

名前：

アアシマールのアーバダー信仰[旅、防御]クレリック4/中型の来訪者（原住）／属性：
イニシアチブ+1／感覚；暗視60フィート；〈知覚〉+3

【防御】

AC 20、接触11、立ちすくみ19（+1【敏】、+7鎧、+2盾）

hp 35（4d8+12）

頑健+7、反応+3、意志+8

抵抗：[酸] 5、[冷氣] 5、[電気] 5

【攻撃】

移動速度：30ft.（ロングストライダー発動時：35ft）

近接：高品質モーニングスター=+6（1d8+2）殴打および刺突

遠隔：ジャヴェリン=+4（1d6+2）刺突、射程30ft

特殊攻撃：8回／日：正のエネルギー放出 2d6（超常）、1回／日：デイライト（疑呪）、
信仰呪文発動（4/4+1/3+1）

0：ガイダンス、ディテクト・マジック、ライト、リード・マジック

1：2 プレス、2 プロテクション・フロム・イーヴル、ロングストライダー

2：サウンド・バースト*頑健DC 15、2 スピリチュアル・ウェポン*+6（1d8+1）、パークスキン
*キュア系任意発動可

【一般データ】

【筋】14、【敏】12、【耐】14、【知】10、【判】16、【魅】16

基本攻撃ボーナス+3；CMB（戦技ボーナス）+5；CMD（戦技防御値）16

特技：《選択的エネルギー放出》1《エネルギー放出回数追加》3

技能：〈呪文学〉+7〈知識：宗教〉+4〈治療〉+7〈芸能：演劇〉+4

言語：共通語、天上語

特殊能力：6回／日：敏捷な足、1回／日：偏向のオーラ、領域能力：旅、守護（反映済み）

装備：残り124gp、4sp 重量53ポンド

ハンディ・ハヴァサック 2000gp 5

ワンド・オブ・キュア・ライト・ウーンズ（25ch） 375gp

ワンド・オブ・レッサー・レストレーション（25ch） 375gp

巻物：ハイド・フロム・アンデッド 25gp +1ブレストプレート 1350gp 30

巻物：プレス 25gp +1バックラー 1155gp 5

巻物：プロテクション・フロム・イーヴル 25gp 高品質モーニングスター 8gp 6

巻物：マジック・ウェポン 25gp スパイクト・ガントレット 5gp 1

巻物：リムーヴ・シックネス 25gp 3 ジャヴェリン 3gp 6

巻物：リムーヴ・フィアー 25gp 保存食（4日分） 2gp 4

巻物：ディレイ・ポイズン 150gp 2 水袋 2gp 8

巻物：リムーヴ・パラリシス 150gp 携帯用寝具 1sp 5

巻物：レジスト・エナジー 150gp 石鱈（1ポンド） 5sp 1



*0lv

【ガイドダンス】

系統 占術；呪文レベル クレリック0、ドルイド0

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分あるいはチャージ消費（効果発揮）するまで

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；呪文抵抗 可

この呪文は対象にほんの小さな信仰の導きを与える。対象のクリーチャーは1回だけ攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定のいずれかに+1の技量ボーナスを得る。このボーナスを付けるかどうかは、必ずロールを行なう前に宣言すること。

【ディテクト・マジック】

系統 占術；呪文レベル ウィザード／ソーサラー0、クレリック0、ドルイド0、バード0

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 60フィート

効果範囲 円錐形の放射

持続時間 精神集中、1分／レベルまで（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；呪文抵抗 不可

術者は魔法のオーラを感知する。明らかになる情報の量は、術者がどれだけ長い間、特定の範囲や対象を観察するかによる。

1ラウンド目：魔法のオーラが存在するかしないか。

2ラウンド目：異なる魔法のオーラの数と、その中で最も強いオーラの強度。

3ラウンド目：各オーラの強度と位置。オーラをまとったアイテムやクリーチャーが術者の視線内にあれば、術者はそれぞれのオーラに関わる魔法の系統を識別するために〈知識：神秘学〉判定を行なうことができる（オーラ1つごとに1回の判定を行なうこと：難易度は15+呪文レベルか、呪文以外の効果の場合、15+術者レベルの半分である）。アイテムよりオーラが発せられている場合、アイテムの特性を識別しようとするのが可能になる（〈呪文学〉参照）。魔法的なエリアや複数の種類の魔法、強力かつ局所的な魔法の放射によって、弱いオーラが歪められたり、隠されてしまうこともある。

呪文や物体：オーラのパワー（微弱／中程度／強力／圧倒的）

機能している呪文（呪文レベル）：3以下／4～6／7～9／10以上（神格レベル）

魔法のアイテム（術者レベル）：5以下／6～11／12～20／21以上（アーティファクト）

【ライト】

系統 力術 [光]；呪文レベル ウィザード／ソーサラー0、クレリック0、ドルイド0、バー

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、物質／信仰（ホタル1匹）

距離 接触

目標 接触した物体

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

この呪文は接触した物体を松明のように輝かせ、20フィート以内の範囲を通常の光に、40フィート以内の範囲の明度を最大で通常の光になるまで1段階ずつ上昇させる（暗闇は薄暗い光に、薄暗い光は通常の光になる）。通常の光、明るい光の領域ではこの呪文は影響しない。この効果は移動させることはできないが、移動可能な物体に発動することができる。

術者が発動できるライトの呪文は一度に1つだけであり、前の呪文が持続している間にもう一度この呪文を発動したなら、前の呪文は解呪される。パーマネンシイ呪文やその他の効果によってこの呪文を永続化させたならば、この制限には関わらない。ライトは自分と同じか低いレベルの [闇] 呪文をどれでも相殺し、解呪する。

【リード・マジック】

系統 占術；呪文レベル ウィザード／ソーサラー0、クレリック0、ドルイド0、バード0、ノ
発動時間 1標準アクション
構成要素 音声、動作、焦点（透明な水晶か鉱石のプリズム）
距離 自身
目標 術者
持続時間 10分／レベル

術者は書物や巻物、武器などの物体に書き込まれた、他の手段では理解できない魔法の文書を読むことができる。この呪文によって解読しても、普通はその文書に含まれている魔法が作動してしまうことはない。ただし、呪われた巻物や罫を仕掛けられた巻物の場合は作動してしまふことがある。さらに、一度この呪文を発動して魔法の文書を読んだなら、術者はそれ以降、その文書についてはリード・マジックに頼ることなく読むことができるようになる。術者は1分につき1ページ（日本語で750文字程度）の速度で読むことができる。この呪文によって、術者は難易度13の〈呪文学〉判定に成功すればグリフ・オーヴ・ウォーディングを、難易度16の〈呪文学〉判定に成功すればグレーター・グリフ・オーヴ・ウォーディングを、また、〈呪文学〉判定（難易度10＋呪文レベル）に成功すればシンボル系呪文を識別することができる。

リード・マジックはパーマネンシイ呪文で永続化させることができる。

*11v

【ブレス】

系統 心術（強制）〔精神作用〕；呪文レベル クレリック1、パラディン1
発動時間 1標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 50フィート
効果範囲 術者、および術者を中心にした50フィートの爆発内にいるすべての味方
持続時間 1分／レベル
セーヴィング・スロー 不可；呪文抵抗 可（無害）

ブレスは術者の味方の心を勇気で満たす。味方はそれぞれ、攻撃ロールと〔恐怖〕効果に対するセーヴィング・スローに＋1の士気ボーナスを得る。

ブレスはベインを相殺し、解呪する。

【ロングストライダー】

系統 変成術；呪文レベル ドルイド1、レンジャー1
発動時間 1標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（一つまみの土）
距離 自身
目標 術者
持続時間 1時間／レベル（解除可）

この呪文は術者の基本移動速度に＋10フィートの強化ボーナスを与える。この効果は穴掘りや登攀、飛行、水泳などの他の移動モードには及ばない。

【プロテクション・フロム・イーヴル】

系統 防御術 [善] ; 呪文レベル ウィザード/ソーサラー1、クレリック1、パラディン1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質/信仰

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1分/レベル (解除可)

セーヴィング・スロー 意志・無効 (無害) ; 呪文抵抗 不可 ; 本文参照

この呪文は、悪のクリーチャーによる攻撃、精神制御、招来されたクリーチャーから対象を守る。この呪文は対象の周囲1フィートの距離に魔法のバリアーを作り出す。このバリアーは対象と共に移動し、主な効果が3つある。

第一に、対象はアーマー・クラスに+2の反発ボーナス、セーブに+2の抵抗ボーナスを得る。この2つのボーナスは悪のクリーチャーが行なった攻撃や悪のクリーチャーが生み出した効果に対して適用される。

第二に、目標はクリーチャーに取り憑くか精神支配 (チャーム・パースン、コマンド、あるいはドミネイト・パースンのような心術 (強制) や心術 (魅惑) を含む) を行う呪文や効果に対抗するセーヴィング・スローをもう一度即座に行なうことができる (セーブが可能ならば)。このセーヴィング・スローは一度目と同じ難易度を用いるが、+2の士気ボーナスを得る。成功したならば、それらの効果はこの呪文が続く限り抑止される。この呪文の持続時間が終わったとき、それらの効果は再開する。この呪文の影響下にある限り、目標はその目標に取り憑くか精神支配を行う新たな試みに対し完全耐性を持つ。この呪文は命そのものを強制的に支配するような効果 (ゴーストやマジック・ジャーを使用している術者など) からは解放できないが、目標が制御されることを妨害できる。この第二の効果は、その呪文や効果が悪のクリーチャーや物体によってなされた場合のみである。これはGM判断による。

第三に、この呪文は招来されたクリーチャーによる肉体的な接触を妨げる。このため、そうしたクリーチャーの肉体武器による攻撃は失敗し、そうした攻撃に対象への接触が必要であれば、そうしたクリーチャーはひるんで後ずさる。招来された悪ではないクリーチャーはこの効果に対して完全耐性がある。この呪文によって守られたクリーチャーが招来されたクリーチャーを攻撃したり、それにバリアーを押しつけようとした場合、肉体的な接触に対する防御は終了する。呪文抵抗があれば、クリーチャーはこの防御を無視し、この呪文によって守られたクリーチャーに触れることができる。

*2lv

【サウンド・バースト】

系統 力術 [音波] ; 呪文レベル クレリック2、バード2

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点/信仰 (小さな楽器)

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フィートの拡散

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 頑健・不完全 ; 呪文抵抗 可

術者は効果範囲に強烈かつ不快な音を炸裂させる。範囲内のクリーチャーは1d8ポイントの [音波] ダメージを被り、頑健セーブに成功しなければ、1ラウンドの間、朦朧状態となる。もともと聴覚喪失状態のクリーチャーは朦朧状態になることはないが、ダメージは受ける。

【スピリチュアル・ウェポン】

系統 力術 [力場] ; 呪文レベル クレリック2

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 中距離 (100フィート+10フィート/レベル)

効果 力場でできた魔法の武器

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 可

力場でできた武器が出現し、術者の指示に従って遠くの敵を攻撃し、命中するたびに1d8+ (術者レベル3ごとに+1、15レベル時の+5が最大) ポイントの [力場] ダメージを与える。この武器は、術者の信じる神格の好む武器や、術者にとって霊的に重要であったり象徴的な意義のある武器 (下記参照) の形をとり、形をとった実際の武器と同じクリティカル可能域とクリティカル倍率を持つ。この武器は術者の指定した敵を攻撃する。呪文の発動したラウンドにまず1回攻撃し、その後も毎ラウンド、術者のターンに、指定した敵を攻撃する。攻撃ボーナスには術者の基本攻撃ボーナスを使用し (そのため2ラウンド目以降は毎ラウンド、複数回攻撃ができる可能性がある)、加えて術者の【判断力】修正値を攻撃ボーナスとして加えることができる。この武器は武器としてではなく呪文として攻撃するため、たとえばダメージ減少能力を有するクリーチャーをも傷つけることができる。また、[力場] 効果なので、非実体クリーチャーを攻撃する際、相手が非実体であることによるダメージの減少を無視できる。この武器は常に術者のいる方向から攻撃する。この武器が挟撃ボーナスを得ることはなく、他の戦闘参加者に挟撃ボーナスを与えることもない。術者の特技や、戦闘時の特殊なアクションはこの武器に作用しない。この武器が呪文の距離外に行ってしまったら、術者の視界の外へ出たり、術者が指示を出さない場合、武器は術者の元へ戻り、その場に浮遊する。

スピリチュアル・ウェポンを物理的な手段で攻撃したり、ダメージを与えることはできない。ただしディスペル・マジック、ディスインテグレート、スフィアー・オヴ・アニヒレーション、ロッド・オヴ・キャンセレイションはスピリチュアル・ウェポンに作用を及ぼすことができる。接触攻撃に対するスピリチュアル・ウェポンのアーマー・クラスは12 (10+超小型の物体であることによる+2のサイズ・ボーナス) である。

攻撃されたクリーチャーが呪文抵抗を持っているなら、術者はスピリチュアル・ウェポンが初めて敵に打撃を与えた時点で、呪文抵抗に対する術者レベル判定 (1d20+術者レベル) を行なう。呪文抵抗を破ることができなかつたなら、呪文は解呪される。そうでない場合、武器はそのクリーチャーに対して、呪文の持続時間の間、通常の完全な効果を発揮する。

術者の得る武器は、しばしば術者の信ずる神格が個人的に帯びている武器 (たいていは独自の名前がある) の力場による複製である。信ずる神格のいないクレリックはその属性に基づいた武器を得る。信ずる神格のいない真なる中立のクレリックは、少なくともその時点でだいたいどの属性に従って行動しているかによって、いずれかの属性のスピリチュアル・ウェポンを作り出すことができる。それぞれの属性の武器は以下の通りである: 善 (ウォーハンマー)、悪 (ライト・フレイル)、秩序 (ロングソード)、混沌 (バトルアックス)。

【リムーヴ・パラリシス】

系統 召喚術 (治癒) ; 呪文レベル クレリック2、パラディン2

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

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4体まで、ただしそのうちのどの2体をとっても30フィート以内の距離に
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体以上のクリーチャーを、あらゆる一時的な麻痺やそれに関連する魔法の効果から解放する。そうした効果にはクリーチャーによるめき状態を与える呪文や効果が含まれる。この呪文を1体のクリーチャーに対して発動した場合、麻痺は無効化される。2体のクリーチャーに対してかけた場合、それぞれのクリーチャーは麻痺の効果に対して+4の抵抗ボーナスを得て、もう一度セーブを行なうことができる。3体か4体のクリーチャーに対して発動した場合、それぞれのクリーチャーは+2の抵抗ボーナスを得て、もう一度セーブを行なうことができる。

この呪文はペナルティ、ダメージ、吸収によって下がった能力値を回復するものではない。

* アイテム

【キュア・ライト・ウーンズ】

系統 召喚術（治癒）；呪文レベル クレリック1、ドルイド1、バード1、パラディン1、レ：

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 意志・半減（無害）；本文参照；呪文抵抗 可（無害）；本文参照
術者は1体の生きているクリーチャーに手を当て、正のエネルギーを注ぎ込むことで、 $1d8+1$ ／術者レベル（最大+5）ポイントのダメージを回復させる。アンデッドは負のエネルギーによって活動しているため、この呪文をアンデッドに対して使うと、傷を治療するのでなく逆にダメージを与える。アンデッド・クリーチャーは呪文抵抗を適用でき、また、意志セーブを試み、成功すればダメージを半減させることができる。

【レッサー・レストレーション】

系統 召喚術（治癒）；呪文レベル クレリック2、ドルイド2、パラディン1

発動時間 3ラウンド

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

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）

レッサー・レストレーションは対象の能力値の1つを下げる魔法効果（レイ・オヴ・エンフィーブルメントなど）を何でも解呪するか、対象の能力値の1つへの能力値ダメージ（シャドウの接触や毒によるものなど）を $1d4$ ポイント癒す。また、この呪文はキャラクターが疲労状態になっていればそれも取り除き、過労状態であれば疲労状態へと回復させる。恒久的能力値吸収を回復させることはない。

【ハイド・フロム・アンデッド】

系統 防御術；呪文レベル クレリック1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 接触

目標 接触したクリーチャー1体／レベル

持続時間 10分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；本文参照；呪文抵抗 可

アンデッドは、この呪文によって守られたクリーチャーを視覚、聴覚、そして嗅覚によっても知覚できなくなる。非視覚的感知や擬似視覚、鋭敏嗅覚、振動感知などの変則的能力、超常能力による知覚方法ですら、このクリーチャーを発見したり、位置を特定することはできないのである。知性を持たないアンデッド（スケルトンやゾンビ）は自動的にこの呪文の作用を受け、呪文によって守られたクリーチャーがあたかもそこにはいないかのように行動する。知性のあるアンデッドはそれぞれ、この呪文に対する意志セーブを一度だけ行なう。失敗すれば、この呪文によって守られたクリーチャーを見ることができない。だが、何か見えないものがあると信じるに足る理由があれば、相手を探し出そうとしたり、攻撃しようとしたりすることはできる。この呪文によって守られたクリーチャーのうち1体が正のエネルギー放出やアンデッド退散やアンデッド支配を試みたり、アンデッドに触ったり、他のクリーチャーを攻撃（呪文によるものも含む）したら、全員ぶんの呪文が終了する。

【マジック・ウェポン】

系統 変成術；呪文レベル ウィザード／ソーサラー1、クレリック1、パラディン1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 接触

目標 接触した武器

持続時間 1分／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害、物体）；呪文抵抗 可（無害、物体）

マジック・ウェポンは武器に対して、攻撃およびダメージのロールに+1の強化ボーナスを与える。この強化ボーナスは高品質の武器による攻撃ロールへの+1のボーナスと累積しない。

この呪文を素手打撃のような肉体武器に対して発動することはできない（その代わりにしてはマジック・ファンクを参照せよ）。モンクの素手打撃は武器とみなすため、この呪文によって強化できる。

【リムーヴ・シックネス】

系統 召喚術（治癒）；呪文レベル オラクル／クレリック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士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。

【リムーヴ・フィアー】

系統 防御術；呪文レベル クレリック1、バード1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25フィート+5フィート／2レベル）

目標 クリーチャー1体+1体／4レベル、ただしそのうちのどの2体をとっても30フィート以

持続時間 10分；本文参照

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；呪文抵抗 可（無害）

術者は対象に勇気を与え、10分間、[恐怖]効果に対する+4の士気ボーナスを与える。この呪文をかけられた時点で対象がすでに[恐怖]効果の影響下にあった場合、その効果はこの呪文の持続時間の間、抑止される。

リムーヴ・フィアーはコースズ・フィアーを相殺し、解呪する。

【ディレイ・ポイズン】

系統 召喚術（治癒）；呪文レベル クレリック2、ドルイド2、バード2、パラディン2、レ：

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1時間／レベル

セーヴィング・スロー 頑健・無効（無害）；呪文抵抗 可（無害）

対象は毒への一時的な完全耐性を得る。対象の体内のすべての毒や、呪文の持続時間の間に対象がさらされたすべての毒は、呪文の持続時間が終わるまで対象に作用しない。ディレイ・ポイズンは毒がすでに与えているダメージを治癒することはない。

【レジスト・エネルギー】

系統 防御術；呪文レベル ウィザード／ソーサラー2、クレリック2、ドルイド2、パラディ
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 頑健・無効（無害）；呪文抵抗 可（無害）

この防御術はクリーチャー1体に対して、術者が選択したエネルギー5種類（[音波] [酸] [電気] [火] [冷氣]）のうち1つに対する限定的な保護を与える。対象は選択したタイプのエネルギーに対する抵抗10を得る。すなわち、対象が（自然のダメージ源からのものであるか魔法のダメージ源からのものであるかを問わず）そうしたダメージを受けるたびに、そのダメージはそのクリーチャーのヒット・ポイントに適用される前に10ポイント差し引かれるのだ。エネルギーに対する抵抗の値は7レベルで20ポイントに、11レベルで最大の30ポイントに上昇する。この呪文は対象の装備も守る。

レジスト・エネルギーはダメージのみを軽減する。不幸な副作用があれば、対象はそれを被ってしまう。

レジスト・エネルギーはプロテクション・フロム・エネルギーと重複してしまう（つまり、効果が累積しない）。あるキャラクターがプロテクション・フロム・エネルギーとレジスト・エネルギーによって守られている場合、チャージ消費まではプロテクション・フロム・エネルギーがダメージを軽減する。

* 疑似呪文能力

【デイライト】

系統 力術 [光]；呪文レベル ウィザード／ソーサラー3、クレリック3、ドルイド3、バー
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 接触した物体
持続時間 10分／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 不可；呪文抵抗 不可

この呪文を発動して接触した物体は、半径60フィートの領域に明るい光を発する。さらに半径120フィートまでの領域で1段階ずつ明度を上昇させる（暗闇から薄暗い光に、薄暗い光から通常の光に、通常の光から明るい光に）。60フィートの領域内では、光への過敏や脆弱性を持つクリーチャーはペナルティを受ける。この名前にもかかわらず、この呪文は太陽の光でダメージを受けたり減ぼされるクリーチャーに対しては日光として扱われない。

デイライトを小さな物体にかけ、光を遮る覆いの内側や下に置いた場合、この呪文の効果はその覆いを取り去るまで遮られる。

魔法の暗闇の範囲内に持ち込まれたデイライトは（逆にデイライトの範囲内に持ち込まれた魔法の暗闇も）一時的に無効化され、この2つの呪文が重複したエリアでは、それら2つの呪文以外の光源（あるいは闇）が支配的となる。

デイライトは自分と同じか、自分より低いレベルの [闇] 呪文（ダークネスなど）をどれでも相殺し、解呪する。

* クラス能力

【敏捷な足（超常）／Agile Feet】

フリー・アクションで、君は自分の機動性を1ラウンドの間高めることができる。次のラウンドまで、君は全ての移動困難な地形を無視し、そこを通っても移動にペナルティを受けない。君はこの能力を1日3+【判断力】修正値回使うことができる。

【偏向のオーラ（超常）／Deflection Aura】

1日に1回、君は自身のクレリック・レベルに等しいラウンドの間20フィートに広がるオーラを放射することができる。オーラの中にいる味方はアーマー・クラスと戦技防御値に+2の反発ボーナスを得る。