ぶ。

飢餓：成長阻害バージョンのディミニッシュ・プランツの影響を受けたように、範囲内のすべての通常の植物は成長を減衰し、食料の生産量が半減する。

生ける死：範囲内で殺された小型サイズ以上のクリーチャーは、範囲内に埋葬されることで、死から24時間後に未制御のゾンビとして蘇る。火葬あるいは死体を寸断することで、ゾンビとして蘇るのを防ぐことができる。

疫病：範囲内のすべてのクリーチャーは日の入りごとに頑健セーブを行い、失敗すると以下の病気のうち1つ（術者が発動時に選ぶ）に罹患する：失明病、腺ペスト、狂笑熱、汚穢熱、癩病、焼脳病、赤腫れ病、震え病、あるいは溶死病。病気は即座に発症する（潜伏期間は適用しない）。更なる効果の決定は病気のリストの頻度、セーブDCを用いる。これは「病気」効果である。

カウントレス・アイズ

Countless Eyes / 数えきれぬ目

系統 変成術；**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

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時間／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）

目標は、後頭部も含め体中に追加の目を発生させる。目標は全周囲視覚を得て挟撃されなくなる。

カックリング・スカル

Cackling Skull / あざ笑う髑髏

系統 幻術（幻覚）；**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、動作

距離 近距離（25フィート+5フィート／2レベル）

目標 頭蓋骨1つ

持続時間 チャージ消費されるまで永続

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

この呪文は何かの表面に魔法の口を作るのではなく、頭蓋骨に影響することを除き、マジック・マウスのように働く。加えて、頭蓋骨の魔法が起動したとき、メッセージを話す前に激しく虚ろな笑い声を上げる。笑い声

を聞いたすべてのクリーチャーはセーブに失敗すると、1d4ラウンドの間、怯え状態になる。

カンジュア・ブラック・プディング

Conjure Black Pudding / ブラック・プディングの召喚

系統 召喚術（招来）「酸」；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー6、サモナー5

発動時間 1ラウンド

構成要素 音声、動作、物質（10gpの価値がある酸のフラスコ）

距離 近距離（25フィート+5フィート／2レベル）

効果 召喚されたブラック・プディング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 不可；**呪文抵抗** 不可

術者はブラック・プディングを召喚し、近くのクリーチャーを速やかに攻撃させる。術者はこのクリーチャーを制御しておらず、他に明白な相手が居なければ術者が攻撃される。ブラック・プディングは召喚されたクリーチャーとして扱い、（他次元界）の副種別を持つ。ブラック・プディングの分裂能力は通常通り働くが、呪文終了時に召喚されたプディングから発生したすべてのプディングは消滅する。

キ・アロー

Ki Arrow / 気の矢

系統 召喚術；**呪文レベル** バード1、ウィザード／ソーサラー1、ウィッチ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 接触したアロー1つ

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 頑健（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

術者は矢に力を吹き込んで、最大100フィート離れた目標に投げつける。遠隔攻撃を行い命中したなら、目標は矢から術者が素手攻撃をしたときのダメージ（術者の【筋力】ボーナスを含む）を受ける。

キ・シャウト

Ki Shout / 気の叫び

系統 力術 [音波]；**呪文レベル** バード5、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 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 頑健・不完全（本文参照）；**呪文抵抗** 可

術者は喉を震わせて音波エネルギーの急激な爆発を放ち、相手に炸裂させる。目標はレベルにつき1d6ポイント（最大20d6）の「音波」ダメージを受け、1ラウンドの間朦朧状態になる。頑健セーブに成功するとダメージは半減され、朦朧は無効になる。

キ・リーチ

Ki Leech / 気搾取

系統 死霊術 [悪]；**呪文レベル** クレリック／オラクル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

距離 自身

目標 術者

持続時間 1分／レベル（解除可）

術者は自らの靈魂を受容的な状態に置くことで、術者が生きている敵に対するクリティカル・ヒットを与えるか、生きている敵のヒット・ポイントを0以下に減少させるのを確認したとき、そのクリーチャーの気を盗むことができる。術者の気プールに少なくとも1ポイントの気があるとき、これにより1ポイントの気を補充できる。これにより気プールの最大値を超えることはできない。この能力は（餓鬼拳士の気奪取能力のような）他の同種の能力と累積しない。この呪文は気プールを持たない者には何の効果もない。

クッションング・バンド

Cushioning Bands / 衝撃緩和の帯

系統 召喚術（創造）[カ場]；**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、

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1 時間/レベル、あるいはチャージ消費（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可

見えないカ場の帯が目標の要所を取り巻く。この帯は動きを妨げることなく押し潰しと衝撃に抵抗する。目標は DR2 / 刺突または斬撃を得て、締め付け、落下、および埋没、またこれらと同様のクラッシング・ハンドのような押し潰しの効果によるダメージが半減される。締め付けを除く攻撃のための組みつき判定（押さえ込みや飲み込みのような）には影響しない。一度、呪文が術者レベルにつき 12 ポイント（最大で 10 レベル時に 120 ポイント）のダメージを防ぐと、この呪文はチャージ消費する。帯は、締め付けか押し潰しによりダメージを与えるか、ダメージ減少を受けるであろう攻撃を除き、非実体の攻撃には何の効果もない。

クリエイト・デミプレーン

Create Demiplane / 擬似次元界創造

系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** クレリック/オラクル 8、ウィザード/ソーサラー 8、サモナー 6、ウィッチ 8

発動時間 4 時間

構成要素（訳注：原文に存在せず、エラッタが出る可能性有り）

効果 外次元の擬似次元界、最大 10 の一辺 10 フィートの立方体/レベル（自在）

持続時間 1 日/レベル、あるいは瞬間（本文参照）

この呪文は、空間が大きく、次元界により多くの特性を加えることができる点を除き、クリエイト・レッサー・デミプレーン（訳注：レッサー・クリエイト・デミプレーンの誤り）と同様に働く。術者はこの呪文を使用して、クリエイト・レッサー・デミプレーン（訳注：レッサー・クリエイト・デミプレーンの誤り）によって作成した擬似次元界を拡張でき（術者はこの呪文を使用して完全に新しい次元界を作成する必要はない）、この場合の持続時間は 1 日/レベルとなる。代わりに、術者は自分の擬似次元界内でこの呪文を発動させるときに以下の特性の 1 つを指定して、擬似次元界に加える（もしくは取り除く）ことができ、この場合の持続時間は瞬間となる。

属性：術者の次元界は（軽度な）混沌、善、悪、秩序、あるいは中立の属性的特性を得る（属性的特性を参照、『GameMastery Guide』P.187）。術者は自分の擬似次元界に自身が持たない属性の属性的特性を与えることはできない。

豊作：術者の擬似次元界に小川、池、滝、および植物の繁茂する自然環境を与える。擬似次元界は一辺 10 フィートの立方体ごとに、1 体の中型クリーチャーが活動するのに十分な、植物から採れる食料を提供する（ナッツ、穀物、果物、茸など）。擬似次元界には運び込まない限り動物が存在

しないが、擬似次元界は散水、造園、受粉などをせざとも存在する限り自身の環境を支えることができ、死んだ有機物は腐敗して通常の方法で土に還る。擬似次元界に環境光があるなら、これらの植物は通常の、馴染み深い外見の植物である。薄明かりか暗闇の領域であれば、これらの植物は菌類か、その他の薄暗がりや地下に適応した植物である。

元素：術者の次元界は風、地、火、あるいは水の元素優勢の特性を得る（元素およびエネルギー的特性を参照、『GameMastery Guide』P.186）。

重力：ほとんどのクリーチャーが物質界でそうであるように、何もしなければ擬似次元界の重力は通常で、一方を指向している。この特性を選択することで、次元界の重力は高重力、低重力、無重力、客観的重力方向、あるいは主観的重力方向となる（重力を参照、『GameMastery Guide』P.184）。

季節：擬似次元界は季節の周期と光の周期を持ち、通常は物質界の土地と同様だが、術者の好みに合わせることができる（例えば、術者の擬似次元界は常に冬であり、4 時間ごとに昼夜が入れ替わる、など）。

形状：何もしなければ擬似次元界は形状とそれに合わせた境界を持つ。この特性を選択することで、術者は自分の次元界を自己完結的にしてクリーチャーが一方の端に到達すると反対側に現れるようにできる（形状と大きさを参照、『GameMastery Guide』P.185）。術者は自分の次元界の端のこれが起こる空間か方向を指定するか（一对の隠し扉や森の小路のような）、次元界全体に適用することができる。

構造物：術者の擬似次元界は巨木や、浮遊する城や、迷宮、山など特定の物理的な構造物が接続されている（このオプションは術者が必要とするあらゆる丘、穴、壁、床、および角を詳細に決定するような心配をすることなく、自分の次元界のテーマを選べるように存在している）。

術者は 20,000gp の費用と パーマネンシイ の呪文によりこの呪文を永続化できる。クリエイト・デミプレーン を複数回発動させて擬似次元界を拡張していた場合、各発動による空間ごとに パーマネンシイ 呪文が必要となる。

グレーター・クリエイト・デミプレーン

Create Demiplane, Greater / 上級擬似次元界創造

系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** クレリック/オラクル 9、ウィザード/ソーサラー 9、ウィッチ 9

発動時間 6 時間

構成要素 音声、動作、焦点具（少なくとも 500gp の価値があるフォーク状の金属のロッド）

効果 外次元の擬似次元界、最大 20 の一辺 10 フィートの立方体/レベル（自在）

この呪文は、空間が大きく、次元界により多くの特性を加えることができる点を除き、クリエイト・デミプレーンと同様に働く。術者はこの呪文を使用して、レッサー・クリエイト・デミプレーンあるいはクリエイト・デミプレーンによって作成した擬似次元界を拡張でき（術者はこの呪文を使用して完全に新しい次元界を作成する必要はない）、この場合の持続時間は 1 日/レベルとなる。代わりに、術者は自分の擬似次元界内でこの呪文を発動させるときに以下の特性（またはクリエイト・デミプレーンの説明にある特性）の 1 つを指定して、擬似次元界に加える（もしくは取り除く）ことができ、この場合の持続時間は瞬間となる。

エネルギー：術者の次元界は（軽度の）正または負のエネルギー優勢の特性を得る（元素およびエネルギー的特性を参照、『GameMastery Guide』P.186）。次元界は正のエネルギー優勢と負のエネルギー優勢の特性を両

方とも備えることはできない。

魔法：術者の次元界は魔法の枯渇、魔法の増強、呪文の阻害、あるいは呪文の暴走の次元界特性を得る（魔法的特性を参照、『GameMastery Guide』P.187）。術者が魔法の枯渇を選択した場合、術者は永続化した次元ポータル（下記のポータルの特性のような）を持たない限りこの次元界に捕らわれる。術者が魔法の増強か呪文の阻害を選択した場合、増強あるいは阻害される魔法の種類を「[火]」の補足説明を持つ、あるいは火を操作する効果や「即死呪文および死あるいは安息の領域の領域呪文」のように1つ選ぶ。次元界は同じ種類の呪文を増強かつ阻害できない。

変動性：術者は呪文の通常の発動時間の1/10で自在に自分の次元界の大地を動かすことができ、通常の植物を同じ方法で再成形できる（木をねじって柵や人間のような形にするなど）。術者はこの能力で岩石の構成にさえ影響することができるが、この場合の発動時間は通常の半分にはかならない。

ポータル：術者の次元界は次元間旅行にのみ使用できる、1つの場所と別の次元界を結ぶ永続化した門を得る。この場所は術者のよく慣れ親しんでいる場所でなければならない。この門は常に開かれており、どちらの面からでも使えるが、術者は通常の方法で保安できる（これを囲むようにドアを建てるなど）。

時間：何もしなければ、術者の擬似次元界の時間は通常通りに経過する。この特性を選択することで、術者は不規則な時間流、異なる時間流（通常の時間流の半分か2倍）、あるいは無時間の特性を持たせることができる（時間を参照、『GameMastery Guide』P.185）。

術者は22,500gpの費用とパーマネンシイの呪文によりこの呪文を永続化できる。グレーター・クリエイト・デミブレインを複数回発動させて擬似次元界を拡張していた場合、各発動による空間ごとにパーマネンシイ呪文が必要となる。

レッサー・クリエイト・デミブレイン

Create Demiplane, Lesser / 初級擬似次元界創造
系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** クレリック／オラクル7、ウィザード／ソーサラー7、サモナー5、ウィッチ7
発動時間 2時間
構成要素 音声、動作、焦点具（少なくとも500gpの価値があるフォーク状の金属のロッド）
距離 0フィート
効果 外次元の擬似次元界、最大3つの一辺が10フィートの立方体／レベル（自在）
持続時間 1日／レベル
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は小さな有限の擬似次元界を作る。術者はこの呪文を発動するときアストラルかエーテル界、あるいはこれらの次元界にアクセスできる次元界（物質界のような）に居なければならない。術者は呪文を発動するとき、擬似次元界がアストラル界とエーテル界のいずれに内在させるかを決定する。擬似次元界は空気か水（術者が決定する）で満たされている。この次元界は一般に平淡で地、石、水、あるいは樹花のように特徴がない。次元界の「壁」と「殻」は固い地面、石、木、あるいは水のように見えるかもしれず、あるいは霧、特徴のない虚空、あるいは同種の非現実的に見える境界で終わっているかもしれない。次元界の環境は物質界における穏やかな春の日の状態である。術者は次元界が影響を受ける照度（明るい光、通常の光、薄暗い光、暗闇）を決定する。

この次元界には原生のクリーチャー、あるいは植物は存在しないが、そ

れらを持ち込むことはできる（次元界の照度が明るい光が通常の光であれば、これを植物の育成にあたり太陽の光と見なす）。次元界の環境は地面、石、木などを目標とする効果に対して通常の地勢とみなす。例えば、術者はムーヴ・アースを使用して丘を作ったり、ウォール・オヴ・ストーンでバリケードを作ることができる。

術者が呪文の発動を完了させたとき、術者は自分自身と最大で7体の手をつないで輪になったクリーチャーをこの次元界に自動的に移動させることができる。擬似次元界は異なる存在の次元界であり、したがって異なる次元界に影響を及ぼさないすべての呪文あるいは能力の有効距離外である。クリーチャーはアストラル・プロジェクション、イセリアルネス、あるいはブレイン・シフトのような次元間移動の魔法を使用してしかこの次元界に侵入できない。術者は擬似次元界全体に「よく慣れ親しんでいる」と見なす。

術者は標準アクションにより、1体のクリーチャーを術者の擬似次元界から排出できる。クリーチャーは意志セーヴィング・スローにより抵抗できる。排出されたクリーチャーは術者の擬似次元界に近接した次元界へ行く（通常はアストラル界かエーテル界だが、術者が物質界でこの呪文を発動させた場合は物質界に送られる）。呪文が終了すると次元界は消散し、内部のすべてのクリーチャーをセーヴィング・スローなしでこのように排出する。次元界は解呪されないが、クリーチャーはリミテッド・ウィッシュ、メイジズ・ディスジャンクション、ミラクル、あるいはウィッシュを使用して解呪判定に成功すると次元界を破壊できる。

術者は擬似次元界内にいるとき、この呪文を再発動して空間を拡張できる。もしくは術者の最新の発動で作られた既存の空間の持続時間をリセットするためにこの呪文を再発動できる。擬似次元界の一部の空間の持続時間が終了して他の部分が残っている場合、消散する空間にいるクリーチャーは維持される空間に入れ替わる。擬似次元界の消散部分が、擬似次元界の一部を他の部分から切り離してしまう場合（例えば、三つの空間が直線上に連結されていて、真ん中の部分の持続時間が切れる）、切り離された部分は術者の制御下にある別の擬似次元界と見なす。術者はこの呪文を再発動し、2つの空間の間に接続部を作ることによってこれらの切り離された部分を再接続できる。

術者は17,500gpの費用とパーマネンシイの呪文によりこの呪文を永続化できる。クリエイト・デミブレインを複数回発動させて擬似次元界を拡張していた場合、各発動による空間ごとにパーマネンシイ呪文が必要となる。

ケーブ・オヴ・ワスプス

Cape of Wasps / 蜂の外套
系統 召喚術（招来）；**呪文レベル** ドルイド4、ウィッチ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（解除可）

術者はワスプ・スウォームを召喚して自身の接敵面（最大5フィート×5フィート）を満たすが、それらに攻撃されることはない。雲霞の如き蟲は術者に遠隔攻撃に対する部分的な視認困難を与える。術者に対して近接攻撃を成功させたクリーチャーは、ワスプ・スウォームから2d6のスウォーム・ダメージと毒を受けるが、スウォームのわずらわす能力の影響は受けない。術者は自分のターンにフリー・アクションとして、スウォームを自分にしっかりと密着させ、飛行移動速度20フィート（貧弱な機動性）を得ることができる。スウォームを使って飛んでいるとき、視認困難や術者を攻撃するクリーチャーへの害は提供されない。術者は自分のターンに

フリー・アクションとして、スウォームを守備態勢に戻すことができる。

ゴーストリー・ディスガイズ

Ghostly Disguise / 幽霊への変装

系統 幻術 (幻覚); **呪文レベル** アルケミスト 2、バード 2、インクィジター 2、ウィザード/ソーサラー 2、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 自身

目標 術者

持続時間 10 分/レベル (解除可)

術者は衣服、鎧、武器、そして装備を含めて、自身をゴーストのように半透明に見せることができる。術者のすべての現実的または魔法的な変装はこの幻により影響を受ける。例えば、術者が王かサファグンに変装している場合、術者はゴースト版の王またはサファグンに見える。術者のゴーストのような形態は薄緑、青、または紫の色彩か、術者の通常の外見の色調を弱めたバージョンとなる。

この呪文は実際に術者にゴーストのようにしたり、非実体能力を提供するわけではない。術者は幻を地面からわずかに浮かべて作ることを選択できるが、実際の術者は地上に留まる。互いを魅惑するクリーチャーは意志セーブにより幻を看破できる。

コード・オヴ・シャーズ

Chord of Shards / 剃刀の和音

系統 力術; **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 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 反応・無効; **呪文抵抗** 不可

術者はバードの呪芸中に、和音を剃刀のように鋭い水晶の破片の雨に変化させ打ち放すことができる。この破片は効果範囲内のすべてのクリーチャーに 2d6 ポイントの刺突ダメージを与える。

コール・コンストラクト

Call Construct / 人造召喚

系統 召喚術 (瞬間移動); **呪文レベル** クレリック/オラクル 8、ウィザード/ソーサラー 8

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作、物質 (1,000 または 5,000gp の価値があるサファイア; 本文参照)

距離 接触

目標 接触した人造

持続時間 チャージ消費されるまで永続

セーヴィング・スロー 不可; **呪文抵抗** 不可

この呪文は、術者の制御する人造のみを召喚できることを除き、インスタント・サモンズと同様に働く。ゴーレムのような魔法に完全耐性を持つ人造には、特記のサファイアは最低 5,000gp の価値を必要とする。それ以外の人造には、1,000gp のサファイアで十分である。

人造がすでに術者の制御下にないか破壊されている場合、この呪文は失敗するが、術者は人造かその残骸の位置を大まかに知ることができる。

コールド・アイス・ストライク

Cold Ice Strike / 冷気と氷の打撃

系統 力術 [冷気]; **呪文レベル** クレリック/オラクル 6、ウィザード/ソーサラー 6

発動時間 即行アクション

構成要素 音声、動作、物質 (小さな水晶かガラスのロッド) (訳注: 更新; 追加)

距離 60 フィート (訳注: 更新; 30 フィート)

効果範囲 円錐形の爆発 (訳注: 更新; 30 フィートの直線状)

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 反応・半減; **呪文抵抗** 可

術者は手から円錐形 (訳注: 更新; 直線状) の、氷の破片に引き裂かれる爆発的な突風を作り出す。円錐 (訳注: 更新; 直線) は術者レベルごとに 1d6 ポイントの [冷気] ダメージ (最大 15d6) を与える。

コロージヴ・コンサンブション

Corrosive Consumption / 酸の肺病

系統 召喚術 (創造) [酸]; **呪文レベル** メイガス 5、ウィザード/ソーサラー 5

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 3 ラウンド

セーヴィング・スロー 不可; **呪文抵抗** 可

この呪文は接触により、目標に急速に成長する小さな腐食性の酸の斑点を浮かせさせる。1 ラウンド目に、酸は術者レベルごとに 1 ポイント (最大 15) の [酸] ダメージを与える。2 ラウンド目に、酸は成長し術者レベルごとに 1d4 ポイント (最大 15d4) の [酸] ダメージを与える。最後に 3 ラウンド目に、酸はクリーチャーの全身を覆い、術者レベルごとに 1d6 ポイント (最大 15d6) の [酸] ダメージを与える。目標は全ラウンド・アクションを費やして酸をこすり落とすことができ、もしくは最低 1 ガロンの液体を使用して洗い流し、そのラウンドのダメージを半分にして、呪文の残りラウンドのダメージを無効にできる。

コロージヴ・タッチ

Corrosive Touch / 酸の接触

系統 召喚術 (創造) [酸]; **呪文レベル** メイガス 1、ウィザード/ソーサラー 1、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

距離 接触

目標 接触したクリーチャー、あるいは物体

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可; **呪文抵抗** 可

術者の近接接触攻撃が成功すると、術者レベルごとに 1d4 ポイント (最大 5d4) の [酸] ダメージを与える。

グレーター・コンテイジョン

Contagion, Greater / 上級伝染病

系統 死霊術 [病気、悪]; **呪文レベル** クレリック/オラクル 5、ドルイド 5、ウィザード/ソーサラー 6、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

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 頑健・無効; **呪文抵抗** 可

この呪文は犠牲者は魔法なしに病気を克服できない——セーブ成功回数が必要とするものは回復しない——ことを除き、コンテイジョンのように

働く。

魔法で病気を取り除くための DC は、そのセーブ DC + 5 に等しい。

コントロール・コンストラクト

Control Construct / 人造の制御

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

距離 近距離 (25 フィート + 5 フィート / 2 レベル)

目標 人造 1 体

持続時間 精神集中

セーヴィング・スロー 不可 (本文参照)；**呪文抵抗** 可

術者は人造の制御を主から奪い取る。術者は精神集中している限り、自分が主人であるかのように人造を制御できる。術者は制御中の毎ラウンドに〈呪文学〉判定をしなければならない。〈呪文学〉の DC は (10 + 人造のヒット・ダイス) となる。人造の制作者が主人がその場において人造を制御しようとした場合、術者はラウンドごとに人造を制御するための精神集中判定の対抗判定を行わなければならない。

コントロール・サモンド・クリーチャー

Control Summoned Creature / 招来クリーチャー制御

系統 心術 (強制) [精神作用]；**呪文レベル** バード 3、クレリック/オラクル 4、ウィザード/ソーサラー 4、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

距離 近距離 (25 フィート + 5 フィート / 2 レベル)

目標 召喚されたクリーチャー 1 体

持続時間 1 ラウンド / レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

術者は召喚されたクリーチャーとそれを召喚した術者との間の絆を乱し、その制御を停止する。クリーチャーがセーブに失敗すると、術者は自分が召喚したかのようにクリーチャーを制御することができる。元の術者は標準アクションにより、術者との〈呪文学〉の対抗判定を行い、クリーチャーの制御を取り戻すことを試みることができる。呪文が終了すると、制御は元の召喚者に復帰する。この呪文が終了する前に召喚呪文が終了した場合、この呪文の残りの持続時間は失われる。

コンパッションート・アライ

Compassionate Ally / 慈悲深い友

系統 心術 (強制) [感情、精神作用]；**呪文レベル** バード 2、クレリック/オラクル 2、ウィザード/ソーサラー 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 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

負傷した仲間を見ても、目標は直ちに現在の行動過程から撤退し、援護を提供するために駆け寄る。目標が治癒的な魔法が魔法のアイテムを所有している場合、負傷した仲間を助けるためにそれを使用する。そうでなければ、目標は〈治療〉判定への援護を提供する。目標は負傷した仲間の安全を保証するためにその場に留まり、傷が完全に癒されるかこの呪文が終了するまで離れることを拒否するが、そうでなければ自身を防御したり攻撃することができる。

サークル・オヴ・クラリティ

Circle of Clarity / 明晰の魔法円

系統 防御術；**呪文レベル** クレリック/オラクル 7、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 (100gp の価値がある水晶のレンズ)

距離 中距離 (100 フィート + 10 フィート / レベル)

効果 同意するクリーチャーを中心とする半径 20 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 (無害)；**呪文抵抗** 可 (無害)

術者は範囲内のすべての (幻覚) と (虚像) を妨げる魔法を放射し、クリーチャーの幻術を看破するセーヴィング・スローに +4 ボーナスを与える。この放射は完全遮蔽でない限り範囲内の遮蔽を無視する。範囲内のクリーチャーが物体に気づく〈知覚〉判定に術者レベルの半分に等しいボーナス (最大 +10) を得る。空間に対して発動した場合、この呪文は固定される。クリーチャーが物体を中心とするなら動かすことができるが、クリーチャーあるいは保持された物体はセーヴィング・スローまたは呪文抵抗により呪文を無効にできる。

サーマウント・アフリクション

Surmount Affliction / 苦悩の克服

系統 防御術；**呪文レベル** クレリック/オラクル 2、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

距離 術者

目標 自身

持続時間 1 ラウンド / レベル

術者は一時的に有害な状態に打ち勝つ。これは状態を引き起こす効果は終了させず、呪文の効果時間中、単に状態の効果を実断させるだけである。術者は以下の状態から 1 つを克服する：盲目状態、混乱状態、幻惑状態、目が眩んだ状態、聴覚喪失状態、疲労状態、恐れ状態、麻痺状態、怯え状態、あるいは不調状態。

サモン・エルダー・ワーム

Summon Elder Worm / 古巨竜招来

系統 召喚術 (招来)；**呪文レベル** ドルイド 9

発動時間 1 ラウンド

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)

効果 召喚されたクリーチャー 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 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文は、術者がジャイアント・クリーチャーの単純なテンプレートつきパープル・ワームを召喚することを除き、サモン・ネイチャーズ・アライ VIII と同様に働く。

サモン・フロフェモス

Summon Frogemoth / フロフェモス招来

系統 召喚術 (招来)；**呪文レベル** ドルイド 9

発動時間 1 round

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)

効果 召喚されたクリーチャー 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 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文は、術者がフロフェモスを召喚することを除き、サモン・ネイチャーズ・アライ IX と同様に働く。

サモン・マイナー・アライ

Summon Minor Ally / 初級自然の友招来
系統 召喚術 (招来); **呪文レベル** ドルイド 1、レンジャー 1
発動時間 1 ラウンド
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)
効果 招来されたクリーチャー 1d3 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 不可; **呪文抵抗** 不可

この呪文は召喚できるのが 1d3 体の バット、リザード、モンキー、ラット、レイヴン、トード、あるいは ウィーゼル のような超小型かそれより小さな動物である点を除き、サモン・ネイチャーズ・アライ I のように働く。召喚される動物はすべて同じ種類のクリーチャーでなければならない。

サモン・マイナー・モンスター

Summon Minor Monster / 初級怪物招来
系統 召喚術 (招来); **呪文レベル** アンティパラディン 1、バード 1、クレリック / オラクル 1、ウィザード / ソーサラー 1、サモナー 1、ウィッチ 1
発動時間 1 ラウンド
構成要素 音声、動作、焦点 / 信仰 (小さな鞆と小さなろうそく)
距離 近距離 (25 フィート + 5 フィート / 2 レベル)
効果 招来されたクリーチャー 1d3 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 不可; **呪文抵抗** 不可

この呪文は召喚できるのが 1d3 体の バット、リザード、モンキー、ラット、レイヴン、トード、あるいは ウィーゼル のような超小型かそれより小さな動物である点を除き、サモン・モンスター I のように働く。召喚される動物はすべて同じ種類のクリーチャーでなければならない。サモン・モンスター I で召喚する動物のように、術者は 1 つの属性の適切なテンプレートをこれらの動物に付与することができる。

サンズ・オヴ・タイム

Sands of Time / 時の砂
系統 死霊術; **呪文レベル** クレリック / オラクル 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
距離 接触
目標 接触したクリーチャー、あるいは物体
持続時間 10 分 / レベル、あるいは瞬間 (本文参照)
セーヴィング・スロー 不可; **呪文抵抗** 可

術者は目標を一時的に加齢し、即座に次の年齢段階に進ませる。目標は即座にその年齢段階からの【筋力】、【敏捷力】、および【耐久力】へのペナルティを負うが、その段階からのボーナスは得られない。クリーチャーの年齢が不明な場合、この呪文は中年に進ませるものとして扱う。年齢を持たないか不死のクリーチャーはこの呪文への完全耐性を持つ。

術者がこの呪文を物体、人造、あるいはアンデッド・クリーチャーに発動した場合、経年劣化や腐食により 3d6 + 術者レベルごとに 1 ポイント (最大 + 15) のダメージを負う。この場合の呪文の持続時間は瞬間である。

シェア・メモリ

Share Memory / 記憶の共有
系統 占術; **呪文レベル** バード 2、ウィザード / ソーサラー 2、ウィッチ 2
発動時間 1 標準アクション

構成要素 (訳注: 原文に記載なし、エラッタが当たる可能性有り)

距離 接触
目標 術者および接触したクリーチャー 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

術者は目標と術者の精神を瞬間的に結んで、1 分を超えない単一の記憶を共有する。術者は目標に術者の記憶 1 つを見せるか、目標に目標自身の記憶 1 つを見せるか、術者が目標の記憶 1 つを見ることができる。

レッサー・シミュレイクラム

Simulacrum, Lesser / 初級似姿
系統 幻術 (操影); **呪文レベル** ウィザード / ソーサラー 4
発動時間 1 時間
構成要素 音声、動作、物質 (氷でできた対象の彫像と、似姿の HD ごとに 50gp の価値のあるルビーの粉末)
持続時間 1 時間 / レベル

この呪文は術者レベルより高いレベルもしくはヒット・ダイスを持つクリーチャーの似姿は作れず、魔法的能力を持たないことを除き、シミュレイクラム のように働く。クリーチャーは術者の制御下にはないが、術者が創造主であると認める。

シャード・オヴ・カオス

Shard of Chaos / 混沌の欠片
系統 力術 [混沌]; **呪文レベル** クレリック / オラクル 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)
効果 ダートの形をした混沌のエネルギの矢弾
持続時間 瞬間 (1d6 ラウンド (訳注: おそらく 1 ラウンドの誤り))
セーヴィング・スロー 意志・不完全 (本文参照); **呪文抵抗** 可

術者は遠隔接触攻撃として、有効距離内の目標 1 体に、聖印からさまざまな色の入り交じった混沌の固まりの破片を放つ。

破片に打たれた秩序のクリーチャーは 2 術者レベルにつき 1d8 ポイント (最大 5d8) のダメージを受ける。秩序の来訪者は代わりに術者レベルにつき 1d6 ポイント (最大 10d6) のダメージを受け、1 ラウンドの間 (スローのように) 減速状態になる。意志セーブに成功すると、ダメージを半減し、減速効果を無効にする。ポルトは混沌のクリーチャーには何の効果もない。この呪文は秩序でも混沌でもないクリーチャーには半分のダメージしか与えず、減速状態にもしない。

シャドウ・ウェポン

Shadow Weapon / 影の武器
系統 幻術 (操影) [影]; **呪文レベル** ウィザード / ソーサラー 1、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
距離 0 フィート
効果 影の武器 1 つ
持続時間 1 分 / レベル

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** 可
 術者は影界を利用し、術者の習熟している種類の高品質の近接武器を現実界に形成する。術者はこの武器を使って現実の武器のように近接攻撃をし、その種類の武器の通常ダメージを与えることができる。この武器で最初に攻撃を命中させたとき、攻撃の目標は看破のための意志セーブを行い、失敗すると武器は通常ダメージを与え、成功すると武器は 1 ポイントのダメージしか与えない。武器は物体には 1 ポイントしかダメージ

を与えない。

攻撃を受けたクリーチャーが呪文抵抗を持つ場合、術者はシャドウ・ウェポンが最初にその敵に当たったとき、呪文抵抗を貫くための術者レベル判定(1d20+術者レベル)を行う。抵抗に成功された場合、この呪文は解呪される。そうでなければ、目標は通常通り看破のセーブを行う。

5レベルの時点で、武器は+1強化ボーナスを得る。10レベルの時点で、術者は強化ボーナスを+2に強化するか、フロストかキーンの武器特殊能力を追加することを選択できる。フロストおよびキーンの特殊能力は、目標が看破のセーブに成功した場合、何の効果も発生しない。

術者が武器を手放すと呪文は終了する。

シャドウ・ステップ

Shadow Step / 影の歩み

系統 幻術 (操影) [影]; **呪文レベル** バード 4、ウィザード/ソーサラー 4、ウィッチ 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 術者

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可; **呪文抵抗** 不可

この呪文を使うには、術者は薄暗い光か暗闇の空間にいなければならない。術者は影か暗闇の空間に入り、影の杖に巻きつく路を通して、有効距離内の別の薄暗い明かりか暗闇の場所へと自分を運ぶ。

シャドウバード

Shadowbard / 影のバード

系統 幻術 (操影) [影]; **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

距離 近距離 (25 フィート+5 フィート/2レベル)

効果 幻影の歌手

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** 不可

術者は術者自身を影のように複製して移したように見える準現実の幻影の歌手を召喚する。影は術者に自動的に付き従い、術者が瞬間移動した時点でさえ、術者が移動するように移動する。歌手はダメージを受けないが、解呪はされ得る。シャドウバードが出現するとき、速やかに術者の選択したバードの呪芸を始める——歌手は術者が扱うすべてのバードの呪芸に触れることができる。これは術者が直接バードの呪芸を使用するまで続き、移動アクションによって別の呪芸に切り替えることができる。シャドウバードのバードの呪芸を紡ぎ出すのに費やしたラウンドは、術者が自身のバードの呪芸を使用できるラウンド数を減少させないが、術者がバードの呪芸を始めるかやめることを必要とする呪文を起動するためにシャドウバードのバードの呪芸を使うことはできない。

ジョイフル・ラプチャー

Joyful Rapture / 楽しい歓喜

系統 召喚術 (治癒) [感情]; **呪文レベル** バード 5、クレリック/オラクル 6、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 60 フィート

効果範囲 術者を中心とする半径 60 フィートの爆発内のすべての味方および敵

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可; **呪文抵抗** 不可

術者の直感的な言葉が超自然的な喜びで他者を圧倒する。効果範囲内のすべての味方は害をなす [感情] 効果から自由になる。呪文はまた範囲内のすべての味方の【知力】、【判断力】、あるいは【魅力】ダメージ (術者が選択する) を 1d4 ポイント癒す。

シルク・トゥ・スチール

Silk to Steel / 絹を鋼に

系統 変成術; **呪文レベル** バード 2、ウィザード/ソーサラー 2、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 接触

目標 スカーフ 1 つ

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

術者は普通のスカーフ (または同様の布切れ) に、その重さと柔軟性を変えることなく鉄の力を吹き込む。毎ラウンドの術者のターンに、術者はスカーフを術者自身の防御に使う (術者のアーマー・クラスに+2 盾ボーナスを得る) か、そのスカーフがウィップであるように攻撃に使うかを決定できる。

シンボル・オヴ・ヴァルネラビリティ

Symbol of Vulnerability / 脆弱の印形

系統 防御術; **呪文レベル** クレリック/オラクル 9、ウィザード/ソーサラー 9、ウィッチ 9

構成要素 音声、動作、物質 (水銀、燐、加えて 15,000gp の価値があるダイヤモンドとオパール粉末)

セーヴィング・スロー 不可; **呪文抵抗** 不可

この呪文は、60 フィート以内のすべてのクリーチャーの防御を破壊することを除き、シンボル・オヴ・デスと同様に働く。影響を受けたクリーチャーは呪文抵抗とセーヴィング・スローに-4 ペナルティを受け、エネルギー耐性とダメージ減少 (あれば) がそれぞれ 10 減少する (最小 0)。一度起動すると、シンボルは術者レベルにつき 10 分の間、起動状態を保つ。この効果はクリーチャーがシンボルから 60 フィート以内にいる限り、その後の術者レベルにつき 1 ラウンドの間持続する。

シンボル・オヴ・ヴァルネラビリティは 25,000gp の費用と 18 レベル以上の術者によるパーマネンシイの呪文で永続化できる。

シンボル・オヴ・シーリング

Symbol of Sealing / 封印の印形

系統 防御術 [力場]; **呪文レベル** クレリック/オラクル 6、ウィザード/ソーサラー 6、ウィッチ 6

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作、物質 (水銀、燐、加えて 5,000gp の価値があるダイヤモンドとオパール粉末)

距離 0 フィート; 本文参照

効果 シンボル 1 つ

持続時間 永続

セーヴィング・スロー 不可; **呪文抵抗** 不可

この呪文はドア、あるいはその他の開閉物の上に、20 平方フィート/レベル未満の大きさのルーンの力を刻むことができる。呪文が完成するとシンボルは直ちに起動し、ウォール・オヴ・フォースと同等の見えない力場の壁が扉を覆い隠す。シンボルを破壊すると効果は終了するが、一度起動したシンボルを破壊するには、まずウォール・オヴ・フォースの破壊が必要となる。一度起動すると、壁は術者レベルにつき 10 分間維持される。

シンボル・オヴ・シーリングを刻むとき、術者はそれを話すクリーチャーが封印を迂回して通り抜けられるよう合言葉か句を指定できる。術者はまた何体のクリーチャーをシンボル・オヴ・シーリングに適合させることができるが、これにより発動時間はシンボル・オヴ・デスで説明されているのと同様に延長される（Core Rulebook 355P）。しかしながら、シンボルによる力場の壁は合言葉を知るか適合したクリーチャーの攻撃と効果線を妨げる——合言葉はシンボルの起動を防ぐだけで、起動した後の効果は無視するわけではない。

ディスインテグレート呪文、あるいは同種の効果は、術者が11＋術者の術者レベルに等しいDCに対する術者レベル判定に成功すると、シンボルの作り出したウォール・オヴ・フォースを破壊する。ノックの呪文はシンボル・オヴ・シーリング、あるいはその力場の壁に何の影響もない。シンボル・オヴ・シーリングは解呪されないが、メイジズ・ディスジャンクションは自動的にこれを破壊する。

シンボル・オヴ・スクライミング

Symbol of Scrying / 念視の印形

系統 占術（念視）；**呪文レベル** クレリック／オラクル5、ウィザード／ソーサラー5、ウィッチ5

構成要素 音声、動作、物質（水銀、燐、加えて1,000gpの価値があるダイヤモンドとオパール粉末）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文は起動時に、術者がシンボルと異なる次元に居ても術者とシンボルの中心を念視の感覚で結びつけることを除き、シンボル・オヴ・デスと同様に働く。術者の意識があれば術者はシンボルが起動したことに直ちに気づき、眠っていても通常の眠りからは目覚める。シンボルはそれ以外に術者の精神集中を乱さない。術者はシンボルを通じてスクライミング呪文を使っているかのように、目標のクリーチャーを観察できる。一度起動すると、シンボルは術者レベルにつき10分の間、起動状態を保つ。

シンボル・オヴ・デスと異なり、シンボル・オヴ・スクライミングは魔法の罫と見なさない。シンボル・オヴ・スクライミングは10,000gpの費用と13レベル以上の術者によるパーマネンシイの呪文で永続化できる。

シンボル・オヴ・ストライフ

Symbol of Strife / 争いの印形

系統 心術（強制）[精神作用]；**呪文レベル** クレリック／オラクル9、ウィザード／ソーサラー9、ウィッチ9

構成要素 音声、動作、物質（水銀、燐、加えて15,000gpの価値があるダイヤモンドとオパール粉末）

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

この呪文は、シンボル・オヴ・ストライフの半径内のすべてのクリーチャーが、術者レベルにつき1ラウンドの間、シンボルの効果範囲を出た後でさえ、（コンフュージョン呪文で“最寄りのクリーチャーを攻撃する”の結果が出たのと同様に）最寄りの意識があるクリーチャーへの攻撃を強制されることを除き、シンボル・オヴ・デスと同様に働く。他のクリーチャーが見えなければ、影響を受けたクリーチャーは通常通り行動できる。一度起動すると、シンボルは術者レベルにつき10分の間、起動状態を保つ。

シンボル・オヴ・ストライフは25,000gpの費用と16レベル以上の術者によるパーマネンシイの呪文で永続化できる。

シンボル・オヴ・スローイング

Symbol of Slowing / 減速の印形

系統 変成術；**呪文レベル** クレリック／オラクル4、ウィザード／ソーサラー4、ウィッチ4

構成要素 音声、動作、物質（水銀、燐、加えて1,000gpの価値があるダイヤモンドとオパール粉末）

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

この呪文はシンボル・オヴ・スローイングから60フィート以内のすべてのクリーチャーを代わりに（スローのように）術者レベルにつき1ラウンド減速することを除き、シンボル・オヴ・デスと同様に働く。

シンボル・オヴ・スローイングは10,000gpの費用と11レベル以上の術者によるパーマネンシイの呪文で永続化できる。

シンボル・オヴ・ヒーリング

Symbol of Healing / 治癒の印形

系統 召喚術（治癒）；**呪文レベル** クレリック／オラクル3、パラディン4、ウィッチ4

構成要素 音声、動作、物質（水銀、燐、加えて500gpの価値があるダイヤモンドとオパール粉末）

セーヴィング・スロー 意志・半減（無害）（本文参照）；**呪文抵抗** 可（無害）（本文参照）

この呪文はシンボル・オヴ・ヒーリングから60フィート以内のすべてのクリーチャーを代わりに正のエネルギーで包み、2d8＋術者レベルごとに1ポイント（最大＋15）回復することを除き、シンボル・オヴ・デスと同様に働く。アンデッドおよび正のエネルギーに害されるクリーチャーは、代わりに2d6＋術者レベルごとに1ポイント（最大＋15）のダメージを受け、意志セーブに成功するとこのダメージを半減する。クリーチャーは24時間に一度しかシンボルによって回復または害されない。一度起動すると、シンボルは術者レベルにつき10分の間、起動状態を保つ。

シンボル・オヴ・ヒーリングは10,000gpの費用と10レベル以上の術者によるパーマネンシイの呪文で永続化できる。

シンボル・オヴ・ミラーリング

Symbol of Mirroring / 鏡像の印形

系統 幻術（虚像）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー2、ウィッチ2

構成要素 音声、動作、物質（水銀、燐、加えて100gpの価値があるダイヤモンドとオパール粉末）

持続時間 本文参照

セーヴィング・スロー 意志・不完全（無害）；**呪文抵抗** 可

この呪文は代わりにシンボルから60フィート以内のクリーチャーそれぞれの幻影1つを作り出すことを除き、シンボル・オヴ・デスと同様に働く。これらの幻影はミラー・イメージと同様に働き、元のクリーチャーにくっついて移動し、その動き、音、行動を正確に真似る。幻影が破壊された場合、そのクリーチャーのターンに新たな1つが現れる。幻影はクリーチャーがシンボルから60フィートの距離を保つ限り、その後の1ラウンド／レベルまで持続する。一度起動すると、シンボルは術者レベルにつき10分の間、起動状態を保つ。

シンボル・オヴ・ミラーリングは5,000gpの費用と10レベル以上の術者によるパーマネンシイの呪文で永続化できる。

シンボル・オヴ・リヴェレイション

Symbol of Revelation / 暴露の印形

系統 占術；**呪文レベル** クレリック／オラクル4、ウィザード／ソーサラー4、ウィッチ4

構成要素 音声、動作、物質（水銀、燐、加えて1,000gpの価値があるダイヤモンドとオパール粉末）

セーヴィング・スロー 不可

この呪文は不可視状態のクリーチャー、幻術（幻覚）効果の影響を受けているクリーチャー、（変身動物）の副種別をもつクリーチャー、ある

いは魔法により形態を変化させているクリーチャーのみに起動されることを除き、シンボル・オヴ・デスと同様に働く。これらのクリーチャーは術者レベルにつき10分間持続することを除き、フェアリー・ファイアーのように薄暗い光に縁どられる。シンボルはそれ以外の真の姿を示さない。一度起動すると、シンボル・オヴ・リヴェレイションは術者レベルにつき10分の間、起動状態を保つ。

シンボル・オヴ・リヴェレイションは10,000gpの費用と12レベル以上の術者によるパーマネンシイの呪文で永続化できる。

スーズ・コンストラクト

Soothe Construct / 人造なだめ

系統 防御術；**呪文レベル** クレリック／オラクル4、ウィザード／ソーサラー5

発動時間 1ラウンド

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 人造1体

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は目標の人造の中のエレメンタルの霊をなだめ、狂暴化の可能性を4術者レベルにつき1d4%（最大5d4%）低下させる。既に狂暴化している人造に発動し、術者がそのマスターであるなら、術者は速やかに人造の狂暴化状態を終了させるためのd%ロールを行うことができ、成功すると通常の状態に復帰して、狂暴化の可能性は0%に戻る。

スカulpt・シミュレイクラム

Sculpt Simulacrum / 彫刻された似姿

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー2

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 接触したシミュレイクラム

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、幻覚ではなく肉体的に変化させることを除き、ディスマイズ・セルフと同様にシミュレイクラムの外見を変更できる。これはシミュレイクラムのいかなる能力も変更しない。

スキンセンド

Skinsend / 皮の使い

系統 死霊術；**呪文レベル** アルケミスト2、ウィザード／ソーサラー2、ウィッチ2

発動時間 1分

構成要素 音声、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 1時間／レベル（解除可）

術者は自分の皮膚を肉体から剥いで、制御下の魔法的クリーチャーのように動かすことができる。術者は標準アクションにより、自分の動く皮に意識を投影し、または実際の肉体に帰還させることができる。術者の意識が術者の肉体の中にあるとき、術者は無防備状態になる（自分の皮に意識を移すか、呪文を破棄する場合を除き）。

術者の取り憑いた皮は以下を除いてすべての方法で術者と同様である。皮はヒット・ポイントを術者が呪文を発動したときの術者の半分しか持たず、この最大値を超えて癒すことができない。人造の種別、種別特徴、完全耐性。【筋】3、【耐】1。DR10／刺突。および収縮を持つ。術者の皮は（戦

闘や呪文発動など）術者の肉体が通常行えるあらゆる行動ができる。

術者の皮が肉体から離れるとき、術者の肉体のヒット・ポイントは0に落ちる。術者の肉体は皮膚がない間はダメージを自然回復せず、ヒット・ポイントを回復する呪文は皮膚を再生できるもの（リジェネレート呪文、リング・オヴ・リジェネレーション、再生のモンスター能力、その他の失われた四肢を再生できる効果）を除き術者の肉体に作用しないか、皮膚を再生してヒット・ポイントが0より多く回復できる。

術者の皮膚が戻る前に術者の肉体を再生すると、皮は死亡して術者の意識は自動的に肉体に帰還する。術者の皮は穏やかに休ませて保管することができ、（リザレクション呪文のような）君の肉片を必要とするどのような目的、魔法、儀式にも適している。

皮が術者の肉体に帰還するとき、術者は皮の残りのヒット・ポイントと同数のヒット・ポイントを回復する。術者の皮が帰還する前に呪文が終了するか、術者が肉体にいる間に術者の皮が殺された場合、術者は術者の肉体が修復される（上記で説明されているような強力な魔法を必要とする）まで無防備状態かつ0ヒット・ポイントであり続ける。術者が意識を皮に投影している間に術者の肉体が死亡した場合、術者の皮にヒット・ポイントがいくつ残っているかに関わらず、術者は呪文の終了時に死亡する。術者の意識がある状態で肉体または皮が殺された場合、呪文は終了し、術者は即座に死亡する。

治療魔法を使用することで通常薄れていくものの、この呪文は皮が裂けた場所に長く傷痕を残す。

スコーリング・ウィンズ

Scouring Winds / 暴風

系統 力術 [風、地]；**呪文レベル** ドルイド7、ウィザード／ソーサラー7、ウィッチ7

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）

効果 半径20フィート、高さ20フィートの砂嵐

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（本文参照）

この呪文は刺々しい砂の暴風を生み出し、すべての視界を妨げる。術者は各ラウンドに、移動アクションにより嵐を30フィートまで動かすことができる。

範囲内のすべてのクリーチャーは毎ラウンド3d6ポイントの刺突ダメージを受ける。範囲内は暴風であるとみなす（『Core Rulebook』P.439、表13-10：風力効果を参照）。

クリーチャーがこの呪文への呪文抵抗に成功した場合、風と砂の影響を受けないが、依然として呪文の効果範囲を見通すことはできない。

スティール・ヴォイス

Steal Voice / 声盗み

系統 死霊術；**呪文レベル** バード2、ウィザード／ソーサラー2、ウィッチ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 永続（解除可）

セーヴィング・スロー 頑健・無効；**呪文抵抗** 可

目標は喉を締めつけられ、術啞症の呪文障害を負う。

ストレンジリング・ヘア

Strangling Hair / 絞め殺す髪

系統 変成術；**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 クリーチャー 1 体

持続時間 精神集中、最大 1 ラウンド / レベル

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

術者の髪は自在に動き、伸びて相手をつかみ絞めつける。目標に対する組みつき判定を、基本攻撃ボーナスの代わりに術者レベルを用い、【知力】ボーナス (ウィザードあるいはウィッチの場合) または【魅力】ボーナス (ソーサラーの場合) に等しいボーナスを加えて行う。この組みつき判定は機会攻撃を誘発しない。術者の髪が敵に組みつくとき、そのクリーチャーは 1d6 ポイントのダメージ、あるいは術者の素手打撃のダメージのどちらか大きい方を受け、組みつき状態になる。術者の髪は組みつきしている間は常に相手に対する組みつき判定に +5 ボーナスを受けるが、敵を動かしたり押さえこむことはできない。術者の髪はラウンドごとに組みつき判定に成功すると、追加で 1d6 ポイントのダメージを与える。術者の髪を組みつきから逃れるための CMD は、10 + その CMB に等しい。

術者が一度目的を選択すると、術者の髪は術者自身のアクションに関わらず、その目標を攻撃し続ける。術者は移動アクションにより新しい目標を指定し、そのラウンドに術者の髪に現在の目標を解放させて新しい目標に攻撃させることができる。術者の髪は術者と別々のクリーチャーのように目標にされることはないが、解呪はされ得る。

スナップドラゴン・ファイアーワークス

Snapdragon Fireworks / 金魚草の花火

系統 変成術 [火、光]；**呪文レベル** バード 2、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 動作、音声、物質 (布に包まれた硫黄の固まり)

距離 長距離 (400 フィート + 40 フィート / レベル)

効果 ドラゴンの形の花火

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

ハーフリングの真夏の祭りで見られる展示であるこの呪文は、術者に小さな竜の形をした花火を作成させる。術者は 1 ラウンドに 1 回、移動アクションによって、範囲内の 5 フィート四方のマスを目標に指定し、そこに花火を起こす。花火は術者から指定したマスまで、進路上のクリーチャーおよび物体は常に避けるようなジグザグに曲がりくねった経路を取り、指定したマスでカラフルな火と光の爆発と衝撃音を起爆させる。目標のマスにいるクリーチャーは 1d4 ポイントの [火] ダメージを受け、1 ラウンドの間目が眩んだ状態になる (反応・半減、セーブ成功で目が眩んだ状態を無効)。通常、この呪文が祭りの一部として使用されるときは、観客を保護し大勢に見えるように、空高くに目標を選ぶ。

スピア・オヴ・ピュリティ

Spear of Purity / 清廉の槍

系統 力術 [善]；**呪文レベル** クレリック / オラクル 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)

効果 スピアの形をした混沌 (訳注: おそらく善の誤り) のエネルギーの矢弾

持続時間 瞬間 (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

術者は遠隔接触攻撃として、有効距離内の目標 1 体に聖印から純白か金の光のスピアを放つ。

スピアに撃たれた悪のクリーチャーは 2 術者レベルにつき 1d8 ポイント (最大 5d8) のダメージを受ける。悪の来訪者は代わりに術者レベルにつき 1d6 ポイント (最大 10d6) のダメージを受け、1 ラウンドの間盲目状態になる。意志セーブに成功すると、ダメージを半減し、盲目状態の効果は無効にする。この呪文は善でも悪でもないクリーチャーには半分のみダメージしか与えず、盲目状態にもしない。スピアは善のクリーチャーには何の効果もない。

スピット・ヴェノム

Spit Venom / 毒吐き

系統 変成術 [毒]；**呪文レベル** クレリック / オラクル 4、ドルイド 3、ウィッチ 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 (原文に記載なし、エラッタが出る可能性有り)

距離 近距離 (25 フィート + 5 フィート / 2 レベル)

効果 毒の流れ 1 つ

持続時間 瞬間；本文参照

セーヴィング・スロー 頑健・不完全；**呪文抵抗** 不可

術者は遠隔接触攻撃を用いて目標に毒液の流れを吐きかける。毒は命中すると 1 ラウンドの盲目状態を引き起こす。目標はセーブに失敗するとブラック・アダーの毒に侵される。毒の連続するラウンドにおける DC は呪文の DC に等しい。

スマグ・ナルシシズム

Smug Narcissism / 独りよがりの自己陶醉

系統 心術 (強制) [感情、精神作用]；**呪文レベル** バード 3、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 (小さな鏡の破片)

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

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；**呪文抵抗** 可

術者は目標を自分自身の重要性、能力、魅力に圧倒させる。目標は可能なあらゆる機会にどのような反射面でも自分自身を見つめ、何の助けにもならなくなる。社交的な場面では、目標は常に自分がどれくらい魅力的であるか、あるいは他の誰かがどれくらい醜いかを比較して言及しようとする。目標は常に反射面 (鏡、水たまり、磨かれた盾など) を探しており、絶えず視線をそらしている。この注意散漫により目標はあらゆる技能判定に -2 ペナルティを受ける。戦闘中は、目標は敵が外見にダメージを与えてくることを心配しており、攻撃よりは防御に集中する (攻撃的な呪文よりは防御的な呪文を発動する、防御的戦闘が防御専念をする、など)。

セレニティ

Serenity / 平静

系統 心術 (強制) [感情、精神作用]；**呪文レベル** バード 4、クレリック / オラクル 5、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 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

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平静な気持ちで満たす。暴力の遂行を試みる目標は割れるような痛みに襲われ、他のクリーチャーを害そうと試みたラウンドに3d6ポイントの非致傷ダメージを受ける。影響を受けたものが攻撃を受けた場合、《攻防一体》、防御的戦闘、あるいは防御専念などを使用して、呪文から非致傷ダメージを受けることなく自分の身を守って部分的に戦闘に参加することができる。

保持された所有物が呪文の目標にされたかのように、意志セーブ（および呪文抵抗）で効果を無効にすることはできない。

クリーチャーが固い面に向けて投げ飛ばされた場合、10フィート落下したかのようにダメージ（1d6ポイント）を受ける。

セントファイ・コープス

Sanctify Corpse / 死体の聖別

系統 力術 [善]；**呪文レベル** クレリック／オラクル1、インクイジター1、パラディン1、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、信仰、物質（ひとつまみの銀の粉）

距離 接触

効果範囲 接触した死体

持続時間 24時間

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文は正のエネルギーで死体を祝福し、アンデッド・クリーチャーに変わるのを防ぐ。アンデッドとして死体を蘇生する試みは自動的に失敗する。死体が、殺された敵からアンデッドを作るクリーチャー（シャドウ、ヴァンパイア、あるいはレイスのような）に殺された人物の場合、その効果は呪文の終了まで遅れる。毎日この呪文を発動することで時間を延長し、死体を守ることは可能である。

セントファイ・コープスは500gpの費用と9レベル以上の術者によるパーマネンシイの呪文で永続化できる。

ソニック・スラスト

Sonic Thrust / 音波の突進

系統 力術 [音波]；**呪文レベル** バード4、ウィザード／ソーサラー5

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）

目標 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）、あるいは無効（本文参照）；**呪文抵抗** 可（物体）（本文参照）

術者は激しく押すカバージョンのテレキネシスのように、クリーチャーや物体を吹き飛ばして投げつけることができる爆発的な音を起す。術者は有効距離内にいる、術者レベルにつき1つの物体か1体のクリーチャー（最大15）を、術者から直線状に投げ飛ばすことができる。クリーチャーの投げるすべての物体は互いに10フィートの距離になければならない。術者は合計で術者レベルにつき最大25ポンド（最大で15レベル時に375ポンド）までの重量を投げ飛ばすことができる。

術者はこの呪文を使用して、物体やクリーチャーを特定の目標に向けて投げ飛ばすことができる。基本攻撃ボーナス＋【知力】修正値（ウィザードの場合）または【魅力】修正値（ソーサラーかバードの場合）を使用した攻撃ロール（投げるクリーチャーあるいは物体1つごとに）に成功すると、目標にアイテムが命中する。投げつけた武器は通常のダメージを与える（【筋力】ボーナスなし、この方法を使用したアローかボルトはそのサイズに応じたダガーのようにダメージを与えるので注意）。その他の物体は25ポンドにつき1ポイント（危険のない物体）から25ポンドにつき1d6ポイント（固く、密度のある物体）のダメージを発生させる。目標を外れた物体およびクリーチャーは、目標に隣接するマスに着地する。

呪文の上限重量内に収まるクリーチャーは投げ飛ばすことができるが、

グレーター・ダークヴィジョン

Darkvision, Greater / 上級暗視

系統 変成術; **呪文レベル** アルケミスト 4、アンティパラディン 4、レンジャー 4、ウィザード/ソーサラー 4

発動時間 1 標準アクション

この呪文は目標の暗視の有効距離が 120 フィートであることを除き、ダークヴィジョンと同様に働く。

タール・ボール

Tar Ball / タールの球体

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 (小さな瀝青の玉)

距離 近距離 (25 フィート + 5 フィート / 2 レベル)

効果 遠隔攻撃

持続時間 瞬間

セービング・スロー 不可; **呪文抵抗** 不可

術者は遠隔攻撃として敵に投げつけることのできる、燃えさかるタールの粘つく玉を作り出す。タール・ボールは命中すると、1d4 ポイント + 術者の【筋力】修正値の [火] ダメージを与え、目標に熱く粘つくタールが飛散する。このタールは続く 1d4 ラウンドの間、毎ラウンドのクリーチャーのターンに 1d4 ポイントの [火] ダメージを与え、目標はこの持続時間中は【敏捷力】に -2 のペナルティを負う。目標は望むなら全ラウンド・アクションを使用して、この追加ダメージを受ける前にタールを取り除くか冷やすを試みることができる。タールを取り除くか冷やすのは、DC15 の反応セーブ、もしくは最低 1 ガロンの不燃性の液体を必要とする。目標は地面を転がることでセーブに +2 のボーナスを得る。湖に飛び込むか、目標を魔法的に冷却すると、効果は自動的に終了する。

ダイアグノース・ディジーズ

Diagnose Disease / 病気の診断

系統 占術; **呪文レベル** クレリック/オラクル 1、ドルイド 1、パラディン 1、レンジャー 1、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

距離 近距離 (25 フィート + 5 フィート / 2 レベル)

目標あるいは範囲 クリーチャー 1 体、物体 1 つ、あるいは一辺 5 フィートの立方体

持続時間 瞬間

セービング・スロー 不可; **呪文抵抗** 不可

術者はクリーチャー、物体、もしくは病気が汚染 (粘体、スライム、同種の災害を含む) を媒介する空間、または不調状態ないし吐き気がする状態の効果を引き起こす変則的あるいは超常的效果のいずれかを選択する。そこに病気が存在すれば、術者はその病気と効果を知ることができる。目標がクリーチャーであれば、術者はそのクリーチャーの病気を癒す (治療) 判定に +4 ボーナスを得る。呪文は多くの障壁を貫通できるが、1 フィートの石、1 インチの一般的な金属、鉛の薄板、もしくは 3 フィートの木か土は呪文を妨げる。

タッチ・オヴ・スライム

Touch of Slime / スライムの接触

系統 召喚術 (創造) [病気]; **呪文レベル** アルケミスト 4、ドルイド 4、ウィザード/ソーサラー 4、ウィッチ 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質 (一滴の酸と黒いガラス球)

目標 接触した生きているクリーチャー

持続時間 瞬間

セービング・スロー 頑健・無効; **呪文抵抗** 可

術者はスライムを創り出し、自分の手を覆う。スライムによる近接接触攻撃に成功すると、スライムは術者から剥がれ目標にへばりついてグリーン・スライム (Core Rulebook 416P) のように働き、ラウンドごとに 1d3 ポイントの【耐久力】ダメージを与える。グリーン・スライムを破壊できる手段 (こそげ落とし、[冷気] ダメージ、[火] ダメージ、太陽の光、あるいはリムーヴ・ディジーズ) はこのスライムを破壊する。スライムがクリーチャーを殺した場合、スライムは肉体を食いつくし、その後死ぬ。元の目標から別のクリーチャーにスライムを写すことはできず、元の目標から切り離されるとスライムは死ぬ。

ダンス・オヴ・ア・サウザンド・カツ

Dance of a Thousand Cuts / 千断の舞踏

系統 変成術; **呪文レベル** バード 6

この呪文は、術者がヘイストの利益も得られることを除き、ダンス・オヴ・ア・ハンドレッド・カツと同様に働く。

ダンス・オヴ・ア・ハンドレッド・カツ

Dance of a Hundred Cuts / 百断の舞踏

系統 変成術; **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

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 ラウンド / レベル

術者は致命的な戦闘舞芸者になり、優雅かつ精確に渦を巻いて回る。術者は近接攻撃ロール、近接ダメージ・ロール、〈軽業〉判定、およびアーマー・クラスに士気ボーナスを得る。このボーナスは 3 術者レベルにつき +1 に等しい (最大で 15 レベル時に +5)。AC へのボーナスは AC への【敏捷力】ボーナスを失うような状況下では失われる。術者は呪文の効果を持続するために動き続けなければならない。術者が少なくとも 10 フィートの移動をしなかったか、近接攻撃を行わなかったラウンドに、呪文の持続時間は終了する。

ディヴァイン・パシュート

Divine Pursuit / 神聖な追跡

系統 変成術; **呪文レベル** インクィジター 5

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; 本文参照

60 フィート以内の術者がダメージを与えたクリーチャー 1 体を選ぶ。そのクリーチャーが穴掘り、登攀、飛行、あるいは水泳移動速度を持つ場合、術者は呪文の持続時間中、選択したクリーチャーと同じ速度かつ同じ機動性の移動形態を得る。術者が穴掘りか水泳移動速度を得た場合、穴掘りまたは水泳中に呼吸することができる。クリーチャーが術者から 1,000 フィート以上移動した場合、この呪文は終了する。クリーチャーがこれらの種類の移動能力を 1 つより多く持っていた場合、術者がクリーチャーから入手できる種類 1 つを選択する。

ディコンポーズ・コープス

Decompose Corpse / 死体の分解

系統 死霊術; **呪文レベル** クレリック 1、ドルイド 1、ウィザード/ソーサラー 1、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 (乾いた毒茸 1 つまみ)

距離 接触

目標 死体1つ、あるいは実体のあるアンデッド

持続時間 瞬間、あるいは1分；本文参照

セーヴィング・スロー 頑健・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

この呪文を使うと、術者は超大型かそれより小さいサイズの単一の死体から、完全なきれいな骨を残し、速やかに肉を分解する。この呪文を骸骨ではない死体のアンデッドに発動すると、そのクリーチャーは1分の間、すべてのロールとACとCMDに-2のペナルティを被る。

マス・デイズ

Daze, Mass / 集団幻惑

系統 心術（強制）[精神作用]；**呪文レベル** バード4、インクィジター4、ウィザード/ソーサラー4、サモナー4、ウィッチ4

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 人型生物1体以上、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

この呪文は上の記述を除き、デイズと同様に働く。

ディスガイズ・アザー

Disguise Other / 他者変装

系統 幻術（幻覚）；**呪文レベル** バード2、インクィジター2、ウィザード/ソーサラー2

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 10分/レベル（解除可）

この呪文は、術者が自分自身または他のクリーチャーのどちらかを変装させられることを除き、ディスガイズ・セルフのように働く。

ディストラクティング・カコフォニー

Distracting Cacophony / 気散じの不協和音

系統 力術 [音波]；**呪文レベル** バード2、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 中距離（100フィート+10フィート/レベル）

範囲 20フィート拡散

持続時間 1ラウンド/レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

大気を騒々しい不調和な雑音で満たし、精神集中を難しくする。不協和音の範囲で呪文を発動するには精神集中判定（DC15+発動しようとする呪文のレベル）が必要となる。範囲内で行う他のすべての精神集中判定のDCは5増加する。聴覚による〈知覚〉のDCも同様に5増加する。

ディストレッシング・トーン

Distressing Tone / 苦悩の響き

系統 力術 [音波]；**呪文レベル** バード2、インクィジター2

発動時間 2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1d4体

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；**呪文抵抗** 可

術者は生物の肉体を震わせて力ある音色を作り出す。目標はセーブに失敗すると不調状態になる。クリティカル・ヒットに対する完全耐性をもつクリーチャーは、この呪文への完全耐性を持つ。

ディスフィギュリング・タッチ

Disfiguring Touch / 外見崩しの接触

系統 変成術 [呪い]；**呪文レベル** クレリック/オラクル2、ウィザード/ソーサラー2、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 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 意志・無効；**呪文抵抗** 可

接触することにより、術者はこの呪文の犠牲者に恐ろしく外見を損ねる苦痛の呪いを与える。肉体の奇形の外見は術者のきまぐれによる（多くの悪魔崇拜者は彼らのアビスの守護者の姿か形態を反映するような奇形を選ぶ）。目標は以下のペナルティの1つを受ける。

- 1つの能力値が-2減少（最小1）。
- 攻撃ロールまたはセーヴィング・スローに-2ペナルティ。
- 地上移動速度を5フィート減少。

君は他の効果も作り出せるが、それらは上で説明されたものより強力であってはならない。

ディフェンシヴ・ショック

Defensive Shock / 守りの衝撃

系統 力術 [電気]；**呪文レベル** アルケミスト2、メイガス2、ウィザード/ソーサラー2

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（くぼんだ金属球）

距離 自身

目標 術者

持続時間 1分/レベル、あるいはチャージ消費まで

電気エネルギーが術者の身体から溢れ、次に術者の身体に触れたクリーチャーに衝撃を与える。肉体が手持ち武器で術者を打ったクリーチャーは、2術者レベルごとに1d6ポイント（最大6d6）の[電気]ダメージを受ける。攻撃者が呪文抵抗を持つなら、このダメージに対して適用される。この呪文がチャージ消費されるたび、ダメージ・ダイスの数は半分になる（端数切捨て）；呪文のダメージ・ダイスが0に達するとこの呪文は終了する。

ディレイ・ペイン

Delay Pain / 苦痛遅延

系統 心術 [感情]；**呪文レベル** バード2、クレリック2、インクィジター2、ウィザード/ソーサラー2、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 クリーチャー1体

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

術者は目標の痛みを感じる能力を書き換える。（ペイン・ストライクやシンボル・オヴ・ペインのような）[苦痛]効果は、この呪文の持続時間中は目標に影響を与えない。これは[苦痛]効果に伴ういかなる肉体的ダメージ、能力値ダメージ、あるいは吸収も無効にしないが、[苦痛]効果によって生じるペナルティは呪文の続く限り無効になる。

テリブル・リモース

Terrible Remorse / 凄まじい自責

系統 心術 (強制) [感情、精神作用]; **呪文レベル** バード3、クレリック / オラクル4、インクィジター3、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 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

セーヴィング・スロー 意志・不完全 (本文参照); **呪文抵抗** 可

術者は目標を自傷を始めるほどの深い反省で満たす。目標はラウンドごとにセーブを行わねばならず、失敗すると手にしたアイテムが素手打撃で自分自身を攻撃し、1d8 + 目標の【筋力】修正値ポイントのダメージを受ける。セーブに成功すると代わりに悲しみに凍りつき、アクションを行うことができず、アーマー・クラスに -2 ペナルティを負う。(訳注: 更新; クリーチャーがセーブに成功した場合、代わりに1ラウンドの間悲しみに凍りつき、その間は何のアクションも取ることができず、アーマー・クラスに -2 のペナルティを受け、呪文は終了する。)

デルーショナル・プライド

Delusional Pride / 妄想の誇り

系統 心術 (強制) [感情、精神作用]; **呪文レベル** バード1、ウィザード / ソーサラー1、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

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

セーヴィング・スロー 意志・無効; **呪文抵抗** 可

目標は自身の価値を大げさに感じることで注意をそらされて、攻撃と技能判定に -2 のペナルティを被る。しかしながら、この感覚は目標の (魅惑) および (強制) 効果に対するセーヴィング・スローに +2 の土気ボーナスもまた与える。

テンポラリ・リザレクション

Temporary Resurrection / 一時的な蘇生

系統 死霊術; **呪文レベル** ウィザード / ソーサラー7、ウィッチ7

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作、物質 (500gp の価値があるダイヤモンドの粉末)

距離 接触

目標 接触した死んでいるクリーチャー

持続時間 24 時間

術者は 48 時間以内に死亡した肉体に一時的に生命を宿らせる。この呪文は 24 時間持続し、その後目標は再び死亡する。この呪文の影響下にある目標は恒久的な負のレベルを 1 レベル負う。この負のレベルは目標が死亡するか、(レイズ・デッドなどにより) 永続的に死から復活したときに取り除かれる。目標は死んでいるクリーチャーを蘇らせる呪文の目標を考えるにあたり、まだ死体であると見なし (しかしアンデッドではない)、したがってクレリックはこの呪文が有効な期間でさえ目標にレイズ・デッドあるいは同種の呪文を発動することができる。一度クリーチャーがテンポラリ・リザレクションで蘇ると、恒久的に死から蘇るまで、この呪文を再使用することはできない。

トキシック・ギフト

Toxic Gift / 毒の贈与

系統 死霊術 [毒]; **呪文レベル** アンティパラディン2、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 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; 本文参照

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、現に毒に侵されているときにだけ、この呪文を発動することができる。術者は体内の毒を利用して目標にその影響を複製し、毒の通常の DC の代わりに呪文の DC を用いることを除いて、術者を侵しているものと同じ毒の影響を与えることができる。術者が 1 つ以上の毒の影響を受けている場合、いずれの 1 つで目標を苦しめるか選ばなければならない。

トランスミュート・ブラッド・トゥ・アシッド

Transmute Blood to Acid / 血を酸に

系統 変成術 [酸、苦痛]; **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 (蟻像と 10gp の価値がある酸の小瓶)

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 永続 (最大 1 ラウンド / 5 レベル)

セーヴィング・スロー 頑健・半減; **呪文抵抗** 可

術者は目標の体内の血を酸に変化させ、毎ラウンド、2 レベルごとに 1d6 ポイント (最大 12d6) の [酸] ダメージを与える。クリーチャーは苦痛により弱体化し、よろめき状態かつ不調状態になる。毎ラウンドの頑健セーブに成功すると、ダメージが半減し、1 ラウンドの間よろめき状態を無効にする。このダメージによってヒット・ポイントが 0 以下になると、クリーチャーは僅かな痕跡だけを残して溶け崩れる。溶けたクリーチャーの装備は影響を受けない。目標に間合い武器ではない近接武器、肉體武器、あるいは素手打撃攻撃を当てたものは、酸の血が攻撃者に飛び散ることによって、3d6 ポイントの [酸] ダメージを受ける。刺突または斬撃の人工的武器で攻撃した場合、武器もこのダメージを受ける。

この呪文はクリティカル・ヒットあるいは出血効果への完全耐性を持つクリーチャーには何の効果もない。

ドレッド・ボルト

Dread Bolt / 恐怖の矢

系統 力術 [悪]; **呪文レベル** クレリック / オラクル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)

効果 アローの形をした悪のエネルギーの矢弾

持続時間 瞬間 (1d4 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

術者は遠隔接触攻撃として、有効距離内の目標 1 体に不浄な聖印からひび割れた闇の矢弾を放つ。

ドレッド・ボルトに撃たれた善のクリーチャーは 2 術者レベルにつき 1d8 ポイント (最大 5d8) のダメージを受ける。善の来訪者は代わりに術者レベルにつき 1d6 ポイント (最大 10d6) のダメージを受け、1 ラウンドの間不調状態になる。意志セーブに成功すると、ダメージを半減し、不調状態の効果は無効にする。この呪文は善でも悪でもないクリーチャーには半分のダメージしか与えず、不調状態にもしない。ボルトは悪のクリーチャーには何の効果もない。

ノウ・ジ・エネミー

Know the Enemy / 敵を知る

系統 占術；**呪文レベル** クレリック／オラクル 1、インクイジター 1、パラディン 1、レンジャー 1

発動時間 1 分間

構成要素 音声、動作、信仰

距離 自身

目標 術者

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者はその日に遭遇した 1 種類のクリーチャーを思い浮かべながら神格と交信する。術者はそのクリーチャー種別に関する 1 回の〈知識〉判定に + 10 洞察ボーナスを得る。

パースウェイヴ・ゴード

Persuasive Goad / 説得力ある刺激

系統 死霊術 [苦痛]；**呪文レベル** インクイジター 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 瞬間および 1 分

セーヴィング・スロー 頑健・無効；**呪文抵抗** 可

術者の目は輝き、目標に 1d6 ポイントの非致傷ダメージを与える。続く 1 分間、術者は目標への〈威圧〉判定に + 4 状況ボーナスを得る。

バースト・オヴ・ネトルス

Burst of Nettles / 荨麻の爆発

系統 召喚術 [酸]；**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

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 10 フィートの爆発

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 反応・半減；**呪文抵抗** 可

術者は刺のある酸で満たされたイラクサの爆発を放つ。爆発を受けたクリーチャーは 3d6 ポイントのダメージを受け、加えて次のラウンドに 1d6 ポイントの [酸] ダメージを受ける。セーブに成功すると最初の爆発のダメージを半減し、次のラウンドはダメージを受けない。

パーニシャス・ポイズン

Pernicious Poison / 致命的な毒

系統 死霊術 [毒]；**呪文レベル** アンティパラディン 2、ドルイド 2、ウィザード／ソーサラー 2、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、信仰

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

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

術者は目標の毒への防御力を弱める。目標は毒に対するセーブに - 4 ペナルティを負い、目標に影響する毒は頻度の項の持続時間が 2 つ伸びる (例えば、ブラック・アダーの毒は持続が 6 ラウンドから 8 ラウンドに伸び、ヒ素は持続が 4 分から 6 分に伸びる)。技能または魔法による毒に侵された目標の治療の試みは、- 4 ペナルティを受ける。

ハウリング・アゴニー

Howling Agony / 叫ぶ苦痛

系統 死霊術 [即死、苦痛]；**呪文レベル** インクイジター 2、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、物質 (針と乾いた眼球)

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 / 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；**呪文抵抗** 可

術者は目標の肉体に割れるような苦痛を送る。影響を受けたクリーチャーは苦痛により AC、攻撃、近接ダメージ・ロール、および反応セーヴィング・スローに - 2 ペナルティを負い、呪文を発動するために精神

集中判定（DCはこの呪文のDCに等しい）に成功することが必要となる。しかしながら、影響を受けたクリーチャーは移動アクションを費やして力のかぎり悲鳴をあげることで、そのターンに各種のペナルティを受けずに行動できる。この呪文の目的で“悲鳴をあげる”ことには、痛みによる呻きや、同様のテレパシーが含まれる。叫ぶことのできないクリーチャー（意思疎通や発声の通常能力を持たないクリーチャーのように）は呪文の最大の効果を受ける。

バジャース・フェロシティ

Badger's Ferocity / 穴熊の擽猛さ

系統 変成術；**呪文レベル** クレリック / オラクル 3、ドルイド 3、レンジャー 2、ウィザード / ソーサラー 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 武器 1 つ / 3 レベル

持続時間 精神集中

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

複数の武器に影響し、術者の精神集中を必要としていることを除き、これはキーン・エッジのように働く。術者は影響を与える武器を選ぶが、クリーチャーごとに武器 1 つにしか影響を与えられない。クリーチャーの武器が呪文の有効距離を越えると、その武器に対する呪文の効果は終了する。

バトルマインド・リンク

Battlemind Link / 戦意の連結

系統 占術 [精神作用]；**呪文レベル** インクイジター 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 (訳注：原文に存在せず、エラッタが出る可能性有り)

距離 自身および近距離（25 フィート + 5 フィート / 2 レベル）

目標 術者および味方 1 人

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）

術者は味方 1 人と思考を融合させ、2 人が完全に調和した協同戦闘を行うことを可能にする。術者と味方は戦闘時のイニシアチブをそれぞれロールし、修正値を加える前のより高いダイス結果を使用する。この呪文は 3 つの効果を持つ。

近接攻撃：両者が同じクリーチャーに対して近接攻撃を行う場合、それぞれ攻撃ロールを行い、2 つのうちより高い目のダイスを両者とも自分の攻撃ロールに使用する（ボーナスを加える）。

遠隔攻撃：両者が同じクリーチャーに対して遠隔攻撃を行う場合、それぞれ攻撃ロールを行い、2 つのうちより高い目のダイスを両者とも自分の攻撃ロールに使用する（ボーナスを加える）。

呪文：両者が同じクリーチャーが同じ範囲を目標とする呪文を発動する場合、影響を受けるクリーチャーはこれらの呪文に対するセーヴィング・スローに -2 ペナルティを受ける。

互いを見ることができないか、術者あるいは目標が気絶状態もしくは無防備状態である場合、術者と目標はこれらの利益を失う。

バロウ

Burrow / 穴掘り

系統 変成術；**呪文レベル** アルケミスト 3、ドルイド 3、レンジャー 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 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 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

対象は移動速度 15 フィート（中装または重装鎧を着用するか、中荷重または重荷重であれば 10 フィート）で砂、さらさらした土、あるいは砂利に穴を掘るか、移動速度 5 フィートで石を通り抜けることができる。バロウの使用には歩くのと同じ程度の集中しが必要としないため、対象は攻撃や呪文発動を通常通りにできる。穴掘り中のクリーチャーは突撃や疾走をできない。目標を通った後の空間は 1 ラウンド後に潰れる。この呪文は目標に地中で呼吸する能力を与えないため、物体を通過するとき、クリーチャーは息を止めて短距離の移動に留めなければ、窒息するおそれがある。

バングル

Bungle / しくじり

系統 心術（強制）；**呪文レベル** ウィザード / ソーサラー 1、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

距離 近距離（25 フィート + 5 フィート / 2 レベル）

目標 人型生物 1 体

持続時間 精神集中 + 2 ラウンド、あるいは起動まで

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

目標は次の攻撃ロールか d20 ロールを必要とする判定に -20 のペナルティを被る。これは目標が自身のターンに意図的に行う 1 行動でなければならない。10HD 以上のクリーチャーはこの呪文の影響を受けない。

ピアッシング・シュリーク

Piercing Shriek / 貫く悲鳴

系統 力術 [苦痛、音波]；**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

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

セーヴィング・スロー 頑健・無効；**呪文抵抗** 可

術者はこの呪文の目標だけに聞こえる、耳を刺すような悲鳴をあげる。他のすべての観察者からは術者は無言で叫んでいるように見える。目標は悲鳴により割れるような苦痛を受け、よろめき状態になる。この呪文は聴覚喪失したクリーチャーには何の効果もなく、サイレンスの範囲を貫くことはできない。

ビストウ・グレイス・オヴ・ザ・チャンピオン

Bestow Grace of the Champion / 英雄の美点付与

系統 変成術 [善、秩序]；**呪文レベル** クレリック / オラクル 7、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 接触した秩序にして善のクリーチャー 1 体

持続時間 1 ラウンド / レベル（本文参照）

セーヴィング・スロー 可（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

術者は目標に秩序にして善の力を放ち、一時的にパラディンのような力を与える。目標は回数無制限のディテクト・イーヴルの擬似呪文能力、病気に対する完全耐性（その時点で影響している病気を抑制する）、および [恐怖] に対する完全耐性（その時点で影響している [恐怖] 効果を終

了する)を得て、術者レベルの1/2を有効パラディン・レベルとする1回の癒しの手(自分自身のみ)、術者レベルの1/2を有効パラディン・レベルとする1回の悪を討つ一撃を使うことができる。目標は自分の【魅力】ボーナスをすべてのセーヴィング・スローに加える。目標は呪文完成型、呪文解放型、あるいはパラディンとしての呪文発動能力を必要とするその他の魔法のアイテムを使用することができる。呪文の持続時間内に使われなかった能力はすべて失われる。この呪文はパラディンに発動する場合は何の効果もない。

ファミリア・メルディング

Familiar Melding / 使い魔との融合

系統 死霊術；呪文レベル ウィザード/ソーサラー4、ウィッチ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 術者の使い魔

持続時間 1時間/レベル、あるいは術者が肉体に帰還するまで

セーヴィング・スロー 意志・無効(無害)；呪文抵抗可

術者は自らの魂を使い魔の中に投影し、意識を完全に投入してその肉体を操ることができる。術者が魂を移すべく呪文を発動すると、術者の肉体は他人からは死んでいるように見える。

使い魔に憑依している間、術者はテレパシーによる意思疎通ができる。術者は自分の【知力】、【判断力】、【魅力】、レベル、クラス、基本攻撃ボーナス、基本セーブ・ボーナス、属性、および精神能力を維持する。使い魔の肉体はその【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】、ヒット・ポイント、自然能力、および自動能力を保つ。肉体が追加の肢を持っていても、術者が通常よりも多くの攻撃(もしくは、二刀流によるさらなる優位)を行うことが許されるわけではない。術者の使い魔が言語を話す能力を持っていない限り、術者は言葉を話せなくなる。術者の使い魔が人間のような動きを示すことのできる人間のような四肢を持っていない場合、術者は動作要素を持つ呪文を発動できない。

術者は標準アクションにより、呪文の距離内にある自分の肉体に帰還できる。術者の魂が中にいるときに使い魔が殺され、術者の肉体が呪文の距離内にある場合、術者の魂は自分の肉体に無害に帰還する。使い魔が呪文の距離外で殺された場合、術者は死ぬ。この呪文は術者が使い魔から自分の肉体に移ると終了する。

ファンゲル・インフェステーション

Fungal Infestation / 菌類の横行

系統 死霊術 [病気]；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

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1d3日

セーヴィング・スロー 頑健・無効；呪文抵抗可

術者は肉を柔らかく脆くする死霊術的な菌類で目標の表面を覆う。毒きのこ、白癬、およびその他の胸を悪くさせるような菌類の腫瘍が目標の皮膚から発芽する。目標は1d3ポイントの【魅力】ダメージを受ける。目標に対する物理的な攻撃は、1d6ポイントの出血ダメージを自動的に追加する。

ファンブルタン

Fumbletongue / 不器用な舌

系統 心術(強制) [精神作用]；呪文レベル バード1、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

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 1d4ラウンド

セーヴィング・スロー 意志・無効；呪文抵抗可

この心術はクリーチャーが発言を明瞭にできないようにする。影響を受けた目標のどのような言語におけるどのような発言も、無関係な単語と雑音の役に立たない混合物として発話される。魔法の言葉でさえある程度の影響を受け、目標は音声要素含むどのような呪文を発動するときにも20%の呪文失敗確率を被る。加えて、コマンド・ワードで起動する魔法のアイテムも20%の不正使用確率を被る。この呪文はテレパシーによる意思疎通や、話し言葉を持たない生物の発声には何の効果もない。

フィクル・ウィンズ

Fickle Winds / 気まぐれな風

系統 変成術 [風]；呪文レベル クレリック/オラクル5、ドルイド5、レンジャー3、ウィザード/ソーサラー5

発動時間 1標準アクション

構成要素 (訳注：原文に存在せず、エラッタが出る可能性有り)

目標 中型クリーチャー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分/レベル(解除可)

セーヴィング・スロー 不可(本文参照)；呪文抵抗可

術者はすべての呪文の目標を包み込んで、ウィンド・ウォールのように守り、しかし、いかなる手段によっても彼らを妨げることのない、動く風の円筒を作り出す。例えば、目標に向かって飛ぶアローとボルトは上向きに反らされて外れるが、目標自身のアローやボルトはそこに壁がないかのように通過する。

1体の大型クリーチャーはこの呪文から効果を受ける目標を数えるにあたり中型クリーチャー4体分とみなし、1体の超大型クリーチャーは8体分、1体の巨大クリーチャーは16体分、1体の超巨大クリーチャーは32体分とする。この呪文はより高いレベルの[風]あるいは天候の呪文の範囲内には何の効果もない。

フォースト・クワイエット

Forced Quiet / 無理強いな静寂

系統 変成術 [音波]；呪文レベル バード1、インクイジター1、ウィザード/ソーサラー1、ウィッチ1

発動時間 1標準アクション

構成要素 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

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

術者は身振り手振りで目標の周囲の音を消し、叫んだり騒音を出すことができないようにする。これは目標の呪文能力には影響しない。目標は依然として[音波]効果を使用できるが、その効果のDCは2減少する。目標は[音波]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。目標は〈隠密〉判定に+4の状況ボーナスを得る。

フォース・パンチ

Force Punch / 力場の拳

系統 力術 [力場]；呪文レベル メイガス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 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・不完全；呪文抵抗 可

この呪文は術者の手に念力の力場を充填する。術者が近接接触攻撃に成功すると術者レベルごとに1d4ポイント（最大10d4）の「力場」ダメージを与え、目標は術者から2術者レベルごとに5フィート直線状に押しつけられる。目標が中型より大きい場合はサイズ段階ごとに押しつけられる距離が5フィート減少し、最小で0フィートとなる（大型で-5フィート、超大型で-10フィート、巨大で-15フィート、超巨大で-20フィート）。頑健セーブに成功すると移動は無効になるがダメージは受ける。

フォース・フック・チャージ

Force Hook Charge / 力場の鉤爪の突撃

系統 力術 [力場]；呪文レベル メイガス 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 有効距離内のクリーチャー1体または物体1つ、および術者

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；呪文抵抗 可

術者は目標に命中させて術者を隣接する空間に引きずる力場の鉤爪を作り出す。目標への遠隔接触攻撃を行い、成功すると目標は術者レベルにつき1ポイントの「力場」ダメージを受ける。接触攻撃が当たるにせよ当たらないにせよ、力場の鉤爪は術者を目標に隣接するマスまで直線状に引きずる。この移動は通常通り機会攻撃を誘発する。この移動の一部として鉤爪は術者の落下を防ぎ引っ張り上げる。したがって、術者は穴や裂け目を通り、あるいはより高いか低い高度に到達するためにこれを使うことができる。術者から目標への効果線が、（落し格子か矢のスリットなどの）術者の肉体には狭すぎる空間を通過する場合、鉤爪は術者をその場に引っ張り、術者は最初の地点からその場までの距離を落下したかのようにダメージを受ける。術者が壁に括りつけられるなどの拘束を受けている場合、鉤爪は拘束の範囲で最大限まで術者を引っ張るが、拘束を破壊することはない。

術者が妨げられることなく目的地まで移動した場合、術者は即座に無害に地に足をつける。しかしながら、呪文は術者に到着時の安全な着地点を保証しない。例えば、目標が飛んでいるか、術者の立つ余地のない引っ張り立っている場合、鉤爪は術者を目標に隣接するところまで一度引っ張り上げ、術者は落下を始める。

術者がこの呪文を呪文戦闘クラス能力として使用する場合、術者は最初の地点あるいは最後の地点で近接攻撃を行うことができる。

フォービド・アクション

Forbid Action / 行動禁止

系統 心術（強制）[言語依存、精神作用]；呪文レベル クレリック/オラクル1、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 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

術者は目標の1つの行動を禁止し、可能なかぎり避けさせる。術者は目標が以下のオプションのうち1つを行動しないことを要求できる。

攻撃：目標は攻撃ロールに関わるか、敵または敵を含む範囲を目標とする呪文ないし擬似呪文能力を使う、あらゆる行動ができない。

発動：目標は呪文または擬似呪文能力を使用できない。

伝達：目標は他者との意思疎通を許すあらゆる行動ができない。これにはジェスチャーや〈はったり〉判定による秘密のメッセージ、筆談、テレパシーの使用も含まれる。コマンド・ワードや呪文に含まれる音声要素など、意思疎通以外の目的のために為された言語表現は妨げない。

抜く：目標はあらゆるアイテム、武器、物質構成要素、または装備を準備できない。

動く：目標は終わったときに異なる場所にいることになるであろうあらゆる行動ができない。目標は他者から動かされるのには抵抗しないが（捨ったり引きずったり、もしくは流れるイカダに浮かべることができる）、意識的に動こうと試みることはできない（乗騎に動くよう指示しないを含む）。

目標は術者に禁じられていない行動は自由に行うことができる。例えば、この呪文の影響を受け、動くことを禁じられている目標は、依然として自由に呪文を発動し、攻撃し、助けを求めて叫ぶことができる。

グレーター・フォービド・アクション

Forbid Action, Greater / 上級行動禁止

系統 心術（強制）[言語依存、精神作用]；呪文レベル クレリック/オラクル5、インクィジター5

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

この呪文は最大でレベルごとに1体のクリーチャーに影響することを除き、フォービド・アクションのように動く。それぞれのクリーチャーは同一の行動を禁じられなければならない。

グレーター・フォールス・ライフ

False Life, Greater / 上級偽りの生命

系統 死霊術；呪文レベル アルケミスト4、ウィザード/ソーサラー4、ウィッチ4

この呪文は得られる一時的ヒット・ポイントが2d10+術者レベルごとに1ポイント（最大+20）であることを除き、フォールス・ライフのように動く。この呪文の効果はフォールス・ライフと累積しない。

プライマル・スクリーム

Primal Scream / 原初の叫び

系統 防御術 [精神作用、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

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 ラウンド/レベル

術者は魂の奥底からの力強い声を発して、自分を鼓舞し心術および麻痺効果を解呪する。これは術者のみに影響し、心術と麻痺効果から自由になるだけであることを除き、ブレイク・エンチャントメントのように動く。敵対的な効果を打ち破る術者レベル判定に成功すると、術者は通常の効果に加えて叫ぶための声を得る。失敗すると、呪文は更なる効果なしで失われる。術者は麻痺状態あるいは心術効果によりしゃべれない状態であったさえこの呪文を発動できるが、サイレンスの範囲内や、心術や麻痺以外の理由でしゃべれない場合（例えば、猿轡をはめられているなど）、話すことが不可能な環境では発動できない。

ブラッド・クロウ・ストライク

Blood Crow Strike / 血の鴉の打撃

系統 力術 [悪、火]; 呪文レベル クレリック/オラクル 4

発動時間 1 ラウンド

構成要素 (訳注: 原文に存在せず、エラッタが出る可能性有り)

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 瞬間

セーヴィング・スロー 不可; 呪文抵抗 可

術者の素手打撃は火の矢が輝く赤い鴉の形をしたエネルギーの爆発を解放し、即座に目標に飛ばして命中させることができる。術者は素手打撃が連打攻撃を、目標が術者の機会攻撃範囲にいるかのように行うことができる。攻撃が成功するたびに、ダメージの半分が [火]、もう半分が負のエネルギー (この負のエネルギーはアンデッドを癒さない) であることを除き、素手打撃のようにダメージを与える。例えば、術者が 14 レベル・モンクで、5 回の連打攻撃が使える場合、目標への攻撃が命中するたびに 1 つのエネルギーの鴉を作り出し、それぞれの鴉で 2d6 ポイントのダメージ (加えて適切な素手打撃の修正値) を与えることができる。

ブラッド・トランスクリプション

Blood Transcription / 血の転写

系統 占術 [悪]; 呪文レベル アルケミスト 2、メイガス 2、ウィザード 2、ウィッチ 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 死んでいる術者 1 体

持続時間 24 時間

セーヴィング・スロー 不可; 呪文抵抗 不可

術者は、24 時間以内に殺された呪文の使い手の血を 1 パイント使用して、その呪文の使い手の知っていた呪文を学ぶを試みることができる。死亡した呪文の使い手の利用可能な呪文を 1 つ選択し (術者の呪文リストにある呪文でなければならない)、術者は 24 時間その呪文の知識を得る。術者はこの期間に、呪文を他のソースから転記する通常のルールを用いて、呪文を書き下すことができる (もしくは、ウィッチの場合は使い魔に教えることができる)。術者は一度呪文を学んだら、通常通り呪文を準備できる。

ブラッド・ミスト

Blood Mist / 血の霧

系統 召喚術 (創造) [毒]; 呪文レベル 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 (ひとつまみの乾いた紅藻)

距離 中距離 (100 フィート + 10 フィート/レベル)

効果範囲 半径 60 フィート

持続時間 1 分/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

この呪文は赤錆色の有毒な藻類の霧深い雲を召喚する。霧の中にいるすべてのクリーチャーはこれに表面を覆われ、クリーチャーを同系の赤味がかかった色に変化させる。霧の中にいるすべてのクリーチャーは遮蔽を得る。霧の中にいるクリーチャーはセーブに失敗すると 1d4 ポイントの【判断力】ダメージを受け激怒し、(混乱状態で “最も近い生き物を攻撃する” 結果が出たかのように) 最寄りの知覚できたクリーチャーを攻撃する。呪文の続く限り、激怒したクリーチャーはそのままの状態である。クリーチャーは霧の中にいるときは 1 度のセーブしか必要としない (外に出て戻ってきた場合には別のセーブを必要とするが)。

フリジッド・タッチ

Frigid Touch / 極寒の接触

系統 力術 [冷気]; 呪文レベル ドルイド 2、メイガス 2、ウィザード/ソーサラー 2

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 瞬間

セーヴィング・スロー 不可; 呪文抵抗 可

この呪文は術者の手に薄青い輝きを宿らせる。術者の近接接触攻撃は 4d6 ポイントの [冷気] ダメージを与え、目標を 1 ラウンドの間 よろめき状態にする。この攻撃がクリティカル・ヒットした場合、目標は代わりに 1 分間 よろめき状態になる。

プレイ・インストゥルメント

Play Instrument / 楽奏

系統 占術; 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 10 分/レベル

術者は選択した 1 つの楽器を、1 ランクの適切な (芸能) 技能を持っているかのように演奏できる。術者はボウをハープのように、あるいは樽をドラムのように使用するなど、本来の楽器の代わりに適当の物体を即興の楽器として使用して、それが音楽を奏するために作られたかのように演奏することができる。

ブレイグ・キャリア

Plague Carrier / 疫病媒介

系統 死霊術 [病気、悪]; 呪文レベル クレリック/オラクル 4、ドルイド 4、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

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

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

目標の肉體攻撃は汚穢熱 (DC10 + クリーチャーのヒット・ダイスの 1/2 + クリーチャーの【耐】修正値) を媒介する。

ブレイグ・ストーム

Plague Storm / 疫病の嵐

系統 死霊術 [病気、悪]; 呪文レベル クレリック/オラクル 6、ドルイド 6、ウィザード/ソーサラー 7、ウィッチ 6

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)

効果 半径 20 フィート、高さ 20 フィートに拡散する雲

持続時間 1 分/レベル、および瞬間 (本文参照)

セーヴィング・スロー 頑健・無効; 呪文抵抗 不可

術者は、時折パチパチと音を立てる、悪臭のする病的な緑色の電光の球体を伴う、フォッグ・クラウドと同種のおぞましい灰色の雲を作り出す。範囲内のクリーチャーはセーブに失敗すると以下の病気の 1 つに感染する: 失明病、腺ペスト、狂笑熱、悪魔熱、悪魔風邪、汚穢熱、癩病、焼脳病、

赤腫れ病、震え病、溶死病（病気は呪文発動時に術者が選択し、セーブに失敗したクリーチャーすべてに適用する）。この病気は速やかに発症し（潜伏期間は適用しない）、瞬間の効果である。病気のリストに記載された頻度を更なる効果決定のために使用するが、病気のセーブDCは+2増加する。その他の情報は『Core Rulebook』P.557を参照すること。

フォッグ・クラウドと異なり、プレイグ・ストームは術者から離れてラウンドごとに10フィート動き、地表に沿って回転する。

雲はラウンドごとに、術者が呪文を発動させた最初の原点から10フィート離れた新しい原点を基準に新たに広がる。蒸気は空気より重いため、地形の最も低い場所に溜まり、開口している洞穴や下水口に流出させさる。雲は液体を通過できず、水面下で発動できない。

ブレイド・オヴ・ダーク・トライアンフ

Blade of Dark Triumph / 昏き征服の刃

系統 変成術 [悪]; **呪文レベル** アンティパラディン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 術者の悪魔の恩恵武器

持続時間 1分/レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）; **呪文抵抗** 不可

術者は悪魔の恩恵の武器との絆と、その邪霊を強める。武器はゴースト・タッチの武器特殊能力を得る。術者は即行アクションとして武器のダメージ種別（殴打、刺突、斬撃）を変更する事ができる。術者は悪魔の恩恵の武器を目標とする武器落としおよび武器破壊攻撃に対するCMDに、術者レベルの半分に等しい不浄ボーナスを得る。

ブレイド・オヴ・ブライト・ヴィクトリ

Blade of Bright Victory / 輝ける勝利の刃

系統 変成術 [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 接触

目標 術者のパラディンの絆武器

持続時間 1分/レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）; **呪文抵抗** 不可

術者は信仰の絆の武器との絆と、その天界の精霊を強める。武器はゴースト・タッチの武器特殊能力を得る。術者は即行アクションとして武器のダメージ種別（殴打、刺突、斬撃）を変更する事ができる。術者は信仰の絆の武器を目標とする武器落としおよび武器破壊攻撃に対するCMDに、術者レベルの半分に等しい清浄ボーナスを得る。

フレッシュワーム・インフェステーション

Fleshworm Infestation / 蛆蟲の横行

系統 召喚術（招来）[悪]; **呪文レベル** クレリック/オラクル4、インクイジター4、ウィザード/ソーサラー4、ウィッチ4

準備時間 40分（訳注：更新；削除）

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（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

接触により、術者は目標の肉に貪欲なワームが湧き現れる呪いをかける。目標は毎ラウンド頑健セーブを行わねばならない。失敗すると1d6のヒット・ポイント・ダメージと、2ポイントの【敏捷力】ダメージ、加えて1

ラウンドのよろめき状態を被る。セーブに成功した場合はヒット・ポイントや【敏捷力】にダメージはなく、1ラウンドの間、よろめき状態ではなく不調状態になるだけである。フレッシュワーム・インフェステーションはリムーヴ・ディジーズやヒールによってはやく終わらせることはできず、現在のワームを殺しても、新たに湧き始めるだけである。プロテクション・フロム・イーヴルは2つの呪文の持続時間が重なっている間、この呪文の効果は無効にする。ディスペル・イーヴルはフレッシュワーム・インフェステーションを自動的に終了させる。

ブレッシング・オヴ・ザ・モール

Blessing of the Mole / モグラの祝福

系統 変成術; **呪文レベル** クレリック/オラクル3、インクイジター3、パラディン3、レンジャー3

発動時間 1ラウンド

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）

効果範囲 クリーチャー1体/レベル

持続時間 1分/レベル

セーヴィング・スロー 不可（無害）; **呪文抵抗** 可（無害）

目標は暗視30フィートおよび〈隠密〉判定に+2の技量ボーナスを得る。

プレディクション・オヴ・フェイラー

Prediction of Failure / 失敗の予言

系統 占術 [呪い、恐怖、精神作用]; **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー8、ウィッチ8

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 永続、あるいは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

術者は目標の肉体と精神を、これまでに経験したあらゆる苦い失敗の記憶と苦悩で苦しめ、永続的な怯え状態かつ不調状態に追い込む。意志セーブに成功すると、持続時間はレベルにつき1ラウンドに短縮される。目標が呪文の使い手であれば、セーブの失敗はランダムな下級呪文障害1つを負うことをも意味する。

フロストバイト

Frostbite / 冷気浸透

系統 変成術 [冷氣]; **呪文レベル** ドルイド1、メイガス1、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

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 不可; **呪文抵抗** 可

術者は近接接触攻撃により1d6+レベルにつき1ポイントの非致傷の[冷氣]ダメージを与え、目標は疲労状態になる。目標が非致傷ダメージを回復すると疲労状態は終了する。この呪文は既に疲労状態であるクリーチャーに使用しても過労状態にはできない。術者はこの近接接触攻撃をレベルにつき最大1回まで使用できる。

プロテクティブ・ペナンブラ

Protective Penumbra / 守りの半影

系統 力術 [闇]; **呪文レベル** クレリック/オラクル2、ウィザード/ソーサラー2、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 接触

目標 接触したクリーチャー

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

この呪文は目標をわずかな影の中に保つ。光による盲目化、光に過敏、日光への脆弱性をもつ（ヴァンパイアやレイスのような）目標は、これらの特殊能力からのペナルティを無視できる。この呪文は（ぎらつく光や日焼けのような）魔法的でない明るい光に関する災害に対するセーヴィング・スローに+2ボーナスを与える。

ヘクス・ワード

Hex Ward / 呪術からの守り

系統 防御術；**呪文レベル** インクイジター 1、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

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1時間/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）

術者は目標のウィッチの呪術に対するセーヴィング・スローに+4抵抗ボーナスを与える。

ボイリング・ブラッド

Boiling Blood / 煮えたぎる血

系統 変成術；**呪文レベル** バード 2、クレリック/オラクル 2、ウィザード/ソーサラー 2、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 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、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 精神集中+1ラウンド/レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 頑健・無効（本文参照）；**呪文抵抗** 可

目標の血は煮えたぎる。目標はセーブに失敗すると、毎ラウンド1ポイントの[火]ダメージを受ける。この呪文は血を持たないクリーチャーには何の効果もない。

目標が（オーク）の副種別を持っている場合、[火]ダメージを受けず、代わりに【筋力】に+2土気ボーナスを得る。

ポーラー・ミッドナイト

Polar Midnight / 極地の夜中

系統 変成術 [冷気、闇]；**呪文レベル** クレリック/オラクル 9、ドルイド 9、ウィッチ 9

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）

効果 30フィートの拡散

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

術者は範囲内を極夜の残虐な寒気に脅かさせる。範囲内の照度は2段階低下し（暗闇にはなるが、超常の暗闇にはならない）、範囲内のすべてのクリーチャーは毎ラウンド5d6ポイントの[冷気]ダメージと1d6ポイントの【敏捷力】ダメージを受ける。頑健セーブに成功すると、そのラウンドの【敏捷力】ダメージは無効になるが、[冷気]ダメージは受ける。自分のターンに移動しなかったクリーチャーは、ウォール・オブ・アイスと同等の氷の鞘に包まれ、無防備状態になり呼吸できなくなる。範囲内に

1ラウンドより長く置かれた死体は硬い氷に変化し、凍った死体を蘇らせるにはトウルー・リザレクション、ミラクル、あるいはウィッシュを必要とする。術者は移動アクションにより、効果範囲をいずれかの方向に最大10フィート動かすことができる。

ホーリー・アイス

Holy Ice / 聖なる氷

系統 変成術 [冷気、善、水]；**呪文レベル** クレリック/オラクル 5

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（聖水のフラスコか、25gpの価値がある5ポンドの銀の粉末）

距離 中距離（100フィート+10フィート/レベル）

効果 氷の壁、あるいは空飛ぶ氷のジャベリン（本文参照）

持続時間 1分/レベル、瞬間、あるいは消費まで（本文参照）

セーヴィング・スロー 反応・無効、あるいは不可（本文参照）；**呪文抵抗** 可

この呪文は2つの効果のうち1つに使える大質量の凍結した聖水を作り出す。

聖なる氷の壁：ウォール・オブ・アイス（半球か平面）と同様に働く。聖水からダメージを受けるクリーチャーは、接触するか近接攻撃で氷の壁を攻撃するたびに1ポイントのダメージを受け、（壁に立つか歩くなど）壁と接触を続けると1d6ポイントのダメージを受ける。氷が砕かれた場合でさえ、聖なる空気の冷たい薄膜が残る。それを通過するクリーチャー（壁を破壊して抜けた者も含む）は1d6ポイント+術者レベルにつき1ポイントのダメージを受ける（セーブ不可）。この半分は[冷気]ダメージであり、半分は聖水からのダメージである（聖水から害を受けないクリーチャーはダメージを受けない）。

聖なる氷の投槍：呪文は、互いに10フィートを越えて離れない1体以上の目標に向けて自ら飛んでいく、術者レベルに等しい数（最大15）の凍結した聖水のジャベリンを術者のマスに作り出す。術者の基本攻撃ボーナス+術者の【判断力】修正値を使用した攻撃ロール（ジャベリンごとに1回）が成功すると、ジャベリンは目標に命中する。ジャベリンはそれぞれ1d6ポイントのダメージ+1ポイントの[冷気]ダメージ+1ポイントの聖水によるダメージを与える。ジャベリンはこの攻撃により破壊される。

ホーリー・シールド

Holy Shield / 聖なる盾

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

距離 自身

目標 術者

持続時間 10分/レベル

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は術者の盾による防御を離れた他のクリーチャーに魔法的に投影して防御する能力を得る。術者は即行アクションにより、30フィート以内の1体の目標を指定する。目標は次の術者のターンまで、アーマー・クラスに術者の盾の盾ボーナスと強化ボーナスを得る。術者はこの呪文を使用している間、盾ボーナスあるいは強化ボーナスの利益を得られなくなり、盾の他の特性や能力も使用できない（魔法の能力、盾攻撃、あるいはタワー・シールドによる遮蔽の提供など）。術者は即行アクションにより、他の目標に守りを移動することができる（自分自身を含む）。術者が自分自身に守りを移動した場合、術者はいかなる盾の特性あるいは能力も通常通りに使用できる。盾に守られたクリーチャーが30フィート離れたら、盾の守りは自動的に術者のもとに戻る。術者が盾ボーナスを失うであろういかなる状況（敵が盾を破壊する、術者が盾を落とす、あるいは術者が無防備

状態 または 気絶状態になる、など)でも、守られたクリーチャーは盾の利益を失う。

ホーン・オヴ・パースト

Horn of Pursuit / 追跡の角笛

系統 力術 [音波]; **呪文レベル** バード 1、インクイジター 1、パラディン 1、レンジャー 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 動作

距離 自身

効果 角笛の響き 3 つ

持続時間 1 ラウンド

セーヴィング・スロー 不可; **呪文抵抗** 不可

術者は最大で 3 つの、活発な竜のようにやかましい、大きな狩猟用角笛の響きを作り出す。典型的な野外環境では、これらの音は最大 2 マイル離れた場所でも聞き取ることができる。術者は呪文の持続している間、これらの音を任意の場所でフリー・アクションにより作り出すことができ、それぞれの音の長短で術者は非常に単純なメッセージの信号を送ることができる。

ホーンティング・クワイア

Haunting Choir / つきまとう聖歌隊

系統 死霊術 [精神作用、苦痛]; **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)

範囲 半径 30 フィートの放射

持続時間 精神集中 + 2 ラウンド

セーヴィング・スロー 意志・無効; **呪文抵抗** 可

術者は霊的な聖歌隊を作り出して拷問と幽霊の呻きを指揮し、聴者に自分が死者の苦痛を受けていると信じこむよう欺く。透明な歌い手は一辺 10 フィートの立方体を占めるが、触れることができず、いかなる物理的手段によってもクリーチャーを妨げず、また攻撃されない。聖歌隊から 30 フィート以内のクリーチャーは、割れるような苦痛を経験し、攻撃ロール、技能判定、および能力値判定に -2 ペナルティを受ける。効果範囲から出た個体は、思い違いに気づく前に、追加で 2 ラウンドこのペナルティを受ける。

ホーンティング・ミスツ

Haunting Mists / つきまとう霧

系統 幻術 (虚像) [恐怖、影]; **呪文レベル** バード 2、ウィザード / ソーサラー 2、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 20 フィート

効果 術者から半径 20 フィート、高さ 20 フィートに拡散する雲

持続時間 1 分 / レベル (解除可)

セーヴィング・スロー 意思・不完全 (本文参照); **呪文抵抗** 不可

影の宿る霧のような蒸気の幻が術者のまわりに湧き起こる。この霧は動かすことができない。幻の霧は 5 フィートを超える視界 (暗視を含む) を曇らせる。5 フィート離れたクリーチャーは視認困難 (攻撃に 20% の失敗確率) を得る。それより離れたクリーチャーは完全視認困難 (50% の失敗確率) にくわえ、攻撃者は目標の位置を視覚で特定できない) を得る。霧の中のすべてのクリーチャーは、セーブに失敗すると 1d2 ポイントの【判断力】ダメージを受け、怯え状態になる。怯え状態はクリーチャーが霧の中に留まる限り持続する。

ポゼス・オブジェクト

Possess Object / 物体憑依

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

目標 物体 1 つ; 本文参照

持続時間 1 時間 / レベル、あるいは術者が肉体に帰還するまで

この呪文は、術者が単一の物体に精神を移して、アニメイト・オブジェクトを使っているかのように、術者の精神が自分自身の肉体を制御するかのように操ることができることを除いて、マジック・ジャーと同様に働く。術者は物体に憑依している間、話したり呪文を発動したりできない。この呪文の影響下にある間、術者の元の肉体は事実上死亡しているため、術者に影響する病気、毒、その他の災厄は一時的に停止する。

ポリパーパス・パナシニア

Polypurpose Panacea / 多目的万能薬

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 動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 以下参照

ポリパーパス・パナシニアは術者の健康、幸福、娯楽に関係する 1 つの 0 レベル呪文の効果を作り出す。万能薬 (パナシニア) は副作用を持たない (例えば、酩酊の万能薬は二日酔いを起こさない)。ポリパーパス・パナシニアを使用するとき、以下の効果から 1 つを選ぶ。

鎮痛: 術者は 1 時間、関節炎、風邪、二日酔いのような弱い痛みと苦痛を感じない。術者は持続時間中は苦痛に関係する呪文に対して +2 抵抗ボーナスを得る。

明快: 術者は 1 分以内に行う 1 回の攻撃ロール、セーヴィング・スロー、または技能判定に +1 技量ボーナスを得る。術者は関係するロールを行う前にボーナスを使用するか選ばなければならない。

幻覚: 術者は 1 時間、ゆらめく光、音楽、遊び好きの超現実の動物たち、その他といった快い幻覚症状を得る。術者はこれらが現実ではないと自覚できるが、気を散らされており、持続時間中は (知覚) 判定に -2 ペナルティを負う。

酩酊: 術者は 1 時間、いくらかのアルコール飲料を飲んだかのように快適な酔いを感じる。

明晰夢: この万能薬を飲むと 1 時間以内に眠りにおち、1 時間持続する自分でコントロールできる明晰夢を見ることができる。

抵抗: 術者は 1 分の間、セーブに +1 抵抗ボーナスを得る。

睡眠: 術者は少なくとも 1 時間起こされることのない快い安らかな眠りに落ちる。普段眠る時間に眠りに落ちたなら、万能薬が終了しても術者は通常通り眠り続けている。

節制: 術者は 1 時間、完全に酔いを覚まし、飲酒によるどのようなペナルティ (『GameMastery Guide』237P) も無視できる。魔法的または錬金術的手段 (ディテクト・ポイズンのような) はまだ酔っているように検知する。この万能薬の効果の下で費やされた時間は、酔いを覚ますのに必要な時間に数えない (単に酔いを遅らせる)。

頑強：術者は1分間1ポイントの一時的ヒット・ポイントを得る。

覚醒：術者は2時間、神経質になるような副作用を得ることなく、眠気を感じずに起きていられる。術者はララバイやスリープのような睡眠に関する呪文に+5抵抗ボーナスを得る。この万能薬の使用は、単に術者の睡眠の必要を遅らせるだけであり、休息や睡眠には数えない。術者は継続して複数回使用することができるが、効果はだんだん薄くなり、術者が万能薬を使用しなかったであろうときと同様に疲れる。

マーダラス・コマンド

Murderous Command / 殺人命令

系統 心術 (強制) [精神作用]; 呪文レベル アンティパラディン 1、クレリック / オラクル 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)

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

術者は目標に近くにいる味方を殺そうとする精神的衝動を与え、可能な限り従わせる。目標は次のターンに最も近くの味方を近接武器か肉體武器で攻撃する。必要であれば移動が、最も近くの味方にこの攻撃を行うための突撃を行う。次のターンに最も近くの味方に間合いが届かないなら、目標はそのターンを使用して最も近くの味方に可能なかぎり近づく。

マスターワーク・トランスフォーメーション

Masterwork Transformation / 高品質変化

系統 変成術; 呪文レベル バード 2、クレリック / オラクル 2、ドルイド 2、ウィザード / ソーサラー 2、ウィッチ 2

発動時間 1 時間

構成要素 音声、動作、物質 (以下参照)

距離 接触

目標 接触した武器、鎧、盾、用具、道具類 1 つ

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可; 呪文抵抗 不可

術者は高品質でないアイテムを高品質の同等物に変換する。通常の剣は高品質の剣に、レザーは高品質レザーに、盗賊道具は盗賊道具 (高品質) に、など。目標の物体に高品質の装備データがなければ、この呪文は何の効果もない。術者は1つの武器であるかのように50本の矢弾に影響を与えることができる。術者は物体の外観が品質を反映して変化するかどうかを決定できる。

この呪文の物質構成要素はそのアイテムの通常のものと同品質のものとの差額の価値を持つ魔法の試薬である (通常、武器は300gp、鎧は150gp、道具は50gp)。(双頭武器、スパイク・シールドを武器または鎧として高品質化するなど) 物体が複数の高品質オプションを持つ場合、術者は物体の1つのオプションを選び影響を与える。(術者は再びこの呪文を発動し、もう1つのオプションに影響を与えることもできる)。

マッド・モンキーズ

Mad Monkeys / 狂った猿

系統 召喚術 (招来); 呪文レベル バード 3、ドルイド 3、ウィザード / ソーサラー 3、サモナー 3

発動時間 1 ラウンド

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)

効果 モンキーのスウォーム

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

術者は甲高い声を上げる悪戯好きの猿の群れを召喚する。スウォームはモンキー・スウォームのデータを持ち、術者の命令を理解して従う。マッド・モンキーズのわずらわす攻撃へのセーヴィング・スローに失敗したクリーチャーは、吐き気がする状態に加えて1分間聴覚喪失状態になる。猿たちは各ラウンドのスウォームのターン開始時に、術者の術者レベル + 呪文に使用する能力値ボーナス (ウィザードなら【知力】、ドルイドかオラクルなら【判断力】、バード、ソーサラー、およびサモナーなら【魅力】) をCMBとして用いて、フリー・アクションによりすべてのクリーチャー

に対して1回の武器落としか盗み取りの戦技判定を試みることができる。猿からアイテムを取り戻すには、そのCMDに対して武器落としか盗み取りを試みることが必要となる。猿に盗まれた物体は、スウォームがその物体を所持しているラウンドごとに、スウォームのダメージを受ける。

マッド・ハリューシネーション

Mad Hallucination / 狂った妄想

系統 幻術 (感乱); **呪文レベル** バード 2、ウィザード/ソーサラー 2、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 close (20 ft.)

目標 人型生物 1 体

持続時間 5 分/レベル (最大 1 時間)

セーヴィング・スロー 意志・無効; **呪文抵抗** 可

この呪文は目標の精神に幻覚剤の現実感を引き起こす。外面は泳いでいるように見え、絶えずあらゆる方向に視線を動かす。目標は意志セーヴィング・スロー、術者判定、【知力】を基にする技能判定、【判断力】を基にする技能判定に-2のペナルティを受ける。

マリオネット・ポゼッション

Marionette Possession / 人形への憑依

系統 死霊術; **呪文レベル** アルケミスト 3、ウィザード/ソーサラー 3、サモナー 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、焦点具 (目標の名前が書かれた紙片)

距離 中距離 (100 フィート + 10 フィート/レベル)

目標 同意するクリーチャー 1 体

持続時間 10 分/レベル、あるいは術者が肉体に戻るまで

セーヴィング・スロー 意志・無効 (本文参照); **呪文抵抗** 可

術者は幽体離脱して同意するクリーチャーの肉体に入り込むことができる。この憑依はプロテクション・フロム・イーヴル / グッド / ケイオス / ロウに妨げられる。目標の靈魂は術者と肉体を共有し、無防備状態だが感覚は保っている。術者と目標の靈魂は共通語を使用しているかのようにテレパシーで意思疎通できる。

術者は自身の【知力】、【判断力】、【魅力】、レベル、クラス、基本攻撃ボーナス、基本セーブボーナス、属性、および精神的能力を保つ。肉体は【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】、ヒット・ポイント、自然能力、および肉體攻撃 (噛みつきや突き刺しのような) を保有する。肉体が追加の肢を持っていても、術者は通常より多くの攻撃 (もしくは二刀流攻撃で更なる有利) をすることが許されるわけではない。術者は肉体の変則、擬似呪文、または超常能力を起動するか選択できる。

術者は標準アクションにより呪文を終了して自身の肉体に戻ることができる。術者の靈魂が目標に憑依している間、術者の肉体は無防備状態になる。宿主の肉体が殺された場合、術者は呪文の有効距離内に自分の肉体があればそこに戻り、宿主の生気は抜ける (殺される)。宿主が呪文の範囲外で殺された場合、術者と宿主は共に死ぬ。抜けた生気は殺されたものとして扱う。

マリシャス・スパイト

Malicious Spite / 悪意の一撃

系統 心術 (強制) [感情、精神作用]; **呪文レベル** バード 3、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 (150gpの価値があるターコイズの粉末)

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

セーヴィング・スロー 意志・無効; **呪文抵抗** 可

術者は悪意に駆り立てる感覚を呼び出す。目標の悪意は術者が発動時に指定した 2 番目の人物に向けられる。これ以降、目標は悪意の目標に対し、中傷、裏切り、殺人の計画さえ試みる。この嫌悪は明白ではなく、悪意の対象物に対する目標の行動は微妙かつ間接的にあらわれる。2 番目の人物に対して行動するとき、惑わされた目標は損傷勘定と倫理性を残しているが、この人物に向けられた悪意は目標を突き動かす、嫌いな相手にそうするであろうように行動させる。

目標は 1 日ごとに、包含する悪意に考えを支配されることにより、2 ポイントの【判断力】ダメージを受ける。目標は感情の赴くまま悪意ある行為を実行するときだけに能力値ダメージを緩和できる。悪意ある行為の例としては、目標の飲み物に強い酒を混ぜてちんぴらに目をつけさせる、目標の持ち物を傷つける、目標の悪い噂を始める、目標に犯罪の濡れ衣を着せる、爪弾きものや乞食に金を握らせて目標に話しかけさせる、目標への脅迫や恐喝、あるいはその他の目標を肉体的に害する準備など。

呪文が終了すると目標は悪意ある振る舞いを忘れるが、その動機は忘れない。

マルファンクション

Malfunction / 故障

系統 変成術; **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 近距離 (25 フィート + 5 フィート/2 レベル)

効果範囲 人造 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

この呪文は、人造に影響し、辻褄の合わせぬことをぺちゃくちゃとしゃべる代わりにその人造は自分のターンに何も行動しない (しかし機会攻撃はできる) ことを除き、コンフュージョンと同様に働く。

ミゼラブル・ピティ

Miserable Pity / みじめな同情

系統 防御術 [感情、精神作用]; **呪文レベル** バード 2、ウィザード/ソーサラー 2、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 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1 ラウンド/レベルおよび 1 分; 本文参照

セーヴィング・スロー 意志・無効 (本文参照); **呪文抵抗** 可

この呪文はセーブに失敗した目標に攻撃を試みたクリーチャーも目標への強い哀れみの感情を抱くことを除き、サンクチュアリのように働く。目標が攻撃を行ってこの呪文を終了させた場合、この呪文に対するセーブに失敗したすべてのクリーチャーは 1 分の間、目標に対する攻撃ロールに +2 の士気ボーナスを得る。

モンストラス・フィジック I

Monstrous Physique I / 怪物的体格 I

系統 変成術 (ポリモーフ); **呪文レベル** アルケミスト 3、メイガス 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 (形態を帯びようとしているクリーチャーの一部)

距離 自身

目標 術者

持続時間 1分/レベル (解除可)

術者がこの呪文を発動すると、術者は小型か中型の種別が人怪であるクリーチャーの形態を帯びる。術者の帯びた形態が以下の能力を持っていれば、術者はその能力を得る：登攀移動速度 30 フィート、飛行移動速度 30 フィート (標準の機動性)、水泳移動速度 30 フィート、暗視 60 フィート、夜目、および鋭敏嗅覚。術者の帯びた形態が (水棲) の副種別を持っていれば、術者は (水棲) の副種別と水陸両生を得る。

小型の人怪：術者が小型の人怪の形態を取るのであれば、術者は【敏捷力】への +2 サイズ・ボーナスと +1 外皮ボーナスを得る。

中型の人怪：術者が中型の人怪の形態を取るのであれば、術者は【筋力】への +2 サイズ・ボーナスと +2 外皮ボーナスを得る。

モンストラス・フィジック II

Monstrous Physique II / 怪物的体格 II

系統 変成術 (ポリモーフ); 呪文レベル アルケミスト 4、メイガス 4、ウィザード/ソーサラー 4

この呪文は種別が人怪の超小型あるいは大型クリーチャーの形態を帯びることができることを除き、モンストラス・フィジック I と同様に働く。術者の帯びた形態が以下の能力を持っていれば、術者はその能力を得る：登攀移動速度 60 フィート、飛行移動速度 60 フィート (良好な機動性)、水泳移動速度 60 フィート、暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、活動停止、つかみ、跳躍攻撃、ものまね *1、飛びかかり、音真似、シャークとの会話、および足払い。クリーチャーが小振りの武器の特殊能力を有していれば、術者もその能力を得る。

超小型の人怪：術者が超小型の人怪の形態を取るのであれば、術者は【敏捷力】への +4 サイズ・ボーナスと +1 外皮ボーナスを得て、【筋力】に -2 ペナルティを負う。

大型の人怪：術者が大型の人怪の形態を取るのであれば、術者は【筋力】への +4 サイズ・ボーナスと +4 外皮ボーナスを得て、【敏捷力】に -2 ペナルティを負う。

モンストラス・フィジック III

Monstrous Physique III / 怪物的体格 III

系統 変成術 (ポリモーフ); 呪文レベル アルケミスト 5、メイガス 5、ウィザード/ソーサラー 5

この呪文は種別が人怪の微小あるいは巨大クリーチャーの形態を帯びることができることを除き、モンストラス・フィジック II と同様に働く。術者の帯びた形態が以下の能力を持っていれば、術者はその能力を得る：穴掘り移動速度 30 フィート、登攀移動速度 90 フィート、飛行移動速度 90 フィート (良好な機動性)、水泳移動速度 90 フィート、全周囲視覚、非視覚的感知 30 フィート、暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、血の狂乱、冷気による活力、締め付け、凶暴性、活動停止、つかみ、身の毛のよだつ姿、噴射移動、跳躍攻撃、ものまね、生来の狡智、圧倒、毒、飛びかかり、引っかけ、音真似、シャークとの会話、蹂躞、足払い、および蜘蛛の糸。クリーチャーが小振りの武器の特殊能力を持っていれば、術者もその能力を得る。

微小の人怪：術者が微小の人怪の形態を取るのであれば、術者は【敏捷力】への +6 サイズ・ボーナスと +1 外皮ボーナスを得て、【筋力】に -4 ペナルティを負う。

超大型の人怪：術者が超大型の人怪の形態を取るのであれば、術者は【筋力】への +6 サイズ・ボーナスと +6 外皮ボーナスを得て、【敏捷力】に

-4 ペナルティを負う。

モンストラス・フィジック IV

Monstrous Physique IV / 怪物的体格 IV

系統 変成術 (ポリモーフ); 呪文レベル アルケミスト 6、メイガス 6、ウィザード/ソーサラー 6

この呪文はより強大な能力を使用できることを除き、モンストラス・フィジック III と同様に働く。術者の帯びた形態が以下の能力を持っていれば、術者はその能力を得る：穴掘り移動速度 60 フィート、登攀移動速度 90 フィート、飛行移動速度 120 フィート (良好な機動性)、水泳移動速度 120 フィート、非視覚的感知 60 フィート、暗視 90 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、振動感知 60 フィート、血の狂乱、プレス攻撃、冷気による活力、締め付け、凶暴性、活動停止、つかみ、身の毛のよだつ姿、噴射移動、跳躍攻撃、ものまね、生来の狡智、圧倒、毒、飛びかかり、引っかけ、かきむしり、咆哮 *2、音真似、シャークとの会話、棘 *3、蹂躞、足払い、および蜘蛛の糸。クリーチャーがエネルギー種別への完全耐性が抵抗を持つなら、術者はそのエネルギー種別への抵抗 20 を得る。クリーチャーが 1 つのエネルギー種別への脆弱性を持つなら、術者はその脆弱性を負う。クリーチャーが毒への完全耐性を持つなら、術者は毒に対するセーブに +8 ボーナスを得る。

ユースフル・アピアランス

Youthful Appearance / 若作り

系統 変成術 (ポリモーフ); **呪文レベル** アルケミスト 1、バード 1、ウィザード / ソーサラー 1、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**距離** 接触**目標** 接触したクリーチャー**持続時間** 1 時間 / レベル

術者は目標の姿を目標のより若いバージョンに変化させる。術者はどのくらい若く見せるかを選ぶことができる (例えば “10 年” や “ヤングアダルト *1”)。術者は目標の直接年齢と関連づいた外見以外のその他の詳細は変更できない (例えば、白髪交じりの髪を元の色に戻す)。目標はサイズを変更するほど若い姿になることはできない。この呪文は年齢に基づく能力値への修正または年齢効果に影響を与えない。

ライド・ザ・ウェイヴズ

Ride the Waves / 波乗り

系統 変成術 [水]; **呪文レベル** クレリック / オラクル 4、ドルイド 4、ウィザード / ソーサラー 4、ウィッチ 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)

目標は水を呼吸する能力と水泳移動速度 30 フィートを得る。この水泳移動速度は、目標が (水泳) 判定に標準の + 8 ボーナスと、気をそらされるか危険にさらされている場合でも (水泳) 判定に出目 10 できる能力を獲得したことをも意味する。目標は一直線に泳ぐのであれば、泳いで疾走アクションを使うことができる。この呪文は目標が空気を呼吸できなくなるわけではない。

ライド・ザ・ライトニング

Ride the Lightning / 雷光乗り

系統 力術 [電気]; **呪文レベル** ウィザード / ソーサラー 9**発動時間** 1 即行アクション**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)

術者は標準アクションにより、電光に変身し、即座に直線状に最大 120 フィートまで移動し、新しい位置でフリー・アクションとして再物質化する。この移動は機会攻撃を誘発しない。この直線上のクリーチャーは 10d6 ポイントの [電気] ダメージを受け、1 ラウンドの間よろめき状態になる (反応セーブに成功すると、ダメージを半減し、よろめき状態を無効化する。呪文抵抗は有効である)。術者の通過した物体は同様にダメージを受け、可燃物は着火し、融点の低い金属は融溶する。術者の通過が障壁その他の偏向で中断される場合、術者は目的地に最も近い開平地で物質化し、その地点までの直線上の目標は通常通りダメージを受ける。この呪文が持続している間、術者は [電気] に対する完全耐性をもつ。

ライトニング・アーク

Lightning Arc / 電弧

系統 力術 [電気]; **呪文レベル** ウィザード / ソーサラー 5**発動時間** 1 標準アクション**構成要素** 音声、動作、物質 (毛皮とガラスの小立像 2 つ)**距離** 長距離 (400 フィート + 40 フィート / レベル)**目標** 2 つのクリーチャーあるいは物体、ただし互いに 60 フィート以内の距離に収まっていないなければならない**持続時間** 瞬間**セーヴィング・スロー** 反応・半減; **呪文抵抗** 可 (本文参照)

術者は 2 つの目標の間に稲妻の弧を生成する。稲妻は目標のそれぞれと、目標を結ぶ直線上にいるクリーチャーに術者レベルにつき 1d6 ポイント (最大 15d6) の [電気] ダメージを与える。目標の間に効果線が存在しない場合は呪文は失敗する。ライトニング・アークは経路上の可燃物を着火させ、物体を破壊する。鉛、金、銅、銀、あるいは青銅など沸点の低い金属を融溶させることができる。

ラビッド・リペア

Rapid Repair / 高速修繕

系統 変成術; **呪文レベル** クレリック / オラクル 5、ウィザード / ソーサラー 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 接触

目標 接触した人造

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）

目標の人造は高速治癒 5 を得る。これは人造が元から持っている高速治癒と累積しない。高速治癒はヒット・ポイントが 0 に達するか破壊された人造には何の影響もない。

リーシュド・シャックルス

Leashed Shackles / 繋がれた枷

系統 力術 [力場]；**呪文レベル** インクイジター 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 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

持続時間 1 分／レベル

セーヴィング・スロー 反応・無効；**呪文抵抗** 可

術者は力場の枷を作り目標の四肢に取り付ける。術者は目標から 30 フィート以内の、枷の固定される物体か場所を指定する。これは地面、壁、あるいは固定できる頑丈な構造物でなければならない。目標は絡みつかれた状態になり、呪文の固定点から 30 フィート以上移動することができない。枷自体を攻撃することはできないが（解呪ならできる）、括られた物体が空間を破壊すると目標は自由に動けるようになる（絡みつかれた状態のままだが）。

リプロベーション

Reprobation / 叱責

系統 変成術 [呪い、本文参照]；**呪文レベル** クレリック／オラクル 5、ドルイド 5、インクイジター 4、パラディン 4

発動時間 1 分

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 術者の信仰のクリーチャー 1 体

持続時間 永続

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

術者は術者の信仰から外れた目標に呪いを発動し、信仰の教義に反する悪行か行動に罰を与える。これには 3 つの効果がある。

第一に、目標は術者の信仰のメンバーにだけ見える魔法的な印を刻まれる。この印は目標が罪を犯しており、信仰者が助けるべきでない者であることを示す。同様に、目標は印のために迫害を受けることはない（印を得た後でそれらの犯罪を行っていたことが知られた場合に、秩序の信仰のメンバーがその犯人を投獄することは妨げないが）。

第二に、目標は有益な信仰の呪文の影響を受けず、他者の発動した術者の信仰の呪文の目的にあたり常に敵として扱われる。例えば、術者の信仰のメンバーが発動したキュア・ライト・ウーンズは目標に何の効果もない。術者の信仰のクレリックが プレイヤー を発動させた場合、目標のクレリックへの友情とは関わりなく、呪文は目標に恩恵ではなくペナルティを与える。

第三に、目標が術者の信仰のメンバーで基本クラスの信仰呪文の使い手であるか、その他の能力を神格から与えられていた場合、印がある限りこれらの能力は使えなくなる。例えば、術者の信仰のパラディンはパラディン呪文の発動、癒しの手、その他のクラス能力の使用ができなくなる。目

標が他の信仰に入信するとこれらの能力を再び使用できるが、新たな神格が目標を受け入れたとしても、術者の信仰のメンバーからは印は見えるままで残っている。

このセーヴィング・スロー不可の強力な呪文は、死罪に値せぬ厳しい違背を罰するか、術者が厳罰を与えるよりも慈悲を好む場合に使用される。しかしながら、呪文にはその乱用を防ぐ 1 つの欠点がある。目標が術者の神格に対していかなる背信も悪行も行っていない場合、この呪文は目標には何の効果も与えず、たとえ何の違反を犯していなくても代わりに術者自身に影響を与える。この潜在的な反動は、信仰のメンバーが退廃した審問に走ることを防ぎ、ほとんどの罪過が判決を下す前に慎重に調査（通常は魔法で確認する）されることを意味する。

この印は他の [呪い] 効果のように除去することができる。加えて、術者の信仰のメンバーは アトーンメント を使用して、この呪文の術者レベルに対する術者レベル判定に成功すると呪いを破ることができる。罰を終了させるための リムーヴ・カース も、その術者がこの呪文の術者の信仰のメンバーで、かつ術者レベル判定を行うことを必要とする。

リムーヴ・シックネス

Remove Sickness / 不調の除去

系統 召喚術（治癒）；**呪文レベル** クレリック／オラクル 1、ドルイド 1、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

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；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）

術者は目標の病気の感覚と吐き気を鎮め、病気、吐き気、不調状態の効果に対するセーヴィング・スローに +4 土気ボーナスを与える。もし呪文を受けたときに既にこれらの効果の 1 つに影響を受けていたら、その効果は呪文の持続時間中は抑制される。

ルナ・ヴェール

Lunar Veil / 月のベール

系統 幻術（操影）[闇、影]；**呪文レベル** クレリック／オラクル 7、ウィザード／ソーサラー 7、ウィッチ 7

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 半径 120 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、本文参照；**呪文抵抗** 不可

術者は月食に類似したなにかを作り出し、範囲内にぼんやりした月光の巨大な影の領域を呼び出す。これにより照度は 2 段階下がる（ディーパー・ダークネス と異なり、通常の光あるいは薄暗い光の領域は超常的な闇ではなく通常の闇になるが）。範囲内のライカンスローブは毎ラウンド意志セーブを行い、失敗すると人型生物形態に戻る。加えて、ライカンスローブが影響範囲内で動物あるいは中間形態に変身する試みは、そのための【耐久力】判定に -5 ペナルティを受ける。

レイ・オヴ・シックニング

Ray of Sickening / 不調化の光線

系統 死霊術；**呪文レベル** クレリック／オラクル 1、ドルイド 1、ウィザード／ソーサラー 1、サモナー 1、ウィッチ 1

この呪文はセーブに失敗した目標が 不調状態 になり、セーブに成功すると影響を受けないことを除き、レイ・オヴ・イグゾースション と同様に

働く。

レイン・オヴ・フロッグス

Rain of Frogs / 蛙の雨

系統 召喚術 (招来); **呪文レベル** バード 3、ドルイド 3、ウィザード/ソーサラー 3、サモナー 3、ウィッチ 3

目標 毒を持つフロッグのスウォーム 1 体

この呪文は毒ガエルのスウォームを招来することを除き、サモン・スウォームのように働く。このスウォームは種別が動物で、毒が【敏捷力】ダメージの代わりに【耐久力】ダメージを与えることを除き、センチピード・スウォーム (Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 43P) と同様のデータを持つ。

レイズ・アニマル・コンパニオン

Raise Animal Companion / 動物の相棒の復活

系統 召喚術 (治癒); **呪文レベル** ドルイド 5、パラディン 4、レンジャー 4

発動時間 1 分

構成要素 音声、動作、物質 (1,000gp の価値があるダイヤモンド)

距離 接触

目標 死んでいる動物の相棒、あるいは絆の乗騎

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可、本文参照; **呪文抵抗** 可 (無害)

この呪文は レイズ・デッド と同様に働くが、動物の相棒、使い魔、あるいはパラディンの絆の乗騎にだけ影響する。

レストア・アイドーロン

Restore Eidolon / 幻獣修復

系統 召喚術 (治癒); **呪文レベル** サモナー 3

発動時間 1 分

構成要素 音声、動作、物質 (100gp あるいは 1,000gp の価値があるダイヤモンドの粉末、本文参照)

距離 接触

目標 接触した幻獣

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** 可 (無害)

この呪文は幻獣にのみ影響することを除き、レストレーション と同様に働く。

レッサー・レストア・アイドーロン

Restore Eidolon, Lesser / 初級幻獣修復

系統 召喚術 (治癒); **呪文レベル** サモナー 2

発動時間 3 ラウンド

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触した幻獣

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** 可 (無害)

この呪文は幻獣にのみ影響することを除き、レッサー・レストレーション と同様に働く。

レストア・コープス

Restore Corpse / 死体修復

系統 死霊術; **呪文レベル** クレリック 1、ドルイド 1、ウィザード/ソーサラー 1、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

距離 接触

目標 接触した死体

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可; **呪文抵抗** 不可

術者は腐敗したか白骨化した 1 体の中型かそれより小さなクリーチャーの死体の肉を育て、スケルトンではなくゾンビとして蘇生できるほど十分な生肉を提供する。死体はクリーチャーが死んだ時の姿に見える。新しい肉はいくらか腐っており、食べるのには適さない。

レゾネイティング・ワード

Resonating Word / 共振する言葉

系統 変成術 [音波]; **呪文レベル** バード 5、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

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 3 ラウンド

セーヴィング・スロー 頑健・不完全; **呪文抵抗** 可

術者は恐ろしい力の言葉を話し、選んだ目標に潜在的で致命的な振動を仕掛ける。目標は各ラウンドの術者のターンに 1 回ずつセーブを行い、ラウンドごとにセーブに失敗したときに受ける効果が強大になる。

1 ラウンド目に、目標は 5d6 ポイントの [音波] ダメージを受け、1 ラウンドの間 よろめき状態 になる。セーブに成功するとダメージを半減し、よろめき状態は無効になる。

2 ラウンド目に、目標は 5d6 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。セーブに成功するとダメージを半減し、朦朧状態は無効になる。

3 ラウンド目に、目標は 10d6 ポイントのダメージを受け、1d4 + 1 ラウンドの間 朦朧状態 になる。セーブに成功するとダメージを半減し、朦朧状態は無効になる。

レゾネイティング・ワードは、たとえ呪文の持続時間を延長していても、3 ラウンド目の後に力を失う。

レックレス・インファチュエーション

Reckless Infatuation / 無謀な心酔

系統 心術 (強制) [感情、精神作用]; **呪文レベル** バード 2、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 クリーチャー 1 体

持続時間 1 日/レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効; **呪文抵抗** 可

術者は目標を、目標の知る特定の個人への激しい心酔で満たす。術者は呪文発動時に目標の欲望を向けられるクリーチャー 1 体を指定する。以降、目標は欲望の対象の 30 フィート以内に留まるためにできることをすべてする。目標がこの範囲の外側に移動した場合、欲望の対象に再び近づくまでよろめき状態 になる。対象の 30 フィート以内に留まることで目標が肉体的な危険を被る場合、目標は呪文の効果を破る二度目のセーブを試みることができる。

レックレス・インファチュエーションはアンアダルトレイテッド・ローシングを相殺する。

レンド・ジャッジメント

Lend Judgment / 審判貸与

系統 占術；**呪文レベル** インクイジター 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、信仰

距離 接触

目標 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（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

術者は術者と味方の間に神聖な知識と蹂躞の導管を作り出す。この味方は術者の起動した審判の利益を（術者と同様に）得る。術者が審判を使えない（例えば、術者が戦闘に参加していないか、恐れ状態や気絶状態であるなど）か、審判を変更した場合、味方は審判の利益を失う。術者は複数の審判を起動する場合、味方は術者がこの呪文を発動したときに選択した 1 つだけを得る。

グレーター・レンド・ジャッジメント

Lend Judgement, Greater / 上級審判貸与

系統 占術；**呪文レベル** インクイジター 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、信仰

距離 接触

目標 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（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

この呪文は、味方が術者の起動した審判の利益すべてを得ることを除き、レンド・ジャッジメントと同様に働く。

ローサム・ヴェール

Loathsome Veil / 忌まわしいベール

系統 幻術（紋様）[精神作用]；**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、物質（多彩な糸のもつれ）

距離 近距離（25 フィート + 5 フィート / 2 レベル）

目標 幅 40 フィート、高さ 20 フィートの透き通った紋様

持続時間 精神集中 + 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

この呪文は絶えず移り変わって異風の紋様を形作る多彩な光からなる透き通ったヴェールを作り出す。術者が呪文発動時に選んだヴェールの片面は無害である。もう片方の面はあり得ざる形状に捻れ回転し、ヴェールから 60 フィート以内にいるすべてのクリーチャーの視界に影響を与える。ヴェールは最大で 24 ヒット・ダイスのクリーチャーに影響を与える。HD の少ないクリーチャーから先に影響を受ける。複数のクリーチャーの HD が等しい場合、呪文に近いクリーチャーから先に影響を受ける。効果はクリーチャーの HD による。

4HD 以下：クリーチャーはヴェールを見ることができる間、吐き気がする状態になる。吐き気がする状態は最後にベールを見た時点から 1d4 ラウンド続き、その上、最後にベールを見た時点から 2d4 ラウンドの間、不調状態になる。

8HD 以下：クリーチャーは 1d4 ラウンドの間、吐き気がする状態になる。ヴェールを見ることが出来る間、不調状態になり、その上、最後にヴェールを見た時点から 1d4 ラウンドの間、不調状態になる。

9HD 以上：クリーチャーはヴェールを見ることができる間、不調状態になる。

セーヴィング・スローに成功した場合はヴェールのすべての効果を無効にする。視覚を持たないクリーチャーはローサム・ヴェールから何の影響も受けない。影響を受けたクリーチャーは目をそらすか閉じることで、凝視攻撃を避けるのと同様にヴェールを見ることが避けることができる。

ローサム・ヴェールは 7,500gp の費用と 10 レベル以上の術者によるパーマネンシイの呪文で永続化できる。

ワード・オブ・リゾルヴ

Word of Resolve / 不屈の言葉

系統 防御術；**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、信仰

距離 近距離（25 フィート + 5 フィート / 2 レベル）

目標 味方 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 1 体の味方にオーラを集中し、（魅惑）または [恐怖] 効果に対して失敗したセーヴィング・スローを +4 清浄ボーナスつきで再ロールさせることができる。術者が勇気のオーラのクラス能力を持っていない場合、この呪文は目標の [恐怖] には何の効果もない。術者が不屈のオーラのクラス特徴を持っていない場合、この呪文は目標への（魅惑）効果には何の効果もない。

アルケミスト呪文*1

1レベル・アルケミスト呪文

アンティシペイト・ベリル：目標は1回のイニシアチブ判定にボーナスを得る。

ヴォーカル・オルタレーション：目標の声を変える。

ポリパーパス・バナシアー：リラックスか娯楽の効果を得る。

ユースフル・アピアレンス：目標を若く見せる。

2レベル・アルケミスト呪文

アキュート・センシズ：目標は〈知覚〉判定にボーナスを得る。

ゴーストリー・ディスガイズ：術者はゴーストのような姿になる。

スキンセンド：自分の皮膚を独立したクリーチャーのように動かす憑依する。

ディフェンシヴ・ショック：術者への攻撃者に〔電気〕ダメージ。

ブラッド・トランスクリプション：目標の血から呪文を学ぶ。

3レベル・アルケミスト呪文

アンデッド・アナトミーⅠ：小型か中型のアンデッドの姿と力を帯びる。

イラブティヴ・バストゥール：術者は攻撃されると酸の腫れ物が弾ける。

レッサー・エイジ・レジスタンス：中年によるペナルティを無視する。

カウントレス・アイズ：追加の目が全周視界を与える。

バロウ：目標は穴掘り移動速度15フィートを得る。

マリオネット・ボゼッション：視線に限定されたマジック・ジャー。

モンストラス・フィジックⅠ：小型か中型の人怪の姿と力を帯びる。

4レベル・アルケミスト呪文

ヴァーミン・シェイプⅠ：小型か中型の蟲の姿と力を帯びる。

ヴィトリオリック・ミスト：ファイアー・シールドと同じだが〔酸〕ダメージ。

エイジ・レジスタンス：老年によるペナルティを無視する。

エコーロケーション：音響感が術者に擬似視覚40フィートを与える。

グレーター・ダークヴィジョン：完全な闇を120フィート見通せる。

タッチ・オヴ・スライム：接触で目標にグリーン・スライムを貼り付ける。

グレーター・フォールス・ライフ：2d10 + 1 / レベルの一時的ヒット・ポイントを得る。

モンストラス・フィジックⅡ：超小型か大型の人怪の姿と力を得る。

5レベル・アルケミスト呪文

アンデッド・アナトミーⅡ：超小型か大型アンデッドの姿と力を得る。

ヴァーミン・シェイプⅡ：ヴァーミン・シェイプⅠと同じだが超小型か大型まで変身できる。

グレーター・エイジ・レジスタンス：古稀によるペナルティを無視する。

モンストラス・フィジックⅢ：微小か超大型の人怪の姿と力を得る。

6レベル・アルケミスト呪文

アンデッド・アナトミーⅢ：微小か超大型アンデッドの姿と力を得る。

モンストラス・フィジックⅣ：モンストラス・フィジックⅢと同じだがより多くの能力を得る。

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

ウォートレイン・マウント：動物は戦闘騎乗の特定用途を得る。

サモン・マイナー・モンスター：1d3体の超小型の動物を召喚する。

マーダラス・コマンド：目標は味方を殺すよう強制される。

2レベル・アンティパラディン呪文

アンアダルトレイテッド・ローシング：目標は他者と離れることを強制される。

ヴェストメント・オヴ・ザ・チャンピオン：鎧か盾に+1 / 4レベルの強化ボーナスを得る。

トキシック・ギフト：目標は術者を侵す毒の効果を受ける。

パーニシャス・ポイズン：目標は毒に対して-4ペナルティを受ける。

3レベル・アンティパラディン呪文

アター・コンテンプト：目標の態度が2段階悪化する。

ブレイド・オヴ・ダーク・トライアンフ：絆の武器がゴースト・タッチを得る。

4レベル・アンティパラディン呪文

アンホーリー・ソード：武器が+5武器になり、善に+2d6ダメージを与える。

グレーター・ダークヴィジョン：完全な闇を120フィート見通せる。

インクィジター呪文

1レベル・インクィジター呪文

イアピアッシング・スクリーム：目標に〔音波〕ダメージと幻惑を与える。
インテラゲイション：目標は質問に答えるか苦痛を受ける。
ヴォーカル・オルタレーション：目標の声を変える。
ウォートレイン・マウント：動物は戦闘騎乗の特定用途を得る。
セントファイ・コープス：死体がアンデッドになるのを防ぐ。
ノウ・ジ・エネミー：モンスター知識判定に+10。
パースウェイシヴ・ゴード：目標は1d6非致傷ダメージを受ける；術者は〈威圧〉にボーナスを得る。
フォースト・クワイエット：目標は騒音を出せなくなる。
フォービド・アクション：目標は何かをするなという命令に従う。
ヘクス・ワード：目標のウィッチの呪術へのセーブに+4。
ホーン・オヴ・バースト：2マイル先でも聞こえる3つの音を作る。
レンド・ジャッジメント：味方は審判の利益1つを得る。

2レベル・インクィジター呪文

アキュート・センシズ：目標は〈知覚〉判定にボーナスを得る。
ゴーストリー・ディスガイズ：術者はゴーストのような姿になる。
サーマウント・アフリクション：状態1つを一時的に抑制する。
ディスガイズ・アザー：術者が他人に影響するディスガイズ・セルフ。
ディストレッシング・トーン：音によりクリーチャー1d4体を不調状態にする。
ディレイ・ペイン：1時間/レベル、苦痛を無視する。
ハウリング・アゴニー：叫びを上げる苦痛が目標の行動を制限する。

3レベル・インクィジター呪文

ウィットネス：目標の耳目を通して見聞きできる。
エルドリッチ・フィーヴァー：目標は秘術熱の呪文障害を負う。
カウントレス・アイズ：追加の目が全周視界を与える。
テリブル・リモース：クリーチャーは自傷を強制される。
ブレッシング・オヴ・ザ・モール：味方1体/レベルが暗視と+2〈隠密〉ボーナスを得る。

4レベル・インクィジター呪文

グレーター・インテラゲイション：インテラゲイションと同じだが、より多く質問ができ、より多く苦痛を与える。
カース・オヴ・マジック・ニゲイション (物)：目標は無効症の呪文障害を負う。
マス・デイズ：デイズと同様だが、複数のクリーチャーに影響する。
バトルマインド・リンク：術者と味方1体は攻撃とACにボーナスを得る。
フレッシュワーム・インフェステイション：ワームがヒット・ポイントと【敏】にダメージを与える。
リーシュド・シャックルス：目標は特定の場所に繋がれる。
リプロベクション：印をつけられた目標が、術者の宗教に避けられる。

5レベル・インクィジター呪文

ディヴァイン・バシュート：術者の獲物の移動能力を得る。
グレーター・フォービド・アクション：フォービド・アクションと同じだが、クリーチャー1体/レベル。
グレーター・レンド・ジャッジメント：味方は審判の利益すべてを得る。

6レベル・インクィジター呪文

オーヴァーウェルミング・プレゼンス：クリーチャーは術者が神々しいかのようにひれ伏す。

ウィザード/ソーサラー呪文

1レベル・ウィザード/ソーサラー呪文

幻術
シャドウ・ウェポン：準現実の高品質武器をつくる。

召喚術

アイシクル・ダガー：高品質の氷のダガーが+1〔冷気〕ダメージを与える。
キ・アロー：矢が素手攻撃のダメージを与える。
コロシヴ・タッチ：接触攻撃で1d4/レベルの〔酸〕ダメージ。
サモン・マイナー・モンスター：1d3体の超小型の動物を召喚する。

死霊術

インテラゲイション：目標は質問に答えるか苦痛を受ける。
ディコンポーズ・コープス：死体をきれいな骸骨に変える。
レイ・オヴ・シクニング：光線が不調状態にする。
レストア・コープス：白骨化した死体に肉をまとわせる。

心術

アンプリベアド・コンバーテント：目標のイニシアチブと反応セーブに-4。
デルージュナル・プライド：目標は攻撃と判定にペナルティを負うが、〈魅惑〉と〈強制〉へのセーブにボーナスを得る。
バングル：目標の次の攻撃ロールが判定に-20ペナルティ。

占術

アンティシペイト・ベリル：目標は1回のイニシアチブ判定にボーナスを得る。

変成術

ヴォーカル・オルタレーション：目標の声を変える。
スナップドラゴン・ファイアーワークス：レベルにつき1つの竜の花火をつくる。
フォースト・クワイエット：目標は騒音を出せなくなる。
ポリバーバス・パナシア：リラックスか娯楽の効果を得る。
ユースフル・アピアレンス：目標を若く見せる。

力術

イアピアッシング・スクリーム：目標に〔音波〕ダメージと幻惑を与える。

2レベル・ウィザード/ソーサラー呪文

幻術

ゴーストリー・ディスガイズ：術者はゴーストのような姿になる。
シンボル・オヴ・ミラーリング (物)：トリガーを設定されたルーンが鏡像を作る。
ディスガイズ・アザー：術者が他人に影響するディスガイズ・セルフ。
ホーンティング・ミスツ：クリーチャーは怯え状態になり【判】ダメージを受ける。
マッド・ハリューシネイション：目標は精神活動にペナルティを負う。

召喚術

クッシュニング・バンズ：押し潰しに対して守る力場の帯。
ウェブ・シェルター：帯紐でできた快適なシェルターを作る。

死霊術

アンシェイカブル・チル：目標は厳しい寒さに苦しめられる。
スキンセンド：自分の皮膚を独立したクリーチャーのように動かし憑依する。
スティール・ヴォイス：目標は術啞症の呪文障害を負う。
パーニシャス・ポイズン：目標は毒に対して-4ペナルティを受ける。

心術

アンナチュラル・ラスト：目標は何かにキスまたは愛撫することを強要される。
オブレッシヴ・ボアダム：目標は次のアクションを失う。
コンパッシュネート・アライ：目標は負傷した仲間の救助を強制される。
ディレイ・ペイン：1時間/レベル、苦痛を無視する。

占術

シェア・メモリー：目標と記憶1つを共有する。
ブラッド・トランスクリプション：目標の血から呪文を学ぶ。

変成術

シルク・トゥ・スチール：スカーフを盾かウィップのように使う。
スカulpt・シミュレイクラム：シミュレイクラムの外見を変更する。
ディスフィギャリング・タッチ：目標は外見を損なう。
バジャーズ・フェロシティ：集中している間、複数の武器が鋭くなる。
ボイリング・ブラッド：目標は【火】ダメージを受ける；オークは【筋力】+2を得る。
マスターワーク・トランスフォーメーション (物)：通常のアイテムを高品質にする。

防御術

ミゼラブル・ピティ：相手は哀れなクリーチャーに攻撃できない。

力術

ディフェンシヴ・ショック：術者への攻撃者に【電気】ダメージ。
プロテクティヴ・ベナンブラ：影が目標を光から守る。
フリジッド・タッチ：目標は【冷氣】ダメージを受けよろめき状態になる。

3レベル・ウィザード/ソーサラー呪文

幻術

ヴィジョン・オヴ・ヘル：地獄の光景の幻影がクリーチャーを怯え状態にする。
ローサム・ヴェール：弱いクリーチャーを吐き気がする状態かつ/または不調状態にする。

召喚術

アッシュ・ストーム：視界と移動を妨げる。
マッド・モンキーズ：悪戯好きの猿のスウォームを招来する。
レイン・オヴ・フログス：毒ガエルのスウォームを招来する。

死霊術

エルドリッチ・フィーヴァー：目標は秘術熱の呪文障害を負う。
キ・リーチ：クリティカル・ヒット時に気プールを回復する。
サンズ・オヴ・タイム：目標は一時的に加齢する。
トキシック・ギフト：目標は術者を侵す毒の効果を受ける。

ハウリング・アゴニー：叫びを上げる苦痛が目標の行動を制限する。
マリオネット・ポゼッション：視線に限定されたマジック・ジャー。
レッサー・アニメイト・デッド：スケルトンかゾンビ1体を作る。

心術

アンアダルトレイテッド・ローシング：目標は他者と離れることを強制される。
レックレス・インファチュエーション：目標は他者の近くにいることを強制される。

変成術

アンソロポモフィック・アニマル：動物を二足歩行させる。
アンデッド・アナトミーI：小型か中型のアンデッドの姿と力を帯びる。
イラプティヴ・パストゥール：術者は攻撃されると酸の腫れ物が弾ける。
エクスクルシエーティング・ディフォーメーション：目標は【敏】および【耐】ダメージを負う。
カウントレス・アイズ：追加の目が全周視界を与える。
ストレンジリング・ヘア：術者の髪が動いて組みつく。
パロウ：目標は穴掘り移動速度15フィートを得る。
モンストラス・フィジックI：小型か中型の人怪の姿と力を帯びる。

力術

ディストラクティング・カコフォニー：騒音により詠唱が難しくなる。
フォース・パンチ：目標は【力場】ダメージを受け、押しのけられる。

4レベル・ウィザード/ソーサラー呪文

幻術

レッサー・シミュレイクラム (物)：弱いクリーチャーの複製を作る。
シャドウ・ステップ：影から影へテレポートする。

召喚術

タッチ・オヴ・スライム：接触で目標にグリーン・スライムを貼り付ける。
フレッシュワーム・インフェステーション：ワームがヒット・ポイントと【敏】にダメージを与える。

死霊術

ファミリア・メルディング：使い魔に憑依する。
グレーター・フォールス・ライフ：2d10 + 1 /レベルの一時的ヒット・ポイントを得る。

心術

オーヴァーウェルミング・グリーフ：目標は悲しみにくれ、行動できず【敏】ボーナスを失う。
コントロール・サモンド・クリーチャー：他者の召喚した怪物に指示する。
マス・デイズ：デイズと同様だが、複数のクリーチャーに影響する。
テリブル・リモース：クリーチャーは自傷を強制される。
マリシャス・スパイト (物)：目標は他者への陰謀を強制される。

占術

シンボル・オヴ・リヴェレイション (物)：トリガーを設定されたシンボルが幻影を暴く。

変成術

ヴァーミン・シェイプI：小型か中型の蟲の姿と力を帯びる。

レッサー・エイジ・レジスタンス：中年によるペナルティを無視する。
シンボル・オヴ・スローイング (物)：トリガーを設定されたルーンがクリーチャーを減速する。
グレーター・ダークヴィジョン：完全な闇を 120 フィート見通せる。
マルファンクション：人造を 1 ラウンド／レベルの間混乱させる。
モンスター・フィジック II：超小型か大型の人怪の姿と力を得る。
ライド・ザ・ウェイヴズ：目標は水を呼吸して泳ぐことができる。

防御術

カース・オヴ・マジック・ニゲイション (物)：目標は無効症の呪文障害を負う。

力術

ヴィトリオリック・ミスト：ファイアー・シールドと同じだが [酸] ダメージ。
ヴォルカニック・ストーム：熱い岩が 5d6 ダメージを与える。
アガナイズ：苦痛によって来訪者を従わせる。

5 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

召喚術

アシディック・スプレー (物)：1d6／レベルの [酸] ダメージと 1 ラウンドの [酸]。
コロシヴ・コンサンクション：酸の斑点が相手にダメージを与える。

死霊術

レッサー・アストラル・プロジェクション：限定的な幽体離脱。
ブレイグ・キャリア：目標の攻撃が汚穢熱を媒介する。
ボゼス・オブジェクト：物体 1 つに憑依して操る。

心術

カース・オヴ・ディスガスト：目標はトリガーを見ている間 不調状態になる。
スマグ・ナルシシズム：目標は自身への感覚を乱される。

占術

シンボル・オヴ・スクライニング (物)：トリガーを設定されたルーンが念視の感覚を起動する。

変成術

アンデッド・アナトミー II：超小型か大型アンデッドの姿と力を得る。
ヴァーミン・シェイプ II：ヴァーミン・シェイプ I と同じだが超小型か大型まで変身できる。
エコーロケーション：音響感が術者に擬似視覚 40 フィートを与える。
フィクル・ウィンズ：選択的に攻撃を遮断する ウィンド・ウォール。
モンスター・フィジック III：微小か超大型の人怪の姿と力を得る。
ラピッド・リペア：人造が高速治療 5 を得る。

防御術

アンブレイカブル・コンストラクト (物)：人造の硬度か DR を増加する。
スーズ・コンストラクト：人造の狂暴化の確率を減少する。

力術

アイシー・プリズン：厚い氷が目標を捕らえダメージを与える。
ウォール・オヴ・サウンド：音波の壁がダメージとクリーチャーを遮断す

る。
ソニック・スラスト：目標は音で術者から吹き飛ばされる。
ライトニング・アーク：直線上の目標は 1d6／レベルの [電気] ダメージを受ける。

6 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

召喚術

アイス・クリスタル・テレポート：目標は凍りつき、その後瞬間移動する。
カンジュア・ブラック・ブディング (物)：ブラック・ブディングを召喚する。

死霊術

メジャー・カース：ピストウ・カースと同じだが、除去しにくい。
グレーター・コンテイジョン：対象は魔法の病気に感染する。

心術

アター・コンテンプト：目標の態度が 2 段階悪化する。
ヴェンジフル・アウトレイジ：目標は敵 1 体を殺すことを強制される。
エンヴィアス・アージ：目標は他者に盗み取りか武器落としをする。
セレニティ：平和的な感覚が暴力を試みる者を害する。

占術

バトルマインド・リンク：術者と味方 1 体は攻撃と AC にボーナスを得る。

変成術

アンデッド・アナトミー III：微小か超大型アンデッドの姿と力を得る。
エイジ・レジスタンス：老年によるペナルティを無視する。
モンスター・フィジック IV：モンスター・フィジック III と同じだがより多くの能力を得る。

防御術

シンボル・オヴ・シーリング (物)：ウォール・オヴ・フォースのトリガーを設定する。

力術

コールド・アイス・ストライク：氷の破片の円錐が 1d6／レベルの [冷気] ダメージを与える。
リーシュド・シャクルス：目標は特定の場所に繋がれる。

7 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

幻術

ルナ・ヴェール：[光] を解呪し、ライカンスローブを戻す。

召喚術

カースティック・イラプション：爆発が 1d6／レベルの [酸] ダメージを与え、留まる。
レッサー・クリエイト・デミブレイン (焦)：自分の擬似次元界を作る。
ジョイフル・ラブチャー：有害な [感情] 効果を無効にする。

死霊術

エビデミック：対象を接触伝染病に感染させる。
テンポラリー・リザレクション (物)：クリーチャーに 24 時間命を宿らせる。
ブレイグ・ストーム：コンテイジョン のようにクリーチャーを感染させる雲。

心術

ウェイヴズ・オヴ・エクスタシー：クリーチャーは喜びにより 朦朧状態 かつ よろめき状態 になる。

変成術

アイス・ボディ：術者の肉体は生ける氷になる。
グレーター・エイジ・レジスタンス：古稀によるペナルティを無視する。
コントロール・コンストラクト：人造の制御を奪う。
レゾネイティング・ワード：目標はダメージ、よろめき状態、および 朦朧状態 を受ける。

防御術

サークル・オヴ・クラリティ (物)：幻術と〈隠密〉を束縛する放射。

力術

キ・シャウト：目標は 1d6 ポイント/レベルの [音波] ダメージを受け 朦朧状態 になる。
スコリング・ウィンズ：風が視界を妨げ、毎ラウンド 3d6 ダメージを与える。

8 レベル・ウィザード/ソーサラー呪文

召喚術

クリエイト・デミブレイン：レッサー・クリエイト・デミブレイン と同じだが、より広く次元界特性を持つ。
コール・コンストラクト (物)：術者の人造を術者のもとに召喚する。

死霊術

オーブ・オヴ・ザ・ヴォイド (物)：球体が負のレベルを加える。

占術

プレディクション・オヴ・フェイラー：目標は永続的な 怯え状態 かつ 不調状態 になり、呪文障害を受ける。

変成術

アンデッド・アナトミーⅣ：アンデッド・アナトミーⅢ と同じだがより多くの能力を使える。

9 レベル・ウィザード/ソーサラー呪文

召喚術

インタープラネタリー・テレポート：他の惑星に瞬間移動する。
ウッデン・ファランクス：1d4 + 2 体のウッド・ゴーレムを一時的に作り出し、術者のために戦わせる。
グレーター・クリエイト・デミブレイン (焦)：クリエイト・デミブレイン と同じだが、より広くより多くの次元界特性を持つ。

死霊術

カースド・アース (物)：植物を枯らす、生きているクリーチャーを病気にする、あるいは死んだクリーチャーをゾンビとして蘇らせる。

心術

オーヴァーウェルミング・プレゼンス：クリーチャーは術者が神々しいかのようにひれ伏す。

シンボル・オヴ・ストライフ (物)：トリガーを設定されたルーンがクリーチャーの攻撃を促す。

変成術

トランスミュート・ブラッド・トゥ・アシッド (物)：目標は毎ラウンド [酸] ダメージを受け、目標を攻撃したのも [酸] ダメージを受ける。

防御術

シンボル・オヴ・ヴァルネラビリティ (物)：トリガーを設定されたルーンがペナルティを与える。

力術

マス・アイシー・プリズン：アイシー・プリズン と同じだが、クリーチャー 1 体/レベルに影響する。
ライド・ザ・ライトニング：電光に変身する。

ウィッチ呪文

1レベル・ウィッチ呪文

アイシクル・ダガー：高品質の氷のダガーが+1 [冷気] ダメージを与える。
アンブリペアド・コンバート：目標のイニシアチブと反応セーブに-4。
イアピアッシング・スクリーム：目標に [音波] ダメージと幻惑を与える。
インテラゲイション：目標は質問に答えるか苦痛を受ける。
ヴォーカル・オルタレーション：目標の声を变える。
キ・アロー：矢が素手攻撃のダメージを与える。
サモン・マイナー・モンスター：1d3体の超小型の動物を召喚する。
シャドウ・ウェポン：準現実の高品質武器をつくる。
セントファイ・コープス：死体がアンデッドになるのを防ぐ。
ダイアグノース・ディジーズ：病気を検知し解析する。
ディコンポーズ・コープス：死体をきれいな骸骨に変える。
デルージュナル・ブライド：目標は攻撃と判定にペナルティを負うが、(魅惑)と(強制)へのセーブにボーナスを得る。
バングル：目標の次の攻撃ロールか判定に-20ペナルティ。
ファンブルタン：目標は明瞭な発言ができなくなる。
フォースト・クワイエット：目標は騒音を出せなくなる。
フロストバイト：目標は [冷気] ダメージと疲労状態を被る。
ヘクス・ワード：目標のウィッチの呪術へのセーブに+4。
リムヴ・シックネス：病気、吐き気、不調状態を抑制する。
レイ・オヴ・シックニング：光線が不調状態にする。
レストア・コープス：白骨化した死体に肉をまとわせる。
ユースフル・アピアレンス：目標を若く見せる。

2レベル・ウィッチ呪文

アンシェイカブル・チル：目標は厳しい寒さに苦しめられる。
アンナチュラル・ラスト：目標は何かにキスまたは愛撫することを強要される。
ウェブ・シェルター：帯紐でできた快適なシェルターを作る。
ゴーストリー・ディスガイズ：術者はゴーストのような姿になる。
シェア・メモリー：目標と記憶1つを共有する。
シルク・トゥ・スチール：スカーフを盾かウィップのように使う。
シンボル・オヴ・ミラーリング (物)：トリガーを設定されたルーンが鏡像を作る。
スキンセント：自分の皮膚を独立したクリーチャーのように動かし憑依する。
スティール・ヴォイス：目標は術啞症の呪文障害を負う。
ディスフィギャリング・タッチ：目標は外見を損なう。
ディレイ・ペイン：1時間/レベル、苦痛を無視する。
パーニシャス・ポイズン：目標は毒に対して-4ペナルティを受ける。
ブラッド・トランスクリプション：目標の血から呪文を学ぶ。
プロテクティブ・ベナンブラ：影が目標を光から守る。
ボイリング・ブラッド：目標は [火] ダメージを受ける；オークは【筋力】+2を得る。
ホーンティング・ミスツ：クリーチャーは怯え状態になり【判】ダメージを受ける。
マスターワーク・トランスフォーメーション (物)：通常のアイテムを高品質にする。
マッド・ハリューシネーション：目標は精神活動にペナルティを負う。
ミゼラブル・ピティ：相手は哀れなクリーチャーに攻撃できない。

3レベル・ウィッチ呪文

アッシュ・ストーム：視界と移動を妨げる。
アンアダルトレイテッド・ローシング：目標は他者と離れることを強制される。

アンスロボモフィック・アニマル：動物を二足歩行させる。
イラプティブ・パストゥール：術者は攻撃されると酸の腫れ物が弾ける。
ヴァーミン・シェイプI：小型か中型の蟲の姿と力を帯びる。
ヴィジョン・オヴ・ヘル：地獄の光景の幻影がクリーチャーを怯え状態にする。
ウィットネス：目標の耳目を通して見聞きできる。
エクスクルシエーティング・ディフォーメーション：目標は【敏】および【耐】ダメージを負う。
エルドリッチ・フィーヴァー：目標は秘術熱の呪文障害を負う。
カウントレス・アイズ：追加の目が全周視界を与える。
カックリング・スカル：頭蓋骨に働くマジック・マウス、聴者は怯え状態になる。
キ・リーチ：クリティカル・ヒット時に気プールの回復する。
サンズ・オヴ・タイム：目標は一時的に加齢する。
ストレンジリング・ヘア：術者の髪が動いて組みつく。
スピット・ヴェノム：盲目にするブラック・アダールの毒を吐きかける。
ハウリング・アゴニー：叫びを上げる苦痛が目標の行動を制限する。
マリオネット・ボゼッション：視線に限定されたマジック・ジャー。
レイン・オヴ・フログス：毒ガエルのスウォームを招来する。
レックレス・インファチュエーション：目標は他者の近くにいることを強制される。
ローサム・ヴェール：弱いクリーチャーを吐き気がする状態かつ/または不調状態にする。

4レベル・ウィッチ呪文

ヴァーミン・シェイプII：ヴァーミン・シェイプIと同じだが超小型か大型まで変身できる。
ヴォルカニック・ストーム：熱い岩が5d6ダメージを与える。
レッサー・エイジ・レジスタンス：中年によるペナルティを無視する。
カース・オヴ・マジック・ニゲイション (物)：目標は無効症の呪文障害を負う。
ケープ・オヴ・ワスプス：ワスプ・スウォームが術者を守るか運ぶ。
シャドウ・ステップ：影から影へテレポートする。
シンボル・オヴ・スローイング (物)：トリガーを設定されたルーンがクリーチャーを減速する。
シンボル・オヴ・ヒーリング (物)：トリガーを設定されたルーンが生きているクリーチャーを癒す。
シンボル・オヴ・リヴェレイション (物)：トリガーを設定されたシンボルが幻影を暴く。
タッチ・オヴ・スライム：接触で目標にグリーン・スライムを貼り付ける。
マス・デイズ：デイズと同様だが、複数のクリーチャーに影響する。
ファミリア・メルディング：使い魔に憑依する。
グレーター・フォールス・ライフ：2d10 + 1 / レベルの一時的ヒット・ポイントを得る。
フレッシュワーム・インフェステーション：ワームがヒット・ポイントと【敏】にダメージを与える。
ライド・ザ・ウェイヴズ：目標は水を呼吸して泳ぐことができる。

5レベル・ウィッチ呪文

メジャー・カース：ピストウ・カースと同じだが、除去しにくい。
カース・オヴ・ディスガスト：目標はトリガーを見ている間不調状態になる。
グレーター・コンテイジョン：対象は魔法の病気に感染する。
シンボル・オヴ・スクライミング (物)：トリガーを設定されたルーンが念視の感覚を起動する。
スマグ・ナルシズム：目標は自身への感覚を乱される。
ブレイグ・キャリア：目標の攻撃が汚穢熱を媒介する。
ボゼス・オブジェクト：物体1つに憑依して操る。

6レベル・ウィッチ呪文

アイス・クリスタル・テレポート：目標は凍りつき、その後瞬間移動する。
ヴェンジフル・アウトレイジ：目標は敵1体を殺すことを強制される。

エイジ・レジスタンス：老年によるペナルティを無視する。

エビデミック：対象を接触伝染病に感染させる。

シンボル・オヴ・シーリング (物)：ウォール・オヴ・フォースのトリガーを設定する。

ブレイグ・ストーム：コンテイジョンのようにクリーチャーを感染させる雲。

7レベル・ウィッチ呪文

アイス・ボディ：術者の肉体は生ける氷になる。

ウェイヴズ・オヴ・エクスタシー：クリーチャーは喜びにより朦朧状態かつよろめき状態になる。

グレーター・エイジ・レジスタンス：古稀によるペナルティを無視する。

レッサー・クリエイト・デミブレイン (焦)：自分の擬似次元界を作る。

スコリング・ウィンズ：風が視界を妨げ、毎ラウンド3d6ダメージを与える。

テンポラリー・リザレクション (物)：クリーチャーに24時間命を宿らせる。

ルナ・ヴェール：[光]を解呪し、ライカンスローブを戻す。

8レベル・ウィッチ呪文

クリエイト・デミブレイン：レッサー・クリエイト・デミブレインと同じだが、より広く次元界特性を持つ。

プレディクション・オヴ・フェイラー：目標は永続的な怯え状態かつ不調状態になり、呪文障害を受ける。

9レベル・ウィッチ呪文

カースド・アース (物)：植物を枯らす、生きているクリーチャーを病気にする、あるいは死んだクリーチャーをゾンビとして蘇らせる。

グレーター・クリエイト・デミブレイン (焦)：クリエイト・デミブレインと同じだが、より広くより多くの次元界特性を持つ。

シンボル・オヴ・ヴァルネラビリティ (物)：トリガーを設定されたルーンがペナルティを与える。

シンボル・オヴ・ストライフ (物)：トリガーを設定されたルーンがクリーチャーの攻撃を促す。

ポーラー・ミッドナイト：冷気と闇が麻痺とダメージを与える。

クレリック／オラクル呪文

1レベル・クレリック／オラクル呪文

サモン・マイナー・モンスター：1d3体の超小型の動物を召喚する。

セントファイ・コープス：死体がアンデッドになるのを防ぐ。

ダイアグノース・ディジーズ：病気を検知し解析する。

ディコンポーズ・コープス：死体をきれいな骸骨に変える。

ノウ・ジ・エネミー：モンスター知識判定に+10。

フォービド・アクション：目標は何かをするなどという命令に従う。

マーダラス・コマンド：目標は味方を殺すよう強制される。

リムーヴ・シックネス：病気、吐き気、不調状態を抑制する。

レイ・オヴ・シックニング：光線が不調状態にする。

レストア・コープス：白骨化した死体に肉をまとわせる。

2レベル・クレリック／オラクル呪文

レッサー・アニメイト・デッド：スケルトンかゾンビ1体を作る。

アロー・オヴ・ロー：混沌のクリーチャーを書し、場合により幻惑状態にする。

インビュー・ウィズ・オーラ：目標は術者のクレリックのオーラを模倣する。

ウェブ・シェルター：帯紐でできた快適なシェルターを作る。

コンパッシュネート・アライ：目標は負傷した仲間の救助を強制される。

サーマウント・アフリクション：状態1つを一時的に抑制する。

シャード・オヴ・カオス：秩序のクリーチャーを書し、場合により減速状態にする。

スピア・オヴ・ピュリティ：悪のクリーチャーを書し、場合により盲目状態にする。

ディスフィギャリング・タッチ：目標は外見を損なう。

ディレイ・ペイン：1時間/レベル、苦痛を無視する。

ドレッド・ボルト：善のクリーチャーを書し、場合により不調状態にする。

プロテクティブ・ペナンプラ：影が目標を光から守る。

ボイリング・ブラッド：目標は[火]ダメージを受ける；オークは【筋力】+2を得る。

マスターワーク・トランスフォーメーション (物)：通常のアイテムを高品質にする。

3レベル・クレリック／オラクル呪文

アガナイズ：苦痛によって来訪者を従わせる。

アルコンズ・オーラ：敵の攻撃とACにペナルティを科すオーラ。

ヴィジョン・オヴ・ヘル：地獄の光景の幻影がクリーチャーを怯え状態にする。

キ・リーチ：クリティカル・ヒット時に気プールの回復する。

サンズ・オヴ・タイム：目標は一時的に加齢する。

シンボル・オヴ・ヒーリング (物)：トリガーを設定されたルーンが生きているクリーチャーを癒す。

バジャーズ・フェロシティ：集中している間、複数の武器が鋭くなる。

ブレッシング・オヴ・ザ・モール：味方1体/レベルが暗視と+2(隠密)ボーナスを得る。

4レベル・クレリック／オラクル呪文

オーラ・オヴ・ドゥーム：術者のオーラ内のクリーチャーは怯え状態になる。

オラクルズ・ヴェッセル：オラクルのみ、目標は術者のオラクルの呪いの利益を得る。

コントロール・サモンド・クリーチャー：他者の召喚した怪物に指示する。

シンボル・オヴ・スローイング (物)：トリガーを設定されたルーンがクリーチャーを減速する。

シンボル・オヴ・リヴェレイション (物)：トリガーを設定されたシンボ

ルが幻影を暴く。

スーズ・コンストラクト：人造の狂暴化の確率を減少する。

スピット・ヴェノム：盲目にするブラック・アダールの毒を吐きかける。

テリブル・リモース：クリーチャーは自傷を強制される。

ブラッド・クロウ・ストライク：素手打撃が「火」と負のエネルギのダメージを与える鴉を作り出す。

ブレイグ・キャリア：目標の攻撃が汚穢熱を媒介する。

フレッシュワーム・インフェステーション：ワームがヒット・ポイントと【敏】にダメージを与える。

ライド・ザ・ウェイヴズ：目標は水を呼吸して泳ぐことができる。

5レベル・クレリック／オラクル呪文

レッサー・アストラル・プロジェクション：限定的な幽体離脱。

アンホーリー・アイス：凍結した邪水の壁か投槍を作り出す。

メジャー・カース：ピストウ・カースと同じだが、除去しにくい。

カース・オヴ・マジック・ニゲイション (物)：目標は無効症の呪文障害を負う。

グレーター・コンテイジョン：対象は魔法の病気に感染する。

シンボル・オヴ・スクライング (物)：トリガーを設定されたルーンが念視の感覚を起動する。

セレニティ：平和的な感覚が暴力を試みる者を害する。

フィクル・ウィンズ：選択的に攻撃を遮断する ウィンド・ウォール。

グレーター・フォービド・アクション：フォービド・アクションと同じだが、クリーチャー1体／レベル。

ホーリー・アイス：凍結した聖水の壁か投槍を作り出す。

ラピッド・リペア：人造が高速治癒5を得る。

リップレイション：印をつけられた目標が、術者の宗教に避けられる。

6レベル・クレリック／オラクル呪文

エビデミック：対象を接触伝染病に感染させる。

コールド・アイス・ストライク：氷の破片の円錐が1d6／レベルの【冷気】ダメージを与える。

ジョイフル・ラブチャー：有害な【感情】効果を無効にする。

シンボル・オヴ・シーリング (物)：ウォール・オヴ・フォースのトリガーを設定する。

ブレイグ・ストーム：コンテイジョンのようにクリーチャーを感染させる雲。

7レベル・クレリック／オラクル呪文

ウェイヴズ・オヴ・エクスタシー：クリーチャーは喜びにより 朦朧状態かつよろめき状態になる。

レッサー・クリエイト・デミブレイン (焦)：自分の擬似次元界を作る。

サークル・オヴ・クラリティ (物)：幻術と〈隠密〉を束縛する放射。

ピストウ・グレイス・オヴ・ザ・チャンピオン：目標は1ラウンド／レベルの間パラディン能力を得る。

ルナ・ヴェール：【光】を解呪し、ライカンスローブを戻す。

8レベル・クレリック／オラクル呪文

オーブ・オヴ・ザ・ヴォイド (物)：球体が負のレベルを加える。

クリエイト・デミブレイン：レッサー・クリエイト・デミブレインと同じだが、より広く次元界特性を持つ。

コール・コンストラクト (物)：術者のゴーレムを術者のもとに召喚する。

9レベル・クレリック／オラクル呪文

インタープラネタリー・テレポート：他の惑星に瞬間移動する。

ウッデン・ファランクス：1d4 + 2体のウッド・ゴーレムを一時的に作り出し、術者のために戦わせる。

オーヴァーウェルミング・プレゼンス：クリーチャーは術者が神々しいかのようにひれ伏す。

カースド・アース (物)：植物を枯らす、生きているクリーチャーを病氣

にする、あるいは死んだクリーチャーをゾンビとして蘇らせる。

シンボル・オヴ・ヴァルネラビリティ (物)：トリガーを設定されたルーンがペナルティを与える。

シンボル・オヴ・ストライフ (物)：トリガーを設定されたルーンがクリーチャーの攻撃を促す。

グレーター・クリエイト・デミブレイン (焦)：クリエイト・デミブレインと同じだが、より広くより多くの次元界特性を持つ。

ポーラー・ミッドナイト：冷気と闇が麻痺とダメージを与える。

サモナー呪文

1 レベル・サモナー呪文

アイシクル・ダガー：高品質の氷のダガーが+1 [冷気] ダメージを与える。
コロシヴ・タッチ：接触攻撃で1d4 / レベルの [酸] ダメージ。
サモン・マイナー・モンスター：1d3 体の超小型の動物を召喚する。
レイ・オヴ・シックニング：光線が不調状態にする。

2 レベル・サモナー呪文

ウェブ・シェルター：帯紐でできた快適なシェルターを作る。
クッションング・バンズ：押し潰しに対して守る力場の帯。
レッサー・レストア・アイドーロン：幻獣へのレッサー・レストレーション。

3 レベル・サモナー呪文

アガナイズ：苦痛によって来訪者を従わせる。
コントロール・サモンド・クリーチャー：他者の召喚した怪物に指示する。
マッド・モンキーズ：悪戯好きの猿のスウォームを招来する。
マリオネット・ポゼッション：視線に限定されたマジック・ジャー。
レイン・オヴ・フロッグス：毒ガエルのスウォームを招来する。
レストア・アイドーロン (物)：幻獣へのレストレーション。

4 レベル・サモナー呪文

ヴァトリオリック・ミスト：ファイアー・シールドと同じだが [酸] ダメージ。
マス・デイズ：デイズと同様だが、複数のクリーチャーに影響する。

5 レベル・サモナー呪文

アイス・クリスタル・テレポート：目標は凍りつき、その後瞬間移動する。
レッサー・クリエイト・デミブレイン (焦)：自分の擬似次元界を作る。
カンジュア・ブラック・ブディング (物)：ブラック・ブディングを召喚する。

6 レベル・サモナー呪文

イーグル・エアリー：ジャイアント・イーグル 1 体 / 3 レベルを召喚する。
クリエイト・デミブレイン：グレーター・クリエイト・デミブレインと同じだが、より広く次元界特性を持つ。

ドルイド呪文

1 レベル・ドルイド呪文

サモン・マイナー・アライ：1d3 体の超小型の動物を召喚する。
ダイアグノース・ディジーズ：病気を検知し解析する。
ディコンポーズ・コープス：死体をきれいな骸骨に変える。
フロストバイト：目標は [冷気] ダメージと疲労状態を被る。
リムーヴ・シックネス：病気、吐き気、不調状態を抑制する。
レイ・オヴ・シックニング：光線が不調状態にする。
レストア・コープス：白骨化した死体に肉をまとわせる。

2 レベル・ドルイド呪文

アンシェイカブル・チル：目標は厳しい寒さに苦しめられる。
ウェブ・シェルター：帯紐でできた快適なシェルターを作る。
ウォートレイン・マウント：動物は戦闘騎乗の特定用途を得る。
タール・ボール：燃えさかるタールが目標を害し【敏】ペナルティを与える。
パーニシャス・ポイズン：目標は毒に対して-4 ペナルティを受ける。
フリジッド・タッチ：目標は [冷気] ダメージを受けよめき状態になる。
マスターワーク・トランスフォーメーション (物)：通常のアイテムを高品質にする。

3 レベル・ドルイド呪文

アッシュ・ストーム：視界と移動を妨げる。
アンソロポモーフック・アニマル：動物を二足歩行させる。
ヴァーミン・シェイプ I：小型か中型の蟲の姿と力を帯びる。
スピット・ヴェノム：盲目にするブラック・アダーの毒を吐きかける。
バースト・オヴ・ネトルス：イラクサの爆発が3d6 ダメージと1d6 [酸] ダメージを与える。
バジャーズ・フェロシティ：集中している間、複数の武器が鋭くなる。
バロウ：目標は穴掘り移動速度 15 フィートを得る。
ファンブル・インフェステーション：目標は攻撃により出血を受ける。
マッド・モンキーズ：悪戯好きの猿のスウォームを招来する。
レイン・オヴ・フロッグス：毒ガエルのスウォームを招来する。

4 レベル・ドルイド呪文

アタヴィズム：動物はアドヴァンスト・クリーチャーの単純なテンプレートを得る。
アルポリアル・ハンマー：木の枝が相手を攻撃する。
ヴァーミン・シェイプ II：ヴァーミン・シェイプ I と同じだが超小型か大型まで変身できる。
ヴォルカニック・ストーム：熱い岩が5d6 ダメージを与える。
レッサー・エイジ・レジスタンス：中年によるペナルティを無視する。
エコーロケーション：音響感が術者に擬似視覚 40 フィートを与える。
ケープ・オヴ・ワスプス：ワスプ・スウォームが術者を守るか運ぶ。
タッチ・オヴ・スライム：接触で目標にグリーン・スライムを貼り付ける。
ブレイグ・キャリア：目標の攻撃が汚穢熱を媒介する。
ライド・ザ・ウェイヴズ：目標は水を呼吸して泳ぐことができる。

5 レベル・ドルイド呪文

グレーター・コンテイジョン：対象は魔法の病気に感染する。
フィクル・ウィンズ：選択的に攻撃を遮断する ウィンド・ウォール。
リプロベーション：印をつけられた目標が、術者の宗教に避けられる。
レイズ・アニマル・コンパニオン (物)：レイズ・デッドと同じだが、動物にかかる。

6 レベル・ドルイド呪文

イーグル・エアリー：ジャイアント・イーグル 1 体 / 3 レベルを召喚する。
エイジ・レジスタンス：老年によるペナルティを無視する。
エビデミック：対象を接触伝染病に感染させる。

ブレイグ・ストーム：コンテイジョンのようにクリーチャーを感染させる雲。

7レベル・ドルイド呪文

グレーター・エイジ・レジスタンス：古稀によるペナルティを無視する。

スコリング・ウィンズ：風が視界を妨げ、毎ラウンド3d6ダメージを与える。

8レベル・ドルイド呪文

マス・アタヴィズム：動物1体/レベルがアドヴァンスト・テンプレートを得る。

ブラッド・ミスト：霧が【判断力】ダメージと激怒を引き起こす。

9レベル・ドルイド呪文

サモン・エルダー・ワーム：ジャイアント・パープル・ワームを召喚する。

サモン・フロフェモス：フロフェモスを召喚する。

ポーラー・ミッドナイト：冷気と闇が麻痺とダメージを与える。

バード呪文

1レベル・バード呪文

アンティシペイト・ベリル：目標は1回のイニシアチブ判定にボーナスを得る。

アンナチュラル・ラスト：目標は何かにキスまたは愛撫することを強要される。

アンプリベアド・コンバーテント：目標のイニシアチブと反応セーブに-4。

イアピアッシング・スクリーム：目標に【音波】ダメージと幻惑を与える。

ヴォーカル・オルタレーション：目標の声を変える。

キ・アロー：矢が素手攻撃のダメージを与える。

コード・オヴ・シャーズ：呪芸により2d6刺突ダメージを与える。

サモン・マイナー・モンスター：1d3体の超小型の動物を召喚する。

デルージュナル・プライド：目標は攻撃と判定にペナルティを負うが、(魅惑)と(強制)へのセーブにボーナスを得る。

ファンブルタン：目標は明瞭な発言ができなくなる。

フォースト・クワイエット：目標は騒音を出せなくなる。

プレイ・インストゥルメント：技能を持っているかのように楽器を演奏する。

ホーン・オヴ・パスト：2マイル先でも聞こえる3つの音を作る。

ユースフル・アピアレンス：目標を若く見せる。

2レベル・バード呪文

アキュート・センス：目標は〈知覚〉判定にボーナスを得る。

アレグロ：バードの呪芸を維持している間ヘイストを得る。

アンアダルトレイテッド・ローシング：目標は他者と離れることを強制される。

ウォートレイン・マウント：動物は戦闘騎乗の特定用途を得る。

オブレッシヴ・ボアダム：目標は次のアクションを失う。

ゴーストリー・ディスガイズ：術者はゴーストのような姿になる。

コンパッシュネート・アライ：目標は負傷した仲間の救助を強制される。

シェア・メモリー：目標と記憶1つを共有する。

シルク・トゥ・スチール：スカーフを盾かウィップのように使う。

スティール・ヴォイス：目標は術唾症の呪文障害を負う。

スナップドラゴン・ファイアーワークス：レベルにつき1つの竜の花火をつくる。

ディスガイズ・アザー：術者が他人に影響するディスガイズ・セルフ。

ディストラクティング・カコフォニー：騒音により詠唱が難しくなる。

ディストレッシング・トーン：音によりクリーチャー1d4体を不調状態にする。

ディレイ・ペイン：1時間/レベル、苦痛を無視する。

ピアッシング・シュリーク：目標は苦痛を伴う音でよろめき状態になる。

ボイリング・ブラッド：目標は【火】ダメージを受ける；オークは【筋力】+2を得る。

ホーンティング・ミスツ：クリーチャーは怯え状態になり【判】ダメージを受ける。

マスターワーク・トランスフォーメーション(物)：通常のアイテムを高品質にする。

マッド・ハリュエシネーション：目標は精神活動にペナルティを負う。

ミゼラブル・ピティ：相手は哀れなクリーチャーに攻撃できない。

レックレス・インファチュエーション：目標は他者の近くにいることを強制される。

3レベル・バード呪文

ヴィジョン・オヴ・ヘル：地獄の光景の幻影がクリーチャーを怯え状態にする。

ウィットネス：目標の耳目を通して見聞きできる。

エクスクイジット・アカンパニメント：楽器が術者のためにバードの呪芸を維持する。

オーヴァーウェルミング・グリーフ：目標は悲しみにくれ、行動できず【敏】ボーナスを失う。

カース・オヴ・ディスガスト：目標はトリガーを見ている間 不調状態になる。

コントロール・サモンド・クリーチャー：他者の召喚した怪物に指示する。

スマグ・ナルシシズム：目標は自身への感覚を乱される。

テリブル・リモース：クリーチャーは自傷を強制される。

ホーンティング・クワイア：霊が聴者に割れるような苦痛を引き起こす。

マッド・モンキーズ：悪戯好きの猿のスウォームを招来する。

マリシャス・スパイト (物)：目標は他者への陰謀を強制される。

レイン・オヴ・フロッグス：毒ガエルのスウォームを招来する。

4 レベル・バード呪文

アター・コンテンプト：目標の態度が2段階悪化する。

ヴァーチュオソ・パフォーマンス：1つ目の維持中に2つめのバードの呪芸を始める。

ウォール・オヴ・サウンド：音波の壁がダメージとクリーチャーを遮断する。

エコーロケーション：音響感が術者に擬似視覚 40 フィートを与える。

エンヴィアス・アージ：目標は他者に盗み取りか武器落としをする。

シャドウ・ステップ：影から影へテレポートする。

セレニティ：平和的な感覚が暴力を試みる者を害する。

ソニック・スラスト：目標は音で術者から吹き飛ばされる。

ダンス・オヴ・ア・ハンドレッド・カツツ：+1 戦闘ボーナス / 3 レベルを得る。

マス・デイズ：デイズと同様だが、複数のクリーチャーに影響する。

プライマル・スクリーム：心術と麻痺効果から自身を自由にする。

5 レベル・バード呪文

ヴェンジフル・アウトレイジ：目標は敵1体を殺すことを強制される。

キ・シャウト：目標は1d6 ポイント / レベルの [音波] ダメージを受け朦朧状態になる。

シャドウバード：影がバードの呪芸を写し取って始める。

ジョイフル・ラブチャー：有害な [感情] 効果を無効にする。

レズネイティング・ワード：目標はダメージ、よろめき状態、および朦朧状態を受ける。

6 レベル・バード呪文

ウェイヴズ・オヴ・エクスタシー：クリーチャーは喜びにより 朦朧状態かつよろめき状態になる。

オーヴァーウェルミング・プレゼンス：クリーチャーは術者が神々しいかのようにひれ伏す。

ダンス・オヴ・ア・サウザンド・カツツ：ダンス・オヴ・ア・ハンドレッド・カツツと同じだが、加えてヘイストの利益を得る。

パラディン呪文

1 レベル・パラディン呪文

ウォートレイン・マウント：動物は戦闘騎乗の特定用途を得る。

セントファイ・コープス：死体がアンデッドになるのを防ぐ。

ダイアグノース・ディジーズ：病気を検知し解析する。

ノウ・ジ・エネミー：モンスター知識判定に+10。

ホーン・オヴ・パスト：2 マイル先でも聞こえる3つの音を作る。

ワード・オヴ・リゾルヴ：味方は (魅惑) か [恐怖] に対するセーブを再ロールする。

2 レベル・パラディン呪文

アロー・オヴ・ロー：混沌のクリーチャーを害し、場合により 幻惑状態にする。

ヴェストメント・オヴ・ザ・チャンピオン：鎧か盾に+1 / 4 レベルの強化ボーナスを得る。

ホーリィ・シールド：術者の盾の守りを他者に貸与する。

3 レベル・パラディン呪文

アルコンズ・オーラ：敵の攻撃と AC にペナルティを科すオーラ。

ブレイド・オヴ・ブライト・ヴィクトリィ：絆の武器がゴースト・タッチを得る。

ブレッシング・オヴ・ザ・モール：味方1体 / レベルが暗視と+2 (隠密) ボーナスを得る。

4 レベル・パラディン呪文

シンボル・オヴ・ヒーリング (物)：トリガーを設定されたルーンが生きているクリーチャーを癒す。

ピストウ・グレイス・オヴ・ザ・チャンピオン：目標は1ラウンド / レベルの間パラディン能力を得る。

レイズ・アニマル・コンパニオン (物)：レイズ・デッドと同じだが、動物にかかる。

リプロベクション：印をつけられた目標が、術者の宗教に避けられる。

メイガス呪文

1 レベル・メイガス呪文

コロシヴ・タッチ: 接触攻撃で 1d4 / レベルの [酸] ダメージ。
フロストバイト: 目標は [冷気] ダメージと 疲労状態 を被る。

2 レベル・メイガス呪文

ディフェンシヴ・ショック: 術者への攻撃者に [電気] ダメージ。
ブラッド・トランスクリプション: 目標の血から呪文を学ぶ。
フリジッド・タッチ: 目標は [冷気] ダメージを受け よろめき状態 になる。

3 レベル・メイガス呪文

アンデッド・アナトミー I: 小型か中型のアンデッドの姿と力を帯びる。
フォース・パンチ: 目標は [力場] ダメージを受け、押しつけられる。
フォース・フック・チャージ: 力場の鉤爪が術者を目標まで引きずる。
モンストラス・フィジック I: 小型か中型の人怪の姿と力を帯びる。

4 レベル・メイガス呪文

アーケイン・セフト: 目標を解呪して術者に効果を移す。
ヴァーミン・シェイプ I: 小型か中型の蟲の姿と力を帯びる。
ウォール・オヴ・サウンド: 音波の壁がダメージとクリーチャーを遮断する。
モンストラス・フィジック II: 超小型か大型の人怪の姿と力を得る。

5 レベル・メイガス呪文

アシディック・スプレー (物): 1d6 / レベルの [酸] ダメージと 1 ラウンドの [酸]。
アンデッド・アナトミー II: 超小型か大型アンデッドの姿と力を得る。
ヴァーミン・シェイプ II: ヴァーミン・シェイプ I と同じだが超小型か大型まで変身できる。
コロシヴ・コンサンクション: 酸の斑点が相手にダメージを与える。
モンストラス・フィジック III: 微小か超大型の人怪の姿と力を得る。

6 レベル・メイガス呪文

アンデッド・アナトミー III: 微小か超大型アンデッドの姿と力を得る。
モンストラス・フィジック IV: モンストラス・フィジック III と同じだがより多くの能力を得る。

レンジャー呪文

1 レベル・レンジャー呪文

アンティシペイト・ベリル: 目標は 1 回のイニシアチブ判定にボーナスを得る。
ウォートレイン・マウント: 動物は戦闘騎乗の特定用途を得る。
サモン・マイナー・アライ: 1d3 体の超小型の動物を召喚する。
ダイアグノース・ディジーズ: 病気を検知し解析する。
ノウ・ジ・エネミー: モンスター知識判定に + 10。
ホーン・オヴ・パスト: 2 マイル先でも聞こえる 3 つの音を作る。

2 レベル・レンジャー呪文

アキュート・センシズ: 目標は 〈知覚〉 判定にボーナスを得る。
ウェブ・シェルター: 帯紐でできた快適なシェルターを作る。
バジャーズ・フェロシティ: 集中している間、複数の武器が鋭くなる。

3 レベル・レンジャー呪文

バロウ: 目標は穴掘り移動速度 15 フィートを得る。
フィクル・ウィンズ: 選択的に攻撃を遮断する ウィンド・ウォール。
ブレッシング・オヴ・ザ・モール: 味方 1 体 / レベルが暗視と + 2 〈隠密〉ボーナスを得る。

4 レベル・レンジャー呪文

グレーター・ダークヴィジョン: 完全な闇を 120 フィート見通せる。
レイズ・アニマル・コンパニオン (物): レイズ・デッド と同じだが、動物にかかる。

Ultimate Magicによる更新 Ultimate Magic Updates

新しい補足説明を持つ呪文 Spells With New Descriptors

【呪い】 /Curse : イル・オーメン、オラクルズ・バーデン、カップ・オヴ・ダスト、ギアス／クエスト、レッサー・ギアス、クラフターズ・カース、ネイチャーズ・エグザイル、ピストウ・カース、フィースト・オヴ・アッシュズ、ブラインドネス／デフネス、ブランド、グレーター・ブランド、マーク・オヴ・ジャスティス、レスト・エターナル。

【病氣】 /Disease : コンテイジョン、パークス・パスチュール。

【感情】 /Emotion : アイバイト、アンティパシー、ウィアード、ウェボン・オヴ・オー、オーラ・オヴ・グレーター・カレッジ、カム・アニマルズ、カム・エモーションズ、キャストイゲイト、マス・キャストイゲイト、グッド・ホープ、クラッシング・ディスペア、コーズ・フィアー、シェアード・ラス、シンパシー、シンボル・オヴ・フィアー、スケアー、ドゥーム、ハンターズ・ハウル、ファンタズマル・キラ、ファンタズマル・リヴェンジ、フィアー、フォースト・リペンテンス、ブレッシング・オヴ・カレッジ・アンド・ライフ、ペイン、ムーンストラック、ユーフォリック・トランキリリティ、ラリー・ポイント、レイジ、ラス。

【苦痛】 /Pain : アイバイト、シンボル・オヴ・ペイン、ペイン・ストライク、マス・ペイン・ストライク、リトリビューション、リペル・ヴァーミン。

【毒】 /Poison : アクセラレイト・ポイズン、ヴェノマス・ボルト、ゲール・タッチ (臭いのみ)、クラウドキル、スティンキング・クラウド、トランスミュート・ポーション・トゥ・ポイズン、ピュートリファイ・フード・アンド・ドリンク、ポイズン。

【影】 /Shadow : シャドウ・ウォーク、シェイズ、シャドウ・エヴォケーション、グレーター・シャドウ・エヴォケーション、シャドウ・カンジュレーション、グレーター・シャドウ・カンジュレーション、プロジェクト・イメージ。

更新された《上級使い魔》リスト Updated Improved Familiar List

表：更新された《上級使い魔》リスト Updated Improved Familiar List

使い魔	属性	秘術呪文術者レベル
アービター・イネヴァタブル	秩序にして中立	7 レベル
ブラウニ	真なる中立	7 レベル
カコダイモン・ダイモン	中立にして悪	7 レベル
カッシアン・エンジェル	中立にして善	7 レベル
セレスチャル・ホーク ¹	中立にして善	3 レベル
シスニゴット・クリフォト	混沌にして悪	7 レベル
ダイア・ラット	真なる中立	3 レベル
小型エレメンタル (どれも)	真なる中立	5 レベル
エントロピック・モンキー ¹	混沌にして中立	3 レベル
フィーンディッシュ・ヴァイパー ¹	中立にして悪	3 レベル
ホムンクルス ²	どれも	7 レベル
インプ	秩序にして悪	7 レベル
リラキーン・アザータ	混沌にして善	7 レベル
メフィット (どれも)	真なる中立	7 レベル
ナグラブ・グレムリン	混沌にして悪	7 レベル
バラクレトス・アイオーン	真なる中立	7 レベル
スードウドラゴン	中立にして善	7 レベル
クァジット	混沌にして悪	7 レベル
レゾルート・アウル ¹	秩序にして中立	3 レベル
シルヴァンシー・アガシオン	中立にして善	7 レベル
スタージ	真なる中立	5 レベル
ヴォイドワーム・プロバティアン	混沌にして中立	7 レベル

¹ または標準的な使い魔リストに掲載されている動物のセレスチャル、エントロピック、フィーンディッシュ、あるいはレゾルート版。

² 主は最初にホムンクルスを作らなければならない。

目次

メイガス Magus	3	・二重呪いのオラクル Dual-Cursed Oracle (Archetype)	32
呪文発動クラス・オプション Spellcasting Class Options	8	・悟りし哲学者 Enlightened Philosopher(Archetype)	32
・代替的クラス特徴 Alternate Class Features	8	・他次元界のオラクル Planar Oracle (Archetype)	32
・既存のキャラクターへの適用 Adapting Existing Characters	8	・憑かれしオラクル Possessed Oracle (Archetype)	33
・呪文発動クラス・アーキタイプ Spellcaster Class Archetypes	8	・先見の者 Seer (Archetype)	33
アルケミスト Alchemist	10	・星詠み Stargazer (Archetype)	33
・発見 Discoveries	10	クレリック Cleric	34
インクィジター Inquisitor	15	・変更版エネルギー放出 Variant Channeling	34
・審問 Inquisitions	15	・修道士 Cloistered Cleric (Archetype)	36
・悪霊祓い Exorcist (Archetype)	18	・分離主義者 Separatist (Archetype)	37
・異端者 Heretic(Archetype)	18	・神学者 Theologian (Archetype)	37
・潜入者 Infiltrator (Archetype)	18	・不死の王 Undead Lord (Archetype)	37
・伝道者 Preacher (Archetype)	18	サモナー Summoner	38
・罪喰い人 Sin Eater (Archetype)	19	・水棲基本形態 Aquatic Base Form	38
ウィザード Wizard	20	・幻獣モデル Eidolon Models	38
・秘術の発見 Arcane Discoveries	20	・ビーヒア Behir	38
・元素魔術系統 Elemental Wizard Schools	21	・マンモス Mammoth	39
・金 (元素系統) Metal (Elemental School)	21	・進化 Evolutions	40
・木 (元素系統) Wood (Elemental School)	21	・群れの主 Broodmaster (Archetype)	41
・巻物使い Scrollmaster (Archetype)	22	・統合者 Synthesist (Archetype)	43
ウィッチ Witch	24	ソーサラー Sorcerer	44
・呪術 Hexes	24	・血脈 Bloodlines	44
・上級呪術 Major Hexes	24	・マーリド Marid	46
・大いなる呪術 Grand Hexes	25	・荒ぶる血脈 Wildblooded (Archetype)	47
・守護者呪文 Witch Patron Themes	25	ドルイド Druid	52
・獣の盟友 Beast-Bonded (Archetype)	26	・動物と地形の領域 Animal and Terrain Domains	52
・墓歩き Gravewalker (Archetype)	26	・蟲の相棒 Vermin Companions	55
・垣根の魔女 Hedge Witch (Archetype)	27	・竜のシャーマン Dragon Shaman (Archetype)	56
・海の魔女 Sea Witch (Archetype)	27	・メンヒル *1 の碩学 Menhir Savant (Archetype)	56
オラクル Oracle	28	・月に咆える者 Mooncaller (Archetype)	57
・神秘 Mysteries	28	・群れの王 Pack Lord (Archetype)	57
・祖霊 Ancestor	29	・転生ドルイド Reincarnated Druid (Archetype)	57
・闇の綴れ織 Dark Tapestry	29	・蜥蜴類のシャーマン Saurian Shaman (Archetype)	57
・時 Time	30	・鯨のシャーマン Shark Shaman (Archetype)	58
・木 Wood	31	・嵐のドルイド Storm Druid (Archetype)	58
		バード Bard	59
		・名人芸 Masterpieces	59
		・猫のごとき足 (舞踏) / The Cat-Step	59
		・動物の話し手 (アーキタイプ) / Animal Speaker	62
		・名士 (アーキタイプ) / Celebrity	62

•扇動家 (アーキタイプ) / Demagogue.....	62	•決闘戦闘 DUEL COMBAT.....	81
•哀歌のバード (アーキタイプ) / Dirge Bard.....	63	•決闘相殺 DUELING COUNTER.....	81
•芸者 (アーキタイプ) / Geisha.....	63	•決闘の結果 DUEL RESULT ⁵	82
•歌の癒し手 (アーキタイプ) / Songhealer.....	63	来訪者の拘束 Binding Outsiders.....	83
•音の射手 (アーキタイプ) / Sound Striker.....	63	•来訪者の招請 Calling Outsiders.....	83
パラディン Paladin.....	64	•真名 True Names.....	83
•誓約 Oaths.....	64	•来訪者との取引 Dealing with Outsiders.....	84
メイガス Magus.....	68	•来訪者の分類 Outsider Categories.....	84
•剣の盟友 Bladebound (Archetype).....	68	人造の作成と修正 Building and Modifying Constructs 91	
•呪術巧者 Hexcrafter (Archetype).....	69	•アニメイテッド・オブジェクト Animated Objects.....	91
•呪文剣士 Spellblade (Archetype).....	69	•新しいアニメイテッド・オブジェクトの能力 New Animated Object Abilities.....	91
•杖のメイガス Staff Magus (Archetype).....	70	•人造を新しく製造する Building New Constructs.....	92
モンク Monk.....	71	•新しい人造の価格 Pricing a New Construct.....	92
•モンクの誓い Monk Vows.....	71	•人造の修復 Repairing Constructs.....	93
•軽功拳士 Qinggong Monk (Archetype).....	72	•人造の修正 Construct Modifications.....	93
•4レベル 気のカ 4th-Level Ki Powers.....	72	•複雑な修正 Complex Modifications.....	93
•6レベル 気のカ 6th-Level Ki Powers.....	72	新しい使い魔 New Familiars.....	96
•8レベル 気のカ 8th-Level Ki Powers.....	72	•小型および蟲の使い魔 Small and Vermin Familiars.....	96
レンジャー Ranger.....	74	呪文書 Spellbooks.....	100
•レンジャーの罠 Ranger Traps.....	74	•準備儀式の使用 Using Preparation Rituals.....	100
•罠使い Trapper (Archetype).....	75	呪文をデザインする Designing spells.....	109
魔法を体得する Mastering Magic.....	76	•ゴールデン・ルール The Golden Rule.....	109
•はじめに Introduction.....	76	•呪文の研究 Spell Research.....	109
•呪文障害 Spellblights.....	76	•呪文用語 Spell Terminology.....	109
•呪文決闘 Spell Duels.....	76	•想定レベル Intended Level.....	109
•来訪者の拘束 Binding Outsiders.....	76	•機能 Function.....	109
•人造の作成と修正 Building and Modifying Constructs.....	76	•呪文のダメージ Spell Damage.....	110
•新しい使い魔 New Familiars.....	76	•対象 Target.....	110
•呪文書 Spellbooks.....	76	•ダメージ量 Damage Caps.....	110
•呪文をデザインする Designing Spells.....	76	•距離 Range.....	111
呪文障害 Spellblights.....	77	•持続時間 Duration.....	111
•呪文障害の発症 Gaining Spellblights.....	77	•セーヴィング・スロー Saving Throw.....	111
•呪文障害を獲得する任意の方法 Optional Ways to Acquire Spellblights.....	77	•呪文抵抗 Spell Resistance.....	112
•呪文障害の除去 Removing Spellblights.....	77	•発動時間 Casting Time.....	112
呪文障害の解説 Description of spellblights.....	78	•構成要素 Components.....	112
•下級呪文障害 Minor Spellblights.....	78	•系統 School.....	113
呪文決闘 Spell Duels.....	81	•ボーナス種別 Bonus Types.....	113
•決闘の開始 STARTING A DUEL.....	81	•詳細 Description.....	114
		•コアは全てに優先される Core is King.....	115

・補足説明の選択 Choosing Descriptors.....	115	・6レベル・インクィジター呪文.....	179
・ベンチマーク Benchmarks.....	116	ウィザード/ソーサラー呪文.....	179
特技 Feats.....	118	・1レベル・ウィザード/ソーサラー呪文.....	179
・特技の種類.....	118	・2レベル・ウィザード/ソーサラー呪文.....	179
・戦闘特技.....	118	・3レベル・ウィザード/ソーサラー呪文.....	180
・呪文修正特技.....	118	・4レベル・ウィザード/ソーサラー呪文.....	180
・チームワーク特技.....	118	・5レベル・ウィザード/ソーサラー呪文.....	181
・特技解説.....	118	・6レベル・ウィザード/ソーサラー呪文.....	181
・UM 特技.....	122	・7レベル・ウィザード/ソーサラー呪文.....	181
言霊 Words of Power.....	133	・8レベル・ウィザード/ソーサラー呪文.....	182
・言霊の種別 Words of Power - Types.....	133	・9レベル・ウィザード/ソーサラー呪文.....	182
・言霊術士になるには Becoming a Wordcaster.....	133	ウィッチ呪文.....	183
・世界の中の言霊 Words of Power in the World.....	133	・1レベル・ウィッチ呪文.....	183
・言霊の導入 Introducing Words of Power.....	133	・2レベル・ウィッチ呪文.....	183
・言霊の学習 Learning Words of Power.....	133	・3レベル・ウィッチ呪文.....	183
・クラス固有のルール Class-Specific Rules.....	134	・4レベル・ウィッチ呪文.....	183
・言霊の配置 Arranging Words of Power.....	134	・5レベル・ウィッチ呪文.....	183
・言霊呪文の発動 Casting Wordspells.....	135	・6レベル・ウィッチ呪文.....	184
・魔法のアイテムの作成 Magic Item Creation.....	135	・7レベル・ウィッチ呪文.....	184
・言霊術士特技 Wordcaster Feats.....	136	・8レベル・ウィッチ呪文.....	184
・9レベル・ウィッチ呪文.....	184	クレリック/オラクル呪文.....	184
呪文 Spells.....	137	・1レベル・クレリック/オラクル呪文.....	184
アルケミスト呪文 *1.....	178	・2レベル・クレリック/オラクル呪文.....	184
・1レベル・アルケミスト呪文.....	178	・3レベル・クレリック/オラクル呪文.....	184
・2レベル・アルケミスト呪文.....	178	・4レベル・クレリック/オラクル呪文.....	184
・3レベル・アルケミスト呪文.....	178	・5レベル・クレリック/オラクル呪文.....	185
・4レベル・アルケミスト呪文.....	178	・6レベル・クレリック/オラクル呪文.....	185
・5レベル・アルケミスト呪文.....	178	・7レベル・クレリック/オラクル呪文.....	185
・6レベル・アルケミスト呪文.....	178	・8レベル・クレリック/オラクル呪文.....	185
アンティパラディン呪文.....	178	・9レベル・クレリック/オラクル呪文.....	185
・1レベル・アンティパラディン呪文.....	178	サモナー呪文.....	186
・2レベル・アンティパラディン呪文.....	178	・1レベル・サモナー呪文.....	186
・3レベル・アンティパラディン呪文.....	178	・2レベル・サモナー呪文.....	186
・4レベル・アンティパラディン呪文.....	178	・3レベル・サモナー呪文.....	186
インクィジター呪文.....	179	・4レベル・サモナー呪文.....	186
・1レベル・インクィジター呪文.....	179	・5レベル・サモナー呪文.....	186
・2レベル・インクィジター呪文.....	179	・6レベル・サモナー呪文.....	186
・3レベル・インクィジター呪文.....	179	ドルイド呪文.....	186
・4レベル・インクィジター呪文.....	179	・1レベル・ドルイド呪文.....	186
・5レベル・インクィジター呪文.....	179		

•2 レベル・ドルイド呪文.....	186
•3 レベル・ドルイド呪文.....	186
•4 レベル・ドルイド呪文.....	186
•5 レベル・ドルイド呪文.....	186
•6 レベル・ドルイド呪文.....	186
•7 レベル・ドルイド呪文.....	187
•8 レベル・ドルイド呪文.....	187
•9 レベル・ドルイド呪文.....	187
バード呪文.....	187
•1 レベル・バード呪文.....	187
•2 レベル・バード呪文.....	187
•3 レベル・バード呪文.....	187
•4 レベル・バード呪文.....	188
•5 レベル・バード呪文.....	188
•6 レベル・バード呪文.....	188
パラディン呪文.....	188
•1 レベル・パラディン呪文.....	188
•2 レベル・パラディン呪文.....	188
•3 レベル・パラディン呪文.....	188
•4 レベル・パラディン呪文.....	188
メイガス呪文.....	189
•1 レベル・メイガス呪文.....	189
•2 レベル・メイガス呪文.....	189
•3 レベル・メイガス呪文.....	189
•4 レベル・メイガス呪文.....	189
•5 レベル・メイガス呪文.....	189
•6 レベル・メイガス呪文.....	189
レンジャー呪文.....	189
•1 レベル・レンジャー呪文.....	189
•2 レベル・レンジャー呪文.....	189
•3 レベル・レンジャー呪文.....	189
•4 レベル・レンジャー呪文.....	189
Ultimate Magic による更新 Ultimate Magic Updates	190
•新しい補足説明を持つ呪文 Spells With New Descriptors.....	190
•更新された《上級使い魔》リスト Updated Improved Familiar List.....	190