PRDJ_PDF

Pathfinder Roleplaying Game Reference Document

2011/09/19

PRDJ_PDF

Open Game License

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

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

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

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

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

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

Advanced Player's Guide. Copyright 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn
The Book of Experimental Might. Copyright 2008, Monte J. Cook. All rights reserved.

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.

このドキュメントは Paizo 社が公表している Pathfinder Roleplaying Game Reference Document(PRD)(http://paizo.com/pathfinderRPG/prd/) を日本語訳した prdj@ウィキ (http://www29.atwiki.jp/prdj/) を PDF 化したものです。このドキュメントの作成は shiga(志賀努 @Oita Evil Spirit) が行いました。(estspp@gmail.com)

呪文

呪文リスト

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。クラスではなく種族ヒット・ダイスのみを持つクリーチャーは、そのヒット・ダイスと等しいキャラクター・レベルを持っているとして扱う。

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。クラスを持たないクリーチャーは、特記がない限りそのヒット・ダイスと等しい術者レベルを持つ。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。

ウィザード／ソーサラー呪文 Sorcerer/wizard Spells

0 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文（初級秘術呪文）

幻術
ゴースト・サウンド：幻の音。

召喚術
アシッド・スプラッシュ：酸の球体で 1d3 の［酸］ダメージを与える。

死霊術
タッチ・オヴ・ファティーグ：近接接触攻撃で疲労状態にする
ディスラプト・アンデッド：アンデッドに 1d6 ダメージを与える。
ブリード：容体安定状態の対象を瀕死状態にする。

心術
デイズ：4HD 以下の人型生物は次のアクションを失う。

占術
ディテクト・ポイズン：1 体のクリーチャーか小さな物体 1 つの毒を感知する。
ディテクト・マジック：60 フィート以内の呪文や魔法のアイテムを感知する。
リード・マジック：巻物や呪文書を読む。

総合術
アーケイン・マーク：個人を表すルーンを物体やクリーチャーに刻む（可視／不可視）。
プレスティディジテイション：ちょっとした奇術を行なう。

変成術
オープン／クローズ：小さなものや軽いものを開け閉めする。
メイジ・ハンド：5 ポンドの念動力。
メッセージ：遠く離れた相手と囁きで会話。
メンディング：物体 1 個の小さな破損を修理する。

防御術
レジスタンス：対象はセーヴィング・スローに＋ 1 を得る。

力術
ダンシング・ライツ：松明やその他の明かりを作り出す。
フレア：クリーチャー 1 体を目がくらんだ状態にする（攻撃ロールに－ 1）。
ライト：物体を松明のように輝かせる。
レイ・オヴ・フロスト：光線で 1d3 の［冷気］ダメージを与える。

1 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

幻術
ヴェントリロキズム：1 分／レベルの間、声を放つ。
カラー・スプレー：弱いクリーチャーに気絶状態や盲目状態や朦朧状態にする。
サイレント・イメージ：術者の望むちょっとした幻影を作り出す。
ディスガイズ・セルフ：術者の外見を変える。
マジック・オーラ：物体の魔法のオーラを変化させる。

召喚術

アンシーン・サーヴァント：不可視の力が術者の命令に従う。
オブスキュアリング・ミスト：術者の周囲を霧で覆う。
グリース：一辺 10 フィートの正方形の範囲か 1 つの物体を滑りやすくする。
サモン・モンスター I：他次元界のクリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。
マウント：2 時間／レベルの間、乗用馬を呼び出す。
メイジ・アーマー：＋ 4 の鎧ボーナスを与える。

死霊術
コーズ・フィアー：5HD 以下のクリーチャー 1 体を、1d4 ラウンドの間、逃走させる。
チル・タッチ：1 回／レベルの接触で 1d6 ダメージと可能なら 1【筋力】ダメージ。
レイ・オヴ・エンフィーブルメント：光線で 1d6 ＋ 1 ／ 2 レベルの【筋力】ダメージ。

心術
スリープ：4HD のクリーチャーを魔法の眠りに落とす。
チャーム・パースン：1 人の人物を術者の友とする。
ヒプノティズム：2d4HD のクリーチャーを恍惚状態にする。

占術
アイデンティファイ：魔法のアイテムの性質を明らかにする際に＋ 10 のボーナス。
コンプリヘンド・ランゲージズ：すべての言語を理解する。
ディテクト・アンデッド：60 フィート以内のアンデッドを感知する。
ディテクト・シークレット・ドアーズ：60 フィート以内の隠し扉を感知する。
トゥルー・ストライク：術者の次の攻撃ロールに＋ 20。

変成術
アニメイト・ロープ：ロープ 1 本を術者の命ずるままに動かす。
イレイズ：通常の文字や魔法的な文字を消し去る。
エクスペディシャス・リトリート：術者の移動速度が 30 フィート上昇する。
エンラージ・パースン：人型クリーチャーを 2 倍のサイズにする。
ジャンプ：目標は〈軽業〉判定にボーナスを得る。
フェザー・フォール：物体やクリーチャーはゆっくりと落下する。
マジック・ウェポン：武器に＋ 1 ボーナス。
リデュース・パースン：人型クリーチャーを半分のサイズにする。

防御術
アラーム：効果範囲を 2 時間／レベルの間監視する。
エンデュア・エレメンツ：熱くても寒くても快適に過ごせる。
シールド：不可視の円盤で AC に＋ 4、さらに マジック・ミサイル を防ぐ。
プロテクション・フロム・ケイオス／イーヴル／グッド／ロー：選択した属性に対して AC とセーヴに＋ 2、その他の防御効果。
ホールド・ポータル：扉を閉めて固定する。

力術
ショッキング・グラスプ：近接接触攻撃で 1d6 ／レベルの［電気］ダメージ（最大 5d6）。
バーニング・ハンズ：1d4 ／レベルの［火］ダメージ（最大 5d4）。
フローティング・ディスク：100 ポンド／レベルを保持する直径 3 フィートの水平な円盤を作る。
マジック・ミサイル：1d4 ＋ 1 ダメージ、1 を超える 2 レベルごとに 1 本増える（最大 5 本）。

2 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

幻術
インヴィジビリティ：対象は 1 分／レベルか、あるいは攻撃するまで不可視状態となる。
ヒプノティック・パターン：（2d4 ＋レベル）HD のクリーチャーを恍惚状態にする。
ファントム・トラップ（物）：物体を罠があるように思わせる。
ブラー：対象に対する攻撃は 20%の確率で失敗する。
マイナー・イメージ：サイレント・イメージ と同様だが、音声が加わる。
マジック・マウス（物）：作動したときに 1 度だけしゃべる。
ミスディレクション：1 体のクリーチャーや 1 個の物体に対する占術に偽の情報を与える。
ミラー・イメージ：術者とそっくりな囮を作り出す（1d4 ＋ 1 体／ 3 レベル、最大 8 体）。

召喚術
アシッド・アロー：遠隔接触攻撃で 2d4 ダメージを 1 ＋ 1 ラウンド／ 3 レベルの間与える。
ウェブ：敵を捕らえ移動を阻害する粘着質の蜘蛛の糸で半径 20 フィート拡散の範囲を覆う。
グリッターダスト：クリーチャーを盲目状態にし、不可視状態のクリーチャーの姿を浮き出させる。
サモン・スウォーム：バット・スウォーム、ラット・スウォーム、スパイダー・スウォームを召喚する。
サモン・モンスター II：他次元界のクリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。
フォッグ・クラウド：霧で視界をさえぎる。

死霊術
グール・タッチ：対象を麻痺状態にし、さらに周囲を不調状態にする悪臭を放つようにする。
コマンド・アンデッド：アンデッド・クリーチャーを術者の命令に従わせる。
スケアー：6HD 未満のクリーチャーを恐慌状態にする。
スペクトラル・ハンド：接触攻撃を運ぶ非実体のゆらめく手を作る。
フォールス・ライフ：1d10 ＋ 1 ／レベル（最大＋ 10）の一時的ヒット・ポイントを得る。
ブラインドネス／デフネス：対象を盲目状態か聴覚喪失状態にする。

心術
タッチ・オヴ・イディオシー：目標は【知力】【判断力】【魅力】に 1d6 ペナルティを受ける。
デイズ・モンスター：6HD 以下の生きているクリーチャーは次のアクションを失う。
ヒディアス・ラフター：対象は 1 ラウンド／レベルの間、アクションを失う。

占術
シー・インヴィジビリティ：不可視状態のクリーチャーや物体を見ることができる。
ディテクト・ソウツ：表面的な思考を " 立ち聞き " できるようになる。
ロケート・オブジェクト：物品（個々のものやある種類のもの）のある方向を感知する。

変成術
アウルズ・ウィズダム：対象は 1 分／レベルの間、【判断力】に＋ 4 を得る。
イーグルズ・スプレンダー：対象は 1 分／レベルの間、【魅力】に＋ 4 を得る。
ウィスパリング・ウィンド：1 マイル／レベルまで短い伝言を送る。

オルター・セルフ：小型あるいは中型サイズの人型生物 1 体の姿をとる。
キャッツ・グレイス：対象は 1 分／レベルの間、【敏捷力】に＋ 4 を得る。
スパイダー・クライム：壁や天井を歩く能力を与える。
ダークヴィジョン：完全な暗闇でも 60 フィート知覚する。
ノック：施錠された、または魔法的に封印された扉を開く。
パイロテクニクス：火をまぶしい光か息の詰まる煙に変える。
フォクセス・カニング：対象は 1 分／レベルの間、【知力】に＋ 4 を得る。
ブルズ・ストレンクス：対象は 1 分／レベルの間、【筋力】に＋ 4 を得る。
ベアズ・エンデュアランス：対象は 1 分／レベルの間、【耐久力】に＋ 4 を得る。
メイク・ホウル：物体を修理する。
レヴィテート：対象は術者の示したほうに上下する。
ロープ・トリック：8 体までのクリーチャーを別次元に隠す。

防御術
アーケイン・ロック（物）：門や箱を魔術的に閉ざす。
オブスキュア・オブジェクト：念視から物体を隠す。
プロテクション・フロム・アローズ：目標は遠隔攻撃に対してダメージ減少 10 ／魔法を得る。
レジスト・エナジー：特定のエネルギータイプのダメージをそれぞれ 10 点（またはそれ以上）無効化する。

力術
ガスト・オヴ・ウィンド：小さなクリーチャーを吹き飛ばしたり打ち倒す風。
コンティニュアル・フレイム（物）：熱のない永続的な光を作る。
シャター：音波振動で物体や結晶質のクリーチャーにダメージを与える。
スコーチング・レイ：遠隔接触攻撃で 4d6 の［火］ダメージを与える。光線は 3 レベルごとに 1 本増える（最大 3 本）。
ダークネス：半径 20 フィートの超自然的な闇。
フレイミング・スフィアー：転がる炎の玉が 3d6 の［火］ダメージを与える。

3 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

幻術
イリューソリイ・スクリプト（物）：意図した相手しか解読できない文字。
インヴィジビリティ・スフィアー：10 フィート以内の全員を不可視状態にする。
ディスプレイスメント：対象に対する攻撃は 50%の確率で失敗する。
メジャー・イメージ：サイレント・イメージ と同じだが、音声・匂い・温度の効果が加わる。

召喚術
サモン・モンスター III：他次元界のクリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。
スティンキング・クラウド：吐き気がする状態にする蒸気、1 ラウンド／レベル。
スリート・ストーム：視覚と移動を妨げる。
セピア・スネーク・シジル（物）：読んだものを動けなくする蛇の形をした文字の印を作り出す。
ファントム・スティード：魔法のホース（馬）が 1 時間／レベルの間、現われる。

死霊術
ヴァンピリック・タッチ：接触攻撃で 1d6 ／ 2 レベルのダメージ、術者は与えたダメージと同量の一時的 hp を得る。
ジェントル・リポウズ：死体 1 つを保存する。
ホールト・アンデッド：1 ラウンド／レベルの間、アンデッドを身動きできなくする。
レイ・オヴ・イグゾースチョン：対象を過労状態にする光線。

心術
サジェスチョン：対象が命じられたように行動するよう強制する。
ディープ・スランバー：10HD のクリーチャーを眠りに落とす。
ヒロイズム：攻撃ロール、セーヴ、技能判定に＋ 2 を与える。
ホールド・パースン：人型クリーチャーを 1 ラウンド／レベルの間麻痺状態にする。
レイジ：対象は【筋力】と【耐久力】に＋ 2、意志セーヴに＋ 1、AC に－ 2 を得る。

占術
アーケイン・サイト：術者は魔法的なオーラが見えるようになる。
クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス：1 分／レベルの間、離れた場所のできごとを見るか聞くかする。
タンズ：すべての言語を話し、理解する。

変成術
ウォーター・ブリージング：対象は水中で呼吸できるようになる。
ガシアス・フォーム：対象は非物質状態になり、ゆっくりと飛行できる。
キーン・エッジ：武器のクリティカル可能域を 2 倍にする。
グレーター・マジック・ウェポン：武器に 4 レベルごとに＋ 1 ボーナス（最大＋ 5）。
シークレット・ページ：1 ページを変化させ、本当の内容を隠す。
シュリンク・アイテム：対象は 16 分の 1 のサイズに縮む。
スロー：1 体／レベルの対象は 1 ラウンドに 1 アクションしかとれず、AC、反応セーヴ、および攻撃ロールに－ 1 される。
ビースト・シェイプ I：術者は小型か中型の動物の姿といくつかの能力を得る。
フライ：対象は 60 フィートの飛行移動速度を得る。
ブリンク：1 ラウンド／レベルの間、術者はランダムに姿を消したり現わしたりする。
フレイム・アロー：矢は追加で＋ 1d6 点の［火］ダメージを与える。
ヘイスト：1 体／レベルのクリーチャーは素早く動けるようになり、攻撃ロール、AC、反応セーヴに＋ 1 を得る。

防御術
エクスプローシヴ・ルーンズ：読まれたときに 6d6 ダメージを与える。
ディスペル・マジック：1 つの魔法の呪文や効果を打ち消す。
ノンディテクション（物）：対象を占術、念視から隠す。
プロテクション・フロム・エナジー：1 種類のエネルギーのダメージを 12 点／レベルだけ吸収する。
マジック・サークル・アゲンスト・ケイオス／イーヴル／グッド／ロー：10 分／レベルの間、半径 10 フィートに プロテクション 呪文と同様の効果。

力術
ウィンド・ウォール：矢、小さなクリーチャー、ガス類を防ぐ。
タイニイ・ハット：10 体のクリーチャーの入れる避難所を作る。
デイライト：半径 60 フィートの明るい光。
ファイアーボール：半径 20 フィートに 1d6 点／レベルの［火］ダメージ（最大 10d6）。
ライトニング・ボルト：1d6 点／レベルの［電気］ダメージ（最大 10d6）。

4 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

幻術
イリューソリイ・ウォール：実物のような壁、床、立方体だが、通り抜け

られる。
グレーター・インヴィジビリティ：インヴィジビリティ と同様だが、対象は攻撃しても不可視状態のままでいることができる。
シャドウ・カンジュレーション：4 レベル以下の召喚術を真似るが、その術は 20%だけ実在する。
ハリューサナトリ・テレイン：1 種類の地形を別の地形に見せかける（平原を森林に、など）。
ファンタズマル・キラー：恐ろしい幻影が対象を殺す、もしくは 3d6 のダメージを与える。
レインボー・パターン：光が 24HD ぶんのクリーチャーを恍惚状態にする。

召喚術
サモン・モンスター IV：他次元界のクリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。
セキュアー・シェルター：頑丈な小屋を作り出す。
ソリッド・フォッグ：視界を妨げ、移動を遅くさせる霧。
ディメンジョン・ドア：術者を短距離だけ瞬間移動させる。
ブラック・テンタクルズ：触手が 20 フィート拡散の範囲内のクリーチャー全てに組みつく。
マイナー・クリエイション：布や木製品 1 つを作り出す。

死霊術
アニメイト・デッド（物）：死体からスケルトンやゾンビなどのアンデッドを作り出す。
エナヴェイション：対象は 1d4 の負のレベルを負う。
コンテイジョン：対象は選択した病気にかかる。
ビストウ・カース：能力値 1 つに－ 6；攻撃ロール、セーヴ、判定に－ 4；全ての行動に 50%の失敗確率、のいずれか。
フィアー：円錐内の対象は 1 ラウンド／レベルの間逃げ出す。

心術
クラッシング・ディスペア：対象は攻撃ロール、ダメージ・ロール、セーヴ、判定に－ 2 を被る。
コンフュージョン：1 ラウンド／レベルの間、対象に変な行動を取らせる。
チャーム・モンスター：術者が味方であるとモンスターに信じ込ませる。
レッサー・ギアス：7HD 以下の対象に命令を出す。

占術
アーケイン・アイ：1 ラウンドに 30 フィート移動する不可視の浮遊する眼。
スクライング（焦）：離れた対象を観察する。
ディテクト・スクライング：魔法による立ち聞きを術者に警告する。
ロケート・クリーチャー：よく知っているクリーチャーの方向を指し示す。

変成術
エレメンタル・ボディ I：術者は小型のエレメンタルに変身する。
ストーン・シェイプ：石をどんな形にでも彫刻する。
ニーモニック・エンハンサー：ウィザードのみ。 追加で呪文を準備するか発動した呪文をそのまま保持できる。
ビースト・シェイプ II：術者は超小型か大型の動物の姿といくつかの能力を得る。
マス・エンラージ・パースン：1 体／レベルの人型クリーチャーを 2 倍のサイズにする。
マス・リデュース・パースン：リデュース・パースン と同様だが、1 体／レベルの人型クリーチャーに発動する。

防御術
ストーンスキン（物）：ダメージ減少 10 ／アダマンティンを与える。
ディメンジョナル・アンカー：次元間の移動を妨げる。
ファイアー・トラップ（物）：開けられると 1d4 ／レベルのダメージを与える。
リムーヴ・カース：物体や人を呪いから解放する。
レッサー・グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ：1 から 3 レベルの呪文の効果を防ぐ。

力術
アイス・ストーム：直径 40 フィートの円筒形の範囲にひょうで 5d6 ダメージを与える。
ウォール・オヴ・アイス：氷で壁や半球状のドームを作る。
ウォール・オヴ・ファイアー：10 フィート以内に 2d4、20 フィート以内に 1d4 の［火］ダメージを与える。壁を抜けた相手には 2d6 ＋ 1 ／レベルのダメージ。
シャウト：円錐形の範囲内の全員を聴覚喪失状態にし、5d6 ポイントの［音波］ダメージを与える。
ファイアー・シールド：術者を攻撃したクリーチャーは［火］か［冷気］ダメージを受ける。また、術者は熱か冷気から守られる。
リジリアント・スフィアー：力の球体が罠から対象を守る。

5 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

幻術
シーミング：1 人／ 2 レベルの人物の外見を変える。
シャドウ・エヴォケーション：5 レベル以下の力術を真似るが、その術は 20%だけ実在する。
ドリーム：眠っている者に伝言を伝える。
ナイトメア：1d10 のダメージを与え、疲労状態にする夢を送り出す。
パーシステント・イメージ：メジャー・イメージ と同様だが、精神集中を必要としない。
フォールス・ヴィジョン（物）：念視を幻術によって欺く。
ミラージュ・アーケイナ：ハリューサナトリ・テレイン と同様だが、建物が加わる。

召喚術
ウォール・オヴ・ストーン：自由な形の石の壁を作り出す。
クラウドキル：3HD 以下は即死；4 － 6HD はセーヴ可の即死；それ以上なら【耐久力】ダメージ。
サモン・モンスター V：他次元界のクリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。
シークレット・チェスト（焦）：高価な箱をエーテル界に隠す。術者は自由に取り出せる。
テレポート：術者は 100 マイル／レベルまでの距離に即座に移動する。
メイジズ・フェイスフル・ハウンド：幻の犬が場所を守り、侵入者を攻撃する。
メジャー・クリエイション：マイナー・クリエイション と同様だが、石や金属でも作り出せる。
レッサー・プレイナー・バインディング：6HD 以下の別の次元界のクリーチャーを、仕事が終わるまで捕らえる。

死霊術
ウェイヴズ・オヴ・ファティーグ：数体の対象が疲労状態になる。
シンボル・オヴ・ペイン（物）：トリガーを設定されたルーンが苦痛を与える。
ブライト：植物 1 つを枯らすか、植物クリーチャーに 1d6 ／レベルのダメージを与える。
マジック・ジャー（焦）：別のクリーチャーに憑依できる。

心術
シンボル・オヴ・スリープ（物）：トリガーを設定されたルーンが近くのクリーチャーを深く眠らせる。

ドミネイト・パースン：人型生物をテレパシーによって操る。
フィーブルマインド：対象の【知力】と【魅力】は 1 に落ちる。
ホールド・モンスター：ホールド・パースン と同様だが、どんなクリーチャーに対しても使用できる。
マインド・フォッグ：霧の中の対象は【判断力】と意志セーヴに－ 10 される。

占術
コンタクト・アザー・プレイン：術者は別次元の存在に質問できる。
テレパシック・ボンド：仲間たちとリンクし、意思疎通ができる。
プライング・アイズ：1d4 ＋ 1 ／レベルの浮遊する眼が偵察する。

変成術
アニマル・グロウス：動物 1 体のサイズを 2 倍にする。
エレメンタル・ボディ II：術者は中型のエレメンタルに変身する。
オーヴァーランド・フライト：術者は 40 フィートの飛行移動速度で、長距離を速歩で移動できる。
テレキネシス：物体を動かしたり、クリーチャーに攻撃したり、物体やクリーチャーを投げたりできる。
トランスミュート・マッド・トゥ・ロック：一辺 10 フィート／レベルの立体 2 つまでの泥を石に変える。
トランスミュート・ロック・トゥ・マッド：一辺 10 フィート／レベルの立体 2 つまでの石を泥に変える。
パスウォール：木や石の壁に抜け道を作る。
ビースト・シェイプ III：術者は微小か超大型の動物の姿、または小型か中型の魔獣の姿になる。
ファブリケイト（物）：原料を完成したアイテムに変える。
プラント・シェイプ I：術者は小型か中型の植物に変身する。
ベイルフル・ポリモーフ：対象を無害な動物に変える。
ポリモーフ：同意した対象を変身させる。

防御術
ディスミサル：クリーチャーを元の次元界に強制的に戻す。
ブレイク・エンチャントメント：対象を心術、変成術、呪いから解放する。
メイジズ・プライヴェイト・サンクタム：24 時間、対象エリアが見られたり念視されるのを妨げる。

力術
インターポージング・ハンド：敵 1 体との間に巨大な手が遮蔽を作る。
ウォール・オヴ・フォース：ダメージに耐性を持つ壁。
コーン・オヴ・コールド：1d6 ／レベルの［冷気］ダメージ。
センディング：短い伝言をどこにでも即座に送る。

総合術
パーマネンシイ（物）：特定の呪文を永続化する。

6 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

幻術
ヴェイル：クリーチャーの一団の外見を変える。
シャドウ・ウォーク：影の中に入り込み、素早く旅をする。
パーマネント・イメージ：映像、音響、匂い、温度を含む永続的な幻。
プログラムド・イメージ（物）：メジャー・イメージ と同様だが、できごとによって作用するようにできる。

召喚術
アシッド・フォッグ：霧が［酸］ダメージを与える。
ウォール・オヴ・アイアン（物）：30 ヒット・ポイント／ 4 レベルの壁。敵の上に倒すこともできる。
サモン・モンスター VI：他次元界のクリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。
プレイナー・バインディング：レッサーと同様だが、最大 12HD の来訪者に効果がある。

死霊術
アイバイト：対象は恐慌状態、不調状態、昏睡状態となる。
アンデス・トゥ・デス（物）：1d4 ／レベルまでの HD のアンデッドを滅ぼす（最大 20d4）。
クリエイト・アンデッド（物）：死体をグール、ガスト、ミイラ、モーグとして蘇らせる。
サークル・オヴ・デス（物）：1d4 ／レベルまでの HD のクリーチャーを殺す。
シンボル・オヴ・フィアー（物）：トリガーを設定されたルーンが近くのクリーチャーを恐慌状態にする。

心術
ギアス／クエスト：レッサー・ギアス と同様だが、どんなクリーチャーに対しても使用できる。
マス・サジェスチョン：サジェスチョン と同様だが、1 体／レベルの対象に効果がある。
シンボル・オヴ・パースウェイジョン（物）：トリガーを設定されたルーンが近くのクリーチャーを魅了する。
グレーター・ヒロイズム：攻撃ロール、セーヴ、技能判定に＋ 4；恐怖に対する完全耐性；一時的 hp の全ての効果。

占術
アナライズ・ドゥウェオマー（焦）：対象の魔法的性質を明らかにする。
トゥルー・シーイング（物）：術者は本当に存在するもの全てが見える。
レジェンド・ローア（物焦）：人物、場所、物品に関する物語を知る。

変成術
マス・アウルズ・ウィズダム：1 体／レベルの対象に アウルズ・ウィズダム をかける。
マス・イーグルズ・スプレンダー：1 体／レベルの対象に イーグルズ・スプレンダー をかける。
エレメンタル・ボディ III：術者は大型のエレメンタルに変身する。
マス・キャッツ・グレイス：1 体／レベルの対象に キャッツ・グレイス をかける。
コントロール・ウォーター：水量を上下できる。
ストーン・トゥ・フレッシュ：石化したクリーチャーを元に戻す。
ディスインテグレイト：クリーチャーか物体 1 つを塵に分解する。
トランスフォーメーション（物）：術者は戦闘用の複数のボーナスを得る。
ビースト・シェイプ IV：術者は微小から超大型の動物の姿、または超小型から大型の魔獣の姿になる。
フォーム・オヴ・ザ・ドラゴン I：術者はミディアム・ドラゴンに変身する。
マス・フォクセス・カニング：1 体／レベルの対象に フォクセス・カニング をかける。
プラント・シェイプ II：術者は超小型か大型の植物に変身する。
マス・ブルズ・ストレンクス：1 体／レベルの対象に ブルズ・ストレンクス をかける。
フレッシュ・トゥ・ストーン：対象のクリーチャーを石像に変える。
マス・ベアズ・エンデュアランス：1 体／レベルの対象に ベアズ・エンデュアランス をかける。
メイジズ・ルークブレーション：ウィザードのみ。5 レベル以下の呪文を再び準備する。

防御術
アンティマジック・フィールド：10 フィート以内の魔法を無効化する。
ガーズ・アンド・ウォーズ：多くの魔法的効果でエリアを守る。

グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ：レッサーと同様だが、4 レベルまでの呪文の効果を防ぐ。
グレーター・ディスペル・マジック：ディスペル・マジック と同様だが、複数の対象に影響を及ぼすことができる。
リパルション（焦）：クリーチャーは術者に近づけない。

力術
コンティンジェンシィ（焦）：他の呪文に発動のトリガーを設定する。
チェイン・ライトニング：1d6 ／レベルのダメージと、1 発／レベルの副次電撃。
フォースフル・ハンド：巨大な手がクリーチャーを押しのける。
フリージング・スフィアー：水を凍らせるか、［冷気］ダメージを与える。

7 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

幻術
マス・インヴィジビリティ：範囲内の対象全てに インヴィジビリティ をかける。
シミュレイクラム（物）：クリーチャーとそっくりな複製を作る。
グレーター・シャドウ・カンジュレーション：シャドウ・カンジュレーション と同様だが、6 レベルまでの召喚術を真似し、60%だけ実在する。
プロジェクト・イメージ（物）：術者とそっくりな幻を作り、しゃべらせたり、呪文を発動させたりできる。

召喚術
インスタント・サモンズ（物）：準備しておいた物体を術者の手元に呼び出す。
サモン・モンスター VII：他次元界のクリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。
テレポート・オブジェクト：テレポート と同様だが、接触した物体に影響する。
グレーター・テレポート：テレポート と同様だが、距離に制限がなく、目的地以外の場所に着くこともない。
フェイズ・ドア：障壁を通して不可視の抜け道を作る。
プレイン・シフト（焦）：8 体までの対象が別の次元界に移動する。
メイジズ・マグニフィシャント・マンション（焦）：扉が別次元のマンションに繋がる。

死霊術
ウェイヴズ・オヴ・イグゾースチョン：複数の対象は過労状態になる。
コントロール・アンデッド：術者の支配下にいる間、アンデッドは術者を攻撃しない。
シンボル・オヴ・ウィークネス（物）：トリガーを設定されたルーンが近くのクリーチャーを弱体化する。
フィンガー・オヴ・デス：対象 1 つに 10 ／レベルのダメージを与える。

心術
インサニティ：対象は永続的な混乱状態になる。
シンボル・オヴ・スタニング（物）：トリガーを設定されたルーンが近くのクリーチャーを朦朧状態にする。
パワー・ワード・ブラインド：200hp 以下のクリーチャーを盲目状態にする。
マス・ホールド・パースン：30 フィート以内のクリーチャーに ホールド・パースン をかける。

占術
グレーター・アーケイン・サイト：アーケイン・サイト と同様だが、クリーチャーや物体にどんな魔法効果がかかっているかが分かる。
ヴィジョン（物）：レジェンド・ローア と同様だが、素早く発動できる。
グレーター・スクライング：スクライング と同様だが、素早く発動でき、長く持続する。

総合術
リミテッド・ウィッシュ（物）：制限内で現実を変える。

変成術
イセリアル・ジョーント：術者は 1 ラウンド／レベルの間エーテル状態になる。
エレメンタル・ボディ IV：術者は超大型のエレメンタルに変身する。
コントロール・ウェザー：局地的な天気を変える。
ジャイアント・フォーム I：術者は大型の巨人に変身する。
スタチュー：対象は自由に石像に変身できる。
フォーム・オヴ・ザ・ドラゴン II：術者は大型のドラゴンに変身する。
プラント・シェイプ III：術者は超大型の植物に変身する。
グレーター・ポリモーフ：同意した対象をより強力な姿に変身させる。
リヴァース・グラヴィティ：物体とクリーチャーは上に落ちる。

防御術
シクウェスター：対象は視覚や念視に対して不可視状態になるが、クリーチャーなら昏睡状態になる。
スペル・ターニング（物）：1d4 ＋ 6 レベルまでの呪文を術者に反射する。
バニッシュメント：2HD ／レベルの別次元のクリーチャーを消滅させる。

力術
グラスピング・ハンド：巨大な手が遮蔽をつくり、押しのけ、組みつきをする。
ディレイド・ブラスト・ファイアーボール：1d6 の［火］ダメージを与えるが、術者は最大 5 ラウンドまで爆発をとどめておける。
フォースケージ（物）：内部を隔離する檻または立方体。
プリズマティック・スプレー：さまざまな効果を与える光線。
メイジズ・ソード（焦）：浮遊する魔法の剣が敵を攻撃する。

8 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

幻術
グレーター・シャドウ・エヴォケーション：シャドウ・エヴォケーション と同様だが、7 レベルまでの力術を真似し、60%だけ実在する。
シンティレイティング・パターン：ねじれた色の文様が混乱状態、朦朧状態、気絶状態にする。
スクリーン：幻影でエリアを視覚や念視から隠す。

召喚術
インセンディエリ・クラウド：雲が毎ラウンド 6d6 点の［火］ダメージを与える。
サモン・モンスター VIII：他次元界のクリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。
トラップ・ザ・ソウル（物）：対象を宝石の中に閉じ込める。
グレーター・プレイナー・バインディング：レッサーと同様だが、18HD までの来訪者に効果がある。
メイズ：対象を異次元の迷宮に閉じ込める。

死霊術
クリエイト・グレーター・アンデッド（物）：シャドウ、レイス、スペクター、ディヴァウラーを作る。
クローン（物焦）：本体が死んだとき、複製の体で復活する。
シンボル・オヴ・デス（物）：トリガーを設定されたルーンが近くのクリーチャーを殺す。
ホリッド・ウィルティング：30 フィート以内の対象に 1d6 ／レベルのダ

メージを与える。

心術
アンティパシー：物体か場所が特定のクリーチャーを追い返すようにする。
イレジスティブル・ダンス：対象を踊らせる。
シンパシー（物）：物体か場所が特定のクリーチャーを惹きつけるようにする。
シンボル・オヴ・インサニティ（物）：トリガーを設定されたルーンが近くのクリーチャーを狂気に陥らせる。
マス・チャーム・モンスター：30 フィート以内の対象全てに チャーム・モンスター をかける。
ディマンド：センディング と同様だが、術者は サジェスチョン を送ることができる。
バインディング（物）：クリーチャーを閉じ込める多数の効果。
パワー・ワード・スタン：150hp 以下のクリーチャーを朦朧状態にする。

占術
ディサーン・ロケーション：クリーチャーか物体の正確な場所を明らかにする。
グレーター・プライング・アイズ：プライング・アイズ と同様だが、眼は トゥルー・シーイング の能力を持つ。
モーメント・オヴ・プレシャンス：術者は 1 回の攻撃ロールか判定かセーヴに＋ 1 ／レベルの洞察ボーナスを得る。

変成術
アイアン・ボディ：術者の体は生ける鉄の塊になる。
ジャイアント・フォーム II：術者は超大型の巨人に変身する。
テンポラル・ステイシス（物）：対象を仮死状態にする。
フォーム・オヴ・ザ・ドラゴン III：術者は超大型のドラゴンに変身する。
ポリモーフ・エニィ・オブジェクト：対象をあらゆるものに変える。

防御術
ディメンジョナル・ロック：1 日／レベルの間、瞬間移動や次元間の移動を妨げる。
プリズマティック・ウォール：色彩によって多くの効果を持つ壁。
プロテクション・フロム・スペルズ（物焦）：＋ 8 の抵抗ボーナスを与える。
マインド・ブランク：対象は精神的／感情的な魔法や念視から守られる。

力術
クレンチト・フィスト：巨大な手が遮蔽をあたえ、押しのけ、術者の敵を攻撃する。
サンバースト：10 フィート以内の全てのクリーチャーを盲目状態にし、6d6 のダメージを与える。
グレーター・シャウト：破壊的な叫びが 10d6 ポイントの［音波］ダメージを与え、クリーチャーを朦朧状態にする。
テレキネティック・スフィアー：リジリアント・スフィアー と同様だが、術者は球体を念動で動かせる。
ボーラー・レイ：遠隔接触攻撃で 1d6 ／レベルの［冷気］ダメージを与え、さらに【敏捷力】を 1d4 点吸収する。

9 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文
幻術
ウィアード：30 フィート以内の全てに ファンタズマル・キラー をかける。
シェイズ：シャドウ・カンジュレーション と同様だが、8 レベルまでの召喚術を真似し、80%だけ実在する。

召喚術
ゲート（物）：移動や召喚するために 2 つの次元界を繋ぐ。
サモン・モンスター IX：他次元界のクリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。
テレポーテーション・サークル（物）：サークル内のクリーチャーを瞬間移動させる。
レフュージ（物）：持ち主を術者の住居に転移させる効果を持つアイテムを作る。

死霊術
アストラル・プロジェクション（物）：術者と仲間をアストラル界に投射する。
ウェイル・オヴ・ザ・バンシー：1 体／レベルのクリーチャーに 10 ／レベルのダメージを与える。
エナジー・ドレイン：対象は 2d4 の負のレベルを負う。
ソウル・バインド（焦）：蘇生を防ぐために死んだばかりの魂を捕らえる。

心術
ドミネイト・モンスター：ドミネイト・パースン と同様だが、どんなクリーチャーにも効果がある。
パワー・ワード・キル：100hp 以下のクリーチャーを殺す。
マス・ホールド・モンスター：30 フィート以内の全てに ホールド・モンスター をかける。

占術
フォアサイト：“ 第六感 ” が差し迫った危険を警告する。

総合術
ウィッシュ（物）：リミテッド・ウィッシュ と同様だが、より制限が少ない。

変成術
イセリアルネス：仲間とともにエーテル界に移動する。
シェイプチェンジ（焦）：術者は特定のクリーチャーに変身し、毎ラウンド姿を変えることができる。
タイム・ストップ：術者は 1d4 ＋ 1 ラウンドの間自由に動ける。

防御術
インプリズンメント：対象を大地の下に葬る。
フリーダム：インプリズンメント や他の効果からクリーチャーを解放する。
プリズマティック・スフィアー：プリズマティック・ウォール と同様だが、周囲全てを覆う。
メイジズ・ディスジャンクション：魔法を解呪し、魔法のアイテムを分解する。

力術
クラッシング・ハンド：巨大な手が遮蔽を与え、押しのけ、術者の敵を粉砕する。
メテオ・スウォーム：4 つの爆発する球体がそれぞれ 6d6 の［火］ダメージを与える。

クレリック呪文 Cleric Spells

訳注：（物）（焦）はそれぞれ高価な物質要素、焦点が必要ということを示す。

0 レベル・クレリック呪文（初級信仰呪文）

ヴァーチュー：対象は 1 ポイントの一時的 hp を得る。
ガイダンス：1 回の攻撃ロールかセーヴィング・スローか技能判定に＋ 1。
クリエイト・ウォーター：2 ガロン／レベルの純水を作る（訳注：1 ガロン≒ 3.8 リットル）。
スタビライズ：瀕死状態のクリーチャーを容態安定状態にする。
ディテクト・ポイズン：1 体のクリーチャーか小さな物体 1 つの毒を感知する。
ディテクト・マジック：60 フィート以内の呪文や魔法のアイテムを感知する。
ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク：1 立方フィート／レベルの食料か水を浄化する。
ブリード：容体安定状態の対象を瀕死状態にする。
メンディング：物体 1 個の小さな破損を修理する。
ライト：物体を松明のように輝かせる。
リード・マジック：巻物や呪文書を読む。
レジスタンス：対象はセーヴィング・スローに＋ 1 を得る。

1 レベル・クレリック呪文

インフリクト・ライト・ウーンズ：近接接触攻撃で 1d8 ＋ 1 ／レベルのダメージを与える（最大＋ 5）。
エンデュア・エレメンツ：熱くても寒くても快適に過ごせる。
エントロピック・シールド：術者への遠隔攻撃は 20%の失敗確率を受ける。
オブスキュアリング・ミスト：術者の周囲を霧で覆う。
カース・ウォーター（物）：邪水を作る。
キュア・ライト・ウーンズ：1d8 ＋ 1 ／レベル（最大＋ 5）のダメージを癒す。
コーズ・フィアー：5HD 以下のクリーチャー 1 体を、1d4 ラウンドの間、逃走させる。
コマンド：対象 1 体は 1 ラウンド選択した命令に従う。
コンプリヘンド・ランゲージズ：すべての言語を理解する。
サモン・モンスター I：他次元界のクリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。
サンクチュアリ：敵は術者を攻撃できず、術者も敵を攻撃できない。
シールド・オヴ・フェイス：＋ 2 反発ボーナスを与えるオーラ。6 レベルごとにさらに＋ 1。
ディヴァイン・フェイヴァー：術者は攻撃ロールとダメージに＋ 1 ／ 3 レベルのボーナスを得る。
ディテクト・アンデッド：60 フィート以内のアンデッドを感知する。
ディテクト・ケイオス／イーヴル／グッド／ロー：選択した属性のクリーチャーか呪文か物体が分かる。
デスウォッチ：30 フィート以内の対象がどれだけ死に近づいているかが分かる。
ドゥーム：対象 1 体は攻撃ロールとダメージとセーヴと判定に－ 2 のペナルティを受ける。
ハイド・フロム・アンデッド：アンデッドは 1 体／レベルの対象を感知できない。
ブレス：仲間の攻撃ロールと恐怖に対するセーヴに＋ 1 ボーナスを与える。
ブレス・ウォーター（物）：聖水を作る。
プロテクション・フロム・ケイオス／イーヴル／グッド／ロー：選択した属性に対して AC とセーヴに＋ 2、その他の防御効果。
ベイン：敵の攻撃ロールと恐怖に対するセーヴに－ 1 ペナルティを与える。
マジック・ウェポン：武器に＋ 1 ボーナス。
マジック・ストーン：3 個の石が攻撃ロールに＋ 1 され、1d6 ＋ 1 のダメージを与えるようになる。
リムーヴ・フィアー：1 ＋ 1 体／ 4 レベルの対象の恐怖を抑えるか、恐怖に対するセーヴに＋ 4 ボーナス。

2 レベル・クレリック呪文

アウルズ・ウィズダム：対象は 1 分／レベルの間、【判断力】に＋ 4 を得る。
アライン・ウェポン：武器は［善］［悪］［秩序］［混沌］のどれかの属性を持つ。
アンディテクタブル・アラインメント：24 時間属性を隠す。
イーグルズ・スプレンダー：対象は 1 分／レベルの間、【魅力】に＋ 4 を得る。
インフリクト・モデレット・ウーンズ：近接接触攻撃で 2d8 ＋ 1 ／レベルのダメージを与える（最大＋ 10）。
エイド：攻撃ロールと恐怖に対するセーヴに＋ 1、1d8 ＋ 1 ／レベルの一時的 hp（最大＋ 10）。
エンスロール：100 フィート＋ 10 フィート／レベル内の全員をうっとりとさせる。
オーギュリイ（物焦）：行動が良いか悪いかを知る。
カーム・エモーションズ：感情効果を打ち消し、クリーチャーを落ち着ける。
キュア・モデレット・ウーンズ：2d8 ＋ 1 ／レベル（最大＋ 10）のダメージを癒す。
コンセクレイト（物）：エリアを正のエネルギーで満たし、アンデッドを弱める。
サイレンス：半径 20 フィートの音を消す。
サウンド・バースト：半径 10 フィートの対象に 1d8 の［音波］ダメージを与え、朦朧状態にする。
サモン・モンスター II：他次元界のクリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。
シールド・アザー（焦）：術者は対象のダメージを半分受け取る。
ジェントル・リポウズ：死体 1 つを保存する。
シャター：音波振動で物体や結晶質のクリーチャーにダメージを与える。
ステイタス：仲間の位置と状態を把握する。
スピリチュアル・ウェポン：魔法の武器が単独で攻撃する。
ゾーン・オヴ・トゥルース：範囲内の対象は嘘をつくことができない。
ダークネス：半径 20 フィートの超自然的な闇。
ディセクレイト：負のエネルギーでエリアを満たし、アンデッドを強める。
ディレイ・ポイズン：1 時間／レベルの間、毒が対象を蝕むのを止める。
デス・ネル：瀕死状態のクリーチャーを殺す。術者は 1d8 の一時的 hp、【筋力】に＋ 2、術者レベルに＋ 1 される。
ファインド・トラップス：ローグのように罠に気づける。
ブルズ・ストレンクス：対象は 1 分／レベルの間、【筋力】に＋ 4 を得る。
ベアズ・エンデュアランス：対象は 1 分／レベルの間、【耐久力】に＋ 4 を得る。
ホールド・パースン：人型クリーチャーを 1 ラウンド／レベルの間麻痺状態にする。
メイク・ホウル：物体を修理する。
リムーヴ・パラリシス：クリーチャーを麻痺状態かスローの効果から解放する。
レジスト・エナジー：特定のエネルギータイプのダメージをそれぞれ 10 点（またはそれ以上）無効化する。
レッサー・レストレーション：魔法による能力値ペナルティを解呪するか、1d4 の能力値ダメージを治す。

3 レベル・クレリック呪文

アニメイト・デッド（物）：死体からスケルトンやゾンビなどのアンデッドを作り出す。
インヴィジビリティ・パージ：5 フィート／レベルの範囲内の不可視状態を解呪する。

インフリクト・シリアス・ウーンズ：近接接触攻撃で 3d8 ＋ 1 ／レベルのダメージを与える（最大＋ 15）。
ウィンド・ウォール：矢、小さなクリーチャー、ガス類を防ぐ。
ウォーター・ウォーク：対象は水が固体であるかのように歩ける。
ウォーター・ブリージング：対象は水中で呼吸できるようになる。
オブスキュア・オブジェクト：念視から物体を隠す。
キュア・シリアス・ウーンズ：3d8 ＋ 1 ／レベル（最大＋ 15）のダメージを癒す。
クリエイト・フード・アンド・ウォーター：3 人（または馬 1 頭）／レベルに十分な食事。
グリフ・オヴ・ウォーディング（物）：通る者を傷つける刻文。
コンテイジョン：対象は選択した病気にかかる。
コンティニュアル・フレイム（物）：熱のない永続的な光を作る。
サモン・モンスター III：他次元界のクリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。
シアリング・ライト：1d8 ／ 2 レベルのダメージを与える光線。アンデッドに対しては 1d6 ／レベル。
ストーン・シェイプ：石をどんな形にでも彫刻する。
スピーク・ウィズ・デッド：死体に 1 個／ 2 レベルの質問に答えさせる。
ディーパー・ダークネス：半径 60 フィートを超自然的な闇で覆う。
ディスペル・マジック：1 つの魔法の呪文や効果を打ち消す。
デイライト：半径 60 フィートの明るい光。
ビストウ・カース：能力値 1 つに－ 6；攻撃ロール、セーヴ、判定に－ 4；全ての行動に 50%の失敗確率、のいずれか。
ブラインドネス／デフネス：対象を盲目状態か聴覚喪失状態にする。
プレイヤー：多くのロールに仲間は＋ 1 ボーナス、敵は－ 1 ペナルティを受ける。
プロテクション・フロム・エナジー：1 種類のエネルギーのダメージを 12 点／レベルだけ吸収する。
ヘルピング・ハンド：術者を対象へと導く幽霊のような手。
マジック・ヴェストメント：鎧か盾に＋ 1 ／ 4 レベルの強化ボーナスを与える。
マジック・サークル・アゲンスト・ケイオス／イーヴル／グッド／ロー：10 分／レベルの間、半径 10 フィートにプロテクション呪文と同様の効果。
メルド・イントゥ・ストーン：術者と所持品が石と融合する。
リムーヴ・カース：物体や人の呪いを解く。
リムーヴ・ディジーズ：対象にかかっている病気を全て治す。
リムーヴ・ブラインドネス／デフネス：通常の、または魔法的な盲目状態や聴覚喪失状態を治す。
ロケート・オブジェクト：物品（個々のものやある種類のもの）のある方向を感知する。

4 レベル・クレリック呪文

アンホーリィ・ブライト：［善］のクリーチャーに 1d8 ／ 2 レベルのダメージを与え、不調効果を与える。
インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ：対象に術者の呪文を移す。
インフリクト・クリティカル・ウーンズ：近接接触攻撃で 4d8 ＋ 1 ／レベルのダメージを与える（最大＋ 20）。
エア・ウォーク：対象は空気が固体であるかのように歩ける（45 度の角度で昇り降りできる）。
オーダーズ・ラス：［混沌］のクリーチャーに 1d8 ／ 2 レベルのダメージを与え、幻惑効果を与える。
キュア・クリティカル・ウーンズ：4d8 ＋ 1 ／レベル（最大＋ 20）のダメージを癒す。
グレーター・マジック・ウェポン：武器に 4 レベルごとに＋ 1 ボーナス（最大＋ 5）。
ケイオス・ハンマー：［秩序］のクリーチャーに 1d8 ／ 2 レベルのダメージを与え、減速効果を与える。
コントロール・ウォーター：水量を上下できる。
サモン・モンスター IV：他次元界のクリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。
ジャイアント・ヴァーミン：ムカデ、サソリまたはクモを巨大な虫に変える。
スペル・イミュニティ：対象は 1 つ／ 4 レベルの特定の呪文に完全耐性を持つ。
センディング：短い伝言をどこにでも即座に送る。
タンズ：すべての言語を話し、理解する。
ディヴァイン・パワー：攻撃にいくつかのボーナスと 1 点／レベルの一時的 hp を得る。
ディヴィネーション（物）：特定の行動に対して有用な助言を受ける。
ディサーン・ライズ：故意の嘘を明らかにする。
ディスミサル：クリーチャーを元の次元界に強制的に戻す。
ディメンジョナル・アンカー：次元間の移動を妨げる。
デス・ウォード：［即死］呪文や負のエネルギーに対するいくつかのボーナスを得る。
ニュートラライズ・ポイズン：対象の毒を解毒するか、対象が持つ毒を中和する。
フリーダム・オヴ・ムーヴメント：対象は移動への妨害効果を無視して通常通り移動できる。
ポイズン：近接接触攻撃で 1d3 の【耐久力】ダメージを 6 ラウンドまで毎ラウンド与える。
ホーリィ・スマイト：［悪］のクリーチャーに 1d8 ／ 2 レベルのダメージを与え、盲目効果を与える。
リペル・ヴァーミン：昆虫やクモ、その他の虫を 10 フィート以内に近寄らせない。
レストレーション（物）：レベルと能力値吸収を治す。
レッサー・プレイナー・アライ（物）：6HD までの別次元界のクリーチャーと取引する。

5 レベル・クレリック呪文

アトーンメント（物焦）：対象から悪しき行ないの負担を取り除き、魔法による属性変化を戻す。
アンハロウ（物）：指定した土地を邪悪な土地にする。
インセクト・プレイグ：ワスプ・スウォームがクリーチャーを攻撃する。
ウォール・オヴ・ストーン：自由な形の石の壁を作り出す。
グレーター・コマンド：1 体／レベルの対象にコマンドをかける。
コミューン（物）：神格が 1 個／レベルの質問にはい、いいえで答える。
サモン・モンスター V：他次元界のクリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。
シンボル・オヴ・スリープ（物）：トリガーを設定されたルーンが近くのクリーチャーを深く眠らせる。
シンボル・オヴ・ペイン（物）：トリガーを設定されたルーンが近くのクリーチャーに苦痛を与える。
スクライング（焦）：離れた対象を観察する。
スペル・レジスタンス：対象は呪文抵抗 12 ＋ 1 ／レベルを得る。
スレイ・リヴィング：近接接触攻撃で 12d6 ＋ 1 ／レベルのダメージを与える。
ディスペル・ケイオス／イーヴル／グッド／ロー：攻撃に対して＋ 4 ボーナス。
ディスラプティング・ウェポン：近接武器がアンデッドを破壊する。
トゥルー・シーイング（物）：術者は本当に存在するもの全てが見える。
ハロウ（物）：指定した土地を神聖な土地とする。
ブレイク・エンチャントメント：対象を心術、変成術、呪いから解放する。
フレイム・ストライク：聖なる炎が敵を打ち、1d6 ／レベルのダメージ。
プレイン・シフト（焦）：8 体までの対象が別の次元界に移動する。
ブレス・オヴ・ライフ：5d8 ＋ 1 ／レベルのダメージを癒し、殺されたばかりのクリーチャーを復活させる。

マーク・オヴ・ジャスティス：指定した行動をすると対象は呪いを受ける。
マス・インフリクト・ライト・ウーンズ：1 体／レベルの対象に 1d8 ＋ 1 ／レベルのダメージを与える。
マス・キュア・ライト・ウーンズ：1 体／レベルの対象のダメージを 1d8 ＋ 1 ／レベルだけ癒す。
ライチャス・マイト：術者のサイズが大きくなり、戦闘用のボーナスを幾つか得る。
レイズ・デッド（物）：1 日／レベル前までに死んだ対象を生き返らせる。

6 レベル・クレリック呪文

アニメイト・オブジェクツ：物体が術者の敵を攻撃する。
アンティライフ・シェル：半径 10 フィートの領域が生きているクリーチャーを弾く。
アンデス・トゥ・デス（物）：1d4 ／レベルまでの HD のアンデッドを滅ぼす（最大 20d4）。
ウィンド・ウォーク：術者と仲間は気体となって高速で飛行する。
ギアス／クエスト：レッサー・ギアスと同様だが、どんなクリーチャーに対しても使用できる。
クリエイト・アンデッド（物）：死体をグール、ガスト、ミイラ、モーグとして蘇らせる。
グレーター・グリフ・オヴ・ウォーディング：グリフ・オヴ・ウォーディングと同様だが、最大 10d8 のダメージか 6 レベル呪文を込めることができる。
グレーター・ディスペル・マジック：ディスペル・マジックと同様だが、複数の対象に影響を及ぼすことができる。
サモン・モンスター VI：他次元界のクリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。
シンボル・オヴ・パースウェイジョン（物）：トリガーを設定されたルーンが近くのクリーチャーを魅了する。
シンボル・オヴ・フィアー（物）：トリガーを設定されたルーンが近くのクリーチャーを恐慌状態にする。
ハーム：対象に 10 ／レベルのダメージを与える。
バニッシュメント：2HD ／レベルの別次元のクリーチャーを消滅させる。
ヒール：10 ／レベルのダメージを癒し、全ての病気と精神的状態を治す。
ヒーローズ・フィースト：幾つかの戦闘用ボーナスを与える食事を 1 体／レベルのクリーチャー分だけ作る。
ファインド・ザ・パス：ある場所への最も直接的な道を示す。
フォービダンス（物）：次元間の移動を妨げ、違う属性のクリーチャーにダメージを与える。
ブレード・バリアー：刃の壁が 1d6 ／レベルのダメージを与える。
プレイナー・アライ（物）：レッサーと同様だが、最大 12HD の来訪者。
マス・アウルズ・ウィズダム：1 体／レベルの対象にアウルズ・ウィズダムをかける。
マス・イーグルズ・スプレンダー：1 体／レベルの対象にイーグルズ・スプレンダーをかける。
マス・インフリクト・モデレット・ウーンズ：1 体／レベルの対象に 2d8 ＋ 1 ／レベルのダメージを与える。
マス・キュア・モデレット・ウーンズ：1 体／レベルの対象のダメージを 2d8 ＋ 1 ／レベルだけ癒す。
マス・ブルズ・ストレンクス：1 体／レベルの対象にブルズ・ストレンクスをかける。
マス・ベアズ・エンデュアランス：1 体／レベルの対象にベアズ・エンデュアランスをかける。
ワード・オヴ・リコール：術者は指定した場所に瞬間移動する。

7 レベル・クレリック呪文

イセリアル・ジョーント：術者は 1 ラウンド／レベルの間エーテル状態になる。
グレーター・スクライング：スクライングと同様だが、素早く発動でき、長く持続する。
グレーター・レストレーション（物）：レストレーションと同様だが、全てのレベルと能力値ダメージを癒す。
コントロール・ウェザー：局地的な天気を変える。
サモン・モンスター VII：他次元界のクリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。
シンボル・オヴ・ウィークネス（物）：トリガーを設定されたルーンが近くのクリーチャーを弱体化する。
シンボル・オヴ・スタニング（物）：トリガーを設定されたルーンが近くのクリーチャーを朦朧状態にする。
ディクタム：秩序でない対象を即死、麻痺、よろめき、聴覚喪失状態にする。
ディストラクション（焦）：対象を殺し、死体を消滅させる。
ブラスフェミイ：悪でない対象を即死、麻痺、弱体化、幻惑状態にする。
ホーリィ・ワード：善でない対象を即死、麻痺、盲目、聴覚喪失状態にする。
マス・インフリクト・シリアス・ウーンズ：1 体／レベルの対象に 3d8 ＋ 1 ／レベルのダメージを与える。
マス・キュア・シリアス・ウーンズ：1 体／レベルの対象のダメージを 3d8 ＋ 1 ／レベルだけ癒す。
リザレクション（物）：死者を完全に蘇らせる。
リジェネレイト：対象の失われた四肢を再生し、4d8 ＋ 1 ／レベルのダメージを癒す（最大＋ 35）。
リパルション（焦）：クリーチャーは術者に近づけない。
レフュージ（物）：持ち主を術者の住居に転移させる効果を持つアイテムを作る。
ワード・オヴ・ケイオス：混沌でない対象を即死、混乱、朦朧、聴覚喪失状態にする。

8 レベル・クレリック呪文

アースクウェイク：半径 80 フィートの範囲に激しい振動を起こす。
アンティマジック・フィールド：10 フィート以内の魔法を無効化する。
アンホーリィ・オーラ（焦）：AC に＋ 4、セーヴに＋ 4、善の呪文に対する呪文抵抗 25 を得る。
クリエイト・グレーター・アンデッド（物）：シャドウ、レイス、スペクター、ディヴァウラーを作る。
グレーター・スペル・イミュニティ：スペル・イミュニティと同様だが、8 レベル呪文まで効果がある。
グレーター・プレイナー・アライ（物）：レッサー・プレイナー・アライと同様だが、最大 18HD の来訪者。
クローク・オヴ・ケイオス（焦）：AC に＋ 4、セーヴに＋ 4、秩序の呪文に対する呪文抵抗 25 を得る。
サモン・モンスター VIII：他次元界のクリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。
シールド・オヴ・ロー（焦）：AC に＋ 4、セーヴに＋ 4、混沌の呪文に対する呪文抵抗 25 を得る。
シンボル・オヴ・インサニティ（物）：トリガーを設定されたルーンが近くのクリーチャーを狂気に陥らせる。
シンボル・オヴ・デス（物）：トリガーを設定されたルーンが近くのクリーチャーを殺す。
ディサーン・ロケーション：クリーチャーか物体の正確な場所を明らかにする。
ディメンジョナル・ロック：1 日／レベルの間、瞬間移動や次元間の移動を妨げる。
ファイアー・ストーム：1d6 ／レベルの［火］ダメージ。
ホーリィ・オーラ（焦）：AC に＋ 4、セーヴに＋ 4、悪の呪文に対する呪文抵抗 25 を得る。
マス・インフリクト・クリティカル・ウーンズ：1 体／レベルの対象に

4d8 ＋ 1 ／レベルのダメージを与える。
マス・キュア・クリティカル・ウーンズ：1 体／レベルの対象のダメージを 4d8 ＋ 1 ／レベルだけ癒す。

9 レベル・クレリック呪文

アストラル・プロジェクション（物）：術者と仲間をアストラル界に投射する。
イセリアルネス：仲間とともにエーテル界に移動する。
インプロージョン：1 ラウンドに 1 体のクリーチャーに対して 10 ／レベルのダメージを与える。
エナジー・ドレイン：対象は 2d4 の負のレベルを負う。
ゲート（物）：移動や召喚するために 2 つの次元界を繋ぐ。
サモン・モンスター IX：他次元界のクリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。
ストーム・オヴ・ヴェンジャンス：嵐が酸と雷と雹を降らす。
ソウル・バインド（焦）：蘇生を防ぐために死んだばかりの魂を捕らえる。
トゥルー・リザレクション（物）：リザレクションと同様だが、体を必要としない。
マス・ヒール：1 体／レベルの対象にヒールをかける。
ミラクル：神格の介入を願う。

ドルイド呪文 Druid Spells

0 レベル・ドルイド呪文（初級信仰呪文）

ヴァーチュー：対象は 1 点の一時的 hp を得る。
ガイダンス：1 回の攻撃ロールかセーヴィング・スローか技能判定に＋ 1。
クリエイト・ウォーター：2 ガロン／レベルの純水を作る（訳注：1 ガロン≒ 3.8 リットル）。
スタビライズ：瀕死状態のクリーチャーを容態安定状態にする。
ディテクト・ポイズン：1 体のクリーチャーか小さな物体 1 つの毒を感知する。
ディテクト・マジック：60 フィート以内の呪文や魔法のアイテムを感知する。
ノウ・ディレクション：術者は北が分かる。
ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク：1 立方フィート／レベルの食料か水を浄化する。
メンディング：物体 1 個の小さな破損を修理する。
ライト：物体を松明のように輝かせる。
リード・マジック：巻物や呪文書を読む。
レジスタンス：対象はセーヴィング・スローに＋ 1 を得る。

1 レベル・ドルイド呪文

エンタングル：半径 40 フィート以内の全員に植物がからみつく。
エンデュア・エレメンツ：熱くても寒くても快適に過ごせる。
オブスキュアリング・ミスト：術者の周囲を霧で覆う。
カーム・アニマルズ：合計 HD が 2d4 ＋レベルまでの動物たちを落ち着かせる。
キュア・ライト・ウーンズ：1d8 ＋ 1 ／レベル（最大＋ 5）のダメージを癒す。
グッドベリー：それぞれが 1hp を回復させるベリーを 2d4 個作る（24 時間で最大 8hp まで）。
サモン・ネイチャーズ・アライ I：クリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。
シャレイリ：1 分／レベルの間、棍棒やクォータースタッフは＋ 1 武器になり 2d6 ダメージを与える。
ジャンプ：対象は〈軽業〉判定に幾つかのボーナスを得る。
スピーク・ウィズ・アニマルズ：術者は動物と意思疎通できる。
チャーム・アニマル：動物 1 体を術者の友とする。
ディテクト・アニマルズ・オア・プランツ：動物や植物を感知する。
ディテクト・スネアーズ・アンド・ピッツ：自然な、もしくは原始的な罠を感知する。
ハイド・フロム・アニマルズ：動物は 1 体／レベルの対象を感知できない。
パス・ウィズアウト・トレイス：1 体／レベルの対象は痕跡を残さなくなる。
フェアリー・ファイアー：対象の輪郭が光り、ブラー呪文や視認困難、その他の効果を妨げる。
プロデュース・フレイム：接触か投擲で 1d6 ＋ 1 ／レベルのダメージを与える炎。
マジック・ファング：対象の肉体武器 1 つの攻撃とダメージに＋ 1 ボーナス。
マジック・ストーン：3 個の石が攻撃ロールに＋ 1 され、1d6 ＋ 1 のダメージを与えるようになる。
ロングストライダー：術者の移動速度が 10 フィート上昇する。

2 レベル・ドルイド呪文

アウルズ・ウィズダム：対象は 1 分／レベルの間、【判断力】に＋ 4 を得る。
アニマル・トランス：2d6 までの HD のクリーチャーを魅了する。
アニマル・メッセンジャー：超小型の動物を特定の場所に送る。
ウッド・シェイプ：木製品の形を術者が望むように変える。

ガスト・オヴ・ウィンド：小さなクリーチャーを吹き飛ばしたり打ち倒す風。
キャッツ・グレイス：対象は 1 分／レベルの間、【敏捷力】に＋ 4 を得る。
サモン・スウォーム：バット、ラット、スパイダーのスウォームを召喚する。
サモン・ネイチャーズ・アライ II：クリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。
スパイダー・クライム：壁や天井を歩く能力を与える。
ソフン・アース・アンド・ストーン：石を粘土に変える、または土を砂や泥に変える。
チル・メタル：金属を冷却し、触れたものにダメージを与える。
ツリー・シェイプ：1 時間／レベルの間、術者は完全に木のようになる。
ディレイ・ポイズン：1 時間／レベルの間、毒が対象を蝕むのを止める。
バークスキン：外皮に＋ 2（またはそれ以上）の強化ボーナスを与える。
ヒート・メタル：金属を加熱し、接触したものにダメージを与える。
ファイアー・トラップ（物）：物体が開かれたときに 1d4 ＋ 1 ／レベルのダメージを与える。
フォッグ・クラウド：霧で視界をさえぎる。
ブルズ・ストレンクス：対象は 1 分／レベルの間、【筋力】に＋ 4 を得る。
フレイミング・スフィアー：転がる炎の玉が 3d6 の［火］ダメージを与える。
フレイム・ブレード：近接接触攻撃で 1d8 ＋ 1 ／ 2 レベルのダメージを与える。
ベアズ・エンデュアランス：対象は 1 分／レベルの間、【耐久力】に＋ 4 を得る。
ホールド・アニマル：動物を 1 ラウンド／レベルの間麻痺状態にする。
リデュース・アニマル：同意した動物 1 体を縮小する。
レジスト・エナジー：特定のエネルギータイプのダメージをそれぞれ 10 点（またはそれ以上）無効化する。
レッサー・レストレーション：魔法による能力値ペナルティを解呪するか、1d4 の能力値ダメージを治す。
ウォープ・ウッド：木を曲げる。

3 レベル・ドルイド呪文

ウィンド・ウォール：矢、小さなクリーチャー、ガス類を防ぐ。
ウォーター・ブリージング：対象は水中で呼吸できるようになる。
キュア・モデレット・ウーンズ：2d8 ＋ 1 ／レベル（最大＋ 10）のダメージを癒す。
クウェンチ：火を消す。
グレーター・マジック・ファング：肉体武器 1 つに＋ 1 ／ 4 レベルの強化ボーナス（最大＋ 5）。
コール・ライトニング：空から雷を呼び落とす。1 本のボルトにつき 3d6 ダメージ。
コンテイジョン：対象は選択した病気にかかる。
サモン・ネイチャーズ・アライ III：クリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。
ストーン・シェイプ：石をどんな形にでも彫刻する。
スネア：魔法のブービートラップを仕掛ける。
スパイク・グロウス：範囲内のクリーチャーは 1d4 ダメージを受け、減速状態になる。
スピーク・ウィズ・プランツ：術者は植物や植物クリーチャーを会話できる。
スリート・ストーム：視覚と移動を妨げる。
ディミニッシュ・プランツ：通常の植物のサイズを縮めたり成長を阻害したりする。
デイライト：半径 60 フィートの明るい光。
ドミネイト・アニマル：動物 1 体は術者の無音かつ精神的な命令に従う。
ニュートラライズ・ポイズン：対象の毒を解毒するか、対象が持つ毒を中和する。
プラント・グロウス：植物を成長させ、収穫を増す。
プロテクション・フロム・エナジー：1 種類のエネルギーのダメージを 12 ポイント／レベルだけ吸収する。
ポイズン：近接接触攻撃で 1d3 の【耐久力】ダメージを 6 ラウンドまで毎ラウンド与える。
メルド・イントゥ・ストーン：術者と所持品が石と融合する。
リムーヴ・ディジーズ：対象にかかっている病気を全て治す。

4 レベル・ドルイド呪文

アイス・ストーム：直径 40 フィートの円筒形の範囲にひょうで 5d6 ダメージを与える。
アンティプラント・シェル：動く植物を寄せ付けない。
エア・ウォーク：対象は空気が固体であるかのように歩ける（45 度の角度で昇り降りできる）。
キュア・シリアス・ウーンズ：3d8 ＋ 1 ／レベル（最大＋ 15）のダメージを癒す。
コマンド・プランツ：植物クリーチャーの行動を制御する。
コントロール・ウォーター：水量を上下できる。
サモン・ネイチャーズ・アライ IV：クリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。
ジャイアント・ヴァーミン：ムカデ、サソリまたはクモを巨大な虫に変える。
スクライング（焦）：離れた対象を観察する。
スパイク・ストーンズ：範囲内のクリーチャーは 1d8 ダメージを受け、減速状態になる。
ディスペル・マジック：1 つの魔法の呪文や効果を打ち消す。
ブライト：植物 1 つを枯死させるか、植物クリーチャーに 1d6 ／レベルのダメージを与える。
フリーダム・オヴ・ムーヴメント：対象は移動への妨害効果を無視して通常通り移動できる。
フレイム・ストライク：聖なる炎が敵を打ち、1d6 ／レベルのダメージ。
ラスティング・グラスプ：接触した鉄や合金を腐食させる。
リインカーネイト：死亡した目標をランダムな種族で復活させる。
リペル・ヴァーミン：昆虫やクモ、その他の虫を 10 フィート以内に近寄らせない。

5 レベル・ドルイド呪文

アウェイクン（物）：動物か植物が人間のような自我を得る。
アトーンメント（物焦）：対象から悪しき行ないの負担を取り除き、魔法による属性変化を戻す。
アニマル・グロウス：動物 1 体のサイズを 2 倍にする。
アンハロウ（物）：指定した土地を邪悪な土地にする。
インセクト・プレイグ：ワスプ・スウォームがクリーチャーを攻撃する。
ウォール・オヴ・ソーンズ：通り抜けようとするものにダメージを与える。
ウォール・オヴ・ファイアー：10 フィート以内に 2d4、20 フィート以内に 1d4 ポイントの［火］ダメージを与える。壁を抜けた相手には 2d6 ＋ 1 ／レベルのダメージ。
キュア・クリティカル・ウーンズ：4d8 ＋ 1 ／レベル（最大＋ 20）のダメージを癒す。
コール・ライトニング・ストーム：コール・ライトニングと同様だが、5d6 ダメージを与える。
コミューン・ウィズ・ネイチャー：1 マイル／レベルの地形について知る。
コントロール・ウィンズ：風の強さと方向を変える。
サモン・ネイチャーズ・アライ V：クリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。
ストーンスキン（物）：ダメージ減少 10 ／アダマンティンを与える。
ツリー・ストライド：1 つの木から離れた別の木に移動する。
デス・ウォード：［即死］呪文や負のエネルギーに対するいくつかのボーナスを得る。
トランスミュート・マッド・トゥ・ロック：一辺 10 フィート／レベルの立体 2 つまでの泥を石に変える。

トランスミュート・ロック・トゥ・マッド：一辺 10 フィート／レベルの立体 2 つまでの石を泥に変える。
ハロウ（物）：指定した土地を神聖な土地とする。
ベイルフル・ポリモーフ：対象を無害な動物に変える。

6 レベル・ドルイド呪文

アイアンウッド：金属と同じ強度を持った魔法の木。
アンティライフ・シェル：半径 10 フィートの領域が生きているクリーチャーを弾く。
ウォール・オヴ・ストーン：自由な形の石の壁を作り出す。
グレーター・ディスペル・マジック：ディスペル・マジックと同様だが、複数の対象に影響を及ぼすことができる。
サモン・ネイチャーズ・アライ VI：クリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。
ストーン・テル：自然石か加工された石と会話する。
スペルスタッフ：木製のクォータースタッフに呪文を 1 つ蓄える。
トランスポート・ヴァイア・プランツ：1 つの植物から同種のものに瞬間移動する。
ファイアー・シーズ：ドングリやベリー（ヒイラギの実）を爆弾や手榴弾に変える。
ファインド・ザ・パス：ある場所への最も直接的な道を示す。
マス・アウルズ・ウィズダム：1 体／レベルの対象にアウルズ・ウィズダムをかける。
マス・キャッツ・グレイス：1 体／レベルの対象にキャッツ・グレイスをかける。
マス・キュア・ライト・ウーンズ：1 体／レベルの対象のダメージを 1d8 ＋ 1 ／レベルだけ癒す。
マス・ブルズ・ストレンクス：1 体／レベルの対象にブルズ・ストレンクスをかける。
マス・ベアズ・エンデュアランス：1 体／レベルの対象にベアズ・エンデュアランスをかける。
ムーヴ・アース：溝を掘り、丘を造る。
ライヴオーク：樫の木がトレント・ガーディアンになる。
リペル・ウッド：木製品を押しのける。

7 レベル・ドルイド呪文

アニメイト・プランツ：1 つ以上の植物を動かし、術者のために戦わせる。
ウィンド・ウォーク：術者と仲間は気体となって高速で飛行する。
クリーピング・ドゥーム：センチピード（ムカデ）のスウォームが術者の命令で攻撃する。
グレーター・スクライング：スクライングと同様だが、素早く発動でき、長く持続する。
コントロール・ウェザー：局地的な天気を変える。
サモン・ネイチャーズ・アライ VII：クリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。
サンビーム：複数のビームが 4d6 のダメージを与え、盲目状態にする。
チェンジスタッフ：術者のスタッフが命令に従うトレントになる。
トゥルー・シーイング（物）：術者は本当に存在するもの全てが見える。
トランスミュート・メタル・トゥ・ウッド：半径 40 フィート以内の金属を木に変える。
ヒール：10 ／レベルのダメージを癒し、全ての病気と精神的状態を治す。
ファイアー・ストーム：1d6 ／レベルの［火］ダメージを与える。
マス・キュア・モデレット・ウーンズ：1 体／レベルの対象のダメージを 2d8 ＋ 1 ／レベルだけ癒す。

8 レベル・ドルイド呪文

アースクウェイク：半径 80 フィートの範囲に激しい振動を起こす。
アニマル・シェイプス：1 体／レベルの仲間を選択した動物に変身させる。
コントロール・プランツ：1 体かそれ以上の植物クリーチャーの行動を操る。
サモン・ネイチャーズ・アライ VIII：クリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。
サンバースト：10 フィート以内の全てのクリーチャーを盲目状態にし、6d6 のダメージを与える。
フィンガー・オヴ・デス：1 つの目標に 10 ／レベルのダメージを与える。
マス・キュア・シリアス・ウーンズ：1 体／レベルの対象のダメージを 3d8 ＋ 1 ／レベルだけ癒す。
リペル・メタル・オア・ストーン：金属や石を押しのける。
リヴァース・グラヴィティ：物体やクリーチャーは上に落ちる。
ワード・オヴ・リコール：術者は指定した場所に瞬間移動する。
ワールウィンド：竜巻がダメージを与え、クリーチャーを持ち上げる。

9 レベル・ドルイド呪文

アンティパシー：物体か場所が特定のクリーチャーを追い返すようにする。
エレメンタル・スウォーム：複数のエレメンタルを召喚する。
サモン・ネイチャーズ・アライ IX：クリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。
シャンブラー：1d4 ＋ 2 体のシャンブリング・マウンドを作り、術者のために戦わせる。
シェイプチェンジ（焦）：術者は特定のクリーチャーに変身し、毎ラウンド姿を変えることができる。
シンパシー（物）：物体か場所が特定のクリーチャーを惹きつけるようにする。
ストーム・オヴ・ヴェンジャンス：嵐が酸と雷とひょうを降らす。
フォアサイト：“ 第六感 ” が差し迫った危険を警告する。
マス・キュア・クリティカル・ウーンズ：1 体／レベルの対象のダメージを 4d8 ＋ 1 ／レベルだけ癒す。
リジェネレイト：対象の失われた四肢を再生し、4d8 ＋ 1 ／レベルのダメージを癒す（最大＋ 35）。

バード呪文 Bard Spells

0 レベル・バード呪文

オープン／クローズ：小さなものや軽いものを開け閉めする。
ゴースト・サウンド：幻の音。
サモン・インストゥルメント：楽器を 1 つ招来する。
ダンシング・ライツ：松明やその他の明かりを作り出す。
デイズ：4HD 以下の人型生物は次のアクションを失う。
ディテクト・マジック：60 フィート以内の呪文や魔法のアイテムを感知する。
ノウ・ディレクション：北の方向がわかる。
フレア：クリーチャー 1 体を目がくらんだ状態にする（攻撃ロールに－ 1）。
プレスティディジテイション：ちょっとした奇術を行なう。
メイジ・ハンド：5 ポンドの念動力。
メッセージ：遠く離れた相手と囁きで会話。
メンディング：物体 1 個の小さな破損を修理する。
ライト：物体を松明のように輝かせる。
ララバイ：対象に眠気を催させる。〈知覚〉の判定に－ 5、スリープに対する意志セーヴに－ 2。
リード・マジック：巻物や呪文所を読む。
レジスタンス：対象はセーヴィング・スローに＋ 1 を得る。

1 レベル・バード呪文

アイデンティファイ：魔法のアイテムの性質を明らかにする際に＋ 10 のボーナス。
アニメイト・ロープ：ロープ 1 本を術者の命ずるままに動かす。
アラーム：効果範囲を 2 時間／レベルの間監視する。
アンシーン・サーヴァント：不可視の力が術者の命令に従う。
アンディテクタブル・アラインメント：24 時間の間、属性を隠す。
イレイズ：通常の文字や魔法的な文字を消し去る。
ヴェントリロキズム：1 分／レベルの間、声を放つ。
エクスペディシャス・リトリート：術者の移動速度が 30 フィート上昇する。
オブスキュア・オブジェクト：念視から物体を隠す。
キュア・ライト・ウーンズ：1d8 ＋ 1 ／レベル（最大 5）のダメージを癒す。
グリース：一辺 10 フィートの正方形の範囲か 1 つの物体を滑りやすくする。
コーズ・フィアー：5HD 以下のクリーチャー 1 体を、1d4 ラウンドの間、逃走させる。
コンプリヘンド・ランゲージズ：すべての言語を理解する。
サイレント・イメージ：術者の望むちょっとした幻影を作り出す。
サモン・モンスター I：他次元界のクリーチャーを召喚し、自分のために戦わせる。
スリープ：4HD のクリーチャーを魔法の眠りに落とす。
チャーム・パースン：1 人の人物を術者の友とする。
ディスガイズ・セルフ：術者の外見を変える。
ディテクト・シークレット・ドアーズ：60 フィート以内の隠し扉を感知する。
ヒディアス・ラフター：対象は 1 ラウンド／レベルの間、アクションを失う。
ヒプノティズム：2d4HD のクリーチャーを恍惚状態にする。
フェザー・フォール：物体やクリーチャーはゆっくりと落下する。
マジック・オーラ：物体の魔法のオーラを変化させる。
マジック・マウス（物）：作動したときに 1 度だけしゃべる。
リムーヴ・フィアー：1 体＋ 1 体／ 4 レベルの対象の恐れ状態を抑止するか、［恐怖］に対するセーヴに＋ 4 する。
レッサー・コンフュージョン：1 体のクリーチャーを 1 ラウンドの間、混乱状態にする。

2 レベル・バード呪文

アニマル・トランス：2d6HD の動物を恍惚状態にする。
アニマル・メッセンジャー：超小型サイズの動物を特定の場所に送り出す。
イーグルズ・スプレンダー：対象は 1 分／レベルの間、【魅力】に＋ 4 を得る。
インヴィジビリティ：対象は 1 分／レベルか、あるいは攻撃するまで不可視状態となる。
ウィスパリング・ウィンド：1 マイル／レベルまで短い伝言を送る。
エンスロール：100 フィート＋ 10 フィート／レベル内の全員をうっとりとさせる。
オルター・セルフ：小型あるいは中型サイズの人型生物 1 体の姿をとる。
カーム・エモーションズ：クリーチャーを静め、感情効果を無効化する。
キャッツ・グレイス：対象は 1 分／レベルの間、【敏捷力】に＋ 4 を得る。
キュア・モデレット・ウーンズ：2d8 ＋ 1 ／レベル（最大 10）のダメージを癒す。
グリッターダスト：クリーチャーを盲目状態にし、不可視状態のクリーチャーの姿を浮き出させる。
サイレンス：半径 20 フィート以内の音を消す。
サウンド・バースト：対象に 1d8 ポイントの［音波］ダメージを与える。対象は朦朧状態になることもある。
サジェスチョン：対象が命じられたように行動するよう強制する。
サモン・スウォーム：バット・スウォーム、ラット・スウォーム、スパイダー・スウォームを召喚する。
サモン・モンスター II：他次元界のクリーチャーを召喚し、自分のために戦わせる。
シャター：音波振動で物体や結晶質のクリーチャーにダメージを与える。
スケアー：6HD 未満のクリーチャーを恐慌状態にする。
ダークネス：半径 20 フィートの超自然的な闇。
タンズ：すべての言語を話し、理解する。
デイズ・モンスター：6HD 以下の生きているクリーチャーは次のアクションを失う。
ディテクト・ソウツ：表面的な思考を " 立ち聞き " できるようになる。
ディレイ・ポイズン：1 時間／レベルの間、毒が対象に害を与えるのを止める。
パイロテクニクス：火をまぶしい光か息の詰まる煙に変える。
ヒプノティック・パターン：（2d4 ＋レベル）HD のクリーチャーを恍惚状態にする。
ヒロイズム：攻撃ロール、セーヴ、技能判定に＋ 2 を与える。
フォクセス・カニング：対象は 1 分／レベルの間、【知力】に＋ 4 を得る。
ブラー：対象に対する攻撃は 20%の確率で失敗する。
ブラインドネス／デフネス：対象を盲目状態か聴覚喪失状態にする。
ホールド・パースン：1 ラウンド／レベルの間、1 体の人型生物を麻痺状態にする。
マイナー・イメージ：サイレント・イメージ と同様だが、音声が加わる。
ミスディレクション：1 体のクリーチャーや 1 個の物体に対する占術に偽の情報を与える。
ミラー・イメージ：術者とそっくりな囮を作り出す（1d4 ＋ 1 体／ 3 レベル、最大 8 体）。
レイジ：対象は【筋力】と【耐久力】に＋ 2、意志セーヴに＋ 1、AC に－ 2 を得る。
ロケート・オブジェクト：物品（個々のものやある種類のもの）のある方向を感知する。

3 レベル・バード呪文

イリューソリイ・スクリプト（物）：意図した相手しか解読できない文字。
インヴィジビリティ・スフィアー：10 フィート以内の全員を不可視状態にする。
ガシアス・フォーム：対象は非物質状態になり、ゆっくりと飛行できる。
キュア・シリアス・ウーンズ：3d8 ＋ 1 ／レベル（最大 15）のダメージを癒す。
グッド・ホープ：対象は攻撃ロール、ダメージ・ロール、セーヴ、判定に＋ 2 を得る。
クラッシング・ディスペア：対象は攻撃ロール、ダメージ・ロール、セーヴ、判定に－ 2 を被る。
グリブネス：術者は〈はったり〉判定に＋ 20 のボーナスを得、術者の嘘は魔法による探知を免れることができる。
クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス：1 分／レベルの間、離れた場所のできごとを見るか聞くかする。
コンフュージョン：1 ラウンド／レベルの間、対象に変な行動を取らせる。
サモン・モンスター III：他次元界のクリーチャーを召喚し、自分のために戦わせる。
シー・インヴィジビリティ：不可視状態のクリーチャーや物体を見ることができる。
シークレット・ページ：1 ページぶんを変化させ、本当の内容を隠す。
スカルプト・サウンド：新たな音を作り出すか、既存の音を変化させる。
スクライング（焦）：遠くから対象をスパイする。
スピーク・ウィズ・アニマルズ：術者は動物と意思疎通できる。
スロー：1 体／レベルの対象は 1 ラウンドに 1 アクションしかとれず、AC、反応セーヴ、および攻撃ロールに－ 1 される。

セピア・スネーク・シジル（物）：読んだものを動けなくする蛇の形をした文字の印を作り出す。
タイニイ・ハット：10 体のクリーチャーの入れる避難所を作る。
チャーム・モンスター：術者が味方であるとモンスターに信じ込ませる。
ディープ・スランバー：10HD のクリーチャーを眠りに落とす。
ディスプレイスメント：対象に対する攻撃は 50%の確率で失敗する。
ディスペル・マジック：1 つの魔法の呪文や効果を打ち消す。
デイライト：半径 60 フィートの明るい光。
ファントム・スティード：魔法のホース（馬）が 1 時間／レベルの間、現われる。
フィアー：円錐形の範囲内の対象は 1 ラウンド／レベルの間、逃走する。
ブリンク：1 ラウンド／レベルの間、術者はランダムに姿を消したり現わしたりする。
ヘイスト：1 体／レベルのクリーチャーは素早く動けるようになり、攻撃ロール、AC、反応セーヴに＋ 1 を得る。
メジャー・イメージ：サイレント・イメージ と同じだが、音声・匂い・温度の効果が加わる。
リムーヴ・カース：物体や人を呪いから解放する。
レッサー・ギアス：7HD 以下の対象に命令を出す。

4 レベル・バード呪文

キュア・クリティカル・ウーンズ：4d8 ＋ 1 ／レベル（最大 20）のダメージを癒す。
グレーター・インヴィジビリティ：インヴィジビリティ と同様だが、対象は攻撃しても不可視状態のままでいることができる。
サモン・モンスター IV：他次元界のクリーチャーを召喚し、自分のために戦わせる。
シャウト：円錐形の範囲内の全員を聴覚喪失状態にし、5d6 ポイントの［音波］ダメージを与える。
シャドウ・カンジュレーション：4 レベル以下の召喚術を真似るが、その術は 20%だけ実在する。
スピーク・ウィズ・プランツ：術者は普通の植物および植物クリーチャーと会話できる。
セキュアー・シェルター：頑丈な小屋を作り出す。
ゾーン・オヴ・サイレンス：会話を立ち聞きされぬようにする。
ディテクト・スクライング：魔法による立ち聞きを術者に警告する。
ディメンジョン・ドア：術者を短距離だけ瞬間移動させる。
ドミネイト・パースン：人型生物をテレパシーによって操る。
ニュートラライズ・ポイズン：対象に毒への完全耐性を与え、対象の内部や表面にある毒を解毒する。
ハリューサナトリ・テレイン：1 種類の地形を別の地形に見せかける（平原を森林に、など）。
フリーダム・オヴ・ムーヴメント：対象は妨害されていても通常通り移動する。
ブレイク・エンチャントメント：対象を心術、変成術、呪いから解放する。
ホールド・モンスター：ホールド・パースン と同様だが、どんなクリーチャーに対しても使用できる。
モディファイ・メモリー：対象の記憶を 5 分間ぶん変更する。
リペル・ヴァーミン：昆虫、スパイダー、その他の蟲は 10 フィートから近づいてこない。
レインボー・パターン：光が 24HD ぶんのクリーチャーを恍惚状態にする。
レジェンド・ローア（物焦）：人物、場所、物品に関する物語を知る。
ロケート・クリーチャー：よく知っているクリーチャーの方向を指し示す。

5 レベル・バード呪文

グレーター・ディスペル・マジック：ディスペル・マジック と同様だが、複数の対象に影響を及ぼすことができる。
グレーター・ヒロイズム：攻撃ロール、セーヴ、技能判定に＋ 4 のボーナスを与え、［恐怖］への完全耐性と一時的 hp を与える。
サモン・モンスター V：他次元界のクリーチャーを召喚し、自分のために戦わせる。
シーミング：1 人／ 2 レベルの人物の外見を変える。
シャドウ・ウォーク：影の中に入り込み、素早く旅をする。
シャドウ・エヴォケーション：5 レベル以下の力術を真似るが、その術は 20%だけ実在する。
ソング・オヴ・ディスコード：目標を互いに戦わせる。
ドリーム：眠っている者に伝言を伝える。
ナイトメア：1d10 のダメージを与え、疲労状態にする夢を送り出す。
パーシステント・イメージ：メジャー・イメージ と同様だが、精神集中を必要としない。
フォールス・ヴィジョン（物）：念視を幻術によって欺く。
マインド・フォッグ：霧の中の対象は【判断力】と意志セーヴに－ 10 される。
マス・キュア・ライト・ウーンズ：1 体／レベルの対象に対して 1d8 ＋ 1 ／レベルのダメージを癒す。
マス・サジェスチョン：サジェスチョン と同様だが、1 体／レベルの対象に効果がある。
ミスリード：術者を不可視状態とし、術者にそっくりな幻を作り出す。
ミラージュ・アーケイナ：ハリューサナトリ・テレイン と同様だが、建物が加わる。

6 レベル・バード呪文

アイバイト：対象は恐慌状態、不調状態、および／または、昏睡状態となる。
アナライズ・ドゥウェオマー（焦）：対象の魔法的性質を明らかにする。
アニメイト・オブジェクツ：物体が術者の敵を攻撃する。
イレジスティブル・ダンス：対象を踊らせる。
ヴェイル：クリーチャーの一団の外見を変える。
ギアス／クエスト：レッサー・ギアス と同様だが、どんなクリーチャーに対しても使用できる。
グレーター・シャウト：破壊的な叫びが 10d6 ポイントの［音波］ダメージを与え、クリーチャーを朦朧状態にする。
グレーター・スクライング：スクライング と同様だが、素早く発動でき、長く持続する。
サモン・モンスター VI：他次元界のクリーチャーを召喚し、自分のために戦わせる。
シンパセティック・ヴァイブレーション：自立している構造物に 2d10 ポイント／ラウンドのダメージを与える。
パーマネント・イメージ：映像、音響、匂い、温度を含む永続的な幻。
ヒーローズ・フィースト：1 体／レベルのクリーチャーのための食事。食べたものは癒され、戦闘にボーナスを得る。
ファインド・ザ・パス：ある場所への最短経路を示す。
プログラムド・イメージ（物）：メジャー・イメージ と同様だが、できごとによって作用するようにできる。
プロジェクト・イメージ（物）：術者とそっくりな幻を作り、しゃべらせたり、呪文を発動させたりできる。
マス・イーグルズ・スプレンダー：イーグルズ・スプレンダー と同様だが、1 体／レベルの対象に効果がある。
マス・キャッツ・グレイス：キャッツ・グレイス ''' と同様だが、1 体／レベルの対象に効果がある。
マス・キュア・モデレット・ウーンズ：1 体／レベルの対象に対して 2d8 ＋ 1 ／レベルのダメージを癒す。
マス・チャーム・モンスター：チャーム・モンスター と同様だが、30 フィート以内のすべてのものに効果がある。
マス・フォクセス・カニング：フォクセス・カニング と同様だが、1 体／レベルの対象に効果がある。

パラディン呪文 Paladin Spells

1 レベル・パラディン呪文

ヴァーチュー：対象は 1 ポイントの一時的 hp を得る。
エンデュア・エレメンツ：熱気・冷気環境下で心地よく過ごせる。
キュア・ライト・ウーンズ：1d8 ＋ 1 ／レベル（最大＋ 5）のダメージを癒す。
クリエイト・ウォーター：2 ガロン（7.6 リットル）／レベルの純水を作り出す。
ディヴァイン・フェイヴァー：術者は攻撃とダメージのロールに＋ 1/3 レベルのボーナスを得る。
ディテクト・アンデッド：60 フィート以内のアンデッドを感知する。
ディテクト・ポイズン：クリーチャー 1 体や小さな物体の毒を検知する。
ブレス：味方は攻撃ロールに＋ 1、［恐怖］に対するセーヴに＋ 1 を得る。
ブレス・ウェポン：武器は悪の敵を確実に捉える。
ブレス・ウォーター（物）：聖水を作る。
プロテクション・フロム・イーヴル／ケイオス：AC とセーヴに＋ 2 し、選択した属性に対する追加の防御効果を得る。
マジック・ウェポン：武器は＋ 1 ボーナスを得る。
リード・マジック：巻物や呪文書を読む。
レジスタンス：対象はセーヴィング・スローに＋ 1 を得る。
レッサー・レストレーション：魔法による能力値ペナルティを解呪するか、1d4 ポイントの能力値ダメージを回復させる。

2 レベル・パラディン呪文

アウルズ・ウィズダム：対象は 1 分／レベルの間、【判断力】に＋ 4 を得る。
アンディテクタブル・アラインメント：24 時間の間、属性を隠す。
イーグルズ・スプレンダー：対象は 1 分／レベルの間、【魅力】に＋ 4 を得る。
シールド・アザー（焦）：対象へのダメージの半分を術者が被る。
ゾーン・オヴ・トゥルース：距離内の対象は嘘をつくことができない。
ディレイ・ポイズン：1 時間／レベルの間、毒が対象に害を与えるのを止める。
ブルズ・ストレンクス：対象は 1 分／レベルの間、【筋力】に＋ 4 を得る。
リムーヴ・パラリシス：1 体以上のクリーチャーを麻痺やスロー効果から解放する。
レジスト・エナジー：指定した 1 種類のエネルギーによるダメージや攻撃から 10 ポイント（以上）を無視する。

3 レベル・パラディン呪文

キュア・モデレット・ウーンズ：2d8 ＋ 1 ／レベル（最大＋ 10）のダメージを癒す。
グレーター・マジック・ウェポン：武器は＋ 1/4 レベル（最大＋ 5）のボーナスを得る。
ディサーン・ライズ：故意の偽りを明らかにする。
ディスペル・マジック：魔法の呪文や効果 1 つを打ち消す。
デイライト：半径 60 フィートの明るい光。
ヒール・マウント：ホースあるいは他の特別な乗騎に ヒール と同様に機能する。
プレイヤー：味方はほとんどのロールに＋ 1 ボーナスを得、敵は－ 1 ペナルティを受ける。
マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル／ケイオス：プロテクション フロム・イーヴル／ケイオスと同様だが、半径 10 フィートで 10 分／レベル。
リムーヴ・カース：物体や人物かを呪いから解放する。
リムーヴ・ブラインドネス／デフネス：通常あるいは魔法的な盲目状態や聴覚喪失状態を癒す。

4 レベル・パラディン呪文

キュア・シリアス・ウーンズ：3d8 ＋ 1 ／レベル（最大＋ 15）のダメージを癒す。
ディスペル・イーヴル：悪のクリーチャーによる攻撃に対して＋ 4 のボーナス。
ディスペル・ケイオス：混沌のクリーチャーによる攻撃に対して＋ 4 のボーナス。
デス・ウォード：［即死］の呪文および負のエネルギー効果に対する完全耐性を与える。
ニュートラライズ・ポイズン：対象に毒への完全耐性を与え、対象の内部や表面にある毒を解毒する。
ブレイク・エンチャントメント：対象を心術、編成、呪いなどから解放する。
ホーリィ・ソード：武器は悪に対して＋ 5 の武器になり、＋ 2d6 の追加ダメージを与える。
マーク・オヴ・ジャスティス：対象が特定の行為を行うと呪いが降りかかる。
レストレーション（物）：吸収されたレベルや能力値を回復する。

レンジャー呪文　Ranger Spells

1 レベル・レンジャー呪文

アニマル・メッセンジャー：超小型の動物を特定の場所に送る。
アラーム：効果範囲を 2 時間／レベルの間監視する。
エンタングル：半径 40 フィート以内の全員に植物がからみつく。
エンデュア・エレメンツ：熱くても寒くても快適に過ごせる。
カーム・アニマルズ：合計 HD が 2d4 ＋レベルまでの動物たちを落ち着かせる。
サモン・ネイチャーズ・アライ I：クリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。
ジャンプ：対象は〈軽業〉判定に幾つかのボーナスを得る。
スピーク・ウィズ・アニマルズ：術者は動物と意思疎通できる。
チャーム・アニマル：動物 1 体を術者の友とする。
ディテクト・アニマルズ・オア・プランツ：動物や植物を感知する。
ディテクト・スネアーズ・アンド・ピッツ：自然な、もしくは原始的な罠を感知する。
ディテクト・ポイズン：1 体のクリーチャーか小さな物体 1 つの毒を感知する。
ディレイ・ポイズン：1 時間／レベルの間、毒が対象を蝕むのを止める。
ハイド・フロム・アニマルズ：動物は 1 体／レベルの対象を感知できない。
パス・ウィズアウト・トレイス：1 体／レベルの対象は痕跡を残さなくなる。
マジック・ファング：対象の肉体武器 1 つの攻撃とダメージに＋ 1 ボーナス。
リード・マジック：巻物や呪文書を読む。
レジスト・エナジー：特定のエネルギータイプのダメージをそれぞれ 10 点（またはそれ以上）無効化する。
ロングストライダー：術者の移動速度が 10 フィート上昇する。

2 レベル・レンジャー呪文

アウルズ・ウィズダム：対象は 1 分／レベルの間、【判断力】に＋ 4 を得る。
ウィンド・ウォール：矢、小さなクリーチャー、ガス類を防ぐ。
キャッツ・グレイス：対象は 1 分／レベルの間、【敏捷力】に＋ 4 を得る。
キュア・ライト・ウーンズ：1d8 ＋ 1 ／レベル（最大＋ 5）のダメージを癒す。
サモン・ネイチャーズ・アライ II：クリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。
スネア：魔法のブービートラップを仕掛ける。
スパイク・グロウス：範囲内のクリーチャーは 1d4 ダメージを受け、減速状態になる。
スピーク・ウィズ・プランツ：術者は植物や植物クリーチャーを会話できる。
バークスキン：外皮に＋ 2（またはそれ以上）の強化ボーナスを与える。
プロテクション・フロム・エナジー：1 種類のエネルギーのダメージを 12 点／レベルだけ吸収する。
ベアズ・エンデュアランス：対象は 1 分／レベルの間、【耐久力】に＋ 4 を得る。
ホールド・アニマル：動物を 1 ラウンド／レベルの間麻痺状態にする。

3 レベル・レンジャー呪文

ウォーター・ウォーク：対象は水が固体であるかのように歩ける。
キュア・モデレット・ウーンズ：2d8 ＋ 1 ／レベル（最大＋ 10）のダメージを癒す。
グレーター・マジック・ファング：肉体武器 1 つに＋ 1 ／ 4 レベルの強化ボーナス（最大＋ 5）。
コマンド・プランツ：植物クリーチャーの行動を制御する。
サモン・ネイチャーズ・アライ III：クリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。
ダークヴィジョン：完全な暗闇でも 60 フィート見える。
ツリー・シェイプ：1 時間／レベルの間、術者は完全に木のようになる。
ディミニッシュ・プランツ：通常の植物のサイズを縮めたり成長を阻害したりする。
ニュートラライズ・ポイズン：対象の毒を解毒するか、対象が持つ毒を中和する。
プラント・グロウス：植物を成長させ、収穫を増す。
リデュース・アニマル：同意した動物 1 体を縮小する。
リムーヴ・ディジーズ：対象にかかっている病気を全て治す。
リペル・ヴァーミン：昆虫やクモ、その他の虫を 10 フィート以内に近寄らせない。

4 レベル・レンジャー呪文

アニマル・グロウス：動物 1 体のサイズを 2 倍にする。
キュア・シリアス・ウーンズ：3d8 ＋ 1 ／レベル（最大＋ 15）のダメージを癒す。
コミューン・ウィズ・ネイチャー：1 マイル／レベルの地形について知る。
サモン・ネイチャーズ・アライ IV：クリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。
ツリー・ストライド：1 つの木から離れた別の木に移動する。
ノンディテクション（物）：対象を占術、念視から隠す。
フリーダム・オヴ・ムーヴメント：対象は移動への妨害効果を無視して通常通り移動できる。

アーケイン・アイ

Arcane Eye ／秘術の眼

系統 占術（念視）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作、物質（バット（コウモリ）の毛皮ひと切れ）

距離 無限

効果 魔法的感知器官

持続時間 1 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者に視覚的情報を送る、不可視の魔法的感知器官を作り出す。術者は自分が見ることのできる地点ならどこにでも アーケイン・アイ を作り出すことができるが、それ以降は、まったく不自由なく視線外へと移動させることができる。 アーケイン・アイ は、人間がするように前方（主に床）を見ながらなら 1 ラウンドに 30 フィート（1 分に 300 フィート）、前方の床だけでなく壁と天井も調べながら移動するなら 1 ラウンドに 10 フィート（1 分に 100 フィート）の速度で移動する。 アーケイン・アイ は、術者がその場所にいるのとまったく同じように物を見ることができる。アーケイン・アイ は呪文が持続する限り、どんな方向にも移動させられる。アーケイン・アイ の移動は固体障壁によって妨げられるが、直径 1 インチ以上の穴や空間があれば、そこを通り抜けることができる。アーケイン・アイ は ゲート や同様の魔法のポータル（転移門）を使ったとしても、他の次元界に入ることはできない。

アーケイン・アイ を使うためには、術者は精神集中しなければならない。術者が精神集中しなければ、アーケイン・アイ は再び精神集中するまで活動を停止してしまう。

アーケイン・サイト

Arcane Sight ／秘術視覚

系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 分／レベル（解除可）

この呪文を使用すると、術者の目が青く輝き、120 フィート以内の魔法のオーラを見ることができるようになる。この効果は ディテクト・マジック の呪文のものと同様だが、アーケイン・サイト には精神集中が必要なく、オーラの位置や強度ももっと素早く認識できる。

術者は自分の視界内のすべての魔法のオーラの位置と強度が判る。ディテクト・マジック 呪文の解説にあるように、オーラの強度は呪文の機能するレベルやアイテムの術者レベルによって決まる。オーラをまとったアイテムやクリーチャーが視線の通るところにいた場合、術者は〈呪文学〉判定を行うことができ、成功すれば、それぞれの対象に働いている魔法の系統を知ることができる（オーラ 1 つにつき 1 回の判定；DC15 ＋**呪文レベル**、あるいは 15 ＋呪文でない効果の術者レベルの半分）。

術者が標準アクションとして 120 フィート以内の特定のクリーチャーに精神を集中した場合、そのクリーチャーが呪文発動能力や擬似呪文能力を持っているかどうか、それは秘術呪文か信仰呪文か（擬似呪文能力は秘術呪文として見なされる）、そして、そのクリーチャーが現時点で使用できるもっとも強力な呪文や擬似呪文能力の強さが判る。場合によっては、アーケイン・サイト が、術者を欺くような本来よりも低い数値を読み取ってしまうこともある。たとえば、1 日に使用できる呪文のほとんどを使ってしまった呪文の使い手に対して使用した場合のように。

ディテクト・マジック のように、術者は魔法のアイテムにかかっている魔法（呪文）の系統を判別できるが、アーティファクトは判別できない。

アーケイン・サイト は パーマネンシイ 呪文で永続化させることができる。

グレーター・アーケイン・サイト

Arcane Sight, Greater ／上級秘術視覚

系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7

この呪文は アーケイン・サイト と同様に働くが、術者は自動的に、目にした個体や物体にどの呪文や魔法効果が稼働しているかを知ることができる。

アーケイン・サイト と異なり、この呪文は パーマネンシイ 呪文で永続化させることができない。

アーケイン・マーク

Arcane Mark ／秘術印

系統 共通；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 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

効果 自分のルーンや印を 1 つ、そのすべてが 1 平方フィート内に収まっていなければならない

持続時間 永続

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者はこの呪文で自分のルーンや印を刻むことができる。ルーンや印は 6 文字以内でなければならない。書いた文字は可視状態にも不可視状態にもできる。 アーケイン・マーク 呪文を使えば、印をつける素材に傷をつけることなく、どんな物質にも（石や金属にでも）ルーンを刻むことができる。不可視の印にした場合、ディテクト・マジックの呪文を使うと光って可視状態になる（必ずしも理解できるわけではないが）。

シー・インヴィジビリティ 、トゥルー・シーイング 、ジェム・オヴ・シーイング 、ローブ・オヴ・アイズ やそれに類するものを使えば、不可視の アーケイン・マーク を見ることができる。 リード・マジック 呪文は、文字が単語を成していれば、それを明らかにする。印を解呪することはできないが、術者によって、あるいは イレイズ の呪文によって除去できる。

アーケイン・マーク を生きている存在に記した場合、その効果はゆっくりとかすれてゆき、約 1 ヶ月で消えてしまう。

インスタント・サモンズ をかける場合、同じ物体にあらかじめ アーケイン・マーク をかけておかねばならない（詳細はこの呪文の解説を参照）。

アーケイン・ロック

Arcane Lock ／秘術錠

系統 防御術；**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、物質（25gp の価値がある金粉）

距離 接触

目標 接触した、30 平方フィート／レベルまでのサイズの扉、箱、戸口

持続時間 永続

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文は扉、箱、あるいは門 1 つに対して発動し、それを魔法によって施錠する。術者は呪文に作用を及ぼすことなく、自分のかけた アーケイン・ロック を自由に通行できる。 鍵に呪文がかかっている間、その鍵の開錠（〈装置無力化〉で判定）DC は 10 増加する。 鍵を持たない対象には、この呪文は〈装置無力化〉DC20 の技能判定でしか開かない鍵を創り出す。この呪文で保護された扉や物体を開くには、それを破壊するか、ディスペル・マジック ないし ノック の呪文を成功させるしかない。この呪文の作用している扉や門を破壊して開ける場合、通常の DC に＋ 10 すること。 ノック 呪文は アーケイン・ロック を除去するのではなく、10 分間抑止するだけである。

アースクウェイク

Earthquake ／地震

系統 力術［地］；**呪文レベル** クレリック 8、ドルイド 8
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）
効果範囲 半径 80 フィートの拡散（自在）
持続時間 1 ラウンド
セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 不可

アースクウェイク を発動すると、激しいが極めて局所的な地震が大地を引き裂く。この呪文により作りだされた強力な衝撃波はクリーチャーを打ち倒し、建造物を崩壊させ、地面に地割れを作るが、それだけではない。この効果は 1 ラウンド持続し、その間、その地面の上にいたクリーチャーは移動することも攻撃することもできない。その地面の上にいた呪文の使い手は精神集中判定（DC20 ＋**呪文レベル**）を行なわなければならず、失敗すると発動しようとしていた呪文を失う。地震は効果範囲内の地形、植物、建造物、クリーチャーのすべてに作用する。 アースクウェイク 呪文の個々の効果は呪文が発動された地形の性質によって異なる。

洞窟、洞穴、トンネル：天井が崩れ、落盤に巻き込まれたクリーチャーは 8d6 ポイントのダメージを被り（反応・半減、DC15）、瓦礫の下に押さえ込まれる（後述）。非常に大きな空洞の天井に アースクウェイク をかけた場合、実際の効果範囲の真下以外にいる者にも破片や瓦礫が落ちてくる危険がある。

崖：崖は崩落して、土砂崩れが起こり、上石流は垂直方向の落下と同じ距離を水平方向にも移動する。高さ 100 フィートの崖の天辺に アースクウェイク をかけた場合、崖の真下から 100 フィート離れた位置まで上砂が流れ、その経路にいたすべてのクリーチャーは 8d6 ポイントの殴打ダメージを被り（反応・半減、DC15）、瓦礫の下に押さえ込まれる（後述）。

平地：効果範囲内に立っていたクリーチャーは皆、反応セーヴ（DC15）を行なわなければならず、失敗すると倒れてしまう。地面には地割れが生じ、その地面の上にいたクリーチャーはそれぞれ 25%の確率で地割れの 1 つに落ち込んでしまう（地割れを避けるには反応セーヴ、DC20）。地割れは 40 フィートの深さで、呪文が終了するときに全て閉じられる。捕まったクリーチャーは雪崩の埋没域に空気なしで閉じ込められたかのように扱う（環境 / 野外参照）。

建造物：開けた地面の上に建っていた建造物はすべて 100 ポイントのダメージを受ける。これは一般的な木造や石造の建造物を倒壊させてしまうに充分なダメージではあるものの、切り出した石材や強化した石造りの建造物を倒壊させてしまうほとではない。このダメージを硬度によって減らすことはできず、通常の物体へのダメージのように半減することもない。倒壊した建造物の中にいたクリーチャーは皆、は 8d6 ポイントの殴打ダメージを被り（反応・半減、DC15）、瓦礫の下に押さえ込まれる（後述）。

川、湖、沼：水底に地割れが開き、水を吸い込んで、効果範囲内をぬかるみとしてしまう。沼地や湿地は呪文の持続時間の間、クリーチャーや建造物を吸い込む流砂のごときものとなる。効果範囲内のクリーチャーはそれぞれ反応セーヴ（DC15）を行なわなければならず、失敗すると泥と流砂に呑み込まれてしまう。呪文の終了時に周囲の水が押し寄せ、泥にはまった者は溺れてしまうだろう。

瓦礫の下に押さえ込まれる：瓦礫の下に押さえ込まれたクリーチャーは、押さえ込まれている間、毎分 1d6 ポイントの非致傷ダメージを受ける。押さえ込まれたクリーチャーが気絶状態となったなら、それ以降、解放されるか死ぬまで毎分、DC15 の【耐久力】判定を行なわなければならず、失敗すると 1d6 ポイントの致傷ダメージを受ける。

アイアンウッド

Ironwood ／鉄木
系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 6
発動時間 1 分／生成するアイアンウッド 1 ポンド
構成要素 音声、動作、物質（変質させる木材）
距離 0 フィート
効果 5 ポンド／レベルまでのアイアンウッド製の物体
持続時間 1 日／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

アイアンウッド とは、ドルイドが通常の木材をもとに作り出す魔法の物質である。ほとんどすべての点で自然の木材と変りないが、ただ強靭なること、重いこと、火に耐えることは鋼にひとしい。 アイアンウッド には金属や鉄に作用する呪文（ ヒート・メタル など）は効かない。木材に作用する呪文（ ウッド・シェイプ など）は作用するが、アイアンウッドが燃えることはない。この呪文を ウッド・シェイプ や、木材を使う〈製作〉判定と組み合わせて使えば、鋼鉄製のアイテムと同様に機能する木製のアイテムを作り出せる。これにより、通常の鋼鉄製のプレート・アーマーやソード（剣）と同様に強靭な木製のプレート・アーマーや木製のソードを作れる。これらのアイテムはドルイドでも自由に使える。

さらに、この呪文で通常生成できる半分の量の アイアンウッド しか生成しないなら、その際に作る武器、盾、鎧は＋ 1 の強化ボーナスを持つ魔法のアイテムとして扱われる。

アイアン・ボディ

Iron Body ／鋼鉄の体
系統 変成術；**呪文レベル** 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／信仰（アイアン・ゴーレム、英雄の鎧、攻城兵器の小さな鉄のかけら）
距離 自身
目標 術者
持続時間 1 分／レベル（解除可）

術者の体は命ある鋼鉄に変じ、さまざまの強い抵抗力と能力を得る。術者は " ダメージ減少 15 ／アダマンティン " を得る。また、溺れ、クリティカル・ヒット、聴覚喪失状態、［電気］、毒、能力値ダメージ、病気、盲目状態、朦朧状態、その他術者の生理機能や呼吸作用に作用する呪文や攻撃すべてに完全耐性を得る。というのも、呪文の持続時間中、術者には生理機能も呼吸作用もないからである。また、［酸］や［火］からは半分のダメージしか受けない。ただし、アイアン・ゴーレムに作用するすべての特殊攻撃は効くようになる。

術者は【筋力】に＋ 6 の強化ボーナスを得、【敏捷力】に－ 6 のペナルティを受ける（ただし【敏捷力】は 1 までしか下がらない）。移動速度は通常の半分になる。また、フル・プレート・アーマーを着ているかのように、秘術呪文失敗確率 35%、防具による判定ペナルティー 6 を被る。物を飲むことはできず（従ってポーションも使えず）、管楽器を吹くこともできない。

術者の素手攻撃は術者のサイズ分類に合ったクラブと同様のダメージを与える（小型サイズのキャラクターなら 1d4 ポイント、中型なら 1d6 ポイントのダメージ）。また、素手攻撃を行なう際にも武装しているものと見なされる。

術者の体重は 10 倍になり、水に沈むこと石のごとくである。とはいえ術者は深海の空気の欠如にも耐えうる―少なくとも呪文が切れるまでは。

アイス・ストーム

Ice Storm ／氷の嵐
系統 力術［冷気］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、ドルイド 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質／信仰（塵と水）
距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）
効果範囲 円筒形（半径 20 フィート、高さ 40 フィート）
持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

呪文の発動時にすさまじい魔法によるひょうが降り注ぎ、効果範囲内のクリーチャーに 3d6 の殴打ダメージ、2d6 の［冷気］ダメージを与える。

このダメージは発動時の 1 回のみである。この呪文の残りの持続時間は、激しい雪とみぞれが範囲内に降りそそぐ。範囲内のクリーチャーは〈知覚〉判定に－ 4 のペナルティを受け、また移動困難な地形と見なされる。持続時間が終了すると、雪とひょうは消えうせ、（与えたダメージを除いて）後には何の影響も残さない。

アイデンティファイ

Identify ／識別

系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、バード 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（アウル（フクロウ）の羽根でかき混ぜた葡萄酒）

距離 60 フィート

効果範囲 円錐形の放射

目標 接触した物体 1 個

持続時間 3 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 ディテクト・マジック と同様に働くが、術者が持つ魔法のアイテムの性能と起動語を識別するための〈呪文学〉判定に＋ 10 の強化ボーナスを得る。この呪文はアーティファクトを識別できない。

アイバイト

Eyebite ／魔眼

系統 死霊術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、バード 6

発動時間 1 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 頑健・無効；**呪文抵抗** 可

毎ラウンド、術者は生きているクリーチャー 1 体を目標とし、力の波動で撃つことができる。目標の HD によって、この攻撃は最大 3 つの効果を及ぼす。

HD	効果
10 以上	不調状態
5 ～ 9	恐慌状態、不調状態
4 以下	昏睡状態、恐慌状態、不調状態

これらの効果は累積し、同時に発生する。

不調状態：突然の苦痛と発熱が対象の肉体を襲う。この呪文が作用したクリーチャーは術者レベルごとに 10 分の間、不調状態となる。この効果は リムーヴ・ディジーズ や ヒール の呪文で取り除くことはできないが、リムーヴ・カース は有効である。

恐慌状態：対象は 1d4 ラウンドの間、恐慌状態となる。恐慌状態でなくなった後も、そのクリーチャーは術者レベルごとに 10 分の間、怯え状態となり、その間に術者と対面するようなことがあれば再び自動的に恐慌状態となる。これは［恐怖］効果である。

昏睡状態：対象は術者レベルごとに 10 分の間、昏睡する。この間、この効果を解呪する以外の手段では目覚めさせることはできない。この効果は スリープ 効果ではなく、従って、エルフはこれに対して完全耐性を持たない。

術者は 2 ラウンド目以降毎ラウンド、即行アクションを費やして 1 体の敵を目標とすることができる。

アウェイクン

Awaken ／覚醒

系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 5

発動時間 24 時間

構成要素 音声、動作、物質（2000gp 以上の価値あるハーブとオイル）、信仰

距離 接触

目標 接触した動物あるいは樹木

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

術者は樹木や動物に人間のような自我を覚醒させる。覚醒させる為に、意志セーヴ（DC10 ＋その動物の現時点での HD あるいは覚醒後に樹木が持つことになる HD）に成功しなければならない。

アウェイクン をかけられた動物や樹木は術者に友好的に接する。術者は覚醒させたクリーチャーとの間に特別な共感や関係を持つわけではないが、術者が望みを伝えれば、彼らは特定の作業や尽力をしてくれる。

アウェイクン をかけられた樹木は、種別が植物で、【知力】、【判断力】、【魅力】をすべて 3d6 で決めることを除けば、アニメイテッド・オブジェクト と同じデータを有する。 アウェイクン をかけられた植物は枝や根や茎や蔓などを動かす能力と、人間と同様の感覚機能を獲得する。

アウェイクン をかけられた動物は、3d6 の【知力】と＋ 1d3 の【魅力】、＋ 2HD を獲得する。種別は " 魔獣（変性種動物）" となる。 アウェイクン をかけられた動物は、動物の相棒、使い魔、特別な乗騎となることはできない。

アウェイクン をかけられた樹木や動物は、術者が知っている言語 1 つを話せる。加えて、（もしあれば）【知力】ボーナス 1 ポイントごとに術者の知っている言語 1 つを追加で話せるようになる。

この呪文は【知力】2 を超える動物や植物には効果がない。

アウルズ・ウィズダム

Owl's Wisdom ／フクロウの判断力

系統 変成術；**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、パラディン 2、レンジャー 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（アウル（フクロウ）の羽根複数か糞 1 つまみ）

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

この変成術の影響を受けたクリーチャーはより賢明となる。この呪文は【判断力】に＋ 4 の強化ボーナスを与え、それによって通常通り、【判断力】に関連する技能判定に利益を与える。クレリック、ドルイド、レンジャー（およびその他の【判断力】に基づいて呪文を使用する呪文の使い手）が アウルズ・ウィズダム の影響を受けても、高い【判断力】を持つことによるボーナス呪文数が増えることはないが、彼らが発動する呪文のセーヴ DC は上昇する。

マス・アウルズ・ウィズダム

Owl's Wisdom, Mass ／集団フクロウの判断力

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、クレリック 6、ドルイド 6

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 クリーチャー 1 体／レベル、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない

マス・アウルズ・ウィズダム は アウルズ・ウィズダム と同様に機能するが、複数のクリーチャーに作用する。

アシッド・アロー

Acid Arrow ／酸の矢

系統 召喚術（創造）［酸］；**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、物質（ルバーブ（ダイオウ）の葉の粉末と、アダー（クサリヘビ）の胃袋）、焦点（ダーツ 1 本）

距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）

効果 酸の矢 1 本
持続時間 1 ラウンド＋ 1 ラウンド／ 3 レベル
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

酸の矢が術者の手から飛び出し、目標に向かって飛ぶ。目標に命中させるためには、術者が遠隔接触攻撃に成功しなければならない。この矢は 2d4 ポイントの［酸］ダメージを与える。飛散ダメージはない。 3 レベルごとに、この酸は、中和されないかぎり、1 ラウンドずつ多くその場に留まり、毎ラウンド 2d4 ポイントのダメージを与え続ける（最大で 18 レベルなら 6 ラウンド持続する）。

アシッド・スプラッシュ

Acid Splash ／酸の飛沫
系統 召喚術（創造）［酸］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 0
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
効果 酸の矢 1 本
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は目標に、小さな［酸］の球体を撃ちだす。目標に命中させるためには、術者が遠隔接触攻撃に成功しなければならない。この球体は 1d3 ポイントの［酸］ダメージを与える。酸は 1 ラウンド後に消失する。

訳注：この「1R 後の消失」が継続ダメージを意味するかどうかは不明。0 レベル呪文だから無いような気がするが。

アシッド・フォッグ

Acid Fog ／酸の霧
系統 召喚術（創造）［酸］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（エンドウ豆の粉末と、動物の蹄）
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霧
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 ソリッド・フォッグ 呪文によるものに似た渦巻く濃密な蒸気を作り出す。クリーチャーの移動速度を低下させ、視覚を妨げる効果に加えて、この呪文の蒸気は強酸になっている。呪文を発動した時点から毎ラウンド、術者のターンに、この霧はその中のクリーチャーと物体それぞれに、2d6 ポイントの［酸］ダメージを与える。

アストラル・プロジェクション

Astral Projection ／アストラル投射
系統 死霊術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 9、クレリック 9
発動時間 30 分
構成要素 音声、動作、物質（1,000gp 以上のヒヤシンス（赤褐色のジルコン））
距離 接触
目標 術者に加えて、接触した同意するクリーチャーを術者レベル 2 レベルごとに 1 体
持続時間 本文参照
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

この呪文を用いれば、術者は自分の物質的肉体から霊体を解き放ち、アストラル体を他の次元界に完全に投射してしまうことができる。術者は他の同意するクリーチャーのアストラル形態を一緒に連れていくことができる。ただし、そうした対象は、呪文の発動時点で術者と円を描くようにつながっていなければならない。このような同行者たちは術者に従属した存在であり、常に術者と一緒に行動しなければならない。旅の途中で術者に何かが起これば、それがどこであれ、同行者たちは術者が置き去りにした場所で立ち往生してしまう。

術者は物質的肉体を活動停止状態で物質界に残し、自分のアストラル体をアストラル界に投射する。この呪文は、術者自身と術者が着用あるいは運搬しているすべてのもののアストラル的複製をアストラル界に投射する。アストラル界は他の諸次元界と接しているため、術者はアストラル状態で思いのままにそれらの次元界へと旅することができる。そうした次元界の 1 つに入るために術者がアストラル界を離れると、入ることにした次元界に新たな肉体（と装備）が形成される。

アストラル界にいる間、術者のアストラル体は物質界の肉体と 1 本の銀色の紐のような非実体のシルヴァー・コード（魂の緒）で常につながっている。シルヴァー・コードが切れると術者はアストラル界的にも物質界的にも死んでしまう。幸いにも、シルヴァー・コードを破壊できるものは滅多に存在しない。別の次元界に第 2 の肉体が形成されている間も、新たな肉体には不可視状態のシルヴァー・コードが付いたままになっている。第 2 の肉体やアストラル形態が殺されたとしても、コードが物質界で休眠している術者の肉体に戻り、活動停止状態から醒めるだけである。しかし、術者の第 2 の肉体またはアストラル形態が殺されるという衝撃的な出来事によって、術者は恒久的に負のレベルを 2 レベル得る。 アストラル投射された者たちはアストラル界で活動できるものの、その行動はアストラル界に存在するクリーチャーにしか作用しない。他の次元の存在に作用を及ぼすには、その次元界に肉体を物質化せねばならないのだ。

術者とその同行者たちがアストラル界を旅していられる時間に制限はない。術者が自分と同行者の霊体を肉体に戻すことを選択するまで、肉体は活動停止状態で待ち続ける。呪文は術者が終了を望むか、何らかの外部的要因―肉体かアストラル形態のどちらかに ディスペル・マジック をかけられたり、シルヴァー・コードを破壊されたり、物質界で術者の肉体が破壊されたり（この場合、術者は死亡する）など―で終了させられるまで続く。

呪文の終了時、術者のアストラル体とその装備品は消えうせる。

アトーンメント

Atonement ／贖罪
系統 防御術；**呪文レベル** クレリック 5、ドルイド 5
発動時間 1 時間
構成要素 音声、動作、物質（焼香）、焦点（500gp 以上の価値がある数珠か祈祷用具 1 セット）、信仰
距離 接触
目標 接触した生きているクリーチャー
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

この呪文は対象から悪しき行いや犯罪による良心の呵責を取り除く。贖罪を求めるクリーチャーは心から悔い改め、自分の犯した罪を償うことを望んでいなければならない。贖罪を求めるクリーチャーが過失や、何らかの形で強制されて悪事を犯したのなら、術者が代償を支払わずとも アトーンメント は通常通り効果を発揮する。しかしながら、贖罪による救済を求めるクリーチャーが、それと知りつつ故意に悪事や犯罪に手を染めていた場合、良心の呵責を取り除くには、術者が対象のことを神格にとりなさなければならない（これには術者が 2,500gp を消費する必要がある）。 アトーンメント は選択したバージョンによって、いくつかの用法から 1 つを目的に発動する事ができる。

魔法による属性変化を戻す：クリーチャーの属性が魔法によって変化させられていた場合、アトーンメント によって属性を本来の状態に戻せる。これには追加のコストは必要ない。

クラスを復帰させる：属性制限を破ることによりクラスの特徴を失ったパラディンまたはその他のクラスは、この呪文でクラス特徴を復帰できる。

クレリックあるいはドルイドの呪文行使能力を回復する：神格の怒りを買って呪文発動能力を失ったクレリックやドルイドは、同じ神格に使えるほかのクレリックや他のドルイドに アトーンメント をかけてもらうことで能力を回復できる。その罪が故意によるものだった場合、この呪文を

発動するクレリックは神格へのとりなしの為に 2,500gp を失う。

救済あるいは誘惑：術者はこの呪文を対立する属性のクリーチャーにかけ、術者と同じ属性に変わる機会を提供できる（訳注：ここでいう“対立する属性”とは、善－悪の軸と秩序－混沌の軸の片方あるいは両方が自分と正反対の属性を指す）。呪文の対象となる者は、呪文の発動の最初から最後までその場にいなければならない。呪文の発動が完了した時点で、対象者は本来の属性のままでいるか、術者の申し出でを受け入れ術者と同じ属性になるかを、自由意志で選択する。これまでの属性を捨てることに同意していない対象に、脅迫や強要、魔法的影響力を用いて、申し出を受け入れさせることはできない。この用途で使われた場合、来訪者や、本質的に属性変更が起こり得ないクリーチャーには効果がない。

上記では“邪悪な行ない”について記述されているが、アトーンメント呪文は悪、善、混沌、秩序のいずれであれ、属性に反する行為を行ったクリーチャーならばどんなものにでも使用することができる。

注：通常、属性の変更は PC ならプレイヤー、NPC なら GM に委ねられている。 アトーンメント を使えば、キャラクターの属性が突然かつ徹底的に、心の底から変わってしまう現象に妥当な説明をつけることができる。

アナライズ・ドゥウェオマー

Analyze Dweomer ／魔力分析

系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、バード 6

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（1,500gp の価値のある、ルビーと金のレンズ）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 術者レベルごとに物体 1 つあるいはクリーチャー 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 不可あるいは意志・無効、本文参照；**呪文抵抗** 不可

術者は魔法的なオーラを観察することができる。毎ラウンド、術者は自分が見ることのできる 1 体のクリーチャーか 1 個の物体を調べることができる。この行為はフリー・アクションである。魔法のアイテムの場合、その機能（呪いの効果を含む）、（必要なら）起動方法、（チャージのあるものなら）残りチャージ数が判る。稼動中の呪文がかかっている物体やクリーチャーの場合、各呪文とその効果、術者レベルが判る。

装備中の物体は、装備しているものがそう望めば、この効果に抵抗するために意志セーヴを試みることができる。このセーヴが成功であれば、術者はその物体に関して、見た目で判る以上の情報は一切得られない。セーヴに成功した物体に対しては、24 時間の間、他のいかなる アナライズ・ドゥウェオマー 呪文も作用しない。

アーティファクトに対して使用された場合、アナライズ・ドゥウェオマー は機能しない。

アニマル・グロウス

Animal Growth ／動物巨大化

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5、ドルイド 5、レンジャー 4

構成要素 音声、動作

発動時間 1 標準アクション

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

目標 動物 1 体（サイズが巨大以下の）

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

何体かの動物が通常の 2 倍のサイズ、通常の 8 倍の重量へと巨大化する。この変化によって、動物のサイズ分類が 1 段階大きくなり（たとえば、大型ならば超大型となる）、【筋力】に＋ 8 のサイズ・ボーナス、【耐久力】に＋ 4 のサイズ・ボーナス（したがって、HD ごとに追加の 2 ヒット・ポイント）を与え、【敏捷力】に－ 2 のサイズ・ペナルティがつく。クリーチャーの既存の外皮ボーナスは 2 上昇する。サイズの変化は、動物の AC と攻撃ロールへの修正値、基本ダメージに作用する。動物の接敵面と間合いも変化するが、移動力は変化しない。望むだけの拡大に充分な空間が無い場合、クリーチャーはその空間で広がれる最も大きなサイズになり、その過程で囲いを破ってしまうかどうか（巨大化後の【筋力】を用いて）【筋力】判定を行う。この判定に失敗した場合、周囲を取り囲む物質によって害を受けることなく閉じ込められてしまう―この呪文を使って、クリーチャーを巨大化させて押しつぶす事はできないのだ。

クリーチャーが着用するか運搬しているすべての装備もこの呪文によって巨大化するが、巨大化してもそれらのアイテムの魔法的な性質は変化しない。巨大化したクリーチャーの所持から離れたアイテムは、ただちに本来のサイズに戻る。

この呪文は、巨大化した動物たちに術者が命令したり影響力を及ぼしたりできるような効果を授けるものではない。

サイズを拡大する複数の魔法効果は累積しない。つまり、たとえば、まだ最初にかけた アニマル・グロウス の効果があるうちに、2 つ目の アニマル・グロウス をかけて動物のサイズをさらに拡大しようとすることはできないのだ。

アニマル・シェイプス

Animal Shapes ／集団動物化

系統 変成術（ポリモーフ）；**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、信仰

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 同意するクリーチャー 1 体／レベルまで、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない

持続時間 1 時間／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（無害）

術者レベルごとに 1 体までの同意したクリーチャーは、ビースト・シェイプ III と同様に術者が選んだ動物に変身する。全てのクリーチャーは同じ動物の姿をとらなければならない。この変身は呪文が終了するか、術者が対象全ての変身を解除するまで続く。さらに、対象は全ラウンド・アクションによって個別に元の姿へ戻ることもできる。

アニマル・トランス

Animal Trance ／動物恍惚化

系統 心術（強制）［音波、精神作用］；**呪文レベル** ドルイド 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

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標【知力】が 1 か 2 の動物か魔獣

持続時間 精神集中

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

術者は身振りや音楽（あるいは歌や詠唱）で動物や魔獣の心を動かし、術者を見つめる以外に何もできなくしてしまう。この呪文によって恍惚状態にすることができるのは【知力】が 1 か 2 のクリーチャーだけである。2d6 をロールし、恍惚状態にできるクリーチャーの HD の合計数を決定する。目標は最も近くにいるものから順番に、作用を及ぼすことのできるものが距離内にいなくなるまで選択していく。たとえば、ヴァダニアが 7HD 相当の動物に作用を及ぼすことができ、近距離に 2HD のウルフ（狼）が数匹いる場合、最も近くにいる 3 匹だけが作用を受ける。

アニマル・メッセンジャー

Animal Messenger ／動物の伝令使

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ドルイド 2、バード 2、レンジャー 1

発動時間 1 分

構成要素 音声、動作、物質（その動物が好む食べ物少々）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 超小型サイズの動物 1 体
持続時間 1 日／レベル
セーヴィング・スロー 不可；本文参照；**呪文抵抗** 可

超小型サイズの動物 1 匹に、術者が指示した場所に行くよう強制する。この呪文の最も一般的な使用法は、その動物に同盟者たちのもとへ伝言を運ばせることである。その動物は、術者以外の誰かに飼い慣らされたり調教されたものであってはならない。そうしたクリーチャーには使い魔や動物の相棒が含まれる。

目標となる動物の好む類の食べ物を囮に使い、術者は動物を呼び寄せる。するとその動物は近寄って来て、術者の指示を待つ。術者はよく知っている場所か、目印になる地形（遠くに見える山の頂など）を動物の精神に強く印象づけることができる。動物は術者の知識を頼りに動くのであり、自分で行き先を探すことはできないため、指示は単純明快なものでなければならない。術者は伝令動物に小さなアイテムやメモのようなものを結びつけることができる。そうすると、動物は指示された場所に向かい、呪文の持続時間が尽きるまでそこで待ち、その後、通常の活動を再開する。

待っている間、伝令動物は術者以外の者が近づいて、運んできた巻物や小物を取り外すことを許す。意図した受取人が、鳥やその他の小動物が伝令として訪れることを予期していなければ、伝令動物が見過ごされてしまう可能性がある。この呪文は、意図した受取人に伝令動物と交信したり、結びつけた伝言を読むための特殊能力を授けるわけではない（たとえば、伝言が受取人の知らない言語で書かれていた場合、それを読むことはできない）。

アニメイト・オブジェクツ

Animate Objects ／物体操り
系統 変成術；**呪文レベル** クレリック 6、バード 6
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
目標 小型サイズの物体 1 個／術者レベル；本文参照
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は自律行動能力を持たない物体に自分で動く力とかりそめの生命を与える。これによって自律行動能力を与えられた物体（アニメイテッド・オブジェクト）は、術者が最初に指示したものに（それがどんな者や物であろうと）攻撃を仕掛ける。

自律行動能力を与える物体は、魔法の力を持たない材質であればよい。術者はサイズが小型以下の物体（椅子など）を 1 個（訳注：術者レベルにつき）か、それより大きな物体を個数に相当する量だけ、自律行動させることができる。中型サイズの物体（コートかけなど）は小型サイズ以下の物体 2 個ぶん、大型サイズの物体（テーブルなど）は 4 個ぶん、超大型サイズの物体は 8 個ぶん、巨大サイズの物体は 16 個ぶん、超巨大サイズの物体は 32 個ぶんに数える。術者は稼動中の呪文を " 向け直す " かのように、物体が攻撃すべき 1 つあるいは複数の目標を移動アクションとして変更することができる。

この呪文はクリーチャーが運搬あるいは着用している物体に効果を及ぼすことはできない。

アニメイト・オブジェクツ は パーマネンシイ 呪文で永続化させることができる。

アニメイト・デッド

Animate Dead ／死体操り
系統 死霊術［悪］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、クレリック 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（アンデッドのヒット・ダイスごとに少なくとも 25gp の価値があるオニキス（瑠璃）1 個）
距離 接触
目標 接触した死体 1 つ以上
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文は死骸を、術者の言葉による命令に従うアンデッド（スケルトンかゾンビ）に変える。

アンデッドは術者に付き従ったり、一定区域に留まって、その場所に入ってくるすべてのクリーチャー（あるいは特定の種類のクリーチャー）を攻撃したりできる。アンデッドは破壊されるまで自律行動し続ける。一度破壊されたスケルトンやゾンビには、二度と自律行動能力を与えることはできない。

術者が 1 回の アニメイト・デッド で作り出せるアンデッドの HD の合計は、アンデッドの種類に関係なく、術者レベルの 2 倍までである。 ディセクレイト 呪文はこの上限を 2 倍にしてくれる。

作り出されたアンデッドは、無期限で術者の制御下に置かれる。しかし、何回この呪文を使おうと、制御できるのは術者レベルごとに 4HD ぶんのアンデッド・クリーチャーだけである。この数を超えた場合、新たに作り出されたクリーチャーすべてが術者の制御下に入り、以前にかけた呪文で作られたアンデッドのうちで上限を超えたぶんは術者の制御を離れる。どのクリーチャーを解放するかは術者が選ぶ。《アンデッド威伏》の特技を通して支配したアンデッドはこの上限に数えない。

スケルトン：スケルトンはほとんど欠損のない死体や白骨からのみ作ることができる。死体には骨がなければならない。死体からスケルトンが作られた場合、その肉は骨からはがれ落ちてしまう。

ゾンビ：ゾンビはほとんど欠損のない死体からのみ作ることができる。ゾンビにするクリーチャーは解剖学的組織構造を持っていなければならない。

アニメイト・プランツ

Animate Plants ／植物操り
系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 7
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 大型サイズの植物を術者レベル 3 レベルごとに 1 体、あるいは距離内のすべての植物；本文参照
持続時間 1 ラウンド／レベル、あるいは 1 時間／レベル；本文参照
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は自律行動をしない植物に自分で動く力とかりそめの生命を与える。これによって自律行動能力を得た植物は、同じサイズのアニメイテッド・オブジェクト（自律行動物体）であるかのように、術者が最初に指示したものに（それがどんな者や物であろうと）攻撃を仕掛ける。術者はサイズが大型以下の植物（木など）を 1 体（訳注：術者レベル 3 ごとに）、あるいはそれより大きな植物を次に示す相当量を自律行動させることができる。超大型サイズの植物は大型サイズ以下の植物 2 個ぶん、巨大サイズの植物は 4 個ぶん、超巨大サイズの物体は 8 個ぶんに数える。術者は稼動中の呪文を " 向け直す " かのように、植物が攻撃すべき 1 つあるいは複数の目標を移動アクションとして変更することができる。

アニメイテッド・オブジェクトのデータを使用すること。ただし、サイズが中型以下の植物は硬度を持っていることはない。

アニメイト・プランツ は（トリエントなど）植物クリーチャーに作用を及ぼすことも、命を持たぬ植物性の材質（綿製のチュニックや麻のロープなど）に作用を及ぼすこともできない。

からみつき：自律行動能力を与えるのではなく、距離内のすべての植物にある程度の動く力を与えることもでき、そうすると、植物は範囲内のクリーチャーにからみつくことができる。この呪文をこうして使用すると、エンタングル 呪文の効果を真似ることができる。呪文抵抗を持っていても、そのクリーチャーがからみつきから逃れることはできない。この効果

は、術者レベルごとに 1 時間持続する。

アニメイト・ロープ

Animate Rope ／ロープ操り
系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、バード 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
目標 長さ 50 フィート＋ 5 フィート／レベルまでの、ロープ状の物体 1 つ；本文参照
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は、生命を持たないロープ状の物体に自律行動能力を与えることができる。最大長は、ロープの直径が 1 インチであることを想定している。ロープの直径が 1 インチ増すごとに最大長は 50%短くなり、直径が半分になるごとに 50%長くなる。

与えることのできる命令は「巻け」（きちんと円形に重なるように巻いた形になる）「巻いて結べ」「輪になれ」「輪になって結べ」「縛って結べ」そして上記すべての逆（「ほどけ」など）である。命令は 1 ラウンドに 1 つ、稼動中の呪文を " 向け直す " かのように、移動アクションとして与えることができる。

ロープが縛り上げることができるのは、1 フィート以内にいるクリーチャーか物体だけなので（蛇のように這って行けるわけではない）、意図した目標の近くにロープを投げてやる必要がある。そのためには遠隔接触攻撃ロールを行なわねばならない（ロープの射程単位は 10 フィート）。一般的な直径 1 インチの麻のロープはヒット・ポイント 2、AC10 で、引きちぎるには DC23 の【筋力】判定に成功する必要がある。ロープはいかなる種類のダメージも与えないが、敵の足下に張っておいて足払いをかけたり、反応セーヴィング・スローに失敗した 1 体の敵にからみつかせることができる。呪文を使えるクリーチャーがこの呪文で縛られている場合、呪文を発動するには DC15 ＋**呪文レベル**の精神集中判定を行なわねばならない。からみつかれた状態のクリーチャーは、DC20 の〈脱出術〉判定に成功すれば束縛から抜け出すことができる。

ロープ自体やロープの結び目は魔法的なものではない。

この呪文はクリーチャーが運搬あるいは着用している物体に効果を及ぼすことはできない。

アラーム

Alarm ／警報
系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、バード 1、レンジャー 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、焦点／信仰（非常に小さなベル 1 つと、非常に細い銀の針金 1 本）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
効果範囲 空間上の 1 点を中心とした半径 20 フィートの放射
持続時間 2 時間／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文は精神的な警報ないし音声による警報を発する。ひとたび呪文の効果を適当な場所にかけたら、それ以降、サイズが超小型以上のクリーチャーが警戒範囲に侵入したり接触したりするたびに精神的な警報ないし音声による警報を発する。術者は発動の時点で、アラーム を実際に精神と音声のどちらにするか選択する。

精神的アラーム：精神的アラームは、術者が警戒範囲から 1 マイル以内にいれば、術者に（術者だけに）警報を発する。術者は心の中で一度 " ピン " とくるのを感じる。これは術者を通常の睡眠状態から目覚めさせるが、それ以外の点で精神集中の妨げになることはない。 サイレンス の呪文は精神的アラームに対しては何の効果もない。

音声によるアラーム：音声による アラーム は、警戒範囲から 60 フィート以内にいるすべての者にはっきりと聞こえるハンドベル（振り鈴）の音を発する。音の届く距離は、間に閉じた扉を 1 枚はさむごとに 10 フィート、頑丈な壁を 1 枚はさむごとに 20 フィート短くなる。

静かな状況でなら、ベルの音は 180 フィート先まではかすかに聞こえる。音は 1 ラウンドの間鳴り続ける。サイレンス 呪文の効果範囲にいるクリーチャーは、鐘の音を聞くことができない。

エーテル状態やアストラル状態のクリーチャーは アラーム を作動させることはない。

アラーム は パーマネンシイ 呪文で永続化させることができる。

アライン・ウェポン

Align Weapon ／属性武器
系統 変性術［本文参照］；**呪文レベル** クレリック 2
構成要素 音声、動作、信仰
発動時間 1 標準アクション
距離 接触
目標 接触した武器 1 本あるいは矢弾 50 本（発動時には矢弾が全部触れ合っていること）
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害、物体）；**呪文抵抗** 可（無害、物体）

この呪文は術者の選択により、武器に善、悪、秩序、混沌のいずれかの属性を付加する。属性の付加された武器はある種のクリーチャー（通常は対立する属性の来訪者）のダメージ減少を無視することができる。この呪文は、" ホーリィ " 能力を持つ魔法の剣など、すでに属性を持っている武器に対しては効果がない。

この呪文を、素手打撃などの肉体武器に対して発動することはできない。

武器を善、悪、秩序、混沌の属性にする場合、アライン・ウェポン はそれぞれ［善］、［悪］、［秩序］、［混沌］の呪文となる。

アンシーン・サーヴァント

Unseen Servant ／見えざる従者
系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、バード 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（糸切れと木片）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
効果 不可視で精神も姿形もない従者 1 体
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

この術によって作り出される " 見えざる従者 " は、不可視で精神も姿形も持たぬ力場であり、術者の命令に従って単純な作業を行なう。走って行って物を取ってきたり、たてつけの悪くない扉を開けたり、椅子を押さえたり、掃除したり、つくろいものをしたりできる。この従者は一度に 1 つの作業しかできないが、同じ作業を何度も繰り返すように命じられればそうする。そのため、術者は距離内にいる限り、" 従者 " に掃除をするよう命じておいてから別のことに注意を向けるといったことができる。この従者は通常の扉、ひきだし、フタなどしか開けることができない。有効【筋力】は 2 である（従って、20 ポンドの重さのものを持ち上げたり、100 ポンドの重さのものを押し引きすることができる）。罠などを作動させることはできるが、20 ポンド相当の力しか出せないので、ある種の踏み板などの装置を作動させるには足りない。また、DC が 10 を超える技能判定や、未修得では使えない技能を要求する仕事は一切できない。この従者は飛行や登攀ができず、泳ぐことすらできない（が、水上を歩くことはできる）。基本移動速度は 15 フィートである。

いかなる方法でも、この従者が攻撃することはできない。決して攻撃ロールを行なうことはできないのだ。この従者を殺すことはできないが、範囲攻撃から 6 ポイントのダメージを被れば消えてしまう（この従者は攻撃に対してセーヴを行なうことはできない）。（術者のその時点での位置から

測って）呪文の距離外に送り出そうとした場合、従者は消滅する。

アンディテクタブル・アラインメント

Undetectable Alignment ／属性感知妨害
系統 防御術；**呪文レベル** クレリック 2、バード 1、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 1 体あるいは物体 1 個
持続時間 24 時間
セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

アンディテクタブル・アラインメント は物体 1 個あるいはクリーチャー 1 体の属性を、あらゆる形の占術から隠す。

アンティパシー

Antipathy ／反感
系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8、ドルイド 9
発動時間 1 時間
構成要素 音声、動作、物質／信仰（酢に浸したミョウバンの塊）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 場所（一辺 10 フィートの立方体の区画 1 個ぶん／レベルまで）1 つあるいは物体 1 つ
持続時間 2 時間／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 意志・不完全；**呪文抵抗** 可

術者は、1 つの物体か場所から、術者が定義した特定の種類の知的クリーチャーか、特定の属性のクリーチャーを追い払う魔法的な波動を放射させる。作用を及ぼす特定の種類のクリーチャーは、具体的に名称を指定しなければならない―たとえば、ヴァンパイア、クローカー、ヒル・ジャイアント、ラマッス、レッド・ドラゴン、ワーラットなどのように。“ゴブリン類”のような副種別では具体的とは言えない。同様に、属性の場合も具体的に指定しなければならない―たとえば、混沌にして悪、混沌にして善、秩序にして中立、真なる中立のように。

指定された種類あるいは属性のクリーチャーは、この呪文の作用が及ぶ場所を立ち去ったり、物体を避けたいという衝動に駆られる。

呪文が持続している間、衝動の強制力のために、その場所や物体を放棄し、避けるようになり、自発的に戻って来ることができなくなる。セーヴィング・スローに成功したクリーチャーは、その場所に留まったり物体に触ったりできるが、そのことによって非常な不快感を味わう。この不快感に気を取られるため、クリーチャーの【敏捷力】は 4 ポイント低下する。

アンティパシー は シンパシー を相殺し、解呪する。

アンティプラント・シェル

Antiplant Shell ／対植物防護殻
系統 防御術；**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 10 フィート
効果範囲 術者を中心とした半径 10 フィートの放射
持続時間 1 分／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

アンティプラント・シェル の呪文は、不可視で移動可能な障壁を作り出し、防護殻の中にいるすべてのクリーチャーを、植物クリーチャーや自律行動能力を与えられた植物の攻撃から守る。多くの防御術呪文と同じく、呪文が寄せ付けないクリーチャーに障壁を無理矢理押しつけると、フィールドは崩壊してしまう。

アンティマジック・フィールド

Antimagic Field ／アンティマジックの場
系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、クレリック 8
構成要素 音声、動作、物質／信仰（鉄の粉末か、鉄のやすり屑をひとつまみ）
発動時間 1 標準アクション
距離 10 フィート
効果範囲 術者を中心とした半径 10 フィートの放射
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** 本文参照

術者を不可視の障壁が取り巻き、術者とともに移動する。障壁内の空間は、呪文、擬似呪文能力、超常能力を含むほとんどの魔法効果を遮断する。同様に、障壁内にある魔法のアイテムや呪文は全て機能を停止する。

アンティマジック・フィールド は、その内部で使用されたり、内部に持ち込まれたり、効果範囲内へと発動された全ての呪文や魔法的効果を抑止するが、解呪してしまうわけではない。たとえば、ヘイスト のかかったクリーチャーは、フィールドの内部では ヘイスト の効果を得られない。しかし、フィールドを出れば、呪文は機能を取り戻す。 アンティマジック・フィールド 内で抑止されている間も、呪文の持続時間は経過し続けている。

非実体アンデッドおよび招来されたあらゆるクリーチャーは アンティマジック・フィールド 内に入ると消滅してしまう。フィールドがなくなれば、彼らは消滅したのと同じ場所に再出現する。消滅している間にも、そのクリーチャーを維持している召喚術の持続時間は通常通り経過し続ける。呪文抵抗を持つ招来されたクリーチャーがすでに存在しているところに アンティマジック・フィールド をかけた場合、術者はそのクリーチャーの呪文抵抗に対して術者レベル判定（1d20 ＋術者レベル）を行い、成功すればクリーチャーを消滅させる事ができる。（ クリエイト・ウォーター など、持続時間が“瞬間”の召喚術による効果に対しては、アンティマジック・フィールド は作用しない。というのも、そこにあるのは結果だけだからだ）。

通常のクリーチャー（たとえば召喚したものではない、普通に遭遇したグリフィン）や、魔法のかかっていない遠隔武器やその矢弾は効果範囲に入ることができる。また、魔法のソード（剣）は効果範囲内では魔法の武器としては機能しないが、それでもソードであることに変わりはない（しかも高品質のソードだ）。この呪文はゴーレムなど、創造過程で魔法により力を吹き込まれはしたが、その後は自力で存在している人造クリーチャーに対しては効果がない（招来されたものでなければ。招来されたものは他の招来されたクリーチャーと同様に扱われる）。同じように、実体を持つアンデッド、エレメンタル、来訪者は招来されたものでない限り、この呪文の作用を受けない。しかし、こうしたクリーチャーの擬似呪文能力や超常能力は、フィールドによって一時的に無効化される。

ディスペル・マジック では、このフィールドを除去できない。2 つ以上の アンティマジック・フィールド が同一の空間を占めても、フィールド同士はお互いに影響しない。ウォール・オヴ・フォース 、プリズマティック・ウォール 、プリズマティック・スフィアー のような呪文には アンティマジック・フィールド が作用しないものがある。アーティファクトや神格には、このような定命の存在の魔法は作用しない。

クリーチャーが障壁によって取り囲まれた範囲より大きい場合、障壁の外にはみ出した部分にはフィールドは作用しない。

アンティライフ・シェル

Antilife Shell ／対生命体防御殻
系統 防御術；**呪文レベル** クレリック 6、ドルイド 6
構成要素 音声、動作、信仰
発動時間 1 ラウンド
距離 10 フィート
効果範囲 術者を中心とした半径 10 フィートの放射
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** 可

ほとんどの種別の生きているクリーチャーの侵入を阻む、移動可能な半球状のエネルギー・フィールドを発生させる。この効果は、異形、巨人、植物、人怪、動物、粘体、人型生物、フェイ、魔獣、蟲、竜を締め出すが、アンデッド、エレメンタル、人造、来訪者には効果がない。

この呪文は防御的用途でのみ使用でき、攻撃的用途には使えない。この呪文が寄せつけないクリーチャーに対して、防御術による障壁を無理やり押し付けると、障壁は崩壊してしまう。

アンデス・トゥ・デス

Undeath to Death ／アンデッド殺しの魔法円

系統 死霊術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、クレリック 6

構成要素 音声、動作、物質／信仰（500gp の価値のあるダイアモンドの粉末）

効果範囲 半径 40 フィートの爆発内にいる複数のアンデッド・クリーチャー

セーヴィング・スロー 意志・無効

この呪文は サークル・オヴ・デス と同様に働くが、生きているクリーチャーを殺すのではなく、アンデッド・クリーチャーを滅ぼす。

アンハロウ

Unhallow ／不浄の地

系統 力術［悪］；**呪文レベル** クレリック 5、ドルイド 5

発動時間 24 時間

構成要素 音声、動作、物質（少なくとも（1,000gp ＋アンハロウ化された場所に定着させる呪文のレベルごとに 1,000gp）の価値がある薬草、油、お香）

距離 接触

効果範囲 接触した地点から半径 40 フィートの放射

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 本文参照

アンハロウ は特定の敷地、建物、建造物 1 つを不浄の土地とする。これには大きな効果が 3 つある。

第一に、この敷地や建造物は マジック・サークル・アゲンスト・グッド の効果によって守られる。

第二に、効果範囲内では、負のエネルギー放出に抵抗するための DC は ＋ 4 の清浄ボーナスを得て上昇し、正のエネルギーに抵抗する DC は 4 減少する。呪文抵抗はこの効果に対しては適用されない。なお、この条項はドルイド版のアンハロウには適用されない。

最後に、術者は アンハロウ をかけた敷地に 1 つの呪文の効果を定着させることができる。この効果は、その呪文の通常の持続時間や効果や範囲に関わらず、1 年間持続し、敷地全域にわたって効果がある。術者は呪文の効果がすべてのクリーチャーに及ぶことにしてもよいし、術者と信仰や属性を同じくするクリーチャーだけに及ぶことにしてもよいし、術者とは違う特定の信仰や属性のクリーチャーだけに及ぶことにしてもよい。1 年が過ぎるとこの効果は切れるが、単にアンハロウを再び発動すれば更新したり、別の効果に変更したりできる。

アンハロウ をかけた敷地に定着させることのできる呪文効果は インヴィジビリティ・パージ 、エイド 、エンデュア・エレメンツ 、コーズ・フィアー 、サイレンス 、ゾーン・オヴ・トゥルース 、ダークネス 、タンズ 、ディーパー・ダークネス 、ディサーン・ライズ 、ディスペル・マジック 、ディテクト・グッド 、ディテクト・マジック 、ディメンジョナル・アンカー 、デイライト 、デス・ウォード 、フリーダム・オヴ・ムーヴメント 、ブレス 、プロテクション・フロム・エナジー 、ベイン 、リムーヴ・フィアー 、レジスト・エナジー である。

これらの呪文の効果に対してはセーヴィング・スローや呪文抵抗が適用されることがある。詳しくは各呪文の説明を参照。

1 つの場所には同時に 1 つの アンハロウ（およびそれに伴う呪文効果）しかかけることはできない。

アンハロウ は ハロウ を相殺するが、解呪はしない。

アンホーリィ・オーラ

Unholy Aura ／不浄のオーラ

系統 防御術［悪］；**呪文レベル** クレリック 8

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（500gp の価値のある小さな聖遺物入れ）

距離 20 フィート

目標 術者を中心とした半径 20 フィートの爆発内にいるクリーチャー 1 体／レベル

持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 可（無害）

悪意ある闇が対象の周囲を取り巻いて攻撃から守り、善の属性のクリーチャーの発動した呪文に対する抵抗力を与え、対象に攻撃を命中させた善の属性のクリーチャーを衰弱させる。この防御術呪文には 4 つの効果がある。

第一に、この呪文によって守られたクリーチャーは AC に＋ 4 の反発ボーナスと、セーヴに＋ 4 の抵抗ボーナスを得る。 プロテクション・フロム・グッド の効果と異なり、この利益は善の属性のクリーチャーによる攻撃に対してだけではなく、すべての攻撃に対して適用される。

第二に、この呪文によって守られたクリーチャーは［善］の呪文や善の属性のクリーチャーの発動した呪文に対して呪文抵抗 25 を得る。

第三に、この防御術呪文は プロテクション・フロム・グッド と同様に、憑依および精神的な影響から受け手を保護する。

最後に、善の属性のクリーチャーがこの呪文によって守られたクリーチャーに対する近接攻撃に成功した場合、その攻撃者は 1d6 ポイントの一時的な【筋力】ダメージを被る（頑健・無効）。

アンホーリィ・ブライト

Unholy Blight ／不浄の影

系統 力術［悪］；**呪文レベル** クレリック 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果範囲 半径 20 フィートの拡散

持続時間 瞬間（1d4 ラウンド）；本文参照

セーヴィング・スロー 意志・不完全；**呪文抵抗** 可

術者は不浄の力を呼び起こして敵を討つ。この力は冷たく甘ったるい匂いのする、油じみた闇の雲の形をとる。この呪文によって害を被るのは、属性が善か中立（つまり悪以外）のクリーチャーだけである。

この呪文は善の属性のクリーチャーに対して、術者レベル 2 レベルごとに 1d8（最大 5d8）ポイントのダメージを与え、1d4 ラウンドの間、不調状態にする。善の来訪者に対しては、術者レベルごとに 1d6（最大 10d6）ポイントのダメージを与え、1d4 ラウンドの間、不調状態にする。意志セーヴに成功すれば、ダメージは半減し、不調状態にもならない。この不調効果を リムーヴ・ディジーズ や ヒール によって無効化することはできないが、リムーヴ・カース は効果がある。

悪の属性でも善の属性でもないクリーチャーは、半分のダメージしか受けず、不調状態にもならない。そうしたクリーチャーは、意志セーヴに成功すれば、ダメージをさらに半減させて 1/4 にすることができる。

イーグルズ・スプレンダー

Eagle's Splendor ／鷲の魅力

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、クレリック 2、バード 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、物質／信仰（イーグル（鷲）の羽根か糞）

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
　この変成術の影響を受けたクリーチャーは落ち着きが出、意見をはっきりと述べられるようになり、また、人格的にも説得力が高められる。この呪文は【魅力】に＋ 4 の強化ボーナスを与え、それによって通常通り、【魅力】に関連する技能判定、その他で【魅力】修正値を使用する際に利益を与える。ソーサラー、バード、パラディン（およびその他の【魅力】に基づいて呪文を使用する呪文の使い手）がこの呪文の作用を受けても、高い【魅力】を持つことによるボーナス呪文数が増えることはないが、彼らがこの呪文の影響下にある間に発動した呪文のセーヴ DC は上昇する。

マス・イーグルズ・スプレンダー

Eagle's Splendor, Mass ／集団鷲の魅力
系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、クレリック 6、バード 6
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 クリーチャー 1 体／レベル、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
　マス・イーグルズ・スプレンダー は イーグルズ・スプレンダー と同様に機能するが、複数のクリーチャーに作用する。

イセリアル・ジョーント

Ethereal Jaunt ／エーテル移動
系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7、クレリック 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 ラウンド／レベル（解除可）
　術者は装備品ともともエーテル化する。呪文の持続時間の間、術者はエーテル界に行く。エーテル界とは物質界と重なりあって存在する別の次元界である。呪文が切れると、術者は物質状態に戻る。
　エーテル状態のクリーチャーは不可視かつ非物質的な状態であり、上や下を含めてとの方向へ移動することもできる（通常の移動速度の半分でだが）。非物質的なクリーチャーなので、術者は生きているクリーチャーを含め、固体の中を通り抜けて移動できる。エーテル状態のクリーチャーは物質界のものごとを見たり聞いたりできるが、すべては灰色で、確たる実体を持たないように見える。物質界を視覚と聴覚で知覚できる範囲は 60 フィートに制限される。
　［力場］効果と防御術効果はエーテル状態のクリーチャーに通常通り作用する。こうした効果は物質界からエーテル界に及んでいるのだが、エーテル界から物質界に影響が及ぶことはない。エーテル状態のクリーチャーは物質界のクリーチャーを攻撃することができず、エーテル状態の時に発動した呪文は他のエーテル状態の存在にしか作用しない。物質界のクリーチャーや物体の中には、エーテル界に影響を及ぼす攻撃手段や効果を有するものもある。
　他のエーテル状態のクリーチャーやエーテルの物体は、術者にとってまるで実体があるかのように扱うこと。
　術者が物質界の物体（壁など）の中にいる時に呪文を終わらせ、物質状態に戻った場合、術者は最寄りの何もない空間に移され、そのように移動した 5 フィートごとに 1d6 ポイントのダメージを被る。

イセリアルネス

Etherealness ／エーテル化
系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 9、クレリック 9
距離 接触；本文参照
目標 術者および接触した他のクリーチャー 1 体／ 3 レベル
持続時間 1 分／レベル（解除可）
呪文抵抗 可
　イセリアル・ジョーント と同様だが、術者と手をつなぐことで加わった複数の同意するクリーチャーが（装備品ともども）エーテル化する。術者は自分以外に術者レベル 3 レベルごとに 1 体のクリーチャーをエーテル界に連れて行くことができる。一度エーテル化したら、対象たちが一緒にいる必要はない。
　呪文が切れたら、この呪文の作用を受けてエーテル界にいたクリーチャーは全員、物質状態に戻る。

イリューソリイ・ウォール

Illusory Wall ／幻の壁
系統 幻術（虚像）；**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 1 フィート× 10 フィート× 10 フィートの幻影
持続時間 永続
セーヴィング・スロー 意志・看破（やりとりがあった場合）**；呪文抵抗** 不可
　この呪文は壁、床、天井、その他類似の表面の幻を作り出す。見た目、完全に本物に見えるが、実体を有する物体は幻の面を苦もなく通り抜ける。落とし穴、罠、普通の扉などを隠すためにこの呪文が使われている場合、視覚を必要としない探知能力はどれも通常通りに効く。じかに触ったり物で触ったりすれば、幻の面の正体はわかるが、幻が消えてなくなるわけではない。術者は イリューソリイ・ウォール を透かし見ることができるが、他のクリーチャーは意志セーヴに成功したとしても向こう側は見えない（ただし実物でないことは分かる）。

イリューソリイ・スクリプト

Illusory Script ／幻の文
系統 幻術（惑乱）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、バード 3
発動時間 ページごとに 1 分
構成要素 音声、動作、物質（50gp 以上かかる、鉛入りインク）
距離 接触
目標 接触した重量 10 ポンド以内の物体 1 つ
持続時間 1 日／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 意志・無効；本文参照**；呪文抵抗** 可
　術者は羊皮紙、紙など、物を書きつけるものに指示その他の情報を書き込む。その イリューソリイ・スクリプト（幻の文）は、ある種の外国語、あるいは魔法の文のように見える。術者が呪文の発動時に指定した人（々）にしか、この文は読めない。他の者たちには一切理解不能である。
　読む資格のないクリーチャーが文を読もうとした場合、強力な幻の影響を呼びさまし、セーヴィング・スローを行なわねばならなくなる。セーヴィング・スローに成功すればクリーチャーは目をそらすことができ、少々頭がぼんやりした感じがするだけですむ。失敗すれば、そのクリーチャーは術者が呪文発動の時点で文章に埋めこんでおいた示唆に従うことになる。この示唆は 30 分間しか効果がない。典型的な示唆には「本を閉じて立ち去れ」「このノートの存在を忘れよ」等がある。ディスペル・マジックで解呪に成功したら、イリューソリイ・スクリプト も、その中にこめられた秘密の文面も消えてしまう。秘密の文面を読むには、トゥルー・シーイングの呪文 と、コンプリヘンド・ランゲージズ か リード・マジック の呪文を組み合わせればよい。

イレイズ

Erase ／消去
系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、バード 1

発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 巻物 1 つあるいは書物 2 ページぶん
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 不可

イレイズ は巻物 1 つや、紙や羊皮紙やそれに類する表面 2 ページぶんから魔法の文字や魔法のものでない文字を取り除く。この呪文で アーケイン・マーク 、エクスプローシヴ・ルーンズ 、グリフ・オヴ・ウォーディング 、セピア・スネーク・シジル を除去することができるが、イリューソリイ・スクリプト や シンボル 系呪文を取り除くことはできない。魔法の力を持たない書物は術者がそれに接触し、他の誰もそれを手にしていない場合、自動的に消去される。そうでない場合、魔法の力を持たない書物が消去される確率は 90%である。

魔法の書物を消去するためには接触しなければならず、術者が DC15 の術者レベル判定（1d20 ＋術者レベル）に成功しなければならない。この判定では、ダイスの目が 1 であった場合は常に失敗である。 エクスプローシヴ・ルーンズ 、グリフ・オヴ・ウォーディング 、セピア・スネーク・シジル を消去するのに失敗した場合、術者はかわりにその書かれたものを誤って作動させてしまう。

イレジスティブル・ダンス

Irresistible Dance ／我慢できぬ踊り
系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8、バード 6
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声
距離 接触
目標 接触した生きているクリーチャー
持続時間 1d4 ＋ 1 ラウンド
セーヴィング・スロー 意志・不完全；**呪文抵抗** 可

対象は踊りたいという我慢できない衝動に駆られ、すり足をし、タップを踏みつつ踊り出してしまう。この呪文の効果によって、対象はその場で陽気に跳ね回る以外一切の行動をとることができなくなる。この効果により、AC に－ 4 のペナルティ、反応セーヴには－ 10 のペナルティが科され、目標が持っている盾から AC ボーナスを受けていれば、それも無効化される。踊っている対象は毎ラウンド、自分のターンに機会攻撃を誘発する。意志セーヴに成功することで、この効果の持続時間は 1 ラウンドに軽減される。

インヴィジビリティ

Invisibility ／不可視化
系統 幻術（幻覚）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、バード 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質／信仰（1 本のまつ毛をゴムに封入したもの）
距離 自身あるいは接触
目標 術者あるいは、重量が 100 ポンド／レベル以内のクリーチャー 1 体か物体 1 つ
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）あるいは意志・無効（無害、物体）；**呪文抵抗** 可（無害）あるいは可（無害、物体）

術者が接触したクリーチャーあるいは物体は人々の視界から消える。呪文の受け手が装備を持っているクリーチャーの場合、装備もまた消える。術者が誰か他人に呪文をかける場合、対象の姿は術者やその仲間にも見えなくなる。もっとも、もとから不可視のものを見る能力があったり、魔法を使って不可視のものを見る能力を得たりすれば話は別である。

不可視化したクリーチャーが地面に下ろした物や落とした物は、目に見えるようになる。拾った物は服の中に押し込んだり、着用しているポーチの中に入れたりすれば不可視になる。光は決して不可視にはならないが、光源は不可視になり得る（結果として、光源の見当たらない光があるという状態になる）。対象が運搬している物体の一部が本体から 10 フィート以上離れている場合（たとえばロープを引っ張っている場合など）、その部分は見える。

もちろん、この呪文が対象の立てる音まで消してくれるわけではない。それに、その他の条件によって、この呪文のかかった者が探知可能になることもあるだろう（たとえば水の中を泳いでいたり、泥んこに足跡を残している場合など）。判定が必要な場合、静止している不可視のクリーチャーは〈隠密〉判定に＋ 40 のボーナスを得る。クリーチャーが動いている場合は、このボーナスは＋ 20 に減る。この呪文は対象が何らかのクリーチャーを攻撃した瞬間に解ける。ここでいう " 攻撃 " には、敵を目標とした呪文や、呪文の効果範囲や効果内に敵を含む呪文も入る。誰が " 敵 " であるかは、不可視化したキャラクターの認識による。誰も装備中でない物体に対して何らかの行動をしても、それで呪文が解けることはない。また、間接的に害をなすことは " 攻撃 " ではない。従って、不可視化した存在は扉を開け、話をし、物を食べ、階段を登り、怪物を召喚して攻撃を行なわせ、敵が吊り橋を渡っている最中に橋を支えるロープを切り落とし、遠くから罠を作動させ、落とし格子を上げて猛犬をけしかけても差し支えない。しかし、不可視化した存在が直接攻撃を行なえば、本体も装備も即座に目に見えるようになる。ブレスなど、もっぱら味方に作用を及ぼし、敵には作用を及ぼさない呪文は、たとえ敵を効果範囲に収めていても、" 攻撃 " とは見なされないので注意。

インヴィジビリティ は パーマネンシイ の呪文によって、物体に対してのみその効果を永続化させることができる。

グレーター・インヴィジビリティ

Invisibility, Greater ／上級不可視化
系統 幻術（幻覚）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、バード 4
構成要素 音声、動作
目標 術者、あるいは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 意志・無効（無害）

インヴィジビリティ と同様だが、対象が攻撃を行なっても呪文は終了しない。

マス・インヴィジビリティ

Invisibility, Mass ／集団不可視化
系統 幻術（幻覚）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7
距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）
目標 クリーチャー何体でも、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 180 フィート以内の距離に収まっていなければならない

インヴィジビリティ と同様だが、効果は集団と共に移動し、この集団のうち誰か 1 体でも攻撃すれば切れてしまう。この集団の構成員は互いを見ることができない。どの個体でも、最も近くにいる他の構成員から 180 フィートより離れてしまった場合、呪文は切れる。2 体の個体のみが効果を受けており、一方の個体がもう一方の個体から離れた場合、離れた方の個体が不可視状態を失う。両方が互いから離れた場合、その間の距離が 180 フィートを超えた時点で両者とも見えるようになる。

インヴィジビリティ・スフィアー

Invisibility Sphere ／不可視球
系統 幻術（幻覚）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、バード 3
構成要素 音声、動作、物質
効果範囲 接触したクリーチャーを中心にした半径 10 フィートの放射

インヴィジビリティ と同様だが、この呪文は呪文の発動時に受け手の 10 フィート以内にいた全クリーチャーを不可視状態とする。効果の中心点は受け手とともに動く。

この呪文が作用している者たちには、呪文が作用していない場合と同様に、お互いの姿および自分の姿が見える。この呪文の作用を受けているクリーチャーが効果範囲外に出たら目に見えるようになるが、呪文発動より後に効果範囲に入ったクリーチャーが不可視状態となることはない。作用を受けているクリーチャーのうち、中心となる受け手以外のものが攻撃を行なえば、そのクリーチャーの不可視化だけが無効化される。受け手本人が攻撃を行なえば、インヴィジビリティ・スフィアー 自体が終了する。

インヴィジビリティ・パージ

Invisibility Purge ／不可視破り
系統 力術；**呪文レベル** クレリック 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）

術者の体の周囲、半径 5 フィート／術者レベルを力が球状に取り巻く。この力はあらゆる不可視状態を無効化する。

不可視のもの一切が、この圏内では目に見えるようになるのである。

インサニティ

Insanity ／狂気
系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 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）
目標 生きているクリーチャー 1 体
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

この心術が作用したクリーチャーは、以後ずっと コンフュージョン の呪文と同様の影響を受ける。

インサニティ は リムーヴ・カース では除去できない。 ウィッシュ 、グレーター・レストレーション 、ヒール 、ミラクル 、リミテッド・ウィッシュ なら、術にかかったクリーチャーを元に戻せる。

インスタント・サモンズ

Instant Summons ／瞬間招来術
系統 召喚術（招来）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（価値 1,000gp のサファイア）
距離 本文参照
目標 10 ポンドまでか、縦・横・奥行きの中で最も長い一辺が 6 フィートまでの物体 1 つ
持続時間 チャージ消費（効果発揮）するまで永続
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は生命を持たないアイテムを、事実上どこからでも自分の手の中に直接出現させることができる。

まず、術者は自分のアーケイン・マークをそのアイテムに付けておく。それからこの呪文を発動すると、1,000gp 以上の価値のあるサファイアの表面に、魔法の力によって、くだんのアイテムの名前が不可視状態で記される。以後、術者はそのアイテムを、特別な合言葉（呪文を発動した際に術者が決める）を唱え、そのサファイアを打ち砕くことで招来できる。アイテムは瞬時に術者の手中に現れる。サファイアをこのように使用できるのは術者本人だけである。

くだんのアイテムを他のクリーチャーが所持している場合、呪文は働かない。ただし、術者は招来を行なった際に今の持ち主が誰で、そのクリーチャーがだいたいどこにいるかを知ることができる。

サファイアの上に書いたアイテムの名前は不可視状態である。また、術者本人以外には、リード・マジック 呪文を使わない限り読めない。

くだんのアイテムは他の次元界からでも招来できるが、これも他のクリーチャーがそのアイテムを所有していない場合に限る。

インセクト・プレイグ

Insect Plague ／虫害
系統 召喚術（招来）；**呪文レベル** クレリック 5、ドルイド 5
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 3 レベルごとに 1 つのワスプ・スウォーム、それぞれのスウォームは少なくとも 1 つの他のスウォームと隣接していなければならない
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は複数のワスプ・スウォーム（3 レベルごとに 1 つ、最大は 18 レベルでの 6 つ）を招来する。これらのスウォームは互いに少なくとも 1 つのスウォームと隣接していなければならない（すなわち、これらのスウォームは 1 つの連続した範囲を占有するのである）。術者は他のクリーチャーによって占められた範囲にもワスプ・スウォームを招来することができる。それぞれのスウォームは占有する範囲のクリーチャーすべてに攻撃を仕掛ける。招来された後、スウォームはそこにとどまり続け、逃げるクリーチャーを追い続けようとはしない。

インセンディエリ・クラウド

Incendiary Cloud ／焼夷煙
系統 召喚術（創造）［火］；**呪文レベル** 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
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
効果範囲 半径 20 フィート、高さ 20 フィートに拡散する雲
持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 反応・半減；本文参照；**呪文抵抗** 不可

インセンディエリ・クラウド の呪文で生み出されるのは、濁り渦まく煙の雲で、その中を白熱の炎が飛びかう。煙は フォッグ・クラウド と同様にあらゆる視覚をぼやけさせる。加えて白熱の炎が、煙の中のあらゆるものに、毎ラウンド術者のターンに 6d6 ポイントの［火］ダメージを与える。煙の中にいる目標はみな毎ラウンド反応セーヴを行ない、成功すればそのラウンドのダメージを半減することができる。

クラウドキル の呪文と同様、煙は毎ラウンド 10 フィートずつ術者から離れるように移動する。毎ラウンド、術者が呪文を発動した地点から見て 10 フィート違い位置に新たな起点を定め、そこから雲の新たな拡散範囲を決定すること。術者は精神集中によって煙を毎ラウンド 60 フィートまで動かすことができる。煙のうち、術者の最大距離より遠くに出てしまった部分は消えて無害になり、それ以後、煙の拡散範囲は消えたぶんだけ減る。

フォッグ・クラウド と同様、この煙は風にあうと吹き散らされてしまう。また、この呪文は水中では発動できない。

インターポージング・ハンド

Interposing Hand ／立ちふさがる手
系統 力術［力場］；**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、焦点（柔らかい手袋片手ぶん）
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
効果 10 フィートの手
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** 可

インターポージング・ハンド はサイズが大型の魔法の手を作り出し、術者と敵 1 体の間に出現させる。手だけを切り取ったようなこの浮遊体は、両者の間に留まるように移動し、術者がどこへ移動しようと、敵がどのように回り込もうとしようと、その敵に対する遮蔽（＋ 4AC）を術者に提供する。どんなことをしようと、この手を欺くことはできない―暗闇の中であろうと、インヴィジビリティ で不可視状態になっていようと ポリモーフ しようと、その他どのように隠れたり変装したりしようと、手は術者が選んだ敵の前に立ちはだかる。ただし、手は相手を追いかけたりはしない。

インターポージング・ハンド は指を伸ばした状態で縦横 10 フィートの大きさがある。手はダメージを受けていない状態の術者と同じヒット・ポイントを持ち、AC は 20（－ 1 サイズ、＋ 11 外皮）である。手は通常のクリーチャーと同様にダメージを受けるが、ダメージを及ぼさない魔法効果のほとんどから作用を受けない。手が敵の機会攻撃を誘発することはない。 ウォール・オヴ・フォース を押し通ったり、アンティマジック・フィールド の中に入ったりすることはできないが、プリズマティック・ウォール や プリズマティック・スフィアー の効果はすべて受ける。手のセーヴィング・スローは術者と同じである。 ディスインテグレイト をかけるか、ディスペル・マジック に成功すれば、手を破壊できる。

体重 2,000 ポンド以下のクリーチャーが手を押しのけようとした場合、移動速度が通常の半分になる。手は体重が 2,000 ポンドより重い敵の移動速度を遅くすることはできないが、それでもその攻撃には作用を及ぼすことができる。

この呪文を別の目標に向け直すには、1 移動アクションを要する。

インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ

Imbue with Spell Ability ／呪文能力付与

系統 力術；**呪文レベル** クレリック 4

発動時間 10 分

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；本文参照

持続時間 チャージ消費（使用する）まで永続（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）

術者は自分が現在準備している呪文の一部と、その呪文を発動する能力とを他のクリーチャーへ移す。【知力】5 以上、【判断力】9 以上のクリーチャーだけが、この賜物を受け取れる。他人に送れるのはクレリックの防御術、占術、召喚術（治癒）の呪文のみである。対象が受け取れる呪文の数とレベルは対象の HD による。 インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ を複数回かけても、この限界は超えられない。

受け手の HD	付与される呪文
2 以下	1 レベル呪文 1 個
3 ～ 4	1 レベル呪文 2 個まで
5 以上	1 レベル呪文 2 個までと 2 レベル呪文 1 個

送った呪文の、数値が変る部分（距離、持続時間、効果範囲など）は、受け手のレベルではなく術者のレベルで決まる。

一旦他のキャラクターに インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ をかけてしまったなら、受け手が送られた呪文を使いきるか殺されるまで、あるいは術者が インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ 呪文を解除するまで、術者は新しい 4 レベル呪文 1 つを準備できなくなる。他人に贈った呪文の使われ方に関しては、依然として術者がその崇める神格やその他の信仰対象に対して責任を取らねばならない。もし術者の 4 レベル呪文の上限が減って、現在稼動中の インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ 呪文の個数より減ったら、一番最近に付与した呪文から順に解呪されてゆく。

音声要素のある呪文を発動するには、受け手が口をきけねばならない。動作要素のある呪文を発動するには、受け手が自由に動けなければならない。物質要素や焦点具の要る呪文を発動するには、受け手がその物質や焦点具を持っておらねばならない。

インフリクト・クリティカル・ウーンズ

Inflict Critical Wounds ／致命傷付与

系統 死霊術；**呪文レベル** クレリック 4

インフリクト・ライト・ウーンズ と同様だが、4d8 ＋術者レベルごとに 1（最大＋ 20）ポイントのダメージを与える。

マス・インフリクト・クリティカル・ウーンズ

Inflict Critical Wounds, Mass ／集団致命傷付与

系統 死霊術；**呪文レベル** クレリック 8

マス・インフリクト・ライト・ウーンズ と同様だが、4d8 ＋術者レベルごとに 1（最大＋ 40）ポイントのダメージを与える。

インフリクト・シリアス・ウーンズ

Inflict Serious Wounds> ／重傷付与

系統 死霊術；**呪文レベル** クレリック 3

インフリクト・ライト・ウーンズ と同様だが、3d8 ＋術者レベルごとに 1（最大＋ 15）ポイントのダメージを与える。

マス・インフリクト・シリアス・ウーンズ

Inflict Serious Wounds, Mass> ／集団重傷付与

系統 死霊術；**呪文レベル** クレリック 7

マス・インフリクト・ライト・ウーンズ と同様だが、3d8 ＋術者レベルごとに 1（最大＋ 35）ポイントのダメージを与える。

インフリクト・モデレット・ウーンズ

Inflict Moderate Wounds ／中傷付与

系統 死霊術；**呪文レベル** クレリック 2

インフリクト・ライト・ウーンズ と同様だが、2d8 ＋術者レベルごとに 1（最大＋ 10）ポイントのダメージを与える。

マス・インフリクト・モデレット・ウーンズ

Inflict Moderate Wounds, Mass ／集団中傷付与

系統 死霊術；**呪文レベル** クレリック 6

マス・インフリクト・ライト・ウーンズ と同様だが、2d8 ＋術者レベルごとに 1（最大＋ 30）ポイントのダメージを与える。

インフリクト・ライト・ウーンズ

Inflict Light Wounds ／軽傷付与

系統 死霊術；**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

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；**呪文抵抗** 可

1 体のクリーチャーに手を触れることで、負のエネルギーを流しこみ、1d8 ＋術者レベルごとに 1（最大＋ 5）ポイントのダメージを与える。

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、この呪文はアンデッドに害を与えるのではなく、かえって同量のダメージを回復させる。

マス・インフリクト・ライト・ウーンズ

Inflict Light Wounds, Mass ／集団軽傷付与

系統 死霊術；**呪文レベル** クレリック 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 クリーチャー 1 体／レベル、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 意志・半減；**呪文抵抗** 可
　呪文の起点から全方向に負のエネルギーが拡散し、1d8 ＋術者レベルごとに 1（最大＋ 25）ポイントのダメージを近くの生きているクリーチャーに与える。
　他のインフリクト呪文と同様、マス・インフリクト・ライト・ウーンズは範囲内のアンデッドには害を与えずに同量のダメージを回復させる。インフリクト 呪文を任意発動することのできるクレリックは、同様に マス・インフリクト 呪文を任意発動できる。

インプリズンメント

Imprisonment ／幽閉
系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 9
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
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；本文参照；**呪文抵抗** 可
　インプリズンメント を発動して目標に接触すれば、相手は活動停止状態となり（ テンポラル・ステイシス 呪文を参照）、小さな球体に封じこめられて地下深くに葬られる。インプリズンメント がなされた現場でフリーダムの呪文が発動されない限り、対象はずっとそこに閉じこめられたままである。 クリスタル・ボール 、ロケート・オブジェクト の呪文、それに類する占術では、クリーチャーが インプリズンメント にかかっていることはわからないが、デイサーン・ロケーション ならわかる。 ウィッシュ や ミラクル の呪文は対象を解放はしないが、とこに埋葬されているかを突き止めることはできる。もしも術者が目標の名前、そして生涯に関して何がしかのことを知っている場合、目標はセーヴに－ 4 のペナルティを受ける。

インプロージョン

Implosion ／内破
系統 力術；**呪文レベル** クレリック 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）
目標 実体クリーチャー 1 体／ラウンド
持続時間 精神集中（1 ラウンド／ 2 レベルまで）
セーヴィング・スロー 頑健・無効；**呪文抵抗** 可
　この呪文は実体クリーチャーの体内に破壊的な共鳴振動をもたらす。術者が精神集中しているラウンド（最初のラウンドを含む）ごとに、1 体のクリーチャーを内側へ向けて破裂させ、術者レベルごとに 10 ポイントのダメージを与えることができる。術者が精神集中をやめると呪文は即座に終了するが、既に生じた内部破裂はそのままである。術者は、この呪文の発動 1 回につき、1 体のクリーチャーは一度しか狙えない。インプロージョン はガス状のクリーチャーや非実体クリーチャーには効果がない。

ヴァーチュー

Virtue ／功徳
系統 変成術；**呪文レベル** クレリック 0、ドルイド 0、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 接触したクリーチャー
持続時間 1 分
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可（無害）
　対象は 1 ポイントの一時的ヒット・ポイントを得る。

ヴァンピリック・タッチ

Vampiric Touch ／ヴァンパイアの接触
系統 死霊術；**呪文レベル** 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／ 1 時間；本文参照
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成功しなければならない。術者の接触は、術者レベル 2 レベルごとに 1d6（最大 10d6）ポイントのダメージを与える。かつ、術者は自分が与えたダメージに等しい一時的ヒット・ポイントを得る。ただし、術者は対象のその時点でのヒット・ポイント＋対象の【耐久力】（対象を死亡させるのに充分なダメージ）までの一時的ヒット・ポイントしか得ることはできない。この一時的ヒット・ポイントは 1 時間後に消える。

ウィアード

Weird ／不吉な運命
系統 幻術（惑乱）［恐怖、精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 9
目標 任意の数のクリーチャー、ただしどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
　この呪文は ファンタズマル・キラー の呪文と同様に働くが、複数の目標に影響を及ぼすことができる。対象になったクリーチャーのみが攻撃する幻影のクリーチャーを見ることができ、術者は攻撃者を影の像として見る。
　目標が頑健セーヴに成功した場合、3d6 のダメージを受け、1 ラウンドの間朦朧状態になり、さらに 1d4 の【筋力】ダメージを受ける。

ヴィジョン

Vision ／幻視
系統 占術；**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
　レジェンド・ローア と同様だが、ヴィジョン は素早く効果を現す。ただし、術者に負担を強いる。術者はある人物、場所、物品について知りたいことを 1 つ決め、しかる後にこの呪文を発動する。その人物や物品が手近にあったり、その場所にいる場合、術者は DC20 の術者レベル判定（1d20 ＋術者レベル；最大＋ 25）に成功すればそれについての幻視を得る。その人物、物体、物品についての詳しい情報を知っているだけであれば、DC は 25 で、得られる情報も不完全である。噂に聞いたことがあるだけであれば、DC は 30 で、得られる情報もあいまいである。
　この呪文が終了したら、術者は疲労状態になる。

ウィスパリング・ウィンド

Whispering Wind ／囁きの風
系統 変成術［風］；**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 1 マイル／レベル
目標 半径 10 フィート拡散
持続時間 1 時間／レベル以下、または放出するまで（目的地に到達する）
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可
　術者は指定した場所にメッセージや音を風に乗せて送る。 ウィスパリ

ング・ウィンド は、その場所への道を見つけられるならば、術者に馴染みがあり範囲内の特定の場所へ移動する。 ウィスパリング・ウィンド は、その場所に到着するまでは微風のように穏やかで気づかれず、到着したらメッセージや音を静かに囁く。その音を聞く誰かがいるかどうかは関係ないことに注意。風はその後消える。

この呪文は 25 語の言葉か 1 ラウンド分のその他の音を運ぶことしかできず、さもなくばかすかな風のざわめきにしか聞こえない。術者は ウィスパリング・ウィンド の移動速度を、1 マイル／ 1 時間か 1 マイル／ 10 分のどちらかに決められる。

この呪文が目的地にたどり着き、メッセージを届けるまでは渦巻きながら留まっている。 マジック・マウス と同様に、ウィスパリング・ウィンド は音声要素を担当したり、合言葉を使ったり、魔法の効果を起動させることはできない。

ウィッシュ

Wish ／望み

系統 共通呪文；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 9

構成要素 音声、動作、物質（25,000gp の価値があるダイヤモンド）

発動時間 1 標準アクション

距離 本文参照

目標 本文参照

持続時間 本文参照

セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 可

ウィッシュ はウィザードやソーサラーが使うことのできるもっとも強力な呪文である。高らかに呪文を唱えるだけで、術者は己の望むように現実を改変できる。しかし、たとえ ウィッシュ の呪文であっても制限はある。

ウィッシュ の呪文 1 つで以下のうちの 1 つが可能となる：

- 術者にとって対立系統の呪文でなければ 8 レベル以下のいかなるウィザード／ソーサラー呪文でも再現できる。
- 術者にとって対立系統の呪文でなければ、7 レベル以下のいかなる呪文でも再現できる。
- 術者にとって対立系統の呪文を含む、7 レベル以下のいかなるウィザード／ソーサラー呪文でも再現できる。
- 術者にとって対立系統の呪文も含む、6 レベル以下のいかなる呪文でも再現できる。
- ギアス ／ クエスト や インサニティ のような、他の多くの呪文の有害な効果を元に戻す。
- 1 体のクリーチャーの 1 つの能力値に＋ 1 の体得ボーナスを与える。連続して即座に 2 ～ 5 回の ウィッシュ 呪文を発動することで、1 体のクリーチャーの 1 つの能力値に＋ 2 ～＋ 5 の体得ボーナスを与えることができる（＋ 2 体得ボーナスなら 2 回の ウィッシュ 、＋ 3 体得ボーナスなら 3 回の ウィッシュ というように）。体得ボーナスを与える場合、持続時間は “ 瞬間 ” となり、従って、解呪することはできない。注：1 つの能力値に対しては、体得ボーナスは＋ 5 までしか上げることはできない。また、1 つの能力値に対する体得ボーナスは累積しないため、最も高いもののみが適用される。
- 負傷や肉体的な障害を取り除く。術者は 1 回の ウィッシュ でレベルごとに 1 体のクリーチャーを救うことができ、すべての対象の同一の肉体的な傷害が癒される。たとえば、術者はパーティー全員のすべてのダメージを回復させるか、パーティー全員からすべての毒の影響を取り除くことができるが、1 回の ウィッシュ で両方を同時に行うことはできない。
- 死者を生き返らせる。 ウィッシュ によって リザレクション の呪文を再現することで、死亡状態のクリーチャー 1 体を生き返らせることができる。死体が失われてしまった死亡状態のクリーチャーも生き返らせることができるが、この大技には ウィッシュ の呪文 2 回が必要となる。1 回は肉体を作り出すため、もう 1 回はそれに再び命を与えるためである。生き返ったキャラクターは経験レベルを失うが、ウィッシュ であってもこれを防ぐことはできない。
- 別な場所へ運ぶ。 ウィッシュ によって、術者レベルごとに 1 体のクリーチャーをいかなる次元界のいかなる場所からでも、どこか別の場所（いかなる次元界でもかまわない）へと、その土地土地に状況に左右されずには運ぶ事ができる。同意しない目標は意志セーヴに成功すればこれを無効化できる。また、呪文抵抗があれば、それも適用できる。
- 不幸な出来事をやりなおす。 ウィッシュ によって、最近のできごと 1 つをやり直すことができる。直前のラウンド内（術者の前回のターンも含む）に行われたいずれかのロールを振りなおさせ、新しい結果に合わせて現実が改変されるのである。たとえば、ウィッシュ によって、敵の成功したセーヴ、敵の成功したクリティカル・ヒット（攻撃ロールかクリティカル・ロールのどちらか）、味方の失敗したセーヴなどをやり直すことができるのである。ただし、振りなおしても元々のロールと同じ結果になったり、もっと悪い結果になったりすることもある。同意しない目標は意志セーヴに成功すればこれを無効化できる。また、呪文抵抗があれば、それも適用される。

術者は上記のものより強力な効果を望むこともできるが、それは危険を伴う。

（そうした望みを行うと、GM に対して、ウィッシュ で術者の要求を一応かなえはするものの、不完全にかなえるという機会を与えてしまうことになる。つまり GM は、術者の意図を曲解し、字句通りではあるものの、望まぬ方向に望みをかなえたり、部分的にしか望みをかなえなかったりするのである。）

ウィッシュ による再現呪文に対しては、セーヴと呪文抵抗を通常通り行うことができる（ただし、セーヴ DC は 9 レベル呪文のものとなる）。

10,000gp 以上の費用がかかる物質要素のある呪文を再現する場合、その物質要素は術者が用意しなければならない。（この呪文用の 25,000gp のダイヤモンドに加えて）。

ウィンド・ウォーク

Wind Walk ／風乗り

系統 変成術［風］；**呪文レベル** クレリック 6、ドルイド 7

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 接触

目標 術者および接触したクリーチャー 1 体／ 3 レベル

持続時間 1 時間／レベル（解除可）；本文参照

セーヴィング・スロー 不可および意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 不可および可（無害）

術者は自分の肉体の構成物質を（ちょうど ガシアス・フォーム 呪文と同様に）雲のような気体に変え、空中をかなりの速度で移動できる。術者は自分と一緒に他のクリーチャーにも影響与えることができ、それぞれが独立に行動できる。

通常、空中歩行者の移動速度は 10 フィートで飛行機動性は “ 完璧 ”。空中歩行者が望むなら、魔法の風が最大で 600 フィート／ラウンド（60 マイル／時）までの望みの速度で運んでくれるが、このとき飛行機動性は “ 貧弱 ” になる。空中歩行者は不可視ではなく、ぼんやりとかすんだ半透明の姿となる。全身白い装束をまとえば、80％の確率で雲、霧、蒸気などと間違えられるだろう。

空中歩行者は回数無制限で肉体を持った姿に戻ることができ、その後に再び雲の姿を取ることもできる。雲の姿になったり元の姿に戻ったりするには、どちらでも 1 回につき 5 ラウンドかかる。姿を変えるのに要した時間は、肉体を持った姿でいた時間と同様、呪文の持続時間に勘定する。術者はこの呪文を解除し、即座に終了させることができる。また、術者は 1 体の空中歩行者にだけ中断を行ない、他のものはそのままにしておくこ

ともできる。

呪文の持続時間の最後の 1 分になると、空中歩行者は自動的に 60 フィート／ラウンドの速度で降下する（計 600 フィート）。ただし、空中歩行者が望むなら、それより速く降下することもできる。この降下が始まれば、呪文が切れかけているという警告になる。

ウィンド・ウォール

Wind Wall ／風の壁

系統 力術［風］；**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、レンジャー 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（小さな扇と珍しい種類の羽根）

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果 長さ 10 フィート／レベル、高さ 5 フィート／レベルまでの壁（自在）

持続時間 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 不可；本文参照；**呪文抵抗** 可

風でできた不可視の垂直なカーテンが現れる。厚さ 2 フィートで、かなりの風力を持っている。イーグル（鷲）よりも小さな鳥を吹き飛ばしたり、気が付いていない人物の手から紙やそれに類する物体をもぎ取ったりするほどの激しい風である（反応セーヴに成功すれぽ、クリーチャーはその物体をしっかりにぎりしめておくことができる）。

サイズ分類か超小型または小型の飛行クリーチャーは、この壁を通り抜けることができない。固定していない物体や布製の服は、ウィンド・ウォール に捕まった場合、吹き上げられてしまう。

アローとボルトは上方へそらされ、はずれてしまう。それ以外の遠隔武器でこの壁を通るものは 30%の失敗確率がある。（巨人の投げる大岩や攻城兵器の弾、その他の重量のある遠隔武器は影響を受けない。）気体、ほとんどのガス状のブレス攻撃、ガス状のクリーチャーはこの壁を通り抜げることはできない（ただし、非実体クリーチャーに対しては障害とはならない）。

この壁は垂直でなければならないが、地面の上に連続した経路を描く限り、術者はその形を好きなように変えることができる。ある地点を囲むように円筒状や四角柱状のウィンド・ウォールを作り出すこともできる。5 レベルの術者は長さ 50 フィートまで、高さ 25 フィートまでの壁を作り出すことができ、これは直径 15 フィートの風の円筒を作り出すのに充分な長さである。

ウェイヴズ・オヴ・イグゾースチョン

Waves of Exhaustion ／過労の波

系統 死霊術；**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 60 フィート

目標 円錐形の爆発

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

負のエネルギーの大波が、呪文の範囲内の生きているクリーチャー全員を過労状態にする。すでに過労状態にあるクリーチャーには何の効果もない。

ウェイヴズ・オヴ・ファティーグ

Waves of Fatigue ／疲労の波

系統 死霊術；**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

距離 30 フィート

目標 円錐形の爆発

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

負のエネルギーの大波が、呪文の範囲内の生きているクリーチャー全員を疲労状態にする。すでに疲労状態にあるクリーチャーには何の効果もない。

ヴェイル

Veil ／覆面

系統 幻術（幻覚）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、バード 6

発動時間 1 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 1 体以上のクリーチャー、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない

持続時間 精神集中＋ 1 時間／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可；本文参照

術者は即座に対象の外見を変え、その外見を呪文の持続時間の間じゅう維持できる。術者は対象を望み通りの姿に見せかけることができる。対象は、外見も雰囲気も匂いも、呪文が見せかけようとするクリーチャーと同様のものとなる。影響を受けたクリーチャーは、殺されれば本来の姿に戻る。特定の個人や個体の外見を写し取ろうとするなら、術者は〈変装〉判定に成功しなければならない。この呪文はこの判定に＋ 10 のボーナスを与える。

同意しない目標は意志セーヴに成功するか呪文抵抗により、この呪文の効果を無効にすることができる。対象と何らかのやりとりをしたものは、幻覚を見抜くために意志・看破のセーヴを試みることができるが、この場合呪文抵抗は役に立たない。

ウェイル・オヴ・ザ・バンシー

Wail of the Banshee ／バンシーの慟哭

系統 死霊術［即死、音波］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 9

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 半径 40 フィート拡散内で 1 体／レベルの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

この呪文を発動したとき、術者は魂を縮み上がらせる恐ろしい叫びを発し、それを聞いたクリーチャーを殺す（術者を除く）。この呪文は最大で術者レベルごとに 1 体のクリーチャーに影響し、術者レベルごとに 10 ポイントのダメージを与える。起点にもっとも近いクリーチャーが最初にこの効果を受ける。

ウェブ

Web ／クモの巣

系統 召喚術（創造）；**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、物質（1 片のクモの巣）

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果 半径 20 フィートに拡散する網

持続時間 10 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 反応・無効；本文参照；**呪文抵抗** 不可

ウェブ は何層にも重なった、強靭な粘着性の糸の塊を作り出す。この糸は入り込んだものを絡めとる。この糸の塊はクモの巣に似ているが、ずっと大きく強靭である。この網は 2 つ以上の相対する固定点に固定しなければならない。たとえば床と天井、両側の壁などである。そうしないと網は崩れ落ち、消滅してしまう。網の中にとらわれたクリーチャーは、粘着性の繊維によって “ 組みつき状態 ” になる。網に捕らわれたクリーチャーを攻撃しても、攻撃した側のクリーチャーが “ 組みつき状態 ” になること

はない。

呪文発動時に効果範囲内に居たものは全員、反応セーヴを行わなければならない。このセーヴに成功すれば、そのクリーチャーはウェブの中にはいるがそれ以外の影響は受けない。セーヴが失敗なら、そのクリーチャーは“組みつき状態”になるが、1 標準アクションを費やして呪文の DC で戦技判定または〈脱出術〉に成功すれば、糸から身をふりほどくことができる。ウェブの範囲すべては移動困難な地形である。 ウェブ の範囲を通り抜けようとする者は呪文の DC に対して移動アクションの一部として戦技判定または〈脱出術〉を行う。失敗した場合その移動を失い、ウェブ 範囲の最初のエリアで“組みつき状態”にはなる。

敵との間にあるウェブの糸の厚さが 5 フィート以上なら遮蔽が与えられる。敵との間の糸の厚さが 20 フィート以上で完全遮蔽となる。

ウェブ の糸は可燃性である。魔法の フレイミング・ウェポン はブラシでクモの糸を払うように、簡単に糸を切り払うことができる。どんな火でもこの網に火をつけ、1 ラウンドに一辺 5 フィートの正方形を焼き払うことができる。燃えている網の中のクリーチャーはみな、炎により 2d4 ポイントのダメージを受ける。

ウェブ は パーマネンシイ 呪文で永続化させることができる。永続化したウェブがダメージを受けたが破壊されるに至らなかった場合、それは 10 分で元通りになる。

ヴェントリロキズム

Ventriloquism ／腹話術

系統 幻術（虚像）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、バード 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、焦点（小さな円錐状に巻いた羊皮紙）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果 理解できる音、たいていは話し言葉

持続時間 1 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・看破（やりとりがあった場合）；**呪文抵抗** 不可

術者は自分の声（および自分が普通に口から出せるあらゆる音）を、どこか別の場所から出てきたかのように見せかけることができる。術者は自分の知っているどんな言語で話すこともできる。こうした声や音については、それを聞いてセーヴに成功したものは誰でもその音が幻術によるものであることに気付く（その場合でも、聞こえはする）。

ウォーター・ウォーク

Water Walk ／水上歩行

系統 変成術［水］；**呪文レベル** クレリック 3、レンジャー 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、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）；**呪文抵抗** 可（無害）

この変成術の対象となったクリーチャーはどんな液体の上でも、まるでそこが固い地面の上でもあるのかのように歩くことができる。対象の足は液体の表面から 1 ～ 2 インチ上に浮くため、油、氷、泥、流れる水、雪、流砂、さらには溶岩の上ですら渡ることができる（ただし、溶岩の上を渡るクリーチャーは熱によるダメージは被る）。対象は液体の表面を、普通の地面でもあるかのように歩いたり、疾走したり、突撃したり、あるいはその他の方法で移動できる。

呪文が水中で（あるいは対象が部分的、あるいは完全に液体の中に沈んでいる時に）発動された場合、対象は水面に立った状態になるまで、60 フィート／ラウンドの速度で水面へ向かって運ばれる。

ウォーター・ブリージング

Water Breathing ／水中呼吸

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、クレリック 3、ドルイド 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（短い葦か藁）

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 2 時間／レベル；本文参照

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

この変成術の対象となったクリーチャーは水中で自由に呼吸できるようになる。術者が接触した全てのクリーチャーの間で持続時間を等分する事。

この呪文によって、クリーチャーが空気を呼吸できなくなる事はない。

ウォープ・ウッド

Warp Wood ／木材歪曲

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

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 小型サイズの木製の物体 1 個／レベル、その全てが半径 20 フィート以内に収まっていなければならない

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

術者は木材を曲げ、歪めて、その真っ直ぐさ、形、強度を恒久的に駄目にしてしまうことができる。歪曲した扉は勢いよく開く（あるいは、たてつけが悪くなって、【筋力】判定をしないと開かないようになってしまう。どちらになるかは術者が決定する）。小船や船は勢いよく水漏れがする。遠隔武器は使いものにならなくなる。近接武器は攻撃ロールに－ 4 のペナルティがつく。

術者レベル 1 につき、サイズ分類が小型以下の物体（馬車の車輪、人間用のクロスボウなど）1 個相当のものを歪曲できる。中型の物体（オール、人間用のスピアなど）は小型以下の物体 2 個相当。大型の物体（こぎ舟、ヒル・ジャイアント用のグレートクラブなど）は 4 個相当。超大型の物体（四輪馬車、クラウド・ジャイアント用のモーニングスターなど）は 8 個相当。巨大サイズの物体（キールボートなど）は 16 個相当。超大型サイズの物体（帆船など）は 32 個相当である。

また、術者はこの呪文で木材の歪みをなおす（実質的には本来の形へと“歪め”なおすのである）ことができ、この呪文や他の手段によって歪曲した木材を真っ直ぐにすることができる。一方、メイク・ホウル の呪文は歪曲したアイテムを修理する役には立たない。

術者は複数の ウォープ・ウッド 呪文を連続して発動することにより、1 回の呪文では歪曲できないような大きな物体でも歪曲する（または歪みをなおす）ことができる。たとえば 8 レベル・ドルイドは、2 つの ウォープ・ウッド 呪文を発動することで、巨大サイズの物体 1 個を歪曲できる。4 つ使えば超巨大サイズの物体 1 個を歪曲できる。物体は、完全に歪曲されきってしまうまでは、何ら悪影響を被らない。

ウォール・オヴ・アイアン

Wall of Iron ／鉄の壁

系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6

構成要素 音声、動作、物質（鉄板の小片と 50gp 相当の金粉）

発動時間 1 標準アクション

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果 一辺 5 フィートの正方形の区画 1 個分／レベルまでの面積を持つ鉄の壁；本文参照

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 不可

平坦で垂直な鉄の壁が出現する。この壁は、面積が充分であれば周囲の

命を持たぬ物質の間に入りこむため、通路を封鎖したり、穴をふさぐことができる。クリーチャーや他の物体がすでに存在する場所へ召喚することはできない。壁は常に平坦な板でなければならないが、縁の形は入り込める場所にはまり込むように自在に変えることができる。

ウォール・オヴ・アイアン は術者レベル 4 レベルごとに 1 インチの厚さがある。厚さを半分にすることで、壁の面積を 2 倍にすることができる。壁の一辺 5 フィートの正方形のエリア 1 個ぶんは厚さ 1 インチごとに 30 ヒット・ポイントを持つ。硬度は 10 である。ヒット・ポイントが 0 になった部分は穴が開く。クリーチャーが一撃で壁を打ち破ろうとした場合、【筋力】判定の DC は 25 ＋厚さ 1 インチごとに 2 である。

術者が望めば、壁を平坦な床面の上に垂直に立ってはいるが、その床面とはくっついていない状態で作り出すこともできる。この場合、壁を押して倒すと、クリーチャーを下敷きにすることができる。どちらにも押さないのであれば、壁がどちらか一方に倒れる確率は五分五分である。放っておいてランダムに倒すのではなく、どちらか一方に倒れるようにクリーチャーが壁を押すこともできる。壁を押すには、クリーチャーは【筋力】判定（DC40）に成功しなければならない。倒れてくる壁から逃れる余地のあるクリーチャーは、反応セーヴに成功することで逃れることができる。サイズ分類が大型以下のクリーチャーでこの反応セーヴに失敗したものは 10d6 ポイントのダメージを被る。この壁ではサイズ分類が超大型以上のクリーチャーを下敷きにすることはできない。

この呪文によって作られたものであろうとなかろうと、鉄の壁はサビ、穿孔、その他の自然現象の影響を受ける。この呪文によって作られた鉄は他の物品の製作する際に使用するには適していないため、売ることができない。

ウォール・オヴ・アイス

Wall of Ice ／氷の壁

系統 力術［冷気］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（石英かそれに似た水晶の小片）

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果 一辺 10 フィートの正方形の区画 1 個分／レベルまでの固定された氷の平板、あるいは半径 3 フィート＋ 1 フィート／レベルまでの氷の半球

持続時間 1 分／レベル

セーヴィング・スロー 反応・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可

この呪文は固定された氷の平板か、氷の半球のいずれか一方を作り出す。どちらのバージョンにするかは術者が選べる。氷の壁は実体のある物体やクリーチャーの存在するエリアに作ることはできない。作成時には、この壁の表面は滑らかで切れ目のないものでなくてはならない。作成時にこの壁に隣接する場所にいたクリーチャーは、壁の発生を中断させるために反応セーヴを試みることができる。このセーヴに成功すると呪文は自動的に失敗する。 ファイアー・ボール やレッド・ドラゴンのブレスなどの火は氷の壁を融かすことができる。火は（通常であれば物体には半分のダメージしか与えられないが）この壁にはそのままのダメージを与える。 ウォール・オヴ・アイス を短時間で融かした場合、大きな蒸気の雲ができて、10 分間持続する。

氷の平板：硬く強靭な氷の薄板が出現する。この壁は術者のレベルごとに 1 インチの厚さがある。この壁は術者のレベルごとに一辺 10 フィートの正方形のエリアまでの広さを持つ（従って、10 レベル・ウィザードは長さ 100 フィート高さ 10 フィートの氷の壁や、長さ 50 フィート高さ 20 フィートの壁、そのほか表面積が 1,000 平方フィート以内なら好きな長さと高さの組み合わせで壁を作ることができる）。この平板は、固定されている限りどんな方向を向いていても構わない。垂直の壁なら床にだけ固定すればよいが、水平な壁や傾いた壁は両側で固定しなければならない。

壁の 10 フィート四方の区画はそれぞれ、厚さ 1 インチごとに 3 ヒット・ポイントを持つ。クリーチャーは自動的に壁に攻撃を命中させることができる。ヒット・ポイントが 0 になった部分は穴が開く。クリーチャーが一撃で壁を打ち破ろうとした場合、【筋力】判定の DC は 15 ＋術者レベルである。

氷が打ち破られた場合でも、凍えるような空気の薄膜が残る。その中に踏み込んだクリーチャー（壁を打ち破ったクリーチャーも含む）は 1d6 ＋術者レベルごとに 1 ポイントの［冷気］ダメージを被る（セーヴ不可）。

半球：この壁は半径が 3 フィート＋術者レベルごとに 1 フィートの半球形状をとる。従って、7 レベル術者は半径 10 フィートの半球を作り出すことができる。 半球 は氷の平板形状と打ち破りにくさは同程度だが、裂け目を通るものにダメージを与えることはない。

ウォール・オヴ・ストーン

Wall of Stone ／石の壁

系統 召喚術（創造）［地］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5、クレリック 5、ドルイド 6

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（花崗岩の小さな塊）

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果 一辺 5 フィートの正方形の区画 1 個分／レベルまでの面積を持つ石の壁（自在）

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 不可

この呪文は周囲の岩壁に溶け込む石の壁を作り出す。 ウォール・オヴ・ストーン は術者レベル 4 レベルごとに 1 インチの厚さがあり、レベルごとに一辺 5 フィートの正方形の区画 1 個分までから成る。術者は厚さを半分にすることで、壁の面積を 2 倍にすることができる。クリーチャーや他の物体がすでに存在する場所へ召喚することはできない。

ウォール・オヴ・ストーン は ウォール・オヴ・アイアン とは異なり、術者の望むほとんどどんな形にも作り出すことができる。作り出す壁が垂直である必要も、固い基礎の上に立てる必要もない。ただし、すでに存在している石に溶け込ませ、しっかりと支えさせなければならない。たとえば、裂け目に石橋をかけたり斜路として使うこともできる。そのように使う際には、土台と土台の間が 20 フィートを超えるなら、壁をアーチ状にし、控え壁をつけなければならない。これが必要な場合、壁の面積は半分になってしまう。たとえば、20 レベル術者は表面が一辺 5 フィートの正方形の区画 10 個ぶんからなる橋を作り出すことができる。壁は同様に面積を半分にすることで狭間や胸壁を持つように作り出すこともできる。

この呪文によって作られたものであろうとなかろうと、石の壁は ディスインテグレイト の呪文や、砕いたり削ったりなどの通常の方法で破壊できる。一辺 5 フィートの正方形の区画 1 つ 1 つは厚さ 1 インチごとに 15 ヒット・ポイントを持つ。硬度は 8 である。ヒット・ポイントが 0 になった部分は穴が開く。クリーチャーが一撃で壁を打ち破ろうとした場合、【筋力】判定の DC は 20 ＋厚さ 1 インチごとに 2 である。

クリーチャーを閉じ込めるような形で作り出す場合、動く相手を ウォール・オヴ・ストーン の中、あるいは下に閉じ込めることも（難しくはあるが）可能である。クリーチャーは反応セーヴに成功すれば閉じ込められずにすむ。

ウォール・オヴ・ソーンズ

Wall of Thorns ／イバラの壁

系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** ドルイド 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果 一辺 10 フィートの立方体の区画 1 個ぶん／レベルまでのイバラの壁

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

ウォール・オヴ・ソーンズ の呪文は、非常に強靭かつしなやかな、もつれ合ったイバラの障壁を作り出す。イバラには人の指ほどの長さの鋭

いトゲが生えている。 ウォール・オヴ・ソーンズ に押し入ったり、その中を移動しようとするクリーチャーは 1 ラウンド移動するごとに（25 ー そのクリーチャーの AC）ポイントの斬撃ダメージを被る。この計算をする際には、AC への【敏捷力】ボーナスと回避ボーナスはカウントされない（【敏】ボーナスと回避ボーナス抜きで AC が 25 以上のクリーチャーは、この壁に触れてもダメージを受けない）。

術者は壁を厚さ 5 フィートまで薄くすることができ、そうすれば 10 フィート× 10 フィート× 5 フィートのブロックが術者レベル× 2 個から成る壁を作り出すことができる。こうしてもトゲによって与えられるダメージに変化はないが、無理矢理通り抜けようとするクリーチャーが壁を通り抜けるのにかかる時間はそれだけ短くなる。

クリーチャーはゆっくりと壁を通り抜けようとすることもできる。全ラウンド・アクションで【筋力】判定を行うこと。判定結果が 20 よりも 5 高いごとに、クリーチャーは 5 フィート進むことができる（ただし、最大でもそのクリーチャーの地上での移動速度までしか移動できない）。もちろん、イバラの中を移動したり、移動しようとしたりすれば、上記のダメージを被ることになる。イバラの中に捕らわれたクリーチャーは、それ以上ダメージを受けぬよう、動かずにいることもできる。

呪文発動時に呪文の範囲内にいたクリーチャーはすべて、壁の中へ移動しようとした場合と同様にダメージを被った上、中に捕らわれてしまう。抜け出すためには、押し通ろうとしても良いし、呪文が切れるまで待つこともできる。草の密生したエリアを移動を阻害されることなく通り抜ける能力を持つクリーチャーは、ダメージを受けることなく通常の移動速度でウォール・オヴ・ソーンズ を通り抜けることができる。

ウォール・オヴ・ソーンズ は刃のある武器を使ってゆっくり作業することで、慎重に穴を開けることができる。壁を叩き切ると、10 分作業をするごとに奥行き 1 フィートの安全通路を作ることができる。普通の火では壁は焼き損なうことはできないが、魔法の火は 10 分で壁を焼きはらう。

ウォール・オヴ・ソーンズ は外見と違い、実際に生きている植物ではないので、植物に作用する呪文の作用を受けない。

ウォール・オヴ・ファイアー

Wall of Fire ／火の壁

系統 力術［火］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、ドルイド 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（ひとかけらの燐）

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果 20 フィート／術者レベルまでの不透明な炎の幕、あるいは半径 5 フィート／術者レベル 2 レベルまでの火の輪；どちらの場合も、高さは 20 フィート

持続時間 精神集中＋ 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

その場を動かずに燃え盛る、ゆらめく青い火のカーテンが出現する。火のカーテンの両面のうち、術者の選んだ片面からは熱波が吹き出し、10 フィート以内のクリーチャーに 2d4 ポイントの［火］ダメージ、それより離れてはいるが 20 フィート以内のクリーチャーには 1d4 ポイントの［火］ダメージを与える。このダメージは火の壁が出現した時と、各ラウンドの術者のターンごとに、上記範囲内の全クリーチャーに与えられる。さらに、火の壁を通りぬけようとしたクリーチャーは 2d6 ＋術者レベルごとに 1（最大＋ 20）ポイントの［火］ダメージを被る。火の壁はアンデッド・クリーチャーには 2 倍のダメージを与える。

術者がクリーチャーのいる場所に出現するよう壁を呼び出したら、各クリーチャーは壁を通り抜けた場合と同様のダメージを被る。火の壁の長さ 5 フィートの部分が 1 ラウンドに 20 ポイント以上の［冷気］ダメージを被ったなら、その部分は消火されてしまう（通常の物体の場合のように、［冷気］ダメージを 2 で割らぬこと）。

ウォール・オヴ・ファイアー は パーマネンシイ 呪文で永続化できる。永続化した ウォール・オヴ・ファイアー が［冷気］ダメージによって消火されてしまった場合、それは 10 分のあいだ非稼動状態となり、その後元通りの勢いに戻る。

ウォール・オヴ・フォース

Wall of Force ／力場の壁

系統 力術［力場］；**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（透明な宝石から作った粉末ひとつまみ）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果 一辺 10 フィートの正方形の区画 1 個分／レベルまでの面積を持つ壁

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

ウォール･オヴ･フォース は力場でできた不可視の壁を作り出す。ウォール・オヴ・フォースは動かすことはできず、容易には破壊されない。 メイジズ・ディスジャンクション はこの壁を解呪することができるが、ディスペル・マジック の呪文の作用をまったく受けない。通常の呪文によってダメージを受けるが、ディスインテグレイト は即座に破壊してしまう。武器や超常能力によってダメージを与えることができるが、ウォール・オヴ・フォース は硬度が 30 あり、術者レベルごとに 20 ヒット・ポイントを持つ。 スフィアー・オヴ・アニヒレイション 、ロッド・オヴ・キャンセレイション で接触するとこの壁を即座に破壊してしまう。

呪文やブレス攻撃はどちらの方向へ向けてでもこの壁を通り抜けることはできないが、ディメンジョン・ドアやテレポートおよびそれに類する効果によって壁の向こうへ行くことはできる。この壁は肉体のあるクリーチャーだけでなく、エーテル状態のクリーチャーの通行も妨げる（ただし、エーテル状態のクリーチャーは通常、壁の上や下の床や天井を通り抜けることで、この壁を迂回できる）。凝視攻撃は ウォール・オヴ・フォース を通して影響を与えることができる。

術者は力場の壁を、術者レベルごとに一辺 10 フィートの正方形の区画 1 個ぶんまでの面積がある平坦で垂直な板状のものとして形成できる。形成の際、その表面は連続的で切れ目のないものでなくてはならない。その表面が物体やクリーチャーによって中断されるようなら、呪文は失敗する。

ウォール・オヴ・フォース は パーマネンシイ 呪文で永続化できる。

ウッド・シェイプ

Wood Shape ／木材形成

系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 2

構成要素 音声、動作、信仰

発動時間 1 標準アクション

距離 接触

目標 接触した、10 立方フィート＋ 1 立方フィート／レベルまでの木材一塊

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

ウッド・シェイプ によって、術者はすでにある木材一塊を、自分の目的にかなう好きな形に変えることができる。粗雑な箱や扉などを作れはするものの、細かな細工を行なうことはできない。動く部分のあるすべての仕掛けは、まるで機能しない確率が 30%ある。

エア・ウォーク

Air Walk ／空歩き

系統 変成術［風］；**呪文レベル** 風 4、クレリック 4、ドルイド 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 接触

目標 接触した（サイズが巨大以下の）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（無害）

対象は、まるで堅い地面を歩くかのように、空気を踏みしめて歩くことができる。上方向に移動するのは坂道を登る要領だ。上昇および下降の際は最大 45 度までの角度で、対象の通常移動速度の半分で移動できる。

疾風（時速 21 マイル以上）は、対象を押し流したり、押し留めたりする。毎ラウンド、クリーチャーのターンの終わりに、風は風速毎時 5 マイルごとに 5 フィートずつ対象を押し流していく。極めて強い風や荒れ狂う風にさらされた場合、GM の選択により、そのクリーチャーが移動に関するコントロールを失ったり、風に翻弄されて物理的ダメージを負うなどといった迫加ペナルティの対象となることがある。対象が空中にいる間に呪文の持続時間が切れた場合、魔法はゆっくりと効力を失う。対象は 1d6 ラウンドの間、1 ラウンドに 60 フィートずつ降下する。この時間内に地面につけば、安全に着地できる。そうでなければ、残りの距離を落下し、10 フィート落下するごとに 1d6 ポイントのダメージを受ける。呪文を解呪すれば呪文は実質上終了するため、エア・ウォーク 呪文が解呪された場合も、対象は上記のようにして落下する。ただし、アンティマジック・フィールド によって無効化された場合はその限りではない。

術者は特別な訓練を受けた乗騎に エア・ウォーク をかけ、それを空中で乗り回すことができる。1 週間の作業と DC25 の〈動物使い〉判定によって、乗騎に エア・ウォーク を使った移動（これは " 芸 "1 つぶんと見なされる；〈動物使い〉を参照）を仕込むことができる。

エイド

Aid ／助力

系統 心術（強制）［精神作用］；**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 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 不可；**呪文抵抗** 可（無害）

エイド は対象に、攻撃ロールと［恐怖］効果に対するセーヴに＋ 1 の士気ボーナスを与え、加えて（1d8 ＋術者レベル）ポイント（最大で、術者レベル 10 における 1d8 ＋ 10 ポイントまで）の一時的ヒット・ポイントを与える。

エクスプローシヴ・ルーンズ

Explosive Runes ／爆発のルーン

系統 防御術［力場］；**呪文レベル** 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 重量 10 ポンド以下の接触した物体 1 つ

持続時間 チャージ消費するまで永続（解除可）

セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 可

術者は本や地図、巻物、それに類する文字情報が含まれた物体にこれらの神秘のルーンを描く。この エクスプローシヴ・ルーンズ は読むと爆発し、6d6 ポイントの［力場］ダメージを与える。エクスプローシヴ・ルーンズ のすぐそば（ルーンを読める近さ）にいた者はセーヴィング・スローなしでこのダメージを被る。それ以外で エクスプローシヴ・ルーンズ から 10 フィート以内にいたクリーチャーは皆、反応セーヴに成功すればダメージを半減させることができる。 エクスプローシヴ・ルーンズ の描かれていた物体もダメージを被る（セーヴィング・スローなし）。

この呪文を発動した術者と、術者が特別に指示を与えたキャラクターは、エクスプローシヴ・ルーンズ に守られた文書を エクスプローシヴ・ルーンズ を作動させずに読むことができる。同様に、術者は望めばいつでも エクスプローシヴ・ルーンズ を取り除くことができる。術者以外のクリーチャーは イレイズ か ディスペル・マジック の呪文に成功すればルーンを取り除くことができる。ただし、エクスプローシヴ・ルーンズ の解呪や消去を試みて失敗した場合、爆発を引き起こしてしまう。

エクスプローシヴ・ルーンズ のような魔法の罠を発見し、無力化するのは困難である。クラスの特徴である罠探しの能力を持つキャラクター（だけ）は エクスプローシヴ・ルーンズ を解除するのに〈装置無力化〉を使用することができる。〈知覚〉を用いて魔法の罠を探したり、〈装置無力化〉を用いて魔法の罠を解除する DC は 25 ＋**呪文レベル**であり、エクスプローシヴ・ルーンズ の場合は 28 である。

エクスペディシャス・リトリート

Expeditious Retreat ／迅速な退却

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、バード 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 分／レベル（解除可）

この呪文は術者の地上での基本移動速度を 30 フィート上昇させる。この上昇ぶんは強化ボーナスと見なす。それ以外の移動方法（穴掘り、登攀、飛行、水泳）には効果はない。移動速度を上昇させるすべての効果と同様、この呪文は跳躍距離にも作用する（〈軽業〉技能を参照）。

エナヴェイション

Enervation ／気力吸収

系統 死霊術；**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 負のエネルギーの光線

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

術者は指を向けて呪言を唱えることで、負のエネルギーの黒い光線を放つ。命中すれば、この光線は生きているクリーチャーの生命力を抑止する。命中させるためには、術者は遠隔接触攻撃を行なわなければならない。命中した場合、対象は 1d4 レベルぶんの一時的な負のレベルを得る（『特殊能力』参照）。負のレベルは累積する。

対象が生き残った場合、対象は術者の術者レベルに等しい時間数の後（最長 15 時間後）に、失ったレベルを回復する。通常、負のレベルは恒久的な負のレベルになる可能性があるが、エナヴェイション の負のレベルはそうできるほど長くは持続しないのだ。

この光線がアンデッド・クリーチャーに命中した場合、そのクリーチャーは 1 時間の間、1d4 × 5 ポイントの一時的ヒット・ポイントを得る。

エナジー・ドレイン

Energy Drain ／生命力吸収

系統 死霊術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 9、クレリック 9

セーヴィング・スロー 頑健・不完全；エナヴェイション の本文参照

この呪文は エナベイション と同様に働くが、命中したクリーチャーは 2d4 の一時的な負のレベルを得る。これらを得た 24 時間後に、目標は負のレベルごとに頑健セーヴィング・スロー（DC ＝ エナジー・ドレイン の呪文セーヴ DC）を行なわなくてはならない。成功したなら負のレベルは取り除かれる。失敗した場合、その負のレベルは永続化される。

この光線がアンデッド・クリーチャーに命中した場合、そのクリーチャーは 1 時間の間、2d4 × 5 ポイントの一時的ヒット・ポイントを得る。

エレメンタル・スウォーム

Elemental Swarm ／エレメンタルの群れ

系統 召喚術（招来）［本文参照］；**呪文レベル** ドルイド 9、水 9

発動時間 10 分
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 招来されたクリーチャー 2 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
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

この呪文は元素界へのポータル（転移門）を開き、そこからエレメンタルを招来する。ドルイドは元素界（地、水、火、風）を選ぶことができるが、クレリックは自分の領域に合致した元素界へのポータルを開く。

呪文が完成すると、2d4 体の大型エレメンタルが現れる。10 分後、1d4 体の超大型エレメンタルが現れる。そのさらに 10 分後、1 体のグレーター・エレメンタルが現れる。それぞれのエレメンタルは HD ごとに最大ヒット・ポイントを有する。一度現れると、エレメンタルは呪文の持続時間の間、術者の命令に従う。

エレメンタルははっきりと術者に従い、たとえ他の誰かが彼らを制御した場合でも、術者を攻撃することはない。エレメンタルへの制御を維持するのに術者が精神を集中する必要はない。術者はいつでもエレメンタルを単体で、あるいはまとめて退去させることができる。

地、水、火、風のクリーチャーを招来するために招来呪文を使用すると、招来呪文はそのタイプの呪文となる。

エレメンタル・ボディ I

Elemental Body I ／精霊の体 I
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 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（あなたが変わろうと考えるエレメンタルの要素）
距離 自身
目標 術者
持続時間 1 分／レベル（解除可）

この呪文を発動したとき、術者は小型のエア、アース、ファイア、またはウォーター・エレメンタルの姿をとることができる。術者は変身したエレメンタルの種類に応じた能力を得る。着火、渦潮、竜巻などのサイズに依存した能力は、術者が変身したエレメンタルのサイズを用いる。

エア・エレメンタル：小型のエア・エレメンタルに変身したなら、【敏捷力】に＋ 2 のサイズ・ボーナスと＋ 2 の外皮ボーナスを得る。また、飛行移動速度 60 フィート（完璧）と暗視 60 フィート、竜巻作成の能力を得る。

アース・エレメンタル：小型のアース・エレメンタルに変身したなら、【筋力】に＋ 2 のサイズ・ボーナスと＋ 4 の外皮ボーナスを得る。また、暗視 60 フィート、突き押し能力、地潜りの能力を得る。

ファイアー・エレメンタル：小型のファイアー・エレメンタルに変身したなら、【敏捷力】に＋ 2 のサイズ・ボーナスと＋ 2 の外皮ボーナスを得る。また、暗視 60 フィート、［火］への抵抗 20、［冷気］への脆弱性と着火の能力を得る。

ウォーター・エレメンタル：小型のウォーター・エレメンタルに変身したなら、【耐久力】に＋ 2 のサイズ・ボーナスと＋ 4 の外皮ボーナスを得る。また、水泳移動速度 60 フィート、暗視 60 フィート、渦潮作成の能力、水中呼吸の能力を得る。

エレメンタル・ボディ II

Elemental Body II ／精霊の体 II
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 5

この呪文は エレメンタル・ボディ I と同様に働くが、中型のエレメンタルに変身できる。術者は変身したエレメンタルの種類に応じた能力を得る。

エア・エレメンタル：エレメンタル・ボディ I と同様だが、【敏捷力】に＋ 4 のサイズ・ボーナスと＋ 3 の外皮ボーナスを得る。

アース・エレメンタル：エレメンタル・ボディ I と同様だが、【筋力】に＋ 4 のサイズ・ボーナスと＋ 5 の外皮ボーナスを得る。

ファイアー・エレメンタル：エレメンタル・ボディ I と同様だが、【敏捷力】に＋ 4 のサイズ・ボーナスと＋ 3 の外皮ボーナスを得る。

ウォーター・エレメンタル：エレメンタル・ボディ I と同様だが、【耐久力】に＋ 4 のサイズ・ボーナスと＋ 5 の外皮ボーナスを得る。

エレメンタル・ボディ III

Elemental Body III ／精霊の体 III
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 6

エレメンタル・ボディ II と同様に働くが、大型のエレメンタルに変身できる。術者は変身したエレメンタルの種類に応じた能力を得る。また、エレメンタルの姿の間、出血ダメージ、クリティカル・ヒットと急所攻撃に完全耐性を得る。

エア・エレメンタル：エレメンタル・ボディ I と同様だが、【筋力】に＋ 2 と【敏捷力】に＋ 4 のサイズ・ボーナス、＋ 4 の外皮ボーナスを得る。

アース・エレメンタル：エレメンタル・ボディ I と同様だが、【筋力】に＋ 6 と【耐久力】に＋ 2 のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に－ 2 のペナルティ、＋ 6 の外皮ボーナスを得る。

ファイアー・エレメンタル：エレメンタル・ボディ I と同様だが、【敏捷力】に＋ 4 と【耐久力】に＋ 2 のサイズ・ボーナス、＋ 4 の外皮ボーナスを得る。

ウォーター・エレメンタル：エレメンタル・ボディ I と同様だが、【筋力】に＋ 2 と【耐久力】に＋ 6 のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に－ 2 のペナルティ、＋ 6 の外皮ボーナスを得る。

エレメンタル・ボディ IV

Elemental Body IV ／精霊の体 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 7

エレメンタル・ボディ III と同様に働くが、超大型のエレメンタルに変身できる。術者は変身したエレメンタルの種類に応じた能力を得る。また、エレメンタルの姿の間、出血ダメージ、クリティカル・ヒットと急所攻撃への完全耐性、ダメージ減少 5 ／ - を得る。

エア・エレメンタル：エレメンタル・ボディ I と同様だが、【筋力】に＋ 4 と【敏捷力】に＋ 6 のサイズ・ボーナス、＋ 4 の外皮ボーナスを得る。また、飛行移動速度 120 フィート（完璧）を得る。

アース・エレメンタル：エレメンタル・ボディ I と同様だが、【筋力】に＋ 8 と【耐久力】に＋ 4 のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に－ 2 のペナルティ、＋ 6 の外皮ボーナスを得る。

ファイアー・エレメンタル：エレメンタル・ボディ I と同様だが、【敏捷力】に＋ 6 と【耐久力】に＋ 4 のサイズ・ボーナス、＋ 4 の外皮ボーナスを得る。

ウォーター・エレメンタル：エレメンタル・ボディ I と同様だが、【筋力】に＋ 4 と【耐久力】に＋ 8 のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に－ 2 のペナルティ、＋ 6 の外皮ボーナスを得る。また、水泳移動速度 120 フィートを得る。

エンスロール

Enthrall ／恍惚境
系統 心術（魅惑）［音波、言語依存、精神作用］；**呪文レベル** クレリック 2、バード 2
発動時間 1 ラウンド
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 クリーチャー何体でも
持続時間 1 時間以内
セーヴィング・スロー 意志・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可

クリーチャーの一団の注意を惹くことができたなら、術者はこの呪文を使って、魅了されたクリーチャーたちを束縛することができる。この呪文

を発動するためには、術者は 1 全ラウンドの間、中断することなくしゃべるか歌うかしなくてはならない。その後、作用を受けた者たちは周囲の状況を無視してわき目もふらず術者に注目し続ける。この呪文の影響下にある間、彼らは友好的な態度をとっているものと見なされる。術者の属する種族や宗教と非友好的な種族や宗教のクリーチャーで、呪文が作用する可能性のあるものはセーヴィング・スローに＋ 4 のボーナスを得る。

HD が 4 以上か【判断力】が 16 以上の目標は周囲の状況に気付いており、中立的な態度をとる。そうしたクリーチャーは、自分たちに敵対するような行動を目撃した場合、新たなセーヴィング・スローを行なうことができる。

この効果は術者がしゃべり続けたり歌い続けたりしている限り、最長で 1 時間まで持続する。術者の言葉によって エンスロール された者たちは、術者がしゃべったり歌ったりしている間と、それが終わってから話題や歌のよしあしについて話し合う 1d3 ラウンドの間、アクションをとることができない。この演説や歌唱の間に範囲内に入った者もセーヴに成功しなければならず、失敗すると エンスロール される。術者が精神集中を失ったり、演説や歌唱以外のことを行なった場合、演説や歌唱は終了する（この場合でも 1d3 ラウンドの遅れは出る）。

エンスロール されていない者たちが術者に対して非友好的あるいは敵対的な態度である場合、その者たちは、嘲ったりヤジったりして呪文を終わらせるためにまとまって【魅力】判定を行なうことができる。この判定にはその集団の中で最も高い【魅力】を持つクリーチャーの【魅力】ボーナスを使用すること。それ以外のものたちは【魅力】判定を行なって、それを助けることができる。この判定の結果が術者の【魅力】判定の結果より高ければ、ヤジによって呪文は終了してしまう。こうした試みは、呪文が 1 回使用されるごとに 1 回しか行なうことはできない。

聴衆のうち誰か 1 人でも攻撃されたり、明白に敵対的な行為の対象となったりすれば、呪文は終了し、それまで エンスロール されていた者たちは即座に術者に対して非友好的となる。HD が 4 以上か【判断力】が 16 以上のクリーチャーは敵対的となる。

エンタングル

Entangle ／からみつき

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、信仰

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 フィートの拡散内の植物

持続時間 1 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 反応・不完全；本文参照；**呪文抵抗** 不可

この呪文は範囲内の敵や領域に侵入した敵に、丈の高い芝生や雑草、他の植物をからみつかせる。反応セーヴに失敗したクリーチャーはからみつかれた状態になる。セーヴに成功したクリーチャーは通常通り移動できるが、まだ範囲内に残っているのなら術者のターンの終わりに再びセーヴをしなければならない。範囲内に移動したクリーチャーは即座にセーヴを行なわなければならず、失敗したなら移動は終了し、からみつかれた状態になる。からみつかれた状態のクリーチャーは移動アクションを消費して【筋力】判定か〈脱出術〉判定で脱出を試みることができる。この判定の DC はこの呪文のセーヴ DC に等しい。これらの効果が続く限り、範囲内は移動困難な地形と見なされる。

範囲内の植物がとげを持っているなら、からみつかれた状態へのセーヴに失敗したり脱出判定に失敗したりするたびに 1 ポイントのダメージを受ける。GM の判断で特定の植物による他の効果が可能になるかもしれない。

エンデュア・エレメンツ

Endure Elements ／寒暑に耐える

系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、クレリック 1、ドルイド 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 音声、動作

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 24 時間

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

エンデュア・エレメンツ で守られたクリーチャーは、熱気や冷気の環境から害を受けない。華氏－ 50 度～ 140 度（－ 46℃～ 60℃）の状況下では、頑健セーヴを行なうことなく、快適に過ごすことができる。クリーチャーの装備も同じく守られる。

エンデュア・エレメンツ は［火］や［冷気］のダメージからの防護を提供しないし、煙、空気の欠如などといった、熱気や冷気以外の環境による危険に対する防護も与えてくれない。

エントロピック・シールド

Entropic Shield ／エントロピーの盾

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

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 分／レベル（解除可）

魔法の場が術者の周囲に現れ、無秩序に湧き上がる数多の色で輝く。この場は飛んでくるアロー、光線、その他の遠隔攻撃をそらす。術者に対して向けられた遠隔攻撃には、どれも 20%の失敗確率がある（視認困難と同様の効果）。それ以外の、単に離れたところから効果がある攻撃には作用しない。

エンラージ・パースン

Enlarge Person ／人物拡大

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1

発動時間 1 ラウンド

構成要素 音声、動作、物質（鉄粉）

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 1 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 頑健・無効；**呪文抵抗** 可

この呪文は人型生物 1 体を即座に拡大し、身長を 2 倍、体重を 8 倍にする。こうして拡大することで、そのクリーチャーのサイズ分類は 1 段階大きなものとなる。目標はサイズの増加によって、【筋力】に＋ 2 サイズ・ボーナスを得、【敏捷力】に－ 2 サイズ・ペナルティ（最低でも 1 まで）、攻撃ロールと AC に－ 1 のペナルティを受ける。

大型サイズになった人型生物は、接敵面 10 フィート、生来の間合い 10 フィートとなる。この呪文によって、目標の移動速度が変化することはない。

望むだけの拡大に充分な空間がない場合、クリーチャーはその空間で広がれる最も大きなサイズになり、その過程で周囲を取り囲む物質を突き破るために（上昇後の【筋力】を使用して）【筋力】判定を行なうことができる。この判定に失敗した場合、周囲を取り囲む物質によって害を受けることなく閉じ込められる―この呪文を使い、クリーチャーを巨大化させて潰すことはできないのだ。

クリーチャーが着用するか運搬しているすべての装備もこの呪文によって拡大される。この呪文の作用を受けた近接武器はダメージが上昇する（『表：Tiny and Large Weapon Damage』を参照）。その他の魔法的な特質には、この呪文は作用しない。巨大化したクリーチャーの身から離れた巨大化したアイテム（矢弾や投擲武器を含む）は即座に本来のサイズに戻る。従って、投擲武器や射出武器は通常通りのダメージを与えるというわ

けである。

サイズを拡大する複数の魔法効果は累積しない。

エンラージ・パースン は リデュース・パースン を相殺し、解呪する。

エンラージ・パースン は パーマネンシイ 呪文で永続化させることができる。

マス・エンラージ・パースン

Enlarge Person, Mass ／集団人物拡大

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4

目標 人型生物 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

マス・エンラージ・パースン は エンラージ・パースン と同様に機能するが、複数のクリーチャーに作用する。

オーヴァーランド・フライト

Overland Flight ／長距離飛行

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5

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

フライ 呪文と同様だが、術者は〈飛行〉技能の判定に術者レベルの半分のボーナスを得て、40 フィート（中装鎧や重装鎧を着ている場合や、中荷重や重荷重を運搬している場合は 30 フィート）の移動速度で飛行できる。飛行機動性は標準である。この呪文を " 野外移動 " に使用する場合、術者は非致傷ダメージを被ることなく " 速歩 " 相当の移動を行なうことができる（それでも " 強行軍 " を行なえば【耐久力】判定が必要となる）。従って、術者は 8 時間の飛行で 64 マイル（移動速度 30 フィートなら 48 マイル）を移動できる。

オーギュリイ

Augury ／吉凶占断

系統 占術；**呪文レベル** クレリック 2

構成要素 音声、動作、物質（25gp 以上の価値ある香）、焦点（25gp 以上の価値ある印をつけた棒や骨 1 セット）

発動時間 1 分

距離 自身

目標 術者

持続時間 瞬間

オーギュリイ は術者に、ある特定の行動がごく近い未来においてよい結果をもたらすか、悪い結果をもたらすかを告げてくれる。たとえば、あるパーティーが門を閉じている気味の悪い封印を破壊すべきかどうか思案している時、オーギュリイ を使えばそれがよい考えかどうか判断できるかも知れない。

役に立つ返答を得られる基本確率は（70%＋術者レベルごとに 1%、最大 90%）である；このロールは GM が密かに行う。GM がその質問を簡潔で素直なものだと判断すれば、結果は自動的に成功となる。質問が曖昧で不明瞭なら、成功の可能性は無い。オーギュリイに成功したなら、術者は以下の 4 つの中から 1 つの結果を得る。

- " 吉 "（その行動が恐らくよい結果をもたらす場合
- " 凶 "（悪い結果になる場合）
- " 吉にして凶 "（両方がある場合）
- " いずれでもなし "（行動は特によい結果にも悪い結果にもならない場合）

呪文が失敗した場合、術者は " いずれでもなし " の結果を得る。" いずれでもなし " の結果を得たクレリックにそれが オーギュリイ の成功によるものか失敗によるものかを知るすべは無い。

オーギュリイ が見ることのできる未来は、ほんの 30 分程度先までしかない。それ以上未来に起こるかもしれないできごとは、オーギュリイの結果に作用を及ぼさない。従って、その結果には、やろうと思っている行動の長期的な成り行きが考慮されていないことがある。同一人物が同一の問題について使用した オーギュリイ には、すべて最初に オーギュリイ をかけた時と同じダイスの結果を適用する。

オーダーズ・ラス

Order's Wrath ／秩序の怒り

系統 力術［秩序］；**呪文レベル** クレリック 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果範囲 一辺 30 フィートの立方体の範囲を満たす爆発内の秩序の属性でないクリーチャー

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

術者は秩序の力を呼び降ろして敵を討つ。この力は、エネルギーによる三次元の格子の形をとる。この呪文によって害を被るのは、属性が混沌か中立（秩序以外）のクリーチャーだけである。

この呪文は混沌の属性のクリーチャーに対して、術者レベル 2 レベルごとに 1d8（最大 5d8）ポイントのダメージ（混沌の来訪者に対しては術者レベルごとに 1d6、最大 10d6 ポイントのダメージ）を与え、1 ラウンドの間、幻惑状態にする。意志セーヴに成功すれば、ダメージを半減させ、幻惑効果を無効化することができる。

混沌の属性でも秩序の属性でもないクリーチャーにはダメージは半分しか与えられず、幻惑効果もない。そうしたクリーチャーは意志セーヴに成功すれば、ダメージをさらに半減させる（ロールの 1/4 に下げる）ことができる。

オープン／クローズ

Open/Close ／開閉

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 0、バード 0

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（真論製の鍵）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 開閉可能な重さ 30 ポンドまでの物体、あるいは戸口

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

術者は扉、宝箱、箱、窓、袋、ポーチ、ビン、樽、その他の容器を開け閉めできる（どちらにするかは術者が選択する）。もし何か（扉のかんぬきや宝箱の錠前など）がこの動きに抵抗するなら、呪文は失敗する。さらに、この呪文は重量 30 ポンド以下のものしか開閉できない。従って、大柄なクリーチャー用の扉や宝箱などには、この呪文は作用しない。

オブスキュア・オブジェクト

Obscure Object ／物体隠匿

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 3、バード 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（カメレオンの皮膚）

距離 接触

目標 100 ポンド／レベルまでの接触した物体 1 個

持続時間 8 時間（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

この呪文は、スクライング 呪文や クリスタル・ボール などといった占術（念視）効果によって在り処を探られないように、物体を隠す。そうし

た試みは（占術効果がその物体を目標とするものであれば）自動的に失敗し、（占術効果が最寄りの上地や物体や人物を目標とするものであれば）その物体を知覚することに失敗する。

オブスキュアリング・ミスト

Obscuring Mist ／覆い隠す霧

系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、クレリック 1、ドルイド 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 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 不可；**呪文抵抗** 不可

霧のような蒸気が術者の周囲に立ちこめる。この霧は動かすことはできない。この蒸気は 5 フィートを超えるすべての視覚（暗視も含む）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%の失敗確率がある）となる。それよりさらに遠く離れたクリーチャーは完全視認困難（50%の失敗確率があり、さらに攻撃側は目標の位置を視覚によって知ることはできない）となる。

ガスト・オヴ・ウィンド 呪文などによる軟風（時速 11 マイル以上）は 4 ラウンドでこの霧を吹き散らすことができる。疾風（時速 21 マイル以上）は 1 ラウンドでこの霧を吹き散らすことができる。 ファイアーボール、フレイム・ストライク あるいはそれに類する呪文は、炸裂あるいは火炎呪文の効果範囲内の霧を焼き払う。 ウォール・オヴ・ファイアーは、ダメージ を与える範囲内にある霧を焼き払う。

この呪文は水の中では機能しない。

オルター・セルフ

Alter Self ／自己変身

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 2、バード 2

構成要素 音声、動作、物質（なろうとしているクリーチャーの一部）

発動時間 1 標準アクション

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 分／レベル（解除可）

この呪文を発動するとき、術者は好きな小型か中型の人型生物クリーチャーの姿を想定してよい。もし術者の想定した姿が以下の能力を持っているならば、その能力を得る：暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、水泳速度 30 フィート。

小型：もし術者が小型の人型生物の姿をとるならば、術者は＋ 2 のサイズ・ボーナスを【敏捷力】に得る。

中型：もし術者が中型の人型生物の姿をとるならば、術者は＋ 2 のサイズ・ボーナスを【筋力】に得る。

ガーズ・アンド・ウォーズ

Guards and Wards ／守りと見張り

系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6

発動時間 30 分

構成要素 音声、動作、物質（火のついた香、少量の硫黄と油、結び目をつけた紐、血液少量）、焦点（小さな銀のロッド）

距離 この呪文によって守る範囲の中ならどこでも

効果範囲 200 平方フィート／レベルまで（自在）

持続時間 2 時間／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 本文参照

この強力な呪文は、基本的には術者の拠点または要塞を、複数の魔法的な守りと効果によって、守るためのものである。術者レベルごとに 200 平方フィートの面積を守る。この呪文によって守られた範囲の高さは最大 20 フィートまでで、形は自由に設定できる。何階もある建物を守る場合、効果範囲を各階に分けて配置することもできる。この呪文を発動するには、術者はこれから呪文で守る範囲内のどこかにいなければならない。この呪文は、守る範囲内に次のような魔法効果を生み出す。

アーケイン・ロック：呪文で守られた範囲内の扉はすべて アーケイン・ロック のかかった状態になる。セーヴィング・スロー：不可。呪文抵抗：不可。

霧：霧があらゆる通路を満たし、全員の視界が 5 フィートになる（暗視能力を持っていても）。5 フィート以内のクリーチャーは視認困難（攻撃に 20%の失敗確率が付く）。それより先のクリーチャーは完全視認困難（50%の失敗確率が付く。また、攻撃時に視覚によって目標の位置をつきとめることはできない）。セーヴィング・スロー：不可。呪文抵抗：不可。

蜘蛛の巣：すべての階段を上から下まで蜘蛛の巣が覆う。巣を形成する糸は ウェブ の呪文で出てくるものに似ているが、ただ ガーズ・アンド・ウォーズ の呪文が続く限り、糸を燃やしても引きちぎっても 10 分後には元通りになってしまう。セーヴィング・スロー：反応・無効、ウェブ の項を参照。呪文抵抗：不可。

混乱：どちらに行くかという選択肢がある場合（たとえば通路が交差している場合、脇道がある場合など）、ちょっとした混乱型の効果が働いて、侵入者たちは 50%の確率で、実際に選んだ道とはちょうど逆の方向へ進んでいるものと思い込む。この効果は［精神作用］に分類される。セーヴィング・スロー：不可。呪文抵抗：可。

扉の消失：術者レベルごとに 1 つの扉が サイレント・イメージ で覆われ、何の変哲もない壁のように見える。セーヴィング・スロー：意志・看破（やりとりがあった場合）。呪文抵抗：不可。

以上の効果に加えて、次の 5 つの魔法効果の中から 1 つを選んで配置できる。

1.ダンシング・ライツ を 4 つの通路に配置。この光の動きについて単純なプログラムを組み、ガーズ・アンド・ウォーズ の呪文の続く限り、これを繰り返させることができる。セーヴィング・スロー：不可。呪文抵抗：不可。

2.マジック・マウス を 2 箇所に配置。セーヴィング・スロー：不可。呪文抵抗：不可。

3. スティンキング・クラウド を 2 箇所に配置。この蒸気は術者の指定した箇所に出現する。 ガーズ・アンド・ウォーズ の呪文の続く限り、風に吹き散らされても 10 分後に元通りになる。セーヴィング・スロー：頑健・無効、スティンキング・クラウド の項を参照。呪文抵抗：不可。

4.ガスト・オヴ・ウィンド を 1 つの通路あるいは部屋に配置。セーヴィング・スロー：頑健・無効。呪文抵抗：可。

5.サジェスチョン を 1 箇所に配置。一辺 5 フィートの正方形までの範囲を 1 箇所選ぶこと。この範囲内に入ったり範囲内を通過したクリーチャーは、みな精神的に サジェスチョン の効果を受ける。セーヴィング・スロー：意志・無効。呪文抵抗：可。

この呪文によって守られた範囲はすべて、強力な防御術の魔力を放っている。 ディスペル・マジック を特定の効果に対して発動し、解呪に成功した場合、なくなるのはその特定の効果だけである。メイジズ・ディスジャンクション に成功すれば、ガーズ・アンド・ウォーズ の全効果が消え失せる。

カース・ウォーター

Curse Water ／水穢し

系統 死霊術［悪］；**呪文レベル** クレリック 1

発動時間 1 分

構成要素 音声、動作、物質（25gp 相当の銀の粉末 5 ポンド）

距離 接触

目標 接触したビンの水

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

この呪文は、ビン 1 本（1 パイント＝ 0.473 リットル）の水に負のエネルギーを吹き込み、邪水に変える（『装備』を参照）。聖水がアンデッドや悪の来訪者にダメージを与えるように、邪水は善の来訪者にダメージを与える。

カーム・アニマルズ

Calm Animals ／動物なだめ

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ドルイド 1、レンジャー 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 互いに 30 フィート以内の距離にいる動物

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

この呪文は動物をなだめ、おとなしくさせ、従順かつ無害にする。普通の（【知力】1 か 2 の）動物だけが、この呪文の作用を受ける。対象はすべてが同じ種で、そのうちのとの 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。術者が作用を及ぼせる最大ヒット・ダイス数は 2d4 ＋術者レベルに等しい。

作用を受けたクリーチャーは、現在位置に留まり、攻撃したり逃げたりしない。しかし無防備状態ではなく、攻撃されれば普通に自分の身を守ろうとする。どんなものであれ脅威（火、腹をすかせた捕食生物、今にも攻撃しそうな動き）にさらされると、その脅威にさらされたクリーチャーにかかっていた呪文は破れてしまう。

カーム・エモーションズ

Calm Emotions ／感情沈静化

系統 心術（強制）［精神作用］；**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、信仰

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果範囲 半径 20 フィートの拡散内のクリーチャー

持続時間 精神集中、1 ラウンド／レベルまで（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

この呪文は興奮したクリーチャーを沈静化する。術者は作用を及ぼしたクリーチャーに何ら制御を及ぼせるわけではないが、怒り狂ったクリーチャーたちが争うのをやめさせたり、喜びに浮かれた者の頭を冷やしたりできる。作用を受けたクリーチャーは暴力的行動がとれなくなったり（ただし自分の身を守ることはできる）、破壊的行動がとれなくなったりする。沈静化したクリーチャーの 1 体に対して攻撃的な行動やダメージが加えられた場合、沈静化したクリーチャーすべてにかかっていた カーム・エモーションズ が即座に破れてしまう。

この呪文は グッド・ホープ 、ブレス 、レイジ といった呪文によって与えられた士気ボーナスを自動的に抑止する（解呪するわけではない）。また、バードの " 勇気鼓舞の呪歌 " や、バーバリアンの激怒を無効化する。また、あらゆる［恐怖］効果を抑止し、すべての目標から混乱状態を取り除く。この呪文が持続している間、抑止された呪文や、状態、効果は効果を発揮しない。元々クリーチャーにかかっていた呪文や効果は、それまでに持続時間が尽きていなければ カーム・エモーションズ 呪文が終了すると再びクリーチャーに影響を及ぼす。

ガイダンス

Guidance ／導き

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とうかは、必ずロールを行なう前に宣言すること。

ガシアス・フォーム

Gaseous Form ／ガス化

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、バード 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 動作、物質／信仰（薄織一切れと煙一筋）

距離 接触

目標 接触した同意する実体クリーチャー

持続時間 2 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

対象は装備ごと霧のように半透明で非物質的な存在になる。物質的な防具（外皮を含む）は無意味になるが、サイズ・ボーナス、【敏捷力】ボーナス、反発ボーナス、（ メイジ・アーマー のような）［力場］効果による鎧ボーナスは適用される。また、対象は " ダメージ減少 10 ／魔法 " を得て、毒や急所攻撃、クリティカル・ヒットには完全耐性を持つようになる。対象はガス化時には攻撃を行なえず、また音声要素、動作要素、物質要素、焦点具を要する呪文も使えない。対象があらかじめ《呪文音声省略》、《呪文動作省略》、《物質要素省略》を使って準備していた呪文は、このルールの範疇外であることに注意。対象はガス化時には超常能力を失う。対象が接触呪文をこれから使う状態にしていたなら、ガシアス・フォーム の呪文が発効したとたん、くだんの接触呪文は影響を及ぼすことなくチャージ消費される。

ガス化したクリーチャーは地上を走ることはできないが、移動速度 10 フィートで飛ぶことができ、全ての〈飛行〉技能判定は自動的に成功する。呪文が続いている限り、着用しているものや手に持っているものと一緒に、小さな穴や狭い開口部、はてはわずかな隙間まで通り抜けることができる。ガス化したクリーチャーは風の影響を受ける。水その他の液体に入ることはできない。また、ガス化したクリーチャーはたとえガス化していた際に所持していたとしても、その持っていた物体を操作したり、アイテムを起動したりすることはできない。継続的に稼動しているアイテムは稼動状態のままだが、中にはその効果が無意味になってしまうアイテムもあるだろう。

ガスト・オヴ・ウィンド

Gust of Wind ／爆風

系統 力術［風］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、ドルイド 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作
距離 60 フィート
効果 術者から距離限界まで放射する直線状の強風
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

この呪文は、術者から発し、その径路上にいるすべてのクリーチャーに作用する強風（ほぼ毎時 50 マイル）を作り出す。効果範囲内にいる飛行中のクリーチャーは〈飛行〉技能判定に－ 4 のペナルティをこうむる。飛行中の超小型サイズ以下のクリーチャーは DC25 の〈飛行〉技能判定を行わなければならず、失敗した場合、2d6 × 10 フィート吹き戻され、2d6 ポイントのダメージを負う。飛行中の小型サイズ以下のクリーチャーは、風の力に逆らって前に進むために、DC20 の〈飛行〉技能判定を行わなければならない。

地面にいる超小型サイズ以下のクリーチャーは " 打ち倒された状態 " となり、1d4 × 10 フィート転がされ、10 フィート転がされるごとに 1d4 ポイントの非致傷ダメージを被る。

小型サイズのクリーチャーは風の力に倒されて " 伏せ状態 " となる。

中型サイズ以下のクリーチャーは、DC15 の【筋力】判定に成功しない限り、風の力に逆らって前に進むことができない。

大型サイズ以上のクリーチャーは ガスト・オヴ・ウィンド の影響下の中でも通常通り移動できる。

この呪文はその距離限界を超えてクリーチャーを動かすことはできない。

サイズに関わらず、ガスト・オヴ・ウィンド の効果範囲内にいるクリーチャーはみな、遠隔攻撃と〈知覚〉の判定に－ 4 のペナルティを被る。

この爆風にあっては、ろうそく、松明などのような覆いのない炎は自動的に消えてしまう。ランタンのような覆いのある炎も激しくはためき、50%の確率で消える。

加えて、ガスト・オヴ・ウィンド は、突然の爆風のせいで起こりそうなことなら、何でも起こす可能性がある。砂やはこりを痛いほど飛ばしたり、大きな火をあおり立てたり、品のいい日よけやカーテンを吹きあおってめちゃくちゃにしたり、小さなボートをくっがえしたり、ガスや蒸気を効果範囲の向こう端まで吹き飛ばしたり。

ガスト・オヴ・ウィンド は パーマネンシイ 呪文で永続化させることができる。

カラー・スプレー

Color Spray ／色しぶき
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 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（赤、黄、青に染めた粉末か砂をひとつまみずつ）
距離 15 フィート
効果範囲 円錐形の爆発
持続時間 瞬間；本文参照
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

けばけばしくも鮮烈な色彩が術者の手から前方に向かって円錐形に飛び出し、クリーチャーを朦朧状態に（そして恐らくは盲目状態にも）し、気絶状態にしてしまうことさえある。円錐形内のクリーチャーはそれぞれのヒット・ダイスに応じた作用を受ける。

2HD 以下：クリーチャーは 2d4 ラウンドの間、気絶状態かつ盲目状態かつ朦朧状態となり、その後 1d4 ラウンドの間、盲目状態かつ朦朧状態となり、さらにその後 1 ラウンドの間、朦朧状態となる（気絶状態になるのは生きているクリーチャーだけである）。

3 ～ 4HD：クリーチャーは 1d4 ラウンドの間、盲目状態かつ朦朧状態となり、その後 1 ラウンドの間、朦朧状態となる。

5HD 以上：クリーチャーは 1 ラウンドの間、朦朧状態となる。

視覚を持たない（または失っている）クリーチャーには、カラー・スプレー は作用しない。

ギアス／クエスト

Geas/Quest ／制約・探索
系統 心術（強制）［言語依存、精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、クレリック 6、バード 6
発動時間 10 分
目標 生きているクリーチャー 1 体
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

この呪文は レッサー・ギアス と同様に働くが、あらゆるヒット・ダイスのクリーチャーに効果があり、セーヴィング・スローが行なえない点で異なる。

24 時間の間、ギアス／クエスト に従えなかった場合、対象は各能力値に－ 3 のペナルティを受ける。このペナルティは毎日－ 3 ずつ累積していき、最大で－ 12 にまでなる。この効果によって能力値が 1 未満に下がることはない。この能力値ペナルティは、対象が ギアス／クエスト に従うのを再開してから 24 時間後に消える。

リムーヴ・カース で ギアス／クエスト を終らせるには、リムーヴ・カース を使う者の術者レベルが ギアス／クエスト を使った者の術者レベルより 2 レベル以上高くなければならない。 ブレイク・エンチャントメント は ギアス／クエスト には効かない。 ウィッシュ、ミラクル、リミテッド・ウィッシュ は効く。

ウィザード、ソーサラー、バードは通常この呪文を ギアス と呼ぶ。クレリックは同じ呪文のことを クエスト と呼ぶ。

レッサー・ギアス

Geas, Lesser ／初級制約
系統 心術（強制）［言語依存、精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、バード 3
発動時間 1 ラウンド
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 7HD までの生きているクリーチャー 1 体
持続時間 1 日／レベルあるいはチャージ消費（制約を完了させる）まで（解除可）
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

レッサー・ギアス はクリーチャーに、術者の望む通り、何らかの仕事を成し遂げたり、何らかの行動（あるいは一連の行動）をしないようにしたりさせる魔法の命令を与える。このクリーチャーは 7HD 以下でなければならず、また、術者の言うことを理解することができなければならない。ギアス はクリーチャーに自殺したり、確実な死をもたらす行動をするよう強制することはできないが、それ以外ならほとんどどんな行動でも取らせることができる。

ギアス をかけられたクリーチャーは、どれだけ長くかかろうと、その制約が完了するまで与えられた指示に従わねばならない。

その指示が対象自身の行動のみでは完了できない指示であった場合、この呪文は最大で術者レベルごとに 1 日の間、効果が持続する。頭のいい対象はある種の指示を出し抜くことができる。

24 時間の間、レッサー・ギアス に従えなかった場合、対象は各能力値に－ 2 のペナルティを被る。このペナルティは毎日－ 2 ずつ累積していき、最大で－ 8 にまでなる。この効果によって能力値が 1 未満に下がることはない。この能力値ペナルティは、対象が レッサー・ギアス に従うのを再開してから 24 時間後に消える。

レッサー・ギアス（およびすべての能力値ペナルティ）は ウィッシュ や ブレイク・エンチャントメント 、ミラクル 、リミテッド・ウィッシュ 、リムーヴ・カース によって終了させることができる。 ディスペル・マジック は レッサー・ギアス には作用しない。

キーン・エッジ

Keen Edge ／鋭き刃
系統 変成術；**呪文レベル** 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 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 武器 1 つ、あるいは射出武器の矢弾 50 本（発動時にはそれらの矢弾すべてがひとつになっていなければならない）
持続時間 10 分／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害、物体）；**呪文抵抗** 可（無害、物体）
　この呪文は武器を魔法の力によって鋭くし、決定的な一撃を与える能力を上昇させる。この変成術呪文によって、その武器のクリティカル可能域が 2 倍になるのである。クリティカル可能域が 20 のものは 19 ～ 20 になる。クリティカル可能域が 19 ～ 20 のものは 17 ～ 20 になる。クリティカル可能域が 18 ～ 20 のものは 15 ～ 20 になる。この呪文は刺突武器か斬撃武器にしかかけることはできない。アローやクロスボウ・ボルトにかけた場合、特定の矢 1 本に対する キーン・エッジ は、意図した目標に当たったかどうかに関わらず、1 回使用すれば切れてしまう。シュリケンはこの呪文に関して投擲武器ではなく矢弾として扱う。
　武器のクリティカル可能域を強化させる複数の効果（キーンの特殊能力を持つ武器や《クリティカル強化》の特技など）は累積しない。術者はこの呪文を爪などの肉体武器に対して使用することはできない。

キャッツ・グレイス

Cat's Grace ／猫の敏捷力
系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、ドルイド 2、バード 2、レンジャー 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（猫の毛ひとつまみ）
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
　この呪文の影響を受けたクリーチャーは、より機敏かつ軽やかで調和のとれた動きができるようになる。この呪文は【敏捷力】に＋ 4 の強化ボーナスを与え、それによって通常通り、AC や反応セーヴ、その他で【敏捷力】修正値を使用する際に利益を与える。

マス・キャッツ・グレイス

Cat's Grace, Mass ／集団猫の敏捷力
系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、ドルイド 6、バード 6
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 クリーチャー 1 体／レベル、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
　マス・キャッツ・グレイス は キャッツ・グレイス と同様に機能するが、複数のクリーチャーに作用する。

キュア・クリティカル・ウーンズ

Cure Critical Wounds ／致命傷治療
系統 召喚術（治癒）；**呪文レベル** クレリック 4、ドルイド 5、バード 4
　キュア・ライト・ウーンズ と同様だが、この呪文は 4d8 ＋ 1 ／術者レベル（最大＋ 20）ポイントのダメージを回復させる。

マス・キュア・クリティカル・ウーンズ

Cure Critical Wounds, Mass ／集団致命傷治療
系統 召喚術（治癒）；**呪文レベル** クレリック 8、ドルイド 9
　マス・キュア・ライト・ウーンズ と同様だが、この呪文は 4d8 ＋ 1 ／術者レベル（最大＋ 40）ポイントのダメージを回復させる。

キュア・シリアス・ウーンズ

Cure Serious Wounds ／重傷治療
系統 召喚術（治癒）；**呪文レベル** クレリック 3、ドルイド 4、バード 3、パラディン 4、レンジャー 4
　キュア・ライト・ウーンズ と同様だが、この呪文は 3d8 ＋ 1 ／術者レベル（最大＋ 15）ポイントのダメージを回復させる。

マス・キュア・シリアス・ウーンズ

Cure Serious Wounds, Mass ／集団重傷治療
系統 召喚術（治癒）；**呪文レベル** クレリック 7、ドルイド 8
　マス・キュア・ライト・ウーンズ と同様だが、この呪文は 3d8 ＋ 1 ／術者レベル（最大＋ 35）ポイントのダメージを回復させる。

キュア・モデレット・ウーンズ

Cure Moderate Wounds ／中傷治療
系統 召喚術（治癒）；**呪文レベル** クレリック 2、ドルイド 3、バード 2、パラディン 3、レンジャー 3
　キュア・ライト・ウーンズ と同様だが、この呪文は 2d8 ＋ 1 ／術者レベル（最大＋ 10）ポイントのダメージを回復させる。

マス・キュア・モデレット・ウーンズ

Cure Moderate Wounds, Mass ／集団中傷治
系統 召喚術（治癒）；**呪文レベル** クレリック 6、ドルイド 7、バード 6
　マス・キュア・ライト・ウーンズ と同様だが、この呪文は 2d8 ＋ 1 ／術者レベル（最大＋ 30）ポイントのダメージを回復させる。

キュア・ライト・ウーンズ

Cure Light Wounds ／軽傷治療
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
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、意志セーヴを試み、成功すればダメージを半減させることができる。

マス・キュア・ライト・ウーンズ

Cure Light Wounds, Mass ／集団軽傷治療
系統 召喚術（治癒）；**呪文レベル** クレリック 5、ドルイド 6、バード 5
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 クリーチャー 1 体／レベル、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 意志・半減（無害）あるいは意志・半減；本文参照；**呪文抵抗** 可（無害）あるいは可；本文参照

術者は正のエネルギーを注ぎ込み、選択したクリーチャーそれぞれに対して 1d8 ＋ 1 ／術者レベル（最大＋ 25）ポイントのダメージを回復させる。他のキュア呪文と同様、マス・キュア・ライト・ウーンズ は範囲内のアンデッドを回復させるのではなく、逆にダメージを与える。作用を受けたアンデッドはそれぞれ意志セーヴを試み、成功すればダメージを半減させることができる。

クウェンチ

Quench ／消火
系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
効果範囲あるいは目標：20 フィート立方の区画 1 個ぶん／レベル（自在）、あるいは火に関わりのある魔法のアイテム 1 つ
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 不可あるいは意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 不可あるいは可（物体）

クウェンチ はしばしば、山火事やその他の大火事を消し止めるために使用される。この呪文は、効果範囲内にある魔法の力を持たない火をすべて消火する。また、効果範囲内にある［火］の呪文を解呪するが、術者は解呪しようとする呪文それぞれに対して解呪判定（1d20 ＋術者レベルごとに 1、最大＋ 15）に成功しなければならない。そうした呪文を解呪するための DC は（11 ＋その［火］の呪文の術者レベル）である。

クウェンチ 呪文の効果範囲内にいる（火）の副種別を持つクリーチャーはそれぞれ、術者レベルごとに 1d6（最大 10d6、セーヴ不可）ポイントのダメージを被る。

あるいは、術者は火を生み出したり操ったりする魔法のアイテム 1 つを目標としてこの呪文を使用することもできる。そのアイテムは、意志セーヴに成功しない限り、火に関わりのあるすべての魔法能力を 1d4 時間の間、失ってしまう。アーティファクトはこの呪文の効果に対して完全耐性がある。

グール・タッチ

Ghoul Touch ／食屍鬼の接触
系統 死霊術；**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、物質（グールから取った布、あるいはグールのすみかから取った土）
距離 接触
目標 接触した生きている人型生物
持続時間 1d6 ＋ 2 ラウンド
セーヴィング・スロー 頑健・無効；**呪文抵抗** 可

術者はこの呪文で体に負のエネルギーを宿し、近接接触攻撃に成功すれば、生きている人型生物 1 体を麻痺状態にすることができる。

麻痺した対象から半径 10 フィートの拡散内にいる、すべての生きているクリーチャー（術者除く）は対象の放つ腐肉の匂いにより不調状態に陥る（頑健・無効）。 ニュートラライズ・ポイズン の呪文はクリーチャーの不調状態を取り除く。また、この匂いは、毒に対して完全耐性を有するクリーチャーには作用しない。

グッドベリー

Goodberry ／良き漿果（しょうか）
系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 接触
目標 接触した 2d4 個の新鮮なベリー
持続時間 1 日／レベル
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

摘みたてのベリーに グッドベリー の呪文をかけると、うち 2d4 個が魔法のものになる。術者（および 3 レベル以上のドルイド全員）には、どのベリーが呪文の作用を受けたかが即座にわかる。魔法のベリー 1 粒で、中型サイズのクリーチャーの普通の食事一食ぶんになる。また、食べればダメージが 1 ポイント治る。ただし、これによる治癒は、どの 24 時間をとっても 8 ポイントが上限である。

グッド・ホープ

Good Hope ／良き希望
系統 心術（強制）［精神作用］；**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 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
目標 生きているクリーチャー 1 体／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
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

この呪文は対象に強い希望を注ぎ込む。作用を受けたクリーチャーは攻撃ロール、セーヴィング・スロー、能力値判定、技能判定、武器によるダメージ・ロールに＋ 2 の士気ボーナスを得る。

グッド・ホープ は クラッシング・ディスペア を相殺し、解呪する。

クラウドキル

Cloudkill ／殺戮の雲
系統 召喚術（創造）；**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）
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
セーヴィング・スロー 頑健・不完全；本文参照；**呪文抵抗** 不可

この呪文は フォッグ・クラウド のように、ひとかたまりの雲塊を作り出すが、その蒸気は黄緑色で毒性がある。雲は 3HD 以下のあらゆる生きているクリーチャーを殺してしまう（セーヴ不可）。4 ～ 6HD の生きているクリーチャーは頑健セーヴに成功しなければ死亡する（セーヴに成功した場合、この雲の中にいる間毎ラウンド、術者のターンに 1d4 ポイントの【耐久力】ダメージを受ける）。

HD が 6 以上の生きているクリーチャーはこの雲の中にいる間毎ラウンド、術者のターンに 1d4 ポイントの【耐久力】ダメージを受ける（頑健セーヴに成功すれば、このダメージは半減する）。息を止めても何ら助けにはならないが、毒への完全耐性を持つクリーチャーには、この呪文は作用しない。

フォッグ・クラウド と異なり、クラウドキル は地表面に沿って漂いながら、毎ラウンド 10 フィートずつ術者から離れるように移動する。毎ラウンド、術者が呪文を発動した際の起点から見て 10 フィート遠い位置に新たな起点を定め、そこから雲の新たな拡散範囲を求めること。

この蒸気は空気より重いため、地面の一番低い方へと漂って行き、地下室や下水口の中にまで流れ込む。従って、たとえばジャイアント・アント（巨大蟻）の巣を一掃するような場合には理想的な呪文ということだ。この蒸気を液体にしみ込ませたり、水中でこの呪文を発動することはできない。

グラスピング・ハンド

Grasping Hand ／つかみかかる手
系統 力術［力場］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7

インターポージング・ハンド と同様だが、術者が選んだ敵 1 体に組みつかせることができる。 グラスピング・ハンド は毎ラウンド 1 回の組み

つき攻撃を行なう。 この攻撃は機会攻撃を誘発しない。この組みつきの戦技ボーナスと戦技防御値は術者レベルを基本攻撃ボーナスとして用い、【筋力】31 による＋ 10、サイズが大型であることによる＋ 1 がつく。【敏捷力】は 10 であり影響しない。組みつきに成功しても対象を傷つけることはない。別の目標に向けるのは移動アクションを要する。 グラスピング・ハンド は代わりに突き飛ばし攻撃を同じボーナスで行うことができる。あるいは インターポージング・ハンド と同様に、対象との間に立ちふさがることもできる。

クラッシング・ディスペア

Crushing Despair ／圧し拉ぐ絶望

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、バード 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質

距離 30 フィート

効果範囲 円錐形の爆発

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

不可視の円錐形範囲内を絶望が覆い、対象は圧倒的な悲しみに包まれる。作用を受けたクリーチャーは攻撃ロール、セーヴィング・スロー、能力値判定、技能判定、武器によるダメージ・ロールに－ 2 のペナルティを受ける。

クラッシング・ディスペア は グッド・ホープ を相殺し、解呪する。

クラッシング・ハンド

Crushing Hand ／押し潰す手

系統 力術［力場］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 9

インターポージング・ハンド と同様だが、グラスピング・ハンド のように組みつきも行わせることができる。この組みつきの戦技ボーナスと戦技防御値は術者レベルを基本攻撃ボーナスとして用い、【筋力】35 による＋ 12、サイズが大型であることによる＋ 1 がつく。【敏捷力】は 10 であり影響しない。 クラッシング・ハンド は組みつきに成功した場合、対象に 2d6 ＋ 12 のダメージを与える。また、代わりに フォースフル・ハンド のように突き飛ばし攻撃を同じボーナスで行うことができる。あるいは インターポージング・ハンド と同様に、対象との間に立ちふさがることもできる。

グリース

Grease ／脂

系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、バード 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（バター）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 物体 1 つ、あるいは一辺 10 フィートの正方形

持続時間 1 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 不可

グリース の呪文は固体の表面をすべりやすい脂の層で覆う。呪文発動時に範囲内にいたクリーチャーはみな、反応セーヴを行ない、失敗するとすべって転倒する。脂で覆われた範囲では、DC10 の〈軽業〉判定に成功することで、通常の半分の移動速度で歩いたり通り抜けたりできる。失敗すればそのラウンドは移動できず（反応セーヴを行ない失敗すれば転倒）、5 以上の差で失敗したなら転倒する（〈軽業〉参照）。自分のターンに移動しなかったクリーチャーはこの判定を行なう必要はなく、立ちすくみ状態であると見なされない。

この呪文はアイテムを脂で覆うのにも使える。使用されていない物体は常にこの呪文の影響を受けるが、クリーチャーが持っていたり装備していたりする物体は所持者が反応セーヴに成功することによって影響を免れることができる。最初のセーヴィング・スローに失敗したなら、クリーチャーは即座にそのアイテムを取り落とす。脂で覆われた物を拾ったり使おうとするなら、毎ラウンドセーヴィング・スローを行なわなければならない。脂で覆われた鎧や衣服を着ているクリーチャーは、〈脱出術〉判定、組みつきから脱出するための戦技判定、組みつきを避けるための戦技防御値に＋ 10 の状況ボーナスを得る。

クリーピング・ドゥーム

Creeping Doom ／這い寄る破滅

系統 召喚術（招来）；**呪文レベル** ドルイド 7

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）／ 100 フィート；本文参照

効果 蟲のスウォーム 4 群

持続時間 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 頑健・不完全、本文参照；**呪文抵抗** 不可

この呪文は噛みつきと突き刺しを行う大規模な蟲のスウォームを 4 つ召喚する。これらのスウォームは互いに隣接して現れるが、独立して動くように指示できる。 これらは以下の能力を持つムカデの群れと見なす。それぞれ 60 のヒット・ポイントを持ち、群れ攻撃によって 4d6 のダメージを与える。この攻撃による毒と気を散らす効果へ抵抗するセーヴは、この呪文のセーヴ DC に等しい。複数の群れに捕まっても、ダメージとセーヴは一度のみである。

術者はスウォームを、他のクリーチャーと同じエリアに招来することもできる。標準アクション 1 つを使用することで、術者はスウォームに対して、自分から 100 フィート以内にいるいずれかの対象に向かって移動するよう命令することができる（一度に何群にでも命令できる）。自分から 100 フィートより離れたところへ移動するよう命令することはできず、術者がスウォームから 100 フィートより離れたところへ移動した場合、そのスウォームはその場所に留まり、自分と同じエリアにいるクリーチャーを攻撃する（術者が 100 フィート以内に戻れば、再び命令を出すことができるようになる）。

クリエイト・アンデッド

Create Undead ／アンデッド創造

系統 死霊術［悪］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、クレリック 6

発動時間 1 時間

構成要素 音声、動作、物質（墓場の泥上を詰めた陶器の壷 1 つと、創造するアンデッドの HD ごとに少なくとも 50gp の価値があるブラック・オニキス）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 死体 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

アニメイト・デッド よりさらに強力なこの悪の呪文により、術者はもっと強力な種類のアンデッド（グール、ガスト、ミイラ、モーグ）を創造するために、死んだ肉体に負のエネルギーを注ぎ込むことができる。術者が作り出せるアンデッドの種類は、以下の表に示すように、術者レベルによって決まる。

術者レベル	創造されるアンデッド
11 以下	グール
12 ～ 14	ガスト
15 ～ 17	ミイラ
18 以上	モーグ

望むなら、術者は自分のレベルで作れる上限より弱いアンデッドを創造することもできる。たとえば、16 レベルの術者はミイラを 1 体創造する代わりに、グールかガストを 1 体創造することにしてもいいのだ。創造されたアンデッドは自動的に創造者の制御下に入るわけではないので、そうした方がよいアイデアかもしれない。術者がアンデッドを支配できる（『ア

ンデッドの退散と威伏』、P.156 参照）なら、アンデッド・クリーチャーを創造した際に支配を試みることもできる。

この呪文は夜間に発動せねばならない。

クリエイト・ウォーター

Create Water ／水の創造

系統 召喚術（創造）［水］；**呪文レベル** クレリック 0、ドルイド 0、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

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果 2 ガロン（7.6 リットル）／レベルまでの水

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文はきれいな雨水に似た、有害なものを含まない飲用に適した水を作り出す。水を作り出す場所は実際に出てくる水が入るだけの小さな場所でも、出てくる水の体積より 3 倍も広いところでも構わない―土砂降りの雨のように降らせたり、たくさんの小さな容器を満たしたりできるだろう。この水は飲みきらなくても、1 日後に消えてなくなる。

注：召喚術呪文は、物質や物体をクリーチャーの体内に作り出すことはできない。水の重さは 1 ガロン（約 3.8 リットル）につきおよそ 8 ポンド（約 3.6kg）である。1 立方フィートの水（約 28 リットル）はほぼ 8 ガロンに相当し、約 60 ポンド（約 27kg）の重さがある。

クリエイト・グレーター・アンデッド

Create Greater Undead ／上級アンデッド創造

系統 死霊術［悪］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8、クレリック 8

クリエイト・アンデッド と同様だが、この呪文は、より強力で知性の高いアンデッド（シャドウ、レイス、スペクター、ディヴァウラー）を創造できるようになる。作り出されるアンデッドの種類は、以下の表に示すように、術者レベルによって決まる。

術者レベル	創造されるアンデッド
15 以下	シャドウ
16 ～ 17	レイス
18 ～ 19	スペクター
20 以上	ディヴァウラー

クリエイト・フード・アンド・ウォーター

Create Food and Water ／食料と水の創造

系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** クレリック 3

発動時間 10 分

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 人間 3 人／レベルあるいは馬 1 頭／レベルを 24 時間養うことができる食料と水

持続時間 24 時間；本文参照

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文の生み出す食料は、術者が選んだ何か簡素な食事―味こそ薄いが栄養は満点である。こうして生み出された食料は 24 時間後に腐敗し、食べられなくなってしまうが、ピュアリファイ・フード・アンド・ウォーター 呪文をかければさらに 24 時間鮮度を保つことができる。この呪文で作られた水は清浄な雨水と同じである。食料の場合と違い、この水が悪くなることはない。

グリッターダスト

Glitterdust ／きらめく微塵

系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、バード 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（雲母の粉末）

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果範囲 10 フィート拡散内のクリーチャーや物体

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（盲目効果のみ）；**呪文抵抗** 不可

金色の微塵が雲となって効果範囲内のあらゆる者と物を覆い、持続時間中はクリーチャーを盲目にし、また不可視のものの輪郭を目に見えるようにする。範囲内のあらゆるものはこの塵に覆われる。この塵は取り除けず、呪文が切れるまではきらきらと光りつづける。毎ラウンド、盲目状態のクリーチャーのターンの終わりに、盲目効果を終了させる新たなセーヴィング・スローを試みることができる。

この塵に覆われたクリーチャーは〈隠密〉の判定に－ 40 のペナルティを負う。

グリフ・オヴ・ウォーディング

Glyph of Warding ／守りの秘文

系統 防御術；**呪文レベル** クレリック 3

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作、物質（200gp 相当のダイアモンドの粉末）

距離 接触

目標あるいは効果範囲 接触した物体、あるいは 5 平方フィート／レベル

持続時間 チャージ消費（作動）するまで永続（解除可）

セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 不可（物体）および可；本文参照

この力ある銘刻は、秘文に守られた物体や範囲に入ったり、通過したり、開けたりした者に害を与える。 グリフ・オヴ・ウォーディング による秘文 1 つで、1 つの橋や通路や入口を守ったり、1 つの箱や櫃に罠を仕掛けたりできる。

術者は守りの秘文の諸条件全てを設定する。合言葉（術者が呪文発動時に設定）を言わずにこの呪文によって守られた範囲に踏み込んだり、守られた物体を開いたりしたクリーチャーが秘文に隠された魔法の対象となる、というのが典型的である。合言葉に替えて、あるいは合言葉に加えて、秘文は肉体的な特性（身長、体重など）やクリーチャーの種別、副種別、種に合わせて仕掛けることもできる。また善、悪、秩序、混沌といった属性に合わせて仕掛けたり、術者と同じ宗教の者は見逃すように仕掛けたりすることもできる。しかし、クラス、ヒット・ダイス、レベルに合わせて仕掛けることはできない。秘文は不可視のクリーチャーに対しても通常に働くが、エーテル状態で通り抜けるものに対しては作動しない。1 つの範囲に複数の秘文を発動することはできない。しかし、たとえば 1 つの箪笥に 3 つの独立した引き出しがある場合、それぞれの引き出しを別々の秘文で守ることはできる。

この呪文を発動するさい、術者は守りの印形のまわりに、かすかに光る網目模様を描く。秘文の効果範囲は、術者に可能な最大面積以内ならどんなふうな形に配置してもよい。呪文が完成したら、秘文も網目模様もほぼ不可視になる。

物理的、魔術的な探りを入れるなどの手段によって秘文に作用を及ぼしたり、避けて通ったりすることはできない。しかし秘文を解呪することはできる。 ノンディテクション 、ポリモーフ 、ミスリード（その他これらに類する魔法効果）で秘文を欺くこともできるが、魔法的な手段によらない変装などでは欺くことはできない。 リード･マジック を使った上で〈知識：神秘学〉判定（DC13）に成功すれば、グリフ・オヴ・ウォーディングを識別できる。識別することで秘文が作動することはない。識別に成功した者には、秘文の基本的な性質（どの秘文か、どんな種類のダメージを及ぼすか、何の呪文がこめられているか）がわかる。

注：グリフ・オヴ・ウォーディング のような魔法の罠を発見し、無力化するのは困難である。ローグ（だけ）は グリフ・オヴ・ウォーディング を発見するのに〈知覚〉技能を、グリフ・オヴ・ウォーディング を解除するのに〈装置無力化〉を使うことができる。どちらの場合も DC は

25 ＋**呪文レベル**であり、グリフ・オヴ・ウォーディング の場合は 28 である。

選択したバージョンによって、秘文は侵入者にダメージを与えたり、何らかの呪文を起動させたりする。

爆発の秘文：侵入者とその 5 フィート以内にいる者に対して、爆発が術者レベル 2 レベルごとに 1d8 ダメージ（最大 5d8）を与える。ダメージは［音波］［酸］［電気］［火］［冷気］のいずれかである（術者が呪文発動時に選択）。作用を受けた者は反応セーヴに成功すればダメージを半分にできる。この効果に対して呪文抵抗は適用される。

呪文の秘文：術者は敵に害を与える呪文で、自分が知っており、かつ 3 レベル以下のものを何か 1 つ、秘文の中に仕掛けておける。その呪文のレベルに依存する特徴はすべて、呪文発動時の術者のレベルによって決まる。呪文に目標がある場合、侵入者が目標になる。呪文に効果範囲や無定型の効果（雲など）がある場合、効果範囲や効果は侵入者が中心になる。呪文がクリーチャーを招来する場合、それはできるだけ侵入者の近くに現れて攻撃する。セーヴィング・スローと呪文抵抗はすべて通常通りに行なわれるが、その DC は グリフ・オヴ・ウォーディング に仕掛けられた呪文のレベルによって決まる。

グレーター・グリフ・オヴ・ウォーディング

Glyph of Warding, Greater ／上級守りの秘文

系統 防御術；**呪文レベル** クレリック 6

グリフ・オヴ・ウォーディング と同様だが、6 レベル以下の呪文 1 個を保持できる。

さらに、グレーター・グリフ・オヴ・ウォーディング による爆発は最大 10d8 ポイントのダメージを与える。

リード・マジック を使った上で〈呪文学〉判定（DC16）に成功すれば、グレーター・グリフ・オヴ・ウォーディング を識別できる。

グリブネス

Glibness ／巧言

系統 変成術；**呪文レベル** バード 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 10 分／レベル（解除可）

術者のスピーチはより流暢で説得力を持つようになり、聴衆は術者の言うことを信じやすくなる。 術者は他者に自分の言葉が真実であると信じさせるために行なう〈はったり〉の判定に＋ 20 のボーナスを得る。このボーナスは他の形での〈はったり〉技能の使用、すなわち戦闘時のフェイント、〈隠れ身〉を行なうための隙を作ること、符丁を使ってひそかにメッセージをやりとりすることなどには使えない。

魔法効果により術者の嘘が見破られたり、真実を話すことを強いられるような場合（ ディサーン・ライズ や ゾーン・オヴ・トゥルース など）、その効果を使用する術者は、（15 ＋ グリブネス をかけた術者の術者レベル）を DC とした術者レベル判定（1d20 ＋術者レベル）に成功しなければならない。失敗したならばその効果は失敗し、嘘を見抜くことも、真実だけを話すように強制することもできない。

クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス

Clairaudience/Clairvoyance ／透視・透聴

系統 占術（念視）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、バード 3

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作、焦点／信仰（小さな角笛 1 つあるいはガラス細工の目 1 つ）

距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）

効果 魔法的感知器官

持続時間 1 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス は特定の場所に不可視の魔法的感知器官を作り出し、術者はその場にいるのとほとんど同じように見たり聞いたり（術者がどちらかを選択）できるようになる。視線や効果線が通っている必要はないが、知っている場所―術者に馴染みのある場所や、明確な位置（扉の向こうや、角を曲がったところ、木立の中、など）―でなければならない。一度場所を選択してしまえば、魔法的感知器官は移動しないが、術者が望むならぐるりとまわして全方向を見ることができる。他の念視呪文と異なり、この呪文を通じて魔法的あるいは超常的に強化された感覚を働かせることはできない。選択した場所に魔法的な暗闇があれば、術者には何も見えない。そこが自然の暗闇に閉ざされていた場合、術者はこの呪文効果の中心から周囲半径 10 フィートの範囲を見ることができる。 クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス は術者が現在いる次元界においてのみ機能する。秘術呪文焦点具：小さな角笛 1 つ（聴覚の場合）あるいはガラス細工の目 1 つ（視覚の場合）。

グレーター（呪文名）

呪文名が グレーター で始まる呪文は、すべてその呪文名のアイウエオ順で並べられている。従って グレーター 呪文の解説は、その呪文の元になった呪文の近くで探し出せる。呪文系列の中に基本となる呪文の グレーター 版がある呪文は、アーケイン・サイト 、インヴィジビリティ 、グリフ・オヴ・ウォーディング 、コマンド 、シャウト 、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 、スクライング 、ディスペル・マジック 、テレポート 、プライング・アイズ 、プレイナー・アライ 、プレイナー・バインディング 、マジック・ウェポン 、マジック・ファング 、レストレーション である。

クレンチト・フィスト

Clenched Fist ／握り拳

系統 力術［力場］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8

構成要素 音声、動作、焦点／信仰（革の手袋片手ぶん）

インターポージング・ハンド と同様だが、この手は術者の選択した敵 1 体との間に立ちふさがり、突き飛ばし、攻撃することもできる。この浮遊する手は 60 フィートまで移動し、同一ラウンドに攻撃することができる。この手は術者の指示によって動くため、不可視状態だったり視認困難なクリーチャーを感知したり攻撃したりする能力は術者と変わらない。

この手は毎ラウンド 1 回攻撃し、攻撃ボーナスは術者レベル＋術者の【知力】／【判断力】／【魅力】修正値（それぞれウィザード、クレリック、ソーサラーの場合）で、手の【筋力】（33）による＋ 11、サイズが大型であることによる－ 1 がつく。手は毎回の攻撃で 1d8 ＋ 11 ポイントのダメージを与え、さらに命中を受けたクリーチャーはにの呪文のセーヴ DC に対して）頑健セーヴを行ない、失敗すると 1 ラウンドの間、朦朧状態となる。この呪文を別の目標に向け直すには、1 移動アクションを要する。

クレンチト・フィスト は インターポージング・ハンド と同様に間に立ちふさがることも、フォースフル・ハンド と同様に敵を突き飛ばすこともできる。 この突き飛ばしの戦技ボーナスは術者レベルを基本攻撃ボーナスとして用い、【筋力】による＋ 11、大型であることによる＋ 1 がつく。

クローク・オヴ・ケイオス

Cloak of Chaos ／混沌の衣

系統 防御術［混沌］；**呪文レベル** クレリック 8

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（500gp の価値がある小さな聖遺物入れ）

距離 20 フィート

目標 術者を中心とした半径 20 フィートの爆発内にいるクリーチャー 1 体／レベル

持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 可（無害）

ランダムな色彩の模様が対象を覆って攻撃から守り、秩序の属性のクリーチャーの発動した呪文に対する抵抗力を与え、対象に攻撃を当てた秩序の属性のクリーチャーを混乱状態にする。この防御術呪文には 4 つの効果がある。

第一に、この呪文によって守られたクリーチャーは AC に＋4 の反発ボーナスと、セーヴに＋4 の抵抗ボーナスを得る。 プロテクション・フロム・ロー と異なり、この呪文の利益は秩序の属性のクリーチャーによる攻撃に対してだけではなく、すべての攻撃に対して適用される。

第二に、この呪文によって守られたクリーチャーは［秩序］の呪文や秩序の属性のクリーチャーの発動した呪文に対して呪文抵抗 25 を得る。

第三に、この防御術呪文は プロテクション・フロム・ロー と同様に、憑依および精神的な影響を防御する。

最後に、秩序の属性のクリーチャーがこの呪文によって守られたクリーチャーに対する近接攻撃に成功した場合、その攻撃者は 1 ラウンドの間、混乱状態になる（ コンフュージョン 呪文と同様に意志セーヴに成功すれば無効化できるが、セーヴは クローク・オヴ・ケイオス のセーヴ DC に対して行なうこと）。

グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ

Globe of Invulnerability ／耐魔法球

系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6

レッサー・グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ と同様だが、4 レベル呪文や 4 レベル相当の擬似呪文能力をも排除する。

レッサー・グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ

Globe of Invulnerability, Lesser ／下級耐魔法球

系統 防御術；**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、物質（ガラスか水晶のビーズ）

距離 10 フィート

効果範囲 術者を中心とした半径 10 フィートの球形の放射

持続時間 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

移動せず、かすかにゆらめく魔法の球体が術者を取り巻き、3 レベル以下のすべての呪文の効果を排除する。そうした呪文の効果範囲あるいは効果には レッサー・グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ の効果範囲は含まれない。そうした呪文は球体の内部にいる目標に作用を及ぼすことができない。これには擬似呪文能力や魔法装置からの呪文や擬似呪文効果も含まれる。ただし、どんな種類の呪文でも、この魔法の球体の向こう側へ、あるいは球体の中から外へかけることはできる。4 レベル以上の呪文、および、この呪文が発動された時点ですでに効果をあらわしている呪文には、この球体は作用しない。この球体は ディスペル・マジック で除去できる。球体から一時的に離れ、再び戻ることはペナルティなく行なうことができる。

呪文の効果は、その効果が球体の効果範囲と重ならないかぎり中断されず、重なった場合でも、単に一時的に効果が抑止されるだけで解呪されるのではないことに注意。

同じ呪文でもとのキャラクター・クラスでかけているかでレベルが違う場合、レッサー・グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ がその呪文を停止させるかどうか決める際には、その呪文の使い手のクラスに対応する**呪文レベル**を使用すること。

クローン

Clone ／クローン

系統 死霊術；**呪文レベル** 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 gp の価値がある様々な研究資材）、焦点（特別な研究設備、500gp）

距離 0 フィート

効果 クローン 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

この呪文は 1 体のクリーチャーの不活性な複製を作り出す。複製元となった個体が殺されると、その魂は即座にこのクローンに移され、代わりの肉体を得る（魂が自由な状態で、生き返ることを望んでいるなら）。

複製元の死体がまだ残っているなら、それは不活性な物体となり、以後は生き返らせることができなくなる。複製元のクリーチャーの本来の寿命が尽きてしまった（自然死した）場合は、クローン化の試みはすべて失敗する。

複製を造るためには、術者は複製元のクリーチャーの生きている身体から採った肉片（毛髪や爪、鱗の類ではいけない）を、少なくとも 1 立方インチぶん用意しなければならない。肉片は新鮮である必要はないが、防腐されていなければならない（ ジェントル・リポウズ 呪文を使うなどして）。一度呪文を発動させたら、複製は 2d4 ヶ月かけて研究室で培養せねばならない。

クローンが完成したら、複製元のクリーチャーがすでに死んでいれば、その魂はただちにそのクローンに入る。そのクローンは複製元と肉体的に同一で、複製元と同じ人格と記憶を有する。 見方を変えると、このクローンはまるで複製元のキャラクターが生命力吸収を受け、永続的な負のレベルを 2 レベル得て復活したかのように扱われる。対象が 1 レベルであったなら、代わりに 2 点の【耐久力】吸収を受ける（これによって【耐久力】が 0 以下になるならクローンによって復活することはできない）。複製元のクリーチャーから肉片を採った後で永続的な負のレベルを得たなら、クローンも同様に負のレベルを得ている。

この呪文が複製するのは肉体と精神のみであり、装備は含まない。複製元が生きていたり、魂が戻れない状況にある間も、複製は成長することができる。しかしこの体は魂の無い不活性な肉の塊に過ぎず、保護されなければ腐っていくほかない。

ケイオス・ハンマー

Chaos Hammer ／混沌の鉄槌

系統 力術［混沌］；**呪文レベル** クレリック 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果範囲 半径 20 フィートの爆発

持続時間 瞬間（1d6 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

術者は混沌の力を解き放って敵を討つ。混沌の力は多彩な色を放ちながら跳びはね、踊り回るエネルギーの爆発となって現れる。この呪文によって害を被るのは、秩序か中立（混沌以外）の属性のクリーチャーだけである。

この呪文は秩序の属性のクリーチャーに対して、術者レベル 2 レベルごとに 1d8（最大 5d8）ポイントのダメージ（秩序の属性の来訪者に対しては術者レベルごとに 1d6（最大 10d6）ポイントのダメージ）を与え、1d6 ラウンドの間、減速状態にする（ スロー 呪文を参照のこと）。意志セーヴに成功すれば、ダメージを半減し、減速効果を無効化する。

秩序の属性でも混沌の属性でもないクリーチャーにはダメージは半分しか与えられず、減速効果もない。そうしたクリーチャーは意志セーヴに成功すれば、ダメージをさらに半減させる（1/4 に下げる）ことができる。

ゲート

Gate ／次元門

系統 召喚術（招請または創造）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 9、クレリック 9

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（本文参照）
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
効果 本文参照
持続時間 瞬間、または精神集中（1 ラウンド／レベルまで）；本文参照
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

ゲート の呪文を発動すると 2 つの効果がある。第一に、術者の次元界と望みの次元界との間を接続し、2 つの次元界をどちらからどちらへ向かっても旅することができるようにする。

第二に、ゲート を通じて特定の存在あるいは特定種類の存在を招請することができる。ゲート 自体は丸い輪あるいは円盤で、直径は 5 ～ 20 フィート（術者が決定）、出現時に術者が望む方向を向いている（垂直になって術者のほうを向いているのが典型）。これが術者の名指した次元界に通じる二次元の窓なのである。この中へ入ったものはすべて、即座に向こう側の次元界に転移する。

ゲートには表裏の別がある。表側から ゲート に入ったクリーチャーは他の次元界に飛ぶが、裏側から ゲート に入ってもそうはならない。

次元界移動：ゲート は次元界移動の一手法としては、おおむね プレイン・シフト の呪文と同じように作用する。ただしゲートは正確に術者の望む地点に口を開く（これは創造効果である）。神格など、特定の次元界を支配する存在は、望むなら自分のいるところや自分の領地に ゲート が開くのを止められる。次元界移動を行なうものたちは、術者と手をつないでいる必要はない。入口の中に踏み込むことにした者はみな移送される。ゲートを同じ次元界の別の地点に向けて開くことはできない。この呪文は次元界と次元界の間の移動のためにしか作動しないのである。

術者はごく短い間（術者レベルにつき 1 ラウンド以内）しか ゲート を開いておけない。また、ゲート を開いておくには精神集中が必要で、精神集中が切れれば次元界の間の接続も切れる。

クリーチャーの招請：ゲート 呪文の第二の効果は、他次元界のクリーチャーを呼び出して術者を手伝わせることである（招請効果）。特定の存在あるいは特定種類の存在の名を呼ぶことで、ゲートをそのクリーチャーのすぐそばに開き、相手の望むと望まざるとに関わらず引きずりこむことができる。神格や唯一無二の存在はゲートを通って来るように強制されることはないが、自ら望むなら来ることもできる。呪文をこのように使った場合、できたゲートは呼び出されたクリーチャーを移送するのに充分な時間だけ開いている。この用法は、呼び出したクリーチャーに支払われるべき全てのコストに加えて、珍しい香と供物 10,000gp の物質コストを必要とする。

特定の個体ではなく、ものの種類の名をあげて呼ぶ場合、クリーチャー 1 体を呼ぶこともできれば、複数のクリーチャーを呼ぶこともできる。どちらの場合でも、合計 HD は術者レベルの 2 倍以下でなければならない。1 体の場合、HD が術者レベル以下なら制御できる。HD が術者レベルより大きいなら制御できない。神格や唯一無二の存在はいかなる場合にも制御できない。制御されていない存在は好きなようにふるまうので、このようなクリーチャーを招請するのはかなり危険である。制御されていない存在はいつでも出身次元界に戻ることができる。

より長期の仕事や自発的な仕事を望むなら、その見返りに公正な取引を申し出る必要がある。要求する仕事内容は、約束する利益や報酬と比べて納得のいくものでなければならない。適切な報酬については レッサー・プレイナー・アライ の呪文を参照すること。まずいことに、一部のクリーチャーは金ではなく“家畜”で報酬を受け取ろうとするが、これは時として揉めごとの種になる。仕事が終わるやいなや、くだんの存在は術者のそばに現れ、術者はその時その場所で即、約束した報酬を払わねばならない。これがすむとクリーチャーは即座に解放され、出身次元界に戻ることができるようになる。

約束を一字一句違えずに守ることができなければ、最上の場合でも術者はくだんのクリーチャー、あるいはその主君のために仕事をしなければならなくなる。最悪の場合、くだんのクリーチャーやその同族が術者を攻撃することもある。

注：地、水、火、風、善、悪、秩序、混沌のクリーチャーを招請するために使用すると、ゲート 呪文はその種類の呪文となる。

ゴースト・サウンド

Ghost Sound ／幻の音
系統 幻術（虚像）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 0、バード 0
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（羊毛ひとつまみ、あるいは蝋の小さなかたまり一個）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
効果 実体のない音
持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 意志・看破；**呪文抵抗** 不可

ゴースト・サウンド を使えば、術者はある程度の音量の音を作り出すことができ、音を高めるのも静めるのも近づかせるのも一箇所に留まらせるのも自由である。術者は呪文の発動時にどんな種類の音を出すかを決める。それ以後に音の基本的な性格を変えることはできない。

音量は術者のレベルに従い、術者レベルごとに、通常の人間 4 人ぶんの音を出せる（最大 40 人ぶん）。これにより話し声、歌声、叫び声、歩いたり行進したり走ったりする足音を作り出せる。 ゴースト・サウンド 呪文の生み出す音は、音量上限以内なら事実上どんな種類の音でもよい。たとえば、ラット（ネズミ）の群が走り回りちゅうちゅう鳴く声は、おおむね 8 人の人間が走り叫ぶのに相当する。ライオンの咆える声は人間 16 人ぶん、ドラゴンの咆哮は 32 人ぶんに相当する。 ゴースト・サウンド を聞いたものは、看破するための意志セーヴを受ける。

ゴースト・サウンド は サイレント・イメージ の効果を高めるのにも役立つ。

ゴースト・サウンド は パーマネンシイ 呪文で永続化させることができる。

コーズ・フィアー

Cause Fear ／恐怖の喚起
系統 死霊術［恐怖、精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、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 5HD 以下の生きているクリーチャー 1 体
持続時間 1d4 ラウンドあるいは 1 ラウンド；本文参照
セーヴィング・スロー 意志・不完全；**呪文抵抗** 可

作用を受けたクリーチャーは恐れ状態となる。意志セーヴに成功すれば、対象は 1 ラウンドの間、怯え状態になるだけで済む。6 ヒット・ダイス以上のクリーチャーは、この効果に完全耐性を持つ。 コーズ・フィアー は リムーヴ・フィアー を相殺し、解呪する。

コール・ライトニング

Call Lightning ／落雷
系統 力術［電気］；**呪文レベル** ドルイド 3
発動時間 1 ラウンド
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 長さ 30 フィートの垂直に落ちる雷 1 本以上
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー 反応・半減；**呪文抵抗** 可

呪文が完成した直後と、それ以降の各ラウンドに 1 回、術者は幅 5 フィート、長さ 30 フィートで 3d6 ポイントの［電気］ダメージを与える垂直に落ちる雷を呼び降ろすことができる。雷はそれがどんな場所であれ、呪文の距離内（その時点で術者のいる位置から測る）にある、術者が選択した目標地点へ真上から垂直に落ちる。目標となったマスにいたクリーチャー

と、落雷の通り道にいたすべてのクリーチャーに作用する。

落雷はすぐさま起こさねばならないわけではない。その前に他のアクションや、呪文の発動さえ行なって構わない。ただし、第 1 ラウンド以降の各ラウンドでは、雷を落とすために術者が標準アクション（呪文に精神集中する）を使用せねばならない。術者は合計で、術者レベルに等しい本数（最大 10 本）の雷を落とすことができる。

術者が屋外の嵐の吹きすさぶエリアにいる場合―雨が降り注ぎ、暗雲が立ちこめ、風が吹き荒れ、蒸し暑く、視界の悪い状況で、竜巻（ジンやサイズが大型以上のエア・エレメンタルが起こすものも含む）であっても構わない―落雷はそれぞれ 3d6 ではなく 3d10 の［電気］ダメージを与える。

この呪文は屋内や地下でも機能するが、水中では機能しない。

コール・ライトニング・ストーム

Call Lightning Storm ／森雷

系統 力術［電気］；**呪文レベル** ドルイド 5

距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）

この呪文は コール・ライトニング と同様だが、落雷はそれぞれ 5d6（屋外の嵐の中で発動したなら 5d10）ポイントのダメージを与え、最大 15 本まで雷を落とすことができる。

コーン・オヴ・コールド

Cone of Cold ／冷気放射

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、物質（小さな円錐形の水晶かガラス 1 つ）

距離 60 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・半減；**呪文抵抗** 可

コーン・オヴ・コールド は、術者の手を起点に広がる円錐形の範囲に強烈な冷気を発生させる。それは熱を奪い去り、術者レベルごとに 1d6（最大 15d6）ポイントの［冷気］ダメージを与える。

コマンド

Command ／命令

系統 心術（強制）［言語依存、精神作用］；**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

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

術者が対象に 1 つの命令を下すと、対象はなるべく早い機会に、全力でそれを遂行する。術者は下すべき命令を以下のリストから選ぶ。

来い：対象は自分のターンに、1 ラウンドの間、可能な限り速い速度でできるだけまっすぐ術者の方へと近付く。そのクリーチャーは自分のターンの間、移動以外のことは行なえず、この移動は通常通り機会攻撃を誘発する。

落とせ：対象は自分のターンに、持っているものを落とす。落としたアイテムを拾うことは、次のターンになるまでできない。

倒れろ：対象は自分のターンに地面に倒れ、1 ラウンドの間、伏せ状態となる。伏せ状態でも通常通り行動できるが、それによるペナルティは受ける。

逃げろ：対象は自分のターンに、1 ラウンドの間、可能な限り速い速度で術者から離れる方向へ移動する。そのクリーチャーは自分のターンの間、移動以外のことは行なえず、この移動は通常通り機会攻撃を誘発する。

止まれ：対象は 1 ラウンドの間、その場に立ち尽くす。対象はいかなるアクションもとれないが、無防備状態とは見なされない。

対象が直後の自分のターンに術者の下した命令を実行できない場合、呪文は自動的に失敗する。

グレーター・コマンド

Command, Greater ／上級命令

系統 心術（強制）［言語依存、精神作用］；**呪文レベル** クレリック 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

コマンド と同様だが、レベルごとに 1 体までのクリーチャーに作用を及ぼすことができ、対象は 2 ラウンド以上、最初に命じられた行動をとりつづける。命令を受けたクリーチャーはそれぞれ、2 度目以降のアクションをとるたび、その開始時にもう一度意志セーヴを行なって、呪文から逃れようとすることができる。すべてのクリーチャーに対して同じ命令を下さなければならない。

コマンド・アンデッド

Command Undead ／アンデッドへの命令

系統 死霊術；**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、物質（生肉―切れと骨―かけら）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 アンデッド・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；本文参照；**呪文抵抗** 可

この呪文によって、術者は 1 体のアンデッド・クリーチャーをある程度制御することができる。知性があれば、対象は術者の言葉や行動を最も好意的な見方で解釈する（対象の態度は友好的であると見なすこと）。呪文が持続する間、対象は術者を攻撃しない。術者は対象に命令することはできるが、対象が通常しないであろうことをさせるためには【魅力】の対抗判定に勝利しなければならない。再挑戦はできない。影響を受けた知性あるアンデッドは自殺的だったり明らかに危害を受けるような命令には従わない。しかし、極めて危険なことでもやってみるだけの価値はあると説得することができるかもしれない。

知性のないアンデッド・クリーチャー（スケルトンやゾンビなど）はこの呪文に対してセーヴィング・スローを行なえない。知性なき存在を操る際には、術者は「こっちへ来い」、「あそこへ行け」、「戦え」、「そこに立っていろ」などといった基本的な命令しか伝えることができない。知性のないアンデッドは自殺的だったり明らかに危害を受けるような命令に抵抗しない。

いかなるものであれ、術者と術者の仲間であることが明らかな者たちが（知性のあるなしに関わらず）命令下にあるアンデッドを脅かす行動をとった場合、呪文は破れてしまう。

命令はテレパシーによって与えられるものではない。アンデッド・クリーチャーが術者の言うことを聞けなければならない。

コマンド・プランツ

Command Plants ／植物への命令

系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 4、レンジャー 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 2HD ／レベルぶんまでの植物クリーチャー、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない

持続時間 1 日／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

この呪文によって、術者は 1 体以上の植物クリーチャーをある程度制御することができる。作用を受けた植物クリーチャーは術者の言うことを

理解し、術者の言葉や行動を最も好意的な見方で解釈する（対象の態度は友好的であると見なすこと）。呪文が持続する間、対象は術者を攻撃しない。術者は対象に命令しようとすることはできるが、対象が通常しないであろうことをさせるためには【魅力】の対抗判定に勝利しなければならない（再挑戦はできない）。命令を受けた植物クリーチャーは自殺的だったり明らかに危害を受けるような命令には従わない。しかし、極めて危険なことでもやってみるだけの価値はあると説得することができるかもしれない。

術者は、レベルや HD の合計が術者レベルの 2 倍以下ならば、複数の植物クリーチャーに作用を及ぼすことができる。

コミューン

Commune ／交神

系統 占術；**呪文レベル** クレリック 5

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作、物質（聖水（あるいは邪水）と 500gp の価値のある香）、信仰

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 ラウンド／レベル

術者は自分の神格、あるいはその代理人と交信し、単純な「然り」か「否」で答えられる質問をすることができる（特定の神格を持たないクレリックは、似通った哲学を有する神格と交信する）。術者はそうした質問を術者レベルごとに 1 つ行なうことができる。与えられる回答は、その存在の知識が及ぶ限りでは正しいものだ。「定かならず」というのも、ひとつの正当な答えである。外方次元界の力ある存在といえど、必ずしも全知ではないのだから。一言での回答では誤解や神格の利害に反する結果を招く恐れがある場合、GM は代わりに短文（日本語で 15 文字以内）の回答を与えるべきである。

呪文は、せいぜいキャラクターの決断を補助する情報を提供する程度のものでしかない。交信を受けた存在は自分の目的に都合がよくなるように回答を組み立てる。術者がぐずぐずしていたり、回答について議論したり、何かしら別のことを始めてしまったら、呪文は終了する。

コミューン・ウィズ・ネイチャー

Commune with Nature ／自然との交信

系統 占術；**呪文レベル** ドルイド 5、レンジャー 4

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 瞬間

術者は自然とひとつになることで周辺地域に関する知識を獲得する。術者は即座に、以下の事項に関する事実を 3 つまで識ることができる：地質、地形、植物、鉱物、水域、住民、大体どんな動物がどれだけ住んでいるか、森に住むクリーチャーの存在、自然ならざる強力なクリーチャーの存在、さらには自然環境の概要も知ることができる。

野外環境では、この呪文は術者レベルごとに半径 1 マイルの範囲に作用する。自然の地下環境―鍾乳洞や洞窟など―では、呪文は力が衰え、範囲は術者レベルごとに 100 フィートに制限される。この呪文は、かつては自然の環境だったが今では建造物や定住地になった場所（ダンジョンや街の中）では機能しない。

コンセクレイト

Consecrate ／聖別

系統 力術［善］；**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、物質（聖水 1 ビンと 25gp 相当の銀粉）、信仰

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 20 フィートの放射

持続時間 2 時間／レベル

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文は効果範囲を祝福し、正のエネルギーで満たす。効果範囲内で正のエネルギー放出に抵抗する DC は＋ 3 の清浄ボーナスを得る。 コンセクレイト の効果範囲に入ったアンデッドはそれぞれ軽度の損耗を被り、攻撃ロール、ダメージ・ロール、セーヴに－ 1 のペナルティを被る。コンセクレイト の範囲の内側でアンデッド・クリーチャーを創造したり、効果範囲内へとアンデッド・クリーチャーを招来したりすることはできない。聖別された範囲内に祭壇や社などの、術者の崇める神格やパンテオン、属性を同じくする高位の力に捧げられた恒久的な施設がある場合、上記の修正値は 2 倍となる（エネルギー放出の DC に＋ 6 の清浄ボーナス、範囲内のアンデッドに－ 2 のペナルティ）。

術者は自分の守護者でない神格を祀った同様の施設のある範囲を聖別することはできない。その代わり、コンセクレイト 呪文は効果範囲に呪いをかけ、それらの神格や力とのつながりを断つ。この第二の用法を使用した場合、上に挙げたアンデッドに関するボーナスやペナルティは与えられない。

コンセクレイト は ディセクレイト を相殺し、解呪する。

コンタクト・アザー・プレイン

Contact Other Plane ／他の次元界との交信

系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5

発動時間 10 分

構成要素 音声

距離 自身

目標 術者

持続時間 精神集中

術者は自分の精神を他の次元界（元素界やさらに遠方の隔絶した次元界）へ送り、その土地の諸力から助言と情報を得る。起こり得る経緯と試みの結果については表を参照。諸力は術者の理解できる言葉で応答してくれるが、彼らはそのような交信を不快に感じるため、術者の質問に対してそっけない返答しかしてくれない。すべての質問に「然り」「否」「ありうる」「ありえぬ」「無意味」などのような 1 語で回答する。

1 ラウンドに 1 つの割合で質問をするために、術者は呪文を維持することに精神集中せねばならない（標準アクション）。力ある存在はそのラウンドのうちに質問に答えてくれる。術者は、術者レベル 2 レベルごとに 1 つの質問をすることができる。

より離れた次元界の意識と接触すれば、正解を正しく答えてくれるチャンスが増えるが、同時に異なる精神構造に圧倒され【知力】や【魅力】が減少する可能性も増す。外方次元界にまで達すると、あとは交信した神格の力次第で効果が決まる（表からランダムに得られた結果は、GM の判断による変更や、個々の神格の個性などによって左右される）。めったにないことだが、この占術はある種の神格や勢力の行為により妨害されることがありうる。

コンタクト・アザー・プレイン

交信した次元界	【知】／【魅】減少の回避	正答	不知	嘘	でたらめ
元素界	DC7 ／ 1 週間	01 ～ 34	35 ～ 62	63 ～ 83	84 ～ 100
（適切な元素界）	（DC7 ／ 1 週間）	（01 ～ 68）	（69 ～ 75）	（76 ～ 98）	（99 ～ 100）
正／負のエネルギー界	DC8 ／ 1 週間	01 ～ 39	40 ～ 65	66 ～ 86	87 ～ 100
アストラル界	DC9 ／ 1 週間	01 ～ 44	45 ～ 67	68 ～ 88	89 ～ 100
外方次元界、demigod	DC10 ／ 2 週間	01 ～ 49	50 ～ 70	71 ～ 91	92 ～ 100
外方次元界、下級神格	DC12 ／ 3 週間	01 ～ 60	61 ～ 75	76 ～ 95	96 ～ 100

交信した次元界	【知】／【魅】減少の回避	正答	不知	嘘	でたらめ
外方次元界、中級神格	DC14／4 週間	01 ～ 73	74 ～ 81	82 ～ 98	99 ～ 100
外方次元界、上級神格	DC16／5 週間	01 ～ 88	89 ～ 90	91 ～ 99	100

【知】／【魅】減少の回避：【知力】と【魅力】の減少を回避するには、術者はこの DC に対して【知力】判定に成功しなければならない。判定に失敗した場合、術者の【知力】と【魅力】の能力値は、ここに示された期間中 8 に下がり、秘術呪文を発動することができなくなってしまう。術者の【知力】と【魅力】が減少した場合、その効果は最初の質問をした直後に起こるため、何も回答を得ることはできない（カッコ内の項目は、適切な元素界でその元素に関連した質問をした場合である）。接触に成功したならパーセントロールを行い、術者が得た回答の種類を決める。

正答：術者は真実の答えを 1 語で受け取る。この方法で答えられない質問だった場合はでたらめな答えになる。

不知：その存在は、それについては知らないと術者に伝える。

嘘：その存在は術者に対して故意に嘘をつく。

でたらめ：その存在は嘘をつこうとするが、そもそも答えを知らないので、適当な答えをでっちあげる。

コンテイジョン

Contagion ／伝染病

系統 死霊術［悪］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、クレリック 3、ドルイド 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 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

セーヴィング・スロー 頑健・無効；**呪文抵抗** 可

対象は以下の病気のうちの 1 つにかかる：失明病、線ペスト、狂笑熱、焼脳病、赤腫れ病、震え病、溶死病

これらは即座に発症し、潜伏期間はない。それぞれの病気について、頻度やセーヴ DC に従って影響を決定する。詳細は用語集（特殊能力）内の病気の項を参照すること。

コンティニュアル・フレイム

Continual Flame ／尽きせぬ炎

系統 力術［光］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、クレリック 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（50gp 相当のルビーの粉末）

距離 接触

目標 接触した物体

効果 魔法の熱なき炎

持続時間：永続

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者が接触した物体 1 つから、松明と同じ明るさの炎が発生する。炎は普通の火のように見えるが、熱を発せず、酸素も消費しない。 コンティニュアル・フレイム の炎は覆ったり隠したりできるが、覆うことや水に濡れることで消えたりはしない。［光］呪文は同レベル以下の［闇］呪文を相殺し、解呪する。

コンティンジェンシィ

Contingency ／もしもの備え

系統 力術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6

発動時間 少なくとも 10 分；本文参照

構成要素 音声、動作、物質（水銀と、呪文を使うクリーチャーのまつ毛 1 本）、焦点（1,500gp 相当の価値のある象牙で作られた術者自身の小像）

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 日／レベル（解除可）、あるいはチャージ消費（作動）するまで

術者は自分自身にもう 1 つ他の呪文をかけ、コンティンジェンシィ の発動時点で定めておいた条件が満たされれば、その呪文の効果が現れるようにしておくことができる。 コンティンジェンシィ 呪文および併用した呪文の発動は同時に行なう。10 分という発動時間は、両方の発動にかかる最短時間である。併用した呪文の発動時間が 10 分より長い場合、そちらの発動時間を用いること。 術者は コンティンジェンシィ の発動時点で併用した呪文に関する全てのコストを払わねばならない。

コンティンジェンシィ を用いて効果を現すようにできるのは、術者自身に作用する呪文（ テレポート 、フェザー・フォール 、フライ 、レヴィテート など）で、**呪文レベル**が術者レベルの 1/3 以下（端数切り捨て、最高で**呪文レベル** 6 まで）のものに限られる。

呪文が効果を現すのに必要な条件は明確でなければならないが、大まかなもので構わない。たとえば、コンティンジェンシィ を ウォーター・ブリージング とともにかけたなら、水かそれに類する液体の中に飛び込んだ場合やそういったものに呑み込まれた場合に、いつでもすぐさま ウォーター・ブリージング の呪文が効果を現すように設定できるのだ。また、コンティンジェンシィ を用いて、4 フィートを超える高さから落ちた時いつでも フェザー・フォール 呪文が効果を発揮するようにすることもできる。いずれにせよ、あらかじめ定めておいた状況が発生した時点で、コンティンジェンシィ は併用した呪文の効果を即座に発揮させ、その呪文は即座に " 発動 " される。あらかじめ定めておいた条件が判りにくかったり複雑なものだった場合、いざという時に組み合わせた呪文全体（ コンティンジェンシィ と併用した魔法）が機能してくれないことがある。併用した呪文は、術者が望むか望まないかに関わりなく、定められた条件に基づいてのみ効果を現すのだ。

術者は複数の コンティンジェンシィ を同時に用いることはできない。2 つ目を発動した場合、先にかけた方は解呪される（まだ稼動中ならば）。

コントロール・アンデッド

Control Undead ／アンデッド制御

系統 死霊術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（骨のかけら 1 つと、生の肉片 1 つ）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 2HD ／レベル相当までのアンデッド・クリーチャー、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない

持続時間 1 分／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

この呪文で術者は短時間、アンデッド・クリーチャーを制御できるようになる。術者はアンデッドに声で命令を下し、術者がどんな言語で話そうと、アンデッドはそれを理解する。声で意思疎通することが不可能な場合でも、制御下にあるアンデッドが術者を攻撃することはない。呪文が切れれば、対象は通常の行動様式を取り戻す。

知性あるアンデッドは、術者が彼らを制御していたことを憶えており、呪文の効果が終わった後に復讐を試みる可能性がある。

コントロール・ウィンズ

Control Winds ／風の制御

系統 変成術［風］；**呪文レベル** ドルイド 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 40 フィート／レベル

効果範囲 半径 40 フィート／レベル、高さ 40 フィートの円筒形
持続時間 10 分／レベル
セーヴィング・スロー 頑健・無効；**呪文抵抗** 不可

術者は自分の周囲の風の力を変化させる。術者は特定の向きや吹き方で風を吹かせたり、風力を増減させたりすることができる。新たな風向きと風力は、呪文が終了するか、術者自身が精神集中をして変化させるまで持続する。望むなら、術者は効果範囲の中心に、直径 80 フィートまで風の穏やかな“目”を作ることができる。また、術者は自分の上限より狭い円筒形の範囲に効果を制限することもできる（たとえば、100 フィート先を中心として直径 20 フィートの竜巻を起こすなど）。

風向き：術者は呪文の効果範囲内に起こす風の基本的な吹き方を以下の 4 つの中から 1 つ選択できる。

- 吹き下ろす風。中心から外側に向け、全方向に同じ強さで吹かせる。
- 吹き上がる風。外縁部から中心に向け、全方向から同じ強さで吹き寄せ、中心の目に当たる直前で上に向きを変える。
- 旋回する風。中心の周囲に円を描くようにして、時計回りか反時計回りに吹かせる。
- 突風。一方の端から反対側に向け、効果範囲全体を横切るように一方向に吹かせる。

風力：術者レベル 3 レベルごとに、術者は風力を 1 段階増減できる。毎ラウンド術者のターンに風の中のクリーチャーは頑健セーヴを行ない、失敗すると風の吹いている範囲内にいる場合の効果を被る。詳細は『環境』を参照。

疾風（時速 21 マイル以上）では船を帆走させるのが難しくなる。強風（時速 31 マイル以上）は小型船や建物にダメージを与える。

暴風（時速 51 マイル以上）は、ほとんどの飛行クリーチャーを墜落させ、小さな木々を根本から倒し、簡単な造りの木製建造物を倒壊させ、屋根を引きはがし、船舶を危険に陥らせる。

台風クラスの風（時速 75 マイル以上）は木製建築物を破壊し、大きな木々を根本から倒し、ほとんどの船を浸水沈没させる。

竜巻（時速 175 マイル以上）は、補強構造のないあらゆる建物を破壊し、大きな木々も多くが根本から倒されてしまう。

コントロール・ウェザー

Control Weather ／天候制御
系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7、クレリック 7、ドルイド 7
発動時間 10 分；本文参照
構成要素 音声、動作
距離 2 マイル
効果範囲 術者を中心とした半径 2 マイルの円；本文参照
持続時間 4d12 時間；本文参照
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は現在いる地域の天候を変えることができる。この呪文の発動には 10 分かかり、効果がはっきりと現れるまでにさらに 10 分かかる。術者は、自分がいる地域の気候と季節に応じた天候を生じさせることができる。また、穏やかで自然な天候にもできる。

季節	起こせる天候
春	竜巻、雷雨、みぞれを伴う嵐、曇天
夏	豪雨、熱波、ひょうを伴う嵐
秋	曇天か寒天、濃霧、みぞれ
冬	凍寒、吹雪、雪解け
晩冬	台風級の風、あるいは時ならぬ春

術者は風向きや風力といった、天候の大まかな傾向を制御できる。しかし天候の個々の現象—たとえば、どこに雷が落ちるかや、どこをとう竜巻が通って行くか—までは制御できない。この天候は術者が放置しておけば持続時間中ずっと続くが、標準アクションを 1 回使えば新たな天候を指定することもできる（完全にその状態になるのは 10 分後である）。両立し得ない天候を同時に起こすのは不可能である（たとえば濃霧と強風など）。

コントロール・ウェザー は、気象現象を発生させるだけでなく取り除くこともできる（自然発生したものか否かに関わらず）。

ドルイドがこの呪文を発動した場合、持続時間が 2 倍になり、半径 3 マイルの円形の範囲に作用する。

コントロール・ウォーター

Control Water ／水位制御
系統 変成術［水］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、クレリック 4、ドルイド 4、水 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（水位上昇では水を 1 滴、水位低下では埃をひとつまみ）
距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）
効果範囲 体積 10 フィート／レベル× 10 フィート／レベル× 2 フィート／レベルの水（自在）
持続時間 10 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** 不可

この呪文は 2 つの異なる用法があり、異なる手段で水をコントロールする。1 つのバージョンは水を蒸発させたり地面の中へ染み込ませたりすることで、水位を下げる。もう 1 つのバージョンは水を急増させて水位を上げ、結果としておそらく周囲に氾濫を起こす。

水位低下：これは水や同様の液体の水位を術者レベルごとに 2 フィート低下させる（最低でも深さ 1 インチぶんの液体は残る）。水面の沈下は、1 辺の長さが術者レベル× 10 フィートまでの四角形の内側に起こる。この呪文を、深い大洋のような非常に広く深い水塊で使用すると渦巻きが発生する。渦巻きは船や同様の乗り物を水位の低い方へと吸い寄せることで危険な状態に陥らせ、持続時間中通常の移動では抜け出すことができないようにしてしまう。ウォーター・エレメンタルなどの水に関わりのあるクリーチャーに対して発動した場合、この呪文は スロー 呪文として機能する（意志・無効）。それ以外のクリーチャーに対しては効果がない。

水位上昇：水位低下バージョンが水位を下げるのと同じように、こちらは水や同様の液体の水位を上昇させる。これによって持ち上げられたボートは、呪文が作り出した隆起の側面を滑り落ちていく。この呪文が作用した範囲に川岸や海岸、その他の陸地が含まれていた場合、水は陸地にあふれ出す。

どちらのバージョンでも平面的な効果範囲を変えるために、片方を軸を半分に、もう片方を 2 倍にすることができる。

コントロール・プランツ

Control Plants ／植物制御
系統 変成術；**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、信仰
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 2HD ／レベル相当までの植物クリーチャー、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 不可

この呪文で術者は短時間、1 体以上の植物クリーチャーの行動を制御することができるようになる。術者はクリーチャーに声で命令を下し、術者がどんな言語で話そうと、クリーチャーはそれを理解する。声で意思疎通することが不可能な場合でも、制御下にある植物が術者を攻撃することはない。呪文が切れれば、対象は通常の行動様式を取り戻す。

自殺的だったり自己破壊的な命令は単に無視される。

コンフュージョン

Confusion ／精神混乱

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、バード 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質／信仰（3 個のナッツ（クルミ、ドングリなどの堅果）の殻）
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
目標 半径 15 フィートの爆発内の全クリーチャー
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

この呪文は目標に混乱状態をもたらし、自分の行動を自分で決めることができなくなる。

毎ラウンド、対象それぞれのターンの開始時に以下の表でロールを行ない、対象がそのラウンドに何をするか決定すること。

d%	行動
01 ～ 25	通常通りに行動する。
26 ～ 50	何もせず、辻褄の合わぬことをぺちゃくちゃとしゃべる。
51 ～ 75	手に持っているアイテムで 1d8 ＋【筋力】修正値のダメージを負う
76 ～ 100	最寄りのクリーチャーを攻撃する（最寄りのクリーチャーを決める上では、使い魔は対象の“自分”の一部であると見なす）。

混乱状態のキャラクターが表で指示された行動を実行できない場合、そのキャラクターは何もせず、辻褄の合わぬことをぺちゃくちゃとしゃべる。混乱状態のキャラクターを攻撃しても、攻撃側は何ら特別な利点を得るわけではない。攻撃されれば、混乱状態のキャラクターは次のターン（そのターンもまだ混乱状態であったなら）、自動的にその攻撃者を攻撃する。混乱状態のキャラクターは、（直前のアクションで攻撃したか、直前に攻撃されたかして）すでに攻撃すると決めているクリーチャー以外に対しては、機会攻撃を行なわないことに注意。

レッサー・コンフュージョン

Confusion, Lesser ／下級精神混乱
系統 心術（強制）［精神作用］；**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、信仰
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 生きているクリーチャー 1 体
持続時間 1 ラウンド
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

この呪文は 1 体のクリーチャーを 1 ラウンドの間、混乱状態にする。

コンプリヘンド・ランゲージズ

Comprehend Languages ／言語理解
系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、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、物質／信仰（煤ひとつまみと、ごく少量の塩）
距離 自身
目標 術者
持続時間 10 分／レベル

術者はクリーチャーが話す言葉を理解するか、理解できない言語で書かれた文を読むことができる。読む能力が授かったからといっても、それはただ字義通りの意味がわかるだけであって、必ずしも内容に関する洞察を授けてくれるわけではない。この呪文によって、術者は未知の言語を理解ないし読解できるようになるが、話したり書いたりできるようにはならない。

文書は 1 分につき 1 ページ（日本語で 750 文字）の速さで読むことができる。魔法の文書は、それが魔法的なものであることだけはわかるが、読むことはできない。とはいえ、コンプリヘンド・ランゲージズ は宝の地図を解読する時には有用であることが多い。この呪文はある種の防護魔法（イリューソリイ・スクリプト や シークレット・ページ 呪文など）により妨げられることがある。呪文は暗号を解読したり、一見普通の文章の中に隠されたメッセージを明らかにしてくれるわけではない。

コンプリヘンド・ランゲージズ は パーマネンシイ 呪文で永続化させることができる。

サークル・オヴ・デス

Circle of Death ／死の魔法円
系統 死霊術［即死］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（500gp の価値があるブラック・パール（黒真珠）1 個を砕いた粉末）
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
効果範囲 半径 40 フィートの爆発内にいる生きているクリーチャー数体
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 頑健・無効；**呪文抵抗**：可

サークル・オヴ・デス は生きているクリーチャーの生命力を消し去り、即死させる。

この呪文は術者レベルごとに 1d4HD（最大 20d4）相当の生きているクリーチャーを抹殺する。最も HD の低いクリーチャーから順に作用していく；HD が同じクリーチャーについては、爆発の起点に近いものから作用する。HD が 9 以上のクリーチャーには作用せず、クリーチャー 1 体に作用するのに足りなかったぶんのヒット・ダイス数は無駄になってしまう。

サイレンス

Silence ／静寂
系統 幻術（幻覚）；**呪文レベル** クレリック 2、バード 2
発動時間 1 ラウンド
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 クリーチャー、物体、空間の一点を中心とした半径 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（本文参照）あるいは不可（物体）；**呪文抵抗** 可（本文参照）あるいは不可（物体）

この呪文を発動すると、完璧な静寂が作用範囲を包む。すべての音は消える。会話は不可能で、音声要素のある呪文は発動できず、いかなる音も範囲内から発生することも、範囲内に入ってくることも、範囲内を通り抜けることもない。この呪文は空間の一点にかけることができるが、動かせる物体にかけたのでなければ、効果範囲を動かすことはできない。呪文はクリーチャーを中心にかけることもでき、その場合、その効果はクリーチャーから発することとなり、クリーチャーが移動するのに伴って移動する。同意しないクリーチャーは呪文を無効化するために意志セーヴを試みたり、（あれば）呪文抵抗を使うことができる。魔法のアイテムやクリーチャーが所持しているアイテムのうち、音を発するものは、セーヴと呪文抵抗を行なうことができる。クリーチャーが所持していないアイテムと空間の一点は行なうことができない。 サイレンス 呪文の効果範囲にいるクリーチャーは、［音波］や［言語依存］の攻撃、呪文、効果に完全耐性を得る。

サイレント・イメージ

Silent Image ／音なき幻像
系統 幻術（虚像）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、バード 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、焦点（羊毛少し）
距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）
効果 一辺 10 フィートの立方体の区画 4 ＋ 1 個ぶん／レベルまでしか広がれない視覚的な虚像（自在）
持続時間 精神集中
セーヴィング・スロー 意志・看破（やりとりがあった場合）；**呪文抵抗** 不可

この呪文は術者の思い描いた、物体、クリーチャー、力場の視覚的な幻影を作り出す。この幻術が音や匂い、手触りや温度感覚を作り出すことはない。術者は効果の大きさ制限内であれば、イメージを動かすことができる。

サウンド・バースト

Sound Burst ／音響作裂
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咋裂させる。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、頑健セーヴに成功しなければ、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。

サジェスチョン

Suggestion ／示唆
系統 心術（強制）［言語依存、精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、バード 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、物質（蛇の舌と、蜂の巣）
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 時間／レベルあるいは完了するまで
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

術者は、どのように行動すべきかを（1、2 文以内で）示唆することで、目標クリーチャーの行動に影響を与える。示唆する内容は、その行動がもっともらしく聞こえるような形で告げてやらねばならない。明らかに相手の害となる行動は、この呪文の効果を自動的に無効化する。

示唆した行動内容は、持続時間が終わるまで続くことがある。示唆した行動が短時間で完了してしまった場合、呪文は対象が要求されたことをやり終えた時点で終了する。術者は持続時間中に特殊な行動を喚起する条件を指定することもできる。呪文が切れるまでに条件が満たされなかった場合、その行動は行なわれない。

示唆内容が非常にもっともらしければ、GM の判断でセーヴに（－ 1、－ 2 のような）ペナルティがつく。

マス・サジェスチョン

Suggestion, Mass ／集団示唆
系統 心術（強制）［言語依存、精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、バード 5
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
目標 生きているクリーチャー 1 体／レベル、ただしそのうちのとの 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 サジェスチョン と同様に機能するが、複数のクリーチャーに作用する。すべてのクリーチャーに同一の示唆がなされる。

サモン・インストゥルメント

Summon Instrument ／楽器招来
系統 召喚術（招来）；**呪文レベル** バード 0
発動時間 1 ラウンド
構成要素 音声、動作
距離 0 フィート
効果 招来された手持ち式の楽器 1 つ
持続時間 1 分／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文は術者の選んだ手持ち式の楽器を 1 つ招来する。楽器は術者の手の中か足元に出現する（どちらにするかは術者が選択）。楽器はその種類の典型的なものである。1 回の呪文発動では 1 個の楽器だけが招来され、その楽器は術者にしか鳴らせない。両手で持ちきれない大きさの楽器を招来することはできない。招来した楽器は呪文の終了時に消えてなくなる。

サモン・スウォーム

Summon Swarm ／群れの招来

系統 召喚術（招来）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、ドルイド 2、バード 2

発動時間 1 ラウンド

構成要素 音声、動作、物質／信仰（真四角の赤い布）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果 バットかスパイダーかラットのスウォーム 1 つ

持続時間 精神集中＋ 2 ラウンド

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者はバット・スウォーム、スパイダー・スウォーム、ラット・スウォームのいずれか（術者が選択）を招来する。スウォームはそのエリア内にいる他のすべてのクリーチャーを攻撃する。術者は、スウォームが他のクリーチャーと重なるようにスウォームを招来してもよい。もしスウォームのエリア内に生きているクリーチャーがいなければ、スウォームは一番近いクリーチャーを全力で攻撃し追跡する。術者がスウォームの目標や移動方向を決められるわけではない。

サモン・ネイチャーズ・アライ I

Summon Nature's Ally I ／自然の友招来 I

系統 召喚術（招来）［本文参照］；**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 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

この呪文は自然のクリーチャー（一般的に動物、フェイ、魔獣、エレメンタルの副種別の来訪者、巨人など）を一体招来する。そのクリーチャーは、術者のターンに術者の指定した場所に現れ、即座に行動する。このクリーチャーは術者の敵を最善を尽くして攻撃する。もし術者がこのクリーチャーと意思疎通できるなら、攻撃を控えさせたり、特定の敵を攻撃させたり、他の行動をとるよう指図することができる。

招来されたモンスターは、他のクリーチャーを招来したり、その他の手段で召喚したりすることはできない。また、瞬間移動や次元間移動の能力を用いることもできない。クリーチャーは、そのクリーチャーの生存できる環境にしか招来できない。この呪文で呼び出されたクリーチャーは高価な物質要素を必要とする呪文や擬似呪文能力（ウィッシュなど）を使用することはできない。

招来されたクリーチャーが属性を持っていたりエレメンタルの副種別を持っているなら、招来する呪文もその種別であるとみなされる。この呪文で招来された、属性の副種別を持たない全てのクリーチャーは、本来の属性とは関わりなく術者と同じ属性を持っている。これらのクリーチャーを招来する呪文も、術者と同じ属性の呪文だとみなされる。

サモン・ネイチャーズ・アライ II

Summon Nature's Ally II ／自然の友招来 II

系統 召喚術（招来）［本文参照］；**呪文レベル** ドルイド 2、レンジャー 2

サモン・ネイチャーズ・アライ I と同様だが、2 レベルのクリーチャーを 1 体招来するか、1 レベルの同種のクリーチャーを 1d3 体招来する。

サモン・ネイチャーズ・アライ III

Summon Nature's Ally III ／自然の友招来 III

系統 召喚術（招来）［本文参照］；**呪文レベル** ドルイド 3、レンジャー 3

サモン・ネイチャーズ・アライ I と同様だが、3 レベルのクリーチャーを 1 体招来するか、2 レベルの同種のクリーチャーを 1d3 体招来するか、1 レベルの同種のクリーチャーを 1d4 ＋ 1 体招来することができる。

サモン・ネイチャーズ・アライ IV

Summon Nature's Ally IV ／自然の友招来 IV

系統 召喚術（招来）［本文参照］；**呪文レベル** ドルイド 4、レンジャー 4

サモン・ネイチャーズ・アライ I と同様だが、4 レベルのクリーチャーを 1 体招来するか、3 レベルの同種のクリーチャーを 1d3 体招来するか、それより低いレベルの同種のクリーチャーを 1d4 ＋ 1 体招来することができる。

サモン・ネイチャーズ・アライ V

Summon Nature's Ally V ／自然の友招来 V

系統 召喚術（招来）［本文参照］；**呪文レベル** ドルイド 5

サモン・ネイチャーズ・アライ I と同様だが、5 レベルのクリーチャーを 1 体招来するか、4 レベルの同種のクリーチャーを 1d3 体招来するか、それより低いレベルの同種のクリーチャーを 1d4 ＋ 1 体招来することができる。

サモン・ネイチャーズ・アライ VI

Summon Nature's Ally VI ／自然の友招来 VI

系統 召喚術（招来）［本文参照］；**呪文レベル** ドルイド 6

サモン・ネイチャーズ・アライ I と同様だが、6 レベルのクリーチャーを 1 体招来するか、5 レベルの同種のクリーチャーを 1d3 体招来するか、それより低いレベルの同種のクリーチャーを 1d4 ＋ 1 体招来することができる。

サモン・ネイチャーズ・アライ VII

Summon Nature's Ally VII ／自然の友招来 VII

系統 召喚術（招来）［本文参照］；**呪文レベル** ドルイド 7

サモン・ネイチャーズ・アライ I と同様だが、7 レベルのクリーチャーを 1 体招来するか、6 レベルの同種のクリーチャーを 1d3 体招来するか、それより低いレベルの同種のクリーチャーを 1d4 ＋ 1 体招来することができる。

サモン・ネイチャーズ・アライ VIII

Summon Nature's Ally VIII ／自然の友招来 VIII

系統 召喚術（招来）［本文参照］；**呪文レベル** ドルイド 8

サモン・ネイチャーズ・アライ I と同様だが、8 レベルのクリーチャーを 1 体招来するか、7 レベルの同種のクリーチャーを 1d3 体招来するか、それより低いレベルの同種のクリーチャーを 1d4 ＋ 1 体招来することができる。

サモン・ネイチャーズ・アライ IX

Summon Nature's Ally IX ／自然の友招来 IX

系統 召喚術（招来）［本文参照］；**呪文レベル** ドルイド 9

サモン・ネイチャーズ・アライ I と同様だが、9 レベルのクリーチャーを 1 体招来するか、8 レベルの同種のクリーチャーを 1d3 体招来するか、それより低いレベルの同種のクリーチャーを 1d4 ＋ 1 体招来することができる。

表：サモン・ネイチャーズ・アライ

1 レベル	副種別
ダイア・ラット	—
ドルフィン	—
イーグル	—
ジャイアント・センチピード	—
ファイアー・ビートル	—
マイト（グレムリン）	—
ポイズン・フロッグ	—
ポニー（ホース）	—
ドッグ	—
スタージ	—
ヴァイパー（スネーク）	—

2 レベル	副種別
ジャイアント・アント（ワーカー）	—
エレメンタル（小型）	エレメンタル
ジャイアント・フロッグ	—
ジャイアント・スパイダー	—
ゴブリン・ドッグ	—
ホース	—
ハイエナ	—
オクトパス	—
スクウィッド	—
ウルフ	—

3 レベル	副種別
ジャイアント・アント（ソルジャー）	—
エイプ	—
オーロックス（ハード・アニマル）	—
ボア	—
チーター	—
コンストリクター・スネーク	—
クロコダイル	—
ダイア・バット	—
エレクトリック・イール	—
ジャイアント・クラブ	—
モニター・リザード	—
レパード（キャット）	—
シャーク	—
ウルヴァリン	—

4 レベル	副種別
ジャイアント・アント（ドローン）	—
バイソン（ハード・アニマル）	—
ディノニクス（ディノサウルス）	—
ダイア・エイプ	—
ダイア・ボア	—
ダイア・ウルフ	—
エレメンタル（中型）	エレメンタル
ジャイアント・スコーピオン	—
ジャイアント・スタッグ・ビートル	—
ジャイアント・ワスプ	—
グリフィン	—
グリズリー・ベア	—
ライオン	—
メフィット（どれでも）	エレメンタル
アウルベア	—
プテラノドン（ディノサウルス）	—
ライナセラス	—
サテュロス	—
タイガー	—

5 レベル	副種別
アンキロサウスル（ディノサウルス）	—
サイクロプス	—
ダイア・ライオン	—
ドルフィン（オルカ）	—
エレメンタル（大型）	エレメンタル
エティン	—
ジャイアント・モーレイ・イール	—
ギラロン	—
マンティコア	—
ウリィ・ライナセラス	—
ジャイアント・フリルド・リザード *	—

6 レベル	副種別
ブレイ	—
ダイア・ベア	—
ダイア・タイガー	—
エラスモサウルス（ディノサウルス）	—
エレメンタル（超大型）	エレメンタル

6 レベル	副種別
エレファント	—
ジャイアント・オクトパス	—
ヒル・ジャイアント	—
ステゴサウルス（ディノサウルス）	—
ストーン・ジャイアント	地
トリケラトプス（ディノサウルス）	—

7 レベル	副種別
ブラキオサウルス（ディノサウルス）	—
ダイア・クロコダイル	—
ダイア・シャーク	—
エレメンタル（グレーター）	エレメンタル
ファイアー・ジャイアント	火
フロスト・ジャイアント	冷気
ジャイアント・スクウィッド	—
マストドン（エレファント）	—
ルフ	—
ティラノサウルス（ディノサウルス）	—

8 レベル	副種別
クラウド・ジャイアント	風
エレメンタル（エルダー）	エレメンタル
パープル・ワーム	—

9 レベル	副種別
ピクシー（イレジスタブル・ダンスと睡眠のアローを持つ）	—
ストーム・ジャイアント	—

編注：FAQ による修正を適用済み。

サモン・モンスターI

Summon Monster I ／怪物招来 I

系統 召喚術（招来）［本文参照］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、クレリック 1、バード 1

発動時間 1 ラウンド

構成要素 音声、動作、焦点／信仰（小さな鞄と小さなろうそく）

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 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

この呪文は他次元界クリーチャー（来訪者、エレメンタル、他の次元界出身の魔獣のいずれかであることが多い）を 1 体招来する。そのクリーチャーは、術者のターンに術者の指定した場所に現れ、即座に行動する。このクリーチャーは術者の敵を最善を尽くして攻撃する。もし術者がこの来訪者と意思疎通できるなら、攻撃を控えさせたり、特定の敵を攻撃させたり、他の行動をとるよう指図することができる。この呪文は表 10 - 1 の 1 レベルのリストからクリーチャーを 1 体召喚する。どのクリーチャーを招来するかは術者が選び、この呪文を発動するたびに異なるものを選択することができる。

招来されたモンスターは、他のクリーチャーを招来したり、その他の手段で召喚したりすることはできない。また、瞬間移動や次元間移動の能力を用いることもできない。クリーチャーは、そのクリーチャーの生存できる環境にしか招来できない。この呪文で呼び出されたクリーチャーは高価な物質要素を必要とする呪文や擬似呪文能力（ ウィッシュ など）を使用することはできない。

招来されたクリーチャーが属性を持っていたりエレメンタルの副種別を持っているなら、招来する呪文もその種別であるとみなされる。表 10-1 で “*” でマークされたクリーチャーは、術者が善の属性ならばセレスチャルのテンプレートを、術者が悪の属性ならフィーンディッシュのテンプレートが適用される。術者の属性が中立ならばどのテンプレートを適用するかを選択することができる。“*” でマークされたクリーチャーは、本来の属性とは関わりなく常に術者と同じ属性である。これらのクリーチャーを呼び出すとき、招来する呪文も術者と同じ属性の種別になる。

サモン・モンスターII

Summon Monster II ／怪物招来 II

系統 召喚術（招来）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、クレリック 2、バード 2

サモン・モンスター I と同様だが、2 レベルのリストから来訪者を 1 体招来するか、1 レベルのリストから同種の来訪者を 1d3 体招来することができる。

サモン・モンスター III

Summon Monster III ／怪物招来 III

系統 召喚術（招来）［本文参照］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、クレリック 3、バード 3

サモン・モンスター I と同様だが、3 レベルのリストから来訪者を 1 体招来するか、2 レベルのリストから同種の来訪者を 1d3 体招来するか、1 レベルのリストから同種の来訪者を 1d4 ＋ 1 体招来することができる。

サモン・モンスター IV

Summon Monster IV ／怪物招来 IV

系統 召喚術（招来）［本文参照］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、クレリック 4、バード 4

サモン・モンスター I と同様だが、4 レベルのリストから来訪者を 1 体招来するか、3 レベルのリストから同種の来訪者を 1d3 体招来するか、それより低いレベルのリストから同種の来訪者を 1d4 ＋ 1 体招来することができる。

サモン・モンスター V

Summon Monster V ／怪物招来 V

系統 召喚術（招来）［本文参照］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5、クレリック 5、バード 5

サモン・モンスター I と同様だが、5 レベルのリストから来訪者を 1 体招来するか、4 レベルのリストから同種の来訪者を 1d3 体招来するか、それより低いレベルのリストから同種の来訪者を 1d4 ＋ 1 体招来することができる。

サモン・モンスター VI

Summon Monster VI ／怪物招来 VI

系統 召喚術（招来）［本文参照］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、クレリック 6、バード 6

サモン・モンスター I と同様だが、6 レベルのリストから来訪者を 1 体招来するか、5 レベルのリストから同種の来訪者を 1d3 体招来するか、それより低いレベルのリストから同種の来訪者を 1d4 ＋ 1 体招来することができる。

サモン・モンスター VII

Summon Monster VII ／怪物招来 VII

系統 召喚術（招来）［本文参照］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7、クレリック 7

サモン・モンスター I と同様だが、7 レベルのリストから来訪者を 1 体招来するか、6 レベルのリストから同種の来訪者を 1d3 体招来するか、それより低いレベルのリストから同種の来訪者を 1d4 ＋ 1 体招来することができる。

サモン・モンスター VIII

Summon Monster VIII ／怪物招来 VIII

系統 召喚術（招来）［本文参照］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8、クレリック 8

サモン・モンスター I と同様だが、8 レベルのリストから来訪者を 1 体招来するか、7 レベルのリストから同種の来訪者を 1d3 体招来するか、それより低いレベルのリストから同種の来訪者を 1d4 ＋ 1 体招来することができる。

サモン・モンスター IX

Summon Monster IX ／怪物招来 IX

系統 召喚術（招来）［本文参照］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 9、クレリック 9

サモン・モンスター I と同様だが、9 レベルのリストから来訪者を 1 体招来するか、8 レベルのリストから同種の来訪者を 1d3 体招来するか、それより低いレベルのリストから同種の来訪者を 1d4 ＋ 1 体招来することができる。

表：サモン・モンスター

1 レベル	**副種別**
ダイア・ラット *	—
ドルフィン *	—
イーグル *	—
ファイアー・ビートル *	—
ポイズン・フロッグ *	—
ポニー（ホース）*	—
ドッグ *	—
ヴァイパー（スネーク）*	—
2 レベル	**副種別**
ジャイアント・アント（ワーカー）*	—
エレメンタル（小型）	エレメンタル
ジャイアント・センチピード *	—
ジャイアント・フロッグ *	—
ジャイアント・スパイダー *	—
ゴブリン・ドッグ *	—
ホース *	—
ハイエナ *	—
レムレー（デヴィル）	悪、秩序
オクトパス *	—
スクウィッド *	—
ウルフ *	—
3 レベル	**副種別**
ジャイアント・アント（ソルジャー）*	—
エイプ *	—
オーロックス（ハード・アニマル）*	—
ボア *	—
チーター *	—
コンストリクター・スネーク *	—
クロコダイル *	—
ダイア・バット *	—
ドレッチ（デーモン）	混沌、悪
エレクトリック・イール *	—
モニター・リザード *	—
ランタン・アルコン	善、秩序
レパード（キャット）*	—
シャーク *	—
ウルヴァリン *	—
4 レベル	**副種別**
ジャイアント・アント（ドローン）*	—
バイソン（ハード・アニマル）*	—
ディノニクス（ディノサウルス）*	—
ダイア・エイプ *	—
ダイア・ボア *	—
ダイア・ウルフ *	—
エレメンタル（中型）	エレメンタル
ジャイアント・スコーピオン *	—
ジャイアント・ワスプ *	—
グリズリー・ベア *	—
ヘル・ハウンド	悪、秩序
ハウンド・アルコン	善、秩序
ライオン *	—
メフィット（どれでも）	エレメンタル
プテラノドン（ディノサウルス）*	—
ライナセラス *	—
5 レベル	**副種別**
アンキロサウルス（ディノサウルス）*	—
ババウ（デーモン）	混沌、悪
ビアデッド・デヴィル	悪、秩序

5 レベル	副種別
ブララニ・アザータ	混沌、善
ダイア・ライオン *	—
エレメンタル（大型）	エレメンタル
ジャイアント・モーレイ・イール *	—
キュトン	悪、秩序
オルカ（ドルフィン）*	—
サラマンダー	悪
ウリィ・ライナセラス *	—
ジル	悪、秩序
ジャイアント・フリルド・リザード *	—

6 レベル	副種別
ダイア・ベア *	—
ダイア・タイガー *	—
エラスモサウルス（ディノサウルス）*	—
エレメンタル（超大型）	エレメンタル
エレファント *	—
エリニュス（デヴィル）	悪、秩序
ジャイアント・オクトパス *	—
インヴィジブル・ストーカー	風
リレンド・アザータ	混沌、善
シャドウ・デーモン	混沌、悪
サキュバス（デーモン）	混沌、悪
トリケラトプス（ディノサウルス）*	—

7 レベル	副種別
ベビリス	混沌、悪
ボーン・デヴィル	悪、秩序
ブラキオサウルス（ディノサウルス）*	—
ダイア・クロコダイル *	—
ダイア・シャーク *	—
エレメンタル（グレーター）	エレメンタル
ジャイアント・スクウィッド *	—
マストドン（エレファント）*	—
ルフ *	—
ティラノサウルス（ディノサウルス）*	—
ヴロック（デーモン）	混沌、悪

8 レベル	副種別
バーブド・デヴィル	悪、秩序
エレメンタル（エルダー）	エレメンタル
ヘズロウ（デーモン）	混沌、悪

9 レベル	副種別
アストラル・デーヴァ（エンジェル）	善
ガエル・アザータ	混沌、善
グラブレズゥ（デーモン）	混沌、悪
アイス・デヴィル	悪、秩序
ナルフェシュネー（デーモン）	混沌、悪
トランペット・アルコン	善、秩序

*：このクリーチャーは術者の属性が善ならばセレスチャル・テンプレートを、悪ならばフィーンディッシュ・テンプレートを持って召喚される。属性が中立ならばどちらかを選択できる。
編注：FAQ による修正を適用済み。

サンクチュアリ

Sanctuary ／聖域

系統 力術［光］；**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

持続時間 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 不可

この呪文によって守られたクリーチャーに対して、そのクリーチャーを目標とする呪文によるものも含めて、命中させようとしたり、その他直接攻撃しようとした敵は意志セーヴを行なわなければならない。このセーヴに成功すれば、その敵は通常通り攻撃することができ、その時かかっている サンクチュアリ の作用を受けない。セーヴに失敗した場合、敵はその攻撃をやり遂げることができず、その攻撃者のアクションのうちその部分は失われ、さらにその攻撃者は呪文の効果時間の間、この呪文によって守られたクリーチャーを直接攻撃することができなくなる。この呪文の対象を攻撃しようとしない者は作用を受けない。この呪文は、対象クリーチャーを効果型呪文の効果範囲による攻撃や作用から守るものではない。対象が攻撃すれば呪文の効果は切れてしまうが、攻撃的でない呪文を使ったり、その他の行動をとることはできる。

サンバースト

Sunburst ／陽光爆発

系統 力術［光］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8、ドルイド 8

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（サンストーン（日長石）と火元）

距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）

効果範囲 半径 80 フィートの爆発

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 反応・不完全；本文参照；**呪文抵抗** 可

サンバースト は術者の選んだ地点から音もなく咋裂する焼け付くような熱と輝きを待った光球を作り出す。この球体の中にいるすべてのクリーチャーは盲目状態となり、6d6 ポイントのダメージを被る。太陽光によって害を受けたり、太陽光になじみがないクリーチャーは、2 倍のダメージを被る。反応セーヴに成功すれば盲目状態を無効化し、ダメージを半減させることができる。

この光球に捕らえられたアンデッド・クリーチャーは術者レベルごとに 1d6（最大 25d6）ポイントのダメージを被る（反応セーヴに成功すれば半分のダメージ）。さらに、強い光によって特別な害を受けるようなアンデッド・クリーチャーは、セーヴに失敗すると、この光線によって破壊されてしまう。

この呪文によって生み出される紫外線は粘体、スライム、ファンガス、モールド系のクリーチャーに、アンデッド・クリーチャーと同様のダメージを与える。

サンバースト は効果範囲内の 9 レベル未満の［闇］の呪文をすべて解呪する。

サンビーム

Sunbeam ／太陽ビーム

系統 力術［光］；**呪文レベル** ドルイド 7

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 60 フィート

効果範囲 術者の手を起点とした直線

持続時間 1 ラウンド／レベル、あるいはすべての光線を射ち尽くしてしまうまで

セーヴィング・スロー 反応・無効および半減；本文参照；呪文抵抗：可

この呪文の持続時間の間、術者は毎ラウンド、標準アクションを使って高熱を帯びたまばゆい光のビームを呼び出すことができる。術者は術者レベル 3 ごとに 1 本（18 レベルで最大の 6 本）のビームを射ち出すことができる。持続時間が切れるか、決められた本数のビームをすべて射ち尽くしてしまうと、呪文は終了する。

ビームの範囲内にいたすべてのクリーチャーは盲目状態となり、4d6 ポイントのダメージを被る。太陽光によって害を受けたり、太陽光になじみがないクリーチャーは、2 倍のダメージを被る。反応セーヴに成功すれば盲目状態を無効化し、ダメージを半減させることができる。

この光線に捕らえられたアンデッド・クリーチャーは術者レベルごとに 1d6（最大 20d6）ポイントのダメージを被る（反応セーヴに成功すれば半分のダメージ）。さらに、強い光によって特別な害を受けるようなアンデッド・クリーチャーは、セーヴに失敗すると、この光線によって破壊されてしまう。

この呪文によって生み出される紫外線は粘体、スライム、ファンガス、モールド系のクリーチャーに、アンデッド・クリーチャーと同様のダメージを与える。

シアリング・ライト

Searing Light ／焼けつく光
系統 力術；**呪文レベル** クレリック 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）
効果 光線
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

聖なる力を太陽光線のように収束させることで、術者は開いた掌からきらめく光を撃ち出す。目標に当てるためには、術者は遠隔接触攻撃に成功しなければならない。この光線が当たったクリーチャーは術者レベル 2 レベルごとに 1d8（最大 5d8）ポイントのダメージを被る。アンデッド・クリーチャーは術者レベルごとに 1d6（最大 10d6）ポイントのダメージを被り、ヴァンパイアのように明るい光に特に弱いアンデッド・クリーチャーは術者レベルごとに 1d8（最大 10d8）ポイントのダメージを被る。人造クリーチャーや非自律行動物体は術者レベル 2 レベルごとに 1d6（最大 5d6）ポイントのダメージしか彼らない。

シー・インヴィジビリティ

See Invisibility ／不可視視認
系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、バード 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（滑石と銀粉）
距離 自身
目標 術者
持続時間 10 分／レベル（解除可）

術者は自分の視覚範囲内にあるすべての不可視状態の物体や存在を、エーテル状態のものも含めて、それらがあたかも通常通り可視状態であるかのように見ることができる。そうしたクリーチャーは、術者にとって半透明の姿として見え、可視状態のクリーチャー、不可視状態のクリーチャー、エーテル状態のクリーチャーの違いは簡単に識別できる。

この呪文では、不可視状態になるために用いた手段を知ることはできない。幻術を見破ったり、不透明な物体を透かして見ることはできない。単に隠れていたり、視認困難であったり、その他の理由で見るのが難しいクリーチャーを発見することもできない。

シー・インヴィジビリティ は パーマネンシイ 呪文によって永続化できる。

シークレット・チェスト

Secret Chest ／秘密の宝箱
系統 召喚術（招来）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5
発動時間 10 分
構成要素 音声、動作、焦点（宝箱とそのレプリカ）
距離 本文参照
目標 宝箱 1 つと 1 立方フィート／術者レベルまでの品物
持続時間 60 日あるいはチャージ消費する（呼び戻す）まで
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は 60 日までの間、宝箱をエーテル界に隠し、好きな時にそれを取り戻すことができる。この宝箱の中には術者レベルごとに 1 立方フィートまでのものを入れることができるが、これは宝箱の大きさ（約 3 フィート× 2 フィート× 2 フィート）には関係ない。生きているクリーチャーが箱の中に入った場合、75％の確率で呪文は単に失敗する。一旦宝箱を隠した後では、術者は精神集中することでそれを取り戻すことができ（1 標準アクション）、宝箱は術者のすぐ脇に現れる。

この宝箱は名工の手によって術者のために造られた、極めてできのよい高価なものでなければならない。主に木製のものであれば、黒檀、紫檀、白檀、チーク材などで造り、角の補強材や釘などの金物は白金製でなければならない。象牙製にするならば、金具は黄金でなければならない。青銅、銅、銀でこしらえるなら、蝶番などの付属品は銀かエレクトラム（高価な金属）製でなければならない。このような宝箱の価格は 5,000gp 未満であってはならない。宝箱を造ったら、術者は宝箱の完璧な複製となる、（まったく同じ材質で隅々までそっくりな）小さなレプリカを作らなければならない（このレプリカには 50gp かかる）。この宝箱自身は魔法の力を持たず、通常の宝箱と同様に錠前や守りの魔法を付けることができる。

宝箱を隠す際には、術者は宝箱とレプリカの両方に触れながら呪文を発動する。すると、宝箱はエーテル界へと消え去る。術者が宝箱を呼び戻すにはレプリカが必要である。60 日を超えると以後 1 日ごとに、宝箱が失われてしまい、取り戻すことのできなくなる可能性が 5％ずつ累積していく。宝箱のレプリカをなくしたり壊してしまった場合、ウィッシュ 呪文を使っても、大きい方の宝箱を呼び戻す方法はない。ただし、それを探しに他の次元界へと探検に行くことはできる。

宝箱の中の生き物は通常通り食べ、眠り、歳をとる。従って、食糧や空気、水、その他生きるのに必要なものが尽きれば死んでしまう。

シークレット・ページ

Secret Page ／秘密のページ
系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、バード 3
発動時間 10 分
構成要素 音声、動作、物質（鰊の鱗の粉末とウィル・オ・ウィスプのエキス）
距離 接触
目標 大きさ 3 平方フィートまでの、接触したページ
持続時間 永続
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

シークレット・ページ は 1 ページの内容を変化させ、まったく別の内容に見せかける。目標の呪文の文章は同じかそれより下のレベルの術者の修得している呪文に変化する。巻物の呪文を別の呪文に変えるために使うことはできないが、巻物を隠すのには使える。 エクスプローシヴ・ルーンズ や セピア・スネーク・シジル を シークレット・ページ に仕掛けることもできる。

コンプリヘンド・ランゲージズ 呪文だけでは、シークレット・ページの内容を知ることはできない。術者は特別の言葉を口にすることで本来の内容を現すことができる。その後、術者は実際のページの内容を詳しく読み、再び シークレット・ページ 形態に戻すことができる。これは意図するだけで回数無制限に行なうことができる。また、術者は特別の言葉を 2 回繰り返すことでこの呪文を除去することもできる。 ディテクト・マジック 呪文ではそのページに希薄な魔法がかかっていることが判るが、その真の内容は判らない。 トゥルー・シーイング では隠されたものの存在は判るが、コンプリヘンド・ランゲージズ と組み合わせて発動するのでなければ、内容までは判らない。 シークレット・ページ を解呪することはできるし、隠された文字や絵を イレイズ 呪文によって破壊することもできる。

シーミング

Seeming ／見せかけの姿
系統 幻術（幻覚）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5、バード 5
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 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／ 2 レベル、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
持続時間 12 時間（解除可）
セーヴィング・スロー 意志・無効あるいは意志・看破（やりとりがあった場合）；**呪文抵抗** 可あるいは不可；本文参照

ディスガイズ・セルフ と同様だが、術者は他の人々の外見も変えることができる。作用を受けたクリーチャーは、殺されれば本来の姿を取り戻

す。同意しない目標は意志セーヴに成功するか、呪文抵抗でこの呪文の効果を無効化できる。

シールド

Shield ／盾
系統 防御術［力場］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 自身
目標 術者
持続時間 1 分／レベル（解除可）

シールド は術者の正面を浮遊する、力場でできた不可視の盾を作り出す。この盾は術者に向けられた マジック・ミサイル の攻撃を無効化し、また術者の AC に＋ 4 の盾ボーナスを与える。この効果は［力場］効果であるので、ボーナスは非実体接触攻撃に対しても適用される。この シールド は防具による判定ペナルティも秘術呪文失敗率もない。

シールド・アザー

Shield Other ／他者の守護
系統 防御術；**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、焦点（術者と対象がはめているそれぞれ 50gp の価値のある白金製の指輪一対）
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（解除可）
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

この呪文は対象を守り、術者と対象の間に不思議なつながりを作り出すことで、対象の負傷の一部が術者に移されるようにする。対象は AC に＋ 1 の反発ボーナスと、セーヴに＋ 1 の抵抗ボーナスを得る。さらに、対象はヒット・ポイントにダメージを与えるすべての負傷と攻撃（特殊能力によって与えられたものも含む）から半分のダメージしか彼らない。この呪文によって守られたクリーチャーが被らなかったぶんのダメージは術者が被ることになる。チャーム効果や能力値ダメージ、生命力吸収、［即死］効果などのようなヒット・ポイントへのダメージに関係のない形態の害には作用しない。対象の【耐久力】が低下することでヒット・ポイントが減少した場合、これはヒット・ポイントへのダメージではないので、術者との間で分配されない。呪文の効果が終了した時点で、それ以降のダメージはもはや対象と術者の間で分配されないが、すでに分配されたダメージが対象に割り当て直されることはない。

術者と呪文の対象が互いに呪文の距離外へ移動した場合、呪文は終了する。

シールド・オヴ・フェイス

Shield of Faith ／信仰の盾
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、物質（聖句の一片が書かれた羊皮紙）
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）

この呪文は対象の周囲に、ちらちらと輝き攻撃を防いだり、そらしたりする魔法のフィールドを作り出す。この呪文は対象の AC に＋ 2 反発ボーナスを与え、さらに術者レベル 6 レベルごとに＋ 1 がボーナスに追加される（18 レベル時に、最大＋ 5 の反発ボーナス）。

シールド・オヴ・ロー

Shield of Law ／秩序の盾
系統 防御術［秩序］；**呪文レベル** クレリック 8
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、焦点（500gp の価値のある聖遺物入れ）
距離 20 フィート
目標 術者を中心とした半径 20 フィートの爆発内にいるクリーチャー 1 体／レベル
持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 可（無害）

おぼろげな青い輝きが対象を取り巻いて攻撃から守り、混沌の属性のクリーチャーの発動した呪文に対する抵抗力を与え、対象に攻撃を命中させた混沌の属性のクリーチャーを減速状態にする。この防御術呪文には 4 つの効果がある。

第一に、この呪文によって守られたクリーチャーは AC に＋ 4 の反発ボーナスと、セーヴに＋ 4 の抵抗ボーナスを得る。 プロテクション・フロム・ケイオス の効果と異なり、この利益は混沌の属性のクリーチャーによる攻撃に対してだけではなく、すべての攻撃に対して適用される。

第二に、この呪文によって守られたクリーチャーは［混沌］の呪文や混沌の属性のクリーチャーの発動した呪文に対して呪文抵抗 25 を得る。

第三に、この防御術呪文は プロテクション・フロム・ケイオス と同様に、憑依および精神的な影響から術者を保護する。

最後に、混沌の属性のクリーチャーがこの呪文によって守られたクリーチャーに対する近接攻撃に成功した場合、その攻撃者は減速状態になる（スロー 呪文と同様に意志セーヴに成功すれば無効化できるが、シールド・オヴ・ロー のセーヴ DC に対して行なうこと）。

シェイズ

Shades ／高位影の召喚術
系統 幻術（操影）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 9

シャドウ・カンジュレーション と同様だが、8 レベル以下の召喚呪文を真似ることができる。この幻の召喚術は、信じない者に対しては 4 ／ 5（80%）のダメージを与え、ダメージを与えない効果であれば信じない者に対して 80%の確率で効果を及ぼす。

シェイプチェンジ

Shapechange ／変幻自在
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 9、ドルイド 9
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、焦点（1,500gp の価値のあるジェイド（翡翠）のサークレット）
距離 自身
目標 術者
持続時間 10 分／レベル（解除可）

この呪文により、術者は多種多様なクリーチャーの姿をとることができる。この呪文は術者が選んだ種別により、オルター・セルフ 、ビースト・フォーム IV 、エレメンタル・ボディ IV 、フォーム・オヴ・ザ・ドラゴン III 、ジャイアント・フォーム II 、プラント・シェイプ III のどれかと同様に働く。また、1 ラウンドに 1 回フリー・アクションで別の姿に変わることができる。この変身は標準行動の直前か直後に瞬間的に起こり、アクションの途中で起こることはない。

ジェントル・リポウズ

Gentle Repose ／安らかな眠り
系統 死霊術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、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、物質／信仰（塩と、死体の有する（有していた）目 1 つにつき銅貨 1 つ）

距離 接触
目標 接触した死体
持続時間 1 日／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

クリーチャー 1 体の死体を腐敗しないように保存する。これにより、そのクリーチャーを死から生き返らせる際の時間制限を延長できる（ レイズ・デッド 参照）。この呪文の影響下にあった時間は、生き返りの時間制限に数えない。余談ながら、この呪文をかけておけば、死んだ友の（腐敗していく）死骸を運ぶことの不快感も軽減される。

この呪文は、切り離された手足などに対しても効く。

シクウェスター

Sequester ／隔離
系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（バジリスクのまつ毛とゴム）
距離 接触
目標 接触した同意するクリーチャー 1 体あるいは（一辺 2 フィートの立方体の区画 1 個ぶん／レベルまでの）物体 1 つ
持続時間 1 日／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 不可あるいは意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 不可あるいは可（物体）

発動されたとき、この呪文は対象を見たり場所を調べたりする占術呪文を妨害し、さらに対象を不可視状態にする（ インヴィジビリティ 呪文と同様）。この呪文は対象が触知的な方法や特定の装置を使うことで発見されるのを防ぐものではない。シクウェスター が作用しているクリーチャーは、呪文が終わるまで昏睡し、実質的に活動停止状態となる。

注：意志セーヴに成功すれば、装備中の物体や魔法の力を有する物体は 隔離 されずにすむ。 隔離 されたクリーチャーや物体を見たり、占術呪文で探知しようとする時にはセーヴは行なわない。

シミュレイクラム

Simulacrum ／似姿
系統 幻術（操影）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7
発動時間 12 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 500gp の価値のあるルビーの粉末）
距離 0 フィート
効果 複製クリーチャー 1 体
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

シミュレイクラム はどんなクリーチャーであれ、そのクリーチャーにそっくりな幻を作り出す。複製されたクリーチャーは半ば実在のものであり、氷と雪から作り出される。複製はオリジナルとまったく同じように見えるが、この似姿は、本来のクリーチャーの持つレベルもしくはヒット・ダイスの半分しか持たない（そしてそのレベルもしくはヒット・ダイスに対応するヒット・ポイント、特技、技能ランク、クリーチャーの特殊能力を持つ）。術者は自分の術者レベルの 2 倍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を作り出すことはできない。術者は似姿がとれくらい似ているか決めるため、呪文発動時に〈変装〉判定を行なわなければならない。オリジナルのことをよく知っているクリーチャーは〈知覚〉判定（術者の〈変装〉技能との対抗判定）、もしくは DC20 の〈真意看破〉判定に成功すれば偽物であることが分かる。

この似姿は常に術者の完全な命令下にある。テレパシー的なつながりは存在しないので、その他の何らかの方法で命令しなければならない。似姿はそれ以上強力になる能力を持たない。レベルや能力を成長させることはできないのだ。ヒット・ポイントが 0 になったり、破壊されたりすれば似姿は雪に戻り、即座に融けて無に帰す。複雑な工程に少なくとも 24 時間かけ、ヒット・ポイント 1 点につき 100gp を費やし、完全に装備の調った魔法の研究室があれば、似姿へのダメージを修復できる。

ジャイアント・ヴァーミン

Giant Vermin ／蟲類巨大化
系統 変成術；**呪文レベル** クレリック 4、ドルイド 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 1 体以上の蟲、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

いくつもの通常サイズのセンチピード（ムカデ）、スパイダー（蜘蛛）、スコーピオン（サソリ）のいずれかをジャイアント版〔giant counterpart〕に変化させる。1 種類の蟲のみが変化させられる（従って呪文を 1 回発動することでセンチピードとスパイダーの両方に作用を及ぼすことはできない）。この呪文の影響を受ける蟲の数は、後述の表の通り、術者レベルに依存する。

この呪文で作り出された巨大蟲は術者を傷つけようとはしないが、この種のクリーチャーを術者がどの程度制御しているかというと、ごく簡単な命令を出せる程度である（「攻撃しろ」「止まれ」「防御しろ」など）。特定のクリーチャーがやって来たら攻撃しろとか、特定の事態に備えろといった命令は、蟲には複雑すぎて理解できない。巨大蟲は手近のものを何でも攻撃する（そうするなという命令を与えない限り）。

術者レベル	センチピード（ムカデ）	スパイダー（蜘蛛）	スコーピオン（サソリ）
9 以下	3	1	2
10 ～ 13	4	2	3
14 ～ 17	6	3	4
18 ～ 19	8	4	5
20 以上	12	6	8

ジャイアント・フォーム I

Giant Form I ／巨人変化 I
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 7
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（a piece of the creature whose form you plan to assume）
距離 自身
目標 術者
持続時間 1 分／レベル（解除可）

この呪文をかけたとき、術者はあらゆる巨人の副種別を持つ大型の人型生物クリーチャーの姿を取ることができる。いったん術者が変身したなら、以下の能力を得る：【筋力】に＋ 6、【耐久力】に＋ 4 のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に－ 2 のペナルティ、＋ 4 の外皮ボーナス、夜目。

また、変身した姿に以下の能力があるならば、術者も同様に得る：暗視 60 フィート、かきむしり（2d6 ダメージ）、再生 5、岩つかみと岩投げ（射程 60 フィート、2d6 ダメージ）。そのクリーチャーが元素に対する完全耐性か抵抗をもつならば、術者はそれに対する抵抗 20 を得る。同様に元素への脆弱性を持つなら、その脆弱性を得る。

ジャイアント・フォーム II

Giant Form II ／巨人変化 II
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

この呪文は ジャイアント・フォーム I と同様に働くが、あらゆる巨人の副種別を持つ超大型クリーチャーの姿を取れる。術者は以下の能力を得る：【筋力】に＋ 8、【耐久力】に＋ 6 のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に－ 2 のペナルティ、＋ 6 の外皮ボーナス、夜目、移動速度に＋ 10 フィートの

強化ボーナス。

また、変身した姿に以下の能力があるならば、術者も同様に得る：水泳移動速度 60 フィート、暗視 60 フィート、かきむしり（2d8 ダメージ）、再生 5、岩つかみと岩投げ（射程 120 フィート、2d10 ダメージ）。そのクリーチャーが元素に対する完全耐性か抵抗をもつならば、術者はその完全耐性や抵抗を得る。同様に元素への脆弱性を持つなら、その脆弱性を得る。

シャウト

Shout ／絶叫

系統 力術［音波］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、バード 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声

距離 30 フィート

効果範囲 円錐形の爆発

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 頑健・不完全または反応・無効（物体）；本文参照；**呪文抵抗** 可（物体）

術者は耳をつんざくような叫びをあげ、効果範囲内にいるクリーチャーを聴覚喪失状態にし、ダメージを与える。範囲内のすべてのクリーチャーは 2d6 ラウンドの間、聴覚喪失状態となり、5d6 ポイントの［音波］ダメージを被る。セーヴに成功すれば聴覚喪失状態になるのを無効化し、ダメージを半減させることができる。この音にさらされた脆い物体や結晶質の物体、結晶質のクリーチャーは術者レベルごとに 1d6（最大 15d6）ポイントの［音波］ダメージを被る。作用を受けたクリーチャーは頑健セーヴを行なうことができ、成功すればダメージを半減する。また、脆い物体を待ったクリーチャーは反応セーヴに成功すればその物体へのダメージを無効化できる。 シャウト 呪文の効果は サイレンス 呪文の範囲内に入ったり、通り抜けたりすることはできない。

グレーター・シャウト

Shout, Greater ／上級絶叫

系統 力術［音波］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8、バード 6

構成要素 音声、動作、焦点（金属、もしくは象牙で作られた角笛）

距離 60 フィート

セーヴィング・スロー 頑健・不完全または反応・無効（物体）；本文参照

この呪文は シャウト 呪文と同様だが、その円錐形の爆発は 10d6 ポイントの［音波］ダメージを与える（もしくは、脆い物体や結晶質の物体、結品質のクリーチャーに対して術者レベルごとに 1d6（最大 20d6）ポイントの［音波］ダメージ）。さらに、クリーチャーは 1 ラウンド朦朧状態、4d6 ラウンド聴覚喪失状態となる。円錐形の効果範囲内にいるクリーチャーは皆、頑健セーヴに成功することで朦朧効果を無効化し、ダメージと聴覚喪失状態の持続時間を半減できる。また、脆い物体を手に持っているクリーチャーは反応セーヴに成功すればその物体へのダメージを無効化できる。

シャター

Shatter ／破砕

系統 力術［音波］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、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、物質／信仰（雲母のかけら）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）効果範囲あるいは目標 半径 5 フィートの拡散；あるいは固体の物体 1 つ、あるいは結晶質のクリーチャー 1 体

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；意志・無効（物体）あるいは頑健・半減；本文参照；**呪文抵抗** 可

シャター は大きな騒音を鳴り響かせ、もろくて魔法の力を持たない複数の物体を砕くか、魔法の力を持たない固体の物体を 1 つ壊すか、結晶質のクリーチャーにダメージを与える。

範囲攻撃として使用した場合、シャター は水晶やガラスや陶器や磁器でできた魔法の力を持たない物体を破壊する（小ビン、ビン、陶器のつぼ、窓、鏡など）。起点から半径 5 フィート以内にあるその種の装備中でない物体はすべてこの呪文によってバラバラに砕かれてしまう。術者のレベルごとに 1 ポンドまでの重量の物体にしか作用しないが、それより軽くてその種の材質でできた物体はすべて破砕されてしまう。

また、術者は固体の魔法的ではない物体 1 つを目標として シャター をかけることができる。この場合、目標の材質は関係なく、術者レベルごとに 10 ポンドの重量のものまで破砕できる。結晶質のクリーチャー（重量制限はなし）を目標とした場合、シャター は術者レベルごとに 1d6（最大 10d6）ポイントの［音波］ダメージを与える。このダメージは頑健セーヴで半減させることができる。

シャドウ・ウォーク

Shadow Walk ／影界旅行

系統 幻術（操影）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、バード 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触したクリーチャー 1 体／レベルまで

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；**呪文抵抗** 可

シャドウ・ウォーク 呪文を使うためには、術者は薄明かりの範囲にいなければならない。術者と術者が接触したクリーチャーは影界と境を接する物質界の縁へと、渦巻く影の道を通って運ばれる。この呪文の効果はおおむね幻に属するものだが、影の道そのものは半ば実体である。術者は自分と一緒に 1 体以上のクリーチャーを（レベルによる上限に従って）連れて行くことができるが、その全員が互いに接触していなければならない。

影の世界では、術者は 1 時間に 50 マイルの速度で移動することができ、影界との境では通常通り移動していながら、物質界では相対的にもっと速く移動することになる。従って、術者は影界に入り込み、望むだけの距離を移動し、その後、物質界に戻ることで、素早く旅をすることができる。

影界と物質界の間では現実がぼやけているため、術者はこの移動の間に通り過ぎる地形や地域について詳しいことを知ることも、自分の旅がどこで終わるのかを正確に予知することもできない。距離を正確に判断することは不可能であり、この呪文は事実上、偵察やスパイに対しては役立たずである。さらに、この呪文の効果が終了した時点で、術者は意図した終点から水平方向にランダムな方角に 1d10 × 100 フィート放り出される。これによって固体の中に入ってしまうような場合、術者は同じ方向に 1d10 × 1,000 フィート放り出される。それでも固体の中に入ってしまう場合、術者（と術者と一緒にいるすべてのクリーチャー）は最寄りの開けた空間に放り出されるが、こうした活動による無理がたたって疲労状態となってしまう（セーヴ不可）。

シャドウ・ウォーク を使って、影界と境を接する他の次元界へと旅をすることもできるが、そうするためには、影界の中を移動して、他の次元界との境界へと向かわねばならない。影界の中を移動するには 1d4 時間かかる。

シャドウ・ウォーク が発動された時に術者が接触していたクリーチャーも影界との境へ移される。

彼らは術者について行くか、影界へとさまよい出るか、物質界へとよろめき出るかを選ぶことができる（彼らが迷子になったり、術者に捨てられた場合、後者の 2 つのどちらかが起こる可能性が 50%ずつある）。術者に従って影界に行くことに同意しないクリーチャーは意志セーヴィング・スローをすることができ、成功すればこの効果を無効化することができる。

シャドウ・エヴォケーション

Shadow Evocation ／影の力術
系統 幻術（操影）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5、バード 5
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 本文参照
効果 本文参照
持続時間 本文参照
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

術者は影界からエネルギーを引き出し、ウィザードとソーサラーの 4 レベル以下の力術呪文の半ば実在する幻術版を発動する。 ライトニング・ボルト のようなダメージを与える呪文は、作用を受けたクリーチャーが意志セーヴに成功しない限り通常の効果がある。看破したクリーチャーはその攻撃からそれぞれ 1/5 のダメージしか受けない。看破された攻撃にダメージ以外の特殊な効果がある場合、その効果は（そうすることが適切なら）1/5 の強度であるか、20%の確率でしか発生しないかである。シャドウ・エヴォケーション であると気付かれた場合、ダメージ呪文は 1/5（20%）のダメージしか与えない。看破するためのセーヴの結果いかんに関わらず、作用を受けたクリーチャーは模擬した呪文が本来セーヴ（あるいは呪文抵抗）可能なものであればそのセーヴ（あるいは呪文抵抗）を行なうことができるが、セーヴ DC はその呪文の本来のレベルではなく、シャドウ・エヴォケーション のレベル（5 レベル）によって決まる。

ガスト・オヴ・ウィンド のようなダメージを与えない効果は、看破した者以外に対しては通常の効果がある。看破した者に対しては、効果はない。

物体はこの呪文に対して、自動的に意志セーヴに成功する。

グレーター・シャドウ・エヴォケーション

Shadow Evocation, Greater ／上級影の力術
系統 幻術（操影）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8

シャドウ・エヴォケーション と同様だが、術者はウィザード／ソーサラーの 7 レベル以下の力術呪文の半ば実在する幻術版を発動する。グレーター・シャドウ・エヴォケーション であると気付かれた場合、ダメージ呪文は 3 ／ 5（60%）のダメージしか与えない。

シャドウ・カンジュレーション

Shadow Conjuration ／影の召喚術
系統 幻術（操影）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、バード 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 本文参照
効果 本文参照
持続時間 本文参照
セーヴィング・スロー 意志・看破（やりとりがあった場合）；さまざま；本文参照；**呪文抵抗** 不可；本文参照

術者は影界の物質を用いて、1 体以上のクリーチャー、物体、力場の半ば実在する幻を作り出す。 シャドウ・カンジュレーション はウィザードとソーサラーの 3 レベル以下の召喚術（招来）あるいは召喚術（創造）呪文を真似る。

シャドウ・カンジュレーション は実際には本物の 1/5（20%）の強度しかないが、シャドウ・カンジュレーション が本物であると信じたクリーチャーは完全な強度の作用を受ける。呪文とやりとりのあったクリーチャーはすべて、その正体に気付くために意志セーヴを行なうことができる。

ダメージを与える呪文は、作用を受けたクリーチャーが意志セーヴに成功しない限り通常の効果がある。看破したクリーチャーはその攻撃からそれぞれ 1/5（20%）のダメージしか受けない。看破された攻撃にダメージ以外の特殊な効果がある場合、その効果は 20%の確率でしか発生しない。看破するためのセーヴの結果いかんに関わらず、作用を受けたクリーチャーは模擬した呪文が本来セーヴ可能なものであればそのセーヴを行なうことができるが、セーヴ DC はその呪文の本来のレベルではなく、シャドウ・カンジュレーション のレベル（4 レベル）によって決まる。さらに、シャドウ・カンジュレーション の模擬した呪文が本来呪文抵抗可能なものであるか否かに関わらず、シャドウ・カンジュレーション によって生み出された効果に対しては呪文抵抗が可能である。看破した者に対しては 20%の確率で効果を及ぼす。

影のクリーチャーは（正体が影だと気付かれたかどうかに関わらず）同種の通常のクリーチャーの 1/5 しかヒット・ポイントを持たない。それらは通常通りのダメージを与え、通常の能力と弱点のすべてを備えている。しかし、その正体が影だと気付いたクリーチャーに対しては、影のクリーチャーのダメージは通常の 1/5（20%）となり、致傷ダメージを与えないすべての特殊能力は 20%の確率でしか効果がない（使うたびに、そして作用を及ぼすクリーチャー 1 体ごとに別々にロールすること）。さらに、影のクリーチャーの AC ボーナスは 1/5 しかない。

セーヴに成功したクリーチャーには、シャドウ・カンジュレーション はぼんやりとした影のようなかたちの上に透き通ったイメージが重ねあわせられているかのように見える。物体はこの呪文に対して、自動的に意志セーヴに成功する。

グレーター・シャドウ・カンジュレーション

Shadow Conjuration, Greater ／上級影の召喚術
系統 幻術（操影）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7

シャドウ・カンジュレーション と同様だが、ウィザード／ソーサラーの 6 レベル以下の召喚術（招来）か召喚術（創造）を真似る。この幻の召喚術は、信じない者に対しては 3 ／ 5（60%）のダメージを与え、ダメージを与えない効果であれば信じない者に対して 60%の確率で効果を及ぼす。

シャレイリ

Shillelagh ／梶棒
系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 接触
目標 接触した、魔法の力を持たないオーク製のクラブかクォータースタッフ 1 本
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

術者の持つ魔法の力を持たないクラブやクォータースタッフは、攻撃とダメージのロールに＋ 1 の強化ボーナスを持つ武器となる。クォータースタッフでは武器の両端にこの強化ボーナスが与えられる。これらの武器のダメージは、武器本来のサイズ分類よりも 2 段階大きなもの（小型サイズのクラブまたはクォータースタッフは 1d8 ポイント、中型サイズなら 2d6、大型サイズなら 3d6 のダメージを与えるように変化する）に強化ボーナスの＋ 1 を加えたものとしてダメージを与える。この呪文の効果は、その武器が術者によって用いられている際にのみ働く。術者が振るわない場合、この武器はシャレイリが作用していないかのように扱われる。

ジャンプ

Jump ／跳躍
系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、ドルイド 1、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（バッタの後ろ脚）
距離 接触
目標 接触したクリーチャー
持続時間 1 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可

対象は高跳び、または幅跳びをおこなう際の〈軽業〉判定に＋10の強化ボーナスを得る。この強化ボーナスは術者レベルが5レベルに達すると＋20へ、9レベルに達すると＋30（最大値）に上昇する。

シャンブラー

Shambler ／よろめき歩くもの

系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** ドルイド9

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 中距離（100フィート＋10フィート／レベル）

効果 シャンブリング・マウンド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 7日あるいは7ヶ月（解除可）；本文参照

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

シャンブラー 呪文はそれぞれアドヴァンスト・テンプレートを適用したシャンブリング・マウンドを1d4＋2体作り出す。シャンブラーたちは自発的に戦闘で術者を助けたり、特定の使命を果たしたり、番人を務めたりする。シャンブラーたちは術者が解除しない限り、7日の間、術者のそばに付き従う。ただし、シャンブラーたちが警備任務のためにだけ作り出された場合、呪文の持続時間は7ヶ月となる。この場合、シャンブラーたちには特定の敷地や場所を守るよう命じることしかできない。警備任務のために呼び出されたシャンブラーたちは、最初に現れた地点から測って呪文の“距離”より外へと移動することはできない。術者は シャンブラー の呪文を一度に1つのみ効果を発揮させることができる。前の呪文の効果が残っている間に新しく発動したなら、前の呪文は解呪される。シャンブラーは招来された場所の地形が雨が多い土地だったり、沼地だったり、湿気の多い土地である場合にのみ、通常のシャンブリング・マウンド同様の［火］への抵抗力を持つ。

シュリンク・アイテム

Shrink Item ／アイテム縮小

系統 変成術；**呪文レベル** 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、2立方フィート／レベルまでの物体1つ

持続時間 1日／レベル；本文参照

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

術者は魔法の力を持たないアイテム1つを（それが大きさ制限内のものであれば）高さ・幅・奥行きともに本来の大きさの1/16に縮小できる（体積や重量は本来の約1/4,000となる）。この変化は実質的には物体のサイズ分類を4段階小さくする（たとえば、大型サイズから微小サイズへと）。あるいは、術者の選択で、縮小後の材質を布のようなものに変えることもできる。 シュリンク・アイテム の呪文によって変化した物体は、固い表面に投げつけるか、この呪文をかけたものが言葉を唱えるかするだけで本来の材質と大きさを取り戻す。燃えている火とその燃料でさえ、この呪文で縮小できる。縮小された物体を本来の大きさと材質に戻せば、呪文は終了する。

シュリンク・アイテム は パーマネンシイ の呪文によって、効果を永続化させることができる。 シュリンク・アイテム を永続化した場合、作用を受けた物体は回数無制限に縮小したり元に戻したりすることができるようになるが、そうできるのは本来呪文を発動した術者たけである。

ショッキング・グラスプ

Shocking Grasp ／電撃の手

系統 力術［電気］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

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

術者は近接接触攻撃が成功すると、術者レベルごとに1d6（最大5d6）ポイントの［電気］ダメージを与えることができる。敵が金属製の鎧をまとっている（あるいは、金属製の武器を運搬したり、敵自体が金属製であったりなどの）場合、電撃を与える時に術者は攻撃ロールに＋3のボーナスを得る。

シンティレイティング・パターン

Scintillating Pattern ／きらめく色彩の紋様

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8

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（水晶のプリズム）

距離 近距離（25フィート＋5フィート／2レベル）

効果 半径20フィートに拡散する色とりどりの光

持続時間 精神集中＋2ラウンド

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

ぴかぴか光る色の捻れた紋様が空中を漂い、中にいるクリーチャーに作用を及ぼす。この呪文は、合計で術者レベル（最大で20）に等しいヒット・ダイス分のクリーチャーに作用する。最初に最もヒット・ダイスの低いクリーチャーに作用し、同じヒット・ダイスのクリーチャーの中では、まず呪文の起点に最も近いものに作用する。1体のクリーチャーに作用を及ぼすのに充分でなかったヒット・ダイス分は無駄になってしまう。この呪文は各対象に、ヒット・ダイスに従って作用する。

6以下：1d4ラウンドの間、気絶状態となり、その後さらに1d4ラウンドの間、朦朧状態となり、その後さらに1d4ラウンドの間、混乱状態となる（アンデッド・クリーチャーの場合、気絶状態は朦朧状態として扱うこと）。

7～12：1d4ラウンドの間、朦朧状態となり、その後さらに1d4ラウンドの間、混乱状態となる。

13以上：1d4ラウンドの間、混乱状態となる。

シンティレイティング・パターン は視覚を持たない（または失っている）クリーチャーには作用しない。

シンパシー

Sympathy ／共感

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー8、ドルイド9

発動時間 1時間

構成要素 音声、動作、物質（磨り潰した真珠1,500gpぶんと蜂蜜一滴）

距離 近距離（25フィート＋5フィート／2レベル）

目標 場所（10立方フィート／レベルまで）1つあるいは物体1つ

持続時間 2時間／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可

術者は、1つの物体か場所から、術者が定義した特定の種類の知的クリーチャーか、特定の属性のクリーチャーを惹きつける魔法的な波動を放射させる。作用を及ぼす特定の種類のクリーチャーは、具体的に名称を指定しなければならない—たとえば、ヴァンパイア、ヒル・ジャイアント、ラマッス、レッド・ドラゴン、ワーラットなどのように。“ゴブリン類”のような副種別では具体的とは言えない。同様に、属性の場合も具体的に指定しなければならない。

指定された種類あるいは属性のクリーチャーは、この呪文の作用が及ぶ場所を気に入って入りたくなったり、物体に触れたり手に入れたくなったりする。その場所に留まったり、その物体に触れたいという衝動は圧倒的なものである。セーヴィング・スローに成功したクリーチャーは、この心

術効果から解放されるが、1d6 × 10 分後にさらにもう 1 度セーヴを行なわなければならない。このセーヴに失敗すれば、影響を受けたクリーチャーはその場所や物体のところへ戻ろうとする。

シンパシー は アンティパシー を相殺し、解呪する。

シンパセティック・ヴァイブレーション

Sympathetic Vibration ／共振

系統 力術［音波］；**呪文レベル** バード 6

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作、焦点（音叉 1 つ）

距離 接触

目標 支えなしで立っている構造物 1 つ

持続時間 最大 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 不可；本文参照；**呪文抵抗** 可

術者は支えなしで立っている構造物に同調し、その構造物の内部に、ダメージを与える振動を発生させることができる。一旦振動が始まると、それは目標の構造物に対して、1 ラウンドあたり 2d10 ポイントのダメージ（硬度は無視する）を与える。術者は発動の時点で呪文の持続時間を制限できる。制限しなかった場合、呪文は術者レベル× 1 分間続く。呪文を “ 支えなしで立っている構造物 ” でないもの、たとえば丘の斜面などに対して発動した場合、周囲の石が効果を拡散させてしまい、ダメージは生じない。

シンパセティック・ヴァイブレーション はクリーチャーには（たとえ人造であっても）作用しない。構造物は “ 装備中の物体 ” ではないので、セーヴィング・スローを行なって呪文の効果に抵抗することはできない。

シンボル・オヴ・インサニティ

Symbol of Insanity ／狂気の印形

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8、クレリック 8

構成要素 音声、動作、物質（水銀、燐、加えて 5,000gp の価値があるダイアモンドとオパールの粉末）

セーヴィング・スロー 意志・無効

この呪文は シンボル・オヴ・デス と同様に作用するが、ただ シンボル・オヴ・インサニティ の 60 フィート以内の全クリーチャーは（死亡するのではなく）恒久的な狂気に陥る（ インサニティ 呪文と同様）。

シンボル・オヴ・デス と違って、シンボル・オヴ・インサニティ には hp 上限はない。一旦作動したなら、単に術者レベル× 10 分間稼動しつづける。

注：シンボル のような魔法の罠を発見し、無力化するのは困難である。ローグ（だけ）は シンボル を発見するのに〈知覚〉技能を、シンボル を解除するのに〈装置無力化〉を使うことができる。どちらの場合も DC は 25 ＋**呪文レベル**であり、シンボル・オヴ・インサニティ の場合は 33 である。

シンボル・オヴ・ウィークネス

Symbol of Weakness ／弱体の印形

系統 死霊術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7、クレリック 7

構成要素 音声、動作、物質（水銀、燐、加えて 5,000gp の価値があるダイアモンドとオパールの粉末）

セーヴィング・スロー 頑健・無効

この呪文は シンボル・オヴ・デス と同様に作用するが、ただ シンボル・オヴ・ウィークネス の 60 フィート以内の全クリーチャーは（死亡するのではな 0 体から力が抜けてゆき、3d6 ポイントの【筋力】ダメージを被る。

シンボル・オヴ・デス と違って、シンボル・オヴ・ウィークネス には hp 上限はない。一旦作動したなら、単に術者レベル× 10 分間稼動しつづける。クリーチャーはこのシンボル 1 つにつき 1 度しか影響を受けない。

注：シンボル のような魔法の罠を発見し、無力化するのは困難である。ローグ（だけ）は シンボル を発見するのに〈知覚〉技能を、シンボル を解除するのに〈装置無力化〉を使うことができる。どちらの場合も DC は 25 ＋**呪文レベル**であり、シンボル・オヴ・ウィークネス の場合は 32 である。

シンボル・オヴ・スタニング

Symbol of Stunning ／朦朧の印形

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ：ウィザード／ソーサラー 7、クレリック 7

構成要素 音声、動作、物質（水銀、燐、加えて 5,000gp の価値があるダイアモンドとオパールの粉末）

セーヴィング・スロー 意志・無効

この呪文は シンボル・オヴ・デス と同様に作用するが、ただ シンボル・オヴ・スタニング の 60 フィート以内の全クリーチャーは（死亡するのではなく）朦朧状態になる。

注：シンボル のような魔法の罠を発見し、無力化するのは困難である。ローグ（だけ）は シンボル を発見するのに〈知覚〉技能を、シンボル を解除するのに〈装置無力化〉を使うことができる。どちらの場合も DC は 25 ＋**呪文レベル**であり、シンボル・オヴ・スタニング の場合は 32 である。

シンボル・オヴ・スリープ

Symbol of Sleep ／睡眠の印形

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5、クレリック 5

構成要素 音声、動作、物質（水銀、燐、加えて 1,000gp の価値があるダイアモンドとオパールの粉末）

セーヴィング・スロー 意志・無効

この呪文は シンボル・オヴ・デス と同様に作用するが、ただ シンボル・オヴ・スリープ の 60 フィート以内の全クリーチャーは（死亡するのではなく）3d6 × 10 分間、深い眠りにおちる。 スリープ 呪文の場合と違って、眠っているクリーチャーはこの期間が終るまでは魔法以外の手段では目覚めることがない。

シンボル・オヴ・デス と違って、シンボル・オヴ・スリープ には hp 上限はない。一旦作動したなら、単に術者レベル× 10 分間稼動しつづける。

注：シンボル のような魔法の罠を発見し、無力化するのは困難である。ローグ（だけ）は シンボル を発見するのに〈知覚〉技能を、シンボル を解除するのに〈装置無力化〉を使うことができる。どちらの場合も DC は 25 ＋**呪文レベル**であり、シンボル・オヴ・スリープ の場合は 30 である。

シンボル・オヴ・デス

Symbol of Death ／即死の印形

系統 死霊術［即死］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8、クレリック 8

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作、物質（水銀、燐、加えて 5,000gp の価値があるダイアモンドとオパールの粉末）

距離 0 フィート；本文参照

効果 印形 1 つ

持続時間 本文参照

セーヴィング・スロー 頑健・無効；**呪文抵抗** 可

この呪文によって、術者は強力なルーンを何らかの表面の上に描くことができる。 シンボル・オヴ・デス は作動したなら半径 60 フィートの爆発内の（ヒット・ポイントの合計が 150 点までの）1 体以上のクリーチャーを殺す。 シンボル・オヴ・デス はまず最も近くにいるクリーチャーに作用し、作用を及ぼすにはヒット・ポイントの多すぎるクリーチャーがいれば無視して次に進む。作動すると、このシンボルは稼動状態となって輝き、術者レベル× 10 分間または 150 ヒット・ポイントぶんのクリーチャーに作用するまで（どちらか早いほう）持続する。 シンボル・オヴ・デス が稼動している間に効果範囲に入ったクリーチャーは、シンボル の作動開始

時点で効果範囲内にいたかどうかに関係なく、シンボル の効果にさらされる。クリーチャーは、効果範囲内に留まっている限り、この シンボル に対して 1 回セーヴを行なうだけでよい。ただし 1 度効果範囲から出て、稼動中にまた戻ってきた場合、再度セーヴを行なわねばならない。

作動するまでは、シンボル・オヴ・デス は非稼動状態である（それでも 60 フィートの距離では見えるし読める）。効果を現すためには、シンボル・オヴ・デス は常に目立つ場所にはっきりと見えるように設置しておかなければならない。ルーンを覆ったり隠したりすれば、シンボル は効果がなくなってしまう（ただし、クリーチャーが覆いを取った時には、シンボル は通常に機能する）。

普通、シンボル はクリーチャーが以下のいずれか 1 つ以上のこと（術者が選ぶ）を行なった場合に作動する。すなわち、ルーンを読む、ルーンに触れる、ルーンの上を通り過ぎる、ルーンを描いた戸口を通り抜ける、である。いずれの場合にも、シンボル を作動させるためには、クリーチャーはルーンから 60 フィート以内にいなければならない（たとえ 1 つ以上の条件に合致していようと、である。たとえば 60 フィートよりも遠くからルーンを読んでも シンボル は作動しない）。一旦呪文を発動してしまったなら、その シンボル・オヴ・デス の作動条件を変更することはできない。

なお、ここでルーンを " 読む " というのは、ルーンを調べたり、正体を見極めようとしたり、意味を推測しようとするすべての試みを指す。触れると作動するルーンの場合、シンボル の効き目をなくそうとして覆いになるものを投げかけると作動してしまう。 シンボル・オヴ・デス を攻撃に使うことはできない。たとえば、ルーンに触れると作動する シンボル・オヴ・デス をアイテムに描き、そのアイテムでクリーチャーに接触しても、シンボル が作動することはない。これと同様、シンボル・オヴ・デス を武器に描き、武器が敵に命中を与えた際に作動するようにしておくなどということはできない。

術者は独自の特殊な作動条件を設定することもできる。これは術者の望みしだいで、どれだけ単純にも複雑にもできる。 シンボル を作動させる特殊な条件はクリーチャーの名前、身元、属性に基づいて設定できるが、それ以外は識別可能な行動や特性に基づいたものでなければならない。レベルやクラス、HD、ヒット・ポイントなどのつかみどころのないものは不適当である。

シンボル・オヴ・デス を描く際に、術者は合言葉を指定し、それを使ったクリーチャーは シンボル を作動させないようにすることができる。合言葉を使った者は、ルーンから 60 フィート以内に留まっている限り、そのルーンの効果に対する完全耐性を有する。1 度効果範囲から出て、作動中にまた戻ってくる場合には、再び合言葉を使わねばならない。

術者はまた、シンボル・オヴ・デス にクリーチャーを何体でも同調させることができるが、そうすると発動時間が延びてしまう。1 ～ 2 体のクリーチャーを同調させるのにかかる時間は無視できるほどだが、小さな集団（10 体まで）を同調させるには 1 時間かかり、大きな集団（25 体まで）を同調させるには 1 日かかる。これより大人数の集団を同調させるには、25 体ごとに 24 時間づつ必要になる。特定の シンボル・オヴ・デス に同調したクリーチャーは、そのシンボルを作動させることはなく、その シンボル の効果に対する完全耐性を有する（たとえ作動開始時点で効果範囲内にいても）。術者は自分の描いた シンボル・オヴ・デス には自動的に同調したものと見なされるので、常にその シンボル の効果を無視でき、うっかり作動させてしまうこともない。

リード・マジック を使えば、〈呪文学〉判定（DC10 ＋シンボルの**呪文レベル**）に成功することで シンボル・オヴ・デス を識別できる。むろん、その シンボル が " ルーンを読む " ことで作動するようになっていた場合、この作業によって シンボル が起動する。

シンボル・オヴ・デス は、そのルーン単体を目標とした ディスペル・マジック に成功すれば取り除くことができる。イレイズ 呪文は シンボル・オヴ・デス には効果がない。 シンボル が刻み込まれた表面を破壊すれば、シンボル を破壊できるが、その効果も作動させてしまう。

シンボル・オヴ・デス は パーマネンシイ 呪文で永続化できる。永続化した シンボル・オヴ・デス が、〈装置無力化〉等によって無力化されるか、影響を及ぼせるヒット・ポイント上限まで作用を及ぼしてしまったなら、そのシンボルは 10 分間非稼動状態となるが、その後は元通り、普通に作動するようになる。

注：シンボル のような魔法の罠を発見し、無力化するのは困難である。ローグ（だけ）は シンボル を発見するのに〈知覚〉技能を、シンボル を解除するのに〈装置無力化〉を使うことができる。どちらの場合も DC は 25 ＋**呪文レベル**であり、シンボル・オヴ・デス の場合は 33 である。

シンボル・オヴ・パースウェイジョン

Symbol of Persuasion ／説得の印形

系統 心術（魅惑）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、クレリック 6

構成要素 音声、動作、物質（水銀、燐、加えて 5,000gp の価値があるダイアモンドとオパールの粉末）

セーヴィング・スロー 意志・無効

この呪文は シンボル・オヴ・デス と同様に作用するが、ただ シンボル・オヴ・パースウェイジョン の 60 フィート以内の全クリーチャーは（死亡するのではなく）術者レベル× 1 時間の間、術者に魅惑される（ チャーム・パースン の呪文のように）。

シンボル・オヴ・デス と違って、シンボル・オヴ・パースウェイジョン には hp 上限はない。一旦作動したなら、単に術者レベル× 10 分間作動しつづける。

注：シンボル のような魔法の罠を発見し、無力化するのは困難である。ローグ（だけ）は シンボル を発見するのに〈知覚〉技能を、シンボル を解除するのに〈装置無力化〉を使うことができる。どちらの場合も DC は 25 ＋**呪文レベル**であり、シンボル・オヴ・パースウェイジョン の場合は 31 である。

シンボル・オヴ・フィアー

Symbol of Fear ／恐怖の印形

系統 死霊術［恐怖、精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、クレリック 6

構成要素 音声、動作、物質（水銀、燐、加えて 1,000gp の価値があるダイアモンドとオパールの粉末）

セーヴィング・スロー 意志・無効

この呪文は シンボル・オヴ・デス と同様に作用するが、ただ シンボル・オヴ・フィアー の 60 フィート以内の全クリーチャーは（死亡するのではなく）術者レベルに等しいラウンド数だけ恐慌状態になる。

注：シンボル のような魔法の罠を発見し、無力化するのは困難である。ローグ（だけ）は シンボル を発見するのに〈知覚〉技能を、シンボル を解除するのに〈装置無力化〉を使うことができる。どちらの場合も DC は 25 ＋**呪文レベル**であり、シンボル・オヴ・デス の場合は 31 である。

シンボル・オヴ・ペイン

Symbol of Pain ／苦痛の印形

系統 死霊術［悪］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5、クレリック 5

構成要素 音声、動作、物質（水銀、燐、加えて 1,000gp の価値があるダイアモンドとオパールの粉末）

セーヴィング・スロー 頑健・無効

この呪文は シンボル・オヴ・デス と同様に作用するが、ただ シンボル・オヴ・ペイン の 60 フィート以内の全クリーチャーは（死亡するのではなく）すさまじい苦痛に襲われ、攻撃ロール、技能判定、能力値判定に－ 4 のペナルティを被る。この効果は、クリーチャーがシンボルの 60 フィート以内から出た後も 1 時間にわたって持続する。

シンボル・オヴ・デス と違って、シンボル・オヴ・ペイン には hp 上限はない。一旦作動したなら、単に術者レベル× 10 分間稼動しつづける。

注：シンボル のような魔法の罠を発見し、無力化するのは困難である。ローグ（だけ）は シンボル を発見するのに〈知覚〉技能を、シンボル を

解除するのに〈装置無力化〉を使うことができる。どちらの場合も DC は 25 ＋**呪文レベル**であり、シンボル・オヴ・ペイン の場合は 30 である。

スカルプト・サウンド

Sculpt Sound ／音声変調
系統 変成術；**呪文レベル** バード 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 クリーチャーか物体 1 体（1 つ）／レベル、ただしそのうちのどの 2 つをとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
持続時間 1 時間／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

術者はクリーチャーや物体の立てる音を変化させることができる。術者は音のないところに音を生み出したり、音を消したり、音を他の音に変えたりできる。作用を受けるクリーチャーや物体には、すべて同じ変化を与えるのでなければならない。一度変化させてしまったら、その内容を変更することはできない。術者は音質を変化させることができるが、自分のよく知らない言葉を作り出すことはできない。

声をひどく変化させられてしまった呪文の使い手は、音声要素のある呪文を発動することができない。

スクライング

Scrying ／念視
系統 占術（念視）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、クレリック 5、ドルイド 4、バード 3
発動時間 1 時間
構成要素 音声、動作、物質／信仰（水たまり）、焦点（1,000gp の価値のある銀の鏡）
距離 本文参照
効果 魔法的感知器官
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、どんなに離れたところからでも、クリーチャーのことを観察することができる。対象が意志セーヴに成功すれば、呪文は失敗する。このセーヴの DC は、術者の対象に対する知識と、術者がそのクリーチャーに対してどんな種類の物理的なつながりを持っているか（そもそもそんなものがあるのか）による。さらに、対象が他の次元界にいれば、対象は意志セーヴに＋ 5 のボーナスを得る。

知識	意志セーヴ修正値
なし *	＋ 10
間接（対象について間いたことがある）	＋ 5
直接（対象に会つたことがある）	± 0
親密（対象のことをよく知つでいる）	－ 5
つながり	意志セーヴ修正値
似顔絵や肖像	－ 2
所有物や衣服	－ 4
肉体の一部、髪の毛、爪など	－ 10
* 術者は自分の知らないクリーチャーに対しては何らかのつながり（下記参照）を持っていなければならない。	

このセーヴが失敗であれば、術者は対象とその周囲（対象からすべての方向におよそ 10 フィート）を見聞きすることができる。対象が移動すれば、感知器官は 150 フィートまでの移動速度でそれについて行く。

すべての占術（念視）呪文と同様、この感知器官は魔法効果も含め、術者の視覚能力をすべて備えている。さらに、以下の呪文は術者レベルごとに 5%の確率で、この感知器官を通じてうまく働く可能性がある：ディテクト・イーヴル 、ディテクト・グッド 、ディテクト・ケイオス 、ディテクト・マジック 、ディテクト・ロー 、メッセージ 。

セーヴが成功であれば、少なくとも 24 時間の間、術者が同じ対象を再び念視しようとすることはできない。

グレーター・スクライング

Scrying, Greater ／上級念視
系統 占術（念視）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7、クレリック 7、ドルイド 7、バード 6
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
持続時間 1 時間／レベル

スクライング と同様だが、上記のような違いがある。また以下の呪文はすべて、感知器官を通じて確実に機能する：タンズ 、ディテクト・イーヴル 、ディテクト・グッド 、ディテクト・ケイオス 、ディテクト・マジック 、ディテクト・ロー 、メッセージ 、リード・マジック 。

スクリーン

Screen ／銀幕
系統 幻術（幻覚）；**呪文レベル** 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
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
効果範囲 一辺 30 フィートの立方体の区画 1 個ぶん／レベル（自在）
持続時間 24 時間
セーヴィング・スロー 不可あるいは意志・看破（やりとりがあった場合）；本文参照；**呪文抵抗** 不可

この呪文は念視や観察に対する強力な防御を作り出す。呪文の発動時に、術者は呪文の効果範囲内で何が観察され、何が観察されないかを指定する。作り出される幻については漠然としか指示することはできない。一度条件を設定したら、変更することはできない。効果範囲を念視しようとする試みは、セーヴの余地なく自動的に術者の指定したイメージを検知する。映像と音は作り出された幻に合致している。直接観察した場合、看破する原因となるようなものがその光景にあれば、（通常の幻術と同様に）セーヴを行なうことができる。幻術の影響を受けている者たちが効果範囲内に入った場合でも、幻によって隠されている者たちが彼らの通り道から離れるようにしていれば、幻が打ち消されることもないし、必ずしもセーヴができるとも限らない。

スケアー

Scare ／畏怖
系統 死霊術［恐怖、精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、バード 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（アンデッド・クリーチャーからとった骨）
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
目標 生きているクリーチャー 1 体／ 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 1 ラウンド／レベルあるいは 1 ラウンド；コーズ・フィアー の本文参照
セーヴィング・スロー 意志・不完全；**呪文抵抗** 可

コーズ・フィアー と同様だが、この呪文は目標となった 6HD 未満のすべてのクリーチャーを恐れ状態にすることができる。

スコーチング・レイ

Scorching Ray ／灼熱の光線
系統 力術［火］；**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 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
効果 光線 1 本以上
持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

術者は敵を火の灼熱ビームで撃つ。術者は光線 1 本に加え、3 レベルを超える 4 レベルごとに追加で 1 本の光線（11 レベルで最大 3 本の光線となる）を撃ち出すことができる。光線はそれぞれ、命中させるために遠隔接触攻撃を行なう必要があり、当たれば 4d6 ポイントの［火］ダメージを与える。光線を複数本撃ち出せる場合、同一の目標に対して使用することも、別々の目標に対して使用することもできるが、すべての光線は互いに 30 フィート以内の距離に収まっている目標に対して使用しなければならず、同時に撃ち出さねばならない。

スタチュー

Statue ／石像変化

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 ラウンド

構成要素 音声、動作、物質（石灰、砂、そして一滴の水を、鉄の釘でかき混ぜる）

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）

スタチュー 呪文は対象を、着用していたり運搬しているすべての衣類や装備とともに、頑丈な石に変える。石像の姿では、対象は 8 の硬度を得る。対象のヒット・ポイントは元の値のままである。対象は通常通り見、聞き、匂いを嗅ぐことができるが、飲み食いしたり息をしたりする必要はない。触覚で感じ取れるのは、その肉体を構成する花崗岩のように硬い物質に作用を及ぼせるような感覚に制限される。ちょっと欠けたくらいならスリ傷ができたようなものだが、像の腕の 1 本が折れて取れてしまったなら深刻なダメージとして感じられる。 スタチュー 呪文の影響下にあるものは、呪文の持続時間内なら、望めば本来の姿に戻り、行動し、さらに（フリー・アクションで）即座に像の姿に戻ることができる。

スタビライズ

Stabilize ／安定化

系統 召喚術（治癒）；術者レベル 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 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 生きているクリーチャー 1 体

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・半減（無害）；本文参照；**呪文抵抗** 可（無害）；本文参照

ヒット・ポイントが－ 1 以下の生きているクリーチャーを対象として発動する。そのクリーチャーは自動的に容態安定化に成功し、それ以上ヒット・ポイントが減ることはない。そのクリーチャーが後でダメージを加えられたなら、通常通りに瀕死状態になる。

ステイタス

Status ／状態確認

系統 占術；**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

距離 接触

目標 接触したクリーチャー 1 体／ 3 レベル

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）

術者がこれから仲間と別行動するかもしれず、そうなっても仲間を見失わぬようにする必要があれば、ステイタス によって、その仲間の相対的な位置とだいたいの状態を精神的に把握しておくことができる。術者はそのクリーチャーへの方向と距離、そのクリーチャーに作用している状態（まったく傷を負っていない、負傷状態、満身創痍状態、よろめき状態、気絶状態、瀕死状態、吐き気がする状態、恐慌状態、朦朧状態、毒に冒されている、病気にかかっている、混乱状態など）を知る。一度呪文が対象に対して発動されると、対象と術者の間の距離は、全員が同じ次元界にいる限り作用しない。対象がその次元界を離れるか死亡したなら、その対象に対しては呪文は機能を停止する。

スティンキング・クラウド

Stinking Cloud ／悪臭の雲

系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** 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（腐った卵か、ザゼンソウの葉）

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果 半径 20 フィートに拡散する雲、高さ 20 フィート

持続時間 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 頑健・無効；本文参照；**呪文抵抗** 不可

スティンキング・クラウド が作り出す霧の塊は、フォッグ・クラウド のものに似ているが、その蒸気が吐き気を催させる点が異なる。この雲の中にいる生きているクリーチャーは “ 吐き気がする状態 ” になる。この状態はクリーチャーが雲の中にいる間と、雲から離れた後 1d4 ＋ 1 ラウンド（吐き気がする状態のクリーチャー 1 体 1 体に対して別々にロールすること）の間持続する。セーヴに成功したが、雲の中に留まったクリーチャーは、毎ラウンド、術者のターンにセーヴし続けなければならない。

スティンキング・クラウド は パーマネンシイ 呪文で永続化できる。永続化された スティンキング・クラウド は、風で吹き払われても、10 分後には元通りになる。

ストーム・オヴ・ヴェンジャンス

Storm of Vengeance ／天罰の嵐

系統 召喚術（招来）；**呪文レベル** クレリック 9、ドルイド 9

発動時間 1 ラウンド

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 半径 360 フィートの嵐雲

持続時間 精神集中（最大 10 ラウンド）（解除可）

セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 可

術者は巨大な嵐の黒雲を空に作り出す。その雲の下にいるすべてのクリーチャーは頑健セーヴを行ない、失敗したならば 1d4 × 10 分の間聴覚喪失状態になる。術者が精神集中を続けるラウンドごとに、呪文は以下のような追加効果を生み出す。それぞれの効果は術者のターンの間に発生する。

2 ラウンド目：範囲内に酸の雨が降り、1d6 ポイントの［酸］ダメージを与える。セーヴ不可。

3 ラウンド目：術者は雲から 6 本の稲妻を呼び降ろす。術者はこれらの稲妻がどこに当たるか決定する。1 つの目標に対しては 1 本の稲妻しか向けられない。それぞれの稲妻は 10d6 ポイントの［電気］ダメージを与える。稲妻に打たれたクリーチャーはダメージを半減させるために反応セーヴを試みることができる。

4 ラウンド目：範囲内にひょうが降り、5d6 ポイントのダメージを与える（セーヴ不可）。

5 ～ 10 ラウンド目：豪雨と荒れ狂う風が視界を低下させる。この雨は暗視能力も含め、5 フィートを超えるすべての視界を曇らせる。5 フィート離れたクリーチャーは視認困難（攻撃に 20%の失敗確率がつく）。それより離れたクリーチャーは完全視認困難（攻撃に 50%の失敗確率がつき、攻撃者は視覚で目標の位置をつきとめることができない）。移動速度は 3 ／ 4 に下がる。

嵐の範囲内での遠隔攻撃は不可能である。範囲内で発動される呪文は術

者が（ストーム・オヴ・ヴェンジャンス のセーヴ DC ＋術者が発動しようとしている呪文のレベル）に等しい DC の精神集中判定に成功しない限り、中断される。

ストーン・シェイプ

Stone Shape ／石材形成
系統 変成術［地］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、クレリック 3、ドルイド 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質／信仰（柔らかい粘土）
距離 接触
目標 10 立方フィート＋ 1 立方フィート／レベルまでの接触した石および石製の物体
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者はすでにある石の塊を、自分の目的にかなう好きな形に変えることができる。 ストーン・シェイプ によって粗雑な箱や扉などを作れはするものの、細かな細工を行なうことはできない。動く部分のあるすべての仕掛けは、30%の確率で実際には機能しない。

ストーンスキン

Stoneskin ／石の皮膚
系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、ドルイド 5
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（花崗岩と、250gp の価値のあるダイアモンドの粉末）
距離 接触
目標 接触したクリーチャー
持続時間 10 分／レベル、あるいはチャージ消費まで
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

この呪文によって守られたクリーチャーは打ち身、切り傷、刺し傷、ひっかき傷に対する抵抗力を得る。対象は DR10 ／アダマンティンを得る。ダメージを受けるたびに最初の 10 ポイントのダメージを無視する。ただしアダマンティン製の武器はこのダメージ減少を無視する。合計で術者レベル× 10 ポイント（最大 150 ポイント）のダメージを防いでしまうと、この呪文はチャージ消費される。

ストーン・テル

Stone Tell ／石の語り
系統 占術；**呪文レベル** ドルイド 6
発動時間 10 分
構成要素 音声、動作、信仰
距離 自身
目標 術者
持続時間 1 分／レベル

術者は石と会話する能力を得る。石は誰が、あるいは何が自分に触れたかを術者に語り、また、自分の後ろや下に何が潜んでいるか、隠されているかを明かしてくれる。石は尋ねられればすべてを包み隠さず説明してくれる。ただし、石のものの見方、知覚力、知識のため、術者が求めているような詳細情報が得られないこともある。術者は自然石とも加工された石とも話すことができる。

ストーン・トゥ・フレッシュ

Stone to Flesh ／石を肉に
系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（土を混ぜた血一滴）
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
目標 石化されたクリーチャー 1 体、あるいは、直径 1 ～ 3 フィートで長さ 10 フィートまでの円柱内の石
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 頑健・無効（物体）；本文参照；**呪文抵抗** 可

この呪文は石化されたクリーチャーを通常の状態へと戻し、生命と装備を元通りにする。この変化の過程を生き延びるため、そのクリーチャーは頑健セーヴ（DC15）に成功しなければならない。石化されたクリーチャーであれば、サイズに関係なくどんなクリーチャーでも回復させることができる。また、この呪文は石の塊を肉のような物質に変えることもできる。そうした肉塊は、生命力や魔法エネルギーが得られない限り、自力で動くこともなく、生きるに必要な生命力も持たない。 たとえば、動く石の像 (animated stone statue) にこの呪文をかければ生きた像 (animated flesh statue) になるが、普通の像は同じ形の肉の塊になるだけである。術者は、直径が 1 フィートから 3 フィートで長さが 10 フィートまでの円柱内に収まる物体や、より大きな石塊のうちその大きさまでの部分に作用を及ぼすことができる。

スネア

Snare ／輪縄
系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 3、レンジャー 2
発動時間 3 ラウンド
構成要素 音声、動作、信仰
距離 接触
目標 接触した、魔法の力を持たないつるやロープ、紐でできた直径 2 フィート＋ 2 フィート／レベルの輪
持続時間 作動するか破壊されるまで
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文を使えば、術者は魔法の罠として働く輪縄を作ることができる。輪縄はしなやかなつるや紐、ロープなどから作ることができる。術者がそれにスネアをかけると、紐状の物体は周りの風景に溶け込んでしまう（“罠探し”能力を待ったキャラクターは発見するのに DC23 で〈知覚〉判定を行なうことができる）。輪縄の一方の端は輪になっていて、その中に足を踏み入れたクリーチャーの 1 本かそれ以上の足のまわりを縛る。

強靱でしなやかな木が近くにあれば、この罠をそれに結びつけることができる。呪文の効果により、輪が作動する時にその木は一旦曲がって再び真っ直ぐとなり、罠にかかったクリーチャーに 1d6 ポイントのダメージを与え、縛った手足でそのクリーチャーを地面から引き上げる。そのような木がない場合、紐状の物体はクリーチャーのまわりにからみつき、ダメージを与えずに、そのクリーチャーをからみつかれた状態にする。

この罠は魔法の罠である。これから脱出するためには、罠にかかったクリーチャーは、全ラウンド・アクションである〈脱出術〉判定（DC23）か【筋力】判定（DC23）に成功しなければならない。この輪縄は 5 ヒット・ポイントあり、AC は 7 である。この罠から脱出するのに成功すれば、輪は壊れ、呪文は終了する。

スパイク・グロウス

Spike Growth ／トゲある植物
系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 3、レンジャー 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
効果範囲 一辺 20 フィートの正方形の範囲 1 個ぶん／レベル
持続時間 1 時間／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 反応・不完全；**呪文抵抗** 可

呪文の効果範囲内の地面を覆う植物はすべて、その姿を変えることなく非常に硬くなり、鋭い先端を持つようになる。

剥き出しの土ばかりの場所では、根や支根が同じようにふるまう。一般

的に、スパイク・グロウス は、水面、氷、積雪、砂砂漠、剥き出しの岩を除くありとあらゆる屋外の場所で発動させることができる。呪文の効果範囲の中に足を踏み入れたり、そこを通って移動しようとするクリーチャーは、トゲの生えた範囲を移動する 5 フィートごとに 1d4 ポイントのダメージを被る。

この呪文によってダメージを受けたクリーチャーは反応セーヴにも成功しなければならず、失敗すれば足や脚部にけがを負い、移動速度が 1/2 だけ低下する。この移動速度ペナルティは 24 時間経つか、けがをしたクリーチャーがキュア系呪文を受ける（同時に失ったヒット・ポイントも回復する）まで持続する。他のキャラクターが 10 分かけて傷の手当てをし、呪文のセーヴ DC に対して〈治療〉判定に成功すればこのペナルティを取り除くことができる。

魔法の罠を発見するのは困難である。ローグ（だけ）は スパイク・グロウス を発見するのに〈知覚〉技能を使うことができる。DC は 25 ＋**呪文レベル**であり、スパイク・グロウス の場合は 28（レンジャーにより発動された場合は 27）である。 スパイク・グロウス は〈装置無力化〉技能では無力化することはできない。

スパイク・ストーンズ

Spike Stones ／トゲある岩石

系統 変成術［地］；**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）

効果範囲 一辺 20 フィートの正方形の範囲 1 個ぶん／レベル

持続時間 1 時間／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 反応・不完全；**呪文抵抗** 可

岩だらけの地面や石の床、その他それに類する表面に長く鋭いトゲが生える。このトゲは背景に溶け込んでおり、見つけにくい。スパイク・ストーンズ は範囲内での移動を妨げ、ダメージを与える。呪文の効果範囲の中に足を踏み入れたり、そこを通って徒歩で移動しようとするクリーチャーは、半分の移動速度で移動する。さらに、トゲの生えた範囲を移動する 5 フィートごとに 1d8 ポイントのダメージを被る。

この呪文によってダメージを受けたクリーチャーは反応セーヴにも成功しなければならず、失敗すれば足や脚部にけがを負い、移動速度が 24 時間の間 1/2 に低下する。この移動ペナルティは、けがをしたクリーチャーがキュア系呪文を受けるまで持続する（同時に失ったヒット・ポイントも回復する）。他のキャラクターが 10 分かけて傷の手当てをし、呪文のセーヴ DC に対して〈治療〉判定に成功した場合もこのペナルティを取り除くことができる。

スパイク・ストーンズ のような魔法の罠を発見するのは困難である。ローグ（だけ）は スパイク・ストーンズ を発見するのに〈知覚〉技能を使うことができる。DC は 25 ＋**呪文レベル**であり、スパイク・ストーンズ の場合は 29 である。 スパイク・ストーンズ は〈装置無力化〉技能では無力化することのできない魔法の罠である。

スパイダー・クライム

Spider Climb ／クモ渡り

系統 変成術；**呪文レベル**：ウィザード／ソーサラー 2、ドルイド 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（生きているクモ）

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（無害）

対象はクモのように垂直な面を登ったり、さらには天井をつたって移動することすらできる。この呪文が作用しているクリーチャーがこの方法で登攀するには、両手に何も持っていない状況でなければならない。対象は 20 フィートの登攀移動速度と、〈登攀〉技能判定に＋ 8 の種族ボーナスを得る。さらに、垂直な面や水平な面（たとえ逆さまにであろうと）を渡るのに〈登攀〉判定を行なう必要がない。 スパイダー・クライム を行なっているクリーチャーは登攀中でもアーマー・クラスへの【敏捷力】ボーナスを（もしもあるのならば）失わない。さらに、攻撃を行なう相手は攻撃する対象が登攀していることに関して得られる特別なボーナスを何も得られない。対象は登攀中は疾走アクションを取れない。

スピーク・ウィズ・アニマルズ

Speak with Animals ／動物との会話

系統 占術；**呪文レベル** ドルイド 1、バード 3、レンジャー 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 分／レベル

術者は動物に質問をし、その動物から答えを得ることができるが、この呪文によって動物が通常より友好的になることはない。用心深くてずる賢い動物は簡潔にしか答えなかったり、言い抜けようとしたりし、頭の悪い動物は意味のないコメントしかしないこともある。動物が友好的ならば、その動物は術者のために何かしてくれるかもしれない（GM が決定する）。

スピーク・ウィズ・デッド

Speak with Dead ／死者との会話

系統 死霊術［言語依存］；**呪文レベル** クレリック 3

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作、信仰

距離 10 フィート

目標 死んでいるクリーチャー 1 体

持続時間 1 分／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効；本文参照；**呪文抵抗** 不可

術者は 1 つの死体に生命のようなものを与え、質問に答えさせることができる。術者は術者レベル 2 レベルごとに 1 つまでの質問をすることができる。死体の知識は生前知っていたことに限定されるが、これには話す言語も含まれる。そのクリーチャーが特に術者と対立する立場だったなら、答えは短く、不可解だったり似たことを繰り返したりする。

死んだクリーチャーの属性が術者と異なっていたなら、死体は生きているかのように意志セーヴで抵抗できる。成功したならば、死体は術者の質問に答えることを拒否するか、〈はったり〉を用いてだまそうとすることができる。魂は生きているときに知っていたことを話せるだけである。その死の後に起こったいかなることに対する質問にも答えることができない。

その死体が 1 週間以内に スピーク・ウィズ・デッド の対象となったことがあるなら、新たな呪文は失敗する。術者はこの呪文をどれだけ長い間死んでいた死体に対して使用することもできるが、回答を得るためには、その死体はほとんど損なわれていないものでなければならない。損傷を受けた死体は部分的な答えや、部分的に正しい答えを返してくるかもしれないが、そもそも話すためには少なくとも口がなくてはならない。アンデッド・クリーチャーに変えられたことのある死体に対しては、スピーク・ウィズ・デッド は作用しない。

スピーク・ウィズ・プランツ

Speak with Plants ／植物との会話

系統 占術；**呪文レベル** ドルイド 3、バード 4、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

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 分／レベル

術者は、普通の植物と植物クリーチャーと意志の疎通を行ない、質問をして、答えを得ることができる。普通の植物の周囲に対する知覚力は限られたものであるため、クリーチャーについて詳しく描写したり（そもそも知覚したり）、自分のごく近辺以外で起こった事件についての質問に答えることはできないだろう。

この呪文によって植物が通常より友好的になったり協力的になったりすることはない。そのうえ、用心深くてずる賢い植物クリーチャーは簡潔にしか答えなかったり、言い抜けようとしたりし、頭の悪いものは意味のないコメントしかしないこともある。植物クリーチャーが友好的ならば、その植物クリーチャーは術者のために何かしてくれるかもしれない。

スピリチュアル・ウェポン

Spiritual Weapon ／心霊武器

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足せる。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り、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。

2 ラウンド目以降、術者は移動アクションを用いて、この武器を新しい目標に " 向け直す " ことができる。そうしない場合、武器は以前のラウンドの目標を攻撃し続ける。武器の目標を変更したラウンドには、武器は 1 回の攻撃しか行なうことができない。以後のラウンドでその目標を攻撃する場合、術者の基本攻撃ボーナスが複数回攻撃可能なものであるなら、この武器は複数回攻撃を行なうことができる。 スピリチュアル・ウェポン が遠隔武器の場合も、その武器の通常の射程単位ではなく、この呪文の距離を用いること。 スピリチュアル・ウェポン が遠隔武器の場合も、目標の変更はやはり移動アクションである。

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 、ディスインテグレイト 、スフィアー・オヴ・アニヒレイション 、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 AC 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ったなら、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）

スペクトラル・ハンド

Spectral Hand ／霊体の手

系統 死霊術；**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 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果 霊体の手 1 つ

持続時間 1 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者の生命力で作られた亡霊のような手が現れ、術者の望むように移動するため、術者は低レベルの接触距離呪文を遠くへ送り出すことができる。呪文を発動した時点で、術者は 1d4 ポイントのヒット・ポイントを失うが、これは呪文の終了時に（解呪された場合でも）戻ってくる。ただし、手が破壊された場合は戻ってこない（このヒット・ポイントは通常通り回復させることができる）。呪文が持続する限り、術者が発動した 4 レベル以下の接触距離呪文ならどれでも、スペクトラル・ハンド によって送り出すことができる。この呪文によって、術者には近接接触攻撃ロールに＋ 2 のボーナスが与えられ、この手による攻撃は通常通り、1 回の攻撃に数えられる。手は常に術者のいる方向から攻撃する。手はクリーチャーと違って、目標を挟撃することができない。呪文を送り出すのを済ませたり、手が呪文の距離外へと行ってしまったり、術者の視界の外へ出たりした場合、手は術者の元へ戻り、その場に浮遊する。

手は非実体であり、従って、通常の武器ではダメージを与えられない。手は身かわし強化の能力（反応セーヴに失敗すると半分のダメージ、成功するとダメージない、術者と同じセーヴ・ボーナス、少なくとも 22 の AC（＋ 8 サイズ、＋ 4 外皮）を持っている。術者の【知力】修正値が、それがあたかも手の【敏捷力】修正値であるかのように、手の AC に適用される。手は 1 ～ 4 のヒット・ポイントを持っており、これは作成時に術者の失ったポイント数と同じである。

スペル・イミュニティ

Spell Immunity ／呪文に対する完全耐性

系統 防御術；**呪文レベル** クレリック 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 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（無害）

この呪文によって守られたクリーチャーは、術者の術者レベル 4 レベルごとに特定の呪文 1 つに対する完全耐性を得る。これらの呪文は 4 レベル以下のものでなければならない。この呪文によって守られたクリーチャーは実質的に、特定の呪文に対して絶対に失敗することのない呪文抵抗を持っているようなものである。当然のことながら、この呪文に対する完全耐性は、呪文抵抗の適用されない呪文からクリーチャーを守ってはくれない。 スペル・イミュニティ は呪文、魔法のアイテムの擬似呪文効果、クリーチャーの生得の擬似呪文能力から対象を守る。ブレス攻撃や凝視攻

撃のような超常能力や変則的能力からは守ってくれない。

特定の呪文から守るだけであって、呪文の特定領域や特定系統、効果の似通った呪文のグループから守ってくれるわけではない。従って、ライトニング・ボルト に対する完全耐性を得たクリーチャーでも、ショッキング・グラスプ や チェイン・ライトニング の影響は受けてしまう。

1 体のクリーチャーに対しては、同時に 1 つの スペル・イミュニティ または グレーター・スペル・イミュニティ しか効果を現さない。

グレーター・スペル・イミュニティ

Spell Immunity, Greater ／上級呪文に対する完全耐性

系統 防御術；**呪文レベル** クレリック 8

この呪文は 8 レベル以下の呪文に対しても働く事を除けば スペル・イミュニティ と同様である。1 体のクリーチャーに対しては、同時に 1 つの スペル・イミュニティ または グレーター・スペル・イミュニティ しか効果を現さない。

スペルスタッフ

Spellstaff ／呪文杖

系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 6

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作、焦点（呪文を蓄える杖）

距離 接触

目標 接触した木製のクォータースタッフ

持続時間 チャージ消費（効果発揮）するまで永続（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

術者は自分が普通に発動できる呪文を 1 つ、木製のクォータースタッフに蓄えることができる。杖にはそうした呪文を同時に 1 つしか蓄えておくことはできず、また、同時に 2 本以上の スペルスタッフ を持つこともできない。術者は杖に蓄えた呪文を、あたかも自分が準備しておいた呪文であるかのように発動することができるが、それは術者が 1 日に使える通常の呪文数には数えられない。呪文を発動するのに必要な物質要素があれば、術者はその呪文を スペルスタッフ に蓄える時に、それを消費する。

スペル・ターニング

Spell Turning ／呪文反射

系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（小さな銀の鏡）

距離 自身

目標 術者

持続時間 消費されるまで、あるいは 10 分／レベル

術者を目標とした呪文（および擬似呪文効果）はその呪文を本来発動した者へと跳ね返る。この防御術は術者を目標とした呪文のみを跳ね返す。効果型呪文や効果範囲型呪文には作用しない。 スペル・ターニング は接触距離呪文に影響を及ぼすこともない。 スペル・ターニング は**呪文レベル** 7 ～ 10（1d4 ＋ 6）レベルぶんに作用することができる。正確なレベル数は密かにロールする。

跳ね返せる残りレベル数が少なければ、呪文が部分的にしか跳ね返されないこともある。術者に向けてやって来る呪文の**呪文レベル**から、残りレベル数を引く。その差をその呪文本来の**呪文レベル**で割り、効果のうちどれだけの割合が防御を通り抜けたか調べること。ダメージを与える呪文の場合、術者とやって来る呪文の使い手がそれぞれの割合でダメージを被る。ダメージを与える呪文でない場合、術者とやって来る呪文の使い手がそれぞれの割合に応じた確率で呪文の作用を受ける。

術者と呪文を使ってくる攻撃者の両方が作動中の スペル・ターニング 効果で守られている場合、共鳴場が発生してしまう。結果を決めるため、ランダムにロールすること。

d%	効果
01 ～ 70	呪文は効果を現さずに消えてしまう。
71 ～ 80	呪文は両者に等しく、完全な作用を発揮する。
81 ～ 97	どちらの反射効果も 1d4 分の間、機能しなくなってしまう。
98 ～ 100	両者とも他の次元界への裂け目に落ちてしまう。

スペル・レジスタンス

Spell Resistance ／呪文抵抗

系統 防御術；**呪文レベル** クレリック 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 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 12 ＋術者レベルに等しい呪文抵抗を得る。

スリート・ストーム

Sleet Storm ／みぞれ混じりの嵐

系統 召喚術（創造）［冷気］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、ドルイド 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（埃と水）

距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）

効果 円筒形（水平半径 40 フィート、高さ 20 フィート）

持続時間 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

激しいみぞれが内部でのすべての視覚を（暗視すら）妨げ、範囲内の地面を凍り付かせる。範囲内を歩いて通り抜けようとしたり、移動するクリーチャーは DC10 の〈軽業〉判定に成功することで通常の移動速度の半分の移動速度で移動できる。失敗したならそのラウンドに移動することはできず、5 以上の差で失敗したなら転んでしまう（詳細は〈軽業〉技能の項を参照）。

このみぞれは松明や小さな炎を消してしまう。

スリープ

Sleep ／睡眠

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、バード 1

発動時間 1 ラウンド

構成要素 音声、動作、物質（少量細かい砂、バラの花びら、あるいは生きているコオロギ）

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果範囲 半径 10 フィート爆発内の 1 体以上の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 意志・無効；**呪文抵抗** 可

スリープ の呪文は 4 ヒット・ダイス分のクリーチャーを魔法による深い睡眠に陥らせる。まず最も HD の低いクリーチャーに作用する。同じヒット・ダイスのクリーチャーの中では、まず呪文の起点に最も近いものに作用する。1 体のクリーチャーに作用を及ぼすのに充分でないヒット・ダイスは失われる。眠っているクリーチャーは無防備状態である。頬を叩いたり、傷つけたりすれば、この呪文が作用しているクリーチャーを目覚めさせることができるが、普通の雑音では目覚めさせることはできない。クリーチャーを目覚めさせるのは標準アクションである（援護アクションの応用である）。気絶状態のクリーチャーや、人造クリーチャー、アンデッド・クリーチャーはスリープの目標とはならない。

スレイ・リヴィング

Slay Living ／生者抹殺
系統 死霊術［即死］；**呪文レベル** クレリック 5
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 接触
効果 接触した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・不完全；**呪文抵抗** 可

術者は生きているクリーチャー一体を殺そうと試みることができる。この呪文を発動したとき、術者の手は不気味な暗い炎に包まれる。目標に近接接触攻撃を行ない、成功したならば 12d6 ＋ 1 ／術者レベルのダメージを与える。目標が頑健セーヴィング・スローに成功したなら、代わりに 3d6 ＋ 1 ／術者レベルのダメージを与える。このセーヴに成功してもダメージにより死ぬ可能性がある。

スロー

Slow ／減速
系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、バード 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（糖蜜一滴）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 クリーチャー 1 体／レベル、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

この呪文が作用したクリーチャーはきわめてゆっくりとした速度で移動し、攻撃する。この呪文の影響を受けたクリーチャーはよろめき状態となり、毎ターン、1 回の移動アクションか標準アクションのみしか行なえず、両方を行なうことができなくなる（全ラウンド・アクションを取ることもできなくなる）。さらに、そのクリーチャーは AC、近接攻撃ロール、反応セーヴに－ 1 のペナルティを被る。減速状態のクリーチャーは通常の移動速度の半分の移動速度（端数は 5 フィート単位に切り下げ）で移動する。これは通常の移動速度の減少と同様に、クリーチャーの跳躍できる距離に作用する。

複数の スロー 呪文の効果は累積しない。 スロー は ヘイスト を相殺し解呪する。

セキュアー・シェルター

Secure Shelter ／安全な宿
系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、バード 4
発動時間 10 分
構成要素 音声、動作、物質（石の破片、砂、水一滴、および木片）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
効果 一辺 20 フィートの正方形の建造物
持続時間 2 時間／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は、この呪文を発動したあたり一帯でありふれた材料―石や材木、（最悪でも）土―でできた頑丈なコテージかロッジを召喚する。床は平坦できれいに仕上げられており、乾燥している。この宿は頑丈な扉が 1 つ、よろい戸のついた窓が 2 つ、小さな暖炉が 1 つついた普通のコテージにそっくりである。

この宿は普通の住まいと同じように暖める必要があり、あまりにも暑ければ宿と宿泊客に悪影響が及ぶ。しかし、それ以外ではこの宿はかなりの安全を提供する―この宿はどんな材料でできているかに関わらず、通常の石造りの建物と同じくらい頑丈である。石造りであるかのように炎と火に耐える。普通の矢弾は通さない（ただし、攻城兵器や巨人が投げたものは別である）。

扉とよろい戸、煙突は侵入対策ができている。扉とよろい戸には アーケイン・ロック がかかっており、煙突のてっぺんには鉄格子がはまっている上に煙道は狭く作られている。さらに、この 3 つのエリアはアラーム呪文によって守られる。最後に、この宿の持続時間の間、アンシーン・サーヴァント が召喚され、術者の世話をしてくれる。

セキュアー・シェルター には粗雑な家具が備え付けられている―8 人ぶんの寝台、架台式テーブル 1 台、背もたれも肘掛もない椅子が 8 脚、書き物机が 1 つである。

セピア・スネーク・シジル

Sepia Snake Sigil ／セピア色の蛇の印
系統 召喚術（創造）［力場］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、バード 3
発動時間 10 分
構成要素 音声、動作、物質（500gp の価値のあるアンバー（琥珀）の粉末、スネーク（蛇）の鱗 1 枚）
距離 接触
目標 接触した本あるいは書き物 1 部
持続時間 永続あるいはチャージ消費（作動）するまで；解放されるまであるいは 1d4 日＋ 1 日／レベル；本文参照
セーヴィング・スロー 反応・無効；**呪文抵抗** 不可

術者は書き物 1 つの文章の中に小さな印を現すことができる。この印を含む文章は少なくとも日本語にして 75 文字程度の長さがなくてはならない。誰かが印を含む文章を読むと、セピア色の蛇の印が現れ、大型のセピア・サーペントに変化し、印と読んだ者の間に効果線が通っていれば読んだ者に打ちかかる。

この呪文が作動するには、呪文のかかった文章を目にしただけでは充分ではない。対象が意図的に文章を読まなくてはならないのである。目標は蛇の攻撃をよけるためにセーヴを行なうことができる。それに成功すれば、セピア色の蛇は焦げ茶色の煙と大きな音と共に茶色の閃光を放って消滅する。セーヴに失敗すると、目標は揺らめく琥珀色の力場に呑み込まれ、術者の命令によるか、あるいは（1d4 ＋術者レベルごとに 1）日が経過するかして解き放たれるまで身動きできなくなる。

琥珀色の力場に捕らわれている間、対象は歳をとらず、息もせず、空腹になることも、眠ることも、呪文を回復することもない。対象は外界を知覚することなく、活動停止状態で保存される。この力場は肉体的な怪我に対する防御を提供しないため、対象は外力によってダメージを負うことが（そして恐らくは殺されることすら）ある。しかし、呪文が切れるまで、瀕死状態の対象がヒット・ポイントを失ったり容態安定状態になったりすることはない。

隠された印が通常の観察によって見つけ出されることはなく、ディテクト・マジック では文章全体が魔法の力を帯びていると判るだけである。

ディスペル・マジック は印を取り除くことができる。 イレイズ 呪文はそのページの文章を丸ごと破壊する。

セピア・スネーク・シジル は、シークレット・ページ のような文章を隠したり内容を変えてしまう呪文と組み合わせて発動することができる。

センディング

Sending ／送信
系統 力術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5、クレリック 4
発動時間 10 分
構成要素 音声、動作、物質／信仰（良質の銅線）
距離 本文参照
目標 クリーチャー 1 体
持続時間 1 ラウンド；本文参照
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は自分のよく知っている特定のクリーチャーとコンタクトを取り、その対象に日本語にして 75 文字以内の伝言を送る。対象も術者を知っていれば、誰が伝言を送ってきたのか気付く。対象は即座に同様の方法で回

答することができる。たとえ対象が【知力】が 1 しかないクリーチャーでも センディング を理解することはできるが、対象が伝言に対応する能力は、通常通りその【知力】によって制限される。 センディング を受け取ったからといって、対象がどのようなかたちであれ、それに従う義務はない。

対象のクリーチャーが術者と同じ次元界にいない場合、センディング が届かない可能性が 5%ある（他の次元界の局地的な状況によって、この可能性がかなり悪化することもある）。

ソウル・バインド

Soul Bind ／霊魂捕縛

系統 死霊術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 9、クレリック 9

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（本文参照）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 死体

持続時間 永続

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 不可

術者は最近死んだばかりの死体から魂を引き出し、黒いサファイアの中に閉じこめる。対象は術者レベルごとに 1 ラウンド以内に死んだものでなければならない。一度宝石の中に捕らわれてしまうと、魂は クローン 、リインカーネイト 、レイズ・デッド 、リザレクション 、トゥルー・リザレクション どころか ウィッシュ や ミラクル ですら生き返らせることはできない。宝石を破壊するか、宝石にかけられた呪文を解呪することによってのみ、魂を解放できる（そうしたとしてもやはり死んだままではあるが）。

この呪文の焦点具は、少なくとも、魂を捕らえようとするクリーチャーの持つヒッドダイスごとに 1,000gp の価値のある黒いサファイアである。宝石が充分な価値のないものであれば、捕縛を試みた時に砕け散ってしまう。（キャラクターはレベルやヒット・ダイスといった考え方はしないが、特定の個人や個体を捕らえるために必要な宝石の価値については調査できる。キャラクターが成長しより多くのヒット・ダイスを得ればこの価値も変わることがあるので注意すること）。

ゾーン・オヴ・サイレンス

Zone of Silence ／沈黙の場

系統 幻術（幻覚）；**呪文レベル** バード 4

構成要素 音声、動作

発動時間 1 ラウンド

距離 自身

効果範囲 術者を中心とした半径 5 フィートの放射

持続時間 1 時間／レベル（解除可）

術者はこの呪文で自分の間近の音波を操作し、自分と効果範囲内の者たちは普通に会話できるが、外の者には中の話し声も物音も聞こえないようにしてしまう。これにより、［言語依存］や［音波］の呪文効果（ コマンド や シャウト など）も外には及ばなくなる。この効果は術者を中心としてあらわれ、術者が移動すると一緒に移動する。効果範囲の中に入った者は、即座に呪文の効果を受ける。効果範囲から出たものは、もはや作用を受けなくなる。なお、外の者が DC20 の〈言語学〉判定に成功して唇を読めば、中で何を言っているかは読み取れるので注意されたい。

ゾーン・オヴ・トゥルース

Zone of Truth ／真実の場

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** クレリック 2、パラディン 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果範囲 半径 20 フィートの放射

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

放射範囲内のクリーチャー（あるいはそこに入ったクリーチャー）は意図的かつ故意の嘘を一切つくことができない。呪文発動時、あるいは初めて効果範囲内に入った時に、呪文の作用対象となる可能性のあるクリーチャーは効果を受けないためのセーヴを行うことができる。作用を受けたクリーチャーは自分がそうした心術効果の影響下にあることに気付く。したがって、彼らは普段なら嘘を答えるような質問には答えないようにしたり、あるいは、真実すれすれに留まれる限り、のらりくらりと受け答えしたりするかもしれない。効果範囲を離れたクリーチャーは、好きなように自由に話すことができる。

ソフン・アース・アンド・ストーン

Soften Earth and Stone ／土石軟化

系統 変成術［地］；**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、信仰

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果範囲 一辺 10 フィートの正方形の範囲 1 個ぶん／レベル；本文参照

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文が発動すると、呪文の範囲内にある天然の剥き出しの土や石はすべて柔らかくなる。湿った土は泥に、乾いた土はゆるい砂や土に、石は簡単に形を変えたり引きちぎったりできる柔らかい粘土となる。その場所での地面の堅さや弾性にもよるが、術者は一辺 10 フィートの正方形の範囲の深さ 1 ～ 4 フィートまでに影響を及ぼすことができる。魔法の力があったり、魔法がかけられていたり、化粧板で覆われていたり、加工されている石には影響を及ぼすことはできない。土や石でできたクリーチャーは影響を受けない。

泥の中のクリーチャーは反応セーヴに成功しなければならず、失敗すると 1d2 ラウンドの間、足をとられ、移動したり、攻撃したり、呪文を発動することができない。セーヴに成功したクリーチャーは泥の中を半分の移動速度で移動できるが、走ったり突撃したりすることはできない。

ゆるくなった土は泥と同じくらい厄介だが、その範囲内のすべてのクリーチャーは移動速度が通常の半分に落ち、その表面上を走ったり突撃したりすることはできない。

粘土になった石は移動を妨げないが、キャラクターはそれ以前作用を及ぼせなかった石を切ったり形を変えたり、掘ったりすることができるようになる。

この呪文は加工した石に作用を及ぼすことはできないが、洞窟の天井や、崖などの垂直の表面に影響を及ぼすことはできる。普通、そんなことをすればゆるんだ物質が壁面や天井からはげ落ち、中規模な崩落や地すべりが発生する。（埋没域を伴わない落盤として扱う。『環境』を参照）。

建造物（城壁や塔など）の立っている下の地面を柔らかくすることで地盤沈下を引き起こし、そうした建造物にある程度のダメージを与えることができる。しかし、この呪文ではちゃんと建設された建造物にはダメージを与えられるくらいで、破壊することまではできないだろう。

ソリッド・フォッグ

Solid Fog ／粘霧

系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4

構成要素 音声、動作、物質（乾燥させた豆と動物の蹄）

持続時間 1 分／レベル

呪文抵抗 不可

この呪文は フォッグ・クラウド と同様に働くが、視界をさえぎることに加えて移動を妨げるほどに濃い。 ソリッド・フォッグ の中にいるクリーチャーは半分の移動速度でしか動けず、全ての近接攻撃ロールとダメージに－ 2 のペナルティを受ける。この霧は遠隔武器攻撃を事実上役立たずにする（ただし、魔法の光線やそれに類するものは除く）。 ソリッド・フォッグ の中に落下したクリーチャーや物体は落下速度が低下するため、

そのクリーチャーや物体が通過する霧の 10 フィートごとに落下ダメージが 1d6 ずつ低下する。クリーチャーは ソリッド・フォッグ の中にいる間は 5 フィート・ステップを行なえない。移動速度を遅くしたり攻撃ペナルティを与える同様の効果と ソリッド・フォッグ は互いに累積しない。

通常の霧とは異なり、強風（風速 31 マイル／時以上）のみがこの霧を吹き払うことができ、それには 1 ラウンドかかる。

ソング・オヴ・ディスコード

Song of Discord ／不和の歌

系統 心術（強制）［精神作用、音波］；**呪文レベル** バード 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、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 20 フィート範囲内のクリーチャー

持続時間 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

この呪文は効果範囲内のクリーチャーを自分の敵ではなくお互いを攻撃しあうようにしむける。作用を受けたクリーチャーは毎ラウンド 50%の確率で最も近くにいる目標を攻撃する（作用を受けたクリーチャーの行動を、おのおの、毎ラウンド自分のターンのはじめに決定すること）。自分に最も近い目標を攻撃せずにすんだクリーチャーはそのラウンドは自由に行動できる。 ソング・オヴ・ディスコード によって仲間を攻撃することを強いられたクリーチャーは自分が行なえる手段すべてを用いる。最も致命的な呪文を選び、最も危険な戦術を取る。しかし、すでに気絶状態になって倒れた対象を傷つけようとはしない。

ダークヴィジョン

Darkvision ／暗視

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、レンジャー 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（乾しニンジンひとつまみかアゲート（瑞瑠）1 つ）

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）

対象は完全な暗闇の中でも 60 フィートまで見通す能力を得る。暗視は白黒でしか見えないが、それ以外は通常の視覚と同様である。

ダークヴィジョン は パーマネンシイ 呪文で永続化させることができる。

ダークネス

Darkness ／暗闇

系統 力術［闇］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、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、物質／信仰（バット（コウモリ）の毛皮一切れと、石炭ひとかけら）

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

この呪文を使えば、物体は半径 20 フィートに闇を放つようになる。この闇はその領域の明度を 1 段階ずつ落とし、明るい光は通常の光に、通常の光は薄暗い光に、薄暗い光は暗闇になる。この呪文はもともと暗闇だった領域では影響しない。光への脆弱性や過敏を持つクリーチャーは、通常の光ではペナルティを受けない。全てのクリーチャーは、薄暗い光で視認困難（20%の失敗確率）を受ける。全てのクリーチャーは、暗闇で完全視認困難（50%の失敗確率）を受ける。暗視を持つクリーチャーは薄暗い光または暗闇でもペナルティなしで見ることができる。松明やランタンなどの非魔法的な光源は、ダークネスの領域では明度を上昇させることができない。 ダークネス より高い**呪文レベル**の魔法的な光源だけが光量を上昇させることができる。

ダークネス 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。

この呪文は自身と同じ呪文と重複しない。 ダークネス は自分と同じか低いレベルの［光］呪文をどれでも相殺し、解呪する。

タイニイ・ハット

Tiny Hut ／小さな小屋

系統 力術［力場］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、バード 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（小さな水晶球）

距離 20 フィート

効果 術者の位置を中心とした半径 20 フィートの球体

持続時間 2 時間／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は自分の周囲に不透明な力場でできた好きな色の球体を作り出す。この球体は動かすことはできない。球体の半分は地上に投射され、下半分は地中に潜っている。この力場の中には、術者と共に 9 体までの中型サイズのクリーチャーが入れる余地がある；そうしたクリーチャーは特にこの “ 小屋 ” に悪影響を与えることなく、出入りできる。しかし、術者自身がこの小屋から出た場合、呪文は終了する。

この小屋内の温度は、外気温が華氏 0 度～ 100 度（摂氏－ 17.8 度～ 37.8 度）の間なら華氏 70 度（摂氏 21 度）である。外気温が華氏 0 度か

ら下がったり 100 度から上がったりすれば、内部の気温も 1 度に対して 1 度の割合で上下する（従って、外気温が華氏 0 度から 20 度下がって－ 20 度（摂氏－ 28.9 度）になれば、内部の気温も華氏 70 度から 20 度下がって華氏 50 度（摂氏 10 度）になる）。（訳注：華氏で温度が 1 度増減すると、摂氏では温度は 0.56 度増減する）。この小屋はまた、雨、埃、砂嵐などの自然力からも守ってくれる。この小屋は台風（風速毎時 75 マイル以上）より風力の弱いすべての風に耐えるが、台風以上の風力を持つ風には破壊されてしまう。

この小屋の内部は半球形である。術者は命ずるだけで、思いのままにぼんやりと光るようにしたり、光を消したりできる。この力場は外からは不透明だが、中からは透明である。外から中にいる者を見ることはできない（完全視認困難である）が、矢弾や武器、ほとんどの呪文の効果はこの小屋に悪影響を与えることなく通り抜ける。

タイム・ストップ

Time Stop ／時間停止

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 9

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声

距離 自身

目標 術者

持続時間 1d4 ＋ 1 ラウンド（見かけ上の時間）；本文参照

この呪文を使うと、術者以外の全員にとって時間が流れを止めたように見える。実際には術者の速度がとてつもなく上がるため他のすべてのクリーチャーが凍りついたように見えるのだが、そのクリーチャーたちも本当はそれぞれの通常の速度で動いているのである。術者は見かけ上の時間で 1d4 ＋ 1 ラウンドの間、自由に行動できる。通常および魔法による［火］、［冷気］、ガスなどは術者に害を与える。 タイム・ストップ が効果を現している間、他のクリーチャーは術者の攻撃や呪文によって一切影響を受けない。術者は他のクリーチャーを攻撃や呪文の目標とすることはできないのである。しかし、効果範囲に作用し、持続時間が タイム・ストップ の残り時間よりも長い呪文は、タイム・ストップ の効果が終ったときには、他のクリーチャーに対して通常の効果をあらわす。呪文の使い手は タイム・ストップ による追加の時間を使って自分の防御を固めたり、味方を招来したり、戦闘から遁走することが多い。

術者は、通常の時間の中に捕らわれているクリーチャーが手に持っていたり、着用していたり、運搬しているアイテムを、動かしたり、害を与えたりすることはできない。ただし、他のクリーチャーが所持していないアイテムには作用を及ぼすことができる。

タイム・ストップ が持続している間、術者を感知することはできない。術者は タイム・ストップ の効果を受けている間は、アンティマジック・フィールド の呪文によって守られたエリアに入ることはできない。

タッチ・オヴ・イディオシー

Touch of Idiocy ／愚昧の接触

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 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 不可；**呪文抵抗** 可

術者は接触によって目標の精神機能を低下させる。近接接触攻撃に成功すれば、目標の【知力】、【判断力】、【魅力】値にそれぞれ 1d6 のペナルティを与える。このペナルティによって能力値が 1 未満になることはない。

この呪文の効果により、目標がその呪文の一部ないし全部を発動できなくなる可能性がある。対応する能力値が、そのレベルの呪文を発動するのに必要な最低数値に達しなくなったなら、そういうことが起きる。

タッチ・オヴ・ファティーグ

Touch of Fatigue ／疲労の接触

系統 死霊術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 0

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（一滴の汗）

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 頑健・無効；**呪文抵抗** 可

術者は接触によって負のエネルギーを注入し、目標を疲労させる。目標に命中させるには接触攻撃に成功する必要がある。対象は即刻、疲労状態になり、その効果は呪文の持続時間の間続く。

この呪文はすでに疲労状態のクリーチャーには何の効果もない。通常の疲労と違って、この呪文の効果は呪文の持続時間が終ると同時に終る。

ダンシング・ライツ

Dancing Lights ／踊る灯

系統 力術［光］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 0、バード 0

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果 光 4 つまで、すべてが半径 10 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（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

選んだバージョンによって、術者は最大 4 つまでのランタンか松明に似た（それ相当の照明を投げかける）光か、最大 4 つまでの（ウィル・オ・ウィスプのように見える）白熱した光の球体か、かすかに光る、おぼろげな人型をしたもの 1 つのいずれかを作り出す。 ダンシング・ライツ で作り出した光は互いに半径 10 フィートの範囲内に留まらねばならないが、それ以外は術者の望む通りに移動させることができる（精神集中は不要）。前進させたり後退させたり、上昇させたり下降させたり、直進させたり角を曲がらせたりすることができる。これらの光は毎ラウンド、100 フィートまで移動させられる。術者と光との間隔が呪文の距離を超えた場合、光は消えてしまう。

術者が保持して動かすことができる ダンシング・ライト 呪文は一度に 1 つだけである。まだこの呪文が持続しているときにもう一度発動したなら、先に発動していた呪文は終了する。この呪文を永続化した場合、この制限には数えない。

ダンシング・ライツ は パーマネンシイ 呪文で永続化させることができる。

タンズ

Tongues ／言語会話

系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、クレリック 4、バード 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、物質／信仰（粘土製のジッグラトの模型）

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** 不可

この呪文は接触したクリーチャーに、知性あるクリーチャーの言語であれば種族語であろうと地方的な方言であろうとどんな言語でも話し、理解する能力を与える。対象は同時に 1 つの言語しか話せないが、同時に複数の言語を理解することはできる。タンズによって対象が、会話能力を持たないクリーチャーと話すことができるようになったりはしない。対象は

声が届けば相手に自分の言っていることを理解させることができる。この呪文には、話しかけられたクリーチャーが対象と会話したくなるような作用は一切ない。

タンズ は パーマネンシイ 呪文によって永続化できる。

チェイン・ライトニング

Chain Lightning ／連鎖電撃

系統 力術［電気］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（毛皮の一切れ。アンバー（琥珀）かガラスを 1 かけら、あるいは水晶のロッド 1 本。銀の留め針を術者レベルにつき 1 本）

距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）

目標 主目標 1 つに加え、副次目標 1 つ／レベル（いずれも主目標から 30 フィート以内に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

この呪文は放電現象を発生させ、術者の指先から一条の雷撃として放つものである。 ライトニング・ボルト と異なり、チェイン・ライトニングは最初 1 つの物体あるいは 1 体のクリーチャーに命中し、そこから他の目標へと向けて飛んでゆく。

電撃は主要目標に対し、術者レベルごとに 1d6（最大 20d6）ポイントの［電気］ダメージを与える。最初の電撃が命中した後、術者のレベルに等しい数（最大 20 まで）の副次目標に電弧を飛ばすことができる。副次的電撃はそれぞれ 1 つずつの目標に命中し、主要電撃の半分（端数切り捨て）のダメージを与える。

たとえば、19 レベルの術者は、1 発の主要電撃（19d6 ポイントのダメージ）と、19 発までの副次電撃（それぞれ主要電撃が与えたダメージの半分のダメージ）を作り出せる。

各目標は反応セーヴを試みることができ、成功すればダメージを半分にできる。副次電撃がダメージを半減させるためのセーヴ DC は、主要電撃のダメージを半減させる DC より 2 少ない。術者は副次目標を自由に選択できるが、それはすべて主要目標から 30 フィート以内にいなければならない。また、1 つの目標に当てられるのは 1 回だけである。術者は作用を及ぼす副次目標の数を最大数より少なくすることができる。

チェンジスタッフ

Changestaff ／杖変化

系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 7

発動時間 1 ラウンド

構成要素 音声、動作、焦点（28 日かけて彫刻を施し磨き上げられたクォータースタッフ）

距離 接触

目標 術者が接触したスタッフ（杖）

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

術者は特別に用意したクォータースタッフを超大型サイズ（身長約 24 フィート）のトリエントに似たクリーチャーに変える。術者が杖の先端を地面に突き立て、特別な合言葉を唱えて呪文発動を完結させると、術者の杖は見かけ上も戦闘能力もまったくトリエントと同じクリーチャーに変わる。このスタッフ・トリエントは術者を守り、口頭による命令に従う。しかし、これは実際にはトリエントではないので、本物のトリエントと会話したり、木々を操ったりすることはできない。ヒット・ポイントが 0 以下に減少した場合、スタッフ・トリエントは粉々になって崩れ落ち、杖は壊れてしまう。そのように壊れたのでなければ、呪文の持続時間が切れた時点（あるいは解除した時点）で杖はもとの姿に戻り、この呪文を次に発動する際の焦点具として使うことができる。スタッフ・トリエントは、常に完全な状態で現れる。前回現れた時にどれだけ傷を負っていても関係ない。

チャーム・アニマル

Charm Animal ／動物魅惑

系統 心術（魅惑）［精神作用］；**呪文レベル** ドルイド 1、レンジャー 1

目標 動物 1 体

チャーム・パースン と同様だが、クリーチャー種別が “ 動物 ” のクリーチャーに作用する。

チャーム・パースン

Charm Person ／人物魅惑

系統 心術（魅惑）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、バード 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 人物生物 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

この魅惑呪文は人型生物 1 体に、術者を信頼できる友人や仲間であると思わせる（この目標の態度は友好的であると見なすこと）。そのクリーチャーが術者やその仲間によって現在脅かされたり攻撃されたりしている最中なら、セーヴィング・スローには＋ 5 のボーナスがつく。

この呪文は、術者がチャームした人物をロボットのように操れるようにするものではない。しかしその人物は術者の言葉や行動を最も好意的な見方で解釈する。術者は対象に命令しようとすることはできるが、その人物が通常しないであろうことをさせるためには【魅力】の対抗判定に勝利しなければならない（再挑戦はできない）。作用を受けたクリーチャーは自殺的だったり明らかに危害を受けるような命令には従わない。しかし、チャームされたファイターに、たとえば、突進してくるレッド・ドラゴンを “ ほんの数秒 ” 食い止めてくれなければ術者が生き残る可能性はないと信じさせることはできるだろう。いかなるものであれ、術者と術者の仲間であることが明らかな者たちがチャームされた人物を脅かす行動をとった場合、呪文は破れてしまう。術者が命令を伝えるためには、その人物が知っている言葉を話せるか、さもなくば身ぶり手ぶりに熟達していなければならない。

チャーム・モンスター

Charm Monster ／怪物魅惑

系統 心術（魅惑）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、バード 3

目標 生きているクリーチャー 1 体

持続時間 1 日／レベル

チャーム・パースン と同様だが、この効果はクリーチャーの種別やサイズに制限されない。

マス・チャーム・モンスター

Charm Monster, Mass ／集団怪物魅惑

系統 心術（魅惑）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8、バード 6

構成要素 音声

目標 クリーチャー 1 体以上、ただしそのうちのとの 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 日／レベル

チャーム・モンスター と同様だが、マス・チャーム・モンスター は HD の合計が術者レベルの 2 倍までのクリーチャー複数体か、あるいは、HD に関わらず少なくとも 1 体のクリーチャーに作用する。術者が作用を

及ぼせるより多くの対象候補がいた場合、術者はこれ以上選んだら合計HDがレベルによる制限を超えてしまうというところまで、一度に1体ずつ対象を選ばなければならない。

チル・タッチ

Chill Touch ／負力の接触

系統 死霊術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触したクリーチャー1体以上（1体／レベルまで）

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 頑健・不完全あるいは意志・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可

術者の手が青いエネルギーで輝き、触れれば生きているクリーチャーの生命力を破砕する。1回接触するごとに流れ込む負のエネルギーが1d6ポイントのダメージを与える。接触されたクリーチャーは、意志セーヴィング・スローに成功しない限り、1ポイントの【筋力】ダメージも受ける。術者はこの近接接触攻撃を術者レベルごとに1回まで行なうことができる。

術者が接触したアンデッドはいずれのダメージも受けないが、意志セーヴィング・スローに成功しなければならず、失敗すると1d4ラウンド＋術者レベルごとに1ラウンドの間、恐慌状態になったかのように逃走する。

チル・メタル

Chill Metal ／金属冷却

系統 変成術［冷気］；**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、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／2レベルの金属製装備品、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；あるいは、重量25ポンド／レベルの金属、ただしそのうちのいずれもが他のすべてから30フィートの距離内に収まっていなければならない

持続時間 7ラウンド

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

チル・メタル は金属を極度に冷たくする。装備中でなく、魔法の力もない金属はセーヴィング・スローを行なうことができない。魔法の力のある金属は呪文に対抗してセーヴィング・スローを行なうことができる。クリーチャーが所持しているアイテムは、アイテム自身のセーヴの方が高くない限り、クリーチャーのセーヴィング・スローを用いる。

装備を冷却されたクリーチャーは、［冷気］ダメージを受ける。鎧、盾、武器が作用を受けた場合、クリーチャーは全ダメージを受ける。そのようなアイテムを身につけていなかったり、使用していない場合、クリーチャーは最低限のダメージしか受けない（1ポイントか2ポイント；表を参照）。

呪文をかけた最初のラウンド、金属は非常に冷たくなり、接触すると不快ではあるがダメージは与えない。呪文の持続時間の最後のラウンドにおける効果も同じである。2ラウンド目（と最後から2番目のラウンド）には、氷のような冷気が苦痛とダメージを与える。第3、第4、第5ラウンドには、金属は凍てつく冷気を帯び、下記の表のようにさらなるダメージを与える。

ラウンド	金属の温度	ダメージ
1	冷たい	なし
2	永のよう	1d4ポイント
3～5	凍てつく	2d4ポイント
6	永のよう	1d4ポイント
7	冷たい	なし

どんなものであれ、クリーチャーにダメージを与えるような強度の熱は、この呪文による［冷気］ダメージを1ポイント対1ポイントの割合で無効化する（逆も同様）。水中ではダメージを与えることはないが、冷却された金属の周囲が瞬時に凍りつき、何もしなければ浮かびあがる。

チル・メタル は ヒート・メタル を相殺し、解呪する。

ツリー・シェイプ

Tree Shape ／木の姿

系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド2、レンジャー3

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 自身

目標 術者

持続時間 1時間／レベル（解除可）

この呪文は、術者に、小さな生きている立ち木や潅木、あるいは大技のほとんどない枯れた大木の幹の姿をとる能力を与える。木の正確な種類と外観は、術者が任意に決める。どれほど綿密に調査しても、その木が本当は魔法で隠れているクリーチャーであるとは分からない。通常のどんな検査を行なっても、術者は実際に木や潅木であると見なされる。ただし、ディテクト・マジック の呪文を使えば、この木に微弱な変成術がかかっていることが分かる。木の姿でいる間、術者は自分の本来の姿でいる場合と同様に周囲で起こるすべてのことを観察することができ、術者のヒット・ポイントとセーヴ・ボーナスは作用を受けない。術者はACに＋10の外皮ボーナスを得るが、有効【敏捷力】値は1、移動速度は0フィートになってしまう。木の姿でいる間、術者はクリティカル・ヒットに対する完全耐性を得る。運搬していたり着用していたすべての衣服と装備は術者と共に変化する。術者は（標準アクションではなく）フリー・アクションで ツリー・シェイプ を解除できる。

ツリー・ストライド

Tree Stride ／木々渡り

系統 召喚術（瞬間移動）；**呪文レベル** ドルイド5、レンジャー4

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 自身

目標 術者

持続時間 1時間／レベルあるいは回数消費まで；本文参照

この呪文を発動したとき、術者は木の中に溶けるように入り込む能力を得る。一度木の中に入ったなら、その木から別の木に瞬間移動することができる。術者が入る木々は同種のものであり、すべて生きており、かつ少なくとも術者と同じだけの胴回りのあるものでなければならない。たとえば、オークの木へと移動すれば、術者は直ちに転送距離（以下参照）内のすべてのオークの木の位置を知ることができ、そのうちの1本へと渡るか、それとも単に今入って来たばかりの木から外に出るのかを選ぶことができる。術者は以下の表に示された転送距離内の同種の木になら、どれに渡ることもできる。

木の種類	転送距離
イチイ、オーク（カシやナラ）、トネリコ	3,000フィート
ニレ、ボダイジュ	2,000フィート
その他の落葉樹	1,500フィート
すべての針葉樹	1,000フィート

術者はレベルごとに1回まで、木から木へと渡ることができる（1つの木から次の木へ渡るのを“1回”と数える）。呪文は持続時間が切れるか、術者が木から出るまで続く。オークの木の生い茂った森では、10レベル・ドルイドは10ラウンドの間に10回の転移を行ない、そうすることで30,000フィート（約6マイル）まで移動できる。1回の転移は全ラウンド・アクションである。

術者は望むなら転移せずに木の中に留まることもできるが、呪文が切れれば外へと排出される。隠れている木が切り倒されたり燃やされた場合、そのプロセスが完了するまでに外に出なければ、術者は死んでしまう。

ディーパー・ダークネス

Deeper Darkness ／深闇

系統 力術［闇］；**呪文レベル** クレリック 3

持続時間 10 分／レベル（解除可）

この呪文は ダークネス と同様に働くが、半径 60 フィートの領域に闇を放ち、明度を二段階下げる点で異なる。明るい光は薄暗い光となり、通常の光は暗闇になる。薄暗い光と暗闇の領域は超自然的であり、通常の暗闇と同様だが、暗視を持っていてもこの領域では見通すことができない。この呪文は自身と累積しない。

ディーパー・ダークネス は自分と同じか、自分より低いレベルの［光］呪文をどれでも相殺し、解呪する。

ディープ・スランバー

Deep Slumber ／深きまどろみ

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、バード 3

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

スリープ と同様だが、この呪文は 10HD ぶんの対象に作用する。

ディヴァイン・パワー

Divine Power ／信仰の力

系統 力術；**呪文レベル** クレリック 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 ラウンド／レベル

術者は守護神格の力を呼び降ろして、自分の身に、戦闘に使う力と技を得る。術者は攻撃ロール、武器のダメージ・ロール、【筋力】判定、【筋力】にかかわる技能判定に術者レベル 3 レベルごとに＋ 1（最大＋ 6）の幸運ボーナスを得る。さらに、術者レベルごとに 1 ポイントの一時的ヒット・ポイントを得る。術者が全力攻撃アクションをとるときはいつでも、最大の基本攻撃ボーナスに適切な修正を加えた 1 回の追加攻撃を得る。この追加攻撃は類似した影響（ ヘイスト や スピード の特殊能力を持つ武器など）とは累積しない。

ディヴァイン・フェイヴァー

Divine Favor ／神寵

系統 力術；**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 自身

目標 術者

持続時間 1 分

神格の力と知恵を呼び降ろして、攻撃ロールと武器のダメージ・ロールに、術者レベル 3 レベルごとに＋ 1 の幸運ボーナスを得る（最低でも＋ 1、最高で＋ 3 のボーナスが付く）。このボーナスは呪文によるダメージには適用されない。

ディヴィネーション

Divination ／神託

系統 占術；**呪文レベル** クレリック 4

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作、物質（25gp の価値のある香とふさわしい捧げ物）

距離 自身

目標 術者

持続時間 瞬間

ディヴィネーション 呪文は オーギュリイ に似ているが、さらに強力である。この呪文を使えば、術者はこれから 1 週間以内に達成しようとする目的、起きるできごと、やる活動について質問をし、有益な助言を得ることができる。この呪文より与えられた助言は短いフレーズ 1 つだけの簡潔なものか、さもなくば謎歌か言葉にならない前兆のようなかたちをとる。術者の属するパーティが情報に従って行動しなかったなら、状況が変化し、それにともなって神託の情報が役に立たなくなる可能性もある。

ディヴィネーション の内容が正しい可能性は基本的に 70%＋術者レベルごとに 1%（最大で 90%）である。ダイス・ロールの結果失敗したら、術者には呪文が失敗したことがわかる。ただし、誤情報を与える特定の魔術が働いている場合は除く。

オーギュリイ と同様、同じ事柄について同じ術者が何度も ディヴィネーション を使っても、ダイスの目は 1 回目の ディヴィネーション と同じだったものとして扱われ、返ってくる答も毎回同じになる。

ディクタム

Dictum ／法の言説

系統 力術［音波、秩序］；**呪文レベル** クレリック 7

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声

距離 40 フィート

効果範囲 術者を中心とした半径 40 フィートの拡散内の秩序属性でないクリーチャー

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可あるいは意志・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可

ディクタム 呪文の効果範囲内にいる、属性が“秩序”でないクリーチャーは以下のような有害な効果を被る。

HD	効果
術者レベルに等しい	聴覚喪失
術者レベル－ 1 以下	よろめき、聴覚喪失
術者レベル－ 5 以下	麻痺、よろめき、聴覚喪失
術者レベル－ 10 以下	死、麻痺、よろめき、聴覚喪失

これらの効果は累積し、同時に発生する。意志セーヴに成功したなら、この効果を軽減したり無効化できる。複数の影響を受けるクリーチャーも意志セーヴは 1 回のみ行ない、この結果をすべての効果に適用する。

聴覚喪失：クリーチャーは 1d4 ラウンドの間、聴覚喪失状態となる。セーヴ：無効。

よろめき：クリーチャーは 2d4 ラウンドの間、よろめき状態となる。セーヴ：よろめき状態の効果は 1d4 ラウンドに軽減。

麻痺：クリーチャーは 1d10 分間、麻痺状態かつ無防備状態となる。セーヴ：麻痺状態の効果は 1 ラウンドに軽減する。

死：生きているクリーチャーは死亡する。アンデッド・クリーチャーは破壊される。セーヴ：無効。セーヴに成功した場合、対象のクリーチャーは代わりに 3d6 ＋術者レベルごとに 1 ポイント（最大 25 ポイント）のダメージを受ける。

これに加えて、術者がこの呪文を発動した際に自分の出身次元界にいた場合、効果範囲内にいて属性が“秩序”でない他次元界クリーチャーは直ちに各自の出身次元界に退去させられる。このよ引こ退去させられたクリーチャーは少なくとも 24 時間の間、戻ってくることはできない。この効果は、そのクリーチャーが ディクタム の呪言を耳にしたかどうかに関わらず発生する。この退去効果に対しては意志セーヴを（－ 4 のペナルティを受けて）行なって、成功すれば無効化することができる。

HD が術者レベルを超えるクリーチャーには、ディクタム は作用しない。

ディサーン・ライズ

Discern Lies ／嘘発見

系統 占術；**呪文レベル** クレリック 4、パラディン 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 クリーチャー 1 体／レベル、ただしそのうちのとの 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／レベルまで
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 不可

毎ラウンド、術者は目標 1 体に精神を集中する（この対象は距離内にいなければならない）。術者は目標が意図的かつ故意の嘘をつけば、嘘によって引き起こされた対象のオーラの乱れを識別することで、それが判る。この呪文は真実を明らかにすることはなく、意図せずに間違ったことを言ってもそれを指摘することはなく、また、必ずしも言い逃れを見抜くこともない。

術者は毎ラウンド異なった目標に精神を集中することもできる。

ディサーン・ロケーション

Discern Location ／位置同定
系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8、クレリック 8
発動時間 10 分
構成要素 音声、動作、信仰
距離 無限
目標 クリーチャー 1 体あるいは物体 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

ディサーン・ロケーション 呪文はクリーチャーや物体の位置を知る最も強力な手段のひとつである。この呪文によって術者は個体 1 体あるいは物体 1 つの正確な位置を知ることができ、これを妨害できるものは マインド・ブランク 呪文や神格の直接介入以外にはない。 ディサーン・ロケーション は念視や位置確認を妨げる通常の手段を回避する。この呪文は対象のクリーチャーや物体のある場所（土地、名前、店名、建物名など）、共同体、郡県（あるいはそれに類する政治的区分）、国、大陸、次元界の名前を明らかにする。

この呪文でクリーチャーを捜すためには、術者はそのクリーチャーを見たことがあるか、かつてそのクリーチャーのものであった何らかのアイテムを持っていなければならない。物体を捜すためには、術者は少なくとも一度はその物体に触れたことがなければならない。

デイズ

Daze ／幻惑
系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 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、物質（羊毛かそれに似た物質ひとつまみ）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 4HD 以下の人型生物 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

この呪文は、ヒット・ダイスが 4 以下の人型生物 1 体の精神を曇らせ、アクションをとれないようにする。HD が 5 以上の人型生物は影響を受けない。幻惑状態となった対象は朦朧状態ではなく、従って、呪文の対象を攻撃する場合に特別な利益は得られない。この呪文によって幻惑状態になったクリーチャーは、1 分間この呪文の効果に完全耐性を得る。

ディスインテグレイト

Disintegrate ／分解
系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質／信仰（天然磁石と塵ひとつまみ）
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
効果 光線
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 頑健・不完全（物体）；**呪文抵抗** 可

細い緑色の光線が術者の伸ばした指から放たれる。命中させるには、術者は遠隔接触攻撃に成功しなければならない。光線が命中したクリーチャーは術者レベルごとに 2d6（最大 40d6）ポイントのダメージを受ける。この呪文によってヒット・ポイントが 0 以下になったクリーチャーは完全に分解され、あとにはわずかな細かい塵しか残らない。分解されたクリーチャーの装備には作用しない。

物体に対して使用された場合、光線は生命を持たぬ物質のうち、一辺 10 フィートの立方体 1 個ぶんまでの部分しか分解しない。従って、この呪文は非常に大きな物体や建築物を目標とした場合、その一部しか分解しないことになる。この光線は（ ウォール・オヴ・フォース や フォースフル・ハンド など）完全に力場でできた物体にすら作用を及ぼすことができるが、アンティマジック・フィールド や グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ などのような魔法的効果を分解することはできない。

頑健セーヴに成功したクリーチャーや物体には不完全にしか作用せず、5d6 ポイントのダメージを与えるだけである。このダメージによってクリーチャーや物体のヒット・ポイントが 0 以下になったなら、その対象は完全に分解される。

この呪文が作用するのは、最初に命中したクリーチャーや物体のみである。この光線は発動 1 回ごとに 1 つの目標にしか作用しない。

ディスガイズ・セルフ

Disguise Self ／変装
系統 幻術（幻覚）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、バード 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 自身
目標 術者
持続時間 10 分／レベル（解除可）

術者は自分の外見を―服、鎧、武器や装備に至るまで―変えることができる。術者は身長を 1 フィート高いようにも低いようにも、痩せているようにも大っているようにも、その中間にも見せかけることもできる。術者はクリーチャーの種別を変えるほどの外見の変化は起こせない（異なる副種別に見せかけることはできる）。それ以外の点で、どの程度外見を変化させるかは術者の自由である。ほくろや顎髭のような、ちょっとした特徴を付け加えたり目立たなくしたり、あるいはまったくの別人や異なる性別であるような外見にすることもできる。

この呪文は、選んだ姿が持つ能力や、独特な話し方や身振りまでは与えてくれない。術者自身や装備の触覚的特性（手触り）や聴覚的特性（音声）は変わらない。バトルアックスはダガーのように見せかけても、やはりバトルアックスとして機能するのである。この呪文を変装用の姿を作り出すのに使った場合、〈変装〉判定に＋ 10 のボーナスを得る。この幻覚とやりとりをしたクリーチャーは、それが幻術であると見破るための意志セーヴを行なうことができる。

ディストラクション

Destruction ／破壊
系統 死霊術［即死］；**呪文レベル** クレリック 7
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、焦点（価格 500gp の聖印あるいは邪印）
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・不完全；**呪文抵抗** 可

この呪文は対象を即座に殺し、その屍を完全に消滅させる（ただし、装備品や所持品は消滅しない）。この呪文は対象へ即座に術者レベルごとに

10 ポイントのダメージを与える。呪文により対象が殺された場合、聖なる（または不浄の）火で屍を完全に消滅させる（ただし、装備品や所持品は消滅しない）。頑健セーヴィング・スローに成功すれば、目標は死ぬ代わりに 10d6 ポイントのダメージを被る。この呪文に対するセーヴに失敗した（そして絶命した）キャラクターを生き返らせる唯一の方法は、トゥルー・リザレクション を使うか、慎重に文言を考えた ウィッシュ のあとで リザレクション を使うか、ミラクル を使うかのいずれかしかない。

ディスプレイスメント

Displacement ／所くらまし

系統 幻術（幻覚）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、バード 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、物質（小さな革の輪っか）

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 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

この呪文の対象は、本来いる位置から約 2 フィート離れたところにいるように見える。これによってそのクリーチャーは完全視認困難であるかのように扱われ、対象に対する攻撃には 50%の失敗確率が付く。

実際の完全視認困難とは違い、ディスプレイスメント は敵が対象を目標にすること自体を妨げるものではない。 トゥルー・シーイング は対象の本当の位置を明らかにし、失敗確率を無効にする。

物質要素：小さな革の輪っか

ディスペル・イーヴル

Dispel Evil ／悪解呪

系統 防御術［善］；**呪文レベル** クレリック 5、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 術者および術者が接触した、他の次元界からやって来た悪のクリーチャー、あるいは、術者および術者が接触したクリーチャーや物体にかけられた心術呪文あるいは［悪］の呪文

持続時間 1 ラウンド／レベルあるいはチャージ消費するまでのどちらか早い方

セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 本文参照

輝く白い聖なるエネルギーが術者を取り巻く。このエネルギーには 3 つの効果がある。

第一に、術者は悪のクリーチャーからの攻撃に対して、AC に＋ 4 の反発ボーナスを得る。

第二に、他の次元界からやって来た悪のクリーチャーに対して近接接触攻撃に成功すると、術者はそのクリーチャーをその出身次元界に送り返すことができる。対象となったクリーチャーは意志セーヴに成功すればこの効果を無効化できる（これには呪文抵抗も有効）。このように使用した場合、この呪文はチャージ消費され、終了する。

第三に、接触することで、術者は悪のクリーチャーの発動した心術呪文 1 つ、あるいは発動者問わず［悪］の呪文どれか 1 つを自動的に解呪できる。 ディスペル・マジック で解呪できない呪文は ディスペル・イーヴル でも解呪できない。この効果に対しては、セーヴィング・スローも呪文抵抗も適用されない。このように使用した場合、この呪文はチャージ消費され、終了する。

ディスペル・グッド

Dispel Good ／善解呪

系統 防御術［悪］；**呪文レベル** クレリック 5

ディスペル・イーヴル と同様だが、術者は暗黒のゆらめく不浄のエネルギーに取り巻かれ、また、悪のクリーチャーや呪文ではなく、善のクリーチャーや呪文に作用する。

ディスペル・ケイオス

Dispel Chaos ／混沌解呪

系統 防御術［秩序］；**呪文レベル** クレリック 5、パラディン 4

ディスペル・イーヴル と同様だが、術者は定常的な青い秩序のエネルギーに取り巻かれ、また、悪のクリーチャーや呪文ではなく、混沌のクリーチャーや呪文に作用する。

ディスペル・マジック

Dispel Magic ／魔法解呪

系統 防御術；**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 4、バード 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 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

目標あるいは効果範囲 呪文の使い手 1 体、クリーチャー 1 体、あるいは物体 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

ディスペル・マジック を使えば、クリーチャー 1 体や物体 1 つにかかっている現在継続中の呪文を終了させたり、魔法のアイテムの魔法能力を一時的に抑止したり、他の呪文の使い手の呪文を相殺したりできる。解呪された呪文は、ちょうど持続時間が切れたかのように終了する。一部の呪文は、その呪文の解説にある通り、ディスペル・マジック では打ち消せない。ディスペル・マジック は擬似呪文効果を呪文と同様に解呪できるが、相殺することはできない。持続時間が “ 瞬間 ” となっている呪文の効果を解呪することはできない。というのも、その魔法の効果は ディスペル・マジック が効果を発するより前に、とっくに終わっているからである。

術者は ディスペル・マジック を以下の 2 つ用法のうち、どれか 1 つで使用できる。すなわち、目標型解呪、呪文相殺である。

目標型解呪：1 つの物体、クリーチャーまたは呪文を ディスペル・マジック の対象とする。術者は 1 回の解呪判定（1d20 ＋術者レベル）を行ない、その結果を対象にかかっている呪文の中で術者レベルが最も高いものと比較する（DC ＝ 11 ＋呪文の術者レベル）。成功したらその呪文は終了する。失敗したなら、同じ結果を次に高い呪文の術者レベルと比較する。対象に影響を及ぼしている呪文を 1 つ解呪するか、全ての呪文の解呪に失敗するまでこの手順を繰り返す。

たとえば、7 レベルの術者が ディスペル・マジック を発動し、対象のクリーチャーには ストーンスキン（術者レベル 12）と フライ（術者レベル 6）がかかっていたとする。術者レベル判定の結果が 19 だったなら、ストーンスキン の解呪には足りない（23 以上が必要）が、フライ を終了させるには十分である（17 以上が必要）。解呪判定で 23 以上の結果を出したなら、ストーンスキン を解呪し、フライ はそのまま残る。解呪判定が 16 以下だったなら、どの呪文にも影響はない。

術者は ディスペル・マジック を目標にかかっている特定の呪文や空間にかかっている呪文（ ウォール・オヴ・ファイアー など）を解呪するのに使用することもできる。術者は対象の特定の呪文の名前を知っていなければならない。術者レベル判定の結果がその呪文の DC 以上ならば、その呪文は終了する。対象とした呪文を解呪するのに足りないならば、他のいかなる呪文や効果も解呪されない。

継続中の呪文の結果として存在する物体やクリーチャー（たとえば サモン・モンスター で招来されたクリーチャー）を目標にする場合、その物体なりクリーチャーなりを召喚した呪文に対して解呪判定を行なうことになる。

目標とした物体が魔法のアイテムなら、術者はそのアイテムの術者レベルに対して解呪判定を行なう（DC ＝ 11 ＋アイテムの術者レベル）。これに成功すれば、そのアイテムの魔法の力は 1d4 ラウンドの間、すべて抑

止される。その期間が過ぎればアイテムは魔法の特性を取り戻す。力を抑止されたアイテムは、その期間中は魔法の力を持たぬものとして扱われる。他の次元の開口部（たとえば バッグ・オヴ・ホールディング など）は一時的に閉じてしまう。魔法のアイテムの物理的な特性は変わらない。たとえば魔法のソード（剣）は力を抑止されてもやはりソードなのである（実のところ高品質のソードである）。アーティファクトや神格には、このような定命の者の術は作用しない。

術者が自分で発動した呪文に対しては、解呪判定は自動的に成功する。

呪文相殺：このバージョンで使用した場合、ディスペル・マジック は呪文の使い手 1 体を目標にして、相殺呪文として発動される。しかし真の呪文相殺と違い、ディスペル・マジック は機能しない場合もある。相手の呪文を相殺できるかどうかを調べるため、術者は解呪判定を行なわなければならない。

グレーター・ディスペル・マジック

Dispel Magic, Greater ／上級魔法解呪

系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、クレリック 6、ドルイド 6、バード 5

目標あるいは効果範囲 1 体の術者、クリーチャー、あるいは物体；あるいは半径 20 フィートの爆発

この呪文は ディスペル・マジック と同様に働くが、対象にかかっている複数の呪文を解呪できたり複数のクリーチャーを対象とできる点で異なる。

術者は 3 つの用法のうちどれか 1 つを選んで使用できる。すなわち、目標型解呪、効果範囲型解呪、呪文相殺である。

目標型解呪：これは ディスペル・マジック の目標型解呪と同様だが、術者レベル 4 ごとに 1 つの呪文を解呪できる。もっとも高いレベルの呪文から比較し、低レベルの呪文へ移っていく。

また、グレーター・ディスペル・マジック は、リムーヴ・カース で取り除けるどんな効果でも解呪できる可能性がある（たとえ ディスペル・マジック で解呪できない効果であってもである）。この判定の DC は、呪いの DC に等しい。

効果範囲型解呪：このバージョンで使用した場合、グレーター・ディスペル・マジック は半径 20 フィート以内の爆発内あらゆるものに作用する。解呪判定を 1 回だけ行ない、その結果を範囲内の全てのクリーチャーへ ディスペル・マジック をかけたように適用する。

効果範囲内にあって、かつ 1 つ以上の呪文の目標となっている物体 1 つ 1 つについても、クリーチャーに対するのと同じように解呪判定を行なう。効果範囲型解呪は魔法のアイテムには作用しない。

継続中の効果範囲型呪文や効果型呪文で、その起点が グレーター・ディスペル・マジック 呪文の効果範囲内にあるものについては、その呪文を解呪するための解呪判定を行なうことができる。

継続中の呪文で、効果範囲が ディスペル・マジック 呪文の効果範囲と重複するものについては、解呪判定を行ない、成功すれば効果が切れる。ただし、効果が切れるのは重複する範囲内だけである。

継続中の呪文の効果である物体やクリーチャー（たとえば サモン・モンスター で招来されたクリーチャー）が ディスペル・マジック の効果範囲内にいたら、解呪判定を行なうことができ、成功すればその物体なりクリーチャーなりを召喚した呪文は終了し、招来されたものは来たところに戻る。これはその物体なりクリーチャーなりを目標としている 1 つの呪文に対する解呪の試みに加えて行なわれる。

術者が自分で発動した呪文に対しては、解呪判定は自動的に成功したことにできる。

呪文相殺：ディスペル・マジック と同様に働くが、他の術者の呪文を打ち消すための解呪判定に＋ 4 のボーナスを得る。

ディスペル・ロー

Dispel Law ／秩序解呪

系統 防御術［混沌］；**呪文レベル** クレリック 5

ディスペル・イーヴル と同様だが、術者は明滅する黄色い混沌のエネルギーに取り巻かれ、また、悪のクリーチャーや呪文ではなく、秩序のクリーチャーや呪文に作用する。

ディスミサル

Dismissal ／送還

系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5、クレリック 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 他次元界クリーチャー 1 体

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可

この呪文は、意志セーヴに失敗した他次元界クリーチャー 1 体を、それが本来属する次元界へと強制送還する。呪文が成功すれば、そのクリーチャーは即座に送還されるが、その際、対象を出身次元界以外の次元界へと送り込んでしまう可能性が 20%ある。

デイズ・モンスター

Daze Monster ／怪物幻惑

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、バード 2

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

目標 6HD 以下の生きているクリーチャー 1 体

デイズ と同様だが、この呪文はどんな種別のものでも、生きているクリーチャー 1 体に効果がある。HD が 7 以上のクリーチャーは影響を受けない。

ディスラプティング・ウェポン

Disrupting Weapon ／アンデッド破砕武器

系統 変成術；**呪文レベル** クレリック 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 近接武器 1 つ

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、物体）；本文参照；**呪文抵抗** 可（無害、物体）

この呪文を使用すると、近接武器をアンデッドにとって致命的なものにすることができる。術者の術者レベル以下の HD しか持たぬアンデッド・クリーチャーが戦闘中にこの武器で命中を受けた場合、意志セーヴに失敗すると完全に破壊されてしまう。この破壊効果に対しては、呪文抵抗は適用されない。

ディスラプト・アンデッド

Disrupt Undead ／アンデッド破砕光線

系統 死霊術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 0

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果 光線

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

術者は正のエネルギー光線を放つ。命中させるには遠隔接触攻撃ロールに成功しなければならず、光線がアンデッド・クリーチャーに命中すれば、1d6 ポイントのダメージを与える。

ディセクレイト

Desecrate ／冒涜

系統 力術［悪］；**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、物質（邪水 1 ビンと 25gp 相当（5 ポンド）の銀粉。これらすべてを効果範囲の周囲に振りまかねばならない）、信仰

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 20 フィートの放射

持続時間 2 時間／レベル

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

この呪文は効果範囲を負のエネルギーで満たす。効果範囲内で負のエネルギー放出への抵抗に使う DC は＋ 3 の不浄ボーナスを得る。 ディセクレイト の効果範囲に入ったアンデッド・クリーチャーはそれぞれ、全ての攻撃ロール、ダメージ・ロール、セーヴィング・スローに＋ 1 の不浄ボーナスを得る。効果範囲の内側で創造されたり、効果範囲内へと招来されたアンデッド・クリーチャーは HD ごとに＋ 1 のヒット・ポイントを得る。

ディセクレイト された範囲内に祭壇や社などの、術者の崇める神格や属性を同じくする高位の力に捧げられた恒久的な施設がある場合、上記の修正値は 2 倍となる（負のエネルギー放出の DC に＋ 6 の不浄ボーナス、範囲内で創造されたアンデッドに＋ 2 の不浄ボーナスと HD ごとに＋ 2 ヒット・ポイント）。

さらに、この範囲内で アニメイト・デッド を発動した者は、通常の 2 倍（すなわち、術者レベルごとに 2HD ではなく、術者レベルごとに 4HD）のアンデッドを創造することができる。

効果範囲内に祭壇や社などの、術者の守護者でない神格やパンテオン、高位の力の恒久的な施設がある場合、ディセクレイト 呪文は効果範囲に呪いをかけ、それらの神格や力とのつながりを断つ。この第二の用法を使用した場合、上に挙げたアンデッドへのボーナスやペナルティは与えられない。

ディセクレイト は コンセクレイト を相殺し、解呪する。

ディテクト・アニマルズ・オア・プランツ

Detect Animals or Plants ／動植物の感知

系統 占術；**呪文レベル** ドルイド 1、レンジャー 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）

効果範囲 円錐形の放射

持続時間 精神集中、10 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

術者は自分が向いている方向に自分から放射する円錐形の範囲内にいる、特定の種類の動物あるいは植物を感知できる。この呪文を使用する際に、術者は動物や植物の種類を思い浮かべなければならないが、動物や植物の種類は毎ラウンド変更できる。明らかになる情報の量は、術者がどれだけ長い間、特定の範囲を探すか、あるいは、特定の種類の動物や植物に専念するかによる。

1 ラウンド目：範囲内にその種の動植物が存在するかしないか。

2 ラウンド目：範囲内にその種の個体が何体おり、その中で最も健康的な個体の状態はどうか。

3 ラウンド目：範囲内に存在する各個体の状態（下記参照）と位置。ある動物や植物が術者の視線内になければ、術者にはその方向は判るが、正確な位置は判らない。

状態：この呪文では、以下のような状態分類が用いられる：

正常：少なくとも本来のヒット・ポイントの 90%あり、病気にもかかっていない。

まずまず：本来のヒット・ポイントの 30%から 90%が残っている。

低調：本来のヒット・ポイントの 30%までしかないか、病気にかかっているか、衰弱させるような負傷を負っている。

劣悪：ヒット・ポイントが 0 以下か、能力値を 5 以下に減少された病気にかかっているか、身体障害を負っている。

クリーチャーの状態が複数の分類にまたがる場合、この呪文はそのうちの悪い方を示す。

毎ラウンド、術者は向きを変えて、新たな範囲にある動植物を感知できる。この呪文は障壁を貫通するが、厚さ 1 フィートの石、厚さ 1 インチの一般的な金属、鉛の薄膜、厚さ 3 フィートの木や土はこの呪文を遮る。

ディテクト・アンデッド

Detect Undead ／アンデッドの感知

系統 占術；**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、物質／信仰（墓場から採った土）

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

術者はアンデッド・クリーチャーを取り巻くオーラを感知できる。明らかになる情報の量は、術者がどれだけ長い間、特定の範囲を観察するかによる。

1 ラウンド目：アンデッドのオーラが存在するかしないか。

2 ラウンド目：効果範囲内のアンデッドのオーラの数と、その中で最も強いアンデッドのオーラの強度。術者の属性が善で、最も強いアンデッドのオーラの強度が " 圧倒的 "（下記参照）であり、そのアンデッドの HD が術者のキャラクター・レベルの 2 倍以上ある場合、術者は 1 ラウンドの間、朦朧状態となり、呪文は終了する。

3 ラウンド目：各アンデッドのオーラの強度と位置。あるオーラが術者の視線内になければ、術者にはその方向は判るが、正確な位置は判らない。

オーラ強度：アンデッドのオーラの強度は、以下の表にあるように、そのアンデッド・クリーチャーの HD によって決まる。

残留オーラ：本来のオーラ源が破壊された後には、アンデッドのオーラが残留する。 ディテクト・アンデッド を発動し、アンデッドのオーラが残留している場所に向けた場合、オーラの強度は " 希薄 "（" 微弱 " よりさらに弱い）であると認識される。オーラがどれだけ " 希薄 " レベルで残留するかは、以下の表にあるように、本来のオーラ源の強度による。

ヒット・ダイス	オーラ強度	残留オーラの持続期間
1 以下	微弱	1d6 ラウンド
2 ～ 4	中程度	1d6 分
5 ～ 10	強力	1d6 × 10 分
11 以上	圧倒的	1d6 日

毎ラウンド、術者は向きを変えて、新たな範囲にあるアンデッドを感知できる。この呪文は障壁を貫通するが、厚さ 1 フィートの石、厚さ 1 インチの一般的な金属、鉛の薄膜、厚さ 3 フィートの木や土はこの呪文を遮る。

ディテクト・イーヴル

Detect Evil ／悪の感知

系統 占術；**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 60 フィート

効果範囲 円錐形の放射

持続時間 精神集中、10 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

術者は悪の存在を感じ取ることができる。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：悪が存在するかしないか。

2 ラウンド目：範囲内の悪のオーラの数（クリーチャー、物体、呪文）と、その中で最も強い悪のオーラの強度。術者の属性が善で、最も強い悪のオーラの強度が“圧倒的”（下記参照）であり、そのオーラの源の HD やレベルが術者のキャラクター・レベルの少なくとも 2 倍あった場合、術者は 1 ラウンドの間、朦朧状態となり、この呪文は終了する。

3 ラウンド目：各オーラの強度と位置。あるオーラが術者の視線内になければ、術者にはその方向は判るが、正確な位置は判らない。

オーラ強度：悪のオーラの強度は、術者が感知しようとしている悪のクリーチャーや物体の種別、その HD、術者レベル、（クレリックの場合）クラス・レベルに依存する。以下の表を参照のこと。オーラの強度が複数の強度分類にまたがる場合、この呪文はそのうちの強い方を示す。

たとえば、表に示したように、12HD の悪の来訪者は圧倒的な悪のオーラを持っている。この呪文を発動し、1 ラウンドより長くその来訪者のいる場所に向けた善のクレリックは、キャラクター・レベルが 6 以下であれば、1 ラウンドのあいだ朦朧状態となり、呪文は終わる。

残留オーラ：本来のオーラ源が（呪文の場合）消散したり、（クリーチャーや魔法のアイテムの場合）破壊された後には、悪のオーラが残留する。ディテクト・イーヴル を発動し、悪のオーラが残留している場所に向けた場合、オーラの強度は“希薄”（“微弱”よりさらに弱い）であると認識される。オーラがどれだけ“希薄”レベルで残留するかは本来のオーラ源の強度による：

本来の強度	残留オーラの持続期間
微弱	1d6 ラウンド
中程度	1d6 分
強力	1d6 × 10 分
圧倒的	1d6 日

動物、罠、毒、その他の危険となり得るものは悪ではなく、この呪文がそうしたものを感知することはない。活発に悪の意志を持っているクリーチャーは、この呪文における悪属性のクリーチャーに含める。

毎ラウンド、術者は向きを変えて、新たな範囲にある悪を感知できる。この呪文は障壁を貫通するが、厚さ 1 フィートの石、厚さ 1 インチの一般的な金属、鉛の薄膜、厚さ 3 フィートの木や土はこの呪文を遮る。

ディテクト・イーヴル／グッド／ケイオス／ロー

クリーチャー／物体	オーラのパワー				
	なし	微弱	中程度	強力	圧倒的
属性のクリーチャー 1（HD）	5 以下	5 ～ 10	11 ～ 2	26 ～ 50	51 以上
属性のアンデッド（HD）	—	2 以下	3 ～ 8	9 ～ 20	21 以上
属性の来訪者（HD）	—	1 以下	2 ～ 4	5 ～ 10	11 以上
属性の神格のクレリック 2（クラス・レベル）	—	1	2 ～ 4	5 ～ 10	11 以上
属性の魔法のアイテムや呪文（術者レベル）	5 以下	6 ～ 10	11 ～ 15	16 ～ 20	21 以上

1. この表に独自の項目があるアンデッドと来訪者を除く。
2. クレリックでないキャラクターの中には、同等の強度のオーラを放つものもいる。これが当てはまるかどうかは、クラスの解説に記載がある。

ディテクト・グッド

Detect Good ／善の感知

系統 占術；**呪文レベル** クレリック 1

ディテクト・イーヴル と同様だが、この呪文は善のクリーチャー、善の神格のクレリックやパラディン、［善］の呪文、善の魔法のアイテムのオーラを感知する。術者が悪の属性を持つ場合、“圧倒的”な善のオーラにあうと打ちのめされる。

ディテクト・ケイオス

Detect Chaos ／混沌の感知

系統 占術；**呪文レベル** クレリック 1

ディテクト・イーヴル と同様だが、この呪文は混沌のクリーチャー、混沌の神格のクレリック。［混沌］の呪文、混沌の魔法のアイテムのオーラを感知する。術者が秩序の属性を持つ場合、“圧倒的”な混沌のオーラにあうと打ちのめされることがある。

ディテクト・シークレット・ドアーズ

Detect Secret Doors ／隠し扉の感知

系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、バード 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 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

術者は秘密の扉や区画、物入れなどを感知できる。この呪文では、発見されぬことを目的に作られた通路、扉、開口部しか感知できない。荷箱の山の下にある、ごく普通の落とし戸などは感知できないのである。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：隠し扉が存在するかしないか。

2 ラウンド目：隠し扉の数と、それぞれの位置。あるオーラが術者の視線内になければ、術者にはその方向は判るが、正確な位置は判らない。

以後 1 ラウンド毎に：術者が詳しく調べた特定の隠し扉 1 つのメカニズムか作動方法。毎ラウンド、術者は向きを変えて、新たな範囲にある隠し扉を感知できる。この呪文は障壁を貫通するが、厚さ 1 フィートの石、厚さ 1 インチの一般的な金属、鉛の薄膜、厚さ 3 フィートの木や土はこの呪文を遮る。

ディテクト・スクライング

Detect Scrying ／念視の感知

系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、バード 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（鏡のかけらと、真鍮製のラッパ状補聴器のミニチュア）

距離 40 フィート

効果範囲 術者を中心とした半径 40 フィートの放射

持続時間 24 時間

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は占術（念視）呪文や効果によって自分を観察しようとする試みがあれば、即座にそれに気付く。この呪文の効果範囲は術者から放射され、術者とともに移動する。術者は呪文の効果範囲内にあるすべての魔法的感知器官の位置を知ることができる。

念視の試みが効果範囲内から行なわれたものであれば、術者はその位置も知ることができる。そうでない場合、術者と念視者は直ちに対抗術者レベル判定（1d20 ＋術者レベル）を行なう。術者の結果が念視者の結果以上であれば、術者は念視者の視覚的なイメージと、念視者のいる方向、術者からの距離を正確に感知できる。

ディテクト・スネアーズ・アンド・ピッツ

Detect Snares and Pits ／引っかけ罠や落とし穴の感知

系統 占術；**呪文レベル** ドルイド 1、レンジャー 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 60 フィート

効果範囲 円錐形の放射

持続時間 精神集中、10 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

術者は単純な落とし穴、上からものが落ちてくる罠、足を引っかける罠、また、自然界の材料で作られた機械的な罠を感知できる。この呪文は、落とし穴などのような複雑な罠を感知することはできない。

ディテクト・スネアーズ・アンド・ピッツ はある種の自然界の危険を感知する。流砂（足を引っかける罠として感知される）、底なし沼（落とし穴）、自然の岩の危険な壁面（上からものが落ちてくる罠）などである。それ以外の危険となり得る状況を明らかにすることはない。たとえば、雨が降れば水浸しになってしまう洞窟、危険な建築物、生来有毒な植物などである。この呪文は魔法の罠を感知しないし（ただし、落とし穴、上からものが落ちてくる罠、足を引っかける罠として機能する呪文は別である；スネア 呪文を参照）、複雑な機構の罠、すでに安全になっていたり作動しないようになっている罠も感知しない。

明らかになる情報の量は、術者がどれだけ長い間、特定の範囲を観察するかによる。

1 ラウンド目：危険が存在するかしないか。

2 ラウンド目：危険の数と、それぞれの位置。ある危険が術者の視線内になければ、術者にはその方向は判るが、正確な位置は判らない。

以後 1 ラウンド毎に：術者が詳しく調べた特定の危険 1 つの大まかな種類と作動条件が判る。

毎ラウンド、術者は向きを変えて、新たな範囲を調査できる。この呪文は障壁を貫通するが、厚さ 1 フィートの石、厚さ 1 インチの一般的な金属、鉛の薄膜、厚さ 3 フィートの木や土はこの呪文を遮る。

ディテクト・ソウツ

Detect Thoughts ／思考の感知

系統 占術［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、バード 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点／信仰（銅貨 1 枚）

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 意志・無効；本文参照；**呪文抵抗** 不可

術者は表面的な思考を感知できる。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：（【知力】1 以上で意識のあるクリーチャーの）思考が存在するかしないか。

2 ラウンド目：思考している精神の数と、それぞれの【知力】値。最も高い【知力】が 26 以上である場合（さらにそれが術者自身の【知力】より 10 ポイント以上高い場合）、術者は 1 ラウンドの間、朦朧状態となり、呪文は終了する。術者がクリーチャーの思考を感知していても、その持ち主であるクリーチャーを見ることができない場合、その位置は判らない。

3 ラウンド目：効果範囲内のいずれかの精神の表面的な思考。目標が意志セーヴに成功すれば、術者はその思考を読むことができず、再挑戦するためにはもう一度 ディテクト・ソウツ を発動しなおさなければならない。動物並の【知力】（1 か 2）のクリーチャーは単純で本能的な思考を持つ。

毎ラウンド、術者は向きを変えて、新たな範囲にある思考を感知できる。この呪文は障壁を貫通するが、厚さ 1 フィートの石、厚さ 1 インチの一般的な金属、鉛の薄膜、厚さ 3 フィートの木や土はこの呪文を遮る。

ディテクト・ポイズン

Detect Poison ／毒の感知

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、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 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

効果範囲 クリーチャー 1 体、物体 1 つ、あるいは一辺 5 フィートの立方体の範囲

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者はクリーチャー 1 体、物体 1 つ、あるいは効果範囲が毒におかされているか、あるいは毒を持っているかどうか知ることができる。術者は DC20 の【判断力】判定に成功すれば、毒の正確な種類を識別できる。〈製作：錬金術〉技能を持つキャラクターは、【判断力】判定に失敗した場合に DC20 の〈製作：錬金術〉判定を試みることもできるし、逆に【判断力】判定に先だって〈製作：錬金術〉判定を試みることもできる。この呪文は障壁を貫通するが、厚さ 1 フィートの石、厚さ 1 インチの一般的な金属、鉛の薄膜、厚さ 3 フィートの木や土はこの呪文を遮る。

ディテクト・マジック

Detect Magic ／魔法の感知

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：DC 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ことが可能になる（〈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。

オーラ強度：オーラの強度は、呪文の機能している**呪文レベル**やアイテムの術者レベルによる。オーラの強度が複数の強度分類にまたがる場合、ディテクト・マジック はそのうちの強い方を示す。下表を参照。

残留オーラ：本来のオーラ源が（呪文の場合）消散したり、（魔法のアイテムの場合）破壊された後には、魔法のオーラが残留する。 ディテクト・マジック を発動し、魔法のオーラが残留している場所に向けた場合、オーラの強度は“希薄”（“微弱”よりさらに弱い）であると認識される。オーラがどれだけ“希薄”レベルで残留するかは本来のオーラ源の強度による：

本来の強度	残留オーラの持続期間
微弱	1d6 ラウンド
中程度	1d6 分
強力	1d6 × 10 分
圧倒的	1d6 日

来訪者やエレメンタルそれ自体は魔法的なものではないが、そうしたクリーチャーが招来されたものであった場合、招来に用いられた召喚術呪文は感知される。毎ラウンド、術者は向きを変えて、新たな範囲にある魔法を感知できる。この呪文は障壁を貫通するが、厚さ 1 フィートの石、厚さ 1 インチの一般的な金属、鉛の薄膜、厚さ 3 フィートの木や土はこの呪文を遮る。

ディテクト・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。

ディテクト・マジック

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）

呪文や物体	オーラのパワー			
	微弱	中程度	強力	圧倒的
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）

ディテクト・ロー

Detect Law ／秩序の感知

系統 占術；**呪文レベル** クレリック 1

ディテクト・イーヴル と同様だが、この呪文は秩序のクリーチャー、秩序の神格のクレリック［秩序］の呪文、秩序の魔法のアイテムのオーラを感知する。術者が混沌の属性を持つ場合、“ 圧倒的 ” な混沌のオーラにあうと打ちのめされる。

ディマンド

Demand ／要求

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8

セーヴィング・スロー 意志・不完全；**呪文抵抗** 可

センディング と同様だが、この伝言には サジェスチョン を込めることもでき（ サジェスチョン 呪文を参照）、対象はその示唆を実行するために最善を尽くす。意志セーヴに成功すれば サジェスチョン 効果を無効化できるが、伝言自体は無効化されない。受け取った場合、ディマンド はクリーチャーの【知力】が 1 しかなくても理解される。 ディマンド が届いた時点で、対象にとって周囲の状況に照らして伝言内容が不可能だったり意味のないものであれば、伝言自体は理解されるが、サジェスチョン は効力を表さない。

ディマンド によるクリーチャーへの伝言は日本語にして 75 文字以内でなければならず、サジェスチョン の内容を含んでいなければならない。クリーチャーは即座に短い返事を送り返すこともできる。

ディミニッシュ・プランツ

Diminish Plants ／植物縮小

系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 3、レンジャー 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 本文参照

目標あるいは効果範囲 本文参照

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文には 2 つのバージョンがある。

剪定：呪文のこのバージョンは、長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）内の通常の草木（草、イバラ、藪、つる植物、生垣、アザミ、木、つたなど）を本来の大きさのおよそ 1/3 に縮め、からみついたり繁茂したりしないようにする。作用を受けた植物は注意深く剪定され、刈り込まれたかのように見える。このバージョンの ディミニッシュ・プランツ は エンタングル、プラント・グロウス、ウォール・オヴ・ソーンズ など植物を成長させる呪文や効果を自動的に解呪する。

術者の選択で、範囲を半径 100 フィートの円にしたり、半径 150 フィートの半円にしたり、半径 200 フィートの四分円にすることもできる。術者は効果範囲内のいくつかのエリアに作用しないよう指定することもできる。

成長阻害：呪文のこのバージョンは 0.5 マイルの距離内の全ての普通の植物を目標とし、次の年の収穫量を通常より 1/3 だけ少なくする。

この呪文は植物クリーチャーには効果がない。

ディメンジョナル・アンカー

Dimensional Anchor ／次元間移動拘束

系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、クレリック 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果 光線

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（物体）

緑色の光線が術者の手から放たれる。目標に命中させるには、術者は遠隔接触攻撃を行なわなければならない。光線が命中したクリーチャーや物体はきらめくエメラルド色の場に包まれ、肉体ごと他の次元界へ移動することがまったくできなくなる。 ディメンジョナル・アンカー によって禁じられる移動形態には アストラル・プロジェクション 、イセリアル・ジョーント 、イセリアルネス、ゲート 、シャドウ・ウォーク 、ディメンジョン・ドア 、テレポート 、ブリンク 、プレイン・シフト 、メイズ およびそれに類する擬似呪文能力が含まれる。この呪文は持続時間の間、ゲート や テレポーテーション・サークル の使用も妨げる。

ディメンジョナル・アンカー は、呪文発動時にすでにエーテル状態や アストラル形態であったクリーチャーの移動を妨げることはないし、（バジリスクの凝視などの）他の次元界を知覚したり攻撃したりする能力を遮ることもない。また、招来されたクリーチャーが招来呪文の終了時に消えぬようにすることもできない。

ディメンジョナル・ロック

Dimensional Lock ／次元間移動拘束の場

系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8、クレリック 8

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 空間上の 1 点を中心とした半径 20 フィートの放射

持続時間 1 日／レベル

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

その中では肉体ごと他の次元界へ移動することがまったくできなくなる、きらめくエメラルド色の場を作り出す。 ディメンジョナル・ロック によって禁じられる移動形態には アストラル・プロジェクション 、イセリアル・ジョーント 、イセリアルネス 、ゲート 、シャドウ・ウォーク 、ディメンジョン・ドア 、テレポート 、ブリンク 、プレイン・シフト 、メイズ およびそれに類する擬似呪文能力が含まれる。 ディメンジョナル・ロック が形成されてしまうと、効果範囲内への、あるいは効果範囲内からの次元間移動は不可能となる。

ディメンジョナル・ロック は、呪文発動時にすでにエーテル状態やアストラル形態であったクリーチャーの移動を妨げることはないし、（バジリスクの凝視などの）他の次元界を知覚したり攻撃したりする能力を遮ることもない。また、招来されたクリーチャーが招来呪文の終了時に消えぬようにすることもできない。

ディメンジョン・ドア

Dimension Door ／次元扉

系統 召喚術（瞬間移動）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、バード 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声

距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）

目標 術者および接触した物体あるいは接触した同意するクリーチャー

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）

術者は自分自身を現在の位置から距離内の任意の場所へと瞬時に転送する。術者は常に望んだ場所へと正確に到着する。単に場所を思い浮かべても、方向を指定してもよい。方向を指定するなら、「真っ直ぐ下へ 900 フィート」とか「北西方向、上方 45 度、1,200 フィート」というように指定すればよい。この呪文を使用した後、術者は自分の次のターンまで、これ以

外のアクションをとることはできない。術者は自分の最大荷重を超えない重量であれば、物体を一緒に運ぶことができる。また、サイズが中型以下の同意するクリーチャー（とそのクリーチャーが運搬する最大荷重までの装備品や物体）相当を、術者レベル 3 レベルごとに 1 体ぶんまで一緒に運ぶこともできる。大型クリーチャー 1 体は中型クリーチャー 2 体相当、超大型クリーチャー 1 体は大型クリーチャー 2 体相当、というように換算する。転送されるクリーチャーはすべて互いに接触していなければならず、また、そのうち少なくとも 1 体が術者と接触していなければならない。

すでに固体が占めている場所に到着した場合、術者および一緒に転送されたクリーチャーはそれぞれ 1d6 ポイントのダメージを受け、意図した出現場所から 100 フィート以内にある適切な表面の上の何もないランダムな場所に放り出される。

100 フィート以内に間けた空間がなければ、術者および一緒に転送されたクリーチャーはそれぞれさらに 2d6 ポイントのダメージを受け、1,000 フィート以内の開けた空間に放り出される。1,000 フィート以内に開けた空間がなければ、術者および一緒に転送されたクリーチャーはそれぞれさらに 4d6 ポイントのダメージを受け、呪文は単に失敗となる。

デイライト

Daylight ／陽光

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、バード 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 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滅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。

ディレイド・ブラスト・ファイアーボール

Delayed Blast Fireball ／遅発火球

系統 力術［火］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7

持続時間 5 ラウンド以下；本文参照

ファイアーボール と同様だが、この呪文はそれより強力であり、発動してから 5 ラウンドまでの間に炸裂させることができる。この火球の炸裂は、術者レベルごとに 1d6（最大 20d6）ポイントの［火］ダメージを与える。 ディレイド・ブラスト・ファイアーボール によって生み出される輝く珠は、術者が望めばすぐに咋裂させることもできるし、術者は炸裂を 5 ラウンドまで遅らせることもできる。術者は呪文完成時にどれだけ遅らせるかを選択し、一度設定したら変更することはできない。ただし誰かがこの珠に触れれば別である。術者が遅らせることにした場合、輝く珠は炸裂するまで、目標地点に留まる。クリーチャーはこの珠を拾い上げ、投擲武器として投げつけることができる（射程単位 10 フィート）。クリーチャーが炸裂する時点から 1 ラウンド以内にこの珠に触れて動かした場合、そのクリーチャーが触れている間に炸裂してしまう可能性が 25%ある。

ディレイ・ポイズン

Delay Poison ／毒物遅延

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、レンジャー 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 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。

デス・ウォード

Death Ward ／死からの守り

系統 死霊術；**呪文レベル** クレリック 4、ドルイド 5、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 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

目標は全ての即死呪文や［即死］効果へのセーヴに＋ 4 の士気ボーナスを得る。たとえ通常はできなくても、その［即死］効果に抵抗するためにセーヴをすることができる。加えて、目標は生命力吸収やその他の負のエネルギー効果（負のエネルギー放出を含む）への完全耐性を持つ。

この呪文は既に持っていた負のレベルを取り除くことはできないが、呪文の持続時間が続く限り負のレベルによるペナルティを無視する。

デス・ウォード はたとえ結果的に死んでしまうような場合であっても、それ以外の攻撃（ヒット・ポイントの喪失、毒、石化など）に対しては防護を与えない。

デスウォッチ

Deathwatch ／臨終の看取り

系統 死霊術［悪］；**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

距離 30 フィート

効果範囲 円錐形の放射

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

死霊術の力によって、術者は呪文の距離内にいる、死の淵に近いクリーチャーの状態を知ることができる。術者は効果範囲内にいる各クリーチャーが死亡状態であるか、死にかけているか（生きてはいるが傷ついており、ヒット・ポイントが 3 点以下しか残っていないか）、死を寄せつけずにいるか（生きており、ヒット・ポイントが 4 点以上あるか）、健康であるか、アンデッドであるか、生きているわけでも死んでいるわけでもないか（人造クリーチャーなど）が即座に判る。

デスウォッチ は、クリーチャーが呪文や能力によって死んだふりをしていても、すべて見抜く。

デス・ネル

Death Knell ／弔鐘
系統 死霊術［悪、即死］；**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
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／対象の HD ごとに 10 分；本文参照
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の衰えゆく生命力を奪いそれを使って自分の力を増すことができる。この呪文を発動したら、術者はヒット・ポイントが－1 以下の生きているクリーチャーに接触する。対象がセーヴィング・スローに失敗したら、対象は死に、術者は 1d8 の一時的ヒット・ポイントと【筋力】への＋2 強化ボーナスを得る。さらに、術者の有効術者レベルは＋1 上昇し、術者レベルによって決まる呪文の効果が増強される。これによって有効術者レベルが上昇しても、普段より多くの呪文を準備／使用できるようにはならない。この効果は対象となったクリーチャーの HD ごとに 10 分間持続する。

テレキネシス

Telekinesis ／念動力
系統 変成術；**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
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 精神集中（1 ラウンド／レベルまで）あるいは瞬間；本文参照
セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）あるいは不可；本文参照；**呪文抵抗** 可（物体）；本文参照

術者は精神集中することで物体やクリーチャーを動かすことができる。選択したバージョンによって、穏やかで持続的な力を及ぼすことも、一瞬荒々しく押す力を 1 回だけ及ぼすこともできる。

持続的な力：持続的な力は術者レベル× 25 ポンド（最大で 15 レベル時の 375 ポンド）までの物体を 20 フィート／ラウンドまでの速度で動かすことができる。クリーチャーは自分の所持している物体に対する効果を意志セーヴに成功することや呪文抵抗で無効化できる。

このバージョンは術者レベルごとに 1 ラウンドまで持続するが、術者が精神集中を解けば切れてしまう。重量は垂直にも水平にもその両方（＝斜め）にも動かすことができる。物体を距離外へと動かすことはできない。物体を距離外へ押し出せば、呪文は終了する。いかなる理由であれ、術者が精神集中を解けば、物体はそこで落ちるか止まるかする。

念動力によって、物体を片手で扱っているかのように操作できる。たとえば、必要な力が重量制限以内のものであれば、レバーやロープを引っ張ったり、鍵を回したり、物体を回転させることができる。また、単純な結び目をほどくこともできるが、こうした細かい作業には DC15 に対する【知力】判定が必要となる。

戦技：持続的な力を与えるかわりに、1 ラウンドに 1 回、術者は テレキネシス を使って突き飛ばし、武器落とし、組みつき（押さえ込みを含む）、足払いを試みることもできる。これらの行動は通常通りに解決するが、行動によって機会攻撃を誘発することはない。術者は武器落としと組みつきの際には自分の戦技ボーナスのかわりに自分の術者レベルを用い、【筋力】修正値や【敏捷力】修正値の代わりにウィザードなら【知力】修正値、ソーサラーなら【魅力】修正値を加える。これらの行動に対して相手がセーヴを行なうことはできないが、相手の呪文抵抗は有効である。この呪文をこのバージョンで使った場合、呪文は術者レベル× 1 ラウンド持続するが、術者の精神集中が途切れれば終了する。

激しく押す力：また、呪文のエネルギーを 1 ラウンドで使い切ってしまうこともできる。術者は距離内にあって、すべてが互いに 10 フィート以内にある物体やクリーチャー（総数は術者レベルごとに 1 つ、最大で 15 まで）を、そのすべてから 10 フィート／レベル以内にある目標めがけて投げつけることができる。術者は術者レベルごとに 25 ポンド（最大で 15 レベル時の 375 ポンド）までの合計重量を投げつけることができる。

アイテムを目標に命中させるためには、術者は（投げつけるクリーチャーや物体 1 つにつき 1 回ずつ）攻撃ロールに成功しなければならない。この時、ウィザードなら術者の基本攻撃ボーナス＋【知力】修正値、ソーサラーなら基本攻撃ボーナス＋【魅力】修正値を用いる。武器は通常通りダメージを与える（【筋力】ボーナスは適用されない。アローやボルトをこうやって使う場合、同サイズのダガーと同じダメージを与えることに注意）。それ以外の物体は（樽のようにあまり危険でないものなら）25 ポンドにつき 1 ポイントから（岩のように硬くて密度の高い物体なら）25 ポンドにつき 1d6 ポイントまでのダメージを与える。目標から外れたクリーチャーや物体は、目標に隣接したマスに着弾する。

呪文の重量制限内のクリーチャーを投げつけることもできるが、クリーチャーは意志セーヴに成功すれば効果を無効化できる。これは、自分の持っている物体がこの呪文の目標となったクリーチャーも同様である。

念動力によってクリーチャーが固い表面に投げつけられた場合、10 フィート落下したかのようにダメージ（1d6 ポイント）を被る。

テレキネティック・スフィアー

Telekinetic Sphere ／念動球
系統 力術［力場］；**呪文レベル** 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（球状の水晶と小さな一対の磁石）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
効果 クリーチャーや物体を中心とした、直径 1 フィート／レベルの球体
持続時間 1 分／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 反応・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

リジリアント・スフィアー と同様だが、この呪文により作られた球体の中に捕えられたクリーチャーや物体はほとんど重量がなくなる。 テレキネティック・スフィアー に包み込まれたものはすべて、通常の重量の 1 ／ 16 の重さしかなくなる。術者は念動力によって球体の中にあるものなら何でも、通常重量が 5,000 ポンド以下までならば持ち上げることができる。念動力によってコントロールできる範囲は、球体が中身を包み込むのに成功した後では、最大で術者から中距離にあたる距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）まで広がる。

術者は球体に精神を集中することで、合計重量 5,000 ポンド以下の物体やクリーチャーといっしょに、球体を移動させることができる。術者は呪文を発動した後のラウンドに、球体を動かし始めることができる。そのために精神集中した（1 標準アクション）場合、術者は球体を 1 ラウンドに 30 フィートまで移動させることができる。術者が精神集中を止めれば、球体はそのラウンドは（水平な平面上にあれば）移動しないか、（空中にあれば）平面に達するまでその落下速度で落下する。術者は自分の次のターンか、呪文の持続時間内のそれ以降のターンに、精神集中を再開できる。

球体は毎ラウンド 60 フィートの速度でしか落下せず、これは球体の中身にダメージを与えるほどの速度ではない。

術者は自分が球体の中にいる場合でも、球体を念動力で動かすことができる。

テレパシック・ボンド

Telepathic Bond ／テレパシー結合
系統 占術；**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（異なる 2 種類のクリーチャーの卵のかけら 2 つ）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 術者および同意するクリーチャー 1 体／ 3 レベル、ただしそのうちのとの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない

持続時間 10 分／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は自分と何体かの同意するクリーチャー間をテレパシーによって結合するが、対象はいずれも【知力】が 3 以上でなければならない。リンク内の各クリーチャーは、同じリンクの中にいる他のすべてのクリーチャーと結合されている。クリーチャー同士は、との言語を話すかに関係なく、リンクを通してテレパシーによる意思疎通が可能である。この結合の結果として、特殊な力や影響が及ぼされることはない。一度リンクが結ばれたなら、この呪文はどれだけ距離があろうと機能する（ただし、ある次元界から別の次元界へは通じない）。

望むなら、術者は形成するリンクから自分を除外することができる。この決定は発動時に行なわなければならない。

テレパシック・ボンド は パーマネンシイ 呪文で永続化することができるが、パーマネンシイ を 1 回使用するごとに 2 体のクリーチャーだけを結合することができる。

テレポーテーション・サークル

Teleportation Circle ／瞬間移動陣
系統 召喚術（瞬間移動）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 9
発動時間 10 分
構成要素 音声、物質（1,000gp の価値のある魔法陣を覆う琥珀の粉末）
距離 0 フィート
効果 作動させたものを瞬間移動させる半径 5 フィートの魔法陣
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** 可

術者は、上に立ったクリーチャーを指定した場所へと グレーター・テレポート の呪文と同様に瞬間移動させる魔法陣を、床やその他の水平な表面の上に描く。一度魔法陣の目的地を指定したなら、変更はできない。クリーチャーを固体の中や、術者がよく知らずはっきりとした描写も手に入れていない場所、あるいは他の次元界へ瞬間移動させるように魔法陣を設定しようとするなら、呪文は失敗する。

魔法陣自体は巧妙で、あることに気付くのはまず不可能である。クリーチャーが誤って作動させないようにしたければ、一段高くなった台座の上に設置するなど、何らかの方法で魔法陣を目立たせる必要がある。

テレポーテーション・サークル は パーマネンシイ 呪文で永続化することができる。永続化した テレポーテーション・サークル を〈装置無力化〉で解除した場合、10 分間、非稼動状態となるが、その後は、通常通り作動可能となる。

テレポーテーション・サークル のような魔法の罠を発見し、無力化するのは困難である。クラスの特徴である罠探しの能力を持つキャラクター（だけ）は魔法陣を（訳注：発見するのに〈知覚〉技能を、）解除するのに〈装置無力化〉を使うことができる。どちらの場合も DC は 25 ＋**呪文レベル**であり、テレポーテーション・サークル の場合は 34 である。

テレポート

Teleport ／瞬間移動
系統 召喚術（瞬間移動）；**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
距離 自身および接触
目標 術者および接触した物体か接触した同意するクリーチャー
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）

この呪文は術者を指定した目的地へと瞬時に転送する。距離は最大で術者レベル× 100 マイルまでであり、次元界間の移動は不可能である。術者は合計重量が自分の最大過重までの物品を運んでゆくことができる。また、術者レベル 3 レベルごとに 1 体の、同意する中型または小型サイズのクリーチャー（と、その最大過重までの物品）、ないしそれに相当するものを連れてゆくことができる。大型クリーチャーは中型クリーチャー 2 体相当、超大型クリーチャーは中型クリーチャー 4 体相当、等々と勘定する。移送される全クリーチャーは互いに接触しており、うち 1 体以上が術者と接触していなければならない。距離が “ 自分 ” で目標が “ 術者 ” の呪文がすべてそうであるように、術者がセーヴィング・スローを行なう必要はないし、呪文抵抗も適用されない。物体では他の人物が持っていたり、使用している（装備中の）物体のみがセーヴィング・スローと呪文抵抗を得る。

術者は目的地の位置と見た目について、ある程度はっきりとした知識がなくてはならない。どこにあって、どんな見た目をしており、中に何があるのか知らなければ、簡単に将軍の天幕に瞬間移動するなどということはできないのだ。術者の思い浮かべるイメージがはっきりしたものであればあるほど、瞬間移動がうまくいく可能性も上昇する。強い物理的・魔法的なエネルギーの渦巻く範囲では、瞬間移動が危険になったり不可能となることさえある。

瞬間移動がどれだけうまくいったか調べるには、d%をロールして、この呪文の最後にある表を参照すること。表の用語の定義については、以下の情報を参照のこと。

精通度：“ よく慣れ親しんでいる ” は術者がかなり頻繁に行ったことがあり、我が家も同然に感じている場所である。“ 念入りに調べた ” は、術者が今現在肉眼で見ることのできる場所であるか、または術者がたびたび訪れた場所であり、術者のよく知っている場所である。“ 何度か来たことがある ” は何度か来たことがあるにはあるが、さほど詳しくは知らない場所である。“ 一度見たことがある ” は術者が スクライング などの魔法なり何なりで一度だけ見たことのある場所である。

“ 偽の目的地 ” というのは、そんな目的地が本当は存在しない場合である。たとえば、術者が敵の聖域を念視しようと試みて、偽の映像を見せられた場合。たとえば、術者が本来精通していたが、徹底的に変ってしまったせいで、もはや精通しているとは言いがたい場所（焼け落ちた家など）へ瞬間移動しようと試みた場合、等々。偽の目的地へ瞬間移動する場合、d%をロールするのではなく、1d20 ＋ 80 をロールして表から結果を求めること。というのも、術者がたとり着こうとしたり、あるいは目的地を外れる際の基準となるような真の行き先など存在しないからである。

目的地に到着する：術者は望んだ場所に現れる。

目的地を外れる：術者は目的地からランダムな方向にランダムな距離だけ離れた場所に安全に到着する。目的地から外れた距離は、移動しようとした距離の d%である。目的地を外れた方向はランダムに決定する。

似通った場所：術者は目的地と見た目や雰囲気が似通った場所に到着する。たいてい、術者は距離内にある最寄りの似通った場所に現れる。呪文の距離内にそのような場所がなければ、呪文は単に失敗する。

大失敗：術者および術者と共に瞬間移動するものは “ ごちゃまぜ ” になってしまう。各人は 1d10 ポイントのダメージを被り、術者はどこに到着したか決定するために表で再ロールを行なう。この再ロールの際は 1d20 ＋ 80 をロールすること。“ 大失敗 ” が出るたびにキャラクターたちはさらにダメージを被り、再ロールし続けなければならない。

精通度	目的地に到着する	目的地を外れる	似通った場所	大失敗
よく慣れ親しんでいる	01 ～ 97	98 ～ 99	100	—
念入りに調べた	01 ～ 94	95 ～ 97	98 ～ 99	100
何度か来たことがある	01 ～ 88	89 ～ 94	95 ～ 98	99 ～ 100
一度見たことがある	01 ～ 76	77 ～ 88	89 ～ 96	97 ～ 100
偽の目的地	—	—	81 ～ 92	93 ～ 100

グレーター・テレポート

Teleport, Greater ／上級瞬間移動
系統：召喚術（瞬間移動）；**呪文レベル**：ウィザード／ソーサラー 7

この呪文は テレポート と同様に作用するが、距離の制限がなく、目的地を外れる可能性もない。加えて、術者は目標地点を見たことがなくてもよい。ただし、その場合は信頼できる描写を手に入れていなければならな

い（誰かから詳しい描写を聞いた、非常に正確な地図を手に入れたなど）。不充分な情報や紛らわしい情報しかないのに瞬間移動しようとするなら、術者は姿を消した後、単に元の場所に再び現れるだけである。この呪文で次元間移動はできない。

テレポート・オブジェクト

Teleport Object ／物体瞬間移動

系統 召喚術（瞬間移動）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7

距離 接触

目標 重量 50 ポンド／レベルまで、体積 3 立方フィート／レベルまでの接触した物体 1 つ

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

この呪文は テレポート と同様に作用するが、ただ術者ではなく 1 個の物体を瞬間移動させる。クリーチャーや魔法の力（たとえば ディレイド・ブラスト・ファイアーボール の珠など）を瞬間移動させることはできない。

望むなら目標の物体をエーテル界の離れた場所に移すこともできる。この場合、物体の瞬間移動元の地点には、物体を取り戻すまでは、かすかに魔法の力が残る。その地点を目標とした ディスペル・マジック に成功すれば、消えたアイテムはエーテル界から元の場所に戻ってくる。

テンポラル・ステイシス

Temporal Stasis ／かりそめの停滞

系統 変成術；**呪文レベル** 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（5,000gp の価値のある粉末状のダイアモンド、エメラルド、ルビー、サファイアの粉）

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 永続

セーヴィング・スロー 頑健・無効；**呪文抵抗** 可

術者は近接接触攻撃に成功しなければならない。術者は対象を活動停止状態にする。このクリーチャーにとって時間は流れを止め、諸々の状態はその時点のままに固定化される。このクリーチャーは歳をとらない。その肉体の機能は事実上停止し、いかなる力や効果もこのクリーチャーを害することはできない。この状態は魔法が（ ディスペル・マジック 呪文に成功する、フリーダム 呪文をかけるなどで）取り除かれるまで持続する。

ドゥーム

Doom ／災難

系統 死霊術［恐怖、精神作用］；**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 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

目標 生きているクリーチャー 1 体

持続時間 1 分／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

この呪文は対象 1 体の心に、恐ろしい脅威の感覚を植えつけ、怯え状態にする。

トゥルー・シーイング

True Seeing ／真実の目

系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、クレリック 5、ドルイド 7

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（250gp の価値のある眼軟膏）

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）

術者は対象に、ありとあらゆるものの真の姿を見ぬく能力を与える。対象は通常の闇と魔法の闇を見通し、魔法によって隠された隠し扉に気付き、ブラー や ディスプレイスメント の影響下にあるクリーチャーや物体の正確な位置を知り、不可視状態のクリーチャーや物体を通常通り見ることができ、幻術を見破り、変身・変化・変成させられたものの真の姿を見抜く。さらに対象は視覚をエーテル界に合わせることもできる（ただし異次元空間を覗くことはできない）。 トゥルー・シーイング によって与えられる視力で見える範囲は 120 フィートである。

トゥルー・シーイング で固体の向こう側を見通すことはできない。エックス線視力やそれに類する能力を与えるわけではないのだ。霧などによる視認困難を解消することもない。 トゥルー・シーイング は見る者が、魔法によらない変装を見破ったり、単に隠れているだけのクリーチャーを見つけたり、魔法によらない手段で隠された隠し扉に気付いたりする助けにはならない。さらに、既知の魔法によってこの呪文の効果をこれ以上強化することはできない。従って、クリスタル・ボールを通じて、あるいは、クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス と組み合わせて トゥルー・シーイング を使うことはできない。

トゥルー・ストライク

True Strike ／百発百中

系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、焦点（弓術の的をかたどった小さな木製のレプリカ）

距離 自身

目標 術者

持続時間 本文参照

術者は自分の次の攻撃の間に、直後の未来に対する一時的かつ直観的な洞察力を得る。術者の次の 1 回の攻撃ロールは（次のラウンドが終了する前に行なわれれば）＋ 20 の洞察ボーナスを得る。さらに、術者は視認困難な目標に対する攻撃に適用される失敗確率の作用を受けない。

トゥルー・リザレクション

True Resurrection ／完全蘇生

系統 召喚術（治癒）；**呪文レベル** クレリック 9

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作、物質、信仰（25,000gp の価値のあるダイアモンド）

レイズ・デッド と同様だが、クレリックは術者レベル× 10 年前までに死んだクリーチャーを蘇生させることができる。この呪文は肉体が完全に破壊されたクリーチャーでも、術者が何らかの方法で死者を正確に指定できるなら（死者の生まれた日時と場所、あるいは死んだ日時と場所を列挙するのが一般的な方法である）、生き返らせることができる。

呪文が完成すれば、クリーチャーは即座に、負のレベルを被ったり（または【耐久力】ポイントを失ったり）、死亡したときに維持していた準備した全ての呪文を失ったりすることなく、ヒット・ポイントも気力も健康も完全に回復する。

術者は［即死］効果によって殺された者や、アンデッド・クリーチャーにされ、しかる後に滅ぼされた者をも生き返らせることができる。また、エレメンタルや来訪者を蘇生させることすらできる。だが人造クリーチャーやアンデッド・クリーチャーを蘇生させることはできない。

トゥルー・リザレクション でも老衰によって死亡したクリーチャーを生き返らせることはできない。

ドミネイト・アニマル

Dominate Animal ／動物支配

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ドルイド 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）
目標 動物 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

この呪文により、術者は動物 1 体に心術をかけ、単純な命令（「攻撃せよ」「とってこい」「走れ」等）により指図できるようになる。自殺的あるいは自滅的な命令（ ドミネイト された動物よりサイズ分類が 2 段階以上大きいクリーチャーを攻撃しろというのも含む）は単に無視される。

ドミネイト・アニマル は術者と対象のクリーチャーの間に精神的なつながりを作りだす。対象の動物がこの呪文の距離内にある限り、言葉を発することなく心の中で命じるだけで指図できる。対象の動物を制御するには、相手が見えている必要はない。術者はその動物の見ているものが直接見えたり、聞いているものが直接聞こえたりするわけではないが、相手がどんな目にあっているかはわかる。術者は術者自身の知力をもとにして動物に指図を与えているのだから、くだんの動物は、普通なら理解もできないような行動まで実行できるようになる。たとえば前足や口で物体を操作することも可能である。普通、術者は動物の制御だけに精神集中している必要はないが、その動物が普通ではできないようなことをやらせる場合、精神集中が必要になる。指示内容を変更したり、支配しているクリーチャーに新たな命令を与えることは、“ 呪文を向け直す ” のに相当し、従って移動アクションである。

ドミネイト・パースン

Dominate Person ／人物支配
系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル**：ウィザード／ソーサラー 5、バード 4
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 人型生物 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

術者は対象の精神との間に作り出すテレパシー的なつながりを通じて、あらゆる人型生物の行動を制御できる。

術者と対象が同じ言語を知っているなら、術者は相手を、相手の能力の範囲内でおおむね自分の望む通りに行動させることができる。同じ言語を 1 つも知らないなら、ごく初歩的な命令を与えることしかできない。「あっちへ行け」「こっちへ来い」「じっと立っていろ」「戦え」等である。術者には対象がどんな目にあっているかはわかるが、対象の見ているものが直接見えたり、聞いているものが直接聞こえたりするわけではないし、対象が術者に対してテレパシーによって意思疎通できるわけでもない。

いったん術者が支配したクリーチャーに命令を下すと、そのクリーチャーは日々の生存に必要なもの（睡眠、食事など）を除く他のありとあらゆる活動に優先して、その命令を遂行しようと試み続ける。このように活動パターンが狭まるため、（DC25 ではなく）DC15 に対する〈真意看破〉判定に成功すれば、対象の行動が心術効果の影響下にあると知ることができる（〈真意看破〉技能の解説を参照）。

命令内容を変更したり、支配しているクリーチャーに新たな命令を与えることは移動アクションである。

呪文に精神を集中（標準アクション）することで、術者は対象がすべての知覚を用いて感じ取り、解釈した感覚を受け取ることができるが、それでも、対象は術者と意思疎通を行なうことはできない。術者は実際に対象の目を通して見るわけではないので、自分自身がその場所にいるほど鮮明に知覚できるわけではないが、それでも何が起こっているのかについて、かなりの情報を得ることができる。

対象はこの制御に逆らおうとするし、自分の本性に反する行動をするように強制された対象は＋ 2 のボーナスを得て、改めてセーヴィング・スローを行なうことができる。明らかに自殺的な命令は実行されない。一度制御が確立してしまえば、術者と対象が同じ次元界にいる限り、対象を制御できる距離は無限である。対象を操るには、相手が見えている必要はない。

術者が毎日少なくとも 1 ラウンドをこの呪文への精神集中に費やさなければ、対象は支配を脱するための、新たなセーヴィング・スローを行なうことができる。

対象に プロテクション・フロム・イーヴル やそれに類する呪文がかかれば、術者は対象を操ることも、テレパシー的なつながりを使用することもできなくなる。ただし、そうした効果によって自動的に解呪されるわけでもない。

ドミネイト・モンスター

Dominate Monster ／怪物支配
系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 9
目標 クリーチャー 1 体

ドミネイト・パースン と同様だが、この呪文はクリーチャーの種別によって制限されない。

トラップ・ザ・ソウル

Trap the Soul ／魂の牢獄
系統 召喚術（招来）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8
発動時間 1 標準アクションあるいは本文参照
構成要素 音声、動作、物質（捕らえようとするクリーチャーのヒット・ダイスごとに 1,000gp の価値のある宝石 1 つ）
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；本文参照
セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 可；本文参照

トラップ・ザ・ソウル は 1 体のクリーチャーの生命力とその物質的肉体を宝石の中に閉じ込める。宝石は捕らわれた存在を宝石が壊れるまで永久にその中に閉じ込める。宝石が壊れると、生命力は解放され、その肉体も再構成される。捕らわれたクリーチャーが他の次元界からやって来た強力なクリーチャーである場合、これを解放する者は、クリーチャーに対して、解放の代償として 1 つの奉仕を解放直後に行なうことを要求することができる。そうでない場合、捕らわれていた宝石が壊れれば、クリーチャーは解放される。

どちらのバージョンを選ぶかによって、この呪文は以下の 2 つのうちどちらかの方法で作動する。

呪文完成型：第一に、この呪文は標準アクションとして最後の言葉を唱えることで、あたかも術者が対象に通常通り呪文を発動したかのように完成させることができる。この場合、対象は効果を免れるために呪文抵抗（あれば）と意志セーヴを行なうことができる。クリーチャーの名前も唱えられた場合、呪文抵抗はあっても無視され、セーヴ DC は 2 上昇する。セーヴか呪文抵抗のいずれかに成功すれば、宝石は砕け散る。

作動体型：第二の方法はさらに油断ならないものである。というのも、こちらは対象を欺いて呪文の最後の言葉を彫り込んだ作動体となる物体を受け取らせ、自動的にそのクリーチャーの魂を宝石の中に捕らえてしまうものだからである。この方法を使うには、宝石に呪文をかける際にクリーチャーの名前と作動させるための言葉の両方を作動体となる物体に彫り込んでおかなければならない。 シンパシー の呪文を作動体となる物体にかけておくこともできる。対象が作動体となる物体を拾い上げたり受け取ったなら即座に、その生命力は呪文抵抗やセーヴの恩恵を得られずに自動的に宝石の中へと捕らわれてしまう。

トランスフォーメーション

Transformation ／資質変換
系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6

発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（術者が飲むポーション・オヴ・ブルズ・ストレンクス。このポーションの効果は呪文の効果に含まれている）
距離 自身
目標 術者
持続時間 1 ラウンド／レベル

術者はより強く、より頑丈で、より素早く、より戦闘の技量に長けた戦闘マシンとなる。術者の思考傾向も変わって戦闘を楽しむようになり、呪文は魔法のアイテムから発動することすら不可能になる。

術者は【筋力】と【敏捷力】と【耐久力】への＋ 4 強化ボーナス、AC への＋ 4 外皮ボーナス、頑健セーヴへの＋ 5 技量ボーナス、すべての単純武器と軍用武器への《習熟》を得る。基本攻撃ボーナスは術者のキャラクター・レベルに等しくなる（これにより複数回攻撃が可能になることもある）。

一方、術者は呪文発動能力を失う。spell activation 型（訳注：spell trigger、呪文開放型のこと？）や呪文完成型の魔法のアイテムを使用する能力までも失う。それはあたかも、一切の呪文がもはや術者のクラスの呪文リストに入っていないかのようである。

トランスポート・ヴァイア・プランツ

Transport via Plants ／植物渡り
系統 召喚術（瞬間移動）；**呪文レベル** ドルイド 6
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 無限
目標 術者、および接触した物体または他の接触した同意するクリーチャー
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（術者と同じサイズ分類以上の）普通の植物の中へ入り、同じ種類の別の植物へと、その 2 つの植物の間の距離がどれだけあろうと 1 ラウンドで跳び越えて行ける。その植物は生きているものでなければならない。行き先となる植物は術者のよく知っているものである必要はない。特定の種類の行き先植物の位置についてよく知らない場合、術者は単に方向と距離を指定すればよく、トランスポート・ヴァイア・プランツ の呪文は術者を指定した場所に可能な限り近いところに連れて行く。特定の行き先植物を指定したが、その植物が生きているものでなかった場合、呪文は失敗し、術者は入口植物から排出される。

術者は合計重量が自分の最大過重までの物品を運んでゆくことができる。また、術者レベル 3 レベルごとに 1 体の、同意する中型または小型サイズのクリーチャー（と、その最大過重までの物品）、ないしそれに相当するもの（後述）を連れてゆくことができる。大型クリーチャーは中型クリーチャー 2 体相当、超大型クリーチャーは中型クリーチャー 4 体相当、等々と勘定する。この呪文により移送される全クリーチャーは互いの体に接触しており、うち 1 体以上が術者と接触していなければならない。

この呪文を使って植物クリーチャーから植物クリーチャーへの移動を行なうことはできない。

中に入っている間に植物が破壊された場合、術者は死ぬ。術者といっしょに旅しているクリーチャーがいた場合、みな死ぬ。そして死体や運んでいた物品はみな植物の外に排出される。

トランスミュート・マッド・トゥ・ロック

Transmute Mud to Rock ／泥を岩に
系統 変成術［地］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5、ドルイド 5
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質／信仰（砂、石灰、水）
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
効果範囲 一辺 10 フィートの立方体 2 個ぶん／レベルまで（自在）
持続時間 永続
セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 不可

この呪文は通常の泥や流砂を、それがどれほどの深さであろうと、永久に柔らかい石（砂岩かそれに類する鉱物）へと変える。

泥の中にいたクリーチャーは効果範囲が固化して石となる前に脱出するために反応セーヴを行なうことができる。

トランスミュート・マッド・トゥ・ロック は トランスミュート・ロック・トゥ・マッド を相殺し、解呪する。

トランスミュート・メタル・トゥ・ウッド

Transmute Metal to Wood ／金属を木に
系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 7
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
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 フィートの爆発内の金属製の物体すべて
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可（物体；本文参照）

この呪文により、術者は効果範囲内のすべての金属製の物体を木製のものに変えることができる。クリーチャーが運搬している武器、防具、その他の金属製の物体も作用を受ける。金属製の魔法の物体は事実上、この呪文に対して 20 ＋術者レベルの呪文抵抗を有する。アーティファクトを変成することはできない。金属から木に変えられてしまった武器は攻撃とダメージのロールに－ 2 のペナルティを被る。金属から木に変えられてしまった鎧は AC へのボーナスが 2 減少する。この呪文によって変化した武器は攻撃ロールで出目が 1 か 2 であれば砕け、壊れてしまう。この呪文によって変化した鎧は攻撃ロールの出目が 19 か 20 で命中を受けた場合、そのたびごとに AC ボーナスをさらに 1 点ずつ失う。

ウィッシュ 、ミラクル 、リミテッド・ウィッシュ などの呪文やそれに類する魔法のみが変成された物体を金属の状態へと戻すことができる。

トランスミュート・ロック・トゥ・マッド

Transmute Rock to Mud ／岩を泥に
系統 変成術［地］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5、ドルイド 5
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質／信仰（土と水）
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
効果範囲 一辺 10 フィートの立方体 2 個ぶん／レベルまで（自在）
持続時間 永続；本文参照
セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 不可

この呪文はありとあらゆる種類の（切り出されたり加工されたりしていない）自然の岩を、同じ体積の泥に変える。この呪文がたとえば大岩に対して使用されたなら、その大岩は融け崩れて泥となる。この呪文は、魔法の石や魔法のかかった石には作用しない。できた泥の深さが 10 フィートを超えることはない。空中浮揚や飛行などで泥から離れるすべを持たないクリーチャーは腰か胸の深さまで沈み、移動速度は 5 フィートに下がり、攻撃ロールと AC に－ 2 のペナルティを被る。立ち木やそれに準ずるものを泥の上に倒せば、その上に上がれたクリーチャーは沈まずにすむ。泥の底に足をついて歩けるだけの大きさのあるクリーチャーは、泥に覆われた範囲を移動速度 5 フィートで渡ることができる。

トランスミュート・ロック・トゥ・マッド が洞窟やトンネルの天井にかけられた場合、泥は床に落下し、深さ 5 フィートのぬかるみとなる。たとえば、10 レベルの術者は一辺 10 フィートの立方体 20 個ぶんを泥に変えることができる。床に広がると、この泥は一辺 10 フィートの正方形 40 個ぶんの範囲を深さ 5 フィートで覆う。落ちてくる泥と、その後に発生する落盤のため、対象となった範囲の真下にいたものはすべて 8d6 ポイントの殴打ダメージを被る。反応セーヴに成功したものはその半分のダメージを被る。

城や大きな石造りの建物はたいていこの呪文の効果を受けない。という

のも、トランスミュート・ロック・トゥ・マッド は加工された石には効果がないし、そうした建物の基礎を掘り崩すほど深くまでは届かないからである。しかし、小さな建物や建造物はしばしば浅い基礎の上に立っており、この呪文で損害を与えたり、部分的に倒壊させたりできる。

泥は ディスペル・マジック に成功するか、トランスミュート・マッド・トゥ・ロック の呪文で材質を元に戻すまでそのままである（材質が元に戻ったとしても、形まで元に戻るとは限らない）。水分が蒸発するので、何日かたてば泥から普通の土になる。正確にどのくらいかかるかは、太陽や風にどのくらいあたるか、自然の水はけがどの程度かによる。

トランスミュート・ロック・トゥ・マッド は トランスミュート・マッド・トゥ・ロック を相殺し、解呪する。

ドリーム

Dream ／夢のたより

系統 幻術（惑乱）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5、バード 5

発動時間 1 分

構成要素 音声、動作

距離 無限

目標 接触した生きているクリーチャー 1 体

持続時間 本文参照

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

術者、あるいは術者が接触した使者は、他の者に夢のかたちで伝言を送ることができる。呪文の開始時点で、術者は夢の受け手を名前か、誰を指すのかはっきりわかる称号を挙げて指定しなければならない。次に使者はトランス状態に入り、受け手の夢のなかに現れて伝言を届ける。伝言はどれだけ長くても構わず、受け手は目を覚ました後も伝言を完全に憶えている。この通信は一方通行である。受け手は質問をしたり、情報提供したりできず、また、使者が受け手の夢を観察して情報を得るなどということもできない。

伝言を届けてしまったら、使者の精神は即座に元の肉体に戻る。この呪文の持続時間は、使者が受け手の夢のなかに入り、伝言を届けるのにかかる時間である。

呪文の開始時点で夢の受け手が起きていたら、使者は目を覚まして呪文を終わりにするか、トランス状態のままでいるかを選ぶことができる。使者は受け手が眠るまでトランス状態のままでいて、相手が眠ったら通常通りに夢の中に入って伝言を届けることができる。トランス状態にある使者に何らかの邪魔が入ったら、使者は目を覚まし、呪文は終了する。

眠らないクリーチャーや、夢を見ることのないクリーチャーに、この呪文を使って接触することはできない。

トランス状態にある間、使者は自分の肉体の周囲の環境やそこで行なわれている活動には気付かない。トランス状態にある間は、肉体的にも精神的にも無防備である（たとえば、セーヴィング・スローには必ず失敗する）。

ナイトメア

Nightmare ／悪夢

系統 幻術（惑乱）［悪、精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5、バード 5

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作

距離 無限

目標 生きているクリーチャー 1 体

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可

術者は、名前を挙げるかその他の方法で指定した特定のクリーチャーに対して、見るも恐ろしく取り乱すような幻の映像を送り込む。

この悪夢は安らかな眠りを妨げ、1d10 ポイントのダメージを与える。悪夢のため、対象は疲労状態になり、それから 24 時間の間、秘術呪文を回復することができない。

セーヴの DC は術者が持つ目標に対する知識と物理的なつながりの度合いに依存する。

知識	意志セーヴ修正値
なし *	＋ 10
間接（対象について聞いたことがある）	＋ 5
直接（対象に会つたことがある）	± 0
親密（対象のことをよく知つている）	－ 5

つながり	意志セーヴ修正値
似顔絵や肖像	－ 2
所有物や衣服	－ 4
肉体の一部、髪の毛、爪など	－ 10

* 術者は自分の知らないクリーチャーに対しては何らかのつながりを持っていなければならない。

術者がこの呪文を発動している間に、対象に ディスペル・イーヴル が発動された場合、ナイトメア は解呪され、術者は ディスペル・イーヴル の術者レベルごとに 10 分の間、朦朧状態となる。

呪文の開始時点で対象が目覚めていた場合、術者は発動を止める（呪文を終了させる）か、対象が眠るまでトランス状態に入るかを選ぶことができる。後者の場合、対象が眠れば術者はその知らせを受け、呪文の発動を完了できる。術者がトランス状態になっている間に邪魔された場合、術者は呪文を発動している最中にそうされたように、精神集中判定を行なう必要があり失敗したなら呪文は終了する。

トランス状態に入ることを選んだ場合、術者はトランス中に、周囲の状況や周りで行なわれている活動を知覚することはできない。

トランス中、術者は肉体的にも精神的にも身を守ることができない。（たとえば、術者は常に反応セーヴィング・スロー、意志セーヴィング・スローに失敗する）。

眠らないクリーチャー（エルフのような、しかしハーフエルフは含まない）や夢を見ないクリーチャーはこの呪文に対して完全耐性を持つ。

ニーモニック・エンハンサー

Mnemonic Enhancer ／記憶力増強術

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード 4

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作、物質（一片の糸と、スクウィッド（イカ）の分泌物にブラック・ドラゴンの血を混ぜて作ったインク）、焦点（50gp の価値がある象牙の刻板）

距離 自身

目標 術者

持続時間 瞬間

この呪文を発動すると、術者は追加呪文を準備したり、最近発動した呪文を忘れずにおくことができる。呪文発動時に、2 つあるバージョンのうち 1 つを選ぶこと。

準備する：術者は追加で 3 レベルぶんまでの呪文を（1 レベル呪文 3 つ、

2 レベル呪文と 1 レベル呪文 1 つずつ、3 レベル呪文 1 つといったように）準備できる。この場合、初級秘術呪文は 1/2 レベルとして計算する。術者はこれらの呪文を通常通り準備し、発動する。

忘れずにおく：術者は ニーモニック・エンハンサー を発動し始める 1 ラウンド前までに発動した 3 レベル以下の呪文をどれでも 1 つ忘れずにおくことができる。これによって、直前に発動した呪文が術者の精神の中に回復するのである。

どちらの場合も、準備したり忘れずにおいた呪文は（発動しなければ）24 時間後に消え去ってしまう。

ニュートラライズ・ポイズン

Neutralize Poison ／毒の中和

系統 召喚術（治癒）；**呪文レベル** クレリック 4、ドルイド 3、バード 4、パラディン 4、レンジャー 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（木炭）

距離 接触

目標 接触したクリーチャー、もしくは 1 立方フィート／レベルまでの物体

持続時間 瞬間あるいは 10 分／レベル；本文参照

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害、物体）；**呪文抵抗** 可（無害、物体）

術者は接触したクリーチャーや物体の内部にあるどんな毒でも解毒する。対象がクリーチャーなら、対象に影響しているそれぞれの毒の DC に対して術者レベル判定を行なう（1d20 ＋術者レベル）。成功したならば毒は中和される。治療されたクリーチャーがそれ以上毒によるダメージや効果を受けることはなく、どんなものであれ一時的な効果も消える。しかし、この呪文は、ヒット・ポイントへのダメージや能力値ダメージ、自然と消え失せることのない効果など、瞬間的な効果を逆転させることはない。

この呪文は、術者の選択で、10 分／術者レベルの間、毒のあるクリーチャーや物体の毒を中和することもできる。クリーチャーに対して発動されたなら、意志セーヴによって抵抗することができる。

ノウ・ディレクション

Know Direction ／方位認識

系統 占術；**呪文レベル** 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 自身

目標 術者

持続時間 瞬間

呪文を発動すると、術者は即座に、自分の現在位置から見てどちらが北であるかを知ることができる。この呪文は “ 北 ” の存在するどのような環境下でも効果があるが、他の次元界では働かない。呪文を発動した瞬間においては、北がどちらかという術者の知識は正確だが、方角を定めておく助けになる何らかの参照点を見つけることができなければ、すぐにもまた迷ってしまうことがあるということに注意。

ノック

Knock ／解錠

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

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

目標 10 平方フィート／レベルまでの面積の扉や箱や宝箱 1 つ

持続時間 瞬間；本文参照

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

ノック はつっかえていたり、かんぬきがかかっていたり、鍵をかけられている扉や、ホールド・ポータル や アーケイン・ロック で閉ざされたものを開ける。術者がこの呪文を発動したとき、＋ 10 のボーナスを得て術者レベル判定を行なう。成功したならば、ノック はこれらの閉鎖を 2 つまで開ける。この呪文は隠し扉や、鍵がかかっていたり、仕掛けで開いたりする小箱や宝箱も開ける。また、ゆるくなった溶接部や枷、鎖なども（何かを収容するために閉じていることが役に立つものならば）開けてしまう。アーケイン・ロック がかかった扉を開けるために使用した場合、この呪文は アーケイン・ロック を除去するのではなく、10 分間だけ機能を停止させるだけである。それ以外はどのような場合でも扉が自動的に再び施錠されたり、たてつけが悪くなったりするようなことはない。 ノック はかんぬきのかけられた門やそれに類する障害物（落とし格子など）を持ち上げることはなく、ロープやつたなどに作用を及ぼすこともない。効果が面積によって制限されていることに注意。1 つの呪文で、戸口を通ることを妨げる 2 つの手段を解除できる。

ノンディテクション

Nondetection ／占術妨害

系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、レンジャー 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（50gp 相当のダイアモンド粉末）

距離 接触

目標 接触したクリーチャーか物体

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、物体）；**呪文抵抗** 可（無害、物体）

この呪文によって守られたクリーチャーや物体は、クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス や ロケート・オブジェクト、ディテクト 系呪文のような占術呪文によって感知されにくくなる。 ノンディテクション は クリスタル・ボール のような魔法のアイテムによる位置の特定も妨害する。この呪文によって守られたクリーチャーやアイテムに対して占術が試みられた場合、その占術の使い手は、DC11 ＋ ノンディテクション を発動した者の術者レベルに対して術者レベル判定（1d20 ＋術者レベル）に成功しなければならない。術者が ノンディテクション を自分自身か、現在自分が所持しているアイテムにかけた場合、DC は 15 ＋術者レベルとなる。

クリーチャーにかけた場合、ノンディテクション はそのクリーチャー自身だけでなく、そのクリーチャーの装備も守る。

バークスキン

Barkskin ／樹皮の肌

系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 2、レンジャー 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 接触

目標 接触した生きているクリーチャー

持続時間 10 分／レベル

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可（無害）

バークスキン はクリーチャーの皮膚を頑丈にする。この効果はそのクリーチャーがすでに有している外皮ボーナスに、＋ 2 の強化ボーナスを加える。この強化ボーナスは術者レベルが 3 レベルを超える 3 レベルごとに 1 上昇し、術者レベル 12 で最大の＋ 5 となる。

バークスキン の与える強化ボーナスは目標の外皮ボーナスと累積するが、外皮へのこれ以外の強化ボーナスとは累積しない。普通の服しか着ていないキャラクターの鎧ボーナスが± 0 であるように、外皮を持たぬクリーチャーの外皮ボーナスは事実上、± 0 である。

パーシステント・イメージ

Persistent Image ／自動虚像

系統 幻術（虚像）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5、バード 5

持続時間 1 分／レベル（解除可）

サイレント・イメージ と同様だが、この虚像は視覚、聴覚、嗅覚、温度の要素を含んでおり、また、この虚像は術者の決めた筋書きに従ってふるまう。この虚像は、術者が精神集中していなくても、その筋書きに従ってふるまう。術者が望めば、この幻術には他人が理解できるようなセリフをしゃべらせることもできる。たとえば、術者は何体かのオークがカードを使ったゲームをしていて、口論をし、やがて殴り合いを始めてしまうような幻を作り出すことができる。

バーニング・ハンズ

Burning Hands ／火炎双手

系統 力術［火］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

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・半減；**呪文抵抗** 可

術者の指先から、灼熱の炎が円錐形に放たれる。この炎の効果範囲にいるすべてのクリーチャーは、術者レベルごとに 1d4（最大 5d4）ポイントの［火］ダメージを受ける。炎が接触した場合、布、紙、羊皮紙、薄い木のような可燃物は発火する。キャラクターは 1 回の全ラウンド・アクションによって火のついたアイテムを消火できる。

パーマネンシイ

Permanency ／永続化

系統 共通呪文；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5

発動時間 2 ラウンド

構成要素 音声、動作、物質（下記の表を参照）

距離 本文参照

目標 本文参照

持続時間 永続；本文参照

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文は別の特定の呪文の持続時間を永続化する。最初に永続化する呪文を発動し、その後 パーマネンシイ 呪文を追加で発動する。

呪文ごとに数値は異なるが、術者の術者レベルは最低術者レベル以上でなければならず、また、物質要素として特定の価値に相当するダイアモンド粉末を消費しなければならない。

術者は自分自身に対して、以下の呪文を永続化することができる。

呪文	最低術者レベル	GP 消費
アーケイン・サイト	11	7,500gp
コンプリヘンド・ランゲージズ	9	2,500gp
シー・インヴィジビリティ	10	5,000gp
ダークヴィジョン	10	5,000gp
タンズ	11	7,500gp
ディテクト・マジック	9	2,500gp
リード・マジック	9	2,500gp

術者はこれらの呪文を他のクリーチャーに発動することはできない。このように パーマネンシイ を使用した場合、この呪文を発動した時点での術者より術者レベルの高い呪文の使い手でなければ解呪することができない。自分自身に使う以外にも、パーマネンシイ を使って以下の呪文を自分自身や他のクリーチャーや物体（対象として適切なもの）に対して永続化することができる。

呪文	最低術者レベル	GP 消費
エンラージ・パースン	9	2,500 gp
テレパシック・ボンド *	13	12,500 gp
マジック・ファング	9	2,500 gp
グレーター・マジック・ファング	11	7,500 gp
リデュース・パースン	9	2,500 gp
レジスタンス	9	2,500 gp

* パーマネンシイ の使用 1 回では、2 体のクリーチャー間をつなぐことしかできない。

さらに、以下の呪文は物体や場所にのみ使用して永続化することができる。

呪文	最低術者レベル	GP 消費
アラーム	9	2,500 gp
アニメイト・オブジェクツ	14	15,000 gp
インヴィジビリティ	10	5,000 gp
ウェブ	10	5,000 gp
ウォール・オヴ・ファイアー	12	10,000 gp
ウォール・オヴ・フォース	13	7,500 gp
ガスト・オヴ・ウィンド	11	7,500 gp
ゴースト・サウンド	9	2,500 gp
シュリンク・アイテム	11	7,500 gp
シンボル・オヴ・インサニティ	16	20,000 gp
シンボル・オヴ・ウィークネス	15	17,500 gp
シンボル・オヴ・スタニング	15	17,500 gp
シンボル・オヴ・スリープ	16	20,000 gp
シンボル・オヴ・デス	16	20,000 gp
シンボル・オヴ・パースウェイジョン	14	15,000 gp
シンボル・オヴ・フィアー	14	15,000 gp
シンボル・オヴ・ペイン	13	12,500 gp
スティンキング・クラウド	11	7,500 gp
ソリッド・フォッグ	12	10,000 gp
ダンシング・ライツ	9	2,500 gp
テレポーテーション・サークル	17	22,500 gp
フェイズ・ドア	15	17,500 gp
プリズマティック・ウォール	16	20,000 gp
プリズマティック・スフィアー	17	22,500 gp
マジック・マウス	10	5,000 gp
メイジズ・プライヴェイト・サンクタム	13	12,500 gp

他の目標に対して使用した呪文は、通常通り ディスペル・マジック に解呪される。GM は他の呪文を永続化できるようにしてもよい。

パーマネント・イメージ

Permanent Image ／永続する幻像

系統 幻術（虚像）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、バード 6

効果 一辺 20 フィートの立方体＋一辺 10 フィートの立方体の区画 1 個ぶん／レベルまで広げられる虚像（自在）

持続時間 永続（解除可）

サイレント・イメージ と同様だが、この虚像は視覚、聴覚、嗅覚、温度の要素を含んでおり、また、この呪文は永続する。精神集中することで、術者は距離制限内であればイメージを動かすことができるが、術者が精神

集中していない間は静止している。

ハーム

Harm ／大致傷
系統 死霊術；**呪文レベル** クレリック 6
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；本文参照；**呪文抵抗** 可

対象を負のエネルギーで満たし、術者レベルにつき 10 ポイントのダメージを与える（最大は 15 レベルにおける 150 ポイント）。クリーチャーがセーヴに成功したならば、ハーム は半分のダメージしか与えない。 ハーム は対象のヒット・ポイントを 1 未満に減少させることはない。

アンデッド・クリーチャー相手には、ハーム は ヒール の効果を及ぼす。

ハイド・フロム・アニマルズ

Hide from Animals ／対動物潜伏
系統 防御術；**呪文レベル** ドルイド 1、レンジャー 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 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）；**呪文抵抗** 可

動物は、この呪文によって守られたクリーチャーに気づけなくなる。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。動物は単に守られたクリーチャーがそこにいないかのように振る舞う。守られたクリーチャーは飢えきったライオンの前に立っていても、襲われるどころか気づかれもしないのである。この呪文で守られたクリーチャーのうち 1 体が動物に触ったり、全員ぶんの呪文が終了する。

ハイド・フロム・アンデッド

Hide from Undead ／対アンデッド潜伏
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ヴを一度だけ行なう。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い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。

パイロテクニクス

Pyrotechnics ／火炎使い
系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、バード 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（火元 1 つ）
距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）
目標 一辺 20 フィートの立方体までの火元 1 つ
持続時間 1d4 ＋ 1 ラウンド、あるいはクリーチャーが煙雲を離れてから 1d4 ＋ 1 ラウンド；本文参照
セーヴィング・スロー 意志・無効あるいは頑健・無効；本文参照；**呪文抵抗**：可あるいは不可；本文参照

この呪文は火を目くるめく花火や濃密な煙雲など、術者が選んだものに変化させる。この呪文は火元 1 つを使い、それはすぐに消える。その火が一辺 20 フィート以上の大きなものだった場合、その一部だけが消える。魔法的な火は消えないが、火に基づくクリーチャーが源として使われた場合、術者レベルごとに 1 ポイントのダメージを受ける。

花火：花火バージョンを使うと、色とりとりに輝く光が一瞬爆発し、華々しく燃えあがる。この効果は火元から 120 フィート以内のクリーチャーを 1d4 ＋ 1 ラウンドの間、盲目状態にする（意志・無効）。この作用を及ぼすには、クリーチャーへの視線が通っていなければならない。呪文抵抗に成功すれば、盲目状態にならずにすむ。

煙雲：煙雲バージョンを使うと、一筋の煙が火から立ち昇り、息を詰まらせる煙雲となり、この煙雲はすべての方向に 20 フィート拡散し、術者レベルごとに 1 ラウンド持続する。暗視も含めてどんな視覚を用いても、この雲の中や向こう側を見とおすことはできない。この雲の中にいる者は全員、【筋力】および【敏捷力】に－ 4 のペナルティを被る（頑健・無効）。これらの効果は、雲が消散するか、そのクリーチャーが雲の範囲を離れてから 1d4 ＋ 1 ラウンド持続する。呪文抵抗は適用されない。

バインディング

Binding ／拘束
系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8
発動時間 1 分
構成要素 音声、動作、物質（対象のヒット・ダイスごとに 500gp 分のオパール、さらに下記で指定されたその他の構成要素）
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 本文参照（解除可）
セーヴィング・スロー 意志・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可

バインディング 呪文は、クリーチャーを捕らえる魔法の拘束具を作り出す。目標がこれに対して最初のセーヴィング・スローを行なえるのは、目標のヒット・ダイスが術者レベルの半分以上ある場合だけである。

術者は 6 人までの助手に呪文の補佐をさせることができる。助手が 1 人 サジェスチョン を発動するごとに、発動した バインディング の術者レベルが 1 上昇する。助手が 1 人 ドミネイト・アニマル か ドミネイト・パースン か ドミネイト・モンスター のいずれかを発動するごとに（バインディング 呪文の対象が、こうした補助呪文の目標としてふさわしいものであれば）発動した バインディング の術者レベルが、その助手の術者レベルの 3 分の 1 だけ上昇する。助手の呪文は単に バインディング 呪文の術者レベルを上昇させるためのものなので、それらに対してセーヴィング・スローや呪文抵抗を行なっても意味はない。術者の術者レベルにより、目標が最初に意志セーヴィング・スローをできるかどうかと、どれだけの時間 バインディング が持続するかが決まる。バインディング 呪文はどれも“解除可”である。

どのバージョンの バインディング を発動したかに関係なく、術者はある特定の作動条件が満たされた時に、呪文の効果を終了させ、クリーチャーを解放するよう設定できる。そうした条件は術者の望む通り、どれだけ単

純なものにも複雑なものにもすることができる（ただしその条件は実現の可能性がある妥当なものであるとGMが認めたものでなければならない）。条件はクリーチャーの名前、身元、属性に基づいて設定できるが、それ以外は識別可能な行動や特性に基づいたものでなければならない。レベルやクラス、ヒット・ダイス、ヒット・ポイントなどのつかみところのないものは不適当である。たとえば、バインディング の効果を受けたクリーチャーを、「秩序にして善のクリーチャーが近づいたら解放される」ように設定することはできるが、「パラディンが近づいたら解放される」ように設定することはできない。一度呪文が発動したら、作動条件は変更できない。解放条件を設定することにより、セーヴDCは2上昇する（セーヴィング・スローが可能ならば）。

6つあるバージョンのうち、最初の3つのバージョンの バインディング（持続時間に制限があるもの）を発動する場合、追加で バインディング を発動することによって効果を延長できる（持続時間は重複するからである）。その場合、目標は最初にかけた呪文の効果時間が終了した時点でセーヴィング・スローを行なえる（術者の術者レベルが高くて、目標が最初のセーヴィング・スローを行なえなかった場合でも）。クリーチャーのセーヴが成功したら、そのクリーチャーにかかっていたすべての バインディング 呪文が切れる。

バインディング の呪文には6つのバージョンがある。この呪文を発動する際は、以下のバージョンから1つを選択すること。

拘禁：対象は術者を除く、対象に近寄るすべてのクリーチャーに作用する アンティパシー 呪文の発生によって拘禁される。持続時間は術者レベルごとに1年である。この形式のバインディングの対象は、呪文をかけられた時点でいた場所に拘禁される。 このバージョンでは対象を3回以上巻ける長さの鎖が必要とされる。

まどろみ：このバージョンは、術者レベルごとに1年までの間、対象を昏睡状態にする。対象はまどろみの間、飲食物をとる必要がなく、歳をとることもない。 この形式は若干抵抗しやすいため、セーヴDCを1下げること。このバージョンでは1瓶の砂またはバラの花びらが必要とされる。これは睡眠効果である。

まどろみの拘束：拘禁とまどろみを組み合わせたもので、術者レベルごとに1ヶ月持続する。セーヴDCを2下げること。 このバージョンでは長い鎖と1瓶の砂またはバラの花びらの両方が必要とされる。

隔絶された牢獄：対象はいかなる方法によっても抜け出すことのできない閉鎖空間（迷宮のような）の中に転送されるか、何らかの手段で送り込まれる。この呪文は永続である。セーヴDCを3下げること。 このバージョンでは100gp分の価値を持つ小さな金の檻が必要とされる。

変質：対象は頭部ないし顔を除きガス化する。対象は壷などの容器の中に囚われ、無害化される。容器は透き通ったものでも構わない（術者の選択による）。クリーチャーは周囲を知覚でき、話すこともできるが、容器を出ることも、攻撃することも、いかなるパワーや能力を使うこともできない。この バインディング は永続である。変質させられている間、対象は呼吸や飲食の必要もなく、歳をとることもない。セーヴDCを4下げること。

縮小化封印：対象は身長1インチ以下に縮小され、何らかの宝石や壷などの物体の中に閉じ込められる。この バインディング は永続である。縮小化封印されている間、対象は呼吸することも飲食物をとる必要もなく、歳をとることもない。セーヴDCを4下げること。

ディスペル・マジック や同様の効果では バインディング 呪文を解呪することはできないが、アンティマジック・フィールド や メイジズ・ディスジャンクション は通常通り作用する。拘束されている他次元界クリーチャーが、ディスミサル や バニッシュメント 、それに類する効果によって出身次元界に送り返されることはない。

パス・ウィズアウト・トレイス

Pass without Trace ／跡を残さぬ移動

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、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 1時間／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

この呪文の対象は、移動している間、足跡も臭跡も残さない。魔法以外の手段で対象を追跡するのは不可能である。

パスウォール

Passwall ／壁抜け

系統 変成術；**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（ゴマ）

距離 接触

効果 5フィート×8フィートの開口部、奥行き10フィート＋術者レベルが9レベルを超える3レベルごとに5フィート

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

術者は木製の壁、漆喰壁、石壁を通り抜ける通路を作り出すが、金属その他のそれより硬い材質の壁を通り抜ける通路を作ることはできない。この通路の奥行きは10フィート＋術者レベルが9レベルを超える3レベルごとに5フィートである（12レベルで15フィート、15レベルで20フィート、18レベルで最大の25フィートとなる）。壁の厚さが通路の深さを超える場合、1回の パスウォール ではその壁にくぼみや長さの足りないトンネルを作り出すだけである。 パスウォール 呪文を何回か使用することで、非常に厚い壁に穴を開ける連続した通路を作り出すことができる。パスウォールが終了すると、その通路の中にいたクリーチャーは最寄りの出口へと排出される。誰かが パスウォール を解呪したり、術者が解除した場合、その通路の中にいたクリーチャーは遠い方の出口（そうしたものが存在する場合）か、1つしかない出口（出口が1つしかない場合）から排出される。

バニッシュメント

Banishment ／放逐

系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー7、クレリック6

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（本文参照）

距離 近距離（25フィート＋5フィート／2レベル）

目標 他次元界クリーチャー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

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

バニッシュメント 呪文は、ディスミサル 呪文の強力なバージョンである。術者はこの呪文で他次元界クリーチャーを自分の出身次元界から強制的に退去させることができる。術者レベルごとに2ヒット・ダイスぶんまでのクリーチャーを放逐することができる。

術者は、目標が嫌い、恐れ、その他何らかのかたちで対立する物体や物質少なくとも1つをつきつけることで、呪文の成功率を高めることができる。そうした物体や物質1つごとに、術者は目標の呪文抵抗（あれば）を克服するための術者レベル判定に＋1のボーナスを得、セーヴィング・スローのDCを2上昇させることができる。たとえば、光が嫌いで聖水と冷たい鉄の武器が弱点であるデーモンにこの呪文をかけた場合、術者はこの呪文に冷たい鉄と聖水と松明を用いることができる。3つの品物があるので、術者はデーモンの呪文抵抗を破るための判定に＋1のボーナスを得、呪文のセーヴDCを2上昇させる。

GMの判断により、ある種の希少なアイテムは通常の2倍の効能があることにしてもいい（1つにつき呪文抵抗を打ち破るための術者レベル判定

に＋2のボーナス、呪文のセーヴDCを4上昇させる)。

ハリューサナトリ・テレイン

Hallucinatory Terrain ／幻の地形

系統 幻術（幻覚）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー4、バード4

発動時間 10分

構成要素 音声、動作、物質（石、小枝、緑の植物少々）

距離 長距離（400フィート＋40フィート／レベル）

効果範囲 一辺30フィートの立方体の区画1個ぶん／レベル（自在）

持続時間 2時間／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・看破（やりとりがあった場合）；**呪文抵抗** 不可

自然の地形を、何か別種の自然地形のような外見、音、匂いがするようにしてしまえる。これにより、開けた野原や道を、沼地や丘やクレバスなどの険しい地形や通行不可能な地形に見せかけることもできる。逆に池を草地に見せ、垂直の崖をなだらかな斜面に見せ、岩だらけの涸れ谷を広く平らな道に見せかけることもできる。範囲内の建築物、装備品、クリーチャーが見えなくなったり、姿が変ったりすることはない。

ハロウ

Hallow ／清浄の地

系統 力術［善］；**呪文レベル** クレリック5、ドルイド5

発動時間 24時間

構成要素 音声、動作、物質（少なくとも（1,000gp＋ハロウ化された場所に定着させる呪文のレベルごとに1,000gp）の価値がある薬草、油、お香）、信仰

距離 接触

効果範囲 接触した地点から40フィート半径の放射

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 本文参照

ハロウ は特定の敷地、建物、建造物1つを清浄な土地とする。これには大きな効果が4つある。

第一に、この敷地は マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル の効果によって守られる。

第二に、効果範囲内では正のエネルギー放出に抵抗するDCは＋4の清浄ボーナスを得て上昇し、負のエネルギーに抵抗するDCは4減少する。はこの効果に対しては適用されない。この条項はこの呪文のドルイド版には適用されない。

第三に、一度 ハロウのかかった 敷地内に埋葬された死体は未来永劫、アンデッドになることがない。

最後に、術者は ハロウをかけた 敷地に1つの呪文の効果を定着させることができる。この呪文効果は、その呪文の通常の持続時間や効果や範囲に関わらず、1年間持続し、敷地全域にわたって効果がある。術者は呪文の効果がすべてのクリーチャーに及ぶことにしても、術者と信仰や属性を同じくするクリーチャーだけに及ぶことにしても、術者とは違う特定の信仰や属性のクリーチャーだけに及ぶことにしてもよい。たとえば、効果範囲内にいる属性や信仰が自分と同じすべてのクリーチャーを助けるブレスの効果を作り出したり、反対の属性や敵対する信仰のクリーチャーを妨げるベインの効果を作り出したりできる。1年が過ぎるとこの効果は切れるが、単に ハロウ を再び発動すれば更新したり、別の効果に変更したりできる。

ハロウのかかった 場所に定着させることのできる呪文効果は インヴィジビリティ・パージ、エイド、エンデュア・エレメンツ、コーズ・フィアー、サイレンス、ゾーン・オヴ・トゥルース、ダークネス、タンズ、ディーパー・ダークネス、ディサーン・ライズ、ディスペル・マジック、ディテクト・イーヴル、ディテクト・マジック、ディメンジョナル・アンカー、デイライト、デス・ウォード、フリーダム・オヴ・ムーヴメント、ブレス、プロテクション・フロム・エナジー、ベイン、リムーヴ・フィアー、レジスト・エナジー である。これらの呪文の効果に対してセーヴィング・スローおよび呪文抵抗が適用されることがある（詳しくは各呪文の説明を参照）。

1つの場所には同時に1つのハロウ（およびそれに伴う呪文効果）しかかけることはできない。 ハロウ は アンハロウ を相殺するが、解呪はしない。

パワー・ワード・キル

Power Word Kill ／力の言葉：死

系統 心術（強制）［精神作用、即死］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー9

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声

距離 近距離（25フィート＋5フィート／2レベル）

目標 100hp以下の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 不可；**呪文抵抗** 可

術者が力ある言葉一言をつぶやくだけで、術者の選んだ1体のクリーチャーを、そのクリーチャーがこの言葉を聞くことができるかどうかに関わらず、即座に殺すことができる。現時点で101以上のヒット・ポイントを持つクリーチャーには パワー・ワード・キル は作用しない。

パワー・ワード・スタン

Power Word Stun ／力の言葉：朦朧

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー8

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 150hp以下のクリーチャー1体

持続時間 本文参照

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

術者が力ある言葉一言をつぶやくだけで、術者の選んだ1体のクリーチャーを、そのクリーチャーがこの言葉を聞くことができるかどうかに関わらず、即座に朦朧状態にすることができる。この呪文の持続時間は、目標の現時点でのヒット・ポイントによる。現時点で151以上のヒット・ポイントを持つクリーチャーには パワー・ワード・スタン は作用しない。

ヒット・ポイント	持続時間
50以下	4d4ラウンド
51～100	2d4ラウンド
101～150	1d4ラウンド

パワー・ワード・ブラインド

Power Word Blind ／力の言葉：盲目化

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー7

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 200hp以下のクリーチャー1体

持続時間 本文参照

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

術者が力ある言葉一言をつぶやくだけで、1体のクリーチャーを、そのクリーチャーがこの言葉を聞くことができるかどうかに関わらず、盲目状態にすることができる。この呪文の持続時間は、目標の現時点でのヒット・ポイントによる。現時点で201以上のヒット・ポイントを持つクリーチャーには作用しない。

ヒット・ポイント	持続時間
50以下	永続
51～100	1d4＋1分
101～200	1d4＋1ラウンド

ビースト・シェイプ I

Beast Shape I ／獣化 I
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 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（変身対象の一部）
目標 術者
持続時間 1 分／レベル（解除可）

この呪文を発動したとき、術者は任意の小型または中型の動物の姿をとることができる。

術者は変身後の姿が持つであろう以下の能力を得る：登攀移動速度 30 フィート、飛行移動速度 30 フィート（標準）、水泳移動速度 30 フィート、暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚。

小型の動物：小型サイズの動物に変身したなら、【敏捷力】に＋ 2 のサイズ・ボーナスと AC に＋ 1 の外皮ボーナスを得る。

中型の動物：中型サイズの動物に変身したなら、【筋力】に＋ 2 のサイズ・ボーナスと AC に＋ 2 の外皮ボーナスを得る。

ビースト・シェイプ II

Beast Shape II ／獣化 II
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 4

この呪文は ビースト・シェイプ I と同様に働くが、術者は超小型または大型の動物の姿をとることができる。

術者は変身後の姿が持つであろう以下の能力を得る：登攀移動速度 60 フィート、飛行移動速度 60 フィート（良好）、水泳移動速度 60 フィート、暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、掴み、飛びかかり、足払い。

超小型の動物：超小型サイズの動物に変身したなら、【筋力】に－ 2 のペナルティ、【敏捷力】に＋ 4 のサイズ・ボーナス、AC に＋ 1 の外皮ボーナスを得る。

大型の動物：大型サイズの動物に変身したなら、【筋力】に＋ 4 のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に－ 2 のペナルティ、AC に＋ 4 の外皮ボーナスを得る。

ビースト・シェイプ III

Beast Shape III ／獣化 III
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 5

この呪文は ビースト・シェイプ II と同様に働くが、術者は微小か超大型の動物、または小型か中型の魔獣の姿をとることができる。

術者は変身後の姿が持つであろう以下の能力を得る：穴掘り 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）、水泳移動速度 90 フィート、非視覚的感知 30 フィート、暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、締めつけ、凶暴化、掴み、噴射移動、毒、飛びかかり、ひっかき、蹂躙、足払い、蜘蛛の糸。

微小の動物：微小サイズの動物に変身したなら、【筋力】に－ 4 のペナルティ、【敏捷力】に＋ 6 のサイズ・ボーナス、AC に＋ 1 の外皮ボーナスを得る。

超大型の動物：超大型サイズの動物に変身したなら、【筋力】に＋ 6 のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に－ 4 のペナルティ、AC に＋ 6 の外皮ボーナスを得る。

小型の魔獣：小型サイズの魔獣に変身したなら、【敏捷力】に＋ 4 のサイズ・ボーナス、AC に＋ 2 の外皮ボーナスを得る。

中型の魔獣：中型サイズの魔獣に変身したなら、【筋力】に＋ 4 のサイズ・ボーナスと AC に＋ 4 の外皮ボーナスを得る。

ビースト・シェイプ IV

Beast Shape IV ／獣化 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 6

この呪文は ビースト・シェイプ III と同様に働くが、術者は超小型または大型の魔獣の姿をとることができる。

術者は変身後の姿が持つであろう以下の能力を得る：穴掘り 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）、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、振動感知 60 フィート、ブレス攻撃、夜目、鋭敏嗅覚、締めつけ、凶暴化、掴み、噴射移動、毒、飛びかかり、ひっかき、かきむしり、雄叫び、スパイク、蹂躙、足払い、蜘蛛の糸

変身したクリーチャーがある要素への抵抗または完全耐性を持つならば、術者はそれに対する抵抗 20 を得る。同様にある要素への脆弱性を持つならば、術者はそれに対する脆弱性を得る。

超小型の魔獣：超小型サイズの魔獣に変身したなら、【筋力】に－ 2 のペナルティ、【敏捷力】に＋ 8 のサイズ・ボーナス、AC に＋ 3 の外皮ボーナスを得る。

大型の魔獣：大型サイズの魔獣に変身したなら、【筋力】に＋ 6 のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に－ 2 のペナルティ、AC に＋ 6 の外皮ボーナスを得る。

ヒート・メタル

Heat Metal ／金属加熱
系統 変成術［火］；**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、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／ 2 レベルの金属製装備品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；あるいは、重量 25 ポンド／レベルの金属、ただしそのうちのいずれもが他のすべてから 30 フィートの距離内に収まっていなければならない
持続時間 7 ラウンド
セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

ヒート・メタル の呪文は金属の物体を猛烈に熱くする。装備中でなく、魔法の力もない金属はセーヴィング・スローを行なうことができない。魔法の力のある金属は呪文に対抗してセーヴィング・スローを行なうことができる。クリーチャーが所持しているアイテムは、アイテム自身のセーヴの方が高くない限り、クリーチャーのセーヴィング・スローを用いる。

装備を熱せられたクリーチャーは［火］ダメージを受ける。鎧、盾、武器を装備している場合、クリーチャーは全ダメージを受ける。

アイテムを装備していない場合、そのクリーチャーは最低限のダメージしか受けない（1 ポイントか 2 ポイント；表を参照）。

呪文をかけた最初のラウンド、金属は暖かくなり、接触すると不快ではあるがダメージは与えない。呪文の持続時間の最後のラウンドにおける効果も同じである。2 ラウンド目（と最後から 2 番目のラウンド）には、熱が苦痛とダメージを与える。第 3、第 4、第 5 ラウンドには、焼けつく熱気が下記の表のようにさらなるダメージを与える。

ラウンド	金属の温度	ダメージ
1	暖かい	なし
2	熱い	1d4 ポイント
3 ～ 5	焼けつく	2d4 ポイント
6	熱い	1d4 ポイント
7	暖かい	なし

どんなものであれ、クリーチャーにダメージを与えるような強度の冷気は、この呪文による［火］ダメージを 1 ポイント対 1 ポイントの割合で無効化する（逆も同様）。水中にいる対象にかけた場合、ヒート・メタル のダメージは 1/2 になり、周囲の水は沸き立つ。

ヒート・メタル は チル・メタル を相殺し、解呪する。

ヒール

Heal ／大治癒
系統 召喚術（治癒）；**呪文レベル** クレリック 6、ドルイド 7
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
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）
ヒール を使えば、クリーチャー 1 体の体を正のエネルギーで満たし、病気や傷をぬぐい去ることができる。この呪文は対象に作用を及ぼしている以下の不利な状態すべてを一度に終わらせる：過労状態、幻惑状態、混乱状態、（ フィーブルマインド のような）知能低下状態、聴覚喪失状態、毒を受けた状態、能力値ダメージ、吐き気がする状態、発狂状態、病気、疲労状態、不調状態、目がくらんだ状態、盲目状態、朦朧状態。また、この呪文は術者レベルあたり 10 ポイントのダメージを回復させる（15 レベル時の 150 ポイントが最大）
ヒール によっても、負のレベルを取り除くこと、恒久的に吸収された能力値を回復させることはできない。
アンデッド・クリーチャー相手には、ヒール は ハーム の効果を及ぼす。

マス・ヒール

Heal, Mass ／集団大治癒
系統 召喚術（治癒）；**呪文レベル** クレリック 9
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 1 体以上のクリーチャー、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
この呪文は上記に示した点以外は ヒール と同様である。それぞれのクリーチャーが治癒されるヒット・ポイントは最大 250 ポイントである。

ヒール・マウント

Heal Mount ／乗騎治癒
系統 召喚術（治癒）；**呪文レベル** パラディン 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 接触
目標 接触した術者の乗騎
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 ヒール と同様に機能するが、呪文を使用したパラディンの特別な乗騎（普通はホース）にのみ作用する。

ヒーローズ・フィースト

Heroes' Feast ／英雄たちの饗宴
系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** クレリック 6、バード 6、
発動時間 10 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 クリーチャー 1 体／レベルぶんのごちそう
持続時間 1 時間＋ 12 時間；本文参照
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可
すばらしいごちそうを生み出す。豪華なテーブルも椅子もあれば、給仕もあり、食べものと飲みものもある。ごちそうを食べ終えるには 1 時間かかり、有利な効果はこの時間が過ぎてからはじめて働きだす。饗宴に参加した者は、あらゆる不調、吐き気が治り、ニュートラライズ・ポイズンと リムーヴ・ディジーズ の利益を得、ごちそうの一部であるネクタル（神酒）のような飲み物を飲めば 1d8 ＋ 1/2 術者レベル（最大＋ 10）ポイントの一時的ヒット・ポイントを得る。アムブロジア（神饌）のような食べ物は、食べたものに、12 時間続く攻撃ロールと意志セーヴへの＋ 1 士気ボーナスを与え、毒と［恐怖］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。
饗宴が何らかの理由で中断されたら、呪文は台なしになり、呪文の効果はすべて無効化される。

ビストウ・カース

Bestow Curse ／呪誼
系統 死霊術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、クレリック 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 永続
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可
術者は対象に呪いをかける。下記の効果から 1 つを選択すること。

- 能力値を－ 6 減少させる（最低値は 1）。
- 攻撃ロール、セーヴ、能力値判定、技能判定に－ 4 のペナルティ。
- 毎ターン、目標は 50%の確率で通常通り行動できるが、50%の確率でまったく行動できなくなる。

術者は自分なりの呪いを考案することもできるが、それは上に挙げたものより強力であってはならず、その呪いの効果を最終的に決める権限は GM にある。
この呪文によってかけられた呪いを解呪することはできないが、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 の呪文で除去することができる。
ビストウ・カース は リムーヴ・カース を相殺する。

ヒディアス・ラフター

Hideous Laughter ／大爆笑
系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、バード 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（非常に小さなフルーツパイと羽根）
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；本文参照
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可
この呪文は対象を抑え切れない笑いで苦しめる。対象はうつ伏せに倒れ、狂ったように笑い出す。笑っている間、対象はいかなるアクションもとれない。呪文が切れれば対象は通常通り行動できる。影響を受けたクリーチャーは、次のターンでもう一度セーヴィング・スローを試みることができる。これは機会攻撃を誘発しない全ラウンド・アクションである。セーヴが成功すれば効果は終わるが、失敗した場合は持続時間が続く限り笑い続ける。
【知力】2 以下のクリーチャーには作用しない。術者と（人型生物とか竜とかの）クリーチャー種別が異なるクリーチャーはセーヴィング・スローに＋ 4 のボーナスを得る。ユーモアがうまく伝わらないからである。

ヒプノティズム

Hypnotism ／催眠術
系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、バード 1
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 生きているクリーチャー数体、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 2d4 ラウンド（解除可）
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可
術者の身振りとものうげな詠唱によって、近くのクリーチャーは立ち止

まり、術者をぼんやりとながめて、恍惚状態になってしまう。術者は相手がぼーっとなっているのにつけこんで、自分の指示や願いごとをもっともらしいものに見せかけることができる。2d4 をロールして、合計何 HD までのクリーチャーに作用を及ぼすか決定する。HD の小さいクリーチャーから順に作用する。作用を受けるのは術者を視覚か聴覚でとらえることのできるクリーチャーのみである。ただし、術者の言っていることを理解しなくても恍惚状態になり得る。

この呪文を戦闘中に使う場合、対象はセーヴィング・スローに＋ 2 のボーナスを得る。逆にこの呪文を用いて、その時点で戦闘に参加していないクリーチャー 1 体だけに作用を及ぼそうとする場合、対象はセーヴィング・スローに－ 2 のペナルティを得る。

対象がこの呪文によって恍惚状態になっている間は、態度が本来より 2 段階友好的なものとして反応する。これにより、術者はそのクリーチャーに対して 1 つの指示や願いごとができる（ただし術者はそのクリーチャーと意思疎通ができる必要がある）。指示は短く、理に叶ったものでなければならない。呪文の持続時間が終わってからも、あらかじめ出しておいたその指示に関してだけは、対象は術者に対して 2 段階友好的なままである。

セーヴィング・スローに失敗したクリーチャーは、術者の術にかかったことを憶えていない。

ヒプノティック・パターン

Hypnotic Pattern ／催眠紋様

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 2、バード 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声（バードのみ）、動作、物質（線香、水晶のロッド）；本文参照

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果 半径 10 フィートの拡散内の多彩の光

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

刻々にうっりかわる、とらえがたい色彩が、ねじれた模様になって空中に編み上げられ、範囲内のクリーチャーを恍惚状態にする。2d4 ＋術者レベルごとに 1（最大＋ 10）をロールして、合計何 HD までのクリーチャーに作用を及ぼすか決定する。HD の小さいクリーチャーから順に作用する。HD が同じなら、呪文の起点に近いものから順に作用する。クリーチャー 1 体の HD に満たない HD ぶんが余ったら、それは作用を及ぼすことなく失われてしまう。作用を受けたクリーチャーは色彩の紋様によって恍惚状態となる。視覚を持たない（または失っている）クリーチャーには作用しない。

ウィザードやソーサラーはこの呪文を発動するのに音声を発する必要はないが、バードは音声要素として芸能を行わなければならない。

ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク

Purify Food and Drink ／食糧および水浄化

系統 変成術；**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 10 フィート

目標 1 立方フィート／レベルの汚染された食糧と水

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

この呪文は、いたんでいたり、腐っていたり、病気だったり、有毒だったり、その他何らかのかたちで汚染された食糧と水を、きれいで飲食に適したものにする。この呪文をかけたからといって、それ以降、自然に腐敗しなくなるということはない。邪水やそれに類する趣旨の食糧や飲み物は ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク をかければ駄目になってしまうが、この呪文はいかなる種類のクリーチャーに対しても効果はないし、魔法のポーションに対しても効果はない。水の重さは 1 ガロン（約 3.8 リットル）につきおよそ 8 ポンド（約 3.6kg）である。1 立方フィートの水（約 28 リットル）はほぼ 8 ガロンに相当し、約 60 ポンド（約 27kg）の重さがある。

ヒロイズム

Heroism ／勇壮

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、バード 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

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（無害）

この呪文は 1 体のクリーチャーに戦場での偉大な勇気と高い士気を与える。目標クリーチャーは攻撃ロール、セーヴ、技能判定に＋ 2 の士気ボーナスを得る。

グレーター・ヒロイズム

Heroism, Greater ／上級勇壮

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、バード 5

持続時間 1 分／レベル

この呪文は ヒロイズム と同様に働くが、対象となったクリーチャーは攻撃ロール、セーヴ、技能判定に＋ 4 の士気ボーナス、［恐怖］効果に対する完全耐性、そして術者の術者レベルに等しい一時的ヒット・ポイント（最大 20 ポイント）を得る。

ファイアー・シーズ

Fire Seeds ／火の実

系統 召喚術（創造）［火］；**呪文レベル**：ドルイド 6

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（ドングリかヒイラギの実）

距離 接触

目標 ドングリ 4 つまで、あるいはヒイラギの実 8 つまで

持続時間 10 分／レベルあるいは使用するまで

セーヴィング・スロー 不可あるいは反応・半減；本文参照；**呪文抵抗** 不可

選んだバージョンによって、術者はドングリを自分や他のキャラクターが投げられる飛散武器にしたり、ヒイラギの実を合言葉によって爆発させられる爆弾にしたりすることができる。

ドングリ手榴弾：4 つまでのドングリを、100 フィートまで投げることのできる特殊な投擲飛散武器に変える。ドングリ手榴弾の射程単位は 20 フィート。意図する目標に命中させるには遠隔接触攻撃が必要である。ドングリは合計で、術者レベルごとに 1d4（最大 20d4）ポイントの［火］ダメージを与えることができ、これは術者が望むように複数のドングリの間で分割できる。1 つのドングリは 10d4 ポイントを超えるダメージを与えることはできない。

それぞれのドングリ手榴弾は固い表面に当たれば爆発する。基本的な［火］ダメージに加えて、爆発に隣接している全てのクリーチャーはダメージのダイス 1 つごとに 1 ポイントの［火］ダメージを受ける。この爆発は、目標に隣接した全ての可燃性物質に火をつける。

ヒイラギの実爆弾：8 つまでのヒイラギの実を特殊な爆弾に変える。ヒイラギの実は通常、手で設置する。投擲武器として使うには軽すぎるのである（5 フィートしか放り投げられない）。術者が 200 フィート以内にいて合言葉を唱えれば、それぞれのヒイラギの実は即座に発火し、半径 5 フィートの爆発内のすべてのクリーチャーに 1d8 ＋術者レベルごとに 1

ポイントの［火］ダメージを与え、5 フィート以内のすべての可燃物を発火させる。範囲内にいて反応セーヴィング・スローに成功したクリーチャーは半分のダメージしか受けない。

ファイアー・シールド

Fire Shield ／火の盾

系統 力術［火］あるいは［冷気］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（ウォーム・シールドの場合、燐。チル・シールドの場合、ホタルかツチボタル 1 匹）

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）

この呪文は術者を炎で取り巻き、術者を近接戦闘で攻撃したクリーチャーにダメージを与える。また、この炎は、術者が ファイアー・シールド の炎を暖かいものにしたか、冷たいものにしたかにより、術者を［冷気］に基づく攻撃、または［火］に基づく攻撃のいずれかから守る（どちらにするかは術者が選択する）。

自分の肉体や手に待った武器で術者に打撃を与えたクリーチャーは通常通りダメージを与えるが、同時に、自分も 1d6 ＋術者レベルごとに 1（最大＋ 15）ポイントのダメージを被る。このダメージは［冷気］ダメージか（チル・シールド を選択した場合）、［火］ダメージ（ ウォーム・シールド を選択した場合）である。攻撃側が呪文抵抗を持っているなら、それはこの効果に適用される。間合いの長い武器を使っているクリーチャーは、術者を攻撃してもこのダメージの対象とはならない。

この呪文を発動すると術者は炎に包まれるように見えるが、その炎は希薄でかぼそく、10 フィート内の明るさのレベルを 1 段階（最大でも通常の明るさ）上昇する。炎の色は、チル・シールドなら青か緑、ウォーム・シールドなら紫か赤である。各バージョンの特殊能力は以下の通りである。

ウォーム・シールド（暖かい火の盾）：この炎は触れれば暖かい。術者は［冷気］に基づく攻撃からは半分のダメージしか彼らない。その攻撃が反応セーヴでダメージを半減させられるものなら、セーヴに成功すれば術者はダメージをまったく彼らない。

チル・シールド（冷たい火の盾）：この炎は触れれば冷たい。術者は［火］に基づく攻撃からは半分のダメージしか彼らない。その攻撃が反応セーヴでダメージを半減させられるものなら、セーヴに成功すれば術者はダメージをまったく彼らない。

ファイアー・ストーム

Fire Storm ／火炎嵐

系統 力術［火］；**呪文レベル** クレリック 8、ドルイド 7

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果範囲 一辺 10 フィートの立方体の区画 2 個ぶん／レベル（自在）

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 反応・半減；**呪文抵抗** 可

ファイアー・ストーム 呪文を発動すると、効果範囲全体が轟音をあげる炎に包まれて一掃される。術者が望めば、荒れ狂う炎は効果範囲内の自然の植物や地表を覆う植物、植物クリーチャーにダメージを与えぬようにもできる。効果範囲内にいるそれ以外のクリーチャーは術者レベルごとに 1d6（最大 20d6）ポイントの［火］ダメージを被る。反応セーヴに失敗したクリーチャーは炎に包まれ、炎が消されるまで毎ラウンド 4d6 ポイントの［火］ダメージを受ける。炎を消すには全ラウンド・アクションを消費して DC20 の反応セーヴに成功しなければならない。

ファイアー・トラップ

Fire Trap ／火の罠

系統 防御術［火］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、ドルイド 2

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作、物質（25gp 相当の金粉）

距離 接触

目標 接触した物体

持続時間 チャージ消費するまで永続（解除可）

セーヴィング・スロー 反応・半減；本文参照；**呪文抵抗** 可

ファイアー・トラップ は、自分の守っているアイテムを侵入者が間いた時に爆発する炎を生み出す。 ファイアー・トラップ 呪文は開けたり閉めたりすることのできるアイテムなら何でも守ることができる。

ファイアー・トラップ の発動時に、術者は物体の 1 ポイントを呪文の中心点として選ぶ。術者以外の誰かがその物体を開けると、呪文の中心点から半径 5 フィート以内の範囲を炎が包み込む。この炎は 1d4 ＋術者レベルごとに 1（最大＋ 20）ポイントの［火］ダメージを与える。この罠で守られているアイテムがこの爆発によって害を被ることはない。

ファイアー・トラップ のかかったアイテムにはこれ以外の施錠や守りの呪文を設置することはできない。ノック呪文で ファイアー・トラップ を解除することはできない。ディスペル・マジック呪文に失敗しても、この呪文が爆発することはない。水中では、この呪文は半分のダメージしか与えず、大きな蒸気の雲を作り出す。

術者は ファイアー・トラップ の仕掛けられたアイテムを、作動させることなく使用できる。発動時にその物体に同調させた者も同様である。ファイアー・トラップ の仕掛けられたアイテムに他人を “ 同調させる ” ためには通常、術者とその者が共有する合言葉を決める。

ファイアー・トラップ のような魔法の罠を発見し、無力化するのは困難である。ローグ（だけ）は ファイアー・トラップ を発見するのに〈知覚〉技能を、ファイアー・トラップ を解除するのに〈装置無力化〉を使用することができる。どちらの場合も DC は 25 ＋**呪文レベル**である（ドルイドの ファイアー・トラップ の場合は 27、秘術呪文バージョンの場合は 29 である）。

ファイアーボール

Fireball ／火球

系統 力術［火］；**呪文レベル** 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（バット（コウモリ）の糞が乾いた玉と硫黄）

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 フィートの拡散

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 反応・半減；**呪文抵抗** 可

ファイアーボール 呪文は低音の響きとともに火炎による焼けつく爆発を作りだし、効果範囲内のすべてのクリーチャーに術者レベルごとに 1d6（最大 10d6）ポイントの［火］ダメージを与える。装備中でない物体もこのダメージを被る。この咋裂では圧力はほとんど生じない。

術者は指を向け、ファイアーボール の作裂する距離（水平距離と高度）を決定する。指先から輝く豆粒ほどの大きさの玉が飛び出し、あらかじめ決めた距離に達する前に実体のある肉体や固体障壁にぶつからない限り、目標地点で ファイアーボール となって作裂する。目標地点に達する前にぶつかった場合、そこで作裂する。アローを射かけるために壁に開けた狭間窓など、細い隙間の向こうへ玉を送り込もうとするなら、術者は遠隔接触攻撃でその開口部に “ 命中 ” させなければならない。失敗すれば玉は周囲の壁にぶっかり、意図したより早く咋裂してしまう。

ファイアーボール は可燃物を発火させ、効果範囲内の物体にダメージを与える。金、銀、銅、青銅、鉛などの融点の低い金属を融かすことができる。 ファイアーボール を遮る障壁がダメージによって砕けたり、穴が開いてしまった場合、ファイアーボール は効果範囲が許す限りその障壁の向こうまで広がって行く。障壁を突き抜けられなければ、他の呪文の効果と同様、そこで止まってしまう。

ファインド・ザ・パス

Find the Path ／経路発見

系統 占術；**呪文レベル** クレリック 6、ドルイド 6、バード 6

発動時間 3 ラウンド

構成要素 音声、動作、焦点（占術道具一式）

距離 自身あるいは接触

目標 術者あるいは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 不可あるいは意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 不可あるいは可（無害）

この呪文の受け手は、prominent（著名な、重要な、目立った）な特定の目的地（街、牢獄、湖、ダンジョンなど）に通じる最短かつ最も直接の経路を発見できる。その場所は prominent でさえあれば野外でも、地下でも構わない。たとえば狩人の小屋は十分に prominent でないが、伐採キャンプはそうである。ファインド・ザ・パス は場所に対して働くのであって、場所の中にある物体やクリーチャーには働かない。その場所は、呪文発動時に対象がいたのと同じ次元界になくてはならない。

この呪文によって、対象は最終的に自分を目的地に連れて行ってくれる正確な方向を知覚できる。呪文は適宜、たどるべき正確な道や、とるべき肉体的な行動を指示してくれる。たとえば、目標は洞窟の分かれ道でどちらを通るべきかが分かるようになる。この呪文は、目的地に着くか持続時間が切れるかすれば終了する。 ファインド・ザ・パス は対象および対象と一緒にいる者たちを、メイズ 呪文の効果から、特定の目的地を『メイズの外』と指定して、わずか 1 ラウンドで解放する。この占術は受け手に合わせて効果を与え、その仲間には影響しない。また、この呪文で示された道を進むときに術者を妨害する可能性のあるクリーチャー（ガーディアンを含む）の行動を考慮したり予測したりすることはない。

ファインド・トラップス

Find Traps ／罠発見

系統 占術；**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

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 分／レベル

術者は罠の働きに関する直観的な洞察力を得る。術者は 呪文の効果中に罠を発見するために行なった〈知覚〉判定に、術者レベルの半分（最大＋10）に等しい洞察ボーナスを得る。術者が能動的に捜索していないとしても、10 フィート以内の罠に罠探知をしたかのように気づける。 ファインド・トラップス では、発見した罠を無力化する能力は得られないことに注意。

ファブリケイト

Fabricate ／加工

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5

発動時間 本文参照

構成要素 音声、動作、物質（元となる材料。作ろうとするアイテムの製作に必要な原材料と同額）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 10 立方フィート／レベルまで；本文参照

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は 1 種類の素材を同じ材質の完成品に変える。従って、術者は木材から木製の橋を、麻布からロープを、亜麻や羊毛から服を作ることができる。 ファブリケイト 呪文ではクリーチャーや魔法のアイテムを作り出したり、変成させることはできない。この呪文によって作られたアイテムの質は、新たな製品の材料として使われた素材の質に比例する。鉱物を加工する場合、目標は 10 立方フィート／レベルではなく、1 立方フィート／レベルに減少する。

高度な職人芸を要求される加工品（ガラス、クリスタル、装飾品、剣など）を加工するには、術者は適切な〈製作〉判定を行なう必要がある。

発動には、この呪文によって作用を及ぼす材料 10 立方フィートごとに 1 ラウンドが必要である。

ファンタズマル・キラー

Phantasmal Killer ／幻の殺し屋

系統 幻術（惑乱）［恐怖、精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 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 生きているクリーチャー 1 体

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・看破、その後、頑健・不完全；本文参照；**呪文抵抗** 可

術者は、対象の潜在意識に潜む恐怖を表層意識が思い描ける形（すなわち、最も恐ろしげな獣）にすることで、その対象にとって想像できる限り最も恐ろしいクリーチャーの幻を作り出す。この幻の殺し屋を見ることができるのは、呪文の対象のみである。術者には朧げな姿としか見えない。目標はまず、そのイメージが現実でないことに気付くために意志セーヴを行なうことができる。これに失敗すれば、幻は対象に触れ、対象は頑健セーヴに成功しなければならず、失敗すれば恐怖のあまり死ぬ。頑健セーヴに成功した場合でも、対象は 3d6 ポイントのダメージを被る。

ファンタズマル・キラー の攻撃の対象が看破に成功し、かつ、テレパシー能力を持っているか ヘルム・オヴ・テレパシー を着用していた場合、獣は術者に向かってくる。この場合、術者はそれを看破しなければならず、失敗すれば、死をもたらす［恐怖］攻撃を受けてしまう。

ファントム・スティード

Phantom Steed ／幻の乗馬

系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、バード 3

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作

距離 0 フィート

効果 半ば実在する馬のようなクリーチャー 1 体

持続時間 1 時間／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は大型サイズで半ば実在する馬のようなクリーチャーを 1 体召喚する。毛色などは術者が自由にカスタマイズできる（訳注：記述が矛盾）。この乗馬は術者か、術者が別の人物のために特別に作り出した乗馬の場合、その人物 1 人が騎乗することができる。幻の乗馬は黒い頭と体、灰色のたてがみと尻尾、音を立てぬ、煙で彩られた実体のない蹄を持っている。鞍、はみ、手綱のように見えるものを着けている。この乗馬が戦うことはないが、動物はこれを避け、これと戦うことを拒む。

この乗馬は AC が 18（-1 サイズ、＋ 4 外皮、＋ 5【敏】）で、ヒット・ポイントは（7 ＋術者レベルごとに 1）ポイントである。ヒット・ポイントをすべて失えば、幻の乗馬は消滅する。幻の乗馬の移動速度は術者レベル 2 レベルごとに 20 フィート（10 レベル時で最大 100 フィートとなる）である。幻の乗馬は騎乗者の重量と、術者レベルごとに 10 ポンドまでを載せることができる。

この乗馬は、術者レベルに従って特定の能力を手に入れる。乗馬の能力は、それより低い術者レベルの乗馬の能力をすべて含む。従って、12 レベルの術者が作り出した乗馬は術者レベルが 8、10、12 の乗馬の能力を有している。

8 レベル：この乗馬は砂や泥や沼がちな地面の上でも、何の困難もなく、移動速度も落とさずに走ることができる。

10 レベル：この乗馬は回数無制限で ウォーター・ウォーク を使用することができる（同名の呪文と同様、この能力の起動にはアクションを必要としない）。

12 レベル：この乗馬は回数無制限で一度に 1 ラウンドまでの間、エア・ウォーク を使用することができる（同名の呪文と同様、この能力の起動にはアクションを必要としない）。1 ラウンド後、乗馬は地面に落下する。

14 レベル：この乗馬は、〈飛行〉技能判定に術者レベルと同じボーナスを得て、その移動速度で飛行できる。

ファントム・トラップ

Phantom Trap ／幻の罠

系統 幻術（幻覚）；**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、物質

距離 接触

目標 接触した物体

持続時間 永続（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、罠を探知し得るすべての者に対し、錠前やその他の小さな機構に罠がかかっているように見せかけるものである。術者は錠前や蝶番、留め金、コルク栓、ねじ止めする蓋、つめ車装置など、小さな機構や装置であればどんなものにもこの呪文を設置できる。罠を探知することができるか、罠を探知できるようにする呪文や装置を使うキャラクターは本当の罠が存在すると確信する。もちろん、この効果は幻であって、その罠を“作動”させても何も起こらない。この呪文の主な目的は、盗人を脅して追い払ったり、貴重な時間を浪費させたりすることにある。

この呪文を発動する時点で 50 フィート以内に別の ファントム・トラップ が稼動中であった場合、発動は失敗する。

フィアー

Fear ／恐怖

系統 死霊術［恐怖、精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、バード 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（メンドリの心臓か白い羽根）

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／レベルあるいは 1 ラウンド；本文参照

セーヴィング・スロー 意志・不完全；**呪文抵抗** 可

不可視の恐怖が円錐形に放たれ、効果範囲内の生きているクリーチャーは意志セーヴに成功しない限り恐慌状態となる。追いつめられれば、恐慌状態のクリーチャーは戦慄状態になる。意志セーヴに成功した場合、そのクリーチャーは 1 ラウンドの間、怯え状態となる。

フィーブルマインド

Feeblemind ／知能低下

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（粘土、水晶、あるいはガラスの玉一握り）

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 意志・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可

目標クリーチャーは知能低下状態になり、【知力】と【魅力】はどちらも 1 に下がる。これはトカゲ並の知性である。作用を受けたクリーチャーは【知力】や【魅力】に基づく技能を使用することも、呪文を発動することも、言語を理解することも、意味のある会話をすることもできない。それでも、そのクリーチャーは誰が味方なのかは判るため、味方について行ったり、味方を守ることすらできる。対象は、フィーブルマインド の効果を打ち消すために ウィッシュ 、ヒール 、ミラクル 、リミテッド・ウィッシュ の呪文が使用されるまでこの状態のままである。ソーサラーやウィザードのように、秘術呪文を発動するクリーチャーはセーヴィング・スローに－ 4 のペナルティを被る。

フィンガー・オヴ・デス

Finger of Death ／死神の指

系統 死霊術［即死］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7、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

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・不完全；**呪文抵抗** 可

この呪文は即座に術者レベルごとに 10 ポイントのダメージを与える。目標の頑健セーヴが成功した場合、代わりに 3d6 ＋術者レベルごとに 1 ポイントのダメージを被る。セーヴィング・スローに成功しても、対象がダメージによって死ぬことはある。

フェアリー・ファイアー

Faerie Fire ／妖精の火

系統 力術［光］；**呪文レベル** ドルイド 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）

効果範囲 半径 5 フィートの爆発内のクリーチャーおよび物体

持続時間 1 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

青白い輝きが対象を包み込み、対象の輪郭を浮き出させる。包み込まれた対象はろうそくと同様の明りを放つ。 フェアリー・ファイアー によって包み込まれたクリーチャーは〈隠密〉判定に－ 20 のペナルティを負う。包み込まれたクリーチャーは通常の暗闇（ただし、2 レベル以上の魔法的ダークネス 効果は通常通り機能する）、ブラー 、ディスプレイスメント 、インヴィジビリティ 、あるいはそれに類する効果によって得られるはずの視認困難の利益を得ない。この明りはぼんやりとしたものであり、アンデッドや光への脆弱性を持つ闇の中に住むクリーチャーに特別の効果を与えない。 フェアリー・ファイアー は術者が発動時に選択によって、青にも緑にも紫にもすることができる。 フェアリー・ファイアー は、このようにして包み込んだ物体やクリーチャーにいかなる害も与えない。

フェイズ・ドア

Phase Door ／位相の扉

系統 召喚術（創造）；**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

距離 接触

効果 5 フィート× 8 フィート、深さ 10 フィート＋ 5 フィート／ 3 レベルのエーテルの開口部

持続時間 使用回数 1 回／ 2 レベル

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文は木製の壁、漆喰壁、石壁を通り抜けるエーテルの通路を作り出すが、その他の物質に通路を作ることはできない。 フェイズ・ドア は術者以外のすべてのクリーチャーにとって不可視かつ進入不可能で、この通路は術者だけが使用できる。 フェイズ・ドア に入ると術者の姿は消え、

出れば姿が現れる。術者が望めば、術者は他の（サイズ分類が中型以下の）クリーチャー 1 体を連れて扉を通ることができる。そうすると、扉を 2 回使用したことになる。光や音、呪文の効果を扉の向こうに送ることはできないし、術者が扉を " 使用 " せずにその向こうを見ることもできない。この呪文によって脱出することはできるが、フェイズ・スパイダーなど、クリーチャーの中には簡単に追いかけて来ることのできるものもいる。 ジェム・オヴ・トゥルー・シーイング やそれに類する魔法を使えば、フェイズ・ドア があることは判るが、使用できるようにはならない。

フェイズ・ドア は ディスペル・マジック の対象となる。解呪された時点で誰かが通路の中にいた場合、その人物はパスウォール効果の内部にいた場合のように、安全に排出される。

術者は、扉に何らかの作動条件を設定することで、他のクリーチャーがその フェイズ・ドア を使えるようにすることができる。そうした条件は術者の望むようにどれだけ単純なものにも複雑なものにもすることができる。条件はクリーチャーの名前、身元、属性に基づいて設定できるが、それ以外は識別可能な行動や特性に基づいたものでなければならない。レベルやクラス、ヒット・ダイス、ヒット・ポイントなどのつかみどころのないものは不適当である。

フェイズ・ドア は パーマネンシイ 呪文によって永続化できる。

フェザー・フォール

Feather Fall ／軟着陸

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、バード 1

発動時間 1 割り込みアクション

構成要素 音声

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 サイズが中型以下の自由落下する物体かクリーチャー 1 個（1 体）／レベル、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 20 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 着地まで、あるいは 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）あるいは意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

この呪文が作用したクリーチャーや物体はゆっくりと落下する（とはいえ、本物の羽根が落下するよりは速いが）。目標の落下速度は即座に毎ラウンド 60 フィートに低下し（ほんの数フィートの高さから落ちて着地した時の速度に相当する）、呪文の効果がある間に着地すれば対象はダメージを受けない。呪文の持続時間が切れれば、通常の落下速度での落下が再開する。

この呪文はサイズが中型以下のクリーチャー（最大荷重までの装備や運搬している物体を含む）や物体 1 体（1 個）以上、あるいはそれより大きなクリーチャーや物体のそれに相当する量に作用する。大型サイズのクリーチャーや物体は中型サイズのクリーチャーや物体 2 体（2 個）ぶん、超大型サイズのクリーチャーや物体は中型サイズのクリーチャーや物体 4 体（4 個）ぶん、のように換算する。

この呪文は遠隔武器に対しては特別な効果はない。ただし、それが非常に長い距離を落下してきたものなら別である。城壁の上から落とされた大石のような、落下するアイテムにこの呪文をかけた場合、その物体は重量に基づくダメージが通常の半分となり、落下距離によるボーナスもなくなる。

フェザー・フォール は自由落下する物体にしか働かない。この呪文は振り下ろされる剣や、突撃したり飛行しているクリーチャーには作用しない。

フォアサイト

Foresight ／予知

系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 9、ドルイド 9

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（ハチドリの羽根）

距離 自身あるいは接触

目標 本文参照

持続時間 10 分／レベル

セーヴィング・スロー 不可あるいは意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 不可あるいは可（無害）

この呪文は術者に、自分や他人に関する強力な第六感を与える。呪文が発動されると即座に、術者は呪文の対象に及ぶ差し迫った危険や害についての警告を受ける。従って、術者がこの呪文の対象ならば、ローグが術者に対して急所攻撃をしようとしているとか、クリーチャーが予期せぬ方向から跳びかかってくるとか、攻撃者が呪文や遠隔武器で術者を目標に定めているというようなことがあれば、術者は前もって警告を受ける。術者は不意討ちを受けることも、立ちすくみ状態になることもない。さらに、この呪文は術者に、身を守るためにはどんなアクションをとるのが一番よいかということも教えてくれる。身をかわす、右に跳躍する、目を閉じるなどである。このため、術者は AC と反応セーヴに＋ 2 の洞察ボーナスを得る。術者が AC への【敏捷力】ボーナスを失うような場合には、この洞察ボーナスも失われる。

他のクリーチャーがこの呪文の対象である場合、術者がそのクリーチャーについての警告を受け取る。その警告を役立てるためには、術者は自分の知ったことをそのクリーチャーに伝えなければならない。そうした警告がなければ、そのクリーチャーは予期せぬ攻撃を受けてしまうだろう。術者が遅滞なく警告に従って行動するなら、呪文の対象に何らかの危険が及ぶ前に警告を叫ぶ、相手を引き戻す、（適切な呪文を用いて）テレパシーで通告するなどができるだろう。しかし、対象は AC と反応セーヴに洞察ボーナスを得ることはできない。

フォースケージ

Forcecage ／力場の檻

系統 力術［力場］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（500gp 相当のルビーの粉末）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果範囲 檻（一辺 20 フィートの立方体）あるいは窓のない牢獄（一辺 10 フィートの立方体）

持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 反応・無効；**呪文抵抗** 不可

この呪文は力場でできた、動かすことができず不可視の立方体の牢獄を作り出す。それは術者の選択により、格子で囲むことも、穴のない壁で囲むこともできる。

効果範囲内のクリーチャーは、中に収まるには大きすぎるのでなければ、牢獄の中に閉じ込められてしまう。クリーチャーが大きすぎた場合、この呪文は自動的に失敗する。（瞬間移動）呪文やその他のアストラル界移動を使えば脱出することができるが、力場の壁や格子はエーテル界にも広がっているため、エーテル界移動を妨げる。

フォース・ケージ は ウォール・オヴ・フォース のように ディスペル・マジック に抵抗するが、メイジズ・ディスジャンクション は依然として機能する。 フォース・ケージ の壁は通常通りダメージを受けるが、ディスインテグレイト をかけられた場合は自動的に破壊される。同様に武器や超自然的な能力によってもダメージを受けるが、硬度 30 と術者レベルにつき 20 ポイントのヒット・ポイントを持つ。 スフィア・オヴ・アニヒレーション や ロッド・オヴ・キャンセレーション と接触した場合は即座に破壊される。

檻：この形式で発動された場合は、檻は一辺 20 フィートの立方体で、（ウォール・オヴ・フォース の呪文と似た）力場の帯が鉄格子の代わりにはまっている。この板は幅半インチで、格子と格子の間には幅半インチの隙間がある。こうした小さな隙間を通り抜けることのできるクリーチャーはこの檻から逃れることができるが、そうでないものは檻の中に閉じ込められたままである。檻の中のクリーチャーを武器で攻撃することは、その

武器が檻の隙間を通り抜けることができない限り不可能である。そのような武器（アローや同様の遠隔攻撃を含む）に対しても、檻の中にいるクリーチャーは遮蔽を受ける。すべての呪文とブレス攻撃は格子の隙間を通り抜けることができる。

窓のない牢獄：この形式で発動された場合、この牢獄は一辺 10 フィートの立方体で、出口も入口もない。穴のない力場の壁が 6 つの面を構成している。

フォースフル・ハンド

Forceful Hand ／力強き手

系統 力術［力場］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（柔らかい手袋片手ぶん）

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果 10 フィートの手

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** 可

この呪文は インターポージング・ハンド と同様だが、術者が選んだ敵 1 体を突き飛ばすことができる。 フォースフル・ハンド は毎ラウンド 1 回の突き飛ばし攻撃を行なう。この攻撃は機会攻撃を誘発しない。この突き飛ばしの戦技ボーナスは術者レベルを基本攻撃ボーナスとして用い、【筋力】27 による＋ 8、サイズが大型であることによる＋ 1 がつく。この手は敵を可能な限り遠ざけるように動く。この目的で動くときの移動距離は無限とする。新しい目標に向けるためには移動アクションを要する。敵は突き飛ばし判定に成功してフォースフル・ハンドと共に動かなければ術者に近づけない。 フォースフル・ハンド は インターポージング・ハンド のように敵との間に立ちはだかることができる。

フォービダンス

Forbiddance ／立入禁止

系統：防御術；**呪文レベル**：クレリック 6

発動時間：6 ラウンド

構成要素：音声、動作、物質（聖水、1,500gp ＋ 60 フィート立方ごと 1,500gp の香）、信仰

距離：中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果範囲：一辺 60 フィートの立方体の区画 1 個ぶん／レベル（自在）

持続時間：永続

セーヴィング・スロー：本文参照；**呪文抵抗**：可

フォービダンス は効果範囲外から効果範囲内への次元間移動や、効果範囲内から効果範囲内への次元間移動をすべて妨げる。こうした次元間移動にはすべての瞬間移動呪文（ディメンジョン・ドア や テレポート など）、プレイン・シフト 、アストラル界移動、エーテル界移動、すべての招来呪文が含まれる。こうした効果は単に自動的に失敗する。

さらにこの呪文は、侵入しようとするクリーチャーの属性が術者のものと異なっていた場合、そのクリーチャーにダメージを与える。この呪文によって守られた範囲に侵入しようとしたものに及ぶ効果は、そのクリーチャーと術者との属性の違いによって決まる（後述）。呪文発動時に効果範囲内にいたクリーチャーは、一度外へ出て再び入ろうとしない限り、ダメージを受けない。ただし、一度外へ出て再び入った場合、再侵入の際に通常通り作用を受ける。

まったく同じ属性：影響なし。このクリーチャーは自由に出入りできる（ただし次元間移動はできない）。

秩序／混沌か善／悪の軸のどちらか一方が違う属性：クリーチャーは 6d6 ポイントのダメージを被る。意志セーヴに成功すればダメージは半減する。呪文抵抗も適用される。

秩序／混沌と善／悪の軸の両方が違う属性：クリーチャーは 12d6 ポイントのダメージを被る。意志セーヴに成功すればダメージは半減する。呪文抵抗も適用される。

術者の選択で、この防御術呪文に合言葉を設定することもできる。その場合、術者と属性の違うクリーチャーは効果範囲内に入る際に合言葉を口にすることで、ダメージ受けずにすませることができる。術者は発動時にこのオプション（と合言葉）を選択しなければならない。合言葉を加えるには、少なくとも 1,000gp ＋一辺 60 フィートの立体ごとに 1,000gp の珍しい香を追加で燃やす必要がある。

ディスペル・マジック では、ディスペル・マジック の使い手のレベルが フォービダンス の使い手の術者レベル以上でなければ、フォービダンスを解呪することはできない。

術者は複数の フォービダンス 効果を重なり合うように発動することはできない。そのようにした場合、後から発動した方の効果は、以前からある効果の境界で止まってしまう。

フォーム・オヴ・ザ・ドラゴン I

Form of the Dragon I ／ドラゴンの姿 I

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 6

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（術者が姿をとるドラゴン種別のうろこ）

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 本文参照；**呪文抵抗** 不可

術者は中型のクロマティック種（通常色）かメタリック種（金属色）のドラゴンに変身する。【筋力】に＋ 4、【耐久力】に＋ 2 のサイズ・ボーナス、＋ 4 の外皮ボーナス、飛行移動速度 60 フィート（貧弱）、暗視 60 フィート、ブレス攻撃、元素 1 つに対する抵抗を得る。また、噛みつき（1d8）、爪 2 回（1d6）、翼攻撃 2 回（1d4）を得る。ブレス攻撃と抵抗は、ドラゴンの種類による。この呪文の発動 1 回につき一度だけブレス攻撃を行なえる。全てのブレス攻撃は 6d8 ポイントのダメージを与え、反応セーヴで半減される。加えて、ドラゴンの種類によるブレス攻撃と特殊能力は以下の通りである。

ブラック・ドラゴン：60 フィート直線の［酸］、［酸］抵抗 20、水泳移動速度 60 フィート

ブルー・ドラゴン：60 フィート直線の［電気］、［電気］抵抗 20、穴掘り 20 フィート

グリーン・ドラゴン：30 フィート円錐の［酸］、［酸］抵抗 20、水泳移動速度 40 フィート

レッド・ドラゴン：30 フィート円錐の［火］、［火］抵抗 30、［冷気］への脆弱性

ホワイト・ドラゴン：30 フィート円錐の［冷気］、［冷気］抵抗 20、水泳移動速度 60 フィート、［火］への脆弱性

ブラス・ドラゴン：60 フィート直線の［火］、［火］抵抗 20、穴掘り 30 フィート、［冷気］への脆弱性

ブロンズ・ドラゴン：60 フィート直線の［電気］、［電気］抵抗 20、水泳移動速度 60 フィート

カッパー・ドラゴン：60 フィート直線の［酸］、［酸］抵抗 20、スパイダー・クライム（常時）

ゴールド・ドラゴン：30 フィート円錐の［火］、［火］抵抗 20、水泳移動速度 60 フィート

シルバー・ドラゴン：30 フィート円錐の［冷気］、［冷気］抵抗 30、［火］への脆弱性

フォーム・オヴ・ザ・ドラゴン II

Form of the Dragon II ／ドラゴンの姿 II

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 7

この呪文は フォーム・オヴ・ザ・ドラゴン I と同様に働くが、大型サイズのドラゴンの姿をとることができる。【筋力】に＋ 6、【耐久力】に＋ 4 のサイズ・ボーナス、＋ 6 の外皮ボーナス、飛行移動速度 90 フィート（貧

弱)、暗視 60 フィート、ブレス攻撃、ダメージ減少 5 ／魔法、元素 1 つに対する抵抗を得る。また、噛みつき（2d6)、爪攻撃 2 回（1d8)、翼攻撃 2 回（1d6)、尻尾攻撃 (1d8) を得る。この呪文の発動 1 回につき 2 度だけブレス攻撃を行なえるが、その間に 1d4 ラウンド待たなければならない。全てのブレス攻撃は 8d8 ポイントのダメージを与え、反応セーヴで半減される。直線状のブレス攻撃は 80 フィート、円錐状のブレス攻撃は 40 フィートまで増加する。

フォーム・オヴ・ザ・ドラゴン III

Form of the Dragon III ／ドラゴンの姿 III

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

この呪文は フォーム・オヴ・ザ・ドラゴン I と同様に働くが、超サイズのドラゴンの姿をとることができる。【筋力】に＋ 10、【耐久力】に＋ 8 のサイズ・ボーナス、＋ 8 の外皮ボーナス、飛行移動速度 120 フィート（貧弱)、非視覚的感知 60 フィート、暗視 120 フィート、ブレス攻撃、ダメージ減少 10 ／魔法、“ 畏怖すべき存在 ” の特殊能力（DC はこの呪文のセーヴ DC と等しい)、元素 1 つに対する完全抵抗（ フォーム・オヴ・ザ・ドラゴン I で得た抵抗と同じ種類）を得る。また、噛みつき（2d8)、爪攻撃二回（2d6)、翼攻撃二回（1d8)、尻尾攻撃 (2d6) を得る。何度でもブレス攻撃を行なえるが、発動の間に 1d4 ラウンド待たなければならない。全てのブレス攻撃は 12d8 ポイントのダメージを与え、反応セーヴで半減される。直線状のブレス攻撃は 100 フィート、円錐状のブレス攻撃は 50 フィートまで増加する。

フォールス・ヴィジョン

False Vision ／偽の映像

系統 幻術（幻覚）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5、バード 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（250gp のジェイド（翡翠）を砕いたもの）

距離 接触

効果範囲 半径 40 フィートの放射

持続時間 1 時間／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文は巧妙な幻を作りだし、この呪文の効果範囲内にあるものを観察しようと占術（念視）呪文が使用された場合、その呪文は術者が発動時に指定した（ メジャー・イメージ 呪文と同様の）偽りのイメージを知覚する。持続時間中、術者は精神集中することで、イメージを好きなように変化させることができる。術者が精神集中していないと、イメージは静止したままとなる。

フォールス・ライフ

False Life ／偽りの生命

系統 死霊術；**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、物質（一滴の血液）

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 時間／レベルあるいはチャージ消費まで；本文参照

術者は反生命の力を操り、死を回避する限定的な能力を得る。この呪文が効果を及ぼしている間、術者は 1d10 ＋術者レベル（最大＋ 10）の一時的ヒット・ポイントを得る。

フォクセス・カニング

Fox's Cunning ／狐の奸知

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、バード 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（フォックス（狐）の毛あるいは糞）

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

目標は頭が良くなる。この呪文は【知力】に＋ 4 の強化ボーナスを与え、【知力】に基づく技能判定、および他の【知力】修正値を用いることがらに通常通りの恩恵を与える。この呪文の作用を受けたウィザード（および他の【知力】に基づいて呪文を発動する呪文の使い手）が上昇した【知力】によって追加のボーナス呪文を得ることはないが、【知力】が上昇している間はそれによって呪文の DC は上昇する。この呪文によって追加の技能ランクを得ることはない。

マス・フォクセス・カニング

Fox's Cunning, Mass ／集団狐の奸知

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、バード 6

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 クリーチャー 1 体／レベル、そのクリーチャーのうちどれも他のものから 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作用する以外には フォクセス・カニング と同様に機能する。

フォッグ・クラウド

Fog Cloud ／濃霧

系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、ドルイド 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

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霧

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

術者の指定した地点から霧が発生し、渦巻く。この霧は 5 フィートを超える、暗視含むすべての視覚を曇らせる。5 フィート以内のクリーチャーは視認困難（攻撃に 20%の失敗確率がある）となる。それよりさらに遠く離れたクリーチャーは完全視認困難（50%の失敗確率があり、さらに攻撃者は目標の位置を視覚によって知ることはできない）となる。

軟風（時速 11 マイル以上）は 4 ラウンドでこの霧を吹き散らすことができる。疾風（時速 21 マイル以上）は 1 ラウンドでこの霧を吹き散らすことができる。

この呪文は水の中では働かない。

ブラー

Blur ／かすみ

系統 幻術（幻覚）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、バード 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

対象の輪郭がぼんやりとかすみ、絶えず位置を変え揺れ動いて見えるようになる。このような視覚の歪みのため、対象は視認困難（失敗確率 20%）となる。

シー・インヴィジビリティ 呪文では ブラー の効果を打ち消せないが、トゥルー・シーイング 呪文なら打ち消すことができる。

対象を見ることができないクリーチャーは、呪文の効果を無視できる（ただし目に見えない敵と戦う場合には、そのことによるペナルティがある)。

フライ

Fly ／飛行
系統 変成術；**呪文レベル** 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、焦点（翼の羽根 1 枚）
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 60 フィート（対象が中装鎧や重装鎧を着ている場合や、中荷重や重荷重を運搬している場合は 40 フィート）の移動速度で飛行できる。対象は半分の速度で上昇したり、2 倍の速度で降下することができ、飛行機動性は良好である。 フライ 呪文の使用には歩くのと同じくらいの精神集中しか必要としないため、対象は通常通り攻撃したり、呪文を発動したりできる。 フライ 呪文の対象は突撃はできるが疾走はできないし、最大荷重＋着用している鎧の重さを上回る重量を持って飛行することもできない。対象は〈飛行〉技能判定に術者レベルの 1/2 のボーナスを得る。

対象が飛行している際中に呪文の持続時間が切れた場合、魔法はゆっくりと効力を失う。対象は 1d6 ラウンドの間、1 ラウンドに 60 フィートずつ降下する。この時間内に地面につけば、安全に着地できる。そうでなければ、残りの距離を落下することになり、10 フィートの落下ごとに 1d6 ポイントのダメージを被る。呪文を解呪すれば呪文は実質上終了するため、フライ呪文が解呪された場合も、対象は上記のようにして安全に落下する。ただし、アンティマジック・フィールド によって無効化された場合はその限りではない。

ブライト

Blight ／枯死
系統 死霊術；**呪文レベル** 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、動作、信仰
距離 接触
対象 接触した植物
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 頑健・半減；本文参照；**呪文抵抗** 可

この呪文は、どんなサイズのものであれ 1 株の植物を枯らす。この呪文が植物クリーチャーに作用した場合、術者レベルごとに 1d6（最大 15d6）ポイントのダメージを受ける。植物クリーチャーはこのダメージを半減させるために頑健セーヴィング･スローを試みることができる。クリーチャーでない植物（立ち木や低木など）はセーヴを行なうことができず、直ちに枯死する。

この呪文は土壌や周囲の植物に一切影響を与えない。

プライング・アイズ

Prying Eyes ／詮索する目
系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5
発動時間 1 分
構成要素 音声、動作、物質（水晶製のビー玉ひとつかみ）
距離 1 マイル
効果 浮遊する目 10 個以上
持続時間 1 時間／レベル；本文参照（解除可）
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は（1d4 ＋術者レベル）個に等しい、半ば実体があって目に見える魔法の球体（“ 目 ” と呼ぶ）を作り出す。これらの目は発動時に術者が命じたとおり動き回り、周囲を偵察し、戻ってくる。これらの目はすべての方向を 120 フィートまで見ることができる（通常の視覚のみ）。

それぞれの目は非常に壊れやすいが、小さく、発見することは難しい。1 つ 1 つの目は極小サイズの人造で、小さなリンゴほどの大きさである。ヒット・ポイントは 1、AC は 18（サイズによる＋ 8 ボーナス）あり、〈飛行〉技能判定に＋ 20 のボーナスを得て速度 30 フィートで飛行し、〈隠密〉判定に＋ 16 の技能修正値がある。この目は術者レベルに等しい（最大＋ 15）の〈知覚〉修正値を持ち、幻術、闇、霧、その他の、術者が周囲についての視覚情報を得る能力に作用する因子から影響を受ける。闇の中を移動する目は、触覚によって方向を定めなければならない。

目を作り出した時に、術者はそれらに従わせたい指示を日本語にして 75 文字までの命令で指定してやらなければならない。術者の持っているすべての知識は目も同様に持っている。たとえば、一般的な商人がどんな外見をしているのか術者が知っていれば、目にも判る。

見つけたものを報告するためには、目は術者の手に戻らなければならない。それぞれの目は、存在している間に見たすべてのことを術者の精神の中に再現する。1 つの目が 1 時間の間に記録した映像を再現するのには 1 ラウンドしかかからない。見つけたものを伝えてしまうと、その目は消滅する。

術者から 1 マイルより離れてしまった場合、目は即座に消滅する。しかし、術者と目とのつながりからは、目が距離外にさまよい出てしまったために破壊されたのか、それとも何か他のできごとのために破壊されたのか術者には判らない。

目は術者レベルごとに 1 時間までか、術者の元に戻るまで存在する。ディスペル・マジック で目を破壊することができる。効果範囲型解呪の範囲内に入った目の 1 つ 1 つに対して別々にロールすること。もちろん、目が闇の中に送り込まれた場合、壁やそれに類する障害物にぶつかって壊れてしまう可能性がある。

グレーター・プライング・アイズ

Prying Eyes, Greater ／上級詮索する目
系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8

プライング・アイズ と同様だが、目は有効距離 120 フィートの トゥルー・シーイング を有しているかのように、目にしたすべてのものの真の姿を見る。従って、闇に閉ざされた場所を完全な通常の速度で移動することができる。また、グレーター・プライング・アイズ の最大〈知覚〉修正値は＋ 15 ではなく、＋ 25 である。

ブラインドネス／デフネス

Blindness/Deafness ／視覚・聴覚剥奪
系統 死霊術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、クレリック 3、バード 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
目標 生きているクリーチャー 1 体
持続時間 永続（解除可）
セーヴィング・スロー 頑健・無効；**呪文抵抗** 可

術者は反生命の力を呼び起こし、対象を盲目状態あるいは聴覚喪失状態にすることができる（どちらにするかは術者が選択する）。

ブラスフェミイ

Blasphemy ／冒涜の声
系統 力術［悪、音波］；**呪文レベル** クレリック 7
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声
距離 40 フィート
効果範囲 術者を中心とした半径 40 フィートの拡散内の悪属性でないクリーチャー
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 意志・不完全；本文参照；**呪文抵抗** 可

ブラスフェミイ 呪文の効果範囲内にいる、属性が “ 悪 ” でないクリー

チャーは以下のような有害な効果を被る。

HD	効果
術者レベルに等しい	幻惑
術者レベル－1以下	衰弱、幻惑
術者レベル－5以下	麻痺、衰弱、幻惑
術者レベル－10以下	死、麻痺、衰弱、幻惑

これらの効果は累積し、同時に発生する。 意志セーヴに成功することでこれらの効果を減少または無効化することができる。複数の効果を受けても一度しかセーヴを行えず、その結果を全ての効果に対して適用する。

幻惑：クリーチャーは1ラウンドの間アクションを取れなくなるが、しかし身を守ることは通常通りにできる。セーヴ：無効。

衰弱：2d4ラウンドの間、クリーチャーの【筋力】が2d6ポイント低下する。セーヴ：半減。

麻痺：クリーチャーは1d10分間、麻痺状態かつ無防備状態となる。セーヴ：麻痺状態の効果は1ラウンドになる。

死：生きているクリーチャーは死亡する。アンデッド・クリーチャーは破壊される。 セーヴ：無効。セーヴに成功した場合、対象のクリーチャーは代わりに3d6＋術者レベルごとに1ポイント（最大25ポイント）のダメージを受ける。

これに加えて、術者がこの呪文を発動した時点で自分の出身次元界にいた場合、効果範囲内にいて属性が“悪”でない他次元界クリーチャーは直ちに各自の出身次元界に退去させられる。このように退去させられたクリーチャーは少なくとも24時間の間、戻ってくることはできない。この効果は、そのクリーチャーが ブラスフェミイ の呪言を耳にしたかどうかに関わらず発生する。この退去効果に対しては意志セーヴを（－4のペナルティを受けて）行ない、成功すれば無効化することができる。

ヒット・ダイスが術者レベルを超えるクリーチャーには、ブラスフェミイ は作用しない。

ブラック・テンタクルズ

Black Tentacles／黒い触手

系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー4

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（オクトパス（タコ）かスクウィッド（イカ）の触手）

距離 中距離（100フィート＋10フィート／レベル）

効果範囲 半径20フィートの拡散

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** 不可

この呪文は領域に弾力を持った黒い触手を出現させ、触手は範囲内の全てのクリーチャーに手を伸ばす。

範囲内の全てのクリーチャーは、毎ラウンド術者のターンの開始時に組みつきの戦闘技術判定の対象となる。これは ブラック・テンタクルズ を発動したラウンドも含む。効果範囲に進入したクリーチャーも自動的に攻撃される。触手は機会攻撃を誘発しない。触手の戦技ボーナスは、術者レベルを基本攻撃ボーナスとして用い、【筋力】による＋4ボーナスと＋1のサイズ・ボーナスが入る。各ラウンドに1回だけこの判定を行ない、この結果を範囲内のすべてのクリーチャーに適用する。

触手の組みつきが成功した敵は1d6+4ポイントのダメージを受け、組みつき状態になる。組みつかれた敵は最初に組みつきから脱出しなければ移動できない。まず組みつきを解除しない限り、他のあらゆる移動も禁止される。 ブラック・テンタクルズ は既に組みつきに成功している敵への組みつき判定に＋5のボーナスを得るが、敵を動かすことも押さえ込むこともできない。毎ラウンド組みつき判定が成功するたびに1d6＋4のダメージを与える。組みつきから脱出するための ブラック・テンタクルズ の戦技防御値は、10＋戦技ボーナスに等しい。

この呪文によって作られた触手はダメージを受けないが、通常通り解呪される。呪文の効果が続く限り、効果範囲内は移動困難な地形だとみなされる。

プラント・グロウス

Plant Growth／植物巨大化

系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド3、レンジャー3

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 本文参照

目標あるいは効果範囲 本文参照

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

プラント・グロウス は選択したバージョンによって、異なる効果を及ぼす。

繁茂：この効果は、長距離（400フィート＋40フィート／術者レベル）内の通常の草木（草、イバラ、藪、つる植物、アザミ、樹木、つたなど）を厚く繁茂させる。植物はもつれ合って茂みやジャングルを形成し、クリーチャーは切り払ったり、押し入ったりして進まなければならず、移動速度は5フィート、サイズが大型以上のクリーチャーなら10フィートに落ちる。この呪文が効果を現すには、効果範囲内に藪や木がなければならない。エンタングル や ウォール・オヴ・ソーンズ など、すでに植物を強化する呪文や効果に影響を受けている範囲にこの呪文を発動した場合、それらの呪文のDCは4上昇する。このボーナスは プラント・グロウス の発動から1日の間与えられる。

術者の選択で、効果範囲を半径100フィートの円にしたり、半径150フィートの半円にしたり、半径200フィートの四分円にすることもできる。

術者は、効果範囲内のいくつかの場所に作用しないよう指定することもできる。

豊穣：この効果は、0.5マイルの距離内の植物を目標とし、次の年の収穫量を通常より1/3だけ多くする。

プラント・グロウス は ディミニッシュ・プランツ を相殺する。

この呪文は植物クリーチャーには効果がない。

プラント・シェイプI

Plant Shape I／植物の姿I

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5

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（変身しようとする植物の一部）

距離 自身

目標 術者

持続時間 1分／レベル（解除可）

この呪文を発動したとき、術者は任意の小型か中型の植物クリーチャーの姿をとることができる。術者は変身後の姿が持つであろう以下の能力を持つ：暗視60フィート、夜目、締めつけ、掴み、毒

変身後の姿が移動能力を持っているならば術者の移動速度は5フィートになり、他の全ての移動能力を失う。変身後の姿が元素に対する脆弱性を持っているなら、術者も同様に得る。

小型植物：小型サイズの植物に変身したなら、【耐久力】に＋2のサイズ・ボーナス、外皮ボーナス＋2を得る。

中型植物：中型サイズの植物に変身したなら、【筋力】に＋2のサイズ・ボーナス、【耐久力】に＋2の強化ボーナス、外皮ボーナス＋2を得る。

（訳注：強化ボーナスはおそらくサイズボーナスの間違い）

プラント・シェイプII

Plant Shape II／植物の姿II

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6

プラント・シェイプI と同様に働くが、大型の植物クリーチャーの姿をとることができる。変身した姿が元素に対する完全耐性や抵抗を持っているなら、術者はそれに対する抵抗20を得る。変身後の姿が元素に対する脆弱性を持っているなら、術者も同様に得る。

大型植物：大型サイズの植物に変身したなら、【筋力】に＋4と【耐久

力】に＋2のサイズ・ボーナス、外皮ボーナス＋4を得る。

プラント・シェイプ III

Plant Shape III ／植物の姿 III

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 7

プラント・シェイプ II と同様に働くが、超大型の植物クリーチャーの姿をとることができる。また、変身後の姿が持つであろう以下の能力を持つ：ダメージ減少、再生 5、蹂躙

超大型植物：超大型サイズの植物に変身したなら、【筋力】に＋8と【耐久力】に＋4のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に－2のペナルティ、外皮ボーナス＋6を得る。

フリージング・スフィアー

Freezing Sphere ／冷凍球

系統 力術［冷気］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（小さな水晶の球体）

距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）

目標、効果あるいは効果範囲 本文参照

持続時間 瞬間あるいは 1 ラウンド／レベル；本文参照

セーヴィング・スロー 反応・半減；本文参照；**呪文抵抗** 可

フリージング・スフィアー は冷気エネルギーの凍てつく球体を作り出し、術者はそれを自分の指先から放ち、自分の選んだ場所へ飛ばすことができる。球体はその場所で半径 40 フィートの爆発となって作裂し、その範囲内のすべてのクリーチャーに術者レベルごとに 1d6（最大 15d6）ポイントの［冷気］ダメージを与える。（水）の副種別を持つクリーチャーは術者レベルごとに 1d8（最大 15d8）ポイントの［冷気］ダメージを被り、1d4 ラウンドのあいだよろめき状態になる。

フリージング・スフィアー が水塊や主に水から成る液体（これには水に関わりのあるクリーチャーは含まれない）に当たった場合、半径 40 フィートの液体を、深さ 6 インチまで凍らせる。この氷は術者レベルごとに 1 ラウンドの間、持続する。目標になった水の水面で泳いでいたクリーチャーは、氷によって閉じ込められる。その状態から自由になろうとする試みは全ラウンド・アクションである。閉じ込められたクリーチャーが自由になるためには、DC25 の【筋力】判定か DC25 の〈脱出術〉判定に成功しなければならない。

呪文発動完了後、術者は望むなら、球体を発射しないでおくことができる。これは、術者がチャージ保持している接触呪文であるものとして扱う。術者はレベルごとに 1 ラウンドまでチャージを保持することができ、この期間の後、フリージング・スフィアー は術者を中心に爆発する（この場合、術者はこの効果に抵抗するためにセーヴィング・スローを行なうことはできない）。発動以降のラウンドにおいて球体を放つのは 1 標準アクションである。

フリーダム

Freedom ／解放

系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 9

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）あるいは本文参照

目標 クリーチャー 1 体

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可

対象は移動を束縛する呪文や効果から解放される。そうした呪文や効果には インプリズンメント 、ウェブ 、エンタングル 、スリープ 、スロー 、テンポラル・ステイシス 、バインディング 、メイズ 、押さえこまれた状態、組みつき状態、石化、麻痺、朦朧状態が含まれる。クリーチャーを インプリズンメント またはメイズから解放するには、術者はその者の名前と背景を知っていなければならず、その人物が生き埋めにされた、もしくは メイズ に迫いやられた場所でこの呪文を発動しなければならない。

フリーダム・オヴ・ムーヴメント

Freedom of Movement ／移動の自由

系統 防御術；**呪文レベル** クレリック 4、ドルイド 4、バード 4、レンジャー 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（革ひもを目標に結ぶ）、信仰

距離 自身あるいは接触

目標 術者あるいは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（無害）

この呪文によって、術者か接触したクリーチャーは、呪文の持続時間中、普通なら移動を阻害する魔術の影響下にあっても、通常通り移動し攻撃することができるようになる。そうした呪文や効果には ウェブ 、スロー 、ソリッド・フォッグ 、麻痺が含まれる。対象への組みつきの戦技判定は全て自動的に失敗する。目標は組みつきや抑え込みから逃れるための戦技判定や〈脱出術〉判定に自動的に成功する。

この呪文はまた、水中でも通常通り移動し、アックスやソードのような斬撃武器、フレイルやハンマーやメイスのような殴打武器でも、投擲するのではなく手に持って振るう限りは通常通り攻撃できるようにしてくれる。ただし、フリーダム・オヴ・ムーヴメント は水中での呼吸能力を与えるものではない。

ブリード

Bleed ／流血

系統 死霊術；**呪文レベル** クレリック 0、ウィザード／ソーサラー 0

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 生きているクリーチャー 1 体

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

ヒット・ポイントが－1以下だが容態安定化状態の生きているクリーチャーを、再び瀕死状態にする。この呪文はヒット・ポイントが－1以下の生きているクリーチャーを対象に発動する。そのクリーチャーは瀕死状態になり、1 ラウンドに 1 ポイントのダメージを受ける。この呪文の後は、通常通り容態安定化することができる。瀕死状態のクリーチャーに対して発動した場合、1 ポイントのダメージを与える。

プリズマティック・ウォール

Prismatic Wall ／虹色の壁

系統 防御術；**呪文レベル** 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

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果 幅 4 フィート／レベル×高さ 2 フィート／レベルの壁

持続時間 10 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 本文参照

プリズマティック・ウォール は不透明な垂直の壁を作り出す。この壁は多彩な色で輝く光の壁であり、術者をありとあらゆるかたちの攻撃から守る。この壁は七色に輝き、そのそれぞれの色が独特の力と目的を持っている。この壁は動かすことはできない。術者はこの壁を通り抜けたり、その近くにいても害を受けることはない。壁から 20 フィート以内にいる 8HD 未満のすべてのクリーチャーは、壁を見れば色彩によって 2d4 ラウンドの間、盲目状態となる。

この壁の最大サイズは、術者レベルごとに幅 4 フィート、術者レベル

ごとに高さ 2 フィートである。すでにクリーチャーのいる場所に出現させようと プリズマティック・ウォール 呪文を発動した場合、呪文は中断され、無駄になってしまう。

壁の色にはそれぞれ特殊な効果がある。壁の 7 つの色とその現れる順番、術者を攻撃しようとしたり壁を通り抜けようとするクリーチャーに与える効果、その色を無効化するために必要な魔法を表に示した。

壁は 1 色ずつ表に示した順番で、壁に特定の呪文を発動することで破壊できる。しかし、2 番目の色に作用を及ぼすためには、まず 1 番目の色を破壊しておかねばならず、これはそれ以降の色についても同様である。ロッド・オヴ・キャンセレイション や メイジズ・ディスジャンクション 呪文は プリズマティック・ウォール を破壊するが、アンティマジック・フィールド では突き破ることはできない。ディスペル・マジック と グレーター・ディスペル・マジック は、他の色が全て破壊された後に使うことしかできない。呪文抵抗は プリズマティック・ウォール に対しても効果があるが、存在する色それぞれについて、毎回術者レベル判定を繰り返さなければならない。

プリズマティック・ウォール は パーマネンシイ 呪文で永続化させることができる。

プリズマティック・ウォール

色	順番	色の効果	無効化方法
赤	1	魔法の力のない遠隔武器を止める 20 ポイントの［火］ダメージを与える（反応・半減）	コーン・オヴ・コールド
橙	2	魔法の遠隔武器を止める 40 ポイントの［酸］ダメージを与える（反応・半減）	ガスト・オヴ・ウィンド
黄	3	毒、ガス、石化を止める 80 ポイントの［電気］ダメージを与える（反応・半減）	ディスインテグレイト
緑	4	ブレス攻撃を止める毒（頻度：1 ／ラウンド（6 ラウンド）、初期効果：即死、副次効果：1【耐】／ラウンド、治癒：頑健セーヴに 2 回連続成功）	パスウォール
青	5	占術と精神攻撃を止める石化（頑健・無効）	マジック・ミサイル
藍	6	すべての呪文を止める意志セーヴに失敗すると発狂する（ インサニティ 呪文と同様）	デイライト
紫	7	エネルギーの場がすべての物体と効果を破壊する (1) クリーチャーは他の次元界へ転送される（意志・無効）	ディスペル・マジック、あるいは グレーター・ディスペル・マジック

(1)……紫色の効果は他の 6 色の効果と重なっているが、魔法のアイテムの中には一度に 1 つの色の効果しか生み出さぬものがあったり、呪文抵抗によって他の色の効果が及ぼなくなることがある（上記参照）ため、ここに記載した。

プリズマティック・スフィアー

Prismatic Sphere ／虹色の球体

系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 9

構成要素 音声

距離 10 フィート

効果 術者を中心にした半径 10 フィートの球体

プリズマティック・ウォール と同様だが、術者は自分を取り巻き、ありとあらゆるかたちの攻撃から守ってくれる、多彩な色で輝く動かすことのできぬ不透明な球体を呼び出す。この球体は可視光のスペクトルのすべての色で輝く。

球体が 8HD 未満のクリーチャーに及ぼす盲目化効果は 2d4 × 10 分間持続する。

術者は プリズマティック・スフィアー の内外へと移動したり、その近くにいても害を受けずにすむ。しかし、術者が内部にいる場合、この球体は己を通して何かを（呪文も含む）投射しようとするすべての試みを妨げる。術者を攻撃しようとしたり、球体を通りぬけようとするクリーチャーはそれぞれの色の効果を、一度に 1 つずつ被る。

術者が球体の中心となるため、通常、下半分は術者の立っている床面より下になっている。そのため、たいていは球体の上半分の半球のみが現れていることになる。

球体の色には、プリズマティック・ウォール の色と同様の効果がある。

プリズマティック・スフィアー は パーマネンシイ 呪文で永続化させることができる。

プリズマティック・スプレー

Prismatic Spray ／虹色のスプレー

系統 力術；**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 60 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 本文参照；**呪文抵抗** 可

この呪文を使うと、輝き、七色の光のビームが術者の手から吹き出す。それぞれのビームには、それぞれ異なる力がある。呪文の効果範囲内にいる 8HD 以下のクリーチャーは自動的に 2d4 ラウンドの間、盲目状態となる。効果範囲内のクリーチャーにはそれぞれランダムに 1 つ以上のビームが当たるが、そうしたビームには追加効果がある。

1d8	ビームの色
1	赤　20 ポイントの［火］ダメージ（反応・半減）
2	橙　40 ポイントの［酸］ダメージ（反応・半減）
3	黄　80 ポイントの［電気］ダメージ（反応・半減）
4	緑　毒（頻度:1 ／ラウンド（6 ラウンド）;初期効果:即死;副次効果:1【耐】／ラウンド；治癒：頑健セーヴに 2 回連続成功）*
5	青　石化（頑健・無効）
6	藍　インサニティ 呪文と同様の狂気（意志・無効）
7	紫　他の次元界へ転送される（意志・無効）
8	2 つの光線に打たれる；もう一度 2 回ロールし、“8” の目が出ても無視する。

* 毒を参照

ブリンク

Blink ／明滅

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、バード 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）

術者は物質界とエーテル界を “ まばたき（ブリンク）” するかのように素早く行きつ戻りつし、非常に急速かつランダムに実体化したり消えたりしているように見える。 ブリンク には以下のような複数の効果がある。

術者に対する物理的攻撃は 50%の失敗確率を被る。このとき《無視界戦闘》の特技を持っていても役には立たない（術者はただ不可視状態なのではなくエーテル状態であるため）。攻撃がエーテル状態のクリーチャーに命中させられるものであったなら、失敗確率は（視認困難による）20%ですむ。

攻撃側が不可視状態のクリーチャーを見ることができる場合も、失敗確率は 20%ですむ（攻撃側がエーテル状態のクリーチャーを見、なおかつ命中させられるなら、失敗確率はない）。同様の理由で、術者の攻撃も 20%の失敗確率を被る。なぜなら、時として術者がちょうど攻撃しようとしたその時にエーテル状態になってしまうことがあるためである。

攻撃側が不可視かつエーテル状態のクリーチャーを目標とできるのでない限り、ブリンク中の術者に個人を目標とする呪文を使用しても、50%の確率で失敗する。同様の理由で、術者自身の呪文も 20%の確率でちょうどエーテル界にいる時に発動してしまう。その場合、たいていの呪文は

物質界に作用を及ぼすことはできない（ただしエーテル界にある対象には影響する）。

ブリンクしている間、術者は効果範囲攻撃から半分のダメージしか受けない（エーテル界にまで影響の及ぶものからはすべてのダメージを受ける）。 術者は部分的に可視であり不可視状態だと見なされないため、術者の攻撃に対して対象は AC に【敏】ボーナスを加えることができる。術者は不可視状態を知覚できない敵への攻撃ロールに＋ 2 ボーナスを得る。

術者は物質界にいる間しか落下しないため、落下によるダメージを半分しか受けない。

ブリンクしている間、術者は固体を通り抜けることができる（しかし見通すことはできない）。固体を 5 フィート通り抜けるごとに 50%の確率で途中で物質化してしまう。そうなった場合、術者は最短距離にある開けた空間に弾き出され、その際に移動した 5 フィートごとに 1d6 ポイントのダメージを受ける。

半分の時間をエーテル界で過ごすため、術者はエーテル状態のクリーチャーを見るだけでなく、攻撃することもできる。術者は、物質界のクリーチャーに対するのとだいたい同じようにエーテル状態のクリーチャーとやりとりをすることができる。たとえば、エーテル状態のクリーチャーに対して使用した呪文は 20%の確率で、術者が物質界にいる時に発動し、失われてしまう可能性がある。

エーテル状態のクリーチャーは不可視状態かつ非実体状態で、上下を含むあらゆる方向に移動できる。非実体クリーチャーであるため、術者は生きているクリーチャーを含む固形物を通り抜けて移動できる。

エーテル状態のクリーチャーは物質界の様子を見聞きできるものの、なにもかも灰色で実体がないような見え方をする。エーテル界から物質界を見聞きする際の視覚と聴覚は 60 フィートまでに制限される。

［力場］効果と防御術の効果は、通常通り術者に作用する。これらの効果は物質界からエーテル界へと及んでいるが、エーテル界から物質界へと及ぶことはない。エーテル状態のクリーチャーは物質状態のクリーチャーを攻撃できないし、エーテル状態の時に発動した呪文はエーテル界の事物に対してしか影響を与えない。ある種の物質界のクリーチャーや物体はエーテル界に攻撃を行なったり効果を及ぼしたりできる。術者以外のエーテル状態のクリーチャーやエーテル界の物体は、実体があるかのように扱う。

ブルズ・ストレンクス

Bull's Strength ／雄牛の筋力

系統 変成術；**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、パラディン 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（雄牛の毛を数本、あるいは糞をひとつまみ）

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）

対象の力が強くなる。この呪文は【筋力】に＋ 4 の強化ボーナスを与え、それによって通常通り、近接攻撃ロールと近接攻撃のダメージ・ロール、その他で【筋力】修正値を使用する際に利益を与える。

マス・ブルズ・ストレンクス

Bull's Strength, Mass> ／集団雄牛の筋力

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、クレリック 6、ドルイド 6

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 クリーチャー 1 体／レベル、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない

マス・ブルズ・ストレンクス は ブルズ・ストレンクス と同様に機能するが、複数のクリーチャーに作用する。

フレア

Flare ／閃光

系統 力術［光］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 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

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果 光の爆発

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 頑健・無効；**呪文抵抗** 可

この初級秘術呪文はまばゆい光の爆発を作り出す。術者がクリーチャー 1 体の眼前で光を作裂させた場合、そのクリーチャーは頑健セーヴに成功しないと、1 分の間、目がくらんだ状態となる。すでに目がくらんだ状態のクリーチャーや、視覚を持たない（または失っている）クリーチャーにはフレアは作用しない。

ブレイク・エンチャントメント

Break Enchantment ／魔力破り

系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5、クレリック 5、バード 4、パラディン 4

発動時間 1 分

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 クリーチャー 1 体／レベルまで、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 不可

この呪文は心術、変成術、呪いから犠牲者を解放する。 ブレイク・エンチャントメント は、フレッシュ・トゥ・ストーン のような瞬間効果さえ逆転させることができる。こうした効果 1 つごとに、術者は DC（11 ＋効果の術者レベル）に対して術者レベル判定（1d20 ＋術者レベル、最大＋ 15）を行なう。成功すれば、そのクリーチャーはその呪文、呪い、効果から解放される。呪われた魔法のアイテムに対する場合の DC は呪いの DC と同じ値である。

ディスペル・マジック で解呪できない呪文の場合、その呪文の**呪文レベル**が 5 以下であるなら ブレイク・エンチャントメント で解呪できる。たとえば ビストウ・カース は ディスペル・マジック では解呪できないが、ブレイク・エンチャントメント なら解呪できる。

効果が、呪われた剣のような何らかの永続的な魔法のアイテムによるものだった場合、ブレイク・エンチャントメント は被害者をアイテムの効果から解放するだけで、アイテムから呪いを除去することはない。

プレイナー・アライ

Planar Ally ／他次元界クリーチャーの友

系統 召喚術（招請）［ レッサー・プレイナー・アライ の本文参照］；**呪文レベル** クレリック 6

構成要素 音声、動作、物質（1,250gp 相当の捧げものと、返礼）、信仰

効果 合計 HD が 12 までの招請した来訪者 1 体か 2 体、出現時には 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない

レッサー・プレイナー・アライ と同様だが、術者は HD が 12 以下のクリーチャー 1 体か、ヒット・ダイスの合計が 12 以下の同種のクリーチャー 2 体を招請することができる。クリーチャーは皆、術者を助けることに同意し、その見返りに返礼を要求する。

グレーター・プレイナー・アライ

Planar Ally, Greater ／上級他次元界クリーチャーの友
系統 召喚術（招請）［レッサー・プレイナー・アライの本文参照］；**呪文レベル** クレリック 8
構成要素 音声、動作、物質（2,500gp 相当の捧げものと、返礼）、信仰
効果 合計 HD が 18 までの招請した来訪者 3 体以内、出現時にはそのうちのどの 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

レッサー・プレイナー・アライ と同様だが、術者は HD が 18 以下のクリーチャー 1 体か、ヒット・ダイスの合計が 18 以下の同種のクリーチャー 3 体までを招請することができる。クリーチャーは皆、術者を助けることに同意し、その見返りに返礼を要求する。

レッサー・プレイナー・アライ

Planar Ally, Lesser ／初級他次元界クリーチャーの友
系統 召喚術（招請）［本文参照］；**呪文レベル** クレリック 4
発動時間 10 分
構成要素 音声、動作、物質（500gp 相当の捧げものと、返礼）、信仰
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
効果 HD が 6 までの招請した来訪者 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

この呪文を発動することで、術者は己の信ずる神格に願って、神格の選んだ（HD が 6 以下の）来訪者 1 体を自分の元へ送ってもらう。術者が特定の神格に仕えていない場合、この呪文は、術者と哲学的な属性を同じくするクリーチャーが応えてくれる普遍的な嘆願となる。術者が特定のクリーチャーの名前を知っている場合、術者は呪文発動の間にその名を唱えることで、その個体を呼び求めることもできる（それでも結局、違うクリーチャーが来てしまうことはある）。

術者はそのクリーチャーに、自分のために 1 つの仕事をしてくれるよう頼むことができ、そのクリーチャーは見返りに返礼を要求する。この仕事は単純なものから複雑なものまであり得る。招請したクリーチャーと奉仕の契約を結ぶには、術者がそのクリーチャーと意思疎通できなくてはならない。

招請したクリーチャーは、自分がする奉仕に返礼を要求する。この返礼は、そのクリーチャーと関わりのある寺院に金銭や魔法のアイテムを寄付することから、直接そのクリーチャーに贈り物を与えることや、その他、術者が行なう何らかのアクション（そのクリーチャーの属性や目的に合致したもの）まで、さまざまな形をとり得る。いずれにせよ、この返礼は、そのクリーチャーが奉仕を行なうのに同意する前に支払わねばならない。契約には少なくとも 1 ラウンドかかるため、そのクリーチャーが行なうアクションはどんなものであれ、到着した次のラウンド以降に始まる。

術者レベルごとに 1 分までしかかからない仕事の場合、招請したクリーチャーの HD ごとに 100gp の返礼が必要である。術者レベルごとに 1 時間までかかる仕事の場合、クリーチャーは HD ごとに 500gp の返礼を要求する。術者レベルごとに 1 日までの長期にわたる仕事の場合、HD ごとに 1,000gp の返礼を要求する。

危険のない仕事であれば、上記の額の半分しか要求しないが、特に危険な仕事の場合、これより高額の返礼を要求することもある。自殺的と感じる仕事を受け入れるクリーチャーはまずいない（招来されたクリーチャーと異なり、招請されたクリーチャーは実際に死んでしまうことに注意）。しかし、その仕事が招請されたクリーチャーの思想傾向と強く結びついているような場合、返礼を半額にしたり、まったく要求しないことにしてもよい。

仕事が終わるか、契約期間が終了すれば、クリーチャーは（適切かつ可能ならば、術者に報告を行なった後）出身次元界に戻る。

注：術者が地、水、火、風、善、悪、秩序、混沌のクリーチャーを招請するために使用すると、招請呪文はその種類の呪文となる。

プレイナー・バインディング

Planar Binding ／他次元界クリーチャー拘束
系統 召喚術（招請）［ レッサー・プレイナー・バインディング の本文参照］；
呪文レベル ウィザード／ソーサラー 6
構成要素 音声、動作
目標 合計 HD が 12 までのエレメンタルあるいは来訪者 3 体以内、出現時にはそのうちのどの 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

レッサー・プレイナー・バインディング と同様だが、術者は HD が 12 以下のクリーチャー 1 体か、ヒット・ダイスの合計が 12 以下の同種のクリーチャー 3 体までを招請することができる。クリーチャーはそれぞれセーヴィング・スローを行なうことができ、それぞれ独立に逃れようと試み、術者はそれぞれ別々に手助けしてくれるよう説得しなければならない。

グレーター・プレイナー・バインディング

Planar Binding, Greater ／上級他次元界クリーチャー拘束
系統 召喚術（招請）［ レッサー・プレイナー・バインディング の本文参照］；
呪文レベル ウィザード／ソーサラー 8
構成要素 音声、動作
目標 合計 HD が 18 までのエレメンタルあるいは来訪者 3 体以内、出現時にはそのうちのどの 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

レッサー・プレイナー・バインディング と同様だが、術者は HD が 18 以下のクリーチャー 1 体か、ヒット・ダイスの合計が 18 以下の同種のクリーチャー 3 体までを招請することができる。クリーチャーはそれぞれセーヴィング・スローを行なうことができ、それぞれ独立に逃れようと試み、術者はそれぞれ別々に手助けしてくれるよう説得しなければならない。

レッサー・プレイナー・バインディング

Planar Binding, Lesser ／初級他次元界クリーチャー拘束
系統 召喚術（招請）［本文参照］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5
発動時間 10 分
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）；本文参照
目標 HD が 6 までのエレメンタルあるいは来訪者 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** 不可および可；本文参照

この呪文の発動は危険な行為を行なう試みである。つまり、特別に用意した罠の中へ別の次元界からクリーチャーを招き寄せるのである。この罠は呪文の距離内になければならない。招請されたクリーチャーは自由と引き替えに 1 つの仕事を行なうことに同意するまで、この罠の中に捕らわれたままとなる。

罠を作るためには、術者は内向きの効果を持たせたマジック・サークル呪文を使用しなければならない。術者は拘束しようとするクリーチャーの種類を知り、それを宣言しなければならない。特定の個体を招請しようとするなら、術者は呪文発動の際にその個体の正しい名前を使用せねばならない。

目標のクリーチャーは意志セーヴィング・スローを行なうことができる。このセーヴィング・スローに成功すれば、クリーチャーは呪文に抵抗する。このセーヴィング・スローに失敗すると、クリーチャーは即座に罠へと引き寄せられる（呪文抵抗によってクリーチャーが招請されなくなるということはない）。そのクリーチャーは術者の術者レベル判定に対して呪文抵抗に成功するか、異次元移動をするか、【魅力】判定（DC15 ＋術者レベルの半分＋術者の【魅力】修正値）に成功すれば、この罠から逃れることができる。捕らわれたクリーチャーは毎日それぞれの方法を 1 度ずつ試すことができる。脱出することができれば、そのクリーチャーは逃げるか、術者を攻撃するかする。クリーチャーに ディメンジョナル・アンカー

を発動すれば、異次元移動による脱出を妨げることができる。術者はこの罠をさらに厳重なものとするために招請の魔法陣（マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル を参照）を用いることもできる。

クリーチャーが罠から脱出できない場合、術者は望むだけ長い間、そのクリーチャーを拘束しておくことができる。術者はクリーチャーに、やらせたい仕事の内容を説明し、恐らくは何らかの報酬を持ちかけることで1つの仕事をむりやりやらせようとすることができる。術者はクリーチャーの【魅力】判定と対抗して【魅力】判定を行なう。この判定は、仕事と報酬の内容に基づいて±0～＋6のボーナスを割り当てる。クリーチャーがこの対抗判定に勝ったなら、クリーチャーはその仕事をすることを拒否する。24時間ごとに新しい申し出や贈賄などを行なったり、古い申し出を繰り返したりできる。こうしたことは、クリーチャーが仕事をすることを約束するか、脱出するか、あるいは術者が他のいずれかの呪文でそのクリーチャーを追い払おうと決心するまで何度でも行なうことができる。不可能な要求や道理に合わない命令にクリーチャーが同意することはない。術者が【魅力】判定のダイスの目で1を出してしまった場合、クリーチャーは呪文の効果から解き放たれ、逃げるか術者を攻撃することができる。

要求した仕事が完遂されたなら、クリーチャーは術者にそう報告するだけでよく、そうすれば即座に自分の来たところへと送り返される。そのクリーチャーが後日、復讐しようとすることもある。クリーチャー自身の行動のみでは完了できない際限のない指示を術者が割り当てた場合、この呪文は最大で術者レベルごとに1日の間、効果が持続し、クリーチャーは直ちに自由になる機会を得る（罠にかかった時と同様の抵抗する機会を得る）。頭のいい対象はある種の指示を出し抜くことができることに注意。

注：術者が地、水、火、風、善、悪、秩序、混沌のクリーチャーを招請するために使用すると、招請呪文はその種類の呪文となる。

フレイミング・スフィアー

Flaming Sphere ／炎の球体

系統 力術［火］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー2、ドルイド2

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（獣脂、硫黄、鉄粉）

距離 中距離（100フィート＋10フィート／レベル）

効果 直径5フィートの球形

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

燃え上がる炎の球体が術者の指し示す方向へ転がって行き、当たればその相手を焼き焦がす。この球体は1ラウンドに30フィート移動する。また、この移動の一部として、30フィートまでなら跳び上がって目標にぶつかることができる。クリーチャーの接敵面に球体が入り込んだ場合、そのラウンドの間は移動を止め、そのクリーチャーに3d6ポイントの［火］ダメージを与える（対象は反応セーヴに成功することでこのダメージを無効化できる）。 フレイミング・スフィアー は家具や低い壁など、高さ4フィート未満の障害物を乗り越えることができる。この球体は触れた可燃物を発火させ、松明と同じ範囲を照らす。

術者が積極的に指示する限り、球体は移動する（術者にとっては移動アクションとなる）。そうしない場合、動かずその場に留まって燃え続ける。その大きさの普通の火を消せる手段ならどんなものでも、この球体の火も消すことができる。球体の表面はスポンジのように押せばへこむ程度の柔らかさなので、炎によるダメージ以外のダメージを与えることはない。同意しないクリーチャーをむりやり押しのけたり、大きな障害物を倒したりすることはできない。 フレイミング・スフィアー は呪文の距離外へ出ると消滅してしまう。

フレイム・アロー

Flame Arrow ／炎の矢

系統 変成術［火］；**呪文レベル** 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（油一滴と火打ち石のかけら）

距離 近距離（25フィート＋5フィート／2レベル）

目標 矢弾50本、ただし発動時にはそれらの矢弾すべてがひとつになっていなければならない

持続時間 10分／レベル

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文は術者に（アローやクロスボウ・ボルト、シュリケン、スリング・ストーン）などの矢弾を炎の矢弾に変えられるようにする。命中すれば、矢弾は目標に1d6ポイントの追加［火］ダメージを与える。炎をまとった矢弾は可燃物や燃えやすい構造物を簡単に発火させることができるが、命中したクリーチャーに着火することはない。

フレイム・ストライク

Flame Strike ／業火

系統 力術［火］；**呪文レベル** クレリック5、ドルイド4

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 中距離（100フィート＋10フィート／レベル）

効果範囲 円筒形（半径10フィート、高さ40フィート）

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 反応・半減；**呪文抵抗** 可

フレイム・ストライク は信仰の力を帯びた垂直の炎の柱を呼び出す。この呪文は術者レベルごとに1d6（最大15d6）ポイントのダメージを与える。このダメージの半分は［火］ダメージであるが、残りは信仰の力そのものから直接与えられたものである。そのため、後者のダメージが［火］に基づく攻撃への抵抗力（たとえば、プロテクション・フロム・エナジー［火］や ファイアー・シールド（チル・シールド）などの魔法によって与えられるもの）によって減少することはない。

フレイム・ブレード

Flame Blade ／炎の刃

系統 力術［火］；**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、信仰

距離 0フィート

効果 剣のようなビーム

持続時間 1分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

術者の手から灼熱の炎が噴きだし、長さ3フィートの輝くビームとなる。術者は剣に似たこのビームをまるでシミターであるかのように振るうことができる。 フレイム・ブレード による攻撃は近接接触攻撃である。この刃は1d8＋術者レベル2レベルごとに1（最大＋10）ポイントの［火］ダメージを与える。この刃は実体がないため、術者の【筋力】修正値はこのダメージに適用されない。 フレイム・ブレード は羊皮紙や藁、乾いた木の棒や布のような可燃物を発火させることができる。

プレイヤー

Prayer ／祈祷

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** クレリック3、パラディン3

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 40フィート

効果範囲 術者を中心とした半径40フィートの爆発内の味方と敵すべて

持続時間 1ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

術者は自分と自分の味方に特別な恩恵をもたらし、敵には不遇をもたらす。術者と術者の味方は攻撃ロール、武器のダメージ・ロール、セーヴ、技能判定に＋1の幸運ボーナスを得、敵は同じロールに－1のペナルティ

を被る。

プレイン・シフト

Plane Shift ／次元界転移

系統 召喚術（瞬間移動）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7、クレリック 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（移動先の次元界に調和した二股になった金属棒）

距離 接触

目標 接触したクリーチャー、あるいは、互いに手をつないだ同意するクリーチャー 8 体まで

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

術者は自分自身や、他の何体かのクリーチャーを他の次元界や異次元に移動させる。何人かの同意する人物が手をつないで輪を作るなら、プレイン・シフト は同時に 8 人までに作用を及ぼすことができる。意図した次元界上の特定の到着地点へ正確に転移することはまず不可能である。術者は物質界から他のどの次元界へも行くことができるが、意図した目的地から 5 ～ 500（5d%）マイルのところに現れる。

注：プレイン・シフト はクリーチャーを瞬時に転移し、終了する。帰ろうとするなら、そのクリーチャーは別の方法（ プレイン・シフト の発動を含む）を見つける必要がある。

ブレード・バリアー

Blade Barrier ／刃の障壁

系統 力術［力場］；**呪文レベル** クレリック 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 多数の旋回する刃でできた長さ 20 フィート／レベルまでの壁、あるいは多数の旋回する刃でできた 2 レベルごとに半径 5 フィートまでの環状の壁；どちらも高さ 20 フィート

持続時間 1 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 反応・半減あるいは反応・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可

純粋な力場から成る多数の旋回する刃でできた、移動しない垂直のカーテンが発生する。この壁を通り抜けたクリーチャーは術者レベルごとに 1d6（最大 15d6）ポイントのダメージを受ける。反応セーヴに成功すれば、このダメージを半減できる。

すでにクリーチャーのいる場所にこの障壁を呼び出した場合、そうしたクリーチャーは壁を通り抜けた場合と同様に、それぞれダメージを被る。そうしたクリーチャーはそれぞれ、反応セーヴに成功することで、壁を避け（いずれか好きな側に抜け）、ダメージを受けずに済ませることができる。

ブレード・バリアー は、それを通り抜ける攻撃に対して遮蔽（AC に＋ 4 のボーナス、反応セーヴに＋ 2 のボーナス）を提供する。

ブレス

Bless ／祝福

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。

ブレス・ウェポン

Bless Weapon ／武器祝福

系統 変成術；**呪文レベル** パラディン 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

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 不可；**呪文抵抗** 不可

この変成術は 1 つの武器を、悪の属性を持つ敵に正確無比な一撃を与えられるようにする。悪の属性を持つクリーチャーのダメージ減少を無視したり、悪の属性を持つ非実体クリーチャーに命中させたりする際に、この武器は＋ 1 の強化ボーナスを持っているものとして扱われる（実際の強化ボーナスを与えるわけではないが）。武器は善の属性にもなるため、ある種のクリーチャー（特に悪の来訪者）のダメージ減少を無視する（この効果は、その武器が持っているかもしれないそれ以外のすべての属性を上書きし、抑止する）。1 本ずつならアローやボルトを変成することもできるが、作用を受けた射出武器（ボウなど）から撃ち出される矢弾には呪文の恩恵は与えられない。

加えて、悪の属性を持つ敵に対するクリティカル・ヒット・ロールはすべて自動的に成功となる。従って、クリティカル可能状態となった場合、すべてクリティカル・ヒットとなる。この効果は、キーン能力を持つ武器やヴォーパル能力を持つソードなど、クリティカル・ヒットに関係のある魔法効果をすでに持っている武器には適用されない。

ブレス・ウォーター

Bless Water ／水の祝福

系統 変成術［善］；**呪文レベル** クレリック 1、パラディン 1

発動時間 1 分

構成要素 音声、動作、物質（銀の粉末 5 ポンドぶん（25gp 相当））

距離 接触

目標 接触したビンの水

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

この変成術は、ビン 1 本（1 パイント＝ 0.473 リットル）の水に正のエネルギーを吹き込み、聖水に変える。

ブレス・オヴ・ライフ

Breath of Life ／命の息吹

系統 召喚術（治癒）；**呪文レベル**：クレリック 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

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）または意志・半減、本文参照；**呪文抵抗** 可（無害）または可、本文参照

この呪文は 5d8 ＋ 1 ／術者レベル（最大＋ 25）ポイントのダメージを回復させる。

他の治癒呪文とは異なり、この呪文によって死亡した直後のクリーチャーを蘇生させることができる。1 ラウンド以内に死んだクリーチャーに唱え、回復後のヒット・ポイントが【耐久力】の負の値を上回ったなら、そのクリーチャーは復活して安定化する。回復後のヒット・ポイントが【耐久力】の負の値と同じか下回ったなら、そのクリーチャーは死亡したまま

である。 ブレス・オヴ・ライフ によって息を吹き返したクリーチャーは、1 日の間負のレベルを 1 レベル得る。

即死効果によって殺されたクリーチャーを ブレス・オヴ・ライフ で蘇生することはできない。

他の治癒呪文のように ブレス・オヴ・ライフ はアンデッドに対してダメージを与え、それらを生き返らせることはない。

プレスティディジテイション

Prestidigitation ／奇術

系統 共通呪文；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 0、バード 0

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 10 フィート

目標、効果あるいは効果範囲 本文参照

持続時間 1 時間

セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 不可

“ 奇術 ” とは、初心者の呪文の使い手が練習のために使う簡単な手品である。一度発動すると、術者は プレスティディジテイション 呪文によって 1 時間の間、単純な魔法の効果を起こすことができるようになる。この効果は簡単なもので、厳しい制限がある。奇術によって 1 ポンドの物質をゆっくりと持ち上げることができる。毎ラウンド、一辺 1 フィートの立方体に収まるアイテムに色をつけたり、きれいにしたり、汚したりできる。1 ポンドの命を持たぬ物質を冷やしたり、暖めたり、匂いをつけたりできる。ダメージを与えたり、呪文の使い手の精神集中に作用を及ぼすことはできない。 プレスティディジテイション は小さな物体を作り出すことができるが、それらは粗雑でいかにも作り物めいて見える。 プレスティディジテイション 呪文によって作り出された物質は極めて壊れやすく、道具、武器、あるいは呪文の構成要素として使うことはできない。最後に、プレスティディジテイション は他のいかなる呪文の効果を再現する力も持たない。物体に対する実際の（単に移動させたり、きれいにしたり、汚したりする以上の）いかなる変化も、1 時間しか持続しない。

フレッシュ・トゥ・ストーン

Flesh to Stone ／肉を石に

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（石灰、水、土）

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 頑健・無効；**呪文抵抗** 可

対象と対象が運搬している所持品はすべて、意識を持たず動くこともない石像に変わる。この呪文によって作られた石像が壊されたりダメージを受けた場合、その対象は（石像から本来の状態に戻るようなことがあれば）同様のダメージや身体障害を被る。そのクリーチャーは死亡状態ではないが、デスウォッチ のような呪文で見た場合、生きていると見えることもない。この呪文は肉の体を持つクリーチャーにのみ作用する。

フローティング・ディスク

Floating Disk ／浮遊盤

系統 力術［力場］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（水銀一滴）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果 直径 3 フィートの円盤状の力場

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

術者はわずかにくぼんだ円盤状の［力場］を作り出す。この円盤は術者に付き従い、荷物を運んでくれる。この円盤は直径 3 フィートで、中央部の深さは 1 インチである。術者レベルごとに 100 ポンドの重量を運ぶことができる。液体を運ぶために使えば、2 ガロン（7.57 リットル）の容量がある。この円盤は常に地上約 3 フィートのところに浮かび、水平を保つ。呪文の距離内で水平に浮遊し、毎ラウンド、術者の通常の移動速度までの速度で術者に付き従う。特に指定されない限り、それ自身と術者の間に常に 5 フィートの間隔を保つ。呪文の持続時間が切れれば、円盤は消滅する。また、円盤は術者が呪文の距離外に移動した場合や、円盤を下の床面から 3 フィートより離そうとした場合も消滅してしまう。円盤が消滅すると、それが支えていたものはすべて下の床に落下する。

プログラムド・イメージ

Programmed Image ／条件作動虚像

系統 幻術（虚像）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、バード 6

構成要素 音声、動作、焦点（羊毛と 25gp 相当のジェイド（翡翠）粉末）

効果 一辺 20 フィートの立方体＋一辺 10 フィートの立方体の区画 1 個ぶん／レベルまで広げられる視覚的な虚像（自在）

持続時間 作動するまでは永続、作動後は 1 ラウンド／レベル

サイレント・イメージ と同様だが、この呪文の虚像は特定の条件が発生した時に起動する。この虚像は視覚、聴覚、嗅覚、温度の要素を含んでおり、また、他人が理解できるようなセリフをしゃべらせることもできる。

術者は呪文の発動時に作動条件（特別な言葉でもよい）を設定する。この幻術を作動させるできごとは術者の望むようにどれだけ漠然としたものにも限定された詳細なものにもできるが、聴覚あるいは触覚、嗅覚、視覚に基づくものでなくてはならない。作動条件は属性のような、普通なら明白に知覚できない特質に基づくものであってはならない。このような作動条件についての詳細は マジック・マウス 参照。

プロジェクト・イメージ

Project Image ／幻像投影

系統 幻術（操影）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7、バード 6

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（作成に 5gp かかる術者自身の小さなレプリカ）

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果 影でできた複製 1 体

持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・看破（やりとりがあった場合）；**呪文抵抗** 不可

術者は影界から引き出したエネルギーを用いて、半ば実在する幻術版の自分を作り出すことができる。この投影幻像は術者とまったく同じ外見、声、匂いを持っているが、実体はない。この投影幻像は、術者が違う行動をするよう指示しない限り（移動アクション）、術者の行動（会話も含む）を真似る。

術者はあたかも自分が投影幻像の立っている場所にいるかのように、その目を通して見、その耳を通して聞くことができる。そして、自分のターンの間に、フリー・アクションにより幻像の目や耳を通して見聞きするのをやめ、自分の目や耳で見聞きするようにしたり、逆に自分の目や耳で見聞きするのをやめて、幻像の目や耳を通して見聞きするようにすることができる。幻像の知覚を使用している間、術者自身の肉体は盲目状態かつ聴覚喪失状態であると見なされる。

術者が望めば、自分が発動する距離が “ 接触 ” かそれ以上の呪文を、自分ではなく投影幻像を起点として発動することができる。幻術呪文をのぞけば、投影幻像が自分自身に呪文を発動することはできない。投影幻像を起点にした場合でも、呪文は他の目標に対して通常通り作用する。

物体は意志セーヴに成功したかのように、投影幻像の作用を受ける。術者は常に投影幻像との間に効果線を維持していなくてはならない。効果線が遮られれば、呪文は終了する。術者が ディメンジョン・ドア 、テレポート 、プレイン・シフト 、あるいはそれに類する（一瞬であっても）効果

線を切ってしまう呪文を使用した場合、この呪文は終了する。

プロテクション・フロム・アローズ

Protection from Arrows ／矢弾よりの保護
系統 防御術；**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、焦点（海亀か陸亀の甲羅ひとかけら）
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まで
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

この呪文によって守られたクリーチャーは遠隔武器への抵抗力を得る。対象は遠隔武器に対する " ダメージ減少 10 ／魔法 " を得る。この呪文によって、同様のダメージ減少を持つクリーチャーにダメージを与える能力を対象が得ることはない。合計で術者レベルごとに 10（最大 100）ポイントのダメージを防いでしまうと、この呪文はチャージ消費される。

プロテクション・フロム・イーヴル

Protection from Evil ／悪よりの保護
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 AC に＋ 2 の反発ボーナス、セーヴに＋ 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、目標は精神的にコントロールされる呪文や効果（心術［強制］や心術［魅惑］を含む）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（セーヴが可能な効果ならば）。このセーヴィング・スローは一度目と同じ DC 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えられる。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、目標は精神的にコントロールされる新たな効果に完全耐性を持つ。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、目標がコントロールされるのは妨害できる。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あとずさる。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。

プロテクション・フロム・エナジー

Protection from Energy ／エネルギーよりの保護
系統 防御術；**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、レンジャー 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 接触
目標 接触したクリーチャー
持続時間 10 分／レベル、あるいはチャージ消費まで
セーヴィング・スロー 頑健・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

プロテクション・フロム・エナジー は、術者が発動時に選択した 1 種類のエネルギー（［音波］［酸］［電気］［火］［冷気］）に対する一時的な完全耐性を与える。術者レベルごとに 12 ポイント（最大で 10 レベルにおける 120 ポイント）のエネルギー・ダメージを軽減したら、この呪文はチャージ消費される。

プロテクション・フロム・エナジー は レジスト・エナジー 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・エナジー と レジスト・エナジー 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・エナジー がダメージを軽減する。

プロテクション・フロム・グッド

Protection from Good ／善よりの保護
系統 防御術［悪］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、クレリック 1

プロテクション・フロム・イーヴル と同様だが、反発ボーナスと抵抗ボーナスは善のクリーチャーからの攻撃に適用される。対象は善のクリーチャーによる支配に対してもう一度セーヴィング・スローを行なえ、招来された善のクリーチャーは対象に接触できない。

プロテクション・フロム・ケイオス

Protection from Chaos ／混沌よりの保護
系統 防御術［秩序］；**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

プロテクション・フロム・イーヴル と同様だが、反発ボーナスと抵抗ボーナスは混沌のクリーチャーからの攻撃に適用される。対象は混沌のクリーチャーによる支配に対してもう一度セーヴィング・スローを行なえ、招請された混沌のクリーチャーは対象に接触できない。

プロテクション・フロム・スペルズ

Protection from Spells ／呪文よりの保護
系統 防御術；**呪文レベル** 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（500gp 相当のダイアモンド）、焦点（防御を与える対象ごとに、1,000gp のダイアモンド 1 つ。各対象は呪文の持続時間の間、この宝石を持っていなければならない。対象が宝石を失った場合、この呪文はその対象には作用しなくなる）
距離 接触
目標 接触したクリーチャー 1 体／ 4 レベルまで
持続時間 10 分／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

対象は呪文および擬似呪文能力に対するセーヴィング・スローに＋ 8 の抵抗ボーナスを得る（ただし、超常能力や変則的能力に対してはボーナスは得られない）。

プロテクション・フロム・ロー

Protection from Law ／秩序よりの保護
系統 防御術［混沌］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、クレリック 1

プロテクション・フロム・イーヴル と同様だが、反発ボーナスと抵抗ボーナスは秩序のクリーチャーからの攻撃に適用される。招来された秩序のク

リーチャーが対象に接触できない。対象は秩序のクリーチャーによる支配に対してもう一度セーヴィング・スローを行なえ、招来された秩序のクリーチャーは対象に接触できない。

プロデュース・フレイム

Produce Flame ／火炎作成

系統 力術［火］；**呪文レベル** ドルイド 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 0 フィート

効果 術者の掌の中の炎

持続時間 1 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

松明と同じ明るさの炎が術者の開いた手の中に現れる。この炎は術者にも術者の装備にも害を与えることはない。

照明となるのに加え、この炎は投げたり、敵に触れるのに使用することもできる。術者は敵に近接接触攻撃で命中させ、1d6 ＋術者レベルごとに 1（最大＋ 5）ポイントの［火］ダメージを与えることができる。さもなくば、術者はこの炎を投擲武器として 120 フィートの距離まで放り投げることができる。そうした場合、術者は（射程ペナルティなしで）遠隔接触攻撃によって攻撃し、近接攻撃の時と同様のダメージを与える。術者がこの炎を放り投げると、即座に新しい炎が術者の手の中に現れる。一度攻撃するたびに、残り持続時間が 1 分ずつ減っていく。攻撃することで残り持続時間が 0 分以下になれば、この呪文はその攻撃を解決した後に終了する。

この呪文は水の中では働かない。

ベアズ・エンデュアランス

Bear's Endurance ／熊の耐久力

系統 変成術；**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、レンジャー 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（わずかな髪、あるいは一摘みのベアの糞）

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

この呪文の作用を受けたクリーチャーは高い生命力とスタミナを得る。この呪文は対象に【耐久力】への＋ 4 強化ボーナスを与え、それによって通常通り、ヒット・ポイント、頑健セーヴ、【耐久力】判定などに利益を与える。

【耐久力】の値が一時的に上昇したことによって得られるヒット・ポイントは一時的ヒット・ポイントではない。こうしたヒット・ポイントは、対象の【耐久力】が本来の値に戻る時点で失われる。一時的ヒット・ポイントのように最初に失われることはない。

マス・ベアズ・エンデュアランス

Bear's Endurance, Mass ／集団熊の耐久力

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、クレリック 6、ドルイド 6

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 クリーチャー 1 体／レベル、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない

マス・ベアズ・エンデュアランス は ベアズ・エンデュアランス と同様に機能するが、複数のクリーチャーに作用する。

ヘイスト

Haste ／加速

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、バード 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（甘草（かんぞう）の根を削ったもの）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 クリーチャー 1 体／レベル、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない

持続時間 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 頑健・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

変成されたクリーチャーは、加速状態となり通常より速く動き速く行動する。この速度の上昇には複数の効果がある。

全力攻撃アクションをとる際、加速状態のクリーチャーは、自分が手に持っている武器によって 1 回の追加攻撃を行なえる。この攻撃にはそのクリーチャーの最大基本攻撃ボーナスを用い、現在の状況で適用されるすべての修正を適用する（この効果は、“スピード”能力のある武器など、同様の効果をもたらす他の効果とは累積しない。また、追加のアクションを与えるものではない。従ってこの呪文の対象となるクリーチャーはこの効果を、2 度目の呪文を発動するといったように、追加のアクションをこのラウンドに行なうために使用することはできない）。

この呪文の対象となったクリーチャーは、攻撃ロールに＋ 1 のボーナスを、また AC と反応セーヴに＋ 1 の回避ボーナスを受ける。AC への【敏捷力】ボーナスが失われるような状況下ではこれらの回避ボーナスもまた失われる。

この呪文の対象となったクリーチャーの移動モード（これには地上の移動および、穴掘り、登攀、飛行、水泳が含まれる）はすべて 30 フィート増加する。その上限は対象の持つそれぞれの移動方法について通常の移動速度の 2 倍までである。この移動速度の増加は強化ボーナスである。通常の移動速度の増加と同様に、クリーチャーの跳躍距離に作用する。複数回の ヘイスト の効果は累積しない。ヘイスト は スロー を相殺し、解呪する。

ベイルフル・ポリモーフ

Baleful Polymorph ／有害な変身

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 5、ドルイド 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

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 頑健・無効、意志・不完全；本文参照；**呪文抵抗** 可

ビースト・シェイプ III のように、セーヴに失敗した対象は小型またはより小さい 1HD 以下の動物に変身する。変身そのものが致命的だとわかる（例えば地上で水生生物に変身するなど）ならば、セーヴに＋ 4 ボーナスを受ける。

この呪文が成功した時、対象はもう一度意志セーヴを行なう。この二度目のセーヴに失敗したなら、対象は変則的能力、超常能力、擬似呪文能力、そして呪文の発動能力を失い、新しい種族が持つ属性、特殊能力、【知力】【判断力】【魅力】の能力値を自身の持つものの代わりに得る。対象はまだクラスとレベル、それらに由来する利益（基本攻撃ボーナス、基本セーヴ・ボーナス、ヒット・ポイントなど）を所持しており、変則・超常・擬似呪文能力でないクラス特徴（呪文発動能力以外）を持っている。

ベイルフル・ポリモーフ への抵抗に失敗した時点で、対象に効果を及ぼしていたポリモーフ効果は失われる。 ベイルフル・ポリモーフ の効果が続く限り、対象は他のポリモーフの呪文や効果で新たな姿をとることはできない。非実体あるいはガス状のクリーチャーは ポリモーフ に完全耐性がある。（変身生物）の副種別を持つクリーチャーは標準アクションで本来の姿へと戻ることができる。

ベイン

Bane ／破滅の予感
系統 心術（強制）［恐怖、精神作用］；**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 50 フィート
効果範囲 術者を中心とした半径 50 フィートの爆発
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

ベイン は術者の敵の心を恐怖と疑念で満たす。作用を受けたクリーチャーはそれぞれ攻撃ロールに－ 1 のペナルティと、［恐怖］効果に対するセーヴィング・スローに－ 1 のペナルティを受ける。 ベイン は ブレス を相殺し、解呪する。

ヘルピング・ハンド

Helping Hand ／導きの手
系統 力術；**呪文レベル** クレリック 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 5 マイル
効果 おぼろげな手
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

手のおぼろげな幻影を作り出す。術者はその手を使いに出して 5 マイル以内のクリーチャー 1 体を見つけさせることができる。それから手はそのクリーチャーをさし招き、相手がついてくるようなら術者のところまで案内する。

この呪文を発動するとき、術者は人物 1 人（あるいはクリーチャー 1 体）を、肉体的特徴を説明して特定する。肉体的特徴の説明に種族、性別、外見などを含めるのはよいが、レベル、属性、クラスなどのつかみどころのない要素を含めてはならない。説明が終わると、手は説明に合った対象を探して飛んでゆく。対象を探し当てるのにかかる時間は、続く表にあるように、対象がどれだけ離れているかによる。

距離	位置を掴むのにかかる時間
～ 100 フィート	1 ラウンド
1,000 フィート	1 分
1 マイル	10 分
2 マイル	1 時間
3 マイル	2 時間
4 マイル	3 時間
5 マイル	4 時間

手は、対象を探し当てたなら、ついてくるように手招きする。相手がついてくるなら、手は術者のいる方角を指し、対象を導いて一番まっすぐで通りやすい道を通ってゆく。手は対象の 10 フィート前に浮かび、先に立って毎ラウンド 240 フィートまでの任意の速度で（対象に歩調を合わせて）動きつづける。手は対象を術者のところまで案内しおえたら消える。

対象は手についてくるように強要されるわけでも、何らかの特別な方法で術者に向かって進ませられるわけでもない。相手がついてこないことにしたら、手は呪文の持続時間のあいだ対象を手招きし続け、そして消える。対象が術者の方へ向かっている途中に呪文が切れたら、手は消える。対象は自力で術者の居場所をつきとめねばならなくなるだろう。

術者が手に対して行なった説明に合致する対象が、5 マイル以内に 2 体以上いたら、手が探し当てるのは一番近いクリーチャーである。そのクリーチャーが手についてこなくても、手は次の対象を探しには行かない。

4 時間の捜索を終えて、5 マイル以内に説明に合致する対象が見つけられなかったなら、手は術者のところに戻ってきて、手のひらを上に向けてみせて（そんなクリーチャーは見つかりませんでしたということを示して）消える。

おぼろげな手には物理的な形態があるわけではない。これが見えるのは術者と、術者の説明に合致する対象だけである。手は戦闘には参加できないし、その他何にせよ、対象を見つけ出して術者のところへ呼び招く以外のことは一切できない。固体を通り抜けることはできないが、小さな裂け目や隙間を通り抜けることはできる。手は、術者が呪文を発動して手が現れた場所から 5 マイルまでしか動けない。

ポイズン

Poison ／毒
系統 死霊術；**呪文レベル** クレリック 4、ドルイド 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 接触
目標 接触した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

自然界の肉食生物の持っ毒の力を呼び起こすことで、術者は対象に近接接触攻撃に成功することで恐るべき毒を注入できる。この毒は毎ラウンド 1d3 ポイントの【耐久力】ダメージを 6 ラウンドまで与える。毒に侵されたクリーチャーは毎ラウンド頑健セーヴを行ない、成功すればそのラウンドのダメージを無効化して効果を終了させることができる。

ポーラー・レイ

Polar Ray ／冷凍光線
系統 力術［冷気］；**呪文レベル** 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、焦点（白い陶器製の円錐形か三角柱）
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
効果 光線
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

凍てつく空気と氷から成る青白い光線が術者の手から放たれる。目標にダメージを与えるためには、術者はこの光線で遠隔接触攻撃に成功しなければならない。この光線は術者レベルごとに 1d6（最大 25d6）ポイントの［冷気］ダメージを与え、【敏捷力】を 1d4 ポイント吸収する。

ホーリィ・オーラ

Holy Aura ／聖なるオーラ
系統 防御術［善］；**呪文レベル** クレリック 8
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、焦点（500gp の価値のある小さな聖遺物入れ）
距離 20 フィート
目標 術者を中心とした半径 20 フィートの爆発内にいるクリーチャー 1 体／レベル
持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 可（無害）

目もくらむばかりの聖なる輝きが対象を包んで攻撃から守り、悪の属性のクリーチャーの発動した呪文に対する抵抗力を与え、対象に攻撃を当てた悪の属性のクリーチャーを盲目状態にする。この防御術呪文には 4 つの効果がある。

第一に、この呪文によって守られたクリーチャーは AC に＋ 4 の反発ボーナスと、セーヴに＋ 4 の抵抗ボーナスを得る。 プロテクション・フロム・イーヴル の効果と異なり、この利益は悪の属性のクリーチャーによる攻撃に対してだけではなく、すべての攻撃に対して適用される。

第二に、この呪文によって守られたクリーチャーは［悪］の呪文や悪の属性のクリーチャーの発動した呪文に対して呪文抵抗 25 を得る。

第三に、この防御術呪文は受容者が プロテクション・フロム・イーヴル と同様に、憑依および精神的な影響を受けないよう保護する。

最後に、悪の属性のクリーチャーが ホーリィ・オーラ によって守られたクリーチャーに対する近接攻撃に成功した場合、攻撃者は盲目状態にな

る（ ブラインドネス／デフネス 呪文と同様に頑健セーヴに成功すれば無効化できるが、ホーリィ・オーラ のセーヴ DC に対して行なうこと）。

ホーリィ・スマイト

Holy Smite ／聖なる打撃
系統 力術［善］；**呪文レベル** クレリック 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
効果範囲 半径 20 フィートの爆発
持続時間 瞬間（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

術者は聖なる力を呼び降ろして敵を討つ。この呪文によって害を被るのは、悪か中立の属性のクリーチャーだけである。この呪文は善のクリーチャーには作用しない。

この呪文は効果範囲内の悪の属性のクリーチャーに対して、術者レベル 2 レベルごとに 1d8（最大 5d8）ポイント、悪属性の来訪者に対しては、術者レベル 1 レベルごとに 1d6（最大 10d6）ポイントのダメージを与え、1 ラウンドの間、盲目状態にする。意志セーヴに成功すれば、ダメージは半減し、盲目効果は無効化される。

善の属性でも悪の属性でもないクリーチャーにはダメージは半分しか与えられず、盲目効果もない。そうしたクリーチャーは意志セーヴに成功すれば、ダメージをさらに半減させる（ロールの 1/4 に下げる）ことができる。

ホーリィ・ソード

Holy Sword ／聖なる剣
系統 力術［善］；**呪文レベル** パラディン 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 接触
目標 接触した近接武器 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

この呪文を使えば、聖なる力を剣など、選んだ近接武器に宿すことができる。その武器は " ホーリィ " 能力を持つ＋ 5 の武器（攻撃およびダメージのロールに＋ 5 の強化ボーナス、悪属性の相手に＋ 2d6 ダメージ）として働く。また マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル の効果を発する（同名の呪文と同じ効果）。 マジック・サークル が切れたら、剣は術者のターンにフリー・アクションで新しい マジック・サークル を張る。剣が術者の手を離れたなら、その 1 ラウンド後にこの呪文は自動的に打ち消される。 ホーリィ・ソード のかかった武器を一度に 2 本以上持つことはできない。

この呪文を魔法の武器にかけた場合、呪文の効果は武器が本来有する力に優先する。持続時間中は武器本来の強化ボーナスや魔法のパワーは無効になる。この呪文は ブレス・ウェポン その他、武器に何らかの修正を与える呪文とは効果が累積しない。

この呪文はアーティファクトには効かない。高品質の武器による攻撃へのボーナスは、攻撃への強化ボーナスとは累積しないことに注意。

ホーリィ・ワード

Holy Word ／聖なる言葉
系統 力術［音波、善］；**呪文レベル** クレリック 7
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声
距離 40 フィート
効果範囲 術者を中心とした半径 40 フィートの拡散内の善属性でないクリーチャー
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 意志・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可

ホーリィ・ワード の効果範囲内にいるクリーチャーはすべて、以下の有害な効果を受ける。

HD	効果
術者レベルに等しい	聴覚喪失
術者レベル－ 1 以下	盲目、聴覚喪失
術者レベル－ 5 以下	麻痺、盲目、聴覚喪失
術者レベル－ 10 以下	死、麻痺、盲目、聴覚喪失

これらの効果は累積し、同時に発生する。意志セーヴに成功したなら、この効果を軽減したり無効化できる。複数の影響を受けるクリーチャーも意志セーヴは 1 回のみ行ない、この結果をすべての効果に適用する。

聴覚喪失：クリーチャーは 1d4 ラウンドの間、聴覚喪失状態となる。セーヴ：無効。

盲目：クリーチャーは 2d4 ラウンドの間、盲目状態となる。セーヴ：盲目状態の効果は 1d4 ラウンドに軽減する。

麻痺：クリーチャーは 1d10 分間、麻痺状態かつ無防備状態となる。セーヴ：麻痺状態の効果は 1 ラウンドに軽減する。

死：生きているクリーチャーは死亡する。アンデッド・クリーチャーは破壊される。セーヴ：無効。セーヴに成功した場合、対象のクリーチャーは代わりに 3d6 ＋術者レベルごとに 1 ポイント（最大＋ 25）のダメージを受ける。

さらに、この呪文を発動した時点で術者が自分の出身次元界にいる場合、効果範囲内にいて属性が " 善 " でない他次元界クリーチャーは直ちにそれぞれの出身次元界に退去させられる。このように退去させられたクリーチャーは少なくとも 24 時間の間、戻ってくることはできない。この効果は、そのクリーチャーが ホーリィ・ワード の呪言を耳にしたかどうかに関わらず発生する。また、この呪文の退去させる効果には意志セーヴ（－ 4 のペナルティが課せられる）が行なえ、成功すれば無効化できる。

ヒット・ダイスが術者の術者レベルより高いクリーチャーには、ホーリィ・ワード は作用しない。

ホールド・アニマル

Hold Animal ／動物金縛り
系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ドルイド 2、レンジャー 2
構成要素 音声、動作
目標 動物 1 体

ホールド・パースン と同様だが、この呪文は人型生物ではなく動物に作用する。

ホールト・アンデッド

Halt Undead ／アンデッド金縛り
系統 死霊術；**呪文レベル** 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（硫黄あるいはニンニクの粉ひとつまみ）
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
目標 アンデッド 3 体まで、ただしそのうちのとの 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

この呪文は 3 体までのアンデッド・クリーチャーを身動きできなくさせる。知性のないアンデッド（スケルトン、ゾンビなど）はセーヴィング・スロー不可。知性のあるアンデッドはセーヴィング・スローを行なう。呪文が効けば持続時間中、アンデッドは動けなくなる（ちょうど生きているクリーチャーが ホールド・パースン の影響を受けた場合のように）。 ホールト・アンデッド のかかったクリーチャーが、攻撃されたり、ダメージを受けたりすれば、そのクリーチャーに対する呪文の影響は解ける。

ホールド・パースン

Hold Person ／対人金縛り

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、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（小さくまっすぐな鉄片）
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
持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）；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
　対象はその場で動きを止め、麻痺状態で立ちっくす。意識はあるし普通に息もしているが、行動は一切とれず、口をきくことすらできない。毎ラウンド自分のターンに対象は効果を終わらせるために新たなセーヴィング・スローを行なうことができる。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。翼で空を飛ぶクリーチャーが麻痺状態になったなら、羽ばたくことができなくなり、落下する。泳ぐクリーチャーは泳げなくなり、溺れる可能性がある。

マス・ホールド・パースン

Hold Person, Mass ／集団対人金縛り
系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7
目標 1 体以上の人型生物クリーチャー、それらのクリーチャーのうちいずれも他のものから 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
　この呪文は上記以外では ホールド・パースン と同様である。

ホールド・ポータル

Hold Portal ／戸口閉ざし
系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
目標 20 平方フィート／レベルまでの戸口 1 つ
持続時間 1 分／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可
　この呪文は木や金属や石の扉、門、窓、そのほか雨戸よろい戸のたぐい 1 つを、魔法の力で閉ざしてしまう。ちょうと、しっかり戸を閉めて普通に鍵をかけたのと同じように、魔法の力で戸口を閉ざしてしまうのである。ノックの呪文を使ったり、ディスペル・マジック に成功したりすれば、ホールド・ポータル を無効化できる。
　この呪文が作用している戸口を力でこじ開ける場合、DC は通常の DC ＋ 5 になる。

ホールド・モンスター

Hold Monster ／怪物金縛り
系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5、バード 4
構成要素 音声、動作、物質／信仰（硬い金属の棒あるいはロッド。長さ 1 インチ強（約 3cm）の釘ほどの小さなものでもよい）
目標 生きているクリーチャー 1 体
　ホールド・パースン と同様だが、この呪文は生きているクリーチャーならどんなものに対しても作用する（対象が意志セーヴに失敗すれば）。

マス・ホールド・モンスター

Hold Monster, Mass ／集団怪物金縛り
系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 9
目標 1 体以上のクリーチャー、そのクリーチャーのうちどれも他のものから 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
　ホールド・パースン と同様だが、この呪文は生きているクリーチャーならどんなものでも麻痺状態にし、複数のモンスターに作用する（対象が意志セーヴに失敗すれば）。

ホリッド・ウィルティング

Horrid Wilting ／恐るべき枯渇
系統 死霊術；**呪文レベル** 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／信仰（海綿一切れ）
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、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 60 フィート以内の距離に収まっていなければならない
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 頑健・半減；**呪文抵抗** 可
　目標の生きているクリーチャーたちの体から水分が蒸発し、肉はしぼみひびが入り、そして塵へと砕ける。この呪文は術者レベルにつき 1d6（最大 20d6）のダメージを与える。この呪文はウォーター・エレメンタルや植物クリーチャーには特に破壊的に効き、術者レベルごとに 1d8 ポイントのダメージを与える（最大 20d8）。

ポリモーフ

Polymorph ／変身
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 5
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（選択したクリーチャーの一部）
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（解除可）
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 不可（無害）
　この呪文は同意したクリーチャーを術者が選択した動物か人型生物かエレメンタルの姿に変身させる。同意していないクリーチャーに対しては何の効果もなく、目標となったクリーチャーが変身する姿に影響することもできない（言葉で術者に伝えることは別として）。
　変身させる種別に動物や魔獣を選んだ場合は ビースト・シェイプ II と同様に、エレメンタルを選んだ場合は エレメンタル・ボディ I と同様に、人型生物を選んだ場合は オルター・セルフ と同様に働く。目標は全ラウンド・アクションとして呪文を解除し、元の姿に戻ることができる。

グレーター・ポリモーフ

Polymorph, Greater ／上級変身
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 7
　この呪文は ポリモーフ と同様に働くが、目標をドラゴンや植物クリーチャーの姿に変えることができる。変身させる種別に動物や魔獣を選んだ場合は ビースト・シェイプ IV と同様に、エレメンタルを選んだ場合は エレメンタル・ボディ III と同様に、人型生物を選んだ場合は オルター・セルフ と同様に、植物を選んだ場合は プラント・シェイプ II と同様に、ドラゴンを選んだ場合は フォーム・オヴ・ザ・ドラゴン I と同様に働く。目標は全ラウンド・アクションとして呪文を解除し、元の姿に戻ることができる。

ポリモーフ・エニイ・オブジェクト

Polymorph Any Object ／物体変身
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
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質／信仰（水銀、ゴム、煙）
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 体か、100 立方フィート／レベルまでの魔法の力を持たない物体 1 つ
持続時間 本文参照

セーヴィング・スロー 頑健・無効（物体）；本文参照；**呪文抵抗** 可（物体）

グレーター・ポリモーフ と同様だが、この呪文は 1 つの物体か 1 体のクリーチャーを、他のものへと変える。術者はこの呪文であらゆる種類の物体やクリーチャーの姿を変えることができる―生きているものを生きているものに、ということにすら縛られていない。この呪文の持続時間は、本来の状態から変化後の状態になるのにどれだけ激しい変化があったかによる。以下のガイドラインを用いて持続時間を決定する。

変化した対象が…	持続時間係数の増加 *
同じ界（動物、植物、鉱物）	＋5
同じ綱（哺乳類、菌類、金属など）	＋2
同じサイズ	＋2
関係がある（枝を木に、ウルフの毛皮をウルフに、など）	＋2
【知力】が上がっていない	＋2

* 適用されるものをすべて加えること。合計値を以下の表で参照すること。

持続時間

係数	持続時間	例
0	20 分	小石を人間に
2	1 時間	人形を人間に
4	3 時間	人間を人形に
5	12 時間	リサード（トカゲ）をマンティコアに
6	2 日	羊を羊毛のコートに
7	1 週間	シュリュー（トガリネズミ）をマンティコアに
9＋	永続	マンティコアをシュリュー（トガリネズミ）に

目標が物理的能力値（【筋力】【敏捷力】【耐久力】）を持っていないなら、この呪文によって 10 の能力値を得る。精神的能力値（【知力】【判断力】【魅力】）を持っていないなら、この呪文によって 5 の能力値を得る。新たな姿にダメージが与えられれば、ポリモーフ されたクリーチャーが負傷したり死ぬことになる。一般的に、ダメージは新たな姿が物理的な力によって変えられた時に発生する。魔法の力を持たない物体を、この呪文で魔法のアイテムにすることはできない。この呪文は魔法のアイテムには作用しない。

この呪文は、銅、銀、宝石、絹、黄金、白金、ミスラル、アダマンティンなど、素材自体の価値が高い物質を作り出すことはできない。また、ある種のクリーチャーのダメージ減少を無視するという冷たい鉄の特別な性質を再現することもできない。

この呪文は ベイルフル・ポリモーフ 、グレーター・ポリモーフ 、ストーン・トゥ・フレッシュ 、フレッシュ・トゥ・ストーン 、トランスミュート・マッド・トゥ・ロック 、トランスミュート・メタル・トゥ・ウッド 、トランスミュート・ロック・トゥ・マッド の効果を再現するために使用することもできる。

マーク・オヴ・ジャスティス

Mark of Justice ／正義の印

系統 死霊術；**呪文レベル** クレリック 5、パラディン 4

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作、信仰

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 永続；本文参照

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

術者は対象に印を描き、その印が起動する原因となる対象の行為を宣言する。起動すると、印は対象に呪いをかける。普通は印を起動する望ましくない行為の種類を術者が指定するのだが、術者は自分の好きなようにどんな行為でも選ぶことができる。印の効果は ビストウ・カース の効果とまったく同一である。

この呪文を発動するには 10 分かかり、目標に印を描くことが必要なので、術者はこの呪文を同意する者か拘束した者にしかかけることができない。

ビストウ・カース と同様に、マーク・オヴ・ジャスティス は解呪することができないが、ウィッシュ や ブレイク・エンチャントメント 、ミラクル 、リミテッド・ウィッシュ 、リムーヴ・カース の呪文で取り除くことができる。ただし、リムーヴ・カース の場合、その呪文の使い手の術者レベルが、マーク・オヴ・ジャスティス を発動した者の（発動時点での）術者レベル以上でなければならない。この制限は印が起動しているか否かに関わらず適用される。

マイナー・イメージ

Minor Image ／初級幻像

系統 幻術（虚像）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、バード 2

持続時間 精神集中＋ 2 ラウンド

サイレント・イメージ と同様だが、この呪文にはちょっとした音を含めることができる。ただし、他人が理解できるようなセリフをしゃべらせることはできない。

マイナー・クリエイション

Minor Creation ／初級創造術

系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4

発動時間 1 分

構成要素 音声、動作、物質（ マイナー・クリエイション で作り出そうとしているアイテムと同じ材質ひとかけら。たとえば、ロープを作るならよじれた麻の切れ端など）

距離 0 フィート

効果 1 立方フィート／レベルまでの、生命のない植物性の材質でできた、装備中でなく魔法の力もない物体

持続時間 1 時間／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は、生命を持たない植物性の材質でできた、魔法の力もなく装備中でもない物体を 1 つ作り出す。亜麻布、麻のロープ、木製の梯子などである。作り出すアイテムの体積は、術者レベルごとに 1 立方フィートまでである。複雑なアイテムを作るには、術者は適切な〈製作〉技能判定に成功しなければならない。

こうして作り出した物体を呪文の物質要素として使用した場合、その呪文は失敗する。

マインド・フォッグ

Mind Fog ／心の霧

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5、バード 5

発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
効果 高さ 20 フィート、20 フィート半径に拡散する霧
持続時間 30 分および 2d6 ラウンド；本文参照
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

マインド・フォッグ は霧の塊を生み出し、その中に入ってしまったものの精神抵抗を弱める。 マインド・フォッグ 内のクリーチャーはすべての【判断力】判定と意志セーヴに－ 10 のペナルティを被る（この霧に対するセーヴに成功したクリーチャーは作用を受けず、霧の中に留まった場合でもさらなるセーヴを行なう必要はない）。作用を受けたクリーチャーはこの霧の中にいる間と、その後 2d6 ラウンドの間、このペナルティを被る。霧自体は動かすことはできず、30 分間（あるいは風によって吹き払われるまで）持続する。

軟風（毎時 11 マイル以上）はこの霧を 4 ラウンドで、疾風（毎時 21 マイル以上）はこの霧を 1 ラウンドで吹き散らしてしまう。

この霧は薄い霧であり、視覚をひどく妨げるということはない。

マインド・ブランク

Mind Blank ／空白の心
系統 防御術；**呪文レベル** 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
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 24 時間
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

対象は占術魔法（ ディテクト・イーヴル 、ロケート・クリーチャー 、スクライ 、シー・インヴィジビリティ など）を通して対象の情報を得ようとするありとあらゆる種類の装置と呪文から守られる。さらに、すべての［精神作用］呪文と効果に対するセーヴィング・スローに＋ 8 の抵抗ボーナスを与える。 マインド・ブランク は ウィッシュ や ミラクル や リミテッド・ウィッシュ ですら、対象についての情報を得ようとして使用された場合は妨害してしまう。 アーケイン・アイ のように、クリーチャーのいるエリアを調査する念視の場合、呪文は働くが、対象のクリーチャーが単に感知されなくなる。この呪文の対象を特定して目標にしようとする念視はまったく働かない。

マウント

Mount ／乗馬
系統 召喚術（招来）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1
発動時間 1 ラウンド
構成要素 音声、動作、物質（少量の馬の毛）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
効果 乗馬 1 体
持続時間 2 時間／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者に乗馬として役立つライト・ホースかポニー（術者の選択）を招来する。この乗馬は自発的かつ申し分なく役に立ってくれる。この乗馬ははみ、手綱、そして乗用鞍を着けて現れる。

マジック・ヴェストメント

Magic Vestment ／魔法の装束
系統 変成術；**呪文レベル** クレリック 3
発動時間：1 標準アクション
構成要素：音声、動作、信仰
距離 接触
目標 鎧あるいは盾
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、物体）；**呪文抵抗** 可（無害、物体）

術者は接触した鎧一式か盾に、術者レベル 4 レベルごとに＋ 1（20 レベルで最大＋ 5）の強化ボーナスを与える。この呪文を使用する上では、普通の服はまったく AC ボーナスを与えない鎧一式と見なされる。

マジック・ウェポン

Magic Weapon ／魔法の武器
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 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（その代わりとしては マジック・ファング 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。

グレーター・マジック・ウェポン

Magic Weapon, Greater ／上級魔法の武器
系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、クレリック 4、パラディン 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質／信仰（石灰と炭の粉）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 武器 1 つ、あるいは射出武器の矢弾 50 本（発動時には矢弾全部がひとつになっていること）
持続時間 1 時間／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）

この呪文は マジック・ウェポン と同様に働くが、武器の攻撃ロールとダメージ・ロールに、術者レベル 4 レベルごとに＋ 1（最大＋ 5）の強化ボーナスを与える。このボーナスでは魔法以外のダメージ減少を無視することはできない。

この呪文は、武器 1 つではなく、50 本までのアロー、ボルト、あるいはブリットに作用を及ぼすこともできる。この時矢弾はすべて同じ種類のものでなければならず、ひとまとめになっていないといけない（同じ矢筒に入れるなど）。矢弾は一旦使ってしまうとこの変成術の効果が切れるが、投擲武器の場合には切れない。シュリケンはこの呪文に関して投擲武器ではなく矢弾として扱う。

マジック・オーラ

Magic Aura ／魔法のオーラ
系統 幻術（幻覚）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、バード 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、焦点（小さな四角い絹布。オーラを与えようとする物体の上を通らせる）
距離 接触
目標 接触した、重量 5 ポンド／レベルまでの物体 1 つ
持続時間 1 日／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 不可；本文参照；**呪文抵抗** 不可

術者は ディテクト 系呪文（やそれに類する呪文）が、アイテムのオーラを、それが魔法のアイテムでないか、術者が指定したタイプの魔法のアイテムであるか、または術者が指定した呪文の対象であるかのように感知

してしまうようしむけることができる。 マジック・オーラ を帯びた物体に アイデンティファイ がかけられたり、あるいはそれに類する方法で調べられた場合、識別した者は意志セーヴに成功すればそのオーラが偽物であると気付き、その物体の本当の性質を知ることができる。失敗した場合、識別した者はこのオーラを信じ込み、どれだけテストをしても真の魔法が何なのか知ることはない。

目標となったアイテムの本来のオーラが極めて強力なもの（たとえば、アーティファクト）であった場合、マジック・オーラ は効果がない。

注：魔法の武器、盾、鎧は高品質のアイテムでなければならない。従って、たとえば、平凡な剣が魔法のオーラを帯びていたら、疑ってしかるべきである。

マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル

Magic Circle against Evil ／対悪防御円

系統 防御術［善］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、クレリック 3、パラディン 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（銀粉で描いた直径 3 フィートの円）

距離 接触

効果範囲 接触したクリーチャーから半径 10 フィートに放射

持続時間 10 分／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 不可；本文参照

効果範囲内のクリーチャーは皆、プロテクション・フロム・イーヴル の効果を受け、さらに悪属性の招来されたクリーチャーはこの範囲の中に侵入することができない。範囲内のクリーチャー、または範囲内に進入したクリーチャーは、一度だけこのコントロールする効果への抵抗を試みられる。成功したなら、範囲内にとどまる限りその効果は抑制される。一度範囲を出て、戻ってきたクリーチャーは保護されない。クリーチャーを寄せ付けぬためには、（プロテクション・フロム・イーヴル の 3 番目の機能と同様に）術者はそのクリーチャーの呪文抵抗を克服しなければならないが、反発ボーナス、抵抗ボーナス、精神制御からの防護は敵の呪文抵抗に関係なく適用される。

この呪文には、術者が発動時に選ぶことのできる特別の機能がある。マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル は外向きではなく、内向きの効果を持たせることができる。そうした場合、招請されたクリーチャー（グレーター・プレイナー・バインディング 、プレイナー・バインディング 、レッサー・プレイナー・バインディング などの呪文によって招請されたものなど）を術者レベルにつき最大 24 時間の間、拘束する。ただし、術者はクリーチャーを招請する呪文を マジック・サークル の発動から 1 ラウンド以内に発動しなければならない。このクリーチャーは防御円の境界を横切ることができない。大きすぎてこの呪文の効果範囲内に収まらないクリーチャーがこの呪文の対象となった場合、この呪文はそのクリーチャーに対してのみ通常の プロテクション・フロム・イーヴル として働く。

しかし、マジック・サークル は望ましい罠というにはほど遠い。呪文発動の過程でまかれた銀粉の輪が破られれば、効果は即座に終了してしまう。捕われたクリーチャーは直接間接を問わず、この輪を乱すことはできないが、他のクリーチャーがそうすることはできる。招請されたクリーチャーに呪文抵抗があれば、そのクリーチャーは毎日 1 回ずつ、罠に挑むことができる。術者がその呪文抵抗を克服できなければ、そのクリーチャーは輪を破り、自由となる。何らかの手段で次元移動のできるクリーチャーは、その手段を使って輪を離れることができる（次元移動とは、アストラル・プロジェクション 、イセリアルネス 、ゲート 、シャドウ・ウォーク 、ディメンジョン・ドア 、テレポート 、ブリンク 、プレイン・シフト およびそれに類する能力である）。術者は ディメンジョナル・アンカー の呪文を発動することで、そのクリーチャーの次元移動による脱出を妨げることができるが、そのクリーチャーが行動する前にこの呪文を発動しなければならない。成功すれば、アンカー効果は マジック・サークル が持続する限り持続する。クリーチャーは マジック・サークル を横切ることはできないが、そのクリーチャーの遠隔攻撃（遠隔武器、呪文、魔法能力など）は横切ることができる。クリーチャーは輪そのものを除けば、遠隔攻撃が届くものならどんな目標でも攻撃できる。

術者は特別な魔法陣（ある地点を囲む 2 次元図形で、切れ目がなく、さまざまな魔法の紋章で強化されている）を用いることで、罠をさらに厳重なものにできる。この魔法陣を手で描くのに 10 分かかり、〈呪文学〉判定（DC20）が必要である。術者はこの判定の成否は分からない。この判定が失敗であれば、魔法陣は効果がない。この作業を完成させるのに時間的なプレッシャーがなければ、この魔法陣を描く際に “ 出目 10” にできる。この作業には丸々 10 分かかる。時間がまったく関係なければ、術者はこの作業に 3 時間と 20 分をかけで出目 20” にできる。

魔法陣が成功であれば、術者は召喚呪文を発動する前のラウンドの間に、マジック・サークル に ディメンジョナル・アンカー 呪文をかけることができる。アンカーは術者レベルごとに 24 時間の間、招来されたクリーチャーを マジック・サークル に捕らえることができる。クリーチャーは魔法陣と共に準備された マジック・サークル に対しては自分の呪文抵抗を使用することはできず、クリーチャーの能力や攻撃が魔法陣を横切ることもできない。クリーチャーが罠から自由になろうと【魅力】判定を試みた場合（ レッサー・プレイナー・バインディング 呪文を参照）、DC は 5 上がる。魔法陣が乱された場合（魔法陣を横切るように藁を 1 本置くだけでもそうなる）、クリーチャーは即座に解放される。クリーチャーは上記のように直接間接を問わず自分自身で魔法陣を乱すことはできない。

この呪文は プロテクション・フロム・イーヴル とは累積せず、その逆も同様である。

マジック・サークル・アゲンスト・グッド

Magic Circle against Good ／対善防御円

系統 防御術［悪］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、クレリック 3

マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル と同様だが、プロテクション・フロム・イーヴル ではなく、プロテクション・フロム・グッド の効果があり、悪属性でない招請されたクリーチャーを閉じ込めることができる。

マジック・サークル・アゲンスト・ケイオス

Magic Circle against Chaos ／対混沌防御円

系統 防御術［秩序］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、クレリック 3、パラディン 3

マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル と同様だが、プロテクション・フロム・イーヴル ではなく、プロテクション・フロム・ケイオス の効果があり、秩序属性でない招請されたクリーチャーを閉じ込めることができる。

マジック・サークル・アゲンスト・ロー

Magic Circle against Law ／対秩序防御円

系統 防御術［混沌］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、クレリック 3

マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル と同様だが、プロテクション・フロム・イーヴル ではなく、プロテクション・フロム・ロー の効果があり、混沌属性でない招請されたクリーチャーを閉じ込めることができる。

マジック・ジャー

Magic Jar ／魔法の壷

系統 死霊術；**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、焦点（100gp の価値のある宝石や水晶）

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 時間／レベル、あるいは術者が自分の肉体に戻るまで
セーヴィング・スロー 意志・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可

マジック・ジャー を使用することで、術者は自分の魂を宝石か大きな水晶（これを マジック・ジャー、すなわち "魔法の壷" と呼ぶ）の中に入れ、己の肉体を魂の抜けた状態にする。次に、術者は近くにいるクリーチャーの魂を マジック・ジャー の中に閉じ込め、その肉体のコントロールを奪おうとすることができる。術者は壷の中へと戻り（壷に捕らわれていた魂は元の肉体へと戻る）、また別の肉体に憑依しようとすることができる。術者の魂が術者本来の肉体に戻れば（壷は空っぽになる）、呪文は終了する。この呪文を使用するには、マジック・ジャー が呪文の距離内にあり、術者がその在処を知っていなければならないが、視線や効果線が通っている必要はない。発動時に術者の魂が マジック・ジャー に入ると、術者の肉体は誰が見ても死亡状態同然となる。

マジック・ジャー の中にいる間、術者は（同じ次元界内の）術者レベルごとに 10 フィート以内の生命力を感知し、攻撃できる。壷からそのクリーチャーへの効果線が通っている必要がある。しかし、術者はそのクリーチャーの正確なクリーチャー種別や位置を知ることはできない。一団の生命力の中では、術者はその一団の中で HD に 4 以上の差があるものがいるならそれを感知し、どの生命力が正あるいは負のエネルギーを持っているか知ることができる（アンデッド・クリーチャーは負のエネルギーによって動いている。知性あるアンデッド・クリーチャーのみが魂を持っているか、それ自体が魂であるかする）。

術者は強い方のクリーチャーでも弱い方のクリーチャーでも乗っ取ることができるが、強い方あるいは弱い方のどのクリーチャーに憑依するかはランダムに決定される。

肉体に憑依する試みは全ラウンド・アクションである。この試みは プロテクション・フロム・イーヴル やそれに類する防御によって防がれてしまう。術者は対象が意志セーヴに成功しない限り、その肉体に憑依し、そのクリーチャーの魂を マジック・ジャー に閉じ込める。宿主への憑依に失敗すると、術者の生命力は マジック・ジャー の中に留まり、目標はそれ以降、術者が再びその肉体に憑依しようとした場合のセーヴィング・スローに自動的に成功する。

憑依に成功すると、術者の生命力は宿主の肉体を占領し、宿主の生命力は マジック・ジャー の中に閉じ込められる。術者の【知力】、【判断力】、【魅力】、レベル、クラス、基本攻撃ボーナス、基本セーヴ・ボーナス、属性、精神能力は保たれる。肉体には【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】、ヒット・ポイント、通常能力と自動的に働く能力が残る。たとえば、魚の肉体はエラ呼吸をし、トロルの肉体は再生する。肉体に余分な手足があっても、術者が通常より多くの攻撃（あるいは、より効果的な 2 つの武器での攻撃）ができるようになるわけではない。術者はその肉体の変則的能力や超常能力を起動させようとすることはできない。そのクリーチャーの呪文や擬似呪文能力は肉体には残らない。

術者は マジック・ジャー が距離内にあれば、標準アクションとして自由に宿主から マジック・ジャー へと移動できる。そうした場合、閉じ込められていた魂は元の肉体へと戻される。術者が壷から自分自身の肉体へと移動すると、呪文は終了する。

宿主の肉体が殺されると、術者は マジック・ジャー が距離内にあればそこに戻り、宿主の生命力は逝去する（つまり、死亡状態となる）。宿主の肉体が呪文の距離外で殺された場合、術者と宿主の両方が死ぬ。行くべき場所のない生命力はどれも殺されたものとして扱う。

術者が マジック・ジャー の中にいる間に呪文が終了した場合、術者は自分の肉体に戻る（あるいは、術者の肉体が距離外にあったり、破壊された場合は死ぬ）。術者が宿主の中にいる間に呪文が終了した場合、術者は自分の肉体に戻り（あるいは、術者の肉体がその時点での宿主の肉体の位置から距離外にあった場合は死ぬ）、マジック・ジャー の中に閉じ込められていた魂はその肉体に戻る（距離外にあった場合は死ぬ）。壷を壊せば呪文は終了し、また、マジック・ジャー か宿主のどちらに対して解呪を行なっても、この呪文を解呪できる。

マジック・ストーン

Magic Stone ／魔法の石
系統 変成術；**呪文レベル** クレリック 1、ドルイド 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 接触
目標 接触した 3 個までの小石
持続時間 30 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、物体）；**呪文抵抗** 可（無害、物体）

術者はスリング・ブリットまでの大きさの石最大 3 個を変成させ、投擲したりスリングで射出した時に強力な打撃を与えるようにすることができる。投擲した場合、この石の射程単位は 20 フィートとなる。スリングで射出した場合はスリング・ブリットと同様に扱うこと（射程単位は 50 フィート）。呪文によって、この石には攻撃とダメージのロールに＋ 1 の強化ボーナスが与えられる。この石を使用する者は通常の遠隔攻撃を行なう。命中した 1 個 1 個の マジック・ストーン は（強化ボーナスも含めて）1d6 ＋ 1 ポイントのダメージを与える。アンデッド・クリーチャーに対しては、2d6 ＋ 2 ポイントのダメージを与える。

マジック・ファング

Magic Fang ／魔法の牙
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、信仰
距離 接触
目標 接触した生きているクリーチャー
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

マジック・ファング は対象の肉体武器 1 つ、または素手打撃による攻撃ロールとダメージ・ロールに＋ 1 の強化ボーナスを与える。この呪文は、叩きつけ攻撃、拳、噛みつき、その他の肉体武器に効果がある。この呪文によって、素手打撃のダメージが非致傷ダメージから致傷ダメージに変わることはない。

マジック・ファング は パーマネンシイ の呪文によって、効果を永続化させることができる。

グレーター・マジック・ファング

Magic Fang, Greater ／上級魔法の牙
系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 3、レンジャー 3
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 時間／レベル

マジック・ファング と同様だが、攻撃ロールとダメージ・ロールへの強化ボーナスは、術者レベル 4 レベルごとに＋ 1（最大＋ 5）である。このボーナスでは魔法以外のダメージ減少を無視することはできない。

また別の用法として、術者は対象となるクリーチャーのすべての肉体武器に（術者レベルに関係なく）＋ 1 の強化ボーナスを付与することもできる。

グレーター・マジック・ファング は パーマネンシイ の呪文によって、効果を永続化させることができる。

マジック・マウス

Magic Mouth ／魔法の口
系統 幻術（幻覚）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、バード 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（ハチの巣の小さなかけらと 10gp の価値が

あるジェイド（翡翠）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 体あるいは物体 1 つ
持続時間 チャージ消費（作動）するまで永続
セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

この呪文は選んだ物体やクリーチャーに、次に特定のできごとが起こった時に突然出現し、伝言を話す魔法の口を作り出す。この伝言は長さが日本語にして 75 文字以内でなければならず、術者の知っているどの言語でもよく、10 分間の長さにわたって届けることができる。この口は音声要素を担当したり、合言葉を使ったり、魔法の効果を起動させることはできない。ただし、この口は発音される言葉にしたがって動く。たとえば、像に設置したのならば、像の口が実際に動き、しゃべっているように見えることだろう。 マジック・マウス は木や岩や、その他どんな物体やクリーチャーにも設置できる。

この呪文は、呪文に設定された術者の指示に従って、特定の条件が満たされた時に機能する。この指示は術者の望むように漠然としたものにも限定されたものにもできるが、視覚的・聴覚的な作動条件しか使うことができない。たとえば、以下のようなものである：「1 フィート以内で、袋を待った 70 歳以上の人間の女性があぐらをかいて座った時にだけ話せ」その条件が満たされたようだとなれば作動する。変装や幻術でこれを欺くことができる。通常の暗闇では視覚的な条件が作動しなくなることはないが、魔法の ダークネス や インヴィジビリティ に隠されていれば作動しない。音のしない移動や魔法の サイレンス を使ったりすれば、聴覚的な条件の作動を防ぐことができる。聴覚的な作動条件は一般的なタイプの音（足音、金属のカチャカチャいう音）や特定の音や話された言葉（ピンが落ちた時、誰かが「ブー」と言った時）で作動するようにできる。視覚的あるいは聴覚的な行動なら、それを作動条件とすることができることに注意。たとえば、「何らかのクリーチャーが像に触れたら話せ」という指示は、そのクリーチャーが視認できるならば可能である。 マジック・マウス は服装で識別できるのでもない限り、属性、レベル、HD、クラスを識別することはできない。

作動条件の距離制限は術者レベルごとに 15 フィートであり、従って、6 レベルの術者は 90 フィートまで先の作動条件に反応するよう マジック・マウス に指示できる。距離に関係なく、マジック・マウス は視覚的・聴覚的な作動条件と視線が通っていたり、聞こえる範囲内の行動にしか反応しない。

マジック・マウス は パーマネンシイ の呪文によって、効果を永続化させることができる。

マジック・ミサイル

Magic Missile ／魔法の矢
系統 力術［力場］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
目標 5 体までのクリーチャー、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 15 フィート以内の距離に収まっていなければならない
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

魔法エネルギーでできた矢が術者の指先から飛び出し、外れることなく目標に当たる。この矢は 1d4 ＋ 1 ポイントの［力場］ダメージを与える。

この矢は、たとえ目標が接近戦闘中であったり、遮蔽や視認困難を得ていても（完全遮蔽や完全視認困難でない限り）、外れることなく命中する。クリーチャーの特定部位を選んで命中させることはできない。この呪文によって物体にダメージを与えることはできない。

術者レベルが 1 レベルを超えるレベル 2 レベルごとに、術者は追加の矢を 1 本得る。術者は 3 レベルで 2 本、5 レベルで 3 本、7 レベルで 4 本、そして 9 レベル以上で最大 5 本の矢を得る。複数の矢を発射した場合、術者は 1 体のクリーチャーでも複数体のクリーチャーでも攻撃できる。1 本の矢は 1 体のクリーチャーにしか命中させることはできない。術者は呪文抵抗の判定やダメージ・ロールを行なう前に目標を指定しなければならない。

マス（呪文名）

呪文名がマスで始まる呪文は、すべてその呪文名のアイウエオ順で並べられている。従って呪文名にマスの付く呪文の解説は、その呪文の元になった呪文の近くで探し出せる。呪文系列の中に基本となる呪文のマス版がある呪文は、アウルズ・ウィズダム 、イーグルズ・スプレンダー 、インヴィジビリティ 、インフリクト・クリティカル・ウーンズ 、インフリクト・シリアス・ウーンズ 、インフリクト・モデレット・ウーンズ 、インフリクト・ライト・ウーンズ 、エンラージ・パースン 、キャッツ・グレイス 、キュア・クリティカル・ウーンズ 、キュア・シリアス・ウーンズ 、キュア・モデレット・ウーンズ 、キュア・ライト・ウーンズ 、サジェスチョン 、チャーム・モンスター 、ヒール 、フォクセス・カニング 、ブルズ・ストレンクス 、ベアズ・エンデュアランス 、ホールド・パースン 、ホールド・モンスター 、リデュース・パースン である。

ミスディレクション

Misdirection ／偽の情報
系統 幻術（幻覚）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、バード 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 大きさが一辺 10 フィートの立方体までのクリーチャー 1 体か物体 1 つ
持続時間 1 時間／レベル
セーヴィング・スロー 不可または意志・無効；本文参照；**呪文抵抗** 不可

この呪文によって、術者はオーラを見ることのできる占術呪文（ ディサーン・ライズ 、ディテクト・イーヴル 、ディテクト・マジック などを含む）に、間違った情報を与えることができる。呪文を発動する際に、術者は距離内の別の物体を選ぶ。この呪文の持続時間の間、ミスディレクション の対象はその “ 別の物体 ” であるかのように探知される。この効果に対しては対象も、別の物体もセーヴィング・スローを行なうことができない。占術呪文は、その感知魔法の使い手が意志セーヴに成功しない限り、感知魔法の実際の目標ではなく、第 2 の物体に基づいて情報を与える。たとえば、術者は発動時に距離内に木があれば、自分が木であると感知されるようにすることができる。悪ではなく、嘘をついてもおらず、魔法の力を帯びておらず、属性は真なる中立などなどとなる。この呪文は他の種類の占術呪文（ オーギュリイ 、クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス 、ディテクト・ソウツ など）には効果がない。

ミスリード

Mislead ／誤導
系統 幻術（虚像、幻覚）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、バード 5
発動時間 1 標準アクション
構成要素 動作
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）目標／
効果 術者／幻の分身 1 体
持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）および精神集中＋ 3 ラウンド；本文参照
セーヴィング・スロー 不可あるいは意志・看破（やりとりがあった場合）；本文参照；**呪文抵抗** 不可

術者の分身（ メジャー・イメージ と同様、こちらは（虚像））が現れ、それと同時に術者は不可視となる（ グレーター・インヴィジビリティ と同様、こちらは（幻覚）である）。その後、術者は分身から離れてどこへ

でも自由に行くことができる。分身は呪文の距離内に出現するが、その後は術者の意図に従って移動するにれには呪文を発動したラウンドの直後のラウンドからの精神集中を必要とする)。術者は分身を自分の身体に完全に重なって出現するようにし、見ている者には分身が現れて術者が不可視になったことが判らぬようにすることもできる。その後、術者と分身は別々の方向に移動できる。分身は術者の移動速度で移動し、まるで本物であるかのように話したり身振りをすることができる。分身は攻撃したり呪文を発動したりすることはできないが、そうするふりをすることはできる。

分身は術者が精神集中を続けている間に加えて、精神集中を解いた後に3ラウンドの間存続する。術者が精神集中を解いたあとも、分身は持続時間が終わるまで同様の行動を取り続ける（たとえば、回廊を逃げ続けたりする)。 グレーター・インヴィジビリティ の効果は精神集中の有無に関わらずレベルにつき1ラウンド持続する。

ミラー・イメージ

Mirror Image ／鏡像

系統 幻術（虚像）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、バード 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 分／レベル

この呪文は術者のいるマスに、幻影でできた術者の複製をいくつか作り出す。この複製は、敵が術者を正確に狙い、攻撃するのを困難にする。

ミラー・イメージ の発動時、1d4 ＋ 1/3 術者レベル（最大で合計 8 体）の幻像を作り出す。この幻像は術者と同じスペースに移動し、移動、音、行動を正確に模倣する。術者が攻撃されたり攻撃ロールを必要とする呪文の目標になったときは常に、代わりに術者の幻像を目標にする可能性がある。攻撃が命中したなら、選ばれた目標が本物が幻かをランダムにロールする。それが幻像であった場合、幻像は破壊される。その攻撃が 5 以下の差で失敗したときも、幻像はニアミスによって破壊される。範囲呪文は通常通り術者に影響し、幻像は破壊されない。攻撃ロールを必要としない呪文や効果も、通常通り術者に影響し、幻像は破壊されない。接触攻撃を要求する呪文は、幻影が破壊されたなら無害に放出される。

攻撃者は、幻像が見える限りだまされる。術者が不可視状態である、または攻撃者が盲目であった場合、呪文は何も影響しない（通常の失敗確率は存在する)。

ミラージュ・アーケイナ

Mirage Arcana ／蜃気楼奥義

系統 幻術（幻覚）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5、バード 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

効果範囲 一辺 20 フィートの立方体の区画 1 個ぶん／レベル（自在）

持続時間 精神集中＋ 1 時間／レベル（解除可）

ハリューサナトリ・テレイン と同様だが、術者はこの呪文によってどんな範囲内でもまったく別の地形であるかのように見せかけることができる。この幻術には聴覚、視覚、触覚、嗅覚の要素が含まれる。 ハリューサナトリ・テレイン とは異なり、この呪文は建物の外見を変えることができる（あるいは、何もないところに建物を加えることができる)。この呪文でもクリーチャーを変装させたり、隠したり、追加することはできない（ただし、効果範囲内にいるクリーチャーは現実の地形の中で隠れるように、幻の中に隠れることができる)。

ミラクル

Miracle ／奇跡

系統 力術；**呪文レベル** クレリック 9

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作；本文参照

距離 本文参照

目標、効果あるいは効果範囲 本文参照

持続時間 本文参照

セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 可

術者は ミラクル を発動するのではなく、祈り願うのである。術者は何が起こって欲しいかを宣言し、術者の信ずる神格（あるいは呪文を授かるために祈りを捧げる対象）が介入してくれるよう願う。

ミラクル は以下のいずれかを行なうことができる：

- 8 レベルまでのいかなるクレリック呪文でも再現できる。
- 7 レベルまでのいかなる呪文でも再現できる。
- フィーブルマインド や インサニティ のような、特定の呪文の有害な効果を元に戻す。
- 上に挙げた効果と同じ程度まで強力なものならば、いかなる効果でも持たせることができる。

あるいは、クレリックは非常に強力な奇跡を願うこともできる。そうした ミラクル は強力な信仰のエネルギーが関わるため、25,000gp 相当のダイアモンド粉末が必要となる。この種の特に強力な ミラクル の例としては、以下のようなものが挙げられる。

- 死んだ仲間たちを立ち上がらせ、戦い続けさせることで、戦闘を自軍の優勢に変える。
- 術者とその味方（およびその全員の装備品）を、次元界間の障壁を抜けて、ある次元界から特定の場所へと、失敗する可能性なしに移動させる。
- 都市 1 つを、地震や火山の噴火、洪水、その他の自然災害から守る。

再現した呪文に対しては、セーヴィング・スローと呪文抵抗を通常通り行なうことができる（ただし、セーヴ DC は 9 レベル呪文のものとなる)。100gp を超える価格の物質要素のある呪文を再現する場合、術者はその要素も消費しなければならない。

ムーヴ・アース

Move Earth ／大地鳴動

系統 変成術［地］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、ドルイド 6

発動時間 本文参照

構成要素 音声、動作、物質（粘土、ローム、砂、鉄製の刃）

距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）

効果範囲 一辺 750 フィートの正方形の範囲までで深さ 10 フィートまでの土（自在）

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

ムーヴ･アース は土（粘土、ローム土、砂、土壌）を動かし、堤防を崩し、塚を移動させ、砂丘を移したりできる。

どのような場合でも、岩でできたものを崩したり動かしたりすることはできない。作用を及ぼす範囲によって、発動時間が決まる。発動時間は一辺 150 フィートの正方形（深さ 10 フィートまで）につき 10 分を要する。最大効果範囲は 750 フィート× 750 フィートで、これを動かすには 4 時間と 10 分かかる。

この呪文は地面を激しく破壊するものではなく、地面に波のような山と谷を生み出し、地面は望んだ形になるまで氷河のように液状化して反応する。木々や建造物、岩の塊などにはほとんど作用しないが、高度や互いの位置は変わることがある。

この呪文をトンネルを掘るのに使用することはできず、また、クリーチャーを捕らえたり生き埋めにしたりするには概して遅すぎる。この呪文の主な使い道は、戦闘の前に堀を掘ったり埋めたり、地形の傾斜を修正し

たりすることにある。

この呪文は（地）の副種別のクリーチャーには効果を持たない。

メイク・ホウル

Make Whole ／完全修理

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、クレリック 2

発動時間 1 標準アクション

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 10 立方フィート／レベルまでの物体 1 つ、あるいはあらゆるサイズの人造クリーチャー 1 体

この呪文は メンディング と同様に働くが、人造クリーチャーに対して発動したときに 1d6 ／術者レベル（最大 5d6）ポイントのダメージを回復する。

また、破壊された（ヒット・ポイントが 0 以下）魔法のアイテムの 2 倍以上の術者レベルを持っているなら、メイク・ホウル で修理したり、魔法の能力を回復したりできる。アイテムのチャージ（ワンドなど）や使い捨てのアイテム（ポーションや巻物）は回復させることはできない。 メイク・ホウル が人造クリーチャーに対して使われたとき、まるで呪文抵抗できないかのように、魔法に対するあらゆる完全耐性を無視する。

メイジ・アーマー

Mage Armor ／魔道師の鎧

系統 召喚術（創造）［力場］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（保存処置を施した革一切れ）

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** 不可

不可視だが実体のある力場が メイジ・アーマー の対象を取り巻き、AC に＋ 4 の鎧ボーナスを与える。

魔法によらない鎧とは異なり、メイジ・アーマー には防具による判定ペナルティも秘術呪文失敗率もなく、移動速度も低下しない。 メイジ・アーマー は力場でできているため、非実体クリーチャーは通常の鎧の場合のように素通りすることはできない。

メイジズ・ソード

Mage's Sword ／メイジの剣

系統 力術［力場］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（250gp の価値のある白金製のミニチュアの剣）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果 剣一振り

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

剣のような形の、きらめく力場の板が出現する。この剣は術者がこの呪文を発動したラウンドから攻撃を開始し、術者の望む通り、距離内の敵ならとれでも攻撃する。剣は毎ラウンド 1 回、術者のターンに、指定された目標を攻撃する。この剣の攻撃ボーナスは術者レベル＋術者の【知力】修正値（ウィザードの場合）か【魅力】修正値（ソーサラーの場合）＋ 3 強化ボーナスである。［力場］効果であるため、エーテル界のクリーチャーや非実体クリーチャーを攻撃することもできる。この剣は 4d6 ＋ 3 ポイントの［力場］ダメージを与え、クリティカル可能域は 19 ～ 20、クリティカル倍率は× 2 である。

この剣は常に術者のいる方向から攻撃する。剣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。剣が呪文の距離外へと行ってしまったり、術者の視界の外へ出たり、術者が指示を出さない場合、剣は術者の元へ戻り、その場に浮遊する。

2 ラウンド目以降、術者は標準アクションを用いて、剣の目標を新しいものに変えることができる。そうしない場合、剣は以前のラウンドの目標を攻撃し続ける。

剣を物理的な攻撃手段によって攻撃したり、害を与えることはできないが、ディスインテグレイト や ディスペル・マジック、スフィアー・オヴ・アニヒレイション や ロッド・オヴ・キャンセレイション は作用を及ぼす。剣の AC は 13（10、中型サイズの物体ゆえ± 0、＋ 3 反発ボーナス）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、メイジズ・ソード が初めて敵に打撃を与えた時点で抵抗判定を行なう。剣への抵抗が成功すれば、呪文は解呪される。そうでない場合、剣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。

メイジズ・ディスジャンクション

Mage's Disjunction ／メイジの魔法解体

系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 9

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声

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 40 フィート爆発内のすべての魔法効果と魔法のアイテム、あるいは魔法のアイテムひとつ（本文参照）

持続時間 1 分／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 不可

術者が身に着用していたり接触しているものを除いて、呪文の半径内のすべての魔法効果と魔法のアイテムは解体する。すなわち、呪文と擬似呪文効果は解明されて完全に破壊され（ ディスペル・マジック 呪文によるもののように効果が終了する）、永続的な魔法のアイテムは意志セーヴに成功しなければならず、失敗すると呪文の持続時間の間、普通のアイテムになってしまう。クリーチャーが所持しているアイテムは、アイテム自身の意志セーヴ・ボーナスか、持ち主の意志セーヴ・ボーナスのうち、どちらか高い方を使用する。アイテムのセーヴィング・スローの出目が 1 だった場合、そのアイテムは効果が抑制される代わりに破壊される。

また、術者は術者レベルごとに 1%の確率で アンティマジック・フィールド を破壊する可能性がある。 アンティマジック・フィールド が 解体に耐えた場合、その範囲内にある魔法のアイテムは解体されない。

この呪文を 1 つの物体を対象として発動することもできる。こうした時、そのアイテムは－ 5 ペナルティで意志セーヴを行ない、失敗したならば永遠に破壊される。アーティファクトですら解体の対象となり得るが、そのような強力なアイテムが実際に作用を受ける確率は術者レベルごとに 1%しかない。成功したなら、アーティファクトの力は失われ、セーヴなしで破壊される。アーティファクトが破壊された場合、術者は意志セーヴ（DC25）に成功しなければならず、失敗するとすべての呪文発動能力を永久に失ってしまう。こうして失った能力は定命の存在の魔法では、たとえ ウィッシュ や ミラクル でも回復させることはできない。アーティファクトを破壊しようとするのは危険な行為であり、95%の確率で、そのアーティファクトに興味や関係のある何らかの強力な存在の注意を惹いてしまう。

メイジズ・フェイスフル・ハウンド

Mage's Faithful Hound ／メイジの忠実な番犬

系統 召喚術（創造）；**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（小さな銀のホイッスル、骨ひとかけら、糸）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果 幻の番犬

持続時間 1 時間／術者レベル、あるいはチャージ消費（作動）するまで、その後は 1 ラウンド／術者レベル；本文参照

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は自分以外のすべての者に対して不可視の、幻の番大を召喚する。

その後、番犬は召喚された場所の番をする（番犬はそこを動かない）。サイズ分類が小型以上のクリーチャーが 30 フィート以内に近づいて来ると、幻の番犬は大声で吠え始める（召喚された時点ですでにこの番犬から 30 フィート以内にいた者は範囲内を動き回ることができるが、一度離れてから戻れば、吠えられることになる）。番犬は不可視のクリーチャーやエーテル状態のクリーチャーを見ることができる。（虚像）には反応しないが、（操影）の幻術には反応する。

侵入者が 5 フィート以内に近づいたら、番犬は吠えるのを止め、毎ラウンド 1 回強力な噛みつきを行なう（＋ 10 攻撃ボーナス、2d6 ＋ 3 ポイントの刺突ダメージ）。番犬は不可視のクリーチャーとしてのボーナスも得る（ インヴィジビリティ を参照）。

番犬は侵入者に対して噛みつきを待機しているものと見なされ、そのため、侵入者のターンに最初の噛みつきを行なう。番犬の噛みつきは、ダメージ減少に対しては魔法の武器相当である。この番犬を攻撃することはできないが、解呪することはできる。

呪文は術者レベルにつき 1 時間持続するが、一度吠え始めると、術者レベルにつき 1 ラウンドしか持続しない。術者が番犬から 100 フィートの距離を超えて離れるようなことがあれば、呪文は終了する。

メイジズ・プライヴェイト・サンクタム

Mage's Private Sanctum ／メイジの秘密の部屋

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 10 分

構成要素 音声、動作、物質（一枚の薄い鉛、ガラス片一つ、綿布の切れ端、粉末にしたクリソライト（橄欖石））

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果 一辺 30 フィートの立方体の区画 1 個ぶん／レベル（自在）

持続時間 24 時間（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文により秘密が守られる。この呪文の効果範囲を外から誰が覗いても、そこには闇がかった霧しか見ることができないのである。暗視によってもこの中を見ることはできない。どれだけ大きな騒音もこの範囲から漏れ出ることはなく、従って何者も盗み聞きすることはできない。範囲の中にいるものは中から外を普通に見ることができる。

占術（念視）呪文ではこの範囲の中を知覚することはできない。さらに、この範囲の中にいるものはみな ディテクト・ソウツ に対して完全耐性を有する。この守りは、中にいるものと外にいるものの間での会話をできなくする（音を遮るからである）が、センディング 呪文や メッセージ 呪文、さらにはウィザードとその使い魔との間でのテレパシーによる意思疎通など、他の意思疎通手段を妨げはしない。

この呪文はクリーチャーや物体の効果範囲への出入りを妨げはしない。

メイジズ・プライヴェイト・サンクタム は パーマネンシイ の呪文によって、効果を永続化させることができる。

メイジズ・マグニフィシャント・マンション

Mage's Magnificent Mansion ／メイジの豪勢な邸宅

系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（それぞれ 5gp の価値がある、象牙製のミニチュアの扉、磨いた大理石の小片、銀のスプーン）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果 一辺 10 フィートの立方体の区画 3 個ぶん／レベルまでの異次元邸宅（自在）

持続時間 2 時間／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は異次元住宅を召喚する。この住宅には呪文を発動した次元界に入口が 1 つある。この入口は空中のかすかな輝きであり、幅が 4 フィート、高さが 8 フィートある。術者の指定した者のみがこの邸宅に入ることができ、術者が入れば、その背後で戸口は閉まり、不可視となる。術者は自分のいる側からは、回数無制限でこの戸□を開けることができる。入口を抜けると、そこには豪勢な玄関広間があり、その奥には幾多の部屋部屋が連なっている。そこの空気は綺麗かつ新鮮で、暖かい。

術者は呪文の効果の制限内で、望み通りに間取りを作ることができる。邸宅内には家具調度が完備しており、術者レベルごとに 12 人の人々に 9 品コースの晩餐会を行なうに充分な食糧が備わっている。そこには言い付けをよくきく、お仕着せをまとったほとんど透明な召使いたちが揃っており、入ってくる者たちを待ち受けている。この召使いたちは アンシーン・サーヴァント と同じような働きをするが、目に見え、この邸宅内ならばどこにでも行けるところが違っている。このような召使いが術者レベルごとに 2 人いる。

この場所へは特別の入口からしか入れぬため、外部の状況が邸宅に作用したり、内部の状況が外の次元界に影響を及ぼすことはない。

メイジズ・ルークブレーション

Mage's Lucubration ／メイジの労作

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード 6

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 瞬間

術者は自分が過去 24 時間以内に使用した 5 レベルまでの呪文をとれでも 1 つ即座に準備する。その呪文はその期間内に実際に発動したものでなければならない。選択した呪文は、通常通りのやり方で準備したかのように、術者の精神の中に収められる。

思い出した呪文に物質要素が必要なら、術者はそれを消費しなければならない。物質要素が使えるようになるまでは、その呪文は使用できない。

メイジ・ハンド

Mage Hand ／魔道師の手

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 0、バード 0

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 重量 5 ポンドまでの、魔法の力もなく装備中でもない物体

持続時間 精神集中

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は指先を物体に向け、その物体を遠くから意のままに持ち上げ、動かすことができる。術者は移動アクションとして物体をどの方向にも 15 フィート移動させることができる。ただし、術者と物体の間隔が呪文の距離を超えた場合、呪文は終了する。

メイズ

Maze ／迷路

系統 召喚術（瞬間移動）；**呪文レベル** 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

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 本文参照

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

術者は異次元迷宮に対象を放逐する。対象は毎ラウンド自分のターン、全ラウンド・アクションとして迷宮から脱出するために DC20 の【知力】判定を行なうことができる。対象が脱出しなかった場合、迷路は 10 分後に消滅し、対象は解放される。

迷路を離れる際、対象はメイズ呪文が発動された時にいた場所に現れる。

その場所が固体に占領されていた場合、対象は最寄りの開けた場所に現れる。 ディメンジョン・ドア や テレポート のような同じ次元界の中で移動する呪文や能力はそのクリーチャーが メイズ 呪文から逃れる助けにはならないが、プレイン・シフト の呪文を使えば、その呪文で指定したいずれかの次元界に出ることができる。この呪文はミノタウロスには作用しない、

メジャー・イメージ

Major Image ／上級幻像

系統 幻術（虚像）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、バード 3

持続時間 精神集中＋ 3 ラウンド

サイレント・イメージ と同様だが、この呪文の効果には音、匂い、温度の幻が含まれている。精神集中している間、術者は幻像を距離内で移動させることができる。

敵の攻撃がこの幻像に当たった場合、術者がそれに対応して幻を反応させないかぎり、幻像は消えてしまう。

メジャー・クリエイション

Major Creation ／上級創造術

系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5

発動時間 10 分

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

持続時間 本文参照

マイナー・クリエイション と同様だが、術者は（石、金属、水晶など）鉱物質の物体を作り出すことができる。作り出されたアイテムの持続時間は以下の表に示すとおりに、その硬度と希少性の高低によってさまざまである：

硬度と希少性の例	持続時間
植物性の物質	2 時間／レベル
石、水晶、卑金属	1 時間／レベル
貴金属	20 分／レベル
宝石	10 分／レベル
希少金属 *	1 ラウンド／レベル

* アダマンティン、錬金術銀、ミスラルを含む。“ 冷たい鉄 ” を作るために メジャー・クリエイション を使うことはできない。

メッセージ

Message ／伝言

系統 変成術［言語依存］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 0、バード 0

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（銅線 1 本）

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

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

術者は伝言を囁いて伝え、また、受け取ることができる。近くにいるものは DC25 の〈知覚〉判定により伝言を聞くことができる。術者はこの呪文の効果に含めようとするクリーチャー 1 体 1 体を指で指す。術者が囁くと、距離内にいる目標クリーチャーは全員、その伝言を聞くことができる。 サイレンス の魔法、厚さ 1 フィートの石、厚さ 1 インチの金属（あるいは鉛の薄膜）、厚さ 3 フィートの木や土はこの呪文を遮る。しかし、この伝言は直線を通る必要はない。術者と対象の間に開口部があり、経路全体が呪文の距離内に入っているなら、伝言は障壁を迂回できる。伝言を受け取ったクリーチャーは、術者が聞き取ることのできる返事を囁き返すことができる。この呪文は意味ではなく、音を伝える。言葉の壁を乗り越えることはできないのだ。伝言を伝えるためには口で話すか囁かなければならない。

メテオ・スウォーム

Meteor Swarm ／流星雨

系統 力術［火］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 9

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）

効果範囲 40 フィート半径拡散が 4 つ；本文参照

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可あるいは反応・半減；本文参照；**呪文抵抗** 可

メテオ・スウォーム は多くの面で ファイアーボール に似た、非常に強力かつ華々しい呪文である。この呪文を発動すると、4 つの直径 2 フィートの火球が術者の広げた手から飛び出し、術者の選んだ場所へと直線を描いて飛んでいく。火球は炎の航跡を残していく。

術者が特定のクリーチャーに対してこの火球を放つなら、術者は火球を目標に当てるために遠隔接触攻撃を行なう必要がある。これらの火球の命中を受けたクリーチャーは 2d6 ポイントの殴打ダメージをうけ（セーヴなし）、その火球の爆発による［火］ダメージ（以下参照）に対するセーヴィング・スローに－ 4 のペナルティを被る。狙いをつけた火球が標的から外れたなら、火球は対象の占める接敵面の、一番近い角を中心として爆発する。術者は同一の目標に対して 2 つ以上の火球を放つことができる。

目的地点に到達すると、火球は 40 フィート半径拡散の範囲に作裂し、範囲内のクリーチャーすべてに対して 6d6 ポイントの［火］ダメージを与える。複数の拡散範囲に巻き込まれたなら、クリーチャーはそれぞれの拡散範囲について別々にセーヴを行なう。別々の火球からダメージを受けても、［火］ダメージはセーヴの後に合計され、［火］への抵抗は一度だけしか適用されない。

メルド・イントゥ・ストーン

Meld into Stone ／石への融合

系統 変成術［地］；**呪文レベル** クレリック 3、ドルイド 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 自身

目標 術者

持続時間 10 分／レベル

メルド・イントゥ・ストーン を使えば、術者は自分の身体と所持品を 1 個の石塊へと融け込ませることができる。その石塊は縦・横・奥行きとも術者の肉体を中に入れられるだけの大きさのものでなければならない。発動が完了したら、術者と 100 ポンド以下の命を持たぬ装備品がその石塊と融合する。石塊の大きさと装備品の重量のどちらの条件であっても違反した場合、呪文は失敗し、無駄になってしまう。

石塊の中にいる間、術者は自分が融合した表面と（希薄ではあるが）コンタクトを保っている。石塊の中に隠れている間に、術者は時間の経過を知ることができ、自分自身に呪文をかけることもできる。その石塊の外で起こっていることを目にすることはできないが、それでも周囲で起こっていることを聞くことはできる。石塊へのわずかな物理的なダメージは術者に害を与えないが、部分的に破壊されて、もはや術者が中に入っていられなくなるほど小さくなってしまったなら、術者は排出され、5d6 ポイントのダメージを被る。石塊が完全に破壊されてしまったなら、術者は排出され、頑健セーヴ（DC18）に成功しない限り即座に死んでしまう。セーヴに成功した場合でも、術者は 5d6 ポイントのダメージを負う。

持続時間が切れる前なら、術者はいつでも、入った石塊の表面から出ることができる。術者が自発的に石の外に出る前に呪文の持続時間が過ぎたり、効果が解呪された場合、術者は乱暴に排出され、5d6 ポイントのダメージを被る。

以下の呪文が術者の入っている石塊に対して発動された場合、術者は害を被る。 ストーン・シェイプ の場合、術者は 3d6 ポイントのダメージを被るが、排出はされない。 ストーン・トゥ・フレッシュ の場合、術者は

排出され、5d6 ポイントのダメージを被る。 トランスミュート・ロック・トゥ・マット の場合、術者は排出され、頑健セーヴ（DC18）に成功しない限り即座に死んでしまう（成功した場合、単に排出されるだけである）。最後に パスウォール の場合、術者はダメージを被ることなく排出される。

メンディング

Mending ／修理

系統 変成術；**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 10 分

構成要素 音声、動作

距離 10 フィート

目標 1 ポンド／レベルまでの物体 1 つ

持続時間 瞬間

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）

この呪文はダメージを受けた物体を修理し、1d4 のヒット・ポイントを回復する。物体が破損状態にあるならば、もとのヒット・ポイントの半分以上まで回復されたときに破損状態から直る。この呪文が機能するためには、全ての部品が揃っていなければならない。魔法のアイテムもこの呪文によって修理できるが、そのアイテム以上の術者レベルを持っていなければならない。破壊された（ヒット・ポイントが 0 以下）魔法のアイテムはこの呪文で修理できるが、魔法の能力は戻らない。この呪文はクリーチャーに対しては影響しない（人造クリーチャーを含む）。この呪文は曲げられたか変化させられた物体を元には戻せないが、依然としてダメージを回復することはできる。

モーメント・オヴ・プレシャンス

Moment of Prescience ／機先の見切り

系統 占術；**呪文レベル** 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

距離 自身

効果範囲 術者

持続時間 1 時間／レベルまたはチャージ消費（起動）するまで

この呪文は術者に第六感を与える。術者は呪文の持続時間の間ならいつでも、1 度だけその効果を使用できる。術者はこの呪文により、攻撃ロール、戦技判定、対抗能力値判定、対抗技能判定、セーヴィング・スローのいずれかに 1 回だけ、術者レベルに等しい洞察ボーナス（最大＋ 25）を得ることができる。また、これらの効果ではなく、1 回の攻撃に対する自分の AC に同じ洞察ボーナスを（たとえ立ちすくみ状態であっても）適用することもできる。この効果を起動させるにはアクションを消費しない。術者は他のキャラクターのターンであってもこの効果を起動できる。術者は修正が適用されるロールを行なう前に モーメント・オヴ・プレシャンス を使用するかどうか選択しなければならない。1 度使用したならこの呪文は終了する。術者は同時に 2 つ以上の モーメント・オヴ・プレシャンス を自分に対して稼動状態にしておくことはできない。

モディファイ・メモリー

Modify Memory ／記憶修正

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** バード 4

発動時間 1 標準アクション；本文参照

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 永続

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

術者は対象の精神に入り込み、その記憶を 5 分間ぶんまで、以下のいずれかの方法で修正できる。

- 対象が実際に体験した 1 つのできごとの記憶をすべて抹消する。この呪文は ギアス／クエスト、サジェスチョン、チャーム 、あるいはそれに類する呪文を無効化することはできない。
- 対象が実際に体験した 1 つのできごとを完全にはっきりと思い出させる。たとえば、5 分間の会話を一言一句思い出したり、本の一節を隅々まで思い出したりできる。
- 対象が実際に体験した 1 つのできごとの細かい部分を変更する。
- 対象が体験しなかった 1 つのできごとの記憶を植え付ける。

この呪文の発動には 1 ラウンドかかる。対象がセーヴに失敗したなら、術者は続けて対象の記憶のうち修正したいと望む記憶を視覚化するのに 5 分まで（術者が修正したい記憶の時間量に等しい時間）を費やす。この視覚化が完了するまでに術者の精神集中が乱されたり、この間に対象が呪文の距離外に出るようなことがあれば、呪文は失われる。

修正された記憶が必ずしも対象の行動に作用を及ぼすとは限らない。特に自分の本来の性向と相反する場合は。修正された記憶が道理に合わない場合、対象はそれを悪い夢であるとか、ワインを飲み過ぎて混乱したのだろう、など理由づけをして片づけてしまうこともある。

ライヴオーク

Liveoak ／木の番人
系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 6
発動時間 10 分
構成要素 音声、動作
距離 接触
目標 接触した樹木
持続時間 1 日／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文はオーク（カシやナラ）の木を守り手や番人に変える。この呪文は一度に 1 本の木に対してしか発動することはできない。 ライヴオーク が効果を現している間、術者はそれを別の木に対して発動することはできない。ライヴオークは健康な超大型のオークの木に対して発動しなければならない。術者レベルごとに日本語で 3 文字までの作動条件を目標の木に対して設定しておくことができる。 ライヴオーク の呪文が作動すると、木はトリエントのように自律行動を開始する。

ライヴオーク が解呪されると、木はどこにいようと即座に根を下ろす。術者が解放した場合、木は自分の元いた場所に戻って根を下ろそうとする。

ライチャス・マイト

Righteous Might ／正義の力
系統 変成術；**呪文レベル** クレリック 5
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 自身
目標 術者
持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）

この呪文は術者の肉体を大きくし、身長は 2 倍となり、重量は 8 倍となる。こうして拡大することで、術者のサイズ分類は 1 段階大きなものとなる。術者は【筋力】と【耐久力】に＋ 4 サイズ・ボーナス、【敏捷力】に－ 2 ペナルティを受ける。術者は外皮に＋ 2 強化ボーナスを得る。術者は（通常、正のエネルギーを取り扱うなら）“ ダメージ減少 5 ／悪 ”、（通常、負のエネルギーを取り扱うなら）“ ダメージ減少 5 ／善 ” を得る。15 レベルで最大値である “10 ／悪 ” あるいは “10 ／善 ” へと変化する。術者の AC と攻撃へのサイズ修正値は新たなサイズ分類に従って変化する。この呪文によって、術者の移動速度が変化することはない。

望むだけの拡大に充分な空間がない場合、術者はその空間で広がれる最も大きなサイズになり、その過程で周囲を取り囲む物質を突き破るために（上昇後の【筋力】を使用して）【筋力】判定を行なうことができる（『補足ルール：物体の破壊』を参照）。この判定に失敗した場合、周囲を取り囲む物質によって害を受けることなく閉じ込められる―この呪文では、術者が巨大化することで潰されてしまうようなことはないのだ。

術者が着用するか運搬しているすべての装備もこの呪文によって拡大される。近接武器射出武器はダメージが上昇する。この呪文は、その他の魔法的な特質には作用しない。術者の身から離れた巨大化したアイテム（矢弾や投擲武器を含む）は即座に本来のサイズに戻る。従って、投擲武器や射出武器は通常通りのダメージを与えるというわけである。サイズを拡大する魔法効果は累積しない。

ライト

Light ／光
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、バード 0
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。

ライトニング・ボルト

Lightning Bolt ／電撃
系統 力術［電気］；**呪文レベル** 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（毛皮とガラスの棒）
距離 120 フィート
効果範囲 120 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

術者は効果範囲内のすべてのクリーチャーに術者レベルごとに 1d6（最大 10d6）ポイントの［電気］ダメージを与える強力な［電気］エネルギーの一撃を解き放つ。電撃は術者の指先から放たれる。 ライトニング・ボルト は可燃物を発火させ、通り道にある物体にダメージを与える。金、銀、銅、青銅、鉛などの融点の低い金属を融かすことができる。電撃を遮る障壁がダメージによって砕けたり、穴が開いてしまった場合、電撃は呪文の距離が許す限りその障壁の向こうまで突き抜けて行く。障壁を突き抜けられなければ、他の呪文の効果と同様、そこで止まってしまう。

ラスティング・グラスプ

Rusting Grasp ／錆びの手
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 接触
目標 魔法の力を持たない鉄製の物体 1 つ（あるいはその物体の、接触した地点から 3 フィート以内の部分）か、あるいは鉄製のクリーチャー 1 体
持続時間 本文参照
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者の接触した鉄や鉄合金製のアイテムは錆びてぼろぼろに崩れる。そのアイテムが大きすぎて半径 3 フィートの範囲内に収まらないものであれば、その金属の半径 3 フィートに収まる部分が錆び、破壊される。金属製の魔法のアイテムはこの呪文に対して完全耐性がある。

術者は近接接触攻撃に成功することで戦闘に ラスティング・グラスプ を用いることができる。このようにして使用された ラスティング・グラスプ は即座に腐食により、金属製の鎧から得ている AC を 1d6 ポイント（最大で、その鎧が提供していた点数まで）破壊する。

この呪文で敵の使用している武器を目標にすることもできるが、敵の使っている武器をつかむのはもっと難しい。術者はその武器に対する近接接触攻撃に成功しなければならない。これが命中した金属製の武器は破壊される。敵の武器に打撃を与えることは、機会攻撃を誘発する。また、術者が武器に接触しなければならないのであって、武器が術者に触れてもこの呪文がその武器に影響を与えることはない。

鉄製のクリーチャーに対しては、ラスティング・グラスプ は攻撃に成功するたびに即座に 3d6 ＋術者レベルごとに 1（最大＋ 15）ポイントのダメージを与える。この呪文はレベルごとに 1 ラウンド持続し、術者は毎ラウ

ンド 1 回の近接接触攻撃を行なうことができる。

ララバイ

Lullaby ／子守唄
系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** バード 0
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
目標 10 フィート半径爆発の範囲内の生きているクリーチャー
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

範囲内にいるクリーチャーは皆、意志セーヴに失敗すると、うとうとして不注意になり始める。そのために、〈知覚〉の判定に－ 5 のペナルティを受ける。さらに、ララバイの効果が続いている間は睡眠効果への意志セーヴに－ 2 のペナルティを受ける。 ララバイ は術者が精神集中を続ける限り持続し、精神集中をやめた後も術者レベルあたり 1 ラウンド効果が持続する。

リード・マジック

Read Magic ／魔法読解
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、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 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、呪われた巻物や罠を仕掛けられた巻物の場合は作動してしまうことがある。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 DC13 の〈呪文学〉判定に成功すれば グリフ・オヴ・ウォーディング を、DC16 の〈呪文学〉判定に成功すれば グレーター・グリフ・オヴ・ウォーディング を、また、〈呪文学〉判定（DC10 ＋**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。

リインカーネイト

Reincarnate ／転生
系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 4
発動時間 10 分
構成要素 音声、動作、物質、信仰（1,000gp の価値のある油）
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 瞬間
セーヴィング・スロー 不可；本文参照；**呪文抵抗** 可（無害）

この呪文によって、術者は死んでいるクリーチャーを他の肉体へと生き返らせることができる。ただし、死んでからこの呪文を発動するまでに 1 週間以内しか経っておらず、対象の魂が自由で、生き返ることに同意していなければならない。対象の魂が生き返ることに同意しなければ、この呪文は働かない。従って、生き返ることを望んでいる対象はセーヴィング・スローを行なわない。

死んだクリーチャーは新たな肉体へと生き返るため、すべての肉体的な病気や障害は回復する。死体の状態は問題にならない。肉体のほんのわずかな一部でも残っていれば、そのクリーチャーをリインカーネイトすることができる。ただし、呪文の発動対象となる肉体の一部は、そのクリーチャーが死んだ時点でその肉体の一部であったものでなければならない。この呪文の魔力が、その場にある自然の要素から、その魂が宿るためのまったく新しい青年期の肉体を作り上げる。この過程が完了するには 1 時間が必要である。肉体が用意できたら、対象は転生する。

転生したキャラクターは以前の人生のほとんどを思い出す。対象が以前有していたクラス能力、特技、技能ランクはそのまま残る。クラス、基本攻撃ボーナス、基本セーヴ・ボーナス、ヒット・ポイントは変化しない。【筋力】【敏捷力】【耐久力】の値は一部、新たな肉体に基づく。まず、対象の種族ごとの能力値調整を取り除き（対象はもはや以前の種族ではなってしまうためだ）、その後、残った能力値に以下の表に示した能力値調整を適用すること。転生したとき、目標は永続的な負のレベルを 2 レベル負う。目標が 1 レベルなら、代わりに【耐久力】を 2 点減少させる（このとき【耐久力】が 0 以下になるなら転生できない）。呪文を準備しているクリーチャーが死んだとき、50%の確率で転生したときにその呪文を発動したかのように呪文を失う。準備なしで呪文を発動する能力を持ったクリーチャー（ソーサラーなど）は、50%の確率で呪文を発動したかのように未使用の呪文スロットを失う。

対象の能力値が変わってしまったために、以前のキャラクター・クラスを続けるのが難しくなる可能性もある。そうなった場合、その対象にはマルチクラス・キャラクターになることをお勧めする。

人型生物の場合、新たな肉体は以下の表を用いて決定する。人型生物以外のクリーチャーの場合、同種別のクリーチャーを集めた同様の表を作成するとよいだろう。

アンデッド・クリーチャーにされたり、［即死］効果で殺されたクリーチャーをこの呪文で生き返らせることはできない。人造、エレメンタル、来訪者、アンデッド・クリーチャーを転生させることはできない。この呪文は老衰のために死んだクリーチャーを生き返らせることができる。

d%	肉体	【筋】	【敏】	【耐】
01	バグベア	＋ 4	＋ 2	＋ 2
02 ～ 13	ドワーフ	± 0	± 0	＋ 2
14 ～ 25	エルフ	± 0	＋ 2	－ 2
26	ノール	＋ 4	± 0	＋ 2
27 ～ 38	ノーム	－ 2	± 0	＋ 2
39 ～ 42	ゴブリン	－ 2	＋ 2	± 0
43 ～ 52	ハーフエルフ	± 0	± 2	± 0
53 ～ 62	ハーフオーク	＋ 2	± 0	± 0
63 ～ 74	ハーフリング	－ 2	＋ 2	± 0
75 ～ 89	人間	± 0	± 2	± 0
90 ～ 93	コボルド	－ 4	＋ 2	－ 2
94	リザードフォーク	＋ 2	± 0	＋ 2
95 ～ 98	オーク	＋ 4	± 0	± 0
99	トログロダイト	＋ 0	－ 2	＋ 4
100	その他（GM の選択）	?	?	?

転生したクリーチャーは、新たな姿に属するすべての能力を得る。これには、移動形態や移動速度、外皮、肉体攻撃、変則的能力などが含まれるが、新たな姿の言語を自動的にしゃべれるようになるわけではない。

ウィッシュ や ミラクル の呪文を使えば、転生したキャラクターを以前の姿に戻すことができる。

リヴァース・グラヴィティ

Reverse Gravity ／重力反転
系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7、ドルイド 8
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質／信仰（天然磁石と鉄のやすりくず）
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
効果範囲 一辺 10 フィートの立方体の区画 1 個ぶん／レベルまで（自在）
持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 不可；本文参照；**呪文抵抗** 不可

この呪文は効果範囲内の重力を逆転させ、その中にある固定されていない物体やクリーチャーは上の方へと落ちていき、1 ラウンドで効果範囲の

上端に達する。この落下の間に何らかの固体（天井など）にぶつかった場合、落下する物体やクリーチャーは通常通り下の方へ落下しているかのようにそれに激突する。物体やクリーチャーが何にもぶつからずに効果範囲の上端へ到達した場合、それらは呪文が切れるまで、わずかに上下に揺れながらその場所に留まる。呪文の持続時間終了時に、作用を受けた物体やクリーチャーは下へと落下する。

しがみつけるものがあるならば、効果範囲内につかまったクリーチャーは呪文に取り込まれた時点で反応セーヴを行ない、しがみつこうとすることができる。飛行したり空中浮揚することのできるクリーチャーは落下せずにすませることができる。

リザレクション

Resurrection ／蘇生

系統 召喚術（治癒）；**呪文レベル** クレリック 7

構成要素 音声、動作、物質（10,000gp の価値のあるダイアモンド）、信仰

レイズ・デッド と同様だが、術者は死んだクリーチャーを生き返らせ、完全な健康状態に戻すことができる。

死体の状態は問題にならない。肉体のほんのわずかな一部でも残っていれば、そのクリーチャーを蘇生させることができる。ただし、呪文を発動対象となる肉体の一部は、そのクリーチャーが死んだ時点でその肉体の一部であったものでなければならない（ ディスインテグレイト 呪文に攻撃されたクリーチャーの破片は、ここで言う " 肉体の一部 " であると見なされる）。そのクリーチャーは術者レベルごとに 10 年以内に死んだものでなければならない。

呪文が完成すれば、クリーチャーは即座に、準備した呪文を失うことなく、ヒット・ポイントも気力・健康も完全に回復する。復活したクリーチャーは、生命力吸収を受けたかのように永続的な負のレベルを 1 レベル負う。目標が 1 レベルだった場合、【耐久力】を 2 点減少させる（これによって【耐久力】が 0 以下になるなら蘇生することはできない）。

術者は［即死］効果で殺された者や、アンデッド・クリーチャーにされ、しかる後に倒された者をこの呪文で生き返らせることができる。術者は老衰のために死んだ者をこの呪文で生き返らせることはできない。人造、エレメンタル、来訪者、アンデッド・クリーチャーを蘇生させることはできない。

リジェネレイト

Regenerate ／再生

系統 召喚術（治癒）；**呪文レベル** クレリック 7、ドルイド 9

発動時間 3 全ラウンド

構成要素 音声、動作、信仰

距離 接触

目標 接触した生きているクリーチャー

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 頑健・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

対象の切断された肉体の一部（手足の指、手、足、腕、脚、尻尾、果ては複数の頭を持つクリーチャーの頭ですら）、折れた骨、損なわれた内臓が再生する。この呪文を発動した後、切断された部位がその場にあり、そのクリーチャーにくっつけられているなら、肉体の再生は 1 ラウンドで完了する。そうでなければ 2d10 ラウンドかかる。

リジェネレイト は 4d8 ＋術者レベルごとに 1（最大＋ 35）ポイントのダメージも治癒し、過労状態と疲労状態も取り除き、対象が被っていたすべての非致傷ダメージも除去する。生きていないクリーチャー（アンデッドを含む）には効果はない。

リジリアント・スフィアー

Resilient Sphere ／弾力球

系統 力術［力場］；**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、焦点（球状の水晶）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果 1 体のクリーチャーを中心とした、直径 1 フィート／レベルの球体

持続時間 1 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 反応・無効；**呪文抵抗** 可

ちらちらと光る力場でできた球体が 1 体のクリーチャーを包み込む。ただし、そのクリーチャーは球体の直径内に収まるだけの大きさのものでなければならない。球体は対象を、呪文の持続時間の間、包み込む。この球体は、ディスペル・マジック で無効化されることを除けば、ウォール・オヴ・フォース と同じように機能する。球体の中の対象は通常通り呼吸できる。球体は外にいる者たちや、中にいる者たちが暴れることで、球体を物理的に移動させることはできない。

リデュース・アニマル

Reduce Animal ／動物縮小

系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 2、レンジャー 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 サイズが小型、中型、大型、超大型の同意する動物 1 体

持続時間 1 時間／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

リデュース・パースン と同様だが、この呪文は同意する動物 1 体に作用する。その動物が肉体攻撃で与えるダメージは、小さくなったサイズに対応したダメージに減少する（『装備 表：超小型用・大型用武器のダメージ』を参照）。

リデュース・パースン

Reduce Person ／人物縮小

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1

発動時間 1 ラウンド

構成要素 音声、動作、物質（鉄粉ひとつまみ）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 人型生物 1 体

持続時間 1 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 頑健・無効；**呪文抵抗** 可

この呪文は人型生物 1 体を即座に縮小し、身長や縦横の長さを半分、体重を 1/8 にする。こうして縮小することで、そのクリーチャーのサイズ分類は 1 段階小さなものとなる。目標はサイズの減少によって、【敏捷力】に＋ 2 サイズ・ボーナスを得、【筋力】に－ 2 サイズ・ペナルティ（最低でも 1 まで）を受け、攻撃ロールと AC に＋ 1 のボーナスを得る。

サイズが超小型になってしまった小型サイズの人型生物は、接敵面 2 と 1/2 フィート、生来の間合い 0 フィートとなる（従って、攻撃するためには敵のマスに入らなければならなくなる）。サイズが中型になってしまった大型サイズの人型生物は、接敵面 5 フィート、生来の間合い 5 フィートとなる。この呪文によって、目標の移動速度が変化することはない。

クリーチャーが着用するか運搬しているすべての装備もこの呪文によって縮小される。

この呪文の影響を受けた近接武器や射出武器はダメージが減少する。この呪文はその他の魔法的な特質には作用しない。縮小されたクリーチャーの身から離れた縮小されたアイテム（矢弾や投擲武器を含む）は即座に本来のサイズに戻る。従って、投擲武器は通常通りのダメージを与える（矢弾はそれを射出した武器のサイズに基づいたダメージを与える）というわけである。

サイズを縮小する複数の魔法効果は累積しない。

リデュース・パースン は エンラージ・パースン を相殺し、解呪する。

リデュース・パースン は パーマネンシイ 呪文で永続化させることがで

きる。

マス・リデュース・パースン

Reduce Person, Mass ／集団人物縮小
系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4
目標 人型生物 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
　マス・リデュース・パースン は リデュース・パースン と同様に機能するが、複数のクリーチャーに作用する。

リパルション

Repulsion ／排斥
系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、クレリック 7
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、焦点／信仰（50gp の価値の一対の犬の像）
距離 10 フィート／レベルまで
効果範囲 術者を中心とした半径 10 フィート／レベルまでの放射
持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可
　不可視で動かすことのできるフィールドが術者を取り巻き、クリーチャーが術者に近づくのを妨げる。術者は、発動時にこのフィールドを（術者のレベルによる上限までで）とのくらいの大きさにするかを決定する。フィールド内にいるクリーチャーや、フィールド内に入ろうとするクリーチャーはセーヴを行なわなければならない。失敗した場合、そのクリーチャーは呪文の持続時間の間、術者の方に向かって移動することができなくなる。排斥されたクリーチャーの行動がこれ以外に制限されることはない。これらのクリーチャーは他のクリーチャーと戦ったり、呪文を発動したり、術者を遠隔武器で攻撃できる。術者がこの呪文の作用しているクリーチャーに近づいても何も起こらない。クリーチャーが押し戻されることはない。術者が間合いの中に入ってきたなら、そのクリーチャーは自由に術者に対して近接攻撃を行なうことができる。排斥されたクリーチャーが術者から離れ、その後に術者に向かって戻ろうとしても、まだ呪文の効果範囲内にいるなら、それ以上近づくことはできない。

リペル・ヴァーミン

Repel Vermin ／蟲の放逐
系統 防御術；**呪文レベル** クレリック 4、ドルイド 4、バード 4、レンジャー 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 10 フィート
効果範囲 術者を中心とした半径 10 フィートの放射
持続時間 10 分／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 不可あるいは意志・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可
　不可視のバリアーが蟲をくい止める。ヒット・ダイスが術者のレベルの 1/3 未満の蟲はこのバリアーを通り抜けることができない。ヒット・ダイスが術者のレベルの 1/3 以上ある蟲は意志セーヴに成功すればこのバリアーを通り抜けることができる。その場合でも、バリアーを通り抜けると蟲は 2d6 ポイントのダメージを被るし、また、バリアーに身体を押しつければ苦痛が走るため、ほとんどの蟲を思いととまらせることができる。

リペル・ウッド

Repel Wood ／木の放逐
系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 6
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 60 フィート
効果範囲 術者から 60 フィートの直線状の放射
持続時間 1 分／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可
　術者から発したエネルギー波が術者の指定した方向へと移動し、呪文の経路内にあったすべての木製の物体を術者から呪文の“距離”限界まで押し退ける。木製で、直径が 3 インチより大きく固定された物体には作用しないが、固定されていない物体には作用する。直径 3 インチ以下で固定された物体は割れるか壊れてしまい、その破片はエネルギー波に乗って移動する。この呪文が作用している物体は、毎ラウンド 40 フィートの速度で押し退けられていく。
　木製の盾やスピア、武器の木製の柄やつか、アローやボルトなどの物体は押し戻され、持ち主を一緒に引きずっていく。運搬しているアイテムに引きずられるクリーチャーはそれを手放すことができる。盾に引きずられるクリーチャーは移動アクションでその盾を外し、フリー・アクションで落とすことができる。押し戻されまいとしてスピアを地面に突き立てた場合、そのスピアは砕けてしまう。木製の部分がある魔法のアイテムも押し退けられるが、アンティマジック・フィールド はこの効果を遮断する。
　エネルギー波は呪文の持続時間の間、設定された経路を押し流し続ける。呪文を発動した後は経路が決定されてしまうため、術者は呪文の力に作用を及ぼすことなく他のことをしたり、別の場所に行ったりできる。

リペル・メタル・オア・ストーン

Repel Metal or Stone ／金属や石の放逐
系統 防御術［地］；**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
距離 60 フィート
効果範囲 術者から放たれる 60 フィートの直線
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
　この呪文は術者から発する不可視のエネルギー波を作り出す。呪文の経路内にあったすべての金属や石の物体は術者から呪文の“距離”限界まで押し退けられる。金属や石でできていて、直径が 3 インチより大きく固定された物体、重さが 500 ポンドを超える固定されていない物体には作用しない。それ以外のものは、アニメイテッド・オブジェクト（自律行動物体）や小さな岩、金属製の鎧を着たクリーチャーも含め、押し戻される。直径 3 インチ以下で固定された物体は曲がるか壊れてしまい、その破片はエネルギー波に乗って移動する。この呪文が作用している物体は、毎ラウンド 40 フィートの速度で押し退けられていく。
　金属製の鎧や剣などの物体は押し戻され、持ち主を一緒に引きずっていく。金属の部分がある魔法のアイテムも押し退けられるが、アンティマジック・フィールド はこの効果を遮断する。掴んでいるものが引きずられているクリーチャーはそれを手放せ、シールドが引きずられているクリーチャーは移動アクションでそれを外し、フリー・アクションで落とすことができる。
　エネルギー波は呪文の持続時間の間、設定された経路を押し流し続ける。呪文を発動した後は経路が決定されてしまうため、術者は呪文の力に作用を及ぼすことなく他のことをしたり、別の場所に行ったりできる。

リミテッド・ウィッシュ

Limited Wish ／限られた望み
系統 共通呪文；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（1,500gp の価値のダイアモンド）
距離 本文参照
目標、効果、あるいは効果範囲 本文参照
持続時間 本文参照
セーヴィング・スロー 不可；本文参照；**呪文抵抗** 可

リミテッド・ウィッシュ を使えば、術者はほとんどどんな種類の効果でも作り出すことができる。 リミテッド・ウィッシュ は以下のうち、どれか 1 つを行なうことができる。

- 呪文が対立系統に属していなければ、6 レベル以下のいかなるウィザード／ソーサラー呪文でも再現できる。
- 呪文が対立系統に属していなければ、5 レベル以下のいかなるウィザード／ソーサラー呪文ではない呪文でも再現できる。
- 呪文が対立系統に属していても、5 レベル以下のいかなるウィザード／ソーサラー呪文でも再現できる。
- 呪文が対立系統に属していても、4 レベル以下のいかなるウィザード／ソーサラー呪文ではない呪文でも再現できる。
- インサニティ のような、他の多くの呪文の有害な効果を元に戻す。
- 上に挙げた効果と同じ程度まで強力なものならば、これ以外のいかなる効果でも持たせることができる。たとえば、1 体のクリーチャーが次の攻撃に自動的に成功するとか、次のセーヴィング・スローに－7 のペナルティを被るなどである。

リミテッド・ウィッシュ による再現呪文に対しては、セーヴィング・スローと呪文抵抗を通常通り行なうことができるが、セーヴ DC は 7 レベル呪文のものとなる。

1,000gp を超える価格の物質要素のある呪文を再現する場合、術者はその要素も（この呪文の構成要素である 1,500gp のダイアモンドに加えて）消費しなければならない。

リムーヴ・カース

Remove Curse ／呪いの除去

系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、クレリック 3、バード 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 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 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

リムーヴ・カース は 1 つの物体や 1 体のクリーチャーにかけられたすべての呪いを即座に取り除く。対象がクリーチャーならば、対象にかかっている呪いそれぞれの DC に対して術者レベル判定（1d20 ＋術者レベル）を行なう。成功したならばその呪いは取り除かれる。この呪文は呪われた盾、武器、鎧から呪いを取り除くことはないが、術者レベル判定に成功することで、そうした呪われたアイテムに取りつかれたクリーチャーが呪われたアイテムを取り外し、そのアイテムから逃れることができるようにしてくれる。特殊な呪いの中には、この呪文では相殺できなかったり、あるレベル以上の術者によってしか相殺できなかったりするものもある。

リムーヴ・カース は ビストウ・カース を相殺し、解呪する。

リムーヴ・ディジーズ

Remove Disease ／病気の除去

系統 召喚術（治癒）；**呪文レベル** クレリック 3、ドルイド 3、レンジャー 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 頑健・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

リムーヴ・ディジーズ は、対象がかかっている全ての病気を治癒する。対象にかかっている病気それぞれの DC に対して術者レベル判定（1d20 ＋術者レベル）を行ない、成功したならばその病気は治る。この呪文はいくつかの災厄や寄生体を排除することもできる（グリーンスライムなど）。

この呪文の持続時間は “ 瞬間 ” なので、後日、同じ病気にさらされた際の再感染を防ぐことはない。

リムーヴ・パラリシス

Remove Paralysis ／麻痺の除去

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収まっていなければならない

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 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ろ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、もう一度セーヴ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、もう一度セーヴ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。

リムーヴ・フィアー

Remove Fear ／恐怖の除去

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 フィート以内の距離に収まっていなければならない

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 コーズ・フィアー を相殺し、解呪する。

リムーヴ・ブラインドネス／デフネス

Remove Blindness/Deafness ／盲目・聴覚喪失の除去

系統 召喚術（治癒）；**呪文レベル** クレリック 3、パラディン 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 頑健・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

リムーヴ・ブラインドネス／デフネス は通常のものであれ魔法的なものであれ、盲目状態か聴覚喪失状態（どちらにするかは術者が選択する）を癒す。この呪文で失われた目や耳が再生することはないが、目や耳が傷ついていた場合は回復させる。

リムーヴ・ブラインドネス／デフネス は ブラインドネス／デフネス を相殺し、解呪する。

レイ・オヴ・イグゾースチョン

Ray of Exhaustion ／過労光線
系統 死霊術；**呪文レベル** 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（汗 1 滴）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
効果 光線
持続時間 1 分／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

黒い光線が術者の伸ばした指から放たれる。目標に光線を当てるためには、術者は遠隔接触攻撃に成功しなければならない。

対象は即座に過労状態となり、呪文の持続時間の間、その状態のままとなる。頑健セーヴに成功したクリーチャーは疲労状態になるだけで済む。

その場合でも、すでに疲労状態であったなら、過労状態となる。

この呪文は、すでに過労状態のクリーチャーには効果がない。通常の過労状態や疲労状態と異なり、この効果は呪文の持続時間が切れれば直ちに終了する。

レイ・オヴ・エンフィーブルメント

Ray of Enfeeblement ／衰弱光線
系統 死霊術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
効果 光線
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー 頑健・半減；**呪文抵抗** 可

輝く光線が術者の手から放たれる。目標に光線を当てるためには、術者は遠隔接触攻撃に成功しなければならない。対象は【筋力】に 1d6 ＋術者レベル 2 レベルごとに 1（最大 1d6 ＋ 5）ポイントに等しいペナルティを被る。対象の【筋力】が 1 未満になることはない。頑健セーヴに成功したなら、このペナルティは半分になる。このペナルティは同じ呪文によっては累積せず、最も高いものを適用する。

レイ・オヴ・フロスト

Ray of Frost ／冷気光線
系統 力術［冷気］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 0
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
効果 光線
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

凍えるような空気と氷の光線が術者の伸ばした指先から発射される。目標にダメージを与えるためには、術者は光線で遠隔接触攻撃に成功しなければならない。この光線は 1d3 ポイントの［冷気］ダメージを与える。

レイジ

Rage ／激怒
系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、バード 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
目標 同意する生きているクリーチャー 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 不可；**呪文抵抗** 可

この呪文が作用したクリーチャーはそれぞれ、【筋力】と【耐久力】に＋ 2 の士気ボーナス、意志セーヴに＋ 1 の士気ボーナス、AC に－ 2 のペナルティを得る。それ以外、この効果はバーバリアンの激怒能力（P.43 参照）と同様だが、この呪文による激怒の終了時に対象が疲労状態になることはない。

レイズ・デッド

Raise Dead ／死者の復活
系統 召喚術（治癒）；**呪文レベル** クレリック 5
発動時間 1 分
構成要素 音声、動作、物質（5,000gp の価値のダイアモンド）、信仰
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 瞬間
セーヴィング・スロー 不可；本文参照；**呪文抵抗** 可（無害）

術者は死亡したクリーチャーを生き返らせる。術者は、術者レベルごとに 1 日前までに死んだクリーチャーしか復活させることはできない。さらに、対象の魂が自由であって、生き返ることに同意していなければならない。対象の魂が生き返ることに同意しなければ、この呪文は働かない。従って、生き返ることを望んでいる対象はセーヴィング・スローを行なわない。

死から生き返ることは苦しい体験である。この呪文の対象は復活する際に、あたかも生命力を吸収するクリーチャーの攻撃を受けたかのように恒久的な負のレベルを 2 レベル負う。対象が 1 レベルである場合、レベルを失うのではなく、【耐久力】を 2 ポイント吸収される（これによって【耐久力】が 0 以下になってしまうようなら、そのクリーチャーは復活することができない）。呪文を準備していたキャラクターが死んだ場合、復活した際に、どの呪文も 50％の確率で失う可能性がある。呪文を使用するが、呪文を準備しないタイプのクリーチャー（ソーサラーなど）は、レベルを失うことで呪文スロットを失うのに加えて、どの未使用呪文スロットも 50％の確率で、あたかも呪文を発動するために使ってしまったかのように失う可能性がある。

復活したクリーチャーは、その時点でのヒット・ダイス数に等しい点数のヒット・ポイントを有する。ダメージを受けて 0 になっていた能力値があれば、すべて 1 になる。通常の毒と通常の病気は対象を復活させる過程の中で治療されるが、魔法の病気と呪いが解除されることはない。呪文は致命傷とほとんどの種類の致命的な損害を修復するが、復活させようとするクリーチャーの肉体は完全に残っていなくてはならない。そうでない場合、欠けた部位はそのクリーチャーが生き返っても欠けたままとなる。どのようなかたちであれ、この呪文が死亡したクリーチャーの装備や所持品に作用することはない。

アンデッド・クリーチャーにされたり、［即死］効果で殺されたクリーチャーをこの呪文で生き返らせることはできない。人造、エレメンタル、来訪者、アンデッド・クリーチャーを復活させることはできない。この呪文は老衰のために死んだクリーチャーを生き返らせることはできない。

レインボー・パターン

Rainbow Pattern ／虹の紋様
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 4、バード 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声（バードのみ）、動作、物質（ひとかけらの燐）、焦点（水晶のプリズム）；本文参照
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
効果 半径 20 フィートに拡散する色とりどりの光
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

からまり合った輝く虹色の模様が中にいるものを恍惚状態にする。 レインボー・パターン は最大で 24 ヒット・ダイスぶんのクリーチャーを恍惚状態にする。最初に最も HD の低いクリーチャーに作用する。同じ HD のクリーチャーの中では、まず呪文の起点に最も近いものに作用する。作用を受けたクリーチャーの中でセーヴに失敗したものは、この模様によって恍惚状態となる。

簡単な身振りを行なうことで（フリー・アクション）、術者は（呪文の起点を移動させることで）レインボー・パターン を毎ラウンド 30 フィートまで移動させることができる。恍惚状態のクリーチャーは全員、呪文の効果範囲内に入ったり留まったりしようとして、虹色の光について行く。恍惚状態のクリーチャーが拘束され、この模様から引き離された場合でも、そのクリーチャーは模様のあとを追おうとする。模様が対象を危険な場所へと連れて行こうとした場合、恍惚状態のクリーチャーはそれぞれ 2 回目のセーヴを行なうことができる。光への視界が完全に遮断されてしまった場合、光を見ることのできないクリーチャーにはそれ以降、作用しなくなる。

この呪文は視覚を持たない（または失っている）クリーチャーには作用しない。

レヴィテート

Levitate ／空中浮揚

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、焦点（革で作った輪か、カップの形に曲げた金の針金）

距離 自身あるいは近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 術者あるいは同意するクリーチャー 1 体か物体 1 つ（合計重量 100 ポンド／レベルまで）

持続時間 1 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

レヴィテート によって、術者は自分自身や他のクリーチャー、物体を望む通りに上下に移動させることができる。クリーチャーはレヴィテートされることに同意していなければならないし、物体は装備中でないものか、同意するクリーチャーの所持品でなくてはならない。術者は思考によって指示を行ない、対象を上下に毎ラウンド 20 フィートまで移動させることができる。このように指示を行なうことは移動アクションである。術者は対象を水平に移動させることはできないが、対象はたとえば、崖の表面を這ったり、天井を押したりすることで横方向に（普通は基本移動速度の半分で）移動できる。

レヴィテート 中のクリーチャーが近接武器や遠隔武器で攻撃すると、どんどんと姿勢不安定になっていく。最初の攻撃には攻撃ロールに－ 1 のペナルティがつき、次の攻撃には－ 2 というように、最大－ 5 までペナルティが着く。1 全ラウンドを費やして安定させれば、そのクリーチャーは再び－ 1 のペナルティから始めることができる。

レジェンド・ローア

Legend Lore ／伝説知識

系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、バード 4

発動時間 本文参照

構成要素 音声、動作、物質（250gp の価値のある香）、焦点（各 50gp の価値の象牙 4 つ）

距離 自身

目標 術者

持続時間 本文参照

レジェンド・ローア を使えば、術者は重要な人物や場所、物品の伝説を知ることができる。その人物や物品が手近にあったり、術者が問題の場所にいたりする場合、発動時間は 1d4 × 10 分しかかからない。術者がその人物、物品、場所についての詳しい情報を知っているだけであれば、発動時間は 1d10 日かかり、得られる情報もさほど完璧でなかったり的を射ていなかったりする（ただし、それでもしばしばその人物や場所、物品を見つけるのに役に立つ重要な情報が得られ、次回はもっとよい レジェンド・ローア が行なえるようになるものである）。術者が噂に聞いたことがあるだけであれば、発動時間は 2d6 週間かかり、得られる情報もあいまいで、不完全である（ただし、それでもしばしばより詳しい情報が得られ、次回はもっとよい レジェンド・ローア が行なえるようになるものである）。

発動の間、術者は食事や睡眠などの日課以外の活動に従事することはできない。完了すれば、この占術呪文により、その人物や場所、物品に関しての伝説が（もしあれば）術者の心の中に浮かんでくる。これは現在でも知られている伝説かも知れず、今では忘れ去られている伝説かも知れず、今まで一般に知られたことが一度もない情報ですらあるかも知れない。その人物や場所、物品が伝説上の重要性を持たないものであれば、術者が情報を得ることはない。大まかに言って、11 レベル以上のキャラクターは“伝説の人物”である。また、彼らが戦ったクリーチャー、彼らが使った主な魔法のアイテム、彼らの偉業がなされた場所の類も同様である。

レジスタンス

Resistance ／抵抗力

系統 防御術；**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、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（ミニチュアの外套）

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1 分

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、対象を害から守る魔法エネルギーを付与し、セーヴに＋ 1 の抵抗ボーナスを与える。

レジスタンス は パーマネンシイ 呪文によって永続化できる。

レジスト・エナジー

Resist Energy ／エネルギーへの抵抗力

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、パラディン 2、レンジャー 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、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］［冷気］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・エナジー 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・エナジー は プロテクション・フロム・エナジー 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・エナジー と レジスト・エナジー 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・エナジー がダメージを軽減する。

レストレーション

Restoration ／回復術

系統 召喚術（治癒）；**呪文レベル** クレリック 4、パラディン 4
発動時間 1 分
構成要素 音声、動作、物質（100gp または 1,000gp の価値のダイアモンド粉末）
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）

この呪文は レッサー・レストレーション と同様に働くが、一時的な負のレベルを解呪するか、永続的な負のレベルを 1 レベル取り除くことができる。この呪文が永続的な負のレベルを取り除くのに使われるならば、1,000gp 分のダイアモンドの粉末を構成要素として必要とする。この呪文は対象が持つ永続的な負のレベルを一週間に 1 レベルを超えて取り除くことはできない。

レストレーション はすべての能力値ダメージを癒し、1 つの能力値から恒久的に吸収された全ポイントを回復させる（2 つ以上の能力値が吸収されていた場合、どの能力値を回復するかは術者が選択する）。目標が疲労状態か過労状態であれば、その状態も取り除く。

グレーター・レストレーション

Restoration, Greater ／上級回復術
系統 召喚術（治癒）；**呪文レベル** クレリック 7
構成要素 音声、動作、物質（5,000gp の価値のダイアモンド粉末）

レッサー・レストレーション と同様だが、この呪文は治療対象のクリーチャーから恒久的な負のレベルと一時的な負のレベルを完全に解呪する。

また、グレーター・レストレーション はそのクリーチャーの能力値にペナルティを与えているすべての魔法効果を解呪し、すべての能力値ダメージを癒し、全能力値から恒久的に吸収されたポイントをすべて回復させる。また、疲労状態と過労状態を取り除き、あらゆる狂気、混乱、その他これに類する精神的効果も除去する。

レッサー・レストレーション

Restoration, Lesser ／初級回復術
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。

レッサー（呪文名）

呪文名が レッサー で始まる呪文は、すべて呪文名のアイウエオ順で並べられている。従って レッサー な呪文の解説は、その呪文の元になった呪文の近くで探し出せる。呪文系列の中に基本となる呪文の レッサー 版がある呪文は、ギアス 、グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ 、コンフュージョン 、プレイナー・アライ 、プレイナー・バインディング 、レストレーション である。

レフュージ

Refuge ／避難
系統 召喚術（瞬間移動）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 9、クレリック 7
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（1,500gp の価値のあらかじめ準備された物体）
距離 接触
目標 接触した物体
持続時間 チャージ消費（効果発揮）するまで永続
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文を発動するとき、術者は特別に準備した物体の中に強力な魔法を込める。この物体は所有者を、同じ次元界内にある術者の住居へと、どれだけ距離があろうと即座に転送する力を帯びる。一度アイテムがこの術の影響を受けたなら、術者はそれを自発的にクリーチャー 1 体に与え、同時にそのクリーチャーに、このアイテムを使用する際に唱える合言葉を教えなければならない。このアイテムを使用するためには、対象はアイテムを引き裂くか壊すと同時にこの合言葉を唱えなければならない（標準アクション）。そうすると、その個体とその装備品・所持品のすべて（最大でそのキャラクターの重荷重まで）は即座に術者の住居へと転送される。この呪文はそれ以外のクリーチャーには作用しない（ただし、対象に接触していた使い魔や動物の相棒は除く）。

術者は発動時にこの呪文を修正して、アイテムが壊され、合言葉が唱えられた時に自分がその持ち主から 10 フィート以内のところに転送されるようにすることもできる。術者は レフュージ 呪文がチャージ消費された時点で、アイテムの持ち主がどこにおり、どんな状況にあるかをだいたい知ることができる。しかし、一度呪文をこの方法で修正することにしたなら、術者は転送されるかされないかを選ぶことはできない。

ロープ・トリック

Rope Trick ／ロープの奇術
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、物質（トウモロコシの粉末と、羊皮紙製のねじれた輪）
距離 接触
目標 接触した、長さ 5 ～ 30 フィートのロープ 1 本
持続時間 1 時間／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文を長さ 5 ～ 30 フィートのロープに対して発動すると、そのロープの一端が空中に上がっていき、やがてロープ全体がまるで上端で固定されているかのように地面に対して垂直に垂れ下がる。実際、この上端は、多くの異次元空間から成る通常の多元宇宙の、そのまた外側にある異次元空間に固定されるのだ。この異次元空間内のクリーチャーは姿が隠れ、（占術を含む）どんな呪文でも（次元界と次元界の間を越えて働く呪文でない限り）届かなくなる。この空間には（サイズを間わず）8 体までのクリーチャーが入れる。このロープは取り除いたり、隠したりすることはできない。ロープは 16,000 ポンド（約 7,300kg）までの重量を支えることができる。これより大きな力を与えれば、ロープを引き離すことができる。

この異次元間の境界を横切って呪文を発動することはできず、呪文の効果範囲がこの内外にまたがることもできない。異次元空間にいる者は、ロープを中心に 3 フィート × 5 フィートの窓があるかのように外を見ることができる。この窓は不可視状態であり、この窓を見ることのできるクリーチャーであっても、その中を見通すことはできない。異次元空間の中にあるものはすべて、呪文が終了すれば落ちてくる。ロープを登ることのできるのは一度に 1 人である。上端の異次元空間のところまで登らないのであれば、ロープ・トリック 呪文を使って普通の場所へと〈登攀〉を行なうこともできる。

ロケート・オブジェクト

Locate Object ／物体定位

系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、クレリック 3、バード 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、焦点／信仰（二股になった小枝）
距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）
効果範囲 術者を中心とした半径 400 フィート＋ 40 フィート／レベルの円
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

術者は自分がよく知っているか、はっきりと視覚的に思い描ける物体の方向を感知できる。一般的なアイテムを探すこともできる。このような場合、そうしたアイテムが距離内に複数あるなら、その種のアイテムのうち最も近くにあるものの場所が分かる。特定のアイテムを見つけようとするなら、そのアイテム独自の正確な精神的イメージが必要である。そのイメージが実際の物体に充分近いものでなければ、呪文は失敗する。術者は自分が（占術を使ってではなく）直接観察したことがない限り、唯一無二のアイテムを指定することはできない。

この呪文は薄い鉛の層によって遮断される。クリーチャーをこの呪文で見つけることはできない。 ポリモーフ・エニイ・オブジェクト や ノンディテクション でこの呪文を欺くことができる。

ロケート・クリーチャー

Locate Creature ／クリーチャー定位
系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、バード 4
構成要素 音声、動作、物質（ブラッドハウンドの毛皮一切れ）
持続時間 10 分／レベル

ロケート・オブジェクト と同様だが、この呪文を使えば、術者は自分の知っているクリーチャーの位置を知ることができる。

術者はゆっくりと向きを変え、呪文の距離内に探しているクリーチャーがいれば、その方向を向いた時にそちらにいると知ることができる。また、そのクリーチャーが動いていれば、その移動方向も知ることができる。

この呪文を使えば、術者の知っている特定の種類（人間とかユニコーンなど）か特定のクリーチャーの位置を知ることができる。大まかな種類のクリーチャー（人型生物とか動物など）を見つけることはできない。クリーチャーの種類を見つける場合、術者は少なくとも一度は近くで（30 フィート以内で）その種のクリーチャーを見たことがなければならない。

流れる水はこの呪文を遮断する。この呪文で物体を探知することはできない。 ノンディテクション 、ミスリード 、ポリモーフ 系の呪文でこの呪文を欺くことができる。

ロングストライダー

Longstrider ／健脚
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。

ワード・オヴ・ケイオス

Word of Chaos ／混沌の呪
系統 力術［音波、混沌］；**呪文レベル** クレリック 7
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声
距離 40 フィート
効果範囲 術者を中心とした半径 40 フィートの拡散内にいる、属性が混沌でないクリーチャー
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 不可あるいは意志・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可

効果範囲内で ワード・オヴ・ケイオス の呪言を耳にした、属性が " 混沌 " でないクリーチャーは、以下のような有害な効果を被る。

HD	効果
術者レベルと同じ	聴覚喪失
術者レベル－ 1 以下	朦朧、聴覚喪失
術者レベル－ 5 以下	混乱、朦朧、聴覚喪失
術者レベル－ 10 以下	死、混乱、朦朧、聴覚喪失

これらの効果は累積し、かつ同時に作用する。これに対して意志セーヴィング・スローに成功することで効果を弱めるか除去する。

聴覚喪失：クリーチャーは 1d4 ラウンドの間、聴覚喪失状態となる。意志セーヴに成功すると無効化する。

朦朧：クリーチャーは 1 ラウンドの間、朦朧状態となる。意志セーヴに成功すると無効化する。

混乱：クリーチャーは 1d10 分の間、混乱状態となる。これは［精神作用］の心術効果である。意志セーヴに成功すると効果時間が 1 ラウンドになる。

死：生きているクリーチャーは死亡する。アンデッド・クリーチャーは破壊される。意志セーヴに成功すると効果は無効化されるが、3d6 ＋術者レベル（最大＋ 25）のダメージを受ける。

これに加えて、術者が自分の出身次元界でこの呪文を発動した場合、効果範囲内にいて属性が " 混沌 " でない他次元界のクリーチャーは直ちにそれぞれの出身次元界に退去させられる。このように退去させられたクリーチャーは少なくとも 24 時間の間、戻ってくることはできない。この効果は、そのクリーチャーが ワード・オヴ・ケイオス の呪言を耳にしたかどうかに関わらず発生する。この退去効果は、－ 4 のペナルティを付けて意志セーヴに成功すれば無効化できる。

クリーチャーの HD が術者の術者レベルより高い場合、ワード・オヴ・ケイオス はそのクリーチャーには作用しない。

ワード・オヴ・リコール

Word of Recall ／呼び戻しの呪
系統 召喚術（瞬間移動）；**呪文レベル** クレリック 6、ドルイド 8
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声
距離 無限
目標 術者及び接触した物体あるいは他の同意するクリーチャー
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 不可あるいは意志・無効（無害、物体）；**呪文抵抗** 不可あるいは可（無害、物体）

ワード・オヴ・リコール の呪言を唱えると、術者は即座に自分の避難所へと瞬間移動する。術者は呪文を準備するときに避難所を指定しておかなければならず、そこは術者がよく知っている場所でなければならない。実際に到着する地点は、あらかじめ指定しておいた 10 フィート× 10 フィートまでの広さの範囲である。術者は同じ次元界の中なら、どんなに離れた距離からでも瞬間移動できるが、異なる次元界の間を移動することはできない。術者は自分自身に加えて、物体を何でも持ってゆくことができる。ただし物体の総重量が術者の最大荷重を超えてはならない。これに加えて術者レベル 3 レベルごとに、同意した中型以下のクリーチャー（最大荷重までの装備品や物品をもった状態でよい）1 体相当の者を連れて行ける。大型クリーチャー 1 体は中型クリーチャー 2 体ぶん、超大型 1 体

は大型 2 体ぶん……等々と勘定する。連れて行かれるクリーチャーはみなお互いに接触しており、かつその 1 体以上が術者と接触しておらねばならない。以上の制限を守らなかった場合、呪文は失敗する。

同意しないクリーチャーを ワード・オヴ・リコール によって運ぶことはできない。同様に、クリーチャーの所有する物体は、そのクリーチャーが意志セーヴ（あるいは呪文抵抗）に成功すれば瞬間移動されないようにすることができる。装備中でなく、魔法の力を持たない物体はセーヴィング・スローを行うことはできない。

ワールウィンド

Whirlwind ／旋風

系統 力術［風］；**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、信仰

距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）

効果範囲 基部の幅 10 フィート、頭頂部の幅 30 フィート、高さ 30 フィートの竜巻

持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 反応・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可

この呪文は激しい風の強力な竜巻を作り出し、地面や水面に沿った空中を 60 フィート／ラウンドの速さで動かす。術者は集中によって竜巻の動きをコントロールすることができるが、単純なプログラムを指定することもできる。竜巻の行動を指示したりプログラムされた行動を変えるには標準アクションを消費する。竜巻は術者のターンの間、常に動く。竜巻が呪文の範囲を超えたなら、1d3 ラウンドの間コントロールが失われてランダムに移動し、その後消滅する（範囲内に戻っても竜巻のコントロールは戻らない）。

この呪文効果と接触した大型以下のサイズの全てのクリーチャーは、反応セーヴに成功しなければ 3d6 のダメージを受ける。最初のセーヴに失敗した中型以下のサイズのクリーチャーは、2 回目のセーヴを行う。失敗すれば竜巻の強い風に巻き上げられ、術者のターンごとに 1d8 のダメージを受ける。セーヴは不可能。術者はいつでも竜巻に捕まえたクリーチャーを排出するように指示でき、その不幸な魂たちは放されたときに竜巻が存在していた場所のいずれかに置かれる。