

## シュライン・メイデン(巫女)改訂版/Shrine Maiden

有望な候補者の中から選ばれ、天性の才能を持つものだけが巫女になることができます。様々なスピリットに憑依される精神的な修行を通して、心を保って生き残れば、彼女達の体に神の一部を宿す準備ができたこととなります。この儀式の後、巫女は彼女の世界と神の世界の間の媒介となります。巫女の魔法は神格とのつながりだけでなく、より下位のスピリットとのコミュニケーションからも与えられます。巫女の仕事は主に神への奉仕と祈願や、周囲の村落からの信仰を集めたり、祭りの際に儀式を行なうことです。巫女は主に女性であり、男性は単に司祭と呼ばれています。

### 巫女の作成

巫女は神社を離れる理由がないため、冒険に乗り出すことは滅多にありません。災厄が訪れたりなんらかの機会が到来した場合、彼女達は別の目的を求めて故郷を離れざるをえないことになるかもしれません。巫女を作る時には、なぜ、どうやって彼女が旅にでるのかを考えることが重要です。彼女は過去の社会的な関係性を残して離れることを余儀なくされたのですか？彼女はどこまで旅をしたいのですか？彼女が信仰している宗教を、広めたり見せたりしたいですか？彼女はいつか神社に帰る予定ですか？彼女は旅を修行として考えているのですか？

### クイックビルド

あなたはこれらの提案に従うことで、すぐに巫女を作ることが出来ます。最初に、【魅力】を最も高い能力値にします。2番目に高い能力値を【耐久力】にします。次に侍祭の背景を選択します。それから、ガイダンスとプロデュース・フレイムの初級呪文を選択します。

### クラス特徴

巫女としてあなたは次のクラス特徴を得ます。

#### ヒットポイント

ヒットダイス: 1d8

1レベル時のヒットポイント: 8 + 【耐久力】修正値

より高いレベルでのヒットポイント: 1レベルよりあとの巫女レベルごとに、1d8(または5) + 【耐久力】修正値

#### 習熟

防具: 軽装鎧、中装鎧、盾

武器: 単純武器、ロングボウ

道具: 書道用品と追加で選択した1種類の職人道具

セーヴィングスロー: 【魅力】、【判断力】

技能: 《芸能》、《宗教》。そして《捜査》、《自然》、《動物使い》、《知覚》、《ペテン》、《説得》から2つ選択

#### 装備

あなたの背景によって与えられた装備に加えて、次の装備で始めます。

(a) 20本の矢とロングボウ、あるいは(b) 1つのクォータースタッフ

(a) 物質要素ポーチ、あるいは(b) 依り代焦点具

(a) 外交官バック、あるいは(b) 司祭バック

レザーアーマー、書道用品、シッケル

### 呪文発動

神の意思から生まれたものがあなたの身体に宿り、呪文を発動できる能力が与えられます。

#### 初級呪文

1レベルで、あなたはドルイド呪文リストから選んだ2つの初級呪文を習得します。巫女表の習得初級呪文の項に示されているように、より高いレベルであなたが選択する追加のドルイド初級呪文を習得します。

#### 呪文の準備と発動

巫女表には1レベル以上の呪文を発動するために必要な呪文スロットの数が表示されています。これらの呪文の1つを発動するためには、呪文レベル以上のスロットを消費する必要があります。あなたは大休憩を終えた時に、全ての呪文スロットを回復します。

あなたはドルイド呪文リストから選択して、発動できる巫女呪文のリストを準備します。あなたがそうする時、あなたの【魅力】修正値 + あなたの巫女レベル(最低1つの呪文)に等しい数のドルイド呪文を選択します。呪文は、呪文スロットをもつレベルでなければなりません。

例えば、あなたが3レベルの巫女である場合、4つの1レベル呪文スロットと2つの2レベル呪文スロットを持っています。【魅力】16とすると、あなたの準備呪文のリストには1レベルか2レベルの6つの呪文を任意の組み合わせで含めることができます。1レベル呪文のキュア・ウーンズを準備する場合は、あなたは1レベルスロットと2レベルスロットのどちらでも発動することができます。呪文を発動しても、あなたの準備呪文のリストから削除しません。

あなたは大休憩を終えた時に、準備呪文のリストを変更することができます。巫女呪文の新しいリストを準備するには、祈りと瞑想に費やす時間が必要です。あなたのリストの各呪文に対して、呪文レベルごとに少なくとも1分間です。

## 巫女表

レベル	習熟 ボーナス	特徴	習得 初級呪文	呪文レベルごとの呪文スロット								
				1LV	2LV	3LV	4LV	5LV	6LV	7LV	8LV	9LV
1	2	呪文発動、御札	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	2	神がかり、 巫術的感覚	2	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	2	神の絆	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	2	能力値上昇	3	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	3	神の絆、御神楽	3	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	3	巫術的感覚	3	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	3	神の絆、御札、御札強化	3	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	3	能力値上昇	3	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	4	神の絆、御神楽、貞潔	3	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	4	巫術的感覚	4	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	4	神の絆、エーテル体	4	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	4	能力値上昇	4	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	5	神の絆、御神楽、御神楽強化	4	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	5	御神楽、巫術的感覚	4	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	5	神の絆、神隠し	4	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	5	能力値上昇	4	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	6	神の絆、御神楽、天衣無縫	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	6	巫術的感覚	4	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	6	能力値上昇、神の絆	4	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	6	生き神様	4	4	3	3	3	3	2	2	1	1

### 呪文発動能力値

あなたの魔法はスピリットとの対話に基づいているため、巫女呪文の呪文発動能力値は【魅力】です。呪文が呪文発動能力値を参照する時、【魅力】を使用します。さらに、あなたの発動する巫女呪文のセーヴィングスローDCを設定する時と、呪文攻撃ロールをする時に【魅力】修正値を使用します。

呪文セーブDC = 8 + あなたの習熟ボーナス + 【魅力】修正値

呪文攻撃修正 = あなたの習熟ボーナス + 【魅力】修正値

### 儀式発動

あなたは巫女呪文を、その呪文が儀式タグを持っていて呪文を準備しているならば、儀式として発動できます。

### 焦点具

あなたは依り代(ドルイドの焦点具に相当します)を巫女呪文のための焦点具として使用できます。

## 御札／Ofuda

巫女として、あなたは物体に貼り付けたり攻撃に使ったりする守護の紙である御札を作り出すことができます。大休憩の間に、インク、インクペン、少なくとも1枚の紙を使用して御札を準備することができます。1枚の御札を作成するには、1枚の紙にあなたの知っている術式を書き込むのに1分かかります。1オンスのインク瓶で最大10枚の御札を作り出せます。あるいは、材料を準備する代わりに、1枚の御札を作るのに1gpと5spを消費して書道用品を使用することができます。

あなたが大休憩を終えると、あなたの巫女レベル + 習熟ボーナス + 【魅力】修正値までの枚数の御札に魔力を込めることができ、次の24時間の間それらは魔法の物品とみなされます(あなたは1度に多くの御札に魔力を込めることができます)。すでに込められている御札に込めなおすことで持続時間をリセットすることができます。この持続時間がすぎると、御札は魔力がなくなり通常の紙とみなされますが、依然として御札のままです。あなたによって作られた御札はほかの誰も使うことができず、魔力も戻すことはできず、誰かが使おうとすると普通の紙とみなされます。

1枚の御札は、歓迎できないクリーチャーから守護するために1つの物体にアクションを使って貼り付けることができます。地面や壁に貼り付けた場合は、御札を中心に5フィート×5フィート四方に影響します。御札が貼られた物体に触れようとしたクリーチャーが異形、フィンド、怪物あるいはアンデッドの種別を持つならば、あるいはエーテル界にいるクリーチャーならば、彼らは巫女の呪文セーブ難易度に等しいDCの【判断力】セービングスローを行います。失敗すると、彼らはあなたの習熟ボーナスの半分に等しい(切り上げ)d6の[光輝]ダメージを受け物体から10フィート押し戻されます。[判断力]セーブに成功すると半分のダメージを受けますが、依然として押し戻されます。装備と武器はこの特徴を利用することはできず、クリーチャーは御札のトリガーとなる物体に自分から接触しようとしていなければなりません。物体がすでに別の巫女の御札によって守護されている場合、その物体に貼り付けた別の御札は効果を発揮しません。あなたか他の誰かが御札をはがすと、魔力は失われます。貼り付けられた御札は7日後に魔力を失い、普通の紙になります。あなたはそれらに触れて持続時間をリセットすることができます。それぞれの貼り付けられた御札は、大休憩のあとに魔力を込められる御札の数を減少させます。例えば、最大6枚の御札に魔力を込めることができ、現在2枚の御札が適用されている場合、大休憩の終わりに最大4枚までしか魔力を込められません。

御札は軽量武器と射程(30/60)を持つ武器とみなされ、あなたはそれの使用に習熟しているとみなされます。それを使って攻撃する時は、攻撃とダメージ修正として【魅力】を使用します。背負い袋、ベルトポーチ、あるいは他の容器から御札を取り出すことは、攻撃の一部です。命中した場合、目標はあなたの習熟ボーナスの半分に等しい(切り上げ)d6の[光輝]ダメージを受けます。もし異形、フィンド、怪物あるいはアンデッドの種別を持つクリーチャー、あるいはエーテル界にいるクリーチャーならばロールするダイスの数は倍になります。御札を投げた後、命中するかしないかに関わらず、その魔力は失われます。

7レベルから、魔力を使って1枚のスピリチュアルな御札を召喚するためにボーナスアクションが使用できます。このスピリチュアルな御札は1分しか持続せず、通常の御札のように機能します。しかしあなたはそれを再チャージすることはできず、御札強化の利点を得ることもありません。あなたは1度にスピリチュアルな御札を1枚しかもつことができません。1分後かそれを投げたとき、命中するかどうかに関わらずその御札は消失し、何かに貼られていたならば御札が取り除かれたとみなされます。

## 神がかり／Kamigakari

2レベルから、死亡したクリーチャーの魂やあなたの体の中の神に接続する儀式を行なうことができます。人の魂を繋ぐためには、彼らの名前とその外観を知っている必要があります。神々のためには、名前だけは知っている必要があります。あなたは少なくとも1分間集中して、接続を確立しなければなりません。次の10分間、魂や神はあなたの口を使って話し出します。他の人々は、現在または未来の

出来事についてや問題を関するより具体的なガイダンスのために、魂や神に5つの質問を尋ねることができます。質問がどのように答えられるかはDMの裁量にかかっており、真実を答える義務はありません。この接続はあなたの選択かあなたの身体が0ヒットポイントになった場合に早期に終了します。あなたはこの儀式を1回しか行なうことができず、大休憩を終えた時に再びこの儀式を行なう能力を回復します。

この儀式の間、魂や神はあなたの身体を支配しようとするかもしれません。あなたは【魅力】セービングスローをDC15で行なう必要があります。失敗すると、儀式の残り時間、魂や神があなたの身体を完全に支配し、あなたの選択で終了できないことを意味します。その後、彼らがあなたの身体を使って何をしていたのかの記憶はありません。その間、DM(NPCだった場合)またはプレイヤー(死んだPCだった場合)はあなたのキャラクターを完全にコントロールします。コントロールしている間、彼らは彼らが持っていた習熟や習得言語を持ち、あなたの種族やクラス特徴を好きなように使うことができます。あなたは支配を試みようとすることを認識しており、セーブに成功するとすぐに接続を終了させることを選択できます。

## 巫術的感覚／Shamanistic Sense

2レベルで、あなたの天性の才能がさらに探求され試されます。神秘の管理者、結界守護者、占い師、霊魂の案内人から選択してください。この特徴は6レベル、10レベル、14レベル、18レベルで追加の特徴を得ます。

## 神の絆／Divine Bond

3レベルで、あなたの神への接続がより強くなり、神の力の一部が得られます。クレリックの呪文リストから選択した初級呪文1つを習得します。あなたはまた、クレリック呪文リストから追加の1レベル呪文1つを準備できます。この特徴によって準備された呪文は呪文発動特徴によって得られる準備呪文の数には含まれません。この特徴を通して得られた呪文はまた、ドルイド呪文リストには含まれていません。

これらの呪文の1つを発動するには、巫女クラスから得られた呪文レベル以上の呪文スロットを消費しなければなりません。これらの呪文の呪文発動能力値は【魅力】です。呪文の発動は準備呪文リストから削除することはありません。あなたは大休憩を終えた時、このリストを変更できます。このリストの変更に瞑想は必要ありません。その呪文に儀式タグがあり呪文を準備していたならば、これらの呪文を儀式として発動することができます。これらの呪文の呪文発動能力値も【魅力】です。

さらにあなたは、5レベルで2レベルクレリック呪文1つを、7レベルで3レベルクレリック呪文1つを、9レベルで4レベルクレリック呪文1つを、11レベルで5レベルクレリック呪文1つを、13レベルで6レベルクレリック呪文1つを、15レベルで7レベルクレリック呪文1つを、17レベルで8レベルクレリック呪文1つを、そして19レベルで9レベルクレリック呪文1つを準備できます。

## 御神楽／Mikagura

5レベルからあなたが奉仕する神を喜ばすための神聖な舞踊を習得します。アクションを使いあなたの神聖な舞踊を開始し、以下のリストから儀式を選択できます。あるものはあなたがより高いレベルになった後にのみ利用可能です。あなたの60フィート以内の最大3体のクリーチャーを対象とし、以下のリストに示すように儀式の加護あるいは呪いを与えます。目標があなたから60フィート以上離れて移動すると、加護や呪いの効果が失われます。

御神楽を使用している間あなたのターンの開始時に、最大3体のクリーチャーを再び対象とし、それらの対象に加護あるいは呪いを与えます。特に明記しない限りこれらは重複しません。いくつかの御神楽の効果にはセーヴィングスローが要求されます。そのような効果を使用する時、DCはあなたの巫女呪文セーブDCに等しいです。

御神楽とその効果は開始から1分後、あるいは舞踊をやめた時、あるいはあなたの選択によって、またはあなたが気絶状態か麻痺状態、つかまれた状態、移動速度が0になると終了します。加護は魔法の効果として扱われ、ディスペルマジックや似たような効果によって、巫女呪文セーブDCに等しいDCでディスペルされます。呪い効果はリムーブカースや似たような効果によって取り除かれます。御神楽の間、ボーナスアクションを使うことによって、儀式を別のものに変更することができます。古いものの効果は新しいものの代わりに終了します。御神楽を再び使うためには、小休憩か大休憩を終了させないといけません。

新しい御神楽の儀式を学ぶたびに、あなたが目標にできるクリーチャーの数と休憩の間に使用できる回数が1ずつ増加します。

## 素早い収穫／Early Crops

**加護:**対象のクリーチャーは移動速度に+5フィートのボーナスを得て、地面を移動するなら地形ペナルティを無視し、1d8一時的ヒットポイントを得ます。これは13レベルで2d8に増加します。

**呪い:**対象のクリーチャーは【敏捷力】セーヴィングスローをしなければなりません。クリーチャーがセーヴィングスローに失敗した場合、彼らは拘束状態になります。しかし彼らは同じDCに対して【筋力】セーヴィングスローをするためにアクションを使用できます。成功すると彼らは解放されます。

あなたはこの儀式を5レベルで学びます。

## 開運／Fortune

**加護:**対象のクリーチャーは小さな幸運ダイス(1d6)を得ます。クリーチャーはダイスをロールして、能力判定、攻撃判定、あるいはセーヴィングスローの1つに加えることができます。クリーチャーは小さな幸運ダイスの使用の決定をd20を振った後まで待つことができますが、DMが判定が成功したか失敗したかを宣言する前に決定する必要があります。小さな幸運ダイスがロールされると、それは失われます。クリーチャーは一度に1つの小さな幸運ダイスしか持つことができません。

**呪い:**対象のクリーチャーは【判断力】セーヴィングス

ローを行なう必要があります。クリーチャーがセーヴィングスローに失敗した場合、小さな呪いを1つ受けます。そのクリーチャーが攻撃に成功した時、その攻撃の目標はリアクションとして、クリーチャーの小さな呪いを1つ消費しその攻撃判定の再判定をさせ、悪い方の結果を得るようにさせることができます。クリーチャーはいくらでも小さな呪いを持つことができます。

あなたはこの儀式を9レベルで学びます。

## 豊作／Crop Fertility

9レベルであなたの神は豊作の儀式をあなたに与えます。天候を変えることで、この効果はあなたから半マイル以内の周辺地域の作物や植生を大幅に改善します。雨が降りあなたを中心とした200フィート立方の全ての周囲の火災を消せます。この儀式が開始されたあなたのターンの始めに呪文発動能力を使って200フィート以内の魔法の火を消すことを自動的に試みます。魔法の火のDCは10+呪文レベルです。失敗はそれらの持続時間を半減させ、成功は消滅することを意味します。

**加護:**対象のクリーチャーは自然の天候のペナルティを免れ、次の能力判定、攻撃判定、あるいはセーヴィングスローにアドバンテージを得ます。

**呪い:**対象のクリーチャーは【耐久力】のセーヴィングスローを行なう必要があります。そのクリーチャーがセーヴィングスローに失敗した場合、彼らは風の嵐の影響を受けます。連続するラウンドであなたによって対象にされ続ける限り、失敗するごとに累積的なペナルティを受けます。

最初に失敗すると移動速度が半減します。

2回目に失敗すると、かれらの遠隔攻撃は全ての目標に対してディスペルアドバンテージを得ます。

3回目に失敗すると、彼らのターンの開始時に【筋力】セーヴィングスローに成功しなければならず、失敗するとそのターン中にアクションを実行したり移動したりすることはできません。

あなたはこの儀式を9レベルで学びます。

## 大豊作／Plentiful Harvest

**加護:**対象のクリーチャーは消耗状態が1レベル減少し、ヒットポイントを1d8+あなたの【魅力】修正値回復します。

**呪い:**対象のクリーチャーは【耐久力】セーヴィングスローを行なう必要があります。クリーチャーがセーヴィングスローに失敗した場合、彼らは2d8[力場]ダメージを受け、1レベルの消耗状態を得ます。この方法で得られた消耗状態はレベル3までしかあがりません。

あなたは13レベルでこの儀式を学びます。

## 浄化／Purification

**加護:**対象のクリーチャーは攻撃で命中する時、2d8[光輝]ダメージを追加で与えます。

**呪い:**対象のクリーチャーは異形かフィードか怪物かアンデッドの種別を持っているか、エーテルであるならば【判断力】セーヴィングスローをしなければなりません。セーヴィングスローに失敗した場合、1分間か何かダメージを受けるまでターンされます。ターンされたクリーチャーは出

来るだけあなたから遠くへ移動しようとし、あなたの30フィート以内の空間に自分から移動することはできません。それはリアクションをすることもできません。早足アクションか移動を妨げる効果から脱出するアクションのみ行なうことができます。

移動する場所がなければ、クリーチャーは回避アクションを使用することができます。セーヴィングスローに失敗したクリーチャーがCR4以下の場合、そのクリーチャーは即座に破壊されます。

あなたは13レベルでこの儀式を学びます。

## 祝祭／Festive

この儀式は屋外で、あるいは天井の高さが100フィート以上の場所でのみ行なうことができます。あなたは空に打ちあげられる花火を召喚し、あなたを中心とした200フィート立方内で飛行することを移動困難の地形とみなします。この領域では暗闇は薄暗い光に変わり、薄暗い光は明るい光に変わります。クリーチャーのターンの開始時、あなたはそのクリーチャーに【敏捷力】セーヴィングスローをさせることができます。失敗した場合、彼らは1d6[火]と1d6[雷鳴]ダメージを受け、セーブに成功すると半分を受けます。

**加護:** 対象のクリーチャーは[冷氣]、[火]、[電撃]、[雷鳴]の抵抗を受けます。

**呪い:** 対象となるクリーチャーは、【耐久力】セーヴィングスローに成功する必要があります。失敗すると、彼らは2d6[雷鳴]ダメージと2d6[冷氣]ダメージを受け、成功すると半分受けます。

あなたはこの儀式を17レベルで学びます。

## 能力値上昇

あなたが4レベルと8レベル、12レベル、16レベル、19レベルに達すると、あなたは選択した1つの能力値を2上昇させるか選択した2つの能力値を1ずつ上昇させることができます。この特徴で能力値は20を超えて伸ばすことができません。

## 御札強化／Enchanted Ofuda

7レベルから、御札を投げた時に次の追加効果の1つを得るために御札を強化できます。

- ・セーブに失敗すると、目標はまた1分間麻痺状態にもなります。目標のターンの開始時にセーヴィングスローを繰り返すことができます。成功すると麻痺状態でなくなります。

- ・あなたの御札は爆発し、目標の5フィート以内のクリーチャーは巫女呪文セーブDCに等しいDCで【敏捷力】セーヴィングスローを行なう必要があり、あなたの習熟ボーナスの半分に等しい(切り上げ)d6[光輝]ダメージを失敗すると受け、成功すると半分受けます。

- ・あなたのお札は通常の代わりに、習熟ボーナスに等しいd6[光輝]ダメージを与えます。

大休憩の終わりに、あなたは別の強化に変更するか強化を取り除くかできます。強化された御札は投げられた後破壊され再び使用できなくなります。

さらに、あなたの御札は魔法であります。あなた以外のクリーチャーによってはもはや取り除くことはできず、次のような効果を得ます。

- ・あなたの御札が扉やチェスト、似たような物体に貼られている間、それは開ける事ができません。

- ・あなたの御札が死体に貼られている間、アンデッドとして甦ることはできません。

- ・望んでいるクリーチャーに貼り付けることで、効果時間の間そのクリーチャーは即座に人型生物として扱われます。

- ・呪われたアイテムや魔法のアイテムに貼り付けることで、物体と所有者の同調を破壊します。

- ・魔法のアイテムに貼り付けると、その魔法の性質が抑制されます。

- ・壁に御札を貼り付けると、御札を中心に20フィート×20フィートの正方形に影響します。

## 貞潔／Teiketsu

9レベルから、あなたの心と身体はとても純粋です。彼女らはもはや墮落することはありません。あなたは魅了状態や恐怖状態にならず、毒と病気にも耐性があります。

## エーテル体／Ethereal Form

11レベルから、エーテル界かあるいはそれに接していない次元界にいない場合、アクションを使用してあなたはエーテル体になることができ、最大と現在のヒットポイントが半分になります。この状態の間、ボーナスアクションを使用して現在の次元界から消えてエーテル界に現れることができます。エーテル界でボーナスアクションを使用すると元の次元界に戻ることができます。全てのあなたの装備品はあなたと一緒に旅します。あなたに適用された魔法の効果は停止し、あなたがエーテル体であることをやめると再開されます。あなたは1時間この状態を維持でき、この特徴を4回使用できます。必要に応じてこの特徴を1回使用することで持続時間を延長することができます。持続時間は1時間増加します。さらに、いつでもこの特徴の効果を止めることができます。持続時間を延長したり中止するのにアクションはいりません。この特徴の終了時、エーテル体になるために失った最大と現在ヒットポイントが戻されます。

エーテル界にいる間は、特殊な能力や特徴がそうした能力を与えていない限り、その次元界にいる他のクリーチャーのみに影響を与えたり与えられたりできます。エーテル界にいないクリーチャーはあなたに気づくこともできず、あなたに対応することもできません。あなたはエーテル界にない物体や効果は全て無視し、元の次元界で知覚していた物体を通過して移動することができます。あなたの視覚と移動はこの特徴を使用する前と同じです。あなたはエーテル体の間、呪文を発動することや巫女クラスの特徴を使用することはできませんが、エーテル界のクリーチャーにしか影響しません。

この特徴がもはや効果を失っていてあなたがまだエーテル界にいる時、あなたは元の次元界に戻ります。その時に

あなたが固体の物体やクリーチャーと同じ空間を占有している場合は、あなたが占有できる最も近くの占有されていない空間に即座に退避させられ、あなたが移動させられたフィートの2倍に等しい[力場]ダメージを受けます。

## 御神楽強化／Mikagura Improvement

13レベルから、御神楽の儀式を1つ選択する時、代わりに2つを選ぶことができます。加護を与える目標にしたクリーチャーには加護の儀式両方を適用し、呪いを与える目標にしたクリーチャーには呪いの儀式両方を適用します。

## 神隠し／Kamikakushi

15レベルから、この特徴を使用して1体のクリーチャーを別の次元界に移動させることができます。あなたが60フィート以内で見ることができる1体のクリーチャーを対象とします。対象はあなたの巫女呪文セーブDCに対して【魅力】セーヴィングスローに成功しなければなりません、あるいはあなたが指定した次元界のランダムな場所に瞬間移動させられます。あなたは次のいずれか1つを実行するように選択できます。

- そのように瞬間移動させられたクリーチャーは、あなたが現在いる次元界へ戻ってくるための方法を自分で見つけなければなりません。

- クリーチャーは1分後に元にくいた空間に、あるいはその空間が占有されていれば最も近くの占有されていない空間に再び現れます。

この特徴は1回しか使用できません。この特徴を再び使用するには、大休憩を完了させる必要があります。

## 天衣無縫／Tenimuhou

17レベルから、あなたの神との絆が強まり、彼らの力の一部が得られます。あなたの基本歩行移動速度と等しい飛行速度を得ます。さらにあなたの自然な美しさは人工的な痕跡がなく理想的になります。あなたの【魅力】が2増加し、あなたの【魅力】の最大値は24になります。

## 生き神様／Living God

多くの悩みした後、あなたの神とのつながりはあなたの魂の本質を変えました。20レベルから、あなたはもはや年をとったり、食べたり、呼吸したりする必要はありません。あなたのフォームは他者によって無理やり変更させられることもできません、しかし必要に応じてあなたが望むのなら変成効果を受け入れることはできます。

さらに、この特徴をリアクションとして使用すると、あなたを含まずあなたが認識している出来事を変更させることができます。これはウィッシュ呪文に似ていますが、いくつかの条件は違います。あなたは現実起きていた何かを防ぐためだけにこの特徴を使えます。自分の願いどおりに自分の出来事を形作るようなことはできません。例としては、自然災害の発生を止める事、誰かが結婚するのを止める、特定のクリーチャーを攻撃する誰かを止める、誰かが特定の呪文を発動するのを止めるなどです。あなたが生きてい

る限り、その出来事は24時間起こることが許されません。大休憩が終了するまで、この特徴のこの部分は使用できません。

## 神秘の管理者／Mystic Custodian

神社への信心を通して、巫女は邪悪な敵を追い払う技を学びます。この特徴は保護と攻勢のためにスピリットを使役するものです。この巫術的感覚を選択する巫女は、防衛的にも攻撃的にも戦闘に役立ついくつかの特徴を備えています。

## 御札の使い手／Ofuda User

2レベルから、あなたは御札を使うのに熟達しています。御札の有効射程は60フィートで、最大射程が120フィートになります。そして呪文スロットを使う代わりにあなたの御札から魔力を減らすことができます。もしあなたが呪文をそのように発動するのなら、発動しようとしている呪文スロットの2倍に等しい枚数の御札から魔力を減らさないといけません。

## 追加攻撃／Extra Attack

6レベルからは、あなたのターンに攻撃アクションをとるたびに1回ではなく2回の攻撃を行なうことができます。

## 充電期間／Juudenkikan

10レベルからは、小休憩の終わりに御札をリチャージすることもできます。大休憩の終わりにリチャージする場合と同じ制限があります。

## 崇り／Divine Wrath

14レベルから、あなたの神は邪悪な敵を追放するためにあなたの呪文発動を加速させます。アクションを使用して呪文を発動する時、武器攻撃をボーナスアクションとして行なうことができます。

さらにアクションとして、神の絆で準備されたクレリックの呪文を発動するために使用された全ての呪文スロットを取り戻すことができます。この特徴のこの部分の使い方は、あなたが大休憩を終えた時に再び使用できます。

## 弾幕／Danmaku

18レベルから、アクションを使用してあなたの周りのスピリチュアルな御札の弾幕を1分間作り出すことができます。この弾幕はあなたを中心とした半径10フィートの球で開始し、あなたと一緒に移動します。あなたのターンの開始時ごとに10フィートずつ半径が最大60フィートまで増加します。クリーチャーがこの空間に入ったり、その中でターンを開始すると、そのクリーチャーは巫女呪文セーブDCに等しいDCで【敏捷力】セーヴィングスローをしなければなりません。失敗した場合、彼らは6d6[光輝]ダメージを受け、成功すると半分だけ受けます。



## 結界守護者／Warding Guardian

あなたの平和主義者へのアプローチとして、あなたは仲間を守るためにスピリットを使う方法を学び、敵を殺すのではなく封印することができます。この巫術的感覚を選択する巫女は、戦闘で仲間を支援するためのいくつかの特徴を得ています。

### 靈魂の盾／Spirit Shield

2レベルから、あなたはクリーチャーの周りに防御シールドを作るためにスピリットを使役します。あなたかあなたの60フィート以内で見ることができる他のクリーチャーが命中させられた時、あなたの次のターンの開始時まで、トリガーになった攻撃を含んでACに+5ボーナスを与えるためにあなたのリアクションを使用することができます。さらにあなたはあなたの習熟ボーナスの半分切り上げに等しいd8をロールし、そのクリーチャーは一時的ヒットポイントとしてその量を得ます。あなたは1+習熟ボーナスに等しい回数この特徴を使用できます。あなたが大休憩を終了する時、全ての使用回数を取り戻します。

### 結界／Kekkai

6レベルから、呪文や遠隔攻撃の効果を減少させる障壁から守護霊を呼び出すことができます。敵が呪文を発動したり、あなたやあなたの10フィート以内のクリーチャーを遠隔射出武器で攻撃するたび、リアクションとして、次のオプションを1つ選んで、半径15フィートの球形の障壁を作り出します。

- ・障壁の中のあなたが選んだクリーチャーは、呪文によって引き起こされるダメージに抵抗を受け取ります。
- ・障壁の中のあなたが選んだクリーチャーは、呪文に抵抗するためのDCが2減少します。
- ・あなたに影響を与える持続時間を持つ範囲効果呪文は全てカウンターされます。この特徴によるカウンタースペル呪文のレベルとして、3レベルを使用します。
- ・射出する武器の攻撃は、障壁の中であなたが選んだクリーチャーに対してディスアドバンテージを持ちます。

この障壁はこの特徴を有効にした時あなたがいた場所を中心に1分間持続します。あなたは習熟ボーナスに等しい回数この特徴を使用でき、小休憩か大休憩を終了すると消費した回数を回復させることができます。

### 聖なる魔法陣／Sacred Circle

10レベルから、中にいるものを追い払ったり封じたりするサークルを作り出すスピリットをあなたは持つことができます。アクションとして、あなたは半径5フィート、高さ15フィートの魔法のエネルギーの円柱を、あなたの60フィート以内で見える地上の点を中心に作り出します。このサークルは1分間持続します。サークルの外側にいるものは入ろうとすることを妨げられ、内側にいるものは音を除いて出ようとするのを妨げられます。ディスペルマジックや同様の効果で聖なる魔法陣を消去するためのDCは15です。

あなたは少なくとも30秒集中して儀式としてこの特徴を使用することもできます。6秒ごとに元の半径5フィート、高さ15フィート、距離60フィートを超えて半径と高さで距離を

5フィート増加することができます。これはあなたから最大5340フィート離れ、最大5285フィート半径と5215フィートの高さの円柱まで増加できます。この方法で作ったサークルは1時間持続し、ディスペルマジックや同様の効果で消去するためのDCは20になります。

あなたは聖なる魔法陣によって作り出した壁、内側でも外側でもどちらの壁でも、御札を貼ることで最低1週間聖なる魔法陣を持続させることができます。あなたは御札に触れることで持続時間をリセットすることができます。あなたはこの方法で一度にアクティブになっている聖なる魔法陣の数を習熟ボーナスまでしか持つことはできません。その数を超えて別のものを作ろうとすると、自動的にもっとも古いサークルが消去されます。

この特徴は1度しか使用できません。大休憩を狩猟するとこの特徴の使用回数を取り戻せます。

### 神の保護／Divine Protection

13レベルから、あなたの神との接続を使用して呪文を強化することができます。神の絆を通して習得したあなたのクレリック呪文は全てと巫女クラスを通して得た特徴は巫女呪文セーブDCを除いて、2ずつDCが上昇します。さらに、神の絆で学んだクレリック呪文を発動する時、それはあなたが消費すると決めた呪文スロットよりも1レベル高いスロットを使用しているとみなされます。

### 境／Sakai

18レベルから、アクションを使って、あなたの周囲にアンチマジックの半径30フィートの見えない球体を作り出すスピリットを持つことができます。この領域はアンチマジック・フィールド呪文の元にあるとみなされますが、最大6体のクリーチャーを指定することができます。それらのクリーチャーによって発動された呪文は抑圧されず、彼らが装備しているマジックアイテムは非魔法のものではありません。この球体はあなたと一緒に移動し、あなたを中心にして1分後に消えます。あなたはこの特徴を2回使用でき、大休憩を終わらせるとこの特徴の全ての使用回数が回復します。

### 占い師／Fortune Teller

巫女にとっての過去と現在の境界が狭まるにつれて、彼女にとっての現実はますます重要ではなくなります。この特徴は過去と未来の知識を得るためにスピリットを呼び出すことに焦点を当てています。この巫術的感覚を選択する巫女は、戦闘外で役立ついくつかの特徴を受け取ります。

### 夢告／Mukoku

2レベルから、あなたの周囲のスピリットがあなたの意識の中に未来の一端を送り込み、あなたの神がその意思を伝えるために夢の中に現れます。あなたが大休憩を終えると、2つのd20をロールしロールした数字を記録します。あなたやあなたが見ることができるクリーチャー1体が行なった攻撃判定、セーヴィングスロー、能力判定をこれら

のお告げロールの1つと置き換えることができます。あなたは判定の前にそうすることを選択しなければなりません。そしてあなたは1ターンに1回のみこの方法で判定を置き換えることができます。

これらのお告げロールはそれぞれ1回しか使用できませんが、呪文スロットを消費すると使用済みのお告げロールを再度使用することができます。あなたが大休憩を終えると、未使用のお告げロールを失います。

14レベルから、この特徴のd20を2つではなく3つロールします。

### 将来/Shourai

6レベルから、あなたはスピリットからあなたの頭の中に押し込められた差し迫った未来の一端を呼び出すことができるようになります。アクションを使って、あなたは未来の一端を見始めます。d20をロールして、その結果があなたの将来ロールになります。リアクションを使用して、あなたの60フィート以内で見ることができる1体のクリーチャーが行なう攻撃判定、セーヴィングスロー、能力判定を将来ロールと置き換えることができます。あなたは判定を行なう前にそうすることを選択しないといけません。そしてあなたはこの方法で1ターンに1回だけ判定を置き換えることができます。

あなたのターンの開始時に新しいd20をロールしてください。これがあなたの新しい将来ロールになります。これらの予見は1分間続き、終了した時あなたは将来ロールを失います。あなたはこの特徴を2回しか使用できず、大休憩を終えた時全ての使用回数を取り戻します。

### おみくじ/Omikuji

10レベルから、あなたが大休憩を終えると今日のあなたの運がどうであるかを判断することができます。おみくじ表でd100をロールして、あなたは大休憩の終わりまでそれらの効果を得ます。あなたは1度振りなおすことが許されており、あなたは2回目の結果を受けなければいけません。

### おみくじ表

d100	種別	効果
1	大凶	習熟ボーナスが0になります
2-10	末凶	1度だけ、攻撃判定かセーヴィングスローか能力判定を行なおうとした時、DMはその判定にディスアドバンテージを与えることができます。
11-20	半凶	能力修正値が能力判定とセーヴィングスローのためには半分とみなされます
21-30	小凶	習熟ボーナスが半分になります
31-40	凶	移動困難地形では1フィートの移動に3フィート分のコストがかかります
41-50	末小吉	1度だけ、あなたが0ヒットポイントになって完全には死亡しなかった時、代わりに1ヒットポイントにすることができます
51-60	末吉	1度だけ、攻撃判定かセーヴィングスローか能力判定を行なおうとした時、その判定にアドバンテージを得ることができます
61-70	半吉	能力修正値が能力判定とセーヴィングスローのためには2倍とみなされます
71-80	吉	厳しい環境や移動困難地形の影響を受けません
81-90	小吉	習熟ボーナスが2倍になります
91-99	中吉	各能力修正値が+3未満の場合、それらは+3になります
100	大吉	全ての吉(41-99)の効果を得ます

### 神の視点/Divine Vision

14レベルから、あなたの感覚を通して差し迫った未来を見ることができます。神の絆を通して学んだ全てのクレリック呪文は、呪文攻撃判定や呪文のカウンターやディスペルにアドバンテージを得ます。さらに、それらの呪文の射程と持続時間は2倍になります。

未来を垣間見ることはまた、攻撃をかわしかすり傷ですますための最適な動きを見たということでもあります。あなたが見ることができる攻撃者が攻撃をあなたに命中させた時、あなたに対するダメージを半減させるためにリアクションを使用できます。

### 先触れ/Sakiburei

18レベルから、あなたの周りのスピリットから予告されていたように、あなたの周りの危険をより認識するようになります。あなたは不意打ちを受けません。あなたはまた魔法に対する全てのセーヴィングスローにアドバンテージを受け、他のクリーチャーは意識がある間のあなたを攻撃する時ディスアドバンテージを受けます。



## 霊魂の案内人／Spirit Watcher

巫女の視野が広がるにつれて、普通の人が見ることができないものを見るようになります。この特徴は、スピリットを観察し、彼らから情報を得ることに焦点を当てています。この巫術的感覚を選択する巫女は、様々な状況を実証できる多くの特徴を備えています。

### 靈感／Necrotic Sense

2レベルから、あなたは完全遮蔽の背後ではなく普通の眼には見えない、異形やフィンドや怪物やアンデッドの種別を持つクリーチャー、もしくはエーテル界にいるクリーチャーを見ることができます。

さらにアクションとして、あなたはこの感覚に意識を集中させることができます。あなたの次のターンの開始時まで、完全遮蔽の背後でないあなたの60フィート以内の異形やフィンド、怪物、アンデッドの位置を知ることができます。あなたは感知した存在の種別（異形、フィンド、怪物、アンデッド）がわかりますが、その識別はできません（例えば、ヴァンパイアのストラード・フォン・ザロビッチ伯爵など）。同じ範囲内であなたはまた、ハロウ呪文のように聖別されたり冒瀆されたりした場所や物体の存在を知覚します。あなたはこの特徴のこの部分を1+【魅力】修正値に等しい回数使用することができます。大休憩を終えると使用した回数を全て取り戻します。

14レベルから、通常の人よりもより多くのものが見えるようにこの特徴に熟達します。あなたは60フィートの完全視覚を得ます。

### 過去の霊／Spirits of the Past

6レベルから、巫女はそのエリアの歴史を知るためそのスピリットの目を通して見るための儀式を始めることができます。少なくとも1分間集中した後、あなたを中心に60フィート四方以内の空間で発生した過去24時間のうち1時間の出来事に関する情報を受け取ります。あなたが大休憩を終えた後この特徴の使用回数を取り戻します。

14レベルから、過去1年間までの1時間のできごとを見ることができます。そして20レベルで、あなたがどれくらい過

去にいけるかに制限はありません。

### 虫の知らせ／Spirit Ward

10レベルから、巫女はスピリットの囁きを聞いて、変装や嘘を見抜きます。彼女は変装を見破ったりクリーチャーの真の意図を知ろうとする能力判定の時、1d4をロールして能力判定にその数値を追加できます。巫女はまた《看破》と《知覚》に習熟します。

### 神の導き／Divine Guidance

14レベルから、巫女の周りのスピリットがあなたにさらなる支援を与えます。神の絆を介して学んだクレリック呪文全ては力を付与され、ディスペルとカウンターへのDCが2ずつ増加します。

人の周りのスピリットを見れば、あなたはどんな人であるかを判断できます。あなたはクリーチャー種別とどんな属性かを自動的にわかります、しかし彼らが善か悪かを知るだけです。

### 霊のささやき／Telling Spirits

18レベルから、そのエリアの罟と魔法の周りにスピリットが集まっていることに気づきます。ディテクト・マジック呪文とファインド・トラップ呪文の効果を永続で受けているとみなされます。

## マルチクラス

**前提条件:** 巫女クラスへのマルチクラス化の資格を得るには、次の前提条件を満たす必要があります。

- 【魅力】13
- 少なくとも1つの神を含む宗教の一部でなければなりません。

**習熟:** このクラスにマルチクラスすると、次の習熟を得ます。軽装鎧、ロングボウ、ショートボウ