PRDJ_PDF

Pathfinder Roleplaying Game Reference Document

2011/09/04

PRDJ_PDF

はじめに 1-1

- このゲームの遊び方 Playing the Game 1-1
- 一般的な用語 Common Terms 1-1
- キャラクター作成 Generating a Character 1-3
- 能力値 Ability Scores 1-3

種族 Races 2-1

- エルフ Elves 2-1
- ドワーフ Dwarves 2-1
- 人間 Humans 2-2
- ノーム Gnomes 2-2
- ハーフエルフ Half-elves 2-3
- ハーフオーク Half-orcs 2-3
- ハーフリング Halflings 2-4

クラス Class 3-1

- キャラクターの成長 3-1
- ウィザード Wizard 3-2
- クレリック　Cleric 3-7
- ソーサラー Sorcerer 3-16
- ドルイド　Druid 3-22
- バード Bard 3-28
- バーバリアン Barbarian 3-32
- パラディン Paladin 3-35
- ファイター Fighter 3-38
- モンク Monk 3-40
- レンジャー Ranger 3-43
- ローグ Rogue 3-46

技能 4-1

- 技能を得る 4-1
- 技能の詳細 4-2

特技 5-1

- 前提条件 Prerequisites 5-1
- 特技の種類 Types of Feats 5-1
- 特技の説明 Feat Descriptions 5-2
- 特技の詳細 5-7

装備品 6-1

- 財産と金銭 6-1
- 貨幣 6-1
- その他の財産 6-1
- 宝物を売る 6-1
- 武器 6-1
- 武器のデータ 6-2
- 防具 Armor 6-8
- 道具とサービス Goods And Services 6-11

補足ルール 7-1

- 属性 Alignment 7-1
- その他の個人データ Vital Statistics 7-2
- 移動 Movement 7-4
- 探検 Exploration 7-5

戦闘 8-1

- 戦闘の手順 How Combat Works 8-1
- 戦闘に関わる数値 Combat Statistics 8-1
- 戦闘中のアクション Actions In Combat 8-3
- 負傷と死 Injury and Death 8-9
- 移動、位置取り、距離 Movement, Position, And Distance 8-11
- 大きな／小さなサイズのクリーチャーの戦闘 8-13
- 戦闘における修正値 Combat Modifiers 8-13
- 特殊攻撃 Special Attacks 8-15
- イニシアチブ変更アクション Special Initiative Actions 8-18

魔法 9-1

- 呪文の発動 9-1

呪文 10-1

- 呪文リスト 10-1
- ウィザード／ソーサラー呪文 Sorcerer/wizard Spells 10-1
- クレリック呪文 Cleric Spells 10-8
- ドルイド呪文 Druid Spells 10-11
- バード呪文 Bard Spells 10-13
- パラディン呪文 Paladin Spells 10-16
- レンジャー呪文　Ranger Spells 10-17
- 上級クラス Prestige Classes 11-1
- アーケイン・アーチャー Arcane Archer 11-1
- アーケイン・トリックスター Arcane Trickster 11-3
- アサシン Assassin 11-4
- ドラゴン・ディサイプル Dragon Disciple 11-6
- デュエリスト Duelist 11-7
- エルドリッチ・ナイト Eldritch Knight 11-9
- ローアマスター Loremaster 11-10

・ミスティック・シーアージ Mystic Theurge 11-11
・パスファインダー・クロニクラー Pathfinder Chronicler 11-12
・シャドウダンサー Shadowdancer 11-14
ゲームマスター 12-1
・遭遇をデザインする Designing Encounters 12-1
環境 13-1
・ダンジョン Dungeons 13-1
・罠 Traps 13-5
・罠の例 Sample Traps 13-7
・野外での冒険 Wilderness 13-11
・市街地の冒険　Urban Adventures 13-17
・天候 Weather 13-21
・環境の各種ルール Environmental Rules 13-22
NPC クラス 14-1
・アデプト Adept 14-1
・アリストクラート Aristocrat 14-2
・コモナー Commoner 14-2
・エキスパート Expert 14-3
・ウォリアー Warrior 14-3
・NPC の創造 Creating NPCs 14-4
魔法のアイテム 15-1
・魔法のアイテム Magic Items 15-1
・アイテムの使用 Using Items 15-1
・魔法のアイテムを着ける Magic Items on the Body 15-2
・魔法のアイテムのパワーに対するセーヴィング・スロー 15-2
・魔法のアイテムへのダメージ Damaging Magic Items 15-2
・魔法のアイテムの購入 15-2
・魔法のアイテムの説明 Purchasing Magic Items 15-3
・魔法の武器 15-4
・魔法の防具 15-12
・ポーション Potions 15-17
・魔法の指輪 15-18
・ロッド 15-24
・巻物 Scrolls 15-30
・スタッフ Staves 15-31
・ワンド Wands 15-36
・その他の魔法のアイテム 15-36
・知性あるアイテム Intelligent Items 15-73
・呪われたアイテム　Cursed Items 15-76
・アーティファクト Artifacts 15-83
・魔法のアイテムの作成 Magic Item Creation 15-89
用語集 1
・特殊能力　Special abilities 1
・状態／ CONDITIONS 10

PRDJ_PDF

Open Game License

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

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

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

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

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

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

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

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

はじめに

パスファインダー RPG の参考文献へようこそ！

パスファインダー RPG はオープンゲームライセンスの下で公開され、パスファインダー RPG のコアルールはオープンゲームライセンスの条件の下でだれでも無料で利用できることを意味する。 チャートと表、ルールのこの解説はパスファインダー RPG の公開したルールを全て含み、パスファインダー RPG の出版社の仕事とゲーマーの私的利用のために提供する。

この概要は公式パスファインダー RPG でない！パスファインダー RPG の使いやすい入門書に興味を持ち『Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook』(http://paizo.com/store/downloads/pathfinder/pathfinderRPG/v5748btpy88yj) と『Pathfinder Roleplaying Game Bestiary』(http://paizo.com/pathfinder/pathfinderRPG/v5748btpy85k5) を購入していただくと、プレイヤーキャラクターを脅かす 350 以上のモンスターを完備することになる。

これらの書籍はパスファインダ―RPG を充分に楽しく経験するのに必要なキーとなるルール概念を説明したり紹介したりするたくさんの記述文書と何百もの美しいフルカラーのイラストを含む。『Core Rulebook』と『Bestiary』はどちらも手頃な PDF 版 (http://paizo.com/store/downloads/pathfinder/pathfinderRPG) でも入手できる。

このゲームの遊び方 Playing the Game

パスファインダー RPG をプレイしている間、ゲームマスターはゲーム世界の中で何が起こったか、そしてプレイヤーはその出来事に対して何をするかを述べる。しかしそれは物語の " 語り " とは違う。プレイヤーの行動と、ゲームマスターにコントロールされるキャラクター（ノンプレイヤーキャラクター、NPC と呼ばれる）の行動は決まっているものではない。ほとんどのアクションには成功のためにはダイスロールが要求され、また一部のアクションは完了するのが他者にとってより難しいものである。各キャラクターはそれぞれなにか人より秀でた部分を持ち、技能や能力に基づいたボーナスを得る。

ロールを要求される際には "d#" と記載されている。"#" にはダイスの面数と同じ数が書かれている。もし同じダイスを複数回振る必要があるなら、"d" の前に数値が書かれる。例えば、もし 4d6 を要求されたなら、君は 6 面体ダイスを 4 つ振り、その合計を求める。時に数値の後ろに＋やーに続く数値が書かれている場合があるが、これはダイスの目の合計に足す、あるいは引くという意味だ（各ダイスそれぞれに修正を与えるのではない）。

ゲーム中はほとんどのロールは 20 面体で、キャラクターの技能や能力、状況などに基づく修正を加えた上で行われる。通常、高い目は低い目より良いものだ。パーセントロールは特殊なケースで、("d#" の代わりに) "d% " と表記される。2 つの色違いの 10 面体（2d10）を使用し、2 つのランダムな数を求める。一方の色を 10 のケタと決め、ロールする。もし 10 のケタのダイスが 4、もうひとつのダイスが 2 とでたら、42 がでたとみなす。10 のケタのダイスが 0 だった場合、結果は 1 ～ 9 か 100 となる。両方のダイスが 0 だったときは 100 とみなすのだ。一部の 10 面体には 10、20、30 といった具合に、d%として読みやすいようにはじめから 10 のケタが印刷されている。それから、あらゆる端数計算では、通常端数は切り捨てであることを覚えておくように。

君のキャラクターは冒険に赴き、そこで金を、魔法のアイテムを、そして経験点を稼ぐ。金はよりよい装備を購入するために、そして魔法のアイテムは強力な能力をもって君のキャラクターを強化してくれる。経験点は挑戦を乗り越えたことと、物語の筋書きを完遂したことに対する報酬として与えられる。十分な経験点を稼げば、君のキャラクターはレベルを 1 つあげることができ、彼のより大きな挑戦を可能にする新しいパワーと能力を得るのだ。

一番重要なルール

本書に掲載されているルールは君のキャラクターに息吹を吹き込み、また彼らの冒険する世界を提供するものだ。これらは君のプレイをかんたんに、そしてエキサイティングにするようデザインされているが、君はこれらのルールが君のゲームグループのスタイルにそぐわないものだと思うかも知れない。

覚えておいて欲しいのは、ルールは君たちのものであるということだ。君はルールを君の思うように変更することができる。多くのゲームマスターたちはいくつもの「ハウスルール」をゲームに使っている。ゲームマスターとプレイヤーは一緒にゲームをしている者がみんな理解できるよう話し合うべきだ。ゲームマスターはルールの最終権限者ではあるが、パスファインダー RPG は経験を共有しあい、ルールが誤っているなら全てのプレイヤーに提供すべきだ。

一般的な用語 Common Terms

パスファインダー RPG ではたくさんの用語、略語、そしてゲームのルールを規定する定義が用いられている。以下は中でもよく使われるものが上げられている。

（訳注：★は新しい単語。なので訳文はオリジナル）

能力値 Ability score：クリーチャーはそれぞれ 6 つの能力値を持つ：【筋力】【敏捷力】【耐久力】【知力】【判断力】【魅力】である。これらの値はクリーチャーにとってもっとも基本的な属性となる。能力値が高いほど、そのキャラクターは高い潜在能力と可能性を秘めているといえる。

アクション Action：アクションとは、戦闘中のラウンド中に行われることを抽象的に区分したものだ。能力を使う、呪文を発動する、攻撃するなどといった行動の全てにアクションが必要とされる。標準アクション、移動アクション、即行アクション、フリー・アクション、全ラウンド・アクションなどがある（戦闘の項参照）。

属性 Alignment：属性はクリーチャーの基本的なモラルや倫理的な態度を示す。属性は 2 つの要素からなる：秩序、中立、混沌という軸、そして善、中立、悪という軸だ。属性は通常略された形で、それぞれの要素を組あわせた略語で記述される。LN なら秩序にして中立 Lawful Neutral、CE なら混沌にして悪 Chaotic Evil といった具合に。両方の要素が中立の者は、単に N（真なる中立）と呼ばれる。

アーマー・クラス Armor Class (AC)：すべてのクリーチャーはアーマー・クラスを持つ。この値は戦闘中、そのクリーチャーがどのくらい堅いかを表す。他の値同様、高いほど良い。

基本攻撃ボーナス Base Attack Bonus (BAB)：すべてのクリーチャーは基本攻撃ボーナスを持ち、これは戦闘中の技術を表している。レベルやヒット・ダイスを得るように、基本攻撃ボーナスも向上する。基本攻撃ボーナスが＋ 6、＋ 11、＋ 16 になると、そのクリーチャーは全ラウンド・アクションを取ることで複数回攻撃を得る（これは全ラウンド・アクションのひとつである：戦闘の項参照）

ボーナス Bonus：ボーナスとは、判定や計算で求められる値に加算される数値を指す。多くのボーナスには種類があり、基本的なルールとして同じ種類のボーナスは累積 (" スタック ") しない――単純に、高い値のボーナスだけが適用される。

術者レベル Caster Level (CL)：術者レベルはクリーチャーの呪文を発動する能力や力を表す。クリーチャーが呪文を使ったとき、その呪文に範囲やダメージがあるなら、それらは術者レベルをベースとして決定されることが多い。

クラス Class：クラスはキャラクターやクリーチャーの専門性を表す。クラスはたくさんのボーナスを提供するとともに、キャラクターに呪文の発動能力や変身といった、他者には行えない行動を可能にする。クラスに

おいてレベルを獲得すれば、新しい、より強力な能力を得ることができる。ほとんどの PC は基本クラスか上級クラスを得ることで、より強力になっていく。ほとんどの NPC は、やや能力に欠ける NPC クラスを得る（NPC の創造の章を参照のこと）。

判定 Check：判定は d20 ロールに、（あれば）他の修正を加えることで行われる。典型的な例としては攻撃ロール、技能判定、セーヴィング・スローなどがある。

★ 戦技 Combat Maneuver：足払いや武器落とし、掴みなどといった、直接相手を傷つけない戦闘中に取れる行動（戦闘の章を参照）。

★ 戦技ボーナス Combat Maneuver Bonus (CMB)：戦技にどれくらい長けているかを表す値。戦技を実行する際、この値は d20 ロールに加算される。

戦技ボーナス＝基本攻撃ボーナス＋【筋力】修正値＋サイズ修正

★ 戦技防御値 Combat Maneuver Defense (CMD)：この値はそのクリーチャーに対して戦技を行うのがどれくらい難しいかを表す。クリーチャーの CMD はクリーチャーに対して戦技を行う際の難易度と同様に扱われる。

戦技防御値＝ 10 ＋基本攻撃ボーナス＋【筋力】修正値＋【敏捷力】修正値＋サイズ修正

★ 精神集中判定 Concentration Check：クリーチャーが呪文を使用する際、途中で邪魔をされたときには、精神集中判定を行い、失敗すればその呪文を失う（魔法の章参照）。

クリーチャー Creature：クリーチャーとは物語や世界における活動的な参加者を指す。PC、NPC、モンスターなどが含まれている。

ダメージ減少 Damage Reduction (DR)：損傷への耐性を持つクリーチャーは一般にダメージ減少を有している。物理的なダメージから定められた値ぶん、ダメージを差し引くことができるのである。多くの場合、DR はある種の武器を素通ししてしまう。それは " ／ " とそれに続く種別、例えば "10 ／冷たい鉄 " のように表記される。一部の DR は全ての物理ダメージに対して適用される。そうした DR の場合は—として表記される。特殊能力 Special Abilities の項により詳しく記載されている。

難易度 Difficulty Class (DC)：クリーチャーが成功の保証されていない行動を試みる際には、何らかの判定（通常は技能判定）を行わねばならない。

クリーチャーが成功が保証されない行動を実行しようとするときはいつでも、彼はある種の判定（通常技術判定）をしなければなりません。その判定に成功し、アクションを成功させるには、結果がそのアクションの難易度と同じかそれ以上でなければならない。

変則能力（変則）Extraordinary Abilities (Ex)：変則能力はその機能に魔法に依存しない、尋常ではない能力を指す。

経験点 Experience Points (XP)：キャラクターがいくつもの挑戦を乗り越え、モンスターを倒し、クエストを完了することで、経験点を得る。経験点は時間とともに蓄積され、ある一定の値に達したとき、キャラクターはレベルを得る。

特技 Feat：特技はクリーチャーが習得した能力のひとつである。特技は時にルールや制限を無視することを許す。クリーチャーは彼らの HD に基づき特技の数を決定するほか、一部のクラスや能力はボーナス特技を与える。

ゲームマスター Game Master (GM)：ゲーム・マスター（GM）はルールの審判を行う者であり、PC が冒険する物語と世界の要素の全てをコントロールする。GM の義務は、公平で楽しいゲームを提供することである。

ヒット・ダイス Hit Dice (HD)：HD はクリーチャーの一般的な力と技能のレベルを表す。クリーチャーがレベルを得るときには、ヒット・ダイスも追加される。

一方、モンスターは種族 HD により、その一般的な力と能力を表している。HD はクリーチャー・タイプにより、例えば "3d8" などというふうに決定される。このクリーチャーの hp を決めるために、君は d8 を 3 回行い、結果を加算し、さらに他の修正を合計する。

ヒット・ポイント Hit Points (hp)：ヒット・ポイント（hp）はいまこの瞬間にクリーチャーがどれくらい強健で健康的かを抽象的に表している。クリーチャーのヒット・ポイントを決定するために、その HD 分のダイスをロールする。キャラクター・クラス・レベルを得ているなら、その最初のヒット・ダイスの hp は最大となる。ただし、そのクラスが NPC クラスであれば、通常通りロールすること。hp は傷つけられることで、自然治癒、あるいは魔法的に回復するまで減少する。クリーチャーの hp が 0 以下に落ちると、意識不明状態となる。さらに、0 より落ち込んだ hp の値が【耐久力】の値を超えた時、そのクリーチャーは死亡する。

イニシアチブ Initiative：戦闘が始まるときはいつも、戦闘にかかわる全てのクリーチャーが、戦闘中の行動の順番を決定するためにイニシアチブ判定を行わなければならない。結果が大きいほど早く行動できる。

レベル Level：キャラクターのレベルは、彼の全体的な能力と力を表している。レベルには 3 つのタイプがある。クラス・レベルは、キャラクターの持つ特定のクラスのレベル数である。キャラクター・レベルは、キャラクターの持つクラス・レベルの合計である。加えて、呪文は 0 から 9 までのレベルが振り分けられている。このレベルは呪文の総合的な力を表している。術者はレベルを獲得することで、より高次のレベルの呪文を修得する。

モンスター Monster：モンスターは、能力や力を表すのにクラス・レベルの代わりに種族 HD を持っている（一部、クラス・レベルを持つ者もいる）。PC は、通常モンスターではない。

倍率 Multiplying：複数の倍率をロールに適用するよう要求されたとき、その乗数は互いに乗算されない。代わりに、最初の倍率に、次の倍率より 1 小さい値を加算して、1 つの倍率として使用する。

例えば、2 倍の倍率を 2 回適用するような場合、その倍率は 4 倍ではなく 3 倍となる。

ノンプレイヤー・キャラクター Nonplayer Character (NPC)：GM がコントロールするキャラクターたちのこと。

ペナルティ Penalty：ペナルティは判定や合計値から引かれる数値である。ペナルティにはタイプはなく、通常はペナルティはスタック（累積）する。

プレイヤー・キャラクター Player Character (Character、PC)：プレイヤーによりコントロールされるキャラクターのこと。

ラウンド Round：戦闘は、ラウンドで測られる。個々のラウンドの間に、すべてのクリーチャーはイニシアチブの順に、行動するためのターンを得る。1 ラウンドは、ゲーム内時間で 6 秒を意味する。

端数処理 Rounding：時に、ルールは結果や値の端数を処理するよう要求する場合がある。特に明記されない限り、端数は常に切り捨てること。例えば、7 を半分にする場合、その結果は 3 となる。

セーヴ Saving Throw：クリーチャーが危険な呪文や効果の対象となったとき、時に被る損害や生じる結果を軽減するためのセーヴを許される。セーヴは受動的なものであり、アクションは必要とされない。これらは自動的に行われるものなのだ。セーヴには 3 つのタイプがある：頑健セーヴ（毒、病気、身体的な障害に耐えるのに用いる）、反応セーヴ（ ファイアーボール のようなエリア全体に対する効果を避けるのに用いる）、意志セーヴ（精神への攻撃や呪文に耐えるのに用いる）の 3 つである。

技能 Skill：技能は、壁の登攀や廊下をそっと歩く、侵入者を発見するといったありきたりな仕事を果たすクリーチャーの能力を表している。クリーチャーの持つ技能のランクは、その技能にどのくらい習熟しているかを示す。クリーチャーが HD を得ると、技能に加算できる技能ランクを得る。

呪文 Spell：呪文は、敵を傷つけることから死者を生き返らせることまで、幅広い機能を果たす。呪文は、その呪文が何を目標とすることができるか、その効果がなんであるか、そして抵抗あるいは打ち消すことが可能か否かを詳記してある。

擬似呪文能力（擬呪）Spell-Like Abilities (Sp)：擬似呪文能力は呪文と同様に機能するが、特殊な種族の能力、あるいは特定のクラスの能力として与えられる（キャラクターのレベルの上昇によって呪文発動クラスが得る呪文とは異なる）。

呪文抵抗 Spell Resistance (SR)：一部のクリーチャーは魔法への抵抗、すなわち呪文抵抗を得る。

呪文抵抗を持つクリーチャーが呪文の目標になるとき、その呪文の術者は呪文が対象に効果を及ぼすか否かを確認するため、術者レベル判定を行わねばならない。この判定の DC は、目標クリーチャーの SR と等しい（また、一部の呪文は SR を無視できる）。

累積（する）Stacking：累積（スタックとも）とは、特定の判定あるいは何かの総計に及ぼすボーナスないしペナルティを合計することを意味する。一般的に、同じタイプのボーナスは累積しない。最も高いボーナスだけが適用されるのである。一方、大部分のペナルティは累積する。これは、ペナルティはおのおのの値が合計されることを意味する。

ペナルティとボーナスは通常互いに累積する。これは、ペナルティがボーナス全てを打ち消す、あるいはその逆にボーナスが上回る場合もあるということだ。

超常能力（超常）Supernatural Abilities (Su)：超常能力とは、魔法的な攻撃や防衛、あるいは特性を指す。これらの能力は常に機能している場合もあるし、あるいは利用する際に特定の行動を必要とする場合もある。超常能力の説明は、それがどのように使われるかと、効果を含んでいる。

ターン Turn：1 ラウンドの間に、クリーチャーは様々な行動を実行できる、1 ターンを得る。通常の 1 ターンの間に、キャラクターは 1 つの標準アクションと 1 つの移動アクション、1 つの即行アクション、そして複数のフリー・アクションを得る。一般的でない行動についても許されている（詳細は戦闘の章を参照のこと）。

キャラクター作成 Generating a Character

狡猾なローグから勇敢なパラディンまで、Pathfinder RPG では、君がプレイしたいキャラクターを作ることができる。

キャラクター作成の際には、まず君のキャラクターのコンセプトを決定する。

君は恐るべきモンスターと対峙し、盾と剣もて爪と牙に対抗するキャラクターが作りたい？　それとも大いなる彼方から力を引き出し、己の最期を知る神秘的な予言者？　ほとんどどんなキャラクターでもプレイすることが可能だ。

コンセプトを決定できたら、以下のステップを追うことで君のアイデアに命を吹き込み、Pathfinder RPG キャラクター・シート（PRD サイトにダウンロード・コピー可能なものが用意されている）にキャラクターの情報や数値データを記載しよう。

ステップ 1—能力値の決定：最初にキャラクターの能力値を決定する。6 つの能力値は君のキャラクターの最も基礎的な特質を決定し、様々なディテールや計算値の算出に用いられる。一部のクラスは能力値が平均以上であることを要求する。

ステップ 2—種族の決定：次に、種族を選択する。能力値への修正だけでなく、種族特性についても気をつけよう（種族の章参照）。GM が追加するかもしれないが、7 種の基本種族から選択しよう。各種族には自動取得できる言語のリストと、いくつかのボーナス言語をリストアップしてある。キャラクターは【知力】ボーナスと同じ数のボーナス言語を知っている。

ステップ 3—クラスの選択：キャラクター・クラスとはそのキャラクターの専門、たとえばファイターやウィザードなどといった職業を意味している。新たに作られたキャラクターであれば、彼は選んだクラスで 1 レベル目を開始する。彼はモンスターを倒して経験値 (XP) を得ることでレベルを上げ、新たな力と能力を得る。

ステップ 4—技能と特技の選択：君のキャラクターがどれくらいの技能ランクを得られるかを、クラスと【知力】修正値（そして人間が得られるようなその他のボーナス）決定する。ランクは技能に割り振るが、1 つの技能には最大でもレベルと同値のランクしか割り振れないことを忘れずに（よって、作成されたばかりのキャラクターは通常 1 ランクしか割り振れない）。技能決定後、いくつの特技が得られるかを、クラスとレベルをベースに決定し、どの特技を修得するかを決定する。

ステップ 5—装備の購入：新しいキャラクターはそれぞれクラスに基づいて決定された所持金で、チェインメイルから革製のバックパックまで、広範囲にわたる装備品を購入する。これらの装備品はキャラクターの冒険における生存を助ける。一般に、最初の所持金では GM の同意なしに魔法のアイテムを購入してはならない。

ステップ 6—詳細の完成：最後にキャラクターの詳細、開始ヒット・ポイント（hp）、アーマー・クラス (AC)、セーヴ値、イニシアチブ修正、攻撃に関する諸数値などを決定する。これらの数値はこれまでのステップでの結果により決定される。これ以外にも、キャラクターの名前や属性、外見的特徴を決定する必要がある。また、2、3 の特徴を書き留めておくと、ゲームプレイ中の助けになるだろう。年齢や属性についての補足的なルールは " 補足ルール " の章に詳細がある。

能力値 Ability Scores

各々のキャラクターは、最も基本的な特質を表す 6 つの能力値を持つ。それは彼らの生来の素質と才能である。

能力値は時に能力値判定のために、値そのものを用いることもあるし、その修正値は技能や特殊能力のほとんどに影響する。能力値は通常 3 から 18 であるが、種族ボーナスやペナルティなどで変わることもある；平均的な能力値は 10 である。

能力値の決定 Generating Ability Scores

能力値の決定にはいくつかの方法がある。これらの方法はキャラクター作成にそれぞれ異なった自由度とランダム性を与える。

種族修正（種族により、君のキャラクターの能力値には修正が加えられる－種族の章参照）は能力値を決定した後、種族修正を加える (訳注：ランダムでもポイントバイ方式でも、能力値を決定してから種族修正を加えよ、ということ)。

標準型：4d6 をロールし、一番低い目を捨て、残った 3 つのさいの目を合計する。結果を記録し、これを繰り返して 6 つの値を作成する。これらの値を、それぞれ望む能力値に割り当てる。この方法は " 旧式 " と比べランダム性に乏しく、平均より高い能力値を持つキャラクターができる。

旧式：3d6 をロールし、合計する。結果を記録し、これを繰り返して 6 つの値を作成する。これらの値を、それぞれ望む能力値に割り当てる。この方法は全くのランダムなものであり、一部のキャラクターはずば抜けた能力値を持って生まれる。1 ステップで能力値を決めるなら、ロールした順に上から決めていく、ということでもよい。しかしこうして作成されたキャラクターは、キャラクター作成時に決めたコンセプトに適合しないだろう。その能力値はクラスや特徴を支えるよう最適化されたものではないからだ。

英雄的：2d6 ＋ 6 をロールし、合計する。結果を記録し、これを繰り返して 6 つの値を作成する。これらの値を、それぞれ望む能力値に割り当てる。この方法は " 標準型 " と比べランダム性に乏しく、より能力値が高めのキャラクターになる。

ダイスプール型：各キャラクターは 24d6 を行い、プールとして持つ。そして、これを各能力値に当てはめていく。ダイスを振る前に、プレイヤーはどの能力値に何個のダイスを割り当てるかを決めておくこと（最低でも 1 能力値に付き 3d6 を割り振ること）。割り当てが終わったら、プレイヤーは各能力値についてダイスをロールし、高い順に 3 つを選んでその値の合計を能力値とする。もしよりハイパワーなゲームを行うなら、ダイスプールの総ダイス数を 28 にする。この方法は標準型と同程度のキャラクターとなる。

能力値購入：各キャラクターは基礎能力値を増加するためのポイントを得る。この方法では全ての能力値のベースを 10 として開始する。キャラクターはそれぞれの能力値を得たポイントを消費して向上させる。能力値を低くしてさらなるポイントを得ることもできる。ただし、この方法では能力値は 7 より小さく、あるいは 18 より大きくすることはできない。"表：能力値ポイントと能力値 " には能力値の値に対応するコストが示されている。全てのポイントを使用した後、種族修正を加えること。

表：能力値ポイントと能力値

能力値	ポイント	能力値	ポイント
7	－4	13	3
8	－2	14	5
9	－1	15	7
10	0	16	10
11	1	17	13
12	2	18	17

この方式で得られるポイントはプレイするキャンペーンにより異なる。標準的なポイント数は 15 である。標準的な NPC は 3 ポイント以下で作成される（詳細は NPC の詳細の章を参照）。

購入方式はプレイヤーの選択が重視され、平等なバランスのキャラクターが作成できる。このシステムはイベントなどでのキャラクター作成―たとえば Pathfinder Society（詳細は http://paizo.com/pathfinderSociety まで）のような―でよく用いられている。

表：キャンペーンタイプ別能力値ポイント

キャンペーンの種類	ポイント数
ロー・ファンタジー	10 ポイント
標準的なファンタジー	15 ポイント
ハイ・ファンタジー	20 ポイント
英雄的ファンタジー	25 ポイント

ボーナスの決定 Determine Bonuses

種族による能力値修正を行った後の各能力値からは、－5 から＋5 の範囲をとる修正値が求められる。表：能力値修正とボーナス呪文には、能力値の値に対応した修正値を示す。修正値は君のキャラクターがある能力値に関連した行動を取る際に、ダイス・ロールに加算される数値だ。またダイスロール以外の数値に適用される場合もある。正の値（プラスの値）のものを ″ボーナス ″、負の値（マイナスの値）のものを ″ペナルティ ″と呼ぶ。

表にはボーナス呪文の数も記されている。君のキャラクターが術者なら、この値を知っている必要がある。

能力値と呪文の使い手 Abilities and Spellcasters

どの能力値をもとにしてボーナス呪文数を決定するかは、君のキャラクターがどのタイプの呪文の使い手であるかによって異なる。ウィザードなら【知力】、クレリック / ドルイド / レンジャーなら【判断力】、バード、パラディン、ソーサラーは【魅力】を用いる。加えて、高い能力値を持つ呪文の使い手は求める高い呪文レベルの呪文を使うために、十分なレベルを稼がなければならない。詳しくはクラスの章を参照。

表：能力値修正と 1 日毎のボーナス呪文数

能力値	修正	ボーナス呪文レベル 0	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th	9th
1	－5	この能力値に対応したクラスの呪文は発動できない									
2～3	－4	この能力値に対応したクラスの呪文は発動できない									
4～5	－3	この能力値に対応したクラスの呪文は発動できない									
6～7	－2	この能力値に対応したクラスの呪文は発動できない									
8～9	－1	この能力値に対応したクラスの呪文は発動できない									
10～11	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
12～13	＋1	—	1	—	—	—	—	—	—	—	—
14～15	＋2	—	1	1	—	—	—	—	—	—	—
16～17	＋3	—	1	1	1	—	—	—	—	—	—
18～19	＋4	—	1	1	1	1	—	—	—	—	—
20～21	＋5	—	2	1	1	1	1	—	—	—	—
22～23	＋6	—	2	2	1	1	1	1	—	—	—
24～25	＋7	—	2	2	2	1	1	1	1	—	—
26～27	＋8	—	2	2	2	2	1	1	1	1	—
28～29	＋9	—	3	2	2	2	2	1	1	1	1
30～31	＋10	—	3	3	2	2	2	2	1	1	1
32～33	＋11	—	3	3	3	2	2	2	2	1	1
34～35	＋12	—	3	3	3	3	2	2	2	2	1
36～37	＋13	—	4	3	3	3	3	2	2	2	2
38～39	＋14	—	4	4	3	3	3	3	2	2	2
40～41	＋15	—	4	4	4	3	3	3	3	2	2
42～43	＋16	—	4	4	4	4	3	3	3	3	2
44～45	＋17	—	5	4	4	4	4	3	3	3	3

各能力値の解説 The Abilities

各能力値は個別に説明されている。また、彼の行動の一部にも影響を与える。

【筋力】／【筋】Strength (Str)

【筋力】はキャラクターの筋力や体の力を表す。この能力はファイター、バーバリアン、パラディン、レンジャー、モンクのような至近距離で（あるいは ″近接 ″で）闘うクラスにとってにとって重要である。【筋力】はキャラクターが持ち運ぶことのできる装備の量を決めるためにも用いられる。【筋力】の値が 0 まで低下したキャラクターは、移動するには衰弱しすぎており、意識不明となる。一部のクリーチャーは【筋力】の値を持たず、よって全ての【筋力】ベースの技能や判定に修正が入らない。

キャラクターの【筋力】修正値は以下のものに適用される：

近接攻撃ロール。

近接武器および投擲武器（スリングを含む）のダメージ・ロール（例外：利き手でない手による攻撃のダメージ・ロールには【筋力】ボーナスの半分しか適用されない。一方、両手での攻撃には【筋力】ボーナスを 1.5 倍して適用する。コンポジット・ボウ以外のボウで攻撃する場合、ボーナスは適用されないが、ペナルティは適用される）。

〈登攀〉、〈水泳〉判定。

【筋力】判定（ドアを打ち壊す場合など）。

【敏捷力】／【敏】Dexterity (Dex)

【敏捷力】は素早さや反応性、バランスを規定する。この能力はローグにとって最も重要なものだが、軽・中装鎧、あるいは鎧を着ないものにとっても有用なものだ。また、ボウやスリングといった遠隔攻撃をうまく行うにも重要だ。【敏捷力】の値が 0 になると、動くことができなくなり、実質的に ″動けない状態 ″になる（しかし意識は失わない）。

キャラクターの【敏捷力】修正値は以下のものに適用される：

遠隔攻撃ロール。これにはボウやクロスボウ、スローイングアックスのほか、スコーチング・レイ や シアリング・ライト といった遠隔呪文も含まれる。

アーマー・クラス（AC）。ただしキャラクターが攻撃に対応できる場合に限る。

反応セーヴ。ファイアーボールのような攻撃は素早く動けることで避けることが可能となる。

〈軽業〉、〈装置無力化〉、〈脱出術〉、〈飛行〉、〈騎乗〉、〈手先の早業〉、〈隠密〉技能判定。

【耐久力】／【耐】Constitution (Con)

【耐久力】はキャラクターの健康状態やスタミナを表している。【耐久力】ボーナスはヒット・ポイントを増加するので、この能力値は全てのキャラクターにとって重要であると言える。アンデッドや人造の一部は【耐久力】の値を持っていない。これらのクリーチャーが【耐久力】ベースの判定を行わなければならない際にはボーナスが＋0 であるとみなすこと。【耐久力】の値が 0 になったキャラクターは死亡する。

キャラクターの【耐久力】修正値は以下のものに適用される：

各ヒット・ダイスにおける hp ロール（ペナルティにより 0 以下になっても、最低でも 1 は得られる点に注意。つまり、レベルが上がれば自動的に hp が 1 は増加する）
頑健セーヴィング・スロー。毒や病気といった危険に耐える。

キャラクターの【耐久力】の値が【耐久力】修正値まで変えるのに十分なほど変更した場合、キャラクターのヒット・ポイントもあわせて上昇や減少する。

【知力】／【知】Intelligence (Int)

【知力】はキャラクターの学習能力と論理的思考力を表す。この能力値は呪文使用能力に関わるため、ウィザードにとって重要である。動物なみの知性しかないものは【知力】の値が 1 か 2 しかない。会話を理解するには少なくとも【知力】の値 3 が必要である。【知力】の値が 0 になったクリーチャーは昏睡する。一部のクリーチャーは【知力】の値を持っていない。彼らが【知力】ベースの技能判定等を行う際には修正値が＋ 0 であるものとして行う。
キャラクターの【知力】修正値は以下のものに適用される：

キャラクターの知るボーナス言語の数。これは共通語と種族言語に加えて獲得できるものである。もしペナルティがあっても、【知力】が 3 より低くない限り、種族言語の読み書き・会話は可能である。
各レベルで得られる技能ポイント数、しかしながらキャラクターは常にレベル毎に最低 1 ポイントは得られる。
〈鑑定〉、〈職能〉、〈知識〉、〈言語学〉、〈呪文学〉技能判定。

ウィザードのボーナス呪文数は【知力】の値により決定される。ウィザードが秘術呪文を使用するには最低でも 10 ＋呪文レベルの【知力】の値が必要である。

【判断力】／【判】Wisdom (Wis)

【判断力】は意志力、常識力、思慮分別、直感力を表す。【判断力】はクレリックやドルイドにとってもっとも重要であり、パラディンやレンジャーにとっても重要度は高い。感覚の鋭いキャラクターを作りたいなら、【判断力】を高くするのが良いだろう。全てのクリーチャーが【判断力】の値を有している。【判断力】の値が 0 になったキャラクターは理性的な考えができず、意識不明状態となる。
キャラクターの【判断力】修正値は以下のものに適用される：

意志セーヴィング・スロー（ チャーム・パーソン などの呪文の効果を免れるための判定）。
〈治療〉、〈知覚〉、〈職能〉、〈真意看破〉、〈生存〉技能判定。

クレリック、ドルイド、レンジャーは【判断力】の値に基づいてボーナス呪文を得られる。クレリック、ドルイド、レンジャーが呪文を発動するには少なくとも 10 ＋呪文レベル以上の【判断力】の値を有していなければならない。

【魅力】／【魅】Charisma (Cha)

【魅力】はキャラクターの個性の強さ、人を惹きつける力、統率力、そして外見の美しさを表す。パラディンやソーサラー、バードにとって最も重要な能力値である。また、エネルギー放出に関わるため、クレリックにとっても重要な能力値である。アンデッドにとって【魅力】は彼らの超自然的な " 生命力 " を表している。全てのクリーチャーが【魅力】の値を有している。【魅力】の値が 0 になったキャラクターは自己主張ができず、気絶状態となる。
キャラクターの【魅力】修正値は以下のものに適用される：

〈はったり〉〈交渉〉〈変装〉〈動物使い〉〈威圧〉〈芸能〉〈魔法装置使用〉技能判定。
クレリックやパラディンがアンデッドを傷つけるためにエネルギー放出を使用する際の DC

バード、パラディン、ソーサラーは【魅力】の値に基づいてボーナス呪文を得られる。バード、パラディン、ソーサラーは呪文を発動するには少なくとも 10＋呪文レベル以上の【魅力】の値を有していなければならない。

種族 Races

エルフ Elves

長命なエルフは多くのフェイと同様に自然界の子供だが、異なる面を持っている。エルフは自らのプライバシーと伝統を重んじるため、個人的または国家間で友となるまでには長い時間がかかる。一度部外者が仲間として認められると、そのような関係は何世代も継続する。エルフは彼らの途方もなく長い寿命、もしくはより深く神秘的な理由により、彼らの周囲の環境に対して深い愛着を持っている。長い間同じ場所に暮らすエルフは目や髪などの体色がその環境に合わせた色彩に変化していく。一方、短命な種族と共に過ごすエルフは次々と仲間が歳を重ね死んでいくのを目の当たりにする。その結果、死に対して歪曲した見識を持ち気難しくなるものも多い。

身体的特徴：エルフは一般的に人間よりも背が高い。その耳は長く先が尖っていて、優美で儚い体格を際立たせている。幅の広いアーモンド形の眼は躍動感のある色彩を持つ大きな瞳で満たされている。エルフは自然界の美を模した衣服を着ていることが多い。その一方で、都市に住むエルフには最新のファッションで自分たちを飾り立てる傾向がある。

社会：多くのエルフは自然との絆を感じ、自然と調和するように努力する。しかしながら大抵のエルフは大地や石に触れるのを不快に感じ、代わりに先天的に持つ根気と魔術を使って素晴らしい芸術を作り、それを鑑賞するのを好む。

種族関係：エルフは軽率で衝動的な他の種族から距離を取ることが多いものの、彼らを正しく評価してもいる。エルフはドワーフが近くに住むのをあまり好ましく思っていないが、その鍛冶技術を高く買っている。彼らはノームを奇妙（で時々危険）な好奇心の塊だと見なす。また、ハーフリングのことを「先祖伝来の家を持たず彷徨っている、哀れな小さき人」と感じている。世界中のハーフエルフの数を見れば明らかなように、エルフは人間に夢中になることがある。しかしその結果産まれてきた子供を認知しないことが多い。彼らはハーフオークを信用せず、疑いの眼で見る。

属性と宗教：エルフは感情的で気まぐれにも関わらず、親切や美に価値を認めている。大抵のエルフは混沌にして善である。

冒険者：多くのエルフは世界を探検したいという願いから冒険を始める。失われたエルフの魔法を取り戻すため、祖先が数千年前に樹立した失われた王国を探し出すために、静かな森林を離れていく。人間との関係のように、冒険家の短命ながらもしがらみのない人生は自然な興味を引く。エルフは一般的に華奢で白兵戦闘を避けるため、ウィザードやレンジャー等のクラスを好んで追求する。

エルフの種族特性

＋2【敏捷力】、＋2【知力】、－2【耐久力】：エルフは心身共に鋭敏だが、その姿は華奢だ。

中型：エルフは中型のクリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティもない。

通常速度：エルフは 30 フィートの基本移動速度を持つ。

夜目：エルフは薄暗い場所で人間の 2 倍の距離まで見通すことができる。補足ルールを確認すること。

エルフの耐性：エルフは魔法的な睡眠に対する完全耐性を持ち、心術呪文と心術効果に対するセーヴィング・スローに＋2 の種族ボーナスを得る。

エルフの魔法：エルフは呪文抵抗を打ち破るための術者レベル判定に＋2 の種族ボーナスを得る。また、魔法のアイテムの特性を鑑定する際の〈呪文学〉判定に＋2 の種族ボーナスを得る。

鋭き五感：エルフは〈知覚〉判定に＋2 の種族ボーナスを得る。

武器精通：エルフはロングボウ（コンポジット・ロングボウを含む）、ロングソード、レイピア、ショートボウ（コンポジット・ショートボウを含む）に《習熟》している。また、“エルヴン”と名前に記載のある武器を全て軍用武器として扱う。

言語：エルフは共通語とエルフ語を開始時に修得している。高い【知力】を持つエルフは以下から追加の言語を選択できる：オーク語、ゴブリン語、天上語、ノーム語、ノール語、森語、竜語。

ドワーフ Dwarves

ドワーフたちは禁欲的で厳格な種族である。山々の奥底を切り開いて造られた都市に身を落ち着けており、オークやゴブリンのような野蛮なる種族の略奪を撃退しようと猛々しい決意を抱いている。ドワーフたちは他のどの種族にも勝る気難し屋で、ユーモアに欠ける大地の匠という評判を得てきた。彼らの住む高山地帯や危険な地下世界では巨人、ゴブリン、その他の恐ろしいものどもと耐えることの無い戦争が引き起こされている。そのようなドワーフの歴史が多くのドワーフたちの陰気な気質を形作っていると言えるかもしれない。

身体的特徴：ドワーフは背が低く、ずんぐりとした種族である。幅広でぎゅっと詰め込んだような体格はがっしりとした外見の原因であり、大抵の人間よりも 1 フィートほど背が低い。ドワーフたちは男性も女性も毛髪の長さを誇りとしており、男性はしばしば多種多様な留め具や、入り組んだ編み方で髭を飾り立てる。髭をつるつるに剃った男性のドワーフというのは狂っているか、またはそれ以上に悪いことの確たる証である――ドワーフという種族をよく知るものならば、髭無しドワーフを信用することはないだろう。

社会：彼らの山岳城砦同士の距離は遠く隔たっており、これがドワーフ社会の内部にある多くの文化的差異の原因となっている。そのように分裂しているにもかかわらず、世界中のドワーフたちはみな、石造物への愛着、石と金属を基底とした職人技、建築への情熱、そして巨人、オーク、ゴブリン類への激しい憎悪といった特徴を持っている。

種族関係：ドワーフとオークは長い間近い場所に住んでいたが、彼らの争いの歴史は両種族〔の歴史〕ほどに古い。一般にドワーフはハーフオークに不信感を抱き、寄り付くことはない。ハーフリング、エルフ、ノームについては軟弱で軽率に過ぎる、あるいは然るべき敬意には値するくらいには「かわいい」ものと思っている。人間に対してドワーフたちは最も強い結びつきを持っている。それというのも、人間の勤勉な性格と旺盛な食欲はドワーフの理想と最も合致しそうなものだからだ。

属性と宗教：ドワーフたちは名誉と伝統に突き動かされている。そして彼らは傍観者的だとよく皮肉られている一方で、彼らは強い友情と正義の感覚を持っており、彼らの信頼を勝ち得るものならばそのことを理解できる。また彼らは懸命に働く一方で、なおさら懸命になって遊ぶ――良いエール酒があるときには特にそうである。大抵のドワーフは秩序にして善である。

冒険者：ドワーフの冒険者は人間に比べて珍しい。とはいえ、世界の大抵の地域で彼らを見ることができる。ドワーフたちは一族のために栄光を求め、生まれ故郷の要塞を豊かにする富を探し、陥落したドワーフの城砦を種族の仇敵から取り返すために砦の周辺を離れる。ドワーフの軍事行動はしばしば坑道戦と近接戦闘を特徴とするため、ファイターやバーバリアンといったクラスにつくドワーフが多い。

ドワーフの種族特性

＋2【耐久力】、＋2【判断力】、－2【魅力】：ドワーフはタフで賢いが、少々無愛想でもある。

中型：ドワーフは中型クリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティもない。

ゆっくり着実：ドワーフの基本速度は 20 フィートだが、鎧または荷重によって速度が修正されることはない。

暗視：ドワーフは暗闇の中で 60 フィート先まで見通すことができる。

防衛訓練：ドワーフは巨人の副種別を持つモンスターに対して AC に＋4 の回避ボーナスを得る。

貪欲：貴金属あるいは宝石類の含まれる、魔法的でない物品の価格を調べるために行う〈鑑定〉技能判定において、ドワーフは＋2 の種族ボーナスを受ける。

嫌悪：憎むべき敵に対する特殊訓練により、ドワーフはオークまたはゴブリンの副種別を持つ人型クリーチャーに対する攻撃ロールに＋1 のボーナスを得る。

頑丈：ドワーフは毒、呪文、擬似呪文能力に対するセーヴィング・スローに＋2 の種族ボーナスを得る。

踏ん張り：ドワーフは地面に立っている間、突き飛ばし、足払い攻撃に抵抗する際の戦技防御値に＋4 の種族ボーナスを得る。

石工の勘：ドワーフは石造りの壁または床に設置された罠や、隠し扉などの特殊な石造りの仕掛けに気付くための〈知覚〉判定に＋2 のボーナスを得る。それらの 10 フィート以内を通過する時には常に、彼らが能動的に注意を向けているかに関わらず、そのような仕掛けに気付くための判定を行なえる。

武器精通：ドワーフはバトルアックス、ヘヴィ・ピック、ウォーハンマーに《習熟》する。加えて“ドワーヴン”と名前に記載された武器を全て軍用武器として扱う。

言語：ドワーフは共通語とドワーフ語の会話能力を持ってゲームを開始する。高い【知力】値を持つドワーフは以下から〔追加の習得言語を〕選択することができる：オーク語、ゴブリン語、巨人語、地界語（テラン）、地下共通語、ノーム語。

人間 Humans

人間は優れた意欲と忍耐力を持ち、自らの領域を広げるという点において卓越している。そのため、現在の時点では世界の主要な種族である。人間の帝国と国家は巨大で乱雑に広がっており、このような社会の市民は武力と呪文の力で自分たちの名前を残す。人間はその騒々しさと多様性を特徴とする。野蛮だが誇り高き部族から巨大な国際都市に住む悪魔崇拝の貴族まで、その文化は多岐に渡る。好奇心と野心により、多くの人間はしばしば故郷を離れる。彼らは単に可能だというだけで、世界に数えきれないほどある忘れ去られてしまった場所を探検し、強力な軍隊が隣国を征服するように導いていく。

身体的特徴：人間の身体的特徴は世界の地域ごとに様々である。南方の大陸の浅黒い肌の部族から北方の陸地の青白い野蛮な侵略者まで、人間には多様な肌の色、体格、顔の特徴がある。一般的に、人間の肌の色は赤道に近い場所に住むほど暗くなると言ってよい。

社会：人間社会には多数の政府、態度、生活習慣が含まれている。最も古い人間の文化は過去何千年もの歴史を遡ることができる。しかしエルフやドワーフのような種族の一般的な社会と比べると、人間社会は帝国の崩壊や新興国による古き王国の従属など、常に変化しているように見える。一般に、人間は柔軟性、創造性、野心を持つことで知られている。

種族関係：人間は創造力に富み、意欲を持ち、数が多い。そのため、領土拡大と植民地の獲得に駆り立てられ、その際に他の種族と接触する。これにより武力衝突や戦争が引き起こされることが多いが、この衝突による被害を許容して同盟を結ぶのも素早い。人間は時々傲慢なまでの誇りを持ち、ドワーフをけちな大酒飲み、エルフを気紛れな気取り屋、ハーフリングを臆病な泥棒、ノームをへそ曲がりなマニア、ハーフエルフとハーフオークを半端者と見なしている。しかしその種族の多様性により、人間は巧みに他の種族を受け入れることができる。

属性と宗教：人類は強大な悪から無限の善までの様々な性質を持つため、おそらく全ての一般的な種族の中で最も異質である。巨大で野蛮な群落に集まるものもいれば、何マイルにも及ぶ乱雑に広がった都市を築くものもいる。総じて、大抵の人間が中立であるが、一般に特定の属性で集まって国や文明を作る傾向がある。また人間は最も多くの種類の神と宗派を受け入れ、他の種族の伝統に囚われず、誰にでも栄光や保護を与えたがる。

冒険者：数えきれないほどの人間が野心のみに駆り立てられる。そのため、裕福、称賛、社会的地位、神秘的な知識、それらの多くを得る手段として冒険が存在する。単に危険なスリルのために冒険を続けるものもいる。人間は多様な地域や経歴の出自を持っていて、冒険者の一団の中のどんな役割を果たすこともできる。

名前：特定の伝統や共有する歴史に忠実である他の種族と異なり、人間の多様性は無限に近い名前をもたらした。北方の野蛮な部族の人間は亜熱帯の国出身の船乗りや商人と異なる名前を持つことが多い。世界の人間の大部分は共通語を話すが、彼らの名前は信仰や容姿と同程度には多種多様である。

人間の種族特性

能力値 1 つに＋2：人間のキャラクターは彼らの多様な特質のため、作成時に選択した 1 つの能力値に対して＋2 のボーナスを得る。

中型：人間は中型のクリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティもない。

通常速度：人間は 30 フィートの基本移動速度を持つ。

ボーナス特技：人間は 1 レベルの時点で 1 つの追加特技を得る。

熟練：人間は 1 レベルの時点と以降レベルを得る毎に 1 ポイントの追加の技能ランクを得る。

言語：開始時に人間は共通語を修得している。高い【知力】を持つ人間は自由に追加の言語（ドルイド語のような秘密の言語は除く）を選択できる。

ノーム Gnomes

ノームの起源を探ると、色はより光り輝き、自然はより荒々しく、感情はより純粋だった場所、神秘なるフェイの領域に辿り着く。はるか昔、古代のノームは知られざる力によって追いやられ、この世界に逃れついたのだ。こうした事情にも関わらず、彼らはフェイの祖先を完全に諦めることも、人間の文化に完全に順応することもなかった。その結果、ノームは他の種族の多くに奇妙なよそ者であると見なされている。

身体的特徴：ノームは一般的な種族の中で最も小さく、身長は 3 フィートほどだ。彼らの髪は燃えるような赤や紅葉のようなオレンジ、春の森の若緑、盛りの野花のような深い紅や紫など、鮮やかな色の傾向がある。同様に、彼らの肌の色は遺伝にはほとんど関係なく、自然な茶色から花のようなピンクまで及ぶ。ノームは多様な顔の特徴があり、非常に（人によっては驚嘆させられる程）大きな口と眼を持っていてる。

社会：大抵の種族と異なり、一般的にノームは古典的な社会構造を組織することはない。気まぐれなノームたちは新しく刺激的な経験を求めて、1 人または行きずりの仲間と共に旅をする。彼らは他の種族のメンバーと長きに渡る関係を結ぶことは滅多にない。代わりに情熱をもって工芸や収集、あるいは自身の職能を追求する。男性のノームは独特な帽子やかぶり物に関する変わった好みがあり、しばしば女性のノームは誇らしげに凝った風変わりなヘアスタイルにする。

種族関係：ノームは感情的にも、物理的にも他の種族と交流するのが難しい。ノームのユーモアは他の種族にとって理解し難く、悪意があるか無意味であるように思われている。その一方でノームは、彼らより背の高い種族を愚鈍な巨人と考える傾向がある。彼らはハーフリングや人間とウマが合うが、ドワーフやハーフオークは大抵のノームが笑い飛ばす冗談を本気にするので苦手だ。彼らはエルフを敬うものの、しばしば長命な種族であるエルフの決定にかかる長い時間に苛立ってもいる。ノームにとって行動は常に怠慢に勝るため、多くのノームは休憩時間に楽しむために、常に彼らに非常に関わりのあるいくつかの課題を持ち歩いている。

属性と宗教：ノームは直情的なトリックスターである。時々不可解な動機と分かりにくい手段を用いるが、彼らに悪気はない。彼らの行動は感情と強く一致する傾向があり、自分たちを自然界の中で最も平和な種族だ

と思っている。

冒険者：ノームの放浪癖は彼らを生まれながらの冒険者にする。彼らはしばしば人生の新しい局面を経験するために放浪者になり、小説と同じような数えきれないほどの危険に直面する。ノームは魔術や呪歌で彼らの欠点を補う。

ノームの種族特性

＋2【耐久力】、＋2【魅力】、－2【筋力】：ノームは肉体的に脆弱だが、驚くべきことに頑丈である。彼らは生来の愛想の良さを持っている。

小型：ノームは小型のクリーチャーであり、AC と攻撃ロールに＋1のサイズ・ボーナス、戦技ボーナスと戦技防御値に－1のペナルティ、〈隠密〉判定に＋4のサイズ・ボーナスを得る。

遅い速度：ノームは 20 フィートの基本移動速度を持つ。

夜目：ノームは薄暗い場所で人間の 2 倍の距離まで見通すことができる。 補足ルール を確認すること。

防御修練：ノームは巨人の副種別を持つモンスターに対する AC に＋4の回避ボーナスを得る。

ノームの魔法：ノームが発動した幻術呪文のセーヴ DC は全て＋1される。【魅力】が 11 以上あるノームは以下の擬似呪文能力を得る：1 回／日 ダンシング・ライツ 、ゴースト・サウンド 、プレスティディジテイション 、スピーク・ウィズ・アニマルズ 。術者レベルはノームのレベルに等しく、セーヴ DC は 10 ＋呪文レベル＋【魅力】修正値である。

嫌悪：ノームは彼らの嫌う爬虫類またはゴブリンの副種別を持つ人間型クリーチャーに対する攻撃ロールに＋1のボーナスを得る。

幻術抵抗：ノームは幻術呪文と幻術効果に対するセーヴィング・スローに＋2の種族ボーナスを得る。

鋭き五感：ノームは〈知覚〉判定に＋2の種族ボーナスを得る。

偏執狂 (Obsessive)：ノームは〈製作〉か〈職能〉の選択したカテゴリ 1 つに対し、＋2の種族ボーナスを得る。

武器精通：ノームは“ノーム”と名前に記載のある武器を全て軍用武器として扱うことができる。

言語：ノームは共通語とノーム語と森語を開始時に修得している。高い【知力】を持つノームは以下から追加の言語を選択できる：エルフ語、オーク語、巨人語、ゴブリン語、ドワーフ語、竜語。

ハーフエルフ Half-elves

エルフは長い間、他の種族から羨望の視線を向けられていた。彼らは長い寿命と魔法の親和性、それに生来の優雅さを持ち、それゆえに隣人から称賛や痛烈な嫉妬を浴びせられてきた。しかし、人間ほど彼らの美しさに魅了されたものはいない。エルフと人間という 2 つの種族が最初に出会ってからというもの、人間はエルフを完成した肉体のモデルであり人間にとっての理想的な姿だと主張してきた。一方、比較的野蛮な手段を伴う人間の短い人生と情熱と衝動性に魅せられ、多くのエルフが若き種族である人間のことを魅力的であると感じる。

時折、この双方の好意によりロマンチックな関係がもたらされる。人間の基準でも短い逢い引きによって、2 つの文化の両方を持つとともにどちらも継承しないハーフエルフが誕生する。ハーフエルフはハーフエルフ同士で子を産むことができるが、これらの“純血種”のハーフエルフでさえ、人間とエルフの私生児と同様に見なされることが多い。

身体的特徴：ハーフエルフの背は人間より高いがエルフより低い。彼らはエルフの血筋による引き締まった体格と魅力的な特徴を引き継ぐが、肌の色は人間の血筋によって決まる。ハーフエルフの耳はエルフのように尖っているが若干丸みを帯びており、それほど顕著ではない。ハーフエルフの眼は人間に似ており、琥珀色やヴァイオレットからエメラルドグリーン、紺碧まで幅広く特殊な色になる。

社会：統一された母国と文化が存在したいために、ハーフエルフは多才であることを余儀なくされている。その結果、彼らはどのような環境にもほぼ順応することができる。彼らの両親がひきつけられた同じ理由により両方の種族から見て魅力的な部分もある。しかし他方の種族の特徴をあまりに多く持つため、人間とエルフのどちらにも滅多に合うことはない。受け止めてくれる存在がいないことは多くのハーフエルフに重荷になっている。しかし同時に様式化された文化を持たない究極の自由という彼ら独自の特徴こそが彼らを支えている。その結果、ハーフエルフは信じられないほどの順応性を持ち、いかなる社会にも合うように考え方や能力を調整していく。

種族関係：ハーフエルフは孤独を理解しており、個人の性格が種族よりもそれぞれの人生経験によるものであることを知っている。そのため、ハーフエルフは他の種族との友情を受け入れ易く、新しい知人の評価を決める際、あまり第一印象には頼らない。

属性と宗教：ハーフエルフが持つ孤独感は彼らの人格と価値観に強い影響を及ぼす。彼らが自然に残酷な性質を持つことはない。社会の慣例に溶け込むことも従うこともなく、その結果、大抵のハーフエルフは混沌にして善である。統一された文化を持たないために信仰に目覚めることはあまりないが、一般的に彼らの母国で普遍的な宗派に従おうとする。

冒険者：ハーフエルフは故郷と呼べる場所を求めて大地をさ迷うため、旅を好むことが多い。共同体に自らを証明したい、個人のアイデンティティや先祖からの遺産を確立したいという欲望により、多くのハーフエルフの冒険者は勇敢な人生へと駆り立てられることになる。

ハーフエルフの種族特性

能力値 1 つに＋2：ハーフエルフのキャラクターは彼らの多様な特質のため、作成時に選択した 1 つの能力値に対して＋2のボーナスを得る。

中型：ハーフエルフは中型のクリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティもない。

通常速度：ハーフエルフは 30 フィートの基本移動速度を持つ。

夜目：ハーフエルフは薄暗い場所で人間の 2 倍の距離まで見通すことができる。 補足ルール を確認すること。

適応能力：ハーフエルフは 1 レベルの時点で《技能熟練》をボーナス特技として得る。

エルフの血：ハーフエルフは種族に関連した全ての効果において、人間とエルフの両方として扱われる。

エルフの耐性：ハーフエルフは魔法的な睡眠に対する完全耐性を持ち、心術呪文と心術効果に対するセーヴィング・スローに＋2の種族ボーナスを得る。

鋭き五感：ハーフエルフは〈知覚〉判定に＋2の種族ボーナスを得る。

多才：ハーフエルフは 1 レベルの時点で 2 つの適性クラスを選択し、彼らがその内のどちらかのレベルを得た場合、＋1のヒット・ポイントまたは＋1の技能ポイントを得る。適性クラスの詳細についてはクラスの章で確認すること。

言語：開始時にハーフエルフは共通語とエルフ語を修得している。高い【知力】を持つハーフエルフは自由に追加の言語（ドルイド語のような秘密の言語は除く）を選択できる。

ハーフオーク Half-orcs

ハーフオークは怪物であり、その痛ましい出生は背徳と暴力の結果である――少なくとも他の種族はそう考えている。事実、ハーフオークが愛ある結婚の結果生まれることは滅多にない。そのため彼らは困難の中、やむを得ず早く成長することになり、常に自らを守るため、名を成すために戦っている。恐れられ、疑われ、つばを吐かれても、ハーフオークは大きな成果と予想外の知恵を示して中傷する者を驚かせることができる――いくつもの頭蓋骨を割るほうがより容易にも関わらず。

身体的特徴：ハーフオークは男女共に、6～7フィートの間の身長で力強い体格を持つ。肌は緑色か灰色がかっている。犬歯はしばしば口からはみ出すほど長く、これらの“牙”が陰鬱な眉とわずかに先の尖った耳と噛

みあうことで、悪名高く野蛮な外観を生み出している。ハーフオークは強い印象を与えるかもしれないが、彼らを美しいと表現する者はほんのわずかしかいない。

社会：ハーフエルフの社会的な差別は少なくとも嫉妬や関心が一因となっている。しかしハーフオークはオークと人間の相方にとって最悪だと見なされる。肉体的にはオーク族より弱く、また純血と混血のオークを区別しない人間の軍勢に恐れられ、攻撃されることも多い。しかし受け入れられない一方で、文明社会におけるハーフオークはその武勇を評価される。オーク社会においては肉体的に劣っていることを狡猾さと攻撃性を増すことで補う。生まれながらの首領や軍師にするため、オークの指導者は意図的にハーフオークを生み出すことが知られている。

種族関係：迫害された人生により、普通のハーフオークは用心深さと短気を持ち続ける。しかしその野蛮な外見に隠された本性を見抜く人は、隠された思いやりの心を見出す可能性がある。エルフとドワーフはハーフオークが彼らの天敵とあまりにも似通っているため彼らをほとんど受け入れない。しかし他の種族はエルフやドワーフより遥かに理解していない。オークとの問題をあまり持たない人間社会は彼らにもっとも理解があり、彼らを生まれながらの傭兵や用心棒として扱う。

属性と宗教：粗野なオークの間や文明的な土地で孤独な落伍者として暮らすことを強いられるために、大抵のハーフオークはひどく乱暴で孤立している。悪は容易に彼らに生じるが、彼らは生来の悪ではない。大抵のハーフオークは混沌にして中立であり、長年の経験から、自分たちの利益にならないことは何もしないことを学んでいる。

冒険者：しっかりと自立した多くのハーフオークは苦痛に満ちた過去から逃げようとするか、多くのものを武力で改善する近道として、必要に迫られて冒険の人生を始める。その他の楽観的であるか認められたいと願うものは、世界に彼らの真価を証明するために革命家のマントを受け入れる。

ハーフオークの種族特性

能力値１つに＋２：ハーフオークのキャラクターは彼らの多様な特質のため、作成時に選択した１つの能力値に対して＋２のボーナスを得る。

中型：ハーフオークは中型のクリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティもない。

通常速度：ハーフオークは 30 フィートの基本移動速度を持つ。

暗視：ハーフオークは暗闇の中を 60 フィート先まで見通すことができる。

威嚇：その恐ろしい特徴により、ハーフオークは〈威圧〉判定に＋２の種族ボーナスを得る。

オークの血：ハーフオークは種族に関連した全ての効果において、人間とオークの両方として扱われる。

オークの凶暴性：ハーフオークは１日１回、ヒット・ポイントが０未満で死亡していない状態に陥ったとき、１ラウンドの間満身創痍状態として行動することができる。行動後次のターンにヒット・ポイントが０以上に至ってない場合、即座に意識を失い瀕死状態になる。

武器精通：ハーフオークはグレートアックスとファルシオンに《習熟》している。また、“オーク”と名前に記載のある武器を全て軍用武器として扱うことができる。

言語：ハーフオークは共通語とオーク語を開始時に修得している。高い【知力】を持つハーフオークは以下から追加の言語を選択できる：巨人語、ゴブリン語、ノール語、竜語。

ハーフリング Halflings

ハーフエルフは生来楽観的で、陽気で、不思議な幸運に恵まれ、強い冒険心にいつも駆り立てられている。彼らは過剰な自信と旺盛な好奇心をその小さな身体に秘めている。彼らは興奮しやすくもあり、のんきでもある、いつでも平常心で機をうかがうのを好む。そのため彼らはいくつかの激しやすい種族のように暴力や感情を爆発させないことが多い。破滅の顎の中でさえ、ハーフリングがそのユーモアセンスを失うことはほとんどない。

ハーフリングには日和見主義が染みついている。厳しい世界から物理的に自身を守れないため、彼らはいつ流れに応じて意見を曲げるべきか、いつ隠れるべきかを知っている。しかしハーフリングの好奇心はしばしば彼らの良識に打ち勝ってしまい、その結果意志決定を失敗して間一髪で命拾いということになる。

好奇心により、彼らは旅行と新しい場所、経験を求める。しかし彼らは家庭に対して強い持論があるため、家庭生活の心地良さの向上にしばしば浪費する。

身体的特徴：ハーフリングは身長３フィート程度に達する。足の裏が硬化しており、素足で歩くのを好む。密集した縮毛は彼らの先の広くて日焼けした足を暖める。肌は濃いアーモンド色で、髪は明るい土褐色であることが多い。ハーフリングの耳の先は尖っているが、人間のものと比較してそんなに大きくはない。

社会：ハーフリングはどんな文化的な母国も求めず、自由な田舎の村落より大きな集落を支配することもない。彼らはしばしば兄弟分である人間の都市の膝元で暮らし、大きな社会の断片でなんとか生計を立てている。大きな隣人の影で完全に充実した生活を送るハーフリングがほとんどである。しかし世界を旅し、世界が提供する全ての経験のために、路上の遊牧民的な人生を好むものもいる。

種族関係：典型的なハーフリングは他の種族に気づかれない彼らの能力を誇りに思っている。その能力はとても多くのハーフリングが盗みとペテンに優れていることを示す。そのため大抵のハーフリングは他の種族に固定観念に囚われた見方をされていることを十分に知っている。そのため大きな種族に気付かれるように近づく際には、わざわざ積極的で親しみやすく接するように心がけている。彼らはノームとかなり気が合うが、大抵はノームを変わり者だと考えている。ハーフリングは一般に人間と良い共存関係を結ぶ。しかしいくつかの攻撃的な人間社会はハーフリングを奴隷として扱うため、それらと関係を結ぶ際には愛想がよくない。ハーフリングはエルフとドワーフを敬うが、それらの種族は通常ハーフリングが好む快適な文明から遠く離れた地域に住んでいる。そのためこれらの種族との交流の機会は少ない。一般にハーフオークだけがハーフリングに敬遠されている。ハーフオークの巨体と粗暴な性質が、大抵の困難に耐えるハーフリングをちょっと怖がらせるためだ。

属性と宗教：ハーフリングは彼らの友人と家族に対して信義を守るが、自分たちの倍の大きさの種族が多数派の世界に住んでいるので、時々生き残るために、信義を破棄したり、せびったりする事実を理解している。その結果、大抵のハーフリングの属性は中立である。

冒険者：飽くことのない放浪癖と対をなす彼らの先天的な幸運により、ハーフリングは冒険の人生にとって申し分のない存在である。他の放浪者は超常的な幸運のおこぼれを願って、この好奇心の強い種族に我慢している。

ハーフリングの種族特性

＋２【敏捷力】、＋２【魅力】、－２【筋力】：ハーフリングは機敏で強い意志を持つが、彼らの小さな身長のために他の種族よりも脆弱である。

小型：ハーフリングは小型のクリーチャーであり、AC と攻撃ロールに＋１のサイズ・ボーナス、戦技ボーナスと戦技防御値に－１のペナルティ、〈隠密〉判定に＋４のサイズ・ボーナスを得る。

遅い速度：ハーフリングは 20 フィートの基本移動速度を持つ。

大胆不敵：ハーフリングは［恐怖］に対する全てのセーヴィング・スローに＋２の種族ボーナスを得る。このボーナスはハーフリングの幸運と累積する。

ハーフリングの幸運：ハーフリングは全てのセーヴィング・スローに＋１の種族ボーナスを得る。

鋭き五感：ハーフリングは〈知覚〉判定に＋２の種族ボーナスを得る。

確かな足取り：ハーフリングは〈軽業〉と〈登攀〉判定に＋２の種族ボー

ナスを得る。

武器精通：ハーフリングはスリングに《習熟》している。また“ハーフリング”と名前に記載のある武器を全て軍用武器として扱うことができる。

言語：ハーフリングは共通語とハーフリング語を開始時に修得している。高い【知力】を持つハーフリングは以下から追加の言語を選択できる：エルフ語、ゴブリン語、ドワーフ語、ノーム語。

クラス Class

ウィザード：ウィザードは絶え間のない学習によって魔法を身につけ、信じられないほどの魔力を得る。
クレリック：神格の忠実なる信奉者であるクレリックは、傷を癒し、死者を蘇らせ、神々の怒りを呼び起すことができる。
ソーサラー：呪文の使い手であるソーサラーは、先天的に魔法を使いこなし、奇妙な神秘の力を備えて生をうける。
ドルイド：自然界の全てを崇拝するドルイドは、自然の呪文の使い手、動物の友、そして多芸なる変身者である。
バード：バードは技能と呪文を等しく使いこなし、味方を助け、敵を混乱させ、己の名声を築く。
バーバリアン：バーバリアンは文明化された土地の境界を越えてやってきた野蛮な狂戦士である。
パラディン：パラディンは輝かしい鎧をまとった騎士であり、善と秩序に身を捧げる。
ファイター：勇敢で頑強なファイターは、あらゆる流儀の武器と鎧の達人である。
モンク：武術の徒であるモンクは、自らの肉体を己の最強の武器・防具へと鍛え上げる。
レンジャー：追跡者にして狩人であるレンジャーは、荒野に生き、自らの得意な敵を追い詰め倒すクリーチャーである。
ローグ：ローグは盗賊や斥候であり、不注意な敵に猛烈な打撃を与える好機を逃がさない。

キャラクターの成長

プレイヤー・キャラクターは試練を乗り越えることにより、経験点を得る。経験点がたまっていくにつれて、PC はレベルが上昇し、さらなる力を得る。このレベル・アップの速度は君のグループがどんなゲームを望んでいるかによる。キャラクターがほとんどセッションごとにレベルアップするような、早いペースのゲームを好むグループもあるだろうし、もっとゆったりと成長をするゲームが好みの所もあるだろう。どんなペースが一番あっているか、結局のところ、決めるのは君のグループ次第の好みだ。キャラクターは『表:キャラクターの成長とレベルによるボーナス』に従って成長する。

レベル・アップの手順

キャラクターは、それに必要な経験点を得た時点でレベル・アップをする。たいていの場合、セッションの終わりに GM がそのセッションの経験点を与えた時である。

キャラクターの成長の手順は、多くの点でキャラクター作成と共通している。例外は能力値、種族、それ以前に選択したクラスや技能や特技を変更することはできないという点である。レベルが上がると、新しいクラス能力、追加の技能ランクとヒット・ポイント、特定のレベル（『表：キャラクターの成長とレベルによるボーナス』参照）では能力値の上昇と追加の特技を得る。時を経て、君のキャラクターが高レベルにまで成長すれば、ゲームワールドにおいて真に強力な存在―国々を統治したり、征服したりできるような―になる。

今まで持っていたクラスのレベルを上げるにせよ、新しいクラスのレベルを得るにせよ（後述の『マルチ・クラス』を参照）、以下の順番に従うこと。第一に、クラス・レベルを選択する。以下の調整が行われる前に、このレベルを得るための条件を満たしておかなければならない。第二に、レベル・アップによる能力値上昇があれば行う。第三に、クラス能力を獲得し、追加のヒット・ポイントのためにダイスを振る。最後に、技能と特技を得る。新しい特技の獲得と能力値上昇に関しては、詳しくは『表：キャラクターの成長とレベルによるボーナス』を参照すること。

表:キャラクターの成長とレベルによるボーナス

キャラクター・レベル	合計経験点 遅い	通常	早い	取得特技	能力値成長
1 レベル	—	—	—	1st	—
2 レベル	3,000	2,000	1,300	—	—
3 レベル	7,500	5,000	3,300	2nd	—
4 レベル	14,000	9,000	6,000	—	1st
5 レベル	23,000	15,000	10,000	3rd	—
6 レベル	35,000	23,000	15,000	—	—
7 レベル	53,000	35,000	23,000	4th	—
8 レベル	77,000	51,000	34,000	—	2nd
9 レベル	115,000	75,000	50,000	5th	—
10 レベル	160,000	105,000	71,000	—	—
11 レベル	235,000	155,000	105,000	6th	—
12 レベル	330,000	220,000	145,000	—	3rd
13 レベル	475,000	315,000	210,000	7th	—
14 レベル	665,000	445,000	295,000	—	—
15 レベル	955,000	635,000	425,000	8th	—
16 レベル	1,350,000	890,000	600,000	—	4th
17 レベル	1,900,000	1,300,000	850,000	9th	—
18 レベル	2,700,000	1,800,000	1,200,000	—	—
19 レベル	3,850,000	2,550,000	1,700,000	10th	—
20 レベル	5,350,000	3,600,000	2,400,000	—	5th

マルチ・クラス

君のキャラクターは、現在もっているクラスの次レベルで与えられる能力の代わりに、すでに得ているクラス能力全てを保持した上で、新しいクラスの 1 レベルの能力を得ることもできる。これが " マルチ・クラス " である。

たとえば、仮に 5 レベルのファイターがちょっと秘術の技に手を出してみようと決めたとしよう。彼は 6 レベルになった時点でウィザードを 1 レベルとる。このようなキャラクターは 5 レベル・ファイターの能力と 1 レベル・ウィザードの能力を全て有しているが、キャラクターとしては 6 レベルである（彼のクラス・レベルは 5 と 1 だが、キャラクター・レベルは 6 である）。彼は 5 レベル・ファイターとしての特技全てはそのままに、1 レベル・ウィザードとしての呪文を発動することができ、秘術の系統を選択する。1 レベル・ウィザードとしてのヒット・ポイント、基本攻撃ボーナス、セーヴィング・スロー・ボーナスを、5 レベル・ファイターのそれに加算する。

効果や前提条件の多くはキャラクター・レベルまたはヒット・ダイスによるものであることに注意。このような効果は常に、1 つのクラスのレベルではなく、キャラクターの有する全てのレベルまたはヒット・ダイスの総計を基礎とする。例外的にクラス能力のほとんどは、キャラクターが有する特定のクラスのクラス・レベルを基礎とする。

適性クラス

キャラクターはプレイ開始時に適性クラスを 1 つ自分で選択する。多くの場合、それは 1 レベルで選択したクラスと同じものである。自分の適性クラスのレベルを上げた際には、＋1 ヒット・ポイントか＋1 技能ランクのいずれかを選択して得る。適性クラスは一旦選択したら変更することはできない。また、各レベル・アップ時（1 レベル時を含む）にヒット・ポイントと技能ランクのいずれを得るかという選択は、一旦そのレベル・アップ作業が完了した後に変更することはできない。上級クラス（『上級クラス』参照）を適性クラスにすることはできない。

ウィザード Wizard

世俗のヴェールの向こう側には、究極の力の秘密が隠されている。常命の者を超えた存在による作品、神と精霊が歩む領域の伝説、極めて素晴らしく極めて恐ろしい創造物の口伝――そうした神秘的な呼びかけに知性的かつ野心あふれた人々が応じ、ただの人を超えて真実の力をつかむ。それがウィザードの道である。この賢明なる魔法使いは高度な知識を切望し、探し集める。そして、単なる人間の能力を超えた驚くべき成果を生み出すのだ。何人かは特定の魔法の分野を専門に研究し、その力の達人となる。他のものは柔軟に学び、全ての魔法の限りない神秘を大いに楽しむ。いずれにせよ、ウィザードは狡猾で強力であり、敵を討ち、友を助け、そして世界を己の望みのままに形作る。

役割：総合術士はあらゆる危険に対する備えを学び、専門家たちは、特定の秘術系統を研究し熟達する。たとえその専門を外れていても、全てのウィザードは不可能の達人であり、さまざまな危険に襲われた仲間を助けることができる。

属性：どれでも。

ヒット・ダイスの種類：d6。

クラス技能

ウィザードのクラス技能は、以下の通り：〈鑑定〉【知】、〈言語学〉【知】、〈呪文学〉【知】、〈職能〉【判】、〈製作〉【知】、〈知識：全て〉【知】、〈飛行〉【敏】

レベル毎の技能ランク：2＋【知】修正値。

クラスの特徴

ウィザードのクラスの特徴は以下の通り。

武器と防具の習熟：ウィザードは、クラブ、ダガー、ヘヴィ・クロスボウ、ライト・クロスボウ、クオータースタッフに《習熟》しているが、いかなる鎧や盾にも《習熟》していない。いかなる物であれ鎧は、ウィザードの秘術魔法に必要な身振りを妨げ、動作要素を含む呪文失敗の要因となる。

呪文：ウィザードは、ウィザード／ソーサラー呪文リストから秘術呪文を使用することができる。ウィザードは、事前に呪文を選択して準備しておかなければならない。

ウィザードが、呪文を修得し、準備または発動するには、最低でも10＋呪文レベルに等しい【知力】がなければならない。ウィザードの呪文に対するセーヴィング・スローのDCは、10＋呪文レベル＋【知力】修正値である。

ウィザードは、各呪文レベルの呪文を、1日に一定の回数ずつしか発動できない。1日に発動できる呪文の基本回数は、表：ウィザードの1日の呪文数に記されている。もし高い【知力】を持つならば、ウィザードは1日の呪文数にボーナス呪文数を加えることができる（表：能力値修正と1日毎のボーナス呪文数を確認すること）

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

ボーナス言語：ウィザードは、種族によって得られるボーナス言語の1つを竜語に置き換えることができる。

秘術の絆（変則または擬呪）：ウィザードは、レベル1の時点で、物体または生物と強力な絆で結ばれる。この絆は、以下の2つの効果から1つを選択する：使い魔か、絆の品（Bonded Item）。使い魔は、ウィザードの技能や感覚を強化し、魔法の助けをする魔法のペットで、絆を結んだアイテムは、追加の呪文を発動するか、魔法のアイテムとして使うことができる。ウィザードが、一旦選択をしたら、それは永久に変更することはできない。絆の品のルールは、下記の通りである。使い魔のルールは、この節の最後に記載する。

エズレン　Ezren

ウィザードは、選択した絆を結んだアイテム（絆の品）を無償で入手した状態で開始する。秘術の絆で結ばれたアイテムは、以下の分類の中から1つを選択しなければならない：護符（アミュレット）、指輪、スタッフ、ワンド、武器。これらのアイテムは常に高品質である。レベル1の状態で

表：ウィザード

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊	1日の呪文数 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	＋0	＋0	＋0	＋2	秘術の絆、秘術系統、初級秘術呪文、《巻物作成》	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	＋1	＋0	＋0	＋3		4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	＋1	＋1	＋1	＋3		4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	＋2	＋1	＋1	＋4		4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	＋2	＋1	＋1	＋4	ボーナス特技	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6	＋3	＋2	＋2	＋5		4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7	＋3	＋2	＋2	＋5		4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	＋4	＋2	＋2	＋6		4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	＋4	＋3	＋3	＋6		4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10	＋5	＋3	＋3	＋7	ボーナス特技	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11	＋5	＋3	＋3	＋7		4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
12	＋6／＋1	＋4	＋4	＋8		4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
13	＋6／＋1	＋4	＋4	＋8		4	4	4	4	4	3	2	1	—	—
14	＋7／＋2	＋4	＋4	＋9		4	4	4	4	4	3	3	2	—	—
15	＋7／＋2	＋5	＋5	＋9	ボーナス特技	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—
16	＋8／＋3	＋5	＋5	＋10		4	4	4	4	4	4	3	3	2	—
17	＋8／＋3	＋5	＋5	＋10		4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18	＋9／＋4	＋6	＋6	＋11		4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19	＋9／＋4	＋6	＋6	＋11		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20	＋10／＋5	＋6	＋6	＋12	ボーナス特技	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

得た武器は、特殊な材質ではない。アイテムが護符や指輪の場合、身に着けていなければならず、スタッフやワンド及び武器の場合は、扱える状態でなければならない。ウィザードが、絆の品を着用または手に持っていない状態で、呪文を発動しようと試みる場合、精神集中判定をしなければならず、失敗すると呪文を失う。この判定のDCは、20＋呪文レベルに等しい。アイテムが、指輪や護符の場合、それらは、指輪もしく首周りのスロットを占有する。

絆の品は1日1回、ウィザードの呪文書に納められ、発動できる呪文の中から、好きな呪文（例えその呪文が準備されていなかったとしても）を1つ発動するために使用できる。この呪文は、発動時間と持続時間はウィザードの他の呪文と同様に扱い、それ以外の効果はウィザードのレベルに依存する。この呪文は、呪文修正特技やその他の能力によって修正できない。絆の品は、ウィザードの対立系統（秘術系統を確認すること）の呪文を発動する為に使用することはできない。

ウィザードは、アイテム作成特技の必要条件を満たしている場合、その特技を持っているかの様に、絆の品に魔法の能力を付与することができる。例えば、ダガーと絆を結んだウィザードのレベルが5以上ある場合、ダガーに魔法の能力を付与できる（特技の章の《魔法の武器防具作成》を確認すること）。絆の品がワンドの場合、チャージを消費し切るとその能力は失われるが、破壊されることはなく、更にその絆の品の特性を保有したまま、新たなワンドを作成する為に用いることができる。絆の品の付与された能力を含む魔法の特性は、その所有者であるウィザードの為だけに機能する。絆の品の所有者が死ぬか、別のアイテムと取り替えた場合、そのアイテムはその分類の普通の高品質なアイテムに戻る。

絆の品がダメージを受けている場合、ウィザードが次に呪文を準備する際に完全なヒット・ポイントに修復する。絆の品を失うか破壊されてしまったなら、特別な儀式と高品質なアイテムの費用として、ウィザードのレベル毎に200gpを支払うことで1週間後に取り替えることができる。この儀式には8時間を必要とする。この方法により取り替えられたアイテムは、以前の絆の品に付与されていたいかなる能力も有していない。ウィザードは既存の魔法のアイテムを絆の品とすることができる。これは、新しい魔法のアイテムの特性を保持したままである利点と絆を結んだアイテムとなる欠点がある以外は、失うか破壊されたアイテムと取り替えることと同様に機能する。

秘術系統：ウィザードは、魔法の系統を1つ専門化することができ、系統に応じた追加の呪文と能力を得る。この選択は、レベル1の時点で行わなければならず、一旦決定したら、それは永久に変更することはできない。系統を選択しないウィザードは系統全般を扱う。

1つの秘術系統を専門化したウィザードは、2つの対立系統を選択しなければならない。これは1つの秘術系統の知識に精通する代わりに、他の知識を犠牲にしたことを意味する。ウィザードは、対立系統の呪文を準備する為に、呪文スロットを2つ使わなければならない。例えば、力術を対立系統とするウィザードは、ファイアーボールを準備するために3レベルの呪文スロットを2つを費やさなければならない。加えて、魔法のアイテムを作成する場合、必要条件に対立系統の呪文がある際は、技能判定に－4のペナルティを被る。総合魔術のウィザードは、全ての系統を制限なく準備できる。

各々の秘術系統は、ウィザードにいくつかの系統能力を与える。加えて、専門化ウィザードは、発動できる1レベル以上の呪文に対して、レベル毎に追加の呪文スロットを得る。毎日、ウィザードは、専門化した系統の呪文をその呪文スロットに準備できる。この呪文は、ウィザードの呪文書に書き込まれていなければならない。ウィザードは、追加の呪文スロットに呪文修正特技を適用した呪文を準備することができるが、通常通り、高いレベルの呪文スロットを必要とする。総合魔術のウィザードは、系統から追加の呪文スロットを獲得しない。

初級秘術呪文：ウィザードは、表：ウィザードの“1日の呪文数”に記載の様に、いくつかの0レベル呪文を初級秘術呪文として準備できる。これらの呪文は、通常通り発動できるが、発動した際に消費されず、再び使用することができる。ウィザードは、対立系統からも初級秘術呪文を準備することができるが、それには呪文スロットを2つ使用する（後述を参照すること）。

《巻物作成》：ウィザードは、レベル1の時点で、ボーナス特技として《巻物作成》を得る。

ボーナス特技：ウィザードは、レベル5、10、15、20の時点で、ボーナス特技を1つ得る。この様な機会を得る毎に、ウィザードは、呪文修正特技、アイテム作成特技及び《呪文体得》の中から1つを選択する。ウィザードは、最低術者レベルを含むこれらのボーナス特技の全ての前提条件を満たしている必要がある。これらのボーナス特技は、全てのクラスのキャラクターがレベル上昇で得られる特技とは別個に与えられる。ウィザードは、レベル上昇で得られる特技を得る場合、呪文修正特技、アイテム作成特技及び《呪文体得》以外の特技を選択することができる。

呪文書：ウィザードは、毎日その日に使う呪文を準備する為に呪文書で学習しなければならない。ウィザードは、自分の呪文書に記録されていない呪文を準備することはできないが、リード・マジックだけは例外で、全てのウィザードは、自分の記憶の中からこの呪文を準備できる。

ウィザードは、0レベルのウィザード呪文全て（対立系統があるなら、その系統の呪文は除く；秘術系統を参照すること）と、プレイヤーが選択した1レベル呪文が3つ記録された呪文書を持って開始する。また、呪文書にはウィザードの持つ【知力】修正値＋1につき、1レベル呪文1つを選択し、追加で記録されている。ウィザードのレベルを得る毎に、ウィザードは、（新たなウィザードのレベルにおいて）自分が発動できる呪文レベルの呪文をどれでも2つ呪文書に書き加えることができる。また、ウィザードは、他のウィザードの呪文書の中で見つけた呪文を、自分の呪文書に書き加えることもできる（魔法の章を参照すること）。

秘術系統

以下に、各々の秘術系統と対応する系統能力の詳細を記述する。

幻術

幻術士は、幻影や虚構、幻像を用いて敵に困惑と苦痛を与える為に魔法を使う。

幻術の延長（超常）：ウィザードが発動した持続時間が“精神集中”の幻術呪文は、精神集中を止めた後もウィザード・レベルの半分（最低1）に等しいラウンドだけ追加で持続する。レベル20の時点で、ウィザードが発動した持続時間が“精神集中”の幻術呪文1つの持続時間を永続化できる。ウィザードが永続化させることができる幻術呪文は、1度に1つまでである。別の幻術を永続化させると、前に永続化された幻術は即座に終了する。

盲目の光線（擬呪）：標準アクションとして、30フィート以内の敵に対して、揺らめく光線を遠隔接触攻撃として放つ。光線は、命中したクリーチャーを1ラウンドの間、盲目状態にする。ウィザード・レベルより高いヒット・ダイスのクリーチャーは、代わりに1ラウンドの間、目が眩んだ状態になる。この能力は1日に3＋【知力】修正値に等しい回数だ

け使用できる。

不可視の領域（擬呪）：レベル 8 の時点で、即行アクションとして、1 日にウィザード・レベルに等しいラウンドの間、自身を不可視状態にできる。このラウンドは連続している必要はない。この点以外については、グレーター・インヴィジビリティと同様に扱う。

召喚術

召喚術士は、モンスターと魔力を召喚し、己に従わせることを専門としている。

召喚者の魅力（超常）：ウィザードが、召喚術（招来）の呪文を発動する時は常に、ウィザード・レベルの半分（最低 1）に等しいラウンドだけ持続時間を延長する。レベル 20 の時点で、全てのサモン・モンスターに類する呪文の持続時間を永続化することができる。ウィザードが永続化させることができる呪文は、1 度に 1 つまでである。別のサモン・モンスター呪文を永続化させると、前に永続化されたサモン・モンスター呪文は即座に終了する。

酸の矢（擬呪）：標準アクションとして、30 フィート以内の敵 1 体に酸の矢で遠隔接触攻撃を行なう。酸の矢は、命中すると 1d6 ＋ウィザード・レベルの半分の［酸］ダメージを与える。この能力は、1 日に 3 ＋【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。この能力は、呪文抵抗を無視する。

次元またぎ（擬呪）：ウィザードは、レベル 8 の時点で、標準アクションとして、1 日にウィザード・レベル毎に 30 フィートまでの距離を瞬間移動する能力を得る。この瞬間移動は、5 フィート単位で使用しなければならず、そして、この移動は機会攻撃を誘発しない。この移動には、同意するクリーチャーも同時に運ぶことができるが、そのクリーチャー毎にこの瞬間移動能力を消費する。

死霊術

畏怖と恐怖の存在である死霊術士は、亡者を威伏し、穢れた死の力を敵に対して用いる。

不死者を超える力（超常）：ウィザードは、ボーナス特技として《アンデッド威伏》または《アンデッド退散》を得る。ウィザードは、1 日に 3 ＋【知力】修正値に等しい回数だけエネルギー放出を使用できるが、この能力は選択したボーナス特技に対してしか使用できない。ウィザードは、この能力を強化する為に《エネルギー放出回数追加》や《エネルギー放出強化》などの強化する特技は取得できるが、この能力を改変する《エレメンタルへのエネルギー放出》や《来訪者へのエネルギー放出》などの特技は取得できない。これらの特技へのセーヴ DC は 10 ＋ウィザード・レベルの半分＋【魅力】修正値に等しい。レベル 20 の時点で、アンデッドは、この能力に対するセーヴにエネルギー放出抵抗を加えることができない。

死の接触（擬呪）：標準アクションとして、生きているクリーチャーに近接接触攻撃を行ない、ウィザード・レベルの半分（最低 1）に等しいラウンドの間、怯え状態にすることができる。既にこの能力によって怯え状態で、ウィザード・レベルよりも低いヒット・ダイスのクリーチャーに対しては、代わりに 1 ラウンドの間、恐れ状態にする。この能力は 1 日に 3 ＋【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。

生命視覚（超常）：レベル 8 の時点で、1 日にウィザード・レベルに等しいラウンドの間、非視覚的感知 10 フィートを得る。この能力は、生きているクリーチャーとアンデッド・クリーチャーのみ感知できる。この視覚は、クリーチャーが生者かアンデッドかが分かる。人造やその他のクリーチャーは生者でもアンデッドでもない為、感知できない。12 レベルの時点と以降 4 レベル毎に、この非視覚的感知の間合いは 10 フィートずつ増加する。この効果を使用するラウンドは連続している必要はない。

心術

心術士は、獲物の心を支配し、操る為に魔法を使用する。

魅惑的な微笑み（超常）：ウィザードは、〈はったり〉、〈交渉〉、〈威圧〉の技能判定に＋ 2 の強化ボーナスを得る。このボーナスは、ウィザード・レベル 5 毎に＋ 1（レベル 20 の時点で、最大＋ 6）される。レベル 20 の時点で、ウィザードが心術系統の呪文に対するセーヴィング・スローに成功する時はいつでも、スペル・ターニング呪文であるかの様に、その呪文は発動した者へと跳ね返る。

幻惑の接触（擬呪）：ウィザードは、生きているクリーチャー 1 体に近接接触攻撃を行ない、1 ラウンドの間、幻惑状態にすることができる。ウィザード・レベルより高いヒット・ダイスのクリーチャーはこの影響を受けない。この能力は 1 日に 3 ＋【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。

絶望のオーラ（超常）：8 レベルの時点で、1 日にウィザード・レベルに等しいラウンドの間、ウィザードの周囲に半径 30 フィートの絶望のオーラを放出することができる。このオーラの範囲内にいる敵は、能力値判定、攻撃ロール、ダメージ・ロール、セーヴィング・スロー、技能判定に－ 2 のペナルティを受ける。このラウンドは連続している必要はない。

占術

占術士は、遠隔透視、予言及び世界中を捜索する魔法の達人である。

警戒（超常）：ウィザードは、敵に気づく為の〈知覚〉判定に失敗したとしても、常に不意討ちラウンドに行動できる。しかし、ウィザードが、行動するまでは立ちすくみ状態である。加えて、イニシアチブ判定にウィザード・レベルの半分に等しい値（最低 1）のボーナスを得る。レベル 20 の時点で、ウィザードのイニシアチブ判定の出目は常に 20 であると見なされる。

占術士の幸運（擬呪）：この系統能力を発動し、クリーチャー 1 体に標準アクションとして接触することで、1 ラウンドの間、対象の行う全ての攻撃ロール、技能判定、能力値判定、セーヴィング・スローにウィザード・レベルの半分に等しい値（最低 1）の洞察ボーナスを与える。この能力は、1 日に 3 ＋【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。

念視の達人（超常）：ウィザードは、レベル 8 の時点で、ディテクト・スクライングが永続化されたかの様に魔法的な念視に対して気がつく。加えて、ウィザードが、念視を行なう際には、対象について 1 段階親しいものとして扱う。対象が、親密な対象である場合、対象はこの念視に対するセーヴに－ 10 のペナルティを受ける。

変成術

変成術士は、自ら周囲の世界を変貌させる為に魔法を使う。

肉体強化（超常）：ウィザードは、肉体能力値（【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】）のいずれか 1 つに＋ 1 の強化ボーナスを得る。このボーナスはウィザード・レベル 5 毎に＋ 1 ずつ増加する（レベル 20 時点で最大＋ 5）。呪文を準備する際に、ボーナスを与える能力値を変更できる。レベル 20 の時点で、このボーナスを 2 つの能力値に適用できる。

念動の拳（擬呪）：標準アクションとして、念動の拳を放ち、30 フィー

ト以内の敵に遠隔接触攻撃を行う。念の拳は、命中したなら1d4＋ウィザード・レベルの半分に等しい殴打ダメージを与える。この能力は 1 日に 3 ＋【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。

形態変化（擬呪）：レベル 8 の時点で、ウィザードは、1 日にウィザード・レベルに等しいラウンドの間、自分の姿を変えることができる。このラウンドは連続している必要はない。この点以外については、ビースト・シェイプ II かエレメンタル・ボディ I と同様に扱う。レベル 12 の時点で、この能力はビースト・シェイプ III かエレメンタル・ボディ II と同様に扱う。

防御術

防御術士は防御や警戒の魔法を使用し、熟練している。

抵抗力（変則）：ウィザードは、呪文を準備する際、エネルギー・タイプを 1 つ選択する。選択したエネルギー・タイプに対する抵抗 5 を得る。この抵抗は毎日変更することができる。レベル 11 の時点で、この抵抗は 10 に増加する。レベル 20 の時点で、選択したエネルギー・タイプに対する完全耐性となる。

守護の守り（超常）：標準アクションとして、ウィザードの周囲に半径 10 フィートの防御領域を生成する。この領域は、ウィザードの【知力】修正値に等しいラウンドの間持続する。この範囲内の全ての仲間（術者を含む）は、AC に＋ 1 の反発ボーナスを得る。このボーナスは、ウィザード・レベル 5 毎に＋ 1 される。この能力は、1 日に 3 ＋【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。

エネルギー吸収（超常）：ウィザードは、レベル 6 の時点で、1 日につきウィザード・レベルの 3 倍のエネルギー吸収を得る。ウィザードが、エネルギー・ダメージを受ける時、完全耐性、脆弱性（あるならば）、抵抗を適用した後、残りのダメージをこの吸収の値だけ軽減する。エネルギー吸収を上回ったダメージは、通常通り、適用する。

力術

力術士は、魔法そのものの力を大いに楽しみ、創造や破壊の為に驚くほど容易にその力を使う。

強き呪文（超常）：ヒット・ポイントにダメージを与える力術呪文をウィザードが発動する時、ウィザード・レベルの半分（最低 1）のダメージを追加する。このボーナスは、1 つの呪文につき 1 回だけ適用し、それぞれのミサイルや光線に加えたり、分割することはできない。このボーナスは、《呪文威力強化》やその他同様の効果によって増加することはない。このダメージは呪文と同じ種別である。レベル 20 の時点で、ウィザードの発動した力術呪文はいつでも、クリーチャーの呪文抵抗を貫く為のロールを 2 回行い、良い方の結果を適用できる。

力場のミサイル（擬呪）：標準アクションとして、マジック・ミサイルの様に自動的に命中する力場のミサイルを放つことができる。この力場のミサイルは、1d4 ポイントのダメージに加え、力術能力である強き呪文の追加ダメージを与える。これは［力場］効果である。この能力は 1 日に 3 ＋【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。

精霊の壁（擬呪）：レベル 8 の時点で、1 日にウィザード・レベルに等しいラウンドの間、エネルギーの壁を作り出すことができる。このラウンドは連続している必要はない。この壁は［酸］、［冷気］、［電気］、［火］から作成時に選択したダメージタイプのダメージを与える。この点以外については、ウォール・オヴ・ファイアーと同様に扱う。

総合術

専門化しないウィザード（総合術士と呼ばれる）は、全ての秘術呪文使いの中で、最も多様性がある。

徒弟の手（超常）：ウィザードは、近接武器を飛ばして敵を打ち、即座に手元に戻すことができる。標準アクションとして、30 フィート以内の敵に近接武器での攻撃を行なう。この攻撃は投擲武器による遠隔攻撃として扱うが、攻撃ロールには【敏捷力】修正値の代わりに【知力】修正値を加える（ダメージには通常通り【筋力】修正値を加算する）。この能力は、戦闘技術に用いることはできない。この能力は 1 日に 3 ＋【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。

呪文修正体得（超常）：レベル 8 の時点で、ウィザードは発動しようとした呪文に対して、修得している呪文修正特技を適用できる。これにより、呪文レベルや発動時間の増加は発生しない。ウィザードは、この能力をレベル 8 の時点で 1 日に 1 回だけ使用でき、以降 2 レベル毎に、1 日の使用回数が 1 回だけ増える。この能力によって呪文レベルを 2 レベル以上増加させる《呪文修正特技》を適用する時は、1 レベルを超える各レベル毎に 1 回分の呪文修正体得の使用数を、追加で消費しなければならない。この能力は、実際には呪文レベルを修正しないが、特技の適用した結果、修正された呪文レベルがウィザードの発動できる呪文レベルを超える場合には、この能力を適用することはできない。

使い魔

使い魔は、ウィザードが魔法の研究の際に、自分を助力させる為に選択した動物である。使い魔の外見、ヒット・ダイス、基本攻撃ボーナス、基本セーヴ・ボーナス、技能、特技は、通常の動物であった頃のものをそのまま用いるが、種別に関係した効果を判断する際は、魔獣として扱われる。通常の、特別に変更を加えられていない動物だけが、使い魔になれる。動物の相棒を使い魔にすることはできない。

使い魔は、自らの主人に、下記の表に示した特殊能力を授ける。この特殊能力は、自らの主人と使い魔が 1 マイル以内の距離にいる時にだけ適用される。

自らの主人レベルに基づき使い魔の能力を決定する際に、使い魔を得ることのできる異なるクラスのレベルは累積する。

使い魔を失うか、死亡させてしまった場合、特別な儀式の費用として、ウィザードのレベル毎に 200gp を支払うことで、1 週間後に、新たに使い魔を得ることができる。この儀式には 8 時間を必要とする。

使い魔	特殊能力
鼬（Weasel）	主人は、反応セーヴに＋ 2 のボーナスを得る。
蛙（Toad）	主人は、＋ 3 のヒット・ポイントを得る。
烏（Raven*）	主人は、〈鑑定〉判定に＋ 3 のボーナスを得る。
蝙蝠（Bat）	主人は、〈飛行〉判定に＋ 3 のボーナスを得る。
猿（Monkey）	主人は、〈軽業〉判定に＋ 3 のボーナスを得る。
鷹（Hawk）	主人は、明るい光の下での視覚に基づく、〈知覚〉の対抗判定に＋ 3 のボーナス を得る。
蜥蜴（Lizard）	主人は、〈登攀〉判定に＋ 3 のボーナスを得る。
猫（Cat）	主人は、〈隠密〉判定に＋ 3 のボーナスを得る。
鼠（Rat）	主人は、頑健セーヴに＋ 2 のボーナスを得る。
梟（Owl）	主人は、薄暗いまたは暗闇の下での視覚に基づく、〈知覚〉の対抗判定に＋ 3 の ボーナスを得る。
蛇（Viper）	主人は、〈はったり〉判定に＋ 3 のボーナスを得る。

* 烏の使い魔は、超常能力として、主人が選択した言語を 1 つ話すことができる。

使い魔の基本事項：使い魔のデータは、同種のクリーチャーのものを基本とするが、以下の変更を加える。

ヒット・ダイス：ヒット・ダイスに関連した効果を判断する際は、自らの主人のキャラクター・レベルか、使い魔の通常の合計 HD のどちらか高い方を用いる。

ヒット・ポイント：使い魔のヒット・ポイントは、実際のヒット・ダイスに関係なく、自らの主人のヒット・ポイントの半分（一時的ヒット・ポイントは含めない）、端数切り捨てである。

攻撃：使い魔は自らの主人の基本攻撃ボーナス、つまり、自らの主人の持つ全てのクラスの基本攻撃ボーナスを合計したものを用いる。使い魔の肉体武器の近接攻撃ボーナスには、使い魔の【敏捷力】と【筋力】のどちらか高い方の修正値を用いる。

ダメージは、使い魔と同種の通常のクリーチャーと同じである。

セーヴィング・スロー：それぞれのセーヴィング・スローについて、使い魔のセーヴ・ボーナス（頑健＋ 2、反応＋ 2、意志＋ 0）か、自らの主人の基本セーヴ・ボーナス（全てのクラスのセーヴ・ボーナスを合計したもの）のどちらか高い方を用いる。使い魔は、セーヴに自らの能力値修正値を用いるが、自らの主人が有しているかもしれない他のボーナスは共有しない。

技能：自らの主人か使い魔の少なくともどちらか一方がランクを有しているそれぞれの技能について、使い魔は同種の動物が持つ通常の技能ランクか、主人の技能ランクのどちらか高い方を適用する。どちらを使用する場合でも、使い魔は、自らの能力値修正値を用いる。一部の技能については、技能修正値の合計に関わらず、使い魔の能力では使いこなせないことがある。使い魔は、〈軽業〉、〈登攀〉、〈飛行〉、〈知覚〉、〈隠密〉、〈水泳〉をクラス技能とする。

使い魔の特殊能力の解説：全ての使い魔は、自らの主人の使い魔を得ることのできる異なるクラスのレベルを累積した結果に応じて、以下の表で示される様に特殊能力を得る（あるいは自らの主人に能力を授ける様になる）。この能力は、累積する。

主人のクラス・レベル	外皮ボーナス調整	【知】	特殊能力
1 ～ 2	＋ 1	6	鋭敏感覚、身かわし強化、呪文共有、共感的リンク
3 ～ 4	＋ 2	7	接触呪文伝達
5 ～ 6	＋ 3	8	主人との会話
7 ～ 8	＋ 4	9	同類との会話
9 ～ 10	＋ 5	10	—
11 ～ 12	＋ 6	11	呪文抵抗
13 ～ 14	＋ 7	12	使い魔からの念視
15 ～ 16	＋ 8	13	—
17 ～ 18	＋ 9	14	—
19 ～ 20	＋ 10	15	—

外皮ボーナス調整：使い魔が保有している外皮ボーナスが、ここに示した値だけ増加する。

【知】：使い魔の【知力】能力値。

鋭敏感覚（変則）：使い魔が手の届くところにいる間、使い魔の主人は《鋭敏感覚》の特技を得る。

身かわし強化（変則）：反応セーヴに成功することでダメージを半減できる攻撃の対象となった場合に、使い魔は、セーヴィング・スローに成功すればダメージを全く受けずにすみ、セーヴィング・スローに失敗してもダメージを半減させることができる。

呪文共有：ウィザードは、目標が " 自身 " の呪文を、自身の代わりに自分の使い魔に対して（距離が接触の呪文として）発動することができる。ウィザードはまた、通常であれば使い魔の種別（魔獣）に効果を発揮しないものであっても、自身の使い魔に対して呪文を発動できる。

共感的リンク（超常）：使い魔の主人と使い魔は、1 マイルまでの共感的なリンクを持っている。使い魔の主人は、使い魔の眼を通して見ることはできないが、共感によって意思疎通をすることができる。このリンクの限定的な特性のため、伝えることのできるのは大まかな感情のみである。使い魔の主人は、使い魔と同じアイテムや場所に対する繋がりを持つことができる。

接触呪文伝達（超常）：使い魔の主人のクラス・レベルが 3 以上ならば、使い魔は、接触呪文を伝達することができる。使い魔の主人と使い魔が、接触している時に主人が接触呪文を発動した場合、使い魔の主人は、使い魔を " 接触者 " に指名することができる。指名された使い魔は、あたかも使い魔の主人が接触したかの様に、接触呪文を伝達することができる。通常の場合と同様、接触呪文が伝達される前に使い魔の主人が、別の呪文を発動した場合、接触呪文は消滅してしまう。

主人との会話（変則）：使い魔の主人のクラス・レベルが 5 以上ならば、使い魔と使い魔の主人は、あたかも共通語で会話しているかの様に、言葉で意思疎通を行なうことができる。他のクリーチャーは、魔法的な助けがない限り、この会話を理解することはできない。

同類との会話（変則）：使い魔の主人のクラス・レベルが 7 以上ならば、使い魔は、自身と同類の動物（ダイア種も含む）と意思疎通を行なうことができる：蝙蝠なら翼手類、猫ならネコ類、鷹と梟と烏なら鳥類、蜥蜴と蛇なら爬虫類、猿なら類人猿、鼠なら齧歯類、蛙なら両生類、鼬ならアーミンやミンクとなる。どの程度の意思疎通をはかれるかは、会話するクリーチャーの【知力】によって制限される。

呪文抵抗（変則）：使い魔の主人のクラス・レベルが 11 以上ならば、使い魔は、使い魔の主人のレベル＋ 5 に等しい呪文抵抗を得る。他の呪文の使い手が、使い魔に呪文を作用させる為には、術者レベル判定（1d20 ＋術者レベル）を行ない、使い魔の呪文抵抗以上の結果を出さなければならない。

使い魔からの念視（擬呪）：使い魔の主人のクラス・レベルが 13 以上ならば、使い魔の主人は、1 日 1 回、使い魔から（あたかもスクライングの呪文を使用したかの様に）念視を行なうことができる。

秘術呪文と鎧

鎧は、動作要素を含む呪文を発動する際に行わなければならない複雑な身振りの妨げとなる。鎧や盾を装備した際に、どれ位の秘術呪文失敗率を被るかは、鎧と盾の章に記述されている。

動作要素を含まない呪文ならば、秘術呪文の使い手は鎧を着用したまま、秘術呪文失敗率もなく発動することができる。その様な呪文は、術者の両手が縛られていたり、組みつき状態の時でも、発動することができる（但し、通常通り、精神集中判定は必要）。呪文修正特技の《動作要素省略》を用いれば、呪文の使い手は通常より 1 レベル高い呪文スロットで準備ないし、発動する代わりに、動作要素なしでその呪文を発動することができる。これは秘術呪文を失敗する危険を冒さずに、鎧を着用したまま呪文を発動する手段として使用できる。

クレリック　Cleric

信仰と神授の奇跡の中に、より大きな目的を見いだす者達がいる。全ての僧侶は定命の者達の理解を超えた力に仕えるべく選ばれ、信仰の驚異を説き、信者達に精神的な支えを与える。だがクレリックは単なる僧侶にとどまらない。彼らは神の使者であり、神の武力と魔力をもって神の意志を遂行する者達なのだ。この自らの信じる神や哲学の教義に心を捧げた聖職者達は、彼らの信仰の知識と影響力を拡大させるために日々尽くしている。似たような能力を持ってはいるものの、クレリックは仕える神格によって大きく異なる。癒しと救いを与えるものもいれば、法の裁きと真実を与えるものもいる。そして一方で、諍いと腐敗を招く者達も存在するのだ。このようにクレリックの道には様々なものがあるが、誰であってもこの道を歩く者は最強の味方と神々自身の武器を持って歩いているのだ。

キラ　Kyra

役割：戦いにおいて神々の誉れを唱えるだけでなく、クレリックは度々屈強で有能な闘士であることを証明する。彼らの真の強さは神格の力を地上へと引き出す能力にあり、それをもって自分や仲間達の戦いの力を引き上げたり、神の魔力で敵を撃ったり、傷ついた仲間に治癒を与えたりすることができる。

クレリックの力はその信仰によって左右されるため、全てのクレリックは単一の神格に信仰を注がなければならない。ほとんどのクレリックは特定の神をあがめるが、ごく少数のクレリックの中には信仰するに値するような概念、例えば「戦い」、「死」、「正義」、「知識」などを神という存在を介さずに信じる者達もいる（特定の神格を選ぶ代わりにこのような道を選択する場合には、GM の許可を得ること）。

属性：クレリックの属性はその信じる神格と秩序―混沌方向か善―悪方向に 1 段階しかずれていないこと（補足ルールを参照のこと）。
ヒット・ダイスの種類：d8。

クラス技能

クレリックのクラス技能は、以下の通り：〈鑑定〉【知】、〈言語学〉【知】、〈交渉〉【魅】、〈呪文学〉【知】、〈職能〉【判】、〈真意看破〉【判】、〈製作〉【知】、〈知識：貴族〉【知】、〈知識：次元界〉【知】、〈知識：宗教〉【知】、〈知識：神秘学〉【知】、〈知識：歴史〉【知】、〈治療〉【判】。
レベル毎の技能ランク：2 ＋【知】修正値。

クラスの特徴

クレリックのクラスの特徴は以下の通り。

武器と防具の習熟：クレリックは全ての単純武器、軽装鎧、中装鎧、そして盾（タワー・シールドを除く）に《習熟》している。さらに、クレリックは信仰する神格の好む武器に《習熟》している。

オーラ（変則）：秩序、混沌、善、悪の神格を信仰するクレリックは、神格の属性に対応した特別に強力なオーラを発している（詳細はディテクト・イーヴルの呪文を参照）。

呪文：クレリックはクレリック呪文リストにある呪文を信仰呪文として発動することができる。しかし、クレリックの属性によってはその信仰の道徳的または規律的信条に反するという理由から、ある種の呪文を発動することができない。詳しくは後述の秩序、混沌、善と悪の呪文の項を参照。クレリックは事前に呪文を選択し、準備しなければならない（後述）。

呪文を準備または発動するにはクレリックは最低でも 10 ＋その呪文レベルに等しい【判断力】能力値を有していなければならない。クレリックの呪文に対するセーヴィング・スローの DC は、10 ＋呪文レベル＋クレリックの【判断力】修正値である。

表：クレリック

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊	1 日の呪文数 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	＋0	＋2	＋0	＋2	オーラ、エネルギー放出 1d6、領域、祈り	3	1＋1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	＋1	＋3	＋0	＋3		4	2＋1	—	—	—	—	—	—	—	—
3	＋2	＋3	＋1	＋3	エネルギー放出 2d6	4	2＋1	1＋1	—	—	—	—	—	—	—
4	＋3	＋4	＋1	＋4		4	3＋1	2＋1	—	—	—	—	—	—	—
5	＋3	＋4	＋1	＋4	エネルギー放出 3d6	4	3＋1	2＋1	1＋1	—	—	—	—	—	—
6	＋4	＋5	＋2	＋5		4	3＋1	3＋1	2＋1	—	—	—	—	—	—
7	＋5	＋5	＋2	＋5	エネルギー放出 4d6	4	4＋1	3＋1	2＋1	1＋1	—	—	—	—	—
8	＋6／＋1	＋6	＋2	＋6		4	4＋1	3＋1	3＋1	2＋1	—	—	—	—	—
9	＋6／＋1	＋6	＋3	＋6	エネルギー放出 5d6	4	4＋1	4＋1	3＋1	2＋1	1＋1	—	—	—	—
10	＋7／＋2	＋7	＋3	＋7		4	4＋1	4＋1	3＋1	3＋1	2＋1	—	—	—	—
11	＋8／＋3	＋7	＋3	＋7	エネルギー放出 6d6	4	4＋1	4＋1	4＋1	3＋1	2＋1	1＋1	—	—	—
12	＋9／＋4	＋8	＋4	＋8		4	4＋1	4＋1	4＋1	3＋1	3＋1	2＋1	—	—	—
13	＋9／＋4	＋8	＋4	＋8	エネルギー放出 7d6	4	4＋1	4＋1	4＋1	4＋1	3＋1	2＋1	1＋1	—	—
14	＋10／＋5	＋9	＋4	＋9		4	4＋1	4＋1	4＋1	4＋1	3＋1	3＋1	2＋1	—	—
15	＋11／＋6／＋1	＋9	＋5	＋9	エネルギー放出 8d6	4	4＋1	4＋1	4＋1	4＋1	4＋1	3＋1	2＋1	1＋1	—
16	＋12／＋7／＋2	＋10	＋5	＋10		4	4＋1	4＋1	4＋1	4＋1	4＋1	3＋1	3＋1	2＋1	—
17	＋12／＋7／＋2	＋10	＋5	＋10	エネルギー放出 9d6	4	4＋1	4＋1	4＋1	4＋1	4＋1	4＋1	3＋1	2＋1	1＋1
18	＋13／＋8／＋3	＋11	＋6	＋11		4	4＋1	4＋1	4＋1	4＋1	4＋1	4＋1	3＋1	3＋1	2＋1
19	＋14／＋9／＋4	＋11	＋6	＋11	エネルギー放出 10d6	4	4＋1	4＋1	4＋1	4＋1	4＋1	4＋1	4＋1	3＋1	3＋1
20	＋15／＋10／＋5	＋12	＋6	＋12		4	4＋1	4＋1	4＋1	4＋1	4＋1	4＋1	4＋1	4＋1	4＋1

注：“＋1”と記されているのは領域呪文を示す

他の呪文の使い手と同様、クレリックは各呪文レベル呪文を、1 日に一定の回数ずつしか発動できない。1 日に発動できる呪文の数の基本値は、表『クレリック』に記されている。さらに、高い【判断力】能力値を持つならば、クレリックはボーナス呪文数を得ることができる（表:『能力修正値とボーナス呪文』を参照）

クレリックは瞑想や祈りによって呪文を準備する。クレリックが 1 日の呪文を準備するためには、毎日自分で決めた時間に 1 時間、瞑想、あるいは祈願を行わなければならない。クレリックは自分の発動できる呪文レベルの呪文ならば、クレリック呪文リストの中の任意の呪文を準備し、発動することができる。ただし、準備する呪文の選択は、毎日の瞑想中に決めなければならない。

エネルギー放出（超常）：属性に関わらず、クレリックはその信仰の力を聖印（あるいは邪印）から導くことで、エネルギーの波を放出することができる。このエネルギーは、導かれたエネルギーのタイプ、そして対象クリーチャーによってダメージを与えるか治癒することに使える。

善のクレリック（あるいは善の神格を信仰するクレリック）は正のエネルギーを導き、アンデッドにダメージを与える、あるいは生きているクリーチャーを治癒することができる。悪のクレリック（あるいは悪の神格を信仰するクレリック）は負のエネルギーを導き、生きているクリーチャーにダメージを与える、あるいはアンデッドを治癒することができる。中立の神格を信仰する中立のクレリック（あるいは特定の神格を信仰しないクレリック）は、正のエネルギーと負のエネルギーのどちらを導くかを選ばなければならない。一度選択がなされたらそれを変更することはできない。この決定はまたクレリックが任意発動できるのがキュア系呪文であるかインフリクト系呪文であるかをも決める（任意発動を参照）。

エネルギー放出はアンデッドか生きているクリーチャーのどちらか一方を対象とする、クレリックを中心とした 30 フィート半径の爆発を生じさせる。与えられる、あるいは治癒されるダメージの量は、1d6 ポイント＋レベル 1 を越えるクレリック 2 レベル毎に 1d6（レベル 3 で 2d6、レベル 5 で 3d6、以下同様）である。導かれたエネルギーからダメージを受けたクリーチャーは意志セーヴによってダメージを半分にすることができる。このセーヴの DC は 10 ＋クレリック・レベルの 1/2 ＋クレリックの【魅力】修正値である。治癒されたクリーチャーは、その最大ヒット・ポイントを超えて治癒されることはなく、余分な回復分は無視される。クレリックは 1 日に 3 ＋【魅力】修正値に等しい回数だけエネルギー放出を使用できる。エネルギー放出は機会攻撃を誘発しない標準アクションである。クレリックは自分を効果に含めるかどうかを選択できる。この能力を使うためには、クレリックは聖印（または邪印）を示すことができなければならない。

領域：クレリックの信仰はその属性、どのような魔法が使えるか、価値観、そして他者をどのように見るかに影響する。クレリックは信仰する神格に属する 2 つの領域を選ぶ。属性の領域（秩序、混沌、善、悪の領域）を選ぶ際には、自分の属性に一致したものしか選ぶことができない。もしクレリックが特定の神格を信仰していない場合も、その宗教上の傾向や能力を表す 2 つの領域を選択する（選択には GM の許可が必要）。この場合も、属性の領域に関する制限は適用される。

それぞれの領域は、クレリックのレベルに応じていくつかの領域能力と、領域呪文を与える。クレリックは自分が発動することのできる各 1 レベル以上の呪文レベルにつき、1 つの領域呪文を準備することができる。クレリックは自分の 2 つ領域呪文のうちどちらかを準備できる。領域呪文がクレリック呪文リストに無い呪文の場合、その呪文は領域呪文としてのみ準備できる。領域呪文は任意発動に利用することができない。

さらに、クレリックが十分なレベルに達した時、それぞれの領域に記されている能力を得る。特に書いていない限り、領域能力の使用は標準アクションである。領域はこのクラスの説明の最後に一覧が載っている。

祈り：クレリックは毎日いくつかの「祈り」、すなわち 0 レベル呪文を表『クレリック』の 1 日の呪文数に従って準備できる。祈りは他の呪文と同じように発動できるが、発動しても消費されることはなく、何度でも使うことができる。

任意発動：善のクレリック（あるいは善の神格を信仰するクレリック）は準備した呪文のエネルギーを事前に準備していない治癒の呪文へと変換することができる。クレリックは準備していた好きな祈りでも領域呪文でもない呪文を " 失う " 代わりに、その呪文のレベル以下のキュア系呪文（名前に " キュア " を含む呪文）を発動することができる。

悪のクレリック（あるいは悪の神格を信仰する中立のクレリック）はキュア系呪文に変換することはできず、インフリクト系呪文（名前に " インフリクト " を含む呪文）へと変換することができる。

善でも悪でもないクレリックで、その神格もまた善でも悪でもない場合、プレイヤーの選択によってキュア系呪文に変換することも、インフリクト系呪文に変換することもできる。一度この選択がなされたなら、変更することはできない。この選択はまたクレリックが正のエネルギーと負のエネルギーのどちらを導くかに影響する（エネルギー放出を参照）。

秩序、混沌、善と悪の呪文：クレリックは自分自身、または仕える神格（いれば）の属性と逆の呪文を発動することはできない。呪文が特定の属性に関係しているかどうかは、呪文の解説に［秩序］、［混沌］、［善］、［悪］の補足説明として示されている。

ボーナス言語：クレリックはボーナス言語として天上語（セレスチャル）、奈落語（アビサル）、地獄語（インファーナル）を選択できる（それぞれ善、混沌にして悪、秩序にして悪の来訪者達の言語である）。これらはキャラクターの種族によるボーナス言語の選択肢に追加される。

元クレリック

仕える神格が命ずる行動規範に著しく違反したクレリックは、呪文およびクラスの特徴をすべて失う。ただし、鎧と盾、単純武器への習熟は失わない。以後、クレリックが贖罪を行うまで、その神のクレリックとしてのクラス・レベルを得ることができなくなる（アトーンメントの呪文を参照）。

領域リスト

クレリックはその神格によって与えられる領域の中から 2 つを選ぶ。特に神格を持たないクレリックは任意の 2 つの領域を選ぶ（ただし選択には GM の許可が必要）。

悪の領域

領域能力：君は邪悪で残酷、そして魂をかけて悪の所業を願う。

悪の手（擬呪）：近接接触攻撃でクリーチャー 1 体を不調状態にすることができる。君の接触によって不調状態となったクリーチャーは、［悪］の呪文の対象となる際に属性が善であるとして扱われる。この効果はクレリック・レベルの 1/2 ラウンド（最小 1 ラウンド）持続する。君はこの能力を 1 日 3 ＋【判断力】修正値回使うことができる。

悪の大鎌（超常）：レベル 8 の時点で、君は接触した武器 1 つにアンホーリィの特殊能力を付与することができる。この効果はクレリック・レベルの 1/2 ラウンド持続する。君はレベル 8 の時に 1 日 1 回この能力を使え、レベル 8 を越える 4 レベル毎に使用回数が 1 回増える。

領域呪文：1 レベル―プロテクション・フロム・グッド、2 レベル―アライン・ウェポン（悪のみ）、3 レベル―マジック・サークル・アゲンスト・グッド、4 レベル―アンホーリィ・ブライト、5 レベル―ディスペル・グッド、6 レベル―クリエイト・アンデッド、7 レベル―ブラスフェミィ、8 レベル―アンホーリィ・オーラ、9 レベル―サモン・モンスター IX（悪呪文のみ）。

欺きの領域

領域能力：君は幻影と欺きの達人である。〈はったり〉、〈変装〉、〈隠密〉がクラス技能となる。

写し身（擬呪）：君は移動アクションで君自身の幻の分身を作り出すことができる。この分身は単一のミラー・イメージとして機能し、クレリック・レベルに等しいラウンドか、解呪されたり壊されたりするまで持続する。同時に 2 つ以上の写し身を持つことはできない。また、この効果はミラー・イメージの呪文と累積しない。君はこの能力を 1 日 3 ＋【判断力】修正値回使うことができる。

達人の幻影（擬呪）：レベル 8 で、君自身と 30 フィート以内の任意の人数の仲間の見た目を隠す幻影を、1 日クレリック・レベルに等しいラウンドの間作り出せる。このラウンドは連続である必要はない。この効果を見破る DC は 10 ＋クレリック・レベルの 1/2 ＋【判断力】修正値である。他の点に関しては、この能力はヴェイルの呪文と同様である。

領域呪文：1 レベル―ディスガイズ・セルフ、2 レベル―インヴィジビリティ、3 レベル―ノンディテクション、4 レベル―コンフュージョン、5 レベル―フォールス・ヴィジョン、6 レベル―ミスリード、7 レベル―スクリーン、8 レベル―マス・インヴィジビリティ、9 レベル―タイム・ストップ。

安息の領域

領域能力：君は死を恐れるべきものではなく、良き人生への最後の報酬たる安らぎであると考えている。不死は君が敬愛する対象のまがいものに他ならない。

穏やかな休息（擬呪）：君が近接接触攻撃で触ったクリーチャーは倦怠感に満たされ、1 ラウンドの間よろめき状態になる。既によろめき状態であったクリーチャーは、代わりに 1 ラウンドの間眠りにつく。対象がアンデッドの場合、【判断力】修正値ラウンドの間よろめき状態になる。君はこの能力を 1 日 3 ＋【判断力】修正値回使うことができる。

死への守り（超常）：レベル 8 の時点で、君は半径 30 フィートの死から身を守るオーラを 1 日クレリック・レベルに等しいラウンドの間放つことができる。このラウンドは連続である必要はない。オーラの範囲内にいる生きているクリーチャーは、全ての即死効果と生命力吸収、そしてなんらかの負のレベルを与える効果を受けない。この効果は対処が既に得ていた負のレベルを取り除くことはないが、対象はこの効果を受けている間負のレベルによるペナルティを受けることはない。

領域呪文：1 レベル―デスウォッチ、2 レベル―ジェントル・リポウズ、3 レベル―スピーク・ウィズ・デッド、4 レベル―デス・ウォード、5 レベル―スレイ・リヴィング、6 レベル―アンデス・トゥ・デス、7 レベル―ディストラクション、8 レベル―ウェイブズ・オヴ・イグゾースチョン、9 レベル―ウェイル・オヴ・ザ・バンシー。

戦の領域

領域能力：君は神の聖戦士であり、信仰を守るためいつでも、そして喜んで敵と戦う。

戦の激怒（擬呪）：君は標準アクションでクリーチャー 1 体に触ることで、対象の近接攻撃のダメージ・ロールにクレリック・レベルの 1/2（最小 1）ポイントのボーナスを 1 ラウンドの間与える。君はこの能力を 1 日 3 ＋【判断力】修正値回使うことができる。

武器の達人（超常）：レベル 8 で、即行アクションとして、君は 1 日クレリック・レベルに等しいラウンドの間、戦闘特技の 1 つを使用できる。このラウンドは連続である必要はなく、君はこの能力を使う度に使用する特技を変更して構わない。ただし、使用する特技の前提は満たさなければならない。

領域呪文：1 レベル―マジック・ウェポン、2 レベル―スピリチュアル・ウェポン、3 レベル―マジック・ヴェストメント、4 レベル―ディヴァイン・パワー、5 レベル―フレイム・ストライク、6 レベル―ブレード・バリアー、7 レベル―パワー・ワード・ブラインド、8 レベル―パワー・ワード・スタン、9 レベル―パワー・ワード・キル。

栄光の領域

領域能力：君は神々の栄光によって満たされており、アンデッドの真なる敵である。さらに、君が正のエネルギー放出によってアンデッドを害する時、そのセーヴ DC は 2 上昇する。

栄光の手（擬呪）：君は自分の手を神々の光で輝かせ、標準アクションでクリーチャー 1 体を触ることで、対象が行う 1 回の【魅力】基準の技能判定か、【魅力】判定にクレリック・レベルのボーナスを与えることができる。この効果は 1 時間か、対象が効果を使用するまで続く。君はこの能力を 1 日 3 ＋【判断力】修正値回使うことができる。

神々しき存在感（超常）：レベル 8 の時点で、君は半径 30 フィートの神々しいオーラを 1 日クレリック・レベルに等しいラウンドの間放つことができる。このラウンドは連続である必要はない。オーラの範囲内にいる全ての仲間はサンクチュアリの呪文の効果を受ける。この効果の DC は 10 ＋クレリック・レベルの 1/2 ＋【判断力】修正値である。この能力の起動には標準アクションが必要である。仲間が範囲から出たり、攻撃を行った場合にその仲間への効果は切れる。君が攻撃を行った場合、君と全ての仲間への効果が切れる。

領域呪文：1 レベル―シールド・オヴ・フェイス、2 レベル―ブレス・ウェポン、3 レベル―シアリング・ライト、4 レベル―ホーリィ・スマイト、5 レベル―ライチャス・マイト、6 レベル―アンデス・トゥ・デス、7 レベル―ホーリィ・ソード、8 レベル―ホーリィ・オーラ、9 レベル―ゲート。

解放の領域

領域能力：君は自由の精神そのものであり、隷属と圧政に対するゆるぎない敵である。

解放（超常）：君は動きを阻害する効果を無視する能力を持つ。1 日クレリック・レベルに等しいラウンドの間、君はフリーダム・オヴ・ムーヴメントの影響下にあるかのように動きを阻害する魔法の影響を無視して動き回ることができる。この効果はそれが適応されるべき時が来ると自動的に発動される。効果の持続ラウンドは連続である必要はない。

自由の呼び声（超常）：レベル 8 で、君は半径 30 フィートの自由のオーラを 1 日クレリック・レベルに等しいラウンドの間放つことができる。このラウンドは連続である必要はない。オーラの範囲内にいる全ての仲間は混乱状態、組みつかれた状態、恐れ状態、恐慌状態、麻痺状態、押さえ込まれた状態、怯え状態にならない。オーラは効果を抑制するだけであり、範囲外に出たりオーラが終わった場合にはその状態に再びなる可能性がある。

領域呪文：1 レベル―リムーヴ・フィアー、2 レベル―リムーヴ・パラリシス、3 レベル―リムーヴ・カース、4 レベル―フリーダム・オヴ・ムーヴメント、5 レベル―ブレイク・エンチャントメント、6 レベル―グレーター・ディスペル・マジック、7 レベル―レフュージ、8 レベル―マインド・ブランク、9 レベル―フリーダム。

風の領域

領域能力：君は稲妻と霧、風、そして風のクリーチャーの往来を操ることができる。さらに、君は電気によるダメージに抵抗を得る。

電光の弓（擬呪）：標準アクションで、30 フィート以内の敵 1 体に向けて電気の火花を遠隔接触攻撃として飛ばすことができる。この火花は 1d6 ＋ 2 クレリック・レベルにつき 1 ポイントの［電気］ダメージを与える。君はこの能力を 1 日 3 ＋【判断力】修正値回使うことができる。

電気に対する抵抗（変則）：レベル 6 の時点で君は［電気］エネルギーに対する抵抗 10 を得る。抵抗はレベル 12 で 20 に増加する。レベル 20 で、君は［電気］への完全耐性を得る。

領域呪文：1 レベル―オブスキュアリング・ミスト、2 レベル―ウィンド・ウォール、3 レベル―ガシアス・フォーム、4 レベル―エア・ウォーク、5 レベル―コントロール・ウィンズ、6 レベル―チェイン・ライトニング、7 レベル―エレメンタル・ボディ Ⅳ（風のみ）、8 レベル―ワールウィンド、9 レベル―エレメンタル・スウォーム（風呪文のみ）。

狂気の領域

領域能力：君は心の深くに潜む狂気を受け入れ、その力を持って敵を狂気に陥れたり、能力の一部を犠牲にすることで他の能力を強化できる。

狂気の幻影（擬呪）：君は近接接触攻撃として狂気の幻影をクリーチャー 1 体に与えることができる。攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定の中から 1 つ選ぶ。対象はクレリック・レベルの 1/2（最小 1）のボーナスを選ばれた判定に得、選ばれなかった他の 2 つの判定に同じだけのペナルティを受ける。効果は 3 ラウンド続く。君はこの能力を 1 日 3 ＋【判断力】修正値回使うことができる。

狂気のオーラ（超常）：レベル 8 の時点で、君は半径 30 フィートの狂気のオーラを 1 日クレリック・レベルに等しいラウンドの間放つことができる。このラウンドは連続である必要はない。オーラの範囲内にいる全ての敵は DC10 ＋クレリック・レベルの 1/2 ＋【判断力】修正値の意志セーヴに成功しない限り、コンフュージョンの効果を受ける。効果は対象がオーラの範囲を離れたり、オーラが切れた時に切れる。意志セーヴに成功したクリーチャーは、このオーラの効果を 24 時間の間受けることはない。

領域呪文：1 レベル―レッサー・コンフュージョン、2 レベル―タッチ・オヴ・イディオシー、3 レベル―レイジ、4 レベル―コンフュージョン、5 レベル―ナイトメア、6 レベル―ファンタズマル・キラー、7 レベル―インサニティ、8 レベル―シンティレイティング・パターン、9 レベル―ウィアード。

共同体の領域

領域能力：君に触られると傷が治り、君の存在は団結心を向上させ、仲間の心の絆を強くする。

なだめの手（擬呪）：君は標準アクションでクリーチャー 1 体に触ることで、対象の非致傷ダメージを 1d6 ＋クレリック・レベルに等しいポイント治すことができる。さらに、対象の疲労状態、怯え状態、不調状態を癒す（これより深刻な状態には効果がない）。君はこの能力を 1 日 3 ＋【判断力】修正値回使うことができる。

結束力（超常）：レベル 8 の時点でこの能力を得る。君は君と 30 フィート以内の仲間が呪文や何かの効果の対象となった時、この能力を使用することで仲間自身のセーヴィング・スローではなく、君のセーヴィング・スローを使うことができる。それぞれの仲間はダイスを振る前にどちらの修正値を用いるか決める。この能力の使用は割り込みアクションである。君はレベル 8 の時に 1 日 1 回この能力を使え、レベル 8 を越える 4 レベル毎に使用回数が 1 回増える。

領域呪文：1 レベル―ブレス、2 レベル―シールド・アザー、3 レベル―プレイヤー、4 レベル―インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ、5 レベル―テレパシック・ボンド、6 レベル―ヒーローズ・フィースト、7 レベル―レフュージ、8 レベル―マス・キュア・クリティカル・ウーンズ、9 レベル―ミラクル。

幸運の領域

領域能力：君はツイており、いるだけで周囲に幸運を広める。

ちょっとしたツキ（擬呪）：君は同意するクリーチャー 1 体に標準アクションで接触することで、対象に小さな幸運を与える。次のラウンドの間、対象は d20 を振る場合 2 回振って、より好ましい結果を採用することができる。君はこの能力を 1 日 3 ＋【判断力】修正値回使うことができる。

良き運命（変則）：レベル 6 より、割り込みアクションとして、君は自分が振った 1 回の d20 ロールを結果が分かる前に振りなおすことができる。たとえ振りなおしたロールの結果が元々のロールより悪かったとしても振り直したロールの結果を用いなければならない。この能力はレベル 6 の時に 1 回使用でき、レベル 6 を越える 6 レベル毎に追加で 1 回使用できる。

領域呪文：1 レベル―トゥルー・ストライク、2 レベル―エイド、3 レベル―プロテクション・フロム・エナジー、4 レベル―フリーダム・オヴ・ムー

ヴメント、5 レベル―ブレイク・エンチャントメント、6 レベル―ミスリード、7 レベル―スペル・ターニング、8 レベル―モーメント・オヴ・プレシャンス、9 レベル―ミラクル。

高貴の領域

領域能力：君は偉大なるリーダーであり、君の信仰の教えに従う者達全てを鼓舞する。

鼓舞の言葉（擬呪）：標準アクションで、君は 30 フィート以内のクリーチャー 1 体に向けた鼓舞の言葉を発することができる。対象は攻撃ロール、技能判定、能力値判定、セーヴィング・スローに＋ 2 の士気ボーナスをクレリック・レベルの 1/2（最小 1）ラウンドの間得る。君はこの能力を 1 日 3 ＋【判断力】修正値回使うことができる。

統率力（変則）：レベル 8 の時点で、君は《統率力》のボーナス特技を得る。さらに、君が神格の教義を（いない場合はなんらかの聖なるコンセプトを）支援する限り、統率力値に＋ 2 のボーナスを得る。

領域呪文：1 レベル―ディヴァイン・フェイヴァー、2 レベル―エンスロール、3 レベル―マジック・ヴェストメント、4 レベル―ディサーン・ライズ、5 レベル―グレーター・コマンド、6 レベル―ギアス／クエスト、7 レベル―リパルション、8 レベル―デマンド、9 レベル―ストーム・オヴ・ヴェンジャンス。

工匠の領域

領域能力：君は物を直したり、命を吹き込んだり、無から物を作り出すことができる。

工匠の手（擬呪）：君はメンディングの呪文を破損した物を直すため、クレリック・レベルを術者レベルとして回数無制限に使うことができる。さらに、君は物体や人造クリーチャーに近接接触攻撃としてダメージを与えることができる。物体や人造クリーチャーは 1d6 ＋ 2 クレリック・レベルにつき 1 ポイントのダメージを受ける。この攻撃は対象のダメージ減少や硬度をクレリック・レベル分だけ無視する。君はこの能力を 1 日 3 ＋【判断力】修正値回使うことができる。

踊る武器（超常）：レベル 8 の時点で、君は接触した武器 1 つに 4 ラウンドの間ダンシングの特殊能力を付与することができる。君はレベル 8 の時に 1 日 1 回この能力を使え、レベル 8 を越える 4 レベル毎に使用回数が 1 回増える。

領域呪文：1 レベル―アニメイト・ロープ、2 レベル―ウッド・シェイプ、3 レベル―ストーン・シェイプ、4 レベル―マイナー・クリエイション、5 レベル―ファブリケイト、6 レベル―メジャー・クリエイション、7 レベル―ウォール・オヴ・アイアン、8 レベル―インスタント・サモンズ、9 レベル―プリズマティック・スフィアー。

刻印の領域

領域能力：変わった不気味な刻印に君は強力な魔法を見いだす。《巻物作成》をボーナス特技として得る。

破壊の刻印（擬呪）：標準アクションで、君は隣接するマスのいずれかに破壊の刻印を作り出すことができる。このマスに侵入したクリーチャーは 1d6 ＋クレリック 2 レベルにつき 1 ポイントのダメージを受ける。ルーンは［酸］［冷気］［電気］［火］いずれかのダメージを与える（刻印を作った時に決める）。刻印は透明であり、クレリック・レベルに等しいラウンドの間か、効果が解放されるまで持続する。他のクリーチャーが占めているマスに刻印を作り出すことはできない。刻印は解呪される場合、1 レベル呪文として扱われる。また、DC26 の〈知覚〉判定によって発見され、DC26 の〈装置無力化〉判定によって無効化される。君はこの能力を 1 日 3 ＋【判断力】修正値回使うことができる。

呪文の刻印（擬呪）：レベル 8 の時点で、君は破壊の刻印に呪文を付加し、刻印を起動させたクリーチャーがダメージに加えて呪文の効果を受けるようにできる。付加する呪文は君が使える最もレベルの高い呪文より 1 レベル低くなければならず、1 体、あるいは複数体のクリーチャーをターゲットとするものでなければならない。通常呪文が何体に影響するかに関係なく、刻印に付加された呪文はそれを起動させたクリーチャー 1 体にのみ作用する。

領域呪文：1 レベル―イレイズ、2 レベル―シークレット・ページ、3 レベル―グリフ・オヴ・ウォーディング、4 レベル―エクスプルーシヴ・ルーン、5 レベル―レッサー・プレイナー・バインディング、6 レベル―グレーター・グリフ・オヴ・ウォーディング、7 レベル―インスタント・サモンズ、8 レベル―シンボル・オヴ・デス、9 レベル―テレポーテーション・サークル。

混沌の領域

領域能力：君に触れられた命や武器は混沌に満たされ、君はその無秩序な状態を楽しむ。

混沌の手（擬呪）：君は近接接触攻撃で対象に混沌の力を付与する。次のラウンドの間、対象が d20 を振る時、対象はダイスを 2 つ振ってより好ましくないほうの目を採用しなければならない。君はこの能力を 1 日 3 ＋【判断力】修正値回使うことができる。

混沌の刃（超常）：レベル 8 の時点で、君は接触した武器 1 つにアナーキックの特殊能力を付与することができる。この効果はクレリック・レベルの 1/2 ラウンド持続する。君はレベル 8 の時に 1 日 1 回この能力を使え、レベル 8 を越える 4 レベル毎に使用回数が 1 回増える。

領域呪文：1 レベル―プロテクション・フロム・ロー、2 レベル―アライン・ウェポン（混沌のみ）、3 レベル―マジック・サークル・アゲンスト・ロー、4 レベル―ケイオス・ハンマー、5 レベル―ディスペル・ロー、6 レベル―アニメイト・オブジェクツ、7 レベル―ワード・オヴ・ケイオス、8 レベル―クローク・オヴ・ケイオス、9 レベル―サモン・モンスター IX（混沌のみ）。

死の領域

領域能力：君が触ると生者は血を流し、君は死者と共にいると落ち着く。

出血の手（擬呪）：近接接触攻撃として、君はクリーチャー 1 体が毎ラウンド 1d6 ポイントのダメージを受けるような傷を作る。この効果はクレリック・レベルの 1/2 ラウンド（最小 1 ラウンド）か、DC15 の〈治療〉技能判定に成功するか、ダメージを治療するなんらかの効果を対象が受けるまで持続する。君はこの能力を 1 日 3 ＋【判断力】修正値回使うことができる。

死の抱擁（変則）：レベル 8 より、君は負のエネルギー放出によってダメージを受ける代わりに回復するようになる。負のエネルギー放出がアンデッドを対象にした場合、君はエリア内にいるアンデッドであるかのようにヒット・ポイントが回復する。

領域呪文：1 レベル―コーズ・フィアー、2 レベル―デス・ネル、3 レベル―アニメイト・デッド、4 レベル―デス・ウォード、5 レベル―スレイ・リヴィング、6 レベル―クリエイト・アンデッド、7 レベル―ディストラクション、8 レベル―クリエイト・グレーター・アンデッド、9 レベル―ウェイル・オヴ・ザ・バンシー。

（PRD 外）ファラズマの友好的な死の領域：悪でないファラズマのクレリックは領域呪文を以下に置き換えることができる。3 レベル―スピーク・ウィズ・デッド、6 レベル―アンティライフ・シェル、8 レベル―シンボル・オヴ・デス [ソース]

守護の領域

領域能力：信仰は君にとってもっとも大きな保護であり、その信仰を使って他者を守ることもできる。さらに、君はセーヴィング・スローに＋ 1 の抵抗ボーナスを得る。このボーナスは 5 レベル毎に＋ 1 される。

抵抗の手（擬呪）：標準アクションで味方に触ることにより、君のセーヴィング・スローへの抵抗ボーナスを 1 分の間味方に与えることができる。その間君はボーナスを失う。君はこの能力を 1 日 3 ＋【判断力】修正値回使うことができる。

守護のオーラ（超常）：レベル 8 の時点で、君は半径 30 フィートの守護のオーラを 1 日クレリック・レベルに等しいラウンドの間放つことができる。このラウンドは連続である必要はない。君とオーラの範囲内にいる全ての味方は AC に＋ 1 の反発ボーナスを得、全てのエネルギー（［酸］、［冷気］、［電気］、［火］、［音波］）への抵抗 5 を得る。AC への反発ボーナスはレベル 8 を超える 4 レベル毎に＋ 1 され、エネルギーへの抵抗はレベル 14 の時点で 10 になる。

領域呪文：1 レベル―サンクチュアリ、2 レベル―シールド・アザー、3 レベル―プロテクション・フロム・エナジー、4 レベル―スペル・イミュニティ、5 レベル―スペル・レジスタンス、6 レベル―アンティマジック・フィールド、7 レベル―リパルション、8 レベル―マインド・ブランク、9 レベル―プリズマティック・スフィアー。

植物の領域

領域能力：君は緑に慰めを見いだし、守りの茨を育て、植物と会話する。

樹木の拳（超常）：フリー・アクションで君の手は木のように硬くなり、小さなとげに覆われる。この間、君の素手打撃は機会攻撃を誘発せず、致傷ダメージを与え、クレリック・レベルの 1/2 のボーナス（最低＋ 1）をダメージに得る。この能力は 1 日に 3 ＋【判断力】修正値ラウンドの間使うことができる。このラウンドは連続である必要はない。

棘の鎧（超常）：レベル 6 の時点で、君はフリー・アクションで肌から木の棘を生やすことができるようになる。この効果が働いている間、君を素手打撃、あるいは間合いを持たない近接武器で攻撃した場合、攻撃者は 1d6 ＋クレリック 2 レベルにつき 1 ポイントの刺突ダメージを受ける。君はこの効果を 1 日クレリック・レベルに等しいラウンドの間作り出せる。このラウンドは連続である必要はない。

領域呪文：1 レベル―エンタングル、2 レベル―バークスキン、3 レベル―プラント・グロウス、4 レベル―コマンド・プランツ、5 レベル―ウォール・オヴ・ソーンズ、6 レベル―リペル・ウッド、7 レベル―アニメイト・プランツ、8 レベル―コントロール・プランツ、9 レベル―シャンブラー。

善の領域

領域能力：君は人生と魂をかけて善と浄化を行うことを誓った。

善の手（擬呪）：君は標準アクションでクリーチャー 1 体を触ることにより、対象の攻撃ロール、技能判定、能力値判定、セーヴィング・スローにクレリック・レベルの 1/2（最小 1）の清浄ボーナスを 1 ラウンドの間与えることができる。君はこの能力を 1 日 3 ＋【判断力】修正値回使うことができる。

聖なる槍（超常）：レベル 8 で、君は接触した武器 1 つにホーリィの特殊能力を付与することができる。この効果はクレリック・レベルの 1/2 ラウンド持続する。君はレベル 8 の時に 1 日 1 回この能力を使え、レベル 8 を越える 4 レベル毎に使用回数が 1 回増える。

領域呪文：1 レベル―プロテクション・フロム・イーヴル、2 レベル―アライン・ウェポン（善のみ）、3 レベル―マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル、4 レベル―ホーリィ・スマイト、5 レベル―ディスペル・イーヴル、6 レベル―ブレード・バリアー、7 レベル―ホーリィ・ワード、8 レベル―ホーリィ・オーラ、9 レベル―サモン・モンスター IX（善呪文のみ）。

太陽の領域

領域能力：君は純粋で焼けつく太陽の光の中に真実を見て、その祝福や怒りを呼び出すことで偉大な業績を上げる。

太陽の祝福（超常）：正のエネルギー放出でアンデッドにダメージを与える際、クレリック・レベルを与えるダメージに加える。さらに、アンデッドはそのエネルギー放出抵抗をセーヴに加えることができない。

後光（超常）：レベル 8 の時点で、30 フィート半径の後光を 1 日クレリック・レベルに等しいラウンドの間放つことができる。このラウンドは連続である必要はない。この効果はデイライトの呪文と同様の効果がある。さらに、範囲内のアンデッドは範囲内にいる間毎ラウンド、クレリック・レベルに等しいポイントのダメージを受ける。［闇］の呪文や擬似呪文能力は、範囲内に持ち込まれた場合自動的に解呪される。

領域呪文：1 レベル―エンデュア・エレメンツ、2 レベル―ヒート・メタル、3 レベル―シアリング・ライト、4 レベル―ファイアー・シールド、5 レベル―フレイム・ストライク、6 レベル―ファイアー・シーズ、7 レベル―サンビーム、8 レベル―サンバースト、9 レベル―プリズマティック・スフィアー。

旅の領域

領域能力：君は探検家であり、足で、そして魔法でのシンプルな旅の楽しみの中に喜びを見いだす。君の基本移動速度は 10 フィート上昇する。

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

次元渡り（擬呪）：レベル 8 の時点で、君は移動アクションで 1 日辺り合計でクレリック・レベルにつき 10 フィートの距離の瞬間移動を行うことができる。この瞬間移動は 5 フィート単位で行わなければならず、機会攻撃を誘発しない。また、目的地に視線が通っている必要がある。君は他の同意するクリーチャーを一緒に運ぶこともできるが、それぞれのクリーチャーにつき、移動距離を同じだけ消費する。

領域呪文：1 レベル―ロングストライダー、2 レベル―ロケート・オブジェクト、3 レベル―フライ、4 レベル―ディメンジョン・ドア、5 レベル―

テレポート、6 レベル―ファインド・ザ・パス、7 レベル―グレーター・テレポート、8 レベル―フェイズ・ドア、9 レベル―アストラル・プロジェクション。

地の領域

領域能力：君は大地と金属、岩石に精通しており、酸の矢を飛ばしたり、地のクリーチャーに命令することができる。

酸の矢（擬呪）：標準アクションで、30 フィート以内の敵 1 体に向けて酸の矢を遠隔接触攻撃として飛ばすことができる。この矢は 1d6 ＋ 2 クレリック・レベルにつき 1 ポイントの［酸］ダメージを与える。君はこの能力を 1 日 3 ＋【判断力】修正値回使うことができる。

酸に対する抵抗（変則）：レベル 6 の時点で君は［酸］エネルギーに対する抵抗 10 を得る。抵抗はレベル 12 で 20 に増加する。レベル 20 で、君は［酸］への完全耐性を得る。

領域呪文：1 レベル―マジック・ストーン、2 レベル―ソフン・アース・アンド・ストーン、3 レベル―ストーン・シェイプ、4 レベル―スパイク・ストーンズ、5 レベル―ウォール・オヴ・ストーンズ、6 レベル―ストーンスキン、7 レベル―エレメンタル・ボディ Ⅳ（地のみ）、8 レベル―アース・クウェイク、9 レベル―エレメンタル・スウォーム（地呪文のみ）。

力の領域

領域能力：力と筋力の中に真実はある。信仰は君に途方もない腕力を与えた。

力の招来（擬呪）：標準アクションで、君は触った対象の筋力を大きく増加させる。1 ラウンドの間、対象はクレリック・レベルの 1/2（最小 1）の強化ボーナスを近接攻撃ロール、【筋力】を用いる戦技判定、【筋力】を用いる技能判定、そして【筋力】判定に得る。君はこの能力を 1 日 3 ＋【判断力】修正値回使うことができる。

神々の力（超常）：レベル 8 の時点で、君は 1 日クレリック・レベルに等しいラウンドの間、クレリック・レベルに等しいポイントの強化ボーナスを【筋力】に得る。このボーナスは【筋力】を用いる技能判定、そして【筋力】判定にのみ有効である。このラウンドは連続である必要はない。

領域呪文：1 レベル―エンラージ・パーソン、2 レベル―ブルズ・ストレンクス、3 レベル―マジック・ヴェストメント、4 レベル―スペル・イミュニティ、5 レベル―ライチャス・マイト、6 レベル―ストーン・スキン、7 レベル―グラスピング・ハンド、8 レベル―クレンチト・フィスト、9 レベル―クラッシング・ハンド。

知識の領域

領域能力：君は学者であり、伝説を知る賢者でもある。さらに、君は全ての〈知識〉技能をクラス技能とする。

伝承の守り手（擬呪）：君はクリーチャー 1 体に触ることでその能力と弱点を知ることができる。近接接触攻撃に成功することで、君は適切な知識技能判定に成功したかのように対象の情報を得ることができる。その技能判定の達成値は、15 ＋クレリック・レベル＋【判断力】修正値である。

遠距離知覚（擬呪）：レベル 6 から、君はクレアヴォイアンス／クレアオーディエンスを無制限に、君のクレリック・レベルを術者レベルとして発動することができる。君はこの能力を 1 日クレリック・レベルに等しいラウンドまで利用できる。このラウンドは連続である必要はない。

領域呪文：1 レベル―コンプリヘンド・ランゲージズ、2 レベル―ディテクト・ソウツ、3 レベル―スピーク・ウィズ・デッド、4 レベル―ディヴィネーション、5 レベル―トゥルー・シーイング、6 レベル―ファインド・ザ・パス、7 レベル―レジェンド・ローア、8 レベル―ディサーン・ロケーション、9 レベル―フォアサイト。

秩序の領域

領域能力：君は厳格で規律正しい法の規準に従っており、そのような行為によって皆を啓蒙する。

秩序の手（擬呪）：君は標準アクションで同意するクリーチャー 1 体を触ることで、対象を神の秩序で満たし 1 ラウンドのあいだその全ての攻撃ロール、技能判定、能力値判定、セーヴィング・スローにおける d20 ロールにおいて 11 が出たかのように扱うことができる。君はこの能力を 1 日 3 ＋【判断力】修正値回使うことができる。

秩序の杖（超常）：レベル 8 で、君は接触した武器 1 つにアクシオマティックの特殊能力を付与することができる。この効果はクレリック・レベルの 1/2 ラウンド持続する。君はレベル 8 の時に 1 日 1 回この能力を使え、レベル 8 を越える 4 レベル毎に使用回数が 1 回増える。

領域呪文：1 レベル―プロテクション・フロム・ケイオス、2 レベル―アライン・ウェポン（秩序のみ）、3 レベル―マジック・サークル・アゲンスト・ケイオス、4 レベル―オーダーズ・ラス、5 レベル―ディスペル・ケイオス、6 レベル―ホールド・モンスター、7 レベル―ディクタム、8 レベル―シールド・オヴ・ロー、9 レベル―サモン・モンスター Ⅸ（秩序のみ）。

治癒の領域

領域能力：君の手は痛みと死を寄せ付けず、君の治癒魔法は特に活力にあふれ、効果が高い。

死の調伏（擬呪）：君は標準アクションで生きているクリーチャー 1 体を触り、対象の hp を 1d4 ＋クレリック・レベル 2 につき 1 ポイント回復させる。君はこの能力を hp が 0 未満のクリーチャーにのみ使える。君はこの能力を 1 日 3 ＋【判断力】修正値回使うことができる。

癒し手の祝福（超常）：レベル 6 で、君が発動するキュア系呪文は《呪文威力強化》されたかのように扱われ、回復量が 50%増える。この効果はキュア系呪文でアンデッドにダメージを与える場合には効果がない。また、《呪文威力強化》の呪文修正特技とは重ならない。

領域呪文：1 レベル―キュア・ライト・ウーンズ、2 レベル―キュア・モデレット・ウーンズ、3 レベル―キュア・シリアス・ウーンズ、4 レベル―キュア・クリティカル・ウーンズ、5 レベル―ブレス・オヴ・ライフ、6 レベル―ヒール、7 レベル―リジェネレイト、8 レベル―マス・キュア・クリティカル・ウーンズ、9 レベル―マス・ヒール。

天候の領域

領域能力：君は嵐と空に対して力を発揮し、神々の怒りを下界へと呼び下ろすことができる。

暴風の爆発（擬呪）：標準アクションで、30 フィート以内の敵 1 体に向けて爆発的な嵐を遠隔接触攻撃として飛ばすことができる。この嵐は 1d6 ＋ 2 クレリック・レベルにつき 1 ポイントの非致傷ダメージを与える。さらに、対象は雨と風にもまれ、1 ラウンドの間攻撃ロールに－ 2 のペナルティを受ける。君はこの能力を 1 日 3 ＋【判断力】修正値回使うことができる。

雷の君主（擬呪）：レベル 8 の時点で、君は 1 日クレリック・レベルに等しい本数までの雷を落とすことができる。君は 1 回の標準アクションで好きなだけ雷を落とすことができるが、同じ対象に 2 本以上を落とすことはできず、どの 2 体の対象を取っても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない。その他の点に関しては、この能力はコール・ライトニングの呪文と同じように機能する。

領域呪文：1 レベル―オブスキュアリング・ミスト、2 レベル―フォッグ・クラウド、3 レベル―コール・ライトニング、4 レベル―スリート・ストーム、5 レベル―アイス・ストーム、6 レベル―コントロール・ウィンズ、7 レベル―コントロール・ウェザー、8 レベル―ワールウィンド、9 レベル―ストーム・オヴ・ヴェンジャンス。

動物の領域

領域能力：君は動物としゃべることができ、容易に親しくなれる。さらに、〈知識：自然〉がクラス技能として扱われる。

スピーク・ウィズ・アニマルズ（擬呪）：君は 1 日 3 ＋クレリック・レベルに等しいラウンドの間、スピーク・ウィズ・アニマルズの呪文のように動物としゃべることができる。

動物の相棒（変則）：レベル 4 の時点で、君はドルイドの同名の能力と同様に動物の相棒を得る。この効果に関する君の有効ドルイド・レベルは（クレリック・レベル－ 3）である。“ 自然との絆 ” の能力を通じてこの領域を選択したドルイドは、動物の相棒の能力を決める際に（ドルイド・レベル－ 3）を基準とする。

領域呪文：1 レベル―カーム・アニマルズ、2 レベル―ホールド・アニマル、3 レベル―ドミネイト・アニマル、4 レベル―サモン・ネイチャーズ・アライ IV（動物のみ）、5 レベル―ビースト・シェイプ III（動物のみ）、6 レベル―アンティライフ・シェル、7 レベル―アニマル・シェイプス、8 レベル―サモン・ネイチャーズ・アライ VIII（動物のみ）、9 レベル―シェイプチェンジ。

破壊の領域

領域能力：君は破滅と蹂躙を好み、極めて破壊力のある攻撃を放つことができる。

破壊的な一撃（超常）：君は破壊的な一撃のパワーを得る：この超常能力により 1 回の近接攻撃はダメージ・ロールに君のクレリック・レベルの 1/2（最低 1）に等しい士気ボーナスを持つ。君は破壊的な一撃を攻撃を行う前に宣言しなければならない。君はこの能力を 1 日 3 ＋【判断力】修正値回使うことができる。

破壊的なオーラ（超常）：レベル 8 の時点で、君は半径 30 フィートの破壊のオーラを 1 日クレリック・レベルに等しいラウンドの間放つことができる。このオーラの範囲内にいる全ての目標に対する攻撃（自身を含む）はダメージにクレリック・レベルの 1/2 の士気ボーナスがつき、全てのクリティカル可能状態は自動的にクリティカル・ヒットになる。このラウンドは連続している必要はない。

領域呪文：1 レベル―トゥルー・ストライク、2 レベル―シャター、3 レベル―レイジ、4 レベル―インフリクト・クリティカル・ウーンズ、5 レベル―シャウト、6 レベル―ハーム、7 レベル―ディスインテグレイト、8 レベル―アースクウェイク、9 レベル―インプロージョン。

火の領域

領域能力：君は火を呼び起こし、地獄の業火の化け物に命令し、その体は焼けることがない。

炎の矢（擬呪）：標準アクションで、30 フィート以内の敵 1 体に向けて聖なる炎の矢を遠隔接触攻撃として放つことができる。この矢は 1d6 ＋ 2 クレリック・レベルにつき 1 ポイントの［火］ダメージを与える。君はこの能力を 1 日 3 ＋【判断力】修正値回使うことができる。

火に対する抵抗（変則）：レベル 6 の時点で君は［火］エネルギーに対する抵抗 10 を得る。抵抗はレベル 12 で 20 に増加する。レベル 20 で、君は［火］への完全耐性を得る。

領域呪文：1 レベル―バーニンズ・ハンズ、2 レベル―プロデュース・フレイム、3 レベル―ファイアーボール、4 レベル―ウォール・オヴ・ファイアー、5 レベル―ファイアー・シールド、6 レベル―ファイアー・シーズ、7 レベル―エレメンタル・ボディ IV（火のみ）、8 レベル―インセンディエリ・クラウド、9 レベル―エレメンタル・スウォーム（火呪文のみ）。

魔法の領域

領域能力：君は神秘的な事物の学徒であり、純粋な魔法の力に神聖を見いだす。

従者の見えざる手（超常）：君は持っている近接武器を飛ばして敵を攻撃させた後、即座に手に戻すことができる。標準アクションで、射程 30 フィートで 1 回の攻撃を行う。この攻撃は投擲武器による射撃攻撃として扱われるが、攻撃ロールには【敏捷力】修正値の代わりに【判断力】修正値を使う（ただしダメージは通常通り【筋力】による）。この能力によって戦技を試みることはできない。君はこの能力を 1 日 3 ＋【判断力】修正値回使うことができる。

解呪の手（擬呪）：レベル 8 で、君は近接接触攻撃として対象型のディスペル・マジックの効果を発動させることができる。この能力はレベル 8 で 1 回使え、レベル 8 を越える 4 レベル毎に追加で 1 回使える。

領域呪文：1 レベル―アイデンティファイ、2 レベル―マジック・マウス、3 レベル―ディスペル・マジック、4 レベル―インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ、5 レベル―スペル・レジスタンス、6 レベル―アンティマジック・フィールド、7 レベル―スペル・ターニング、8 レベル―プロテクション・フロム・スペルズ、9 レベル―メイジズ・ディスジャンクション。

水の領域

領域能力：君は水と霧、氷を操り、水のクリーチャーを召喚し、冷気に耐性を持つ。

氷柱（擬呪）：標準アクションで、30 フィート以内の敵 1 体に向けて君は指先からつららを遠隔接触攻撃として飛ばすことができる。このつららは 1d6 ＋ 2 クレリック・レベルにつき 1 ポイントの［冷気］ダメージを与える。君はこの能力を 1 日 3 ＋【判断力】修正値回使うことができる。

冷気に対する抵抗（変則）：レベル 6 の時点で、で君は［冷気］エネルギーに対する抵抗 10 を得る。抵抗はレベル 12 で 20 に増加する。レベル 20 で、君は［冷気］への完全耐性を得る。

領域呪文：1 レベル―オブスキュアリング・ミスト、2 レベル―フォッグ・クラウド、3 レベル―ウォーター・ブリージング、4 レベル―コントロール・ウォーター、5 レベル―アイス・ストーム、6 レベル―コーン・オヴ・コー

ルド、7 レベル―エレメンタル・ボディ Ⅳ（水のみ）、8 レベル―ホリッド・ウィルティング、9 レベル―エレメンタル・スウォーム（水呪文のみ）。

魅了の領域

領域能力：君に触られたり微笑まれたりするだけで敵はまごつき、惑わせられる。そして君は神の如く美しく優雅である。

幻惑の手（擬呪）：君は近接接触攻撃に成功することで対象の生きているクリーチャーを 1 ラウンドの間幻惑状態にすることができる。君のクレリック・レベルより多くのヒット・ダイスを持つクリーチャーはこの効果を受けない。君はこの能力を 1 日 3 ＋【判断力】修正値回使うことができる。

魅力的な微笑み（擬呪）：レベル 8 の時点で、君はチャーム・パースンを即行アクションで、DC10 ＋クレリック・レベルの 1/2 ＋【判断力】修正値で発動できる。君のこの効果によって魅了できるのは 1 人までで、2 人以上を同時に魅了することはできない。この効果が有効な合計持続時間は 1 日にクレリック・レベルに等しいラウンドまでである。このラウンドは連続である必要はなく、君は魅了をフリー・アクションで解除することができる。対象がセーヴに成功してもしなくても、この能力の使用は合計持続時間を 1 ラウンド減少させる。

領域呪文：1 レベル―チャーム・パースン、2 レベル―カーム・エモーションズ、3 レベル―サジェスチョン、4 レベル―ヒロイズム、5 レベル―チャーム・モンスター、6 レベル―ギアス／クエスト、7 レベル―インサニティ、8 レベル―デマンド、9 レベル―ドミネイト・モンスター。

闇の領域

領域能力：君は影と闇を操る。さらに、君は《無視界戦闘》をボーナス特技として得る。

闇の手（擬呪）：近接接触攻撃として、君はクリーチャー 1 体の視界を影と闇で満たす。対象は他の全てのクリーチャーを視認困難であると見なし、20％の失敗確率を攻撃ロールに受ける。この効果はクレリック・レベルの 1/2 ラウンド（最小 1 ラウンド）持続する。君はこの能力を 1 日 3 ＋【判断力】修正値回使うことができる。

闇の目（超常）：レベル 8 以降、君の視界は灯りの状況によって損なわれることはなくなる。この効果は、たとえそれが完全な暗闇であったり、魔法による暗闇であっても効果を発揮する。君はこの能力を 1 日クレリック・レベルの 1/2 ラウンドまで使える。このラウンドは連続である必要はない。

領域呪文：1 レベル―オブスキュアリング・ミスト、2 レベル―ブラインドネス／デフネス（盲目効果のみ）、3 レベル―ディーパー・ダークネス、4 レベル―シャドウ・カンジュレーション、5 レベル―サモン・モンスター Ⅴ（1d3 体のシャドウを召喚）、6 レベル―シャドウ・ウォーク、7 レベル―パワー・ワード・ブラインド、8 レベル―グレーター・シャドウ・エヴォケーション、9 レベル―シェイズ。

ソーサラー Sorcerer

生来の魔法的な血脈の子孫、神格に選ばれし者、魔物の落とし仔、運命や伝説に翻弄されし者、あるいは偶然に不安定な魔法の力を発現させた者。

ソーサラーは自分たちの事を優れた秘術の能力を持ち、一部の者のみが可能な形でその力を引き出せると理解している。彼らは生命力を消費して魔力を生み出すため、その魂は魔法に蝕まれ続け、徐々に魔法の妙を学んでいく。一方で瞑想や戒律、持って生まれた才能を開花させる、他人から魔力を与えられるなどによりコントロールし、爆発的に生じる魔力を支配する。他の魔法使いは魔法を恩恵や研究すべき分野と捉え、その習熟に生涯を捧げるのに対し、彼らは自分の人生のために魔法を使う。いずれにせよソーサラーは他の魔法使いのように魔法を恩恵や研究すべき分野と捉えて生涯を取得に捧げることはせず、魔法を持ってして自らの人生を謳歌しているのだ。

役割：ソーサラーはわずかな好みの呪文を数多く使うあたりに長所があり、よって強力な戦闘魔術師となりうる。特定の呪文に慣れ親しみ、変えることなく使い続けることで、ソーサラーはよく、他の術者であれば見落としてしまうような、新しくて多目的な呪文の使いかたを発見する。彼らの血脈はまた、彼らに追加の能力を与えるがゆえに、似たようなソーサラーというものは世に存在していない。

属性：どれでも。
ヒット・ダイスの種類：d6。

クラス技能

ソーサラーのクラス技能は、以下の通り：〈威圧〉【魅】、〈鑑定〉【知】、〈呪文学〉【知】、〈職能〉【判】、〈製作〉【知】、〈知識：神秘学〉【知】、〈はったり〉【魅】、〈飛行〉【敏】、〈魔法装置使用〉【魅】。

レベル上昇毎の技能ポイント：2＋【知力】修正値。

クラスの特徴

ソーサラーのクラスの特徴は以下の通り。

セオーニ　Seoni

武器と防具の習熟：ソーサラーは全ての単純武器に《習熟》している。彼らはいかなる鎧／盾にも《習熟》していない。あらゆる種類の鎧はソーサラーが呪文を使うのに必要な身振りを妨げ、動作要素を含む呪文失敗の要因となる。

呪文：ソーサラーはウィザード／ソーサラー呪文リストから選択された秘術呪文を使用する。ソーサラーは修得している呪文を準備なしに思うときに発動できる。呪文を学ぶ、あるいは発動するには 10 ＋呪文レベル以上の【魅力】値がなければならない。ソーサラーの呪文に対するセーヴィング・スローには 10 ＋呪文レベル＋【魅力】修正値を難易度として用いる。

他の呪文の使い手と同様に、ソーサラーは 1 日に使用できる呪文の数が呪文レベルごとに決まっている。表 4-12 にはソーサラーが基本的に使用できる呪文数が記されている。加えてソーサラーは高い【魅力】を有していれば 1 日毎にボーナス呪文を得る。

ソーサラーの呪文選択は極めて限られている。ゲーム開始時、ソーサラーは 4 つの 0 レベル呪文と、2 つの 1 レベル呪文を選択する。その後、ソーサラー・レベルを得るごとに、表：ソーサラーの呪文修得数に従って 1 つかそれ以上の新しい呪文を修得できる（1 日の呪文数と違い、【魅力】の高低は修得呪文数に影響を与えない；表：ソーサラーの呪文修得数の値は固定値なのである）。これらの新しく修得される呪文は、ウィザード／ソーサラー呪文リストから選択された一般的な呪文でも、研究を通じて得た珍しい呪文であっても良い。

4 レベル、あるいは以降の 2 レベル（6 レベル、8 レベル・・・）毎に、ソーサラーは新しい呪文と既に修得した呪文を置き換えることができる。この場合、ソーサラーは古い呪文を失い、かわりに新しい呪文を得る。新しい呪文の呪文レベルは入れ替わられる呪文と同じ呪文レベルでなければならない。呪文の入れ替えは既定のレベルに達するごとに 1 つの呪文でしか行えず、新しい呪文を得るときに同時に行わねばならない。

ウィザードやクレリックと違い、ソーサラーは事前に呪文の準備をする必要がない。彼らは修得した呪文をいつでも、そのレベルの呪文数を使い切るまで使用できる。事前にどの呪文を発動するかを決めておく必要はないのだ。

血脈：全てのソーサラーは呪文、ボーナス特技、追加クラス技能、

表：ソーサラー

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健	反応	意志	特殊	1 日の呪文数 1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th	9th
1st	＋0	＋0	＋0	＋2	血脈の力、初級秘術呪文、《物質要素省略》	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2nd	＋1	＋0	＋0	＋3		4	—	—	—	—	—	—	—	—
3rd	＋1	＋1	＋1	＋3	血脈の力、血脈の呪文	5	—	—	—	—	—	—	—	—
4th	＋2	＋1	＋1	＋4		6	3	—	—	—	—	—	—	—
5th	＋2	＋1	＋1	＋4	血脈の呪文	6	4	—	—	—	—	—	—	—
6th	＋3	＋2	＋2	＋5		6	5	3	—	—	—	—	—	—
7th	＋3	＋2	＋2	＋5	血脈の特技、血脈の呪文	6	6	4	—	—	—	—	—	—
8th	＋4	＋2	＋2	＋6		6	6	5	3	—	—	—	—	—
9th	＋4	＋3	＋3	＋6	血脈の力、血脈の呪文	6	6	6	4	—	—	—	—	—
10th	＋5	＋3	＋3	＋7		6	6	6	5	3	—	—	—	—
11th	＋5	＋3	＋3	＋7	血脈の呪文	6	6	6	6	4	—	—	—	—
12th	＋6／＋1	＋4	＋4	＋8		6	6	6	6	5	3	—	—	—
13th	＋6／＋1	＋4	＋4	＋8	血脈の特技、血脈の呪文	6	6	6	6	6	4	—	—	—
14th	＋7／＋2	＋4	＋4	＋9		6	6	6	6	6	5	3	—	—
15th	＋7／＋2	＋5	＋5	＋9	血脈の力、血脈の呪文	6	6	6	6	6	6	4	—	—
16th	＋8／＋3	＋5	＋5	＋10		6	6	6	6	6	6	5	3	—
17th	＋8／＋3	＋5	＋5	＋10	血脈の呪文	6	6	6	6	6	6	6	4	—
18th	＋9／＋4	＋6	＋6	＋11		6	6	6	6	6	6	6	5	3
19th	＋9／＋4	＋6	＋6	＋11	血脈の特技、血脈の呪文	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20th	＋10／＋5	＋6	＋6	＋12	血脈の力	6	6	6	6	6	6	6	6	6

そして様々な特殊能力を引き継ぐ魔力の源を持っている。この源は血の繋がりか、かつて肉親とクリーチャーのあいだで生じた特別な出来事によりもたらされている。例えば、あるソーサラーはドラゴンを遠い祖先に持っているし、あるソーサラーは祖父の代で悪魔とおぞましき契約を結んでいる。源の違いによらず、その影響はソーサラーのレベルに応じて顕れる。ソーサラーは最初のソーサラー・レベルを得る際に血脈がなんであるかを決定しなければならない。一度決定された血脈は変更することができない。

3 レベル時と、以降の 2 レベル毎において、ソーサラーは血脈からもたらされる呪文を修得することができる。これらの呪文は表：ソーサラーの呪文修得数の数に加えて修得する。これらの呪文はレベル上昇時の入れ替えの対象とすることはできない。

7 レベル時と、以降の 6 レベル毎において、ソーサラーは血脈ごとのリストに特定された特技をボーナス特技として得ることができる。ソーサラーはこれらのボーナス特技の前提条件を満たしている必要がある。

初級秘術呪文：ソーサラーは表 " ソーサラーの修得呪文数 " 上の " 修得呪文数 " の項目に記載されているとおりの、一定数の初級秘術呪文、すなわち 0 レベル呪文をいくつか知っている。これらの呪文は他の呪文と同様に発動できるが、いかなる呪文スロットを消費することもなく、再度使用することができる。

《物質要素省略》：ソーサラーは 1 レベル時に《物質要素省略》をボーナス特技として獲得する。

ソーサラーの血脈

以下に示される血脈はソーサラーが力を引き出すことの可能な源の一部である。特記なき限り、多くのソーサラーは秘術の血脈 arcane bloodline に属していると考える。

異形　Aberrant

君の血脈は異質で奇怪な穢れを有している。君は奇妙な思考と、名状しがたい見方で物事の解決に当たる傾向がある。ゆっくりと時間をかけて、穢れは君の体の形までも変形させていく。

クラス技能：〈知識：ダンジョン探検〉。

ボーナス呪文：エンラージ・パースン（3 レベル）、シー・インヴィジビリティ（5 レベル）、タンズ（7 レベル）、ブラック・テンタクルズ（9 レベル）、フィーブルマインド（11 レベル）、ヴェイル（13 レベル）、プレイン・シフト（15 レベル）、マインド・ブランク（17 レベル）、シェイプチェンジ（19 レベル）。

ボーナス特技：《戦闘発動》、《武器落とし強化》、《組みつき強化》、《イニシアチブ強化》、《素手打撃強化》、《鋼の意志》、《呪文音声省略》、《技能熟練（〈知識：ダンジョン知識〉）》。

血脈の秘法：（ポリモーフ）の副系統の呪文を使用する際、呪文の効果時間は 50%（最低 1 ラウンド）延長される。この効果は《呪文持続時間延長》の効果と累積しない。

血脈の力：異形のソーサラーはレベルの上昇にともない、その穢れた遺産がしるしとして顕れる。しかし、それらは使用時のみ見える形で現れる。

酸の光線（擬呪）：1 レベルから、君は酸の光線を 30 フィート以内の敵に遠隔接触攻撃として標準アクションで放つことができる。酸の光線は、1d6 ポイントと術者レベル 2 ごとに＋ 1 のダメージを与える。君はこの能力を 1 日に 3 ＋【魅】修正に等しい回数だけ使用できる。

長き腕（変則）：3 レベルにおいて、君は近接接触攻撃を行う際の間合いが 5 フィート延長される。この能力では機会攻撃範囲は拡張されない。延長される距離は 11 レベルにおいて 10 フィートに、17 レベルにおいて 15 フィートにそれぞれ拡張される。

怪異なる構造（変則）：9 レベルにおいて、君の身体構造は変化し、クリティカル・ヒットや急所攻撃を 25%の確率で無効化できるようになる。13 レベル時には 50%に向上する。

外つ者の抵抗力（超常）：15 レベルにおいて、君は 10 ＋ソーサラー・レベルの呪文抵抗を得る。

異形の形態（変則）：20 レベルにおいて、君の体は真の意味で尋常ならざるものへと変貌する。君はクリティカル・ヒットと急所攻撃の効果を受けない。加えて、60 フィートの擬似視覚と DR5 ／―を得る。

運命の子　Destined

君の一族は何か大きな宿命を背負っている。君の出生は預言者に予言されていたかもしれないし、何らかの天啓――例えば日食のような――があったかも知れない。君の出自にかかわらず、君は壮大な未来を迎えることになるだろう。

クラス技能：〈知識：歴史〉。

ボーナス呪文：アラーム（3 レベル）、ブラー（5 レベル）、プロテクション・フロム・エナジー（7 レベル）、フリーダム・オヴ・ムーヴメント（9 レベル）、ブレイク・エンチャントメント（11 レベル）、ミスリード（13 レベル）、スペル・ターニング（15 レベル）、モーメント・オヴ・プレシャンス（17 レベル）、フォアサイト（19 レベル）。

ボーナス特技：《秘術の打撃》、《不屈の闘志》、《持久力》、《統率力》、《神速の反応》、《呪文威力最大化》、《技能熟練（〈知識：歴史〉）》、《武器熟練》。

血脈の秘法：効果範囲が「自身」である呪文を使用する際、1 ラウンドの間、君は全てのセーヴにその呪文の呪文レベルと同じ幸運ボーナスを得る。

血脈の力：君は何か大いなるものに宿命を授けられており、その「何か」から君を護り、運命を為す力を得ている。

運命の接触（超常）：1 レベルにおいて、君は他のクリーチャーと接触して標準アクションを使用することで、1 ラウンドの間、攻撃、技能判定、能力値判定、セーヴに君のソーサラー・レベルの半分（最低 1）の洞察ボーナスを与える。君はこの能力を 1 日に 3 ＋【魅】修正に等しい回数使用できる。

巡り合わせ（超常）：3 レベルにおいて、君は全てのセーヴに＋ 1 の幸運ボーナスを得る。また、不意討ちラウンド中や敵の攻撃に気がついてない間の AC に、＋ 1 の幸運ボーナスを得る。7 レベルと、以降の 4 レベルごとにこのボーナスは 1 ずつ増加し、19 レベルで＋ 5 になる。

其は意味為すもの（超常）：9 レベルにおいて、君は 1 回の攻撃か、クリティカル・ヒット時の再ロール、呪文抵抗を克服するための術者レベル判定のロールを再ロールできる。この能力はダイスを振ったあとに使用するが、そのロールの正否が判定される前に使用を宣言しなければならない。また、結果はより悪くなったとしてもその値を適用する。この能力は 9 レベル時は 1 日 1 回、17 レベルにおいて 1 日に 2 回使用できる。

其は我が手に有り（超常）：15 レベルにおいて、君の大いなる宿命は周

表：ソーサラーの呪文修得数

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

囲を巻き込んでゆく。1 日 1 回、攻撃ないしダメージを与える呪文が君に死を与えたとき、君は DC20 の意志セーヴを行うことができる。成功した場合、君の hp は－ 1 となり、その容体は安定化する。このセーヴには君の巡り合わせ能力を適用して良い。

宿命の実現（超常）：20 レベルにおいて、君は運命の瞬間をその手にすることができる。君に対して行使されたクリティカル・ヒットは 2 回目のロールの出目が 20 であったときだけ適用される。一方で、君の呪文によるクリティカル・ヒットによる 2 回目のロールは自動的に成功する。また、1 日 1 回呪文抵抗克服のための術者レベル判定を自動的に成功にすることができる。この能力はロールを行う前に使用すること。

地獄の者　infernal

君の一族の歴史のどこかでデヴィルとの取引が取りおこなわれ、契約は永遠に血族に引き継がれている。そして今、はっきりと直接的な形でそれは発現し、君に力と能力とを授けた。君の運命が君の手にある間、もし君への究極の報酬が深淵に縛り付けられることであるならば、悩まずにはいられないだろう。

クラス技能：〈交渉〉。

ボーナス呪文：プロテクション・フロム・グッド（3 レベル）、スコーチング・レイ（5 レベル）、サジェスチョン（7 レベル）、チャーム・モンスター（9 レベル）、ドミネイト・パースン（11 レベル）、プレイナー・バインディング（デヴィルないしフィーンディッシュ種のモンスターに対してのみ）（13 レベル）、グレーター・テレポート（15 レベル）、パワー・ワード・スタン（17 レベル）、メテオ・スウォーム（19 レベル）。

ボーナス特技：《無視界戦闘》、《攻防一体》、《欺きの名人》、《呪文持続時間延長》、《武器落とし強化》、《鋼の意志》、《技能熟練〈知識：次元界〉》、《抵抗破り》。

血脈の秘法：（魅惑）の副系統を持つ呪文を使用する際、その呪文のセーヴ DC は＋ 2 される。

血脈の力：君は堕落させんとする干渉に周到に備えながら、地獄から力を引き出す。こうした力が代償無しにもたらされることはありえない。

堕落の接触（擬呪）：1 レベルにおいて、君は近接接触攻撃によりクリーチャー 1 体を怯え状態にすることができる。この効果はソーサラー・レベルの 1/2 に等しいラウンド（最低 1 ラウンド）まで持続する。この能力で怯え状態に陥ったクリーチャーは、あたかも悪属性の来訪者のように［悪］のオーラを放つ（ディテクト・イーヴル呪文参照）。複数接触しても効果は累積しないが、効果時間は加算される。君はこの能力を 1 日に 3 ＋【魅】修正に等しい回数使用できる。

地獄の抵抗力（変則）：3 レベルにおいて、君は［火］への抵抗 5 と毒に対するセーヴィング・スローに＋ 2 のボーナスを得る。9 レベルにおいて抵抗は 10 に、セーヴへのボーナスは＋ 4 に増える。

地獄の炎（擬呪）：9 レベルにおいて、君は柱状の地獄の炎を現世に喚び降ろすことができる。半径 10 フィート・爆発の炎は、術者レベル毎に 1d6 ポイントの［火］ダメージを与える。範囲内のクリーチャーは反応セーヴに成功するとダメージを 1/2 にできる。善のクリーチャーはセーヴに失敗すると君のソーサラー・レベルに等しいラウンドの間怯え状態となる。セーヴ DC は 10 ＋ 1/2 ソーサラー・レベル＋【魅】修正値である。9 レベルにおいて、君はこの能力を 1 日 1 回使用できる。また 17 レベルにおいては 1 日 2 回、20 レベルにおいては 1 日 3 回使用できる。この能力の射程は 60 フィートである。

暗き翼（超常）：15 レベルにおいて、君は標準アクションで背中に恐ろしげなコウモリの翼を生やし、速度 60 フィート（機動性：標準）で飛行できる。君はこの翼をフリー・アクションで消すことができる。

深淵の力（超常）：20 レベルにおいて、君の外見は悪しき力との融合を果たす。君は［火］と毒に対する完全耐性を得、［酸］［冷気］に対する抵抗 10 を得る。また、完全なる闇をも見通す視覚を得る。この悪魔の視力は 60 フィートまで届く。

精霊　Elemental

君の体には精霊の力が宿っており、君は時折その怒りをもてあましている。この精霊の力は君の家系の歴史に関与する精霊の来訪者か、あるいは君や君の縁者が強力なエレメンタルの力に晒された結果もたらされたものである。

クラス技能：〈知識：次元界〉。

ボーナス呪文：バーニング・ハンズ＊（3 レベル）、スコーチング・レイ＊（5 レベル）、プロテクション・フロム・エナジー（7 レベル）、エレメンタル・ボディ I（9 レベル）、エレメンタル・ボディ II（11 レベル）、エレメンタル・ボディ III（13 レベル）、エレメンタル・ボディ IV（15 レベル）、サモン・モンスター VIII（エレメンタルのみ）（17 レベル）、エレメンタル・スウォーム（19 レベル）。

＊の呪文は君に関与する精霊のタイプによってエネルギー・タイプが変わる。加えて、呪文の副系統もエレメンタルにあわせて変更される。

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

血脈の秘法：君が何らかのエネルギーによるダメージを与える呪文を使用するとき、君はその呪文のエネルギー属性を自分の血脈のエレメンタルが持つエネルギー属性に変えて良い。その場合、呪文のそのものの属性は変更したエネルギー属性になる。

血脈の力：4 つのエレメンタルのうちひとつが君という存在と融合しており、君は必要な時にその力を引き出すことができる。1 レベル時、君は 4 つの精霊（風、土、火、水）のどれかひとつを選択する。この種類は一度決定したら変更できない。ダメージ減少やダメージの種類は君の選んだ精霊のタイプによって決定される。以下にその一覧を示す。

精霊の種類	エネルギーのタイプ	精霊の移動
風	［電気］	飛行　60 フィート（機動性：標準）
地	［酸］	穴掘り　30 フィート
火	［火］	基本移動力に＋ 30 フィート
水	［冷気］	水泳　60 フィート

精霊の光線（擬呪）：1 レベルにおいて、君は 30 フィート以内の敵への遠隔接触攻撃として標準アクションでエレメンタルの力を解き放つことができる。光線は 1d6 ＋ 2 術者レベル毎に 1 ダメージを、精霊に関連するエネルギー・タイプのダメージとして与える。君はこの能力を 1 日に 3 ＋【魅】修正に等しい回数使用できる。

精霊の抵抗力（変則）：3 レベルにおいて、君は自分のエネルギー・タイプへの抵抗 10 を得る。9 レベルにおいて、抵抗は 20 に増加する。

精霊の奔流（擬呪）：9 レベルにおいて、君は 1 日 1 回精霊の力を奔流として解き放つことが可能となる。奔流は半径 20 フィートの爆発として、ソーサラー・レベル毎に 1d6 ポイントの、君のエネルギーの種類のダメージを与える。効果範囲にいるクリーチャーは反応セーヴを行い、成功すればダメージは半減する。反応セーヴに失敗したクリーチャーは、術者の次のターンが終わるまで、その属性に対する脆弱性を持つ。セーヴの DC は 10 ＋ 1/2 ソーサラー・レベル＋君の【魅】修正値である。9 レベルにおいて、君はこの能力を 1 日 1 回使用できる。また 17 レベルにおいては 1 日 2 回、20 レベルにおいては 1 日 3 回使用できる。この能力の射程は 60 フィートである。

精霊の移動（超常）：15 レベルにおいて、君は特殊な移動方法か、移動に関するボーナスを得る。この能力は君に関与する精霊の種類により異なる。上の表を参照。

精霊の体（超常）：20 レベルにおいて、エレメンタルの力が君の体を通じて発せられる。君は急所攻撃、クリティカル・ヒット、君のエネルギー・タイプのダメージに完全耐性を得る。

天上の者　Celestial

君は神聖な力の祝福を受けた、あるいは天上のものと関連があるか、何らかの干渉を受けた血脈に属している。血脈の力は善の道へと君を導くものだが、しかし君の運命（そして属性）は君自身が決めて良い。

クラス技能：〈治療〉。

ボーナス呪文：ブレス（3 レベル）、レジスト・エナジー（5 レベル）、マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル（7 レベル）、リムーヴ・カース（9 レベル）、フレイム・ストライク（11 レベル）、グレーター・ディスペル・マジック（13 レベル）、バニッシュメント（15 レベル）、サンバースト（17 レベル）、ゲート（19 レベル）。

ボーナス特技：《回避》、《呪文持続時間延長》、《鋼の意志》、《強行突破》、《騎乗戦闘》、《駆け抜け攻撃》、《技能熟練（〈知識：宗教〉）》、《武器の妙技》。

血脈の秘法：（招来）副系統の呪文を使用する際、招来したクリーチャーは君のソーサラー・レベルの 1/2 に等しい（最低 1）DR ／悪を得る。このダメージ減少は元々そのクリーチャーが持つ DR とは累積しない。

血脈の力：君の天上のものの遺産は君に強大な力をもたらすが、それには代償を伴う。天上の次元界の君主達は君と君の行いをつぶさに観察しているのである。

天界の火（擬呪）：1 レベルにおいて、君は 30 フィート以内の敵への遠隔接触攻撃として標準アクションで天界の火を放つことができる。悪属性のクリーチャーに対し、火は 1d6 ＋ 2 術者レベル毎に 1 ダメージを与える。このダメージは神性に基づくものであり、エネルギー抵抗や耐性の対象とならない。また、善属性のクリーチャーに対しては 1d6 ＋ 2 術者レベル毎に 1 ポイントの hp を回復させる。ただし、善属性のクリーチャーは 1 日 1 回しか火による回復の恩恵を受けることはできない。中立属性のクリーチャーはダメージも回復も受けない。君はこの能力を 1 日に 3 ＋【魅】修正に等しい回数使用できる。

天界の抵抗力（変則）：3 レベルにおいて、君は［酸］と［冷気］への抵抗 5 を得る。9 レベルにおいて各抵抗は 10 となる。

天界の翼（超常）：9 レベルにおいて、君は羽のある翼を生やし、1 日にソーサラー・レベルと同じ分数だけ、毎ラウンド 60 フィート、機動性良好で飛行することができる。飛行時間は連続していなくてもよいが、分単位で使用しなければならない。

確信（超常）：15 レベルにおいて、君は能力値判定、攻撃ロール、技能判定、セーヴ等のロールを振り直すことができる。この能力はダイスを振ったあとに使用するが、そのロールの正否が判定される前に使用を宣言しなければならない。また、結果はより悪くなったとしてもその値を適用する。この能力は 1 日に 1 回使用できる。

即位（超常）：20 レベルにおいて、君には天界の力が注ぎ込まれる。君は［酸］［冷気］石化への完全耐性、［電気］［火］への抵抗 10、毒へのセーヴィング・スローに＋ 4 の種族ボーナスを得る。また、“ 天界の翼 ” の能力を無制限に使用できる。さらに、全ての動物と言葉を使って会話することが可能となる（この能力は タンズ 呪文と同様とみなす）。

奈落の者　Abyssal

遠い昔、デーモンは君の血脈に穢れを撒き散らした。穢れは一族の者みなに顕れはしなかったが、君にはとりわけ強く発現した。君はときおり混沌や悪の誘惑を受けるが、君の運命、そして属性は君のものである。

クラス技能：〈知識：次元界〉。

ボーナス呪文：コーズ・フィアー（3 レベル）、ブルズ・ストレンクス（5 レベル）、レイジ（7 レベル）、ストーンスキン（9 レベル）、ディスミサル（11 レベル）、トランスフォーメーション（13 レベル）、グレーター・テレポート（15 レベル）、アンホーリィ・オーラ（17 レベル）、サモン・モンスター IX（19 レベル）。

ボーナス特技：《招来クリーチャー強化》、《薙ぎ払い》、《呪文威力強化》、《頑健無比》、《突き飛ばし強化》、《武器破壊強化》、《強打》、《技能熟練〈知識：次元界〉》。

血脈の秘法：（招来）副系統の呪文を使用する際、招来したクリーチャーは君のソーサラー・レベルの 1/2 に等しい（最低 1）DR ／善を得る。このダメージ減少は元々そのクリーチャーが持つ DR とは累積しない。

血脈の力：「とりつかれているからこそ、より深く知っている」と誰かが言う。君の血に潜むデーモンの影響は、君の得た力として発現する。

かぎ爪（超常）：1 レベル時、君はフリー・アクションで自らの爪を伸ばすことができる。これらの爪は肉体武器として扱われ、全ラウンド・アクションにより、基本攻撃ボーナスを最大限に使用して 2 回の爪による攻撃が可能となる。攻撃は 1d4（君が小型なら 1d3）＋【筋力】修正値のダメージを与える。5 レベルにおいて、DR を克服する目的において、爪は魔法の武器として扱われる。7 レベルにおいて、ダメージは 1d6（小型なら 1d4）に増加する。11 レベルにおいて、爪は フレイミング能力 を得、命中時に 1d6 ポイントの［火］ダメージを与える。この能力は超常能力である。君はこの爪を 1 日に 3 ＋【魅】修正に等しいラウンドの間のみ使用できる。このラウンドは連続である必要はない。

魔鬼の抵抗力（変則）：3 レベルにおいて、君は［電気］への抵抗 5 と、毒に対するセーヴに＋ 2 の体得ボーナスを得る。9 レベルにおいて、抵抗は 10、セーヴへのボーナスは＋ 4 に増加する。

アビスの剛力（変則）：9 レベルにおいて、君は【筋力】に＋ 2 の体得ボーナスを得る。ボーナスは 13 レベルで＋ 4、17 レベルで＋ 6 に増加する。

追加招来（超常）：15 レベルにおいて、君が サモン・モンスター 呪文でデーモン副種族をもつかフィーンディッシュテンプレートを持つクリーチャーを招来した際、追加で同じ種類のクリーチャーが 1 体召来される。

魔鬼の力（超常）：20 レベルにおいて、アビスの力が君の体を流れてゆく。君は毒と［電気］への完全耐性を得る。また、［酸］［冷気］［火］への抵抗 10 と、60 フィートのテレパシーを得る（これにより、君は言語を話すことのできるあらゆるクリーチャーと意志の疎通を行なうことができる）。

秘術　Arcane

君の一族は魔術の奇怪な技に秀でている。数多くの君の類縁はウィザードとして身を立てたが、君は学習も練習も無しに力を発揮することができた。

クラス技能：〈知識：好きなもの〉。

ボーナス呪文：アイデンティファイ（3 レベル）、インヴィジビリティ（5 レベル）、ディスペル・マジック（7 レベル）、ディメンジョン・ドア（9 レベル）、オーバーランド・フライト（11 レベル）、トゥルー・シーイング（13 レベル）、グレーター・テレポート（15 レベル）、パワー・ワード・スタン（17 レベル）、ウィッシュ（19 レベル）。

ボーナス特技：《戦闘発動》、《呪文相殺強化》、《イニシアチブ強化》、《鋼の意志》、《巻物作成》、《技能熟練（〈知識：神秘学〉）》、《呪文熟練》、《呪文動作省略》。

血脈の秘法：君が呪文操作特技を使用し、少なくとも 1 レベル以上呪文レベルが上昇するなら、その呪文のセーヴ DC は＋ 1 される。この増加は《呪文レベル上昇》とは累積しない。

血脈の力：君にとって魔力は自然にもたらされるものだが、レベルが上昇するに伴い、力が君を凌駕しないよう気をつけなければならない。

秘術の絆（超常）：1 レベルにおいて、君は同レベルのウィザードとして秘術の絆を得る。使い魔や絆の品の力を決定する際、君のレベルはウィザード・レベルと加算して判断してよい。この能力は君が使い魔と絆の品を同時に使用することを認めるわけではない。

呪文修正の達人（変則）：3 レベルにおいて、呪文をかける時に君が持つ呪文修正特技を（どれでも 1 つ）発動時間を増やさずに呪文に適用できる。使用時の呪文スロット上昇は通常通り適用される。この能力は 1 日 1 回使用でき、また使用回数は 3 レベル以降 4 レベル毎に 1 回ずつ増加する（19 レベル時で 5 回）。20 レベルにおいて、この能力は秘術の極みと入れ替えられる。

新たなる秘術（変則）：9 レベルにおいて、君は修得呪文リストに使用可能な呪文を 1 つ追加できる。この呪文は君が使用できるレベルの呪文である必要がある。13 レベル、17 レベルでも同様に 1 つ追加できる。

系統の力（変則）：15 レベルにおいて、君は魔法の系統をひとつ選択する。以降、その系統に属する呪文はセーヴ DC が＋ 2 向上する。この能力は《呪文熟練》によるボーナスと累積する。

秘術の極み（変則）：20 レベルにおいて、君の体は秘術の力によって活

性化される。君の持つすべての呪文修正特技について、その特技が呪文レベルを増加するものであっても、君は発動時間を増加させずに使用することができる。また、チャージを消費するタイプの魔法のアイテムを使用する際、自分の呪文スロットを使用して使用することもできる。呪文スロットを 3 レベル分消費する度に、チャージ消費型アイテムを 1 チャージ消費したのと同様に使用できる。

フェイ　Fey

フェイの血が混じった、あるいはフェイの魔力を受けた気まぐれな気質が、君の一族を駆り立てる。その性質は君をより情動的に、浮き沈みの激しい性格にする。

クラス技能：〈知識：自然〉。

ボーナス呪文：エンタングル（3 レベル）、ヒディアス・ラフター（5 レベル）、ディープ・スランバー（7 レベル）、ポイズン（9 レベル）、ツリー・ストライド（11 レベル）、ミスリード（13 レベル）、フェイズ・ドア（15 レベル）、イレジスティブル・ダンス（17 レベル）、シェイプチェンジ（19 レベル）。

ボーナス特技：《回避》、《イニシアチブ強化》、《神速の反応》、《強行突破》、《近距離射撃》、《精密射撃》、《呪文高速化》、《技能熟練〈知識：自然〉》。

血脈の秘法：（強制）の副系統を持つ呪文を使用する際、その呪文のセーヴ DC は＋ 2 される。

血脈の力：君はいつも自然の世界との結びつきを持ち、君の力が増強すると共に君の魔法にはフェイの影響が濃くなっていく。

笑いの接触（擬呪）：1 レベルにおいて、君は近接接触攻撃により 1 体のクリーチャーの笑いを 1 ラウンドの間炸裂させることができる。笑っているクリーチャーは移動アクションのみが可能だが、自分の身を守ることもできる（訳注：無防備状態にはならないの意）。一度この効果の対象となったら、24 時間この能力に対する完全耐性を得る。君はこの能力を 1 日に 3 ＋【魅】修正に等しい回数使用できる。

森渡り（変則）：3 レベルにおいて、君はどんな下生え（自然のイバラや野バラの茂み、植物の生い茂った範囲や類似の地形）の中でも、通常の速度で、ダメージやその他の不利益を受けることなく移動できる。ただし、動きを妨げるために魔法的に操作されている植物の作用は受ける。

つかのまの一瞥（擬呪）：9 レベルにおいて、君は術者レベルと同じラウンド数だけ不可視になることができる。この能力は グレーター・インヴィジビリティ 能力と同様に機能する。このラウンドを連続的に使用する必要はない。

フェイの魔術（超常）：15 レベルにおいて、君は呪文抵抗に対する術者レベル判定を再ロールして良い。この能力はダイスを振ったあとに使用するが、そのロールの正否が判定される前に使用を宣言しなければならない。この能力は無制限に使用できる。

フェイの魂（超常）：20 レベルにおいて、君の魂はフェイの世界と共に在るようになる。君は毒に対する完全耐性と DR10 ／冷たい鉄を得る。動物は魔法で操られるなどしない限り君を攻撃することはない。1 日 1 回、ソーサラー・レベルを術者レベルとして、君は シャドウ・ウォーク 呪文を擬似呪文能力として使用できる。

不死の者　Undead

君の一族には墓地からの接触が為された。君の祖先の誰かが強力なリッチやヴァンパイアになったのかも知れないし、君自身が死産で生まれながら甦ったのかもしれない。いずれにせよ、死の力が君を通り抜け、君のあらゆる行動に触れている。

クラス技能：〈知識：宗教〉。

ボーナス呪文：チル・タッチ（3 レベル）、フォールス・ライフ（5 レベル）、ヴァンピリック・タッチ（7 レベル）、アニメイト・デッド（9 レベル）、ウェイヴズ・オヴ・ファティーグ（11 レベル）、アンデス・トゥ・デス（13 レベル）、フィンガー・オヴ・デス（15 レベル）、ホリッド・ウィルティング（17 レベル）、エナジー・ドレイン（19 レベル）。

ボーナス特技：《戦闘発動》、《不屈の闘志》、《持久力》、《鋼の意志》、《技能熟練〈知識：宗教〉》、《呪文熟練》、《呪文動作省略》、《追加 hp》。

血脈の秘法：一部のアンデッドは君の精神作用呪文の影響を受けやすい。かつて人型生物だった、肉体を持つアンデッドは、君の精神作用系呪文の対象となる。

血脈の力：君は死後の世界の穢れた力を呼び起こす。惜しむらくは多くの力を引き出すほどに、君自身が彼らの領域へと近づいていくことだろうか。

墓場よりの接触（擬呪）：1 レベルにおいて、君は近接接触攻撃により生きているクリーチャー 1 体を、ソーサラー・レベルの半分（最低 1）ラウンドの間、怯え状態にすることができる。もしすでに怯え状態にある、君のソーサラー・レベルより小さいヒット・ダイスを持つ対象にこの能力を使用したなら、対象は 1 ラウンドの間恐れ状態となる。君はこの能力を 1 日に 3 ＋【魅】修正に等しい回数使用できる。

死の恵み（超常）：3 レベルにおいて、君は［冷気］への抵抗 5 と、非致傷ダメージへの DR5 ／—を得る。9 レベルにおいて、抵抗ならびに DR は 10 に増加する。

亡者の掴み（擬呪）：9 レベルにおいて、君は敵を掴み、引き裂くために、骨の腕を無数に地面から生やすことができる。骨の腕は半径 20 フィート・爆発の範囲から吹き出すように出現する。その範囲にいる者はソーサラー・レベル毎に 1d6 ポイントの斬撃ダメージを受ける。この攻撃に対しては反応セーヴが可能であり、成功すればダメージは 1/2 になる。反応セーヴに失敗したクリーチャーは、1 ラウンドの間移動することができなくなる。セーヴ DC は 10 ＋ 1/2 術者レベル＋【魅】修正値に等しい。骨の腕は 1 ラウンド後に消失する。骨の腕は固体の表面から飛び出す（訳注：空中や水面からは使用できない）。9 レベルにおいて、君はこの能力を 1 日 1 回使用できる。また 17 レベルにおいては 1 日 2 回、20 レベルにおいては 1 日 3 回使用できる。この能力の射程は 60 フィートである。

非実体形態（擬呪）：15 レベルにおいて、君はソーサラー・レベル毎に 1 ラウンドの間、非実体になることができる。この間、君は非実体の副種別を得る。君は実体のあるものが使用した魔法からは半分しかダメージを受けない（非魔法の武器や物体による攻撃からは一切のダメージを受けない）。同様に、君の呪文は実体のあるクリーチャーには半分のダメージしか与えない。ダメージを与えない効果については通常通り機能する。君はこの能力を 1 日 1 回使用できる。

我らが一人（変則）：20 レベルにおいて、君の体は腐敗をはじめ（どのように発現するかは君次第）、アンデッドは君を彼らの一員であるとみなす。君は［冷気］、非致傷ダメージ、麻痺、催眠に対する完全耐性を得る。加えて、君は DR5 ／—を得る。知性のないアンデッドは君が攻撃しない限り君に注意を向けない。君はアンデッドが使用した呪文や擬似呪文能力に対するセーヴに＋ 4 の士気ボーナスを得る。

竜　Draconic

君の家系のそこかしこにはドラゴンの血が混じっている。そして古の力はいまや君の血管を流れているのだ。

クラス技能：〈知覚〉。

ボーナス呪文：メイジ・アーマー（3 レベル）、レジスト・エナジー（5 レベル）、フライ（7 レベル）、フィアー（9 レベル）、スペル・レジスタンス（11 レベル）、フォーム・オヴ・ザ・ドラゴン I（13 レベル）、フォーム・オヴ・ザ・ドラゴン II（15 レベル）、フォーム・オヴ・ザ・ドラゴン III（17 レベル）、ウィッシュ（19 レベル）。

ボーナス特技：《無視界戦闘》、《頑健無比》、《イニシアチブ強化》、《強打》、《呪文高速化》、《技能熟練〈飛行〉》、《技能熟練〈知識：神秘学〉》、《追加 hp》。

血脈の秘法：君が何らかのエネルギー属性をもつ呪文を使用して、その属性が君の血脈の竜の持つエネルギー属性と同じであれば、その呪文によるダメージのダメージ・ダイス 1 つに付き＋ 1 のボーナスを得る。

血脈の力：ドラゴンの力は君を通じて流れ、たくさんの形で発現する。1 レベルの時点において、君はクロマティックないしメタリック・ドラゴンの種類をひとつ選ばなくてはならない。この種類は一度決定したら変更できない。ダメージ減少やダメージの種類は君の選んだドラゴンのタイプによって決定される。以下にその一覧を示す。

ドラゴンの種類	エネルギー属性	ブレスの形状	
グリーン	［酸］	30 フィート	円錐形
ブラック	［酸］	60 フィート	直線
ブルー	［電気］	60 フィート	直線
ホワイト	［冷気］	30 フィート	円錐形
レッド	［火］	30 フィート	円錐形
カッパー	［酸］	60 フィート	直線
ゴールド	［火］	30 フィート	円錐形
シルバー	［冷気］	30 フィート	円錐形
ブラス	［火］	60 フィート	直線
ブロンズ	［電気］	60 フィート	直線

かぎ爪（超常）：1 レベル時、君はフリー・アクションで自らの爪を伸ばすことができる。これらの爪は肉体武器として扱われ、全ラウンド・アクションにより、基本攻撃ボーナスを最大限に使用して 2 回の爪による攻撃を可能となる。攻撃は 1d4（君が小型なら 1d3）＋【筋力】修正値のダメージを与える。5 レベルにおいて、DR を克服する目的において、爪は魔法の武器として扱われる。7 レベルにおいて、ダメージは 1d6（小型なら 1d4）に増加する。11 レベルにおいて、爪は命中時に君が選択したドラゴンの種類に相応するエネルギータイプの追加ダメージを 1d6 与える。この能力は超常能力である。君はこの爪を 1 日に 3 ＋【魅】修正に等しいラウンドの間のみ使用できる。このラウンドは連続である必要はない。

竜の抵抗力（変則）：3 レベルにおいて、君は自分のエネルギー・タイプへの抵抗 5 と AC への＋ 1 外皮ボーナスを得る。9 レベルにおいて抵抗 10、＋ 2 外皮ボーナスに、また 15 レベルにおいて外皮ボーナスは＋ 4 になる。

ブレス攻撃（超常）：9 レベルにおいて、君はブレス攻撃を得る。このダメージは君の選択したドラゴンのエネルギー・タイプのダメージで、ソーサラー・レベル毎に 1d6 ポイントのダメージを与える。ブレス範囲内のクリーチャーは反応セーヴに成功するとダメージを 1/2 にできる。その DC は 10 ＋ 1/2 ソーサラー・レベル＋【魅】修正値である。ブレスの形状は選択したドラゴンの種類により異なる（上の表を参照のこと）。9 レベルにおいて、君はこの能力を 1 日 1 回使用できる。また 17 レベルにおいては 1 日 2 回、20 レベルにおいては 1 日 3 回使用できる。

翼（超常）：15 レベルにおいて、君は標準アクションで背中にドラゴンの皮膜の翼を生やし、速度 60 フィート（機動性：標準）で飛行できる。君はこの翼をフリー・アクションで消すことができる。

巨竜の力（超常）：20 レベルにおいて、君に流れる竜の遺産が形を為す。君は麻痺・睡眠・君の選択したドラゴンの色の持つエネルギー・タイプへの完全耐性を得る。同時に、非視覚的知覚（60 フィート）を得る。

ドルイド　Druid

純粋なる元素や大自然の秩序のうちに、文明の驚異を超える力は存在する。ひそやかではあるが否定できない、これら始原の魔術は、平衡の理念に仕える者、すなわちドルイドによって守られている。獣の友にして自然の操り手、しばしば誤解されている彼ら守護者たちは、大地を脅かす全ての者への盾となって戦い、都市の城壁の中に閉じ篭る者たちに自然の力を知らしめようとする。この途方もない力への忠誠の褒章として、ドルイドは並ぶ者なき化身の能力、強力な動物の相棒との絆、大自然の怒りを呼びおこす魔力を手に入れる。彼らは、嵐や地震、火山にも似た恐るべき激情と、文明によって捨て去られ忘れ去られた原始の叡智を備えている。

役割：あるドルイドは戦場の周縁にとどまって相棒と招来したクリーチャーに戦闘を任せ、またある者は自然の力によって敵を混乱させ、また他の者は恐るべき野獣に化身して猛然と戦闘の只中へ飛び込んでいく。ドルイドは元素の威力、自然の諸力、または自然そのものの具現を崇拝する。典型的にはこれは自然の神格への傾倒を意味するが、ドルイドは同様に茫漠たる精霊や動物めいた半神、荘厳な自然の驚異を崇敬しているかもしれない。

リーニ　Lini

属性：いずれかの中立。

ヒット・ダイスの種類：d8。

クラス技能

ドルイドのクラス技能は、以下の通り：〈騎乗〉【敏】、〈呪文学〉【知】、〈職能〉【判】、〈水泳〉【筋】、〈製作〉【知】、〈生存〉【判】、〈知覚〉【判】、〈知識：自然〉【知】、〈知識：地理〉【知】、〈治療〉【判】、〈登攀〉【筋】、〈動物使い〉【魅】、〈飛行〉【敏】。

レベルごとの技能ランク：4＋【知力】修正値。

クラスの特徴

ドルイドのクラスの特徴は以下の通り。

武器と防具の習熟：ドルイドは以下の武器に《習熟》している：クオータースタッフ、クラブ、シックル、シミター、ショートスピア、スピア、スリング、ダーツ、ダガー。またドルイドは自然の化身（後述）形態時にもつ全ての肉体武器（爪、噛みつきなど）に《習熟》している。

ドルイドは軽装鎧と中装鎧に《習熟》しているが、金属製の鎧の着用は禁じられている。つまり、彼らはパデッド、レザー、ハイド・アーマーしか着ることができないということである。またドルイドはアイアンウッド呪文により鋼鉄と同じ機能を持つように変化させた木製の鎧も着用できる。ドルイドは盾（タワー・シールドを除く）に《習熟》しているが、木製のものしか使えない。

禁止された鎧を着用したり、禁止された盾を使用したドルイドは、着用／使用中および着用／使用後 24 時間、ドルイド呪文の使用ができなくなり、ドルイドのクラス能力のうち超常能力や擬似呪文能力を一切使用できなくなる。

呪文：ドルイドの発動する呪文は信仰呪文であり、ドルイド用呪文リストから選択する。ドルイドの属性によっては、道徳的または規律的信条に反するという理由から、ある種の呪文の発動に制限が加わることがある。詳しくは後述の『秩序と混沌、善と悪の呪文』を参照。ドルイドは事前に呪文を選択して準備しておかなければならない。

呪文を準備または発動するには、ドルイドは最低でも 10 ＋その呪文レ

表：ドルイド

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊	1 日の呪文数 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	＋0	＋2	＋0	＋2	自然との絆、自然感覚、祈り、野生動物との共感	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	＋1	＋3	＋0	＋3	森渡り	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	＋2	＋3	＋1	＋3	跡無き足取り	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	＋3	＋4	＋1	＋4	自然の誘惑への抵抗力、自然の化身（1 回／日）	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	＋3	＋4	＋1	＋4		4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6	＋4	＋5	＋2	＋5	自然の化身（2 回／日）	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7	＋5	＋5	＋2	＋5		4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	＋6／＋1	＋6	＋2	＋6	自然の化身（3 回／日）	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	＋6／＋1	＋6	＋3	＋6	毒への耐性	4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10	＋7／＋2	＋7	＋3	＋7	自然の化身（4 回／日）	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11	＋8／＋3	＋7	＋3	＋7		4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
12	＋9／＋4	＋8	＋4	＋8	自然の化身（5 回／日）	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
13	＋9／＋4	＋8	＋4	＋8	千の顔	4	4	4	4	4	3	2	1	—	—
14	＋10／＋5	＋9	＋4	＋9	自然の化身（6 回／日）	4	4	4	4	4	3	3	2	—	—
15	＋11／＋6／＋1	＋9	＋5	＋9	時知らずの肉体	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—
16	＋12／＋7／＋2	＋10	＋5	＋10	自然の化身（7 回／日）	4	4	4	4	4	4	3	3	2	—
17	＋12／＋7／＋2	＋10	＋5	＋10		4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18	＋13／＋8／＋3	＋11	＋6	＋11	自然の化身（8 回／日）	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19	＋14／＋9／＋4	＋11	＋6	＋11		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20	＋15／＋10／＋5	＋12	＋6	＋12	自然の化身（回数無制限）	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

ベルに等しい【判断力】能力値を有していなければならない。ドルイドの呪文に対するセーヴィング・スローの難易度は 10 ＋呪文レベル＋ドルイドの【判断力】修正値である。

他の呪文の使い手と同様、ドルイドは各呪文レベルの呪文を、1 日に一定の回数ずつしか発動できない。1 日に発動できる呪文の数の基本値は、表『ドルイド』の “1 日の呪文数 ” の項に記されている。高い【判断力】能力値を持つならば、ドルイドは 1 日の呪文数にボーナス呪文数を加えることができる（表『能力値修正とボーナス呪文数』参照）。

ドルイドが 1 日の呪文数を回復するためには、毎日 1 時間かけて自然の神秘についてトランス状態的な瞑想をしなければならない。ドルイドは自分の発動できる呪文レベルの呪文ならば、ドルイド呪文リストの中からどれでも好きなものを準備し、発動することができる。ただし、準備する呪文の選択は、毎日の瞑想時間中に行わなければならない。

任意発動：ドルイドは、蓄積した呪文のエネルギーを、事前に準備していたのと違う招来呪文として流用することができる。ドルイドは準備した呪文から好きなものを選んで “ 失う ” 代わりに、その呪文レベル以下の好きなサモン・ネイチャーズ・アライ系呪文を発動できる。

混沌と秩序、善と悪の呪文：ドルイドは自分自身、または仕える神格（いれば）の属性に反する呪文を発動することはできない。呪文が特定の属性に関係しているかどうかは、呪文の解説に［秩序］、［混沌］、［善］、［悪］の補足説明として示されている。

祈り：ドルイドは毎日いくつかの「祈り」すなわち 0 レベル呪文を、表『ドルイド』の 1 日の呪文数に従って準備できる。祈りは他の呪文と同じように発動できるが、発動しても消費されることはなく、何度でも使うことができる。

ボーナス言語：ドルイドはボーナス言語として、森に住むクリーチャーの言語である森語を選択できる。これは、キャラクターの種族によるボーナス言語の選択肢に追加されるものである。

またドルイドは、1 レベルのドルイドになった時点で、ドルイドのみが知る秘密言語であるドルイド語を修得する。ドルイド語はドルイドの自動修得言語である。つまり彼らはドルイド語を、通常の自動修得言語に加えて、ボーナス言語のスロットを消費することなく修得できるということだ。ドルイドがこの言語をドルイドでない者に教えることは禁じられている。

ドルイド語は独自の文字を持つ。

自然との絆（変則）：クラス・レベル 1 の時点で、ドルイドは自然との間に絆を結ぶ。この絆は次の 2 つのオプションのうちから 1 つを選ぶ。1 つ目は自然界との密接な絆であり、それによりドルイドは、以下に示すクレリックの領域から 1 つを選択することができる：風、植物、地、天候、動物、火、水。領域によって得られるパワーとボーナス呪文を決定する際の有効クレリック・レベルはドルイド・レベルに等しい。また、このオプションを選択したドルイドは、クレリックと同様に追加の領域呪文スロットを獲得する。このスロットには自分の領域の呪文を準備しなければならず、また任意発動に利用することはできない。

2 つ目のオプションは動物の相棒との絆である。ドルイドは『動物の選択』のリストから選択した、1 体の動物の相棒とともにゲームを開始する。これらの動物はその種類に応じてドルイドの冒険に同行する忠実な相棒である。

通常のその種の動物と異なり、ドルイドのクラス・レベルが上昇するにつれて、動物の相棒のヒット・ダイス、能力、技能、特技も向上していく。複数のクラスから動物の相棒を得ている場合、相棒の能力を決定する際に、有効ドルイド・レベルは累積する。ほとんどの動物の相棒は、その種類により、ドルイドのクラス・レベル 4 または 7 に達した時点でサイズが大きくなる。ドルイドは自分の相棒を役目から解放し、新たな相棒 1 体を獲得しても構わない。そのためには、中断されることなく 24 時間連続で祈りをささげる儀式を行わなければならない。この儀式は、死亡した動物の相棒の代わりを得る場合にも行う。

自然感覚（変則）：ドルイドは〈生存〉と〈知識：自然〉の判定に＋ 2 のボーナスを得る。

野生動物との共感（変則）：ドルイドは動物の “ 態度 ” を向上させることができる。この能力は NPC の態度を向上させるための〈交渉〉判定と同様に機能する（技能の章を参照）。ドルイドは 1d20 をロールし、ドルイド・レベルと【魅力】修正値を加える。これが野生動物との共感判定の結果である。最初の態度は、通常の家畜の場合 “ 中立的 ”、野生動物はたいてい “ 非友好的 ” である。

野生動物との共感を使うためには、ドルイドと動物が互いを観察できる状態になければならない。これは通常の状況下では互いに 30 フィート以内になければならないという意味である。通例として、この方法で動物の態度に影響を与えようとすることは、人物に影響を与える場合と同様、1 分間かかる。しかし状況によっては長くかかることも短くてすむこともある。

ドルイドはこの能力を【知力】能力値が 1 か 2 の魔獣に対しても使用できるが、その場合、判定に－ 4 のペナルティが課される。

森渡り（変則）：クラス・レベル 2 以降、ドルイドはどんな藪（自然のイバラや野バラの茂み、植物の生い茂った範囲や類似の地形）の中でも、通常の速度で、ダメージやその他の不利益を被ることなく移動できる。

ただし、動きを妨げるために魔法的に操作されているイバラや野バラの茂み、植物の生い茂った範囲の作用は受ける。

跡無き足取り（変則）：クラス・レベル 3 以降、ドルイドは自然環境に痕跡を残さなくなるため、彼らを追跡することは不可能になる。ドルイドは望むなら痕跡を残すこともできる。

自然の誘惑への抵抗力（変則）：クラス・レベル 4 以降、ドルイドはフェイの擬似呪文能力と超常能力に対するセーヴィング・スローに＋ 4 のボーナスを得る。このボーナスは植物を利用しあるいは目標とする呪文や効果－例えばブライト、エンタングル、スパイク・グロウス、ウォープ・ウッドーにも適用される。

自然の化身（超常）：クラス・レベル 4 に達したドルイドは 1 日 1 回、自身をどんな小型または中型サイズの動物にでも変身させ、また元の姿に戻ることができる。新たな形態に選べるのは、種別が “ 動物 ” のクリーチャー全てである。この能力は、本稿に記した差異を除き、ビースト・シェイプ I 呪文と同様に機能する。この効果はドルイド・レベル毎に 1 時間、または元の姿に戻るまで持続する。形態の変更（動物に変身、または元の姿に戻る）は 1 回の標準アクションであり、機会攻撃を誘発しない。変身する形態は、ドルイドに馴染みのある動物でなければならない。

動物形態を取っている間、ドルイドは会話能力を失ってしまう。動物形態の時には調教を受けていない普通の動物の同じ声しか出せなくなるからだ（普通、野生のオウムはガーガー鳴くだけである。よって、オウムに変身しても会話が可能になるわけではない）。しかし、ドルイドはとってい

る動物形態と大まかな分類上で同じ種類のほかの動物たちとは意思疎通することができる。

ドルイドが 1 日にこの能力を使用できる回数は、6 レベル以降 2 レベル毎に増加し、18 レベルで 8 回に達する。クラス・レベル 20 に達したドルイドは、回数無制限で " 自然の化身 " 能力を使用できるようになる。ドルイドのレベルが上昇するにつれ、より大きな動物、より小さな植物、エレメンタル、植物の形態をとることができるようになる。いずれの形態をとるにせよ、この能力の 1 回分の使用回数を消費する。

クラス・レベル 6 の時点で、ドルイドは大型または超小型サイズの動物、小型サイズのエレメンタルに変身できるようになる。動物の形態をとる時は、この能力はビースト・シェイプ II 呪文と同様に機能する。エレメンタルの形態をとる時は、この能力はエレメンタル・ボディ I 呪文と同様に機能する。

クラス・レベル 8 の時点で、ドルイドは超大型または微小サイズの動物、中型サイズのエレメンタル、小型または中型サイズの植物クリーチャーに変身できるようになる。動物の形態をとる時は、この能力はビースト・シェイプ III 呪文と同様に機能する。エレメンタルの形態をとる時は、この能力はエレメンタル・ボディ II 呪文と同様に機能する。植物クリーチャーの形態をとる時は、この能力はプラント・シェイプ I 呪文と同様に機能する。

クラス・レベル 10 の時点で、ドルイドは大型サイズのエレメンタル、大型サイズの植物クリーチャーに変身できるようになる。エレメンタルの形態をとる時は、この能力はエレメンタル・ボディ III 呪文と同様に機能する。植物クリーチャーの形態をとる時は、この能力はプラント・シェイプ II 呪文と同様に機能する。

クラス・レベル 12 の時点で、ドルイドは超大型サイズのエレメンタル、超大型サイズの植物クリーチャーに変身できるようになる。エレメンタルの形態をとる時は、この能力はエレメンタル・ボディ IV 呪文と同様に機能する。植物クリーチャーの形態をとる時は、この能力はプラント・シェイプ III 呪文と同様に機能する。

毒への耐性（変則）：クラス・レベル 9 の時点で、ドルイドは全ての毒に対する完全耐性を得る。

千の顔（超常）：クラス・レベル 13 に達したドルイドはオルター・セルフ呪文を使用したかのように自分の姿を変えることができる。ただし、この能力は本来の形態の時にしか使用することはできない。

時知らずの肉体（変則）：クラス・レベル 15 に達したドルイドは、年齢効果による能力値のペナルティを受けなくなり、魔法的に加齢されることもなくなる。しかしながら、このレベルに達した時点ですでに受けているペナルティは、そのまま残る。年齢効果によるボーナスは得ることができるし、ドルイドといえども寿命が尽きれば老衰死する。

元ドルイド

自然への崇敬を失ったり、禁止された属性に変化したり、ドルイド語をドルイドでない者に教えた者は、全ての呪文とドルイドの能力を失う（動物の相棒も含むが、武器、鎧、盾への習熟は除く）。以後、彼は贖罪を行うまで、ドルイドとしてのクラス・レベルを得ることができなくなる（アトーンメント呪文の解説を参照）。

動物の相棒

動物の相棒の能力はドルイド・レベルとその動物の種族特徴によって決まる。表 : 動物の相棒の基本能力に動物の相棒の基本能力の多くが示されている。呪文が動物の相棒に効力があるかを決定する際、相棒のクリーチャー種別は動物のままである。

クラス・レベル：これはキャラクターのドルイド・レベルである。相棒の能力を決定する際に、ドルイドのクラス・レベルは他の動物の相棒を得るクラスのクラス・レベルと累積する。

ヒット・ダイス：これは動物の相棒がもつ 8 面体（d8）ヒット・ダイスの総計であり、それぞれに通常通り【耐久力】修正値が加わる。

基本攻撃ボーナス：これは動物の相棒の基本攻撃ボーナスである。動物の相棒の基本攻撃ボーナスは、動物の HD に等しいレベルのドルイドと同じである。動物の相棒は、基本攻撃ボーナスが高くなっていっても、自分の肉体武器を使用する際に追加攻撃を得られない。

頑健／反応／意志：これらは動物の相棒の基本セーヴ・ボーナスである。動物の相棒は " 良好 " な頑健セーヴと反応セーヴを持つ。

技能：この表は動物の技能ランクの総計である。動物の相棒は、動物の技能に列記されている技能にランクを割り振ることができる。動物の相棒の【知力】が 10 以上に上昇した場合、通常通りボーナス技能ランクを獲得する。3 以上の【知力】を有する動物の相棒は全ての技能のランクを修得できる。動物の相棒の技能ランクは自分の HD を越えることはできない。

特技：これは動物の相棒が修得できる特技の総数である。動物の相棒は動物の特技に列記されている特技から選択するべきである。動物の相棒は、他の特技も習得することができるが、いくつか利用できない特技（たとえば《軍用武器習熟》）もある。動物の相棒は、＋ 1 以上の基本攻撃ボーナスを前提とする特技は、3HD になり 2 つ目の特技を修得する時になるまで選択できないことに注意。

外皮ボーナス：動物の相棒がすでに有している外皮ボーナスが、ここに示した値だけ増加する。

【筋】／【敏】ボーナス：動物の相棒の【筋力】と【敏捷力】に、この値を加える。

ボーナス芸数：この欄の値は、動物の相棒がドルイドに仕込まれて憶えるかもしれない芸（〈動物使い〉技能を参照）に加えて " ボーナス " として知っている芸の数である。このボーナス芸は、訓練時間や〈動物使い〉判定なしで修得でき、その動物が通常憶えることができる芸数の制限に数えない。どの芸をボーナス芸として憶えるかはドルイドが選択するが、一度選択したら変えることはできない。

特殊：動物の相棒は力を増すにしたがって、いくつかの能力を獲得していく。それぞれの内容については以下のとおり。

リンク（変則）：たとえ〈動物使い〉技能のランクを全く持っていなくても、ドルイドは自分の動物の相棒を 1 回のフリー・アクションとして " 扱い "、1 回の移動アクションとして " せき立てる " ことができる。ドルイドは、動物の相棒に関連した " 野生動物との共感 " 判定と〈動物使い〉判定に＋ 4 の状況ボーナスを得る。

呪文共有（変則）：ドルイドは目標が " 自身 " の呪文を、自分の動物の相棒に対して（距離が " 接触 " の呪文として) 発動することができる。ドルイドは自分の動物の相棒に対して、呪文が通常は相棒のクリーチャー種

別（動物）に作用しないものであっても発動することができる。このように発動できるのは、動物の相棒を得るクラスとして発動する呪文のみである。この能力は、呪文以外の能力（たとえそれが呪文に類似した機能を持つものであっても）には影響しない。

身かわし（変則）：普通なら反応セーヴに成功することでダメージを半減できる攻撃の対象となった場合、動物の相棒はセーヴィング・スローに成功すればダメージを全く受けずにすむ。

能力値上昇（変則）：動物の相棒の能力値のいずれかに＋1を加える。

忠誠（変則）：動物の相棒は心術呪文や効果に対する基本セーヴに＋4の士気ボーナスを得る。

《複数回攻撃》：3回以上の肉体攻撃を持つ動物の相棒は、まだ修得していなければ、ボーナス特技として《複数回攻撃》を得る。特技の前提条件である3回以上の肉体攻撃を持たない動物の相棒は、代わりに－5のペナルティをつけて、主要肉体武器で2回目の攻撃を行うことができるようになる。

身かわし強化（変則）：普通なら反応セーヴに成功することでダメージを半減できる攻撃の対象となった場合、動物の相棒はセーヴィング・スローに成功すればダメージを全く受けずにすみ、たとえセーヴィング・スローに失敗してもダメージを半減させることができる。

動物の技能

動物の相棒は以下の技能のランクを取ることができる：威圧【魅】、隠密＊【敏】、軽業＊【敏】、水泳＊【筋】、生存【判】、脱出術【敏】、知覚＊【判】、登攀＊【筋】、飛行＊【敏】。（＊）のついている技能は動物の相棒のクラス技能である。3以上の【知力】を有する動物の相棒はどんな技能でもとることができる。

動物の特技

動物の相棒は以下の特技を選択することができる：《一撃離脱》、《イニシアチブ強化》、《運動能力》、《隠密》、《回避》、《外皮強化》、《軽業師》、《頑健無比》、《技能熟練》、《強行突破》、《強打》、《蹴散らし強化》、《持久力》、《疾走》、《神速の反応》、《軽妙なる戦術》、《追加hp》、《突き飛ばし強化》、《肉体攻撃強化》、《鋼の意志》、《不屈の闘志》、《武器熟練》、《迎え討ち》、《無視界戦闘》、《鎧習熟：軽装》、《鎧習熟：中装》、《鎧習熟：重装》、《腕力による威圧》。3以上の【知力】を有する動物の相棒は、肉体的に利用することが可能ならば、どんな特技でも選択することができる。GMは他のソースに掲載されている特技を選択することを許可してもよい。（編注：非公式FAQより、《武器の妙技》も選択可能）

表：動物の相棒の基本能力

クラス・レベル	ヒット・ダイス	基本攻撃ボーナス	頑健	反応	意志	技能	特技	外皮ボーナス	【筋】／【敏】ボーナス	ボーナス芸数	特殊
1	2	＋1	＋3	＋3	＋0	2	1	＋0	＋0	1	リンク、呪文共有
2	3	＋2	＋3	＋3	＋1	3	2	＋0	＋0	1	—
3	3	＋2	＋3	＋3	＋1	3	2	＋2	＋1	2	身かわし
4	4	＋3	＋4	＋4	＋1	4	2	＋2	＋1	2	能力値上昇
5	5	＋3	＋4	＋4	＋1	5	3	＋2	＋1	2	—
6	6	＋4	＋5	＋5	＋2	6	3	＋4	＋2	3	忠誠
7	6	＋4	＋5	＋5	＋2	6	3	＋4	＋2	3	—
8	7	＋5	＋5	＋5	＋2	7	4	＋4	＋2	3	—
9	8	＋6	＋6	＋6	＋2	8	4	＋6	＋3	4	能力値上昇、《複数回攻撃》
10	9	＋6	＋6	＋6	＋3	9	5	＋6	＋3	4	—
11	9	＋6	＋6	＋6	＋3	9	5	＋6	＋3	4	—
12	10	＋7	＋7	＋7	＋3	10	5	＋8	＋4	5	—
13	11	＋8	＋7	＋7	＋3	11	6	＋8	＋4	5	—
14	12	＋9	＋8	＋8	＋4	12	6	＋8	＋4	5	能力値上昇
15	12	＋9	＋8	＋8	＋4	12	6	＋10	＋5	6	身かわし強化
16	13	＋9	＋8	＋8	＋4	13	7	＋10	＋5	6	—
17	14	＋10	＋9	＋9	＋4	14	7	＋10	＋5	6	—
18	15	＋11	＋9	＋9	＋5	15	8	＋12	＋6	7	—
19	15	＋11	＋9	＋9	＋5	15	8	＋12	＋6	7	—
20	16	＋12	＋10	＋10	＋5	16	8	＋12	＋6	7	能力値上昇

動物の選択

動物の相棒は種類ごとに異なるサイズ、移動速度、攻撃、能力値、特殊能力を持つ。全ての動物の攻撃は、別記がない限りクリーチャーの最大の基本攻撃ボーナスを使って行う。動物の攻撃は、ダメージ・ロールに動物の【筋力】修正値を加えるが、動物が1種類の攻撃しか持たない場合は【筋力】修正値の1と1/2倍を加える。一部は鋭敏嗅覚のような特殊能力を持つ。これらの詳細については特殊能力の章を参照。通常クラス・レベル4または7の時点で、表「動物の相棒の基本能力」に記された通常の成長に加え、動物の相棒は大きく成長する。下記のリストに上げられたレベル4または7の利益を受ける代わりに、動物の相棒の【敏捷力】と【耐久力】を2ずつ増加させることもできる。

ウルフ

初期能力：サイズ中型；移動速度50フィート；AC＋2外皮；攻撃噛みつき（1d6および足払い）；能力値【筋】13【敏】15【耐】15【知】2【判】12【魅】6；特殊能力鋭敏嗅覚

7レベルでの成長：サイズ大型；AC＋2外皮；攻撃噛みつき（1d8および足払い）；能力値【筋】＋8【敏】－2【耐】＋4

エイプ

初期能力：サイズ中型；移動速度30フィート、登攀30フィート；AC＋1外皮；攻撃噛みつき（1d4）、爪（×2）（1d4）；能力値【筋】13【敏】17【耐】10【知】2【判】12【魅】7；特殊能力夜目、鋭敏嗅覚

4レベルでの成長：サイズ大型；AC＋2外皮；攻撃噛みつき（1d6）、爪（×2）（1d6）；能力値【筋】＋8【敏】－2【耐】＋4

キャット、スモール（チーター、レパード）

初期能力：サイズ小型；移動速度50フィート；AC＋1外皮；攻撃噛みつき（1d4および足払い）、爪（×2）（1d2）；能力値【筋】12【敏】21【耐】13【知】2【判】12【魅】6；特殊能力夜目、鋭敏嗅覚

4レベルでの成長：サイズ中型；攻撃噛みつき（1d6および足払い）、爪（×2）（1d3）；能力値【筋】＋4【敏】－2【耐】＋2；特殊能力瞬発力。

キャット、ビッグ（ライオン、タイガー）

初期能力：サイズ中型；移動速度 40 フィート；AC ＋ 1 外皮；攻撃噛みつき（1d6）、爪（× 2）（1d4）；能力値【筋】13【敏】17【耐】13【知】2【判】15【魅】10；特殊攻撃引っかき（1d4）；特殊能力夜目、鋭敏嗅覚

7 レベルでの成長：サイズ大型；AC ＋ 2 外皮；攻撃噛みつき（1d8）、爪（× 2）（1d6）；能力値【筋】＋ 8【敏】－ 2【耐】＋ 4；特殊攻撃つかみ、飛びかかり、引っかき（1d6）

キャメル

初期能力：サイズ大型；移動速度 50 フィート；AC ＋ 1 外皮；攻撃噛みつき（1d4）または唾（遠隔接触攻撃、目標は 1d4 ラウンドの間不調状態、射程 10 フィート）；能力値【筋】18【敏】16【耐】14【知】2【判】11【魅】4；特殊能力夜目、鋭敏嗅覚

4 レベルでの成長：能力値【筋】＋ 2【耐】＋ 2

クロコダイル（アリゲーター）

初期能力：サイズ小型；移動速度 20 フィート、水泳 30 フィート；AC ＋ 4 外皮；攻撃噛みつき（1d6）；能力値【筋】15【敏】14【耐】15【知】1【判】12【魅】2；特殊能力息こらえ、夜目

4 レベルでの成長：サイズ中型；攻撃噛みつき（1d8）または尾の打撃（1d12）；能力値【筋】＋ 4【敏】－ 2【耐】＋ 2；特殊攻撃デスロール、つかみ、瞬発力

シャーク

初期能力：サイズ小型；移動速度水泳 60 フィート；AC ＋ 4 外皮；攻撃噛みつき（1d4）；能力値【筋】13【敏】15【耐】15【知】1【判】12【魅】2；特殊能力鋭敏嗅覚、夜目

4 レベルでの成長：サイズ中型；攻撃噛みつき（1d6）；能力値【筋】＋ 4【敏】－ 2【耐】＋ 2；特殊能力無視界戦闘

スネーク、ヴァイパー

初期能力：サイズ小型；移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート、水泳 20 フィート；AC ＋ 2 外皮；攻撃噛みつき（1d3 および毒）；能力値【筋】8【敏】17【耐】11【知】1【判】12【魅】2；特殊攻撃毒（頻度 1 ／ラウンド（6 ラウンド）、効果 1【耐久力】、治療 1 回、セーヴ DC の算出には【耐久力】を用いる）；特殊能力鋭敏嗅覚、夜目

4 レベルでの成長：サイズ中型；攻撃噛みつき（1d4 および毒）；能力値【筋】＋ 4【敏】－ 2【耐】＋ 2

スネーク、コンストリクター

初期能力：サイズ中型；移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート、水泳 20 フィート；AC ＋ 2 外皮；攻撃噛みつき（1d3）；能力値【筋】15【敏】17【耐】13【知】1【判】12【魅】2；特殊攻撃つかみ；特殊能力鋭敏嗅覚、夜目

4 レベルでの成長：サイズ大型；AC ＋ 1 外皮；攻撃噛みつき（1d4）；能力値【筋】＋ 8【敏】－ 2【耐】＋ 4；特殊攻撃締めつけ（1d4）

ディノサウルス（ディノニクス、ヴェロキラプトル）

初期能力：サイズ小型；移動速度 60 フィート；AC ＋ 1 外皮；攻撃鉤爪（× 2）（1d6）、噛みつき（1d4）；能力値【筋】11【敏】17【耐】17【知】2【判】12【魅】14；特殊能力夜目、鋭敏嗅覚

7 レベルでの成長：サイズ中型；AC ＋ 2 外皮；攻撃鉤爪（× 2）（1d8）、噛みつき（1d6）、爪（× 2）（1d4）；能力値【筋】＋ 4【敏】－ 2【耐】＋ 2；特殊攻撃飛びかかり

ドッグ

初期能力：サイズ小型；移動速度 40 フィート；AC ＋ 2 外皮；攻撃噛みつき（1d4）；能力値【筋】13【敏】17【耐】15【知】2【判】12【魅】6；特殊能力夜目、鋭敏嗅覚

4 レベルでの成長：サイズ中型；攻撃噛みつき（1d6）；能力値【筋】＋ 4【敏】－ 2【耐】＋ 2

バジャー（ウルヴァリン）

初期能力：サイズ小型；移動速度 30 フィート、穴掘り 10 フィート、登攀 10 フィート；AC ＋ 2 外皮；攻撃噛みつき（1d4）、爪（× 2）（1d3）；能力値【筋】10【敏】17【耐】15【知】2【判】12【魅】10；特殊攻撃激怒（バーバリアンと同様。1 日 6 ラウンド）；特殊能力夜目、鋭敏嗅覚

4 レベルでの成長：サイズ中型；攻撃噛みつき（1d6）、爪（× 2）（1d4）；能力値【筋】＋ 4【敏】－ 2【耐】＋ 2

ベア

初期能力：サイズ小型；移動速度 40 フィート；AC ＋ 2 外皮；攻撃噛みつき（1d4）、爪（× 2）（1d3）；能力値【筋】15【敏】15【耐】13【知】2【判】12【魅】6；特殊能力夜目、鋭敏嗅覚

4 レベルでの成長：サイズ中型；攻撃噛みつき（1d6）、爪（× 2）（1d4）；能力値【筋】＋ 4【敏】－ 2【耐】＋ 2

バード（アウル／イーグル／ホーク）

初期能力：サイズ小型；移動速度 10 フィート、飛行 80 フィート（標準）；AC ＋ 1 外皮；攻撃噛みつき（1d4）、鉤爪（× 2）（1d4）；能力値【筋】10【敏】15【耐】12【知】2【判】14【魅】6；特殊能力夜目

4 レベルでの成長：能力値【筋】＋ 2【耐】＋ 2

ボア

初期能力：サイズ小型；移動速度 40 フィート；AC ＋ 6 外皮；攻撃突き刺し（1d6）；能力値【筋】13【敏】12【耐】15【知】2【判】13【魅】4；特殊能力夜目、鋭敏嗅覚

4 レベルでの成長：サイズ中型；攻撃突き刺し（1d8）；能力値【筋】＋ 4【敏】－ 2【耐】＋ 2；特殊攻撃凶暴

ホース

初期能力：サイズ大型；移動速度 50 フィート；AC ＋ 4 外皮；攻撃噛みつき（1d4）、蹄 *（× 2）（1d6）；能力値【筋】16【敏】13【耐】15【知】2【判】12【魅】6；特殊能力夜目、鋭敏嗅覚　* これは二次的肉体攻撃である。二次的攻撃については『戦闘』を参照。

4 レベルでの成長：能力値【筋】＋2【耐】＋2；特殊能力戦闘騎乗（訳注：特定用途の訓練を自動的に修得する）

ポニー

初期能力：サイズ中型；移動速度 40 フィート；AC ＋ 2 外皮；攻撃蹄（×2）（1d3）；能力値【筋】13【敏】13【耐】12【知】2【判】11【魅】4；特殊能力夜目、鋭敏嗅覚

4 レベルでの成長：能力値【筋】＋2【耐】＋2；特殊能力戦闘騎乗

編注：Bestiary に掲載されている動物の相棒

Bestiary には以下の動物の相棒が掲載されている。

アンキロサウルス、オーロックス、バイソン、ブラキオサウルス、ダイア・バット、ダイア・ラット、ドルフィン、エラスモサウルス、エレクトリック・イール、エレファント、ジャイアント・フロッグ、ジャイアント・モーライ・イール、ゴブリン・ドッグ、ハイエナ、モニター・リザード、オクトパス、オルカ、プテラノドン、ライナセラス、ルフ、スクウィッド、ステゴサウルス、トリケラトプス、ティラノサウルス

バード Bard

未だ語られぬ驚異と秘密は、彼ら――それを発見しうるほどの技を持つ人々――の為に存在している。この選ばれた抜け目のない人々は、賢さと才能と魔法をもって世界が隠す謎を暴き、また、人々を説得し、操り、鼓舞する技に長けてゆく。典型的なバードはひとつの、あるいは複数の芸術に長けており、また知るはずのないことを知っている。そして手に入れた知識を、自分や仲間たちが危険に一歩先んじるために用いるのである。バードたちは機転が利き、魅力的で、またその持つ技に応じて様々な道を歩む。あるいは賭博師に、あるいは何でも屋に、あるいは学者、芸人、一団を率いるものにもなれば無頼漢にもなり、それ以上のものになることさえある。バードたちにとって、日々はそれぞれのチャンスと冒険と挑戦をもたらすものである。そして彼らはこう考えるのだ。――いちかばちかに賭け、最も多くを知り、最高のものになることによってのみ、各々の求める財宝が得られるのだ、と。

役割：バードは敵を混乱させ、困惑させる一方で、味方を鼓舞し、より大いなる挑戦に向かわせることができる。バードは武器も魔法も自在に操るが、彼らの真の力は近接戦闘ではないところにある。それはつまり、彼らはそれぞれの技芸の披露を邪魔されることなく、味方を支え、敵を弱らせることが可能というところにあるのである。

属性：なんでも。

ヒット・ダイスの種類：d8。

クラス技能

バードのクラス技能は、以下の通り：〈威圧〉【魅】、〈隠密〉【敏】、〈軽業〉【敏】、〈鑑定〉【知】、〈芸能〉【魅】、〈言語学〉【知】、〈交渉〉【魅】、〈呪文学〉【知】、〈職能〉【判】、〈真意看破〉【判】、〈製作〉【知】、〈脱出術〉【敏】、〈知覚〉【判】、〈知識：すべて〉【知】、〈手先の早業〉【敏】、〈登攀〉【筋】、〈はったり〉【魅】、〈変装〉【魅】、〈魔法装置使用〉【魅】。

1 レベルごとの技能ランク：6 ＋【知】修正値。

クラスの特徴

バードのクラスの特徴は以下の通り。

武器と防具の習熟：バードは単純武器全てに加え、ウィップ、ショート・ソード、ショートボウ、レイピア、ロングソード、サップに《習熟》している。バードは軽装鎧と盾（タワー・シールドを除く）にも《習熟》している。バードは軽装鎧を着用し、盾を使用している状態で、通常の秘術呪文失敗確率を被ることなくバード呪文を発動できる。ただし、中装鎧や重装鎧を着用している時に動作要素の必要な呪文を発動する場合は、他の秘術呪文の使い手と同様に秘術呪文失敗率を被る。マルチクラスのバードも、他のクラスから得た秘術呪文を発動する際には、通常の秘術呪文失敗率を被る。

呪文：バードの発動する呪文は秘術呪文であり、“呪文リスト”の項にあるバードの呪文リストから選択する。バードは修得している呪文をどれでも、事前の準備なしに発動できる。すべてのバード呪文には音声要素（歌、物語、音楽）が含まれている。呪文を修得および発動するためには、バードは 10 ＋その呪文レベルに等しい【魅力】能力値を有していなければな

レム　Lem

表：バード

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健	反応	意志	特殊	1 日の呪文数 1st	2nd	3rd	4th	5th	6th
1st	＋0	＋0	＋2	＋2	バードの知識、呪芸、初級秘術呪文、打ち消しの調べ、散逸の演技、恍惚の呪芸、勇気鼓舞の呪芸＋1	1	—	—	—	—	—
2nd	＋1	＋0	＋3	＋3	万能なる芸、熟達者	2	—	—	—	—	—
3rd	＋2	＋1	＋3	＋3	自信鼓舞の呪芸＋2	3	—	—	—	—	—
4th	＋3	＋1	＋4	＋4		3	1	—	—	—	—
5th	＋3	＋1	＋4	＋4	勇気鼓舞の呪芸＋2、博識 1／日	4	2	—	—	—	—
6th	＋4	＋2	＋5	＋5	示唆の詞、万能なる芸	4	3	—	—	—	—
7th	＋5	＋2	＋5	＋5	自信鼓舞の呪芸＋3	4	3	1	—	—	—
8th	＋6／＋1	＋2	＋6	＋6	悲運の葬送歌	4	4	2	—	—	—
9th	＋6／＋1	＋3	＋6	＋6	武勇鼓舞の呪芸	5	4	3	—	—	—
10th	＋7／＋2	＋3	＋7	＋7	何でも屋、万能なる芸	5	4	3	1	—	—
11th	＋8／＋3	＋3	＋7	＋7	自信鼓舞の呪芸＋4、勇気鼓舞の呪芸＋3、博識 2／日	5	4	4	2	—	—
12th	＋9／＋4	＋4	＋8	＋8	癒しの呪芸	5	5	4	3	—	—
13th	＋9／＋4	＋4	＋8	＋8		5	5	4	3	1	—
14th	＋10／＋5	＋4	＋9	＋9	戦慄の音色、万能なる芸	5	5	4	4	2	—
15th	＋11／＋6／＋1	＋5	＋9	＋9	自信鼓舞の呪芸＋5、英雄鼓舞の呪芸	5	5	5	4	3	—
16th	＋12／＋7／＋2	＋5	＋10	＋10		5	5	5	4	3	1
17th	＋12／＋7／＋2	＋5	＋10	＋10	勇気鼓舞の呪芸＋4、博識 3／日	5	5	5	4	4	2
18th	＋13／＋8／＋3	＋6	＋11	＋11	群集示唆の詞、万能なる芸	5	5	5	5	4	3
19th	＋14／＋9／＋4	＋6	＋11	＋11	自信鼓舞の呪芸＋6	5	5	5	5	5	4
20th	＋15／＋10／＋5	＋6	＋12	＋12	死に至る芸術	5	5	5	5	5	5

らない。バードの呪文に対するセーヴィング・スローの難易度は、10＋呪文レベル＋バードの【魅力】修正値である。

他の呪文の使い手と同様、バードは各呪文レベルの呪文を、1日に一定の回数ずつしか発動できない。1日に発動できる呪文の数は、表“バード”に記されている。高い【魅力】能力値を持つならば、バードは1日の呪文数にボーナス呪文数を加えることができる（表“能力修正値およびボーナス呪文”を参照）。

バードの呪文の選択肢は、極めて限られている。バードはプレイヤーが選択した4つの0レベル呪文および2つの1レベル呪文を修得した状態でゲームを開始する。レベルの上昇に従って、バードは表“バードの修得呪文数”に従って、いくつかの呪文を新しく修得していく（“1日の呪文数”と異なり、バードの“修得呪文数”は【魅力】の影響を受けない。表“バードの修得呪文数”に記された値で固定される）。

クラス・レベル5およびそれ以後3レベル毎に（8、11という具合に）、バードは修得済みの呪文1つを代償にして、新たな呪文1つを修得するかどうかを選択できる。要するに、修得済みの呪文1つを“忘れ”、新たな呪文と入れ替えるわけである。新たな呪文は入れ替える呪文と同レベルでなければならず、なおかつバードが発動できる1番高い呪文レベルより1レベル以上低くなければならない。呪文の入れ替えは、規定のクラス・レベルに達するごとに1つずつしかできない。なおかつ、呪文を入れ替えるかどうかの決定は、そのクラス・レベルで新たに修得する呪文の選択と同時に行なわねばならない。

前述の通り、バードは事前に呪文を準備する必要がない。バードは修得している好きな呪文を、その呪文レベルの1日の呪文数を使いきっていない限り、好きな時に発動できる。

バードの知識（変則）：バードはクラス・レベルの半分（最低1）をすべての〈知識〉技能判定に加算し、また修得していない〈知識〉技能についても技能判定を行なうことができる。

呪芸：バードは〈芸能〉の技能を用いて周囲に魔法的効果を発生させることができる（望むなら自分自身にも効果を及ぼせる）。バードはこの能力を1日に4＋【魅力】修正値に等しいラウンド数、使用することができる。1レベル以降、クラス・レベルが1レベル上昇するごとに、バードは1日に呪芸を使用できるラウンド数を2ラウンドずつ延長できる。毎ラウンド、バードはそのクラス・レベルに応じて、習得している呪芸のいずれかひとつを演じることができる。

1つの呪芸の効果を開始するのは1回の標準アクションであるが、それを毎ラウンド維持するのはフリー・アクションとして行なえる。呪芸の効果を変更するには、バードはそれまでの呪芸を止め、1回の標準アクションとして新たな呪芸を開始しなければならない。バードの呪芸は中途で途切れることはないが、バードが殺されるか、麻痺するか、朦朧状態になるか、気絶するか、あるいは毎ラウンドの呪芸を維持するためのフリー・アクションを取ることを妨げられると、即座に終了する。バードは同時に複数の呪芸を演じることはできない。

表：バードの修得呪文数

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

7レベル時には、バードは呪芸の開始を標準アクションではなく移動アクションとして行なうことができる。また、13レベル時には即行アクションとして呪芸を開始することができる。

各々の呪芸は、音声要素と視覚要素のいずれか、あるいは両方を有する。

聴覚消失状態のバードは、音声要素のある呪文を発動する場合と同様に、20%の確率で音声に依存した〈芸能〉技能を用いる呪芸の使用に失敗してしまう。盲目状態のバードは、50%の確率で視覚に依存した〈芸能〉技能を用いる呪芸の使用に失敗してしまう。失敗した場合も、1日の使用回数制限に数える。

呪芸が音声要素を有していた場合、目標が呪芸の影響を受けるには、バードの演奏が聞こえなければならない。また、これらの効果は言語に依存する。聴覚消失状態のバードは、20%の確率で音声要素を有する呪芸の使用に失敗してしまう。失敗した場合も、1日の使用回数制限に数える。聴覚喪失状態のクリーチャーは、音声要素を有する呪芸に完全耐性を有する。

呪芸が視覚要素を有していた場合、目標が呪芸の影響を受けるには、バードに対して視線が通っていなければならない。盲目状態のバードは、50%の確率で視覚要素を有する呪芸の使用に失敗してしまう。失敗した場合も、1日の使用回数制限に数える。盲目状態のクリーチャーは、視覚要素を有する呪芸に完全耐性を有する。

打消しの調べ（超常）：バードは1レベル時点で、音に依存した魔法効果を相殺する方法を学ぶ（音声要素があるだけの呪文は、これに含まれない）。打消しの調べを1ラウンド使用するごとに、バードは〈芸能：歌唱〉、〈芸能：管楽器〉、〈芸能：弦楽器〉、〈芸能：鍵盤楽器〉、〈芸能：打楽器〉のいずれかの判定を行なう。バードの30フィート以内にいる、［音波］や［言語依存］の魔法攻撃の影響を受けているクリーチャーは、自分がロールしたセーヴィング・スローの結果とバードの〈芸能〉判定の結果を比べ、どちらか高いほうをそのセーヴの結果とすることができる（この対象にはバード自身も含まれる）。すでに持続時間が“瞬間”でない［音波］や［言語依存］の魔法攻撃を受けているクリーチャーが打ち消しの調べの効果範囲内にいる場合、そのクリーチャーは打ち消しの調べを1ラウンド聞くごとに1回、その魔法効果に対して再度セーヴを行なうことができる。ただし、そのセーヴの結果には、バードの〈芸能〉判定の結果を用いなければならない。打ち消しの調べはセーヴをすることができない効果に対しては何の効果もない。打消しの調べは音声要素に依存する。

散逸の演技（超常）：バードは1レベル時点で、自身の演技でもって視覚に依存した魔法効果を相殺することができる。散逸の演技を1ラウンド使用するごとに、バードは〈芸能：演劇〉、〈芸能：お笑い〉、〈芸能：舞踏〉、〈芸能：朗誦〉のいずれかの判定を行なう。バードの30フィート以内にいる、幻術（紋様）や幻術（虚像）の魔法攻撃の影響を受けているクリーチャーは、自分がロールしたセーヴィング・スローの結果とバードの〈芸能〉判定の結果を比べ、どちらか高いほうをそのセーヴの結果とすることができる（この対象にはバード自身も含まれる）。すでに持続時間が“瞬間”でない幻術（紋様）や幻術（虚像）の魔法攻撃を受けているクリーチャーが散逸の演技の効果範囲内にいる場合、そのクリーチャーは散逸の演技を1ラウンド見るごとに1回、その魔法効果に対して再度セーヴを行なうことができる。ただし、そのセーヴの結果には、バードの〈芸能〉判定の結果を用いなければならない。散逸の演技はセーヴをすることができない効果に対しては何の効果もない。散逸の演技は視覚要素に依存する。

恍惚の呪芸（超常）：バードは1レベル時点で、自身の芸能の力でもって1体以上のクリーチャーを恍惚状態にすることができる。恍惚状態にするクリーチャーはバードの90フィート以内にいて、視覚と聴覚の両方でバードを知覚でき、なおかつバードに注意が向いていなければならない。また、バードもそのクリーチャーを見ることができなければならない。付近で戦闘が行なわれたり、その他の危険にさらされるなどして注意が他に向いている場合も、この能力は働かない。バードはこの能力を1回使用することにより、クラス・レベル1の時に1体、以降3レベル毎に＋1体のクリーチャーを目標にすることができる。

効果範囲内にいるクリーチャーはそれぞれ、意志セーヴ（DC10＋バー

ド・レベルの 1/2 ＋バードの【魅力】修正値）を行い、成功すれば効果は無効化される。クリーチャーが意志セーヴに成功した場合、以後 24 時間、そのバードは同一クリーチャーを恍惚状態にする試みをすることができない。セーヴィング・スローに失敗した場合、そのクリーチャーはバードが芸能を繰り広げ続けている間、静かに座ってそれに見入ってしまう。恍惚状態にある間、目標は〈知覚〉のような、反射的対応として行なう技能判定に－ 4 のペナルティを受ける。何か潜在的な脅威が生じた場合、目標は再びセーヴィング・スローを行なう。明白な脅威、たとえば誰かが武器を抜いたり、呪文を発動したり、目標に対して遠隔武器の狙いを付けたりした場合は、自動的に呪芸の効果は破られる。

恍惚の呪芸は心術（強制）、［精神作用］の能力である。恍惚の呪芸の機能は、音声要素および視覚要素に依存する。

勇気鼓舞の呪芸（超常）：バードは 1 レベル時点で、自身の芸能でもって味方（自分自身を含む）の勇気を鼓舞し、恐怖をうち払い、戦闘能力を向上させることができる。この作用を受ける仲間は、バードの芸能を知覚することができなければならない。作用を受けた仲間は［魅惑］および［恐怖］効果に対するセーヴィング･スローに＋ 1 の士気ボーナスと、攻撃ロールおよび武器ダメージ・ロールに＋ 1 の技量ボーナスを得る。レベル 5 の時点および、以後 6 レベル毎に、このボーナスは＋ 1 ずつ増加していき、最大で 17 レベル時の＋ 4 となる。勇気鼓舞の呪芸は［精神作用］の能力である。勇気鼓舞の呪芸には音声要素と視覚要素のどちらでも使用できる。ただし、バードは自身の芸能を演じ始める前にどちらの要素を使用するか決定せねばならない。

自信鼓舞の呪芸（超常）：クラス・レベル 3 以上に達したバードは、自身の芸能の力でもって味方 1 人の作業の成功率を高めることができる。味方はバードの 30 フィート以内にいて聴覚によってバードを知覚できなければならない。味方はバードが芸能を繰り広げるのを聴き続けている間、1 種類の技能判定について＋ 2 の技量ボーナスを得る。このボーナスは 3 レベル以降、バードのクラス・レベルが 4 上昇するごとに＋ 1 ずつ増加していく（7 レベル：＋ 3、11 レベル時：＋ 4、15 レベル時：＋ 5、19 レベル時：＋ 6）。ただし、〈隠密〉等の特定の技能、および GM 判断によって使用できないとされた場合、この能力は機能しない。バードは自分自身に自信鼓舞の呪芸を用いることはできない。自信鼓舞の呪芸は音声要素に依存する。

示唆の詞（擬呪）：クラス・レベル 6 以上に達したバードは、すでに恍惚の呪芸によって恍惚状態にしてあるクリーチャーに対して、サジェスチョン と同じ効果を及ぼすことができる。この能力を使用しても、恍惚の呪芸の効果が中断されることはないが、この能力の起動には（恍惚の呪芸を維持するためのフリー・アクションに加えて）1 回の標準アクションが必要である。バードはその芸能を途切れずに続けている間、特定のクリーチャーに対して複数回この能力を使用することができる。

示唆の詞 の使用は、バードの呪歌の 1 日の使用回数制限に数えない。意志セーヴ（DC10 ＋バード・レベルの 1/2 ＋バードの【魅】修正値）に成功すれば、この効果を無効化できる。この能力は 1 体のクリーチャーにしか効果がない。 示唆の詞 は心術（強制）、［精神作用］、［言語依存］の能力であり、音声要素に依存する。

悲運の葬送歌（超常）：クラス・レベル 8 以上に達したバードは、自身の芸能の力でもって敵の心の中に何かに恐れおののく感覚をはびこらせ、怯え状態にする。この能力の影響を受けるには敵はバードの 30 フィート以内にいて、バードが芸能を繰り広げるのを視覚および聴覚によって知覚できなくてはならない。この効果は敵がバードから 30 フィート以内の範囲におり、バードが芸能を繰り広げ続けている限り持続する。この芸能によっては、そのクリーチャーがすでに他の効果によって怯え状態になっている場合でも、目標を恐れ状態や恐慌状態にすることはできない。悲運の葬送歌は［精神作用］［恐怖］の効果であり、音声要素と視覚要素の両方に依存する。

武勇鼓舞の呪芸（超常）：クラス・レベル 9 以上に達したバードは、自身の芸能の力でもって自分自身または 30 フィート以内にいる同意する味方 1 体の武勇を鼓舞し、戦闘能力を高めることができる。レベル 9 以降 3 レベル毎に、バードが 1 回の呪芸の使用で目標にできる味方が 1 体ずつ増加する（最大、レベル 18 時の 4 体まで）。武勇鼓舞の呪芸が効果を発揮するには、目標すべてはバードを視覚および聴覚で知覚できなければならない。武勇を鼓舞されたクリーチャーは 2 ボーナス･ヒット･ダイス（d10）と、それに相応した（ボーナス・ヒット・ダイスに、目標の【耐久力】修正値を適用した）量の一時的ヒット・ポイント、攻撃ロールへの＋ 2 技量ボーナス、頑健セーヴへの＋ 1 技量ボーナスを得る。このボーナス･ヒット・ダイスは呪文の効果を判断する際に通常のヒット・ダイスとして数える。武勇鼓舞の呪芸は［精神作用］の能力であり、音声要素と視覚要素の両方に依存する。

癒しの呪芸（超常）：クラス・レベル 12 に達したバードは、自身の芸能の力でもって マス・キュア・ライト・ウーンズ 呪文に相当する効果を発生させることができる（術者レベルはバードのクラス・レベルと同じ）。さらにこの呪芸により、疲労状態、不調状態、怯え状態を取り除くことができる。この能力を使用するには、バードは 4 ラウンドの間、妨害されることなく芸能を繰り広げ続けなければならず、目標はその芸能が続く間、視覚及び聴覚でバードを知覚できなければならない。癒しの呪芸は、芸能が繰り広げられる間中 30 フィート以内の距離にいた、すべての目標に対して機能する。癒しの呪芸は、音声要素と視覚要素の両方に依存する。

戦慄の音色（擬呪）：クラス・レベル 14 に達したバードは、自分の芸能の力をもって敵の中に恐怖の感覚を引き起こすことができる。この能力の影響を受けるには、敵はバードの 30 フィート以内にいて、バードが芸能を繰り広げるのを聴くことができなければならない。呪芸の効果範囲内にいる敵はそれぞれ意志セーヴ（DC10 ＋バード・レベルの 1/2 ＋バードの【魅】修正値）を行ない、成功すれば効果は無効化される。クリーチャーが意志セーヴに成功した場合、以後 24 時間、そのバードは同一クリーチャーに対して戦慄の音色の効果を及ぼすことはできない。セーヴィング・スローに失敗した場合、そのクリーチャーは 1d4 ＋バードの【魅力】修正値に等しいラウンドの間、恐れ状態になり、バードが芸能を繰り広げるのが聞こえる限り、逃走する。戦慄の音色は音声要素に依存する。

英雄鼓舞の呪芸（超常）：クラス・レベル 15 以上に達したバードは、自身の芸能の力でもって、自分自身または 30 フィート以内にいる味方 1 体の大いなる英雄的資質を鼓舞することができる。レベル 15 以降 3 レベル毎に、バードが 1 回の呪芸の使用で目標にできる味方が 1 体ずつ増加する。英雄鼓舞の呪芸が効果を発揮するには、目標はバードを視覚及び聴覚で知覚することができなくてはならない。英雄的資質を鼓舞されたクリーチャーは、セーヴィング・スローに＋ 4 の士気ボーナスと、AC に＋ 4 の回避ボーナスを得る。この効果は目標がバードの芸能を知覚している間持続する。英雄鼓舞の呪芸は［精神作用］の能力であり、音声要素と視覚要素の両方に依存する。

群集示唆の詞（擬呪）：この能力は前述の示唆の詞と同様に機能するが、使用にバード・レベル 18 以上が必要な点と、すでに恍惚状態になっているクリーチャーに対して同時に何体でも サジェスチョン の効果を及ぼせる点が異なる。群集示唆の詞は心術（強制）、［精神作用］、［言語依存］の能力であり、音声要素に依存する。

死に至る芸術（超常）：クラス・レベル 20 に達したバードは、自身の芸能の力でもって、1 体の敵を喜びまたは悲しみのあまり死に至らせることができる。影響を受けるには、目標は 1 全ラウンドの間、バードの 30 フィート以内の距離で、バードが繰り広げる芸能を視覚と聴覚の両方で知覚する

ことができなければならない。目標は意志セーヴ（DC10 ＋バード・レベルの 1/2 ＋バードの【魅】修正値）を行ない、成功すれば 1d4 ラウンドの間よろめき状態になり、以後 24 時間、バードは同一クリーチャーに対して死に至る芸術の効果を及ぼすことはできなくなる。セーヴィング・スローに失敗した場合、そのクリーチャーは死ぬ。死に至る芸術は［精神作用］、［即死］の効果であり、視覚要素および音声要素に依存する。

初級秘術呪文：バードは表 " バードの修得呪文数 " 上の " 修得呪文数 " の項目に記載されているとおりの、一定数の初級秘術呪文、すなわち 0 レベル呪文をいくつか知っている。これらの呪文は他の呪文と同様に発動できるが、いかなる呪文スロットを消費することもなく、再度使用することができる。

万能なる芸（変則）：クラス・レベル 2 に達した時点で、バードは 1 種類の〈芸能〉技能を選択することができる。そしてその〈芸能〉に関連する技能のボーナスの代わりに、その〈芸能〉技能ボーナスを使用することができる。この方法で入れ替えを行なった場合、バードはクラス技能のボーナスを含む〈芸能〉技能の合計を、関連する技能のボーナスとして（その技能を修得しているかどうか、クラス技能であるかどうかに関わらず）用いることができる。6 レベル以降、4 レベル上昇するごとに、バードは追加で 1 つの〈芸能〉種別を、入れ替えに用いる技能として選択することができる。
〈芸能〉種別およびそれに関連する技能は以下のとおり：演芸（〈はったり〉、〈変装〉）、お笑い（〈威圧〉、〈はったり〉）、歌唱（〈真意看破〉、〈はったり〉）、管楽器（〈交渉〉、〈動物使い〉）、弦楽器（〈交渉〉、〈はったり〉）、鍵盤楽器（〈威圧〉、〈交渉〉）、打楽器（〈威圧〉、〈動物使い〉）、舞踊（〈軽業〉、〈飛行〉）、朗誦（〈交渉〉、〈真意看破〉）

熟達者（変則）：クラス・レベル 2 に達した時点で、バードは他のバードの呪芸、および［音波］効果に対して抵抗を持つようになる。バードは、バードの呪芸、［音波］および［言語依存］の効果に対するセーヴィング・スローに＋ 4 のボーナスを得る。

博識（変則）：クラス・レベル 5 に達した時点で、バードはさまざまな知識に精通するようになり、バードがランクを有するすべての〈知識〉判定について出目 10 ができるようになる。出目 10 を選択せずに、通常通り判定を行なうこともできる。さらに、1 日に 1 回、1 回の標準アクションとして、〈知識〉判定に出目 20 することが可能になる。このときの〈知識〉の種別はどれでも構わない。5 レベル以降、6 レベル上昇する毎に、この能力を 1 日に使用できる回数は 1 回ずつ増加し、最大で 17 レベル時の 1 日 3 回となる。

何でも屋（変則）：クラス・レベル 10 の時点で、バードは修得が必要な技能であっても使用することが可能になる。さらに、16 レベルの時点で、すべての技能がクラス技能として扱われるようになる。19 レベルの時点で通常それが許可されないような場合であっても、すべての技能判定に出目 10 を選択することが可能になる。

バーバリアン Barbarian

あるものたちにとっては、激怒することのみが全てなのである。彼らの仲間たちの生き方において、彼らの激情の荒れ狂う中において、そして戦いの雄叫びの中において、この荒々しい魂が熟知しているのは、ただ争いについてのことのみである。彼らは未開なるもの、力仕事のために雇われるもの、そして苛烈なる戦闘技術に熟達せるものであり、兵士や専門職としての戦士ではない――彼らは戦闘に取り憑かれたものであり、殺戮者たるクリーチャーであり、戦の霊なのである。バーバリアンとして知られる彼らは訓練や準備の概念などほとんど持たず、戦争のルールも知らない戦争狂（ウォーモンガー）である。彼らにとって存在するのは現在の――彼らの前に敵が立ちはだかる――“その瞬間”のみである。そして彼らが知っているのは、次の瞬間に目の前の敵は死んでいるだろうということのみなのである。彼らは危険を察知する第六感と、起こりうるありとあらゆることに対して耐え抜く力を持っている。このようなものの考え方は未開の土地にのみ徘徊しているものであると誰もが思うにもかかわらず、これらの獰猛な戦士は生命の存在するすべての場所から――文明社会からも未開の社会からも――やってくる。バーバリアンの中では始原の戦闘の精霊が荒れ狂い、彼らの激怒に直面したものに災いをもたらすのである。

役割：バーバリアンは優れた戦士である。彼らははるかに優れた敵をも打ち倒すだけの優れた戦闘能力と頑健な身体を有する。激怒は彼らを頑丈にし、他のほとんどの戦士を上回るだけの耐え抜く力を与える。バーバリアンは怒り狂いながら戦闘に突入し、その行く手に立ちふさがるすべてを破壊する。

属性：秩序以外。

ヒット・ダイスの種類：d12。

クラス技能

バーバリアンのクラス技能は、以下の通り：〈威圧〉【魅】、〈軽業〉【敏】、〈騎乗〉【敏】、〈水泳〉【筋】、〈製作〉【知】、〈生存〉【判】、〈知覚〉【判】、〈知識：自然〉【知】、〈登攀〉【筋】、〈動物使い〉【魅】

1 レベル上昇毎の技能ポイント：4 ＋【知】修正値。

クラスの特徴

バーバリアンのクラスの特徴は以下の通り。

表：バーバリアン

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊
1	＋1	＋2	＋0	＋0	高速移動、激怒
2	＋2	＋3	＋0	＋0	激怒パワー、直感回避
3	＋3	＋3	＋1	＋1	罠感知＋1
4	＋4	＋4	＋1	＋1	激怒パワー
5	＋5	＋4	＋1	＋1	直感回避強化
6	＋6／＋1	＋5	＋2	＋2	激怒パワー、罠感知＋2
7	＋7／＋2	＋5	＋2	＋2	ダメージ減少1／－
8	＋8／＋3	＋6	＋2	＋2	激怒パワー
9	＋9／＋4	＋6	＋3	＋3	罠感知＋3
10	＋10／＋5	＋7	＋3	＋3	ダメージ減少2／－、激怒パワー
11	＋11／＋6／＋1	＋7	＋3	＋3	大激怒
12	＋12／＋7／＋2	＋8	＋4	＋4	激怒パワー、罠感知＋4
13	＋13／＋8／＋3	＋8	＋4	＋4	ダメージ減少3／－
14	＋14／＋9／＋4	＋9	＋4	＋4	不屈の意思、激怒パワー
15	＋15／＋10／＋5	＋9	＋5	＋5	罠感知＋5
16	＋16／＋11／＋6／＋1	＋10	＋5	＋5	ダメージ減少4／－、激怒パワー
17	＋17／＋12／＋7／＋2	＋10	＋5	＋5	無疲労激怒
18	＋18／＋13／＋8／＋3	＋11	＋6	＋6	激怒パワー、罠感知＋6
19	＋19／＋14／＋9／＋4	＋11	＋6	＋6	ダメージ減少5／－
20	＋20／＋15／＋10／＋5	＋12	＋6	＋6	超激怒、激怒パワー

武器と防具の習熟：バーバリアンはすべての単純武器、軍用武器、軽装鎧、中装鎧、盾（タワー・シールドを除く）に《習熟》している。

高速移動（変則）：バーバリアンの地上移動速度は、種族の標準より 10 フィート速い。この特典は鎧を着用していない状態または、軽装鎧か中装鎧を着用している状態で、装備品の総重量が中荷重以下の場合に適用される。このボーナスは、荷重や着用している鎧の種類でバーバリアンの移動速度を修正する前に適用しておくこと。このボーナスはバーバリアンの地上移動速度に関するすべての他のボーナスに累積する。

激怒（変則）：バーバリアンは自己の内に眠る力と凶暴さを呼び覚ますことで、戦闘において一層活躍することができる。1 レベル時点で、バーバリアンは 1 日に 4 ＋【耐久力】修正値に等しいラウンド間、激怒することができる。それ以降は、1 レベル上昇するごとに、2 ラウンドずつ激怒を延長することができる。激怒や ベアズ・エンデュアランス 等の呪文による一時的な【耐久力】の上昇によってバーバリアンが 1 日の内に激怒可能なラウンド数が増加することはない。バーバリアンはフリー・アクションとして激怒を開始することができる。1 日に激怒可能なラウンド数は 8 時間の休息により回復する。この休息時間は連続している必要はない。

激怒状態の間、バーバリアンは【筋力】および【耐久力】に＋4 ボーナス、意志セーヴに＋2 士気ボーナスを得る。また、アーマー・クラスには－2 のペナルティを受ける。【耐久力】の上昇により、バーバリアンのヒット・ポイントはヒット・ダイス毎に 2 ポイント上昇するが、この分のヒット・

アミリ　Amiri

ポイントは激怒が終了すると同時に失われてしまう。また、一時的ヒット・ポイントと異なり、この追加ヒット・ポイントは先に失われるわけではない。激怒状態の間、バーバリアンは【魅力】、【敏捷力】、【知力】が対応能力値の技能（〈威圧〉、〈軽業〉、〈騎乗〉、〈飛行〉は除く）およびその他の根気や集中力を必要とするすべての能力を一切使用することができない。

バーバリアンはフリー・アクションで激怒を終了させることができ、その時点から、激怒したラウンドの 2 倍に等しい値のラウンド数、疲労状態になる。疲労状態の間、バーバリアンは再び激怒することはできないが、疲労状態を脱していれば、同一遭遇、あるいは同一戦闘中に複数回激怒することができる。バーバリアンが気絶状態になると、その激怒は即座に終了し、その結果バーバリアンは死亡の危険に晒される。

激怒パワー：レベルが上昇するごとに、バーバリアンは自分の激怒の新たな使用法を学んでゆく。2 レベルの時点で、バーバリアンは激怒パワーを 1 つ獲得する。2 レベル以降、2 レベル毎にバーバリアンは新しいパワーを 1 つずつ獲得していく。バーバリアンが激怒パワーを使用できるのは激怒状態の間に限られ、また、それを使用するためにはまず 1 アクションを取らねばならないパワーも存在する。特記しない限り、バーバリアンは同じパワーを複数回獲得することはできない。

新たな活力（変則）：1 回の標準アクションとして、バーバリアンは 1d8 ＋【耐久力】修正値に等しい値を治癒することができる。4 レベル以降、レベルが 4 上昇するごとに、治癒するダメージは 1d8 ずつ上昇し、20 レベル時の 5d8 で最大となる。この能力を選択する前に、バーバリアンはクラス・レベル 4 に達していなければならない。このパワーは 1 日に 1 回、激怒時にのみ使用できる。

暗視獲得（変則）：激怒している間にバーバリアンの感覚は異常なほどに研ぎ澄まされ、バーバリアンは暗視 60 フィートを得る。このパワーを選択するには、バーバリアンは激怒パワーあるいは種族の特徴として、夜目の能力を持っていなければならない。

威圧の眼光（変則）：バーバリアンは 1 回の移動アクションとして隣接した敵 1 体に対して〈威圧〉判定を行なうことができる。バーバリアンが相手の士気をくじくことに成功したなら、敵は 1d4 ラウンド＋判定結果が DC を 5 上回るごとに＋ 1 ラウンドの間、怯え状態となる。

怒りへの着火（変則）：バーバリアンは疲労状態にあっても激怒を開始することができる。この能力を使って激怒している間、バーバリアンは疲労状態に対する完全耐性を得る。この激怒が終了すると、バーバリアンは激怒していた 1 ラウンドごとに 10 分間、過労状態になる。

怒れる泳者（変則）：激怒している間、バーバリアンは〈水泳〉技能判定にレベルに等しい値を強化ボーナスとして加算できる。

怒れる跳躍者（変則）：激怒している間、バーバリアンは跳躍のために行なう〈軽業〉技能判定にレベルに等しい値を強化ボーナスとして加算できる。この方法で跳躍する場合、バーバリアンは常に助走を行なったものとして扱われる。

怒れる登攀者（変則）：激怒している間、バーバリアンは〈登攀〉技能判定にレベルに等しい値を強化ボーナスとして加算できる。

一瞬の明晰（変則）：1 ラウンドの間、バーバリアンは激怒によってもたらされるすべての利益とペナルティを無視する。このパワーを起動するのは即行アクションである。それにはアーマー・クラスに対するペナルティも、行なうことができないとされる行動もすべて含まれる。このラウンドは、1 日に激怒可能なラウンド数に数えられる。このパワーは 1 回の激怒中に 1 回のみ使用できる。

内なる頑健（変則）：激怒している間、バーバリアンは不調状態および吐き気がする状態に対して完全耐性を得る。この能力を選択する前に、バーバリアンはクラス・レベル 8 に達していなければならない。

鋭敏嗅覚（変則）：激怒している間、バーバリアンは鋭敏嗅覚の能力を得、見えない敵の居場所を感知するのにこの能力を使用できる（鋭敏嗅覚のルールについては " 特殊能力 " の項を参照）

恐れ知らずの激怒（変則）：激怒している間、バーバリアンは怯え状態および恐れ状態に対して完全耐性を得る。この能力を選択する前に、バーバリアンはクラス・レベル 12 に達していなければならない。

驚異的精度（変則）：バーバリアンは 1 回の攻撃ロールに＋ 1 士気ボーナスを得る。このボーナスはバーバリアンのレベルが 4 上昇するごとに＋ 1 される。このパワーは攻撃ロールの直前に即行アクションとして使用する。このパワーは 1 回の激怒中に 1 回のみ使用できる。

恐怖の怒号（変則）：バーバリアンは 1 回の標準アクションとして周囲を恐怖させるような怒号を発することができる。30 フィート以内の範囲にいる敵は怯え状態になり、意志セーヴ（DC は 10 ＋バーバリアンのクラス・レベルの半分＋バーバリアンの【筋力】修正値）を行ない、失敗すると 1d4 ＋ 1 ラウンドの間恐慌状態になる。一度恐怖の怒号に対してセーヴを行なった敵は、セーヴが成功したかどうかに関わらず、24 時間の間このパワーに対しては完全耐性を得る。このパワーを選択するには、バーバリアンは威圧の眼光のパワーを獲得していなければならない。また、クラス・レベル 8 に達していなければならない。

強烈な一振り（変則）：バーバリアンは自動的にクリティカル判定を成功させることができる。このパワーはクリティカルの可能性が得られた際に割り込みアクションとして使用する。この能力を獲得する前に、バーバリアンはクラス・レベル 12 に達していなければならない。このパワーは 1 回の激怒中に 1 回のみ使用できる。

筋力招来（変則）：バーバリアンは【筋力】判定、あるいは戦技の判定にクラス・レベルの値を加えることができる。また、敵が戦技において対抗判定を行なってきた場合にも、自分の戦技防御値にもクラス・レベルの値を加えることができる。このパワーは 1 回の割り込みアクションとして使用する。このパワーは 1 回の激怒中に 1 回のみ使用できる。

獣の憤怒（変則）：激怒している間、バーバリアンは噛みつき攻撃を行なうことができる。これを全力攻撃行動の一部として行なう場合、この噛みつき攻撃はバーバリアンの全基本攻撃ボーナス－ 5 で行なう。命中した噛みつき攻撃は、1d4 ポイント（バーバリアンが中型サイズの場合。小型サイズであれば 1d3 ポイント）に【筋力】修正値の半分を加算した値のダメージを与える。バーバリアンは組みつきを維持する、あるいは組みつきから逃れるための行動の一部として噛みつき攻撃を行なうことができる。この攻撃は、組みつき判定を行なう前に適用せねばならない。噛みつき攻撃が命中した場合、そのラウンドにバーバリアンが標的に対して行なうすべての組みつき判定は＋ 2 のボーナスを得る。

しなやかな回避（変則）：バーバリアンは遠隔攻撃に対して、その時点での【耐久力】修正値に等しいラウンドの間（最低 1 ラウンド）、AC に＋ 1 の回避ボーナスを得る。このボーナスは 6 レベル上昇するごとに 1 ずつ増加する。この能力の活性化は 1 回の移動アクションであり、機会攻撃を誘発しない。

駿足（変則）：バーバリアンは移動速度に 5 フィートの強化ボーナスを得る。この移動速度の増加はバーバリアンが激怒している間常に有効である。バーバリアンはこの激怒パワーを 3 回まで選択することができる。効

果は累積する。

迅速なる反応（変則）：激怒している間、バーバリアンは1ラウンドごとの上限回数に加えてさらにもう1回、機会攻撃を行なうことができる。

慎重なる構え（変則）：バーバリアンは近接攻撃に対して、その時点での【耐久力】修正値に等しいラウンドの間（最低1ラウンド）、ACに＋1の回避ボーナスを得る。このボーナスは6レベル上昇するごとに1ずつ増加する。この能力の活性化は1回の移動アクションであり、機会攻撃を誘発しない。

ダメージ減少上昇（変則）：バーバリアンのダメージ減少能力は1／—だけ強化される。この強化はバーバリアンが激怒している間常に活性化する。バーバリアンはこの激怒パワーを3回まで選択することができ、その効果は累積する。この能力を選択する前に、バーバリアンはクラス・レベル8に達していなければならない。

力任せの一打（変則）：バーバリアンは1回のダメージ・ロールに＋1ボーナスを得る。このボーナスはバーバリアンのレベルが4上昇するごとに＋1される。このパワーはダメージ・ロールを行なう前に即行アクションとして使用する。このパワーは1回の激怒中に1回のみ使用できる。

逃走不能（変則）：バーバリアンは1回の割り込みアクションとして、通常の移動速度の2倍までの速度で移動することができる。ただし、この能力はバーバリアンに隣接する敵がバーバリアンから遠ざかるために撤退アクションを取った場合にのみ使用できる。この移動の間、バーバリアンは通常通り機会攻撃を誘発する。このパワーは1回の激怒中に1回のみ使用できる。

呪い避け（変則）：バーバリアンは呪文、超常能力、擬似呪文能力に抵抗する際のセーヴィング・スローに＋2士気ボーナスを得る。このボーナスはバーバリアンのレベルが4上昇するごとに＋1される。激怒している間、バーバリアンはあらゆる呪文に対して自発的に対象となることができず、味方が発動した呪文に対してさえもセーヴィング・スローを行なわねばならない。

跳ね返し（変則）：1ラウンドに1回、バーバリアンは近接攻撃が可能な場所にいる目標に対して突き飛ばしを行なうことができる。成功した場合、目標はバーバリアンの【筋力】修正値に等しいダメージを負い、通常どおり押し戻される。成功した場合、バーバリアンは目標と一緒に移動する必要はない。この行動は機会攻撃を誘発しない。

明晰な心（変則）：バーバリアンは失敗した意志セーヴについて再度判定を行なうことができる。このパワーは最初のセーヴを行なった後、その結果をGMが明らかにする前に割り込みアクションとして用いる。2度目の結果が1度目のものより悪い場合でも、2度目の結果を採用せねばならない。この能力を選択する前に、バーバリアンはクラス・レベル8に達していなければならない。このパワーは1回の激怒中に1回のみ使用できる。

予期せぬ攻撃（変則）：バーバリアンは、自分の機会攻撃範囲内に入ってきた敵1体に対して、その移動が通常機会攻撃を誘発するものであるかどうかに関わらず、1回の機会攻撃を行なうことができる。このパワーは1回の激怒中に1回のみ使用できる。この能力を獲得する前に、バーバリアンはクラス・レベル8に達していなければならない。

夜目（変則）：バーバリアンの感覚は研ぎ澄まされ、激怒している間、バーバリアンは夜目の能力を得る。

直感回避（変則）：クラス・レベル2以降、バーバリアンは通常可能な察知の以前に危険に対処する能力を得る。バーバリアンは、ACに対する【敏捷力】ボーナスを失っていない限り不可視状態の敵に攻撃されたりした場合でも、立ちすくみ状態になることはなくなる。とはいえ、動けない状態になれば、やはりACへの【敏捷力】ボーナスは失われてしまう。また、この能力を有するバーバリアンでも、敵がバーバリアンに対してフェイントを成功させた場合は、やはりACへの【敏捷力】ボーナスを失う。

バーバリアンがすでに他のクラスで直感回避を獲得していた場合は、直感回避の代わりに“直感回避強化”（後述）を自動的に獲得する。

罠感知（変則）：クラス・レベル3以降、バーバリアンは罠を避けるための反応セーヴに＋1ボーナス、罠からの攻撃に対するACに＋1の回避ボーナスを得る。以降、このボーナスはバーバリアンのクラス・レベルが3上昇するごとに（つまり、6、9、12、15、18レベルで）＋1ずつ増えていく。複数のクラスで得た罠感知のボーナスは累積する。

直感回避強化（変則）：クラス・レベル5以降、バーバリアンは挟撃されなくなる。この能力を持つバーバリアンに対して、ローグは挟撃による急所攻撃を行なうことができない。ただし、ローグのクラス・レベルが、目標のバーバリアン・レベルより4以上高い場合、ローグは挟撃（および急所攻撃）を行なうことができる。

他のクラスで得た直感回避（前述）の代わりとして自動的に直感回避強化を獲得したキャラクターは、ローグに挟撃されうるかどうかを判断する際、直感回避を授けるクラスのクラス・レベルをすべて累積させることができる。

ダメージ減少（変則）：クラス・レベル7以降、バーバリアンは攻撃による負傷を一定量無視する能力を得る。具体的には、武器や肉体攻撃の命中を受けるごとに、バーバリアンはそのダメージを1ポイント軽減することができる。クラス・レベル10および、その後3レベル毎（13、16、19レベル）に、ダメージ減少の量は＋1ずつ上昇していく。ダメージ減少によって受けたダメージを0にすることはできるが、0未満にすることはできない。

大激怒（変則）：クラス・レベル11に達すると、バーバリアンが激怒を開始する際、【筋力】および【耐久力】への士気ボーナスは＋6に、意志セーヴへの士気ボーナスは＋3に上昇する。

不屈の意志（変則）：クラス・レベル14以上のバーバリアンは激怒状態の間、心術呪文に抵抗するための意志セーヴに＋4のボーナスを得る。このボーナスは、意志セーヴへの士気ボーナスを含む、激怒中に受ける他の修正値すべてと累積する。

無疲労激怒（変則）：クラス・レベル17以上のバーバリアンは、激怒が終了した後、疲労状態にならなくなる。

超激怒（変則）：クラス・レベル20に達すると、バーバリアンが激怒を開始する際、【筋力】および【耐久力】への士気ボーナスは＋8に、意志セーヴへの士気ボーナスは＋4に上昇する。

元バーバリアン

属性が秩序になったバーバリアンは激怒の能力を失い、バーバリアンのレベルを得ることができなくなる。他のクラス能力は全て保持している。

パラディン Paladin

選ばれた一握りのものたちだけが、信仰の力を輝かせるに値する。邪悪と闘うことに生涯とその剣を捧げる気高き者たち、それがパラディンだ。ナイト、クルセイダー、ロー・ブリンガー（法をもたらす者の意）、パラディンは、信仰の正義を捜し求めるだけでなく、彼らの仕える高貴なる神々の教えを体現する。気高きゴールを追い求めて、彼らは厳格なる法の道徳と規律を支持する。その公正さの見返りとして、この神聖なる勇者たちは彼らの探索を助ける様々な恩恵――邪悪を打ち払い、無垢なるものを癒し、敬虔なる信者たちを勇気付ける――を祝福と共に授かる。彼らの信念は彼らが救済すべき魂を蝕まれたものたちとの闘争へと彼らを導くが、パラディンたちは無限の信仰への挑戦、闇への誘惑、火中の栗を拾うがごとき戦いをなんとか切り抜け、輝ける未来をもたらす。

役割：パラディンは混沌とした闘いの只中において、仲間を照らす道しるべとして仕える。邪悪なものたちにとっては不倶戴天の敵である一方、善なるものたちにとっては、その神聖なる戦いを助け、力を与える存在である。彼らの魔力と武力は、彼らを理想的な守護者たらしめ、頽れた者たちを祝福し、再び立ち上がらせる。

属性：秩序にして善。

ヒット・ダイスの種類：d10。

クラス技能

パラディンのクラス技能は、以下の通り：〈騎乗〉【敏】、〈交渉〉【魅】、〈呪文学〉【知】、〈職能〉【判】、〈真意看破〉【判】、〈製作〉【知】、〈知識：貴族〉【知】、〈知識：宗教〉【知】、〈治療〉【判】、〈動物使い〉【魅】。

レベル上昇毎の技能ポイント：2＋【知】修正値。

シーラ　Seelah

クラスの特徴

パラディンのクラスの特徴は以下の通りである。

武器と防具への習熟：パラディンは単純武器と軍用武器に《習熟》している。また全ての鎧（重装、中装、および軽装）および盾（タワー・シールドを除く）に《習熟》している。

善のオーラ（変則）：パラディンの善のオーラ強度（詳細は ディテクト・グッド 参照）は、パラディンのクラス・レベルに等しい。

ディテクト・イーヴル（擬呪）：パラディンは、回数無制限で ディテクト・イーヴル を使うことができる。効果は同名の呪文と同様である。パラディンは 60 フィート以内にあるアイテムひとつか 1 体の対象に対して 1 回の移動アクションで精神を集中することで、それが邪悪であるかどうかを見抜き、あたかも 3 ラウンド費やしたかのようにそのオーラの強度を知ることができる。1 つの個人または物体に集中し続ける限り、パラディンは範囲内にある他の邪悪に気付くことはない。

悪を討つ一撃（超常）：1 日 1 回、パラディンは邪悪に打ち勝つ善の力を呼び出すことができる。1 回の即行アクションを費やして、1 体の対象を“一撃”の目標として選ぶ。もしこの目標が邪悪であれば、パラディンは【魅力】のボーナス（あれば）を攻撃ロールに加え、かつパラディン・レベル 1 ごとに 1 点の追加ダメージを全てのダメージ・ロールに加える。もし対象が（悪）の副種別を持つ来訪者、悪属性のドラゴンまたはアンデッドであれば、最初に命中した攻撃のダメージへのボーナスは増加し、パラディンが持つレベル毎に 2 ポイントになる。標的に関わらず、悪を討つ一撃はクリーチャーが持つ全てのダメージ減少を自動的に無視する。

加えて、悪を討つ一撃が効果を発揮している間、パラディンは一撃の対象となっている目標からの攻撃に対して、AC に（もしあれば）【魅力】修正値を反発ボーナスとして加えることができる。もしパラディンが悪の属性でないクリーチャーを一撃の目標にしてしまったなら、その一撃は消費され、効果は発揮しない。

悪を討つ一撃の効果はその目標が死亡するか、パラディンが休息を取りこの能力の使用を回復するまで持続する。4 レベルになってからと以後 3 レベル毎に追加で 1 回、パラディンは 1 日に使用できる悪を討つ一撃の

表：パラディン

レベル	攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊能力	1 日の呪文数 1st	2nd	3rd	4th
1st	＋1	＋2	＋0	＋2	善のオーラ、ディテクト・イーヴル、悪を討つ一撃 1／日	—	—	—	—
2nd	＋2	＋3	＋0	＋3	信仰の恩寵、癒しの手	—	—	—	—
3rd	＋3	＋3	＋1	＋3	勇気のオーラ、頑健なる肉体、慈悲	—	—	—	—
4th	＋4	＋4	＋1	＋4	正のエネルギー放出、悪を討つ一撃 2／日	0	—	—	—
5th	＋5	＋4	＋1	＋4	信仰の絆	1	—	—	—
6th	＋6／＋1	＋5	＋2	＋5	慈悲	1	—	—	—
7th	＋7／＋2	＋5	＋2	＋5	悪を討つ一撃 3／日	1	0	—	—
8th	＋8／＋3	＋6	＋2	＋6	不屈のオーラ	1	1	—	—
9th	＋9／＋4	＋6	＋3	＋6	慈悲	2	1	—	—
10th	＋10／＋5	＋7	＋3	＋7	悪を討つ一撃 4／日	2	1	0	—
11th	＋11／＋6／＋1	＋7	＋3	＋7	正義のオーラ	2	1	1	—
12th	＋12／＋7／＋2	＋8	＋4	＋8	慈悲	2	2	1	—
13th	＋13／＋8／＋3	＋8	＋4	＋8	悪を討つ一撃 5／日	3	2	1	0
14th	＋14／＋9／＋4	＋9	＋4	＋9	信仰のオーラ	3	2	1	1
15th	＋15／＋10／＋5	＋9	＋5	＋9	慈悲	3	2	2	1
16th	＋16／＋11／＋6／＋1	＋10	＋5	＋10	悪を討つ一撃 6／日	3	3	2	1
17th	＋17／＋12／＋7／＋2	＋10	＋5	＋10	公正なオーラ	4	3	2	1
18th	＋18／＋13／＋8／＋3	＋11	＋6	＋11	慈悲	4	3	2	2
19th	＋19／＋14／＋9／＋4	＋11	＋6	＋11	悪を討つ一撃 7／日	4	3	3	2
20th	＋20／＋15／＋10／＋5	＋12	＋6	＋12	聖なるチャンピオン	4	4	3	3

回数を増やすことができる（表：パラディン参照）。19 レベルで最大 7 回使用できる。

信仰の恩寵（超常）：2 レベル以降、パラディンは【魅力】ボーナス（あれば）を全てのセーヴィング・スローにボーナスとして加える。

癒しの手（超常）：2 レベルになると、パラディンは接触することで、（自分のであろうと、他人のであろうと）負傷を治療することができる。1 日に使える回数は、1/2 パラディン・レベル＋【魅力】ボーナスである。この能力を使用すると、パラディンは 1 体の対象のヒット・ポイントを、パラディン・レベル 2 レベル毎に 1d6 ヒット・ポイント分回復することができる。この能力は、パラディン自身を目標とする場合には即行アクションだが、それ以外を対象とする場合には標準アクションを必要とする。その名称にも関わらず、パラディンは片手が自由であれば、この能力を使用することができる（訳注：原文の能力名は “Lay on hands” と複数形である）。

ヒーリング・パワーとして使用する代わりに、パラディンはこの能力を使ってアンデッドにダメージを与えることができる。与えるダメージは、パラディン・レベル 2 レベル毎に 1d6 ポイントである。この能力を使用するためには、1 回の接触攻撃に成功する必要がある。この攻撃は機会攻撃を誘発しない。このダメージに対して、アンデッドはセーヴィング・スローを行うことはできない。

勇気のオーラ（超常）：3 レベルになると、パラディンは恐怖の効果（魔法の効果も、それ以外でも）に対して完全耐性を得る。また、パラディンから 10 フィート以内にいる全ての味方は、恐怖の効果に対するセーヴィング・スローに＋ 4 の士気ボーナスを得る。この効果は、パラディンの意識がある場合にのみ有効である。パラディンが意識不明か死んでいる状態では、効果はない。

頑健なる肉体（変則）：3 レベルで、パラディンはすべての病気に対して完全耐性を得る。これは、超自然の病気や、魔法の病気も含む。

慈悲（超常）：3 レベルになってからと以後 3 レベル毎に、パラディンは慈悲をひとつ選択することができる。ひとつの慈悲は、パラディンの “ 癒しの手 ” の能力にひとつの効果を加える。パラディンが “ 癒しの手 ” の能力を 1 体の対象に対して使用して傷を癒すたびに、対象はそのパラディンが有する全ての “ 慈悲 ” の効果も受ける。慈悲は呪い、病気または毒によってもたらされた状態を、その症状そのものを治療すること無く、一時的に取り除くことができる。そのような状態は、慈悲が症状そのものを取り除くのでない限り、1 時間後に再び発現する。

3 レベルの時点で、パラディンは以下の初級慈悲リストから、選択することができる。

疲労状態：対象を疲労状態でなくす。
怯え状態：対象を怯え状態でなくす。
不調状態：対象を不調状態でなくす。

6 レベルの時点で、以下の慈悲リストが選択肢に加えられる。

幻惑状態：対象は幻惑状態でなくす。
病気：パラディンの “ 癒しの手 ” 能力はまた、パラディン・レベルを術者レベルとする リムーヴ・ディジーズ として機能する。
よろめき状態：対象の実際のヒット・ポイントが 0 でないなら、よろめき状態でなくす。

9 レベルの時点で、以下の慈悲リストが選択肢に加えられる。

呪い：パラディンの “ 癒しの手 ” 能力はまた、パラディン・レベルを術者レベルとする リムーヴ・カース として機能する。
過労状態：対象を過労状態でなくす。パラディンは先に “ 疲労の慈悲 ” を持っていなければ、この慈悲を選択できない。
恐れ状態：対象を恐れ状態でなくす。パラディンは先に “ 怯えの慈悲 ” を持っていなければ、この慈悲を選択できない。
吐き気がする状態：対象を吐き気がする状態でなくす。パラディンは先に “ 不調の慈悲 ” を持っていなければ、この慈悲を選択できない。
毒：パラディンの “ 癒しの手 ” 能力はまた、パラディン・レベルを術者レベルとする ニュートラライズ・ポイズン として機能する。

12 レベルの時点で、以下の慈悲リストが選択肢に加えられる。

盲目：対象を盲目状態でなくす。
聴覚喪失状態：対象を聴覚喪失状態でなくす。
麻痺状態：対象を麻痺状態でなくす。
朦朧状態：対象を朦朧状態でなくす。

これらの能力は累積する。例えば 12 レベル・パラディンの “ 癒しの手 ” は 6d6 ポイントのダメージを癒し、過労状態と疲労状態を取り除き、病気と毒を治療する。一度状態または呪文効果を選んだら、以後変更することはできない。

正のエネルギー放出（超常）：4 レベルに達したパラディンはクレリックと同様に、超常能力として正のエネルギー放出能力を得る。この能力の使用は、2 回の “ 癒しの手 ” の使用回数を消費する。パラディンは “ 正のエネルギー放出 ” を行うときは、自身のレベルを有効クレリック・レベルとして判定を行う。この能力は【魅力】ベースである。

呪文：4 レベルになると、パラディンはパラディンの呪文リストにある少数の信仰呪文を選択し、使用することができる。パラディンは、事前に呪文を選んで準備する必要がある。

準備する際、また発動する際、パラディンは 10 ＋使用する呪文レベルと同じだけの【魅力】能力値を有している必要がある。また、呪文に抵抗する DC は、10 ＋呪文レベル＋パラディンの【魅力】ボーナスである。

他の呪文の使い手同様、パラディンも 1 日に決まった数の呪文数しか使用することができない。呪文の使用回数は、表：パラディンに記載されている。加えて、もしパラディンの【魅力】が高ければ、1 日の呪文数にボーナスを得る可能性がある（“ 表：能力値修正と 1 日毎のボーナス呪文数 ” を参照）。“ 表：パラディン ” において、1 日の呪文数が “0” となっている時は、パラディンは【魅力】能力値に基いて得られるそのレベルのボーナス呪文しか得ることはできない。

パラディンは 1 日の呪文使用回数を回復するために、1 日に 1 時間は静寂の中での祈祷と瞑想をしなければならない。パラディンはパラディン呪文リストに記載されているいかなる呪文でも選択できるが、日々の瞑想の中でそれらの呪文を事前に準備しておかなければならない。

3 レベルまでパラディンは術者レベルを持たない。4 レベルの時点で、パラディンは現在のパラディン・レベル－ 3 の術者レベルを得る。

信仰の絆（擬呪）：5 レベルに到達したパラディンは、信仰する神との間に “ 信仰の絆 ” を結ぶことができる。この絆は以下の 2 つの内いずれかの形を取る。一度形態を選んでしまったなら、以後はそれを変更することはできない。

最初の絆の形態は、標準アクションでパラディンの武器に天界の精霊の助力を呼び降ろし、パラディン・レベル毎に 1 分間パラディンの武器を強化する。招請を行った時、その武器は松明のように明るく輝く。5 レベルの時点で精霊は武器に＋ 1 の強化ボーナスを与える。これは 5 レベルを超える 3 レベル毎に＋ 1 され、20 レベルの時点で最大＋ 6 になる。これらのボーナスは既にその武器に備わっている強化ボーナスに累積させても構わないし（最大で＋ 5 まで）、以下にある武器の特殊能力を付与しても良い。 スピード 、ディフェンディング 、ブリリアント・エナジー 、フレイミング 、フレイミング・バースト 、ホーリィ 、マーシフル 、アクシオ

マティック、ディスラプション、キーン。

これらの特殊能力の付与は、特殊能力のコスト（“表：近接武器の特殊能力”参照）と同等のボーナス量を消費する。これらの能力は、すでにその武器が有している如何なる特殊能力に対しても追加で作用するが、同じ能力の重複は累積しない。もしその武器が魔法のものでないなら、最低でも＋1の強化ボーナスを付与しないと、他の特殊能力を付与することはできない。

ボーナスと特殊能力は、その精霊が招請された時に選択しなければならない。そしてそれは一度選んでしまうと、次に精霊を呼び出すときまで変更することはできない。天界の精霊は、パラディン以外のいかなる者がこの契約を結んだ武器を手にしても、何のボーナスも提供しない。しかし、パラディンの手に戻ったらまたボーナスを与える。このボーナスは双頭武器の一方にしか作用しない。5レベルのパラディンは、1日に1回この能力を使用することができる。またそれ以後も5レベルを超える4レベル毎に、パラディンは1日1回追加でこの能力を使用することができる。つまり、17レベル時点で1日に4回、この能力を利用することができる。

もし天界の精霊を宿した武器が破壊された場合、そのパラディンは30日間かまたは、そのパラディンが新たにレベルを獲得するまでの間、この能力を使用することができなくなる。パラディンはこの30日の期間、攻撃ロールとダメージ・ロールに－1のペナルティを被る。

第二の契約は、パラディンが邪悪に対する聖戦に赴く際に随行する、非常に知性があって強力な、そして忠誠心に厚い乗騎の奉仕を受けさせるようにする。この乗騎は通常は（中型サイズのパラディンにとっては）ヘヴィ・ホースまたは、（小型サイズのパラディンにとっては）ポニーであるが、ボア、キャメル、ドッグなどのエキゾチックな乗騎もまた適している。この乗騎はドルイドの動物の相棒として機能する。パラディン・レベルを有効ドルイド・レベルとして使用する。絆の乗騎は最低でも【知力】6を有する。

1日に1回、全ラウンド・アクションを費やすことで、パラディンはその特別な乗騎を魔法的に召喚することができる。この能力はパラディンのレベルの1/3に等しい呪文レベルを持つ。乗騎はすぐさまパラディンの隣に出現する。パラディンは5レベルの時点でこの能力を1日に1回使用でき、以後4レベル毎に1日に1回追加で使用できるようになる。最終的には17レベルで1日に4回呼び出すことができる。

11レベルの時点で、乗騎はセレスチャル・テンプレートを持ち、呪文の対象タイプを判別するときは魔獣として扱う。15レベルの時点で、パラディンの乗騎は11＋パラディン・レベルの呪文抵抗を持つ。

パラディンの乗騎が死亡した場合、パラディンは30日間かまたは新たなパラディン・レベルを得るまで、別の乗騎を招来することはできない。パラディンはこの30日の期間、攻撃ロールとダメージ・ロールに－1のペナルティを被る。

不屈のオーラ（超常）：8レベルの時点で、パラディンは（魅惑）の呪文と擬似呪文能力に完全耐性を得ることができる。パラディンの仲間は彼女の10フィート以内に留まる限り＋4の士気ボーナスを、（魅惑）の呪文に対抗するためのセーヴィング・スローに貰える。

この能力はパラディンの意識がある時にのみ作用する。意識を失ったり死亡したりしていると効果を発揮しない。

正義のオーラ（超常）：11レベルの時点で、パラディンは悪を討つ一撃能力を2回分消費することで、悪を討つ一撃能力を周辺10フィートの範囲内に居る仲間に1分間付与することができる。得られるボーナスはこのパラディンのものを使用する。この能力で一撃能力を授かった同盟者達は、パラディンの次のターンが来る前に、この一撃能力を消費しなければならない。この能力を使用するのはフリー・アクションである。悪のクリーチャーはこの能力からは如何なる影響も受けない。

信仰のオーラ（超常）：14レベルの時点で、パラディンの振るう武器は、ダメージ減少を打ち負かすときに善属性の武器として見なされる。パラディンの10フィート以内でパラディンの敵に対して行われた攻撃は全て、善属性の武器とみなされる。

この能力はパラディンが意識がある時にのみ作用する。意識を失ったり死亡したりしていると効果を発揮しない。

公正なオーラ（超常）：17レベルの時点で、パラディンは5／悪のダメージ減少と、心術（強制）の呪文と擬似呪文能力に対しての完全耐性を得る。パラディンの10フィート以内に居る仲間は＋4の士気ボーナスを、心術（強制）の効果に対するセーヴィング・スローに対して得ることができる。

この能力はパラディンが意識がある時にのみ作用する。意識を失ったり死亡したりしていると効果を発揮しない。

聖なるチャンピオン（超常）：20レベルの時点でパラディンは、自身が崇める神々のパワーの導管となる。ダメージ減少は10／悪になる。このパラディンが悪の来訪者に悪を討つ一撃を使用すると、その来訪者は同時に バニッシュメント の対象になる。術者レベルはパラディン・レベルに等しい（武器と聖印は自動的にこの能力の対象が憎む物体としてみなされる）。バニッシュメント の効果とその攻撃のダメージ処理を解決した後で、その“悪を討つ一撃”は終了する。加えて、もしパラディンがクリーチャーを癒すために正のエネルギー放出の能力か“癒しの手”の能力を使用した時はいつでも、その回復量は常に最大値となる。

行動規範：パラディンの属性は“秩序にして善”でなければならず、一度でも進んで悪の行為を行ったら、全てのクラス能力を失う。

加えてパラディンの行動規範は、正当な権威に敬意を払い、名誉をもって行動し（嘘をつかない、ズルをしない、毒を使わない等）、助けが必要な者を助け（その助けが、悪や混沌の助成とならない場合）、無垢な者たちを迫害し脅かす者たちを罰することを求めている。

仲間：パラディンは善または中立の属性の者と冒険を共にするが、悪の属性のキャラクターや自身の倫理観に反する者と共に行動することは避ける。特別な状況では悪の者と同盟を組むこともありうるが、より大きな悪を滅ぼすためと信じている場合だけである。そのような同盟を組んでいる間、定期的に アトーンメント 呪文を求めねばならないし、その害が益を上回っていると感じたならばすぐに解消しなければならない。パラディンは、“秩序にして善”の雇い人、従者、腹心のみを受け入れる。

元パラディン

“秩序にして善”で無くなったり、悪の行動を喜んで受け入れたり、行動規範を大幅に逸脱したパラディンは、全てのパラディン能力（パラディンの特別な乗騎も含まれるが、武器、鎧、盾への習熟は残る）と、呪文を使う能力を失う。パラディンはこれ以上パラディン・レベルを上げることはできない。違反に対してしかるべき贖罪を行えば、失った能力を回復し、レベル上昇の制限も解除される（詳しくは、アトーンメント の呪文を参照）。

ファイター Fighter

栄光と富、あるいは復讐を求めて武器を取るものもいれば、己の身の証を立てるため、親しきを守るために戦うものもいる。あるいは、戦うこと以外を知らぬ故に戦うものとている。だが、中には武器の技を学び、己の肉体を戦いに特化させ、戦争という鍛錬所の中で勇気を証明する者達もいる。戦場の主、ファイターは多様な技の寄せ集めである。彼らは数多くの武器、あるいはたった１つの武器に対して訓練を積み、鎧を扱う術を完成させ、様々な戦いのテクニックを異国の師匠から学び、そして戦闘の業を研究する。しかしこれらは全て、己を生きた兵器とするための鍛錬に他ならないのだ。ただの暴漢とは異なり、彼ら熟達した戦士達は持つ武器の致命的なまでの力を現させ、ただの鉄の塊であったものを王国奪い取る兵器とし、怪物共を虐殺し、友軍の心を奮起させる。戦士であり騎士であり狩人であり、そして戦の芸術家であるファイターは、並ぶものがないチャンピオンであり、彼にあえて立ち向かう者達はすべて災難に見舞われるのだ。

ヴァレロス　Valeros

役割：ファイターは戦闘に秀でている。敵を倒し、戦場の流れを制し、包囲網を突破して生き延びることができる。彼らの武器と方法論は非常に多くの戦術を提供するため、ファイターに純粋な戦いの力で勝てるものは少ない。

属性：どれでも。

ヒット・ダイスの種類：d10。

クラス技能

ファイターのクラス技能は以下の通り。：〈威圧〉【魅】、〈騎乗〉【敏】、〈職能〉【判】、〈水泳〉【筋】、〈製作〉【知】、〈生存〉【判】、〈知識：工学〉【知】、〈知識：ダンジョン探検〉【知】、〈登攀〉【筋】、〈動物使い〉【魅】

レベル毎の技能ランク：２＋【知】修正値

クラスの特徴

ファイターのクラスの特徴は以下の通り。

武器と防具の習熟：ファイターは全ての単純武器、軍用武器、全ての鎧（軽装、中装、重装）、全ての盾（タワー・シールドを含む）に《習熟》している。

ボーナス特技：ファイターはレベル１の時点と、それ以降の偶数レベルに達する毎に通常の成長で獲得する特技に加えてボーナス特技を獲得する（つまり、ファイターは全てのレベルで特技を獲得する）。これらのボーナス特技は“ファイター特技”と呼ばれることもある戦闘特技の中から選択しなければならない。

表：ファイター

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊
1	＋1	＋2	＋0	＋0	ボーナス特技
2	＋2	＋3	＋0	＋0	ボーナス特技、武勇＋1
3	＋3	＋3	＋1	＋1	鎧修練[1]
4	＋4	＋4	＋1	＋1	ボーナス特技
5	＋5	＋4	＋1	＋1	武器修練[1]
6	＋6／＋1	＋5	＋2	＋2	ボーナス特技、武勇＋2
7	＋7／＋2	＋5	＋2	＋2	鎧修練[2]
8	＋8／＋3	＋6	＋2	＋2	ボーナス特技
9	＋9／＋4	＋6	＋3	＋3	武器修練[2]
10	＋10／＋5	＋7	＋3	＋3	ボーナス特技、武勇＋3
11	＋11／＋6／＋1	＋7	＋3	＋3	鎧修練[3]
12	＋12／＋7／＋2	＋8	＋4	＋4	ボーナス特技
13	＋13／＋8／＋3	＋8	＋4	＋4	武器修練[3]
14	＋14／＋9／＋4	＋9	＋4	＋4	ボーナス特技、武勇＋4
15	＋15／＋10／＋5	＋9	＋5	＋5	鎧修練[4]
16	＋16／＋11／＋6／＋1	＋10	＋5	＋5	ボーナス特技
17	＋17／＋12／＋7／＋2	＋10	＋5	＋5	武器修練[4]
18	＋18／＋13／＋8／＋3	＋11	＋6	＋6	ボーナス特技、武勇＋5
19	＋19／＋14／＋9／＋4	＋11	＋6	＋6	鎧体得
20	＋20／＋15／＋10／＋5	＋12	＋6	＋6	ボーナス特技、武器体得

レベル４に達した時点と、それ以降の４レベル毎（レベル８、レベル12等）に、ファイターは既に取得したボーナス特技の代わりに新しい特技を覚えることができる。つまり、ファイターは古いボーナス特技を忘れて新しいボーナス特技に変えることができる。置き換えられるボーナス特技は、他の特技や上級職、あるいは他のなんらかの能力の前提となっている特技であってはならない。このボーナス特技の入れ替えは各レベルにつき１回のみ行える。また入れ替えを行うかどうかは、そのレベルでの新しいボーナス特技を取得する時に決めなければならない。

武勇（変則）：レベル２の時点でファイターは［恐怖］に対する意志セーヴに＋１のボーナスを獲得する。このボーナスは２レベルを越える４レベル毎に＋１される。

鎧修練（変則）：レベル 3 の時点で、ファイターは鎧を着ていても身軽に動く術を身につける。鎧を着用している時、その判定ペナルティは 1 下がり（最小 0）、鎧による【敏捷力】ボーナスの上限は 1 上昇する。以降レベル 4 毎（レベル 7、レベル 11、レベル 15）にこれらのボーナスは 1 増加し、最終的に判定ペナルティを 4 下げ、【敏捷力】ボーナスの上限を 4 上昇させる。

さらに、ファイターは中装鎧を着ていても通常の速度で移動できる。レベル 7 の時点で、ファイターは重装鎧を着ていても通常の速度で移動できるようになる。

武器修練（変則）：レベル 5 の時点で、ファイターは後述されるリストの中から武器グループを 1 つ選択する。選択したグループに属する武器で攻撃した場合、命中とダメージに＋ 1 のボーナスを得る。

以降 4 レベル毎（レベル 9、レベル 13、レベル 17）に異なる武器グループの訓練を積む事ができ、新たに選択した武器グループに属する武器の命中とダメージに＋ 1 ボーナスを獲得する。加えて、既に選択しているそれぞれの武器グループのボーナスが＋ 1 される。例えば、ファイターはレベル 9 になった時に、新しく選んだ武器グループの命中とダメージに＋ 1 のボーナスがつき、レベル 5 で選んだ武器グループには＋ 2 のボーナスがつく。複数のグループにまたがる武器に関してボーナスは累積しない。最も高いグループのボーナスを用いること。

ファイターはさらに、これらのボーナスをグループに含まれる武器を用いた戦技判定に加えることができる。またこのボーナスは、対象の武器に対して試みられた武器落としと武器破壊に対する CMD にも加えられる。

武器グループは以下の通り（GM は武器グループに武器を追加したり、新たな武器グループを作成しても良い）。

弩：ハンド・クロスボウ、ヘヴィ・クロスボウ、ヘヴィ・リピーティング・クロスボウ、ライト・クロスボウ、ライト・リピーティング・クロスボウ

斧：オーク・ダブル・アックス、グレートアックス、スローイング・アックス、ドワーヴン・ウォーアックス、バトルアックス、ハンドアックス、ヘヴィ・ピック、ライト・ピック

近距離武器：ガントレット、サップ、素手打撃、スパイクト・アーマー、スパイクト・ガントレット、スパイクト・シールド、パンチング・ダガー、ヘヴィ・シールド、ライト・シールド

小剣：カマ、ククリ、シックル、ショートソード、スターナイフ、ダガー、レイピア

双頭武器：オーク・ダブル・アックス、クオーター・スタッフ、ダイア・フレイル、ツーブレーデッド・ソード、ドワーヴン・アーグロシュ、ノーム・フックト・ハンマー

長剣：エルヴン・カーブ・ブレード、グレートソード、サイズ、シミター、トゥー・ブレーデッド・ソード、バスタード・ソード、ファルシオン、ロングソード

投擲武器：クラブ、ジャベリン、シュリケン、ショートスピア、スターナイフ、スピア、スリング、スローイング・アックス、ダーツ、ダガー、トライデント、ネット、ハーフリング・スリング・スタッフ、ブロウガン、ボーラ、ライト・ハンマー

肉体武器：素手打撃と全ての肉体武器（噛みつき、爪、突き刺し、尾、翼）

ハンマー：ウォーハンマー、クラブ、グレートクラブ、ヘヴィ・メイス、ライト・ハンマー、ライト・メイス

フレイル：ウィップ、スパイクト・チェイン、ダイア・フレイル、ヌンチャク、フレイル、ヘヴィ・フレイル、モーニングスター

ポールアーム：ギザーム、グレイヴ、ハルバード、ランサー

モンク：カマ、クオーター・スタッフ、サイ、シャンガム、シュリケン、素手打撃、ヌンチャク

槍：ジャベリン、ショートスピア、スピア、トライデント、ランス、ロングスピア

弓：コンポジット・ショートボウ、コンポジット・ロングボウ、ショートボウ、ロングボウ

鎧体得（変則）：レベル 19 に達したファイターは、鎧を着用しているか盾を使用している間、ダメージ減少 5 ／—を得る。

武器体得（変則）：レベル 20 に達した時点で、ファイターはロングソードやグレートアックス、ロングボウなど、武器を 1 つ選択する。選択した武器の攻撃がクリティカル可能域に入った場合自動的にクリティカルとなり、更にクリティカル倍率が 1 上昇する（例えば、× 2 は× 3 となる）。加えて、その武器を握っている限り、ファイターは武器落としをされることがない。

モンク Monk

真に模範的な立場から言えば、武道の技とは戦いの場に限定されるものではない。それは生き方であり、従うべき道であり、精神のありようである。こうした、戦士にして求道者ともいうべき人々が見出した戦いの方法は、剣と盾のさらに先、自身に内在する武器であった。それは他者を傷つけ殺すにあたってはあらゆる刃に匹敵する。こうした、自身の肉体を戦いの武器へと高めていくモンク（修道士というほどの意味。古来の哲学と厳格な身体訓練ゆえにそう呼ばれる）の中には、闘争に専心する禁欲的な者もいれば、身体ひとつで戦う喧嘩屋もいる。

モンクは体系化された訓練の道をたどる者であり、自身のうちに見いだすその道を耐え抜かんとする意思を持つ者たちである。かく在るがごとくに在ろうとするのではなく、かく成らんとするがごとくに成る者たちである。

サジャン　Sajan

役割：気力を挫くいかなる危難も克服し、最も予測しがたい所を攻撃し、敵の弱点をついて優位に立つ。モンクはそれに熟達している。俊足と戦いの技をもってあらゆる戦場をたやすく歩みわたり、援護が必要とされる場所ならどこであれ、それが一番求められる場所で仲間を助けるのだ。

属性：秩序の属性ならどれでも。

ヒット・ダイスの種類：d8。

クラス技能

モンクのクラス技能は以下の通り。：〈威圧〉【魅】、〈隠密〉【敏】、〈軽業〉【敏】、〈騎乗〉【敏】、〈芸能〉【魅】、〈職能〉【判】、〈真意看破〉【判】、〈水泳〉【筋】、〈製作〉【知】、〈脱出術〉【敏】、〈知覚〉【判】、〈知識：宗教〉【知】、〈知識：歴史〉【知】、〈登攀〉【筋】。

レベル毎の技能ランク：4＋【知】修正値。

クラスの特徴

モンクのクラスの特徴は以下の通り。

武器と防具の習熟：モンクは、カマ、クオータースタッフ、クラブ、クロスボウ（ライト、ヘヴィ）、サイ、ジャヴェリン、シャンガム、シュリケン、ショートスピア、ショートソード、スピア、スリング、ダガー、ヌンチャク、ハンドアックスに《習熟》している。

モンクはいかなる鎧にも盾にも《習熟》していない。

鎧を着用している時、あるいは盾を使用している時、あるいは中荷重もしくは重荷重の時に、モンクは AC ボーナスと高速移動と連打の能力を失う。

AC ボーナス（変則）：鎧を着用せず、かつ負荷のかかっていない状態にある時、モンクは【判断力】ボーナス（あれば）を AC と戦技防御値に加えることができる。加えて、モンクはクラス・レベル 4 で AC と戦技防御値に＋1 のボーナスを得る。ボーナスはこれ以後モンク・レベル 4 レベルごとに＋1 ずつ上昇していく（最大でレベル 20 の＋5）

この AC ボーナスは、接触攻撃や、モンクが立ちすくみ状態にある時にも適用される。動けない状態や無防備状態にある時、何らかの鎧を着用している時、盾を使用している時、運搬している重量が中荷重または重荷重

表：モンク

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊	連打攻撃時攻撃ボーナス	素手打撃ダメージ	AC ボーナス	高速移動
1	＋0	＋2	＋2	＋2	ボーナス特技、連打、朦朧化打撃、素手打撃	－1／－1	1d6	＋0	＋0フィート
2	＋1	＋3	＋3	＋3	ボーナス特技、身かわし	＋0／＋0	1d6	＋0	＋0フィート
3	＋2	＋3	＋3	＋3	高速移動、戦技訓練、不動心	＋1／＋1	1d6	＋0	＋10フィート
4	＋3	＋4	＋4	＋4	気 蓄積（魔法）、浮身 20フィート	＋2／＋2	1d8	＋1	＋10フィート
5	＋3	＋4	＋4	＋4	大跳躍、無病身	＋3／＋3	1d8	＋1	＋10フィート
6	＋4	＋5	＋5	＋5	ボーナス特技、浮身 30フィート	＋4／＋4／－1	1d8	＋1	＋20フィート
7	＋5	＋5	＋5	＋5	肉体の完成	＋5／＋5／＋0	1d8	＋1	＋20フィート
8	＋6／＋1	＋6	＋6	＋6	浮身 40フィート	＋6／＋6／＋1／＋1	1d10	＋2	＋20フィート
9	＋6／＋1	＋6	＋6	＋6	身かわし強化	＋7／＋7／＋2／＋2	1d10	＋2	＋30フィート
10	＋7／＋2	＋7	＋7	＋7	ボーナス特技、気 蓄積（秩序）、浮身 50フィート	＋8／＋8／＋3／＋3	1d10	＋2	＋30フィート
11	＋8／＋3	＋7	＋7	＋7	金剛身	＋9／＋9／＋4／＋4／－1	1d10	＋2	＋30フィート
12	＋9／＋4	＋8	＋8	＋8	縮地の法、浮身 60フィート	＋10／＋10／＋5／＋5／＋0	2d6	＋3	＋40フィート
13	＋9／＋4	＋8	＋8	＋8	金剛心	＋11／＋11／＋6／＋6／＋1	2d6	＋3	＋40フィート
14	＋10／＋5	＋9	＋9	＋9	ボーナス特技、浮身 70フィート	＋12／＋12／＋7／＋7／＋2	2d6	＋3	＋40フィート
15	＋11／＋6／＋1	＋9	＋9	＋9	激震掌	＋13／＋13／＋8／＋8／＋3／＋3	2d6	＋3	＋50フィート
16	＋12／＋7／＋2	＋10	＋10	＋10	気 蓄積（アダマンティン）、浮身 80フィート	＋14／＋14／＋9／＋9／＋4／＋4／－1	2d8	＋4	＋50フィート
17	＋12／＋7／＋2	＋10	＋10	＋10	時知らずの肉体、日月語	＋15／＋15／＋10／＋10／＋5／＋5／＋0	2d8	＋4	＋50フィート
18	＋13／＋8／＋3	＋11	＋11	＋11	ボーナス特技、浮身 90フィート	＋16／＋16／＋11／＋11／＋6／＋6／＋1	2d8	＋4	＋60フィート
19	＋14／＋9／＋4	＋11	＋11	＋11	虚身	＋17／＋17／＋12／＋12／＋7／＋7／＋2	2d8	＋4	＋60フィート
20	＋15／＋10／＋5	＋12	＋12	＋12	即身成道、浮身（高さ無制限）	＋18／＋18／＋13／＋13／＋8／＋8／＋3	2d10	＋5	＋60フィート

の時、モンクはこのボーナスを失ってしまう。

連打（変則）：1 レベルの開始時において、モンクは全力攻撃アクションを使用して連打をおこなうことができる。連打をおこなうモンクは、《二刀流》の特技を使用しているかのように追加で 1 回の攻撃ができる。連打の際には、素手打撃と特別なモンク武器を好きなように組み合わせて使用してよい。特別なモンク武器とは、カマ、クオータースタッフ、サイ、シャンガム、シュリケン、ヌンチャクを指す。連打攻撃をおこなうにあたっては、モンクの基本攻撃ボーナスは自身のモンク・レベルに等しいものとして扱う。しかし、それ以外のあらゆる面（特技や上級クラスの前提条件など）ではモンクは通常の基本攻撃ボーナスを使用する。

8 レベルにおいて、モンクは連打をおこなう際に《二刀流強化》の特技を使用したかのように 2 回の追加攻撃ができるようになる（この特技の前提条件を満たしている必要はない）。

モンクは 15 レベルにおいて、連打をおこなう際に《上級二刀流》の特技を使用したかのように 3 回の追加攻撃ができるようになる（この特技の前提条件を満たしている必要はない）。

モンクは連打攻撃を使用して命中させたすべての攻撃のダメージに【筋力】ボーナスと同じ値を加える（利き手でないほうの手でおこなった攻撃や、両手で持った武器による攻撃の場合であっても）。モンクは連打攻撃の一部としておこなわれる 1 回の素手攻撃の代わりに、武器落とし、武器破壊、そして足払いの戦技を使用することができる。モンクは連打の一部として素手打撃や特別なモンク武器以外の武器を用いることはできない。肉体武器を持つモンクは、連打の一部として肉体武器を用いることはできないし、連打に加えて肉体武器を用いた攻撃をおこなうこともできない。

素手打撃：1 レベルにおいて、ボーナス特技として《素手打撃強化》を獲得する。モンクは拳、肘、膝、足で攻撃をおこなうことができる。つまり、手がふさがっていても素手打撃をおこなうことができるのである。また、素手で攻撃をおこなうモンクにとって逆手という概念は存在しない。すべての素手打撃のダメージに【筋力】ボーナスをフルで適用できる。

通常、モンクの素手打撃は致傷ダメージを与えるが、かわりに非致傷ダメージを与えることを選択することもできる（ペナルティはない）。組みつきの際も、同様に致傷ダメージと非致傷ダメージのいずれかを選択できる。

モンクの素手打撃は、人工の武器や自然の武器を強化する呪文やその他の効果の適用に際しては、人工の武器であり、かつ自然の武器でもあるものとして扱う。

モンクが素手打撃によって与えるダメージは、通常人よりも大きい（下表参照）。「表：モンク」に示す素手ダメージは中型サイズのモンクのものである。小型モンクの素手打撃が与えるダメージはこれより小さく、大型サイズのモンクならダメージはこれより大きい。詳しくは、下の「表：小型および大型サイズのモンクの素手打撃ダメージ」を参照のこと。

表：小型および大型サイズのモンクの素手打撃ダメージ

レベル	ダメージ（小型モンク）	ダメージ（大型モンク）
1 ～ 3	1d4	1d8
4 ～ 7	1d6	2d6
8 ～ 11	1d8	2d8
12 ～ 15	1d10	3d6
16 ～ 19	2d6	3d8
20	2d8	4d8

ボーナス特技：1 レベル、2 レベル、さらにその後 4 レベルごとに、モンクはボーナス特技を選択できる。このボーナス特技は以下のリストから選択しなければならない。すなわち、《代用武器の巧み》、《迎え討ち》、《矢止め》、《回避》、《組みつき強化》、《蠍の型》、《万能投擲術》である。6 レベルにおいて、リストには以下の特技が追加される。《ゴルゴンの拳》、《突き飛ばし強化》、《武器落とし強化》、《フェイント強化》、《足払い強化》、《強行突破》。10 レベルにおいて、以下の特技が追加される。《クリティカル強化》、《メドゥサの怒り》、《矢つかみ》、《一撃離脱》。

モンクはこれらの特技を選択する際に、特技の前提条件を満たしている必要はない。

朦朧化打撃（変則）：1 レベルにおいて、ボーナス特技として《朦朧化打撃》を得る。この際、前提条件を満たしている必要はない。モンクは 4 レベルと以降の 4 レベルごとに、朦朧化打撃の標的を異なる状態に陥れることができるようになる。この状態は標的を 1 ラウンド朦朧化する効果と置き換えられるが、頑健セーヴで無効化できる点は朦朧化と同様である。4 レベルでは、標的を疲労状態にする。8 レベルでは、標的を 1 分の間不調状態にする。12 レベルでは、標的を 1d6 ＋ 1 ラウンドよろめき状態にする。16 レベルでは、標的を永久的に盲目状態または聴覚喪失状態にする。20 レベルでは、標的を 1d6 ＋ 1 ラウンド麻痺状態にする。モンクは攻撃ロールをおこなう前に標的をどの状態にするのかを選択しなければならない。朦朧化打撃による同種の状態異常は重複しない（朦朧化打撃によって不調状態になったクリーチャーが、再度朦朧化打撃を受けることで吐き気がする状態になったりはしない）。だが、二度目以降の同種の状態を与える朦朧化打撃は、その状態の持続時間を増加させる。

身かわし（変則）：2 レベル以上のモンクは、一定範囲に効果のある攻撃によるダメージを避けることができる。通常なら反応セーヴに成功すればダメージを半減できるような攻撃を受けた際、反応セーヴに成功すれば、ダメージを半減するかわりにダメージを受けずに済むのである。身かわしはモンクが軽装鎧を着ているか、鎧を着ていない場合に使用できる。無防備状態のモンクは身かわしによる利益を受けられない。

高速移動（変則）：3 レベルにおいて、モンクは地上移動速度に強化ボーナスを得る（「表：モンク」を参照）。鎧を着たモンク、中荷重もしくは重荷重のモンクは、これによって向上したぶんの移動速度を失う。

戦技訓練（変則）：3 レベルから、モンクは戦技ボーナスを計算する際に、基本攻撃ボーナスの代わりにモンク・レベルを使用する。ただし他のクラスによって得られる基本攻撃ボーナスへの基本攻撃ボーナスは影響を受けず、通常どおりに加算できる。

不動心（変則）：3 レベル以上のモンクは、心術呪文や心術の効果に対するセーヴィング・スローに＋ 2 のボーナスを得る。

気 蓄積（超常）：4 レベルにおいて、モンクは 気 ポイントのプールを獲得する。 気 は超自然的なエネルギーであり、使用すれば驚くべき離れ業をやりおおせることができる。 気 プール内のポイント数はモンク・レベルの 1/2 ＋【判断力】修正に等しい。 気 プールに 1 ポイントでも残っているなら、モンクは 気 打撃をおこなうことができる。4 レベルでは、ダメージ減少を克服する際、気 打撃は魔法の武器として扱われる。モンク・レベルの上昇に伴って 気 打撃の威力も上昇する。10 レベルでモンクの素手打撃は、ダメージ減少を克服する際、秩序属性の武器としても扱われる。16 レベルでモンクの素手打撃は、ダメージ減少を克服する際にはアダマンティンの武器としても扱われ、またアダマンティンの武器同様に硬度を無視する。

連打をおこなっている時に 気 プールから 1 ポイントを消費すると、モンクは自分の一番高い攻撃ボーナスを使用して 1 回の追加攻撃をおこなうことができる。また、1 ポイントを消費して自分の速度を 20 フィート増加させることができる。さらに、気 プールから 1 ポイントを消費して自分の AC に＋ 4 の回避ボーナスを与えることができる。これらの能力の起動は即行アクションである。モンクはレベルが上昇すると、気 プールのポイントを消費して使う能力を追加で獲得していく。

気 プールは 8 時間の瞑想か休息後の朝ごとに補充される。いずれも連続した 8 時間である必要はない。

浮身（変則）：4 レベル以上のモンクは、腕の届く範囲に壁があれば、それを使って落下速度を軽減することができる。この能力を最初に得た時点では、落下した距離が実際より 20 フィート短いものとしてダメージを受ける。モンクが落下速度を軽減する能力（つまり、壁に近いところで実質的な落下距離を短いものとして扱う能力）はモンク・レベルが上昇するとともに向上する。20 レベルではついに、最寄りの壁を利用して落下速度を軽減すれば、どれほどの距離を落下しても傷を負わなくなる。

大跳躍（変則）：5 レベルにおいて、モンクはジャンプの際におこなう〈軽業〉技能判定に、自分のレベルを加えることができる。これには高飛びと幅跳びの両方が含まれる。加えて、〈軽業〉を使用してジャンプの判定をおこなう際は常に助走をおこなったものとして扱う。即行アクションとして 気 プールから 1 ポイントを消費すると、モンクは 1 ラウンドの間ジャンプの際におこなう〈軽業〉に＋ 20 のボーナスを得る。

無病身（変則）：5 レベルにおいて、モンクはあらゆる病気（超自然的な、あるいは魔法的な病気を含む）に対する完全耐性を得る。

肉体の完成（超常）：7 レベル以上において、モンクは標準アクションとして自分自身の負傷を癒すことができる。 気 プールから 2 ポイント消費することで、自分のモンク・レベルに等しい値のヒット・ポイントへのダメージを回復する。

身かわし強化（変則）：9 レベルにおいて、モンクの身かわし能力は強化される。攻撃に対する反応セーヴが成功した場合にダメージを受けないのは同じだが、それに加えて、セーヴに失敗した場合でも半分のダメージしか受けない。無防備状態のモンクは身かわし強化の効果を受けることができない。

金剛身（超常）：11 レベルにおいて、モンクはあらゆる種類の毒に対する完全耐性を得る。

縮地の法（超常）：12 レベル以上のモンクは、あたかも ディメンジョン・ドア の呪文を用いたかのように、空間の狭間に魔法的に滑り込むことができる。この能力の使用は移動アクションであり、気 プールから 2 ポイントを消費する。この効果の術者レベルは、使用者のモンク・レベルに等しい。モンクはこの能力の使用にあたって、他のクリーチャーを伴うことはできない。

金剛心（変則）：13 レベルにおいて、モンクは「現在のモンク・レベル＋ 10」に等しい値の呪文抵抗を得る。呪文がモンクに影響を及ぼすためには、術者は術者レベル判定（1d20 ＋術者レベル）をおこなって、モンクの呪文抵抗の値以上を出さねばならない。

激振掌（超常）：15 レベルになった時点で、モンクは他のクリーチャーの体内に振動波を送り込むとができるようになる。その後モンクが望む時に、この振動は致命的なものとなる。モンクは激震掌の能力を 1 日 1 回使用できるが、使用するときは攻撃ロールの前にその旨を宣言しなければならない。クリティカル・ヒットに完全耐性を持つクリーチャーは影響を受けない。それ以外の標的にモンクの攻撃が命中し、標的がその攻撃によってダメージを受けたのであれば、激震掌による攻撃は成功する。それ以降、モンク・レベルと同じ日数が経過するまでの間であれば、モンクはいつでも標的となったクリーチャーを殺すことを試みてよい。試みるには、モンクは単に標的が死ぬことを念じるだけでよい（フリー・アクション）。犠牲者は頑健セーヴ（DC10 ＋モンク・レベルの 1/2 ＋モンクの【判断力】修正）に成功しない限り死亡する。セーヴに成功した場合、標的はその 1 回の激震掌による危険からは脱する。しかし、その後別の激震掌による攻撃の影響を受ける可能性はある。1 人のモンクは同時に複数の激震掌の効果を維持することはできない。前の激震掌の効果が持続している間に激震掌を使用した場合、前の激震掌の効果は消える。

時知らずの肉体（変則）：17 レベルにおいて、モンクはもはや加齢による能力値へのペナルティを受けなくなり、魔法的に加齢されることもなくなる。ただし既にペナルティを受けている場合、それは残る。加齢によるボーナスは有効であり、また寿命が尽きれば老齢のために死亡する。

日月語（変則）：17 レベル以上のモンクはすべての生きているクリーチャーと会話できる。

虚身（超常）：19 レベルにおいて、モンクは 1 分間、イセリアルネス の呪文を使用したかのようにエーテル状態になることができる。この能力の使用は移動アクションであり、気 プールから 3 ポイントを消費する。この能力はモンク自身にしか使用できず、他のクリーチャーをエーテル状態にすることはできない。

即身成道：20 レベルの時点で、モンクは魔法的なクリーチャーとなる。モンクはこれ以後、永続的に、呪文や魔法的な効果においては、人型生物（あるいはそれ以外の本来のクリーチャー種別）ではなく来訪者として扱われる。加えて、ダメージ減少 10 ／混沌を得る。これによって混沌属性の武器以外の武器や、同様のダメージ減少を持つクリーチャーの肉体武器から受けるダメージのうち最初の 10 ポイントを無視する。他の来訪者と異なり、モンクは本来のクリーチャー種別に属しているかのように死から蘇ることができる。

元モンク

秩序属性でなくなったモンクは、それ以上モンクとしてレベルを上げることはできない。しかし、既に得たモンクの能力はすべて保持する。

レンジャー Ranger

狩りの喜びを知る者にとっては、世界には狩るものと狩られるものがあるのみだ。斥候であれ、追跡者であれ、賞金稼ぎであれ、レンジャーには多くの共通点がある。独特の武器の扱いへの修熟、もっとも巧みに逃走する獲物さえ追跡する技能、様々な獲物を打ち倒す手練。知識に富み忍耐強く熟練した狩人であるレンジャーは、獣の洞察力、様々な環境での技術、致命傷をもたらす武勇の腕前を以って、人も獣も怪物も追い詰める。ある者は辺境の村を守るため人食いのクリーチャーを追跡し、またある者はもっと狡猾な獲物ー人々の中にまぎれた逃亡犯を捜し求める。

役割：レンジャーは近接攻撃か遠隔攻撃のいずれかに熟練した遊撃兵であり、戦場で巧みに躍動することができる。彼らの能力は特定の種別の敵に重大な傷を負わせることができ、彼らの技能はあらゆる敵に対して有用である。

属性：どれでも。
ヒット・ダイスの種類：d10。

クラス技能

レンジャーのクラス技能は、以下の通り：〈威圧〉【魅】、〈隠密〉【敏】、〈騎乗〉【敏】、〈呪文学〉【知】、〈職能〉【判】、〈水泳〉【筋】、〈製作〉【知】、〈生存〉【判】、〈知覚〉【判】、〈知識：自然〉【知】、〈知識：ダンジョン探検〉【知】、〈知識：地理〉【知】、〈治療〉【判】、〈動物使い〉【魅】、〈登攀〉【筋】。

レベルごとの技能ランク：6＋【知力】修正値。

クラスの特徴

レンジャーのクラスの特徴は以下の通り。

武器と防具の習熟：レンジャーは全ての単純武器と軍用武器、軽装鎧、中装鎧、盾（タワー・シールドは除く）に《習熟》している。

ハースク Harsk

レンジャーの得意な敵

種別（副種別）
アンデッド
異形
植物
人怪
人造
動物
粘体
人型生物（エルフ）
人型生物（オーク）
人型生物（巨人）
人型生物（ゴブリン類）
人型生物（水棲）
人型生物（ドワーフ）
人型生物（人間）
人型生物（ノーム）
人型生物（ノール）
人型生物（ハーフリング）
人型生物（爬虫類）
人型生物（その他の副種別）
フェイ
魔獣
蟲
来訪者（悪）
来訪者（風）
来訪者（原住）
来訪者（混沌）
来訪者（善）
来訪者（地）
来訪者（秩序）
来訪者（火）
来訪者（水）
竜

得意な敵（変則）：クラス・レベル 1 の時点で、レンジャーは表『レンジャーの得意な敵』からクリーチャー種別を 1 種類選択する。レンジャーは選択した種別のクリーチャに対して〈知覚〉、〈知識〉、〈真意看破〉、〈生存〉、〈はったり〉技能を使用する際の判定に＋ 2 のボーナスを得る。同様に、レンジャーはこうしたクリーチャーに対する武器の攻撃ロールとダメージ・ロールに＋ 2 のボーナスを得る。レンジャーはこれらのクリーチャーを識別するための〈知識〉判定を、たとえ未修得であっても行うことができる。

クラス・レベル 5 の時点、および以後 5 レベル毎（レベル 10、15、20 の時点）に、レンジャーは得意な敵を追加で 1 つ選択できる。加えて、それと同じレベルの時点

表：レンジャー

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊	1 日の呪文数 1	2	3	4
1	＋1	＋2	＋2	＋0	得意な敵（1 つ目）、追跡、野生動物との共感	—	—	—	—
2	＋2	＋3	＋3	＋0	戦闘スタイル特技	—	—	—	—
3	＋3	＋3	＋3	＋1	《持久力》、得意な地形（1 つ目）	—	—	—	—
4	＋4	＋4	＋4	＋1	狩人の絆	0	—	—	—
5	＋5	＋4	＋4	＋1	得意な敵（2 つ目）	1	—	—	—
6	＋6／＋1	＋5	＋5	＋2	戦闘スタイル特技	1	—	—	—
7	＋7／＋2	＋5	＋5	＋2	森渡り	1	0	—	—
8	＋8／＋3	＋6	＋6	＋2	迅速なる追跡、得意な地形（2 つ目）	1	1	—	—
9	＋9／＋4	＋6	＋6	＋3	身かわし	2	1	—	—
10	＋10／＋5	＋7	＋7	＋3	得意な敵（3 つ目）、戦闘スタイル特技	2	1	0	—
11	＋11／＋6／＋1	＋7	＋7	＋3	獲物	2	1	1	—
12	＋12／＋7／＋2	＋8	＋8	＋4	カモフラージュ	2	2	1	—
13	＋13／＋8／＋3	＋8	＋8	＋4	得意な地形（3 つ目）	3	2	1	0
14	＋14／＋9／＋4	＋9	＋9	＋4	戦闘スタイル特技	3	2	1	1
15	＋15／＋10／＋5	＋9	＋9	＋5	得意な敵（4 つ目）	3	2	2	1
16	＋16／＋11／＋6／＋1	＋10	＋10	＋5	身かわし強化	3	3	2	1
17	＋17／＋12／＋7／＋2	＋10	＋10	＋5	影隠れ	4	3	2	1
18	＋18／＋13／＋8／＋3	＋11	＋11	＋6	得意な地形（4 つ目）、戦闘スタイル特技	4	3	2	2
19	＋19／＋14／＋9／＋4	＋11	＋11	＋6	獲物強化	4	3	3	2
20	＋20／＋15／＋10／＋5	＋12	＋12	＋6	得意な敵（5 つ目）、狩人の極み	4	4	3	3

で、得意な敵 1 つ（望むなら、新たに選択したばかりのものでも構わない）に対するボーナスも＋ 2 上昇する。

人型生物または来訪者を得意な敵として選んだ場合、レンジャーは表に示されている通り、関連した副種別を 1 つ選択しなければならない（人型生物（その他の副種別）があるのに注目してもらいたい。表にあげられているのはもっとも一般的な副種別だけである）。あるクリーチャーが 2 種類以上の得意な敵のカテゴリーに当てはまる場合、レンジャーのボーナスは累積しない。どちらか高い方のボーナスを用いるだけである。

追跡（変則）：レンジャーは痕跡をたどったり識別したりするための〈生存〉判定にクラス・レベルの半分に等しい数（最低 1）を加える。

野生動物との共感（変則）：レンジャーは動物の " 態度 " を向上させることができる。この能力は NPC の態度を向上させるための〈交渉〉判定と同様に機能する（技能の章を参照）。レンジャーは 1d20 をロールし、レンジャー・レベルと【魅力】修正値を加える。これが野生動物との共感判定の結果である。最初の態度は、通常の家畜の場合 " 中立的 "、野生動物はたいてい " 非友好的 " である。

野生動物との共感を使うためには、レンジャーと動物が互いを観察できる状態になければならない。これは通常の状況下では互いに 30 フィート以内になければならないという意味である。通例として、この方法で動物の態度に影響を与えようとする行為は、人物に影響を与える場合と同様、1 分間かかる。しかし状況によっては長くかかることも短くてすむこともある。

レンジャーはこの能力を【知力】能力値が 1 か 2 の魔獣に対しても使用できるが、その場合、判定に－ 4 のペナルティが課される。

戦闘スタイル特技（変則）：クラス・レベル 2 の時点で、レンジャーは " 弓術 " と " 二刀流 " という 2 つの戦闘スタイルのどちらを極めようとするかを選択しなければならない。レンジャーの専門により、2 レベル、6 レベル、10 レベル、14 レベル、18 レベルで得られるボーナス特技の種類が決定される。レンジャーはたとえ特技を習得するために必要な通常の前提条件を満たしていなくても、選択した戦闘スタイルの特技を選択できる。

" 弓術 " を選択した場合、レンジャーが戦闘スタイル特技を得ることができる時には、以下のリストから選択できる：《遠射》、《近距離射撃》、《精密射撃》、《速射》。クラス・レベル 6 の時点で、《精密射撃強化》と《束ね射ち》がリストに追加される。クラス・レベル 10 の時点で、《機動射撃》と《針の目を通す狙い》がリストに追加される。

" 二刀流 " を選択した場合、レンジャーが戦闘スタイル特技を得ることができる時には、以下のリストから選択できる：《二重斬り》、《盾攻撃強化》、《二刀流》、《早抜き》。クラス・レベル 6 の時点で、《二刀の守り》と《二刀流強化》がリストに追加される。クラス・レベル 10 の時点で、《上級二刀流》と《二刀のかきむしり》がリストに追加される。

レンジャーが選択した戦闘スタイル特技の利点は、軽装鎧ないし中装鎧の着用時または鎧を着用していない時にのみ適用される。重装鎧を着用中、レンジャーは戦闘スタイル特技による利点を全て失う。いったん選択した戦闘スタイルは変更することはできない。

《持久力》：クラス・レベル 3 の時点で、レンジャーはボーナス特技として《持久力》を得る。

得意な地形
寒冷地（氷原、氷河、雪原、ツンドラ）
砂漠（砂地と荒野）
山岳（丘陵を含む）
湿地
ジャングル
森林（針葉樹林と落葉樹林）
水界（水上と水中）
他次元界（物質界以外の 1 つを選択）
地下（洞窟とダンジョン）都市
都市（建造物、路上、下水道）
平地

得意な地形（変則）：クラス・レベル 3 の時点で、レンジャーは表『得意な地形』から地形を 1 種類選択する。レンジャーは選択した地形にいる時、イニシアチブ判定と〈隠密〉、〈生存〉、〈知覚〉、〈知識：地理〉技能を使用する際の判定に＋ 2 のボーナスを得る。レンジャーが得意な地形を旅する時、通常の場合、痕跡を残さなくなり、彼を追跡することは不可能になる（とはいえ望むのなら痕跡を残すこともできる）。

クラス・レベル 8 の時点、および以後 5 レベル毎に、レンジャーは得意な地形を追加で 1 つ選択できる。加えて、それと同じレベルの時点で、得意な地形 1 つ（望むなら、新たに選択したばかりのものでも構わない）に対する技能ボーナスとイニシアチブへのボーナスも＋ 2 上昇する。

ある地形が 2 種類以上の得意な地形のカテゴリーに当てはまる場合、レンジャーのボーナスは累積しない。どちらか高い方のボーナスを用いるだけである。

狩人の絆：クラス・レベル 4 の時点で、レンジャーは狩りの仲間と絆を結ぶ。これは以下の 2 つからいずれかを選択する。ひとたび選択したら、変更することはできない。1 つ目は仲間との絆である。この絆を持つレンジャーが移動アクションを消費することにより、30 フィート以内にいて自分を見るか聞くかできる状態にある全ての味方は、1 体の敵に対するそのレンジャーが有する得意な敵ボーナスの半分を得る。このボーナスはレンジャーの【判断力】修正値の半分に等しいラウンド（最低 1 ラウンド）継続する。このボーナスは味方がすでに有している得意な敵ボーナスとは累積しない。いずれか高い方だけが用いられる。

2 つ目の選択肢は動物の相棒との絆である。レンジャーは以下のリストから動物の相棒を選択する：ウルフ、キャット（スモール）、キャメル、スネーク（ヴァイパーまたはコンストリクター）、ダイア・ラット、ドッグ、バジャー、バード、ホース（ヘヴィーまたはライト）、ポニー。キャンペーンの舞台全体またはその一部を水界の地形が占めているなら、シャークを選択することもできる。これらの動物はその種類に応じてレンジャーの冒険に同行する忠実な相棒である。レンジャーの動物の相棒は、レンジャーの得意な敵ボーナスと得意な地形ボーナスを共有する。

この能力はドルイドの動物の相棒（クラス特徴の自然の絆の一部）と同様に機能するが、レンジャーの有効ドルイド・レベルはレンジャー・レベル－ 3 として扱う点で異なる。

呪文：クラス・レベル 4 以降、レンジャーは少数ながらも呪文を発動する能力を得る。レンジャーの発動する呪文は信仰呪文であり、レンジャー用呪文リストから選択する。レンジャーは事前に呪文を選択して準備しておかなければならない。

呪文を準備または発動するには、レンジャーは最低でも 10 ＋その呪文レベルに等しい【判断力】能力値を有していなければならない。レンジャーの呪文に対するセーヴィング・スローの DC は 10 ＋呪文レベル＋レンジャーの【判断力】修正値である。

他の呪文の使い手と同様、レンジャーは各呪文レベルの呪文を、1 日に一定の回数ずつしか発動できない。1 日に発動できる呪文の数の基本値は、表『レンジャー』の “1 日の呪文数 ” の項に記されている。高い【判断力】能力値を持つならば、レンジャーは 1 日の呪文数にボーナス呪文数を加えることができる（表『能力値修正とボーナス呪文数』参照）表『レンジャー』で 1 日の呪文数が 0 と記されている呪文レベルの呪文は、その呪文レベルに【判断力】によるボーナス呪文が得られる場合にのみ発動できる。

レンジャーが 1 日の呪文数を回復するためには、毎日 1 時間かけて静かに瞑想しなければならない。レンジャーは自分の発動できる呪文レベルの呪文ならば、レンジャー呪文リストの中からどれでも好きなものを準備し、発動することができる。ただし、準備する呪文の選択は、毎日の瞑想時間中に行わなければならない。

クラス・レベル 3 まで、レンジャーに術者レベルはない。クラス・レベル 4 以上のレンジャーは、レンジャー・レベル－ 3 の術者レベルを持つ。

森渡り（変則）：クラス・レベル 7 以降、レンジャーはどんな藪（自然のイバラや野バラの茂み、植物の生い茂った範囲や類似の地形）の中でも、通常の速度で、ダメージやその他の不利益を被ることなく移動できる。

ただし、動きを妨げるために魔法的に操作されているイバラや野バラの茂み、植物の生い茂った範囲の作用は受ける。

迅速なる追跡（変則）：クラス・レベル 8 以降、レンジャーは通常の速度で移動しながら追跡するための〈生存〉判定を行っても、通常の－ 5 ペナルティを負わずにすむようになる。また、通常の 2 倍の速度で移動しながら追跡を行っても、（通常の－ 20 ではなく）－ 10 ペナルティを受けるだけですむ。

身かわし（変則）：クラス・レベル 9 に達した時点で、レンジャーは超人的な身のこなしにより、魔法の攻撃や尋常ならざる攻撃さえ回避できるようになる。普通なら反応セーヴに成功することでダメージを半減できる攻撃の対象となった場合、レンジャーはセーヴィング・スローに成功すればダメージを全く受けずにすむ。身かわし能力は、レンジャーが軽装鎧または中装鎧を着ている時か、鎧を着用していない時にのみ使用できる。無防備状態のレンジャーは、身かわし能力の利益を受けることはできない。

獲物（変則）：クラス・レベル 11 の時点で、レンジャーは標準アクションで視線が通っている 1 体の目標を自分の “ 獲物 ” に指定することができる。レンジャーは、獲物を追跡する際の〈生存〉判定で、何らペナルティを負わずに通常の速度で移動しながら出目 10 をとることができる。さらに獲物に対する攻撃ロールに＋ 2 の洞察ボーナスを得、またクリティカル可能域になった時は自動的にクリティカルする。レンジャーは一度に 2 体以上の獲物を持つことはできない。また指定しようとするクリーチャーの種別は得意な敵の種別と一致していなければならない。この効果はいつでもフリー・アクションで中止することができるが、それから 24 時間の間新しい獲物を指定することはできない。レンジャーが獲物が死亡したという証拠を見た場合は、1 時間後に新しい獲物を選択できるようになる。

カモフラージュ（変則）：クラス・レベル 12 以上のレンジャーは、自分の得意な地形であればどんなところででも〈隠密〉技能を使用できる。地形は遮蔽や視認困難を与えるものでなくても構わない。

身かわし強化（変則）：クラス・レベル 16 の時点で、レンジャーの身かわしは強化される。この能力は身かわしと同様に働く。反応セーヴに成功することでダメージを半減できる攻撃の対象となった場合に、セーヴィング・スローに成功すればダメージを全く受けずにすむという点は変わらないが、セーヴィング・スローに失敗した場合にも半分のダメージを受けるだけですむようになる。無防備状態のレンジャーは、身かわし強化の利益を受けることはできない。

影隠れ（変則）：どんなものであれ自分の得意な地形にいる間、クラス・レベル 17 以上のレンジャーは、衆人環視の中でも〈隠密〉技能を使用できる。

獲物強化（変則）：クラス・レベル 19 の時点で、レンジャーの “ 獲物 ” を狩る能力は強化される。以後レンジャーは獲物をフリー・アクションで指定でき、獲物を追跡する際の〈生存〉判定でペナルティなしで通常の速度で移動しながら出目 20 をとることができる。獲物に対する攻撃ロールの洞察ボーナスは＋ 4 に上昇する。獲物を殺されるか見失った場合、新しい獲物を 10 分間経過すれば選択できるようになる。

狩人の極み（変則）：クラス・レベル 20 のレンジャーは狩りの極意をつかむ。レンジャーは全力移動で追跡を行っても、〈生存〉判定にペナルティを受けない。レンジャーは、得意な敵に対し、標準アクションで最も高い攻撃ボーナスを用いて 1 回の攻撃を行うことができる。命中すれば通常のダメージを与え、かつ目標が頑健セーヴに失敗すれば死亡させる。このセーヴの DC は 10 ＋レンジャー・レベルの半分＋レンジャーの【判断力】修正値に等しい。死亡の代わりにクリーチャーの現在のヒット・ポイントに等しい非致傷ダメージを与えることも選択できる。レンジャーはこの能力を得意な敵の種別ごとに 1 日 1 回使用できるが、同じクリーチャーに対しては 24 時間に 1 回しか使えない。

ローグ Rogue

自らの機知によって生きる者にとって、人生とは終わりなき冒険である。危険に向かって一歩を踏み出す時、ローグはいつも己の抜け目無さ、技、魅力を頼りに運命を自分の方に捻じ曲げる。何が待ち受けているか全くわからない時でも、彼らは全てに対して備えがある。幅広い技能を身につけ、正確な指先や敏速な軽業、密やかな追跡、その他多くの職能や技の鍛錬を行うことによって。盗賊と博徒、ペテン師と交渉人、山賊と賞金稼ぎ、探検家と探偵、これら全てはローグと考えていいだろう。自分の機知、腕前、幸運を頼みとする他の数え切れないほどの稼業と同じく。ローグの多くは文明のもたらす数え切れない利便と都市を好むが、いくたりかははるか遠くに旅し、見知らぬ人々と出会い、驚異的な財宝への途上にある驚異的な危険に立ち向かうため、旅から旅の生活を送る。結局のところ、自分自身のやり方で運命を築き上げ、その人生を生きる者は誰であれローグと呼ばれることになる。

役割：ローグは敵に見られずに動き、気付かれないうちに討つことに優れており、正面切っての戦闘は避ける傾向にある。多彩な技能と能力のおかげで、彼らは非常に多芸多才であり、何を専門とするか各ローグによって大いに違いが出てくる。しかしながら、ほとんどの者は、あらゆるタイプの障害を打破することに抜きん出ている。閉ざされた扉を開き、罠を解除し、やっかいな魔法を出し抜き、間抜けな敵を手玉に取るのだ。

属性：どれでも。

ヒット・ダイスの種類：d8。

クラス技能

ローグのクラス技能は以下の通り。：〈威圧〉【魅】、〈隠密〉【敏】、〈軽業〉【敏】、〈鑑定〉【知】、〈芸能〉【魅】、〈言語学〉【知】、〈交渉〉【魅】、〈職能〉【判】、〈真意看破〉【判】、〈水泳〉【筋】、〈製作〉【知】、〈装置無力化〉【敏】、〈脱出術〉【敏】、〈知覚〉【判】、〈知識：ダンジョン探検〉【知】、〈知識：地域〉【知】、〈手先の早業〉【敏】、〈登攀〉【筋】、〈はったり〉【魅】、〈変装〉【魅】、〈魔法装置使用〉【魅】。

レベル毎の技能ランク：8＋【知】修正値。

クラスの特徴

ローグのクラスの特徴は以下の通り。

武器と防具の習熟：ローグは全ての単純武器に加え、サップ、ショートソード、ショートボウ、ハンド・クロスボウ、レイピアに《習熟》している。ローグは軽装鎧に《習熟》しているが、盾には《習熟》していない。

急所攻撃：自分の身を効果的に守れない状況にある敵を攻撃できれば、ローグはその敵の急所をつくことで追加ダメージを与えることができる。

基本的に、ローグの目標が AC に【敏捷力】ボーナスを加えられない状態にある時（目標が実際に【敏捷力】ボーナスを持っているかどうかは関係ない）、またはローグが目標を挟撃した時、ローグの攻撃は常に追加ダメージを与える。この追加ダメージはクラス・レベル 1 の時点で＋ 1d6、以降ローグ・レベル 2 ごとに＋ 1d6 ずつ増加する。ローグが急所攻撃によりクリティカル・ヒットを与えたとしても、この追加ダメージにクリティカル倍率は適用されない。遠隔攻撃は目標が 30 フィート以内にいる場合にのみ急所攻撃とみなされる。

非致傷ダメージを与える武器（サップ、ウィップ、素手打撃など）を用いれば、ローグは急所攻撃で致傷ダメージではなく非致傷ダメージを与えることができる。ただし急所攻撃を行う場合、たとえ通常の－ 4 ペナルティを負ったとしても、致傷ダメージを与える武器を非致傷ダメージを与えるために用いることはできない。

ローグは急所を見極める程度にはっきりと敵を目視しておらねばならず、また相手の急所に届く攻撃手段を持っていなければならない。ローグは視認困難を有するクリーチャーに急所攻撃を行うことはできない。

罠探し：ローグは〈装置無力化〉技能判定と罠を探すための〈知覚〉技能判定にクラス・レベル

メリシエル　Meresiel

表：ローグ

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊
1	＋0	＋0	＋2	＋0	急所攻撃＋1d6、罠探し
2	＋1	＋0	＋3	＋0	身かわし、ローグの技
3	＋2	＋1	＋3	＋1	急所攻撃＋2d6、罠感知＋1
4	＋3	＋1	＋4	＋1	ローグの技、直感回避
5	＋3	＋1	＋4	＋1	急所攻撃＋3d6
6	＋4	＋2	＋5	＋2	ローグの技、罠感知＋2
7	＋5	＋2	＋5	＋2	急所攻撃＋4d6
8	＋6／＋1	＋2	＋6	＋2	直感回避強化、ローグの技
9	＋6／＋1	＋3	＋6	＋3	急所攻撃＋5d6、罠感知＋3
10	＋7／＋2	＋3	＋7	＋3	上級の技、ローグの技
11	＋8／＋3	＋3	＋7	＋3	急所攻撃＋6d6
12	＋9／＋4	＋4	＋8	＋4	ローグの技、罠感知＋4
13	＋9／＋4	＋4	＋8	＋4	急所攻撃＋7d6
14	＋10／＋5	＋4	＋9	＋4	ローグの技
15	＋11／＋6／＋1	＋5	＋9	＋5	急所攻撃＋8d6、罠感知＋5
16	＋12／＋7／＋2	＋5	＋10	＋5	ローグの技
17	＋12／＋7／＋2	＋5	＋10	＋5	急所攻撃＋9d6
18	＋13／＋8／＋3	＋6	＋11	＋6	ローグの技、罠感知＋6
19	＋14／＋9／＋4	＋6	＋11	＋6	急所攻撃＋10d6
20	＋15／＋10／＋5	＋6	＋12	＋6	打撃の極み、ローグの技

の 1/2（最低 1）を加える。ローグは〈装置無力化〉技能を用いて魔法的な罠を解除できる。

身かわし（変則）：クラス・レベル 2 以上のローグは、超人的な身のこなしにより、魔法の攻撃や尋常ならざる攻撃さえ回避できるようになる。普通なら反応セーヴに成功することでダメージを半減できる攻撃の対象となった場合、ローグはセーヴィング・スローに成功すればダメージを全く受けずにすむ。身かわし能力は、ローグが軽装鎧を着ているときか、鎧を着用していない時にのみ使用できる。無防備状態のローグは、身かわし能力の利益を得ることはできない。

ローグの技：ローグは経験を積むにつれ、自らの助けとなり、また敵を困惑させるような様々な技を身につける。クラス・レベル 2 のローグはローグの技を 1 つ得る。以降 2 レベルごとに追加のローグの技を獲得していく。基本的に、ローグは同じ技を 2 回以上得ることはできない。

アスタリスク（*）のついた技は、急所攻撃に何らかの効果を付与する。これらの技は 1 回の攻撃につき 1 種類しか適用することはできず、攻撃ロールの前にどの技を使用するか決定しなければならない。

下級魔法使用（擬呪）：この技を持つローグはウィザード／ソーサラーの呪文リストにある 0 レベル呪文のうちの 1 つを発動する能力を得る。この呪文は 1 日に 3 回、擬似呪文能力として使用できる。この能力における術者レベルはローグ・レベルに等しい。この呪文のセーヴ DC は、10 ＋ローグの【知力】修正値である。この技を選択するローグの【知力】は 10 以上なければならない。

頑丈（変則）：この能力を持つローグは、1 日 1 回、ローグ・レベルに等しい一時的ヒット・ポイントを得る。この能力は、ヒット・ポイントが 0 未満になった時に、割り込みアクションで起動される。この能力によりローグは死を免れることができる。この一時的ヒット・ポイントは 1 分間持続する。一時的ヒット・ポイントの消失により、ローグのヒット・ポイントが 0 未満になった時、ローグは通常通り瀕死状態または死亡状態になる。

高速隠密（変則）：この能力を持つローグは、〈隠密〉技能を使いながらペナルティ無しで通常の速度で移動できる。

*出血攻撃 *（変則）*：この能力を持つローグは、生きている敵に急所攻撃を命中させることで出血させることができる。この攻撃は、ローグの急所攻撃のダイス数に等しい追加ダメージを毎ラウンド目標に与える（たとえば、追加ダメージが＋ 4d6 なら 4 ポイントの出血）。出血状態のクリーチャーは、それぞれのターンが開始した時にこのダメージを受ける。出血状態は DC15 の〈治療〉判定か、ヒット・ポイントのダメージを回復させる何らかの効果の適用により止めることができる。この能力による出血ダメージは累積しない。出血ダメージはクリーチャーが有する全てのダメージ減少能力を克服する。

上級魔法使用（擬呪）：この技を持つローグは、1 日 2 回、ウィザード／ソーサラーの呪文リストにある 1 レベル呪文のうちの 1 つを擬似呪文能力として使うことができる。この能力における術者レベルはローグ・レベルに等しい。この呪文のセーヴ DC は、11 ＋ローグの【知力】修正値である。この能力を選択するローグの【知力】は 11 以上なければならず、また下級魔法使用を持っていなければならない。

迅速解除（変則）：この能力を持つローグは、通常の半分の時間（最低 1 ラウンド）で〈装置無力化〉技能を用いて罠を解除できる。

戦闘技術：この技を選択したローグは、ボーナス戦闘特技（特技を参照）を 1 つ得る。

*鈍らせ *（変則）*：ローグの急所攻撃によりダメージを負った敵は、1 ラウンドの間機会攻撃を行うことができなくなる。

這い進み（変則）：この能力を持つローグは、伏せ状態のまま、通常の半分のスピードで移動できる。この移動は通常通り機会攻撃を誘発する。この技を持つローグは這い進みで 5 フィート・ステップを行うことができる。

跳ね起き（変則）：この能力を持つローグは、フリー・アクションで伏せ状態から立ち上がることができる。これは通常通り機会攻撃を誘発する。

不意討ち攻撃（変則）：この能力を持つローグは、不意討ちラウンドの間、敵がすでに行動していた後であっても相手を立ちすくみ状態とみなすことができる。

武器訓練：この技を選択したローグは、ボーナス特技として《武器熟練》を得る。

屋根歩き（変則）：この能力を持つローグは、〈軽業〉技能を使いながら狭い表面の上をペナルティ無しで通常の速度で移動できる。加えて〈軽業〉技能を使いながら狭い表面の上を移動しても、立ちすくみ状態にならない。

ローグの妙技：この技を選択したローグは、ボーナス特技として《武器の妙技》を得る。

罠見抜き（変則）：この技を持つローグは、罠から 10 フィート以内を通りかかっただけで、即座に罠を感知するための〈知覚〉判定を行うことができる。この判定は GM が密かに行うべきである。

罠感知（変則）：クラス・レベル 3 以降、ローグは直感的に罠の危険を警戒する能力を身につけ、罠を避けるための反応セーヴに＋ 1 ボーナス、罠からの攻撃に対する AC に＋ 1 の回避ボーナスを得る。このボーナスはローグ・レベルが 6 に達した時点で＋ 2、レベル 9 に達した時点で＋ 3、レベル 12 に達した時点で＋ 4、レベル 15 に達した時点で＋ 5、レベル 18 に達した時点で＋ 6 に上昇する。

複数のクラスで得た罠感知のボーナスは累積する。

直感回避（変則）：クラス・レベル 4 以降、ローグはまだ気付いてもいないうちから危険に対処するという、通常なら不可能な行為を可能とする能力を獲得する。彼は、AC に対する【敏捷力】ボーナスを失っていない限り、たとえ不可視状態の敵に攻撃されたとしても、立ちすくみ状態にならない。とはいえ、動けない状態になれば、やはり AC への【敏捷力】ボーナスは失われてしまう。また敵がフェイントを成功させた場合（戦闘を参照）、やはり AC への【敏捷力】ボーナスは失われる。

ローグがすでに他のクラスで直感回避を獲得していた場合、彼は直感回避の代わりに直感回避強化（後述）を獲得する。

直感回避強化（変則）：クラス・レベル 8 以降、ローグは挟撃されなくなる。

この能力を持つローグに対して、他のローグは挟撃による急所攻撃を行うことができない。ただし、ローグのクラス・レベルが、目標のローグ・レベルより 4 以上高い場合、ローグは挟撃（および急所攻撃）を行うことができる。

他のクラスで得た直感回避（前述）の代わりとして自動的に直感回避強化を獲得したキャラクターは、ローグに挟撃されうるかどうかを判断する際、直感回避を授けるクラスのクラス・レベルを全て累積させることがで

きる。

上級の技：クラス・レベル 10 に達した時点、および以降 2 レベルごとに、ローグはローグの技の代わりに、以下の選択肢の中から選んだ上級の技を 1 つ獲得することができる。

追い討ち（変則）：ローグは 1 ラウンドに 1 回、敵が他のキャラクターからの近接攻撃でダメージを受けた直後に、その敵に対して機会攻撃を行うことができる。この攻撃は、そのラウンドにおけるローグの機会攻撃の回数に数えられる。《迎え討ち》の特技を持つローグでも、追い討ちの能力を 1 ラウンドに 2 回以上使用することはできない。

*解呪攻撃 *（超常）*：この能力を持つローグから急所攻撃のダメージを受けた敵は、その敵に作用しているうちで最低のレベルの呪文を目標とした、目標型ディスペル・マジックの効果を受ける。この能力の術者レベルはローグ・レベルに等しい。解呪攻撃を選択するローグは上級魔法使用を持っていなければならない。

技能体得：ローグはある特定の技能の使用に関して揺るぎない自信を持つに至り、不利な状況にあっても確実に技能を使うことができる。

この能力を獲得したローグは、3 ＋【知力】修正値に等しい数の技能を選択する。ローグは選択した技能の判定を行う際、たとえ精神的重圧を受けたり気が散ったりする状況にあっても、技能判定で " 出目 10" をとることができるようになる。ローグは技能体得を複数回得ることにより、さらに多くの技能にこの能力を適用することができる。

*弱体化打撃 *（変則）*：この能力を持つローグの急所攻撃は正確無比であり、打撃を受けて敵の動きを鈍らせ弱体化することができる。急所攻撃によりダメージを受けた敵は、さらに 2 ポイントの【筋力】ダメージを受ける。

心術破り（変則）：この能力により、ローグは魔法的効果による支配や強制力から逃れることができる。心術破りの能力を持つローグが心術の呪文や効果の作用を受け、セーヴィング・スローに失敗した場合、1 ラウンド後に同じ DC で再度セーヴを行うことができる。追加でセーヴィング・スローを行う機会は、この 1 回のみである。

打撃のいなし（変則）：この上級の技を持つローグは、命取りになりかねない一撃を受けた時に体をひねってダメージを軽減することができる。1 日 1 回、戦闘によるダメージ（これは武器やそのほかの打撃によるダメージであり、呪文や特殊能力によるダメージは含まない）を受けてヒット・ポイントが 0 以下に減少しそうになったローグは、そのダメージに対して、体をひねって打撃の力を逃そうと試みることができる。この能力の使用に当たって、ローグは受けたダメージを DC とする反応セーヴを行わなければならない。セーヴに成功した場合、ローグはその打撃から半分のダメージを受けるだけですむ。セーヴに失敗した場合はそのままのダメージを受ける。打撃のいなしを行うためには、ローグはその攻撃に気付いていて、対応を取れる状態になければならない――つまり、AC への【敏捷力】ボーナスを失った状態のときは、この能力を使用できない。この能力の効果は " 普通なら反応セーヴに成功することでダメージを半減できる攻撃 " には当てはまらないので、ローグの身かわし能力を打撃のいなしに適用することはできない。

特技：ローグはローグの技のかわりに前提条件を満たしている特技を 1 つ得る。

身かわし強化（変則）：この能力は身かわしと同様に働く。反応セーヴに成功することでダメージを半減できる攻撃の対象となった場合に、セーヴィング・スローに成功すればダメージを全く受けなくなるという点は変わらないが、セーヴィング・スローに失敗した場合にも半分のダメージを受けるだけですむようになる。無防備状態のローグは身かわし強化の利益を得ることはできない。

打撃の極み（変則）：クラス・レベル 20 に達した時点で、急所攻撃を行うローグは信じられないほど危険な存在になる。ローグが急所攻撃ダメージを与えるたびに、以下の 3 種の効果の中から 1 つを選択する。：1d4 時間睡眠状態、2d6 ラウンド麻痺、死亡。いずれの効果を選択しても、目標は頑健セーヴに成功すれば追加効果を無効にできる。DC は、10 ＋クラス・レベルの 1/2 ＋ローグの【知力】修正値である。ひとたび打撃の極みの目標となったクリーチャーは、セーヴが成功したか否かにかかわらず、24 時間の間そのローグの打撃の極み攻撃に完全耐性を持つ。急所攻撃に完全耐性を持つクリーチャーはこの能力にも完全耐性を持つ。

技能

技能の使用

技能は、君のキャラクターが持つ最も基礎的で重要ないくつかの能力を表したものである。キャラクターがレベルを上昇させると、新しい技能を獲得したりすでに持っている技能をめざましく上達させたりすることができる。

技能を得る

キャラクターは、各レベルごとに（クラスに応じた数値＋【知力】修正値）の技能ランクを得る。技能に割り振ったランクはその技能の訓練度合いを表している。君は自分のヒット・ダイスの合計数よりも多いランクを技能に割り振ることはできない。また、クラスにはそれぞれ有利になる技能がいくつか決められており、それはクラス技能と呼ばれる。こうした技能はキャラクターの専門的訓練の一部を表しており、容易に熟達できるものである。君はランクを割り振ったクラス技能すべてに＋3のボーナスを得る。複数のクラスを有していて、ある1つの技能に複数回クラス技能ボーナスが得られる場合でも、そうしたボーナスは累積しない。

基本となるクラスのレベルが上昇した時に得られる技能ランク数は、表：『技能ランク』に示されている。人間はクラス・レベルごとに1点の追加の技能ランクを得る。適性クラスのレベルを上げたキャラクターは、追加で1点の技能ランクを得るか、追加で1点のヒット・ポイントを得るかを選ぶことができる。新しいクラスのレベルを得た場合、君のクラス技能リストにそのクラス技能すべてが自動的に加えられ、そうした技能にランクを割り振った場合＋3のボーナスを得られるようになる。

表：技能ランク

クラス	レベルごとの技能ポイント
ウィザード	2＋【知力】修正値
クレリック	2＋【知力】修正値
ソーサラー	2＋【知力】修正値
ドルイド	4＋【知力】修正値
バード	6＋【知力】修正値
バーバリアン	4＋【知力】修正値
パラディン	2＋【知力】修正値
ファイター	2＋【知力】修正値
モンク	4＋【知力】修正値
レンジャー	6＋【知力】修正値
ローグ	8＋【知力】修正値

技能判定

キャラクターが技能を使う際には、成功が保証されているわけではない。成功したかを判断するため、技能を用いる際には常に技能判定を行わなければならない。

技能を用いた判定には、その技能1ランクにつき＋1のボーナスが入る。技能判定を行う際には1d20をロールし、自分のランクと適切な能力修正値を判定結果に加えることになる。使用する技能がクラス技能である場合（かつ、その技能のランクを取っていた場合）、君はその判定に＋3のボーナスを得る。その技能が未修得である（かつ、その技能が未修得でも使用可能なものである）場合でも技能判定を試みることはできるが、その判定の修正としては関連能力値からのボーナス（またはペナルティ）のみを用いることができるのみである。さらに、技能はさまざまな原因で修正を受ける――種族、クラス能力、装備、呪文の効果、魔法のアイテムなどといったものだ。技能判定へのボーナスについては表：『技能判定ボーナス』に要約してあるので参照のこと。

表：技能判定ボーナス

技能	技能判定値＊
未修得	1d20＋能力修正値＋種族修正値
修得済	1d20＋技能ランク＋能力修正値＋種族修正値
修得済のクラス技能	1d20＋技能ランク＋能力修正値＋種族修正値＋3

＊【筋力】および【敏捷力】に基づく技能には防具による判定ペナルティが適用される。

技能判定の結果が作業の難易度（DC）と同じ値かそれを上回った場合、君は成功を収め、その試みを完了させる。難易度を下回った場合は失敗する。作業の中には、判定結果が必要な難易度をどれだけ上回ったり下回ったりしたかにより、成功や失敗の度合いが変化するものがある。目標の技能判定との対抗判定となるものもある。対抗技能判定を行う際には、君の判定結果が目標の結果を上回った場合に成功となる。

出目10と出目20

技能判定というのは、普通は何か気を散らすものや時間的な制限などがあって、その中で何らかの目標を達成しようとする試みを表す。しかし、時には技能をより有利な条件下で使い、成功確率を上げることができる。

出目10：危険や気を散らすものがない場合、君は“出目10”を選択することができる。技能判定のために1d20をロールする代わりに、単に10の目が出たものとして結果を計算すること。決まりきった作業の多くは“出目10”で自動的に成功させることができる。気を散らすことや脅威となるもの（戦闘など）があれば、“出目10”はできない。ほとんどの場合、“出目10”は単に安全のためにやるものである。平均程度の目を出せば成功するとわかっている（または成功しそうだと思っている）が、間違って低い目を出せば失敗してしまうだろうから、平均的な目（10）が出たことにするというものなのだ。“出目10”はとりたてて高い目を出さなくてもいい場合に特に役立つだろう。

出目20：キャラクターに充分な時間があり、気を散らすことや脅威になるものがなく、さらにその技能に失敗した場合の罰則がまったくない場合、君は“出目20”を選択することができる。言い換えれば、充分に時間をかければいつかは20の目を出すことができるというものである。技能判定のために1d20をロールする代わりに、単に20の目が出たものとして結果を計算すること。

“出目20”というのは、うまくいくまで何度でも試すことを意味する。“出目20”には、1回の判定を行うのにかかる時間の約20倍の時間を要する（通常なら1ラウンド以下で実行できる技能であれば2分かかる）。

“出目20”では、実際にはキャラクターは何度も失敗してやっと成功しているのである。キャラクターは作業を完了させる前に自動的に失敗による罰則を受けることになる（そしてこの点が、そうした罰則のある技能に“出目20”が許されない理由である）。よく“出目20”が行われる技能には、〈解錠を行う際の〉〈装置無力化〉、〈脱出術〉、〈罠を見つける際の〉〈知覚〉がある。

能力値判定と術者レベル判定：能力値判定には“出目10”ルールも“出目20”ルールも通常通り使える。精神集中判定や術者レベル判定にはどちらも使えない。

援護

キャラクターは、他人の技能判定を助けるために、同じ種類の技能判定を行って援護することもできる。援護を行う者の判定結果が10以上にな

れば、援護を受ける者は判定に＋２のボーナスを得られる。他人を援護する際、“出目 10”は選択できない。なお、援護が役に立たない場合も多いし、一度に援護を行えるキャラクターの人数が限られることもある。

技能によっては、一部のキャラクターしか特定の結果を得られないこともある（たとえば〈装置無力化〉を用いた解錠など）。その場合、自分１人では達成できないような作業については、他人を助けて判定にボーナスを与えることはできない。場合によっては、GM は援護に対しさらなる制限を課すこともできる。

技能の詳細

このセクションは、個々の技能の一般的な使い方や典型的な修正値について説明する。GM の裁量において、キャラクターは、時にはここに書いてある以外の目的に技能を使うこともできる。全技能の概要については、表『技能の概要』を参照すること。

技能の説明は、次のような指針に従って記載されている。

技能名：技能名の行には、（技能名以外にも）以下のような情報が含まれている。

対応能力値：その技能判定に修正値が適用される能力値の略称。

修得時のみ：“修得時のみ”とあれば、その技能を使うには最低１ランクの技能がなければならない。この注記がない場合、その技能は“未修得”（0 ランク）で使用できる。修得時と未修得時の使用に特別な違いがある場合は“未修得”の項（下記参照）で説明する。

防具による判定ペナルティ：この注記がある場合、この技能の判定には、防具による判定ペナルティが入る（“装備”を参照）。この記載がない場合、防具による判定ペナルティが適用されることはない。

詳細：技能名に続く行からは、その技能を使用するとはどういうことなのかが大まかに説明されている。

判定：技能判定に成功すればキャラクター（技能の説明では“君”と表記）に何ができるか。判定の難易度（DC）。

アクション：その技能を使用するのが、どんな種類のアクションか。あるいは、１回の判定にどれだけ時間がかかるか。

再挑戦：技能を成功させるために続けて何度も試みる場合に適用される条件。１つの作業は１回しか試みられない、失敗によって何らかの不利な状況が起こる（〈登攀〉判定など）、“出目 20”を選択できないなど。この項目がないなら、その技能は時間をさらに消費する以外、特に罰則なしで再挑戦できる。

特殊：技能に適用される追加事項。使用によって起きる特殊な効果、種族やクラスや特技によって得られる利益など。

制限：特定の技能は、特定のクラスのキャラクターにしか完全には使えない。この項目は、その技能にそんな制限があるかどうかを示すものである。

未修得：この項目は、技能ランクを持たないキャラクターの場合、その技能で何ができるかを示すものである。この項目がなく、未修得での使用が可能なら、未修得のキャラクターでも普通にその技能を使える。また、もし技能名の行に“修得時のみ”とあれば、未修得のキャラクターはその技能判定を一切行えない。

表：技能の概要

技能	ウィザード	クレリック	ソーサラー	ドルイド	バード	バーバリアン	パラディン	ファイター	モンク	レンジャー	ローグ	未修得	対応能力値
〈威圧〉 Intimidate	—	—	C	—	C	C	—	C	C	C	C	可	【魅】
〈隠密〉 Stealth	—	—	—	—	C	—	—	—	C	C	C	可	【敏】*
〈軽業〉 Acrobatics	—	—	—	—	C	C	—	—	C	—	C	可	【敏】*
〈鑑定〉 Appraise	C	C	C	—	C	—	—	—	—	—	C	可	【知】
〈騎乗〉 Ride	—	—	—	C	—	C	C	C	C	C	—	可	【敏】*
〈芸能〉 Perform	—	—	—	—	C	—	—	—	C	—	C	可	【魅】
〈言語学〉 Linguistics	C	C	—	—	C	—	—	—	—	—	C	不可	【知】
〈交渉〉 Diplomacy	—	C	—	—	C	—	C	—	—	—	C	可	【魅】
〈呪文学〉 Spellcraft	C	C	C	C	C	—	C	—	—	C	—	不可	【知】
〈職能〉 Profession	C	C	C	C	C	—	C	C	C	C	C	不可	【判】
〈真意看破〉 Sense Motive	—	C	—	—	C	—	C	—	C	—	C	可	【判】
〈水泳〉 Swim	—	—	—	C	—	C	—	C	C	C	C	可	【筋】*
〈製作〉 Craft	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	可	【知】
〈生存〉 Survival	—	—	—	C	—	C	—	C	—	C	—	可	【判】
〈装置無力化〉 Disable Device	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	C	不可	【敏】*
〈脱出術〉 Escape Artist	—	—	—	—	C	—	—	—	C	—	C	可	【敏】*
〈知覚〉 Perception	—	—	—	C	C	C	—	—	C	C	C	可	【判】
〈知識：貴族〉 Knowledge(nobility)	C	C	—	—	C	—	C	—	—	—	—	不可	【知】
〈知識：工学〉 Knowledge(engineering)	C	—	—	—	C	—	—	C	—	—	—	不可	【知】
〈知識：次元界〉 Knowledge(planes)	C	C	—	—	C	—	—	—	—	—	—	不可	【知】
〈知識：自然〉 Knowledge(nature)	C	—	—	C	C	C	—	—	—	C	—	不可	【知】
〈知識：宗教〉 Knowledge(religion)	C	C	—	—	C	—	C	—	C	—	—	不可	【知】
〈知識：神秘学〉 Knowledge(arcana)	C	C	C	—	C	—	—	—	—	—	—	不可	【知】
〈知識：ダンジョン探検〉 Knowledge(dungeoneering)	C	—	—	—	C	—	—	C	—	C	C	不可	【知】
〈知識：地域〉 Knowledge(local)	C	—	—	—	C	—	—	—	—	—	C	不可	【知】
〈知識：地理〉 Knowledge(geography)	C	—	—	C	C	—	—	—	—	C	—	不可	【知】
〈知識：歴史〉 Knowledge(history)	C	C	—	—	C	—	—	—	C	—	—	不可	【知】
〈治療〉 Heal	—	C	—	C	—	—	C	—	—	C	—	可	【判】
〈手先の早業〉 Sleight of Hand	—	—	—	—	C	—	—	—	—	—	C	不可	【敏】*
〈登攀〉 Climb	—	—	—	C	C	C	—	C	C	C	C	可	【筋】*
〈動物使い〉 Handle Animal	—	—	—	C	—	C	C	C	—	C	—	不可	【魅】
〈はったり〉 Bluff	—	—	C	—	C	—	—	—	—	—	C	可	【魅】
〈飛行〉 Fly	C	—	C	C	—	—	—	—	—	—	—	可	【敏】*
〈変装〉 Disguise	—	—	—	—	C	—	—	—	—	—	C	可	【魅】
〈魔法装置使用〉 Use Magic Device	—	—	C	—	C	—	—	—	—	—	C	不可	【魅】

C＝クラス技能；*＝防具による判定ペナルティが適用される。

〈威圧〉（【魅】） Intimidate

君はこの技能を用いて敵を怖れさせたり君の役に立つように行動させることができる。この技能は言葉による脅迫と腕力の誇示が含まれる。

判定：君は相手に対して判定に成功することで、1d6 × 10 分間 " 友好的 " に振る舞うよう〈威圧〉を使って強制することができる。この判定の DC は（10 ＋目標のヒット・ダイス＋目標の【判断力】修正値）に等しい。成功すれば、目標は君に君の望んでいる情報を与えたり、危険に晒されない行動を取ったり、限定的な援助を提供したりする。〈威圧〉の効果が終わると、目標は " 非友好的 " となり、君を地元当局者に通報するかもしれない。判定に 5 以上の差で失敗した場合、目標は君を欺いたり、さもなければ君の活動を妨害しようとする。

士気をくじく：君はこの技能を用いて敵を数ラウンドの間 " 怯え状態 " にすることができる。この判定の DC は（10 ＋目標のヒット・ダイス＋目標の【判断力】修正値）に等しい。君が勝てば、目標は 1 ラウンドの間 " 怯え状態 " になる。この持続時間は、DC を 5 上回るごとに 1 ラウンドずつ増加する。君はこのやり方で脅せるのは、30 フィート以内にいて、君をはっきりと見、君の声を聞くことができる相手のみである。

アクション：相手の態度を変化させるために〈威圧〉判定を用いるには 1 分間の会話が必要である。敵の士気をくじくのは 1 回の標準アクションである。

再挑戦：君は相手を再度〈威圧〉しようと試みることができるが、追加で判定を行なうたびに DC は＋ 5 される。この増加分は、1 時間経つと元に戻る。

特殊：君が目標よりも大きい場合、君はまた〈威圧〉判定に＋ 4 のボーナスを得る。同様に、君が目標よりも小さい場合は〈威圧〉判定に－ 4 のペナルティを受ける。

《説得力》特技があるなら、〈威圧〉判定にボーナスを得る（『特技』を参照）。

ハーフオークは〈威圧〉判定に＋ 2 のボーナスを得る。

編注：FAQ より、" 士気をくじく " の対象は単体であり、これによってより重度の［恐怖］状態になることはない。

〈隠密〉（【敏】；防具による判定ペナルティ） Stealth

君は発見されないことに長けており、敵をすり抜けたり見えない位置から攻撃を行なうことができる。この技能は隠れ身と忍び足を含んでいる。

判定：君の〈隠密〉判定は、君に気づくかもしれないすべての者の〈知覚〉判定との対抗になる。君は通常の半分までの移動速度で移動しながら、ペナルティなしで〈隠密〉を用いることができる。1/2 を越えて、通常の移動速度までなら、－ 5 のペナルティを被る。攻撃したり疾走したり突撃しながら〈隠密〉を用いるのは不可能である。

サイズ分類が中型より大きいクリーチャーや小さなクリーチャーは〈隠密〉判定にサイズ・ボーナスやサイズ・ペナルティを受ける：極小＋ 16、微小＋ 12、超小型＋ 8、小型、＋ 4、大型－ 4、超大型－ 8、巨大－ 12、超巨大－ 16。

人々が君を何らかの感覚（一般的には視覚）で観察しているなら、〈隠密〉を用いることはできない。ほとんどのクリーチャーに対して遮蔽や視認困難となるものを見出している場合、〈隠密〉を用いることができる。観察している者がわずかの間、気をそらされた（〈はったり〉判定等で）なら、その時は〈隠密〉を用いようと試みることができる。他の者たちの注意が君からそれている間に、何らかの観察を受けない場所にたどり着ければ〈隠密〉判定を試みられる。しかし、この判定は君が速く移動しなければならないため、－ 10 の修正を受ける。

狙撃：目標から 10 フィート以上離れた位置で〈隠密〉に成功している場合、君は 1 回の遠隔攻撃を行ない、その後すぐに再度〈隠密〉を行なうことができる。位置を特定されないままにしておくための〈隠密〉判定には－ 20 のペナルティが付く。

隠れ身のための隙を作る：君は、〈隠密〉を使えるようにするために〈はったり〉技能を使うことができる。〈はったり〉判定に成功すれば、人々が君に気づいていても、〈隠密〉判定を試みるのに必要な一瞬の隙を作ることができる。

アクション：通常、この技能の使用自体が何らかのアクションだということはない。通常、〈隠密〉判定は移動の一部として行なうので、独立したアクションではないのである。ただし（先述の " 狙撃 " で）遠隔攻撃後すぐに〈隠密〉を用いる際の〈隠密〉判定は 1 移動アクションである。

特殊：不可視状態の者は、じっとしている場合には〈隠密〉判定に＋ 40、移動している場合には＋ 20 のボーナスを得る。

《忍びの技》特技があるなら、君は〈隠密〉判定にボーナスを得る（『特技』を参照）。

〈軽業〉（【敏】；防具による判定ペナルティ） Acrobatics

君は狭かったり危険な表面を横切る際にバランスを保つことができる。君はまた、跳び込み、宙返りし、跳躍し、転がることで攻撃を避けたり障害物を越えることができる。

判定：君は〈軽業〉判定を用いて、狭い表面やでこぼこした地面を倒れずに移動することができる。判定に成功することにより、君は通常の半分の移動速度で移動することができる――判定は 1 ラウンドに 1 回のみでよい。基本 DC を決定するには以下の表を用いること。それから、以下に注記された〈軽業〉技能の修正値で修正を行うこと。このようにして〈軽業〉を使っている間は、君は立ちすくみ状態とみなされ、AC への【敏捷力】ボーナス（もしあれば）を失う。〈軽業〉中にダメージを受けた場合、落下したり倒れたりするのを避けるために、君は同じ DC に対して即座にもう一度〈軽業〉判定を行わねばならない。

表面の広さ	基本〈軽業〉DC
幅 3 フィートよりも広い	0 *
幅 1 ～ 3 フィート	5 *
幅 7 ～ 11 インチ	10
幅 2 ～ 6 インチ	15
幅 2 インチよりも狭い	20

* 表面による修正値（以下参照）によって DC が 10 以上にならない限り、こうした表面を横切って移動するためには〈軽業〉判定は必要ない。

加えて、〈軽業〉を使うことによって敵の機会攻撃を誘発せずに機会攻撃範囲内のマス目を通って移動することができる。このようにして移動する際、君は半分の移動速度で移動する。君は、判定の DC を 10 増やすことにより、通常の移動速度で移動することができる。中または重荷重になるものを運搬していたり、中または重装鎧を着用することによって移動速度が減少している場合、敵をすり抜けて移動するために〈軽業〉を使うことはできない。何らかの能力によってこうした条件下でも通常の移動速度で移動できるなら、敵をすり抜けて移動するために〈軽業〉を使うことができる。君は伏せ状態であってもこのやり方で〈軽業〉を使うことができるが、そうするには 5 フィート移動するのに 1 回の全ラウンド・アクションが必要となり、DC は 5 増加する。

状況	基本〈軽業〉DC *
機会攻撃範囲をすり抜ける	敵の戦技防御値
敵のマスを通過する	5 ＋敵の戦技防御値

* この DC は、移動による機会攻撃を避けるために用いられる。この DC は 1 ラウンドに避ける敵 1 体につき 2 ずつ増加する。

最後に、君は跳躍したり落下した時に軟着陸するために〈軽業〉技能を使うことができる。跳躍を行う際の基本 DC は、（幅跳びの場合）飛び越える距離か（高跳びの場合）跳びつこうとする高さの 4 倍に等しい。君が少なくとも 10 フィートの助走距離を取れない場合、DC は 2 倍になる。君が跳躍する表面に関係する修正値だけが〈軽業〉判定に適用される。4 以下の差で判定に失敗したなら、跳躍には失敗するものの、DC20 の反応セーヴに成功すれば向こう側の縁に手をかけることができる。5 以上の差で失敗したなら、君は跳躍に失敗し、そして落下する（高跳びの場合は伏せ状態となる）。30 フィートより高い基本地上移動速度を持つクリーチャーは、移動速度が 30 より 10 フィート高いごとに〈軽業〉判定に＋ 4

の種族ボーナスを得る。30 フィートより低い基本地上移動速度を持つクリーチャーは、移動速度が 30 より 10 フィート低いごとに〈軽業〉判定に－ 4 の種族ボーナスを得る。1 ラウンドの最大移動距離を超えて跳躍を行うことはできない。走り幅跳びの場合、〈軽業〉判定の結果は跳躍で移動した距離（判定が失敗した場合、君が着地し伏せ状態になる場所までの距離）を表す。立ち幅跳びの場合、着地点を決めるために、この結果を半分にすること。

幅跳び	〈軽業〉DC
5 フィート	5
10 フィート	10
15 フィート	15
20 フィート	20
20 フィート以上	5 フィートごとに＋ 5

高跳び	〈軽業〉DC
1 フィート	4
2 フィート	8
3 フィート	12
4 フィート	16
4 フィート以上	1 フィートごとに＋ 4

※訳者注：PRD の表がおかしかったので、ルールブックの表から訳しました。

一定の距離を意図的に飛び降りる場合、結果として跳躍に失敗したとしても、DC15 の〈軽業〉技能判定に成功することで落下の最初の 10 フィートを無視することができる。しかし、君が落下からダメージを受けるかどうかに関わらず、移動の終了時点では伏せ状態になる。より詳しくは落下のルールを参照すること。

〈軽業〉判定に関しては、君の成功の可能性はいくつもの状況に左右される。目標となる DC に対する以下の修正値は、〈軽業〉技能判定すべてに適用される。修正値は互いに累積するが、ある状況には最も厳しい修正値だけが適用される。

〈軽業〉修正値	DC 修正
少し障害物がある（砂利、砂地）	＋ 2
大いに障害物がある（洞窟、瓦礫）	＋ 5
少しすべりやすい（濡れている）	＋ 2
大いにすべりやすい（凍っている）	＋ 5
緩やかな傾斜（＜ 45°）	＋ 2
かなりの傾斜（＞ 45°）	＋ 5
少し足場が悪い（荒れた水面のボート）	＋ 2
中程度に足場が悪い（大荒れの水面のボート）	＋ 5
大いに足場が悪い（地震）	＋ 10
狭かったりでこぼこした表面を通常の移動速度で移動している	＋ 5 *

＊これは跳躍の判定には適用されない。

アクション：なし。〈軽業〉判定は他のアクションの一部として行われる。さもなければ状況への対応として行われる。

特殊：〈軽業〉が 3 ランク以上あるなら、防御的戦闘で通常なら AC に＋ 2 のところ＋ 3 の回避ボーナスを得る。また、防御専念で通常なら AC に＋ 4 のところ＋ 6 の回避ボーナスを得る。

《軽業師》特技があるなら、〈軽業〉判定にボーナスを得る（特技を参照）。

〈鑑定〉（【知】） Appraise

君は物品の貨幣価値を評価することができる。

判定：DC20 の〈鑑定〉判定によって一般的な物品の価値を見積もる。5 以上の差で成功した場合、君はまたそのアイテムが魔法の特性を持っているかどうかを見分けることができる。もっとも、成功しても魔法のアイテムの能力に関する知識がもたらされることはない。4 以内の差で失敗すれば、君はその物品の価値を実際価値の 20%以内で見積もる。5 以上の差で失敗すれば、価格は実に不正確なものとなり、GM の裁量の適用を受ける。希少な、あるいは特殊なアイテムについて判定する場合、DC が 5 以上増える可能性がある。

君はまた、宝物の山の中から目に見える最も価値のあるアイテムを見定めるためにこの判定を使うことができる。この判定の DC は通常 20 であるが、特に大きな宝の山の場合 30 まで増加しうる。

アクション：1 つのアイテムを〈鑑定〉するには 1 回の標準アクションが必要である。宝物の山の中から最も価値のある物品を見定めるには 1 回の全ラウンド・アクションが必要である。

再挑戦：あるアイテムを重ねて〈鑑定〉しようと試みても同じ結果がもたらされる。

特殊：レイヴン（大烏）を使い魔に持っている呪文の使い手は〈鑑定〉判定に＋ 3 のボーナスを得る。

〈騎乗〉（【敏】；防具による判定ペナルティ） Ride

君は乗騎に乗る技術に長けている。乗騎は通常はホースだが、時にグリフィンやペガサスのような風変わりなものとなるかもしれない。乗騎とするに向かないクリーチャーに乗る場合、〈騎乗〉判定に－ 5 のペナルティを受ける。

判定：一般的な騎乗行動には判定は不要である。まったく問題なく、乗騎に鞍を置き、乗り、走らせ、そして降りることができる。ただし、以下の作業には判定が必要になる。

作業	〈騎乗〉DC
膝で操る	5
鞍に留まる	5
戦闘訓練を受けた乗騎とともに戦う	10
遮蔽を取る	15
軟着陸	15
障害跳び	15
乗騎に拍車をあてる	15
戦闘中に乗騎を操る	20
素早く乗り降りする	20

膝で操る：君は乗騎を膝で操り、戦闘中に両手を使用可能にできる。君のターンの始めに判定を行なうこと。失敗すれば、君は乗騎を操るのに片手を使う必要があるため、そのラウンドにはもう一方の手しか使うことができない。これはアクションではない。

鞍に留まる：君は乗騎が後脚立ちしたり、突然走り出した時、あるいは自分がダメージを受けた時に、とっさに反射的対応として落下を回避できる。技能をこう使用するにはアクションを要しない。

戦闘訓練を受けた乗騎とともに戦う：戦闘中、戦いの訓練を受けた乗騎に攻撃を指示した場合も、さらに自分自身の通常の攻撃を行なうことができる。この用法はフリー・アクションである。

遮蔽を取る：君はとっさに反応して身を低くし、乗騎の片側にぶらさがることで、乗騎を遮蔽として使用できる。乗騎を遮蔽として使用している間は、君は攻撃することも、呪文を発動することもできない。失敗すれば、遮蔽の利益を得ることはできない。この用法は割り込みアクションであるが、この位置から復帰するのは移動アクションである（判定の必要はない）。

軟着陸：君は乗騎から落下する際にダメージを無効にする。失敗したら、君は 1d6 ポイントの落下ダメージを受け、“伏せ状態”となる。この用法はアクションを要しない。

障害跳び：君は乗騎に、乗騎の移動の一部として障害を跳び越えさせることができる。乗り手の〈騎乗〉技能修正値か乗騎の跳躍修正値（どちらか低い方）を使用し、乗騎がどれくらい遠くまで跳躍できたかを調べること。乗り手は〈騎乗〉判定に失敗したなら乗騎から落ち、しかるべき落下ダメージ（1d6 ポイント以上）を受ける。この用法はアクションではなく、乗騎の移動の一部である。

乗騎に拍車をあてる：乗り手は自分の 1 回の移動アクションを使って乗騎に拍車をかけ、乗騎の移動速度を上げようとすることができる。1 回〈騎乗〉判定に成功したなら、乗騎の速度は 1 ラウンドの間 10 フィート上昇するが、そのクリーチャーは 1d3 ポイントのダメージを受ける。君はこの行動を毎ラウンド実行できるが、乗騎は【耐久力】能力値に等しいラウンド数が経過すると“疲労状態”になる。この能力は“疲労状態”の乗騎には使用できない。

戦闘中に乗騎を操る：戦闘中に、移動アクションとしてライト・ホース、ポニー、ヘヴィ・ホース、そのほかの戦闘騎乗用に訓練されていない

乗騎を操ろうとすることができる。失敗すれば、君はそのラウンド中、他に何もすることができない。戦闘用に訓練されたホースやポニーについてはロールする必要はない。

素早く乗り降りする：乗騎のサイズ分類が乗り手よりも 1 段階大きいかそれ以下であり、かつ乗り手にそのラウンドで使用できる移動アクションが残っているなら、乗り手は乗騎にフリー・アクションで乗ったり降りたりしようと試みることができる。判定に失敗した場合、乗ったり降りたりするのは移動アクションになる。乗騎のサイズ分類が乗り手よりも 2 段階以上大きい場合、“ 素早く乗り降りする ” ことはできない。

アクション：さまざま。普通に乗ったり降りたりするのは移動アクションである。他の判定は先述の通り、移動アクションだったり、フリー・アクションだったり、そもそもアクションでなかったりする。

特殊：鞍なしで騎乗しているなら、〈騎乗〉判定に－ 5 のペナルティを被る。

《動物の友》特技があるなら、〈騎乗〉判定にボーナスを得る（『特技』を参照）。

軍用鞍を使用していれば、“ 鞍に留まる ” 際の〈騎乗〉判定に＋ 2 の状況ボーナスを得る。

〈騎乗〉は《騎射》、《騎乗戦闘》、《駆け抜け攻撃》、《猛突撃》、《騎乗蹂躙》特技の前提条件である。

〈芸能〉（【魅】） Perform

君は歌を歌ったり、楽器を演奏したりといった、1 種類の演芸に熟練している。〈製作〉や〈知識〉や〈職能〉と同様、〈芸能〉も実際にはいくつもの別個の技能である。君は複数の〈芸能〉技能に別個にランクを割り振って取ることができる。

以下に挙げる〈芸能〉の 9 分野には、それぞれ複数の手法、楽器、技術が含まれる。それゆえ各分野につき、そこに含まれる手法の小さな一覧を付した。

- 演芸（喜劇、芝居、パントマイム）
- お笑い（おどけ、ざれ歌、冗談）
- 舞踏（バレエ、ワルツ、ジグ）
- 鍵盤楽器（ハープシコード、ピアノ、パイプオルガン）
- 朗誦（叙事詩、頌歌、物語）
- 打楽器（ベル、チャイム、太鼓、銅鑼）
- 弦楽器（フィドル、ハープ、リュート、マンドリン）
- 管楽器（フルート、パン・パイプ、リコーダー、トランペット）
- 歌唱（物語詩、宗教歌、歌曲）

判定：君は選択した芸能の種別に関するその才と技で聴衆に感銘を与えることができる。

〈芸能〉DC	上演
10	退屈な上演。公衆の前で上演してお金を儲けようとすることは、物乞いと同じである。1d10cp ／日を得る。
15	楽しめる上演。豊かな町では 1d10sp ／日を得る。
20	素晴らしい上演。豊かな町では 3d10sp ／日を得る。やがて職業的な一座に加わるよう招かれるかもしれず、その地方で評判になるかもしれない。
25	記憶に残る上演。豊かな町では 1d6gp ／日を儲ける。やがて高貴な後援者の目に留まったり、国じゅうで評判になるかもしれない。
30	並はずれた上演。豊かな町では 3d6gp ／日を儲ける。やがて遠方の後援者や、他次元界の存在の目に留まることすらあるかもしれない。

高品質の楽器は、その楽器の使用に関わるすべての〈芸能〉判定に＋ 2 の状況ボーナスを与える。

アクション：さまざま。公衆の面前で芸能によって金を稼ぐ場合、一夕から丸一日の時間がかかる。〈芸能〉に基くバードの特殊能力についてはバードの項を参照のこと。

再挑戦：可。とはいえ、それで以前の失敗が取り消されるわけではない。過去に感銘を受けなかった聴衆は、将来の上演に対して偏見を持つだろう（以前の失敗 1 回につき DC を＋ 2 すること）。

特殊：バードは、呪芸のうちいくつかを用いるには特定の分野の〈芸能〉を持っていなければならない。

〈言語学〉（【知】；修得時のみ） Linguistics

君は会話や読み書きのいずれにおいても言語を操ることに熟練している。君はいくつもの言語を話すことができ、十分な時間さえあればほぼどんな言語でも解読することができる。読み書きする技術を使って同じぐらいうまく偽造書類を作ったり、見破ったりすることができる。

判定：君はよく知らない言語で書かれたものや、不完全な文書、古代の形式で書かれた文書を解読できる。基本 DC は、単純なメッセージなら 20、標準的な文章なら 25、複雑だったり特殊だったり非常に古い文字なら 30 以上である。判定に成功すれば、君は 1 分間で約 1 ページ（相当）の文章を読み取り、書いてあることのだいたいの内容を理解する。判定に失敗すれば、君がその文章について間違った結論を導き出すことを避けられたかどうか調べるために、【判断力】判定（DC5）を行なう（成功すれば、君は間違った結論を導き出さなかったということになる。失敗すれば、間違った結論を導き出してしまったと言うことになる）。

〈言語学〉判定も【判断力】判定（必要なら）も、GM がひそかに行なう。従って、自分が導き出した結論が正しいのか間違っているのか、君が見分けることはできない。

状況	〈言語学〉判定修正値
読み手が知らない種類の書類	－ 2
読み手がある程度知っている種類の書類	＋ 0
読み手がよく知っている種類の書類	＋ 2
読み手が知らない筆跡	－ 2
読み手がある程度知っている筆跡	＋ 0
読み手がよく知っている筆跡	＋ 2
読み手が書類をざっと見ただけ	－ 2
書類が命令や知識と矛盾している	＋ 2

偽造書類の作成と判別：偽造には、でっち上げる書類に合った筆記用具が要る。筆跡が特定個人のものでない書類を偽造するには、君は前に同様の書類を見たことがあればよく、判定に＋ 8 のボーナスを得る。サインを偽造するためには、その模写すべき人物のサインが必要で、キャラクターは判定に＋ 4 のボーナスを得る。特定の人物の手で書かれた長い書類を偽造するためには、その人物の筆跡の豊富な見本が必要である。

〈言語学〉判定はひそかに行なわれるので、君は自分の偽造したものがどのくらいうまくいったのか知ることはできない。〈変装〉と同様、誰かが作品を調べるまでは判定を行なわない。この〈言語学〉判定は、偽造書類を調査してその信憑性を調べる者との対抗判定になる。相手は偽造者の〈言語学〉判定に〈言語学〉判定で対抗する。上の表にある通り、読み手は判定にボーナスやペナルティを得る。

言語の修得：君がこの技能のランクを 1 上げるごとに、会話し読み書きできる新しい言語を 1 つ学ぶ。主要な言語（およびその典型的な使用者）は以下の通りである。

- 奈落語（アビサル）（デーモン、混沌にして悪の来訪者）
- アクロ語 (デロ、非人類的ないし異界的モンスター、悪のフェイ）
- 水界語（水棲クリーチャー、水に関わりのあるクリーチャー）
- 風界語（飛行クリーチャー、風に関わりのあるクリーチャー）
- 天上語（セレスチャル）（エンジェル、善の来訪者）
- 共通語（人間および諸種族のうちコア種族）
- 竜語（ドラゴン、爬虫類の人型生物）
- ドルイド語（ドルイドのみ）
- ドワーフ語（ドワーフ）
- エルフ語（エルフ、ハーフエルフ）
- 巨人語（サイクロプス、エティン、ジャイアント、オーガ、トロール）

- ノーム語（ノーム）
- ゴブリン語（バグベア、ゴブリン、ホブゴブリン）
- ノール語（ノール）
- ハーフリング語（ハーフリング）
- 火界語（火に関わりのあるクリーチャー）
- 地獄語（インファーナル）（デヴィル、秩序にして悪の来訪者）
- オーク語（オーク、ハーフオーク）
- 森語（ケンタウロス、フェイ・クリーチャー、植物クリーチャー、ユニコーン）
- 地界語（地に関わりのあるクリーチャー）
- 地下共通語（ドラウ、ドゥエルガル、モーロック、スヴァーフネブリン）

※訳者注：Aklo：クトゥルフでおなじみの言語と関連があるかは不明ですが、内容的に関連ありそうなので用語を使いました。
※訳者注：morlocks：H・G・ウェルズによる地底人の人食い種族にモーロックというのがいます。関連があるかは不明ですが、内容的に関連ありそうなので用語を使いました。

アクション：さまざま。普通の文章 1 ページぶんを判読するのは 1 分（連続する 10 ラウンド）を必要とする。偽造文書を作るには、1 ページあたりざっと 1 ～ 1d4 分かかる。〈言語学〉を用いて偽造書類を見破るには、1 ページ吟味するのに 1 ラウンドを必要とする。

再挑戦：可。

特殊：君はこの技能を修得していなければならない。もっとも、自分自身の種族によるボーナス言語の古語や慣れない表現を読み解こうとすることは常に可能である。加えて、偽造文書を見破る試みに関しても、常に行なうことができる。

〈交渉〉（【魅】） Diplomacy

この技能を使えば、君は自分の話に賛成するように他人を説得したり、意見の食い違いを解決したり、人々の間に埋もれている価値ある情報や噂を集めたりすることができる。この技能はまた、事態にふさわしい適切な礼儀作法や態度を使うことによって、対立を処理するためにも使われる。

判定：判定に成功すれば NPC の最初の態度を変えることができる。この判定の DC はクリーチャーの君に対する最初の態度によって変化し、それはその者の【魅力】修正値によって修正される。君が成功した場合、そのキャラクターの君に対する態度は 1 段階改善される。判定結果が DC を 5 上回るごとに、そのキャラクターの君に対する態度はさらにもう 1 段階追加で改善される。クリーチャーの態度はこのやり方では 2 段階以上変わることはない。もっとも、状況によっては GM はこのルールを無視することができる。4 以下の差で判定に失敗した場合、そのキャラクターの君に対する態度は変化しない。5 以上の差で失敗した場合、そのキャラクターの君に対する態度は 1 段階悪化する。

君は君を理解しなかったり【知力】3 以下のクリーチャーに対して〈交渉〉を使用することができない。ふつう、戦闘中やすぐにも君や味方に害を与えるつもりのクリーチャーに対しては、〈交渉〉はあまり役に立たない。〈交渉〉による態度の変化は通常 1d4 時間持続するが、状況によってはそれよりも長かったり短くなったりする可能性がある（GM の裁量による）。

最初の態度	〈交渉〉DC
敵対的	25 ＋クリーチャーの【魅力】修正値
非友好的	20 ＋クリーチャーの【魅力】修正値
中立的	15 ＋クリーチャーの【魅力】修正値
友好的	10 ＋クリーチャーの【魅力】修正値
協力的	0 ＋クリーチャーの【魅力】修正値

クリーチャーの君に対する態度が少なくとも中立的であれば、君はそのクリーチャーに要請を行なうことができる。これは 1 回の追加の〈交渉〉判定であり、DC を決定するのにそのクリーチャーの現在の態度を使用し、以下の修正値のうち 1 つを加える。そのクリーチャーの態度が協力的になっていれば、要請が本性に反していたり深刻な危険を招かない限り、そのクリーチャーは判定なしでたいていの要請に従う。GM 裁量によるが、その要請がクリーチャーの価値観や本性に反するなら、要請によっては自動的に失敗することもある。

要請内容	〈交渉〉DC 修正値
簡単な助言や指示を与える	－5
詳しい助言を与える	＋0
簡単な援助を与える	＋0
ささいな秘密を明かす	＋5
長々と、あるいはめんどうな援助を与える	＋5
危険な援助を与える	＋10
重要な秘密を明かす	＋10 以上
処罰されかねないような援助を与える	＋15 以上
追加の要請	要請 1 つにつき＋5

情報収集：君はまた〈交渉〉を特定の話題や個人についての情報を集めるために使うことができる。これをするためには、君は地元の居酒屋や市場、集会所で人々に聞き回り、少なくとも 1d4 時間を過ごさなくてはならない。この判定の DC は求めている情報のあいまいさによるが、通常広く知られた事実や噂の場合で 10 となる。あいまいであったり、秘密の知識の場合、DC は 20 かそれ以上に増加する可能性がある。話題によっては、普通の人々が単に知らないだろうと GM が判断する可能性もある。

アクション：クリーチャーの態度に影響を与えるために〈交渉〉を使うには 1 分の間の継続して話をする必要がある。クリーチャーに要請を行なうには、要請の複雑さにもよるが、1 ラウンド以上話をする必要がある。情報を集めるために〈交渉〉を使うには、噂や情報提供者を捜すのに 1d4 時間を必要とする。

再挑戦：〈交渉〉を使ってあるクリーチャーの態度に影響を与えることは、24 時間の間に 1 回以上行なうことはできない。要請が拒絶された場合、その結果がさらなる判定で変化することはない。もっとも、別の要請であれば成功する可能性はある。情報収集のための〈交渉〉判定は再挑戦できる。

特殊：《説得力》特技があるなら、〈交渉〉判定にボーナスを得る（『特技』を参照）。

〈呪文学〉（【知】；修得時のみ） Spellcraft

君は呪文の発動のわざや魔法のアイテムの識別、魔法のアイテムの作成や発動中の呪文の識別を行なうことに長けている。

判定：〈呪文学〉は、呪文の発動や魔法のアイテムの作成についての技術的な側面に関して、知識や技能が問題となる際に使用される。この技能はまた、ディテクト・マジック や アイデンティファイ といった呪文を使うことで、所持している魔法のアイテムの特性を識別する際にも用いられる。以下のように、この判定の DC は作業によってさまざまである。

アクション：発動されようとしている呪文を識別するのはアクションではないが、君はその呪文が発動されるのをはっきりと見ることができなければならず、このため距離や不利な状況、その他の要因に関して、〈知覚〉判定と同様のペナルティを受ける。呪文書や巻物から呪文を学ぶのは呪文のレベルにつき 1 時間（0 レベル呪文は 30 分）かかる。借りた呪文書から呪文を準備するのは、呪文の準備以上に時間がかかることはない。魔法のアイテムを作成するために〈呪文学〉判定を行なうのは製作過程の一部である。魔法のアイテムの特性を識別する試みは、識別しようとするアイテム 1 個につき 3 ラウンドかかり、その品を徹底的に吟味できる状態である必要がある。

再挑戦：呪文の識別は再挑戦できない。呪文書や巻物から呪文を学ぶのに失敗した場合、君は再挑戦するまでに最低でも 1 週間待たなくてはならない。借りた呪文書から呪文を準備するのに失敗した場合、君は次の日まで再挑戦できない。 ディテクト・マジック を用いて魔法のアイテムの特性を識別する際には、アイテム 1 つの特性を突きとめようとすることができるのは 1 日 1 回までである。再度試みても同じ結果がもたらされる。

特殊：専門家のウィザードは、自分の専門である系統の呪文の識別、学習、準備を行なう際には＋2 のボーナスを得る。同様に、対極系統の呪文に関して同じような判定を行なう際には－5 のペナルティを被る。

エルフは、魔法のアイテムの特性を識別するための〈呪文学〉判定に＋2 の種族ボーナスを得る。

《魔法の才》特技があるなら、〈呪文学〉判定にボーナスを得る（『特技』を参照）。

表：〈呪文学〉DC

作業	〈呪文学〉DC
発動されようとしている呪文を識別する	15 ＋呪文レベル
呪文書や巻物から呪文を学ぶ	15 ＋呪文レベル
借りた呪文書から呪文を準備する	15 ＋呪文レベル
ディテクト・マジック を用いて魔法のアイテムの特性を識別する	15 ＋アイテムの術者レベル
巻物を解読する	20 ＋呪文レベル
魔法のアイテムを作成する	アイテムによりさまざま

〈職能〉（【判】；修得時のみ） Profession

君は特定の仕事に熟練している。〈製作〉や〈知識〉や〈芸能〉と同様、〈職能〉も実際にはいくつもの別個の技能である。君は複数の〈職能〉技能に別個にランクを割り振って取ることができる。〈製作〉技能がアイテムを作る才能を表しているのに対し、〈職能〉技能はそれほど専門化していない知識を広い範囲で必要とする職業の才を表す。一般的な〈職能〉技能には、建築家、パン屋、法律家、酒つくり、肉屋、吏員、料理人、高級娼婦、御者、技師、農夫、漁師、賭博師、庭師、薬草商、宿屋の主人、司書、商人、産婆、粉ひき、鉱夫、荷かつぎ、船乗り、書記、羊飼い、訓練機関の教師、兵士、革なめし工、わな猟師、木こりといったものがある。

※**訳者注：**stable master を『訓練機関の教師』としましたが、ちょっと自信がありません。『厩舎の主人』とかそんな意味かもしれませんので念のため注記しておきます。

判定：仕事に打ち込んだ 1 週間につき、君は〈職能〉判定結果の半分に等しい枚数の金貨を稼げる。君は商売道具の使い方、職業に必要な日々の作業のやり方、未熟な助手の監督の仕方、よくある問題の取り扱い方を知っている。君はまた自分の職業に関する問題に答えることができる。簡単な問題は DC10 であるが、より複雑な質問は 15 かそれ以上の DC となる。

アクション：この技能の使用事態が何らかのアクションだということはない。1 回の判定は 1 週間の作業を表すことが多い。

再挑戦：可能なことも不可能なこともある。収入を得るために〈職能〉技能を使う試みには、再挑戦することができない。君の判定の結果生じた 1 週間分の賃金は、どんな値であれ動かすことはできない（次の週の新たな収入を決めるため、1 週間後に別の判定を行なうことはできる）。一方、ある特定の作業を成し遂げる試みには、通常は再挑戦することができる。）

未修得：未修得の労働者や助手（つまり〈職能〉にランクのないキャラクター）は 1 日あたり平均で銀貨 1 枚を稼ぐ。

特殊：ノームは自分が選んだ〈製作〉または〈職能〉判定に＋ 2 ボーナスを得る。

〈真意看破〉（【判】） Sense Motive

君は嘘や真意を見抜くことに長けている。

判定：判定に成功すれば、君ははったりに引っかからないようにすることができる（〈はったり〉技能を参照）。また、この技能を使って、何かが起きていること（君の気づいていない妙な事態）が起こっていることに気づいたり、ある者が信用できそうか値踏みしたりすることもできる。

作業	〈真意看破〉DC
直感	20
心術感知	25 または 15
ひそかなメッセージの判別	さまざま

直感：〈真意看破〉のこの用法は、人と接する際、直感的にその場の状況を判断することを表す。君は他人の行動から、何かが間違っているという感覚を得ることができる。たとえば、偽物と話をしている時などである。また、特定の人物が信頼できそうかどうかという感覚を得ることもできる。

心術感知：君は、たとえ相手自身が気づいていない場合でも、相手の行動が心術の効果によって影響されているかどうか見破ることができる。通常、DC は 25 である。目標が支配されている場合（ ドミネイト・パースン を参照）、目標の行動はおのずと限られたものになるため、DC は 15 まで下がる。

ひそかなメッセージの判別：〈はったり〉技能でひそかに送られるメッセージに、〈真意看破〉で気づくことができる。この場合、〈真意看破〉で、メッセージを伝えている者の〈はったり〉と対抗判定を行なうこと。そのメッセージに関する情報が 1 つ抜けているごとに、〈真意看破〉に－ 2 のペナルティが付く。この判定に 4 以下の差で成功したなら、〈真意看破〉を行った者は何かひそかなメッセージが伝えられていると気づくが、具体的な内容はわからない。5 以上の差で成功したなら、メッセージに気づき、内容も理解する。4 以下の差で失敗したなら、ひそかな意思疎通が行なわれていることに気づかない。5 以上の差で失敗したなら、何らかの誤った情報を得る。

アクション：〈真意看破〉で情報を手に入れようとする場合、それには概して 1 分以上かかる。また、一晩を費やして周囲の人々の雰囲気や人間関係を知ろうとすることもできる。

再挑戦：不可。ただし、自分に仕掛けられた〈はったり〉判定 1 回 1 回に対して 1 回ずつ〈真意看破〉判定を行なうことはできる。

特殊：レンジャーは " 得意な敵 " に対する〈真意看破〉判定にボーナスを得る。

《鋭敏感覚》特技があるなら、〈真意看破〉判定にボーナスを得る（『特技』を参照）。

〈水泳〉（【筋】；防具による判定ペナルティ） Swim

君は泳ぎ方を知っており、大荒れの水面でさえ泳ぐことができる。

判定：水の中にいる間は、1 ラウンドに 1 回〈水泳〉判定を行なうこと。成功すれば、君は全ラウンド・アクションとして半分の移動速度で泳ぐか、移動アクションとして移動速度の 1/4 で泳ぐことができる。4 以内の差で失敗すれば、まったく進めなかったことになる。5 以上の差で失敗すれば水面下に沈む。

水面下にいるなら、（〈水泳〉に失敗した場合も、意図的に水面下に潜った場合も）、息を止めねばならない。キャラクターは【耐久力】値の 2 倍に等しいラウンドの間、息を止めていられる。ただし、移動アクションやフリー・アクションとしか行なわずにいる場合に限る。

標準アクションや全ラウンド・アクション（攻撃など）を 1 回取るたびに、息を止めていられる残り時間が 1 ラウンド短くなる（つまり、戦闘しているキャラクターは、通常の 1/2 の時間しか息を止めていられない）。この期間が終わると、息を止めているには毎ラウンド 1 回、DC10 の【耐久力】判定を行なわねばならない。この DC は毎ラウンド 1 ずつ上昇する。失敗すればキャラクターは溺れ始める。〈水泳〉判定の DC は水の状態による。表を参照。

水の状態	〈水泳〉DC
静かな水面	10
荒れた水面	15
大荒れの水面	20 *

* 大荒れの水面では、たとえ他に脅威や気を散らすものが何もなくても、〈水泳〉判定時に " 出目 10" を選択できない。

1 時間泳ぐごとに、DC20 の〈水泳〉判定を行ない、失敗すると疲労によって 1d6 ポイントの非致傷ダメージを受ける。

アクション：一度〈水泳〉判定に成功するごとに、移動アクションとして移動速度の 1/4 で泳ぐか、全ラウンド・アクションとして移動速度の 1/2 で泳ぐことができる。

特殊：水泳移動速度のあるクリーチャーは、そこにあるとおりの速度で、〈水泳〉判定なしに水中を移動できる。また、特定の行動を取ったり災害を避けたりするための〈水泳〉判定には＋ 8 の種族ボーナスを得る。こうしたクリーチャーはどんな時でも〈水泳〉判定で " 出目 10" を選択できる。たとえ水泳中、気を散らすものや脅威になるものがあったとしてもである。また、こうしたクリーチャーは水泳中に " 疾走 " アクションを実

行できるが、その場合はまっすぐに泳がねばならない。

《運動能力》特技があるなら、〈水泳〉判定にボーナスを得る（『特技』を参照）。

〈製作〉（【知】） Craft

君は防具や武器といった、特定のアイテム類を製作することに長けている。〈知識〉や〈職能〉や〈芸能〉と同様、〈製作〉も実際にはいくつもの別々の技能である。君は複数の〈製作〉技能に別個にランクを割り振って取ることができる。一般的な〈製作〉技能には、錬金術、防具、かご、本、弓、能書法、大工、織物、衣類、ガラス、装身具、錠前、絵描き、陶芸、彫刻、船、靴、石工、罠、武器といったものがある。

〈製作〉技能はもっぱら何かを作り出すためのものである。そうでない場合、その技能は〈製作〉ではなく〈職能〉に含まれる公算が高い。

判定：君はその手仕事を生業として、仕事に打ち込んだ 1 週間につき、判定結果の約半分に等しい枚数の金貨を稼ぎ、それなりの生活を送ることができる。君は商売道具の使い方、製作に必要な日々の作業のやり方、未熟な助手の監督のやり方、よくある問題の取り扱い方を知っている（未熟練労働者や徒弟は、1 日あたり平均で銀貨 1 枚を稼ぐ）。

しかし、〈製作〉技能の基本的な機能は、君が適切な種類のアイテムを作ることができるようになることにある。DC は作り出すアイテムの難しさによる。DC、君の判定結果、そしてアイテムの価格によって、そのアイテムを作るのにどのくらい時間がかかるのかが決まる。同様に、アイテムの最終価値によって原材料費も決まる。

ファブリケイト の呪文を使って、〈製作〉判定を実際に行なうことなく〈製作〉判定と同様の結果を達成することのできる場合もある。高度な職人芸が必要な作品を作るためにこの呪文を使う場合は、やはり適切な〈製作〉技能の判定を行なわなければならない。

アイアンウッド の呪文の使用と組み合わせて木工関連の〈製作〉判定を行なえば、鉄の強さを持つ木製のアイテムを作ることができる。

マイナー・クリエイション の呪文を使って複雑なアイテムを作成するためには、適切な〈製作〉判定に成功しなければならない。

どんな製作でも、成功率を最大にするには職人道具が必要である。間に合わせの道具で代用する場合、判定に－ 2 の状況ペナルティが課される。逆に、高品質の職人道具を使えば、＋ 2 の状況ボーナスが得られる。

アイテムを作るためにどのくらいの時間や金額がかかるか決定するには、以下の手順に従うこと。

1. アイテムの価格を銀貨で求める（1gp ＝ 10sp）。

2.DC を本項の『表：〈製作〉技能』の中から求める

3. アイテムの価格の 1/3 を原材料費として支払う。

4. 週間の仕事を表す技能判定を行なう。判定に成功したら、判定の結果と DC を掛ける。結果× DC がアイテム価格を銀貨に換算した数値に達したなら、アイテムは完成したことになる。この結果× DC がアイテム価格をアイテム価格を銀貨に換算した数値の 2 倍か 3 倍に達した場合、1/2 や 1/3 の時間で仕事を終えたことになる。要するに価格の n 倍であれば、1/n の時間で終わるのである。結果× DC がアイテム価格を銀貨に換算した数値に満たなかった場合、その数値は 1 週間で進展した作業量を示している。この結果を記録し、次の週の判定を行なうこと。以後、合計がアイテム価格を銀貨に換算した数値に達するまで、1 週間ごとに作業を進めていくように。

判定に 4 以下の差で失敗した場合、その週はまったく進展しなかったということになる。5 以上の差で失敗した場合、原材料の半分が台無しになってしまい、元々の原材料費の半分を再び支払わなければならない。

1 日単位での進展：週単位ではなく、1 日単位で判定を行なうこともできるが、その場合、作業の進展（結果× DC）は 1 週間の日数によって分割する必要がある。

高品質のアイテムの作成：君は高品質のアイテムを作ることもできる。高品質のアイテムには武器もあれば、鎧、盾、道具もある――どれもみな、できばえが優れているため使用にボーナスが付くアイテムである。高品質のアイテムを作る際には、通常のアイテムに加えて、“ 高品質であるということ ” そのものを、まるで別個のアイテムであるかのように作成することになる。“ 高品質であるということ ” は、それ自体に価格（武器なら 300gp、鎧や盾なら 150gp。高品質の道具の価格については『装備』を参照）と〈製作〉DC（20）がある。基本となるアイテム自体と “ 高品質であるということ ” の両方が完成すれば、高品質のアイテムのできあがりである。“ 高品質であるということ ” を作る際に支払うコストは、上記に示した “ 高品質であるということ ” の価格の 1/3 である。

アイテムの修理：君はアイテムを一から作る場合と同じ DC でそのアイテムを修理できる。アイテムを修理するための費用はそのアイテムの価格の 1/5 である。

表：〈製作〉技能

アイテム	〈製作〉技能	製作 DC
酸	錬金術	15
発煙棒、火おこし棒、錬金術師の火	錬金術	20
足留め袋、耐毒剤、陽光棒、雷石	錬金術	25
鎧、盾	鎧	10 ＋ AC ボーナス
ロングボウ、ショートボウ、アロー	弓	12
コンポジット・ロングボウ、コンポジット・ショートボウ	弓	15
【筋力】等級の高いコンポジット・ロングボウやコンポジット・ショートボウ	弓	15 ＋（2 ×【筋力】等級）
機械的な罠	罠	さまざま *
クロスボウ、ボルト	武器	15
単純近接武器、単純投擲武器	武器	12
軍用近接武器、軍用投擲武器	武器	15
特殊近接武器、特殊投擲武器	武器	18
非常に単純なアイテム（木のさじなど）	さまざま	5
標準的なアイテム（鉄製の鍋など）	さまざま	10
質のよいアイテム（鐘など）	さまざま	15
複雑または高級なアイテム（錠前など）	さまざま	20

* 罠の製作に関するルールは別にある（『罠』を参照）。

アクション：この技能の使用自体が何らかのアクションだということはない。〈製作〉判定は日や週の単位で行なわれる（上記参照）。

再挑戦：可能だが、5 以上の差で失敗するたびに、原材料の半分が台無しになってしまい、元々の原材料費の半分を再び支払わなければならない。

特殊：アイテムを製作する際、製作者は表にある DC を自ら進んで＋ 10 しても構わない。そうすれば、より速やかにアイテムを完成させられる（作業の進展を計算する際、より高い DC を〈製作〉判定結果に掛け合わせることになるので）。DC を上昇させるかどうかは、その週なり日なりの判定を行なう前に決定せねばならない。

〈製作：錬金術〉でアイテムを作るには、錬金術用具を持っていなければならない。都市で作業を行なう場合、アイテムを作るための材料費の一部として必要なものを買うことができるが、所によっては錬金術用具を手に入れるのが困難だったり不可能だったりすることもある。錬金術実験用具を購入し維持しているなら（その作業のための完璧な道具を持っているという有利な条件を満たすので）、〈製作：錬金術〉判定に＋ 2 の状況ボーナスが得られるが、この技能で作るアイテムの価格は変わらない。

ノームは自分が選んだ〈製作〉または〈職能〉判定に＋ 2 ボーナスを得る。

〈生存〉（【判】） Survival

君は荒野で生き延び、荒れ地を行軍することに長けている。君はまた、他の者が残した足跡や痕跡を辿ることに秀でている。

判定：君は荒野で、自分と他の者たちの安全と食糧を確保できる。〈生存〉判定を要するさまざまな作業の DC は次の表を参照。

〈生存〉DC	作業
10	荒野で暮らす。狩猟や採集を行ないつつ（食糧も水も補給の必要なく）、野外移動速度の半分まで移動する。判定結果が 10 を 2 ポイント上回るごとに、自分以外の者 1 人分の食糧と水を供給できる。
15	野外移動速度の半分までで移動しながら、悪天候に対するすべての頑健セーヴに＋ 2 のボーナスを得る。移動しなければ＋ 4 のボーナスを得る。判定結果が 15 を 1 ポイント上回るごとに、自分以外のキャラクター 1 人に同じボーナスを与えることができる。
15	道に迷わずにすむ、あるいは、流砂のような自然災害を避ける。
15	24 時間あとまでの天候を予測する。判定結果が 15 を 1 ポイント上回るごとに、さらに 1 日後までの天候を予測する。

痕跡を辿る：痕跡を見つけたり、1 マイルの間その痕跡を辿るためには、1 回の〈生存〉判定が必要である。加えて、痕跡を辿るのが困難になるたびに、さらに〈生存〉判定を行なわなければならない。この技能を修得していない場合、キャラクターは痕跡を見つけるために未修得〈生存〉判定を行なうことはできるが、DC が 10 以下でなければ痕跡を辿ることができない。このほかに〈知覚〉技能と上記の DC を用いて足跡やそれに類するクリーチャーの通った跡を見つけることはできるが、痕跡を辿ることはできない。たとえ、他の誰かが痕跡を見つけていたとしてもである。

追跡の間は、通常の移動速度の半分で移動する（あるいは判定に－ 5 のペナルティを被って通常の移動速度で、もしくは－ 20 のペナルティを被って通常の 2 倍の移動速度で）ことができる。DC は表に示したように、地面の状態と主要な状況によって決まる。

地面	〈生存〉判定の DC
非常に柔らかい地面	5
柔らかい地面	10
堅い地面	15
非常に堅い地面	20

非常に柔らかい地面：足跡が深く、はっきりと残るすべての地面（新雪、厚いほこり、湿った泥）。

柔らかい地面：圧力でへこむだけの柔らかさはあるが、湿った泥や新雪よりは堅い。そこにはクリーチャーがよく足跡を残すが、浅いものである。

堅い地面：（芝生、野原、森など）もっとも一般的な野外の地面か、（厚い敷物や、非常に汚れていたり、ほこりの積もっている床など）きわめて柔らかかったり汚れていたりする屋内の床面。クリーチャーは何らかの痕跡（折れた枝や一房の毛）を残すが、足跡はたまにしか残さなかったり、足跡の一部しか残らなかったりする。

非常に堅い地面：裸岩や室内の床といった、まったく足跡が残らないすべての地面。ほとんどの川底はこの分類に入る。というのも、残された足跡ははっきりしないものだったり、洗い流されてしまったりするからである。クリーチャーは痕跡（引きずった跡、ずれた小石）しか残さない。

状況	〈生存〉判定の DC 修正
追跡される集団にいるクリーチャー 3 体ごとに	－ 1
追跡されるクリーチャーのサイズ：*	
極小	＋ 8
微小	＋ 4
超小型	＋ 2
小型	＋ 1
中型	＋ 0
大型	－ 1
超大型	－ 2
巨大	－ 4
超巨大	－ 8
痕跡ができてから 24 時間ごとに	＋ 1
痕跡ができてから雨が 1 時間降るごとに	＋ 1
痕跡ができてから新雪が積もった	＋ 10
貧弱な視界：**	
曇った夜、月のない夜	＋ 6
月明かり	＋ 3
霧または降雨	＋ 3
追跡される一団が痕跡を隠している（移動速度の半分で移動しながら）	＋ 5

* さまざまなサイズのクリーチャーからなる集団の場合、最も大きなサイズ分類の修正値のみを適用すること。

** この分類から最も大きな修正値のみを適用すること。

さらに以上の表に示したように、いくつかの修正が〈生存〉判定に適用される。

アクション：さまざま。1 回の〈生存〉判定が数時間の活動を表すこともあれば、丸 1 日の活動を表すこともある。痕跡を発見するための〈生存〉判定は、判定 1 回につき、少なくとも 1 全ラウンド・アクションを要し、それ以上かかることもある。

再挑戦：可能なことも不可能なこともある。荒野で暮らしたり、頑健セーヴにボーナスを得るためには、24 時間に 1 回判定を行なう。その判定の結果は、次の判定が行なわれる時まで適用される。道に迷わぬようにしたり、自然災害を避けるためには、状況によって必要となればいつでも判定を行なう。特定の状況で道に迷わないようにしたり、特定の自然災害を避けたりする場合、再挑戦は行なえない。痕跡を発見する場合、失敗した判定には、屋外なら 1 時間、屋内なら 10 分間探した後に再挑戦できる。

特殊：〈生存〉を修得しているキャラクターは、自分から見て北がどちらにあたるか自動的に分かる。

レンジャーは " 得意な敵 " の痕跡を見つける際や痕跡を辿る際の〈生存〉判定にボーナスを得る。

《自力生存》特技があるなら、〈生存〉判定にボーナスを得る（『特技』を参照）。

〈装置無力化〉（【敏】；修得時のみ；防具による判定ペナルティ） Disable Device

君は罠を解除し、錠前を開ける技術を持っている。加えて、この技能によって、君はカタパルトや馬車の車輪、扉といった単純な機械仕掛けの装置に仕掛けを施すことができる。

判定：罠その他の装置を無力化する際には、成功したかどうか君にわからないようにするため、〈装置無力化〉判定は秘密裏に行なわれる。

判定 DC は装置がどれくらい厄介かによる。判定に成功すれば、装置は無力化される。判定に 4 以内の差で失敗したなら、君は失敗したが再挑戦できる。5 以上の差で失敗したなら、何かまずいことが起こる。物が罠なら、君は罠の引き金を引いてしまう。装置に仕掛けをしようとしていた場合、君は装置が無効化されたと思いこむが、その装置は正常に機能する。

君はまた、たとえば鞍や馬車の車輪といった単純な装置を、しばらく正常に機能し、その後（通常は 1d4 ラウンドまたは 1d4 分使用した後）壊れたり外れ落ちたりするように仕掛けをすることもできる。

装置	時間	〈装置無力化〉DC *	例
簡単	1 ラウンド	10	錠前を開かなくする、錠前を閉まらなくする
厄介	1d4 ラウンド	15	馬車の車輪に仕掛けをする
難物	2d4 ラウンド	20	罠を解除する、罠をもう一度作動するようにする
悪辣	2d4 ラウンド	25	複雑な罠を解除する、機械仕掛けの装置にうまい仕掛けをする

* いじくった形跡を一切残さないようにしたいなら、DC に 5 を加えること。

解錠：錠前を解除する DC はその錠前の質によって異なる。盗賊道具一式がない場合、DC は 10 増加する。

錠前の質	〈装置無力化〉DC
単純	20
平均的	25
良い	30
高級	40

アクション：〈装置無力化〉の所要時間は作業内容によって変わる。簡単な装置を無力化するには 1 ラウンドかかり、1 回の全ラウンド・アクションである。込み入った装置や複雑な装置なら 1d4 ないし 2d4 ラウンドかかる。1 個の錠前を解除する試みは、1 回の全ラウンド・アクションである。

再挑戦：可能なことも不可能なこともある。罠の解除は判定に 4 以下の差で失敗したなら再挑戦できる。解錠は再挑戦できる。

特殊：《器用な指先》特技があるなら、〈装置無力化〉判定にボーナスを得る（『特技』を参照）。

罠の DC を 10 以上の差で上回ったローグは罠を調べ、それがどのように機能するのか理解し、解除せずに通り抜けることができる。ローグは自分の味方がうまく迂回できるように罠を操ることができる。

制限：ローグのように“罠探し”の能力を持つキャラクターは、魔法の罠を解除できる。魔法の罠は一般的に、作成に使用した呪文のレベル＋25 の DC を持っている。

グリフ・オヴ・ウォーディング、シンボル、テレポーテーション・サークル、ファイアー・トラップ の呪文でできる罠も、ローグは〈装置無力化〉で解除できる。しかし、スパイク・グロウス および スパイク・ストーンズ でできた魔法の障害には、〈装置無力化〉判定は通用しない。個々の呪文についての詳細は呪文の説明を参照のこと。

〈脱出術〉（【敏】；防具による判定ペナルティ） Escape Artist

君は拘束から抜け出したり、つかみから逃れたりするための訓練を積んでいる。

判定：さまざまな拘束から抜け出す際の DC は次の表を参照。

ロープ：君の〈脱出術〉の DC は、縛り手の戦技ボーナス＋ 20 に等しい。

枷および高品質の枷：枷には DC があり、その数値は作りによって決まる（下表を参照）。

狭い場所：これは、頭は入るが肩は入らない場所を通り抜けるための DC である。その場所が長いものであれば、君は複数回の判定を必要とするかもしれない。頭が入らない場所にむりやり通り抜けることはできない。

組みついている相手：君は組みつきから逃れるためや、押さえ込まれた状態から抜け出して単に組みつき中になるために、戦技判定の代わりに〈脱出術〉判定を行なうことができる（戦闘を参照）。

拘束	〈脱出術〉DC
ロープ／束縛	縛り手の戦技ボーナス＋ 20
ネット、アニメイト・ロープ、エンタングル、コマンド・プランツ、コントロール・プランツ	20
スネア	23
枷	30
狭い場所	30
高品質の枷	35
組みついている相手	組みつき相手の戦技防御値

アクション：ロープ、枷、その他の拘束（組みついている相手は除く）から逃れる判定を行なうには 1 分間の作業が必要である。ネット、アニメイト・ロープ、エンタングル、コマンド・プランツ、コントロール・プランツ の呪文からの脱出は全ラウンド・アクションである。組みつきや押さえ込まれた状態からの脱出は全ラウンド・アクションである。狭い場所をむりやり通り抜けるには少なくとも 1 分かかり、その場所の長さによってはもっとかかることもある。

再挑戦：可能なことも不可能なこともある。複数回の判定を行なう狭い場所を通り抜けている場合、判定に失敗しても再度判定を行なうことができる。状況が許せば、積極的に君と対抗するものがない限り、君は何度でも判定でき、“出目 20”もできる。ロープや拘束からの脱出のための DC が（20 ＋君の〈脱出術〉技能修正値）よりも高い場合、君は〈脱出術〉を用いて拘束から逃れることはできない。

特殊：《忍びの技》特技があるなら、〈脱出術〉判定にボーナスを得る（『特技』を参照）。

〈知覚〉（【判】） Perception

君は細かい点に気がつき、危険を知らせてくれる五感を持っている。〈知覚〉には五感すべて、すなわち視覚、聴覚、触覚、味覚、嗅覚が含まれる。

判定：〈知覚〉にはいくつもの使用法がある。もっとも一般的なものとしては、敵に気がつき、不意を討たれた状態となるのを避けるために行なう、敵の〈隠密〉判定との対抗判定があげられる。

成功した場合、君は敵に気づき、それに対応した反応を取ることができる。失敗した場合、君に気づかれないようにやり過ごしたり、君を攻撃したりというように、敵はさまざまな行動を取ることができる。

〈知覚〉はまた、周囲の微妙で細かい点に気がつくために用いられる。DC はそういった細かい点までの距離と周囲の状況、そしてそうしたものが目立つ度合いによってさまざまに変化する。次の表ではいくつかの指針を示す。

詳細	〈知覚〉DC
戦いの音を聞きつける	－ 10
腐敗した生ゴミの悪臭に気づく	－ 10
煙の臭いに気づく	0
会話の細部を聞き取る	0
目に見えるクリーチャーに気がつく	0
食糧がいたんでいるかどうかを判断する	5
歩いているクリーチャーの音を聞きつける	10
ささやきあっている会話の細部を聞き取る	15
平均的な隠し扉を発見する	15
錠前の中で鍵が回る音を聞きつける	20
平均的な秘密の扉を発見する	20
弓が引き絞られるのを聞きつける	25
君の足下でクリーチャーが穴を掘っているのを感じ取る	25
すりに気がつく	〈手先の早業〉との対抗判定
〈隠密〉を使っているクリーチャーに気がつく	〈隠密〉との対抗判定
隠された罠を発見する	罠によりさまざま
味でポーションのパワーを識別する	15 ＋ポーションの術者レベル

〈知覚〉への修正	〈知覚〉DC 修正
発生源や物体、クリーチャーから離れるごとに	＋1／10 フィート
閉じた扉を 1 枚へだてるごとに	＋5
壁を 1 枚へだてるごとに	＋10／厚さ 1 フィート
有利な状況 *	－2
不利な状況 *	＋2
困難な状況 **	＋5
判定を行なうクリーチャーの注意がそれている	＋5
判定を行なうクリーチャーが眠っている	＋10
クリーチャーや物体が不可視である	＋20

* 状況が有利であるか不利であるかは、判定を行なうのに使う感覚による。たとえば、眩しい光は視覚による判定の DC を上げるかもしれず、たいまつや月光程度の明かりではペナルティを被るかもしれない。背景の雑音は聴覚による判定の DC を悪化させるかもしれず、悪臭がぶつかり合っていれば嗅覚による判定にペナルティを与えるかもしれない。

** 不利な状況であり、より程度のひどいもの。たとえば、視覚を使う際のろうそくほどの明かり、聴覚を使う際のドラゴンの吠え声、嗅覚を使う際のあたりに漂う強烈な悪臭など。

アクション：ほとんどの〈知覚〉判定は反射的対応であり、識別できる刺激への反応として行なわれる。意図して刺激を探すのは 1 回の移動アクションである。

再挑戦：可。刺激がそこにある限り、君は一度見失った何かを感じ取ろうと試みることができる。

特殊：エルフ、ハーフエルフ、ノーム、ハーフリングは〈知覚〉判定に＋2 の種族ボーナスを得る。鋭敏嗅覚の特性を持つクリーチャーは臭跡を発見する〈知覚〉判定に＋8 のボーナスを持つ。振動感知の特性を持つクリーチャーは地面に接しているクリーチャーに対する〈知覚〉判定に＋8 のボーナスを持ち、自分の間合いの中においてはそうした判定に自動的に成功する。その他の特性については、特殊能力の項を参照。

ホーク（鷹）やアウル（フクロウ）を使い魔に持っている呪文の使い手は〈知覚〉判定に＋3 のボーナスを得る。

《鋭敏感覚》特技があるなら、〈知覚〉判定にボーナスを得る（『特技』を参照）。

〈知識〉（【知】；修得時のみ） Knowledge

君は特定の分野の学問を修めており、簡単なものから複雑な問題まで答えを導き出すことができる。〈製作〉や〈芸能〉や〈職能〉と同様、〈知識〉も実際にはいくつもの異なる専門分野をひとまとめにして呼ぶ名前である。以下に、典型的な研究分野を示す。

- 貴族（家柄、紋章、著名人、王族）
- 工学（建築、水道、橋、城塞）
- 次元界（内方次元界、外方次元界、アストラル界、エーテル界、来訪者、次元間魔法）
- 自然（動物、フェイ、人怪、植物、季節と周期、天候、蟲）
- 宗教（神および女神、神話の歴史、宗教諸会派、聖印、アンデッド）
- 神秘学（古代の謎、魔術の諸流派、秘術的な象徴、人造、竜、魔獣）
- ダンジョン探検（異形、洞窟、粘体、地下探検）
- 地域（伝説、名士、住民、法律、しきたり、伝統、人型生物）
- 地理（諸国、地形、気候、民族）
- 歴史（戦争、植民地、移民、都市の設立）

判定：君の研究分野内の問題に答えを見出すのは、DC10（本当に簡単な問題）、15（基本的な問題）、20 ～ 30（本当に難しい問題）である。

この技能はモンスターを見分け、その特殊能力や弱点を知るのにも役立つ。一般に、この種の判定の DC は（10 ＋モンスターの脅威度）である。ゴブリンのような一般的なモンスターについては、この判定の DC は（5 ＋モンスターの脅威度）である。タラスクのような特に稀なモンスターについては、この判定の DC は（15 以上＋モンスターの脅威度）である。判定に成功すればそのモンスターについてある程度の有益な情報を得ることができる。判定結果が DC を 5 上回るごとに、君はさらに何らかの有益な情報を思い出すかもしれない。〈知識〉技能は、『表：〈知識〉技能の DC』にあるような形で、特定の使用方法で使うこともできる。

アクション：通常なし。〈知識〉技能の使用自体がアクションを要することはほとんどない（以下の『未修得』も参照のこと）。

再挑戦：不可。判定は君が何を知っているかを表すものであり、ある事項について 2 回目に考えたからと言って、そもそも知らなかったことを知っていることにはできない。

未修得：君は 10 以上の DC を持つ〈知識〉判定を行なえない。その技能の内容を取り扱う大きな図書館を利用できる場合、こうした制限は取り除かれる。しかしながら、図書館を使う判定には 1d4 時間かかる。特に完璧な蔵書を持つ図書館であれば、取り扱い分野の〈知識〉判定にボーナスを与えさえするかもしれない。

表：〈知識〉技能の DC

作業	〈知識〉技能	DC
ディテクト・マジック を使っている間オーラを識別する	神秘学	15 ＋呪文レベル
その場にある呪文の効果を識別する	神秘学	20 ＋呪文レベル
魔法によって生み出された材質を識別する	神秘学	20 ＋呪文レベル
今まさに君を目標とした呪文を識別する	神秘学	25 ＋呪文レベル
特定の物質構成要素を用いて発動された呪文を識別する	神秘学	20
地下における自然災害を識別する	ダンジョン探検	15 ＋自然災害の脅威度
鉱物、岩石、金属を識別する	ダンジョン探検	10
傾斜を測定する	ダンジョン探検	15
地下の深さを知る	ダンジョン探検	20
建造物の危険箇所を識別する	工学	10
構造物の様式や年代を知る	工学	15
構造物の弱い箇所を見つける	工学	20
クリーチャーの民族性やなまりを識別する	地理	10
地域の地形的特徴を認識する	地理	15
最も近い集落や有名な場所を知っている	地理	20
現在ないし歴史上の重要な出来事を知っている	歴史	10
特定の出来事が起こった大まかな日付を明らかにする	歴史	15
あまり知られていなかったり古代の歴史上の出来事を知っている	歴史	20
地域の法律、統治者、評判のよい場所を知っている	地域	10
一般的な噂や土地の伝承を知っている	地域	15
隠された組織、支配者、その場所を知っている	地域	20
自然災害を識別する	自然	15 ＋自然災害の脅威度
一般的な動植物を識別する	自然	10
普通でない天候現象を識別する	自然	15
自然の中の不自然な特徴を見分ける	自然	20
現在の統治者とその紋章を知っている	貴族	10
適切な礼儀作法を知っている	貴族	15
継承順位を知っている	貴族	20
諸次元界の名称を知っている	次元界	10
現在の次元界を知る	次元界	15
クリーチャーの出身次元界を識別する	次元界	20
一般的な神々の印や聖職者を見分ける	宗教	10
一般的な神話や教義を知っている	宗教	15
あまり知られていない神々の印や聖職者を見分ける	宗教	20
モンスターの能力や弱点を知る	さまざま	10 ＋モンスターの脅威度

〈治療〉（【判】） Heal

君は傷や病気の治療に長けている。

判定：DC および効果は君のしようとする作業による。

作業	〈治療〉DC
応急手当	15
長期的な看護	15
まきびし、スパイク・グロウス、スパイク・ストーンズによる負傷の治療	15
傷の治療	20
毒の治療	毒のセーヴ DC
病気の治療	病気のセーヴ DC

応急手当：応急手当の通常の用法は、瀕死状態のキャラクターを救うことである。あるキャラクターのヒット・ポイントがマイナスで、ヒット・ポイントを（1 ラウンドにつき 1 点、1 時間につき 1 点、あるいは 1 日につき 1 点）失いつつあるなら、君はそのキャラクターを容態安定状態にできる。そのキャラクターはヒット・ポイントが回復するわけではないが、それ以上ヒット・ポイントを失うことはなくなる。応急手当はまた、あるキャラクターが出血によって引き起こされる効果からヒット・ポイントを失うのも止める（出血ダメージのルールに関しては『状態』を参照）。

長期的な看護：長期的な看護をするというのは、1 日以上の期間、負傷した人物を治療することを意味する。成功すれば、君は患者のヒット・ポイントや能力値ダメージで失った能力値を、通常の 2 倍の早さで回復させることができる。すなわち、ヒット・ポイントについて言えば、8 時間以上休息した 1 日ごとに 1 レベルあたり 2hp、完全に休息した 1 日ごとに 1 レベルあたり 4hp。能力値について言えば、8 時間以上休息した 1 日ごとに能力値 2 ポイント、完全に休息した 1 日ごとに能力値 4 点である。

君は同時に 6 人までの患者の世話ができる。若干のアイテムや補給品（包帯、軟膏など）は必要になるが、これは人の住んでいる土地なら簡単に手に入る。長期的な看護をすることは治療者にとっては“軽度な活動”と見なされる。自分で自分に長期的な看護をすることはできない。

まきびし、スパイク・グロウス、スパイク・ストーンズによる負傷の治療：まきびしを踏んで負傷したクリーチャーは、移動速度が通常の半分に下がる。〈治療〉判定に成功すれば、この移動ペナルティを取り除くことができる。

スパイク・グロウス または スパイク・ストーンズ の呪文によってダメージを受けたクリーチャーは、反応セーヴに成功しなければならず、失敗すれば移動速度が 1/3 に下がる負傷を負う。他のキャラクターが、10 分間かけて犠牲者の負傷を手当てし、その呪文のセーヴ DC に対して〈治療〉判定に成功すれば、このペナルティを取り除くことができる。

傷の治療：傷の治療を行なえば、君はダメージを受けたクリーチャーのヒット・ポイントを回復させることができる。傷の治療を行なうことで、クリーチャーのレベルにつき 1 点のヒット・ポイントが回復する。DC を 5 上回ったなら、この回復量に君の【判断力】修正値（もし正の値なら）を加えること。クリーチャーは、1 日に 1 回まで、負傷から 24 時間以内に治療を受けた場合にのみこの利益を得る。この作業を行なうには、治療用具の使用回数を 2 回分費やさなくてはならない。治療用具がない場合、〈治療〉技能判定のたびに－ 2 のペナルティを受ける。

毒の治療：毒の治療とは、毒を受け、その毒からさらにダメージを受けようと（あるいはその他の効果を被ろうと）している 1 人のキャラクターの世話をすることを意味する。毒を受けたキャラクターが毒に対するセーヴィング・スローをするたびに、君は〈治療〉判定を行なう。君の〈治療〉判定の結果が毒の DC を上回った場合、そのキャラクターはその毒に対するセーヴィング・スローに＋ 4 の技量ボーナスを得る。

病気の治療：病気の治療とは、病気にかかった 1 人のキャラクターを看護することを意味する。病気にかかったキャラクターが病気の効果に対するセーヴィング・スローをするたびに、君は〈治療〉判定を行なう。君の〈治療〉判定の結果が病気の DC を上回った場合、そのキャラクターはその病気に対するセーヴィング・スローに＋ 4 の技量ボーナスを得る。

アクション：応急手当、まきびし等による負傷の治療、毒の治療は標準アクションである。病気の治療、スパイク・グロウス や スパイク・ストーンズ による負傷の治療は 10 分間の作業を要する。傷の治療は 1 時間かかる。長期的な看護をするのは 8 時間かかる“軽度な活動”である。

再挑戦：可能なことも不可能なこともある。概して、〈治療〉判定に再挑戦するには、最初の判定に失敗したとわかってからでなければならない。応急手当は（対象がまだ生きているなら）常に再挑戦できる。

特殊：《自力生存》特技があるなら、〈治療〉判定にボーナスを得る（『特技』を参照）。

治療用具があるなら、〈治療〉判定に＋ 2 の状況ボーナスを得る。

〈手先の早業〉（【敏】；修得時のみ；防具による判定ペナルティ） Sleight of Hand

君はポケットから中味をすり取ったり、隠した武器を抜いたり、気づかれずにさまざまな行動を取ることを可能にするたぐいの訓練を積んでいる。

判定：DC10 の〈手先の早業〉判定で、硬貨サイズの装備中でない物品をくすねることができる。硬貨を消してしまうなどの簡単な早業の手品も、見物人がどこにその品が行ったか注意していない限り、DC10 である。

厳重な監視下でこの技能を実行する時、君の技能判定は監視者の〈知覚〉判定との対抗になる。監視者の判定によってその行動自体が妨げられるわけではない。単に気づかれずに行なうことができないというだけである。

小さな物品（“軽い武器”や、ダーツ、スリング、ハンド・クロスボウ等の容易に隠せる遠隔武器も含む）を体のどこかに隠すこともできる。その場合、君を観察する者や君を身体検査する者があればその〈知覚〉判定に、〈手先の早業〉で対抗すること。後者の場合、検査する者は〈知覚〉判定に＋ 4 のボーナスを得る。こうした物品を見つけるのは隠すよりも簡単だからである。ダガーは大方の“軽い武器”よりも隠すのが簡単なので、武器を隠す際の〈手先の早業〉判定に＋ 2 のボーナスが付く。非常に小さな物品、たとえば硬貨、シュリケン、指輪などを隠す場合には、〈手先の早業〉判定に＋ 4 のボーナスが付く。厚着やかさばる衣類（外套など）を着ている場合、判定に＋ 2 のボーナスが付く。

隠しておいた武器を抜くのは標準アクションであり、機会攻撃を誘発しない。

他のクリーチャーから何かを取ろうとするなら、君はそれを手に入れるには DC20 の〈手先の早業〉判定を行なわねばならない。相手はその試みに気づくために、君が物を取るために行った〈手先の早業〉判定に対抗して〈知覚〉判定を行なう。君が物を手に入れたかどうかに関わらず、相手の判定結果が君の判定結果を上回れば、相手はその試みに気づく。クリーチャーが君の存在に気づいている場合、君は戦闘中にこの技能を他のクリーチャーから物を取るためには使用できない。

〈手先の早業〉を用いて、ちょうど〈芸能〉技能を用いるのと同様に観客を楽しませることもできる。その場合、君は早業の手品、お手玉などなどの芸を見せることになる。

〈手先の早業〉DC	作業
10	硬貨サイズの物品をくすねる、硬貨を消してみせる
20	人から小さな物品を盗む

アクション：〈手先の早業〉判定はみな、普通は 1 回の標準アクションである。判定に－ 20 のペナルティを付ければ、フリー・アクションで〈手先の早業〉判定を行なえる。

再挑戦：可。ただし最初の判定に失敗したり、試みに気づかれている場合、同じ対象に対する、あるいは同じ監視者に見張られている時の 2 回目の〈手先の早業〉の試みに対しては、DC は最初の試み＋ 10 に上昇する。

未修得：未修得〈手先の早業〉判定は単に【敏捷力】判定である。実際の訓練を積んでいないので、DC が 10 を越える〈手先の早業〉判定には成功できない（ただし物品を体に隠す場合は除く）。

特殊：《器用な指先》特技があるなら、〈手先の早業〉判定にボーナスを得る（『特技』を参照）。

〈登攀〉（【筋】；防具による判定ペナルティ） Climb

君は、滑らかな市壁やごつごつした崖といった垂直の表面を登る技術を持っている。

判定：〈登攀〉判定に成功すれば、坂や壁、その他の急斜面を（それどころか手がかりさえがあれば天井すら）通常の移動速度の 1/4 で登ったり、降りたり、横切ったりすることができる。傾斜角 60°未満のすべての傾斜は“坂”と見なされ、60°以上の険しい傾斜はすべて“壁”と見なされる。

〈登攀〉判定に 4 以下の差で失敗すると移動できなかったことになり、5 以上の差で失敗すれば、すでに登っただけの高さから落ちることになる。

判定の DC は登攀の条件による。次の表を参照して、作業の内容からしかるべき DC を導き出すこと。

〈登攀〉DC 表面または活動の例

0	普通に歩いて登るには急すぎる傾斜。足を踏ん張る壁と、結び目のあるロープの組み合わせ。
5	足を踏ん張る壁とロープ。結び目のあるロープ。 ロープ・トリック 呪文のかかったロープ。
10	取りついたり上に立ったりできる出っぱりのある表面。たとえば、非常にでこぼこした壁や船の索具など。
15	（自然のものであれ、人工のものであれ）適度な手がかり足がかりのある表面。たとえば、非常にでこぼこした自然石の表面や木、結び目のないロープなど。
20	わずかな手がかり足がかりとなる凹凸のある表面。たとえば、ダンジョンの典型的な壁。
25	ざらざらとした表面。たとえば、自然石の表面やレンガ造りの壁。
30	手がかりはあるが、足をかけるところのないオーバーハングや天井。
—	完全に滑らかで平らな垂直面（あるいは天井）を登ることはできない。

〈登攀〉DC 修正値 *	表面または活動の例
－10	煙突や岩の縦の裂け目、あるいはその他の、向き合った 2 つの面に足を踏ん張ることのできる場所を登る。
－5	直角に交わる 2 つの面に足を踏ん張ることのできるコーナー部を登る。
＋5	表面がすべりやすい。

* これらの修正値は累積する。当てはまるものをすべて加算すること。

登攀時には両手が自由でなければならない。ただし片方の手で壁にしがみつき、もう一方の手を使って動作要素のある呪文を発動したり、その他片手でできる作業をすることは可能である。登攀中は攻撃をよけるために動くことはできないので、AC への【敏捷力】ボーナスを（もしあれば）失う。登攀中に盾を使うことはできない。登攀中にダメージを受けた場合、坂や壁の DC に対して〈登攀〉判定を行なうこと。失敗すれば、君はその時点での高さから落ち、落ちた距離に対応するダメージを被る。

登攀速度の上昇：通常より速く登攀しようと試みることもできる。〈登攀〉判定に－5 のペナルティを受けて判定に成功すれば、移動速度の 1/4 ではなく、半分で移動できる。

自分で手がかりや足がかりを作る：壁にピトン（くさび）を打ち込んで、手がかりや足がかりを作ることもできる。そうするにはピトン 1 本あたり 1 分かかり、5 フィート（約 150cm）ごとに 1 本のピトンが必要である。ピトンの打ち込まれた壁の DC は、手がかりや足がかりのあるすべての表面と同様、15 である。これと同様、ハンドアックスやそれに類する道具を持った登り手は、氷壁に手がかりを刻むことができる。

落下中にしがみついたり踏みとどまったりする：落下中に“壁”にしがみつくのはほとんど不可能である。それでもなお、この難しい行為を試みるならば、そうするためには〈登攀〉判定を行なうこと（DC は壁の DC ＋ 20）。“坂”で落下中に踏みとどまるのはそれよりかなり容易である（DC ＝坂の DC ＋ 10）。

落下するキャラクターをつかまえる：君の上や隣で登攀中だったキャラクターが落下し、かつ君の手が届く範囲にいるなら、君は相手をつかまえようとすることができる。そうするためには、落下するキャラクターに対して近接接触攻撃に成功する必要がある。このとき、落下するキャラクターは AC への【敏捷力】ボーナスを使わないことにしてもよい。接触攻撃に成功したなら、君は即座に〈登攀〉判定を行なうこと（DC ＝表面の DC ＋ 10）。成功すれば、君は落下するキャラクターをつかまえることができた。ただし、相手の装備込みの総重量が君の重荷重の上限を越えていてはならない。もし越えていれば、君たちは自動的に落下する。4 以下の差で失敗すれば、君は落下するキャラクターをつかまえることはできないが、自分自身は落ちずにすむ。5 以上の差で失敗すれば、君は相手をつかまえることができず、自分も落ちる。

アクション：登攀は移動の一部である。そのため、普通は移動アクションの一部として処理され、1 回の移動アクションの中で他の種類の移動と組み合わせて使うこともできる。登攀を含む移動アクション 1 回ごとに、別々の〈登攀〉判定が必要となる。“落下中にしがみついたり踏みとどまったりする”ことや、“落下するキャラクターをつかまえる”ことはアクションを要しない。

特殊：ロープを使えば、技能を使わず単に力だけでキャラクターを上に引き上げたり下に下ろしたりできる。あるキャラクターがどれだけの重さを引き上げることができるかは、最大荷重の 2 倍の数値を使うこと。

登攀移動速度のあるクリーチャーは、あらゆる〈登攀〉判定に＋8 の種族ボーナスを得る。こうしたクリーチャーも、DC1 以上の壁や坂に登る場合、〈登攀〉判定は必要だが、常に“出目 10”を選択できる。どんなに急いでいても脅威が迫っていても、である。

登攀移動速度のあるキャラクターが“登攀速度の上昇”（上記参照）を試みる場合、1 回の〈登攀〉判定を－5 のペナルティを付けて行なうこと。成功すれば登攀移動速度の 2 倍か地上移動速度か、どちらか低い方の速度で移動できる。こうしたクリーチャーは登攀中に攻撃されても AC への【敏捷力】ボーナスを失わず、敵はそのクリーチャーを攻撃する際に特別なボーナスを得ることがない。しかし、こうしたクリーチャーも登攀中に“疾走”アクションをとることはできない。

《運動能力》特技があるなら、〈登攀〉判定にボーナスを得る（『特技』を参照）。

〈動物使い〉（【魅】；修得時のみ） Handle Animal

君は動物と作業する訓練を受けており、動物に芸を教えたり、単純な指示に従わせたり、飼い慣らしたりできる。

判定：DC は用途による。

作業	〈動物使い〉DC
動物を扱う	10
動物を“せき立てる”	25
動物に芸を仕込む	15 か 20 *
動物を特定用途のために訓練する	15 か 20 *
野生動物を育てる	15 ＋動物の HD

* 特定の芸や、以下の用途を参照。

動物を扱う：特定の動物に、すでに仕込まれている芸や仕事をさせるのは、この作業に含まれる。その動物が傷ついているか、少しでも非致傷ダメージや能力値ダメージを受けているなら、DC は＋2 される。君が判定に成功すれば、その動物は次のアクションで命じられた任務や芸を実行する。

動物を“せき立てる”：動物をせき立てるというのは、その動物が憶えてはいないが物理的には可能なことをさせるということである。動物に強行軍をさせたり、睡眠から睡眠の間に合計 1 時間より長く走行させるのも、“せき立てる”うちに入る。その動物が傷ついているか、少しでも非致傷ダメージや能力値ダメージを受けているなら、DC は＋2 される。君が判定に成功すれば、その動物は次のアクションで命じられた任務や芸を実行する。

動物に芸を仕込む：1 体の動物に特定 1 種類の芸を仕込むには、1 週間の作業を行ない、表にある通りの DC の〈動物使い〉判定に成功する必要がある。【知力】が 1 の動物は最大で 3 つまでの芸を憶えることができる。

【知力】が 2 の動物は最大で 6 つまでの芸を憶えることができる。芸の種類（および関連する DC）には以下のようなものがあるが、必ずしも以下のものに限られるわけではない。

- 「後に続け」（DC15）：動物は君の後に従い、普通なら行かないような所にもついてくる。
- 「演技しろ」（DC15）：動物は後脚で立つ、横転する、吠えるなど、さまざまな簡単な演技をする。
- 「来い」（DC15）：動物は、普段なら来ないような状況でも、君のもとにやって来る。
- 「攻撃しろ」（DC20）：動物は明らかに敵とわかる相手を攻撃する。君は特定のクリーチャーを指し、動物にそのクリーチャーを攻撃するよう指示することができる。通常、動物が攻撃する相手は人型生物、人怪、巨人、動物に限られる。動物にあらゆるクリーチャー（アンデッドや異形など、自然に反するクリーチャーも含む）を攻撃させるよう仕込むのは、芸 2 つ分に相当する。
- 「下がれ」（DC15）：動物は戦闘をやめたり、戦闘以外のことから離れて後ろに下がる。この芸を仕込まれていない動物は、負傷や［恐怖］効果等によって敗走するか、相手を打ち負かすまで戦いつづける。
- 「調べろ」（DC15）：動物はあるエリアに移動し、何か明らかに生きているものや動いているものがないかと周囲を見回す。
- 「追跡しろ」（DC20）：動物は指示された匂いを追跡する。これを実行するには、その動物が " 鋭敏嗅覚 " の能力を持っている必要がある。
- 「取ってこい」（DC15）：動物は行って何かを取ってくる。君が特定の物体を指定しなかった場合、動物はランダムに何か物体を持ってくる。
- 「働け」（DC15）：動物は中荷重ないし重荷重相当の荷物を押したり牽いたりして運ぶ。
- 「番をしろ」（DC20）：動物は一箇所に留まり、他のものが近づいてくるのを防ぐ。
- 「待て」（DC15）：動物は一箇所に留まり、君が戻ってくるのを待つ。他のクリーチャーがやって来ても進んで攻撃をしかけることはないが、必要なら自分の身は守る。

「守れ」（DC20）：動物は以後、どんな命令も下さなくても君を守る（明らかな脅威がない場合、いつでも君の身を守れるように身構える）。また、他の特定のキャラクターを守るように命令することもできる。

動物を特定用途のために訓練する：動物に個々の芸を仕込むのではなく、単に 1 種類の一般的な用途のために訓練することもできる。事実上、動物の " 用途 " というのは、（番、重労働など）特定の使い道のために複数の芸をあらかじめ選択して組み合わせたものと言える。動物は、訓練パッケージ内のあらゆる芸の前提条件を満たしていなければならない。パッケージ内に 4 つ以上の芸が含まれる場合、その動物は【知力】が 2 以上なければならない。

1 体の動物は 1 つの特定用途のためにしか訓練できない。ただしその特定用途に含まれる芸に加えて、追加で別の芸を仕込むことはできる（その動物に余計に芸を憶えるだけの " あき " があるなら）。ある動物を特定用途のために訓練する場合には、個々の芸を教え込む時よりも判定回数が少なくてすむが、所要時間は変わらない。

- 演技（DC15）：演技を見せるために訓練された動物は、以下の芸を仕込まれている：「後に続け」、「演技しろ」、「来い」「取ってこい」「待て」。1 体の動物を演技用に訓練するには 5 週間かかる。
- 騎乗（DC15）：騎手を乗せるように訓練された動物は、以下の芸を仕込まれている：「後に続け」、「来い」、「待て」。1 体の動物を騎乗用に訓練するには 3 週間かかる。
- 重労働（DC15）：重労働のために訓練された動物は、以下の芸を仕込まれている：「来い」、「働け」。1 体の動物を重労働用に訓練するには 2 週間かかる。
- 狩猟（DC20）：狩猟用に訓練された動物は、以下の芸を仕込まれている：「後に続け」、「攻撃しろ」、「下がれ」、「調べろ」、「追跡しろ」、「取ってこい」。1 体の動物を狩猟用に訓練するには 6 週間かかる。
- 戦闘（DC20）：戦闘に参加するよう訓練された動物は、以下の芸を仕込まれている：「攻撃しろ」、「下がれ」、「待て」。1 体の動物を戦闘用に訓練するには 3 週間かかる。
- 戦闘騎乗（DC20）：騎手を乗せて戦うよう訓練された動物は、以下の芸を仕込まれている：「後に続け」、「来い」、「攻撃しろ」、「下がれ」、「番をしろ」、「守れ」。1 体の動物を戦闘騎乗用に訓練するには 6 週間かかる。また、騎乗用に訓練された動物を戦闘騎乗用に格上げすることもできる。これには 3 週間かかり、〈動物使い〉判定（DC20）に成功する必要がある。この場合、新しい用途と芸は、古い用途と芸を完全に上書きする。多くのホースとライディング・ドッグはこの方法で訓練されている。 編注：この戦闘騎乗の訓練により、《鎧習熟：軽装》をボーナス特技として得る。さらにホースやポニーは蹄を一次武器として扱えるようになる。ただし、動物の相棒（パラディンの騎乗を含む）は戦闘騎乗を修得しても《鎧習熟：軽装》を獲得できない（非公式 FAQ より）。
- 番（DC20）：番をするよう訓練された動物は、以下の芸を仕込まれている：「攻撃しろ」、「下がれ」、「番をしろ」、「守れ」。1 体の動物を番用に訓練するには 4 週間かかる。

野生動物を育てる：動物を育てるとは、野生のクリーチャーを飼い慣らすために子供の頃から育てることを指す。調教師は同時に同じ種類のクリーチャーを最大 3 体まで育てることができる。

飼い慣らすのに成功した動物は、育てるのと同時に芸を仕込むことができる。また、まず飼い慣らしておいた後で、飼い慣らされた動物に対する DC で芸を仕込むこともできる。

アクション：さまざま。動物を扱うのは移動アクションであり、動物を " せき立てる " のは全ラウンド・アクションである。ドルイドやレンジャーが動物の相棒を扱うのはフリー・アクションであり、せき立てるのは移動ラウンド・アクションである。特定の概算時間が書いてある作業の場合、実際に技能判定を行なうまでに、作業の完遂に向けて（扱う動物 1 体につき、1 日に 3 時間の割合で）その時間の半分を費やさなければならない。判定に失敗すれば、その動物を仕込んだり、育てたり、訓練する試みは失敗だったことになり、それ以上続ける必要はなくなる。判定に成功すれば、仕込み、飼育、訓練が完了するまで残りの時間を費やさねばならない。作業時間が中断されたり、作業を最後までやり通せなかったなら、その試みは自動的に失敗となる。

再挑戦：可能。ただし " 野生動物を育てる " 場合のみは不可。

特殊：【知力】が 1 か 2 で、かつクリーチャー種別が " 動物 " ではないクリーチャーに対して〈動物使い〉技能を用いることもできる。その場合、DC は一律＋ 5 される。こうしたクリーチャーにも、動物の場合と同様の限界（訳注：芸の修得数の上限、特定の芸を修得できるかどうかなど）がある。

ドルイドやレンジャーは、動物の相棒に関する〈動物使い〉判定に＋ 4 の状況ボーナスを得る。

加えてドルイドやレンジャーの動物の相棒は 1 つ以上の追加の芸を知っている。これは芸の修得数の上限を勘定する際、勘定に入れない。また、この追加の芸には訓練時間も、仕込むための〈動物使い〉判定も要らない。

《動物の友》特技があるなら、〈動物使い〉判定にボーナスを得る（『特技』を参照）。

未修得：〈動物使い〉にランクがなくても、【魅力】判定で " 動物を扱う " ことや、飼い慣らされた動物を " せき立てる " ことはできるが、芸を仕込んだり訓練したり育てたりすることはできない。ドルイドやレンジャーは〈動物使い〉にランクがなくても、【魅力】判定で動物の相棒を " 扱う " ことや " せき立てる " ことはできるが、他の飼い慣らされていない動物に芸を仕込んだり訓練したり育てたりすることはできない。

〈はったり〉（【魅】） Bluff

君は嘘をつくやり方を知っている。

判定：〈はったり〉は相手の〈真意看破〉技能との対抗判定である。他人を騙すのに〈はったり〉を使い判定に成功した場合、君は自分の言うことを相手に真実だと思わせることができる。〈はったり〉判定は、嘘のもっともらしさによって修正を受ける。嘘をつこうと試みるクリーチャーの判定には以下の修正が適用される。嘘があまりに荒唐無稽であれば、（GMの裁量により）誰もそれを真に受けないことに注意すること。

状況	〈はったり〉修正値
対象が君を信じたがっている	＋5
その嘘は信じられるものである	＋0
その嘘はまゆつばものである	－5
その嘘にはかなりの無理がある	－10
その嘘はおよそあり得ない	－20
目標が酔っているか障害がある	＋5
君が説得力のある証拠を持っている	＋10

フェイント：君は戦闘中に〈はったり〉を使い、君の次の攻撃に対して、相手がアーマー・クラスに【敏捷力】ボーナスを加えることができないようにすることができる。この判定のDCは（10＋相手の基本攻撃ボーナス＋相手の【判断力】修正値）である。相手が〈真意看破〉を修得している場合、（10＋相手の〈真意看破〉ボーナス）の方が高いならばDCはその値を用いる。戦闘におけるフェイントに関する内容については、『戦闘』を参照のこと。

ひそかなメッセージ：〈はったり〉を使い、実際のメッセージを覆い隠すためにほのめかしを用いることで、他人に真の意味を理解されることなく特定のキャラクターにひそかなメッセージを送ることができる。この判定のDCは、単純なメッセージなら15、複雑なメッセージであれば20である。成功した場合、理解できる言語で伝えているならば、目標は君の言いたいことを自動的に理解する。5以上の差で失敗した場合、間違った情報を伝えてしまう。他のクリーチャーは、君の〈はったり〉に対する〈真意看破〉の対抗判定に成功すれば、メッセージの内容を理解する。

アクション：他人を欺く試みには最低でも1ラウンドかかる。嘘がこみいったものである場合、もっと時間がかかることもある（事例ごとにGMが判断する）。

戦闘におけるフェイントは1回の標準アクションである。

ひそかにメッセージを送るために〈はったり〉を用いると、そうせずに伝わるよりも2倍の時間がかかる。

再挑戦：他人を欺くのに失敗し、同じ人物をもう一度欺こうとする試みは－10のペナルティを受ける。GMの判断によっては、試みること自体が不可能となる可能性もある。

誰かにフェイントをかけることは、失敗した場合でも自由に再挑戦できる。ひそかなメッセージも、一度失敗した場合でも再度伝えることはできる。

特殊：ヴァイパー（蛇）を使い魔に持っている呪文の使い手は〈はったり〉判定に＋3のボーナスを得る。

《欺きの名人》特技があるなら、〈はったり〉判定にボーナスを得る（『特技』を参照）。

〈飛行〉（【敏】；防具による判定ペナルティ） Fly

君は、翼や魔法を使って飛ぶ技術を持っており、飛行中に大胆で複雑な動作を取ることができる。この技能が君に飛行能力を与えるわけではないことに注意すること。

判定：普通、君が〈飛行〉判定を必要とするのは複雑な動作を試みる場合のみである。移動速度の半分を超える距離を移動している限り、飛行しているクリーチャーは自分のターンの終了時点で技能判定なしで飛行したままでいることができる。君はまた、移動速度5フィート分を消費することで最高45°までの方向転換を行なうことができる。また、45°の角度で移動速度の半分で上昇したり、通常の移動速度で（角度を問わず）下降することができる。こうした制限は、君の現在のターンに行なわれる移動にのみ適用されることに注意すること。次のターンの開始時点においては、君は以前のターンに判定なしでそうしたのとは違う方向に移動することができるのである。こうしたルールに反する行動を行なおうとすれば〈飛行〉判定が必要となる。こうした動作の難しさは下表に示されているが、試みようとする動作によってさまざまである。

〈飛行〉の動作	〈飛行〉DC
移動速度の半分よりも少ない移動を行なった後に飛行を維持する	10
ホバリング	15
移動速度のうち5フィート分を消費して45°を超えて方向転換する	15
移動速度のうち10フィート分を消費して180°方向転換する	20
45°を超える角度で上昇する	20

飛行中に攻撃を受ける：飛行中、君は立ちすくみ状態とは見なされない。翼を用いて飛行している時にダメージを受けた場合、君はDC10の〈飛行〉判定を行なわねばならず、失敗すると10フィート分の高度を失う。この降下は機会攻撃を誘発せず、クリーチャーの移動には含まれない。

飛行中の衝突：翼を用いて飛行していて自分と同じかより大きなサイズの物体に衝突した場合、地面に墜落して落下距離に対応したダメージを受けるのを避けるため、君は即座にDC25の〈飛行〉判定を行なわねばならない。

落下ダメージを避ける：飛行能力を持っている状態で落下した場合、君はダメージを無効化するためにDC10の〈飛行〉判定を行なうことができる。君は〈飛行〉判定の失敗や衝突による落下の場合にはこの判定を行なうことができない。

強い風：強い風のさなかに飛行すると、表：『〈飛行〉と風力効果』にあるように〈飛行〉判定にペナルティを受ける。“釘付け状態”は、風が持続する限り、示されたサイズ以下のクリーチャーがDC20の〈飛行〉判定に成功しなければならないことを意味する。“吹き飛ばされた状態”は、示されたサイズ以下のクリーチャーがDC25の〈飛行〉判定に成功しなければ2d6×10フィート吹き戻され、2d6ポイントの非致傷ダメージを受けることを意味する。この判定はクリーチャーが空中にあるなら毎ラウンド行なわなければならない。“吹き飛ばされた”クリーチャーは、移動するにはDC20の〈飛行〉判定を行なわねばならず、さもなければ“釘付け状態”になる。

表：〈飛行〉と風力効果

風力	風速	釘付け状態となるサイズ	吹き飛ばされた状態となるサイズ	〈飛行〉ペナルティ
微風	毎時0～10マイル	—	—	—
軟風	毎時11～20マイル	—	—	—
疾風	毎時21～30マイル	超小型	—	－2
強風	毎時31～50マイル	小型	超小型	－4
暴風	毎時51～74マイル	中型	小型	－8
台風	毎時75～174マイル	大型	中型	－12
竜巻	毎時175＋マイル	超大型	大型	－16

アクション：なし。〈飛行〉判定はアクションを必要としない；他のアクションの一部であるか、状況に対する反射的対応である。

再挑戦：可能なことも不可能なこともある。君は次のラウンドも同じ動作をするために〈飛行〉判定を試みることができる。翼を用いていて〈飛行〉判定に5以上の差で失敗した場合、君は地面に墜落し、落ちた距離に対応したダメージを受ける（『環境』を参照）。

特殊：バット（コウモリ）を使い魔に持っている呪文の使い手は〈飛行〉判定に＋3のボーナスを得る。

飛行移動速度を持つクリーチャーは〈飛行〉技能をクラス技能として扱う。生得の飛行移動速度を持つクリーチャーは、〈飛行〉判定にその機動性によるボーナス（またはペナルティ）を受ける：劣悪－8、貧弱－4、標準＋0、良好＋4、完璧＋8。機動性を持たないクリーチャーは“標準”の機動性を持っているものと見なす。

中型より大きいクリーチャーや小さなクリーチャーは〈飛行〉判定にサ

イズ・ボーナスやサイズ・ペナルティを受ける：極小＋ 8、微小＋ 6、超小型＋ 4、小型、＋ 2、大型－ 2、超大型－ 4、巨大－ 6、超巨大－ 8。

君は飛行や滑空の手段を生まれつき持っていなければこの技能のランクを取ることができない。クリーチャーはまた、（呪文や特殊能力などのいずれかで）毎日利用できる確かな飛行や滑空の手段を持ったならば、〈飛行〉のランクを取ることができる。

《軽業師》特技があるなら、〈飛行〉判定にボーナスを得る（『特技』を参照）。

〈変装〉（【魅】） Disguise

君は自分の外見を変えることに長けている。

判定：君の〈変装〉判定の結果は、その変装がどれほど上手なものかを決めるものであり、他の者たちの〈知覚〉判定の結果との対抗判定に使う。君が注意を引くようなことをしなければ、他の者たちは〈知覚〉判定をすることもない。君が疑いを抱いている者たち（市門を通る一般人を監視している衛兵など）の注意にさらされた場合、そうした者は〈知覚〉判定で“出目 10”を選択していると見なされる。

複数の相手が〈知覚〉判定を行なう場合でも、〈変装〉判定は 1 回の変装につき 1 回だけ行なうこと。自分がどれだけうまくやったかわからないように、〈変装〉判定は秘密裏に行なわれる。

君の変装がどのくらい効果的かは、君がどのくらい外見を変化させようとしているかにもよる。〈変装〉は、自分の外見を実際よりもサイズ分類が 1 段階大きかったり小さかったりするクリーチャーに変えるために使うこともできる。こうした変装をまとったまま戦闘に入ったとしても、こうした変装が君の実際のサイズや間合いを変化させることはない。

変装	〈変装〉判定への修正
大きな変化を加えない	＋ 5
異なる性別に変装している *	－ 2
異なる種族に変装している *	－ 2
異なる年齢段階に変装している *	－ 2 **
異なるサイズ分類に変装している *	－ 10

* これらの修正は累積する。当てはまるものをすべて適用すること。

** キャラクターの実際の年齢段階と変装後の年齢段階（少年［青年より若い］、青年、中年、老年、古希）が 1 段階違うごとに。

君が特定の個人になりすましているなら、その人物がどんな外見をしているか知っている者たちは、〈知覚〉判定にボーナスを得る。そして、自動的に君に対して疑いを抱いているものと見なされ、従って常に対抗判定を行なう。

1 人の人物は君に出会ってすぐと、その後 1 時間ごとに再び見破るかどうかの判定を行なう。君が大人数の異なるクリーチャーと、それぞれ短時間ずつ何かということもなしに顔を合わせる場合、その集団の平均的な〈知覚〉ボーナスを用いて、1 日あるいは 1 時間ごとに判定すること。

親しさ	ボーナス
見覚えがある	＋ 4
知人、同僚	＋ 6
親しい友人	＋ 8
親友、恋人、肉親	＋ 10

アクション：変装を行なうには 1d3 × 10 分の作業が必要である。たとえば ディスガイズ・セルフ のような魔法を使えば、アクションに必要な時間は呪文や効果を発動するための分までに減少する。

再挑戦：可能。キャラクターは失敗した変装をやり直すことができる。ただし、人々は一旦誰かが変装を試みたと知ったら、より疑い深くなるだろう。

特殊：受け手の姿を変える魔法、たとえば オルター・セルフ 、シェイプチェンジ 、ディスガイズ・セルフ 、ポリモーフ は、変装している者の〈変装〉判定に＋ 10 のボーナスを与える（個々の呪文の説明を参照）。幻影を見通す占術魔法、たとえば トゥルー・シーイング などは、魔法によらない変装を見破ることはできないが、魔法によって強化された変装の“魔法の部分”を見破ることはできる。

君が シミュレイクラム の呪文を発動する際には、その似姿がどのくらいよく似ているかを決定するために〈変装〉判定を行なわなければならない。

《偽装の名人》特技があるなら、〈変装〉判定にボーナスを得る（『特技』を参照）。

〈魔法装置使用〉（【魅】；修得時のみ） Use Magic Device

たとえ別の使用方法を訓練していなくとも、君は魔法のアイテムを起動させることに長けている。

判定：君はこの技能を、呪文を読んだり、魔法のアイテムを起動させるために使用できる。この技能により、まるで自分が呪文能力や他のクラスの特徴を持っていたり、別の種族だったり、別の属性であるかのように魔法のアイテムを使用できる。

ワンドのようなアイテムを起動しようとする場合、そのたびごとに〈魔法装置使用〉判定を行なう。属性その他、何らかの性質をずっと真似ているためにこの判定を用いる場合、うまく真似るための〈魔法装置使用〉判定を毎時間 1 回ずつ行なわなければならない。

どんな性質を真似るかは意識して選ばなければならない。すなわち、真似るための〈魔法装置使用〉判定をする際には、自分が何を真似ようとしているのか知っていなければならない。〈魔法装置使用〉判定を行なう各種作業の DC は次の表を参照。

作業	〈魔法装置使用〉DC
やみくもに起動させる	25
書かれた呪文を解読する	25 ＋呪文レベル
巻物を使う	20 ＋術者レベル
ワンドを使う	20
クラスの特徴を真似る	20
能力値を真似る	本文参照
種族を真似る	25
属性を真似る	30

やみくもに起動させる：魔法のアイテムの中には、特別な言葉、思考、あるいは行動によって起動するものもある。君は起動の言葉、思考、行動を行なわず、たとえそれを知らなかったとしても、あたかもそれを用いたかのようにそうしたアイテムを起動させることができる。君は何かそれに相当するものを用いなければならない。君は何かを言ったり、アイテムを振り回したり、あるいは起動させるために他の何らかの試みを行なわなければならない。以前に少なくとも一度そのアイテムを起動させたことがあれば、特別の＋ 2 のボーナスを得る。9 以下の差で失敗した場合、その魔法装置を起動させることはできない。10 以上の差で失敗した場合、君は事故を起こす。事故とは、魔法のエネルギーは解放されたものの、君が望んだとおりにではなかったということである。よくある事故としては、アイテムが間違った目標に影響を及ぼしたり、制御されていない魔法エネルギーが解放されて君に 2d6 ポイントのダメージを与えたりすることなどが考えられる。通常でも君が自力では発動できない呪文を巻物から発動した場合には事故の危険が伴うが、この事故はそちらを考慮した上でさらに発生する可能性がある。

書かれた呪文を解読する：これは、書かれた呪文を〈呪文学〉技能で解読するのと同じように機能するが、DC が 5 ポイント高くなる。書かれた呪文を解読するには 1 分間の精神集中が必要である。

能力値を真似る：巻物から呪文を発動するには、しかるべき能力値（ウィザード呪文なら【知力】、信仰呪文なら【判断力】、ソーサラーやバードの呪文なら【魅力】）が高い必要がある。君の有効能力値（巻物から呪文を発動しようとする時に真似るクラスに応じた能力値）は判定結果－ 15 となる。しかるべき能力値がすでに十分高い値なら、この判定を行なう必要はない。

属性を真似る：魔法のアイテムの中には、君の属性しだいで有益な効果や有害な効果を持つものもある。君は、自分があたかも特定の属性であるかのように、そうしたアイテムを使うことができる。一度に真似ることのできる属性は 1 つだけである。

クラスの特徴を真似る：時には、魔法のアイテムを起動させるためにクラスの特徴を用いる必要がある。真似たクラスにおける君の有効クラス・レベルは判定結果－ 20 に等しい。この技能で別のクラスの特徴が使用で

きるようになるわけではない。あたかも君がそのクラスの特徴を持っているかのように、魔法のアイテムを起動させることができるようになるだけである。特徴を真似ようとしているクラスに属性の必要条件があるなら、君はそちらも満たす必要がある。正直に満たしてもいいし、別個に“属性を真似る”ための〈魔法装置使用〉判定を行なって真似てもよい（上記を参照）。

種族を真似る：魔法のアイテムの中には、特定の種族しか使用できなかったり、特定の種族の者が使うとうまく働くものもある。君は、あたかも自分が特定の種族であるかのように、そうしたアイテムを使うことができる。一度に真似ることのできる種族は 1 つだけである。

巻物を使う：通常、巻物から呪文を発動するには、その巻物の呪文が自分のクラス呪文リストになくてはならない。だが〈魔法装置使用〉を使えば、あたかもその呪文が自分のクラス呪文リストにあるかのように巻物を使える。判定 DC は（20 ＋巻物から発動しようとする呪文の術者レベル）。加えて、巻物から呪文を発動するには、対応する能力値が最低限の値（10 ＋呪文レベル）を満たしている必要がある。能力値が足りないなら、別個に“能力値を真似る”ための〈魔法装置使用〉判定を行なわねばならない。

“巻物を使う”用法は、他の呪文完成型の魔法のアイテムにも使える。

ワンド、スタッフ、その他の呪文解放型のアイテムを使う：通常、ワンドを使うには、そのワンドの呪文が自分のクラス呪文リストになければならない。だが〈魔法装置使用〉で“ワンドを使う”なら、特定の呪文が自分のクラス呪文リストにあるかのようにワンドを使うことができる。

アクション：なし。〈魔法装置使用〉判定は、魔法のアイテムを起動する際のアクション（もしあれば）の一部として行なわれる。

再挑戦：可。ただしアイテムを起動させようとして失敗した時、修正値を加える前の出目が 1 だったら、以後 24 時間の間、そのアイテムを再び起動させようとすることはできない。

特殊：〈魔法装置使用〉判定で“出目 10”は選択できない。〈魔法装置使用〉に“援護”は行なえない。アイテムの使用者だけが判定を行なえるのである。

《魔法の才》特技があるなら、〈魔法装置使用〉判定にボーナスを得る（『特技』を参照）。

特技

冒険者は種族や職業、技能から来るものではない能力も持っている。例えば危険に対してより素早く対処するための反射神経、魔法の品を作る技、接近戦で強力な一撃を見舞う訓練、飛んできた矢をはじくコツといったような能力である。これらの能力はゲームの中では特技として現される。特定のキャラクターにとって特に有用な特技が存在したり、取得する前に満たさなければならない特別な前提条件がありはするが、基本的に特技は種族や職業の範疇を離れた能力である。多くは職業の能力を強化したり、あるいは職業による制約を緩和する。また判定の修正値を変化させたり、特技無しでは行うことができない技を使えるようになることもある。特技を選択することで、君はキャラクターを君だけのユニークなものへとカスタマイズできるのだ。

前提条件 Prerequisites

特技の中には前提条件を必要とするものがある。キャラクターは示された一定の能力値、クラスの特徴、特技、技能、基本攻撃ボーナスやその他の特徴を備えていなければ、その特技を選択したり、使用することができない。キャラクターは条件を満たしたレベルと同じレベルで特技を取得することができる。

もし前提条件を満たさなくなった場合、キャラクターはその特技を使うことができなくなるが、特技そのものを失うわけではない。後にまた前提条件を満たすようになれば、キャラクターは特技の恩恵を今一度受けるようになる。

特技の種類 Types of Feats

特にグループとして特別なルールを持たない一般特技以外に、魔法のアイテムを作るためのアイテム作成特技、魔法の効果を強める魔法修正特技などの、ある共通点を持った特技のグループが存在する。

戦闘特技　Combat Feats

（戦闘）の印がついた特技は戦闘特技であり、ファイターのボーナス特技として選択することができる。前提条件さえ満たしていれば、他のクラスのキャラクターが戦闘特技を取ることには何の制限もない。

クリティカル特技　Critical Feats

クリティカル特技はクリティカル・ヒットの対象に追加の効果を与える特技である。《クリティカル体得》を持っていないキャラクターは、1 回のクリティカル・ヒットに対してクリティカル特技を 1 つだけしか適用させることができない。複数のクリティカル特技を持っているキャラクターは、クリティカル・ヒットが確定した後でどの特技を適用するかを決めることができる。

アイテム作成特技　Item Creation Feats

アイテム作成特技はキャラクターが特定のタイプの魔法のアイテムを作ることを可能にする。それぞれの特技で作ることができるアイテムの種類に関わらず、アイテム作成特技は以下のような共通点を持つ。

原材料費：魔法のアイテムを作るための材料費はそのアイテムの基本価格の半分である。

アイテム作成特技を使用するためには研究室、あるいは魔法作業室や、特別な器具が必要となる。特殊な状況でない限り、たいていの場合は必要なものを手に入れることができる。

時間：魔法のアイテムを作るのにかかる時間は特技とアイテムの価格による。

アイテム価格：《ポーション作成》、《スタッフ作成》、《ワンド作成》、《巻物作成》によって作成されたアイテムは呪文の効果をそのまま再現し、その威力はアイテムの術者レベルに依存する。こうしたアイテムから発動した呪文は、アイテムの術者レベルと同じレベルの呪文の使い手が使ったかのようにその力が定まる。これらのアイテムの価格は（従って原材料費も）術者レベルに基づいて決定される。アイテムの術者レベルは、その作成者のその時点での術者レベルより高くすることはできない。最終的なアイテムの価格を求めるには、呪文レベルと術者レベルを掛け合わせ、その結果に以下の定数をかけること。

巻物	基本価格＝呪文レベル × 術者レベル × 25 gp
ポーション	基本価格＝呪文レベル× 術者レベル × 50 gp
ワンド	基本価格＝呪文レベル × 術者レベル × 750 gp

スタッフ：スタッフの価格を計算するにはより複雑な公式を利用する（魔法のアイテムを参照）。

この計算をする際には、0 レベル呪文は呪文レベル 1/2 として扱う。

追加コスト：ポーション、巻物、ワンドに高価な物質要素のある呪文を込める場合には、呪文を発動する時と同量のコストがかかる。ポーションや巻物の場合、作成者はアイテムを作成する際に物質要素を消費しなければならない。ワンドの場合、作成者は 50 回分の物質要素を消費しなければならない。他にも魔法のアイテムの中にはこのように物質要素として追加コストを要するものがあり、それぞれアイテムの詳細に記されている。

技能判定：アイテムの作成に成功するためには、DC 10 ＋アイテムの術者レベルの〈呪文学〉判定に成功する必要がある。作ろうとしているアイテムによっては、この代わりに関連する製作や職能の技能で判定を行っても構わない。このような代替の詳細については、魔法のアイテムの作成の項を参照のこと。急いで作ったり、前提条件を満たさないまま作った場合には、この判定の難易度が増加することがある。判定に失敗した場合材料は浪費される。また、判定に 5 以上失敗した場合、呪われたアイテムができあがる。詳細に関しては魔法のアイテムを参照。

編注：非公式 FAQ より、作成の DC は 5 ＋アイテムの術者レベルが正しい。

呪文修正特技　Metamagic Feats

呪文の使い手の魔法に対する知識が増加するにつれて、彼らは呪文を通常とわずかに異なった形で発動することができるようになる。そのように呪文を準備したり発動したりすることは通常より難しいが、呪文修正特技のおかげで少なくとも可能ではある。呪文修正特技によって修正された呪文は、通常より高い呪文スロットを使用する。しかしこれは呪文のレベルを変更するわけではないので、呪文に対するセーヴィング・スローの難易度は変化しない。

ウィザードと信仰呪文の使い手：ウィザードと信仰呪文の使い手は呪文をあらかじめ準備しておかなければならない。ウィザードや信仰呪文の使い手は、呪文を準備する時点で、いずれかの呪文を呪文修正特技を用いて準備するかどうか、選択を行う（そして通常よりも高いレベルの呪文スロットに準備する）。

ソーサラーとバード：ソーサラーとバードは発動時に呪文を選択する。彼らは呪文修正特技を用いて呪文を強化するかどうかを、呪文を発動する時に選ぶことができる。他の呪文の使い手と同じように、強化された呪文は通常より高いレベルの呪文スロットを使用する。ソーサラーやバードはあらかじめ修正済みの呪文を準備しておくわけではないため、その場で修正を行わなければならない。そのため、ソーサラーやバードが修正呪文（呪文修正特技で強化された呪文）を発動するには、通常の呪文を発動するより時間がかかってしまう。通常の発動時間が 1 標準アクションの呪文なら、修正呪文を発動するには 1 全ラウンド・アクションがかかる（これは発動時間が “1 ラウンド ” とは異なる）。唯一の例外は《呪文高速化》によって修正された呪文であり、それらの修正呪文は特技で修正されたとおりに

即行アクションで発動することができる。

1 標準アクションより長い発動時間を持つ呪文に関しては、発動するためには 1 全ラウンド・アクション余分にかかる。

任意発動と呪文修正特技：キュア 、あるいは インフリクト 呪文を任意発動するクレリックや、サモン・ネイチャーズ・アライ を任意発動するドルイドは、それを呪文修正形式で発動できる。この場合も通常より長い発動時間を必要とする。標準アクションで発動できる呪文を呪文修正して任意発動するには全ラウンド・アクションがかかり、それより長い発動時間の場合追加の 1 全ラウンド・アクションを必要とする。唯一の例外は《呪文高速化》によって修正された呪文であり、それらの修正呪文は特技で修正されたとおりに即行アクションで発動することができる。

呪文修正特技が呪文に及ぼす影響：修正された呪文は準備や発動の際には本来よりレベルの高い呪文として扱われるが、その効果を考える際にはすべての点において呪文本来のレベルであるとして扱う。セーヴィング・スローの難易度は（特技の説明に変化すると書いていない限り）変化しない。

呪文修正特技を使って変化させることができるのは、その特技を使用するものが直接発動する呪文だけである。ワンドや巻物などから呪文を発動する場合には、呪文を修正することはできない。

呪文の構成要素をなくしてしまう呪文修正特技であっても、機会攻撃範囲内で呪文を発動することによる機会攻撃を受けなくなるわけではない。ただし、《呪文高速化》特技により修正した呪文の発動は機会攻撃を受けない。

呪文修正特技はすべての呪文に適用できるわけではない。特定の特技では変化させることができない呪文というものがある（各特技の説明を参照）。

1 つの呪文に複数の呪文修正特技を適用する：呪文の使い手は 1 つの呪文に複数の呪文修正特技を使用することができる。呪文スロットレベルの変更は累積する。同じ呪文に、同じ呪文修正特技を複数回作用させることはできない。

魔法のアイテムと修正呪文：適切なアイテム作成特技があれば、修正呪文を巻物、ポーション、ワンドに込めることができる。ポーションとワンドのレベル上限は、その呪文の修正され上昇したレベルに対して適用される。修正呪文を込めたアイテムを起動するためにその呪文修正特技を持っている必要はない。

修正呪文を相殺する：呪文修正特技によって呪文を強化しても、その呪文が相殺の対象になるかどうかや、他の呪文を相殺する能力には影響しない（魔法の項を参照）

特技の説明 Feat Descriptions

特技は以下の表『特技』に要約されている。特技の前提条件と利益は閲覧の利便性のため省略されていることに注意すること。詳細に関しては特技のそれぞれの説明を参照。

以下に、特技の説明書式を示す。

特技名：特技の名前と、あればその属するサブカテゴリーを（）で示す。さらに、その特技で何ができるかの簡単な説明が続く。

前提条件：キャラクターがこの特技を習得するために持っていなければならない最低限の能力値、別の特技、最低限の基本攻撃ボーナス、技能ランクなどを示す。もしなにも前提条件がなければ、この項は存在しない。複数の前提条件を持つ特技も存在する。

利益：その特技によって、君（キャラクター）ができるようになること。同じ特技を複数回取得しても、その特技の説明に累積すると明記されていなければ、その利益は累積しない。

通常：キャラクターがその特技を持っていない場合、行動にどんな制限を受けるか、あるいは何ができないか。その特技を持っていないことで特に不利益が発生しないなら、この項目はない。

特記事項：その特技に関しての特記事項

表：特技リスト Table: Feats

特技	前提条件	利益
《欺きの名人》Deceitful	―	〈はったり〉及び〈変装〉判定に＋ 2 ボーナス。
《アンデッド威伏》Command Undead	負のエネルギー放出の能力	エネルギー放出を使用してアンデッドを威伏できる。
《アンデッド退散》Turn Undead	正のエネルギー放出の能力	エネルギー放出を使用してアンデッドを退散できる。
《イニシアチブ強化》*Improved Initiative	―	イニシアチブ判定に＋ 4 ボーナス。
《癒しの手回数追加》Extra Lay On Hands	癒しの手の能力	1 日に行なえる " 癒しの手 " の回数が 2 回増える。
《運動能力》Athletic	―	〈水泳〉及び〈登攀〉判定に＋ 2 ボーナス。
《鋭敏感覚》Alertness	―	〈知覚〉及び〈真意看破〉判定に＋ 2 ボーナス。
《エネルギー放出回数追加》Extra Channel	エネルギー放出の能力	1 日に行なえるエネルギー放出の回数が 2 回増える。
《エネルギー放出強化》Improved Channel	エネルギー放出の能力	エネルギー放出のセーヴ難易度に＋ 2 ボーナス。
《エネルギー放出の一撃》*Channel Smite	エネルギー放出の能力	近接攻撃にエネルギー放出の効果を加える。
《エレメンタルへのエネルギー放出》Elemental Channel	エネルギー放出能力	エネルギー放出を使用して来訪者を回復するかダメージを与えることができる。
《快速》Fleet	―	基本移動速度が 5 フィート増加する。
《回避》*Dodge*	【敏】13	AC に＋ 1 回避ボーナスを得る。
《風の如き脚》*Wind Stance	【敏】15、《回避》、基本攻撃ボーナス＋ 6	移動することで、遠隔攻撃に対し 20％の視認困難を得る。

特技	前提条件	利益
《電光の如き脚》*Lightning Stance	【敏】17、《風の如き脚》、基本攻撃ボーナス＋11	移動することで、遠隔攻撃に対し50%の視認困難を得る。
《強行突破》*Mobility	《回避》	移動による機会攻撃に対して、ACに＋4回避ボーナスを得る。
《一撃離脱》*Spring Attack	《強行突破》、基本攻撃ボーナス＋4	近接攻撃の前と後に移動ができる。
《軽業師》Acrobatic	―	〈軽業〉及び〈飛行〉判定に＋2ボーナス。
《頑健無比》Great Fortitude	―	頑健セーヴに＋2のボーナス。
《頑健無比強化》Improved Great Fortitude	《頑健無比》	1日1回、頑健セーヴのロールを振りなおすことができる。
《気の力追加》Extra Ki	気の力	1日に使用できる“気の力”が2ポイント増加する。
《騎乗戦闘》*Mounted Combat*	〈騎乗〉1ランク	乗騎への命中を〈騎乗〉判定で無効化する。
《駆け抜け攻撃》*Ride-By Attack	《騎乗戦闘》	騎乗しての突撃の前後に移動できる。
《猛突撃》*Spirited Charge	《駆け抜け攻撃》	騎乗しての突撃のダメージが2倍になる。
《騎射》*Mounted Archery	《騎乗戦闘》	騎乗している際の遠隔攻撃のペナルティが半分になる。
《騎乗蹂躙》*Trample	《騎乗戦闘》	対象は蹴散らしをよけることはできない。
《突き落とし》*Unseat	《騎乗戦闘》、《突き飛ばし強化》	敵を乗騎から突き落とす。
《技能熟練》Skill Focus	―	選択した技能の判定に＋3ボーナス（10ランク以上で＋6）。
《強打》*Power Attack	【筋】13	近接攻撃ボーナスをダメージと交換する。
《蹴散らし強化》*Improved Overrun	《強打》	蹴散らしの判定に＋2ボーナス；機会攻撃を誘発しない。
《上級蹴散らし》*Greater Overrun	《蹴散らし強化》、基本攻撃ボーナス＋6	君に蹴散らされた敵は機会攻撃を誘発する。
《突き飛ばし強化》*Improved Bull Rush	《強打》	突き飛ばしの判定に＋2ボーナス；機会攻撃を誘発しない。
《上級突き飛ばし》*Greater Bull Rush	《突き飛ばし強化》、基本攻撃ボーナス＋6	君に突き飛ばされた敵は機会攻撃を誘発する。
《薙ぎ払い》*Cleave	《強打》	最初の攻撃が命中したなら、追加の攻撃を行なえる。
《薙ぎ払い強化》*Great Cleave	《薙ぎ払い》、基本攻撃ボーナス＋4	それぞれの攻撃が命中した後、追加の攻撃が行なえる。
《武器破壊強化》*Improved Sunder	《強打》	武器破壊の判定に＋2ボーナス；機会攻撃を誘発しない。
《上級武器破壊》*Greater Sunder	《武器破壊強化》、基本攻撃ボーナス＋6	武器のhpを超える余剰ダメージを武器の使用者に与える。
《器用な指先》Deft Hands	―	〈装置無力化〉及び〈手先の早業〉判定に＋2ボーナス。
《近距離射撃》*Point-Blank Shot	―	30フィート以内の目標に対する遠隔攻撃とダメージに＋1ボーナス。
《遠射》*Far Shot	《近距離射撃》	遠隔攻撃のペナルティが半分になる。
《機動射撃》*Shot on the Run	【敏】13、《強行突破》、《近距離射撃》、基本攻撃ボーナス＋4	移動中の好きなタイミングで遠隔攻撃ができる。
《精密射撃》*Precise Shot	《近距離射撃》	近接戦闘中に射撃する際のペナルティを被らない。
《精密射撃強化》*Improved Precise Shot	【敏】19、《精密射撃》、基本攻撃ボーナス＋11	遠隔攻撃において完全遮蔽・視界困難未満の効果を無視する。
《針の目を通す狙い》*Pinpoint Targeting	《精密射撃強化》、基本攻撃ボーナス＋16	1回の遠隔攻撃において目標の鎧または盾ボーナスを無視する。
《速射》*Rapid Shot	【敏】13、《近距離射撃》	追加で1回の遠隔攻撃ができる。
《束ね射ち》*Manyshot	【敏】17、《速射》、基本攻撃ボーナス＋6	2本のアローを同時に撃つ。
《クリティカル強化》*Improved Critical	武器の《習熟》、基本攻撃ボーナス＋8	武器のクリティカル可能域を2倍にする。
《クリティカル熟練》*Critical Focus	基本攻撃ボーナス＋9	クリティカル・ロールの判定に＋4状況ボーナスを得る。
《クリティカル体得》*Critical Mastery	クリティカル特技2つ、ファイター14レベル	クリティカル・ヒットとなった場合、クリティカル特技の利益を2つ適用できる。
《聴覚喪失化クリティカル》*Deafening Critical	《クリティカル熟練》、基本攻撃ボーナス＋13	君の攻撃がクリティカル・ヒットとなった場合、目標を聴覚喪失状態にする。
《疲労化クリティカル》*Tiring Critical	《クリティカル熟練》、基本攻撃ボーナス＋13	君の攻撃がクリティカル・ヒットとなった場合、目標を疲労状態にする。
《過労化クリティカル》*Exhausting Critical	《疲労化クリティカル》、基本攻撃ボーナス＋15	君の攻撃がクリティカル・ヒットとなった場合、目標を過労状態にする。
《出血化クリティカル》*Bleeding Critical	《クリティカル熟練》、基本攻撃ボーナス＋11	君の攻撃がクリティカル・ヒットとなった場合、目標を2d6の出血状態にする。
《よろめき化クリティカル》*Staggering Critical	《クリティカル熟練》、基本攻撃ボーナス＋13	君の攻撃がクリティカル・ヒットとなった場合、目標をよろめき状態にする。
《朦朧化クリティカル》*Stunning Critical	《よろめき化クリティカル》、基本攻撃ボーナス＋17	君の攻撃がクリティカル・ヒットとなった場合、目標を朦朧状態にする。

特技	前提条件	利益
《不調化クリティカル》*Sickening Critical	《クリティカル熟練》、基本攻撃ボーナス＋11	君の攻撃がクリティカル・ヒットとなった場合、目標を不調状態にする。
《盲目化クリティカル》*Blinding Critical	《クリティカル熟練》、基本攻撃ボーナス＋15	君の攻撃がクリティカル・ヒットとなった場合、目標を盲目状態にする。
《軍用武器習熟》Martial Weapon Proficiency	―	特定の軍用武器を使用する際に攻撃ペナルティを受けない。
《軽妙なる戦術》*Agile Maneuvers	―	CMB を算出する際、【敏】修正値を用いる。
《激怒時間追加》Extra Rage	激怒の能力	1 日に使用できる“激怒”が 6 ラウンド増加する。
《化身時発動》Natural Spell	【判】13、“自然の化身”	自然の化身使用中に呪文を発動できる。
《高速装填》*Rapid Reload	クロスボウへの《武器習熟》	クロスボウへの装填をより早く行なえる。
《攻防一体》*Combat Expertise	【知】13	攻撃ボーナスを AC と変換する。
《足払い強化》*Improved Trip	《攻防一体》	足払い判定に＋2 ボーナス；機会攻撃を誘発しない。
《上級足払い》*Greater Trip	《足払い強化》、基本攻撃ボーナス＋6	君が足払いに成功した場合、その敵は機会攻撃を誘発する。
《大旋風》*Whirlwind Attack	【敏】13、《攻防一体》、《一撃離脱》、基本攻撃ボーナス＋4	間合い内の敵それぞれに対して 1 回の近接攻撃を行なう。
《フェイント強化》*Improved Feint	《攻防一体》	戦闘でのフェイントが移動アクションになる。
《上級フェイント強化》*Greater Feint	《フェイント強化》、基本攻撃ボーナス＋6	目標は 1 ラウンドの間、【敏】ボーナスを失う。
《武器落とし強化》*Improved Disarm	《攻防一体》	武器落とし判定に＋2 ボーナス；機会攻撃を誘発しない。
《上級武器落とし》*Greater Disarm	《武器落とし強化》、基本攻撃ボーナス＋6	落とされた武器は、敵から離れた場所に落ちる。
《渾身の一打》*Vital Strike	基本攻撃ボーナス＋6	通常の 2 倍のダメージを与える攻撃を 1 回行なう。
《渾身の一打強化》*Improved Vital Strike	《渾身の一打》、基本攻撃ボーナス＋11	通常の 3 倍のダメージを与える攻撃を 1 回行なう。
《上級渾身の一打》*Greater Vital Strike	《渾身の一打強化》、基本攻撃ボーナス＋16	通常の 4 倍のダメージを与える攻撃を 1 回行なう。
《持久力》Endurance	―	非致傷ダメージに対する判定に＋4 ボーナス。
《不屈の闘志》Diehard	《持久力》	0 未満の hp になっても、自動的に容態安定化し、意識を失わない。
《忍びの技》Stealthy	―	〈隠密〉及び〈脱出術〉判定に＋2 ボーナス。
《疾走》Run	―	疾走を通常の 5 倍の移動速度で行なえる。
《慈悲追加》Extra Mercy	慈悲の能力	癒しの手による慈悲の利益を 1 つ追加する。
《呪文熟練》Spell Focus	―	特定系統における魔法のセーヴ難易度に＋1 ボーナス。
《上級呪文熟練》Greater Spell Focus	《呪文熟練》	特定系統における魔法のセーヴ難易度に＋1 ボーナス。
《呪文相殺強化》Improved Counterspell	―	同じ系統の呪文で呪文相殺ができるようになる。
《呪文体得》Spell Mastery	ウィザード・レベル 1 レベル	いくつかの呪文を呪文書無しに準備することができる。
《呪芸時間追加》Extra Performance	バードの呪芸の能力	1 日に使用できる“バードの呪芸”が 6 ラウンド増加する。
《上級使い魔》Improved Familiar	使い魔を得る能力（特技を参照）	より力強い使い魔を得る。
《招来クリーチャー強化》Augment Summoning	**《呪文熟練：**召喚術》	招来されたクリーチャーの【筋】と【耐】に＋4 ボーナス。
《自力生存》Self-Sufficient	―	〈生存〉及び〈治療〉判定に＋2 ボーナス。
《神速の反応》Lightning Reflexes	―	反応セーヴに＋2 のボーナス。
《神速の反応強化》Improved Lightning Reflexes	《神速の反応》	1 日 1 回、反応セーヴのロールを振りなおすことができる。
《素手打撃強化》*Improved Unarmed Strike*	―	素手であっても武装していると見なされる。
《蠍の型》*Scorpion Style	《素手打撃強化》	目標を移動速度 5 フィートの減速状態にする。
《ゴルゴンの拳》*Gorgon's Fist	《蠍の型》、基本攻撃ボーナス＋6	減速状態の目標をよろめき状態にできる。
《メドゥサの怒り》*Medusa's Wrath	《ゴルゴンの拳》、基本攻撃ボーナス＋11	特定の状態になっている目標に 2 回の追加攻撃を得る。
《組みつき強化》*Improved Grapple	【敏】13、《素手打撃強化》	組みつき判定に＋2 ボーナス；機会攻撃を誘発しない。
《上級組みつき》*Greater Grapple	《組みつき強化》、基本攻撃ボーナス＋6	1 回の移動アクションとして組みつき状態を継続することができる。
《朦朧化打撃》*Stunning Fist	【敏】13、【判】13、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス＋8	素手打撃により朦朧化させる。
《矢止め》*Deflect Arrows	【敏】13、《素手打撃強化》	1 ラウンドに 1 回、遠隔攻撃を防御する。
《矢つかみ》*Snatch Arrows	【敏】15、《矢止め》	1 ラウンドに 1 回、遠隔攻撃の武器をつかみ取る。
《素早い移動》Nimble Moves	【敏捷力】13	君は 5 フィートまで移動困難な地形を無視することができる。
《軽業移動》Acrobatic Steps	【敏捷力】15、《素早い移動》	君は 20 フィートまで移動困難な地形を無視することができる。
《説得力》Persuasive	―	〈威圧〉及び〈交渉〉判定に＋2 ボーナス。
《選択的エネルギー放出》Selective Channeling	【魅】13、エネルギー放出の能力	エネルギー放出の目標を選択する。
《戦闘発動》Combat Casting	―	精神集中および防御的発動に＋4 ボーナス。

特技	前提条件	利益
《代用武器の巧み》*Catch Off-Guard	―	代用武器を利用する際の判定ペナルティを被らない。
《代用武器体得》*Improvised Weapon Mastery	《代用武器の巧み》か《万能投擲術》、基本攻撃ボーナス＋8	代用武器によるダメージを1段階向上させる。
《盾習熟》Shield Proficiency	―	攻撃ロールに防具による判定ペナルティを被らない。
《盾攻撃強化》*Improved Shield Bash	《盾習熟》	盾で殴る際、ACに盾ボーナスを保持したままとなる。
《盾のぶちかまし》*Shield Slam	《二刀流》、《盾攻撃強化》、基本攻撃ボーナス＋6	盾攻撃が命中した際、突き飛ばしの効果が発生する。
《盾攻撃の達人》*Shield Master	《盾のぶちかまし》、基本攻撃ボーナス＋11	盾攻撃を扱う際、二刀流のペナルティを受けない。
《盾熟練》*Shield Focus	《盾習熟》、基本攻撃ボーナス＋1	盾を使用している時、君のACに対する盾ボーナスが1増加する。
《上級盾熟練》*Greater Shield Focus	《盾習熟》、《盾熟練》、ファイター8レベル	盾を使用している時、君のACに対する盾ボーナスが1増加する。
《タワー・シールド習熟》*Tower Shield Proficiency	《盾習熟》	攻撃ロールに防具による判定ペナルティを被らない。
《単純武器習熟》Simple Weapon Proficiency	―	単純武器での攻撃ロールに－4ペナルティをうけない。
《致命的な狙い》*Deadly Aim	【敏】13、基本攻撃ボーナス＋1	遠隔攻撃ボーナスをダメージと交換する。
《追加hp》Toughness	―	＋3ヒット・ポイント、3を超える1HDにつき＋1ヒット・ポイント。
《追尾》*Step Up	基本攻撃ボーナス＋1	割り込みアクションとして5フィート・ステップを行なえる。
《抵抗破り》Spell Penetration	―	呪文抵抗を打ち破る際の術者判定に＋2ボーナス。
《上級抵抗破り》Greater Spell Penetration	《抵抗破り》	呪文抵抗を打ち破る際の術者判定に＋2ボーナス。
《統率力》Leadership	キャラクター・レベル7レベル	腹心や従者を募集できる。
《動物の友》Animal Affinity	―	〈騎乗〉及び〈動物使い〉判定に＋2ボーナス。
《特殊武器習熟》*Exotic Weapon Proficiency	基本攻撃ボーナス＋1	特定の特殊武器を使用する際に攻撃ペナルティをうけない。
《二刀流》*Two-Weapon Fighting	【敏】15	二刀流のペナルティを軽減する。
《二重斬り》*Double Slice	《二刀流》	逆手の追加ダメージが【筋】修正値の1/2ではなく1倍になる。
《二刀のかきむしり》*Two-Weapon Rend	《二重斬り》、《二刀流強化》、基本攻撃ボーナス＋11	両方の武器が命中した敵を引き裂く。
《二刀の守り》*Two-Weapon Defense	《二刀流》	2つの武器で戦う際、ACに＋1の盾ボーナスを得る。
《二刀流強化》*Improved Two-Weapon Fighting	【敏】17、《二刀流》、基本攻撃ボーナス＋6	逆手で使う武器で2回目の攻撃ができるようになる。
《上級二刀流》*Greater Two-Weapon Fighting	【敏】19、《二刀流強化》、基本攻撃ボーナス＋11	逆手で使う武器で3回目の攻撃ができるようになる。
《鋼の意志》Iron Will	―	意志セーヴに＋2ボーナス。
《鋼の意志強化》Improved Iron Will	《鋼の意志》	1日1回、意志セーヴのロールを振りなおすことができる。
《発動妨害》*Disruptive	ファイター6レベル	機会攻撃範囲にいる敵は、防御的発動の難易度が＋4増加する。
《呪文潰し》*Spellbreaker	《発動妨害》、ファイター10レベル	機会攻撃を誘発した敵の呪文の発動は失敗する。
《早抜き》*Quick Draw	基本攻撃ボーナス＋1	武器をフリー・アクションで抜く。
《反撃の構え》*Strike Back	基本攻撃ボーナス＋11	君は間合いの長い攻撃に対して反撃することができる。
《万能投擲術》*Throw Anything	―	間に合わせの武器を投擲しても判定ペナルティを被らない。
《秘術使いの鎧訓練》*Arcane Armor Training	**《鎧習熟：**軽装》、術者レベル3	鎧による秘術呪文失敗率を10%軽減する。
《秘術使いの鎧体得》*Arcane Armor Mastery	**《鎧習熟：**中装》、《秘術使いの鎧訓練》、術者レベル7	鎧による秘術呪文失敗率の20%軽減する。
《秘術の打撃》*Arcane Strike	秘術呪文を発動する能力	武器に魔法の力を与える。
《武器熟練》*Weapon Focus	選択した武器への《習熟》、基本攻撃ボーナス＋1	選択した武器での攻撃ロールに＋1ボーナス。
《威圧演舞》*Dazzling Display	《武器熟練》	30フィート以内のすべての敵に〈威圧〉判定を行なう。
《防御崩し》*Shatter Defenses	《威圧演舞》、基本攻撃ボーナス＋6	特定の状態の敵を立ちすくみ状態にする攻撃を行なう。
《手ひどい一打》*Deadly Stroke	《上級武器熟練》、《防御崩し》、基本攻撃ボーナス＋11	通常の2倍のダメージを与え、1ポイントの出血状態にする。

特技	前提条件	利益
《貫通打撃》*Penetrating Strike	《武器熟練》、ファイター 12 レベル	選択した武器での攻撃はダメージ減少を最大 5 ポイントまで無視する。
《上級貫通打撃》*Greater Penetrating Strike	《貫通打撃》、ファイター 16 レベル	選択した武器での攻撃はダメージ減少を最大 10 ポイントまで無視する。
《上級武器熟練》*Greater Weapon Focus	《武器熟練》、ファイター 8 レベル	選択した武器での攻撃ロールに＋ 1 ボーナス。
《武器開眼》*Weapon Specialization	《武器熟練》、ファイター 4 レベル	選択した武器でのダメージ・ロールに＋ 2 ボーナス。
《上級武器開眼》*Greater Weapon Specialization	《上級武器熟練》、《武器開眼》、ファイター 12 レベル	選択した武器でのダメージ・ロールに＋ 2 ボーナス。
《武器の妙技》*Weapon Finesse	―	軽い近接武器での攻撃ロールに、【筋】修正値の代わりに【敏】修正値を用いる。
《物質要素省略》Eschew Materials	―	物質要素（1gp 以下）なしに呪文を発動できる。
《踏み込み》*Lunge	基本攻撃ボーナス＋ 6	AC に－ 2 のペナルティを被る代わりに、近接攻撃の間合いを増加させる。
《防御的戦闘訓練》*Defensive Combat Training	―	戦技防御値を基本攻撃ボーナスではなく総 HD から算出する。
《魔法の才》Magical Aptitude	―	〈呪文学〉及び〈魔法装置使用〉判定に＋ 2 ボーナス。
《迎え討ち》*Combat Reflexes	―	追加の機会攻撃を得る。
《足止め》*Stand Still	《迎え討ち》	目標の移動を停止させる。
《無視界戦闘》*Blind-Fight	―	視界困難による失敗確率を振り直す。
《名匠》Master Craftsman	いずれかの〈製作〉か〈職能〉を 5 ランク	呪文の使い手であるかのように魔法のアイテムを作成できる。
《鎧習熟：軽装》Armor Proficiency, Light	―	攻撃ロールに防具による判定ペナルティを被らない。
《鎧習熟：中装》Armor Proficiency, Medium	**《鎧習熟：**軽装》	攻撃ロールに防具による判定ペナルティを被らない。
《鎧習熟：重装》Armor Proficiency, Heavy	**《鎧習熟：**中装》	攻撃ロールに防具による判定ペナルティを被らない。
《来訪者へのエネルギー放出》Alignment Channel	エネルギー放出の能力	エネルギー放出使用して来訪者を回復するかダメージを与えることができる。
《腕力による威圧》*Intimidating Prowess	―	〈威圧〉判定に【魅】修正値だけでなく【筋】修正値も加える。

* これは戦闘特技であり、ファイター・ボーナス特技として選択できる。

アイテム作成特技	前提条件	利益
《スタッフ作成》Craft Staff	術者レベル 11	魔法のスタッフを作成する。
《その他の魔法のアイテム作成》Craft Wondrous Item	術者レベル 3	その他の魔法のアイテムを作成する。
《ポーション作成》Brew Potion	術者レベル 3	魔法のポーションを作成する。
《巻物作成》Scribe Scroll	術者レベル 1	魔法の巻物を作成する。
《魔法の武器防具作成》Craft Magic Arms and Armor	術者レベル 5	魔法の武器、鎧、盾を作成する。
《魔法の指輪作成》Forge Ring	術者レベル 7	魔法の指輪を作成する。
《ロッド作成》Craft Rod	術者レベル 9	魔法のロッドを作成する。
《ワンド作成》Craft Wand	術者レベル 5	魔法のワンドを作成する。

呪文修正特技	前提条件	利益
《呪文威力強化》Empower Spell	―	呪文の変数となっている効果は 1/2 だけ増加する。
《呪文威力最大化》Maximize Spell	―	呪文の変数となっている効果は最大化する。
《呪文音声省略》Silent Spell	―	呪文を音声要素無しで発動する。
《呪文距離延長》Enlarge Spell	―	呪文の距離を 2 倍にする。
《呪文効果範囲拡大》Widen Spell	―	呪文の効果範囲を 2 倍にする。
《呪文高速化》Quicken Spell	―	呪文を即行アクションで発動する。
《呪文持続時間延長》Extend Spell	―	呪文の持続時間を 2 倍にする。
《呪文動作省略》Still Spell	―	呪文を動作要素無しで発動する。
《呪文レベル上昇》Heighten Spell	―	呪文を高いレベルで発動する。

特技の詳細

《欺きの名人》 Deceitful

君は言葉によるものであれ変装であれ、相手を欺くことが得意だ。

利益：すべての〈はったり〉及び〈変装〉判定に＋2のボーナスを得る。もしどちらかの技能ランクが10以上ならば、その技能へのボーナスは＋4になる。

《足止め》（戦闘） Stand Still

君を通り過ぎようとした敵は足止めされる。

前提条件：《迎え討ち》。

利益：敵が君に隣接するマスを通り抜けようとして機会攻撃を誘発した場合、君は機会攻撃として戦技判定を行うことができる。もし判定に成功したなら、敵はそのターンの間移動することができなくなる。敵は他のアクションを通常通り取ることができるが、移動はできない。この特技の効果は、君に隣接するマスから出ようとして機会攻撃を誘発した相手に対しても使うことができる。

《足払い強化》（戦闘） Improved Trip

君は敵を地面に転がすごとに長けている。

前提条件：【知】13、《攻防一体》。

利益：君は足払いの戦技を試みる時、機会攻撃を受けない。さらに、足払いを行うための判定に＋2のボーナスを得る。また、足払いに抵抗するためのCMDにも＋2のボーナスを得る。

通常：足払いを試みる際には機会攻撃を受ける。

《アンデッド威伏》 Command Undead

汚れた死霊の力を用いることで、君はアンデッドに命令し、己の僕とすることができる。

前提条件：負のエネルギー放出の能力。

利益：標準アクションでエネルギー放出を使用することで、30フィート以内にいるアンデッド1体を奴隷とすることができる。アンデッドは効果を無視するために、DC10＋クレリック・レベルの1/2＋【魅力】修正値の意志セーヴを行うことができる。セーヴに失敗したアンデッドは君の制御下に入り、コントロール・アンデッドの呪文にかかったかのように全力を尽くして君の命令に従う。君は合計HDがクレリック・レベルを超えない限り、同時に何体でもアンデッドを操ることができる。君がエネルギー放出をこのように使った場合、それは他の効果（治癒や攻撃）を及ぼさない。もしアンデッド・クリーチャーが他のクリーチャーの制御下にあり、君の命令がなんらかの矛盾や葛藤を引き起こす場合には、対抗【魅力】判定を行わなければならない。

《アンデッド退散》 Turn Undead

高みにある力を呼び出すことで、君はアンデッドを発散された神聖なる力から逃げ出すようにし向けることができる。

前提条件：正のエネルギー放出の能力。

利益：標準アクションで正のエネルギー放出を使用することで、30フィート以内にいるすべてのアンデッドを、恐慌状態になったかのように退散させることができる。アンデッドは効果を無視するために、DC10＋術者レベルの1/2＋【魅力】修正値の意志セーヴを行うことができる。セーヴに失敗したアンデッドは1分の間逃走する。知的なアンデッドは効果を終わらせるためのセーヴィング・スローを毎ラウンド行うことができる。君がエネルギー放出をこのように使った場合、それは他の効果（治癒や攻撃）を及ぼさない。

《威圧演舞》（戦闘） Dazzling Display

君が得意とする武器を扱う様は敵を恐怖に陥れる。

前提条件：《武器熟練》、武器への習熟。

利益：《武器熟練》を持っている武器を装備している時、全ラウンド・アクションで敵をうろたえさせる力強い演舞を行うことができる。〈威圧〉技能の成功によって演舞を見ることができる30フィート以内のすべての敵の“士気をくじく”ことができる。

《一撃離脱》（戦闘） Spring Attack

君は巧みに敵へと近寄り、攻撃して、相手が反応する前に去る。

前提条件：【敏】13、《回避》、《強行突破》、基本攻撃ボーナス＋4。

利益：全ラウンド・アクションとして、君は移動速度まで移動して、1回の近接攻撃を行うことができる。この場合、攻撃の対象からは機会攻撃を受けない。君は攻撃の前後に移動を行うことができるが、少なくとも10フィートは攻撃の前に動かねばならず、全移動距離は移動速度を超えてはならない。君はこの特技を使って、ターン開始時に隣接してた敵を攻撃することはできない。

通常：攻撃の前後両方で動くことはできない。

《イニシアチブ強化》（戦闘） Improved Initiative

君の高い反射神経は危険に対してとっさに反応することを可能にする。

利益：イニシアチブ判定に＋4のボーナスを得る。

《癒しの手回数追加》 Extra Lay On Hands

君は癒しの手をより頻繁に使える。

前提条件：癒しの手の能力。

利益：君は癒しの手を1日2回追加で使うことができる。

特記事項：この特技は複数回取得できる。効果は累積する。

《運動能力》 Athletic

君は生まれつき運動が得意である。

利益：すべての〈登攀〉及び〈水泳〉判定に＋2のボーナスを得る。もしどちらかの技能ランクが10以上ならば、その技能へのボーナスは＋4になる。

《鋭敏感覚》 Alertness

君は良く他の人が見落とすようなことにでも気づくことがある。

利益：すべての〈知覚〉及び〈真意看破〉判定に＋2のボーナスを得る。もしどちらかの技能ランクが10以上ならば、その技能へのボーナスは＋4になる。

《エネルギー放出回数追加》 Extra Channel

君はエネルギー放出をより頻繁に使える。

前提条件：エネルギー放出の能力。

利益：君はエネルギー放出を1日2回追加で使うことができる。

特記事項：もしエネルギー放出の能力を持つパラディンがこの特技を取ったなら、パラディンは癒しの手の能力を1日4回追加で使えるようになるが、それらの使用回数はエネルギー放出以外には使用できない。

《エネルギー放出強化》 Improved Channel

君のエネルギー放出には抵抗することが難しい。

前提条件：エネルギー放出の能力。

利益：君のエネルギー放出の効果に対するセーヴィング・スローの DC は＋ 2 される。

《エネルギー放出の一撃》（戦闘） Channel Smite

君は構えている近接武器を通して信仰から引き出した力を注ぎ込むことができる。

前提条件：エネルギー放出の能力。

利益：近接攻撃の攻撃ロールを行う直前に、即行アクションでエネルギー放出の使用回数を消費することができる。もし君が正のエネルギー放出を放つことができ、攻撃がアンデッドに命中した場合は、対象は君による正のエネルギー放出の効果を受けたかのように追加ダメージを受ける。一方負のエネルギー放出を放つことができ、攻撃が生きているクリーチャーに命中した場合は、対象は君による負のエネルギー放出の効果を受けたかのように追加ダメージを受ける。対象はこの追加ダメージを、通常通りエネルギー放出に対する意志セーヴに成功することで半分にすることができる。もし攻撃が外れた場合でも、エネルギー放出の使用回数は消費される。

《エレメンタルへのエネルギー放出》 Elemental Channel

風、地、火、水の 4 つの元素の中から 1 つを選ぶ。君は選んだ元素副種別を持つ来訪者を対象としてエネルギー放出を使うことができる。

前提条件：エネルギー放出の能力。

利益：エネルギー放出の通常の効果の代わりに、君はその能力で選んだ元素副種別を持つ来訪者を治癒あるいは害することを選択できる。来訪者を対象とするかは、エネルギー放出を発動するたびに選ぶことができる。もし来訪者を対象とする場合には、君のエネルギー放出は他の種別のクリーチャーには効果がない。治癒あるいは与えるダメージやセーヴ DC は変化しない。

特記事項：君はこの特技を複数回取得することができる。この特技を取得するたび、それは新しい元素に適用される。エネルギー放出を行う際、どの元素を対象とするか選択すること。

《遠射》（戦闘） Far Shot

君は長距離の射撃においてより正確だ。

前提条件：《近距離射撃》。

利益：君は遠隔武器を使う時、君とターゲット間の距離が 1 射程単位ぶん増えるたびに－ 1 しかペナルティを受けない。

通常：君とターゲットの距離が射程単位ぶん増えるたびに、攻撃に－ 2 のペナルティを受ける。

《快速》 Fleet

君は他の人より足が速い。

利益：君が軽装鎧を着ている時、あるいは何も鎧を着ていない時、基本速度が 5 フィート上昇する。中荷重や重荷重の時にはこの利益を失う。

特記事項：この特技は複数回取得できる。効果は累積する。

《回避》（戦闘） Dodge

君の訓練と反射神経は敵の攻撃に速やかに反応して回避することを可能にした。

前提条件：【敏】13。

利益：君は AC に＋ 1 の回避ボーナスを得る。AC に【敏捷力】修正値を失うような状況下では、この特技によるボーナスも消失する。

《駆け抜け攻撃》（戦闘） Ride-By Attack

馬に乗って突撃している時、君は動いた後敵を攻撃し、さらに動き続けることができる。

前提条件：〈騎乗〉1 ランク、《騎乗戦闘》。

利益：騎乗して突撃アクションを行う時、通常の突撃の場合と同様に移動・攻撃し、その後再び移動できる（突撃の直線上をそのまま移動する）。ただし、そのラウンドにおける移動距離の合計は、乗騎の移動速度の 2 倍以内でなければならない。君や乗騎は、攻撃する敵からの機会攻撃を誘発しない。

《風の如き脚》（戦闘） Wind Stance

君の捕らえがたい動きは敵が君の位置を見極めることを難しくする。

前提条件：【敏】15、《回避》、基本攻撃ボーナス＋ 6。

利益：君がこのターンに 10 フィート以上動いたなら、君は遠距離攻撃に対して 1 ラウンドの間 20%の視認困難を得る。

《軽業移動》 Acrobatic Steps

君は容易に障害物を乗り越え、すり抜けて移動することができる。

前提条件：【敏】15、《素早い移動》。

利益：移動の際、1 ラウンドに 15 フィートまでの移動困難な地形を通常の地形であるかのように扱う。この効果は《素早い移動》の効果と累積する（結果、君は 1 ラウンドに合計 20 フィートまで移動困難な地形を無視できる）。

《軽業師》 Acrobatic

君は跳躍したり、飛び回る技術に秀でている。

利益：すべての〈軽業〉及び〈飛行〉判定に＋ 2 のボーナスを得る。もしどちらかの技能ランクが 10 以上ならば、その技能へのボーナスは＋ 4 になる。

《過労化クリティカル》（戦闘、クリティカル） Exhausting Critical

君のクリティカル・ヒットは相手を過労状態にする。

前提条件：《クリティカル熟練》、《疲労化クリティカル》、基本攻撃ボーナス＋ 15。

利益：君がクリティカル・ヒットを放った時、相手は即座に過労状態になる。この特技は既に過労状態の相手に対しては効果がない。

特記事項：《クリティカル体得》を持っていない限り、1 回のクリティカル・ヒットに対して適用できるクリティカル特技は 1 つだけである。

《頑健無比》 Great Fortitude

君は毒や病気など、健康を害するものに耐性を持つ。

利益：すべての頑健セーヴィング・スローに＋ 2 のボーナスを得る。

《頑健無比強化》 Improved Great Fortitude

君は内なる力を引き出し、病気や毒などに抵抗できる。

前提条件：《頑健無比》。

利益：1 日 1 回、頑健セーヴィング・スローを振り直すことができる。この能力は、ロールの結果が明らかになる前に使用を宣言する必要があり、たとえ結果が悪くなっても 2 回目のロールを使わなければならない。

《貫通打撃》（戦闘） Penetrating Strike

君の攻撃は特定のクリーチャーの防御を貫通することがある。

前提条件：《武器熟練》、ファイター・レベル 12、武器への習熟。

利益：《武器熟練》で指定した武器による攻撃は、ダメージ減少を 5 ポイントまで無視する。ただしダメージ減少 10 ／―などの種別を持たないダメージ減少に対しては効果がない。

《騎射》（戦闘） Mounted Archery

君は騎乗中に射撃攻撃をすることに優れている。

前提条件：〈騎乗〉1 ランク、《騎乗戦闘》。

利益：馬上にいて遠隔武器を使う際に君が被るペナルティは半分になる。乗騎が 2 回移動を行う場合－ 4 ではなく－ 2、乗騎が疾走しているなら－ 8 ではなく－ 4 となる。

《騎乗蹂躙》（戦闘） Trample

騎乗している時、君は敵を馬で引き倒し、さらに踏みつけることができる。

前提条件：〈騎乗〉1 ランク、《騎乗戦闘》。

利益：騎乗時に敵に蹴散らしを行う際、相手は君を避けようとすることができない。敵を打ち倒した場合、君の乗騎はその敵に 1 回の蹄攻撃を行うことができる。これには、伏せ状態の対象に対する攻撃ロールに通常付く＋ 4 のボーナスが付く。

《騎乗戦闘》（戦闘） Mounted Combat

君は戦いの中で馬を操ることの達人だ。

前提条件：〈騎乗〉1 ランク。

利益：1 ラウンドに 1 回、戦闘で君の乗騎が命中を受けた時に、その命中を無効化するために割り込みアクションとして〈騎乗〉判定を行うことができる。〈騎乗〉判定の結果が攻撃ロールより高ければ、命中は無効となる。

《機動射撃》（戦闘） Shot on the Run

君は移動して射撃を攻撃を行い、敵が反応する前にさらに動くことができる。

前提条件：【敏】13、《回避》、《強行突破》、《近距離射撃》、基本攻撃ボーナス＋ 4。

利益：全ラウンド・アクションで、君は君の移動速度分まで動いて、その間の好きな位置で 1 回の射撃攻撃を行える。

通常：君は射撃の前後両方で移動することはできない。

《技能熟練》 Skill Focus

技能を 1 つ選ぶ。君は特にその技能に精通している。

利益：選択した技能に関する判定に＋ 3 のボーナスを得る。もしその技能のランクが 10 以上あるなら、ボーナスは＋ 6 になる。

特記事項：この特技は複数回取得できるが、効果は累積しない。この特技を取る度、新しい技能に適用する。

《気の力追加》 Extra Ki

君は " 気 " をより多く貯めることができる。

前提条件：" 気 " の蓄積の能力。

利益：君が 1 日に使用できる " 気 " の力が 2 回増加する。

特記事項：この特技は複数回取得できる。効果は累積する。

《強行突破》（戦闘） Mobility

君は危険な近接戦闘の中を容易に抜けていくことができる。

前提条件：【敏】13、《回避》。

利益：君は自分が機会攻撃範囲外から外へ、あるいは機会攻撃範囲の中で移動する際に誘発する機会攻撃に対する AC に＋ 4 の回避ボーナスを得る。AC への【敏捷力】ボーナスを失うような状況では、この回避ボーナスも失う。

回避ボーナスは通常の他の種類のボーナスとは異なり、お互いに累積する。

《強打》（戦闘） Power Attack

君は正確さと引き替えに非常に強力な近接攻撃を行うことができる。

前提条件：【筋】13、基本攻撃ボーナス＋ 1。

利益：すべての近接攻撃ロールと戦技判定に－ 1 のペナルティを受けることによって、すべての近接攻撃におけるダメージ・ロールに＋ 2 のボーナスを得ることができる。もし君が両手持ちの武器を使っているか、片手持ちの武器を両手で持っているか、【筋力】の 1.5 倍をダメージに加える主要肉体武器を使っているなら、このダメージへのボーナスは半分だけ増加する（＋ 50%）。もし利き手でない方の武器で攻撃したり、二次的肉体武器で攻撃したなら、ダメージは半分になる（－ 50%）。基本攻撃ボーナスが＋ 4 に達した時点及び以降＋ 4 されるごとに、ペナルティは－ 1 され、ダメージへのボーナスは＋ 2 される。君はこの特技の使用を攻撃ロールの直前に宣言し、効果は次の君のターンまで継続する。このダメージへのボーナスは接触攻撃には加算されず、また hp 以外へのダメージに影響を及ぼすこともない。

《器用な指先》 Deft Hands

君の手先は非常に器用である。

利益：すべての〈装置無力化〉及び〈手先の早業〉判定に＋ 2 のボーナスを得る。もしどちらかの技能ランクが 10 以上ならば、その技能へのボーナスは＋ 4 になる。

《近距離射撃》（戦闘） Point-Blank Shot

君は近くにいる敵を正確に射撃することができる。

利益：30 フィート以内の敵を対象とした遠隔攻撃の攻撃ロールとダメージ・ロールに＋ 1 のボーナスを得る。

《組みつき強化》（戦闘） Improved Grapple

君は相手と組み合うことに長けている。

前提条件：【敏】13、《素手打撃強化》。

利益：君は組みつきの戦技を試みる時、機会攻撃を受けない。さらに、組みつくための判定に＋ 2 のボーナスを得る。また、組みつきに抵抗するための戦技防御値にも＋ 2 のボーナスを得る。

通常：組みつきを試みる際には機会攻撃を受ける。

《クリティカル強化》（戦闘） Improved Critical

君が選んだ武器よる攻撃は極めて致命的だ。

前提条件：武器への習熟、基本攻撃ボーナス＋ 8。

利益：武器を 1 種類選ぶ。選んだ武器を使う時、武器のクリティカル可能域は 2 倍になる。

特記事項：この特技は複数回取得できるが、効果は累積しない。この特技を取るたびに、その効果は新しい種類の武器に適用される。

この特技の効果は他のクリティカル可能域を広げる他のいかなる効果とも累積しない。

《クリティカル熟練》（戦闘） Critical Focus

君は苦痛を与える術に長けている。

前提条件：基本攻撃ボーナス＋9。

利益：クリティカル・ヒットを確定させるためのクリティカル・ロールに＋4の状況ボーナスを得る。

《クリティカル体得》（戦闘） Critical Mastery

君のクリティカル・ヒットは2つの追加効果を与える。

前提条件：《クリティカル熟練》、2つ以上のクリティカル特技、ファイター・レベル14。

利益：クリティカル・ヒットした際、ダメージを与えた上に2つのクリティカル特技の効果を与える。

通常：クリティカル・ヒットの際にはダメージの他に1つのクリティカル特技だけを適用できる。

《軍用武器習熟》（戦闘） Martial Weapon Proficiency

軍用武器から1種類選ぶ。君は戦いで選んだ武器をどのように扱うのか理解している。

利益：君はその武器での攻撃ロールを習熟していないことによるペナルティを受けずに行うことができる。

通常：習熟していない武器を使うキャラクターは、攻撃ロールに－4のペナルティを被る。

特記事項：バーバリアン、ファイター、パラディン、レンジャーはすべての軍用武器に習熟しているため、この特技を取る必要はない。

この特技は複数回取得できる。この特技を取るたびに、その効果は新しい種類の武器に適用される。

《軽妙なる戦術》（戦闘） Agile Maneuvers

君は戦技を試みる際に単なる力ではなく君の敏捷性を活かす術を学んだ。

利益：君はCMBを算出する際、【筋力】修正値の代わりに【敏捷力】修正値を基本攻撃ボーナスとサイズ修正値に加える。

通常：CMBを算出する際には、基本攻撃ボーナスとサイズ修正値に【筋力】修正値を加える。

《激怒時間追加》 Extra Rage

君は激怒の能力を通常より多く使える。

前提条件：激怒の能力。

利益：君は1日に6ラウンド追加で激怒を使用できる。

特記事項：この特技は複数回取得できる。効果は累積する。

《化身時発動》 Natural Spell

通常は呪文を使うことができないような姿でいる時でも君は呪文を発動できる。

前提条件：【判】13、自然の化身の能力。

利益：君は自然の化身の能力を使用中に呪文の音声要素、動作要素を完遂することができる。様々な鳴き声や身振りで通常の音声要素と動作要素の代わりとすることができるのだ。

さらに、物質要素や焦点具が現在の形態に溶け込んでいるとしても、それらを使うことができる。この特技は君がその形態では通常使うことができない魔法のアイテムを使えるようにすることはない。また、化身時に会話する能力を得ることもない。

《蹴散らし強化》（戦闘） Improved Overrun

君は相手を突き倒して進むことに長けている。

前提条件：【筋】13、《強打》、基本攻撃ボーナス＋1。

利益：君は蹴散らしの戦技を試みる時、機会攻撃を受けない。さらに、蹴散らすための判定に＋2のボーナスを得る。また、蹴散らしに抵抗するためのCMDにも＋2のボーナスを得る。

通常：蹴散らしを試みる際には機会攻撃を受ける。

《高速装填》（戦闘） Rapid Reload

クロス・ボウを1種類（ハンド、ライト、ヘヴィ）選ぶこと。選んだ武器のリロードが速くなる。

前提条件：選んだクロス・ボウへの習熟。

利益：ハンド・クロスボウかライト・クロスボウを選んだ場合、矢の再装填にかかる時間はフリー・アクションになる。ヘヴィ・クロスボウを選んだ場合、移動アクションになる。クロス・ボウの再装填が機会攻撃を誘発することに変わりはない。

もしハンド・クロスボウかライト・クロスボウを選んだ場合、この特技を使うことで全力攻撃する際に弓を使っているかのように自分の完全な攻撃回数を用いて射撃できる。

通常：この特技を持たないキャラクターは、ハンド・クロスボウとライト・クロスボウの装填には移動アクションを消費し、ヘヴィ・クロスボウの装填には全ラウンド・アクションを消費する。

特記事項：この特技は複数回取得できる。この特技を取得する度、それは新しい種類のクロス・ボウに適用される。

《攻防一体》（戦闘） Combat Expertise

君は攻撃の正確性と引き替えに防御を固めることができる。

前提条件：【知】13。

利益：君たは攻撃ロールと戦技判定に－1のペナルティを受けることで、ACに＋1の回避ボーナスを得ることができる。基本攻撃ボーナスが＋4に達した時点及び以降＋4されるごとに、ペナルティは－1され、回避ボーナスは＋1される。君はこの特技に使用を近接武器を用いて攻撃、あるいは全力攻撃する時に宣言できる。効果は次の君のターンまで継続する。

《ゴルゴンの拳》（戦闘） Gorgon's Fist

狙い澄ました一撃で、君は敵をふらつかせることができる。

前提条件：《素手打撃強化》、《蠍の型》、基本攻撃ボーナス＋6。

利益：標準アクションで、移動速度が減少している相手（例えば《蠍の型》によって）に、1回の素手攻撃を行う。もし攻撃が命中したなら、通常通りにダメージを与えた上、対象は頑健セーヴに成功しない限りよろめき状態になる。セーヴDCは10＋キャラクター・レベルの1/2＋【判断力】修正値である。すでによろめき状態になっている相手には、この特技は影響を与えない。

《渾身の一打》（戦闘） Vital Strike

君は通常より著しく大きなダメージを与える一撃を放つことができる。

前提条件：基本攻撃ボーナス＋6。

利益：君が攻撃アクションを行う際、最も高い基本攻撃ボーナスを用いて1回の攻撃を行う。この攻撃による武器のダメージ・ダイスを2回振り、その結果を【筋力】修正値によるダメージや（フレイミングなどの）武器の能力、急所攻撃などの）狙いの正確さに基づくダメージやその他のダメージボーナスに加算する。この武器による追加ダメージ・ダイスはクリティカル・ヒットによって倍加せず、単に合計値に加算するだけである。

訳注：攻撃アクションとは標準アクションの一種であり、この特技は全

力攻撃と組み合わせることはできない。また、2 倍されるのは武器によるダメージ・ダイスのみであり、強化ボーナスなど、特技中には明記されていないその他のダメージへのボーナスであっても倍加されない（他のダメージへのボーナスは通常通り倍加される）。

《渾身の一打強化》（戦闘） Improved Vital Strike

君は多大なダメージを与える一撃を放つことができる。

前提条件：《渾身の一打》、基本攻撃ボーナス＋ 11。

利益：君が攻撃アクションを行う際、最も高い基本攻撃ボーナスを用いて 1 回の攻撃を行う。この攻撃による武器のダメージ・ダイスを 3 回振り、その結果を【筋力】修正値によるダメージや（フレイミング などの）武器の能力、（急所攻撃などの）狙いの正確さに基づくダメージやその他のダメージボーナスに加算する。この武器による追加ダメージ・ダイスはクリティカル・ヒットによって倍加せず、単に合計値に加算するだけである。（他のダメージへのボーナスは通常通り倍加される）。

訳注：攻撃アクションとは標準アクションの一種であり、この特技は全力攻撃と組み合わせることはできない。また、3 倍されるのは武器によるダメージ・ダイスのみであり、強化ボーナスなど、特技中には明記されていないその他のダメージへのボーナスであっても倍加されない。

《蠍の型》（戦闘） Scorpion Style

君は相手の移動を大幅に阻害する素手打撃を行うことができる。

前提条件：《素手打撃強化》。

利益：この特技を使うためには君は標準アクションで 1 回の素手攻撃を行う。攻撃が当たったなら、通常通りダメージを与え、さらに対象の基本地上移動速度は君の【判断力】修正値ラウンドの間 5 フィートに下がる。対象は DC10 ＋キャラクター・レベルの 1/2 ＋【判断力】修正値の頑健セーヴに成功すれば、この効果を受けない。

《持久力》 Endurance

例え過酷な環境と長時間にわたる仕事であっても、君を疲労させることはそうそうない。

利益：君は以下の判定に＋ 4 のボーナスを得る：非致傷ダメージに抵抗する際の〈水泳〉判定、疾走を続けるための【耐久力】判定、強行軍による非致傷ダメージを受けないための【耐久力】判定、息を止める際の【耐久力】判定、飢えや渇きによる非致傷ダメージを受けないための【耐久力】判定、熱気や冷気環境から非致傷ダメージを受けないための頑健セーヴ、および、窒息によるダメージに抵抗するための頑健セーヴ。

また、軽装鎧や中装鎧を着て眠っても疲労状態にならない。

通常：中装以上の鎧を着て眠ったキャラクターは、翌日疲労状態になる。

《疾走》 Run

君は軽快な足を持っている。

利益：君が疾走する時、軽装鎧か中装鎧を着ている時か、鎧を着ていない時、もしくは運んでいる重量が中荷重以下の時には、移動速度の 5 倍で移動できる。また重装鎧を着ているか、重荷重の時には、移動速度の 4 倍で移動できる。助走を付けてから跳躍を行う時（〈軽業〉を参照）、〈軽業〉判定に＋ 4 のボーナスを得る。また、疾走している時にも AC への【敏捷力】ボーナスを失わない。

通常：君が疾走する時、軽装鎧か中装鎧を着ている時か、鎧を着ていない時、もしくは運んでいる重量が中荷重以下の時には、移動速度の 4 倍で移動できる。また重装鎧を着ているか、重荷重の時には、移動速度の 3 倍で移動できる。疾走している時には AC への【敏捷力】ボーナスを失う。

《忍びの技》 Stealthy

君は縄抜けと注意を引かずに行動することが得意である。

利益：すべての〈脱出術〉及び〈隠密〉判定に＋ 2 のボーナスを得る。もしどちらかの技能ランクが 10 以上ならば、その技能へのボーナスは＋ 4 になる。

《慈悲追加》 Extra Mercy

君の癒しの手は慈悲による追加効果を得る。

前提条件：癒しの手、慈悲の能力。

利益：君が使用できる慈悲を 1 つ選ぶ。君が癒しの手を使ってクリーチャー 1 体を治癒した時、対象は選択した慈悲の効果を追加で受ける。

特記事項：この特技は複数回取得できるが、効果は累積しない。この特技を取るたびに、新しい慈悲を選択すること。

《呪芸時間追加》 Extra Performance

君はバードの呪芸の能力を通常より多く使える。

前提条件：バードの呪芸の能力。

利益：君は 1 日に 6 ラウンド追加でバードの呪芸を使用できる。

特記事項：この特技は複数回取得できる。効果は累積する。

《出血化クリティカル》（戦闘、クリティカル） Bleeding Critical

君のクリティカル・ヒットによって相手はおびただしい量の血を流し始める。

前提条件：《クリティカル熟練》、基本攻撃ボーナス＋ 11。

利益：斬撃、あるいは刺突武器によってクリティカル・ヒットを放った時、クリティカルの対象は通常のクリティカル・ダメージを受けるのみならず、2d6 ポイントの出血ダメージ（“状態”を参照）を毎ラウンド自分のターンに受ける。出血は DC15 の〈治療〉技能判定か、なんらかの魔法による治癒によって止まる。この特技による効果は累積する。

特記事項：《クリティカル体得》を持っていない限り、1 回のクリティカル・ヒットに対して適用できるクリティカル特技は 1 つだけである。

《呪文威力強化》（呪文修正） Empower Spell

君は呪文の威力を増強し、より多くのダメージを与えられるようにできる。

利益：威力強化された呪文の変数となっている効果はすべて 1/2 だけ増加する。

セーヴィング・スローと対抗判定、そしてランダムな変数を持たない呪文は影響されない。威力強化された呪文は、本来のレベルより 2 レベル高い呪文スロットを使用する。

《呪文威力最大化》（呪文修正） Maximize Spell

君の呪文は起こりうる最大の効果を発揮する。

利益：威力最大化された呪文の変数となっている効果は最大化される。セーヴィング・スローの DC や、対抗ロール、ランダムな変数を持たない呪文には効果がない。威力最大化された呪文は、本来のレベルより 3 レベル高い呪文スロットを使用する。

威力強化され、威力最大化された呪文は、その利益を別々に得る。すなわち、最大化された結果に、通常通りダイスを振って決めた結果の半分を足し合わせる。

《呪文音声省略》（呪文修正） Silent Spell

君は呪文を音を立てずに発動させることができる。

利益：音声省略された呪文は、音声要素無しで発動できる。もともと音声要素のない呪文には影響はない。音声省略された呪文は、本来のレベルより 1 レベル高い呪文スロットを使用する。

特記事項：バード呪文をこの呪文修正特技で強化することはできない。

《呪文距離延長》（呪文修正） Enlarge Spell

君は呪文の射程を延長できる。

利益：君は距離が近距離、中距離、遠距離である呪文の距離を 2 倍にすることができる。近距離の呪文は 50 フィート＋ 5 フィート／レベルとなり、中距離の呪文は 200 フィート＋ 20 フィート／レベル、そして長距離の呪文は 800 フィート＋ 80 フィート／レベルとなる。距離延長された呪文は、本来のレベルより 1 レベル高い呪文スロットを使用する。

呪文の距離が具体的な長さとして示されていない呪文、あるいは示されているとしても近距離、中距離、長距離のいずれでもない呪文は距離延長できない。

《呪文効果範囲拡大》（呪文修正） Widen Spell

君は呪文がより広い範囲をカバーするように発動することができる。

利益：君は効果範囲が爆発、放射、直線状、拡散である呪文の範囲を拡大できる。その呪文の効果範囲の大きさを示す数値は 2 倍に増える。効果範囲拡大された呪文は、本来のレベルより 3 レベル高い呪文スロットを使用する。

呪文の効果範囲が上記の 4 種類以外で示されている呪文は、この特技で効果範囲が拡大することはない。

《呪文高速化》（呪文修正） Quicken Spell

君はほんの一瞬で呪文を発動できる。

利益：高速化された呪文の発動は即行アクションである。高速化された呪文を発動したラウンドに、さらに他のアクション（呪文の発動を含む）を行うことができる。発動時間が 1 全ラウンド・アクションを超える呪文は高速化できない。

高速化された呪文は、本来のレベルより 4 レベル高い呪文スロットを使用する。

特記事項：対象とする呪文の発動時間が 1 全ラウンド・アクションまでであれば、君はこの特技をソーサラーやバードなどの準備無しに発動する呪文や、クレリックやドルイドなどの任意発動に、発動時間を全ラウンド・アクションにすることなく適用できる。

《呪文持続時間延長》（呪文修正） Extend Spell

君は呪文を 2 倍長く保たせることができる。

利益：持続時間延長された呪文は通常より 2 倍長く持続する。持続時間が " 精神集中 "、" 瞬間 "、" 永続 " の呪文はこの特技の作用を受けない。持続時間延長された呪文は、本来のレベルより 1 レベル高い呪文スロットを使用する。

《呪文熟練》 Spell Focus

魔法系統を 1 つ選択する。君が発動したその系統の呪文に抵抗することは、より難しくなる。

利益：選択した魔法系統の呪文を発動する場合、それに対して行われるすべてのセーヴィング・スローの DC は＋ 1 される。

特記事項：この特技は複数回取得できるが、効果は累積しない。1 回取得するたびに、1 つの新しい魔法系統に適用される。

《呪文相殺強化》 Improved Counterspell

君は他者の呪文を似たような呪文で相殺する術を持っている。

利益：呪文相殺を行う際、君は相殺しようとする呪文よりも 1 レベル以上高い、同じ系統の呪文でその呪文を相殺できる。

通常：この特技を持たない場合、君は相殺しようとする呪文と同じ呪文か、その呪文を相殺できると指定された呪文でしか相殺できない。

《呪文体得》 Spell Mastery

君はいくつかの呪文を完全に修得しており、呪文書無しでそれらを準備できる。

前提条件：ウィザード・レベル 1。

利益：この特技を取得する度に、君の【知力】修正値に等しい数の自分が修得している呪文を選ぶ。以降、それらの呪文は呪文書無しで準備できる。

通常：この特技無しでは、リード・マジック 以外の呪文は呪文書から準備しなければならない。

《呪文潰し》（戦闘） Spellbreaker

君は間合いの中にいる呪文使いが防御的発動に失敗した時、機会攻撃を行うことができる。

前提条件：《発動妨害》、ファイター・レベル 10。

利益：君の機会攻撃の範囲内にいる敵が呪文の防御的発動に失敗した時、対象は君から機会攻撃を受ける。

通常：防御的発動に失敗しても機会攻撃は受けない。

《呪文動作省略》（呪文修正） Still Spell

君は動作無しで呪文を発動できる。

利益：動作省略された呪文は動作要素無しで発動させることができる。動作省略された呪文は、本来のレベルより 1 レベル高い呪文スロットを使用する。

《呪文レベル上昇》（呪文修正） Heighten Spell

君は呪文をより高いレベルの呪文であるかのように発動できる。

利益：レベル上昇済みの呪文は通常よりも高い呪文となる（最高 9 レベル）。他の呪文修正特技と異なり、《呪文レベル上昇》は修正した呪文の有効レベルを実際に上昇させる。（セーヴィング・スローの DC や、レッサー・グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ を打ち破る能力のような）呪文レベルに依存するすべての効果は、上昇後のレベルに従って計算される。レベル上昇された呪文は、その有効レベルの呪文と同じだけ、準備し発動するのが難しい。つまり、その有効レベルのスロットを使用する。

《上級足払い》（戦闘） Greater Trip

君は転ばせた相手に追撃を行うことができる。

前提条件：《攻防一体》、《足払い強化》、基本攻撃ボーナス＋ 6、【知】13

利益：足払いを行う際の判定に＋ 2 のボーナスを得る。このボーナスは《足払い強化》によるボーナスと累積する。また、君が足払いに成功して相手が伏せ状態になった時、相手は機会攻撃を誘発する。

通常：足払いされても機会攻撃を誘発しない。

《上級貫通打撃》（戦闘） Greater Penetrating Strike

君の攻撃はほとんどの敵の防御を貫通する。

前提条件：《貫通打撃》、《武器熟練》、ファイター・レベル 16。

利益：《武器熟練》で指定した武器による攻撃は、ダメージ減少を 10 ポイントまで無視する。もしダメージ減少がタイプを持たない（ダメージ減少 10 ／―など）場合、5 ポイントまでしか無視できない。

《上級組みつき》（戦闘） Greater Grapple

組みつきの維持は、君にとっては第二の天性となっている。

前提条件：《組みつき強化》、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス＋6、【敏】13。

利益：組みつきを行う際の判定に＋2のボーナスを得る。このボーナスは《組みつき強化》によるボーナスと累積する。また、君がクリーチャーに組みついた場合、組みつきの維持は移動アクションで行える。この特技によって、君は相手を動かしたり、ダメージを与えたり、押さえ込むための組みつき判定を1ラウンドに2回行えるが、2回行わなくても構わない。組みつきを維持するためには、2回の判定のうちどちらか一方に成功すればよい。

通常：組みつきを維持するのには標準アクションが必要である。

《上級蹴散らし》（戦闘） Greater Overrun

敵は君の危険な移動を避けるために飛び退かなければならない。

前提条件：《蹴散らし強化》、《強打》、基本攻撃ボーナス＋6、【筋】13。

利益：蹴散らしを行う際の判定に＋2のボーナスを得る。このボーナスは《蹴散らし強化》によるボーナスと累積する。また、君がクリーチャーを蹴散らして伏せ状態にさせた時、機会攻撃を誘発させる。

通常：蹴散らしによって伏せ状態になっても機会攻撃は誘発しない。

《上級呪文熟練》 Greater Spell Focus

《呪文熟練》を持っている魔法系統を1つ選択する。君が発動したその系統の呪文は、抵抗することが非常に難しい。

前提条件：《呪文熟練》。

利益：選択した魔法系統の呪文を発動する場合、それに対して行われるすべてのセーヴィング・スローのDCは＋1される。このボーナスは《呪文熟練》によるボーナスと累積する。

特記事項：この特技は複数回取得できるが、効果は累積しない。1回取得するたびに、すでに呪文熟練を取得している魔法系統1つに新たに適用される。

《上級盾熟練》（戦闘） Greater Shield Focus

君は盾によって攻撃を防ぐことに熟練している。

前提条件：《盾熟練》、《盾習熟》、基本攻撃ボーナス＋1、ファイター・レベル8。

利益：使用している盾によるACへのボーナスが1上昇する。このボーナスは《盾熟練》によるボーナスと累積する。

《上級渾身の一打》（戦闘） Greater Vital Strike

君はとてつもないダメージを与える一撃を放つことができる。

前提条件：《渾身の一打強化》、《渾身の一打》、基本攻撃ボーナス＋16。

利益：君が攻撃アクションを行う際、最も高い基本攻撃ボーナスを用いて1回の攻撃を行う。この攻撃による武器のダメージ・ダイスを4回振り、その結果を【筋力】修正値によるダメージや（&italilc などの）武器の能力、（急所攻撃などの）狙いの正確さに基づくダメージやその他のダメージボーナスに加算する。この武器による追加ダメージ・ダイスはクリティカル・ヒットによって倍加せず、単に合計値に加算するだけである。他のダメージへのボーナスは通常通り倍加される）。

訳注：攻撃アクションとは標準アクションの一種であり、この特技は全力攻撃と組み合わせることはできない。また、4倍されるのは武器によるダメージ・ダイスのみであり、強化ボーナスなど、特技中には明記されていないその他のダメージへのボーナスであっても倍加されない（ソース：Paizo掲示板ジェイソン・ブルマンの発言より）。

《上級使い魔》 Improved Familiar

この特技は君がより強力な使い魔を手に入れることを可能とするが、それができるのは君が新しい使い魔を獲得できる時だけである。

前提条件：新しい使い魔を得る能力、適切な属性とレベル（以下を参照）。

利益：使い魔を選ぶ時、下のリストに列記されたクリーチャーも選択肢の1つとなる。君はそれぞれの属性軸（秩序から混沌、善から悪）において1段階ずつまでなら属性のずれた使い魔を選択できる。

使い魔	属性	秘術呪文術者レベル
セレスチャル・ホーク[1]	NG	3レベル
ダイア・ラット	N	3レベル
フィーンディッシュ・ヴァイパー[2]	NE	3レベル
小型エレメンタル（どの元素でも）	N	5レベル
スタージ	N	5レベル
ホムンクルス[3]	どれでも	7レベル
インプ	LE	7レベル
メフィット（どのタイプでも）	N	7レベル
スゥードゥードラゴン	NG	7レベル
クアジット	CE	7レベル

[1] あるいは標準的な使い魔のリストに登場する動物のセレスチャル版。
[2] あるいは標準的な使い魔のリストに登場する動物のフィーンディッシュ版。
[3] 主は最初にホムンクルスを作らなければならない。

上級使い魔は以下の2つの点を除いては、通常の使い魔のルールに従う。1つ目は、もしクリーチャーの種別が動物でない場合、そのクリーチャーの種別は変化しないということ。2つ目は、そのクリーチャーと同じ種類の生き物と会話するという能力は得ないということ（もっとも、多くは最初からコミュニケーション能力を持ってはいるが）。

《上級突き飛ばし》（戦闘） Greater Bull Rush

君に突き飛ばされた敵はバランスを崩す。

前提条件：《突き飛ばし強化》、《強打》、基本攻撃ボーナス＋6、【筋】13。

利益：突き飛ばしを行う際の判定に＋2のボーナスを得る。このボーナスは《突き飛ばし強化》によるボーナスと累積する。また、君が突き飛ばしに成功した時、相手の移動は君の味方からの（君は含まない）機会攻撃を誘発する。

通常：突き飛ばしによる移動には機会攻撃は発生しない。

《上級抵抗破り》 Greater Spell Penetration

君の呪文は容易に呪文抵抗を貫通する。

前提条件：《抵抗破り》。

利益：クリーチャーのSRを打ち破るための術者レベル判定（1d20＋術者レベル）に＋2のボーナスを得る。このボーナスは《抵抗破り》によるボーナスと累積する。

《上級二刀流》（戦闘） Greater Two-Weapon Fighting

君は2つの武器で同時に戦うことに信じられないような技量を持つ。

前提条件：【敏】19、《二刀流強化》、《二刀流》、基本攻撃ボーナス＋11。

利益：君は利き手でない手に持った武器で－10のペナルティを受けて3回目の攻撃を行える。

《上級フェイント》（戦闘） Greater Feint

君は敵が攻撃に過剰反応するようにし向けることができる。

前提条件：《攻防一体》、《フェイント強化》、基本攻撃ボーナス＋6、【知】13。

利益：君がフェイントによって相手のACへの【敏捷力】ボーナスを失わせた時、相手は次の君の攻撃に対してボーナスを失うだけでなく、次の

君のラウンドの開始までボーナスを失ったままである。

通常：フェイントによって AC への【敏捷力】ボーナスを失うのは次の攻撃に対してのみである。

《上級武器落とし》（戦闘） Greater Disarm

君は敵の武器を遠くに吹き飛ばすことができる。

前提条件：《攻防一体》、《武器落とし強化》、基本攻撃ボーナス＋6、【知】13。

利益：武器落としを行う際の判定に＋2のボーナスを得る。このボーナスは《武器落とし強化》によるボーナスと累積する。また、君が武器落としに成功した時、武器はその所持者から15フィート離れたランダムな位置に落ちる。

通常：武器落としによって落ちた武器は所持者の足下に落ちる。

《上級武器開眼》（戦闘） Greater Weapon Specialization

すでに《武器開眼》の対象として選択した1種類の武器を選ぶ（素手打撃や、組みつきも含む）。その武器による君の攻撃はより破壊力を持つ。

前提条件：選択した武器への習熟、選択した武器への《上級武器熟練》、選択した武器への《武器熟練》、選択した武器への《武器開眼》、ファイター・レベル12。

利益：選んだ武器を使って行うすべてのダメージ・ロールに＋2のボーナスを加える。このボーナスは《武器開眼》によるボーナスを含む、他のボーナスと累積する。

特記事項：この特技は複数回取得できるが、効果は累積しない。この特技を取るたびに、その効果は新しい種類の武器に適用される。

《上級武器熟練》（戦闘） Greater Weapon Focus

すでに《武器熟練》の対象として選択した1種類の武器を選ぶ（素手打撃や、組みつきも含む）。君はその武器の扱いにおいて達人と呼ぶにふさわしい。

前提条件：選択した武器への習熟、選択した武器への《武器熟練》、基本攻撃ボーナス＋1、ファイター・レベル8。

利益：選んだ武器を使って行うすべての攻撃ロールに＋1を加える。このボーナスは、《武器熟練》によるボーナスを含む他のボーナスと累積する。

特記事項：この特技は複数回取得できるが、効果は累積しない。この特技を取るたびに、その効果は新しい種類の武器に適用される。

《上級武器破壊》（戦闘） Greater Sunder

君の破壊的な攻撃は武器や鎧を切り裂いてその持ち主にも到達し、一撃でアイテムと所持者双方にダメージを与える。

前提条件：《武器破壊強化》、《強打》、基本攻撃ボーナス＋6、【筋】13。

利益：武器破壊を行う際の判定に＋2のボーナスを得る。このボーナスは《武器破壊強化》によるボーナスと累積する。また、君がクリーチャーを蹴散らして伏せ状態にさせた時、機会攻撃を誘発させる。君が武器破壊によって武器、盾、あるいは鎧を破壊した時、超過したダメージはそのアイテムの所持者に与えられる。アイテムを1hp残した状態にすると決めた場合には、ダメージの転送は起きない。

《招来クリーチャー強化》 Augment Summoning

君が召喚したクリーチャーはより力強く、頑丈だ。

前提条件：《呪文熟練：召喚術》。

利益：君がなんらかのサモン呪文で召喚したクリーチャーは、その呪文の持続時間の間、【筋力】と【耐久力】に＋4の強化ボーナスを得る。

《自力生存》 Self-Sufficient

君は自然の中でどうやっていくかと、傷を適切に処置する方法を知っている。

利益：すべての〈治療〉及び〈生存〉判定に＋2のボーナスを得る。もしどちらかの技能ランクが10以上ならば、その技能へのボーナスは＋4になる。

《神速の反応》 Lightning Reflexes

君は通常の人に比べて鋭い反射神経を持っている。

利益：すべての反応セーヴィング・スローに＋2のボーナスを得る。

《神速の反応強化》 Improved Lightning Reflexes

君は身の回りにある様々な危険を回避するコツをつかんでいる。

前提条件：《神速の反応》。

利益：1日1回、反応セーヴィング・スローを振り直すことができる。この能力は、ロールの結果が明らかになる前に使用を宣言する必要があり、たとえ結果が悪くなっても2回目のロールを使わなければならない。

《スタッフ作成》（アイテム作成） Craft Staff

君は魔法の杖を作ることができる。

前提条件：術者レベル11。

利益：君は前提条件を満たす魔法のスタッフを作ることができる。スタッフを作るには、基本価格1,000gpにつき1日かかる。必要な材料費は基本価格の半分である。新しく作られたスタッフには、チャージが10回分ある。詳しくは“魔法のアイテム”の章にある魔法のアイテムの作成の項を参照のこと。

《素手打撃強化》（戦闘） Improved Unarmed Strike

君は素手打撃で戦うことに長けている。

利益：君は素手の時でも武装しているものと見なされる。すなわち、君が武装した敵を素手で攻撃する時、その敵は機会攻撃を行うことができない。君は選択することで素手打撃により致傷ダメージか非致傷ダメージ、どちらか好きなほうを与えることができる。

通常：この特技を持っていない場合、君は素手打撃の際には武装していないものと見なされ、また非致傷ダメージしか与えることができない。

《素早い移動》 Nimble Moves

君は単一の障害物であれば容易に横切ることができる。

前提条件：【敏】13。

利益：移動の際、1ラウンドに5フィートまでの移動困難な地形を通常の地形であるかのように扱う。この特技によって、君は移動困難なマスに向かって5フィート・ステップができる。

《精密射撃》（戦闘） Precise Shot

君は近接戦闘してる目標に向けて遠距離攻撃を放つことが得意だ。

前提条件：《近距離射撃》。

利益：近接戦闘に参加している敵に対して、通常受ける－4のペナルティを受けずに、遠隔武器を射撃したり投擲したりできる。

《精密射撃強化》（戦闘） Improved Precise Shot

君の射撃は完全視認困難と完全遮蔽以外のすべてを無視する。

前提条件：【敏】19、《近距離射撃》、《精密射撃》、基本攻撃ボーナス＋11。

利益：君の遠隔攻撃は完全遮蔽未満の遮蔽によってもたらされる目標の AC ボーナス、および完全視認困難未満の視認困難による失敗確率の影響を受けない。完全遮蔽、完全視認困難による効果は君の遠隔攻撃に対して通常通り適用される。

通常：“ 戦闘 ” の章にある遮蔽と視認困難の通常のルールを参照。

《説得力》 Persuasive

君は相手の考えをぐらつかせたり、うまく脅して考えを変えさたりするのが得意だ。

利益：すべての〈交渉〉及び〈威圧〉判定に＋ 2 のボーナスを得る。もしどちらかの技能ランクが 10 以上ならば、その技能へのボーナスは＋ 4 になる。

《選択的エネルギー放出》 Selective Channeling

君はエネルギー放出の効果を受ける対象を選ぶことができる。

前提条件：【魅】13、エネルギー放出の能力。

利益：君がエネルギー放出を行う時、君の【魅力】修正値人までを効果から外すことができる。

通常：30 フィート以内の全員が効果を受ける。選ぶことができるのは、自分が対象となるからならないかだけである。

《戦闘発動》 Combat Casting

君は集中を乱されている時や、攻撃を受けそうな時に呪文を発動することに熟達している。

利益：君は防御的発動時、および組みつき状態で呪文や擬似呪文能力を発動するための精神集中判定に＋ 4 のボーナスを得る。

《速射》（戦闘） Rapid Shot

君は追加の射撃攻撃ができる。

前提条件：【敏】13、《近距離射撃》。

利益：遠隔武器で全力攻撃をする際、1 回の追加攻撃を得ることができる。ただし、その場合すべての攻撃は－ 2 のペナルティを受ける。

《その他の魔法のアイテム作成》（アイテム作成） Craft Wondrous Item

君はその他の魔法のアイテムを作ることができる。

前提条件：術者レベル 3。

利益：君は様々なその他の魔法のアイテムを作ることができる。その他の魔法のアイテムを作るには、基本価格 1,000gp につき 1 日かかる。必要な材料費は基本価格の半分である。詳しくは “ 魔法のアイテム ” の章にある魔法のアイテムの作成の項を参照のこと。

君は自分で作ることができるその他の魔法のアイテムを修理することもできる。修理には、それを 0 から作る場合の半分の材料費と半分の時間がかかる。

《大旋風》（戦闘） Whirlwind Attack

君は間合い内の全ての敵を同時に攻撃できる。

前提条件：【敏】13、【知】13、《攻防一体》、《回避》、《強行突破》、《一撃離脱》、基本攻撃ボーナス＋ 4。

利益：全力攻撃アクションを行う際に、自分の通常の攻撃をあきらめ、その代わりに一番高い基本攻撃ボーナスを用いて間合いの中にいるすべての敵に対して 1 回ずつ近接攻撃を行うことができる。それぞれの敵に対して、別々の攻撃ロールを行うこと。

《大旋風》を行う場合、他の特技や呪文、能力によって得られた追加攻撃を行うことはできない。

《代用武器の巧み》（戦闘） Catch Off-Guard

敵は君が正統なものでない、間に合わせの武器を自在に操ることに驚かされる。

利益：君は近接代用武器を扱う際にペナルティを受けない。武装していない敵は君の代用武器による攻撃に対して立ちすくみ状態になる。

通常：代用武器を扱う際には攻撃ロールに－ 4 のペナルティを受ける。

《代用武器体得》（戦闘） Improvised Weapon Mastery

椅子の脚や小麦小袋、それ以外のどのようなものであっても、君の手にあればそれは恐るべき武器へと変わる。

前提条件：《代用武器の巧み》あるいは《万能投擲術》、基本攻撃ボーナス＋ 8。

利益：君は代用武器を使うことによるいかなるペナルティも被らない。さらに、君の手にある代用武器は以下のように強化される。まず、代用武器のダメージ・ダイスを 1 段階（例えば、1d4 から 1d6 へ）増加させる。ただし最高は 1d8（両手持ちの場合 2d6）である。さらに、代用武器は 19 ～ 20 のクリティカル可能域と、× 2 のクリティカル倍率を持つ。

《盾攻撃強化》（戦闘） Improved Shield Bash

君は盾を攻撃と防御に同時に使える。

前提条件：《盾習熟》。

利益：君が盾攻撃を行う際にも、AC に盾ボーナスは適用される。

通常：この特技を持っていない場合、盾攻撃を行ったキャラクターはその盾による AC への盾ボーナスを、次の自分のターンまで失う（“ 装備 ” の章を参照）。

《盾攻撃の達人》（戦闘） Shield Master

君の盾への熟練は、盾が君の動きを阻害することなく戦えるようにする。

前提条件：《盾攻撃強化》、《盾習熟》、《盾のぶちかまし》、《二刀流》、基本攻撃ボーナス＋ 11。

利益：君は別の武器を持っている時に生じる盾攻撃の攻撃ロールへのペナルティを受けない。また、盾の強化ボーナスを武器の強化ボーナスのように盾攻撃の攻撃ロールとダメージ・ロールに加える。

《盾習熟》（戦闘） Shield Proficiency

君は盾を適切に扱う方法を知っている。

利益：タワー・シールド以外の盾を使う場合、盾の防具による判定ペナルティは【筋力】と【敏捷力】を基準とする技能判定にしかつかない。

通常：習熟していない盾を使う場合、君は盾の防具による判定ペナルティを攻撃ロールと、移動に関するすべての技能判定（〈騎乗〉を含む）に被る。

特記事項：バーバリアン、バード、クレリック、ドルイド、ファイター、パラディン、レンジャーは《盾習熟》をボーナス特技として持っているため、改めて選択する必要はない。

《盾熟練》（戦闘） Shield Focus

君は盾で攻撃をはじくことに熟練している。

前提条件：《盾習熟》、基本攻撃ボーナス＋ 1。

利益：使用している盾による AC へのボーナスが 1 上昇する。

《盾のぶちかまし》（戦闘） Shield Slam

適切な位置で使えば、君の盾による一撃で敵は吹き飛ばされる。

前提条件：《盾攻撃強化》、《盾習熟》、《二刀流》、基本攻撃ボーナス＋ 6。

利益：君の盾攻撃を受けた敵は、同時に君の攻撃ロールの結果を戦技判定の結果と見なした突き飛ばしを受ける（“ 戦闘 ” の章を参照）。この突き飛ばしは機会攻撃を誘発しない。壁などの障害物で後ろに下がれない敵は、動ける限り後ろに動いた後で、伏せ状態になる。移動アクションや 5 フィートステップが残っているなら、敵と一緒に動くことを選択しても構わない。

《束ね射ち》（戦闘） Manyshot

君は目標 1 体に対して同時に複数の矢を射ることができる。

前提条件：【敏】17、《近距離射撃》、《速射》、基本攻撃ボーナス＋ 6。

利益：弓で全力攻撃を行う際、君の最初の攻撃は同時に 2 本の矢を放つ。もし攻撃が当たったなら、両方の矢が当たったことになる（訳注：攻撃ロールは一回）。狙いの正確さに基づくダメージ（急所攻撃など）とクリティカル・ヒットによるダメージは 1 本にしか適用されない。コンポジット・ボウでの【筋力】ボーナスやレンジャーの得意な敵のボーナスなどは両方の矢に適用される。ダメージ減少やエネルギーへの抵抗などはそれぞれの矢に適用される。

《タワー・シールド習熟》（戦闘） Tower Shield Proficiency

君はタワー・シールドを適切に使うトレーニングを受けた。

前提条件：《盾習熟》。

利益：タワー・シールドを使う場合、盾の防具による判定ペナルティは【筋力】と【敏捷力】を基準とする技能判定にしかつかない。

通常：習熟していない盾を使う場合、君は盾の防具による判定ペナルティを攻撃ロールと、移動に関するすべての技能判定（〈騎乗〉を含む）に被る。

特記事項：ファイターは《タワー・シールド習熟》をボーナス特技として持っているため、改めて選択する必要はない。

《単純武器習熟》 Simple Weapon Proficiency

君は基本的な武器を扱う訓練を受けている。

利益：君は単純武器での攻撃ロールを通常通り行うことができる。

通常：習熟していない武器を使う場合、攻撃ロールに－ 4 のペナルティを受ける。

特記事項：ドルイド、モンク、ウィザードを除くすべてのキャラクターは自動的にすべての単純武器に習熟しているため、この特技を取る必要はない。

《致命的な狙い》（戦闘） Deadly Aim

対象の弱点を的確に狙うことによって、相手に致命的な一撃を見舞うことができる。ただし、攻撃の成功率は下がってしまう。

前提条件：【敏】13、基本攻撃ボーナス＋ 1。

利益：攻撃ロールに－ 1 のペナルティを受けることによって、すべての遠距離攻撃によるダメージに＋ 2 のボーナスを得ることができる。基本攻撃ボーナスが＋ 4 に達した時点及び以降＋ 4 されるごとに、ペナルティは－ 1 され、ダメージ・ボーナスは＋ 2 される。君はこの特技の使用を攻撃ロールの直前に宣言し、効果は次の君のターンまで継続する。ダメージへのボーナスは遠隔接触攻撃には加算されず、また hp 以外へのダメージにも影響はない。

《聴覚喪失化クリティカル》（戦闘、クリティカル） Deafening Critical

君のクリティカル・ヒットは敵の聴覚を奪う。

前提条件：《クリティカル熟練》、基本攻撃ボーナス＋ 13。

利益：君がクリティカル・ヒットを放った時、相手は恒久的に聴覚喪失状態になる。ただし頑健セーヴに成功した場合、聴覚喪失状態は 1 ラウンドしか継続しない。セーヴ DC は 10 ＋君の基本攻撃ボーナスである。この特技は音が聞こえないクリーチャーには効果がない。聴覚喪失状態はヒール 、リジェネレーション 、リムーヴ・デフネス 等々の呪文や効果によって癒すことができる。

特記事項：《クリティカル体得》を持っていない限り、1 回のクリティカル・ヒットに対して適用できるクリティカル特技は 1 つだけである。

《追加 hp》 Toughness

君は肉体的にタフである。

利益：hp が＋ 3 される。3 ヒット・ダイスを越える 1 ヒット・ダイスごとに、1 ポイント hp が増加する。また、君のヒット・ダイスが 3 以上なら、（レベルが上がるなどして）ヒット・ダイスを得る毎に hp が＋ 1 される。

《追尾》（戦闘） Step Up

敵が君から離れようとした時、とっさに近づくことができる。

前提条件：基本攻撃ボーナス＋ 1。

利益：隣接する敵が 5 フィート・ステップで君から離れようとした時、君も割り込みアクションとして 5 フィート・ステップを行い、この特技の効果を発動させた敵に隣接することができる（隣接しないようには移動できない）。この 5 フィート・ステップを行ったのなら、次の君のターンで君は 5 フィート・ステップを取れない。もし次のターンに移動を行ったなら、全移動距離が 5 フィート減少する。

《突き落とし》（戦闘） Unseat

君は敵を落馬させることを得意とする。

前提条件：【筋】13、〈騎乗〉1 ランク、《騎乗戦闘》、《強打》、《突き飛ばし強化》、基本攻撃ボーナス＋ 1。

利益：ランスを持ち騎乗した状態で目標に突撃をを行う際に、あなたは通常通り攻撃を行う。もしその攻撃が命中したなら、それは通常通りダメージを与えるだけでなく、君は即座にアクションを消費することなく突き飛ばしを試みることができる。突き飛ばしが成功した場合、相手は馬から落ち、君と反対側で馬に隣接したマスで伏せ状態になる。

《突き飛ばし強化》（戦闘） Improved Bull Rush

君は敵をあちこちへ押しやることに長けている。

前提条件：【筋 13】、《強打》、基本攻撃ボーナス＋ 1。

利益：君は突き飛ばしの戦技を試みる時、機会攻撃を受けない。さらに、突き飛ばすための判定に＋ 2 のボーナスを得る。また、突き飛ばしに抵抗するための CMD にも＋ 2 のボーナスを得る。

通常：突き飛ばしを試みる際には機会攻撃を受ける。

《抵抗破り》 Spell Penetration

君の呪文は通常より簡単に呪文抵抗を打ち破ることができる。

利益：クリーチャーの SR を打ち破るための術者レベル判定（1d20 ＋術者レベル）に＋ 2 のボーナスを得る。

《手ひどい一打》（戦闘） Deadly Stroke

良く狙った一撃でもって、君は多くの敵に素早く、痛みに満ちた終焉を迎えさせる。

前提条件：《威圧演舞》、《上級武器熟練》、《防御崩し》、《武器熟練》、選択した武器への習熟、基本攻撃ボーナス＋11。

利益：標準アクションで、君が《上級武器熟練》を持つ武器を用いて朦朧状態、あるいは立ちすくみ状態の敵に1回の攻撃を行う。命中した場合、通常の2倍のダメージを与え、さらに【耐久力】に対する1ポイントの出血状態を引き起こさせる（"状態"の章を参照）。クリティカルした場合、2倍したダメージを何倍かするのではなく、通常のクリティカルによるダメージにさらに通常ダメージを加える。クリティカルによって出血ダメージの量は変わらない。

《電光の如き脚》（戦闘） Lightning Stance

君の動き回る速度は敵が君を攻撃することをほとんど不可能にしてしまう。

前提条件：【敏】17、《回避》、《風の如き脚》、基本攻撃ボーナス＋11。

利益：もし君がターン中に2つのアクションを使って動いたり、撤退アクションを行った場合、君は1ラウンドの間50%の視認困難を得る。

訳注：この特技によって得られる視認困難は、移動を開始した瞬間から得られると考えられますが、定かではありません。

《統率力》 Leadership

君の大義の下には信奉者が集い、冒険に加わる仲間が増える。

前提条件：キャラクター・レベル7。

利益：この特技は1人の忠実な腹心と、何人かの従者を君のもとに引きつける。腹心は通常クラス・レベルをもったNPCであり、従者は低レベルのNPCである。何レベルの腹心と何人の従者が得られるかについては以下の表：「統率力」を参照。

統率力への修正値：いくつかの要素が君の統率力値に影響し、基本の値（キャラクター・レベル＋【魅力】修正値）を上下させる。君の（腹心や従者候補の人たちから見た）評判により、以下のように統率力値を修正する。

リーダーの評判	統率力修正値
大きな信望	＋2
公平で寛大	＋1
特殊なパワー	＋1
失敗	－1
高慢	－1
残酷	－2

以下の表には、腹心を得ようとする時の他の修正値がまとめられている。

リーダーが...	修正値
使い魔、特別な乗騎、動物の相棒を持っている	－2
属性の異なる腹心を募集している	－1
腹心の死の原因となった	－2*

* 累積する

従者は腹心とは異なった優先順位を持っているため、従者を引きつける場合には以下の修正値を用いる。

リーダーが...	修正値
拠点や基地、ギルドの建物などを所持している	＋2
あちこちと移動する	－1
他の従者たちの死の原因となった	－1

表：統率力

統率力値	腹心のレベル	レベルごとの従者の数 1	2	3	4	5	6
1以下	—	—	—	—	—	—	—
2	1	—	—	—	—	—	—
3	2	—	—	—	—	—	—
4	3	—	—	—	—	—	—
5	3	—	—	—	—	—	—
6	4	—	—	—	—	—	—
7	5	—	—	—	—	—	—
8	5	—	—	—	—	—	—
9	6	—	—	—	—	—	—
10	7	5	—	—	—	—	—
11	7	6	—	—	—	—	—
12	8	8	—	—	—	—	—
13	9	10	1	—	—	—	—
14	10	15	1	—	—	—	—
15	10	20	2	1	—	—	—
16	11	25	2	1	—	—	—
17	12	30	3	1	1	—	—
18	12	35	3	1	1	—	—
19	13	40	4	2	1	1	—
20	14	50	5	3	2	1	—
21	15	60	6	3	2	1	1
22	15	75	7	4	2	2	1
23	16	90	9	5	3	2	1
24	17	110	11	6	3	2	1
25以上	17	135	13	7	4	2	2

統率力値：君の基本統率力値は、キャラクター・レベル＋【魅力】修正値である。【魅力】が低いキャラクターを考慮して、表は非常に低い統率力値も記載しているが、《統率力》を取得するためには7レベル以上でなければならない。上記の通り、他の要素も統率力値に影響する。

腹心のレベル：このレベルまでの腹心を引きつけることができる。君の統率力値に関係なく、君は自分のレベルより2レベル以上低い腹心のみ採用することができる。腹心はそのレベルにおいて適切な装備を身につけている（"NPCの創造"の章を参照）。腹心はどのような種族でも、クラスでも構わない。腹心の属性は秩序－混沌方向と善－悪方向のどちらでも君の属性と反対であってはならない。また、属性の違う腹心を仲間にしようとする場合には統率力値に－1の修正を受ける。

腹心はパーティに与えられる経験値を計算する際、パーティ・メンバーとして数える必要はない。代わりに、腹心のレベルを君のレベルで割り、それに君が得た経験値をかけたものが腹心が得る経験値となる。

もし腹心が君より1レベル低いレベルに到達しそうになった場合は、腹心のレベルは上がらず、その経験値はそのレベルに到達する経験値より1ポイント低い経験値で止まる。

レベル毎の従者の数：君はそれぞれのレベルの従者を、示された人数まで率いることができる。従者は腹心と同じように扱うが、彼らはたいていより低いレベルのNPCである。普通5レベル以上離れているため、従者が戦闘において有効であることはほとんどない。

従者は経験値を得ず、従ってレベルが上がることもない。君のレベルが上がった時に表『統率力』を見て、従者が増えたかどうかを判定する。増えた従者のうちの何人かは、既にいる従者達よりレベルが高いかもしれない。しかし、腹心は経験値を得るので、腹心のレベルを表『統率力』から判定してはならない。

《動物の友》 Animal Affinity

君は動物や乗騎とうまくやっていく方法を心得ている。

利益：すべての〈動物使い〉及び〈騎乗〉判定に＋2のボーナスを得る。もしどちらかの技能ランクが10以上ならば、その技能へのボーナスは＋4になる。

《特殊武器習熟》（戦闘） Exotic Weapon Proficiency

スパイクト・チェインやウィップなど、特殊武器を 1 つ選択する。君はその特殊武器を戦いにおいてどのように使ったらよいのか理解しており、特殊武器が提供する特別な技や性質の恩恵を受けられる。

前提条件：基本攻撃ボーナス＋ 1。

利益：その武器での攻撃ロールを通常通り行うことができる。

通常：習熟していない武器を使うキャラクターは攻撃ロールに－ 4 のペナルティを被る。

特記事項：この特技は複数回取得できる。1 回取得するたび、1 種類の新しい特殊武器が使えるようになる。

《薙ぎ払い》（戦闘） Cleave

君は武器の一薙ぎで隣り合う 2 人の敵を攻撃できる。

前提条件：【筋】13、《強打》、基本攻撃ボーナス＋ 1。

利益：標準アクションで、君の最も高い基本攻撃ボーナスを用いて間合い内の敵を攻撃する。攻撃が当たった場合通常通りにダメージを与え、さらにその敵に隣接し、かつ間合い内にいるもう 1 人の敵に同じ基本攻撃ボーナスを用いて追加攻撃を行うことができる。この特技を用いての追加攻撃は、1 ラウンドに 1 回までしかできない。この特技を用いた場合、君は次の君のラウンドまで AC に－ 2 のペナルティを受ける。

《薙ぎ払い強化》（戦闘） Great Cleave

君は武器の一薙ぎで隣り合う複数の敵を攻撃できる。

前提条件：【筋】13、《薙ぎ払い》、《強打》、基本攻撃ボーナス＋ 4。

利益：標準アクションで、君の最も高い基本攻撃ボーナスを用いて間合い内の敵を攻撃する。攻撃が当たった場合通常通りにダメージを与え、さらにその敵に隣接し、かつ間合い内にいるもう 1 人の敵に同じ基本攻撃ボーナスを用いて追加攻撃を行うことができる。この攻撃も命中した場合、さらに直前の敵に隣接する間合い内の敵に攻撃することができ、範囲内に敵がいる限り追加攻撃を続けることができる。この攻撃アクションの間に、同じ敵を 2 回以上攻撃することはできない。この特技を用いた場合、君は次の君のラウンドまで AC に－ 2 のペナルティを受ける。

《二重斬り》（戦闘） Double Slice

二刀流時に、君は逆手の武器でより強力な一撃を見舞うことができる。

前提条件：【敏】15、《二刀流》。

利益：利き手でない手の武器でのダメージ・ロールに、【筋力】修正値を加える。

通常：利き手でない手の武器でのダメージ・ロールには【筋力】修正値の半分の値しか加えられない。

《二刀のかきむしり》（戦闘） Two-Weapon Rend

2 本の武器で同時に攻撃することにより、相手に酷い傷を負わせることができる。

前提条件：【敏】17、《二重斬り》、《二刀流強化》、《二刀流》、基本攻撃ボーナス＋ 11。

利益：君が利き手の武器と利き手でない方の武器を両方命中させた時、君は追加の 1d10 ＋【筋力】修正値の 1.5 倍（切り捨て）の追加ダメージを与える。君はこの追加ダメージを 1 ラウンドに 1 回までしか与えることはできない。

《二刀の守り》（戦闘） Two-Weapon Defense

君は二刀を構えている時に効果的に身を守る術を知る。

前提条件：【敏】15、《二刀流》。

利益：双頭武器か 2 本武器を構えている時（肉体武器や素手打撃は含まない）、君は AC に＋ 1 の盾ボーナスを得る。

君が防御的戦闘や防御専念を行っている時、盾ボーナスは＋ 2 に増える。

《二刀流》（戦闘） Two-Weapon Fighting

君はそれぞれの手に 1 本ずつ武器を持って戦うことができる。そして逆手の武器で、1 ラウンドに 1 回の追加攻撃を行える。

前提条件：【敏】15。

利益：2 つの武器で戦う際の攻撃ロールへのペナルティが減少する。利き手の武器へのペナルティは 2、利き手でない手で使う武器へのペナルティは 6 軽減される。“ 戦闘 ” の章の二刀流を参照。

通常：利き手でない方の手で武器を持った場合、1 ラウンドに 1 回の追加攻撃を得る。このように戦う場合、君の利き手の武器での攻撃は－ 6 のペナルティを受け、利き手でない方の攻撃は－ 10 のペナルティを受ける。もし利き手でない方の武器が軽い武器なら、ペナルティは共に 2 軽減される。素手打撃は常に軽い武器と見なされる。

《二刀流強化》（戦闘） Improved Two-Weapon Fighting

君は二刀で戦うことに長けている。

前提条件：【敏】17、《二刀流》、基本攻撃ボーナス＋ 6。

利益：利き手でない手に持った武器による通常の 1 回の追加攻撃に加えて、－ 5 のペナルティを受けて 2 回目の攻撃を行える。

通常：この特技を持っていない場合、利き手でない手に持った武器では 1 回しか追加攻撃できない。

《鋼の意志》 Iron Will

君は精神的な効果に対して抵抗力を持つ。

利益：すべての意志セーヴィング・スローに＋ 2 のボーナスを得る。

《鋼の意志強化》 Improved Iron Will

君の澄み切った精神は心理的な攻撃に耐えることを可能にする。

前提条件：《鋼の意志》。

利益：1 日 1 回、意志セーヴィング・スローを振り直すことができる。この能力は、ロールの結果が明らかになる前に使用を宣言する必要があり、たとえ結果が悪くなっても 2 回目のロールを使わなければならない。

《発動妨害》（戦闘） Disruptive

君が積んだトレーニングは、近くにいる敵の呪文使いが呪文を安全に発動することを難しくする。

前提条件：ファイター・レベル 6。

利益：君の機会攻撃範囲内にいるすべての敵は、防御的発動のための精神集中判定 DC が＋ 4 される。この DC の上昇は、君がその敵の存在に気がついており、機会攻撃可能な時にだけ発生する。君が 1 ラウンドに 1 回の機会攻撃しかできず、すでにそれを使用していた場合、DC の上昇は起きない。

《早抜き》（戦闘） Quick Draw

君は素早く武器を抜くことができる。

前提条件：基本攻撃ボーナス＋ 1。

利益：移動アクションではなく、フリー・アクションで武器を抜くことができる。また、隠しておいた武器（〈手先の早業〉を参照）を移動アクションとして抜くことができる。

この特技を選択したキャラクターは、（弓を使っているキャラクターのように）自分の完全な攻撃回数を用いて武器を投擲できる。

錬金術アイテム、ポーション、巻物、そしてワンドをこの特技を使って素早く準備することはできない。

通常：この特技を持っていない場合、武器を抜くのは移動アクションか、もし基本攻撃ボーナスが＋1以上であれば移動に伴うフリー・アクションである。この特技無しでは、隠した武器を引き抜くのは標準アクションである。

《針の目を通す狙い》（戦闘） Pinpoint Targeting

君は敵の鎧の弱点をピンポイントで狙うことができる。

前提条件：【敏】19、《精密射撃強化》、《近距離射撃》、《精密射撃》、基本攻撃ボーナス＋16。

利益：標準アクションで、1回の遠隔攻撃を行う。対象はこの攻撃に対して、鎧、外皮、盾によるアーマー・クラスへのボーナスを得られない。もし君がこのラウンドの間に動いたなら、この特技の利益は得られない。

《反撃の構え》（戦闘） Strike Back

君はリーチを活かして攻撃してきた敵の手や武器を狙って反撃を行える。

前提条件：基本攻撃ボーナス＋11。

利益：君は、近接攻撃をしてきた敵に対して1回の近接攻撃を行うという待機アクションを宣言できる。この待機アクションでの攻撃は、相手が君の攻撃範囲外にいても構わない。

《万能投擲術》（戦闘） Throw Anything

君は手にあるものをとにかく何でも投げることに慣れている。

利益：君は代用遠距離武器を使うことへのペナルティを受けない。さらに、投擲飛散武器の攻撃ロールに＋1の状況ボーナスを得る。

通常：代用武器を用いた攻撃ロールには－4のペナルティを受ける。

《秘術使いの鎧訓練》（戦闘） Arcane Armor Training

君は鎧を着ながら呪文を発動する術を学んだ。

前提条件：《鎧習熟：軽装》、術者レベル3。

利益：即行アクションで、このラウンドの間発動する呪文への鎧による秘術呪文失敗率を10%低減させることができる。

《秘術使いの鎧体得》（戦闘） Arcane Armor Mastery

君は鎧を着ながら呪文を発動する術を会得した。

前提条件：《秘術使いの鎧訓練》、中装鎧への習熟、術者レベル7。

利益：即行アクションで、このラウンドの間発動する呪文への鎧による秘術呪文失敗率を20%低減させることができる。このボーナスは《秘術使いの鎧訓練》による低減を置き換えるため、累積はしない。

《秘術の打撃》（戦闘） Arcane Strike

君は己の秘術の力を引き出し、手にした武器を魔法の力で強化する。

前提条件：秘術呪文の発動能力。

利益：即行アクションで、1つ以上の武器に君の力の断片を注ぎ込むことができる。1ラウンドの間、その武器はダメージに＋1のボーナスを得、ダメージ減少を抜ける際に魔法の武器として扱われる。君の持つ5術者レベル毎に武器へのダメージ・ボーナスは＋1され、最大でレベル20の時に＋5になる。

《疲労化クリティカル》（戦闘、クリティカル） Tiring Critical

君のクリティカル・ヒットは相手を疲労させる。

前提条件：《クリティカル熟練》、基本攻撃ボーナス＋13。

利益：君がクリティカル・ヒットを放った時、相手は疲労状態になる。既に疲労状態であったり、過労状態のクリーチャーには効果がない。

特記事項：《クリティカル体得》を持っていない限り、1回のクリティカル・ヒットに対して適用できるクリティカル特技は1つだけである。

《フェイント強化》（戦闘） Improved Feint

君は戦闘において相手をだますことに長けている。

前提条件：【知】13、《攻防一体》。

利益：君はフェイントのための〈はったり〉判定を移動アクションで行える。

通常：フェイントは標準アクションである。

《武器落とし強化》（戦闘） Improved Disarm

君は相手の手から武器を叩き落とすことに長けている。

前提条件：【知】13、《攻防一体》。

利益：君は武器落としの戦技を試みる時、機会攻撃を受けない。さらに、武器落としのための判定に＋2のボーナスを得る。また、武器落としに抵抗するためのCMDにも＋2のボーナスを得る。

通常：武器落としを試みる際には機会攻撃を受ける。

《武器開眼》（戦闘） Weapon Specialization

君はある武器でダメージを与えることを得意としている。《武器熟練》を持っている武器（素手打撃と組みつきを含む）を1種類選択する。その武器を使っている時、追加のダメージを与えられる。

前提条件：選択した武器への習熟、選択した武器への《武器熟練》、ファイター・レベル4。

利益：選んだ武器を使って行うすべてのダメージ・ロールに＋2のボーナスを得る。

特記事項：この特技は複数回取得できるが、効果は累積しない。この特技を取るたびに、その効果は新しい種類の武器に適用される。

《武器熟練》（戦闘） Weapon Focus

武器を1種類選ぶ（素手打撃や、組みつき、呪文使いであれば光線も選択することもできる）。

前提条件：選択した武器への習熟、基本攻撃ボーナス＋1。

利益：選択した武器を使って行うすべての攻撃ロールに＋1ボーナスを得る。

特記事項：この特技は複数回取得できるが、効果は累積しない。この特技を取るたびに、その効果は新しい種類の武器に適用される。

《武器の妙技》（戦闘） Weapon Finesse

君は単なる力ではなく、敏捷性を近接戦闘の中で活かすように訓練されている。

利益：そのクリーチャーのサイズ分類に合わせて作られた軽い武器、レイピア、ウィップ、あるいはスパイクト・チェインを使う時、攻撃ロールに【筋力】修正値ではなく、【敏捷力】修正値を使うことができる。盾を使っている場合は攻撃ロールに盾の防具による判定ペナルティを適用すること。

特記事項：肉体武器は常に軽い武器と見なされる。

《武器破壊強化》（戦闘） Improved Sunder

君は敵の武器や鎧にダメージを与えることに長けている。

前提条件：【筋】13、《強打》、基本攻撃ボーナス＋1。

利益：君は武器破壊の戦技を試みる時、機会攻撃を受けない。さらに、武器破壊のための判定に＋2のボーナスを得る。また、武器破壊に抵抗するためのCMDにも＋2のボーナスを得る。

通常：武器破壊を試みる際には機会攻撃を受ける。

《不屈の闘志》 Diehard

君を殺すことは特に難しい。重傷を負っても自動的に容態が安定するだけでなく、死の扉の前にあっても意識を保ち、行動することができるからだ。

前提条件：《持久力》。

利益：君のhpが0未満の時でも君は瀕死状態（訳注：原文はdeadだが、dyingの誤りか？）にはならず、自動的に容態安定する。hpをさらに失わないための【耐久力】判定は必要ない。君は瀕死状態でいる代わりに、満身創痍状態として行動することを選択しても良い。この選択は、hpがマイナスに突入した瞬間に（例えそれが自分のターンでなくても）成されなければならない。瀕死状態になることを選択した場合には、即座に意識を失う。

この特技を使って行動する際、君は満身創痍状態である。1回の移動アクションまでなら、自分を傷つけることなくとることができるが、標準アクション（あるいは活発だと見なされる他のアクション、例えば《呪文高速化》した呪文を発動するなどの即行アクション）を行った場合、アクションが完了した後に1ポイントのダメージを受ける。君のhpが－【耐久力】以下まで減少した場合、即座に死亡する。

通常：この特技を持たないキャラクターのhpが－1以下となった場合、そのキャラクターは瀕死状態となり、自動的に意識を失う。

《不調化クリティカル》（戦闘、クリティカル） Sickening Critical

君のクリティカル・ヒットは相手の気分を悪くさせる。

前提条件：《クリティカル熟練》、基本攻撃ボーナス＋11。

利益：君がクリティカル・ヒットを放った時、相手は1分の間不調状態になる。この特技の効果は累積せず、持続時間を1分間延長させる。

特記事項：《クリティカル体得》を持っていない限り、1回のクリティカル・ヒットに対して適用できるクリティカル特技は1つだけである。

《物質要素省略》 Eschew Materials

君は多少の物質要素であれば使わなくても呪文を発動することができる。

利益：君は価格が1gp以下の　物質要素を必要とする呪文を、それなしで発動できる（呪文の発動は通常通り機会攻撃を誘発する）。1gpよりも高価な物質要素を必要とする呪文を発動するには、通常通り物質要素を手に持っていなければならない。

《踏み込み》（戦闘） Lunge

君は普通なら間合いの範囲外にいる敵を攻撃することができる。

前提条件：基本攻撃ボーナス＋6。

利益：君は次の君のターンまでACに－2のペナルティを受けることで、君のターンの終了時まで近接攻撃の間合いを5フィート増加させることができる。君はこの特技の使用をいかなる攻撃も行う前に決定しなければならない。

《防御崩し》（戦闘） Shatter Defenses

すでにうまく防御できなくなりつつある相手を攻撃すれば、君の選択した武器への技術は敵を防御不能にしてしまう。

前提条件：《武器熟練》、《威圧演舞》、基本攻撃ボーナス＋6、武器への習熟。

利益：怯え、恐れ、恐慌のいずれかの状態にある敵に攻撃が命中した場合、次の君のターンの終わりまで、敵は君の攻撃に対して立ちすくみ状態になる。このラウンドの他の攻撃にもこの立ちすくみ状態は適用される。

《防御的戦闘訓練》（戦闘） Defensive Combat Training

君は様々な戦技を防御することに長けている。

利益：CMD（“戦闘”を参照）を計算する際、ヒット・ダイスの合計値を基本攻撃ボーナスとして計算する。

《ポーション作成》（アイテム作成） Brew Potion

君は魔法のポーションを作ることができる。

前提条件：術者レベル3。

利益：君は自分が使うことができる3レベル以下の、単一または複数のクリーチャーを対象とする呪文を込めたポーションを作ることができる。ポーションの調合にはその値段が250gp以下であれば2時間、それ以上であればその基本価格1,000gpにつき1日かかる。ポーションを作る際に、君はポーションの術者レベルを設定するが、それは込めようとしている呪文を発動することができる最低のレベル以上で、君の術者レベル以下でなくてはならない。ポーションの作成には基本価格の半分の材料費がかかる。詳しくは魔法のアイテムの章にある魔法のアイテムの作成の項を参照のこと。

込めようとしてる呪文を発動する際に通常何らかの選択が必要な場合、その選択はポーションを作った時に成さなければならない。呪文の対象は、ポーションを飲んだクリーチャーとなる。

《巻物作成》（アイテム作成） Scribe Scroll

君は魔法の巻物を作ることができる。

前提条件：術者レベル1。

利益：君は自分が知っている呪文を書き込んだ巻物を作ることができる。巻物を書くには、その基本価格が250gp以下なら2時間、それ以上なら1,000gpにつき1日かかる。必要な材料費は基本価格の半分である。詳しくは魔法のアイテムの章にある魔法のアイテムの作成の項を参照のこと。

《魔法の才》 Magical Aptitude

君は呪文と魔法の品物に親和性を持つ。

利益：すべての〈呪文学〉及び〈魔法装置使用〉判定に＋2のボーナスを得る。もしどちらかの技能ランクが10以上ならば、その技能へのボーナスは＋4になる。

《魔法の武器防具作成》（アイテム作成） Craft Magic Arms and Armor

君は魔法の鎧、盾、そして武器を作ることができる。

前提条件：術者レベル5。

利益：君は魔法の鎧、盾、武器を、通常の品を強化することで作成することができる。武器、鎧一式、盾を強化するには、強化する特徴の価格1,000gpにつき1日かかる。強化に必要な材料費は価格の半分である。詳しくは魔法のアイテムの章にある魔法のアイテムの作成の項を参照のこと。

強化される武器、鎧、盾は高品質のものでなければならず、またあらか

じめ用意しておく必要がある。その価格は上記の価格には含まれない。

君は自分で作ることができる魔法の武器、鎧、盾を修理することもできる。修理には、それを 0 から作る場合の半分の材料費と半分の時間がかかる。

《魔法の指輪作成》（アイテム作成） Forge Ring

君は魔法の指輪を作ることができる。

前提条件：術者レベル 7。

利益：君は魔法の指輪を作ることができる。指輪を作るには、基本価格 1,000gp につき 1 日かかる。必要な材料費は基本価格の半分である。詳しくは魔法のアイテムの章にある魔法のアイテムの作成の項を参照のこと。

君は自分で作ることができる魔法の指輪を修理することもできる。修理には、それを 0 から作る場合の半分の材料費と半分の時間がかかる。

《迎え討ち》（戦闘） Combat Reflexes

君は追加の機会攻撃を行える。

利益：君が 1 ラウンドに行える機会攻撃の回数は、【敏捷力】修正値回数増加する。また、立ちすくみ状態の時も機会攻撃を行える。

通常：この特技を持っていないキャラクターは 1 ラウンドに 1 回までしか機会攻撃が行えず、また立ちすくみ状態の時には機会攻撃を行えない。

特記事項：《迎え討ち》を持つローグでも、追い討ちの能力を 1 ラウンドに 2 回以上使用することはできない。

《無視界戦闘》（戦闘） Blind-Fight

君ははっきりとは見えない相手と戦うことに秀でている。

利益：近接戦闘で視認困難（" 戦闘 " を参照）のために失敗するたびに、実際に命中したかどうかを調べるための失敗確率の％ロールを 1 回だけ再ロールできる。

不可視状態の攻撃側は近接戦闘で君を攻撃する際にボーナスを得ることはない。つまり、君は AC への【敏捷力】ボーナスを失うことはなく、攻撃側は通常の＋ 2 ボーナスを得られない。ただし遠隔攻撃の場合には、攻撃者が不可視状態であることによるボーナスが適用される。

君は目が見えない時に全力で移動するための〈軽業〉判定を行う必要がない。

通常：不可視状態の攻撃者が君に命中させるための攻撃ロールに通常通り修正値が足され、君は AC への【敏捷力】ボーナスを失う。暗闇や視界の悪さによる移動速度の低下も通常通り適用される。

特記事項：《無視界戦闘》はブリンク呪文の対象になっているキャラクターに対しては役にたたない。

《名匠》 Master Craftsman

君の卓越した工芸の技を用いれば、単純なものではあるものの魔法の品を作ることができる。

前提条件：〈製作〉または〈職能〉5 ランク以上。

利益：ランクを 5 ランク以上持っている〈製作〉または〈職能〉を 1 つ選択する。選択した技能の判定に＋ 2 のボーナスを得る。さらに、《魔法の武器防具作成》と《その他の魔法のアイテム作成》の前提条件を考える際に、選択した技能のランクを術者レベルと扱ってよい。君はこれらの特技を使って魔法のアイテムを作ることができ、その場合選択した技能のランクを術者レベルに代替する。魔法のアイテムを作るための判定は（〈呪文学〉ではなく）選択した技能で判定する。なお、呪文などその他の前提条件を満たしていないことによる判定 DC の上昇は通常通り起こる（詳細は魔法のアイテムの作成を参照）。この特技を使って呪文解放型や呪文起動型のアイテムを作ることはできない。

通常：呪文使いのみが《魔法の武器防具作成》と《その他の魔法のアイテム作成》の前提条件を満たす。

訳注：呪文起動型 spell-activation という使用形態は存在しない。単純使用型 Use Activated の誤り？

《メドゥサの怒り》（戦闘） Medusa's Wrath

君は相手の混乱に乗じて何発もの拳をたたき込む。

前提条件：《素手打撃強化》、《ゴルゴンの拳》、《蠍の型》、基本攻撃ボーナス＋ 11。

利益：全力攻撃で最低 1 回の素手打撃を行う場合、君は最も高い基本攻撃ボーナスを使って 2 回の素手による追加攻撃を行うことができる。この追加攻撃は、幻惑、立ちすくみ、麻痺、朦朧、よろめき、気絶のいずれかの状態にあるクリーチャーに対して行われなければならない。

《猛突撃》（戦闘） Spirited Charge

君の騎乗突撃はとてつもない威力を持つ。

前提条件：〈騎乗〉1 ランク、《騎乗戦闘》、《駆け抜け攻撃》。

利益：騎乗に突撃を行った場合、近接武器によるダメージが 2 倍になる（ランスでの場合 3 倍）。

《盲目化クリティカル》（戦闘、クリティカル） Blinding Critical

君のクリティカル・ヒットは相手を盲目にする。

前提条件：《クリティカル熟練》、基本攻撃ボーナス＋ 15。

利益：君がクリティカル・ヒットを放った時、相手は恒久的に盲目状態になる。ただし頑健セーヴに成功した場合、対象は 1d4 ラウンド目がくらんだ状態になるだけですむ。セーヴ DC は 10 ＋君の基本攻撃ボーナスである。この特技は視界を目に頼っていないクリーチャーや、2 つより多くの目があるクリーチャーには効果がない（目が多いクリーチャーに関しては、GM の判断によっては複数のクリティカル・ヒットによって目が見えなくなることにしても良い）。盲目状態は ヒール 、リジェネレーション 、リムーヴ・ブラインドネス やそれに類似した呪文や効果によって癒すことができる。

特記事項：《クリティカル体得》を持っていない限り、1 回のクリティカル・ヒットに対して適用できるクリティカル特技は 1 つだけである。

《朦朧化クリティカル》（戦闘、クリティカル） Stunning Critical

君のクリティカル・ヒットは相手の意識をも断つ。

前提条件：《クリティカル熟練》、《よろめき化クリティカル》、基本攻撃ボーナス＋ 17。

利益：君がクリティカル・ヒットを放った時、相手は 1d4 ラウンドの間朦朧状態になる。ただし頑健セーヴに成功した場合、1d4 ラウンドの間よろめき状態になる。頑健セーヴの DC は 10 ＋君の基本攻撃ボーナスである。この特技の効果は累積せず、持続時間を延長させるだけである。

特記事項：《クリティカル体得》を持っていない限り、1 回のクリティカル・ヒットに対して適用できるクリティカル特技は 1 つだけである。

《朦朧化打撃》（戦闘） Stunning Fist

君は相手を朦朧とさせるにはどこを殴ったらよいのか理解している。

前提条件：【敏】13、【判】13、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス＋ 8。

利益：君はこの特技の使用を攻撃ロールの前に宣言する（つまり、攻撃ロールに失敗した場合、試みは失敗する）。《朦朧化打撃》は君の素手攻撃でダメージを受けた相手に DC10 ＋キャラクター・レベルの 1/2 ＋【判断力】修正値の頑健セーヴを要求し、もし失敗したなら 1 ラウンドの間（君の次のターンの直前まで）、朦朧状態となる。朦朧状態のクリーチャーはアクションを取れず、AC への【敏捷力】ボーナスを失い、さらに AC に

－2のペナルティを受ける。君は《朦朧化打撃》を1日4キャラクター・レベル毎に1回行える（ただし特記事項を参照）。ただし、1ラウンドに1回以上は行えない。人造、粘体、植物、アンデッド、非実体のクリーチャーと、クリティカル・ヒットの効果を受けないクリーチャーは朦朧状態になることはない。

特記事項：モンクは《朦朧化打撃》を1レベルの時にボーナス特技として得る（前提条件を満たしている必要はない）。さらに、モンクは1日にモンク・レベル回＋モンク以外のレベル4レベルにつき1回まで《朦朧化打撃》を試みることができる。

《矢つかみ》（戦闘） Snatch Arrows

矢や射撃攻撃をはじくのではなく、君は戦闘の最中それらをつかみ取ることができる。

前提条件：【敏】15、《矢止め》、《素手打撃強化》。

利益：《矢止め》を行う際、君は武器をはじくのではなくつかんでも良い。投擲武器の場合は、即座に（自分のターンでなくても）相手に攻撃として投げ返すことができるし、後で使うために持ったままでも良い。

この特技を使うためには、少なくとも片手が自由（何も持っていない状態）でなくてはならない。

《矢止め》（戦闘） Deflect Arrows

君は矢などの発射体をはじいてその軌道をそらし、自分への命中を阻止できる。

前提条件：【敏】13、《素手打撃強化》。

利益：この特技を使うためには、少なくとも片手を自由（何も持たない状態）にしておかなければならない。1ラウンドに1回、普通なら遠隔武器が君に命中するような時に、それをそらしてダメージを受けないようにすることができる。君はその攻撃に気づいていなければならず、立ちすくみ状態であってはならない。この試みはアクションとは見なさない。例外的に大きな遠隔武器（大岩や、バリスタの矢）や、肉体武器や呪文の効果によって生み出された遠隔攻撃に対してはこの特技を使うことはできない。

《鎧習熟：軽装》（戦闘） Armor Proficiency, Light

君は軽装鎧の使い方に習熟している。

利益：今着用している種類の鎧に習熟しているなら、鎧による判定ペナルティは【敏捷力】と【筋力】を用いる技能判定にのみ適用される。

通常：習熟していない種類の鎧を身着用しているキャラクターは、攻撃ロールと身体の動きに関わるすべての技能判定に判定ペナルティを受ける。

特記事項：モンク、ウィザード、ソーサラーを除くすべての職業はボーナス特技として《鎧習熟：軽装》を自動的に取得している。従って、この特技をあらためて取得する必要はない。

《鎧習熟：中装》（戦闘） Armor Proficiency, Medium

君は中装鎧の使い方に習熟している。

前提条件：《鎧習熟：軽装》。

利益：《鎧習熟：軽装》を参照。

通常：《鎧習熟：軽装》を参照。

特記事項：バーバリアン、クレリック、ドルイド、ファイター、パラディン、レンジャーはボーナス特技として《鎧習熟：中装》を自動的に取得している。従って、この特技をあらためて取得する必要はない。

《鎧習熟：重装》（戦闘） Armor Proficiency, Heavy

君は重装鎧の使い方に習熟している。

前提条件：《鎧習熟：軽装》、《鎧習熟：中装》。

利益：《鎧習熟：軽装》を参照。

通常：《鎧習熟：軽装》を参照。

特記事項：ファイターとパラディンはボーナス特技として《鎧習熟：重装》を自動的に取得している。従って、この特技をあらためて取得する必要はない。

《よろめき化クリティカル》（戦闘、クリティカル） Staggering Critical

君のクリティカル・ヒットは相手の動きを遅くする。

前提条件：《クリティカル熟練》、基本攻撃ボーナス＋13。

利益：君がクリティカル・ヒットを放った時、相手は1d4＋1ラウンドの間よろめき状態になる。ただし頑健セーヴに成功した場合、よろめき状態は1ラウンドしか継続しない。セーヴDCは10＋君の基本攻撃ボーナスである。この特技の効果は累積せず、持続時間を延長させるだけである。

特記事項：《クリティカル体得》を持っていない限り、1回のクリティカル・ヒットに対して適用できるクリティカル特技は1つだけである。

《来訪者へのエネルギー放出》 Alignment Channel

秩序、混沌、善、悪の属性の中から1つを選ぶ。君は選んだ属性副種別を持つ来訪者を対象としてエネルギー放出を使うことができる。

前提条件：エネルギー放出の能力。

利益：エネルギー放出の通常の効果の代わりに、君は選んだ属性の副種別を持つ来訪者を治癒あるいは傷つけることを選択できる。来訪者を対象とするかは、エネルギー放出を発動するたびに選ぶことができる。もし来訪者を対象とする場合には、君のエネルギー放出は他の種別のクリーチャーには効果がない。治癒あるいは与えるダメージの量やセーヴDCは変化しない。

特記事項：君はこの特技を複数回取得することができる。この特技を取得するたび、それは新しい属性に適用される。エネルギー放出を行う際、どの属性を対象とするか選択すること。

《ロッド作成》（アイテム作成） Craft Rod

君は魔法のロッドを作ることができる。

前提条件：術者レベル9。

利益：君は魔法のロッドを作ることができる。ロッドを作るには、基本価格1,000gpにつき1日かかる。必要な材料費は基本価格の半分である。詳しくは魔法のアイテムの章にある魔法のアイテムの作成の項を参照のこと。

《ワンド作成》（アイテム作成） Craft Wand

君は魔法のワンドを作ることができる。

前提条件：術者レベル5。

利益：君は4レベル以下の君が使える呪文を込めた魔法のワンドを作ることができる。ワンドを作るには、基本価格1,000gpにつき1日かかる。必要な材料費は基本価格の半分である。新しく作られたスタッフには、チャージが50回分ある。詳しくは魔法のアイテムの章にある魔法のアイテムの作成の項を参照のこと。

《腕力による威圧》（戦闘） Intimidating Prowess

君の肉体的な強さは他者にとっては威圧的なまでである。

利益：〈威圧〉判定に、【魅力】修正値だけでなく、【筋力】修正値を足す。

装備品

財産と金銭

キャラクターはそれぞれ、武器や鎧その他の装備を揃えるための金貨を持ってゲームを始める。冒険を通して得た富を使って、より上質の装備や魔法のアイテムを手に入れることができる。表『キャラクターの開始時財産』は、開始時に持っている金貨の枚数をクラスごとに示したものである。加えて、キャラクターはそれぞれ、10gp 以下の衣服を一着持った状態でゲームを始める。1 レベル以上のキャラクターについては、表『レベルとキャラクターの財産』を参照のこと。

表：キャラクターの開始時財産

クラス	開始時所持金	平均
ウィザード	2d6 × 10gp	70gp
クレリック	4d6 × 10gp	140gp
ソーサラー	2d6 × 10gp	70gp
ドルイド	2d6 × 10gp	70gp
バード	3d6 × 10gp	105gp
バーバリアン	3d6 × 10gp	105gp
パラディン	5d6 × 10gp	175gp
ファイター	5d6 × 10gp	175gp
モンク	1d6 × 10gp	35gp
レンジャー	5d6 × 10gp	175gp
ローグ	4d6 × 10gp	140gp

貨幣

もっとも一般的な貨幣は金貨（gp）である。金貨 1 枚が銀貨（sp）10 枚に相当する。銀貨 1 枚は銅貨（cp）10 枚に相当する。銅貨、銀貨、金貨に加えて、白金貨（pp）もあり、これは 1 枚が金貨 10 枚に相当する。

標準的な硬貨の重さは 1 枚で 1/3 オンス（1/50 ポンド、9 グラム）ほど。

表：貨幣

交換価値	cp	sp	gp	pp
銅貨 (cp)	1	1/10	1/100	1/1,000
銀貨 (sp)	10	1	1/10	1/100
金貨 (gp)	100	10	1	1/10
白金貨 (pp)	1,000	100	10	1

その他の財産

商人たちは普通、通貨を使わず交易品どうしを交換して取引する。交易品の一部を表『交易品』に詳述する。

表：交易品

値段	品物
1cp	大麦 1 ポンド
2cp	小麦粉 1 ポンド、またはニワトリ 1 羽
1sp	鉄 1 ポンド
5sp	タバコ 1 ポンド、または銅 1 ポンド
1gp	シナモン 1 ポンド、または山羊 1 頭
2gp	ショウガ 1 ポンド、またはコショウ 1 ポンド、または羊 1 頭
3gp	豚 1 頭
4gp	亜麻布 1 平方ヤード
5gp	塩 1 ポンド、または銀 1 ポンド
10gp	絹 1 平方ヤード、または雌牛 1 頭
15gp	サフラン 1 ポンド、またはクローブ（丁子）1 ポンド、または去勢牛 1 頭
50gp	金 1 ポンド
500gp	白金 1 ポンド

宝物を売る

武器や鎧、装備や魔法のアイテムも含め、概して、何か物を売るときは、リストにある値段の半値で売れる。キャラクターが製作したアイテムもこれに含まれる。

交易品は半値ルールの例外である。ここでいう交易品とは、たやすく現金同様に取引できる品である。

武器

ごく普通のロングソードからドワーヴン・アーグロシュといった風変わりな物まで、武器はその形状や大きさの点で変化に富んでいる。

武器はみなヒット・ポイントへのダメージを与える。このダメージは、武器の命中を受けたクリーチャーの現在ヒット・ポイントから差し引かれる。ダイス・ロールが修正前に 20 であった（つまり、ダイスの目が実際に 20 であった）場合、クリティカル可能状態となる。なお、武器の中には 20 以下の出目でクリティカル可能状態となるものもある。クリティカル可能状態となった場合には、元の攻撃ロールのものと同じ修正値を用いて再度攻撃ロールを行なう。この 2 度目の攻撃ロールが目標の AC 以上であった場合、攻撃はクリティカル・ヒットとなり、追加のダメージを与える。

武器は、複数の分類方法を組み合わせてグループ分けされている。分類には次のようなものがある……使用に熟練するのにどんな技術が必要とされるか（単純、軍用、特殊）。白兵戦に役立つか（近接）それとも遠距離戦に役立つか（遠隔。これには投擲武器と射出武器がある）。持ち主と比べて相対的に見てどれだけかさばるか（軽い、片手、両手）。そしてサイズはどうか（小型用、中型用、大型用など）である。

単純武器、軍用武器、特殊武器：ウィザード、ドルイド、モンクを除いて、キャラクターはみな、すべての単純武器に習熟している。バーバリアン、パラディン、ファイター、レンジャーはすべての単純武器と軍用武器に習熟している。その他のクラスのキャラクターは単純武器と、場合によっては軍用武器の一部、それどころか特殊武器の一部にも習熟していることがある。習熟していない武器を使う場合、攻撃ロールに－ 4 のペナルティを受ける。

近接武器と遠隔武器：近接武器は近接攻撃を行なうのに使うが、中には投げて使えるものもある。遠隔武器とは、近接戦闘にはうまく使えない投擲武器や射出武器のことである。

間合いの長い武器：ウィップ、ギザーム、グレイヴ、ランサー、ランス、ロングスピアは " 間合いの長い武器 " である。" 間合いの長い武器 " とは、使用者に隣接していない目標を攻撃できる近接武器のことをいう。" 間合いの長い武器 " のほとんどは、使用者の生来の間合いを 2 倍にする。つまり、典型的な小型または中型のクリーチャーがこうした武器を使用すれば、10 フィート離れたクリーチャーを攻撃することができるが、隣接するマス目のクリーチャーを攻撃することはできない。典型的な大型クリーチャーが、自分のサイズ分類に合った " 間合いの長い武器 " を使用すれば、15 フィート向こうや 20 フィート向こうのクリーチャーを攻撃することができるが、隣接するマス目や 10 フィート向こうのクリーチャーを攻撃することはできない。

双頭武器：オーク・ダブル・アックス、クオータースタッフ、ダイア・フレイル、ツーブレーデッド・ソード、ドワーヴン・アーグロシュ、ノーム・フックト・ハンマーは双頭武器である。これを使えば、ちょうど 2 本の武器を持って戦うのと同様に戦える。しかしそうする場合、2 本の武器での戦闘に関する通常のペナルティもすべて受ける。ちょうど 1 本の片手武器と 1 本の軽い武器を持っているかのように扱う。

また、双頭武器を両手でもって、片方の先だけを攻撃に使うこともできる。また、双頭武器を片手で使用しているキャラクターは、それを双頭武器として使うことはできず、1 ラウンドあたりどちらか片方の先しか使えない。

投擲武器：クラブ、ジャヴェリン、シュリケン、ショートスピア、スピア、スローイング・アックス、ダーツ、ダガー、トライデント、ネット、ライト・ハンマーは投擲武器である。投擲武器のダメージには、使用者の【筋力】修正値が足される。本来投擲用に設計されていない武器（＝表『武器』

の射程単位の欄に数字のない近接武器）を投げることも可能ではある。その場合は攻撃ロールに－4のペナルティが付く。“軽い武器”や片手武器1つを投げるのは1標準アクション、両手武器1つを投げるのは1全ラウンド・アクションである。武器の種別に関わらず、こうした攻撃はダイスの目が20でクリティカル可能状態になる。また、クリティカル・ヒットになったなら2倍のダメージを与える。こうした武器の射程単位は10フィートである。

射出武器：ライト・クロスボウ、スリング、ヘヴィ・クロスボウ、ショートボウ、コンポジット・ショートボウ、ロングボウ、コンポジット・ロングボウ、ハーフリング・スリング・スタッフ、ハンド・クロスボウ、ブロウガン、リピーティング・クロスボウは射出武器である。ほとんどの射出武器は使用に両手を必要とする（個々の武器の説明を参照）。射出武器のダメージには、使用者の【筋力】ボーナスは足されない（ただしスリング、特別に作られたコンポジット・ショートボウやコンポジット・ロングボウには足される）。一方、キャラクターに【筋力】ペナルティがあり、かつボウやスリングを使用している場合、ダメージ・ロールに【筋力】ペナルティが適用される。

矢弾：投射武器は何らかの矢弾を用いる。ボウならアロー、クロスボウならボルト、スリングやハーフリング・スリング・スタッフならスリング・ブリット、ブロウガンならダーツを。ボウを用いている場合、キャラクターは1フリー・アクションで矢弾を“抜く”ことができる。クロスボウやスリングは再装填に何らかのアクションを要する（武器の詳細に注記されている）。一般に、目標に命中した矢弾は壊れてしまうか、使い物にならなくなる。外れた矢弾は50%の確率で壊れるか失われる。

シュリケンは投擲武器ではあるが、“抜く”際や、高品質そのほかの特殊なシュリケンを作成する際や、投げた後にどうなるかを決定する際には矢弾として扱う。

軽い近接武器、片手近接武器、両手近接武器：この分類は、その武器を戦闘で使用するのがどれだけ大変かを量る尺度である。この分類のあらわすのは、1個の近接武器を、その武器のサイズ分類に応じたキャラクターが使用する場合、それが“軽い武器”になるか、“片手武器”になるか、“両手武器”になるかということである。

軽い武器：軽い武器は片手で使える。“軽い武器”は利き腕でない手で使うのが（片手武器に比べて）簡単で、かつ組みつき状態でも使用できる。使用者に【筋力】ボーナスがあって、軽い武器を利き手で使っているなら、その武器の近接攻撃でのダメージ・ロールに【筋力】修正値を足すこと。使用者に【筋力】ボーナスがあって、軽い武器を利きでない手で使っているなら、その武器の近接攻撃でのダメージ・ロールに【筋力】修正値の1/2を足すこと。軽い武器を両手で使ってもダメージは増えない。単に利き手だけで持っている場合と同様に【筋力】ボーナスが適用されるのである。

素手打撃は常に“軽い武器”と見なされる。

片手武器：片手武器は利き手でも、利き手でない手でも使える。使用者に【筋力】ボーナスがあって、片手武器を利き手で使っているなら、その武器の近接攻撃でのダメージ・ロールに【筋力】修正値を足すこと。使用者に【筋力】ボーナスがあって、片手武器を利きでない手で使っているなら、その武器の近接攻撃でのダメージ・ロールに【筋力】修正値の1/2を足すこと。近接戦闘で片手武器を両手で使っているなら、ダメージ・ロールに【筋力】修正値の1と1/2倍を足すこと。

両手武器：両手近接武器をちゃんと使うには両手が要る。両手近接武器の近接攻撃のダメージ・ロールには、キャラクターの【筋力】ボーナスの1と1/2倍を足すこと。

武器のサイズ：あらゆる武器にはサイズがある。この分類は、その武器がどのサイズ分類のキャラクターのために作られているかを示すものである。

武器のサイズは、その武器の“物体としてのサイズ”とは一致しないことがあるので注意されたい。武器のサイズは、“その武器がどんなサイズの使用者のために作られたか”なのだ。大体において、軽い武器は、物体としてみた場合には、使用者よりもサイズ分類が2段階小さな物品である。片手武器は使用者よりもサイズ分類が1段階小さな物体である。両手武器は使用者とサイズ分類が同じ物品である。

サイズが合わない武器：自分とサイズが合わない武器はうまく使えない。“武器がどのサイズの使用者のために作られたか”と、“その武器を今どのサイズの使用者が使っているか”が、サイズ分類にして1段階違うごとに、攻撃ロールに－2のペナルティが付く。このペナルティは累積する。クリーチャーがその武器に習熟していない場合、これに加えてさらに－4の未習熟ペナルティがつく。

特定の武器を使うのがどれだけ大変かをあらわす尺度（つまりその武器が特定の使用者にとって軽い武器か、片手武器か、両手武器か）は“武器がどのサイズの使用者のために作られたか”と、“その武器を今どのサイズの使用者が使っているか”がサイズ分類にして1段階違うごとに、1段階変化する。この置き換えによって武器の分類が軽い武器、片手武器両手武器の3つ以外の何物かになってしまうようなら、そのクリーチャーはその武器をまったく使用できない。

代用武器：時として、武器として作られたわけではない物を戦闘に使うこともある。これらの品々は武器として設計されたものではないので、代用武器を戦闘で使うクリーチャーは、未習熟であると見なされて、その物体による攻撃ロールに－4のペナルティを受ける。代用武器のサイズやダメージを決定する際には、武器リストの品々と比べて、サイズやダメージを与える力がどのくらいかを相対的に判断すること。

代用武器はダイスの目が20でクリティカル可能状態になる。また、クリティカル・ヒットになったなら2倍のダメージを与える。代用投擲武器の射程単位は10フィートである。

武器のデータ

以下に武器の書式の詳細を示す。これらの要素は表『武器』の縦列の見出しにもなっている。

価格：武器が金貨（gp）または銀貨（sp）何枚するか。この価格は鞘や矢筒など、各種付属品のぶんを含む。

表にある価格は小型用および中型用の武器のものであり、大型用ならば価格は2倍になる。

ダメージ：これらの欄の数字は、その武器で命中を与えた時に何ダメージを出せるかを示す。『ダメージ(S)』の欄が小型用武器のものであり、『ダメージ(M)』の欄が中型用武器のものである。ダメージの幅を表す種類が2通りある場合、その武器は双頭武器である。双頭武器の追加攻撃には後のほうのダメージの値を使う。表『超小型用・大型用武器のダメージ』には、超小型用や大型用の武器のダメージの値が示されている。

表：超小型用・大型用武器のダメージ

中型用武器のダメージ	超小型用武器のダメージ	大型用武器のダメージ
1d2	—	1d3
1d3	1	1d4
1d4	1d2	1d6
1d6	1d3	1d8
1d8	1d4	2d6
1d10	1d6	2d8
1d12	1d8	3d6
2d4	1d4	2d6
2d6	1d8	3d6
2d8	1d10	3d8
2d10	2d6	4d8

クリティカル：この欄の記述は、その武器がクリティカル・ヒットのルールに関してどう処理されるかを示す。クリティカル・ヒットになったら、武器のダメージにすべての修正を足したものを、武器のクリティカル倍率と同じ数値、つまり2、3、あるいは4回振って、全部の結果を合計する。

追加ダメージのうち、その武器の通常のダメージ以外のものは、クリティカル・ヒットが出た時には倍掛けしない。

×2：クリティカル・ヒットなら2倍ダメージ。

×3：クリティカル・ヒットなら3倍ダメージ。

×3／×4：この双頭武器の片方の先は、クリティカル・ヒットなら3倍ダメージ。もう一方の先はクリティカル・ヒットなら4倍ダメージ。

×4：クリティカル・ヒットなら4倍ダメージ。

19～20／×2：この武器は修正値を加える前のダイスの目が20だけでなく、19か20でクリティカル可能状態に入る（この武器のクリティカル可能域は19～20）。クリティカル・ヒットなら2倍ダメージ。

18～20／×2：この武器は修正値を加える前のダイスの目が20だけでなく、18か19か20でクリティカル可能状態に入る（この武器のクリティカル可能域は18～20）。クリティカル・ヒットなら2倍ダメージ。

射程単位：この距離より近くへの攻撃は、距離によるペナルティを受けない。この距離を超えると、射程単位ぶん遠ざかるたびに、攻撃に－2のペナルティが加算されてゆく。たとえば（射程単位10フィートの）ダガーを25フィート離れた目標に向かって投擲した場合は－4のペナルティを受ける。投擲武器の最大射程は5射程単位である。射出武器の最大射程は10射程単位である。

重量：この欄は中型用の武器の重量である。小型用の武器は数字を半分にし、大型用の武器は2倍にすること。武器の中には特殊な重量を持つものがある。武器の詳細を参照のこと。

タイプ：武器は与えるダメージ種別で3種に分けられる。殴打(B)、斬撃(S)、刺突(P)である。一部のモンスターには、特定の武器タイプの攻撃が効きにくかったり、まったく効かなかったりすることがある。

中には複数のタイプを持つダメージを与える武器もある。ある武器が2種類のダメージ種別を与える場合、ダメージは一方の種別のダメージが半分、もう一方の種別のダメージが半分などというものではない。従って、クリーチャーがこうした武器のダメージを少しでも減らすには、両方の種類のダメージを減らすことができねばならない。

また、2種類のダメージのどちらか一方を選んで与えることができる武器もある。ダメージ種別が重要になる場合、使用者がどの種別のダメージを与えるかを選択すること。

特殊：一部の武器には、その武器の説明に加えて、特殊な機能がある。

待機：突撃に対して待機アクションを取って待機武器を構えており、かつ首尾よく命中を与えたなら、突撃してくるキャラクターに対して2倍のダメージを与えられる（『戦闘』を参照）。

武器落とし：武器落とし武器を使えば、敵に武器落としをしかける際の戦技判定に＋2のボーナスを得る。

双頭：双頭武器を使えば、ちょうど2本の武器を持って戦うのと同様に戦える。しかしそうする場合、2本の武器での戦闘に関する通常のペナルティもすべて受ける。ちょうど1本の片手武器と1本の軽い武器を持っているかのように扱う。双頭武器は片手で使うこともできるが、このやり方で使う際は双頭武器として使うことはできず、毎ラウンドいずれか一方の先だけしか使えない。

モンク用：モンク用の武器はモンクが連打を行なう際に使用することができる（『クラス』を参照）。

非致傷：こうした武器は非致傷ダメージを与える（『戦闘』を参照）。

間合い：間合いが長いため10フィート先の相手を攻撃できるが、隣接した敵を攻撃することはできない。

足払い：『足払い』の武器は足払い攻撃に使用できる。足払いをしかけていて、君の方が転倒しそうになったら、武器を落とせば転倒させられずにすむ。

武器の説明

上の表『武器』の武器についての詳細は以下を参照のこと。飛散武器については『特殊な物質やアイテム』を参照のこと。

アロー：アロー（弓の矢）は近接武器として使う場合、軽い代用武器と見なされ（攻撃ロールに－4のペナルティ）、同じサイズ用のダガーとしてダメージを与える（クリティカル倍率＝×2）。アローは20本入りの

表：武器

単純武器	価格	ダメージ（S）	ダメージ（M）	クリティカル	射程単位	重量1	タイプ2	特殊
素手攻撃								
ガントレット	2gp	1d2	1d3	×2	—	1ポンド	殴打	—
素手攻撃	—	1d2	1d3	×2	—	—	殴打	非致傷
軽い近接武器								
シックル	6gp	1d4	1d6	×2	—	2ポンド	斬撃	足払い
スパイクト・ガントレット	5gp	1d3	1d4	×2	—	1ポンド	刺突	—
ダガー	2gp	1d3	1d4	19～20／×2	10フィート	1ポンド	刺突または斬撃	—
パンチング・ダガー	2gp	1d3	1d4	×3	—	1ポンド	刺突	—
ライト・メイス	5gp	1d4	1d6	×2	—	4ポンド	殴打	—
片手近接武器								
クラブ	—	1d4	1d6	×2	10フィート	3ポンド	殴打	—
ショートスピア	1gp	1d4	1d6	×2	20フィート	3ポンド	刺突	—
ヘヴィ・メイス	12gp	1d6	1d8	×2	—	8ポンド	殴打	—
モーニングスター	8gp	1d6	1d8	×2	—	6ポンド	殴打および刺突	—
両手近接武器								
クオータースタッフ	—	1d4/1d4	1d6/1d6	×2	—	4ポンド	殴打	双頭、モンク用
スピア	2gp	1d6	1d8	×3	20フィート	6ポンド	刺突	待機
ロングスピア	5gp	1d6	1d8	×3	—	9ポンド	刺突	待機、間合い
遠隔武器								
ジャヴェリン	1gp	1d4	1d6	×2	30フィート	2ポンド	刺突	—
スリング	—	1d3	1d4	×2	50フィート	—	殴打	—
スリング・ブリット(10)	1sp	—	—	—	—	5ポンド	—	—
ダート	5sp	1d3	1d4	×2	20フィート	1/2ポンド	刺突	—
ブロウガン	2gp	1	1d2	×2	20フィート	1ポンド	刺突	—
ダーツ、ブロウガン用(10)	5sp	—	—	—	—	—	—	—
ヘヴィ・クロスボウ	50gp	1d8	1d10	19～20／×2	120フィート	8ポンド	刺突	—
クロスボウ・ボルト(10)	1gp	—	—	—	—	1ポンド	—	—
ライト・クロスボウ	35gp	1d6	1d8	19～20／×2	80フィート	4ポンド	刺突	—
クロスボウ・ボルト(10)	1gp	—	—	—	—	1ポンド	—	—

軍用武器	価格	ダメージ（S）	ダメージ（M）	クリティカル	射程単位	重量 1	タイプ 2	特殊
軽い近接武器								
ククリ	8gp	1d3	1d4	18 ～ 20 ／× 2	—	2 ポンド	斬撃	—
サップ	1gp	1d4	1d6	× 2	—	2 ポンド	殴打	非致傷
ショート・ソード	10gp	1d4	1d6	19 ～ 20 ／× 2	—	2 ポンド	刺突	—
スターナイフ	24gp	1d3	1d4	× 3	20 フィート	3 ポンド	刺突	—
スパイクト・アーマー	特殊	1d4	1d6	× 2	—	特殊	刺突	—
スパイクト・ライト・シールド	特殊	1d3	1d4	× 2	—	特殊	刺突	—
スローイング・アックス	8gp	1d4	1d6	× 2	10 フィート	2 ポンド	斬撃	—
ハンドアックス	6gp	1d4	1d6	× 3	—	3 ポンド	斬撃	—
ライト・シールド	特殊	1d2	1d3	× 2	—	特殊	殴打	—
ライト・ハンマー	1gp	1d3	1d4	× 2	20 フィート	2 ポンド	殴打	—
ライト・ピック	4gp	1d3	1d4	× 4	—	3 ポンド	刺突	—
片手近接武器								
ウォーハンマー	12gp	1d6	1d8	× 3	—	5 ポンド	殴打	—
シミター	15gp	1d4	1d6	18 ～ 20 ／× 2	—	4 ポンド	斬撃	—
スパイクト・ヘヴィ・シールド	特殊	1d4	1d6	× 2	—	特殊	刺突	—
トライデント	15gp	1d6	1d8	× 2	10 フィート	4 ポンド	刺突	待機
バトルアックス	10gp	1d6	1d8	× 3	—	6 ポンド	斬撃	—
フレイル	8gp	1d6	1d8	× 2	—	5 ポンド	殴打	武器落とし、足払い
ヘヴィ・シールド	特殊	1d3	1d4	× 2	—	特殊	殴打	—
ヘヴィ・ピック	8gp	1d4	1d6	× 4	—	6 ポンド	刺突	—
レイピア	20gp	1d4	1d6	18 ～ 20 ／× 2	—	2 ポンド	刺突	—
ロングソード	15gp	1d6	1d8	19 ～ 20 ／× 2	—	4 ポンド	斬撃	—
両手近接武器								
ギザーム	9gp	1d6	2d4	× 3	—	12 ポンド	斬撃	間合い、足払い
グレイヴ	8gp	1d8	1d10	× 3	—	10 ポンド	斬撃	間合い
グレートアックス	20gp	1d10	1d12	× 3	—	12 ポンド	斬撃	—
グレートクラブ	5gp	1d8	1d10	× 2	—	8 ポンド	殴打	—
グレートソード	50gp	1d10	2d6	19 ～ 20 ／× 2	—	8 ポンド	斬撃	—
サイズ	18gp	1d6	2d4	× 4	—	10 ポンド	刺突または斬撃	足払い
ハルバード	10gp	1d8	1d10	× 3	—	12 ポンド	刺突または斬撃	待機、足払い
ファルシオン	75gp	1d6	2d4	18 ～ 20 ／× 2	—	8 ポンド	斬撃	—
ヘヴィ・フレイル	15gp	1d8	1d10	19 ～ 20 ／× 2	—	10 ポンド	殴打	武器落とし、足払い
ランサー	10gp	1d6	2d4	× 3	—	12 ポンド	刺突	武器落とし、間合い
ランス	10gp	1d6	1d8	× 3	—	10 ポンド	刺突	間合い
遠隔武器								
ショートボウ	30gp	1d4	1d6	× 3	60 フィート	2 ポンド	刺突	—
アロー (20)	1gp	—	—	—	—	3 ポンド	—	—
コンポジット・ショートボウ	75gp	1d4	1d6	× 3	70 フィート	2 ポンド	刺突	—
アロー (20)	1gp	—	—	—	—	3 ポンド	—	—
ロングボウ	75gp	1d6	1d8	× 3	100 フィート	3 ポンド	刺突	—
アロー (20)	1gp	—	—	—	—	3 ポンド	—	—
コンポジット・ロングボウ	100gp	1d6	1d8	× 3	110 フィート	3 ポンド	刺突	—
アロー (20)	1gp	—	—	—	—	3 ポンド	—	—

皮の矢筒に入った状態で手に入る。

ウィップ：ウィップ（むち）は鎧ボーナスが＋ 1 以上あるクリーチャーや、外皮ボーナスが＋ 3 以上あるクリーチャーに対してはダメージを与えられない。ウィップは間合いが 15 フィートの近接武器として扱うが、攻撃できるエリアに対しても機会攻撃は行なえない。また、他の間合いの長い武器と違って、間合い内ならどこにいる敵でも、たとえ隣接していようが攻撃できる。

ウィップでの攻撃は、ちょうど遠隔武器での攻撃と同様に、機会攻撃を誘発する。

《武器の妙技》の特技を使えば、キャラクターと同一サイズ用のウィップでの攻撃ロールに、【筋力】修正値の代わりに【敏捷力】修正値を足せる。たとえウィップが " 軽い武器 " ではなくてもである。

エルヴン・カーヴ・ブレード：エルヴン・カーヴ・ブレード（エルフの曲刀）は基本的に長いシミターといった形状をしているが、刃はより薄く、とても珍しい武器である。エルヴン・カーヴ・ブレードはしなやかな金属であるため、敵からの武器破壊を受けた際には戦技防御値に＋ 2 の状況ボーナスを得る。

《武器の妙技》を使えば、キャラクターと同一サイズ用のエルヴン・カーヴ・ブレードでの攻撃ロールに、【筋力】修正値のかわりに【敏捷力】修正値を使える。たとえそれが " 軽い武器 " でなくてもである。

オーク・ダブル・アックス：オーク・ダブル・アックス（オークの双頭斧）は双頭武器であり、長い柄の両端に刃を持つ残酷な武器である。

カマ：カマの単純な柄には短く湾曲した刃がついており、シックルに似ている。

ガントレット：この金属の手袋は、素手攻撃で非致傷ダメージではなく致傷ダメージを与えるようにする。ガントレット（篭手）での打撃は、それ以外の点では素手攻撃扱いである。表の価格と重量は片手ぶん。中装鎧や重装鎧（ブレストプレートを除く）には両手ぶんのガントレットが付いてくる。武器落としをしかけてガントレットを落とすよう仕向けることはできない。

ギザーム：ギザームは刃の付いた長さ 8 フィートの柄と先端に鉤を持っている

クオータースタッフ：クオータースタッフ（六尺棒）は約 5 フィートの長さを持つ木の棒である。

ククリ：ククリは 1 フィートほどの長さの湾曲した刃である。

グレイヴ：グレイヴ（薙刀）は約 7 フィートの長さの棒の先端に簡単な刃を付けたものである。

グレートソード：この巨大な両手用の剣は約 5 フィートの長さがある。

サイ：サイは、敵の武器を捕らえるための 1 対の突起が金属のスパイクの両側を挟み込んでいるといったものである。敵に武器落としをしかけ

特殊武器	価格	ダメージ（S）	ダメージ（M）	クリティカル	射程単位	重量 1	タイプ 2	特殊
軽い近接武器								
カマ	2gp	1d4	1d6	× 2	—	2 ポンド	斬撃	モンク用、足払い
サイ	1gp	1d3	1d4	× 2	—	1 ポンド	殴打	武器落とし、モンク用
シャンガム	3gp	1d4	1d6	× 2	—	1 ポンド	刺突	モンク用
ヌンチャク	2gp	1d4	1d6	× 2	—	2 ポンド	殴打	武器落とし、モンク用
片手近接武器								
ウィップ	1gp	1d2	1d3	× 2	—	2 ポンド	斬撃	武器落とし、非致傷、間合い、足払い
ドワーヴン・ウォーアックス	30gp	1d8	1d10	× 3	—	8 ポンド	斬撃	—
バスタード・ソード	35gp	1d8	1d10	19 ～ 20 ／× 2	—	6 ポンド	斬撃	—
両手近接武器								
エルヴン・カーヴ・ブレード	80gp	1d8	1d10	18 ～ 20 ／× 2	—	7 ポンド	斬撃	—
オーク・ダブル・アックス	60gp	1d6/1d6	1d8/1d8	× 3	—	15 ポンド	斬撃	双頭
スパイクト・チェイン	25gp	1d6	2d4	× 2	—	10 ポンド	刺突	武器落とし、足払い
ダイア・フレイル	90gp	1d6/1d6	1d8/1d8	× 2	—	10 ポンド	殴打	武器落とし、双頭、足払い
ツー・ブレーデッド・ソード	100gp	1d6/1d6	1d8/1d8	19 ～ 20 ／× 2	—	10 ポンド	斬撃	双頭
ドワーヴン・アーグロシュ	50gp	1d6/1d4	1d8/1d6	× 3	—	12 ポンド	刺突または斬撃	待機、双頭
ノーム・フックト・ハンマー	20gp	1d6/1d4	1d8/1d6	× 3 ／× 4	—	6 ポンド	殴打または刺突	双頭、足払い
遠隔武器								
シュリケン (5)	1gp	1	1d2	× 2	10 フィート	1/2 ポンド	刺突	モンク用
ネット	20gp	—	—	—	10 フィート	6 ポンド	—	—
ハーフリング・スリング・スタッフ	20gp	1d6	1d8	× 3	80 フィート	3 ポンド	殴打	—
スリング・ブリット (10)	1sp	—	—	—	—	5 ポンド	—	—
ハンド・クロスボウ	100gp	1d3	1d4	19 ～ 20 ／× 2	30 フィート	2 ポンド	刺突	—
ボルト (10)	1gp	—	—	—	—	1 ポンド	—	—
ボーラ	5gp	1d3	1d4	× 2	10 フィート	2 ポンド	殴打	非致傷、足払い
リピーティング・ヘヴィ・クロスボウ	400gp	1d8	1d10	19 ～ 20 ／× 2	120 フィート	12 ポンド	刺突	—
ボルト (5)	1gp	—	—	—	—	1 ポンド	—	—
リピーティング・ライト・クロスボウ	250gp	1d6	1d8	19 ～ 20 ／× 2	80 フィート	6 ポンド	刺突	—
ボルト (5)	1gp	—	—	—	—	1 ポンド	—	—

1……表の重量は中型用の武器の重量である。小型用の武器は重量が 1/2 になり、大型用の武器は重量が 2 倍になる。
2……2 つのタイプが書いてある場合、「～および～」とあるなら、その武器は両方のタイプのダメージを与える。「～または～」とあるなら、その武器はどちらか片方のタイプのダメージを与える（どちらにするかは使用者が選択）。

るさいの戦技判定に＋ 2 のボーナスを得る。サイは尖ってはいるが、主に敵を殴打し武装解除するために使われる。

ジャヴェリン：ジャヴェリン（投げ槍）は細い投擲用の槍である。なにぶん近接戦闘用にはできていないので、どんなキャラクターもこの武器には未習熟として扱われ、近接武器として使う場合の攻撃ロールに－ 4 のペナルティを受ける。

シャンガム：この武器は敵を突き刺すための尖った先端をもった棒であり、手に持って使う。

シュリケン：シュリケンは鋭い縁を持った金属の小片であり、投擲するように設計されている。シュリケンは近接武器としては使えない。シュリケンは投擲武器ではあるが、“ 抜く ” 際や、高品質その他の特殊なバージョンを作成する際や、投げた後にどうなるかを決定する際には矢弾として扱う。

ショートスピア：ショートスピア（短槍）は約 3 フィートの長さがあり、投擲武器とするのに適している。

ショートソード：この剣は約 2 フィートの長さがある。

ショートボウ：ショートボウは約 3 フィートほどの大きさで、1 本の木でできている。1 張りのボウ（弓）を使うには 2 本の手が必要で、これは弓のサイズに関係ない。ショートボウは騎乗しても使える。【筋力】が低くて能力値ペナルティがある場合、ショートボウ使用時のダメージにペナルティを加算すること。【筋力】の能力値ボーナスがある場合、コンポジット・ショートボウを使うならダメージにボーナスを加算できる（下記参照）が、通常のショートボウを使う際には加算できない。

コンポジット・ショートボウ：1 張りのボウ（弓）を使うには 2 本以上の手が必要で、これは弓のサイズに関係ない。コンポジット・ショートボウは騎乗しても使える。コンポジット・ボウ（複合弓）はみな、特定の【筋力】等級にあわせて作られている。つまり、弓の 1 張り 1 張りに、それぞれ特有の最低【筋力】修正値があって、ちゃんと扱うにはこの値を満たしていなければならないのである。もし【筋力】ボーナスがその弓の【筋力】等級に満たない場合、うまく使えないので攻撃ロールに－ 2 のペナルティを受ける。通常のコンポジット・ショートボウは、ちゃんと扱うには【筋力】修正値が＋ 0 以上でなければならない。中にはもっと高い【筋力】等級で、キャラクターの人並みはずれた【筋力】を有効活用できるようにしたものもある。こうした弓は【筋力】ボーナスをダメージに足せる。（その弓の最大ボーナスまで）。弓に乗せられる【筋力】修正値が＋ 1 されるごとに、弓の価格は＋ 75gp される。【筋力】が低くて能力値ペナルティがある場合、コンポジット・ショートボウ使用時のダメージにそれを適用すること。

《武器熟練》やそれに類する特技に関しては、コンポジット・ショートボウはショートボウとして扱う。

スターナイフ：中心の金属の輪から先が細くなっている刃が羅針盤の円盤のように四方に広がっている。使用者はスターナイフで刺したり、投擲したりすることができる。

素手打撃：中型サイズのキャラクターは、素手打撃で 1d3 ポイントの非致傷ダメージを与える。小型サイズのキャラクターは、1d2 ポイントの非致傷ダメージを与える。モンクや《素手打撃強化》特技のあるキャラクターは、素手打撃で非致傷ダメージを与えることも、致傷ダメージを与えることもできる。どちらにするかはそのキャラクターが選択のこと。素手打撃のダメージは、武器ダメージにボーナスを付ける効果に関しては、武器攻撃であるとして扱う。

素手打撃は常に “ 軽い武器 ” として扱う。従って、《武器の妙技》の特技を用いれば素手での攻撃ロールに【筋力】修正値の代わりに【敏捷力】修正値を使える。素手打撃は肉体攻撃には数えられない（『戦闘』を参照）。

スパイクト・アーマー：鎧にスパイク（棘）を植え付け、組みつきにおいて、または近接攻撃で相手にダメージを与えられるようにすることができる。詳しくは下記の『防具』の項を参照。

スパイクト・ガントレット：表の価格と重量は片手ぶん。スパイクト・ガントレット（棘つき篭手）での打撃は、武器攻撃と見なされる。武器落としをしかけてスパイクト・ガントレットを落とすよう仕向けることはで

きない。

スパイクト・チェイン：スパイクト・チェイン（棘つき鎖）は約 4 フィートの長さがあり、危険な棘で覆われている。《武器の妙技》を使えば、キャラクターと同一サイズ用のスパイクト・チェインでの攻撃ロールに、【筋力】修正値のかわりに【敏捷力】修正値を使える。たとえそれが“軽い武器”でなくてもである。

スパイクト・ヘヴィ・シールド、スパイクト・ライト・シールド：スパイクト・シールド（棘つき盾）も、防御ではなく攻撃に使うこともできる。

スピア：スピアは 5 フィートの長さがあり、投擲することができる。

スリング：スリングは皮製のカップが 1 対の紐に取り付けられたものにすぎない。スリングを使う場合、投擲武器と同様にダメージに【筋力】修正値を足すこと。スリングを使って弾を投げるのは片手でできるが、スリングに弾を装填するのは片手ではできない。スリングに 1 発の弾を装填するのは 1 移動アクションであり、2 本の手を必要とし、機会攻撃を誘発する。

スリングで普通の石を投げることもできるが、石はブリットほど重くも丸くもない。このため、あたかもスリングが本来より 1 段階小さいサイズ用のものであるかのようにダメージが減少し、かつ、攻撃ロールには－ 1 のペナルティが付く。

スリング・ブリット：ブリット（投石器の弾）は金属の球であり、スリングかハーフリング・スリング・スタッフで用いるために設計されている。10 個入りの皮袋に入った状態で手に入る。

ダガー：ダガー（短剣）は約 1 フィートの長さの刃である。ダガーを体に隠す際の〈手先の早業〉判定には＋ 2 のボーナスが付く（『技能の使用』を参照）。

ツーブレーデッド・ソード：ツーブレーデッド・ソード（双頭剣）は双頭武器である――対なす刃が中央の短い柄から正反対の方向に伸び、優雅かつ危険な立ち回りを可能にする。

トライデント：トライデント（三叉矛）は 4 フィートの柄の先端に 3 本の枝を持つ。この武器は投げても使える。

ドワーヴン・アーグロシュ：ドワーヴン・アーグロシュ（ドワーフの槍斧）は双頭武器である――長い柄の両端には斧の頭と槍の穂先を持っている。ドワーヴン・アーグロシュの斧の頭のほうは斬撃武器で、1d8 ダメージを与える。槍の穂先のほうは刺突武器で、1d6 ダメージを与える。どちらの先を主要武器として使ってもよい。もう一方が利き手でない手で使う武器となる。突撃してくるキャラクターに対してアーグロシュを使う際は、ダメージを与えるのは槍の穂先のほうである。ドワーフはドワーヴン・アーグロシュを軍用武器として扱う。

ドワーヴン・ウォーアックス：ドワーヴン・ウォーアックス（ドワーフの戦斧）は、太いにぎりの先に装飾のある大きな頭を持っており、あまりにも大きいので、片手で使うには特別な訓練が要る。そのため特殊武器扱いになる。中型サイズのキャラクターは、ドワーヴン・ウォーアックスを両手で持つなら軍用武器として使える。大型サイズのキャラクターはこれを片手で軍用武器として使える。ドワーフはドワーヴン・ウォーアックスを片手でも軍用武器として扱える。

ヌンチャク：ヌンチャクは、短めの縄か鎖でつながっている 2 本の木製か金属製の棒でできている。

ネット：ネットは相手をからめとるのに使われる。ネットを投げたら、目標に対して遠隔接触攻撃を行なう。ネットの最大射程は 10 フィートである。命中したら相手は“からみつかれた状態”になる。からみつかれた状態のクリーチャーは、攻撃ロールに－ 2、有効【敏捷力】に－ 4 のペナルティを受ける。加えて、半分の移動速度でしか移動できず、突撃や疾走はできない。君がネットの引き綱を手に持っており、【筋力】対抗ロールに成功したなら、引き綱をうまく操っていることになり、からみつかれた状態のクリーチャーは引き綱の長さの範囲内でしか動けない。からみつかれた状態のクリーチャーが呪文を発動するには、DC15 ＋呪文レベルの精神集中判定に成功せねばならず、失敗すれば呪文は発動できない。

からみつかれた状態のクリーチャーは、1 全ラウンド・アクションで〈脱出術〉判定（DC20）に成功すれば脱出できる。ネットは 5hp を持ち、また DC25 の【筋力】判定で引きちぎることもできる（これも 1 全ラウンド・アクション）。ネットは使用者とのサイズ分類の差が 1 段階以内の相手に対してのみ使える。

ネットをうまく投げるには、前もって畳んでおかなければならない。特定の戦闘ではじめてネットを投げる時は、通常の遠隔接触攻撃ロールを行なう。一度投げてしまってネットがほどけたなら、以後はそのネットでの攻撃ロールに－ 4 のペナルティを受ける。畳むのには、ネットの使用に習熟している者なら 2 ラウンド、習熟していない者なら倍の 4 ラウンドかかる。

ノーム・フックト・ハンマー：ノーム・フックト・ハンマー（ノームの鉤かなづち）は双頭武器である――柄の一方は金槌の頭を持ち、反対側は長く湾曲した鉤状になっている、という工夫に富んだものだ。金槌の頭のほうは殴打武器で、1d6 ダメージを与える（クリティカル× 3）。鉤のほうは刺突武器で、1d4 ダメージを与える（クリティカル× 4）。どちらの先を主要武器として使ってもよい。ノームはフックト・ハンマーを軍用武器として扱う。

ハーフリング・スリング・スタッフ：ハーフリング・スリング・スタッフを使う場合、投擲武器と同様にダメージに【筋力】修正値を足すこと。ハーフリング・スリング・スタッフを使って弾を投げるのは片手でできるが、ハーフリング・スリング・スタッフに弾を装填するのは片手ではできない。ハーフリング・スリング・スタッフに 1 発の弾を装填するのは 1 移動アクションであり、2 本の手を必要とし、機会攻撃を誘発する。

ハーフリング・スリング・スタッフで普通の石を投げることもできるが、石はブリットほど重くも丸くもない。このため、あたかもハーフリング・スリング・スタッフが本来より 1 段階小さいサイズ用のものであるかのようにダメージが減少し、かつ、攻撃ロールには－ 1 のペナルティが付く。

ハーフリング・スリング・スタッフは単純武器として使うことができ、そのサイズのクラブに等しい殴打ダメージを与える。ハーフリングはハーフリング・スリング・スタッフを軍用武器として扱う。

バスタード・ソード：バスタード・ソード（片手半剣）は約 4 フィートの長さがある。なにぶん大きいので、特殊な訓練を受けていないと片手では使えない。そのため特殊武器扱いになる。両手で持つなら軍用武器として使える。

ハルバード：ハルバード（槍斧）は長さ 5 フィートのスピアに似ているが、先端近くに小さな斧のような形状の頭を持っている。

パンチング・ダガー：パンチング・ダガーの刃は、持った時に拳から突き出すように、水平な柄に取り付けられている。

ハンド・クロスボウ：弦は手で引ける。これにボルトを 1 本装填するのは 1 移動アクションであり、機会攻撃を誘発する。

ハンド・クロスボウ（片手弩）は片手で何のペナルティもなく射撃できるが、片手で装填することはできない。ハンド・クロスボウを両手に 1 挺ずつ持って射撃することもできるが、その場合、攻撃ロールには 2 つの武器で攻撃する場合と同様のペナルティが入る。

ヘヴィ・クロスボウ：ヘヴィ・クロスボウ（重弩）の弦は小さな巻き上げ器で引く。これにボルトを 1 本装填するのは 1 全ラウンド・アクションであり、機会攻撃を誘発する。

通常、ヘヴィ・クロスボウを扱うには両手が要る。ヘヴィ・クロスボウを片手で射つ（－ 4 のペナルティをつけて）ことはできるが、片手でボルトを装填することはできない。ヘヴィ・クロスボウを両手に 1 挺ずつ持って射撃することもできるが、その場合、攻撃ロールには 2 つの武器で攻撃する場合と同様のペナルティが入る。このペナルティは片手で射つことによる－ 4 のペナルティと累積する。

ライト・クロスボウ：通常、ライト・クロスボウを扱うには両手が要る。これにボルトを 1 本装填するのは 1 移動アクションであり、機会攻撃を誘発する。ライト・クロスボウを片手で射つ（－ 2 のペナルティをつけて）ことはできるが、片手でボルトを装填することはできない。ライト・クロスボウを両手に 1 挺ずつ持って射撃することもできるが、その場合、攻撃ロールには 2 つの武器で攻撃する場合と同様のペナルティが入る。このペナルティは片手で射つことによる－ 2 のペナルティと累積する。

フレイル：フレイル（からざお）は、柄に繋がれた頑丈な鎖と棘つき金属球でできている。

ダイア・フレイル：ダイア・フレイル（双頭からざお）は、長い柄の両端からぶら下がる 2 つの棘つき鉄球でできている。

ヘヴィ・フレイル：フレイルに似ているが、ヘヴィ・フレイルはより長い柄とより大きな金属球を持つ。

ブロウガン：通常、ブロウガン（吹き矢）は離れた場所から（時に致命的な）毒を与えるために使われる。ほとんど音を立てずに発射できる。毒のリストについては『毒』を参照のこと。

ヘヴィ・シールド、ライト・シールド：盾を防御ではなく攻撃に使うこともできる。

ボーラ：ボーラは細いロープか紐でつながれた 2 個の重りである。君は敵 1 体に対してこの武器を遠隔足払い攻撃に使える。ボーラを使って足払いをしかける場合、君の方が足払いをしかえされることはあり得ない。

ボルト：クロスボウ・ボルト（弩の矢）は近接武器として使う場合、軽い代用武器と見なされ（攻撃ロールに－ 4 のペナルティ）、同じサイズ用のダガーとしてダメージを与える（クリティカル倍率＝× 2）。ボルトは 10 本入り（リピーティング・クロスボウ用なら 5 本入り）のケースに入った状態で手に入る。

メイス：メイス（鎚矛）は木製か金属製の単純な柄と、そこに取り付けられた飾りのある頭部からできている。

ヘヴィ・メイス：ヘヴィ・メイスは普通のメイスよりも大きな頭部と長い柄を持っている。

モーニングスター：モーニングスターは、長い柄の先端に棘つきの金属球を取り付けたものである。

ランサー：外見はトライデントに似ている。ランサーの先端には、短く曲がった 1 対の刃に両側を挟まれた 1 本の槍部がある。

ランス：ランス（馬上槍）は突撃する乗騎の上で使えば 2 倍ダメージを出す。ランスは両手武器だが、騎乗時には片手で使える。

リピーティング・クロスボウ：リピーティング・クロスボウ（連弩）には（ヘヴィかライトかに関わらず）5 本のクロスボウ用ボルトが装填される。ボルトのある間は再装填レバーを引くだけで（1 フリー・アクションで）再装填が可能である。ボルト 5 本入りの弾倉を新たに装填するのは 1 ラウンド・アクションであり、機会攻撃を誘発する。

リピーティング・クロスボウは片手で射撃することも、両手に 1 挺ずつ持って射撃することもできる。その場合、リピーティング・ヘヴィ・クロスボウならヘヴィ・クロスボウと同様に、リピーティング・ライト・クロスボウならライト・クロスボウと同様に処理すること。しかし再装填レバーを使うためにはリピーティング・クロスボウを両手で射撃せねばならず、新しい弾倉を装填するにも両手を使わねばならない。

レイピア：《武器の妙技》の特技を用いれば、キャラクターと同一サイズ用のレイピア（細剣）での攻撃ロールに、【筋力】修正値の代わりに【敏捷力】修正値を足せる。たとえレイピアが " 軽い武器 " ではなくてもである。レイピアを【筋力】ボーナスの 1 と 1/2 倍をダメージに足せるように両手で持つことはできない。

ロングスピア：ロングスピア（長槍）は約 8 フィートの長さがある。

ロングソード：この剣は約 3.5 フィートの長さがある。

ロングボウ：ロングボウはほぼ 5 フィートほどの大きさを持ち、慎重に曲げられた 1 本の頑丈な木でできている。1 張りのボウ（弓）を使うには 2 本の手が必要で、これは弓のサイズに関係ない。ロングボウ（長弓）は騎乗して使うにはかさばりすぎる。【筋力】が低くて能力値ペナルティがある場合、ロングボウ使用時のダメージにペナルティを加算すること。【筋力】の能力値ボーナスがある場合、コンポジット・ロングボウを使うならダメージにボーナスを加算できる（下記参照）が、通常のロングボウを使う際には加算できない。

コンポジット・ロングボウ：1 張りのボウ（弓）を使うには 2 本以上の手が必要で、これは弓のサイズに関係ない。コンポジット・ロングボウは騎乗しても使える。コンポジット・ボウ（複合弓）はみな、特定の【筋力】等級にあわせて作られている。つまり、弓の 1 張り 1 張りに、それぞれ特有の最低【筋力】修正値があって、ちゃんと扱うにはこの値を満たしていなければならないのである。もし【筋力】ボーナスがその弓の【筋力】等級に満たない場合、うまく使えないので攻撃ロールに－ 2 のペナルティを受ける。通常のコンポジット・ロングボウは、ちゃんと扱うには【筋力】修正値が＋ 0 以上でなければならない。中にはもっと高い【筋力】等級で、キャラクターの人並みはずれた【筋力】を有効活用できるようにしたものもある。こうした弓は【筋力】ボーナスをダメージに足せる。（その弓の最大ボーナスまで）。弓に乗せられる【筋力】修正値が＋ 1 されるごとに、弓の価格は＋ 100gp される。【筋力】が低くて能力値ペナルティがある場合、コンポジット・ロングボウ使用時のダメージにそれを適用すること。

《武器熟練》やそれに類する特技に関しては、コンポジット・ロングボウはロングボウとして扱う。

高品質の武器

高品質の武器というのは、通常の武器の見事なできばえのものである。これを使用すれば、攻撃ロールに＋ 1 の強化ボーナスが付く。

武器を製作した後でそれに " 高品質 " という特性を付け加えることはできない。はじめから高品質の武器として製作せねばならないのである（〈製作〉技能を参照）。高品質という特性は、通常の武器の価格に 300gp を加える。アローなどの矢弾なら、1 本あたり 6gp を加える。双頭武器に高品質の特性を付けると通常の 2 倍の値段がかかる（＋ 600gp）。

高品質の矢弾は一度使うといたんでしまう（事実上、破壊されて使えなくなる）。高品質の矢弾の強化ボーナスは、その矢弾を発射する投射武器の強化ボーナスとは一切累積しない。

あらゆる魔法の武器は、自動的に高品質の武器と見なされる。高品質化によりもたらされる強化ボーナスは、武器の魔法によりもたらされる強化ボーナスとは累積しない。

一部の鎧や盾は武器として使えるが、高品質の鎧や盾を、攻撃ロールに強化ボーナスが付くようにこしらえることはできない。代わりに、高品質の鎧や盾は " 防具による判定ペナルティ " を減らすのである。

防具 Armor

大部分の者たちにとっては、防具は世界に荒ぶる脅威や危険から自分を守る最も単純な方法である。キャラクターの多くは最も単純な鎧しか身につけられず、盾を使うことができる者はさらに少ない。より重い防具をうまく着こなすために防具の《習熟》系特技を取ることができるが、大方のクラスは自分に一番合った防具に習熟している。

以下に防具の書式の詳細を示す。これらの要素は表『鎧と盾』の縦列見出しにもなっている。

価格：表中に金貨で表された価格は小型ないし中型の人型生物用のものである。その他のクリーチャー用の防具については、表：『標準的でないクリーチャー用の防具』を参照。

鎧ボーナス／盾ボーナス：鎧は AC に鎧ボーナスを与え、盾は AC に盾ボーナスを与える。鎧の鎧ボーナスは、鎧ボーナスを与えるその他の効果とは累積しない。これと同様、盾の盾ボーナスは、盾ボーナスを与えるその他の効果とは累積しない。

【敏捷力】ボーナス上限：この値は、その種類の鎧が許容する AC への【敏捷力】ボーナスの上限である。着用者の AC を決定する際、この数値を超える【敏捷力】ボーナスはこの数値まで下がってしまう。重い鎧ほど動きをさまたげ、打撃をかわす能力を落とす。この制限により、他の【敏捷力】に基づく能力が減少することはない。

たとえ防具によりキャラクターの【敏捷力】ボーナスが 0 になっても、【敏捷力】ボーナスを失ったものとして扱われるわけではない。

AC に適用される【敏捷力】ボーナス上限は、キャラクターにかかる負荷（＝持ち運んでいる装備品の総重量。防具も含む）によっても制限される。

盾：タワー・シールドを除き、盾は【敏捷力】ボーナス上限に影響しない。

防具による判定ペナルティ：レザー（革鎧）よりも重い防具と盾はどれも、【筋力】と【敏捷力】に基づく技能を使うキャラクターの能力を落とす。“ 防具による判定ペナルティ ” は【筋力】と【敏捷力】に基づく技能判定のすべてに適用される。キャラクターの負荷によっても防具による判定ペナルティがかかることがある。

盾：鎧を着け盾を使っている場合、鎧と盾の両方の “ 防具による判定ペナルティ ” が適用される。

つけている防具に習熟していないなら：使用に習熟していない防具を着けている場合、攻撃ロール、【筋力】と【敏捷力】に基づく技能判定に、その防具の “ 防具による判定ペナルティ ” が適用される。鎧に未習熟であることのペナルティと盾に未習熟であることのペナルティは累積する。

鎧を着て眠る時は：中装鎧や重装鎧を着たまま寝たら、翌日は自動的に疲労状態になる。【筋力】と【敏捷力】に－ 2 のペナルティを受け、突撃や疾走ができなくなる。軽装鎧を着たまま寝ても疲労状態にはならない。

秘術呪文失敗率：防具は秘術呪文を発動する際の身振りを妨げる。秘術呪文の使い手は、防具を着けている場合、秘術呪文失敗の可能性に直面することになる。バードは軽装鎧を着ていたり盾を使ってもバード呪文には秘術呪文失敗率の影響を受けない。

防具を着けて秘術呪文を発動するには：防具を着けて秘術呪文を発動する場合、秘術呪文失敗ロールを行なわねばならない。表：『鎧と盾』の秘術呪文失敗率の欄にあるのが、呪文が失敗して失われる確率（%）である。ただし呪文に動作要素がないなら、秘術呪文失敗ロールなしで発動できる。

盾：鎧を着て盾を使っている場合、両方の秘術呪文失敗率を足して、合計の失敗率を求める。

移動速度：中装鎧や重装鎧を着ていると移動が遅くなる。表：『鎧と盾』の移動速度の欄の数字が、その鎧を着ているときの移動速度である。人間、エルフ、ハーフエルフ、ハーフオークは荷重なしの時の移動速度が 30 フィートである。これらの種族は前者の数字を使う。ドワーフ、ノーム、ハーフリングは荷重なしの時の移動速度が 20 フィートである。これらの種族は後者の数字を使う。ドワーフの地上での移動速度は中装鎧・重装鎧着用時や、中荷重・重荷重時にも 20 フィートのままであることに注意。

盾：盾は移動速度に影響しない。

重量：この欄は中型サイズのクリーチャー用の防具の重量である。小型サイズのキャラクター用なら重量が 1/2 になり、大型サイズのキャラクター用なら重量が 2 倍になる。

防具の説明

表：鎧と盾

防具	価格	鎧ボーナス／盾ボーナス	【敏捷力】ボーナス上限	防具による判定ペナルティ	秘術呪文失敗率	移動速度 30 フィート	移動速度 20 フィート	重量[1]
軽装鎧								
パデッド	5gp	＋ 1	＋ 8	0	5%	30 フィート	20 フィート	10 ポンド
レザー	10gp	＋ 2	＋ 6	0	10%	30 フィート	20 フィート	15 ポンド
スタデッド・レザー	25gp	＋ 3	＋ 5	－ 1	15%	30 フィート	20 フィート	20 ポンド
チェイン・シャツ	100gp	＋ 4	＋ 4	－ 2	20%	30 フィート	20 フィート	25 ポンド
中装鎧								
ハイド	15gp	＋ 4	＋ 4	－ 3	20%	20 フィート	15 フィート	25 ポンド
スケイル・メイル	50gp	＋ 5	＋ 3	－ 4	25%	20 フィート	15 フィート	30 ポンド
チェインメイル	150gp	＋ 6	＋ 2	－ 5	30%	20 フィート	15 フィート	40 ポンド
ブレストプレート	200gp	＋ 6	＋ 3	－ 4	25%	20 フィート	15 フィート	30 ポンド
重装鎧								
スプリント・メイル	200gp	＋ 7	＋ 0	－ 7	40%	20 フィート[2]	15 フィート[2]	45 ポンド
バンデッド・メイル	250gp	＋ 7	＋ 1	－ 6	35%	20 フィート[2]	15 フィート[2]	35 ポンド
ハーフプレート	600gp	＋ 8	＋ 0	－ 7	40%	20 フィート[2]	15 フィート[2]	50 ポンド
フル・プレート	1,500gp	＋ 9	＋ 1	－ 6	35%	20 フィート[2]	15 フィート[2]	50 ポンド
盾								
バックラー	15gp	＋ 1	—	－ 1	5%	—	—	5 ポンド
木製ライト・シールド	3gp	＋ 1	—	－ 1	5%	—	—	5 ポンド
鋼鉄製ライト・シールド	9gp	＋ 1	—	－ 1	5%	—	—	6 ポンド
木製ヘヴィ・シールド	7gp	＋ 2	—	－ 2	15%	—	—	10 ポンド
鋼鉄製ヘヴィ・シールド	20gp	＋ 2	—	－ 2	15%	—	—	15 ポンド
タワー・シールド	30gp	＋ 4[3]	＋ 2	－ 10	50%	—	—	45 ポンド
その他								
アーマー・スパイク	＋ 50gp	—	—	—	—	—	—	＋ 10 ポンド
ロックト・ガントレット	8gp	—	—	特殊	該当なし[4]	—	—	＋ 5 ポンド
シールド・スパイク	＋ 10gp	—	—	—	—	—	—	＋ 5 ポンド

1……表の重量は中型サイズのキャラクター用のもの。小型サイズのキャラクター用の防具は重量が半分、大型サイズのキャラクター用の防具は重量が 2 倍になる。
2……重装鎧を着て疾走する場合、移動速度の 4 倍ではなく、3 倍しか動けない。
3……タワー・シールドは AC へのボーナスではなく、遮蔽を与えることもできる。本文参照。
4……呪文を発動するさい、手が自由でないものとして扱われる。

表：『鎧と盾』にある各種防具の特定の利益や付属品について、以下に説明する。

アーマー・スパイク：鎧にスパイク（棘）を付けることもできる。スパイクつきの鎧を着て組みつき攻撃に成功すれば追加刺突ダメージを与える（表：『武器』の『スパイクト・アーマー』を参照）。スパイクは軍用武器として扱う。その使用に習熟していないなら、スパイクつきの鎧を使うさい、組みつき判定に－4のペナルティを受ける。また、スパイクで通常の近接攻撃（または利き手でない手による攻撃）を行なうこともできる。この場合、スパイクは“軽い武器”とみなす。君が既にアーマー・スパイク以外の利き手でない手の武器で攻撃を行っていたならば、それに加えてアーマー・スパイクで追加攻撃を行なうことはできない。逆もまた真である。鎧に強化ボーナスがあっても、スパイクの効果は増えない。ただしスパイク自体を魔法の武器にすることはできる。

シールド・スパイク：このスパイク（棘）はシールドを軍用刺突武器にし、盾攻撃のダメージをあたかもサイズ分類が1段階大きいクリーチャー用のシールドであるかのように増やす（表：『武器』の『スパイクト・シールド』を参照）。バックラーやタワー・シールドにスパイクを付けることはできない。そのほかの点では、スパイクト・シールドでの攻撃は盾攻撃と同様に扱う。

スパイクト・シールドの盾ボーナスに対する強化ボーナスがあっても、それによって盾攻撃が強くなることはない。ただしスパイクト・シールドを魔法の武器にすることはできる。

スケイル・メイル：スケイル・メイル（札鎧）は互いに重なり合う数十もの金属の板でできている。この鎧にはガントレット（篭手）が付いている。

スタデッド・レザー：レザー・アーマーに似ているが、この鎧は小さな金属鋲で補強されている。

スプリント・メイル：スプリント・メイルはバンデッド・メイルのような何条もの金属製の細帯でできている。この鎧にはガントレット（篭手）が付いている。

タワー・シールド：この巨大な木製の盾は、持ち手の背丈と同じほどの高さがある。ふだんは持ち手のACに、示されているとおりの盾ボーナスを与える。しかし、1回の標準アクションとして、そうでなく自分の次のターンの開始時まで完全遮蔽として使うこともできる。このやり方でタワー・シールドを使う際には、持ち手は自分のマスの1辺を選ばなくてはならない。その1辺は持ち手のみを目標とする攻撃に対し、堅固な壁として扱われる。持ち手はこの1辺からの攻撃に対しては完全遮蔽を得、これ以外の辺からの攻撃に対しては遮蔽を得ない（『戦闘』を参照）。なおタワー・シールドも、目標型呪文に対する遮蔽は提供してくれない。というのも、呪文の使い手は、君の持っている盾を目標にすることで、君に対して呪文を発動することができるのである。タワー・シールドは盾攻撃には使えない。また、盾を持っている手は、それ以外のことには一切使えない。

戦闘でタワー・シールドを使っていると、盾があまりにかさばるので、攻撃ロールに－2のペナルティが付く。

チェイン・シャツ：チェイン・シャツは連結した無数の金属環でできており、胴体を覆う。

チェインメイル：チェイン・シャツとは異なり、チェインメイルは使用者の脚と腕をも覆う。この鎧にはガントレット（篭手）が付いている。

ハーフプレート：ハーフプレートにはフル・プレートとチェインメイルの要素が組み合わせられており、ガントレット（篭手）と兜が付いている。

ハイド：ハイド・アーマー（獣皮鎧）は厚い皮を持つ獣の皮をなめし、保存加工したものからできている。

バックラー：この小さな金属製の盾はストラップで前腕に着用して使う。つけていてもボウ（弓）やクロスボウ（弩）はペナルティなしで使える。また、バックラーを付けた手で武器を使用することもできる（利き手でない手で使う武器を持つことも、両手武器に添えることもできる）が、そうしている間は攻撃ロールに－1のペナルティを受ける。このペナルティは利き手でない手の戦闘によるペナルティや二刀流ペナルティに加算される。そしていかなる場合にも、利き手でない手で武器を使ったなら、次の自分のターンまでバックラーのACボーナスを失う。盾を用いたほうの手を使って動作要素のある呪文を発動することもできるが、次の自分のターンまでバックラーのACボーナスを失う。バックラーでは盾攻撃はできない。

パデッド：この鎧は少々重い詰め物をした布でできており、最も初歩的な防御を与える。

バンデッド・メイル：バンデッド・メイルは互いに重なり合いながら表面を覆う何条もの金属製の細帯を、革の裏打ちに固定したものである。この鎧にはガントレット（篭手）が付いている。

フル・プレート：この金属の鎧にはガントレット（篭手）、じょうぶな革のブーツ、面頬のついた兜、鎧の下に着る分厚い詰め物が付いている。フル・プレートは腕のいい鎧鍛冶が一領一領、持ち主の体に合うように作るものと決まっている。とはいえ、分捕った鎧を新しい持ち主に合うようにしつらえなおすことはでき、これには200～800（2d4×100）gpかかる。

ブレストプレート：ブレストプレートは一組の成形された金属でできており、胴体のみを覆う。

木製ヘヴィ・シールド、鋼鉄製ヘヴィ・シールド：シールド（盾）は前腕を盾のストラップに通した上で、持ち手を手で持つ。ヘヴィ・シールドはなにしろ重いので、盾を持つ手では他には何もできない。

木製と鋼鉄製：盾は木製でも金属製でも基本的な防御能力（＝盾ボーナス）は同じだが、一部の呪文や効果でどうなるかが違う。

盾攻撃：盾を利き手でない方の武器として使い、敵を殴ることもできる。盾攻撃のダメージは表：『武器』の『ヘヴィ・シールド』を参照。この方法で使う場合、ヘヴィ・シールドは軍用殴打武器と見なす。攻撃ペナルティに関しては片手武器として扱う。盾を武器として攻撃に使った場合、その盾のACボーナスは、そのキャラクターの次のターンまでなくなる。盾に強化ボーナスがあっても、それによって盾攻撃が強くなることはない。ただし盾を魔法の武器にすることはできる。

木製ライト・シールド、鋼鉄製ライト・シールド：シールド（盾）は前腕を盾のストラップに通した上で、持ち手を手で持つ。ライト・シールド（小盾）は重さが軽いので、盾を持つ手で他のものも持てる（が、武器を使うことはできない）。

木製と鋼鉄製：盾は木製でも金属製でも基本的な防御能力（＝盾ボーナス）は同じだが、一部の呪文や効果でどうなるかが違う。

盾攻撃：盾を利き手でない方の武器として使い、敵を殴ることもできる。盾攻撃のダメージは表：『武器』の『ライト・シールド』を参照。この方法で使う場合、ライト・シールドは軍用殴打武器と見なす。攻撃ペナルティに関しては“軽い武器”として扱う。盾を武器として攻撃に使った場合、その盾のACボーナスは、そのキャラクターの次のターンまでなくなる。盾に強化ボーナスがあっても、それによって盾攻撃が強くなることはない。ただし盾を魔法の武器にすることはできる。

レザー：レザー・アーマー（革鎧）は注意深く縫い合わされた硬化させた革でできている。

ロックト・ガントレット：この篭手には小さな鎖や留め金が付いていて、これに武器を取り付けて簡単には落ちないようにすることができる。戦闘中、武器落としを避けるための戦技防御値に＋10のボーナスを与える。ロックト・ガントレット（留め金つき篭手）に1個の武器を付けたり外したりするのは1全ラウンド・アクションで、機会攻撃を誘発する。

価格はロックト・ガントレット1つ（片手分）あたりの値段である。また、重量はブレストプレートや軽装鎧を着ているか、そもそも鎧を着ていない時のみ適用する。それ以外の場合は、ロックト・ガントレットはもともと鎧の一部になっている篭手の代わりに付ける（ので、重量は加算しない）。

篭手に武器を固定している間は、この篭手をはめた手は、呪文を発動したり技能を用いたりするのには使えない（もう一方の手が自由であるなら、動作要素のある呪文を発動することができる）。

通常のガントレット（篭手）と同様、ロックト・ガントレットでも、素手攻撃で非致傷ダメージではなく致傷ダメージを及ぼすことができる。

高品質の防具

武器と同様、鎧や盾も高品質版のものが買える。この見事なつくりの品々は、普通の鎧や盾と同じように機能するが、ただ“防具による判定ペナルティ”が1少ない。

高品質の鎧や盾の価格は、同じ種類の通常の鎧や盾の価格に150gpを加えたものである。

鎧や盾が高品質だからといって、攻撃ロールやダメージ・ロールにボーナスが付くことはない。たとえその鎧や武器を武器として使ってもである。

魔法の鎧や盾は自動的に高品質のものと見なされる。

防具を製作した後でそれに“高品質”という特性を付け加えることはできない。はじめから高品質の防具として製作せねばならないのである。

標準的でないクリーチャー用の防具

飛び抜けて大きいクリーチャーや小さいクリーチャー用の防具、（ホースのような）人型生物以外のクリーチャー用の防具は、表：『鎧と盾』にあるものとは価格も重量も違う。表：『標準的でないクリーチャー用の防具』のしかるべき横列を参照して、価格と重量の項にある倍数を、その防具の価格と重量に掛け合わせること。

表：標準的でないクリーチャー用の防具

サイズ	人型 価格	重量	非人型 価格	重量
超小型以下*	×1/2	×1/10	×1	×1/10
小型	×1	×1/2	×2	×1/2
中型	×1	×1	×2	×1
大型	×2	×2	×4	×2
超大型	×4	×5	×8	×5
巨大	×8	×8	×16	×8
超巨大	×16	×12	×32	×12

*鎧ボーナスを1/2にすること。

※訳者注：PRDの表がおかしかったので、ルールブックの表から訳しました。

鎧の着脱

鎧を着るのにかかる時間は、鎧のタイプによって違う（表：『鎧の着脱』参照）。

着る：この欄は、その鎧を着るのにかかる時間を示す（1分＝10ラウンド）。盾を準備する（盾に腕を通す）のは1移動アクションですむ。

急いで着る：この欄は、鎧を急いで着る時にかかる時間を示す。急いで着た鎧は、“防具による判定ペナルティ”も鎧ボーナスも普通より1ポイント悪くなる。

脱ぐ：この欄は、鎧を脱ぐのにかかる時間を示す。盾を腕から外して落とすのは1移動アクションですむ。

表：鎧の着脱

タイプ	着る	急いで着る	脱ぐ
盾（どれでも）	1移動アクション	—	1移動アクション
パデッド、レザー、ハイド、スタデッド・レザー、チェイン・シャツ	1分	5ラウンド	1分[1]
ブレストプレート、スケイル・メイル、チェインメイル、バンデッド・メイル、スプリント・メイル	4分[1]	1分	1分[1]
ハーフプレート、フル・プレート	4分[2]	4分[1]	1d4＋1分[1]

1……他人の助けがあるなら時間を半分にすること。何も他のことをしていないキャラクターが1人いれば、隣接するキャラクター1～2人を助けることができる。2人のキャラクターがお互い同時に鎧を着るのを助け合うことはできない。

2……この種の鎧を普通に着るには他人の助けが要る。助けなしでは“急いで着る”ことしかできない。

特殊な素材

武器と防具は特殊な性質を備えた素材で作ることができる。複数の特殊な素材を使って武器や防具を作っても、もっとも有効な素材の利点だけが得られるが、それぞれが別の特殊な素材からできた双頭武器を作ることはできる。

以下に記す特殊な素材はゲーム的な効果が決められている。いくつかのクリーチャーは特殊な種類のダメージ（悪属性の武器、殴打武器など）以外の全てに対するダメージ抵抗を持っている。特定の素材からなる武器への脆弱性を持つものもいる。キャラクターたちは最もよく遭遇するクリーチャーの種類によって、いくつかの異なる種類の武器を持ち運ぶかもしれない。

アダマンティン：天から落ちてきた岩から掘り出されたこの超硬度の金属は、武器や防具の品質を向上させる。アダマンティンからなる武器は、武器破壊や物体を攻撃するときに20未満の硬度を無視する能力を持つ（補足ルール参照）。アダマンティンから作られた鎧は、軽装鎧なら1／－、中装鎧なら2／－、重装鎧なら3／－のダメージ減少を着用者に与える。アダマンティン製の武器防具は常に高品質であるコストがかかり、その高品質コストは以下に示す価格に含まれる。結果として、アダマンティン製の武器と矢弾は攻撃ロールに＋1の強化ボーナスがあり、アダマンティン製の鎧の判定ペナルティは通常に比べて1少なくなる。金属部品のないアイテムはアダマンティンで作ることはできない。矢はアダマンティンで作ることができるが、クォータースタッフはできない。

アダマンティン製の武器や鎧は、通常の鋼鉄製の武器や鎧にくらべてヒット・ポイントが3分の1だけ多い。アダマンティンは厚み1インチごとに40のヒット・ポイントと硬度20を持つ。

アダマンティン製のアイテム	アイテムコスト修正
矢弾	＋60gp／発
軽装鎧	＋5,000gp
中装鎧	＋10,000gp
重装鎧	＋15,000gp
武器	＋3,000gp

ダークウッド：この珍しい魔法の木は通常の木と同じくらい硬いが、非常に軽い。ダークウッドで作られた木製またはほぼ木製のアイテム（ボウやスピアなど）は高品質とみなされ、重さは通常の半分である。通常は木製でない、または部分的に木が使われているアイテム（バトルアクスやメイスなど）はダークウッドで作ることはできないか、ダークウッドによる特殊な利益を得ることができない。ダークウッド製の盾は、普通のものに比べて判定ペナルティが2だけ減少する。ダークウッド製のアイテムは本来の重量によって価格が決められ、1ポンドごとに10gpを高品質版の価格に加えたものになる。

ダークウッドは厚み1インチごとに10のヒット・ポイントと硬度5を持つ。

冷たい鉄：地下深くで採掘され、デーモンやフェイに対する有効性が知られているこの鉄は、その繊細な性質を損なわないために低温で鍛造される。冷たい鉄製の武器は、通常の品を作るのに比べて2倍のコストがかかる。また、冷たい鉄製の武器に魔法的な強化を施すときは、その価格が2,000gp増加する。この増加は能力を加えるごとでなく、アイテムが強化される最初の場合のみ適用される。

金属製の部品がないアイテムは冷たい鉄で作ることはできない。矢は可能だが、冷たい鉄製のクォータースタッフは作れない。双頭武器の一方だけを冷たい鉄にするなら、通常の品の1.5倍のコストとなる。

冷たい鉄は厚み1インチごとに30のヒット・ポイントと硬度10を持つ。

ドラゴンハイド：鎧職人は高品質の鎧や盾を製造するときにドラゴンの皮革を使うことができる。1匹のドラゴンから、そのドラゴンよりサイズが1つ小さいクリーチャーに合わせた高品質なハイドアーマーを作るのに十分な皮革が取れる。適したうろこや皮革の欠片を選ぶ必要があるため、高品質バンデッドメイルなら2サイズ、高品質ハーフプレートなら3

サイズ、高品質ブレストプレートか高品質フルプレートなら 4 サイズ小さなクリーチャーに合わせたものしか作ることができない。どの場合でもドラゴンが大型サイズ以上なら、鎧に加えて高品質なライト・シールドかヘヴィ・シールドを作るのに十分な皮革が取れる。あるエネルギータイプに対する完全耐性を持つドラゴンから取れたドラゴンハイドからできた防具は同様に完全耐性を持つが、これは着用者にいかなる保護も与えない。後から鎧や盾にそのエネルギータイプから保護する能力を与える場合、それらの保護を加えるコストは 25%減る。

ドラゴンハイド製の鎧は金属が使われていないため、ドルイドはペナルティなしでこれらを着用できる。

ドラゴンハイド製の鎧のコストは、同種の一般的な鎧ではなく、高品質な鎧の 2 倍となる（〈製作〉に必要な最終価格も 2 倍）。

ドラゴンハイドは厚み 1 インチごとに 10 のヒット・ポイントと硬度 10 を持つ。一般的なドラゴンの皮革は 1/2 から 1 インチの厚みがある。

ミスラル：ミスラルとは銀に似た光沢のある非常に珍しい金属であり、鋼鉄と同じほど硬いがそれよりも軽い。これは鋼鉄の代わりとして鎧を作るのに素晴らしく適した材料であり、同様に時折他のアイテムのためにも使われる。ほとんどのミスラル製の鎧は、移動速度や他の制限を考える際に通常のものより 1 段階軽いとみなされる。重装鎧は中装鎧、中装鎧は軽装鎧として扱われるが、軽装鎧は軽装鎧のままとみなされる。この軽減は鎧の習熟には適用されない。つまり、ミスラル製フルプレートを装備したキャラクターは、攻撃ロールや運動を必要とする技能判定に判定ペナルティが適用されるのを防ぐために、重装鎧へ習熟していなければならない。ミスラル製の鎧や盾は、秘術呪文失敗確率が 10%減少し、【敏捷力】ボーナス上限は 2 増加し、防具による判定ペナルティは 3 減少する（最低 0）。

ミスラルから作られたアイテムは、他の金属で作られたものに比べて半分の重さしかない。武器の場合、この軽さは武器のサイズカテゴリーや扱いやすさ（軽い武器か、片手武器か、両手武器か）を変えない。主要な素材が金属ではないアイテムは、部分的にミスラルが使われていても意味のある効果を持てない（ロングソードはミスラル製武器にできるが、クォータースタッフはできない）。ミスラル製の武器は、ダメージ減少を克服する際に銀製の武器とみなされる。

ミスラル製の武器や防具は常に高品質である。高品質のためのコストは以下に示した価格に含まれている。

ミスラルは厚み 1 インチごとに 30 のヒット・ポイントと硬度 15 を持つ。

ミスラル製のアイテムの種類	アイテムのコスト修正
軽装鎧	＋ 1,000gp
中装鎧	＋ 4,000gp
重装鎧	＋ 9,000gp
盾	＋ 1,000gp
その他のアイテム	＋ 500gp ／ポンド

錬金術銀：冶金術と錬金術を組み合わせた複雑な手順で銀を鋼鉄に融合させたこれらの武器は、ライカンスロープのようなクリーチャーのダメージ減少を克服することができる。

銀メッキをされた斬撃武器や刺突武器では、命中した攻撃のダメージ・ロールに－ 1 のペナルティを受ける（最低 1 ダメージ）。錬金術銀は非金属製のアイテムに適用できず、アダマンティンや冷たい鉄、ミスラルなどの希少金属と組み合わせることもできない。

錬金術銀は厚み 1 インチごとに 10 のヒット・ポイントと硬度 8 を持つ。

錬金術銀製のアイテムの種類	アイテムのコスト修正
矢弾	＋ 2gp
軽い武器	＋ 20gp
片手武器または双頭武器の片方	＋ 90gp
両手武器または双頭武器の両方	＋ 180gp

道具とサービス Goods And Services

キャラクターは武器と防具のほかに、長い旅で体を維持するための糧食から無数の状況で役立つロープまで、多種多様な装備を持ち運んでいる。冒険者が持つほとんどの一般装備は、表：道具とサービスにまとめられている。

冒険用装備

表：道具とサービスには幾つかの冒険用装備が載せられており、使用者は様々な恩恵を受ける。

麻のロープ：このロープは 2hp を有する。DC23 の【筋力】判定で引きちぎることができる。

油：1 パイントの油はランプやランタンで 1 時間燃える。使用者は油のビンを飛散武器として使うこともできる。錬金術師の火と同様のルールを使用する（表：道具とサービス、特殊な物質やアイテムの項参照）が、導火線をつけるのに 1 全ラウンド・アクションがかかる。それが投擲されたとき、うまく火がつく可能性は 50%である。

また、1 パイントの油を地面に撒くと 5 フィート平方の範囲を覆い、表面が滑りやすくなる。これに点火すると、油は 2 ラウンドの間燃えて、範囲内のクリーチャーに 1d3 のダメージを与える。

インク：黒以外の色のインクは価格が 2 倍になる。

覆い付きランタン：覆い付きランタンは半径 30 フィートの範囲に通常の光を発し、半径 60 フィート以内の光量を 1 段階引き上げる（暗闇は薄明かりに、薄明かりは通常の光に）。覆い付きランタンは通常の光または明るい光より光量をあげることはできない。ランタンは 1 パイントの油で 6 時間燃え、片手で持ち運べる。

枷（通常と高品質）：枷は中型のクリーチャーを縛ることができる。枷をかけられたクリーチャーは抜け出すのに〈脱出術〉判定を行なうことができる（DC30、高品質ならば DC35）。枷を破壊するには【筋力】判定が必要になる（DC26、高品質ならば DC28）。枷は硬度 10 と 10hp を持つ。

大部分の枷には錠前がついており、枷の価格に望む品質の錠前の価格を加える。

同じコストで小型クリーチャー用の枷を買うことができる。大型クリーチャー用の枷は 10 倍のコストがかかり、超大型用では 100 倍となる。巨大、超巨大、超小型、微小、極小サイズのクリーチャーは特別製の枷を必要とし、少なくとも 100 倍のコストがかかる。

金槌：金槌が戦闘に使われる場合は片手代用武器とみなし、同じサイズのスパイクト・ガントレットと同じ殴打ダメージを与える。

かなてこ：かなてこは扉や箱を無理やり開ける際の【筋力】判定に＋ 2 の状況ボーナスを与える。戦闘に使われる場合は片手代用武器とみなし、同じサイズのクラブと同じ殴打ダメージを与える。

絹のロープ：このロープは 4hp を有する。DC24 の【筋力】判定で引きちぎることができる。

鎖：鎖は硬度 10 と 5hp を持つ。引きちぎるには【筋力】判定で DC26 が必要になる。

携帯用破城槌：この鉄で覆われた木杭は、使用者が扉を破壊する際の【筋力】判定に＋ 2 の状況ボーナスを与える。また、2 人目が手伝うことができ、判定なしで使用者へのボーナスを 2 増やせる。

小型望遠鏡：小型望遠鏡を使用すると 2 倍の大きさで物が見える。目標が可視状態ならば、使用者は相手との距離が 20 フィート離れるごとに〈知覚〉判定に－ 1 のペナルティを受ける。

シャベル：シャベルが戦闘に使われる場合は片手代用武器とみなし、同じサイズのクラブと同じ殴打ダメージを与える。

小ビン：小ビンはガラスや鋼鉄で作られており、1 オンスの液体が入る。

錠前：錠前を開ける〈装置無力化〉判定の DC は、錠前の品質による。非常に単純（DC20）、平均的（DC25）、良い（DC30）、素晴らしい（DC40）となる。

松明：松明は 1 時間燃え続け、半径 20 フィートを通常の光で照らし、

半径 40 フィート以内の光量を 1 段階引き上げる（暗闇は薄明かりに、薄明かりは通常の光に）。松明は通常の光または明るい光より光量をあげることはできない。松明が戦闘に使われる場合は片手代用武器とみなし、同じサイズのガントレットと同じ殴打ダメージに加えて 1 ポイントの［火］ダメージを与える。

つるはし（鉱夫用）：鉱夫用つるはしが戦闘に使われる場合は両手代用武器とみなし、同じサイズのヘヴィ・ピックと同じ刺突ダメージを与える。

陶器のつぼ：ありふれた陶器のつぼで、栓がついている。1 ガロン（約 4 リットル）の液体が入る。

投光式ランタン：投光式ランタンは 60 フィート円錐の範囲に通常の光を提供し、120 フィート円錐の光量を 1 段階引き上げる（暗闇は薄明かりに、薄明かりは通常の光に）。投光式ランタンは通常の光または明るい光より光量をあげることはできない。ランタンは 1 パイントの油で 6 時間燃え、片手で持ち運べる。

火打ち石と打ち金：火打ち石と打ち金で松明に火をつけるのは 1 全ラウンド・アクションであり、それ以外に火をつけるには少なくともそれ以上の時間がかかる。

ひっかけ鉤：ひっかけ鉤は射程単位 10 フィートの投擲武器として扱われ、投げるには遠隔攻撃ロールを要求する。開けた場所にある物体に引っ掛ける場合は AC5 とする。

普通のランプ：ランプは小さな範囲を照らし、半径 15 フィートに通常の光を提供し、半径 30 フィート以内の光量を 1 段階引き上げる（暗闇は薄明かりに、薄明かりは通常の光に）。ランプは通常の光または明るい光より光量をあげることはできない。ランプは 1 パイントの油で 6 時間燃え、片手で持ち運べる。

まきびし：まきびしとは、必ず一片が上を向いて転がるように作られた四又の金属スパイクである。これらは敵が踏んだり、少なくとも迂回することを強制させるために地面に撒き散らされる。1 袋 2 ポンドのまきびしは 5 フィート平方の範囲を覆う。

クリーチャーがまきびしに覆われた範囲に移動する（またはその範囲で 1 ラウンド経過する）たびにそれらを踏む危険がある。そのクリーチャーへまきびしの攻撃ロールを行なう（基本攻撃ボーナスは＋ 0）。この攻撃に対して盾ボーナス、鎧ボーナス、反発ボーナスは計算されない。靴その他の履物を履いている場合は AC に＋ 2 の鎧ボーナスを受ける。攻撃が成功したならまきびしを踏んだことになり、1 ポイントのダメージを与える。さらに、足が傷つけられたことで移動速度が半分に減少する。この移動ペナルティは、DC15 の〈治療〉判定に成功するか、少なくとも 1 ポイント魔法的な治癒を受けるまで、24 時間の間続く。突撃しているか疾走しているクリーチャーがまきびしを踏んだ場合、即座に停止しなければならない。半分以下の移動速度で慎重に進むことで、まきびしの範囲を問題なく進める。

まきびしは普通でないクリーチャーに影響を与えない。

水時計：この大きくてかさばる装置は、最後にセットされてから 1 日に 30 分以内のずれで正確に時間を計る。計測には水が必要で、水滴の落ちる速度が調節されているために計測中は動かすことができない。

ろうそく：ろうそくは小さな範囲を薄暗い明かりであり、半径 5 フィートの範囲の光量を 1 段階引き上げる（暗闇は薄明かりに、薄明かりは通常の光に）。ろうそくは通常の光より光量をあげることはできない。ろうそくは 1 時間燃える。

特殊な素材やアイテム

これらの物質のうち、消えずの松明と聖水以外のアイテムは〈製作：錬金術〉によって製造することができる。

足留め袋：足留め袋は、タール、樹脂などの粘性の物質で満たされた小さな袋である。足留め袋をクリーチャーに投擲した場合（射程単位 10 フィートの遠隔接触攻撃として扱う）、袋は破れて粘液が飛び出る。目標はからみつかれた状態になり、粘液は空気にさらされて強固に硬化する。からみつかれた状態のクリーチャーは攻撃ロールに－ 2、【敏捷力】に－ 4 のペナルティを受け、さらに DC15 の反応セーヴに成功しなければ床に接着されて移動できなくなる。セーヴに成功しても半分の移動速度でしか移動できない。超大型かそれ以上の大きさのクリーチャーは足留め袋に影響されない。飛行しているクリーチャーは床に貼りつくことはないが、DC15 の反応セーヴに失敗すると（飛行に翼を使うなら）飛行できなくなり、地面に落ちる。足留め袋は水中で機能しない。

床に接着された（または飛行できない）クリーチャーは DC17 の【筋力】判定に成功するか、斬撃武器で粘体に 15 ポイントのダメージを与えることで自由になれる。自身から粘体をこすり落とそうとしたり、他のクリーチャーがそれを手伝ったりするには攻撃ロールは必要ない。粘体には自動的に命中し、どれだけこすり取れたかを確認するためにダメージ・ロールを行なう。自由になったクリーチャーは半分の速度で移動できる（飛行を含む）。からみつかれた状態のクリーチャーが呪文を発動しようとする場合、DC15 ＋呪文レベルの精神集中判定に成功しなければ呪文を発動できない。粘体は 2d4 ラウンドの後にもろくなり、ひび割れ砕け、その効果を失う。貼りついたクリーチャーに ユニバーサル・ソルベント を使用すれば、錬金術の粘体は即座に溶ける。

消えずの松明：これは普通の松明に コンティニュアル・フレイム をかけたものであり、消えることがない。通常の松明と同様の明かりを提供するが、武器として使われた場合、熱を発していないために［火］ダメージを与えられない。

耐毒剤：耐毒剤の小ビンを飲むと、1 時間毒に対する頑健セーヴに＋ 5 の錬金術ボーナスを受ける。

酸：この酸の入ったビンを飛散武器として投げられる。この攻撃は射程単位 10 フィートの遠隔接触攻撃として扱う。直接命中した場合は 1d6 ポイントの［酸］ダメージを与える。酸が命中した場所から 5 フィート以内の全てのクリーチャーは、飛沫により 1 ポイントの［酸］ダメージを受ける。

聖水：聖水はアンデッドや悪の来訪者に対して酸のようにダメージを与える。聖水の入ったビンは飛散武器として投擲できる。

この攻撃は射程単位 10 フィートの遠隔接触攻撃として扱う。実体のあるクリーチャーに対して投げた場合はビンは壊れて聖水を撒き散らすが、非実体のクリーチャーに対して使用するなら、ビンを開けて目標に聖水を振り掛けなければならない。つまり、非実体のクリーチャーには隣接している場合のみ聖水をかけられる。これは機会攻撃を誘発しない遠隔接触攻撃として扱う。

聖水のビンがアンデッドや悪の来訪者に直接命中した場合は 2d4 のダメージを与える。命中した場所から 5 フィート以内にいるそれらのクリーチャーは、飛沫により 1 ポイントのダメージを受ける。

善の神格の寺院は、原価で聖水を売っている（利益を得ていない）。聖水は ブレス・ウォーター の呪文により作られる。

発煙棒：この錬金術で作られた木の棒は、燃やされるとすぐに濃く不透明な煙を出す。この煙は一辺 10 フィート立方の範囲を満たす（ フォッグ・クラウド の呪文と同様に扱うが、穏やか以上の風により 1 ラウンドで吹き飛ばされる）。この棒は 1 ラウンドで燃え尽き、煙は 1 分後に自然に消える。

火起こし棒：小さな棒の端に錬金術製の物質がつけられており、荒い表面にこすり付けられると火がつく。火起こし棒で炎を作るのは、火打ち石と打ち金（または虫眼鏡）で火口に火をつけるよりもずっと速い。火起こし棒で松明に火をつけるのは（1 全ラウンド・アクションではなく）標準アクションで、それ以外に火をつけるのは少なくとも標準アクションである。

陽光棒：この長さ 1 フィートで先端に金の小片がついた鉄の棒は、標準アクションで叩くことで明るく輝きだす。半径 30 フィートに通常の光を発し、半径 60 フィート以内の光量を 1 段階引き上げる（暗闇は薄明かりに、薄明かりは通常の光に）。陽光棒は通常の光または明るい光より光量をあげることはできない。この棒は 6 時間輝き、その後は先端の金が燃え尽きて役に立たない。

雷石：射程単位 20 フィートの遠隔武器としてこの石を投擲できる。こ

の石が硬い表面にぶつかったとき（または強く叩かれたとき）、耳をつんざくような爆発音を響かせる。これは[音波]撃として扱い、半径 10 フィート拡散以内の全てのクリーチャーは、DC15 の頑健セーヴに成功しなければ 1 時間聴覚喪失状態になる。聴覚喪失状態のクリーチャーは明らかな影響に加え、イニシアチブ判定にー 4 のペナルティと、音声要素を持つ呪文を発動するときに 20%の確率で失敗して呪文を失う可能性がある。特定の目標に命中させる必要はなく、単に 5 フィート平方の特定のマスを狙うことができる。目標のマスの AC は 5 とみなす。

錬金術師の火：この錬金術師の火のビンは飛散武器として投げられる。この攻撃は射程単位 10 フィートの遠隔接触攻撃として扱う。直接命中した場合は 1d6 ポイントの［火］ダメージを与える。命中した場所から 5 フィート以内の全てのクリーチャーは、飛沫により 1 ポイントの［火］ダメージを受ける。命中した次のラウンドでも、対象は 1d6 ポイントの追加ダメージを受ける。望むなら、対象は 1 全ラウンド・アクションを消費して、追加ダメージを受ける前に炎を消そうと試みることができる。炎を消すのは DC15 の反応セーヴである。地面を転がることでセーヴに＋ 2 のボーナスを得る。池に飛び込んだり魔法で炎を消せば、自動的に消える。

クラス／技能の専門道具

これらのアイテムは特定の技能やクラス能力を使用するのに特に便利である。

ウィザードの呪文書：呪文書は 100 ページの羊皮紙がつづられており、各呪文は呪文レベルごとに 1 ページを占める（0 レベル呪文、1 レベル呪文はそれぞれ 1 ページ）。

楽器（通常品または高品質）：高品質の楽器を使用した〈芸能〉判定に＋ 2 のボーナスを与える。

呪文構成要素ポーチ：呪文構成要素ポーチを所持している呪文の使い手は、特定のコストや信仰焦点具、ポーチに収まらないような焦点具を除いた、全ての物質構成要素と焦点具を持っているとみなされる。

商人の天秤：商人の天秤は、貴金属でできた品などの重さによって価値が決まる品への〈鑑定〉判定に＋ 2 の状況ボーナスを与える。

職人道具：これらの特別な道具はあらゆる製作を行なうための道具を含んでいる。これらなしで少しでも作業をするならば間に合わせの道具を使わなければならず、〈製作〉技能にー 2 のペナルティがかかる。

職人道具（高品質）：これらの道具は職人道具と同じように使えるが、作業するのに申し分のない道具であるため、これらを使った〈製作〉判定に＋ 2 の状況ボーナスを得られる。

高品質の道具類：この良くできたアイテムは作業のための申し分のない道具であり、関連した技能判定（もしあれば）に＋ 2 の状況ボーナスを与える。複数の高品質のアイテムで与えられたボーナスは累積しない。

聖印（木製または銀製）：聖印は正のエネルギーを集中させるため、善のクレリックやパラディン（または善の呪文や正のエネルギー放出を使う中立のクレリック）に使われている。それぞれの宗教は固有の聖印を持つ。

邪印：邪印は負のエネルギーを集中させ、悪のクレリック（または悪の呪文や負のエネルギー放出を使う中立のクレリック）に使われていること以外は聖印と同様である。

治療用具：これは包帯と薬草などのセットであり、〈治療〉判定に＋ 2 の状況ボーナスを与える。治療用具は 10 回の使用で消耗する。

盗賊道具：このキットは開錠道具やその他の〈装置無力化〉に必要な道具が含まれている。これらの道具がない場合、〈装置無力化〉判定にー 2 の状況ペナルティを受ける。

盗賊道具（高品質）：このキットはより良い道具や追加の道具が含まれており、〈装置無力化〉判定に＋ 2 の状況ボーナスを与える。

登攀用具：これらはアイゼン（訳注：滑り止め用の靴底スパイク）、ピトン、ロープなどの道具のセットであり、〈登攀〉判定に＋ 2 の状況ボーナスを与える。

ヒイラギとヤドリギ：ドルイドは一般的に、呪文を発動するときにこれらの植物を信仰焦点具として使う。

変装用具：これは変装に適した道具類であり、〈変装〉判定に＋ 2 の状況ボーナスを与える。変装用具は 10 回の使用で消耗する。

虫眼鏡：この単純なレンズを使うと小さな物をより詳しく観察することができる。また、火打ち石と打ち金の代用として火をつけることもできる。虫眼鏡で火をつけるには、太陽光のように焦点に集まる明るい光と火口が必要で、少なくとも 1 全ラウンド・アクションがかかる。虫眼鏡は小さな品や細かい装飾をされた品への〈鑑定〉判定に＋ 2 の状況ボーナスを与える。

錬金術実験道具：この道具は錬金術のアイテムを製造するために使われるもので、〈製作：錬金術〉判定に＋ 2 の状況ボーナスを与える。〈製作：錬金術〉に関するコストには影響しない。〈製作：錬金術〉技能を持つキャラクターは十分な道具を持っているとみなされ、この道具がなくても＋ 2 ボーナスは得られないだけで問題なく使用できる。

衣服

全てのキャラクターはプレイの開始時に、10gp 以下の衣服一式を所持している。他の衣服は通常通り購入できる。

王族の服：これは衣服だけではなく、王杓や王冠、指輪などの装飾品を含んでいる。宝石や金、絹、毛皮で仰々しく飾り立てられている。

学者の服：学者にうってつけの衣服で、ローブ、ベルト、帽子、柔らかい靴、そして大抵は外套を含んでいる。

貴族の服：これらの衣服は特に高価で派手にデザインされており、貴金属と宝石が織り込まれている。貴族に見せかけるには印章つきの指輪と宝石（少なくとも 100gp の価値がある）などのアクセサリーをつける必要がある。

芸人の服：この派手な――もしくはけばけばしい――衣服は娯楽のためのものである。これらの一式は奇抜に見えるが、軽業、舞踏、綱渡りなどや、（観客が怒りだしたときの）疾走を行なう際には実用的でもある。

職人の服：この衣服はボタンつきのシャツ、締め紐付きのスカートまたはズボン、靴、それと大抵は帽子からなる一揃いである。また、道具を持ち運ぶためのベルトまたは革や布のエプロンがつく場合もある。

クレリックの法服：これらの衣服は、冒険のためではなく、聖職者の職務を行なうためのものである。クレリックの法服は一般的にカソック、ストール、サープリスを含む。

旅人の服：この衣服はブーツ、羊毛のスカートまたはズボン、丈夫なベルト、シャツ（大抵はベストまたはジャケットつき）と大きなフードつきの外套からなる。

廷臣の服：この装飾を施された衣服は、宮廷で現在流行している形式に合わせてあつらえてある。平凡な服装で貴族や廷臣に影響を与えようとするのは困難である（それらの人物に対する【魅力】基準の技能判定にー 2 のペナルティ）。宝石類（追加で 50gp のコストがかかる）をつけずにこの衣服を着ていても、場違いな一般人に見えてしまう。

平民の服：この衣服はゆったりしたシャツとバギーズボン、またはゆったりしたシャツとスカートもしくは上着からなる。靴としては布を巻きつけている。

防寒服：この服は羊毛のコート、麻のシャツ、羊毛の帽子、厚手の外套、厚手のズボンまたはスカート、それにブーツを含む。これらの衣服は寒天にさらされたことへの頑健セーヴに＋ 5 の状況ボーナスを与える。

冒険家の服：この一揃いの衣服は、知られざる何かを求める者たちのために作られている。丈夫なブーツ、革のズボンまたはスカート、ベルト、シャツ（たいていはベストやジャケットつき）、手袋と外套が含まれている。革のスカートよりは布スカートの上に革のオーバーチュニックを着る方を選ぶかもしれない。これらの衣服は多くのポケットがついている（特に外套には）。必要に応じてスカーフやつばの広い帽子などの追加のアクセサリーも含まれている。

モンクの服：このシンプルな衣服はサンダル、ゆったりしたズボンとシャツ、それらを結ぶ飾り帯からなる。この衣服は動きやすさを最大限に発揮するように設計されており、良質の生地で作られている。折り目に隠

表：道具とサービス

冒険用道具類	価格	荷重
10 フィートの梯子	2sp	20
10 フィートの棒	5cp	8
油（1 パイントビン）	1sp	1
インク（1 オンスビン）	8gp	—
印章指輪	5gp	—
かご（空）	4sp	1
枷	15gp	2
枷（高品質）	50gp	2
滑車	5gp	5
金槌	5sp	2
かなてこ	2gp	5
紙（1 枚）	4sp	—
鏡（小さな鋼鉄製のもの）	10gp	0.5
魚網（25 平方フィート）	4gp	5
鎖（10 フィート）	30gp	2
携帯用寝具	1sp	5*
携帯用破城槌	10gp	20
小型望遠鏡	1,000gp	1
小ビン（インク／ポーション用）	1gp	—
シャベルやくわ	2gp	8
錠前		
非常に単純	20gp	1
平均的	40gp	1
良い	80gp	1
素晴らしい	150gp	1
砂時計	25gp	1
背負い袋（空）	2gp	2*
石鹸（1 ポンド）	5sp	1
大金槌	1gp	10
松明	1cp	1
宝箱（空）	2gp	25
タル（空）	2gp	30
地図／巻物入れ	1gp	0.5
チョーク（1 本）	1cp	—
釣り針	1sp	—
つるはし（鉱夫用）	3gp	10
テント	10gp	20*
陶器のつぼ	3cp	9
鍋（鉄製）	8sp	4
鳴子	8sp	—
縫い針	5sp	—
バケツ（空）	5sp	2
帆布（1 平方ヤード）	1sp	1
火打ち石と打ち金	1gp	—
ひっかけ鉤	1gp	4
ピッチャー（陶器製）	2cp	5
ピトン	1sp	0.5
ビン（空）	3cp	1.5
封蝋	1gp	1
袋（空）	1sp	0.5
冬用毛布	5sp	3*
ベル	1gp	—
ベルトポーチ（空）	1gp	0.5
ペン	1sp	—
保存食（1 日分）	5sp	1*
薪（1 日分）	1cp	20
まきびし	1gp	2
マグカップ／ジョッキ（陶器製）	2cp	1
砥石	2cp	1
水時計	1,000gp	200
水袋	1gp	4*
羊皮紙（1 枚）	2sp	—
ランタン（覆い付き）	7gp	2
ランタン（投光式）	12gp	3
ランプ（普通）	1sp	1
ろうそく	1cp	—
ロープ（麻・50 フィート）	1gp	10
ロープ（絹・50 フィート）	10gp	5
ワインボトル（ガラス製）	2gp	1

特殊な物質やアイテム	価格	荷重
足留め袋	50gp	4
消えずの松明	110gp	1
耐毒剤（小ビン）	50gp	—
酸（ビン）	10gp	1
聖水（ビン）	25gp	1
発煙棒	20gp	0.5
火おこし棒	1gp	—
陽光棒	2gp	1
雷石	30gp	1
錬金術師の火（ビン）	20gp	1

クラス／技能の専門道具	価格	荷重
ウィザードの呪文書（白紙）	15gp	3
楽器（高品質）	100gp	3*
楽器（通常）	5gp	3*
高品質の道具類	50gp	1
呪文構成要素ポーチ	5gp	2
商人の天秤	2gp	1
職人道具	5gp	5
職人道具（高品質）	55gp	5
聖印（銀製）	25gp	1
聖印（木製）	1gp	—
治療用具	50gp	1
盗賊道具	30gp	1
盗賊道具（高品質）	100gp	2
登攀用具	80gp	5*
ヒイラギとヤドリギ	—	-
変装用具	50gp	8*
虫眼鏡	100gp	—
錬金術実験道具	200gp	40

飲食と運搬	価格	荷重
エール		
1 ガロン	2sp	8
1 杯	4cp	1
宴会（1 人当たり）	10gp	—
宿泊費（1 日当たり）		
良好	2gp	—
普通	5sp	—
下等	2sp	—
食費（1 日当たり）		
良好	5sp	—
普通	3sp	—
下等	1sp	—
チーズ一塊	1sp	0.5
肉一塊	3sp	0.5
パン 1 本	2cp	0.5
ワイン		
普通（ピッチャー）	2sp	6
上等（ボトル）	10gp	1.5

衣服	価格	荷重
王族の服	200gp	15*
学者の服	5gp	6*
貴族の服	75gp	10*
クレリックの法服	5gp	6*
芸人の服	3gp	4*
職人の服	1gp	4*
旅人の服	1gp	5*
探検家の服	10gp	8*
廷臣の服	30gp	6*
平民の服	1sp	2*
防寒服	8gp	7*
モンクの服	5gp	2*

乗騎と馬具	価格	荷重
馬		
ヘヴィ・ホース	200gp	—
ヘヴィ・ホース（戦闘訓練済み）	300gp	—
ポニー	30gp	—
ポニー（戦闘訓練済み）	45gp	—
ライト・ホース	75gp	—
ライト・ホース（戦闘訓練済み）	110gp	—
厩での世話（1 日当たり）	5sp	—
鞍		
軍用鞍	20gp	30
乗用鞍	10gp	25
荷駄用鞍	5gp	15
鞍袋	4gp	8
飼料（1 日当たり）	5cp	10
特殊な鞍		
軍用鞍	60gp	40
乗用鞍	30gp	30
荷駄用鞍	15gp	20
ドンキー（ロバ）かミュール（ラバ）	8gp	—
バーディング		
中型のクリーチャー用	× 2**	× 1**
大型のクリーチャー用	× 4**	× 2**
はみとくつわ	2gp	1
番犬	25gp	—
ライディング・ドッグ	150gp	—

移動	価格	荷重
ガレー船	30,000gp	—
キールボート	3,000gp	—
軍船	25,000gp	—
こぎ舟	50gp	100
オール	2gp	10
そり	20gp	300
二輪馬車	15gp	200
帆船	10,000gp	—
屋根つき四輪馬車	100gp	600
四輪馬車	35gp	400
ロングシップ	10,000gp	—

呪文とサービス	価格
街道または市門の通行料	1cp
呪文	術者レベル × 呪文レベル × 10gp***
専用訓練を受けた雇い人	3sp / 日
専用訓練を受けていない雇い人	1sp / 日
乗合馬車	3cp / マイル
配達人	2cp / マイル
船賃	1sp / マイル

- ……重量はない、または重量に意味がない

*……これらのアイテムは小型用の場合は重量が 4 分の 1 になる。小型用の容器も同様に通常の 4 分の 1 しか運べない。

**……中型の人型生物用の鎧に掛ける。

***……追加コストは各呪文の詳細参照。追加コストを加えた合計コストが 3,000gp を超える場合は、一般的には利用できない。価格を計算するときは 0 レベル呪文は 1/2 レベルとみなす。

されたポケットには小さな武器を隠すことができ、飾り帯は短いロープとして役立つほど丈夫にできている。

飲食と運搬

これらの価格は平均的な都市で食事や宿泊するときのものである。

宿泊：下等な料金では、宿の暖炉付近の床で寝られるだけである。普通の料金では、高く作られて暖められた床に毛布と枕を用意される。良好な料金を払えば、ベッドと少しの娯楽、それと角に備えつけられたふた付き便器がある小さな個室が使える。

食事：下等な料金の食事では、パンと焼いた蕪、玉葱に水程度のものが出される。普通の食事では、パンと鶏肉のシチュー、人参、薄めたエールやワインなどが出るかもしれない。良好な食事では、パンとパイ、牛肉、えんどう豆、エールかワインといったものが供されるだろう。

乗騎と馬具

これらは大部分の都市で利用できる乗騎である。いくつかの市場ではその環境に合わせて、ラクダやグリフォンなどの追加クリーチャーを扱っている場合がある。それらの追加選択肢については GM 判断による。

バーディング（中型用と大型用）：バーディングは馬や他の乗騎用の鎧の一種で、頭、首、胸、胴体と場合によっては脚部を覆う。中装または重装のバーディングは軽装のものより防御に優れるが、移動速度を犠牲にする。バーディングは表：鎧と盾にあるどのような種類の鎧でもありうる。

馬などの人型生物でない大型クリーチャー用の鎧は、人型用の鎧の 4 倍のコストが必要で、重量は 2 倍となる（表：普通でないクリーチャー用の鎧）。ポニーなどの中型乗騎用のバーディングは、コストは 2 倍で済み、重さは中型の人型用と同じである。以下の表で示したように、中装または重装バーディングを着けた乗騎は移動速度が落ちる。

飛行できる乗騎は中装または重装バーディングを装備すると飛行できない。

装備したバーディングを外すには、表：鎧の着用に示された時間の 5 倍がかかる。バーディングを着けた動物は鞍と騎乗者以外の荷物を運ぶことはできない。

バーディング	修正値 40 フィート	50 フィート	60 フィート
中装	30 フィート	35 フィート	40 フィート
重装	30 フィート *	35 フィート *	40 フィート *

* 重装バーディングを着けた騎乗動物は、通常の移動速度の 4 倍ではなく 3 倍でしか疾走できない

軍用鞍：この鞍は騎乗者を固定し、鞍にとどまることに関する〈騎乗〉判定に＋ 2 の状況ボーナスを与える。軍用鞍の上で気絶した場合、鞍にとどまっていられる可能性が 75%ある。

乗用鞍：乗用鞍の上で気絶した場合、鞍にとどまっていられる可能性が 50%ある。

飼料：馬やポニー、ドンキー、ミュールは自分で草を探して食べるが、彼らに飼料を与えるほうが好ましい。ライディング・ドッグを飼っているなら肉を与える必要がある。

特殊な鞍：特殊な鞍は普通でない乗騎用に設計されている。特殊な鞍には軍用、荷駄用、乗用の種類がある。

ドンキー（ロバ）またはミュール（ラバ）：ドンキーとミュールは危険に面しても鈍感で、頑丈かつ健脚であり、膨大な距離で重い荷物を運ぶことができる。馬とは異なり、ドンキーやミュールはダンジョンやその他の恐ろしい場所へ入るのにも同意する（意欲的にではないが）。

荷駄用鞍：荷駄用鞍は騎乗者ではなく装備や必需品を固定する。これは乗騎が運べるのと同じ量の装備品を固定できる。

馬：馬は人間、ドワーフ、エルフ、ハーフエルフ、ハーフオークに適した乗騎である。ポニーは馬よりも小さく、ノームやハーフリングが乗るのに適している。

戦闘訓練を受けた馬には戦闘でも危険なしで乗ることができる。戦闘訓練を受けた馬やポニーに可能な芸のリストは、〈動物使い〉技能を参照すること。

ライディング・ドッグ：この中型の犬は、小型の人型生物を乗せるために特に訓練されており、戦闘訓練を受けた馬ほどに勇敢に戦う。背丈が小さいため、ライディング・ドッグから落ちてもダメージを受けない。

移動

リストにある価格は乗り物を購入する場合のものである。これらの価格は一般に乗組員や動物を除外している。

ガレー船：これは左右それぞれに 70 本のオールを備えた 3 本マストの船で、全部で 200 人の乗組員を必要とする。ガレー船は全長 130 フィート、幅 20 フィートで、150 トンの貨物または 250 人の兵士を運ぶことができる。8000gp を追加すれば、衝角に加えて船首、船尾と中央部に砲台をつけることができる。この船は沿岸を離れられず、遠洋に航海することはできない。オールで漕ぐか帆を上げていれば時速約 4 マイルで移動できる。

キールボート：全長 50 フィートから 75 フィート、幅 15 から 20 フィートのこの船は、1 本のマストと横帆、予備に数本のオールを備えている。8 から 15 人の乗組員がおり、40 から 50 トンの貨物または 100 人の兵士を運ぶことができる。この船は航海することもでき、川を下ることもできる（平底であるため）。時速約 1 マイルで移動できる。

軍船：この全長 100 フィートの船は 1 本のマストがついているが、オールで漕いで進むこともできる。60 人から 80 人の漕ぎ手としての乗組員がいる。この船は 160 人の兵士を運べるが、それほどの多人数のための必需品を載せる余地がないため、長距離を輸送することはできない。軍船は沿岸を離れられず、航海をすることができない。貨物のためには使われない。オールで漕ぐか帆を上げていれば時速約 2.5 マイルで移動できる。

こぎ舟：2 本のオールがついた全長 8 ～ 12 フィートのこのボートは 2 人または 3 人の（中型サイズの）乗客を運べる。時速約 1.5 マイルで移動できる。

そり：これは雪や氷上での移動に使うための台車（ワゴン）である。2 頭のホース（または他の荷役獣）で牽くことが多い。牽引に必要な馬具も付いてくる。

二輪馬車：この二輪車両は 1 頭の馬（または他の荷役用動物）で牽引が可能。ハーネスとのセットで販売される。

帆船：この大きな航海用の船は、全長 75 から 90 フィート、幅 20 フィートで、20 人の乗組員がいる。この船は 150 トンの貨物を運べる。2 本のマストに横帆がついており、航海することができる。時速約 2 マイルで移動できる。

屋根付き四輪馬車：4 つの車輪のついた密閉式の四輪馬車で、乗客を 4 人まで乗せられる。加えて御者 2 人が乗る。2 頭のホース（または他の荷役獣）で牽引することが多い。牽引に必要な馬具も付いてくる。

四輪馬車：これは 4 つの車輪のついた屋根のない車で、重い荷物を輸送するために使う。2 頭のホース（または他の荷役獣）で牽くことが多い。牽引に必要なハーネスとのセットで販売される。

ロングシップ：40 本のオールがついた全長 75 フィートのこの船は、全部で 50 人の乗組員を必要とする。1 本のマストと横帆を持ち、50 トンの貨物または 120 人の兵士を運ぶことができる。ロングシップは航海をすることができる。オールで漕ぐか帆を上げていれば時速約 4 マイルで移動できる。

呪文とサービス

最良の解決法は、それを扱う誰かを雇うことである場合がある。

街道または市門の通行料：よく手入れされ、警備されているような道を通る際には、警備と維持のための通行料を求められる場合がある。時折、市壁で守られた大きな都市では、出入りするとき（または入るときのみ）に通行料が請求される。

呪文：表示した価格は、呪文の使い手に呪文を発動してもらうためにかかる代金である。この代金は呪文の使い手を訪問し、彼の都合に合わせて発動してもらう場合のものである（通常は呪文を準備する必要があるため、少なくとも 24 時間後）。呪文をかけるために術者を連れて行くことを交渉しても、基本的に断られる。

表示した価格は高価な物質要素を必要としない呪文の場合である。呪文が物質要素を必要とするなら、そのコストを価格に加える。焦点具（信仰焦点具を除く）を必要とするなら、そのコストの 1/10 を加える。

さらに、呪文が危険な結果をもたらす場合があるなら、術者は依頼者がそのような結果に対処でき、代金を支払うという証明書を要求する（これはそうした不確かな呪文を発動するのに使い手が同意したと仮定している）。術者とキャラクターを遠距離に運ぶような呪文の場合、たとえ依頼者が術者とともに帰らないとしても、おそらく呪文 2 回分の代金を払わなければならない。

そのうえ、発動するための十分なレベルを持った呪文の使い手が全ての町や村にいるわけではない。一般的に、ほぼ確実に呪文の使い手を見つけるためには、1 レベル呪文では小さな町（または大きな村）、2 レベル呪文では大きな町、3 または 4 レベル呪文では小さな都市、5 または 6 レベル呪文では大きな都市、7 または 8 レベル呪文では巨大都市まで移動しなければならない。巨大都市でさえ 9 レベル呪文の使い手が地元にいる保証はない。

専門訓練を受けた雇い人：上記の価格は、傭兵、石工、職人、料理人、筆記者、御者やその他の訓練を受けた人を雇う典型的な日給である。この価格は最低賃金であり、もっと高い価格を要求される場合が多い。

専門訓練を受けていない雇い人：上記の価格は、労働者、メイドなどの召し使いを雇うための典型的な日給である。

乗合馬車：上記の価格は、人々（そして軽い荷物）を町から町へと運ぶ乗合馬車に乗るためのものである。市内の移動に使う場合は、どこへ行くにしても大抵銅貨 1 枚で足りる。

配達員：これは乗馬したメッセンジャーもランナーも含む。いずれにしろ向かう場所への伝達を請け負うなら、上記の半分の料金で引き受ける場合がある。

船賃：旅客用の船というものはめったにないが、貨物輸送のついでに乗客を数名乗せられるようになっている船は多い。サイズ分類が大型以上のクリーチャーや、その他なんらかの理由で船に乗せるのが難しいクリーチャーの場合、船賃は表の価格の 2 倍になる。

補足ルール

属性 Alignment

クリーチャーの大ざっぱな倫理観や人生観を表すものが“属性”である。“属性”には“秩序にして善”、“中立にして善”、“混沌にして善”、“秩序にして中立”、“真なる中立”、“混沌にして中立”、“秩序にして悪”、“中立にして悪”、“混沌にして悪”の9種がある。

属性は君のキャラクターの人となりを考える上での1つの道具にすぎない。決してキャラクターをしばりつける拘束着ではない。どの属性も、幅広いさまざまの性格型や人生哲学を表しているのだ。たとえば同じ属性のキャラクターが2人いて、互いにまったく違った性格ということもあり得る。さらに言えば、まったく矛盾のない人間は世に稀である。

すべてのクリーチャーは1つの属性を持っている。属性はいくつかの呪文や魔法のアイテムの有効性を決める。

動物など、道義的な判断ができないクリーチャーは、“真なる中立”である。恐ろしい毒蛇や人食い虎も、道義に照らして正しい行ないや間違った行ないをする能力がそもそもないのだから、“真なる中立”である。犬がよく言うことをきき、猫がきままでも、真に秩序や混沌に属するだけの道義的な能力はない。

善と悪

善のキャラクターやクリーチャーは罪なき生命を守る。悪のキャラクターやクリーチャーは、楽しみや利益のために罪なき生命を堕落させ、あるいは滅ぼす。

“善”とは思いやり、生命を尊ぶこと、知性ある存在の尊厳を重んじることを意味する。善のキャラクターは自分を犠牲にしても他人を助ける。

“悪”とは他者を傷つけ、おさえつけ、殺すことを意味する。悪のクリーチャーの中には、一片の慈悲も持たず、自分の都合で平然と他者を殺すものもいる。また、進んで悪をなし、楽しみのためや、悪の神や悪の主君への忠義だてのために殺すものもいる。

善悪に関して中立の人々は、罪なきものを殺すのは気がとがめるが、他人を助け守るために自分が損をすることには熱心でない。

秩序と混沌

秩序のキャラクターは真実を告げ、約束を守り、権威を重んじ、伝統を尊び、務めを怠ったものを裁く。混沌のキャラクターはもっぱら自分の良心に従い、あれをしろこれをしろと言われるのを嫌い、伝統よりも新しい考えを好み、約束は守りたければ守る。

“秩序”とは名誉、信義、権威に対する服従、信頼性を意味する。悪いほうに転べば、偏狭、旧弊の墨守、独断、融通のきかなさなどを意味することもある。進んで秩序に従う者は、ただ秩序ある行ないによってのみ、人々が信用しあい、「みんなもやるべきことをやってくれるだろう」と信じて正しい判断を下す、そんな世の中をつくりだすことができるのだと言う。

“混沌”とは自由、融通、柔軟を意味する。悪いほうに転べば、無分別、正当な権威に対する軽蔑、勝手なふるまい、無責任などを意味することもある。進んで混沌の行ないをなす者は、皆が拘束を受けず自由であってはじめて人々は自分自身を十全に表現でき、1人1人が本来持っている力をふるうので世の中のためにもなるのだと言う。

秩序と混沌の間で中立である人々は、権威には一応の敬意を抱いており、特にこれに従おう、または叛こうという衝動はない。元来誠実ではあるが、時として人に嘘をつき欺こうという思いのきざすこともある。

属性段階

時おりルールで、属性を扱う際に、“段階”について言及することがある。この場合、“段階”とは、下記の表にて、2つの属性間で属性が移行した回数について言及している。斜め方向にある“段階”は2段階と数えることに注意すること。例えば、“秩序にして中立”のキャラクターは“秩序にして善”からは1段階離れており、“混沌にして悪”からは3段階離れている。クレリックの属性は仕える神格の属性から1段階以内にある属性でなければならない。

	秩序	中立	混沌
善	秩序にして善 (LG)	中立にして善 (NG)	混沌にして善 (CG)
中立	秩序にして中立 (LN)	真なる中立 (N)	混沌にして中立 (CN)
悪	秩序にして悪 (LE)	中立にして悪 (NE)	混沌にして悪 (CE)

9つの属性

“秩序―中立―混沌”の要素と、“善―中立―悪”の要素を組み合わせると、以下に挙げる9つの属性になる。それぞれの説明文は、その属性の典型的なキャラクターについて述べたものである。個人個人は下記の標準とは違うことがあるし、同じキャラクターでもその日その日で、属性通りにふるまったり、そうでもなかったりすることがあるので注意されたい。つまるところ、以下の説明はロールプレイの絶対的な台本としてではなく、あくまで大ざっぱな指針として使ってほしい。

最初の6つの属性、“秩序にして善”から“混沌にして中立”までがPC用の標準的な属性である。3つの悪の属性はモンスターや悪漢用である。GMの許可があれば、プレイヤーは自分のPCに悪属性をあてがってもよいが、その種のキャラクターはしばしば、善属性や中立属性のパーティー・メンバーとの仲違いやいさかいのもとになる。GMは許可する前に悪属性のPCがキャンペーンにどのような影響をおよぼすか慎重に考慮しておくことが奨励される。

秩序にして善 (LG)：“秩序にして善”のキャラクターは、人々が“善良な人物”に期待し要求する通りにふるまう。悪との戦いに身を捧げる覚悟もできていれば、情け容赦なく戦う訓練もできている。真実を告げ、約定を守り、困っている者を助け、不正に反対する意見を堂々と述べる。“秩序にして善”のキャラクターは、罪ある者が罰されずにいるのを見るのを嫌う。

“秩序にして善”は、名誉と同情心を併せ持つのだ。

中立にして善 (NG)：“中立にして善”のキャラクターは、ひとりの善良な人間としてできる限りのことをする。熱心に他人のためをはかる。王や為政者と力を合わせることもあるが、そういった人々にとりたてて恩義を感じているわけではない。

“中立にして善”とは、秩序をむやみに好んだり、むやみに嫌ったりすることなく、良いことをする、ということを意味する。

混沌にして善 (CG)：“混沌にして善”のキャラクターは、他人が自分に何を期待するかにはお構いなしで、もっぱら己の良心に従って行動する。よろず自分流にやるが、優しく親切である。善や正義がこの世にあることを信じているが、法や規則はあまり好きでない。人が他人をおどして言うことをきかせようとするのは我慢がならない。こうしたキャラクターは自分自身の道義のものさしに従うのであり、このものさしは善ではあるが、社会のものさしとは合致しない。

“混沌にして善”は、良い心根と自由な魂を併せ持つのだ。

秩序にして中立 (LN)：“秩序にして中立”のキャラクターは、法や習わしや己を律する掟に従って行動する。秩序と組織こそ最上のものと見なす。自分一個の規範を信じ、己の決めごとやしきたりに従って生きている場合もあるだろうし、万人のための規範を信じ、組織のしっかりした、強い政府を好む場合もあるだろう。

“秩序にして中立”とは、君は善や悪に偏りすぎず、それでいて信用で

きて高潔である、ということを意味する。

真なる中立 (N)：“真なる中立”のキャラクターは、いい考えだと思ったことをやる。善と悪、秩序と混沌に関して、特にどちらかに強く心ひかれることはない。ほとんどの場合、中立というのは確固たる信念や偏向がないという意味で、進んで中立であろうとしているという意味ではない。こうしたキャラクターも、善のほうが悪より良いものだとは考えている。何といっても、悪い隣人や支配者よりは、善い隣人や支配者を持ちたいと思うものだ。とはいえ、みずから進んで抽象的、普遍的な善などというものを支持しようとはしない。

一方“真なる中立”のキャラクターの中には、哲学として進んで中立にくみする者たちもいる。彼らは善や悪、秩序や混沌は偏見であり危険なゆきすぎであると見なす。長い目で見れば、中立の中道こそ最善の、最もつりあいのとれた道であると説く。

“真なる中立”とは、君はどんな状況でもごく自然に、偏見や衝動に囚われずにふるまう、ということを意味する。

混沌にして中立 (CN)：“混沌にして中立”のキャラクターは、気まぐれのままに動く、徹底した個人主義者である。自分が縛られず自由であることは大事だが、進んで他人の自由を守ってやろうとはしない。偉いものは避けて通り、あれをするなこれをするなと言われるのは我慢ならず、古いしきたりには歯向かう。とはいえ“混沌にして中立”のキャラクターは、無秩序を求める戦いの一環として組織と見るやぶち壊すというわけではない。そんなことをするには、善（と人々を解放する願い）や悪（と自分と違う連中をひどい目にあわせる魂胆）につき動かされていなければならないだろう。“混沌にして中立”のキャラクターは何をするかわからないこともあるが、まったくでたらめに行動しているわけではないことに注意。橋を渡らねばならないのに橋から飛び降りるなどということはないのだ。

“混沌にして中立”は、世の中の決まりにも囚われず、慈善家の理想にも入れ揚げない、まったくの自由を表している。

秩序にして悪 (LE)：“秩序にして悪”の悪党は、自分の行動規範の枠内で、欲しいものを順序立てて手に入れ、そのために誰を犠牲にしようと意に介さない。伝統、忠義、規則は気にするが、自由、尊厳、人命は気にしない。事を運ぶにあたって掟には従うが、慈悲や同情は持ち合わせない。位階の中に身をおくのが居心地よく、支配するのも好きだが、他人に仕える用意もある。他人を行為によってではなく、種族、宗教、門地、階級によって軽蔑する。法や約定を破るのは気が進まない。

気が進まないのは１つには性格のせい、いま１つには彼を道義的に非難する輩から身を守るのに社会秩序を利用しているせいである。“秩序にして悪”の悪党の中には、特定のタブーを持っている者もいる。たとえば血も涙もない殺しはやらない（部下にやらせる）、子供に危害を加えない（なるべくなら）などである。彼らは、こうした心の呵責を有していることで、節操のない悪党どもより一段上にあると思っている。

“秩序にして悪”の人々やクリーチャーの中には、ちょうど“秩序にして善”の聖戦士が善に身を捧げるように、熱意をもって悪に身を捧げる者もいる。自分のために平気で他人を傷つけるだけでなく、悪をひろめること自体が喜びなのだ。くわえて、悪をなすことが悪の神や悪の主君に対する義務だと考えている場合もある。

“秩序にして悪”は、筋道立てて、意識して事を運び、往々にして首尾よく事をしおおせる悪を表している。

中立にして悪 (NE)：“中立にして悪”の悪党は、罰せられずにやってのけられることなら何でもやる。純粋かつ単純に一身これ私欲である。利益や楽しみや都合のために人を殺し、相手のために一滴の涙も流さない。秩序を愛する気持ちは皆目なく、法や伝統や掟に従うことでより善良になったり高貴になったりするなどという幻想は薬にしたくともない。その一方、“混沌にして悪”の悪党とちがって、じっとしているのが苦手でもなく、もめごとを好むわけでもない。

“中立にして悪”の悪党の中には、悪を理想として掲げ、悪のために悪をなすものもいる。こんな悪党どもは往々にして、悪の神や秘密結社に仕える者である。

“中立にして悪”は、名誉も変革も求めない、純然たる悪を表している。

混沌にして悪 (CE)：“混沌にして悪”の悪党は、己の欲望、憎悪、破壊衝動の駆り立てるままにどんなことでもする。気短で獰猛、気まぐれ次第で乱暴をし、何をしでかすかわからない。単に欲しいものを手に入れようとしているだけの時でも無慈悲で暴力的である。これが悪と混沌を広めることに加担してでもいようものなら、もっと手におえなくなる。幸い、立てる計画は運だのみで、その加わる集団や従える集団もさほど組織立ったものではない。“混沌にして悪”の人々は力づくで従わせないと協力しないのが普通で、頭目が頭目でいられるのは、追い落としや暗殺の企てをはばみきれる間だけである。

“混沌にして悪”は、単に美と生命の破壊だけでなく、美と生命の基礎となる秩序そのものの破壊を表している。

属性の変更

属性とは、NPC、国家、宗教、組織、モンスター、さらには魔法のアイテムの普段のふるまいを略述するために使われる道具、利便性の高い省略表記である。

『クラス』収録のある種のキャラクター・クラスでは特定の属性とは相容れない者に及ぶ影響が列記されており、また呪文や魔法のアイテムの中には属性に応じて目標に異なる効果を及ぼすものもあるが、その上さらにその者が自分で決めた属性から外れたふるまいをしていないかどうかなどということまでふつうはあまりくよくよと悩まずともよい。結局、ゲーム・マスターは、前述の説明文なり GM 自身の意見や解釈なりに基づいて、何ものかが指定の属性に従っているかどうかの判断を下してしまえるのだから。GM が希求する必要があるのは、“混沌にして中立”や“混沌にして悪”といった属性間の相違点を構成することごとについて首尾一貫していることだけだ。属性を測る厳密な公式などありはしない。ヒット・ポイントや技能ランクやアーマー・クラスと異なり、属性はもっぱら GM が管理する区分けである。プレイヤーには自分のやりたいように遊ばせるのが一番だ。プレイヤーが君、つまり GM がその属性にはふさわしくないと思えるやり方でロールプレイしているのなら、その行動は属性から外れていているとそのプレイヤーに伝え、どうしてそうするのか聞いてみること。ただしその時は友好的に。プレイヤーが属性を変更したがったら、そうさせるといい。多くの場合、この種の変更は性格の変化以外には大したことがないようにすべきだ。ことによると、属性の変更が修正というかプレイヤーが（GM から見て）自分のキャラクターをどう表現するのかをより正確に略述している場合にはまったく何も変わらないこともありうる。場合によっては、属性を変更することでキャラクターの能力に影響があることもある。詳細については『クラス』内のクラス紹介記事を参照すること。不本意な要因や一時的な人格の齟齬により引き起こされた属性の変更によって受けたダメージを処置するのにはアトーンメント呪文が必要になるかもしれない。

自分のキャラクターに頻繁に属性を変えさせているプレイヤーは、おそらくは“混沌にして中立”のキャラクターでプレイすべきだ。

その他の個人データ Vital Statistics

この節ではキャラクターの開始時の年齢、身長、体重を決める。キャラクターの種族やクラスがこの種の特徴に影響を及ぼす。以下の特徴に一致しないキャラクターを作成する時はその前に君の GM と話し合うこと。

年齢

年齢は選んで決めてもいいし、ランダムに決めてもいい。選んで決める場合、キャラクターの種族とクラスから割り出される最低年齢以上にすること。選んで決めるのでなければ、『開始時年齢ランダム決定表』表のキャラクターのクラスの欄に書かれたダイスでロールし、その結果をキャラクターの種族の最低成年年齢に加えて、キャラクターが何歳なのか決定すること。

表：開始時年齢ランダム決定表

種族	成年	ソーサラー、バーバリアン、ローグ	バード、パラディン、ファイター、レンジャー	ウィザード、クレリック、ドルイド、モンク
人間	15 歳	＋ 1d4	＋ 1d6	＋ 2d6
ドワーフ	40 歳	＋ 3d6	＋ 5d6	＋ 7d6
エルフ	110 歳	＋ 4d6	＋ 6d6	＋ 10d6
ノーム	40 歳	＋ 4d6	＋ 6d6	＋ 9d6
ハーフエルフ	20 歳	＋ 1d6	＋ 2d6	＋ 3d6
ハーフオーク	14 歳	＋ 1d4	＋ 1d6	＋ 2d6
ハーフリング	20 歳	＋ 2d4	＋ 3d6	＋ 4d6

キャラクターが年齢を重ねるにつれ、肉体的な能力値は減り、精神的な能力値は増す（『年齢効果』表参照）。年齢の各段階での効果は累積する。ただし、どの能力も年齢によって 1 より下になることはない。

キャラクターが古希に達したなら、秘かに“寿命”をロールして、その結果を記録しておくこと。この数字はプレイヤーには知らせずにおく。キャラクターが寿命に達したなら、老齢によって翌年のうちのいつかの時点で死ぬ。

寿命はプレイヤー・キャラクター用である。この世の多くの人は疫病や伝染病や事故や暴力によって古希に達せずに死ぬ。

表：年齢効果

種族	中年 [1]	老年 [2]	古希 [3]	寿命
人間	35 歳	53 歳	70 歳	70 ＋ 2d20 歳
ドワーフ	125 歳	188 歳	250 歳	250 ＋ 2d%歳
エルフ	175 歳	263 歳	350 歳	350 ＋ 4d%歳
ノーム	100 歳	150 歳	200 歳	200 ＋ 3d%歳
ハーフエルフ	62 歳	93 歳	125 歳	125 ＋ 3d20 歳
ハーフオーク	30 歳	45 歳	60 歳	60 ＋ 2d10 歳
ハーフリング	50 歳	75 歳	100 歳	100 ＋ 5d20 歳

1……【筋力】【耐久力】【敏捷力】－ 1、【知力】【判断力】【魅力】＋ 1。
2……【筋力】【耐久力】【敏捷力】－ 2、【知力】【判断力】【魅力】＋ 1。
3……【筋力】【耐久力】【敏捷力】－ 3、【知力】【判断力】【魅力】＋ 1。

身長体重

キャラクターの身長を決めるには、『身長体重ランダム決定表』表に書かれた修正ダイスをロールして、キャラクターの種族と性別による基本身長にロールの結果をインチ単位で加えること。キャラクターの体重を決めるには、修正ダイスの結果に体重修正を掛けて、その結果をキャラクターの種族と性別による基本体重に加えること。

表：身長体重ランダム決定表

種族	基本身長	基本体重	修正	体重修正
人間、男	4'10"	120 ポンド	2d10	× 5 ポンド
人間、女	4' 5"	85 ポンド	2d10	× 5 ポンド
ドワーフ、男	3' 9"	150 ポンド	2d4	× 7 ポンド
ドワーフ、女	3' 7"	120 ポンド	2d4	× 7 ポンド
エルフ、男	5' 4"	100 ポンド	2d8	× 3 ポンド
エルフ、女	5' 4"	90 ポンド	2d6	× 3 ポンド
ノーム、男	3' 0"	35 ポンド	2d4	× 1 ポンド
ノーム、女	2'10"	30 ポンド	2d4	× 1 ポンド
ハーフエルフ、男	5' 2"	110 ポンド	2d8	× 5 ポンド
ハーフエルフ、女	5' 0"	90 ポンド	2d8	× 5 ポンド
ハーフオーク、男	4'10"	150 ポンド	2d12	× 7 ポンド
ハーフオーク、女	4' 5"	110 ポンド	2d12	× 7 ポンド
ハーフリング、男	2' 8"	30 ポンド	2d4	× 1 ポンド
ハーフリング、女	2' 6"	25 ポンド	2d4	× 1 ポンド

（訳注：1' ＝ 12" ≒ 30cm、1" ≒ 2.5cm、1 ポンド≒ 0.45kg）

運搬能力 Carrying Capacity

運搬能力のルールは、キャラクターの装備がどれだけキャラクターの移動力を落とすかを決定する。負荷には 2 つの部分がある。鎧による負荷と総重量による負荷である。

鎧による負荷：キャラクターの鎧は AC への【敏捷力】ボーナス上限、防具による判定ペナルティ、移動速度、疾走時の移動速度を決定する。キャラクターの力が弱かったり、たくさんの装備品を運んでいたりしない限りは、これだけのことを知っておけば充分である。その他の持ち物があるからといって、鎧で移動速度が落ちた以上に落ちることはない。

しかしキャラクターの力が弱かったり、たくさんの装備品を運んでいたりするなら、その時は重量から負荷を割り出す必要がある。特に重いものを運ぼうという時には重量の計算が重要になる。

表：運搬能力

【筋力】	軽荷重	中荷重	重荷重
1	～ 3	4 ～ 6	7 ～ 10
2	～ 6	7 ～ 13	14 ～ 20
3	～ 10	11 ～ 20	21 ～ 30
4	～ 13	14 ～ 26	27 ～ 40
5	～ 16	17 ～ 33	34 ～ 50
6	～ 20	21 ～ 40	41 ～ 60
7	～ 23	24 ～ 46	47 ～ 70
8	～ 26	27 ～ 53	54 ～ 80
9	～ 30	31 ～ 60	61 ～ 90
10	～ 33	34 ～ 66	67 ～ 100
11	～ 38	39 ～ 76	77 ～ 115
12	～ 43	44 ～ 86	87 ～ 130
13	～ 50	51 ～ 100	101 ～ 150
14	～ 58	59 ～ 116	117 ～ 175
15	～ 66	67 ～ 133	134 ～ 200
16	～ 76	77 ～ 153	154 ～ 230
17	～ 86	87 ～ 173	174 ～ 260
18	～ 100	101 ～ 200	201 ～ 300
19	～ 116	117 ～ 233	234 ～ 350
20	～ 133	134 ～ 266	267 ～ 400
21	～ 153	154 ～ 306	307 ～ 460
22	～ 173	174 ～ 346	347 ～ 520
23	～ 200	201 ～ 400	401 ～ 600
24	～ 233	234 ～ 466	467 ～ 700
25	～ 266	267 ～ 533	534 ～ 800
26	～ 306	307 ～ 613	614 ～ 920
27	～ 346	347 ～ 693	694 ～ 1,040
28	～ 400	401 ～ 800	801 ～ 1,200
29	～ 466	467 ～ 933	934 ～ 1,400
＋ 10	× 4	× 4	× 4

注：荷重の単位はすべてポンド。

重量による負荷：装備がキャラクターの移動速度を（すでに鎧で落ちている以上に）落とすほど重いかどうかを見るには、そのキャラクターの持っているあらゆるアイテム（武器、防具、装備など）の重量を合計すること。その上で『運搬能力』表で、合計重量とキャラクターの【筋力】を見比べる。くだんの重量がキャラクターの運搬能力と比べてどの程度かによって、軽荷重、中荷重、重荷重のいずれかになる。防具と同様、荷重によっても AC への【敏捷力】ボーナス上限、（防具による判定ペナルティと同様の）判定ペナルティ、移動速度、疾走時に移動速度の何倍まで移動できるかが決まる。『荷重の影響』表を参照。鎧によって制限を受ける能力や技能に関しては、中荷重は中装鎧相当、重荷重は重装鎧相当として扱う。軽荷重はキャラクターへの負荷にはならない。

キャラクターが鎧を着ている場合、鎧によるペナルティと荷重によるペナルティのうち、きついほうの数字だけを使うこと。ペナルティが累積するわけではない。

表：荷重の影響

荷重	【敏捷力】ボーナス上限	判定ペナルティ	移動速度（30 フィート）	移動速度（20 フィート）	疾走
中荷重	＋ 3	－ 3	20 フィート	15 フィート	× 4
重荷重	＋ 1	－ 6	20 フィート	15 フィート	× 3

持ち上げと押し引き：キャラクターは最大荷重までの重さのものを頭上に持ち上げることができる。キャラクターの最大荷重は、『運搬能力』表の重荷重の列のキャラクターの【筋力】の欄に書かれている大きい方の数

字の重量のことである。

また、最大荷重の 2 倍までのものを地面から持ち上げることができるが、これを持ったままでは、よろよろ歩くことができるだけである。この超過荷重状態では、キャラクターは AC への【敏捷力】ボーナスを失い、1 ラウンドあたり（1 回の全ラウンド・アクションでやっと）5 フィートしか動けない。

キャラクターはおおむね、最大荷重の 5 倍までのものを地面に付けたまま押し引きできる。有利な状況ではこの数字は倍になり、不利な状況では半分以下になる。

もっと大きなクリーチャー、小さなクリーチャー：『運搬能力』表にある数字は、二足歩行の中型クリーチャー用のものである。もっと大きなクリーチャーは、もっと多くの荷物を運べるが、それがどれだけかはサイズ分類による：大型（× 2）、超大型（× 4）、巨大（× 8）、超巨大（× 16）。もっと小さなクリーチャーは、もっと少ない荷物しか運べず、それがどれだけかはサイズ分類による：小型（× 3/4）、超小型（× 1/2）、微小（× 1/4）、極小（× 1/8）。

四足歩行クリーチャーは、二足歩行クリーチャーよりも重い荷物を運べる。『運搬能力』表のクリーチャーの【筋力】に応じた数字に、先述の倍数ではなく、以下の倍数を掛け合わせること：極小（× 1/4）、微小（× 1/2）、超小型（× 3/4）、小型（× 1）、中型（× 3/2）、大型（× 3）、超大型（× 6）、巨大（× 12）、超巨大（× 24）。

規格外の【筋力】：【筋力】が『運搬能力』表の範囲にないほど高い場合、【筋力】20 ～ 29 の欄から、1 の位が同じものを選ぶ。その数字を、クリーチャーの【筋力】がその数字を 10 上回るごとに 4 倍する。

その他の移動速度に関する鎧と負荷

下記の表は基本移動速度 5 フィートから 120 フィートまで（5 フィート単位で）のすべての移動速度に関して、低下した移動速度を記したものである。

基本移動速度	低下した移動速度
5	5
10 ～ 15	10
20	15
25 ～ 30	20
35	25
40 ～ 45	30
50	35
55 ～ 60	40
65	45
70 ～ 75	50
80	55
85 ～ 90	60
95	65
100 ～ 105	70
110	75
115 ～ 120	80

注：移動速度の単位はすべてフィート。

移動 Movement

ゲーム中には 3 通りの移動スケールがある。

- 戦術移動……戦闘時に使う。単位はフィート（または 5 フィートのマス）／ラウンド。
- 区域移動……一定区画を探索するときに使う。単位はフィート／分。
- 野外移動……ある土地から他の土地へ移動する時に使う。単位はマイル／時またはマイル／日。

移動モード：各種移動スケール内で移動するにあたって、クリーチャーは普通は歩行、速歩、疾走のどれかを行なう。

歩行：歩行は急いでおらず、しかし行くあてのある移動をあらわす。負荷のかかっていない成年の人間の場合で 3 マイル／時。

速歩：速歩は急ぎ足で、負荷のかかっていない人間の場合で 6 マイル／時程度の移動である。2 倍移動アクションがこの " 速歩 " にあたる。

疾走（× 3）：標準移動速度の 3 倍が、重装鎧を着たキャラクターの疾走時の速度である。フル・プレートを着た人間が 7 マイル／時で移動するのもこの " 疾走 " にあたる。

疾走（× 4）：標準移動速度の 4 倍が、中装鎧、軽装鎧、鎧なしのキャラクターの疾走時の速度である。負荷のかかっていない人間が 12 マイル／時、チェインメイルを着た人間が 9 マイル／時で移動するのもこの " 疾走 " にあたる。

詳細については『移動と距離』表を参照すること。

表：移動と距離

移動速度	15 フィート	20 フィート	30 フィート	40 フィート
1 ラウンド（戦術移動）*				
歩行	15 フィート	20 フィート	30 フィート	40 フィート
速歩	30 フィート	40 フィート	60 フィート	80 フィート
疾走（× 3）	45 フィート	60 フィート	90 フィート	120 フィート
疾走（× 4）	60 フィート	80 フィート	120 フィート	160 フィート
1 分（区域移動）				
歩行	150 フィート	200 フィート	300 フィート	400 フィート
速歩	300 フィート	400 フィート	600 フィート	800 フィート
疾走（× 3）	450 フィート	600 フィート	900 フィート	1,200 フィート
疾走（× 4）	600 フィート	800 フィート	1,200 フィート	1,600 フィート
1 時間（野外移動）				
歩行	1 と 1/2 マイル	2 マイル	3 マイル	4 マイル
速歩	3 マイル	4 マイル	6 マイル	8 マイル
疾走	—	—	—	—
1 日（野外移動）				
歩行	12 マイル	16 マイル	24 マイル	32 マイル
速歩	—	—	—	—
疾走	—	—	—	—

* 戦術移動はフィート単位ではなく、バトル・グリッド上のマス目の数（1 マス＝ 5 フィート）で計算されることも多い。

戦術移動

戦闘時には戦術移動速度を用いる。戦闘中は、明らかな理由によりキャラクターはおおむね歩行ではなく、速歩か疾走を行なう。キャラクターが移動速度ぶん動いた上で何らかのアクションを行なう場合、そのキャラクターのラウンドの半分は " 速歩 " で移動し、もう半分で別のことをしているのである。

表：移動の障害

状況	追加移動コスト
移動困難な地形	× 2
障害物 *	× 2
視界の悪さ	× 2
通行不可能	—

*……技能判定が必要な場合もあり。

移動の障害：移動困難な地形、障害物、視界の悪さが移動の障害となることもある（表：『移動の障害』を参照）。移動の障害がある場合、移動で踏み込む 1 マス 1 マスを、それぞれ 2 マスとして数えることが多い。これにより、1 回の移動で動ける距離は事実上半分になる。

2 つ以上の状況が当てはまる場合、すべてのコストを掛け合わせる。これは倍数の適用に関する通常のルールの例外である。

場合によっては、移動の障害があまりに大きく、5 フィート（1 マス）すら移動できない勘定になってしまうこともあるだろう。その場合は、1 回の全ラウンド・アクションをとることで、どちらの方向にも（斜め方向にも）5 フィート（1 マス）だけ移動できる。なお、この行動は 5 フィート・ステップのように見えるかもしれないが、実際には 5 フィート・ステッ

プではないので、普通に機会攻撃を誘発する。このルールを利用して移動不可能な地形を移動したり、麻痺状態などであらゆる移動が禁止されている時に移動したりすることはできない。

疾走や突撃を行なう際には、その移動経路中に 1 つでも移動の障害となるマスがあってはならない。

区域移動

区画を探索中のキャラクターは、分単位での区域移動を行なう。

歩行：キャラクターは区域スケール上で何ら問題なく歩行できる。

速歩：キャラクターは区域スケール上で何ら問題なく速歩できる。時間単位の移動については次項『野外移動』を参照。

疾走：キャラクターは区域スケール上で自分の【耐久力】に等しいラウンドの間休みなしに疾走できる。長時間の疾走を網羅するルールに関しては『戦闘』を参照。

表：地形と野外移動

地形	街道	道、踏み分け道	道のない土地
ムア *	× 1	× 1	× 3/4
丘陵	× 1	× 3/4	× 1/2
砂漠、砂地	× 1	× 1/2	× 1/2
山岳	× 3/4	× 3/4	× 1/2
湿地	× 1	× 3/4	× 1/2
森林	× 1	× 1	× 1/2
ツンドラ、凍土	× 1	× 3/4	× 3/4
平原	× 1	× 1	× 3/4
密林	× 1	× 3/4	× 1/4

訳注 *……イングランドやスコットランドに多い、ヒースの生えた水はけの悪い高原地帯。

野外移動

キャラクターたちが野を越え山を越え長い道のりを旅する時には、野外移動を行なうことになる。野外移動は時間単位か日単位で行なわれる。1 日というのは、実際には 8 時間移動することをあらわす。手こぎ式の船の場合、1 日というのは 10 時間こぎ進むことをあらわす。帆走式の船なら 24 時間である。

歩行：旅の間は 1 日に 8 時間、何ら問題なく歩行できる。これより長く歩いていると疲れることがある（後述の『強行軍』参照）。

速歩：速歩は 1 時間、問題なく行なえる。睡眠をはさまずにもう 1 時間速歩すれば 1 ポイントの非致傷ダメージを受ける。さらに 1 時間速歩するごとに、先に受けた 2 倍のダメージを受ける。速歩によって 1 ポイントでも非致傷ダメージを受けたキャラクターは疲労状態になる。

疲労状態のキャラクターは疾走や突撃が行なえず、【筋力】と【敏捷力】に－ 2 のペナルティを受ける。この非致傷ダメージを取り除けば、疲労状態からも回復する。

疾走：長い間疾走を続けることは不可能である。疾走と休息をくりかえしてみると、事実上、速歩と変わりなくなってしまう。

地形：移動する地形は、1 時間、あるいは 1 日でどれだけの距離を移動できるかに作用する（『地形と野外移動』表を参照）。“ 街道 ” とは、まっすぐで広く舗装された道路を指す。“ 道 ” というのは普通は舗装されていない土の道を指す。“ 踏み分け道 ” も道と同じようなものだが、ただ一列でしか通れず、乗り物に乗って旅するパーティーは踏み分け道の利益を受けられない（訳注：乗騎は “ 乗り物 ” には含まれない）。“ 道のない土地 ” というのは、まったく道のない原野を指す。

強行軍：普通に 1 日歩くというのは、歩行で 1 日 8 時間移動することを意味する。昼間のうち、残りの時間には、キャンプを設営したり撤去したり、休息したり食事をしたりする。1 日 8 時間を超える歩行移動を行なうことを強行軍という。8 時間を超えて 1 時間歩くごとに、【耐久力】判定を行なう（DC10 ＋追加 1 時間ごとに 2）。判定に失敗したら 1d6 ポイントの非致傷ダメージを受ける。強行軍によって 1 ポイントでも非致傷ダメージを受けたキャラクターは疲労状態になる。この非致傷ダメージを取り除けば、疲労状態からも回復する。自分にむち打ってあまりに無茶な行軍を続け、結果として意識を失ってしまうということもあり得る。

騎乗移動：騎手を乗せた乗騎は “ 速歩 ” 速度で移動できる。ただしこのとき乗騎が受けるダメージは非致傷ダメージではなく致傷ダメージである。乗騎に強行軍をさせることもできるが、このとき乗騎の【耐久力】判定は自動的に失敗し、これまた致傷ダメージを受ける。長時間の速歩や強行軍によって 1 ポイントでもダメージを受けた乗騎は疲労状態になる。

騎乗移動の速度や、動物に牽引される乗り物の速度は、『乗騎と乗り物』表を参照。

水上移動：水上用の乗り物の速度は、『乗騎と乗り物』表を参照。

表：乗騎と乗り物

乗騎／乗り物	1 時間	1 日
乗用動物（荷重）		
ライト・ホース	6 マイル	48 マイル
ライト・ホース（175 ～ 525 ポンド）[1]	4 マイル	32 マイル
ヘヴィ・ホース	5 マイル	40 マイル
ヘヴィ・ホース（229 ～ 690 ポンド）[1]	3 と 1/2 マイル	28 マイル
ポニー	4 マイル	32 マイル
ポニー（151 ～ 450 ポンド）[1]	3 マイル	24 マイル
ライディング・ドッグ	4 マイル	32 マイル
ライディング・ドッグ（101 ～ 300 ポンド）[1]	3 マイル	24 マイル
二輪馬車、四輪馬車	2 マイル	16 マイル
船		
いかだ、平底船（竿か綱で引く）[2]	1/2 マイル	5 マイル
キールボート（櫂で漕ぐ）[2]	1 マイル	10 マイル
こぎ船（櫂で漕ぐ）[2]	1 と 1/2 マイル	15 マイル
帆船（帆走）	2 マイル	48 マイル
軍船（帆・櫂併用）	2 と 1/2 マイル	60 マイル
ロングシップ（帆・櫂併用）	3 マイル	72 マイル
ガレー船（櫂・帆併用）	4 マイル	96 マイル

1……ホース等の四足獣は、通常のキャラクターよりも沢山の荷物を運べる。詳しくは『運搬能力』を参照。

2……いかだ、平底船、キールボート、こぎ船は湖や川で用いられる。流れに乗って川を下るさいには河流の速度（標準 3 マイル／時）を乗り物の速度に足すこと。その場合、船は 10 時間こぎ進める上に、誰かがちゃんと導くことができるなら、もう 14 時間河流にのって流れてゆけ、1 日の移動距離に 3 × 14 ＝ 42 マイルを足せる。これらの船は、河流が速い場合、流れに逆らって河をこぎ昇ることはできないが、荷運び用の獣に河辺を歩かせ、船を上流へ牽いてゆくことはできる。

訳注……キールボートは喫水が浅く大ざっぱなつくりの荷運び船。ロングシップは地球のヴァイキングが使ったような、長い船体を持つ商船兼軍船。

逃走と追跡

ラウンド単位の移動では、単にマス目を数えるだけの場合、足の遅いキャラクターが足の速いむきになっているキャラクターから逃れるのは不可能だ。同様に、足の速いキャラクターが足の遅いキャラクターから逃れるぶんには何の問題もない。

関係する 2 体のキャラクターの移動速度が等しい場合、追跡劇を解決する簡単な方法がある。一方のキャラクターが他方のキャラクターを追っていて、両者が同じ移動速度で移動しており、かつ追跡劇は少なくとも数ラウンドの間続く場合、対抗【敏捷力】判定を行なわせて追跡劇のラウンド中どちらが速かったかを見ること。追われている方のクリーチャーが勝ったら、そのクリーチャーが逃げ切る。追っている方が勝ったら、逃げるクリーチャーに追いつける。

時として野外で追跡劇が発生し、2 者がお互いを時おり遠目にとらえるだけで、追跡劇が数日の間続くこともある。長期に渡る追跡劇の場合、パーティーの全員が対抗【耐久力】判定を行なって、どちらのパーティーがより長くペースを維持できたか決める。追われている方のクリーチャーが高い結果をロールしたら、そのクリーチャーが逃げ切る。そうでなければ、スタミナが長持ちした追跡者が獲物に追いつく。

探検 Exploration

視界と照明、そして物を壊す方法に関するルール以上に冒険者の成功に寄与するルールなど稀だ。各々に関するルールを以下で述べる。

視界と光源

ドワーフやハーフオークには暗視の能力があるが、『種族』収録の他の種族はみな、物を見るのに光がいる。光源が照らす半径と、その光の持続時間については、『光源と照明』表を参照すること。“低照度”の欄は、光源に照らされている半径の外側の、明度が1段階高くなる範囲（例えば、“暗闇”から“薄暗い光”に）を示している。

表：光源と照明

アイテム	通常	低照度	持続時間
覆い付きランタン	30フィート	60フィート	6時間／パイント
消えずの松明	20フィート	40フィート	永続
松明	20フィート	40フィート	1時間
投光式ランタン	60フィート円錐形	120フィート円錐形	6時間／パイント
普通のランプ	15フィート	30フィート	6時間／パイント
陽光棒	30フィート	60フィート	6時間
ろうそく	なし[1]	5フィート	1時間
呪文	**通常**	**低照度**	**持続時間**
コンティニュアル・フレイム	20フィート	40フィート	永続
ダンシング・ライツ（松明形態）	各20フィート	各40フィート	1分
デイライト	60フィート[2]	120フィート	30分
ライト	20フィート	40フィート	10分

1……ろうそくは明るい照明を発せず、ただ薄暗い光のみを発する。
2…… デイライト 呪文の明かりは“明るい光”である。

明るい光の範囲内では、全キャラクターがはっきり物をみることができる。“光に過敏”や“光による盲目化”を持つものなど、クリーチャーの中には、明るい光の範囲内にいるとペナルティを受けるものもいる。明るい光の範囲内では、クリーチャーは不可視状態であるか遮蔽を得ていない限り〈隠密〉を行なえない。“明るい光の範囲”には、直射日光の当たる屋外とデイライト呪文の効果範囲内が含まれる。

通常の光は明るい光とまったく同じように働くが、“光に過敏”や“光による盲目化”を持つキャラクターはペナルティを受けない。“通常の光の範囲”には、日中の林冠の下、松明から20フィート以内、ライト呪文の効果範囲内が含まれる。

薄暗い光の範囲内では、キャラクターは物をぼんやりと見ることができる。この範囲にいるクリーチャーは、暗視能力や闇を見通す能力を持っていない相手に対して、視認困難（戦闘時に20%の失敗確率）を得る。薄暗い光の範囲内にいるクリーチャーは、身を隠すために〈隠密〉判定を行なえる。“薄暗い光の範囲”には、空に月が出ている夜の屋外、満天の星明り、松明から20～40フィートの間の範囲が含まれる。

暗闇の範囲内では、暗視能力のないクリーチャーは事実上、盲目状態となる。盲目状態のキャラクターは、物が見えないという明白な効果に加えて、戦闘において50%の失敗確率が付く（あらゆる相手が完全視認困難を得る）。また、ACへの【敏捷力】ボーナスがあればそれを失い、ACに－2のペナルティを受け、視覚による〈知覚〉判定に－4のペナルティを受け、【筋力】や【敏捷力】に基づくほとんどの技能判定にも－4のペナルティを受ける。“暗闇の範囲”には、明かりの灯っていないダンジョンの部屋、ほとんどの洞窟、月が出ていない曇りの夜の屋外が含まれる。

夜目能力を持つキャラクター（エルフ、ノーム、ハーフエルフ）は光源から表にある距離の2倍までの距離にあるものを見てとれる。これらの種族のキャラクターに関しては、事実上、“明るい光”、“通常の光”、“薄暗い光”の距離を2倍として扱うこと。

暗視能力を持つキャラクター（ドワーフ、ハーフオーク）は、光に照らされた区画と、60フィート以内の暗闇の区画が、どちらも普通に見通せる。

暗視のできるキャラクターから60フィート以内では、クリーチャーは不可視状態であるか遮蔽を得ていない限り〈隠密〉で隠れることができない（訳注：クリーチャーの中には60フィートより遠くまで見渡せる暗視能力を持つものもいるので注意）。

壊して押し入る

物体を壊そうと試みる場合、キャラクターには2つの選択肢がある。武器で攻撃して壊すのか、単に腕力でぶち壊すかである。

表：物体のサイズとAC

サイズ	AC修正値
超巨大	－8
巨大	－4
超大型	－2
大型	－1
中型	＋0
小型	＋1
超小型	＋2
微小	＋4
極小	＋8

表：材質の硬度とヒット・ポイント

材質	硬度	ヒット・ポイント
ガラス	1	1／厚さ1インチごと
紙、布	0	2／厚さ1インチごと
ロープ	0	2／厚さ1インチごと
氷	0	3／厚さ1インチごと
皮、革	2	5／厚さ1インチごと
木	5	10／厚さ1インチごと
石	8	15／厚さ1インチごと
鉄、鋼	10	30／厚さ1インチごと
ミスラル	15	30／厚さ1インチごと
アダマンティン	20	40／厚さ1インチごと

表：物体の硬度とヒット・ポイント

物体	硬度	ヒット・ポイント	破壊DC
ロープ（直径1インチ）	0	2	23
普通の木製の扉	5	10	13
小型の箱	5	1	17
上質な木製の扉	5	15	18
宝箱	5	15	23
頑丈な木製の扉	5	20	23
石造りの壁（厚さ1フィート）	8	90	35
岩壁（厚さ3フィート）	8	540	50
鎖	10	5	26
枷	10	10	26
高品質の枷	10	10	28
鉄製の扉（厚さ2インチ）	10	60	28

表：アイテムを破壊または引きちぎるDC

【筋力】判定の対象	DC
普通の扉を打ち壊す	13
上質な扉を打ち壊す	18
頑丈な扉を打ち壊す	23
ロープによる縛めを引きちぎる	23
鉄の棒を曲げる	24
かんぬきのかかった扉を打ち壊す	25
鎖による縛めを引きちぎる	26
鉄製の扉を打ち壊す	28
状況	**DC調整＊**
ホールド・ポータル	＋5
アーケイン・ロック	＋10

＊……両方がかかっている場合、大きな方の数値だけを使用すること。

物体への攻撃

相手の武器や盾を斬撃武器や殴打武器で攻撃して破壊するには、“武器破壊”特殊攻撃を行なうこと（『戦闘』を参照）。物体への攻撃も武器破壊とほぼ同様に処理するが、戦技判定が物体のACとの対抗になるところが違う。一般に、物体への攻撃は斬撃武器か殴打武器でのみ行なえる。

アーマー・クラス：物体にはクリーチャーよりも簡単に攻撃を命中させることができる。普通、物体は動かないからだ。反面、物体の中には、一撃一撃のダメージを少しずつ減少させてしまうような頑丈なものも多い。物体のACは（10＋物体のサイズ修正（『物体のサイズとAC』表を参照）

＋物体の【敏捷力】修正値）である。非自律行動物体はもともと【敏捷力】が 0 なので【敏捷力】修正値は－ 5 で、さらに AC に－ 2 のペナルティが付く。そのうえ、1 回の全ラウンド・アクションを使って、よく狙って攻撃するなら、近接武器での攻撃は自動的に命中し、遠隔武器での攻撃には攻撃ロールに＋ 5 のボーナスが付く。

硬度：物体にはそれぞれ“硬度”がある。これはその物体がどれだけダメージに耐性があるかを数値で表したものだ。物体がダメージを受けた時には常に、その物体の硬度をダメージから差し引く。物体のヒット・ポイントを減少させるのは、硬度を超えた分のダメージだけである（『一般的な鎧、武器、盾の硬度とヒット・ポイント』表、『材質の硬度とヒット・ポイント』表、『物体の硬度とヒット・ポイント』表を参照）。

ヒット・ポイント：物体の合計ヒット・ポイントは、材質と大きさで決まる（『一般的な鎧、武器、盾の硬度とヒット・ポイント』表、『材質の硬度とヒット・ポイント』表、『物体の硬度とヒット・ポイント』表を参照）。合計ヒット・ポイントの半分以上のダメージを受けた物体は破損状態（『状態』を参照）となる。物体のヒット・ポイントが 0 になると、それは使い物にならなくなってしまう。

非常に大きな物体は、部位ごとに個別のヒット・ポイントを持つ。

エネルギー攻撃：エネルギー攻撃はほとんどの物体に半分のダメージを与える。物体の硬度を適用する前にダメージを半分にすること。GM の裁量において、エネルギーの種類によっては特定の物体に対してとても効果的であるとしてもよい。例えば、［火］は羊皮紙、布、その他のたやすく燃えるものに対して完全なダメージを与えるということにしてもよい。［音波］はガラスや結晶質の物体に対して完全なダメージを与えるということにしてもよい。

遠隔武器によるダメージ：物体は遠隔武器からは半分のダメージしか受けない（攻城兵器の類は除く）。物体の硬度を適用する前にダメージを半分にすること。

効果のない武器：ある種の武器ではある種の物体に効果的にダメージを与えられない。例えば、殴打武器がロープにダメージを与えるのに使われることはない。同様に、ピックやハンマーなどのように石を破壊するためにデザインされているのでない限り、ほとんどの近接武器は石製の壁や扉には大して効果がない。

完全耐性：物体は非致傷ダメージおよびクリティカル・ヒットに完全耐性がある。クリーチャーとして扱われるところの自律行動物体すらも、この完全耐性を備えている。

魔法の鎧、盾、武器：強化ボーナスが＋ 1 あるごとに、鎧や武器や盾の硬度は＋ 2 され、ヒット・ポイントは＋ 10 される。

特定の攻撃に対する脆弱性：ある種の攻撃はある種の物体に対して特に効果的である。そのような場合、攻撃は通常の 2 倍のダメージを与え、さらに物体の硬度を無視してもよい。

ダメージを受けた物体：ダメージを受けた物体は、アイテムのヒット・ポイントが 0 になるまでは、破損状態ではあるが完全に機能し、hp が 0 になったとたん破壊状態となる。

ダメージを受けているが破壊状態となってはいない物体は〈製作〉技能やいくつかの呪文で修理できる。

セーヴィング・スロー：魔法のものでなく、かつ装備中でないアイテムはまったくセーヴィング・スローを行なえない。セーヴィング・スローに自動的に失敗したものとして扱われ、セーヴィング・スローに成功すると抵抗したり無効化したりできる呪文などの攻撃の効果を常に完全に受ける。キャラクターが装備中の（つまり握っていたり、触れていたり、着ていたりする）アイテムはキャラクター当人と同様に（キャラクターのセーヴィング・スローを用いて）セーヴィング・スローを行なう。

魔法のアイテムは常にセーヴィング・スローを行なえる。魔法のアイテムの頑健、反応、意志セーヴ・ボーナスは（2 ＋その術者レベルの半分）である。装備中の魔法のアイテムは、所持者かアイテム自身のセーヴィング・スローのどちらか高い方を使用する。

アニメイテッド・オブジェクト：アニメイテッド・オブジェクトは、クリーチャーとして AC を算出する。非自律行動物体としては扱わない。

アイテムの破壊

通常にダメージを与えるのではなく、急激な力を加えて何かを壊そうとする場合、成功したかどうか見るには【筋力】判定を行なう（“武器破壊”特殊攻撃などの場合と違い、攻撃ロールとダメージ・ロールを行なうのではない）。硬度はアイテムを破壊する際の DC には影響しないため、DC は材質よりむしろ構造によって決まる。破壊する際の一般的な DC に関しては『アイテムを破壊または引きちぎる DC』表を参照すること。

アイテムがヒット・ポイントを半分以上失っていたら、そのアイテムは破損状態（『状態』を参照）となり、それを破壊する DC は 2 低下する。

中型より大きなクリーチャーや小さなクリーチャーは、扉を打ち破る際の【筋力】判定に以下のようなサイズ・ボーナスやサイズ・ペナルティを受ける：極小－ 16、微小－ 12、超小型－ 8、小型－ 4、大型＋ 4、超大型＋ 8、巨大＋ 12、超巨大＋ 16。

また、かなてこや携行型破城槌は、キャラクターが扉を打ち破る際の成功確率を上昇させる（『装備』を参照）。

表：一般的な鎧、武器、盾の硬度とヒット・ポイント

武器防具	硬度 [1]	ヒット・ポイント [2,3]
軽い刀剣	10	2
片手刀剣	10	5
両手刀剣	10	10
軽い金属製柄付武器	10	10
片手金属製柄付武器	10	20
軽い柄付武器	5	2
片手柄付武器	5	5
両手柄付武器	5	10
射出武器	5	5
鎧	特殊 [4]	鎧ボーナス× 5
バックラー	10	5
木製ライト・シールド	5	7
木製ヘヴィ・シールド	5	15
金属製ライト・シールド	10	10
金属製ヘヴィ・シールド	10	20
タワー・シールド	5	20

1 ……魔法のアイテムの強化ボーナス＋ 1 ごとに＋ 2。
2 ……hp の値は中型サイズの鎧、武器、盾のもの。サイズ分類が中型よりも 1 段階小さくなるごとに半分にし、1 段階大きくなるごとに 2 倍すること。
3 ……魔法のアイテムの強化ボーナス＋ 1 ごとに＋ 10。
4 ……材質によって異なる。表：『材質の硬度とヒット・ポイント』を参照。

戦闘

戦闘の手順 How Combat Works

戦闘は一定の手順の繰り返しによって解決される。一区切りの時間単位である“ラウンド”を繰り返し、各ラウンドにおいては各人が順番に“ターン（手番）”を行なって行動していくのだ。戦闘は以下の手順に従って行われる。

1. 戦闘が始まったなら、戦闘の参加者は皆イニシアチブをロールする。
2. どのキャラクターが敵に気付いているかを判断する。それらのキャラクターは不意討ちラウンド中に行動できる。全てのキャラクターが敵に気付いているのであれば、通常ラウンドを開始する。より詳しい情報については、『不意討ち』項を参照すること。
3. 不意討ちラウンドが（もしあれば）終了した後で、全ての参加者が、この戦闘における最初の通常ラウンドを開始する。
4. 各参加者はイニシアチブ順（高い方から低い方へ）に行動を行う。
5. すべての参加者が 1 回ずつターンを行ったなら、最もイニシアチブの高い参加者が再び行動し、戦闘が終了するまでステップ 3 とステップ 4 を繰り返す。

戦闘ラウンド

各ラウンドはゲーム内の時間では 6 秒に当たる。戦闘の 10 ラウンドは 1 分に相当する。1 ラウンドというのは、戦闘に参加している各人に 1 回ずつアクションを行う機会があることを意味する。

各ラウンドの処理は、まずイニシアチブの一番高い者から始め、イニシアチブ順に進めていく。あるキャラクターのターンが来たら、キャラクターはそのラウンド分のアクションをすべてそこで実行する（例外については『機会攻撃』や『イニシアチブ変更アクション』を参照）。

本ルールで“1 全ラウンド”とあった場合、あるラウンドから次のラウンドの同じイニシアチブの数値（イニシアチブ・カウント）までの長さの時間を表すことが多い。一定のラウンド数持続する効果は、その効果が開始したのと同じ数値のイニシアチブ・カウントの直前まで続く。

イニシアチブ

戦闘の開始時に、戦闘に参加しているものはそれぞれ 1 回ずつイニシアチブ判定を行う。イニシアチブ判定は【敏捷力】判定である。各キャラクターはこのロールに自らの【敏捷力】修正値を適用する。特技、呪文、その他の効果による修正も適用すること。結果の高いものから順に、各キャラクターが順番に、自分のターンの行動を処理する。以降のラウンドにおいても、キャラクターたちはこの時と同じ順番で行動する（ただし、いずれかのキャラクターが自分のイニシアチブを変更するアクションを取った場合には順番が変わる；『イニシアチブ変更アクション』を参照）。

2 名以上の参加者のイニシアチブ判定の結果が同じだった場合、イニシアチブ修正値の合計順に（高い方から順に）行動する。イニシアチブ修正値も同じ場合には、同店のもの同士で再びロールを行い、どちらが先に動くのかを決定する。

立ちすくみ状態：戦闘の開始時、君がまだ行動を得ていない段階（具体的には、イニシアチブ順に従って、自分の最初のターンを迎える前）では、君は立ちすくみ状態にある。立ちすくみ状態では、君は【敏捷力】ボーナスを（もしあっても）AC に適用できない。バーバリアンとローグの変則能力“直感回避”があれば、立ちすくみ状態でも AC への【敏捷力】ボーナスはなくならない。立ちすくみ状態のキャラクターは、《迎え討ち》特技を習得していない限り、機会攻撃を行えない。

行動不能な場合：君がアクションを行えない場合でも、君はその遭遇の間中、イニシアチブ値を保持している。

不意討ち

戦闘が始まった時、敵に気付いていないなら、君は不意討ちを受ける。

一方の陣営の全員が敵の存在に気付いている場合もあれば、全員が気付いていない場合もあり、一部のものだけが気付いている場合もある。また敵も味方もそれぞれ数人だけ相手の存在に気付いており、残りの者は気付いていないという場合もあるだろう。

冒険者たちが敵に気付いているかどうかを決めるために、GM が〈知覚〉やその他の判定を要求することもある。

不意討ちラウンド：戦闘に参加している者たちの一部だけが敵に気付いているなら、通常ラウンドの前に 1 ラウンドの不意討ちラウンドが起こる。不意討ちラウンドには、敵に気付いた状態で戦闘を開始したが、イニシアチブ順（高い順）に、それぞれ 1 回の標準アクションもしくは移動アクションを行う。また君は不意討ちラウンド中にフリー・アクションを行うこともできる。もしだれも不意を討たれないか、あるいは全員が不意を討たれたなら、不意討ちラウンドは起こらない。

敵に気付いていない参加者：戦闘の開始時に敵に気付いていない参加者は、不意討ちラウンドに行動することができない。気付いていない参加者は、まだ行動していないので、立ちすくみ状態にある。このため、AC に対する【敏捷力】ボーナスを失う。

戦闘に関わる数値 Combat Statistics

この項ではまず、戦闘における勝敗に影響する様々な数値について簡単にまとめ、次にそれらの使い方について解説を加える。

攻撃ロール

攻撃ロールは、君がラウンド内の自分のターンにおいて、敵に打撃を加えようと試みる行為を表している。攻撃ロールを行う場合には、1d20 をロールして君の攻撃ボーナスを加える（このロールにはこれ以外の修正値が加わることもある）。結果が目標のアーマー・クラス以上であったなら、攻撃は命中してダメージを与える。

自動失敗と自動成功：攻撃ロールでダイスの目が 1（d20 で 1 の目が出ること）であったなら、常に失敗である。ダイスの目が 20（d20 で 20 の目が出ること）であったなら、常に命中である。ダイスの目が 20 であれば、クリティカル可能状態ともなる（『攻撃アクション』を参照）。

攻撃ボーナス

近接武器に関する攻撃ボーナスは：

基本攻撃ボーナス＋【筋力】修正値＋サイズ修正値

遠隔武器に関する攻撃ボーナスは：

基本攻撃ボーナス＋【敏捷力】修正値＋サイズ修正値＋射程ペナルティ

アーマー・クラス

君のアーマー・クラス（AC）は、敵が君に有効な打撃を加えるのがどれくらい難しいのかを表している。敵は、君に攻撃を命中させるためには、攻撃ロールの結果でこの値以上を出さなければならない。AC は以下のようにして算出される：

10＋鎧ボーナス＋盾ボーナス＋【敏捷力】修正値＋その他の修正値

鎧は【敏捷力】ボーナスを制限する。そのため、鎧を着ていると、AC に君の【敏捷力】ボーナスの値を完全に適用することができないかもしれない（表『鎧と盾』を参照）。

【敏捷力】ボーナスが（あっても）使えない場合もある。攻撃に反応で

きない状況では、【敏捷力】ボーナスを AC に足すことはできない（もともと【敏捷力】ボーナスがないなら関係ないが）。

その他の修正値：他にもさまざまな要素が君の AC を修正する。

強化ボーナス：強化ボーナスによって、防具がより高性能になる。

反発ボーナス：魔法による反発効果が攻撃を退け、AC を向上させる。

外皮ボーナス：君の種族が強靭な皮や鱗や分厚い皮に覆われているのであれば、外皮が AC を向上させる。

回避ボーナス：回避ボーナスは能動的に攻撃をよける能力を表している。どんな状況であれ、【敏捷力】ボーナスが適用できなくなる状況では、回避ボーナスもまた適用できなくなる（ただし、鎧を着たからといって【敏捷力】ボーナスが制限されるようにこれらのボーナスが制限されることはない）。他のほとんどのボーナスと違って、回避ボーナスはたがいに累積する。

表：サイズ修正値

サイズ	サイズ修正値
超巨大 (Colossal)	－ 8
巨大 (Gargantuan)	－ 4
超大型 (Huge)	－ 2
大型 (Large)	－ 1
中型 (Medium)	± 0
小型 (Small)	＋ 1
超小型 (Tiny)	＋ 2
微小 (Diminutive)	＋ 4
極小 (Fine)	＋ 8

サイズ修正値：サイズに従い、AC にボーナスやペナルティが適用される。表：『サイズ修正値』を参照。

接触攻撃：攻撃の中には防具（鎧、盾、外皮）を無視するものがある。このような攻撃は、全ての効果を及ぼすのにただ敵に接触するだけでよい。こうした場合、攻撃側は接触攻撃ロール（近接接触攻撃ロールか遠隔接触攻撃ロール）を行う。接触攻撃の目標となった場合、君の AC に鎧ボーナス、盾ボーナス、外皮ボーナスは含まれない。これら以外のすべての修正値、たとえばサイズ修正値、【敏捷力】修正値、反発ボーナスなどは通常どおりに適用される。非実体接触攻撃は、遮蔽ボーナスを無視することを除けば、通常の接触攻撃と同様に働く。非実体接触攻撃は メイジ・アーマーや ブレイサーズ・オヴ・アーマー などの［力場］効果を無視することはできない。

ダメージ

攻撃が成功したなら、ダメージを与える。与えるダメージの量は、使用した武器の種類によって決まる。

ダメージは目標の“現在のヒット・ポイント”を減少させる。

最低ダメージ：ペナルティを適用した結果としてダメージが 1 を下回った場合にも、命中打は 1 ポイントの非致傷ダメージを与える。

【筋力】ボーナス：近接武器または投擲武器（スリングを含む）を命中させたなら、ダメージに【筋力】修正値を加える。コンポジット・ボウ以外のボウによる攻撃では、【筋力】ペナルティを適用するが、【筋力】ボーナスは適用しない。

利き手でない手で使う武器：利き手でない手で使っている武器でダメージを与える場合、【筋力】ボーナスの 1/2 だけを加える。【筋力】ペナルティは、ペナルティそのままの値を適用する。

1 本の武器を両手で持って使う：両手で持って使っている武器でダメージを与える場合、【筋力】ボーナスの 1 と 1/2 倍を加える（【筋力】ペナルティは 1 と 1/2 倍にはしない）。しかしながら、“軽い武器”を両手で持って使っている場合には、このような通常より多い【筋力】ボーナスを加えることはできない。

ダメージへの倍数の適用：たとえばクリティカル・ヒットが起きた時など、何らかの理由でダメージに倍数を適用することがある。この場合、ダメージを（修正値も込みで）複数回ロールして、結果を足し合わせること。

注：ダメージに対して倍数を複数回適用する場合、それぞれの倍数を、元となるまだ倍数を適用されていないダメージに対して、適用する。ダメージを 2 倍にする効果が 2 度適用される場合、通常のダメージの 3 倍になる。

例外：武器の通常のダメージを超える追加ダメージ・ダイスに対しては、決して倍数を適用しない。

能力値ダメージ：クリーチャーや魔法的効果の中には、一時的な能力値ダメージや永続的な能力値ダメージ（能力値の減少）を与えるものがある。

ヒット・ポイント

ヒット・ポイントの合計が 0 になったなら、君は満身創痍状態となる。－ 1 になったなら、瀕死状態だ。【耐久力】の値と同じだけヒット・ポイントが 0 を下回ったのであれば、君は死亡状態となる（『負傷と死』を参照することで、より詳しい情報が得られる）。

機会攻撃

時として、近接戦闘中の者もガードを下げ、普段より防御が甘くなってしまうことがある。このような場合、近くにいる者は防御の隙をついて自由に攻撃することができる。これを“機会攻撃”という。機会攻撃がどのように行われるかについては、図『機会攻撃』を参照のこと。

機会攻撃範囲内にあるマス目：君はたとえ自分がアクションを行っているときでなくても、自分が近接攻撃を行える範囲を機会攻撃範囲に収めている。原則として、君の接触面に隣接する全てのマス目（斜め隣のものも含む）がこれに該当する。機会攻撃範囲にあるマス目にいるときに特定のアクションを行った敵は、君から 1 回の機会攻撃を誘発する。君が素手の場合、ふつうはいずれのマス目も機会攻撃範囲に収めないため、機会攻撃を行うことはできない。

間合いの長い武器：中型サイズ以下のほとんどのクリーチャーは 5 フィートの間合いしか持っていない。これはつまり、5 フィート（1 マス）以内にいる敵に対してしか近接攻撃を行えないということを意味する。しかしながら、小型サイズあるいは中型サイズのクリーチャーが間合いのある武器を使用した場合には、通常よりも多くのマス目を機会攻撃範囲に収めることができる。また、中型サイズより大きなクリーチャーのほとんどは、10 フィート以上の“生来の間合い”を持っている。

機会攻撃の誘発：機会攻撃を誘発しうるアクションには 2 種類ある。1 つは機会攻撃範囲内にあるマス目から移動して出ること。もう 1 つは機会攻撃範囲内にあるマス目で特定のアクションを行うことである。

移動：機会攻撃範囲内にあるマス目から移動して出ると、通常、そこを機会攻撃範囲内に収めている敵から機会攻撃を誘発する。このような攻撃を避けるような代表的な手段は 2 つある。1 つは“5 フィート・ステップ”、もう 1 つは“撤退アクション”である。

注意がそれるような行動をとる：アクションの中には、機会攻撃範囲にあるマス目にいるときに行うと君が戦闘から注意をそらしてしまうために、機会攻撃を誘発するものがある。表『戦闘中のアクション』には、機会攻撃を誘発するさまざまな行動が記載されている。

通常であれば機会攻撃を誘発するようなアクションであっても、このルールに関する例外が適用されるケースは多いので気をつけること。

機会攻撃を行う：機会攻撃は 1 回の近接攻撃であり、ほとんどのキャラクターはこれを 1 ラウンドに 1 回しか行うことはできない。機会攻撃は、望まないなら行わなくてもかまわない。機会攻撃は、たとえそのラウンドですでに攻撃を行っていたとしても、通常の攻撃ボーナスの値で行う。

機会攻撃は、ラウンド中のアクションの通常の順序に“割り込んで”行なわれる。機会攻撃が誘発されたなら、即座に機会攻撃を解決する。その後で、次のキャラクターのターンを解決する（あるいは、機会攻撃がとあるキャラクターのターン中に誘発されたのであれば、進行中のターンを最後までやり終える）。

《迎え討ち》による追加の機会攻撃：君が《迎え討ち》の特技を持って

いるなら、自分の【敏捷力】修正値の値を 1 ラウンドに行える機会攻撃の回数に加えることができる。ただしこの特技を持っていたとしても、1 回の機会につき最大 1 回の機会攻撃しか行えない点は変わらない。しかしながら、もし同一の敵が君から 2 回の機会攻撃を誘発したなら、君はそれぞれ別に、合計 2 回の機会攻撃を行うことができる（なぜなら、それぞれが別々の機会だからである）。まず特定の敵の機会攻撃範囲内にある特定のマスから出、それと同じラウンドに、同じ敵の機会攻撃範囲内にある別のマス目から移動して出たとしても、それぞれを、その敵に対する複数の機会であるとは見なさない。これらの機会攻撃は、常に君の、完全な値の通常の攻撃ボーナスを用いて行われる。

機会攻撃

この戦闘では、ファイターとソーサラーが、オーガとその相棒であるゴブリンと戦っている。

＃ 1：ファイターは、オーガ（彼は 10 フィートの間合いを持つ）やゴブリンの機会攻撃範囲内にあるマス目を避けることで、機会攻撃を誘発しない経路で安全に近づくこともできる。

＃ 2：ファイターがこの経路で近づいたなら、オーガとゴブリン双方のクリーチャーの機会攻撃範囲内にあるマス目を通るため、2 回の機会攻撃を誘発する。

＃ 3：ソーサラーは撤退アクションを使用して離れる。その結果、彼女が移動した最初の 1 マス目は機会攻撃を誘発しない。そのため、彼女はゴブリンから安全に離れることができる。しかし彼女が 2 マス目から離れる際、彼女はオーガ（彼は 10 フィートの間合いを持つ）から機会攻撃を誘発する。彼女はフリー・アクションを使用して、この移動を 5 フィート・ステップに制限することができる。こうすることで、彼女はあらゆる機会攻撃を誘発しない。（訳注：ただし、移動アクション・撤退アクションと 5 フィート・ステップは同じラウンドに行なえない）

移動速度

移動速度は、君が 1 ラウンドにそれだけの距離を移動して、なおかつ攻撃や呪文の発動といった何らかの行為ができるということを示している。君の移動速度は主に、種族と、着用している鎧の種類によって決定される。

ドワーフ、ノーム、ハーフリングの移動速度は 20 フィート（4 マス）である。中装鎧か重装鎧を着ているなら 15 フィート（3 マス）となる（ドワーフは例外で、どんな種類の鎧を着ていても 20 フィート移動できる）。

人間、エルフ、ハーフエルフ、ハーフオーク、ほとんどの人型生物のモンスターの移動速度は 30 フィート（6 マス）である。中装鎧や重装鎧を着ているなら 20 フィート（4 マス）である。

あるラウンドに 2 回の移動アクションを使用するなら（これは “2 倍移動アクション ” と呼ばれることもある）、移動速度の 2 倍までの距離を移動することができる。1 つのラウンドをまるまる、全力で “ 疾走 ” することに費やしたなら、移動速度の 4 倍までの距離を移動することができる（重装鎧を着ている場合は 3 倍まで）。

セーヴィング・スロー

特殊な手段や魔法で攻撃された場合、その効果を無効にしたり緩和するためにセーヴィング・スローを行えることが多い。攻撃ロールと同様、セーヴィング・スローの場合も d20 をロールして、クラス（『クラス』を参照）、レベル、能力値に応じたボーナスを加える。セーヴィング・スロー修正値は以下の通り：

基本セーヴ・ボーナス＋能力修正値

セーヴィング・スローの種類：セーヴィング・スローには、頑健、反応、意志の 3 種類がある。

頑健：このセーヴは物理的な責め苦や、生命力や身体の健康さに対する攻撃に耐える能力を表す。頑健セーヴィング・スローには【耐久力】修正値を適用する。

反応：このセーヴは範囲攻撃をかわしたり、予期しない状況に対応したりする能力を示す。反応セーヴィング・スローには【敏捷力】修正値を適用する。

意志：このセーヴは、精神的な抵抗力や、様々な魔法の効果などに耐える能力を示す。意志セーヴィング・スローには【判断力】修正値を適用する。

セーヴィング・スローの難易度：セーヴの難易度は、攻撃そのものによって決定される。

自動成功と自動失敗：セーヴィング・スローの際、ダイスの目が 1（d20 で出目が 1）であったなら、必ず失敗となる（そして露出しているアイテムにダメージを与える可能性がある；『セーヴィング・スロー後にアイテムが助かったかどうか』を参照）。ダイスの目が 20（d20 で出目が 20）であったなら、必ず成功となる。

戦闘中のアクション Actions In Combat

表：『戦闘中のアクション』

標準アクション	機会攻撃 [1]
攻撃（近接）	無
攻撃（遠隔）	有
攻撃（素手）	有
ポーションかオイル以外の魔法のアイテムを 1 つ起動する	無
援護	有／無 [2]
呪文の発動（発動時間が 1 標準アクションのもの）	有
エネルギー放出	無
稼働中の呪文を維持するために精神集中を行う	無
呪文を 1 つ解除する	無
隠しておいた武器を 1 つ抜く（〈手先の早業〉を参照）	無
ポーションを 1 本飲むかオイルを 1 つ塗る	有
組みつきから脱出する	無
フェイント	無
火おこし棒で松明に火をつける	有
呪文抵抗を非作動状態にする	無
巻物を読む	有
待機（標準アクションを作動させる）	無
瀕死状態の仲間を容態安定化する（〈治療〉を参照）	有
防御専念	無
変則的能力を使用する	無
1 アクションかかる技能を使用する	ふつうは有
擬似呪文能力を使用する	有
超常能力を使用する	無

移動アクション	機会攻撃 [1]
移動	有
恐れ状態になった乗騎を制御する	有
稼働中の呪文を向ける／向け直す	無
武器を 1 つ抜く [3]	無

移動アクション	機会攻撃[1]
ハンド・クロスボウ／ライト・クロスボウ１つを装填する	有
扉を開ける／閉める	無
馬に乗る／降りる	無
重い物体を１つ動かす	有
アイテムを１つ拾う	有
武器を１つ鞘に収める	有
伏せ状態から立ち上がる	有
盾を１枚準備する／使わない状態にする[3]	無
しまってあるアイテムを１つ取り出す	有

全ラウンド・アクション	機会攻撃[1]
全力攻撃	無
突撃[4]	無
とどめの一撃	有
ネットから脱出する	有
消火する	無
松明をつける	有
ヘヴィ・クロスボウ／リピーティング・クロスボウを装填する	有
ロックト・ガントレットに武器をロックする／解除する	有
飛散武器を投擲する準備を行う	有
疾走	有
１ラウンドかかる技能を使用する	ふつうは有
最大で６人までの仲間に対し接触呪文を使用する	有
撤退[4]	無

フリー・アクション	機会攻撃[1]
呪文の集中を中止する	無
アイテムを１つ落とす	無
床に伏せる	無
呪文の発動のために呪文構成要素を用意する[5]	無
話す	無

即行アクション	機会攻撃[1]
高速化した呪文の発動	無

割り込みアクション	機会攻撃[1]
フェザー・フォールの発動	無

アクションではない行動	機会攻撃[1]
行動遅延	無
５フィート・ステップ	無

アクション種別が不定なもの	機会攻撃[1]
戦技の使用[6]	有
特技の使用[7]	さまざま

1……アクションの種類に関わらず、通常、君が敵の機会攻撃範囲内にあるマス目から移動して離れたなら、敵から機会攻撃を誘発する。この欄の内容は、それに付随する移動ではなく、そのアクション自体が機会攻撃を誘発するのかどうかを示している。
2……君が、通常であれば機会攻撃を誘発するような誰かに対して援護を行ったなら、援護するという君の行動もまた、機会攻撃を誘発する。
3……基本攻撃ボーナスが＋１以上であるなら、君はこれらのアクションの１つを通常の移動と組み合わせられる。《二刀流》特技を持っているなら、軽い武器か片手武器を２つ同時に、通常１つの武器を抜くのに必要なのと同じ時間で準備することができる。
4……君がそのラウンドに１回のアクションしか行えないように制限されているのならば、標準アクションとして行うことができる。
5……その構成要素が非常に大きかったりかさのあるアイテムだったりする場合を除く。
6……これらの戦技は１回の近接攻撃と置き換えられるものであり、１回のアクションと置き換えられるわけではない。近接攻撃と同様、攻撃アクションや突撃アクションにおいては１回だけ行うことができる。全力攻撃アクションにおいては、１回または複数回行うことができる。また、機会攻撃としても行なうことができる。あるものは個々のアクションとしても行なうことができる。
7……個々の効果に関しては各特技の解説を参照。

１つのターンの間に、武器をふるうことから呪文を発動することまで、キャラクターが行うことのできるアクションは多岐に渡る。

アクション種別

アクションの種別は原則として、そのアクションを行うのに（6 秒の戦闘ラウンドの枠組みの中で）どれくらいの時間がかかるのか、また移動をどう扱うのかということを示す分類である。アクションの種別は６つ：標準アクション、移動アクション、全ラウンド・アクション、即行アクション、割り込みアクション、フリー・アクションである。

１回の通常ラウンド中に、君は１回の標準アクションと１回の移動アクションを行うか、あるいは１回の全ラウンド・アクションを行うことができる。また君は、１回の即行アクションと、好きな回数のフリー・アクションを行うことができる。君はいかなる場合においても、１回の標準アクションの代わりに１回の移動アクションを行うことができる。

特定の状況下（たとえば不意討ちラウンド中）においては、君は１回の移動アクションか１回の標準アクションのいずれかしか取ることができない。

標準アクション：標準アクションによって、君は何らかの事柄を行うことができる。標準アクションの中でもっともよく用いられるのは攻撃や呪文の発動である。表『戦闘中のアクション』を参照のこと。

移動アクション：１回の移動アクションで、君は自分の移動速度分の移動を行うか、あるいは同じくらいの時間で行なうことのできるなんらかのアクションを１回行うことができる。表『戦闘中のアクション』を参照のこと。

君は１回の標準アクションと置き換えて１回の移動アクションを行うことができる。もし君が特定の１ラウンド中に、他に物理的な距離を移動しないのであれば（君が自らの移動を移動に相当するアクションと取り替えた場合によく起こる）、君は１回の５フィート・ステップを行うことができる。これを行うタイミングは他のアクションの前、途中、後のいずれでもかまわない。

全ラウンド・アクション：全ラウンド・アクションを取ると、君のそのラウンドにおける全労力をつぎこむことになる。全ラウンド・アクションを行なう場合、できる移動は５フィート・ステップだけである。これは全ラウンド・アクションの前でも途中でも後でも行える。加えて、何回かのフリー・アクションと即行アクション（後述を参照）を行うことができる。表『戦闘中のアクション』の全ラウンド・アクションの項を参照。

全ラウンド・アクションの中には、５フィート・ステップすら許されないものもある。

全ラウンド・アクションの中には、君が自らのラウンドに１回の標準アクションしか行えないような制限を受けている状況下に限り、標準アクションとして行うことができるものもある。どういったアクションがこれに当てはまるのかについては、後述の個々のアクションに関する解説を参照のこと。

フリー・アクション：フリー・アクションにはごくわずかな時間と労力しかかからない。君は他のアクションを普通に行いながら、１つ以上のフリー・アクションを行うことができる。しかし GM はこれに対して、実際どの程度のことがらをフリーで行えるかという観点から、常識的な制限を加えるべきである。

即行アクション：即行アクションは非常に短い時間しか必要としないが、フリー・アクションに比べるとより多くの努力と精力を傾けなければならない行為を表す。君は１ターンにつき１回の即行アクションを行なうことができる。

割り込みアクション：割り込みアクションは即行アクションに良く似ているが、割り込みアクションはいつでも――たとえ君のターン中でなくても――行なうことができる。

アクションではない行動：様々な行動の中には、簡単なものであるがゆえに、フリー・アクションとしてすら扱われないものがある。これらの行動は文字どおり行なうのに一定の時間を要するということはなく、何か他の行為に付随する一部分でしかないと見なされる。たとえば、矢をつがえるという行為は弓での攻撃の一部分である。

行動の制限：特定の状況下においては、君はまるまる１ラウンドを要する分のアクションを行うことはできない。このような場合、君の行動は制限され、１回の標準アクションか１回の移動アクションしか行うことはできない（これに加えて、通常通りフリー・アクションと即行アクションを行うことができる）。君は全ラウンド・アクションを行うことができない（ただし、１回の標準アクションを使用して“全ラウンド・アクションを開始する／完了する”ことができる。これについては後述）。

標準アクション

移動を別にすると、キャラクターがとる一般的なアクションのほとんどは標準アクションに分類される。

攻撃

1 回の攻撃を行う行為は 1 回の標準アクションである。

近接攻撃：通常の近接攻撃を使用して、自分から 5 フィート以内の好きな敵を攻撃できる（5 フィート以内にいる敵は君に隣接しているものと見なされる）。武器の説明に示されるように、近接武器の中には間合いの長いものもある。一般的な“間合いの長い武器”では、10 フィート離れた敵を攻撃できるが、そのかわり隣接する（つまり 5 フィート以内の）敵を攻撃することはできない。

素手攻撃：ダメージを与えるためにパンチ、キック、頭突きなどで打撃する行為は近接武器による攻撃とほとんど同様だが、以下のような相違点がある。

機会攻撃：素手で攻撃を行うと、攻撃の対象となるキャラクターが武装していた場合には、相手からの機会攻撃を誘発する。機会攻撃は君の攻撃より前に行われる。素手攻撃は自分が攻撃する相手以外の敵からは機会攻撃を誘発しない。また、相手が武装していない場合も機会攻撃を誘発しない。

武装していないキャラクターは機会攻撃を行えない（ただし後述の『“武装している”と見なされる素手攻撃』を参照）。

“武装している”と見なされる素手攻撃：時に、キャラクターあるいはクリーチャーの素手攻撃が、武器による攻撃と見なされることがある。モンク、《素手攻撃強化》の特技を習得しているキャラクター、接触攻撃呪文を相手に叩き込もうとしている魔法の使い手、物理的な肉体武器を持つ全てのクリーチャーは、いずれも武装していると見なされる（『肉体攻撃』を参照）。

武装しているかどうかという扱いは、攻撃と防御の両面に関わる点に注意（キャラクターは機会攻撃を行うことができる）。

素手打撃ダメージ：中型サイズのキャラクターによる素手打撃は 1d3 ポイントの殴打ダメージ（通常通り君の【筋力】修正値が加わる）を与える。小型サイズのキャラクターによる素手打撃は 1d2 ポイントの殴打ダメージを与える。大型サイズのキャラクターによる素手打撃は 1d4 ポイントの殴打ダメージを与える。素手打撃のダメージは非致傷ダメージである。（二刀流の攻撃ペナルティなどを考える際には）素手打撃は“軽い武器”と見なす。

致傷ダメージを与える：君は攻撃ロールを行う前に、自分の素手打撃で致傷ダメージを与えると宣言することができるが、攻撃ロールには－4 のペナルティを被る。君が《素手攻撃強化》特技を持っているなら、攻撃ロールにペナルティを受けることなく素手攻撃で致傷ダメージを与えることができる。

遠隔攻撃：君は遠隔武器を使用して、その武器の最大射程内におり、かつ視線に捕らえている好きな目標に対し、矢弾を射出したり武器を投擲したりできる。投擲武器の最大射程は射程単位の 5 倍である。射出武器の最大射程は射程単位の 10 倍である。遠隔武器の中には最大射程がもっと短いものもあり、その場合は個々の説明文に明記されている。

肉体攻撃：爪や噛みつきといった肉体武器での攻撃は、間合い（通常は 5 フィート）に収めている好きなクリーチャーに対して行うことのできる近接攻撃である。これらの攻撃には最大の攻撃ボーナスを使用することができ、種類に応じたダメージ（通常通り君の【筋力】ボーナスが加わる）を与える。高い基本攻撃ボーナスを持っていたとしても、肉体武器による追加攻撃を行うことはできない。そのかわりに、君は複数の腕や、攻撃を行う能力を持つ身体の一部（種族や攻撃を可能にする能力に記載される）を使用して、追加の攻撃ロールを行う。君が 1 つの肉体攻撃しか持っていない（噛みつきなど。2 回の爪攻撃はこの条件を満たさない）なら、その攻撃によるダメージ・ロールに【筋力】ボーナスの 1 と 1/2 倍を加える。

肉体攻撃には、尾や翼のような、二次的肉体攻撃と記載のあるものがある。二次的肉体攻撃による攻撃は基本攻撃ボーナスから 5 を引いた値を使用する。これらの攻撃は種類に応じたダメージを与えるが、ダメージ・ロールには【筋力】修正値の半分しか加えない。

君は、それぞれの攻撃に使用する手足が残っている限り、肉体武器による攻撃を近接武器を使用した攻撃や素手攻撃と組み合わせて行なうことができる。例えば、君は爪による攻撃に使用した手で、ロングソードを使用した攻撃を行なうことはできない。この方法で追加攻撃を行う場合、全ての肉体武器は二次的肉体攻撃として扱われる。そのため、これらの攻撃に使用する基本攻撃ボーナスは－5 され、ダメージ・ロールには【筋力】修正値の 1/2 だけを加える。さらに、近接武器や素手攻撃による攻撃は二刀流による攻撃として行なわれる。《二刀流》や《複数回攻撃》といった特技は、これらのペナルティを軽減する。（編注：非公式 FAQ より、二刀流としては扱われない。）

複数回攻撃：1 ラウンドに複数回の攻撃を行うことのできるキャラクターが 2 回以上の攻撃を行うためには、全力攻撃アクションを取らねばならない（『全ラウンド・アクション』を参照）。

近接戦闘中の敵に遠隔攻撃を行う：君の仲間のキャラクターと近接戦闘を行っている目標に対して遠隔武器を使用する場合、攻撃ロールに－4 のペナルティを受ける。2 人のキャラクターが近接戦闘を行っていると見なされるのは、両者が敵どうしで、かつどちらかが相手を機会攻撃範囲に収めている場合である（気絶状態であるなど、何らかの理由で動くことができないキャラクターは、実際に攻撃されていない限り近接攻撃を行っているとは見なされない）。

ただし目標（目標が大きい場合にはそのうち狙っている部分）が、君の仲間のうち最も近くにいる者から 10 フィート以上離れていれば、たとえ目標のクリーチャーが仲間と近接戦闘を行っていても、－4 のペナルティを受けなくてよい。

目標が近接戦闘を行っている君の仲間より 2 段階大きい場合、ペナルティは－2 に減少する。目標が近接攻撃を行っている君の仲間より 3 段階大きいなら、ペナルティはなくなる。

《精密射撃》：《精密射撃》の特技を持っていれば、このペナルティを受けずに済む。

標準アクションとして防御的戦闘を行う：攻撃を行う際、防御的戦闘を選択することができる。そうすれば、君は 1 ラウンドの間すべての攻撃に－4 のペナルティを受け、代わりにその間 AC に＋2 のボーナスを得る。

クリティカル・ヒット

攻撃を行った際、ダイスの目が 20（d20 で出目が 20）なら、目標のアーマー・クラスに関わらず命中し、また同時にクリティカル可能状態となる。この攻撃は、クリティカル・ヒットになる可能性がある。実際にクリティカル・ヒットになったかどうかを判定するため、君は即座にクリティカル・ロールを行なう。これは、さきほど行った攻撃ロールとまったく同じすべての修正値を用いて攻撃ロールをもう一度行うというものである。クリティカル・ロールでも目標の AC に対して命中の効果を得たなら、この攻撃はクリティカル・ヒットである（クリティカル・ロールでは、普通に命中するだけの値が出さえすればよい。もう一度 20 の目を出す必要はない）。クリティカル・ロールが失敗なら、攻撃は通常の命中となる。

クリティカル・ヒットになったなら、通常のボーナスを全て適用したダメージのロールを複数回行い、その値を全て加算して合計ダメージを算出する。特に明記されていない限り、クリティカル可能域は 20 であり、クリティカル倍率は×2 である。

例外：（ローグの急所攻撃のクラス特徴のような）精密さによるダメージや（フレイミング能力のような）特別な武器の特性による追加のダメージ・ダイスはクリティカル・ヒットになっても倍率が適用されない。

クリティカル可能域が広がる場合：クリティカル可能域が 20 だけでは

ない場合もある。その場合、より低いダイスの目でもクリティカル可能域に入ったことになる。このような場合、20 より低いダイスの目は自動命中ではない点に注意すること。また、命中しなかった攻撃ロールはダイスの目がいくつであってもクリティカル可能状態とはならない。

クリティカル倍率が増える場合：武器の中には、クリティカル・ヒットで 2 倍より大きなダメージを与えるものもある（『装備』を参照）。

呪文とクリティカル・ヒット：攻撃ロールを要する呪文では、クリティカル・ヒットが起こりうる。攻撃ロールを必要としない呪文では、クリティカル・ヒットは起こらない。能力値ダメージや能力値吸収（『特殊能力』を参照）を引き起こす呪文の場合、クリティカル・ヒットの際にはその能力値ダメージや能力値吸収が 2 倍になる。

魔法のアイテムの起動

魔法のアイテムの多くは起動を必要としない。しかしながら魔法のアイテムの中には起動を必要とするものもある。ポーション、巻物、ワンド、スタッフなどがそうである。特にそうでないと明記されていない限り、魔法のアイテム 1 つを起動する行為は 1 回の標準アクションである。

呪文完成型アイテム：呪文完成型のアイテムの起動は呪文の発動と同等である。行なうには精神集中が必要であり、機会攻撃を誘発する。精神集中が敗れたなら呪文は失われる。また、君は呪文を発動する場合と同様に、防御的にアイテムを発動しようとすることができる。

呪文解放型、合言葉型、単純使用型のアイテム：これらの種類のアイテムの起動には精神集中が不要であり、機会攻撃も誘発しない。

呪文の発動

ほとんどの呪文は発動に 1 標準アクションを要する。君はこのような呪文 1 つを、1 回の移動アクションを行う前か後に発動することができる。

注：君は呪文の発動中にも AC に対する【敏捷力】ボーナスを保持している。

構成要素：音声要素（“ 音声 ” と略する）のある呪文を発動するためには、君のキャラクターは、はっきりとした声で発音しなければならない。口を封じられているか、サイレンス の呪文の効果範囲にいるならば、音声要素のある呪文を発動することはできない。聴覚喪失状態にある呪文の使い手は、音声要素のある呪文を発動しようとする場合、20%の確率で呪文を台無しにしてしまう。

動作要素（“ 動作 ” と略する）のある呪文を発動するためには、少なくとも 1 本の手で自由に手ぶりができなくてはならない。縛られている状態だったり、組みつき状態であったり、両手がふさがっていたり使用中だったりする場合には、動作要素のある呪文を発動することはできない。

物質要素（“ 物質 ” と略する）、焦点具（“ 焦点 ” と略する）、信仰焦点具（“ 信仰 ” と略する）のどれかがある呪文を発動するためには、呪文の解説に指定のある物質を持っていなければならない。特に厄介な物質要素でない限り、これらの物質を用意する行為はフリー・アクションである。呪文構成要素ポーチを持っている限り、物質要素と焦点具のうち、特に価格が記載されていない物に関しては、持っていると見なされる。

精神集中：呪文を発動するには精神集中をしなければならない。精神集中ができない状況にあるなら、呪文を発動することはできない。呪文の発動を開始したものの、途中で何かが精神集中を妨げた場合、精神集中判定に成功しなければ呪文を失ってしまう。判定の DC は、精神集中を妨げた原因に応じて決まる（『魔法』を参照）。判定に失敗したなら、呪文は効果を発揮せずに立ち消えてしまう。あらかじめ呪文を準備する場合には、準備していた呪文が失われる。準備せずにその場で呪文を唱える場合は、発動が成功しなかったにも関わらず、1 日に使える呪文の数から差し引かれる。

呪文を維持するために精神集中を行う：一部の呪文は、継続させておくために持続的な精神集中を必要とする。呪文を維持するために精神集中を行う行為は、標準アクションであり、機会攻撃を誘発しない。呪文を発動する際に精神集中を乱す可能性のある事柄は、維持のための精神集中も乱す可能性がある。精神集中が敗れたなら、呪文は終了する。

発動時間：ほとんどの呪文の発動時間は 1 標準アクションである。これにより発動した呪文は即座に効果を発揮する。

機会攻撃：一般的に、呪文を発動した場合には、君を機会攻撃範囲内に収めている敵からの機会攻撃を誘発する。機会攻撃によってダメージを受けたなら、君は精神集中判定（DC10 ＋受けたダメージ＋呪文レベル）に成功しない限り、呪文を失ってしまう。発動に 1 回のフリー・アクションしか必要としない呪文は、機会攻撃を誘発しない。

防御的発動：防御的発動では機会攻撃を誘発しない。その代わり、やり遂げるには精神集中判定（DC15 ＋呪文レベルの 2 倍）が必要となる。失敗したなら呪文を失ってしまう。

戦闘における接触呪文：距離が “ 接触 ” となっている呪文は多い。これらの呪文を使う場合、君はまず呪文の発動を行ってから、対象に接触する。呪文を発動したのと同じラウンドに、君はフリー・アクションとして接触する（あるいは接触しようとする）ことができる。移動は呪文を発動する前、目標に接触した後、あるいは発動と接触の間のいずれかで行える。1 人の仲間に対して接触するか、あるいは自分自身に呪文を使用するのであれば、自動的に行うことができる。しかし敵に接触するためには、攻撃ロールに成功しなければならない。

接触攻撃：接触呪文を帯びて敵に接触する攻撃は武器攻撃として扱われるため、機会攻撃を誘発しない。しかしながら、呪文を発動する行為自体は機会攻撃を誘発する。接触攻撃には、近接接触攻撃と遠隔接触攻撃の 2 種類がある。どちらのタイプの攻撃でもクリティカル・ヒットが起こりうる。接触呪文に対する敵の AC は、鎧ボーナス、盾ボーナス、外皮ボーナスを含まない。サイズ修正値、【敏捷力】修正値、および反発ボーナス（もしあれば）はすべて通常通り適用される。

チャージの保持：呪文を発動したラウンドにチャージ消費を行わないなら、君はいつまでも、呪文のチャージを保持できる。接触攻撃は以後のラウンドで行える。チャージを保持しているとき、何か、あるいは誰かに接触したならば、たとえ意図して触ったのでなくても、チャージ消費を行ってしまう。新たに他の呪文をチャージしたなら、チャージ保持中の接触呪文は失われる。1 回の標準アクションで、1 人の仲間に接触できる。1 回の全ラウンド・アクションを行なえば、最大で 6 人の仲間に接触できる。また別の選択肢として、チャージ保持中に通常の素手攻撃（あるいは肉体武器による攻撃）を行なうことができる。この場合、君は武装しているとは見なされず、通常に攻撃する場合と同様に機会攻撃を誘発してしまう。君の素手攻撃や肉体武器による攻撃が機会攻撃を誘発しないのであれば、こういった攻撃でも機会攻撃は誘発しない。攻撃が命中したら、素手攻撃あるいは肉体項武器によるダメージを与え、呪文のチャージ消費が行われる。攻撃が失敗したなら、君はチャージを保持し続ける。

戦闘における遠隔接触攻撃：呪文の中には、呪文の発動の一部として遠隔接触攻撃を行なうものがある。この遠隔接触攻撃は呪文の発動の一部であり、個々のアクションを必要としない。防御的発動を行ったとしても、遠隔接触攻撃は機会攻撃を誘発する。特記ない限り、遠隔接触攻撃は以降のターンまで保持しておくことはできない。

呪文の解除：稼働中の呪文を解除する行為は機会攻撃を誘発しない 1 回の標準アクションである。

全ラウンド・アクションを開始する／完了する

“ 全ラウンド・アクションを開始する ” という標準アクションによって、君は全ラウンド・アクションを開始し、次のラウンドにもう 1 回の標準アクションを消費して、これを完了することができる。君はこのアクションを使用して、全力攻撃、突撃、疾走、撤退の各アクションを開始したり完了することはできない。

防御専念

標準アクションとして、防御に専念することができる。君は 1 ラウンドの間、自らの AC に＋ 4 の回避ボーナスを得る。君の AC の上昇はこのラウンドの開始時点から始まる。防御専念は、防御的戦闘と組み合わせたり、《攻防一体》特技の利益と組み合わせたりすることはできない。防御専念を行っている間は、機会攻撃を行なうことはできない。

特殊能力の使用

特殊能力の使用は標準アクションである場合が多い。しかし標準アクションか、全ラウンド・アクションであるか、あるいはアクションでないかは、それぞれの能力ごとに定められている。

擬似呪文能力（擬呪）：擬似呪文能力の使用は呪文の発動のように働く。つまり精神集中を必要とし、機会攻撃を誘発する。擬似呪文能力は中断されうる。精神集中が破れたならば、能力の使用は失敗し、その試みは、能力を使った回数のうちに数える。擬似呪文能力は、その能力や同名の呪文の解説に特に記載がない限り、1 標準アクションの発動時間を持つ。

擬似呪文能力の防御的発動：呪文を発動する場合と同じように、擬似呪文能力の防御的な使用を試みることができる。精神集中判定（DC15 ＋呪文レベルの 2 倍）に失敗したなら、能力を使うことはできず、その試みは、能力を使った回数のうちに数える。

超常能力（超常）：超常能力の使用は通常、標準アクションである（各能力の説明で特に定義されている場合はこの限りではない。超常能力の使用は中断されず、精神集中を必要とせず、機会攻撃を誘発しない。

変則的能力（変則）：変則的能力の使用はふつう、アクションではない。変則的能力のほとんどは反射的かつ自動的に発揮されるからだ。アクション扱いとなる変則的能力は通常、標準アクションであり、中断されることがなく、精神集中を必要とせず、機会攻撃を誘発しない。

移動アクション

一部の移動に関係した技能を除き、ほとんどの移動アクションは判定を必要としない。

移動

移動アクションのうちもっとも単純なのが、君の移動速度分の距離を移動するという行為である。君が自らのターンにこのような移動アクションを行ったなら、君はそのターンに 5 フィート・ステップを行なうことはできない。

登攀（移動速度の 1/4 の距離まで）や水泳（移動速度の 1/4 の距離まで）といった標準的でない移動モードのほとんどもこの分類に含まれる。

登攀速度の上昇：〈登攀〉判定に－ 5 のペナルティを被ることにより、1 回の移動アクションとして、自らの移動速度の 1/2 の距離を登攀することができる。

這い進む：君は 1 回の移動アクションとして 5 フィート這い進むことができる。這い進む行為は、君が這い進む経路上で君を機会攻撃範囲に含むすべての攻撃者から機会攻撃を誘発する。這い進んでいるクリーチャーは伏せ状態として扱われる。立ち上がる行為は移動アクションであり、機会攻撃を誘発する。

呪文を向ける／向け直す

呪文の中には、呪文を発動した後で、効果を新たな目標や範囲に向け直すことができるものがある。1 つの呪文を向け直す行為は移動アクションであり、機会攻撃を誘発せず、精神集中も必要としない。

武器を 1 つ抜く／鞘に収める

戦闘で使用できるようにするべく武器を抜いたり、その手を自由に使えるようにするために武器を 1 つしまうといった行為は、それぞれ 1 回の移動アクションを要する。このアクションはまたワンドのような、簡単に手に届く位置で運搬している、武器に似た物体に関しても適用される。もし君が武器や武器に似た物体を袋にしまっていたり、簡単に手の届かない位置で運搬していたなら、このアクションは " しまってあるアイテムを 1 つ取り出す " アクションとして扱う。

君の基本攻撃ボーナスが＋ 1 以上であるなら、君は 1 つの武器を 1 回のフリー・アクションで、1 回の通常移動と組み合わせて抜くことができる。《二刀流》特技を持っているなら、軽い武器か片手武器を 2 つ同時に、通常 1 つの武器を抜くのに必要なのと同じ時間で準備することができる。

遠隔武器と共に使用するために矢弾（アロー、ボルト、スリング・ブリット、シュリケンなど）を抜く（取り出す）行為はフリー・アクションである。

アイテムを取り扱う

ほとんどの場合、アイテムを 1 つ動かしたり取り扱ったりする行為は 1 回の移動アクションである。

これには、アイテムを 1 つしまう、重い物体を 1 つ動かす、扉を開くなどといった行為が含まれる。こういった行為の実例および、個々の行為が機会攻撃を誘発するかどうかについては、表『戦闘中のアクション』を参照。

乗騎に乗る／降りる

馬に乗ったり降りたりする行為はそれぞれ 1 回の移動アクションである。

素早く乗り降りする：君は DC20 の〈騎乗〉判定に成功することにより、1 回のフリー・アクションで乗騎に乗るか降りることができる。判定に失敗したなら、乗ったり降りたりする行為は 1 回の移動アクションとなる。君は、そのラウンドに乗ったり降りたりする行為を 1 回の移動アクションとして行なうことができないような状況では、素早く乗り降りすることを試みることができない。

盾を 1 枚準備する／使わない状態にする

盾ボーナスを得るために 1 枚の盾のストラップに腕を通す行為や、1 枚の盾のストラップから腕を抜いて盾を落とし、盾の側の腕を他の目的に使用できるようにする行為は、それぞれ 1 回の移動アクションを要する。基本攻撃ボーナスが＋ 1 以上であるなら、君は 1 枚の盾を準備したり使えない状態にする行為を 1 回のフリー・アクションで、1 回の通常移動と組み合わせて行なうことができる。

運搬している（が着用していない）盾を落とす行為は 1 回のフリー・アクションである。

立ち上がる

伏せ状態の姿勢から立ち上がる行為は 1 回の移動アクションを要し、機会攻撃を誘発する。

全ラウンド・アクション

全ラウンド・アクションを行うにはまるまる 1 ラウンドが必要である。そのため、標準アクションや移動アクションと組み合わせることはできないが、全ラウンド・アクション自体がいくばくかの距離の移動を含んでいない限り、1 回の 5 フィート・ステップと組み合わせることができる。

全力攻撃

基本攻撃ボーナスが高かったり（『クラス』の基本攻撃ボーナスを参照）、2 つの武器や双頭武器で戦っていたり、その他何らかの理由があって、1 ラウンドあたりの攻撃回数が 2 回以上である場合、追加攻撃を行うためには全力攻撃アクションを使わなければならない。各攻撃の目標を前もっ

て決めておく必要はない。先に行った攻撃の結果を見てから、次の攻撃の目標を決めればよい。

全力攻撃中に行える移動は 1 回の 5 フィート・ステップだけである。ステップは攻撃の前、後、あるいは攻撃と攻撃の間のいずれかで行える。

基本攻撃ボーナスの値によって複数回攻撃が可能となっている場合には、攻撃を、ボーナスの高い順に行わなくてはならない。2 つの武器を使用している場合には、どちらの武器で先に打撃してもかまわない。双頭武器を使用している場合には、武器のどちらの端で先に打撃してもかまわない。

攻撃アクションか全力攻撃アクションかを選択する：最初の攻撃の後、その結果を見てから、残りの攻撃を行なうことを放棄して代わりに 1 回の移動アクションを行うことに決めてもよい。すでに 5 フィート・ステップを行なっていた場合には、移動アクションを使用して実際にいくばくかの距離を移動することはできない。しかし、別の種類の（訳注：物理的な距離の移動を伴わない）移動アクションを行うことはできる。

全ラウンド・アクションとして防御的戦闘を行う：全力攻撃を行う際、防御的戦闘を選択することができる。そうすれば、君は 1 ラウンドの間すべての攻撃に－ 4 のペナルティを受け、代わりにその間 AC に＋ 2 の回避ボーナスを得る。

呪文の発動

発動時間が 1 ラウンドの呪文の発動は 1 回の全ラウンド・アクションである。呪文は呪文の発動を開始したラウンドの次のラウンドの君のターンの開始時に効果を発揮する。そのターンには、呪文が完成した後で、通常通りに行動することができる。

発動に 1 分かかる呪文は、1 分後の自分のターンの直前に効果を発揮する（君はそれまでの 10 ラウンドの間、ずっと全ラウンド・アクションで呪文の発動を行っている）。これらのアクションは途切れずに連続して行わねばならず、途中で邪魔が入ってはならない。さもなければ、呪文は自動的に失敗する。

発動時間が 1 全ラウンドかそれ以上かかる呪文を開始したならば、詠唱や身振りや精神集中を、最初のラウンドから（少なくとも）次のラウンドの自分のターンの直前まで継続しなければならない。呪文を開始してから完了するまでの間に精神集中が途切れたら、その呪文は失われてしまう。

1 全ラウンド以上にわたって呪文の発動を継続しなければならない場合でも、機会攻撃を誘発するのは呪文の発動を開始したときだけである。呪文の発動を行っている間、君は周囲のいかなるマス目も機会攻撃範囲に収めない。

このアクションはこれ以外の点では、『標準アクション』の項にある『呪文の発動』と同様である。

修正呪文の発動：ソーサラーとバードは修正呪文（呪文修正特技によって強化された呪文）の発動に通常の呪文より長い時間を要する。その呪文の通常の発動時間が 1 標準アクションであったなら、修正前の呪文の発動はソーサラーやバードにとっては 1 回の全ラウンド・アクションである（《呪文高速化》の特技で修正された特技は例外で、発動時間は 1 回の即行アクションである）。これは発動時間が "1 ラウンド " の呪文とは扱いが異なるので注意すること。呪文は発動を開始したのと同じラウンドに効果を発揮し、次のラウンドまで詠唱や身振りや精神集中を続ける必要もない。発動時間がもっと長い呪文の場合、修正呪文の発動には追加でさらに 1 回の全ラウンド・アクションを要する。

クレリックやドルイドが キュア や インフリクト や サモン の呪文の修正版を任意発動する場合、通常より長い時間を要する。発動時間が 1 標準アクションである呪文の修正版を任意発動する行為は 1 回の全ラウンド・アクションである。より発動時間の長い呪文の場合には、追加でさらに 1 回の全ラウンド・アクションを要する。

移動困難な地形で 5 フィート移動する

移動に支障があるような状況にあり、5 フィート（1 マス）移動するのに充分なだけの移動速度すら得られないことがある。こういった場合、1 回の全ラウンド・アクションを使用して、好きな方向に 5 フィート（1 マス）移動することができる。この移動は斜め方向でも構わない。見かけ以上は 5 フィート・ステップに似ているが、同じものではなく、通常通りに機会攻撃を誘発する。

疾走

1 回の全ラウンド・アクションとして疾走を行える。この場合、さらに 5 フィート・ステップを行なうことはできない。疾走するなら、通常の移動速度の 4 倍（重装鎧を着ているなら 3 倍）までの距離を直線状に移動することができる。《疾走》特技を持っていない限り、AC への【敏捷力】ボーナスは失われる。

【耐久力】の値と同じラウンド数までは問題なく疾走することができるが、その後も疾走を続けたいなら、【耐久力】判定（DC10）に成功しなくてはならない。疾走する限り、毎ラウンド判定を行わねばならず、この判定の DC は判定に成功するごとに 1 ずつ上昇していく。この判定に失敗したなら、疾走を止めなければならない。限界まで疾走したキャラクターは、1 分間（10 ラウンド）休憩をとらなければ、再び疾走することはできない。休憩している間、キャラクターは通常の移動アクションより早く移動することはできない。

君は移動困難な地形を疾走することはできない。また移動する先を見ることができない場合にも疾走は行えない。

疾走は負荷のない状態でのキャラクターで約時速 13 マイルの速度となる。

特殊能力の使用

特殊能力の使用は通常 1 標準アクションである。しかしながら、中には全ラウンド・アクションを要するものもあり、それは個々の能力ごとに定義されている。

撤退

近接戦闘からの撤退は 1 回の全ラウンド・アクションである。撤退する場合、君は自らの移動速度の 2 倍までの距離を移動できる。君が移動を開始したマス目は、君が見ることのできるいかなる敵からも機会攻撃範囲内に収められていないものと見なされる。そのため、君がそのマス目から移動して出る際には、可視状態の敵は君に対して機会攻撃を得ない。不可視状態の敵は君に対して機会攻撃を得る。君は盲目状態にある場合、戦闘からの撤退を行えない。君は撤退を行うのと同じラウンドには 5 フィート・ステップを行なうことができない。

撤退の過程において、君が機会攻撃範囲内にあるマス目（君が移動を開始したマス目以外のもの）から移動して出たなら、敵は通常通りに機会攻撃を得る。

君は専用の移動速度が記載されていない移動形態を用いて撤退を行うことはできない。

アクションの名称は " 撤退 " であるが、君がこれによって完全に戦闘から逃れ去ることができるわけではないのに注意。

行動の制限と撤退：君が各ラウンドに 1 回の標準アクションだけしか行えないような制限を受けていた場合には、1 回の標準アクションとして撤退を行うことができる。この場合、君は最大で自らの移動速度分の移動を行える。

フリー・アクション

フリー・アクションにはいっさい所要時間がないが、君が 1 ターンに行うことのできる回数に制限があるかもしれない。フリー・アクションはめったに機会攻撃を誘発しない。以下によく用いられるフリー・アクショ

ンの例をいくつか挙げておく。

呪文の集中を中止する

君は 1 回のフリー・アクションとして、稼働中の呪文 1 つの集中を中止することができる。

アイテムを 1 つ落とす

アイテムを 1 つ、君の接敵面か隣接するマス目に落とす行為は、1 回のフリー・アクションである。

伏せる

自分の接敵面に伏せる行為は 1 回のフリー・アクションである。

話す

原則的に、何かを話す行為は 1 回のフリー・アクションであり、しかも君のターンでなくても行うことができる。1、2 文ほどよりも多くの言葉を発する行為は原則として、1 回のフリー・アクションの範疇を超えている。

即行アクション

即行アクションは非常に短い時間しか必要としないが、フリー・アクションに比べるとより多くの努力と精力を傾けなければならない。君は 1 ターンにつき 1 回の即行アクションを、他のアクションを行う能力に影響を与えずに、行なうことができる。この点において即行アクションはフリー・アクションに似ている。しかし君は、他にどんなアクションを行っているかに関わらず、1 ターンにつき 1 回の即行アクションしか行なうことはできない。君は、通常であれば 1 回のフリー・アクションを許可されるようなときであればいつでも、1 回の即行アクションを行うことができる。通常、即行アクションは呪文の発動、特技の起動、魔法のアイテムの起動が含まれる。

高速化した呪文の発動

高速化した呪文（《呪文高速化》特技を参照）1 つか、あるいは発動時間が “1 フリー・アクション” もしくは “1 即行アクション” の呪文 1 つを、1 回の即行アクションとして発動することができる。特定の 1 ラウンドには、このような呪文を 1 つだけしか発動することができない。ただしこのような呪文は、通常の 1 ラウンドに 1 つという呪文の制限には数えられない。即行アクションとして呪文を発動する行為は、機会攻撃を誘発しない。

割り込みアクション

割り込みアクションは即行アクションに似ており、非常に短い時間しか必要としないが、フリー・アクションに比べるとより多くの努力と精力を傾けなければならない行為を表す。しかし即行アクションと異なり、割り込みアクションはいつでも――たとえ君のターン中でなくても――行なうことができる。 フェザー・フォール 呪文の発動は割り込みアクションである。というのも、この呪文はいつでも発動できるからである。

君のターン中に割り込みアクションを使用するのであれば、それは即行アクションと同じであり、そのターンの即行アクションとして数える。君が 1 回の割り込みアクションを、君のターン中でない時に使用したならば、君は君の次のターンが終了した後でなければ、次の割り込みアクションや即行アクションを行なうことができない。また君は、立ちすくみ状態にある間は割り込みアクションを使用することはできない。

その他のアクション

以下のアクションは達成するために必要な時間が一定ではなかったり、そうでなければ、他のアクションよりも異なって働く。

5 フィート・ステップを行なう

君は他の種類の移動を一切行わないラウンドであれば、1 回の 5 フィート・ステップを行うことができる。5 フィート・ステップは決して機会攻撃を誘発しない。1 ラウンドには 2 回以上の 5 フィート・ステップを行なうことはできない。またそのラウンドにこれ以外で実際にいくばくかの距離を移動するのであれば、5 フィート・ステップを行なうことはできない。

君はそのラウンドに行う他のアクションの前、途中、あるいは後に 5 フィート・ステップを行なうことができる。

君は、移動困難な地形や暗闇のために移動に支障があったりすると、5 フィート・ステップを行なうことはできない。移動速度が 5 フィート以下のクリーチャーは 5 フィート・ステップを行なうことはできない。なぜなら、これほどまで遅いクリーチャーにとっては、5 フィートの移動ですらも移動アクションを要するからである。

君は専用の移動速度が記載されていない移動形態を用いて 5 フィート・ステップを行なうことはできない。

特技の使用

特技の中には戦闘において特殊なアクションを取ることを可能にするものがある。またそれ自体はアクションを必要としないものの、もともと行うことのできるなんらかの行為を試みる際に、何らかの利点を与えてくれるものがある。また戦闘ルール内で使用するためのものではない特技もある。個々の特技の説明を読めば、それらの特技に関して君が必要とする情報を得ることができる。

技能の使用

ほとんどの技能の使用は標準アクションであるが、中には移動アクションであるもの、全ラウンド・アクションであるもの、あるいはいずれとも異なるものなどがある。

個々の技能の説明文を読めば、その技能の行使にどんなアクションが必要なのか知ることができる。

負傷と死 Injury and Death

ヒット・ポイントは君を殺すのがどれくらい大変かを示す値だ。君のキャラクターは、いくらヒット・ポイントを失おうとも、ヒット・ポイントが 0 以下に低下するまでは、行動に支障をきたさない。

ヒット・ポイントを失う

致傷ダメージを受けてヒット・ポイントを失うというのが、キャラクターが負傷するもっとも一般的な方法である。

ヒット・ポイントが表しているもの：ヒット・ポイントはゲームの世界における 2 つの事象を表している：物理的に痛めつけられながら、それでも元気に動き続ける能力と、普通なら致命的な一撃を受けるところを、何とか軽い傷で済ませる能力である。

ヒット・ポイント・ダメージの効果：現在のヒット・ポイントが 0 以下になるまでは、ダメージは特に行動を阻害しない。0 ヒット・ポイントでは、満身創痍状態となる。

ヒット・ポイントが－ 1 以下になり、【耐久力】の負の値よりも大きいならば、気絶状態かつ瀕死状態となる。

ヒット・ポイントが【耐久力】の負の値以下となったなら、死亡状態で

ある。

大規模ダメージ（選択ルール）：1 回の攻撃でヒット・ポイントの総量の半分（最小でも 50 ポイントのダメージ）かそれ以上の大量のダメージを受け、なおかつそれによって死亡しなかった場合、君は頑健セーヴ（難易度 15）を行なう。このセーヴィング・スローに失敗したなら、現在のヒット・ポイントに関わらず死亡する。複数回攻撃によってヒット・ポイントの総量の半分かそれ以上のダメージを受けたとしても、各攻撃のダメージがどれもヒット・ポイントの総量の半分（最小でも 50 ポイントのダメージ）かそれ以上の値でなかったならば、大規模ダメージのルールは適用されない。

満身創痍状態（0 ヒット・ポイント）

現在のヒット・ポイントがぴったり 0 に落ちたなら、満身創痍状態となる。

よろめき状態となり、各ラウンド、1 回の移動アクションか 1 回の標準アクションしか行なうことはできない（どちらか片方だけであり、全ラウンド・アクションも行なえない）。移動アクションであればそれ以上自らの体を傷つける心配なしに行えるが、何らかの標準アクション（あるいはそれ以外であっても、なんらかの厳しいアクション）を行なえば、行なった後で 1 点のダメージを受ける。この行動で自分のヒット・ポイントが上昇したのでない限り、行動後に現在のヒット・ポイントは－ 1 になり、瀕死状態になる。

治療によってヒット・ポイントが 1 以上にまで上昇したのなら、まるでヒット・ポイントが 0 以下に落ちたことがないかのように、ふたたび完全に機能するようになる。

瀕死状態から回復した場合にも、満身創痍状態となる。この場合は回復の途上にあり、ヒット・ポイントが 0 より低い場合もあり得る（『容態安定状態のキャラクターと回復』を参照）。

瀕死状態（ヒット・ポイントが－ 1 以下）

キャラクターの現在のヒット・ポイントが－ 1 以下になったが、【耐久力】の負の値よりも大きいならば、瀕死状態となる。

瀕死状態のキャラクターは即座に気絶状態となり、何らアクションを取ることはできない。

瀕死状態のキャラクターは各ラウンドの終了時に 1 ヒット・ポイントを失う。これはキャラクターが死亡状態となるか容態安定状態となるまで続く。

死亡状態

キャラクターの現在のヒット・ポイントが【耐久力】の負の値以下になるか、大規模ダメージを受けたなら、死亡状態となる。キャラクターは能力値ダメージや能力値吸収によって、【耐久力】が 0 に下がることによっても死亡する（『特殊能力』を参照）。

レイズ・デッド や リザレクション のような強力な魔法を使用することで、死亡したキャラクターを生き返らせることができる。詳しい内容については『魔法』項を参照のこと。

容態安定状態のキャラクターと回復

ヒット・ポイントが負の値にまで減少した（がまだ死亡状態にない）次のターンと、それ以降の各ターンに、【耐久力】判定（難易度 10）を行なってキャラクターが容態安定化となったのかを決める。この判定には現在のヒット・ポイントの負の値に等しいペナルティを受ける。既に容態安定状態のキャラクターはこの判定を行う必要はない。ダイスの目が 20 であったならこの判定は自動的に成功する。判定に失敗したならば 1 ヒット・ポイントを失う。気絶状態や瀕死状態のキャラクターは、自分のアクションが発生するイニシアチブ・カウントを変更するような特殊なアクションを一切行うことができない。

アシッド・アロー や出血効果のような持続ダメージを受けているキャラクターは、容態安定化するためのあらゆる【耐久力】判定に自動的に失敗する。このようなキャラクターは持続ダメージに加えて、ラウンドごとに 1 ヒット・ポイントを失う。

君は難易度 15 の〈治療〉判定に成功することにより、瀕死状態のキャラクターがそれ以上のヒット・ポイントを失わないようにすることができる。

なんらかの形の治癒によって瀕死状態のキャラクターが 1 ダメージでも癒されたなら、それ以上ヒット・ポイントを失わなくなり容態安定状態となる。

治癒によって瀕死状態のキャラクターのヒット・ポイントが 0 に上昇したなら、キャラクターは意識を取り戻し満身創痍状態となる。治癒によってヒット・ポイントが 1 以上にまで上昇したなら、まるでヒット・ポイントが 0 以下に落ちたことがないかのように、ふたたび完全に機能するようになる。呪文の使い手は、ヒット・ポイントが 0 未満になる以前に保持していた呪文発動能力を取り戻す。

容態安定状態のキャラクターは、手当を受けたり魔法的な治療を受けたのであればやがて意識を取り戻して自然にヒット・ポイントを回復する。しかしながら、手当をしてくれるものがいない場合には、いまだ命が危険にさらされており、死んでしまう場合もあり得る。

助けを借りた回復：手当を受けている瀕死状態のキャラクターが容態安定状態になった場合、1 時間後に【耐久力】判定（難易度 10）を行なう。成功したなら意識を取り戻す。この判定には現在のヒット・ポイントの負の値に等しいペナルティを受ける。意識を取り戻したヒット・ポイントが負の値のキャラクターは満身創痍状態として扱う。意識が戻らなかったなら、1 時間毎に意識を取り戻すための判定を繰り返す。ダイスの目が 20 であったならこの判定は自動的に成功する。たとえ気絶状態が続いていても、ヒット・ポイントは自然治癒する。ヒット・ポイントが 1 以上に回復した時点で、通常の状態に戻る。

助けを借りない回復：酷い傷を負ったキャラクターは放置されたならしばしば死亡にいたる。しかしながら、わずかだが自力で回復する可能性もある。そのようなキャラクターも助けを借りて回復を試みたものと同様に扱う。しかし、意識を取り戻すための【耐久力】判定に失敗するごとに 1 ヒット・ポイントを失う。この状態では自然治癒は起こらない。ひとたび意識を取り戻したなら、1 日に一度、8 時間の休息の後で【耐久力】判定（難易度 10）を行い、成功すれば自然治癒が始まる。この判定にはヒット・ポイントの負の値に等しいペナルティを受ける。この判定に失敗すると 1 ヒット・ポイントを失うが、これにより気絶状態となることはない。ひとたびこの判定に成功したならば、自然治癒が始まり、それ以上ヒット・ポイントを失う危険はなくなる。

治癒

ダメージを受けた後、君は失ったヒット・ポイントを自然治癒や魔法の治癒によって回復することができる。いずれの場合でも、治癒によって通常の合計ヒット・ポイントを超える値になることはない。

自然治癒：1 晩休息する（最低でも 8 時間の睡眠）ごとに、キャラクター・レベル 1 につき 1 ヒット・ポイント回復する。休息の途中で明らかな邪魔があれば、その晩は治癒しない。

きちんとベッドに入ってまる 1 昼夜休息すれば、キャラクター・レベルの 2 倍のヒット・ポイントを回復することができる。

魔法による治癒：様々な能力や呪文によりヒット・ポイントを回復することができる。

治癒の限界：失ったより大きな値のヒット・ポイントを回復することはできない。魔法の治癒は現在のヒット・ポイントを通常の合計ヒット・ポイントより高い値にすることはない。

能力値ダメージの治癒：一時的能力値ダメージは 1 晩の休息（8 時間）

につき、作用を受けている各能力値がすべて 1 ポイントずつ回復する。きちんとベッドに入ってまる 1 昼夜（24 時間）休息すれば、作用を受けている能力値がすべて 2 ポイントずつ回復する。

一時的ヒット・ポイント

効果としてキャラクターに一時的ヒット・ポイントを与えるものがある。一時的ヒット・ポイントは現在のヒット・ポイントに追加で加えられるものである。ダメージを受けたときには、初めに一時的ヒット・ポイントから減少させる。一時的ヒット・ポイントを超えたダメージは通常通り現在のヒット・ポイントに適用される。一時的ヒット・ポイントを与える効果が終了するか解呪されるかしたなら、残っていた一時的ヒット・ポイントは失われてしまう。一時的ヒット・ポイントに受けていたダメージが現在のヒット・ポイントに移されることはない。

失われた一時的ヒット・ポイントは、たとえ魔法を用いても、本物のヒット・ポイントのように回復させることはできない。

【耐久力】の上昇と現在のヒット・ポイント：たとえ一時的にでも、キャラクターの【耐久力】が上昇したなら、ヒット・ポイントは上昇する（有効ヒット・ポイント上昇として）。しかしこれは一時的ヒット・ポイントとは異なるものだ。これによって増えたヒット・ポイントは回復させられるし、一時的ヒット・ポイントのように本来のヒット・ポイントより先に失われることもない。

非致傷ダメージ

非致傷ダメージは命に危険を及ぼさない程度の損害をキャラクターに負わせる。通常ダメージとは異なり、非致傷ダメージは休息により速やかに回復する。

非致傷ダメージの与え方：ある種の攻撃は非致傷ダメージを与える。その他の効果、たとえば暑さや疲労もまた非致傷ダメージを与える。非致傷ダメージを受けたら、その合計を記録すること。 決して非致傷ダメージで現在のヒット・ポイントを減らしてはならない。 これは“本物の”ダメージではないのだ。代わりに、非致傷ダメージが現在のヒット・ポイントと同じになったら、君はよろめき状態（前述を参照）になってしまう。非致傷ダメージが現在のヒット・ポイントを超えたら、君は気絶状態になる。

致傷ダメージを与える武器で非致傷ダメージを与える：致傷ダメージを与える近接武器を用いて、代わりに非致傷ダメージを与えることができる。ただし、攻撃ロールに－ 4 のペナルティを受ける。

非致傷ダメージを与える武器で致傷ダメージを与える：非致傷ダメージを与える武器、例えば素手攻撃を用いて、代わりに致傷ダメージを与えることができる。ただし、攻撃ロールに－ 4 のペナルティを受ける。

よろめき状態と気絶状態：受けた非致傷ダメージが現在のヒット・ポイントとちょうど同じになったら、君はよろめき状態になる。君はラウンドごとに 1 回の移動アクションか 1 回の標準アクションしかとれなくなる（これに加えて、フリー・アクション、割り込みアクション、及び即行アクションを取ることができる）。現在のヒット・ポイントが再び非致傷ダメージより大きくなれば、君はよろめき状態から回復する。

受けた非致傷ダメージが現在のヒット・ポイントより大きくなったら、君は気絶状態となる。気絶状態の間、君は無防備状態でもある。

気絶状態となった呪文の使い手は、気絶状態になる以前に持っていた呪文発動能力を保持し続けている。

非致傷ダメージが（現在のヒット・ポイントではなく）最大ヒット・ポイントに等しくなったなら、以降の非致傷ダメージは致傷ダメージとして扱われる。再生能力を持つクリーチャーには、このルールは適用されない。再生能力を持つクリーチャーが追加の非致傷ダメージを受けたとしても、単に気絶状態の時間が伸びるだけである。

非致傷ダメージの治癒：非致傷ダメージは、1 時間毎にキャラクター・レベル 1 につき 1 ポイントずつ回復する。ヒット・ポイントへのダメージを回復する呪文や能力を使えば、ヒット・ポイントの回復と同ポイントの非致傷ダメージを一緒に除去できる。

移動、位置取り、距離 Movement, Position, And Distance

ミニチュアは 30mm スケール――つまり身長 6 フィート（約 180cm）の人間のミニチュアが約 30mm の大きさとなっている。バトル・グリッド上のマス目は 1 インチ（2.54mm）幅で、これが 5 フィート四方の範囲を表している。

戦闘時の移動（戦術移動）

表：『戦術移動速度』

種族	鎧なしか軽装鎧	中装鎧か重装鎧
人間、エルフ、ハーフエルフ、ハーフオーク	30 フィート（6 マス）	20 フィート（4 マス）
ドワーフ	20 フィート（4 マス）	20 フィート（4 マス）
ハーフリング、ノーム	20 フィート（4 マス）	15 フィート（3 マス）

移動速度は種族と着ている鎧（表『戦術移動速度』を参照）によって決定される。鎧を着ていないときの移動速度を基本移動速度と呼ぶ。

負荷：宝物や、大量の装備、倒れた仲間などを運んでおり、負荷がかかっているキャラクターは通常より動きが遅くなる（『補足ルール』を参照）。

移動の支障：移動困難な地形、障害物、劣悪な視界などは移動の支障になることがある。

戦闘中の移動：一般的に言って、君は 1 ラウンドの間に（1 回の移動アクションと 1 回の標準アクションを使って）移動速度分の移動を行った上で何かを行うことができる。

移動以外に何も行わないなら（つまりそのラウンドの君のアクションを両方とも移動速度分の移動を行なうのに費やしたら）、移動速度の 2 倍を移動できる。

そのラウンド全体を疾走に費やしたなら、移動速度の 4 倍（重装鎧を着ているなら、移動速度の 3 倍）を移動できる。1 全ラウンドを要する行為を行うなら、1 回の 5 フィート・ステップしか行えない。

移動速度へのボーナス：バーバリアンは移動速度に＋ 10 フィートのボーナスを得る（重装鎧を着ていない場合のみ）。経験を積んだモンクも移動速度が速い（防具を身につけていない場合のみ）。加えて、様々な呪文や魔法のアイテムがキャラクターの移動速度に作用する。常に、まずキャラクターの基本移動速度に修正値を適用してから、鎧や負荷による調整を行うこと。またキャラクターの移動速度に対して同種のボーナスが複数あっても累積はしない点に注意。

距離の数え方

原則として、距離は 5 フィート 1 マス単位で数える。

斜め方向：距離を数える際、斜め方向の最初の 1 回目は 1 マス分と数え、2 回目は 2 マス分、3 回目は 1 マス分、4 回目は 2 マス分、と数えていく。

君は角を超えて斜めに移動することができない（たとえ 5 フィート・ステップを使用してもこれはできない）。君は敵を含め、クリーチャーを超えて斜めに移動することができる。

また君は穴のような通行不能な障害物を越えて斜めに移動することができる。

最も近いクリーチャー：特定の場所から最も近いマス目や最も近いクリーチャーを判断することが重要な場合に、もし 2 つ以上のマス目やクリーチャーが同じ距離にあったならば、ダイスをロールして、どちらが最も近いかをランダムに決定すること。

マス目の通過

ほとんどの環境において、君はなにものにも占められていないマス目を難なく通り抜けることができる。移動困難な地形やいくつかの呪文の効果

は、なにものにも占められていない空間を通る移動の邪魔となるかもしれない。

仲間：君は突撃を行なっていない限り、仲間のクリーチャーが占めているマス目を通過して移動することができる。仲間のクリーチャーが占めているマスを通過して移動する際、そのキャラクターは君に対して遮蔽を提供しない。

敵：君は敵が占めているマス目を通過して移動することはできない。ただし敵が無防備状態である場合は特にペナルティを受けることもなく通過できる。特に極めて大きいようないくつかのクリーチャーは、たとえ無防備状態であっても障害物となるかもしれない。この場合、通過する1マスごとに2マスと数える。

移動の終了：君は無防備状態にあるもの以外のクリーチャーが占めているマス目で移動を終了することはできない。

蹴散らし：君は移動の途中で敵が占めているマス目を通過しようと試みることができる（『蹴散らし』を参照）。

〈軽業〉：訓練を積んでいるキャラクターは、敵が占めているマス目を〈軽業〉技能を使用して通過しようと試みることができる（〈軽業〉技能を参照）。

非常に小さなクリーチャー：極小サイズ、微小サイズ、超小型サイズのいずれかであるクリーチャーは、他のものが占めているマス目に入ったり通過することができる。これを行う際には機会攻撃を誘発する。

サイズ分類が3段階以上大きいか小さいクリーチャーが占めているマス目：全てのクリーチャーは、自分よりもサイズ分類が3段階以上大きいクリーチャーの占めているマス目を通過することができる。

大きなクリーチャーは、自分よりもサイズ分類が3段階以上小さなクリーチャーの占めているマス目を通過することができる。他のクリーチャーが占めているマス目を通過する行為は、マス目を占めているクリーチャーの機会攻撃を誘発する。

特別な例外：クリーチャーの中にはこれらのルールを破るものもいる。〈軽業〉技能や類似した特殊能力を使用してさえ、そのマス目を完全に満たしているクリーチャーの占めているマス目を通過することはできない。

地形と障害物

絡み合った植物から瓦礫まで、移動を妨げる地形はいくつもある。

移動困難な地形：濃い下生え、でこぼこな床、急勾配の廊下などといった移動困難な地形は移動の支障になる。移動困難な地形は1マスで2マス分の移動と数える。移動困難なマス目に向けた斜め方向の移動は3マスと数える。移動困難な地形を通って疾走したり突撃を行うことはできない。

君が異なった種類の地形のある複数のマス目を占めている場合、占めているマス目にある最も移動困難な地形が許す速度での移動しか行えない。

飛行クリーチャーや非実体クリーチャーにとっては、移動困難な地形も移動の支障とはならない。

障害物：移動困難な地形と同様、障害物も移動の邪魔になる。障害物が移動を阻害するが完全に移動を阻むわけではない場合、障害物のあるマス目や、マス目とマス目の間にある障害物を、それぞれ2マス分の移動と数える。君はこの障害を超えるためのコストを、反対側にあるマス目に移動するのに必要なコストに加えて支払う。もし君が障害を超える分と反対側のマス目に移動する分を合わせただけの移動を行えないならば、君は障害を超えることはできない。障害物の中には、超えるのに技能判定を必要とするものもある。

一方で障害物の中には、移動を完全に遮るものもある。キャラクターは移動を遮る障害物を通過することはできない。

飛行クリーチャーや非実体クリーチャーはほとんどの障害物を避けることができる。

無理矢理入り込む：時として君は、君が占める接触面よりも幅の狭い範囲に無理矢理入り込む必要がある。君は、君の通常の接触面と比べて少なくとも半分の幅がある場所に“無理矢理入り込む”ことによって通過したり侵入することができる。狭い場所に対する通過や侵入は、1マスの移動を2マス分と数える。加えて狭い場所に無理矢理入り込んでいる間、君は攻撃ロールに－4のペナルティと、ACに－4のペナルティを受ける。

大型サイズのクリーチャー（通常は4マスの接敵面を占める）が1マス幅の場所に無理矢理入り込む場合、そのクリーチャーのミニチュアは合計2マスを占めるようになる。置き方としては、2つのマス目の間にある辺を中心とするように配置すること。より大きなクリーチャーに関しても、無理矢理入り込んでいる範囲の形と大きさに合わせて適宜中心を定めること。

クリーチャーは無理矢理入り込むことによって敵の横を通過することができるが、他のものが占めているマス目で移動を終えることはできない。

自分の接敵面の半分より幅の狭い場所に対し、無理矢理入り込むことによって通過したり侵入したりする場合には、〈脱出術〉判定が必要である。狭い場所に対し、〈脱出術〉を用いて無理矢理入り込むことによって通過したり侵入したりしている間は、攻撃を行うことができず、ACに－4のペナルティを被り、ACに対する【敏捷力】ボーナスを失う。

移動に関する特殊ルール

以下のルールは移動に関する特殊な状況をカバーする。

意図せずルール上許されない場所で移動を終える：ときとしてキャラクターは、制止することを許されない場所で移動を終えることがある。このような場合には、君のミニチュアを君が最後に占めていたルール上許された場所に置くか、あるいはそれより近い位置にルール上許される位置があるならば、そのうちで最も近い場所に置く。

2倍の移動コスト：なんらかの理由で移動に支障があるなら、通常、君の移動に要するコストは2倍になる。たとえば、移動困難な地形を通過する移動は1マスごとに2マスと数え、同様の地形を通過する斜め移動は3マスと数えられる（これは、通常なら斜め方向に2マス移動した場合と同じ値である）。

移動コストが2重に2倍となった場合には、1マスを4マスと数える（斜め方向の1マスは6マスと数える）。移動コストが3重に2倍となった場合には、マスを8マスと数える（斜め方向の1マスは12マスと数える）。これは2重に2倍になった場合には3倍になるというルールに対する例外である。

最低移動距離：移動にペナルティが課せられていようとも、君は1回の全ラウンド・アクションを用いて、好きな方向に5フィート（1マス）の移動を行うことができる。このルールを利用して通行不能な地形を通過して移動したり、全ての移動が禁止されているにも関わらず移動を行なったりすることはできない。この移動は通常通りに機会攻撃を誘発する（動く距離は同じでも、これは5フィート・ステップではない）。

戦闘時の移動

ファイター（図中Fighter）の1マス目の移動は5フィート（1マス）

のコストが必要になる。2 マス目の移動もまた 5 フィートのコストがかかるが、3 マス目の移動（2 回目の斜め方向の移動）は 10 フィートのコストが必要となる。4 マス目の移動で彼は移動困難な地形へと侵入したので、再び 10 フィートのコストを支払う。この時点で（＃ 6）、ファイターは 30 フィートを移動し、1 回の移動アクションを終了する。最後の 1 マスの移動は、斜め方向で移動困難な地形へ侵入するもので、これには 15 フィートのコストが必要である。ファイターはこの距離まで移動するために、このターンの標準アクションを消費しなければならない。

大型サイズのオーガ（図中 Ogre）の移動コストは合計 20 フィート（4 マス）分の移動となる。オーガはこの位置では角を斜めに横切ることはできないため、ここに示すように角を回り込んで移動しなければならない。

大きな／小さなサイズのクリーチャーの戦闘

Big And Little Creatures In Combat

表：『クリーチャーのサイズ分類と大きさ』

クリーチャーのサイズ	接敵面	生来の間合い[1]
極小	1/2 フィート	0
微小	1 フィート	0
超小型	2 と 1/2 フィート	0
小型	5 フィート	5 フィート
中型	5 フィート	5 フィート
大型（立ち）	10 フィート	10 フィート
大型（伏せ）	10 フィート	5 フィート
超大型（立ち）	15 フィート	15 フィート
超大型（伏せ）	15 フィート	10 フィート
巨大（立ち）	20 フィート	20 フィート
巨大（伏せ）	20 フィート	15 フィート
超巨大（立ち）	30 フィート	30 フィート
超巨大（伏せ）	30 フィート	20 フィート

1……これらの値は記載されたサイズのクリーチャーの典型的な値。例外は存在する。

小型サイズより小さかったり中型サイズより大きなクリーチャーには、位置取りに関して特殊なルールが適用される。

超小型サイズ、微小サイズ、極小サイズのクリーチャー：非常に小さなクリーチャーの接敵面は 1 マスより小さい。これは、このようなクリーチャーは 1 つのマス目に 2 体以上入ることができるということである。超小型サイズのクリーチャーは一般的には 2 と 1/2 フィート幅の接敵面しか占めず、そのため 1 つのマス目に 4 体入ることができる。微小サイズであれば 25 体、極小サイズであれば 100 体のクリーチャーが 1 マスの中に入ることができる。接敵面が 1 マスより小さなクリーチャーは通常、生来の間合いが 0 フィートである。これは隣接するマス目に届かないことを意味する。こういったクリーチャーが近接攻撃を行うためには、敵のマス目に入り込まねばならない。これは敵から機会攻撃を誘発する。君は必要とあらば自身のマス目を攻撃することができるため、このような小さなクリーチャーを通常通りに攻撃することができる。こういった小さなクリーチャーは生来の間合いを持たないため、周囲のマス目を機会攻撃範囲に収めない。また、こういった小さなクリーチャーは挟撃を行なうこともできない。

大型サイズ、超大型サイズ、巨大サイズ、超巨大サイズのクリーチャー：非常に大きなクリーチャーは 1 マスより広い接敵面を占める。

接敵面が 1 マスより大きなクリーチャーは、一般に 10 フィート以上の生来の間合いを持っており、隣接するマス目にいない目標にも攻撃が届く。

間合いのある武器を使用する場合とは異なり、通常（5 フィート）よりも長い生来の間合いを持つクリーチャーは、隣接するマス目も機会攻撃範囲内に収める。通常よりも長い生来の間合いを持つクリーチャーは、君が隣接していったならば、通常、君に対して機会攻撃を得る。なぜなら、君は攻撃を行う前に、そのクリーチャーの間合いに入り、その中で移動しなければならないからだ。君が 5 フィート・ステップを用いる場合はこの機会攻撃を避けられる。

大型サイズ以上のクリーチャーが間合いのある武器を使用した場合、生来の間合いの 2 倍までの距離に攻撃することができるが、生来の間合いの範囲に攻撃を行うことはできない。

戦闘における修正値 Combat Modifiers

表：『攻撃ロールの修正値』

攻撃側が	近接	遠隔
目がくらんだ状態	－1	－1
からみつかれた状態	－2[1]	－2[1]
防御側を挟撃している	＋2	—
不可視状態	＋2[2]	＋2[2]
高い場所にいる	＋1	＋0
伏せ状態	－4	—3
怯え状態または恐れ状態	－2	－2
狭い場所に無理矢理入り込んでいる	－4	－4

1……からみつかれた状態のキャラクターは【敏捷力】に－4 のペナルティを被る。これも攻撃ロールに作用しうる。
2……防御側は AC への【敏捷力】ボーナスを失う。
3……ほとんどの遠隔武器は攻撃側が伏せ状態だと使用できないが、クロスボウとシュリケンは伏せ状態でもペナルティなしで使用できる。

表：『アーマー・クラスへの修正』

防御側が	近接	遠隔
遮蔽の後ろにいる	＋4	＋4
盲目状態	－2[1]	－2[1]
視認困難であるか不可視状態	視認困難の項を参照	同左
戦慄状態	－2[1]	－2[1]
からみつかれた状態	＋02	＋02
立ちすくみ状態	＋01	＋01
組みつき状態（しかし攻撃側はそうではない）	＋01	＋01
無防備状態	－43	＋03
膝をついているか座っている	－2	＋2
押さえ込まれた状態	－43	＋03
伏せ状態	－4	＋4
狭い場所に無理矢理入り込んでいる	－4	－4
朦朧状態	－21	－21

1……防御側は AC への【敏捷力】ボーナスを失う。
2……からみつかれた状態のクリーチャーは【敏捷力】に－4 のペナルティを被る。
3……防御側は立ちすくみ状態であり、アーマー・クラスに【敏捷力】ボーナスを加えることはできない。

様々な要素や状態が攻撃ロールに影響する。状況によって、攻撃ロールやアーマー・クラスにペナルティやボーナスを受けることがある。

遮蔽

目標が君の遠隔攻撃に対して遮蔽を得ているかどうかを判断するには、まず君のマス目の角の 1 つを選択すること。その角から目標のマス面のいずれかの角を結ぶ線が、どれか 1 本でも、効果線を遮ったり遮蔽を与えるようなマス目や辺を通過していたり、他のクリーチャーの占めるマス目を通過していたならば、目標は遮蔽を得る（AC に＋4）。

隣接している敵に対して近接攻撃を行う場合には、君のマス目と目標のマス目をつなぐいずれかの戦が壁（低い壁も含む）を通過していたならば、目標は遮蔽を得る。君と隣接していない敵に対して近接攻撃を行う場合（間合いの長い武器を使用する場合など）には、遠隔攻撃に関する遮蔽のルールを用いて遮蔽の有無を判断する。

低い障害物と遮蔽：低い障害物（君の身長の半分より高くない壁など）は遮蔽を提供するが、遮蔽を得ることができるのは壁から 30 フィート（6 マス）以内にいるクリーチャーのみである。攻撃側の方が目標よりも障害物に近い位置にいるならば、攻撃側は遮蔽を無視することができる。

遮蔽と機会攻撃：君は、君に対して遮蔽を得ている敵に対しては、機会攻撃を行うことができない。

遮蔽と反応セーヴ：遮蔽は君に対し、反応セーヴに＋2 のボーナスを与える。これは、君から見て遮蔽の反対側を起点とするか、あるいは遮蔽

の反対側で爆発した攻撃に対してのみ有効である。拡散効果は角を回り込んで広がり、結果この遮蔽ボーナスを無効化してしまうことがある。

遮蔽と〈隠密〉判定：君は遮蔽を使用して〈隠密〉判定を行うことができる。遮蔽がない場合、通常君は〈隠密〉判定を行うために視認困難（後述の項を参照）を必要とする。

柔らかい遮蔽：敵味方問わず、クリーチャーは君に遠隔攻撃に対する遮蔽を提供し、ACに＋4のボーナスを与える可能性がある。しかしながら、このような“柔らかい遮蔽”は反応セーヴへのボーナスを提供したり、〈隠密〉判定を可能にしてはくれない。

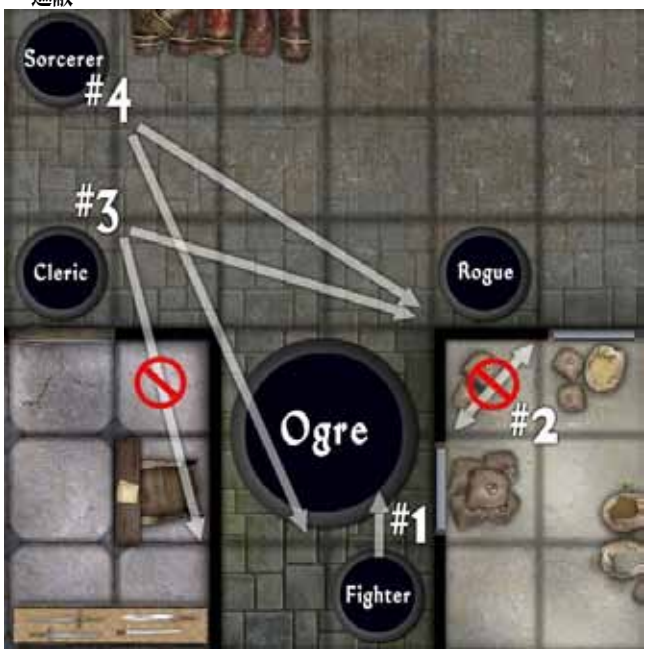
大きなクリーチャーと遮蔽：接敵面が5フィート（1マス）より大きなクリーチャーは、近接攻撃に対する遮蔽を判断する際、より小さなクリーチャーとはやや異なった方法で行う。こういったクリーチャーは、敵がそのクリーチャーの近接攻撃に対して遮蔽を得ているかを判断する際、占めているうちの好きな1マスを選んで使用することができる。同様に、こういったクリーチャーに対して近接攻撃を行う際、君はそのクリーチャーが占めているうちの好きな1マスを選んで、君の近接攻撃に対して遮蔽を得ているかどうかを判断することができる。

部分遮蔽：クリーチャーが遮蔽を得ているがその半分以上が見えているような場合、遮蔽が提供するボーナスはACに＋2、反応セーヴに＋1に減少する。部分遮蔽の適用はGMの判断に従うこと。

完全遮蔽：君と目標との間に効果線が通っていない（君のマスから目標のマスに向けて、壁を通らない線を1本も引くことができない）場合、目標は君に対して完全遮蔽を得ているものと判断される。君は完全遮蔽を持つ目標に対して攻撃を行うことができない。

良好な遮蔽：ときとして、遮蔽はACや反応セーヴに通常より大きなボーナスを与えることがある。たとえば、狭間窓から覗いている目標に対して攻撃を行う場合などがそれにあたる。こういった状況では、ACと反応セーヴのボーナスを2倍（AC＋8、反応セーヴ＋4）にしてもよい。このような良好な壁を得ているクリーチャーは、反応セーヴへのボーナスが適用できる攻撃に対し“身かわし強化”の利益を得る。加えて、良好な遮蔽は〈隠密〉に＋10のボーナスを提供する。

遮蔽



＃1：ファイター（図中Fighter）はオーガ（図中Ogre）に隣接しており、彼が攻撃することを妨害するものはない。オーガはファイターに対して遮蔽を得ていない。

＃2：ローグ（図中Rogue）はオーガに隣接しているが、彼女の接敵面の角からオーガの接敵面の角を結ぶ線が壁を通過している。オーガは彼女からの近接攻撃に対して遮蔽を得ている。しかしオーガが攻撃する際、ローグはオーガからの遮蔽を得ていない。というのも、オーガは生来の間合いを持っているためである（そのため、オーガの攻撃は遠隔攻撃と同じように扱う）。

＃3：クレリック（図中Cleric）は遠隔攻撃を行う。遮蔽について考える際、彼女の接敵面の角の1つを選ぶ。（オーガの接敵面と選択した角とを結ぶ）線のいくつかが固体の面を通るため、オーガは遮蔽を得ていると見なす。

＃4：ソーサラー（図中Sorcerer）もまた遠隔攻撃を行う。しかし彼女の接敵面から引いた線は、彼女がオーガの半分以上が見えていることを示している。これにより、オーガは（通常の遮蔽ではなく）部分遮蔽を得る。

視認困難

目標が君の遠隔攻撃に対して視認困難を得ているかどうかを判断するには、まず君のマス目の角の1つを選択すること。その角から目標の接敵面のいずれかの角を結ぶ線が、どれか1本でも、視認困難を提供するようなマス目や境界線を通過していたならば、目標は視認困難を得る。

隣接する目標に対して近接攻撃を行う場合、目標の接敵面が、視認困難を与えるような効果の中に完全に入っていたならば、目標は視認困難を得る。君と隣接していない敵に対して近接攻撃を行う場合には、遠隔攻撃に関する視認困難のルールを用いて判断する。

加えて一部の魔法的効果は、攻撃側と防御側の間に視認困難が存在するかどうかに関わらず、あらゆる攻撃に対して視認困難を提供する。

視認困難失敗確率：防御側が視認困難だと、攻撃側がいったん攻撃を成功させても、20%の確率で視認困難により防御側に当たらない。攻撃側が攻撃を命中させたなら、防御側は打撃を受けるのを避けるために、失敗確率のd%をロールしなければならない。視認困難の状況が重なる場合、累積はしない。

視認困難と〈隠密〉判定：君は視認困難を利用して〈隠密〉判定を行うことができる。視認困難がない場合、通常君は〈隠密〉判定を行うために遮蔽を必要とする。

完全視認困難：君と目標の間に効果線が通っているが君が目標を視線にとらえていない場合、目標は君に対して完全視認困難を持っていると見なされる。君は完全視認困難を持つ相手を攻撃することはできないが、目標が占めていると見当をつけたマス目を攻撃することはできる。完全視認困難を持つ敵が占めるマスに対して行われた攻撃は成功しても、50%の失敗確率がある（通常の視認困難なら20%だが）。

君は完全視認困難を持つ敵に対しては、例えその敵が占めているマス目を1つまたは複数知っていたとしても、機会攻撃を行うことができない。

視認困難の無視：視認困難は常に有効というわけではない。たとえば、薄暗い範囲や暗闇は、暗視を持つ敵に対しては視認困難を提供しない。夜目を持つキャラクターであれば光源が同じでも通常のキャラクターより遠くまではっきりと見ることができるという点にも注意が必要だ。不可視状態は完全視認困難を与えるが、視覚を持つ敵は〈知覚〉判定を行って不可視状態のキャラクターのいる位置を知ることができる。不可視状態のキャラクターは〈隠密〉判定に、移動しているなら＋20、移動していないなら＋40のボーナスを得る（敵は君を見ることができないが、その他の視覚的な情報や聴覚から君のいる位置を推察することができるかもしれないのだ）。

視認困難を段階分けする：特定の状況がより重度の、あるいはより軽度の視認困難を提供するというルールにすることもできる。この場合、それに応じて失敗確率を調整する。

挟撃

近接攻撃を行う際、攻撃対象が君の仲間によって機会攻撃範囲に収められており、その仲間が君から見て攻撃対象の反対側の辺もしくは角の先にいたならば、君は攻撃に＋2の挟撃ボーナスを得る。

仲間である2人のキャラクターが特定の敵を挟んで挟撃しているかどうか判断に迷った場合、仲間である2体のクリーチャーの中心点をつな

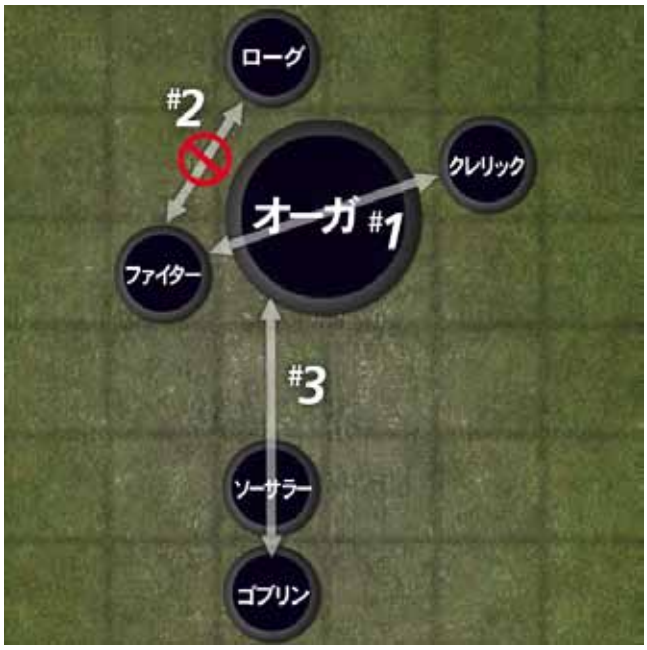
ぐ想像上の線を引くこと。この線が敵の接敵面の 2 つの辺（そういった辺の端点を含む）を通過するなら、敵を挟撃している。

例外：挟撃を行なおうとするクリーチャーが複数のマスを占める場合、占めているマスのうちいずれかが挟撃の条件を満たしていれば、挟撃ボーナスを得られる。

攻撃側に対して挟撃ボーナスを与えてくれるのは、防御側を機会攻撃範囲に収めているクリーチャーのみである。

間合いが 0 フィートのクリーチャーは敵を挟撃できない。

挟撃



＃ 1：ファイターとクレリックはオーガを挟撃している。彼らを線で結ぶと、その線はオーガの 2 つの向き合った辺を通過するからである。ファイターとクレリックは、オーガに対する攻撃ロールに＋ 2 のボーナスを得る。
＃ 2：ローグはオーガを挟撃していない。彼女とファイター、彼女とクレリックとを結ぶ線は、いずれもオーガの向き合った辺を通過することはないからである。ローグはソーサラーと（挟撃を判断するために）線を結ぶことはできない。ソーサラーはオーガと隣接しておらず、またオーガを機会攻撃範囲内に収めてもいないからである。
＃ 3：ゴブリンとオーガはソーサラーを挟撃している。彼らの間に引いた線はソーサラーのマスの向き合った辺を通過するからである。しかしオーガがソーサラーに届くような間合いを持っていないのならば、オーガとゴブリンは彼女を挟撃していない。

無防備状態の敵

無防備状態の敵とは、縛られている状態、睡眠状態、麻痺状態、気絶状態など、とにかく君のなすがままな相手のことである。

通常攻撃：無防備状態のキャラクターは近接攻撃に対する AC に－ 4 のペナルティを受ける。加えて、無防備状態のキャラクターの【敏捷力】は 0 となり、近接攻撃、遠隔攻撃に関わらず、AC に－ 5 のペナルティを被る（合計すると、近接攻撃に－ 9、遠隔攻撃に－ 5 のペナルティとなる）。無防備状態のキャラクターは立ちすくみ状態としても扱う。

とどめの一撃：1 回の全ラウンド・アクションとして、近接武器を使用して無防備状態の敵にとどめの一撃を加えることができる。目標に隣接しているのなら、ボウやクロスボウも使うことができる。

攻撃は自動的に命中し、クリティカル・ヒットとなる。対象はダメージに耐えて生き残ったとしても、頑健セーヴ（難易度 10 ＋受けたダメージ）に成功しなければ死亡する。ローグはとどめの一撃を加える際、無防備状態の敵に急所攻撃の追加ダメージをも与える。

とどめの一撃を加える行為は、攻撃者を機会攻撃範囲内に収めている敵から機会攻撃を誘発する。

クリティカル・ヒットに完全耐性を持つクリーチャーに対してはとどめの一撃を行えない。君は完全視認困難を持つクリーチャーに対してもとどめの一撃を行なうことができるが、これには 2 回の連続した全ラウンド・アクションを要する（相手のいるマス目を当てた上で、1 回目のアクションで敵を " 見つけ "、2 回目でとどめの一撃を行なう）。

特殊攻撃 Special Attacks

このセクションでは、通常の攻撃、呪文の発動、クラスの能力の使用以外の、戦闘中に行う様々な行動について解説する。特殊攻撃には他のアクション（攻撃など）の一部であったり、機会攻撃として行なわれるものもある。

援護

近接戦闘において、君は敵の気をそらしたり邪魔をすることで、仲間 1 人の攻撃か防御を手助けすることができる。もし君が、仲間の 1 人と近接戦闘を行なっている敵に対して近接攻撃を行える位置にいるなら、標準アクションを 1 回用いて仲間 1 人の援護を試みられる。AC10 に対する近接攻撃ロールを 1 回行うこと。成功すれば、その仲間はその敵に対する次の攻撃に＋ 2 のボーナス、もしくはその敵から受ける次の攻撃に対して AC に＋ 2 のボーナスを得る（どちらにするかは君が決める）。ただしいずれの場合も、その " 次の攻撃 " が君の次のターンの開始時点より前に行われた場合に限る。複数のキャラクターが同じ仲間を援護することがあり、同様のボーナスは累積する。

このアクションは、他の方法で仲間 1 人を助けるためにも使用できる。たとえば、仲間が呪文の影響下にある場合や、他のキャラクターの技能判定を補助するという場合に使用できる。

突撃

突撃は特殊な全ラウンド・アクションであり、突撃をすれば、移動速度の 2 倍までの移動をしたうえで攻撃をすることができる。ただし、その際の移動には厳しい制約がある。

突撃における移動：移動は攻撃の後ではなく攻撃の前に行わなければならない。少なくとも 10 フィート（2 マス）は移動せねばならず、最大で移動速度の 2 倍までの距離を移動できる。移動は指定した敵に向けて直線上に行わねばならない。この移動の距離が君の移動速度と同じかそれより短く、かつ君の基本攻撃ボーナスが＋ 1 以上ならば、君は突撃の際に武器を抜いてもよい。

敵までの経路は開けておらねばならず、何かによって移動が遅くなってはならない（移動困難な地形や障害物があってはならない）。君はその敵を攻撃することのできる最も近い場所に向けて移動しなければならない。その場所が何かによって占められていたり、何かでふさがれていた場合には突撃は行えない。突撃を行なうクリーチャーのスタート時の接敵面と移動先の接敵面を結ぶいずれかの線が、移動を阻むマス目や移動を遅くするマス目や、クリーチャー（仲間を含む）のいるマス目を通過していたなら、突撃は行えない。無防備状態の敵は突撃を妨げない。

君は自らのターンの開始時に敵を視線に捕らえていなかったならば、突撃することができない。

君は突撃を行うラウンドには 5 フィート・ステップを行なうことができない。

君が自らのターンに 1 回の標準アクションしか行えないような制限を受けている状況でも、突撃を行なうことはできる。ただし、その際の移動は君の移動速度分の距離までとなる（通常であれば移動速度の 2 倍まで）。

また、この場合には《早抜き》特技がなければ武器を抜くことはできない。君がこの選択肢を使用できるのは、君のターンに1回の標準アクションしか行えないような制限を受けている場合のみである。

突撃時の攻撃：移動の後、1回の近接攻撃を行うことができる。君は攻撃ロールには＋2のボーナスが得られるが、次の君のターンの開始までACに－2のペナルティを被る。

突撃するキャラクターは突き飛ばしの試みにおける戦技判定に＋2のボーナスを得る。

たとえ君が十分に高い基本攻撃ボーナスを持っていたり複数の武器を使用しているために追加攻撃を行うことができたとしても、突撃時には1回の攻撃しか行えない。

ランスと突撃攻撃：騎乗したキャラクターがランスを突撃に用いたなら、ランスは通常の2倍のダメージを与える。

突撃に対して待機した武器：スピア、トライデント、その他の刺突武器の中には、待機して（固定して）突撃してくるキャラクターに対して用いた場合、2倍のダメージを与えるものがある。

戦技

戦闘において、君は敵を妨害したり無力化するために、突き飛ばし、武器落とし、組みつき、蹴散らし、武器破壊、足払いといった技術を使おうと試みることができる。それらの技術はそれぞれに異なった結果をもたらすが、成否を決定する処理は、全て似通ったものを用いる。

戦技ボーナス：個々のキャラクターやクリーチャーは戦技ボーナス（CMB）を有する。これは戦技を使用する技術を表す。戦技ボーナスは以下の式を使用して計算する：

戦技ボーナス（CMB）＝基本攻撃ボーナス＋【筋力】修正値＋特別サイズ修正値

超小型かそれより小さいサイズのクリーチャーは戦技ボーナスを計算する際、【筋力】修正値の代わりに【敏捷力】修正値を用いる。戦技ボーナスに付く“特別サイズ修正値”は以下の通り：極小－8、微小－4、超小型－2、小型－1、中型＋0、大型＋1、超大型＋2、巨大＋4、超巨大＋8。特技や能力の中には、特定の戦技を使用する場合に戦技ボーナスにボーナスを与えるものがある。

戦技を使う：戦技を使用する際、君は試みる戦技に適したアクションを使用しなければならない。多くの戦技は攻撃アクションの一部、全力攻撃アクションの一部、機会攻撃の一部として（すなわち、近接攻撃を置き換えて）使用することができる。それ以外のものは特別なアクションを必要とする。特記ない限り、戦技の試みはその戦技の目標から機会攻撃を誘発する。その機会攻撃が命中したならば、君はそのダメージを通常通り受ける。そのダメージと等しいペナルティを戦技における攻撃ロールに被る。目標が動けない状態、気絶状態、その他対応できない状態であったなら、戦技は自動的に成功する（攻撃ロールにおいて、ダイスの目で20が出たかのように扱う）。目標が朦朧状態であったなら、戦技を試みる際の攻撃ロールに＋4のボーナスを得る。

戦技を試みる際、通常の攻撃ボーナスの代わりに戦技ボーナスを攻撃ロールに加える。呪文、特技、その他の効果から現在攻撃ロールに得ているあらゆるボーナスをこの攻撃ロールに加えること。戦技に使用した武器や攻撃のボーナスを適用しなければならない。この戦技のDCは目標の戦技防御値となる。戦技の試みは攻撃ロールであり、視認困難や通常攻撃ロールに適用されるペナルティも適用される。

戦技防御値：個々のキャラクターとクリーチャーは戦技防御値（CMD）を持つ。これは戦技に抵抗する能力を表す。クリーチャーの戦技防御値は以下の式を使用して計算する：

戦技防御値（CMD）＝10＋基本攻撃ボーナス＋【筋力】修正値＋【敏捷力】修正値＋特別サイズ修正値

戦技防御値に付く“特別サイズ修正値”は以下の通り：極小－8、微小－4、超小型－2、小型－1、中型＋0、大型＋1、超大型＋2、巨大＋4、超巨大＋8。特技や能力の中には、特定の戦技に抵抗する場合に戦技防御値にボーナスを与えるものがある。また、ACに適用されるボーナスのうち、状況ボーナス、反発ボーナス、回避ボーナス、洞察ボーナス、幸運ボーナス、士気ボーナス、不浄ボーナス、清浄ボーナスが、戦技防御値に適用される。ACに適用されるあらゆるペナルティが戦技防御値にも適用される。立ちすくみ状態のクリーチャーは戦技防御値に【敏捷力】ボーナスを加えることができない。

成否の決定：攻撃ロールが目標の戦技防御値と等しいか上回ったなら、その戦技は成功し記載された効果を発揮する。戦技の中には突き飛ばしのように、攻撃ロールが目標の戦技防御値をどれだけ上回ったかによって成功にいくつかの段階があるものも存在する。戦技の試みで出目が20だった場合には常に成功となる（組みつきからの脱出は除く）。出目が1だった場合には常に失敗となる。

突き飛ばし

突き飛ばしは1回の標準アクションとして行うか、突撃アクションの一部として、近接攻撃の代わりに行なうことができる。突き飛ばしを試みられるのは自分より1段階サイズの大きい相手までである。《突き飛ばし強化》の特技か同様の能力を持っていない限り、突き飛ばしはその目標からの機会攻撃を誘発する。

攻撃が成功したなら、目標を5フィート押し戻す。攻撃ロールが目標の戦技防御値を5上回るごとに、5フィート押し戻す距離を追加できる。君が望むなら目標とともに移動できるが、通常の移動速度までしか移動できない。攻撃が失敗したなら、移動は目標の正面で終了する。

突き飛ばしにより移動された敵は、この移動により機会攻撃を誘発しない。しかし、君が《上級突き飛ばし》特技を持っているならば誘発する。君は突き飛ばしによってクリーチャーを固体や障害物で占められたマスに移動させることはできない。突き飛ばしの経路にすでに他のクリーチャーがいる場合、君は直ちにそのクリーチャーに対して戦技判定を行なわなければならない。この判定には（突き飛ばしの）最初から数えて追加で押すクリーチャーごとに－4のペナルティを受ける。成功したなら、君はそれらのクリーチャーを、より低い結果から計算される距離まで押し続けることができる。例えば、ファイターがゴブリンを15フィート押し、その5フィート後方に別のゴブリンがいたとする。ファイターは1体目のゴブリンを5フィート押した後で、2体目のゴブリンに対してもう一度戦技判定を行わねばならない。その結果、2体目のゴブリンを20フィート押すような結果だった場合、ファイターはゴブリン2体両方を10フィート（最初のゴブリンが合計で15フィート移動するため）押し続けることができる。

武器落とし

武器落としは近接攻撃の代わりに試みることができる。《武器落とし強化》の特技か同様の能力を持っていない限り、武器落としはその目標からの機会攻撃を誘発する。素手攻撃による武器落としの試みは、攻撃に－4のペナルティを受ける。

攻撃が成功したなら、目標が手で持っているアイテムから1つを選択し（たとえそのアイテムが両手で保持されていたとしても）それを落とす。攻撃ロールの結果が目標の戦技防御値を10以上上回ったなら、目標がそれぞれの手で持っているアイテムを落とす（対象が2つ以上の手を持っている場合でも、最大で2つまで）。攻撃が10以上の差で失敗したなら、君は武器落としの試みに使用していた武器を落とす。武器を使用せずに武器落としに成功したなら、落としたアイテムを君の手に保持してもよい。

組みつき

標準アクションとして、敵に組みついてその選択肢を制限しようと試み

ることができる。《組みつき強化》の特技や“掴み能力”（grab）、あるいは同様の能力を持っていない限り、組みつきはその目標からの機会攻撃を誘発する。両方の手が空いていない人型生物が組みつきを試みる場合、戦技ロールに－4のペナルティを被る。成功したなら攻撃者と目標の双方が組みつき状態となる（Appendicesを参照）。隣接していない敵に対して組みつきに成功したなら、目標を隣接した何にも占められていない空間に移動させる（移動先として有効な何にも占められていない空間がない場合、組みつきは失敗する）。双方のクリーチャーが組みつき状態となるが、組みつきを開始したクリーチャーはフリー・アクションとして組みつきを解除して、攻撃側、防御側双方の組みつき状態を解くことができる。組みつきを解除しないなら、以降毎ラウンド、標準アクションとして、組みつき状態を維持するために判定を行わなければならない。目標が組みつきから逃れようとしないなら、そのラウンドの間組みつきを維持するための判定に＋5の状況ボーナスを得る。判定に成功したならその組みつきを続けた上で以下のアクションから1つを（組みつきに使用した標準アクションの一部として）行なうことができる。

移動：君と目標を君の移動速度の半分まで移動することができる。移動の最後に目標を君に隣接したマスに配置すること。 ウォール・オヴ・ファイアー や落とし穴の上といった危険な場所に敵を動かそうとするなら、目標は組みつきから逃れるための判定に＋4のボーナスを得る。

ダメージを与える：君は目標に対し素手攻撃、肉体武器による攻撃、アーマー・スパイクや軽い武器や片手武器による攻撃と同等のダメージを与えることができる。このダメージは致傷ダメージでも非致傷ダメージでもよい。

押さえ込む：君は目標を押さえ込まれた状態（『状態』項を参照）にすることができる。目標を押さえ込んだとしても、君は組みつき状態のままだが、ACへの【敏捷力】ボーナスを失う。

縛り上げる：目標を押さえ込んでいるなら（あるいは目標が拘束状態や気絶状態なら）、君はロープを使用して目標を縛り上げることができる。これは押さえ込みの効果と同様だが、脱出のためのDCは（20＋君の戦技ボーナス）となる（戦技防御値の代わりに戦技ボーナスを加える）。ロープで縛ったなら、以降のラウンドで押さえ込みを続けるための判定を行う必要はなくなる。目標と組みついている場合でもロープで縛りあげることは可能だが、戦技判定に－10のペナルティを受ける。もし束縛から脱出するためのDCが（20＋戦技ボーナス）よりも高くなったなら、たとえダイスの目が20であったとしても、目標はその束縛から脱出することはできない。

君が組みつかれた場合：組みつかれたなら、君は標準アクションで戦技判定（DCは相手の戦技防御値に等しく、機会攻撃は誘発しない）か〈脱出術〉判定（DCは相手の戦技防御値に等しい）を行い、組みつきから逃れようと試みることができる。この判定に成功したなら、君は組みつきから抜け出し通常通り行動することができる。あるいは、成功した際に、君が組みついた側となり、相手に組みつくことができる（相手は戦技判定を行わずに組みつきから脱出できなくなり、君は戦技判定を行わずに組みつきから脱出できるようになる）。組みつきから逃れたり組みつきを返そうと試みる代わりに、片手しか使用しないアクションを行なうこともできる。片手しか使用しないアクションとは、呪文の発動や、軽いか片手武器で間合い内にいるクリーチャー（君に組みついているクリーチャーも含む）への攻撃などである。更なる詳細については（『状態』項の）“組みつき状態”を参照すること。君が押さえ込まれた状態なら、君のアクションは非常に制限される。詳細については『状態』項の“押さえ込まれた状態”を参照すること。

複数のクリーチャー：複数のクリーチャーが1体の目標に組みつきを試みることができる。最初に組みつきを行なうクリーチャー1体だけが判定を行う。この判定には、組みつきを支援するクリーチャーごとに＋2のボーナスを得られる（援護アクションを使用する）。複数のクリーチャーが組みつきから逃れる試みを支援することもできる。この場合も、支援するクリーチャーごとに＋2のボーナスを戦技判定に得られる（援護アクションを使用する）。

蹴散らし

君は移動の間や突撃の一部として、標準アクションとして目標を蹴散らし、目標の占めていたマスを通過しようと試みることができる。君は自分より1段階大きいかそれより小さいサイズの相手にのみ蹴散らしを行なうことができる。《蹴散らし強化》の特技や同様の能力を持っていないなら、蹴散らしはこの戦技の目標から機会攻撃を誘発する。蹴散らしの試みが失敗したなら、目標の前方（君が来た方向）の空間で移動を終了する。もし目標の前方が他のクリーチャーに占められていたなら、前方から最も近い何にも占められていない空間で移動を終了する。

目標を蹴散らそうと試みる際、目標は君を避け、攻撃を受けることなく君を通り抜けさせることを選択できる。目標が君を避けなかったなら、通常通り戦技判定を行う。戦技判定が成功したなら、君は目標の接敵面をすり抜けて移動する。戦技判定が目標の戦技防御値を5以上上回ったなら、君は目標の接触面を通過し、目標を伏せ状態にする。目標が3つ以上の脚をもつ場合、2つを超える脚1つごとに、戦技攻撃ロールのDCに＋2すること。

武器破壊

君は1回の近接攻撃を置き換えて、攻撃アクションの一部として敵が所持しているか身につけているアイテム1つを破壊しようと試みることができる。《武器破壊強化》や同様の能力を持っていなければ、アイテムを破壊しようとする試みは戦技の目標から機会攻撃を誘発する。

攻撃が成功したなら、君は通常通りアイテムにダメージを与える。物体の硬度を超えたダメージが物体のヒット・ポイントを減少させる。ヒット・ポイントの総量がちょうど半分かそれより小さくなったなら、その物体は破損状態となる（『状態』項を参照）。君の与えるダメージが物体のヒット・ポイントを0以下まで減少させたなら、君はその物体を破壊することを選択できる。破壊することを選択しなければ、物体は1ヒット・ポイントだけ残った状態であり、依然として破損状態のままである。

足払い

君は1回の近接攻撃を置き換えて敵に足払いを試みることができる。君は自分よりサイズ分類が1段階大きい敵か、それより小さい敵に対してしか足払いを行えない。《足払い強化》の特技か同様の能力を持っていなければ、足払いの試みは戦技の目標から機会攻撃を誘発する。

攻撃が目標の戦技防御値を上回ったなら、目標は伏せ状態となる。10以上の差で失敗したなら、君が代わりに伏せ状態となる。目標が3つ以上の脚を持っていたなら、2つを上回る脚1つごとに、戦技攻撃ロールのDCに＋2すること。粘体、脚のないクリーチャー、飛行しているクリーチャーなど、足払いされないクリーチャーもいる。

フェイント

フェイントは標準アクションである。フェイントを行なうためには〈はったり〉判定を行う。この判定のDCは（10＋目標の基本攻撃ボーナス＋目標の【判断力】修正値）である。目標が〈真意看破〉技能を習得している場合、DCは（10＋〈真意看破〉ボーナス）と前述のDCのいずれか高い方となる。成功すると、君が目標に行う次の近接攻撃において、目標はACに【敏捷力】ボーナスを（もしあれば）加えることができない。この攻撃は次の君のターンまでに行なわれなければならない。

人型生物でないクリーチャーに対するフェイントは、－4のペナルティを受ける。【知力】が1か2の動物のクリーチャーに対しては、－8のペナルティを受ける。【知力】を持たないクリーチャーに対しては、フェイントを行なうことはできない。戦闘において、フェイントは機会攻撃を誘発しない。

フェイントを移動アクションで行う：《フェイント強化》の特技を持っ

ているなら、フェイントの試みを移動アクションで行うことができる。

騎乗戦闘

このルールは戦闘時に馬に乗る手段をまとめているが、グリフィンやドラゴンといった一般的でない乗騎についても適用できる。

戦闘時の乗騎：ホース、ポニー、ライディング・ドッグは戦闘用乗騎として訓練を受けている。戦闘の訓練（〈動物使い〉技能を参照）を受けていない乗騎は戦闘中恐れ状態となってしまう。下馬するのでなければ、君はそうした乗騎を制御するためだけに、毎ラウンド、1 回の移動アクションとして〈騎乗〉判定（DC20）を行わねばならない。成功すれば、君はこの移動アクションの後に 1 回の標準アクションを取ることができる。失敗すれば、それは 1 回の全ラウンド・アクションだったと見なされる（つまり、君は自分の次のターンまでに他に何もすることができないということだ）。

乗騎は、君のイニシアチブに、君の指示に従って行動する。君は乗騎の移動速度で移動するが、乗騎は移動するために乗騎自体のアクションを用いる。

ホースは大型サイズのクリーチャーであり（ポニーは違う）、よって 10 フィート幅の接敵面を占める。処理を単純にするため、君は戦闘中、上記の接敵面を共有するものとする。

騎乗中の戦闘：〈騎乗〉判定（DC5）に成功すれば、君は乗騎を膝で操ることができ、従って、騎乗中に両手を用いて攻撃したり防御したりすることができる。この判定は 1 回のフリー・アクションである。

君が自分の乗騎より小さな、徒歩のクリーチャーを攻撃する場合、君は高い位置にいることで、近接攻撃に＋1 のボーナスを得る。乗騎が 5 フィートを超えて移動する場合、君は 1 回の近接攻撃しか行うことができない。基本的に、君は攻撃する前に、乗騎が敵のところにたどり着くまで待たなければならないのだ。そのため全力攻撃を行なうことはできない。乗騎が全力で移動している場合でも、君は騎乗中に行う近接攻撃に関して何らペナルティを被らない。

君の乗騎が突撃するなら、君もまた突撃に付随する AC ペナルティを被る。君が突撃の終了時に攻撃を行なうなら、君は突撃によって得られるボーナスを受ける。馬上で突撃する場合には、君はランスで 2 倍のダメージを与える（『突撃』を参照）。

君は乗騎が 2 倍移動を行なっている間に遠隔武器を使用することができるが、攻撃ロールには－4 のペナルティを被る。君は乗騎が疾走（移動速度の 4 倍）している間に遠隔攻撃を使用することができるが、攻撃ロールには－8 のペナルティを被る。どちらの場合も、君は乗騎が移動の半分を完了した時点で攻撃ロールを行う。君は遠隔武器を用いて、乗騎が移動している間に全力攻撃アクションを行なうこともできる。同様に、君は通常通り移動アクションを行なうことができる。

騎乗中の呪文発動：乗騎が君の発動の前か後のどちらかに通常の移動（移動速度）までの距離を移動をする場合、君は通常通り呪文を発動することができる。乗騎を呪文発動の前と後の両方で移動させるなら、君は乗騎の移動中に呪文を発動することになり、激しい揺れのため精神集中判定（DC10 ＋呪文レベル）を行なわねばならず、失敗するとその呪文を失う。乗騎が疾走（移動速度の 4 倍）しているなら、君は乗騎が移動速度の 2 倍を移動した時点で呪文を発動することができるが、非常に激しい揺れのために精神集中判定はさらに難しくなる（DC15 ＋呪文レベル）。

戦闘中に乗騎が倒れた場合：君が騎乗している間に乗騎が倒れた場合、君は軟着陸するために〈騎乗〉判定（DC15）を行なわねばならない。この判定に失敗すると、1d6 ポイントのダメージを被る。

君が倒れた場合：君が気絶した場合、君は 50％の確率で鞍の上に留まる（軍用鞍に乗っているなら 75％）。留まれなければ君は落下し、1d6 ポイントのダメージを受ける。君が操らなくなれば、その乗騎は戦闘を避ける。

飛散武器の投擲

飛散武器は命中によって壊れ、内容物を目標とその周囲のクリーチャーや物体に飛び散らせ浴びせかける遠隔武器である。飛散武器による攻撃を行なう場合、目標に対して遠隔接触攻撃を行う。投擲武器は《武器習熟》を必要としないため、－4 の未習熟ペナルティを受けることはない。命中した場合には、目標に直撃ダメージを与え、目標から 5 フィート以内のすべてのクリーチャーに飛散ダメージを与える。飛散武器は精密さに依存した（ローグの急所攻撃のクラス特徴のような）ダメージを与えることはできない。

君はまたグリッドの特定の交差点を目標とすることもできる。これは AC5 に対する遠隔接触攻撃として扱う。しかしながらグリッドの交差点を目標とした場合、隣接するマス目にいる全てのクリーチャーが飛散ダメージを受けるが、直撃ダメージを受けるクリーチャーはいなくなる。君は例えば大型サイズのクリーチャーが占めている交差点を目標とすることはできない。このような場合はクリーチャーを狙うこととなる。

目標を外したなら（それがクリーチャーであれ交差点であれ）、1d8 をロールする。これによって、投擲がどの方向にそれたのかが決定される。1 の目が君の方向に戻る方向で、2 から 8 に向かって時計回りにグリッドの交差点か目標のクリーチャーを一周する。次にその投擲が射程単位の何倍の距離を狙っていたのかを調べ、決定された方向に向かってその倍数と同じ数のマス目を数える。武器の落下地点が決まったなら、そこに隣接する全てのクリーチャーに飛散ダメージを与える。

二刀流

利き腕でない手で 2 つ目の武器を振るうなら、その武器で 1 ラウンドにつき 1 回の追加攻撃を行なうことができる。この方法で戦うなら、利き手での攻撃に－6 のペナルティを受け、利き手でない手での攻撃に－10 のペナルティを受ける。君はこのペナルティを以下の 2 つの方法で軽減することができる。1 つ目の方法として、利き手でない手で使う武器が軽い武器なら、ペナルティはそれぞれ 2 ずつ軽減される。素手攻撃は常に軽い武器と見なされる。2 つ目の方法として、《二刀流》の特技は利き手のペナルティを 2、利き手でない手のペナルティを 6 軽減する。

これらの要素の影響は表：『二刀流のペナルティ』にまとめている。

双頭武器：双頭武器を用いれば、まるで 2 つの武器で戦っているかのように 1 回の追加攻撃を行なうことができる。ペナルティは、利き手でない手で使う武器が軽い武器である場合と同じように適用される。

投擲武器：両方の手で 1 つずつ武器を投擲する場合にも、同様のルールが適用される。ダーツやシュリケンは、この方法で用いる場合、軽い武器として扱う。ボーラ、ジャヴェリン、ネット、スリングは片手武器として扱う。

表：『二刀流のペナルティ』

条件	利き手	利き手でない方の手
通常のペナルティ	－6	－10
利き手でない手で使う武器が軽い	－4	－8
《二刀流》の特技	－4	－4
利き手でない手で使う武器が軽い、《二刀流》の特技	－2	－2

イニシアチブ変更アクション Special Initiative Actions

ここに挙げるのは、イニシアチブ順における位置を変更することによって、戦闘中に行動するタイミングを変更する方向である。

行動遅延

行動遅延を選択することにより、取りあえず何のアクションも行わず、自分の好きな段階のイニシアチブで行動できる。行動遅延を行なうなら、

自発的に自分のイニシアチブの結果を下げる。これは残りの戦闘の間ずっと適用される。これより後、同じラウンドに、新しく決めた、より低いイニシアチブ・カウントが来たなら、その段階で通常どおりに行動できる。君はこの新しイニシアチブ・カウントをあらかじめ宣言しておいてもいいし、ただ単にそのラウンド、好きなタイミングが来るまで待っていて、行動を行い、その段階で自分の新たなイニシアチブ・カウントの値を訂正してもかまわない。

成り行きを見守るために費やした時間を取り戻すことはできない。また、誰か他の人のアクションを中断させて割り込むことはできない（それには待機したアクションを用いる）。

行動遅延とイニシアチブの推移：君のイニシアチブ・カウントは遅延していたアクションを取った時のカウントに変更される。もし遅延していたアクションを行なわないままに、次にアクションを行なう機会が来てしまったならば、遅延アクションは行われなかったことになる（もう一度遅延アクションを取ることはできるが）。

遅延していたアクションをラウンドが終わった後、自分の本来のターンが来る前の時点で行ったなら、君のイニシアチブ・カウントは新たにその時点の値に上昇するが、もはやそのラウンドはアクションを行なうことはできない。

待機

待機アクションは、何らかのアクションを準備しておき、自分のターンが終わってから、次の自分のターンが始まるまでの間のどこかで行うというものである。待機は機会攻撃を誘発しない標準アクションである（待機したアクション自体は機会攻撃を誘発するかもしれないが）。

アクションを待機させる：待機できるのは 1 回の標準アクション、1 回の移動アクション、1 回の即行アクション、1 回のフリー・アクションのいずれかである。これを行なう場合、自分が行うアクションとそれを行なう条件を指定する。その後、君の次のアクションまでの間であればいつでも、指定した状況への対応として待機しておいたアクションを行なうことができる。このアクションは、引き金となったアクションより先に行われる。引き金となったアクションが他のクリーチャーの行動の一部であった場合、君はそのキャラクターの行動に割り込む。君が待機しておいたアクションを終えた後、割り込みをかけられたキャラクターがまだ残りのアクションを行なう能力を持っていたなら、そのアクションを再開する。君のイニシアチブ・カウントは変更される。残りの戦闘の間、君のイニシアチブ・カウントは待機しておいたアクションを行なったときのカウントとなり、君が待機していたアクションの引き金となったアクションを行なったキャラクターの直前に行動するようになる。

君は待機しておいたアクションの一部として 5 フィート・ステップを行なうことができるが、それは君がそのラウンド、それ以外に実際の距離を移動していない場合に限られる。

待機によるイニチアチブ・カウントの推移：君のイニシアチブ・カウントは、待機していたアクションを取ったときのカウントに変更される。もし待機していたアクションを行なわないままに、次にアクションを行なう機会が来てしまったならば、待機アクションは行わなかったことになる（もう 1 度同じ待機アクションを取ることはできるが）。待機していたアクションをラウンドが変わった後、自分の本来のターンが来る前の時点で行ったなら、君のイニシアチブは新たにその時点の値に上昇するが、もはやそのラウンドはアクションを行なうことができない。

呪文の使い手の精神集中を乱す：「彼女が呪文を発動し始めたら」というような条件で、1 人の呪文の使い手に対して 1 回の攻撃を待機させることができる。呪文の使い手にダメージを与えるが、とにかく精神集中を乱すことができたなら、相手は発動させようとしていた呪文を失ってしまうかもしれない（〈呪文学〉判定の結果によって決まる）。

相殺呪文の待機：1 人の呪文の使い手に対して相殺呪文を待機することができる（条件はしばしば「彼女が呪文を発動し始めたら」となる）。この場合、呪文の使い手が呪文の発動を開始した時点で、〈呪文学〉判定（DC15＋呪文レベル）により、その内容を識別する試みを行える。識別し、かつ同じ呪文を発動できる状態にある（呪文を準備するキャラクターの場合、準備をしており、唱えられる状態にある）なら、その呪文を相殺呪文として唱えて自動的に相手の呪文を打ち消すことができる。相殺呪文は片方が信仰呪文でもう一方が秘術呪文であっても問題なく行える。

呪文の使い手は ディスペル・マジック を相殺呪文として使用することができるが、こちらは必ずうまくいくとは限らない。

突撃に対して武器を待機する：固定具の付いた武器を、突撃を迎え討つために待機することができる。このタイプの武器を待機しておいた場合、突撃するキャラクターに対して攻撃が命中したなら、2 倍のダメージを与える。

魔法

呪文は 1 回限りの魔法効果である。呪文には 2 種類のものがある。すなわち、（ウィザード、バード、ソーサラーが使用する）秘術呪文と（クレリック、ドルイド、高レベルのパラディンとレンジャーが使用する）信仰呪文である。呪文の使い手の中には限られた修得呪文リストから呪文を選ぶ者もいれば、多くの選択肢の中から呪文を選ぶ者もいる。

ほとんどの呪文の使い手は呪文をあらかじめ準備する――これは呪文書からであることもあれば、真摯な祈りや瞑想を通じてであることもある――が、準備をせずにその場で呪文を発動するものもいる。このように、キャラクターが呪文を学び、準備する方法が異なっているにも関わらず、発動に関してはどの呪文も同じようなものである。

呪文の発動

呪文が秘術呪文でも信仰呪文でも、キャラクターが呪文をあらかじめ準備しておく場合もその場で選ぶ場合も、呪文は同じように発動される。

呪文の選択

まず、どの呪文を発動するか選択する。君がウィザード、クレリック、ドルイド、高レベルのパラディンかレンジャーなら、その日にあらかじめ準備しておいた呪文のうち、まだ使用していないものの中から選択する（『ウィザード呪文を準備する』および『信仰呪文を準備する』を参照）。

君がソーサラーかバードなら、修得している呪文から好きなものを選んで使ってよい。選んだ呪文と同レベルか、同じレベルの呪文を使用することができさえすればよいのである。

呪文を発動するには、術者は話すことができ（その呪文に音声要素が必要な場合）、身振りを行うことができ（その呪文に動作要素が必要な場合）、物質要素や焦点具（が必要ならそれらを）取り扱うことができなければならない。更に、術者は呪文の発動に精神を集中しなければならない。

呪文に複数のバージョンがある場合、術者は発動時にどのバージョンを使用するか選択する。呪文を準備するときに（ソーサラーやバードならば修得する時に）呪文のバージョンを特定する必要はない。

準備した呪文を発動すると、術者はその呪文を再び準備するまで使用することはできない（1 つの呪文を複数個準備していたのならば、そのそれぞれを 1 回ずつ使用できる）。術者がソーサラーかバードなら、呪文を発動すると、それはその呪文レベルの 1 日の使用回数にカウントされるが、その回数上限に達するまでは同じ呪文を再び発動できる。

精神集中

表：精神集中判定の DC

状況	精神集中判定の DC
防御的発動	15 ＋呪文レベルの 2 倍
呪文の発動中に負傷した	10 ＋受けたダメージ＋呪文レベル
呪文の発動中に持続ダメージを被った	10 ＋持続ダメージ源が最後に与えたダメージの半分＋呪文レベル
呪文の発動中にダメージを与えない呪文の効果を受けた	効果を受けた呪文のセーヴィング・スロー DC ＋呪文レベル
呪文の発動中に組みつき／押さえつけられた状態である	10 ＋組みついてきたものの戦技ボーナス＋呪文レベル
激しい揺れ	10 ＋呪文レベル
非常に激しい揺れ	15 ＋呪文レベル
極めて激しい揺れ	20 ＋呪文レベル
呪文の発動中にみぞれや雨を伴う風の中にいる	5 ＋呪文レベル
呪文の発動中に砂礫が舞う風の中にいる	10 ＋呪文レベル
呪文によって引き起こされた天候	『呪文』項を参照
呪文の発動中にからみつかれた状態である	15 ＋呪文レベル

呪文を発動するためには、術者は精神を集中しなければならない。発動中に何かが術者の集中を乱した場合、術者は精神集中判定をしなければならず、失敗すると呪文は失われる。精神集中判定を行う際、術者は d20 をロールし、その出目に術者レベルと、同じ種類の呪文のボーナスを決定する際に使用する能力値ボーナスとを加える。クレリック、ドルイド、レンジャーは術者の【判断力】修正値を加える。バード、パラディン、ソーサラーは術者の【魅力】修正値を加える。最後に、ウィザードは術者の【知力】修正値を加える。妨害が気の散るものであればあるほど、発動しようとしている呪文が高いレベルのものであればあるほど、DC は上がる（「表：精神集中判定の DC」を参照）。術者が判定に失敗すると、その呪文はあたかも発動してしまったが効果がなかったかのように失われる。

負傷：呪文の発動中に負傷すると、術者は精神集中判定（DC10 ＋受けたダメージ・ポイント＋発動しようとしている呪文のレベル）を行わなければならない。この判定に失敗すると、発動中の呪文は効果を表すことなく失われる。呪文を妨害しようとするような事柄呪文の発動中に術者に加えられたとするのは、以下のような場合である。まず、（発動時間が 1 全ラウンド以上の呪文で）術者が呪文の発動を開始してから完了するまでの間にその事柄が行われた場合。次に、（呪文の発動によって誘発された機会攻撃や待機アクションのような条件攻撃によって）呪文の発動に応じてその事柄が行われる場合。

アシッド・アロー や溶岩の池にいることなどによって術者が持続ダメージを被っている場合、そのダメージの半分が呪文発動中に発生したと見なす。術者は精神集中判定（DC10 ＋持続ダメージ源が最後に与えたダメージの半分＋発動しようとしている呪文のレベル）を行わなければならない。最後に与えたダメージがその効果の与える最後のダメージだった場合、そのダメージは終了しており、それが術者の気を散らすことはない。

呪文：自分の呪文を発動中の術者が、別の呪文の作用を受けた場合、術者は精神集中判定を行わなければならず、失敗すると発動しようとしていた呪文は失われる。術者に作用する呪文がダメージを与えるものであれば、DC は（10 ＋ダメージ・ポイント＋術者が発動中の呪文のレベル）である。

呪文がその他の何らかの方法で術者を妨害したり、気を散らしたりするものであれば、DC は（その呪文のセーヴィング・スロー DC ＋術者が発動中の呪文のレベル）であるセーヴィング・スローを行うことのできない呪文の場合、その呪文にセーヴィング・スローがあったとした場合のセーヴィング・スロー DC（10 ＋呪文レベル＋術者の能力修正値）を用いる。

組みつき／押さえ込まれた状態：組みつき状態あるいは押さえ込まれた状態で発動できる呪文は、動作要素がなく、物質要素（が必要ならそれ）を手に持っている呪文のみである。その場合でも、術者は精神集中判定（DC10 ＋組みついているものの戦技ボーナス＋発動しようとしている呪文のレベル）を行わねばならず、失敗すると呪文は失われる。

激しい揺れ：術者が移動中の馬に乗っていたり、揺れる馬車に乗っていたり、波立つ水面上のボートに乗っていたり、嵐に揉まれる船の船内にいたり、あるいは単に同様の激しさで揺さぶられている場合、術者は精神集中判定（DC10 ＋発動しようとしている呪文のレベル）を行わなければ

ならず、失敗すると呪文は失われる。

非常に激しい揺れ：術者が早駆けする馬に乗っていたり、爆走する馬車に乗っていたり、急流や嵐の海の上でボートに乗っていたり、嵐に揉まれる船の甲板に立っていたり、あるいは同様の激しさで揺さぶられている場合、術者は精神集中判定（DC15 ＋発動しようとしている呪文のレベル）を行わねばならず、失敗すると呪文は失われる。自身の影響などで揺れが極めて激しい場合、精神集中判定の DC は（20 ＋発動しようとしている呪文のレベル）に等しい。

悪天候：悪天候の中で呪文を発動しようとするなら、精神集中判定を行わなければならない。目を開けていられないほどの雨やみぞれを伴う強い風の中にいる場合、DC は（5 ＋術者が発動中の呪文のレベル）である。ひょうや土ぼこりや砂礫が舞う激しい風の中にいる場合、DC は（10 ＋術者が発動中の呪文のレベル）である。いずれの場合も、精神集中判定に失敗すると術者は呪文を失う。天候が呪文によって引き起こされたものであれば、上記の『呪文』の項のルールを使用すること。

防御的発動：機会攻撃を誘発することなく呪文を発動したいなら、術者は精神集中判定（DC15 ＋発動しようとしている呪文のレベルの 2 倍）に成功する必要がある。失敗すれば呪文を失う。

からみつかれた状態：ネットや足留め袋にからみつかれていたり、同様の効果を持つ呪文が作用しているときに呪文を発動したいなら、術者は精神集中判定（DC15 ＋発動しようとしている呪文のレベル）を行わなければならない。失敗すれば呪文を失う。

呪文相殺

どの呪文も相殺呪文として発動することができる。そうすることで、その呪文のエネルギーを用い、他のキャラクターが同じ呪文を発動するのを妨害できる。呪文相殺は一方の呪文が信仰呪文で、もう一方が秘術呪文であっても効果がある。

呪文相殺の仕組み：呪文相殺を使用するには、術者は敵を相殺呪文の目標として選ばなければならない。術者は待機アクションを選ぶことでこれを行う。こうすると、術者は敵が呪文を発動しようとするまで自分のアクションの完了を遅らせることができる。待機は標準アクションなので、術者は待機アクションを取った上で自分の移動速度で移動できる。

相殺呪文の目標が呪文を発動しようとしたら、〈呪文学〉判定（DC15 ＋その呪文のレベル）を行うこと。この判定はフリー･アクションである。この判定に成功すれば、術者は敵の呪文を正確に識別し、その相殺を試みることができる。判定に失敗すれば相殺も識別もできない。

このアクションを完成させるには、術者は次に適切な呪文を発動しなければならない。一般則として、呪文は全く同じ呪文しか相殺できない。術者が同じ呪文を発動でき、その呪文を準備していたなら（あるいはしかるべきレベルの使用できるスロットを持っているなら）、相殺呪文の効果を生み出すようにそれを発動する。目標が " 距離 " 内にいれば、どちらの呪文も自動的にお互いを無効化し、それ以外の効果を表すことはない。

修正呪文の相殺：ある呪文を相殺することができるかどうかを決定する際に、呪文修正特技は考慮に入れない。

例外：呪文の中には、ある呪文に限ってお互いに相殺しあうものがある。特に全く正反対の効果を持つ呪文の場合に多い。

相殺呪文としてのディスペル・マジック：術者は他の呪文の使い手の呪文を相殺するために ディスペル・マジック を使用でき、この場合、相手の発動しようとしている呪文を識別する必要はない。しかし、ディスペル・マジック は常に相殺呪文として働くとは限らない（この呪文の説明を参照のこと）。

術者レベル

呪文の威力はしばしば術者レベルに基づいている。術者レベルは大抵の場合、術者が発動しようとしている呪文が属するクラスのクラス・レベルと等しい。

術者は通常より低い術者レベルで呪文を発動することもできるが、術者レベルはその呪文を発動するのに十分なレベルでなければならないし、術者レベルに基づくすべての特徴は同じ術者レベルに基づいて計算しなければならない。

クラスの特徴やその他の特殊能力によって術者レベルが変化するような場合、その変化は（距離、持続時間、与えられるダメージなど）術者レベルに基づく効果だけでなく、目標の呪文抵抗を克服する際の術者レベル判定や解呪判定（解呪判定と判定の DC の両方）に使用される術者レベルにも適用される。

呪文の失敗

呪文の特徴が合致しない条件下で呪文を発動しようとした場合、発動は失敗し呪文は無駄になってしまう。

呪文は術者の精神集中が途切れても失敗するし、動作要素のある呪文の発動時に鎧を着ていた場合も、失敗する可能性がある。

呪文の結果

どのクリーチャー（や物体や範囲）に作用するか、（セーヴが可能な場合）そのクリーチャーがセーヴィング・スローに成功したかどうかがわかったら、術者は呪文の与える結果を適用できる。

特殊な呪文効果

特殊な呪文の効果の多くは、その呪文の系統に従って取り扱われる。その他にも、系統をまたがる特殊な特徴もある。

攻撃：呪文の中には、攻撃について触れているものがある。攻撃的な戦闘アクションはすべて、それが敵にダメージを与えないものであっても攻撃と見なされる。エネルギーの放出（channel energy）も、範囲内のクリーチャーを傷つける場合には攻撃として扱われる。敵がセーヴィング・スローで抵抗する呪文も、ダメージを与える呪文も、それ以外で対象に害があったり行動を妨げる呪文も攻撃となる。 サモン・モンスター やそれに類する呪文は攻撃とはならない。というのも、これらの呪文自体は誰に害を与えるものではないからである。

ボーナスの種類：通常、ボーナスには種類があって、呪文がどのようにボーナスを与えるかを表している。ボーナスの種類に関する重要な点は、普通、同じボーナス 2 つは累積しないということである。高い方のボーナスだけが有効になる。ただし、回避ボーナスとほとんどの状況ボーナス、種族ボーナスは例外である（『呪文の効果を組み合わせる』を参照）。同様の原理はペナルティにも適用される――同種のペナルティを 2 つ以上被ったキャラクターには、最もひどいペナルティのみが適用される。しかし、

ほとんどのペナルティには種類がなく、それらは常に累積する。種類の無いボーナスは常に累積するが、同じボーナス源から与えられるボーナスは累積しない。

死者を生き返らせる：いくつかの呪文には、殺されたキャラクターを生き返らせる力がある。

生きているクリーチャーが死ぬと、その魂は肉体を離れて、物質界を去り、アストラル界を旅して、そのクリーチャーの神格が住む次元界へと向かう。もしそのクリーチャーが神格を信仰していなかった場合、その魂は対応する属性の次元界へと向かう。誰かを死から蘇らせるということは、その魂を呼び戻して、肉体に返すことを意味する。次元界に関する詳しい情報は『環境』を参照すること。

負のレベル：生き返ったクリーチャーは通常、1 以上の永続的負のレベルを得る（『特殊能力』を参照のこと）。この負のレベルは、レストレーション などの呪文により取り除かれるまで、ほとんどのロールにペナルティを与える。死亡時にそのキャラクターが 1 レベルであれば、負のレベルを得る代わりに【耐久力】を 2 点失う。

生き返りの妨害：敵はキャラクターが死から蘇るのを難しくするために手を打っておくことができる。死体を隠しておけば、殺されたキャラクターを生き返らせるために レイズ・デッド や リザレクション を使用するのを妨害できる。 トラップ・ザ・ソウル を使えば、まずその魂を解放しない限り、いかなる生き返りをも妨害する。

当人の意志に反する生き返り：魂が望まなければ、生き返らせることはできない。魂は自分を生き返らせようとするキャラクターの名前、属性、（もしいるなら）守護神格を知ることができ、それに基づいて戻ることを拒否するかもしれない。

魔法効果を組み合わせる

呪文や魔法効果は、同じ効果範囲や同じ対象にたまたま別の呪文や魔法効果がいくつ働いていようと、通常は記述通りの効果を表す。特殊な場合を除けば、呪文が他の呪文の働きに作用することはない。呪文が他の呪文に特定の影響を及ぼす場合、その呪文の解説にその効果についての説明がある。その他にも、同じ場所で複数の呪文や魔法効果が働いている場合に適用される一般的なルールがいくつかある：

累積する効果：攻撃ロール、ダメージ・ロール、セーヴィング・スロー、その他の特性にボーナスやペナルティを与える呪文は通常、同じ呪文とは累積しない。さらに一般的な話をすると、同じ種類のボーナスは違う呪文のものからであっても累積しない（一方が呪文以外の魔法効果によるものでも同様である；前述の『ボーナスの種類』を参照）。

ボーナス名が異なる：異なる 2 つの呪文によるボーナスやペナルティは、修正値の効果が異なれば累積する。名前のついてないボーナスはどんなボーナスとも累積する。

威力の異なる同名の効果：2 つ以上の同一の呪文が、異なる威力で同じ範囲あるいは目標に働いている場合、最も高い効果のもののみが適用される。

異なる結果の同じ効果：同じ呪文が同じ対象に 2 回以上かけられた場合、異なる効果を生み出すことがある。通常は、最後の呪文が他の呪文に優先される。以前の呪文が実際に除去されたり解除されたわけではないが、それらの効果は最後の呪文が持続する限り無意味になってしまうのだ。

ある効果によって別の効果が無意味になる：ときには、ある呪文のために、それ以降にかける呪文が無意味になってしまうこともある。呪文は双方とも依然として効果を表しているが、いくつかの理由から一方の呪文が他方を無意味にしてしまうのだ。

複数の精神制御効果：精神制御を可能にする複数の魔法効果は、互いを無意味にしてしまうことがある。例えば、対象から動く能力を奪ってしまうような呪文である。通常、対象が行動する能力を奪わない精神制御は互いに干渉しない。1 体のクリーチャーが 2 体以上のクリーチャーに精神制御されている場合、全力を尽くして（それぞれの効果に可能な限度まで）それぞれのクリーチャーに従おうとする。精神制御されているクリーチャーが矛盾する命令を同時に受けた場合、制御しようとするものたちは対抗【魅力】判定を行い、そのクリーチャーがどの命令に従うかを決定すること。

正反対の効果を持つ呪文：正反対の効果を持つ呪文は通常通り適用される。すべてのボーナスやペナルティや変化は適用された順番で発生する。呪文の中にはお互いを完全に無効化あるいは相殺してしまうものもある。これは特殊な効果であり、個々の呪文の解説に記載されている。

瞬間的な効果：持続時間が " 瞬間 " の呪文が 2 つ以上、同じ目標に作用する場合、累積的に働く。

呪文の解説

各呪文の説明は標準的なフォーマットで記述されている。各情報分類については、以下で説明し、定義する。

名称

どの呪文の解説でも、最初の行には、その呪文の一般的に知られている名称が挙げられている。

系統（副系統）

呪文の名称の下には、その呪文が属している魔法系統を（必要なら副系統も）記載した行が来る。

ほとんどの呪文は 8 つの魔法系統の 1 つに属している。魔法系統とは、同様に働く、関連のある呪文をまとめたものである。（ アーケイン・マーク 、ウィッシュ 、パーマネンシイ 、プレスティディジテイション 、リミテッド・ウィッシュ など）少数の呪文は共通呪文であり、どの系統にも属していない。

幻術

幻術呪文は他者の知覚や精神を欺く。人々がそこにないものを見たり、そこにあるものを見なかったり、幻の音を聞いたり、起こらなかったことを思い出したりする。

虚像：虚像呪文は偽りの感覚刺激を作り出す。虚像を知覚する者たちは皆、同じ虚像を知覚するのであり、その虚像をそれぞれ少しずつ違った独自の感じ方で知覚するのではない（個々人に与えられる精神的な内容ではないのだ）。虚像は既にあるものを別のものに見せかけることはできない。音響効果を含む虚像は呪文の効果に「聞いて意味の判る会話を真似ることができる」と特記されていない限り、そうすることはできない。聞いて意味のわかる会話が可能な場合、それは術者が話せる言語のものでなければならない。自分が話せない言語を真似ようとした場合、その幻は意味のないたわごとを作り出す。同様に、術者は自分がどんなふうに見えるか知らないもののコピー映像を作り出すこともできない（また、自分がきちんと経験したことのない他の感覚のコピーを作り出すこともできない）。

虚像と幻覚は実在のものではないため、他の種類の幻術のように実際の効果を生み出すことはできない。これらは物体やクリーチャーにダメージを与えたり、重量を支えたり、栄養を与えたり、自然の諸力からの防御を提供することはできない。従って、これらの呪文は敵をまごつかせたり、遅らせたりするのに役立つが、直接攻撃する役には立たない。

虚像の AC は（10 ＋その虚像のサイズ修正）である。

幻覚：幻覚呪文は対象がどう知覚されるかということを変化させるため、視覚、触覚、味覚、嗅覚、聴覚にとって対象が全く別もののように知覚されるようにしたり、消え失せてしまったように感じさせることすらできる。

操影：操影呪文は他の次元界のエネルギーから半ば実在するものを作り出す。こうした幻術には現実の効果がある。操影の幻術からダメージを受けた場合、そのダメージは現実のものである。

紋様：紋様呪文は虚像と同様、他者が見ることのできるイメージを作り出す。しかし、紋様はそれを見たり、その中に捕らわれた者たちの精神に作用することもできる。すべての紋様は［精神作用］呪文である。

惑乱：惑乱呪文は、しばしば術者と呪文の対象にしか知覚できない精神的なイメージを作り出す。この印象は完全に対象の精神の中にある。個々人に与えられる精神的な印象なのだ（すべては対象の頭の中にあるもので、いつわりの画像のように対象が実際に見ているものではないのだ）。第三者がその場の光景を見たり調べたりしても、この幻には全く気付かない。すべての惑乱は［精神作用］呪文である。

セーヴィング・スローと幻術（看破）：幻術効果と遭遇したクリーチャーは通常、それを慎重に調べるか、何らかの形でやり取りがなければ、それが幻かどうか気づくためにセーヴィング・スローを行うことはできない。

幻術に対してセーヴィング・スローに成功すると、それが偽りだと分かるが、虚像と惑乱は透明な輪郭として残る。

セーヴィング・スローに失敗した場合、そのキャラクターは何かがおかしいと気づくことに失敗したわけである。幻術が現実でないという議論の余地のない証拠に出会ったキャラクターはセーヴィング・スローを行う必要がない。観察者が幻術を看破するのに成功し、その事実を他の者たちに伝えた場合、そうした者たちはセーヴィング・スローに＋４のボーナスを得る。

召喚術

各召喚術呪文は５つある副系統のいずれかに属している。召喚術は物体、クリーチャー、ある種のエネルギーを術者の元へ実体化させたり（招来）、実際に他の次元界から術者の次元界へクリーチャーを転送したり（招請）、癒したり（治癒）、クリーチャーや物体を長距離にわたって転送したり（瞬間移動）、物体や効果をその場で作り出したりする（創造）。術者が召喚したクリーチャーは、通常、術者の命令に従う（常に従うとは限らないが）。

召喚術呪文で生み出されたり、術者の元に転送されたクリーチャーや物体は、他のクリーチャーや物体の内部に出現させることはできないし、空中に浮かせて出現させることもできない。そうしたものは、それを支えることのできる表面の上の何もない場所に出現させなければならない。

クリーチャーや物体は呪文の“距離”内に出現させなければならないが、出現後も“距離”内に留まらなければならないということはない。

瞬間移動：瞬間移動呪文は、１体（１個）以上のクリーチャーや物体を非常に長い距離に渡って転送する。この種の呪文の中で最も強力なものは、次元界間の壁すら超える。招来呪文と異なり、こうした転送は（特記ない限り）片道旅行であり、解呪されることはない。

瞬間移動はアストラル界を通過する一種の旅行である。アストラル移動を妨げるものは何であれ、瞬間移動を妨げる。

招請：招請呪文はクリーチャーを他の次元界から術者のいる次元界へと転送する。呪文はそのクリーチャーに出身次元界へと戻る１回限りの能力を与えるが、それが可能な状況も制限してしまう。招請されたクリーチャーは殺されれば本当に死んでしまう。招来呪文（下記参照）によって呼び出されたクリーチャーのように消えて、再構成されるわけではない。招請呪文の持続時間は瞬間である。従って、招請されたクリーチャーが解呪されることはない。

招来：招来呪文はクリーチャーや物体を、術者の指定した場所に即座にもたらす。呪文が切れるか解呪されれば、招来されたクリーチャーは本来いた場所へと即座に送り返されるが、招来された物体は呪文の解説に特にそう書かれていない限り、送り返されることはない。招来されたクリーチャーは殺されたり、ヒット・ポイントが０以下になれば消える。これは実際に死んだのではない。こうしたクリーチャーが姿を取り戻すには 24 時間かかり、その間、再び招来することはできない。

クリーチャーを招来した呪文が切れ、クリーチャーが消え失せた場合、そのクリーチャーが発動した呪文はすべて切れる。招来されたクリーチャーは生得の将来能力を（例え持っていたとしても）使用することはできない。

創造：創造呪文は物質を操って、術者の指定した場所に物体やクリーチャーを作り出す。呪文に瞬間以外の持続時間があれば、魔法が創造物をまとめ上げており、呪文が切れれば召喚されたクリーチャーや物体は跡形もなく消え失せる。呪文の持続時間が瞬間であれば、創造された物体やクリーチャーは魔法によって組み立てられただけである。そうしたものは無制限に存在し続け、存在するのに魔法が必要だということはない。

治癒：信仰召喚術の中にはクリーチャーを癒したり、生き返らせるものすらある。

死霊術

死霊術呪文は死の力や不死なる存在、生命力を操る。アンデッド・クリーチャーに関係のある呪文がこの系統のかなりの部分を占めている。

心術

心術呪文は他者の精神に作用し、その行動に影響を与えたり操ったりできる。

すべての心術呪文は［精神作用］呪文である。心術呪文には２種類あり、術者は対象のクリーチャーに影響を及ぼす事ができる。

強制：強制呪文は、対象があるやり方で行動するように仕向けたり、対象の精神の働き方を変えたりする。強制呪文の中には対象に何らかのアクションをとらせたり何らかの効果を押し付けたりするものもあるし、呪文発動時に対象の行動を術者が決定することのできるものもあるし、対象に継続的な制御を及ぼせるものもある。

魅惑：魅惑呪文は対象が術者を見る見方を変える。普通は対象に、術者が仲の良い友人だと思い込ませる。

占術

占術呪文によって、術者は忘れられて久しい秘密を知ったり、未来を予言したり、隠されたものを見つけたり、人を欺く呪文を見破ったりできる。

多くの占術呪文は円錐型の効果範囲を持つ。この効果範囲は術者とともに移動し、術者の見ている方向へと伸びる。この円錐形は術者が１ラウンドの間に眺めることができる範囲を示している。術者が同じ範囲を複数ラウンドの間調べた場合、術者はしばしば追加情報を得ることができるが、その内容については呪文の説明文に記載されている。

念視：念視呪文は、術者に情報を送る不可視の魔法的感知器官を作り出す。特記ない限り、この感知器官は術者の持つ知覚能力と同じ知覚力を持つ。これには、術者を目標とした呪文や効果も含まれるが、術者から放射される呪文や効果によるものは含まれない。ただし、この感知器官は術者のものではあるが、術者本体からは離れた、独立の感覚器官と見なされるため、術者が盲目状態や聴覚喪失状態、その他の知覚障害を負った場合でも、通常通り機能する。

（難易度 20 ＋呪文レベル）の〈知覚〉判定に成功したクリーチャーは、この感知器官に気づくことができる。この感知器官は、稼働中の呪文であるかのように解呪することができる。

鉛の薄膜や魔法による防護は念視呪文を遮断し、術者は呪文がそのように遮断されたことを感知する。

変成術

変成術はクリーチャーや物体、状況の性質を変化させる。

ポリモーフ：ポリモーフ呪文は目標の形態をとある形態から、別の形態に変化させる。ポリモーフ呪文によりあるクリーチャーの姿をしている間、〈変装〉の技能判定に＋20のボーナスを得るが、そのクリーチャーのすべての肉体能力や特殊能力を得ることはできない。それぞれのポリモーフ呪文により、術者は特定の種類のクリーチャーの形態をとることができる。それにより、能力値や外皮へのボーナスを得る。加えて、それぞれのポリモーフ呪文はいくつかの利益をもたらす。それには、移動の種類、抵抗、知覚能力が含まれる。選択した形態がそれらの利益や、同じ種類でより優れた能力を提供する場合、その利益の全てを得る。選択した形態が同じ種類でより劣った能力を提供する場合、劣った能力を入れ替えて得る。基本移動速度は選択した形態に合致したものに変更される。選択した形態が水泳移動速度や穴掘り移動速度を所持している場合、水泳や穴掘りをしている間に呼吸する能力を得る。獲得した能力のセーヴDCは、この形態に変化させたポリモーフ呪文のセーヴDCに等しい。

これらの利益に加えて、基本クリーチャーが持つすべての肉体攻撃とそれらに対する《習熟》を獲得する。これらの攻撃は元の基本攻撃ボーナスに基づき、【筋力】か【敏捷力】（いずれか適当な方）の修正値を加える。ダメージ・ボーナスには【筋力】修正値を使用する。

ポリモーフ呪文によりサイズが変更された場合、サイズ修正値が変更される。これにより、アーマー・クラス、攻撃ボーナス、戦技ボーナス、〈隠密〉技能修正値が変更される。呪文の説明に特記ない限り、この変更によって能力値が変更されることはない。

特記ない限り、ポリモーフ呪文は特定の個人に変化するために使用することはできない。重要でない肉体的な特質の多くを操作することはできるが、外見は常にそのクリーチャーの種類の一般的な個体となる。ポリモーフ呪文はテンプレートが適用された形態やクリーチャーのより優れたバージョンの形態となるためには使用できない。

エレメンタル、植物、動物、魔獣、蟲、竜の種別であるクリーチャーの形態をとるためにポリモーフ呪文が使用された場合、装備品は身体に溶け込んでしまう。一定のボーナスを提供し起動する必要がないアイテムは、このように溶け込んでしまっても機能を保ち続ける（鎧と盾ボーナスは除外される。これらは機能するために鎧を着込む必要があるからである）。起動する必要があるアイテムは上記の形態をとっている間は使用することができない。これらの形態をとっている間、（《物質要素省略》あるいは《化身時発動》特技がなければ）物質要素を必要とするいかなる呪文も使用することはできない。竜のような、動きや会話に支障のない形態を選んでいるならば、動作要素や音声要素を必要とする呪文のみ使用することができる。元の形態と異なる形態に変化した場合、他のポリモーフ呪文も上記の制約を与える可能性がある（GMの判断に従うこと）。新たな形態が装備品を身体に溶け込ませるものでないなら、装備品のサイズは新しいサイズに見合ったものに変更される。

ポリモーフ呪文の影響を受けている間、元の形態に依存した変則能力や超常能力（超感覚、鋭敏嗅覚、暗視など）、肉体攻撃や移動の種類を失う。形態に依存するクラス特徴も同じように失うが、（爪を生やすソーサラーのような）特徴を加えるものは機能し続ける。これらのほとんどは明らかである。しかしGMは、どの能力が形態に依存しており、新しい形態になった時にどの能力が失われるかについて判断する際の最終的な決定権を持つ。

一度に1つのポリモーフ呪文の影響しか受けることはない。新しいポリモーフ呪文が発動した（あるいは、自然の化身のようなポリモーフ効果を起動した）場合、元々効果を及ぼしていた呪文を置き換えて、その効果が適用されたかどうかを決定することができる。加えて、ポリモーフ呪文の影響を受けている間、サイズを変更する呪文の影響を受けない。

ポリモーフ呪文が小型より小さいあるいは中型より大きいクリーチャーに使用された場合、ポリモーフ呪文によるボーナスを適用する前に、以下の表を使用して小型か中型のいずれかに能力値を調整すること。

クリーチャーの元のサイズ	【筋】	【敏】	【耐】	調整後のサイズ
極小	＋6	－6	—	小型
微小	＋6	－4	—	小型
超小型	＋4	－2	—	小型
大型	－4	＋2	－2	小型
超大型	－8	＋4	－4	中型
巨大	－12	＋4	－6	中型
超巨大	－16	＋4	－8	中型

防御術

防御術は防御的な呪文である。物理的あるいは魔法的な障壁を作ったり、魔法的あるいは物理的能力を無効化したり、侵入者を傷つけたり、対象を他の次元界へと追い払ったりする。

防御術呪文が別の防御術呪文から10フィート以内で24時間以上稼働している場合、魔法の場が互いに干渉し、わずかに視認できるエネルギーの“ちらつき”が発生する。こうした呪文を〈知覚〉技能で発見する際のDCは4低下する。

防御術が特定の種類のクリーチャーを寄せ付けない障壁を作り出した場合、その障壁を使って、そうしたクリーチャーを押しやることはできない。術者がそうしたクリーチャーにその障壁を押し付けた場合、術者は障壁に対して圧力がかかることを感じる。それでも押し続けた場合、その呪文は終了する。

力術

力術呪文はエネルギーを操作したり、望む結果を生み出すために目に見えぬ源から力を引き出したりする。事実上、この種の呪文は無から有を作り出す。この種の呪文の多くは華々しい効果を生み出し、大量のダメージを与えることができる。

［補足説明］

補足説明がある場合、それは系統や副系統と同じ行に記載される。中には、複数の補足説明がある呪文もある。

補足説明には、［悪］、［音波］、［風］、［恐怖］、［言語依存］、［混沌］、［酸］、［精神作用］、［善］、［即死］、［地］、［秩序］、［電気］、［火］、［光］、［水］、［闇］、［力場］、［冷気］がある。

こうした補足説明のほとんどは、それ自体にゲーム上の効果はないが、その呪文が他の呪文や特殊能力、珍しいクリーチャー、属性などとどのように相互作用するのか決定する。

［言語依存］の呪文は意志疎通の媒体として相手の理解できる言語を使用する。目標が［言語依存］の呪文を発動した術者の言うことを理解できなかったり、術者の声が聞き取れなかったりした場合には失敗する。

［精神作用］の呪文は【知力】が1以上のクリーチャーにしか効果がない。

レベル

呪文の解説の次の行では、呪文のレベルを示している。これは0から9までの数値で、その呪文の相対的な威力を表している。この数値の前に、その呪文を発動できるクラス名が記載されている。呪文レベルは、その呪文の効果に対してセーヴを行うことができるなら、そのDCに作用する。

構成要素

呪文の構成要素とは、その呪文を発動するために術者がやらなければならないこと、持っていなければならないもののことである。各呪文の構成

要素の項に、その呪文にはどのタイプの構成要素があるのかが略記されている。物質要素と焦点具の具体的な内容は説明文の最後に記載されている。通常、術者が構成要素について思い煩う必要はないが、何らかの理由で構成要素を使えない時や、物質要素や焦点具が高価なものである場合には重要となってくる。

音声要素（音声）：音声要素とは、口にすべき詠唱である。音声要素を満たすには、術者ははっきりとした声で話すことができなければならない。サイレンス の呪文や猿ぐつわは詠唱を（従って呪文も）阻害する。聴覚喪失状態の呪文の使い手は、音声要素のある呪文を発動しようとすると、20%の確率で失敗する。

動作要素（動作）：動作要素とは、手の慎重かつ正確な動きである。動作要素を満たすには、少なくとも 1 本の手が自由でなければならない。

物質要素（物質）：物質要素とは、発動過程で呪文のエネルギーによって消滅してしまう物質や物体のことである。物質要素の価格が記載されていない場合、その価格は無視できる。価格の無視できる物質要素については、わざわざ記録せぬこと。呪文構成要素ポーチを持っている限り、必要な物はすべて持っているものと見なすこと。

焦点具（焦点）：焦点具要素とは、ある種の小道具である。物質要素と異なり、焦点具は呪文発動時に消費されることはなく、再使用できる。物質要素と同じく、価格について特に記載がなければ、焦点具の価格は無視できる。価格の無視できる焦点具要素は呪文構成要素ポーチに入っているものと見なすこと。

信仰焦点具（信仰）：信仰焦点具要素とは、霊的に重要なアイテムである。クレリックやパラディンの信仰焦点具はそのキャラクターの信教に相応しい聖印である。ドルイドやレンジャーの信仰焦点具はヒイラギやその他の神聖な植物の小枝である。

構成要素の項に“焦点／信仰”あるいは“物質／信仰”とあれば、その呪文の秘術呪文バージョンには焦点具要素や物質要素（スラッシュの前のもの）が必要で、信仰呪文バージョンには信仰焦点具要素（スラッシュの後ろのもの）がひつようである。

発動時間

ほとんどの呪文は 1 標準アクションの発動時間を有する。1 ラウンド以上かかるものもあれば、即行アクションしか必要としないものもいくつかある。

発動に 1 ラウンドかかる呪文は 1 全ラウンド・アクションである。その呪文は、術者が発動を開始した次のラウンドの、術者のターンの開始直前に効果を表す。呪文が完成した後は、術者は通常通り行動できる。

発動するのに 1 分かかる呪文は、1 分後の術者のターンの直前に効果を表す（その 10 ラウンドの間の毎ラウンド、術者は上記の 1 ラウンドかかる発動時間の時と同様に、全ラウンド・アクションとして呪文の発動を行うのだ）。こうしたアクションは連続していなければならず、中断されてはならない。そのようなことがあれば、その呪文は自動的に失敗する。

発動に 1 ラウンド以上かかる呪文の発動を開始したら、術者は現在のラウンドから（少なくとも）次のラウンドの自分のターンの直前まで精神集中を続けなければならない。発動が完了するまでに精神集中を失ったら、術者は呪文を失う。

発動時間が 1 即行アクションの呪文は通常の“呪文は 1 ラウンドに 1 つ”という制限にカウントされない。しかし、その種の呪文は 1 ラウンドに 1 つしか発動できない。発動時間が 1 即行アクションの呪文を発動しても、機会攻撃は誘発しない。

術者は呪文が効果を表す時点で、呪文について（距離、目標、効果範囲、効果、バージョンなどの）必要な決断をすべて下す。

距離

呪文の“距離”はその呪文がどこまで届くかを示している。これは呪文の解説の“距離”の項で定義されている。呪文の“距離”はその呪文の効果が発生しうる最大の距離であると同時に、術者が呪文の起点として指定できる最大距離でもある。もし呪文の効果範囲の一部でもその距離を超えるようであれば、その部分は無駄になってしまう。標準的な“距離”には以下のようなものがある。

自身：呪文は術者自身にのみ作用する。

接触：作用させるためには、術者がクリーチャーや物体に触れなければならない。ダメージを与える接触呪文は、武器と同様、クリティカル・ヒットになる可能性がある。接触呪文はダイスの目が 20 でクリティカル可能状態になり、クリティカル・ヒットに成功すれば 2 倍のダメージを与える。接触呪文の中には、術者が複数の目標に接触できるものがある。術者は発動の一部として、間合い内にいる同意する目標 6 体までに接触することができるが、術者がその呪文の発動を終了したのと同じラウンド中に目標全員に触れなければならない。その呪文が複数ラウンドをまたいで目標に触れることができるなら、6 体のクリーチャーに接触するのは全ラウンド・アクションである。

近距離：呪文は術者から 25 フィートまで届く。最大射程は、術者レベル 2 レベルごとに 5 フィートずつ長くなる。

中距離：呪文は（100 フィート＋術者レベル毎に 10 フィート）まで届く。

長距離：呪文は（400 フィート＋術者レベル毎に 40 フィート）まで届く。

無限：呪文は同じ次元界ならどこまででも届く。

フィート単位で示される距離：呪文の中には一般的な“距離”の分類ではなく、フィート単位で示される“距離”もある。

呪文の狙いをつける

術者は、呪文のタイプにもよるが、呪文が誰に作用するかとか、呪文の効果がどこを起点にするかなどを選択しなければならない。呪文の解説の次の項目では、呪文の目標、効果、効果範囲を定義している。

目標：呪文の中には“目標”の項のあるものがある。これらの呪文は呪文の定義に従って、クリーチャーや物体に向けて直接発動する。術者は目標を見るか、触れるかできなければならず、その目標を特定して選択する必要がある。しかし、術者は呪文の発動を完了させるまで目標を選ぶ必要はない。

呪文の目標が自分自身であれば（呪文の解説で“目標：術者”とあれば）、術者はセーヴィング・スローを行なうことはできないし、呪文抵抗も適用されない。こうした呪文の場合、セーヴィング・スローと呪文抵抗の項は省略されている。

呪文の中には、同意する目標にしかかけられないものもある。自分が同意する目標であると宣言することは、いつでも（立ちすくみ状態であったり、自分のターンでない時でも）可能である。気絶状態のクリーチャーは自動的に“同意する”と見なされるが、（縛られていたり、戦慄状態、組みつき状態、麻痺状態、押さえ込まれた状態、朦朧状態の者のように）意識はあっても動けなかったり無防備状態だったりするクリーチャーは、自動的に“同意する”と見なされるわけではない。

呪文の中には、術者が発動後に新たな目標や効果範囲に効果を向け直すことのできるものもある。呪文を向け直すのは、機会攻撃を誘発しない移動アクションである。

効果：呪文の中には、既に存在するものに作用するのではなく、ものを創造したり召喚したりするものもある。

術者は目で見るか定義することで、そうしたものが現れる場所を指定しなければならない。呪文の“距離”によって効果をどれだけ遠くに発生させられるかが決まるが、効果が移動できるような場合、その効果は呪文の“距離”に関係なく移動することができる。

拡散：特に雲や霧のような効果の中には、起点（グリッドの交差点でならなければならない）から拡散するものがある。この効果は曲がり角の向こうや、術者から見えない範囲にまで広がり得る。実際に広がった距離を測定し、その呪文の効果が曲がり角をその呪文の効果が曲がり角を回り込むなら、それも考慮に入れて距離を測定すること。拡散効果の広がる距離を測定する場合、壁があれば、それを回り込むように測定する。壁を突き

抜けるように測定してはならない。移動の場合と同様に、曲がり角を斜めに計測しないこと。こうした効果の場合、術者は起点を指定しなければならないが、効果の全ての部分に対して効果線（下記参照）が引かれている必要はない。

光線（レイ）：効果の中には光線であるものもある。術者は遠隔武器を扱っているかのように光線の狙いを定めるが、たいていの場合、通常の遠隔攻撃ではなく遠隔接触攻撃を行なう。遠隔武器と同様、術者は暗闇の中や不可視のクリーチャーに向けて、当たれば儲け物で発射することもできる。目標型呪文とは異なり、命中させようとするクリーチャーが見えている必要はない。しかし、途中にクリーチャーや障害物があれば、それは術者の視線を遮断したり、術者が狙っているクリーチャーに遮蔽を提供するかもしれない。

光線呪文に持続時間があれば、それは光線の引き起こす効果の持続時間であって、光線自体が存続する時間の長さではない。

光線呪文がダメージを与えるものであれば、武器と同様にクリティカル・ヒットになる可能性がある。光線呪文はダイスの目が 20 でクリティカル可能状態になり、クリティカル・ヒットに成功すれば 2 倍のダメージを与える。

呪文の範囲

範囲：呪文の中にはある範囲に作用するものもある。時に、呪文の解説で効果範囲が特別に定義されていることもあるが、たいていは、以下の分類の 1 つに入る。

呪文の効果範囲の形状に関係なく、術者は呪文がどこを起点とするのかを選択するが、それ以外に、その呪文がどのクリーチャーや物体に作用させるかということをコントロールすることはない。呪文の起点は常にグリッドの交差点となる。あるクリーチャーが呪文の効果範囲内にいるかどうか調べる際には、キャラクターを移動させる時や、遠隔攻撃の射程を調べる際と同様に、起点からマス目で距離を計測すること。違いといえば、マスの中心から隣のマスの中心へと計測するのではなく、交差点から交差点へと計測することである。

マスを対角方向に計測することもできるが、その場合、2 マス目、4 マス目、6 マス目……のマス目は 2 マス分の距離と計測することに注意。マスの起点から遠い方の辺が呪文の効果範囲内にあれば、そのマスの中のものは呪文の効果範囲内にあることになる。しかし、呪文の効果範囲が、そのマスの起点から近い方の辺にしか触れていなかったなら、そのマスの中のものはその呪文の作用を受けない。

爆発、放射、拡散：効果範囲に作用する呪文のほとんどは、爆発か放射か拡散として機能する。どの場合も、術者は呪文の起点を選び、その地点から効果範囲を計測する。

爆発呪文は効果範囲内に収めたありとあらゆるものに作用する。これには、術者が見ることのできないクリーチャーすら含まれる。起点に対して完全遮蔽を得ているクリーチャーには作用することができない（つまり、この効果は曲がり角を回り込んだ先に及ぶことはないのだ）。爆発の基本的な形状は球形だが、爆発呪文の中には円錐形だと記述のあるものもある。爆発範囲には、呪文の効果が起点からどれだけ遠くまで広がるかが定義されている。

放射呪文は爆発呪文と同じように機能するが、呪文の持続時間の間じゅう、起点から効果が放たれ続ける。ほとんどの放射は円錐形か球形である。

拡散呪文は爆発と同様に広がるが、曲がり角を回り込む。術者が起点を選び、呪文はすべての方向に、記載された距離だけ広がる。その呪文の効果が曲がり角を回り込むようなら、それも考慮に入れて呪文の効果が覆う範囲を求めること。

円錐形、円筒形、直線状、球形：効果範囲に作用する呪文のほとんどは、円錐形、円筒形、直線状、球形など、特定の形状を有する。

円錐形呪文は術者から、術者の指定した方向に向けた四分円（円を 4 等分した扇型）に発せられる。この効果範囲は術者のいるマスのいずれかの角から発し、進むにつれて広がってゆく。円錐形呪文のほとんどは爆発か放射（上記参照）であり、従って、角を回り込むことはない。

円筒形呪文を発動する際には、術者は呪文の起点を選ぶ。起点は水平な円の中心点となり、呪文はこの円からなだれ落ち、円筒形の範囲を満たす。円筒形呪文は、その範囲内にある全ての障害物を無視する。

直線状呪文は術者から、術者の指定した方向に向けて直線状に発せられる。この効果範囲は術者のいるマスのいずれかの角から発し、呪文の“距離”限界に達するか、効果線を遮る障壁にぶつかるまで伸びる。直線状呪文は、その直線が通り抜けるマスにいる全てのクリーチャーに作用する。

球形呪文は起点から広がり、球形の範囲を満たす。球形呪文は爆発でも放射でも拡散でもあり得る。

クリーチャー：この種の効果範囲を持つ呪文の中には、クリーチャーに（目標型呪文のように）直接作用するものもある。ただし、こうした呪文は術者の選んだ個々の目標に作用するのではなく、効果範囲内のある種のクリーチャー全てに作用する。この範囲は球形の爆発であることもあれば、円錐形の爆発であることもあり、その他の形をしていることもある。

多くの呪文は“生きているクリーチャー”に作用する。これはアンデッドと人造以外の全てのクリーチャーを指す。呪文の範囲にいたが呪文の対象とならない種類のクリーチャーは、作用を受けたクリーチャーの数に数えられない。

物体：この種の効果範囲を持つ呪文の中には、術者が選んだ効果範囲内の物体に作用するものもある（クリーチャーの項と同様だが、クリーチャーの代わりに物体に作用する）。

その他：効果範囲が独特な呪文もある。その場合、効果範囲はその呪文の説明文中で定義されている。

（自在）：効果範囲や効果の記載の最後に“（自在）”とあれば、術者は呪文の形状を変えることができる。自在な効果や自在な効果範囲は縦、横、奥行きのいずれも 10 フィート以上にしなければならない。効果は効果範囲の多くは、不規則な形状を形作るのに便利なよう立方体単位で指定されている。3 次元的な体積を勘定することが一番必要になりやすいのは、空中や水中で呪文の効果や効果範囲を定義する場合である。

効果線：効果線とは、呪文が作用するかどうかを示す、遮られることのない直線である。固体の障壁があれば効果線は妨害されてしまう。これは遠隔武器を使う際の視線のようなものだが、ただ効果線は視線とは違って、霧や闇など通常の視覚を制限する要素に遮られることはない。

呪文をかけようとしている目標や、呪文の効果を発生させたい場所に対して術者から効果線が通っていなければならない。発動しようとしている呪文の起点に対して効果線が通っていなければならない。

爆発、円錐形、円筒形、放射の呪文の場合、その呪文は起点（球形の爆発の中心点、円錐形の爆発の開始点、円錐形の爆発の開始点、円筒形の円、放射の起点）から効果線が通っている効果範囲、クリーチャー、物体にのみ作用する。

少なくとも 1 平方フィートの貫通孔が開いている固体障壁は呪文の効果線を遮らない。そのような開口部があれば、壁のうちその周囲長さ 5 フィートの部分を、呪文の効果線が通っているかを調べる際には固体障壁とは見なさない。

表：呪文の範囲

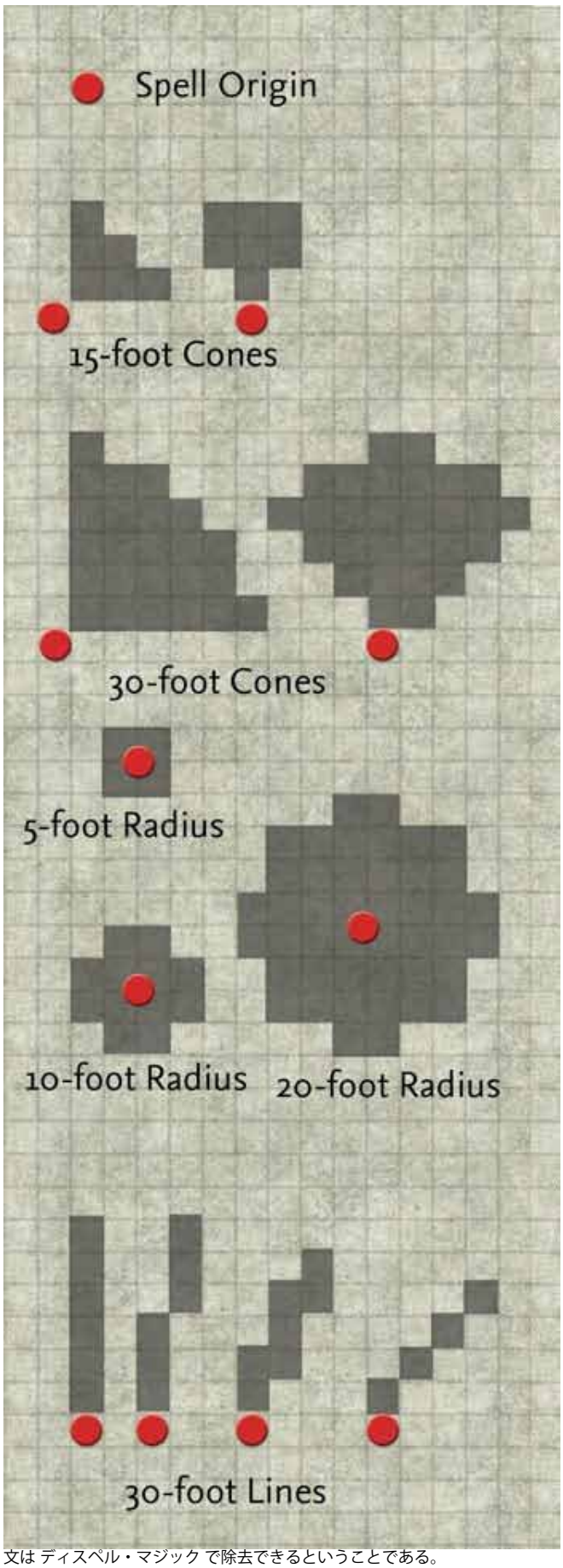
持続時間

呪文の持続時間の項に、その呪文の魔法エネルギーがどれだけ持続するかが記載されている。

期間で示される持続時間：持続時間の多くはラウンド、分、時間、その他の単位で示されている。この期間が過ぎれば、魔法は消え、呪文は終了する。持続時間が変化しうる場合、正確な期間は密やかにロールして決める。そのため、術者は呪文がいつ終了するかを知ることはない。

瞬間：この呪文のエネルギーは発動した瞬間に現れ、そして消える。ただし、呪文の効果は長時間持続するかもしれない。

永続：エネルギーは効果が続く限り持続する。ということは、この呪



文は ディスペル・マジック で除去できるということである。

精神集中：呪文は術者が精神を集中している限り持続する。呪文の維持に精神を集中するのは標準アクションであり、機会攻撃を誘発しない。呪文発動時に精神集中を破る恐れのあることはすべて、呪文維持の精神集中を破る可能性もあり、そうしなければ呪文は終了してしまう。『精神集中』の項を参照すること。

呪文に精神を集中しながら他の呪文を発動することはできない。ときには、術者が精神集中を止めてからも短時間、呪文が持続することもある。

対象、効果、効果範囲：呪文が直接クリーチャーに作用するものであれば、その結果は呪文の持続時間の間、対象についてまわる。その効果は移動するかもしれないし、その場を動かないかもしれない。そうした効果は持続時間が切れるまでに破壊されることもある。効果範囲に作用する呪文なら、呪文の持続時間の間、その範囲に留まる。

クリーチャーはその範囲に入ればその呪文の対象となり、離れれば対象ではなくなる。

接触呪文とチャージの保持：ほとんどの場合、接触呪文を発動したラウンドにチャージを消費しなかった場合、術者は無期限に呪文のチャージを保持する（チャージ消費を遅らせる）ことができる。術者は毎ラウンド、チャージ消費が行われるまで接触攻撃を行なうことができる。術者が別の呪文を発動すれば、その接触呪文は消散してしまう。

接触呪文の中には、術者が複数の目標に接触できるものもある。この種の呪文では、チャージ保持を行なうことはできない。術者がその呪文の発動を終了したのと同じラウンド中に呪文の目標全員に触れなければならない。

チャージ消費：いくつかの呪文は、一定の期間か、作動するかチャージが消費されるまで持続する。

（解除可）：持続時間の項が“（解除可）”で終わっていたら、その呪文は術者が意のままに解除できる。術者は呪文の効果からその呪文の“距離”以内にいなければならず、解除の言葉を口にしなければならない。この言葉は通常、呪文の音声要素を修正したものとなる。その呪文に音声要素がない場合、術者は身振りでその呪文を解除する。呪文の解除は機会攻撃を誘発しない標準アクションである。

精神集中によって維持する呪文は本質的に解除可能であり、そうした呪文を解除するにはアクションは必要ない（呪文を終わらせるためにすべきことは術者が自分のターンに精神集中をやめることだけである）。

セーヴィング・スロー

通常、有害な呪文に対して目標はセーヴィング・スローを行なうことができ、成功すれば呪文の効果の一部あるいは全部を免れることができる。呪文の解説にあるセーヴィング・スローの項では、その呪文に対してどのタイプのセーヴィング・スローができるのかが定義され、その呪文に対してセーヴィング・スローにどのような効果があるのかが説明されている。

無効：この呪文は、セーヴィング・スローに成功した対象に対しては効果がない。

不完全：この呪文は、対象にある効果を及ぼす。セーヴィング・スローに成功すれば、それより弱い何らかの効果が与えられることになる。

半減：この呪文はダメージを与える。セーヴィング・スローに成功すれば半分（切り捨て）のダメージを被る。

不可：セーヴィング・スローは行えない。

看破：セーヴに成功すれば、対象は効果を無視できる。

（物体）：この呪文は物体に対して発動することができる。物体は魔法の力を持っているか、呪文に抵抗しようとしているクリーチャーが装備中（手に持っている、着用している、握りしめているなど）である場合にのみ、セーヴィング・スローを行なうことができる。後者の場合、物体は自分自身のセーヴィング・スロー・ボーナスがの方が大きくない限り、そのクリーチャーのボーナスを使用する。この注意書きがあるからといって、この呪文が物体にしかかけられないということはない。この種の呪文の中には、クリーチャーにも物体にもかけられるものもある。魔法のアイテムのセーヴィング・スロー・ボーナスは（2＋そのアイテムの術者レベルの半分）に等しい。

（無害）：この呪文は通常、有益であって害はないが、目標クリーチャーがセーヴィング・スローを試みたければ試みてもよい。

セーヴィング・スロー難易度：呪文に対するセーヴィング・スローの難易度は（10 ＋呪文のレベル＋術者の関連能力値ボーナス）である。関連能力値はウィザードの場合は【知力】、ソーサラー、バード、パラディンの場合は【魅力】、クレリック、ドルイド、レンジャーの場合は【判断力】である。同じ呪文でも、クラスによって呪文レベルが変わることもある。常に術者のクラスに対応した呪文レベルを使用すること。

セーヴィング・スローに成功する：明らかな物理的効果のない呪文に対するセーヴに成功したクリーチャーは敵対的な力や“うずき”を感じるが、その攻撃の性質を正確に推測することはできない。同様に、目標型呪文に対してクリーチャーがセーヴィング・スローに成功した場合、術者はその呪文が失敗したことを感知する。クリーチャーが効果型及び効果範囲型呪文に対してセーヴに成功した場合、術者がそれを感知することはない。

自動失敗と自動成功：セーヴィング・スローでダイスの目が 1 だった（1d20 の結果が 1 になった）場合は常に失敗となり、その呪文にさらされたアイテムはダメージを受ける可能性がある（後述の『セーヴィング・スロー後にアイテムが助かったかどうか』参照）。ダイスの目が 20 だった（1d20 の結果が 20 になった）場合は常に成功となる。

自発的にセーヴィング・スローを取りやめる：クリーチャーは自発的にセーヴィング・スローを差し控え、呪文の結果を進んで受け入れることもできる。魔法に特別の抵抗力を持つキャラクターでさえ、望めばそれを抑えることができる。

表：魔法攻撃の作用を受けるアイテム

順番	アイテム
1	盾
2	鎧
3	魔法のヘルメット（兜）、ハット（帽子）、ヘッドバンド（額環）
4	手に持ったアイテム（武器、ワンドなどを含む）
5	魔法のクローク（外套）
6	背負ったり、鞘に収めるなどした武器
7	魔法のブレイサー（腕甲）
8	魔法の衣服
9	魔法の装身具（指輪を含む）
10	それ以外

順番：作用を受ける可能性の高い順。

セーヴィング・スロー後にアイテムが助かったかどうか：呪文の説明文で特記されていない限り、クリーチャーが運搬しているか着用している全てのアイテムは魔法による攻撃から助かったと見なす。しかし、クリーチャーのセーヴィング・スローのダイスの目が 1 だった場合、魔法にさらされたアイテムは害を受ける（その攻撃が、物体に害を与えるものであれば）。表『魔法攻撃の作用を受けるアイテム』を参照すること。そのクリーチャーが運搬しているか着用している物体のうち、どの 4 つがもっとも呪文の作用を受ける可能性があるかを調べ、その中からランダムにロールして決定する。ランダムに決定されたアイテムはその攻撃に対してセーヴィング・スローを行なわなければならず、その攻撃によるダメージを何であれ被る。

クリーチャーが運搬しているわけでも着用しているわけでもなく、魔法の力もないアイテムは、セーヴィング・スローを行なうことはできない。たんにしかるべきダメージを受けるだけである。

呪文抵抗

呪文抵抗は特殊な防御能力である。呪文抵抗を有するクリーチャーに呪文が抵抗されてしまったなら、そのクリーチャーに呪文を作用させようとする術者は術者レベル判定（1d20 ＋術者レベル）でそのクリーチャーの呪文抵抗値以上の値を出さなければならない。防御側の呪文抵抗値は魔法攻撃に対する AC のようなものである。この術者レベル判定には、術者レベルに対する全ての修正を含めること。

呪文抵抗が呪文からそのクリーチャーを守るかどうかについては、各呪文の呪文抵抗の項と説明文に記載がある。多くの場合、呪文抵抗は抵抗するクリーチャーが呪文の目標になった場合にのみ適用され、抵抗するクリーチャーが既に効果を表している呪文に遭遇した場合には適用されない。

“物体”と“無害”の記載はセーヴィング・スローの場合と同じ意味を表している。“無害”と記載のある呪文の効果を上記の術者レベル判定なしで受けるためには、呪文抵抗を有するクリーチャーは自発的に抵抗を止める必要がある（標準アクション）。そのような場合、術者は上記の術者レベル判定を行なう必要はない。

説明文

呪文の解説のうち、この部分は、その呪文が何をし、どのように働くかを詳しく説明する。これ以前の項目で“本文参照”とあれば、その説明はここにある。

秘術呪文

ウィザード、ソーサラー、バードは秘術呪文を発動する。信仰呪文と比べると、秘術呪文はより派手な効果のものが多い。

呪文スロット：さまざまなキャラクター・クラス表を見れば、キャラクターが 1 日にそれぞれの呪文をいくつ発動できるかが判る。1 日に使用できる呪文を入れる、この“空き”のことを“呪文スロット”と呼ぶ。低いレベルの呪文を高いレベルのスロットに入れるという選択肢は常にある。呪文の使い手の能力値が足りず、能力値がもっと高ければ使えたはずの呪文が使えない状態でも、スロット自体は得られる。ただし、そのスロットにはより低いレベルの呪文しか入れることができないのだ。

ウィザード呪文を準備する

ウィザードのレベルによって、そのウィザードが準備し使用できる呪文数は制限される。【知力】が高ければ、ウィザードはいくつか余分に呪文を準備できるようになる。ウィザードは同じ呪文を 2 回以上準備できるが、その呪文 1 つ 1 つがそのウィザードの 1 日の呪文数にカウントされる。呪文を準備するためには、ウィザードには少なくとも（10 ＋その呪文の呪文レベル）の【知力】がなければならない。

休息：その日の呪文を準備するには、ウィザードはまず 8 時間眠らなければならない。ウィザードはその時間の間、片時も欠かさず熟睡状態にならなければならないというわけではないが、休息時間の間は移動も戦闘も呪文の発動も技能の使用も会話も、その他の肉体的精神的な努力を必要とするいかなる作業も控えなければならない。ウィザードの休息が中断されたら、中断 1 回ごとにそのウィザードが精神をはっきりさせるために休息しなければならない合計時間に 1 時間が加算される。また、呪文を準備する直前、少なくとも 1 時間は中断されることなく休息を取らねばならない。キャラクターが何らかの理由で眠る必要がない場合でも、呪文を準備する前に 8 時間の安静な休息を取らねばならない。

最近発動した呪文による制限／休息の中断：ウィザードがごく最近呪文を発動した場合、力が流出してしまうため、新たに呪文を準備する能力が下がってしまう。次の日の呪文を準備する際に、ウィザードがその時から 8 時間前までに発動した呪文はすべてその日の呪文数にカウントされてしまう。

準備時の環境：呪文を準備するためには、ウィザードにはちゃんと精神を集中できるだけの平穏さ、静寂さ、快適さが必要である。ウィザードの周囲の環境が贅沢なものである必要はないが、近くで戦闘が行われてい

たり、その他の大きな騒音がするなどの気を散らすものがあってはならない。荒れ模様の天気にさらされていれば必要な精神集中は妨げられるし、学習中に負傷したりセーヴィング・スローに失敗しても集中は妨げられる。また、ウィザードは学習に必要な自分の呪文書が手元になければならず、読むのに必要な十分な明りも要る。大きな例外が 1 つ：ウィザードは呪文書なしで リード・マジック を準備できる。

呪文準備時間：休憩した後、ウィザードは呪文書を熟読してその日の呪文を準備しなければならない。キャラクターが全ての呪文を準備しようとするなら、それには 1 時間かかる。1 日の呪文数のうち一部だけを準備しようとするならその割合に比例して短い時間で済むが、常に少なくとも 15 分はかかる。これは適切な精神状態を達成するのに必要な最短の時間である。

呪文の選択と準備：呪文書から呪文を準備するまで、ウィザードが発動できる呪文はすでに前日に準備してあって、まだ使っていない呪文だけである。学習時間の間、ウィザードはどの呪文を準備するか選択する。すでに（前日の）呪文を準備しており、まだ発動していない場合、ウィザードはそのすべて、あるいは一部を捨てて、新たな呪文のための余地を作ることができる。

その日の呪文を準備する際に、ウィザードは呪文スロットをいくつか開けたままにしておくこともできる。それ以降、その日のうちに、ウィザードは時間と状況が許せば、望むだけ何度でも準備のプロセスを繰り返すことができる。ただし、以前準備した呪文を捨てて別の呪文に置き換えたり、それまでに発動したためにあいたスロットに呪文を準備することはできない。こうした準備には、休息によって精神をリフレッシュする必要がある。その日の初めに行った準備と同様に、この準備には少なくとも 15 分がかかり、ウィザードが 1 日の呪文数の 1/4 より多くの呪文を準備するならそれより長くかかる。

準備した呪文の保持；ウィザードが呪文を準備してしまうと、定められた構成要素を用いて完成させ発動するか、あるいは捨てるまで、ほとんど発動済みの状態としてそのウィザードの精神の中に留まる。魔法のアイテムの効果やモンスターの特殊攻撃など、一部の出来事によって準備された呪文がキャラクターの精神から消されてしまうということもあり得る。

死と準備した呪文の保持：呪文の使い手が死んだ場合、その精神に蓄えられていた呪文はすべて消えてしまう。ただし（ レイズ・デッド 、レストレーション 、リザレクション などの）強力な魔法は、キャラクターを生き返る際に失ったエネルギーも回復させることができる。

秘術魔法の文書

秘術呪文を文字の形で記録するために、キャラクターは呪文に関わる魔法の諸力を書き記す複雑な表記法を使用する。この表記法で書くものは、母国語や出身文化圏がどのようなものであれ、同じシステムを用いる。とはいえ、キャラクター個人個人はこのシステムを独自の方法で用いる。他人の書いた魔法の文書は最も強力なウィザードにとってさえ、学習と解読に時間をかけねば理解できないものなのである。

（他人の呪文書や巻物に文書で記された呪文など）秘術魔法の文書を解読するためには、キャラクターは〈呪文学〉判定（難易度 20 ＋その呪文の呪文レベル）に成功しなければならない。この技能判定に失敗した場合、そのキャラクターは次の日になるまでその呪文を読もうとすることはできない。 リード・マジック 呪文を使用すれば、技能判定なしで自動的に魔法の文書を解読できる。その魔法の文書を作成した人がその場にいて読み手を助けてくれる場合も、自動的に成功する。

キャラクターがある魔法の文書を解読したなら、そのキャラクターはその文書を再び解読する必要はない。魔法の文書を解読すれば、読み手は呪文を識別し、その効果がどんなものかだいたい判る（呪文の解説にある情報を得る）。魔法の文書が巻物で、読み手が秘術呪文の使い手なら、そのキャラクターはその巻物を使おうと試みることができる。

ウィザード呪文と借りた呪文書

ウィザードは、既に知っており自分の呪文書に記録してある呪文を準備するために、借りた呪文書を使用できるが、準備が成功するか否かは確実ではない。まず、ウィザードはその呪文書を解読しなければならない（上記の『秘術呪文の文書』を参照）。他人の呪文書にある呪文を解読したら、その呪文を準備するために読み手は〈呪文学〉判定（難易度 15 ＋呪文レベル）に成功しなければならない。この判定に成功したら、そのウィザードはその呪文を準備できる。以前にその呪文を準備したことが何度あろうと、借りた呪文書で呪文を準備する場合、そのたびに判定を行わなければならない。判定が失敗なら、そのウィザードは次の日になるまで同じ書物から再びその呪文を準備しようとすることはできない（しかし、前述のように、その書物を解読するために判定を繰り返す必要はない）。

ウィザードの呪文書に呪文を追加する

ウィザードはいくつかの方法で、自分の呪文書に新たな呪文を書き加えることができる。ウィザードはウィザード呪文リストに含まれる呪文しか学ぶことはできない。

レベルアップ時に獲得する呪文：ウィザードは冒険と冒険の間に、ある程度の時間を割いて呪文の研究を行っている。ウィザードのクラス・レベルを上げるたびに、ウィザードは自分の選んだ 2 つの呪文を獲得し、呪文書に書き加えることができる。ただで得られるこの 2 つの呪文は、そのウィザードが発動できるレベルのものでなければならない。ウィザードが魔法の系統に専門化しているなら、ただで得られる 2 つの呪文のうち 1 つはそのウィザードの専門系統のものでなければならない。

他人の呪文書や巻物から写した呪文：またウィザードは、魔法の巻物や他のウィザードの呪文書に新たな呪文を見つけた時に、その呪文を自分の呪文書に書き加えることもできる。呪文の出所に関わらず、そのウィザードはまずその魔法の文書を解読しなければならない（上記の『秘術魔法の文書』を参照）。次に、ウィザードはその呪文の学習に 1 時間を費やさなければならない。その時間の終わりに、そのキャラクターは〈呪文学〉判定（難易度 15 ＋呪文レベル）を行わなければならない。魔法の系統に専門化しているウィザードは、その新しい呪文が自分の専門系統のものであれば、この〈呪文学〉判定に＋ 2 のボーナスを得る。判定に成功すれば、そのウィザードはその呪文を理解し、その呪文を自分の呪文書に書き写すことができる（下記の『呪文書に新たな呪文を書く』を参照）。この作業によって、コピー元の呪文書が害を受けることはないが、コピー元が魔法の巻物の場合、書き写すのに成功した呪文は羊皮紙の上から消えてしまう。

判定に失敗すれば、そのウィザードはその呪文を理解したり書き写したりすることはできない。〈呪文学〉のランクが上がるまでは、その呪文を再び学んだり書き写したりすることはできない。判定が失敗だった場合、書き写そうとしていた呪文が巻物から消えることはない。

ほとんどの場合、ウィザードが自分の呪文書の呪文を書き写す権利を他のウィザードに与える際には、料金を取る。この料金は通常、呪文を呪文書に記録するための費用の半分である（『呪文書に新たな呪文を書く』を参照）。珍しく他にない呪文はより高い価格となるかもしれない。

独自の研究：ウィザードは呪文を独自に研究することもでき、既に存

在する呪文と同じ呪文を複製したりまったく新しい呪文を作り出したりできる。新しい呪文の研究にかかる費用と時間は GM の決定に従うが、最低でも 1 週間はかかり、研究する呪文のレベル毎に少なくとも 1,000 gp が必要となる。また、この研究には、複数回の〈呪文学〉と〈知識：神秘学〉の判定が必要になる。

呪文書に新たな呪文を書く

新たな呪文を理解したら、ウィザードはその呪文を自分の呪文書に記録できる。

時間：この作業には、呪文レベル毎に 1 時間かかる。初級秘術呪文（0 レベル呪文）の場合、記録には 30 分かかる。

呪文書のスペース：呪文は呪文レベル毎に呪文書の 1 ページを必要とする。0 レベル呪文（初級秘術呪文）でも 1 ページは必要とする。呪文書は 100 ページある。

材料と費用：呪文書に呪文を書き込む際の費用は、以下の表に示されている。レベルアップするたびにただで得られる呪文については、上記のような時間もかからず、費用も支払わなくてよいことに注意。

呪文レベル	記入コスト
0	5 gp
1	10 gp
2	40 gp
3	90 gp
4	160 gp
5	250 gp
6	360 gp
7	490 gp
8	640 gp
9	810 gp

呪文書の作り直しと複製

ウィザードは失った呪文書を作り直すのに、呪文を学ぶ際の手順を使うことができる。すでに準備した呪文があるなら、ウィザードはそれらの呪文を呪文書に書き込むのと同じだけの費用で新たな呪文書に書き込むことができる。この作業によって、準備していた呪文はまるで発動してしまったようにウィザードの精神から消え去ってしまう。呪文を準備していなかったなら、借りた呪文書から呪文を準備し、しかる後に新たな呪文書に書き込むこともできる。

既にある呪文書の複製を作るのは、作り直すのと同じ手順を踏むが、作業はもっと簡単である。必要時間とページごとの費用は半分になる。

呪文書の売却

獲得した呪文書は、その中に書き込まれている呪文を購入して書き写すのに要する費用の半分の等しい価格で売却することができる。

ソーサラーとバード

ソーサラーとバードは秘術呪文を使用するが、呪文書も持たないし、呪文を準備することもない。ソーサラーやバードのクラス・レベルによって、発動することのできる呪文数に制限がある（各クラスの解説を参照）。【魅力】が高ければ、ソーサラーやバードはいくつか余分に呪文を発動できるようになる。どちらかのクラスのメンバーも少なくとも（10 ＋呪文レベル）の【魅力】がなければならない。

その日の呪文の用意：毎日、ソーサラーとバードは呪文を発動 s る作業の心構えをしなければならない。ソーサラーとバードは（ウィザードと同様に）8 時間休息する必要があり、その後、15 分を費やして精神を集中させる（精神を集中させる際、バードは歌ったり、朗唱したり、何らかの楽器を掻き鳴らしたりしなければならない）。この期間の間、ソーサラーやバードは 1 日に使用できる数の呪文を発動するための心構えを行なう。こうしたリフレッシュの機会がなければ、そのキャラクターは前日に使ってしまった呪文スロットを回復させることはできない。

最近発動した呪文による制限：リフレッシュの時から 8 時間前までに発動した呪文は、ソーサラーやバードのその日の呪文数にカウントされる。

ソーサラーやバードのレパートリーに呪文を追加する：ソーサラーとバードはレベル・アップする度に呪文を修得する。それ以外の方法で呪文を手に入れることはない。レベルアップしたら、表『バードの修得呪文数』と表『ソーサラーの呪文数』を参照して、キャラクターは今では呪文をいくつ知っていることになるのか調べること。GM の許可があれば、ソーサラーとバードは自分たちが理解するに至った新たな珍しい呪文群の中から呪文を選ぶこともできる。

信仰呪文

クレリック、ドルイド、高レベルのパラディンやレンジャーは信仰呪文を発動できる。秘術呪文と違い、信仰呪文は信仰の源から力を引き出す。クレリックは諸神格や信仰の諸力から呪文の力を得る。自然の持つ信仰の力がドルイドとレンジャーの呪文に力を与える。秩序と善の信仰の力がパラディンの呪文に力を与える。信仰呪文は治癒と守りに重きを置いており、秘術呪文と比べると華々しくも破壊的でもない。

信仰呪文を準備する

信仰呪文の使い手はウィザードとほぼ同じやり方で呪文を準備するが、いくつかの違いがある。信仰呪文に関係する能力値は【判断力】である（パラディンは【魅力】である）。信仰呪文を準備するためには、キャラクターは（10 ＋呪文レベル）の【判断力】（パラディンは【魅力】）がなくてはならない。同様に、ボーナス呪文数も【判断力】に基づいている。

時間帯：信仰呪文の使い手は、ウィザードと同様に呪文をあらかじめ準備しておく。しかし信仰呪文の使い手が呪文を準備するためには休息期間を必要としない。その代わり、キャラクターは 1 日の特定の時間帯を選んで、祈り、呪文を授かる。こうした時間は通常、何らかの日々のできごとに関係している。何らかのできごとのために、キャラクターが決められた時間に祈ることができなかったなら、可能な限りすぐに祈らなければならない。最初の機会に呪文のため祈らなかった場合、呪文を準備するのに次の日まで待たなければならない。

呪文の選択と準備：信仰呪文の使い手は、1 日の特定の時間帯に祈り、瞑想することで、あらかじめ呪文を選んで準備する。呪文を準備するために必要な時間はウィザードと同じである（1 時間）。準備を行なうために比較的平穏な環境が必要なのも同じ。クレリックはいくつかの呪文スロットを開けたままにしておくことができる。その日のうちに、クレリックは望むだけ何度でも準備のプロセスを繰り返すことができる。ただし、以前準備した呪文を捨てて別の呪文に置き換えたり、それまでに発動したためにあいたスロットに呪文を準備することはできない。

信仰呪文の使い手は呪文書を必要としない。しかし、信仰呪文の使い手の呪文の選択は自分のクラスのリストにある呪文に限られる。クレリック、ドルイド、パラディン、レンジャーにはそれぞれ別々の呪文リストがある。クレリックの場合、キャラクター作成時に選択した 2 つの領域も利用できる。それぞれの領域はいくつかの特殊能力とボーナス呪文を与える。

呪文スロット：キャラクター・クラス表を見れば、キャラクターが 1 日にそれぞれのレベルの呪文をいくつ発動できるかが判る。1 日に使用できるこの " 空き " のことを " 呪文スロット " と呼ぶ。低いレベルの呪文を高いレベルのスロットに入れるという選択肢は常にある。呪文の使い手の能力値が足りず、能力値がもっと高ければ使えたはずの呪文が使えない状態でも、スロット自体は得られる。ただし、そのスロットにはより低いレベルの呪文しか入れることができないのだ。

最近発動した呪文による制限：秘術呪文と同様に、準備の時点で、その時から 8 時間前までに発動した呪文は、準備できる呪文数にカウントされる。

キュア系およびインフリクト系呪文の任意発動：善のクレリック（や善の神格のクレリック）は準備した同じかそれ以上のレベルの呪文の代わりに、キュア 系呪文を任意発動できる。ただし、領域呪文の代わりに任意発動することはできない。悪のクレリック（や悪の神格のクレリック）は準備した同じかそれ以上のレベルの（領域呪文でない）呪文の代わりに、インフリクト 系呪文を任意発動できる。中立の神格の中立のクレリックはキャラクター作成時にプレイヤーがどちらの選択肢を選んだかによって、善のクレリックのように キュア 系呪文を任意発動するか、悪のクレリックのように インフリクト 系呪文を任意発動するかのどちらかである。キュア 系か インフリクト 系の呪文に置き換えられた呪文の信仰のエネルギーは、キュア 系か インフリクト 系の呪文が初めから準備されていたかのように、それらの呪文へと変換される。

サモン・ネイチャーズ・アライ系呪文の任意発動：ドルイドは準備した同じかそれ以上のレベルの呪文の代わりに、サモン・ネイチャーズ・アライ 系呪文を任意発動できる。 サモン・ネイチャーズ・アライ 系の呪文で置き換えられた呪文の信仰のエネルギーは、サモン・ネイチャーズ・アライ 系呪文が始めから準備されていたかのように、それらの呪文へと変換される。

信仰魔法の文書

信仰呪文は秘術呪文と同様、書き写したり、解読したりできる（『秘術呪文の文書』参照）。〈呪文学〉判定に成功することで、信仰魔法の文書を解読し、識別することができる。しかし、その呪文（の信仰呪文バージョン）が自分のクラスの呪文リストにあるキャラクターにしか、巻物から信仰呪文を発動することはできない。

新たな信仰呪文

信仰呪文の使い手は以下の方法で新たな呪文を獲得する。

レベルアップ時に獲得する呪文：信仰呪文を発動できるキャラクターは、冒険と冒険の間に信仰魔法の研究にある程度の時間を割いている。そうしたキャラクターがレベルアップして新たなレベルの信仰呪文が使えるようになるたびに、そのレベルの新たな呪文を自動的に修得する。

独自の研究：信仰呪文使い手は秘術呪文の使い手と同じように、呪文を独自に研究することもできる。そうした呪文は作成者だけが準備し、発動することができる。ただし、作成者が他人と共有しようと思えば別である。

特殊能力

ある種のクラスやクリーチャーは特殊能力を獲得する。それらの多くは呪文のような効果を有する。

擬似呪文能力：通常、擬似呪文能力は同名の呪文と同様に働く。擬似呪文能力には音声要素も動作要素も物質要素もないし、焦点具も必要ない。使い手はその能力を精神的に起動する。防具が擬似呪文能力の使用に作用することはない。例えその能力が動作要素のある秘術呪文に似ていたとしてもである。

擬似呪文能力はその能力や呪文の解説に特に記載がない限り、1 標準アクションの発動時間を有する。それ以外では、擬似呪文能力はまったく呪文と同様に働く。

擬似呪文能力は呪文抵抗の対象となるし、ディスペル・マジック によって解呪されることもある。魔法が抑止されたり無効化される範囲では擬似呪文能力は働かない。擬似呪文能力は呪文の相殺のために使用することはできず、相殺されることもない。

クリーチャーの中には、実際、一種のソーサラーである者もいる。そうした者たちは、必要なら構成要素を用いて、ソーサラーと同じように秘術呪文を発動する。実際、クリーチャーの中には擬似呪文能力を持っており、さらにその上でソーサラーとして呪文を発動することができるものもいる。

超常能力：超常能力は戦闘中に中断されることはなく、たいていは機会攻撃を誘発しない。超常能力は呪文抵抗や呪文相殺の対象とはならず、ディスペル・マジック によって解呪されることもない。しかし、超常能力も、魔法が抑止されたり無効化される範囲では働かない。

変則的能力：変則能力は呪文とは違って戦闘中に中断されることはなく、たいていは機会攻撃を誘発しない。魔法を無効化したり停止させる効果や範囲は変則的能力には影響しない。これらの能力は解呪の対象にはならず、アンティマジック・フィールド 内でも通常通り機能する。実際、変則的能力は物理法則を破っていることがあったとしても、魔法ではないのである。

通常能力：この分類には、キャラクターが身体のつくりのおかげで持っている能力が含まれる。変則的能力でも超常能力でも擬似呪文能力でもないものは通常能力である。

呪文

呪文リスト

各呪文名に（物）（焦）と表記されている場合は、その呪文の発動に呪文構成要素ポーチに通常は含まれていない物質や焦点具が必要だということを示す。

並び方：呪文は基本的に五十音順で並んでいるが、レッサー、グレーター、マスなどが最初についている場合は二番目の語句の順で並んでいる。

ヒット・ダイス：“ヒット・ダイス”という単語は、特定のヒット・ダイスのクリーチャーに影響を及ぼす効果に関しては“キャラクター・レベル”と同義で扱う。クラスではなく種族ヒット・ダイスのみを持つクリーチャーは、そのヒット・ダイスと等しいキャラクター・レベルを持っているとして扱う。

術者レベル：呪文の効力は術者レベルに依存することが多く、これは特定の呪文を発動するときの術者のクラス・レベルによって定義される。クラスを持たないクリーチャーは、特記がない限りそのヒット・ダイスと等しい術者レベルを持つ。呪文概略での“レベル”は術者レベルのことを示す。

クリーチャーとキャラクター：“クリーチャー”と“キャラクター”の語句は呪文概略では同義で扱う。

ウィザード／ソーサラー呪文 Sorcerer/wizard Spells

0 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文（初級秘術呪文）

幻術
ゴースト・サウンド：幻の音。

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

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

心術
デイズ：4HD 以下の人型生物は次のアクションを失う。

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

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

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

防御術
レジスタンス：対象はセーヴィング・スローに＋ 1 を得る。

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

1 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

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

召喚術

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

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

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

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

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

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

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

2 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

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

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

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

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

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

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

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

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

4 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

幻術
イリューソリイ・ウォール：実物のような壁、床、立方体だが、通り抜け

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

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

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

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

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

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

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

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

5 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

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

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

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

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

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

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

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

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

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

総合術
パーマネンシイ（物）：特定の呪文を永続化する。

6 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

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

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

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

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

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

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

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

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

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

7 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

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

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

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

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

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

総合術
リミテッド・ウィッシュ（物）：制限内で現実を変える。

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

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

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

8 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

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

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

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

メージを与える。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

占術
フォアサイト：“ 第六感 ” が差し迫った危険を警告する。

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

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

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

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

クレリック呪文 Cleric Spells

訳注：（物）（焦）はそれぞれ高価な物質要素、焦点が必要ということを示す。

0 レベル・クレリック呪文（初級信仰呪文）

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

1 レベル・クレリック呪文

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

2 レベル・クレリック呪文

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

3 レベル・クレリック呪文

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

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

4 レベル・クレリック呪文

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

5 レベル・クレリック呪文

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

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

6 レベル・クレリック呪文

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

7 レベル・クレリック呪文

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

8 レベル・クレリック呪文

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

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

9 レベル・クレリック呪文

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

ドルイド呪文 Druid Spells

0 レベル・ドルイド呪文（初級信仰呪文）

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

1 レベル・ドルイド呪文

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

2 レベル・ドルイド呪文

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

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

3 レベル・ドルイド呪文

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

4 レベル・ドルイド呪文

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

5 レベル・ドルイド呪文

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

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

6 レベル・ドルイド呪文

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

7 レベル・ドルイド呪文

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

8 レベル・ドルイド呪文

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

9 レベル・ドルイド呪文

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

バード呪文 Bard Spells

0 レベル・バード呪文

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

1 レベル・バード呪文

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

2 レベル・バード呪文

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

3 レベル・バード呪文

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

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

4 レベル・バード呪文

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

5 レベル・バード呪文

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

6 レベル・バード呪文

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

パラディン呪文 Paladin Spells

1 レベル・パラディン呪文

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

2 レベル・パラディン呪文

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

3 レベル・パラディン呪文

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

4 レベル・パラディン呪文

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

レンジャー呪文　Ranger Spells

1 レベル・レンジャー呪文

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

2 レベル・レンジャー呪文

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

3 レベル・レンジャー呪文

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

4 レベル・レンジャー呪文

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

アーケイン・アイ

Arcane Eye ／秘術の眼

系統 占術（念視）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作、物質（バット（コウモリ）の毛皮ひと切れ）

距離 無限

効果 魔法的感知器官

持続時間 1 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

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

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

アーケイン・サイト

Arcane Sight ／秘術視覚

系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 分／レベル（解除可）

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

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

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

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

アーケイン・サイト は パーマネンシイ 呪文で永続化させることができる。

グレーター・アーケイン・サイト

Arcane Sight, Greater ／上級秘術視覚

系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7

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

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

アーケイン・マーク

Arcane Mark ／秘術印

系統 共通；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 0

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

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

持続時間 永続

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

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

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

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

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

アーケイン・ロック

Arcane Lock ／秘術錠

系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（25gp の価値がある金粉）

距離 接触

目標 接触した、30 平方フィート／レベルまでのサイズの扉、箱、戸口

持続時間 永続

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

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

アースクウェイク

Earthquake ／地震

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

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

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

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

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

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

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

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

アイアンウッド

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

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

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

アイアン・ボディ

Iron Body ／鋼鉄の体
系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質／信仰（アイアン・ゴーレム、英雄の鎧、攻城兵器の小さな鉄のかけら）
距離 自身
目標 術者
持続時間 1 分／レベル（解除可）

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

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

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

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

アイス・ストーム

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

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

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

アイデンティファイ

Identify ／識別

系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、バード 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（アウル（フクロウ）の羽根でかき混ぜた葡萄酒）

距離 60 フィート

効果範囲 円錐形の放射

目標 接触した物体 1 個

持続時間 3 ラウンド／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

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

アイバイト

Eyebite ／魔眼

系統 死霊術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、バード 6

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 生きているクリーチャー 1 体

持続時間 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 頑健・無効；**呪文抵抗** 可

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

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

これらの効果は累積し、同時に発生する。

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

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

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

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

アウェイクン

Awaken ／覚醒

系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 5

発動時間 24 時間

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

距離 接触

目標 接触した動物あるいは樹木

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

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

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

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

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

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

この呪文は【知力】2 を超える動物や植物には効果がない。

アウルズ・ウィズダム

Owl's Wisdom ／フクロウの判断力

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、クレリック 2、ドルイド 2、パラディン 2、レンジャー 2

発動時間 1 標準アクション

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

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1 分／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可

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

マス・アウルズ・ウィズダム

Owl's Wisdom, Mass ／集団フクロウの判断力

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

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

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

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

アシッド・アロー

Acid Arrow ／酸の矢

系統 召喚術（創造）［酸］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（ルバーブ（ダイオウ）の葉の粉末と、アダー（クサリヘビ）の胃袋）、焦点（ダーツ 1 本）

距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）

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

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

アシッド・スプラッシュ

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

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

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

アシッド・フォッグ

Acid Fog ／酸の霧
系統 召喚術（創造）［酸］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（エンドウ豆の粉末と、動物の蹄）
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
効果 半径 20 フィート、高さ 20 フィートに拡散する霧
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文は ソリッド・フォッグ 呪文によるものに似た渦巻く濃密な蒸気を作り出す。クリーチャーの移動速度を低下させ、視覚を妨げる効果に加えて、この呪文の蒸気は強酸になっている。呪文を発動した時点から毎ラウンド、術者のターンに、この霧はその中のクリーチャーと物体それぞれに、2d6 ポイントの［酸］ダメージを与える。

アストラル・プロジェクション

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

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

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

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

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

呪文の終了時、術者のアストラル体とその装備品は消えうせる。

アトーンメント

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

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

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

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

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

発動するクレリックは神格へのとりなしの為に 2,500gp を失う。

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

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

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

アナライズ・ドゥウェオマー

Analyze Dweomer ／魔力分析

系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、バード 6

発動時間 1 標準アクション

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

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 術者レベルごとに物体 1 つあるいはクリーチャー 1 体

持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可あるいは意志・無効、本文参照；**呪文抵抗** 不可

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

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

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

アニマル・グロウス

Animal Growth ／動物巨大化

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

構成要素 音声、動作

発動時間 1 標準アクション

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

目標 動物 1 体（サイズが巨大以下の）

持続時間 1 分／レベル

セーヴィング・スロー 頑健・無効；**呪文抵抗** 可

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

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

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

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

アニマル・シェイプス

Animal Shapes ／集団動物化

系統 変成術（ポリモーフ）；**呪文レベル** ドルイド 8

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

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

持続時間 1 時間／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可、本文参照；**呪文抵抗** 可（無害）

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

アニマル・トランス

Animal Trance ／動物恍惚化

系統 心術（強制）［音波、精神作用］；**呪文レベル** ドルイド 2、バード 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標【知力】が 1 か 2 の動物か魔獣

持続時間 精神集中

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

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

アニマル・メッセンジャー

Animal Messenger ／動物の伝令使

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

発動時間 1 分

構成要素 音声、動作、物質（その動物が好む食べ物少々）

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

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

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

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

アニメイト・オブジェクツ

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

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

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

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

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

アニメイト・デッド

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

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

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

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

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

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

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

アニメイト・プランツ

Animate Plants ／植物操り
系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 7
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 大型サイズの植物を術者レベル 3 レベルごとに 1 体、あるいは距離内のすべての植物；本文参照
持続時間 1 ラウンド／レベル、あるいは 1 時間／レベル；本文参照
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

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

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

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

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

は、術者レベルごとに 1 時間持続する。

アニメイト・ロープ

Animate Rope ／ロープ操り

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、バード 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

目標 長さ 50 フィート＋ 5 フィート／レベルまでの、ロープ状の物体 1 つ；本文参照

持続時間 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

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

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

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

ロープ自体やロープの結び目は魔法的なものではない。

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

アラーム

Alarm ／警報

系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、バード 1、レンジャー 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点／信仰（非常に小さなベル 1 つと、非常に細い銀の針金 1 本）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果範囲 空間上の 1 点を中心とした半径 20 フィートの放射

持続時間 2 時間／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

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

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

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

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

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

アラーム は パーマネンシイ 呪文で永続化させることができる。

アライン・ウェポン

Align Weapon ／属性武器

系統 変性術［本文参照］；**呪文レベル** クレリック 2

構成要素 音声、動作、信仰

発動時間 1 標準アクション

距離 接触

目標 接触した武器 1 本あるいは矢弾 50 本（発動時には矢弾が全部触れ合っていること）

持続時間 1 分／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害、物体）；**呪文抵抗** 可（無害、物体）

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

この呪文を、素手打撃などの肉体武器に対して発動することはできない。

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

アンシーン・サーヴァント

Unseen Servant ／見えざる従者

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

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（糸切れと木片）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果 不可視で精神も姿形もない従者 1 体

持続時間 1 時間／レベル

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

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

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

測って）呪文の距離外に送り出そうとした場合、従者は消滅する。

アンディテクタブル・アラインメント

Undetectable Alignment ／属性感知妨害
系統 防御術；**呪文レベル** クレリック 2、バード 1、パラディン 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 クリーチャー 1 体あるいは物体 1 個
持続時間 24 時間
セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

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

アンティパシー

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

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

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

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

アンティパシー は シンパシー を相殺し、解呪する。

アンティプラント・シェル

Antiplant Shell ／対植物防護殻
系統 防御術；**呪文レベル** ドルイド 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 10 フィート
効果範囲 術者を中心とした半径 10 フィートの放射
持続時間 1 分／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

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

アンティマジック・フィールド

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

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

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

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

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

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

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

アンティライフ・シェル

Antilife Shell ／対生命体防御殻
系統 防御術；**呪文レベル** クレリック 6、ドルイド 6
構成要素 音声、動作、信仰
発動時間 1 ラウンド
距離 10 フィート
効果範囲 術者を中心とした半径 10 フィートの放射
持続時間 10 分／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

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

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

アンデス・トゥ・デス

Undeath to Death ／アンデッド殺しの魔法円

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

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

効果範囲 半径 40 フィートの爆発内にいる複数のアンデッド・クリーチャー

セーヴィング・スロー 意志・無効

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

アンハロウ

Unhallow ／不浄の地

系統 力術［悪］；**呪文レベル** クレリック 5、ドルイド 5

発動時間 24 時間

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

距離 接触

効果範囲 接触した地点から半径 40 フィートの放射

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 本文参照

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

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

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

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

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

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

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

アンハロウ は ハロウ を相殺するが、解呪はしない。

アンホーリィ・オーラ

Unholy Aura ／不浄のオーラ

系統 防御術［悪］；**呪文レベル** クレリック 8

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（500gp の価値のある小さな聖遺物入れ）

距離 20 フィート

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

持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 可（無害）

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

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

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

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

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

アンホーリィ・ブライト

Unholy Blight ／不浄の影

系統 力術［悪］；**呪文レベル** クレリック 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果範囲 半径 20 フィートの拡散

持続時間 瞬間（1d4 ラウンド）；本文参照

セーヴィング・スロー 意志・不完全；**呪文抵抗** 可

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

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

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

イーグルズ・スプレンダー

Eagle's Splendor ／鷲の魅力

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、クレリック 2、バード 2、パラディン 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（イーグル（鷲）の羽根か糞）

距離 接触

目標 接触したクリーチャー
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー 意志 . 無効（無害）；**呪文抵抗** 可
　この変成術の影響を受けたクリーチャーは落ち着きが出、意見をはっきりと述べられるようになり、また、人格的にも説得力が高められる。この呪文は【魅力】に＋ 4 の強化ボーナスを与え、それによって通常通り、【魅力】に関連する技能判定、その他で【魅力】修正値を使用する際に利益を与える。ソーサラー、バード、パラディン（およびその他の【魅力】に基づいて呪文を使用する呪文の使い手）がこの呪文の作用を受けても、高い【魅力】を持つことによるボーナス呪文数が増えることはないが、彼らがこの呪文の影響下にある間に発動した呪文のセーヴ DC は上昇する。

マス・イーグルズ・スプレンダー

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

イセリアル・ジョーント

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

イセリアルネス

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

イリューソリイ・ウォール

Illusory Wall ／幻の壁
系統 幻術（虚像）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
効果 1 フィート× 10 フィート× 10 フィートの幻影
持続時間 永続
セーヴィング・スロー 意志・看破（やりとりがあった場合）；**呪文抵抗** 不可
　この呪文は壁、床、天井、その他類似の表面の幻を作り出す。見た目、完全に本物に見えるが、実体を有する物体は幻の面を苦もなく通り抜ける。落とし穴、罠、普通の扉などを隠すためにこの呪文が使われている場合、視覚を必要としない探知能力はどれも通常通りに効く。じかに触ったり物で触ったりすれば、幻の面の正体はわかるが、幻が消えてなくなるわけではない。術者は イリューソリイ・ウォール を透かし見ることができるが、他のクリーチャーは意志セーヴに成功したとしても向こう側は見えない（ただし実物でないことは分かる）。

イリューソリイ・スクリプト

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

イレイズ

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

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

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

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

イレジスティブル・ダンス

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

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

インヴィジビリティ

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

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

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

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

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

グレーター・インヴィジビリティ

Invisibility, Greater ／上級不可視化
系統 幻術（幻覚）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、バード 4
構成要素 音声、動作
目標 術者、あるいは接触したクリーチャー
持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）

インヴィジビリティ と同様だが、対象が攻撃を行なっても呪文は終了しない。

マス・インヴィジビリティ

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

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

インヴィジビリティ・スフィアー

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

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

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

インヴィジビリティ・パージ

Invisibility Purge ／不可視破り
系統 力術；**呪文レベル** クレリック 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 自身
目標 術者
持続時間 1 分／レベル（解除可）

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

不可視のもの一切が、この圏内では目に見えるようになるのである。

インサニティ

Insanity ／狂気
系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
目標 生きているクリーチャー 1 体
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

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

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

インスタント・サモンズ

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

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

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

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

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

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

インセクト・プレイグ

Insect Plague ／虫害
系統 召喚術（招来）；**呪文レベル** クレリック 5、ドルイド 5
発動時間 1 ラウンド
構成要素 音声、動作、信仰
距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）
効果 3 レベルごとに 1 つのワスプ・スウォーム、それぞれのスウォームは少なくとも 1 つの他のスウォームと隣接していなければならない
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

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

インセンディエリ・クラウド

Incendiary Cloud ／焼夷煙
系統 召喚術（創造）［火］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
効果範囲 半径 20 フィート、高さ 20 フィートに拡散する雲
持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 反応・半減；本文参照；**呪文抵抗** 不可

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

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

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

インターポージング・ハンド

Interposing Hand ／立ちふさがる手
系統 力術［力場］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、焦点（柔らかい手袋片手ぶん）
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
効果 10 フィートの手
持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

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

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

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

この呪文を別の目標に向け直すには、1 移動アクションを要する。

インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ

Imbue with Spell Ability ／呪文能力付与

系統 力術；**呪文レベル** クレリック 4

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作、信仰

距離 接触

目標 接触したクリーチャー；本文参照

持続時間 チャージ消費（使用する）まで永続（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

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

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

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

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

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

インフリクト・クリティカル・ウーンズ

Inflict Critical Wounds ／致命傷付与

系統 死霊術；**呪文レベル** クレリック 4

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

マス・インフリクト・クリティカル・ウーンズ

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

系統 死霊術；**呪文レベル** クレリック 8

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

インフリクト・シリアス・ウーンズ

Inflict Serious Wounds> ／重傷付与

系統 死霊術；**呪文レベル** クレリック 3

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

マス・インフリクト・シリアス・ウーンズ

Inflict Serious Wounds, Mass> ／集団重傷付与

系統 死霊術；**呪文レベル** クレリック 7

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

インフリクト・モデレット・ウーンズ

Inflict Moderate Wounds ／中傷付与

系統 死霊術；**呪文レベル** クレリック 2

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

マス・インフリクト・モデレット・ウーンズ

Inflict Moderate Wounds, Mass ／集団中傷付与

系統 死霊術；**呪文レベル** クレリック 6

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

インフリクト・ライト・ウーンズ

Inflict Light Wounds ／軽傷付与

系統 死霊術；**呪文レベル**：クレリック 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・半減；**呪文抵抗** 可

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

アンデッドは負のエネルギーによって活動しているため、この呪文はアンデッドに害を与えるのではなく、かえって同量のダメージを回復させる。

マス・インフリクト・ライト・ウーンズ

Inflict Light Wounds, Mass ／集団軽傷付与

系統 死霊術；**呪文レベル** クレリック 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

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

インプリズンメント

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

インプロージョン

Implosion ／内破
系統 力術；**呪文レベル** クレリック 9
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 実体クリーチャー 1 体／ラウンド
持続時間 精神集中（1 ラウンド／ 2 レベルまで）
セーヴィング・スロー 頑健・無効；**呪文抵抗** 可
　この呪文は実体クリーチャーの体内に破壊的な共鳴振動をもたらす。術者が精神集中しているラウンド（最初のラウンドを含む）ごとに、1 体のクリーチャーを内側へ向けて破裂させ、術者レベルごとに 10 ポイントのダメージを与えることができる。術者が精神集中をやめると呪文は即座に終了するが、既に生じた内部破裂はそのままである。術者は、この呪文の発動 1 回につき、1 体のクリーチャーは一度しか狙えない。インプロージョン はガス状のクリーチャーや非実体クリーチャーには効果がない。

ヴァーチュー

Virtue ／功徳
系統 変成術；**呪文レベル** クレリック 0、ドルイド 0、パラディン 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 接触
目標 接触したクリーチャー
持続時間 1 分
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可（無害）
　対象は 1 ポイントの一時的ヒット・ポイントを得る。

ヴァンピリック・タッチ

Vampiric Touch ／ヴァンパイアの接触
系統 死霊術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 接触
目標 接触した生きているクリーチャー
持続時間 瞬間／ 1 時間；本文参照
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可
　術者は近接接触攻撃に成功しなければならない。術者の接触は、術者レベル 2 レベルごとに 1d6（最大 10d6）ポイントのダメージを与える。かつ、術者は自分が与えたダメージに等しい一時的ヒット・ポイントを得る。ただし、術者は対象のその時点でのヒット・ポイント＋対象の【耐久力】（対象を死亡させるのに充分なダメージ）までの一時的ヒット・ポイントしか得ることはできない。この一時的ヒット・ポイントは 1 時間後に消える。

ウィアード

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

ヴィジョン

Vision ／幻視
系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7
発動時間 1 標準アクション
　レジェンド・ローア と同様だが、ヴィジョン は素早く効果を現す。ただし、術者に負担を強いる。術者はある人物、場所、物品について知りたいことを 1 つ決め、しかる後にこの呪文を発動する。その人物や物品が手近にあったり、その場所にいる場合、術者は DC20 の術者レベル判定（1d20 ＋術者レベル;最大＋ 25）に成功すればそれについての幻視を得る。その人物、物体、物品についての詳しい情報を知っているだけであれば、DC は 25 で、得られる情報も不完全である。噂に聞いたことがあるだけであれば、DC は 30 で、得られる情報もあいまいである。
　この呪文が終了したら、術者は疲労状態になる。

ウィスパリング・ウィンド

Whispering Wind ／囁きの風
系統 変成術［風］；**呪文レベル** バード 2、ウィザード／ソーサラー 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 1 マイル／レベル
目標 半径 10 フィート拡散
持続時間 1 時間／レベル以下、または放出するまで（目的地に到達する）
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可
　術者は指定した場所にメッセージや音を風に乗せて送る。 ウィスパリ

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

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

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

ウィッシュ

Wish ／望み

系統 共通呪文；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 9

構成要素 音声、動作、物質（25,000gp の価値があるダイヤモンド）

発動時間 1 標準アクション

距離 本文参照

目標 本文参照

持続時間 本文参照

セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 可

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

ウィッシュ の呪文 1 つで以下のうちの 1 つが可能となる：

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

術者は上記のものより強力な効果を望むこともできるが、それは危険を伴う。

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

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

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

ウィンド・ウォーク

Wind Walk ／風乗り

系統 変成術［風］；**呪文レベル** クレリック 6、ドルイド 7

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 接触

目標 術者および接触したクリーチャー 1 体／ 3 レベル

持続時間 1 時間／レベル（解除可）；本文参照

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

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

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

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

ともできる。

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

ウィンド・ウォール

Wind Wall ／風の壁

系統 力術［風］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、クレリック 3、ドルイド 3、レンジャー 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（小さな扇と珍しい種類の羽根）

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

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

持続時間 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 不可；本文参照；**呪文抵抗** 可

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

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

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

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

ウェイヴズ・オヴ・イグゾースチョン

Waves of Exhaustion ／過労の波

系統 死霊術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 60 フィート

目標 円錐形の爆発

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

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

ウェイヴズ・オヴ・ファティーグ

Waves of Fatigue ／疲労の波

系統 死霊術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 30 フィート

目標 円錐形の爆発

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

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

ヴェイル

Veil ／覆面

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

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）

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

持続時間 精神集中＋ 1 時間／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可；本文参照

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

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

ウェイル・オヴ・ザ・バンシー

Wail of the Banshee ／バンシーの慟哭

系統 死霊術［即死、音波］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 9

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 半径 40 フィート拡散内で 1 体／レベルの生きているクリーチャー

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 頑健・無効；**呪文抵抗** 可

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

ウェブ

Web ／クモの巣

系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（1 片のクモの巣）

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果 半径 20 フィートに拡散する網

持続時間 10 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 反応・無効；本文参照；**呪文抵抗** 不可

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

はない。

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

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

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

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

ヴェントリロキズム

Ventriloquism ／腹話術

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

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、焦点（小さな円錐状に巻いた羊皮紙）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果 理解できる音、たいていは話し言葉

持続時間 1 分／レベル（解除可）

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

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

ウォーター・ウォーク

Water Walk ／水上歩行

系統 変成術［水］；**呪文レベル** クレリック 3、レンジャー 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 接触

目標 接触したクリーチャー 1 体／レベル

持続時間 10 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

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

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

ウォーター・ブリージング

Water Breathing ／水中呼吸

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

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（短い葦か藁）

距離 接触

目標 接触した生きているクリーチャー

持続時間 2 時間／レベル；本文参照

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

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

この呪文によって、クリーチャーが空気を呼吸できなくなる事はない。

ウォープ・ウッド

Warp Wood ／木材歪曲

系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

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

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

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

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

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

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

ウォール・オヴ・アイアン

Wall of Iron ／鉄の壁

系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6

構成要素 音声、動作、物質（鉄板の小片と 50gp 相当の金粉）

発動時間 1 標準アクション

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

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

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 不可

平坦で垂直な鉄の壁が出現する。この壁は、面積が充分であれば周囲の

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

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

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

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

ウォール・オヴ・アイス

Wall of Ice ／氷の壁

系統 力術［冷気］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（石英かそれに似た水晶の小片）

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

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

持続時間 1 分／レベル

セーヴィング・スロー 反応・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可

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

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

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

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

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

ウォール・オヴ・ストーン

Wall of Stone ／石の壁

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

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（花崗岩の小さな塊）

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

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

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 不可

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

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

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

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

ウォール・オヴ・ソーンズ

Wall of Thorns ／イバラの壁

系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** ドルイド 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

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

持続時間 10 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

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

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

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

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

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

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

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

ウォール・オヴ・ファイアー

Wall of Fire ／火の壁

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

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（ひとかけらの燐）

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

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

持続時間 精神集中＋ 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

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

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

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

ウォール・オヴ・フォース

Wall of Force ／力場の壁

系統 力術［力場］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（透明な宝石から作った粉末ひとつまみ）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

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

持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

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

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

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

ウォール・オヴ・フォース は パーマネンシイ 呪文で永続化できる。

ウッド・シェイプ

Wood Shape ／木材形成

系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 2

構成要素 音声、動作、信仰

発動時間 1 標準アクション

距離 接触

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

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

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

エア・ウォーク

Air Walk ／空歩き

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

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 接触

目標 接触した（サイズが巨大以下の）クリーチャー

持続時間 10 分／レベル

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可（無害）

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

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

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

エイド

Aid ／助力

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** クレリック 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 接触

目標 接触した生きているクリーチャー

持続時間 1 分／レベル

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可（無害）

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

エクスプローシヴ・ルーンズ

Explosive Runes ／爆発のルーン

系統 防御術［力場］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 重量 10 ポンド以下の接触した物体 1 つ

持続時間 チャージ消費するまで永続（解除可）

セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 可

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

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

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

エクスペディシャス・リトリート

Expeditious Retreat ／迅速な退却

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、バード 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 分／レベル（解除可）

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

エナヴェイション

Enervation ／気力吸収

系統 死霊術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果 負のエネルギーの光線

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

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

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

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

エナジー・ドレイン

Energy Drain ／生命力吸収

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

セーヴィング・スロー 頑健・不完全；エナヴェイション の本文参照

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

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

エレメンタル・スウォーム

Elemental Swarm ／エレメンタルの群れ

系統 召喚術（招来）［本文参照］；**呪文レベル** ドルイド 9、水 9

発動時間 10 分
構成要素 音声、動作
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
効果 招来されたクリーチャー 2 体以上、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
持続時間 10 分／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

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

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

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

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

エレメンタル・ボディ I

Elemental Body I ／精霊の体 I
系統 変成術（ポリモーフ）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（あなたが変わろうと考えるエレメンタルの要素）
距離 自身
目標 術者
持続時間 1 分／レベル（解除可）

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

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

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

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

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

エレメンタル・ボディ II

Elemental Body II ／精霊の体 II
系統 変成術（ポリモーフ）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5

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

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

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

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

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

エレメンタル・ボディ III

Elemental Body III ／精霊の体 III
系統：変成術（ポリモーフ）；**呪文レベル**：ウィザード／ソーサラー 6

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

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

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

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

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

エレメンタル・ボディ IV

Elemental Body IV ／精霊の体 IV
系統：変成術（ポリモーフ）；**呪文レベル**：ウィザード／ソーサラー 7

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

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

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

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

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

エンスロール

Enthrall ／恍惚境
系統 心術（魅惑）［音波、言語依存、精神作用］；**呪文レベル** クレリック 2、バード 2
発動時間 1 ラウンド
構成要素 音声、動作
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
目標 クリーチャー何体でも
持続時間 1 時間以内
セーヴィング・スロー 意志・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可

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

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

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

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

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

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

エンタングル

Entangle ／からみつき

系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 1、レンジャー 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）

効果範囲 半径 40 フィートの拡散内の植物

持続時間 1 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 反応・不完全；本文参照；**呪文抵抗** 不可

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

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

エンデュア・エレメンツ

Endure Elements ／寒暑に耐える

系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、クレリック 1、ドルイド 1、パラディン 1、レンジャー 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 24 時間

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

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

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

エントロピック・シールド

Entropic Shield ／エントロピーの盾

系統 防御術；**呪文レベル** クレリック 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 分／レベル（解除可）

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

エンラージ・パースン

Enlarge Person ／人物拡大

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1

発動時間 1 ラウンド

構成要素 音声、動作、物質（鉄粉）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 人型生物 1 体

持続時間 1 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 頑健・無効；**呪文抵抗** 可

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

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

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

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

けである。

サイズを拡大する複数の魔法効果は累積しない。

エンラージ・パースン は リデュース・パースン を相殺し、解呪する。

エンラージ・パースン は パーマネンシイ 呪文で永続化させることができる。

マス・エンラージ・パースン

Enlarge Person, Mass ／集団人物拡大

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4

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

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

オーヴァーランド・フライト

Overland Flight ／長距離飛行

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5

構成要素 音声、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 時間／レベル

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

オーギュリイ

Augury ／吉凶占断

系統 占術；**呪文レベル** クレリック 2

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

発動時間 1 分

距離 自身

目標 術者

持続時間 瞬間

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

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

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

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

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

オーダーズ・ラス

Order's Wrath ／秩序の怒り

系統 力術［秩序］；**呪文レベル** クレリック 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

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

持続時間 瞬間（1 ラウンド）；本文参照

セーヴィング・スロー 意志・不完全；本文参照；**呪文抵抗** 可

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

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

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

オープン／クローズ

Open/Close ／開閉

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 0、バード 0

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（真論製の鍵）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 開閉可能な重さ 30 ポンドまでの物体、あるいは戸口

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

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

オブスキュア・オブジェクト

Obscure Object ／物体隠匿

系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、クレリック 3、バード 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（カメレオンの皮膚）

距離 接触

目標 100 ポンド／レベルまでの接触した物体 1 個

持続時間 8 時間（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

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

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

オブスキュアリング・ミスト

Obscuring Mist ／覆い隠す霧

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

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 20 フィート

効果 術者から半径 20 フィート、高さ 20 フィートに拡散する雲

持続時間 1 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

霧のような蒸気が術者の周囲に立ちこめる。この霧は動かすことはできない。この蒸気は 5 フィートを超えるすべての視覚（暗視も含む）を曇らせる。5 フィート離れたクリーチャーは視認困難（攻撃に 20%の失敗確率がある）となる。それよりさらに遠く離れたクリーチャーは完全視認困難（50%の失敗確率があり、さらに攻撃側は目標の位置を視覚によって知ることはできない）となる。

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

この呪文は水の中では機能しない。

オルター・セルフ

Alter Self ／自己変身

系統 変成術（ポリモーフ）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、バード 2

構成要素 音声、動作、物質（なろうとしているクリーチャーの一部）

発動時間 1 標準アクション

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 分／レベル（解除可）

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

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

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

ガーズ・アンド・ウォーズ

Guards and Wards ／守りと見張り

系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6

発動時間 30 分

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

距離 この呪文によって守る範囲の中ならどこでも

効果範囲 200 平方フィート／レベルまで（自在）

持続時間 2 時間／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 本文参照

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

カース・ウォーター

Curse Water ／水穢し

系統 死霊術［悪］；**呪文レベル** クレリック 1

発動時間 1 分

構成要素 音声、動作、物質（25gp 相当の銀の粉末 5 ポンド）

距離 接触

目標 接触したビンの水

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

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

カーム・アニマルズ

Calm Animals ／動物なだめ

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

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 互いに 30 フィート以内の距離にいる動物

持続時間 1 分／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

この呪文は動物をなだめ、おとなしくさせ、従順かつ無害にする。普通の（【知力】1 か 2 の）動物だけが、この呪文の作用を受ける。対象はすべてが同じ種で、そのうちのとの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない。術者が作用を及ぼせる最大ヒット・ダイス数は 2d4 ＋術者レベルに等しい。

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

カーム・エモーションズ

Calm Emotions ／感情沈静化

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** クレリック 2、バード 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果範囲 半径 20 フィートの拡散内のクリーチャー

持続時間 精神集中、1 ラウンド／レベルまで（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

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

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

ガイダンス

Guidance ／導き

系統 占術；**呪文レベル** クレリック 0、ドルイド 0

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1 分あるいはチャージ消費（効果発揮）するまで

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可

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

ガシアス・フォーム

Gaseous Form ／ガス化

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、バード 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 動作、物質／信仰（薄織一切れと煙一筋）

距離 接触

目標 接触した同意する実体クリーチャー

持続時間 2 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

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

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

ガスト・オヴ・ウィンド

Gust of Wind ／爆風

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

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作
距離 60 フィート
効果 術者から距離限界まで放射する直線状の強風
持続時間 1 ラウンド
セーヴィング・スロー 頑健・無効；**呪文抵抗** 可

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

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

小型サイズのクリーチャーは風の力に倒されて " 伏せ状態 " となる。

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

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

この呪文はその距離限界を超えてクリーチャーを動かすことはできない。

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

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

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

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

カラー・スプレー

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

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

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

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

5HD 以上：クリーチャーは 1 ラウンドの間、朦朧状態となる。

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

ギアス／クエスト

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

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

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

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

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

レッサー・ギアス

Geas, Lesser ／初級制約
系統 心術（強制）［言語依存、精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、バード 3
発動時間 1 ラウンド
構成要素 音声
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 7HD までの生きているクリーチャー 1 体
持続時間 1 日／レベルあるいはチャージ消費（制約を完了させる）まで（解除可）
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

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

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

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

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

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

キーン・エッジ

Keen Edge ／鋭き刃
系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 武器 1 つ、あるいは射出武器の矢弾 50 本（発動時にはそれらの矢弾すべてがひとつになっていなければならない）
持続時間 10 分／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害、物体）；**呪文抵抗** 可（無害、物体）
　この呪文は武器を魔法の力によって鋭くし、決定的な一撃を与える能力を上昇させる。この変成術呪文によって、その武器のクリティカル可能域が 2 倍になるのである。クリティカル可能域が 20 のものは 19 ～ 20 になる。クリティカル可能域が 19 ～ 20 のものは 17 ～ 20 になる。クリティカル可能域が 18 ～ 20 のものは 15 ～ 20 になる。この呪文は刺突武器か斬撃武器にしかかけることはできない。アローやクロスボウ・ボルトにかけた場合、特定の矢 1 本に対する キーン・エッジ は、意図した目標に当たったかどうかに関わらず、1 回使用すれば切れてしまう。シュリケンはこの呪文に関して投擲武器ではなく矢弾として扱う。
　武器のクリティカル可能域を強化させる複数の効果（キーンの特殊能力を持つ武器や《クリティカル強化》の特技など）は累積しない。術者はこの呪文を爪などの肉体武器に対して使用することはできない。

キャッツ・グレイス

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

マス・キャッツ・グレイス

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

キュア・クリティカル・ウーンズ

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

マス・キュア・クリティカル・ウーンズ

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

キュア・シリアス・ウーンズ

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

マス・キュア・シリアス・ウーンズ

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

キュア・モデレット・ウーンズ

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

マス・キュア・モデレット・ウーンズ

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

キュア・ライト・ウーンズ

Cure Light Wounds ／軽傷治療
系統 召喚術（治癒）；**呪文レベル** クレリック 1、ドルイド 1、バード 1、パラディン 1、レンジャー 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 接触
目標 接触したクリーチャー
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 意志・半減（無害）；本文参照；**呪文抵抗** 可（無害）；本文参照
　術者は 1 体の生きているクリーチャーに手を当て、正のエネルギーを注ぎ込むことで、1d8 ＋ 1 ／術者レベル（最大＋ 5）ポイントのダメージを回復させる。アンデッドは負のエネルギーによって活動しているため、この呪文をアンデッドに対して使うと、傷を治療するのでなく逆にダメージを与える。アンデッド・クリーチャーは呪文抵抗を適用でき、また、意志セーヴを試み、成功すればダメージを半減させることができる。

マス・キュア・ライト・ウーンズ

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

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

クウェンチ

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

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

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

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

グール・タッチ

Ghoul Touch ／食屍鬼の接触
系統 死霊術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（グールから取った布、あるいはグールのすみかから取った土）
距離 接触
目標 接触した生きている人型生物
持続時間 1d6 ＋ 2 ラウンド
セーヴィング・スロー 頑健・無効；**呪文抵抗** 可

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

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

グッドベリー

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

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

グッド・ホープ

Good Hope ／良き希望
系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** バード 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
目標 生きているクリーチャー 1 体／レベル、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

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

グッド・ホープ は クラッシング・ディスペア を相殺し、解呪する。

クラウドキル

Cloudkill ／殺戮の雲
系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
効果 半径 20 フィート、高さ 20 フィートに拡散する雲
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー 頑健・不完全；本文参照；**呪文抵抗** 不可

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

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

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

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

グラスピング・ハンド

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

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

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

クラッシング・ディスペア

Crushing Despair ／圧し拉ぐ絶望

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

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質

距離 30 フィート

効果範囲 円錐形の爆発

持続時間 1 分／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

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

クラッシング・ディスペア は グッド・ホープ を相殺し、解呪する。

クラッシング・ハンド

Crushing Hand ／押し潰す手

系統 力術［力場］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 9

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

グリース

Grease ／脂

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

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（バター）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 物体 1 つ、あるいは一辺 10 フィートの正方形

持続時間 1 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 不可

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

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

クリーピング・ドゥーム

Creeping Doom ／這い寄る破滅

系統 召喚術（招来）；**呪文レベル** ドルイド 7

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

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

効果 蟲のスウォーム 4 群

持続時間 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 頑健・不完全、本文参照；**呪文抵抗** 不可

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

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

クリエイト・アンデッド

Create Undead ／アンデッド創造

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

発動時間 1 時間

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

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 死体 1 体

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

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

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

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

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

この呪文は夜間に発動せねばならない。

クリエイト・ウォーター

Create Water ／水の創造

系統 召喚術（創造）［水］；**呪文レベル** クレリック 0、ドルイド 0、パラディン 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果 2 ガロン（7.6 リットル）／レベルまでの水

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

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

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

クリエイト・グレーター・アンデッド

Create Greater Undead ／上級アンデッド創造

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

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

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

クリエイト・フード・アンド・ウォーター

Create Food and Water ／食料と水の創造

系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** クレリック 3

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

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

持続時間 24 時間；本文参照

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

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

グリッターダスト

Glitterdust ／きらめく微塵

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

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（雲母の粉末）

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果範囲 10 フィート拡散内のクリーチャーや物体

持続時間 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（盲目効果のみ）；**呪文抵抗** 不可

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

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

グリフ・オヴ・ウォーディング

Glyph of Warding ／守りの秘文

系統 防御術；**呪文レベル** クレリック 3

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作、物質（200gp 相当のダイアモンドの粉末）

距離 接触

目標あるいは効果範囲 接触した物体、あるいは 5 平方フィート／レベル

持続時間 チャージ消費（作動）するまで永続（解除可）

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

グレーター・グリフ・オヴ・ウォーディング

Glyph of Warding, Greater ／上級守りの秘文

系統 防御術；**呪文レベル** クレリック 6

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

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

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

グリブネス

Glibness ／巧言

系統 変成術；**呪文レベル** バード 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 10 分／レベル（解除可）

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

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

クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス

Clairaudience/Clairvoyance ／透視・透聴

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

発動時間 10 分

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

距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）

効果 魔法的感知器官

持続時間 1 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

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

グレーター（呪文名）

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

クレンチト・フィスト

Clenched Fist ／握り拳

系統 力術［力場］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8

構成要素 音声、動作、焦点／信仰（革の手袋片手ぶん）

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

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

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

クローク・オヴ・ケイオス

Cloak of Chaos ／混沌の衣

系統 防御術［混沌］；**呪文レベル** クレリック 8

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（500gp の価値がある小さな聖遺物入れ）

距離 20 フィート

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

持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 可（無害）

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

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

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

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

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

グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ

Globe of Invulnerability ／耐魔法球

系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6

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

レッサー・グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ

Globe of Invulnerability, Lesser ／下級耐魔法球

系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（ガラスか水晶のビーズ）

距離 10 フィート

効果範囲 術者を中心とした半径 10 フィートの球形の放射

持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

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

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

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

クローン

Clone ／クローン

系統 死霊術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作、物質（1,000 gp の価値がある様々な研究資材）、焦点（特別な研究設備、500gp）

距離 0 フィート

効果 クローン 1 体

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

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

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

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

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

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

ケイオス・ハンマー

Chaos Hammer ／混沌の鉄槌

系統 力術［混沌］；**呪文レベル** クレリック 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果範囲 半径 20 フィートの爆発

持続時間 瞬間（1d6 ラウンド）；本文参照

セーヴィング・スロー 意志・不完全；本文参照；**呪文抵抗** 可

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

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

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

ゲート

Gate ／次元門

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

発動時間 1 標準アクション

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ゴースト・サウンド

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

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

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

ゴースト・サウンド は サイレント・イメージ の効果を高めるのにも役立つ。

ゴースト・サウンド は パーマネンシイ 呪文で永続化させることができる。

コーズ・フィアー

Cause Fear ／恐怖の喚起
系統 死霊術［恐怖、精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、クレリック 1、バード 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 5HD 以下の生きているクリーチャー 1 体
持続時間 1d4 ラウンドあるいは 1 ラウンド；本文参照
セーヴィング・スロー 意志・不完全；**呪文抵抗** 可

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

コール・ライトニング

Call Lightning ／落雷
系統 力術［電気］；**呪文レベル** ドルイド 3
発動時間 1 ラウンド
構成要素 音声、動作
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
効果 長さ 30 フィートの垂直に落ちる雷 1 本以上
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー 反応・半減；**呪文抵抗** 可

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

と、落雷の通り道にいたすべてのクリーチャーに作用する。

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

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

この呪文は屋内や地下でも機能するが、水中では機能しない。

コール・ライトニング・ストーム

Call Lightning Storm ／森雷

系統 力術［電気］；**呪文レベル** ドルイド 5

距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）

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

コーン・オヴ・コールド

Cone of Cold ／冷気放射

系統 力術［冷気］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（小さな円錐形の水晶かガラス 1 つ）

距離 60 フィート

効果範囲 円錐形の爆発

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 反応・半減；**呪文抵抗** 可

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

コマンド

Command ／命令

系統 心術（強制）［言語依存、精神作用］；**呪文レベル** クレリック 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 生きているクリーチャー 1 体

持続時間 1 ラウンド

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

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

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

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

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

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

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

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

グレーター・コマンド

Command, Greater ／上級命令

系統 心術（強制）［言語依存、精神作用］；**呪文レベル** クレリック 5

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

持続時間 1 ラウンド／レベル

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

コマンド・アンデッド

Command Undead ／アンデッドへの命令

系統 死霊術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（生肉―切れと骨―かけら）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 アンデッド・クリーチャー 1 体

持続時間 1 日／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可

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

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

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

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

コマンド・プランツ

Command Plants ／植物への命令

系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 4、レンジャー 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

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

持続時間 1 日／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

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

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

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

コミューン

Commune ／交神

系統 占術；**呪文レベル** クレリック 5

発動時間 10 分

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

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 ラウンド／レベル

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

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

コミューン・ウィズ・ネイチャー

Commune with Nature ／自然との交信

系統 占術；**呪文レベル** ドルイド 5、レンジャー 4

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 瞬間

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

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

コンセクレイト

Consecrate ／聖別

系統 力術［善］；**呪文レベル** クレリック 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（聖水 1 ビンと 25gp 相当の銀粉）、信仰

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果範囲 半径 20 フィートの放射

持続時間 2 時間／レベル

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

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

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

コンセクレイト は ディセクレイト を相殺し、解呪する。

コンタクト・アザー・プレイン

Contact Other Plane ／他の次元界との交信

系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5

発動時間 10 分

構成要素 音声

距離 自身

目標 術者

持続時間 精神集中

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

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

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

コンタクト・アザー・プレイン

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

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

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

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

不知：その存在は、それについては知らないと術者に伝える。

嘘：その存在は術者に対して故意に嘘をつく。

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

コンテイジョン

Contagion ／伝染病

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

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触した生きているクリーチャー

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 頑健・無効；**呪文抵抗** 可

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

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

コンティニュアル・フレイム

Continual Flame ／尽きせぬ炎

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

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（50gp 相当のルビーの粉末）

距離 接触

目標 接触した物体

効果 魔法の熱なき炎

持続時間：永続

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

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

コンティンジェンシィ

Contingency ／もしもの備え

系統 力術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6

発動時間 少なくとも 10 分；本文参照

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

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 日／レベル（解除可）、あるいはチャージ消費（作動）するまで

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

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

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

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

コントロール・アンデッド

Control Undead ／アンデッド制御

系統 死霊術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（骨のかけら 1 つと、生の肉片 1 つ）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

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

持続時間 1 分／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

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

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

コントロール・ウィンズ

Control Winds ／風の制御

系統 変成術［風］；**呪文レベル** ドルイド 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 40 フィート／レベル

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

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

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

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

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

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

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

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

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

コントロール・ウェザー

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

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

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

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

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

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

コントロール・ウォーター

Control Water ／水位制御
系統 変成術［水］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、クレリック 4、ドルイド 4、水 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質／信仰（水位上昇では水を 1 滴、水位低下では埃をひとつまみ）
距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）
効果範囲 体積 10 フィート／レベル× 10 フィート／レベル× 2 フィート／レベルの水（自在）
持続時間 10 分／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 不可；本文参照；**呪文抵抗** 不可

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

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

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

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

コントロール・プランツ

Control Plants ／植物制御
系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 8
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 2HD ／レベル相当までの植物クリーチャー、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 不可

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

自殺的だったり自己破壊的な命令は単に無視される。

コンフュージョン

Confusion ／精神混乱

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

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

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

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

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

レッサー・コンフュージョン

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

この呪文は 1 体のクリーチャーを 1 ラウンドの間、混乱状態にする。

コンプリヘンド・ランゲージズ

Comprehend Languages ／言語理解
系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、クレリック 1、バード 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質／信仰（煤ひとつまみと、ごく少量の塩）
距離 自身
目標 術者
持続時間 10 分／レベル

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

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

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

サークル・オヴ・デス

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

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

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

サイレンス

Silence ／静寂
系統 幻術（幻覚）；**呪文レベル** クレリック 2、バード 2
発動時間 1 ラウンド
構成要素 音声、動作
距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）
効果範囲 クリーチャー、物体、空間の一点を中心とした半径 20 フィートの放射
持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 意志・無効（本文参照）あるいは不可（物体）；**呪文抵抗** 可（本文参照）あるいは不可（物体）

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

サイレント・イメージ

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

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

サウンド・バースト

Sound Burst ／音響作裂
系統 力術［音波］；**呪文レベル** クレリック 2、バード 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、焦点／信仰（小さな楽器）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
効果範囲 半径 10 フィートの拡散
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 頑健・不完全；**呪文抵抗** 可

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

サジェスチョン

Suggestion ／示唆
系統 心術（強制）［言語依存、精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、バード 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、物質（蛇の舌と、蜂の巣）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 生きているクリーチャー 1 体
持続時間 1 時間／レベルあるいは完了するまで
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

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

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

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

マス・サジェスチョン

Suggestion, Mass ／集団示唆
系統 心術（強制）［言語依存、精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、バード 5
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
目標 生きているクリーチャー 1 体／レベル、ただしそのうちのとの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない

この呪文は サジェスチョン と同様に機能するが、複数のクリーチャーに作用する。すべてのクリーチャーに同一の示唆がなされる。

サモン・インストゥルメント

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

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

サモン・スウォーム

Summon Swarm ／群れの招来

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

発動時間 1 ラウンド

構成要素 音声、動作、物質／信仰（真四角の赤い布）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果 バットかスパイダーかラットのスウォーム 1 つ

持続時間 精神集中＋ 2 ラウンド

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

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

サモン・ネイチャーズ・アライ I

Summon Nature's Ally I ／自然の友招来 I

系統 召喚術（招来）［本文参照］；**呪文レベル** ドルイド 1、レンジャー 1

発動時間 1 ラウンド

構成要素 音声、動作、信仰

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果 招来されたクリーチャー 1 体

持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

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

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

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

サモン・ネイチャーズ・アライ II

Summon Nature's Ally II ／自然の友招来 II

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

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

サモン・ネイチャーズ・アライ III

Summon Nature's Ally III ／自然の友招来 III

系統 召喚術（招来）［本文参照］；**呪文レベル** ドルイド 3、レンジャー 3

サモン・ネイチャーズ・アライ I と同様だが、3 レベルのクリーチャーを 1 体招来するか、2 レベルの同種のクリーチャーを 1d3 体招来するか、1 レベルの同種のクリーチャーを 1d4 ＋ 1 体招来することができる。

サモン・ネイチャーズ・アライ IV

Summon Nature's Ally IV ／自然の友招来 IV

系統 召喚術（招来）［本文参照］；**呪文レベル** ドルイド 4、レンジャー 4

サモン・ネイチャーズ・アライ I と同様だが、4 レベルのクリーチャーを 1 体招来するか、3 レベルの同種のクリーチャーを 1d3 体招来するか、それより低いレベルの同種のクリーチャーを 1d4 ＋ 1 体招来することができる。

サモン・ネイチャーズ・アライ V

Summon Nature's Ally V ／自然の友招来 V

系統 召喚術（招来）［本文参照］；**呪文レベル** ドルイド 5

サモン・ネイチャーズ・アライ I と同様だが、5 レベルのクリーチャーを 1 体招来するか、4 レベルの同種のクリーチャーを 1d3 体招来するか、それより低いレベルの同種のクリーチャーを 1d4 ＋ 1 体招来することができる。

サモン・ネイチャーズ・アライ VI

Summon Nature's Ally VI ／自然の友招来 VI

系統 召喚術（招来）［本文参照］；**呪文レベル** ドルイド 6

サモン・ネイチャーズ・アライ I と同様だが、6 レベルのクリーチャーを 1 体招来するか、5 レベルの同種のクリーチャーを 1d3 体招来するか、それより低いレベルの同種のクリーチャーを 1d4 ＋ 1 体招来することができる。

サモン・ネイチャーズ・アライ VII

Summon Nature's Ally VII ／自然の友招来 VII

系統 召喚術（招来）［本文参照］；**呪文レベル** ドルイド 7

サモン・ネイチャーズ・アライ I と同様だが、7 レベルのクリーチャーを 1 体招来するか、6 レベルの同種のクリーチャーを 1d3 体招来するか、それより低いレベルの同種のクリーチャーを 1d4 ＋ 1 体招来することができる。

サモン・ネイチャーズ・アライ VIII

Summon Nature's Ally VIII ／自然の友招来 VIII

系統 召喚術（招来）［本文参照］；**呪文レベル** ドルイド 8

サモン・ネイチャーズ・アライ I と同様だが、8 レベルのクリーチャーを 1 体招来するか、7 レベルの同種のクリーチャーを 1d3 体招来するか、それより低いレベルの同種のクリーチャーを 1d4 ＋ 1 体招来することができる。

サモン・ネイチャーズ・アライ IX

Summon Nature's Ally IX ／自然の友招来 IX

系統 召喚術（招来）［本文参照］；**呪文レベル** ドルイド 9

サモン・ネイチャーズ・アライ I と同様だが、9 レベルのクリーチャーを 1 体招来するか、8 レベルの同種のクリーチャーを 1d3 体招来するか、それより低いレベルの同種のクリーチャーを 1d4 ＋ 1 体招来することができる。

表：サモン・ネイチャーズ・アライ

1 レベル	副種別
ダイア・ラット	—
ドルフィン	—
イーグル	—
ジャイアント・センチピード	—
ファイアー・ビートル	—
マイト（グレムリン）	—
ポイズン・フロッグ	—
ポニー（ホース）	—
ドッグ	—
スタージ	—
ヴァイパー（スネーク）	—

2 レベル	副種別
ジャイアント・アント（ワーカー）	—
エレメンタル（小型）	エレメンタル
ジャイアント・フロッグ	—
ジャイアント・スパイダー	—
ゴブリン・ドッグ	—
ホース	—
ハイエナ	—
オクトパス	—
スクウィッド	—
ウルフ	—

3 レベル	副種別
ジャイアント・アント（ソルジャー）	—
エイプ	—
オーロックス（ハード・アニマル）	—
ボア	—
チーター	—
コンストリクター・スネーク	—
クロコダイル	—
ダイア・バット	—
エレクトリック・イール	—
ジャイアント・クラブ	—
モニター・リザード	—
レパード（キャット）	—
シャーク	—
ウルヴァリン	—

4 レベル	副種別
ジャイアント・アント（ドローン）	—
バイソン（ハード・アニマル）	—
ディノニクス（ディノサウルス）	—
ダイア・エイプ	—
ダイア・ボア	—
ダイア・ウルフ	—
エレメンタル（中型）	エレメンタル
ジャイアント・スコーピオン	—
ジャイアント・スタッグ・ビートル	—
ジャイアント・ワスプ	—
グリフィン	—
グリズリー・ベア	—
ライオン	—
メフィット（どれでも）	エレメンタル
アウルベア	—
プテラノドン（ディノサウルス）	—
ライナセラス	—
サテュロス	—
タイガー	—

5 レベル	副種別
アンキロサウスル（ディノサウルス）	—
サイクロプス	—
ダイア・ライオン	—
ドルフィン（オルカ）	—
エレメンタル（大型）	エレメンタル
エティン	—
ジャイアント・モーレイ・イール	—
ギラロン	—
マンティコア	—
ウリィ・ライナセラス	—
ジャイアント・フリルド・リザード *	—

6 レベル	副種別
ブレイ	—
ダイア・ベア	—
ダイア・タイガー	—
エラスモサウルス（ディノサウルス）	—
エレメンタル（超大型）	エレメンタル

6 レベル	副種別
エレファント	—
ジャイアント・オクトパス	—
ヒル・ジャイアント	—
ステゴサウルス（ディノサウルス）	—
ストーン・ジャイアント	地
トリケラトプス（ディノサウルス）	—

7 レベル	副種別
ブラキオサウルス（ディノサウルス）	—
ダイア・クロコダイル	—
ダイア・シャーク	—
エレメンタル（グレーター）	エレメンタル
ファイアー・ジャイアント	火
フロスト・ジャイアント	冷気
ジャイアント・スクウィッド	—
マストドン（エレファント）	—
ルフ	—
ティラノサウルス（ディノサウルス）	—

8 レベル	副種別
クラウド・ジャイアント	風
エレメンタル（エルダー）	エレメンタル
パープル・ワーム	—

9 レベル	副種別
ピクシー（イレジスタブル・ダンスと睡眠のアローを持つ）	—
ストーム・ジャイアント	—

編注：FAQ による修正を適用済み。

サモン・モンスターI

Summon Monster I ／怪物招来 I

系統 召喚術（招来）［本文参照］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、クレリック 1、バード 1

発動時間 1 ラウンド

構成要素 音声、動作、焦点／信仰（小さな鞄と小さなろうそく）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果 招来されたクリーチャー 1 体

持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文は他次元界クリーチャー（来訪者、エレメンタル、他の次元界出身の魔獣のいずれかであることが多い）を 1 体招来する。そのクリーチャーは、術者のターンに術者の指定した場所に現れ、即座に行動する。このクリーチャーは術者の敵を最善を尽くして攻撃する。もし術者がこの来訪者と意思疎通できるなら、攻撃を控えさせたり、特定の敵を攻撃させたり、他の行動をとるよう指図することができる。この呪文は表 10 - 1 の 1 レベルのリストからクリーチャーを 1 体召喚する。どのクリーチャーを招来するかは術者が選び、この呪文を発動するたびに異なるものを選択することができる。

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

招来されたクリーチャーが属性を持っていたりエレメンタルの副種別を持っているなら、招来する呪文もその種別であるとみなされる。表 10-1 で “*” でマークされたクリーチャーは、術者が善の属性ならばセレスチャルのテンプレートを、術者が悪の属性ならフィーンディッシュのテンプレートが適用される。術者の属性が中立ならばどのテンプレートを適用するかを選択することができる。“*” でマークされたクリーチャーは、本来の属性とは関わりなく常に術者と同じ属性である。これらのクリーチャーを呼び出すとき、招来する呪文も術者と同じ属性の種別になる。

サモン・モンスターII

Summon Monster II ／怪物招来 II

系統 召喚術（招来）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、クレリック 2、バード 2

サモン・モンスター I と同様だが、2 レベルのリストから来訪者を 1 体招来するか、1 レベルのリストから同種の来訪者を 1d3 体招来することができる。

サモン・モンスター III

Summon Monster III ／怪物招来 III

系統 召喚術（招来）［本文参照］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、クレリック 3、バード 3

サモン・モンスター I と同様だが、3 レベルのリストから来訪者を 1 体招来するか、2 レベルのリストから同種の来訪者を 1d3 体招来するか、1 レベルのリストから同種の来訪者を 1d4 ＋ 1 体招来することができる。

サモン・モンスター IV

Summon Monster IV ／怪物招来 IV

系統 召喚術（招来）［本文参照］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、クレリック 4、バード 4

サモン・モンスター I と同様だが、4 レベルのリストから来訪者を 1 体招来するか、3 レベルのリストから同種の来訪者を 1d3 体招来するか、それより低いレベルのリストから同種の来訪者を 1d4 ＋ 1 体招来することができる。

サモン・モンスター V

Summon Monster V ／怪物招来 V

系統 召喚術（招来）［本文参照］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5、クレリック 5、バード 5

サモン・モンスター I と同様だが、5 レベルのリストから来訪者を 1 体招来するか、4 レベルのリストから同種の来訪者を 1d3 体招来するか、それより低いレベルのリストから同種の来訪者を 1d4 ＋ 1 体招来することができる。

サモン・モンスター VI

Summon Monster VI ／怪物招来 VI

系統 召喚術（招来）［本文参照］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、クレリック 6、バード 6

サモン・モンスター I と同様だが、6 レベルのリストから来訪者を 1 体招来するか、5 レベルのリストから同種の来訪者を 1d3 体招来するか、それより低いレベルのリストから同種の来訪者を 1d4 ＋ 1 体招来することができる。

サモン・モンスター VII

Summon Monster VII ／怪物招来 VII

系統 召喚術（招来）［本文参照］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7、クレリック 7

サモン・モンスター I と同様だが、7 レベルのリストから来訪者を 1 体招来するか、6 レベルのリストから同種の来訪者を 1d3 体招来するか、それより低いレベルのリストから同種の来訪者を 1d4 ＋ 1 体招来することができる。

サモン・モンスター VIII

Summon Monster VIII ／怪物招来 VIII

系統 召喚術（招来）［本文参照］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8、クレリック 8

サモン・モンスター I と同様だが、8 レベルのリストから来訪者を 1 体招来するか、7 レベルのリストから同種の来訪者を 1d3 体招来するか、それより低いレベルのリストから同種の来訪者を 1d4 ＋ 1 体招来することができる。

サモン・モンスター IX

Summon Monster IX ／怪物招来 IX

系統 召喚術（招来）［本文参照］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 9、クレリック 9

サモン・モンスター I と同様だが、9 レベルのリストから来訪者を 1 体招来するか、8 レベルのリストから同種の来訪者を 1d3 体招来するか、それより低いレベルのリストから同種の来訪者を 1d4 ＋ 1 体招来することができる。

表：サモン・モンスター

1 レベル	**副種別**
ダイア・ラット *	—
ドルフィン *	—
イーグル *	—
ファイアー・ビートル *	—
ポイズン・フロッグ *	—
ポニー（ホース）*	—
ドッグ *	—
ヴァイパー（スネーク）*	—
2 レベル	**副種別**
ジャイアント・アント（ワーカー）*	—
エレメンタル（小型）	エレメンタル
ジャイアント・センチピード *	—
ジャイアント・フロッグ *	—
ジャイアント・スパイダー *	—
ゴブリン・ドッグ *	—
ホース *	—
ハイエナ *	—
レムレー（デヴィル）	悪、秩序
オクトパス *	—
スクウィッド *	—
ウルフ *	—
3 レベル	**副種別**
ジャイアント・アント（ソルジャー）*	—
エイプ *	—
オーロックス（ハード・アニマル）*	—
ボア *	—
チーター *	—
コンストリクター・スネーク *	—
クロコダイル *	—
ダイア・バット *	—
ドレッチ（デーモン）	混沌、悪
エレクトリック・イール *	—
モニター・リザード *	—
ランタン・アルコン	善、秩序
レパード（キャット）*	—
シャーク *	—
ウルヴァリン *	—
4 レベル	**副種別**
ジャイアント・アント（ドローン）*	—
バイソン（ハード・アニマル）*	—
ディノニクス（ディノサウルス）*	—
ダイア・エイプ *	—
ダイア・ボア *	—
ダイア・ウルフ *	—
エレメンタル（中型）	エレメンタル
ジャイアント・スコーピオン *	—
ジャイアント・ワスプ *	—
グリズリー・ベア *	—
ヘル・ハウンド	悪、秩序
ハウンド・アルコン	善、秩序
ライオン *	—
メフィット（どれでも）	エレメンタル
プテラノドン（ディノサウルス）*	—
ライナセラス *	—
5 レベル	**副種別**
アンキロサウルス（ディノサウルス）*	—
ババウ（デーモン）	混沌、悪
ビアデッド・デヴィル	悪、秩序

5 レベル	副種別
ブララニ・アザータ	混沌、善
ダイア・ライオン *	—
エレメンタル（大型）	エレメンタル
ジャイアント・モーレイ・イール *	—
キュトン	悪、秩序
オルカ（ドルフィン）*	—
サラマンダー	悪
ウリィ・ライナセラス *	—
ジル	悪、秩序
ジャイアント・フリルド・リザード *	—

6 レベル	副種別
ダイア・ベア *	—
ダイア・タイガー *	—
エラスモサウルス（ディノサウルス）*	—
エレメンタル（超大型）	エレメンタル
エレファント *	—
エリニュス（デヴィル）	悪、秩序
ジャイアント・オクトパス *	—
インヴィジブル・ストーカー	風
リレンド・アザータ	混沌、善
シャドウ・デーモン	混沌、悪
サキュバス（デーモン）	混沌、悪
トリケラトプス（ディノサウルス）*	—

7 レベル	副種別
ベビリス	混沌、悪
ボーン・デヴィル	悪、秩序
ブラキオサウルス（ディノサウルス）*	—
ダイア・クロコダイル *	—
ダイア・シャーク *	—
エレメンタル（グレーター）	エレメンタル
ジャイアント・スクウィッド *	—
マストドン（エレファント）*	—
ルフ *	—
ティラノサウルス（ディノサウルス）*	—
ヴロック（デーモン）	混沌、悪

8 レベル	副種別
バーブド・デヴィル	悪、秩序
エレメンタル（エルダー）	エレメンタル
ヘズロウ（デーモン）	混沌、悪

9 レベル	副種別
アストラル・デーヴァ（エンジェル）	善
ガエル・アザータ	混沌、善
グラブレズゥ（デーモン）	混沌、悪
アイス・デヴィル	悪、秩序
ナルフェシュネー（デーモン）	混沌、悪
トランペット・アルコン	善、秩序

*：このクリーチャーは術者の属性が善ならばセレスチャル・テンプレートを、悪ならばフィーンディッシュ・テンプレートを持って召喚される。属性が中立ならばどちらかを選択できる。
編注：FAQ による修正を適用済み。

サンクチュアリ

Sanctuary ／聖域
系統 力術［光］；**呪文レベル**：クレリック 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 接触
目標 接触したクリーチャー
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 不可

この呪文によって守られたクリーチャーに対して、そのクリーチャーを目標とする呪文によるものも含めて、命中させようとしたり、その他直接攻撃しようとした敵は意志セーヴを行なわなければならない。このセーヴに成功すれば、その敵は通常通り攻撃することができ、その時かかっている サンクチュアリ の作用を受けない。セーヴに失敗した場合、敵はその攻撃をやり遂げることができず、その攻撃者のアクションのうちその部分は失われ、さらにその攻撃者は呪文の効果時間の間、この呪文によって守られたクリーチャーを直接攻撃することができなくなる。この呪文の対象を攻撃しようとしない者は作用を受けない。この呪文は、対象クリーチャーを効果型呪文の効果範囲による攻撃や作用から守るものではない。対象が攻撃すれば呪文の効果は切れてしまうが、攻撃的でない呪文を使ったり、その他の行動をとることはできる。

サンバースト

Sunburst ／陽光爆発
系統 力術［光］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8、ドルイド 8
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質／信仰（サンストーン（日長石）と火元）
距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）
効果範囲 半径 80 フィートの爆発
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 反応・不完全；本文参照；**呪文抵抗** 可

サンバースト は術者の選んだ地点から音もなく咋裂する焼け付くような熱と輝きを待った光球を作り出す。この球体の中にいるすべてのクリーチャーは盲目状態となり、6d6 ポイントのダメージを被る。太陽光によって害を受けたり、太陽光になじみがないクリーチャーは、2 倍のダメージを被る。反応セーヴに成功すれば盲目状態を無効化し、ダメージを半減させることができる。

この光球に捕らえられたアンデッド・クリーチャーは術者レベルごとに 1d6（最大 25d6）ポイントのダメージを被る（反応セーヴに成功すれば半分のダメージ）。さらに、強い光によって特別な害を受けるようなアンデッド・クリーチャーは、セーヴに失敗すると、この光線によって破壊されてしまう。

この呪文によって生み出される紫外線は粘体、スライム、ファンガス、モールド系のクリーチャーに、アンデッド・クリーチャーと同様のダメージを与える。

サンバースト は効果範囲内の 9 レベル未満の［闇］の呪文をすべて解呪する。

サンビーム

Sunbeam ／太陽ビーム
系統 力術［光］；**呪文レベル** ドルイド 7
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 60 フィート
効果範囲 術者の手を起点とした直線
持続時間 1 ラウンド／レベル、あるいはすべての光線を射ち尽くしてしまうまで
セーヴィング・スロー 反応・無効および半減；本文参照；呪文抵抗：可

この呪文の持続時間の間、術者は毎ラウンド、標準アクションを使って高熱を帯びたまばゆい光のビームを呼び出すことができる。術者は術者レベル 3 ごとに 1 本（18 レベルで最大の 6 本）のビームを射ち出すことができる。持続時間が切れるか、決められた本数のビームをすべて射ち尽くしてしまうと、呪文は終了する。

ビームの範囲内にいたすべてのクリーチャーは盲目状態となり、4d6 ポイントのダメージを被る。太陽光によって害を受けたり、太陽光になじみがないクリーチャーは、2 倍のダメージを被る。反応セーヴに成功すれば盲目状態を無効化し、ダメージを半減させることができる。

この光線に捕らえられたアンデッド・クリーチャーは術者レベルごとに 1d6（最大 20d6）ポイントのダメージを被る（反応セーヴに成功すれば半分のダメージ）。さらに、強い光によって特別な害を受けるようなアンデッド・クリーチャーは、セーヴに失敗すると、この光線によって破壊されてしまう。

この呪文によって生み出される紫外線は粘体、スライム、ファンガス、モールド系のクリーチャーに、アンデッド・クリーチャーと同様のダメージを与える。

シアリング・ライト

Searing Light ／焼けつく光
系統 力術；**呪文レベル** クレリック 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
効果 光線
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

聖なる力を太陽光線のように収束させることで、術者は開いた掌からきらめく光を撃ち出す。目標に当てるためには、術者は遠隔接触攻撃に成功しなければならない。この光線が当たったクリーチャーは術者レベル 2 レベルごとに 1d8（最大 5d8）ポイントのダメージを被る。アンデッド・クリーチャーは術者レベルごとに 1d6（最大 10d6）ポイントのダメージを被り、ヴァンパイアのように明るい光に特に弱いアンデッド・クリーチャーは術者レベルごとに 1d8（最大 10d8）ポイントのダメージを被る。人造クリーチャーや非自律行動物体は術者レベル 2 レベルごとに 1d6（最大 5d6）ポイントのダメージしか彼らない。

シー・インヴィジビリティ

See Invisibility ／不可視視認
系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、バード 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（滑石と銀粉）
距離 自身
目標 術者
持続時間 10 分／レベル（解除可）

術者は自分の視覚範囲内にあるすべての不可視状態の物体や存在を、エーテル状態のものも含めて、それらがあたかも通常通り可視状態であるかのように見ることができる。そうしたクリーチャーは、術者にとって半透明の姿として見え、可視状態のクリーチャー、不可視状態のクリーチャー、エーテル状態のクリーチャーの違いは簡単に識別できる。

この呪文では、不可視状態になるために用いた手段を知ることはできない。幻術を見破ったり、不透明な物体を透かして見ることはできない。単に隠れていたり、視認困難であったり、その他の理由で見るのが難しいクリーチャーを発見することもできない。

シー・インヴィジビリティ は パーマネンシイ 呪文によって永続化できる。

シークレット・チェスト

Secret Chest ／秘密の宝箱
系統 召喚術（招来）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5
発動時間 10 分
構成要素 音声、動作、焦点（宝箱とそのレプリカ）
距離 本文参照
目標 宝箱 1 つと 1 立方フィート／術者レベルまでの品物
持続時間 60 日あるいはチャージ消費する（呼び戻す）まで
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は 60 日までの間、宝箱をエーテル界に隠し、好きな時にそれを取り戻すことができる。この宝箱の中には術者レベルごとに 1 立方フィートまでのものを入れることができるが、これは宝箱の大きさ（約 3 フィート× 2 フィート× 2 フィート）には関係ない。生きているクリーチャーが箱の中に入った場合、75％の確率で呪文は単に失敗する。一旦宝箱を隠した後では、術者は精神集中することでそれを取り戻すことができ（1 標準アクション）、宝箱は術者のすぐ脇に現れる。

この宝箱は名工の手によって術者のために造られた、極めてできのよい高価なものでなければならない。主に木製のものであれば、黒檀、紫檀、白檀、チーク材などで造り、角の補強材や釘などの金物は白金製でなければならない。象牙製にするならば、金具は黄金でなければならない。青銅、銅、銀でこしらえるなら、蝶番などの付属品は銀かエレクトラム（高価な金属）製でなければならない。このような宝箱の価格は 5,000gp 未満であってはならない。宝箱を造ったら、術者は宝箱の完璧な複製となる、（まったく同じ材質で隅々までそっくりな）小さなレプリカを作らなければならない（このレプリカには 50gp かかる）。この宝箱自身は魔法の力を持たず、通常の宝箱と同様に錠前や守りの魔法を付けることができる。

宝箱を隠す際には、術者は宝箱とレプリカの両方に触れながら呪文を発動する。すると、宝箱はエーテル界へと消え去る。術者が宝箱を呼び戻すにはレプリカが必要である。60 日を超えると以後 1 日ごとに、宝箱が失われてしまい、取り戻すことのできなくなる可能性が 5％ずつ累積していく。宝箱のレプリカをなくしたり壊してしまった場合、ウィッシュ 呪文を使っても、大きい方の宝箱を呼び戻す方法はない。ただし、それを探しに他の次元界へと探検に行くことはできる。

宝箱の中の生き物は通常通り食べ、眠り、歳をとる。従って、食糧や空気、水、その他生きるのに必要なものが尽きれば死んでしまう。

シークレット・ページ

Secret Page ／秘密のページ
系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、バード 3
発動時間 10 分
構成要素 音声、動作、物質（鰊の鱗の粉末とウィル・オ・ウィスプのエキス）
距離 接触
目標 大きさ 3 平方フィートまでの、接触したページ
持続時間 永続
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

シークレット・ページ は 1 ページの内容を変化させ、まったく別の内容に見せかける。目標の呪文の文章は同じかそれより下のレベルの術者の修得している呪文に変化する。巻物の呪文を別の呪文に変えるために使うことはできないが、巻物を隠すのには使える。 エクスプローシヴ・ルーンズ や セピア・スネーク・シジル を シークレット・ページ に仕掛けることもできる。

コンプリヘンド・ランゲージズ 呪文だけでは、シークレット・ページの内容を知ることはできない。術者は特別の言葉を口にすることで本来の内容を現すことができる。その後、術者は実際のページの内容を詳しく読み、再び シークレット・ページ 形態に戻すことができる。これは意図するだけで回数無制限に行なうことができる。また、術者は特別の言葉を 2 回繰り返すことでこの呪文を除去することもできる。 ディテクト・マジック 呪文ではそのページに希薄な魔法がかかっていることが判るが、その真の内容は判らない。 トゥルー・シーイング では隠されたものの存在は判るが、コンプリヘンド・ランゲージズ と組み合わせて発動するのでなければ、内容までは判らない。 シークレット・ページ を解呪することはできるし、隠された文字や絵を イレイズ 呪文によって破壊することもできる。

シーミング

Seeming ／見せかけの姿
系統 幻術（幻覚）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5、バード 5
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 クリーチャー 1 体／ 2 レベル、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
持続時間 12 時間（解除可）
セーヴィング・スロー 意志・無効あるいは意志・看破（やりとりがあった場合）；**呪文抵抗** 可あるいは不可；本文参照

ディスガイズ・セルフ と同様だが、術者は他の人々の外見も変えることができる。作用を受けたクリーチャーは、殺されれば本来の姿を取り戻

す。同意しない目標は意志セーヴに成功するか、呪文抵抗でこの呪文の効果を無効化できる。

シールド

Shield ／盾
系統 防御術［力場］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 自身
目標 術者
持続時間 1 分／レベル（解除可）

シールド は術者の正面を浮遊する、力場でできた不可視の盾を作り出す。この盾は術者に向けられた マジック・ミサイル の攻撃を無効化し、また術者の AC に＋ 4 の盾ボーナスを与える。この効果は［力場］効果であるので、ボーナスは非実体接触攻撃に対しても適用される。この シールド は防具による判定ペナルティも秘術呪文失敗率もない。

シールド・アザー

Shield Other ／他者の守護
系統 防御術；**呪文レベル** クレリック 2、パラディン 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、焦点（術者と対象がはめているそれぞれ 50gp の価値のある白金製の指輪一対）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 クリーチャー 1 体
持続時間 1 時間／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

この呪文は対象を守り、術者と対象の間に不思議なつながりを作り出すことで、対象の負傷の一部が術者に移されるようにする。対象は AC に＋ 1 の反発ボーナスと、セーヴに＋ 1 の抵抗ボーナスを得る。さらに、対象はヒット・ポイントにダメージを与えるすべての負傷と攻撃（特殊能力によって与えられたものも含む）から半分のダメージしか彼らない。この呪文によって守られたクリーチャーが被らなかったぶんのダメージは術者が被ることになる。チャーム効果や能力値ダメージ、生命力吸収、［即死］効果などのようなヒット・ポイントへのダメージに関係のない形態の害には作用しない。対象の【耐久力】が低下することでヒット・ポイントが減少した場合、これはヒット・ポイントへのダメージではないので、術者との間で分配されない。呪文の効果が終了した時点で、それ以降のダメージはもはや対象と術者の間で分配されないが、すでに分配されたダメージが対象に割り当て直されることはない。

術者と呪文の対象が互いに呪文の距離外へ移動した場合、呪文は終了する。

シールド・オヴ・フェイス

Shield of Faith ／信仰の盾
系統 防御術；**呪文レベル** クレリック 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（聖句の一片が書かれた羊皮紙）
距離 接触
目標 接触したクリーチャー
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

この呪文は対象の周囲に、ちらちらと輝き攻撃を防いだり、そらしたりする魔法のフィールドを作り出す。この呪文は対象の AC に＋ 2 反発ボーナスを与え、さらに術者レベル 6 レベルごとに＋ 1 がボーナスに追加される（18 レベル時に、最大＋ 5 の反発ボーナス）。

シールド・オヴ・ロー

Shield of Law ／秩序の盾
系統 防御術［秩序］；**呪文レベル** クレリック 8
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、焦点（500gp の価値のある聖遺物入れ）
距離 20 フィート
目標 術者を中心とした半径 20 フィートの爆発内にいるクリーチャー 1 体／レベル
持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 可（無害）

おぼろげな青い輝きが対象を取り巻いて攻撃から守り、混沌の属性のクリーチャーの発動した呪文に対する抵抗力を与え、対象に攻撃を命中させた混沌の属性のクリーチャーを減速状態にする。この防御術呪文には 4 つの効果がある。

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

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

第三に、この防御術呪文は プロテクション・フロム・ケイオス と同様に、憑依および精神的な影響から術者を保護する。

最後に、混沌の属性のクリーチャーがこの呪文によって守られたクリーチャーに対する近接攻撃に成功した場合、その攻撃者は減速状態になる（スロー 呪文と同様に意志セーヴに成功すれば無効化できるが、シールド・オヴ・ロー のセーヴ DC に対して行なうこと）。

シェイズ

Shades ／高位影の召喚術
系統 幻術（操影）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 9

シャドウ・カンジュレーション と同様だが、8 レベル以下の召喚呪文を真似ることができる。この幻の召喚術は、信じない者に対しては 4 ／ 5（80%）のダメージを与え、ダメージを与えない効果であれば信じない者に対して 80%の確率で効果を及ぼす。

シェイプチェンジ

Shapechange ／変幻自在
系統 変成術（ポリモーフ）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 9、ドルイド 9
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、焦点（1,500gp の価値のあるジェイド（翡翠）のサークレット）
距離 自身
目標 術者
持続時間 10 分／レベル（解除可）

この呪文により、術者は多種多様なクリーチャーの姿をとることができる。この呪文は術者が選んだ種別により、オルター・セルフ 、ビースト・フォーム IV 、エレメンタル・ボディ IV 、フォーム・オヴ・ザ・ドラゴン III 、ジャイアント・フォーム II 、プラント・シェイプ III のどれかと同様に働く。また、1 ラウンドに 1 回フリー・アクションで別の姿に変わることができる。この変身は標準行動の直前か直後に瞬間的に起こり、アクションの途中で起こることはない。

ジェントル・リポウズ

Gentle Repose ／安らかな眠り
系統 死霊術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、クレリック 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質／信仰（塩と、死体の有する（有していた）目 1 つにつき銅貨 1 つ）

距離 接触
目標 接触した死体
持続時間 1 日／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

クリーチャー 1 体の死体を腐敗しないように保存する。これにより、そのクリーチャーを死から生き返らせる際の時間制限を延長できる（ レイズ・デッド 参照）。この呪文の影響下にあった時間は、生き返りの時間制限に数えない。余談ながら、この呪文をかけておけば、死んだ友の（腐敗していく）死骸を運ぶことの不快感も軽減される。

この呪文は、切り離された手足などに対しても効く。

シクウェスター

Sequester ／隔離
系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（バジリスクのまつ毛とゴム）
距離 接触
目標 接触した同意するクリーチャー 1 体あるいは（一辺 2 フィートの立方体の区画 1 個ぶん／レベルまでの）物体 1 つ
持続時間 1 日／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 不可あるいは意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 不可あるいは可（物体）

発動されたとき、この呪文は対象を見たり場所を調べたりする占術呪文を妨害し、さらに対象を不可視状態にする（ インヴィジビリティ 呪文と同様）。この呪文は対象が触知的な方法や特定の装置を使うことで発見されるのを防ぐものではない。シクウェスター が作用しているクリーチャーは、呪文が終わるまで昏睡し、実質的に活動停止状態となる。

注：意志セーヴに成功すれば、装備中の物体や魔法の力を有する物体は 隔離 されずにすむ。 隔離 されたクリーチャーや物体を見たり、占術呪文で探知しようとする時にはセーヴは行なわない。

シミュレイクラム

Simulacrum ／似姿
系統 幻術（操影）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7
発動時間 12 時間
構成要素 音声、動作、物質（氷でできた対象の彫像と、似姿の HD ごとに 500gp の価値のあるルビーの粉末）
距離 0 フィート
効果 複製クリーチャー 1 体
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

シミュレイクラム はどんなクリーチャーであれ、そのクリーチャーにそっくりな幻を作り出す。複製されたクリーチャーは半ば実在のものであり、氷と雪から作り出される。複製はオリジナルとまったく同じように見えるが、この似姿は、本来のクリーチャーの持つレベルもしくはヒット・ダイスの半分しか持たない（そしてそのレベルもしくはヒット・ダイスに対応するヒット・ポイント、特技、技能ランク、クリーチャーの特殊能力を持つ）。術者は自分の術者レベルの 2 倍より高いレベルもしくはヒット・ダイスを持つクリーチャーの似姿を作り出すことはできない。術者は似姿がとれくらい似ているか決めるため、呪文発動時に〈変装〉判定を行なわなければならない。オリジナルのことをよく知っているクリーチャーは〈知覚〉判定（術者の〈変装〉技能との対抗判定）、もしくは DC20 の〈真意看破〉判定に成功すれば偽物であることが分かる。

この似姿は常に術者の完全な命令下にある。テレパシー的なつながりは存在しないので、その他の何らかの方法で命令しなければならない。似姿はそれ以上強力になる能力を持たない。レベルや能力を成長させることはできないのだ。ヒット・ポイントが 0 になったり、破壊されたりすれば似姿は雪に戻り、即座に融けて無に帰す。複雑な工程に少なくとも 24 時間かけ、ヒット・ポイント 1 点につき 100gp を費やし、完全に装備の調った魔法の研究室があれば、似姿へのダメージを修復できる。

ジャイアント・ヴァーミン

Giant Vermin ／蟲類巨大化
系統 変成術；**呪文レベル** クレリック 4、ドルイド 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 1 体以上の蟲、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

いくつもの通常サイズのセンチピード（ムカデ）、スパイダー（蜘蛛）、スコーピオン（サソリ）のいずれかをジャイアント版〔giant counterpart〕に変化させる。1 種類の蟲のみが変化させられる（従って呪文を 1 回発動することでセンチピードとスパイダーの両方に作用を及ぼすことはできない）。この呪文の影響を受ける蟲の数は、後述の表の通り、術者レベルに依存する。

この呪文で作り出された巨大蟲は術者を傷つけようとはしないが、この種のクリーチャーを術者がどの程度制御しているかというと、ごく簡単な命令を出せる程度である（「攻撃しろ」「止まれ」「防御しろ」など）。特定のクリーチャーがやって来たら攻撃しろとか、特定の事態に備えろといった命令は、蟲には複雑すぎて理解できない。巨大蟲は手近のものを何でも攻撃する（そうするなという命令を与えない限り）。

術者レベル	センチピード（ムカデ）	スパイダー（蜘蛛）	スコーピオン（サソリ）
9 以下	3	1	2
10 ～ 13	4	2	3
14 ～ 17	6	3	4
18 ～ 19	8	4	5
20 以上	12	6	8

ジャイアント・フォーム I

Giant Form I ／巨人変化 I
系統 変成術（ポリモーフ）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（a piece of the creature whose form you plan to assume）
距離 自身
目標 術者
持続時間 1 分／レベル（解除可）

この呪文をかけたとき、術者はあらゆる巨人の副種別を持つ大型の人型生物クリーチャーの姿を取ることができる。いったん術者が変身したなら、以下の能力を得る：【筋力】に＋ 6、【耐久力】に＋ 4 のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に－ 2 のペナルティ、＋ 4 の外皮ボーナス、夜目。

また、変身した姿に以下の能力があるならば、術者も同様に得る：暗視 60 フィート、かきむしり（2d6 ダメージ）、再生 5、岩つかみと岩投げ（射程 60 フィート、2d6 ダメージ）。そのクリーチャーが元素に対する完全耐性か抵抗をもつならば、術者はそれに対する抵抗 20 を得る。同様に元素への脆弱性を持つなら、その脆弱性を得る。

ジャイアント・フォーム II

Giant Form II ／巨人変化 II
系統 変成術（ポリモーフ）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8

この呪文は ジャイアント・フォーム I と同様に働くが、あらゆる巨人の副種別を持つ超大型クリーチャーの姿を取れる。術者は以下の能力を得る：【筋力】に＋ 8、【耐久力】に＋ 6 のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に－ 2 のペナルティ、＋ 6 の外皮ボーナス、夜目、移動速度に＋ 10 フィートの

強化ボーナス。

また、変身した姿に以下の能力があるならば、術者も同様に得る：水泳移動速度 60 フィート、暗視 60 フィート、かきむしり（2d8 ダメージ）、再生 5、岩つかみと岩投げ（射程 120 フィート、2d10 ダメージ）。そのクリーチャーが元素に対する完全耐性か抵抗をもつならば、術者はその完全耐性や抵抗を得る。同様に元素への脆弱性を持つなら、その脆弱性を得る。

シャウト

Shout ／絶叫

系統 力術［音波］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、バード 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声

距離 30 フィート

効果範囲 円錐形の爆発

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 頑健・不完全または反応・無効（物体）；本文参照；**呪文抵抗** 可（物体）

術者は耳をつんざくような叫びをあげ、効果範囲内にいるクリーチャーを聴覚喪失状態にし、ダメージを与える。範囲内のすべてのクリーチャーは 2d6 ラウンドの間、聴覚喪失状態となり、5d6 ポイントの［音波］ダメージを被る。セーヴに成功すれば聴覚喪失状態になるのを無効化し、ダメージを半減させることができる。この音にさらされた脆い物体や結晶質の物体、結晶質のクリーチャーは術者レベルごとに 1d6（最大 15d6）ポイントの［音波］ダメージを被る。作用を受けたクリーチャーは頑健セーヴを行なうことができ、成功すればダメージを半減する。また、脆い物体を待ったクリーチャーは反応セーヴに成功すればその物体へのダメージを無効化できる。 シャウト 呪文の効果は サイレンス 呪文の範囲内に入ったり、通り抜けたりすることはできない。

グレーター・シャウト

Shout, Greater ／上級絶叫

系統 力術［音波］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8、バード 6

構成要素 音声、動作、焦点（金属、もしくは象牙で作られた角笛）

距離 60 フィート

セーヴィング・スロー 頑健・不完全または反応・無効（物体）；本文参照

この呪文は シャウト 呪文と同様だが、その円錐形の爆発は 10d6 ポイントの［音波］ダメージを与える（もしくは、脆い物体や結晶質の物体、結品質のクリーチャーに対して術者レベルごとに 1d6（最大 20d6）ポイントの［音波］ダメージ）。さらに、クリーチャーは 1 ラウンド朦朧状態、4d6 ラウンド聴覚喪失状態となる。円錐形の効果範囲内にいるクリーチャーは皆、頑健セーヴに成功することで朦朧効果を無効化し、ダメージと聴覚喪失状態の持続時間を半減できる。また、脆い物体を手に持っているクリーチャーは反応セーヴに成功すればその物体へのダメージを無効化できる。

シャター

Shatter ／破砕

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

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（雲母のかけら）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）効果範囲あるいは目標 半径 5 フィートの拡散；あるいは固体の物体 1 つ、あるいは結晶質のクリーチャー 1 体

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；意志・無効（物体）あるいは頑健・半減；本文参照；**呪文抵抗** 可

シャター は大きな騒音を鳴り響かせ、もろくて魔法の力を持たない複数の物体を砕くか、魔法の力を持たない固体の物体を 1 つ壊すか、結晶質のクリーチャーにダメージを与える。

範囲攻撃として使用した場合、シャター は水晶やガラスや陶器や磁器でできた魔法の力を持たない物体を破壊する（小ビン、ビン、陶器のつぼ、窓、鏡など）。起点から半径 5 フィート以内にあるその種の装備中でない物体はすべてこの呪文によってバラバラに砕かれてしまう。術者のレベルごとに 1 ポンドまでの重量の物体にしか作用しないが、それより軽くてその種の材質でできた物体はすべて破砕されてしまう。

また、術者は固体の魔法的ではない物体 1 つを目標として シャター をかけることができる。この場合、目標の材質は関係なく、術者レベルごとに 10 ポンドの重量のものまで破砕できる。結晶質のクリーチャー（重量制限はなし）を目標とした場合、シャター は術者レベルごとに 1d6（最大 10d6）ポイントの［音波］ダメージを与える。このダメージは頑健セーヴで半減させることができる。

シャドウ・ウォーク

Shadow Walk ／影界旅行

系統 幻術（操影）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、バード 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触したクリーチャー 1 体／レベルまで

持続時間 1 時間／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

シャドウ・ウォーク 呪文を使うためには、術者は薄明かりの範囲にいなければならない。術者と術者が接触したクリーチャーは影界と境を接する物質界の縁へと、渦巻く影の道を通って運ばれる。この呪文の効果はおおむね幻に属するものだが、影の道そのものは半ば実体である。術者は自分と一緒に 1 体以上のクリーチャーを（レベルによる上限に従って）連れて行くことができるが、その全員が互いに接触していなければならない。

影の世界では、術者は 1 時間に 50 マイルの速度で移動することができ、影界との境では通常通り移動していながら、物質界では相対的にもっと速く移動することになる。従って、術者は影界に入り込み、望むだけの距離を移動し、その後、物質界に戻ることで、素早く旅をすることができる。

影界と物質界の間では現実がぼやけているため、術者はこの移動の間に通り過ぎる地形や地域について詳しいことを知ることも、自分の旅がどこで終わるのかを正確に予知することもできない。距離を正確に判断することは不可能であり、この呪文は事実上、偵察やスパイに対しては役立たずである。さらに、この呪文の効果が終了した時点で、術者は意図した終点から水平方向にランダムな方角に 1d10 × 100 フィート放り出される。これによって固体の中に入ってしまうような場合、術者は同じ方向に 1d10 × 1,000 フィート放り出される。それでも固体の中に入ってしまう場合、術者（と術者と一緒にいるすべてのクリーチャー）は最寄りの開けた空間に放り出されるが、こうした活動による無理がたたって疲労状態となってしまう（セーヴ不可）。

シャドウ・ウォーク を使って、影界と境を接する他の次元界へと旅をすることもできるが、そうするためには、影界の中を移動して、他の次元界との境界へと向かわねばならない。影界の中を移動するには 1d4 時間かかる。

シャドウ・ウォーク が発動された時に術者が接触していたクリーチャーも影界との境へ移される。

彼らは術者について行くか、影界へとさまよい出るか、物質界へとよろめき出るかを選ぶことができる（彼らが迷子になったり、術者に捨てられた場合、後者の 2 つのどちらかが起こる可能性が 50%ずつある）。術者に従って影界に行くことに同意しないクリーチャーは意志セーヴィング・スローをすることができ、成功すればこの効果を無効化することができる。

シャドウ・エヴォケーション

Shadow Evocation ／影の力術
系統 幻術（操影）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5、バード 5
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 本文参照
効果 本文参照
持続時間 本文参照
セーヴィング・スロー 意志・看破（やりとりがあった場合）；**呪文抵抗** 可

術者は影界からエネルギーを引き出し、ウィザードとソーサラーの 4 レベル以下の力術呪文の半ば実在する幻術版を発動する。 ライトニング・ボルト のようなダメージを与える呪文は、作用を受けたクリーチャーが意志セーヴに成功しない限り通常の効果がある。看破したクリーチャーはその攻撃からそれぞれ 1/5 のダメージしか受けない。看破された攻撃にダメージ以外の特殊な効果がある場合、その効果は（そうすることが適切なら）1/5 の強度であるか、20%の確率でしか発生しないかである。シャドウ・エヴォケーション であると気付かれた場合、ダメージ呪文は 1/5（20%）のダメージしか与えない。看破するためのセーヴの結果いかんに関わらず、作用を受けたクリーチャーは模擬した呪文が本来セーヴ（あるいは呪文抵抗）可能なものであればそのセーヴ（あるいは呪文抵抗）を行なうことができるが、セーヴ DC はその呪文の本来のレベルではなく、シャドウ・エヴォケーション のレベル（5 レベル）によって決まる。

ガスト・オヴ・ウィンド のようなダメージを与えない効果は、看破した者以外に対しては通常の効果がある。看破した者に対しては、効果はない。

物体はこの呪文に対して、自動的に意志セーヴに成功する。

グレーター・シャドウ・エヴォケーション

Shadow Evocation, Greater ／上級影の力術
系統 幻術（操影）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8

シャドウ・エヴォケーション と同様だが、術者はウィザード／ソーサラーの 7 レベル以下の力術呪文の半ば実在する幻術版を発動する。グレーター・シャドウ・エヴォケーション であると気付かれた場合、ダメージ呪文は 3 ／ 5（60%）のダメージしか与えない。

シャドウ・カンジュレーション

Shadow Conjuration ／影の召喚術
系統 幻術（操影）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、バード 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 本文参照
効果 本文参照
持続時間 本文参照
セーヴィング・スロー 意志・看破（やりとりがあった場合）；さまざま；本文参照；**呪文抵抗** 不可；本文参照

術者は影界の物質を用いて、1 体以上のクリーチャー、物体、力場の半ば実在する幻を作り出す。 シャドウ・カンジュレーション はウィザードとソーサラーの 3 レベル以下の召喚術（招来）あるいは召喚術（創造）呪文を真似る。

シャドウ・カンジュレーション は実際には本物の 1/5（20%）の強度しかないが、シャドウ・カンジュレーション が本物であると信じたクリーチャーは完全な強度の作用を受ける。呪文とやりとりのあったクリーチャーはすべて、その正体に気付くために意志セーヴを行なうことができる。

ダメージを与える呪文は、作用を受けたクリーチャーが意志セーヴに成功しない限り通常の効果がある。看破したクリーチャーはその攻撃からそれぞれ 1/5（20%）のダメージしか受けない。看破された攻撃にダメージ以外の特殊な効果がある場合、その効果は 20%の確率でしか発生しない。看破するためのセーヴの結果いかんに関わらず、作用を受けたクリーチャーは模擬した呪文が本来セーヴ可能なものであればそのセーヴを行なうことができるが、セーヴ DC はその呪文の本来のレベルではなく、シャドウ・カンジュレーション のレベル（4 レベル）によって決まる。さらに、シャドウ・カンジュレーション の模擬した呪文が本来呪文抵抗可能なものであるか否かに関わらず、シャドウ・カンジュレーション によって生み出された効果に対しては呪文抵抗が可能である。看破した者に対しては 20%の確率で効果を及ぼす。

影のクリーチャーは（正体が影だと気付かれたかどうかに関わらず）同種の通常のクリーチャーの 1/5 しかヒット・ポイントを持たない。それらは通常通りのダメージを与え、通常の能力と弱点のすべてを備えている。しかし、その正体が影だと気付いたクリーチャーに対しては、影のクリーチャーのダメージは通常の 1/5（20%）となり、致傷ダメージを与えないすべての特殊能力は 20%の確率でしか効果がない（使うたびに、そして作用を及ぼすクリーチャー 1 体ごとに別々にロールすること）。さらに、影のクリーチャーの AC ボーナスは 1/5 しかない。

セーヴに成功したクリーチャーには、シャドウ・カンジュレーション はぼんやりとした影のようなかたちの上に透き通ったイメージが重ねあわせられているかのように見える。物体はこの呪文に対して、自動的に意志セーヴに成功する。

グレーター・シャドウ・カンジュレーション

Shadow Conjuration, Greater ／上級影の召喚術
系統 幻術（操影）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7

シャドウ・カンジュレーション と同様だが、ウィザード／ソーサラーの 6 レベル以下の召喚術（招来）か召喚術（創造）を真似る。この幻の召喚術は、信じない者に対しては 3 ／ 5（60%）のダメージを与え、ダメージを与えない効果であれば信じない者に対して 60%の確率で効果を及ぼす。

シャレイリ

Shillelagh ／梶棒
系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 接触
目標 接触した、魔法の力を持たないオーク製のクラブかクォータースタッフ 1 本
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

術者の持つ魔法の力を持たないクラブやクォータースタッフは、攻撃とダメージのロールに＋ 1 の強化ボーナスを持つ武器となる。クォータースタッフでは武器の両端にこの強化ボーナスが与えられる。これらの武器のダメージは、武器本来のサイズ分類よりも 2 段階大きなもの（小型サイズのクラブまたはクォータースタッフは 1d8 ポイント、中型サイズなら 2d6、大型サイズなら 3d6 のダメージを与えるように変化する）に強化ボーナスの＋ 1 を加えたものとしてダメージを与える。この呪文の効果は、その武器が術者によって用いられている際にのみ働く。術者が振るわない場合、この武器はシャレイリが作用していないかのように扱われる。

ジャンプ

Jump ／跳躍
系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、ドルイド 1、レンジャー 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（バッタの後ろ脚）
距離 接触
目標 接触したクリーチャー
持続時間 1 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可

対象は高跳び、または幅跳びをおこなう際の〈軽業〉判定に＋10の強化ボーナスを得る。この強化ボーナスは術者レベルが5レベルに達すると＋20へ、9レベルに達すると＋30（最大値）に上昇する。

シャンブラー

Shambler ／よろめき歩くもの

系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** ドルイド9

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 中距離（100フィート＋10フィート／レベル）

効果 シャンブリング・マウンド3体以上、ただしそのうちのどの2体をとっても30フィート以内の距離に収まっていなければならない；本文参照

持続時間 7日あるいは7ヶ月（解除可）；本文参照

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

シャンブラー 呪文はそれぞれアドヴァンスト・テンプレートを適用したシャンブリング・マウンドを1d4＋2体作り出す。シャンブラーたちは自発的に戦闘で術者を助けたり、特定の使命を果たしたり、番人を務めたりする。シャンブラーたちは術者が解除しない限り、7日の間、術者のそばに付き従う。ただし、シャンブラーたちが警備任務のためにだけ作り出された場合、呪文の持続時間は7ヶ月となる。この場合、シャンブラーたちには特定の敷地や場所を守るよう命じることしかできない。警備任務のために呼び出されたシャンブラーたちは、最初に現れた地点から測って呪文の“距離”より外へと移動することはできない。術者は シャンブラー の呪文を一度に1つのみ効果を発揮させることができる。前の呪文の効果が残っている間に新しく発動したなら、前の呪文は解呪される。シャンブラーは招来された場所の地形が雨が多い土地だったり、沼地だったり、湿気の多い土地である場合にのみ、通常のシャンブリング・マウンド同様の［火］への抵抗力を持つ。

シュリンク・アイテム

Shrink Item ／アイテム縮小

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー3

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触した、2立方フィート／レベルまでの物体1つ

持続時間 1日／レベル；本文参照

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

術者は魔法の力を持たないアイテム1つを（それが大きさ制限内のものであれば）高さ・幅・奥行きともに本来の大きさの1/16に縮小できる（体積や重量は本来の約1/4,000となる）。この変化は実質的には物体のサイズ分類を4段階小さくする（たとえば、大型サイズから微小サイズへと）。あるいは、術者の選択で、縮小後の材質を布のようなものに変えることもできる。 シュリンク・アイテム の呪文によって変化した物体は、固い表面に投げつけるか、この呪文をかけたものが言葉を唱えるかするだけで本来の材質と大きさを取り戻す。燃えている火とその燃料でさえ、この呪文で縮小できる。縮小された物体を本来の大きさと材質に戻せば、呪文は終了する。

シュリンク・アイテム は パーマネンシイ の呪文によって、効果を永続化させることができる。 シュリンク・アイテム を永続化した場合、作用を受けた物体は回数無制限に縮小したり元に戻したりすることができるようになるが、そうできるのは本来呪文を発動した術者だけである。

ショッキング・グラスプ

Shocking Grasp ／電撃の手

系統 力術［電気］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触したクリーチャーあるいは物体

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

術者は近接接触攻撃が成功すると、術者レベルごとに1d6（最大5d6）ポイントの［電気］ダメージを与えることができる。敵が金属製の鎧をまとっている（あるいは、金属製の武器を運搬したり、敵自体が金属製であったりなどの）場合、電撃を与える時に術者は攻撃ロールに＋3のボーナスを得る。

シンティレイティング・パターン

Scintillating Pattern ／きらめく色彩の紋様

系統 幻術（紋様）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー8

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（水晶のプリズム）

距離 近距離（25フィート＋5フィート／2レベル）

効果 半径20フィートに拡散する色とりどりの光

持続時間 精神集中＋2ラウンド

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

ぴかぴか光る色の捻れた紋様が空中を漂い、中にいるクリーチャーに作用を及ぼす。この呪文は、合計で術者レベル（最大で20）に等しいヒット・ダイス分のクリーチャーに作用する。最初に最もヒット・ダイスの低いクリーチャーに作用し、同じヒット・ダイスのクリーチャーの中では、まず呪文の起点に最も近いものに作用する。1体のクリーチャーに作用を及ぼすのに充分でなかったヒット・ダイス分は無駄になってしまう。この呪文は各対象に、ヒット・ダイスに従って作用する。

6以下：1d4ラウンドの間、気絶状態となり、その後さらに1d4ラウンドの間、朦朧状態となり、その後さらに1d4ラウンドの間、混乱状態となる（アンデッド・クリーチャーの場合、気絶状態は朦朧状態として扱うこと）。

7～12：1d4ラウンドの間、朦朧状態となり、その後さらに1d4ラウンドの間、混乱状態となる。

13以上：1d4ラウンドの間、混乱状態となる。

シンティレイティング・パターン は視覚を持たない（または失っている）クリーチャーには作用しない。

シンパシー

Sympathy ／共感

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー8、ドルイド9

発動時間 1時間

構成要素 音声、動作、物質（磨り潰した真珠1,500gpぶんと蜂蜜一滴）

距離 近距離（25フィート＋5フィート／2レベル）

目標 場所（10立方フィート／レベルまで）1つあるいは物体1つ

持続時間 2時間／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可

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

指定された種類あるいは属性のクリーチャーは、この呪文の作用が及ぶ場所を気に入って入りたくなったり、物体に触れたり手に入れたくなったりする。その場所に留まったり、その物体に触れたいという衝動は圧倒的なものである。セーヴィング・スローに成功したクリーチャーは、この心

術効果から解放されるが、1d6 × 10 分後にさらにもう 1 度セーヴを行なわなければならない。このセーヴに失敗すれば、影響を受けたクリーチャーはその場所や物体のところへ戻ろうとする。

シンパシー は アンティパシー を相殺し、解呪する。

シンパセティック・ヴァイブレーション

Sympathetic Vibration ／共振

系統 力術［音波］；**呪文レベル** バード 6

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作、焦点（音叉 1 つ）

距離 接触

目標 支えなしで立っている構造物 1 つ

持続時間 最大 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 不可；本文参照；**呪文抵抗** 可

術者は支えなしで立っている構造物に同調し、その構造物の内部に、ダメージを与える振動を発生させることができる。一旦振動が始まると、それは目標の構造物に対して、1 ラウンドあたり 2d10 ポイントのダメージ（硬度は無視する）を与える。術者は発動の時点で呪文の持続時間を制限できる。制限しなかった場合、呪文は術者レベル× 1 分間続く。呪文を “ 支えなしで立っている構造物 ” でないもの、たとえば丘の斜面などに対して発動した場合、周囲の石が効果を拡散させてしまい、ダメージは生じない。

シンパセティック・ヴァイブレーション はクリーチャーには（たとえ人造であっても）作用しない。構造物は “ 装備中の物体 ” ではないので、セーヴィング・スローを行なって呪文の効果に抵抗することはできない。

シンボル・オヴ・インサニティ

Symbol of Insanity ／狂気の印形

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8、クレリック 8

構成要素 音声、動作、物質（水銀、燐、加えて 5,000gp の価値があるダイアモンドとオパールの粉末）

セーヴィング・スロー 意志・無効

この呪文は シンボル・オヴ・デス と同様に作用するが、ただ シンボル・オヴ・インサニティ の 60 フィート以内の全クリーチャーは（死亡するのではなく）恒久的な狂気に陥る（ インサニティ 呪文と同様）。

シンボル・オヴ・デス と違って、シンボル・オヴ・インサニティ には hp 上限はない。一旦作動したなら、単に術者レベル× 10 分間稼動しつづける。

注：シンボル のような魔法の罠を発見し、無力化するのは困難である。ローグ（だけ）は シンボル を発見するのに〈知覚〉技能を、シンボル を解除するのに〈装置無力化〉を使うことができる。どちらの場合も DC は 25 ＋**呪文レベル**であり、シンボル・オヴ・インサニティ の場合は 33 である。

シンボル・オヴ・ウィークネス

Symbol of Weakness ／弱体の印形

系統 死霊術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7、クレリック 7

構成要素 音声、動作、物質（水銀、燐、加えて 5,000gp の価値があるダイアモンドとオパールの粉末）

セーヴィング・スロー 頑健・無効

この呪文は シンボル・オヴ・デス と同様に作用するが、ただ シンボル・オヴ・ウィークネス の 60 フィート以内の全クリーチャーは（死亡するのではな 0 体から力が抜けてゆき、3d6 ポイントの【筋力】ダメージを被る。

シンボル・オヴ・デス と違って、シンボル・オヴ・ウィークネス には hp 上限はない。一旦作動したなら、単に術者レベル× 10 分間稼動しつづける。クリーチャーはこのシンボル 1 つにつき 1 度しか影響を受けない。

注：シンボル のような魔法の罠を発見し、無力化するのは困難である。ローグ（だけ）は シンボル を発見するのに〈知覚〉技能を、シンボル を解除するのに〈装置無力化〉を使うことができる。どちらの場合も DC は 25 ＋**呪文レベル**であり、シンボル・オヴ・ウィークネス の場合は 32 である。

シンボル・オヴ・スタニング

Symbol of Stunning ／朦朧の印形

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ：ウィザード／ソーサラー 7、クレリック 7

構成要素 音声、動作、物質（水銀、燐、加えて 5,000gp の価値があるダイアモンドとオパールの粉末）

セーヴィング・スロー 意志・無効

この呪文は シンボル・オヴ・デス と同様に作用するが、ただ シンボル・オヴ・スタニング の 60 フィート以内の全クリーチャーは（死亡するのではなく）朦朧状態になる。

注：シンボル のような魔法の罠を発見し、無力化するのは困難である。ローグ（だけ）は シンボル を発見するのに〈知覚〉技能を、シンボル を解除するのに〈装置無力化〉を使うことができる。どちらの場合も DC は 25 ＋**呪文レベル**であり、シンボル・オヴ・スタニング の場合は 32 である。

シンボル・オヴ・スリープ

Symbol of Sleep ／睡眠の印形

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5、クレリック 5

構成要素 音声、動作、物質（水銀、燐、加えて 1,000gp の価値があるダイアモンドとオパールの粉末）

セーヴィング・スロー 意志・無効

この呪文は シンボル・オヴ・デス と同様に作用するが、ただ シンボル・オヴ・スリープ の 60 フィート以内の全クリーチャーは（死亡するのではなく）3d6 × 10 分間、深い眠りにおちる。 スリープ 呪文の場合と違って、眠っているクリーチャーはこの期間が終るまでは魔法以外の手段では目覚めることがない。

シンボル・オヴ・デス と違って、シンボル・オヴ・スリープ には hp 上限はない。一旦作動したなら、単に術者レベル× 10 分間稼動しつづける。

注：シンボル のような魔法の罠を発見し、無力化するのは困難である。ローグ（だけ）は シンボル を発見するのに〈知覚〉技能を、シンボル を解除するのに〈装置無力化〉を使うことができる。どちらの場合も DC は 25 ＋**呪文レベル**であり、シンボル・オヴ・スリープ の場合は 30 である。

シンボル・オヴ・デス

Symbol of Death ／即死の印形

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

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作、物質（水銀、燐、加えて 5,000gp の価値があるダイアモンドとオパールの粉末）

距離 0 フィート；本文参照

効果 印形 1 つ

持続時間 本文参照

セーヴィング・スロー 頑健・無効；**呪文抵抗** 可

この呪文によって、術者は強力なルーンを何らかの表面の上に描くことができる。 シンボル・オヴ・デス は作動したなら半径 60 フィートの爆発内の（ヒット・ポイントの合計が 150 点までの）1 体以上のクリーチャーを殺す。 シンボル・オヴ・デス はまず最も近くにいるクリーチャーに作用し、作用を及ぼすにはヒット・ポイントの多すぎるクリーチャーがいれば無視して次に進む。作動すると、このシンボルは稼動状態となって輝き、術者レベル× 10 分間または 150 ヒット・ポイントぶんのクリーチャーに作用するまで（どちらか早いほう）持続する。 シンボル・オヴ・デス が稼動している間に効果範囲に入ったクリーチャーは、シンボル の作動開始

時点で効果範囲内にいたかどうかに関係なく、シンボル の効果にさらされる。クリーチャーは、効果範囲内に留まっている限り、この シンボル に対して 1 回セーヴを行なうだけでよい。ただし 1 度効果範囲から出て、稼動中にまた戻ってきた場合、再度セーヴを行なわねばならない。

作動するまでは、シンボル・オヴ・デス は非稼動状態である（それでも 60 フィートの距離では見えるし読める）。効果を現すためには、シンボル・オヴ・デス は常に目立つ場所にはっきりと見えるように設置しておかなければならない。ルーンを覆ったり隠したりすれば、シンボル は効果がなくなってしまう（ただし、クリーチャーが覆いを取った時には、シンボル は通常に機能する）。

普通、シンボル はクリーチャーが以下のいずれか 1 つ以上のこと（術者が選ぶ）を行なった場合に作動する。すなわち、ルーンを読む、ルーンに触れる、ルーンの上を通り過ぎる、ルーンを描いた戸口を通り抜ける、である。いずれの場合にも、シンボル を作動させるためには、クリーチャーはルーンから 60 フィート以内にいなければならない（たとえ 1 つ以上の条件に合致していようと、である。たとえば 60 フィートよりも遠くからルーンを読んでも シンボル は作動しない）。一旦呪文を発動してしまったなら、その シンボル・オヴ・デス の作動条件を変更することはできない。

なお、ここでルーンを " 読む " というのは、ルーンを調べたり、正体を見極めようとしたり、意味を推測しようとするすべての試みを指す。触れると作動するルーンの場合、シンボル の効き目をなくそうとして覆いになるものを投げかけると作動してしまう。 シンボル・オヴ・デス を攻撃に使うことはできない。たとえば、ルーンに触れると作動する シンボル・オヴ・デス をアイテムに描き、そのアイテムでクリーチャーに接触しても、シンボル が作動することはない。これと同様、シンボル・オヴ・デス を武器に描き、武器が敵に命中を与えた際に作動するようにしておくなどということはできない。

術者は独自の特殊な作動条件を設定することもできる。これは術者の望みしだいで、どれだけ単純にも複雑にもできる。 シンボル を作動させる特殊な条件はクリーチャーの名前、身元、属性に基づいて設定できるが、それ以外は識別可能な行動や特性に基づいたものでなければならない。レベルやクラス、HD、ヒット・ポイントなどのつかみどころのないものは不適当である。

シンボル・オヴ・デス を描く際に、術者は合言葉を指定し、それを使ったクリーチャーは シンボル を作動させないようにすることができる。合言葉を使った者は、ルーンから 60 フィート以内に留まっている限り、そのルーンの効果に対する完全耐性を有する。1 度効果範囲から出て、作動中にまた戻ってくる場合には、再び合言葉を使わねばならない。

術者はまた、シンボル・オヴ・デス にクリーチャーを何体でも同調させることができるが、そうすると発動時間が延びてしまう。1 ～ 2 体のクリーチャーを同調させるのにかかる時間は無視できるほどだが、小さな集団（10 体まで）を同調させるには 1 時間かかり、大きな集団（25 体まで）を同調させるには 1 日かかる。これより大人数の集団を同調させるには、25 体ごとに 24 時間づつ必要になる。特定の シンボル・オヴ・デス に同調したクリーチャーは、そのシンボルを作動させることはなく、その シンボル の効果に対する完全耐性を有する（たとえ作動開始時点で効果範囲内にいても）。術者は自分の描いた シンボル・オヴ・デス には自動的に同調したものと見なされるので、常にその シンボル の効果を無視でき、うっかり作動させてしまうこともない。

リード・マジック を使えば、〈呪文学〉判定（DC10 ＋シンボルの**呪文レベル**）に成功することで シンボル・オヴ・デス を識別できる。むろん、その シンボル が " ルーンを読む " ことで作動するようになっていた場合、この作業によって シンボル が起動する。

シンボル・オヴ・デス は、そのルーン単体を目標とした ディスペル・マジック に成功すれば取り除くことができる。イレイズ 呪文は シンボル・オヴ・デス には効果がない。 シンボル が刻み込まれた表面を破壊すれば、シンボル を破壊できるが、その効果も作動させてしまう。

シンボル・オヴ・デス は パーマネンシイ 呪文で永続化できる。永続化した シンボル・オヴ・デス が、〈装置無力化〉等によって無力化されるか、影響を及ぼせるヒット・ポイント上限まで作用を及ぼしてしまったなら、そのシンボルは 10 分間非稼動状態となるが、その後は元通り、普通に作動するようになる。

注：シンボル のような魔法の罠を発見し、無力化するのは困難である。ローグ（だけ）は シンボル を発見するのに〈知覚〉技能を、シンボル を解除するのに〈装置無力化〉を使うことができる。どちらの場合も DC は 25 ＋**呪文レベル**であり、シンボル・オヴ・デス の場合は 33 である。

シンボル・オヴ・パースウェイジョン

Symbol of Persuasion ／説得の印形

系統 心術（魅惑）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、クレリック 6

構成要素 音声、動作、物質（水銀、燐、加えて 5,000gp の価値があるダイアモンドとオパールの粉末）

セーヴィング・スロー 意志・無効

この呪文は シンボル・オヴ・デス と同様に作用するが、ただ シンボル・オヴ・パースウェイジョン の 60 フィート以内の全クリーチャーは（死亡するのではなく）術者レベル× 1 時間の間、術者に魅惑される（ チャーム・パースン の呪文のように）。

シンボル・オヴ・デス と違って、シンボル・オヴ・パースウェイジョン には hp 上限はない。一旦作動したなら、単に術者レベル× 10 分間作動しつづける。

注：シンボル のような魔法の罠を発見し、無力化するのは困難である。ローグ（だけ）は シンボル を発見するのに〈知覚〉技能を、シンボル を解除するのに〈装置無力化〉を使うことができる。どちらの場合も DC は 25 ＋**呪文レベル**であり、シンボル・オヴ・パースウェイジョン の場合は 31 である。

シンボル・オヴ・フィアー

Symbol of Fear ／恐怖の印形

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

構成要素 音声、動作、物質（水銀、燐、加えて 1,000gp の価値があるダイアモンドとオパールの粉末）

セーヴィング・スロー 意志・無効

この呪文は シンボル・オヴ・デス と同様に作用するが、ただ シンボル・オヴ・フィアー の 60 フィート以内の全クリーチャーは（死亡するのではなく）術者レベルに等しいラウンド数だけ恐慌状態になる。

注：シンボル のような魔法の罠を発見し、無力化するのは困難である。ローグ（だけ）は シンボル を発見するのに〈知覚〉技能を、シンボル を解除するのに〈装置無力化〉を使うことができる。どちらの場合も DC は 25 ＋**呪文レベル**であり、シンボル・オヴ・デス の場合は 31 である。

シンボル・オヴ・ペイン

Symbol of Pain ／苦痛の印形

系統 死霊術［悪］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5、クレリック 5

構成要素 音声、動作、物質（水銀、燐、加えて 1,000gp の価値があるダイアモンドとオパールの粉末）

セーヴィング・スロー 頑健・無効

この呪文は シンボル・オヴ・デス と同様に作用するが、ただ シンボル・オヴ・ペイン の 60 フィート以内の全クリーチャーは（死亡するのではなく）すさまじい苦痛に襲われ、攻撃ロール、技能判定、能力値判定に－ 4 のペナルティを被る。この効果は、クリーチャーがシンボルの 60 フィート以内から出た後も 1 時間にわたって持続する。

シンボル・オヴ・デス と違って、シンボル・オヴ・ペイン には hp 上限はない。一旦作動したなら、単に術者レベル× 10 分間稼動しつづける。

注：シンボル のような魔法の罠を発見し、無力化するのは困難である。ローグ（だけ）は シンボル を発見するのに〈知覚〉技能を、シンボル を

解除するのに〈装置無力化〉を使うことができる。どちらの場合も DC は 25 ＋**呪文レベル**であり、シンボル・オヴ・ペイン の場合は 30 である。

スカルプト・サウンド

Sculpt Sound ／音声変調
系統 変成術；**呪文レベル** バード 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 クリーチャーか物体 1 体（1 つ）／レベル、ただしそのうちのどの 2 つをとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
持続時間 1 時間／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

術者はクリーチャーや物体の立てる音を変化させることができる。術者は音のないところに音を生み出したり、音を消したり、音を他の音に変えたりできる。作用を受けるクリーチャーや物体には、すべて同じ変化を与えるのでなければならない。一度変化させてしまったら、その内容を変更することはできない。術者は音質を変化させることができるが、自分のよく知らない言葉を作り出すことはできない。

声をひどく変化させられてしまった呪文の使い手は、音声要素のある呪文を発動することができない。

スクライング

Scrying ／念視
系統 占術（念視）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、クレリック 5、ドルイド 4、バード 3
発動時間 1 時間
構成要素 音声、動作、物質／信仰（水たまり）、焦点（1,000gp の価値のある銀の鏡）
距離 本文参照
効果 魔法的感知器官
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

術者は、どんなに離れたところからでも、クリーチャーのことを観察することができる。対象が意志セーヴに成功すれば、呪文は失敗する。このセーヴの DC は、術者の対象に対する知識と、術者がそのクリーチャーに対してどんな種類の物理的なつながりを持っているか（そもそもそんなものがあるのか）による。さらに、対象が他の次元界にいれば、対象は意志セーヴに＋ 5 のボーナスを得る。

知識	意志セーヴ修正値
なし *	＋ 10
間接（対象について間いたことがある）	＋ 5
直接（対象に会つたことがある）	± 0
親密（対象のことをよく知つでいる）	－ 5
つながり	意志セーヴ修正値
似顔絵や肖像	－ 2
所有物や衣服	－ 4
肉体の一部、髪の毛、爪など	－ 10
* 術者は自分の知らないクリーチャーに対しては何らかのつながり（下記参照）を持っていなければならない。	

このセーヴが失敗であれば、術者は対象とその周囲（対象からすべての方向におよそ 10 フィート）を見聞きすることができる。対象が移動すれば、感知器官は 150 フィートまでの移動速度でそれについて行く。

すべての占術（念視）呪文と同様、この感知器官は魔法効果も含め、術者の視覚能力をすべて備えている。さらに、以下の呪文は術者レベルごとに 5%の確率で、この感知器官を通じてうまく働く可能性がある：ディテクト・イーヴル 、ディテクト・グッド 、ディテクト・ケイオス 、ディテクト・マジック 、ディテクト・ロー 、メッセージ 。

セーヴが成功であれば、少なくとも 24 時間の間、術者が同じ対象を再び念視しようとすることはできない。

グレーター・スクライング

Scrying, Greater ／上級念視
系統 占術（念視）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7、クレリック 7、ドルイド 7、バード 6
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
持続時間 1 時間／レベル

スクライング と同様だが、上記のような違いがある。また以下の呪文はすべて、感知器官を通じて確実に機能する：タンズ 、ディテクト・イーヴル 、ディテクト・グッド 、ディテクト・ケイオス 、ディテクト・マジック 、ディテクト・ロー 、メッセージ 、リード・マジック 。

スクリーン

Screen ／銀幕
系統 幻術（幻覚）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8
発動時間 10 分
構成要素 音声、動作
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
効果範囲 一辺 30 フィートの立方体の区画 1 個ぶん／レベル（自在）
持続時間 24 時間
セーヴィング・スロー 不可あるいは意志・看破（やりとりがあった場合）；本文参照；**呪文抵抗** 不可

この呪文は念視や観察に対する強力な防御を作り出す。呪文の発動時に、術者は呪文の効果範囲内で何が観察され、何が観察されないかを指定する。作り出される幻については漠然としか指示することはできない。一度条件を設定したら、変更することはできない。効果範囲を念視しようとする試みは、セーヴの余地なく自動的に術者の指定したイメージを検知する。映像と音は作り出された幻に合致している。直接観察した場合、看破する原因となるようなものがその光景にあれば、（通常の幻術と同様に）セーヴを行なうことができる。幻術の影響を受けている者たちが効果範囲内に入った場合でも、幻によって隠されている者たちが彼らの通り道から離れるようにしていれば、幻が打ち消されることもないし、必ずしもセーヴができるとも限らない。

スケアー

Scare ／畏怖
系統 死霊術［恐怖、精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、バード 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（アンデッド・クリーチャーからとった骨）
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
目標 生きているクリーチャー 1 体／ 3 レベル、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
持続時間 1 ラウンド／レベルあるいは 1 ラウンド；コーズ・フィアー の本文参照
セーヴィング・スロー 意志・不完全；**呪文抵抗** 可

コーズ・フィアー と同様だが、この呪文は目標となった 6HD 未満のすべてのクリーチャーを恐れ状態にすることができる。

スコーチング・レイ

Scorching Ray ／灼熱の光線
系統 力術［火］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
効果 光線 1 本以上
持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

術者は敵を火の灼熱ビームで撃つ。術者は光線 1 本に加え、3 レベルを超える 4 レベルごとに追加で 1 本の光線（11 レベルで最大 3 本の光線となる）を撃ち出すことができる。光線はそれぞれ、命中させるために遠隔接触攻撃を行なう必要があり、当たれば 4d6 ポイントの［火］ダメージを与える。光線を複数本撃ち出せる場合、同一の目標に対して使用することも、別々の目標に対して使用することもできるが、すべての光線は互いに 30 フィート以内の距離に収まっている目標に対して使用しなければならず、同時に撃ち出さねばならない。

スタチュー

Statue ／石像変化

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7

発動時間 1 ラウンド

構成要素 音声、動作、物質（石灰、砂、そして一滴の水を、鉄の釘でかき混ぜる）

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1 時間／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

スタチュー 呪文は対象を、着用していたり運搬しているすべての衣類や装備とともに、頑丈な石に変える。石像の姿では、対象は 8 の硬度を得る。対象のヒット・ポイントは元の値のままである。対象は通常通り見、聞き、匂いを嗅ぐことができるが、飲み食いしたり息をしたりする必要はない。触覚で感じ取れるのは、その肉体を構成する花崗岩のように硬い物質に作用を及ぼせるような感覚に制限される。ちょっと欠けたくらいならスリ傷ができたようなものだが、像の腕の 1 本が折れて取れてしまったなら深刻なダメージとして感じられる。 スタチュー 呪文の影響下にあるものは、呪文の持続時間内なら、望めば本来の姿に戻り、行動し、さらに（フリー・アクションで）即座に像の姿に戻ることができる。

スタビライズ

Stabilize ／安定化

系統 召喚術（治癒）；術者レベル クレリック 0、ドルイド 0

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 生きているクリーチャー 1 体

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・半減（無害）；本文参照；**呪文抵抗** 可（無害）；本文参照

ヒット・ポイントが－ 1 以下の生きているクリーチャーを対象として発動する。そのクリーチャーは自動的に容態安定化に成功し、それ以上ヒット・ポイントが減ることはない。そのクリーチャーが後でダメージを加えられたなら、通常通りに瀕死状態になる。

ステイタス

Status ／状態確認

系統 占術；**呪文レベル** クレリック 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触したクリーチャー 1 体／ 3 レベル

持続時間 1 時間／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

術者がこれから仲間と別行動するかもしれず、そうなっても仲間を見失わぬようにする必要があれば、ステイタス によって、その仲間の相対的な位置とだいたいの状態を精神的に把握しておくことができる。術者はそのクリーチャーへの方向と距離、そのクリーチャーに作用している状態（まったく傷を負っていない、負傷状態、満身創痍状態、よろめき状態、気絶状態、瀕死状態、吐き気がする状態、恐慌状態、朦朧状態、毒に冒されている、病気にかかっている、混乱状態など）を知る。一度呪文が対象に対して発動されると、対象と術者の間の距離は、全員が同じ次元界にいる限り作用しない。対象がその次元界を離れるか死亡したなら、その対象に対しては呪文は機能を停止する。

スティンキング・クラウド

Stinking Cloud ／悪臭の雲

系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（腐った卵か、ザゼンソウの葉）

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果 半径 20 フィートに拡散する雲、高さ 20 フィート

持続時間 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 頑健・無効；本文参照；**呪文抵抗** 不可

スティンキング・クラウド が作り出す霧の塊は、フォッグ・クラウド のものに似ているが、その蒸気が吐き気を催させる点が異なる。この雲の中にいる生きているクリーチャーは“吐き気がする状態”になる。この状態はクリーチャーが雲の中にいる間と、雲から離れた後 1d4 ＋ 1 ラウンド（吐き気がする状態のクリーチャー 1 体 1 体に対して別々にロールすること）の間持続する。セーヴに成功したが、雲の中に留まったクリーチャーは、毎ラウンド、術者のターンにセーヴし続けなければならない。

スティンキング・クラウド は パーマネンシイ 呪文で永続化できる。永続化された スティンキング・クラウド は、風で吹き払われても、10 分後には元通りになる。

ストーム・オヴ・ヴェンジャンス

Storm of Vengeance ／天罰の嵐

系統 召喚術（招来）；**呪文レベル** クレリック 9、ドルイド 9

発動時間 1 ラウンド

構成要素 音声、動作

距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）

効果 半径 360 フィートの嵐雲

持続時間 精神集中（最大 10 ラウンド）（解除可）

セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 可

術者は巨大な嵐の黒雲を空に作り出す。その雲の下にいるすべてのクリーチャーは頑健セーヴを行ない、失敗したならば 1d4 × 10 分の間聴覚喪失状態になる。術者が精神集中を続けるラウンドごとに、呪文は以下のような追加効果を生み出す。それぞれの効果は術者のターンの間に発生する。

2 ラウンド目：範囲内に酸の雨が降り、1d6 ポイントの［酸］ダメージを与える。セーヴ不可。

3 ラウンド目：術者は雲から 6 本の稲妻を呼び降ろす。術者はこれらの稲妻がどこに当たるか決定する。1 つの目標に対しては 1 本の稲妻しか向けられない。それぞれの稲妻は 10d6 ポイントの［電気］ダメージを与える。稲妻に打たれたクリーチャーはダメージを半減させるために反応セーヴを試みることができる。

4 ラウンド目：範囲内にひょうが降り、5d6 ポイントのダメージを与える（セーヴ不可）。

5 ～ 10 ラウンド目：豪雨と荒れ狂う風が視界を低下させる。この雨は暗視能力も含め、5 フィートを超えるすべての視界を曇らせる。5 フィート離れたクリーチャーは視認困難（攻撃に 20%の失敗確率がつく）。それより離れたクリーチャーは完全視認困難（攻撃に 50%の失敗確率がつき、攻撃者は視覚で目標の位置をつきとめることができない）。移動速度は 3 ／ 4 に下がる。

嵐の範囲内での遠隔攻撃は不可能である。範囲内で発動される呪文は術

者が（ストーム・オヴ・ヴェンジャンス のセーヴ DC ＋術者が発動しようとしている呪文のレベル）に等しい DC の精神集中判定に成功しない限り、中断される。

ストーン・シェイプ

Stone Shape ／石材形成

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

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（柔らかい粘土）

距離 接触

目標 10 立方フィート＋ 1 立方フィート／レベルまでの接触した石および石製の物体

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者はすでにある石の塊を、自分の目的にかなう好きな形に変えることができる。 ストーン・シェイプ によって粗雑な箱や扉などを作れはするものの、細かな細工を行なうことはできない。動く部分のあるすべての仕掛けは、30%の確率で実際には機能しない。

ストーンスキン

Stoneskin ／石の皮膚

系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、ドルイド 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（花崗岩と、250gp の価値のあるダイアモンドの粉末）

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 10 分／レベル、あるいはチャージ消費まで

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

この呪文によって守られたクリーチャーは打ち身、切り傷、刺し傷、ひっかき傷に対する抵抗力を得る。対象は DR10 ／アダマンティンを得る。ダメージを受けるたびに最初の 10 ポイントのダメージを無視する。ただしアダマンティン製の武器はこのダメージ減少を無視する。合計で術者レベル× 10 ポイント（最大 150 ポイント）のダメージを防いでしまうと、この呪文はチャージ消費される。

ストーン・テル

Stone Tell ／石の語り

系統 占術；**呪文レベル** ドルイド 6

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作、信仰

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 分／レベル

術者は石と会話する能力を得る。石は誰が、あるいは何が自分に触れたかを術者に語り、また、自分の後ろや下に何が潜んでいるか、隠されているかを明かしてくれる。石は尋ねられればすべてを包み隠さず説明してくれる。ただし、石のものの見方、知覚力、知識のため、術者が求めているような詳細情報が得られないこともある。術者は自然石とも加工された石とも話すことができる。

ストーン・トゥ・フレッシュ

Stone to Flesh ／石を肉に

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（土を混ぜた血一滴）

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

目標 石化されたクリーチャー 1 体、あるいは、直径 1 ～ 3 フィートで長さ 10 フィートまでの円柱内の石

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 頑健・無効（物体）；本文参照；**呪文抵抗** 可

この呪文は石化されたクリーチャーを通常の状態へと戻し、生命と装備を元通りにする。この変化の過程を生き延びるため、そのクリーチャーは頑健セーヴ（DC15）に成功しなければならない。石化されたクリーチャーであれば、サイズに関係なくどんなクリーチャーでも回復させることができる。また、この呪文は石の塊を肉のような物質に変えることもできる。そうした肉塊は、生命力や魔法エネルギーが得られない限り、自力で動くこともなく、生きるに必要な生命力も持たない。 たとえば、動く石の像 (animated stone statue) にこの呪文をかければ生きた像 (animated flesh statue) になるが、普通の像は同じ形の肉の塊になるだけである。術者は、直径が 1 フィートから 3 フィートで長さが 10 フィートまでの円柱内に収まる物体や、より大きな石塊のうちその大きさまでの部分に作用を及ぼすことができる。

スネア

Snare ／輪縄

系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 3、レンジャー 2

発動時間 3 ラウンド

構成要素 音声、動作、信仰

距離 接触

目標 接触した、魔法の力を持たないつるやロープ、紐でできた直径 2 フィート＋ 2 フィート／レベルの輪

持続時間 作動するか破壊されるまで

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文を使えば、術者は魔法の罠として働く輪縄を作ることができる。輪縄はしなやかなつるや紐、ロープなどから作ることができる。術者がそれにスネアをかけると、紐状の物体は周りの風景に溶け込んでしまう（" 罠探し " 能力を待ったキャラクターは発見するのに DC23 で〈知覚〉判定を行なうことができる）。輪縄の一方の端は輪になっていて、その中に足を踏み入れたクリーチャーの 1 本かそれ以上の足のまわりを縛る。

強靱でしなやかな木が近くにあれば、この罠をそれに結びつけることができる。呪文の効果により、輪が作動する時にその木は一旦曲がって再び真っ直ぐとなり、罠にかかったクリーチャーに 1d6 ポイントのダメージを与え、縛った手足でそのクリーチャーを地面から引き上げる。そのような木がない場合、紐状の物体はクリーチャーのまわりにからみつき、ダメージを与えずに、そのクリーチャーをからみつかれた状態にする。

この罠は魔法の罠である。これから脱出するためには、罠にかかったクリーチャーは、全ラウンド・アクションである〈脱出術〉判定（DC23）か【筋力】判定（DC23）に成功しなければならない。この輪縄は 5 ヒット・ポイントあり、AC は 7 である。この罠から脱出するのに成功すれば、輪は壊れ、呪文は終了する。

スパイク・グロウス

Spike Growth ／トゲある植物

系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 3、レンジャー 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果範囲 一辺 20 フィートの正方形の範囲 1 個ぶん／レベル

持続時間 1 時間／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 反応・不完全；**呪文抵抗** 可

呪文の効果範囲内の地面を覆う植物はすべて、その姿を変えることなく非常に硬くなり、鋭い先端を持つようになる。

剥き出しの土ばかりの場所では、根や支根が同じようにふるまう。一般

的に、スパイク・グロウス は、水面、氷、積雪、砂砂漠、剥き出しの岩を除くありとあらゆる屋外の場所で発動させることができる。呪文の効果範囲の中に足を踏み入れたり、そこを通って移動しようとするクリーチャーは、トゲの生えた範囲を移動する 5 フィートごとに 1d4 ポイントのダメージを被る。

この呪文によってダメージを受けたクリーチャーは反応セーヴにも成功しなければならず、失敗すれば足や脚部にけがを負い、移動速度が 1/2 だけ低下する。この移動速度ペナルティは 24 時間経つか、けがをしたクリーチャーがキュア系呪文を受ける（同時に失ったヒット・ポイントも回復する）まで持続する。他のキャラクターが 10 分かけて傷の手当てをし、呪文のセーヴ DC に対して〈治療〉判定に成功すればこのペナルティを取り除くことができる。

魔法の罠を発見するのは困難である。ローグ（だけ）は スパイク・グロウス を発見するのに〈知覚〉技能を使うことができる。DC は 25 ＋**呪文レベル**であり、スパイク・グロウス の場合は 28（レンジャーにより発動された場合は 27）である。 スパイク・グロウス は〈装置無力化〉技能では無力化することはできない。

スパイク・ストーンズ

Spike Stones ／トゲある岩石

系統 変成術［地］；**呪文レベル** ドルイド 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果範囲 一辺 20 フィートの正方形の範囲 1 個ぶん／レベル

持続時間 1 時間／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 反応・不完全；**呪文抵抗** 可

岩だらけの地面や石の床、その他それに類する表面に長く鋭いトゲが生える。このトゲは背景に溶け込んでおり、見つけにくい。スパイク・ストーンズ は範囲内での移動を妨げ、ダメージを与える。呪文の効果範囲の中に足を踏み入れたり、そこを通って徒歩で移動しようとするクリーチャーは、半分の移動速度で移動する。さらに、トゲの生えた範囲を移動する 5 フィートごとに 1d8 ポイントのダメージを被る。

この呪文によってダメージを受けたクリーチャーは反応セーヴにも成功しなければならず、失敗すれば足や脚部にけがを負い、移動速度が 24 時間の間 1/2 に低下する。この移動ペナルティは、けがをしたクリーチャーがキュア系呪文を受けるまで持続する（同時に失ったヒット・ポイントも回復する）。他のキャラクターが 10 分かけて傷の手当てをし、呪文のセーヴ DC に対して〈治療〉判定に成功した場合もこのペナルティを取り除くことができる。

スパイク・ストーンズ のような魔法の罠を発見するのは困難である。ローグ（だけ）は スパイク・ストーンズ を発見するのに〈知覚〉技能を使うことができる。DC は 25 ＋**呪文レベル**であり、スパイク・ストーンズ の場合は 29 である。 スパイク・ストーンズ は〈装置無力化〉技能では無力化することのできない魔法の罠である。

スパイダー・クライム

Spider Climb ／クモ渡り

系統 変成術；**呪文レベル**：ウィザード／ソーサラー 2、ドルイド 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（生きているクモ）

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 10 分／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

対象はクモのように垂直な面を登ったり、さらには天井をつたって移動することすらできる。この呪文が作用しているクリーチャーがこの方法で登攀するには、両手に何も持っていない状況でなければならない。対象は 20 フィートの登攀移動速度と、〈登攀〉技能判定に＋ 8 の種族ボーナスを得る。さらに、垂直な面や水平な面（たとえ逆さまにであろうと）を渡るのに〈登攀〉判定を行なう必要がない。 スパイダー・クライム を行なっているクリーチャーは登攀中でもアーマー・クラスへの【敏捷力】ボーナスを（もしもあるのならば）失わない。さらに、攻撃を行なう相手は攻撃する対象が登攀していることに関して得られる特別なボーナスを何も得られない。対象は登攀中は疾走アクションを取れない。

スピーク・ウィズ・アニマルズ

Speak with Animals ／動物との会話

系統 占術；**呪文レベル** ドルイド 1、バード 3、レンジャー 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 分／レベル

術者は動物に質問をし、その動物から答えを得ることができるが、この呪文によって動物が通常より友好的になることはない。用心深くてずる賢い動物は簡潔にしか答えなかったり、言い抜けようとしたりし、頭の悪い動物は意味のないコメントしかしないこともある。動物が友好的ならば、その動物は術者のために何かしてくれるかもしれない（GM が決定する）。

スピーク・ウィズ・デッド

Speak with Dead ／死者との会話

系統 死霊術［言語依存］；**呪文レベル** クレリック 3

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作、信仰

距離 10 フィート

目標 死んでいるクリーチャー 1 体

持続時間 1 分／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効；本文参照；**呪文抵抗** 不可

術者は 1 つの死体に生命のようなものを与え、質問に答えさせることができる。術者は術者レベル 2 レベルごとに 1 つまでの質問をすることができる。死体の知識は生前知っていたことに限定されるが、これには話す言語も含まれる。そのクリーチャーが特に術者と対立する立場だったなら、答えは短く、不可解だったり似たことを繰り返したりする。

死んだクリーチャーの属性が術者と異なっていたなら、死体は生きているかのように意志セーヴで抵抗できる。成功したならば、死体は術者の質問に答えることを拒否するか、〈はったり〉を用いてだまそうとすることができる。魂は生きているときに知っていたことを話せるだけである。その死の後に起こったいかなることに対する質問にも答えることができない。

その死体が 1 週間以内に スピーク・ウィズ・デッド の対象となったことがあるなら、新たな呪文は失敗する。術者はこの呪文をどれだけ長い間死んでいた死体に対して使用することもできるが、回答を得るためには、その死体はほとんど損なわれていないものでなければならない。損傷を受けた死体は部分的な答えや、部分的に正しい答えを返してくるかもしれないが、そもそも話すためには少なくとも口がなくてはならない。アンデッド・クリーチャーに変えられたことのある死体に対しては、スピーク・ウィズ・デッド は作用しない。

スピーク・ウィズ・プランツ

Speak with Plants ／植物との会話

系統 占術；**呪文レベル** ドルイド 3、バード 4、レンジャー 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 分／レベル

術者は、普通の植物と植物クリーチャーと意志の疎通を行ない、質問をして、答えを得ることができる。普通の植物の周囲に対する知覚力は限られたものであるため、クリーチャーについて詳しく描写したり（そもそも知覚したり）、自分のごく近辺以外で起こった事件についての質問に答えることはできないだろう。

この呪文によって植物が通常より友好的になったり協力的になったりすることはない。そのうえ、用心深くてずる賢い植物クリーチャーは簡潔にしか答えなかったり、言い抜けようとしたりし、頭の悪いものは意味のないコメントしかしないこともある。植物クリーチャーが友好的ならば、その植物クリーチャーは術者のために何かしてくれるかもしれない。

スピリチュアル・ウェポン

Spiritual Weapon ／心霊武器

系統 力術［力場］；**呪文レベル** クレリック 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果 力場でできた魔法の武器

持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

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

2 ラウンド目以降、術者は移動アクションを用いて、この武器を新しい目標に " 向け直す " ことができる。そうしない場合、武器は以前のラウンドの目標を攻撃し続ける。武器の目標を変更したラウンドには、武器は 1 回の攻撃しか行なうことができない。以後のラウンドでその目標を攻撃する場合、術者の基本攻撃ボーナスが複数回攻撃可能なものであるなら、この武器は複数回攻撃を行なうことができる。 スピリチュアル・ウェポン が遠隔武器の場合も、その武器の通常の射程単位ではなく、この呪文の距離を用いること。 スピリチュアル・ウェポン が遠隔武器の場合も、目標の変更はやはり移動アクションである。

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

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

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

スペクトラル・ハンド

Spectral Hand ／霊体の手

系統 死霊術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果 霊体の手 1 つ

持続時間 1 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者の生命力で作られた亡霊のような手が現れ、術者の望むように移動するため、術者は低レベルの接触距離呪文を遠くへ送り出すことができる。呪文を発動した時点で、術者は 1d4 ポイントのヒット・ポイントを失うが、これは呪文の終了時に（解呪された場合でも）戻ってくる。ただし、手が破壊された場合は戻ってこない（このヒット・ポイントは通常通り回復させることができる）。呪文が持続する限り、術者が発動した 4 レベル以下の接触距離呪文ならどれでも、スペクトラル・ハンド によって送り出すことができる。この呪文によって、術者には近接接触攻撃ロールに＋ 2 のボーナスが与えられ、この手による攻撃は通常通り、1 回の攻撃に数えられる。手は常に術者のいる方向から攻撃する。手はクリーチャーと違って、目標を挟撃することができない。呪文を送り出すのを済ませたり、手が呪文の距離外へと行ってしまったり、術者の視界の外へ出たりした場合、手は術者の元へ戻り、その場に浮遊する。

手は非実体であり、従って、通常の武器ではダメージを与えられない。手は身かわし強化の能力（反応セーヴに失敗すると半分のダメージ、成功するとダメージない、術者と同じセーヴ・ボーナス、少なくとも 22 の AC（＋ 8 サイズ、＋ 4 外皮）を持っている。術者の【知力】修正値が、それがあたかも手の【敏捷力】修正値であるかのように、手の AC に適用される。手は 1 ～ 4 のヒット・ポイントを持っており、これは作成時に術者の失ったポイント数と同じである。

スペル・イミュニティ

Spell Immunity ／呪文に対する完全耐性

系統 防御術；**呪文レベル** クレリック 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 10 分／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

この呪文によって守られたクリーチャーは、術者の術者レベル 4 レベルごとに特定の呪文 1 つに対する完全耐性を得る。これらの呪文は 4 レベル以下のものでなければならない。この呪文によって守られたクリーチャーは実質的に、特定の呪文に対して絶対に失敗することのない呪文抵抗を持っているようなものである。当然のことながら、この呪文に対する完全耐性は、呪文抵抗の適用されない呪文からクリーチャーを守ってはくれない。 スペル・イミュニティ は呪文、魔法のアイテムの擬似呪文効果、クリーチャーの生得の擬似呪文能力から対象を守る。ブレス攻撃や凝視攻

撃のような超常能力や変則的能力からは守ってくれない。

特定の呪文から守るだけであって、呪文の特定領域や特定系統、効果の似通った呪文のグループから守ってくれるわけではない。従って、ライトニング・ボルト に対する完全耐性を得たクリーチャーでも、ショッキング・グラスプ や チェイン・ライトニング の影響は受けてしまう。

1 体のクリーチャーに対しては、同時に 1 つの スペル・イミュニティ または グレーター・スペル・イミュニティ しか効果を現さない。

グレーター・スペル・イミュニティ

Spell Immunity, Greater ／上級呪文に対する完全耐性

系統 防御術；**呪文レベル** クレリック 8

この呪文は 8 レベル以下の呪文に対しても働く事を除けば スペル・イミュニティ と同様である。1 体のクリーチャーに対しては、同時に 1 つの スペル・イミュニティ または グレーター・スペル・イミュニティ しか効果を現さない。

スペルスタッフ

Spellstaff ／呪文杖

系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 6

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作、焦点（呪文を蓄える杖）

距離 接触

目標 接触した木製のクォータースタッフ

持続時間 チャージ消費（効果発揮）するまで永続（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

術者は自分が普通に発動できる呪文を 1 つ、木製のクォータースタッフに蓄えることができる。杖にはそうした呪文を同時に 1 つしか蓄えておくことはできず、また、同時に 2 本以上の スペルスタッフ を持つこともできない。術者は杖に蓄えた呪文を、あたかも自分が準備しておいた呪文であるかのように発動することができるが、それは術者が 1 日に使える通常の呪文数には数えられない。呪文を発動するのに必要な物質要素があれば、術者はその呪文を スペルスタッフ に蓄える時に、それを消費する。

スペル・ターニング

Spell Turning ／呪文反射

系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（小さな銀の鏡）

距離 自身

目標 術者

持続時間 消費されるまで、あるいは 10 分／レベル

術者を目標とした呪文（および擬似呪文効果）はその呪文を本来発動した者へと跳ね返る。この防御術は術者を目標とした呪文のみを跳ね返す。効果型呪文や効果範囲型呪文には作用しない。 スペル・ターニング は接触距離呪文に影響を及ぼすこともない。 スペル・ターニング は**呪文レベル** 7 ～ 10（1d4 ＋ 6）レベルぶんに作用することができる。正確なレベル数は密かにロールする。

跳ね返せる残りレベル数が少なければ、呪文が部分的にしか跳ね返されないこともある。術者に向けてやって来る呪文の**呪文レベル**から、残りレベル数を引く。その差をその呪文本来の**呪文レベル**で割り、効果のうちどれだけの割合が防御を通り抜けたか調べること。ダメージを与える呪文の場合、術者とやって来る呪文の使い手がそれぞれの割合でダメージを被る。ダメージを与える呪文でない場合、術者とやって来る呪文の使い手がそれぞれの割合に応じた確率で呪文の作用を受ける。

術者と呪文を使ってくる攻撃者の両方が作動中の スペル・ターニング 効果で守られている場合、共鳴場が発生してしまう。結果を決めるため、ランダムにロールすること。

d%	効果
01 ～ 70	呪文は効果を現さずに消えてしまう。
71 ～ 80	呪文は両者に等しく、完全な作用を発揮する。
81 ～ 97	どちらの反射効果も 1d4 分の間、機能しなくなってしまう。
98 ～ 100	両者とも他の次元界への裂け目に落ちてしまう。

スペル・レジスタンス

Spell Resistance ／呪文抵抗

系統 防御術；**呪文レベル** クレリック 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1 分／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

対象は 12 ＋術者レベルに等しい呪文抵抗を得る。

スリート・ストーム

Sleet Storm ／みぞれ混じりの嵐

系統 召喚術（創造）［冷気］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、ドルイド 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（埃と水）

距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）

効果 円筒形（水平半径 40 フィート、高さ 20 フィート）

持続時間 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

激しいみぞれが内部でのすべての視覚を（暗視すら）妨げ、範囲内の地面を凍り付かせる。範囲内を歩いて通り抜けようとしたり、移動するクリーチャーは DC10 の〈軽業〉判定に成功することで通常の移動速度の半分の移動速度で移動できる。失敗したならそのラウンドに移動することはできず、5 以上の差で失敗したなら転んでしまう（詳細は〈軽業〉技能の項を参照）。

このみぞれは松明や小さな炎を消してしまう。

スリープ

Sleep ／睡眠

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、バード 1

発動時間 1 ラウンド

構成要素 音声、動作、物質（少量細かい砂、バラの花びら、あるいは生きているコオロギ）

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果範囲 半径 10 フィート爆発内の 1 体以上の生きているクリーチャー

持続時間 1 分／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

スリープ の呪文は 4 ヒット・ダイス分のクリーチャーを魔法による深い睡眠に陥らせる。まず最も HD の低いクリーチャーに作用する。同じヒット・ダイスのクリーチャーの中では、まず呪文の起点に最も近いものに作用する。1 体のクリーチャーに作用を及ぼすのに充分でないヒット・ダイスは失われる。眠っているクリーチャーは無防備状態である。頬を叩いたり、傷つけたりすれば、この呪文が作用しているクリーチャーを目覚めさせることができるが、普通の雑音では目覚めさせることはできない。クリーチャーを目覚めさせるのは標準アクションである（援護アクションの応用である）。気絶状態のクリーチャーや、人造クリーチャー、アンデッド・クリーチャーはスリープの目標とはならない。

スレイ・リヴィング

Slay Living ／生者抹殺
系統 死霊術［即死］；**呪文レベル** クレリック 5
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 接触
効果 接触した生きているクリーチャー
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 頑健・不完全；**呪文抵抗** 可

術者は生きているクリーチャー一体を殺そうと試みることができる。この呪文を発動したとき、術者の手は不気味な暗い炎に包まれる。目標に近接接触攻撃を行ない、成功したならば 12d6 ＋ 1 ／術者レベルのダメージを与える。目標が頑健セーヴィング・スローに成功したなら、代わりに 3d6 ＋ 1 ／術者レベルのダメージを与える。このセーヴに成功してもダメージにより死ぬ可能性がある。

スロー

Slow ／減速
系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、バード 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（糖蜜一滴）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 クリーチャー 1 体／レベル、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

この呪文が作用したクリーチャーはきわめてゆっくりとした速度で移動し、攻撃する。この呪文の影響を受けたクリーチャーはよろめき状態となり、毎ターン、1 回の移動アクションか標準アクションのみしか行なえず、両方を行なうことができなくなる（全ラウンド・アクションを取ることもできなくなる）。さらに、そのクリーチャーは AC、近接攻撃ロール、反応セーヴに－ 1 のペナルティを被る。減速状態のクリーチャーは通常の移動速度の半分の移動速度（端数は 5 フィート単位に切り下げ）で移動する。これは通常の移動速度の減少と同様に、クリーチャーの跳躍できる距離に作用する。

複数の スロー 呪文の効果は累積しない。 スロー は ヘイスト を相殺し解呪する。

セキュアー・シェルター

Secure Shelter ／安全な宿
系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、バード 4
発動時間 10 分
構成要素 音声、動作、物質（石の破片、砂、水一滴、および木片）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
効果 一辺 20 フィートの正方形の建造物
持続時間 2 時間／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は、この呪文を発動したあたり一帯でありふれた材料―石や材木、（最悪でも）土―でできた頑丈なコテージかロッジを召喚する。床は平坦できれいに仕上げられており、乾燥している。この宿は頑丈な扉が 1 つ、よろい戸のついた窓が 2 つ、小さな暖炉が 1 つついた普通のコテージにそっくりである。

この宿は普通の住まいと同じように暖める必要があり、あまりにも暑ければ宿と宿泊客に悪影響が及ぶ。しかし、それ以外ではこの宿はかなりの安全を提供する―この宿はどんな材料でできているかに関わらず、通常の石造りの建物と同じくらい頑丈である。石造りであるかのように炎と火に耐える。普通の矢弾は通さない（ただし、攻城兵器や巨人が投げたものは別である）。

扉とよろい戸、煙突は侵入対策ができている。扉とよろい戸には アーケイン・ロック がかかっており、煙突のてっぺんには鉄格子がはまっている上に煙道は狭く作られている。さらに、この 3 つのエリアはアラーム呪文によって守られる。最後に、この宿の持続時間の間、アンシーン・サーヴァント が召喚され、術者の世話をしてくれる。

セキュアー・シェルター には粗雑な家具が備え付けられている―8 人ぶんの寝台、架台式テーブル 1 台、背もたれも肘掛もない椅子が 8 脚、書き物机が 1 つである。

セピア・スネーク・シジル

Sepia Snake Sigil ／セピア色の蛇の印
系統 召喚術（創造）［力場］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、バード 3
発動時間 10 分
構成要素 音声、動作、物質（500gp の価値のあるアンバー（琥珀）の粉末、スネーク（蛇）の鱗 1 枚）
距離 接触
目標 接触した本あるいは書き物 1 部
持続時間 永続あるいはチャージ消費（作動）するまで；解放されるまであるいは 1d4 日＋ 1 日／レベル；本文参照
セーヴィング・スロー 反応・無効；**呪文抵抗** 不可

術者は書き物 1 つの文章の中に小さな印を現すことができる。この印を含む文章は少なくとも日本語にして 75 文字程度の長さがなくてはならない。誰かが印を含む文章を読むと、セピア色の蛇の印が現れ、大型のセピア・サーペントに変化し、印と読んだ者の間に効果線が通っていれば読んだ者に打ちかかる。

この呪文が作動するには、呪文のかかった文章を目にしただけでは充分ではない。対象が意図的に文章を読まなくてはならないのである。目標は蛇の攻撃をよけるためにセーヴを行なうことができる。それに成功すれば、セピア色の蛇は焦げ茶色の煙と大きな音と共に茶色の閃光を放って消滅する。セーヴに失敗すると、目標は揺らめく琥珀色の力場に呑み込まれ、術者の命令によるか、あるいは（1d4 ＋術者レベルごとに 1）日が経過するかして解き放たれるまで身動きできなくなる。

琥珀色の力場に捕らわれている間、対象は歳をとらず、息もせず、空腹になることも、眠ることも、呪文を回復することもない。対象は外界を知覚することなく、活動停止状態で保存される。この力場は肉体的な怪我に対する防御を提供しないため、対象は外力によってダメージを負うことが（そして恐らくは殺されることすら）ある。しかし、呪文が切れるまで、瀕死状態の対象がヒット・ポイントを失ったり容態安定状態になったりすることはない。

隠された印が通常の観察によって見つけ出されることはなく、ディテクト・マジック では文章全体が魔法の力を帯びていると判るだけである。

ディスペル・マジック は印を取り除くことができる。 イレイズ 呪文はそのページの文章を丸ごと破壊する。

セピア・スネーク・シジル は、シークレット・ページ のような文章を隠したり内容を変えてしまう呪文と組み合わせて発動することができる。

センディング

Sending ／送信
系統 力術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5、クレリック 4
発動時間 10 分
構成要素 音声、動作、物質／信仰（良質の銅線）
距離 本文参照
目標 クリーチャー 1 体
持続時間 1 ラウンド；本文参照
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は自分のよく知っている特定のクリーチャーとコンタクトを取り、その対象に日本語にして 75 文字以内の伝言を送る。対象も術者を知っていれば、誰が伝言を送ってきたのか気付く。対象は即座に同様の方法で回

答することができる。たとえ対象が【知力】が 1 しかないクリーチャーでも センディング を理解することはできるが、対象が伝言に対応する能力は、通常通りその【知力】によって制限される。 センディング を受け取ったからといって、対象がどのようなかたちであれ、それに従う義務はない。

対象のクリーチャーが術者と同じ次元界にいない場合、センディング が届かない可能性が 5%ある（他の次元界の局地的な状況によって、この可能性がかなり悪化することもある）。

ソウル・バインド

Soul Bind ／霊魂捕縛

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

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（本文参照）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 死体

持続時間 永続

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 不可

術者は最近死んだばかりの死体から魂を引き出し、黒いサファイアの中に閉じこめる。対象は術者レベルごとに 1 ラウンド以内に死んだものでなければならない。一度宝石の中に捕らわれてしまうと、魂は クローン 、リインカーネイト 、レイズ・デッド 、リザレクション 、トゥルー・リザレクション どころか ウィッシュ や ミラクル ですら生き返らせることはできない。宝石を破壊するか、宝石にかけられた呪文を解呪することによってのみ、魂を解放できる（そうしたとしてもやはり死んだままではあるが）。

この呪文の焦点具は、少なくとも、魂を捕らえようとするクリーチャーの持つヒッドダイスごとに 1,000gp の価値のある黒いサファイアである。宝石が充分な価値のないものであれば、捕縛を試みた時に砕け散ってしまう。（キャラクターはレベルやヒット・ダイスといった考え方はしないが、特定の個人や個体を捕らえるために必要な宝石の価値については調査できる。キャラクターが成長しより多くのヒット・ダイスを得ればこの価値も変わることがあるので注意すること）。

ゾーン・オヴ・サイレンス

Zone of Silence ／沈黙の場

系統 幻術（幻覚）；**呪文レベル** バード 4

構成要素 音声、動作

発動時間 1 ラウンド

距離 自身

効果範囲 術者を中心とした半径 5 フィートの放射

持続時間 1 時間／レベル（解除可）

術者はこの呪文で自分の間近の音波を操作し、自分と効果範囲内の者たちは普通に会話できるが、外の者には中の話し声も物音も聞こえないようにしてしまう。これにより、［言語依存］や［音波］の呪文効果（ コマンド や シャウト など）も外には及ばなくなる。この効果は術者を中心としてあらわれ、術者が移動すると一緒に移動する。効果範囲の中に入った者は、即座に呪文の効果を受ける。効果範囲から出たものは、もはや作用を受けなくなる。なお、外の者が DC20 の〈言語学〉判定に成功して唇を読めば、中で何を言っているかは読み取れるので注意されたい。

ゾーン・オヴ・トゥルース

Zone of Truth ／真実の場

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** クレリック 2、パラディン 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果範囲 半径 20 フィートの放射

持続時間 1 分／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

放射範囲内のクリーチャー（あるいはそこに入ったクリーチャー）は意図的かつ故意の嘘を一切つくことができない。呪文発動時、あるいは初めて効果範囲内に入った時に、呪文の作用対象となる可能性のあるクリーチャーは効果を受けないためのセーヴを行うことができる。作用を受けたクリーチャーは自分がそうした心術効果の影響下にあることに気付く。したがって、彼らは普段なら嘘を答えるような質問には答えないようにしたり、あるいは、真実すれすれに留まれる限り、のらりくらりと受け答えしたりするかもしれない。効果範囲を離れたクリーチャーは、好きなように自由に話すことができる。

ソフン・アース・アンド・ストーン

Soften Earth and Stone ／土石軟化

系統 変成術［地］；**呪文レベル** ドルイド 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果範囲 一辺 10 フィートの正方形の範囲 1 個ぶん／レベル；本文参照

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文が発動すると、呪文の範囲内にある天然の剥き出しの土や石はすべて柔らかくなる。湿った土は泥に、乾いた土はゆるい砂や土に、石は簡単に形を変えたり引きちぎったりできる柔らかい粘土となる。その場所での地面の堅さや弾性にもよるが、術者は一辺 10 フィートの正方形の範囲の深さ 1 ～ 4 フィートまでに影響を及ぼすことができる。魔法の力があったり、魔法がかけられていたり、化粧板で覆われていたり、加工されている石には影響を及ぼすことはできない。土や石でできたクリーチャーは影響を受けない。

泥の中のクリーチャーは反応セーヴに成功しなければならず、失敗すると 1d2 ラウンドの間、足をとられ、移動したり、攻撃したり、呪文を発動することができない。セーヴに成功したクリーチャーは泥の中を半分の移動速度で移動できるが、走ったり突撃したりすることはできない。

ゆるくなった土は泥と同じくらい厄介だが、その範囲内のすべてのクリーチャーは移動速度が通常の半分に落ち、その表面上を走ったり突撃したりすることはできない。

粘土になった石は移動を妨げないが、キャラクターはそれ以前作用を及ぼせなかった石を切ったり形を変えたり、掘ったりすることができるようになる。

この呪文は加工した石に作用を及ぼすことはできないが、洞窟の天井や、崖などの垂直の表面に影響を及ぼすことはできる。普通、そんなことをすればゆるんだ物質が壁面や天井からはげ落ち、中規模な崩落や地すべりが発生する。（埋没域を伴わない落盤として扱う。『環境』を参照）。

建造物（城壁や塔など）の立っている下の地面を柔らかくすることで地盤沈下を引き起こし、そうした建造物にある程度のダメージを与えることができる。しかし、この呪文ではちゃんと建設された建造物にはダメージを与えられるくらいで、破壊することまではできないだろう。

ソリッド・フォッグ

Solid Fog ／粘霧

系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4

構成要素 音声、動作、物質（乾燥させた豆と動物の蹄）

持続時間 1 分／レベル

呪文抵抗 不可

この呪文は フォッグ・クラウド と同様に働くが、視界をさえぎることに加えて移動を妨げるほどに濃い。 ソリッド・フォッグ の中にいるクリーチャーは半分の移動速度でしか動けず、全ての近接攻撃ロールとダメージに－ 2 のペナルティを受ける。この霧は遠隔武器攻撃を事実上役立たずにする（ただし、魔法の光線やそれに類するものは除く）。 ソリッド・フォッグ の中に落下したクリーチャーや物体は落下速度が低下するため、

そのクリーチャーや物体が通過する霧の 10 フィートごとに落下ダメージが 1d6 ずつ低下する。クリーチャーは ソリッド・フォッグ の中にいる間は 5 フィート・ステップを行なえない。移動速度を遅くしたり攻撃ペナルティを与える同様の効果と ソリッド・フォッグ は互いに累積しない。

通常の霧とは異なり、強風（風速 31 マイル／時以上）のみがこの霧を吹き払うことができ、それには 1 ラウンドかかる。

ソング・オヴ・ディスコード

Song of Discord ／不和の歌

系統 心術（強制）［精神作用、音波］；**呪文レベル** バード 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果範囲 半径 20 フィート範囲内のクリーチャー

持続時間 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

この呪文は効果範囲内のクリーチャーを自分の敵ではなくお互いを攻撃しあうようにしむける。作用を受けたクリーチャーは毎ラウンド 50%の確率で最も近くにいる目標を攻撃する（作用を受けたクリーチャーの行動を、おのおの、毎ラウンド自分のターンのはじめに決定すること）。自分に最も近い目標を攻撃せずにすんだクリーチャーはそのラウンドは自由に行動できる。 ソング・オヴ・ディスコード によって仲間を攻撃することを強いられたクリーチャーは自分が行なえる手段すべてを用いる。最も致命的な呪文を選び、最も危険な戦術を取る。しかし、すでに気絶状態になって倒れた対象を傷つけようとはしない。

ダークヴィジョン

Darkvision ／暗視

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、レンジャー 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（乾しニンジンひとつまみかアゲート（瑞瑠）1 つ）

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1 時間／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

対象は完全な暗闇の中でも 60 フィートまで見通す能力を得る。暗視は白黒でしか見えないが、それ以外は通常の視覚と同様である。

ダークヴィジョン は パーマネンシイ 呪文で永続化させることができる。

ダークネス

Darkness ／暗闇

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

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、物質／信仰（バット（コウモリ）の毛皮一切れと、石炭ひとかけら）

距離 接触

目標 接触した物体

持続時間 10 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文を使えば、物体は半径 20 フィートに闇を放つようになる。この闇はその領域の明度を 1 段階ずつ落とし、明るい光は通常の光に、通常の光は薄暗い光に、薄暗い光は暗闇になる。この呪文はもともと暗闇だった領域では影響しない。光への脆弱性や過敏を持つクリーチャーは、通常の光ではペナルティを受けない。全てのクリーチャーは、薄暗い光で視認困難（20%の失敗確率）を受ける。全てのクリーチャーは、暗闇で完全視認困難（50%の失敗確率）を受ける。暗視を持つクリーチャーは薄暗い光または暗闇でもペナルティなしで見ることができる。松明やランタンなどの非魔法的な光源は、ダークネスの領域では明度を上昇させることができない。 ダークネス より高い**呪文レベル**の魔法的な光源だけが光量を上昇させることができる。

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

この呪文は自身と同じ呪文と重複しない。 ダークネス は自分と同じか低いレベルの［光］呪文をどれでも相殺し、解呪する。

タイニイ・ハット

Tiny Hut ／小さな小屋

系統 力術［力場］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、バード 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（小さな水晶球）

距離 20 フィート

効果 術者の位置を中心とした半径 20 フィートの球体

持続時間 2 時間／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は自分の周囲に不透明な力場でできた好きな色の球体を作り出す。この球体は動かすことはできない。球体の半分は地上に投射され、下半分は地中に潜っている。この力場の中には、術者と共に 9 体までの中型サイズのクリーチャーが入れる余地がある；そうしたクリーチャーは特にこの “ 小屋 ” に悪影響を与えることなく、出入りできる。しかし、術者自身がこの小屋から出た場合、呪文は終了する。

この小屋内の温度は、外気温が華氏 0 度～ 100 度（摂氏－ 17.8 度～ 37.8 度）の間なら華氏 70 度（摂氏 21 度）である。外気温が華氏 0 度か

ら下がったり 100 度から上がったりすれば、内部の気温も 1 度に対して 1 度の割合で上下する（従って、外気温が華氏 0 度から 20 度下がって－ 20 度（摂氏－ 28.9 度）になれば、内部の気温も華氏 70 度から 20 度下がって華氏 50 度（摂氏 10 度）になる）。（訳注：華氏で温度が 1 度増減すると、摂氏では温度は 0.56 度増減する）。この小屋はまた、雨、埃、砂嵐などの自然力からも守ってくれる。この小屋は台風（風速毎時 75 マイル以上）より風力の弱いすべての風に耐えるが、台風以上の風力を持つ風には破壊されてしまう。

この小屋の内部は半球形である。術者は命ずるだけで、思いのままにぼんやりと光るようにしたり、光を消したりできる。この力場は外からは不透明だが、中からは透明である。外から中にいる者を見ることはできない（完全視認困難である）が、矢弾や武器、ほとんどの呪文の効果はこの小屋に悪影響を与えることなく通り抜ける。

タイム・ストップ

Time Stop ／時間停止

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 9

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声

距離 自身

目標 術者

持続時間 1d4 ＋ 1 ラウンド（見かけ上の時間）；本文参照

この呪文を使うと、術者以外の全員にとって時間が流れを止めたように見える。実際には術者の速度がとてつもなく上がるため他のすべてのクリーチャーが凍りついたように見えるのだが、そのクリーチャーたちも本当はそれぞれの通常の速度で動いているのである。術者は見かけ上の時間で 1d4 ＋ 1 ラウンドの間、自由に行動できる。通常および魔法による［火］、［冷気］、ガスなどは術者に害を与える。 タイム・ストップ が効果を現している間、他のクリーチャーは術者の攻撃や呪文によって一切影響を受けない。術者は他のクリーチャーを攻撃や呪文の目標とすることはできないのである。しかし、効果範囲に作用し、持続時間が タイム・ストップ の残り時間よりも長い呪文は、タイム・ストップ の効果が終ったときには、他のクリーチャーに対して通常の効果をあらわす。呪文の使い手は タイム・ストップ による追加の時間を使って自分の防御を固めたり、味方を招来したり、戦闘から遁走することが多い。

術者は、通常の時間の中に捕らわれているクリーチャーが手に持っていたり、着用していたり、運搬しているアイテムを、動かしたり、害を与えたりすることはできない。ただし、他のクリーチャーが所持していないアイテムには作用を及ぼすことができる。

タイム・ストップ が持続している間、術者を感知することはできない。術者は タイム・ストップ の効果を受けている間は、アンティマジック・フィールド の呪文によって守られたエリアに入ることはできない。

タッチ・オヴ・イディオシー

Touch of Idiocy ／愚昧の接触

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 10 分／レベル

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

術者は接触によって目標の精神機能を低下させる。近接接触攻撃に成功すれば、目標の【知力】、【判断力】、【魅力】値にそれぞれ 1d6 のペナルティを与える。このペナルティによって能力値が 1 未満になることはない。

この呪文の効果により、目標がその呪文の一部ないし全部を発動できなくなる可能性がある。対応する能力値が、そのレベルの呪文を発動するのに必要な最低数値に達しなくなったなら、そういうことが起きる。

タッチ・オヴ・ファティーグ

Touch of Fatigue ／疲労の接触

系統 死霊術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 0

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（一滴の汗）

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 頑健・無効；**呪文抵抗** 可

術者は接触によって負のエネルギーを注入し、目標を疲労させる。目標に命中させるには接触攻撃に成功する必要がある。対象は即刻、疲労状態になり、その効果は呪文の持続時間の間続く。

この呪文はすでに疲労状態のクリーチャーには何の効果もない。通常の疲労と違って、この呪文の効果は呪文の持続時間が終ると同時に終る。

ダンシング・ライツ

Dancing Lights ／踊る灯

系統 力術［光］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 0、バード 0

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果 光 4 つまで、すべてが半径 10 フィート以内の距離に収まっていなければならない

持続時間 1 分（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

選んだバージョンによって、術者は最大 4 つまでのランタンか松明に似た（それ相当の照明を投げかける）光か、最大 4 つまでの（ウィル・オ・ウィスプのように見える）白熱した光の球体か、かすかに光る、おぼろげな人型をしたもの 1 つのいずれかを作り出す。 ダンシング・ライツ で作り出した光は互いに半径 10 フィートの範囲内に留まらねばならないが、それ以外は術者の望む通りに移動させることができる（精神集中は不要）。前進させたり後退させたり、上昇させたり下降させたり、直進させたり角を曲がらせたりすることができる。これらの光は毎ラウンド、100 フィートまで移動させられる。術者と光との間隔が呪文の距離を超えた場合、光は消えてしまう。

術者が保持して動かすことができる ダンシング・ライト 呪文は一度に 1 つだけである。まだこの呪文が持続しているときにもう一度発動したなら、先に発動していた呪文は終了する。この呪文を永続化した場合、この制限には数えない。

ダンシング・ライツ は パーマネンシイ 呪文で永続化させることができる。

タンズ

Tongues ／言語会話

系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、クレリック 4、バード 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、物質／信仰（粘土製のジッグラトの模型）

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 10 分／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 不可

この呪文は接触したクリーチャーに、知性あるクリーチャーの言語であれば種族語であろうと地方的な方言であろうとどんな言語でも話し、理解する能力を与える。対象は同時に 1 つの言語しか話せないが、同時に複数の言語を理解することはできる。タンズによって対象が、会話能力を持たないクリーチャーと話すことができるようになったりはしない。対象は

声が届けば相手に自分の言っていることを理解させることができる。この呪文には、話しかけられたクリーチャーが対象と会話したくなるような作用は一切ない。

タンズ は パーマネンシイ 呪文によって永続化できる。

チェイン・ライトニング

Chain Lightning ／連鎖電撃

系統 力術［電気］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（毛皮の一切れ。アンバー（琥珀）かガラスを 1 かけら、あるいは水晶のロッド 1 本。銀の留め針を術者レベルにつき 1 本）

距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）

目標 主目標 1 つに加え、副次目標 1 つ／レベル（いずれも主目標から 30 フィート以内にいなければならない）

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 反応・半減；**呪文抵抗** 可

この呪文は放電現象を発生させ、術者の指先から一条の雷撃として放つものである。 ライトニング・ボルト と異なり、チェイン・ライトニングは最初 1 つの物体あるいは 1 体のクリーチャーに命中し、そこから他の目標へと向けて飛んでゆく。

電撃は主要目標に対し、術者レベルごとに 1d6（最大 20d6）ポイントの［電気］ダメージを与える。最初の電撃が命中した後、術者のレベルに等しい数（最大 20 まで）の副次目標に電弧を飛ばすことができる。副次的電撃はそれぞれ 1 つずつの目標に命中し、主要電撃の半分（端数切り捨て）のダメージを与える。

たとえば、19 レベルの術者は、1 発の主要電撃（19d6 ポイントのダメージ）と、19 発までの副次電撃（それぞれ主要電撃が与えたダメージの半分のダメージ）を作り出せる。

各目標は反応セーヴを試みることができ、成功すればダメージを半分にできる。副次電撃がダメージを半減させるためのセーヴ DC は、主要電撃のダメージを半減させる DC より 2 少ない。術者は副次目標を自由に選択できるが、それはすべて主要目標から 30 フィート以内にいなければならない。また、1 つの目標に当てられるのは 1 回だけである。術者は作用を及ぼす副次目標の数を最大数より少なくすることができる。

チェンジスタッフ

Changestaff ／杖変化

系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 7

発動時間 1 ラウンド

構成要素 音声、動作、焦点（28 日かけて彫刻を施し磨き上げられたクォータースタッフ）

距離 接触

目標 術者が接触したスタッフ（杖）

持続時間 1 時間／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は特別に用意したクォータースタッフを超大型サイズ（身長約 24 フィート）のトリエントに似たクリーチャーに変える。術者が杖の先端を地面に突き立て、特別な合言葉を唱えて呪文発動を完結させると、術者の杖は見かけ上も戦闘能力もまったくトリエントと同じクリーチャーに変わる。このスタッフ・トリエントは術者を守り、口頭による命令に従う。しかし、これは実際にはトリエントではないので、本物のトリエントと会話したり、木々を操ったりすることはできない。ヒット・ポイントが 0 以下に減少した場合、スタッフ・トリエントは粉々になって崩れ落ち、杖は壊れてしまう。そのように壊れたのでなければ、呪文の持続時間が切れた時点（あるいは解除した時点）で杖はもとの姿に戻り、この呪文を次に発動する際の焦点具として使うことができる。スタッフ・トリエントは、常に完全な状態で現れる。前回現れた時にどれだけ傷を負っていても関係ない。

チャーム・アニマル

Charm Animal ／動物魅惑

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

目標 動物 1 体

チャーム・パースン と同様だが、クリーチャー種別が “ 動物 ” のクリーチャーに作用する。

チャーム・パースン

Charm Person ／人物魅惑

系統 心術（魅惑）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、バード 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 人物生物 1 体

持続時間 1 時間／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

この魅惑呪文は人型生物 1 体に、術者を信頼できる友人や仲間であると思わせる（この目標の態度は友好的であると見なすこと）。そのクリーチャーが術者やその仲間によって現在脅かされたり攻撃されたりしている最中なら、セーヴィング・スローには＋ 5 のボーナスがつく。

この呪文は、術者がチャームした人物をロボットのように操れるようにするものではない。しかしその人物は術者の言葉や行動を最も好意的な見方で解釈する。術者は対象に命令しようとすることはできるが、その人物が通常しないであろうことをさせるためには【魅力】の対抗判定に勝利しなければならない（再挑戦はできない）。作用を受けたクリーチャーは自殺的だったり明らかに危害を受けるような命令には従わない。しかし、チャームされたファイターに、たとえば、突進してくるレッド・ドラゴンを “ ほんの数秒 ” 食い止めてくれなければ術者が生き残る可能性はないと信じさせることはできるだろう。いかなるものであれ、術者と術者の仲間であることが明らかな者たちがチャームされた人物を脅かす行動をとった場合、呪文は破れてしまう。術者が命令を伝えるためには、その人物が知っている言葉を話せるか、さもなくば身ぶり手ぶりに熟達していなければならない。

チャーム・モンスター

Charm Monster ／怪物魅惑

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

目標 生きているクリーチャー 1 体

持続時間 1 日／レベル

チャーム・パースン と同様だが、この効果はクリーチャーの種別やサイズに制限されない。

マス・チャーム・モンスター

Charm Monster, Mass ／集団怪物魅惑

系統 心術（魅惑）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8、バード 6

構成要素 音声

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

持続時間 1 日／レベル

チャーム・モンスター と同様だが、マス・チャーム・モンスター は HD の合計が術者レベルの 2 倍までのクリーチャー複数体か、あるいは、HD に関わらず少なくとも 1 体のクリーチャーに作用する。術者が作用を

及ぼせるより多くの対象候補がいた場合、術者はこれ以上選んだら合計HDがレベルによる制限を超えてしまうというところまで、一度に1体ずつ対象を選ばなければならない。

チル・タッチ

Chill Touch ／負力の接触

系統 死霊術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触したクリーチャー1体以上（1体／レベルまで）

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 頑健・不完全あるいは意志・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可

術者の手が青いエネルギーで輝き、触れれば生きているクリーチャーの生命力を破砕する。1回接触するごとに流れ込む負のエネルギーが1d6ポイントのダメージを与える。接触されたクリーチャーは、意志セーヴィング・スローに成功しない限り、1ポイントの【筋力】ダメージも受ける。術者はこの近接接触攻撃を術者レベルごとに1回まで行なうことができる。

術者が接触したアンデッドはいずれのダメージも受けないが、意志セーヴィング・スローに成功しなければならず、失敗すると1d4ラウンド＋術者レベルごとに1ラウンドの間、恐慌状態になったかのように逃走する。

チル・メタル

Chill Metal ／金属冷却

系統 変成術［冷気］；**呪文レベル** ドルイド2

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 近距離（25フィート＋5フィート／2レベル）

目標 クリーチャー1体／2レベルの金属製装備品、ただしそのうちのどの2体をとっても30フィート以内の距離に収まっていなければならない；あるいは、重量25ポンド／レベルの金属、ただしそのうちのいずれもが他のすべてから30フィートの距離内に収まっていなければならない

持続時間 7ラウンド

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

チル・メタル は金属を極度に冷たくする。装備中でなく、魔法の力もない金属はセーヴィング・スローを行なうことができない。魔法の力のある金属は呪文に対抗してセーヴィング・スローを行なうことができる。クリーチャーが所持しているアイテムは、アイテム自身のセーヴの方が高くない限り、クリーチャーのセーヴィング・スローを用いる。

装備を冷却されたクリーチャーは、［冷気］ダメージを受ける。鎧、盾、武器が作用を受けた場合、クリーチャーは全ダメージを受ける。そのようなアイテムを身につけていなかったり、使用していない場合、クリーチャーは最低限のダメージしか受けない（1ポイントか2ポイント；表を参照）。

呪文をかけた最初のラウンド、金属は非常に冷たくなり、接触すると不快ではあるがダメージは与えない。呪文の持続時間の最後のラウンドにおける効果も同じである。2ラウンド目（と最後から2番目のラウンド）には、氷のような冷気が苦痛とダメージを与える。第3、第4、第5ラウンドには、金属は凍てつく冷気を帯び、下記の表のようにさらなるダメージを与える。

ラウンド	金属の温度	ダメージ
1	冷たい	なし
2	永のよう	1d4ポイント
3～5	凍てつく	2d4ポイント
6	永のよう	1d4ポイント
7	冷たい	なし

どんなものであれ、クリーチャーにダメージを与えるような強度の熱は、この呪文による［冷気］ダメージを1ポイント対1ポイントの割合で無効化する（逆も同様）。水中ではダメージを与えることはないが、冷却された金属の周囲が瞬時に凍りつき、何もしなければ浮かびあがる。

チル・メタル は ヒート・メタル を相殺し、解呪する。

ツリー・シェイプ

Tree Shape ／木の姿

系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド2、レンジャー3

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 自身

目標 術者

持続時間 1時間／レベル（解除可）

この呪文は、術者に、小さな生きている立ち木や潅木、あるいは大技のほとんどない枯れた大木の幹の姿をとる能力を与える。木の正確な種類と外観は、術者が任意に決める。どれほど綿密に調査しても、その木が本当は魔法で隠れているクリーチャーであるとは分からない。通常のどんな検査を行なっても、術者は実際に木や潅木であると見なされる。ただし、ディテクト・マジック の呪文を使えば、この木に微弱な変成術がかかっていることが分かる。木の姿でいる間、術者は自分の本来の姿でいる場合と同様に周囲で起こるすべてのことを観察することができ、術者のヒット・ポイントとセーヴ・ボーナスは作用を受けない。術者はACに＋10の外皮ボーナスを得るが、有効【敏捷力】値は1、移動速度は0フィートになってしまう。木の姿でいる間、術者はクリティカル・ヒットに対する完全耐性を得る。運搬していたり着用していたすべての衣服と装備は術者と共に変化する。術者は（標準アクションではなく）フリー・アクションで ツリー・シェイプ を解除できる。

ツリー・ストライド

Tree Stride ／木々渡り

系統 召喚術（瞬間移動）；**呪文レベル** ドルイド5、レンジャー4

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 自身

目標 術者

持続時間 1時間／レベルあるいは回数消費まで；本文参照

この呪文を発動したとき、術者は木の中に溶けるように入り込む能力を得る。一度木の中に入ったなら、その木から別の木に瞬間移動することができる。術者が入る木々は同種のものであり、すべて生きており、かつ少なくとも術者と同じだけの胴回りのあるものでなければならない。たとえば、オークの木へと移動すれば、術者は直ちに転送距離（以下参照）内のすべてのオークの木の位置を知ることができ、そのうちの1本へと渡るか、それとも単に今入って来たばかりの木から外に出るのかを選ぶことができる。術者は以下の表に示された転送距離内の同種の木になら、どれに渡ることもできる。

木の種類	転送距離
イチイ、オーク（カシやナラ）、トネリコ	3,000フィート
ニレ、ポダイジュ	2,000フィート
その他の落葉樹	1,500フィート
すべての針葉樹	1,000フィート

術者はレベルごとに1回まで、木から木へと渡ることができる（1つの木から次の木へ渡るのを“1回”と数える）。呪文は持続時間が切れるか、術者が木から出るまで続く。オークの木の生い茂った森では、10レベル・ドルイドは10ラウンドの間に10回の転移を行ない、そうすることで30,000フィート（約6マイル）まで移動できる。1回の転移は全ラウンド・アクションである。

術者は望むなら転移せずに木の中に留まることもできるが、呪文が切れれば外へと排出される。隠れている木が切り倒されたり燃やされた場合、そのプロセスが完了するまでに外に出なければ、術者は死んでしまう。

ディーパー・ダークネス

Deeper Darkness ／深闇
系統 力術［闇］；**呪文レベル** クレリック 3
持続時間 10 分／レベル（解除可）
この呪文は ダークネス と同様に働くが、半径 60 フィートの領域に闇を放ち、明度を二段階下げる点で異なる。明るい光は薄暗い光となり、通常の光は暗闇になる。薄暗い光と暗闇の領域は超自然的であり、通常の暗闇と同様だが、暗視を持っていてもこの領域では見通すことができない。この呪文は自身と累積しない。
ディーパー・ダークネス は自分と同じか、自分より低いレベルの［光］呪文をどれでも相殺し、解呪する。

ディープ・スランバー

Deep Slumber ／深きまどろみ
系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、バード 3
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
スリープ と同様だが、この呪文は 10HD ぶんの対象に作用する。

ディヴァイン・パワー

Divine Power ／信仰の力
系統 力術；**呪文レベル** クレリック 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 自身
目標 術者
持続時間 1 ラウンド／レベル
術者は守護神格の力を呼び降ろして、自分の身に、戦闘に使う力と技を得る。術者は攻撃ロール、武器のダメージ・ロール、【筋力】判定、【筋力】にかかわる技能判定に術者レベル 3 レベルごとに＋ 1（最大＋ 6）の幸運ボーナスを得る。さらに、術者レベルごとに 1 ポイントの一時的ヒット・ポイントを得る。術者が全力攻撃アクションをとるときはいつでも、最大の基本攻撃ボーナスに適切な修正を加えた 1 回の追加攻撃を得る。この追加攻撃は類似した影響（ ヘイスト や スピード の特殊能力を持つ武器など）とは累積しない。

ディヴァイン・フェイヴァー

Divine Favor ／神寵
系統 力術；**呪文レベル** クレリック 1、パラディン 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 自身
目標 術者
持続時間 1 分
神格の力と知恵を呼び降ろして、攻撃ロールと武器のダメージ・ロールに、術者レベル 3 レベルごとに＋ 1 の幸運ボーナスを得る（最低でも＋ 1、最高で＋ 3 のボーナスが付く）。このボーナスは呪文によるダメージには適用されない。

ディヴィネーション

Divination ／神託
系統 占術；**呪文レベル** クレリック 4
発動時間 10 分
構成要素 音声、動作、物質（25gp の価値のある香とふさわしい捧げ物）
距離 自身
目標 術者
持続時間 瞬間
ディヴィネーション 呪文は オーギュリイ に似ているが、さらに強力である。この呪文を使えば、術者はこれから 1 週間以内に達成しようとする目的、起きるできごと、やる活動について質問をし、有益な助言を得ることができる。この呪文より与えられた助言は短いフレーズ 1 つだけの簡潔なものか、さもなくば謎歌か言葉にならない前兆のようなかたちをとる。術者の属するパーティが情報に従って行動しなかったなら、状況が変化し、それにともなって神託の情報が役に立たなくなる可能性もある。
ディヴィネーション の内容が正しい可能性は基本的に 70%＋術者レベルごとに 1%（最大で 90%）である。ダイス・ロールの結果失敗したら、術者には呪文が失敗したことがわかる。ただし、誤情報を与える特定の魔術が働いている場合は除く。
オーギュリイ と同様、同じ事柄について同じ術者が何度も ディヴィネーション を使っても、ダイスの目は 1 回目の ディヴィネーション と同じだったものとして扱われ、返ってくる答も毎回同じになる。

ディクタム

Dictum ／法の言説
系統 力術［音波、秩序］；**呪文レベル** クレリック 7
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声
距離 40 フィート
効果範囲 術者を中心とした半径 40 フィートの拡散内の秩序属性でないクリーチャー
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 不可あるいは意志・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可
ディクタム 呪文の効果範囲内にいる、属性が“秩序”でないクリーチャーは以下のような有害な効果を被る。

HD	効果
術者レベルに等しい	聴覚喪失
術者レベル－ 1 以下	よろめき、聴覚喪失
術者レベル－ 5 以下	麻痺、よろめき、聴覚喪失
術者レベル－ 10 以下	死、麻痺、よろめき、聴覚喪失

これらの効果は累積し、同時に発生する。意志セーヴに成功したなら、この効果を軽減したり無効化できる。複数の影響を受けるクリーチャーも意志セーヴは 1 回のみ行ない、この結果をすべての効果に適用する。
聴覚喪失：クリーチャーは 1d4 ラウンドの間、聴覚喪失状態となる。セーヴ：無効。
よろめき：クリーチャーは 2d4 ラウンドの間、よろめき状態となる。セーヴ：よろめき状態の効果は 1d4 ラウンドに軽減。
麻痺：クリーチャーは 1d10 分間、麻痺状態かつ無防備状態となる。セーヴ：麻痺状態の効果は 1 ラウンドに軽減する。
死：生きているクリーチャーは死亡する。アンデッド・クリーチャーは破壊される。セーヴ：無効。セーヴに成功した場合、対象のクリーチャーは代わりに 3d6 ＋術者レベルごとに 1 ポイント（最大 25 ポイント）のダメージを受ける。
これに加えて、術者がこの呪文を発動した際に自分の出身次元界にいた場合、効果範囲内にいて属性が“秩序”でない他次元界クリーチャーは直ちに各自の出身次元界に退去させられる。このよ引こ退去させられたクリーチャーは少なくとも 24 時間の間、戻ってくることはできない。この効果は、そのクリーチャーが ディクタム の呪言を耳にしたかどうかに関わらず発生する。この退去効果に対しては意志セーヴを（－ 4 のペナルティを受けて）行なって、成功すれば無効化することができる。
HD が術者レベルを超えるクリーチャーには、ディクタム は作用しない。

ディサーン・ライズ

Discern Lies ／嘘発見
系統 占術；**呪文レベル** クレリック 4、パラディン 3
発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 クリーチャー 1 体／レベル、ただしそのうちのとの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
持続時間 精神集中、1 ラウンド／レベルまで
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 不可

毎ラウンド、術者は目標 1 体に精神を集中する（この対象は距離内にいなければならない）。術者は目標が意図的かつ故意の嘘をつけば、嘘によって引き起こされた対象のオーラの乱れを識別することで、それが判る。この呪文は真実を明らかにすることはなく、意図せずに間違ったことを言ってもそれを指摘することはなく、また、必ずしも言い逃れを見抜くこともない。

術者は毎ラウンド異なった目標に精神を集中することもできる。

ディサーン・ロケーション

Discern Location ／位置同定
系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8、クレリック 8
発動時間 10 分
構成要素 音声、動作、信仰
距離 無限
目標 クリーチャー 1 体あるいは物体 1 つ
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

ディサーン・ロケーション 呪文はクリーチャーや物体の位置を知る最も強力な手段のひとつである。この呪文によって術者は個体 1 体あるいは物体 1 つの正確な位置を知ることができ、これを妨害できるものは マインド・ブランク 呪文や神格の直接介入以外にはない。 ディサーン・ロケーション は念視や位置確認を妨げる通常の手段を回避する。この呪文は対象のクリーチャーや物体のある場所（土地、名前、店名、建物名など）、共同体、郡県（あるいはそれに類する政治的区分）、国、大陸、次元界の名前を明らかにする。

この呪文でクリーチャーを捜すためには、術者はそのクリーチャーを見たことがあるか、かつてそのクリーチャーのものであった何らかのアイテムを持っていなければならない。物体を捜すためには、術者は少なくとも一度はその物体に触れたことがなければならない。

デイズ

Daze ／幻惑
系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 0、バード 0
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（羊毛かそれに似た物質ひとつまみ）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 4HD 以下の人型生物 1 体
持続時間 1 ラウンド
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

この呪文は、ヒット・ダイスが 4 以下の人型生物 1 体の精神を曇らせ、アクションをとれないようにする。HD が 5 以上の人型生物は影響を受けない。幻惑状態となった対象は朦朧状態ではなく、従って、呪文の対象を攻撃する場合に特別な利益は得られない。この呪文によって幻惑状態になったクリーチャーは、1 分間この呪文の効果に完全耐性を得る。

ディスインテグレイト

Disintegrate ／分解
系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質／信仰（天然磁石と塵ひとつまみ）
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
効果 光線
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 頑健・不完全（物体）；**呪文抵抗** 可

細い緑色の光線が術者の伸ばした指から放たれる。命中させるには、術者は遠隔接触攻撃に成功しなければならない。光線が命中したクリーチャーは術者レベルごとに 2d6（最大 40d6）ポイントのダメージを受ける。この呪文によってヒット・ポイントが 0 以下になったクリーチャーは完全に分解され、あとにはわずかな細かい塵しか残らない。分解されたクリーチャーの装備には作用しない。

物体に対して使用された場合、光線は生命を持たぬ物質のうち、一辺 10 フィートの立方体 1 個ぶんまでの部分しか分解しない。従って、この呪文は非常に大きな物体や建築物を目標とした場合、その一部しか分解しないことになる。この光線は（ ウォール・オヴ・フォース や フォースフル・ハンド など）完全に力場でできた物体にすら作用を及ぼすことができるが、アンティマジック・フィールド や グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ などのような魔法的効果を分解することはできない。

頑健セーヴに成功したクリーチャーや物体には不完全にしか作用せず、5d6 ポイントのダメージを与えるだけである。このダメージによってクリーチャーや物体のヒット・ポイントが 0 以下になったなら、その対象は完全に分解される。

この呪文が作用するのは、最初に命中したクリーチャーや物体のみである。この光線は発動 1 回ごとに 1 つの目標にしか作用しない。

ディスガイズ・セルフ

Disguise Self ／変装
系統 幻術（幻覚）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、バード 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 自身
目標 術者
持続時間 10 分／レベル（解除可）

術者は自分の外見を―服、鎧、武器や装備に至るまで―変えることができる。術者は身長を 1 フィート高いようにも低いようにも、痩せているようにも大っているようにも、その中間にも見せかけることもできる。術者はクリーチャーの種別を変えるほどの外見の変化は起こせない（異なる副種別に見せかけることはできる）。それ以外の点で、どの程度外見を変化させるかは術者の自由である。ほくろや顎髭のような、ちょっとした特徴を付け加えたり目立たなくしたり、あるいはまったくの別人や異なる性別であるような外見にすることもできる。

この呪文は、選んだ姿が持つ能力や、独特な話し方や身振りまでは与えてくれない。術者自身や装備の触覚的特性（手触り）や聴覚的特性（音声）は変わらない。バトルアックスはダガーのように見せかけても、やはりバトルアックスとして機能するのである。この呪文を変装用の姿を作り出すのに使った場合、〈変装〉判定に＋ 10 のボーナスを得る。この幻覚とやりとりをしたクリーチャーは、それが幻術であると見破るための意志セーヴを行なうことができる。

ディストラクション

Destruction ／破壊
系統 死霊術［即死］；**呪文レベル** クレリック 7
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、焦点（価格 500gp の聖印あるいは邪印）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 クリーチャー 1 体
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 頑健・不完全；**呪文抵抗** 可

この呪文は対象を即座に殺し、その屍を完全に消滅させる（ただし、装備品や所持品は消滅しない）。この呪文は対象へ即座に術者レベルごとに

10 ポイントのダメージを与える。呪文により対象が殺された場合、聖なる（または不浄の）火で屍を完全に消滅させる（ただし、装備品や所持品は消滅しない）。頑健セーヴィング・スローに成功すれば、目標は死ぬ代わりに 10d6 ポイントのダメージを被る。この呪文に対するセーヴに失敗した（そして絶命した）キャラクターを生き返らせる唯一の方法は、トゥルー・リザレクション を使うか、慎重に文言を考えた ウィッシュ のあとで リザレクション を使うか、ミラクル を使うかのいずれかしかない。

ディスプレイスメント

Displacement ／所くらまし

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

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、物質（小さな革の輪っか）

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

この呪文の対象は、本来いる位置から約 2 フィート離れたところにいるように見える。これによってそのクリーチャーは完全視認困難であるかのように扱われ、対象に対する攻撃には 50%の失敗確率が付く。

実際の完全視認困難とは違い、ディスプレイスメント は敵が対象を目標にすること自体を妨げるものではない。 トゥルー・シーイング は対象の本当の位置を明らかにし、失敗確率を無効にする。

物質要素：小さな革の輪っか

ディスペル・イーヴル

Dispel Evil ／悪解呪

系統 防御術［善］；**呪文レベル** クレリック 5、パラディン 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 接触

目標 術者および術者が接触した、他の次元界からやって来た悪のクリーチャー、あるいは、術者および術者が接触したクリーチャーや物体にかけられた心術呪文あるいは［悪］の呪文

持続時間 1 ラウンド／レベルあるいはチャージ消費するまでのどちらか早い方

セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 本文参照

輝く白い聖なるエネルギーが術者を取り巻く。このエネルギーには 3 つの効果がある。

第一に、術者は悪のクリーチャーからの攻撃に対して、AC に＋ 4 の反発ボーナスを得る。

第二に、他の次元界からやって来た悪のクリーチャーに対して近接接触攻撃に成功すると、術者はそのクリーチャーをその出身次元界に送り返すことができる。対象となったクリーチャーは意志セーヴに成功すればこの効果を無効化できる（これには呪文抵抗も有効）。このように使用した場合、この呪文はチャージ消費され、終了する。

第三に、接触することで、術者は悪のクリーチャーの発動した心術呪文 1 つ、あるいは発動者問わず［悪］の呪文どれか 1 つを自動的に解呪できる。 ディスペル・マジック で解呪できない呪文は ディスペル・イーヴル でも解呪できない。この効果に対しては、セーヴィング・スローも呪文抵抗も適用されない。このように使用した場合、この呪文はチャージ消費され、終了する。

ディスペル・グッド

Dispel Good ／善解呪

系統 防御術［悪］；**呪文レベル** クレリック 5

ディスペル・イーヴル と同様だが、術者は暗黒のゆらめく不浄のエネルギーに取り巻かれ、また、悪のクリーチャーや呪文ではなく、善のクリーチャーや呪文に作用する。

ディスペル・ケイオス

Dispel Chaos ／混沌解呪

系統 防御術［秩序］；**呪文レベル** クレリック 5、パラディン 4

ディスペル・イーヴル と同様だが、術者は定常的な青い秩序のエネルギーに取り巻かれ、また、悪のクリーチャーや呪文ではなく、混沌のクリーチャーや呪文に作用する。

ディスペル・マジック

Dispel Magic ／魔法解呪

系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、クレリック 3、ドルイド 4、バード 3、パラディン 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

目標あるいは効果範囲 呪文の使い手 1 体、クリーチャー 1 体、あるいは物体 1 つ

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

ディスペル・マジック を使えば、クリーチャー 1 体や物体 1 つにかかっている現在継続中の呪文を終了させたり、魔法のアイテムの魔法能力を一時的に抑止したり、他の呪文の使い手の呪文を相殺したりできる。解呪された呪文は、ちょうど持続時間が切れたかのように終了する。一部の呪文は、その呪文の解説にある通り、ディスペル・マジック では打ち消せない。ディスペル・マジック は擬似呪文効果を呪文と同様に解呪できるが、相殺することはできない。持続時間が “ 瞬間 ” となっている呪文の効果を解呪することはできない。というのも、その魔法の効果は ディスペル・マジック が効果を発するより前に、とっくに終わっているからである。

術者は ディスペル・マジック を以下の 2 つ用法のうち、どれか 1 つで使用できる。すなわち、目標型解呪、呪文相殺である。

目標型解呪：1 つの物体、クリーチャーまたは呪文を ディスペル・マジック の対象とする。術者は 1 回の解呪判定（1d20 ＋術者レベル）を行ない、その結果を対象にかかっている呪文の中で術者レベルが最も高いものと比較する（DC ＝ 11 ＋呪文の術者レベル）。成功したらその呪文は終了する。失敗したなら、同じ結果を次に高い呪文の術者レベルと比較する。対象に影響を及ぼしている呪文を 1 つ解呪するか、全ての呪文の解呪に失敗するまでこの手順を繰り返す。

たとえば、7 レベルの術者が ディスペル・マジック を発動し、対象のクリーチャーには ストーンスキン（術者レベル 12）と フライ（術者レベル 6）がかかっていたとする。術者レベル判定の結果が 19 だったなら、ストーンスキン の解呪には足りない（23 以上が必要）が、フライ を終了させるには十分である（17 以上が必要）。解呪判定で 23 以上の結果を出したなら、ストーンスキン を解呪し、フライ はそのまま残る。解呪判定が 16 以下だったなら、どの呪文にも影響はない。

術者は ディスペル・マジック を目標にかかっている特定の呪文や空間にかかっている呪文（ ウォール・オヴ・ファイアー など）を解呪するのに使用することもできる。術者は対象の特定の呪文の名前を知っていなければならない。術者レベル判定の結果がその呪文の DC 以上ならば、その呪文は終了する。対象とした呪文を解呪するのに足りないならば、他のいかなる呪文や効果も解呪されない。

継続中の呪文の結果として存在する物体やクリーチャー（たとえば サモン・モンスター で招来されたクリーチャー）を目標にする場合、その物体なりクリーチャーなりを召喚した呪文に対して解呪判定を行なうことになる。

目標とした物体が魔法のアイテムなら、術者はそのアイテムの術者レベルに対して解呪判定を行なう（DC ＝ 11 ＋アイテムの術者レベル）。これに成功すれば、そのアイテムの魔法の力は 1d4 ラウンドの間、すべて抑

止される。その期間が過ぎればアイテムは魔法の特性を取り戻す。力を抑止されたアイテムは、その期間中は魔法の力を持たぬものとして扱われる。他の次元の開口部（たとえば バッグ・オヴ・ホールディング など）は一時的に閉じてしまう。魔法のアイテムの物理的な特性は変わらない。たとえば魔法のソード（剣）は力を抑止されてもやはりソードなのである（実のところ高品質のソードである）。アーティファクトや神格には、このような定命の者の術は作用しない。

術者が自分で発動した呪文に対しては、解呪判定は自動的に成功する。

呪文相殺：このバージョンで使用した場合、ディスペル・マジック は呪文の使い手 1 体を目標にして、相殺呪文として発動される。しかし真の呪文相殺と違い、ディスペル・マジック は機能しない場合もある。相手の呪文を相殺できるかどうかを調べるため、術者は解呪判定を行なわなければならない。

グレーター・ディスペル・マジック

Dispel Magic, Greater ／上級魔法解呪

系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、クレリック 6、ドルイド 6、バード 5

目標あるいは効果範囲 1 体の術者、クリーチャー、あるいは物体；あるいは半径 20 フィートの爆発

この呪文は ディスペル・マジック と同様に働くが、対象にかかっている複数の呪文を解呪できたり複数のクリーチャーを対象とできる点で異なる。

術者は 3 つの用法のうちどれか 1 つを選んで使用できる。すなわち、目標型解呪、効果範囲型解呪、呪文相殺である。

目標型解呪：これは ディスペル・マジック の目標型解呪と同様だが、術者レベル 4 ごとに 1 つの呪文を解呪できる。もっとも高いレベルの呪文から比較し、低レベルの呪文へ移っていく。

また、グレーター・ディスペル・マジック は、リムーヴ・カース で取り除けるどんな効果でも解呪できる可能性がある（たとえ ディスペル・マジック で解呪できない効果であってもである）。この判定の DC は、呪いの DC に等しい。

効果範囲型解呪：このバージョンで使用した場合、グレーター・ディスペル・マジック は半径 20 フィート以内の爆発内あらゆるものに作用する。解呪判定を 1 回だけ行ない、その結果を範囲内の全てのクリーチャーへ ディスペル・マジック をかけたように適用する。

効果範囲内にあって、かつ 1 つ以上の呪文の目標となっている物体 1 つ 1 つについても、クリーチャーに対するのと同じように解呪判定を行なう。効果範囲型解呪は魔法のアイテムには作用しない。

継続中の効果範囲型呪文や効果型呪文で、その起点が グレーター・ディスペル・マジック 呪文の効果範囲内にあるものについては、その呪文を解呪するための解呪判定を行なうことができる。

継続中の呪文で、効果範囲が ディスペル・マジック 呪文の効果範囲と重複するものについては、解呪判定を行ない、成功すれば効果が切れる。ただし、効果が切れるのは重複する範囲内だけである。

継続中の呪文の効果である物体やクリーチャー（たとえば サモン・モンスター で招来されたクリーチャー）が ディスペル・マジック の効果範囲内にいたら、解呪判定を行なうことができ、成功すればその物体なりクリーチャーなりを召喚した呪文は終了し、招来されたものは来たところに戻る。これはその物体なりクリーチャーなりを目標としている 1 つの呪文に対する解呪の試みに加えて行なわれる。

術者が自分で発動した呪文に対しては、解呪判定は自動的に成功したことにできる。

呪文相殺：ディスペル・マジック と同様に働くが、他の術者の呪文を打ち消すための解呪判定に＋ 4 のボーナスを得る。

ディスペル・ロー

Dispel Law ／秩序解呪

系統 防御術［混沌］；**呪文レベル** クレリック 5

ディスペル・イーヴル と同様だが、術者は明滅する黄色い混沌のエネルギーに取り巻かれ、また、悪のクリーチャーや呪文ではなく、秩序のクリーチャーや呪文に作用する。

ディスミサル

Dismissal ／送還

系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5、クレリック 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 他次元界クリーチャー 1 体

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可

この呪文は、意志セーヴに失敗した他次元界クリーチャー 1 体を、それが本来属する次元界へと強制送還する。呪文が成功すれば、そのクリーチャーは即座に送還されるが、その際、対象を出身次元界以外の次元界へと送り込んでしまう可能性が 20%ある。

デイズ・モンスター

Daze Monster ／怪物幻惑

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、バード 2

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

目標 6HD 以下の生きているクリーチャー 1 体

デイズ と同様だが、この呪文はどんな種別のものでも、生きているクリーチャー 1 体に効果がある。HD が 7 以上のクリーチャーは影響を受けない。

ディスラプティング・ウェポン

Disrupting Weapon ／アンデッド破砕武器

系統 変成術；**呪文レベル** クレリック 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 近接武器 1 つ

持続時間 1 ラウンド／レベル

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

この呪文を使用すると、近接武器をアンデッドにとって致命的なものにすることができる。術者の術者レベル以下の HD しか持たぬアンデッド・クリーチャーが戦闘中にこの武器で命中を受けた場合、意志セーヴに失敗すると完全に破壊されてしまう。この破壊効果に対しては、呪文抵抗は適用されない。

ディスラプト・アンデッド

Disrupt Undead ／アンデッド破砕光線

系統 死霊術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 0

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果 光線

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

術者は正のエネルギー光線を放つ。命中させるには遠隔接触攻撃ロールに成功しなければならず、光線がアンデッド・クリーチャーに命中すれば、1d6 ポイントのダメージを与える。

ディセクレイト

Desecrate ／冒涜

系統 力術［悪］；**呪文レベル** クレリック 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（邪水 1 ビンと 25gp 相当（5 ポンド）の銀粉。これらすべてを効果範囲の周囲に振りまかねばならない）、信仰

距離：近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果範囲 半径 20 フィートの放射

持続時間 2 時間／レベル

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

この呪文は効果範囲を負のエネルギーで満たす。効果範囲内で負のエネルギー放出への抵抗に使う DC は＋ 3 の不浄ボーナスを得る。 ディセクレイト の効果範囲に入ったアンデッド・クリーチャーはそれぞれ、全ての攻撃ロール、ダメージ・ロール、セーヴィング・スローに＋ 1 の不浄ボーナスを得る。効果範囲の内側で創造されたり、効果範囲内へと招来されたアンデッド・クリーチャーは HD ごとに＋ 1 のヒット・ポイントを得る。

ディセクレイト された範囲内に祭壇や社などの、術者の崇める神格や属性を同じくする高位の力に捧げられた恒久的な施設がある場合、上記の修正値は 2 倍となる（負のエネルギー放出の DC に＋ 6 の不浄ボーナス、範囲内で創造されたアンデッドに＋ 2 の不浄ボーナスと HD ごとに＋ 2 ヒット・ポイント）。

さらに、この範囲内で アニメイト・デッド を発動した者は、通常の 2 倍（すなわち、術者レベルごとに 2HD ではなく、術者レベルごとに 4HD）のアンデッドを創造することができる。

効果範囲内に祭壇や社などの、術者の守護者でない神格やパンテオン、高位の力の恒久的な施設がある場合、ディセクレイト 呪文は効果範囲に呪いをかけ、それらの神格や力とのつながりを断つ。この第二の用法を使用した場合、上に挙げたアンデッドへのボーナスやペナルティは与えられない。

ディセクレイト は コンセクレイト を相殺し、解呪する。

ディテクト・アニマルズ・オア・プランツ

Detect Animals or Plants ／動植物の感知

系統 占術；**呪文レベル** ドルイド 1、レンジャー 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）

効果範囲 円錐形の放射

持続時間 精神集中、10 分／レベルまで（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は自分が向いている方向に自分から放射する円錐形の範囲内にいる、特定の種類の動物あるいは植物を感知できる。この呪文を使用する際に、術者は動物や植物の種類を思い浮かべなければならないが、動物や植物の種類は毎ラウンド変更できる。明らかになる情報の量は、術者がどれだけ長い間、特定の範囲を探すか、あるいは、特定の種類の動物や植物に専念するかによる。

1 ラウンド目：範囲内にその種の動植物が存在するかしないか。

2 ラウンド目：範囲内にその種の個体が何体おり、その中で最も健康的な個体の状態はどうか。

3 ラウンド目：範囲内に存在する各個体の状態（下記参照）と位置。ある動物や植物が術者の視線内になければ、術者にはその方向は判るが、正確な位置は判らない。

状態：この呪文では、以下のような状態分類が用いられる：

正常：少なくとも本来のヒット・ポイントの 90%あり、病気にもかかっていない。

まずまず：本来のヒット・ポイントの 30%から 90%が残っている。

低調：本来のヒット・ポイントの 30%までしかないか、病気にかかっているか、衰弱させるような負傷を負っている。

劣悪：ヒット・ポイントが 0 以下か、能力値を 5 以下に減少された病気にかかっているか、身体障害を負っている。

クリーチャーの状態が複数の分類にまたがる場合、この呪文はそのうちの悪い方を示す。

毎ラウンド、術者は向きを変えて、新たな範囲にある動植物を感知できる。この呪文は障壁を貫通するが、厚さ 1 フィートの石、厚さ 1 インチの一般的な金属、鉛の薄膜、厚さ 3 フィートの木や土はこの呪文を遮る。

ディテクト・アンデッド

Detect Undead ／アンデッドの感知

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

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（墓場から採った土）

距離 60 フィート

効果範囲 円錐形の放射

持続時間 精神集中、1 分／レベルまで（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者はアンデッド・クリーチャーを取り巻くオーラを感知できる。明らかになる情報の量は、術者がどれだけ長い間、特定の範囲を観察するかによる。

1 ラウンド目：アンデッドのオーラが存在するかしないか。

2 ラウンド目：効果範囲内のアンデッドのオーラの数と、その中で最も強いアンデッドのオーラの強度。術者の属性が善で、最も強いアンデッドのオーラの強度が " 圧倒的 "（下記参照）であり、そのアンデッドの HD が術者のキャラクター・レベルの 2 倍以上ある場合、術者は 1 ラウンドの間、朦朧状態となり、呪文は終了する。

3 ラウンド目：各アンデッドのオーラの強度と位置。あるオーラが術者の視線内になければ、術者にはその方向は判るが、正確な位置は判らない。

オーラ強度：アンデッドのオーラの強度は、以下の表にあるように、そのアンデッド・クリーチャーの HD によって決まる。

残留オーラ：本来のオーラ源が破壊された後には、アンデッドのオーラが残留する。 ディテクト・アンデッド を発動し、アンデッドのオーラが残留している場所に向けた場合、オーラの強度は " 希薄 "（" 微弱 " よりさらに弱い）であると認識される。オーラがどれだけ " 希薄 " レベルで残留するかは、以下の表にあるように、本来のオーラ源の強度による。

ヒット・ダイス	オーラ強度	残留オーラの持続期間
1 以下	微弱	1d6 ラウンド
2 ～ 4	中程度	1d6 分
5 ～ 10	強力	1d6 × 10 分
11 以上	圧倒的	1d6 日

毎ラウンド、術者は向きを変えて、新たな範囲にあるアンデッドを感知できる。この呪文は障壁を貫通するが、厚さ 1 フィートの石、厚さ 1 インチの一般的な金属、鉛の薄膜、厚さ 3 フィートの木や土はこの呪文を遮る。

ディテクト・イーヴル

Detect Evil ／悪の感知

系統 占術；**呪文レベル** クレリック 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 60 フィート

効果範囲 円錐形の放射

持続時間 精神集中、10 分／レベルまで（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は悪の存在を感じ取ることができる。明らかになる情報の量は、術者がどれだけ長い間、特定の範囲や対象を観察するかによる。

1 ラウンド目：悪が存在するかしないか。

2 ラウンド目：範囲内の悪のオーラの数（クリーチャー、物体、呪文）と、その中で最も強い悪のオーラの強度。術者の属性が善で、最も強い悪のオーラの強度が“圧倒的”（下記参照）であり、そのオーラの源の HD やレベルが術者のキャラクター・レベルの少なくとも 2 倍あった場合、術者は 1 ラウンドの間、朦朧状態となり、この呪文は終了する。

3 ラウンド目：各オーラの強度と位置。あるオーラが術者の視線内になければ、術者にはその方向は判るが、正確な位置は判らない。

オーラ強度：悪のオーラの強度は、術者が感知しようとしている悪のクリーチャーや物体の種別、その HD、術者レベル、（クレリックの場合）クラス・レベルに依存する。以下の表を参照のこと。オーラの強度が複数の強度分類にまたがる場合、この呪文はそのうちの強い方を示す。

たとえば、表に示したように、12HD の悪の来訪者は圧倒的な悪のオーラを持っている。この呪文を発動し、1 ラウンドより長くその来訪者のいる場所に向けた善のクレリックは、キャラクター・レベルが 6 以下であれば、1 ラウンドのあいだ朦朧状態となり、呪文は終わる。

残留オーラ：本来のオーラ源が（呪文の場合）消散したり、（クリーチャーや魔法のアイテムの場合）破壊された後には、悪のオーラが残留する。ディテクト・イーヴル を発動し、悪のオーラが残留している場所に向けた場合、オーラの強度は“希薄”（“微弱”よりさらに弱い）であると認識される。オーラがどれだけ“希薄”レベルで残留するかは本来のオーラ源の強度による：

本来の強度	残留オーラの持続期間
微弱	1d6 ラウンド
中程度	1d6 分
強力	1d6 × 10 分
圧倒的	1d6 日

動物、罠、毒、その他の危険となり得るものは悪ではなく、この呪文がそうしたものを感知することはない。活発に悪の意志を持っているクリーチャーは、この呪文における悪属性のクリーチャーに含める。

毎ラウンド、術者は向きを変えて、新たな範囲にある悪を感知できる。この呪文は障壁を貫通するが、厚さ 1 フィートの石、厚さ 1 インチの一般的な金属、鉛の薄膜、厚さ 3 フィートの木や土はこの呪文を遮る。

ディテクト・イーヴル／グッド／ケイオス／ロー

クリーチャー／物体	オーラのパワー				
	なし	微弱	中程度	強力	圧倒的
属性のクリーチャー 1（HD）	5 以下	5 ～ 10	11 ～ 2	26 ～ 50	51 以上
属性のアンデッド（HD）	—	2 以下	3 ～ 8	9 ～ 20	21 以上
属性の来訪者（HD）	—	1 以下	2 ～ 4	5 ～ 10	11 以上
属性の神格のクレリック 2（クラス・レベル）	—	1	2 ～ 4	5 ～ 10	11 以上
属性の魔法のアイテムや呪文（術者レベル）	5 以下	6 ～ 10	11 ～ 15	16 ～ 20	21 以上

1. この表に独自の項目があるアンデッドと来訪者を除く。
2. クレリックでないキャラクターの中には、同等の強度のオーラを放つものもいる。これが当てはまるかどうかは、クラスの解説に記載がある。

ディテクト・グッド

Detect Good ／善の感知

系統 占術；**呪文レベル** クレリック 1

ディテクト・イーヴル と同様だが、この呪文は善のクリーチャー、善の神格のクレリックやパラディン、［善］の呪文、善の魔法のアイテムのオーラを感知する。術者が悪の属性を持つ場合、“圧倒的”な善のオーラにあうと打ちのめされる。

ディテクト・ケイオス

Detect Chaos ／混沌の感知

系統 占術；**呪文レベル** クレリック 1

ディテクト・イーヴル と同様だが、この呪文は混沌のクリーチャー、混沌の神格のクレリック。［混沌］の呪文、混沌の魔法のアイテムのオーラを感知する。術者が秩序の属性を持つ場合、“圧倒的”な混沌のオーラにあうと打ちのめされることがある。

ディテクト・シークレット・ドアーズ

Detect Secret Doors ／隠し扉の感知

系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、バード 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 60 フィート

効果範囲 円錐形の放射

持続時間 精神集中、1 分／レベルまで（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は秘密の扉や区画、物入れなどを感知できる。この呪文では、発見されぬことを目的に作られた通路、扉、開口部しか感知できない。荷箱の山の下にある、ごく普通の落とし戸などは感知できないのである。明らかになる情報の量は、術者がどれだけ長い間、特定の範囲や対象を観察するかによる。

1 ラウンド目：隠し扉が存在するかしないか。

2 ラウンド目：隠し扉の数と、それぞれの位置。あるオーラが術者の視線内になければ、術者にはその方向は判るが、正確な位置は判らない。

以後 1 ラウンド毎に：術者が詳しく調べた特定の隠し扉 1 つのメカニズムか作動方法。毎ラウンド、術者は向きを変えて、新たな範囲にある隠し扉を感知できる。この呪文は障壁を貫通するが、厚さ 1 フィートの石、厚さ 1 インチの一般的な金属、鉛の薄膜、厚さ 3 フィートの木や土はこの呪文を遮る。

ディテクト・スクライング

Detect Scrying ／念視の感知

系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、バード 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（鏡のかけらと、真鍮製のラッパ状補聴器のミニチュア）

距離 40 フィート

効果範囲 術者を中心とした半径 40 フィートの放射

持続時間 24 時間

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は占術（念視）呪文や効果によって自分を観察しようとする試みがあれば、即座にそれに気付く。この呪文の効果範囲は術者から放射され、術者とともに移動する。術者は呪文の効果範囲内にあるすべての魔法的感知器官の位置を知ることができる。

念視の試みが効果範囲内から行なわれたものであれば、術者はその位置も知ることができる。そうでない場合、術者と念視者は直ちに対抗術者レベル判定（1d20 ＋術者レベル）を行なう。術者の結果が念視者の結果以上であれば、術者は念視者の視覚的なイメージと、念視者のいる方向、術者からの距離を正確に感知できる。

ディテクト・スネアーズ・アンド・ピッツ

Detect Snares and Pits ／引っかけ罠や落とし穴の感知

系統 占術；**呪文レベル** ドルイド 1、レンジャー 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 60 フィート

効果範囲 円錐形の放射

持続時間 精神集中、10 分／レベルまで（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は単純な落とし穴、上からものが落ちてくる罠、足を引っかける罠、また、自然界の材料で作られた機械的な罠を感知できる。この呪文は、落とし穴などのような複雑な罠を感知することはできない。

ディテクト・スネアーズ・アンド・ピッツ はある種の自然界の危険を感知する。流砂（足を引っかける罠として感知される）、底なし沼（落とし穴）、自然の岩の危険な壁面（上からものが落ちてくる罠）などである。それ以外の危険となり得る状況を明らかにすることはない。たとえば、雨が降れば水浸しになってしまう洞窟、危険な建築物、生来有毒な植物などである。この呪文は魔法の罠を感知しないし（ただし、落とし穴、上からものが落ちてくる罠、足を引っかける罠として機能する呪文は別である；スネア 呪文を参照）、複雑な機構の罠、すでに安全になっていたり作動しないようになっている罠も感知しない。

明らかになる情報の量は、術者がどれだけ長い間、特定の範囲を観察するかによる。

1 ラウンド目：危険が存在するかしないか。

2 ラウンド目：危険の数と、それぞれの位置。ある危険が術者の視線内になければ、術者にはその方向は判るが、正確な位置は判らない。

以後 1 ラウンド毎に：術者が詳しく調べた特定の危険 1 つの大まかな種類と作動条件が判る。

毎ラウンド、術者は向きを変えて、新たな範囲を調査できる。この呪文は障壁を貫通するが、厚さ 1 フィートの石、厚さ 1 インチの一般的な金属、鉛の薄膜、厚さ 3 フィートの木や土はこの呪文を遮る。

ディテクト・ソウツ

Detect Thoughts ／思考の感知

系統 占術［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、バード 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点／信仰（銅貨 1 枚）

距離 60 フィート

効果範囲 円錐形の放射

持続時間 精神集中、1 分／レベルまで（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効；本文参照；**呪文抵抗** 不可

術者は表面的な思考を感知できる。明らかになる情報の量は、術者がどれだけ長い間、特定の範囲や対象を観察するかによる。

1 ラウンド目：（【知力】1 以上で意識のあるクリーチャーの）思考が存在するかしないか。

2 ラウンド目：思考している精神の数と、それぞれの【知力】値。最も高い【知力】が 26 以上である場合（さらにそれが術者自身の【知力】より 10 ポイント以上高い場合）、術者は 1 ラウンドの間、朦朧状態となり、呪文は終了する。術者がクリーチャーの思考を感知していても、その持ち主であるクリーチャーを見ることができない場合、その位置は判らない。

3 ラウンド目：効果範囲内のいずれかの精神の表面的な思考。目標が意志セーヴに成功すれば、術者はその思考を読むことができず、再挑戦するためにはもう一度 ディテクト・ソウツ を発動しなおさなければならない。動物並の【知力】（1 か 2）のクリーチャーは単純で本能的な思考を持つ。

毎ラウンド、術者は向きを変えて、新たな範囲にある思考を感知できる。この呪文は障壁を貫通するが、厚さ 1 フィートの石、厚さ 1 インチの一般的な金属、鉛の薄膜、厚さ 3 フィートの木や土はこの呪文を遮る。

ディテクト・ポイズン

Detect Poison ／毒の感知

系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 0、クレリック 0、ドルイド 0、パラディン 1、レンジャー 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）目標あるいは

効果範囲 クリーチャー 1 体、物体 1 つ、あるいは一辺 5 フィートの立方体の範囲

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者はクリーチャー 1 体、物体 1 つ、あるいは効果範囲が毒におかされているか、あるいは毒を持っているかどうか知ることができる。術者は DC20 の【判断力】判定に成功すれば、毒の正確な種類を識別できる。〈製作：錬金術〉技能を持つキャラクターは、【判断力】判定に失敗した場合に DC20 の〈製作：錬金術〉判定を試みることもできるし、逆に【判断力】判定に先だって〈製作：錬金術〉判定を試みることもできる。この呪文は障壁を貫通するが、厚さ 1 フィートの石、厚さ 1 インチの一般的な金属、鉛の薄膜、厚さ 3 フィートの木や土はこの呪文を遮る。

ディテクト・マジック

Detect Magic ／魔法の感知

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

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 60 フィート

効果範囲 円錐形の放射

持続時間 精神集中、1 分／レベルまで（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

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

1 ラウンド目：魔法のオーラが存在するかしないか。

2 ラウンド目：異なる魔法のオーラの数と、その中で最も強いオーラの強度。

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

オーラ強度：オーラの強度は、呪文の機能している**呪文レベル**やアイテムの術者レベルによる。オーラの強度が複数の強度分類にまたがる場合、ディテクト・マジック はそのうちの強い方を示す。下表を参照。

残留オーラ：本来のオーラ源が（呪文の場合）消散したり、（魔法のアイテムの場合）破壊された後には、魔法のオーラが残留する。 ディテクト・マジック を発動し、魔法のオーラが残留している場所に向けた場合、オーラの強度は“希薄”（“微弱”よりさらに弱い）であると認識される。オーラがどれだけ“希薄”レベルで残留するかは本来のオーラ源の強度による：

本来の強度	残留オーラの持続期間
微弱	1d6 ラウンド
中程度	1d6 分
強力	1d6 × 10 分
圧倒的	1d6 日

来訪者やエレメンタルそれ自体は魔法的なものではないが、そうしたクリーチャーが招来されたものであった場合、招来に用いられた召喚術呪文は感知される。毎ラウンド、術者は向きを変えて、新たな範囲にある魔法を感知できる。この呪文は障壁を貫通するが、厚さ 1 フィートの石、厚さ 1 インチの一般的な金属、鉛の薄膜、厚さ 3 フィートの木や土はこの呪文を遮る。

ディテクト・マジック は パーマネンシイ 呪文で永続化させることができる。

ディテクト・マジック

呪文や物体	オーラのパワー 微弱	中程度	強力	圧倒的
機能している呪文（**呪文レベル**）	3 以下	4 ～ 6	7 ～ 9	10 以上（神格レベル）

呪文や物体	オーラのパワー			
	微弱	中程度	強力	圧倒的
魔法のアイテム（術者レベル）	5 以下	6 ～ 11	12 ～ 20	21 以上（アーティファクト）

ディテクト・ロー

Detect Law ／秩序の感知

系統 占術；**呪文レベル** クレリック 1

ディテクト・イーヴル と同様だが、この呪文は秩序のクリーチャー、秩序の神格のクレリック［秩序］の呪文、秩序の魔法のアイテムのオーラを感知する。術者が混沌の属性を持つ場合、“ 圧倒的 ” な混沌のオーラにあうと打ちのめされる。

ディマンド

Demand ／要求

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8

セーヴィング・スロー 意志・不完全；**呪文抵抗** 可

センディング と同様だが、この伝言には サジェスチョン を込めることもでき（ サジェスチョン 呪文を参照）、対象はその示唆を実行するために最善を尽くす。意志セーヴに成功すれば サジェスチョン 効果を無効化できるが、伝言自体は無効化されない。受け取った場合、ディマンド はクリーチャーの【知力】が 1 しかなくても理解される。 ディマンド が届いた時点で、対象にとって周囲の状況に照らして伝言内容が不可能だったり意味のないものであれば、伝言自体は理解されるが、サジェスチョン は効力を表さない。

ディマンド によるクリーチャーへの伝言は日本語にして 75 文字以内でなければならず、サジェスチョン の内容を含んでいなければならない。クリーチャーは即座に短い返事を送り返すこともできる。

ディミニッシュ・プランツ

Diminish Plants ／植物縮小

系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 3、レンジャー 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 本文参照

目標あるいは効果範囲 本文参照

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文には 2 つのバージョンがある。

剪定：呪文のこのバージョンは、長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）内の通常の草木（草、イバラ、藪、つる植物、生垣、アザミ、木、つたなど）を本来の大きさのおよそ 1/3 に縮め、からみついたり繁茂したりしないようにする。作用を受けた植物は注意深く剪定され、刈り込まれたかのように見える。このバージョンの ディミニッシュ・プランツ は エンタングル、プラント・グロウス、ウォール・オヴ・ソーンズ など植物を成長させる呪文や効果を自動的に解呪する。

術者の選択で、範囲を半径 100 フィートの円にしたり、半径 150 フィートの半円にしたり、半径 200 フィートの四分円にすることもできる。術者は効果範囲内のいくつかのエリアに作用しないよう指定することもできる。

成長阻害：呪文のこのバージョンは 0.5 マイルの距離内の全ての普通の植物を目標とし、次の年の収穫量を通常より 1/3 だけ少なくする。

この呪文は植物クリーチャーには効果がない。

ディメンジョナル・アンカー

Dimensional Anchor ／次元間移動拘束

系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、クレリック 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果 光線

持続時間 1 分／レベル

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可（物体）

緑色の光線が術者の手から放たれる。目標に命中させるには、術者は遠隔接触攻撃を行なわなければならない。光線が命中したクリーチャーや物体はきらめくエメラルド色の場に包まれ、肉体ごと他の次元界へ移動することがまったくできなくなる。 ディメンジョナル・アンカー によって禁じられる移動形態には アストラル・プロジェクション 、イセリアル・ジョーント 、イセリアルネス、ゲート 、シャドウ・ウォーク 、ディメンジョン・ドア 、テレポート 、ブリンク 、プレイン・シフト 、メイズ およびそれに類する擬似呪文能力が含まれる。この呪文は持続時間の間、ゲート や テレポーテーション・サークル の使用も妨げる。

ディメンジョナル・アンカー は、呪文発動時にすでにエーテル状態や アストラル形態であったクリーチャーの移動を妨げることはないし、（バジリスクの凝視などの）他の次元界を知覚したり攻撃したりする能力を遮ることもない。また、招来されたクリーチャーが招来呪文の終了時に消えぬようにすることもできない。

ディメンジョナル・ロック

Dimensional Lock ／次元間移動拘束の場

系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8、クレリック 8

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果範囲 空間上の 1 点を中心とした半径 20 フィートの放射

持続時間 1 日／レベル

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

その中では肉体ごと他の次元界へ移動することがまったくできなくなる、きらめくエメラルド色の場を作り出す。 ディメンジョナル・ロック によって禁じられる移動形態には アストラル・プロジェクション 、イセリアル・ジョーント 、イセリアルネス 、ゲート 、シャドウ・ウォーク 、ディメンジョン・ドア 、テレポート 、ブリンク 、プレイン・シフト 、メイズ およびそれに類する擬似呪文能力が含まれる。 ディメンジョナル・ロック が形成されてしまうと、効果範囲内への、あるいは効果範囲内からの次元間移動は不可能となる。

ディメンジョナル・ロック は、呪文発動時にすでにエーテル状態やアストラル形態であったクリーチャーの移動を妨げることはないし、（バジリスクの凝視などの）他の次元界を知覚したり攻撃したりする能力を遮ることもない。また、招来されたクリーチャーが招来呪文の終了時に消えぬようにすることもできない。

ディメンジョン・ドア

Dimension Door ／次元扉

系統 召喚術（瞬間移動）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、バード 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声

距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）

目標 術者および接触した物体あるいは接触した同意するクリーチャー

持続時間 瞬間

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

術者は自分自身を現在の位置から距離内の任意の場所へと瞬時に転送する。術者は常に望んだ場所へと正確に到着する。単に場所を思い浮かべても、方向を指定してもよい。方向を指定するなら、「真っ直ぐ下へ 900 フィート」とか「北西方向、上方 45 度、1,200 フィート」というように指定すればよい。この呪文を使用した後、術者は自分の次のターンまで、これ以

外のアクションをとることはできない。術者は自分の最大荷重を超えない重量であれば、物体を一緒に運ぶことができる。また、サイズが中型以下の同意するクリーチャー（とそのクリーチャーが運搬する最大荷重までの装備品や物体）相当を、術者レベル 3 レベルごとに 1 体ぶんまで一緒に運ぶこともできる。大型クリーチャー 1 体は中型クリーチャー 2 体相当、超大型クリーチャー 1 体は大型クリーチャー 2 体相当、というように換算する。転送されるクリーチャーはすべて互いに接触していなければならず、また、そのうち少なくとも 1 体が術者と接触していなければならない。

すでに固体が占めている場所に到着した場合、術者および一緒に転送されたクリーチャーはそれぞれ 1d6 ポイントのダメージを受け、意図した出現場所から 100 フィート以内にある適切な表面の上の何もないランダムな場所に放り出される。

100 フィート以内に間けた空間がなければ、術者および一緒に転送されたクリーチャーはそれぞれさらに 2d6 ポイントのダメージを受け、1,000 フィート以内の開けた空間に放り出される。1,000 フィート以内に開けた空間がなければ、術者および一緒に転送されたクリーチャーはそれぞれさらに 4d6 ポイントのダメージを受け、呪文は単に失敗となる。

デイライト

Daylight ／陽光

系統 力術［光］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、クレリック 3、ドルイド 3、バード 3、パラディン 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触した物体

持続時間 10 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

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

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

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

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

ディレイド・ブラスト・ファイアーボール

Delayed Blast Fireball ／遅発火球

系統 力術［火］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7

持続時間 5 ラウンド以下；本文参照

ファイアーボール と同様だが、この呪文はそれより強力であり、発動してから 5 ラウンドまでの間に炸裂させることができる。この火球の炸裂は、術者レベルごとに 1d6（最大 20d6）ポイントの［火］ダメージを与える。 ディレイド・ブラスト・ファイアーボール によって生み出される輝く珠は、術者が望めばすぐに咋裂させることもできるし、術者は炸裂を 5 ラウンドまで遅らせることもできる。術者は呪文完成時にどれだけ遅らせるかを選択し、一度設定したら変更することはできない。ただし誰かがこの珠に触れれば別である。術者が遅らせることにした場合、輝く珠は炸裂するまで、目標地点に留まる。クリーチャーはこの珠を拾い上げ、投擲武器として投げつけることができる（射程単位 10 フィート）。クリーチャーが炸裂する時点から 1 ラウンド以内にこの珠に触れて動かした場合、そのクリーチャーが触れている間に炸裂してしまう可能性が 25%ある。

ディレイ・ポイズン

Delay Poison ／毒物遅延

系統 召喚術（治癒）；**呪文レベル** クレリック 2、ドルイド 2、バード 2、パラディン 2、レンジャー 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1 時間／レベル

セーヴィング・スロー 頑健・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

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

デス・ウォード

Death Ward ／死からの守り

系統 死霊術；**呪文レベル** クレリック 4、ドルイド 5、パラディン 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 接触

目標 接触した生きているクリーチャー

持続時間 1 分／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

目標は全ての即死呪文や［即死］効果へのセーヴに＋ 4 の士気ボーナスを得る。たとえ通常はできなくても、その［即死］効果に抵抗するためにセーヴをすることができる。加えて、目標は生命力吸収やその他の負のエネルギー効果（負のエネルギー放出を含む）への完全耐性を持つ。

この呪文は既に持っていた負のレベルを取り除くことはできないが、呪文の持続時間が続く限り負のレベルによるペナルティを無視する。

デス・ウォード はたとえ結果的に死んでしまうような場合であっても、それ以外の攻撃（ヒット・ポイントの喪失、毒、石化など）に対しては防護を与えない。

デスウォッチ

Deathwatch ／臨終の看取り

系統 死霊術［悪］；**呪文レベル**：クレリック 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 30 フィート

効果範囲 円錐形の放射

持続時間 10 分／レベル

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

死霊術の力によって、術者は呪文の距離内にいる、死の淵に近いクリーチャーの状態を知ることができる。術者は効果範囲内にいる各クリーチャーが死亡状態であるか、死にかけているか（生きてはいるが傷ついており、ヒット・ポイントが 3 点以下しか残っていないか）、死を寄せつけずにいるか（生きており、ヒット・ポイントが 4 点以上あるか）、健康であるか、アンデッドであるか、生きているわけでも死んでいるわけでもないか（人造クリーチャーなど）が即座に判る。

デスウォッチ は、クリーチャーが呪文や能力によって死んだふりをしていても、すべて見抜く。

デス・ネル

Death Knell ／弔鐘
系統 死霊術［悪、即死］；**呪文レベル** クレリック 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 接触
目標 接触した生きているクリーチャー
持続時間 瞬間／対象の HD ごとに 10 分；本文参照
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

術者はクリーチャーの衰えゆく生命力を奪いそれを使って自分の力を増すことができる。この呪文を発動したら、術者はヒット・ポイントが－1 以下の生きているクリーチャーに接触する。対象がセーヴィング・スローに失敗したら、対象は死に、術者は 1d8 の一時的ヒット・ポイントと【筋力】への＋2 強化ボーナスを得る。さらに、術者の有効術者レベルは＋1 上昇し、術者レベルによって決まる呪文の効果が増強される。これによって有効術者レベルが上昇しても、普段より多くの呪文を準備／使用できるようにはならない。この効果は対象となったクリーチャーの HD ごとに 10 分間持続する。

テレキネシス

Telekinesis ／念動力
系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）
目標 本文参照
持続時間 精神集中（1 ラウンド／レベルまで）あるいは瞬間；本文参照
セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）あるいは不可；本文参照；**呪文抵抗** 可（物体）；本文参照

術者は精神集中することで物体やクリーチャーを動かすことができる。選択したバージョンによって、穏やかで持続的な力を及ぼすことも、一瞬荒々しく押す力を 1 回だけ及ぼすこともできる。

持続的な力：持続的な力は術者レベル× 25 ポンド（最大で 15 レベル時の 375 ポンド）までの物体を 20 フィート／ラウンドまでの速度で動かすことができる。クリーチャーは自分の所持している物体に対する効果を意志セーヴに成功することや呪文抵抗で無効化できる。

このバージョンは術者レベルごとに 1 ラウンドまで持続するが、術者が精神集中を解けば切れてしまう。重量は垂直にも水平にもその両方（＝斜め）にも動かすことができる。物体を距離外へと動かすことはできない。物体を距離外へ押し出せば、呪文は終了する。いかなる理由であれ、術者が精神集中を解けば、物体はそこで落ちるか止まるかする。

念動力によって、物体を片手で扱っているかのように操作できる。たとえば、必要な力が重量制限以内のものであれば、レバーやロープを引っ張ったり、鍵を回したり、物体を回転させることができる。また、単純な結び目をほどくこともできるが、こうした細かい作業には DC15 に対する【知力】判定が必要となる。

戦技：持続的な力を与えるかわりに、1 ラウンドに 1 回、術者は テレキネシス を使って突き飛ばし、武器落とし、組みつき（押さえ込みを含む）、足払いを試みることもできる。これらの行動は通常通りに解決するが、行動によって機会攻撃を誘発することはない。術者は武器落としと組みつきの際には自分の戦技ボーナスのかわりに自分の術者レベルを用い、【筋力】修正値や【敏捷力】修正値の代わりにウィザードなら【知力】修正値、ソーサラーなら【魅力】修正値を加える。これらの行動に対して相手がセーヴを行なうことはできないが、相手の呪文抵抗は有効である。この呪文をこのバージョンで使った場合、呪文は術者レベル× 1 ラウンド持続するが、術者の精神集中が途切れれば終了する。

激しく押す力：また、呪文のエネルギーを 1 ラウンドで使い切ってしまうこともできる。術者は距離内にあって、すべてが互いに 10 フィート以内にある物体やクリーチャー（総数は術者レベルごとに 1 つ、最大で 15 まで）を、そのすべてから 10 フィート／レベル以内にある目標めがけて投げつけることができる。術者は術者レベルごとに 25 ポンド（最大で 15 レベル時の 375 ポンド）までの合計重量を投げつけることができる。

アイテムを目標に命中させるためには、術者は（投げつけるクリーチャーや物体 1 つにつき 1 回ずつ）攻撃ロールに成功しなければならない。この時、ウィザードなら術者の基本攻撃ボーナス＋【知力】修正値、ソーサラーなら基本攻撃ボーナス＋【魅力】修正値を用いる。武器は通常通りダメージを与える（【筋力】ボーナスは適用されない。アローやボルトをこうやって使う場合、同サイズのダガーと同じダメージを与えることに注意）。それ以外の物体は（樽のようにあまり危険でないものなら）25 ポンドにつき 1 ポイントから（岩のように硬くて密度の高い物体なら）25 ポンドにつき 1d6 ポイントまでのダメージを与える。目標から外れたクリーチャーや物体は、目標に隣接したマスに着弾する。

呪文の重量制限内のクリーチャーを投げつけることもできるが、クリーチャーは意志セーヴに成功すれば効果を無効化できる。これは、自分の持っている物体がこの呪文の目標となったクリーチャーも同様である。

念動力によってクリーチャーが固い表面に投げつけられた場合、10 フィート落下したかのようにダメージ（1d6 ポイント）を被る。

テレキネティック・スフィアー

Telekinetic Sphere ／念動球
系統 力術［力場］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（球状の水晶と小さな一対の磁石）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
効果 クリーチャーや物体を中心とした、直径 1 フィート／レベルの球体
持続時間 1 分／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 反応・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

リジリアント・スフィアー と同様だが、この呪文により作られた球体の中に捕えられたクリーチャーや物体はほとんど重量がなくなる。 テレキネティック・スフィアー に包み込まれたものはすべて、通常の重量の 1 ／ 16 の重さしかなくなる。術者は念動力によって球体の中にあるものなら何でも、通常重量が 5,000 ポンド以下までならば持ち上げることができる。念動力によってコントロールできる範囲は、球体が中身を包み込むのに成功した後では、最大で術者から中距離にあたる距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）まで広がる。

術者は球体に精神を集中することで、合計重量 5,000 ポンド以下の物体やクリーチャーといっしょに、球体を移動させることができる。術者は呪文を発動した後のラウンドに、球体を動かし始めることができる。そのために精神集中した（1 標準アクション）場合、術者は球体を 1 ラウンドに 30 フィートまで移動させることができる。術者が精神集中を止めれば、球体はそのラウンドは（水平な平面上にあれば）移動しないか、（空中にあれば）平面に達するまでその落下速度で落下する。術者は自分の次のターンか、呪文の持続時間内のそれ以降のターンに、精神集中を再開できる。

球体は毎ラウンド 60 フィートの速度でしか落下せず、これは球体の中身にダメージを与えるほどの速度ではない。

術者は自分が球体の中にいる場合でも、球体を念動力で動かすことができる。

テレパシック・ボンド

Telepathic Bond ／テレパシー結合
系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（異なる 2 種類のクリーチャーの卵のかけら 2 つ）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 術者および同意するクリーチャー 1 体／ 3 レベル、ただしそのうちのとの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない

持続時間 10 分／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は自分と何体かの同意するクリーチャー間をテレパシーによって結合するが、対象はいずれも【知力】が 3 以上でなければならない。リンク内の各クリーチャーは、同じリンクの中にいる他のすべてのクリーチャーと結合されている。クリーチャー同士は、との言語を話すかに関係なく、リンクを通してテレパシーによる意思疎通が可能である。この結合の結果として、特殊な力や影響が及ぼされることはない。一度リンクが結ばれたなら、この呪文はどれだけ距離があろうと機能する（ただし、ある次元界から別の次元界へは通じない）。

望むなら、術者は形成するリンクから自分を除外することができる。この決定は発動時に行なわなければならない。

テレパシック・ボンド は パーマネンシイ 呪文で永続化することができるが、パーマネンシイ を 1 回使用するごとに 2 体のクリーチャーだけを結合することができる。

テレポーテーション・サークル

Teleportation Circle ／瞬間移動陣
系統 召喚術（瞬間移動）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 9
発動時間 10 分
構成要素 音声、物質（1,000gp の価値のある魔法陣を覆う琥珀の粉末）
距離 0 フィート
効果 作動させたものを瞬間移動させる半径 5 フィートの魔法陣
持続時間 10 分／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

術者は、上に立ったクリーチャーを指定した場所へと グレーター・テレポート の呪文と同様に瞬間移動させる魔法陣を、床やその他の水平な表面の上に描く。一度魔法陣の目的地を指定したなら、変更はできない。クリーチャーを固体の中や、術者がよく知らずはっきりとした描写も手に入れていない場所、あるいは他の次元界へ瞬間移動させるように魔法陣を設定しようとするなら、呪文は失敗する。

魔法陣自体は巧妙で、あることに気付くのはまず不可能である。クリーチャーが誤って作動させないようにしたければ、一段高くなった台座の上に設置するなど、何らかの方法で魔法陣を目立たせる必要がある。

テレポーテーション・サークル は パーマネンシイ 呪文で永続化することができる。永続化した テレポーテーション・サークル を〈装置無力化〉で解除した場合、10 分間、非稼動状態となるが、その後は、通常通り作動可能となる。

テレポーテーション・サークル のような魔法の罠を発見し、無力化するのは困難である。クラスの特徴である罠探しの能力を持つキャラクター（だけ）は魔法陣を（訳注：発見するのに〈知覚〉技能を、）解除するのに〈装置無力化〉を使うことができる。どちらの場合も DC は 25 ＋**呪文レベル**であり、テレポーテーション・サークル の場合は 34 である。

テレポート

Teleport ／瞬間移動
系統 召喚術（瞬間移動）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声
距離 自身および接触
目標 術者および接触した物体か接触した同意するクリーチャー
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 不可および意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 不可および可（物体）

この呪文は術者を指定した目的地へと瞬時に転送する。距離は最大で術者レベル× 100 マイルまでであり、次元界間の移動は不可能である。術者は合計重量が自分の最大過重までの物品を運んでゆくことができる。また、術者レベル 3 レベルごとに 1 体の、同意する中型または小型サイズのクリーチャー（と、その最大過重までの物品）、ないしそれに相当するものを連れてゆくことができる。大型クリーチャーは中型クリーチャー 2 体相当、超大型クリーチャーは中型クリーチャー 4 体相当、等々と勘定する。移送される全クリーチャーは互いに接触しており、うち 1 体以上が術者と接触していなければならない。距離が “ 自分 ” で目標が “ 術者 ” の呪文がすべてそうであるように、術者がセーヴィング・スローを行なう必要はないし、呪文抵抗も適用されない。物体では他の人物が持っていたり、使用している（装備中の）物体のみがセーヴィング・スローと呪文抵抗を得る。

術者は目的地の位置と見た目について、ある程度はっきりとした知識がなくてはならない。どこにあって、どんな見た目をしており、中に何があるのか知らなければ、簡単に将軍の天幕に瞬間移動するなどということはできないのだ。術者の思い浮かべるイメージがはっきりしたものであればあるほど、瞬間移動がうまくいく可能性も上昇する。強い物理的・魔法的なエネルギーの渦巻く範囲では、瞬間移動が危険になったり不可能となることさえある。

瞬間移動がどれだけうまくいったか調べるには、d%をロールして、この呪文の最後にある表を参照すること。表の用語の定義については、以下の情報を参照のこと。

精通度：“ よく慣れ親しんでいる ” は術者がかなり頻繁に行ったことがあり、我が家も同然に感じている場所である。“ 念入りに調べた ” は、術者が今現在肉眼で見ることのできる場所であるか、または術者がたびたび訪れた場所であり、術者のよく知っている場所である。“ 何度か来たことがある ” は何度か来たことがあるにはあるが、さほど詳しくは知らない場所である。“ 一度見たことがある ” は術者が スクライング などの魔法なり何なりで一度だけ見たことのある場所である。

“ 偽の目的地 ” というのは、そんな目的地が本当は存在しない場合である。たとえば、術者が敵の聖域を念視しようと試みて、偽の映像を見せられた場合。たとえば、術者が本来精通していたが、徹底的に変ってしまったせいで、もはや精通しているとは言いがたい場所（焼け落ちた家など）へ瞬間移動しようと試みた場合、等々。偽の目的地へ瞬間移動する場合、d%をロールするのではなく、1d20 ＋ 80 をロールして表から結果を求めること。というのも、術者がたとり着こうとしたり、あるいは目的地を外れる際の基準となるような真の行き先など存在しないからである。

目的地に到着する：術者は望んだ場所に現れる。

目的地を外れる：術者は目的地からランダムな方向にランダムな距離だけ離れた場所に安全に到着する。目的地から外れた距離は、移動しようとした距離の d%である。目的地を外れた方向はランダムに決定する。

似通った場所：術者は目的地と見た目や雰囲気が似通った場所に到着する。たいてい、術者は距離内にある最寄りの似通った場所に現れる。呪文の距離内にそのような場所がなければ、呪文は単に失敗する。

大失敗：術者および術者と共に瞬間移動するものは “ ごちゃまぜ ” になってしまう。各人は 1d10 ポイントのダメージを被り、術者はどこに到着したか決定するために表で再ロールを行なう。この再ロールの際は 1d20 ＋ 80 をロールすること。“ 大失敗 ” が出るたびにキャラクターたちはさらにダメージを被り、再ロールし続けなければならない。

精通度	目的地に到着する	目的地を外れる	似通った場所	大失敗
よく慣れ親しんでいる	01 ～ 97	98 ～ 99	100	—
念入りに調べた	01 ～ 94	95 ～ 97	98 ～ 99	100
何度か来たことがある	01 ～ 88	89 ～ 94	95 ～ 98	99 ～ 100
一度見たことがある	01 ～ 76	77 ～ 88	89 ～ 96	97 ～ 100
偽の目的地	—	—	81 ～ 92	93 ～ 100

グレーター・テレポート

Teleport, Greater ／上級瞬間移動
系統：召喚術（瞬間移動）；**呪文レベル**：ウィザード／ソーサラー 7

この呪文は テレポート と同様に作用するが、距離の制限がなく、目的地を外れる可能性もない。加えて、術者は目標地点を見たことがなくてもよい。ただし、その場合は信頼できる描写を手に入れていなければならな

い（誰かから詳しい描写を聞いた、非常に正確な地図を手に入れたなど）。不充分な情報や紛らわしい情報しかないのに瞬間移動しようとするなら、術者は姿を消した後、単に元の場所に再び現れるだけである。この呪文で次元間移動はできない。

テレポート・オブジェクト

Teleport Object ／物体瞬間移動

系統 召喚術（瞬間移動）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7

距離 接触

目標 重量 50 ポンド／レベルまで、体積 3 立方フィート／レベルまでの接触した物体 1 つ

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

この呪文は テレポート と同様に作用するが、ただ術者ではなく 1 個の物体を瞬間移動させる。クリーチャーや魔法の力（たとえば ディレイド・ブラスト・ファイアーボール の珠など）を瞬間移動させることはできない。

望むなら目標の物体をエーテル界の離れた場所に移すこともできる。この場合、物体の瞬間移動元の地点には、物体を取り戻すまでは、かすかに魔法の力が残る。その地点を目標とした ディスペル・マジック に成功すれば、消えたアイテムはエーテル界から元の場所に戻ってくる。

テンポラル・ステイシス

Temporal Stasis ／かりそめの停滞

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（5,000gp の価値のある粉末状のダイアモンド、エメラルド、ルビー、サファイアの粉）

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 永続

セーヴィング・スロー 頑健・無効；**呪文抵抗** 可

術者は近接接触攻撃に成功しなければならない。術者は対象を活動停止状態にする。このクリーチャーにとって時間は流れを止め、諸々の状態はその時点のままに固定化される。このクリーチャーは歳をとらない。その肉体の機能は事実上停止し、いかなる力や効果もこのクリーチャーを害することはできない。この状態は魔法が（ ディスペル・マジック 呪文に成功する、フリーダム 呪文をかけるなどで）取り除かれるまで持続する。

ドゥーム

Doom ／災難

系統 死霊術［恐怖、精神作用］；**呪文レベル** クレリック 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

目標 生きているクリーチャー 1 体

持続時間 1 分／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

この呪文は対象 1 体の心に、恐ろしい脅威の感覚を植えつけ、怯え状態にする。

トゥルー・シーイング

True Seeing ／真実の目

系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、クレリック 5、ドルイド 7

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（250gp の価値のある眼軟膏）

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1 分／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

術者は対象に、ありとあらゆるものの真の姿を見ぬく能力を与える。対象は通常の闇と魔法の闇を見通し、魔法によって隠された隠し扉に気付き、ブラー や ディスプレイスメント の影響下にあるクリーチャーや物体の正確な位置を知り、不可視状態のクリーチャーや物体を通常通り見ることができ、幻術を見破り、変身・変化・変成させられたものの真の姿を見抜く。さらに対象は視覚をエーテル界に合わせることもできる（ただし異次元空間を覗くことはできない）。 トゥルー・シーイング によって与えられる視力で見える範囲は 120 フィートである。

トゥルー・シーイング で固体の向こう側を見通すことはできない。エックス線視力やそれに類する能力を与えるわけではないのだ。霧などによる視認困難を解消することもない。 トゥルー・シーイング は見る者が、魔法によらない変装を見破ったり、単に隠れているだけのクリーチャーを見つけたり、魔法によらない手段で隠された隠し扉に気付いたりする助けにはならない。さらに、既知の魔法によってこの呪文の効果をこれ以上強化することはできない。従って、クリスタル・ボールを通じて、あるいは、クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス と組み合わせて トゥルー・シーイング を使うことはできない。

トゥルー・ストライク

True Strike ／百発百中

系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、焦点（弓術の的をかたどった小さな木製のレプリカ）

距離 自身

目標 術者

持続時間 本文参照

術者は自分の次の攻撃の間に、直後の未来に対する一時的かつ直観的な洞察力を得る。術者の次の 1 回の攻撃ロールは（次のラウンドが終了する前に行なわれれば）＋ 20 の洞察ボーナスを得る。さらに、術者は視認困難な目標に対する攻撃に適用される失敗確率の作用を受けない。

トゥルー・リザレクション

True Resurrection ／完全蘇生

系統 召喚術（治癒）；**呪文レベル** クレリック 9

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作、物質、信仰（25,000gp の価値のあるダイアモンド）

レイズ・デッド と同様だが、クレリックは術者レベル× 10 年前までに死んだクリーチャーを蘇生させることができる。この呪文は肉体が完全に破壊されたクリーチャーでも、術者が何らかの方法で死者を正確に指定できるなら（死者の生まれた日時と場所、あるいは死んだ日時と場所を列挙するのが一般的な方法である）、生き返らせることができる。

呪文が完成すれば、クリーチャーは即座に、負のレベルを被ったり（または【耐久力】ポイントを失ったり）、死亡したときに維持していた準備した全ての呪文を失ったりすることなく、ヒット・ポイントも気力も健康も完全に回復する。

術者は［即死］効果によって殺された者や、アンデッド・クリーチャーにされ、しかる後に滅ぼされた者をも生き返らせることができる。また、エレメンタルや来訪者を蘇生させることすらできる。だが人造クリーチャーやアンデッド・クリーチャーを蘇生させることはできない。

トゥルー・リザレクション でも老衰によって死亡したクリーチャーを生き返らせることはできない。

ドミネイト・アニマル

Dominate Animal ／動物支配

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ドルイド 3

発動時間 1 ラウンド
構成要素 音声、動作
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 動物 1 体
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

この呪文により、術者は動物 1 体に心術をかけ、単純な命令（「攻撃せよ」「とってこい」「走れ」等）により指図できるようになる。自殺的あるいは自滅的な命令（ ドミネイト された動物よりサイズ分類が 2 段階以上大きいクリーチャーを攻撃しろというのも含む）は単に無視される。

ドミネイト・アニマル は術者と対象のクリーチャーの間に精神的なつながりを作りだす。対象の動物がこの呪文の距離内にある限り、言葉を発することなく心の中で命じるだけで指図できる。対象の動物を制御するには、相手が見えている必要はない。術者はその動物の見ているものが直接見えたり、聞いているものが直接聞こえたりするわけではないが、相手がどんな目にあっているかはわかる。術者は術者自身の知力をもとにして動物に指図を与えているのだから、くだんの動物は、普通なら理解もできないような行動まで実行できるようになる。たとえば前足や口で物体を操作することも可能である。普通、術者は動物の制御だけに精神集中している必要はないが、その動物が普通ではできないようなことをやらせる場合、精神集中が必要になる。指示内容を変更したり、支配しているクリーチャーに新たな命令を与えることは、“ 呪文を向け直す ” のに相当し、従って移動アクションである。

ドミネイト・パースン

Dominate Person ／人物支配
系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル**：ウィザード／ソーサラー 5、バード 4
発動時間 1 ラウンド
構成要素 音声、動作
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 人型生物 1 体
持続時間 1 日／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

術者は対象の精神との間に作り出すテレパシー的なつながりを通じて、あらゆる人型生物の行動を制御できる。

術者と対象が同じ言語を知っているなら、術者は相手を、相手の能力の範囲内でおおむね自分の望む通りに行動させることができる。同じ言語を 1 つも知らないなら、ごく初歩的な命令を与えることしかできない。「あっちへ行け」「こっちへ来い」「じっと立っていろ」「戦え」等である。術者には対象がどんな目にあっているかはわかるが、対象の見ているものが直接見えたり、聞いているものが直接聞こえたりするわけではないし、対象が術者に対してテレパシーによって意思疎通できるわけでもない。

いったん術者が支配したクリーチャーに命令を下すと、そのクリーチャーは日々の生存に必要なもの（睡眠、食事など）を除く他のありとあらゆる活動に優先して、その命令を遂行しようと試み続ける。このように活動パターンが狭まるため、（DC25 ではなく）DC15 に対する〈真意看破〉判定に成功すれば、対象の行動が心術効果の影響下にあると知ることができる（〈真意看破〉技能の解説を参照）。

命令内容を変更したり、支配しているクリーチャーに新たな命令を与えることは移動アクションである。

呪文に精神を集中（標準アクション）することで、術者は対象がすべての知覚を用いて感じ取り、解釈した感覚を受け取ることができるが、それでも、対象は術者と意思疎通を行なうことはできない。術者は実際に対象の目を通して見るわけではないので、自分自身がその場所にいるほど鮮明に知覚できるわけではないが、それでも何が起こっているのかについて、かなりの情報を得ることができる。

対象はこの制御に逆らおうとするし、自分の本性に反する行動をするように強制された対象は＋ 2 のボーナスを得て、改めてセーヴィング・スローを行なうことができる。明らかに自殺的な命令は実行されない。一度制御が確立してしまえば、術者と対象が同じ次元界にいる限り、対象を制御できる距離は無限である。対象を操るには、相手が見えている必要はない。

術者が毎日少なくとも 1 ラウンドをこの呪文への精神集中に費やさなければ、対象は支配を脱するための、新たなセーヴィング・スローを行なうことができる。

対象に プロテクション・フロム・イーヴル やそれに類する呪文がかかれば、術者は対象を操ることも、テレパシー的なつながりを使用することもできなくなる。ただし、そうした効果によって自動的に解呪されるわけでもない。

ドミネイト・モンスター

Dominate Monster ／怪物支配
系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 9
目標 クリーチャー 1 体

ドミネイト・パースン と同様だが、この呪文はクリーチャーの種別によって制限されない。

トラップ・ザ・ソウル

Trap the Soul ／魂の牢獄
系統 召喚術（招来）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8
発動時間 1 標準アクションあるいは本文参照
構成要素 音声、動作、物質（捕らえようとするクリーチャーのヒット・ダイスごとに 1,000gp の価値のある宝石 1 つ）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 クリーチャー 1 体
持続時間 永続；本文参照
セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 可；本文参照

トラップ・ザ・ソウル は 1 体のクリーチャーの生命力とその物質的肉体を宝石の中に閉じ込める。宝石は捕らわれた存在を宝石が壊れるまで永久にその中に閉じ込める。宝石が壊れると、生命力は解放され、その肉体も再構成される。捕らわれたクリーチャーが他の次元界からやって来た強力なクリーチャーである場合、これを解放する者は、クリーチャーに対して、解放の代償として 1 つの奉仕を解放直後に行なうことを要求することができる。そうでない場合、捕らわれていた宝石が壊れれば、クリーチャーは解放される。

どちらのバージョンを選ぶかによって、この呪文は以下の 2 つのうちどちらかの方法で作動する。

呪文完成型：第一に、この呪文は標準アクションとして最後の言葉を唱えることで、あたかも術者が対象に通常通り呪文を発動したかのように完成させることができる。この場合、対象は効果を免れるために呪文抵抗（あれば）と意志セーヴを行なうことができる。クリーチャーの名前も唱えられた場合、呪文抵抗はあっても無視され、セーヴ DC は 2 上昇する。セーヴか呪文抵抗のいずれかに成功すれば、宝石は砕け散る。

作動体型：第二の方法はさらに油断ならないものである。というのも、こちらは対象を欺いて呪文の最後の言葉を彫り込んだ作動体となる物体を受け取らせ、自動的にそのクリーチャーの魂を宝石の中に捕らえてしまうものだからである。この方法を使うには、宝石に呪文をかける際にクリーチャーの名前と作動させるための言葉の両方を作動体となる物体に彫り込んでおかなければならない。 シンパシー の呪文を作動体となる物体にかけておくこともできる。対象が作動体となる物体を拾い上げたり受け取ったなら即座に、その生命力は呪文抵抗やセーヴの恩恵を得られずに自動的に宝石の中へと捕らわれてしまう。

トランスフォーメーション

Transformation ／資質変換
系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6

発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（術者が飲むポーション・オヴ・ブルズ・ストレンクス。このポーションの効果は呪文の効果に含まれている）
距離 自身
目標 術者
持続時間 1 ラウンド／レベル

術者はより強く、より頑丈で、より素早く、より戦闘の技量に長けた戦闘マシンとなる。術者の思考傾向も変わって戦闘を楽しむようになり、呪文は魔法のアイテムから発動することすら不可能になる。

術者は【筋力】と【敏捷力】と【耐久力】への＋ 4 強化ボーナス、AC への＋ 4 外皮ボーナス、頑健セーヴへの＋ 5 技量ボーナス、すべての単純武器と軍用武器への《習熟》を得る。基本攻撃ボーナスは術者のキャラクター・レベルに等しくなる（これにより複数回攻撃が可能になることもある）。

一方、術者は呪文発動能力を失う。spell activation 型（訳注：spell trigger、呪文開放型のこと？）や呪文完成型の魔法のアイテムを使用する能力までも失う。それはあたかも、一切の呪文がもはや術者のクラスの呪文リストに入っていないかのようである。

トランスポート・ヴァイア・プランツ

Transport via Plants ／植物渡り
系統 召喚術（瞬間移動）；**呪文レベル** ドルイド 6
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 無限
目標 術者、および接触した物体または他の接触した同意するクリーチャー
持続時間 1 ラウンド
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は（術者と同じサイズ分類以上の）普通の植物の中へ入り、同じ種類の別の植物へと、その 2 つの植物の間の距離がどれだけあろうと 1 ラウンドで跳び越えて行ける。その植物は生きているものでなければならない。行き先となる植物は術者のよく知っているものである必要はない。特定の種類の行き先植物の位置についてよく知らない場合、術者は単に方向と距離を指定すればよく、トランスポート・ヴァイア・プランツ の呪文は術者を指定した場所に可能な限り近いところに連れて行く。特定の行き先植物を指定したが、その植物が生きているものでなかった場合、呪文は失敗し、術者は入口植物から排出される。

術者は合計重量が自分の最大過重までの物品を運んでゆくことができる。また、術者レベル 3 レベルごとに 1 体の、同意する中型または小型サイズのクリーチャー（と、その最大過重までの物品）、ないしそれに相当するもの（後述）を連れてゆくことができる。大型クリーチャーは中型クリーチャー 2 体相当、超大型クリーチャーは中型クリーチャー 4 体相当、等々と勘定する。この呪文により移送される全クリーチャーは互いの体に接触しており、うち 1 体以上が術者と接触していなければならない。

この呪文を使って植物クリーチャーから植物クリーチャーへの移動を行なうことはできない。

中に入っている間に植物が破壊された場合、術者は死ぬ。術者といっしょに旅しているクリーチャーがいた場合、みな死ぬ。そして死体や運んでいた物品はみな植物の外に排出される。

トランスミュート・マッド・トゥ・ロック

Transmute Mud to Rock ／泥を岩に
系統 変成術［地］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5、ドルイド 5
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質／信仰（砂、石灰、水）
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
効果範囲 一辺 10 フィートの立方体 2 個ぶん／レベルまで（自在）
持続時間 永続
セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 不可

この呪文は通常の泥や流砂を、それがどれほどの深さであろうと、永久に柔らかい石（砂岩かそれに類する鉱物）へと変える。

泥の中にいたクリーチャーは効果範囲が固化して石となる前に脱出するために反応セーヴを行なうことができる。

トランスミュート・マッド・トゥ・ロック は トランスミュート・ロック・トゥ・マッド を相殺し、解呪する。

トランスミュート・メタル・トゥ・ウッド

Transmute Metal to Wood ／金属を木に
系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 7
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）
効果範囲 半径 40 フィートの爆発内の金属製の物体すべて
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可（物体；本文参照）

この呪文により、術者は効果範囲内のすべての金属製の物体を木製のものに変えることができる。クリーチャーが運搬している武器、防具、その他の金属製の物体も作用を受ける。金属製の魔法の物体は事実上、この呪文に対して 20 ＋術者レベルの呪文抵抗を有する。アーティファクトを変成することはできない。金属から木に変えられてしまった武器は攻撃とダメージのロールに－ 2 のペナルティを被る。金属から木に変えられてしまった鎧は AC へのボーナスが 2 減少する。この呪文によって変化した武器は攻撃ロールで出目が 1 か 2 であれば砕け、壊れてしまう。この呪文によって変化した鎧は攻撃ロールの出目が 19 か 20 で命中を受けた場合、そのたびごとに AC ボーナスをさらに 1 点ずつ失う。

ウィッシュ 、ミラクル 、リミテッド・ウィッシュ などの呪文やそれに類する魔法のみが変成された物体を金属の状態へと戻すことができる。

トランスミュート・ロック・トゥ・マッド

Transmute Rock to Mud ／岩を泥に
系統 変成術［地］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5、ドルイド 5
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質／信仰（土と水）
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
効果範囲 一辺 10 フィートの立方体 2 個ぶん／レベルまで（自在）
持続時間 永続；本文参照
セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 不可

この呪文はありとあらゆる種類の（切り出されたり加工されたりしていない）自然の岩を、同じ体積の泥に変える。この呪文がたとえば大岩に対して使用されたなら、その大岩は融け崩れて泥となる。この呪文は、魔法の石や魔法のかかった石には作用しない。できた泥の深さが 10 フィートを超えることはない。空中浮揚や飛行などで泥から離れるすべを持たないクリーチャーは腰か胸の深さまで沈み、移動速度は 5 フィートに下がり、攻撃ロールと AC に－ 2 のペナルティを被る。立ち木やそれに準ずるものを泥の上に倒せば、その上に上がれたクリーチャーは沈まずにすむ。泥の底に足をついて歩けるだけの大きさのあるクリーチャーは、泥に覆われた範囲を移動速度 5 フィートで渡ることができる。

トランスミュート・ロック・トゥ・マッド が洞窟やトンネルの天井にかけられた場合、泥は床に落下し、深さ 5 フィートのぬかるみとなる。たとえば、10 レベルの術者は一辺 10 フィートの立方体 20 個ぶんを泥に変えることができる。床に広がると、この泥は一辺 10 フィートの正方形 40 個ぶんの範囲を深さ 5 フィートで覆う。落ちてくる泥と、その後に発生する落盤のため、対象となった範囲の真下にいたものはすべて 8d6 ポイントの殴打ダメージを被る。反応セーヴに成功したものはその半分のダメージを被る。

城や大きな石造りの建物はたいていこの呪文の効果を受けない。という

のも、トランスミュート・ロック・トゥ・マッド は加工された石には効果がないし、そうした建物の基礎を掘り崩すほど深くまでは届かないからである。しかし、小さな建物や建造物はしばしば浅い基礎の上に立っており、この呪文で損害を与えたり、部分的に倒壊させたりできる。

泥は ディスペル・マジック に成功するか、トランスミュート・マッド・トゥ・ロック の呪文で材質を元に戻すまでそのままである（材質が元に戻ったとしても、形まで元に戻るとは限らない）。水分が蒸発するので、何日かたてば泥から普通の土になる。正確にどのくらいかかるかは、太陽や風にどのくらいあたるか、自然の水はけがどの程度かによる。

トランスミュート・ロック・トゥ・マッド は トランスミュート・マッド・トゥ・ロック を相殺し、解呪する。

ドリーム

Dream ／夢のたより

系統 幻術（惑乱）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5、バード 5

発動時間 1 分

構成要素 音声、動作

距離 無限

目標 接触した生きているクリーチャー 1 体

持続時間 本文参照

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

術者、あるいは術者が接触した使者は、他の者に夢のかたちで伝言を送ることができる。呪文の開始時点で、術者は夢の受け手を名前か、誰を指すのかはっきりわかる称号を挙げて指定しなければならない。次に使者はトランス状態に入り、受け手の夢のなかに現れて伝言を届ける。伝言はどれだけ長くても構わず、受け手は目を覚ました後も伝言を完全に憶えている。この通信は一方通行である。受け手は質問をしたり、情報提供したりできず、また、使者が受け手の夢を観察して情報を得るなどということもできない。

伝言を届けてしまったら、使者の精神は即座に元の肉体に戻る。この呪文の持続時間は、使者が受け手の夢のなかに入り、伝言を届けるのにかかる時間である。

呪文の開始時点で夢の受け手が起きていたら、使者は目を覚まして呪文を終わりにするか、トランス状態のままでいるかを選ぶことができる。使者は受け手が眠るまでトランス状態のままでいて、相手が眠ったら通常通りに夢の中に入って伝言を届けることができる。トランス状態にある使者に何らかの邪魔が入ったら、使者は目を覚まし、呪文は終了する。

眠らないクリーチャーや、夢を見ることのないクリーチャーに、この呪文を使って接触することはできない。

トランス状態にある間、使者は自分の肉体の周囲の環境やそこで行なわれている活動には気付かない。トランス状態にある間は、肉体的にも精神的にも無防備である（たとえば、セーヴィング・スローには必ず失敗する）。

ナイトメア

Nightmare ／悪夢

系統 幻術（惑乱）［悪、精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5、バード 5

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作

距離 無限

目標 生きているクリーチャー 1 体

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可

術者は、名前を挙げるかその他の方法で指定した特定のクリーチャーに対して、見るも恐ろしく取り乱すような幻の映像を送り込む。

この悪夢は安らかな眠りを妨げ、1d10 ポイントのダメージを与える。悪夢のため、対象は疲労状態になり、それから 24 時間の間、秘術呪文を回復することができない。

セーヴの DC は術者が持つ目標に対する知識と物理的なつながりの度合いに依存する。

知識	意志セーヴ修正値
なし *	＋ 10
間接（対象について聞いたことがある）	＋ 5
直接（対象に会つたことがある）	± 0
親密（対象のことをよく知つている）	－ 5

つながり	意志セーヴ修正値
似顔絵や肖像	－ 2
所有物や衣服	－ 4
肉体の一部、髪の毛、爪など	－ 10

* 術者は自分の知らないクリーチャーに対しては何らかのつながりを持っていなければならない。

術者がこの呪文を発動している間に、対象に ディスペル・イーヴル が発動された場合、ナイトメア は解呪され、術者は ディスペル・イーヴル の術者レベルごとに 10 分の間、朦朧状態となる。

呪文の開始時点で対象が目覚めていた場合、術者は発動を止める（呪文を終了させる）か、対象が眠るまでトランス状態に入るかを選ぶことができる。後者の場合、対象が眠れば術者はその知らせを受け、呪文の発動を完了できる。術者がトランス状態になっている間に邪魔された場合、術者は呪文を発動している最中にそうされたように、精神集中判定を行なう必要があり失敗したなら呪文は終了する。

トランス状態に入ることを選んだ場合、術者はトランス中に、周囲の状況や周りで行なわれている活動を知覚することはできない。

トランス中、術者は肉体的にも精神的にも身を守ることができない。（たとえば、術者は常に反応セーヴィング・スロー、意志セーヴィング・スローに失敗する）。

眠らないクリーチャー（エルフのような、しかしハーフエルフは含まない）や夢を見ないクリーチャーはこの呪文に対して完全耐性を持つ。

ニーモニック・エンハンサー

Mnemonic Enhancer ／記憶力増強術

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード 4

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作、物質（一片の糸と、スクウィッド（イカ）の分泌物にブラック・ドラゴンの血を混ぜて作ったインク）、焦点（50gp の価値がある象牙の刻板）

距離 自身

目標 術者

持続時間 瞬間

この呪文を発動すると、術者は追加呪文を準備したり、最近発動した呪文を忘れずにおくことができる。呪文発動時に、2 つあるバージョンのうち 1 つを選ぶこと。

準備する：術者は追加で 3 レベルぶんまでの呪文を（1 レベル呪文 3 つ、

2 レベル呪文と 1 レベル呪文 1 つずつ、3 レベル呪文 1 つといったように）準備できる。この場合、初級秘術呪文は 1/2 レベルとして計算する。術者はこれらの呪文を通常通り準備し、発動する。

忘れずにおく：術者は ニーモニック・エンハンサー を発動し始める 1 ラウンド前までに発動した 3 レベル以下の呪文をどれでも 1 つ忘れずにおくことができる。これによって、直前に発動した呪文が術者の精神の中に回復するのである。

どちらの場合も、準備したり忘れずにおいた呪文は（発動しなければ）24 時間後に消え去ってしまう。

ニュートラライズ・ポイズン

Neutralize Poison ／毒の中和

系統 召喚術（治癒）；**呪文レベル** クレリック 4、ドルイド 3、バード 4、パラディン 4、レンジャー 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（木炭）

距離 接触

目標 接触したクリーチャー、もしくは 1 立方フィート／レベルまでの物体

持続時間 瞬間あるいは 10 分／レベル；本文参照

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害、物体）；**呪文抵抗** 可（無害、物体）

術者は接触したクリーチャーや物体の内部にあるどんな毒でも解毒する。対象がクリーチャーなら、対象に影響しているそれぞれの毒の DC に対して術者レベル判定を行なう（1d20 ＋術者レベル）。成功したならば毒は中和される。治療されたクリーチャーがそれ以上毒によるダメージや効果を受けることはなく、どんなものであれ一時的な効果も消える。しかし、この呪文は、ヒット・ポイントへのダメージや能力値ダメージ、自然と消え失せることのない効果など、瞬間的な効果を逆転させることはない。

この呪文は、術者の選択で、10 分／術者レベルの間、毒のあるクリーチャーや物体の毒を中和することもできる。クリーチャーに対して発動されたなら、意志セーヴによって抵抗することができる。

ノウ・ディレクション

Know Direction ／方位認識

系統 占術；**呪文レベル** ドルイド 0、バード 0

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 瞬間

呪文を発動すると、術者は即座に、自分の現在位置から見てどちらが北であるかを知ることができる。この呪文は “ 北 ” の存在するどのような環境下でも効果があるが、他の次元界では働かない。呪文を発動した瞬間においては、北がどちらかという術者の知識は正確だが、方角を定めておく助けになる何らかの参照点を見つけることができなければ、すぐにもまた迷ってしまうことがあるということに注意。

ノック

Knock ／解錠

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

目標 10 平方フィート／レベルまでの面積の扉や箱や宝箱 1 つ

持続時間 瞬間；本文参照

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

ノック はつっかえていたり、かんぬきがかかっていたり、鍵をかけられている扉や、ホールド・ポータル や アーケイン・ロック で閉ざされたものを開ける。術者がこの呪文を発動したとき、＋ 10 のボーナスを得て術者レベル判定を行なう。成功したならば、ノック はこれらの閉鎖を 2 つまで開ける。この呪文は隠し扉や、鍵がかかっていたり、仕掛けで開いたりする小箱や宝箱も開ける。また、ゆるくなった溶接部や枷、鎖なども（何かを収容するために閉じていることが役に立つものならば）開けてしまう。アーケイン・ロック がかかった扉を開けるために使用した場合、この呪文は アーケイン・ロック を除去するのではなく、10 分間だけ機能を停止させるだけである。それ以外はどのような場合でも扉が自動的に再び施錠されたり、たてつけが悪くなったりするようなことはない。 ノック はかんぬきのかけられた門やそれに類する障害物（落とし格子など）を持ち上げることはなく、ロープやつたなどに作用を及ぼすこともない。効果が面積によって制限されていることに注意。1 つの呪文で、戸口を通ることを妨げる 2 つの手段を解除できる。

ノンディテクション

Nondetection ／占術妨害

系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、レンジャー 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（50gp 相当のダイアモンド粉末）

距離 接触

目標 接触したクリーチャーか物体

持続時間 1 時間／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害、物体）；**呪文抵抗** 可（無害、物体）

この呪文によって守られたクリーチャーや物体は、クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス や ロケート・オブジェクト、ディテクト 系呪文のような占術呪文によって感知されにくくなる。 ノンディテクション は クリスタル・ボール のような魔法のアイテムによる位置の特定も妨害する。この呪文によって守られたクリーチャーやアイテムに対して占術が試みられた場合、その占術の使い手は、DC11 ＋ ノンディテクション を発動した者の術者レベルに対して術者レベル判定（1d20 ＋術者レベル）に成功しなければならない。術者が ノンディテクション を自分自身か、現在自分が所持しているアイテムにかけた場合、DC は 15 ＋術者レベルとなる。

クリーチャーにかけた場合、ノンディテクション はそのクリーチャー自身だけでなく、そのクリーチャーの装備も守る。

バークスキン

Barkskin ／樹皮の肌

系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 2、レンジャー 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 接触

目標 接触した生きているクリーチャー

持続時間 10 分／レベル

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可（無害）

バークスキン はクリーチャーの皮膚を頑丈にする。この効果はそのクリーチャーがすでに有している外皮ボーナスに、＋ 2 の強化ボーナスを加える。この強化ボーナスは術者レベルが 3 レベルを超える 3 レベルごとに 1 上昇し、術者レベル 12 で最大の＋ 5 となる。

バークスキン の与える強化ボーナスは目標の外皮ボーナスと累積するが、外皮へのこれ以外の強化ボーナスとは累積しない。普通の服しか着ていないキャラクターの鎧ボーナスが± 0 であるように、外皮を持たぬクリーチャーの外皮ボーナスは事実上、± 0 である。

パーシステント・イメージ

Persistent Image ／自動虚像

系統 幻術（虚像）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5、バード 5

持続時間 1 分／レベル（解除可）

サイレント・イメージ と同様だが、この虚像は視覚、聴覚、嗅覚、温度の要素を含んでおり、また、この虚像は術者の決めた筋書きに従ってふるまう。この虚像は、術者が精神集中していなくても、その筋書きに従ってふるまう。術者が望めば、この幻術には他人が理解できるようなセリフをしゃべらせることもできる。たとえば、術者は何体かのオークがカードを使ったゲームをしていて、口論をし、やがて殴り合いを始めてしまうような幻を作り出すことができる。

バーニング・ハンズ

Burning Hands ／火炎双手

系統 力術［火］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 15 フィート

効果範囲 円錐形の爆発

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 反応・半減；**呪文抵抗** 可

術者の指先から、灼熱の炎が円錐形に放たれる。この炎の効果範囲にいるすべてのクリーチャーは、術者レベルごとに 1d4（最大 5d4）ポイントの［火］ダメージを受ける。炎が接触した場合、布、紙、羊皮紙、薄い木のような可燃物は発火する。キャラクターは 1 回の全ラウンド・アクションによって火のついたアイテムを消火できる。

パーマネンシイ

Permanency ／永続化

系統 共通呪文；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5

発動時間 2 ラウンド

構成要素 音声、動作、物質（下記の表を参照）

距離 本文参照

目標 本文参照

持続時間 永続；本文参照

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文は別の特定の呪文の持続時間を永続化する。最初に永続化する呪文を発動し、その後 パーマネンシイ 呪文を追加で発動する。

呪文ごとに数値は異なるが、術者の術者レベルは最低術者レベル以上でなければならず、また、物質要素として特定の価値に相当するダイアモンド粉末を消費しなければならない。

術者は自分自身に対して、以下の呪文を永続化することができる。

呪文	最低術者レベル	GP 消費
アーケイン・サイト	11	7,500gp
コンプリヘンド・ランゲージズ	9	2,500gp
シー・インヴィジビリティ	10	5,000gp
ダークヴィジョン	10	5,000gp
タンズ	11	7,500gp
ディテクト・マジック	9	2,500gp
リード・マジック	9	2,500gp

術者はこれらの呪文を他のクリーチャーに発動することはできない。このように パーマネンシイ を使用した場合、この呪文を発動した時点での術者より術者レベルの高い呪文の使い手でなければ解呪することができない。自分自身に使う以外にも、パーマネンシイ を使って以下の呪文を自分自身や他のクリーチャーや物体（対象として適切なもの）に対して永続化することができる。

呪文	最低術者レベル	GP 消費
エンラージ・パースン	9	2,500 gp
テレパシック・ボンド *	13	12,500 gp
マジック・ファング	9	2,500 gp
グレーター・マジック・ファング	11	7,500 gp
リデュース・パースン	9	2,500 gp
レジスタンス	9	2,500 gp

* パーマネンシイ の使用 1 回では、2 体のクリーチャー間をつなぐことしかできない。

さらに、以下の呪文は物体や場所にのみ使用して永続化することができる。

呪文	最低術者レベル	GP 消費
アラーム	9	2,500 gp
アニメイト・オブジェクツ	14	15,000 gp
インヴィジビリティ	10	5,000 gp
ウェブ	10	5,000 gp
ウォール・オヴ・ファイアー	12	10,000 gp
ウォール・オヴ・フォース	13	7,500 gp
ガスト・オヴ・ウィンド	11	7,500 gp
ゴースト・サウンド	9	2,500 gp
シュリンク・アイテム	11	7,500 gp
シンボル・オヴ・インサニティ	16	20,000 gp
シンボル・オヴ・ウィークネス	15	17,500 gp
シンボル・オヴ・スタニング	15	17,500 gp
シンボル・オヴ・スリープ	16	20,000 gp
シンボル・オヴ・デス	16	20,000 gp
シンボル・オヴ・パースウェイジョン	14	15,000 gp
シンボル・オヴ・フィアー	14	15,000 gp
シンボル・オヴ・ペイン	13	12,500 gp
スティンキング・クラウド	11	7,500 gp
ソリッド・フォッグ	12	10,000 gp
ダンシング・ライツ	9	2,500 gp
テレポーテーション・サークル	17	22,500 gp
フェイズ・ドア	15	17,500 gp
プリズマティック・ウォール	16	20,000 gp
プリズマティック・スフィアー	17	22,500 gp
マジック・マウス	10	5,000 gp
メイジズ・プライヴェイト・サンクタム	13	12,500 gp

他の目標に対して使用した呪文は、通常通り ディスペル・マジック に解呪される。GM は他の呪文を永続化できるようにしてもよい。

パーマネント・イメージ

Permanent Image ／永続する幻像

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

効果 一辺 20 フィートの立方体＋一辺 10 フィートの立方体の区画 1 個ぶん／レベルまで広げられる虚像（自在）

持続時間 永続（解除可）

サイレント・イメージ と同様だが、この虚像は視覚、聴覚、嗅覚、温度の要素を含んでおり、また、この呪文は永続する。精神集中することで、術者は距離制限内であればイメージを動かすことができるが、術者が精神

集中していない間は静止している。

ハーム

Harm ／大致傷
系統 死霊術；**呪文レベル** クレリック 6
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 接触
目標 接触したクリーチャー
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 意志・半減；本文参照；**呪文抵抗** 可

対象を負のエネルギーで満たし、術者レベルにつき 10 ポイントのダメージを与える（最大は 15 レベルにおける 150 ポイント）。クリーチャーがセーヴに成功したならば、ハーム は半分のダメージしか与えない。 ハーム は対象のヒット・ポイントを 1 未満に減少させることはない。

アンデッド・クリーチャー相手には、ハーム は ヒール の効果を及ぼす。

ハイド・フロム・アニマルズ

Hide from Animals ／対動物潜伏
系統 防御術；**呪文レベル** ドルイド 1、レンジャー 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 動作、信仰
距離 接触
目標 接触したクリーチャー 1 体／レベル
持続時間 10 分／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可

動物は、この呪文によって守られたクリーチャーに気づけなくなる。非視覚的感知や擬似視覚、鋭敏嗅覚、振動感知などの変則的能力、超常能力による知覚方法ですら、このクリーチャーを発見したり、位置を特定することはできないのである。動物は単に守られたクリーチャーがそこにいないかのように振る舞う。守られたクリーチャーは飢えきったライオンの前に立っていても、襲われるどころか気づかれもしないのである。この呪文で守られたクリーチャーのうち 1 体が動物に触ったり、全員ぶんの呪文が終了する。

ハイド・フロム・アンデッド

Hide from Undead ／対アンデッド潜伏
系統 防御術；**呪文レベル** クレリック 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 接触
目標 接触したクリーチャー 1 体／レベル
持続時間 10 分／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；本文参照；**呪文抵抗** 可

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

パイロテクニクス

Pyrotechnics ／火炎使い
系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、バード 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（火元 1 つ）
距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）
目標 一辺 20 フィートの立方体までの火元 1 つ
持続時間 1d4 ＋ 1 ラウンド、あるいはクリーチャーが煙雲を離れてから 1d4 ＋ 1 ラウンド；本文参照
セーヴィング・スロー 意志・無効あるいは頑健・無効；本文参照；**呪文抵抗**：可あるいは不可；本文参照

この呪文は火を目くるめく花火や濃密な煙雲など、術者が選んだものに変化させる。この呪文は火元 1 つを使い、それはすぐに消える。その火が一辺 20 フィート以上の大きなものだった場合、その一部だけが消える。魔法的な火は消えないが、火に基づくクリーチャーが源として使われた場合、術者レベルごとに 1 ポイントのダメージを受ける。

花火：花火バージョンを使うと、色とりとりに輝く光が一瞬爆発し、華々しく燃えあがる。この効果は火元から 120 フィート以内のクリーチャーを 1d4 ＋ 1 ラウンドの間、盲目状態にする（意志・無効）。この作用を及ぼすには、クリーチャーへの視線が通っていなければならない。呪文抵抗に成功すれば、盲目状態にならずにすむ。

煙雲：煙雲バージョンを使うと、一筋の煙が火から立ち昇り、息を詰まらせる煙雲となり、この煙雲はすべての方向に 20 フィート拡散し、術者レベルごとに 1 ラウンド持続する。暗視も含めてどんな視覚を用いても、この雲の中や向こう側を見とおすことはできない。この雲の中にいる者は全員、【筋力】および【敏捷力】に－ 4 のペナルティを被る（頑健・無効）。これらの効果は、雲が消散するか、そのクリーチャーが雲の範囲を離れてから 1d4 ＋ 1 ラウンド持続する。呪文抵抗は適用されない。

バインディング

Binding ／拘束
系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8
発動時間 1 分
構成要素 音声、動作、物質（対象のヒット・ダイスごとに 500gp 分のオパール、さらに下記で指定されたその他の構成要素）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 生きているクリーチャー 1 体
持続時間 本文参照（解除可）
セーヴィング・スロー 意志・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可

バインディング 呪文は、クリーチャーを捕らえる魔法の拘束具を作り出す。目標がこれに対して最初のセーヴィング・スローを行なえるのは、目標のヒット・ダイスが術者レベルの半分以上ある場合だけである。

術者は 6 人までの助手に呪文の補佐をさせることができる。助手が 1 人 サジェスチョン を発動するごとに、発動した バインディング の術者レベルが 1 上昇する。助手が 1 人 ドミネイト・アニマル か ドミネイト・パースン か ドミネイト・モンスター のいずれかを発動するごとに（バインディング 呪文の対象が、こうした補助呪文の目標としてふさわしいものであれば）発動した バインディング の術者レベルが、その助手の術者レベルの 3 分の 1 だけ上昇する。助手の呪文は単に バインディング 呪文の術者レベルを上昇させるためのものなので、それらに対してセーヴィング・スローや呪文抵抗を行なっても意味はない。術者の術者レベルにより、目標が最初に意志セーヴィング・スローをできるかどうかと、どれだけの時間 バインディング が持続するかが決まる。バインディング 呪文はどれも“解除可”である。

どのバージョンの バインディング を発動したかに関係なく、術者はある特定の作動条件が満たされた時に、呪文の効果を終了させ、クリーチャーを解放するよう設定できる。そうした条件は術者の望む通り、どれだけ単

純なものにも複雑なものにもすることができる（ただしその条件は実現の可能性がある妥当なものであるとGMが認めたものでなければならない）。条件はクリーチャーの名前、身元、属性に基づいて設定できるが、それ以外は識別可能な行動や特性に基づいたものでなければならない。レベルやクラス、ヒット・ダイス、ヒット・ポイントなどのつかみところのないものは不適当である。たとえば、バインディング の効果を受けたクリーチャーを、「秩序にして善のクリーチャーが近づいたら解放される」ように設定することはできるが、「パラディンが近づいたら解放される」ように設定することはできない。一度呪文が発動したら、作動条件は変更できない。解放条件を設定することにより、セーヴDCは2上昇する（セーヴィング・スローが可能ならば）。

6つあるバージョンのうち、最初の3つのバージョンの バインディング（持続時間に制限があるもの）を発動する場合、追加で バインディング を発動することによって効果を延長できる（持続時間は重複するからである）。その場合、目標は最初にかけた呪文の効果時間が終了した時点でセーヴィング・スローを行なえる（術者の術者レベルが高くて、目標が最初のセーヴィング・スローを行なえなかった場合でも）。クリーチャーのセーヴが成功したら、そのクリーチャーにかかっていたすべての バインディング 呪文が切れる。

バインディング の呪文には6つのバージョンがある。この呪文を発動する際は、以下のバージョンから1つを選択すること。

拘禁：対象は術者を除く、対象に近寄るすべてのクリーチャーに作用する アンティパシー 呪文の発生によって拘禁される。持続時間は術者レベルごとに1年である。この形式のバインディングの対象は、呪文をかけられた時点でいた場所に拘禁される。 このバージョンでは対象を3回以上巻ける長さの鎖が必要とされる。

まどろみ：このバージョンは、術者レベルごとに1年までの間、対象を昏睡状態にする。対象はまどろみの間、飲食物をとる必要がなく、歳をとることもない。 この形式は若干抵抗しやすいため、セーヴDCを1下げること。このバージョンでは1瓶の砂またはバラの花びらが必要とされる。これは睡眠効果である。

まどろみの拘束：拘禁とまどろみを組み合わせたもので、術者レベルごとに1ヶ月持続する。セーヴDCを2下げること。 このバージョンでは長い鎖と1瓶の砂またはバラの花びらの両方が必要とされる。

隔絶された牢獄：対象はいかなる方法によっても抜け出すことのできない閉鎖空間（迷宮のような）の中に転送されるか、何らかの手段で送り込まれる。この呪文は永続である。セーヴDCを3下げること。 このバージョンでは100gp分の価値を持つ小さな金の檻が必要とされる。

変質：対象は頭部ないし顔を除きガス化する。対象は壷などの容器の中に囚われ、無害化される。容器は透き通ったものでも構わない（術者の選択による）。クリーチャーは周囲を知覚でき、話すこともできるが、容器を出ることも、攻撃することも、いかなるパワーや能力を使うこともできない。この バインディング は永続である。変質させられている間、対象は呼吸や飲食の必要もなく、歳をとることもない。セーヴDCを4下げること。

縮小化封印：対象は身長1インチ以下に縮小され、何らかの宝石や壷などの物体の中に閉じ込められる。この バインディング は永続である。縮小化封印されている間、対象は呼吸することも飲食物をとる必要もなく、歳をとることもない。セーヴDCを4下げること。

ディスペル・マジック や同様の効果では バインディング 呪文を解呪することはできないが、アンティマジック・フィールド や メイジズ・ディスジャンクション は通常通り作用する。拘束されている他次元界クリーチャーが、ディスミサル や バニッシュメント 、それに類する効果によって出身次元界に送り返されることはない。

パス・ウィズアウト・トレイス

Pass without Trace ／跡を残さぬ移動

系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド1、レンジャー1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 接触

目標 接触したクリーチャー1体／レベル

持続時間 1時間／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

この呪文の対象は、移動している間、足跡も臭跡も残さない。魔法以外の手段で対象を追跡するのは不可能である。

パスウォール

Passwall ／壁抜け

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー5

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（ゴマ）

距離 接触

効果 5フィート×8フィートの開口部、奥行き10フィート＋術者レベルが9レベルを超える3レベルごとに5フィート

持続時間 1時間／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は木製の壁、漆喰壁、石壁を通り抜ける通路を作り出すが、金属その他のそれより硬い材質の壁を通り抜ける通路を作ることはできない。この通路の奥行きは10フィート＋術者レベルが9レベルを超える3レベルごとに5フィートである（12レベルで15フィート、15レベルで20フィート、18レベルで最大の25フィートとなる）。壁の厚さが通路の深さを超える場合、1回の パスウォール ではその壁にくぼみや長さの足りないトンネルを作り出すだけである。 パスウォール 呪文を何回か使用することで、非常に厚い壁に穴を開ける連続した通路を作り出すことができる。パスウォールが終了すると、その通路の中にいたクリーチャーは最寄りの出口へと排出される。誰かが パスウォール を解呪したり、術者が解除した場合、その通路の中にいたクリーチャーは遠い方の出口（そうしたものが存在する場合）か、1つしかない出口（出口が1つしかない場合）から排出される。

バニッシュメント

Banishment ／放逐

系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー7、クレリック6

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（本文参照）

距離 近距離（25フィート＋5フィート／2レベル）

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

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

バニッシュメント 呪文は、ディスミサル 呪文の強力なバージョンである。術者はこの呪文で他次元界クリーチャーを自分の出身次元界から強制的に退去させることができる。術者レベルごとに2ヒット・ダイスぶんまでのクリーチャーを放逐することができる。

術者は、目標が嫌い、恐れ、その他何らかのかたちで対立する物体や物質少なくとも1つをつきつけることで、呪文の成功率を高めることができる。そうした物体や物質1つごとに、術者は目標の呪文抵抗（あれば）を克服するための術者レベル判定に＋1のボーナスを得、セーヴィング・スローのDCを2上昇させることができる。たとえば、光が嫌いで聖水と冷たい鉄の武器が弱点であるデーモンにこの呪文をかけた場合、術者はこの呪文に冷たい鉄と聖水と松明を用いることができる。3つの品物があるので、術者はデーモンの呪文抵抗を破るための判定に＋1のボーナスを得、呪文のセーヴDCを2上昇させる。

GMの判断により、ある種の希少なアイテムは通常の2倍の効能があることにしてもいい（1つにつき呪文抵抗を打ち破るための術者レベル判定

に＋2のボーナス、呪文のセーヴDCを4上昇させる)。

ハリューサナトリ・テレイン

Hallucinatory Terrain ／幻の地形

系統 幻術（幻覚）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー4、バード4

発動時間 10分

構成要素 音声、動作、物質（石、小枝、緑の植物少々）

距離 長距離（400フィート＋40フィート／レベル）

効果範囲 一辺30フィートの立方体の区画1個ぶん／レベル（自在）

持続時間 2時間／レベル（解除可）

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

自然の地形を、何か別種の自然地形のような外見、音、匂いがするようにしてしまえる。これにより、開けた野原や道を、沼地や丘やクレバスなどの険しい地形や通行不可能な地形に見せかけることもできる。逆に池を草地に見せ、垂直の崖をなだらかな斜面に見せ、岩だらけの涸れ谷を広く平らな道に見せかけることもできる。範囲内の建築物、装備品、クリーチャーが見えなくなったり、姿が変ったりすることはない。

ハロウ

Hallow ／清浄の地

系統 力術［善］；**呪文レベル** クレリック5、ドルイド5

発動時間 24時間

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

距離 接触

効果範囲 接触した地点から40フィート半径の放射

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 本文参照

ハロウ は特定の敷地、建物、建造物1つを清浄な土地とする。これには大きな効果が4つある。

第一に、この敷地は マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル の効果によって守られる。

第二に、効果範囲内では正のエネルギー放出に抵抗するDCは＋4の清浄ボーナスを得て上昇し、負のエネルギーに抵抗するDCは4減少する。はこの効果に対しては適用されない。この条項はこの呪文のドルイド版には適用されない。

第三に、一度 ハロウのかかった 敷地内に埋葬された死体は未来永劫、アンデッドになることがない。

最後に、術者は ハロウをかけた 敷地に1つの呪文の効果を定着させることができる。この呪文効果は、その呪文の通常の持続時間や効果や範囲に関わらず、1年間持続し、敷地全域にわたって効果がある。術者は呪文の効果がすべてのクリーチャーに及ぶことにしても、術者と信仰や属性を同じくするクリーチャーだけに及ぶことにしても、術者とは違う特定の信仰や属性のクリーチャーだけに及ぶことにしてもよい。たとえば、効果範囲内にいる属性や信仰が自分と同じすべてのクリーチャーを助けるブレスの効果を作り出したり、反対の属性や敵対する信仰のクリーチャーを妨げるベインの効果を作り出したりできる。1年が過ぎるとこの効果は切れるが、単に ハロウ を再び発動すれば更新したり、別の効果に変更したりできる。

ハロウのかかった 場所に定着させることのできる呪文効果は インヴィジビリティ・パージ、エイド、エンデュア・エレメンツ、コーズ・フィアー、サイレンス、ゾーン・オヴ・トゥルース、ダークネス、タンズ、ディーパー・ダークネス、ディサーン・ライズ、ディスペル・マジック、ディテクト・イーヴル、ディテクト・マジック、ディメンジョナル・アンカー、デイライト、デス・ウォード、フリーダム・オヴ・ムーヴメント、ブレス、プロテクション・フロム・エナジー、ベイン、リムーヴ・フィアー、レジスト・エナジー である。これらの呪文の効果に対してセーヴィング・スローおよび呪文抵抗が適用されることがある（詳しくは各呪文の説明を参照）。

1つの場所には同時に1つのハロウ（およびそれに伴う呪文効果）しかかけることはできない。 ハロウ は アンハロウ を相殺するが、解呪はしない。

パワー・ワード・キル

Power Word Kill ／力の言葉：死

系統 心術（強制）［精神作用、即死］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー9

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声

距離 近距離（25フィート＋5フィート／2レベル）

目標 100hp以下の生きているクリーチャー1体

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

術者が力ある言葉一言をつぶやくだけで、術者の選んだ1体のクリーチャーを、そのクリーチャーがこの言葉を聞くことができるかどうかに関わらず、即座に殺すことができる。現時点で101以上のヒット・ポイントを持つクリーチャーには パワー・ワード・キル は作用しない。

パワー・ワード・スタン

Power Word Stun ／力の言葉：朦朧

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー8

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声

距離 近距離（25フィート＋5フィート／2レベル）

目標 150hp以下のクリーチャー1体

持続時間 本文参照

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

術者が力ある言葉一言をつぶやくだけで、術者の選んだ1体のクリーチャーを、そのクリーチャーがこの言葉を聞くことができるかどうかに関わらず、即座に朦朧状態にすることができる。この呪文の持続時間は、目標の現時点でのヒット・ポイントによる。現時点で151以上のヒット・ポイントを持つクリーチャーには パワー・ワード・スタン は作用しない。

ヒット・ポイント	持続時間
50以下	4d4ラウンド
51～100	2d4ラウンド
101～150	1d4ラウンド

パワー・ワード・ブラインド

Power Word Blind ／力の言葉：盲目化

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー7

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声

距離 近距離（25フィート＋5フィート／2レベル）

目標 200hp以下のクリーチャー1体

持続時間 本文参照

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

術者が力ある言葉一言をつぶやくだけで、1体のクリーチャーを、そのクリーチャーがこの言葉を聞くことができるかどうかに関わらず、盲目状態にすることができる。この呪文の持続時間は、目標の現時点でのヒット・ポイントによる。現時点で201以上のヒット・ポイントを持つクリーチャーには作用しない。

ヒット・ポイント	持続時間
50以下	永続
51～100	1d4＋1分
101～200	1d4＋1ラウンド

ビースト・シェイプ I

Beast Shape I ／獣化 I
系統 変成術（ポリモーフ）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（変身対象の一部）
目標 術者
持続時間 1 分／レベル（解除可）

この呪文を発動したとき、術者は任意の小型または中型の動物の姿をとることができる。

術者は変身後の姿が持つであろう以下の能力を得る：登攀移動速度 30 フィート、飛行移動速度 30 フィート（標準）、水泳移動速度 30 フィート、暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚。

小型の動物：小型サイズの動物に変身したなら、【敏捷力】に＋ 2 のサイズ・ボーナスと AC に＋ 1 の外皮ボーナスを得る。

中型の動物：中型サイズの動物に変身したなら、【筋力】に＋ 2 のサイズ・ボーナスと AC に＋ 2 の外皮ボーナスを得る。

ビースト・シェイプ II

Beast Shape II ／獣化 II
系統 変成術（ポリモーフ）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4

この呪文は ビースト・シェイプ I と同様に働くが、術者は超小型または大型の動物の姿をとることができる。

術者は変身後の姿が持つであろう以下の能力を得る：登攀移動速度 60 フィート、飛行移動速度 60 フィート（良好）、水泳移動速度 60 フィート、暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、掴み、飛びかかり、足払い。

超小型の動物：超小型サイズの動物に変身したなら、【筋力】に－ 2 のペナルティ、【敏捷力】に＋ 4 のサイズ・ボーナス、AC に＋ 1 の外皮ボーナスを得る。

大型の動物：大型サイズの動物に変身したなら、【筋力】に＋ 4 のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に－ 2 のペナルティ、AC に＋ 4 の外皮ボーナスを得る。

ビースト・シェイプ III

Beast Shape III ／獣化 III
系統 変成術（ポリモーフ）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5

この呪文は ビースト・シェイプ II と同様に働くが、術者は微小か超大型の動物、または小型か中型の魔獣の姿をとることができる。

術者は変身後の姿が持つであろう以下の能力を得る：穴掘り 30 フィート、登攀移動速度 90 フィート、飛行移動速度 90 フィート（良好）、水泳移動速度 90 フィート、非視覚的感知 30 フィート、暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚、締めつけ、凶暴化、掴み、噴射移動、毒、飛びかかり、ひっかき、蹂躙、足払い、蜘蛛の糸。

微小の動物：微小サイズの動物に変身したなら、【筋力】に－ 4 のペナルティ、【敏捷力】に＋ 6 のサイズ・ボーナス、AC に＋ 1 の外皮ボーナスを得る。

超大型の動物：超大型サイズの動物に変身したなら、【筋力】に＋ 6 のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に－ 4 のペナルティ、AC に＋ 6 の外皮ボーナスを得る。

小型の魔獣：小型サイズの魔獣に変身したなら、【敏捷力】に＋ 4 のサイズ・ボーナス、AC に＋ 2 の外皮ボーナスを得る。

中型の魔獣：中型サイズの魔獣に変身したなら、【筋力】に＋ 4 のサイズ・ボーナスと AC に＋ 4 の外皮ボーナスを得る。

ビースト・シェイプ IV

Beast Shape IV ／獣化 IV
系統 変成術（ポリモーフ）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6

この呪文は ビースト・シェイプ III と同様に働くが、術者は超小型または大型の魔獣の姿をとることができる。

術者は変身後の姿が持つであろう以下の能力を得る：穴掘り 60 フィート、登攀移動速度 90 フィート、飛行移動速度 120 フィート（良好）、水泳移動速度 120 フィート、非視覚的感知 60 フィート、暗視 90 フィート、振動感知 60 フィート、ブレス攻撃、夜目、鋭敏嗅覚、締めつけ、凶暴化、掴み、噴射移動、毒、飛びかかり、ひっかき、かきむしり、雄叫び、スパイク、蹂躙、足払い、蜘蛛の糸

変身したクリーチャーがある要素への抵抗または完全耐性を持つならば、術者はそれに対する抵抗 20 を得る。同様にある要素への脆弱性を持つならば、術者はそれに対する脆弱性を得る。

超小型の魔獣：超小型サイズの魔獣に変身したなら、【筋力】に－ 2 のペナルティ、【敏捷力】に＋ 8 のサイズ・ボーナス、AC に＋ 3 の外皮ボーナスを得る。

大型の魔獣：大型サイズの魔獣に変身したなら、【筋力】に＋ 6 のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に－ 2 のペナルティ、AC に＋ 6 の外皮ボーナスを得る。

ヒート・メタル

Heat Metal ／金属加熱
系統 変成術［火］；**呪文レベル** ドルイド 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 クリーチャー 1 体／ 2 レベルの金属製装備品ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない；あるいは、重量 25 ポンド／レベルの金属、ただしそのうちのいずれもが他のすべてから 30 フィートの距離内に収まっていなければならない
持続時間 7 ラウンド
セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

ヒート・メタル の呪文は金属の物体を猛烈に熱くする。装備中でなく、魔法の力もない金属はセーヴィング・スローを行なうことができない。魔法の力のある金属は呪文に対抗してセーヴィング・スローを行なうことができる。クリーチャーが所持しているアイテムは、アイテム自身のセーヴの方が高くない限り、クリーチャーのセーヴィング・スローを用いる。

装備を熱せられたクリーチャーは［火］ダメージを受ける。鎧、盾、武器を装備している場合、クリーチャーは全ダメージを受ける。

アイテムを装備していない場合、そのクリーチャーは最低限のダメージしか受けない（1 ポイントか 2 ポイント；表を参照）。

呪文をかけた最初のラウンド、金属は暖かくなり、接触すると不快ではあるがダメージは与えない。呪文の持続時間の最後のラウンドにおける効果も同じである。2 ラウンド目（と最後から 2 番目のラウンド）には、熱が苦痛とダメージを与える。第 3、第 4、第 5 ラウンドには、焼けつく熱気が下記の表のようにさらなるダメージを与える。

ラウンド	金属の温度	ダメージ
1	暖かい	なし
2	熱い	1d4 ポイント
3 ～ 5	焼けつく	2d4 ポイント
6	熱い	1d4 ポイント
7	暖かい	なし

どんなものであれ、クリーチャーにダメージを与えるような強度の冷気は、この呪文による［火］ダメージを 1 ポイント対 1 ポイントの割合で無効化する（逆も同様）。水中にいる対象にかけた場合、ヒート・メタル のダメージは 1/2 になり、周囲の水は沸き立つ。

ヒート・メタル は チル・メタル を相殺し、解呪する。

ヒール

Heal ／大治癒
系統 召喚術（治癒）；**呪文レベル** クレリック 6、ドルイド 7
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 接触
目標 接触したクリーチャー

持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）
ヒール を使えば、クリーチャー 1 体の体を正のエネルギーで満たし、病気や傷をぬぐい去ることができる。この呪文は対象に作用を及ぼしている以下の不利な状態すべてを一度に終わらせる：過労状態、幻惑状態、混乱状態、（ フィーブルマインド のような）知能低下状態、聴覚喪失状態、毒を受けた状態、能力値ダメージ、吐き気がする状態、発狂状態、病気、疲労状態、不調状態、目がくらんだ状態、盲目状態、朦朧状態。また、この呪文は術者レベルあたり 10 ポイントのダメージを回復させる（15 レベル時の 150 ポイントが最大）
ヒール によっても、負のレベルを取り除くこと、恒久的に吸収された能力値を回復させることはできない。
アンデッド・クリーチャー相手には、ヒール は ハーム の効果を及ぼす。

マス・ヒール

Heal, Mass ／集団大治癒
系統 召喚術（治癒）；**呪文レベル** クレリック 9
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 1 体以上のクリーチャー、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
この呪文は上記に示した点以外は ヒール と同様である。それぞれのクリーチャーが治癒されるヒット・ポイントは最大 250 ポイントである。

ヒール・マウント

Heal Mount ／乗騎治癒
系統 召喚術（治癒）；**呪文レベル** パラディン 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 接触
目標 接触した術者の乗騎
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）
この呪文は ヒール と同様に機能するが、呪文を使用したパラディンの特別な乗騎（普通はホース）にのみ作用する。

ヒーローズ・フィースト

Heroes' Feast ／英雄たちの饗宴
系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** クレリック 6、バード 6、
発動時間 10 分
構成要素 音声、動作、信仰
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
効果 クリーチャー 1 体／レベルぶんのごちそう
持続時間 1 時間＋ 12 時間；本文参照
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可
すばらしいごちそうを生み出す。豪華なテーブルも椅子もあれば、給仕もあり、食べものと飲みものもある。ごちそうを食べ終えるには 1 時間かかり、有利な効果はこの時間が過ぎてからはじめて働きだす。饗宴に参加した者は、あらゆる不調、吐き気が治り、ニュートラライズ・ポイズン と リムーヴ・ディジーズ の利益を得、ごちそうの一部であるネクタル（神酒）のような飲み物を飲めば 1d8 ＋ 1/2 術者レベル（最大＋ 10）ポイントの一時的ヒット・ポイントを得る。アムブロジア（神饌）のような食べ物は、食べたものに、12 時間続く攻撃ロールと意志セーヴへの＋ 1 士気ボーナスを与え、毒と［恐怖］に対するセーヴィング・スローに＋ 4 士気ボーナスを与える。
饗宴が何らかの理由で中断されたら、呪文は台なしになり、呪文の効果はすべて無効化される。

ビストウ・カース

Bestow Curse ／呪誼
系統 死霊術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、クレリック 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 接触
目標 接触したクリーチャー
持続時間 永続
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可
術者は対象に呪いをかける。下記の効果から 1 つを選択すること。

- 能力値を－ 6 減少させる（最低値は 1）。
- 攻撃ロール、セーヴ、能力値判定、技能判定に－ 4 のペナルティ。
- 毎ターン、目標は 50%の確率で通常通り行動できるが、50%の確率でまったく行動できなくなる。

術者は自分なりの呪いを考案することもできるが、それは上に挙げたものより強力であってはならず、その呪いの効果を最終的に決める権限は GM にある。
この呪文によってかけられた呪いを解呪することはできないが、ウィッシュ 、ブレイク・エンチャントメント 、ミラクル 、リミテッド・ウィッシュ 、リムーヴ・カース の呪文で除去することができる。
ビストウ・カース は リムーヴ・カース を相殺する。

ヒディアス・ラフター

Hideous Laughter ／大爆笑
系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、バード 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（非常に小さなフルーツパイと羽根）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 クリーチャー 1 体；本文参照
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可
この呪文は対象を抑え切れない笑いで苦しめる。対象はうつ伏せに倒れ、狂ったように笑い出す。笑っている間、対象はいかなるアクションもとれない。呪文が切れれば対象は通常通り行動できる。影響を受けたクリーチャーは、次のターンでもう一度セーヴィング・スローを試みることができる。これは機会攻撃を誘発しない全ラウンド・アクションである。セーヴが成功すれば効果は終わるが、失敗した場合は持続時間が続く限り笑い続ける。
【知力】2 以下のクリーチャーには作用しない。術者と（人型生物とか竜とかの）クリーチャー種別が異なるクリーチャーはセーヴィング・スローに＋ 4 のボーナスを得る。ユーモアがうまく伝わらないからである。

ヒプノティズム

Hypnotism ／催眠術
系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、バード 1
発動時間 1 ラウンド
構成要素 音声、動作
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
効果範囲 生きているクリーチャー数体、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
持続時間 2d4 ラウンド（解除可）
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可
術者の身振りとものうげな詠唱によって、近くのクリーチャーは立ち止

まり、術者をぼんやりとながめて、恍惚状態になってしまう。術者は相手がぼーっとなっているのにつけこんで、自分の指示や願いごとをもっともらしいものに見せかけることができる。2d4 をロールして、合計何 HD までのクリーチャーに作用を及ぼすか決定する。HD の小さいクリーチャーから順に作用する。作用を受けるのは術者を視覚か聴覚でとらえることのできるクリーチャーのみである。ただし、術者の言っていることを理解しなくても恍惚状態になり得る。

この呪文を戦闘中に使う場合、対象はセーヴィング・スローに＋ 2 のボーナスを得る。逆にこの呪文を用いて、その時点で戦闘に参加していないクリーチャー 1 体だけに作用を及ぼそうとする場合、対象はセーヴィング・スローに－ 2 のペナルティを得る。

対象がこの呪文によって恍惚状態になっている間は、態度が本来より 2 段階友好的なものとして反応する。これにより、術者はそのクリーチャーに対して 1 つの指示や願いごとができる（ただし術者はそのクリーチャーと意思疎通ができる必要がある）。指示は短く、理に叶ったものでなければならない。呪文の持続時間が終わってからも、あらかじめ出しておいたその指示に関してだけは、対象は術者に対して 2 段階友好的なままである。

セーヴィング・スローに失敗したクリーチャーは、術者の術にかかったことを憶えていない。

ヒプノティック・パターン

Hypnotic Pattern ／催眠紋様

系統 幻術（紋様）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、バード 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声（バードのみ）、動作、物質（線香、水晶のロッド）；本文参照

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果 半径 10 フィートの拡散内の多彩の光

持続時間 精神集中＋ 2 ラウンド

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

刻々にうっりかわる、とらえがたい色彩が、ねじれた模様になって空中に編み上げられ、範囲内のクリーチャーを恍惚状態にする。2d4 ＋術者レベルごとに 1（最大＋ 10）をロールして、合計何 HD までのクリーチャーに作用を及ぼすか決定する。HD の小さいクリーチャーから順に作用する。HD が同じなら、呪文の起点に近いものから順に作用する。クリーチャー 1 体の HD に満たない HD ぶんが余ったら、それは作用を及ぼすことなく失われてしまう。作用を受けたクリーチャーは色彩の紋様によって恍惚状態となる。視覚を持たない（または失っている）クリーチャーには作用しない。

ウィザードやソーサラーはこの呪文を発動するのに音声を発する必要はないが、バードは音声要素として芸能を行わなければならない。

ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク

Purify Food and Drink ／食糧および水浄化

系統 変成術；**呪文レベル** クレリック 0、ドルイド 0

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 10 フィート

目標 1 立方フィート／レベルの汚染された食糧と水

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

この呪文は、いたんでいたり、腐っていたり、病気だったり、有毒だったり、その他何らかのかたちで汚染された食糧と水を、きれいで飲食に適したものにする。この呪文をかけたからといって、それ以降、自然に腐敗しなくなるということはない。邪水やそれに類する趣旨の食糧や飲み物はピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク をかければ駄目になってしまうが、この呪文はいかなる種類のクリーチャーに対しても効果はないし、魔法のポーションに対しても効果はない。水の重さは 1 ガロン（約 3.8 リットル）につきおよそ 8 ポンド（約 3.6kg）である。1 立方フィートの水（約 28 リットル）はほぼ 8 ガロンに相当し、約 60 ポンド（約 27kg）の重さがある。

ヒロイズム

Heroism ／勇壮

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、バード 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 10 分／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

この呪文は 1 体のクリーチャーに戦場での偉大な勇気と高い士気を与える。目標クリーチャーは攻撃ロール、セーヴ、技能判定に＋ 2 の士気ボーナスを得る。

グレーター・ヒロイズム

Heroism, Greater ／上級勇壮

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、バード 5

持続時間 1 分／レベル

この呪文は ヒロイズム と同様に働くが、対象となったクリーチャーは攻撃ロール、セーヴ、技能判定に＋ 4 の士気ボーナス、［恐怖］効果に対する完全耐性、そして術者の術者レベルに等しい一時的ヒット・ポイント（最大 20 ポイント）を得る。

ファイアー・シーズ

Fire Seeds ／火の実

系統 召喚術（創造）［火］；**呪文レベル**：ドルイド 6

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（ドングリかヒイラギの実）

距離 接触

目標 ドングリ 4 つまで、あるいはヒイラギの実 8 つまで

持続時間 10 分／レベルあるいは使用するまで

セーヴィング・スロー 不可あるいは反応・半減；本文参照；**呪文抵抗** 不可

選んだバージョンによって、術者はドングリを自分や他のキャラクターが投げられる飛散武器にしたり、ヒイラギの実を合言葉によって爆発させられる爆弾にしたりすることができる。

ドングリ手榴弾：4 つまでのドングリを、100 フィートまで投げることのできる特殊な投擲飛散武器に変える。ドングリ手榴弾の射程単位は 20 フィート。意図する目標に命中させるには遠隔接触攻撃が必要である。ドングリは合計で、術者レベルごとに 1d4（最大 20d4）ポイントの［火］ダメージを与えることができ、これは術者が望むように複数のドングリの間で分割できる。1 つのドングリは 10d4 ポイントを超えるダメージを与えることはできない。

それぞれのドングリ手榴弾は固い表面に当たれば爆発する。基本的な［火］ダメージに加えて、爆発に隣接している全てのクリーチャーはダメージのダイス 1 つごとに 1 ポイントの［火］ダメージを受ける。この爆発は、目標に隣接した全ての可燃性物質に火をつける。

ヒイラギの実爆弾：8 つまでのヒイラギの実を特殊な爆弾に変える。ヒイラギの実は通常、手で設置する。投擲武器として使うには軽すぎるのである（5 フィートしか放り投げられない）。術者が 200 フィート以内にいて合言葉を唱えれば、それぞれのヒイラギの実は即座に発火し、半径 5 フィートの爆発内のすべてのクリーチャーに 1d8 ＋術者レベルごとに 1

ポイントの［火］ダメージを与え、5 フィート以内のすべての可燃物を発火させる。範囲内にいて反応セーヴィング・スローに成功したクリーチャーは半分のダメージしか受けない。

ファイアー・シールド

Fire Shield ／火の盾

系統 力術［火］あるいは［冷気］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（ウォーム・シールドの場合、燐。チル・シールドの場合、ホタルかツチボタル 1 匹）

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）

この呪文は術者を炎で取り巻き、術者を近接戦闘で攻撃したクリーチャーにダメージを与える。また、この炎は、術者が ファイアー・シールド の炎を暖かいものにしたか、冷たいものにしたかにより、術者を［冷気］に基づく攻撃、または［火］に基づく攻撃のいずれかから守る（どちらにするかは術者が選択する）。

自分の肉体や手に待った武器で術者に打撃を与えたクリーチャーは通常通りダメージを与えるが、同時に、自分も 1d6 ＋術者レベルごとに 1（最大＋ 15）ポイントのダメージを被る。このダメージは［冷気］ダメージか（チル・シールド を選択した場合）、［火］ダメージ（ ウォーム・シールド を選択した場合）である。攻撃側が呪文抵抗を持っているなら、それはこの効果に適用される。間合いの長い武器を使っているクリーチャーは、術者を攻撃してもこのダメージの対象とはならない。

この呪文を発動すると術者は炎に包まれるように見えるが、その炎は希薄でかぼそく、10 フィート内の明るさのレベルを 1 段階（最大でも通常の明るさ）上昇する。炎の色は、チル・シールドなら青か緑、ウォーム・シールドなら紫か赤である。各バージョンの特殊能力は以下の通りである。

ウォーム・シールド（暖かい火の盾）：この炎は触れれば暖かい。術者は［冷気］に基づく攻撃からは半分のダメージしか彼らない。その攻撃が反応セーヴでダメージを半減させられるものなら、セーヴに成功すれば術者はダメージをまったく彼らない。

チル・シールド（冷たい火の盾）：この炎は触れれば冷たい。術者は［火］に基づく攻撃からは半分のダメージしか彼らない。その攻撃が反応セーヴでダメージを半減させられるものなら、セーヴに成功すれば術者はダメージをまったく彼らない。

ファイアー・ストーム

Fire Storm ／火炎嵐

系統 力術［火］；**呪文レベル** クレリック 8、ドルイド 7

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果範囲 一辺 10 フィートの立方体の区画 2 個ぶん／レベル（自在）

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 反応・半減；**呪文抵抗** 可

ファイアー・ストーム 呪文を発動すると、効果範囲全体が轟音をあげる炎に包まれて一掃される。術者が望めば、荒れ狂う炎は効果範囲内の自然の植物や地表を覆う植物、植物クリーチャーにダメージを与えぬようにもできる。効果範囲内にいるそれ以外のクリーチャーは術者レベルごとに 1d6（最大 20d6）ポイントの［火］ダメージを被る。反応セーヴに失敗したクリーチャーは炎に包まれ、炎が消されるまで毎ラウンド 4d6 ポイントの［火］ダメージを受ける。炎を消すには全ラウンド・アクションを消費して DC20 の反応セーヴに成功しなければならない。

ファイアー・トラップ

Fire Trap ／火の罠

系統 防御術［火］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、ドルイド 2

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作、物質（25gp 相当の金粉）

距離 接触

目標 接触した物体

持続時間 チャージ消費するまで永続（解除可）

セーヴィング・スロー 反応・半減；本文参照；**呪文抵抗** 可

ファイアー・トラップ は、自分の守っているアイテムを侵入者が間いた時に爆発する炎を生み出す。 ファイアー・トラップ 呪文は開けたり閉めたりすることのできるアイテムなら何でも守ることができる。

ファイアー・トラップ の発動時に、術者は物体の 1 ポイントを呪文の中心点として選ぶ。術者以外の誰かがその物体を開けると、呪文の中心点から半径 5 フィート以内の範囲を炎が包み込む。この炎は 1d4 ＋術者レベルごとに 1（最大＋ 20）ポイントの［火］ダメージを与える。この罠で守られているアイテムがこの爆発によって害を被ることはない。

ファイアー・トラップ のかかったアイテムにはこれ以外の施錠や守りの呪文を設置することはできない。ノック呪文で ファイアー・トラップ を解除することはできない。ディスペル・マジック呪文に失敗しても、この呪文が爆発することはない。水中では、この呪文は半分のダメージしか与えず、大きな蒸気の雲を作り出す。

術者は ファイアー・トラップ の仕掛けられたアイテムを、作動させることなく使用できる。発動時にその物体に同調させた者も同様である。ファイアー・トラップ の仕掛けられたアイテムに他人を “ 同調させる ” ためには通常、術者とその者が共有する合言葉を決める。

ファイアー・トラップ のような魔法の罠を発見し、無力化するのは困難である。ローグ（だけ）は ファイアー・トラップ を発見するのに〈知覚〉技能を、ファイアー・トラップ を解除するのに〈装置無力化〉を使用することができる。どちらの場合も DC は 25 ＋**呪文レベル**である（ドルイドの ファイアー・トラップ の場合は 27、秘術呪文バージョンの場合は 29 である）。

ファイアーボール

Fireball ／火球

系統 力術［火］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（バット（コウモリ）の糞が乾いた玉と硫黄）

距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）

効果範囲 半径 20 フィートの拡散

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 反応・半減；**呪文抵抗** 可

ファイアーボール 呪文は低音の響きとともに火炎による焼けつく爆発を作りだし、効果範囲内のすべてのクリーチャーに術者レベルごとに 1d6（最大 10d6）ポイントの［火］ダメージを与える。装備中でない物体もこのダメージを被る。この咋裂では圧力はほとんど生じない。

術者は指を向け、ファイアーボール の作裂する距離（水平距離と高度）を決定する。指先から輝く豆粒ほどの大きさの玉が飛び出し、あらかじめ決めた距離に達する前に実体のある肉体や固体障壁にぶつからない限り、目標地点で ファイアーボール となって作裂する。目標地点に達する前にぶつかった場合、そこで作裂する。アローを射かけるために壁に開けた狭間窓など、細い隙間の向こうへ玉を送り込もうとするなら、術者は遠隔接触攻撃でその開口部に “ 命中 ” させなければならない。失敗すれば玉は周囲の壁にぶっかり、意図したより早く咋裂してしまう。

ファイアーボール は可燃物を発火させ、効果範囲内の物体にダメージを与える。金、銀、銅、青銅、鉛などの融点の低い金属を融かすことができる。 ファイアーボール を遮る障壁がダメージによって砕けたり、穴が開いてしまった場合、ファイアーボール は効果範囲が許す限りその障壁の向こうまで広がって行く。障壁を突き抜けられなければ、他の呪文の効果と同様、そこで止まってしまう。

ファインド・ザ・パス

Find the Path ／経路発見

系統 占術；**呪文レベル** クレリック 6、ドルイド 6、バード 6

発動時間 3 ラウンド

構成要素 音声、動作、焦点（占術道具一式）

距離 自身あるいは接触

目標 術者あるいは接触したクリーチャー

持続時間 10 分／レベル

セーヴィング・スロー 不可あるいは意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 不可あるいは可（無害）

この呪文の受け手は、prominent（著名な、重要な、目立った）な特定の目的地（街、牢獄、湖、ダンジョンなど）に通じる最短かつ最も直接の経路を発見できる。その場所は prominent でさえあれば野外でも、地下でも構わない。たとえば狩人の小屋は十分に prominent でないが、伐採キャンプはそうである。ファインド・ザ・パス は場所に対して働くのであって、場所の中にある物体やクリーチャーには働かない。その場所は、呪文発動時に対象がいたのと同じ次元界になくてはならない。

この呪文によって、対象は最終的に自分を目的地に連れて行ってくれる正確な方向を知覚できる。呪文は適宜、たどるべき正確な道や、とるべき肉体的な行動を指示してくれる。たとえば、目標は洞窟の分かれ道でどちらを通るべきかが分かるようになる。この呪文は、目的地に着くか持続時間が切れるかすれば終了する。 ファインド・ザ・パス は対象および対象と一緒にいる者たちを、メイズ 呪文の効果から、特定の目的地を『メイズの外』と指定して、わずか 1 ラウンドで解放する。この占術は受け手に合わせて効果を与え、その仲間には影響しない。また、この呪文で示された道を進むときに術者を妨害する可能性のあるクリーチャー（ガーディアンを含む）の行動を考慮したり予測したりすることはない。

ファインド・トラップス

Find Traps ／罠発見

系統 占術；**呪文レベル** クレリック 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 分／レベル

術者は罠の働きに関する直観的な洞察力を得る。術者は 呪文の効果中に罠を発見するために行なった〈知覚〉判定に、術者レベルの半分（最大＋10）に等しい洞察ボーナスを得る。術者が能動的に捜索していないとしても、10 フィート以内の罠に罠探知をしたかのように気づける。 ファインド・トラップス では、発見した罠を無力化する能力は得られないことに注意。

ファブリケイト

Fabricate ／加工

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5

発動時間 本文参照

構成要素 音声、動作、物質（元となる材料。作ろうとするアイテムの製作に必要な原材料と同額）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 10 立方フィート／レベルまで；本文参照

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は 1 種類の素材を同じ材質の完成品に変える。従って、術者は木材から木製の橋を、麻布からロープを、亜麻や羊毛から服を作ることができる。 ファブリケイト 呪文ではクリーチャーや魔法のアイテムを作り出したり、変成させることはできない。この呪文によって作られたアイテムの質は、新たな製品の材料として使われた素材の質に比例する。鉱物を加工する場合、目標は 10 立方フィート／レベルではなく、1 立方フィート／レベルに減少する。

高度な職人芸を要求される加工品（ガラス、クリスタル、装飾品、剣など）を加工するには、術者は適切な〈製作〉判定を行なう必要がある。

発動には、この呪文によって作用を及ぼす材料 10 立方フィートごとに 1 ラウンドが必要である。

ファンタズマル・キラー

Phantasmal Killer ／幻の殺し屋

系統 幻術（惑乱）［恐怖、精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

目標 生きているクリーチャー 1 体

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・看破、その後、頑健・不完全；本文参照；**呪文抵抗** 可

術者は、対象の潜在意識に潜む恐怖を表層意識が思い描ける形（すなわち、最も恐ろしげな獣）にすることで、その対象にとって想像できる限り最も恐ろしいクリーチャーの幻を作り出す。この幻の殺し屋を見ることができるのは、呪文の対象のみである。術者には朧げな姿としか見えない。目標はまず、そのイメージが現実でないことに気付くために意志セーヴを行なうことができる。これに失敗すれば、幻は対象に触れ、対象は頑健セーヴに成功しなければならず、失敗すれば恐怖のあまり死ぬ。頑健セーヴに成功した場合でも、対象は 3d6 ポイントのダメージを被る。

ファンタズマル・キラー の攻撃の対象が看破に成功し、かつ、テレパシー能力を持っているか ヘルム・オヴ・テレパシー を着用していた場合、獣は術者に向かってくる。この場合、術者はそれを看破しなければならず、失敗すれば、死をもたらす［恐怖］攻撃を受けてしまう。

ファントム・スティード

Phantom Steed ／幻の乗馬

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

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作

距離 0 フィート

効果 半ば実在する馬のようなクリーチャー 1 体

持続時間 1 時間／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は大型サイズで半ば実在する馬のようなクリーチャーを 1 体召喚する。毛色などは術者が自由にカスタマイズできる（訳注：記述が矛盾）。この乗馬は術者か、術者が別の人物のために特別に作り出した乗馬の場合、その人物 1 人が騎乗することができる。幻の乗馬は黒い頭と体、灰色のたてがみと尻尾、音を立てぬ、煙で彩られた実体のない蹄を持っている。鞍、はみ、手綱のように見えるものを着けている。この乗馬が戦うことはないが、動物はこれを避け、これと戦うことを拒む。

この乗馬は AC が 18（-1 サイズ、＋ 4 外皮、＋ 5【敏】）で、ヒット・ポイントは（7 ＋術者レベルごとに 1）ポイントである。ヒット・ポイントをすべて失えば、幻の乗馬は消滅する。幻の乗馬の移動速度は術者レベル 2 レベルごとに 20 フィート（10 レベル時で最大 100 フィートとなる）である。幻の乗馬は騎乗者の重量と、術者レベルごとに 10 ポンドまでを載せることができる。

この乗馬は、術者レベルに従って特定の能力を手に入れる。乗馬の能力は、それより低い術者レベルの乗馬の能力をすべて含む。従って、12 レベルの術者が作り出した乗馬は術者レベルが 8、10、12 の乗馬の能力を有している。

8 レベル：この乗馬は砂や泥や沼がちな地面の上でも、何の困難もなく、移動速度も落とさずに走ることができる。

10 レベル：この乗馬は回数無制限で ウォーター・ウォーク を使用することができる（同名の呪文と同様、この能力の起動にはアクションを必要としない）。

12 レベル：この乗馬は回数無制限で一度に 1 ラウンドまでの間、エア・ウォーク を使用することができる（同名の呪文と同様、この能力の起動にはアクションを必要としない）。1 ラウンド後、乗馬は地面に落下する。

14 レベル：この乗馬は、〈飛行〉技能判定に術者レベルと同じボーナスを得て、その移動速度で飛行できる。

ファントム・トラップ

Phantom Trap ／幻の罠

系統 幻術（幻覚）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質

距離 接触

目標 接触した物体

持続時間 永続（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文は、罠を探知し得るすべての者に対し、錠前やその他の小さな機構に罠がかかっているように見せかけるものである。術者は錠前や蝶番、留め金、コルク栓、ねじ止めする蓋、つめ車装置など、小さな機構や装置であればどんなものにもこの呪文を設置できる。罠を探知することができるか、罠を探知できるようにする呪文や装置を使うキャラクターは本当の罠が存在すると確信する。もちろん、この効果は幻であって、その罠を“作動”させても何も起こらない。この呪文の主な目的は、盗人を脅して追い払ったり、貴重な時間を浪費させたりすることにある。

この呪文を発動する時点で 50 フィート以内に別の ファントム・トラップ が稼動中であった場合、発動は失敗する。

フィアー

Fear ／恐怖

系統 死霊術［恐怖、精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、バード 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（メンドリの心臓か白い羽根）

距離 30 フィート

効果範囲 円錐形の爆発

持続時間 1 ラウンド／レベルあるいは 1 ラウンド；本文参照

セーヴィング・スロー 意志・不完全；**呪文抵抗** 可

不可視の恐怖が円錐形に放たれ、効果範囲内の生きているクリーチャーは意志セーヴに成功しない限り恐慌状態となる。追いつめられれば、恐慌状態のクリーチャーは戦慄状態になる。意志セーヴに成功した場合、そのクリーチャーは 1 ラウンドの間、怯え状態となる。

フィーブルマインド

Feeblemind ／知能低下

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（粘土、水晶、あるいはガラスの玉一握り）

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

目標 クリーチャー 1 体

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可

目標クリーチャーは知能低下状態になり、【知力】と【魅力】はどちらも 1 に下がる。これはトカゲ並の知性である。作用を受けたクリーチャーは【知力】や【魅力】に基づく技能を使用することも、呪文を発動することも、言語を理解することも、意味のある会話をすることもできない。それでも、そのクリーチャーは誰が味方なのかは判るため、味方について行ったり、味方を守ることすらできる。対象は、フィーブルマインド の効果を打ち消すために ウィッシュ 、ヒール 、ミラクル 、リミテッド・ウィッシュ の呪文が使用されるまでこの状態のままである。ソーサラーやウィザードのように、秘術呪文を発動するクリーチャーはセーヴィング・スローに－ 4 のペナルティを被る。

フィンガー・オヴ・デス

Finger of Death ／死神の指

系統 死霊術［即死］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7、ドルイド 8

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 クリーチャー 1 体

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 頑健・不完全；**呪文抵抗** 可

この呪文は即座に術者レベルごとに 10 ポイントのダメージを与える。目標の頑健セーヴが成功した場合、代わりに 3d6 ＋術者レベルごとに 1 ポイントのダメージを被る。セーヴィング・スローに成功しても、対象がダメージによって死ぬことはある。

フェアリー・ファイアー

Faerie Fire ／妖精の火

系統 力術［光］；**呪文レベル** ドルイド 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）

効果範囲 半径 5 フィートの爆発内のクリーチャーおよび物体

持続時間 1 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

青白い輝きが対象を包み込み、対象の輪郭を浮き出させる。包み込まれた対象はろうそくと同様の明りを放つ。 フェアリー・ファイアー によって包み込まれたクリーチャーは〈隠密〉判定に－ 20 のペナルティを負う。包み込まれたクリーチャーは通常の暗闇（ただし、2 レベル以上の魔法的ダークネス 効果は通常通り機能する）、ブラー 、ディスプレイスメント 、インヴィジビリティ 、あるいはそれに類する効果によって得られるはずの視認困難の利益を得ない。この明りはぼんやりとしたものであり、アンデッドや光への脆弱性を持つ闇の中に住むクリーチャーに特別の効果を与えない。 フェアリー・ファイアー は術者が発動時に選択によって、青にも緑にも紫にもすることができる。 フェアリー・ファイアー は、このようにして包み込んだ物体やクリーチャーにいかなる害も与えない。

フェイズ・ドア

Phase Door ／位相の扉

系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声

距離 接触

効果 5 フィート× 8 フィート、深さ 10 フィート＋ 5 フィート／ 3 レベルのエーテルの開口部

持続時間 使用回数 1 回／ 2 レベル

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文は木製の壁、漆喰壁、石壁を通り抜けるエーテルの通路を作り出すが、その他の物質に通路を作ることはできない。 フェイズ・ドア は術者以外のすべてのクリーチャーにとって不可視かつ進入不可能で、この通路は術者だけが使用できる。 フェイズ・ドア に入ると術者の姿は消え、

出れば姿が現れる。術者が望めば、術者は他の（サイズ分類が中型以下の）クリーチャー 1 体を連れて扉を通ることができる。そうすると、扉を 2 回使用したことになる。光や音、呪文の効果を扉の向こうに送ることはできないし、術者が扉を " 使用 " せずにその向こうを見ることもできない。この呪文によって脱出することはできるが、フェイズ・スパイダーなど、クリーチャーの中には簡単に追いかけて来ることのできるものもいる。 ジェム・オヴ・トゥルー・シーイング やそれに類する魔法を使えば、フェイズ・ドア があることは判るが、使用できるようにはならない。

フェイズ・ドア は ディスペル・マジック の対象となる。解呪された時点で誰かが通路の中にいた場合、その人物はパスウォール効果の内部にいた場合のように、安全に排出される。

術者は、扉に何らかの作動条件を設定することで、他のクリーチャーがその フェイズ・ドア を使えるようにすることができる。そうした条件は術者の望むようにどれだけ単純なものにも複雑なものにもすることができる。条件はクリーチャーの名前、身元、属性に基づいて設定できるが、それ以外は識別可能な行動や特性に基づいたものでなければならない。レベルやクラス、ヒット・ダイス、ヒット・ポイントなどのつかみどころのないものは不適当である。

フェイズ・ドア は パーマネンシイ 呪文によって永続化できる。

フェザー・フォール

Feather Fall ／軟着陸

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、バード 1

発動時間 1 割り込みアクション

構成要素 音声

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 サイズが中型以下の自由落下する物体かクリーチャー 1 個（1 体）／レベル、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 20 フィート以内の距離に収まっていなければならない

持続時間 着地まで、あるいは 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）あるいは意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

この呪文が作用したクリーチャーや物体はゆっくりと落下する（とはいえ、本物の羽根が落下するよりは速いが）。目標の落下速度は即座に毎ラウンド 60 フィートに低下し（ほんの数フィートの高さから落ちて着地した時の速度に相当する）、呪文の効果がある間に着地すれば対象はダメージを受けない。呪文の持続時間が切れれば、通常の落下速度での落下が再開する。

この呪文はサイズが中型以下のクリーチャー（最大荷重までの装備や運搬している物体を含む）や物体 1 体（1 個）以上、あるいはそれより大きなクリーチャーや物体のそれに相当する量に作用する。大型サイズのクリーチャーや物体は中型サイズのクリーチャーや物体 2 体（2 個）ぶん、超大型サイズのクリーチャーや物体は中型サイズのクリーチャーや物体 4 体（4 個）ぶん、のように換算する。

この呪文は遠隔武器に対しては特別な効果はない。ただし、それが非常に長い距離を落下してきたものなら別である。城壁の上から落とされた大石のような、落下するアイテムにこの呪文をかけた場合、その物体は重量に基づくダメージが通常の半分となり、落下距離によるボーナスもなくなる。

フェザー・フォール は自由落下する物体にしか働かない。この呪文は振り下ろされる剣や、突撃したり飛行しているクリーチャーには作用しない。

フォアサイト

Foresight ／予知

系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 9、ドルイド 9

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（ハチドリの羽根）

距離 自身あるいは接触

目標 本文参照

持続時間 10 分／レベル

セーヴィング・スロー 不可あるいは意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 不可あるいは可（無害）

この呪文は術者に、自分や他人に関する強力な第六感を与える。呪文が発動されると即座に、術者は呪文の対象に及ぶ差し迫った危険や害についての警告を受ける。従って、術者がこの呪文の対象ならば、ローグが術者に対して急所攻撃をしようとしているとか、クリーチャーが予期せぬ方向から跳びかかってくるとか、攻撃者が呪文や遠隔武器で術者を目標に定めているというようなことがあれば、術者は前もって警告を受ける。術者は不意討ちを受けることも、立ちすくみ状態になることもない。さらに、この呪文は術者に、身を守るためにはどんなアクションをとるのが一番よいかということも教えてくれる。身をかわす、右に跳躍する、目を閉じるなどである。このため、術者は AC と反応セーヴに＋ 2 の洞察ボーナスを得る。術者が AC への【敏捷力】ボーナスを失うような場合には、この洞察ボーナスも失われる。

他のクリーチャーがこの呪文の対象である場合、術者がそのクリーチャーについての警告を受け取る。その警告を役立てるためには、術者は自分の知ったことをそのクリーチャーに伝えなければならない。そうした警告がなければ、そのクリーチャーは予期せぬ攻撃を受けてしまうだろう。術者が遅滞なく警告に従って行動するなら、呪文の対象に何らかの危険が及ぶ前に警告を叫ぶ、相手を引き戻す、（適切な呪文を用いて）テレパシーで通告するなどができるだろう。しかし、対象は AC と反応セーヴに洞察ボーナスを得ることはできない。

フォースケージ

Forcecage ／力場の檻

系統 力術［力場］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（500gp 相当のルビーの粉末）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果範囲 檻（一辺 20 フィートの立方体）あるいは窓のない牢獄（一辺 10 フィートの立方体）

持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 反応・無効；**呪文抵抗** 不可

この呪文は力場でできた、動かすことができず不可視の立方体の牢獄を作り出す。それは術者の選択により、格子で囲むことも、穴のない壁で囲むこともできる。

効果範囲内のクリーチャーは、中に収まるには大きすぎるのでなければ、牢獄の中に閉じ込められてしまう。クリーチャーが大きすぎた場合、この呪文は自動的に失敗する。（瞬間移動）呪文やその他のアストラル界移動を使えば脱出することができるが、力場の壁や格子はエーテル界にも広がっているため、エーテル界移動を妨げる。

フォース・ケージ は ウォール・オヴ・フォース のように ディスペル・マジック に抵抗するが、メイジズ・ディスジャンクション は依然として機能する。 フォース・ケージ の壁は通常通りダメージを受けるが、ディスインテグレイト をかけられた場合は自動的に破壊される。同様に武器や超自然的な能力によってもダメージを受けるが、硬度 30 と術者レベルにつき 20 ポイントのヒット・ポイントを持つ。 スフィア・オヴ・アニヒレーション や ロッド・オヴ・キャンセレーション と接触した場合は即座に破壊される。

檻：この形式で発動された場合は、檻は一辺 20 フィートの立方体で、（ウォール・オヴ・フォース の呪文と似た）力場の帯が鉄格子の代わりにはまっている。この板は幅半インチで、格子と格子の間には幅半インチの隙間がある。こうした小さな隙間を通り抜けることのできるクリーチャーはこの檻から逃れることができるが、そうでないものは檻の中に閉じ込められたままである。檻の中のクリーチャーを武器で攻撃することは、その

武器が檻の隙間を通り抜けることができない限り不可能である。そのような武器（アローや同様の遠隔攻撃を含む）に対しても、檻の中にいるクリーチャーは遮蔽を受ける。すべての呪文とブレス攻撃は格子の隙間を通り抜けることができる。

窓のない牢獄：この形式で発動された場合、この牢獄は一辺 10 フィートの立方体で、出口も入口もない。穴のない力場の壁が 6 つの面を構成している。

フォースフル・ハンド

Forceful Hand ／力強き手

系統 力術［力場］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（柔らかい手袋片手ぶん）

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果 10 フィートの手

持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

この呪文は インターポージング・ハンド と同様だが、術者が選んだ敵 1 体を突き飛ばすことができる。 フォースフル・ハンド は毎ラウンド 1 回の突き飛ばし攻撃を行なう。この攻撃は機会攻撃を誘発しない。この突き飛ばしの戦技ボーナスは術者レベルを基本攻撃ボーナスとして用い、【筋力】27 による＋ 8、サイズが大型であることによる＋ 1 がつく。この手は敵を可能な限り遠ざけるように動く。この目的で動くときの移動距離は無限とする。新しい目標に向けるためには移動アクションを要する。敵は突き飛ばし判定に成功してフォースフル・ハンドと共に動かなければ術者に近づけない。 フォースフル・ハンド は インターポージング・ハンド のように敵との間に立ちはだかることができる。

フォービダンス

Forbiddance ／立入禁止

系統：防御術；**呪文レベル**：クレリック 6

発動時間：6 ラウンド

構成要素：音声、動作、物質（聖水、1,500gp ＋ 60 フィート立方ごと 1,500gp の香）、信仰

距離：中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果範囲：一辺 60 フィートの立方体の区画 1 個ぶん／レベル（自在）

持続時間：永続

セーヴィング・スロー：本文参照；**呪文抵抗**：可

フォービダンス は効果範囲外から効果範囲内への次元間移動や、効果範囲内から効果範囲内への次元間移動をすべて妨げる。こうした次元間移動にはすべての瞬間移動呪文（ディメンジョン・ドア や テレポート など）、プレイン・シフト 、アストラル界移動、エーテル界移動、すべての招来呪文が含まれる。こうした効果は単に自動的に失敗する。

さらにこの呪文は、侵入しようとするクリーチャーの属性が術者のものと異なっていた場合、そのクリーチャーにダメージを与える。この呪文によって守られた範囲に侵入しようとしたものに及ぶ効果は、そのクリーチャーと術者との属性の違いによって決まる（後述）。呪文発動時に効果範囲内にいたクリーチャーは、一度外へ出て再び入ろうとしない限り、ダメージを受けない。ただし、一度外へ出て再び入った場合、再侵入の際に通常通り作用を受ける。

まったく同じ属性：影響なし。このクリーチャーは自由に出入りできる（ただし次元間移動はできない）。

秩序／混沌か善／悪の軸のどちらか一方が違う属性：クリーチャーは 6d6 ポイントのダメージを被る。意志セーヴに成功すればダメージは半減する。呪文抵抗も適用される。

秩序／混沌と善／悪の軸の両方が違う属性：クリーチャーは 12d6 ポイントのダメージを被る。意志セーヴに成功すればダメージは半減する。呪文抵抗も適用される。

術者の選択で、この防御術呪文に合言葉を設定することもできる。その場合、術者と属性の違うクリーチャーは効果範囲内に入る際に合言葉を口にすることで、ダメージ受けずにすませることができる。術者は発動時にこのオプション（と合言葉）を選択しなければならない。合言葉を加えるには、少なくとも 1,000gp ＋一辺 60 フィートの立体ごとに 1,000gp の珍しい香を追加で燃やす必要がある。

ディスペル・マジック では、ディスペル・マジック の使い手のレベルが フォービダンス の使い手の術者レベル以上でなければ、フォービダンスを解呪することはできない。

術者は複数の フォービダンス 効果を重なり合うように発動することはできない。そのようにした場合、後から発動した方の効果は、以前からある効果の境界で止まってしまう。

フォーム・オヴ・ザ・ドラゴン I

Form of the Dragon I ／ドラゴンの姿 I

系統 変成術（ポリモーフ）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（術者が姿をとるドラゴン種別のうろこ）

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 不可

術者は中型のクロマティック種（通常色）かメタリック種（金属色）のドラゴンに変身する。【筋力】に＋ 4、【耐久力】に＋ 2 のサイズ・ボーナス、＋ 4 の外皮ボーナス、飛行移動速度 60 フィート（貧弱）、暗視 60 フィート、ブレス攻撃、元素 1 つに対する抵抗を得る。また、噛みつき（1d8）、爪 2 回（1d6）、翼攻撃 2 回（1d4）を得る。ブレス攻撃と抵抗は、ドラゴンの種類による。この呪文の発動 1 回につき一度だけブレス攻撃を行なえる。全てのブレス攻撃は 6d8 ポイントのダメージを与え、反応セーヴで半減される。加えて、ドラゴンの種類によるブレス攻撃と特殊能力は以下の通りである。

ブラック・ドラゴン：60 フィート直線の［酸］、［酸］抵抗 20、水泳移動速度 60 フィート

ブルー・ドラゴン：60 フィート直線の［電気］、［電気］抵抗 20、穴掘り 20 フィート

グリーン・ドラゴン：30 フィート円錐の［酸］、［酸］抵抗 20、水泳移動速度 40 フィート

レッド・ドラゴン：30 フィート円錐の［火］、［火］抵抗 30、［冷気］への脆弱性

ホワイト・ドラゴン：30 フィート円錐の［冷気］、［冷気］抵抗 20、水泳移動速度 60 フィート、［火］への脆弱性

ブラス・ドラゴン：60 フィート直線の［火］、［火］抵抗 20、穴掘り 30 フィート、［冷気］への脆弱性

ブロンズ・ドラゴン：60 フィート直線の［電気］、［電気］抵抗 20、水泳移動速度 60 フィート

カッパー・ドラゴン：60 フィート直線の［酸］、［酸］抵抗 20、スパイダー・クライム（常時）

ゴールド・ドラゴン：30 フィート円錐の［火］、［火］抵抗 20、水泳移動速度 60 フィート

シルバー・ドラゴン：30 フィート円錐の［冷気］、［冷気］抵抗 30、［火］への脆弱性

フォーム・オヴ・ザ・ドラゴン II

Form of the Dragon II ／ドラゴンの姿 II

系統 変成術（ポリモーフ）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7

この呪文は フォーム・オヴ・ザ・ドラゴン I と同様に働くが、大型サイズのドラゴンの姿をとることができる。【筋力】に＋ 6、【耐久力】に＋ 4 のサイズ・ボーナス、＋ 6 の外皮ボーナス、飛行移動速度 90 フィート（貧

弱)、暗視 60 フィート、ブレス攻撃、ダメージ減少 5 ／魔法、元素 1 つに対する抵抗を得る。また、噛みつき（2d6)、爪攻撃 2 回（1d8)、翼攻撃 2 回（1d6)、尻尾攻撃 (1d8) を得る。この呪文の発動 1 回につき 2 度だけブレス攻撃を行なえるが、その間に 1d4 ラウンド待たなければならない。全てのブレス攻撃は 8d8 ポイントのダメージを与え、反応セーヴで半減される。直線状のブレス攻撃は 80 フィート、円錐状のブレス攻撃は 40 フィートまで増加する。

フォーム・オヴ・ザ・ドラゴン III

Form of the Dragon III ／ドラゴンの姿 III

系統 変成術（ポリモーフ）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8

この呪文は フォーム・オヴ・ザ・ドラゴン I と同様に働くが、超サイズのドラゴンの姿をとることができる。【筋力】に＋ 10、【耐久力】に＋ 8 のサイズ・ボーナス、＋ 8 の外皮ボーナス、飛行移動速度 120 フィート（貧弱)、非視覚的感知 60 フィート、暗視 120 フィート、ブレス攻撃、ダメージ減少 10 ／魔法、“ 畏怖すべき存在 ” の特殊能力（DC はこの呪文のセーヴ DC と等しい)、元素 1 つに対する完全抵抗（ フォーム・オヴ・ザ・ドラゴン I で得た抵抗と同じ種類）を得る。また、噛みつき（2d8)、爪攻撃二回（2d6)、翼攻撃二回（1d8)、尻尾攻撃 (2d6) を得る。何度でもブレス攻撃を行なえるが、発動の間に 1d4 ラウンド待たなければならない。全てのブレス攻撃は 12d8 ポイントのダメージを与え、反応セーヴで半減される。直線状のブレス攻撃は 100 フィート、円錐状のブレス攻撃は 50 フィートまで増加する。

フォールス・ヴィジョン

False Vision ／偽の映像

系統 幻術（幻覚）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5、バード 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（250gp のジェイド（翡翠）を砕いたもの）

距離 接触

効果範囲 半径 40 フィートの放射

持続時間 1 時間／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文は巧妙な幻を作りだし、この呪文の効果範囲内にあるものを観察しようと占術（念視）呪文が使用された場合、その呪文は術者が発動時に指定した（ メジャー・イメージ 呪文と同様の）偽りのイメージを知覚する。持続時間中、術者は精神集中することで、イメージを好きなように変化させることができる。術者が精神集中していないと、イメージは静止したままとなる。

フォールス・ライフ

False Life ／偽りの生命

系統 死霊術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（一滴の血液）

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 時間／レベルあるいはチャージ消費まで；本文参照

術者は反生命の力を操り、死を回避する限定的な能力を得る。この呪文が効果を及ぼしている間、術者は 1d10 ＋術者レベル（最大＋ 10）の一時的ヒット・ポイントを得る。

フォクセス・カニング

Fox's Cunning ／狐の奸知

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、バード 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（フォックス（狐）の毛あるいは糞）

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1 分／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可

目標は頭が良くなる。この呪文は【知力】に＋ 4 の強化ボーナスを与え、【知力】に基づく技能判定、および他の【知力】修正値を用いることがらに通常通りの恩恵を与える。この呪文の作用を受けたウィザード（および他の【知力】に基づいて呪文を発動する呪文の使い手）が上昇した【知力】によって追加のボーナス呪文を得ることはないが、【知力】が上昇している間はそれによって呪文の DC は上昇する。この呪文によって追加の技能ランクを得ることはない。

マス・フォクセス・カニング

Fox's Cunning, Mass ／集団狐の奸知

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、バード 6

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 クリーチャー 1 体／レベル、そのクリーチャーのうちどれも他のものから 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない

この呪文は複数のクリーチャーに作用する以外には フォクセス・カニング と同様に機能する。

フォッグ・クラウド

Fog Cloud ／濃霧

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

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果 半径 20 フィート、高さ 20 フィートに拡散する霧

持続時間 10 分／レベル

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者の指定した地点から霧が発生し、渦巻く。この霧は 5 フィートを超える、暗視含むすべての視覚を曇らせる。5 フィート以内のクリーチャーは視認困難（攻撃に 20%の失敗確率がある）となる。それよりさらに遠く離れたクリーチャーは完全視認困難（50%の失敗確率があり、さらに攻撃者は目標の位置を視覚によって知ることはできない）となる。

軟風（時速 11 マイル以上）は 4 ラウンドでこの霧を吹き散らすことができる。疾風（時速 21 マイル以上）は 1 ラウンドでこの霧を吹き散らすことができる。

この呪文は水の中では働かない。

ブラー

Blur ／かすみ

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

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

対象の輪郭がぼんやりとかすみ、絶えず位置を変え揺れ動いて見えるようになる。このような視覚の歪みのため、対象は視認困難（失敗確率 20%）となる。

シー・インヴィジビリティ 呪文では ブラー の効果を打ち消せないが、トゥルー・シーイング 呪文なら打ち消すことができる。

対象を見ることができないクリーチャーは、呪文の効果を無視できる（ただし目に見えない敵と戦う場合には、そのことによるペナルティがある)。

フライ

Fly ／飛行
系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、焦点（翼の羽根 1 枚）
距離 接触
目標 接触したクリーチャー
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

対象は 60 フィート（対象が中装鎧や重装鎧を着ている場合や、中荷重や重荷重を運搬している場合は 40 フィート）の移動速度で飛行できる。対象は半分の速度で上昇したり、2 倍の速度で降下することができ、飛行機動性は良好である。 フライ 呪文の使用には歩くのと同じくらいの精神集中しか必要としないため、対象は通常通り攻撃したり、呪文を発動したりできる。 フライ 呪文の対象は突撃はできるが疾走はできないし、最大荷重＋着用している鎧の重さを上回る重量を持って飛行することもできない。対象は〈飛行〉技能判定に術者レベルの 1/2 のボーナスを得る。

対象が飛行している際中に呪文の持続時間が切れた場合、魔法はゆっくりと効力を失う。対象は 1d6 ラウンドの間、1 ラウンドに 60 フィートずつ降下する。この時間内に地面につけば、安全に着地できる。そうでなければ、残りの距離を落下することになり、10 フィートの落下ごとに 1d6 ポイントのダメージを被る。呪文を解呪すれば呪文は実質上終了するため、フライ呪文が解呪された場合も、対象は上記のようにして安全に落下する。ただし、アンティマジック・フィールド によって無効化された場合はその限りではない。

ブライト

Blight ／枯死
系統 死霊術；**呪文レベル** ドルイド 4、ウィザード／ソーサラー 5
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 接触
対象 接触した植物
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 頑健・半減；本文参照；**呪文抵抗** 可

この呪文は、どんなサイズのものであれ 1 株の植物を枯らす。この呪文が植物クリーチャーに作用した場合、術者レベルごとに 1d6（最大 15d6）ポイントのダメージを受ける。植物クリーチャーはこのダメージを半減させるために頑健セーヴィング･スローを試みることができる。クリーチャーでない植物（立ち木や低木など）はセーヴを行なうことができず、直ちに枯死する。

この呪文は土壌や周囲の植物に一切影響を与えない。

プライング・アイズ

Prying Eyes ／詮索する目
系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5
発動時間 1 分
構成要素 音声、動作、物質（水晶製のビー玉ひとつかみ）
距離 1 マイル
効果 浮遊する目 10 個以上
持続時間 1 時間／レベル；本文参照（解除可）
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は（1d4 ＋術者レベル）個に等しい、半ば実体があって目に見える魔法の球体（“ 目 ” と呼ぶ）を作り出す。これらの目は発動時に術者が命じたとおり動き回り、周囲を偵察し、戻ってくる。これらの目はすべての方向を 120 フィートまで見ることができる（通常の視覚のみ）。

それぞれの目は非常に壊れやすいが、小さく、発見することは難しい。1 つ 1 つの目は極小サイズの人造で、小さなリンゴほどの大きさである。ヒット・ポイントは 1、AC は 18（サイズによる＋ 8 ボーナス）あり、〈飛行〉技能判定に＋ 20 のボーナスを得て速度 30 フィートで飛行し、〈隠密〉判定に＋ 16 の技能修正値がある。この目は術者レベルに等しい（最大＋ 15）の〈知覚〉修正値を持ち、幻術、闇、霧、その他の、術者が周囲についての視覚情報を得る能力に作用する因子から影響を受ける。闇の中を移動する目は、触覚によって方向を定めなければならない。

目を作り出した時に、術者はそれらに従わせたい指示を日本語にして 75 文字までの命令で指定してやらなければならない。術者の持っているすべての知識は目も同様に持っている。たとえば、一般的な商人がどんな外見をしているのか術者が知っていれば、目にも判る。

見つけたものを報告するためには、目は術者の手に戻らなければならない。それぞれの目は、存在している間に見たすべてのことを術者の精神の中に再現する。1 つの目が 1 時間の間に記録した映像を再現するのには 1 ラウンドしかかからない。見つけたものを伝えてしまうと、その目は消滅する。

術者から 1 マイルより離れてしまった場合、目は即座に消滅する。しかし、術者と目とのつながりからは、目が距離外にさまよい出てしまったために破壊されたのか、それとも何か他のできごとのために破壊されたのか術者には判らない。

目は術者レベルごとに 1 時間までか、術者の元に戻るまで存在する。ディスペル・マジック で目を破壊することができる。効果範囲型解呪の範囲内に入った目の 1 つ 1 つに対して別々にロールすること。もちろん、目が闇の中に送り込まれた場合、壁やそれに類する障害物にぶつかって壊れてしまう可能性がある。

グレーター・プライング・アイズ

Prying Eyes, Greater ／上級詮索する目
系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8

プライング・アイズ と同様だが、目は有効距離 120 フィートの トゥルー・シーイング を有しているかのように、目にしたすべてのものの真の姿を見る。従って、闇に閉ざされた場所を完全な通常の速度で移動することができる。また、グレーター・プライング・アイズ の最大〈知覚〉修正値は＋ 15 ではなく、＋ 25 である。

ブラインドネス／デフネス

Blindness/Deafness ／視覚・聴覚剥奪
系統 死霊術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、クレリック 3、バード 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
目標 生きているクリーチャー 1 体
持続時間 永続（解除可）
セーヴィング・スロー 頑健・無効；**呪文抵抗** 可

術者は反生命の力を呼び起こし、対象を盲目状態あるいは聴覚喪失状態にすることができる（どちらにするかは術者が選択する）。

ブラスフェミイ

Blasphemy ／冒涜の声
系統 力術［悪、音波］；**呪文レベル** クレリック 7
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声
距離 40 フィート
効果範囲 術者を中心とした半径 40 フィートの拡散内の悪属性でないクリーチャー
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 意志・不完全；本文参照；**呪文抵抗** 可

ブラスフェミイ 呪文の効果範囲内にいる、属性が “ 悪 ” でないクリー

チャーは以下のような有害な効果を被る。

HD	効果
術者レベルに等しい	幻惑
術者レベル－1以下	衰弱、幻惑
術者レベル－5以下	麻痺、衰弱、幻惑
術者レベル－10以下	死、麻痺、衰弱、幻惑

これらの効果は累積し、同時に発生する。 意志セーヴに成功することでこれらの効果を減少または無効化することができる。複数の効果を受けても一度しかセーヴを行えず、その結果を全ての効果に対して適用する。

幻惑：クリーチャーは1ラウンドの間アクションを取れなくなるが、しかし身を守ることは通常通りにできる。セーヴ：無効。

衰弱：2d4ラウンドの間、クリーチャーの【筋力】が2d6ポイント低下する。セーヴ：半減。

麻痺：クリーチャーは1d10分間、麻痺状態かつ無防備状態となる。セーヴ：麻痺状態の効果は1ラウンドになる。

死：生きているクリーチャーは死亡する。アンデッド・クリーチャーは破壊される。 セーヴ：無効。セーヴに成功した場合、対象のクリーチャーは代わりに3d6＋術者レベルごとに1ポイント（最大25ポイント）のダメージを受ける。

これに加えて、術者がこの呪文を発動した時点で自分の出身次元界にいた場合、効果範囲内にいて属性が“悪”でない他次元界クリーチャーは直ちに各自の出身次元界に退去させられる。このように退去させられたクリーチャーは少なくとも24時間の間、戻ってくることはできない。この効果は、そのクリーチャーが ブラスフェミイ の呪言を耳にしたかどうかに関わらず発生する。この退去効果に対しては意志セーヴを（－4のペナルティを受けて）行ない、成功すれば無効化することができる。

ヒット・ダイスが術者レベルを超えるクリーチャーには、ブラスフェミイ は作用しない。

ブラック・テンタクルズ

Black Tentacles／黒い触手

系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー4

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（オクトパス（タコ）かスクウィッド（イカ）の触手）

距離 中距離（100フィート＋10フィート／レベル）

効果範囲 半径20フィートの拡散

持続時間 1ラウンド／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文は領域に弾力を持った黒い触手を出現させ、触手は範囲内の全てのクリーチャーに手を伸ばす。

範囲内の全てのクリーチャーは、毎ラウンド術者のターンの開始時に組みつきの戦闘技術判定の対象となる。これは ブラック・テンタクルズ を発動したラウンドも含む。効果範囲に進入したクリーチャーも自動的に攻撃される。触手は機会攻撃を誘発しない。触手の戦技ボーナスは、術者レベルを基本攻撃ボーナスとして用い、【筋力】による＋4ボーナスと＋1のサイズ・ボーナスが入る。各ラウンドに1回だけこの判定を行ない、この結果を範囲内のすべてのクリーチャーに適用する。

触手の組みつきが成功した敵は1d6+4ポイントのダメージを受け、組みつき状態になる。組みつかれた敵は最初に組みつきから脱出しなければ移動できない。まず組みつきを解除しない限り、他のあらゆる移動も禁止される。 ブラック・テンタクルズ は既に組みつきに成功している敵への組みつき判定に＋5のボーナスを得るが、敵を動かすことも押さえ込むこともできない。毎ラウンド組みつき判定が成功するたびに1d6＋4のダメージを与える。組みつきから脱出するための ブラック・テンタクルズ の戦技防御値は、10＋戦技ボーナスに等しい。

この呪文によって作られた触手はダメージを受けないが、通常通り解呪される。呪文の効果が続く限り、効果範囲内は移動困難な地形だとみなされる。

プラント・グロウス

Plant Growth／植物巨大化

系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド3、レンジャー3

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 本文参照

目標あるいは効果範囲 本文参照

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

プラント・グロウス は選択したバージョンによって、異なる効果を及ぼす。

繁茂：この効果は、長距離（400フィート＋40フィート／術者レベル）内の通常の草木（草、イバラ、藪、つる植物、アザミ、樹木、つたなど）を厚く繁茂させる。植物はもつれ合って茂みやジャングルを形成し、クリーチャーは切り払ったり、押し入ったりして進まなければならず、移動速度は5フィート、サイズが大型以上のクリーチャーなら10フィートに落ちる。この呪文が効果を現すには、効果範囲内に藪や木がなければならない。エンタングル や ウォール・オヴ・ソーンズ など、すでに植物を強化する呪文や効果に影響を受けている範囲にこの呪文を発動した場合、それらの呪文のDCは4上昇する。このボーナスは プラント・グロウス の発動から1日の間与えられる。

術者の選択で、効果範囲を半径100フィートの円にしたり、半径150フィートの半円にしたり、半径200フィートの四分円にすることもできる。

術者は、効果範囲内のいくつかの場所に作用しないよう指定することもできる。

豊穣：この効果は、0.5マイルの距離内の植物を目標とし、次の年の収穫量を通常より1/3だけ多くする。

プラント・グロウス は ディミニッシュ・プランツ を相殺する。

この呪文は植物クリーチャーには効果がない。

プラント・シェイプI

Plant Shape I／植物の姿I

系統 変成術（ポリモーフ）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー5

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（変身しようとする植物の一部）

距離 自身

目標 術者

持続時間 1分／レベル（解除可）

この呪文を発動したとき、術者は任意の小型か中型の植物クリーチャーの姿をとることができる。術者は変身後の姿が持つであろう以下の能力を持つ：暗視60フィート、夜目、締めつけ、掴み、毒

変身後の姿が移動能力を持っているならば術者の移動速度は5フィートになり、他の全ての移動能力を失う。変身後の姿が元素に対する脆弱性を持っているなら、術者も同様に得る。

小型植物：小型サイズの植物に変身したなら、【耐久力】に＋2のサイズ・ボーナス、外皮ボーナス＋2を得る。

中型植物：中型サイズの植物に変身したなら、【筋力】に＋2のサイズ・ボーナス、【耐久力】に＋2の強化ボーナス、外皮ボーナス＋2を得る。

（訳注：強化ボーナスはおそらくサイズボーナスの間違い）

プラント・シェイプII

Plant Shape II／植物の姿II

系統 変成術（ポリモーフ）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー6

プラント・シェイプI と同様に働くが、大型の植物クリーチャーの姿をとることができる。変身した姿が元素に対する完全耐性や抵抗を持っているなら、術者はそれに対する抵抗20を得る。変身後の姿が元素に対する脆弱性を持っているなら、術者も同様に得る。

大型植物：大型サイズの植物に変身したなら、【筋力】に＋4と【耐久

力】に＋2のサイズ・ボーナス、外皮ボーナス＋4を得る。

プラント・シェイプ III

Plant Shape III ／植物の姿 III

系統 変成術（ポリモーフ）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7

プラント・シェイプ II と同様に働くが、超大型の植物クリーチャーの姿をとることができる。また、変身後の姿が持つであろう以下の能力を持つ：ダメージ減少、再生 5、蹂躙

超大型植物：超大型サイズの植物に変身したなら、【筋力】に＋8と【耐久力】に＋4のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に－2のペナルティ、外皮ボーナス＋6を得る。

フリージング・スフィアー

Freezing Sphere ／冷凍球

系統 力術［冷気］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（小さな水晶の球体）

距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）

目標、効果あるいは効果範囲 本文参照

持続時間 瞬間あるいは 1 ラウンド／レベル；本文参照

セーヴィング・スロー 反応・半減；本文参照；**呪文抵抗** 可

フリージング・スフィアー は冷気エネルギーの凍てつく球体を作り出し、術者はそれを自分の指先から放ち、自分の選んだ場所へ飛ばすことができる。球体はその場所で半径 40 フィートの爆発となって作裂し、その範囲内のすべてのクリーチャーに術者レベルごとに 1d6（最大 15d6）ポイントの［冷気］ダメージを与える。（水）の副種別を持つクリーチャーは術者レベルごとに 1d8（最大 15d8）ポイントの［冷気］ダメージを被り、1d4 ラウンドのあいだよろめき状態になる。

フリージング・スフィアー が水塊や主に水から成る液体（これには水に関わりのあるクリーチャーは含まれない）に当たった場合、半径 40 フィートの液体を、深さ 6 インチまで凍らせる。この氷は術者レベルごとに 1 ラウンドの間、持続する。目標になった水の水面で泳いでいたクリーチャーは、氷によって閉じ込められる。その状態から自由になろうとする試みは全ラウンド・アクションである。閉じ込められたクリーチャーが自由になるためには、DC25 の【筋力】判定か DC25 の〈脱出術〉判定に成功しなければならない。

呪文発動完了後、術者は望むなら、球体を発射しないでおくことができる。これは、術者がチャージ保持している接触呪文であるものとして扱う。術者はレベルごとに 1 ラウンドまでチャージを保持することができ、この期間の後、フリージング・スフィアー は術者を中心に爆発する（この場合、術者はこの効果に抵抗するためにセーヴィング・スローを行なうことはできない）。発動以降のラウンドにおいて球体を放つのは 1 標準アクションである。

フリーダム

Freedom ／解放

系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 9

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）あるいは本文参照

目標 クリーチャー 1 体

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可

対象は移動を束縛する呪文や効果から解放される。そうした呪文や効果には インプリズンメント 、ウェブ 、エンタングル 、スリープ 、スロー 、テンポラル・ステイシス 、バインディング 、メイズ 、押さえこまれた状態、組みつき状態、石化、麻痺、朦朧状態が含まれる。クリーチャーを インプリズンメント またはメイズから解放するには、術者はその者の名前と背景を知っていなければならず、その人物が生き埋めにされた、もしくは メイズ に迫いやられた場所でこの呪文を発動しなければならない。

フリーダム・オヴ・ムーヴメント

Freedom of Movement ／移動の自由

系統 防御術；**呪文レベル** クレリック 4、ドルイド 4、バード 4、レンジャー 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（革ひもを目標に結ぶ）、信仰

距離 自身あるいは接触

目標 術者あるいは接触したクリーチャー

持続時間 10 分／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

この呪文によって、術者か接触したクリーチャーは、呪文の持続時間中、普通なら移動を阻害する魔術の影響下にあっても、通常通り移動し攻撃することができるようになる。そうした呪文や効果には ウェブ 、スロー 、ソリッド・フォッグ 、麻痺が含まれる。対象への組みつきの戦技判定は全て自動的に失敗する。目標は組みつきや抑え込みから逃れるための戦技判定や〈脱出術〉判定に自動的に成功する。

この呪文はまた、水中でも通常通り移動し、アックスやソードのような斬撃武器、フレイルやハンマーやメイスのような殴打武器でも、投擲するのではなく手に持って振るう限りは通常通り攻撃できるようにしてくれる。ただし、フリーダム・オヴ・ムーヴメント は水中での呼吸能力を与えるものではない。

ブリード

Bleed ／流血

系統 死霊術；**呪文レベル** クレリック 0、ウィザード／ソーサラー 0

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 生きているクリーチャー 1 体

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

ヒット・ポイントが－ 1 以下だが容態安定化状態の生きているクリーチャーを、再び瀕死状態にする。この呪文はヒット・ポイントが－ 1 以下の生きているクリーチャーを対象に発動する。そのクリーチャーは瀕死状態になり、1 ラウンドに 1 ポイントのダメージを受ける。この呪文の後は、通常通り容態安定化することができる。瀕死状態のクリーチャーに対して発動した場合、1 ポイントのダメージを与える。

プリズマティック・ウォール

Prismatic Wall ／虹色の壁

系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果 幅 4 フィート／レベル×高さ 2 フィート／レベルの壁

持続時間 10 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 本文参照

プリズマティック・ウォール は不透明な垂直の壁を作り出す。この壁は多彩な色で輝く光の壁であり、術者をありとあらゆるかたちの攻撃から守る。この壁は七色に輝き、そのそれぞれの色が独特の力と目的を持っている。この壁は動かすことはできない。術者はこの壁を通り抜けたり、その近くにいても害を受けることはない。壁から 20 フィート以内にいる 8HD 未満のすべてのクリーチャーは、壁を見れば色彩によって 2d4 ラウンドの間、盲目状態となる。

この壁の最大サイズは、術者レベルごとに幅 4 フィート、術者レベル

ごとに高さ 2 フィートである。すでにクリーチャーのいる場所に出現させようと プリズマティック・ウォール 呪文を発動した場合、呪文は中断され、無駄になってしまう。

壁の色にはそれぞれ特殊な効果がある。壁の 7 つの色とその現れる順番、術者を攻撃しようとしたり壁を通り抜けようとするクリーチャーに与える効果、その色を無効化するために必要な魔法を表に示した。

壁は 1 色ずつ表に示した順番で、壁に特定の呪文を発動することで破壊できる。しかし、2 番目の色に作用を及ぼすためには、まず 1 番目の色を破壊しておかねばならず、これはそれ以降の色についても同様である。ロッド・オヴ・キャンセレイション や メイジズ・ディスジャンクション 呪文は プリズマティック・ウォール を破壊するが、アンティマジック・フィールド では突き破ることはできない。ディスペル・マジック と グレーター・ディスペル・マジック は、他の色が全て破壊された後に使うことしかできない。呪文抵抗は プリズマティック・ウォール に対しても効果があるが、存在する色それぞれについて、毎回術者レベル判定を繰り返さなければならない。

プリズマティック・ウォール は パーマネンシイ 呪文で永続化させることができる。

プリズマティック・ウォール

色	順番	色の効果	無効化方法
赤	1	魔法の力のない遠隔武器を止める 20 ポイントの［火］ダメージを与える（反応・半減）	コーン・オヴ・コールド
橙	2	魔法の遠隔武器を止める 40 ポイントの［酸］ダメージを与える（反応・半減）	ガスト・オヴ・ウィンド
黄	3	毒、ガス、石化を止める 80 ポイントの［電気］ダメージを与える（反応・半減）	ディスインテグレイト
緑	4	ブレス攻撃を止める毒（頻度：1 ／ラウンド（6 ラウンド）、初期効果：即死、副次効果：1【耐】／ラウンド、治癒：頑健セーヴに 2 回連続成功）	パスウォール
青	5	占術と精神攻撃を止める石化（頑健・無効）	マジック・ミサイル
藍	6	すべての呪文を止める意志セーヴに失敗すると発狂する（ インサニティ 呪文と同様）	デイライト
紫	7	エネルギーの場がすべての物体と効果を破壊する (1) クリーチャーは他の次元界へ転送される（意志・無効）	ディスペル・マジック、あるいは グレーター・ディスペル・マジック

(1)……紫色の効果は他の 6 色の効果と重なっているが、魔法のアイテムの中には一度に 1 つの色の効果しか生み出さぬものがあったり、呪文抵抗によって他の色の効果が及ぼなくなることがある（上記参照）ため、ここに記載した。

プリズマティック・スフィアー

Prismatic Sphere ／虹色の球体

系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 9

構成要素 音声

距離 10 フィート

効果 術者を中心にした半径 10 フィートの球体

プリズマティック・ウォール と同様だが、術者は自分を取り巻き、ありとあらゆるかたちの攻撃から守ってくれる、多彩な色で輝く動かすことのできぬ不透明な球体を呼び出す。この球体は可視光のスペクトルのすべての色で輝く。

球体が 8HD 未満のクリーチャーに及ぼす盲目化効果は 2d4 × 10 分間持続する。

術者は プリズマティック・スフィアー の内外へと移動したり、その近くにいても害を受けずにすむ。しかし、術者が内部にいる場合、この球体は己を通して何かを（呪文も含む）投射しようとするすべての試みを妨げる。術者を攻撃しようとしたり、球体を通りぬけようとするクリーチャーはそれぞれの色の効果を、一度に 1 つずつ被る。

術者が球体の中心となるため、通常、下半分は術者の立っている床面より下になっている。そのため、たいていは球体の上半分の半球のみが現れていることになる。

球体の色には、プリズマティック・ウォール の色と同様の効果がある。

プリズマティック・スフィアー は パーマネンシイ 呪文で永続化させることができる。

プリズマティック・スプレー

Prismatic Spray ／虹色のスプレー

系統 力術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 60 フィート

効果範囲 円錐形の爆発

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 可

この呪文を使うと、輝き、七色の光のビームが術者の手から吹き出す。それぞれのビームには、それぞれ異なる力がある。呪文の効果範囲内にいる 8HD 以下のクリーチャーは自動的に 2d4 ラウンドの間、盲目状態となる。効果範囲内のクリーチャーにはそれぞれランダムに 1 つ以上のビームが当たるが、そうしたビームには追加効果がある。

1d8	ビームの色
1	赤　20 ポイントの［火］ダメージ（反応・半減）
2	橙　40 ポイントの［酸］ダメージ（反応・半減）
3	黄　80 ポイントの［電気］ダメージ（反応・半減）
4	緑　毒（頻度:1 ／ラウンド（6 ラウンド）;初期効果:即死;副次効果:1【耐】／ラウンド；治癒：頑健セーヴに 2 回連続成功）*
5	青　石化（頑健・無効）
6	藍　インサニティ 呪文と同様の狂気（意志・無効）
7	紫　他の次元界へ転送される（意志・無効）
8	2 つの光線に打たれる；もう一度 2 回ロールし、“8” の目が出ても無視する。

* 毒を参照

ブリンク

Blink ／明滅

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、バード 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）

術者は物質界とエーテル界を “ まばたき（ブリンク）” するかのように素早く行きつ戻りつし、非常に急速かつランダムに実体化したり消えたりしているように見える。 ブリンク には以下のような複数の効果がある。

術者に対する物理的攻撃は 50%の失敗確率を被る。このとき《無視界戦闘》の特技を持っていても役には立たない（術者はただ不可視状態なのではなくエーテル状態であるため）。攻撃がエーテル状態のクリーチャーに命中させられるものであったなら、失敗確率は（視認困難による）20%ですむ。

攻撃側が不可視状態のクリーチャーを見ることができる場合も、失敗確率は 20%ですむ（攻撃側がエーテル状態のクリーチャーを見、なおかつ命中させられるなら、失敗確率はない）。同様の理由で、術者の攻撃も 20%の失敗確率を被る。なぜなら、時として術者がちょうど攻撃しようとしたその時にエーテル状態になってしまうことがあるためである。

攻撃側が不可視かつエーテル状態のクリーチャーを目標とできるのでない限り、ブリンク中の術者に個人を目標とする呪文を使用しても、50%の確率で失敗する。同様の理由で、術者自身の呪文も 20%の確率でちょうどエーテル界にいる時に発動してしまう。その場合、たいていの呪文は

物質界に作用を及ぼすことはできない（ただしエーテル界にある対象には影響する）。

ブリンクしている間、術者は効果範囲攻撃から半分のダメージしか受けない（エーテル界にまで影響の及ぶものからはすべてのダメージを受ける）。 術者は部分的に可視であり不可視状態だと見なされないため、術者の攻撃に対して対象は AC に【敏】ボーナスを加えることができる。術者は不可視状態を知覚できない敵への攻撃ロールに＋ 2 ボーナスを得る。

術者は物質界にいる間しか落下しないため、落下によるダメージを半分しか受けない。

ブリンクしている間、術者は固体を通り抜けることができる（しかし見通すことはできない）。固体を 5 フィート通り抜けるごとに 50%の確率で途中で物質化してしまう。そうなった場合、術者は最短距離にある開けた空間に弾き出され、その際に移動した 5 フィートごとに 1d6 ポイントのダメージを受ける。

半分の時間をエーテル界で過ごすため、術者はエーテル状態のクリーチャーを見るだけでなく、攻撃することもできる。術者は、物質界のクリーチャーに対するのとだいたい同じようにエーテル状態のクリーチャーとやりとりをすることができる。たとえば、エーテル状態のクリーチャーに対して使用した呪文は 20%の確率で、術者が物質界にいる時に発動し、失われてしまう可能性がある。

エーテル状態のクリーチャーは不可視状態かつ非実体状態で、上下を含むあらゆる方向に移動できる。非実体クリーチャーであるため、術者は生きているクリーチャーを含む固形物を通り抜けて移動できる。

エーテル状態のクリーチャーは物質界の様子を見聞きできるものの、なにもかも灰色で実体がないような見え方をする。エーテル界から物質界を見聞きする際の視覚と聴覚は 60 フィートまでに制限される。

［力場］効果と防御術の効果は、通常通り術者に作用する。これらの効果は物質界からエーテル界へと及んでいるが、エーテル界から物質界へと及ぶことはない。エーテル状態のクリーチャーは物質状態のクリーチャーを攻撃できないし、エーテル状態の時に発動した呪文はエーテル界の事物に対してしか影響を与えない。ある種の物質界のクリーチャーや物体はエーテル界に攻撃を行なったり効果を及ぼしたりできる。術者以外のエーテル状態のクリーチャーやエーテル界の物体は、実体があるかのように扱う。

ブルズ・ストレンクス

Bull's Strength ／雄牛の筋力

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、クレリック 2、ドルイド 2、パラディン 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（雄牛の毛を数本、あるいは糞をひとつまみ）

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1 分／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

対象の力が強くなる。この呪文は【筋力】に＋ 4 の強化ボーナスを与え、それによって通常通り、近接攻撃ロールと近接攻撃のダメージ・ロール、その他で【筋力】修正値を使用する際に利益を与える。

マス・ブルズ・ストレンクス

Bull's Strength, Mass> ／集団雄牛の筋力

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

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

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

マス・ブルズ・ストレンクス は ブルズ・ストレンクス と同様に機能するが、複数のクリーチャーに作用する。

フレア

Flare ／閃光

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

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果 光の爆発

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 頑健・無効；**呪文抵抗** 可

この初級秘術呪文はまばゆい光の爆発を作り出す。術者がクリーチャー 1 体の眼前で光を作裂させた場合、そのクリーチャーは頑健セーヴに成功しないと、1 分の間、目がくらんだ状態となる。すでに目がくらんだ状態のクリーチャーや、視覚を持たない（または失っている）クリーチャーにはフレアは作用しない。

ブレイク・エンチャントメント

Break Enchantment ／魔力破り

系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5、クレリック 5、バード 4、パラディン 4

発動時間 1 分

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

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

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 不可

この呪文は心術、変成術、呪いから犠牲者を解放する。 ブレイク・エンチャントメント は、フレッシュ・トゥ・ストーン のような瞬間効果さえ逆転させることができる。こうした効果 1 つごとに、術者は DC（11 ＋効果の術者レベル）に対して術者レベル判定（1d20 ＋術者レベル、最大＋ 15）を行なう。成功すれば、そのクリーチャーはその呪文、呪い、効果から解放される。呪われた魔法のアイテムに対する場合の DC は呪いの DC と同じ値である。

ディスペル・マジック で解呪できない呪文の場合、その呪文の**呪文レベル**が 5 以下であるなら ブレイク・エンチャントメント で解呪できる。たとえば ビストウ・カース は ディスペル・マジック では解呪できないが、ブレイク・エンチャントメント なら解呪できる。

効果が、呪われた剣のような何らかの永続的な魔法のアイテムによるものだった場合、ブレイク・エンチャントメント は被害者をアイテムの効果から解放するだけで、アイテムから呪いを除去することはない。

プレイナー・アライ

Planar Ally ／他次元界クリーチャーの友

系統 召喚術（招請）［ レッサー・プレイナー・アライ の本文参照］；**呪文レベル** クレリック 6

構成要素 音声、動作、物質（1,250gp 相当の捧げものと、返礼）、信仰

効果 合計 HD が 12 までの招請した来訪者 1 体か 2 体、出現時には 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない

レッサー・プレイナー・アライ と同様だが、術者は HD が 12 以下のクリーチャー 1 体か、ヒット・ダイスの合計が 12 以下の同種のクリーチャー 2 体を招請することができる。クリーチャーは皆、術者を助けることに同意し、その見返りに返礼を要求する。

グレーター・プレイナー・アライ

Planar Ally, Greater ／上級他次元界クリーチャーの友
系統 召喚術（招請）［レッサー・プレイナー・アライの本文参照］；**呪文レベル** クレリック 8
構成要素 音声、動作、物質（2,500gp 相当の捧げものと、返礼）、信仰
効果 合計 HD が 18 までの招請した来訪者 3 体以内、出現時にはそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない

レッサー・プレイナー・アライ と同様だが、術者は HD が 18 以下のクリーチャー 1 体か、ヒット・ダイスの合計が 18 以下の同種のクリーチャー 3 体までを招請することができる。クリーチャーは皆、術者を助けることに同意し、その見返りに返礼を要求する。

レッサー・プレイナー・アライ

Planar Ally, Lesser ／初級他次元界クリーチャーの友
系統 召喚術（招請）［本文参照］；**呪文レベル** クレリック 4
発動時間 10 分
構成要素 音声、動作、物質（500gp 相当の捧げものと、返礼）、信仰
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
効果 HD が 6 までの招請した来訪者 1 体
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文を発動することで、術者は己の信ずる神格に願って、神格の選んだ（HD が 6 以下の）来訪者 1 体を自分の元へ送ってもらう。術者が特定の神格に仕えていない場合、この呪文は、術者と哲学的な属性を同じくするクリーチャーが応えてくれる普遍的な嘆願となる。術者が特定のクリーチャーの名前を知っている場合、術者は呪文発動の間にその名を唱えることで、その個体を呼び求めることもできる（それでも結局、違うクリーチャーが来てしまうことはある）。

術者はそのクリーチャーに、自分のために 1 つの仕事をしてくれるよう頼むことができ、そのクリーチャーは見返りに返礼を要求する。この仕事は単純なものから複雑なものまであり得る。招請したクリーチャーと奉仕の契約を結ぶには、術者がそのクリーチャーと意思疎通できなくてはならない。

招請したクリーチャーは、自分がする奉仕に返礼を要求する。この返礼は、そのクリーチャーと関わりのある寺院に金銭や魔法のアイテムを寄付することから、直接そのクリーチャーに贈り物を与えることや、その他、術者が行なう何らかのアクション（そのクリーチャーの属性や目的に合致したもの）まで、さまざまな形をとり得る。いずれにせよ、この返礼は、そのクリーチャーが奉仕を行なうのに同意する前に支払わねばならない。契約には少なくとも 1 ラウンドかかるため、そのクリーチャーが行なうアクションはどんなものであれ、到着した次のラウンド以降に始まる。

術者レベルごとに 1 分までしかかからない仕事の場合、招請したクリーチャーの HD ごとに 100gp の返礼が必要である。術者レベルごとに 1 時間までかかる仕事の場合、クリーチャーは HD ごとに 500gp の返礼を要求する。術者レベルごとに 1 日までの長期にわたる仕事の場合、HD ごとに 1,000gp の返礼を要求する。

危険のない仕事であれば、上記の額の半分しか要求しないが、特に危険な仕事の場合、これより高額の返礼を要求することもある。自殺的と感じる仕事を受け入れるクリーチャーはまずいない（招来されたクリーチャーと異なり、招請されたクリーチャーは実際に死んでしまうことに注意）。しかし、その仕事が招請されたクリーチャーの思想傾向と強く結びついているような場合、返礼を半額にしたり、まったく要求しないことにしてもよい。

仕事が終わるか、契約期間が終了すれば、クリーチャーは（適切かつ可能ならば、術者に報告を行なった後）出身次元界に戻る。

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

プレイナー・バインディング

Planar Binding ／他次元界クリーチャー拘束
系統 召喚術（招請）［ レッサー・プレイナー・バインディング の本文参照］；
呪文レベル ウィザード／ソーサラー 6
構成要素 音声、動作
目標 合計 HD が 12 までのエレメンタルあるいは来訪者 3 体以内、出現時にはそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない

レッサー・プレイナー・バインディング と同様だが、術者は HD が 12 以下のクリーチャー 1 体か、ヒット・ダイスの合計が 12 以下の同種のクリーチャー 3 体までを招請することができる。クリーチャーはそれぞれセーヴィング・スローを行なうことができ、それぞれ独立に逃れようと試み、術者はそれぞれ別々に手助けしてくれるよう説得しなければならない。

グレーター・プレイナー・バインディング

Planar Binding, Greater ／上級他次元界クリーチャー拘束
系統 召喚術（招請）［ レッサー・プレイナー・バインディング の本文参照］；
呪文レベル ウィザード／ソーサラー 8
構成要素 音声、動作
目標 合計 HD が 18 までのエレメンタルあるいは来訪者 3 体以内、出現時にはそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない

レッサー・プレイナー・バインディング と同様だが、術者は HD が 18 以下のクリーチャー 1 体か、ヒット・ダイスの合計が 18 以下の同種のクリーチャー 3 体までを招請することができる。クリーチャーはそれぞれセーヴィング・スローを行なうことができ、それぞれ独立に逃れようと試み、術者はそれぞれ別々に手助けしてくれるよう説得しなければならない。

レッサー・プレイナー・バインディング

Planar Binding, Lesser ／初級他次元界クリーチャー拘束
系統 召喚術（招請）［本文参照］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5
発動時間 10 分
構成要素 音声、動作
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）；本文参照
目標 HD が 6 までのエレメンタルあるいは来訪者 1 体
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 不可および可；本文参照

この呪文の発動は危険な行為を行なう試みである。つまり、特別に用意した罠の中へ別の次元界からクリーチャーを招き寄せるのである。この罠は呪文の距離内になければならない。招請されたクリーチャーは自由と引き替えに 1 つの仕事を行なうことに同意するまで、この罠の中に捕らわれたままとなる。

罠を作るためには、術者は内向きの効果を持たせたマジック・サークル呪文を使用しなければならない。術者は拘束しようとするクリーチャーの種類を知り、それを宣言しなければならない。特定の個体を招請しようとするなら、術者は呪文発動の際にその個体の正しい名前を使用せねばならない。

目標のクリーチャーは意志セーヴィング・スローを行なうことができる。このセーヴィング・スローに成功すれば、クリーチャーは呪文に抵抗する。このセーヴィング・スローに失敗すると、クリーチャーは即座に罠へと引き寄せられる（呪文抵抗によってクリーチャーが招請されなくなるということはない）。そのクリーチャーは術者の術者レベル判定に対して呪文抵抗に成功するか、異次元移動をするか、【魅力】判定（DC15 ＋術者レベルの半分＋術者の【魅力】修正値）に成功すれば、この罠から逃れることができる。捕らわれたクリーチャーは毎日それぞれの方法を 1 度ずつ試すことができる。脱出することができれば、そのクリーチャーは逃げるか、術者を攻撃するかする。クリーチャーに ディメンジョナル・アンカー

を発動すれば、異次元移動による脱出を妨げることができる。術者はこの罠をさらに厳重なものとするために招請の魔法陣（マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル を参照）を用いることもできる。

クリーチャーが罠から脱出できない場合、術者は望むだけ長い間、そのクリーチャーを拘束しておくことができる。術者はクリーチャーに、やらせたい仕事の内容を説明し、恐らくは何らかの報酬を持ちかけることで1つの仕事をむりやりやらせようとすることができる。術者はクリーチャーの【魅力】判定と対抗して【魅力】判定を行なう。この判定は、仕事と報酬の内容に基づいて±0～＋6のボーナスを割り当てる。クリーチャーがこの対抗判定に勝ったなら、クリーチャーはその仕事をすることを拒否する。24時間ごとに新しい申し出や贈賄などを行なったり、古い申し出を繰り返したりできる。こうしたことは、クリーチャーが仕事をすることを約束するか、脱出するか、あるいは術者が他のいずれかの呪文でそのクリーチャーを追い払おうと決心するまで何度でも行なうことができる。不可能な要求や道理に合わない命令にクリーチャーが同意することはない。術者が【魅力】判定のダイスの目で1を出してしまった場合、クリーチャーは呪文の効果から解き放たれ、逃げるか術者を攻撃することができる。

要求した仕事が完遂されたなら、クリーチャーは術者にそう報告するだけでよく、そうすれば即座に自分の来たところへと送り返される。そのクリーチャーが後日、復讐しようとすることもある。クリーチャー自身の行動のみでは完了できない際限のない指示を術者が割り当てた場合、この呪文は最大で術者レベルごとに1日の間、効果が持続し、クリーチャーは直ちに自由になる機会を得る（罠にかかった時と同様の抵抗する機会を得る）。頭のいい対象はある種の指示を出し抜くことができることに注意。

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

フレイミング・スフィアー

Flaming Sphere ／炎の球体

系統 力術［火］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー2、ドルイド2

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（獣脂、硫黄、鉄粉）

距離 中距離（100フィート＋10フィート／レベル）

効果 直径5フィートの球形

持続時間 1ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 反応・無効；**呪文抵抗** 可

燃え上がる炎の球体が術者の指し示す方向へ転がって行き、当たればその相手を焼き焦がす。この球体は1ラウンドに30フィート移動する。また、この移動の一部として、30フィートまでなら跳び上がって目標にぶつかることができる。クリーチャーの接敵面に球体が入り込んだ場合、そのラウンドの間は移動を止め、そのクリーチャーに3d6ポイントの［火］ダメージを与える（対象は反応セーヴに成功することでこのダメージを無効化できる）。 フレイミング・スフィアー は家具や低い壁など、高さ4フィート未満の障害物を乗り越えることができる。この球体は触れた可燃物を発火させ、松明と同じ範囲を照らす。

術者が積極的に指示する限り、球体は移動する（術者にとっては移動アクションとなる）。そうしない場合、動かずその場に留まって燃え続ける。その大きさの普通の火を消せる手段ならどんなものでも、この球体の火も消すことができる。球体の表面はスポンジのように押せばへこむ程度の柔らかさなので、炎によるダメージ以外のダメージを与えることはない。同意しないクリーチャーをむりやり押しのけたり、大きな障害物を倒したりすることはできない。 フレイミング・スフィアー は呪文の距離外へ出ると消滅してしまう。

フレイム・アロー

Flame Arrow ／炎の矢

系統 変成術［火］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー3

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（油一滴と火打ち石のかけら）

距離 近距離（25フィート＋5フィート／2レベル）

目標 矢弾50本、ただし発動時にはそれらの矢弾すべてがひとつになっていなければならない

持続時間 10分／レベル

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文は術者に（アローやクロスボウ・ボルト、シュリケン、スリング・ストーン）などの矢弾を炎の矢弾に変えられるようにする。命中すれば、矢弾は目標に1d6ポイントの追加［火］ダメージを与える。炎をまとった矢弾は可燃物や燃えやすい構造物を簡単に発火させることができるが、命中したクリーチャーに着火することはない。

フレイム・ストライク

Flame Strike ／業火

系統 力術［火］；**呪文レベル** クレリック5、ドルイド4

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 中距離（100フィート＋10フィート／レベル）

効果範囲 円筒形（半径10フィート、高さ40フィート）

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 反応・半減；**呪文抵抗** 可

フレイム・ストライク は信仰の力を帯びた垂直の炎の柱を呼び出す。この呪文は術者レベルごとに1d6（最大15d6）ポイントのダメージを与える。このダメージの半分は［火］ダメージであるが、残りは信仰の力そのものから直接与えられたものである。そのため、後者のダメージが［火］に基づく攻撃への抵抗力（たとえば、プロテクション・フロム・エナジー［火］や ファイアー・シールド（チル・シールド）などの魔法によって与えられるもの）によって減少することはない。

フレイム・ブレード

Flame Blade ／炎の刃

系統 力術［火］；**呪文レベル** ドルイド2

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 0フィート

効果 剣のようなビーム

持続時間 1分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

術者の手から灼熱の炎が噴きだし、長さ3フィートの輝くビームとなる。術者は剣に似たこのビームをまるでシミターであるかのように振るうことができる。 フレイム・ブレード による攻撃は近接接触攻撃である。この刃は1d8＋術者レベル2レベルごとに1（最大＋10）ポイントの［火］ダメージを与える。この刃は実体がないため、術者の【筋力】修正値はこのダメージに適用されない。 フレイム・ブレード は羊皮紙や藁、乾いた木の棒や布のような可燃物を発火させることができる。

プレイヤー

Prayer ／祈祷

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** クレリック3、パラディン3

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 40フィート

効果範囲 術者を中心とした半径40フィートの爆発内の味方と敵すべて

持続時間 1ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

術者は自分と自分の味方に特別な恩恵をもたらし、敵には不遇をもたらす。術者と術者の味方は攻撃ロール、武器のダメージ・ロール、セーヴ、技能判定に＋1の幸運ボーナスを得、敵は同じロールに－1のペナルティ

を被る。

プレイン・シフト

Plane Shift ／次元界転移

系統 召喚術（瞬間移動）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7、クレリック 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（移動先の次元界に調和した二股になった金属棒）

距離 接触

目標 接触したクリーチャー、あるいは、互いに手をつないだ同意するクリーチャー 8 体まで

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

術者は自分自身や、他の何体かのクリーチャーを他の次元界や異次元に移動させる。何人かの同意する人物が手をつないで輪を作るなら、プレイン・シフト は同時に 8 人までに作用を及ぼすことができる。意図した次元界上の特定の到着地点へ正確に転移することはまず不可能である。術者は物質界から他のどの次元界へも行くことができるが、意図した目的地から 5 ～ 500（5d%）マイルのところに現れる。

注：プレイン・シフト はクリーチャーを瞬時に転移し、終了する。帰ろうとするなら、そのクリーチャーは別の方法（ プレイン・シフト の発動を含む）を見つける必要がある。

ブレード・バリアー

Blade Barrier ／刃の障壁

系統 力術［力場］；**呪文レベル** クレリック 6

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果 多数の旋回する刃でできた長さ 20 フィート／レベルまでの壁、あるいは多数の旋回する刃でできた 2 レベルごとに半径 5 フィートまでの環状の壁；どちらも高さ 20 フィート

持続時間 1 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 反応・半減あるいは反応・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可

純粋な力場から成る多数の旋回する刃でできた、移動しない垂直のカーテンが発生する。この壁を通り抜けたクリーチャーは術者レベルごとに 1d6（最大 15d6）ポイントのダメージを受ける。反応セーヴに成功すれば、このダメージを半減できる。

すでにクリーチャーのいる場所にこの障壁を呼び出した場合、そうしたクリーチャーは壁を通り抜けた場合と同様に、それぞれダメージを被る。そうしたクリーチャーはそれぞれ、反応セーヴに成功することで、壁を避け（いずれか好きな側に抜け）、ダメージを受けずに済ませることができる。

ブレード・バリアー は、それを通り抜ける攻撃に対して遮蔽（AC に＋ 4 のボーナス、反応セーヴに＋ 2 のボーナス）を提供する。

ブレス

Bless ／祝福

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** クレリック 1、パラディン 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 50 フィート

効果範囲 術者、および術者を中心にした 50 フィートの爆発内にいるすべての味方

持続時間 1 分／レベル

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可（無害）

ブレス は術者の味方の心を勇気で満たす。味方はそれぞれ、攻撃ロールと［恐怖］効果に対するセーヴィング・スローに＋ 1 の士気ボーナスを得る。

ブレス は ベイン を相殺し、解呪する。

ブレス・ウェポン

Bless Weapon ／武器祝福

系統 変成術；**呪文レベル** パラディン 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触した武器

持続時間 1 分／レベル

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この変成術は 1 つの武器を、悪の属性を持つ敵に正確無比な一撃を与えられるようにする。悪の属性を持つクリーチャーのダメージ減少を無視したり、悪の属性を持つ非実体クリーチャーに命中させたりする際に、この武器は＋ 1 の強化ボーナスを持っているものとして扱われる（実際の強化ボーナスを与えるわけではないが）。武器は善の属性にもなるため、ある種のクリーチャー（特に悪の来訪者）のダメージ減少を無視する（この効果は、その武器が持っているかもしれないそれ以外のすべての属性を上書きし、抑止する）。1 本ずつならアローやボルトを変成することもできるが、作用を受けた射出武器（ボウなど）から撃ち出される矢弾には呪文の恩恵は与えられない。

加えて、悪の属性を持つ敵に対するクリティカル・ヒット・ロールはすべて自動的に成功となる。従って、クリティカル可能状態となった場合、すべてクリティカル・ヒットとなる。この効果は、キーン能力を持つ武器やヴォーパル能力を持つソードなど、クリティカル・ヒットに関係のある魔法効果をすでに持っている武器には適用されない。

ブレス・ウォーター

Bless Water ／水の祝福

系統 変成術［善］；**呪文レベル** クレリック 1、パラディン 1

発動時間 1 分

構成要素 音声、動作、物質（銀の粉末 5 ポンドぶん（25gp 相当））

距離 接触

目標 接触したビンの水

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

この変成術は、ビン 1 本（1 パイント＝ 0.473 リットル）の水に正のエネルギーを吹き込み、聖水に変える。

ブレス・オヴ・ライフ

Breath of Life ／命の息吹

系統 召喚術（治癒）；**呪文レベル**：クレリック 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）または意志・半減、本文参照；**呪文抵抗** 可（無害）または可、本文参照

この呪文は 5d8 ＋ 1 ／術者レベル（最大＋ 25）ポイントのダメージを回復させる。

他の治癒呪文とは異なり、この呪文によって死亡した直後のクリーチャーを蘇生させることができる。1 ラウンド以内に死んだクリーチャーに唱え、回復後のヒット・ポイントが【耐久力】の負の値を上回ったなら、そのクリーチャーは復活して安定化する。回復後のヒット・ポイントが【耐久力】の負の値と同じか下回ったなら、そのクリーチャーは死亡したまま

である。 ブレス・オヴ・ライフ によって息を吹き返したクリーチャーは、1 日の間負のレベルを 1 レベル得る。

即死効果によって殺されたクリーチャーを ブレス・オヴ・ライフ で蘇生することはできない。

他の治癒呪文のように ブレス・オヴ・ライフ はアンデッドに対してダメージを与え、それらを生き返らせることはない。

プレスティディジテイション

Prestidigitation ／奇術

系統 共通呪文；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 0、バード 0

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 10 フィート

目標、効果あるいは効果範囲 本文参照

持続時間 1 時間

セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 不可

“ 奇術 ” とは、初心者の呪文の使い手が練習のために使う簡単な手品である。一度発動すると、術者は プレスティディジテイション 呪文によって 1 時間の間、単純な魔法の効果を起こすことができるようになる。この効果は簡単なもので、厳しい制限がある。奇術によって 1 ポンドの物質をゆっくりと持ち上げることができる。毎ラウンド、一辺 1 フィートの立方体に収まるアイテムに色をつけたり、きれいにしたり、汚したりできる。1 ポンドの命を持たぬ物質を冷やしたり、暖めたり、匂いをつけたりできる。ダメージを与えたり、呪文の使い手の精神集中に作用を及ぼすことはできない。 プレスティディジテイション は小さな物体を作り出すことができるが、それらは粗雑でいかにも作り物めいて見える。 プレスティディジテイション 呪文によって作り出された物質は極めて壊れやすく、道具、武器、あるいは呪文の構成要素として使うことはできない。最後に、プレスティディジテイション は他のいかなる呪文の効果を再現する力も持たない。物体に対する実際の（単に移動させたり、きれいにしたり、汚したりする以上の）いかなる変化も、1 時間しか持続しない。

フレッシュ・トゥ・ストーン

Flesh to Stone ／肉を石に

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（石灰、水、土）

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

目標 クリーチャー 1 体

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 頑健・無効；**呪文抵抗** 可

対象と対象が運搬している所持品はすべて、意識を持たず動くこともない石像に変わる。この呪文によって作られた石像が壊されたりダメージを受けた場合、その対象は（石像から本来の状態に戻るようなことがあれば）同様のダメージや身体障害を被る。そのクリーチャーは死亡状態ではないが、デスウォッチ のような呪文で見た場合、生きていると見えることもない。この呪文は肉の体を持つクリーチャーにのみ作用する。

フローティング・ディスク

Floating Disk ／浮遊盤

系統 力術［力場］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（水銀一滴）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果 直径 3 フィートの円盤状の力場

持続時間 1 時間／レベル

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者はわずかにくぼんだ円盤状の［力場］を作り出す。この円盤は術者に付き従い、荷物を運んでくれる。この円盤は直径 3 フィートで、中央部の深さは 1 インチである。術者レベルごとに 100 ポンドの重量を運ぶことができる。液体を運ぶために使えば、2 ガロン（7.57 リットル）の容量がある。この円盤は常に地上約 3 フィートのところに浮かび、水平を保つ。呪文の距離内で水平に浮遊し、毎ラウンド、術者の通常の移動速度までの速度で術者に付き従う。特に指定されない限り、それ自身と術者の間に常に 5 フィートの間隔を保つ。呪文の持続時間が切れれば、円盤は消滅する。また、円盤は術者が呪文の距離外に移動した場合や、円盤を下の床面から 3 フィートより離そうとした場合も消滅してしまう。円盤が消滅すると、それが支えていたものはすべて下の床に落下する。

プログラムド・イメージ

Programmed Image ／条件作動虚像

系統 幻術（虚像）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、バード 6

構成要素 音声、動作、焦点（羊毛と 25gp 相当のジェイド（翡翠）粉末）

効果 一辺 20 フィートの立方体＋一辺 10 フィートの立方体の区画 1 個ぶん／レベルまで広げられる視覚的な虚像（自在）

持続時間 作動するまでは永続、作動後は 1 ラウンド／レベル

サイレント・イメージ と同様だが、この呪文の虚像は特定の条件が発生した時に起動する。この虚像は視覚、聴覚、嗅覚、温度の要素を含んでおり、また、他人が理解できるようなセリフをしゃべらせることもできる。

術者は呪文の発動時に作動条件（特別な言葉でもよい）を設定する。この幻術を作動させるできごとは術者の望むようにどれだけ漠然としたものにも限定された詳細なものにもできるが、聴覚あるいは触覚、嗅覚、視覚に基づくものでなくてはならない。作動条件は属性のような、普通なら明白に知覚できない特質に基づくものであってはならない。このような作動条件についての詳細は マジック・マウス 参照。

プロジェクト・イメージ

Project Image ／幻像投影

系統 幻術（操影）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7、バード 6

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（作成に 5gp かかる術者自身の小さなレプリカ）

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

効果 影でできた複製 1 体

持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・看破（やりとりがあった場合）；**呪文抵抗** 不可

術者は影界から引き出したエネルギーを用いて、半ば実在する幻術版の自分を作り出すことができる。この投影幻像は術者とまったく同じ外見、声、匂いを持っているが、実体はない。この投影幻像は、術者が違う行動をするよう指示しない限り（移動アクション）、術者の行動（会話も含む）を真似る。

術者はあたかも自分が投影幻像の立っている場所にいるかのように、その目を通して見、その耳を通して聞くことができる。そして、自分のターンの間に、フリー・アクションにより幻像の目や耳を通して見聞きするのをやめ、自分の目や耳で見聞きするようにしたり、逆に自分の目や耳で見聞きするのをやめて、幻像の目や耳を通して見聞きするようにすることができる。幻像の知覚を使用している間、術者自身の肉体は盲目状態かつ聴覚喪失状態であると見なされる。

術者が望めば、自分が発動する距離が “ 接触 ” かそれ以上の呪文を、自分ではなく投影幻像を起点として発動することができる。幻術呪文をのぞけば、投影幻像が自分自身に呪文を発動することはできない。投影幻像を起点にした場合でも、呪文は他の目標に対して通常通り作用する。

物体は意志セーヴに成功したかのように、投影幻像の作用を受ける。術者は常に投影幻像との間に効果線を維持していなくてはならない。効果線が遮られれば、呪文は終了する。術者が ディメンジョン・ドア 、テレポート 、プレイン・シフト 、あるいはそれに類する（一瞬であっても）効果

線を切ってしまう呪文を使用した場合、この呪文は終了する。

プロテクション・フロム・アローズ

Protection from Arrows ／矢弾よりの保護
系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、焦点（海亀か陸亀の甲羅ひとかけら）
距離 接触
目標 接触したクリーチャー
持続時間 1 時間／レベル、あるいはチャージ消費まで
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

この呪文によって守られたクリーチャーは遠隔武器への抵抗力を得る。対象は遠隔武器に対する " ダメージ減少 10 ／魔法 " を得る。この呪文によって、同様のダメージ減少を持つクリーチャーにダメージを与える能力を対象が得ることはない。合計で術者レベルごとに 10（最大 100）ポイントのダメージを防いでしまうと、この呪文はチャージ消費される。

プロテクション・フロム・イーヴル

Protection from Evil ／悪よりの保護
系統 防御術［善］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、クレリック 1、パラディン 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質／信仰
距離 接触
目標 接触したクリーチャー
持続時間 1 分／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 不可；本文参照

この呪文は、悪のクリーチャーによる攻撃、精神制御、招来されたクリーチャーから対象を守る。この呪文は対象の周囲 1 フィートの距離に魔法のバリアーを作り出す。このバリアーは対象と共に移動し、主な効果が 3 つある。

第一に、対象は AC に＋ 2 の反発ボーナス、セーヴに＋ 2 の抵抗ボーナスを得る。この 2 つのボーナスは悪のクリーチャーが行なった攻撃や悪のクリーチャーが生み出した効果に対して適用される。

第二に、目標は精神的にコントロールされる呪文や効果（心術［強制］や心術［魅惑］を含む）に対抗するセーヴィング・スローをもう一度即座に行なうことができる（セーヴが可能な効果ならば）。このセーヴィング・スローは一度目と同じ DC を用いるが、＋ 2 の士気ボーナスを得る。成功したならば、それらの効果はこの呪文が続く限り抑えられる。この呪文の持続時間が終わったとき、それらの効果は再開する。この呪文の影響下にある限り、目標は精神的にコントロールされる新たな効果に完全耐性を持つ。この呪文は命そのものを強制的に支配するような効果（ゴーストやマジック・ジャー を使用している術者など）からは解放できないが、目標がコントロールされるのは妨害できる。この第二の効果は、その呪文や効果が悪のクリーチャーや物体によってなされた場合のみである。これは GM 判断による。

第三に、この呪文は招来されたクリーチャーによる肉体的な接触を妨げる。このため、そうしたクリーチャーの肉体武器による攻撃は失敗し、そうした攻撃に対象への接触が必要であれば、そうしたクリーチャーはひるんであとずさる。招来された悪ではないクリーチャーはこの効果に対して完全耐性がある。この呪文によって守られたクリーチャーが招来されたクリーチャーを攻撃したり、それにバリアーを押しつけようとした場合、肉体的な接触に対する防御は終了する。呪文抵抗があれば、クリーチャーはこの防御を無視し、この呪文によって守られたクリーチャーに触れることができる。

プロテクション・フロム・エナジー

Protection from Energy ／エネルギーよりの保護
系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、クレリック 3、ドルイド 3、レンジャー 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 接触
目標 接触したクリーチャー
持続時間 10 分／レベル、あるいはチャージ消費まで
セーヴィング・スロー 頑健・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

プロテクション・フロム・エナジー は、術者が発動時に選択した 1 種類のエネルギー（［音波］［酸］［電気］［火］［冷気］）に対する一時的な完全耐性を与える。術者レベルごとに 12 ポイント（最大で 10 レベルにおける 120 ポイント）のエネルギー・ダメージを軽減したら、この呪文はチャージ消費される。

プロテクション・フロム・エナジー は レジスト・エナジー と重複してしまう（つまり、効果が累積しない）。あるキャラクターが プロテクション・フロム・エナジー と レジスト・エナジー よって守られている場合、チャージ消費までは プロテクション・フロム・エナジー がダメージを軽減する。

プロテクション・フロム・グッド

Protection from Good ／善よりの保護
系統 防御術［悪］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、クレリック 1

プロテクション・フロム・イーヴル と同様だが、反発ボーナスと抵抗ボーナスは善のクリーチャーからの攻撃に適用される。対象は善のクリーチャーによる支配に対してもう一度セーヴィング・スローを行なえ、招来された善のクリーチャーは対象に接触できない。

プロテクション・フロム・ケイオス

Protection from Chaos ／混沌よりの保護
系統 防御術［秩序］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、クレリック 1、パラディン 1

プロテクション・フロム・イーヴル と同様だが、反発ボーナスと抵抗ボーナスは混沌のクリーチャーからの攻撃に適用される。対象は混沌のクリーチャーによる支配に対してもう一度セーヴィング・スローを行なえ、招請された混沌のクリーチャーは対象に接触できない。

プロテクション・フロム・スペルズ

Protection from Spells ／呪文よりの保護
系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（500gp 相当のダイアモンド）、焦点（防御を与える対象ごとに、1,000gp のダイアモンド 1 つ。各対象は呪文の持続時間の間、この宝石を持っていなければならない。対象が宝石を失った場合、この呪文はその対象には作用しなくなる）
距離 接触
目標 接触したクリーチャー 1 体／ 4 レベルまで
持続時間 10 分／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

対象は呪文および擬似呪文能力に対するセーヴィング・スローに＋ 8 の抵抗ボーナスを得る（ただし、超常能力や変則的能力に対してはボーナスは得られない）。

プロテクション・フロム・ロー

Protection from Law ／秩序よりの保護
系統 防御術［混沌］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、クレリック 1

プロテクション・フロム・イーヴル と同様だが、反発ボーナスと抵抗ボーナスは秩序のクリーチャーからの攻撃に適用される。招来された秩序のク

リーチャーが対象に接触できない。対象は秩序のクリーチャーによる支配に対してもう一度セーヴィング・スローを行なえ、招来された秩序のクリーチャーは対象に接触できない。

プロデュース・フレイム

Produce Flame ／火炎作成

系統 力術［火］；**呪文レベル** ドルイド 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 0 フィート

効果 術者の掌の中の炎

持続時間 1 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

松明と同じ明るさの炎が術者の開いた手の中に現れる。この炎は術者にも術者の装備にも害を与えることはない。

照明となるのに加え、この炎は投げたり、敵に触れるのに使用することもできる。術者は敵に近接接触攻撃で命中させ、1d6 ＋術者レベルごとに 1（最大＋ 5）ポイントの［火］ダメージを与えることができる。さもなくば、術者はこの炎を投擲武器として 120 フィートの距離まで放り投げることができる。そうした場合、術者は（射程ペナルティなしで）遠隔接触攻撃によって攻撃し、近接攻撃の時と同様のダメージを与える。術者がこの炎を放り投げると、即座に新しい炎が術者の手の中に現れる。一度攻撃するたびに、残り持続時間が 1 分ずつ減っていく。攻撃することで残り持続時間が 0 分以下になれば、この呪文はその攻撃を解決した後に終了する。

この呪文は水の中では働かない。

ベアズ・エンデュアランス

Bear's Endurance ／熊の耐久力

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、クレリック 2、ドルイド 2、レンジャー 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（わずかな髪、あるいは一摘みのベアの糞）

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1 分／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可

この呪文の作用を受けたクリーチャーは高い生命力とスタミナを得る。この呪文は対象に【耐久力】への＋ 4 強化ボーナスを与え、それによって通常通り、ヒット・ポイント、頑健セーヴ、【耐久力】判定などに利益を与える。

【耐久力】の値が一時的に上昇したことによって得られるヒット・ポイントは一時的ヒット・ポイントではない。こうしたヒット・ポイントは、対象の【耐久力】が本来の値に戻る時点で失われる。一時的ヒット・ポイントのように最初に失われることはない。

マス・ベアズ・エンデュアランス

Bear's Endurance, Mass ／集団熊の耐久力

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、クレリック 6、ドルイド 6

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 クリーチャー 1 体／レベル、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない

マス・ベアズ・エンデュアランス は ベアズ・エンデュアランス と同様に機能するが、複数のクリーチャーに作用する。

ヘイスト

Haste ／加速

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、バード 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（甘草（かんぞう）の根を削ったもの）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 クリーチャー 1 体／レベル、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない

持続時間 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 頑健・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

変成されたクリーチャーは、加速状態となり通常より速く動き速く行動する。この速度の上昇には複数の効果がある。

全力攻撃アクションをとる際、加速状態のクリーチャーは、自分が手に持っている武器によって 1 回の追加攻撃を行なえる。この攻撃にはそのクリーチャーの最大基本攻撃ボーナスを用い、現在の状況で適用されるすべての修正を適用する（この効果は、“スピード”能力のある武器など、同様の効果をもたらす他の効果とは累積しない。また、追加のアクションを与えるものではない。従ってこの呪文の対象となるクリーチャーはこの効果を、2 度目の呪文を発動するといったように、追加のアクションをこのラウンドに行なうために使用することはできない）。

この呪文の対象となったクリーチャーは、攻撃ロールに＋ 1 のボーナスを、また AC と反応セーヴに＋ 1 の回避ボーナスを受ける。AC への【敏捷力】ボーナスが失われるような状況下ではこれらの回避ボーナスもまた失われる。

この呪文の対象となったクリーチャーの移動モード（これには地上の移動および、穴掘り、登攀、飛行、水泳が含まれる）はすべて 30 フィート増加する。その上限は対象の持つそれぞれの移動方法について通常の移動速度の 2 倍までである。この移動速度の増加は強化ボーナスである。通常の移動速度の増加と同様に、クリーチャーの跳躍距離に作用する。複数回の ヘイスト の効果は累積しない。ヘイスト は スロー を相殺し、解呪する。

ベイルフル・ポリモーフ

Baleful Polymorph ／有害な変身

系統 変成術（ポリモーフ）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5、ドルイド 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 クリーチャー 1 体

持続時間 永続

セーヴィング・スロー 頑健・無効、意志・不完全；本文参照；**呪文抵抗** 可

ビースト・シェイプ III のように、セーヴに失敗した対象は小型またはより小さい 1HD 以下の動物に変身する。変身そのものが致命的だとわかる（例えば地上で水生生物に変身するなど）ならば、セーヴに＋ 4 ボーナスを受ける。

この呪文が成功した時、対象はもう一度意志セーヴを行なう。この二度目のセーヴに失敗したなら、対象は変則的能力、超常能力、擬似呪文能力、そして呪文の発動能力を失い、新しい種族が持つ属性、特殊能力、【知力】【判断力】【魅力】の能力値を自身の持つものの代わりに得る。対象はまだクラスとレベル、それらに由来する利益（基本攻撃ボーナス、基本セーヴ・ボーナス、ヒット・ポイントなど）を所持しており、変則・超常・擬似呪文能力でないクラス特徴（呪文発動能力以外）を持っている。

ベイルフル・ポリモーフ への抵抗に失敗した時点で、対象に効果を及ぼしていたポリモーフ効果は失われる。 ベイルフル・ポリモーフ の効果が続く限り、対象は他のポリモーフの呪文や効果で新たな姿をとることはできない。非実体あるいはガス状のクリーチャーは ポリモーフ に完全耐性がある。（変身生物）の副種別を持つクリーチャーは標準アクションで本来の姿へと戻ることができる。

ベイン

Bane ／破滅の予感
系統 心術（強制）［恐怖、精神作用］；**呪文レベル** クレリック 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 50 フィート
効果範囲 術者を中心とした半径 50 フィートの爆発
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

ベイン は術者の敵の心を恐怖と疑念で満たす。作用を受けたクリーチャーはそれぞれ攻撃ロールに－ 1 のペナルティと、［恐怖］効果に対するセーヴィング・スローに－ 1 のペナルティを受ける。 ベイン は ブレス を相殺し、解呪する。

ヘルピング・ハンド

Helping Hand ／導きの手
系統 力術；**呪文レベル** クレリック 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 5 マイル
効果 おぼろげな手
持続時間 1 時間／レベル
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

手のおぼろげな幻影を作り出す。術者はその手を使いに出して 5 マイル以内のクリーチャー 1 体を見つけさせることができる。それから手はそのクリーチャーをさし招き、相手がついてくるようなら術者のところまで案内する。

この呪文を発動するとき、術者は人物 1 人（あるいはクリーチャー 1 体）を、肉体的特徴を説明して特定する。肉体的特徴の説明に種族、性別、外見などを含めるのはよいが、レベル、属性、クラスなどのつかみどころのない要素を含めてはならない。説明が終わると、手は説明に合った対象を探して飛んでゆく。対象を探し当てるのにかかる時間は、続く表にあるように、対象がどれだけ離れているかによる。

距離	位置を掴むのにかかる時間
～ 100 フィート	1 ラウンド
1,000 フィート	1 分
1 マイル	10 分
2 マイル	1 時間
3 マイル	2 時間
4 マイル	3 時間
5 マイル	4 時間

手は、対象を探し当てたなら、ついてくるように手招きする。相手がついてくるなら、手は術者のいる方角を指し、対象を導いて一番まっすぐで通りやすい道を通ってゆく。手は対象の 10 フィート前に浮かび、先に立って毎ラウンド 240 フィートまでの任意の速度で（対象に歩調を合わせて）動きつづける。手は対象を術者のところまで案内しおえたら消える。

対象は手についてくるように強要されるわけでも、何らかの特別な方法で術者に向かって進ませられるわけでもない。相手がついてこないことにしたら、手は呪文の持続時間のあいだ対象を手招きし続け、そして消える。対象が術者の方へ向かっている途中に呪文が切れたら、手は消える。対象は自力で術者の居場所をつきとめねばならなくなるだろう。

術者が手に対して行なった説明に合致する対象が、5 マイル以内に 2 体以上いたら、手が探し当てるのは一番近いクリーチャーである。そのクリーチャーが手についてこなくても、手は次の対象を探しには行かない。

4 時間の捜索を終えて、5 マイル以内に説明に合致する対象が見つけられなかったなら、手は術者のところに戻ってきて、手のひらを上に向けてみせて（そんなクリーチャーは見つかりませんでしたということを示して）消える。

おぼろげな手には物理的な形態があるわけではない。これが見えるのは術者と、術者の説明に合致する対象だけである。手は戦闘には参加できないし、その他何にせよ、対象を見つけ出して術者のところへ呼び招く以外のことは一切できない。固体を通り抜けることはできないが、小さな裂け目や隙間を通り抜けることはできる。手は、術者が呪文を発動して手が現れた場所から 5 マイルまでしか動けない。

ポイズン

Poison ／毒
系統 死霊術；**呪文レベル** クレリック 4、ドルイド 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 接触
目標 接触した生きているクリーチャー
持続時間 瞬間；本文参照
セーヴィング・スロー 頑健・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可

自然界の肉食生物の持っ毒の力を呼び起こすことで、術者は対象に近接接触攻撃に成功することで恐るべき毒を注入できる。この毒は毎ラウンド 1d3 ポイントの【耐久力】ダメージを 6 ラウンドまで与える。毒に侵されたクリーチャーは毎ラウンド頑健セーヴを行ない、成功すればそのラウンドのダメージを無効化して効果を終了させることができる。

ポーラー・レイ

Polar Ray ／冷凍光線
系統 力術［冷気］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、焦点（白い陶器製の円錐形か三角柱）
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
効果 光線
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

凍てつく空気と氷から成る青白い光線が術者の手から放たれる。目標にダメージを与えるためには、術者はこの光線で遠隔接触攻撃に成功しなければならない。この光線は術者レベルごとに 1d6（最大 25d6）ポイントの［冷気］ダメージを与え、【敏捷力】を 1d4 ポイント吸収する。

ホーリィ・オーラ

Holy Aura ／聖なるオーラ
系統 防御術［善］；**呪文レベル** クレリック 8
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、焦点（500gp の価値のある小さな聖遺物入れ）
距離 20 フィート
目標 術者を中心とした半径 20 フィートの爆発内にいるクリーチャー 1 体／レベル
持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 可（無害）

目もくらむばかりの聖なる輝きが対象を包んで攻撃から守り、悪の属性のクリーチャーの発動した呪文に対する抵抗力を与え、対象に攻撃を当てた悪の属性のクリーチャーを盲目状態にする。この防御術呪文には 4 つの効果がある。

第一に、この呪文によって守られたクリーチャーは AC に＋ 4 の反発ボーナスと、セーヴに＋ 4 の抵抗ボーナスを得る。 プロテクション・フロム・イーヴル の効果と異なり、この利益は悪の属性のクリーチャーによる攻撃に対してだけではなく、すべての攻撃に対して適用される。

第二に、この呪文によって守られたクリーチャーは［悪］の呪文や悪の属性のクリーチャーの発動した呪文に対して呪文抵抗 25 を得る。

第三に、この防御術呪文は受容者が プロテクション・フロム・イーヴル と同様に、憑依および精神的な影響を受けないよう保護する。

最後に、悪の属性のクリーチャーが ホーリィ・オーラ によって守られたクリーチャーに対する近接攻撃に成功した場合、攻撃者は盲目状態にな

る（ ブラインドネス／デフネス 呪文と同様に頑健セーヴに成功すれば無効化できるが、ホーリィ・オーラ のセーヴ DC に対して行なうこと）。

ホーリィ・スマイト

Holy Smite ／聖なる打撃
系統 力術［善］；**呪文レベル** クレリック 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
効果範囲 半径 20 フィートの爆発
持続時間 瞬間（1 ラウンド）；本文参照
セーヴィング・スロー 意志 . 不完全；本文参照；**呪文抵抗** 可

術者は聖なる力を呼び降ろして敵を討つ。この呪文によって害を被るのは、悪か中立の属性のクリーチャーだけである。この呪文は善のクリーチャーには作用しない。

この呪文は効果範囲内の悪の属性のクリーチャーに対して、術者レベル 2 レベルごとに 1d8（最大 5d8）ポイント、悪属性の来訪者に対しては、術者レベル 1 レベルごとに 1d6（最大 10d6）ポイントのダメージを与え、1 ラウンドの間、盲目状態にする。意志セーヴに成功すれば、ダメージは半減し、盲目効果は無効化される。

善の属性でも悪の属性でもないクリーチャーにはダメージは半分しか与えられず、盲目効果もない。そうしたクリーチャーは意志セーヴに成功すれば、ダメージをさらに半減させる（ロールの 1/4 に下げる）ことができる。

ホーリィ・ソード

Holy Sword ／聖なる剣
系統 力術［善］；**呪文レベル** パラディン 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 接触
目標 接触した近接武器 1 つ
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文を使えば、聖なる力を剣など、選んだ近接武器に宿すことができる。その武器は " ホーリィ " 能力を持つ＋ 5 の武器（攻撃およびダメージのロールに＋ 5 の強化ボーナス、悪属性の相手に＋ 2d6 ダメージ）として働く。また マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル の効果を発する（同名の呪文と同じ効果）。 マジック・サークル が切れたら、剣は術者のターンにフリー・アクションで新しい マジック・サークル を張る。剣が術者の手を離れたなら、その 1 ラウンド後にこの呪文は自動的に打ち消される。 ホーリィ・ソード のかかった武器を一度に 2 本以上持つことはできない。

この呪文を魔法の武器にかけた場合、呪文の効果は武器が本来有する力に優先する。持続時間中は武器本来の強化ボーナスや魔法のパワーは無効になる。この呪文は ブレス・ウェポン その他、武器に何らかの修正を与える呪文とは効果が累積しない。

この呪文はアーティファクトには効かない。高品質の武器による攻撃へのボーナスは、攻撃への強化ボーナスとは累積しないことに注意。

ホーリィ・ワード

Holy Word ／聖なる言葉
系統 力術［音波、善］；**呪文レベル** クレリック 7
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声
距離 40 フィート
効果範囲 術者を中心とした半径 40 フィートの拡散内の善属性でないクリーチャー
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 意志・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可

ホーリィ・ワード の効果範囲内にいるクリーチャーはすべて、以下の有害な効果を受ける。

HD	効果
術者レベルに等しい	聴覚喪失
術者レベル－ 1 以下	盲目、聴覚喪失
術者レベル－ 5 以下	麻痺、盲目、聴覚喪失
術者レベル－ 10 以下	死、麻痺、盲目、聴覚喪失

これらの効果は累積し、同時に発生する。意志セーヴに成功したなら、この効果を軽減したり無効化できる。複数の影響を受けるクリーチャーも意志セーヴは 1 回のみ行ない、この結果をすべての効果に適用する。

聴覚喪失：クリーチャーは 1d4 ラウンドの間、聴覚喪失状態となる。セーヴ：無効。

盲目：クリーチャーは 2d4 ラウンドの間、盲目状態となる。セーヴ：盲目状態の効果は 1d4 ラウンドに軽減する。

麻痺：クリーチャーは 1d10 分間、麻痺状態かつ無防備状態となる。セーヴ：麻痺状態の効果は 1 ラウンドに軽減する。

死：生きているクリーチャーは死亡する。アンデッド・クリーチャーは破壊される。セーヴ：無効。セーヴに成功した場合、対象のクリーチャーは代わりに 3d6 ＋術者レベルごとに 1 ポイント（最大＋ 25）のダメージを受ける。

さらに、この呪文を発動した時点で術者が自分の出身次元界にいる場合、効果範囲内にいて属性が " 善 " でない他次元界クリーチャーは直ちにそれぞれの出身次元界に退去させられる。このように退去させられたクリーチャーは少なくとも 24 時間の間、戻ってくることはできない。この効果は、そのクリーチャーが ホーリィ・ワード の呪言を耳にしたかどうかに関わらず発生する。また、この呪文の退去させる効果には意志セーヴ（－ 4 のペナルティが課せられる）が行なえ、成功すれば無効化できる。

ヒット・ダイスが術者の術者レベルより高いクリーチャーには、ホーリィ・ワード は作用しない。

ホールド・アニマル

Hold Animal ／動物金縛り
系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ドルイド 2、レンジャー 2
構成要素 音声、動作
目標 動物 1 体

ホールド・パースン と同様だが、この呪文は人型生物ではなく動物に作用する。

ホールト・アンデッド

Halt Undead ／アンデッド金縛り
系統 死霊術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（硫黄あるいはニンニクの粉ひとつまみ）
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
目標 アンデッド 3 体まで、ただしそのうちのとの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可

この呪文は 3 体までのアンデッド・クリーチャーを身動きできなくさせる。知性のないアンデッド（スケルトン、ゾンビなど）はセーヴィング・スロー不可。知性のあるアンデッドはセーヴィング・スローを行なう。呪文が効けば持続時間中、アンデッドは動けなくなる（ちょうど生きているクリーチャーが ホールド・パースン の影響を受けた場合のように）。 ホールト・アンデッド のかかったクリーチャーが、攻撃されたり、ダメージを受けたりすれば、そのクリーチャーに対する呪文の影響は解ける。

ホールド・パースン

Hold Person ／対人金縛り

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、クレリック 2、バード 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、焦点／信仰（小さくまっすぐな鉄片）
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
目標 人型生物 1 体
持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）；本文参照
セーヴィング・スロー 意志・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可
　対象はその場で動きを止め、麻痺状態で立ちっくす。意識はあるし普通に息もしているが、行動は一切とれず、口をきくことすらできない。毎ラウンド自分のターンに対象は効果を終わらせるために新たなセーヴィング・スローを行なうことができる。これは全ラウンド・アクションであり、機会攻撃を誘発しない。翼で空を飛ぶクリーチャーが麻痺状態になったなら、羽ばたくことができなくなり、落下する。泳ぐクリーチャーは泳げなくなり、溺れる可能性がある。

マス・ホールド・パースン

Hold Person, Mass ／集団対人金縛り
系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7
目標 1 体以上の人型生物クリーチャー、それらのクリーチャーのうちいずれも他のものから 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
　この呪文は上記以外では ホールド・パースン と同様である。

ホールド・ポータル

Hold Portal ／戸口閉ざし
系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
目標 20 平方フィート／レベルまでの戸口 1 つ
持続時間 1 分／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可
　この呪文は木や金属や石の扉、門、窓、そのほか雨戸よろい戸のたぐい 1 つを、魔法の力で閉ざしてしまう。ちょうと、しっかり戸を閉めて普通に鍵をかけたのと同じように、魔法の力で戸口を閉ざしてしまうのである。ノックの呪文を使ったり、ディスペル・マジック に成功したりすれば、ホールド・ポータル を無効化できる。
　この呪文が作用している戸口を力でこじ開ける場合、DC は通常の DC ＋ 5 になる。

ホールド・モンスター

Hold Monster ／怪物金縛り
系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5、バード 4
構成要素 音声、動作、物質／信仰（硬い金属の棒あるいはロッド。長さ 1 インチ強（約 3cm）の釘ほどの小さなものでもよい）
目標 生きているクリーチャー 1 体
　ホールド・パースン と同様だが、この呪文は生きているクリーチャーならどんなものに対しても作用する（対象が意志セーヴに失敗すれば）。

マス・ホールド・モンスター

Hold Monster, Mass ／集団怪物金縛り
系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 9
目標 1 体以上のクリーチャー、そのクリーチャーのうちどれも他のものから 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
　ホールド・パースン と同様だが、この呪文は生きているクリーチャーならどんなものでも麻痺状態にし、複数のモンスターに作用する（対象が意志セーヴに失敗すれば）。

ホリッド・ウィルティング

Horrid Wilting ／恐るべき枯渇
系統 死霊術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質／信仰（海綿一切れ）
距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）
目標 生きているクリーチャー、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 60 フィート以内の距離に収まっていなければならない
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 頑健・半減；**呪文抵抗** 可
　目標の生きているクリーチャーたちの体から水分が蒸発し、肉はしぼみひびが入り、そして塵へと砕ける。この呪文は術者レベルにつき 1d6（最大 20d6）のダメージを与える。この呪文はウォーター・エレメンタルや植物クリーチャーには特に破壊的に効き、術者レベルごとに 1d8 ポイントのダメージを与える（最大 20d8）。

ポリモーフ

Polymorph ／変身
系統 変成術（ポリモーフ）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（選択したクリーチャーの一部）
距離 接触
目標 接触した生きているクリーチャー
持続時間 1 分／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 不可（無害）
　この呪文は同意したクリーチャーを術者が選択した動物か人型生物かエレメンタルの姿に変身させる。同意していないクリーチャーに対しては何の効果もなく、目標となったクリーチャーが変身する姿に影響することもできない（言葉で術者に伝えることは別として）。
　変身させる種別に動物や魔獣を選んだ場合は ビースト・シェイプ II と同様に、エレメンタルを選んだ場合は エレメンタル・ボディ I と同様に、人型生物を選んだ場合は オルター・セルフ と同様に働く。目標は全ラウンド・アクションとして呪文を解除し、元の姿に戻ることができる。

グレーター・ポリモーフ

Polymorph, Greater ／上級変身
系統 変成術（ポリモーフ）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7
　この呪文は ポリモーフ と同様に働くが、目標をドラゴンや植物クリーチャーの姿に変えることができる。変身させる種別に動物や魔獣を選んだ場合は ビースト・シェイプ IV と同様に、エレメンタルを選んだ場合は エレメンタル・ボディ III と同様に、人型生物を選んだ場合は オルター・セルフ と同様に、植物を選んだ場合は プラント・シェイプ II と同様に、ドラゴンを選んだ場合は フォーム・オヴ・ザ・ドラゴン I と同様に働く。目標は全ラウンド・アクションとして呪文を解除し、元の姿に戻ることができる。

ポリモーフ・エニイ・オブジェクト

Polymorph Any Object ／物体変身
系統 変成術（ポリモーフ）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質／信仰（水銀、ゴム、煙）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 クリーチャー 1 体か、100 立方フィート／レベルまでの魔法の力を持たない物体 1 つ
持続時間 本文参照

セーヴィング・スロー 頑健・無効（物体）；本文参照；**呪文抵抗** 可（物体）

グレーター・ポリモーフ と同様だが、この呪文は 1 つの物体か 1 体のクリーチャーを、他のものへと変える。術者はこの呪文であらゆる種類の物体やクリーチャーの姿を変えることができる―生きているものを生きているものに、ということにすら縛られていない。この呪文の持続時間は、本来の状態から変化後の状態になるのにどれだけ激しい変化があったかによる。以下のガイドラインを用いて持続時間を決定する。

変化した対象が…	持続時間係数の増加 *
同じ界（動物、植物、鉱物）	＋5
同じ綱（哺乳類、菌類、金属など）	＋2
同じサイズ	＋2
関係がある（枝を木に、ウルフの毛皮をウルフに、など）	＋2
【知力】が上がっていない	＋2

* 適用されるものをすべて加えること。合計値を以下の表で参照すること。

持続時間

係数	持続時間	例
0	20 分	小石を人間に
2	1 時間	人形を人間に
4	3 時間	人間を人形に
5	12 時間	リサード（トカゲ）をマンティコアに
6	2 日	羊を羊毛のコートに
7	1 週間	シュリュー（トガリネズミ）をマンティコアに
9＋	永続	マンティコアをシュリュー（トガリネズミ）に

目標が物理的能力値（【筋力】【敏捷力】【耐久力】）を持っていないなら、この呪文によって 10 の能力値を得る。精神的能力値（【知力】【判断力】【魅力】）を持っていないなら、この呪文によって 5 の能力値を得る。新たな姿にダメージが与えられれば、ポリモーフ されたクリーチャーが負傷したり死ぬことになる。一般的に、ダメージは新たな姿が物理的な力によって変えられた時に発生する。魔法の力を持たない物体を、この呪文で魔法のアイテムにすることはできない。この呪文は魔法のアイテムには作用しない。

この呪文は、銅、銀、宝石、絹、黄金、白金、ミスラル、アダマンティンなど、素材自体の価値が高い物質を作り出すことはできない。また、ある種のクリーチャーのダメージ減少を無視するという冷たい鉄の特別な性質を再現することもできない。

この呪文は ベイルフル・ポリモーフ 、グレーター・ポリモーフ 、ストーン・トゥ・フレッシュ 、フレッシュ・トゥ・ストーン 、トランスミュート・マッド・トゥ・ロック 、トランスミュート・メタル・トゥ・ウッド 、トランスミュート・ロック・トゥ・マッド の効果を再現するために使用することもできる。

マーク・オヴ・ジャスティス

Mark of Justice ／正義の印

系統 死霊術；**呪文レベル** クレリック 5、パラディン 4

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作、信仰

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 永続；本文参照

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

術者は対象に印を描き、その印が起動する原因となる対象の行為を宣言する。起動すると、印は対象に呪いをかける。普通は印を起動する望ましくない行為の種類を術者が指定するのだが、術者は自分の好きなようにどんな行為でも選ぶことができる。印の効果は ビストウ・カース の効果とまったく同一である。

この呪文を発動するには 10 分かかり、目標に印を描くことが必要なので、術者はこの呪文を同意する者か拘束した者にしかかけることができない。

ビストウ・カース と同様に、マーク・オヴ・ジャスティス は解呪することができないが、ウィッシュ や ブレイク・エンチャントメント 、ミラクル 、リミテッド・ウィッシュ 、リムーヴ・カース の呪文で取り除くことができる。ただし、リムーヴ・カース の場合、その呪文の使い手の術者レベルが、マーク・オヴ・ジャスティス を発動した者の（発動時点での）術者レベル以上でなければならない。この制限は印が起動しているか否かに関わらず適用される。

マイナー・イメージ

Minor Image ／初級幻像

系統 幻術（虚像）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、バード 2

持続時間 精神集中＋ 2 ラウンド

サイレント・イメージ と同様だが、この呪文にはちょっとした音を含めることができる。ただし、他人が理解できるようなセリフをしゃべらせることはできない。

マイナー・クリエイション

Minor Creation ／初級創造術

系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4

発動時間 1 分

構成要素 音声、動作、物質（ マイナー・クリエイション で作り出そうとしているアイテムと同じ材質ひとかけら。たとえば、ロープを作るならよじれた麻の切れ端など）

距離 0 フィート

効果 1 立方フィート／レベルまでの、生命のない植物性の材質でできた、装備中でなく魔法の力もない物体

持続時間 1 時間／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は、生命を持たない植物性の材質でできた、魔法の力もなく装備中でもない物体を 1 つ作り出す。亜麻布、麻のロープ、木製の梯子などである。作り出すアイテムの体積は、術者レベルごとに 1 立方フィートまでである。複雑なアイテムを作るには、術者は適切な〈製作〉技能判定に成功しなければならない。

こうして作り出した物体を呪文の物質要素として使用した場合、その呪文は失敗する。

マインド・フォッグ

Mind Fog ／心の霧

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5、バード 5

発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
効果 高さ 20 フィート、20 フィート半径に拡散する霧
持続時間 30 分および 2d6 ラウンド；本文参照
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

マインド・フォッグ は霧の塊を生み出し、その中に入ってしまったものの精神抵抗を弱める。 マインド・フォッグ 内のクリーチャーはすべての【判断力】判定と意志セーヴに－ 10 のペナルティを被る（この霧に対するセーヴに成功したクリーチャーは作用を受けず、霧の中に留まった場合でもさらなるセーヴを行なう必要はない）。作用を受けたクリーチャーはこの霧の中にいる間と、その後 2d6 ラウンドの間、このペナルティを被る。霧自体は動かすことはできず、30 分間（あるいは風によって吹き払われるまで）持続する。

軟風（毎時 11 マイル以上）はこの霧を 4 ラウンドで、疾風（毎時 21 マイル以上）はこの霧を 1 ラウンドで吹き散らしてしまう。

この霧は薄い霧であり、視覚をひどく妨げるということはない。

マインド・ブランク

Mind Blank ／空白の心
系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 クリーチャー 1 体
持続時間 24 時間
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

対象は占術魔法（ ディテクト・イーヴル 、ロケート・クリーチャー 、スクライ 、シー・インヴィジビリティ など）を通して対象の情報を得ようとするありとあらゆる種類の装置と呪文から守られる。さらに、すべての［精神作用］呪文と効果に対するセーヴィング・スローに＋ 8 の抵抗ボーナスを与える。 マインド・ブランク は ウィッシュ や ミラクル や リミテッド・ウィッシュ ですら、対象についての情報を得ようとして使用された場合は妨害してしまう。 アーケイン・アイ のように、クリーチャーのいるエリアを調査する念視の場合、呪文は働くが、対象のクリーチャーが単に感知されなくなる。この呪文の対象を特定して目標にしようとする念視はまったく働かない。

マウント

Mount ／乗馬
系統 召喚術（招来）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1
発動時間 1 ラウンド
構成要素 音声、動作、物質（少量の馬の毛）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
効果 乗馬 1 体
持続時間 2 時間／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者に乗馬として役立つライト・ホースかポニー（術者の選択）を招来する。この乗馬は自発的かつ申し分なく役に立ってくれる。この乗馬ははみ、手綱、そして乗用鞍を着けて現れる。

マジック・ヴェストメント

Magic Vestment ／魔法の装束
系統 変成術；**呪文レベル** クレリック 3
発動時間：1 標準アクション
構成要素：音声、動作、信仰
距離 接触
目標 鎧あるいは盾
持続時間 1 時間／レベル
セーヴィング・スロー 意志 . 無効（無害、物体）；**呪文抵抗** 可（無害、物体）

術者は接触した鎧一式か盾に、術者レベル 4 レベルごとに＋ 1（20 レベルで最大＋ 5）の強化ボーナスを与える。この呪文を使用する上では、普通の服はまったく AC ボーナスを与えない鎧一式と見なされる。

マジック・ウェポン

Magic Weapon ／魔法の武器
系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、クレリック 1、パラディン 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 接触
目標 接触した武器
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害、物体）；**呪文抵抗** 可（無害、物体）

マジック・ウェポン は武器に対して、攻撃およびダメージのロールに＋ 1 の強化ボーナスを与える。この強化ボーナスは高品質の武器による攻撃ロールへの＋ 1 ボーナスと累積しない。

この呪文を素手打撃のような肉体武器に対して発動することはできない（その代わりとしては マジック・ファング を参照せよ）。モンクの素手打撃は武器とみなすため、この呪文によって強化できる。

グレーター・マジック・ウェポン

Magic Weapon, Greater ／上級魔法の武器
系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、クレリック 4、パラディン 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質／信仰（石灰と炭の粉）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 武器 1 つ、あるいは射出武器の矢弾 50 本（発動時には矢弾全部がひとつになっていること）
持続時間 1 時間／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害、物体）；**呪文抵抗** 可（無害、物体）

この呪文は マジック・ウェポン と同様に働くが、武器の攻撃ロールとダメージ・ロールに、術者レベル 4 レベルごとに＋ 1（最大＋ 5）の強化ボーナスを与える。このボーナスでは魔法以外のダメージ減少を無視することはできない。

この呪文は、武器 1 つではなく、50 本までのアロー、ボルト、あるいはブリットに作用を及ぼすこともできる。この時矢弾はすべて同じ種類のものでなければならず、ひとまとめになっていないといけない（同じ矢筒に入れるなど）。矢弾は一旦使ってしまうとこの変成術の効果が切れるが、投擲武器の場合には切れない。シュリケンはこの呪文に関して投擲武器ではなく矢弾として扱う。

マジック・オーラ

Magic Aura ／魔法のオーラ
系統 幻術（幻覚）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1、バード 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、焦点（小さな四角い絹布。オーラを与えようとする物体の上を通らせる）
距離 接触
目標 接触した、重量 5 ポンド／レベルまでの物体 1 つ
持続時間 1 日／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 不可；本文参照；**呪文抵抗** 不可

術者は ディテクト 系呪文（やそれに類する呪文）が、アイテムのオーラを、それが魔法のアイテムでないか、術者が指定したタイプの魔法のアイテムであるか、または術者が指定した呪文の対象であるかのように感知

してしまうようしむけることができる。 マジック・オーラ を帯びた物体に アイデンティファイ がかけられたり、あるいはそれに類する方法で調べられた場合、識別した者は意志セーヴに成功すればそのオーラが偽物であると気付き、その物体の本当の性質を知ることができる。失敗した場合、識別した者はこのオーラを信じ込み、どれだけテストをしても真の魔法が何なのか知ることはない。

目標となったアイテムの本来のオーラが極めて強力なもの（たとえば、アーティファクト）であった場合、マジック・オーラ は効果がない。

注：魔法の武器、盾、鎧は高品質のアイテムでなければならない。従って、たとえば、平凡な剣が魔法のオーラを帯びていたら、疑ってしかるべきである。

マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル

Magic Circle against Evil ／対悪防御円

系統 防御術［善］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、クレリック 3、パラディン 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（銀粉で描いた直径 3 フィートの円）

距離 接触

効果範囲 接触したクリーチャーから半径 10 フィートに放射

持続時間 10 分／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 不可；本文参照

効果範囲内のクリーチャーは皆、プロテクション・フロム・イーヴル の効果を受け、さらに悪属性の招来されたクリーチャーはこの範囲の中に侵入することができない。範囲内のクリーチャー、または範囲内に進入したクリーチャーは、一度だけこのコントロールする効果への抵抗を試みられる。成功したなら、範囲内にとどまる限りその効果は抑制される。一度範囲を出て、戻ってきたクリーチャーは保護されない。クリーチャーを寄せ付けぬためには、（プロテクション・フロム・イーヴル の 3 番目の機能と同様に）術者はそのクリーチャーの呪文抵抗を克服しなければならないが、反発ボーナス、抵抗ボーナス、精神制御からの防護は敵の呪文抵抗に関係なく適用される。

この呪文には、術者が発動時に選ぶことのできる特別の機能がある。マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル は外向きではなく、内向きの効果を持たせることができる。そうした場合、招請されたクリーチャー（グレーター・プレイナー・バインディング 、プレイナー・バインディング 、レッサー・プレイナー・バインディング などの呪文によって招請されたものなど）を術者レベルにつき最大 24 時間の間、拘束する。ただし、術者はクリーチャーを招請する呪文を マジック・サークル の発動から 1 ラウンド以内に発動しなければならない。このクリーチャーは防御円の境界を横切ることができない。大きすぎてこの呪文の効果範囲内に収まらないクリーチャーがこの呪文の対象となった場合、この呪文はそのクリーチャーに対してのみ通常の プロテクション・フロム・イーヴル として働く。

しかし、マジック・サークル は望ましい罠というにはほど遠い。呪文発動の過程でまかれた銀粉の輪が破られれば、効果は即座に終了してしまう。捕われたクリーチャーは直接間接を問わず、この輪を乱すことはできないが、他のクリーチャーがそうすることはできる。招請されたクリーチャーに呪文抵抗があれば、そのクリーチャーは毎日 1 回ずつ、罠に挑むことができる。術者がその呪文抵抗を克服できなければ、そのクリーチャーは輪を破り、自由となる。何らかの手段で次元移動のできるクリーチャーは、その手段を使って輪を離れることができる（次元移動とは、アストラル・プロジェクション 、イセリアルネス 、ゲート 、シャドウ・ウォーク 、ディメンジョン・ドア 、テレポート 、ブリンク 、プレイン・シフト およびそれに類する能力である）。術者は ディメンジョナル・アンカー の呪文を発動することで、そのクリーチャーの次元移動による脱出を妨げることができるが、そのクリーチャーが行動する前にこの呪文を発動しなければならない。成功すれば、アンカー効果は マジック・サークル が持続する限り持続する。クリーチャーは マジック・サークル を横切ることはできないが、そのクリーチャーの遠隔攻撃（遠隔武器、呪文、魔法能力など）は横切ることができる。クリーチャーは輪そのものを除けば、遠隔攻撃が届くものならどんな目標でも攻撃できる。

術者は特別な魔法陣（ある地点を囲む 2 次元図形で、切れ目がなく、さまざまな魔法の紋章で強化されている）を用いることで、罠をさらに厳重なものにできる。この魔法陣を手で描くのに 10 分かかり、〈呪文学〉判定（DC20）が必要である。術者はこの判定の成否は分からない。この判定が失敗であれば、魔法陣は効果がない。この作業を完成させるのに時間的なプレッシャーがなければ、この魔法陣を描く際に “ 出目 10” にできる。この作業には丸々 10 分かかる。時間がまったく関係なければ、術者はこの作業に 3 時間と 20 分をかけで出目 20” にできる。

魔法陣が成功であれば、術者は召喚呪文を発動する前のラウンドの間に、マジック・サークル に ディメンジョナル・アンカー 呪文をかけることができる。アンカーは術者レベルごとに 24 時間の間、招来されたクリーチャーを マジック・サークル に捕らえることができる。クリーチャーは魔法陣と共に準備された マジック・サークル に対しては自分の呪文抵抗を使用することはできず、クリーチャーの能力や攻撃が魔法陣を横切ることもできない。クリーチャーが罠から自由になろうと【魅力】判定を試みた場合（ レッサー・プレイナー・バインディング 呪文を参照）、DC は 5 上がる。魔法陣が乱された場合（魔法陣を横切るように藁を 1 本置くだけでもそうなる）、クリーチャーは即座に解放される。クリーチャーは上記のように直接間接を問わず自分自身で魔法陣を乱すことはできない。

この呪文は プロテクション・フロム・イーヴル とは累積せず、その逆も同様である。

マジック・サークル・アゲンスト・グッド

Magic Circle against Good ／対善防御円

系統 防御術［悪］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、クレリック 3

マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル と同様だが、プロテクション・フロム・イーヴル ではなく、プロテクション・フロム・グッド の効果があり、悪属性でない招請されたクリーチャーを閉じ込めることができる。

マジック・サークル・アゲンスト・ケイオス

Magic Circle against Chaos ／対混沌防御円

系統 防御術［秩序］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、クレリック 3、パラディン 3

マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル と同様だが、プロテクション・フロム・イーヴル ではなく、プロテクション・フロム・ケイオス の効果があり、秩序属性でない招請されたクリーチャーを閉じ込めることができる。

マジック・サークル・アゲンスト・ロー

Magic Circle against Law ／対秩序防御円

系統 防御術［混沌］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、クレリック 3

マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル と同様だが、プロテクション・フロム・イーヴル ではなく、プロテクション・フロム・ロー の効果があり、混沌属性でない招請されたクリーチャーを閉じ込めることができる。

マジック・ジャー

Magic Jar ／魔法の壷

系統 死霊術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（100gp の価値のある宝石や水晶）

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

目標 クリーチャー 1 体
持続時間 1 時間／レベル、あるいは術者が自分の肉体に戻るまで
セーヴィング・スロー 意志・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可

マジック・ジャー を使用することで、術者は自分の魂を宝石か大きな水晶（これを マジック・ジャー、すなわち "魔法の壷" と呼ぶ）の中に入れ、己の肉体を魂の抜けた状態にする。次に、術者は近くにいるクリーチャーの魂を マジック・ジャー の中に閉じ込め、その肉体のコントロールを奪おうとすることができる。術者は壷の中へと戻り（壷に捕らわれていた魂は元の肉体へと戻る）、また別の肉体に憑依しようとすることができる。術者の魂が術者本来の肉体に戻れば（壷は空っぽになる）、呪文は終了する。この呪文を使用するには、マジック・ジャー が呪文の距離内にあり、術者がその在処を知っていなければならないが、視線や効果線が通っている必要はない。発動時に術者の魂が マジック・ジャー に入ると、術者の肉体は誰が見ても死亡状態同然となる。

マジック・ジャー の中にいる間、術者は（同じ次元界内の）術者レベルごとに 10 フィート以内の生命力を感知し、攻撃できる。壷からそのクリーチャーへの効果線が通っている必要がある。しかし、術者はそのクリーチャーの正確なクリーチャー種別や位置を知ることはできない。一団の生命力の中では、術者はその一団の中で HD に 4 以上の差があるものがいるならそれを感知し、どの生命力が正あるいは負のエネルギーを持っているか知ることができる（アンデッド・クリーチャーは負のエネルギーによって動いている。知性あるアンデッド・クリーチャーのみが魂を持っているか、それ自体が魂であるかする）。

術者は強い方のクリーチャーでも弱い方のクリーチャーでも乗っ取ることができるが、強い方あるいは弱い方のどのクリーチャーに憑依するかはランダムに決定される。

肉体に憑依する試みは全ラウンド・アクションである。この試みは プロテクション・フロム・イーヴル やそれに類する防御によって防がれてしまう。術者は対象が意志セーヴに成功しない限り、その肉体に憑依し、そのクリーチャーの魂を マジック・ジャー に閉じ込める。宿主への憑依に失敗すると、術者の生命力は マジック・ジャー の中に留まり、目標はそれ以降、術者が再びその肉体に憑依しようとした場合のセーヴィング・スローに自動的に成功する。

憑依に成功すると、術者の生命力は宿主の肉体を占領し、宿主の生命力は マジック・ジャー の中に閉じ込められる。術者の【知力】、【判断力】、【魅力】、レベル、クラス、基本攻撃ボーナス、基本セーヴ・ボーナス、属性、精神能力は保たれる。肉体には【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】、ヒット・ポイント、通常能力と自動的に働く能力が残る。たとえば、魚の肉体はエラ呼吸をし、トロルの肉体は再生する。肉体に余分な手足があっても、術者が通常より多くの攻撃（あるいは、より効果的な 2 つの武器での攻撃）ができるようになるわけではない。術者はその肉体の変則的能力や超常能力を起動させようとすることはできない。そのクリーチャーの呪文や擬似呪文能力は肉体には残らない。

術者は マジック・ジャー が距離内にあれば、標準アクションとして自由に宿主から マジック・ジャー へと移動できる。そうした場合、閉じ込められていた魂は元の肉体へと戻される。術者が壷から自分自身の肉体へと移動すると、呪文は終了する。

宿主の肉体が殺されると、術者は マジック・ジャー が距離内にあればそこに戻り、宿主の生命力は逝去する（つまり、死亡状態となる）。宿主の肉体が呪文の距離外で殺された場合、術者と宿主の両方が死ぬ。行くべき場所のない生命力はどれも殺されたものとして扱う。

術者が マジック・ジャー の中にいる間に呪文が終了した場合、術者は自分の肉体に戻る（あるいは、術者の肉体が距離外にあったり、破壊された場合は死ぬ）。術者が宿主の中にいる間に呪文が終了した場合、術者は自分の肉体に戻り（あるいは、術者の肉体がその時点での宿主の肉体の位置から距離外にあった場合は死ぬ）、マジック・ジャー の中に閉じ込められていた魂はその肉体に戻る（距離外にあった場合は死ぬ）。壷を壊せば呪文は終了し、また、マジック・ジャー か宿主のどちらに対して解呪を行なっても、この呪文を解呪できる。

マジック・ストーン

Magic Stone ／魔法の石
系統 変成術；**呪文レベル** クレリック 1、ドルイド 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 接触
目標 接触した 3 個までの小石
持続時間 30 分あるいはチャージ消費（効果発揮）するまで
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害、物体）；**呪文抵抗** 可（無害、物体）

術者はスリング・ブリットまでの大きさの石最大 3 個を変成させ、投擲したりスリングで射出した時に強力な打撃を与えるようにすることができる。投擲した場合、この石の射程単位は 20 フィートとなる。スリングで射出した場合はスリング・ブリットと同様に扱うこと（射程単位は 50 フィート）。呪文によって、この石には攻撃とダメージのロールに＋ 1 の強化ボーナスが与えられる。この石を使用する者は通常の遠隔攻撃を行なう。命中した 1 個 1 個の マジック・ストーン は（強化ボーナスも含めて）1d6 ＋ 1 ポイントのダメージを与える。アンデッド・クリーチャーに対しては、2d6 ＋ 2 ポイントのダメージを与える。

マジック・ファング

Magic Fang ／魔法の牙
系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 1、レンジャー 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 接触
目標 接触した生きているクリーチャー
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

マジック・ファング は対象の肉体武器 1 つ、または素手打撃による攻撃ロールとダメージ・ロールに＋ 1 の強化ボーナスを与える。この呪文は、叩きつけ攻撃、拳、噛みつき、その他の肉体武器に効果がある。この呪文によって、素手打撃のダメージが非致傷ダメージから致傷ダメージに変わることはない。

マジック・ファング は パーマネンシイ の呪文によって、効果を永続化させることができる。

グレーター・マジック・ファング

Magic Fang, Greater ／上級魔法の牙
系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 3、レンジャー 3
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 生きているクリーチャー 1 体
持続時間 1 時間／レベル

マジック・ファング と同様だが、攻撃ロールとダメージ・ロールへの強化ボーナスは、術者レベル 4 レベルごとに＋ 1（最大＋ 5）である。このボーナスでは魔法以外のダメージ減少を無視することはできない。

また別の用法として、術者は対象となるクリーチャーのすべての肉体武器に（術者レベルに関係なく）＋ 1 の強化ボーナスを付与することもできる。

グレーター・マジック・ファング は パーマネンシイ の呪文によって、効果を永続化させることができる。

マジック・マウス

Magic Mouth ／魔法の口
系統 幻術（幻覚）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、バード 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（ハチの巣の小さなかけらと 10gp の価値が

あるジェイド（翡翠）の粉末）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 クリーチャー 1 体あるいは物体 1 つ
持続時間 チャージ消費（作動）するまで永続
セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

この呪文は選んだ物体やクリーチャーに、次に特定のできごとが起こった時に突然出現し、伝言を話す魔法の口を作り出す。この伝言は長さが日本語にして 75 文字以内でなければならず、術者の知っているどの言語でもよく、10 分間の長さにわたって届けることができる。この口は音声要素を担当したり、合言葉を使ったり、魔法の効果を起動させることはできない。ただし、この口は発音される言葉にしたがって動く。たとえば、像に設置したのならば、像の口が実際に動き、しゃべっているように見えることだろう。 マジック・マウス は木や岩や、その他どんな物体やクリーチャーにも設置できる。

この呪文は、呪文に設定された術者の指示に従って、特定の条件が満たされた時に機能する。この指示は術者の望むように漠然としたものにも限定されたものにもできるが、視覚的・聴覚的な作動条件しか使うことができない。たとえば、以下のようなものである：「1 フィート以内で、袋を待った 70 歳以上の人間の女性があぐらをかいて座った時にだけ話せ」その条件が満たされたようだとなれば作動する。変装や幻術でこれを欺くことができる。通常の暗闇では視覚的な条件が作動しなくなることはないが、魔法の ダークネス や インヴィジビリティ に隠されていれば作動しない。音のしない移動や魔法の サイレンス を使ったりすれば、聴覚的な条件の作動を防ぐことができる。聴覚的な作動条件は一般的なタイプの音（足音、金属のカチャカチャいう音）や特定の音や話された言葉（ピンが落ちた時、誰かが「ブー」と言った時）で作動するようにできる。視覚的あるいは聴覚的な行動なら、それを作動条件とすることができることに注意。たとえば、「何らかのクリーチャーが像に触れたら話せ」という指示は、そのクリーチャーが視認できるならば可能である。 マジック・マウス は服装で識別できるのでもない限り、属性、レベル、HD、クラスを識別することはできない。

作動条件の距離制限は術者レベルごとに 15 フィートであり、従って、6 レベルの術者は 90 フィートまで先の作動条件に反応するよう マジック・マウス に指示できる。距離に関係なく、マジック・マウス は視覚的・聴覚的な作動条件と視線が通っていたり、聞こえる範囲内の行動にしか反応しない。

マジック・マウス は パーマネンシイ の呪文によって、効果を永続化させることができる。

マジック・ミサイル

Magic Missile ／魔法の矢
系統 力術［力場］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
目標 5 体までのクリーチャー、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 15 フィート以内の距離に収まっていなければならない
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

魔法エネルギーでできた矢が術者の指先から飛び出し、外れることなく目標に当たる。この矢は 1d4 ＋ 1 ポイントの［力場］ダメージを与える。

この矢は、たとえ目標が接近戦闘中であったり、遮蔽や視認困難を得ていても（完全遮蔽や完全視認困難でない限り）、外れることなく命中する。クリーチャーの特定部位を選んで命中させることはできない。この呪文によって物体にダメージを与えることはできない。

術者レベルが 1 レベルを超えるレベル 2 レベルごとに、術者は追加の矢を 1 本得る。術者は 3 レベルで 2 本、5 レベルで 3 本、7 レベルで 4 本、そして 9 レベル以上で最大 5 本の矢を得る。複数の矢を発射した場合、術者は 1 体のクリーチャーでも複数体のクリーチャーでも攻撃できる。1 本の矢は 1 体のクリーチャーにしか命中させることはできない。術者は呪文抵抗の判定やダメージ・ロールを行なう前に目標を指定しなければならない。

マス（呪文名）

呪文名がマスで始まる呪文は、すべてその呪文名のアイウエオ順で並べられている。従って呪文名にマスの付く呪文の解説は、その呪文の元になった呪文の近くで探し出せる。呪文系列の中に基本となる呪文のマス版がある呪文は、アウルズ・ウィズダム 、イーグルズ・スプレンダー 、インヴィジビリティ 、インフリクト・クリティカル・ウーンズ 、インフリクト・シリアス・ウーンズ 、インフリクト・モデレット・ウーンズ 、インフリクト・ライト・ウーンズ 、エンラージ・パースン 、キャッツ・グレイス 、キュア・クリティカル・ウーンズ 、キュア・シリアス・ウーンズ 、キュア・モデレット・ウーンズ 、キュア・ライト・ウーンズ 、サジェスチョン 、チャーム・モンスター 、ヒール 、フォクセス・カニング 、ブルズ・ストレンクス 、ベアズ・エンデュアランス 、ホールド・パースン 、ホールド・モンスター 、リデュース・パースン である。

ミスディレクション

Misdirection ／偽の情報
系統 幻術（幻覚）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、バード 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 大きさが一辺 10 フィートの立方体までのクリーチャー 1 体か物体 1 つ
持続時間 1 時間／レベル
セーヴィング・スロー 不可または意志・無効；本文参照；**呪文抵抗** 不可

この呪文によって、術者はオーラを見ることのできる占術呪文（ ディサーン・ライズ 、ディテクト・イーヴル 、ディテクト・マジック などを含む）に、間違った情報を与えることができる。呪文を発動する際に、術者は距離内の別の物体を選ぶ。この呪文の持続時間の間、ミスディレクション の対象はその " 別の物体 " であるかのように探知される。この効果に対しては対象も、別の物体もセーヴィング・スローを行なうことができない。占術呪文は、その感知魔法の使い手が意志セーヴに成功しない限り、感知魔法の実際の目標ではなく、第 2 の物体に基づいて情報を与える。たとえば、術者は発動時に距離内に木があれば、自分が木であると感知されるようにすることができる。悪ではなく、嘘をついてもおらず、魔法の力を帯びておらず、属性は真なる中立などなどとなる。この呪文は他の種類の占術呪文（ オーギュリイ 、クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス 、ディテクト・ソウツ など）には効果がない。

ミスリード

Mislead ／誤導
系統 幻術（虚像、幻覚）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、バード 5
発動時間 1 標準アクション
構成要素 動作
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）目標／
効果 術者／幻の分身 1 体
持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）および精神集中＋ 3 ラウンド；本文参照
セーヴィング・スロー 不可あるいは意志・看破（やりとりがあった場合）；本文参照；**呪文抵抗** 不可

術者の分身（ メジャー・イメージ と同様、こちらは（虚像））が現れ、それと同時に術者は不可視となる（ グレーター・インヴィジビリティ と同様、こちらは（幻覚）である）。その後、術者は分身から離れてどこへ

でも自由に行くことができる。分身は呪文の距離内に出現するが、その後は術者の意図に従って移動するにれには呪文を発動したラウンドの直後のラウンドからの精神集中を必要とする)。術者は分身を自分の身体に完全に重なって出現するようにし、見ている者には分身が現れて術者が不可視になったことが判らぬようにすることもできる。その後、術者と分身は別々の方向に移動できる。分身は術者の移動速度で移動し、まるで本物であるかのように話したり身振りをすることができる。分身は攻撃したり呪文を発動したりすることはできないが、そうするふりをすることはできる。

分身は術者が精神集中を続けている間に加えて、精神集中を解いた後に3ラウンドの間存続する。術者が精神集中を解いたあとも、分身は持続時間が終わるまで同様の行動を取り続ける（たとえば、回廊を逃げ続けたりする)。 グレーター・インヴィジビリティ の効果は精神集中の有無に関わらずレベルにつき1ラウンド持続する。

ミラー・イメージ

Mirror Image ／鏡像

系統 幻術（虚像）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー2、バード2

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 1分／レベル

この呪文は術者のいるマスに、幻影でできた術者の複製をいくつか作り出す。この複製は、敵が術者を正確に狙い、攻撃するのを困難にする。

ミラー・イメージ の発動時、1d4 ＋ 1/3 術者レベル（最大で合計8体）の幻像を作り出す。この幻像は術者と同じスペースに移動し、移動、音、行動を正確に模倣する。術者が攻撃されたり攻撃ロールを必要とする呪文の目標になったときは常に、代わりに術者の幻像を目標にする可能性がある。攻撃が命中したなら、選ばれた目標が本物が幻かをランダムにロールする。それが幻像であった場合、幻像は破壊される。その攻撃が5以下の差で失敗したときも、幻像はニアミスによって破壊される。範囲呪文は通常通り術者に影響し、幻像は破壊されない。攻撃ロールを必要としない呪文や効果も、通常通り術者に影響し、幻像は破壊されない。接触攻撃を要求する呪文は、幻影が破壊されたなら無害に放出される。

攻撃者は、幻像が見える限りだまされる。術者が不可視状態である、または攻撃者が盲目であった場合、呪文は何も影響しない（通常の失敗確率は存在する)。

ミラージュ・アーケイナ

Mirage Arcana ／蜃気楼奥義

系統 幻術（幻覚）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー5、バード5

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

効果範囲 一辺20フィートの立方体の区画1個ぶん／レベル（自在）

持続時間 精神集中＋1時間／レベル（解除可）

ハリューサナトリ・テレイン と同様だが、術者はこの呪文によってどんな範囲内でもまったく別の地形であるかのように見せかけることができる。この幻術には聴覚、視覚、触覚、嗅覚の要素が含まれる。 ハリューサナトリ・テレイン とは異なり、この呪文は建物の外見を変えることができる（あるいは、何もないところに建物を加えることができる)。この呪文でもクリーチャーを変装させたり、隠したり、追加することはできない（ただし、効果範囲内にいるクリーチャーは現実の地形の中で隠れるように、幻の中に隠れることができる)。

ミラクル

Miracle ／奇跡

系統 力術；**呪文レベル** クレリック9

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作；本文参照

距離 本文参照

目標、効果あるいは効果範囲 本文参照

持続時間 本文参照

セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 可

術者は ミラクル を発動するのではなく、祈り願うのである。術者は何が起こって欲しいかを宣言し、術者の信ずる神格（あるいは呪文を授かるために祈りを捧げる対象）が介入してくれるよう願う。

ミラクル は以下のいずれかを行なうことができる：

- 8レベルまでのいかなるクレリック呪文でも再現できる。
- 7レベルまでのいかなる呪文でも再現できる。
- フィーブルマインド や インサニティ のような、特定の呪文の有害な効果を元に戻す。
- 上に挙げた効果と同じ程度まで強力なものならば、いかなる効果でも持たせることができる。

あるいは、クレリックは非常に強力な奇跡を願うこともできる。そうした ミラクル は強力な信仰のエネルギーが関わるため、25,000gp 相当のダイアモンド粉末が必要となる。この種の特に強力な ミラクル の例としては、以下のようなものが挙げられる。

- 死んだ仲間たちを立ち上がらせ、戦い続けさせることで、戦闘を自軍の優勢に変える。
- 術者とその味方（およびその全員の装備品）を、次元界間の障壁を抜けて、ある次元界から特定の場所へと、失敗する可能性なしに移動させる。
- 都市1つを、地震や火山の噴火、洪水、その他の自然災害から守る。

再現した呪文に対しては、セーヴィング・スローと呪文抵抗を通常通り行なうことができる（ただし、セーヴ DC は9レベル呪文のものとなる)。100gp を超える価格の物質要素のある呪文を再現する場合、術者はその要素も消費しなければならない。

ムーヴ・アース

Move Earth ／大地鳴動

系統 変成術［地］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー6、ドルイド6

発動時間 本文参照

構成要素 音声、動作、物質（粘土、ローム、砂、鉄製の刃）

距離 長距離（400フィート＋40フィート／レベル）

効果範囲 一辺750フィートの正方形の範囲までで深さ10フィートまでの土（自在）

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

ムーヴ・アース は土（粘土、ローム土、砂、土壌）を動かし、堤防を崩し、塚を移動させ、砂丘を移したりできる。

どのような場合でも、岩でできたものを崩したり動かしたりすることはできない。作用を及ぼす範囲によって、発動時間が決まる。発動時間は一辺150フィートの正方形（深さ10フィートまで）につき10分を要する。最大効果範囲は750フィート×750フィートで、これを動かすには4時間と10分かかる。

この呪文は地面を激しく破壊するものではなく、地面に波のような山と谷を生み出し、地面は望んだ形になるまで氷河のように液状化して反応する。木々や建造物、岩の塊などにはほとんど作用しないが、高度や互いの位置は変わることがある。

この呪文をトンネルを掘るのに使用することはできず、また、クリーチャーを捕らえたり生き埋めにしたりするには概して遅すぎる。この呪文の主な使い道は、戦闘の前に堀を掘ったり埋めたり、地形の傾斜を修正し

たりすることにある。

この呪文は（地）の副種別のクリーチャーには効果を持たない。

メイク・ホウル

Make Whole ／完全修理

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、クレリック 2

発動時間 1 標準アクション

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 10 立方フィート／レベルまでの物体 1 つ、あるいはあらゆるサイズの人造クリーチャー 1 体

この呪文は メンディング と同様に働くが、人造クリーチャーに対して発動したときに 1d6 ／術者レベル（最大 5d6）ポイントのダメージを回復する。

また、破壊された（ヒット・ポイントが 0 以下）魔法のアイテムの 2 倍以上の術者レベルを持っているなら、メイク・ホウル で修理したり、魔法の能力を回復したりできる。アイテムのチャージ（ワンドなど）や使い捨てのアイテム（ポーションや巻物）は回復させることはできない。 メイク・ホウル が人造クリーチャーに対して使われたとき、まるで呪文抵抗できないかのように、魔法に対するあらゆる完全耐性を無視する。

メイジ・アーマー

Mage Armor ／魔道師の鎧

系統 召喚術（創造）［力場］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（保存処置を施した革一切れ）

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1 時間／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 不可

不可視だが実体のある力場が メイジ・アーマー の対象を取り巻き、AC に＋ 4 の鎧ボーナスを与える。

魔法によらない鎧とは異なり、メイジ・アーマー には防具による判定ペナルティも秘術呪文失敗率もなく、移動速度も低下しない。 メイジ・アーマー は力場でできているため、非実体クリーチャーは通常の鎧の場合のように素通りすることはできない。

メイジズ・ソード

Mage's Sword ／メイジの剣

系統 力術［力場］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（250gp の価値のある白金製のミニチュアの剣）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果 剣一振り

持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

剣のような形の、きらめく力場の板が出現する。この剣は術者がこの呪文を発動したラウンドから攻撃を開始し、術者の望む通り、距離内の敵ならとれでも攻撃する。剣は毎ラウンド 1 回、術者のターンに、指定された目標を攻撃する。この剣の攻撃ボーナスは術者レベル＋術者の【知力】修正値（ウィザードの場合）か【魅力】修正値（ソーサラーの場合）＋ 3 強化ボーナスである。［力場］効果であるため、エーテル界のクリーチャーや非実体クリーチャーを攻撃することもできる。この剣は 4d6 ＋ 3 ポイントの［力場］ダメージを与え、クリティカル可能域は 19 ～ 20、クリティカル倍率は× 2 である。

この剣は常に術者のいる方向から攻撃する。剣が挟撃ボーナスを得ることはなく、他の戦闘参加者に挟撃ボーナスを与えることもない。剣が呪文の距離外へと行ってしまったり、術者の視界の外へ出たり、術者が指示を出さない場合、剣は術者の元へ戻り、その場に浮遊する。

2 ラウンド目以降、術者は標準アクションを用いて、剣の目標を新しいものに変えることができる。そうしない場合、剣は以前のラウンドの目標を攻撃し続ける。

剣を物理的な攻撃手段によって攻撃したり、害を与えることはできないが、ディスインテグレイト や ディスペル・マジック、スフィアー・オヴ・アニヒレイション や ロッド・オヴ・キャンセレイション は作用を及ぼす。剣の AC は 13（10、中型サイズの物体ゆえ± 0、＋ 3 反発ボーナス）である。

攻撃されたクリーチャーが呪文抵抗を持っているなら、メイジズ・ソード が初めて敵に打撃を与えた時点で抵抗判定を行なう。剣への抵抗が成功すれば、呪文は解呪される。そうでない場合、剣はそのクリーチャーに対して、呪文の持続時間の間、通常の完全な効果を発揮する。

メイジズ・ディスジャンクション

Mage's Disjunction ／メイジの魔法解体

系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 9

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果範囲 半径 40 フィート爆発内のすべての魔法効果と魔法のアイテム、あるいは魔法のアイテムひとつ（本文参照）

持続時間 1 分／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 不可

術者が身に着用していたり接触しているものを除いて、呪文の半径内のすべての魔法効果と魔法のアイテムは解体する。すなわち、呪文と擬似呪文効果は解明されて完全に破壊され（ ディスペル・マジック 呪文によるもののように効果が終了する）、永続的な魔法のアイテムは意志セーヴに成功しなければならず、失敗すると呪文の持続時間の間、普通のアイテムになってしまう。クリーチャーが所持しているアイテムは、アイテム自身の意志セーヴ・ボーナスか、持ち主の意志セーヴ・ボーナスのうち、どちらか高い方を使用する。アイテムのセーヴィング・スローの出目が 1 だった場合、そのアイテムは効果が抑制される代わりに破壊される。

また、術者は術者レベルごとに 1%の確率で アンティマジック・フィールド を破壊する可能性がある。 アンティマジック・フィールド が 解体に耐えた場合、その範囲内にある魔法のアイテムは解体されない。

この呪文を 1 つの物体を対象として発動することもできる。こうした時、そのアイテムは－ 5 ペナルティで意志セーヴを行ない、失敗したならば永遠に破壊される。アーティファクトですら解体の対象となり得るが、そのような強力なアイテムが実際に作用を受ける確率は術者レベルごとに 1%しかない。成功したなら、アーティファクトの力は失われ、セーヴなしで破壊される。アーティファクトが破壊された場合、術者は意志セーヴ（DC25）に成功しなければならず、失敗するとすべての呪文発動能力を永久に失ってしまう。こうして失った能力は定命の存在の魔法では、たとえ ウィッシュ や ミラクル でも回復させることはできない。アーティファクトを破壊しようとするのは危険な行為であり、95%の確率で、そのアーティファクトに興味や関係のある何らかの強力な存在の注意を惹いてしまう。

メイジズ・フェイスフル・ハウンド

Mage's Faithful Hound ／メイジの忠実な番犬

系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（小さな銀のホイッスル、骨ひとかけら、糸）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果 幻の番犬

持続時間 1 時間／術者レベル、あるいはチャージ消費（作動）するまで、その後は 1 ラウンド／術者レベル；本文参照

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は自分以外のすべての者に対して不可視の、幻の番大を召喚する。

その後、番犬は召喚された場所の番をする（番犬はそこを動かない）。サイズ分類が小型以上のクリーチャーが 30 フィート以内に近づいて来ると、幻の番犬は大声で吠え始める（召喚された時点ですでにこの番犬から 30 フィート以内にいた者は範囲内を動き回ることができるが、一度離れてから戻れば、吠えられることになる）。番犬は不可視のクリーチャーやエーテル状態のクリーチャーを見ることができる。（虚像）には反応しないが、（操影）の幻術には反応する。

侵入者が 5 フィート以内に近づいたら、番犬は吠えるのを止め、毎ラウンド 1 回強力な噛みつきを行なう（＋ 10 攻撃ボーナス、2d6 ＋ 3 ポイントの刺突ダメージ）。番犬は不可視のクリーチャーとしてのボーナスも得る（ インヴィジビリティ を参照）。

番犬は侵入者に対して噛みつきを待機しているものと見なされ、そのため、侵入者のターンに最初の噛みつきを行なう。番犬の噛みつきは、ダメージ減少に対しては魔法の武器相当である。この番犬を攻撃することはできないが、解呪することはできる。

呪文は術者レベルにつき 1 時間持続するが、一度吠え始めると、術者レベルにつき 1 ラウンドしか持続しない。術者が番犬から 100 フィートの距離を超えて離れるようなことがあれば、呪文は終了する。

メイジズ・プライヴェイト・サンクタム

Mage's Private Sanctum ／メイジの秘密の部屋

系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作、物質（一枚の薄い鉛、ガラス片一つ、綿布の切れ端、粉末にしたクリソライト（橄欖石））

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果 一辺 30 フィートの立方体の区画 1 個ぶん／レベル（自在）

持続時間 24 時間（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文により秘密が守られる。この呪文の効果範囲を外から誰が覗いても、そこには闇がかった霧しか見ることができないのである。暗視によってもこの中を見ることはできない。どれだけ大きな騒音もこの範囲から漏れ出ることはなく、従って何者も盗み聞きすることはできない。範囲の中にいるものは中から外を普通に見ることができる。

占術（念視）呪文ではこの範囲の中を知覚することはできない。さらに、この範囲の中にいるものはみな ディテクト・ソウツ に対して完全耐性を有する。この守りは、中にいるものと外にいるものの間での会話をできなくする（音を遮るからである）が、センディング 呪文や メッセージ 呪文、さらにはウィザードとその使い魔との間でのテレパシーによる意思疎通など、他の意思疎通手段を妨げはしない。

この呪文はクリーチャーや物体の効果範囲への出入りを妨げはしない。

メイジズ・プライヴェイト・サンクタム は パーマネンシイ の呪文によって、効果を永続化させることができる。

メイジズ・マグニフィシャント・マンション

Mage's Magnificent Mansion ／メイジの豪勢な邸宅

系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（それぞれ 5gp の価値がある、象牙製のミニチュアの扉、磨いた大理石の小片、銀のスプーン）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果 一辺 10 フィートの立方体の区画 3 個ぶん／レベルまでの異次元邸宅（自在）

持続時間 2 時間／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は異次元住宅を召喚する。この住宅には呪文を発動した次元界に入口が 1 つある。この入口は空中のかすかな輝きであり、幅が 4 フィート、高さが 8 フィートある。術者の指定した者のみがこの邸宅に入ることができ、術者が入れば、その背後で戸口は閉まり、不可視となる。術者は自分のいる側からは、回数無制限でこの戸口を開けることができる。入口を抜けると、そこには豪勢な玄関広間があり、その奥には幾多の部屋部屋が連なっている。そこの空気は綺麗かつ新鮮で、暖かい。

術者は呪文の効果の制限内で、望み通りに間取りを作ることができる。邸宅内には家具調度が完備しており、術者レベルごとに 12 人の人々に 9 品コースの晩餐会を行なうに充分な食糧が備わっている。そこには言い付けをよくきく、お仕着せをまとったほとんど透明な召使いたちが揃っており、入ってくる者たちを待ち受けている。この召使いたちは アンシーン・サーヴァント と同じような働きをするが、目に見え、この邸宅内ならばどこにでも行けるところが違っている。このような召使いが術者レベルごとに 2 人いる。

この場所へは特別の入口からしか入れぬため、外部の状況が邸宅に作用したり、内部の状況が外の次元界に影響を及ぼすことはない。

メイジズ・ルークブレーション

Mage's Lucubration ／メイジの労作

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード 6

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 瞬間

術者は自分が過去 24 時間以内に使用した 5 レベルまでの呪文をとれでも 1 つ即座に準備する。その呪文はその期間内に実際に発動したものでなければならない。選択した呪文は、通常通りのやり方で準備したかのように、術者の精神の中に収められる。

思い出した呪文に物質要素が必要なら、術者はそれを消費しなければならない。物質要素が使えるようになるまでは、その呪文は使用できない。

メイジ・ハンド

Mage Hand ／魔道師の手

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 0、バード 0

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 重量 5 ポンドまでの、魔法の力もなく装備中でもない物体

持続時間 精神集中

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は指先を物体に向け、その物体を遠くから意のままに持ち上げ、動かすことができる。術者は移動アクションとして物体をどの方向にも 15 フィート移動させることができる。ただし、術者と物体の間隔が呪文の距離を超えた場合、呪文は終了する。

メイズ

Maze ／迷路

系統 召喚術（瞬間移動）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 クリーチャー 1 体

持続時間 本文参照

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

術者は異次元迷宮に対象を放逐する。対象は毎ラウンド自分のターン、全ラウンド・アクションとして迷宮から脱出するために DC20 の【知力】判定を行なうことができる。対象が脱出しなかった場合、迷路は 10 分後に消滅し、対象は解放される。

迷路を離れる際、対象はメイズ呪文が発動された時にいた場所に現れる。

その場所が固体に占領されていた場合、対象は最寄りの開けた場所に現れる。 ディメンジョン・ドア や テレポート のような同じ次元界の中で移動する呪文や能力はそのクリーチャーが メイズ 呪文から逃れる助けにはならないが、プレイン・シフト の呪文を使えば、その呪文で指定したいずれかの次元界に出ることができる。この呪文はミノタウロスには作用しない、

メジャー・イメージ

Major Image ／上級幻像

系統 幻術（虚像）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、バード 3

持続時間 精神集中＋ 3 ラウンド

サイレント・イメージ と同様だが、この呪文の効果には音、匂い、温度の幻が含まれている。精神集中している間、術者は幻像を距離内で移動させることができる。

敵の攻撃がこの幻像に当たった場合、術者がそれに対応して幻を反応させないかぎり、幻像は消えてしまう。

メジャー・クリエイション

Major Creation ／上級創造術

系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5

発動時間 10 分

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

持続時間 本文参照

マイナー・クリエイション と同様だが、術者は（石、金属、水晶など）鉱物質の物体を作り出すことができる。作り出されたアイテムの持続時間は以下の表に示すとおりに、その硬度と希少性の高低によってさまざまである：

硬度と希少性の例	持続時間
植物性の物質	2 時間／レベル
石、水晶、卑金属	1 時間／レベル
貴金属	20 分／レベル
宝石	10 分／レベル
希少金属 *	1 ラウンド／レベル

* アダマンティン、錬金術銀、ミスラルを含む。“ 冷たい鉄 ” を作るために メジャー・クリエイション を使うことはできない。

メッセージ

Message ／伝言

系統 変成術［言語依存］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 0、バード 0

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（銅線 1 本）

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

目標 クリーチャー 1 体／レベル

持続時間 10 分／レベル

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は伝言を囁いて伝え、また、受け取ることができる。近くにいるものは DC25 の〈知覚〉判定により伝言を聞くことができる。術者はこの呪文の効果に含めようとするクリーチャー 1 体 1 体を指で指す。術者が囁くと、距離内にいる目標クリーチャーは全員、その伝言を聞くことができる。 サイレンス の魔法、厚さ 1 フィートの石、厚さ 1 インチの金属（あるいは鉛の薄膜）、厚さ 3 フィートの木や土はこの呪文を遮る。しかし、この伝言は直線を通る必要はない。術者と対象の間に開口部があり、経路全体が呪文の距離内に入っているなら、伝言は障壁を迂回できる。伝言を受け取ったクリーチャーは、術者が聞き取ることのできる返事を囁き返すことができる。この呪文は意味ではなく、音を伝える。言葉の壁を乗り越えることはできないのだ。伝言を伝えるためには口で話すか囁かなければならない。

メテオ・スウォーム

Meteor Swarm ／流星雨

系統 力術［火］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 9

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）

効果範囲 40 フィート半径拡散が 4 つ；本文参照

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可あるいは反応・半減；本文参照；**呪文抵抗** 可

メテオ・スウォーム は多くの面で ファイアーボール に似た、非常に強力かつ華々しい呪文である。この呪文を発動すると、4 つの直径 2 フィートの火球が術者の広げた手から飛び出し、術者の選んだ場所へと直線を描いて飛んでいく。火球は炎の航跡を残していく。

術者が特定のクリーチャーに対してこの火球を放つなら、術者は火球を目標に当てるために遠隔接触攻撃を行なう必要がある。これらの火球の命中を受けたクリーチャーは 2d6 ポイントの殴打ダメージをうけ（セーヴなし）、その火球の爆発による［火］ダメージ（以下参照）に対するセーヴィング・スローに－ 4 のペナルティを被る。狙いをつけた火球が標的から外れたなら、火球は対象の占める接敵面の、一番近い角を中心として爆発する。術者は同一の目標に対して 2 つ以上の火球を放つことができる。

目的地点に到達すると、火球は 40 フィート半径拡散の範囲に作裂し、範囲内のクリーチャーすべてに対して 6d6 ポイントの［火］ダメージを与える。複数の拡散範囲に巻き込まれたなら、クリーチャーはそれぞれの拡散範囲について別々にセーヴを行なう。別々の火球からダメージを受けても、［火］ダメージはセーヴの後に合計され、［火］への抵抗は一度だけしか適用されない。

メルド・イントゥ・ストーン

Meld into Stone ／石への融合

系統 変成術［地］；**呪文レベル** クレリック 3、ドルイド 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 自身

目標 術者

持続時間 10 分／レベル

メルド・イントゥ・ストーン を使えば、術者は自分の身体と所持品を 1 個の石塊へと融け込ませることができる。その石塊は縦・横・奥行きとも術者の肉体を中に入れられるだけの大きさのものでなければならない。発動が完了したら、術者と 100 ポンド以下の命を持たぬ装備品がその石塊と融合する。石塊の大きさと装備品の重量のどちらの条件であっても違反した場合、呪文は失敗し、無駄になってしまう。

石塊の中にいる間、術者は自分が融合した表面と（希薄ではあるが）コンタクトを保っている。石塊の中に隠れている間に、術者は時間の経過を知ることができ、自分自身に呪文をかけることもできる。その石塊の外で起こっていることを目にすることはできないが、それでも周囲で起こっていることを聞くことはできる。石塊へのわずかな物理的なダメージは術者に害を与えないが、部分的に破壊されて、もはや術者が中に入っていられなくなるほど小さくなってしまったなら、術者は排出され、5d6 ポイントのダメージを被る。石塊が完全に破壊されてしまったなら、術者は排出され、頑健セーヴ（DC18）に成功しない限り即座に死んでしまう。セーヴに成功した場合でも、術者は 5d6 ポイントのダメージを負う。

持続時間が切れる前なら、術者はいつでも、入った石塊の表面から出ることができる。術者が自発的に石の外に出る前に呪文の持続時間が過ぎたり、効果が解呪された場合、術者は乱暴に排出され、5d6 ポイントのダメージを被る。

以下の呪文が術者の入っている石塊に対して発動された場合、術者は害を被る。 ストーン・シェイプ の場合、術者は 3d6 ポイントのダメージを被るが、排出はされない。 ストーン・トゥ・フレッシュ の場合、術者は

排出され、5d6 ポイントのダメージを被る。 トランスミュート・ロック・トゥ・マット の場合、術者は排出され、頑健セーヴ（DC18）に成功しない限り即座に死んでしまう（成功した場合、単に排出されるだけである）。最後に パスウォール の場合、術者はダメージを被ることなく排出される。

メンディング

Mending ／修理

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 0、クレリック 0、ドルイド 0、バード 0

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作

距離 10 フィート

目標 1 ポンド／レベルまでの物体 1 つ

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害、物体）；**呪文抵抗** 可（無害、物体）

この呪文はダメージを受けた物体を修理し、1d4 のヒット・ポイントを回復する。物体が破損状態にあるならば、もとのヒット・ポイントの半分以上まで回復されたときに破損状態から直る。この呪文が機能するためには、全ての部品が揃っていなければならない。魔法のアイテムもこの呪文によって修理できるが、そのアイテム以上の術者レベルを持っていなければならない。破壊された（ヒット・ポイントが 0 以下）魔法のアイテムはこの呪文で修理できるが、魔法の能力は戻らない。この呪文はクリーチャーに対しては影響しない（人造クリーチャーを含む）。この呪文は曲げられたか変化させられた物体を元には戻せないが、依然としてダメージを回復することはできる。

モーメント・オヴ・プレシャンス

Moment of Prescience ／機先の見切り

系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 8

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 自身

効果範囲 術者

持続時間 1 時間／レベルまたはチャージ消費（起動）するまで

この呪文は術者に第六感を与える。術者は呪文の持続時間の間ならいつでも、1 度だけその効果を使用できる。術者はこの呪文により、攻撃ロール、戦技判定、対抗能力値判定、対抗技能判定、セーヴィング・スローのいずれかに 1 回だけ、術者レベルに等しい洞察ボーナス（最大＋ 25）を得ることができる。また、これらの効果ではなく、1 回の攻撃に対する自分の AC に同じ洞察ボーナスを（たとえ立ちすくみ状態であっても）適用することもできる。この効果を起動させるにはアクションを消費しない。術者は他のキャラクターのターンであってもこの効果を起動できる。術者は修正が適用されるロールを行なう前に モーメント・オヴ・プレシャンス を使用するかどうか選択しなければならない。1 度使用したならこの呪文は終了する。術者は同時に 2 つ以上の モーメント・オヴ・プレシャンス を自分に対して稼動状態にしておくことはできない。

モディファイ・メモリー

Modify Memory ／記憶修正

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** バード 4

発動時間 1 標準アクション；本文参照

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 生きているクリーチャー 1 体

持続時間 永続

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

術者は対象の精神に入り込み、その記憶を 5 分間ぶんまで、以下のいずれかの方法で修正できる。

- 対象が実際に体験した 1 つのできごとの記憶をすべて抹消する。この呪文は ギアス／クエスト、サジェスチョン、チャーム 、あるいはそれに類する呪文を無効化することはできない。
- 対象が実際に体験した 1 つのできごとを完全にはっきりと思い出させる。たとえば、5 分間の会話を一言一句思い出したり、本の一節を隅々まで思い出したりできる。
- 対象が実際に体験した 1 つのできごとの細かい部分を変更する。
- 対象が体験しなかった 1 つのできごとの記憶を植え付ける。

この呪文の発動には 1 ラウンドかかる。対象がセーヴに失敗したなら、術者は続けて対象の記憶のうち修正したいと望む記憶を視覚化するのに 5 分まで（術者が修正したい記憶の時間量に等しい時間）を費やす。この視覚化が完了するまでに術者の精神集中が乱されたり、この間に対象が呪文の距離外に出るようなことがあれば、呪文は失われる。

修正された記憶が必ずしも対象の行動に作用を及ぼすとは限らない。特に自分の本来の性向と相反する場合は。修正された記憶が道理に合わない場合、対象はそれを悪い夢であるとか、ワインを飲み過ぎて混乱したのだろう、など理由づけをして片づけてしまうこともある。

ライヴオーク

Liveoak ／木の番人
系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 6
発動時間 10 分
構成要素 音声、動作
距離 接触
目標 接触した樹木
持続時間 1 日／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文はオーク（カシやナラ）の木を守り手や番人に変える。この呪文は一度に 1 本の木に対してしか発動することはできない。 ライヴオーク が効果を現している間、術者はそれを別の木に対して発動することはできない。ライヴオークは健康な超大型のオークの木に対して発動しなければならない。術者レベルごとに日本語で 3 文字までの作動条件を目標の木に対して設定しておくことができる。 ライヴオーク の呪文が作動すると、木はトリエントのように自律行動を開始する。

ライヴオーク が解呪されると、木はどこにいようと即座に根を下ろす。術者が解放した場合、木は自分の元いた場所に戻って根を下ろそうとする。

ライチャス・マイト

Righteous Might ／正義の力
系統 変成術；**呪文レベル** クレリック 5
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 自身
目標 術者
持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）

この呪文は術者の肉体を大きくし、身長は 2 倍となり、重量は 8 倍となる。こうして拡大することで、術者のサイズ分類は 1 段階大きなものとなる。術者は【筋力】と【耐久力】に＋ 4 サイズ・ボーナス、【敏捷力】に－ 2 ペナルティを受ける。術者は外皮に＋ 2 強化ボーナスを得る。術者は（通常、正のエネルギーを取り扱うなら）“ ダメージ減少 5 ／悪 ”、（通常、負のエネルギーを取り扱うなら）“ ダメージ減少 5 ／善 ” を得る。15 レベルで最大値である “10 ／悪 ” あるいは “10 ／善 ” へと変化する。術者の AC と攻撃へのサイズ修正値は新たなサイズ分類に従って変化する。この呪文によって、術者の移動速度が変化することはない。

望むだけの拡大に充分な空間がない場合、術者はその空間で広がれる最も大きなサイズになり、その過程で周囲を取り囲む物質を突き破るために（上昇後の【筋力】を使用して）【筋力】判定を行なうことができる（『補足ルール：物体の破壊』を参照）。この判定に失敗した場合、周囲を取り囲む物質によって害を受けることなく閉じ込められる―この呪文では、術者が巨大化することで潰されてしまうようなことはないのだ。

術者が着用するか運搬しているすべての装備もこの呪文によって拡大される。近接武器射出武器はダメージが上昇する。この呪文は、その他の魔法的な特質には作用しない。術者の身から離れた巨大化したアイテム（矢弾や投擲武器を含む）は即座に本来のサイズに戻る。従って、投擲武器や射出武器は通常通りのダメージを与えるというわけである。サイズを拡大する魔法効果は累積しない。

ライト

Light ／光
系統 力術［光］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 0、クレリック 0、ドルイド 0、バード 0
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、物質／信仰（ホタル 1 匹）
距離 接触
目標 接触した物体
持続時間 10 分／レベル
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文は接触した物体を松明のように輝かせ、20 フィート以内の範囲を通常の光に、40 フィート以内の範囲の明度を最大で通常の光になるまで 1 段階ずつ上昇させる（暗闇は薄暗い光に、薄暗い光は通常の光になる）。通常の光、明るい光の領域ではこの呪文は影響しない。この効果は移動させることはできないが、移動可能な物体に発動することができる。

術者が発動できる ライト の呪文は一度に 1 つだけであり、前の呪文が持続している間にもう一度この呪文を発動したなら、前の呪文は解呪される。 パーマネンシイ 呪文やその他の効果によってこの呪文を永続化させたならば、この制限には関わらない。 ライト は自分と同じか低いレベルの［闇］呪文をどれでも相殺し、解呪する。

ライトニング・ボルト

Lightning Bolt ／電撃
系統 力術［電気］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（毛皮とガラスの棒）
距離 120 フィート
効果範囲 120 フィートの直線状
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 反応・半減；**呪文抵抗** 可

術者は効果範囲内のすべてのクリーチャーに術者レベルごとに 1d6（最大 10d6）ポイントの［電気］ダメージを与える強力な［電気］エネルギーの一撃を解き放つ。電撃は術者の指先から放たれる。 ライトニング・ボルト は可燃物を発火させ、通り道にある物体にダメージを与える。金、銀、銅、青銅、鉛などの融点の低い金属を融かすことができる。電撃を遮る障壁がダメージによって砕けたり、穴が開いてしまった場合、電撃は呪文の距離が許す限りその障壁の向こうまで突き抜けて行く。障壁を突き抜けられなければ、他の呪文の効果と同様、そこで止まってしまう。

ラスティング・グラスプ

Rusting Grasp ／錆びの手
系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 接触
目標 魔法の力を持たない鉄製の物体 1 つ（あるいはその物体の、接触した地点から 3 フィート以内の部分）か、あるいは鉄製のクリーチャー 1 体
持続時間 本文参照
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者の接触した鉄や鉄合金製のアイテムは錆びてぼろぼろに崩れる。そのアイテムが大きすぎて半径 3 フィートの範囲内に収まらないものであれば、その金属の半径 3 フィートに収まる部分が錆び、破壊される。金属製の魔法のアイテムはこの呪文に対して完全耐性がある。

術者は近接接触攻撃に成功することで戦闘に ラスティング・グラスプ を用いることができる。このようにして使用された ラスティング・グラスプ は即座に腐食により、金属製の鎧から得ている AC を 1d6 ポイント（最大で、その鎧が提供していた点数まで）破壊する。

この呪文で敵の使用している武器を目標にすることもできるが、敵の使っている武器をつかむのはもっと難しい。術者はその武器に対する近接接触攻撃に成功しなければならない。これが命中した金属製の武器は破壊される。敵の武器に打撃を与えることは、機会攻撃を誘発する。また、術者が武器に接触しなければならないのであって、武器が術者に触れてもこの呪文がその武器に影響を与えることはない。

鉄製のクリーチャーに対しては、ラスティング・グラスプ は攻撃に成功するたびに即座に 3d6 ＋術者レベルごとに 1（最大＋ 15）ポイントのダメージを与える。この呪文はレベルごとに 1 ラウンド持続し、術者は毎ラウ

ンド 1 回の近接接触攻撃を行なうことができる。

ララバイ

Lullaby ／子守唄
系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** バード 0
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
目標 10 フィート半径爆発の範囲内の生きているクリーチャー
持続時間 精神集中＋ 1 ラウンド／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

範囲内にいるクリーチャーは皆、意志セーヴに失敗すると、うとうとして不注意になり始める。そのために、〈知覚〉の判定に－ 5 のペナルティを受ける。さらに、ララバイの効果が続いている間は睡眠効果への意志セーヴに－ 2 のペナルティを受ける。 ララバイ は術者が精神集中を続ける限り持続し、精神集中をやめた後も術者レベルあたり 1 ラウンド効果が持続する。

リード・マジック

Read Magic ／魔法読解
系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 0、クレリック 0、ドルイド 0、バード 0、パラディン 1、レンジャー 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、焦点（透明な水晶か鉱石のプリズム）
距離 自身
目標 術者
持続時間 10 分／レベル

術者は書物や巻物、武器などの物体に書き込まれた、他の手段では理解できない魔法の文書を読むことができる。この呪文によって解読しても、普通はその文書に含まれている魔法が作動してしまうことはない。ただし、呪われた巻物や罠を仕掛けられた巻物の場合は作動してしまうことがある。さらに、一度この呪文を発動して魔法の文書を読んだなら、術者はそれ以降、その文書については リード・マジック に頼ることなく読むことができるようになる。術者は 1 分につき 1 ページ（日本語で 750 文字程度）の速度で読むことができる。この呪文によって、術者は DC13 の〈呪文学〉判定に成功すれば グリフ・オヴ・ウォーディング を、DC16 の〈呪文学〉判定に成功すれば グレーター・グリフ・オヴ・ウォーディング を、また、〈呪文学〉判定（DC10 ＋**呪文レベル**）に成功すればシンボル系呪文を識別することができる。

リード・マジック は パーマネンシイ 呪文で永続化させることができる。

リインカーネイト

Reincarnate ／転生
系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 4
発動時間 10 分
構成要素 音声、動作、物質、信仰（1,000gp の価値のある油）
距離 接触
目標 接触した死んでいるクリーチャー
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 不可；本文参照；**呪文抵抗** 可（無害）

この呪文によって、術者は死んでいるクリーチャーを他の肉体へと生き返らせることができる。ただし、死んでからこの呪文を発動するまでに 1 週間以内しか経っておらず、対象の魂が自由で、生き返ることに同意していなければならない。対象の魂が生き返ることに同意しなければ、この呪文は働かない。従って、生き返ることを望んでいる対象はセーヴィング・スローを行なわない。

死んだクリーチャーは新たな肉体へと生き返るため、すべての肉体的な病気や障害は回復する。死体の状態は問題にならない。肉体のほんのわずかな一部でも残っていれば、そのクリーチャーをリインカーネイトすることができる。ただし、呪文の発動対象となる肉体の一部は、そのクリーチャーが死んだ時点でその肉体の一部であったものでなければならない。この呪文の魔力が、その場にある自然の要素から、その魂が宿るためのまったく新しい青年期の肉体を作り上げる。この過程が完了するには 1 時間が必要である。肉体が用意できたら、対象は転生する。

転生したキャラクターは以前の人生のほとんどを思い出す。対象が以前有していたクラス能力、特技、技能ランクはそのまま残る。クラス、基本攻撃ボーナス、基本セーヴ・ボーナス、ヒット・ポイントは変化しない。【筋力】【敏捷力】【耐久力】の値は一部、新たな肉体に基づく。まず、対象の種族ごとの能力値調整を取り除き（対象はもはや以前の種族ではなってしまうためだ）、その後、残った能力値に以下の表に示した能力値調整を適用すること。転生したとき、目標は永続的な負のレベルを 2 レベル負う。目標が 1 レベルなら、代わりに【耐久力】を 2 点減少させる（このとき【耐久力】が 0 以下になるなら転生できない）。呪文を準備しているクリーチャーが死んだとき、50%の確率で転生したときにその呪文を発動したかのように呪文を失う。準備なしで呪文を発動する能力を持ったクリーチャー（ソーサラーなど）は、50%の確率で呪文を発動したかのように未使用の呪文スロットを失う。

対象の能力値が変わってしまったために、以前のキャラクター・クラスを続けるのが難しくなる可能性もある。そうなった場合、その対象にはマルチクラス・キャラクターになることをお勧めする。

人型生物の場合、新たな肉体は以下の表を用いて決定する。人型生物以外のクリーチャーの場合、同種別のクリーチャーを集めた同様の表を作成するとよいだろう。

アンデッド・クリーチャーにされたり、［即死］効果で殺されたクリーチャーをこの呪文で生き返らせることはできない。人造、エレメンタル、来訪者、アンデッド・クリーチャーを転生させることはできない。この呪文は老衰のために死んだクリーチャーを生き返らせることができる。

d%	肉体	【筋】	【敏】	【耐】
01	バグベア	＋ 4	＋ 2	＋ 2
02 ～ 13	ドワーフ	± 0	± 0	＋ 2
14 ～ 25	エルフ	± 0	＋ 2	－ 2
26	ノール	＋ 4	± 0	＋ 2
27 ～ 38	ノーム	－ 2	± 0	＋ 2
39 ～ 42	ゴブリン	－ 2	＋ 2	± 0
43 ～ 52	ハーフエルフ	± 0	± 2	± 0
53 ～ 62	ハーフオーク	＋ 2	± 0	± 0
63 ～ 74	ハーフリング	－ 2	＋ 2	± 0
75 ～ 89	人間	± 0	± 2	± 0
90 ～ 93	コボルド	－ 4	＋ 2	－ 2
94	リザードフォーク	＋ 2	± 0	＋ 2
95 ～ 98	オーク	＋ 4	± 0	± 0
99	トログロダイト	＋ 0	－ 2	＋ 4
100	その他（GM の選択）	?	?	?

転生したクリーチャーは、新たな姿に属するすべての能力を得る。これには、移動形態や移動速度、外皮、肉体攻撃、変則的能力などが含まれるが、新たな姿の言語を自動的にしゃべれるようになるわけではない。

ウィッシュ や ミラクル の呪文を使えば、転生したキャラクターを以前の姿に戻すことができる。

リヴァース・グラヴィティ

Reverse Gravity ／重力反転
系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7、ドルイド 8
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質／信仰（天然磁石と鉄のやすりくず）
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
効果範囲 一辺 10 フィートの立方体の区画 1 個ぶん／レベルまで（自在）
持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 不可；本文参照；**呪文抵抗** 不可

この呪文は効果範囲内の重力を逆転させ、その中にある固定されていない物体やクリーチャーは上の方へと落ちていき、1 ラウンドで効果範囲の

上端に達する。この落下の間に何らかの固体（天井など）にぶつかった場合、落下する物体やクリーチャーは通常通り下の方へ落下しているかのようにそれに激突する。物体やクリーチャーが何にもぶつからずに効果範囲の上端へ到達した場合、それらは呪文が切れるまで、わずかに上下に揺れながらその場所に留まる。呪文の持続時間終了時に、作用を受けた物体やクリーチャーは下へと落下する。

しがみつけるものがあるならば、効果範囲内につかまったクリーチャーは呪文に取り込まれた時点で反応セーヴを行ない、しがみつこうとすることができる。飛行したり空中浮揚することのできるクリーチャーは落下せずにすませることができる。

リザレクション

Resurrection ／蘇生

系統 召喚術（治癒）；**呪文レベル** クレリック 7

構成要素 音声、動作、物質（10,000gp の価値のあるダイアモンド）、信仰

レイズ・デッド と同様だが、術者は死んだクリーチャーを生き返らせ、完全な健康状態に戻すことができる。

死体の状態は問題にならない。肉体のほんのわずかな一部でも残っていれば、そのクリーチャーを蘇生させることができる。ただし、呪文を発動対象となる肉体の一部は、そのクリーチャーが死んだ時点でその肉体の一部であったものでなければならない（ ディスインテグレイト 呪文に攻撃されたクリーチャーの破片は、ここで言う " 肉体の一部 " であると見なされる）。そのクリーチャーは術者レベルごとに 10 年以内に死んだものでなければならない。

呪文が完成すれば、クリーチャーは即座に、準備した呪文を失うことなく、ヒット・ポイントも気力・健康も完全に回復する。復活したクリーチャーは、生命力吸収を受けたかのように永続的な負のレベルを 1 レベル負う。目標が 1 レベルだった場合、【耐久力】を 2 点減少させる（これによって【耐久力】が 0 以下になるなら蘇生することはできない）。

術者は［即死］効果で殺された者や、アンデッド・クリーチャーにされ、しかる後に倒された者をこの呪文で生き返らせることができる。術者は老衰のために死んだ者をこの呪文で生き返らせることはできない。人造、エレメンタル、来訪者、アンデッド・クリーチャーを蘇生させることはできない。

リジェネレイト

Regenerate ／再生

系統 召喚術（治癒）；**呪文レベル** クレリック 7、ドルイド 9

発動時間 3 全ラウンド

構成要素 音声、動作、信仰

距離 接触

目標 接触した生きているクリーチャー

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 頑健・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

対象の切断された肉体の一部（手足の指、手、足、腕、脚、尻尾、果ては複数の頭を持つクリーチャーの頭ですら）、折れた骨、損なわれた内臓が再生する。この呪文を発動した後、切断された部位がその場にあり、そのクリーチャーにくっつけられているなら、肉体の再生は 1 ラウンドで完了する。そうでなければ 2d10 ラウンドかかる。

リジェネレイト は 4d8 ＋術者レベルごとに 1（最大＋ 35）ポイントのダメージも治癒し、過労状態と疲労状態も取り除き、対象が被っていたすべての非致傷ダメージも除去する。生きていないクリーチャー（アンデッドを含む）には効果はない。

リジリアント・スフィアー

Resilient Sphere ／弾力球

系統 力術［力場］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（球状の水晶）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果 1 体のクリーチャーを中心とした、直径 1 フィート／レベルの球体

持続時間 1 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 反応・無効；**呪文抵抗** 可

ちらちらと光る力場でできた球体が 1 体のクリーチャーを包み込む。ただし、そのクリーチャーは球体の直径内に収まるだけの大きさのものでなければならない。球体は対象を、呪文の持続時間の間、包み込む。この球体は、ディスペル・マジック で無効化されることを除けば、ウォール・オヴ・フォース と同じように機能する。球体の中の対象は通常通り呼吸できる。球体は外にいる者たちや、中にいる者たちが暴れることで、球体を物理的に移動させることはできない。

リデュース・アニマル

Reduce Animal ／動物縮小

系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 2、レンジャー 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 サイズが小型、中型、大型、超大型の同意する動物 1 体

持続時間 1 時間／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

リデュース・パースン と同様だが、この呪文は同意する動物 1 体に作用する。その動物が肉体攻撃で与えるダメージは、小さくなったサイズに対応したダメージに減少する（『装備 表：超小型用・大型用武器のダメージ』を参照）。

リデュース・パースン

Reduce Person ／人物縮小

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1

発動時間 1 ラウンド

構成要素 音声、動作、物質（鉄粉ひとつまみ）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 人型生物 1 体

持続時間 1 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 頑健・無効；**呪文抵抗** 可

この呪文は人型生物 1 体を即座に縮小し、身長や縦横の長さを半分、体重を 1/8 にする。こうして縮小することで、そのクリーチャーのサイズ分類は 1 段階小さなものとなる。目標はサイズの減少によって、【敏捷力】に＋ 2 サイズ・ボーナスを得、【筋力】に－ 2 サイズ・ペナルティ（最低でも 1 まで）を受け、攻撃ロールと AC に＋ 1 のボーナスを得る。

サイズが超小型になってしまった小型サイズの人型生物は、接敵面 2 と 1/2 フィート、生来の間合い 0 フィートとなる（従って、攻撃するためには敵のマスに入らなければならなくなる）。サイズが中型になってしまった大型サイズの人型生物は、接敵面 5 フィート、生来の間合い 5 フィートとなる。この呪文によって、目標の移動速度が変化することはない。

クリーチャーが着用するか運搬しているすべての装備もこの呪文によって縮小される。

この呪文の影響を受けた近接武器や射出武器はダメージが減少する。この呪文はその他の魔法的な特質には作用しない。縮小されたクリーチャーの身から離れた縮小されたアイテム（矢弾や投擲武器を含む）は即座に本来のサイズに戻る。従って、投擲武器は通常通りのダメージを与える（矢弾はそれを射出した武器のサイズに基づいたダメージを与える）というわけである。

サイズを縮小する複数の魔法効果は累積しない。

リデュース・パースン は エンラージ・パースン を相殺し、解呪する。

リデュース・パースン は パーマネンシイ 呪文で永続化させることがで

きる。

マス・リデュース・パースン

Reduce Person, Mass ／集団人物縮小
系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4
目標 人型生物 1 体／レベル、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
　マス・リデュース・パースン は リデュース・パースン と同様に機能するが、複数のクリーチャーに作用する。

リパルション

Repulsion ／排斥
系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、クレリック 7
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、焦点／信仰（50gp の価値の一対の犬の像）
距離 10 フィート／レベルまで
効果範囲 術者を中心とした半径 10 フィート／レベルまでの放射
持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可
　不可視で動かすことのできるフィールドが術者を取り巻き、クリーチャーが術者に近づくのを妨げる。術者は、発動時にこのフィールドを（術者のレベルによる上限までで）とのくらいの大きさにするかを決定する。フィールド内にいるクリーチャーや、フィールド内に入ろうとするクリーチャーはセーヴを行なわなければならない。失敗した場合、そのクリーチャーは呪文の持続時間の間、術者の方に向かって移動することができなくなる。排斥されたクリーチャーの行動がこれ以外に制限されることはない。これらのクリーチャーは他のクリーチャーと戦ったり、呪文を発動したり、術者を遠隔武器で攻撃できる。術者がこの呪文の作用しているクリーチャーに近づいても何も起こらない。クリーチャーが押し戻されることはない。術者が間合いの中に入ってきたなら、そのクリーチャーは自由に術者に対して近接攻撃を行なうことができる。排斥されたクリーチャーが術者から離れ、その後に術者に向かって戻ろうとしても、まだ呪文の効果範囲内にいるなら、それ以上近づくことはできない。

リペル・ヴァーミン

Repel Vermin ／蟲の放逐
系統 防御術；**呪文レベル** クレリック 4、ドルイド 4、バード 4、レンジャー 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 10 フィート
効果範囲 術者を中心とした半径 10 フィートの放射
持続時間 10 分／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 不可あるいは意志・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可
　不可視のバリアーが蟲をくい止める。ヒット・ダイスが術者のレベルの 1/3 未満の蟲はこのバリアーを通り抜けることができない。ヒット・ダイスが術者のレベルの 1/3 以上ある蟲は意志セーヴに成功すればこのバリアーを通り抜けることができる。その場合でも、バリアーを通り抜けると蟲は 2d6 ポイントのダメージを被るし、また、バリアーに身体を押しつければ苦痛が走るため、ほとんどの蟲を思いととまらせることができる。

リペル・ウッド

Repel Wood ／木の放逐
系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 6
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 60 フィート
効果範囲 術者から 60 フィートの直線状の放射
持続時間 1 分／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可
　術者から発したエネルギー波が術者の指定した方向へと移動し、呪文の経路内にあったすべての木製の物体を術者から呪文の“距離”限界まで押し退ける。木製で、直径が 3 インチより大きく固定された物体には作用しないが、固定されていない物体には作用する。直径 3 インチ以下で固定された物体は割れるか壊れてしまい、その破片はエネルギー波に乗って移動する。この呪文が作用している物体は、毎ラウンド 40 フィートの速度で押し退けられていく。
　木製の盾やスピア、武器の木製の柄やつか、アローやボルトなどの物体は押し戻され、持ち主を一緒に引きずっていく。運搬しているアイテムに引きずられるクリーチャーはそれを手放すことができる。盾に引きずられるクリーチャーは移動アクションでその盾を外し、フリー・アクションで落とすことができる。押し戻されまいとしてスピアを地面に突き立てた場合、そのスピアは砕けてしまう。木製の部分がある魔法のアイテムも押し退けられるが、アンティマジック・フィールド はこの効果を遮断する。
　エネルギー波は呪文の持続時間の間、設定された経路を押し流し続ける。呪文を発動した後は経路が決定されてしまうため、術者は呪文の力に作用を及ぼすことなく他のことをしたり、別の場所に行ったりできる。

リペル・メタル・オア・ストーン

Repel Metal or Stone ／金属や石の放逐
系統 防御術［地］；**呪文レベル** ドルイド 8
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 60 フィート
効果範囲 術者から放たれる 60 フィートの直線
持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可
　この呪文は術者から発する不可視のエネルギー波を作り出す。呪文の経路内にあったすべての金属や石の物体は術者から呪文の“距離”限界まで押し退けられる。金属や石でできていて、直径が 3 インチより大きく固定された物体、重さが 500 ポンドを超える固定されていない物体には作用しない。それ以外のものは、アニメイテッド・オブジェクト（自律行動物体）や小さな岩、金属製の鎧を着たクリーチャーも含め、押し戻される。直径 3 インチ以下で固定された物体は曲がるか壊れてしまい、その破片はエネルギー波に乗って移動する。この呪文が作用している物体は、毎ラウンド 40 フィートの速度で押し退けられていく。
　金属製の鎧や剣などの物体は押し戻され、持ち主を一緒に引きずっていく。金属の部分がある魔法のアイテムも押し退けられるが、アンティマジック・フィールド はこの効果を遮断する。掴んでいるものが引きずられているクリーチャーはそれを手放せ、シールドが引きずられているクリーチャーは移動アクションでそれを外し、フリー・アクションで落とすことができる。
　エネルギー波は呪文の持続時間の間、設定された経路を押し流し続ける。呪文を発動した後は経路が決定されてしまうため、術者は呪文の力に作用を及ぼすことなく他のことをしたり、別の場所に行ったりできる。

リミテッド・ウィッシュ

Limited Wish ／限られた望み
系統 共通呪文；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（1,500gp の価値のダイアモンド）
距離 本文参照
目標、効果、あるいは効果範囲 本文参照
持続時間 本文参照
セーヴィング・スロー 不可；本文参照；**呪文抵抗** 可

リミテッド・ウィッシュ を使えば、術者はほとんどどんな種類の効果でも作り出すことができる。 リミテッド・ウィッシュ は以下のうち、どれか 1 つを行なうことができる。

- 呪文が対立系統に属していなければ、6 レベル以下のいかなるウィザード／ソーサラー呪文でも再現できる。
- 呪文が対立系統に属していなければ、5 レベル以下のいかなるウィザード／ソーサラー呪文ではない呪文でも再現できる。
- 呪文が対立系統に属していても、5 レベル以下のいかなるウィザード／ソーサラー呪文でも再現できる。
- 呪文が対立系統に属していても、4 レベル以下のいかなるウィザード／ソーサラー呪文ではない呪文でも再現できる。
- インサニティ のような、他の多くの呪文の有害な効果を元に戻す。
- 上に挙げた効果と同じ程度まで強力なものならば、これ以外のいかなる効果でも持たせることができる。たとえば、1 体のクリーチャーが次の攻撃に自動的に成功するとか、次のセーヴィング・スローに－7 のペナルティを被るなどである。

リミテッド・ウィッシュ による再現呪文に対しては、セーヴィング・スローと呪文抵抗を通常通り行なうことができるが、セーヴ DC は 7 レベル呪文のものとなる。

1,000gp を超える価格の物質要素のある呪文を再現する場合、術者はその要素も（この呪文の構成要素である 1,500gp のダイアモンドに加えて）消費しなければならない。

リムーヴ・カース

Remove Curse ／呪いの除去

系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、クレリック 3、バード 3、パラディン 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触したクリーチャーあるいは物体

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

リムーヴ・カース は 1 つの物体や 1 体のクリーチャーにかけられたすべての呪いを即座に取り除く。対象がクリーチャーならば、対象にかかっている呪いそれぞれの DC に対して術者レベル判定（1d20 ＋術者レベル）を行なう。成功したならばその呪いは取り除かれる。この呪文は呪われた盾、武器、鎧から呪いを取り除くことはないが、術者レベル判定に成功することで、そうした呪われたアイテムに取りつかれたクリーチャーが呪われたアイテムを取り外し、そのアイテムから逃れることができるようにしてくれる。特殊な呪いの中には、この呪文では相殺できなかったり、あるレベル以上の術者によってしか相殺できなかったりするものもある。

リムーヴ・カース は ビストウ・カース を相殺し、解呪する。

リムーヴ・ディジーズ

Remove Disease ／病気の除去

系統 召喚術（治癒）；**呪文レベル** クレリック 3、ドルイド 3、レンジャー 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 頑健・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

リムーヴ・ディジーズ は、対象がかかっている全ての病気を治癒する。対象にかかっている病気それぞれの DC に対して術者レベル判定（1d20 ＋術者レベル）を行ない、成功したならばその病気は治る。この呪文はいくつかの災厄や寄生体を排除することもできる（グリーンスライムなど）。

この呪文の持続時間は “ 瞬間 ” なので、後日、同じ病気にさらされた際の再感染を防ぐことはない。

リムーヴ・パラリシス

Remove Paralysis ／麻痺の除去

系統 召喚術（治癒）；**呪文レベル** クレリック 2、パラディン 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 クリーチャー 4 体まで、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

術者は 1 体以上のクリーチャーを、あらゆる一時的な麻痺やそれに関連する魔法の効果から解放する。そうした効果にはクリーチャーによろめき状態を与える呪文や効果が含まれる。この呪文を 1 体のクリーチャーに対して発動した場合、麻痺は無効化される。2 体のクリーチャーに対してかけた場合、それぞれのクリーチャーは麻痺の効果に対して＋ 4 の抵抗ボーナスを得て、もう一度セーヴを行なうことができる。3 体か 4 体のクリーチャーに対して発動した場合、それぞれのクリーチャーは＋ 2 の抵抗ボーナスを得て、もう一度セーヴを行なうことができる。

この呪文はペナルティ、ダメージ、吸収によって下がった能力値を回復するものではない。

リムーヴ・フィアー

Remove Fear ／恐怖の除去

系統 防御術；**呪文レベル** クレリック 1、バード 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 クリーチャー 1 体＋ 1 体／ 4 レベル、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない

持続時間 10 分；本文参照

セーヴィング・スロー：意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

術者は対象に勇気を与え、10 分間、［恐怖］効果に対する＋ 4 の士気ボーナスを与える。この呪文をかけられた時点で対象がすでに［恐怖］効果の影響下にあった場合、その効果はこの呪文の持続時間の間、抑止される。

リムーヴ・フィアー は コーズ・フィアー を相殺し、解呪する。

リムーヴ・ブラインドネス／デフネス

Remove Blindness/Deafness ／盲目・聴覚喪失の除去

系統 召喚術（治癒）；**呪文レベル** クレリック 3、パラディン 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 頑健・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

リムーヴ・ブラインドネス／デフネス は通常のものであれ魔法的なものであれ、盲目状態か聴覚喪失状態（どちらにするかは術者が選択する）を癒す。この呪文で失われた目や耳が再生することはないが、目や耳が傷ついていた場合は回復させる。

リムーヴ・ブラインドネス／デフネス は ブラインドネス／デフネス を相殺し、解呪する。

レイ・オヴ・イグゾースチョン

Ray of Exhaustion ／過労光線
系統 死霊術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（汗 1 滴）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
効果 光線
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー 頑健・不完全；本文参照；**呪文抵抗** 可

黒い光線が術者の伸ばした指から放たれる。目標に光線を当てるためには、術者は遠隔接触攻撃に成功しなければならない。

対象は即座に過労状態となり、呪文の持続時間の間、その状態のままとなる。頑健セーヴに成功したクリーチャーは疲労状態になるだけで済む。

その場合でも、すでに疲労状態であったなら、過労状態となる。

この呪文は、すでに過労状態のクリーチャーには効果がない。通常の過労状態や疲労状態と異なり、この効果は呪文の持続時間が切れれば直ちに終了する。

レイ・オヴ・エンフィーブルメント

Ray of Enfeeblement ／衰弱光線
系統 死霊術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
効果 光線
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー 頑健・半減；**呪文抵抗** 可

輝く光線が術者の手から放たれる。目標に光線を当てるためには、術者は遠隔接触攻撃に成功しなければならない。対象は【筋力】に 1d6 ＋術者レベル 2 レベルごとに 1（最大 1d6 ＋ 5）ポイントに等しいペナルティを被る。対象の【筋力】が 1 未満になることはない。頑健セーヴに成功したなら、このペナルティは半分になる。このペナルティは同じ呪文によっては累積せず、最も高いものを適用する。

レイ・オヴ・フロスト

Ray of Frost ／冷気光線
系統 力術［冷気］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 0
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
効果 光線
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

凍えるような空気と氷の光線が術者の伸ばした指先から発射される。目標にダメージを与えるためには、術者は光線で遠隔接触攻撃に成功しなければならない。この光線は 1d3 ポイントの［冷気］ダメージを与える。

レイジ

Rage ／激怒
系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、バード 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
目標 同意する生きているクリーチャー 1 体／ 3 レベル、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない
持続時間 精神集中＋ 1 ラウンド／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

この呪文が作用したクリーチャーはそれぞれ、【筋力】と【耐久力】に＋ 2 の士気ボーナス、意志セーヴに＋ 1 の士気ボーナス、AC に－ 2 のペナルティを得る。それ以外、この効果はバーバリアンの激怒能力（P.43 参照）と同様だが、この呪文による激怒の終了時に対象が疲労状態になることはない。

レイズ・デッド

Raise Dead ／死者の復活
系統 召喚術（治癒）；**呪文レベル** クレリック 5
発動時間 1 分
構成要素 音声、動作、物質（5,000gp の価値のダイアモンド）、信仰
距離 接触
目標 接触した死んでいるクリーチャー
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 不可；本文参照；**呪文抵抗** 可（無害）

術者は死亡したクリーチャーを生き返らせる。術者は、術者レベルごとに 1 日前までに死んだクリーチャーしか復活させることはできない。さらに、対象の魂が自由であって、生き返ることに同意していなければならない。対象の魂が生き返ることに同意しなければ、この呪文は働かない。従って、生き返ることを望んでいる対象はセーヴィング・スローを行なわない。

死から生き返ることは苦しい体験である。この呪文の対象は復活する際に、あたかも生命力を吸収するクリーチャーの攻撃を受けたかのように恒久的な負のレベルを 2 レベル負う。対象が 1 レベルである場合、レベルを失うのではなく、【耐久力】を 2 ポイント吸収される（これによって【耐久力】が 0 以下になってしまうようなら、そのクリーチャーは復活することができない）。呪文を準備していたキャラクターが死んだ場合、復活した際に、どの呪文も 50％の確率で失う可能性がある。呪文を使用するが、呪文を準備しないタイプのクリーチャー（ソーサラーなど）は、レベルを失うことで呪文スロットを失うのに加えて、どの未使用呪文スロットも 50％の確率で、あたかも呪文を発動するために使ってしまったかのように失う可能性がある。

復活したクリーチャーは、その時点でのヒット・ダイス数に等しい点数のヒット・ポイントを有する。ダメージを受けて 0 になっていた能力値があれば、すべて 1 になる。通常の毒と通常の病気は対象を復活させる過程の中で治療されるが、魔法の病気と呪いが解除されることはない。呪文は致命傷とほとんどの種類の致命的な損害を修復するが、復活させようとするクリーチャーの肉体は完全に残っていなくてはならない。そうでない場合、欠けた部位はそのクリーチャーが生き返っても欠けたままとなる。どのようなかたちであれ、この呪文が死亡したクリーチャーの装備や所持品に作用することはない。

アンデッド・クリーチャーにされたり、［即死］効果で殺されたクリーチャーをこの呪文で生き返らせることはできない。人造、エレメンタル、来訪者、アンデッド・クリーチャーを復活させることはできない。この呪文は老衰のために死んだクリーチャーを生き返らせることはできない。

レインボー・パターン

Rainbow Pattern ／虹の紋様
系統 幻術（紋様）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、バード 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声（バードのみ）、動作、物質（ひとかけらの燐）、焦点（水晶のプリズム）；本文参照
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
効果 半径 20 フィートに拡散する色とりどりの光
持続時間 精神集中＋ 1 ラウンド／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

からまり合った輝く虹色の模様が中にいるものを恍惚状態にする。 レインボー・パターン は最大で 24 ヒット・ダイスぶんのクリーチャーを恍惚状態にする。最初に最も HD の低いクリーチャーに作用する。同じ HD のクリーチャーの中では、まず呪文の起点に最も近いものに作用する。作用を受けたクリーチャーの中でセーヴに失敗したものは、この模様によって恍惚状態となる。

簡単な身振りを行なうことで（フリー・アクション）、術者は（呪文の起点を移動させることで）レインボー・パターン を毎ラウンド 30 フィートまで移動させることができる。恍惚状態のクリーチャーは全員、呪文の効果範囲内に入ったり留まったりしようとして、虹色の光について行く。恍惚状態のクリーチャーが拘束され、この模様から引き離された場合でも、そのクリーチャーは模様のあとを追おうとする。模様が対象を危険な場所へと連れて行こうとした場合、恍惚状態のクリーチャーはそれぞれ 2 回目のセーヴを行なうことができる。光への視界が完全に遮断されてしまった場合、光を見ることのできないクリーチャーにはそれ以降、作用しなくなる。

この呪文は視覚を持たない（または失っている）クリーチャーには作用しない。

レヴィテート

Levitate ／空中浮揚

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（革で作った輪か、カップの形に曲げた金の針金）

距離 自身あるいは近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 術者あるいは同意するクリーチャー 1 体か物体 1 つ（合計重量 100 ポンド／レベルまで）

持続時間 1 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

レヴィテート によって、術者は自分自身や他のクリーチャー、物体を望む通りに上下に移動させることができる。クリーチャーはレヴィテートされることに同意していなければならないし、物体は装備中でないものか、同意するクリーチャーの所持品でなくてはならない。術者は思考によって指示を行ない、対象を上下に毎ラウンド 20 フィートまで移動させることができる。このように指示を行なうことは移動アクションである。術者は対象を水平に移動させることはできないが、対象はたとえば、崖の表面を這ったり、天井を押したりすることで横方向に（普通は基本移動速度の半分で）移動できる。

レヴィテート 中のクリーチャーが近接武器や遠隔武器で攻撃すると、どんどんと姿勢不安定になっていく。最初の攻撃には攻撃ロールに－ 1 のペナルティがつき、次の攻撃には－ 2 というように、最大－ 5 までペナルティが着く。1 全ラウンドを費やして安定させれば、そのクリーチャーは再び－ 1 のペナルティから始めることができる。

レジェンド・ローア

Legend Lore ／伝説知識

系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、バード 4

発動時間 本文参照

構成要素 音声、動作、物質（250gp の価値のある香）、焦点（各 50gp の価値の象牙 4 つ）

距離 自身

目標 術者

持続時間 本文参照

レジェンド・ローア を使えば、術者は重要な人物や場所、物品の伝説を知ることができる。その人物や物品が手近にあったり、術者が問題の場所にいたりする場合、発動時間は 1d4 × 10 分しかかからない。術者がその人物、物品、場所についての詳しい情報を知っているだけであれば、発動時間は 1d10 日かかり、得られる情報もさほど完璧でなかったり的を射ていなかったりする（ただし、それでもしばしばその人物や場所、物品を見つけるのに役に立つ重要な情報が得られ、次回はもっとよい レジェンド・ローア が行なえるようになるものである）。術者が噂に聞いたことがあるだけであれば、発動時間は 2d6 週間かかり、得られる情報もあいまいで、不完全である（ただし、それでもしばしばより詳しい情報が得られ、次回はもっとよい レジェンド・ローア が行なえるようになるものである）。

発動の間、術者は食事や睡眠などの日課以外の活動に従事することはできない。完了すれば、この占術呪文により、その人物や場所、物品に関しての伝説が（もしあれば）術者の心の中に浮かんでくる。これは現在でも知られている伝説かも知れず、今では忘れ去られている伝説かも知れず、今まで一般に知られたことが一度もない情報ですらあるかも知れない。その人物や場所、物品が伝説上の重要性を持たないものであれば、術者が情報を得ることはない。大まかに言って、11 レベル以上のキャラクターは“伝説の人物”である。また、彼らが戦ったクリーチャー、彼らが使った主な魔法のアイテム、彼らの偉業がなされた場所の類も同様である。

レジスタンス

Resistance ／抵抗力

系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 0、クレリック 0、ドルイド 0、バード 0、パラディン 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（ミニチュアの外套）

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1 分

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

術者は対象に、対象を害から守る魔法エネルギーを付与し、セーヴに＋ 1 の抵抗ボーナスを与える。

レジスタンス は パーマネンシイ 呪文によって永続化できる。

レジスト・エナジー

Resist Energy ／エネルギーへの抵抗力

系統 防御術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、クレリック 2、ドルイド 2、パラディン 2、レンジャー 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 10 分／レベル

セーヴィング・スロー 頑健・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

この防御術はクリーチャー 1 体に対して、術者が選択したエネルギー 5 種類（［音波］［酸］［電気］［火］［冷気］のうち 1 つに対する限定的な保護を与える。対象は選択したタイプのエネルギーに対する抵抗 10 を得る。すなわち、対象が（自然のダメージ源からのものであるか魔法のダメージ源からのものであるかを問わず）そうしたダメージを受けるたびに、そのダメージはそのクリーチャーのヒット・ポイントに適用される前に 10 ポイント差し引かれるのだ。エネルギーに対する抵抗の値は 7 レベルで 20 ポイントに、11 レベルで最大の 30 ポイントに上昇する。この呪文は対象の装備も守る。

レジスト・エナジー はダメージのみを軽減する。不幸な副作用があれば、対象はそれを被ってしまう。

レジスト・エナジー は プロテクション・フロム・エナジー と重複してしまう（つまり、効果が累積しない）。あるキャラクターが プロテクション・フロム・エナジー と レジスト・エナジー よって守られている場合、チャージ消費までは プロテクション・フロム・エナジー がダメージを軽減する。

レストレーション

Restoration ／回復術

系統 召喚術（治癒）；**呪文レベル** クレリック 4、パラディン 4
発動時間 1 分
構成要素 音声、動作、物質（100gp または 1,000gp の価値のダイアモンド粉末）
距離 接触
目標 接触したクリーチャー
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

この呪文は レッサー・レストレーション と同様に働くが、一時的な負のレベルを解呪するか、永続的な負のレベルを 1 レベル取り除くことができる。この呪文が永続的な負のレベルを取り除くのに使われるならば、1,000gp 分のダイアモンドの粉末を構成要素として必要とする。この呪文は対象が持つ永続的な負のレベルを一週間に 1 レベルを超えて取り除くことはできない。

レストレーション はすべての能力値ダメージを癒し、1 つの能力値から恒久的に吸収された全ポイントを回復させる（2 つ以上の能力値が吸収されていた場合、どの能力値を回復するかは術者が選択する）。目標が疲労状態か過労状態であれば、その状態も取り除く。

グレーター・レストレーション

Restoration, Greater ／上級回復術
系統 召喚術（治癒）；**呪文レベル** クレリック 7
構成要素 音声、動作、物質（5,000gp の価値のダイアモンド粉末）

レッサー・レストレーション と同様だが、この呪文は治療対象のクリーチャーから恒久的な負のレベルと一時的な負のレベルを完全に解呪する。

また、グレーター・レストレーション はそのクリーチャーの能力値にペナルティを与えているすべての魔法効果を解呪し、すべての能力値ダメージを癒し、全能力値から恒久的に吸収されたポイントをすべて回復させる。また、疲労状態と過労状態を取り除き、あらゆる狂気、混乱、その他これに類する精神的効果も除去する。

レッサー・レストレーション

Restoration, Lesser ／初級回復術
系統 召喚術（治癒）；**呪文レベル** クレリック 2、ドルイド 2、パラディン 1
発動時間 3 ラウンド
構成要素 音声、動作
距離 接触
目標 接触したクリーチャー
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

レッサー・レストレーション は対象の能力値の 1 つを下げる魔法効果（ レイ・オヴ・エンフィーブルメント など）を何でも解呪するか、対象の能力値の 1 つへの能力値ダメージ（シャドウの接触や毒によるものなど）を 1d4 ポイント癒す。また、この呪文はキャラクターが疲労状態になっていればそれも取り除き、過労状態であれば疲労状態へと回復させる。恒久的能力値吸収を回復させることはない。

レッサー（呪文名）

呪文名が レッサー で始まる呪文は、すべて呪文名のアイウエオ順で並べられている。従って レッサー な呪文の解説は、その呪文の元になった呪文の近くで探し出せる。呪文系列の中に基本となる呪文の レッサー 版がある呪文は、ギアス 、グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ 、コンフュージョン 、プレイナー・アライ 、プレイナー・バインディング 、レストレーション である。

レフュージ

Refuge ／避難
系統 召喚術（瞬間移動）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 9、クレリック 7
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（1,500gp の価値のあらかじめ準備された物体）
距離 接触
目標 接触した物体
持続時間 チャージ消費（効果発揮）するまで永続
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文を発動するとき、術者は特別に準備した物体の中に強力な魔法を込める。この物体は所有者を、同じ次元界内にある術者の住居へと、どれだけ距離があろうと即座に転送する力を帯びる。一度アイテムがこの術の影響を受けたなら、術者はそれを自発的にクリーチャー 1 体に与え、同時にそのクリーチャーに、このアイテムを使用する際に唱える合言葉を教えなければならない。このアイテムを使用するためには、対象はアイテムを引き裂くか壊すと同時にこの合言葉を唱えなければならない（標準アクション）。そうすると、その個体とその装備品・所持品のすべて（最大でそのキャラクターの重荷重まで）は即座に術者の住居へと転送される。この呪文はそれ以外のクリーチャーには作用しない（ただし、対象に接触していた使い魔や動物の相棒は除く）。

術者は発動時にこの呪文を修正して、アイテムが壊され、合言葉が唱えられた時に自分がその持ち主から 10 フィート以内のところに転送されるようにすることもできる。術者は レフュージ 呪文がチャージ消費された時点で、アイテムの持ち主がどこにおり、どんな状況にあるかをだいたい知ることができる。しかし、一度呪文をこの方法で修正することにしたなら、術者は転送されるかされないかを選ぶことはできない。

ロープ・トリック

Rope Trick ／ロープの奇術
系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（トウモロコシの粉末と、羊皮紙製のねじれた輪）
距離 接触
目標 接触した、長さ 5 ～ 30 フィートのロープ 1 本
持続時間 1 時間／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文を長さ 5 ～ 30 フィートのロープに対して発動すると、そのロープの一端が空中に上がっていき、やがてロープ全体がまるで上端で固定されているかのように地面に対して垂直に垂れ下がる。実際、この上端は、多くの異次元空間から成る通常の多元宇宙の、そのまた外側にある異次元空間に固定されるのだ。この異次元空間内のクリーチャーは姿が隠れ、（占術を含む）どんな呪文でも（次元界と次元界の間を越えて働く呪文でない限り）届かなくなる。この空間には（サイズを間わず）8 体までのクリーチャーが入れる。このロープは取り除いたり、隠したりすることはできない。ロープは 16,000 ポンド（約 7,300kg）までの重量を支えることができる。これより大きな力を与えれば、ロープを引き離すことができる。

この異次元間の境界を横切って呪文を発動することはできず、呪文の効果範囲がこの内外にまたがることもできない。異次元空間にいる者は、ロープを中心に 3 フィート × 5 フィートの窓があるかのように外を見ることができる。この窓は不可視状態であり、この窓を見ることのできるクリーチャーであっても、その中を見通すことはできない。異次元空間の中にあるものはすべて、呪文が終了すれば落ちてくる。ロープを登ることのできるのは一度に 1 人である。上端の異次元空間のところまで登らないのであれば、ロープ・トリック 呪文を使って普通の場所へと〈登攀〉を行なうこともできる。

ロケート・オブジェクト

Locate Object ／物体定位

系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、クレリック 3、バード 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、焦点／信仰（二股になった小枝）
距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）
効果範囲 術者を中心とした半径 400 フィート＋ 40 フィート／レベルの円
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は自分がよく知っているか、はっきりと視覚的に思い描ける物体の方向を感知できる。一般的なアイテムを探すこともできる。このような場合、そうしたアイテムが距離内に複数あるなら、その種のアイテムのうち最も近くにあるものの場所が分かる。特定のアイテムを見つけようとするなら、そのアイテム独自の正確な精神的イメージが必要である。そのイメージが実際の物体に充分近いものでなければ、呪文は失敗する。術者は自分が（占術を使ってではなく）直接観察したことがない限り、唯一無二のアイテムを指定することはできない。

この呪文は薄い鉛の層によって遮断される。クリーチャーをこの呪文で見つけることはできない。 ポリモーフ・エニイ・オブジェクト や ノンディテクション でこの呪文を欺くことができる。

ロケート・クリーチャー

Locate Creature ／クリーチャー定位
系統 占術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、バード 4
構成要素 音声、動作、物質（ブラッドハウンドの毛皮一切れ）
持続時間 10 分／レベル

ロケート・オブジェクト と同様だが、この呪文を使えば、術者は自分の知っているクリーチャーの位置を知ることができる。

術者はゆっくりと向きを変え、呪文の距離内に探しているクリーチャーがいれば、その方向を向いた時にそちらにいると知ることができる。また、そのクリーチャーが動いていれば、その移動方向も知ることができる。

この呪文を使えば、術者の知っている特定の種類（人間とかユニコーンなど）か特定のクリーチャーの位置を知ることができる。大まかな種類のクリーチャー（人型生物とか動物など）を見つけることはできない。クリーチャーの種類を見つける場合、術者は少なくとも一度は近くで（30 フィート以内で）その種のクリーチャーを見たことがなければならない。

流れる水はこの呪文を遮断する。この呪文で物体を探知することはできない。 ノンディテクション 、ミスリード 、ポリモーフ 系の呪文でこの呪文を欺くことができる。

ロングストライダー

Longstrider ／健脚
系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 1、レンジャー 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（一つまみの土）
距離 自身
目標 術者
持続時間 1 時間／レベル（解除可）

この呪文は術者の基本移動速度に＋ 10 フィートの強化ボーナスを与える。この効果は穴掘りや登攀、飛行、水泳などの他の移動モードには及ばない。

ワード・オヴ・ケイオス

Word of Chaos ／混沌の呪
系統 力術［音波、混沌］；**呪文レベル** クレリック 7
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声
距離 40 フィート
効果範囲 術者を中心とした半径 40 フィートの拡散内にいる、属性が混沌でないクリーチャー
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 不可あるいは意志・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可

効果範囲内で ワード・オヴ・ケイオス の呪言を耳にした、属性が " 混沌 " でないクリーチャーは、以下のような有害な効果を被る。

HD	効果
術者レベルと同じ	聴覚喪失
術者レベル－ 1 以下	朦朧、聴覚喪失
術者レベル－ 5 以下	混乱、朦朧、聴覚喪失
術者レベル－ 10 以下	死、混乱、朦朧、聴覚喪失

これらの効果は累積し、かつ同時に作用する。これに対して意志セーヴィング・スローに成功することで効果を弱めるか除去する。

聴覚喪失：クリーチャーは 1d4 ラウンドの間、聴覚喪失状態となる。意志セーヴに成功すると無効化する。

朦朧：クリーチャーは 1 ラウンドの間、朦朧状態となる。意志セーヴに成功すると無効化する。

混乱：クリーチャーは 1d10 分の間、混乱状態となる。これは［精神作用］の心術効果である。意志セーヴに成功すると効果時間が 1 ラウンドになる。

死：生きているクリーチャーは死亡する。アンデッド・クリーチャーは破壊される。意志セーヴに成功すると効果は無効化されるが、3d6 ＋術者レベル（最大＋ 25）のダメージを受ける。

これに加えて、術者が自分の出身次元界でこの呪文を発動した場合、効果範囲内にいて属性が " 混沌 " でない他次元界のクリーチャーは直ちにそれぞれの出身次元界に退去させられる。このように退去させられたクリーチャーは少なくとも 24 時間の間、戻ってくることはできない。この効果は、そのクリーチャーが ワード・オヴ・ケイオス の呪言を耳にしたかどうかに関わらず発生する。この退去効果は、－ 4 のペナルティを付けて意志セーヴに成功すれば無効化できる。

クリーチャーの HD が術者の術者レベルより高い場合、ワード・オヴ・ケイオス はそのクリーチャーには作用しない。

ワード・オヴ・リコール

Word of Recall ／呼び戻しの呪
系統 召喚術（瞬間移動）；**呪文レベル** クレリック 6、ドルイド 8
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声
距離 無限
目標 術者及び接触した物体あるいは他の同意するクリーチャー
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 不可あるいは意志・無効（無害、物体）；**呪文抵抗** 不可あるいは可（無害、物体）

ワード・オヴ・リコール の呪言を唱えると、術者は即座に自分の避難所へと瞬間移動する。術者は呪文を準備するときに避難所を指定しておかなければならず、そこは術者がよく知っている場所でなければならない。実際に到着する地点は、あらかじめ指定しておいた 10 フィート× 10 フィートまでの広さの範囲である。術者は同じ次元界の中なら、どんなに離れた距離からでも瞬間移動できるが、異なる次元界の間を移動することはできない。術者は自分自身に加えて、物体を何でも持ってゆくことができる。ただし物体の総重量が術者の最大荷重を超えてはならない。これに加えて術者レベル 3 レベルごとに、同意した中型以下のクリーチャー（最大荷重までの装備品や物品をもった状態でよい）1 体相当の者を連れて行ける。大型クリーチャー 1 体は中型クリーチャー 2 体ぶん、超大型 1 体

は大型 2 体ぶん……等々と勘定する。連れて行かれるクリーチャーはみなお互いに接触しており、かつその 1 体以上が術者と接触しておらねばならない。以上の制限を守らなかった場合、呪文は失敗する。

同意しないクリーチャーを ワード・オヴ・リコール によって運ぶことはできない。同様に、クリーチャーの所有する物体は、そのクリーチャーが意志セーヴ（あるいは呪文抵抗）に成功すれば瞬間移動されないようにすることができる。装備中でなく、魔法の力を持たない物体はセーヴィング・スローを行うことはできない。

ワールウィンド

Whirlwind ／旋風

系統 力術［風］；**呪文レベル** ドルイド 8

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 長距離（400 フィート＋ 40 フィート／レベル）

効果範囲 基部の幅 10 フィート、頭頂部の幅 30 フィート、高さ 30 フィートの竜巻

持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 反応・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可

この呪文は激しい風の強力な竜巻を作り出し、地面や水面に沿った空中を 60 フィート／ラウンドの速さで動かす。術者は集中によって竜巻の動きをコントロールすることができるが、単純なプログラムを指定することもできる。竜巻の行動を指示したりプログラムされた行動を変えるには標準アクションを消費する。竜巻は術者のターンの間、常に動く。竜巻が呪文の範囲を超えたなら、1d3 ラウンドの間コントロールが失われてランダムに移動し、その後消滅する（範囲内に戻っても竜巻のコントロールは戻らない）。

この呪文効果と接触した大型以下のサイズの全てのクリーチャーは、反応セーヴに成功しなければ 3d6 のダメージを受ける。最初のセーヴに失敗した中型以下のサイズのクリーチャーは、2 回目のセーヴを行う。失敗すれば竜巻の強い風に巻き上げられ、術者のターンごとに 1d8 のダメージを受ける。セーヴは不可能。術者はいつでも竜巻に捕まえたクリーチャーを排出するように指示でき、その不幸な魂たちは放されたときに竜巻が存在していた場所のいずれかに置かれる。

上級クラス Prestige Classes

上級クラスはキャラクターを真に人並みはずれた存在たらしめ、同輩らの理解の範疇を超えたパワーを獲得することを可能とする。基本クラスと異なり、キャラクターは上級クラスの最初のレベルをとる前の時点で特定の必要条件を満たしていなければならない。最初のレベルの利益を得る前の時点でキャラクターがその上級クラスの必要条件を満たせていないのなら、そのキャラクターはその上級クラスをとることはできない。上級クラスのレベルをとるキャラクターはそのレベルでは適性クラスのボーナスを得ない。

アーケイン・アーチャー：いにしえのエルフの流儀を駆使して矢に強力な魔力を吹き込む秘術呪文の使い手。

アーケイン・トリックスター：秘術魔法を用いて盗みと欺きの技を高めるトラブルメイカーにして無頼者。

アサシン：金のために、そして死と向き合うとびきりのスリルのために殺す無慈悲な殺人者。

エルドリッチ・ナイト：戦闘で魔法の技を磨き上げ、武器と魔法の危険きわまりない組み合わせを作り出す秘術呪文の使い手。

シャドウダンサー：現実世界と影の世界の境界を歩み、シャドウを意のままに支配できる神秘的な冒険者。

デュエリスト：優雅さと平常心、そして身軽さを身上として勝利をつかむ軽妙洒脱なる剣士。

ドラゴン・ディサイプル：裡に潜むドラゴンの血統に受け入れ、訓練と傾倒の日々の果てに、ドラゴンへと部分的変身をとげる秘術呪文の使い手。

パスファインダー・クロニクラー：根っからの探検家なパスファインダー・クロニクラーは、遠く離れた異国の地へと旅し、世界の知識を深めていく。

ミスティック・シーアージ：信仰魔法と秘術魔法に等しく傾注するミスティック・シーアージは、双方の魔法の流儀を 1 つに組み合わせた、信じがたいほどに多角的なクラスである。

ローアマスター：人生を世界の謎の探求と熟考に捧げた呪文の使い手。

用語の定義

この章で使われるいくつかの用語の定義をここに示す。

基本クラス：『クラス』収録の標準的な 11 種のクラスの 1 つ。

術者レベル：一般には呪文を使うクラスのクラス・レベル（下記参照）の数に等しい。いくつかの上級クラスは既存のクラスに術者レベルを加える。

キャラクター・レベル：キャラクターの総合レベル、そのキャラクターの持つクラス・レベルの総計。

クラス・レベル：キャラクターが持つ特定のクラスのレベル。クラスがただ一つだけのキャラクターではクラス・レベルとキャラクター・レベルは等しい。

アーケイン・アーチャー Arcane Archer

弓の活用法を究めんとするエルフやハーフエルフは時としてアーケイン・アーチャー（秘術の射手）の道を突き進む。アーケイン・アーチャーは、正確無比に目標に攻撃を加える能力を持ち、矢に強力な呪文を注入することができる、遠隔戦闘の達人である。アーケイン・アーチャーが放った矢は異様なありえない角度から飛来し、角を回りこんで敵に攻撃を加え、強固な物体をすり抜けて遮蔽の向こうで震える敵に命中する。能力が高まると、アーケイン・アーチャーは極めて強力な敵でさえも致死の一射をもって打ち倒すことができる。

レンジャーとウィザード双方の訓練を積んだ者がアーケイン・アーチャーとして優れるが、それ以外のマルチクラスの組み合わせがいないわけではない。アーケイン・アーチャーはエルフが赴くところならどこででも見かけられる可能性がある、必ずしもそのすべてがエルフの友というわけではない。多くの者――とりわけハーフエルフのアーケイン・アーチャー――はエルフの伝統をまったくの私利私欲のために、あるいはより悪いことに伝統をかたくなに守るエルフに対して使っている。

役割：アーケイン・アーチャーは遠距離から死をもたらし、仲間たちが近接戦闘に突入する間に相手を吹き飛ばす。敵に矢の雨を降らせる手腕を持つアーケイン・アーチャーは遠隔戦闘の頂点を体現する。

属性：アーケイン・アーチャーはどのような属性でもありうるが、エルフおよびハーフエルフは束縛を嫌う傾向にあるため、秩序属性であることはまれである。同様に、悪属性のエルフおよびハーフエルフを見出すことは一般的でなく、それゆえにアーケイン・アーチャーの道は大抵は善属性か中立属性のキャラクターが突き進む。

ヒット・ダイスの種類：d10。

必要条件

アーケイン・アーチャーになるためには、キャラクターは以下の基準すべてを満たさなければならない。

種族：エルフかハーフエルフ。

基本攻撃ボーナス：＋ 6。

特技：《武器熟練：ショートボウもしくはロングボウ》、《近距離射撃》、《精密射撃》。

呪文：1 レベルの秘術呪文を発動する能力。

クラス技能

アーケイン・アーチャーのクラス技能（と各技能の対応能力）は、〈隠密〉【敏】、〈騎乗〉【敏】、〈生存〉【判】、〈知覚〉【判】。

レベルごとの技能ランク：4 ＋【知力】修正値。

クラスの特徴

以下のすべてがアーケイン・アーチャー上級クラスの特徴である。

表：アーケイン・アーチャー

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊	1 日の呪文数
1	＋ 1	＋ 1	＋ 1	＋ 0	アロー強化（魔法）	
2	＋ 2	＋ 1	＋ 1	＋ 1	呪文の矢	既存のクラスに＋ 1 レベル
3	＋ 3	＋ 2	＋ 2	＋ 1	アロー強化（エレメンタル）	既存のクラスに＋ 1 レベル
4	＋ 4	＋ 2	＋ 2	＋ 1	敵追いの矢	既存のクラスに＋ 1 レベル
5	＋ 5	＋ 3	＋ 3	＋ 2	アロー強化（ディスタンス）	
6	＋ 6	＋ 3	＋ 3	＋ 2	壁抜けの矢	既存のクラスに＋ 1 レベル
7	＋ 7	＋ 4	＋ 4	＋ 2	アロー強化（エレメンタル・バースト）	既存のクラスに＋ 1 レベル
8	＋ 8	＋ 4	＋ 4	＋ 3	矢の雨	既存のクラスに＋ 1 レベル
9	＋ 9	＋ 5	＋ 5	＋ 3	アロー強化（属性）	
10	＋ 10	＋ 5	＋ 5	＋ 3	必殺の矢	既存のクラスに＋ 1 レベル

武器と防具の習熟：アーケイン・アーチャーはすべての単純武器と軍用武器、軽装鎧と中装鎧、盾に《習熟》している。

1 日の呪文数：指示されたレベルの時点で、アーケイン・アーチャーはこの上級クラスに就く前に属していた秘術呪文発動能力のあるクラスのレベルが上がったかのように、1 日に使える呪文数が増える。しかし、追加の 1 日の呪文数、追加修得呪文数（準備しない呪文の使い手の場合）、呪文を発動する際の有効レベルの上昇以外に、そのクラスのレベルが上がっていたなら得られたはずの他の利益を得ることはない。キャラクターがアーケイン・アーチャーになる前に複数の呪文発動能力のあるクラスをとっていたなら、レベルの上昇があるたび、その新たなレベルをどのクラスに、1 日の呪文数を決定するために適用するか決めなければならない。

アロー強化（超常）：クラス・レベルが 1 レベルで、アーケイン・アーチャーがつがえて放った、魔法の力を持たぬアローはすべて魔力を帯び、＋1 の強化ボーナスを得る。通常の方法で作成する魔法の武器と異なり、アーチャーはこの能力を使うのに金銭を消費しない。しかし、アーチャーの魔法のアローは自分で使う時しか働かない。

加えて、アーケイン・アーチャーのアローは追加のレベルを得るにつれていくつかの追加能力を得る。1 日 1 回、アーケイン・アーチャーが呪文を準備する際、もしくは準備しない呪文の使い手の場合は 8 時間の休息の後に、エレメンタル能力、エレメンタル・バースト能力、属性能力を変更できる。

3 レベル以降、アーケイン・アーチャーが発射した魔法の力を持たぬアローはすべて以下のエレメンタル関連の能力の内の 1 つを得る：ショック 、フレイミング 、フロスト 。

5 レベル以降、アーケイン・アーチャーが発射した魔法の力を持たぬアローはすべて ディスタンス 能力を得る。

7 レベル以降、アーケイン・アーチャーが発射した魔法の力を持たぬアローはすべて以下のエレメンタル・バースト能力の内の 1 つを得る：アイシー・バースト 、ショッキング・バースト 、フレイミング・バースト 。この能力はクラス・レベル 3 の時点で得る能力と置き換わる。

9 レベル以降、アーケイン・アーチャーが発射した魔法の力を持たぬアローはすべて以下の属性関連の能力の内の 1 つを得る：アクシオマティック 、アナーキック 、アンホーリィ 、ホーリィ 。アーケイン・アーチャーは自分の属性の対抗属性の能力を選ぶことはできない（例えば、秩序にして善属性のアーケイン・アーチャーは武器の特殊能力としてアナーキックとアンホーリィを選ぶことはできない）。

魔法のボウによって授けられるボーナスはこの能力で強化されているアローにも通常通り適用される。高い方のボーナスだけが適用される。重複する能力は累積しない。

呪文の矢（擬呪）：クラス・レベルが 2 レベルになると、アーケイン・アーチャーはアローに効果範囲型呪文を込める能力を得る。このアローを撃つと、その呪文の効果範囲は、通常なら術者を中心とするしかできない呪文であっても、アローの着地点が中心となる。この能力により、アーチャーは呪文の距離ではなく、ボウの射程まで呪文を届けられるようになる。この方法で発動された呪文はその呪文の標準の発動時間を使用し、アーケイン・アーチャーは発動の一部としてアローを発射できる。アローは発動が完了したラウンドに発射しなければならず、さもないと、呪文は無駄になってしまう。アローが外れたら、呪文は無駄になってしまう。

敵追いの矢（擬呪）：クラス・レベルが 4 レベルになると、アーケイン・アーチャーは射程内にいる自分が知っている目標に向かってアローを放つことができ、このアローは、たとえ角を曲がってでも、目標のもとへ達する。よけることのできない障害物があるか、射程を超えるかしなければ、このアローの飛行を妨害することはできない。この能力は遮蔽や視認困難の修正を無効化するが、それ以外は通常通りに攻撃をロールする。この能力の使用は 1 回の標準アクションであり、アローを発射するのはアクションの一部である。アーケイン・アーチャーはクラス・レベル 4 の時点でこの能力を 1 日に 1 回使用でき、4 レベルを超える 2 レベルごとに追加で 1 日に 1 回使用できる（最大で 10 レベル時の 4 回）。

壁抜けの矢（擬呪）：クラス・レベルが 6 レベルになると、アーケイン・アーチャーは 1 日に 1 回、射程内にいる自分の知っている目標に向かってアローを放つことができ、このアローは途中にある魔法の力を持たぬ障壁や壁を突き抜けて、真っ直ぐ目標のもとへ達する。（魔法の障壁はこのアローを止めてしまう。） この能力は遮蔽、視認困難、鎧や盾の修正を無視するが、それ以外は通常通りに攻撃をロールする。この能力の使用は標準アクションであり、アローを発射するのはアクションの一部である。アーケイン・アーチャーはクラス・レベル 6 の時点でこの能力を 1 日に 1 回使用でき、6 レベルを超える 2 レベルごとに追加で 1 日に 1 回使用できる（最大で 10 レベル時の 3 回）。

矢の雨（擬呪）：クラス・レベルが 8 レベル以上のアーケイン・アーチャーは 1 日に 1 回、通常の攻撃の代わりに、射程内にいる最大で自分のアーケイン・アーチャー・レベルごとに 1 体までの目標それぞれに対してアローを 1 本ずつ発射することができる。それぞれの攻撃には、そのアーチャーの一番高い攻撃ボーナスを使い、敵 1 体に対しては 1 本のアローしか発射できない。

必殺の矢（擬呪）：クラス・レベルが 10 レベルになると、アーケイン・アーチャーは特殊なタイプの“スレイング・アロー”を作ることができる。このアローの攻撃でダメージを受けた場合、目標は頑健セーヴ（DC20 ＋アーケイン・アーチャーの【魅力】修正値）を行なわなければならず、失敗すると即座に死亡する。1 本の“スレイング・アロー”を作るには 1 日かかり、このアローはそれを作ったアーチャーが使う時しか働かない。“スレイング・アロー”の魔力は 1 年しか持続せず、アーチャーはこうしたアローを一度に 1 本しか持つことはできない。

アーケイン・トリックスター Arcane Trickster

アーケイン・トリックスター（秘術使いの悪戯者）の悪知恵とずるがしこさに見合う者は少ない。この種の驚異的な盗賊は秘術のいわく言いがたい面とならず者や無頼漢の根っからの奸智を融合させ、呪文を使って元来の盗みの能力を強化する。アーケイン・トリックスターは魔法の精密作業でもって安全な距離をとって錠前を外し、罠を無力化し、財布を持ち上げ、大抵はより乱暴な解決法よりも屈辱を味あわせることを敵に打ち勝つゴールとする。

アーケイン・トリックスターとなる道は、秘術を学ぶことで盗みの才能を補うローグにとり、自然な進路である。マルチクラスのソーサラー／ローグやバード／ローグが最も一般的なアーケイン・トリックスターだが、それ以外の組み合わせもありうる。アーケイン・トリックスターは魔法の窃盗の才能を最も効果的に使い倒せる国際的な大都市で頻繁に見かけられ、大通りをうろついて不注意な者から物を盗むのだ。

役割：魔法に精通するアーケイン・トリックスターは標準的なローグよりもいっそう巧妙で混乱を引き起こす相手となりうる。遠隔精密作業はその盗賊の技を強化し、また挟撃せずとも急所攻撃を行なったり呪文の一部として急所攻撃を行なうその能力はアーケイン・トリックスターをおそるべきダメージ・ディーラーたらしめる。

属性：すべてのアーケイン・トリックスターは悪ふざけと盗みをひどく好んでおり、それゆえに秩序属性であることは決してない。アーケイン・トリックスターは時にその魔法能力をウィザードの学究の道を経て入手するが、その魔術的才能は大抵はソーサラーの血脈より生じる。そんなわけで、多くのアーケイン・トリックスターは混沌属性を持つ。

ヒット・ダイスの種類：d6。

必要条件

アーケイン・トリックスターになるためには、キャラクターは以下の基準すべてを満たさなければならない。

属性：秩序属性以外ならどれでも。

技能：〈装置無力化〉4 ランク、〈脱出術〉4 ランク、〈知識：神秘学〉4 ランク。

呪文：メイジ・ハンド の呪文、および 2 レベルの秘術呪文を少なくとも 1 個発動する能力。

特殊：急所攻撃＋ 2d6。

クラス技能

アーケイン・トリックスターのクラス技能（と各技能の対応能力）は、〈隠密〉【敏】、〈軽業〉【敏】、〈鑑定〉【知】、〈交渉〉【魅】、〈水泳〉【筋】、〈呪文学〉【知】、〈真意看破〉【判】、〈装置無力化〉【知】、〈脱出術〉【敏】、〈知覚〉【判】、〈知識〉（どれでも、別々の技能として修得すること）【知】、〈手先の早業〉【敏】、〈登攀〉【筋】、〈はったり〉【魅】、〈変装〉【魅】。

レベルごとの技能ランク：4 ＋【知力】修正値。

クラスの特徴

以下のすべてがアーケイン・トリックスター上級クラスの特徴である。

武器と防具の習熟：アーケイン・トリックスターはどんな武器にも防具にも《習熟》していない。

1 日の呪文数：アーケイン・トリックスターはレベルアップした時に、自分がこの上級クラスに就く前に属していた呪文発動能力のあるクラスのレベルが上がったかのように、1 日に使える呪文数が増える。しかし、追加の 1 日の呪文数、追加修得呪文数（準備しない呪文の使い手の場合）、呪文を発動する際の有効レベルの上昇以外に、そのクラスのレベルが上がっていたなら得られたはずの他の利益を得ることはない。キャラクターがアーケイン・トリックスターになる前に複数の呪文発動能力のあるクラスをとっていたなら、レベルの上昇があるたび、その新たなレベルをどのクラスに、1 日の呪文数を決定するために適用するか決めなければならない。

遠隔精密作業（超常）：アーケイン・トリックスターは〈装置無力化〉および〈手先の早業〉を 30 フィートの距離の内で使用することができる。離れた場所でこれらの作業を行なう場合、その DC は通常の技能判定の DC より 5 上昇する。そしてアーケイン・トリックスターはその判定については出目 10 を行なうことができない。また操作できる物体の重量は 5 ポンド（約 2.3kg）以下である。

アーケイン・トリックスターは、遠隔精密作業に使用する技能には少なくとも 1 ランクの技能ランクがなければならない。

急所攻撃（変則）：この能力はまさしくローグの同名能力と同じものである。与える急所攻撃ダメージは 1 レベルおきに（2、4、6、8、10）に＋ 1d6 増加する。もしもアーケイン・トリックスターが他の単一の源（ローグ・レベルなど）から急所攻撃ボーナスを得ているなら、ダメージへのボーナスは累積する。

臨機急所攻撃（変則）：3 レベル以降、アーケイン・トリックスターは 1 日に 1 回、自分が行なう 1 つの近接攻撃もしくは遠隔攻撃が急所攻撃になるようにすることができる（行なう臨機急所攻撃が遠隔攻撃の場合には目標は 30 フィート以内にいなければならない）。臨機急所攻撃の目標は、その攻撃に対してのみ、AC に対する【敏捷力】ボーナスをすべて失う。この能力はいかなる目標に対しても使用できるが、クリティカル・ヒットの対象とならないクリーチャーは追加ダメージを受けない（しかし、その攻撃に対する AC への【敏捷力】ボーナスの喪失はなお適用される）。

7 レベルにおいて、アーケイン・トリックスターはこの能力を 1 日 2 回使用できるようになる。

巧妙な呪文（超常）：クラス・レベル 5 の時点で、アーケイン・トリックスターは《呪文音声省略》や《呪文動作省略》を使ったかのように、音声要素もしくは動作要素を省略して呪文を発動できる。この能力を使って発動した呪文は呪文レベルが上昇することも発動時間が延びることもない。アーケイン・トリックスターはクラス・レベル 5 の時点でこの能力を 1 日に 3 回発動でき、以降の 2 レベルごとに追加で 1 回使用できる（最大で 9 レベル時の 5 回）。アーケイン・トリックスターは呪文を発動する時にこの能力を使用するかどうか決める。

表：アーケイン・トリックスター

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊	1 日の呪文数
1	＋0	＋0	＋1	＋1	遠隔精密作業	既存のクラスに＋1 レベル
2	＋1	＋1	＋1	＋1	急所攻撃＋ 1d6	既存のクラスに＋1 レベル
3	＋1	＋1	＋2	＋2	臨機急所攻撃 1 回／日	既存のクラスに＋1 レベル
4	＋2	＋1	＋2	＋2	急所攻撃＋ 2d6	既存のクラスに＋1 レベル
5	＋2	＋2	＋3	＋3	巧妙な呪文 3 回／日	既存のクラスに＋1 レベル
6	＋3	＋2	＋3	＋3	急所攻撃＋ 3d6	既存のクラスに＋1 レベル
7	＋3	＋2	＋4	＋4	臨機急所攻撃 2 回／日、巧妙な呪文 4 回／日	既存のクラスに＋1 レベル
8	＋4	＋3	＋4	＋4	急所攻撃＋ 4d6	既存のクラスに＋1 レベル
9	＋4	＋3	＋5	＋5	不可視の盗賊、巧妙な呪文 5 回／日	既存のクラスに＋1 レベル
10	＋5	＋3	＋5	＋5	急所攻撃＋ 5d6、不意の呪文	既存のクラスに＋1 レベル

不可視の盗賊（超常）：クラス・レベルが 9 レベルになると、アーケイン・トリックスターはフリー・アクションとして、グレーター・インヴィジビリティ の影響下にあるかのように、不可視状態となることができる。アーケイン・トリックスターは 1 日に自分のアーケイン・トリックスター・レベルに等しいラウンド数の間、不可視状態で居続けられる。この効果の術者レベルはアーケイン・トリックスターの術者レベルに等しい。不可視状態でいるラウンドが連続している必要はない。

不意の呪文：クラス・レベルが 10 レベルに達したアーケイン・トリックスターは、目標が立ちすくみ状態であれば、ダメージを与える呪文に急所攻撃ダメージを加えることができる。この追加ダメージはヒット・ポイント・ダメージを与える呪文にのみ適用され、またこの追加ダメージは呪文と同じ種類のダメージを与える。セーヴィング・スローに成功すると効果が無効か半分になる呪文であれば、セーヴに成功すると急所攻撃ダメージも無効ないし半分となる。

表：アサシン

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊
1	＋0	＋0	＋1	＋0	急所攻撃＋1d6、致死攻撃、毒の使用
2	＋1	＋1	＋1	＋1	毒に対するセーヴィング・スロー＋1、直感回避
3	＋2	＋1	＋2	＋1	急所攻撃＋2d6
4	＋3	＋1	＋2	＋1	毒に対するセーヴィング・スロー＋2、暗器、真の死
5	＋3	＋2	＋3	＋2	直感回避強化、急所攻撃＋3d6
6	＋4	＋2	＋3	＋2	毒に対するセーヴィング・スロー＋3、静かなる死
7	＋5	＋2	＋4	＋2	急所攻撃＋4d6
8	＋6	＋3	＋4	＋3	毒に対するセーヴィング・スロー＋4、影隠れ
9	＋6	＋3	＋5	＋3	急所攻撃＋5d6, 迅速なる死
10	＋7	＋3	＋5	＋3	毒に対するセーヴィング・スロー＋5、死の天使

アサシン Assassin

冷酷で職業的な超然さで仕事を請け負う傭兵であるアサシン（暗殺者）は、諜報活動、賞金稼ぎ、テロ行為に等しく熟達している。根本的に、アサシンは職人であり、その作品は死である。さまざまな殺人技術を身につけたアサシンは、最も恐れられるクラスの 1 つである。

ほとんどどんなクラスでもアサシンとなりうるが、能力的な観点と思想的な観点の両面から、ローグは他よりもこの立場にふさわしい。戦闘においても優れた仲間となるものの、アサシンはもっと後ろ暗い状況にこそ長けている。最良のアサシンとは犠牲者に決して悟られぬ者のことなのだ。

役割：アサシンはその性質上孤高でいる傾向にあり、仲間のことは良くて義務と見なしている。時おり任務にてアサシンが冒険者たちの一団に加わるが、戦闘時に職業的アサシンが自分たちの背を見つめているのを信頼してくつろげる者は少なく、感情を表さない殺害者は前方を偵察したり待ち伏せの準備を手伝ったりすることになりやすい。

属性：利己主義と命を奪うことに冷酷無関心である必要性により、アサシン・クラスには悪属性の者の方がそれ以外よりも惹きつけられやすい。職業柄、自制心の強さが求められるため、混沌属性のキャラクターはこの種の影の殺戮者になるのに向いていない。中立属性のキャラクターが時おりアサシンになるが、自分のことを仕事をこなすただの職人であると頻繁に思うことにより、やはりその任務の性質が必然的に悪属性へと追いやる。

ヒット・ダイスの種類：d8。

必要条件

アサシンになるためには、キャラクターは以下の基準すべてを満たさなければならない。

属性：悪ならばどれでも。

技能：〈隠密〉5 ランク、〈変装〉2 ランク。

特殊：キャラクターはただアサシンになりたいという理由だけで誰かを殺さなければならない。

クラス技能

アサシンのクラス技能（と各技能の対応能力）は、〈威圧〉【魅】、〈隠密〉【敏】、〈軽業〉【敏】、〈言語学〉【知】、〈交渉〉【魅】、〈水泳〉【筋】、〈真意看破〉【判】、〈装置無力化〉【知】、〈脱出術〉【敏】、〈知覚〉【判】、〈手先の早業〉【敏】、〈登攀〉【筋】、〈はったり〉【魅】、〈変装〉【魅】、〈魔法装置使用〉【魅】。

レベルごとの技能ランク：4 ＋【知力】修正値。

クラスの特徴

以下のすべてがアサシン上級クラスの特徴である。

武器と防具の習熟：アサシンは（ハンド、ライト、ヘヴィ）クロスボウ、サップ、ショート・ソード、（普通およびコンポジットの）ショートボウ、ダーツ、ダガー（すべての種類）、レイピアに《習熟》している。アサシンは軽装鎧に《習熟》しているが、盾には《習熟》していない。

急所攻撃：この能力はまさしくローグの同名能力と同じものである。与える追加ダメージは 1 レベルおき（1、3、5、7、9 レベル）に＋ 1d6 増加する。もしもアサシンが他から急所攻撃ボーナスを得ているなら、ダメージへのボーナスは累積する。

致死攻撃（変則）：アサシンが犠牲者を 3 ラウンド観察し、その後に近接武器で急所攻撃を行ない、ダメージ

を与えることに成功したら、その急所攻撃で目標を麻痺させるか殺害する追加効果（どちらにするかはアサシンが選択する）を与える可能性がある。犠牲者を観察するのは標準アクションである。目標がアサシンのことに気付くか、アサシンのことを敵だと認識した場合、致死攻撃は失敗する。ただし、目標が AC への【敏捷力】ボーナスを失っているか、挟撃されている場合は、攻撃はやはり急所攻撃となるかもしれない。この攻撃の犠牲者が殺害効果に対する頑健セーヴ（DC10 ＋アサシンのクラス・レベル＋アサシンの【知力】修正値）に失敗すれば、そのキャラクターは死亡する。麻痺効果に対するセーヴィング・スローに失敗すれば、犠牲者は 1d6 ラウンド＋アサシンのクラス・レベルごとに 1 ラウンドの間、無防備状態となり、行動することができなくなる。犠牲者がセーヴィング・スローに成功した場合、その攻撃は通常の急所攻撃となる。3 ラウンドの観察を完了したなら、そのアサシンはその後 3 ラウンドの間に致死攻撃を行なわなければならない。致死攻撃を試みて（犠牲者がセーヴに成功したため）失敗したり、アサシンが観察完了後 3 ラウンド以内に攻撃を行なわなかった場合、さらなる致死攻撃を試みるためには、新たに 3 ラウンドの観察を行なう必要がある。

毒の使用：アサシンは毒を使用する訓練を受けており、刃物に毒を塗って使用する際に、誤って自分が毒をうけることはない（『毒』を参照すること）。

毒に対するセーヴィング・スロー・ボーナス：クラス・レベル 2 の時点で、アサシンは毒に対するセーヴィング・スローに＋ 1 のボーナスを得る。このボーナスはクラス・レベル 2 レベルごとに＋ 1 ずつ上昇していく。

直感回避（変則）：クラス・レベル 2 以降、アサシンは、たとえ不可視状態の敵に攻撃された場合であっても、立ちすくみ状態になることはない。アサシンが動けない状態になれば、やはり AC への【敏捷力】ボーナスは失われてしまう。この能力を持つアサシンは、相手がアサシンに対するフェイント・アクションに成功した場合、やはり AC への【敏捷力】ボーナスを失う。

アサシンがすでに他のクラスで直感回避を獲得していた場合、アサシンは直感回避の代わりに " 直感回避強化 " を自動的に獲得する。

暗器（変則）：クラス・レベル 4 になると、アサシンは自分の身体に武器を隠すことの達人となる。アサシンは隠した武器に他の者が気付くのを防ぐために行なうすべての〈手先の早業〉判定に自分のアサシン・レベルを加える。

真の死（超常）：クラス・レベル 4 の時点で、アサシンの致死攻撃で殺害された者は死から復活するのがより困難になる。 レイズ・デッド もしくは類似の魔法を使ってクリーチャーを死から復活させようとする呪文の使い手は、DC（15 ＋アサシン・レベル）の術者レベル判定を行なわなければならず、失敗すると呪文は失敗し、物質要素は消費される。クリーチャーを死から復活させようとするラウンドの前のラウンドに リムーヴ・カース を発動することで、この可能性は無効化される。 リムーヴ・カース の DC は（10 ＋アサシン・レベル）である。

直感回避強化（変則）：クラス・レベルが 5 レベル以上のアサシンは挟撃されなくなる。この防御を持つアサシンに対して、ローグは挟撃による急所攻撃を行なうことができない。ただし、ローグのクラス・レベルが、目標のアサシン・レベルより 4 レベル以上高い場合、ローグは急所攻撃を行なうことができる。

このキャラクターがすでに他のクラスで直感回避を獲得していた場合、ローグに挟撃され得るかどうかを判断する際、直感回避を授けるクラスのクラス・レベルをすべて累積させることができる。

静かなる死（変則）：クラス・レベルが 6 レベルになると、アサシンが不意討ちラウンドの間に致死攻撃を使用してクリーチャーを殺害した場合はいつでも、アサシンは付近にいる者たちの〈知覚〉判定に対抗して〈隠密〉判定を行なって、アサシンが加害者であると認識されることを防ぐこともできる。成功したら、近くにいる者たちはしばしの間目標が死亡したことにすら気付かず、アサシンは行方をくらますことができるかもしれない。

影隠れ（超常）：クラス・レベル 8 以降、アサシンは人々に見られている時でも〈隠密〉技能を使用することができる。何らかの影から 10 フィート以内にいるならば、アサシンは背後に身を隠せるようなものが一切ない開けた場所でも姿を隠すことができる。ただし、自分の影に隠れることはできない。

迅速なる死（変則）：クラス・レベル 9 になると、1 日 1 回、アサシンは前もって観察していない敵に対して致死攻撃を行なうことができる。アサシンはやはりダメージを与える近接武器を使って敵に急所攻撃を行なわなければならない。

死の天使（超常）：クラス・レベル 10 に達した時点で、アサシンは死の達人となる。1 日 1 回、致死攻撃に成功した場合、アサシンは目標の肉体を塵と化すことができる。これにより、レイズ・デッド および リザレクション が妨げられる。ただし、トゥルー・リザレクション は通常通りに働く。アサシンは攻撃を行なう前にこの能力の使用を宣言しなければならない。この攻撃が外れるか、目標が致死攻撃に対するセーヴィング・スローに成功したら、この能力はいかなる効果も上げることなく消費される。

ドラゴン・ディサイプル Dragon Disciple

現存する最も古く、強力で、気まぐれなクリーチャーの１つであるドラゴンは、時に疑りもしていない定命の者と逢い引きを交わしたり、人並みはずれた者とまじわって子をなしたりする。同様に、この種のクリーチャーが有する強大なパワーは長らく、己が身体にドラゴンのパワーを取り込まんとしてさまざまな魔法的手段を探し求めてきたウィザードや錬金術師の陰謀の的となっていた。結果として、ドラゴンの血は多くの種族の血筋に流れている。一部の者では、この血統はソーサラーの血脈と魔法の偏愛として顕現する。しかし他の者にとっては、ドラゴンの先祖のパワーは妄執と化す。

ドラゴンの血統にいだかれ自分の能力を引き出す術を学んだ呪文の使い手は、熟練のソーサラーのレパートリーだけでなく敵にドラゴンの猛烈なるパワーを食らわせる能力を有するおそるべき戦士たるドラゴン・ディサイプル（ドラゴンの徒弟）となることができる。ドラゴン・ディサイプルが祖先のパワーを見出していくにつれて、ドラゴン・ディサイプルは火のブレスを吐き、皮の翼で空を飛び、そしてその能力の頂点たるドラゴンの姿をとる術を修得することができる。数こそ少ないが、ドラゴン・ディサイプルはドラゴンが定命の者と関わりを持つ土地であればどんなところでも見かけられる。

役割：思い通りの呪文を発動するクラスの魔法を用いて、ドラゴン・ディサイプルは魔法使いの典型的な役割を果たすことができ、敵の移動を妨げたり、相手にダメージを与える呪文を投げつけたりする。しかし、ブレス攻撃や飛行能力を使用して敵を直接打ち倒さんとする、ドラゴン・ディサイプルの竜のごとき能力は、この多芸な呪文の使い手をよりいっそう手強くする。

属性：ドラゴン・ディサイプルはどのような属性でもありうるが、秩序属性よりは混沌属性に偏りがちである。獣のごときホワイト・ドラゴンやおそるべきレッド・ドラゴンなどのクロマティック・ドラゴンの特性を採るドラゴン・ディサイプルは悪属性の気質を持つ。対照的に、禁欲的なブラス・ドラゴンや騎士道精神を持つゴールド・ドラゴンなどのメタリック・ドラゴンに似るドラゴン・ディサイプルはしばしば善属性である。

ヒット・ダイスの種類：d12。

必要条件

ドラゴン・ディサイプルになるためには、キャラクターは以下の基準すべてを満たさなければならない。

属性：竜でない種族。

技能：〈知識：神秘学〉5 ランク。

言語：竜語。

呪文：準備なしに 1 レベルの秘術呪文を発動する能力。キャラクターがソーサラー・レベルを持っていたら、竜の血脈を持っていなければならない。このクラスを取った後でソーサラーのレベルを得たら、そのキャラクターは竜の血脈を取らなければならない。

クラス技能

ドラゴン・ディサイプルのクラス技能（と各技能の対応能力）は、〈交渉〉【魅】、〈呪文学〉【知】、〈脱出術〉【敏】、〈知覚〉【判】、〈知識〉（どれでも、別々の技能として修得すること）【知】、〈飛行〉【敏】。

レベルごとの技能ランク：2 ＋【知力】修正値。

クラスの特徴

以下のすべてがドラゴン・ディサイプル上級クラスの特徴である。

武器と防具の習熟：ドラゴン・ディサイプルはどんな武器にも防具にも《習熟》していない。

1 日の呪文数：指示されたレベルの時点で、ドラゴン・ディサイプルはこの上級クラスに就く前に属していた秘術呪文発動能力のあるクラスのレベルが上がったかのように、1 日に使える呪文数が増える。しかし、追加の 1 日の呪文数、追加修得呪文数（準備しない呪文の使い手の場合）、呪文を発動する際の有効レベルの上昇以外に、そのクラスのレベルが上がっていたなら得られたはずの他の利益を得ることはない。キャラクターがドラゴン・ディサイプルになる前に複数の呪文発動能力のあるクラスをとっていたなら、レベルの上昇があるたび、その新たなレベルをどのクラスに、1 日の呪文数を決定するために適用するか決めなければならない。

竜の血：ドラゴン・ディサイプルは、自分の血脈から得るパワーを決定する際に、ドラゴン・ディサイプル・レベルをソーサラー・レベルに加える。ドラゴン・ディサイプルがソーサラー・レベルを持っていなければ、ドラゴン・ディサイプルは代わりに自分のドラゴン・ディサイプル・レベルをソーサラー・レベルとして使用してどのボーナスが得られるか決定して、竜の血脈の血脈パワーを獲得する。ドラゴン・ディサイプルはこのクラスの最初のレベルを得る際にドラゴンの種類を選択しなければならず、かつその種類は自分のソーサラーの種類と同じでなければならない。この能力は、ドラゴン・ディサイプルが適切なレベルの呪文スロットを持っていない限り、ソーサラーへのボーナス呪文を授けることはない。得られなかったボーナス呪文は、ソーサラーがその呪文の呪文スロットを得た場合、自動的に授けられる。

外皮上昇（変則）：その肌が厚くなっていくにつれて、ドラゴン・ディサイプルはますます自分の先祖の外見に近づいていく。1、4、7 レベルに達するたびに、ドラゴン・ディサイプルはキャラクターの既存の外皮ボーナス（あれば）を『ドラゴン・ディサイプル』表に示されたように上昇させる。この外皮ボーナスは累積する。

能力値向上（変則）：ドラゴン・ディサイプルは、この上級クラスでレベルアップするにつれ『ドラゴン・ディサイプル』表に示したとおり、能力値が向上する。この向上する数値は累積し、レベル上昇によって得られる数値と同様に得られる。

血脈特技：2 レベルに到達した際、および以降の 3 レベルごとに、ドラ

表：ドラゴン・ディサイプル

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊	1 日の呪文数
1	＋0	＋1	＋0	＋1	竜の血、外皮上昇（＋1）	—
2	＋1	＋1	＋1	＋1	能力値向上（【筋】＋2）、血脈特技、竜の噛みつき	既存の秘術呪文を発動するクラスに＋1 レベル
3	＋2	＋2	＋1	＋2	ブレス攻撃	既存の秘術呪文を発動するクラスに＋1 レベル
4	＋3	＋2	＋1	＋2	能力値向上（【筋】＋2）、外皮上昇（＋1）	既存の秘術呪文を発動するクラスに＋1 レベル
5	＋3	＋3	＋2	＋3	非視覚的感知 30 フィート、血脈特技	
6	＋4	＋3	＋2	＋3	能力値向上（【耐】＋2）	既存の秘術呪文を発動するクラスに＋1 レベル
7	＋5	＋4	＋2	＋4	ドラゴン形態（1 回／日）、外皮上昇（＋1）	既存の秘術呪文を発動するクラスに＋1 レベル
8	＋6	＋4	＋3	＋4	能力値向上（【知】＋2）、血脈特技	既存の秘術呪文を発動するクラスに＋1 レベル
9	＋6	＋5	＋3	＋5	翼	
10	＋7	＋5	＋3	＋5	非視覚的感知 60 フィート、ドラゴン形態（2 回／日）	既存の秘術呪文を発動するクラスに＋1 レベル

ゴン・ディサイプルは竜の血脈のボーナス特技リストから選択したボーナス特技を得る。

竜の噛みつき Dragon Bite（変則）：2 レベルに達すると、ドラゴン・ディサイプルが自分の血脈を使用して爪を伸ばす場合はいつでも、ドラゴン・ディサイプルは噛みつき攻撃も得る。これは主要肉体武器で、1d6(ドラゴン・ディサイプルが小型だったら 1d4)+【筋力】修正値の 1.5 倍のダメージを与える。 6 レベルに到達した際、この噛みつきは 1d6 ポイントのエネルギー・ダメージも与える。与えるダメージの種類はドラゴン・ディサイプルの血脈によって決まる。

ブレス攻撃（超常）：3 レベルに達したドラゴン・ディサイプルは、たとえ自分のレベルがこのパワーをまだ授けない場合であっても、ブレス攻撃の血脈パワーを得る。ドラゴン・ディサイプルのレベルが血脈を通じてこのパワーを得られるほどに高くなったら、ドラゴン・ディサイプルは 1 日ごとのブレス攻撃使用回数を追加で 1 回ぶん得る。ブレス攻撃の種類および形状は、竜のソーサラーの血脈の解説の記述通り、ドラゴン・ディサイプルが選んだドラゴンの種類に応じる。

非視覚的感知（変則）：5 レベルに達したドラゴン・ディサイプルは範囲 30 フィートの非視覚的感知を得る。視覚によらない感覚により、ドラゴン・ディサイプルは見ることのできないものの存在に気付くことができる。ドラゴン・ディサイプルは通常、〈知覚〉判定を行なわなくても、この特殊能力の有効距離内にいて効果線が通っているクリーチャーに気付き、位置を特定することができる。

ドラゴン・ディサイプルが非視覚的感知を持っていたとしても、ドラゴン・ディサイプルが見ることのできない敵は、やはりそのドラゴン・ディサイプルに対して完全視認困難（50%の失敗確率）を持つ。そのため視認困難を持つ敵を攻撃する場合には、通常通りの失敗確率を被る。非視覚的感知を持っていても、移動に際してはやはり視界の状態の作用を受ける。非視覚的感知を持つドラゴン・ディサイプルもやはり、見ることのできない敵からの攻撃に関しては、アーマー・クラスへの【敏捷力】ボーナスを失う。10 レベルに達すると非視覚的感知の範囲は 60 フィートに向上する。

ドラゴン形態（擬呪）：7 レベルに達したドラゴン・ディサイプルはドラゴンの姿をとることができる。この能力は フォーム・オヴ・ザ・ドラゴン I のように働く。10 レベルに達すると、この能力は フォーム・オヴ・ザ・ドラゴン II のように働き、かつドラゴン・ディサイプルはこの能力を 1 日に 2 回使用できる。この効果に関するドラゴン・ディサイプルの術者レベルは、竜の血脈におけるドラゴン・ディサイプルの有効ソーサラー・レベルに等しい。ドラゴン・ディサイプルが フォーム・オヴ・ザ・ドラゴン を発動した場合はいつでも、ドラゴン・ディサイプルは自分の血脈と同じ種類のドラゴンの姿をとらなければならない。

翼（超常）：9 レベルに達したドラゴン・ディサイプルは、たとえ自分のレベルがこのパワーをまだ授けない場合であっても、翼の血脈パワーを得る。ドラゴン・ディサイプルのレベルが血脈を通じてこのパワーを得られるほどに高くなったら、ドラゴン・ディサイプルの移動速度は 90 フィートに上昇する。

デュエリスト Duelist

デュエリスト（決闘者）は優雅なる剣術の頂点を体現する。デュエリストはほとんどの敵とは比べものにならないほど優雅に動き、打撃を受け流し目にも止まらぬ刃の猛攻で反撃する。デュエリストは鎧を着ることもあるが、その優雅さで相手を容易に回避できるよう、一般にあまりにかさばる防護は避ける。他の者が不安定な地形にまごついてる間に、デュエリストは戦場を軽やかに横切って突撃し、乱闘に飛び込んでいくのだ。デュエリストは、その剣技でぶざまな敵に不意討ちを食らわせことのほかよく狙いを定めた刃の猛攻で相手を無力化できる、近接戦闘でこそ栄える。

デュエリストへの道は、防御が鎧頼りではないローグやバードといったクラスにうってつけだが、ほとんどのデュエリストはファイターやレンジャーといった兵士上がりである。デュエリストは戦闘に関して手の込んだルールや作法を有する国々にてしばしば見かけられる。

役割：デュエリストの能力は、戦闘能力を抜きんでたせたいが重い鎧を着用しないために怖くて戦闘に身を投じられないローグやバードの能力を補足する。デュエリストはファイターやバーバリアンなどの近接戦闘クラスの横に立ち、敵の弱点をうまく捉えつつ相手の刃を巧みに回避して、前線で戦う。

属性：デュエリストはどんな属性でもありうるが、ほとんどの者がローグやバードの経歴出身であるため、デュエリストは秩序あるふるまいを避ける傾向にある。秩序属性のデュエリストも聞かないではないが、そういったデュエリストはしばしば厳格な行動規範を堅持しており、非武装の者や明らかに劣る相手を攻撃することを拒む。

ヒット・ダイスの種類：d10。

必要条件

デュエリストになるためには、キャラクターは以下の基準すべてを満たさなければならない。

基本攻撃ボーナス：＋6。

技能：〈軽業〉2 ランク、〈芸能〉2 ランク。

特技：《回避》、《強行突破》、《武器の妙技》。

クラス技能

デュエリストのクラス技能（と各技能の対応能力）は、〈軽業〉【敏】、〈芸能〉【魅】、〈真意看破〉【判】、〈脱出術〉【敏】、〈知覚〉【判】、〈はったり〉【魅】。

レベルごとの技能ランク：4＋【知力】修正値。

クラスの特徴

以下のすべてがデュエリスト上級クラスの特徴である。

武器と防具の習熟：デュエリストはすべての単純武器、軍用武器に《習熟》している。デュエリストは軽装鎧に《習熟》しているが、盾には《習熟》していない。

抜け目なき守り（変則）：デュエリストは軽装鎧を着用しているか鎧を

表：デュエリスト

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊
1	＋1	＋0	＋1	＋0	抜け目なき守り、精密打撃
2	＋2	＋1	＋1	＋1	先手必勝＋2、受け流し
3	＋3	＋1	＋2	＋1	強行突破強化
4	＋4	＋1	＋2	＋1	《迎え討ち》、優雅なる反応
5	＋5	＋2	＋3	＋2	突き返し
6	＋6	＋2	＋3	＋2	曲技突撃
7	＋7	＋2	＋4	＋2	巧みな防御
8	＋8	＋3	＋4	＋3	先手必勝＋4
9	＋9	＋3	＋5	＋3	《矢止め》、逃れること能わず
10	＋10	＋3	＋5	＋3	弱体化クリティカル

着ておらず、かつ盾を使用していなければ、近接武器を使用している間【敏捷力】のアーマー・クラスに対する修正値に【知力】ボーナス（あれば）をデュエリストのクラス・レベルごとに 1 ポイントまで加えることができる。デュエリストが立ちすくみ状態であったり、何か他の理由で【敏捷力】ボーナスを失うような場合にはこのボーナスも失われる。

精密打撃（変則）：デュエリストは軽い刺突武器か片手刺突武器を使って精密な打撃を行ない、自分のデュエリスト・レベルをダメージ・ロールに追加する能力を得る。精密打撃を行なう際デュエリストは、別の手で持った武器で攻撃することや盾を使うことができない。デュエリストの精密打撃は認識可能な解剖学的組織構造を有する、生きているクリーチャーに対してしか効果がない。クリティカル・ヒットに完全耐性を持つクリーチャーには精密打撃は効果がない。また、クリーチャーをクリティカル・ヒットから守るアイテムや能力は精密打撃に対しても防護を提供する。

先手必勝（変則）：2 レベルに到達したデュエリストはイニシアチブ判定に＋ 2 のボーナスを得る。8 レベルに到達すると、このボーナスは＋ 4 に上昇する。このボーナスは《イニシアチブ強化》特技による利益と累積する。

受け流し（変則）：クラス・レベルが 2 レベルになると、デュエリストは他のクリーチャーの攻撃を受け流して攻撃を外させる術を修得する。デュエリストが軽い刺突武器か片手刺突武器を使って全力攻撃アクションを取る場合はいつでも、自分の攻撃の内の 1 つを行なわないことにできる。デュエリストの次のターンより前の任意の時点で、デュエリストは割り込みアクションとして自分もしくは隣接する仲間に対する攻撃を受け流すことを試みることができる。攻撃を受け流すためには、デュエリストは前のアクションで行なわずにすませることにした攻撃と同じボーナスを用いて攻撃ロールを行なう。デュエリストの攻撃ロールが攻撃側クリーチャーのロールよりも高ければ、その攻撃は自動的に失敗する。攻撃側クリーチャーのサイズ分類がデュエリストよりも 1 段階大きいごとに、デュエリストは攻撃ロールに－ 4 のペナルティを受ける。デュエリストは隣接する仲間に対して行なわれた攻撃を受け流そうと試みる際にも－ 4 のペナルティを受ける。デュエリストはこの能力の使用を、攻撃が宣言された後だがロールが行なわれる前に宣言しなければならない。

強行突破強化（変則）：クラス・レベル 3 レベル以降、軽装鎧を着用しているか鎧を着ておらず、かつ盾を使用していないとき、デュエリストは機会攻撃範囲内にあるマス目から離れる時に引き起こす機会攻撃に対して、AC に追加の＋ 4 ボーナスを得る。

《迎え討ち》：クラス・レベルが 4 レベルになると、デュエリストは軽い刺突武器か片手刺突武器を使用している際、《迎え討ち》特技の利益を得る。

優雅なる反応（変則）：4 レベルに到達したデュエリストはすべての反応セーヴに追加で＋ 2 の技量ボーナスを得る。この能力はデュエリストが軽装鎧を着用しているか鎧を着ておらず、かつ盾を使用していないときにのみ機能する。

突き返し（変則）：クラス・レベル 5 の時点で、デュエリストは自分が攻撃を受け流すことに成功したクリーチャーに対して、そのクリーチャーがデュエリストの間合い内にいれば、機会攻撃を行なうことができる。

曲技突撃（変則）：6 レベルに到達したデュエリストは他の者では不可能な状況でも突撃を行なう能力を得る。デュエリストは、通常なら移動速度が低下する、移動困難な地形の上でも突撃を行なえる。状況に応じて、デュエリストはそうした地形をうまく乗り越えるため、適当な判定に成功する必要がある。

巧みな防御（変則）：クラス・レベル 7 以上のデュエリストは、近接戦闘時に、防御的戦闘を選択したり、防御専念アクションを取った際、自分のデュエリストのクラス・レベル 3 レベルごとに AC に＋ 1 ポイントの追加の回避ボーナスを得る。

《矢止め》：9 レベルに到達したデュエリストは、軽い刺突武器か片手刺突武器を使用している際、《矢止め》特技の利益を得る。デュエリストはこの特技を使用するのに片手が自由である必要はない。

逃れること能わず（変則）：クラス・レベルが 9 レベルになると、デュエリストに隣接していて撤退アクションを取る敵は、デュエリストからの機会攻撃を誘発する。

弱体化クリティカル（変則）：軽い刺突武器か片手刺突武器を使用していてクリティカル・ロールに成功した際、デュエリストは与えたダメージに加えて以下のペナルティの内の 1 つを適用できる：目標の持つすべての移動速度を 10 フィートぶん低下させる（最低で 5 フィートまで）、1d4 ポイントの【筋力】ダメージか【敏捷力】ダメージ、すべてのセーヴィング・スローに－ 4 のペナルティ、アーマー・クラスに－ 4 のペナルティ、2d6 ポイントの出血ダメージ。上記のペナルティは 1 分間持続するが、通常通りに治療されなければならない能力値ダメージと、目標が魔法の治療を受けるか DC15 の〈治療〉判定に成功するまで継続する出血ダメージは除く。

エルドリッチ・ナイト Eldritch Knight

おそるべき戦士にして呪文の使い手たるエルドリッチ・ナイト（秘術騎士）は、魔法使いには珍しいその能力で、ファイターやバーバリアンなどの戦闘クラスの者の横に立って戦闘に身を投じていく。戦闘でエルドリッチ・ナイトと相対しなければならない者たちは、戦場においてその多才さはとてつもない優位を持つがために、エルドリッチ・ナイトを大いに恐れる。重武装の相手に対しては弱体化呪文を向ければよく、相対する呪文の使い手はエルドリッチ・ナイトの刃の前に最期を迎えるのだ。

エルドリッチ・ナイトとなる道は武勇と秘術のパワーの双方を要求するため、エルドリッチ・ナイトは大抵がその道を、ウィザード／ファイターやソーサラー／レンジャーなど、マルチクラスのキャラクターとして歩み始める。エルドリッチ・ナイトは秘術の研究が戦闘訓練と同じくらい広く行なわれている所ならどこででも見かけられる。

役割：エルドリッチ・ナイトは戦闘クラスと呪文の使い手の能力を融合し、ある時は敵に魔法を投じ、またある時は鋼で相手を叩き伏せる。エルドリッチ・ナイトは、戦闘のまっただ中で戦うことにも、同胞らの後ろで安全なまま敵に向けて呪文を発動することにも、まったく同じように慣れ親しんでいる。その多才さは、来るべき戦いの状況が見通せぬ時に、エルドリッチ・ナイトを価値ある仲間たらしめる。

属性：エルドリッチ・ナイトとなる道は、ウィザードの下での見習い期間や兵士としての経歴につながる道と同じくらいさまざまであり、それゆえにエルドリッチ・ナイトはどのような属性でもありうる。しかしながら、秘術知識の研究と戦闘技術のバランスを維持するのにはたいへんな自制心が要求され、その理由から多くの者は秩序属性を好む。

ヒット・ダイスの種類：d10。

必要条件

エルドリッチ・ナイトになるためには、キャラクターは以下の基準すべてを満たさなければならない。

武器の習熟：すべての軍用武器に習熟していること。

呪文：3 レベルの秘術呪文を発動できる能力。

クラス技能

エルドリッチ・ナイトのクラス技能（と各技能の対応能力）は、〈騎乗〉【敏】、〈言語学〉【知】、〈水泳〉【筋】、〈呪文学〉【知】、〈真意看破〉【判】、〈知識：貴族〉【知】、〈知識：神秘学〉【知】、〈登攀〉【筋】。

レベルごとの技能ランク：2 ＋【知力】修正値。

クラスの特徴

以下のすべてがエルドリッチ・ナイト上級クラスの特徴である。

武器と防具の習熟：エルドリッチ・ナイトはどんな武器にも防具にも《習熟》していない。

ボーナス特技：1 レベルにおいて、エルドリッチ・ナイトはボーナス戦闘特技 1 つを選んでよい。これはすべてのキャラクターがレベルの上昇により通常獲得する特技とは別に追加で得られる特技である。キャラクターはやはりこのボーナス特技の前提条件を満たしていなければならない。エルドリッチ・ナイトはクラス・レベル 5 および 9 の時点で追加の戦闘特技を獲得する。

多角的訓練：エルドリッチ・ナイトは、特技の前提条件を満たす用途において、自分の持つファイター・レベルにエルドリッチ・ナイト・レベルを加えることができる。ファイター・レベルを持っていない場合は、エルドリッチ・ナイト・レベルをファイター・レベルとして扱うこと。エルドリッチ・ナイトは、特技の前提条件を満たす用途において、秘術呪文が発動できるクラスのレベルにエルドリッチ・ナイト・レベルを加えることもできる。

1 日の呪文数：指示されたレベルの時点で、エルドリッチ・ナイトはこの上級クラスに就く前に属していた秘術呪文が発動できるクラスのレベルが上がったかのように、1 日に使える呪文数が増える。しかし、追加の 1 日の呪文数、追加修得呪文数（準備しない呪文の使い手の場合）、呪文を発動する際の有効レベルの上昇以外に、そのクラスのレベルが上がっていたなら得られたはずの他の利益を得ることはない。キャラクターがエルドリッチ・ナイトになる前に複数の呪文発動能力のあるクラスをとっていたなら、レベルの上昇があるたび、その新たなレベルをどのクラスに、1 日の呪文数を決定するために適用するか決めなければならない。

呪文クリティカル（超常）：クラス・レベルが 10 レベルに達したエルドリッチ・ナイトがクリティカル・ロールに成功した場合はいつでも、即行アクションとして呪文 1 つを発動できる。この呪文は先の攻撃の目標を、目標の内の 1 体とするか、効果範囲内に収めるかしていなければならない。この呪文を発動することで機会攻撃を誘発することはない。術者はやはり呪文の構成要素すべてを満たしていなければならず、必要なら秘術呪文失敗率をロールしなければならない。

表：エルドリッチ・ナイト

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊	1 日の呪文数
1	＋1	＋1	＋0	＋0	ボーナス戦闘特技、多角的訓練	
2	＋2	＋1	＋1	＋1	—	既存の秘術呪文を発動するクラスに＋1 レベル
3	＋3	＋2	＋1	＋1	—	既存の秘術呪文を発動するクラスに＋1 レベル
4	＋4	＋2	＋1	＋1		既存の秘術呪文を発動するクラスに＋1 レベル
5	＋5	＋3	＋2	＋2	ボーナス戦闘特技	既存の秘術呪文を発動するクラスに＋1 レベル
6	＋6	＋3	＋2	＋2		既存の秘術呪文を発動するクラスに＋1 レベル
7	＋7	＋4	＋2	＋2		既存の秘術呪文を発動するクラスに＋1 レベル
8	＋8	＋4	＋3	＋3		既存の秘術呪文を発動するクラスに＋1 レベル
9	＋9	＋5	＋3	＋3	ボーナス戦闘特技	既存の秘術呪文を発動するクラスに＋1 レベル
10	＋10	＋5	＋3	＋3	呪文クリティカル	既存の秘術呪文を発動するクラスに＋1 レベル

ローアマスター Loremaster

ローアマスター（学匠）は秘密の収集家にして管理者である。ローアマスターはしばしば、熱愛する貴婦人に仕えるかのように、暗号めいた秘術の知識が記された文書にとりつかれている。「知は力なり」とのことわざを胸に、ローアマスターはしばしば、稀少な情報やめずらしい情報のために、到達不可能なゴールたる“啓発を通じた完成”へ自分を少しでも近づけんとする終わりなき探求のために、物質的な富や個人的な栄誉を捨て去る。しばしば視野の狭い隣人たちの無意味なかっこつけや一時の快楽と見なしたものを排斥して、ローアマスターは人生におけるただ1つのやりがいのあるゴールは知的な力の獲得であると信じ込む。結局のところ、富はなくなり、情熱は冷め、肉体の力は年齢と共に衰えるが、時が経つにつれて増大していく精神の許容量は無限なのだ。

ローアマスター・クラスは魔法を発動できない者にはさしたる魅力がない。実際、ローアマスターの学習と流儀に人生を捧げる前に、キャラクターはまず最初に占術系統の呪文をいくつか修得しなければならない。ほとんどのローアマスターはクレリックないしウィザードとしてこの道を歩み始めるが、最終的には、十分な占術呪文を発動できるならどんなキャラクターであってもローアマスターとなりうる。

役割：ローアマスターの人生は勉学、研究、実地調査に費やされる。前者2つは学者めいた世捨て人というローアマスターの評判にローアマスターを沿わせるが、後者の1つはしばしばローアマスターに、自分が何らかの知識を探している間、互いに利のある取り決めを交わした上でこの学者にある程度の防護を提供できる冒険者たちの助けを、求めさせることになる。冒険者側からすれば、ローアマスターはパーティーに豊富な情報と秘術の火力を提供する。ローアマスターの中には、寺院や図書館といった安全な場所から離れることを恐れる同類を盛んにあざ笑い、書物の中からは古い伝承しか見つからないと指摘するものもいる。新たな伝承は世に出て探さなければならないのだと。この種のより行動的なローアマスターは旅の都合上冒険者のパーティーに加わることもあり、途中で手に入れるどのような知識にも満足をおぼえる。

属性：ほとんどのローアマスターは倫理学などの気が散って要領を得ない哲学に思い悩むことなどないため、真なる中立、中立にして善、中立にして悪に偏りがちである。

ヒット・ダイスの種類：d6。

必要条件

ローアマスターになるためには、キャラクターは以下の基準すべてを満たさなければならない。

技能：どれでもよいから2つの〈知識〉技能を各7ランク。

特技：呪文修正特技かアイテム作成特技をどれでも3つ、〈知識〉技能のいずれかに対する《技能熟練》。

呪文：異なる7つの占術呪文を発動する能力。そのうち1つは3レベル以上でなければならない。

クラス技能

ローアマスターのクラス技能（と各技能の対応能力）は、〈鑑定〉【知】、〈言語学〉【知】、〈芸能〉【魅】、〈交渉〉【魅】、〈呪文学〉【知】、〈知識〉（どれでも、別々の技能として修得すること）【知】、〈治療〉【判】、〈動物使い〉【魅】、〈魔法装置使用〉【魅】。

レベルごとの技能ランク：4＋【知力】修正値。

クラスの特徴

以下のすべてがローアマスター上級クラスの特徴である。

武器と防具の習熟：ローアマスターはどんな武器にも防具にも《習熟》していない。

1日の呪文数／修得呪文数：ローアマスターはレベルアップした時に、自分がこの上級クラスに就く前に属していた呪文発動能力のあるクラスのレベルが上がったかのように、1日に使える呪文数が増える。しかし、追加の1日の呪文数、追加修得呪文数（準備しない呪文の使い手の場合）、呪文を発動する際の有効レベルの上昇以外に、そのクラスのレベルが上がっていたなら得られたはずの他の利益を得ることはない。キャラクターがローアマスターになる前に複数の呪文発動能力のあるクラスをとっていたなら、レベルの上昇があるたび、その新たなレベルをどのクラスに、1日の呪文数を決定するために適用するか決めなければならない。

極意：クラス・レベルが1レベルと、以後2レベル成長するごと（3、5、7、9レベル）に、ローアマスターは『ローアマスターの極意』表から1つの極意を選ぶ。（ローアマスター・レベル＋【知力】修正値）でどの極意を選べるかが決まる。同じ極意を2度選ぶことはできない。

ローアマスターの極意

クラス・レベル＋【知】修正値	極意	効果
1	速習	キャラクターがランクを持たない技能1つに4ランク
2	健康の極意	《追加hp》ボーナス特技
3	内面強化の極意	＋2意志セーヴ
4	忍耐力の極意	＋2頑健セーヴ
5	逃げ足の極意	＋2反応セーヴ
6	武技のコツ	＋1攻撃ロール
7	回避のコツ	ACに＋1回避ボーナス
8	応用できる知識	特技いずれか1つ
9	魔術の新発見	1レベルにボーナス呪文1つ*
10	魔術のさらなる新発見	2レベルにボーナス呪文1つ*

*能力値が高いために得られたかのようにボーナス呪文を得る。

伝承知識：クラス・レベルが2レベルの時、ローアマスターはすべての〈知識〉判定に自分のローアマスター・レベルの半分を加え、かつ未修得でも技能判定を行なってよい。この能力によって得られるボーナスはバードの知識によって得られるボーナスと累積する。

ボーナス言語：ローアマスターはクラス・レベル4レベルと8レベルの時に新しい言語をどれでも1つ選ぶことができる。

秘伝知識（変則）：クラス・レベルが6レベルで、ローアマスターは魔法のアイテムを理解する能力を得る。ローアマスターが魔法のアイテムの特殊能力を判断するためにそのアイテムを検分する場合はいつでも、ローアマスターは〈呪文学〉判定に＋10の状況ボーナスを得る。

真伝知識（変則）：クラス・レベルが10レベルで、ローアマスターの知識は実に莫大なものとなる。ローアマスターは1日1回、自分の知識を用いてレジェンド・ローア呪文かアナライズ・ドゥウェオマー呪文の効果を得ることができる。レジェンド・ローアの効果を生み出すために使われたら、当該の対象についてどれだけ多くの情報をすでに知っているかに関わらず、この能力の発動時間は1分である。

表：ローアマスター

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊	1日の呪文数
1	＋0	＋0	＋0	＋1	極意	既存のクラスに＋1レベル
2	＋1	＋1	＋1	＋1	伝承知識	既存のクラスに＋1レベル
3	＋1	＋1	＋1	＋2	極意	既存のクラスに＋1レベル
4	＋2	＋1	＋1	＋2	ボーナス言語	既存のクラスに＋1レベル
5	＋2	＋2	＋2	＋3	極意	既存のクラスに＋1レベル
6	＋3	＋2	＋2	＋3	秘伝知識	既存のクラスに＋1レベル
7	＋3	＋2	＋2	＋4	極意	既存のクラスに＋1レベル
8	＋4	＋3	＋3	＋4	ボーナス言語	既存のクラスに＋1レベル
9	＋4	＋3	＋3	＋5	極意	既存のクラスに＋1レベル
10	＋5	＋3	＋3	＋5	真伝知識	既存のクラスに＋1レベル

ミスティック・シーアージ Mystic Theurge

ミスティック・シーアージ（「神秘の術者」ほどの意）は自分の魔法能力に何ら境界をもうけることがなく、秘術と信仰に同じように情熱をそそぐことを両立しえないパラドックスとはまったく見なしていない。ミスティック・シーアージはありとあらゆる形の魔法を探し求めているが、それは１つの息づまるパラダイムだけに自分の知識を限定する教育を否定する理由や論理があるからではなく、多くの者はただ単に限りなきパワーを渇望しているだけなのだ。動機がどうであろうと、ミスティック・シーアージは、感じとれるものこそ現実であり、多元宇宙の神々の力やアストラルのエネルギーを通じて、感じとれるものを行使することでこの現実のありようだけでなく運命をも操作し支配できる、と信じている。

ミスティック・シーアージは、すでに秘術呪文と信仰呪文の両方を発動できるマルチクラスのキャラクターを引き寄せ、ミスティック・シーアージが得るパワーは両者の体得をいや増させる。

役割：ミスティック・シーアージはどんなパーティーにとっても強力な構成員であり、攻撃に、防御に、そして治療に魔法を提供する。ミスティック・シーアージは秘術のアーティファクトや神聖なアーティファクト、魔法の伝承、信仰の啓示を求めて世界を旅し、そのグループのゴールが自分のそれと競合するのでなければ、ほとんどの者は冒険者のグループと協力することにまったくうしろめたさを覚えない。

属性：ミスティック・シーアージの動機が利他主義や博愛の精神に由来することはまず滅多にないため、ほとんどの者は真なる中立、中立にして善、中立にして悪に偏りがちだ。秩序属性のミスティック・シーアージは、善であれ中立であれ悪であれ、稀であり、しばしばその力を社会の利益ないし支配のために使用する。職業柄強い自制心が一般に求められるため、混沌属性のミスティック・シーアージはそれよりもっと稀だ。

ヒット・ダイスの種類：d6。

必要条件

ミスティック・シーアージになるためには、キャラクターは以下の基準すべてを満たさなければならない。

技能：〈知識：宗教〉3 ランク、〈知識：神秘学〉3 ランク。

呪文：2 レベルの信仰呪文および、2 レベルの秘術呪文を発動できる能力。

クラス技能

ミスティック・シーアージのクラス技能（と各技能の対応能力）は、〈呪文学〉【知】、〈真意看破〉【判】、〈知識：宗教〉【知】、〈知識：神秘学〉【魅】。

レベルごとの技能ランク：2＋【知力】修正値。

クラスの特徴

以下のすべてがミスティック・シーアージ上級クラスの特徴である。

武器と防具の習熟：ミスティック・シーアージはどんな武器にも防具にも《習熟》していない。

1 日の呪文数：ミスティック・シーアージはレベルアップした時に、自分がこの上級クラスに就く前に属していた、秘術呪文が発動できるクラスいずれか１つと、および自分がこの上級クラスに就く前に属していた、信仰呪文が発動できるクラスいずれか１つのレベルが上がったかのように、1 日に使える呪文数が増える。しかし、追加の 1 日の呪文数、追加修得呪文数（準備しない呪文の使い手の場合）、呪文を発動する際の有効レベルの上昇以外に、そのクラスのレベルが上がっていたなら得られたはずの他の利益を得ることはない。キャラクターがミスティック・シーアージになる前に秘術呪文が発動できるクラスを複数、信仰呪文が発動できるクラスを複数とっていたなら、レベルの上昇があるたびに、その新たなレベルをどのクラスにそれぞれ、1 日の呪文数を決定するために適用するか決めなければならない。

呪文融通 Combined Spell（超常）：ミスティック・シーアージは、自分が持ついずれかの呪文が発動できるクラスの使用可能な呪文スロットを使用して、別の呪文が発動できるクラスの呪文スロットとして呪文を準備したり発動したりできる。この方法で準備したり発動したりした呪文は、本来占める呪文スロットよりも呪文レベルが 1 レベル高い呪文スロットを使用する。発動する呪文が両方のクラスの呪文リストに載っている場合、この能力は低い方の呪文レベルで呪文を発動するために使用することはできない。クラス・レベルが 1 レベルの時、ミスティック・シーアージはいずれかの呪文が発動できるクラスの 2 レベル呪文スロットを使用して、別の呪文が発動できるクラスの 1 レベル呪文スロットとして呪文を準備できる。以後 2 レベルごとに、この方法で発動できる呪文の呪文レベルは 1 レベルずつ上昇し、9 レベル時の 5 レベル呪文を最高とする（この時発動する呪文は 6 レベル呪文スロットを使用する）。発動する呪文の構成要素に変更はないが、それ以外は呪文を発動するのに使用する呪文発動能力のあるクラスのルールに従う。

合成呪文 Spell Synthesis（超常）：10 レベルに到達したミスティック・シーアージは、1 回のアクションで、自分が持つ呪文を発動できるクラスからそれぞれ 1 つずつ、2 つの呪文を発動できる。いずれの呪文の発動時間も同じでなければならない。ミスティック・シーアージは呪文に関する決定をそれぞれ別個に行なうことができる。両方の呪文の効果を受けた目標はそれぞれの呪文に対して行なうセーヴに－2 のペナルティを受ける。ミスティック・シーアージは発動した 2 つの呪文で呪文抵抗を克服するために行なう術者レベル判定に＋2 のボーナスを得る。ミスティック・シーアージはこの能力を 1 日に 1 回使用してよい。

表：ミスティック・シーアージ

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊	1 日の呪文数
1	＋0	＋0	＋0	＋1	呪文融通（1 レベル）	既存の秘術呪文を発動するクラスに＋1 レベル／既存の信仰呪文を発動するクラスに＋1 レベル
2	＋1	＋1	＋1	＋1		既存の秘術呪文を発動するクラスに＋1 レベル／既存の信仰呪文を発動するクラスに＋1 レベル
3	＋1	＋1	＋1	＋2	呪文融通（2 レベル）	既存の秘術呪文を発動するクラスに＋1 レベル／既存の信仰呪文を発動するクラスに＋1 レベル
4	＋2	＋1	＋1	＋2		既存の秘術呪文を発動するクラスに＋1 レベル／既存の信仰呪文を発動するクラスに＋1 レベル
5	＋2	＋2	＋2	＋3	呪文融通（3 レベル）	既存の秘術呪文を発動するクラスに＋1 レベル／既存の信仰呪文を発動するクラスに＋1 レベル
6	＋3	＋2	＋2	＋3		既存の秘術呪文を発動するクラスに＋1 レベル／既存の信仰呪文を発動するクラスに＋1 レベル
7	＋3	＋2	＋2	＋4	呪文融通（4 レベル）	既存の秘術呪文を発動するクラスに＋1 レベル／既存の信仰呪文を発動するクラスに＋1 レベル
8	＋4	＋3	＋3	＋4		既存の秘術呪文を発動するクラスに＋1 レベル／既存の信仰呪文を発動するクラスに＋1 レベル
9	＋4	＋3	＋3	＋5	呪文融通（5 レベル）	既存の秘術呪文を発動するクラスに＋1 レベル／既存の信仰呪文を発動するクラスに＋1 レベル
10	＋5	＋3	＋3	＋5	合成呪文	既存の秘術呪文を発動するクラスに＋1 レベル／既存の信仰呪文を発動するクラスに＋1 レベル

パスファインダー・クロニクラー Pathfinder Chronicler

勇敢な探検家にして失われたり忘れ去られたりした知識をあさるパスファインダー・クロニクラー（過去の事跡を記録する者）は典型的な冒険者であり、秘奥の真実、魔法の力を持つ持たないを問わず遺物やアーティファクト、目新しく神秘的な眺め、素晴らしいものやおそろしいものを求めて世界を探検する。ある者にとってはこうした旅は純粋に富のためであり、別の者にとっては発見の栄誉のためであり、そしてそれ以上に昨日、今日、明日の証書たる年代記を残さんとして歳月の骨子や忘れ去られた新時代の伝説をさらけ出すあらがいがたき衝動に突き動かされてのものだ。

パスファインダー・クロニクラー・クラスは世界を紐解かれていない謎と見なす者を惹きつけ、従ってファイターやバードからウィザードやクレリック、そしてその中間にいるすべてに至るまで、多角的かつ多様な支持者を持つ。しかし、歴史家にして子孫の保護者たるその役目ゆえに、見込みがあるのは教養があり学問を好む者である。パスファインダー・クロニクラーとは単なるトレジャー・ハンター以上のものなのだ。

役割：パスファインダー・クロニクラーの使命はしばしばパスファインダー・クロニクラーにパーティーのリーダーとしての役割を押しつけ、冒険は典型的にパスファインダー・クロニクラーの終わりなき探索に端を発し、終わりなき探索を軸に展開する。

属性：パスファインダー・クロニクラーの属性はその動機を大いに決定付ける。善属性のキャラクターは己の使命を気高き冒険と見なしがちであり、中立属性のキャラクターは知識のために知識を保護せんと探し求め、悪属性のキャラクターは富を蓄積し己の栄誉としようとの衝動に突き動かされる。

ヒット・ダイスの種類：d8。

必要条件

パスファインダー・クロニクラーになるためには、キャラクターは以下の基準すべてを満たさなければならない。

技能：〈芸能：朗誦〉5 ランク、〈言語学〉3 ランク、〈職能：書記官〉5 ランク。

特殊：他者（PC は不可）が少なくとも 50gp を払うような（魔法の巻物などの装置以外の）何かを著すか書き記すかしたことがなければならない。

クラス技能

パスファインダー・クロニクラーのクラス技能（と各技能の対応能力）は、〈威圧〉【魅】、〈鑑定〉【知】、〈騎乗〉【敏】、〈言語学〉【知】、〈芸能〉【魅】、〈交渉〉【魅】、〈真意看破〉【判】、〈生存〉【判】、〈脱出術〉【敏】、〈知覚〉【判】、〈知識〉（どれでも、別々の技能として修得すること）【知】、〈手先の早業〉【敏】、〈はったり〉【魅】、〈変装〉【魅】、〈魔法装置使用〉【魅】。

レベルごとの技能ランク：8 ＋【知力】修正値

表：パスファインダー・クロニクラー

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊
1	＋0	＋0	＋1	＋1	バードの知識、底なしのポケット、書記の達人
2	＋1	＋1	＋1	＋1	物語ることこそ我が人生、道探し
3	＋2	＋1	＋2	＋2	バードの呪芸、援護強化
4	＋3	＋1	＋2	＋2	叙事詩
5	＋3	＋2	＋3	＋3	ささやきのキャンペーン
6	＋4	＋2	＋3	＋3	アクション鼓舞（移動）
7	＋5	＋2	＋4	＋4	伝説招来
8	＋6	＋3	＋4	＋4	上級叙事詩
9	＋6	＋3	＋5	＋5	アクション鼓舞（標準）
10	＋7	＋3	＋5	＋5	いと貴き死者の調べ

クラスの特徴

以下のすべてがパスファインダー・クロニクラー上級クラスの特徴である。

バードの知識（変則）：この能力はまさしくバードの同名能力と同じものであり、パスファインダー・クロニクラー・レベルは同様の能力を授ける他のあらゆるクラスのレベルと累積する。

底なしのポケット Deep Pocket（変則）：パスファインダー・クロニクラーは、伝承と同じくらい、アイテムも収集し、旅しながら少量のあれこれを拾い集めていく。結果として、パスファインダー・クロニクラーはクラス・レベルごとに最大で 100gp までの価値の不特定の装備を運搬していてよい。運搬しているものは、ポーションや巻物を含め（ただしそれ以外の種類の魔法のアイテムは不可）、背負い袋に無理なく収まるならどのような装備であってもよい。1 回の全ラウンド・アクションとして、パスファインダー・クロニクラーは自分のポケットをまさぐってその時に特定したアイテムを取り出すことができ、割り当て額からアイテムの市価ぶんを差し引く。このアイテムの重量は 10 ポンドを超えてはならない。合計残高が 0 となったら、少々の時間と合計でクラス・レベルごとに 100gp の満額を充当するだけの金銭を費やして底なしのポケットを詰め替えるまで、パスファインダー・クロニクラーはそれ以上アイテムを取り出すことはできない。

加えて、1 日ごとに 1 時間かけて装備を荷造りすると、パスファインダー・クロニクラーは自分の軽荷重を求めるための【筋力】に＋ 4 のボーナスを得る。この【筋力】ボーナスは最大荷重限界にはまったく影響しない。重量を効率的に配分することで、通常の同じ重量のものよりも妨げにならないのだ。最後に、パスファインダー・クロニクラーは自分の身体に小さな物を隠すために行なう〈手先の早業〉判定に＋ 4 のボーナスを得る。

書記の達人 Master Scribe（変則）：パスファインダー・クロニクラーは、〈言語学〉および〈職能：書記官〉判定、および巻物などの筆記された魔法のアイテムに関わる〈魔法装置使用〉判定に、自分のパスファインダー・クロニクラー・レベルをボーナスとして加える。パスファインダー・クロニクラーは、1 回の全ラウンド・アクションとして、〈言語学〉判定を行なって文章を解読することができ、かつたとえ精神的重圧を受けたり気が散ったりする状況にあっても、〈言語学〉判定および〈職能：書記官〉で常に " 出目 10" をとることができる。

物語ることこそ我が人生 Live to Tell the Tale（変則）：クラス・レベルが 2 レベルになると、クラス・レベル 2 レベルごとに 1 日 1 回、パスファインダー・クロニクラーは、前のターンに自分がセーヴィング・スローに失敗した持続中のあらゆる状態に対して、たとえその効果が通常であれば恒久的なものであっても、新たなセーヴィング・スローを試みることができる。この能力は、セーヴィング・スローを行なえない状態や持続時間が " 瞬間 " の効果に対しては、何の効果もない。

道探し Pathfinding（変則）：2 レベルに達すると、パスファインダー・クロニクラーは、優れた方向感覚と、移動困難な地形や古代の地図に従って他の者を導く技を発展させる。パスファインダー・クロニクラーは、道に迷わずに済むために行なう〈生存〉判定、およびメイズ呪文から脱出するための【知力】判定に＋ 5 のボーナスを得る。加えて、パスファインダー・クロニクラーは、" 道のない土地 " にいる場合であっても、徒歩であれ騎乗してであれ、常に " 道、踏み分け道 " の野外移動速度を使用できる。DC15 の〈生存〉判定に成功すると、パスファインダー・クロニクラーはクラス・レベル 1 ごとに 1 体の仲間にもこの利益をもたらすことができる。

バードの呪芸 Bardic Performance（超常）：クラス・レベル 3 以降、パスファインダー・クロニクラーは、有効バード・レベルが（パスファイン

ダー・クロニクラー・レベル－2）であることを除いてバードの同名能力と同様に働く、この能力を獲得する。有効バード・レベルを決めるうえで、パスファインダー・クロニクラー・レベルは類似の能力を授けるその他のクラスのクラス・レベルと累積する。

援護強化 Improved Aid（変則）：パスファインダー・クロニクラーは頻繁に偉大なる英雄たちの相棒役を務め、彼らの傍らにあってその行ないを記録していくのだが、しばしば極めて重大な救いの手を差しのべている。クラス・レベル 3 の時点で、援護アクションを使用するパスファインダー・クロニクラーは、通常の＋ 2 ではなく、＋ 4 のボーナスを授ける。

叙事詩 Epic Tales（超常）：クラス・レベルが 4 レベルになったパスファインダー・クロニクラーは、書き記された文書を仲立ちにバードの呪芸の効果を伝える、胸を打つ感動的な物語を著すことができる。叙事詩を作成するのには、パスファインダー・クロニクラーが複数ラウンドを消費してバードの呪芸を行う必要がある。そのラウンド数は叙事詩の持続時間の 2 倍である (最大で 10 ラウンド) 必要があり、かつ判定は関連する〈芸能〉の代わりに〈職能：書記官〉で行う。叙事詩は読み手にのみ効果を及ぼすが、通常呪芸を聞くことで適用される利益はすべて授けられる。パスファインダー・クロニクラーは、バードの呪芸に効果のある特技の効果を叙事詩に適用してもよい。叙事詩は超常的な効能を、クラス・レベル 1 レベルごとに 1 日の間、保持する。著すのには 1 時間かかり、起動には 1 回の全ラウンド・アクションが必要で、持続時間は作成する際に費やしたバードの呪芸のラウンド数の 1/2 ラウンドである。起動されたら、叙事詩の魔力は消費される。

ささやきのキャンペーン Whispering Campaign（変則）：パスファインダー・クロニクラーは情報のコントロールと世論を形成する能力で世間に影響を及ぼす。クラス・レベル 5 以降、バードの呪芸の特別な使い方として、パスファインダー・クロニクラーは、クリーチャーに自分自身を非難させることにより、自分のパスファインダー・クロニクラー・レベルをソーサラー・レベルとして発動されたドゥーム呪文の効果を作り出すことができる。この能力は [言語依存] 効果である。

それ以外にも、パスファインダー・クロニクラーは他者に対して特定の目標（個人または定義可能なクリーチャーのグループ）のことを訴えかけることができる。この形でのバードの呪芸はエンスロール呪文の効果を作り出すが、芸が終了するとセーヴに失敗したすべてのクリーチャーは、パスファインダー・クロニクラー・レベルごとに 1 日の間、朗誦の対象に対する態度が（パスファインダー・クロニクラーが選んだ方向に）1 段階変化する。

アクション鼓舞 Inspired Action（超常）：バードの呪芸の特別な使い方として、6 レベルに達したパスファインダー・クロニクラーは自分の声が聞こえる範囲内にいる仲間 1 体を説き伏せて突発的に行動させることができ、効果を受けた仲間は直ちに追加の 1 回の移動アクションをとることができる。このアクションは仲間自身のターンの仲間のアクションには数えない。

9 レベルに達すると、パスファインダー・クロニクラーは、移動アクションの代わりに、仲間 1 体に直ちに 1 回の標準アクションをとらせることができる。

伝説招来 Call Down the Legends（超常）：7 レベルになると、7 日に 1 回、1 回の全ラウンド・アクションとして、パスファインダー・クロニクラーは、ブロンズ・ホーン・オヴ・ヴァルハラを使用したかのように、人間の 4 レベル・バーバリアンを 2d4 体招来できる。この能力で招来されたバーバリアンは全面的な忠誠心を持ってパスファインダー・クロニクラーに仕えてくれる。招来されたバーバリアンは人造クリーチャーであり、実際の人物ではない（そのように見えはするが）。招来されたバーバリアンはバーバリアンの開始パッケージにある装備品を装備して現れ、パスファインダー・クロニクラーが戦うよう命じた相手を誰であれ攻撃する。

上級叙事詩 Greater Epic Tales（超常）：クラス・レベル 8 の時点で、パスファインダー・クロニクラーが記した文書は力を持つ。大声で読み上げると著者がバードの呪芸能力を使用したかのようにバードの呪芸が効果を表すが、この効果は読み上げた者を対象とし、かつ必要があれば読み上げた者の【魅力】を使用するということを除いて、この能力はパスファインダー・クロニクラーの叙事詩能力と同様に働く。

いと貴き死者の調べ Lay of the Exalted Dead（超常）：7 日に 1 回、1 回の全ラウンド・アクションとして、クラス・レベルが 10 レベルに到達したパスファインダー・クロニクラーは、アイアン・ホーン・オヴ・ヴァルハラ を使用したかのように、人間の 5 レベル・バーバリアンを 1d4 ＋ 1 体招来できる。この能力で招来されたバーバリアンは全面的かつ疑いようのない忠誠心を持ってパスファインダー・クロニクラーに仕えてくれる。招来されたバーバリアンは非実体の副種別を持つ人造クリーチャーである（非実体のクリーチャーは 50%の確率で実体のものによるダメージを受け、魔法の力を持たぬものからはダメージを受けない）。招来されたバーバリアンは＋ 2 スタデッド・レザーを着て、（実体のあるクリーチャーに完全なダメージを与えることができる）＋ 1 ゴースト・タッチ・グレートアックス を手にして現れ、パスファインダー・クロニクラーが戦うよう命じた相手を誰であれ攻撃する。パスファインダー・クロニクラーと仲間にとって、招来された高貴なる死者は気高き幽玄の戦士の軍勢のように現れる。しかし、パスファインダー・クロニクラーの敵は古代の英雄のおそるべき怒りに目をみはり、意志セーヴ（DC15 ＋パスファインダー・クロニクラーの【魅力】修正値）を行なわなければならず、失敗すると招来されたバーバリアン 1 体ごとに 1 ラウンドの間怯え状態になる。

シャドウダンサー Shadowdancer

文明化された人々は常に夜を恐れ、影が長くなりまさに闇を徘徊するクリーチャーに気をつける頃合になると、あるいは戸口を閉ざし、あるいはかがり火に慰みを得る。それでもなお、はるか昔、ある者が敵に打ち勝つ最良の手段は闇にいだかれることだと悟った。かの者こそ最初のシャドウダンサー（影の踊り手）である。

シャドウダンサーは、影を織り成して半ばそれと悟られる欺きの技の匠となれる、光と闇の境界に身を置く。規定の道徳観や慣習法にとらわれぬシャドウダンサーは、闇に価値を見出す多岐にわたる種類の冒険を包括する。呪文の使い手はシャドウダンサーの能力を使って隠れながら安全に呪文を発動し、その後はすばやく離脱する。接近戦を熱烈に愛するクラスは敵に意外性のある攻撃をくわえるシャドウダンサーの能力を享受する。シャドウダンサーの中にはまったくの文字通りに名が体を表しているものさえおり、薄気味悪くはあるが神秘的な芸人や舞踏家となるのだが、大抵はその欺きと潜入の能力がもたらす誘惑によりシャドウダンサーは盗賊としての人生へと転じていく。

役割：シャドウダンサーは多種多様な理由で冒険に出る。多くの冒険パーティーは、その信じがたいほどの隠密性と期待しがたい状況でも電光石火の攻撃で敵を不意討ちする能力により、シャドウダンサーをチームの有益なメンバーと見なす。この理由から、しばしばシャドウダンサーの助けを斥候やスパイを必要とするグループが求めてくる。

属性：見た目通りに裏表のあるトリックスターとしての本質のため、シャドウダンサーが秩序の範疇に気持ちよく収まることはない。多くの者はシャドウダンサーの能力を公的権威の目を逃れるのに使う。闇の輩であるとはいえ、シャドウダンサーは生来の悪でもなければ善に傾倒しているわけでもない。シャドウダンサーにしてみれば、闇は単に闇でしかなく、無知蒙昧の輩に作られたよくある道徳的含意など何一つありはしないのだ。

ヒット・ダイスの種類：d8。

必要条件

シャドウダンサーになるためには、キャラクターは以下の基準すべてを満たさなければならない。

技能：〈隠密〉5 ランク、〈芸能：舞踏〉2 ランク。

特技：《回避》、《強行突破》、《迎え討ち》。

クラス技能

シャドウダンサーのクラス技能（と各技能の対応能力）は、〈隠密〉【敏】、〈軽業〉【敏】、〈芸能〉【魅】、〈交渉〉【魅】、〈脱出術〉【敏】、〈知覚〉【判】、〈手先の早業〉【敏】、〈はったり〉【魅】、〈変装〉【魅】。

レベルごとの技能ランク：6 ＋【知力】修正値。

表：シャドウダンサー

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊
1	＋0	＋0	＋1	＋0	影隠れ
2	＋1	＋1	＋1	＋1	身かわし、暗視、直感回避
3	＋2	＋1	＋2	＋1	ローグの技、影の幻術、シャドウ招来
4	＋3	＋1	＋2	＋1	影の召喚、影渡り 40 フィート
5	＋3	＋2	＋3	＋2	打撃のいなし、直感回避強化
6	＋4	＋2	＋3	＋2	ローグの技、影渡り 80 フィート
7	＋5	＋2	＋4	＋2	心術破り
8	＋6	＋3	＋4	＋3	影渡り 160 フィート、影の威力
9	＋6	＋3	＋5	＋3	ローグの技
10	＋7	＋3	＋5	＋3	身かわし強化、影渡り 320 フィート、影のあるじ

クラスの特徴

以下のすべてがシャドウダンサー上級クラスの特徴である。

武器と防具の習熟：シャドウダンサーはクオータースタッフ、クラブ、（ハンド、ライト、ヘヴィ）クロスボウ、サップ、ショート・ソード、（普通およびコンポジットの）ショートボウ、ダーツ、ダガー（すべての種類）、モーニングスター、メイス、レイピアに《習熟》している。シャドウダンサーは軽装鎧に《習熟》しているが、盾には《習熟》していない。

影隠れ（超常）：シャドウダンサーは人々に見られている時でも〈隠密〉技能を使用することができる。薄暗い照明の範囲から 10 フィート以内にいるならば、シャドウダンサーは背後に身を隠せるようなものが一切ない開けた場所でも姿を隠すことができる。ただし、自分の影に隠れることはできない。

身かわし（変則）：クラス・レベルが 2 レベルになると、シャドウダンサーは身かわし能力を得る。普通ならキャラクターが反応セーヴィング・スローを試みて成功すればダメージを半分にできるような、あらゆる効果にさらされた場合、シャドウダンサーは反応セーヴィング・スローに成功すれば、まったくダメージを受けなくなる。身かわし能力は、シャドウダンサーが軽装鎧を着ている時か、まったく鎧を着ていない時にのみ使用できる。

暗視（変則）：クラス・レベルが 2 レベルになると、シャドウダンサーは範囲 60 フィートの暗視を得る。シャドウダンサーがすでに暗視を持っていたら、その暗視の範囲が 30 フィートぶん増加する。

直感回避（変則）：クラス・レベルが 2 レベル以上で、シャドウダンサーは、たとえ不可視状態の敵に攻撃された場合であっても、立ちすくみ状態になることはない。シャドウダンサーが動けない状態になれば、やはり AC への【敏捷力】ボーナスは失われてしまう。この能力を持つシャドウダンサーは、相手がシャドウダンサーに対するフェイント・アクションに成功した場合、やはり AC への【敏捷力】ボーナスを失う。

シャドウダンサーがすでに他のクラスで直感回避を獲得していた場合、シャドウダンサーは直感回避の代わりに“直感回避強化”を自動的に獲得する。

ローグの技：3 レベルに到達した際、および以降の 3 レベルごとに、シャドウダンサーは敵を仰天させることができる特殊能力を得る。この能力はローグの技と同様に働く。シャドウダンサーは個々の特殊能力を 2 回以上選ぶことはできない。シャドウダンサーが上級の技を持っていたら、シャドウダンサーは代わりにローグの上級の技のリストから選択できる。

影の幻術（擬呪）：クラス・レベル 3 レベル以降、シャドウダンサーは視覚的な幻を作り出すことができるようになる。この能力はサイレント・イメージのように働き、シャドウダンサー・レベルを術者レベルとして使用する。シャドウダンサーはこの能力を自分が持つシャドウダンサー・レベル 2 レベルごとに 1 日に 1 回使用できる。この能力のセーヴ DC は【魅力】に基づく。

シャドウ招来（超常）：クラス・レベルが 3 レベルになると、シャドウダンサーは影のようなアンデッドである、シャドウを招来することができるようになる。通常のシャドウと異なり、このシャドウはシャドウダンサーと同じ属性を持ち、同族を作ることができない。この能力で招来されたシャドウは、正のエネルギー放出によるダメージを半分にするために行なう意志セーヴに＋4 のボーナスを受け、退散したり、支配したりすることはできない。このシャドウはシャドウダンサーに相棒として

仕え、シャドウダンサーと明瞭に意志の疎通をとることができる。このシャドウはシャドウダンサーの合計ヒット・ポイントの半分に等しいヒット・ポイントを持つ。このシャドウはシャドウダンサーの基本攻撃ボーナスと基本セーヴ・ボーナスを使用する。

相棒のシャドウが破壊されたり、シャドウダンサーがシャドウを解雇することにした場合、シャドウダンサーは頑健セーヴィング・スロー（DC15）を行なわなければならない。このセーヴィング・スローに失敗すると、シャドウダンサーは恒久的な負のレベル 1 レベルぶんを得る。セーヴィング・スローに成功すれば、負のレベルを受けずにすむ。相棒のシャドウが破壊されたり、シャドウダンサーが解雇した場合、30 日の間、代わりを見つけることはできない。

影の召喚 Shadow Call（擬呪）：4 レベルに達すると、シャドウダンサーは素のままの影からクリーチャーや効果を作り出すことができるようになる。この能力はシャドウ・カンジュレーションのように働き、シャドウダンサー・レベルを術者レベルとして使用する。シャドウダンサーはクラス・レベル 4 の時点でこの能力を 1 日に 1 回使用でき、4 レベルを超える 2 レベルごとに追加で 1 日に 1 回使用できる（6 レベル時は 2 回／日、8 レベル時は 3 回／日、10 レベル時は 4 回／日）。クラス・レベルが 10 レベルに到達した時点で、この能力はグレーター・シャドウ・カンジュレーションのように働く。この能力のセーヴ DC は【魅力】に基づく。

影渡り（超常）：クラス・レベル 4 レベル以降、シャドウダンサーはディメンジョン・ドア呪文を使ったかのように影と影の間を移動する能力を得る。この魔法による移動は、少なくとも何らかの薄暗い照明の範囲内で始まり、別の薄暗い照明の範囲内で終わらなければならないという制限がある。シャドウダンサーはこの方法で、1 日に合計で 40 フィートまで跳躍することができる。これは 40 フィートの跳躍を 1 回でもよいし、10 フィートの跳躍を 4 回でもよい。それ以降クラス・レベルが 2 レベル成長するごとに、シャドウダンサーが 1 日に跳躍できる距離は倍々に増えていく（6 レベルで 80 フィート、8 レベルで 160 フィート、10 レベルで 320 フィート）。この距離は何回もの跳躍に分割することはできるが、それぞれの距離は、どれだけ短いものであろうと、10 フィート単位で計算される

打撃のいなし（変則）：クラス・レベルが 5 レベルから、1 日 1 回、シャドウダンサーは命取りになりかねない打撃の力を逃そうと試みることができる。この能力はローグの同名の上級の技と同様に働く。

直感回避強化（変則）：クラス・レベルが 5 レベル以上のシャドウダンサーは挟撃されなくなる。この防御を持つシャドウダンサーに対して、ローグは挟撃による急所攻撃を行なうことができない。ただし、ローグのクラス・レベルが、目標のシャドウダンサー・レベルより 4 レベル以上高い場合、ローグは急所攻撃を行なうことができる。

このキャラクターがすでに他のクラスで直感回避を獲得していた場合、ローグに挟撃され得るかどうかを判断する際、直感回避を授けるクラスのクラス・レベルをすべて累積させることができる。

心術破り（変則）：7 レベル以降、シャドウダンサーは心術呪文をはねつけるようになる。この能力はローグの同名の上級の技のように働く。

影の威力 Shadow Power（擬呪）：8 レベルに達したシャドウダンサーは素のままの影を用いて敵にダメージを与えることができる。この能力はシャドウ・エヴォケーションのように働き、シャドウダンサー・レベルを術者レベルとして使用する。シャドウダンサーはクラス・レベル 8 の時点でこの能力を 1 日に 1 回使用でき、10 レベルに到達すると追加で 1 日に 1 回使用できる。この能力のセーヴ DC は【魅力】に基づく。

身かわし強化（変則）：このクラス・レベルが 10 レベルの時に得られる能力は、身かわし能力と同様に機能する（上記参照）。シャドウダンサーは、反応セーヴに成功すればダメージが半分になる攻撃に対して反応セーヴに成功すればまったくダメージを受けない。さらに、セーヴィング・スローに失敗しても半分のダメージしか受けない。

影のあるじ Shadow Master（超常）：クラス・レベルが 10 レベルに到達すると、シャドウダンサーが薄暗い照明の範囲内にいる場合はいつでも、シャドウダンサーはダメージ減少 10 ／―およびすべてのセーヴィング・スローに＋ 2 の幸運ボーナスを得る。加えて、シャドウダンサーが薄暗い照明の範囲内にいる敵に対してクリティカル・ヒットとなった場合はいつでも、その敵は 1d6 ラウンドの間盲目状態となる。

ゲームマスター

遭遇をデザインする Designing Encounters

冒険の肝は遭遇である。遭遇とは、PC たちの前に解決しなければならない特殊な問題を投げかける出来事のことである。ほとんどの遭遇はモンスターないし敵対的な NPC との戦闘をもたらすが、それ以外にも数多くの形での遭遇がある。罠が仕掛けられた回廊、猜疑心の強い王との政治的やりとり、ぐらつく吊り橋を渡る危険な道、PC が裏切っているのではないかと疑っている友好的な NPC とのかみ合わない押し問答、あるいはゲームにドラマを加味する何かしら、だ。頭を酷使するパズル、ロールプレイでの挑戦、および技能判定はすべて遭遇を解決する古典的手段だが、構築するのが最も複雑な遭遇は最も一般的な遭遇でもある――戦闘遭遇だ。

戦闘遭遇をデザインする際、君は PC たちに立ち向かってほしい脅威がどの程度のものかをまず最初に決定し、その上で下記に概略のある手順に従うこと。

ステップ 1――パーティー平均レベルの決定：プレイヤー・キャラクターたちの平均レベルを算出したものがパーティー平均レベルだ。この値を最も近い自然数に四捨五入すること（これは端数切捨てのルールの数少ない例外の 1 つだ）。以下の遭遇作成ガイドラインは 4 ～ 5 人の PC グループを想定していることに注意すること。君のところのグループに 6 人以上のプレイヤーがいるのであれば、グループの平均レベルに 1 を加えること。君のところのグループに 3 人以下のプレイヤーしかいないのであれば、グループの平均レベルから 1 引くこと。例えば、グループに 6 人のプレイヤーがいて、その内の 2 人が 4 レベルであとの 4 人が 5 レベルなら、このグループのパーティー平均レベルは 6 レベルだ（合計 28 レベルを 6 人のプレイヤーで割って端数を切上げ、最終結果に 1 を加えている）。

表：遭遇の難しさ

難しさ	実際の脅威度
簡単	パーティー平均レベル－ 1
並	パーティー平均レベル
歯ごたえがある	パーティー平均レベル＋ 1
困難	パーティー平均レベル＋ 2
伝説的	パーティー平均レベル＋ 3

表：有効脅威度

クリーチャーの数	有効脅威度
クリーチャー 1 体	脅威度
クリーチャー 2 体	脅威度＋ 2
クリーチャー 3 体	脅威度＋ 3
クリーチャー 4 体	脅威度＋ 4
クリーチャー 6 体	脅威度＋ 5
クリーチャー 8 体	脅威度＋ 6
クリーチャー 12 体	脅威度＋ 7
クリーチャー 16 体	脅威度＋ 8

表：報酬経験点

脅威度	合計経験点	個人経験点		
		1 ～ 3 人	4 ～ 5 人	6 人以上
1/8	50	15	15	10
1/6	65	20	15	10
1/4	100	35	25	15
1/3	135	45	35	25
1/2	200	65	50	35
1	400	135	100	65
2	600	200	150	100
3	800	265	200	135
4	1,200	400	300	200
5	1,600	535	400	265
6	2,400	800	600	400
7	3,200	1,070	800	535
8	4,800	1,600	1,200	800
9	6,400	2,130	1,600	1,070
10	9,600	3,200	2,400	1,600
11	12,800	4,270	3,200	2,130
12	19,200	6,400	4,800	3,200
13	25,600	8,530	6,400	4,270
14	38,400	12,800	9,600	6,400
15	51,200	17,100	12,800	8,530
16	76,800	25,600	19,200	12,800
17	102,400	34,100	25,600	17,100
18	153,600	51,200	38,400	25,600
19	204,800	68,300	51,200	34,100
20	307,200	102,000	76,800	51,200
21	409,600	137,000	102,400	68,300
22	614,400	205,000	153,600	102,400
23	819,200	273,000	204,800	137,000
24	1,228,800	410,000	307,200	204,800
25	1,638,400	546,000	409,600	273,000

ステップ 2――脅威度の決定：脅威度とは、モンスター、罠、災害、その他の遭遇によってもたらされる相対的な危険性を明示するのに使われる便利な数値だ。脅威度が高ければ高いほど、遭遇はより危険になる。『遭遇の難しさ』表を参照して、望ましい脅威の DC とグループのパーティー平均レベルを基に、グループが立ち向かうべき脅威度を決定すること。

ステップ 3――遭遇の構築：『報酬経験点』表の該当する脅威度の欄を見て、遭遇の合計報酬経験点を決めること。この値がその遭遇における“経験点予算枠”となる。あらゆるクリーチャー、罠、災害は、『報酬経験点』表の記述通りに、その脅威度によって決まる経験点に値する。遭遇を構築するためには、経験点の総計が“経験点予算枠”の総額を超えない範囲で、クリーチャー、罠、災害を単純に足し合わせること。まず最初に最も高い脅威度を持つ脅威を遭遇に加え、残りの予算ぶんをより劣る脅威で充填するのが、最も簡単である。

例えば、8 レベル PC6 人のグループを、ガーゴイル（脅威度 4）のグループおよび首領のストーン・ジャイアント（脅威度 8）と対峙する歯ごたえのある遭遇に立ち向かわせたいものとしよう。PC たちのパーティー平均レベルは 9 で、『遭遇の難しさ』表では、パーティー平均レベル 9 の歯ごたえのある遭遇は脅威度 10（『報酬経験点』表に従って 9,600 経験点の遭遇）、となる。脅威度 8 ということで、ストーン・ジャイアントは 4,800 経験点に相当し、経験点予算枠の残り 4,800 経験点がガーゴイルぶんとして残っている。ガーゴイル 1 体の脅威度は 4、従って 1 体当たり 1,200 経験点に相当し、これはこの遭遇の経験点予算の枠内でガーゴイル 4 体をまかなえることを意味する。君はこの遭遇を、ガーゴイルを 3 体だけ加えて、残った 1,200 経験点ぶんを小型アース・エレメンタルの従者（脅威度 1、各々 400 経験点相当）3 体に費やしてストーン・ジャイアントをよりいっそう援護することにより、更に洗練させることもできる。

NPC を加える：『種族』に詳細のあるすべての PC 種族など、ヒット・ダイスがただクラス・レベルのみを要因とし種族的特徴が関係していないクリーチャーは、通常のモンスターやクラス・レベルを持つモンスターとはいささか異なる形で戦闘に織り込まれる。クラス・レベルを所持するが種族ヒット・ダイスを持たないクリーチャーはクラス・レベル－ 1 に等しい脅威度のクリーチャーとして織り込まれる。（ウォリアーやアデプトなど）NPC クラス・レベルしか所持していないクリーチャーはクラス・レベル－ 2 に等しい脅威度のクリーチャーとして織り込まれる。この減少によりクリーチャーの脅威度が 1 未満になる場合、脅威度はこの減少にて 1 を下回る 1 ごとに以下の数列にて 1 段階ぶん低下する：1/2、1/3、1/4、1/6、1/8。

高脅威度の遭遇：高脅威度の遭遇の経験点の数字には実にたじろがされる。『有効脅威度』表にこうした大きな数字を扱いやすくする簡単な公式をいくつか載せている。同一クリーチャーを多数使用する場合、この早見表はそれらを 1 つの脅威度にまとめ上げる計算式を簡略化する役に立ち、合計経験点の算出が容易になる。例えば、この早見表を用いると、脅威度 8（4,800 経験点相当）のクリーチャー 4 体は脅威度 12（19,200 経験点相

当）のクリーチャー 1 体に相当する。

その場限りの脅威度修正：君は特定のモンスターの脅威度を、強大化したり、テンプレートを適用したり、クラス・レベルを与えたりすることによって修正することができるが、遭遇ないしクリーチャー自体にその場限りの修正を適用することによって遭遇の難しさを修正することもできる。ここでは遭遇の難しさを変更する方法を 3 通り取りあげる。

PC たちに都合のいい地形：（溶岩まみれでうだるように暑い洞窟で遭遇したイエティやごく狭い部屋で遭遇した巨体のドラゴンのような）得意とする要因からかけ離れた環境下にいるモンスターとの遭遇は、PC たちに有利である。遭遇自体は通常通りに構築するが、この遭遇の経験点を与える際には、遭遇が本来よりも 1 低い脅威度であるかのように経験点を与えること。

PC たちに都合の悪い地形：モンスターは、そのモンスターの得意とする環境下で遭遇した、という仮定の下でデザインされている。水中呼吸できるアボレスと水中エリアで遭遇したところで、たとえ PC たちの中に水中で呼吸できる者が誰一人いない場合であっても、遭遇の脅威度が高まることはない。その一方で、（あらゆる光源を抑止するエリア内での擬似視覚持ちのクリーチャーとの遭遇など）環境が遭遇に深刻な影響を及ぼす場合、君の選択にて、遭遇の脅威度が 1 高いかのように有効報酬経験点を増やしてもよい。

NPC の装備による修正：君は NPC の装備を修正することによってクラス・レベルを持つ NPC のパワー・レベルを大きく増減させてもよい。NPC の装備の合計価格は『NPC を作成する』の『NPC の装備』表に書かれている。装備なしで遭遇したクラスのある NPC は（装備の欠如が実際に NPC の力を削いでいるという条件の下で）脅威度を 1 減らすべきであり、その一方で逆に（『レベルに応じたキャラクターの財産』表に記載の）PC 並みの装備を持つクラスのある NPC は本来の脅威度よりも 1 高い脅威度を持つべきだ。ただし、NPC にこうした追加装備を持たせることには慎重であれ。とりわけ高レベルでは、全冒険ぶんの宝物予算枠を一挙に吹き飛ばしかねない！

報酬経験点

『パスファインダー・ロールプレイング・ゲーム』のキャラクターたちは、モンスターを打倒し、脅威を克服し、冒険を達成することでレベルが上がっていく。そうする中で、彼らは経験点を稼いでいくのだ。脅威を克服するや否や経験点を与えることもできるが、それではゲーム・プレイのリズムがたやすく崩れ去ってしまう。ゲーム・セッションの終了時に経験点を与えるだけの方が簡単だ。その場合、キャラクターがレベルを得るに十分なほどの経験点を稼いでも、キャラクターのレベル・アップ作業でゲームを中断させてはならない。代わりにゲーム・セッション間にそうする時間をとればいい。

PC たちが克服したすべてのモンスター、罠、障害物、ロールプレイ遭遇の脅威度を一覧にしておくこと。各セッションの終了時に、参加した PC それぞれに経験点を与えること。モンスター、罠、障害物はそれぞれ、脅威に関わったパーティーのレベルとは無関係に、その脅威度によって決まる一定量の経験点を与える。ただし、パーティー平均レベルよりも 10 以上低い脅威度しかない脅威ぶんの報酬経験点は決して勘定に入れてはならない。純粋にロールプレイだけの遭遇は一般的にパーティー平均レベルに等しい脅威度を持つ（ただし非常に簡単なロールプレイ遭遇や非常に困難なロールプレイ遭遇は脅威度を 1 下げるか上げるかしてもよい）。報酬経験点の与え方は 2 通りある。一方は正確だが、簡便化のために計算機が必要だ。もう一方はいささか抽象的ではある。

正確な経験点：いったんゲーム・セッションが終了したら、打倒した脅威度のリストを手に『報酬経験点』表の『合計経験点』欄でそれぞれの脅威度の評価を見ること。それぞれの脅威度の経験点を足し合わせた上で、この合計値をキャラクターの人数で割ること。キャラクターはそれぞれこの値に等しい量の経験点を獲得する。

抽象的な経験点：『個人報酬経験点』欄の該当するグループ規模の列に記載されている報酬経験点を単純に足し合わせること。この場合、割り算はもう済んでいる。君はすべての報酬経験点を足し合わせて、各 PC にどれだけの経験点を与えることになるのか求めるだけでよい。

ストーリー経験点：プレイヤーたちが物語の本筋に一段落つけたり重要な業績を打ち立てた際にストーリー経験点を与えるのをためらうことはない。この種の報酬はパーティー平均レベルに等しい脅威度の経験点の 2 倍に相当すべきだ。GM 判断において、話の筋がことのほか長かったり難解だったりする場合はもっと多く与えてもよい。

宝物を配置する

表：レベルに応じたキャラクターの財産

PC のレベル *	財産
2	1,000 gp
3	3,000 gp
4	6,000 gp
5	10,500 gp
6	16,000 gp
7	23,500 gp
8	33,000 gp
9	46,000 gp
10	62,000 gp
11	82,000 gp
12	108,000 gp
13	140,000 gp
14	185,000 gp
15	240,000 gp
16	315,000 gp
17	410,000 gp
18	530,000 gp
19	685,000 gp
20	880,000 gp

* ……1 レベルの PC については、『装備』の表 6 – 1 を参照すること。

PC たちがレベルを得ていくにつれて、彼らが運搬し使用する宝物の量もまた増大していく。『パスファインダー・ロールプレイング・ゲーム』は、同レベルのすべての PC たちはおおよそ同量の宝物および魔法のアイテムを持っている、と仮定している。PC の第一の収入源は冒険にて得た宝物および略奪品なのだから、冒険中に配置する富および宝物の山を加減することが重要である。宝物の配置がたやすくなるよう、冒険で PC たちが受け取る宝物および魔法のアイテムの量は、彼らが立ち向かう遭遇の脅威度と関連している。遭遇の脅威度が高くなればなるほど、より多くの宝物を獲得できるのだ。

『レベルに応じたキャラクターの財産』表には、各 PC が特定のレベルで持っていると期待される宝物の量が記載されている。この表は標準的ファンタジー・ゲームを想定していることに注意すること。ロー・ファンタジー・ゲームではこの表の半分の額しか与えられないかもしれないし、ハイ・ファンタジー・ゲームでは 2 倍の額になるかもしれない。この宝物の一部は冒険の途中で（ポーションや巻物などに）使われてなくなり、またあまり有用でない品々の一部はより有用な装備を購入できるよう半値で売却される、と想定されている。

『レベルに応じたキャラクターの財産』表はまた、死亡した者の代わりとして作成された新たなキャラクターなど、2 レベル以降から開始する際のキャラクターたちの装備の予算を求めるのにも使われる。キャラクターたちは 1 つのアイテムに全財産の半分を超える額をつぎ込むべきではない。バランスがとれるよう、2 レベル以降で構築された PC たちはその財産を武器に 25%まで、鎧および防具に 25%まで、その他の魔法のアイテムに 25%まで、ポーション、巻物、ワンドといった消耗品に 15%まで、通常の装備および硬貨に 10%までしか使えないとすべきである。キャラクター種別が異なればこの推奨比率と異なる財産の使い方をするかもしれない。例えば、秘術術者は武器には些少な額しか使わず、その他の魔法のアイテムおよび消耗品にもっとずっと多くの額をつぎ込むかもしれない。

『遭遇ごとの宝物の価値』表には、PC たちの平均レベルおよびキャンペーンの経験点増加速度（ゆっくり、標準、速い）に基づいて、遭遇ごとに与

えるべき宝物の量が記載されている。簡単な遭遇では PC たちの平均レベルー 1 の宝物を与えるべきである。歯ごたえがある、困難、伝説的な遭遇ではそれぞれ PC たちの平均レベル＋ 1、＋ 2、＋ 3 の宝物を与えるべきだ。ロー・ファンタジー・ゲームをしているのであれば、表中の値を半減させること。ハイ・ファンタジー・ゲームをしているのであれば、表中の値を 2 倍にすること。

NPC たちとの遭遇では典型的に、NPC の装備のぶんにより、モンスター主体の遭遇で与えられるものの 3 倍の報酬が与えられる。埋め合わせのために、PC たちを宝物に関して得られるものの少ない追加遭遇 2 回ぶんに立ち向かわせるようにすること。動物、植物、人造、精神を持たないアンデッド、粘体、および罠は実にいい " 宝物と縁の薄い " 遭遇だ。その代わり、PC たちが宝物がないか少ないクリーチャーたちと何度か対決したら、不公平を是正すべくいつか近い将来に有意義で価値の高い物品をいくつか入手する機会を与えられるべきである。一般則として、PC たちはキャラクターの全財産の半分よりも価値の高い魔法のアイテムを所有すべきではないので、高額な魔法のアイテムを与える前に確認するのを怠らないこと。

表：遭遇ごとの宝物の価値

パーティー平均レベル	遭遇ごとの宝物		
	ゆっくり	標準	速い
1	170 gp	260 gp	400 gp
2	350 gp	550 gp	800 gp
3	550 gp	800 gp	1,200 gp
4	750 gp	1,150 gp	1,700 gp
5	1,000 gp	1,550 gp	2,300 gp
6	1,350 gp	2,000 gp	3,000 gp
7	1,750 gp	2,600 gp	3,900 gp
8	2,200 gp	3,350 gp	5,000 gp
9	2,850 gp	4,250 gp	6,400 gp
10	3,650 gp	5,450 gp	8,200 gp
11	4,650 gp	7,000 gp	10,500 gp
12	6,000 gp	9,000 gp	13,500 gp
13	7,750 gp	11,600 gp	17,500 gp
14	10,000 gp	15,000 gp	22,000 gp
15	13,000 gp	19,500 gp	29,000 gp
16	16,500 gp	25,000 gp	38,000 gp
17	22,000 gp	32,000 gp	48,000 gp
18	28,000 gp	41,000 gp	62,000 gp
19	35,000 gp	53,000 gp	79,000 gp
20	44,000 gp	67,000 gp	100,000 gp

宝物の山を構築する

プレイヤーたちに「君たちは 5,000 gp ぶんの宝石と 10,000 gp ぶんの装身具を見つけたよ」と伝えてしまうだけで大抵は十分なのだが、詳細を伝えたほうが一般的にもっと面白く感じられるものだ。宝物に個性付けすることで、ゲームの臨場感を盛り上げる役に立つだけでなく、時には新たな冒険の引き金ともなりうる。以下の情報は追加の宝物の種別をランダムに決めるのに役立つ。物品の多くに推奨価値が書かれているが、君はその物品にふさわしいと思う価値を付け直すのをためらうことはない。まず最初に高価なアイテムを配置するのが一番簡単だ。望むなら、宝物の山の中にどの種のアイテムがあるのか決めるのに、『魔法のアイテム』の表を用いて魔法のアイテムをランダムにロールすることもできる。いったん宝物の山の価値の大部分を使い込んだら、あとの残りは硬貨なり魔法の力は持たないが価値ある宝物なりを好きなように割り振って散りばめてしまうだけでよい。

硬貨：宝物の山の中の硬貨は銅貨、銀貨、金貨、白金貨からなる――大体は銀貨と金貨が一般的だが、好きなように貨幣を割り振ってよい。硬貨とその価値の相関関係は『装備』の始めに書かれている。

宝石：各宝石にどれだけの価値を割り振ってもよいのだが、一部の宝石は他の宝石よりも本質的に価値が高いものである。宝石の価値を割り振る際には下記の価値分類（および関連する宝石）を指標として用いること。

低品質の宝石（10 gp）：アゲート、アズライト、ブルー・クォーツ、ヘマタイト、ラピス・ラズリ、マラカイト、オブシディアン、ロードクロサイト、タイガーアイ、ターコイズ、淡水産（形がいびつな）パール。

準宝石（50 gp）：ブラッドストーン、カーネリアン、カルセドニ、クリソプレイズ、シトリン、ジャスパー、ムーンストーン、オニキス、ペリドット、ロック・クリスタル（無色の水晶）、サード、サードニクス、ローズ・クオーツ、スモーキー・クオーツ、スター・ローズ・クオーツ、ジルコン。

中品質の宝石（100 gp）：アンバー、アメジスト、クリソベリル、コーラル（さんご）、レッド・ガーネット、ブラウングリーン・ガーネット、ジェイド（ひすい）、ジェット（黒玉）、ホワイト・パール、ゴールデン・パール、ピンク・パール、シルヴァー・パール、レッド・スピネル、レッドブラウン・スピネル、ディープ・グリーン・スピネル、トルマリン。

高品質の宝石（500 gp）：アレキサンドライト、アクアマリン、ヴァイオレット・ガーネット、ブラック・パール、ディープ・ブルー・スピネル、ゴールデン・イエロー・トパーズ。

宝玉（1,000 gp）：エメラルド、ホワイト・オパール、ブラック・オパール、ファイアー・オパール、ブルー・サファイア、ファイアリー・イエロー・コランダム、リッチ・パープル・コランダム、ブルー・スター・サファイア、ブラック・スター・サファイア。

至宝玉（5,000 gp 以上）：非常に透明で明るいグリーン・エメラルド、ダイアモンド、ヒヤシンス（赤褐色のジルコン）、ルビー。

魔法の力を持たない宝物：この広範な分類には装身具、上等の衣服、交易品、錬金術アイテム、高品質の品々、などなどが含まれる。宝石と異なり、この種の品々の多くは価値が定められているが、君は宝石で飾り立たせたりことのほか見事な出来であることにして特に価値の高い品であるとしてもよい。これによる価格の上昇で追加の能力が授けられることはない――宝石が散りばめられて 40,000 gp の価値がある高品質の冷たい鉄製シミターは、基本価格通り 330 gp の価値の標準的な高品質の冷たい鉄製シミターと同様に機能する。何種類かの魔法の力を持たない宝物について、標準的な価値と併せて、多数の例示を下記に挙げる。

素晴らしい芸術品（100 gp 以上）：一部の芸術品は貴金属製だが、ほとんどの絵画、彫刻、文学作品、上等の衣服、などなどの価値はその巧緻と出来栄えに由来する。芸術品はしばしばかさばって持ち運びしにくく、衝撃に弱いため、回収それ自体が冒険となりうる。

下級の装身具（50 gp）：この分類には真鍮、青銅、銅、象牙、あるいは珍しい木材でできた、時としてとても小さいか傷のある低品質の宝石がはめ込まれた、相対的に小さめの装身具が含まれる。下級の装身具には指輪、ブレスレット、イヤリングが含まれる。

中級の装身具（100 ～ 500 gp）：ほとんどの装身具は銀、金、翡翠、さんごで作られ、しばしば準宝石、あるいは中品質の宝石が飾られている。中級の装身具には下級の装身具全種に加えてアームバンド、ネックレス、ブローチが含まれる。

高級な装身具（500 gp 以上）：真に貴重な装身具は金、ミスラル、白金などの貴金属で作られている。この種の品には中級の装身具の種類に加えて王冠、王笏、ペンダント、その他の大振りな品が含まれる。

高品質の道具（100 ～ 300 gp）：この分類には高品質の武器、防具、技能用具が含まれる――この種のアイテムの更なる詳細および価格については『装備』を参照すること。

通常の装備（1,000 gp まで）：『装備』に詳細が載っている数多くの通常、あるいは錬金術系の有用なアイテムは宝物として流用できる。ほとんどの錬金術アイテムは携帯しやすく有用だが、錠前、聖印、望遠鏡、上等のワイン、上等の衣服といったその他の品々もまたちょっとした趣きのある宝物として役立ってくれる。交易品は宝物としても役に立つ――例えば、10 ポンドのサフランは 150 gp の価値がある。

宝の地図およびその他の知識（さまざま）：宝の地図、船舶や家屋の証書、情報提供者のリストや警備当番表、合言葉、などなどといったアイテムは面白味のある宝物アイテムともなりうる。君はそういったアイテムの価値を好きなように決めていいし、またこういったアイテムはしばしば冒険のネタとして 2 重の意味で役に立つ。

魔法のアイテム：もちろん、魔法のアイテムの発見はどんな冒険者にも

喜ばれるご褒美だ。宝物の山の中に魔法のアイテムを配置する際には気を配るべきである。魔法のアイテムは購入するよりも見つけ出すほうが一般的に多くのプレイヤーを満足させるものだから、プレイヤーたちが使えるアイテムがたまたま配置されていたことにしたところで悪いことなど何一つありはしないのだ！　魔法のアイテム（およびその価格）の大量のリストは『魔法のアイテム』に載っている。

魔法のアイテムの種別	平均価格
下級のアイテム	1,000 gp
中級のアイテム	10,000 gp
上級のアイテム	40,000 gp

一般的にはキャンペーンに及ぼす影響を慎重に考慮した上でアイテムを配置すべきなのだが、宝物の山の中にある魔法のアイテムをランダムに決めるのも面白いし、時間の節約にもなる。君は下記の価格で宝物の山の魔法のアイテムぶんのランダム・ダイス・ロール権を“購入”し、宝物予算枠から所定の金額を引いて、その上で『魔法のアイテム』の『魔法のアイテムのランダム決定法』表の適切な欄にてロールし、宝物の山の中にどんなアイテムがあったかを決定することもできる。だがこの手法をとる時は注意すること！　簡単ではあるのだが、ダイス運の有無でゲーム内にあまりにも多くの宝物があふれかえったり、あるいは行き渡らなかったりする。ランダムな魔法のアイテム配置法は、GM の良識の下に、常に手を加えられるべきだ。

生活費

冒険者の第一の収入源は宝物であり、第一の購入品は冒険を続けていくのに必要な呪文構成要素、武器、魔法のアイテム、ポーション、などなどの道具やアイテムである。では、食料などはどうする？　家賃は？　税金は？　賄賂は？　遊ぶ金は？

君がこの種の重要でない出費をプレイ中に細々とやり取りすることにしても別に構わないのだが、PC が部屋代を払ったり、水を買ったり、関税を払ったりするたびに記録を取るのは、早々にいらただしく面倒になってくる。この種の重要でない生活費を実際に記録していきたくないのであれば、単にこの種のささやかな出費を無視してしまってもいい。もっと現実的で手っ取り早いやり方として、生活にかかる経費を経常支出として支払わせる手もある。ゲーム中の月始めごとに、PC は自分のライフスタイル層に応じた一定量の金を支払わなければならない。望んだ層を維持できるだけの余裕がなければ、維持できる最初の層まで転落する。

極貧（0 gp ／月）：PC は宿無しで、荒野や路上で生活している。極貧層のキャラクターは何かを買うたびに記録を取らなければならず、生きていくために〈生存〉判定や盗みに頼ったりする必要があるかもしれない。

貧困（3 gp ／月）：PC は安宿の普通の部屋で、両親と一緒といった風に、寄り集まって暮らしている。技能を持たない労働者やコモナーのほとんどはこのライフスタイル層に属する。1 sp 以下の食事や税金にかかった費用を記録する必要はない。

人並（10 gp ／月）：PC は自分のアパートや小さな家、もしくは同程度の住居で暮らしている。技能を持っている者から熟練の者まで、エキスパートおよびウォリアーのほとんどはこのライフスタイル層に属する。1 gp 以下の魔法の力を持たないアイテムは自宅で 1d10 分以内に入手でき、また 1 gp 以下の一般的な食事や税金にかかった費用は記録を取る必要がない。

富裕（100 gp ／月）：PC はかなり大きな家を持つか、上等な宿の快適な部屋を数室確保している。5 gp 以下の魔法の力を持たないアイテムは自宅の私物の中から 1d10 分以内に入手でき、また 10 gp を超える食事や税金にかかった費用を記録するだけでよい。

豪奢（1,000 gp ／月）：PC は大邸宅や城などの豪奢な住居で暮らしている。当該の建物を私有してすらいるのかもしれない。ほとんどのアリストクラートはこのライフスタイル層に属する。25 gp 以下の魔法の力を持たないアイテムは自宅の私物の中から 1d10 分以内に入手できる。100 gp を超える食事や税金にかかった費用を記録するだけでよい。

21 レベル以降

『クラス』には 20 レベルを越えたらどうなるのかが書かれていないが、21 レベル以降もキャンペーンを続けたい時に参照すべきものが何もないというわけではない。夥しい数の出版物に掲載されたものなどのエピック・レベル用のルールは、多くの場合この種の代替ルールは予期せぬ問題を引き起こしかねないものの、『パスファインダー・ロールプレイング・ゲーム』と互換性がある。例えばキャンペーン世界が、20 レベルのキャラクターでも挑戦可能なことをパワーの上限として、クリーチャーや敵役が住み着いているのであれば、エピック・レベルのキャラクターたちが挑む脅威はいずこにあるというのだろう？　君はプレイヤーたちが先の 20 レベルを過ごしたものとは異なる次元界なり惑星なり次元なりを 1 つぶんの、まるっきり新しいキャンペーン設定を作成するはめになるかもしれない。これは大変な作業である。

Paizo Publishing は君のゲームをこういったエピックの領分へと踏み込ませるルールを最終的に出版するかもしれないが、君がそれを待ちきれなくて、しかも無料で公開された既存のエピック・レベル用ルールを使いたくないと言うのであれば、以下の簡易ガイドラインを使用することで 21 レベル以降も続行できる。このガイドラインは 20 レベルをはるかに超えてもこれだけで鮮烈で面白いゲームができるほど確固たるものではなく、キャンペーンをしめくくるのに、そう、経験レベル 22 ～ 23 くらいが必要になった時にせっぱつまって使うべきものであることに注意すること。同様に、君はこのルールを使用して 20 レベルのキャラクターたちが立ち向かう超強力な NPC たちを作成することもできる。

経験点：21 レベル以降のレベルを得るためには、キャラクターはその 1 つ前のレベルを獲得するのに必要だったものの 2 倍の経験点を得なければならない。従って、標準的な経験点の増え方をしたと仮定すると、20 レベルのキャラクターは 21 レベルになるのに 2,100,000 の経験点が必要である（19 レベルから 20 レベルに到達するには 1,050,000 の経験値が必要なため）。以降、このキャラクターが 22 レベルに到達するには 4,200,000 の、23 レベルに到達するには 8,400,000、などなどの経験点が必要となる。

パワーの定量化：ヒット・ダイス、基本攻撃ボーナス、およびセーヴィング・スローは、21 レベル以降もそれまでと同じ、当該クラスに見合った割合で上昇していく。どんなキャラクターであっても基本攻撃ボーナスに基づく攻撃は 4 回までであることに注意すること。良好なセーヴィング・スローと劣悪なセーヴィング・スローとの差異が、まもなく、困ったほど大きくなっていくことにも注意すること。20 レベルよりもレベルが高くなればなるほど、この差異はあからさまに広がっていき、高レベルのキャラクターにとって自分の劣悪なセーヴィング・スローにてこ入れすることがなおいっそう重要になるだろう。バーバリアンのダメージ減少、ファイターのボーナス特技および武器訓練、パラディンの悪を討つ一撃、ローグの急所攻撃などの一定の増加率を持つクラス能力は適正な割合で上昇し続ける。

呪文：呪文使いの術者レベルは 21 レベル以降もクラス・レベル 1 ごとに 1 レベルずつ上昇し続ける。奇数レベルごとに、呪文使いは先の最高呪文レベルよりも 1 つ上の呪文レベルが利用できるようになり、新たな呪文レベルの呪文スロット 1 つを得る。こうした呪文スロットは呪文修正特技によって修正された呪文や低位の修得呪文を発動するのに使用される。偶数レベルごとに、呪文使いはその時点で発動可能な最高位の呪文レベルに等しいレベルぶんの追加呪文スロットを得る。この新たな呪文スロットはその時点で発動可能な呪文レベルに好きなように割り振ってよい。

例えば、21 レベル・ウィザードは 10 レベル呪文スロット 1 つを得るが、このスロットには 1 ～ 9 レベルの任意の呪文を準備するか、有効呪文レベルが 10 になる修正呪文（《呪文持続時間延長》された サモン・モンスター IX や《呪文高速化》された ディスインテグレイト など）を準備することができる。クラス・レベル 22 の時点で、ウィザードは 10 呪文レベルぶんの新たな呪文スロットを得て、1 日の呪文数にして 1 レベル呪文 10 個、

または 5 レベル呪文 2 つ、または 7 レベル呪文 1 つと 3 レベル呪文 1 つ、または 10 レベル呪文を更に 1 つ、得ることができる。クラス・レベル 23 の時点で、ウィザードは 11 レベル呪文スロット 1 つを得る、などなど。

修得呪文数が限られている呪文使い（バードやソーサラーなど）は、あるレベルにおいて得る利益（新たな呪文レベルもしくは追加呪文スロット）と引き換えに、その時点で発動できる任意の呪文レベルの呪文 2 つを修得することにしてもよい。

君は専門の呪文使いクラスよりもかなりゆっくりと呪文を得ていく（パラディンやレンジャーのような）クラスについて、呪文レベルの獲得速度をもっと修正してもよい。

マルチクラス／上級クラス：20 レベルを超えて成長する最も簡単な手段は、単純にマルチクラスするか上級クラスのレベルを得ることで、その場合は新たなクラス・レベルのすべての能力を通常通りに得る。これは実質的に 20 レベルをクラス・レベルの許容限界として扱うということではあるのだが、合計キャラクター・レベルの許容限界としてではない。

環境

ダンジョン Dungeons

冒険者が探検する可能性がある不可解な場所の中でも、ダンジョンより致命的なものはない。地下迷宮、無数の致命的な罠、飢えたモンスター、そして金には替えられない財宝がキャラクターの持つあらゆる技能を試すのである。以降のルールは沈没船の残骸から広大な洞窟網まで、どのような種別のダンジョンであっても適用することができる。

ダンジョンの種別

ダンジョンには大別して 4 種があり、現在どんな状態にあるかによって分類される。多くのダンジョンは、この基本 4 種のバリエーションか、4 種のうち複数を組み合わせたものである。古いダンジョンの中には、何度も別々の住人が住みつき、何度も別々の目的で使われたものがある。

廃墟と化した構造物：この場所には、かつては住人がいたのだが、もともとの建造者はこのダンジョンを（完全に、または一部）放棄した。別のクリーチャーがうろついて来て、入りこんだ、地下に住むクリーチャーの多くは、自分の巣穴にできそうな、放棄された地下構造物を探しているものだ。この種のダンジョンの場合、もともと罠があったとしても、すでに作動して無害になっている可能性がある。そのかわり、ワンダリング・ビースト（さまよう獣）はぞろぞろいるだろう。

住人のいる構造物：このダンジョンは今現在も使われている。ダンジョンには、（往々にして知性のある）クリーチャーが住み着いている。ただし、そのクリーチャーがダンジョンを作ったのと同じクリーチャーとは限らない。“住人のいる建造物”には家、要塞、寺院、操業中の鉱山、牢獄、軍の司令部などがある。この種のダンジョンでは、罠やワンダリング・ビーストの出てくる割合は低く、組織された守備要員の出てくる割合が高い。守備要員には、1 ヶ所で番をしているものもあれば、見張りで歩き回っているものもあるだろう。罠やワンダリング・ビーストは、もし出てくるとしたら、ダンジョンの住人たちに制御されていることが多い。“住人のいる構造物”には住人にあった調度、装飾、物資がある。また、住人が中を移動するのに便利なようになっている。この種のダンジョンの住人たちは、情報を伝え合う手段を共有しており、また、ほとんどの場合は外部と自由に行き来できる。

ダンジョンの中には、一部は住人がおり、一部はカラだったり廃墟と化していたりするものもある。そんな場合、そこに住んでいるのはダンジョンのもともとの建造者ではなく、廃棄されたダンジョンの中に自分たちの基地、巣穴、砦を構えた知性あるクリーチャーの群れであることが多い。

大事なものの隠し場所：人は、守りたい大事なものを、地下に埋めて隠しておこうとすることがある。彼らが守ろうとするものは、莫大な財宝かもしれず、禁断のアーティファクトかもしれず、重要人物の死体かもしれない。いずれにせよ、こうした価値ある物品はダンジョンの中に安置され、周囲には障壁、罠、守護者が配置される。

“大事な物の隠し場所”型のダンジョンは、他の型と比べて、罠の出てくる公算は最も高く、ワンダリング・ビーストの出てくる公算は最も低い。この種のダンジョンは、見ばえより実用を優先して作られるのが普通だが、時には像や壁画といった装飾が施されていることもある。重要人物の墓などは特にそうである。

時として、墓や宝物庫が、生きた守護者が住むようなつくりに造られることもある。この方法の問題は、侵入を試みる相手がいない間も、守護者を生かしておかねばならないという点にある。こうしたクリーチャーに食料と水を与える方法としては、通常、魔法が一番の早道である。墓や宝物庫を作る際、ダンジョンを守るためにアンデッドや人造、つまり食料も休息も不要なクリーチャーを配しておくのはよくあることである。魔法の罠でモンスターをダンジョン内に招来して侵入者を攻撃させるようにしておく手もある。招来されたモンスターは用が済めば消えるからである。

自然の洞窟網：地下洞窟はあらゆる種類の地下モンスターの住みかとなる。自然の力で形成され、迷路のごときトンネル群によってつながった、これらの洞窟には、いかなるパターンも秩序も装飾もない。生成に知性ある者の力が一切関与していないので、この種のダンジョンでは、罠や扉の出てくる公算は最も低い。

洞窟にはあらゆる種類の菌類がはびこり、ときには巨大なキノコが大森林よろしく生育していることもある。地下の肉食生物が、菌類を食べるいきものを探して、この森をうろついている。ときには菌類がぶきみな燐光を放ち、“天然の洞窟網”の微弱な光源となっていることもある。一部のエリアでは デイライト その他の魔法効果によって、緑の植物が育つのに十分な光があるかもしれない。

時として、“天然の洞窟網”が他の種類のダンジョンにつながっていることもある。人口のダンジョンを掘っていて、“天然の洞窟網”に行き当たったのだ。これにより、本来無関係な 2 つのダンジョンが合体し、奇妙な複合環境を生み出すこともある。“天然の洞窟網”と他の種類のダンジョンが合体すると、往々にして地価のクリーチャーが道を見つけて人工ダンジョンに入りこみ、住みつくようになる。

ダンジョンの構成要素

以降のルールは、ダンジョン内に見られる基本的な構成要素についてまとめている。

壁

時として、石造りの壁――これは石を積み上げたもので、モルタルでつなぎ合わせてあることが多いが、常にそうであるとは限らない――が、ダンジョンを通路や部屋に分けていることがある。また、ダンジョンの壁は単に石を掘り進んだだけで、のみあとの残るざらざらしたものもある。また、自然にできた洞窟の、傷のないすべすべした石の場合もある。ダンジョンの壁を討ち壊したり打ち抜いたりするのは難しいが、壁に上るのは概してやさしい。

表：『壁』

壁の種類	典型的な厚み	破壊 DC	硬度	ヒット・ポイント[1]	〈登攀〉DC
石造り	1 フィート	35	8	90hp	20
質のいい石造り	1 フィート	35	8	90hp	25
補強された石造り	1 フィート	45	8	180hp	15
岩盤を掘りぬいてできた壁	3 フィート	50	8	540hp	25
自然石	5 フィート	65	8	900hp	15
鉄	3 インチ	30	10	90hp	25
紙	紙のように薄い	1	—	1hp	30
木	6 インチ	20	5	60hp	21
魔法処理ずみ[2]	—	＋20	×2	×2[3]	—

1……10 フィート× 10 フィートの区画ごとに。
2……壁の種類から割り出される数値にこの修正を施すこと。
3……または 50。どちらか大きい方。

石造りの壁：もっとも一般的なダンジョンの壁である石造りの壁には、普通は 1 フィート以上の厚みがある。古びたものは往々にして割れ目や裂け目だらけで、その中には特に、厄介なスライムのたぐいや、小さなモンスターが潜んで獲物を待ち受けている。石つくりの壁に上るには、〈登攀〉判定（DC20）が必要になる。

質の良い石造りの壁：石造りの壁の中には、特に造りのいいものがある。普通よりでこぼこが少なく、石の噛み合わせがよく、すきまが少ないのである。こうした質のいい壁は、壁土や化粧しっくいで塗りこめてあったりもする。塗りこめた壁には絵、浮き彫り、その他の装飾が施されていることも多い。この種の壁は通常の石造りの壁に比べて、打ち壊す難しさは変

わらないが、よじ登るのは難しくなる（〈登攀〉判定の DC は 25）。

補強された石造りの壁：壁の片側あるいは両側や内部に鉄棒を配して補強された石造りの壁も存在する。補強された壁の硬度はもとと同じだが、ヒット・ポイントは 2 倍になり、破壊 DC は 10 上昇する。

岩盤を掘りぬいてできた壁：この種の壁は、石塊の中に部屋や通路を掘りぬいた結果としてできることが多い。岩盤を掘りぬいた荒い表面には、しばしば小さな岩棚があって、キノコが生え、小さな生物が棲息している。蟲のたぐいやバット（コウモリ）や地下に棲むスネーク（ヘビ）など。壁に“むこう側”がある場合（つまり、その壁がダンジョンの 2 つの部屋を分かっている場合）、この種の壁の厚さは 3 フィート以上あるのが普通である。それより薄いと頭上の岩の重みに耐えかねて崩れ落ちてしまう危険があるのだ。岩盤を掘りぬいてできた壁に登るには、〈登攀〉判定（DC25）が必要になる。

自然石の壁：この種の壁面はでこぼこしており、平らなことはめったにない。触った感じはなめらかだが、小さな穴や隠れたくぼみ、さまざまな高さの岩棚でいっぱいである。また、塗れていたり湿っていたりするのが普通である。というのも、自然の洞窟ができる一番よくある原因は水だからである。壁に“むこう側”がある場合、この種の壁の厚さは 5 フィート以上あるのが普通である。自然石の壁に登るには、〈登攀〉判定（DC15）が必要になる。

鉄の壁：この種の壁は、もっぱらダンジョン内の重要箇所（宝物庫など）の周囲に巡らされる。

紙の壁：紙の壁は視界を遮る障壁として配され、それだけの役にしか立たない。

木の壁：木の壁はしばしば、古いダンジョンに新しく付け加わった部品として存在する。動物の囲いや物の貯蔵場を造ったり、一時的な構造物であったり、あるいは単に大きな部屋を区切っていくつもの小さな部屋にするのに使われる。

魔法処理ずみの壁：この種の壁は普通より強固で、硬度もヒット・ポイントも破壊 DC も上がっている。魔法によってできる強度は、普通は硬度 2 倍、ヒット・ポイント 2 倍、破壊 DC ＋ 20 までである。魔法処理ずみの壁は、壁に影響を与える可能性のある呪文に対して、セーヴィング・スローを行なうことができるようになる。セーヴ時のボーナスは 2 ＋（壁を増強した魔法の術者レベル÷ 2）である。魔法処理ずみの壁を作るには、《その他の魔法のアイテム作成》特技に加えて、壁を一辺 10 フィートの正方形 1 つぶん作るごとに 1,500gp が必要になる。

狭間窓のある壁：狭間窓のある壁は、耐久性のある素材ならどんな素材からできていてもいいが、石造りや岩盤を掘りぬいてできた壁や木の壁が元になっていることが一番多い。狭間窓のある壁を使えば、防御側は壁で身を守りながら侵入者にアローやクロスボウのボルトを射かけることができる。このような場合、射手は良好な遮蔽を受け、これによって AC に＋ 8 のボーナス、反応セーヴに＋ 4 のボーナスを得、加えて“身かわし強化”のクラスの特徴を持っているものとして扱われる。

床

壁と同様、ダンジョンの床にも多くの種類がある。

石畳：石造りの壁と同様、石畳も石を組み合わせてできている。大概はひび割れており、何とか平らというレベルのもの。われめにはスライムが育ちモールド（カビ）がはびこっている。ときには水が石と石の間を小川となって流れたり、1 ヶ所に水たまりを作っていることもある。石畳はダンジョンの床のうち、もっともよく見受けられるものである。

でこぼこした石畳：時がたつと、石畳の一部はでこぼこがひどくなる。こうした床面を通って疾走や突撃を行なうには、〈軽業〉判定（DC10）が必要である。失敗すると、そのキャラクターはこのラウンドの間、移動することができない。これと同じくらい不安定な床はルールに規定せず、例外とすべきである。

岩盤を掘りぬいた床：岩盤を掘りぬいた床はごつごつ、でこぼこしており、ぐらぐらする石や砂利や泥などに覆われていることが多い。こうした床を通って疾走や突撃を行なうには、〈軽業〉判定（DC10）が必要である。失敗してもキャラクターが行動できなくなるわけではないが、ただ、そのラウンドには疾走も突撃もできなくなる。

軽度の瓦礫：小さな瓦礫の塊が地面のそちこちに転がっている。軽度のがれきは〈軽業〉の DC を＋ 2 する。

重度の瓦礫：地面が大小の瓦礫に覆われている。“重度の瓦礫”に覆われたマスに入るには、1 マスにつき 2 マスぶんの移動がかかる。“重度の瓦礫”は〈軽業〉の DC を＋ 5、〈隠密〉の DC を＋ 2 する。

なめらかな石材の床：仕上げをほどこし、時には磨きまでかけた、なめらかな石の床。この種の床は有能で丁寧な建設者が造ったダンジョンにのみ見られる。

自然石の床：自然洞窟の床は、自然洞窟の壁と同様にでこぼこしている。洞窟に広い平らな底面があることはめったにない。というより、自然洞窟の床は高さが一定ではないのである。隣の床面の高さがほんの 1 フィートしか違わないこともあり、そんなところを通るのは階段を登るのと同様にやさしい。しかし別の場所では、床が突然何フィートも高くなったり低くなっており、1 つの床から次の床へ進むのに〈登攀〉判定が要る。自然洞窟の床に“踏み分け道”のようなものができて、はっきりとわかるようになっていれば別だが、そうでない場合、自然石の床のマス目に入るには 1 マスにつき 2 マスぶんの移動がかかる。また、〈軽業〉判定の DC は＋ 5 される。疾走や突撃は、先ほど述べた“踏み分け道”を通って行なうのでない限り、不可能である。

すべりやすい床：この段で述べたダンジョンの床はどれも、水や氷や粘液や血によって、より厄介になることがある。床がすべりやすくなっている場合、〈軽業〉の DC は＋ 5 される。

格子：床に格子があり、その下には穴や、通常の床よりも低いエリアがある。格子は鉄製なのが普通だが、大きな格子の中には鉄で補強した木製のものもある。格子の多くはちょうつがいで開き、下へ行けるようになっている（この種の格子は扉と同様、鍵がかかっていることもある）。ただし、中には稼働しない、固定式のものもある。厚みが 1 インチの典型的な格子は、hp25、硬度 10、打ち破ったり壊して取りのけたりする DC は 27。

岩棚や張り出し：岩棚や張り出しがあると、クリーチャーは低いエリアの上を歩くことができる。岩棚や張り出しはしばしば、縦穴の壁面をぐるりと囲み、地下水脈に沿って走り、大きな部屋の周りのバルコニーになり、あるいは射手が眼下の敵に矢弾を射かける足場となる。狭い岩棚や張り出し（幅 12 インチ未満のもの）を渡る場合、〈軽業〉判定が必要になる、失敗すると落ちる。岩棚や張り出しには手すりが付いていることもある。その場合、そこを移動する際の〈軽業〉判定には＋ 5 の状況ボーナスがつく。また、手すりのそばにいるキャラクターは、突き飛ばしによって岩棚や張り出しから突き落とされるかどうかを判定する際、対抗【筋力】判定に＋ 2 の状況ボーナスを得る（訳注：現在、突き飛ばしのルールは変わっていることから、この＋ 2 の状況ボーナスは戦技防御値に適用されると思われる）。

岩棚や張り出しには、へりに高さ 2、3 フィート程度の低い壁がついていることもある。こうした壁は、壁の向こう 30 フィート以内からの攻撃に対して遮蔽を提供する（ただし、防御側が攻撃側よりも壁に近い場合に限る）。

透明な床：補強したガラスや魔法の材質（それこそ ウォール・オヴ・フォース の場合もある）でできた透明な床があれば、危険な舞台を上から安全に眺めることができる。透明な床は時として溶岩の池、闘技場、モンスターを入れる囲い、拷問部屋などの上に配置される。また、防御側が重要なエリアに侵入者が入ってくるのを見張るのに使われることもある。

スライドする床：スライドする床というのは、実のところ床についた“落とし戸”の一種だと言ってよい（動いて、その下にあるものを明るみに出すのが役目だから）。スライドする床は、普通はごくゆっくり動くので、上に立っている者たちは、床がスライドしてできる隙間に落ちることはなくてすむ（逃げ場があれば）。最も中には、急速にスライドするので、キャラクターたちが下に落ちてしまいかねないものもある。落ちた先に何があるのかはいろいろである。針の植わった穴、燃える油の大おけ、シャー

ク（鮫）でいっぱいの水中……いずれにせよ、こうした急速にスライドする床は“罠”扱いになる。

しかけ床：しかけ床は突然危険なものになるように作られている。一定の重量をかけたり、近くのどこかでレバーを引いたりすると、床から槍が飛び出したり、隠れた穴から蒸気や炎がごうと吹き出したり、床全体が回り舞台よろしく一回転したりするのである。この種の風変わりな床は、戦闘の舞台となるエリアに配置されていることが多く、戦闘をより面白く危険なものにするようにできている。この種の床は罠と同様に作成すること。

扉

ダンジョン内の扉は単なる入口や出口ではない。扉自体が遭遇であることも多い。ダンジョンの扉には大別して 3 種がある。木製、石製、鉄製。

表:『扉』

扉の種類	一般的な厚さ	硬度	ヒット・ポイント	破壊 DC	
				たてつけの悪い場合	鍵がかかっている場合
普通の木製の扉	1 インチ	5	10hp	13	15
上質の木製の扉	1 と 1/2 インチ	5	15hp	16	18
頑丈な木製の扉	2 インチ	5	20hp	23	25
石製の扉	4 インチ	8	60hp	28	28
鉄製の扉	2 インチ	10	60hp	28	28
木製の落とし格子	3 インチ	5	30hp	25 *	25 *
鉄製の落とし格子	2 インチ	10	60hp	25 *	25 *
錠	—	15	30hp	—	—
ちょうつがい	—	10	30hp	—	—

* ……これは持ち上げる場合の DC。破壊する場合の DC は、同じ材質の扉のものを使うこと。

木製の扉：分厚い板材を釘止めしたもの。強度を上げるためや、ダンジョンの湿気で木の板が反るのをおさえるために、鉄で補強する例もある。木製の扉は最もよくある扉である。その頑丈さはさまざまで、普通、上質、頑丈の 3 種がある。普通の木製の扉（破壊 DC15）は、本気で扉を壊そうとする相手を通さないようには作られていない。上質な木製の扉（破壊 DC18）は、しっかりしていて長持ちするが、それでも打撃が続けば持ちこたえられない。頑丈な木製の扉（破壊 DC25）は鉄で補強されており、無理やり通ろうとする者に対して、かなりよい障壁となる。扉は鉄のちょうつがいで戸口の枠に取り付けられている。扉の中ほどには引き輪があって、これを持って扉を開けるようになっていることが多い。引き輪の代わりに鉄の引き棒が扉の一方または両方に付いていて、これが取っ手代わりになるというつくりの扉もある。住人のいるダンジョンでは、こうした扉は手入れが行き届いており（たてつけが悪くなってはおらず）、鍵もかかっていないことが多い。それでも重要エリアの扉は、鍵がかけられるものなら、かけてあるだろう。

石製の扉：堅固な石塊から掘り出した、この種の重く扱いにくい扉は、まん中を軸に回転するつくりになっていることが多い。とはいえドワーフなど、腕のいい工匠なら、石製の扉を支えるだけの強度を持つちょうつがいをこしらえることもできる。石の壁にある隠し扉は石製の扉であることが多い。それ以外では、石製の扉は何か大事なものを守るための頑丈な障壁として配置される。従って鍵やかんぬきがかかっていることが多い。

鉄製の扉：ダンジョン内の鉄製の扉は、錆を吹いてはいても堅牢で、木製の扉と同様にちょうつがいで固定されている。魔法によらない扉の中では、最も頑丈な代物である。鍵やかんぬきがかかっていることが多い。

扉の破壊：ダンジョンの扉は鍵がかかっていたり、罠があったり、補強されていたり、魔法の力で封印されていたり、単にたてつけが悪くて開かなかったりする。よほど力が弱くない限り、キャラクターなら誰でも、重い道具（大金槌など）を使って時間をかければ扉を打ち壊せる。また、特定の呪文や魔法のアイテムを使えば、キャラクターたちが鍵のかかった扉を片付けるのも簡単になる。

扉を斬撃武器や殴打武器で文字通り粉砕する場合、表『扉』にある硬度とヒット・ポイントを使用すること。扉を打ち壊す際の DC を決めるには、以下をガイドラインとして用いること。

*DC10 以下：*誰でも打ち破れるような扉

*DC11 ～ 15：*力の強い人物なら 1 回で打ち破れるだろうし、平均的な人物でも 1 回で打ち破れるかもしれない扉

*DC16 ～ 20：*時間があればほとんど誰でも破ることができる扉

*DC21 ～ 25：*力の強い、あるいは非常に力の強い人物だけが打ち破れる可能性があり、そうした人物でもおそらくは 1 回では破れないであろう扉

*DC26 以上：*極めて力の強い人でもなければ、打ち破ることはできないであろう扉

錠：ダンジョンの扉には往々にして鍵がかかっている。このため〈装置無力化〉技能はたいそう重宝する。錠は通常、扉の内部の、ちょうつがいがあるのと逆側のへりか、扉の中ほどに仕込まれている。組みこみ型の錠は、扉から鉄の棒が突き出して戸口の枠の穴にはまる仕組みだったり、鉄やがんじょうな木の棒が横すべりにすべって扉の向こう側でかんぬき状になる仕組みだったりする。一方、南京錠は扉の内部に組み込まれているのではなく、通常は扉についた輪っかと壁に付いた輪っかを錠前でつないでいる。もっと複雑な錠、たとえば組み合わせ錠やパズル式の錠などは、扉の内部に組み込まれているのが普通である。この種の“鍵のない錠前”は値が張るので、もっぱら堅牢な扉（すなわち、鉄で補強した木製の扉、石製の扉、鉄製の扉）に付いている。

〈装置無力化〉判定で鍵を開ける際の DC は、20 ～ 30 の枠内に収まることが多いが、これより DC の高い錠や低い錠もあるにはある。1 つの扉に 2 つ以上の錠がついていることもあり、それぞれ別々に解錠しなければならない。錠に罠が仕込まれていることも多い。毒針が出てきてローグの指をちょんとつっつくというのが普通である。

時として、錠を壊すほうが、扉全体を壊すより早いことがある。PC が武器で錠をがつんとやろうとしたら、典型的な錠は硬度 15、30 ヒット・ポイントとして扱うこと。錠が壊れるのは、扉と別々に攻撃された場合だけである。従って、組みこみ式の錠をこの手段で壊すことはできない。住人のいるダンジョンでは、扉に鍵がかかっている場合、必ずどこかに鍵があることをお忘れなく。

特殊な扉には、錠があっても鍵がないという場合もある。かわりに扉の近くにある複数のレバーを正しい組み合わせで上げ下げすることで開いたり、模様の書かれたボタンがたくさんあって、それを正しい順番で押すと開いたりするのである。

たてつけの悪い扉：ダンジョンは往々にして湿気が多いため、扉のたてつけが悪くなって開かなくなることもある。特に木製の扉に多い。木製の扉の約 10%、木製でない扉の約 5%は“たてつけが悪い”ものと見なすこと。長いこと忘れられていたり、放っておかれたりしたダンジョンの場合、この確率を 2 倍にすること（つまり木製の扉は 20%、木製でない扉は 10%になる）。

かんぬきのかかった扉：キャラクターがかんぬきのかかった扉を打ち開けようとする場合、扉自体の材質ではなく、かんぬきの頑丈さの方が重要になる。木のかんぬきのかかった扉を打ち明けるには DC25 の【筋力】判定、かんぬきが鉄なら DC30 の【筋力】判定が必要になる。ただし望むならかんぬきを無視して扉のほうを攻撃して破壊し、かんぬきは開いた戸口に突き出したままでほうっておくという手もある。

魔法の封印：アーケイン・ロック 等の呪文によって、扉を通過するのがより面倒になっていることがある。 アーケイン・ロック 呪文のかかった扉は、たとえ物理的な錠はなくとも、鍵のかかったものと見なされる。これを開けるには ノック か ディスペル・マジック の呪文を使うか、【筋力】判定に成功しなければならない。

ちょうつがい：ほとんどの扉にはちょうつがいがある。もちろんスライド式のドアにはついていない（代わりにレールかみぞがあって、簡単に片方にすべらせることができるようになっているのだ）。

普通のちょうつがい：このちょうつがいは金属製で、扉の片方の端と戸口枠や壁をつないでいる。扉はちょうつがいのあるほうに向けて開くこ

とを忘れないように。このため、ちょうつがいが PC たちのいるほうにあれば、扉は PC たちのほうに開く。そうでなければ、扉はむこう側に開く。冒険者たちは〈装置無力化〉判定に 1 度成功するごとに 1 つのちょうつがいを取り外せる（もちろん、ちょうつがいが扉のこちら側にあればの話だが）。ほとんどのちょうつがいは錆びて離れなくなっているので、取り外す作業は DC20。一方、ちょうつがいを打ち壊すのは難しい。ほとんどのちょうつがいは硬度 10、30 ヒット・ポイントを有する。ちょうつがいの破壊 DC は扉を打ち壊すさいの DC に等しい。

入れ子式ちょうつがい：このちょうつがいは普通よりずいぶん複雑なつくりで、よほど立派なつくりの場所にのみ見られる。この種のちょうつがいは壁の内部に仕込まれており、扉をどちらの向きにも開くようにしている。PC たちがちょうつがいに取りついていじろうと思ったら、まず戸口の枠なり壁なりをぶち抜かないといけないというありさま。入れ子式ちょうつがいは石の扉に見られることが多いが、木や鉄の扉に付いていることもある。

旋回軸：旋回軸というのは実のところ、ちょうつがいでもなんでもない。単に扉の上下にこぶがついていて、そのこぶが戸口の枠に開いた穴にはまるようになっているだけのものである。旋回軸の利点は、ちょうつがいと違って取り外されずにすみ、作るのも簡単だということ。欠点は扉が重心（普通は中央）を中心に旋回するため、扉の幅の半分までのものしか通れないということだ。旋回軸のついた扉は石製のものが多く、先述の欠点を補うために横幅がかなり広くなっていることがよくある。欠点を補う方法その 2 は、旋回軸を片側に寄せ、扉の一方を厚く、もう一方を薄くして、もっと通常の扉に似た開き方をするようにしておくことである。壁にある隠し扉には、旋回軸を中心に旋回するものが多い。ちょうつがいがないぶん、扉があることを隠しやすいからである。また、旋回軸を使えば、本棚等の調度を隠し扉として働くようにすることもできる。

隠し扉：一見、単なる壁面（や床や天井）や書棚や暖炉や噴水のように偽装してある隠し扉を除けば、そこには秘密の通路や秘密の部屋がある。隠し扉のある区画を調べるものは、〈知覚〉判定（典型的な隠し扉なら DC20、巧みに隠してある隠し扉なら DC30）に成功すれば、隠し扉を発見できる（そこにあればの話だが）。

隠し扉には、隠れたボタンや踏み板を押すなど、特別な方法でないと開かないものも多い。いざ開くときには、通常の扉のように開くものもあれば、回転したり横にすべったり床に沈みこんだり天井に上がっていったり、はね橋上に下りたりして入口ができるものもある。ダンジョンを作る側は、隠し扉を床近くの低いところや壁の高い所に配して、見つけたり取りついたりするのを難しくすることもある。ウィザードやソーサラーには フェイズ・ドア 呪文があり、これを使えば彼らにしか使えない魔法の隠し扉ができる。

魔法の扉：ダンジョンの本来の建設者たちが魔法をかけたことにより、扉は探検家たちに話しかけたり、戻れと警告したりするかもしれない。損害を受けるのを防ぐために、硬度やヒット・ポイントや、ディスインテグレイト 等の呪文に対するセーヴィング・スローが高くなっていることもある。魔法の扉は、扉の向こうに見える空間につながっているとは限らず、どこか遠くの土地や、ことによると別の次元界につながる門になっている場合もある。また、合言葉や特殊な鍵がないと開かないものもある。

落とし格子：これも言ってみれば扉の一種で、鉄の棒や、鉄のたがをはめた太い木の棒を組み合わせたつくりで、戸口の上の天井のくぼみから落ちてくる。横棒があって格子状になっていることも、そうでないこともある。巻き上げ機やキャプスタンを使って引き上げるしくみになっていることが多い。落とすときはすぐに落ちる。落とし戸の下端にはスパイク（棘）が着いていて、下に立つ者をおどし、落とし格子が落ちる最中に下をくぐりぬけようという気をなくさせる。下に落ちた落とし格子はそこで固定される。ただし中にはあまり重くて、固定するまでもなく常人には持ち上げられない代物もある。典型的な落とし格子を持ち上げるには【筋力】判定（DC25）が必要となる。

壁と扉とディテクト系呪文の関係

石の壁、鉄の壁、鉄製の扉には、ディテクト 系の呪文（ ディテクト・ソウツ など）を妨害するだけの厚さがあるのが普通である。木の壁、木製の扉、石製の扉には、それだけの厚さはないのが普通である。ただし壁に仕込まれた、壁と同じだけの（かつ 1 フィート以上の）厚さがある石造りの隠し扉は、ほとんどの ディテクト 系呪文を妨害する。

階段

ダンジョン内の階と階をつなぐ通常の方法は、階段を使うことである。階段の上り下りにおいてキャラクターは移動速度にペナルティを受けることはないが、疾走することはできない。階段では、〈軽業〉技能の判定の DC が 4 上昇する。階段には特に急であるため移動困難な地形と見なされるものもある。

落盤と崩落（脅威度 8）

トンネルの落盤や崩落は実に危険なしろものだ。ダンジョン探検家たちは、落ちてくる何トンもの岩に押し潰される危険に加えて、たとえ生き延びても山のように積もった石くれに埋もれて動けなくなったり、これまでにわかっている唯一の出口への道を閉ざされてしまったりする。落盤が起きると、崩落したエリアのまっただ中（埋没域という）にいる者はみんな埋もれてしまい、崩落の周辺部（流出域という）にいる者も転げてくる瓦礫でダメージを受ける。天井が弱くなっていて落盤の可能性があることに気付くには、〈知識：工学〉または〈製作：石工〉の判定（DC20）に成功すればよい。〈製作〉技能は未習得でも【知力】判定で代用できることに注意されたい。ドワーフは弱くなっている天井の 10 フィート以内を通りがかっただけで自動的にこの種の判定を行える。

弱くなっている天井は、何か大きな衝撃や振動が始まれば崩落する可能性がある。また、キャラクターが天井を支えている柱の半分以上を破壊した場合も崩落が起きる。

埋没域内のキャラクターは 8d6 ポイントのダメージを受ける。反応セーヴ（DC15）に成功すれば半分ですむ。その上で、いずれにせよ“埋没”する。流出域内のキャラクターは 3d6 ポイントのダメージを受ける。反応セーヴ（DC15）に成功すればダメージを受けない。この反応セーヴに失敗したキャラクターは“埋没（buried）”する。

“埋没”したキャラクターは、その状態が続く限り、1 分ごとに 1d6 ポイントの非致傷ダメージを受ける。意識を失ったなら【耐久力】判定（DC15）を行なうこと。これに失敗すれば、以後は掘り返されるか死ぬまで、1 分ごとに 1d6 ポイントの致傷ダメージを受ける。

“埋没”せずにすんだキャラクターは、仲間を掘り出すことができる。なにも道具なしに手だけでやるなら、1 分ごとに自分の重荷重の 5 倍までの石や瓦礫を取り去れる。一辺 5 フィートの立方体の空間を満たす石くれの量は 1 トン（2,000 ポンド）である。つるはし、かなてこ、ショベルなど、しかるべき道具を持っていれば、手でやる場合の 2 倍の早さで石くれをきれいに取り除けられる。“埋没”したキャラクターは【筋力】判定（DC25）に成功すれば自力で脱出することができる。

スライム、カビ、菌類

ダンジョンの暗くじめじめした片隅には、カビや菌類が繁茂している。呪文その他の特殊効果に関しては、スライム、カビ、菌類はみな植物として扱うこと。罠と同様、危険なスライムやカビには脅威度があり、キャラクターはこれと遭遇することで経験値を得る。

暗く湿った場所にあまり長く放っておかれると、ほとんどのものは有機物のねばねばに覆われる。この種のスライム（ねばねばしたもの）は、たしかに気色の悪いものかもしれないが、危険なものではない。暗く涼しく湿った場所には、カビや菌類がはびこる。ダンジョンによくあるスライムと同様に無害なものもあれば、きわめて危険な物もある。マッシュルーム、

ホコリタケ、酵母菌、白カビ、その他いろいろの丸いキノコや細長いキノコや平たいキノコは、大方のダンジョン中に生息している。通常は無害であり、一部は食用に適する（あまりうまくなかったり、変な味がするものも多いが）。

ブラウン・モールド（茶色いカビ）脅威度 2：ブラウン・モールドは熱を食って生きており、周囲のあらゆるものから熱を奪い取る。通常は直径 5 フィートの斑点となって生育しており、その周囲、半径 30 フィートの気温は常に冷たい。このカビから 5 フィート以内の生きているクリーチャーは 3d6 ポイントの［冷気］による非致傷ダメージを受ける。5 フィート以内に炎を持っていくと、カビの斑点は即座に 2 倍の大きさになる。［冷気］ダメージ、例えば コーン・オヴ・コールド によるダメージなどを与えれば、ブラウン・モールドは即座に破壊される。

グリーン・スライム（緑色のねばねばしたもの）脅威度 4：スライム（ねばねばしたもの）はダンジョンにはごくありふれたものだが、グリーン・スライムはその危険なバージョンである。触れた肉や有機物をむさぼり食い、金属すら溶かしてしまう。色は明るい緑色、水気があってねばねばしており、壁や床や天井に斑点のように群生して、有機物を取りこむにつれて増殖する。下で何らかの動きが（そしておそらくは食物が）あると、壁や天井から落ちてくる。

一辺 5 フィートのマスを占めるグリーン・スライムは、肉を 1 ラウンドむさぼり食うごとに、相手に 1d6 ポイントの【耐久力】ダメージを与える。接触した最初のラウンドには、グリーン・スライムをクリーチャーからこそげ落とすことができる。これにより、こそげ落としに使った器具は破壊される公算が高い。だが次のラウンドからは、凍らすか焼くか切り取るしかない。これにより、スライムの犠牲者にも同様にダメージが及ぶ。［冷気］ダメージや［火］ダメージを与えるもの、太陽の光、リムーヴ・ディジーズ の呪文はグリーン・スライムの一塊を破壊する。木材や金属に対しては、グリーン・スライムは 1 ラウンドあたり 2d6 ポイントのダメージを与える。このとき金属の硬度は無視されるが、木材の硬度は有効である。石にはダメージはない。

フォスフォレッセント・ファンガス（ヒカリゴケ）：この地下で育つ奇妙なキノコは、ちょうど小さな森のようなかっこうで群生する。そしてスミレ色のおぼろげな光を放ち、その光はちょうどろうそくと同じように地下洞窟や通路を照らす。ごく稀に、松明ほどの光を放つものも存在する。

シュリーカー：この人間大の紫色のマッシュルームは、動くものや光源が 10 フィート以内に近づくやいなや、1d3 ラウンド続くひどい音を発生させる。この叫び声により、50 フィート以内で発生した一切の音が聞こえなくなってしまう。また、この音を調査するために配置された近くのクリーチャーを引き寄せる。シュリーカーの近くに生息するクリーチャーには、この音が食料や侵入者が近くにいることを意味すると学習したものもいる。

イエロー・モールド（黄色いカビ）脅威度 6：この一辺 5 フィートのマスを占めるカビの群れは、平穏を乱されると有毒な胞子の雲を放出する。10 フィート以内にいる者は、みな頑健セーヴ（DC15）を行い、失敗すると 1d3 ポイントの【耐久力】ダメージを受ける。以降の 5 ラウンドの間、毎ラウンド頑健セーヴ（DC15）を行ない、失敗したならラウンドごとに 1d3 ポイントの【耐久力】ダメージを受ける。頑健セーヴに成功したなら、この効果は終了する。イエロー・モールドは火で焼かれると破壊される。また、太陽光を受けると活動を休止する。

罠 Traps

ダンジョンを取り巻く環境において、罠はよく見られる危険である。赤熱した炎から無数の毒のダーツまで、罠は価値ある財宝を守ったり侵入者の侵攻を止めるのに役立つ。

罠の諸要素

機械式の罠も魔法の罠もひっくるめて、あらゆる罠には以下の要素がある：脅威度、種類、〈知覚〉DC、〈装置無力化〉DC、作動条件、再準備条件、効果である（訳注：“持続時間”が追加されている）。トラップには毒や回避方法といった、オプション要素が含まれるトラップもある。個々の要素については、以下に示していく。

種類

事実上、罠は機械式の罠か魔法の罠のいずれかである。

機械式の罠：ダンジョンには邪悪きわまる機械式の（＝魔法のものではない）罠が頻繁にしかけられている。罠はおおむね、以下のことがらを持って定義される――どこにあるか、どうすれば作動するか、作動する前に見つけるのがどの程度難しいか、ダメージをどの程度与えるか、影響を最小限にするためにキャラクターはセーヴィング・スローを行なうことができるかどうか、である。アロー（矢）や切り払う刃など、武器で攻撃する罠は、通常の攻撃ロールを行なう。攻撃ボーナスは罠の作りしだいで、個々の罠ごとに違う。PC が機械式の罠を作るには、〈製作：罠つくり〉技能に成功する必要がある（『罠の設計方法』と〈製作〉技能を参照）。

〈知覚〉判定に成功したクリーチャーは、罠が作動する前にその存在に気付く。この判定の DC は罠ごとに設定されている。一般に、判定に成功したということは、罠が起動する機構（踏み板や、扉の取っ手に取り付けられた奇妙な機構など）についてクリーチャーが識別できたことを表す。DC を 5 以上上回ったなら、罠が発動した際に起こることの示唆を得ることができる。

魔法の罠：危険な罠を作り出すのに使える呪文は多い。呪文やアイテムの説明に特に記述がない限り、以下のルールが適用される。

- 〈知覚〉判定（DC25 ＋呪文レベル）に成功すれば、魔法の罠が作動する前にその存在に気づける。
- セーヴィング・スローに成功すれば、魔法の罠の効果を受けずにすむ（DC は 10 ＋呪文のレベル× 1.5）。
- クラス特徴“罠探し”を持っているキャラクターは〈装置無力化〉判定（DC25 ＋呪文レベル）に成功することで魔法の罠を解除できる。他のキャラクターは〈装置無力化〉技能の判定で魔法の罠を解除することはできない。

魔法の罠は呪文の罠と魔法装置の罠に大別される。魔法装置の罠は、作動すると、ちょうどワンドやロッドやリング等の魔法のアイテムのように呪文の効果を生み出す。魔法装置の罠を作るには、《その他の魔法のアイテム作成》の特技が必要である。　呪文の罠というのは、単に“罠としてはたらく呪文”のこと。呪文の罠を作るには、その呪文を発動できるキャラクターの協力が要る。普通は罠を作る本人が発動するか、罠を作るために雇われた呪文の使い手の NPC が発動する。

〈知覚〉と〈装置無力化〉の DC

作成者は機械式の罠の〈知覚〉DC と〈装置無力化〉DC を設定できる。魔法の罠の場合、これらの DC は罠を作るのに使った呪文のうち、最も呪文レベルの高いものによって定まる。

機械式の罠の場合：〈知覚〉および〈装置無力化〉の基本的な DC は 20 である。これらの DC のいずれかを上下させると、罠の脅威度が変化する（表：『機械式の罠の脅威度修正値』）。

魔法の罠の場合：〈知覚〉および〈装置無力化〉の DC は（25 ＋使った呪文のうち最も呪文レベルの高いものの呪文レベル）である。魔法の罠に対して〈装置無力化〉を行えるのは“罠探し”のクラス特徴を有するキャラクターのみである。

作動条件

作動条件というのは、“何をどうしたらその罠が動き出すか”である。

場所：作動条件が“場所”となっている罠は、誰かが特定のマス目に立ち入った時点で作動する。

距離：この作動条件が付いている罠は、誰かが特定のマス目に立ち入った時点で作動する。この作動条件が“場所”と違うのは、クリーチャーが特定のマス目に立っている必要はないという点である。たとえば飛行しているクリーチャーは、作動条件が“距離”の罠を作動させることはあるが、“場所”の罠を作動させることはない。“距離”式の作動条件のうち機械式のものは、空気のほんのわずかな動きにも過敏に反応するので、空気が本来ほとんど動かない場所（墓所など）でしか使い物にならない。

魔法装置の罠にもっともよく使われる“距離”式の作動条件は、アラーム 呪文である。この呪文を通常に発動した場合と違い、作動条件として用いられる アラーム 呪文は、罠で守りたい範囲だけをカバーするようにしておくことができる。

魔法装置の罠の中には、特定の種類のクリーチャーが近づいた時のみ作動する、特殊な“距離”式の作動条件を有するものもある。たとえば悪の祭壇に ディテクト・グッド 呪文が“距離”式の作動条件として仕掛けてあり、善の属性を持つ者が充分近づいてきた時のみ、かねて用意の罠を作動させるといった具合。

音声：この作動条件は、何らかの音を感知したなら罠を作動させる。“音声”式の作動条件は、ちょうど生き物の耳のように働き、〈知覚〉判定のボーナスは＋15である。〈隠密〉判定に成功するか、魔法的な静寂か、そのほか音を聞こえなくする何らかの効果を用いれば、罠を作動させずにすむ。“音声”式の作動条件を有する罠を作るには、作成過程で クレアオーディエンス を発動する必要がある。

視覚：この作動条件は魔法の罠用のもので、ちょうど実際の目のように働き、何かを“見る”と罠を働かせる。“視覚”式の作動条件を有する罠を作るには、作成過程で アーケイン・アイ、クレアヴォイアンス、トゥルー・シーイング のいずれかを発動する必要がある。見える距離と罠側に付く〈知覚〉ボーナスは、次の表にある通り、呪文によって異なる。

呪文	見える距離	〈知覚〉ボーナス
アーケイン・アイ	視線が通る範囲（距離無制限）	＋20
クレアヴォイアンス	あらかじめ選択した1箇所	＋15
トゥルー・シーイング	視線が通る範囲（最大120フィート）	＋30

暗闇で闇を見る力を罠に与えたいなら、トゥルー・シーイング 版を使うか、あるいは追加で ダークヴィジョン まで発動する必要がある（ ダークヴィジョン のほうにした場合、暗闇で物が見える距離は60フィートに制限される）。透明化や変装や幻術は、罠に使われた呪文自体をごまかせるようなら、“視覚”式の作動条件をもごまかせる。

接触：“接触”式の作動条件は、何かが触れると罠が作動するというもの。作動条件の中でも、ごく容易にしつらえられるものである。この作動条件はダメージを与えるからくりに物理的にくっついている場合もあるし、そうでない場合もある。魔法の“接触”式の作動条件を設けることもできる。それには罠に アラーム 呪文を付け足し、呪文の効果範囲を狭めて作動の引き金となる一点だけにする必要がある。

時限：“時限”式の作動条件は、一定時間が経過するごとに、定期的に罠を働かせる。

呪文：呪文の罠はすべて、“呪文”式の作動条件を有する。“呪文”式の作動条件がどうやったら作動するかは、各呪文の記述を参照のこと。

持続時間

別の方法で始めたのでない限り、ほとんどの罠の持続時間は瞬間である。ひとたび作動したなら、その効果が表れ、そしてその機能はとまる。罠にはラウンド単位で持続時間があるものもある。そのような罠は、ラウンドごとのイニシアチブの一番最初で記載された効果を発動する（あるいは戦闘の間、起動条件を満たし続ける限り起動し続ける）。

再準備条件

罠の差異準備条件というのは、“何をどうしたらその罠がもう一度作動可能になるか”である。罠を再準備するのは、普通は1分かそこらですむ。罠の再準備方法がもっと複雑な場合、かかる手間は GM が決定すること。

再準備不可：この罠は、罠全体を一から作りなおさない限り、一度しか作用しない。呪文の罠は再準備不可である。

修理：この罠が再び機能するようにするには、罠を修理しなければならない。機械式の罠を修理するには、〈製作：罠つくり〉が必要である。DC はその罠を作る際の DC に等しい。修理にかかる原材料費は、罠本来の市価の1/5である。罠を直すのにかかる時間を計算するのは、作成時と同様の計算方法でやるが、罠の市価の代わりに修理にかかる原材料費を用いること。

手動：この罠を再準備するには、誰かが罠の部品を本来の位置に戻してやらなければならない。機械式の罠の大方は、再準備条件が“手動”になっている。

自動：この罠はひとりでに再準備される。即座に再準備されるものもあり、一定の期間をおいて再準備されるものもある。

通りぬけ方法（オプション要素）

罠の作成者が、作成後／設置後もその罠をくぐりぬけて移動したいと思っているなら、何らかの通りぬけ用のしかけ（罠を一時的に解除するしかけ）をしておくというのはよい考えだ。“通りぬけ方法”の要素は、機械式の罠にしかないのが普通である。呪文の罠の場合、もともと術者自身は迂回できるようになっていることが多い。

錠：錠による通りぬけが可能になっている場合、〈装置無力化〉判定（DC30）に成功すれば通り抜けられる。

隠しスイッチ：隠しスイッチは〈知覚〉判定（DC25）に成功すれば発見できる。

隠し錠：隠し錠は“錠”の要素と“隠しスイッチ”の要素を組み合わせたものといえる。発見するには〈知覚〉判定（DC25）、その後罠を無事通りぬけるには〈解錠〉判定（DC30）が必要となる。

効果

罠の効果というのは、“その罠を働かせてしまった奴に何が起こるか”をあらわす。通常、これはダメージか呪文効果の形をとるが、中にはもっと別の、特別な効果を有するものもある。罠は通常、自ら攻撃ロールを行なうか、相手に罠を避けるためのセーヴィング・スローを強要する。中には両方を行なう罠もあれば、どちらも行わない罠（『決して外れない』を参照）もある。

落とし穴：落とし穴というのは、キャラクターが落ちてダメージをこうむる可能性のある穴のことである。覆いをして隠してあるものも、覆いがなくむき出しのものもある。落とし穴に攻撃ロールはない。キャラクターは反応セーヴ（DC は作成者が決定）に成功すれば穴に落ちずにすむ。セーヴを要するこれ以外の機械式の罠もこの分類に属する。

覆いのないむきだしの落とし穴と自然の裂け目は、主に侵入者を脅かして特定の（落とし穴のある）道を進む気をなくさせるのに使われる。とはいえ、暗闇でうっかり落ち込んでしまったキャラクターたちは、まことに悲しい目を見ることになろう。また、むきだしの落とし穴のそばで近接戦闘が起きた場合、穴は事態をいっそう厄介なものにするだろう。

覆いをして隠してある落とし穴は、一層危険な代物である。これを発見するには〈知覚〉（DC20）が必要で、しかもキャラクターが落とし穴の上を通る前に時間をかけてそのエリアを子細に捜索した場合に限られる。覆いをした落とし穴を見つけられなかったキャラクターも、反応セーヴ（DC20）はでき、成功すれば落ちずにすむ。しかし疾走中だったり、その他不注意な移動をしていたりすれば、セーヴィング・スローは行えず、自動的に落ちる。

落とし穴の覆いかたはいろいろで、藁や木の葉や棒切れやごみくずなど、いらないものを積み重ねただけだったり、大きなぼろきれ一枚だった

り、普通の床の一部に見えるように偽装された落とし戸だったりする。落とし戸は普通、十分な重量（通例、50 ～ 80 ポンド）がかかると開くしくみになっている。ずるがしこい罠つくりは、開いた後で元通りに閉じ、次の獲物を待ち受けるしくみの落とし戸を作ることもある。これのバリエーションとして、いったん元通りに閉じると鍵がかかり、引っかかったキャラクターはまったく完全に閉じこめられてしまうというものもある。この手の落とし戸を開けること自体は、通常の扉を開けるのと同程度の難しさだが、それもキャラクターたちが落とし戸に取りつくことができたとしての話だ。加えて、ばねで閉まる仕組みの扉を開けたままにしておくには、【筋力】判定（DC13）が必要になる。

落とし穴の罠の底には、ただの固い床より、もっとひどいものがあることも多い。罠を作る側は、穴の底にスパイクやモンスター、酸の池、溶岩の海、あるいは水があるようにする。落とし穴の底にあるスパイクやその他、追加される物については、“ 罠のその他の特徴 ” の項を参照のこと。

モンスターが罠の中にいる場合もある。穴の底に住みついているモンスターは、ダンジョンの設計者によってそこに配置された場合もあれば、単に落ちてしまって登れなかった場合もある。

落とし穴の底に第 2 の罠がしかけてあったら、その罠が機械式のものだろうが魔法のものだろうが、これはもう危険極まりないことになる。犠牲者が落ちてくると、第 2 の罠が作動し、すでに傷ついている犠牲者を、相手がまったく備えのできていないときに襲うのである。

遠隔攻撃型の罠：この型の罠は、ダーツやアローやスピア等々を、罠を作動させたものに浴びせかける。攻撃ボーナスは作成者が決定する。遠隔攻撃型の罠は高い【筋力】等級を持つコンポジット・ボウの効果を模するように作ることもできる。これにより、その罠のダメージには【筋力】等級と同じだけのボーナスがつく。この型の罠は、同じ型のの矢弾が普通に及ぼすだけのダメージを与える。罠が高い【筋力】等級を有するように作られたなら、ダメージにはその等級と同じだけのボーナスが付く。

近接攻撃型の罠：壁から飛び出す鋭い刃、天井から落ちかかる岩のブロックなどが “ 近接攻撃型 ” の罠である。この型でも、攻撃ボーナスは作成者が決定する。この型の罠は、“ 使用している ” 近接武器と同じだけのダメージを与える。石のブロックが落ちてくる場合、GM は石が与える殴打ダメージを隙に設定してよいが、その罠を再準備にはそれだけの石を元通り上に戻さなければならないことに注意。

近接攻撃型の罠は、まるでその罠自体が高い【筋力】値を有しているかのように、ダメージ・ロールにボーナスが付くように作ることもできる。

呪文の罠：この種の罠は対応する呪文と同じの呪文の効果を生み出す。セーヴィング・スローを許す呪文の罠のセーヴ DC は、呪文と同様、（10 ＋呪文レベル＋術者の対応する能力修正値）である。

魔法装置の罠：この種の罠は作成時に仕込まれた呪文の効果を生み出す。効果は呪文の項にある通り。魔法装置の罠に仕込まれた呪文がセーヴィング・スローを許すなら、セーヴ DC は（10 ＋呪文レベル× 1.5）である。中にはセーヴがなく、攻撃ロールを行なう呪文もある。

特殊：罠の中には特殊な効果を生み出すようになっているものもある。たとえば相手をおぼれさせる水攻めの罠や能力値ダメージを与える独など。毒のセーヴ DC やダメージは毒の種類によるか、作成者がしかるべく決定する。

罠のその他の特徴

一部の罠には追加の特徴があって、一層物騒なものになっている。そうした特徴のうち、比較的よく見られるものを以下に挙げる。

液体：溺れの危険のある罠がこの分類に入る。液体を用いた罠には “ 決して外れない ” とタイムラグという特徴（いずれも後述）があるのが普通である。

落とし穴の底にあるもの：落とし穴の底に何かスパイク以外のものがある場合は、それを別個の罠として扱うのが一番よい（『複数の罠』を参照）。その新しい罠には “ 場所 ” 式の作動条件があって、（落ちてきたキャラクター等によって）大きな衝撃を受けると作動する、という扱いとなる。

落とし穴の底のスパイク：落とし穴の底のスパイク（棘）はダガー相当の扱いで、それぞれ＋ 10 の攻撃ボーナスで攻撃する。穴の深さが 10 フィートに達するごとに攻撃ボーナスは＋ 1 される（最大で＋ 5）。穴に落ちたキャラクターはみな、1d4 本のスパイクに攻撃を受ける。このダメージは落下によるダメージに加えられる。後述する統計は、単に最も一般的なものについて述べたものにすぎない。中には、その下にはるかに危険なスパイクを据えた罠もある。落とし穴の底のスパイクは罠の平均ダメージを向上させる（『平均ダメージ』を参照）。

ガス：ガスの罠は何が危険かというと、そのガスに混じっている毒を吸入するのが危険なのである。ガスを用いた罠には “ 決して外れない ” とタイムラグという特徴（いずれも後述）があるのが普通である。

決して外れない：ダンジョンの壁全体がキャラクターを押し潰そうと迫ってくる場合、素早い反応も助けにならない（そもそも外れる可能性などありえないので）。“ 決して外れない ” の特徴を有する罠に攻撃ボーナスはない。セーヴィング・スローでこれを回避することもできない。しかしタイムラグ（後述）はある。ガスや液体を用いる罠のほとんどは “ 決して外れない ” である。

接触攻撃：近接接触攻撃ないし遠隔接触攻撃に成功しさえすれば命中を与えるような罠には、必ずこの特徴がついている。

タイムラグ：タイムラグとは、その罠が働いてから実際に害を及ぼすまでにどれだけの時間がかかるかである。“ 決して外れない ” 罠には必ずタイムラグがある。

毒：毒まで使う罠は、同じしくみで毒を使わない罠より危険なので、脅威度も上がる。特定の毒を使うと脅威度がどれだけ上がるのかについては、表『機械式の罠の脅威度修正値』を参照。罠に使えるのは吸入型、接触型、致傷型の毒のみであり、摂取型の毒は使えない。一部の罠は単に毒自体のダメージのみを及ぼす。毒のダメージだけでなく遠隔攻撃や近接攻撃のダメージまで及ぼすものもある。

複数目標：この特徴を有する罠は、2 体以上のキャラクターに影響を与えることがある。

錬金術アイテム：機械式の罠には錬金術アイテムなどの特殊な物質やアイテムが組みこまれている場合がある。足留め袋、錬金術師の火、雷石などなど。こうしたアイテムの中には、呪文の効果に似たものを生み出すことがある。罠に組み込まれたアイテムが呪文の効果に似たものを生み出す場合、罠の脅威度は上昇する（表：『機械式の罠の脅威度修正値』を参照）。

罠の例 Sample Traps

以下に挙げるのは、プレイヤー・キャラクターに挑むために罠を作成する際、まさにありそうな罠の例である。

矢の罠　脅威度 1

種類 機械式；**〈知覚〉** DC20；**〈装置無力化〉** DC20

効果

起動 接触式；**再準備** 不可

効果 攻撃＋ 15 遠隔（1d8 ＋ 1 ／× 3）

落とし穴の罠　脅威度 1

種類 機械式；**〈知覚〉** DC20；**〈装置無力化〉** DC20

効果

起動 場所式；**再準備** 手動

効果 深さ 20 フィートの落とし穴（2d6、落下）；反応**セーヴ**（DC20）で回避；複数目標（一辺 10 フィートの正方形の範囲にいる全てを目標とする）

毒を塗られたダーツの罠　脅威度 1

種類 機械式；**〈知覚〉** DC20；**〈装置無力化〉** DC20

効果

起動 接触式；**再準備** 不可

効果 攻撃＋ 10 遠隔（1d3 ＋グリーンブラッド・オイル）

振り降ろされる斧の罠　脅威度 1
種類 機械式；〈**知覚**〉DC20；〈**装置無力化**〉DC20
効果
起動 場所式；**再準備** 手動
効果 攻撃＋ 10 近接（1d8 ＋ 1 ／× 3）；複数目標（10 フィート直線状の範囲にいる全てを目標とする）

バーニング・ハンズ の罠　脅威度 2
種類 魔法**装置**；〈**知覚**〉DC26；〈**装置無力化**〉DC26
効果
起動 距離式（ アラーム ）；**再準備** 不可
効果 呪文効果（ バーニング・ハンズ 、2d4［火］、反応**セーヴ**（DC11）に成功すればダメージ半減）；複数目標（15 フィート円錐形の範囲にいる全てを目標とする）

ジャベリンの罠　脅威度 2
種類 機械式；〈**知覚**〉DC20；〈**装置無力化**〉DC20
効果
起動 場所式；**再準備** 不可
効果 攻撃＋ 15 遠隔（1d6 ＋ 6）

そこにスパイクが植わった落とし穴の罠　脅威度 2
種類 機械式；〈**知覚**〉DC20；〈**装置無力化**〉DC20
効果
起動 場所式；**再準備** 手動
効果 深さ 10 フィートの落とし穴（1d6、落下）；底にスパイク（攻撃＋ 10 近接、各目標に対して 1d4 本のスパイクが、それぞれ 1d4 ＋ 2 ダメージ）；反応**セーヴ**（DC20 で回避）；複数目標（一辺 10 フィートの正方形の範囲にいる全てを目標とする）

アシッド・アロー の罠　脅威度 3
種類 魔法**装置**；〈**知覚**〉DC27；〈**装置無力化**〉DC27
効果
起動 距離式（ アラーム ）；**再準備** 不可
効果 呪文効果（ アシッド・アロー 、攻撃＋ 2 遠隔接触、1 ラウンドあたり 2d4［酸］ダメージが 4 ラウンド）

巧みに偽**装**した落とし穴の罠　脅威度 3
種類 機械式；〈**知覚**〉DC25；〈**装置無力化**〉DC20
効果
起動 場所式；**再準備** 手動
効果 深さ 30 フィートの落とし穴（3d6、落下）；反応**セーヴ**（DC20）で回避；複数目標（一辺 10 フィートの正方形の範囲にいる全てを目標とする）

電撃の弧の罠　脅威度 4
種類 機械式；〈**知覚**〉DC25；〈**装置無力化**〉DC20
効果
起動 接触式；**再準備** 不可
効果 電撃の弧（4d6［電気］、反応**セーヴ**（DC20）で半減ダメージ）；複数目標（30 フィート直線状の範囲にいる全てを目標とする）

壁に仕込んだ大鎌の罠　脅威度 4
種類 機械式；〈**知覚**〉DC20；〈**装置無力化**〉DC20
効果
起動 場所式；**再準備** 自動
効果 攻撃＋ 20 近接（2d4 ＋ 6/ × 4）

落ちてくるブロックの罠　脅威度 5
種類 機械式；〈**知覚**〉DC20；〈**装置無力化**〉DC20
効果
起動 場所式；**再準備** 手動
効果 攻撃＋ 15 近接（6d6）；複数目標（一辺 10 フィートの正方形の範囲にいる全てを目標とする）

ファイアーボール の罠　脅威度 5
種類 魔法**装置**；〈**知覚**〉DC28；〈**装置無力化**〉DC28
効果
起動 距離式（ アラーム ）；**再準備** 不可
効果 呪文効果（ ファイアーボール 、6d6［火］、反応**セーヴ**（DC14）で半減ダメージ）；複数目標（半径 20 フィート爆発の範囲にいる全てを目標とする）

フレイム・ストライク の罠　脅威度 6
種類 魔法**装置**；〈**知覚**〉DC30；〈**装置無力化**〉DC30
効果
起動 距離式（ アラーム ）；**再準備** 不可
効果 呪文効果（ フレイム・ストライク 、8d6［火］、反応**セーヴ**（DC17）で半減ダメージ）；複数目標（半径 10 フィートの円柱の範囲にいる全てを目標とする）

ワイ**ヴ**ァーン毒矢の罠　脅威度 6
種類 機械式；〈**知覚**〉DC20；〈**装置無力化**〉DC20
効果
起動 場所式；**再準備** 不可
効果 攻撃＋ 15 遠隔（1d6 およびワイ**ヴ**ァーンの毒 / × 3）

冷気の牙の罠　脅威度 7
種類 機械式；〈**知覚**〉DC25；〈**装置無力化**〉DC20
効果
起動 場所式；持続 3 ラウンド；**再準備** 不可
効果 凍える水の噴射（3d6［冷気］、反応**セーヴ**（DC20）で半減ダメージ）；複数目標（一辺 40 フィートの正方形の部屋にいる全てを目標とする）

サモン・モンスター VI の罠　脅威度 7
種類 魔法**装置**；〈**知覚**〉DC31；〈**装置無力化**〉DC31
効果
起動 距離式（ アラーム ）；**再準備** 不可
効果 呪文効果（ サモン・モンスター VI 、大型のエレメンタル 1 体を召喚する）

巧みに偽**装**した、底にスパイクが植わった落とし穴の罠　脅威度 8
種類 機械式；〈**知覚**〉DC25；〈**装置無力化**〉DC20
効果
起動 場所式；**再準備** 手動
効果 深さ 50 フィートの落とし穴（5d6、落下）；底にスパイク（攻撃＋ 15 近接、各目標に対して 1d4 本のスパイクが、それぞれ 1d6 ＋ 5 ダメージ）；反応**セーヴ**（DC20 で回避）；複数目標（一辺 10 フィートの正方形の範囲にいる全てを目標とする）

“ 狂気の霧 ” を含んだ蒸気の罠　脅威度 8
種類 機械式；〈**知覚**〉DC25；〈**装置無力化**〉DC20
効果
起動 場所式；**再準備** 修理
効果 毒のガス（狂気の霧）；決して外れない；タイムラグ（1 ラウンド）；複数目標 10 フィート× 10 フィートの部屋内の全目標に効果あり）

雨あられと飛んでくる矢の罠　脅威度 9

種類 機械式；**〈知覚〉** DC25；**〈装置無力化〉** DC25

効果

起動 視覚式（アーケイン・アイ）；**再準備** 修理

効果 攻撃＋ 20 遠隔（6d6）；複数目標（20 フィートの直線状の範囲にいる全てを目標とする）

床全てを覆う ショッキング・グラスプ の罠　脅威度 9

種類 魔法**装置**；**〈知覚〉** DC26；**〈装置無力化〉** DC26

効果

起動 距離式（アラーム）；持続 1d6 ラウンド；**再準備** 不可

効果 呪文効果（ショッキング・グラスプ、攻撃＋ 9 近接接触、4d6［電気］）；複数目標（一辺 40 フィートの正方形の部屋にいる全てを目標とする）

エナジー・ドレイン の罠　脅威度 10

種類 魔法**装置**；**〈知覚〉** DC34；**〈装置無力化〉** DC34

効果

起動 視覚式（トゥルー・シーイング）；**再準備** 不可

効果 呪文効果（エナジー・ドレイン、攻撃＋ 10 遠隔接触、24 時間の間 2d4 点の一時的負のレベル、頑健**セーヴ**（DC23）で無効）

刃の部屋の罠　脅威度 10

種類 機械式；**〈知覚〉** DC25；**〈装置無力化〉** DC20

効果

起動 場所式；持続 1d4 ラウンド；**再準備** 修理

効果 攻撃＋ 20 近接（3d8 ＋ 3）；複数目標（一辺 20 フィートの正方形の部屋にいる全てを目標とする）

コーン・オ**ヴ**・コールド の罠　脅威度 11

種類 魔法**装置**；**〈知覚〉** DC30；**〈装置無力化〉** DC30

効果

起動 距離式（アラーム）；**再準備** 不可

効果 呪文効果（コーン・オ**ヴ**・コールド、15d6［冷気］、反応**セーヴ**（DC17）で半減ダメージ）；複数目標（60 フィート円錐形の範囲にいる全てを目標とする）

底に毒のスパイクが植わった落とし穴の罠　脅威度 12

種類 機械式；**〈知覚〉** DC25；**〈装置無力化〉** DC20

効果

起動 場所式；**再準備** 手動

効果 深さ 50 フィートの落とし穴（5d6、落下）；底にスパイク（攻撃＋ 15 近接、各目標に対して 1d4 本のスパイクが、それぞれ 1d6 ＋ 5 ダメージおよびシャドウ・エッ**セ**ンス）；反応**セーヴ**（DC20 で回避）；複数目標（一辺 10 フィートの正方形の範囲にいる全てを目標とする）

《呪文威**力**最大**化**》された ファイアーボール の罠　脅威度 13

種類 魔法**装置**；**〈知覚〉** DC31；**〈装置無力化〉** DC31

効果

起動 距離式（アラーム）；**再準備** 不可

効果 呪文効果（ファイアーボール、60［火］ダメージ、反応**セーヴ**（DC14）で半減ダメージ）；複数目標（半径 20 フィート爆発の範囲にいる全てを目標とする）

ハーム の罠　脅威度 14

種類 魔法**装置**；**〈知覚〉** DC31；**〈装置無力化〉** DC31

効果

起動 接触式；**再準備** 不可

効果 呪文効果（ハーム、＋ 6 近接接触、130 ダメージ、意志**セーヴ**（DC19）で半減ダメージ、1 ヒット・ポイントまでしかヒット・ポイントを減少させない）

落石の罠　脅威度 15

種類 機械式；**〈知覚〉** DC30；**〈装置無力化〉** DC20

効果

起動 場所式；**再準備** 手動

効果 攻撃＋ 15 近接（16d6）；複数目標（一辺 10 フィートの正方形の範囲にいる全てを目標とする）

《呪文威**力**強**化**》された ディスインテグレイト の罠　脅威度 16

種類 魔法**装置**；**〈知覚〉** DC33；**〈装置無力化〉** DC33

効果

起動 視覚式（トゥルー・シーイング）；**再準備** 不可

効果 呪文効果（《呪文威**力**強**化**》された ディスインテグレイト、＋ 9 遠隔接触、30d6 ダメージおよび 50%、頑健**セーヴ**（DC19）に成功すれば 5d6 ダメージ及び 50%に減少）

ライトニング・ボルト の展示室の罠　脅威度 17

種類 魔法**装置**；**〈知覚〉** DC29；**〈装置無力化〉** DC29

効果

起動 距離式（アラーム）；持続 1d6 ラウンド；**再準備** 不可

効果 呪文効果（《呪文レベル上昇》された ライトニング・ボルト、8d6［電気］、反応**セーヴ**（DC16）で半減ダメージ）；複数目標（一辺 60 フィートの正方形の部屋にいる全てを目標とする）

致死毒を塗られた槍の罠　脅威度 18

種類 機械式；**〈知覚〉** DC30；**〈装置無力化〉** DC30

効果

起動 視覚式（トゥルー・シーイング）；**再準備** 手動

効果 攻撃＋ 20 遠隔（1d8 ＋ 6 及びブラック・ロータス抽出液）

メテオ・スウォーム の罠　脅威度 19

種類 魔法**装置**；**〈知覚〉** DC34；**〈装置無力化〉** DC34

効果

起動 視覚式（トゥルー・シーイング）；**再準備** 不可

効果 呪文効果（メテオ・スウォーム、別の目標を持つ 4 つの火球、＋ 9 遠隔接触、2d6 および 6d6［火］、反応**セーヴ**（DC23、－ 4 のペナルティを受けて判定）に成功すれば半減ダメージ、他の火球から 18d6［火］、反応**セーヴ**（DC23）に成功すれば半減ダメージ）；複数目標（4 体の目標、どのに体を取っても 40 フィート以上離れていないこと）

ディストラクション の罠　脅威度 20

種類 魔法**装置**；**〈知覚〉** DC34；**〈装置無力化〉** DC34

効果

起動 距離式で（アラーム）；**再準備** 不可

効果 呪文効果（《呪文レベル上昇》した ディストラクション、190 ダメージ、頑健**セーヴ**（DC23）に成功すれば、10d6 ダメージに減少）

罠の設計法

新しい罠の設計は簡単な手法をとる。まず、どの種類の罠を作成したいのかを決定するところから始める。

表：機械式の罠の脅威度修正値

特徴	脅威度修正値
〈知覚〉DC	
～15	－1
16～20	—
21～25	＋1
26～29	＋2
30～	＋3
〈装置無力化〉DC	
～15	－1
16～20	—
21～25	＋1
26～29	＋2
30～	＋3
反応セーヴ DC（落とし穴など、セーヴが必要な罠の場合）	
～15	－1
16～20	—
21～25	＋1
26～29	＋2
30～	＋3
攻撃ボーナス（近接攻撃や遠隔攻撃を行なう罠の場合）	
～0	－2
＋1～＋5	－1
＋6～＋10	—
＋11～＋15	＋1
＋16～＋20	＋2
接触攻撃	＋1
ダメージ／効果	
平均ダメージ	10 ポイントごとに＋1
その他の特徴	
錬金術アイテム	模する呪文のレベル
自動的に再準備	＋1
液体	＋5
複数目標（ダメージを与えない）	＋1
決して外れない	＋2
距離式か視覚式で起動	＋1
毒	
ブラック・アダーの毒	＋1
ブラック・ロータス抽出液	＋8
アカネグサ	＋1
ブルー・フィニス	＋1
オーサー焼香	＋6
デスブレード	＋5
ドラゴンの胆汁	＋6
ジャイアント・ワスプ毒	＋3
グリーンブラッド・オイル	＋1
狂気の霧	＋4
大型スコーピオン毒	＋3
マリスの根のペースト	＋3
中型スパイダー毒	＋2
ニサリット	＋4
パープル・ワーム毒	＋4
サソーンヌの葉の残滓	＋3
シャドウのエッセンス	＋3
小型センチピード毒	＋1
トリネアフの根	＋5
アンゴル・ダスト	＋3
ワイヴァーン毒	＋5

表：魔法の罠の脅威度修正値

特徴	脅威度修正値
最も呪文レベルの高い呪文効果	＋呪文レベル
ダメージを与える呪文効果	平均ダメージ 10 ポイントごとに＋1

表：魔法装置の罠のコスト修正値

特徴	コスト修正値
作動条件に使う アラーム 呪文	—
再準備不可の罠	
罠に用いられる個々の呪文	＋50gp ×術者レベル×呪文レベル
物質要素	＋全ての物質要素の費用
自動で再準備の罠	
罠に用いられる個々の呪文	＋500gp ×術者レベル×呪文レベル
物質要素	＋物質要素の費用× 100

表：〈製作：罠つくり〉の DC

罠の脅威度	基本〈製作：罠つくり〉DC
1～5	20
6～10	25
11～15	30
16～	35
追加条件	**〈製作：罠つくり〉DC 修正値**
起動距離式	＋5
自動で再準備	＋5

機械式の罠：単に特定の罠に備えさせたい要素を選択し、それらの要素による罠の脅威度の修正値を合計して、最終的な脅威度を算出すること（表：『機械式の罠の脅威度修正値』を参照）。脅威度によって、キャラクターが罠を製作する際の〈製作：罠つくり〉の DC が求められる。

魔法の罠：機械式の罠と同様、その罠に備えさせたい要素を選択し、その結果できる罠の脅威度を算出すればよい（表：『魔法の罠の脅威度修正値』を参照）。PC が魔法の罠を設計し製作するには、《その他の魔法のアイテム作成》の特技を有しておらねばならない。加えて、その罠に必要な呪文を発動できなければならない。自分で発動できないなら、代わりに発動してくれる NPC を雇う必要がある。

罠の脅威度

罠の脅威度を求めるには、脅威度修正値（表：『機械式の罠の脅威度修正値』、表：『魔法の罠の脅威度修正値』を参照）をすべて合計し、それを罠の種類ごとの基本脅威度に足すこと。

機械式の罠：機械式の罠の基本脅威度は 0 である。最終的な脅威度が 0 以下になってしまったら、1 以上になるようになんらかの特徴を付け加えること。

魔法の罠：呪文の罠や魔法装置の罠の基本脅威度は 1 である。その罠に使われた最も呪文レベルの高い呪文によって脅威度に修正が加わる（表：『魔法の罠の脅威度修正値』を参照）。

平均ダメージ：罠が（機械式の罠であろうと魔法の罠だろうと）ヒット・ポイントにダメージを与えるものなら、命中した場合の平均ダメージを算出し、その値を 10 で割ること（四捨五入）。罠が 2 体以上の目標を持つよう設計されているなら、この値を 2 倍すること。罠が複数ラウンドに渡りダメージを与えるよう設計されているなら、罠が起動しているラウンド数（持続時間が一定でないのなら、持続する平均ラウンド）とこの値とをかけ合わせること。この値は表：『機械式の罠の脅威度修正値』にある通り、罠の脅威度に対する修正値になる。毒のダメージはこの計算に入れないが、落とし穴の底に植わったスパイクによるダメージや複数回攻撃によるダメージは計算に加える。

魔法の罠の場合、脅威度に影響を与える修正は 1 つしかない。最もレベルの高い呪文の呪文レベルと、平均ダメージとの、どちらか高い方である。

複数の罠：罠が実際にはほぼ同一の範囲に影響を及ぼす 2 つ以上の罠を組み合わせたものであるなら、それぞれの罠の脅威度を個別に算出すること。

独立していない複数の罠：片方の罠がもう一方の罠の成功に頼っているなら（つまり最初の罠をかわせばもう一方は自動的にかわせるなら）、キャラクターは最初の罠と相対したことで両方の罠による経験値を獲得する。第二の罠が起動したかどうかには関係しない。

独立している複数の罠：2 つ以上の罠が独立して働くなら（つまりどれもがほかの罠の成功に依存せずに起動するなら）、キャラクターは相対した罠の経験値のみを獲得する。

機械式の罠のコスト

機械式の罠のコストは（1,000gp ×罠の脅威度）である。罠の起動や再準備に呪文が使用されている場合、それらのコストを個々に加える。罠が再準備不可の場合、コストを半分にする。“自動で再準備”の罠なら、コストを半分だけ加える（＋ 50%する）。落とし穴の罠のような、特に単純な罠の場合、GM の判断に従いコストが削減されるかもしれない。そのようにして削減された罠でも、少なくとも（250gp ×罠の脅威度）のコストはかかる。

脅威度によるコストを算出した後、罠に組み込んだ錬金術アイテムや毒の値段がもしあれば、それも加算すること。もし罠が錬金術アイテムか毒を用いており、かつ“自動で再準備”なら、毒や錬金術アイテムのコストを 20 倍すること（20 回分準備するわけである）。

複数の罠：罠が実際には複数の罠を組み合わせたものであるなら、各々の罠の最終コストを求めた上で合計すること。これは“独立した複数の罠”の場合も、“独立していない複数の罠”の場合も同じである。

魔法装置の罠のコスト

魔法装置の罠の製作には金貨の支払いが必要なだけでなく、呪文の使い手が働かなければならない。表：『魔法装置の罠のコスト修正値』は魔法装置の罠のコストをまとめたものである。罠に複数の呪文が用いられているなら（例えば、メインの呪文効果以外に音声式や視覚式の起動条件のように呪文が使われている場合など）、制作者はすべての呪文のコストを払う必要がある（ただし アラーム は例外で、NPC に発動してもらう場合以外はコストを支払わなくてよい）。

表：『魔法装置の罠のコスト修正値』に表示されているコストは、制作者が必要な呪文を自力で発動する（あるいは他の PC が無料で呪文を使ってくれる）場合のものである。NPC の呪文の使い手を雇って発動してもらわねばならない場合、そのコストもまた考慮する必要がある（『装備』項を参照）。

魔法装置の罠は、コスト 500gp ごとに製作に 1 日間かかる。

呪文の罠のコスト

呪文の罠にコストがかかるのは、制作者が NPC の呪文の使い手を雇って呪文を発動させる場合だけである。

機械式の罠の〈製作〉DC

製作する罠の脅威度がわかったなら、表：『〈製作：罠つくり〉の DC』の値と修正値を参照して、その〈製作：罠つくり〉DC を求めること。

判定方法：製作を担当するキャラクターは 1 週間ごとに、その週で罠の製作がどれだけ進んだかを見るために〈製作：罠つくり〉判定を行う。〈製作〉判定の詳しいやり方や判定に影響を及ぼす各種環境の詳細は〈製作〉技能の説明文を参照のこと。

野外での冒険 Wilderness

安全な都市の城壁を離れた危険な野外では、多くの冒険者たちが辿る跡無き大自然の中で道を見失い、あるいは恐ろしい悪天候の犠牲になっていく。

以下のルールは野外環境での冒険を行う際のガイドラインを提供する。

道に迷う

野外では色々な理由で道に迷うことがある。道や踏み分け道、川や海岸線といった分かりやすい地形に沿って移動すれば迷うことはないのだが、そういった目印を離れて野原のただ中に踏み込む旅人は、道がわからなくなってしまう可能性がある。ことに視界が狭くなっていたり、地形が険しかったりすると。

狭い視界：あたり一帯の状況のせいで、キャラクターたちの視界が 60 フィート未満しかない場合、道に迷う可能性がある。霧や雪や激しい雨の中を旅するキャラクターたちは、すぐそばの目印すら見えなくなってしまうことがままある。これと同様、夜に旅するキャラクターたちも、光源の質や月光の明るさ、夜目や暗視の有無によっては、道に迷う可能性がありうる。

移動困難な地形：森林やムア、丘陵、山岳では、キャラクターたちはみな、道や踏み分け道や川などのはっきりわかる通り道や痕跡に沿って旅するのでない限り、道に迷う可能性がある。森林は特に危険である。なにしろ木々に隠れて遠くの目印は見えず、太陽や星も見えにくいので。

道に迷う可能性：道に迷う可能性のある状況では、先頭に立っているキャラクターが〈生存〉判定を行う。失敗すると道に迷う。判定 DC は地形、視界の状況、いま旅している土地の地図を持っているかどうかによって異なる。次の表を参照し、最も高い DC を用いること。

地形	〈生存〉判定 DC
砂漠や平地	14
森林	16
ムアや丘陵	10
山岳	12
外海	18
都市、遺跡、ダンジョン	8
状況	**修正値**
適切な補助具（地図、六分儀）	＋ 4
狭い視界	－ 4

今旅している土地についての〈知識：地域〉ないし〈知識：地理〉のいずれかが 5 ランク以上あるキャラクターは、この判定に＋ 2 のボーナスを得る。

旅人たちが 1 時間のあいだ区域移動や野外移動を行うごとに、道に迷ったかどうかを判定すること。1 時間単位で割り切れない余りの時間があったなら、その部分についても 1 回判定を行う。一行が一緒になって行動している場合、先頭に立っているキャラクターのみが判定を行う。

道に迷うとどんな影響があるか：パーティーが道に迷った場合、彼らはもはや本来目指していた方向に進めるとは限らないパーティーが実際はどちらの方角に移動しているかをランダムに決定すること。見間違いようのない目印に行き当たるか、あるいは道に迷ったことに気づいて方向感覚を取り戻すべく努力するまでは、一行の移動はランダムなままである。

道に迷ったことに気づく：ランダムな方向への移動を 1 時間行うごとに、パーティー内の全キャラクターが〈生存〉判定（DC20、ランダムな方向に 1 時間旅するごとに－ 1）を行う。成功すると、自分たちがもはや旅する方角をはっきり把握していないことに気づく。また、特定の状況によって迷ったことに気づく場合もある。

新しい進路を定める：一旦パーティーが道に迷ってしまった後で、正しい進行方向を定めるには、〈生存〉判定（DC15、ランダムな方向に 1 時間旅するごとに＋ 2）を行う必要がある。 これに失敗したキャラクターは、ランダムな方向を“正しい”ものとして旅を再開する。

キャラクターたちが新しい進路を決めて旅しはじめたなら、その進路が正しかろうと間違っていようと、やはり再度道に迷う可能性がある。旅人

たちが道に迷う可能性のある状況が続いているなら、1 時間旅するごとに前述の処理を行うこと。これにより、パーティーが進路を保持できるか、それとももう一度ランダムに進行しはじめるかがわかる。

「あっちだ」「いやちがうあっちだ」：道に迷った後では、正しい方向はどっちなのかを、複数のキャラクターが突き止めようとする可能性がある。その場合、GM は各キャラクターの〈生存〉判定をひそかに行い、判定に成功したキャラクターに正しい進路を、失敗したキャラクターに正しいと思い込んでいるランダムな進路を教えるべきである。

正しい状況判断を取り戻す：道に迷ったあとで、正しい進路を発見するには複数の方法がある。1、キャラクターたちが新しい進路を定め、かつそれが正しく、かつその進路を辿って本来の目的地に首尾よく到達したなら、彼らはもはや道に迷っていない。2、キャラクターたちが、ランダムな移動の結果、見間違いようのない目印に行き当たることもありうる。3、霧が晴れる、日が昇るなど、状況が突然改善されたなら、道に迷っていたキャラクターたちは新しい進路を定める試みを行える。手順は上記の通りだが、この場合は〈生存〉判定に＋ 4 のボーナスがつく。

地形：森林

地形としての森林には 3 種がある。まばらな森林、中くらいの森林、密生した森林である。広大な森林は、その境界線の内部にこれら 3 種の全てを有し得る。森の外縁部では “ まばらな森林 ” が多く、中心部では “ 密生した森林 ” が多い。

次の表は、バトル・グリッド上の特定のマス目に地形の構成要素のある可能性がどのくらいかを示すものである。

	森林の種類		
	まばら	中くらい	密生
普通の木	50%	70%	80%
大木	—	10%	20%
軽度の下生え	50%	70%	50%
重度の下生え	—	20%	50%

木：森林で最も重要な地形の構成要素は（もちろん）木である。木と同じマス目にいるクリーチャーは、部分的遮蔽を得、AC に＋ 2 のボーナスと反応セーヴに＋ 1 のボーナスを与えられる。木があるからといって、クリーチャーが戦闘に使う空間に、その他の影響が出ることはない。クリーチャーは木を利用できる時は利用するものとして扱われているのである。普通の木の幹は AC4、硬度 5、150hp を有する。木に登るには DC15 の〈登攀〉判定に成功せねばならない。中くらいの森林や密生した森林には、普通の木だけではなく大木もある。大木は丸まる 1 マスを占め、背後のものに遮蔽を提供する。大木は AC3、硬度 5、600hp を有する。大木に登る場合にも DC15 の〈登攀〉判定に成功せねばならない。

下生え：森林の地面の大方はつる草や木の根っこや背の低い灌木で覆われている。軽度の下生えで覆われたマス目に入る場合、1 マス移動するのに 2 マス分の移動がかかる。また、軽度の下生えは視認困難を提供してくれる。軽度の下生えは〈軽業〉と〈隠密〉の DC を＋ 2 する（木の葉や枝が邪魔になるので）。重度の下生えのあるマス目に入る場合、1 マス移動するのに 4 マス分の移動がかかる。また、重度の下生えは失敗確率 30%（通常の 20%ではなく）の視認困難を提供する。重度の下生えは〈軽業〉の DC を＋ 2 する。一方重度の下生えは身を隠すにはよいので、〈隠密〉判定には＋ 5 の状況ボーナスを提供する。疾走や突撃は不可能である。下生えのマス目どうしは、くっついてかたまりになっていることが多い。下生えと木は互いに排除しあうものではなく、5 フィート四方のマス目の中に木と下生えの両方が存在することはよくある。

林冠：エルフなど森の住人たちは、森の地面ではなく、ずっと高いところに平らな台を設けて、そこに住むことがよくある。こうした木製の台と台の間はロープ橋が渡してあることが多い。樹上の家を訪れるには、木の幹を登るか（〈登攀〉DC15）、縄梯子を登るか（〈登攀〉DC0）、滑車仕掛けの昇降機（毎ラウンド、1 回の全ラウンド・アクションで【筋力】判定の結果× 1 フィートだけ昇れる）を使うのが普通である。樹上の台や林冠の枝の上にいるクリーチャーは、地べたのクリーチャーと戦う際には遮蔽を得る。中くらいの森林や密生した森林では視認困難も得る。

森林のその他の構成要素：倒木はおおむね高さ 3 フィートで、“ 低い壁 ” と同様に遮蔽を提供する。これを乗り越えるには 5 フィート分の移動と同じだけの手間がかかる。森の小川は普通、幅 5 ～ 10 フィートで、深さは 5 フィートに満たない。大方の森林には曲がりくねった小道が通っている。森の小道は通れば通常の移動速度で移動できるが、遮蔽も視認困難も得られない。こうした小道は密生した森林ではそれほど見られないが、たとえ人跡未踏の森林でも、獣道は時として存在する。

森林での隠密行動と探知：まばらな森林では、近くに他者がいるのを探知するために〈知覚〉判定を行える最大距離は 3d6 × 10 フィートである。中くらいの森林では 2d8 × 10 フィート、密生した森林では 2d6 × 10 フィート。

下生えのあるマス目は全て視認困難を提供するため、森林で〈隠密〉技能を使うのは概して容易い。倒木や大木は遮蔽を提供し、これも〈隠密〉を可能にしてくれる。

森のそこらじゅうのざわめきも、聴覚による〈知覚〉判定をより困難にする。〈知覚〉の判定 DC は 10 フィート離れるごとに 1 ではなく 2 上昇する。

森林火災（脅威度 6）

野営のかがり火から飛ぶ火花は、普通は物に火をつけることはない。けれども気候が乾燥していたり、風が強かったり、折敷く朽葉が乾ききって燃えやすくなっていたりすると、森林火災の起きる可能性がある。また、落雷で木が燃え上がり、森林火災につながることもある。火災の原因がどうあれ、旅人が大火事に巻き込まれる可能性があることには変わりない。

2d6 × 100 フィートまでの距離にいるキャラクターは、〈知覚〉判定に成功すれば森林火災を視認できる。森林火災は超巨大サイズのクリーチャーとして扱うので、DC は－ 16 される。もしもキャラクター全員が〈知覚〉判定に失敗したなら、火災は近づいてくる。元々の距離の半分まで近づいてきたなら自動的に見える。

盲目状態だったり、その他の理由で〈知覚〉判定が行えないキャラクターも森林火災が 100 フィート以内に近づいてきたら火災の熱を感じ取ることができ、自動的に “ 視認 ” したものとして扱われる。

火災の風下側の “ へり ” は、人間の疾走する速度よりも速く移動することもある（軟風の場合で 1 ラウンドあたり 120 フィートとして処理すること）。森林の一部が炎上したなら、その部分の火が消えて煙を上げる消し炭になるまでは 2d4 × 10 分かかる。森林火災につかまったキャラクターは、風下の “ へり ” が自分たちから（追いつきようのないほど速く）離れて行き、刻一刻といっそう炎のまっただ中に閉じ込められる格好になることもあろう。

森林火災の境界線内では、キャラクターたちは 3 つの危険に直面する。熱気によるダメージ、着火、煙の吸入。

熱気によるダメージ：森林火災の中につかまってしまうのは、単なる高温にさらされる（『熱気による危険』参照）よりももっとひどいことだ。空気を吸い込むことで、キャラクターは毎ラウンド 1d6 ポイントの致傷ダメージを受ける（セーヴ不可）。加えて、キャラクターは 5 ラウンドごとに 1 回頑健セーヴ（DC15、2 回目以降は 1 回ごとに＋ 1）を行い、失敗すると 1d4 ポイントの非致傷ダメージを受ける。息を止めれば致傷ダメージは受けずにすむが、非致傷ダメージは防げない。厚い衣服を着ている者や、何らかの鎧を着用している者は、この頑健セーヴに－ 4 のペナルティを受ける。金属製の鎧を着ている者や、高温の金属と接触しているものは、ヒートメタル呪文と同様の影響を受ける。

着火：森林火災に飲み込まれたキャラクターは、火災の “ へり ” を通過した時点で 1 回、以後 1 分間経過するごとに 1 回、着火の可能性がある。

煙の吸入：森林火災はおのずと大量の煙を生み出す。濃い煙を吸い込んだキャラクターは毎ラウンド頑健セーヴ（DC15、2 回目以降は 1 回ごとに＋ 1）を行いそのラウンドは煙で息が詰まって咳き込む。2 ラウンド続けて息が詰まるごとに 1d6 ポイントの非致傷ダメージを被る。加えて煙は中にいるキャラクターに視認困難を提供する。

地形：湿地

湿地には 2 種がある。比較的乾燥した " ムア " と水気の多い " 沼地 " である。いずれもしばしば湖（後出の『地形：水界』で説明）と隣りあっている。湖は事実上、湿地でみられる 3 種類目の地形といっていいかもしれない。

	湿地の種類	
	ムア	沼地
浅い泥濘	20%	40%
深い泥濘	5%	20%
軽度の下生え	30%	20%
重度の下生え	10%	20%

泥濘：特定のマス目が " 浅い泥濘 " の一部なら、そこには深い泥やたまり水がたまっており、深さはおよそ 1 フィート。浅い泥濘のマス目に入る場合、1 マス移動するのに 2 マス分の移動がかかる。浅い泥濘のマス目では〈軽業〉判定の DC が＋ 2 される。

あるマス目が " 深い泥濘 " の一部なら、そこにはたまり水が 4 フィートほどもたまっている。サイズ分類が中型以上のクリーチャーは、深い泥濘のマス目に入る場合、1 マス移動するのに 4 マス分の移動がかかる。望むなら泳ぐこともできる。サイズ分類が小型以下のクリーチャーは、深い泥濘を通るには泳がなければならない。深い泥濘では〈軽業〉判定は不可能である。

深い泥濘の水はサイズ分類が中型以上のクリーチャーに遮蔽を提供する。サイズ分類が小型以下のクリーチャーは良好な遮蔽（AC に＋ 8 のボーナス、反応セーヴに＋ 4 のボーナス）を受ける。サイズ分類が中型以上のクリーチャーも、1 回の移動アクションで身をかがめることにより、この良好な遮蔽を得ることができる。この良好な遮蔽を得ているキャラクターは、水中にいないクリーチャーに対する攻撃に－ 10 のペナルティを受ける。

深い泥濘のマス目どうしは、一つところにかたまりあっていることが多い。そうしてその周りを浅い泥濘のマス目が不規則な形で取り巻いている。

浅い泥濘および深い泥濘は、どちらも（隠密）判定の DC を＋ 2 する。

下生え：湿地に生える灌木や葦などの背の高い草は、森林の下生えと同様の機能を有する。泥濘のマス目には下生えは存在し得ない。

流砂：流砂は一見ごくしっかりした、下生えまたは何もない地形のように見える。そのせいで不注意なキャラクターは往々にして引っかかるのだ。通常の速度で流砂に近づいたキャラクターは、DC8 の〈生存〉判定を行い、成功すれば流砂の区域に足を踏み入れる前に危険に気づく。一方、突撃や疾走を行っているキャラクターは、実際に突っ込むまでは隠れていた流砂に気づくことはない。典型的な流砂の区域は直径 20 フィート。突撃や疾走を行っていたキャラクターは、慣性によって流砂の区域の中を 1d2 × 5 フィートぶん進んでしまう。

流砂の効果：流砂の中にいるキャラクターは、毎ラウンド、単に今の地点にとどまるだけでも DC10 の〈水泳〉判定を行わなければならず、望む方向に移動したいなら DC15 の〈水泳〉判定を行わなければならない。流砂につかまったキャラクターがこの判定に 5 以上の差で失敗したなら、地面の下に沈み、息を止めていられなくなった時点で溺れ始める（〈水泳〉技能の説明を参照）。

流砂の地面の下にいるキャラクターは、〈水泳〉判定（DC15、加えて 1 ラウンド連続で地面の下にいるごとに＋ 1）に成功すれば地表まで戻ってくることができる

救助：流砂につかまったキャラクターを引き上げるのは困難な仕事になる可能性がある。助ける者には木の枝、槍の柄、ロープ等、その一方の端が流砂の犠牲者に届くような道具が要る。道具の端が犠牲者に届いたなら、助ける者は犠牲者を無事に引き上げるために DC15 の【筋力】判定を行い、犠牲者は道具にしっかり捕まっているために DC10 の【筋力】判定を行う。両方の判定が成功したなら、犠牲者は安全圏に 5 フィートだけ近くなる。犠牲者は、しっかりつかまっていられなかったら、即座に DC15 の〈水泳〉判定を行い、失敗すると地面の下に沈んでしまう。

生け垣状の茂み：刺の多い灌木や石や土がひとかたまりになったもので、ムアによく見られる。こうした茂みのうち、狭いものは低い壁と同様に機能する。これを越えるには 3 マス移動するだけの手間がかかる。広いものは高さ 5 フィートを越え、グリッド上ではまるまる 1 マスを占める。広い生け垣状の茂みは、壁と同様に完全遮蔽を提供する。広い生け垣状の茂みのマスを通って移動するには、1 マスあたり 4 マス分の移動を要する。ただし新しいマス目に入る際に DC10 の〈登攀〉判定に成功すれば、そのマス目に入るには 2 マス分の移動でよい。

湿地のその他の地形構成要素：湿地、特に沼地には、森林と同様に木の生えているものがある。こうした木々は 1 箇所にかたまりあって小さな木立になっていることが多い。大方の湿地には小道があり、泥濘の部分を避けるために曲がりくねっている。森林の場合と同様、小道を通れば通常の移動速度で移動できるが、遮蔽も視認困難も得られない。

湿地での隠密行動と探知：ムアでは、近く他者のいるのを探知するために〈知覚〉判定を行える最大距離は 6d6 × 10 フィート、沼地では 2d8 × 10 フィートである。下生えや深い泥濘が視認困難をたっぷり提供してくれるため、湿地では〈隠密〉技能を用いるのは概して容易い。

地形：丘陵

丘はどんな地形にあってもおかしくないが、丘陵群が景色の主要な要素になっている土地もある。このような地形としての丘陵には、大別して 2 種がある。なだらかな丘陵と起伏の多い丘陵である。丘陵地形はしばしば、移動困難な地形（山岳など）と平坦な地形（平地など）の間に中間地帯として存在する。

	丘陵の種類	
	なだらかな丘陵	起伏の多い丘陵
ゆるやかな斜面	75%	40%
急な斜面	20%	50%
崖	5%	10%
軽度の下生え	15%	15%

ゆるやかな斜面：ゆるやかな斜面の勾配は、移動に影響を与えるほどではない。それでも、斜面の上のほうにいるものは、下の敵への近接攻撃に＋ 1 のボーナスを得る。

急な斜面：急な斜面を登る（隣の、より高度の高いマス目に移動する）キャラクターは " 急な斜面 " のマス目に入る場合、1 マスあたり 2 マス分の移動がかかる。上から下へ（隣の、より高度の低いマス目へ）疾走または突撃を行うキャラクターは、その疾走や突撃の中で最初に " 急な斜面 " のマス目に入った時点で、DC10 の〈軽業〉判定を行わねばならない。騎乗したキャラクターは〈軽業〉ではなく DC10 の〈騎乗〉判定を行う。これらの判定に失敗したものはつまづき、1d2 × 5 フィート先で移動を終えねばならなくなる。5 以上の差で失敗したものはそのマス目で転倒して伏せ状態になり、そこで移動を終える。急な斜面では〈軽業〉の DC は＋ 2 される。

崖：典型的な崖はよじ登るのに DC15 の〈登攀〉判定が必要で、高さは 1d4 × 10 フィート。ただし自作のマップに必要なら、もっと高い崖を出しても差し支えない。崖は完全に垂直なものではなく、高さ 30 フィート未満なら一辺 5 フィートの正方形を占め、高さ 30 フィート以上なら一辺 10 フィートの正方形を占める。

軽度の下生え：丘陵にはヤマヨモギその他の小ぶりな灌木が生えているが、あたりじゅう下生えだらけということはない。軽度の下生えは視認困難を提供し、〈軽業〉と〈隠密〉の判定 DC を＋ 2 する。

丘陵のその他の地形の構成要素：丘陵に木が生えているのは珍しくない。谷間には水の流れる小川（幅 5 から 10 フィート、深さ 5 フィート以下）や水の涸れた川床（幅 5 ～ 10 フィートの塹壕として扱う）がよくある。水は常に上から下へ流れることに注意。

丘陵での隠密行動と探知：なだらかな丘陵では、近くに他者のいるのを探知するために〈知覚〉判定を行える最大距離は 2d10 × 10 フィート、起伏の多い丘陵では 2d6 × 10 フィートである。丘陵で〈隠密〉技能を使うのは、手近に下生えがないかぎり困難である。丘のてっぺんや尾根は、

背後にいる者に遮蔽を提供してくれる。

地形：山岳 Mountain Terrain

地形としての山岳には 3 種がある。高原、起伏の多い山岳、険しい山岳である。キャラクターが山岳地帯を上へ上へと登っていくと、これら 3 種類に順番に出くわすことになる。まず高原、次に起伏の多い山岳、最後に山頂近くの険しい山岳。

山岳には岩壁という重要な地形の構成要素が存在する。これはマス目を占めるのではなく、マス目とマス目の間の境界線上に記される。

	山岳の種類		
	高原	起伏の多い山岳	険しい山岳
ゆるやかな斜面	50%	25%	15%
急な斜面	40%	55%	55%
崖	10%	15%	20%
裂け目	—	5%	10%
軽度の下生え	20%	10%	—
ガレ場	—	20%	30%
重度の瓦礫	—	20%	30%

ゆるやかな斜面、急な斜面：これについては『地形：丘陵』を参照。

崖：丘陵の崖と同様に機能するが、ただ山岳の典型的な崖は高さ 2d6 × 10 フィート。高さ 80 フィートよりも高い崖は、水平方向にして 20 フィートを占める。

裂け目：裂け目は、普通の地学的プロセスによって形成されたものであり、ダンジョンにおける落とし穴と同様の機能を有する。裂け目は隠されているわけではないので、うっかり裂け目に落ち込んでしまうなどということはない（突き飛ばしを受ければ話は別だが）。典型的な裂け目は深さ 2d4 × 10 フィート、長さ 20 フィート以上、幅は 5 ～ 20 フィート。裂け目を登って出るには DC15 の〈登攀〉判定を要する。“ 険しい山岳 ” では、典型的な裂け目の深さは 2d8 × 10 フィートになる。

軽度の下生え：これについては『地形：森林』を参照。

ガレ場：ガレ場には小さなぐらぐらする石くれが一面に散らばっている。移動速度に影響はないが、斜面にこんなものがあると、とんだことになりかねない。ゆるやかな斜面がガレ場になっていると、〈軽業〉判定の DC が＋ 2 され、急な斜面にあると＋ 5 される。また、なんらかの斜面がガレ場になっていると、〈隠密〉の判定 DC が＋ 2 される。

重度の瓦礫：地面が大小の瓦礫に覆われている。“ 重度の瓦礫 ” に覆われたマス目に入るには、1 マスにつき 2 マス分の手間がかかる。重度の瓦礫の上では〈軽業〉の DC は＋ 5、〈隠密〉の DC は＋ 2 される。

岩壁：岩壁は石の垂直な平面であり、これを登るには DC25 の〈登攀〉判定が必要になる。典型的な岩壁の高さは “ 起伏の多い山岳 ” では 2d4 × 10 フィート、“ 険しい山岳 ” では 2d8 × 10 フィート。岩壁はマス目の中ではなく、マス目とマス目の間に描かれる。

洞窟の入り口：洞窟の入り口は崖のマス目、急な斜面のマス目、岩壁の隣などにあり、典型的なもので幅 5 ～ 20 フィート、高さ 5 フィート。その奥には単なる 1 個の岩室から、複雑極まりない大迷宮まで、あらゆるものが存在し得る。モンスターの巣になっている洞窟には、典型的なもので 1d3 個の部屋があり、それぞれ差し渡し 1d4 × 10 フィート。

山岳のその他の地形の構成要素：高原は森林限界線よりも標高が高いところから始まるのが普通である。このため、山岳では木などの森林でよく見られる地形の構成要素は稀になっている。水の流れる小川（幅 5 ～ 10 フィート、深さ 5 フィート以下）や水の涸れた川床（幅 5 ～ 10 フィートの塹壕として扱う）はよくある。標高が特に高い場所は、周りのもっと低い場所よりも概して気温が低く、氷に覆われていることがある（『地形：砂漠』を参照）。

山岳での隠密行動と探知：山岳では一般に、近くに他者のいるのを探知するために〈知覚〉判定を行える最大距離は 4d10 × 10 フィートである。むろん一部の頂や尾根に立てば、もっと遠くまで見渡せ、入り組んだ谷や渓谷では視認可能な距離がもっと短くなる。視線をさえぎる植生が少ないので、マップがどうなっているかを細かに見れば、それだけで遭遇がどの距離で始まるかを判断するヒントが得られるだろう。丘陵と同様、山岳でも山頂や尾根は背後のものに遮蔽を提供してくれる。

山岳では遠くの音を聞き取るのが容易い。音による〈知覚〉判定の DC は、聞く者と音源の間が（10 フィートではなく）20 フィート離れているごとに＋ 1 される。

雪崩（脅威度 7）

多くの山岳地帯では、高い頂と大量の降雪が組み合わさると、雪崩の恐るべき脅威が生じる。雪や氷の雪崩はよくあるが、岩や土の雪崩（地すべり）が起きることもある。

雪崩は DC20 の〈知覚〉判定に成功したキャラクターであれば 1d10 × 500 フィート先から視認できる、超巨大クリーチャーとして扱う。キャラクターたちが〈知覚〉判定で遭遇距離を決定することに失敗したなら、雪崩は近づいてくる。元々の距離の半分まで近づいてきたなら自動的に見える。雪崩の接近を見つけることはできなくとも、聞きつけることはできるかもしれない。最適の状況下（他に大きな音がない場合）では、キャラクターは DC15 の〈知覚〉判定に成功すれば 1d6 × 500 フィート先の雪崩や地すべりの音を聞きつけることができる。雷雨など、音を聞きつけるのが難しい状況下では、DC は 20、25、あるいはもっと高くなるかもしれない。

地すべりや雪崩には判然とした 2 種の区域がある。埋没域（なだれ落ちてくる物の通り道）と流出域（なだれ落ちてくるものの一部が左右に広がって覆う範囲）である。埋没域内のキャラクターは必ず雪崩のダメージを受ける。流出域内のキャラクターは災難を避けられる可能性がある。埋没域内のキャラクターは 8d6 ポイントのダメージを受ける。DC15 の反応セーヴに成功すれば半分のダメージですむ。そしてどちらにしても埋もれてしまう。流出域内のキャラクターは 3d6 ポイントのダメージを受ける。DC15 の反応セーヴに成功すればダメージはない。セーヴに失敗したなら雪崩に埋もれてしまう。

雪崩に埋もれたキャラクターは、1 分ごとに 1d6 ポイントの非致傷ダメージを受ける。埋もれたキャラクターが意識を失ったなら、DC15 の【耐久力】判定を行うこと。これに失敗すれば、以後は掘り出されるか死ぬまで、1d6 ポイントの致傷ダメージを受ける。

典型的な雪崩は、流出域の一方の端から他方の端まで、さしわたし 1d6 × 100 フィート。中央部の埋没域の幅は、雪崩全体の半分である。

雪崩の進路上でキャラクターたちが正確にどこにいるかを判断するには、1d6 × 20 をロールすること。この結果が埋没域の中心の進む道がキャラクターたちと何フィート離れているかを示すものである。雪と氷の雪崩は 1 ラウンド 500 フィートの速度で進む。岩雪崩（地すべり）は 1 ラウンド 250 フィートの速度で進む。

山岳の旅

標高の高い場所を旅するのは、慣れていないクリーチャーにはひどく疲れる―それどころか、時には致命的である。寒さははなはだしく、空気中の酸素不足はもっとも頑健な戦士をもへたばらせてしまう。

高地に順応したキャラクター：高地に慣れたキャラクターは、山岳では低地民よりもうまくやっていける。“ 出現環境 ” の項に山岳が入っているキャラクターは山岳の現住者であり高地に慣れている者として扱われる。また、高地で 1 ヶ月以上暮らしたキャラクターは高地に慣れる。2 ヶ月以上山岳から離れていたキャラクターは、再び山岳に戻る際には、もう一度順応をやり直さなければならない。アンデッド、人造、その他呼吸をしないクリーチャーは高度の影響を受けない。

高度帯：一般的に言って、山岳には 3 つの高度帯がありうる。低い峠、低い頂／高い峠、高い頂である。

低い峠（高度 5,000 フィート未満 / 約 1,500 メートル未満）：低い山での旅の多くは、低い峠を進むことになる。この高度帯の多くは高原と森林でできている。旅人たちは進むのが難しいと感じるかもしれない（これは

山岳を移動する際の修正に反映されている）。ただし高度自体の影響はない。

低い頂／高い峠（高度 5,000 フィート～ 15,000 フィート／約 1,500 メートル～ 4,500 メートル）：低い山の頂近くの斜面を登る場合や、高い山を普通に旅するにあたってのほとんど場合は、この高度を通ることになる。高地に順応していないクリーチャーはみな、この高度の薄い空気を呼吸するだけで一苦労である。こうしたキャラクターは、1 時間ごとに 1 回頑健セーヴ（DC15、加えて 2 回目以降 1 回ごとに＋ 1）を行い、失敗すると疲労状態になる。この疲労は、キャラクターがもっと空気の濃い場所に降りた時点で終わる。高地に順応しているキャラクターは、この頑健セーヴを行う必要がない。

高い頂（高度 15,000 フィート以上／約 4,500 メートル以上）：もっとも高い山には高度 20,000 フィート（約 6,000 メートル）を越えるものもある。この高度ではキャラクターは高い高度による疲労（前項参照）の影響を受け、加えて高山病の影響を受ける。キャラクターが高地に順応していようといまいと関係ない。いわゆる高山病というのは、“ 長い間体に酸素が十分回っていないことをあらわすもの ” であり、精神的能力値と肉体的能力値の両方に影響を与える。キャラクターは高度 15,000 フィート以上の場所で 6 時間を過ごすごとに 1 回、頑健セーヴ（DC15、加えて 2 回目以降 1 回ごとに＋ 1）を行い、失敗すると全ての能力値に 1 ポイントの能力値ダメージを受ける。高地に順応しているキャラクターは、高い高度による疲労や高山病に抵抗する際のセーヴィング・スローに＋ 4 の技量ボーナスを得る。とはいえ、どんなベテランの山男も、この高度にいつまでもとどまっているわけにはいくまい。

地形：砂漠 Desert Terrain

地形としての砂漠は、暑熱、温暖、寒冷のいずれの気候にも存在する。そうして 1 つの共通点を有する。雨が少ないことである。地形としての砂漠には 3 種ある。ツンドラ（寒冷気候）、岩砂漠（温暖気候に多い）、砂砂漠（暑熱気候に多い）である。

ツンドラには他の種類の砂漠と大いに違うところが 2 点ある。まず、雪と氷が地形の少なからぬ部分を覆っており、このため水を見つけるが容易い。次に、夏の盛りには永久凍土層の最上層 1 フィートばかりが溶けて、満目ただ泥の海になる。泥の海になったツンドラは移動や技能判定に対して、湿地の “ 浅い泥濘 ” と同じ影響を与える（たまり水がほとんどないのが違いである）。

次の表は、3 種の砂漠にそれぞれどんな地形の構成要素がどれだけあるかを示すものである。この表にある地形の構成要素は見な、同じマス目の中には共存し得ない。たとえばツンドラの 1 個のマス目には、軽度の下生えがあるかもしれないし、氷床があるかもしれない。しかし両方が同時に存在することはない。

	砂漠の種類		
	ツンドラ	岩砂漠	砂砂漠
軽度の下生え	15%	5%	5%
氷床	25%	—	—
軽度の瓦礫	5%	30%	10%
重度の瓦礫	—	30%	5%
砂丘	—	—	50%

軽度の下生え：悪環境にも強い小ぶりな灌木やサボテンからなる。他の環境に見られる “ 軽度の下生え ” と同様に働く。

氷床：地面が滑りやすい氷で覆われている。氷床に覆われたマス目に入るには、1 マスあたり 2 マス分の移動がかかる。また〈軽業〉判定の DC は＋ 5 される。氷床を通って疾走や突撃を行うには、DC10 の〈軽業〉判定が必要である。

軽度の瓦礫：小ぶりの岩があちこちに転がっており、素早く動き回るのが難しくなっている。〈軽業〉判定の DC が＋ 2 される。

重度の瓦礫：より大きな岩がよりたくさんある。“ 重度の瓦礫 ” のあるマス目に入るには、1 マスあたり 2 マス分の移動がかかる。〈軽業〉判定の DC が＋ 5、〈隠密〉判定の DC が＋ 2 される。

砂丘：風が砂に働きかけてできあがった砂丘は、ゲームではいわば動く丘として機能する。風が強く、かつ一定方向に吹き続けるなら、砂丘は 1 週間に数百フィートほども移動することがある。時として、砂丘群は何百ものマス目を覆って連なることもある。砂丘は卓越風（一定期間を通じて一地方で吹く回数の最も多い風向き）の風上側が “ ゆるやかな斜面 ” で、風下側が “ 急な斜面 ” になっている。

砂漠のその他の地形の構成要素：ツンドラは森と境界を接していることがあり、この寒い荒地に木が生えているのはそう珍しくもない。岩砂漠には天然の塔やメサ（卓上地形）がある。これは上が平らで全周が “ 崖 ” および “ 急な斜面 ”（いずれも『地形：山岳』参照）にとりまかれた地形である。砂砂漠には時として流砂がある。効果自体は『地形：湿地』で既述。ただし砂漠の流砂は湿地のそれとは違い、水気抜きの、目の細かな砂と塵の混じったものである。いずれの種類の砂漠にも、水の涸れた川床（幅 5 ～ 15 フィートの塹壕として扱う）が縦横に走っている。まれに雨が降るとこの川床に水が満ちる。

砂漠での隠密行動と探知：概して、砂漠で近くに他者のいるのを探知するために〈知覚〉判定を行える最大距離は、6d6 × 20 フィートである。これより遠くでは、熱による光の歪みや地面のでこぼこのせいで視覚による知覚は不可能になる。砂砂漠における砂丘の存在は、この距離を 6d6 × 10 フィートにする。下生えなど、視認困難や遮蔽を提供してくれるものが少ないため、〈隠密〉を試みるのは困難である。

砂塵嵐

砂塵嵐は視界を 1d10 × 5 フィートにまで狭め、〈知覚〉判定に－ 4 のペナルティを与える。開けた場所で砂塵嵐につかまったキャラクターは 1 時間あたり 1d3 ポイントの非致傷ダメージを受ける。砂塵嵐の過ぎていった通り道では、何もかもが砂で薄く覆われている。運ばれてきた砂は、よほどしっかりしたもの以外のどんな封印や継ぎ目にも入り込んで、旅人の肌をざらざらにすりむき、運搬中の装備に混じりこむ。

地形：平地 Plains Terrain

地形としての平地には 3 種がある。農地、草地、戦場である。農地は定住地で一般的に見られる。草地は未開拓の平地をあらわす。戦場は大軍どうしがぶつかりあう（ぶつかりあった）場所をいう。戦場が戦場であるのは一時のことで、やがては自然に草が生えて草地になるか、農夫の鋤に耕されて農地になるのが常である。戦場を農地や草地と並べて平地の種類のうちに数えているのは、冒険者たちが戦場で時を過ごしがちだからであって、どこにでもあるからではない。

次の表は、3 種の平地にそれぞれどんな地形の構成要素がどれほどあるかを示すものである。農地の “ 軽度の下生え ” は、刈入れを待つ穀物の穂をあらわす。このため、野菜を育てている農地や、収穫後から作物を植えて 2、3 ヵ月後くらいまでの農地には、“ 軽度の下生え ” は少ない。

この表にある地形の構成要素はどれも、同じマス目の中には共存し得ない。

	平地の種類		
	農地	草地	戦場
軽度の下生え	40%	20%	10%
重度の下生え	—	10%	—
軽度の瓦礫	—	—	10%
塹壕	5%	—	5%
バーム	—	—	5%

下生え：穀物であるか、自然の植生であるかを問わず、平地に生える背の高い草は、森林における “ 軽度の下生え ” と同じ機能を有する。特に密生した灌木群は “ 重度の下生え ” として扱われる。平地にはこのような “ 重度の下生え ” が点在している。

軽度の瓦礫：戦場にある “ 軽度の瓦礫 ” は、破壊された何物かをあらわ

すことが多い。建物の廃墟、石壁が崩れて石が散乱したものなど。その機能は『地形：砂漠』にある通り。

塹壕：塹壕は戦いの前に兵を守るために掘られることが多い。“低い壁”として働くが、ただ、隣接した敵からの攻撃に対しては遮蔽を提供してくれないところが違う。塹壕を出るには 2 マス分の移動がかかる。塹壕に入るには何も余分な手間はかからない。塹壕の外にいるクリーチャーが、塹壕の中にいるクリーチャーに対して近接攻撃を行う場合、相手より高い場所にいるということで攻撃ロールに＋ 1 のボーナスを得る。

バーム：バームというのはよくある防御用の構造物である。要は低い土壁で、敵の移動を遅らせ、かつ、ある程度の遮蔽を得るのに使う。バームをマップ上に配置するには“急な斜面”（『地形：丘陵』を参照）を 2 列、互いにくっつけて描き込むこと。このとき、斜面の向きは、バームの両側が中央より低くなるようにする。従って、幅 2 マスのバームを越えようとするキャラクターは、まず 1 マス坂を上り、それから 1 マス坂を下ることになる。幅 2 マスのバームは、その背後に立つ者に、“低い壁”と同様に遮蔽を提供する。もっと大きなバームは、バームの一番高いところから 1 マス下だったところにいる者に“低い壁”と同様の特典を与える。

柵：木の柵はおおむね、家畜を 1 箇所に集めておくためや、やってくる敵兵を邪魔するために使われる。木の柵を 1 つ乗り越えるには、1 マス分の移動をするのと同じだけの手間がかかる。石の柵はこれに加えて“低い壁”と同様に、ある程度の遮蔽を与える。騎乗したキャラクターは、DC15 の〈騎乗〉判定に成功すれば、移動速度を落とすことなく柵を越えることができる。失敗したなら、乗騎は柵を越えるが、騎手は鞍から落ちてしまう。

平地のその他の地形の構成要素：大方の平地には、木がぽつぽつと点在している。ただし戦場では切り倒されて攻城兵器（『市街地にあるもの』参照）の材料にされてしまうことも多い。生け垣状の茂み（『地形：湿地』参照）は平地でも見られる。小川（通常は幅 5 ～ 20 フィート、深さ 5 ～ 10 フィート）もよくある。

平地での隠密動向と探知：平地では、近くに他者のいるのを探知するために〈知覚〉判定を行える最大距離は 6d6 × 40 フィートである。ただし実際にはマップ上の物が視界を遮るかもしれない。遮蔽や視認困難を提供してくれるものはかなりあるので、身を隠す場所はすぐそばにはなくとも、近場にはあることが多い。

地形：水界 Aquatic Terrain

水界は、ほとんどの PC にとって、最もやさしくない地形である。呼吸できないので。地上の各種地形と違い、地形としての水界には、ルール上、細かな地形の構成要素はない。もとより海底には多くの不思議があり、本章でこれまで見てきた地上の様々な地形の構成要素にはみな海底版がある。しかしキャラクターが海賊船の甲板で突き飛ばしにあって水中にどぼんといった場合、数百フィート下の海底に丈の高い海草の林があったとしても、それがなんであろう。そこで当ルールでは、地形としての水界を単に 2 つに大別する。流れる水（川や小川）と流れない水（海や湖）である。

流れる水：穏やかな大河は時速わずか数マイルで流れるので、ほとんどの場合、流れない水として機能する。しかし中にはもっと流れの速い川や小川もある。こうした川の水上や水中にあるものは、1 ラウンドあたり 10 ～ 40 フィートの速度で下流に流される。真に流れの速い急流は 1 ラウンドあたり 60 ～ 90 フィートの速度で、泳ぐ者を下流に押しやってしまう。流れの速い川は、常に最低でも“荒れた水面”（〈水泳〉DC15）として扱われる。白く泡立つ急流は“大荒れの水面”（〈水泳〉DC20）として扱われる。流れる水の中にいるキャラクターは、自分のターンの最後に、所定の距離だけ下流に流される。川岸に対する相対位置を保とうとするキャラクターは、自分のターンの一部または全部を上流へ泳ぐことに費やさなければならない。

押し流される：1 ラウンド 60 フィート以上の速度で流れる川によって押し流されているキャラクターは、毎ラウンド 1 回、DC20 の〈水泳〉判定を行わねばならず、失敗すると水中に沈む。5 以上の差で判定に成功したなら、岩や木の枝や水底の倒木につかまって体を固定することができる。岸にたどり着いて急流を脱出するには、DC20 の〈水泳〉判定に 3 回連続で成功する必要がある。岩や枝や水底の倒木につかまって体を固定しているキャラクターが自力で脱出するには、そこを離れ水中に飛び出して泳ぎきらねばならない。ただし、他のキャラクターが彼らを救助することはできる。これはちょうど流砂（『地形：湿地』で既述）につかまったキャラクターを救出する場合のように行う。

流れない水：海や湖で移動するには、単に水泳移動速度を使うか、〈水泳〉判定に成功すればよい。DC は穏やかな水面で 10、荒れた水面で 15、大荒れな水面で 20 である。水中にいる場合、キャラクターは呼吸する方法を見つけねばならない。そうできないなら溺れる可能性がある。水中では、キャラクターはどちらの方向へも移動することができる。

水中での隠密行動と探知：水中でどれだけ遠くが見えるかは、水の透明度によって変わる。大体において、クリーチャーは水が澄んでいれば 4d8 × 10 フィート先まで、水がにごっていれば 1d8 × 10 フィート先まで見通せる。動いている水は常に濁っているものとして扱う。ただし、特に流れのゆるい大きな川は例外である。

水中では身を隠すための遮蔽や視認困難を提供してくれるものをみつけるのは（海底を除き）難しい。

不可視状態について：不可視状態のクリーチャーは、水を押しのけることになる。そして水を押しのけた場所には、そのクリーチャーの体の形をした“泡”のようなものが見える。このため、クリーチャーは完全視認困難（失敗確率 50%）ではなく、視認困難（失敗確率 20%）を得るにとどまる。

水中戦闘

本来陸上に住んでいるクリーチャーにとって、水中で戦うのはかなり骨である。水中の環境はクリーチャーの AC、攻撃ロール、ダメージ、移動に影響を与える。そのクリーチャーの相手が攻撃にボーナスを得ることもある。こうした効果を『表：水中での戦闘に関する影響』にまとめた。キャラクターが泳いでいる場合も、胸まで水につかって歩いている場合も、水底を歩いている場合も、みなこの表を使えばよい。

表：水中での戦闘に関する影響

状況	攻撃／ダメージ		移動速度	バランスを崩すか[1]
	斬撃／殴打	刺突		
フリーダム・オヴ・ムーヴメント	通常／通常	通常／通常	通常	崩さない
水泳移動速度を有する	－2／半分	通常	通常	崩さない
〈水泳〉判定に成功	－2／半分[2]	通常	1/4 または半分[3]	崩さない
しっかりした足場[4]	－2／半分[2]	通常	半分	崩さない
上記のいずれでもない	－2／半分[2]	－2／半分	通常	崩す

1……水中でばたばたともがいているクリーチャー（〈水泳〉判定に失敗した結果そうなっていることが多い）には、効果的に戦闘することは難しい。バランスを崩したクリーチャーは、AC への【敏】ボーナスを失う。また、こうしたクリーチャーに対する攻撃には＋ 2 のボーナスがつく。
2…… フリーダム・オヴ・ムーヴメント の効果を受けておらず、かつ水泳移動速度のないクリーチャーは、水中での組みつき判定には－ 2 のペナルティを受けるが、組みつき時のダメージは通常通りに与える。
3……〈水泳〉判定に成功すれば、そのクリーチャーは 1 移動アクションによって本来の移動速度の 1/4、1 全ラウンド・アクションによって本来の移動速度の 1/2 で移動できる。
4……水底を歩いていたり、船体を支えにしていたりする場合、そのクリーチャーは“しっかりした足場”を有するものとみなされる。クリーチャーが水底を歩けるのは、自分自身を水に沈めるだけの重さの装備品を運搬している場合だけである。中型サイズのクリーチャーで最低 16 ポンド。この重量はサイズ分類が 1 段階大きくなるごとに× 2 され、サイズ分類が 1 段階小さくなるごとに× 1/2 される。

水中での遠隔攻撃：水中では投擲武器は無効である（たとえ陸上から投げたとしても）。他の遠隔武器による攻撃には、通常の距離によるペナルティに加えて、水中を 5 フィート通るごとに攻撃ロールに－ 2 のペナルティがつく。

陸上からの攻撃：泳いでいる者、水に浮かんでいる者、水面に顔を出して立ち泳ぎしている者、胸までかそれ以上の深さのある水をかき分けて歩いている者は、陸上の相手からの攻撃に対して良好な遮蔽を得る（ACに＋8のボーナス、反応セーヴに＋4のボーナス）。ただし陸上にいる相手が フリーダム・オヴ・ムーヴメント の効果を得ており、水中の目標に対して近接攻撃を行うのであれば、この遮蔽は無視される。完全に水面下にいるクリーチャーは、地上の相手に対して完全遮蔽を得る（ただし地上の相手が フリーダム・オヴ・ムーヴメント の効果を得ている場合を除く）。魔法効果は影響を受けないが、攻撃ロールを要するもの（これは他の効果と同様に影響を受ける）と［火］効果は別である。

火：魔法のものでない火（錬金術師の火を含む）は水中では燃えない。呪文および擬似呪文能力のうち、補足説明に［火］とあるものは、術者が術者レベル判定（DC20＋呪文レベル）に成功しない限り、水中では効果がない。術者が判定に成功すれば、呪文は通常の火炎の効果の代わりに蒸気の泡を生み出すが、それ以外の点では呪文の説明通りに働く。超常能力の［火］効果は、特記なき限り水中では効果がない。水面は［火］呪文の効果線を遮断する。術者が術者レベル判定に成功して［火］呪文を水中で使い得たとしても、やはり水面はその呪文の効果線を遮断する。

水中での呪文：水中で呼吸ができない者にとって、水面下で呪文を使うのは困難である可能性がある。水中で呼吸できないクリーチャーが水中で呪文を使うには、精神集中判定（DC15＋呪文レベル）に成功しなければならない（これは［火］呪文を水中で使うための術者レベル判定とは別に行われる）。水中で呼吸できるクリーチャーはなんら影響を受けず通常に呪文を発動できる。GM判断により、ある呪文が水中では異なる機能を発揮するようにしてもよい。

氾濫

野外の多くの場所では、よく川が氾濫する。

春になると、大量の雪解け水が流れ込み、川や小川の水かさを増して氾濫を起こす。また、激しい雨嵐や堤防の決壊といった事件によって、氾濫がおきることもある。

氾濫の際には、川はより広く、深く、流れが速くなる。春の氾濫期には、川の水面は1d10＋10フィート高くなり、幅も1d4×50%増しになる。浅瀬は数日にわたって消滅する。橋が流されることもありうる。そして渡し舟も氾濫する川を渡ることはできない場合がある。氾濫中の川では〈水泳〉判定が1段階難しくなる（“穏やかな水面”は“荒れた水面”に、“荒れた水面”は“大荒れの水面”になる）。また、川の流れも50%分速くなる。

市街地の冒険　Urban Adventures

壁と扉と部屋と通路が組み合わさってできているあたり、都市は一見してダンジョンに似ている。だが、都市での冒険にはダンジョンでの冒険と大きく違う点が2つある。キャラクターたちが活用できるリソースが多いことと、司直の目にさらされることだ。

リソースの活用：ダンジョンや野外と違い、キャラクターたちは都市にいるとすぐに装備の売り買いができるのである。大きな都市や巨大都市には、おそらく高レベルのNPCや細かな知識分野の専門家がいて、力を貸してくれたり手がかりを読み解いてくれたりする。そしてPCたちは打撲や生傷を受けても、すぐに居心地のいい宿の一室に引っこむことができる。

撤退がきくことと、すぐ市場に着けることで、都市ではPCたちが比較的自由に冒険のペースをコントロールできる。

司直の目：都市での冒険とダンジョン探索との、もう1つの大きな違いは何か。ダンジョンは定義上ほぼ無法の地であり、そこにある掟はただ一つ、弱肉強食のジャングルの掟だけである。一方、都市は法律によって維持されており、そして法律のうちの少なからぬものは、まさに冒険者たちの日常の活動、すなわち殺しと死体あさりを防止するために作られている。とはいえ、多くの都市の法律は、モンスターを都市の安定に対する驚異と見なしており、殺しを禁じる法律は異形や悪の来訪者などには適用されないことが多い。だが邪悪な人型生物の多くは、全市民を保護する同じ法律によって保護される。悪の属性を有することは犯罪ではない（魔法の力が秩序を支えている重度の神権国家なら犯罪になるかもしれないが）。邪悪な“行為”のみが法に背くのである。たとえば冒険者たちが、悪党が市民に凶行をはたらく現場に出くわしたとしよう。そのとき冒険者たちが悪党に勝手に裁きを下して、その結果悪党が死んでしまったり、その他何らかの理由で裁判で証言することができなくなったなら、法律はこれを喜ばない。

武器・呪文の制限

公共の場での武器の携行や呪文の制限に関する法律は都市ごとに違う。

都市の法律はあらゆるキャラクターに同程度の影響を与えるとは限らない。モンクは武器を封印されてもさほど影響を受けないが、クレリックは聖印をすべて城門で没収されてしまうと大いに弱まる。

市街地にあるもの

壁、扉、貧弱な明かり、足もとのでこぼこ――都市はいろいろな点でダンジョンに似ている。都市設定で特に考慮すべきことをいくつか以下に挙げる。

壁と門

多くの都市は街壁で囲まれている。典型的な“小さな都市”の街壁は、要塞化された石の壁で、厚さ5フィート、高さ20フィート。こうした壁は比較的なめらかで、よじ登るにはDC30の〈登攀〉判定を要する。壁の一方には狭間が設けられており、これにより街壁の上の衛兵が体をむきだしにしなくてすむようになっている。また、街壁の上には衛兵が歩き回れるだけの空間がある。典型的な“小さな都市”の街壁はAC3、硬度8で、10フィートの区画ごとに450hpを有する。

典型的な“大きな都市”の街壁は厚さ10フィート、高さ30フィート。街壁の上の衛兵のために、両側に狭間が設けられている。それ以外はなめらかで、よじ登るにはDC30の〈登攀〉判定を要する。この種の壁はAC3、硬度8で、10フィートの区画ごとに720hpを有する。

典型的な“巨大都市”の街壁は厚さ15フィート、高さ40フィート。両側に狭間があり、しばしば街壁の内部にトンネルや小部屋がある。“巨大都市”の街壁はAC3、硬度8で、10フィートの区画ごとに1,170hpを有する。

より小さな都市と違って、巨大都市は周囲の街壁の他に都市内部にも壁

を有する場合がある。単に都市が大きくなったせいで古い街壁が市内に残っているのかもしれないし、都市内部の地区と地区を区切る壁なのかもしれない。こうした壁は外部の街壁と同じほど大きく分厚い場合もあるが、普通は“大きな都市”や“小さな都市”の街壁程度である。

見張り塔：一部の街壁には見張り塔が設けられている。塔と塔の間隔は不規則である。常時すべての塔に人員を配しておけるだけの衛兵がいる都市は少ないが、外から攻撃が来そうな時は話が別である。塔は周囲の野を見渡すによく、寄せ手に対する防衛の拠点によい。

典型的な見張り塔は、街壁に組みこまれていて街壁よりも 10 フィート高く、直径は街壁の厚みの 5 倍。塔の上のほうの階には矢狭間が並び、屋上には周囲の街壁と同様に狭間がある。小さな塔（厚さ 5 フィートの壁に付いている直径 25 フィートの塔）では、塔の階と階、階と屋上は単なる 1 本の梯子でつながっている。もっと大きな塔だと梯子のかわりに階段がある。

門が普段から使われているのでなければ、その入り口には、良い錠前（〈装置無力化〉DC30）のかかった、鉄で補強された重たい木製の扉が閉まっている。規定では、塔の鍵は衛兵隊長が身につける。また、合鍵が市内の要塞ないし兵舎に保管されることになっている。

門：典型的な街門には、落とし格子が 2 つあり、その間には天井に穴が開いていてここから物が落ちてくるしくみの門楼になっている。“町”や一部の“小さな都市”では、正門は街壁に設けられた両開きの鉄製の門である。

門は通常、昼間は開き、夜には錠前やかんぬきがかかる。通例、夜中も 1 つは旅人を入れる門があって、正直そうな者やしかるべき書類を持った者や充分な賄賂を出す者（このあたり個々の都市や個々の衛兵によって違う）は衛兵に門を開けてもらうことができる。

兵と衛兵

典型的な都市には成人人口の 1%にあたる専業兵士がいる。加えて人口の 5%にあたる民兵ないし徴集兵がいる。専業兵士は市の衛兵であり、市内の秩序維持に責任を負う。言うなれば現代の警察に類する役目であり、加うるに副次的な任務として都市を外敵から守る役目がある。一方、徴集兵は都市への攻撃があるとなった時に召集される。

典型的な衛兵隊は、8 時間ごとの 3 交代制で勤務につく。部隊の 30%は昼の勤め（午前 8 時～午後 4 時）、35%は夕の勤め（午後 4 時～午前 0 時）、35%は夜の勤め（午前 0 時～午前 8 時）である。どんな時も、勤務中の衛兵の 80%は通りを見回り、残る 20%は詰所に詰めておいて、近くで警報があったら反応する。この手の衛兵詰所は都市の各地区に 1 つ以上あり、1 地域は数個の区画からなる。

都市の衛兵の大方はウォリアー、うちほとんどは 1 レベルである。士官の中には高レベルのウォリアーやファイターに加えて、一定数のクレリック、ウィザード、ソーサラー、またファイターと呪文の使い手のマルチクラス・キャラクターもいる。

攻城兵器

攻城兵器とは、城や要塞を包囲攻撃する際に伝統的に用いられる大型の武器、仮設建造物、装備類のことである。

表：攻城兵器

アイテム	価格	ダメージ	クリティカル	射程単位	典型的操作員数
ヘヴィ・カタパルト	800 gp	6d6	—	200 フィート（最低 100 フィート）	4
ライト・カタパルト	550 gp	4d6	—	150 フィート（最低 100 フィート）	2
バリスタ	500 gp	3d8	19～20	120 フィート	1
攻城槌	1,000 gp	3d6 *	—	—	10
攻城櫓	2,000 gp	—	—	—	20

*……特殊ルールあり、本文参照

カタパルト攻撃への修正値

状況	修正値
目標のマス目まで視線が通っていない	－6
連続射撃（最新の失敗の着弾点が操作員に見える）	1 回失敗するごとに＋2 加算（最大＋10）
連続射撃（最新の失敗の着弾点が操作員に見えないが、着弾観測員からの報告がある）	1 回失敗するごとに＋1 加算（最大＋5）

〈装置無力化〉を使って無力化しようとする場合、攻城兵器は“複雑な装置”として扱う。無力化には 2d4 ラウンドかかり、DC20 の〈装置無力化〉判定に成功しなければならない。典型的な攻城兵器は木製で、AC3（－5【敏捷力】、－2 サイズ）、硬度 5、80 ヒット・ポイントを有する。別の素材で作られた攻城兵器だと異なる値になることもある。攻城兵器の中には装甲が施されているものもある。その種の鎧の価格を決める際には、攻城兵器を超大型のクリーチャーとして扱うこと。攻城兵器は高品質にしたり、魔法の武器として強化することができ、攻城兵器を命中させるための判定にその攻撃ロールへのボーナスを加えることができる。高品質の攻城兵器は表の価格より 300 gp 高い。魔力が付与された攻城兵器は魔力を付与するのに通常 2 倍のコストがかかる。例えば、フル・プレートで鎧われた＋1 フレイミング・ヘヴィ・カタパルト は、AC11 となり、23,100 gp かかることになる（基本価格 800 gp ＋鎧 6,000 gp ＋高品質 300 gp ＋強化 16,000 gp）。

ヘヴィ・カタパルト（重投石器）：ヘヴィ・カタパルトは強烈な力で岩や重い物体を投げることのできる大型装置である。カタパルトから投射された物体は高い弧を描いて飛ぶため、視線の通らないマス目にも命中し得る。発射の際には、操作員の長が特殊な判定を行なう。DC15 に対して、自分の基本攻撃ボーナス、【知力】修正値、射程単位によるペナルティ、『攻城兵器』表後半の各種修正のみを加えてロールすること。判定に成功すればカタパルトの石は目標のマス目に命中し、そのマス目内のすべての物体とキャラクターに対して表にある通りのダメージを与える。キャラクターは DC15 の反応セーヴに成功すればダメージを半分にできる。カタパルトの石が特定のマス目に命中したなら、以後の弾も同じマス目に命中する。ただしカタパルトが狙いを変えたり、風の方向や速度が変われば話は別である。

カタパルトの石が目標のマス目から外れたなら、どこに着地するかを決めるために 1d8 をロールすること。これによって、どちらの方向へそれたかが決まる。出た目が 1 ならばカタパルトのほうへそれる。以下、2～8 まで時計回り。その方向へ、攻撃の 1 射程単位ごとに目標のマス目から 1d4 マスぶんそれる。

1 基のカタパルトを再び発射可能にするには、一連の全ラウンド・アクションを必要とする。弾を撃ち出す“腕”の部分をウィンチを使って引き下ろすには、DC15 の【筋力】判定 1 回が必要である。大方のカタパルトには巻きあげ用の滑車がついていて、最大 2 人までの操作員が援護アクションによってウィンチの主操作員を手助けできるようになっている。DC15 の〈職能：攻城技師〉判定 1 回で“腕”の部分をしかるべき位置に固定でき、さらにもう 1 回の〈職能：攻城技師〉判定でカタパルトに弾をこめることができる。また、ヘヴィ・カタパルトの狙いをつけなおすには合計 4 回の全ラウンド・アクションを要する（これらの全ラウンド・アクションは複数の操作員が同一ラウンドに行なうこともできる。従って 4 人の操作員がいれば、わずか 1 ラウンドでヘヴィ・カタパルトの狙いをつけなおすことができる）。

ヘヴィ・カタパルトは一辺 15 フィートの接敵面を占める。

ライト・カタパルト（軽投石器）：ヘヴィ・カタパルトの小型軽量版。ヘヴィ・カタパルトと同様に機能するが、“腕”の部分をしかるべき位置まで引き下ろすのは DC10 の【筋力】判定でよく、また狙いをつけなおすには合計 2 回の全ラウンド・アクションでよい。

ライト・カタパルトは一辺 10 フィートの接敵面を占める。

バリスタ：バリスタとは要するに非常に大きな固定式のクロスボウである。あまりに大きいため、大方のクリーチャーにとってこの武器の狙い

を定めるのは難しい。このため中型サイズのクリーチャーはバリスタ使用時の攻撃ロールに－4、小型サイズのクリーチャーは－6のペナルティを受ける。サイズ分類が大型未満のクリーチャーは、バリスタを発射後再装填するのに2回の全ラウンド・アクションを要する。

バリスタは一辺5フィートの接敵面を占める。

破城槌：重い棒。しばしば可動式の櫓（やぐら）に吊り下げられており、操作員たちは棒を勢いよく揺り動かして構造物にぶつけることができる。1回の全ラウンド・アクションで、操作員のうち破城槌の正面に一番近いキャラクターが構造物のACに対して攻撃ロールを行なう。この攻撃には、武器に《習熟》していないことによる－4のペナルティが付く（この装置に《習熟》することはできない）。『攻城兵器』表にある通りのダメージに加えて、破城槌を操作しているその他のキャラクター9人までが、1回の攻撃アクションによって、その【筋力】修正値を破城槌のダメージに足すことができる。1本の破城槌を揺り動かすには、最低でもサイズ分類が超大型以上のクリーチャー1体か、大型のクリーチャー2体か、中型のクリーチャー4体か、小型のクリーチャー8体が必要になる。

典型的な破城槌は長さ30フィート。戦闘では、破城槌を操作するクリーチャーたちは同じ長さの隣接したタテ2列になって並び、その間に破城槌が位置することになる。

攻城櫓：大きな木製の櫓。車輪かコロ（訳注：物を動かすために下に敷いて転がして用いる丸い棒）の上に乗せて移動できるようになっている。これを防壁に近づければ、攻撃側は遮蔽を得つつ櫓を登り、そこから防壁の上に乗り移ることができる。攻城櫓の木製の壁は通常1フィートである。

典型的な攻城櫓は、一辺15フィートの接敵面を占める。櫓の内側のクリーチャーは、これを押して10フィートの移動速度で動かすことができる（攻城櫓は疾走はできない）。地面の高さで攻城櫓を押す8体のクリーチャーは完全遮蔽を得る。櫓のより高い階にいる者たちは良好な遮蔽を得たうえで狭間窓から矢を射ることができる。

街路

都市の典型的な通りは狭く、曲がりくねっている。大方の通りの幅は平均で15～20フィート程度。路地は幅10フィートから、狭いときにはわずか5フィートほど。街路の敷石は、状態のよいものなら移動に何の障りもないが、修理の行き届いていない、わだちのついた泥道は“軽度の瓦礫”と見なされ、〈軽業〉判定のDCを＋2する。

一部の都市、ことに小さな集落からより大きな都市へと成長していった都市には、これより大きな大通りというものが存在しない。計画都市や、大火事からの復興に際して上層部が計画的に（人家のあったところに）新しい道をひいた都市には数本、街区を通るより大きな大通りが存在するかもしれない。こうした大通りは幅25フィートで、四輪馬車どうしがすれちがえるようになっている。加えて、左右に幅5フィートの歩道がある。

群集：街路はしばしば、日々の暮らしを営む人々でごった返している。ほとんどの場合、都市の目抜き通りで戦闘になったからといって、そこにいあわせた1レベルのコモナーを全員マップに配置する必要はない。そうではなく、単にマップ上のどのマス目に群集がいるかを示せばいい。何か明白に危険なものを目にしたなら、群集は毎ラウンド、イニシアチブ・カウント0で、1ラウンドあたり30フィートの割合で離れてゆく。群衆のいるマス目に入るには、1マスあたり2マスぶんの移動がかかる。群集のいるマス目にいるキャラクターには、群集が遮蔽を提供する。これにより、そのキャラクターは〈隠密〉判定を行なうことが可能になり、またACと反応セーヴにボーナスを得る。

群集を操る：DC15の〈交渉〉判定、ないしDC20の〈威圧〉判定に成功すれば、群集を説得して特定の方向へ移動させることができる。ただし、このとき群集は試みを行なう者の声を聞くか、姿を見ることができねばならない。この〈交渉〉判定には1全ラウンドを要するが、〈威圧〉ならば1回のフリー・アクションである。

2人以上のキャラクターが、同じ群集をそれぞれ別々の方向へ動かそうとしている場合、〈交渉〉か〈威圧〉を用いた対抗判定を行なって、群集がどちらの言うことをきくかを決定する。2人の判定結果のどちらも上記のDCに達しなかった場合、群集は両方を無視する。

街路の上と下

屋根の上：建物の屋根の上に出るには、普通は壁を登る必要がある。もっとも、もっと高いところにある窓なりバルコニーなり橋なりから飛び降りる手もある。平らな屋根の上を走るのは容易いが、こうした屋根はおおむね暑熱気候にのみ見られる（雪がつもると平らな屋根はつぶれてしまうのだ）。斜めの屋根や“へ”の字型の屋根の一番高いところを伝ってゆくには、DC20の〈軽業〉判定が必要になる。屋根の斜めの面を高度を変えずに（つまり一番高いところと平行に）移動するには、DC15の〈軽業〉判定が必要になる。屋根の上で高いほうへ登っていったり、低いほうへ降りていったりするのは、DC10の〈軽業〉判定でよい。

屋根が尽きたら、隣の屋根に飛び移ったり地面に飛び降りたりするには、幅跳びを試みることになる。隣の屋根までの距離は普通、水平距離にして1d3×5フィート。ただし、この空間のむこうの屋根がこちらより5フィート高い確率、5フィート低い確率、同高度である確率はあい等しい。〈軽業〉技能の記述（水平方向の跳躍の頂点での高さは、水平距離の1/4に等しい）に従って、キャラクターが首尾よく跳躍できたかどうかを判定すること。

下水道：下水道に入るには、ほとんどの場合、まず下水の格子を持ち上げて（1回の全ラウンド・アクション）から、10フィート下へ飛び降りる必要がある。下水道はちょうどダンジョンと同じようにつくられているが、“すべりやすい床”や水に覆われた床がより多い。そこでどんなクリーチャーと遭遇するかという点においても、下水道はダンジョンによく似ている。一部の都市は古い文明の遺跡の上に築かれているため、そんな土地の下水は、時として過ぎた昔の財宝や危険につながっている可能性がある。

都市の建築物

都市の建築物の多くは3種に分類され得る。まず大方は2～5階建てで、軒を並べて長い列をなして建っており、通りや大通りがこの列を断ち切っている。立ち並ぶこれらの家々は、普通は1階で家業を営み、上の階を事務所や住居にしている。

宿屋、成功している事業の拠点、大きな倉庫。それに粉屋や皮なめし屋のような、普通以上に場所をとる仕事の場。こういったものは、概して大きな一戸建ての建物になっており、階数は5階まで。

最後に、小さな住宅や店や倉庫や物置き場などの、簡単な木造1階建ての建物がある。特に貧しい地区に多い。

都市の大方の建築物は、下の1、2階は粘土製の煉瓦と石を組み合わせたもので、上の階や内壁や床は木でできている。屋根は板、わら、スレート（石板）を並べてピッチ（訳注：タールを蒸留した後に残る黒いかす）で継ぎ目をふさいだものなど、いろいろ。典型的な下の階の壁は厚さ1フィート、AC3、硬度8、90hpを有し、〈登攀〉DCは25である。典型的な上の階の壁は厚さ6インチ、AC3、硬度5、60hpを有し、〈登攀〉DCは21である。多くの建物の外側の扉は、“上質の木製の扉”であり、商店や酒場などの人の集まる建物でない限り、普通は鍵がかかっている。

都市の明かり

都市に大通りがあるなら、そこにはランタンが、家々の窓の日よけよりも7フィートほど高いところに連なって灯っている。ランタンとランタンの間は60フィートほどなので、その明かりはまあなんとか続いているといったところ。二次的な通りや路地に明かりはない。市民が夜中こうした道を歩くときはランタン持ちを雇うのが常である。

路地はまわりの高い建物のおかげで昼なお暗い。昼間に関して言えば、暗い路地といってもほんとうに視認困難を提供してくれるほど暗いことはめったにないが、〈隠密〉判定には＋2の状況ボーナスが付く。

次元界　The Planes

ゲームでは終わりのない冒険が待ち受けている。他の大陸、他の惑星、他の銀河…これらを越えたさらに他の世界がある。無限の惑星の存在をすら越えたさらなる世界とは、全く異なる異次元世界であり、“ 存在の諸次元界 ” と呼びならわされている。稀にしかない連結点を除けば、各次元界は独自の自然法則を持つ独立した世界として存在している。これら異次元界の総体は “ 大いなる彼方 ” として知られている。

次元界は想像力の限界まで無数にあるが、それら全ては 5 つの一般的な型に分類できる。物質界、中継界、内方次元界、外方次元界、そして数え切れないほどの擬似次元界である。

物質界：物質界はもっとも地球によく似ており、我々が住む現実世界と同じ自然法則が働いている。物質界の “ 広がり ” はキャンペーンによって異なる。君のゲームの設定では 1 つの世界のみに限られるかもしれないが、あるいは他の惑星、衛星、星々、銀河など全宇宙に拡がるかもしれない。パスファインダー RPG のキャンペーンは普通物質界が “ 本拠地 ” になる。

中継界：中継界は 1 つの共通した重要な特性を持っている。いずれも他の次元界と重なり合っていて、重なり合う世界の間の移動に用いられるのだ。これらは物質界と最も密接に影響しあう次元界であり、様々な呪文によって頻繁に行き来される。こうした次元界を出身とするクリーチャーも存在する。中継界の例としては以下のものがある。

アストラル界：物質界と内方次元界を外方次元界とつないでいる銀色の虚空であるアストラル界は、魂が死後の世界へと旅するための媒介である。アストラル界を旅する者には、この次元界は、重なり合う諸次元界から生み出された現実のかけらがまるで塵のようにちりばめられた広大な空虚に見える。強力な呪文の使い手は瞬間移動する時にほんのわずかな時間アストラル界を利用している。また アストラル・プロジェクション 呪文のような次元間旅行を行う呪文もアストラル界を利用している。

エーテル界：エーテル界は物質界と影界との間の緩衝地帯として存在するおぼろな世界であり、この 2 つの世界と重なり合っている。エーテル界を旅する者は、現実の世界がまるで実体を持たない亡霊のようなものとして見え、現実世界からは見られることなく固形物を通り抜けて移動することができる。エーテル界に住む奇妙なクリーチャーは、まる亡霊や夢と同様に、神秘的かつ恐るべき方法で現実世界に影響を及ぼすことがある。強力な呪文の使い手は、エーテル界を ブリンク 、イセリアルネス 、イセリアル・ジョーント などの呪文で利用している。

影界：不気味で危険な影界は、物質界の恐ろしく、色のない “ 複製 ” である。物質界と重なり合っているものの、大きさはより小さく、多くの点でねじくれ歪んだ物質界の “ 投影 ” であり、一部は負のエネルギー（内方次元界を参照）と融合しており、アンデッドのシャドウやもっと悪い奇妙なモンスターたちの故郷である。強力な呪文の使い手は シャドウ・ウォーク 呪文を使って物質界の長距離を速やかに移動したり、シャドウ・エヴォケーション 呪文やシェイドのような擬似現実的な効果やクリーチャーを生み出すために影界を利用する。

内方次元界：内方次元界は現実の構成要素から成り立っている。これは、これらの次元界が物質界と一体であるかのように思わせるが、中継界のように物質界と重なり合っているわけではない。それぞれの内方次元界は 1 種類の元素ないしエネルギーのみで構成された世界であり、その力が他の全てを圧倒している。内方次元界の出身者の身体は、次元界と同じ元素やエネルギーでできている。内方次元界の例としては以下のものがある。

元素界：古典的な 4 つの内方次元界、すなわち風の次元界、地の次元界、火の次元界、水の次元界である。エレメンタルとして知られるクリーチャーはこれらの次元界から召還されるが、ジンニー、金属喰いのゾーン、インヴィジブルストーカー、イタズラ好きのメフィットなどの奇妙な住人も住んでいる。

エネルギー界：正のエネルギー界（ここから生命を呼び覚ます火花が降り注ぐ）と負のエネルギー界（ここからアンデッドの不吉な穢れがやってくる）がある。双方の次元界からのエネルギーは現実世界に満ちあふれ、全てのクリーチャーはこのエネルギーの満干によって生から死への行路を進む。クレリックはこれらの世界からのエネルギーをエネルギー放出に利用している。

外方次元界：死すべき定めのものの世界の彼方、現実の礎である世界の彼方に、外方次元界は存在する。これらの世界は死者の魂の終着点であり、神々自らが統治する領域がある場所でもある。それぞれの外法次元界はどれも属性を持ち、特定の道徳観や規律観を具現している。各外方次元界の出身者たちも、その属しに傾倒しているものが多い。外方次元界は物質界を離れた魂が最後の安息―安らかなる悟りに至るにせよ、永遠に苦しみ続けるにせよ―を得る場所でもある。外方次元界の住人は、エンジェルとデーモン、ティタンとデヴィル、その他考えられる無数の存在の顕現を含む、神話的存在たちである。各キャンペーンはそれぞれの主題と必要に応じて独自の外方次元界を持つべきだが、古典的な外方次元界としては、秩序にして善の天上界ヘヴン、混沌にして悪の奈落界アビス、圧制的な秩序にして悪の地獄界ヘル、移り気で自由と喜びに満ちた混沌にして善の浄土界エリュシオンがある。強力な呪文の使い手は、コミューン や コンタクト・アザー・プレイン のような呪文を使ってら助言や導きを得るために外方次元界と接触し、あるいは プレイナー・アライ や サモン・モンスター のような呪文を使って味方を招来する。

擬似次元界：これは次元界と同じ機能を持つが、大きさが計測可能で、限られた手段によってしか出入りできない異次元空間全てを含む包括的な分類である。他のタイプの次元界の大きさが理論上無限であるのに対し、擬似次元界は直径数百フィート程度しかないこともある。無数の擬似次元界が現実世界を漂い、ほとんどがアストラル界とエーテル界を通じてつながっているが、いくつかは中継界から切り離され、隠蔽されたポータルや適切な呪文によってのみ出入りすることができる。

階層化された次元界

無限大はいくつもの、より小さな無限大に分割できる。そして次元界もまた関連性のあるより小さな次元界に分けることができる。こうしてできた階層は、実質上別個の存在の次元界であり、各階層が独自の次元界特性を持つことができる。階層は様々な種類のプレイナー・ゲート（次元門）、自然に存在する “ 渦動 ” や “ 行路 ”、移動する境界線などを通じて互いにつながっている。

他の次元界と階層化された次元界との行き来は、次元界ごとに決まった特定の階層―最上層か最下層―を通じてのみ行われるのが普通である。固定された進入ポイント（ポータルや自然に存在する渦動など）は、ほとんどがこの階層に通じており、他の階層への玄関口になっている。プレイン・シフト 呪文も、呪文の使い手を第 1 階層へ連れて行く。

次元界の相関関係

隔絶している 2 つの次元界は互いに重なり合うことも直接つながることもない。こうした次元界は異なる軌道をめぐる惑星のようなものである片方の次元界から隔絶したもう片方の次元界に行くには、別の第 3 の次元界（中継界のような）を経由していかねばならない。

隣接した次元界：隣接した次元界は、特定の場所で互いに接触している。接触している場所には “ 連結点 ” が存在し、旅人たちはそこから自分の世界を後にして別の世界へ行くことができる。

併存する次元界：2 つの次元界が併存しているなら、両者をつなぐ連結をどこにでも作り出すことができる。併存する次元界は互いに完全に重なり合っている。併存する次元界には重なり合った次元界のどこからでも行くことができる。併存する次元界から重なり合った次元界を見たり、互いに影響を及ぼしたりできることも多い。

天候 Weather

天候が冒険に重要な役割を果たすこともある。

表：天気ランダム決定表

d%	天気	寒冷な気候	温暖な気候 1	砂漠
01 ～ 70	通常の天気	寒冷、凪	その季節の標準 2	猛暑、凪
71 ～ 80	異常な天気	熱波（01 ～ 30）か寒波（31 ～ 100）	熱波（01 ～ 50）か寒波（51 ～ 100）	猛暑、風が強い
81 ～ 90	荒れ模様の天気	降水（雪）	降水（その季節の標準）	猛暑、風が強い
91 ～ 99	嵐	吹雪	雷雨、吹雪	砂嵐
100	激しい嵐	猛吹雪	暴風、猛吹雪、台風、竜巻	豪雨

1…温暖な気候には、森林、丘陵、湿地、山岳、平原、暑熱な気候帯の水界が含まれる。
2…冬は寒い、夏は暑い、春と秋は穏やか。湿地は冬でも少し暖かい。

『表：天気ランダム決定表』は一般的な地域の天気を決めるために使うことができる。表の用語は以下の通り。

凪：風速は低い（毎時 0 ～ 10 マイル）。

寒冷：日中が華氏 0 ～ 40 度（－ 17.8 ～ 4.5℃）、夜間はそれより華氏 10 ～ 20 度（5.6 ～ 11.1℃）低い。

寒波：気温が華氏 10 度（5.6℃）下がる。

豪雨：雨として扱う（後述の " 降水 " を参照）が、霧と同様に視認困難を与える。氾濫が起こる。豪雨は 2d4 時間続く。

熱波：気温が華氏 10 度（5.6℃）上がる。

猛暑：日中が華氏 85 ～ 110 度（29.4 ～ 43.3℃）、夜間はそれより華氏 10 ～ 20 度（5.6 ～ 11.1℃）低い。

穏やか：日中が華氏 40 ～ 60 度（4.4℃～ 15.6℃）、夜間はそれより華氏 10 ～ 20 度（5.6 ～ 11.1℃）低い。

激しい風（暴風／猛吹雪／台風／竜巻）：風速は毎時 50 マイルを超える（『表：風力効果』参照）。さらに猛吹雪は積雪（深さ 1d3 フィート）を伴い、台風は豪雨を伴う。暴風は 1d6 時間持続する。猛吹雪は 1d3 日持続する。台風は 1 週間まで持続することがあるが、嵐の中心部が直撃する際の 24 ～ 48 時間の時間帯が、キャラクターたちにもっとも大きな影響がある。竜巻の寿命は非常に短く（1d6 × 10 分）、たいていは雷雨システムの一部として形成される。

降水：d%をロールして、降水が霧（01 ～ 30）であるか雨／雪（31 ～ 90）であるか、みぞれ／ひょう（91 ～ 00）であるか決定する。雪とみぞれは気温が華氏 30 度以下（氷点下）の時にだけ発生する。ほとんどの降水は 2d4 時間持続する。一方、ひょうは 1d20 分しか持続しないが、通常は 1d4 時間の雨を伴う。

嵐（砂嵐／吹雪／雷雨）：風速は毎時 30 ～ 50 マイル（強風）で、目視できる距離は 1/4 に減る。嵐は 2d4 － 1 時間持続する。詳細は後述の『嵐』の項を参照。

暑い：日中が華氏 60 ～ 85 度（15.6℃～ 29.4℃）、夜間はそれより華氏 10 ～ 20 度（5.6 ～ 11.1℃）低い。

風が強い：風速は時速 10 ～ 30 マイル（軟風か疾風）。『表：風力効果』参照。

雨、雪、みぞれ、ひょう

悪天候にあうと、旅の足は遅くなり、時にはとまる。目的地までの行程を定めることも事実上不可能になる。すさまじい豪雨や猛吹雪は、濃い霧と同様に視界をぼやけさせてしまう。降水の大方は雨として現れるが、寒い時には雪やみぞれやひょうとなって現れることもある。何らかの降水の後に寒波が続き、寒波の現れる前には氷点より上だった温度が氷点下になったなら、氷が生じる。

雨：雨は目視できる距離を半分にし、〈知覚〉判定に－ 4 のペナルティを及ぼす。また、炎、遠隔武器による攻撃、〈知覚〉判定に対しては、強風と同じ効果を及ぼす。

雪：降雪は視界、遠隔武器による攻撃、技能判定に対して、雨と同じ効果を及ぼす。また、雪に覆われたマス目に入る場合、1 マスあたり 2 マス分の移動がかかる。1 日間の降雪は地面に 1d6 インチの深さの雪を残す。

大雪：大雪は普通の降雪と同じ効果を有する。加えて霧（『霧』参照）と同様に視界を制限する。1 日間の大雪は地面に 1d4 フィートの深さの雪を残す。大雪に覆われたマス目に入る場合、1 マスあたり 4 マス分の移動がかかる。大雪に疾風ないし強風がともなうと、あちこちに雪が吹き寄せられて高さ 1d4 × 5 フィートほどになったかたまりができる。特に小屋や大きなテントなど、風を跳ね返すほど大きなものの周囲や中にできることが多い。大雪には 10%ほどの確率で稲妻（『雷雨』参照）が伴う。雪は炎に対しては軟風と同じ効果を及ぼす。

みぞれ：みぞれというのはつまり氷まじりの雨である。降っている間は雨と同じ効果を有し（ただし覆われている炎を消す確率は 75%）、一旦地面につくと雪と同じ効果を有する。

ひょう：ひょうは視界を狭めることはないが、ひょうの落ちる音は聴覚による〈知覚〉判定をより難しくする（－ 4 のペナルティ）。時として（5%の確率で）、屋外にいる者全員に（1 回の嵐につき）1 ポイントのダメージを与えるほどの大粒のひょうが降ってくることもある。一旦地面につくと、ひょうは移動に関して雪と同じ効果をあらわす。

嵐

一方に降水または砂、もう一方にあらゆる嵐につきものの風、この両者があいまって、嵐の中では目視できる距離が 1/4 になり、〈知覚〉判定に－ 8 にペナルティがつく。嵐は遠隔武器による攻撃を不可能にする。ただし攻城武器は例外で、攻撃ロールに－ 4 のペナルティを受けるだけでよい。ろうそくや松明などの " 覆われていない火 " は自動的に消える。ランタンなどの " 覆われている火 " は激しくゆらめき、50%の確率で消えてしまう。このような嵐のなか。屋外で身を隠す場所にいるわけでもないクリーチャーがどんな目にあうかについては『表：風力効果』を参照。嵐には次の 3 種がある。

砂嵐（脅威度 3）：この砂漠の嵐は、他の嵐と違って降水を伴わない。代わりに目の細かな砂を吹きつけて、視界をさまたげ、覆われていない火をくすぶらせて消してしまう。覆われていない火も消してしまう可能性（50%）がある。砂嵐はほとんどの場合強風を伴っており、その吹き荒れた後には深さ 1d6 インチの砂が積もる。10%の確率で暴風級の砂嵐（『表：風力効果』参照）を伴った大砂嵐が起きることもある。こうした大砂嵐は、身を隠す場所もなく屋外にいる全ての者に毎ラウンド 1d3 ポイントの非致傷ダメージを与え、窒息の危険をも及ぼす（『溺れ』のルールを参照。ただしスカーフなどの防御手段で鼻と口を覆った者は、【耐久力】＋ 10 ラウンドが過ぎるまでは窒息し始めることはない）。大砂嵐は通った後に 2d3 － 1 フィートの細かな砂を残していく。

吹雪：他の嵐と同様の風と降水に加えて、吹雪は地面に深さ 1d6 インチの雪を残していく。

雷雨：風と降雪（通常は雨だが、ひょうが降ることもある）に加えて、雷雨は稲妻も伴っており、これはしかるべき隠れ場にいない者（なかんずく、金属製の鎧を着用していない者）には危険となる可能性がある。大まかなルールとして、嵐の中心付近にいる 1 時間の間、1 分間に 1 回の落雷があるとみなすこと。1 回の落雷は 4d8 ～ 10d8 ポイントの［電気］ダメージを与える。10 の雷雨のうち 1 つは竜巻を伴っている。

激しい嵐：風と降水がすさまじいので視界はゼロになり、〈知覚〉判定と全ての遠隔武器による攻撃は不可能になる。覆われていない火は自動的に消え、覆われている火も 75%の確率で水浸しになって消えてしまう。激しい嵐の範囲に入ったクリーチャーは頑健セーヴを行わねばならず、失敗すればクリーチャーのサイズに基づいて影響を受ける（『表：風力効果』参照）。激しい嵐には以下の 4 種がある。

暴風：暴風はほとんど、あるいは全く降水を伴わないが、風の力だけでかなりのダメージを与える。

猛吹雪：激しい風と大雪（たいていは深さ 1d3 フィート）、そして厳寒

の複合効果のため、備えをしていなかった者にとっては猛吹雪は死に至る危険となる。

台風：非常に激しい風と豪雨のため、台風は氾濫を伴う。このような条件下では、冒険活動はまず不可能である。

竜巻：信じられないほどの激しい風のため、竜巻にまきこまれた者は、重傷を負うか死んでしまうかもしれない。

霧

低くかかった雲か、地面から立ち上ったもやであるかに関わらず、霧は5フィートを超える全ての視界（暗視を含む）を妨げる。5フィート先のクリーチャーには視界困難を得る（そうしたクリーチャーからの攻撃やそうしたクリーチャーへの攻撃には20%の失敗確率がつく）。

風

風は砂やほこりを痛いほど吹き付けたり、大きな火を煽り立てたり、小舟をひっくり返したり、ガスや蒸気を吹き払ったりすることがある強い風なら、キャラクターを打ち倒したり（『表：風力効果』参照）、遠隔攻撃を妨げたり、一部の技能判定にペナルティを与えたりすることもある。

表：風力効果

風力	風速	遠隔攻撃（通常兵器／攻城兵器）[1]	クリーチャーのサイズ[2]	吹き飛ばされるサイズ[3]	〈飛行〉へのペナルティ
微風	毎時0～10マイル	—／—	—	—	—
軟風	毎時11～20マイル	—／—	—	—	—
疾風	毎時21～30マイル	－2／—	超小型	—	－2
強風	毎時31～50マイル	－4／—	小型	超小型	－4
暴風	毎時51～74マイル	不可能／－4	中型	小型	－8
台風	毎時75～174マイル	不可能／－8	大型	中型	－12
竜巻	毎時175～300マイル	不可能／不可能	超大型	大型	－16

1…攻城兵器の分類には、バリスタやカタパルトによる攻撃のほか、ジャイアントによる投石も含まれる。
2…クリーチャーのサイズ：このサイズと同じかより小さなサイズのクリーチャーは、DC10の【筋力】判定（地上にいる時）かDC20の〈飛行〉判定（空中にいる時）に成功しなければ、風の力に逆らって前に進むことができない。
3…吹き飛ばされるサイズ：地上にいるクリーチャーは、DC15の【筋力】判定に成功しなければ、風の力によって打ち倒されて伏せ状態になり、1d4×10フィート転がされ、10フィート転がされるごとに1d4ポイントの非致傷ダメージを受ける。飛行中のクリーチャーは、DC25の〈飛行〉判定に成功しなければ、2d6×10フィート吹き戻され、もみくちゃにされて2d6ポイントの非致傷ダメージを受ける。

微風：穏やかなそよ風。ゲーム上の効果はおおむね何もない。

軟風：ろうそくのような小さな“覆われていない火”を50%の確率で消してしまう風。

疾風：ろうそく、松明などの“覆われていない火”を自動的に消してしまう強い風。これだけの風になると、遠隔攻撃ロールおよび〈知覚〉判定に－2のペナルティがつく。

強風：あらゆる種類の“覆われていない火”を自動的に消してしまうだけではなく、これほどの風になると、ランタンの火などの“覆われている火”も激しく揺らめき、50%の確率で消えてしまう。遠隔武器攻撃と〈知覚〉判定に－4ペナルティがつく。 ガスト・オヴ・ウィンド 呪文で生み出される風の速度はこれにあたる。

暴風：木丸ごとは無理でも、枝くらいは吹き散らしてしまう。暴風は“覆われていない火”を自動的に消し、ランタンなどの“覆われている火”も75%の確率で吹き消してしまう。遠隔武器攻撃は不可能で、攻城兵器でも－4のペナルティがつく。風の立てる轟音のため〈知覚〉判定には－8のペナルティがつく。

台風級の風：全ての火は消されてしまう。遠隔攻撃は不可能である（攻城兵器だけは例外だが、攻撃ロールに－8のペナルティがつく）。聴覚に基づく〈知覚〉判定も不可能で、キャラクターに聞こえるのは風の怒号ばかり。台風級の風が吹けば、木々が倒されることも多い。

竜巻（脅威度10）：全ての火は消されてしまう。どんな遠隔攻撃も（攻城兵器のよるものも）、聴覚に基づく〈知覚〉判定も不可能である。竜巻の近くにいるキャラクターは、頑健セーヴに失敗すると、吹き飛ばされる（『表：風力効果』参照）のではなく、竜巻の方に吸い寄せられる。じょうごの形をした竜巻の本体に接触したものは、巻き上げられて1d10ラウンドの間振り回され、乱暴に放り出される（落下ダメージが適用されるかもしれない）までの毎ラウンド6d6ポイントのダメージを被る。竜巻の回転速度は最大で毎時300マイルにまで及ぶことがあるが、竜巻自体は平均時速30マイル（およそ1ラウンドあたり250フィート）で進む。竜巻は木々を根こそぎにし、建物を壊し、そのほかこれに類する大きな破壊をもたらす。

環境の各種ルール Environmental Rules

特定の1種類の地形に特有の災害については『環境（野外）』で説明してある。以下に複数種類の舞台背景でよく起こりうる環境的な災害について述べる。

飢えと渇き

食料も水もなく、それらを手に入れる手段もないということもありうる。通常の気候では、中型サイズのキャラクターが飢えぬためには、1日に少なくとも1ガロン（約3.8リットル）の飲み物と、それなりの食料が1ポンド必要である（小型サイズのキャラクターはこの半分の量が必要）。非常に暑い気候では、脱水症状を起こさぬために、この2倍から3倍の水が必要である。

キャラクターは丸1日に加えて【耐久力】に等しい時間数だけ水なしで過ごすことができる。この期間が過ぎると、キャラクターは毎時間1回の【耐久力】判定（DC10、これ以前に行った判定1回ごとに＋1）を行わなくてはならず、失敗すると1d6ポイントの非致傷ダメージを被る。自分の全ヒット・ポイントに等しい非致傷ダメージを被ったキャラクターは、そこから代わりに致傷ダメージを被るようになる。

キャラクターは食料なしで3日過ごすことができるが、空腹感はどんどんつのっていく。この期間が過ぎると、キャラクターは毎日1回の【耐久力】判定（DC10、これ以前に行った判定1回ごとに＋1）を行わなくてはならず、失敗すると1d6ポイントの非致傷ダメージを被る。自分の全ヒット・ポイントに等しい非致傷ダメージを被ったキャラクターは、そこから代わりに致傷ダメージを被るようになる。

食料や水の欠乏から非致傷ダメージを被ったキャラクターは疲労状態となる。飢えや渇きによる非致傷ダメージは、そのキャラクターが必要な食料や水を手に入れるまでは回復しない。ヒット・ポイントを回復させる魔法ですらこのダメージを治癒することはできない。

暗闇

多くのキャラクターやモンスターは暗視を用いて全く明かりのない状況でも問題なくものを見ることができる。しかし通常の視覚または夜目しか持たないキャラクターは明かりが消されると完全な盲目状態に陥ってしまう。松明やランタンは地下に吹く突風で吹き消されてしまうことがあるし、魔法の光源が解呪されたり呪文相殺されたり、あるいは魔法の罠によって何も見通せぬ暗闇が作り出されたりもする。

キャラクターやモンスターの一部だけがものを見ることができ、他のものたちは盲目状態となる、といったことはよく起こる。下記に挙げる点に関して、盲目状態のクリーチャーというのは周囲の暗闇を見通すことができないものたちを指す。

暗闇によって盲目状態となったクリーチャーは、正確さに基づいて追加ダメージを与える能力（たとえば急所攻撃やデュエリストの精密打撃）を失う。

盲目状態のクリーチャーは移動速度の半分よりも速く移動するためにはDC10の〈軽業〉判定を行わなければならない。この判定に失敗したクリーチャーは転倒する。盲目状態のクリーチャーは疾走も突撃もできない。

全ての敵は盲目状態のクリーチャーに対して完全視認困難を持ち、そのため戦闘において盲目状態のクリーチャーは50%の失敗確率を持つ。盲目状態のクリーチャーはまず最初に、正しいマス目を攻撃するために敵の位置を特定しなければならない。盲目状態のクリーチャーが敵の位置を特定せずに攻撃を行った場合、間合いの内にあるランダムなマス目を攻撃する。位置を特定できていない敵に対して遠隔攻撃や呪文を使用するのであれば、ロールによって、盲目状態のクリーチャーが隣接するマス目のうちどちらの方向を向いているのかを決定する。その方向にいるもののうち、最も近い目標に対して攻撃が向けられる。

盲目状態のクリーチャーは（もしあるなら）ACへの【敏捷力】ボーナスを失い、ACに対して－2のペナルティを受ける。

盲目状態のクリーチャーは〈知覚〉判定と【筋力】および【敏捷力】に基づくほとんどの技能判定に－4のペナルティを被る。防具による判定ペナルティが適用される判定は全てこれに含まれる。暗闇によって盲目状態となったクリーチャーは、視覚に依存する全ての技能判定に自動的に失敗する。

暗闇によって盲目状態になったクリーチャーは凝視攻撃を使用することができず、また凝視攻撃に対して完全耐性を持つ。

暗闇によって盲目状態になったクリーチャーは、各ラウンド1回のフリー・アクションとして敵の位置を特定するための〈知覚〉判定（DCは敵の〈隠密〉判定に等しい）を行うことができる。判定に成功したなら盲目状態のキャラクターは見えないクリーチャーが「どこかそのあたりにいる」ことが判る。見えないクリーチャーの正確な位置を特定することはほぼ不可能である。〈知覚〉判定がDCを20以上上回ったなら、見えないクリーチャーのいるマス目を特定できる（しかしながら見えないクリーチャーはやはり盲目状態のクリーチャーに対して完全視認困難を持っている）。

盲目状態のクリーチャーは手探りで見えないクリーチャーを発見しようとすることもできる。キャラクターは手や武器を使い、1回の標準アクションとして、隣接する2つのマス目に対して接触攻撃を行う。もし見えないクリーチャーが指定したマス目にいたなら、接触攻撃には50%の失敗確率がある。成功したなら、手探りをしていたキャラクターはダメージを与えはしないが、見えないクリーチャーの現在位置を特定することに成功する。しかし見えないクリーチャーが移動すれば、またその位置はわからなくなる。

盲目状態のクリーチャーが見えないクリーチャーに打撃を加えられたなら、盲目状態のキャラクターは打撃を加えたキャラクターの位置を特定できる（もちろん見えないクリーチャーが移動するまででしかないが）。例外は、見えないクリーチャーが5フィートよりも長い間合いを持っていた時（この場合盲目状態のキャラクターは見えない的の大体の位置を知るが、正確に特定することはできない）か、遠隔攻撃をしてきた時（この場合盲目状態のキャラクターは敵の大体の方向を知るが、位置はわからない）のみである。

鋭敏嗅覚の特殊能力を持つクリーチャーは自動的に、自らの5フィート以内にいる見えないクリーチャーの位置を特定する。

煙の効果

濃い煙を吸い込んでしまったキャラクターは、毎ラウンド1回の頑健セーヴィング・スロー（DC15、これ以前に行った判定1回ごとに＋1）を行わなければならず、失敗すると、そのラウンド息が詰まって咳き込むだけで終わってしまう。2ラウンド連続して息の詰まったキャラクターは、1d6ポイントの非致傷ダメージを受ける。煙は視界を妨げ、内部にいるキャラクターに視認困難（20%の失敗確率）を与える。

［酸］の効果

腐食性の酸に触れると、毎ラウンド、1d6ポイントのダメージを被る。酸の入った桶に落ちるなどしてキャラクターの全身が酸に浸かっている場合は別で、その場合は10d6ポイントのダメージを被る。投げた酸の小瓶やモンスターの吐いた酸による攻撃については、1ラウンドの接触とみなす。

ほとんどの酸から立ち上る気体は吸入性の毒である。大量の酸に隣接した者は、毎ラウンドに1回、DC13の頑健セーヴィング・スローを行わなければならず、失敗すると1ポイントの【耐久力】ダメージを被る。この毒には“頻度”はなく、クリーチャーが酸から離れれば即座に影響は受けなくなる。

［酸］の腐食能力に完全耐性のあるクリーチャーでも、全身浸かってしまえば、溺れる可能性がある（『溺れ』参照）。

窒息

呼吸すべき空気がないキャラクターは【耐久力】1ポイントにつき2ラウンドの間、息を止めておくことができる。キャラクターが標準アクションか全ラウンド・アクションを行うのであれば、息を止めておくことができる残り時間が1ラウンド減少する。この期間が過ぎると、息を止め続けるためには、そのキャラクターは【耐久力】判定（DC10）を行わなくてはならない。この判定は毎ラウンド行い、それ以前に成功した判定1回ごとにDCが＋1されていく。

この【耐久力】判定に1回でも失敗すると、そのキャラクターは窒息し始める。1ラウンド目にそのキャラクターは気絶状態（hp0）となる。次のラウンドには、そのキャラクターは－1ヒット・ポイントになり、瀕死状態となる。3ラウンド目に、そのキャラクターは窒息死する。

緩慢な窒息：中型サイズのキャラクターは、一辺10フィートの密閉された部屋の中でゆうに6時間は呼吸できる。この期間が過ぎると、そのキャラクターは15分ごとに1d6ポイントの非致傷ダメージを被る。中型サイズのキャラクターが1人増えるか、それなりの大きさの火元（たとえば松明など）が1つあるごとに、空気が保つ時間はそれに反比例し減る。非致傷ダメージの蓄積によって気絶状態となってしまうと、キャラクターは同じ速度で致傷ダメージを被るようになる。小型サイズのキャラクターは、中型サイズのキャラクターの半分の空気を消費する。

熱気による危険

熱は非致傷ダメージを与え、このダメージはキャラクターが涼む（日陰に入る、日没まで生き延びる、水を浴びる、エンデュア・エレメンツの目標となる、など）までは回復させることができない。総ヒット・ポイントと同じだけの非致傷ダメージを被ったキャラクターは、それ以降は熱気から致傷ダメージを被るようになる。

華氏90度（32.2℃）を越える非常に暑い環境にいるキャラクターは毎時間、1回の頑健セーヴィング・スロー（DC15、これ以前に行った判定1回ごとに＋1）を行わなければならず、失敗すると1d4ポイントの非致傷ダメージを受ける。厚い衣服や何らかの鎧を着用しているキャラクターはこのセーヴに－4のペナルティを被る。〈生存〉技能を持つキャラクターはこのセーヴィング・スローにボーナスを得ることができ、このボーナスを他のキャラクターに及ぼせることがある（技能の説明を参照）。気絶状態になってしまったキャラクターは、致傷ダメージを被り始める（1時間につき1d4ポイント）。

華氏110度（43.3℃）を越える極暑環境にいるキャラクターは10分ごとに1回の頑健セーヴィング・スロー（DC15、これ以前に行った判定1回ごとに＋1）を行わなければならず、失敗すると1d4ポイントの非致傷ダメージを受ける。厚い衣服や何らかの鎧を着用しているキャラクターはこのセーヴに－4のペナルティを被る。〈生存〉技能を持つキャラクター

はこのセーヴィング・スローにボーナスを得ることができ、このボーナスを他のキャラクターに及ぼせることがある（〈生存〉技能を参照）。気絶状態になってしまったキャラクターは、致傷ダメージを被り始める（10 分につき 1d4 ポイント）。

熱にさらされることで非致傷ダメージを被ったキャラクターは熱射病を患い、疲労状態になる。これらのペナルティはキャラクターが熱により被った非致傷ダメージを回復した時に終了する。

華氏 140 度（60℃）を越える気温、火、熱湯、溶岩などの高温は致傷ダメージを与える。こうした高温の中で呼吸をすると、毎分（セーヴなしで）1d6 ポイントの致傷ダメージを受ける。さらに、キャラクターは 5 分ごとに 1 回の頑健セーヴ（DC15、これ以前に行った判定 1 回ごとに＋ 1）を行わなければならず、失敗すると 1d4 ポイントの非致傷ダメージを受ける。厚い衣服や何らかの鎧を着用しているキャラクターはこのセーヴに－ 4 のペナルティを被る。

熱湯に触れると、毎ラウンドやけどによる 1d6 ポイントのダメージを被る。キャラクターの全身が熱湯に浸かっている場合は別で、その場合は毎ラウンド 10d6 ポイントのダメージを被る。

着火

燃える油や焚き火、瞬間的でない魔法の火にさらされたキャラクターは、衣服や髪の毛、装備などに着火することがある。通常、持続時間が " 瞬間 " の呪文によってキャラクターに火がつくことはない。これらの呪文による熱と炎は一瞬のうちに現れ消えるからである。

着火の危険にあるキャラクターは、火がつくのを避けるために 1 回の反応セーヴィング・スロー（DC15）を行うことができる。衣服や髪の毛に火がつけば、そのキャラクターは即座に 1d6 ポイントのダメージを被る。それ以降、火のついたキャラクターは毎ラウンド 1 回の更なる反応セーヴィング・スローを行わなければならない。失敗すれば、そのキャラクターはそのラウンドに 1d6 ポイントのダメージを被ったことになる。成功すれば火は消える。つまり、1 回でもこのセーヴィング・スローに成功すれば、もはや火はついていないのだ。

火のついたキャラクターが身体を浸すのに十分な量の水に飛び込めば、火は自動的に消える。近くに大量の水がなければ、地面を転がったり外套などで火をくすぶらせて消化しようとすることで、＋ 4 のボーナスを得て再度セーヴを行うことができる。

衣服や装備に火がついたものは、各アイテムごとに 1 回ずつの反応セーヴィング・スロー（DC15）を行わなければならない。これに失敗した可燃性のアイテムはキャラクターと同じだけのダメージを被る。

溶岩の効果

溶岩やマグマに触れると、毎ラウンド、2d6 ポイントのダメージを受ける。活火山の火口に落ちるなどしてキャラクターの全身が溶岩に浸かっている場合は別で、その場合は毎ラウンド 20d6 ポイントのダメージを受ける。

マグマによるダメージは、マグマに接触しなくなってから 1d3 ラウンド持続するが、この追加ダメージは実際に接触していた時に受けるダメージの半分だけである（つまり毎ラウンド 1d6 ポイントや 10d6 ポイントになる）。［火］への完全耐性や抵抗は溶岩やマグマにも有効である。しかし［火］に完全耐性があるクリーチャーでも、溶岩に全身浸かってしまえば溺れる可能性がある（『溺れ』参照）。

水の危険

どんなキャラクターも、頭まで浸かってしまわない程度の比較的穏やかな水ならば、歩いて渡ることができ、この場合判定は不要である。同様に、静かな水面を泳ぐならば、DC10 の〈水泳〉技能判定に成功するだけでよい。訓練を受けた泳ぎ手ならば、単に出目 10 をするだけでよい。ただし防具や重い装備を身につけていれば、泳ぐのは難しくなる（〈水泳〉技能の説明を参照）。

一方、流れの速い水はもっと危険である。1 ラウンドに 1 回の DC15 の〈水泳〉判定か【筋力】判定を行い、成功すればキャラクターは沈まずにいられる。また判定に失敗すれば、キャラクターは 1d3 ポイントの非致傷ダメージ（岩場や階段状の滝を流れる水の場合は 1d6 ポイントの致傷ダメージ）を被る。

非常に深い水の中はたいてい真っ暗で、方向を定めるのが難しい上、水面から 100 フィート下にいるごとに水圧により毎分 1d6 ポイントのダメージを受ける。1 回の頑健セーヴィング・スロー（DC15、これ以前に行った判定 1 回ごとに＋ 1）に成功すれば、その 1 分の間はダメージを被らなかったことになる。非常に冷たい水はそれに浸かっている 1 分ごとに 1d6 ポイントの非致傷ダメージを与える。

溺れ

どんなキャラクターも、自分の【耐久力】の 2 倍に等しいラウンドの間、息を止めておくことができる。そのキャラクターが標準アクションまたは全ラウンド・アクションをとるごとに、息を止めていられる残り時間が 1 ラウンド減少する。この期間が過ぎると、息を止め続けるためには、そのキャラクターは毎ラウンド 1 回の【耐久力】判定（DC10）を行わなくてはならない。1 ラウンドごとにこの判定は DC が＋ 1 されていく。

ついにこの【耐久力】判定に失敗すると、そのキャラクターは溺れ始める。1 ラウンド目にそのキャラクターは気絶状態（hp0）となる。次のラウンドには、そのキャラクターは－ 1 ヒット・ポイントになり、瀕死状態となる。3 ラウンド目に、そのキャラクターは溺死する。

気絶状態のキャラクターが水中に沈んだ場合（あるいは水中にいる意識のあるキャラクターが気絶状態になった場合）、【耐久力】判定を行わなければならない。この判定に失敗すると、即座に、そのキャラクターは－ 1 ヒット・ポイントになり（すでにヒット・ポイントが－ 1 以下ならさらに 1 ヒット・ポイントを失う）。次のラウンドに、そのキャラクターは溺死する。

水以外の物質で溺れることもある。砂や流砂、細かい粉末、サイロ一杯の穀物などである。

冷気による危険

冷気と風雪は非致傷ダメージを与える。寒冷環境によるダメージは、キャラクターが冷気から逃れ、再び温まるまでは回復させることができない。総ヒット・ポイントと同じだけの非致傷ダメージを被ったキャラクターは、それ以降は冷気から致傷ダメージを被るようになる。

華氏 40 度（4.4℃）を下回る寒天にさらされ、しかも備えのできていないキャラクターは毎時間、1 回の頑健セーヴィング・スロー（DC15、これ以前に行った判定 1 回ごとに＋ 1）を行わなければならず、失敗すると 1d6 ポイントの非致傷ダメージを受ける。〈生存〉技能を持つキャラクターはこのセーヴィング・スローにボーナスを得ることができ、このボーナスを他のキャラクターに及ぼせることがある（技能の説明を参照）。

華氏 0 度（－ 17.8℃）を下回る厳しい冷気や風雪の中におり、しかも備えのできていないキャラクターは 10 分ごとに 1 回の頑健セーヴィング・スロー（DC15、これ以前に行った判定 1 回ごとに＋ 1）を行わなければならず、失敗すると 1d6 ポイントの非致傷ダメージを受ける。〈生存〉技能を持つキャラクターはこのセーヴィング・スローにボーナスを得ることができ、このボーナスを他のキャラクターに及ぼせることがある。防寒服を着ているキャラクターは、冷気や風雪によるダメージに対して、1 時間に 1 回だけ判定をすればよい。

冷気や風雪によって非致傷ダメージを被ったキャラクターは凍傷や低体温症を患う（疲労状態として扱う）。これらのペナルティはキャラクターが冷気や風雪により被った非致傷ダメージを回復した時に終了する。

華氏－ 20 度（－ 28.9℃）を下回る極端な冷気は毎分（セーヴなしで）1d6 ポイントの致傷ダメージを与える。さらに、キャラクターは 1 回の頑

健セーヴ（DC15、これ以前に行った判定 1 回ごとに＋ 1）を行わなければならず、失敗すると 1d4 ポイントの非致傷ダメージを受ける。

氷の効果

氷の上を歩くキャラクターは、氷でおおわれたマス目に進入する際に 2 マス分の移動を支払わなければならず、〈軽業〉判定の DC は＋ 5 上昇する。長い間、氷と接触しているキャラクターは、厳しい冷気によるダメージを被る危険がある。

落下

クリーチャーは 10 フィート落下するごとに 1d6 ポイント、最大で 20d6 のダメージを被る。落下により致傷ダメージを被ったクリーチャーは伏せ状態で着地する。

キャラクターが単に滑ったり落ちたりしたのではなく、進んで飛び降りた場合、ダメージ自体は同じだが、最初の 1d6 分が非致傷ダメージになる。〈軽業〉判定（DC15）に成功すれば、キャラクターは最初の 10 フィート分のダメージを無視し、次の 10 フィート分のダメージを非致傷ダメージにできる。たとえば、高さ 30 フィートの岩棚を滑り落ちたキャラクターは 3d6 ダメージを受ける。進んで飛び降りた場合、1d6 ポイントの非致傷ダメージと 2d6 ポイントの致傷ダメージを受ける。進んで飛び降り、かつ〈軽業〉判定に成功した場合、この飛び込みで受けるのは 1d6 ポイントの非致傷ダメージと 1d6 ポイントの致傷ダメージだけである。

落ちた先がやわらかい表面（柔らかい地面、泥など）だった場合も、最初の 1d6 分が非致傷ダメージになる。この現象は進んで飛び降りた場合の減少や〈軽業〉による減少に加算される。

落下距離が 500 フィートを越えているか、フェザーフォール のような割り込みアクションで使えるものでない限り、キャラクターは落下中に呪文を使うことはできない。落下中に呪文を使うには、DC20 ＋呪文レベルの精神集中判定が必要である。 テレポート や同種の呪文を落下中に使った場合、位置を変えるだけで慣性を打ち消すことはできない。つまり地面の上に瞬間移動したとしても、落下した分のダメージを受けることになる。

水に落ちる場合：水に落ちる場合は若干処理が異なる。水深が 10 フィート以上なら、落下の最初の 20 フィート分はダメージを及ぼさない。次の 20 フィートは非致傷ダメージを及ぼす（10 フィートごとに 1d3）。そこから先は、落下ダメージは致傷ダメージになり、ダメージも通常通り（10 フィートごとに 1d6）。

進んで水に飛び込むキャラクターは、〈水泳〉か〈軽業〉判定（DC15）に成功すればダメージを受けない。水深 10 フィートにつき 30 フィート分の落下までは。ただし判定の DC は、落下距離 50 フィートごとに 5 増える。

落下してくる物体

表：落下してくる物体からのダメージ

サイズ	ダメージ
小型	2d6
中型	3d6
大型	4d6
超大型	6d6
巨大	8d6
超巨大	10d6

10 フィート以上の距離から落ちればキャラクターはダメージを被るが、落下してきた物体があたってもダメージを被る。

キャラクターの上に落ちてきた物体は、そのサイズと落下してきた距離に基づいたダメージを与える。『表：落下してくる物体からのダメージ』には物体のサイズに基づくダメージ量が記載されている。これは物体が石のような密度の高く重い物であると仮定している。より軽い物体は、GM の判断により、表の半分のダメージを与えることにしてもよい。たとえば超大型の丸石がキャラクターにあたれば 6d6 ポイントのダメージを与えるが、木製の馬車なら 3d6 ポイントだけということにしてもよい。さらに、物体の落下距離が 30 フィート未満なら、与えるダメージは表の半分になる。落下距離が 150 フィートを越えるなら、表の 2 倍のダメージを与える。落下してきた物体も同じだけのダメージを受けることに注意。

物体をクリーチャーの上に落とすのは、遠隔接触攻撃になる。このような攻撃の射程単位は 20 フィートである。物体がクリーチャーの上に落ちた場合、そのクリーチャーは物体に気がついていれば、反応セーヴィング・スロー（DC15）に成功すれば、ダメージを半分にできる。落下する物体が罠の一部であるなら、これらの一般的なルールの代わりに罠のルールを用いる。

NPC クラス

アデプト Adept

属性：どれでも。
ヒット・ダイスの種類：d6。

クラス技能

アデプトのクラス技能は以下の通り：〈製作〉【知】、〈動物使い〉【魅】、〈治療〉【判】、〈知識：どれでも、別々の技能として修得すること〉【知】、〈職能〉【判】、〈呪文学〉【知】、〈生存〉【判】。
レベル毎の技能ランク：2＋【知】修正値。

クラスの特徴

以下の全てがアデプトの NPC のクラスの特徴である。
武器と防具の習熟：アデプトは全ての単純武器に《習熟》している。アデプトはどんな種類の鎧にも、また盾にも《習熟》していない。
呪文：アデプトは以下のアデプト呪文リストから、信仰呪文を発動する。クレリック同様に、アデプトは自分の呪文を毎日、あらかじめ準備する。アデプトは任意発動によって キュア または インフリクト 呪文を発動することはできない。
呪文を準備し、発動するためには、アデプトは最低でも 10＋呪文レベルの【判断力】がなければならない。アデプトが発動した呪文に対するセーヴィング・スローの DC は、10＋呪文レベル＋そのアデプトの【判断力】修正値である。
ウィザードと異なり、アデプトは書物や巻物から得るのではなく、学習によって準備するものでもない。その代わり、彼らは瞑想するか祈るかして、信仰による霊感や自分自身の信仰の強さを通して呪文を得る。アデプトは 1 人 1 人時間帯を決めて、1 日分の呪文を回復するために毎日 1 時間を静かな黙想や祈祷に費やさねばならない。アデプトは休息にどれだけ費やしたかに関係なく呪文を準備できる。
他の呪文の使い手と同様にアデプトは毎日、特定レベルを特定回数使用することができる。アデプトが基本的に毎日いくつの呪文を使用できるかは表 14-1 に記載されている。加えてアデプトは高い【判断力】を持っているならボーナス呪文を得る。
表 14-1 にて、アデプトがあるレベルの 1 日の呪文を 0 個得る場合、アデプトは【判断力】によるボーナス呪文のみを得る。
アデプトはそれぞれの魔法のやり方に応じて、色々特定の聖印を信仰焦点具として用いる。
使い魔：クラス・レベルが 2 レベルになると、アデプトはウィザードの秘術の絆能力のように使い魔を呼び出すことができる。

アデプトの呪文リスト

アデプトは以下の呪文リストから呪文を選ぶ。
0 レベル：クリエイト・ウォーター、ディテクト・マジック、ゴースト・サウンド、ガイダンス、ライト、メンディング、ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク、リード・マジック、スタビライズ、タッチ・オヴ・ファティーグ
1 レベル：ブレス、バーニング・ハンズ、コーズ・フィアー、コマンド、コンプリヘンド・ランゲージズ、キュア・ライト・ウーンズ、ディティクト・ケイオス、ディティクト・イーヴル、ディティクト・グッド、ディティクト・ロー、エンデュア・エレメンツ、オブスキュアリング・ミスト、プロテクション・フロム・ケイオス、プロテクション・フロム・イーヴル、プロテクション・フロム・グッド、プロテクション・フロム・ロー、スリープ
2 レベル：エイド、アニマル・トランス、ベアズ・エンデュアランス、ブルズ・ストレンクス、キャッ・グレイス、キュア・モデレット・ウーンズ、ダークネス、ディレイ・ポイズン、インヴィジビリティ、ミラー・イメージ、レジスト・エナジー、スコーチング・レイ、シー・インヴィジビリティ、ウェブ
3 レベル：アニメイト・デッド、ビストウ・カース、コンテイジョン、コンティニュアル・フレイム、キュア・シリアス・ウーンズ、デイライト、ディーパー・ダークネス、ライトニング・ボルト、ニュートラライズ・ポイズン、リムーヴ・カース、リムーヴ・ディジーズ、タンズ
4 レベル：キュア・クリティカル・ウーンズ、マイナー・クリエーション、ポリモーフ、レストレーション、ストーンスキン、ウォール・オヴ・ファイアー
5 レベル：ベイルフル・ポリモーフ、ブレイク・エンチャントメント、コミューン、ヒール、メジャー・クリエーション、レイズ・デッド、トゥルー・シーイング、ウォール・オヴ・ストーン

表：アデプト

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊	1日の呪文使用回数 0	1	2	3	4	5
1	＋0	＋0	＋0	＋2		3	1	—	—	—	—
2	＋1	＋0	＋0	＋3	使い魔の召喚	3	1	—	—	—	—
3	＋1	＋1	＋1	＋3		3	2	—	—	—	—
4	＋2	＋1	＋1	＋4		3	2	0	—	—	—
5	＋2	＋1	＋1	＋4		3	2	1	—	—	—
6	＋3	＋2	＋2	＋5		3	2	1	—	—	—
7	＋3	＋2	＋2	＋5		3	3	2	—	—	—
8	＋4	＋2	＋2	＋6		3	3	2	0	—	—
9	＋4	＋3	＋3	＋6		3	3	2	1	—	—
10	＋5	＋3	＋3	＋7		3	3	2	1	—	—
11	＋5	＋3	＋3	＋7		3	3	3	2	—	—
12	＋6／＋1	＋4	＋4	＋8		3	3	3	2	0	—
13	＋6／＋1	＋4	＋4	＋8		3	3	3	2	1	—
14	＋7／＋2	＋4	＋4	＋9		3	3	3	2	1	—
15	＋7／＋2	＋5	＋5	＋9		3	3	3	3	2	—
16	＋8／＋3	＋5	＋5	＋10		3	3	3	3	2	0
17	＋8／＋3	＋5	＋5	＋10		3	3	3	3	2	1
18	＋9／＋4	＋6	＋6	＋11		3	3	3	3	2	1
19	＋9／＋4	＋6	＋6	＋11		3	3	3	3	3	2
20	＋10／＋5	＋6	＋6	＋12		3	3	3	3	3	2

アリストクラート Aristocrat

属性：どれでも。
ヒット・ダイスの種類：d8。

クラス技能

アリストクラートのクラス技能は以下の通り：〈威圧〉【魅】、〈鑑定〉【知】、〈交渉〉【魅】、〈製作〉【知】、〈生存〉【判】、〈知識：どれでも別々の技能として修得すること〉【知】、〈動物使い〉【魅】、〈はったり〉【魅】、〈変装〉【魅】、〈騎乗〉【敏】、〈芸能〉【魅】、〈言語学〉【知】、〈職能〉【判】、〈真意看破〉【判】、〈水泳〉【筋】、〈知覚〉【判】。

レベル毎の技能ランク：4 ＋【知】修正値。

表：アリストクラート

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ
1	＋0	＋0	＋0	＋2
2	＋1	＋0	＋0	＋3
3	＋2	＋1	＋1	＋3
4	＋3	＋1	＋1	＋4
5	＋3	＋1	＋1	＋4
6	＋4	＋2	＋2	＋5
7	＋5	＋2	＋2	＋5
8	＋6／＋1	＋2	＋2	＋6
9	＋6／＋1	＋3	＋3	＋6
10	＋7／＋2	＋3	＋3	＋7
11	＋8／＋3	＋3	＋3	＋7
12	＋9／＋4	＋4	＋4	＋8
13	＋9／＋4	＋4	＋4	＋8
14	＋10／＋5	＋4	＋4	＋9
15	＋11／＋6／＋1	＋5	＋5	＋9
16	＋12／＋7／＋2	＋5	＋5	＋10
17	＋12／＋7／＋2	＋5	＋5	＋10
18	＋13／＋8／＋3	＋6	＋6	＋11
19	＋14／＋9／＋4	＋6	＋6	＋11
20	＋15／＋10／＋5	＋6	＋6	＋12

クラスの特徴

以下の全てがアリストクラートの NPC のクラスの特徴である。

武器と防具の習熟：アリストクラートは全ての単純武器と軍用武器に《習熟》している。アリストクラートは全ての種類の鎧、盾に《習熟》している。

コモナー Commoner

属性：どれでも。
ヒット・ダイスの種類：d6。

クラス技能

コモナーのクラス技能は以下の通り：〈騎乗〉【敏】、〈職能〉【判】、〈水泳〉【筋】、〈製作〉【知】、〈知覚〉【判】、〈登攀〉【筋】、〈動物使い〉【魅】。

レベル毎の技能ランク：2 ＋【知】修正値。

表：コモナー

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ
1	＋0	＋0	＋0	＋0
2	＋1	＋0	＋0	＋0
3	＋1	＋1	＋1	＋1
4	＋2	＋1	＋1	＋1
5	＋2	＋1	＋1	＋1
6	＋3	＋2	＋2	＋2
7	＋3	＋2	＋2	＋2
8	＋4	＋2	＋2	＋2
9	＋4	＋3	＋3	＋3
10	＋5	＋3	＋3	＋3
11	＋5	＋3	＋3	＋3
12	＋6／＋1	＋4	＋4	＋4
13	＋6／＋1	＋4	＋4	＋4
14	＋7／＋2	＋4	＋4	＋4
15	＋7／＋2	＋5	＋5	＋5
16	＋8／＋3	＋5	＋5	＋5
17	＋8／＋3	＋5	＋5	＋5
18	＋9／＋4	＋6	＋6	＋6
19	＋9／＋4	＋6	＋6	＋6
20	＋10／＋5	＋6	＋6	＋6

クラスの特徴

以下の全てがコモナーの NPC のクラスの特徴である。

武器と防具の習熟：コモナーは全ての単純武器に《習熟》している。コモナーはどんな種類の鎧にも、また盾にも《習熟》していない。

エキスパート Expert

属性：どれでも。
ヒット・ダイスの種類：d8。

クラス技能

エキスパートはどれでも 10 個の技能を選択してクラス技能にすることができる。
レベル毎の技能ランク：6 ＋【知】修正値。

表：エキスパート

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ
1	＋0	＋0	＋0	＋2
2	＋1	＋0	＋0	＋3
3	＋2	＋1	＋1	＋3
4	＋3	＋1	＋1	＋4
5	＋3	＋1	＋1	＋4
6	＋4	＋2	＋2	＋5
7	＋5	＋2	＋2	＋5
8	＋6／＋1	＋2	＋2	＋6
9	＋6／＋1	＋3	＋3	＋6
10	＋7／＋2	＋3	＋3	＋7
11	＋8／＋3	＋3	＋3	＋7
12	＋9／＋4	＋4	＋4	＋8
13	＋9／＋4	＋4	＋4	＋8
14	＋10／＋5	＋4	＋4	＋9
15	＋11／＋6／＋1	＋5	＋5	＋9
16	＋12／＋7／＋2	＋5	＋5	＋10
17	＋12／＋7／＋2	＋5	＋5	＋10
18	＋13／＋8／＋3	＋6	＋6	＋11
19	＋14／＋9／＋4	＋6	＋6	＋11
20	＋15／＋10／＋5	＋6	＋6	＋12

クラスの特徴

以下の全てがエキスパートの NPC のクラスの特徴である。
武器と防具の習熟：エキスパートは全ての単純武器と軽装鎧に《習熟》している。エキスパートは盾には《習熟》していない。

ウォリアー Warrior

属性：どれでも。
ヒット・ダイスの種類：d10。

クラス技能

ウォリアーのクラス技能は以下の通り：〈威圧〉【魅】、〈騎乗〉【敏】、〈職能〉【判】、〈水泳〉【筋】、〈製作〉【知】、〈登攀〉【筋】、〈動物使い〉【魅】。
レベル毎の技能ランク：2 ＋【知】修正値。

表：ウォリアー

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ
1	＋1	＋2	＋0	＋0
2	＋2	＋3	＋0	＋0
3	＋3	＋3	＋1	＋1
4	＋4	＋4	＋1	＋1
5	＋5	＋4	＋1	＋1
6	＋6／＋1	＋5	＋2	＋2
7	＋7／＋2	＋5	＋2	＋2
8	＋8／＋3	＋6	＋2	＋2
9	＋9／＋4	＋6	＋3	＋3
10	＋10／＋5	＋7	＋3	＋3
11	＋11／＋6／＋1	＋7	＋3	＋3
12	＋12／＋7／＋2	＋8	＋4	＋4
13	＋13／＋8／＋3	＋8	＋4	＋4
14	＋14／＋9／＋4	＋9	＋4	＋4
15	＋15／＋10／＋5	＋9	＋5	＋5
16	＋16／＋11／＋6／＋1	＋10	＋5	＋5
17	＋17／＋12／＋7／＋2	＋10	＋5	＋5
18	＋18／＋13／＋8／＋3	＋11	＋6	＋6
19	＋19／＋14／＋9／＋4	＋11	＋6	＋6
20	＋20／＋15／＋10／＋5	＋12	＋6	＋6

クラスの特徴

以下の全てがウォリアーの NPC の特徴である。
武器と防具の習熟：ウォリアーは全ての単純武器と軍用武器に《習熟》している。ウォリアーは全ての種類の鎧、盾に《習熟》している。

NPC の創造 Creating NPCs

プレイヤー・キャラクターがすむ世界は、彼らと相互に関係を持つことができる、興味深いキャラクター達が豊富にいるべきである。そのほとんどは名前や一般的な記述を必要とするだけだが、いくらかの人（街監視、地方の聖職者、萎びた賢者）は完全な能力値を有している。敵か味方かどちらにしても彼らに対して PC たちは戦闘の中で彼らのことを知るかもしれない。それとも、PC 達は NPC の技能や能力を頼ることで、彼らのことを知るかもしれない。いずれにしても、これらの NPC 達を作り出すためのプロセスは 7 つの簡単な手順で作成することができる。

ステップ 1：基本

NPC を作成することの第一歩は、君のキャンペーンでその基本的な役割を決めることである。これには種族やクラス、基本的なコンセプトが含まれている。

ステップ 2：能力値の決定

一旦、キャラクターの基本的なコンセプトが決定したら、能力値を割り振らなければならない。能力値を割り振った後で、NPC の種族修正を適用する。4 レベルごとに NPC の能力値のいずれか 1 つを 1 上昇させること。もし、NPC が PC クラスのレベルを有していれば、英雄的な NPC とみなされ、より優れた能力値を獲得する。これらの能力値はどのように割り振ってもよい。

基本的な NPC：基本的な NPC の能力値は 13、12、11、10、9、8

英雄的な NPC：英雄的な NPC の能力値は 15、14、13、12、10、8

前もって用意された能力値：能力値を割り振るのではなく、君は表：NPC の能力値を用いて必要に応じた能力値を用いて決定することができる。バーバリアン、ファイター、モンク、パラディン、レンジャー、ウォリアーのような近接戦闘を第一とするキャラクターなら近接 NPC の能力値を使う。遠隔武器やファイター、レンジャー、ローグのような【敏捷力】で攻撃するキャラクターは遠隔 NPC を用いる。アデプト、クレリック、ドルイドのような信仰呪文能力をもつキャラクターは信仰 NPC を用いる。バード、ソーサラー、ウィザードのような秘術呪文能力をもつキャラクターは秘術 NPC を用いる。最後に、アリストクラート、バード、コモナー、エキスパート、ローグのような技能を使うことに慣れたキャラクターは技能 NPC を用いる。NPC にはこのような表のひとつに当てはまらず、調整された能力値を持っている場合もある。

ステップ 3：技能

正確に技能を割り振るために、キャラクターによって得られた技能ランクを合計してからそれらを割り振る。キャラクターが得られる個々の技能ランクがそのヒット・ダイスによって制限されることを覚えておかなければいけない。

より簡単な技能成長のために表：NPC の技能ポイントを参照し、NPC の獲得する技能ポイントの合計を決定する。いくつかの技能を（大抵は NPC のクラス技能リストの中から）選んだ後で、いくつかの技能をそれぞれレベルに等しい技能ランクで獲得する。

もし、NPC が 2 つのクラスを持っていたのなら、技能選択の最も少ない数のクラスで技能を選ぶことから始める。NPC は、彼の全体のキャラクター・レベルに等しい技能ランクでいくつかの技能を獲得する。次に、NPC は最初のクラスとの技能ポイントの差分だけ他のクラスで獲得する。いくつかの新たな技能を選択し、NPC は彼の 2 番目のクラスのレベルだけ、技能ランクを獲得する。例えば人間のファイター 3/ モンク 4 で【知力】修正が＋ 1 であったとすると、ファイターで 4 つの技能が選択できる（最少の技能ポイントである為）。これらの 4 つの技能は 7 ランク（彼の合計レベルに等しい）で獲得する。次にファイターとモンクの差分（この場合 2 つ）だけ技能を選択する。これら 2 つの技能はそれぞれ 4 ランク（彼のモンク・レベル）で獲得する。

もし、NPC が 3 つ以上のクラスを持っていれば、君は、正確な彼の技能を決定する方法を使わなくてはならない。

全ての NPC の技能ランクが決定したのなら、クラス技能ボーナスを加え、NPC の適切な能力値から NPC へのボーナスあるいはペナルティを適用する。

表：NPC の技能ポイント

PC クラスの技能ポイント *		NPC クラスの技能ポイント *	
バーバリアン	4 ＋【知】修正	アデプト	2 ＋【知】修正
バード	6 ＋【知】修正	アリストクラート	4 ＋【知】修正
クレリック	2 ＋【知】修正	コモナー	2 ＋【知】修正
ドルイド	4 ＋【知】修正	エキスパート	6 ＋【知】修正
ファイター	2 ＋【知】修正	ウォリアー	2 ＋【知】修正
モンク	4 ＋【知】修正	-	-
パラディン	2 ＋【知】修正	-	-
レンジャー	6 ＋【知】修正	-	-
ローグ	8 ＋【知】修正	-	-
ソーサラー	2 ＋【知】修正	-	-
ウィザード	2 ＋【知】修正	-	-

* ……人間の場合は追加で 1 点の技能ポイントを獲得する

表：NPC の能力値

能力値	近接 NPC		遠隔 NPC		信仰 NPC		秘術 NPC		技能 NPC	
	基本的	英雄的	基本的	英雄的	基本的	英雄的	基本的	英雄的	基本的	英雄的
【筋力】	13	15	11	13	10	12	8	8	10	12
【敏捷力】	11	13	13	15	8	8	12	14	12	14
【耐久力】	12	14	12	14	12	14	10	12	11	13
【知力】	9	10	10	12	9	10	13 *	15 *	13	15
【判断力】	10	12	9	10	13	15	9	10	8	8
【魅力】	8	8	8	8	11	13	11 *	13 *	9	10

* ……もし、秘術呪文の術者が【魅力】を基準として呪文を発動する場合、この 2 つの能力値を入れ替える

表：種族による能力値修正

能力値	ドワーフ	エルフ	ノーム	ハーフエルフ *	ハーフオーク *	ハーフリング	人間 *
【筋力】	—	—	－ 2	—	—	－ 2	—
【敏捷力】	—	＋ 2	—	—	—	＋ 2	—
【耐久力】	＋ 2	－ 2	＋ 2	—	—	—	—
【知力】	—	＋ 2	—	—	—	＋ 2 **	—
【判断力】	＋ 2	—	—	—	—	—	—
【魅力】	－ 2	—	＋ 2	—	—	— **	—

* ……ハーフエルフ、ハーフオーク、人間は選択したいずれか 1 つの能力値を＋ 2 する

** ……訳注 ハーフリングの能力修正は誤っている。正しくは -2 筋力、+2 敏捷、+2 魅力である。

ステップ 4：特技

技能が決められた後に、次のステップとして NPC の特技を割り振る。最初にクラス能力として獲得できる全ての特技を割り振る。次に、NPC の合計レベル（1 レベルから 2 レベルごとに 1 つ）から得られる特技を割り振る。人間は 1 レベルで追加で 1 つ特技を獲得することを覚えておかなければならない。特技選択を簡素化する為に、以下にあるキャラクターのタイプによる特技リストから選ぶ。

秘術呪文の術者：《秘術の打撃》、《戦闘発動》、《物質要素省略》、《上級呪文熟練》、《上級呪文抵抗破り》、《イニシアチブ強化》、《鋼の意志》、《アイテム作成特技（全て）》、《神速の反応》、《呪文修正特技（全て）》、《呪文熟練》、《呪文会得》、《呪文抵抗破り》、《追加 hp》。

信仰呪文の術者（エネルギー放出能力有り）：《来訪者へのエネルギー放出》、《エネルギー放出の一撃》、《戦闘発動》、《アンデッド威伏》、《エレメンタルへのエネルギー放出》、《エネルギー放出回数追加》、《イニシアチブ強化》、《エネルギー放出強化》、《鋼の意志》、《アイテム作成特技（特技）》、《呪文修正特技（全て）》、《強打》、《選択的エネルギー放出》、《呪文熟練》、《呪文抵抗破り》、《追加 hp》、《アンデッド退散》。

信仰呪文の術者（エネルギー放出能力無し）：《薙ぎ払い》、《戦闘発動》、《物質要素省略》、《イニシアチブ強化》、《鋼の意志》、《アイテム作成特技（全て）》、《神速の反応》、《呪文修正特技（全て）》、《化身時発動》、《強打》、《呪文熟練》、《呪文抵抗破り》、《追加 hp》、《武器熟練》。

近接（技巧派の戦士）：《攻防一体》、《迎え討ち》、《威圧演舞》、《手ひどい一打》、《回避》、《上級渾身の一打》、《武器落とし強化》、《フェイント強化》、《足払い強化》、《渾身の一打強化》、《強行突破》、《一撃離脱》、《防御崩し》、《渾身の一打》、《武器の妙技》、《大旋風》。

近接（素手の戦士）：《迎え討ち》、《矢止め》、《回避》、《ゴルゴンの拳》、《組みつき強化》、《イニシアチブ強化》、《素手打撃強化》、《メドゥサの怒り》、《強行突破》、《蠍の型》、《矢つかみ》、《一撃離脱》、《朦朧化打撃》、《武器の妙技》。

近接（騎乗）：《クリティカル強化》、《イニシアチブ強化》、《騎乗戦闘》、《強打》、《駆け抜け攻撃》、《技能熟練（騎乗）》、《猛突撃》、《追加 hp》、《騎乗蹂躙》、《武器熟練》。

近接（剣＆盾の戦士）：《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《頑健無比》、《上級渾身の一打》、《突き飛ばし強化》、《クリティカル強化》、《イニシアチブ強化》、《渾身の一打強化》、《強打》、《盾熟練》、《盾攻撃の達人》、《盾のぶちかまし》、《二刀流》、《渾身の一打》、《武器熟練》。

近接（両手持ち武器の戦士）：《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《頑健無比》、《上級渾身の一打》、《突き飛ばし強化》、《クリティカル強化》、《イニシアチブ強化》、《武器破壊強化》、《渾身の一打強化》、《強打》、《渾身の一打》、《武器熟練》。

近接（二刀流の戦士）：《迎え討ち》、《回避》、《二重斬り》、《上級二刀流》、《上級渾身の一打》、《クリティカル強化》、《イニシアチブ強化》、《二刀流強化》、《渾身の一打強化》、《二刀の守り》、《二刀流》、《二刀のかきむしり》、《渾身の一打》、《武器熟練》。

射撃：《致命的な狙い》、《遠射》、《上級渾身の一打》、《イニシアチ強化》、《渾身の一打強化》、《束ね射ち》、《針の目を通す狙い》、《近距離射撃》、《精密射撃》、《高速装填》、《速射》、《機動射撃》、《渾身の一打》、《武器熟練》。

技能（多くの NPC）：《鎧習熟（全て）》、《頑健無比》、《イニシアチブ強化》、《鋼の意志》、《神速の反応》、《軍用武器習熟》、《疾走》、《盾習熟》、《技能熟練》、《追加 hp》。

ステップ 5：クラス能力

特技を決めた後で、次のステップでは NPC が得られる全てのクラス能力を決める。これは NPC の呪文、激怒パワー、ローグの技、その他クラス基準の能力を選択することである。

呪文のところまで来たとき、各レベルで君が必要だと感じる呪文をどのようにして選択するかを決定する。NPC が修得している呪文の中から上位からの 2 つのレベルの様々な呪文を選択する。他の全てのレベルは少しの基本的な呪文を付け足す（もし必要なら複数準備する）。もしこの NPC がたった 1 回の遭遇（戦闘のような）でしか出会わない予定で、NPC がそれらの呪文をかけることがなさそうなら、作成をスピードアップする方法として低レベルの呪文を空けておいてもよい。君は必要に応じて、プレイ中に少しの呪文をいつでも選択することができる。

ステップ 6：装備品

全ての NPC のクラス特徴を記録した後で、次に、キャラクターのレベルに合った装備品を用意することである。NPC は同レベルの PC より少ない装備品であることに注意しなければならない。もし、NPC が再登場しているキャラクターならば、彼の装備は注意して選ばなければならない。合計の gp は表：NPC の装備品を使って、どれくらい装備品を持っているかを決定する。一度限り登場する NPC はもっと単純に装備品を選んでよい。表：NPC には NPC の装備品を選択することをより簡単にするべく、多くのカテゴリーが記されている。キャラクターの装備を決めるとき、それぞれのカテゴリーで可能な限り支払う必要はない。それぞれのカテゴリーでの残金は他のカテゴリーで使用することができる。残ったものはキャラクターが所有するコインや宝石に代表される所持品として表せられる。

これらの価格は中間的な経験点成長で普通の財宝の割り当てを利用したキャンペーンでのおおよそで基本的な価値である。もし、君のキャンペーンが早い経験点成長の時の場合は、NPC の装備は 1 レベル高いものに修正する。もし、君のキャンペーンが遅い経験点成長なら NPC の装備品は 1 レベル低いものに修正する。もし、君のキャンペーンがハイファンタジーなら、価値を 2 倍にする。ロウファンタジーなら半分に減らす。もし、NPC の装備品の最終的な価値が少々越えていたり不足していたとしても良いとする。

武器：ここには通常、高品質、魔法の武器、術者が敵を攻撃するための魔法の杖やワンドが含まれる。例えば、ワンド・オヴ・スコーチングレ

表：NPC の所持品

基本的なレベル	英雄的なレベル	合計 gp	武具	防具	魔法の品	消耗品	その他の所持品
1	—	260 gp	50 gp	130 gp	—	40 gp	40 gp
2	1	390 gp	100 gp	150 gp	—	40 gp	100 gp
3	2	780 gp	350 gp	200 gp	—	80 gp	150 gp
4	3	1,650 gp	650 gp	800 gp	—	100 gp	200 gp
5	4	2,400 gp	900 gp	1,000 gp	—	300 gp	200 gp
6	5	3,450 gp	1,400 gp	1,400 gp	—	450 gp	200 gp
7	6	4,650 gp	2,350 gp	1,650 gp	—	450 gp	200 gp
8	7	6,000 gp	2,700 gp	2,000 gp	500 gp	600 gp	200 gp
9	8	7,800 gp	3,000 gp	2,500 gp	1,000 gp	800 gp	500 gp
10	9	10,050 gp	3,500 gp	3,000 gp	2,000 gp	1,050 gp	500 gp
11	10	12,750 gp	4,000 gp	4,000 gp	3,000 gp	1,250 gp	500 gp
12	11	16,350 gp	6,000 gp	4,500 gp	4,000 gp	1,350 gp	500 gp
13	12	21,000 gp	8,500 gp	5,500 gp	5,000 gp	1,500 gp	500 gp
14	13	27,000 gp	9,000 gp	8,000 gp	7,000 gp	2,500 gp	500 gp
15	14	34,800 gp	12,000 gp	10,500 gp	9,000 gp	2,800 gp	500 gp
16	15	45,000 gp	17,000 gp	13,500 gp	11,000 gp	3,000 gp	500 gp
17	16	58,500 gp	19,000 gp	18,000 gp	16,000 gp	4,000 gp	1,500 gp
18	17	75,000 gp	24,000 gp	23,000 gp	20,000 gp	6,500 gp	1,500 gp
19	18	96,000 gp	30,000 gp	28,000 gp	28,000 gp	8,000 gp	2,000 gp
20	19	123,000 gp	40,000 gp	35,000 gp	35,000 gp	11,000 gp	2,000 gp
—	20	159,000 gp	55,000 gp	40,000 gp	44,000 gp	18,000 gp	2,000 gp

イは武器に含まれるが、スタッフ・オヴ・ライフは魔法の品の一部に数えられる。

防具：このカテゴリーには、鎧や盾が含まれる。同様に、キャラクターの AC やセーヴィング・スローを増加させる魔法のアイテムも含まれる。

魔法の品：このカテゴリーには全てのその他の永久的な魔法のアイテムが含まれる。多くの指輪、ロッド、ワンド、その他の魔法のアイテムに含まれるものがこのカテゴリーに該当する。

消耗品：このカテゴリーに含まれるのは錬金術アイテム、ポーション、巻物、わずかなチャージ数のワンドが含まれる。チャージ型のその他の魔法のアイテムはこのグループに含まれる。

その他の装備品：このカテゴリーの金額を使って、キャラクターのための一般的な非魔法的な品を購入する。多くの場合、これらの装備は作成中は省略され、プレイ中に必要に応じて用意すればよい。君は、キャラクターが適切に彼の技能及びクラス能力を使うために必要であろう装備品を持たせることができる。このカテゴリーには NPC が身に付けて持っているであろう装飾品、宝石、はばら銭が含まれている。

ステップ 7：詳細

君が NPC の装備品を全て割り振ったなら、後は詳細を決定することである。キャラクターの攻撃やダメージボーナス、CMB や CMD、イニシアチブ修正、AC を決定する。もし、キャラクターの魔法のアイテムが彼の技能や能力値に影響を与えるのなら、注意してそれらを変更する。キャラクターの合計 HP は平均値であると仮定して決定する。最後に、名前、属性、信仰、及びわずかな個人特性といった、他の重要な詳細部分を満たして完成となる。

魔法のアイテム

魔法のアイテム Magic Items

魔法のアイテムとディテクト・マジック

ディテクト・マジック を使って魔法のアイテムの魔法の系統を識別する場合、その情報はポーションや巻物やワンドに込められた呪文か、そのアイテムの前提条件となる呪文の系統を示す。各アイテムの説明には、そのアイテムのオーラの強度と、属する系統が記載されている。

君の創造したアイテムの場合、前提条件に複数の呪文を設定したなら、最もレベルの高い呪文を使用すること。前提条件に呪文を含めないなら、以下の標準的なガイドラインを用いること。

アイテムの性質	系統
防具と防御的アイテム	防御術
武器と攻撃的アイテム	力術
能力値や技能判定などへのボーナス	変成術

アイテムの使用 Using Items

表：魔法のアイテムのランダム決定表

下級	中級	上級	アイテム
01 ～ 04	01 ～ 10	01 ～ 10	鎧と盾
05 ～ 09	11 ～ 20	11 ～ 20	武器
10 ～ 44	21 ～ 30	21 ～ 25	ポーション
45 ～ 46	31 ～ 40	26 ～ 35	指輪
—	41 ～ 50	36 ～ 45	ロッド
47 ～ 81	51 ～ 65	46 ～ 55	巻物
—	66 ～ 68	56 ～ 75	スタッフ
82 ～ 91	69 ～ 83	76 ～ 80	ワンド
92 ～ 100	84 ～ 100	81 ～ 100	その他の魔法のアイテム

魔法のアイテムを使用するためには、そのアイテムを起動しなければならない。起動するといっても、魔法の指輪を指にはめるだけでよいという場合もある。アイテムの中には、一度身に着ければ継続的に機能するものもある。多くの場合、魔法のアイテムを使用するには、機会攻撃を誘発しない 1 標準アクションを要する。一方、呪文完成型のアイテムは、戦闘中には呪文と同様に扱われ、機会攻撃を誘発する。

魔法のアイテムの起動は、アイテムの説明に特に記述がない限り、1 標準アクションである。しかし、アイテムの説明に特に記述がない限り、巻物、ワンド、ブーツを問わず、アイテムから呪文と同じパワーを起動するためにかかる時間は、その呪文の発動時間と同じである。

魔法のアイテムの起動方法には、以下の 4 つがある。

呪文完成型：これは巻物の起動方法である。巻物はほとんど完成済みの呪文である。準備はすでに終わっているので、通常の呪文発動のように、巻物を使用するのにあらかじめ準備が必要だということはない。呪文発動を締めくくる、短く単純な最終行為（最後の身振り、最後の一言など）だけを行なえばよい。呪文完成型のアイテムを安全に使用するためには、キャラクターはその呪文を発動できるクラスのクラス・レベルが充分なだけなくてはならない。まだその呪文を発動できないのであれば、間違いを犯す可能性がある。呪文完成型アイテムを 1 つ起動する行為は 1 回の標準アクションであり、呪文の発動とまったく同じように、機会攻撃を誘発する。

呪文解放型：呪文解放型の起動法は呪文完成型に似ているが、もっと単純である。身振りも、呪文を完成させるためのいかなる最終行為も必要なく、その呪文を修得できるクラスのキャラクターなら持っているはずの呪文発動に関する特別な知識と、口にしなければならない 1 つの言葉だけでよい。該当する呪文が自分のクラスの呪文リストにある者なら誰でも、その呪文の蓄えられた呪文解放型アイテムを使用できる（これは、3 レベル・パラディンのように、実際にはまだ呪文を発動できないキャラクターでも同様である）。ただし、起動できるようになるには、まず、何の呪文が蓄えられているか調べなければならない。呪文解放型アイテムを 1 つ起動する行為は 1 回の標準アクションであり、機会攻撃を誘発しない。

合言葉型：魔法のアイテムの説明に起動法の記述がなく、種類ごとに起動法が決まっているわけでもないアイテムの場合、起動するには合言葉が必要だと見なすこと。合言葉型の起動法だということは、キャラクターが合言葉を唱えれば、そのアイテムが起動するということである。それ以外に特別な知識は必要ない。

合言葉は実際の単語でも構わないが、そうすると、普通の会話中にその言葉をしゃべってしまい、うっかり起動させてしまう危険を犯すことになる。合言葉は、一見意味のない言葉や、もはや日常的には使われていない古代語から採った単語や文句であることの方が多い。合言葉型のアイテムを 1 つ起動する行為は 1 回の標準アクションであり、機会攻撃を誘発しない。

アイテムを起動させる合言葉が、そのアイテムに直接記されていることもある。合言葉はよく、アイテムに彫り込まれていたり、刻み込まれていたり、作りつけられていたりする模様やデザインの中に隠されている。あるいは、アイテムに合言葉のヒントとなる手掛かりがあったりする。

合言葉を識別したり、それに関する手掛かりを解いたりするのに〈知識：神秘学〉と〈知識：歴史〉の技能が役に立つだろう。合言葉そのものを見つけ出すには DC30 に成功する必要がある。その判定に失敗した場合、2 回目の判定（DC25）に成功すれば、手掛かりに関する何らかの洞察が得られるかもしれない。ディテクト・マジックやアイデンティファイやアナライズ・ドゥウェオマーといった呪文はすべて、そのアイテムの特殊能力を識別することに成功した場合、合言葉を明らかにする。

単純使用型：この種類のアイテムを起動するには、単に使用すればよい。キャラクターはポーションなら飲み、ソード（剣）なら振り、シールド（盾）なら戦闘中に攻撃をそらすように構え、レンズならそれを通して見、ダスト（粉末）なら振り撒き、リング（指輪）ならはめ、ハット（帽子）ならかぶる必要がある。単純使用型の起動方法は、見た通りの自明なものであることがほとんどである。

単純使用型のアイテムの多くは、キャラクターが着用する物体である。常時機能するアイテムは、ほとんどすべてと言っていいほど、所有者の着用するアイテムである。キャラクターが（身の周りに）所持していればよいアイテムも数少ないながらもある。ただし、着用するよう作られてはいても、さらに起動しなければならないものもある。こうした起動には合言葉（上記参照）が必要なこともあるが、たいていは、心の中で起動を命ずるだけでよい。このような場合、合言葉が必要かどうかは、それぞれのアイテムの説明に記載されている。

特記ない限り、単純使用型のアイテムを 1 つ起動する行為は、1 回の標準アクションであるか、あるいはアクションですらなく、機会攻撃を誘発しない。ただし、使用行為がそれ自体で機会攻撃を誘発するアクションを含んでいれば別である。アイテムを使用するのに時間がかかる場合、単純使用による起動は 1 標準アクションとなる。アイテムの起動が使用行為に含まれており、余分の時間がかからないなら、単純使用による起動はアクションですらない。

単純使用型であるということは、使ってみればそのアイテムに何ができるのかが自動的に判る、ということではない。君はそのアイテムに何ができるのかを知って（少なくとも推測して）、起動するように使ってみなければならない。もちろん、ポーションを飲んだり、剣を振るったりするなど、自動的にアイテムの利益が得られる場合は別だが。

サイズと魔法のアイテム

魔法の衣類や装身具に類する品を発見した場合、そのサイズが問題になることはまずない。魔法の衣装類は簡単にサイズ調整できるよう作られていたり、魔法の力で着用者に合うように自動的に調整されることが多い。

たいていはアイテムのせいで、さまざまな体重、性別、種族のキャラクターが魔法のアイテムを使えなくなるということはない。稀に、特に種族限定アイテムという形で、例外もあるかもしれない。

防具と武器のサイズ：ランダムに見つかった防具と武器は 30%の確率で小型サイズのキャラクター用（01 ～ 30）、60%の確率で中型サイズのキャラクター用（31 ～ 90）、10%の確率でそれ以外のサイズのキャラクター用（91 ～ 100）である。

魔法のアイテムを着ける Magic Items on the Body

魔法のアイテムの多くは、それを使用したり、その能力から利益を得たいというキャラクターが着用する必要がある。人間と同様の体型のクリーチャーならば、同時に 15 個までの魔法のアイテムを身に着けることができる。しかし、そうしたアイテムはそれぞれ、肉体の特定の部位（これを " スロット " と呼ぶ）に着用しなければならない。

人間と同様の体型の肉体には、以下の各グループから 1 つずつアイテムを装着することができ、各グループはアイテムをどの場所に着用するかということで分類されている。

鎧：鎧一揃い
ベルト：ベルトかガードル 1 つ
全身：ローブかヴェストメント 1 着
胸部：マントルかシャツかヴェスト 1 着
両目：アイかグラスかゴーグル 1 つ（または 1 組）
両足：ブーツかシューズかスリッパ 1 足
両手：グラブ片方か、ガントレットかグラヴ 1 組
頭部：サークレットかクラウンかハットかヘルムかマスク 1 つ
額周り：ヘッドバンドかフィラクタリー 1 つ
首周り：アミュレットかブローチかメダリオンかネックレスかペリアプトかスカラベ 1 つ
指輪（2 つまで）：指輪 1 つ
盾：盾 1 つ
肩周り：ケープかクローク 1 着
手首：ブレスレットかブレーサー 1 組

もちろん、キャラクターは同種のアイテムをいくつでも好きなだけ運搬したり所持したりしてもよい。しかし、上記の各スロットの制限数を超えてアイテムを追加しても何の効果もない。

アイテムの中には、キャラクターの身体部位を占領せずに着用したり運搬したりできるものもある。アイテムにこうした性質がある場合、それはそのアイテムの説明に記載がある。

魔法のアイテムのパワーに対するセーヴィング・スロー Saving Throws Against Magic Item Powers

魔法のアイテムは呪文や擬似呪文効果を生み出す。魔法のアイテムからの呪文や擬似呪文効果に対するセーヴィング・スローの場合、DC は（10 ＋その呪文や効果のレベル＋そのレベルの呪文を発動するのに必要な最低能力値の能力値ボーナス）である。

スタッフはこのルールの例外である。スタッフの場合、セーヴィング・スローは使用者がその呪文を発動したかのように扱う。これには、術者レベルやセーヴ DC へのすべての修正値が含まれる。

ほとんどのアイテムについては、そのアイテムの説明に、さまざまな効果に対するセーヴィング・スロー DC が与えられている。特に、その効果にちょうど相当する呪文が存在しない（従って、レベルがすぐには判らない）ような場合には。

魔法のアイテムへのダメージ Damaging Magic Items

魔法のアイテムは、装備中でないか、何らかの効果によって直接目標とされるか、使用者がセーヴの際にダイスの目で 1 を出したのでなければ、セーヴィング・スローを行なう必要はない。魔法のアイテムは、自分にダメージを与えかねない呪文に対して、いつでもセーヴィング・スローを行なうことができる――魔法の力のないアイテムなら普通はセーヴの機会の与えられない攻撃に対してもである。魔法のアイテムは（頑健、反応、意志の）種類を問わず、すべてのセーヴに対して同じセーヴィング・スロー・ボーナスを使用する。魔法のアイテムのセーヴィング・スロー・ボーナスは、（2 ＋その術者レベルの半分（端数切り捨て））に等しい。これに対する唯一の例外は知性ある魔法のアイテムである。こうしたアイテムは、その【判断力】に基づいて意志セーヴを行なう。

特記ない限り、魔法のアイテムは同じ種類の魔法の力を持たぬアイテムと同様にダメージを被る。魔法のアイテムはダメージを受けても機能し続けるが、破壊状態となってしまえば、魔法の力はすべて失われる。合計ヒット・ポイントの半分を越えるダメージを受けたが、ダメージが合計ヒット・ポイントに達していない魔法のアイテムは、状態異常（破損状態）を被り、かつ正常に機能しない可能性がある（『用語集』の『状態』を参照すること）。

魔法のアイテムの修理

魔法のアイテムを修理するのには、そのアイテムを作成するのにかかる費用の半額に等しい物質要素が必要で、かつそのアイテムを作成するのにかかる時間の半分に等しい時間がかかる。破損状態の魔法のアイテムは（さらには破壊状態の魔法のアイテムですらも）、術者レベルが充分に高ければ、メイク・ホウル呪文で修理することもできる。

チャージ数、服用数、使用回数

多くのアイテム、特にワンドとスタッフは、蓄えられているチャージ数によってパワーに限界がある。通常、チャージ型アイテムのチャージ数は最大で 50 である（スタッフは最大で 10）。宝物をランダムに決定して、この種のアイテムが得られた場合、d%をロールして 2 で割り（端数切り捨て、最低でも 1 は残る）、残りチャージ数を決定する。アイテムの最大チャージ数が 50 ではない場合、残りチャージ数を決定するためにランダムにロールすること。

表示されている価格は必ず最大チャージ時のものである（作成時には、アイテムは最大数までチャージされている）。チャージが切れると価値のなくなってしまうアイテムの場合（チャージのあるアイテムのほとんどはそうだが）、使いさしのアイテムの価格は残りチャージ数に比例する。チャージ以外にも役に立つ機能のあるアイテムの場合、そのアイテムのうち、残りチャージ数で決まるのは価格の一部だけである。

魔法のアイテムの購入

表：入手可能な魔法のアイテム

共同体のサイズ	基本市価上限	下級	中級	上級
集落	50 gp	1d4 個	—	—
小村	200 gp	1d6 個	—	—
村	500 gp	2d4 個	1d4 個	—
小さな町	1,000 gp	3d4 個	1d6 個	—
大きな町	2,000 gp	3d4 個	2d4 個	1d4 個
小さな都市	4,000 gp	4d4 個	3d4 個	1d6 個
大きな都市	8,000 gp	4d4 個	3d4 個	2d4 個
巨大都市	16,000 gp	*	4d4 個	3d4 個

*……巨大都市では、ほとんどすべての下級の魔法のアイテムが入手できる。

魔法のアイテムは価値が高く、ほとんどの大都市では、単なるポーション商人から魔法の剣を専門とする武器職人まで、少なくとも 1 件か 2 件の魔法のアイテムの供給者がいる。もちろん、この本に収録されたすべて

のアイテムがあらゆる町で入手可能というわけではない。

以下のガイドラインは、ある町でどのアイテムが入手できるかを GM が決める際に役に立つよう書かれている。このガイドラインは“平均的”な魔法レベルの世界観を想定している。GM の裁量において、都市の中には、こうした基本ラインから大きく逸脱しているものがあってもよい。GM は、各商人から入手できるのはどのアイテムかのリストを取っておくべきだし、新入荷を表すために折に触れて在庫を満たしておくべきだ。

共同体で入手できる魔法のアイテムの数と種類は、共同体のサイズによって決まる。各共同体はそのサイズに見合った基本市価上限を持つ(『入手可能な魔法のアイテム』表を参照)。基本市価上限以下のアイテムがその共同体で売られているのをさほど苦労することなく見つけられる可能性は 75%である。加えて、その共同体ではそれ以外のアイテムもいくつか売られている。そうしたアイテムはランダムに決められて、カテゴリー(下級、中級、上級)分けされる。入手できるアイテムの数をカテゴリーごとに決めた後、個々の表に移行してアイテムの細目を決める前に、『魔法のアイテムのランダム決定表』を参照して各アイテムの種類(ポーション、巻物、指輪、武器、その他)を決定すること。共同体の基本市価上限を上回ったアイテムは再ロールすること。

“魔法が少ない”キャンペーンを行なっているのなら、各共同体の基本市価上限とアイテムの数を半分にすること。“魔法が乏しい”や“魔法がない”キャンペーンでは売られている魔法のアイテムがまったくないこともある。この種のキャンペーンを行なう GM は、魔法の装備が少なくなるぶん、キャラクターが立ち向かう脅威にいくらか修正を加えるべきだ。

魔法のアイテムが豊富なキャンペーンでは、共同体は表の 2 倍の基本市価上限と 2 倍の入手可能なランダムなアイテムを持つ。その他にも、すべての共同体は、どのアイテムが入手可能か見る上で、サイズ分類が 1 段階大きいと見なしてもよい。“魔法がとても一般的”なキャンペーンでは、巨大都市ではすべての魔法のアイテムが購入可能であるとしてもよい。

魔法の力を持たぬアイテムや装備は、そのアイテムがとても高価(フル・プレートなど)か珍しい材質で作られている(アダマンティン・ロングソードなど)のでなければ、どんなサイズの共同体であっても、ふつうは入手できる。GM の裁量において、魔法の力は持たぬが入手の難しいアイテムの入手確率は基本市価上限のガイドラインに従って決めるべきだ。

魔法のアイテムの説明 Purchasing Magic Items

魔法のアイテムの一般的な種類それぞれについて全般的な説明をし、その後、個々のアイテムについて説明する。

全般的な説明には、起動方法、ランダム作成法、その他の情報が記載されている。ある種の魔法のアイテムについては、典型的なアイテムの AC、硬度、破壊 DC なども挙げられている。この AC の値は、そのアイテムが装備中でない場合のものであり、有効【敏捷力】が 0 であるための -5 ペナルティが含まれている。もしクリーチャーがそのアイテムを所持しているなら、この -5 ペナルティの代わりにそのクリーチャーの【敏捷力】修正値を使用すること。

個々のアイテムの中には完全な説明が揃っていないものもある。特に呪文を蓄えるだけのアイテムに多い。呪文の詳しい説明についてはその呪文の説明を参照し、それをアイテムの種類(ポーション、巻物、ワンドなど)に従って修正してやるだけでよい。こうした呪文は、その呪文を発動するのに必要な最小限のレベルで発動されたものとして扱うこと。

完全な説明のあるアイテムでは、そのパワーについて詳細な解説がある。説明の最後には、以下の注記事項が簡略表記で示されている。

オーラ：たいていの場合、ディテクト・マジックで魔法のアイテムに関係する魔法系統と、そのアイテムが放つオーラの強度が判る。この情報は(あれば)アイテムの注記事項の始めに書かれている。詳しくはディテクト・マジック呪文の説明を参照のこと。

術者レベル：注記事項の次の項目は、アイテムがどれだけ強力かを示す術者レベルである。術者レベルによって、アイテムのセーヴィング・スロー・ボーナスが決まるだけでなく、距離など、アイテムのパワーのうちレベルによって変化する部分も(変数型ならば)決まる。また、アイテムがディスペル・マジック呪文の効果を受けたり、それに似た状況に置かれた場合に判定に使用するレベルも術者レベルによって決まる。

ポーションや巻物やワンドの場合、作成者がアイテムの術者レベルを設定することができる。アイテムに蓄える呪文を発動できる最低術者レベル以上で、自分の術者レベル以下なら、いくつでもよい。それ以外の魔法のアイテムでは、術者レベルはアイテムごとに設定されている。

装備部位：ほとんどの魔法のアイテムは、適正な身体部位のスロットに着用するか所持するかした場合にしか利用できない。そのアイテムがどこかに仕舞いこまれるか置かれるかしたら、アイテムは機能しない。スロットに“なし”とあれば、そのアイテムを機能させるには手に持つか何らかの形で運搬するかしなければならない。

市価：“市価”の後ろには、売買可能な場合にそのアイテムを買うために払うべき金額(gp 換算)を示す。一般的に言って、PC は魔法のアイテムをこの額の半値で売却できる。

重量：“重量”の後ろには、アイテムの重量を示す。重量の数値が記載されていない場合、そのアイテムの(キャラクターが運べる重量を決める上での)重量は無視してよい。

解説：魔法のアイテムの解説のうち、この部分は、そのアイテムのパワーと能力を述べている。ポーション、巻物、スタッフ、ワンドでは、説明文の一部としてさまざまな呪文を参照することになる(こうした呪文の詳細については『呪文リスト』を参照)。

作成要項：アーティファクトを例外として、適切な特技を持ち前提条件を満たす呪文の使い手であれば、ほとんどの魔法のアイテムを作成できる。魔法のアイテムの解説のうち、この部分は、そうした前提条件を述べている。

必要条件：キャラクターが魔法のアイテムを作成するためには、ある種の必要条件を満たさなければならない。必要条件には、特技や呪文の他にも、レベルや属性、種族など、その他の条件が含まれる。アイテム作成の前提条件は、アイテムの術者レベルの次に記載されている。

呪文の前提条件は、その呪文を準備したキャラクター(ソーサラーやバードの場合、その呪文を修得しているキャラクター)が提供したり、呪文完成型や呪文解放型の魔法のアイテムによって、あるいは、必要な呪文の効果を生み出す擬似呪文能力によって満たすことができる。前提条件を満たすために呪文完成型アイテムか呪文解放型アイテムのどちらかを使っている場合、作成期間中の毎日、作成者は呪文完成型アイテムを 1 つ消費するか、呪文解放型アイテムから 1 チャージを消費しなければならない。

1 つのアイテムを作成するのに、2 人以上のキャラクターが協力することもできる。それぞれのキャラクターが前提条件のうち 1 つ以上を分担するのである。場合によっては、協力が不可欠となることもある。

2 人以上のキャラクターが協力してアイテムを作成するなら、誰を作成者と見なすか決めておかなければならない。アイテムの作成者のレベルを知っておく必要があるためである。

コスト：“コスト”の後ろには、そのアイテムを作成するのに必要な金貨(gp)換算の費用を示す。一般に、この費用はアイテムの市価の半額に等しいが、追加の物質要素によりこの数値が増えることもある。作成するためのコストには、基本価格によるコストと構成要素のコストを加えたものが含まれている。

魔法の武器

魔法の武器は、より着実に攻撃を命中させ、より多くのダメージを与えられるような強化がなされている。魔法の武器には＋1～＋5の強化ボーナスが付いている。戦闘で使えば、このボーナスは攻撃ロールとダメージ・ロールの両方に適用される。あらゆる魔法の武器は、同時に高品質の武器でもあるのだが、攻撃ロールへの高品質によるボーナスと強化ボーナスは累積しない。

武器には基本的に2つの区分がある。近接武器と遠隔武器である。近接武器に分類される武器の中には、遠隔武器としても使えるものもある。その場合、強化ボーナスは近接攻撃にも遠隔攻撃にも適用される。

魔法の武器の中には特殊能力を持つものもある。アイテムの市価を計算する際には、特殊能力は追加のボーナスと同様に数えるが、特記なき限り、実際に攻撃やダメージを上昇させるわけではない。1つの武器の有効ボーナス（強化ボーナス＋特殊能力ボーナス相当値。これにはキャラクターの能力や呪文によりもたらされたものも含む）は＋10が上限である。特殊能力のある武器には、少なくとも＋1の強化ボーナスが付いていなければならない。武器に同じ特殊能力が2回以上付くことはない。

武器や矢弾は珍しい物質で作られていることもある。d%をロールすること。01～95が出たら、そのアイテムは標準的な物質でできている。96～100が出たら、特殊な物質でできている（『装備』を参照）。

武器の術者レベル：特殊能力のある武器の術者レベルは、個々のアイテムの説明の中にある。強化ボーナスだけで他の能力がない場合、術者レベルは強化ボーナス×3である。強化ボーナスと特殊能力が両方ある場合、2つの術者レベルのうち、高いほうの要求を満たしていなければならない。

追加ダメージ・ダイス：一部の魔法の武器は追加のダイスのかたちでダメージが増える。他のダメージ修正と違い、この追加ダイスぶんは、攻撃時にクリティカルが出ても倍にならない。

射出武器と矢弾：射出武器の強化ボーナスと、矢弾の強化ボーナスは累積しない。2つの強化ボーナスのうち、高い方だけが適用される。

＋1以上の強化ボーナスを持つ射出武器から発射された矢弾は、ダメージ減少を克服するかどうかを調べる際には、魔法の武器として扱われる。同様に、属性のある射出武器から撃ち出された矢弾は、その射出武器の属性を得る。

魔法の矢弾の破損：魔法のアロー、クロスボウ・ボルト、スリング・ブリットが目標を外れた場合、50%の確率で折れるなどして使い物にならなくなる。魔法のアロー、クロスボウ・ボルト、スリング・ブリットは、目標に命中するとダメージを与えた後で壊れてしまう。

発光：魔法の武器の30%はライト呪文相当の光を放つ。こうした発光する武器は明らかに魔法のものだと判る。この種の武器を鞘から抜いている場合、その存在を隠すことはできない。また、光を消すこともできない。後出の“特定の武器”の中には、説明文中にある通り、必ず光を放つものもあれば、決して光を放たないものもある。

魔法の武器へのダメージ：攻撃側の武器の強化ボーナスが相手の武器の強化ボーナス以上でない限り、攻撃者は強化ボーナスをもつ魔法の武器にダメージを与えることはできない。

起動：通常、魔法の武器の利益を得るには、普通の武器の利益を得るのと同一の方法をとればよい――つまりその武器で攻撃すればでいい。武器に使用者による“起動”が必要な特殊能力がある場合、通常、使用者が合言葉を口にする必要がある（標準アクション）。キャラクターは一度に50本までの、各々が同じ能力を持つ矢弾の特殊能力を起動することができる。

魔法の武器とクリティカル・ヒット：武器の能力や“特定の武器”の中には、クリティカル・ヒットに追加効果のあるものもある。この特殊効果は、通常ならクリティカル・ヒットを受けないクリーチャーに対しても働く。クリティカル・ロールに成功した場合、特殊効果を適用すること。ただし、武器の通常のダメージを何倍かにすることはない。

標準的でないクリーチャー用の武器：サイズが小型や中型以外のクリーチャー用の武器のコストはさまざまである（『装備』を参照）。高品質であることのコストと、魔法による強化のコストは変わらない。

その他の特徴：d%をロールすること。01～30ならそのアイテムは光を発する。31～45ならその能力の手掛かりとなる何か（意匠や銘刻など）がある。46～100なら特に何もない。

表：武器

下級	中級	上級	武器のボーナス	基本価格[1]
01～70	01～10	—	＋1	2,000 gp
71～85	11～29	—	＋2	8,000 gp
—	30～58	01～20	＋3	18,000 gp
—	59～62	21～38	＋4	32,000 gp
—	—	39～49	＋5	50,000 gp
—	—	—	＋6[2]	72,000 gp
—	—	—	＋7[2]	98,000 gp
—	—	—	＋8[2]	128,000 gp
—	—	—	＋9[2]	162,000 gp
—	—	—	＋10[2]	200,000 gp
86～90	63～68	50～63	—	特定の武器[3]
91～100	69～100	64～100	—	特殊能力あり、再ロール4

1……矢弾の場合、この価格はアロー、クロスボウ・ボルト、スリング・ブリット50本ぶん。
2……武器に実際にこれだけの強化ボーナスが付くことはない。これは特殊能力が付いた武器の市価を見るためのもの。
3……『特定の武器』表を参照。
4……近接武器のなら『近接武器特殊能力』表、遠隔武器なら『遠隔武器特殊能力』表を参照。

表：近接武器特殊能力

下級	中級	上級	特殊能力	基本価格修正値[1]
01～10	01～06	01～03	ベイン	＋1ボーナス
11～17	07～12	—	ディフェンディング	＋1ボーナス
18～27	13～19	04～06	フレイミング	＋1ボーナス
28～37	20～26	07～09	フロスト	＋1ボーナス
38～47	27～33	10～12	ショック	＋1ボーナス
48～56	34～38	13～15	ゴースト・タッチ	＋1ボーナス
57～67	39～44	—	キーン[2]	＋1ボーナス
68～71	45～48	16～19	キ・フォーカス	＋1ボーナス
72～75	49～50	—	マーシフル	＋1ボーナス
76～82	51～54	20～21	マイティ・クリーヴィング	＋1ボーナス
83～87	55～59	22～24	スペル・ストアリング	＋1ボーナス
88～91	60～63	25～28	スローイング	＋1ボーナス
92～95	64～65	29～32	サンダリング	＋1ボーナス
96～99	66～69	33～36	ヴィシャス	＋1ボーナス
—	70～72	37～41	アナーキック	＋2ボーナス
—	73～75	42～46	アクシオマティック	＋2ボーナス
—	76～78	47～49	ディスラプション[3]	＋2ボーナス
—	79～81	50～54	フレイミング・バースト	＋2ボーナス
—	82～84	55～59	アイシー・バースト	＋2ボーナス
—	85～87	60～64	ホーリィ	＋2ボーナス
—	88～90	65～69	ショッキング・バースト	＋2ボーナス
—	91～93	70～74	アンホーリィ	＋2ボーナス
—	94～95	75～78	ウーンディング	＋2ボーナス
—	—	79～83	スピード	＋3ボーナス
—	—	84～86	ブリリアント・エナジー	＋4ボーナス
—	—	87～88	ダンシング	＋4ボーナス
—	—	89～90	ヴォーパル[2]	＋5ボーナス
100	96～100	91～100	2回ロールすること[4]	—

1……『武器』表の武器のボーナスにこれを足し、実際の市価を求める。
2……斬撃武器か刺突武器のみ（ヴォーパルは斬撃武器のみ）。魔法の武器をランダムに作成していて、殴打武器にこの能力が出た場合は振り直すこと。
3……殴打武器のみ。魔法の武器をランダムに作成していて、斬撃武器や刺突武器にこの能力が出た場合は振り直すこと。
4……同じ能力が2度出た場合や、前のロールで出た能力と両立し得ない能力が出た場合や、特殊能力によって＋10の限界を超えてしまう場合は振り直すこと。武器の強化ボーナス＋特殊能力ボーナス相当値の合計は、最大でも＋10までである。

魔法の武器の特殊能力解説

特殊能力のある武器には、少なくとも＋1の強化ボーナスが付いていなければならない。

アイシー・バースト（Icy Burst／冷気爆砕）：アイシー・バースト武器は フロスト武器 と同様に働くが、それに加えて、命中しクリティカル・ヒットとなったなら、冷気の爆発を引き起こす。この冷気が使用者に害を与えることはない。フロスト 能力（後述参照）で与える1d6ポイントの追加［冷気］ダメージに加えて、アイシー・バースト武器 は、クリティカル・ヒットになったなら、さらに1d10ポイントの追加［冷気］ダメージを与える。

表：遠隔武器特殊能力

下級	中級	上級	特殊能力	基本価格修正値[1]
01 ～ 12	01 ～ 08	01 ～ 04	ベイン[2]	＋ 1 ボーナス
13 ～ 25	09 ～ 16	05 ～ 08	ディスタンス	＋ 1 ボーナス
26 ～ 40	17 ～ 28	09 ～ 12	フレイミング[2]	＋ 1 ボーナス
41 ～ 55	29 ～ 40	13 ～ 16	フロスト[2]	＋ 1 ボーナス
56 ～ 60	41 ～ 42	—	マーシフル[2]	＋ 1 ボーナス
61 ～ 68	43 ～ 47	17 ～ 21	リターニング	＋ 1 ボーナス
69 ～ 83	48 ～ 59	22 ～ 25	ショック[2]	＋ 1 ボーナス
84 ～ 93	60 ～ 64	26 ～ 27	シーキング	＋ 1 ボーナス
94 ～ 99	65 ～ 68	28 ～ 29	サンダリング[2]	＋ 1 ボーナス
—	69 ～ 71	30 ～ 34	アナーキック[2]	＋ 2 ボーナス
—	72 ～ 74	35 ～ 39	アクシオマティック[2]	＋ 2 ボーナス
—	75 ～ 79	40 ～ 49	フレイミング・バースト[2]	＋ 2 ボーナス
—	80 ～ 82	50 ～ 54	ホーリィ[2]	＋ 2 ボーナス
—	83 ～ 87	55 ～ 64	アイシー・バースト[2]	＋ 2 ボーナス
—	88 ～ 92	65 ～ 74	ショッキング・バースト[2]	＋ 2 ボーナス
—	93 ～ 95	75 ～ 79	アンホーリィ[2]	＋ 2 ボーナス
—	—	80 ～ 84	スピード	＋ 3 ボーナス
—	—	85 ～ 90	ブリリアント・エナジー	＋ 4 ボーナス
100	96 ～ 100	91 ～ 100	2 回ロールすること[3]	—

1……『武器』表の武器のボーナスにこれを足し、実際の市価を求める。
2……この能力の付いたボウ、クロスボウ、スリングは発射する矢弾にこのパワーを与える。
3……同じ能力が 2 度出た場合や、前のロールで出た能力と両立し得ない能力が出た場合や、特殊能力によって＋ 10 の限界を超えてしまう場合は振り直すこと。武器の強化ボーナス＋特殊能力ボーナス相当値の合計は、最大でも＋ 10 までである。

表：特定の武器

下級	中級	上級	特定の武器	市価
01 ～ 15	—	—	スリープ・アロー	132 gp
16 ～ 25	—	—	スクリーミング・ボルト	267 gp
26 ～ 45	—	—	高品質の銀製ダガー	322 gp
46 ～ 65	—	—	高品質の冷たい鉄製ロングソード	330 gp
66 ～ 75	01 ～ 09	—	ジャヴェリン・オヴ・ライトニング	1,500 gp
76 ～ 80	10 ～ 15	—	スレイング・アロー	2,282 gp
81 ～ 90	16 ～ 24	—	アダマンティン製ダガー	3,002 gp
9 1 ～ 100	25 ～ 33	—	アダマンティン製バトルアックス	3,010 gp
—	34 ～ 37	—	グレーター・スレイング・アロー	4,057 gp
—	38 ～ 40	—	シャタースパイク	4,315 gp
—	41 ～ 46	—	ダガー・オヴ・ヴェノム	8,302 gp
—	47 ～ 51	—	トライデント・オヴ・ウォーニング	10,115 gp
—	52 ～ 57	01 ～ 04	アサシンズ・ダガー	10,302 gp
—	58 ～ 62	05 ～ 07	シフターズ・ソロウ	12,780 gp
—	63 ～ 66	08 ～ 09	トライデント・オヴ・フィッシュ・コマンド	18,650 gp
—	67 ～ 74	10 ～ 13	フレイム・タン	20,715 gp
—	75 ～ 79	14 ～ 17	ラック・ブレード（ウィッシュ 0 回）	22,060 gp
—	80 ～ 86	18 ～ 24	ソード・オヴ・サトルティ	22,310 gp
—	87 ～ 91	25 ～ 31	ソード・オヴ・ザ・プレインズ	22,315 gp
—	92 ～ 95	32 ～ 37	ナイン・ライヴズ・スティーラー	23,057 gp
—	96 ～ 98	38 ～ 42	オースボウ	25,600 gp
—	99 ～ 100	43 ～ 46	ソード・オヴ・ライフ・スティーリング	25,715 gp
—	—	47 ～ 51	メイス・オヴ・テラー	38,552 gp
—	—	52 ～ 57	ライフドリンカー	40,320 gp
—	—	58 ～ 62	シルヴァン・シミター	47,315 gp
—	—	63 ～ 67	レイピア・オヴ・パンクチャリング	50,320 gp
—	—	68 ～ 73	サン・ブレード	50,335 gp
—	—	74 ～ 79	フロスト・ブランド	54,475 gp
—	—	80 ～ 84	ドワーヴン・スロウワー	60,312 gp
—	—	85 ～ 91	ラック・ブレード（ウィッシュ 1 回）	62,360 gp
—	—	92 ～ 95	メイス・オヴ・スマイティング	75,312 gp
—	—	96 ～ 97	ラック・ブレード（ウィッシュ 2 回）	102,660 gp
—	—	98 ～ 99	ホーリィ・アヴェンジャー	120,630 gp
—	—	100	ラック・ブレード（ウィッシュ 3 回）	142,960 gp

武器のクリティカル倍率が× 3 なら 2d10 ポイントの追加［冷気］ダメージ、武器のクリティカル倍率が× 4 なら 3d10 ポイントの追加［冷気］ダメージである。

フロスト能力が起動していない場合でも、クリティカル・ヒットになれば、この武器は追加の［冷気］ダメージを与える。

中程度・力術；術者レベル 10；《魔法の武器防具作成》、アイス・ストーム あるいは チル・メタル；市価　＋ 2 ボーナス。

アクシオマティック（Axiomatic ／摂理）：アクシオマティック武器 は秩序のパワーが込められている。武器が秩序属性となるため、対応するダメージ減少を無視することができる。この武器は、混沌の属性を持つものすべてに 2d6 ポイントの追加ダメージを与える。混沌の属性を持つクリーチャーがこれを用いようとした場合、恒久的な負のレベルが 1 レベル付いてしまう。負のレベルはこの武器を手にしている限りずっと続き、武器を使うのをやめた途端に消えてなくなる。しかしこの武器を使用している間は、レストレーション 呪文を使おうが何を使おうが、この負のレベルをなくしてしまうことはできない。

中程度・力術［秩序］；術者レベル 7；《魔法の武器防具作成》、オーダーズ・ラス 、作成者の属性が秩序であること；市価　＋ 2 ボーナス。

アナーキック（Anarchic ／無秩序）：アナーキック武器 は混沌のパワーが込められている。武器が混沌属性となるため、対応するダメージ減少を無視することができる。この武器は、秩序の属性を持つものすべてに 2d6 ポイントの追加ダメージを与える。秩序の属性を持つクリーチャーがこれを用いようとした場合、恒久的な負のレベルが 1 レベル付いてしまう。負のレベルはこの武器を手にしている限りずっと続き、武器を使うのをやめた途端に消えてなくなる。しかしこの武器を使用している間は、レストレーション 呪文を使おうが何を使おうが、この負のレベルをなくしてしまうことはできない。

中程度・力術［混沌］；術者レベル 7；《魔法の武器防具作成》、ケイオス・ハンマー 、作成者の属性が混沌であること；市価　＋ 2 ボーナス。

アンホーリィ（Unholy ／邪なる）：アンホーリィ武器 は邪なパワーが込められている。武器が悪属性となるため、対応するダメージ減少を無視することができる。この武器は、善の属性を持つものすべてに 2d6 ポイントの追加ダメージを与える。善の属性を持つクリーチャーがこれを用いようとした場合、恒久的な負のレベルが 1 レベル付いてしまう。負のレベルはこの武器を手にしている限りずっと続き、武器を使うのをやめた途端に消えてなくなる。しかしこの武器を使用している間は、レストレーション 呪文を使おうが何を使おうが、この負のレベルをなくしてしまうことはできない。

中程度・力術［悪］；術者レベル 7；《魔法の武器防具作成》、アンホーリィ・ブライト 、作成者の属性が悪であること；市価　＋ 2 ボーナス。

ヴィシャス（Vicious ／反動）：ヴィシャス武器が相手に命中すると、破壊的なエネルギーが炸裂し、その相手と使用者の間で共振する。このエネルギーは相手に 2d6 ポイントのダメージを与え、同時に使用者に 1d6 ポイントのダメージを与える。ヴィシャス能力は近接武器にしか付かない。

中程度・死霊術；術者レベル 9；《魔法の武器防具作成》、エナヴェイション；市価　＋ 1 ボーナス。

ウーンディング（Wounding ／流血）：ウーンディング武器 はクリーチャーに命中した場合、1 ポイントの出血ダメージを与える。 ウーンディング武器 が命中するたびに、出血ダメージは増加していく。出血状態のクリーチャーは、そのクリーチャーのターンの開始時に出血ダメージを受ける。出血状態は、DC15 の〈治療〉判定に成功するか、ヒット・ポイント・ダメージを回復する呪文を使用されると、出血が収まる。クリティカル・ヒットになっても出血ダメージは倍化しない。クリティカル・ヒットに完全耐性のあるクリーチャーはこの武器による出血ダメージにも完全耐性を持つ。

中程度・力術；術者レベル 10；《魔法の武器防具作成》、ブリード；市価　＋ 2。

ヴォーパル（Vorpal ／首切り）：これは強力でひろく畏怖されている能力である。この能力の付いた武器は当たれば相手の首を切り落とす。攻撃ロールのダイスの目が 20 であった場合（その後のクリティカル・ヒットになったかどうかのロールにも成功したならば）、この武器は相手の首（もしあれば）を胴から切り落とす。各種の異形、すべての粘体など、一部のクリーチャーには首がない。また、ゴーレムや（ヴァンパイア以外の）アンデッドなどは、首を落とされても差し支えない。しかし、それ以外のクリーチャーのほとんどは、首を切り落とされると死ぬ。 ヴォーパル武器 は斬撃武器にしか付かない（魔法の武器でランダムに作成していて、不適切な武器でこの能力が出た場合、振り直すこと）。

強力・死霊術および変成術；術者レベル 18；《魔法の武器防具作成》、キーン・エッジ、サークル・オヴ・デス；市価　＋ 5 ボーナス。

キーン（Keen ／鋭き刃の）：この能力は武器のクリティカル可能域を 2 倍にする。キーン能力は斬撃武器と刺突武器にしか付かない（魔法の武器でランダムに作成していて、不適切な武器でこの能力が出た場合、振り直すこと）。この利益は、クリティカル可能域を拡張する他のすべての効果（ キーン・エッジ 呪文や《クリティカル強化》の特技によるものなど）と累積しない。

中程度・変成術；術者レベル 10；《魔法の武器防具作成》、キーン・エッジ；市価　＋ 1 ボーナス。

キ・フォーカス（Ki Focus ／ " 気 " 焦点）：この魔法の武器は使用者にとって " 気 " の流路として働くため、この武器を通して、あたかも素手攻撃をしようしたかのように " 気 " に基づく特殊攻撃を使用することができる。そうした攻撃には、モンクの " 気 " 打撃と激震掌、そして《朦朧化打撃》の特技（モンクがこの特技に適用できるあらゆる追加能力も含む）などが含まれる。 キ・フォーカス 能力は近接武器にしか付かない。

中程度・変成術；術者レベル 8；《魔法の武器防具作成》、作成者がモンクであること；市価　＋ 1 ボーナス。

ゴースト・タッチ（Ghost Touch ／触霊）：ゴースト・タッチ武器 は、強化ボーナスの数値に関係なく、非実体クリーチャーに通常通りダメージを与える（非実体クリーチャーの " 実体のあるものからは 50%ダメージのダメージしか受けない " という能力はゴースト・タッチ武器による攻撃には適用されない）。また、非実体クリーチャーはいつでもこの武器を拾ったり、動かしたりできる。" 顕現 " 状態にあるゴーストは、この武器を実体クリーチャーに対して使用できる。 ゴースト・タッチ武器 は実際上、常に実体／非実体のうち、使用者にとって有利な方として扱われる。

中程度・召喚術；術者レベル 9；《魔法の武器防具作成》、プレイン・シフト；市価　＋ 1 ボーナス。

サンダリング（Thundering ／雷鳴）：サンダリング武器 は、クリティカル・ヒットになった場合、耳をろうする雷のような轟音を発する。この［音波］エネルギーが使用者に害を与えることはない。 サンダリング武器 は、クリティカル・ヒットになったなら、1d8 ポイントの追加［音波］ダメージを与える。武器のクリティカル倍率が× 3 なら 2d8 ポイントの追加［音波］ダメージ、武器のクリティカル倍率が× 4 なら 3d8 ポイントの追加［音波］ダメージである。 サンダリング武器 でクリティカル・ヒットを受けた者は、DC14 の頑健セーヴに成功しなければならず、失敗すると恒久的に聴覚喪失状態となる。

微弱・死霊術；術者レベル 5；《魔法の武器防具作成》、ブラインドネス／デフネス；市価　＋ 1 ボーナス。

シーキング（Seeking ／誘導）：シーキング 能力は遠隔武器にしか付かない。この武器は目標を目指して方向を変えながら飛ぶため、視認困難など、普通なら適用される失敗確率を無効化する。ただし、使用者はこの武器で正しいマスを狙う必要がある。例えば、間違って何もいない場所へ向けて撃ったアローが方向を変えて（たとえその近くにいようとも）不可視状態の敵に当たるというようなことはない。

強力・占術；術者レベル 12；《魔法の武器防具作成》、トゥルー・シーイング；市価　＋ 1 ボーナス。

ショッキング・バースト（Shocking Burst ／電撃爆砕）：ショッキング・バースト武器 はショック武器と同様に働くが、それに加えて、命中しクリティカル・ヒットとなったなら、電撃の爆発を引き起こす。この電撃が使用者に害を与えることはない。 ショック 能力（後述参照）で与える 1d6 ポイントの追加［電気］ダメージに加えて、ショッキング・バースト武器 は、クリティカル・ヒットになったなら、さらに 1d10 ポイントの追加［電気］ダメージを与える。武器のクリティカル倍率が× 3 なら 2d10 ポイントの追加［電気］ダメージ、武器のクリティカル倍率が× 4 なら 3d10 ポイントの追加［電気］ダメージである。

ショック能力が起動していない場合でも、クリティカル・ヒットになれば、この武器は追加の［電気］ダメージを与える。

中程度・力術；術者レベル 10；《魔法の武器防具作成》、コール・ライトニング あるいは ライトニング・ボルト；市価　＋ 2 ボーナス。

ショック（Shock ／電撃）：ショック武器 は、合言葉に応えてぱちぱちと音を立てる電気の火花に包まれる。命中すると、ショック武器は追加で 1d6 ポイントの［電気］ダメージを与える。この電気が使用者に害を与えることはない。この効果は、もう一度合言葉を唱えて止めるまで持続する。

中程度・力術；術者レベル 8；《魔法の武器防具作成》、コール・ライトニング あるいは ライトニング・ボルト；市価　＋ 1 ボーナス。

スピード（Speed ／追加攻撃）：全力攻撃アクションをする際に、スピード武器 の使用者は 1 回の追加攻撃を行なうことができる。その攻撃には、使用者の最も高い基本攻撃ボーナスを使用し、状況に応じて適切な修正値がすべて適用される（この利益はヘイスト呪文など、同様の効果とは累積しない）。

中程度・変成術；術者レベル 7；《魔法の武器防具作成》、ヘイスト；市価　＋ 3 ボーナス。

スペル・ストアリング（Spell Storing ／呪文蓄積）：呪文の使い手は、3 レベルまでの目標型呪文を 1 つ、スペル・ストアリング武器 の中に蓄えておくことができる（蓄える呪文は発動時間が 1 標準アクションのものに限る）。この武器がクリーチャーに命中し、相手がそれによってダメージを受けた場合、使用者が望めば、この武器に蓄えた呪文を即座にフリー・アクションでそのクリーチャーに発動することができる（この特殊能力は、" アイテムから呪文を発動する場合、最低でも、同一呪文を通常通り発動するのと同じ時間がかかる " という一般ルールの例外である）。いったん呪文が武器から発動されたら、呪文の使い手は 3 レベルまでの目標型呪文を 1 つ、この武器に発動してまた蓄えることができる。この武器は使用者に、現在蓄えられている呪文の名前を、魔法の力で告げ知らせる。魔法の武器をランダムに作成していて出てきた場合、スペル・ストアリング武器には、50%の確率で既に呪文が蓄えられている。

強力・力術（加えて、蓄えた呪文のオーラ）；術者レベル 12；《魔法の武器防具作成》、作成者が 12 レベル以上の術者であること；市価　＋ 1 ボーナス。

スローイング（Throwing ／投擲）：この能力は近接武器にしか付かない。この能力の付いた近接武器は射程単位が 10 フィートとなり、その武器の通常の使い方に《習熟》している者なら投擲することができる。

微弱・変成術；術者レベル 5；《魔法の武器防具作成》、マジック・ストーン；市価　＋ 1 ボーナス。

ダンシング（Dancing ／踊る）：ダンシング武器 は標準アクションにより、手から放して、ひとりでに攻撃させることができる。4 ラウンドの間、これを手から放した者の基本攻撃ボーナスを使って攻撃し、その後地面に落ちる。" 踊っている（ひとりでに攻撃している）" 間、武器は機会攻撃を行なうことはできず、この武器を起動した者はその武器で武装しているとは見なされない。それ以外の点ではすべて、アイテムを目標とするすべての戦闘行動と効果に対して、この武器はクリーチャーが使用あるいは装備しているものと見なされる。" 踊っている " 間、この武器は起動したキャラクターと同じ接敵面を占め、隣接する敵を攻撃する（間合いの長い武器は 10 フィートまで離れた敵を攻撃できる）。 ダンシング武器 は、自分を起動した人物が物理的・魔法的な手段で移動した場合でも、その人物に付き従う。これを解き放った使用者の手が片方でも空いているならば、この武器が攻撃している最中に、フリー・アクションでこれを掴むことができる。こうして取り戻した場合、武器は以後 4 ラウンドのあいだ " 踊る "（ひとりでに攻撃する）ことはなくなる。

強力・変成術；術者レベル 15；《魔法の武器防具作成》、アニメイト・オブジェクツ；市価　＋ 4 ボーナス。

ディスタンス（Distance ／遠矢）：この能力は遠隔武器にしか付かない。ディスタンス武器 は射程単位が同種の普通の武器の 2 倍になる。

中程度・占術；術者レベル 6；《魔法の武器防具作成》、クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス；市価　＋ 1 ボーナス。

ディスラプション（Disruption ／アンデッド粉砕）：ディスラプション武器 はあらゆるアンデッドに破滅をもたらす。戦闘中にこの武器で命中を受けたアンデッドはみな、DC14 の意志セーヴに成功しなければならず、

失敗すると破壊されてしまう。 ディスラプション武器 は近接殴打武器でなければならない。

強力・召喚術；術者レベル 14；《魔法の武器防具作成》、ヒール；市価 ＋ 2 ボーナス。

ディフェンディング（Defending ／防御）：ディフェンディング武器 の使用者は、武器の強化ボーナスの一部あるいは全部を自分の AC にボーナスとして回すことができ、このボーナスは他のあらゆるボーナスと累積する。使用者は自分のターンの開始時、この武器を使う前にフリー・アクションで、武器の強化ボーナスのうちどれだけを通常のボーナスとして使い、どれだけを AC ボーナスにするかを決定する。この AC ボーナスは次に自分のターンが来るまで持続する。

中程度・防御術；術者レベル 8；《魔法の武器防具作成》、シールド あるいは シールド・オヴ・フェイス；市価 ＋ 1 ボーナス。

ブリリアント・エナジー（Brilliant Energy ／輝くエネルギー）：ブリリアント・エナジー武器 は主要部分が光で置き換わっているが、アイテムの重量は変化しない。常に松明と同様の光を発する（半径 20 フィート）。ブリリアント・エナジー武器 は、生命のない物体を無視する。この武器は装甲を抜けてしまうため、AC への鎧ボーナス、盾ボーナス（およびそれらへの強化ボーナス）を無視する（【敏捷力】ボーナス、反発ボーナス、回避ボーナス、外皮ボーナス、その他これに類するボーナスは有効である）。ブリリアント・エナジー武器 はアンデッド、人造、物体には害を与えることができない。この能力は近接武器、投擲武器、矢弾にしか付かない。

強力・変成術；術者レベル 16；《魔法の武器防具作成》、ガシアス・フォーム、コンティニュアル・フレイム；市価 ＋ 4 ボーナス。

フレイミング（Flaming ／炎）：フレイミング武器 は、合言葉に応えて炎に包まれる。命中すると、フレイミング武器 は追加で 1d6 ポイントの［火］ダメージを与える。この炎が使用者に害を与えることはない。この効果は、もう一度合言葉を唱えて止めるまで持続する。

中程度・力術；術者レベル 10；《魔法の武器防具作成》、ファイアーボール あるいは フレイム・ストライク あるいは フレイム・ブレード；市価 ＋ 1 ボーナス。

フレイミング・バースト（Flaming Burst ／火炎爆砕）：フレイミング・バースト武器 はフレイミング武器と同様に働くが、それに加えて、命中しクリティカル・ヒットとなったなら、炎の爆発を引き起こす。この炎が使用者に害を与えることはない。 フレイミング 能力（前述参照）で与える 1d6 ポイントの追加［火］ダメージに加えて、フレイミング・バースト武器 は、クリティカル・ヒットになったなら、さらに 1d10 ポイントの追加［火］ダメージを与える。武器のクリティカル倍率が× 3 なら 2d10 ポイントの追加［火］ダメージ、武器のクリティカル倍率が× 4 なら 3d10 ポイントの追加［火］ダメージである。

フレイミング能力が起動していない場合でも、クリティカル・ヒットになれば、この武器は追加の［火］ダメージを与える。

強力・力術；術者レベル 12；《魔法の武器防具作成》、ファイアーボール あるいは フレイム・ストライク あるいは フレイム・ブレード；市価 ＋ 2 ボーナス。

フロスト（Frost ／霜）：フロスト武器 は、合言葉に応えて凍りつくような冷気に包まれる。命中すると、フロスト武器 は追加で 1d6 ポイントの［冷気］ダメージを与える。この冷気が使用者に害を与えることはない。この効果は、もう一度合言葉を唱えて止めるまで持続する。

中程度・力術；術者レベル 8；《魔法の武器防具作成》、アイス・ストーム あるいは チル・メタル；市価 ＋ 1 ボーナス。

ベイン（Bane ／～殺し）：ベイン武器 は特定の敵を攻撃するのに優れている。しかるべき敵に対しては、武器の強化ボーナスは本来のボーナスに＋ 2 されたものとなる。また、その敵には 2d6 ポイントの追加ダメージも与える。ある武器が何者を倒すために作られたかランダムに決定する場合、次の表でロールすること。

d%	倒す相手
01 ～ 05	異形（“アベレイション”ベイン）
06 ～ 09	動物（“アニマル”ベイン）
10 ～ 16	人造（“コンストラクト”ベイン）
17 ～ 22	竜（“ドラゴン”ベイン）
23 ～ 27	フェイ（“フェイ”ベイン）
28 ～ 60	人型生物（副種別を 1 つ選ぶ）（“［副種別名］”ベイン）
61 ～ 65	魔獣（“マジカル・ビースト”ベイン）
66 ～ 70	人怪（“モンストラス・ヒューマノイド”ベイン）
71 ～ 72	粘体（“ウーズ”ベイン）
73 ～ 88	来訪者（副種別を 1 つ選ぶ）（“［副種別名］・アウトサイダー”ベイン）
89 ～ 90	植物（“プラント”ベイン）
91 ～ 98	アンデッド（“アンデッド”ベイン）
99 ～ 100	蟲（“ヴァーミン”ベイン）

中程度・召喚術；術者レベル 8；《魔法の武器防具作成》、サモン・モンスター I；市価 ＋ 1 ボーナス。

ホーリィ（Holy ／聖なる）：ホーリィ武器 は聖なるパワーが込められている。武器が善属性となるため、対応するダメージ減少を無視することができる。この武器は、悪の属性を持つものすべてに 2d6 ポイントの追加ダメージを与える。悪の属性を持つクリーチャーがこれを用いようとした場合、恒久的な負のレベルが 1 レベル付いてしまう。負のレベルはこの武器を手にしている限りずっと続き、武器を使うのをやめた途端に消えてなくなる。しかしこの武器を使用している間は、レストレーション 呪文を使おうが何を使おうが、この負のレベルをなくしてしまうことはできない。

中程度・力術［善］；術者レベル 7；《魔法の武器防具作成》、ホーリィ・スマイト、作成者の属性が善であること；市価 ＋ 2 ボーナス。

マーシフル（Merciful ／慈悲）：この武器は 1d6 ポイントの追加ダメージを与え、また、この武器が与えるダメージはすべて非致傷ダメージとなる。武器は合言葉によってこの能力を抑止し、また、合言葉をもう一度唱えることで再開することができる。抑止すると致傷ダメージを与えられるようになるが、この能力による追加ダメージもなくなる。

微弱・召喚術；術者レベル 5；《魔法の武器防具作成》、キュア・ライト・ウーンズ；市価 ＋ 1 ボーナス。

マイティ・クリーヴィング（Mighty Cleaving ／薙ぎ払い追加）：マイティ・クリーヴィング 武器によって、《薙ぎ払い》特技を使っている者は最初の攻撃を命中させた場合に追加攻撃をさらにもう 1 回行なうことができる。この時攻撃する敵は最初の敵に隣接していなければならず、かつ使用者の間合い内にいなければならない。この追加攻撃を最初の敵に対して行なうことはできない。 マイティ・クリーヴィング 能力は近接武器にしか付かない。

中程度・力術；術者レベル 8；《魔法の武器防具作成》、ディヴァイン・パワー；市価 ＋ 1 ボーナス。

リターニング（Returning ／戻ってくる）：この特殊能力は投擲できる武器にしか付かない。 リターニング武器 は宙を飛び、投げたクリーチャーの手元に戻ってくる。戻ってくるのは、投げたクリーチャーの次のターンの直前である（従って、そのターンには、再び使えるようになっている）。リターニング武器 が戻ってきた時に掴み取るのはフリー・アクションである。キャラクターが武器を掴めなかったり、投げてから移動していた場合、武器は投擲されたマスの地面に落ちる。

中程度・変成術；術者レベル 7；《魔法の武器防具作成》、テレキネシス；市価 ＋ 1 ボーナス。

特定の武器

アサシンズ・ダガー

（Assassin's Dagger ／暗殺者の短剣）

オーラ 中程度・死霊**術**；**術者レベル** 9
装備部位 —；**市価** 10,302 gp；**重量** 1 ポンド
解説
見るからにまがまがしい、この反りのある ＋ 2 ダガー は、アサシンが行った致死攻撃における頑健セーヴのセーヴ DC に＋ 1 のボーナ**ス**を与える。
作成要項
必要条件《魔法の武器防具作成》、**スレ**イ・リヴィング；**コスト** 5,302 gp。

アダマンティン製ダガー

（Adamantine Dagger）

オーラ オーラなし（非魔法）；**術者レベル** —
装備部位 —；**市価** 3,002 gp；**重量** 1 ポンド
解説
これはアダマンティンでできた、魔法の力のないダガーである。高品質の武器であるため、攻撃ロー**ル**に＋ 1 の強化ボーナ**ス**がある。

アダマンティン製バトルアックス

（Adamantine Battleaxe）

オーラ オーラなし（非魔法）；**術者レベル** —
装備部位 —；**市価** 3,010 gp；**重量** 6 ポンド
解説
これはアダマンティンでできた、魔法の力のないバ**トル**アック**ス**である。高品質の武器であるため、攻撃ロー**ル**に＋ 1 の強化ボーナ**ス**がある。

オースボウ

（Oathbow ／誓いの弓）

オーラ 強力・力**術**；**術者レベル** 15
装備部位 —；**市価** 25,600 gp；**重量** 3 ポンド
解説
エ**ル**フ族の手によるこの白い ＋ 2 **コ**ンポジッ**ト**・ロングボウ（＋ 2【筋力】ボーナ**ス**）は、矢をつがえ弓を引き絞ると、「すみやかに敵をば打ちて取りつべし」とエ**ル**フ語で声低くささやく。1 日に 1 回、射手が目標を殺すと声高に誓えば（フリー・アクション）、このボウの声はささやきから低い叫びに変じ、「われに背く**者**に迅き死をば与えん」と言う。このように殺すと誓った敵に対してアローを放てば、このボウは＋ 5 の強化ボーナ**ス**を得、放たれたアローは 2d6 ポイン**ト**の追加ダメージを与える（クリティカ**ル**時のダメージは× 3 ではなく × 4 になる）。しかし、殺すと誓った敵以外のすべての敵に対しては、このボウは高品質の武器としてしか扱われず、また、使用**者**は オー**ス**ボウ 以外の武器を用いての攻撃ロー**ル**には－ 1 のペナ**ル**ティを被る。これらのボーナ**ス**とペナ**ル**ティは、7 日間か、殺すと誓った敵がオー**ス**ボウの使用**者**に殺されたり破壊されたりするか、どちらか早い方まで持続する。
オー**ス**ボウは、殺すと誓った敵を一度に 1 体しか持てない。使用**者**がある目標を殺すと誓ってしまったら、その目標を手ずから殺すか、7 日が過ぎるまで、新たな誓いを立てることはできない。使用**者**が殺すと誓った敵を、誓いを立てたその日に殺した場合でも、その誓いを立ててから 24 時間経つまで、オー**ス**ボウの特殊能力を再び起動することはできない。
作成要項
必要条件《魔法の武器防具作成》、作成**者**がエ**ル**フであること；**コスト** 13,100 gp。

高品質の冷たい鉄製ロングソード

（Longsword, Cold Iron Masterwork）

オーラ オーラなし（非魔法）；**術者レベル** —
装備部位 —；**市価** 330 gp；**重量** 4 ポンド
解説
これは冷たい鉄でできた、魔法の力のないロングソードである。高品質の武器であるため、攻撃ロー**ル**に＋ 1 の強化ボーナ**ス**がある。

高品質の銀製ダガー

（Silver Dagger, Masterwork）

オーラ オーラなし（非魔法）；**術者レベル** —
装備部位 —；**市価** 322 gp；**重量** 1 ポンド
解説
これは錬金**術**銀製のダガーで、高品質の武器であるため、攻撃ロー**ル**に＋ 1 の強化ボーナ**ス**がある（ただしダメージ・ロー**ル**には付かない）。

サン・ブレード

（Sun Blade ／太陽剣）

オーラ 中程度・力**術**；**術者レベル** 10
装備部位 —；**市価** 50,335 gp；**重量** 2 ポンド
解説
この剣はバ**ス**タード・ソード相当の大きさだが、**重量**や使いやすさはショー**ト**・ソード相当になっている（言いかえるならば、この剣は誰が見てもバ**ス**タード・ソードに見えるし、ダメージもバ**ス**タード・ソード相当だが、使用**者**にはショー**ト**・ソードに感じられるし、ショー**ト**・ソードとして扱うことができるのである）。バ**ス**タード・ソードかショー**ト**・ソード、どちらか片方に《習熟》していれば、サン・ブ**レ**ード の使用に《習熟》している。これと同様、バ**ス**タード・ソードやショー**ト**・ソードの《武器熟練》や《武器開眼》も等しく適用できる。ただし、両方の武器に対する特技を持っていても、その利益が累積することはない。
普段の戦闘では、この輝く黄金の剣は ＋ 2 バ**ス**タード・ソード として働く。悪のクリーチャーに対しては、強化ボーナ**ス**は＋ 4 になる。負のエネ**ル**ギー界のクリーチャーやアンデッド・クリーチャーに対しては 2 倍のダメージを与える（クリティカ**ル**・ヒッ**ト**時のダメージは× 2 ではなく × 3 になる）。
加えてこの剣は特別な “ 太陽光 ” のパワーを有する。1 日 1 回、使用**者**が合言葉を唱えながらこの剣を頭上に掲げて雄々しくうち振るうと、剣は明るく黄色く輝く。この光は “ 明るい光 ” として働き、まるで自然な太陽光であるかのように光に弱いクリーチャーに影響を及ぼす。光ははじめ使用**者**の周囲 10 フィー**ト**を照らし、以後 10 ラウンドにわたって 1 ラウンドに 5 フィー**ト**ずつ広がって、ついには半径 60 フィー**ト**の光の球となる。剣をうち振るうのを止めれば、光は弱まり薄れ、1 分後には完全に消えてしまう。 サン・ブ**レ**ード はみな善の属性を有する。悪の属性を持つクリーチャーがこれを用いようとした場合、負の**レベル**が 1 **レベル**付いてしまう。負の**レベル**はこの剣を手にしている限りずっと続き、剣を使うのをやめた途端に消えてなくなる。しかしこの武器を使用している間は、**レストレ**ーション 呪文を使おうが何を使おうが、この負の**レベル**を無くすことはできない。
作成要項
必要条件《魔法の武器防具作成》、デイライ**ト** 、作成**者**の属性が善であること；**コスト** 25,335 gp。

シフターズ・ソロウ

（Shifter's Sorrow ／変身生物の災い）

オーラ 強力・変成**術**；**術者レベル** 15
装備部位 —；**市価** 12,780 gp；**重量** 10 ポンド
解説
この ＋ 1 ／＋ 1 ツーブ**レ**ーデッド・ソード の刃は錬金**術**銀製である。この武器は “ 変身生物 ” の副種別を持つクリーチャーに対して 2d6 ポイン

トの追加ダメージを与える。変身生物や別形態をとっているクリーチャー（“自然の化身”を使用しているドルイドなど）がこの武器で攻撃され、命中を受けた場合、そのクリーチャーは DC15 の意志セーヴを行なわなければならず、失敗すると本来の姿に戻ってしまう。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、ベイルフル・ポリモーフ；**コスト** 6,780 gp。

ジャヴェリン・オヴ・ライトニング

（Javelin of Lightning ／稲妻の投げ槍）

オーラ 微弱・力術；**術者レベル** 5

装備部位 —；**市価** 1,500 gp；**重量** 2 ポンド

解説

このジャヴェリンは投擲すると 5d6 ダメージの ライトニング・ボルト（反応・半減、DC14）に変じる。一度投擲すると消え失せてしまう。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、ライトニング・ボルト；**コスト** 750 gp。

シャタースパイク

（Shatterspike ／粉砕の大釘）

オーラ 強力・力術；**術者レベル** 13

装備部位 —；**市価** 4,315 gp；**重量** 4 ポンド

解説

この威圧的な武器は刃沿いにいくつもの鉤や逆棘やのこ歯が付いたロングソードのように見える。この武器は敵の武器を捕らえて破壊するのに最適である。《武器破壊強化》の特技を持たぬ使用者は、シャタースパイクを ＋1 ロングソード としてしか使用できない。《武器破壊強化》の特技を持つ使用者は、相手の武器の破壊を試みる際に、シャタースパイク を ＋4 ロングソード として使うことができる。シャタースパイクは強化ボーナスが＋4 以下の武器にダメージを与えることができる。

作成要項

必要条件【筋力】13、《魔法の武器防具作成》、《強打》、《武器破壊強化》、シャター；**コスト** 2,315 gp。

シルヴァン・シミター

（Sylvan Scimitar ／森の曲刀）

オーラ 中程度・力術；**術者レベル** 11

装備部位 —；**市価** 47,315 gp；**重量** 4 ポンド

解説

この ＋3 シミター を“温暖”な気候のなか、野外で用いた場合には、使用者は《薙ぎ払い》の特技を使えるようになり、また 1d6 ポイントの追加ダメージを与える。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、ディヴァイン・パワー あるいは作成者が 7 レベル以上のドルイドであること；**コスト** 23,815 gp。

スクリーミング・ボルト

（Screaming Bolt ／叫ぶクロスボウ・ボルト）

オーラ 微弱・心術；**術者レベル** 5

装備部位 —；**市価** 267 gp；**重量** 1/10 ポンド

解説

この ＋2 クロスボウ・ボルト は、射出されると叫び声のような音をたてる。射出者の敵のうち、このボルトの通り道から 20 フィート以内の者はみな DC14 の意志セーヴに成功しなければならず、失敗すると怯え状態になる。これは［精神作用］の［恐怖］効果である。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、ドゥーム；**コスト** 137 gp。

スリープ・アロー

（Sleep Arrow ／眠りの矢）

オーラ 微弱・心術；**術者レベル** 5

装備部位 —；**市価** 132 gp；**重量** 1/10 ポンド

解説

この ＋1 アロー は白く塗られており、矢羽根も白である。敵に命中したならば、普通ならダメージを与えるはずのところ、かわりに爆発して魔法のエネルギーに変じ、非致傷ダメージを与える（この非致傷ダメージの量は普通ならアローが与える致傷ダメージと同じである）。加えて、目標は DC11 の意志セーヴを強いられ、失敗すると睡眠状態になる。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、スリープ；**コスト** 70 gp。

スレイング・アロー

（Slaying Arrow ／～抹殺の矢）

オーラ 強力・死霊術；**術者レベル** 13

装備部位 —；**市価** 2,282 gp（スレイング・アロー）、4,057 gp（グレーター・スレイング・アロー）；**重量** 1/10 ポンド

解説

この ＋1 アロー は特定の種別あるいは副種別のクリーチャー相手に特化している。そうしたクリーチャーに命中した場合、目標は DC20 の頑健セーヴを行なわなければならず、失敗すると 50 ポイントのダメージを受ける。通常なら頑健セーヴを一切行なわないクリーチャー（アンデッドや人造）も、この攻撃の対象となることに注意。生きているクリーチャー相手に特化している場合、これは“［即死］効果”である（従って、デス・ウォード の呪文によって目標を守ることができる）。このアローの特化の対象となるクリーチャー種別や副種別を決定するためには、次の表でロールすること。

d%	目標種別あるいは副種別
01 ～ 05	異形（“アベレイション”スレイング）
06 ～ 09	動物（“アニマル”スレイング）
10 ～ 16	人造（“コンストラクト”スレイング）
17 ～ 27	竜（“ドラゴン”スレイング）
28 ～ 32	フェイ（“フェイ”スレイング）
33	人型生物：水棲（“アクアティック・ヒューマノイド”スレイング）
34 ～ 35	人型生物：ドワーフ（“ドワーフ”スレイング）
36 ～ 37	人型生物：エルフ（“エルフ”スレイング）
38 ～ 44	人型生物：巨人（“ジャイアント・ヒューマノイド”スレイング）
45	人型生物：ノール（“ノール”スレイング）
46	人型生物：ノーム（“ノーム”スレイング）
47 ～ 49	人型生物：ゴブリン類（“ゴブリノイド”スレイング）
50	人型生物：ハーフリング（“ハーフリング”スレイング）
51 ～ 54	人型生物：人間（“ヒューマン”スレイング）
55 ～ 57	人型生物：爬虫類（“レプティリアン・ヒューマノイド”スレイング）
58 ～ 60	人型生物：オーク（“オーク”スレイング）
61 ～ 65	魔獣（“マジカル・ビースト”スレイング）
66 ～ 70	人怪（“モンストラス・ヒューマノイド”スレイング）
71 ～ 72	粘体（“ウーズ”スレイング）
73	来訪者：風（“エア・アウトサイダー”スレイング）
74 ～ 76	来訪者：混沌（“ケイオティック・アウトサイダー”スレイング）
77	来訪者：地（“アース・アウトサイダー”スレイング）
78 ～ 80	来訪者：悪（“イーヴル・アウトサイダー”スレイング）
81	来訪者：火（“ファイアー・アウトサイダー”スレイング）
82 ～ 84	来訪者：善（“グッド・アウトサイダー”スレイング）
85 ～ 87	来訪者：秩序（“ローフル・アウトサイダー”スレイング）
88	来訪者：水（“ウォーター・アウトサイダー”スレイング）
89 ～ 90	植物（“プラント”スレイング）
91 ～ 98	アンデッド（“アンデッド”スレイング）
99 ～ 100	蟲（“ヴァーミン”スレイング）

グレーター・スレイング・アロー は通常の スレイング・アロー と同様に機能するが、［即死］効果を避けるためのセーヴ DC は 23 で、セーヴに失敗すると 100 ポイントのダメージを与える。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、フィンガー・オヴ・デス（スレイング・アロー）、レベル上昇させた フィンガー・オヴ・デス（グレーター・スレイング・アロー）；**コスト** 1,144 gp 5 sp（スレイング・アロー）、2,032 gp（

グレーター・スレイング・アロー）。

ソード・オヴ・サトルティ

（Sword of Subtlety ／隠密剣）

オーラ 中程度・幻術；**術者レベル** 7

装備部位 —；**市価** 22,310 gp；**重量** 2 ポンド

解説

これは鈍い灰色をしたごく薄い刃を持つ ＋1 ショート・ソード で、この武器で急所攻撃を行なう場合、使用者は攻撃ロールとダメージ・ロールに＋4 のボーナスを得る。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、ブラー；**コスト** 11,310 gp。

ソード・オヴ・ザ・プレインズ

（Sword of the Planes ／次元界の剣）

オーラ 強力・力術；**術者レベル** 15

装備部位 —；**市価** 22,315 gp；**重量** 4 ポンド

解説

このロングソードは、物質界では強化ボーナスが＋1 だが、元素界では（どの元素界でも）＋2 になる（物質界でエレメンタル相手に使う場合も＋2 の強化ボーナスが適用される）。アストラル界やエーテル界で使う場合や、これらの次元界出身のクリーチャー相手に使う場合は ＋3 ロングソード として機能する。その他の次元界で使う場合や、来訪者相手に使う場合は ＋4 ロングソード として機能する。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、プレイン・シフト；**コスト** 11,315 gp。

ソード・オヴ・ライフ・スティーリング

（Sword of Life Stealing ／奪命剣）

オーラ 強力・死霊術；**術者レベル** 17

装備部位 —；**市価** 25,715 gp；**重量** 4 ポンド

解説

この黒い鉄の ＋2 ロングソード は、クリティカル・ヒット時に相手に負のレベルを 2 レベル与える。相手に負のレベルが 1 レベル付くごとに、使用者は 1d6 ポイントの一時的ヒット・ポイントを得る。この一時的ヒット・ポイントは 24 時間持続する。命中を受けてから 1 日後に、対象は受けた負のレベル 1 レベルごとに DC16 の頑健セーヴを行ない、失敗するごとにその負のレベル 1 レベルが恒久的な負のレベルとなる。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、エナヴェイション；**コスト** 13,015 gp。

ダガー・オヴ・ヴェノム

（Dagger of Venom ／毒の短剣）

オーラ 微弱・死霊術；**術者レベル** 5

装備部位 —；**市価** 8,302 gp；**重量** 1 ポンド

解説

これは黒い ＋1 ダガー で、ぎざぎざの刃がついている。使用者は、1 日に 1 回、この刃で命中を与えたクリーチャーに対して ポイズン 効果（同名の呪文と同様、セーヴ DC14）を使用することができる。使用者は、この効果を使うかどうかを命中した後で決めることができる。 ポイズン 効果の使用はフリー・アクションであるが、このダガーで命中を与えたラウンドのうちに使用しなければならない。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、ポイズン；**コスト** 4,302 gp。

トライデント・オヴ・ウォーニング

（Trident of Warning ／警報の三叉矛）

オーラ 中程度・占術；**術者レベル** 7

装備部位 —；**市価** 10,115 gp；**重量** 4 ポンド

解説

この種の武器により、使用者は 680 フィート以内の水棲肉食生物の位置、深度、種類、数を察知できるようになる。この情報を得るには、トライデント・オヴ・ウォーニング を手に握り、察知する方向に向けなければならない。半径 680 フィートの半球を走査するのに 1 ラウンドかかる。それ以外の点では、この武器は ＋2 トライデント である。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、ロケート・クリーチャー；**コスト** 5,215 gp。

トライデント・オヴ・フィッシュ・コマンド

（Trident of Fish Command ／魚の王の三叉矛）

オーラ 中程度・心術；**術者レベル** 7

装備部位 —；**市価** 18,650 gp；**重量** 4 ポンド

解説

長さ 6 フィートの柄のついた、この ＋1 トライデント には、魔法の力がこもっており、使用者は 14HD までの水棲動物を チャーム することができる（チャーム・アニマルズ の呪文と同様、意志・無効、DC16；現時点で使用者やその仲間に攻撃を受けている場合、動物は＋5 のボーナスを得る）。ただし、対象となる動物のうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない。使用者はこの効果を 1 日 3 回まで使用できる。使用者は スピーク・ウィズ・アニマルズ の呪文を使用しているかのように、それらの動物と意思疎通できる。セーヴィング・スローに成功した動物は制御を脱するが、それでも、このトライデントから 10 フィート以内に近づこうとはしない。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、スピーク・ウィズ・アニマルズ 、チャーム・アニマルズ；**コスト** 9,482 gp 5 sp。

ドワーヴン・スロウアー

（Dwarven Thrower ／ドワーフの投げ槌）

オーラ 中程度・力術；**術者レベル** 10

装備部位 —；**市価** 60,312 gp；**重量** 5 ポンド

解説

この武器は普通は単なる ＋2 ウォーハンマー として働く。だがいったんドワーフの手に握られると、強化ボーナスが＋1 されて合計＋3 になり、リターニングの 特殊能力がつく。そうなると、このハンマーは射程単位 30 フィートで投擲できるようになる。投擲した場合、（巨人）の副種別を持つクリーチャーに対しては 2d8 ポイントの追加ダメージ、それ以外の目標に対しては 1d8 ポイントの追加ダメージを与える。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、作成者が 10 レベル以上のドワーフであること；**コスト** 30,312 gp。

ナイン・ライヴズ・スティーラー

（Nine Lives Stealer ／九人殺しの剣）

オーラ 強力・死霊術［悪］；**術者レベル** 13

装備部位 —；**市価** 23,057 gp；**重量** 4 ポンド

解説

このロングソードは常に ＋2 ロングソード として働く上に、相手から生命力を吸い取るパワーをも有する。9 度使うとこの能力は失われる。その時点で、この剣はただの ＋2 ロングソード となる——どことなく邪悪なふんいきはあるかもしれないが。この剣の死をもたらす能力はクリティカル・ヒットが出たときにだけ働く。この武器はクリティカル・ヒットを受けないクリーチャーには効果がない。犠牲者は死を回避するために

DC20 の頑健セーヴを行なうことができる。このセーヴに成功すれば、この剣の死をもたらす能力は機能せず、チャージ回数は消費されない。通常のクリティカ**ル**・ダメージだけが及ぶ。この剣は悪である。善の属性を持つクリーチャーがこの剣を用いようとした場合、負の**レベル**が 2 **レベル**付いてしまう。負の**レベル**はこの武器を手にしている限りずっと続き、武器を使うのをやめた途端に消えてなくなる。この負の**レベル**によって実際に**レベル**が下がってしまうことはないが、この武器を使用している間は、**レストレ**ーション 呪文を使おうが何を使おうが、この負の**レベル**をなくしてしまうことはできない。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、フィンガー・オヴ・デ**ス**；**コスト** 11,528 gp 5 sp。

フレイム・タン

（Flame Tongue ／炎の舌）

オーラ 強力・力**術**；**術者レベル** 12

装備部位 —；**市価** 20,715 gp；**重量** 4 ポンド

解説

これは ＋ 1 フ**レ**イミング・バー**スト**・ロングソード である。1 日に 1 回、この剣は 30 フィー**ト**以内のいずれかの目標に対して、遠隔接触攻撃として炎の光線を打ち出すことができる。命中すれば、この光線は 4d6 ポイン**ト**の［火］ダメージを与える。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、**スコ**ーチング・**レ**イ に加え、ファイアーボー**ル** あるいは フ**レ**イム・**スト**ライク あるいは フ**レ**イム・ブ**レ**ード；**コスト** 10,515 gp。

フロスト・ブランド

（Frost Brand ／霜の烙印）

オーラ 強力・力**術**；**術者レベル** 14

装備部位 —；**市価** 54,475 gp；**重量** 8 ポンド

解説

これは ＋ 3 フロ**スト**・グ**レ**ー**ト**ソード であり、気温が華氏 0 度（摂氏 -18 度）未満になると、松明相当の明かりを放つ。そのような時は、鞘から抜いたならば隠すことはできず、明かりを消すこともできない。この剣は使用**者**を火から守る――毎ラウンド、使用**者**が受けるはずの［火］ダメージの最初の 10 ポイン**ト**ぶんを吸収してしまうのである。

フロ**スト**・ブランド は半径 20 フィー**ト**以内にある魔法のものでないすべての火を消してしまう。また、標準アクションにより、持続的な［火］の呪文も解呪する。ただし、瞬間的効果を解呪することはできない。解呪するには、使用**者**が各呪文に対して解呪判定（1d20 ＋ 14）に成功しなければならない。それらの呪文の解呪 DC は（11 ＋その［火］の呪文の**術者レベル**）である。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、アイ**ス**・**スト**ーム 、ディ**ス**ペル・マジック 、プロテクション・フロム・エナジー；**コスト** 27,375 gp 5 sp。

ホーリィ・アヴェンジャー

（Holy Avenger ／降魔の聖剣）

オーラ 強力・防御**術**；**術者レベル** 18

装備部位 —；**市価** 120,630 gp；**重量** 4 ポンド

解説

この ＋ 2 冷たい鉄製ロングソード は、パラディンの手に握られれば、＋ 5 ホーリィ冷たい鉄製ロングソード となる。

この神聖なる武器は使用**者**と使用**者**に隣接するすべての**者**に、呪文抵抗（5 ＋そのパラディンの**レベル**）を与える。また、使用**者**は（1 ラウンドに 1 回、標準アクションとして）パラディンのクラ**ス**・**レベル**で グ**レ**ーター・ディ**ス**ペル・マジック を使用できる（ グ**レ**ーター・ディ**ス**ペル・マジック の 3 用途のうち、効果範囲型解呪のみが使用可能であり、目標型解呪や呪文相殺はできない）。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、ホーリィ・オーラ 、作成**者**の属性が善であること；**コスト** 60,630 gp。

メイス・オヴ・スマイティング

（Mace of Smiting ／粉砕の槌矛）

オーラ 中程度・変成**術**；**術者レベル** 11

装備部位 —；**市価** 75,312 gp；**重量** 8 ポンド

解説

この ＋ 3 アダマンティン製ヘヴィ・メイ**ス** は、人造クリーチャーに対しては強化ボーナ**ス**が＋ 5 になり、人造クリーチャーにクリティカ**ル**・ヒッ**ト**を与えた場合、これを完全に破壊する（セーヴィング・**ス**ロー不可）。また、来訪**者**に対してクリティカ**ル**・ヒッ**ト**を与えた場合、与えるダメージは× 2 ではなく× 4 になる。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、ディ**ス**インテグ**レ**イ**ト**；**コスト** 39,312 gp。

メイス・オヴ・テラー

（Mace of Terror ／恐怖の槌矛）

オーラ 強力・死霊**術**；**術者レベル** 13

装備部位 —；**市価** 38,552 gp；**重量** 8 ポンド

解説

この武器は通常、実にぞっとするような見た目の鉄か鋼でできたメイ**ス**に見える。合言葉により、この ＋ 2 ヘヴィ・メイ**ス** は使用**者**の姿も衣も、最も暗く恐ろしい幻に変える。そのさまあまりにすさまじいため、30 フィー**ト**の円錐形の範囲内にいる生きているクリーチャーは フィアー呪文をかけられたかのように恐慌状態となる（意志・不完全、DC16）。彼らはセーヴィング・**ス**ローに－ 2 の士気ペナ**ル**ティを被り、使用**者**から逃げ出す。使用**者**はこの能力を 1 日に 3 回まで使用できる。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、フィアー；**コスト** 19,432 gp。

ライフドリンカー

（Life-Drinker ／生命を呑みほすもの）

オーラ 強力・死霊**術**；**術者レベル** 13

装備部位 —；**市価** 40,320 gp；**重量** 12 ポンド

解説

この ＋ 1 グ**レ**ー**ト**アック**ス** は、副作用を無視できるアンデッドや人造が好んで使用する。 ライフドリンカー は、目標にダメージを与えた場合、ちょうどアンデッド・クリーチャーの攻撃が命中したかのように、目標に負の**レベル**を 2 **レベル**付ける。命中を受けた翌日に、対象は負の**レベル** 1 **レベル**ごとに 1 回、DC16 の頑健セーヴを行ない、失敗するたびにその負の**レベル** 1 **レベル**が恒久的な負の**レベル**となる。

ライフドリンカー で敵にダメージを与えるごとに、使用**者**にも負の**レベル**が 1 **レベル**付いてしまう。使用**者**がこのようにして得た負の**レベル**は 1 時間の間、持続する。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、エナヴェイション；**コスト** 20,320 gp。

ラック・ブレード

（Luck Blade ／幸運剣）

オーラ 強力・力**術**；**術者レベル** 17

装備部位 —；**市価** 22,060 gp（ ウィッシュ 0 回）、62,360 gp（ ウィッシュ 1 回）、102,660 gp（ ウィッシュ 2 回）、142,960 gp（ ウィッシュ 3 回）；**重量** 2 ポンド

解説

この ＋ 2 ショー**ト**・ソード の持ち主は、あらゆるセーヴィング・**ス**ロー

に＋1の幸運ボーナ**ス**を得る。また、持ち主は1日1回使用できる幸運のパワーも得る。この変則的能力によって、持ち主はたった今行なった1つのロー**ル**を振り直すことができる。ただし、振り直しは結果が明らかになる前に行なわなければならない。たとえ本来のロー**ル**より悪かった場合でも、再ロー**ル**の目を使用しなければならない。さらに、ラック・ブ**レ**ード には3つまで のウィッシュ が込められている（ランダムにロー**ル**する場合、ラック・ブ**レ**ード には1d4－1個――最低0個――の ウィッシュ が残っている）。最後の ウィッシュ の使用後も、この剣は依然として＋2ショー**ト**・ソード であり、＋1の幸運ボーナ**ス**と振り直しのパワーも与えてくれる。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、ウィッシュ あるいは ミラク**ル**；**コスト** 11,185 gp（ウィッシュ 0回）、43,835 gp（ウィッシュ 1回）、76,485 gp（ウィッシュ 2回）、109,135 gp（ウィッシュ 3回）。

レイピア・オ**ヴ**・パンクチャリング

（Rapier of Puncturing ／流血の細剣）

オーラ 強力・死霊**術**；**術者レベル** 13

装備部位 ―；**市価** 50,320 gp；**重量** 2ポンド

解説

この ＋2ウーンディング・**レ**イピア の使用**者**は、1日3回、この武器で接触攻撃を行ない、成功すれば相手を流血させて1d6ポイント**の**【耐久力】ダメージを与えることができる。クリティカ**ル**・ヒッ**ト**に完全耐性のあるクリーチャーは、この武器による【耐久力】ダメージにも完全耐性がある。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、ハーム；**コスト** 25,320 gp。

魔法の防具

概して、魔法の防具は魔法のかかっていない防具よりよく着用者を守ってくれる。魔法の鎧のボーナスは強化ボーナスであり、最大で＋5までで、通常の鎧ボーナス（や盾ボーナス、魔法の盾の強化ボーナス）と累積する。あらゆる魔法の防具は高品質の防具でもあるので、防具による判定ペナルティは1よくなる。

強化ボーナスに加えて、防具には特殊能力が付いていることもある。アイテムの市価を計算する際には、特殊能力は追加のボーナスと同様に数えるが、実際に AC を上昇させるわけではない。鎧の有効ボーナス（特殊能力が何ポイントのボーナス相当かを算出し、その値と強化ボーナスの値を足したもの）は＋10が上限である。特殊能力のある鎧には、少なくとも＋1の強化ボーナスが付いていなければならない。

鎧や盾は珍しい材質で作られていることもある。d%をロールすること。01～95が出たら、そのアイテムは標準的な材質のもので、96～100が出たら、特殊な材質でできている（『装備』を参照）。

鎧は常に、たとえブーツやヘルム（兜）やガントレット（篭手）の造りつけられている種類であっても、そうした部品を外してかわりに他の魔法のブーツやヘルムやガントレットを付けることができるように作られる。

鎧や盾の術者レベル：特殊能力を持つ魔法の鎧や魔法の盾の術者レベルは、個々のアイテムの説明にある。強化ボーナスしかないアイテムの場合、術者レベルは強化ボーナス×3である。アイテムに強化ボーナスと特殊能力の両方がある場合、2つの術者レベルのうち、高いほうの要求を満たしていなければならない。

盾：盾の強化ボーナスは、鎧の強化ボーナスと累積する。盾の強化ボーナスが、その盾を用いた盾攻撃の際に、攻撃やダメージのロールにボーナスとして加算されることはない。ただし、バッシン

表：鎧と盾

下級	中級	上級	アイテム	基本価格
01～60	01～05	―	＋1シールド	1,000 gp
61～80	06～10	―	＋1アーマー	1,000 gp
81～85	11～20	―	＋2シールド	4,000 gp
86～87	21～30	―	＋2アーマー	4,000 gp
―	31～40	01～08	＋3シールド	9,000 gp
―	41～50	09～16	＋3アーマー	9,000 gp
―	51～55	17～27	＋4シールド	16,000 gp
―	56～57	28～38	＋4アーマー	16,000 gp
―	―	39～49	＋5シールド	25,000 gp
―	―	50～57	＋5アーマー	25,000 gp
―	―	―	＋6アーマー／シールド[1]	36,000 gp
―	―	―	＋7アーマー／シールド[1]	49,000 gp
―	―	―	＋8アーマー／シールド[1]	64,000 gp
―	―	―	＋9アーマー／シールド[1]	81,000 gp
―	―	―	＋10アーマー／シールド[1]	100,000 gp
88～89	58～60	58～60	特定の鎧[2]	―
90～91	61～63	61～63	特定の盾[3]	―
92～100	64～100	64～100	特殊能力あり、再ロール[2,3]	―

1……鎧や盾に実際にこれだけの強化ボーナスが付くことはない。これは特殊能力が付いた防具の市価を見るためのもの。
2……『特定の鎧』表でロール。
3……『特定の盾』表でロール。

表：鎧の特殊能力

下級	中級	上級	特殊能力	基本価格修正値
01～25	01～05	01～03	グラマード	＋2,700 gp
26～32	06～08	04	ライト・フォーティフィケイション	＋1ボーナス1
33～52	09～11	―	スリック	＋3,750 gp
53～92	12～17	―	シャドウ	＋3,750 gp
93～96	18～19	―	スペル・レジスタンス（13）	＋2ボーナス1
97	20～29	05～07	インプルーヴド・スリック	＋15,000 gp
98～99	30～49	08～13	インプルーヴド・シャドウ	＋15,000 gp
―	50～74	14～28	エナジー・レジスタンス	＋18,000 gp
―	75～79	29～33	ゴースト・タッチ	＋3ボーナス1
―	80～84	34～35	インヴァルナラビリティ	＋3ボーナス1
―	85～89	36～40	モデレット・フォーティフィケイション	＋3ボーナス1
―	90～94	41～42	スペル・レジスタンス（15）	＋3ボーナス1
―	95～99	43	ワイルド	＋3ボーナス1
―	―	44～48	グレーター・スリック	＋33,750 gp
―	―	49～58	グレーター・シャドウ	＋33,750 gp
―	―	59～83	インプルーヴド・エナジー・レジスタンス	＋42,000 gp
―	―	84～88	スペル・レジスタンス（17）	＋4ボーナス1
―	―	89	イセリアルネス	＋49,000 gp
―	―	90	アンデッド・コントローリング	＋49,000 gp
―	―	91～92	ヘヴィ・フォーティフィケイション	＋5ボーナス1
―	―	93～94	スペル・レジスタンス（19）	＋5ボーナス1
―	―	95～99	グレーター・エナジー・レジスタンス	＋66,000 gp
100	100	100	2回ロールすること2	―

1……『鎧と盾』表の強化ボーナスにこれを足したものが実際の市価になる。
2……同じ特殊能力が2回出てしまった場合、1つだけがカウントされる。同じ特殊能力の別バージョンをロールした場合、よい方を用いること。

表：盾の特殊能力

下級	中級	上級	特殊能力	基本価格修正値
01～20	01～10	01～05	アロー・キャッチング	＋1ボーナス1
21～40	11～20	06～08	バッシング	＋1ボーナス1
41～50	21～25	09～10	ブラインディング	＋1ボーナス1
51～75	26～40	11～15	ライト・フォーティフィケイション	＋1ボーナス1
76～92	41～50	16～20	アロー・デフレクション	＋2ボーナス1
93～97	51～57	21～25	アニメイテッド	＋2ボーナス1
98～99	58～59	―	スペル・レジスタンス（13）	＋2ボーナス1
―	60～79	26～41	エナジー・レジスタンス	＋18,000 gp
―	80～85	42～46	ゴースト・タッチ	＋3ボーナス1
―	86～95	47～56	モデレット・フォーティフィケイション	＋3ボーナス1
―	96～98	57～58	スペル・レジスタンス（15）	＋3ボーナス1
―	99	59	ワイルド	＋3ボーナス1
―	―	60～84	インプルーヴド・エナジー・レジスタンス	＋42,000 gp
―	―	85～86	スペル・レジスタンス（17）	＋4ボーナス1
―	―	87	アンデッド・コントローリング	＋49,000 gp
―	―	88～91	ヘヴィ・フォーティフィケイション	＋5ボーナス1
―	―	92～93	リフレクティング	＋5ボーナス1
―	―	94	スペル・レジスタンス（19）	＋5ボーナス1
―	―	95～99	グレーター・エナジー・レジスタンス	＋66,000 gp
100	100	100	2回ロールすること2	―

1……『鎧と盾』表の強化ボーナスにこれを足したものが実際の市価になる。
2……同じ特殊能力が2回出てしまった場合、1つだけがカウントされる。同じ特殊能力の別バージョンをロールした場合、よい方を用いること。

表：特定の鎧

下級	中級	上級	特定の鎧	市価
01 ～ 50	01 ～ 25	—	ミスラル製シャツ	1,100 gp
51 ～ 80	26 ～ 45	—	ドラゴンハイド製プレート	3,300 gp
81 ～ 100	46 ～ 57	—	エルヴン・チェイン	5,150 gp
—	58 ～ 67	—	ライノ・ハイド	5,165 gp
—	68 ～ 82	01 ～ 10	アダマンティン製ブレストプレート	10,200 gp
—	83 ～ 97	11 ～ 20	ドワーヴン・プレート	16,500gp
—	98 ～ 100	21 ～ 32	バンデッド・メイル・オヴ・ラック	18,900 gp
—	—	33 ～ 50	セレスチャル・アーマー	22,400 gp
—	—	51 ～ 60	プレート・アーマー・オヴ・ザ・ディープ	24,650 gp
—	—	61 ～ 75	ブレストプレート・オヴ・コマンド	25,400 gp
—	—	76 ～ 90	ミスラル製フル・プレート・オヴ・スピード	26,500 gp
—	—	91 ～ 100	デーモン・アーマー	52,260 gp

表：特定の盾

下級	中級	上級	特定の鎧	市価
01 ～ 30	01 ～ 20	—	ダークウッド製バックラー	203 gp
31 ～ 80	21 ～ 45	—	ダークウッド製シールド	257 gp
81 ～ 95	46 ～ 70	—	ミスラル製ヘヴィ・シールド	1,020 gp
96 ～ 100	71 ～ 85	01 ～ 20	キャスターズ・シールド	3,153 gp
—	86 ～ 90	21 ～ 40	スパインド・シールド	5,580 gp
—	91 ～ 95	41 ～ 60	ライオンズ・シールド	9,170 gp
—	96 ～ 100	61 ～ 90	ウィングド・シールド	17,257 gp
—	—	91 ～ 100	アブソービング・シールド	50,170 gp

グの特殊能力は攻撃とダメージのロールに＋ 1 のボーナスを与える（この特殊能力の説明を参照のこと）。

魔法の武器としても機能する盾を作ることは可能である。ただしその場合、盾と AC への強化ボーナスにかかるコストに、攻撃ロールへの強化ボーナスにかかるコストを加える必要がある。

鎧の場合と同様、盾に組み込まれている特殊能力は、盾の追加ボーナスというかたちで市価を上昇させるが、実際に AC を上昇させるわけではない。盾の有効ボーナス（特殊能力が何ポイントのボーナス相当かを算出し、その値と強化ボーナスの値を足したもの。これにはキャラクターの能力や呪文によりもたらされたものも含む）は＋ 10 が上限である。特殊能力のある盾には、少なくとも＋ 1 の強化ボーナスが付いていなければならない。

起動：通常、魔法の鎧や盾の利益を得るには、普通の鎧や盾の利益を得るのと同一の方法をとればよい――つまり装備するだけでいい。鎧や盾に使用者による " 起動 " が必要な特殊能力がある場合、通常、使用者が合言葉を口にする必要がある（標準アクション）。

標準的でないクリーチャー用の防具：人型生物以外のクリーチャーや、サイズが小型や中型以外のクリーチャー用の鎧のコストは、さまざまである（『装備』を参照）。高品質であることのコストと、魔法による強化のコストは変わらない。

魔法の鎧と盾の特殊能力解説

魔法の鎧や盾は、強化ボーナスが付いているだけのものがほとんどである。とはいえ、中には強化ボーナスだけでなく、以下のような特殊能力まで付いているものもある。特殊能力のある鎧や盾には、少なくとも＋ 1 の強化ボーナスが付いていなければならない。

アニメイテッド（ Animated ／自律行動）：アニメイテッド・シールド は標準アクションにより、手から放して、ひとりでに使用者を守らせることができる。以後 4 ラウンドの間、この盾は自分を着用していたものにそのボーナスを与え、その後地面に落ちる。" 自律行動 " 中、盾は自分が持つ他の盾の特殊能力すべてのぶんの盾ボーナスと強化ボーナスを与えはするが、盾それ自体で バッシング や ブラインディング 能力などによるもののようなアクションを行なうことはできない。ただし、機能させるのにアクションを必要としない、アロー・デフレクション や リフレクティング などの特殊能力を使うことはできる。" 自律行動 " 中、この盾は起動したキャラクターと同じ接敵面を占め、たとえキャラクターが魔法的な手段にて移動しようとも、起動したキャラクターと共に移動する。 アニメイテッド・シールド と共に行動しているキャラクターは、防具による判定ペナルティ、秘術呪文失敗率、盾の使用に《習熟》していないことによるペナルティなどを（あれば）通常通りに被る。盾を " 自律行動 " させた使用者の手が片方でも空いているならば、この盾が " 自律行動 " している最中に、フリー・アクションでこれを掴むことができる。一度盾を取り戻したら、盾は以後 4 ラウンドのあいだ再び " 自律行動する " ことはない。この能力をタワー・シールドに付けることはできない。

強力・変成術；術者レベル 12；《魔法の武器防具作成》、アニメイト・オブジェクト；市価　＋ 2 ボーナス。

アロー・キャッチング（ Arrow Catching ／矢寄せ）：この能力を持つ盾は遠隔武器を引き寄せる。矢弾や投擲武器が盾の持ち主ではなく盾の方へと向きを変えるため、遠隔武器に対するアーマー・クラスに＋ 1 反発ボーナスを与える。さらに、この盾の持ち主から 5 フィート以内の目標を狙った矢弾や投擲武器も本来の目標から逸れ、この盾の持ち主を目標とする（この盾の持ち主が攻撃側から見て完全遮蔽状態であれば、矢弾や投擲武器が逸らされることはない）。さらに、遠隔武器でこの盾の持ち主を攻撃するものは、通常なら適用される失敗確率を無視する。この盾の基本 AC ボーナスより高い強化ボーナスを持つ矢弾や投擲武器が逸らされることはない（ただし、そうした攻撃が持ち主に向けられた場合、この盾の反発ボーナスはやはり適用される）。盾の持つ主はこの能力を合言葉で起動し、また同じ合言葉をくり返すことで起動停止することができる。

中程度・防御術；術者レベル 8；《魔法の武器防具作成》、エントロピック・シールド；市価　＋ 1 ボーナス。

アロー・デフレクション（ Arrow Deflection ／矢そらし）：この能力を持つ盾は、使用者が《矢止め》特技を修得しているかのように、使用者を遠隔武器から守る。1 ラウンドに 1 回、普通なら遠隔武器が自分に命中するような時に、使用者は DC20 の反応セーヴを行なうことができる。その遠隔武器（あるいは矢弾）に強化ボーナスがあれば、DC はその分だけ上昇する。セーヴに成功すれば、盾はその武器をそらす。使用者はその攻撃に気づいておらねばならず、立ちすくみ状態であってはならない。遠隔武器をそらす試みはアクションと見なさない。巨人の投げる大岩や アシッド・アロー のような例外的な遠隔武器をそらすことはできない。

微弱・防御術；術者レベル 5；《魔法の武器防具作成》、シールド；市価　＋ 2 ボーナス。

アンデッド・コントローリング（ Undead Controlling ／アンデッド制御）：アンデッド・コントローリング・アーマー や シールド はたいてい、骨格などのぞっとする装飾や仰々しい飾りが付いている。この防具の使用者は、コントロール・アンデッド 呪文を使用しているかのように、1 日に 26HD までのアンデッドを制御することができる。毎日、夜明けになると、着用者はまだ自分が制御しているアンデッドがいれば、その制御を失う。この能力を持つ鎧や盾は、骨でできているように見える（この特徴は純粋に意匠的なものであり、それ以外、この防具に影響はない）。

強力・死霊術；術者レベル 13；《魔法の武器防具作成》、コントロール・アンデッド；市価　＋ 49,000 gp。

イセリアルネス（ Etherealness ／エーテル化）：この能力は 1 日 1 回、合言葉に応じて鎧の着用者をエーテル状態にする（ イセリアル・ジョーント 呪文と同様）。キャラクターはいくらでも望むだけエーテル状態でいられるが、一旦通常に戻ったら、その日はもうエーテル状態にはなれない。

強力・変成術；術者レベル 13；《魔法の武器防具作成》、イセリアル・ジョーント；市価　＋ 49,000 gp。

インヴァルナラビリティ（ Invulnerability ／不死身）：この鎧は着用者に

“ ダメージ減少 5 ／魔法 ” を与える。

強力・防御術と力術（ミラクルを使用した場合）；術者レベル 18；《魔法の武器防具作成》、ストーンスキン 、ウィッシュ あるいは ミラクル；市価　＋ 3 ボーナス。

エナジー・レジスタンス（ Energy Resistance ／エネルギーに対する抵抗）：この特殊能力を持つ鎧や盾は、1 種類のエネルギー（[音波]、[酸]、[電気]、[火]、[冷気]）に対する防御を与える。この種の鎧や盾は、それが防御する種類の元素を表す紋様がデザインされている。この防具は、レジスト・エナジー 呪文と同様に、着用者が本来受けるはずのエネルギー・ダメージを 1 回の攻撃あたり 10 点軽減してくれる。

微弱・防御術；術者レベル 3；《魔法の武器防具作成》、レジスト・エナジー；市価　＋ 18,000 gp。

インプルーヴド・エナジー・レジスタンス（ Energy Resistance, Improved ／強化版エネルギーに対する抵抗）：エナジー・レジスタンス と同様だが、エネルギー・ダメージを 1 回の攻撃あたり 20 点軽減してくれる。

中程度・防御術；術者レベル 7；《魔法の武器防具作成》、レジスト・エナジー；市価　＋ 42,000 gp。

グレーター・エナジー・レジスタンス（ Energy Resistance, Greater ／上級エネルギーに対する抵抗）：エナジー・レジスタンス と同様だが、エネルギー・ダメージを 1 回の攻撃あたり 30 点軽減してくれる。

中程度・防御術；術者レベル 11；《魔法の武器防具作成》、レジスト・エナジー；市価　＋ 66,000 gp。

グラマード（ Glamered ／衣まがい）：合言葉を発すると、鎧は姿形を変え、普通の服と見分けがつかなくなる。服に化けた状態でも、鎧の諸性能は（重量も含めて）変わらない。この鎧が服に化けているとき、鎧の真の性質を見抜けるのは、トゥルー・シーイング 呪文やそれに類する魔法のみである。

中程度・幻術；術者レベル 10；《魔法の武器防具作成》、ディスガイズ・セルフ；市価　＋ 2,700 gp。

ゴースト・タッチ（ Ghost Touch ／触霊）：この鎧や盾はほとんど半透明に見える。この防具の強化ボーナスおよび鎧／盾ボーナスは、非実体クリーチャーの攻撃に対しても有効である。非実体クリーチャーはいつでもこの防具を拾ったり、動かしたり、着用したりできる。非実体クリーチャーがこの防具を着用すれば、実体クリーチャーの攻撃に対しても非実体クリーチャーの攻撃に対しても、この鎧や盾の強化ボーナスを得る。非実体クリーチャーはこの防具を装備したまま固体の中を通り抜けることができる。

強力・変成術；術者レベル 15；《魔法の武器防具作成》、イセリアルネス；市価　＋ 3 ボーナス。

シャドウ（ Shadow ／影）：この鎧は、着用者が身を隠そうとする時、その姿をかすませ、その周囲の音を抑え込んで、〈隠密〉判定に＋ 5 の技量ボーナスを与える（この鎧自体の “ 防具による判定ペナルティ ” は通常通り適用される）。

微弱・幻術；術者レベル 5；《魔法の武器防具作成》、インヴィジビリティ、サイレンス；市価　＋ 3,750 gp。

インプルーヴド・シャドウ（ Shadow, Improved ／強化版影）：シャドウ と同様だが、〈隠密〉判定に＋ 10 の技量ボーナスを与える。

中程度・幻術；術者レベル 10；《魔法の武器防具作成》、インヴィジビリティ 、サイレンス；市価　＋ 15,000 gp。

グレーター・シャドウ（ Shadow, Greater ／上級影）：シャドウ と同様だが、〈隠密〉判定に＋ 15 の技量ボーナスを与える。

強力・幻術；術者レベル 15；《魔法の武器防具作成》、インヴィジビリティ、サイレンス；市価　＋ 33,750 gp。

スペル・レジスタンス（ Spell Resistance ／呪文抵抗）：この能力によって、防具の着用者は呪文抵抗を得る。呪文抵抗の値は個々の防具によって異なり、13、15、17、19 のものがある。

強力・防御術；術者レベル 15；《魔法の武器防具作成》、スペル・レジスタンス；市価　＋ 2 ボーナス（13）、＋ 3 ボーナス（15）、＋ 4 ボーナス（17）、＋ 5 ボーナス（19）。

スリック（ Slick ／つるり）：スリック・アーマー はいつ見ても少しねばねばした油に覆われているように見える。着用者の〈脱出術〉判定に＋ 5 の技量ボーナスを与える（この鎧自体の “ 防具による判定ペナルティ ” は通常通り適用される）。

微弱・召喚術；術者レベル 4；《魔法の武器防具作成》、グリース；市価　＋ 3,750 gp。

インプルーヴド・スリック（ Slick, Improved ／強化版つるり）：スリック と同様だが、〈脱出術〉判定に＋ 10 の技量ボーナスを与える。

中程度・召喚術；術者レベル 10；《魔法の武器防具作成》、グリース；市価　＋ 15,000 gp。

グレーター・スリック（ Slick, Greater ／上級つるり）：スリック と同様だが、〈脱出術〉判定に＋ 15 の技量ボーナスを与える。

強力・召喚術；術者レベル 15；《魔法の武器防具作成》、グリース；市価　＋ 33,750 gp。

バッシング（ Bashing ／バッシング）：この特殊能力を持つ盾は盾攻撃用に作られたものである。 バッシング・シールド はサイズ分類が 2 段階大きい武器であるかのようにダメージを与える（従って、中型用ライト・シールドは 1d6 ポイントのダメージを与え、中型用ヘヴィ・シールドは 1d8 ポイントのダメージを与える）。盾攻撃に使う場合、この盾は＋ 1 の武器として扱われる（この能力を持つことができるのは、ライト・シールドとヘヴィ・シールドだけである）。

中程度・変成術；術者レベル 8；《魔法の武器防具作成》、ブルズ・ストレンクス；市価　＋ 1 ボーナス。

フォーティフィケイション（ Fortification ／急所防御）：この鎧や盾は魔法の力場を生み出し、それによって着用者の急所をより効果的に守る。着用者がクリティカル・ヒットや急所攻撃を受けた場合、一定確率でクリティカル・ヒットや急所攻撃は無効化され、通常のダメージだけが及ぶ。

フォーティフィケイション種別	通常ダメージになる確率	基本価格修正値
ライト（軽）	25%	＋ 1 ボーナス
モデレット（中）	50%	＋ 3 ボーナス
ヘヴィ（重）	75%	＋ 5 ボーナス

強力・防御術；術者レベル 13；《魔法の武器防具作成》、リミテッド・ウィッシュ あるいは ミラクル；市価 さまざま（上記参照）。

ブラインディング（ Blinding ／目つぶし）：この能力を持つ盾は、1 日に 2 回まで、使用者の合言葉に応えて、目もくらむばかりの閃光を放つ。使用者以外で 20 フィート以内にいるものは、みな DC14 の反応セーヴを行なわなければならず、失敗すると 1d4 ラウンドの間、盲目状態になる。

中程度・力術；術者レベル 7；《魔法の武器防具作成》、シアリング・ライト；市価　＋ 1 ボーナス。

リフレクティング（ Reflecting ／反射）：この盾は鏡のようで、表面は完全に光を反射する。1 日 1 回、呪文を術者にはね返すことができる。これは スペル・ターニング の呪文とまったく同じように働く。

強力・防御術；術者レベル 14；《魔法の武器防具作成》、スペル・ターニング；市価　＋ 5 ボーナス。

ワイルド（Wild ／野生）：この能力を持つ鎧や盾の着用者は、“ 自然の化身 ” 使用中であっても、鎧ボーナスや盾ボーナス（と強化ボーナス）を失わない。この能力を持つ鎧や盾は通常、木の葉の模様に覆われているように見える。使用者が “ 自然の化身 ” 形態になれば、この防具は見えなくなる。

中程度・変成術；術者レベル 9；《魔法の武器防具作成》、ベイルフル・ポリモーフ；市価　＋ 3 ボーナス。

特定の鎧

アダマンティン製ブレストプレート

（ Adamantine Breastplate ）

オーラ オーラなし（非魔法）；**術者レベル** —
装備部位 鎧；**市価** 10,200 gp；**重量** 30 ポンド

解説

これは魔法のかかっていないアダマンティン製のブ**レスト**プ**レート**であり、着用**者**に “ ダメージ減少 2 ／—” を与える。

エルヴン・チェイン

（ Elven Chain ／エルフのチェインメイル）

オーラ オーラなし（非魔法）；**術者レベル** —
装備部位 鎧；**市価** 5,150 gp；**重量** 20 ポンド

解説

これは非常に軽いチェインメイ**ル**で、実に細かなミ**ス**ラ**ル**の輪をつなぎあわせてできている。この鎧は、《習熟》しているかどうか判断する際も含めて、あらゆる点において、軽装鎧として扱う。この鎧の秘**術**呪文失敗率は 20%で、【敏捷力】ボーナ**ス**上限は＋ 4、防具による判定ペナ**ル**ティは－ 2 である。

セレスチャル・アーマー

（ Celestial Armor ／**セ**レスチャルの鎧）

オーラ 微弱・変成**術**［善］；**術者レベル** 5
装備部位 鎧；**市価** 22,400 gp；**重量** 20 ポンド

解説

この輝く銀または金製の ＋ 3 チェインメイ**ル** は、まことに軽く見事なつくりなので、通常の衣服の下に着てもそれと悟られずにすむ。【敏捷力】ボーナ**ス**上限は＋ 8、防具による判定ペナ**ル**ティは－ 2、秘**術**呪文失敗率は 15%である。この鎧は軽装鎧と見なされ、着用**者**は 1 日に 1 回、合言葉により（呪文と同様の）フライ を使用できる。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、作成**者**は善でなければならない、フライ；**コスト** 11,350 gp。

デーモン・アーマー

（ Demon Armor ／デーモンの鎧）

オーラ 強力・死霊**術**［悪］；**術者レベル** 13
装備部位 鎧；**市価** 52,260 gp；**重量** 50 ポンド

解説

このプ**レート**・アーマーは着用**者**がデーモンのように見える格好になっている。兜は角のあるデーモンの頭のようで、着用**者**はくわっと開いた上下の歯の間から外をのぞく。この ＋ 4 フ**ル**・プ**レート** の着用**者**は、1d10 ポイン**ト**のダメージを与える爪攻撃を行なうことができる。＋ 1 武器として攻撃し、加えて目標に **コ**ンテイジョン 呪文と同じ病気をもたらす（頑健・無効、DC14）。 **コ**ンテイジョン を使用するには、爪による通常の近接攻撃に成功する必要がある。この “ 爪 ” は鎧の左右のヴァンブ**レース**（腕甲）とガン**トレット**（篭手）の部分に組み込まれており、武器落としされることはない。

デーモン・アーマーには悪のエッセン**ス**が注入されており、属性が悪でないクリーチャーがこれを着ると、負の**レベル**が 1 **レベル**付いてしまう。この負の**レベル**は着用中ずっと持続し、脱ぐと同時に消えてなくなる。しかし着用中は、（ **レストレ**ーション 呪文を含む）あらゆる方法をもってしてもこの負の**レベル**をなくしてしまうことはできない。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、**コ**ンテイジョン；**コスト** 26,955 gp。

ドラゴンハイド製プレート

（ Dragonhide Plate ）

オーラ オーラなし（非魔法）；**術者レベル** —
装備部位 鎧；**市価** 3,300 gp；**重量** 50 ポンド

解説

このフ**ル**・プ**レート**は金属製ではなく、ドラゴンハイド（竜皮）でできているため、ド**ル**イドでも着用することができる。それ以外の点では、これは高品質のフ**ル**・プ**レート**とまったく同一である。

ドワーヴン・プレート

（ Dwarven Plate ／ドワーフのフル・プレート）

オーラ オーラなし（非魔法）；**術者レベル** —
装備部位 鎧；**市価** 16,500 gp；**重量** 50 ポンド

解説

このフ**ル**・プ**レート**はアダマンティン製であり、着用**者**に “ ダメージ減少 3 ／—” を与える。

バンデッド・メイル・オヴ・ラック

（ Banded Mail of Luck ／幸運のバンデッド・メイル）

オーラ 強力・心**術**；**術者レベル** 12
装備部位 鎧；**市価** 18,900 gp；**重量** 35 ポンド

解説

1 つ 100 gp 相当の宝石が 10 個、この ＋ 3 バンデッド・メイ**ル** を飾っている。この鎧は着用**者**に、1 週間に 1 回、自分に対して行なわれた攻撃ロー**ル**の振り直しを要求する力を与える。振り直した 2 度目のロー**ル**結果はどのようなものであろうと受け入れねばならない。着用**者**のプ**レ**イヤーは、ダメージがロー**ル**される前に、攻撃ロー**ル**の振り直しを要求するかどうかを決めねばならない。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、ブ**レス**；**コスト** 9,650 gp。

プレート・アーマー・オヴ・ザ・ディープ

（ Plate Armor of the Deep ／深淵のプレート・アーマー）

オーラ 中程度・防御**術**；**術者レベル** 11
装備部位 鎧；**市価** 24,650 gp；**重量** 50 ポンド

解説

この ＋ 1 フ**ル**・プ**レート** は、波と魚をかたどった意匠で飾られている。この鎧自体は通常のフ**ル**・プ**レート**と同様に**重**くかさばることに変わりはないのだが、プ**レート**・アーマー・オヴ・ザ・ディープ の着用**者**は〈水泳〉判定の際にまったく鎧を着ていないものとして扱われる。着用**者**は水中で呼吸でき、水を呼吸するものならどんなクリーチャーとでも言語を使った会話ができる。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、ウォーター・ブリージング、タンズ、フリーダム・オヴ・ムーヴメント；**コスト** 13,150 gp。

ブレストプレート・オヴ・コマンド

（Breastplate of Command ／威厳のブレストプレート）

オーラ 強力・心術；**術者レベル** 15

装備部位 鎧；**市価** 25,400 gp；**重量** 30 ポンド

解説

この ＋2 ブレストプレート を着用する者は、威厳のオーラというべきものを身に帯びることになる。着用者はすべての【魅力】判定（【魅力】が対応能力値である技能判定を含む）に＋2 の技量ボーナスを得る。また、着用者は統率力値にも＋2 の技量ボーナスを得る。使用者から 360 フィート以内の味方部隊は普段よりも勇敢になり、[恐怖] に対するセーヴィング・スローに＋2 の抵抗ボーナスを得る。この効果はかなりの部分まで鎧の見事な外見によるものなので、着用者が隠れたり、何らかの形で視認困難を得たりすれば効果はなくなる。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、マス・チャーム・モンスター；**コスト** 12,875 gp。

ミスラル製シャツ

（Mithral Shirt ／ミスラル製チェイン・シャツ）

オーラ オーラなし（非魔法）；**術者レベル** —

装備部位 鎧；**市価** 1,100 gp；**重量** 10 ポンド

解説

これは非常に軽いチェイン・シャツで、実に細かなミスラルの輪をつなぎあわせてできている。この鎧の秘術呪文失敗率は 10%、【敏捷力】ボーナス上限は＋6、防具による判定ペナルティはない。この鎧は軽装鎧と見なされる。

ミスラル製フル・プレート・オヴ・スピード

（Mithral Full Plate of Speed ／ミスラル製加速のフル・プレート）

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 5

装備部位 鎧；**市価** 26,500 gp；**重量** 25 ポンド

解説

このつくりのよい ＋1 ミスラル製フル・プレート の着用者は、この鎧をフリー・アクションで起動し、1 日に 10 ラウンドまで、ヘイスト 呪文が作用しているかのように行動することができる。 ヘイスト 効果の持続時間が連続したラウンドである必要はない。

この鎧の秘術呪文失敗率は 25%、【敏捷力】ボーナス上限は＋3、防具による判定ペナルティは－3 である。この鎧は、《習熟》していないことによるペナルティを受けないようにするためには重装鎧に《習熟》していなければならないということ以外は、中装鎧と見なされる。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、ヘイスト；**コスト** 18,500 gp。

ライノ・ハイド

（Rhino Hide ／犀皮鎧）

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 9

装備部位 鎧；**市価** 5,165 gp；**重量** 25 ポンド

解説

この ＋2 ハイド・アーマー はライナセラス（犀）の皮でできている。AC に＋2 の強化ボーナスが付き、防具による判定ペナルティが－1 されるのに加えて、着用者が突撃攻撃に成功した場合、追加で 2d6 ポイントのダメージを与える。これには、騎乗しての突撃も含まれる。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、ブルズ・ストレンクス；**コスト** 2,665 gp。

特定の盾

アブソービング・シールド

（Absorbing Shield ／吸い込み盾）

オーラ 強力・変成術；**術者レベル** 17

装備部位 盾；**市価** 50,170 gp；**重量** 15 ポンド

解説

この ＋1 鋼鉄製ヘヴィ・シールド は金属製だが、色はつや消し黒、まるで光を吸い込んでしまうように見える。2 日に 1 回、合言葉に応じて、触れた物体を ディスインテグレイト することができる。この効果は同名の呪文と同じだが、近接接触攻撃を行なう必要がある。この効果は攻撃時にしか働かない。クリーチャーが盾に攻撃を命中させた際にそのクリーチャーなり武器なりを目標として起動することはできない。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、ディスインテグレイト；**コスト** 25,170 gp。

ウィングド・シールド

（Winged Shield ／翼ある盾）

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 5

装備部位 盾；**市価** 17,257 gp；**重量** 10 ポンド

解説

この木製ヘヴィ・シールドには＋3 の強化ボーナスがある。羽根の生えた小さな翼が盾のまわりをとりまいている。1 日に 1 回、合言葉を唱えると（呪文と同様の）フライ により、使用者を運んで飛んでくれる。この盾は 133 ポンドまでを運搬するなら毎ラウンド 60 フィートで移動し、266 ポンドまでなら毎ラウンド 40 フィートで移動することができる。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、フライ；**コスト** 8,707 gp。

キャスターズ・シールド

（Caster's Shield ／呪文使いの盾）

オーラ 中程度・防御術；**術者レベル** 6

装備部位 盾；**市価** 3,153 gp（呪文が書き込まれている場合、その呪文の巻物の価格を足すこと）；**重量** 5 ポンド

解説

この ＋1 木製ライト・シールド には、裏側に皮の小さな細長い切れ端が付いている。呪文の使い手はこれを巻物がわりにして呪文を 1 つだけ書きこむことができる。このようにして書き記された呪文は基本原材料費が半分ですむ。この皮には 3 レベル以下の呪文しか入れることはできない。この皮は再使用可能である。

ランダムに決定された キャスターズ・シールド には、50%の確率で、裏に中級の巻物の呪文が 1 つ付いている。この呪文は信仰呪文（d%で 01 ～ 80 の場合）か秘術呪文（81 ～ 100 の場合）である。

キャスターズ・シールドの秘術呪文失敗率は5%である。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、《巻物作成》、作成者は6レベル以上でなければならない；**コスト** 1,653 gp。

スパインド・シールド

（Spined Shield ／棘ある盾）

オーラ 中程度・力術；**術者レベル** 6

装備部位 盾；**市価** 5,580 gp；**重量** 15 ポンド

解説

この＋1鋼鉄製ヘヴィ・シールドは、一面トゲトゲに覆われている。通常のスパイクト・シールドとして使える。1日に3回まで、使用者は合言葉によって棘の1本を撃ち出すことができる。撃ち出された棘には＋1強化ボーナスが付いており、射程単位は120フィート、1d10ポイントのダメージ（19～20／×2）を与える。撃ち出された棘は毎日、再び生えてくる。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、マジック・ミサイル；**コスト** 2,875 gp。

ダークウッド製シールド

（Darkwood Shield）

オーラ オーラなし（非魔法）；**術者レベル** —

装備部位 盾；**市価** 257 gp；**重量** 5 ポンド

解説

これはダークウッドでできた、魔法のかかっていない木製ヘヴィ・シールドである。強化ボーナスはないが、ダークウッド製なので通常の木製シールドより軽い。防具による判定ペナルティはない。

ダークウッド製バックラー

（Darkwood Buckler）

オーラ オーラなし（非魔法）；**術者レベル** —

装備部位 盾；**市価** 203 gp；**重量** 2.5 ポンド

解説

これはダークウッドでできた、魔法のかかっていない木製ライト・シールドである。強化ボーナスはないが、ダークウッド製なので通常の木製シールドより軽い。防具による判定ペナルティはない。

ミスラル製ヘヴィ・シールド

（Mithral Heavy Shield）

オーラ オーラなし（非魔法）；**術者レベル** —

装備部位 盾；**市価** 1,020 gp；**重量** 5 ポンド

解説

このヘヴィ・シールドはミスラルでできており、標準的な鋼鉄製シールドと比べて非常に軽い。この盾の秘術呪文失敗率は5%で、防具による判定ペナルティはない。

ライオンズ・シールド

（Lion's Shield ／獅子の盾）

オーラ 中程度・召喚術；**術者レベル** 10

装備部位 盾；**市価** 9,170 gp；**重量** 15 ポンド

解説

この＋2鋼鉄製ヘヴィ・シールドは、咆哮するライオンの首をかたどったもの。使用者は1日に3回、ライオンの首に（使用者とは別個に）攻撃を行なうよう、フリー・アクションで命じることができる。使用者の基本攻撃ボーナスを用いて（使用者に複数回攻撃ができるなら、ライオンの首も複数回攻撃ができる）噛みつき、2d6ポイントのダメージを与える。この攻撃は、使用者が行なうすべてのアクションに加えて行なわれる。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、サモン・ネイチャーズ・アライIV；**コスト** 4,670 gp。

ポーション Potions

表：ポーション

下級	中級	上級	呪文レベル	術者レベル
01～20	—	—	0レベル	1レベル
21～60	01～20	—	1レベル	1レベル
61～100	21～60	01～20	2レベル	3レベル
—	61～100	21～100	3レベル	5レベル

ポーションの価格

呪文レベル	ウィザード・クレリック・ドルイド	ソーサラー	バード	パラディン・レンジャー
0レベル	25 gp	25 gp	25 gp	—
1レベル	50 gp	50 gp	50 gp	50 gp
2レベル	300 gp	400 gp	400 gp	400 gp
3レベル	750 gp	900 gp	1,050 gp	1,050 gp

ポーションとは、飲むことで効果をあらわす魔法の液体である。魔法のオイル（油）もポーションと同様のものだが、飲むのではなく、塗ることで効果をあらわす。ポーションやオイルはいずれも1度しか使えない。これらは発動時間が1分未満で、1体以上のクリーチャーを対象とする、レベルが3までの呪文の効果を複製する。ポーションの市価は（呪文のレベル×作成者の術者レベル×50）gpに等しい。ポーションに物質要素コストがある場合、そのコストが基本価格と作成のためのコストに加えられる。『ポーションの市価』表には、作成可能な最低術者レベルで作成されたポーションの参考価格が呪文を発動できるクラスごとに書かれている。呪文の中には、術者が違えば呪文レベルが変わってくるものもあることに注意すること。その種の呪文のレベルは、ポーションを作成する術者によって決まる。

ポーションはちょうど、飲んだ者に対して発動された呪文のようなものである。ポーションを飲むキャラクターは効果について何も決定を下すことはない。決定はポーションを作成した術者がすでに下しているのである。ポーションを飲む者はその効果の事実上の対象であり、かつ、その効果の術者でもある（ポーションには術者レベルが示してあるが、それでも、飲んだ者が効果をコントロールするのだ）。

オイルの場合、塗った者が事実上の術者となり、塗られた物体が目標となる。

外見的特徴：典型的なポーションやオイルは、1オンス（約30cc）の液体を、きっちりしまる栓のついた陶器やガラスの小ビンに収めたもの。栓をした容器の大きさは普通、幅1インチ以下、高さ2インチ以下である。小ビンはAC13、1ヒット・ポイント、硬度1で、破壊DCは12である。小ビンには1オンスの液体が入る。

ポーションの識別：通常の方法に加えて、PCたちは見つけた容器の1本1本を味見してみて、味覚に基づいた〈知覚〉判定で中の液体の性質を探ることもできる。この判定のDCは（15＋そのポーションの呪文レベル）に等しい。ただし、稀少なポーションや珍しいポーションに関しては、DCがもっと高くなるかもしれない。

起動：ポーションを飲んだり、オイルを塗ったりするのに格別の技術は必要ない。栓を抜いてポーションを飲むか、オイルを塗るかするだけのことである。ポーションやオイルの使用には、以下のルールが適用される。

1 本のポーションを飲んだり、1 本のオイルを塗ったりするのは、1 標準アクションである。ポーションやオイルの効果は即座に表れる。ポーションやオイルの使用は機会攻撃を誘発する。敵は使用したキャラクターに対してではなくポーションやオイルの容器に対して機会攻撃を行なってもよい。こうした攻撃に成功して容器を破壊すると、キャラクターがポーションを飲んだり、オイルを塗ったりするのを食い止めることができる。

クリーチャーがポーションやオイルを使うには、ポーションを飲むことができたり、オイルを塗ることができたりしなければならない。このため、非実体クリーチャーはポーションやオイルを使うことができない。

実体クリーチャーならばみなポーションを服用できる。ポーションは飲む必要がある。実体クリーチャーならばみなオイルを使用できる。

気絶状態のクリーチャーの喉にそっと少しずつポーションを流しこみ、慎重に飲ませることもできる。これは 1 全ラウンド・アクションである。これと同様、気絶状態のクリーチャーに 1 本のオイルを塗布するのも 1 全ラウンド・アクションを要する。

魔法の指輪

魔法の指輪は着用者に魔法のパワーを与える。チャージ回数のあるものもあるが、ごく少ない。ほとんどの魔法の指輪は永続的かつ強力な魔法のアイテムである。魔法の指輪は誰でも使用できる。

1 人のキャラクターがちゃんと効果を発揮するように着用できるのは、魔法の指輪 2 つまでである。すでに 2 つの指輪を着けている場合、3 つめの指輪は効力を発揮しない。

外見的特徴：指輪にはほとんど重量はない。中にはガラスや骨でできた例外的な指輪もあるが、大方は金属でできている。金、銀、白金などの貴金属製が多い。指輪は AC13、2 ヒット・ポイント、硬度 10 で、破壊 DC は 25 である。

起動：普通、指輪の能力は合言葉に応じて起動する（これは標準アクションであり、機会攻撃を誘発しない）か、ずっと継続して働くかのいずれかである。中には特殊な起動方法を有する指輪もある（各指輪の解説を参照）。

その他の特徴：d%をロールすること。結果が 01 なら、その指輪は知性を有する。02 ～ 31 なら、その能力の手掛かりとなる何か（意匠や銘刻など）がある。32 ～ 100 なら特に何もない。知性を有するアイテムには追加能力があり、時として変則的なパワーや特殊用途をも有する（『知性あるアイテム』を参照）。チャージのある魔法の指輪が知性を持つことは決してない。

表：魔法の指輪

下級	中級	上級	魔法の指輪	市価
01 ～ 18	—	—	プロテクション＋ 1	2,000 gp
19 ～ 28	—	—	フェザー・フォーリング	2,200 gp
29 ～ 36	—	—	サステナンス	2,500 gp
37 ～ 44	—	—	クライミング	2,500 gp
45 ～ 52	—	—	ジャンピング	2,500 gp
53 ～ 60	—	—	スイミング	2,500 gp
61 ～ 70	01 ～ 05	—	カウンタースペルズ	4,000 gp
71 ～ 75	06 ～ 08	—	マインド・シールディング	8,000 gp
76 ～ 80	09 ～ 18	—	プロテクション＋ 2	8,000 gp
81 ～ 85	19 ～ 23	—	フォース・シールド	8,500 gp
86 ～ 90	24 ～ 28	—	ラム	8,600 gp
—	29 ～ 34	—	インプルーヴド・クライミング	10,000 gp
—	35 ～ 40	—	インプルーヴド・ジャンピング	10,000 gp
—	41 ～ 46	—	インプルーヴド・スイミング	10,000 gp
91 ～ 93	47 ～ 50	—	アニマル・フレンドシップ	10,800 gp
94 ～ 96	51 ～ 56	01 ～ 02	マイナー・エナジー・レジスタンス	12,000 gp
97 ～ 98	57 ～ 61	—	カメレオン・パワー	12,700 gp
99 ～ 100	62 ～ 66	—	ウォーター・ウォーキング	15,000 gp
—	67 ～ 71	03 ～ 07	プロテクション＋ 3	18,000 gp
—	72 ～ 76	08 ～ 10	マイナー・スペル・ストアリング	18,000 gp
—	77 ～ 81	11 ～ 15	インヴィジビリティ	20,000 gp
—	82 ～ 85	16 ～ 19	ウィザードリィ（I）	20,000 gp
—	86 ～ 90	20 ～ 25	イヴェイジョン	25,000 gp
—	91 ～ 93	26 ～ 28	X レイ・ヴィジョン	25,000 gp
—	94 ～ 97	29 ～ 32	ブリンキング	27,000 gp
—	98 ～ 100	33 ～ 39	メジャー・エナジー・レジスタンス	28,000 gp
—	—	40 ～ 49	プロテクション＋ 4	32,000 gp
—	—	50 ～ 55	ウィザードリィ（II）	40,000 gp
—	—	56 ～ 60	フリーダム・オヴ・ムーヴメント	40,000 gp
—	—	61 ～ 63	グレーター・エナジー・レジスタンス	44,000 gp
—	—	64 ～ 65	フレンド・シールド（一対）	50,000 gp
—	—	66 ～ 70	プロテクション＋ 5	50,000 gp
—	—	71 ～ 74	シューティング・スターズ	50,000 gp
—	—	75 ～ 79	スペル・ストアリング	50,000 gp
—	—	80 ～ 83	ウィザードリィ（III）	70,000 gp
—	—	84 ～ 86	テレキネシス	75,000 gp
—	—	87 ～ 88	リジェネレイション	90,000 gp
—	—	89 ～ 91	スペル・ターニング	100,000 gp
—	—	92 ～ 93	ウィザードリィ（IV）	100,000 gp
—	—	94	スリー・ウィッシズ	120,000 gp
—	—	95	ジン・コーリング	125,000 gp
—	—	96	エア・エレメンタル・コマンド	200,000 gp
—	—	97	アース・エレメンタル・コマンド	200,000 gp
—	—	98	ファイアー・エレメンタル・コマンド	200,000 gp
—	—	99	ウォーター・エレメンタル・コマンド	200,000 gp
—	—	100	メジャー・スペル・ストアリング	200,000 gp

リング・オヴ・アニマル・フレンドシップ

（Animal Friendship ／動物との友好の指輪）

オーラ 微弱・心術；**術者レベル** 3

装備部位 指輪；**市価** 10,800 gp；**重量** —

解説

リング・オヴ・アニマル・フレンドシップ は常に何らかの動物めいて見える精緻なデザインを帯びる。この指輪は合言葉に応じて、ちょうど使用者が チャーム・アニマル を発動したかのように、1 体の動物に作用する。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、チャーム・アニマル；**コスト** 5,400 gp。

リング・オヴ・イヴェイジョン

（Evasion ／身かわしの指輪）

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 7

装備部位 指輪；**市価** 25,000 gp；**重量** —

解説

この指輪の着用者は、はめている間はずっと、まるで " 身かわし " 能力を持っているかのようにダメージを回避する能力を得る。本来なら反応

セーヴに成功すればダメージが半分になるような攻撃に対して、そのセーヴに成功すればダメージをまったく受けない。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、ジャンプ；**コスト** 12,500 gp。

リング・オヴ・インヴィジビリティ

（Invisibility ／不可視の指輪）

オーラ 微弱・幻術；**術者レベル** 3

装備部位 指輪；**市価** 20,000 gp；**重量** —

解説

この飾り気のない銀の指輪を起動すれば、着用者は インヴィジビリティ呪文と同様の利益を得る。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、インヴィジビリティ；**コスト** 10,000 gp。

リング・オヴ・ウィザードリィ

（Wizardry ／秘術の指輪）

オーラ 中程度（ウィザードリィ I）あるいは強力（ウィザードリィ II ～ IV）・無系統；**術者レベル** 11（I）、14（II）、17（III）、20（IV）

装備部位 指輪；**市価** 20,000 gp（I）、40,000 gp（II）、70,000 gp（III）、100,000 gp（IV）；**重量** —

解説

この特別な指輪には 4 種類（リング・オヴ・ウィザードリィ I、リング・オヴ・ウィザードリィ II、リング・オヴ・ウィザードリィ III、リング・オヴ・ウィザードリィ IV）のものがある。いずれも秘術呪文の使い手にのみ役立つ。着用者が 1 日に使える秘術呪文の数が、特定の呪文レベルのみ 2 倍になるのである。リング・オヴ・ウィザードリィ I なら 1 レベル呪文、リング・オヴ・ウィザードリィ II なら 2 レベル呪文、リング・オヴ・ウィザードリィ III なら 3 レベル呪文、リング・オヴ・ウィザードリィ IV なら 4 レベル呪文の使用回数が 2 倍になる。高い能力値によるボーナス呪文や、専門化によるボーナス呪文の数は 2 倍にならない。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、リミテッド・ウィッシュ；**コスト** 10,000 gp（I）、20,000 gp（II）、35,000 gp（III）、50,000 gp（IV）。

リング・オヴ・ウォーター・ウォーキング

（Water Walking ／水上歩行の指輪）

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 9

装備部位 指輪；**市価** 15,000 gp；**重量** —

解説

この指輪はたいていさんごか青っぽい金属で作られ、波をモチーフにして飾り立てられている。この指輪の着用者は、常時 ウォーター・ウォーク の呪文の効果を得られる。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、ウォーター・ウォーク；**コスト** 7,500 gp。

リング・オヴ・Xレイ・ヴィジョン

（X-Ray Vision ／X線視覚の指輪）

オーラ 中程度・占術；**術者レベル** 6

装備部位 指輪；**市価** 25,000 gp；**重量** —

解説

この指輪は、合言葉に応じて、着用者に固体の内部やその向こうを見通す力を与える。この視覚の有効距離は 20 フィートで、たとえ光がなくとも、普通の光の下で物を見ているかのように見える。X 線視覚は厚さ 1 フィートの石、1 インチの一般的な金属、3 フィートまでの木や土を見通すことができる。それより厚い材質や、鉛の薄膜はこの視覚を遮る。

この指輪を使うと肉体的に消耗する。着用者は 1 日に 10 分を超過して 1 分この指輪を使うごとに 1 ポイントの【耐久力】ダメージを被る。この指輪は 1 分単位で使用しなければならない。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、トゥルー・シーイング；**コスト** 12,500 gp。

リング・オヴ・エナジー・レジスタンス

（Energy Resistance ／エネルギー抵抗の指輪）

オーラ 微弱（マイナー）あるいは中程度（メジャーとグレーター）・防御術；**術者レベル** 3（マイナー）、7（メジャー）、11（グレーター）

装備部位 指輪；**市価** 12,000 gp（マイナー）、28,000 gp（メジャー）、44,000 gp（グレーター）；**重量** —

解説

この指輪は着用者を常時、1 種類のエネルギー（［音波］［酸］［電気］［火］［冷気］のいずれか）によるダメージから守る（どのエネルギーから守るかは作成者が選択する；宝物の中から見つかった場合、ランダムにエネルギーを決定すること）。着用者がそれらのダメージを受ける段になったら、与えられるはずだったダメージからこの指輪の抵抗力の数値を差し引くこと。

マイナー・リング・オヴ・エナジー・レジスタンス は 10 ポイントの抵抗力を与える。 メジャー・リング・オヴ・エナジー・レジスタンス は 20 ポイントの抵抗力を与える。 グレーター・リング・オヴ・エナジー・レジスタンス は 30 ポイントの抵抗力を与える。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、レジスト・エナジー；**コスト** 6,000 gp（マイナー）、14,000 gp（メジャー）、22,000 gp（グレーター）。

リング・オヴ・エレメンタル・コマンド

（Elemental Command ／元素精霊への命令の指輪）

オーラ 強力・召喚術；**術者レベル** 15

装備部位 指輪；**市価** 200,000 gp；**重量** —

解説

4 種の リング・オヴ・エレメンタル・コマンド は、いずれも非常に強力である。いずれも完全に起動する（着用者が同調する元素に応じた種のエレメンタル 1 体を 1 人で殺す、指輪を同調する元素に応じた神聖な物質にさらす、などの特別な条件を満たす必要がある）までは、これより能力の劣る魔法の指輪に見えるが、実際にはそれぞれ特別なパワーと、以下の共通能力を有する。

各指輪が同調している次元界のエレメンタルは、着用者を攻撃することも、着用者から 5 フィート以内に近寄ることもできない。着用者が望むなら、この防御を解くかわりに相手エレメンタルをチャームしようと試みることもできる（チャーム・モンスター 相当、意志・無効、DC17）。ただしチャームの試みに失敗したら、絶対防御は失われ、以後、チャームを試みることはできなくなる。

指輪が同調している各次元界から来たクリーチャーは、着用者を攻撃する場合、攻撃ロールに－1 のペナルティを受ける。着用者はこうした他の次元界のクリーチャーによる攻撃に対してセーヴを行なう場合、＋2 の抵抗ボーナスを得る。また、着用者はこうしたクリーチャーに対して行なうすべての攻撃ロールに＋4 の士気ボーナスを得る。着用者が使う武器はみな、こうしたクリーチャーのダメージ減少能力を無視する。武器が

どんな能力を持っていようといまいと関係ない。

着用者は指輪が同調している次元界から来たクリーチャーと会話することができる。そうしたクリーチャーは、着用者がこの指輪を着けていることに気づく。属性が近ければ、相手は着用者にしかるべき尊敬を払ってくれる。属性が反対の場合、クリーチャーは、着用者が強いならこれを恐れ、弱いならこれを憎んで殺そうとする。

リング・オヴ・エレメンタル・コマンドの持ち主はセーヴィング・スローに以下のペナルティを受ける。

エレメント（元素）	セーヴィング・スロー・ペナルティ
アース（地）	風や電気に関わりのある効果に対して－2
ウォーター（水）	火に関わりのある効果に対して－2
エア（風）	地に関わりのある効果に対して－2
ファイアー（火）	水や冷気に関わりのある効果に対して－2

以上の能力に加えて、おのおのの指輪は、その種類に応じて着用者に以下の能力を与える。

リング・オヴ・アース・エレメンタル・コマンド

（Ring of Elemental Command (Earth) ／地の精霊への命令の指輪）

- メルド・イントゥ・ストーン（回数制限なし、着用者のみ）
- ソフン・アース・アンド・ストーン（回数制限なし）
- ストーン・シェイプ（1 日 2 回）
- ストーンスキン（1 週間 1 回、着用者のみ）
- パスウォール（1 週間 2 回）
- ウォール・オヴ・ストーン（1 日 1 回）

GM が定めた条件が満たされるまでは リング・オヴ・メルド・イントゥ・ストーン（石への融合の指輪、着用者は回数無制限で メルド・イントゥ・ストーン を発動できる）のように見える。

リング・オヴ・ウォーター・エレメンタル・コマンド

（Ring of Elemental Command (Water) ／水の精霊への命令の指輪）

- ウォーター・ウォーク（回数制限なし）
- クリエイト・ウォーター（回数制限なし）
- ウォーター・ブリージング（回数制限なし）
- ウォール・オヴ・アイス（1 日 1 回）
- アイス・ストーム（1 週間 2 回）
- コントロール・ウォーター（1 週間 2 回）

GM が定めた条件が満たされるまでは リング・オヴ・ウォーター・ウォーキング（水上歩行の指輪）のように見える。

リング・オヴ・エア・エレメンタル・コマンド

（Ring of Elemental Command (Air) ／風の精霊への命令の指輪）

- フェザー・フォール（回数制限なし、着用者のみ）
- レジスト・エナジー［電気］（回数制限なし、着用者のみ）
- ガスト・オヴ・ウィンド（1 日 2 回）
- ウィンド・ウォール（回数制限なし）
- エア・ウォーク（1 日 1 回、着用者のみ）
- チェイン・ライトニング（1 週間 1 回）

この指輪は、しかるべき条件が満たされて完全な状態で起動するまでは、単なる リング・オヴ・フェザー・フォーリング（軟着陸の指輪）のように見える。新しい着用者がこれを手にするごとに、ふたたび起動する必要がある。

リング・オヴ・ファイアー・エレメンタル・コマンド

（Ring of Elemental Command (Fire) ／火の精霊への命令の指輪）

- レジスト・エナジー［火］（メジャー・リング・オヴ・エナジー・レジスタンス［火］相当）
- バーニング・ハンズ（回数制限なし）
- フレイミング・スフィアー（1 日 2 回）
- パイロテクニクス（1 日 2 回）
- ウォール・オヴ・ファイアー（1 日 1 回）
- フレイム・ストライク（1 週間 2 回）

GM が定めた条件が満たされるまでは メジャー・リング・オヴ・エナジー・レジスタンス［火］（［火］のエネルギー抵抗の指輪）のように見える。

作成要項
必要条件《魔法の指輪作成》、サモン・モンスター VI 、その指輪で発動できる全呪文；コスト 100,000 gp。

リング・オヴ・カウンタースペルズ
（Counterspells ／呪文相殺の指輪）
オーラ 中程度・力術；術者レベル 11
装備部位 指輪；市価 4,000 gp；重量 —

解説
この指輪は一見して リング・オヴ・スペル・ストアリング（呪文貯蔵の指輪）のように見える。しかし、たしかに 1 ～ 6 レベルの呪文を 1 つ、この指輪にかけて吸い込ませることはできるのだが、入れておいた呪文をあとで指輪から発動することはできない。そのかわり、入れておいたのと同じ呪文が術者に対して発動されると、その呪文はたちどころに相殺される。これは呪文相殺アクションだが、着用者にはいかなるアクションも（この指輪がそう働くという知識すらも）必要ない。一度こうして呪文相殺に使われると、指輪の中に入れておいた呪文は失われる。新しい呪文（または同じ呪文）を入れ直さねばならない。

作成要項
必要条件《魔法の指輪作成》、インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ；コスト 2,000 gp。

リング・オヴ・カメレオン・パワー

（Chameleon Power ／カメレオン能力の指輪）
オーラ 微弱・幻術；術者レベル 3
装備部位 指輪；市価 12,700 gp；重量 —

解説
この指輪の着用者は、フリー・アクションで、魔法の力により周囲の色に溶け込むことができる。これにより〈隠密〉判定に＋ 10 の技量ボーナスが付く。また、標準アクションで、望む時にいつでも、ディスガイズ・セルフ の呪文を使用できる。

作成要項
必要条件《魔法の指輪作成》、ディスガイズ・セルフ 、インヴィジビリティ；**コスト** 6,350 gp。

リング・オヴ・クライミング

（Climbing ／登攀の指輪）
オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 5
装備部位 指輪；**市価** 2,500 gp；**重量** —

解説

これは指輪と言っても実のところ、魔法のこもった革紐で、指のまわりに結ぶものである。着用**者**は常時〈登攀〉判定に＋5の技**量**ボーナ**ス**を得る。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、作成**者**の〈登攀〉技能が5ランク以上あること；**コスト** 1,250 gp。

リング・オ**ヴ**・インプル**ーヴ**ド・クライミング

（Climbing, Improved ／強**化**版登攀の指輪）

オーラ 微弱・変成**術**；**術者レベル** 5
装備部位 指輪；**市価** 10,000 gp；**重量** —

解説

リング・オヴ・クライミング と同様だが、着用**者**は〈登攀〉判定に＋10の技**量**ボーナ**ス**を得る。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、作成**者**の〈登攀〉技能が10ランク以上あること；**コスト** 5,000 gp。

リング・オ**ヴ**・サステナンス

（Sustenance ／自活の指輪）

オーラ 微弱・召喚**術**；**術者レベル** 5
装備部位 指輪；**市価** 2,500 gp；**重量** —

解説

この指輪は常時、着用**者**に生命維持に必要な栄養分を提供する。また、着用**者**の心身をリフ**レ**ッシュするため、1日2時間睡眠するだけで8時間睡眠相当の利益が得られる。これによって、呪文を準備するのに休息が必要な呪文の使い手は、2時間睡眠するだけで呪文を準備することができる。ただし、これによって呪文の使い手が1日に2回以上呪文を準備できるようになるわけではない。この指輪は着用して丸1週間経ってから機能し始める。指輪を外してからまた着用した場合、着用**者**に再度同調するにはまた丸1週間かかる。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、クリエイ**ト**・フード・アンド・ウォーター；**コスト** 1,250 gp。

リング・オ**ヴ**・ジャンピング

（Jumping ／跳躍の指輪）

オーラ 微弱・変成**術**；**術者レベル** 2
装備部位 指輪；**市価** 2,500 gp；**重量** —

解説

この指輪を着用している間はずっと、着用**者**は高跳びや幅跳びをするために行なうすべての〈軽業〉判定に＋5の技**量**ボーナ**ス**を得て跳躍を行なうことができる。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、作成**者**の〈軽業〉技能が5ランク以上あること；**コスト** 1,250 gp。

リング・オ**ヴ**・インプル**ーヴ**ド・ジャンピング

（Jumping, Improved ／強**化**版跳躍の指輪）

オーラ 中程度・変成**術**；**術者レベル** 7
装備部位 指輪；**市価** 10,000 gp；**重量** —

解説

リング・オヴ・ジャンピング と同様だが、着用**者**は高跳びや幅跳びをするために行なう〈軽業〉判定に＋10の技**量**ボーナ**ス**を得る。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、作成**者**の〈軽業〉技能が10ランク以上あること；**コスト** 5,000 gp。

リング・オ**ヴ**・シューティング・スターズ

（Shooting Stars ／流星の指輪）

オーラ 強力・力**術**；**術者レベル** 12
装備部位 指輪；**市価** 50,000 gp；**重量** —

解説

この指輪には2つの動作方法がある。1つは薄明かりの場所あるいは夜の屋外用であり、もう1つは地下あるいは夜の屋内用である。

夜に野天の下で用いるか、薄明かりか暗闇の範囲内で用いる場合、リング・オヴ・シューティング・スターズ は合言葉に応じて以下のような働きをする。

- ダンシング・ライツ（1時間1回）
- ライト（1夜に2回）
- 雷球（特殊、1夜に1回）
- 流星（特殊、1週間3回）

第一の特殊機能、雷球は、稲妻の球を1～4個（着用者が選択）打ち放つ。この輝く球体は ダンシング・ライツ に似ており、着用者はこれと同様に球体を制御できる（ダンシング・ライツ 呪文の解説を参照）。球体の“距離”は120フィート、持続時間は4ラウンドである。1ラウンドあたり120フィートで移動させることができる。各球体は直径約3フィートで、球体といずれかのクリーチャーとの距離が5フィート以内になると放電が起こり、クリーチャーは［電気］ダメージを受ける。ダメージの量は生成された球体の数による。

球体の個数	1個あたりのダメージ
雷球4個	各1d6ポイントの［電気］ダメージ
雷球3個	各2d6ポイントの［電気］ダメージ
雷球2個	各3d6ポイントの［電気］ダメージ
雷球1個	4d6ポイントの［電気］ダメージ

いったん雷球機能を起動したなら、球体は日が昇るまで任意の地点で放出できる（複数の球体を同一ラウンドに放出することもできる）。

第二の特殊機能は毎週3個の流星を作り出し、指輪から（同時、あるいは一度に1つずつ）放つことができる。流星はいずれも、衝突によって12ポイントのダメージを、また、ファイアーボール のように半径5フィートの球形に拡散して24ポイントの［火］ダメージを及ぼす。

流星の命中を受けたクリーチャーは、DC13の反応セーヴに成功しないと、衝突による全ダメージと拡散による全［火］ダメージを受ける。命中は受けなかったが拡散範囲内にいたクリーチャーは、衝突のダメージはなし、拡散による［火］ダメージは DC13の反応セーヴに成功すれば半分になる。“距離”は70フィートであり、流星は――それ以前にクリーチャーや物体に命中していない限り――70フィートに達すると爆発する。流星は常に直線コースを辿り、その線上に位置するクリーチャーは、セーヴに成功しないと流星の命中を受ける。

夜の屋内や地下で使用する場合、リング・オヴ・シューティング・スターズ には以下の能力がある。

- フェアリー・ファイアー（1日2回）
- 火花の雨（特殊、1日1回）

火花の雨というのは紫色の火花がぱちぱちと音をたて、雲状になって空を飛ぶものである。指輪から出て扇状に距離20フィート、円弧の幅10

フィートに広がる。この範囲内のクリーチャーのうち、金属鎧を着用しておらず、金属製の武器を運搬していない者は、一律 2d8 ポイントのダメージを受ける。金属鎧を着用しているか、金属製の武器を運搬している者は、4d8 ポイントのダメージを受ける。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、ファイアーボール、フェアリー・ファイアー、ライト、ライトニング・ボルト；**コスト** 25,000 gp。

リング・オヴ・ジン・コーリング

（Djinni Calling ／妖霊招請の指輪）

オーラ 強力・召喚術；**術者レベル** 17

装備部位 指輪；**市価** 125,000 gp；**重量** —

解説

物語に語られる魔法の指輪は数多いが、これもその 1 つ。ジンを呼び出す、まことに重宝な指輪である。特定のジンを呼び出す特別な次元門を開き、くだんのジンを風の元素界から招請する。指輪をこすると（1 標準アクション）招請がなされ、次のラウンドにはジンが現れる。ジンは指輪の着用者に忠実に従い仕えるが、その期間は 1 日 1 時間までに限られる。指輪のジンが殺されてしまうと、指輪は魔法の力を持たぬ価値のないものになってしまう。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、ゲート；**コスト** 62,500 gp。

リング・オヴ・スイミング

（Swimming ／水泳の指輪）

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 2

装備部位 指輪；**市価** 2,500 gp；**重量** —

解説

これは銀の指輪で、ふつうは輪の部分に魚のようなデザインやモチーフが刻みこまれている。この指輪を着用している間はずっと、着用者はすべての〈水泳〉判定に＋ 5 の技量ボーナスを得る。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、作成者の〈水泳〉技能が 5 ランク以上あること；**コスト** 1,250 gp。

リング・オヴ・インプルーヴド・スイミング

（Swimming, Improved ／強化版水泳の指輪）

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 7

装備部位 指輪；**市価** 10,000 gp；**重量** —

解説

リング・オヴ・スイミング と同様だが、着用者は〈水泳〉判定に＋ 10 の技量ボーナスを得る。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、作成者の〈水泳〉技能が 10 ランク以上あること；**コスト** 5,000 gp。

リング・オヴ・スペル・ターニング

（Spell Turning ／呪文反射の指輪）

オーラ 強力・防御術；**術者レベル** 13

装備部位 指輪；**市価** 100,000 gp；**重量** —

解説

この飾り気のない白金の輪は 1 日に 3 回まで、合言葉に応じて、ちょうど着用者に スペル・ターニング の呪文が発動されたかのように、それ以降、着用者に対して発動された呪文 9 レベルぶんを自動的に反射する。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、スペル・ターニング；**コスト** 50,000 gp。

マイナー・リング・オヴ・スペル・ストアリング

（Spell Storing, Minor ／下級呪文貯蔵の指輪）

オーラ 微弱・力術；**術者レベル** 5

装備部位 指輪；**市価** 18,000 gp；**重量** —

解説

マイナー・リング・オヴ・スペル・ストアリング には、最大で呪文レベルの合計が 3 レベルまでで、着用者が発動できる呪文を蓄えておくことができる（秘術呪文でも信仰呪文でもよく、両方一緒くたでもよい）。個々の呪文の術者レベルは、その呪文を発動するのに必要な最低レベルになる。この指輪の着用者は指輪の中の呪文を発動するのに物質要素も焦点具も必要としない。防具による秘術呪文失敗率もない（身ぶりが必要ないからである）。この指輪の起動に要する時間は、そこから発動しようとする呪文の発動時間に等しく、最低でも 1 標準アクションである。

魔法の指輪をランダムに作成していて、この指輪が出た場合、巻物と同様にしてどの呪文が蓄えられているかを決定すること。ロールの結果、3 レベルの上限を超えてしまうような呪文が出たら、そのロールを無視すること。指輪にはそれ以上の呪文はこもっていないことになる。

呪文の使い手はこの指輪にどんな呪文でも蓄えることができる。ただし呪文レベルの合計は 3 を超えてはならない。修正呪文は、その呪文修正特技で修正された呪文レベルに等しい容量を使う。呪文の使い手は、マイナー・リング・オヴ・スペル・ストアリング に呪文を蓄えるために巻物を使用することができる。

この指輪は、現在蓄えられている呪文の名前をすべて、魔法の力で着用者に告げ知らせる。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ；**コスト** 9,000 gp。

リング・オヴ・スペル・ストアリング

（Spell Storing ／呪文貯蔵の指輪）

オーラ 中程度・力術；**術者レベル** 9

装備部位 指輪；**市価** 50,000 gp；**重量** —

解説

マイナー・リング・オヴ・スペル・ストアリング と同様だが、この指輪は呪文を 5 レベルぶんまで蓄えておくことができる。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ；**コスト** 25,000 gp。

メジャー・リング・オヴ・スペル・ストアリング

（Spell Storing, Major ／上級呪文貯蔵の指輪）

オーラ 強力・力術；**術者レベル** 17

装備部位 指輪；**市価** 200,000 gp；**重量** —

解説

マイナー・リング・オヴ・スペル・ストアリング と同様だが、この指輪は呪文を 10 レベルぶんまで蓄えておくことができる。

作成要項
必要条件《魔法の指輪作成》、インビュー・ウィズ・**スペル**・アビリティ；**コスト** 100,000 gp。

リング・オ**ヴ**・スリー・ウィッシズ

（Three Wishes ／三つの願いの指輪）
オーラ 強力・共通呪文あるいは力**術**（ミラク**ル** を使用した場合）；**術者レベル** 20
装備部位 指輪；**市価** 120,000 gp；**重量** —

解説
この指輪には 3 つの**ル**ビーがはまっている。そしてそれぞれの**ル**ビーにウィッシュ の呪文が 1 つずつ込められており、指輪を通じて起動できる。ウィッシュ を 1 つ使用すると、それが込められていた**ル**ビーが消えてなくなる。魔法の指輪をランダムに作成していてこの指輪が出た場合、**ル**ビーがいくつ残っているか、1d3 をロー**ル**して決定すること。 ウィッシュ をすべて使い果たしたなら、指輪は魔法の力のないアイテムになる。

作成要項
必要条件《魔法の指輪作成》、ウィッシュ あるいは ミラク**ル**；**コスト** 97,500 gp。

リング・オ**ヴ**・テレキネシス

（Telekinesis ／念動**力**の指輪）
オーラ 中程度・変成**術**；**術者レベル** 9
装備部位 指輪；**市価** 75,000 gp；**重量** —

解説
この指輪の着用**者**は、合言葉によって テ**レ**キネシ**ス** 呪文を使用することができる。

作成要項
必要条件《魔法の指輪作成》、テ**レ**キネシ**ス**；**コスト** 37,500 gp。

リング・オ**ヴ**・フェザー・フォーリング

（Feather Falling ／軟着陸の指輪）
オーラ 微弱・変成**術**；**術者レベル** 1
装備部位 指輪；**市価** 2,200 gp；**重量** —

解説
この指輪は羽根模様がぐるりと外側をとりまくつくりになっている。フェザー・フォー**ル** の呪文とまったく同様に機能し、着用**者**が 5 フィー**ト**より長い距離を落下した瞬間に起動する。

作成要項
必要条件《魔法の指輪作成》、フェザー・フォー**ル**；**コスト** 1,100 gp。

リング・オ**ヴ**・フォース・シールド

（Force Shield ／**力**場の盾の指輪）
オーラ 中程度・力**術**；**術者レベル** 9
装備部位 指輪；**市価** 8,500 gp；**重量** —

解説
鉄を帯状の輪にしたこの簡素な指輪は盾と同じ大きさ（で同じ形）のウォー**ル**・オヴ・フォー**ス**、すなわち力場の壁をつくりだす。力場は指輪とともに動くため、着用**者**はこれを通常のヘヴィ・シー**ル**ドのように使用できる（＋ 2AC）。この特別な創造物（＝盾）は**重量**もほとんどなく、動きを阻害しないため、防具による判定ペナ**ル**ティもなければ秘**術**呪文失敗率もない。起動も停止も回数無制限で、フリー・アクションで行なえる。

作成要項
必要条件《魔法の指輪作成》、ウォー**ル**・オヴ・フォー**ス**；**コスト** 4,250 gp。

リング・オ**ヴ**・フリーダム・オ**ヴ**・ム**ーヴ**メント

（Freedom of Movement ／移動の自由の指輪）
オーラ 中程度・防御**術**；**術者レベル** 7
装備部位 指輪；**市価** 40,000 gp；**重量** —

解説
この黄金の指輪の着用**者**は、常時 フリーダム・オヴ・ムーヴメン**ト** 呪文の影響下にあるかのように行動できる。

作成要項
必要条件《魔法の指輪作成》、フリーダム・オヴ・ムーヴメン**ト**；**コスト** 20,000 gp。

リング・オ**ヴ**・ブリンキング

（Blinking ／明滅の指輪）
オーラ 中程度・変成**術**；**術者レベル** 7
装備部位 指輪；**市価** 27,000 gp；**重量** —

解説
この指輪は合言葉に応じて、ちょうど ブリンク 呪文がかかったように、着用**者**の姿を明滅させる。

作成要項
必要条件《魔法の指輪作成》、ブリンク；**コスト** 13,500 gp。

リング・オ**ヴ**・フレンド・シールド

（Friend Shield ／友の盾の指輪）
オーラ 中程度・防御**術**；**術者レベル** 10
装備部位 指輪；**市価**（2 個 1 組で）50,000 gp；**重量** —

解説
この珍しい指輪は必ず 2 個 1 組で作られる。片方だけでもう一方のない フ**レ**ンド・シー**ル**ド の指輪は何の役にも立たない。どちらか一方の指輪を着用している**者**は、いついかなる時でも、自分の指輪に シー**ル**ド・アザー の呪文を発動させることができる。呪文の受け手は対の指輪の所持**者**になる。この効果に距離制限はない。

作成要項
必要条件《魔法の指輪作成》、シー**ル**ド・アザー；**コスト** 25,000 gp。

リング・オ**ヴ**・プロテクション

（Protection ／守りの指輪）
オーラ 微弱・防御**術**；**術者レベル** 5
装備部位 指輪；**市価** 2,000 gp（＋ 1）、8,000 gp（＋ 2）、18,000 gp（＋ 3）、32,000 gp（＋ 4）、50,000 gp（＋ 5）；**重量** —

解説
この指輪は常時、AC への＋ 1 ～＋ 5 反発ボーナ**ス**という形で、魔法の防御を与える。

作成要項
必要条件《魔法の指輪作成》、シー**ル**ド・オヴ・フェイ**ス**、作成**者**の**レベル**が指輪のボーナ**ス**× 3 以上であること；**コスト** 1,000 gp（＋ 1）、4,000 gp（＋ 2）、9,000 gp（＋ 3）、16,000 gp（＋ 4）、25,000 gp（＋ 5）。

リング・オヴ・マインド・シールディング

（Mind Shielding ／精神遮蔽の指輪）

オーラ 微弱・防御**術**；**術者レベル** 3
装備部位 指輪；**市価** 8,000 gp；**重量** —

解説

この指輪は**重**厚な黄金製で、見事な細工をしてあることが多い。着用**者**は常時、ディテク**ト**・ソウツ、ディサーン・ライズ、その他の魔法によって属性を探ろうとする試みに完全耐性を得る。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、ノンディテクション；**コスト** 4,000 gp。

リング・オヴ・ザ・ラム

（Ram ／破城槌の指輪）

オーラ 中程度・変成**術**；**術者レベル** 9
装備部位 指輪；**市価** 8,600 gp；**重量** —

解説

リング・オヴ・ザ・ラム は鉄や鉄の合金などの堅い金属を打ち鍛えてできた精巧な指輪である。指輪の、普通なら宝石などがはまっている部分は、雄羊や雄山羊の頭をかたどったつくりになっている（訳注：ラムという語には“雄羊”と“破城槌”という 2 つの意味がある。地球では古代地中海世界や中世欧州に、雄羊の頭をかたどった破城槌があった）。着用**者**は指輪から破城槌のような力場を発生させることができる。それはおぼろげに雄羊や山羊の頭に似た形をしている。この力場は 1 体の目標を打ち、1 チャージ消費で 1d6 ポイン**ト**、2 チャージ消費で 2d6 ポイン**ト**、3 チャージ消費で 3d6 ポイン**ト**（これが上限）のダメージを与える。これは遠隔攻撃として扱い、最大射程は 50 フィー**ト**、距離によるペナ**ル**ティは一切ない。

指輪の生み出す打撃の力はかなりのもので、着用**者**から 30 フィー**ト**以内でこれに打たれた**者**は“突き飛ばし”を受ける可能性がある。“雄羊”は【筋力】25 を有する大型クリーチャーとして扱い、指輪の**術者レベル**を基本攻撃ボーナ**ス**として使用する。これによって、“雄羊”の戦技ボーナ**ス**は＋ 17 となる。2 チャージ消費の場合、この突き飛ばしの試みに＋ 1 ボーナ**ス**、3 チャージ消費なら＋ 2 ボーナ**ス**が与えられる。

リング･オヴ･ザ･ラムは攻撃に使うほかに、扉を打ち破るのにも使える。その場合、【筋力】25 を有するキャラクターとして扱う。これは 1 チャージを消費する。2 チャージ消費なら【筋力】27 のキャラクター相当、3 チャージ消費なら【筋力】29 のキャラクター相当として扱う。

この指輪は新規作成時点では 50 チャージを有する。チャージをすべて使いきってしまったなら、指輪は魔法の力を持たぬアイテムと化す。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、ブ**ル**ズ・**ストレ**ンク**ス**、テ**レ**キネシ**ス**；**コスト** 4,300 gp。

リング・オヴ・リジェネレイション

（Regeneration ／**再**生の指輪）

オーラ 強力・召喚**術**；**術者レベル** 15
装備部位 指輪；**市価** 90,000 gp；**重量** —

解説

このホワイ**ト**・ゴー**ル**ド（訳注：金とニッケ**ル**に亜鉛、すず、銅などを混合した白金の代用合金）指輪にはふつう大きなグリーン・サファイアが嵌めこまれている。この指輪を着用すると、生きている着用**者**は常時、ラウンドごとに 1 ポイン**ト**のダメージを回復でき、それと等**量**の非致傷ダメージも回復できる。加えて、リング・オヴ・リジェネ**レ**イション を着用している間、着用**者**は出血ダメージに対する完全耐性を得る。この指輪の着用中に着用**者**が四肢や内臓など肉体の一部を失った場合、指輪の力で再生する（リジェネ**レイト** 呪文と同様に扱うこと）。いずれの場合にも、治るのは指輪着用中に受けたダメージだけである。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、リジェネ**レイト**；**コスト** 45,000 gp。

ロッド

表：ロッド

中級	上級	ロッド	市価
01 ～ 07	—	レッサー・エンラージ・メタマジック	3,000 gp
08 ～ 14	—	レッサー・エクステンド・メタマジック	3,000 gp
15 ～ 21	—	レッサー・サイレント・メタマジック	3,000 gp
22 ～ 28	—	イムーヴァブル	5,000 gp
29 ～ 35	—	レッサー・エンパワー・メタマジック	9,000 gp
36 ～ 42	—	メタル・アンド・ミネラル・ディテクション	10,500 gp
43 ～ 53	01 ～ 04	キャンセレイション	11,000 gp
54 ～ 57	05 ～ 06	エンラージ・メタマジック	11,000 gp
58 ～ 61	07 ～ 08	エクステンド・メタマジック	11,000 gp
62 ～ 65	09 ～ 10	サイレント・メタマジック	11,000 gp
66 ～ 71	11 ～ 14	ワンダー	12,000 gp
72 ～ 79	15 ～ 19	パイソン	13,000 gp
80 ～ 83	—	レッサー・マクシマイズ・メタマジック	14,000 gp
84 ～ 89	20 ～ 21	フレイム・エクスティングィッシング	15,000 gp
90 ～ 97	22 ～ 25	ヴァイパー	19,000 gp
—	26 ～ 30	エネミー・ディテクション	23,500 gp
—	31 ～ 36	グレーター・エンラージ・メタマジック	24,500 gp
—	37 ～ 42	グレーター・エクステンド・メタマジック	24,500 gp
—	43 ～ 48	グレーター・サイレント・メタマジック	24,500 gp
—	49 ～ 53	スプレンダー	25,000 gp
—	54 ～ 58	ウィザリング	25,000 gp
98 ～ 99	59 ～ 64	エンパワー・メタマジック	32,500 gp
—	65 ～ 69	サンダー・アンド・ライトニング	33,000 gp
100	70 ～ 73	レッサー・クイックン・メタマジック	35,000 gp
—	74 ～ 77	ネゲイション	37,000 gp
—	78 ～ 80	アブソープション	50,000 gp
—	81 ～ 84	フレイリング	50,000 gp
—	85 ～ 86	マクシマイズ・メタマジック	54,000 gp
—	87 ～ 88	ルーラーシップ	60,000 gp
—	89 ～ 90	セキュリティ	61,000 gp
—	91 ～ 92	ロードリィ・マイト	70,000 gp
—	93 ～ 94	グレーター・エンパワー・メタマジック	73,000 gp
—	95 ～ 96	クイックン・メタマジック	75,500 gp
—	97 ～ 98	アラートネス	85,000 gp
—	99	グレーター・マクシマイズ・メタマジック	121,500 gp
—	100	グレーター・クイックン・メタマジック	170,000 gp

ロッドは王笏に似た形をした装置で、いずれも独特の魔法の力を有している。通常、チャージはない。ロッドは誰にでも使える。

外見的特徴：ロッドの重さは約 5 ポンド（2kg 強）、長さは 2 ～ 3 フィート（60 ～ 90cm）で、鉄などの金属でできていることが多い（解説にもあるように、ロッドの多くは堅牢なつくりのため、ライト・メイスないしクラブとしても使用できる）。この堅牢なアイテムは AC9、10 ヒット・ポイント、硬度 10、破壊 DC27 である。

起動：ロッドの使用方法の詳細はそれぞれ異なる。特記ない限り、使用者はロッドの能力を使う際にロッドを手に持っていなければならない。個々のロッドの解説を参照のこと。

その他の特徴：d%をロールすること。結果が 01 なら、そのロッドは知性を有する。02 ～ 31 なら、その能力の手掛かりとなる何か（意匠や銘刻など）がある。32 ～ 100 なら特に何もない。知性を有するアイテムには追加能力があり、時として変則的なパワーや特殊用途をも有する（『知性あるアイテム』を参照）。チャージ数のあるロッドは、決して知性を有しない。

イムーヴァブル・ロッド

（Immovable Rod ／不動のロッド）

オーラ 中程度・変成**術**；**術者レベル** 10
装備部位 —；**市価** 5,000 gp；**重量** 5 ポンド

解説

このロッドはまっすぐな鉄の棒で、片方の端に小さなボタンが付いている。ボタンを押せば（1 移動アクション）、ロッドはその位置を動かなくなる——たとえその位置に留まることが**重**力に逆らう行為でも。これにより、持ち主はこのロッドを好きな所に置くなり掲げるなりして、ボタンを押し、それから手を離すことができる。数本を一度に使えば梯子がわりにもなる（最悪 2 本でも何とかなるが）。このロッド 1 本で 8,000 ポンドまでの**重量**を地面に落ちることなく支えられる。固定されたロッドをクリーチャーが押す場合、DC30 の【筋力】判定に成功すれば 1 ラウンドに 10 フィー**ト**まで動かすことができる。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、**レ**ヴィテー**ト**；**コスト** 2,500 gp。

メタマジック・ロッド

（Metamagic Rods ／呪文修正のロッド）

メタマジック・ロッドには呪文修正特技のエッセン**ス**が封入されているが、このロッドを用いて呪文を修正しても、呪文**ス**ロッ**ト**を変更する必要はない。以下で**解説**するロッドはすべて単純使用型である（ただし、機会攻撃範囲内で呪文を発動すれば、機会攻撃を受けることには変わりない）。**術者**が 1 つの呪文に使用できるのは 1 つのメタマジック・ロッドだけだが、ロッドの使用**者**自身が修得済みの呪文修正特技とロッドを組み合わせて使用することはできる。そのような場合、使用**者**の修得している特技だけが、発動しようとしている呪文の呪文**ス**ロッ**ト**を変更する。

メタマジック・ロッドを持っているからといって、所有**者**に対応する呪文修正特技が与えられるわけではない。単に、1 日に特定回数、その特技を使用できる能力を得られるだけである。ソーサラーがメタマジック・ロッドを使用する場合、自分の修得している呪文修正特技を使用しているかのように、1 全ラウンド・アクションを使用しなければならない（クイックン・メタマジック・ロッドだけは例外で、このロッドの場合は即行アクションで使用できる）。

レッサーおよびグレーター・メタマジック・ロッド：通常のメタマジック・ロッドは呪文レベルが 6 レベル以下の呪文に対して使用できる。レッサー・ロッドは 3 レベル以下の呪文、グレーター・ロッドは 9 レベル以下の呪文に対して使用できる。

エクステンド・メタマジック・ロッド

（Metamagic, Extend ／呪文持続時間延長のロッド）

オーラ 強力（無系統）；**術者レベル** 17
装備部位 —；**市価** 3,000 gp（**レ**ッサー）、11,000 gp（通常）、24,500 gp（グ**レ**ーター）；**重量** 5 ポンド

解説

使用**者**は 1 日に 3 つまでの呪文に対して、《呪文持続時間延長》特技を使用したかのように持続時間延長を行なうことができる。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、《呪文持続時間延長》；**コスト** 1,500 gp（**レ**ッサー）、5,500 gp（通常）、12,250 gp（グ**レ**ーター）。

エンパワー・メタマジック・ロッド

（Metamagic, Empower ／呪文威**力**強**化**のロッド）

オーラ 強力（無系統）；**術者レベル** 17
装備部位 —；**市価** 9,000 gp（**レ**ッサー）、32,500 gp（通常）、73,000 gp（グ**レ**ーター）；**重量** 5 ポンド

解説

使用**者**は 1 日に 3 つまでの呪文に対して、《呪文威力強化》特技を使用したかのように威力強化を行なうことができる。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、《呪文威力強化》；**コスト** 4,500 gp（**レ**ッサー）、16,250 gp（通常）、36,500 gp（グ**レ**ーター）。

エンラージ・メタマジック・ロッド

（Metamagic, Enlarge ／呪文距離延長のロッド）

オーラ 強力（無系統）；**術者レベル** 17
装備部位 —；**市価** 3,000 gp（**レ**ッサー）、11,000 gp（通常）、24,500 gp（グ**レ**ーター）；**重量** 5 ポンド

解説

使用**者**は 1 日に 3 つまでの呪文に対して、《呪文距離延長》特技を使用したかのように距離延長を行なうことができる。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、《呪文距離延長》；**コスト** 1,500 gp（**レ**ッサー）、5,500 gp（通常）、12,250 gp（グ**レ**ーター）。

クイックン・メタマジック・ロッド

（Metamagic, Quicken ／呪文高速**化**のロッド）

オーラ 強力（無系統）；**術者レベル** 17
装備部位 —；**市価** 35,000 gp（**レ**ッサー）、75,500 gp（通常）、170,000 gp（グ**レ**ーター）；**重量** 5 ポンド

解説

使用**者**は 1 日に 3 つまでの呪文に対して、《呪文高速化》特技を使用したかのように高速化を行なうことができる。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、《呪文高速化》；**コスト** 17,500 gp（**レ**ッサー）、37,750 gp（通常）、85,000 gp（グ**レ**ーター）。

サイレント・メタマジック・ロッド

（Metamagic, Silent ／呪文音声省略のロッド）

オーラ 強力（無系統）；**術者レベル** 17
装備部位 —；**市価** 3,000 gp（**レ**ッサー）、11,000 gp（通常）、24,500 gp（グ**レ**ーター）；**重量** 5 ポンド

解説

使用**者**は 1 日に 3 つまでの呪文に対して、《呪文音声省略》特技を使用したかのように音声省略を行なうことができる。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、《呪文音声省略》；**コスト** 1,500 gp（**レ**ッサー）、5,500 gp（通常）、12,250 gp（グ**レ**ーター）。

マクシマイズ・メタマジック・ロッド

（Metamagic, Maximize ／呪文威力最大化のロッド）

オーラ 強力（無系統）；**術者レベル** 17

装備部位 —；**市価** 14,000 gp（レッサー）、54,000 gp（通常）、121,500 gp（グレーター）；**重量** 5 ポンド

解説

使用者は 1 日に 3 つまでの呪文に対して、《呪文威力最大化》特技を使用したかのように威力最大化を行なうことができる。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、《呪文威力最大化》；**コスト** 7,000 gp（レッサー）、27,000 gp（通常）、60,750 gp（グレーター）。

ロッド・オヴ・アブソープション

（Rod of Absorption ／吸収のロッド）

オーラ 強力・防御術；**術者レベル** 15

装備部位 —；**市価** 50,000 gp；**重量** 5 ポンド

解説

このロッドは呪文や擬似呪文能力をロッド自体の中に吸収する。吸収するのは、単体を目標とする呪文もしくは光線で、かつこのロッドの使用者または使用者の装備品に向けられたもののみである。ロッドは呪文の効果を無効化し、呪文の潜在的な力を蓄えて、ロッドの使用者が呪文のエネルギーを自前の呪文にして解き放つまで保持しておく。ロッドが呪文のエネルギーを吸収したなら、使用者には瞬時にその呪文のレベルがわかる。使用者自身は吸収にあたっていかなるアクションもとる必要はなく、単にロッドを手に持っていさえすればいい。

呪文を何レベルぶん吸収し何レベルぶん使ったかは、記録しておく必要がある。ロッドの使用者は蓄えた呪文のエネルギーを使って、自分の準備した呪文を（その呪文自体を消費することなく）発動できる。制限は、ロッド内に蓄積された呪文のエネルギーがこれから発動しようとしている呪文のレベル以上でなければならず、呪文に必要な物質要素がなければならず、発動時にはこのロッドを手にしていなければならない、ということだけである。ソーサラーやバードのような呪文の準備をしない呪文の使い手は、ロッド内のエネルギーを使って、しかるべきレベルの任意の修得呪文を発動できる。

ロッド・オヴ・アブソープション は合計 50 レベルまでの呪文を吸収できる。吸収した呪文の総レベル数が 50 に達したなら、以後吸収はできず、蓄えた呪文の力を放出することができるだけになる。このロッドを再チャージすることはできない。使用者にはロッドの残り吸収能力と現在蓄積されたエネルギーの総量がわかる。

新しく発見したロッドの残り吸収容量を決定するには、d%をロールして結果を 2 で割ること。さらにもう一度 d%をロールし、結果が 71 ～ 100 ならば、ロッドがすでに吸収した呪文レベルの半分がまだロッドの中に残っている。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、スペル・ターニング；**コスト** 25,000 gp

ロッド・オヴ・アラートネス

（Rod of Alertness ／警戒のロッド）

オーラ 中程度・心術、占術、防御術および力術；**術者レベル** 11

装備部位 —；**市価** 85,000 gp；**重量** 4 ポンド

解説

このロッドは一見、＋ 1 ライト・メイス と見分けがつかない。メイス状の頭には 8 枚の板状の突起がある。このロッドはイニシアチブ判定に＋ 1 の洞察ボーナスを与える。使用者がこれを手にしっかりと握れば、シー・インヴィジビリティ 、ディサーン・ライズ 、ディテクト・イーヴル 、ディテクト・グッド 、ディテクト・ケイオス 、ディテクト・ロー 、ディテクト・マジック 、ライト を使用できるようになる。どれか 1 つを使用するごとに、1 標準アクションを要する。

ロッド・オヴ・アラートネス の頭を地面に突き立て、持ち主がロッドに警戒を求めれば（1 標準アクション）、ロッドは 120 フィート以内で持ち主に危害を加えようとするクリーチャーをすべて感知する。同時に、ロッドは半径 20 フィート以内にいて持ち主に友好的なクリーチャー全員に対して プレイヤー 呪文の効果を及ぼす。その直後、ロッドはこれらの友好的なクリーチャーに精神的警報を発し、半径 120 フィート以内に非友好的クリーチャーが存在し潜在的な危険があることを告げ知らせる。以上の効果は 10 分間持続する。ロッドはこの機能を 1 日 1 回実行できる。

最後に、このロッドは アニメイト・オブジェクツ 呪文の発動を真似て、11 個以下の小型サイズの物体を操ることができる。これらの物体はあらかじめ、ロッドを突き立てる地点のまわりの地面に、おおむね半径 5 フィートの円形を描くように配置しておくこと。物体は 11 ラウンドの間、自律行動能力を得る。ロッドはこの機能を 1 日 1 回実行できる。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、アニメイト・オブジェクツ 、アラーム 、シー・インヴィジビリティ 、ディサーン・ライズ 、ディテクト・イーヴル 、ディテクト・グッド 、ディテクト・ケイオス 、ディテクト・マジック 、ディテクト・ロー 、プレイヤー 、ライト；**コスト** 42,500 gp。

ロッド・オヴ・ウィザリング

（Rod of Withering ／萎縮のロッド）

オーラ 強力・死霊術；**術者レベル** 13

装備部位 —；**市価** 25,000 gp；**重量** 5 ポンド

解説

ロッド・オヴ・ウィザリング は ＋ 1 ライト・メイス 扱いだが、ヒット・ポイントにダメージを与えることはない。その代わり、使用者がこのロッドで触れた（近接接触攻撃を行なった）あらゆるクリーチャーに 1d4 ポイントの【筋力】ダメージと 1d4 ポイントの【耐久力】ダメージを与えるのである。クリティカル・ヒットが出た場合、その命中によるダメージは永続的な能力値吸収になる。いずれの場合にも、防御側は DC17 の頑健セーヴに成功すれば、効果を無効化できる。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、《魔法の武器防具作成》、コンテイジョン；**コスト** 12,500 gp。

ロッド・オヴ・ザ・ヴァイパー

（Rod of the Viper ／毒蛇のロッド）

オーラ 中程度・死霊術；**術者レベル** 10

装備部位 —；**市価** 19,000 gp；**重量** 5 ポンド

解説

このロッドは ＋ 2 ヘヴィ・メイス 扱いで攻撃することができる。1 日 1 回、合言葉に応じて、ロッドの頭部が 10 分だけ実際の蛇の頭になる。その間、このロッドで命中を与えれば、通常のダメージに加えて相手クリーチャーに毒を与える。毒は 6 ラウンドの間、ラウンドごとに 1d3 ポイントの【耐久力】ダメージを与える。毒に侵されたクリーチャーは毎ラウンド DC16 の頑健セーヴを行なって、このダメージを無効化し、毒の効果を終わらせることができる。複数回命中するとそのたびに効果時間が 3 ラウンドずつ伸び、命中するたびにセーヴ DC が＋ 2 されていく。 ロッド・オヴ・ザ・ヴァイパー は持ち主が悪でなければ機能しない。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、《魔法の武器防具作成》、ポイズン 、作成**者**が悪であること；**コスト** 9,500 gp。

ロッド・オ**ヴ**・エネミー・ディテクション

（Rod of Enemy Detection ／敵感**知**のロッド）

オーラ 中程度・占**術**；**術者レベル** 10

装備部位 —；**市価** 23,500 gp；**重量** 5 ポンド

解説

このロッドは使用**者**の手の中で脈動し、持ち手に敵対するクリーチャーのいる方向を指す（近いものから順に）。相手クリーチャーは不可視状態であろうと、エーテ**ル**状態であろうと、隠れていようと、変装していようと、堂々と姿を見せていようと構わない。感知の距離は 60 フィー**ト**である。ロッドの持ち手が 1 全ラウンドの間、精神集中すれば、ロッドは最も近い敵の位置を正確に指し示し、有効距離内に何体の敵がいるかを教える。このロッドは 1 日 3 回使用でき、1 度使用するごとに 10 分持続する。このロッドの起動は標準アクションである。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、**トゥル**ー・シーイング；**コスト** 11,750 gp。

ロッド・オ**ヴ**・キャン**セ**レイション

（Rod of Cancellation ／アイテム**無力化**のロッド）

オーラ 強力・防御**術**；**術者レベル** 17

装備部位 —；**市価** 11,000 gp；**重量** 5 ポンド

解説

このロッドは魔法のアイテムの天敵として恐れられている。接触するだけでアイテムの魔法能力をすべて吸い取ってしまうのである。このロッドの接触を受けたアイテムは、DC23 の意志セーヴを行なわなければならず、失敗すると魔法能力を吸い取られる。その時点でクリーチャーがそのアイテムを手に持っていれば、アイテムは持ち主の意志セーヴ・ボーナ**ス**の方が高ければ、そちらの方を使用できる。そのような場合、近接接触攻撃ロー**ル**を行なうことで、アイテムへの接触を行なう必要がある。アイテムの魔法能力を吸い取ると、ロッド自体はもろく砕けやすいものとなって、二度と使用できなくなる。魔法能力を吸い取られたアイテムの能力を再び取り戻すには、ウィッシュ か ミラク**ル** を使う以外にない。 **ス**フィアー・オヴ・アニヒ**レ**イション（虚無の球）と ロッド・オヴ・キャンセ**レ**イション が互いに相手を無力化しあった場合、いかなる手段によっても、どちらも再び取り戻すことはできない。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、メイジズ・ディ**ス**ジャンクション；**コスト** 5,500 gp。

ロッド・オ**ヴ**・サンダー・アンド・ライトニング

（Rod of Thunder and Lightning ／雷と稲妻のロッド）

オーラ 中程度・力**術**；**術者レベル** 9

装備部位 —；**市価** 33,000 gp；**重量** 5 ポンド

解説

このロッドは鉄製で銀の鋲が打ってあり、＋ 2 ライ**ト**・メイ**ス** の性質を持っている。加えて以下のような魔法のパワーを有する。

雷：1 日 1 回、＋ 3 ライト・メイス として敵を攻撃することができる。命中すれば、相手はロッドが当たった際の轟音のため、朦朧状態になってしまう（頑健・無効、DC16）。このパワーの起動はフリー・アクションと見なされ、起動から 1 ラウンド以内に敵に命中を与えれば機能する。

稲妻：1 日 1 回、使用者が望めば、ロッドが敵に命中した際に電気の短い火花が飛び出す。これにより ＋ 2 ライト・メイス の通常のダメージ（1d6 ＋ 2）に加えて 2d6 ポイントの［電気］ダメージを与える。ロッドが通常の命中を与えるに至らなくても、ロール結果が近接接触攻撃で命中するに足るものだったら、2d6 ポイントの追加［電気］ダメージだけは適用される。このパワーの起動はフリー・アクションである。起動から 1 ラウンド以内に敵に命中を与えれば機能する。

雷鳴：1 日 1 回、標準アクションで、耳をろうする大音声を発する。 シャウト の呪文と同様に扱う（頑健・不完全、DC16、2d6 ポイントの［音波］ダメージ、目標は 2d6 ラウンド聴覚喪失状態）。

電撃：1 日 1 回、標準アクションで、幅 5 フィートの ライトニング・ボルト を距離 200 フィートまで打ち出す（反応・半減、DC16、9d6 ポイントの［電気］ダメージ）。

雷と稲妻：1 週間に 1 回、標準アクションで、このロッドは上記の雷鳴と電撃のライトニング・ボルトを組み合わせることができる。雷鳴は ライトニング・ボルト の通り道から 10 フィート以内の全員に作用する。電撃は 9d6 ポイントの［電気］ダメージを与え（d6 で 1 ～ 2 の目が出たら 3 と見なすため、総ダメージは 27 ～ 54 になる）、加えて雷鳴が 2d6 ポイントの［音波］ダメージを与える。両方の効果をまとめて 1 回の反応セーヴで判定する（DC16）。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、《魔法の武器防具作成》、シャウ**ト** 、ライ**ト**ニング・ボ**ルト**；**コスト** 16,500 gp。

ロッド・オ**ヴ**・スプレンダー

（Rod of Splendor ／豪奢のロッド）

オーラ 強力・召喚**術**および変成**術**；**術者レベル** 12

装備部位 —；**市価** 25,000 gp；**重量** 5 ポンド

解説

この幻想的なまでに宝石で飾られたロッドの所有**者**は、このアイテムを手に持つか運搬している限り、【魅力】に＋ 4 の強化ボーナ**ス**を得る。またこのロッドは 1 日に 1 回、このうえなく美しい織物でできた衣、それに毛皮や宝石の飾りものを生み出して、持ち主の身を魔法的に飾る。

このロッドの魔法で生み出される服飾品は、どれも 12 時間持続する。しかし持ち主が服飾品の一部でも売ったり人にあげたり呪文構成要素として使おうとしたりすると、衣も飾りもすべて消え失せてしまう。服飾品の一部を無理やり取り上げられた場合も同様である。

ロッドが生み出す豪奢な装束の値うちは、7,000 ～ 10,000gp（（1d4 ＋ 6）× 1,000gp）にあたる。衣だけで 1,000gp、毛皮で 5,000gp、残りは宝石の飾りものの値打ち（最大 20 粒、1 粒あたり最大で 200gp）である。

これに加えて、このロッドには第二の特殊なパワーがあり、こちらは 1 週間に 1 回使用できる。合言葉に応じて、みごとなテン**ト**――さしわたし 60 フィー**ト**、絹でできた大きな大きな大天幕をつくりだすのである。テン**ト**の中には時に応じた内装と、大天幕の豪奢さにふさわしい食べものがある。食べもののたくさんあることといったら、100 人がたらふく食べるのに充分なくらい。テン**ト**や索具は 1 日間持続する。その期間が過ぎると、テン**ト**やそれに付属する品々は（外に持ち出されたものも含めて）すべて消え失せてしまう。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、イーグ**ル**ズ・**ス**プ**レ**ンダー 、ファブリケイ**ト** 、メジャー・クリエイション；**コスト** 12,500 gp。

ロッド・オヴ・セキュリティ

（Rod of Security ／安全圏のロッド）

オーラ 強力・召喚**術**；**術者レベル** 20
装備部位 —；**市価** 61,000 gp；**重量** 5 ポンド

解説

このロッドは虚無空間に一種の“ポケット**ト**の中の楽園”を作り出す。このロッドの持ち主に加えて 199 体までのクリーチャーが、まったく安全に一定期間その中に留まることができる。逗留可能な時間は 200 日÷クリーチャー数である。端数はすべて切り捨てる。この“ポケット**ト**の中の楽園”では、クリーチャーは年をとることがなく、自然治癒は通常の 2 倍の速度になる。新鮮な水と食物（野菜と果実のみ）はふんだんにある。気候は中に滞在するあらゆるクリーチャーにとって過しやすい。

このロッドを起動すると（1 標準アクション）、使用**者**およびロッドに触れている全クリーチャーは瞬時に“楽園”へ転送される。大集団の場合、手をつなぐなり何なりの肉体的接触を保って、クリーチャー全員が輪や列をなしていれば、ロッドはその全員に作用する。これに同意しないクリーチャーは DC17 の意志セーヴに成功すればこの効果を無効化できる。そうしたクリーチャーがセーヴに成功した場合でも、そのクリーチャーを介してロッドに触れている他のクリーチャーは、やはりロッドの作用を受ける。

ロッドの効果が終了したり解呪された場合、ロッドが作用していたクリーチャーは瞬時に、ロッドが起動した時点に存在していた場所に再出現する。戻る場所にすでに何物かがあった場合、出てくる**者**の肉体は、再出現に必要な距離だけ位置を変えて出てくる。このロッドの持ち主は、望めば有効期間が切れる前にいつでも効果を解除することができる。ただし、このロッドは 1 週間に 1 回しか起動できない。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、ゲー**ト**；**コスト** 30,500 gp。

ロッド・オヴ・ネゲイション

（Rod of Negation ／アイテム**無**効**化**のロッド）

オーラ 強力・さまざま；**術者レベル** 15
装備部位 —；**市価** 37,000 gp；**重量** 5 ポンド

解説

このロッドは魔法のアイテムの呪文や擬似呪文機能を無効化する。使用**者**がこのロッドで無効化したい魔法のアイテムを指すと、目標のアイテムに触れようと薄い灰色のビームが放たれ、光線として攻撃する（遠隔接触攻撃）。この光線は、魔法のアイテムにしか作用しないことを除けば、グ**レ**ーター・ディ**ス**ペ**ル**・マジック 呪文と同様に機能する。アイテムからの瞬間的な効果を無効化するには、このロッドの使用**者**が待機アクションを使用している必要がある。解呪判定にはこのロッドの**術者レベル**（15 **レベル**）を使用する。目標となったアイテムはセーヴィング・**ス**ローを行なえないが、このロッドはアーティファク**ト**を無効化することはできない（たとえ下級のアーティファク**ト**でも）。このロッドは 1 日 3 回まで使用できる。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、ディ**ス**ペ**ル**・マジック 、リミテッド・ウィッシュ あるいは ミラク**ル**；**コスト** 18,500 gp。

ロッド・オヴ・パイソン

（Rod of the Python ／大蛇のロッド）

オーラ 中程度・変成**術**；**術者レベル** 10
装備部位 —；**市価** 13,000 gp；**重量** 5 ポンド

解説

たいていのロッドと異なり、このロッドの片方の端は曲がりくねって鉤の中に巻き込まれている。この鉤の先端は時に蛇の頭部のようにも見える。このロッド自体の長さは約 4 フィー**ト**、**重**さは 10 ポンドである。 ＋1／＋1 クオーター**ス**タッフ 扱いで攻撃することができる。使用**者**がこのロッドを地面に投げれば（1 標準アクション）、ロッドはそのラウンドの終わりまでに**コンストリ**クター・**ス**ネークになる。この大蛇はロッドの持ち主のあらゆる命令に従う（ロッド形態の時にあった攻撃とダメージへの＋1 強化ボーナ**ス**は、動物形態の時にも保たれる）。使用**者**が望めば、大蛇はいつでもロッド形態に戻る（1 全ラウンド・アクション）。また、使用**者**から 100 フィー**ト**を超えて離れた場合にも、ロッド形態に戻る。**ス**ネーク形態の時に殺されたならロッド形態に戻り、以後 3 日間は起動できなくなる。 ロッド・オヴ・パイソン は持ち主が善でなければ機能しない。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、《魔法の武器防具作成》、**ベ**イ**ル**フ**ル**・ポリモーフ 、作成**者**が善であること；**コスト** 6,500 gp。

ロッド・オヴ・フレイム・エクスティングィッシング

（Rod of Flame Extinguishing ／消火のロッド）

オーラ 強力・変成**術**；**術者レベル** 12
装備部位 —；**市価** 15,000 gp；**重量** 5 ポンド

解説

このロッドは、サイズ分類が中型以下で魔法のものでない火を、接触するだけで（1 標準アクション）消してしまうことができる。これ以外の火を消すためには、ロッドのチャージを 1 ポイン**ト**以上消費しなければならない。

サイズ分類が大型以上で魔法のものでない火や、サイズ分類が中型以下の魔法の火（ フ**レ**イミング 能力の付いた武器の火、バーニング・ハンズ の呪文など）を消す場合、1 チャージを消費する。永続的な魔法の炎（たとえば武器の炎や火に関わりのあるクリーチャーの炎）は、6 ラウンド抑止されたのち、再び燃えだす。持続時間が“瞬間”になっている［火］の呪文の火を消すには、ロッドがその呪文の効果範囲内にあり、使用**者**が待機アクションを使用していなければならない。この場合、事実上呪文全体を相殺することができる。

ファイアーボー**ル** 、フ**レ**イム・**スト**ライク 、ウォー**ル**・オヴ・ファイアー などで生み出される、サイズ分類が大型以上の魔法の火を消すには、2 チャージを消費する。

このロッドを（火）のクリーチャーに対して用いると（近接接触攻撃となる）、そのクリーチャーに 6d6 ポイン**ト**のダメージを与える。このように使用する場合、3 チャージが必要となる。

ロッド・オヴ・フ**レ**イム・エク**ス**ティングィッシング は、発見時には 10 チャージを有している。消費したチャージは毎日更新されるため、使用**者**は 24 時間の間に 10 チャージまで消費することができる。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、パイロテクニク**ス**；**コスト** 7,500 gp。

ロッド・オヴ・フレイリング

（Rod of Flailing ／からざお変**化**のロッド）

オーラ 中程度・心**術**；**術者レベル** 9
装備部位 —；**市価** 50,000 gp；**重量** 5 ポンド

解説

このロッドは持ち主の合言葉に応じて起動し、一見普通のロッドから＋3 ダイア・フ**レ**イ**ル** に変化する。ダイア・フ**レ**イ**ル**は双頭武器で、どちらの頭も攻撃に使える。このフ**レ**イ**ル**を使う場合、フ**レ**イ**ル**の 2 つ目の頭で追加攻撃を 1 回行なえる。この時、まるで《二刀流》の特技を持っているかのように、代償としてすべての攻撃に－2 のペナ**ル**ティを受けるだけで済む。

使用**者**は 1 日 1 回、フリー・アクションで、このロッドを使って 10 分間だけ自分の AC に＋ 4 の反発ボーナ**ス**、セーヴィング・**ス**ローに＋ 4 の抵抗ボーナ**ス**を得ることができる。ロッドがフ**レイル**形態になっていなくても、このボーナ**ス**は得られる。このロッドをフ**レイル**形態にしたり戻したりするのは移動アクションである。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、《魔法の武器防具作成》、ブ**レス**；**コスト** 25,000 gp。

ロッド・オ**ヴ**・メタル・アンド・ミネラル・ディテクション

（Rod of Metal and Mineral Detection ／金属および鉱物探**知**のロッド）

オーラ 中程度・占**術**；**術者レベル** 9

装備部位 —；**市価** 10,500 gp；**重量** 5 ポンド

解説

このロッドは**トレ**ジャー・ハンターや鉱夫といった**者**たちに**重**宝されている。金属が近くにあるとロッドは持つ**者**の手の中で脈動しぶんぶんと音を立てるのだ。使用**者**がロッドに意識を向けると、脈動がより激しくなり、30 フィー**ト**以内にある金属のうち、もっとも大きなかたまりを指す。ただし、持ち手は特定の金属または鉱物に集中することもできる。その鉱物が 30 フィー**ト**以内に少しでも存在すれば、ロッドはその鉱物のある場所すべてを指す。そして持ち手にはだいたいの**量**もわかる。指定した金属や鉱物のかたまりが範囲内に 2 つ以上あれば、ロッドは一番大きなかたまりから順に指していく。このロッドを 1 回機能させるには、1 全ラウンド・アクションを要する。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、ロケー**ト**・オブジェク**ト**；**コスト** 5,250 gp。

ロッド・オ**ヴ**・ルーラーシップ

（Rod of Rulership ／支配のロッド）

オーラ 強力・心**術**；**術者レベル** 20

装備部位 —；**市価** 60,000 gp；**重量** 8 ポンド

解説

このロッドの外見は王笏のようで、材料と細工だけでも 5,000gp 以上の**価**値はある。このロッドを起動すれば（1 標準アクション）、使用**者**は 120 フィー**ト**以内のクリーチャーたちを従わせ服させることができる。ヒッ**ト**・ダイ**ス**の合計が 300 までのクリーチャーを支配できるが、【知力】が 12 以上のクリーチャーは DC16 の意志セーヴを行ない、成功すればこの効果を無効化することができる。支配されたクリーチャーは、ロッドの使用**者**が自分の絶対の主人であるかのようにこれに従う。だが、使用**者**が支配下のクリーチャーの本質に背く命令を下せば魔法は解けてしまう。このロッドは合計 500 分間使用でき、その後崩れて塵となる。これはあくまで合計使用時間であって、継続して使う必要はない。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、マ**ス**・チャーム・モン**ス**ター；**コスト** 32,500 gp。

ロッド・オ**ヴ**・ロードリィ・マイト

（Rod of Lordly Might ／王者の**力**のロッド）

オーラ 強力・死霊**術**、心**術**、変成**術**および力**術**；**術者レベル** 19

装備部位 —；**市価** 70,000 gp；**重量** 10 ポンド

解説

このロッドは擬似呪文機能を有し、さまざまな種類の魔法の武器としても使え、より一般的な用法もいくつかある。 ロッド・オヴ・ロードリィ・マイ**ト** は金属製で、他のロッドよりも太く、片方の端は鍔のついた球体となっており、柄の部分には飾り鋲のようなボタンが 6 つ並んでいる（ボタンをいずれか 1 つ押すことは、“武器を 1 つ抜く”アクションにひとしい）。**重**さは 10 ポンド。

以下に挙げるロッドの擬似呪文機能は、いずれも 1 日 1 回使える。

- 使用者が合言葉により起動すれば、接触によって ホールド・パースン（意志・無効、DC14）を行なう。まず使用者がこのパワーを使うかどうかを決定し（フリー・アクション）、それから近接接触攻撃に成功すれば、このパワーが起動する。攻撃に失敗すれば効果は失われ、その日はもう使えなくなる。
- 使用者が望むならば、このロッドを見ている敵全員に対して フィアー を行なう（最大距離は 10 フィート、意志・不完全、DC16）。このパワーを呼び起こすのは 1 標準アクションである。
- 接触攻撃に成功すれば、敵に 2d4 ポイントのダメージを与え（意志・半減、DC17）、使用者のダメージを同じだけ回復する。 ホールド・パースン の場合と同様、使用者はこのパワーを使うかどうか攻撃する前に決めねばならない。

ロッドの以下の機能は回数制限なく、何度でも使用できる。

- 通常形態では、このロッドは ＋ 2 ライト・メイス として使える。
- 1 のボタンを押すと、＋ 1 フレイミング・ロングソード（炎の＋ 1 ロングソード）になる。先端の球状の部分から刃がせり出し、球の部分はロングソードの柄に変形する。武器は全長 4 フィートになる。
- 2 のボタンを押すと、＋ 4 バトルアックス になる。球状の部分から幅広の刃が横ざまにせり出し、全長は 4 フィートになる。
- 3 のボタンを押すと、＋ 3 ショートスピア または ＋ 3 ロングスピア になる。槍の穂先がせり出し、柄の部分は最大 12 フィートまで（使用者が決定）伸びて、全長 6 ～ 15 フィートになる。15 フィートの場合、ランスとしても使える。

以下に挙げる、ロッドのその他の用法も回数制限なく、何度でも使える。

- 登り棒／はしご。4 のボタンを押すと、球状の部分からは花崗岩にも突き立つスパイクが、もう一方の端からは 3 つの鋭い鉤が飛び出す。ロッドは 1 ラウンドで 5 ～ 50 フィートの任意の長さまで伸び、4 のボタンを再度押すと伸びるのを止める。左右からは長さ 3 インチの棒がいくつも、1 フィート間隔でたがいちがいに真横に突き出す。ロッドはスパイクと鉤でしっかり固定され、4,000 ポンドまでの重量を支えることができる。5 のボタンを押せば棒は縮む。
- はしごの伸張機能は、扉をこじ開けるのにも使える。着用者はロッドのスパイク部分を、押し開けようとする扉から 30 フィート以内で、扉まで直線状に並んだ場所に突き立て、しかるのち 4 のボタンを押すのである。発生する力は【筋力】修正値＋ 12 に相当する。
- 6 のボタンを押すと、ロッドは磁北（磁石の指す真北）を指し、また着用者が地面からおよそどれだけの高度／深度にいるかを教える。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、《魔法の武器防具作成》、インフリク**ト**・ライ**ト**・ウーンズ、フィアー、ブ**ル**ズ・**ストレ**ンク**ス**、フ**レ**イム・ブ**レ**ード、ホー**ル**ド・パー**ス**ン；**コスト** 35,000 gp。

ロッド・オヴ・ワンダー

（Rod of Wonder ／驚異のロッド）

オーラ 中程度・心術；**術者レベル** 10

装備部位 —；**市価** 12,000 gp；**重量** 5 ポンド

解説

ロッド・オヴ・ワンダー は効果の予測がつかない風変わりな代物で、使用するたび、何らかの奇妙な効果をランダムに生み出す（このロッドの起動は 1 標準アクションである）。このロッドの典型的なパワーには以下のようなものが含まれる。

d%	ワンダー効果
01 ～ 05	指し示した目標を 10 ラウンドの間、スロー 状態にする（意志・無効、DC15）。
06 ～ 10	目標を フェアリー・ファイアー が取り巻く。
11 ～ 15	1 ラウンドの間、使用者はロッドが機能していると誤って信じ込む（セーヴ不可）。どう機能していると信じ込むかは、もう一度ロールして決定する。
16 ～ 20	ガスト・オヴ・ウィンド（頑健・無効、DC14）。ただし風力は暴風並。
21 ～ 25	使用者は 1d4 ラウンドの間、目標の表層思考を読み取る（ ディテクト・ソウツ と同様、セーヴ不可）。
26 ～ 30	30 フィートの距離に スティンキング・クラウド（頑健・無効、DC15）。
31 ～ 33	1 ラウンドの間、使用者を中心とした半径 60 フィート内に大雨が降る。
34 ～ 36	動物を 1 体招来する——ライナセラス（d%で 01 ～ 25）、エレファント（26 ～ 50）、マウス（51 ～ 100）。
37 ～ 46	ライトニング・ボルト（長さ 70 フィート、幅 5 フィート）、6d6 ダメージ（反応・半減、DC15）。
47 ～ 49	大きな蝶 600 匹が溢れ出し、2 ラウンドの間、あたりを飛びまわって、25 フィート以内の全員（使用者を含む）を盲目状態にする（反応・無効、DC14）。
50 ～ 53	目標がロッドから 60 フィート以内にいれば エンラージ・パースン（頑健・無効、DC13）。
54 ～ 58	ロッドから 30 フィート離れた地点を中心に直径 30 フィートの半球状の ダークネス 。
59 ～ 62	ロッドの前 160 平方フィートの範囲に草が生えるか、すでにそこにある草が通常の 10 倍の大きさに育つ。
63 ～ 65	重量 1,000 ポンドまでで大きさ 30 立方フィートまでの生きていない物体 1 つをエーテル化する。
66 ～ 69	使用者のサイズ分類が 2 段階小さくなる（セーヴ不可）。
70 ～ 79	目標かまっすぐ前方 100 フィートに ファイアーボール 、6d6 ダメージ（反応・半減、DC15）。
80 ～ 84	ロッドの使用者に インヴィジビリティ 。
85 ～ 87	目標がロッドから 60 フィート以内にいれば、目標の身体から葉が生える。これは 24 時間持続する。
88 ～ 90	宝石 10 ～ 40（それぞれ価値 1gp）が長さ 30 フィートの流れになってほとばしる。その通り道にいたクリーチャーは宝石 1 個につき 1 ポイントのダメージを受ける：5d4 をロールして命中した宝石の数を決め、それを目標の間で分配すること。
91 ～ 95	ロッドの正面 40 フィート× 30 フィートの範囲に、きらめく色彩が踊り戯れる。範囲内のクリーチャーは 1d6 ラウンドの間、盲目状態となる（頑健・無効、DC15）。
96 ～ 97	使用者（50%の確率）か目標（50%の確率）が恒久的に青色か緑色か紫色になる（セーヴ不可）。
98 ～ 100	目標が 60 フィート以内にいれば フレッシュ・トゥ・ストーン（目標がすでに石化していたら、ストーン・トゥ・フレッシュ ）（頑健・無効、DC18）。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、**コ**ンフュージョン 、作成**者**が混沌であること；**コスト** 6,000 gp。

巻物 Scrolls

表：巻物

下級	中級	上級	呪文レベル	術者レベル
01 ～ 05	—	—	0 レベル	1 レベル
06 ～ 50	—	—	1 レベル	1 レベル
51 ～ 95	01 ～ 05	—	2 レベル	3 レベル
96 ～ 100	06 ～ 65	—	3 レベル	5 レベル
—	66 ～ 95	01 ～ 05	4 レベル	7 レベル
—	96 ～ 100	06 ～ 50	5 レベル	9 レベル
—	—	51 ～ 70	6 レベル	11 レベル
—	—	71 ～ 85	7 レベル	13 レベル
—	—	86 ～ 95	8 レベル	15 レベル
—	—	96 ～ 100	9 レベル	17 レベル

巻物の価格

呪文レベル	ウィザード・クレリック・ドルイド	ソーサラー	バード	パラディン・レンジャー
0 レベル	12.5 gp	12.5 gp	12.5 gp	—
1 レベル	25 gp	25 gp	25 gp	25 gp
2 レベル	150 gp	200 gp	200 gp	200 gp
3 レベル	375 gp	450 gp	525 gp	525 gp
4 レベル	700 gp	800 gp	1,000 gp	1,000 gp
5 レベル	1,125 gp	1,250 gp	1,625 gp	—
6 レベル	1,650 gp	1,800 gp	2,400 gp	—
7 レベル	2,275 gp	2,450 gp	—	—
8 レベル	3,000 gp	3,200 gp	—	—
9 レベル	3,825 gp	4,050 gp	—	—

巻物とは 1 つ（あるいは複数）の呪文を書きものの形で蓄えたものである。巻物に記された呪文は一度だけしか使えない。呪文が起動すると、その文字は巻物から消えてしまうのだ。巻物の使用は、基本的には呪文の発動と同様のものである。巻物の価格は（呪文のレベル×作成者の術者レベル× 25）gp に等しい。巻物に物質要素コストがある場合、そのコストが基本価格と作成のためのコストに加えられる。『巻物』表には、作成可能な最低術者レベルで作成された巻物の参考価格が呪文を発動できるクラスごとに書かれている。呪文の中には、術者が違えば呪文レベルが変わってくるものもあることに注意すること。その種の呪文のレベルは、巻物を作成する術者によって決まる。

外見的特徴：巻物は上等の羊皮紙か上質の紙でできていて、厚手である。大きさは今日の便箋（たて 11 インチ＝約 28cm、よこ 8.5 インチ＝約 22cm）程度で、1 つの呪文を記すのに足りる。上下を革帯で強化してあり、革帯の長さは巻物の幅より少しだけ長い。2 つ以上の呪文を記した巻物は、幅は同じ（約 8.5 インチ）だが、長さは呪文が 1 つ増えるごとにおよそ 1 フィートずつ増す。3 つ以上の呪文を記した巻物は、上下に単なる革帯ではなく、補強用の棒が付いていることが多い。巻物は AC9、1 ヒット・ポイント、硬度 0、破壊 DC は 8 である。

皺くちゃになったり破れたりするのを防ぐために、上下から巻いて 2 つの筒になるようにするのが常である（こうしておけば使用者が巻物を開くのも素早くできる）。象牙、ジェイド（翡翠）、革、金属、木などでできた筒に入れて保管することが多い。多くの巻物入れには魔法の印が記されている。これにより持ち主や、巻物入れの中の巻物に蓄えられている呪文の見極めがつくことも多い。魔法の印に魔法の罠が秘められていることもよくある。

起動：巻物を起動するには、呪文の使い手が巻物に記してある呪文を読まねばならない。それにはいくつかの段階を踏み、条件を満たす必要がある。

文章の解読：巻物を使いたければ、いやそれどころか巻物にどんな呪文が記してあるかを正確に知りたいだけでも、まず巻物に書いてある呪文を解読せねばならない。これには リード・マジック 呪文を使うか、〈呪文学〉判定（DC20 ＋呪文レベル）に成功する必要がある。巻物を解読するのは 1 全ラウンド・アクションである。

巻物を解読して中身の見極めをつける際に、巻物の呪文が起動することはない（ただし、特別に用意された、呪われた巻物ならば別である）。キャラクターは前もって巻物の文章を解読しておき、いざ使う段には直接次の

段階に進めるようにしておくことができる。

呪文の起動：巻物を起動するには、巻物から呪文を読む必要がある。キャラクターは巻物に記された呪文を見て読むことができねばならない。巻物に記してある呪文を起動するには、物質要素や焦点具は必要ない（巻物作成の時点で、作成者がこれらを提供しているからである）。ただし呪文の中には、アイテムに対して発動した場合にのみ効果のあるものがあることに注意。そのような場合、巻物の使用者は呪文の起動時にそうしたアイテムを提供してやらねばならない。巻物に記してある呪文を起動するのも、通常通り準備した呪文を発動するのと同様に、中断されてしまう可能性がある。巻物の使用には、呪文の発動と同様に秘術呪文失敗率が適用される。

巻物に記してある呪文を起動できる可能性があるのは、使用者が以下の条件を満たしている場合だけである。

- 使用者が同タイプの呪文（秘術呪文／信仰呪文）を発動できること。秘術呪文の使い手（ウィザード、ソーサラー、バード）は秘術呪文の記してある巻物しか使用できないし、信仰呪文の使い手（クレリック、ドルイド、パラディン、レンジャー）は信仰呪文の記してある巻物しか使用できない（キャラクターが作成する巻物の種類も、そのキャラクターのクラスによって決まる）。
- その呪文が、使用者のクラスに基づく呪文リストにあること。
- 使用者がその呪文を使うのに必要なだけの能力値を備えていること。

使用者が以上の条件をすべて満たしており、かつ使用者の術者レベルがその呪文の術者レベル以上ならば、判定の必要なく、巻物から呪文を自動的に起動できる。上記 3 つの条件はすべて満たしているが、使用者の術者レベルが巻物の呪文の術者レベルより低いなら、使用者は術者レベル判定を行なって、呪文を首尾よく起動できたかどうか判定せねばならない（DC＝巻物の術者レベル＋ 1）。失敗したなら、使用者は DC5 の【判断力】判定を行なわなければならず、これにも失敗すれば事故が起きる（後述の『巻物の事故』を参照）。この判定のダイスの目が 1 であれば、修正値に関係なく常に失敗となる。巻物を起動するのは 1 標準アクション（もしくはその呪文の発動時間のいずれか長い方）であり、呪文の発動と同様に機会攻撃を誘発する。

効果の決定：巻物から首尾よく起動した呪文は、普通に準備し普通に発動した呪文とまったく同じように働く。巻物の呪文の術者レベルは、基本的に、その巻物を作成したキャラクターがその呪文を発動できる必要最低限の術者レベルとして扱うこと。ただし、作成者がそうでない巻物を特別に作った場合はべつである。

起動された呪文の文章は巻物からかき消えてしまう。

巻物の事故：“事故”が起きた場合、巻物の呪文はちょうど正反対の効果や、有害な効果を生む。以下にありそうな例を挙げる。

- 制御できなかった魔法のエネルギーのうねりが、使用者に呪文レベルごとに 1d6 ポイントのダメージを与える。
- 呪文は本来の目標ではなく、術者または術者の味方を目標にして発動される。巻物の使用者が本来の対象だった場合は、近くにいる別の者をランダムで目標とする。
- 呪文は距離内のランダムに決定した地点に効果を及ぼす。
- 呪文が目標に与える効果が、本来の効果と正反対になる。
- 巻物の使用者は、呪文と何らかの関係のあるちょっとした奇妙な効果を受ける。こうした効果のほとんどは、本来の呪文の持続時間と同じだけ字軸する。“瞬間”呪文なら、2d10 分持続する。
- 呪文の効果範囲内に何か無害なアイテムが現れる。
- 呪文は遅れて効果をあらわす。呪文はそれ以降 1d12 時間以内のいつの時点にか起動する。呪文が巻物の使用者を対象としていた場合、呪文は通常通りの効果をあらわす。対象が使用者でなく、その場から立ち去ってしまっている場合、呪文は本来の対象あるいは目標のいるだいたいの方向に向けて、最大で呪文の最大距離までの場所に放たれる。

スタッフ Staves

表：スタッフ

中級	上級	スタッフ	市価
01 ～ 15	01 ～ 03	チャーミング	17,600 gp
16 ～ 30	04 ～ 09	ファイアー	18,950 gp
31 ～ 40	10 ～ 11	スウォーミング・インセクツ	22,800 gp
41 ～ 55	12 ～ 13	サイズ・オルタレーション	26,150 gp
56 ～ 75	14 ～ 19	ヒーリング	29,600 gp
76 ～ 90	20 ～ 24	フロスト	41,400 gp
91 ～ 95	25 ～ 31	イルミネーション	51,500 gp
96 ～ 100	32 ～ 38	ディフェンス	62,000 gp
—	39 ～ 45	アブジュレーション	82,000 gp
—	46 ～ 50	カンジュレーション	82,000 gp
—	51 ～ 55	ディヴィネーション	82,000 gp
—	56 ～ 60	エンチャントメント	82,000 gp
—	61 ～ 65	エヴォケーション	82,000 gp
—	66 ～ 70	イリュージョン	82,000 gp
—	71 ～ 75	ネクロマンシー	82,000 gp
—	76 ～ 80	トランスミューテーション	82,000 gp
—	81 ～ 85	アース・アンド・ストーン	85,800 gp
—	86 ～ 90	ウッドランズ	100,400 gp
—	91 ～ 95	ライフ	109,400 gp
—	96 ～ 98	パッセージ	206,900 gp
—	99 ～ 100	パワー	235,000 gp

スタッフは長い木の杖で、複数の呪文を蓄えている。ワンドと違い、スタッフは 1 本に何種類かの呪文を蓄えることができ、1 本 1 本が特定の種類に属しており、特定の呪文群を収めている。スタッフは新規作成時点で 10 チャージを有する。

外見的特徴：典型的なスタッフは長さ 4 ～ 7 フィート、太さ 2 ～ 3 インチ、重さ約 5 ポンドである。木製のものがほとんどだが、まれに骨製、金属製、はてはガラス製の珍品まである。杖の先に宝石や何らかの飾りが付いていたり、一方または両方の先に金属がかぶせてあることもある。彫刻やルーン文字で飾られていることも多い。典型的なスタッフは、散歩用の杖や、クオータースタッフやカッジェル（棍棒の一種）に似ている。スタッフは AC7、10 ヒット・ポイント、硬度 5、破壊 DC24 を有する。

起動：スタッフの起動方法は呪文解放型である。従って、スタッフから呪文を発動するのは通常、標準アクションで、機会攻撃を誘発しない（もっとも、スタッフから発動する呪文の発動時間が 1 標準アクションよりも長いなら、スタッフからその呪文を発動するにもそれだけの時間がかかる）。スタッフを起動するには、そのスタッフを 1 本以上の手（人型でないクリーチャーなら、手にあたる器官）で掲げていなければならない。

その他の特徴：d%をロールすること。結果が 1 ～ 30 なら、その能力の手掛かりとなる何か（意匠や銘刻など）があり、31 ～ 100 なら特に何もない。

スタッフを使用する：スタッフは、その呪文に対するセーヴ DC を決定する上で、使用者の能力値や関連する特技を使用する。他の種類の魔法のアイテムと異なり、使用者は自分の術者レベルがスタッフの術者レベルより高ければ、スタッフのパワーを起動する際に自分の術者レベルを使用することができる。

つまり、強力な呪文の使い手の手にあれば、スタッフはさらに強力になるということである。呪文のセーヴ DC を決定する際に、使用者の能力値を使用するため、スタッフから発動された呪文は他の魔法のアイテムから発動された呪文に比べて抵抗しにくいことが多い（スタッフ以外の魔法のアイテムでは、その呪文を発動するのに必要な最低能力値を使用する）。呪文の術者レベルで決まる部分（距離、持続時間など）が高くなる可能性があるだけでなく、スタッフから発動された呪文は解呪しにくく、目標の呪文抵抗を克服する可能性も高い。

スタッフは最大で 10 チャージを有する。スタッフから呪文が発動されるたびに 1 つ以上のチャージが消費される。スタッフのチャージを使い切ったら、そのスタッフは再チャージするまで使用できなくなる。毎朝、呪文の使い手が呪文を準備するか呪文スロットを回復する時に、呪文の使い手は 1 本のスタッフに自分のパワーの一部を注入することができる。ただしそのためには、スタッフで発動できる呪文の内の 1 つ以上が呪文の

使い手のクラスの呪文リストにあって、かつ呪文の使い手がスタッフの呪文の内の 1 つ以上の呪文を発動できなければならない。スタッフにこのパワーを注入すると、スタッフのチャージが 1 回ぶん回復するが、術者はスタッフで発動できる最高レベルの呪文と等しい呪文レベルのその日の準備した呪文 1 つか呪文スロット 1 つを代償として消費しなければならない。例えば、スタッフ・オヴ・ファイアー を持つ 9 レベルのウィザードは、4 レベル呪文 1 つを使って、このスタッフに 1 日につき 1 チャージを注入できる。スタッフは 1 日に 2 つ以上のチャージを回復することはできず、かつ術者は 1 日に 2 本以上のスタッフに注入することはできない。

さらに、ワンドと違って、スタッフには何レベルの呪文でも蓄えることができる（ワンドでは 4 レベル以下の呪文に制限されている）。スタッフの最低術者レベルは 8 である。

スタッフ・オヴ・アース・アンド・ストーン

（Earth and Stone ／土と石のスタッフ）

オーラ 中程度・変成**術**；**術者レベル** 11
装備部位 —；**市価** 85,800 gp；**重量** 5 ポンド

解説

この**ス**タッフの先端には拳大のエメラ**ル**ドが付いており、内に秘めた力をうかがわせて鈍く光っている。以下の呪文を使用できる：

- パスウォール（1 チャージ）
- ムーヴ・アース（1 チャージ）

作成要項

必要条件《**ス**タッフ作成》、パ**ス**ウォー**ル**、ムーヴ・アー**ス**；**コスト** 42,900 gp。

スタッフ・オヴ・アブジュレーション

（Abjuration ／防御術のスタッフ）

オーラ 強力・防御**術**；**術者レベル** 13
装備部位 —；**市価** 82,000 gp；**重量** 5 ポンド

解説

この**ス**タッフは通常、オーク（樫や楢）の老木やその他の大木の心材から作られ、以下の呪文を使用できる：

- シールド（1 チャージ）
- レジスト・エナジー（1 チャージ）
- ディスペル・マジック（1 チャージ）
- レッサー・グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ（2 チャージ）
- ディスミサル（2 チャージ）
- リパルション（3 チャージ）

作成要項

必要条件《**ス**タッフ作成》、シー**ル**ド、ディ**ス**ペ**ル**・マジック、ディ**ス**ミサ**ル**、リパ**ル**ション、**レ**ジ**スト**・エナジー、**レ**ッサー・グローブ・オヴ・インヴァ**ル**ナラビリティ；**コスト** 41,000 gp。

スタッフ・オヴ・イリュージョン

（Illusion ／幻術のスタッフ）

オーラ 強力・幻**術**；**術者レベル** 13
装備部位 —；**市価** 82,000 gp；**重量** 5 ポンド

解説

この**ス**タッフは黒檀などの黒っぽい木材を材料とし、複雑によじれたり、縦溝が掘られたり、螺旋状に形作られる。以下の呪文を使用できる：

- ディスガイズ・セルフ（1 チャージ）
- ミラー・イメージ（1 チャージ）
- メジャー・イメージ（1 チャージ）
- レインボー・パターン（2 チャージ）
- パーシステント・イメージ（2 チャージ）
- ミスリード（3 チャージ）

作成要項

必要条件《**ス**タッフ作成》、ディ**ス**ガイズ・セ**ル**フ、パーシ**ス**テン**ト**・イメージ、ミ**ス**リード、ミラー・イメージ、メジャー・イメージ、**レ**インボー・パターン；**コスト** 41,000 gp。

スタッフ・オヴ・イルミネーション

（Illumination ／照明のスタッフ）

オーラ 強力・力**術**；**術者レベル** 15
装備部位 —；**市価** 51,500 gp；**重量** 5 ポンド

解説

この**ス**タッフは通常、銀で覆われ、日輪模様で装飾されている。以下の呪文を使用できる：

- ダンシング・ライツ（1 チャージ）
- フレア（1 チャージ）
- デイライト（2 チャージ）
- サンバースト（3 チャージ）

作成要項

必要条件《**ス**タッフ作成》、サンバー**スト**、ダンシング・ライツ、デイライ**ト**、フ**レ**ア；**コスト** 20,750 gp。

スタッフ・オヴ・ウッドランズ

（Woodlands ／森のスタッフ）

オーラ 強力・さまざま；**術者レベル** 13
装備部位 —；**市価** 100,400 gp；**重量** 5 ポンド

解説

オーク（樫・楢）か**ト**ネリ**コ**かイチイの木材でできた、まるで木が自然に育って今のかたちになったような**ス**タッフ。以下の呪文を使用できる：

- チャーム・アニマル（1 チャージ）
- スピーク・ウィズ・アニマルズ（1 チャージ）
- バークスキン（2 チャージ）
- ウォール・オヴ・ソーンズ（3 チャージ）
- サモン・ネイチャーズ・アライ VI（3 チャージ）
- アニメイト・プランツ（4 チャージ）

この**ス**タッフは武器としても使え、＋2 クオーター**ス**タッフ 扱いになる。また、**ス**タッフ・オヴ・ウッドランズ を持つ**者**はチャージ消費なしで回数無制限に パ**ス**・ウィズアウ**ト**・**トレ**イ**ス** を使える。この 2 つの特徴はすべてのチャージを消費してしまった後でも機能する。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、《**ス**タッフ作成》、アニメイ**ト**・プランツ、ウォー**ル**・オヴ・ソーンズ、サモン・ネイチャーズ・アライ VI、**ス**ピーク・ウィズ・アニマ**ル**ズ、チャーム・アニマ**ル**、バーク**ス**キン、パ**ス**・ウィズアウ**ト**・**トレ**イ**ス**；**コスト** 50,500 gp。

スタッフ・オヴ・エヴォケーション

（Evocation ／力術のスタッフ）

オーラ 強力・力術；**術者レベル** 13
装備部位 —；**市価** 82,000 gp；**重量** 5 ポンド

解説

この滑らかな、ヒッコリーやイチイで作られたスタッフは、以下の呪文を使用できる：

- マジック・ミサイル（1 チャージ）
- シャター（1 チャージ）
- ファイアーボール（1 チャージ）
- アイス・ストーム（2 チャージ）
- ウォール・オヴ・フォース（2 チャージ）
- チェイン・ライトニング（3 チャージ）

作成要項

必要条件《スタッフ作成》、アイス・ストーム、ウォール・オヴ・フォース、シャター、チェイン・ライトニング、ファイアーボール、マジック・ミサイル；**コスト** 41,000 gp。

スタッフ・オヴ・エンチャントメント

（Enchantment ／心術のスタッフ）

オーラ 強力・心術；**術者レベル** 13
装備部位 —；**市価** 82,000 gp；**重量** 5 ポンド

解説

しばしばリンゴの木から作られ、先端に透明な水晶が付けられている。このスタッフは以下の呪文を使用できる：

- スリープ（1 チャージ）
- ヒディアス・ラフター（1 チャージ）
- サジェスチョン（1 チャージ）
- クラッシング・ディスペア（2 チャージ）
- マインド・フォッグ（2 チャージ）
- マス・サジェスチョン（3 チャージ）

作成要項

必要条件《スタッフ作成》、クラッシング・ディスペア、サジェスチョン、スリープ、ヒディアス・ラフター、マインド・フォッグ、マス・サジェスチョン；**コスト** 41,000 gp。

スタッフ・オヴ・カンジュレーション

（Conjuration ／召喚術のスタッフ）

オーラ 強力・召喚術；**術者レベル** 13
装備部位 —；**市価** 82,000 gp；**重量** 5 ポンド

解説

このスタッフは通常、トネリコやクルミの木で作られ、さまざまな種類のクリーチャーの彫刻で飾り立てられている。以下の呪文を使用できる：

- アンシーン・サーヴァント（1 チャージ）
- サモン・スウォーム（1 チャージ）
- スティンキング・クラウド（1 チャージ）
- マイナー・クリエイション（2 チャージ）
- クラウドキル（2 チャージ）
- サモン・モンスター VI（3 チャージ）

作成要項

必要条件《スタッフ作成》、アンシーン・サーヴァント、サモン・スウォーム、スティンキング・クラウド、クラウドキル、サモン・モンスター VI；**コスト** 41,000 gp。

スタッフ・オヴ・サイズ・オルタレーション

（Size Alteration ／サイズ変更のスタッフ）

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 8
装備部位 —；**市価** 26,150 gp；**重量** 5 ポンド

解説

このスタッフはたいていの魔法のスタッフよりも比較的太く頑丈で、黒みがかった木材でできており、先端には節くれだちねじ曲がったこぶがある。以下の呪文を使用できる：

- エンラージ・パースン（1 チャージ）
- リデュース・パースン（1 チャージ）
- シュリンク・アイテム（2 チャージ）
- マス・エンラージ・パースン（3 チャージ）
- マス・リデュース・パースン（3 チャージ）

作成要項

必要条件《スタッフ作成》、エンラージ・パースン、マス・エンラージ・パースン、シュリンク・アイテム、リデュース・パースン、マス・リデュース・パースン；**コスト** 13,075 gp。

スタッフ・オヴ・スウォーミング・インセクツ

（Swarming Insects ／群なす虫のスタッフ）

オーラ 中程度・召喚術；**術者レベル** 9
装備部位 —；**市価** 22,800 gp；**重量** 5 ポンド

解説

ねじくれて黒みがかった木でできた杖で、あちこちに虫がついてでもいるかのような黒い斑点（時に動くように見える）がある。以下の呪文を使用できる：

- サモン・スウォーム（1 チャージ）
- インセクト・プレイグ（3 チャージ）

作成要項

必要条件《スタッフ作成》、インセクト・プレイグ、サモン・スウォーム；**コスト** 11,400 gp。

スタッフ・オヴ・チャーミング

（Charming ／魅惑のスタッフ）

オーラ 中程度・心術；**術者レベル** 8
装備部位 —；**市価** 17,600 gp；**重量** 5 ポンド

解説

ねじれた木を見るも見事に形を整え彫りあげたもので、以下の呪文を使用できる：

- チャーム・パースン（1 チャージ）
- チャーム・モンスター（2 チャージ）

作成要項

必要条件《スタッフ作成》、チャーム・パースン、チャーム・モンスター；**コスト** 8,800 gp。

スタッフ・オヴ・ディヴィネーション

（Divination ／占術のスタッフ）

オーラ 強力・占術；**術者レベル** 13
装備部位 なし；**市価** 82,000 gp；**重量** 5 ポンド

解説

柔軟な柳の枝でできており、しばしば、一端が二股になっている。この**ス**タッフは以下の呪文を使用できる：

- ディテクト・シークレット・ドアーズ（1 チャージ）
- ロケート・オブジェクト（1 チャージ）
- タンズ（1 チャージ）
- ロケート・クリーチャー（2 チャージ）
- プライング・アイズ（2 チャージ）
- トゥルー・シーイング（3 チャージ）

作成要項

必要条件《**ス**タッフ作成》、タンズ、ディテク**ト**・シーク**レ**ッ**ト**・ドアーズ、**トゥル**ー・シーイング、プライング・アイズ、ロケー**ト**・オブジェク**ト**、ロケー**ト**・クリーチャー；**コスト** 41,000 gp。

スタッフ・オヴ・ディフェンス

（Defense ／防御のスタッフ）

オーラ 強力・防御術；**術者レベル** 15
装備部位 —；**市価** 62,000 gp；**重量** 5 ポンド

解説

スタッフ・オヴ・ディフェン**ス** は一見何の飾りもないよく磨かれた木の**ス**タッフだが、身を守るためにかざすと、魔力を帯びて脈動する。以下の呪文を使用できる：

- シールド（1 チャージ）
- シールド・オヴ・フェイス（1 チャージ）
- シールド・アザー（1 チャージ）
- シールド・オヴ・ロー（3 チャージ）

作成要項

必要条件《**ス**タッフ作成》、シー**ル**ド、シー**ル**ド・アザー、シー**ル**ド・オヴ・フェイ**ス**、シー**ル**ド・オヴ・ロー；**コスト** 31,000 gp。

スタッフ・オヴ・トランスミューテーション

（Transmutation ／変成術のスタッフ）

オーラ 強力・変成術；**術者レベル** 13
装備部位 —；**市価** 82,000 gp；**重量** 5 ポンド

解説

この**ス**タッフはたいてい、石化･化石化した木材から彫り上げられたか、石化・化石化した木材で飾り付けられていて、両端はごく小さいが複雑な**ル**ーンが彫られている。以下の呪文を使用できる：

- エクスペディシャス・リトリート（1 チャージ）
- オルター・セルフ（1 チャージ）
- ブリンク（1 チャージ）
- ポリモーフ（2 チャージ）
- ベイルフル・ポリモーフ（2 チャージ）
- ディスインテグレイト（3 チャージ）

作成要項

必要条件《**ス**タッフ作成》、エク**ス**ペディシャ**ス**・リ**ト**リー**ト**、オ**ル**ター・セ**ル**フ、ディ**ス**インテグ**レイト**、ブリンク、**ベイルフル**・ポリモーフ、ポリモーフ；**コスト** 41,000 gp。

スタッフ・オヴ・ネクロマンシー

（Necromancy ／死霊術のスタッフ）

オーラ 強力・死霊術；**術者レベル** 13
装備部位 —；**市価** 82,000 gp；**重量** 5 ポンド

解説

この**ス**タッフは黒檀などの黒っぽい木材を材料とし、骨やドクロのイメージが彫りこまれている。以下の呪文を使用できる：

- コーズ・フィアー（1 チャージ）
- グール・タッチ（1 チャージ）
- ホールト・アンデッド（1 チャージ）
- エナヴェイション（2 チャージ）
- ウェイヴズ・オヴ・ファティーグ（2 チャージ）
- サークル・オヴ・デス（3 チャージ）

作成要項

必要条件《**ス**タッフ作成》、ウェイヴズ・オヴ・ファティーグ、エナヴェイション、グー**ル**・タッチ、**コ**ーズ・フィアー、サーク**ル**・オヴ・デ**ス**、ホー**ル**ト・アンデッド；**コスト** 41,000 gp。

スタッフ・オヴ・パッセージ

（Passage ／通り道のスタッフ）

オーラ 強力・さまざま；**術者レベル** 17
装備部位 —；**市価** 206,900 gp；**重量** 5 ポンド

解説

この強力なアイテムは以下の呪文を使用できる：

- ディメンジョン・ドア（1 チャージ）
- パスウォール（1 チャージ）
- フェイズ・ドア（1 チャージ）
- グレーター・テレポート（1 チャージ）
- アストラル・プロジェクション（1 チャージ）

作成要項

必要条件《**ス**タッフ作成》、ア**スト**ラ**ル**・プロジェクション、グ**レ**ーター・テ**レ**ポー**ト**、ディメンジョン・ドア、パ**ス**ウォー**ル**、フェイズ・ドア；**コスト** 115,950 gp。

スタッフ・オヴ・パワー

（Power ／**力**のスタッフ）

オーラ 強力・さまざま；**術者レベル** 15
装備部位 —；**市価** 235,000 gp；**重量** 5 ポンド

解説

スタッフ・オヴ・パワー はまことに強力なアイテムであり、攻防両方の力を有する。先端には輝く宝石が付いていることが多く、この宝石はゆらめく赤い光を内部よりしばしば発する。この**ス**タッフは以下の呪文を使用できる：

- マジック・ミサイル（1 チャージ）
- レイ・オヴ・エンフィーブルメント（呪文レベルを 5 レベルに上昇）（1 チャージ）
- コンティニュアル・フレイム（1 チャージ）
- レヴィテート（1 チャージ）

- ライトニング・ボルト（呪文レベルを 5 レベルに上昇）（1 チャージ）
- ファイアーボール（呪文レベルを 5 レベルに上昇）（1 チャージ）
- コーン・オヴ・コールド（2 チャージ）
- ホールド・モンスター（2 チャージ）
- ウォール・オヴ・フォース（術者自身の周囲に、直径 10 フィートの半球状にのみ展開可）（2 チャージ）
- グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ（2 チャージ）

スタッフ・オヴ・パワー の使用**者**は、AC とセーヴィング・**ス**ローに＋2 の幸運ボーナ**ス**を得る。また、この**ス**タッフは ＋2 クオーター**ス**タッフ でもあり、使用**者**はこれで敵を殴ることができる。1 チャージを消費すれば（フリー・アクション）、この**ス**タッフは 1 ラウンドの間、× 2 ダメージ（クリティカ**ル**時は× 3）を与えるようになる。

スタッフ・オヴ・パワー は " 応報の一撃 " とでも言うべきものを与えることもできるが、そのためには使用**者**がこの**ス**タッフを折る必要がある（使用**者**がそれと意図し宣言してこの**ス**タッフを折るのであれば、その行為は標準アクションであり、使用**者**は【筋力】判定を行なう必要がない）。**ス**タッフの中の全チャージが瞬時に、半径 30 フィー**ト**の範囲に解放される。折られた**ス**タッフから 2 マ**ス**以内の**者**はみな、ヒッ**ト**・ポイン**ト**に残りチャージ数× 20 ポイン**ト**のダメージを受け、3 ～ 4 マ**ス**離れた**者**は残りチャージ数× 15 ポイン**ト**、5 ～ 6 マ**ス**離れた**者**は残りチャージ数× 10 ポイン**ト**のダメージを受ける。DC17 の反応セーヴに成功すれば、受けるダメージは半分ですむ。

スタッフを打ち折ったキャラクターは 50%の確率で別の次元界へ飛ばされる。そうならなかった場合、爆発的な勢いで解放された呪文のエネ**ル**ギーがこの**者**を破壊する。" 応報の一撃 " を呼ぶことができるのは、**ス**タッフ・オヴ・ザ・マギ や **ス**タッフ・オヴ・パワー など一部のアイテムだけである。

作成要項

必要条件《**ス**タッフ作成》、《魔法の武器防具作成》、ウォー**ル**・オヴ・フォー**ス**、グローブ・オヴ・インヴァ**ル**ナラビリティ、**コ**ーン・オヴ・**コ**ー**ル**ド、**コ**ンティニュア**ル**・フ**レ**イム、呪文**レベル**上昇させた ファイアーボー**ル**、ホー**ル**ド・モン**ス**ター、マジック・ミサイ**ル**、呪文**レベル**上昇させた ライ**ト**ニング・ボ**ル**ト、呪文**レベル**上昇させた **レ**イ・オヴ・エンフィーブ**ル**メン**ト**、**レ**ヴィテー**ト**；**コスト** 117,500 gp。

スタッフ・オヴ・ヒーリング

（Healing ／**治癒**のスタッフ）

オーラ 中程度・召喚**術**；**術者レベル** 8
装備部位 —；**市価** 29,600 gp；**重量** 5 ポンド

解説

この白い**ト**ネリ**コ**の杖には、銀の**ル**ーンが填めこんであって、以下の呪文を使用できる：

- レッサー・レストレーション（1 チャージ）
- キュア・シリアス・ウーンズ（1 チャージ）
- リムーヴ・ブラインドネス／デフネス（2 チャージ）
- リムーヴ・ディジーズ（3 チャージ）

作成要項

必要条件《**ス**タッフ作成》、キュア・シリア**ス**・ウーンズ、リムーヴ・ディジーズ、リムーヴ・ブラインドネ**ス**／デフネ**ス**、**レ**ッサー・**レストレ**ーション；**コスト** 14,800 gp。

スタッフ・オヴ・ファイアー

（Fire ／火のスタッフ）

オーラ 中程度・力**術**；**術者レベル** 8
装備部位 —；**市価** 18,950 gp；**重量** 5 ポンド

解説

この**ス**タッフはブロンズウッドづくりで真鍮のたががはまっている。以下の呪文を使用できる：

- バーニング・ハンズ（1 チャージ）
- ファイアーボール（2 チャージ）
- ウォール・オヴ・ファイアー（3 チャージ）

作成要項

必要条件《**ス**タッフ作成》、ウォー**ル**・オヴ・ファイアー、バーニング・ハンズ、ファイアーボー**ル**；**コスト** 9,475 gp。

スタッフ・オヴ・フロスト

（Frost ／霜のスタッフ）

オーラ 中程度・力**術**；**術者レベル** 10
装備部位 —；**市価** 41,400 gp；**重量** 5 ポンド

解説

両端に輝くダイアモンドを付けたこの**ス**タッフは、一面の**ル**ーンに覆われている。以下の呪文を使用できる：

- アイス・ストーム（1 チャージ）
- ウォール・オヴ・アイス（2 チャージ）
- コーン・オヴ・コールド（3 チャージ）

作成要項

必要条件《**ス**タッフ作成》、アイ**ス**・**スト**ーム、ウォー**ル**・オヴ・アイ**ス**、**コ**ーン・オヴ・**コ**ー**ル**ド；**コスト** 20,700 gp。

スタッフ・オヴ・ライフ

（Life ／生命のスタッフ）

オーラ 中程度・召喚**術**；**術者レベル** 11
装備部位 —；**市価** 109,400 gp；**重量** 5 ポンド

解説

スタッフ・オヴ・ライフ は太く滑らかなオーク（樫・楢）の木づくりで、両端には黄金がかぶせられ、曲がりくねった**ル**ーンが填めこまれている。この**ス**タッフは以下の呪文を使用できる：

- ヒール（1 チャージ）
- リザレクション（5 チャージ）

作成要項

必要条件《**ス**タッフ作成》、ヒー**ル**、リザ**レ**クション；**コスト** 79,700 gp。

ワンド Wands

表：ワンド

下級	中級	上級	呪文レベル	術者レベル
01 ～ 05	—	—	0 レベル	1 レベル
06 ～ 60	—	—	1 レベル	1 レベル
61 ～ 100	01 ～ 60	—	2 レベル	3 レベル
—	61 ～ 100	01 ～ 60	3 レベル	5 レベル
—	—	61 ～ 100	4 レベル	7 レベル

ワンドは指揮棒のような細い杖で、呪文レベルが 4 レベル以下の呪文が 1 種類蓄えられている。どのワンドも新規作成時には 50 チャージを有する。1 チャージ消費するごとに、ワンドの中に蓄えられた呪文を一度使用できる。チャージを使い切ったワンドはただの棒切れである。ワンドの価格は（呪文のレベル×作成者の術者レベル× 750）gp に等しい。ワンドに物質要素コストがある場合、そのコストが 1 チャージごとに 1 回ぶんずつ（50 ×物質要素コスト）基本価格と作成のためのコストに加えられる。『ワンド』表には、作成可能な最低術者レベルで作成されたワンドの参考価格が呪文を発動できるクラスごとに書かれている。呪文の中には、術者が違えば呪文レベルが変わってくるものもあることに注意すること。その種の呪文のレベルは、ワンドを作成する術者によって決まる。

ワンドの価格

呪文レベル	ウィザード、クレリック、ドルイド	ソーサラー	バード	パラディン、レンジャー
0 レベル	375 gp	375 gp	375 gp	—
1 レベル	750 gp	750 gp	750 gp	750 gp
2 レベル	4,500 gp	6,000 gp	6,000 gp	6,000 gp
3 レベル	11,250 gp	13,500 gp	15,750 gp	15,750 gp
4 レベル	21,000 gp	24,000 gp	30,000 gp	30,000 gp

外見的特徴：ワンドは長さ 6 ～ 12 インチ（約 15 ～ 30cm）、太さ 1/4 インチほど（約 6mm）。重さは 1 オンス（約 28g）以下であることが多い。多くは木製だが、骨製や金属製のものもあり、はては水晶製のものさえある。典型的なワンドは AC7、5 ヒット・ポイント、硬度 5、破壊 DC16 を有する。

起動：ワンドの起動方法は呪文解放型である。従って、ワンドから呪文を発動するのは通常、標準アクションで、機会攻撃を誘発しない（もっとも、ワンドから発動する呪文の発動時間が 1 標準アクションよりも長いなら、ワンドからその呪文を発動するにもそれだけの時間がかかる）。ワンドを起動するには、そのワンドを手（人型でないクリーチャーなら、手にあたる器官）で持ち、だいたい目標や効果範囲がある方向に向けていなければならない。ワンドは組みつき中や飲み込まれている最中でも使用することができる。

その他の特徴：d%をロールすること。結果が 1 ～ 30 なら、その能力の手掛かりとなる何か（意匠や銘刻など）があり、31 ～ 100 なら特に何もない。

その他の魔法のアイテム

これは、これ以外の分類に当てはまらないものをまとめた雑多な分類である。“その他の魔法のアイテム”は（説明文中で特に指定されていない限り）誰でも使用することができる。

外見的特徴：さまざま。
起動：普通は単純使用型か合言葉型だが、細部はアイテムごとにさまざまである。
その他の特徴：d%をロールすること。結果が 01 なら、そのその他の魔法のアイテムは知性を有する。02 ～ 31 なら、その能力の手掛かりとなる何か（意匠や銘刻など）がある。32 ～ 100 なら特に何もない。知性を有するアイテムには追加能力があり、時として変則的なパワーや特殊用途をも有する（『知性あるアイテム』を参照）。

チャージのあるその他の魔法のアイテムが知性を持つことは決してない。

異次元空間

ロープ・トリック、バッグ・オヴ・ホールディング、ハンディ・ハヴァサック、ポータブル・ホールなど、いくつかの呪文や魔法のアイテムは“異次元空間”を用いている。こうした呪文や魔法のアイテムは、いかなる次元にも属さない小さなポケット空間を作り出す。しかし、この種のアイテムは他の異次元空間の中では働かない。そのような空間の中に入り込んだ場合、アイテムはその異次元空間から取り出されるまで機能しなくなる。例えば、バッグ・オヴ・ホールディングがロープ・トリックの中に持ち込まれた場合、バッグ・オヴ・ホールディングがロープ・トリックの外に持ち出されるまで、バッグ・オヴ・ホールディングの中のものは取り出せなくなる。このルールの唯一の例外は、バッグ・オヴ・ホールディングとポータブル・ホールとが干渉し合った場合で、この場合はアイテムの説明の記述通りに、アストラル界への裂け目ができることになる。

アイアン・バンズ・オヴ・バインディング

（Iron Bands of Binding ／拘束の鉄帯）

オーラ 強力・力術；**術者レベル** 13
装備部位 —；**市価** 26,000 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この強力なアイテムは直径 3 インチの錆びた鉄の球体に紐状のものが巻きついているといった形をしている。

正しい合言葉を唱えてからこの球状の鉄の装置を敵に向けて投げつけると、遠隔接触攻撃に成功すれば鉄の帯がほどけて、目標のクリーチャーを締め付ける。サイズ分類が大型以下のクリーチャー 1 体をこの方法で捕らえ、合言葉を唱えて鉄帯を再び球状形状に戻すまで動けない状態（押さえこまれた状態と同様）にしておくことができる。クリーチャーは DC30 の【筋力】判定に成功して鉄帯を破壊する（そして使用不可能なまでに壊してしまう）か、DC30 の戦技判定か〈脱出術〉判定に成功して抜け出すことができる。 アイアン・バンズ・オヴ・バインディング は 1 日に 1 回使用できる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、グラスピング・ハンド；**コスト** 13,000 gp。

アイアン・フラスク

（Iron Flask ／鉄のビン）

オーラ 強力・召喚術；**術者レベル** 20
装備部位 —；**市価** 170,000 gp（空の場合）；**重量** 1 ポンド

解説

この特殊な容器は銀で**ル**ーンが象眼されており、印形や象形や特殊なシンボ**ル**が彫られた封印を施された真鍮の栓がはまっていることが多い。合言葉を唱えると、使用**者**は他の次元界から来たクリーチャーなら何でも（そのクリーチャーが DC19 の意志セーヴに失敗すれば）この容器に閉じ込めることができる。この効果の有効距離は 60 フィー**ト**である。一度に 1 体のクリーチャーしか閉じ込めることはできない。栓を緩めれば、捕らえたクリーチャーを解放することができる。

合言葉を唱えることができるのは、1 日 1 回だけである。

捕らわれていたクリーチャーが合言葉を唱えたなら、そのクリーチャーは 1 時間の間、従うことを強制される。合言葉を唱えずに解放したなら、そのクリーチャーは己の生来の性向に応じて行動する（そうしないよい理由があると感じない限り、たいていは使用**者**を攻撃する）。このビンに同じクリーチャーを 2 度捕らえようとするなら、そのクリーチャーはセーヴィング・**ス**ローに＋ 2 のボーナ**ス**を得たうえ、敵対的となる。新たに発見したビンには以下のいずれかが入っている：

d%	中身
01 ～ 50	からっぽ
51 ～ 54	大型エア・エレメンタル
55 ～ 58	インヴィジブル・ストーカー
59 ～ 62	大型アース・エレメンタル
63 ～ 66	ゾーン
67 ～ 70	大型ファイアー・エレメンタル
71 ～ 74	サラマンダー 95
75 ～ 78	大型ウォーター・エレメンタル
79 ～ 82	ジル
83 ～ 85	イェス・ハウンド
86	デーモン（シャドウ）
87	デーモン（ヴロック）
88	デーモン（ヘズロウ）
89	デーモン（グラブレズゥ）
90	デーモン（サキュバス）
91	デヴィル（オシュルス）
92	デヴィル（バルバズゥ）
93	デヴィル（エリニュス）
94	デヴィル（コルヌゴン）
95	アガシオン（アヴォラル）
96	アザータ（ガエル）
97	アルコン（トランペット）
98	ラークシャサ
99	デーモン（バロール）
100	デヴィル（ピット・フィーンド）

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、**ト**ラップ・ザ・ソウ**ル**；**コスト** 85,000 gp。

アイウーン・ストーン

（Ioun Stones ／アイウーンの石）

オーラ 強力・さまざま；**術者レベル** 12

装備部位 —；**市価** さまざま；**重量** —

解説

この種の結晶質の石は常に空中に浮いており、使用するには持ち主から 3 フィー**ト**以内になければならない。最初にこの石を手に入れた時、キャラクターはその石を手に持ち、そして手から離さなければならない。そうすると、この石は空中に上がっていって、キャラクターの頭から 1d3 フィー**ト**の距離で旋回軌道を描く。その後に持ち主から引き離すには、その石を掴むなり、網で捕まえるなりしなければならない。持ち主は自発的に石を掴んでしまい込むことができる（例えば、睡眠中に盗まれぬように）。ただし、そうしている間は石による利益を失ってしまう。アイウーン・**ス**トーン の AC は 24、ヒッ**ト**・ポイン**ト**は 10、硬度は 5 である。石のパワーはそれぞれの色と形状によってさまざまである（下記の表を参照）。

アイウーン・ストーン

色	形状	効果	市価
無色透明	紡錘形	クリーチャーは食料と水が不要となる	4,000gp
くすんだ薔薇色	三角柱	AC への＋ 1 洞察ボーナス	5,000gp
深紅色	球	【敏捷力】への＋ 2 強化ボーナス	8,000gp
きらめく青	球	【判断力】への＋ 2 強化ボーナス	8,000gp
薄い青	長斜方形	【筋力】への＋ 2 強化ボーナス	8,000gp
桃色	長斜方形	【耐久力】への＋ 2 強化ボーナス	8,000gp
桃色と緑色	球	【魅力】への＋ 2 強化ボーナス	8,000gp
緋色と青	球	【知力】への＋ 2 強化ボーナス	8,000gp
紺色	長斜方形	《鋭敏感覚》（特技と同様）	10,000gp
虹色	紡錘形	クリーチャーは空気が不要となる	18,000gp
薄いラベンダー色	長円体	4 レベル以下の呪文を吸収する *	20,000gp
真珠白色	紡錘形	ダメージを 10 分ごとに 1 ポイントずつ再生する	20,000gp
薄い緑色	三角柱	攻撃ロール、セーヴ、技能判定、能力値判定に＋ 1 の技量ボーナス	30,000gp
橙色	三角柱	＋ 1 術者レベル	30,000gp
脈動する紫色	三角柱	3 レベルぶんの呪文を蓄える（リング・オヴ・スペル・ストアリングと同様）	36,000gp
ラベンダー色と緑色	長円体	8 レベル以下の呪文を吸収する **	40,000gp

*……20 レベルぶんの呪文を吸収すると、この石は燃え尽きて鈍い灰色になり、永久に力を失う。

**……50 レベルぶんの呪文を吸収すると、この石は燃え尽きて鈍い灰色になり、永久に力を失う。

真珠白色の アイウーン・ストーン による再生能力は リング・オヴ・リジェネレイション（再生の指輪）と同様に働く（キャラクターがこの石を使用している間に被ったダメージのみを癒す）。薄いラベンダー色およびラベンダー色と緑色の石は ロッド・オヴ・アブソープション（吸収のロッド）と同様に働くが、呪文を吸収するためには待機アクションが必要であり、また、呪文を威力強化するために使うことはできない。脈動する紫色の石に蓄える呪文は呪文の使い手が込めなければならないが、使うことは誰でもできる（ リング・オヴ・スペル・ストアリング を参照）。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、作成**者**は 12 **レベル**以上でなくてはならない；**コスト 市価**の 1/2。

アイズ・オ**ヴ**・ジ・イーグル

（Eyes of the Eagle ／鷹の目眼鏡）

オーラ 微弱・占**術**；**術者レベル** 3

装備部位 両目；**市価** 2,500 gp；**重量** —

解説

このアイテムは特殊な水晶でできており、着用**者**の目にかぶせるように作られている。この眼鏡は〈知覚〉判定に＋ 5 の技**量**ボーナ**ス**を与える。片方の**レ**ンズしか着けない場合、キャラクターはめまいがし、1 ラウンドの間、朦朧状態となる。この魔法のアイテムの効果を得るためには、両方の**レ**ンズを着けなければならない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ク**レ**アオーディエン**ス**／ク**レ**アヴォイアン**ス**；**コスト** 1,250 gp。

アイズ・オ**ヴ**・チャーミング

（Eyes of Charming ／魅惑の眼鏡）

オーラ 中程度・心**術**；**術者レベル** 7

装備部位 両目；**市価** 56,000 gp（一対で）；**重量** —

解説

この 2 枚一組の水晶製**レ**ンズは使用**者**の目にかぶせて使う。着用**者**は目標と目を合わせるだけでチャーム・パー**ス**ン（1 ラウンドにつき目標 1 体）を使用できる。DC16 の意志セーヴに失敗した**者**は、チャーム・パー**ス**ン呪文をかけられたかのように魅惑されてしまう。この魔法のアイテムの効

果を得るためには、両方のレンズを着けなければならない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、《呪文**レベル**上昇》、チャーム・パースン；**コスト** 28,000 gp。

アイズ・オヴ・ドゥーム

（Eyes of Doom ／破滅の眼鏡）

オーラ 中程度・死霊術；**術者レベル** 11

装備部位 両目；**市価** 25,000 gp；**重量** —

解説

この水晶製のレンズを目にかぶせると、着用者は凝視攻撃として自分の周囲の者たちにドゥーム（1 ラウンドにつき目標 1 体）を発動できるようになる。ただし、着用者は 1 標準アクションを使用せねばならず、単に着用者を見ただけの者が作用を受けることはない。DC11 の意志セーヴに失敗した者は ドゥーム 呪文をかけられたかのような作用を受ける。また、着用者は上記に加えて継続的なデスウォッチの効果を得、さらに 1 週間に 1 回、通常の凝視攻撃として フィアー（意志・不完全、DC16）を使用できる追加パワーも得る。この魔法のアイテムの効果を得るためには、両方のレンズを着けなければならない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、デスウォッチ 、ドゥーム 、フィアー；**コスト** 12,500 gp。

アパレイタス・オヴ・ザ・クラブ

（Apparatus of the Crab ／カニの装置）

オーラ 強力・変成術および力術；**術者レベル** 19

装備部位 —；**市価** 90,000 gp；**重量** 500 ポンド

解説

一見したところ、稼動していない アパレイタス・オヴ・ザ・クラブ は中型サイズのクリーチャー 2 体が入れるくらいの大きさの密封された大きな鉄樽のように見える。入念に観察して DC20 の〈知覚〉判定に成功すると、一方の端にハッチを開くための隠された留め金が見つかる。内部に入り込んだ者は 10 本の（印のない）レバーと、中型サイズか小型サイズの乗員 2 名ぶんの座席を見つける。このレバーにより、内部の者はこの装置を起動させ、その移動と行動を制御できる。

レバー（1d10）	レバーの機能
1	脚と尾を伸ばす／縮める
2	前方の舷窓の覆いを開ける／閉める
3	側面の舷窓の覆いを開ける／閉める
4	ハサミと触手を伸ばす／縮める
5	ハサミで挟み込む
6	前方／後方に移動する
7	右／左に旋回する
8	内部にコンティニュアル・フレイムのかかっている " 目 " を開く／閉じる
9	水中で浮上する／沈下する
10	ハッチを開く／閉じる

レバーを操作することは 1 全ラウンド・アクションであり、どのレバーも 1 ラウンドに 1 回しか操作することはできない。しかし、2 体のキャラクターが内部に入ることができるため、この装置は同一ラウンドで移動と攻撃を行なうことができる。この装置は水深 900 フィート（約 270m）までの水中でも機能することができる。2 名の乗組員が 1d4 ＋ 1 時間生き延びるに充分な空気を貯蔵することができる（乗員が 1 名なら 2 倍の時間保つ）。起動時には、この装置は巨大なザリガニでもあるかのように見える。

起動時のアパレイタス・オヴ・ザ・クラブは以下のようなデータを持つ：hp 200；硬度 15；移動速度 20 フィート、水泳 20 フィート；AC 20（－1 サイズ、＋ 11 外皮）；攻撃　ハサミ× 2　＋ 12 近接（2d8）；戦技ボーナス＋ 14；戦技防御 24。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・オブジェクツ 、コンティニュアル・フレイム 、作成者が〈知識：工学〉を 8 ランク持っていること；**コスト** 45,000 gp。

アミュレット・オヴ・ザ・プレインズ

（Amulet of the Planes ／次元界のお守り）

オーラ 強力・召喚術；**術者レベル** 15

装備部位 首周り；**市価** 120,000 gp；**重量** —

解説

この装置は通常、黒くて丸いお守りに見えるが、近くで見つめたキャラクターには暗い色が渦巻いているのが見える。このお守りにより、着用者は プレイン・シフト を利用できるようになるが、このアイテムを使いこなすのは難しい。このお守りを用いて自分の望む次元界（さらにその次元界の特定の場所）に行くには、着用者は DC15 の【知力】判定を行なわなければならない。失敗すれば、このお守りは使用者とそれに同行する全員をその次元界のランダムな場所（d%の結果で 01 ～ 60）か、あるいはランダムな次元界（61 ～ 100）に運ぶ。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、プレイン・シフト；**コスト** 60,000 gp。

アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー

（Amulet of Natural Armor ／外皮のお守り）

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 5

装備部位 首周り；**市価** 2,000 gp（＋ 1）、8,000 gp（＋ 2）、18,000 gp（＋ 3）、32,000 gp（＋ 4）、50,000 gp（＋ 5）；**重量** —

解説

このお守りは通常、骨や獣の鱗で作られ、着用者の肉体を強靭にし、その外皮ボーナスに（お守りの種類によって）＋ 1 ～＋ 5 の強化ボーナスを与える。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、バークスキン 、作成者の術者レベルがアミュレットのボーナスの 3 倍以上であること；**コスト** 1,000 gp（＋ 1）、4,000 gp（＋ 2）、9,000 gp（＋ 3）、16,000 gp（＋ 4）、25,000 gp（＋ 5）。

アミュレット・オヴ・プルーフ・アゲンスト・ディテクション・アンド・ロケーション

（Amulet of Proof against Detection and Location ／感知および位置特定妨害のお守り）

オーラ 中程度・防御術；**術者レベル** 8

装備部位 首周り；**市価** 35,000 gp；**重量** —

解説

この銀製のお守りは、ノンディテクション 呪文と同じように、着用者を念視と魔法による位置特定から守る。着用者に対して占術呪文が試みられたら、その占術の術者は（あたかもこのお守りの作成者が手ずから ノンディテクション 呪文を発動したかのように）DC19 に対する術者レベル判定（1d20 ＋術者レベル）に成功しなければならない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ノンディテクション；**コスト** 17,500 gp。

アミュレット・オヴ・マイティ・フィスツ

（Amulet of Mighty Fists ／強き拳のお守り）

オーラ 微弱・力**術**；**術者レベル** 5

装備部位 首周り；**市価** 5,000 gp（＋1）、20,000 gp（＋2）、45,000 gp（＋3）、80,000 gp（＋4）、125,000 gp（＋5）；**重量** —

解説

このお守りは、素手攻撃と肉体武器による攻撃とダメージのロー**ル**に＋1～＋5の強化ボーナ**ス**を与える。

また、このお守りは素手攻撃に適用できるものに限って、近接武器特殊能力を与えることもできる。能力のリ**スト**については『近接武器特殊能力』表を参照すること。アイテムの**市価**を計算する際には、特殊能力は追加のボーナ**ス**と同様に数えるが、実際に攻撃やダメージを上昇させるわけではない。アミュ**レット**・オヴ・マイティ・フィ**ス**ツの有効ボーナ**ス**（強化ボーナ**ス**＋特殊能力ボーナ**ス**相当値）は＋5が上限である。特殊能力を付けるにあたって、アミュ**レット**・オヴ・マイティ・フィ**ス**ツに＋1の強化ボーナ**ス**が付いている必要はない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、グ**レ**ーター・マジック・ファング、作成**者**の**術者レベル**がアミュ**レット**のボーナ**ス**の3倍以上であること、加えて付加する近接武器の特殊能力の**必要条件**；**コスト** 2,500 gp（＋1）、10,000 gp（＋2）、22,500 gp（＋3）、40,000 gp（＋4）、62,500 gp（＋5）。

アングウェント・オヴ・タイムレスネス

（Unguent of Timelessness ／時**知**らずの軟膏）

オーラ 微弱・変成**術**；**術者レベル** 3

装備部位 —；**市価** 150 gp；**重量** —

解説

かつて生きていた物体（木、紙、屍体など）にこの軟膏を塗れば、その物体は時間の経過に対する抵抗力を得る。時間の経過がその物体に与える作用は、実際に1年が経つごとに、1日しか経っていないものとして扱う。この軟膏を塗った物体は、あらゆるセーヴィング・**ス**ローに＋1の抵抗ボーナ**ス**を得る。軟膏が剥げ落ちることはないが、魔法の力で取り除くことはできる（例えば、効果を解呪するなど）。ビン1つでサイズ分類が中型以下の物体8個を覆えるだけの**量**がある。大型サイズの物体は中型サイズの物体2個ぶん、超大型サイズの物体は中型サイズの物体4個ぶんに相当する。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ジェン**トル**・リポウズ；**コスト** 75 gp。

イフリート・ボトル

（Efreeti Bottle ／イフリートの壺）

オーラ 強力・召喚**術**；**術者レベル** 14

装備部位 —；**市価** 145,000 gp；**重量** 1 ポンド

解説

このアイテムは普通、真鍮か青銅製で、特殊な封印の施された鉛の栓がはめられている。定期的に、苦い臭いの一筋の煙が壺の口から立ち昇っている。この壺は1日に1回開けることができる。開けると、壺の中に閉じ込められていたイフリー**ト**が即座に現れる。このイフリー**ト**が発狂しており、解放されると攻撃してくる可能性が10%（d%で01～10）ある。また、この壺のイフリー**ト**が3つの ウィッシュ を使ってくれる可能性も10%（d%で91～100）ある。どちらの場合も、攻撃や ウィッシュ が終われば、イフリー**ト**は永久に姿を消してしまい、壺は魔法の力を失ってしまう。それ以外の80%（11～90）の場合、この壺の住人は1日に10分間まで（あるいはそのイフリー**ト**が死ぬまで）、そのキャラクターに忠実に仕えて、命令を実行してくれる。毎日、壺が開けられるたびに、その日の効果を決めるためにロー**ル**すること。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、プ**レ**イナー・バインディング；**コスト** 72,500 gp。

インスタント・フォートレス

（Instant Fortress ／即席要塞）

オーラ 強力・召喚**術**；**術者レベル** 13

装備部位 —；**市価** 55,000 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この金属製の立方体は小さいが、合言葉で起動すると大きくなって、広さが一辺20フィー**ト**の正方形、高さが30フィー**ト**の塔になる。この塔はどの側面にも狭間窓があり、屋上には狭間胸壁がある。金属製の壁は地下10フィー**ト**まで伸びて地面に根をおろし、塔が倒されるのを防ぐ。この要塞には、要塞の所有**者**の命令でしか開かない小さな扉が1つある——ノック 呪文でも、この扉を開くことはできない。

イン**ス**タン**ト**・フォー**トレス** の壁はアダマンティン製であり、ヒッ**ト**・ポイン**ト**は100、硬度は20である。ウィッシュ や ミラク**ル** でなければ、この要塞を修理することはできない。どちらも1回の使用で50ポイン**ト**のダメージを回復させる。

この要塞はわずか1ラウンドで姿を現し、扉は装置の持ち主の目前にくる。扉は持ち主の命令で即座に開閉する。近くにいる人々やクリーチャー（持ち主を除く）は要塞の突然の成長に巻き込まれないように注意しなければならない。巻き込まれた場合、10d10ポイン**ト**のダメージを受ける（反応・半減、DC19）。

この要塞は合言葉（起動時に用いたのとは別のもの）を唱えることで起動停止できる。中身が空っぽでなければ、起動停止することはできない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、メイジズ・マグニフィシャン**ト**・マンション；**コスト** 27,500 gp。

インセンス・オヴ・メディテイション

（Incense of Meditation ／瞑想の香）

オーラ 中程度・心**術**；**術者レベル** 7

装備部位 —；**市価** 4,900 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この甘い香りのする香を小さな直方体のブロックに固めたものは、火を点すまで、魔法の力を持たない香と見た目では区別がつかない。燃えている間、その芳香と真珠色の煙はDC15の〈呪文学〉判定に成功した**者**なら誰にでもそれと判る。

1人の信仰呪文の使い手が インセン**ス**・オヴ・メディテイション のブロック1つに火を点し、その近くで祈りと瞑想に8時間を費やせば、そのキャラクターはすべての呪文をまるで《呪文威力最大化》の特技が作用しているかのように準備することができる。しかし、この方法で準備した呪文はすべて通常の**レベル**であり、（本来の呪文修正特技で修正した場合のように）通常より3**レベル**高い**レベル**になることはない。

この香1ブロックは8時間燃え続け、その効果は24時間持続する。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、《呪文威力最大化》、ブ**レス**；**コスト** 2,450 gp。

ウィングズ・オヴ・フライング

（Wings of Flying ／飛行の翼）

オーラ 中程度・変成**術**；**術者レベル** 10
装備部位 肩周り；**市価** 54,000 gp；**重量** 2 ポンド

解説

この一対の翼は、古く黒い布でできた飾りのない外套のようであることもあれば、青い羽毛でできた長いケープのように優美なものであることもある。着用**者**が合言葉を唱えると、この外套は大きな**コ**ウモリか鳥の翼のような一対の翼に変化し、速度 60 フィー**ト**の飛行能力（機動性は標準）を着用**者**に与え、〈飛行〉判定にも＋ 5 の技**量**ボーナ**ス**を与える。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、フライ；**コスト** 27,000 gp。

ウィングド・ブーツ

（Boots, Winged ／飛行のブーツ）

オーラ 中程度・変成**術**；**術者レベル** 8
装備部位 両足；**市価** 16,000 gp；**重量** 1 ポンド

解説

このブーツは普通の履物に見える。合言葉を唱えるとブーツのかかとから羽根がはえ、着用**者**は フライ 呪文が作用しているかのように、精神集中を維持する必要なく飛行できるようになる（〈飛行〉判定への＋ 4 ボーナ**ス**を含む）。着用**者**は 1 日に 3 回、1 回ごとに 5 分まで飛行することができる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、フライ；**コスト** 8,000 gp。

ウィンド・ファン

（Wind Fan ／風扇）

オーラ 微弱・力**術**；**術者レベル** 5
装備部位 —；**市価** 5,500 gp；**重量** —

解説

ウィンド・ファン は、木とパピ**ルス**か布でできた、扇いで涼しい風を作り出す道具にしか見えない。合言葉を唱えると、所有**者**は扇に ガ**スト**・オヴ・ウィンド 呪文の効果を再現する空気の流れを生み出させることができる。この扇は 1 日に 1 回なら、まったく危険なく使用することができる。それより多く使用した場合、扇が壊れてしまい、魔力のないボロになってしまう確率があり、この確率は使用するたびに 20%ずつ累積してゆく。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ガ**スト**・オヴ・ウィンド；**コスト** 2,750 gp。

ヴェスト・オヴ・エスケープ

（Vest of Escape ／脱出の胴着）

オーラ 微弱・召喚**術**および変成**術**；**術者レベル** 4
装備部位 胸部；**市価** 5,200 gp；**重量** —

解説

この簡素な絹の胴着には秘密のポケッ**ト**があり、そこには〈装置無力化〉判定に＋ 4 の技**量**ボーナ**ス**を与える魔法の開錠道具が入っている。また、この胴着は着用**者**の〈脱出**術**〉判定に＋ 6 の技**量**ボーナ**ス**も与える。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ノック 、グリー**ス**；**コスト** 2,600 gp。

ウェル・オヴ・メニー・ワールズ

（Well of Many Worlds ／あまたの世界の井戸）

オーラ 強力・召喚**術**；**術者レベル** 17
装備部位 —；**市価** 82,000 gp；**重量** —

解説

次元間を結ぶこの奇妙な装置はポータブ**ル**・ホー**ル**（携帯用の穴）とまったく同じように見える。この中に入れられたものは即座に別の世界に送り込まれる――平行世界、他の惑星、他の次元界をランダムに決定する。この井戸を動かすと、行き先は再びランダムに決定しなおされる。ポータブ**ル**・ホー**ル**と同様に、拾い上げたり、折り畳んだり、丸めたりすることができる。この井戸が接触している先の世界から何らかの物体が同じくらい簡単に開口部を通ってやって来ることもある。この井戸は双方向に使えるポータ**ル**なのだ。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ゲー**ト**；**コスト** 41,000 gp。

エヴァースモーキング・ボトル

（Eversmoking Bottle ／無限の煙の壺）

オーラ 微弱・変成**術**；**術者レベル** 3
装備部位 —；**市価** 5,400 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この金属の壺は外見的には イフリー**ト**・ボ**トル** とまったく同じだが、煙を出す以外の機能はない。栓を抜けば大**量**の煙が出、1 ラウンドで 50 フィー**ト**の拡散範囲に広がり、視覚を完全に遮ってしまう。壺に栓をしないまま放っておけば、煙は半径 100 フィー**ト**の拡散範囲に広がるまで、1 ラウンドにつき 10 フィー**ト**ずつ広がってゆく。 エヴァー**ス**モーキング・ボ**トル** に栓がされるまで、この範囲は煙が充満したままとなる。この壺は合言葉によって封じ直さなければならず、そうすれば、煙は通常通り薄れてゆく。軟風（風速毎時 11 マイ**ル**以上）は 4 ラウンドでこの煙を吹き散らし、疾風（風速毎時 21 マイ**ル**以上）は 1 ラウンドでこの煙を吹き散らす。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、パイロテクニク**ス**；**コスト** 2,700 gp。

エフィシャント・クウィヴァー

（Efficient Quiver ／高効率の矢筒）

オーラ 中程度・召喚**術**；**術者レベル** 9
装備部位 —；**市価** 1,800 gp；**重量** 2 ポンド

解説

これは、アローを 20 本ほど入れることのできる普通の矢筒のように見える。この矢筒にははっきりと区別できる 3 つの部分があり、各部分にそれぞれ、いかなる次元にも属さない空間が作りつけられている。これにより、通常よりもはるかに多くのものを収容することができる。最初の最も小さな区画には、アローとだいたい同じ大きさと形をしたものを 60 個まで入れることができる。それより少し長い 2 つ目の区画には、ジャヴェリンとだいたい同じ大きさと形をしたものを 18 個まで入れることができる。最も長い 3 つめの部分には、ボウとだいたい同じ大きさと形をしたもの（**ス**ピア、**ス**タッフなど）を 6 個まで入れることができる。一度この矢筒にものを詰め込んだなら、持ち主は自分が望んだアイテムを、普通の矢筒や鞘から取り出したかのように、この矢筒から取り出すことができる。

エフィシャント・クウィヴァー は何が入っていようと、重量は変わらない。

作成要項
必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、シークレット・チェスト；**コスト** 900 gp。

エリクサー・オヴ・ヴィジョン

（Elixir of Vision ／視力の霊薬）

オーラ 微弱・占術；**術者レベル** 2
装備部位 —；**市価** 250 gp；**重量** —

解説
この霊薬を飲んだ者は、物をかなりの細部まで精確に認識する能力を得る（1 時間の間、〈知覚〉判定に＋ 10 の技量ボーナス）。

作成要項
必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、トゥルー・シーイング；**コスト** 125 gp。

エリクサー・オヴ・スイミング

（Elixir of Swimming ／水泳の霊薬）

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 2
装備部位 —；**市価** 250 gp；**重量** —

解説
この霊薬は水泳能力を授ける。ほとんど知覚不可能な魔法の膜が飲んだ者の体を覆い、水中をやすやすとすべってゆくことができるようにするのである（1 時間の間、〈水泳〉判定に＋ 10 の技量ボーナス）。

作成要項
必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、作成者の〈水泳〉技能が 5 ランク以上あること；**コスト** 125 gp。

エリクサー・オヴ・タンブリング

（Elixir of Tumbling ／軽身の霊薬）

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 5
装備部位 —；**市価** 250 gp；**重量** —

解説
この液体をひと飲みすると、飲んだ者は軽やかに動き回り、攻撃を避け、ほとんどどんな表面でも慎重に歩いて渡れる能力を得て、1 時間の間、〈軽業〉判定に＋ 10 の技量ボーナスを得る。

作成要項
必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、キャッツ・グレイス；**コスト** 125 gp。

エリクサー・オヴ・トゥルース

（Elixir of Truth ／真実の霊薬）

オーラ 微弱・心術；**術者レベル** 5
装備部位 —；**市価** 500 gp；**重量** —

解説
この霊薬を飲んだ者は、以後 10 分間、真実しか話せなくなる（意志・無効、DC13）。効果時間中にされた質問にはすべて答えるよう強制されるが、1 つ 1 つの質問に対して個別に DC13 の意志セーヴを行なうことができる。この個別のセーヴに成功しても、真実を話すよう強制される心術効果からは逃れられないが、その質問には答えなくてもよい（質問に答えるのなら、真実しか話せない）。質問は 1 ラウンドに 1 つまでしかできない。これは（強制）［精神作用］の心術効果である。

作成要項
必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ゾーン・オヴ・トゥルース；**コスト** 250 gp。

エリクサー・オヴ・ハイディング

（Elixir of Hiding ／隠れ身の霊薬）

オーラ 微弱・幻術；**術者レベル** 5
装備部位 —；**市価** 250 gp；**重量** —

解説
この液体を飲んだキャラクターは、本能的に身を隠すのがうまくなる（1 時間の間、〈隠密〉判定に＋ 10 の技量ボーナス）。

作成要項
必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、インヴィジビリティ；**コスト** 125 gp。

エリクサー・オヴ・ファイアー・ブレス

（Elixir of Fire Breath ／火吹きの霊薬）

オーラ 中程度・力術；**術者レベル** 11
装備部位 —；**市価** 1,100 gp；**重量** —

解説
この奇妙な泡立つ霊薬を飲めば、口から炎を吐く能力を得られる。炎を吐けるのはつごう 3 度まで。1 回あたり 4d6 ポイントの［火］ダメージを、25 フィート以内の 1 体の目標に与える。相手は DC13 の反応セーヴを試みることができ、成功すればダメージを半減できる。この液体を飲んでから 1 時間後には、火吹き回数に残りがあっても使えなくなってしまう。

作成要項
必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、スコーチング・レイ；**コスト** 550 gp。

エリクサー・オヴ・ラヴ

（Elixir of Love ／愛の霊薬）

オーラ 微弱・心術；**術者レベル** 4
装備部位 —；**市価** 150 gp；**重量** —

解説
この甘い液体を飲んだキャラクターは、飲んでから最初に見たクリーチャーに魅惑されてしまう（チャーム・パーソン と同様——飲む者はサイズが中型以下の人型生物でなければならない。意志・無効、DC14）。このチャーム効果は 1d3 時間で消える。

作成要項
必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、チャーム・パーソン；**コスト** 75 gp。

エレメンタル・ジェム

（Elemental Gem ／エレメンタルの宝石）

オーラ 中程度・召喚術；**術者レベル** 11
装備部位 —；**市価** 2,250 gp；**重量** —

解説
エレメンタル・ジェム には 4 つの異なる種類があり、そのうちのどれかとなる。どの宝石も特定の元素界（地、水、火、風のいずれか）に同調させた召喚術呪文が込められている。

この宝石を砕くか、潰すか、壊すかすれば（1 標準アクション）、サモン・ネイチャーズ・アライ 呪文で招来されたかのように、大型エレメンタル 1 体が現れる。このエレメンタルは、宝石を壊したクリーチャーの制御下に入る。

宝石の色は招来するエレメンタルの種類によって異なる。アース・エレメンタル・ジェムは薄茶色、ウォーター・エレメンタル・ジェムは青緑色、エア・エレメンタル・ジェムは透明、ファイアー・エレメンタル・ジェムは赤橙色である。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、サモン・ネイチャーズ・アライ V あるいは サモン・モンスター V；**コスト** 1,125 gp。

オーブ・オヴ・ストームズ

（Orb of Storms ／嵐のオーブ）

オーラ 強力・さまざま；**術者レベル** 18

装備部位 —；**市価** 48,000 gp；**重量** 6 ポンド

解説

このガラス製の球体は直径が 8 インチある。持ち主はどんな種類の天候でも、超自然的なほどに破壊的な嵐さえ発生させることができる。持ち主はこのオーブから、コントロール・ウェザー 呪文を 1 日に 1 回、また ストーム・オヴ・ヴェンジェンス を 1 ヶ月に 1 回、呼び起こすことができる。オーブの所有者は常時、エンデュア・エレメンツ 効果によって守られている。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、エンデュア・エレメンツ 、コントロール・ウェザー 、ストーム・オヴ・ヴェンジャンス；**コスト** 24,000 gp。

カーペット・オヴ・フライング

（Carpet of Flying ／空飛ぶじゅうたん）

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 10

装備部位 —；**市価** さまざま；**重量** 本文参照

解説

このじゅうたんは持続時間が無限の オーヴァーランド・フライト 呪文が作用したかのように空を飛ぶことができる。以下の表に示すように、さまざまなサイズ、可搬重量、飛行速度の カーペット・オヴ・フライング がある。どのじゅうたんも美しく複雑な模様が織り込まれており、起動させるための独特の合言葉がある——声が届く範囲内なら、合言葉を発した者がじゅうたんの上にいるかどうかに関わらず起動する。その後、じゅうたんは口頭での指示によって操縦される。

サイズ	可搬重量	飛行速度	重量	市価
5 フィート× 5 フィート	200 ポンド	40 フィート	8 ポンド	20,000gp
5 フィート× 10 フィート	400 ポンド	40 フィート	10 ポンド	35,000gp
10 フィート× 10 フィート	800 ポンド	40 フィート	15 ポンド	60,000gp

カーペット・オヴ・フライング は可搬重量の 2 倍までの重量を運搬できるが、その場合、速度は 30 フィートに低下する。 カーペット・オヴ・フライング は〈飛行〉判定を行なうことなくホバリングを行なうことができ、また、それ以外の〈飛行〉判定にも＋ 5 のボーナスがある。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、オーヴァーランド・フライト；**コスト** 10,000 gp（5 フィート× 5 フィート）、17,500 gp（5 フィート× 10 フィート）、30,000 gp（10 フィート× 10 フィート）。

ガントレット・オヴ・ラスト

（Gauntlet of Rust ／錆の篭手）

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 7

装備部位 両手；**市価** 11,500 gp；**重量** 2 ポンド

解説

この片手ぶんだけの金属製の篭手は錆びて穴があいているように見えるが、実際には極めて強力である。1 日に 1 回、物体 1 つに対して ラスティング・グラスプ 呪文と同様の作用を与えることができる。また、ラスト・モンスターの攻撃も含め、（魔法であるとないとを問わず）すべての錆化から着用者とその装備を完全に守る。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ラスティング・グラスプ；**コスト** 5,750 gp。

キャンドル・オヴ・インヴォケーション

（Candle of Invocation ／祈祷のろうそく）

オーラ 強力・召喚術；**術者レベル** 17

装備部位 —；**市価** 8,400 gp；**重量** 1/2 ポンド

解説

この特製の細ろうそくは、1 本 1 本が 9 つある属性のうち 1 つに結び付けられる。使用した人物がろうそくの属性とまったく同じ属性を持つキャラクターなら、このろうそくに火を灯すだけで有益なオーラを発生させることができる。火から 30 フィート以内におり、灯っているろうそくと同じ属性のキャラクターは、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定に＋ 2 の士気ボーナスを得る。

ろうそくと同じ属性のクレリックが呪文を準備する間あるいは直前にこのろうそくを灯したなら、1 日に準備できる呪文をあたかも 2 レベル高いかのように決めることができる。通常は使えない高いレベルの呪文も（あたかも本来よりレベルの高いキャラクターであるかのように）発動することができるようになるが、このろうそくが燃え続けている間のみである。特別な場合（下記参照）以外、このろうそくは 4 時間燃える。このろうそくは風が吹いただけで消えてしまいかねないため、持ち主はしばしば突風などから守るために、このろうそくをランタンに入れる。ろうそくをランタンに入れても、その魔力が妨げられることはない。

さらに、このろうそくを灯すと持ち主は ゲート 呪文を発動することもできる。これに応じて招請される存在はろうそくと同じ属性のものである。この場合、ろうそくは招請の課程で直ちに燃え尽きてしまう。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ゲート 、作成者が作成するキャンドルと同じ属性であること；**コスト** 4,200 gp。

キャンドル・オヴ・トゥルース

（Candle of Truth ／真実のろうそく）

オーラ 微弱・心術；**術者レベル** 3

装備部位 —；**市価** 2,500 gp；**重量** 1/2 ポンド

解説

この白い獣脂のろうそくを灯すと、ろうそくを中心に半径 5 フィートの範囲に ゾーン・オヴ・トゥルース 呪文を発生させる（意志・無効、DC13）。この範囲はキャンドルが燃えている 1 時間の間持続する。ろうそくが持続時間終了前に消されたら、効果は中断され、ろうそくは壊れてしまう。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ゾーン・オヴ・トゥルース；**コスト** 1,250 gp。

キュービック・ゲート

（Cubic Gate ／次元門の立方体）

オーラ 強力・召喚**術**；**術者レベル** 13
装備部位 —；**市価** 164,000 gp；**重量** 2 ポンド

解説

この強力な魔法のアイテムはカーネリアン（紅玉髄）でできた小さな立方体である。この立方体の 6 つの面はそれぞれが異なる 1 つの既存の次元界ないし次元に結び付けられており、そのうちの 1 つは物質界である。このアイテムの作成**者**は、他の 5 つの面をそれぞれどの次元界に結び付けるのか決めなくてはならない。

キュービック・ゲー**ト** の面の 1 つが 1 回押されると、その面と結び付いた次元界のランダムな地点へのゲー**ト**（次元門）が開く。毎分 10%の確率で、その次元界の住人である来訪**者**（ランダムに決定する）が食料や楽しみや騒動を求めて、このゲー**ト**を通ってやって来る。同じ面をもう 1 回押すと、ゲー**ト**は閉じる。同時に 2 つ以上のゲー**ト**を開くことはできない。

1 つの面を素早く連続して 2 回押すと、押したキャラクターは向こうの次元界のランダムな地点へと転送される。そのキャラクターに隣接するマ**ス**にいた全クリーチャーもいっしょに転送される（隣接マ**ス**にいたクリーチャーは、DC23 の意志セーヴに成功すれば転送を免れることができる）。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、プ**レ**イン・シフ**ト**；**コスト** 82,000 gp。

キューブ・オ**ヴ**・フォース

（Cube of Force ／**力**場の立方体）

オーラ 中程度・力**術**；**術者レベル** 10
装備部位 —；**市価** 62,000 gp；**重量** 1/2 ポンド

解説

この装置は象牙、骨、あるいは何らかの硬い鉱物で作ることができる。一般に、立方体の各面は滑らかに磨き上げられているが、時には**ル**ーンが象眼されていることもある。この装置の持ち主は、自分の周囲に各面とも一辺 10 フィー**ト**の大きさの別個の ウォー**ル**・オヴ・フォー**ス** 6 枚でできた特別な立方体を設置することができるようになる。この立方体の障壁はそのキャラクターと共に移動し、以下の表で示す攻撃方法を通さない。万全にチャージされた状態でこの立方体には 36 チャージあり、使用されたチャージは毎日自動的に更新される。特定の種類の障壁を起動したり停止したりするためには、所有**者**は立方体の面の 1 つを押す。各効果は 1 分（および 1 分に満たない起動期間）維持するごとに何点かのチャージを消費する。また、効果が稼動中、所有**者**の移動速度は、下の表に示した " 最大速度 " 以下に制限される。

キューブ･オヴ･フォース が稼動中、攻撃で 30 ポイントを超えるダメージが与えられた場合、30 を超えた 10 ポイントのダメージにつき 1 チャージが失われる。立方体の 6 つの壁それぞれを維持するために必要なチャージ数は以下にまとめた通り。

キューブの面	1 分ごとのチャージ消費	最大速度	効果
1	1	30 フィート	ガスや風などを中に入れない。
2	2	20 フィート	生きていない物質を中に入れない。
3	3	15 フィート	生きている物質を中に入れない。
4	4	10 フィート	魔法を中に入れない。
5	6	10 フィート	すべての物を中に入れない。
6	0	通常通り	起動停止

障壁の頑丈さに作用するような呪文も、余分にチャージを奪う。そうした呪文はキューブの外から中へ、あるいは中から外へ発動することはできない。

攻撃方法	追加チャージ
ホーン・オヴ・ブラスティング	6
ウォール・オヴ・ファイアー	2
パスウォール	3
ディスインテグレイト	6
フェイズ・ドア	5
プリズマティック・スプレー	7

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ウォー**ル**・オヴ・フォー**ス**；**コスト** 31,000 gp。

キューブ・オ**ヴ**・フロスト・レジスタンス

（Cube of Frost Resistance ／冷気抵抗の立方体）

オーラ 微弱・防御**術**；**術者レベル** 5
装備部位 —；**市価** 27,000 gp；**重量** 2 ポンド

解説

この立方体は面の 1 つを押すことで、起動および停止できる。起動すると、この立方体は所有**者**あるいは（起動後にキューブを床などに置いた場合）キューブ自体を中心とした一辺 10 フィー**ト**の立方体の範囲を取り囲む。この範囲内の温度は常に少なくとも華氏 65 度（18.3℃）となる。このフィー**ル**ドは［冷気］に関連するすべての攻撃を吸収する。しかし、1 ラウンドの間に（1 度の攻撃であるか複数回の攻撃であるかを問わず）50 ポイン**ト**を超える［冷気］ダメージを受けると、このフィー**ル**ドは携帯できる形状に折り畳まれ、1 時間の間は再起動できなくなる。10 ラウンドの間に 100 ポイン**ト**を超える［冷気］ダメージを吸収した場合、キューブは壊れてしまう。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、プロテクション・フロム・エナジー；**コスト** 13,500 gp。

グラ**ヴ**・オ**ヴ**・ストアリング

（Glove of Storing ／物入れの手袋）

オーラ 中程度・変成**術**；**術者レベル** 6
装備部位 両手；**市価** 10,000 gp（片手ぶんで）；**重量** —

解説

この装置は革の手袋片手ぶんである。合言葉を唱えると、着用**者**がこの手袋を着けた手に持っているアイテム 1 つが消えてしまう。そのアイテムは**重量** 20 ポンド（約 9kg）までで、片手で持つことのできるものでなければならない。しまわれている間、そのアイテムの**重量**は無視できる。手袋を着けた手の指を鳴らすと、消えたアイテムは再び姿を現す。この手袋には 1 度に 1 つのアイテムしかしまっておけない。アイテムをしまったり取り出したりするのはフリー・アクションである。アイテムは見えなくなるほど小さく縮み、手袋の掌の内側に保管される。呪文の持続時間が止まることはなく、時間が過ぎれば切れてしまう。この手袋の効果が抑止されたり解呪された場合、しまっておいたアイテムは即座に出現する。 グラヴ・オヴ・**スト**アリング 1 つで着用**者**の " 両手 " **ス**ロッ**ト**を完全に使い切ってしまう。 グラヴ・オヴ・**スト**アリング の着用**者**は、同じく " 両手 " **ス**ロッ**ト**を使用する別のアイテム（別の グラヴ・オヴ・**スト**アリング でさえも）を使用することはできない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、シュリンク・アイテム；**コスト** 5,000 gp。

グラ**ヴ**ズ・オ**ヴ**・アロー・スネアリング

（Gloves of Arrow Snaring ／矢つかみの手袋）

オーラ 微弱・防御**術**；**術者レベル** 3
装備部位 両手；**市価** 4,000 gp；**重量** —

解説

ひとたび身に着けると、この着け心地の良い手袋は手に溶け込んだようになり、何気なく見ただけではほとんど不可視状態である。1 日に 2 回、着用**者**は前提条件を満たしていない場合でも、《矢つかみ》の特技（詳細については『特技』を参照）を持っているかのように行動できるようになる。魔法の効果を得るためには、両方の手袋を着用しなければならない。この魔力を役に立てるためには、少なくとも片方の手が自由でなければならない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、シー**ル**ド；**コスト** 2,000 gp。

グラ**ヴ**ズ・オ**ヴ**・スイミング・アンド・クライミング

（Gloves of Swimming and Climbing ／水泳と登攀の手袋）

オーラ 微弱・変成**術**；**術者レベル** 5
装備部位 両手；**市価** 6,250 gp；**重量** —

解説

この平凡な外見の軽量手袋は、〈水泳〉判定および〈登攀〉判定に＋ 5 の技量ボーナ**ス**を与える。魔法の効果を得るためには、両方の手袋を着用しなければならない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、キャッツ・グ**レ**イ**ス**、ブ**ル**ズ・ス**トレ**ンク**ス**；**コスト** 3,125 gp。

マイナー・クラウン・オ**ヴ**・ブラスティング

（Crown of Blasting, Minor ／下級閃光の王冠）

オーラ 中程度・力**術**；**術者レベル** 6
装備部位 頭部；**市価** 6,480 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この簡素な金の王冠は、合言葉で 1 日 1 回、シアリング・ライ**ト**（3d8 ポイン**ト**のダメージ）の閃光を炸裂させる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、シアリング・ライ**ト**；**コスト** 3,240 gp。

メジャー・クラウン・オ**ヴ**・ブラスティング

（Crown of Blasting, Major ／上級閃光の王冠）

オーラ 強力・力**術**；**術者レベル** 17
装備部位 頭部；**市価** 23,760 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この手のこんだ金の王冠は、合言葉で 1 日 1 回、シアリング・ライ**ト**（5d8 を最大化した 40 ポイン**ト**のダメージ）の閃光を炸裂させる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、《呪文威力最大化》、シアリング・ライ**ト**；**コスト** 11,880 gp。

クリスタル・ボール

（Crystal Ball ／水晶球）

オーラ 中程度・占**術**；**術者レベル** 10
装備部位 —；**市価** さまざま；**重量** 7 ポンド

解説

これは最も一般的な念視装置であり、直径約 6 インチの水晶の球体である。この種のアイテムのことは良く知られているため、俗に言う託宣**者**や占い師はこの種のアイテムと同様の外見の（しかし魔法の力はまったくない）模造品を使って商売に精を出している。キャラクターは魔法の水晶球を用いて、**ス**クライング呪文（意志・無効、DC16）と同様に、事実上どれほど離れたところでも、既存の他の次元界でも見ることができる。 クリ**スタル**・ボー**ル** は 1 日に何度でも使用できるが、そのパワーに抵抗するためのセーヴ DC は**重**ねて使用するたびに 1 ずつ下がっていく。

クリスタル・ボール の中には、追加のパワーを持っているものもあり、その クリスタル・ボール を通して見ている目標に対して使用することができる。

クリスタル・ボールの種類	市価
クリスタル・ボール	42,000gp
シー・インヴィジビリティ 付き クリスタル・ボール	50,000gp
テレパシー 付き クリスタル・ボール *	70,000gp
トゥルー・シーイング 付き クリスタル・ボール	80,000gp
ディテクト・ソウツ（意志・無効、DC13）付き クリスタル・ボール	51,000gp

*……使用者は クリスタル・ボール に見えている人物に対して、声に出さない精神的な伝言を送ったり受け取ったりすることができる。1 日に 1 回、キャラクターは サジェスチョン（意志・無効、DC14）を植えつけようとすることもできる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、**ス**クライング（加えて、アイテムに付加される追加呪文）；**コスト** 21,000 gp（標準）、25,000（シー・インヴィジニリティ 付き）、25,500 gp（ディテク**ト**・ソウツ 付き）、35,000 gp（テ**レ**パシー 付き）、40,000 gp（**トゥル**ー・シーイング）。

クローク・オ**ヴ**・アラクニダ

（Cloak of Arachnida ／クモの外套）

オーラ 中程度・召喚**術**および変成**術**；**術者レベル** 6
装備部位 肩周り；**市価** 14,000 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この黒い衣装には絹でクモの巣のような模様が刺繍されており、着用**者**は **ス**パイダー・クライム 呪文の効果を受けているかのように登攀する能力を得る。さらにこの外套は、ウェブ 呪文やあらゆる種類のクモの巣による捕縛に対する完全耐性を与える――着用**者**はクモの巣の中を通常の移動速度の半分で移動することができる。1 日に 1 回、この外套の着用**者**は ウェブ を発動することができる。着用**者**は**ス**パイダー（クモ）の毒に対するすべての頑健セーヴに＋ 2 の幸運ボーナ**ス**も得る。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ウェブ、**ス**パイダー・クライム；**コスト** 7,000 gp。

クローク・オ**ヴ**・イ**セ**リアルネス

（Cloak of Etherealness ／エーテル**化**の外套）

オーラ 強力・変成**術**；**術者レベル** 15
装備部位 肩周り；**市価** 55,000 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この銀灰色の外套は、光に当てると、光に照らされるというよりは光を吸収するように見える。合言葉を唱えると、着用**者**はエーテ**ル**状態となる（イセリア**ル**・ジョーン**ト** 呪文と同様）。この効果は解除可能である。この外套は 1 日に合計で 10 分まで効果がある。この持続時間は連続している必要はないが、1 分単位で使用しなければならない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、イセリア**ル**・ジョーン**ト**；**コス**

ト 27,500 gp。

クローク・オヴ・エルヴンカインド

（Cloak of Elvenkind ／エルフ族の外套）

オーラ 微弱・幻術；**術者レベル** 3
装備部位 肩周り；**市価** 2,500 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この特徴のない灰色の外套を着用してフードを頭にかぶると、着用者は〈隠密〉判定に＋ 5 の技量ボーナスを得る。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、インヴィジビリティ 、作成者がエルフであること；**コスト** 1,250 gp。

クローク・オヴ・ザ・バット

（Cloak of the Bat ／コウモリの外套）

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 7
装備部位 肩周り；**市価** 26,000 gp；**重量** 1 ポンド

解説

焦げ茶色や黒の布で作られたこの外套は、〈隠密〉判定に＋ 5 の技量ボーナスを与える。また、着用者はバット（コウモリ）のように天井から逆さまにぶら下がれる。

この衣装の縁を持つことで、着用者はフライ呪文と同様に飛行することができる（〈飛行〉判定への＋ 7 ボーナスも含む）。着用者が望めば、着用者は実際に普通のバットにポリモーフし（ビースト・シェイプ III と同様）、バットそのままに飛ぶことができる（着用あるいは運搬しているすべての所持品は変身の一部となる）。外套を使うかバットの姿になるかに関わらず、飛行は暗闇（夜空の下か、光がまったく、あるいはほとんどない地下環境）の中でしか行なえない。どちらの飛行能力も、一度に 7 分まで使用できるが、どれだけの時間でも一度飛行した後は、同じだけの時間が経過するまで、この外套は飛行能力を与えてくれない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ビースト・シェイプ III 、フライ；**コスト** 13,000 gp。

クローク・オヴ・ザ・マンタ・レイ

（Cloak of the Manta Ray ／エイの外套）

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 9
装備部位 肩周り；**市価** 7,200 gp；**重量** 1 ポンド

解説

着用者が塩水の中に入るまで、この外套は革で作られているように見える。塩水に入ると、クローク・オヴ・ザ・マンタ・レイ は着用者に貼り付き、着用者はマンタ・レイ（イトマキエイ）と見分けがつかなくなる（ビースト・シェイプ II と同様だが、マンタ・レイの姿にしかなれない）。本物のマンタ・レイのように、着用者は＋ 3 の外皮ボーナス、水中で呼吸する能力、60 フィートの水泳速度を得る。

この外套を着ると、着用者はマンタ・レイのトゲのある尻尾で攻撃でき、1d6 ポイントのダメージを与えることができる。この攻撃は、そのキャラクターのほかの攻撃方法に加えて、最も高い近接攻撃ボーナスを使って行なうことができる。望むなら、着用者は水中移動能力を犠牲にすることなく、この外套から自分の腕を出すことができる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ウォーター・ブリージング 、ビースト・シェイプ II；**コスト** 3,600 gp。

マイナー・クローク・オヴ・ディスプレイスメント

（Cloak of Displacement, Minor ／下級所くらましの外套）

オーラ 微弱・幻術；**術者レベル** 3
装備部位 肩周り；**市価** 24,000 gp；**重量** 1 ポンド

解説

このアイテムは普通の外套のように見えるが、キャラクターが着用すると、その魔力によって光がひずみ、ゆがめられる。これによる“所くらまし”は ブラー 呪文と同様の効果を与え、着用者に対する攻撃に 20%の失敗確率を与える。この効果は継続的に働く。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ブラー；**コスト** 12,000 gp。

メジャー・クローク・オヴ・ディスプレイスメント

（Cloak of Displacement, Major ／上級所くらましの外套）

オーラ 中程度・幻術；**術者レベル** 7
装備部位 肩周り；**市価** 50,000 gp；**重量** 1 ポンド

解説

このアイテムは普通の外套のように見えるが、合言葉に応じて、その魔力によって光がひずみ、ゆがめられる。これによる“所くらまし”は ディスプレイスメント 呪文と同様の効果を与え、1 日に合計で 15 ラウンドまで持続する。この持続時間は、着用者が好きなように分割できる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、《呪文持続時間延長》、ディスプレイスメント；**コスト** 25,000 gp。

クローク・オヴ・レジスタンス

（Cloak of Resistance ／抵抗の外套）

オーラ 微弱・防御術；**術者レベル** 5
装備部位 肩周り；**市価** 1,000 gp（＋ 1）、4,000 gp（＋ 2）、9,000 gp（＋ 3）、16,000 gp（＋ 4）、25,000 gp（＋ 5）；**重量** 1 ポンド

解説

この衣装は、すべてのセーヴィング・スロー（頑健、反応、意志）に対する＋ 1 ～＋ 5 の抵抗ボーナスという形で、魔法による防御を与える。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、レジスタンス 、作成者の術者レベルがクロークのボーナスの 3 倍以上であること；**コスト** 500 gp（＋ 1）、2,000 gp（＋ 2）、4,500 gp（＋ 3）、8,000 gp（＋ 4）、12,500 gp（＋ 5）。

ケープ・オヴ・ザ・マウンティバンク

（Cape of the Mountebank ／いかさま師のケープ）

オーラ 中程度・召喚術；**術者レベル** 9
装備部位 肩周り；**市価** 10,080 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この明るい赤と金のケープを着用すれば、着用者は合言葉によって 1 日に 1 回、ディメンジョン・ドア 呪文の効果を使用することができる。着用者が消える際には、消えた場所に煙が残り、目的地に出現する際にも同様に煙がたちこめる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ディメンジョン・ドア；**コスト** 5,400 gp。

ゴーグルズ・オヴ・ナイト

（Goggles of Night ／暗視のゴーグル）

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 3

装備部位 両目；**市価** 12,000 gp；**重量** —

解説

このアイテムのレンズは黒っぽい水晶で作られている。このレンズは不透明だが、目の上にかぶせると着用者は通常通り見ることができるだけでなく、暗視能力（有効距離 60 フィート）も得ることができる。魔法の効果を得るためには、両方のレンズを着けなければならない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ダークヴィジョン；**コスト** 6,000 gp。

ゴーグルズ・オヴ・マイニュート・シーイング

（Goggles of Minute Seeing ／拡大のゴーグル）

オーラ 微弱・占術；**術者レベル** 3

装備部位 両目；**市価** 2,500 gp；**重量** —

解説

このアイテムのレンズは特殊な水晶で作られている。レンズを目の上にかぶせると、着用者は 1 フィート以下の距離で通常よりはるかによく目が見えるようになり、〈装置無力化〉判定に＋ 5 の技量ボーナスを得る。魔法の効果を得るためには、両方のレンズを着けなければならない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、トゥルー・シーイング；**コスト** 1,250 gp。

ゴーレムベイン・スカラベ

（Scarab, Golembane ／ゴーレム殺しのスカラベ）

オーラ 中程度・占術；**術者レベル** 8

装備部位 首周り；**市価** 2,500 gp；**重量** —

解説

この甲虫型のピンを身に着けると、着用者は 60 フィート以内のありとあらゆるゴーレムを探知できる。ただし、探知するためには、着用者は精神を集中しなければならない（1 標準アクション）。また、このスカラベによって、所有者はまるでゴーレムがダメージ減少を持っていないかのように、そのゴーレムを武器か素手攻撃か肉体武器によって攻撃することができる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ディテクト・マジック 、作成者が 10 レベル以上であること；**コスト** 1,250 gp。

ゴーレム・マニュアル

（Golem Manual ／ゴーレム作成手引き書）

オーラ さまざま；**術者レベル** さまざま

装備部位 —；**市価** 12,000 gp（クレイ）、8,000 gp（フレッシュ）、35,000 gp（アイアン）、22,000 gp（ストーン）、44,000 gp（ストーン・ガーディアン）；**重量** 5 ポンド

解説

ゴーレム・マニュアル には、キャラクターがゴーレムを作成する助けとなる情報と呪文と魔法のパワーが含まれている。中に書かれた指示に従うことで、ゴーレムの身体を作成するための技能判定に＋ 5 の技量ボーナスが得られる。各マニュアルには、特定のゴーレムに必要な前提呪文も含まれ（ただし、こうした呪文はゴーレム作成のためにしか使えず、複製することもできない）、ゴーレム作成中その作成者が実質的に《人造クリーチャー作成》特技を使えるようにし、ゴーレム作成のためにそのキャラクターの術者レベルを上昇させてくれる。

ゴーレム・マニュアルに込められた呪文は呪文解放型の起動が必要であり、ゴーレムの作成を助けるためにのみ起動できる。本のコストにはゴーレムの身体を造るためのコストは含まれていない。ゴーレムが完成すると、マニュアルに書かれていた文字は消え、本は炎に包まれる。本の燃え尽きた灰をゴーレムに振りかけることで、ゴーレムは完全な自律行動能力を手に入れる。

アイアン・ゴーレム・マニュアル（Iron Golem Manual ／アイアン・ゴーレム作成手引き書）：この本には、ギアス／クエスト 、クラウドキル 、ポリモーフ・エニイ・オブジェクト 、リミテッド・ウィッシュ が込められている。この本を読んだ者は、アイアン・ゴーレムを作成する際に、術者レベルが通常より 4 レベル高いかのように扱われる。強力・召喚術、心術、および変成術；術者レベル 16；《人造クリーチャー作成》、作成者の術者レベルが 16 であること、ギアス／クエスト 、クラウドキル 、ポリモーフ・エニイ・オブジェクト 、リミテッド・ウィッシュ 。

クレイ・ゴーレム・マニュアル（Clay Golem Manual ／クレイ・ゴーレム作成手引き書）：この本には、アニメイト・オブジェクツ 、コミューン 、プレイヤー 、ブレス 、リザレクション が込められている。この本を読んだ者は、クレイ・ゴーレムを作成する際に、術者レベルが通常より 2 レベル高いかのように扱われる。中程度・召喚術、心術、占術、および変成術；術者レベル 11；《人造クリーチャー作成》、作成者の術者レベルが 11 であること、アニメイト・オブジェクツ 、コミューン 、プレイヤー 、リザレクション 。（訳注：モンスター・データおよび本文より、おそらくブレスも必要。）

ストーン・ゴーレム・マニュアル（Stone Golem Manual ／ストーン・ゴーレム作成手引き書）：この本には、ギアス／クエスト 、スロー 、ポリモーフ・エニイ・オブジェクト 、リミテッド・ウィッシュ が込められている。この本を読んだ者は、ストーン・ゴーレムを作成する際に、術者レベルが通常より 3 レベル高いかのように扱われる。強力・心術および防御術；術者レベル 14；《人造クリーチャー作成》、作成者の術者レベルが 14 であること、アンティマジック・フィールド 、ギアス／クエスト 、シンボル・オヴ・スタニング 、スロー 。（訳注：本文と必要条件が合っていない。エラッタ待ち。）

ストーン・ゴーレム・ガーディアン・マニュアル（Stone Golem Guardian Manual ／ストーン・ゴーレム・ガーディアン作成手引き書）：この本には、インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ 、ギアス／クエスト 、シールド・アザー 、スロー 、ポリモーフ・エニイ・オブジェクト 、リミテッド・ウィッシュ が込められている。この本を読んだ者は、ストーン・ゴーレム・ガーディアンを作成する際に、術者レベルが通常より 3 レベル高いかのように扱われる。強力・心術および防御術；術者レベル 14；《人造クリーチャー作成》、作成者の術者レベルが 14 であること、アンティマジック・フィールド 、インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ 、ギアス／クエスト 、シールド・アザー 、スロー 、ポリモーフ・エニイ・オブジェクト 、リミテッド・ウィッシュ 。（訳注：本文と必要条件が合っていない。エラッタ待ち。）

フレッシュ・ゴーレム・マニュアル（Flesh Golem Manual ／フレッシュ・ゴーレム作成手引き書）：この本には、アニメイト・デッド 、ギアス／クエスト 、ブルズ・ストレンクス 、リミテッド・ウィッシュ が込められている。この本を読んだ者は、フレッシュ・ゴーレムを作成する際に、術者レベルが通常より 1 レベル高いかのように扱われる。中程度・死霊術［悪］、心術、および変成術；術者レベル 8；《人造クリーチャー作成》、作成者の術者レベルが 8 であること、アニメイト・デッド 、ギアス／クエスト 、ブルズ・ストレンクス 、リミテッド・ウィッシュ 。

作成要項

必要条件《人造クリーチャー作成》、特定**レベル**以上の**術者**であること、追加呪文；**コスト** 6,000 gp（ク**レ**イ）、4,000 gp（フ**レ**ッシュ）、17,500 gp（アイアン）、11,000 gp（**スト**ーン）、22,000 gp（**スト**ーン・ガーディアン）。

サーヴ・オヴ・スリッパリネス

（Salve of Slipperiness ／つるりの軟膏）

オーラ 中程度・召喚**術**；**術者レベル** 6
装備部位 —；**市価** 1,000 gp；**重量** —

解説

この物質はあらゆる〈脱出**術**〉判定および組みつき状態から逃れるための戦技判定に＋ 20 の技**量**ボーナ**ス**を与える。また、この軟膏は組みつきの試みを避ける際の着用**者**の戦技防御にも＋ 10 の技**量**ボーナ**ス**を与える。加えて、蜘蛛の巣（通常のものも、魔法のウェブも）のような障害物があっても、この軟膏を塗った**者**にはまったく作用しない。魔法のロープのたぐいも、この軟膏にかかっては役に立たない。この軟膏を床や階段に塗れば、その場所は長時間持続する グリー**ス** 呪文と同様に扱われる。この軟膏が効果を失うには普通なら 8 時間かかるが、ア**ルコ**ー**ル**溶液（ワインでも可）でふきとることもできる。

ソヴリン・グ**ル**ー（強力接着剤）を入れておく容器の内側には、サーヴ・オヴ・**ス**リッパリネ**ス** を塗っておく必要がある。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、グリー**ス**；**コスト** 500 gp。

サークレット・オヴ・パースウェイジョン

（Circlet of Persuasion ／説得の額環）

オーラ 微弱・変成**術**；**術者レベル** 5
装備部位 頭部；**市価** 4,500 gp；**重量** —

解説

この銀のヘッドバンドは着用**者**の【魅力】に基づく判定に＋ 3 の技**量**ボーナ**ス**を与える。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、イーグ**ル**ズ・**スプレ**ンダー；**コスト** 2,250 gp。

サステイニング・スプーン

（Sustaining Spoon ／滋養のスプーン）

オーラ 微弱・召喚**術**；**術者レベル** 5
装備部位 —；**市価** 5,400 gp；**重量** —

解説

このこれといって特徴のない道具を空の器に置けば、その容器はどろどろしたペー**スト**状の粥で満たされる。この粥は濡れた生暖かいボー**ル**紙のような風味だが、極めて栄養があり、どんな草食、雑食、肉食のクリーチャーにとっても生きていくのに必要なすべての栄養分を含んでいる。この**ス**プーンは毎日、4 人までの人間が食べるのに充分な粥を作り出すことができる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、クリエイ**ト**・フード・アンド・ウォーター；**コスト** 2,700 gp。

ジェム・オヴ・シーイング

（Gem of Seeing ／看破の宝石）

オーラ 中程度・占**術**；**術者レベル** 10
装備部位 —；**市価** 75,000 gp；**重量** —

解説

この精巧にカッティングされ研磨された石は、外見では普通の宝石と区別できない。ジェム・オヴ・シーイング を通して見つめると、使用**者**は **トゥル**ー・シーイング 呪文が作用しているかのように見ることができる。 ジェム・オヴ・シーイング は 1 日に 30 分まで、5 分単位で使用できる。この使用時間が連続している必要はない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、**トゥル**ー・シーイング；**コスト** 37,500 gp。

ジェム・オヴ・ブライトネス

（Gem of Brightness ／輝きの宝石）

オーラ 中程度・力**術**；**術者レベル** 6
装備部位 —；**市価** 13,000 gp；**重量** —

解説

この水晶は長くて粗雑な作りのプリズムのように見える。しかし、合言葉を唱えると、この宝石の彫面はにわかに磨き抜かれたかのようになり、3 種類のうち 1 つの明るい光を放つ水晶となる。

- 第一の合言葉を唱えると、この宝石は覆い付きランタンと同様の明かりを放つ。宝石をこのように使っても、チャージを消費しない。また、宝石はもう一度合言葉を唱えて照明を消すまで、明かりを放ち続ける。
- 第二の合言葉を唱えると、ジェム・オヴ・ブライトネス は直径 1 フィート、長さ 50 フィートの明るい光線を放つ。これは遠隔接触攻撃として命中し、この光線の命中したクリーチャーは DC14 の頑健セーヴに成功しない限り、1d4 ラウンドの間、盲目状態となる。宝石をこのように使うと 1 チャージ消費する。
- 第三の合言葉を唱えると、この宝石は 30 フィートの円錐形の範囲に目をくらませる閃光を発する。この閃光は一瞬しか持続しないが、範囲内のすべてのクリーチャーは DC14 の頑健セーヴを行なわなければならず、失敗すると 1d4 ラウンドの間、盲目状態となる。宝石をこのように使うと 5 チャージ消費する。

新たに作られた ジェム・オヴ・ブライトネス には 50 チャージある。すべてのチャージが消費されてしまうと、この宝石は魔法の力を失い、その彫面は細かいひび割れが網状に広がりくもってしまう。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、デイライ**ト**；**コスト** 6,500 gp。

シル**ヴ**ァーシーン

（Silversheen ／銀の輝き）

オーラ 微弱・変成**術**；**術者レベル** 5
装備部位 —；**市価** 250 gp；**重量** —

解説

このゆらめくペー**スト**状の物質は、1 標準アクションで武器に塗布することができる。こうすると、1 時間の間、その武器に " 錬金**術**銀 " の性質を与えることができ、その武器にそれ以外の特殊な材質による特性があれば、それと置き換わる。小ビン 1 つで、近接武器ひと振りか、矢弾 20 個に塗布することができる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》；**コスト** 125 gp。

スカラベ・オヴ・プロテクション

（Scarab of Protection ／守りのスカラベ）

オーラ 強力・死霊術および防御術；**術者レベル** 18
装備部位 首周り；**市価** 38,000 gp；**重量** —

解説

この装置は甲虫の形をした銀のメダルに見える。1 ラウンドの間、手に持つと、その表面に刻印が現れ、手にした者には守りの装置であることが判る。

このスカラベの持ち主は呪文抵抗 20 を得る。また。このスカラベは生命力吸収攻撃、［即死］効果、負のエネルギー効果も防ぐ。そうした攻撃を 12 回まで防ぐと、スカラベは壊れ、粉々になってしまう。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、スペル・レジスタンス 、デス・ウォード；**コスト** 19,000 gp。

スキャバード・オヴ・キーン・エッジズ

（Scabbard of Keen Edges ／切れ味の鞘）

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 5
装備部位 —；**市価** 16,000 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この鞘はナイフやダガーやソードやそれに類する武器（それにはグレートソードまで含まれる）を納められるように、大きくしたり小さくしたりすることができる。1 日に 3 回まで、合言葉を唱えることで、鞘に納めたどんな刃物にも キーン・エッジ を発動することができる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、キーン・エッジ；**コスト** 8,000 gp。

ストーン・オヴ・アラーム

（Stone of Alarm ／警報の石）

オーラ 微弱・防御術；**術者レベル** 3
装備部位 —；**市価** 2,700 gp；**重量** 2 ポンド

解説

この石でできた立方体は、合言葉を唱えると、どんな物体にも貼り付く。それ以降、先に同じ合言葉を唱えずにその物体に触れた者がいると、この石は 1 時間の間、（間に障壁がなければ）1/4 マイル（約 400m）先まで聞こえる、耳をつんざくような金切り声を発する。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、アラーム；**コスト** 1,350 gp。

ストーン・オヴ・グッド・ラック（ラックストーン）

（Stone of Good Luck (Luckstone) ／幸運の石）

オーラ 微弱・力術；**術者レベル** 5
装備部位 —；**市価** 20,000 gp；**重量** —

解説

この一かけらのアゲート（瑪瑙）の持ち主は、セーヴィング・スロー、能力値判定、技能判定に＋ 1 の幸運ボーナスを得る。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ディヴァイン・フェイヴァー；**コスト** 10,000 gp。

ストーン・サーヴ

（Stone Salve ／石肌軟膏）

オーラ 強力・変成術および防御術；**術者レベル** 13
装備部位 —；**市価** 4,000 gp（1 オンスで）；**重量** —

解説

この軟膏には 2 通りの使用方法がある。この軟膏 1 オンス（約 30cc）を石化したクリーチャーの身体に塗った場合、そのクリーチャーは石化状態から元に戻る（ストーン・トゥ・フレッシュ 呪文と同様）。この軟膏 1 オンスを石化していないクリーチャーの身体に塗った場合、ストーンスキン 呪文と同様に、そのクリーチャーを守る。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ストーンスキン 、ストーン・トゥ・フレッシュ；**コスト** 2,000 gp。

ストランド・オヴ・プレイヤー・ビーズ

（Strand of Prayer Beads ／数珠紐）

オーラ 微弱あるいは中程度あるいは強力（多くの系統が混在）；**術者レベル** 1（ブレッシング）、5（ヒーリング）、7（スマイティング）、9（カルマ）、11（ウィンド・ウォーキング）、17（サモンズ）
装備部位 —；**市価** 9,600 gp（レッサー）、45,800 gp（標準）、95,800 gp（グレーター）；**重量** 1/2 ポンド

解説

このアイテムは、ビーズを運搬している時に持ち主が信仰呪文を発動するまでは、普通の数珠紐以外の何物にも見えない。信仰呪文を発動すると、持ち主には即座にプレイヤー・ビーズのパワーが判り、この飾り紐の特殊な魔法の珠の起動方法も理解する。この飾り紐には、それぞれ下記のリストから選んだ違った魔法のパワーを持つ特殊な珠が 2 個以上含まれている。

特殊な珠の種類	特殊な珠の能力
ビード・オヴ・ブレッシング	着用者は ブレス を発動できる。
ビード・オヴ・ヒーリング	着用者は キュア・シリアス・ウーンズ か リムーヴ・ディジーズ か リムーヴ・ブラインドネス／デフネス からいずれかを選んで発動できる。
ビード・オヴ・カルマ	着用者は自分の呪文を＋ 4 術者レベルで発動できる。この効果は 10 分間持続する。
ビード・オヴ・スマイティング	着用者は アンホーリィ・ブライト か オーダーズ・ラス か ケイオス・ハンマー か ホーリィ・スマイト（意志・不完全、DC17）を発動できる。
ビード・オヴ・サモンズ	着用者を助けるために、1 日の間、外方次元界から適切な属性の強力なクリーチャー（エンジェルやデヴィルなど）を招来する（着用者がつまらぬ用事のために ビード・オヴ・サモンズ を使って神格の使者を招来するようなことがあれば、その神格は罰として最低でもそのキャラクターのアイテムを奪い、ギアス をかけるくらいのことはするだろう）。
ビード・オヴ・ウィンド・ウォーキング	着用者は ウィンド・ウォーク を発動できる。

レッサー・ストランド・オヴ・プレイヤー・ビーズ には ビード・オヴ・ブレッシング と ビード・オヴ・ヒーリング が 1 個ずつ付いている。 ストランド・オヴ・プレイヤー・ビーズ には、ビード・オヴ・ヒーリング と ビード・オヴ・カルマ と ビード・オヴ・スマイティング が 1 個ずつ付いている。グレーター・ストランド・オヴ・プレイヤー・ビーズ には、ビード・オヴ・ヒーリング と ビード・オヴ・カルマ と ビード・オヴ・サモンズ と ビード・オヴ・ウィンド・ウォーキング が 1 個ずつ付いている。

特殊なビードはどれも 1 日に 1 回しか使用できない。ただし、ビード・オヴ・サモンズ は例外で、一度しか使用できず、使用してしまうと魔法の力を失う。 ビード・オヴ・ブレッシング と ビード・オヴ・スマイティング と ビード・オヴ・ウィンド・ウォーキング は呪文解放型アイテムと

して働く。 ビード・オヴ・カルマ と ビード・オヴ・サモンズ は信仰呪文を発動できるキャラクターなら誰でも発動できる。持ち主は ストランド・オヴ・プレイヤー・ビーズ を身体や所持品のどこかに運搬していればよく、手に持ったり、特定の部位に着用する必要はない。

特殊な珠を飾り紐から取り外せば、そのパワーは失われる。珠が 1 つ以上失われている場合、ストランド・オヴ・プレイヤー・ビーズ の市価を以下のように下げること：ビード・オヴ・ブレッシング － 600 gp；ビード・オヴ・ヒーリング － 9,000 gp；ビード・オヴ・カルマ － 20,000 gp；ビード・オヴ・スマイティング － 16,800 gp；ビード・オヴ・サモンズ － 20,000 gp；ビード・オヴ・ウィンド・ウォーキング － 46,800 gp。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、およびビードごとに以下の呪文のうち適当なもの 1 つ：ブ**レス**（ブ**レ**ッシング）；キュア・シリア**ス**・ウーンズあるいはリムーヴ・ディジーズ あるいは リムーヴ・ブラインドネ**ス**／デフネ**ス**（ヒーリング）；ライチャ**ス**・マイ**ト**（カ**ル**マ）；ゲー**ト**（サモンズ）；アンホーリィ・ブライ**ト** あるいは オーダーズ・ラ**ス** あるいは ケイオ**ス**・ハンマー あるいは ホーリィ・**ス**マイ**ト**（**ス**マイティング）；ウィンド・ウォーク（ウィンド・ウォーキング）；**コスト** 4,800 gp（**レ**ッサー）、22,900 gp（標準）、47,900 gp（グ**レ**ーター）。

スリッパーズ・オ**ヴ**・スパイダー・クライミング

（Slippers of Spider Climbing ／壁歩きのスリッパ）

オーラ 微弱・変成**術**；**術者レベル** 4

装備部位 両足；**市価** 4,800 gp；**重量** 1/2 ポンド

解説

この一組の**ス**リッパを着用すると、着用**者**は手を自由にしたまま、垂直な表面や（逆さまになって）天井を移動できるようになる。移動速度は 20 フィー**ト**である。非常に滑りやすい表面――凍っていたり、油や脂の塗られた表面――では、この**ス**リッパは使えない。この**ス**リッパは 1 日に 10 分まで使用でき、この時間は使用**者**が好きに分割できる（ただし、一度使うと少なくとも 1 分は起動したままとなる）。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、**ス**パイダー・クライム；**コスト** 2,400 gp。

ソ**ヴ**リン・グル**ー**

（Sovereign Glue ／強**力**接着剤）

オーラ 強力・変成**術**；**術者レベル** 20

装備部位 ―；**市価** 2,400 gp（1 オン**ス**で）；**重量** ―

解説

この淡い琥珀色の物質はどろりとして粘りけがある。その特殊なパワーのため、1 オン**ス**（約 30cc）の サーヴ・オヴ・**ス**リッパリネ**ス**（つるりの軟膏）を内側に塗ったビンにしか保管できない。そして、ビンからこの接着剤を注ぐたびに、1 ラウンド以内にビンの中に サーヴ・オヴ・**ス**リッパリネ**ス** を塗り込まないと、残った接着剤が容器の内面にくっついてしまう。 ソヴリン・グ**ル**ー のビンを見つけた場合、この物質が 1 ～ 7（1d8 － 1、最低 1）オン**ス**入っており、残りの容積にはそのオン**ス**ぶんの サーヴ・オヴ・**ス**リッパリネ**ス** が入っている。この接着剤 1 オン**ス**ぶんは 1 平方フィー**ト**の表面を覆うことができ、ほとんどどんなものでも 2 つの物質を永久的にくっつけてしまう。接着剤がくっつくのには 1 ラウンドかかる。この時間が過ぎる前にその物体を引き剥がしたなら（1 移動アクション）、塗布した接着剤は粘着性を失い、**価**値のないものとなる。接着剤がくっついてしまえば、その後は、くっついた 2 つの物体を離そうとしても効果はない。ただし、ユニヴァーサ**ル**・ソ**ル**ヴェン**ト**（万能溶剤）を使用した場合は例外である（ ユニヴァーサ**ル**・ソ**ル**ヴェン**ト** は ソヴリン・グ**ル**ー を溶解できる）。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、メイク・ホウ**ル**；**コスト** 1,200 gp。

ダークスカル

（Darkskull ／暗黒のドクロ）

オーラ 中程度・力**術**［悪］；**術者レベル** 9

装備部位 ―；**市価** 60,000 gp；**重量** 5 ポンド

解説

このドクロは黒檀を彫ったもので、純然たる悪の存在である。このドクロの周囲は、あたかも アンハロウ 呪文がこのドクロを起点として発動されたかのように扱われる。どのダーク**ス**カ**ル**にもそれぞれ 1 つの呪文の効果が定着している。定着する呪文は アンハロウ 呪文の**解説**にある標準のリ**スト**にあるもので、後から変更することはできない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、アンハロウ 、作成**者**が悪であること；**コスト** 30,000 gp。

ダスト・オ**ヴ**・アピアランス

（Dust of Appearance ／姿現しの粉）

オーラ 微弱・召喚**術**；**術者レベル** 5

装備部位 ―；**市価** 1,800 gp；**重量** ―

解説

この粉は非常に細かく、非常に軽い金属の粉末のように見える。この物質一握りぶんを空中に撒くと、半径 10 フィー**ト**以内の物体を覆い、不可視のものであっても目に見えるようにしてしまう。この粉は ブラー と ディ**ス**プ**レ**イ**ス**メン**ト** の効果も同様に無効化する（この点では フェアリー・ファイアー 呪文と同様の効果がある）。また、（虚像）効果、ミラー・イメージ 、プロジェク**ト**・イメージ の正体を明らかにする。この粉末に覆われたクリーチャーは〈隠密〉判定に－ 30 のペナ**ル**ティを被る。この粉の効果は 5 分間持続する。

ダ**スト**・オヴ・アピアラン**ス** は普通、小さな絹の包みに包まれるか、骨製の吹管に入れて保管される。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、グリッターダ**スト**；**コスト** 900 gp。

ダスト・オ**ヴ**・イリュージョン

（Dust of Illusion ／幻影粉）

オーラ 中程度・幻**術**；**術者レベル** 6

装備部位 ―；**市価** 1,200 gp；**重量** ―

解説

この何の変哲もない粉はチョーク粉か黒鉛粉に似ている。しかし、じっと見つめていると色と形を変えていく。 ダ**スト**・オヴ・イリュージョン をクリーチャーに撒くと、そのクリーチャーは ディ**ス**ガイズ・セ**ル**フ の（幻覚）と同様の作用を受け、この粉を振り撒いた人物が思い描いた幻影が与えられる。同意しない**者**はこの効果を逃れるために DC11 の反応セーヴを行なうことができる。この（幻覚）は 2 時間持続する。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ディ**ス**ガイズ・セ**ル**フ；**コスト** 600 gp。

ダスト・オヴ・ディサピアランス

（Dust of Disappearance ／姿隠しの粉）

オーラ 中程度・幻術；**術者レベル** 7
装備部位 —；**市価** 3,500 gp；**重量** —

解説

この粉は ダスト・オヴ・アピアランス と同じような外見で、普通は同じような形態で保管されている。この粉の触れたクリーチャーや物体は不可視となる（グレーター・インヴィジビリティ と同様）。普通の視力では、この粉に覆われたクリーチャーや物体を見ることはできないし、シー・インヴィジビリティ や インヴィジビリティ・パージ などの魔法的な方法でも感知できない。しかし、ダスト・オヴ・アピアランス を使えば、ダスト・オヴ・ディサピアランス によって不可視状態となっていた人々や物体を目に見えるようにすることができる。音や匂いのような視覚以外の原因によって感知される可能性もある。この粉によって与えられた グレーター・インヴィジビリティ は、2d6 ラウンド持続する。持続時間がいつ終わるのか、不可視状態となったクリーチャーには判らない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、グレーター・インヴィジビリティ；**コスト** 1,750 gp。

ダスト・オヴ・ドライネス

（Dust of Dryness ／乾燥粉）

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 11
装備部位 —；**市価** 850 gp；**重量** —

解説

この特殊な粉には色々な使用法がある。水に投げ入れた場合、100 ガロン（約 380 リットル）までの水を即座に消滅させ、粉末はおはじきサイズの小さな玉になって投げられた場所に浮くか転がる。この玉を地面に投げつけると、壊れて同じ水量を解放する。この粉は水（真水、塩水、アルカリ性の水）にのみ作用し、他の液体には作用しない。

この粉を（エレメンタル、水）の副種別を持つ来訪者に対して使用した場合、そのクリーチャーは DC18 の頑健セーヴを行なわなければならず、失敗すると破壊される。このセーヴィング・スローに成功した場合でも、そのクリーチャーは 5d6 ポイントのダメージを被る。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、コントロール・ウォーター；**コスト** 425 gp。

ダスト・オヴ・トレイスレスネス

（Dust of Tracelessness ／跡消しの粉）

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 3
装備部位 —；**市価** 250 gp；**重量** —

解説

この平凡な外見の粉は、実際には持ち主とその仲間の通った痕跡を隠すことのできる魔法の粉末である。空中にこの粉を一握り投げると、100 平方フィート（約 9 平方メートル）までの床面積の部屋が、10 年間は放棄され使用されていなかったかのようにほこりっぽく、汚れており、クモの巣いっぱいの状態となる。

通ってきた道筋に沿ってこの粉を一握り振りかけると、12 人までの人物と馬が通ってきた痕跡を 250 フィートまでさかのぼって消すことができる。この粉を使用した結果は瞬間的なものであり、しかも粉の使用によって魔法のオーラが残留するようなことは一切ない。この粉の作用を受けた範囲で追跡のために行なう〈生存〉判定の DC は通常よりも 20 高くなる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、パス・ウィズアウト・トレイス；**コスト** 125 gp。

チャイム・オヴ・インタラプション

（Chime of Interruption ／妨害のチャイム）

オーラ 中程度・力術；**術者レベル** 7
装備部位 —；**市価** 16,800 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この楽器は 10 分に 1 回鳴らすことができ、鳴り響く音色はまる 3 分の間持続する。チャイムの音が鳴り響いている間は、音声要素を必要とするいかなる呪文も、術者が精神集中判定（DC15 ＋その呪文の呪文レベル）に成功しない限り、半径 30 フィート以内で発動することができない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、シャウト；**コスト** 8,400 gp。

チャイム・オヴ・オープニング

（Chime of Opening ／開錠のチャイム）

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 11
装備部位 —；**市価** 3,000 gp；**重量** 1 ポンド

解説

チャイム・オヴ・オープニング は長さ約 1 フィートのミスラル製の管鐘である。鳴らすと魔法の振動が送り出され、錠前、ふた、扉、弁、戸口などが開く。この装置は普通のかんぬき、枷、鎖、差し錠などに対して効果がある。また、チャイム・オヴ・オープニング はレベルが 15 未満のウィザードが発動したものであれば、ホールド・ポータルあるいはアーケイン・ロックの呪文すら自動的に解呪する。

このチャイムは、緩めたり開けたりしようとするアイテムや門戸に向けなければならない（使用者の目に見えており、使用者がそこにあることを知っていなければならない）。そうしておいてチャイムを鳴らすと、澄んだ音色が鳴り響き、使用者はチャイムの術者レベル（11 レベル）を用いて錠前や拘束に対して術者レベル判定を行なうことができる。この判定の DC はその錠前や拘束を解くための〈装置無力化〉の DC に等しい。1 回鳴らすごとに閉ざされたもの 1 つが開く。従って、宝箱に鎖が巻かれ、錠前が差され、組み込み錠がかけられ、アーケイン・ロック がかけられているなら、それを開くには チャイム・オヴ・オープニング を使って開く判定に 4 回成功する必要がある。 サイレンス の呪文はこの装置のパワーを無効化する。新品のチャイムは、壊れて使い物にならなくなるまでに合計で 10 回使用できる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ノック；**コスト** 1,500 gp。

ディメンジョナル・シャックルズ

（Dimensional Shackles ／次元の枷）

オーラ 中程度・防御術；**術者レベル** 11
装備部位 手首；**市価** 28,000 gp；**重量** 5 ポンド

解説

この枷の “ 冷たい鉄 ” 製の輪には、それに沿うように金のルーンが描かれている。この枷に捕らえられたクリーチャーは ディメンジョナル・アンカー 呪文を発動されたのと同様の作用を受ける（セーヴ不可）。この枷は小型サイズから大型サイズまでのクリーチャーにはめることができる。この枷を破壊したり、この枷から抜け出すための DC は 30 である。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ディメンジョナ**ル**・アンカー；**コスト** 14,000 gp。

デカンター・オ**ヴ**・エンドレス・ウォーター

（Decanter of Endless Water ／**無**限の水差し）

オーラ 中程度・変成**術**；**術者レベル** 9

装備部位 —；**市価** 9,000 gp；**重量** 2 ポンド

解説

この平凡な外見のビンから栓を抜いて合言葉を唱えると、真水か塩水が流れ出す。別々の合言葉が設定されており、それによって流量、速度、種類が決まる。

- 小川：1 ラウンドにつき 1 ガロン（約 3.8 リットル）が流れ出る。
- 湧き水：1 ラウンドにつき 5 ガロン（約 19 リットル）の流量で、長さ 5 フィートの川ができる。
- 間欠泉：1 ラウンドにつき 30 ガロン（約 114 リットル）の流量で、長さ 20 フィート、幅 1 フィートの川ができる。

間欠泉効果は反動がかなり大きく、この水差しを手にしている者はこの効果を発揮している間は毎ラウンド、DC12 の【筋力】判定に成功しないと、打ち倒された状態となってしまう。加えて、間欠泉の力はその対象となったクリーチャーに毎ラウンド 1d4 ポイントのダメージを与える。間欠泉は 1 ラウンドにつき 1 体の目標にしか作用しないが、間欠泉の絶え間なき水流によって極めて容易に狙いをつけられるため、使用者は水流の向きを変えて攻撃ロールを行なうことなく目標に攻撃を加えることができる。（火）の副種別を持つクリーチャーは間欠泉によって、毎ラウンド 1d4 ダメージではなく 2d4 ポイントのダメージを受ける。水の流れを止めるには、合言葉を唱えなければならない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、**コントロール**・ウォーター；**コスト** 4,500 gp。

デック・オ**ヴ**・イリュージョンズ

（Deck of Illusions ／幻影のデック）

オーラ 中程度・幻**術**；**術者レベル** 6

装備部位 —；**市価** 8,100 gp；**重量** 1/2 ポンド

解説

この羊皮紙製のカード一組は通常、象牙か革か木でできた箱の中に収められている。完全なデックは 34 枚のカードで構成されている。カードを 1 枚ランダムに引いて地面に投げると、クリーチャーの メジャー・イメージ が生み出される。この（虚像）は解呪されるまで持続する。幻のクリーチャーはカードが落ちた場所から 30 フィー**ト**より離れて行動することはできないが、それ以外の点ではまるで本物のように移動し、行動する。常時、そのカードを引いたキャラクターの望むままに行動する。幻影が解呪されると、そのカードは白紙になり、再び使うことはできなくなる。カードを拾い上げると、その幻影は自動的かつ即座に解呪される。デック内のカードとカードによって生み出される幻影については、以下の表にまとめた（普通の**トランプ**やタロッ**ト**・カードを使ってデックの内容を模擬する際には、左から 1 列目か 2 列目のいずれかを使用すること）。

トランプ	タロット・カード	クリーチャー
ハートのエース	IV. 皇帝	レッド・ドラゴン
ハートのキング	剣の騎士	人間の男性ファイターと 4 人の衛兵
ハートのクイーン	棒の女王	人間の女性ウィザード
ハートのジャック	棒の王	人間の男性ドルイド
ハートの 10	VII. 戦車	クラウド・ジャイアント
ハートの 9	棒の小姓	エティン
ハートの 8	聖杯のエース	バグベア
ハートの 2	棒の 5	ゴブリン
ダイヤのエース	III. 女帝	グラブレズゥ（デーモン）
ダイヤのキング	聖杯の 2	エルフの男性ウィザードとその女性徒弟
ダイヤのクイーン	剣の女王	ハーフエルフのレンジャー
ダイヤのジャック	XIV. 節制	ハーピー
ダイヤの 10	棒の 7	ハーフオークの男性バーバリアン
ダイヤの 9	金貨の 4	オーガ・メイジ
ダイヤの 8	金貨のエース	ノール
ダイヤの 2	金貨の 6	コボルド
スペードのエース	II. 女司祭長	リッチ
スペードのキング	棒の 3	人間のクレリック 3 人
スペードのクイーン	聖杯の 4	メドゥサ
スペードのジャック	金貨の騎士	ドワーフの男性パラディン
スペードの 10	剣の 7	フロスト・ジャイアント
スペードの 9	剣の 3	トロール
スペードの 8	剣のエース	ホブゴブリン
スペードの 2	聖杯の 5	ゴブリン
クラブのエース	VIII. 力	アイアン・ゴーレム
クラブのキング	金貨の小姓	ハーフリングの男性ローグ 3 人
クラブのクイーン	聖杯の 10	ピクシーの一団
クラブのジャック	金貨の 9	ハーフエルフのバード
クラブの 10	棒の 9	ヒル・ジャイアント
クラブの 9	剣の王	オーガ
クラブの 8	棒のエース	オーク
クラブの 2	聖杯の 5	コボルド
トランプ	タロット・カード	クリーチャー
ジョーカー	金貨の 2	デックの持ち主の幻影
ジョーカー（商標付き）	棒の 2	デックの持ち主の幻影（性別が逆）

宝物としてランダムに決定されたデックは通常、完全にそろっている（d%で 11 ～ 100 が出た場合）が、1d20 枚のカードがなくなっていることもある（1 ～ 10 が出た場合）。カードがなくなっている場合、減った量に応じて価格を減らすこと。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、メジャー・イメージ；**コスト** 4,050 gp。

トウム・オ**ヴ**・アンダスタンディング

（Tome of Understanding ／理解**力**の書）

オーラ 強力・力**術**（ミラク**ル**を使用した場合）；**術者レベル** 17

装備部位 —；**市価** 27,500 gp（＋ 1）、55,000 gp（＋ 2）、82,500 gp（＋ 3）、110,000 gp（＋ 4）、137,500 gp（＋ 5）；**重量** 5 ポンド

解説

この分厚い本には直感力や知覚力を向上させるための**コ**ツが記されているが、文字の中に強力な魔法の効果が込められている。この本を読んだ**者**は誰でも（読むには最低でも 6 日間にわたり、合計 48 時間かかる）、【判断力】に（**トウ**ムの種類によって）＋ 1 ～＋ 5 の体得ボーナ**ス**を得る。一度でも読んでしまうと、ページから魔法が消え、普通の本となってしまう。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ウィッシュ あるいは ミラク**ル**；**コスト** 26,250 gp（＋ 1）、52,500 gp（＋ 2）、78,750 gp（＋ 3）、105,000 gp（＋ 4）、131,250 gp（＋ 5）。

トウム・オヴ・クリア・ソウト

（Tome of Clear Thought ／明晰なる思考の書）

オーラ 強力・力術（ミラクルを使用した場合）；**術者レベル** 17
装備部位 —；**市価** 27,500 gp（＋1）、55,000 gp（＋2）、82,500 gp（＋3）、110,000 gp（＋4）、137,500 gp（＋5）；**重量** 5 ポンド

解説

この重い本には記憶力や論理的思考力を上達させるための訓練法が記されているが、文字の中に強力な魔法の効果が込められている。この本を読んだ者は誰でも（読むには最低でも 6 日間にわたり、合計 48 時間かかる）、【知力】に（トウムの種類によって）＋1～＋5 の体得ボーナスを得る。一度でも読んでしまうと、ページから魔法が消え、普通の本となってしまう。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ウィッシュ あるいは ミラクル；**コスト** 26,250 gp（＋1）、52,500 gp（＋2）、78,750 gp（＋3）、105,000 gp（＋4）、131,250 gp（＋5）。

トウム・オヴ・リーダーシップ・アンド・インフルエンス

（Tome of Leadership and Influence ／統率力と影響力の書）

オーラ 強力・力術（ミラクルを使用した場合）；**術者レベル** 17
装備部位 —；**市価** 27,500 gp（＋1）、55,000 gp（＋2）、82,500 gp（＋3）、110,000 gp（＋4）、137,500 gp（＋5）；**重量** 5 ポンド

解説

この重々しい本には他人を説得したり、元気づけたりするためのヒントが記されているが、文字の中に強力な魔法の効果が込められている。この本を読んだ者は誰でも（読むには最低でも 6 日間にわたり、合計 48 時間かかる）、【魅力】に（トウムの種類によって）＋1～＋5 の体得ボーナスを得る。一度でも読んでしまうと、ページから魔法が消え、普通の本となってしまう。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ウィッシュ あるいは ミラクル；**コスト** 26,250 gp（＋1）、52,500 gp（＋2）、78,750 gp（＋3）、105,000 gp（＋4）、131,250 gp（＋5）。

ドラムス・オヴ・パニック

（Drums of Panic ／恐慌の太鼓）

オーラ 中程度・死霊術；**術者レベル** 7
装備部位 —；**市価** 30,000 gp；**重量** 10 ポンド（1 対で）

解説

この太鼓はケトル・ドラム（台座の上にのった直径 1.5 フィートほどの半球形の太鼓）が 2 つ 1 組になった平凡な外見のものである。両方の太鼓を同時に鳴らすと、120 フィート以内（太鼓の周囲半径 20 フィート以内の安全地帯は除く）のすべてのクリーチャーは フィアー 呪文の作用を受ける（意志・不完全、DC16）。ドラムス・オヴ・パニック は 1 日 1 回使用できる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、フィアー；**コスト** 15,000 gp。

ドルイズ・ヴェストメント

（Vestment, Druid's ／ドルイド装束）

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 10
装備部位 全身；**市価** 3,750 gp；**重量** —

解説

この軽い衣装は普通の衣服や鎧の上に着用することができる。この種の衣装のほとんどは緑色で、植物や動物をモチーフにした刺繍が施されている。自然の化身能力を持つキャラクターがこれを着用すると、そのキャラクターは 1 日にその能力を追加で 1 回使うことができるようになる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ポリモーフ あるいは自然の化身能力；**コスト** 1,375 gp。

ネックレス・オヴ・アダプテイション

（Necklace of Adaptation ／適応の首飾り）

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 7
装備部位 首周り；**市価** 9,000 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この首飾りは太い鎖に白金のメダルがついたものである。この首飾りの魔力により着用者は新鮮な空気の殻で覆われるため、すべての有害な蒸気とガス（吸入型の毒だけでなく、クラウドキル や スティンキング・クラウド の効果など）に完全耐性ができ、水中や真空中でも呼吸できるようになる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、オルター・セルフ；**コスト** 4,500 gp。

ネックレス・オヴ・ファイアーボールズ

（Necklace of Fireballs ／ファイアーボールの首飾り）

オーラ 中程度・力術；**術者レベル** 10
装備部位 首周り（スロットを占有しない）；**市価** 1,650 gp（タイプ I）、2,700 gp（タイプ II）、4,350 gp（タイプ III）、5,400 gp（タイプ IV）、5,850 gp（タイプ V）、8,100 gp（タイプ VI）、8,700 gp（タイプ VII）；**重量** 1 ポンド

解説

このアイテムは珠をいくつも紐に通したものにしか見えない（時には、両端をつないで首飾り状にしてあることもある）。キャラクターの着用した魔法のアイテムのうち、どれが効果を発揮しているかということを決定する際に、このアイテムは首の周りに着用しているアイテムとは見なさない。しかし、キャラクターがこれを手に持てば、誰でもこの飾り紐の本当の姿が見えるようになる——金色の鎖からいくつもの金色の球体がぶら下がっているのである。着用者は（そして着用者のみが）球体を取り外し、70 フィートの距離まで簡単に投げつけることができる。軌跡の終端に達すると、球体はファイアーボール呪文（反応・半減、DC14）となって炸裂する。

球体には 2d6 ポイントの［火］ダメージを与えるものから、10d6 ポイントのダメージを与えるものまでさまざまな強度のものがある。球体の市価は、与えるダメージ 1d6 ごとに 150 gp である。

ネックレス・オヴ・ファイアーボールズ

ネックレス	10d6	9d6	8d6	7d6	6d6	5d6	4d6	3d6	2d6	市価
Type I	—	—	—	—	—	1	—	2	—	1,650gp
Type II	—	—	—	—	1	—	2	—	2	2,700gp
Type III	—	—	—	1	—	2	—	4	—	4,350gp
Type IV	—	—	1	—	2	—	2	—	4	5,400gp
Type V	—	1	—	2	—	2	—	2	—	5,850gp
Type VI	1	—	2	—	2	—	4	—	—	8,100gp
Type VII	1	2	—	2	—	2	—	2	—	8,700gp

各種の ネックレス・オヴ・ファイアーボールズ には、さまざまな強度の球体がいろいろ組み合わせて付けられている。伝統的な組み合わせにはタイプ I からタイプ VII まであり、詳細は上記の通りである。

首飾りを着用しているか運搬しているキャラクターが魔法による［火］攻撃のセーヴィング・スローに失敗した場合、アイテムも同様に（＋7のセーヴ・ボーナスで）セーヴィング・スローを行なわなければならない。首飾りがセーヴに失敗すれば、残っているすべての球体は同時に爆発し、しばしば着用者は酷い目に遭う。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ファイアーボー**ル**；**コスト** 825 gp（タイプ I）、1,350 gp（タイプ II）、2,175 gp（タイプ III）、2,700 gp（タイプ IV）、2,925 gp（タイプ V）、4,050 gp（タイプ VI）、4,350 gp（タイプ VII）。

ハープ・オ**ヴ**・チャーミング

（Harp of Charming ／魅惑の竪琴）

オーラ 微弱・心**術**；**術者レベル** 5

装備部位 —；**市価** 7,500 gp；**重量** 5 ポンド

解説

この美しくも複雑な彫刻の施された竪琴は片手で楽に持てるが、その魔力を用いるには両手が必要となる。 ハープ・オヴ・チャーミング を演奏して DC14 の〈芸能：弦楽器〉判定に成功した場合、演奏**者**は 10 分間演奏するごとに、音楽に 1 つの サジェ**ス**チョン（呪文と同様、意志・無効、DC14）をこめることができる。判定に失敗した場合、聴衆は 24 時間の間、その演奏**者**のこれ以降の演奏から作用を受けない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、サジェ**ス**チョン；**コスト** 3,750 gp。

パール・オ**ヴ**・ザ・サイリンズ

（Pearl of the Sirines ／サイリンの真珠）

オーラ 中程度・変成**術**および防御**術**；**術者レベル** 8

装備部位 —；**市価** 15,300 gp；**重量** —

解説

この真珠はその美しさだけで少なくとも 1,000 gp の**価**値がある。持ち主がこの真珠のパワーに関係のある行動をとろうとしながら手にしっかりと握り締めたり、胸に押しつけたりすれば、持ち主はこのアイテムを理解し、使用することができるようになる。

この真珠によって、持ち主はきれいで新鮮な空気の中にいるかのように、水中で呼吸することができるようになる。持ち主は水泳移動速度が 60 フィー**ト**になり、水中で妨げられることなく呪文を発動したり行動したりすることができる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ウォーター・ブリージング、フリーダム・オヴ・ムーヴメン**ト**；**コスト** 8,150 gp。

パール・オ**ヴ**・パワー

（Pearl of Power ／**力**の真珠）

オーラ 強力・変成**術**；**術者レベル** 17

装備部位 —；**市価** 1,000 gp（1 **レベル**）、4,000 gp（2 **レベル**）、9,000 gp（3 **レベル**）、16,000 gp（4 **レベル**）、25,000 gp（5 **レベル**）、36,000 gp（6 **レベル**）、49,000 gp（7 **レベル**）、64,000 gp（8 **レベル**）、81,000 gp（9 **レベル**）、70,000 gp（呪文 2 つ）；**重量** —

解説

一見普通で、大きさも光沢も平均的なこの真珠は、呪文を準備するすべての呪文の使い手（ウィザード、ク**レ**リック、ド**ル**イド、パラディン、**レ**ンジャー）にとって強力な助けになる。1 日に 1 回、合言葉を唱えると、パー**ル**・オヴ・パワー の持ち主は、自分が準備して、その後、発動したどんな呪文でも 1 つ思い出すことができる。その呪文はまるで発動されなかったかのように、再び同じように準備される。この呪文は、真珠によって決まる特定の**レベル**のものでなければならない。1 ～ 9 **レベル**までの各**レベル**の呪文を 1 日に 1 つ思い出すものと、1 日に（それぞれ異なる**レベル**で 6 **レベル**までの）2 つの呪文を思い出す真珠がそれぞれ存在する。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、思い出そうとする呪文**レベル**の呪文を作成**者**が発動できること；**コスト** 500 gp（1 **レベル**）、2,000 gp（2 **レベル**）、4,500 gp（3 **レベル**）、8,000 gp（4 **レベル**）、12,500 gp（5 **レベル**）、18,000 gp（6 **レベル**）、24,500 gp（7 **レベル**）、32,000 gp（8 **レベル**）、40,500 gp（9 **レベル**）、35,000 gp（呪文 2 つ）。

パイプス・オ**ヴ**・サウンディング

（Pipes of Sounding ／音作りの笛）

オーラ 微弱・幻**術**；**術者レベル** 2

装備部位 —；**市価** 1,800 gp；**重量** 3 ポンド

解説

〈芸能：管楽器〉の技能を持つキャラクターが演奏すると、この光沢のある金属製のパン・パイプはさまざまな音を生み出す。（虚像）であるこの音は ゴー**スト**・サウンド に相当する。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ゴー**スト**・サウンド；**コスト** 900 gp。

パイプス・オ**ヴ**・ザ・スーアーズ

（Pipes of the Sewers ／下水の笛）

オーラ 微弱・召喚**術**；**術者レベル** 2

装備部位 —；**市価** 1,150 gp；**重量** 3 ポンド

解説

正しい曲を学べば、持ち主はこの笛を使って（400 フィー**ト**以内にラッ**ト**がいれば）1d3 群のラッ**ト**・**ス**ウォームを引き寄せることができる。ラッ**ト**たちが移動しなければならない距離が 50 フィー**ト**あるごとに、1 ラウンドの遅れが出る。吹き手はラッ**ト**たちが現れるまで演奏を続けなければならず、現れた時点で DC10 の〈芸能：管楽器〉判定を行なわなければならない。成功すれば、吹き手が演奏し続ける限り、ラッ**ト**たちはテ**レ**パシーによる吹き手の命令に従う。失敗すれば、ラッ**ト**たちは吹き手を攻撃する。いかなる理由でも吹き手が演奏を中断すれば、ラッ**ト**たちは即座に去ってゆく。24 時間以内にラッ**ト**たちを再び呼び出すたびに、〈芸能〉判定の DC は＋5 されてゆく。

ラッ**ト**たちが他のクリーチャーの制御下にいた場合、〈芸能〉判定の DC にラッ**ト**たちを制御しているクリーチャーの HD を加えること。吹き手がラッ**ト**たちを制御してしまった後に、その別のクリーチャーが積極的に制御を奪い返そうとするなら、制御を維持するために毎ラウンド、別々の判定が必要となる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、サモン・ネイチャーズ・アライ**ル**、チャーム・アニマ**ル**、野生動物との共感能力；**コスト** 575 gp。

パイプス・オ**ヴ**・ホーンティング

（Pipes of Haunting ／恐ろしの笛）

オーラ 微弱・死霊**術**；**術者レベル** 4

装備部位 —；**市価** 6,000 gp；**重量** 3 ポンド

解説

この魔法のアイテムは小さなパン・パイプのように見える。演奏して DC15 の〈芸能：管楽器〉判定に成功すると、この笛は呪力を帯びた不気味な調べを生み出す。30 フィー**ト**以内にいて、これを聞いた**者**は DC13 の意志セーヴに成功しなければならず、失敗すると 4 ラウンドの間、恐れ状態となる。ヒッ**ト**・ダイ**ス**が 6 以上のクリーチャーには作用しない。パイプ**ス**・オヴ・ホーンティング は 1 日に 2 回、吹き鳴らすことができる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、**ス**ケアー；**コスト** 3,000 gp。

バッグ・オ**ヴ**・トリックス

（Bag of Tricks ／奇術の袋）

オーラ 微弱（灰色およびさび色）あるいは中程度（黄褐色）・召喚**術**；**術者レベル** 3（灰色）、5（さび色）、9（黄褐色）

装備部位 —；**市価** 3,400 gp（灰色）、8,500 gp（さび色）、16,000 gp（黄褐色）

解説

この小さな袋は空っぽのように見える。袋の中に手を入れた**者**は小さくてふわふわした球を感じる。この球を取り出して 20 フィー**ト**までのところに投げると、それは動物に変わる。この動物は 10 分間たって（あるいは殺されるか、袋に戻るよう命令されて）消えてしまうまで、自分を取り出したキャラクターに仕える。この動物は〈動物使い〉技能の**解説**にある、どんな命令にも従う。 バッグ・オヴ・**ト**リック**ス** には 3 種類あり、そのそれぞれが異なる種類の動物を生み出す。以下の表を使って、それぞれどんな動物が取り出されたか決定すること。

灰色の袋		さび色の袋		黄褐色の袋	
d%	動物	d%	動物	d%	動物
01 ～ 30	バット	01 ～ 30	ウルヴァリン	01 ～ 30	グリズリー・ベア
31 ～ 60	ラット	31 ～ 60	ウルフ	31 ～ 60	ライオン
61 ～ 75	キャット	61 ～ 85	ボア	61 ～ 80	ヘヴィ・ホース
76 ～ 90	ウィーゼル	86 ～ 100	レオパルド	81 ～ 90	タイガー
91 ～ 100	ライディング・ドッグ	—		91 ～ 100	ライナセラス

ヘヴィ・ホースは馬具を着けて現れ、自分を袋から取り出したキャラクターを乗り手として受け入れる。

生み出される動物は常にランダムである。そして常に一度に 1 体しか存在できない。1 日に 2 匹まで、1 週間で合計 10 匹までの動物を袋から取り出すことができる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、サモン・ネイチャーズ・アライ II（灰色）、サモン・ネイチャーズ・アライ III（さび色）、サモン・ネイチャーズ・アライ V（黄褐色）；**コスト** 1,700 gp（灰色）、4,250 gp（さび色）、8,000 gp（黄褐色）。

バッグ・オ**ヴ**・ホールディング

（Bag of Holding ／物入れ袋）

オーラ 中程度・召喚**術**；**術者レベル** 9

装備部位 —；**市価** 本文参照；**重量** 本文参照

解説

これは一見して 2 フィート × 4 フィート（約 60cm × 120cm）ほどの大きさの、ありふれた布の袋のように見える。 バッグ・オヴ・ホールディング の中は、いかなる次元にも属さない空間に通じており、袋の中の空間は外側から見た大きさよりも大きい。何をどれだけ袋に入れても袋の重さは変わらない。袋の重量や、袋に入る内容物の重量と体積の上限は、袋のタイプによって決まる。次の表を参照のこと。

タイプ	袋の重量	内容物重量上限	内容物体積上限	市価
Type I	15 ポンド	250 ポンド	30 立方フィート	2,500 gp
Type II	25 ポンド	500 ポンド	70 立方フィート	5,000 gp
Type III	35 ポンド	1,000 ポンド	150 立方フィート	7,400 gp
Type IV	60 ポンド	1,500 ポンド	250 立方フィート	10,000 gp

上限より多くの物を入れたり、とがったものが（中からでも外からでも）袋に穴をあけたりすれば、袋は破れ、使い物にならなくなってしまう。中のものはすべて永久に失われる。 バッグ・オヴ・ホールディング を裏返しにすれば、中のものはすべて（傷つかずに）転げ出してくるが、袋はもう一度裏返して元通りにしないと使えない。生きているクリーチャーは袋の中に入っても 10 分は無事に生き延びられるが、10 分を過ぎると窒息する。 バッグ・オヴ・ホールディング から特定のアイテムを取り出すのは 1 移動アクションである――普通の背負い袋に入るより多くのものを詰め込んでいない限り。そんなに詰め込んだ状態なら、特定のアイテムを取り出すのは 1 全ラウンド・アクションとなる。袋の中にある魔法のアイテムは、袋を運搬しているキャラクターに何の利益ももたらさない。

ポータブル・ホール（携帯用の穴）の内部に バッグ・オヴ・ホールディング を入れると空間が引き裂かれてアストラル界への裂け目ができ、バッグもホールも同様に虚無へと吸い込まれ、永久に失われる。 バッグ・オヴ・ホールディング の内部に ポータブル・ホール を入れた場合、ホールはアストラル界への門を開く。ホールとバッグおよび半径 10 フィート以内のすべてのクリーチャーはその中に吸い込まれ、その過程で ポータブル・ホール も バッグ・オヴ・ホールディング も破壊されてしまう。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、シーク**レ**ット・チェ**スト**；**コスト** 1,250 gp（タイプ I）、2,500 gp（タイプ II）、3,700 gp（タイプ III）、5,000 gp（タイプ IV）。

ハット・オ**ヴ**・ディスガイズ

（Hat of Disguise ／変**装**帽子）

オーラ 微弱・幻**術**；**術者レベル** 1

装備部位 頭部；**市価** 1,800 gp；**重量** —

解説

これは見たところ普通の帽子だが、着用**者**は自分の外見を ディ**ス**ガイズ・セ**ル**フ 呪文と同様に変化させることができるようになる。これによって変装した場合、帽子は変装の一部として、櫛、リボン、ヘッドバンド、キャップ（縁なし帽子）、**コ**イフ（頭巾）、フード、ヘ**ル**メッ**ト**（兜）などの外見をとる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ディ**ス**ガイズ・セ**ル**フ；**コスト** 900 gp。

ハンディ・ハ**ヴ**ァサック

（Handy Haversack ／便利な背負い袋）

オーラ 中程度・召喚**術**；**術者レベル** 9

装備部位 —；**市価** 2,000 gp；**重量** 5 ポンド

解説

この背負い袋はていねいに作られ、かなり使いこまれた、ごく普通の背負い袋のように見える。美しくなめされた革でできており、**スト**ラップには真鍮の金具とバック**ル**がついている。両側にポーチがついており、どちらも約 1 クォー**ト**（約 1 リッ**トル**）のものを入れるのに充分な大きさがあるように思える。実際には、どちらのポーチも バッグ・オヴ・ホー**ル**ディング に似ており、体積 2 立方フィー**ト**（約 57 リッ**トル**）か**重量** 20 ポンド（約 9kg）までのものを入れることができる。背負い袋の主要部分には 8 立方フィー**ト**（約 227 リッ**トル**）か 80 ポンド（約 36kg）までのものを入れることができる。いっぱいまで入っている場合でも、この背負い袋は

いつもわずか 5 ポンド（約 2.3kg）の**重量**しかない。

これだけのものが入るだけでも充分役に立つが、この背負い袋にはさらに素晴らしいパワーがある。着用**者**が特定のアイテムを取ろうと手を入れた場合、そのアイテムは常に一番手前に入っている。従って、この背負い袋に入っているものを出すために探し回ったり、取りそこなったりすることはない。この背負い袋から特定の 1 個のアイテムを取り出す行為は 1 回の移動アクションである。また、しまってあるアイテムを 1 つ取り出す行為は通常なら機会攻撃を誘発するが、この背負い袋から取り出す場合には機会攻撃を誘発しない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、シーク**レ**ッ**ト**・チェ**スト**；**コスト** 1,000 gp。

ハンド・オ**ヴ**・グローリー

（Hand of Glory ／栄光の手）

オーラ 微弱・さまざま；**術者レベル** 5

装備部位 首周り；**市価** 8,000 gp；**重量** 2 ポンド

解説

これは人間の手をミイラ化させたものを、革紐によってキャラクターの首から下げたものである（魔法のネック**レス**と同様の部位を占領する）。この手の指の 1 本に魔法の指輪を 1 つはめた場合、着用**者**自身がその指輪を身に着けているかのように指輪の利益を得ることができる。これは、指輪は 2 つまでという通常の制限に含まれない。この手には一度に 1 つしか指輪をはめることができない。指輪がなくても、手そのものの力で、着用**者**は デイライ**ト** と シー・インヴィジビリティ を 1 日 1 回ずつ使用できる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイ**ト**・デッド 、シー・インヴィジビリティ 、デイライ**ト**；**コスト** 4,000 gp。

ハンド・オ**ヴ**・ザ・メイジ

（Hand of the Mage ／魔法使いの手）

オーラ 微弱・変成**術**；**術者レベル** 2

装備部位 首周り；**市価** 900 gp；**重量** 2 ポンド

解説

これはエ**ル**フの手をミイラ化させたものを、金の鎖によってキャラクターの首から下げたものである（魔法のネック**レス**と同様の部位を占領する）。着用**者**は回数無制限で メイジ・ハンド 呪文を使用することができる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、メイジ・ハンド；**コスト** 450 gp。

ビード・オ**ヴ**・フォース

（Bead of Force ／**力**場の珠）

オーラ 中程度・力**術**；**術者レベル** 10

装備部位 —；**市価** 3,000 gp；**重量** —

解説

この小さな黒い球体は光沢のない真珠のように見える。60 フィー**ト**まで（射程ペナ**ル**ティなし）投擲することができる。何かに勢いよくぶつかると、このビードは爆発し、半径 10 フィー**ト**以内のすべてのクリーチャーに 5d6 ポイン**ト**の［力場］ダメージを与える。

投擲された後は、ビード・オヴ・フォー**ス** は半径 10 フィー**ト**、持続時間が 10 分の リジリアン**ト**・**ス**フィアー 呪文（反応・無効、DC16）のように機能する。ちらちらと光る［力場］でできた球体が 1 体のクリーチャーを包み込む。ただし、そのクリーチャーは球体の直径内に収まるだけの大きさのものでなければならない。球体は対象を、持続時間の間、包み込む。この球体は、ロッド・オヴ・キャンセ**レ**イション や ロッド・オヴ・ネゲイション 、ディ**ス**インテグ**レ**イ**ト** 呪文や目標型 ディ**ス**ペ**ル**・マジック 呪文を除けばいかなるダメージも受けない。これらの効果は球体を破壊するが、包み込んだクリーチャーには害は及ばない。いかなるものも、内側へも外側へも、球体を通り抜けることはできないが、包み込まれたクリーチャーは通常通り呼吸できる。包み込まれたクリーチャーは暴れることができるが、外にいる**者**たちや、中にいる**者**たちが暴れることで、球体を物理的に移動させることはできない。ビードは爆発すると完全に消費されてしまうため、1 回使い切りのアイテムである。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、リジリアン**ト**・**ス**フィアー；**コスト** 1,500 gp。

フィギュリーン・オ**ヴ**・ワンドラス・パワー

（Figurines of Wondrous Power ／不思議な小像）

オーラ さまざま；**術者レベル** さまざま

装備部位 —；**市価** 10,000 gp（ブロンズ・グリフィン）、10,000 gp（エボニー・フライ）、16,500 gp（ゴー**ル**デン・ライオンズ）、21,000 gp（アイヴォリー・ゴーツ）、17,000 gp（マーブ**ル**・エ**レ**ファン**ト**）、28,500 gp（オブシディアン・**ス**ティード）、15,500 gp（オニキ**ス**・ドッグ）、9,100 gp（サーペンタイン・アウ**ル**）、3,800 gp（シ**ル**ヴァー・**レ**イヴン）；**重量** 1 ポンド

解説

フィギュリーン・オヴ・ワンドラ**ス**・パワー は何種類かあるクリーチャーの小像であり、いずれも高さが 1 インチほどである（1 つだけ例外がある）。この像を投げ落とし、正しい合言葉を唱えると、通常サイズの生きたクリーチャーになる（ただし、以下の説明でそうでないとある場合は除く）。このクリーチャーは持ち主の命令に従う。特記ない限り、このクリーチャーは共通語を理解するが、しゃべることはない。

フィギュリーン・オヴ・ワンドラス・パワー が小像形態の時に壊されて破壊状態になった場合、その像は永久に破壊されてしまう。魔力は失われ、パワーは消え失せてしまうのだ。動物形態の時に殺された場合は、単に小像形態に戻り、後で再び使うことができる。

ブロンズ・グリフィン（Bronze Griffon ／青銅のグリフィン）：自律行動能力を与えられると、ブロンズ・グリフィンはすべての点において通常のグリフィンにそっくりとなり、持ち主の命令に従って行動する。このアイテムは 1 週間に 2 回、毎回 6 時間まで使用することができる。6 時間が経過するか、合言葉を唱えれば、ブロンズ・グリフィンは再び小像に戻る。中程度・変成術；術者レベル 11；《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・オブジェクツ 。

エボニー・フライ（Ebony Fly ／黒檀のハエ）：自律行動能力を与えられると、エボニー・フライ はポニーほどの大きさになり、データはすべてペガサスのものを用いるが、攻撃は一切行なえない。このアイテムは 1 週間に 3 回、毎回 12 時間まで使用することができる。12 時間が経過するか、合言葉を唱えれば、エボニー・フライ は再び小像に戻る。中程度・変成術；術者レベル 11；《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・オブジェクツ 。

ゴールデン・ライオンズ（Golden Lions ／黄金のライオン）：この像は 2 体で一組である。この 2 体の像はいずれも普通の大人の雄ライオンになる。戦闘で殺されると、まるまる 1 週間の間、小像からライオンにすることができなくなる。殺されたのでなければ、1 日に 1 回、毎回 1 時間まで使用することができる。合言葉を唱えることで、ライオンにしたり小像に戻したりすることができる。中程度・変成術；術者レベル 11；《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・オブジェクツ 。

アイヴォリー・ゴーツ（Ivory Goats ／象牙の山羊）：この像は 3 体で

一組である。この 3 体の山羊はどれも他の 2 体と少しずつ違う姿をしており、それぞれ異なる機能を持っている：

- ゴート・オヴ・テラー（Goat of Terror ／恐怖の山羊）：正しい合言葉を唱えれば、この小像は軍馬風の乗騎になる。データはライト・ホースのものを用いる。ただし、乗り手はこの山羊の角を武器として使用することができる（一方の角は ＋ 3 ヘヴィ・ランス 相当、もう一方の角は ＋ 5 ロングソード 相当）。騎乗して相手との戦いに臨めば、ゴート・オヴ・テラー は半径 30 フィートに フィアー 呪文に等しい効果を放射する（意志・不完全、DC16）。この像は 2 週間に 1 回、一度に 3 時間まで使用することができる。
- ゴート・オヴ・トラヴェイル（Goat of Travail ／苦痛の山羊）：この小像は雄牛よりも大きなクリーチャーになり、一対のとても大きく獰猛な角（どちらもダメージ 1d8 ＋ 4）が付け加えられていることを除けば ナイトメア と同じデータである。突撃して攻撃した場合は角しか使用できない（ただし、そのラウンドに成功した攻撃それぞれに 6 ポイントのダメージが追加される）。この像は 1 ヶ月に 1 回、一度に 12 時間まで山羊の姿にすることができる。
- ゴート・オヴ・トラヴェリング（Goat of Traveling ／旅の山羊）：この小像は、外見を除けばあらゆる点で ヘヴィ・ホース に等しい素早く持久力のある乗騎となる。この山羊は週に最大で 1 日までの間、移動することができる――これは連続していてもよいし、合計で 24 時間であればどんな風に組み合わせることもできる。24 時間たつか合言葉を唱えると、小像の姿に戻る。そして少なくとも 1 日経過するまで、再び使うことはできない。中程度・変成術；術者レベル 11；《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・オブジェクツ 。

マーブル・エレファント（Marble Elephant ／大理石の象）：これはこの種の小像の中で最も大きいもので、人間の手ほどの大きさがある。合言葉を唱えると、マーブル・エレファントは本物のエレファントのサイズになり、まったく同じデータを持つ。この小像から生み出された象は荷役獣、乗騎、あるいは戦闘要員として使用でき、持ち主の命令に完全に従う。この小像は 1 ヶ月に 4 回、一度に 24 時間まで使用できる。中程度・変成術；術者レベル 11；《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・オブジェクツ 。

オブシディアン・スティード（Obsidian Steed ／黒曜石の馬）：この小像は小さく、ほとんど形もない黒い石の塊のように見える。注意深く調べた場合にのみ、何となく四脚獣の姿をしていることが判る。合言葉を唱えると、この形もないに等しい黒曜石は素晴らしい乗騎になる。これは以下の追加パワーを 1 ラウンドに 1 回、回数無制限で使用できるヘヴィ・ホースとして扱うこと：イセリアル・ジョーント 、オーヴァーランド・フライト 、プレイン・シフト 。この乗馬は誰かが自分に騎乗することを許すが、乗り手が善の属性であれば、使用するたびに 10%の確率で乗り手を下方次元界（訳注：悪の属性を持つ諸次元界）に運び、そこで小像の姿に戻ってしまう。この象は 1 週間に 1 回、一度に連続した期間で 24 時間まで使用することができる。オブシディアン・スティードがエーテル化したり、プレイン・シフトした場合、乗り手とその装備も同じ状態となることに注意。これにより、使用者は他の次元界に行くことができる。強力・召喚術および変成術；術者レベル 15；《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・オブジェクツ 、イセリアルネス 、フライ 、プレイン・シフト 。

オニキス・ドッグ（Onyx Dog ／瑪瑙の犬）：合言葉を唱えると、この小像は【知力】が 8 あって共通語で意思疎通でき、極めて優れた嗅覚と視覚の能力を持つ（鋭敏嗅覚能力を持ち、〈知覚〉判定に＋ 4 が加えられる）以外はライディング・ドッグと同じデータを持つクリーチャーに変化する。さらに、暗視能力（有効距離 60 フィート）を持ち、シー・インヴィジビリティ もできる。 オニキス・ドッグ は 1 週間に 1 回、6 時間まで使用することができる。持ち主の命令にのみ従う。中程度・変成術；術者レベル 11；《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・オブジェクツ 。

サーペンタイン・アウル（Serpentine Owl ／蛇紋石のフクロウ）：使用した合言葉によって、この小像は普通の大きさのホーンド・アウル（ミミズク）かジャイアント・アウル（ジャイアント・イーグルのデータを使用すること）になる。変身は 1 日に 1 回行なうことができ、連続した期間で最大 8 時間まで持続する。ただし、ジャイアント・アウルの姿に 3 回変身すると、小像は以降、魔法の力をすべて失う。アウルは持ち主とテレパシーで意思疎通でき、見聞きしたことをすべて知らせる。中程度・変成術；術者レベル 11；《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・オブジェクツ 。

シルヴァー・レイヴン（Silver Raven ／銀の鴉）：合言葉を唱えると、この銀の小像はレイヴン（大鴉）に変化する（ただし、銀の密度を保ったままであり、硬度は 10 である）。別の合言葉を唱えると、この像は アニマル・メッセンジャー 呪文の作用を受けたクリーチャーのように、伝言を持って飛び立つ。伝言を運ぶよう命じられていない場合、このレイヴンは持ち主の命令に従う。ただし、特殊なパワーやテレパシー能力は一切持たない。この像は 1 週間につき 24 時間しか、レイヴンの姿を維持することはできないが、その持続時間は連続している必要はない。中程度・心術および変成術；術者レベル 6；《その他の魔法のアイテム作成》、アニマル・メッセンジャー 、アニメイト・オブジェクツ 。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイ**ト**・オブジェクツ 、追加呪文（本文参照）；**コスト** 5,000 gp（ブロンズ・グリフィン）、5,000 gp（エボニー・フライ）、8,250 gp（ゴー**ル**デン・ライオンズ）、10,500 gp（アイヴォリー・ゴーツ）、8,500 gp（マーブ**ル**・エ**レ**ファン**ト**）、14,250 gp（オブシディアン・**ス**ティード）、7,750 gp（オニキ**ス**・ドッグ）、4,550 gp（サーペンタイン・アウ**ル**）、1,900 gp（シ**ル**ヴァー・**レ**イヴン）。

フィラクタリー・オヴ・ネガティヴ・チャネリング

（Phylactery of Negative Channeling ／負のエネルギー放出の聖句箱）

オーラ 中程度・死霊術［悪］；**術者レベル** 10

装備部位 額周り；**市価** 11,000 gp；**重量** ―

解説

このアイテムは負のエネ**ル**ギー放出を使うことのできるキャラクターに恩恵をもたらし、生きているクリーチャーに与えるダメージの**量**が＋ 2d6 増加する。これにより、アンデッド・クリーチャーが回復するダメージの**量**も増える。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、作成**者**が 10 **レベル**以上のク**レ**リックであること；**コスト** 5,500 gp。

フィラクタリー・オヴ・フェイスフルネス

（Phylactery of Faithfulness ／信心の聖句箱）

オーラ 微弱・占術；**術者レベル** 1

装備部位 額周り；**市価** 1,000 gp；**重量** ―

解説

このアイテムは宗教上の教典が入った小さな箱である。この箱は革紐で固定されて、着用**者**の眉間のところにくるように着用するようになっている。着用してみるまでは、この宗教的なアイテムがどんな機能を果たすのかを魔法によらない手段で知ることはできない。 フィラクタリー・オヴ・フェイ**ス**フ**ル**ネ**ス** の着用**者**は、魔法の効果を含め、自分の属性および自分の神格の立場に対立する作用を及ぼしかねない行動をとろうとしたり、そのようなアイテムと関わろうとしたりすれば、そのことに気づくことができる。行動する前にわずかな時間をとって再考すれば、着用**者**はそうした行動をとったり、そうしたアイテムと関わりを持ったりする前に、そのような情報を知ることができる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ディテクト・イーヴル、ディテクト・グッド、ディテクト・ケイオス、ディテクト・ロー；**コスト** 500 gp。

フィラクタリー・オヴ・ポジティヴ・チャネリング

（Phylactery of Positive Channeling ／正のエネルギー放出の聖句箱）

オーラ 中程度・死霊術［善］；**術者レベル** 10

装備部位 額周り；**市価** 11,000 gp；**重量** —

解説

このアイテムによって、正のエネルギーを放出する者はアンデッド・クリーチャーに与えるダメージの量を＋ 2d6 増加することができる。これにより、生きているクリーチャーが回復するダメージの量も増える。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、作成者が 10 レベル以上のクレリックであること；**コスト** 5,500 gp。

ブーツ・オヴ・エルヴンカインド

（Boots of Elvenkind ／エルフ族のブーツ）

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 5

装備部位 両足；**市価** 2,500 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この軟らかいブーツをはけば、着用者は事実上どんな環境でも静かに移動することができる。〈軽業〉判定に＋ 5 の技量ボーナスを得る。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、作成者がエルフであること；**コスト** 1,250 gp。

ブーツ・オヴ・ザ・ウィンターランズ

（Boots of the Winterlands ／寒冷地のブーツ）

オーラ 微弱・変成術および防御術；**術者レベル** 5

装備部位 両足；**市価** 2,500 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この履物は着用者にさまざまな能力を与える。まず、痕跡も残さずに通常の移動速度で雪の上を移動できるようになる。また、倒れたり滑ったりせずに通常の移動速度で滑りやすい氷の上（水平の表面のみで、垂直の氷壁や急な坂は不可）を移動できるようになる。最後に、ブーツ・オヴ・ザ・ウィンターランズ は着用者を、エンデュア・エレメンツ 呪文の作用を受けているかのように暖める。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、エンデュア・エレメンツ、キャッツ・グレイス、パス・ウィズアウト・トレイス；**コスト** 1,250 gp。

ブーツ・オヴ・ストライディング・アンド・スプリンギング

（Boots of Striding and Springing ／早足と跳躍のブーツ）

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 3

装備部位 両足；**市価** 5,500 gp；**重量** 1 ポンド

解説

このブーツをはくと、着用者の地上における基本移動速度は 10 フィート上昇する。この“早足”能力（強化ボーナスと見なす）に加え、ブーツは並外れた跳躍能力も与えてくれる。着用者は〈軽業〉判定に＋ 5 の技量ボーナスを得て跳躍することができる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ロングストライダー、作成者が〈軽業〉技能を 5 ランク有していること；**コスト** 2,750 gp。

ブーツ・オヴ・スピード

（Boots of Speed ／加速のブーツ）

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 10

装備部位 両足；**市価** 12,000 gp；**重量** 1 ポンド

解説

フリー・アクションでブーツのかかとを打ち合わせることで、着用者は毎日最大 10 ラウンド、ヘイスト 呪文の作用を受けているかのように行動することができる。この ヘイスト 効果の持続時間は連続したラウンドである必要はない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ヘイスト；**コスト** 6,000 gp。

ブーツ・オヴ・テレポーテーション

（Boots of Teleportation ／瞬間移動のブーツ）

オーラ 中程度・召喚術；**術者レベル** 9

装備部位 両足；**市価** 49,000 gp；**重量** 3 ポンド

解説

この履物をはいたキャラクターは 1 日に 3 回、テレポート 呪文を自ら発動したかのように瞬間移動することができる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、テレポート；**コスト** 24,500 gp。

ブーツ・オヴ・レヴィテーション

（Boots of Levitation ／空中浮揚のブーツ）

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 3

装備部位 両足；**市価** 7,500 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この軟皮のブーツは信じられないほど軽く快適であり、薄い靴底は思いがけないほどの強度と足の防御をもたらしている頑丈な毛皮の細紐で補強されている。このブーツの着用者は、合言葉により自分で レヴィテート 呪文を発動したかのように、空中浮揚することができる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、レヴィテート；**コスト** 3,750 gp。

ブルーム・オヴ・フライング

（Broom of Flying ／空飛ぶほうき）

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 9

装備部位 —；**市価** 17,000 gp；**重量** 3 ポンド

解説

このほうきは 1 日に 9 時間まで（持ち主が好きなように分割することができる）オーヴァーランド・フライト 呪文が作用したかのように空を飛ぶ（〈飛行〉判定に＋ 4）ことができる。このほうきは 200 ポンドまでの重量を運び、40 フィートの移動速度で飛行することができる。あるいは、400 ポンドまでの重量を運び、30 フィートの移動速度で飛行することもできる。さらに、持ち主が目的地の位置とレイアウトについてよく知って

いるなら、名指すだけでひとりでにそこへ飛んで行くこともできる。持ち主が合言葉を唱えると、ほうきは 300 ヤード（約 270m）離れた所からでもその持ち主の元にやってくる。乗り手がいない場合、ブルーム・オヴ・フライング は 40 フィートの速度で飛行する。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、オーヴァーランド・フライト 、パーマネンシイ；**コスト** 8,500 gp。

グレーター・ブレイサーズ・オヴ・アーチェリー

（Bracers of Archery, Greater ／上級弓術の腕甲）

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 8

装備部位 手首；**市価** 25,000 gp；**重量** 1 ポンド

解説

このリストバンドは普通の防具のように見える。この腕甲を着用すると、着用者はどんなボウでも（クロスボウは含まない）まるで《習熟》しているかのように使用できる。すでにいずれかのボウに《習熟》しているなら、その種類のボウを使う時にはいつでも、攻撃ロールに＋ 2 の技量ボーナスとダメージ・ロールに＋ 1 の技量ボーナスが与えられる。両方の腕甲を装着しないと、魔法の効果は発揮されない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、《魔法の武器防具作成》、作成者がショートボウあるいはロングボウに《習熟》していること；**コスト** 12,500 gp。

レッサー・ブレイサーズ・オヴ・アーチェリー

（Bracers of Archery, Lesser ／下級弓術の腕甲）

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 4

装備部位 手首；**市価** 5,000 gp；**重量** 1 ポンド

解説

グレーター・ブレイサーズ・オヴ・アーチェリー と同様だが、このリストバンドの与える攻撃ロールへの技量ボーナスは＋ 1 であり、ダメージ・ロールにはボーナスを与えない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、《魔法の武器防具作成》、作成者がショートボウあるいはロングボウに《習熟》していること；**コスト** 2,500 gp。

ブレイサーズ・オヴ・アーマー

（Bracers of Armor ／鎧の腕甲）

オーラ 中程度・召喚術；**術者レベル** 7

装備部位 手首；**市価** 1,000 gp（＋ 1）、4,000 gp（＋ 2）、9,000 gp（＋ 3）、16,000 gp（＋ 4）、25,000 gp（＋ 5）、36,000 gp（＋ 6）、49,000 gp（＋ 7）、64,000 gp（＋ 8）；**重量** 1 ポンド

解説

このアイテムは手首や腕を守る防具のように見える。着用すると、不可視だが実体のある力場が着用者を取り巻き、ちょうど鎧を身に着けているかのように＋ 1 ～＋ 8 の鎧ボーナスを与える。両方の腕甲を装着しないと、魔法の効果は発揮されない。

さらに、ブレイサーズ・オヴ・アーマー には鎧の特殊能力を付与することもできる。能力のリストについては『鎧の特殊能力』表を参照すること。アイテムの市価を計算する際には、特殊能力は追加のボーナスと同様に数えるが、実際に AC を上昇させるわけではない。 ブレイサーズ・オヴ・アーマー の有効ボーナス（鎧ボーナス＋鎧の特殊能力のボーナス相当値）は＋ 8 が上限である。鎧の特殊能力を付けるためには、ブレイサーズ・オヴ・アーマー に少なくとも＋ 1 の強化ボーナスが付いていなければならない。ブレイサーズ・オヴ・アーマー には、鎧のコストに一定額の gp を加えるだけの鎧の特殊能力を付けることはできない。 ブレイサーズ・オヴ・アーマー と普通の鎧は累積しない。クリーチャーが別のものからより高い鎧ボーナスを得ていたら、ブレイサーズ・オヴ・アーマー は機能を停止し、その鎧ボーナスも鎧の特殊能力も与えない。ブレイサーズ・オヴ・アーマーの方が高い鎧ボーナスを与えるのなら、別の鎧ボーナス源が機能を停止する。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、メイジ・アーマー 、作成者の術者レベルがブレイサーズのボーナスの 2 倍以上であること、加えて付加する鎧の特殊能力の必要条件；**コスト** 500 gp（＋ 1）、2,000 gp（＋ 2）、4,500 gp（＋ 3）、8,000 gp（＋ 4）、12,500 gp（＋ 5）、18,000 gp（＋ 6）、24,500 gp（＋ 7）、32,000 gp（＋ 8）。

ブレスト・ブック

（Blessed Book ／祝福されし書）

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 7

装備部位 —；**市価** 12,500 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この作りのよい書物はどれも、高さ 12 インチ、幅 8 インチ、厚さ 1 インチ（約 30cm × 20cm × 2.5cm）までの小ぶりのものである。この種の本はどれも耐久性が高く、防水加工され、銀をかぶせた鉄で装丁され、錠前が付いている。

ウィザードは 1,000 ページある ブレスト・ブック に、1 ページごとの材料費を支払わずに呪文を書き込むことができる。ランダムに作成した宝物の中にこの本があった場合、呪文が記入されていることはない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、シークレット・ページ；**コスト** 6,250 gp。

フェザー・トークン

（Feather Token ／羽根飾り）

オーラ 強力・召喚術；**術者レベル** 12

装備部位 —；**市価** 50 gp（アンカー）、300 gp（バード）、200 gp（ファン）、450 gp（スワン・ボート）、400 gp（ツリー）、500 gp（ウィップ）；**重量** —

解説

この小さな羽根飾りにはいくつかの種類のものがあり、それぞれが特別の必要に応じた力を持っている。この羽根飾りには以下に述べるような種類がある。どの羽根飾りも一度だけ使用できる。魔法のオーラを見るのでなければ、特定の羽飾りにそれを識別するような特殊な特徴があるわけではない。特徴的なパワーを持つ羽根飾りであっても、その外見はそれぞれ大幅に異なっている。

アンカー（Anchor ／いかり）：船を停泊させておくのに役立つ羽根飾りであり、1 日までの間、船が動かないようにしておくことができる。

ウィップ（Whip ／鞭）：この羽根飾りは革製の超大型用ウィップとなり、ダンシング 能力を持つ武器と同様に、望めばいかなる相手も自動的に攻撃してくれる。この武器は＋ 10 の基本攻撃ボーナスを持ち、基本ダメージは 1d6 ＋ 1 ポイント、攻撃ロールとダメージ・ロールに＋ 1 の強化ボーナスがある。また、命中すれば、フリー・アクションとして組みつき攻撃を（戦技判定に＋ 15 のボーナスを得て）行なう。このウィップは 1 時間だけ持続する。

スワン・ボート（Swan Boat ／白鳥型のボート）：この羽根飾りは、60 フィー

トの速度で水上を移動する能力を持つ白鳥型のボートを作り出す。このボートは 8 頭のホースと馬具、あるいは 32 人の中型サイズのキャラクター、もしくはそれに相当する組み合わせのものを運ぶことができる。このボートは 1 日の間持続する。

ツリー（*Tree* ／*樹木*）：この羽根飾りは、大きなオークの木（幹の直径 5 フィート、高さ 60 フィート、枝を広げた差し渡し 40 フィート）を出現させる。これは " 瞬間 " 効果である。

バード（*Bird* ／*鳥*）：伝書鳩のように、小さな文書による伝言を間違いなく指定した目標に届けるために使用できる。この羽根飾りは、その伝言を届けるのに必要な時間だけ持続する。

ファン（*Fan* ／*扇*）：この羽根飾りは大きな扇となり、1 隻の船を進ませる（船の移動速度は時速約 25 マイル＝時速 40km）のに充分な強さの風を生み出す。この風は、すでに吹いている風の風速と累積しない。しかし、すでに吹いている風を弱めることはでき、比較的穏やかな風の弱いエリアを作り出すことができる（ただし、嵐の中で波の大きさを変えることはできない）。この扇は 8 時間まで使用することができる。陸地では働かない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、メジャー・クリエイション；**コスト** 25 gp（アンカー）、150 gp（バード）、100 gp（ファン）、225 gp（**ス**ワン・ボー**ト**）、200 gp（ツリー）、250 gp（ウィップ）。

フォールディング・ボート

（Boat, Folding ／折り畳みボート）

オーラ 中程度・変成**術**；**術者レベル** 6

装備部位 —；**市価** 7,200 gp；**重量** 4 ポンド

解説

フォー**ル**ディング・ボー**ト** は起動していない状態だと小さな木製の箱のような外観をしている――長さ 12 インチ、幅 6 インチ、深さ 6 インチほど（約 30cm × 15cm × 15cm）である。この形態の時は、他の箱と同様にアイテムをしまうことに使うこともできる。しかし、合言葉を唱えると、箱は自動的に広がって、長さ 10 フィー**ト**、幅 4 フィー**ト**、深さ 2 フィー**ト**ほど（約 3m × 1.2m × 0.6m）のボー**ト**となる。これとは別の第 2 の合言葉を唱えると、長さ 24 フィー**ト**、幅 8 フィー**ト**、深さ 6 フィー**ト**（約 7.3m × 2.4m × 1.8m）の船になりさえもする。 フォー**ル**ディング・ボー**ト** は展開時にボー**ト**が占めるのに充分なだけの空き空間がなければ展開しない。箱であった時に中にアイテムをしまっておいた場合、そのアイテムはボー**ト**か船の内部に置かれる。

小さなボー**ト**形態には 1 対のオー**ル**、いかり、マ**スト**、三角帆がある。大きな船形態には甲板、漕ぎ手用座席 1 列、5 対のオー**ル**、舵取り用のオー**ル**、いかり、甲板船室、四角帆を持つマ**スト**がある。ボー**ト**には 4 人が余裕を持って乗り込むことができ、船は 15 人を容易に運ぶことができる。

第 3 の合言葉を唱えると、内部に何も残っていなければ、ボー**ト**や船は自動的に折り畳まれ、再び箱に戻る。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ファブリケイ**ト** 、作成**者**が〈製作：船大工〉を 2 ランク有していること；**コスト** 3,600 gp。

ブレスレット・オ**ヴ**・フレンズ

（Bracelet of Friends ／友情の腕輪）

オーラ 強力・召喚**術**；**術者レベル** 15

装備部位 手首；**市価** 19,000 gp；**重量** —

解説

この銀の飾り腕輪には、作成時に 4 つの飾りがついている。持ち主は自分の知っている人物の 1 人を、この腕輪の飾り 1 つの対象として指定することができる（この指定は標準アクションだが、一度指定されると、変更するまで永続する）。飾りをつかみ、対象となる人物の名前を呼ぶと、その人物は装備と共にその場所に招請される（これも 1 標準アクション）。ただし、持ち主と対象の双方が同一次元界にいる必要がある。対象として指定された人物には、誰が自分を招請しているかが判り、ブ**レスレ**ッ**ト**・オヴ・フ**レ**ンズ は同意する対象にしか働かない。飾りの機能を起動してしまうと、その飾りはなくなってしまう。また、腕輪から外した飾りは**価**値がなくなってしまう。ブ**レスレ**ッ**ト**の**価**格は、飾りが 1 個減るごとに 25%減ってしまう。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、**レ**フュージ；**コスト** 9,500 gp。

ブローチ・オ**ヴ**・シールディング

（Brooch of Shielding ／盾のブローチ）

オーラ 微弱・防御**術**；**術者レベル** 1

装備部位 首周り；**市価** 1,500 gp；**重量** —

解説

これは、クロークやケープを留めるための、銀製や金製の装身具のように見える。そうした日常的な使い方ももちろんできるが、それに加えて、呪文や擬似呪文能力によって生み出された マジック・ミサイ**ル** の類を吸収することができる。このブローチは マジック・ミサイ**ル** によるダメージを 101 ポイン**ト**まで吸収することができ、101 ポイン**ト**まで吸収してしまうと、融け崩れて役に立たなくなってしまう。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、シー**ル**ド；**コスト** 750 gp。

ヘッドバンド・オ**ヴ**・アリュアリング・カリスマ

（Headband of Alluring Charisma ／蠱惑的魅**力**のヘッドバンド）

オーラ 中程度・変成**術**；**術者レベル** 8

装備部位　額周り；**市価**　4,000 gp（＋ 2）、16,000 gp（＋ 4）、36,000 gp（＋ 6）；**重量**　1 ポンド

解説

この人目を引く銀製のヘッドバンドはいくつもの小さな赤色や橙色の宝石で飾り立てられている。このヘッドバンドは着用**者**の【魅力】に＋ 2、＋ 4、あるいは＋ 6 の強化ボーナ**ス**を与える。このヘッドバンドを着けてから 24 時間が経過するまでは、このボーナ**ス**を一時的能力値ボーナ**ス**として扱うこと。

作成要項

必要条件　《その他の魔法のアイテム作成》、イーグ**ル**ズ・**ス**プ**レ**ンダー；**コスト**　2,000 gp（＋ 2）、8,000 gp（＋ 4）、18,000 gp（＋ 6）。

ヘッドバンド・オ**ヴ**・インスパイア**ード**・ウィズダム

（Headband of Inspired Wisdom ／直感的判断**力**のヘッドバンド）

オーラ 中程度・変成**術**；**術者レベル** 8

装備部位　額周り；**市価**　4,000 gp（＋ 2）、16,000 gp（＋ 4）、36,000 gp（＋ 6）；**重量**　1 ポンド

解説

この簡素な青銅製のヘッドバンドは小さな緑色の宝石によって描かれた複雑な紋様で飾り立てられている。このヘッドバンドは着用**者**の【判断力】に＋ 2、＋ 4、あるいは＋ 6 の強化ボーナ**ス**を与える。このヘッドバンドを着けてから 24 時間が経過するまでは、このボーナ**ス**を一時的能力値ボーナ**ス**として扱うこと。

作成要項

必要条件　《その他の魔法のアイテム作成》、アウ**ル**ズ・ウィズダム；**コスト**　2,000 gp（＋2）、8,000 gp（＋4）、18,000 gp（＋6）。

ヘッドバンド・オ**ヴ**・**ヴ**ァスト・インテリジェンス

（Headband of Vast Intelligence ／広範なる**知力**のヘッドバンド）

オーラ 中程度・変成**術**；**術者レベル** 8

装備部位　額周り；**市価**　4,000 gp（＋2）、16,000 gp（＋4）、36,000 gp（＋6）；**重量**　1 ポンド

解説

この複雑な黄金製のヘッドバンドは数個の小さな青色や深紫色の宝石で飾り立てられている。このヘッドバンドは着用**者**の【知力】に＋2、＋4、あるいは＋6 の強化ボーナ**ス**を与える。このヘッドバンドを着けてから 24 時間が経過するまでは、このボーナ**ス**を一時的能力値ボーナ**ス**として扱うこと。ヘッドバンド・オヴ・ヴァ**スト**・インテリジェン**ス**には、このヘッドバンドが与える＋2 ボーナ**ス**ごとに 1 つの、ヘッドバンドに付随する技能がある。着用後 24 時間が経過すると、このヘッドバンドはその技能に着用**者**の合計ヒッ**ト**・ダイ**ス**に等しいポイン**ト**の技能ランクを与える。ヘッドバンドが与えるランクはクリーチャーがすでに持っているランクとは累積しない。与える技能はヘッドバンドの作成時に選ばれる。技能が書かれていなければ、そのヘッドバンドはランダムに決定した知識技能に技能ランクを与えると見なす。

作成要項

必要条件　《その他の魔法のアイテム作成》、フォクセ**ス**・カニング；**コスト**　2,000 gp（＋2）、8,000 gp（＋4）、18,000 gp（＋6）。

ヘッドバンド・オ**ヴ**・メンタル・スペリアリティ

（headband of Mental Superiority ／精神卓越のヘッドバンド）

オーラ 強力・変成**術**；**術者レベル** 16

装備部位　額周り；**市価**　16,000 gp（＋2）、64,000 gp（＋4）、144,000 gp（＋6）；**重量**　1 ポンド

解説

この華麗なヘッドバンドはたくさんの小さな白い宝石で飾り立てられている。このヘッドバンドは着用**者**のすべての精神能力値（【知力】、【判断力】、【魅力】）に＋2、＋4、あるいは＋6 の強化ボーナ**ス**を与える。このヘッドバンドを着けてから 24 時間が経過するまでは、このボーナ**ス**を一時的能力値ボーナ**ス**として扱うこと。このヘッドバンドは ヘッドバンド・オヴ・ヴァ**スト**・インテリジェン**ス** と同様に技能ランクも与える。

作成要項

必要条件　《その他の魔法のアイテム作成》、アウ**ル**ズ・ウィズダム 、イーグ**ル**ズ・**ス**プ**レ**ンダー 、フォクセ**ス**・カニング；**コスト**　8,000 gp（＋2）、32,000 gp（＋4）、77,000 gp（＋6）。

ヘッドバンド・オ**ヴ**・メンタル・プラウエス

（Headband of Mental Prowess ／精神**力**のヘッドバンド）

オーラ 強力・変成**術**；**術者レベル** 12

装備部位　額周り；**市価**　10,000 gp（＋2）、40,000 gp（＋4）、90,000 gp（＋6）；**重量**　1 ポンド

解説

この簡素な銅製のヘッドバンドには着用**者**の額のところにくるようにはめ込まれた小さな黄色の宝石が付いている。この黄色の宝石はあたかも着用**者**の額の中央に開いた第 3 の目であるかのように着用**者**の眉間の位置に当たる。たいてい、このヘッドバンドには、3 つめの結晶体の目という見た目をさらに強調するようなデザインが加えられている。

このヘッドバンドは着用**者**の精神能力値（【知力】、【判断力】、【魅力】）のうち 2 つに＋2、＋4、あるいは＋6 の強化ボーナ**ス**を与える。このヘッドバンドを着けてから 24 時間が経過するまでは、このボーナ**ス**を一時的能力値ボーナ**ス**として扱うこと。与えるボーナ**ス**はヘッドバンドの作成時に選ばれ、変更はできない。このヘッドバンドが【知力】にボーナ**ス**を与える場合、このヘッドバンドは ヘッドバンド・オヴ・ヴァ**スト**・インテリジェン**ス** と同様に技能ランクも与える。

作成要項

必要条件　《その他の魔法のアイテム作成》、アウ**ル**ズ・ウィズダム 、イーグ**ル**ズ・**ス**プ**レ**ンダー 、フォクセ**ス**・カニング のうち適当な呪文 2 つ；**コスト**　5,000 gp（＋2）、20,000 gp（＋4）、45,000 gp（＋6）。

ペリアプト・オ**ヴ**・ウーンド・クロージャー

（Periapt of Wound Closure ／傷ふさぎの護符）

オーラ 中程度・召喚**術**；**術者レベル** 10

装備部位　首周り；**市価**　15,000 gp；**重量**　—

解説

この石は明るい赤で、首にかけられるよう金の鎖にぶら下がっている。この護符の着用**者**はヒッ**ト**・ポイン**ト**が 0 未満になった時に、自動的に容態安定状態となる。ただし、着用**者**を殺害できるほどのダメージを受けた場合、この効果は働かない。この護符は着用**者**の通常の治癒速度を 2 倍にするか、普通は治癒しない傷も通常の速度で治癒するようにする。この護符の着用**者**は出血状態によるヒッ**ト**・ポイン**ト**へのダメージを無効化できるが、着用**者**は能力値ダメージや能力値吸収を引き起こす出血状態によるダメージはやはり受ける。

作成要項

必要条件　《その他の魔法のアイテム作成》、ヒー**ル**；**コスト**　7,500 gp。

ペリアプト・オ**ヴ**・プルーフ・アゲンスト・ポイズン

（Periapt of Proof against Poison ／毒防ぎの護符）

オーラ 微弱・召喚**術**；**術者レベル** 5

装備部位　首周り；**市価**　27,000 gp；**重量**　—

解説

このアイテムは首の周りに着けるようになっている繊細な銀の鎖にブリリアン**ト**・カッ**ト**の黒い宝石がついている。着用**者**は毒に対する完全耐性を得る。ただし、この護符を身に着けた時点ですでに効果を及ぼしていた毒に対しては、このペリアプ**ト**は効果がない。

作成要項

必要条件　《その他の魔法のアイテム作成》、ニュー**ト**ララライズ・ポイズン；**コスト**　13,500 gp。

ペリアプト・オ**ヴ**・ヘルス

（Periapt of Health ／健康の護符）

オーラ 微弱・召喚**術**；**術者レベル** 5

装備部位　首周り；**市価**　7,500 gp；**重量**　—

解説

この（首にかける）銀の鎖についた青い宝石の着用**者**は、超自然的な病気も含め、病気に対する完全耐性を得る。

作成要項

必要条件　《その他の魔法のアイテム作成》、リムーヴ・ディジーズ；**コスト**　3,750 gp。

ベルト・オヴ・インクレディブル・デクスタリティ

（Belt of Incredible Dexterity ／信じがたき敏捷**力**のベルト）

オーラ 中程度・変成**術**；**術者レベル** 8

装備部位　**ベルト**；**市価**　4,000 gp（＋ 2）、16,000 gp（＋ 4）、36,000 gp（＋ 6）；**重量**　1 ポンド

解説

このベルトには、通常はタイガーの姿をかたどった大きな銀製のバックルが付いている。このベルトは着用者の【敏捷力】に＋ 2、＋ 4、あるいは＋ 6 の強化ボーナスを与える。このベルトを着けてから 24 時間が経過するまでは、このボーナスを一時的能力値ボーナスとして扱うこと。

作成要項

必要条件　《その他の魔法のアイテム作成》、キャッツ・グレイス；**コスト**　2,000 gp（＋ 2）、8,000 gp（＋ 4）、18,000 gp（＋ 6）。

ベルト・オヴ・ジャイアント・ストレンクス

（Belt of Giant Strength ／巨人の筋**力**のベルト）

オーラ 中程度・変成**術**；**術者レベル** 8

装備部位　**ベルト**；**市価**　4,000 gp（＋ 2）、16,000 gp（＋ 4）、36,000 gp（＋ 6）；**重量**　1 ポンド

解説

このベルトは厚いなめし革でできており、たいていは非常に大きな金属製のバックルが飾り付けられている。このベルトは着用者の【筋力】に＋ 2、＋ 4、あるいは＋ 6 の強化ボーナスを与える。このベルトを着けてから 24 時間が経過するまでは、このボーナスを一時的能力値ボーナスとして扱うこと。

作成要項

必要条件　《その他の魔法のアイテム作成》、ブルズ・ストレンクス；**コスト**　2,000 gp（＋ 2）、8,000 gp（＋ 4）、18,000 gp（＋ 6）。

ベルト・オヴ・ドワーヴンカインド

（Belt of Dwarvenkind ／ドワーフ族のベルト）

オーラ 強力・占**術**；**術者レベル** 12

装備部位　**ベルト**；**市価**　14,900 gp；**重量**　1 ポンド

解説

このベルトを着用すると、ドワーフとの付き合いに関しては、すべての【魅力】判定と【魅力】が対応能力値である技能の判定に＋ 4 の技量ボーナスを得る。また、ノームおよびハーフリングとの付き合いに関する同様の判定に＋ 2 の技量ボーナスが得られ、それ以外のすべてのものとの付き合いに関する同様の判定に－ 2 の技量ペナルティを受ける。着用者はドワーフ語を理解し、話し、読むことができる。着用者がドワーフでなければ、その者は暗視（有効距離 60 フィート）、石工の勘、【耐久力】への＋ 2 の強化ボーナス、毒と呪文と擬似呪文効果に対する＋ 2 の抵抗ボーナスを得る。

作成要項

必要条件　《その他の魔法のアイテム作成》、タンズ、作成者がドワーフであること；**コスト**　7,450 gp。

ベルト・オヴ・フィジカル・パーフェクション

（Belt of Physical Perfection ／肉体完成のベルト）

オーラ 強力・変成**術**；**術者レベル** 16

装備部位　**ベルト**；**市価**　16,000 gp（＋ 2）、64,000 gp（＋ 4）、144,000 gp（＋ 6）；**重量**　1 ポンド

解説

このベルトには、通常はティタンの姿をかたどった大きな白金製のバックルが付いている。このベルトは着用者のすべての肉体能力値（【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】）に＋ 2、＋ 4、あるいは＋ 6 の強化ボーナスを与える。このベルトを着けてから 24 時間が経過するまでは、このボーナスを一時的能力値ボーナスとして扱うこと。

作成要項

必要条件　《その他の魔法のアイテム作成》、キャッツ・グレイス、ブルズ・ストレンクス、ベアズ・エンデュアランス；**コスト**　8,000 gp（＋ 2）、32,000 gp（＋ 4）、77,000 gp（＋ 6）。

ベルト・オヴ・フィジカル・マイト

（Belt of Physical Might ／肉体**力**のベルト）

オーラ 強力・変成**術**；**術者レベル** 12

装備部位　**ベルト**；**市価**　10,000 gp（＋ 2）、40,000 gp（＋ 4）、90,000 gp（＋ 6）；**重量**　1 ポンド

解説

このベルトには、通常は巨人の姿をかたどった大きな鉄製のバックルが付いている。このベルトは着用者の肉体能力値（【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】）のうち 2 つに＋ 2、＋ 4、あるいは＋ 6 の強化ボーナスを与える。このベルトを着けてから 24 時間が経過するまでは、このボーナスを一時的能力値ボーナスとして扱うこと。与えるボーナスはベルトの作成時に選ばれ、変更はできない。

作成要項

必要条件　《その他の魔法のアイテム作成》、キャッツ・グレイス、ブルズ・ストレンクス、ベアズ・エンデュアランス のうち適当な呪文 2 つ；**コスト**　5,000 gp（＋ 2）、20,000 gp（＋ 4）、45,000 gp（＋ 6）。

ベルト・オヴ・マイティ・コンスティチューション

（Belt of Mighty Constitution ／高き耐久**力**のベルト）

オーラ 中程度・変成**術**；**術者レベル** 8

装備部位　**ベルト**；**市価**　4,000 gp（＋ 2）、16,000 gp（＋ 4）、36,000 gp（＋ 6）；**重量**　1 ポンド

解説

このベルトの黄金製のバックルはベアをかたどっている。このベルトは着用者の【耐久力】に＋ 2、＋ 4、あるいは＋ 6 の強化ボーナスを与える。このベルトを着けてから 24 時間が経過するまでは、このボーナスを一時的能力値ボーナスとして扱うこと。

作成要項

必要条件　《その他の魔法のアイテム作成》、ベアズ・エンデュアランス；**コスト**　2,000 gp（＋ 2）、8,000 gp（＋ 4）、18,000 gp（＋ 6）。

ヘルム・オヴ・アンダーウォーター・アクション

（Helm of Underwater Action ／水中活動の兜）

オーラ 微弱・変成**術**；**術者レベル** 5

装備部位　頭部；**市価**　24,000 gp；**重量**　3 ポンド

解説

この兜の着用者は水中を見通すことができる。兜の左右にある隠し場所からそれぞれ小さなレンズを引き出して着用者の目の前の位置にセットすると、兜の視覚強化能力が起動する。同じ水や照明の状況で、通常の人間の視覚より 5 倍の距離まで見えるようになる（海藻や障害物のようなものは通常通り視覚を阻害する）。合言葉を唱えると、ヘルム・オヴ・アンダーウォーター・アクション は着用者の頭の周りに空気の球を作り出し、再

び合言葉を唱えられるまでそれを維持するため、着用**者**は自由に息をすることができる。

作成要項
必要条件　《その他の魔法のアイテム作成》、ウォーター・ブリージング；**コスト**　12,000 gp。

ヘルム・オ**ヴ**・コンプリヘンド・ランゲージズ・アンド・リード・マジック

（Helm of Comprehend Languages and Read Magic ／言語理解と魔法解読の兜）

オーラ 微弱・変成**術**；**術者レベル** 4
装備部位　頭部；**市価**　5,200 gp；**重量**　3 ポンド

解説
普通の兜に見えるが、ヘ**ル**ム・オヴ・**コ**ンプリヘンド・ランゲージズ・アンド・リード・マジック をかぶると、着用**者**はどんなクリーチャーの話す言葉でも理解でき、どんな言語で書かれた文書やどんな魔法の文書でも読めるようになる。着用**者**は不完全な文書や古代の文書、異国風の文書を理解するための〈言語学〉判定に＋5 の技**量**ボーナ**ス**を得る。魔法の文書を理解できるからといって、呪文が使用できるようになるとは限らないことに注意。

作成要項
必要条件　《その他の魔法のアイテム作成》、**コ**ンプリヘンド・ランゲージズ、リード・マジック；**コスト**　2,600 gp。

ヘルム・オ**ヴ**・テレパシー

（Helm of Telepathy ／精神感応の兜）

オーラ 微弱・心**術**および占**術**；**術者レベル** 5
装備部位　頭部；**市価**　27,000 gp；**重量**　3 ポンド

解説
この青っぽい金属製か象牙製の兜は着用時に頭部の大部分を覆う。着用**者**は回数無制限でディテク**ト**・ソウツを使うことができる。さらに着用**者**は自分が表面思考を読んでいる相手に対して、テ**レ**パシーで伝言を送ることができる（双方向での意思疎通が可能となる）。1 日に 1 回、この兜の着用**者**はテ**レ**パシーによる伝言にサジェ**ス**チョン（呪文と同様、意志・無効、DC14）を埋め込むことができる。

作成要項
必要条件　《その他の魔法のアイテム作成》、サジェ**ス**チョン 、ディテク**ト**・ソウツ；**コスト**　13,500 gp。

ヘルム・オ**ヴ**・テレポーテーション

（Helm of Teleportation ／瞬間移動の兜）

オーラ 中程度・召喚**術**；**術者レベル** 9
装備部位　頭部；**市価**　73,500 gp；**重量**　3 ポンド

解説
この装置を着用したキャラクターは 1 日に 3 回、同名の呪文を発動したのとまったく同様に テ**レ**ポー**ト** することができる。

作成要項
必要条件　《その他の魔法のアイテム作成》、テ**レ**ポー**ト**；**コスト** 36,750 gp。

ヘルム・オ**ヴ**・ブリリアンス

（Helm of Brilliance ／輝きの兜）

オーラ 強力・さまざま；**術者レベル** 13
装備部位　頭部；**市価**　125,000 gp；**重量**　3 ポンド

解説
この平凡な外見の兜は、使用**者**が着用して合言葉を唱えれば、真の姿を現し、そのパワーを発揮する。輝く銀と磨かれた鋼鉄製のこの兜には、作成された時点ではいずれも大きく魔法の力の込められたダイアモンドが 10 個、**ル**ビーが 20 個、ファイアー・オパー**ル**が 30 個、オパー**ル**が 40 個はめこまれている。明るい光が当たると、兜はきらめき、王冠のように宝石のはめこまれた先端から全方向に反射光を放つ。宝石の効果は以下の通り：

- ダイアモンド：プリズマティック・スプレー（セーヴ DC20）
- ルビー：ウォール・オヴ・ファイアー
- ファイアー・オパール：ファイアーボール（10d6、反応・半減、DC20）
- オパール：デイライト

兜は 1 ラウンドに 1 回使用できるが、1 個 1 個の宝石は擬似呪文パワーを 1 回だけ発揮できる。すべての宝石の力を使ってしまうまで、起動中の ヘルム・オヴ・ブリリアンス には以下の魔力もある。

- アンデッドが 30 フィート以内にいると青みがかかった光を発する。この光は、その距離内にいるアンデッド・クリーチャーすべてに対し、毎ラウンド 1d6 ポイントのダメージを与える。
- 合言葉を唱えると、着用者は自分の手にしている武器をフレイミング武器にすることができる。これは武器がすでに持っている能力に追加される（ただし、その武器がすでにフレイミング武器である場合を除く）。この合言葉が効果を現すには 1 ラウンドかかる。
- この兜は “［火］に対する抵抗 30” を提供する。この防御能力は、レジスト・エナジーなど、他の原因から与えられる同様の防御能力とは累積しない。

すべての宝石が魔力を失ってしまうと、この兜はパワーを失い、宝石はどれも価値のない粉になってしまう。宝石を取り外せば、その宝石は壊れてしまう。
この兜を着用したクリーチャーが（［火］からの防御能力を考慮した後で）魔法の火によってダメージを受け、さらに DC15 の意志セーヴに失敗した場合、兜に残っていた宝石はすべて過負荷状態となり、爆発する。残っていたダイアモンドは プリズマティック・スプレー となり、それぞれが距離内のクリーチャー 1 体（恐らく着用者になるだろう）を目標とする。ルビーは着用者からランダムな方向へと伸びる直線状の ウォール・オヴ・ファイアー となる。ファイアー・オパールは着用者を中心とした ファイアーボール となる。オパールと兜自体は破壊される。

作成要項
必要条件　《その他の魔法のアイテム作成》、ウォー**ル**・オヴ・ファイアー、ディテク**ト**・アンデッド 、デイライ**ト** 、ファイアーボー**ル** 、プリズマティック・**ス**プ**レ**ー 、フ**レ**イム・ブ**レ**ード 、プロテクウション・フロム・エナジー；**コスト**　62,500 gp。

ホースシューズ・オ**ヴ**・ア・ゼファー

（Horseshoes of a Zephyr ／風乗りの蹄鉄）

オーラ 微弱・変成**術**；**術者レベル** 3
装備部位　両足；**市価**　6,000 gp；**重量**　4 ポンド（4 つ 1 組で）

解説
この 4 個一組の鉄製の蹄鉄は、普通の蹄鉄と同様に取りつける。これをつけたホー**ス**（馬）は、実際には地面に触ることなく走ることができるようになる。それでも、そのホー**ス**はだいたい水平な表面の上（常にその

4 インチほど上）を走らなければならない。従って、固体でなかったり不安定な表面を横切ることができ、どんな地面でも痕跡を残さず移動できるのである。ホー**ス**は通常の地上移動速度で移動する。魔法の効果を得るためには、同一の動物に 4 つの蹄鉄すべてを取りつけなければならない。

作成要項

必要条件　《その他の魔法のアイテム作成》、**レ**ヴィテー**ト**；**コスト** 3,000 gp。

ホースシューズ・オ**ヴ**・スピード

（Horseshoes of Speed ／速駆けの蹄鉄）

オーラ 微弱・変成**術**；**術者レベル** 3

装備部位　両足；**市価**　3,000 gp；**重量**　12 ポンド（4 つ 1 組で）

解説

この鉄製の蹄鉄は、普通の蹄鉄と同様に 4 個一組になっている。蹄に取りつけると、その動物の基本地上移動速度は 30 フィー**ト**増加する（この増加分は強化ボーナ**ス**として扱われる）。移動速度を上昇させる他の効果と同様に、跳躍距離は移動力の変化に比例して伸びる（『技能の使用』を参照）。魔法の効果を得るためには、同一の動物に 4 つの蹄鉄すべてを取りつけなければならない。

作成要項

必要条件　《その他の魔法のアイテム作成》、ヘイ**スト**；**コスト**　1,500 gp。

ポータブル・ホール

（Portable Hole ／携帯用の穴）

オーラ 強力・召喚**術**；**術者レベル** 12

装備部位　—；**市価**　20,000 gp；**重量**　—

解説

ポータブ**ル**・ホー**ル** はフェイズ・**ス**パイダーの糸とエーテ**ル**の繊維と星の光を織った円形の布であり、携帯できる異次元空間ということになる。完全に広げると直径 6 フィー**ト**あるが、畳めばハンカチほどの大きさにまで小さくすることができる。何らかの表面の上に広げれば、深さ 10 フィー**ト**の異次元空間ができる。この穴は、布の縁を内側か外側からつかみ、折り畳むようにするだけで持ち上げることができる。どちらの方法でも、異次元空間への入り口は閉じるが、穴の中に入れたものは異次元空間に保管され、このアイテムと共に移動する。

この穴の中の空気は、穴が空いたときに入り込んだものだけである。穴の中には、中型サイズのクリーチャー 1 体か小型サイズのクリーチャー 2 体が 10 分間呼吸できるだけの空気が入る。穴がいっぱいになっても、布の**重量**が増えることはない。ポータブ**ル**・ホー**ル**は 1 つ 1 つが別々の異次元空間へと開く。

ポータブ**ル**・ホー**ル** の中に バッグ・オヴ・ホー**ル**ディング（物入れ袋）を入れると、空間が引き裂かれてア**スト**ラ**ル**界への裂け目ができ、バッグもこの布ももろともに虚無へと吸い込まれ、永久に失われる。 バッグ・オヴ・ホー**ル**ディング の内部に ポータブ**ル**・ホー**ル** を入れた場合、ホー**ル**はア**スト**ラ**ル**界への門を開く。ホー**ル**とバッグおよび半径 10 フィー**ト**以内のすべてのクリーチャーはその中に吸い込まれ、その過程で ポータブ**ル**・ホー**ル** も バッグ・オヴ・ホー**ル**ディング も破壊されてしまう。

作成要項

必要条件　《その他の魔法のアイテム作成》、プ**レ**イン・シフ**ト**；**コスト** 10,000 gp。

ホーン・オ**ヴ**・**ヴ**ァルハラ

（Horn of Valhalla ／**ヴ**ァルハラの角笛）

オーラ 強力・召喚**術**；**術者レベル** 13

装備部位　—；**市価**　50,000 gp；**重量**　2 ポンド

解説

この魔法の楽器には 4 つの種類がある。どれも、誰かが合言葉を唱え、吹き鳴らすまでは普通の楽器のように見える。そうして起動すると、角笛は人間のバーバリアンを何人か招来し、彼らは自分たちを招来したキャラクターのために戦ってくれる。どの角笛も 7 日に 1 回しか吹くことができない。どのタイプの角笛が見つかったかは、d%をロールして下記の表を参照すること。角笛のタイプはどんなバーバリアンが招来されるかと、その角笛を使うのにどんな前提条件が必要かを示している。前提条件を満たさないキャラクターが ホーン・オヴ・ヴァルハラ を使ったなら、そのキャラクターは自分が招来したバーバリアンに攻撃されることになる。

ホーン・オヴ・ヴァルハラ

d%	角笛の種類	招来されるバーバリアン	前提条件
01 ～ 40	シルヴァー（銀）	2d4 ＋ 2、2 レベル	なし
41 ～ 75	ブラス（真鍮）	2d4 ＋ 1、3 レベル	呪文の使い手 1 レベル以上
76 ～ 90	ブロンズ（青銅）	2d4、4 レベル	すべての軍用武器への《習熟》か呪芸の能力
91 ～ 100	アイアン（鋼鉄）	1d4 ＋ 1、5 レベル	すべての軍用武器への《習熟》か呪芸の能力

招来されたバーバリアンは人造クリーチャーであり、実際の人物ではない（そのように見えはするが）。そして、バーバリアンの開始時の装備品を装備して現れる。彼らは自分たちか相手が全滅するか、1 時間がたつかするまで、角笛の持ち主が戦うよう命じた相手を誰であれ攻撃する。

作成要項

必要条件　《その他の魔法のアイテム作成》、サモン・モン**ス**ター VI；**コスト**　25,000 gp。

ホーン・オ**ヴ**・グッドネス／イ**ーヴ**ル

（Horn of Goodness/Evil ／善・悪の角笛）

オーラ 中程度・防御**術**；**術者レベル** 6

装備部位　—；**市価**　6,500 gp；**重量**　1 ポンド

解説

このラッパは持ち主の属性に合わせて性質を変えるため、持ち主の属性に応じて善または悪の効果を生み出す。持ち主の属性が善でも悪でもないなら（中立なら）、この角笛は何のパワーも持たない。持ち主の属性が善なら、角笛を吹けばマジック・サーク**ル**・アゲン**スト**・イーヴ**ル**の効果がある。持ち主の属性が悪なら、角笛を吹けばマジック・サーク**ル**・アゲン**スト**・グッドの効果がある。どちらの場合も、防御は 1 時間持続する。この角笛を吹けるのは 1 日に 1 回である。

作成要項

必要条件　《その他の魔法のアイテム作成》、マジック・サーク**ル**・アゲン**スト**・イーヴ**ル**、マジック・サーク**ル**・アゲン**スト**・グッド；**コスト**　3,250 gp。

ホーン・オ**ヴ**・フォッグ

（Horn of Fog ／霧の角笛）

オーラ 微弱・召喚**術**；**術者レベル** 3

装備部位　—；**市価**　2,000 gp；**重量**　1 ポンド

解説

この小さな角笛を吹くと、所有**者**は オブ**ス**キュアリング・ミ**スト** 呪文によるものに似た濃い霧の塊を吹き出すことができる。角笛を吹き続けて

いる限り、霧は演奏者に隣接する一辺 10 フィートの正方形の範囲を覆う。霧は、壁など何らかの実体の物体に遮られない限り、放射点から直線に、毎ラウンド 10 フィート移動する。この角笛は低い霧笛に似た音を発し、その音程は吹き終わりの時点で突然低い音域に下がる。この霧は 3 分たつと消え去る。軟風（風速毎時 11 マイル以上）は 4 ラウンドでこの霧を吹き散らし、疾風（風速毎時 21 マイル以上）は 1 ラウンドでこの霧を吹き散らす。

作成要項

必要条件　《その他の魔法のアイテム作成》、オブスキュアリング・ミスト；**コスト**　1,000 gp。

ホーン・オヴ・ブラスティング

（Horn of Blasting ／破砕の角笛）

オーラ 中程度・力術；**術者レベル** 7

装備部位　—；**市価**　20,000 gp；**重量**　1 ポンド

解説

この角笛は普通のラッパのように見える。普通の角笛として鳴らすこともできるが、合言葉を唱えてから演奏すれば、40 フィートの円錐形内のクリーチャーに 5d6 ポイントの［音波］ダメージを与え、そのクリーチャーを 2d6 ラウンドの間、聴覚喪失状態にする（DC16 の頑健セーヴに成功すれば、ダメージを半減し、聴覚喪失状態を無効化することができる）。結晶質の物体とクリーチャーは 7d6 ポイントの［音波］ダメージを受け、クリーチャーが手で持っているか、着用あるいは運搬しているものでなければ、セーヴを行なうことはできない（クリーチャーが手で持っているか、着用あるいは運搬していれば頑健・無効、DC16）。

ホーン・オヴ・ブラスティング の魔法の力が 1 日に 1 回より多く使用された場合、爆発して吹き鳴らした者に 10d6 ポイントのダメージを与える可能性があり、この確率は追加で使われるたびに 20%ずつ累積してゆく。

作成要項

必要条件　《その他の魔法のアイテム作成》、シャウト；**コスト**　10,000 gp。

グレーター・ホーン・オヴ・ブラスティング

（Horn of Blasting, Greater ／上級破砕の角笛）

オーラ 強力・力術；**術者レベル** 16

装備部位　—；**市価**　70,000 gp；**重量**　1 ポンド

解説

ホーン・オヴ・ブラスティング と同様だが、この角笛は 10d6 ポイントの［音波］ダメージを与え、そのクリーチャーを 1 ラウンドの間、朦朧状態にし、4d6 ラウンドの間、聴覚喪失状態とする（DC19 の頑健セーヴに成功すれば、ダメージを半減し、朦朧状態と聴覚喪失状態を無効化することができる）。結晶質の物体は、ホーン・オヴ・ブラスティングの説明と同様に 16d6 ポイントの［音波］ダメージを受ける。グレーター・ホーン・オヴ・ブラスティング にも、1 日に 1 回より多く使用された場合に、20%ずつ累積する爆発の可能性がある。

作成要項

必要条件　《その他の魔法のアイテム作成》、グレーター・シャウト；**コスト**　35,000 gp。

ボトル・オヴ・エア

（Bottle of Air ／空気のボトル）

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 7

装備部位　—；**市価**　7,250 gp；**重量**　2 ポンド

解説

このアイテムは、コルク栓のはまった普通のガラスのボトルに見える。まったく空気のない環境に持ち込むと、このボトルは絶えず中身を新しく作り、内部に常時、空気を保つ。従って、キャラクターは呼吸するための空気をこのボトルから引き出せるのである。複数のキャラクターが回し飲むようにして空気を分け合うこともできる。ボトルから空気を呼吸するには 1 標準アクションを要するが、そうして空気を吸ったキャラクターは、その後、息を止めていられる間だけ行動できるようになる。

作成要項

必要条件　《その他の魔法のアイテム作成》、ウォーター・ブリージング；**コスト**　3,625 gp。

マーヴェラス・ピグメンツ

（Marvelous Pigments ／不思議な絵の具）

オーラ 強力・召喚術；**術者レベル** 15

装備部位 —；**市価** 4,000 gp；**重量** —

解説

この絵の具を使えば、所有者は平面に絵を描くだけで実体のある恒久的な物体を作り出すことができる。この絵の具は棒の先に豚毛や髪の毛、毛皮をつけた筆で塗ることができる。描き手が望みのイメージに精神集中すると、塗られたところから乳液が流れ出、望みの物体を形作る。 マーヴェラス・ピグメンツ 1 壺ぶんは、100 平方フィート（約 9.3 平方メートル）の表面に二次元的に描くことで、1,000 立方フィート（約 28 立方メートル）ぶんの物体を作り出すのに充分な量である。

普通の非自律行動物体しか作り出すことはできない。クリーチャーを作り出すことはできない。この絵の具は何らかの表面に塗らなければならない。この絵の具で 1 つの物体を描くには 10 分かかり、DC15 の〈製作：絵描き〉判定に成功しなければならない。 マーヴェラス・ピグメンツ では魔法のアイテムを作り出すことはできない。この絵の具で描いた高価な物体——貴金属、宝石、装身具、象牙など——は一見高価ではあるが、実際には錫、鉛、ガラス、真鍮、骨その他の安価な材質でできている。使用者は普通の武器、鎧、その他、価格が 2,000 gp 以下の魔法の力を持たぬ物体（食料でも可）を作り出すことができる。この効果は " 瞬間 " 的なものである。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、メジャー・クリエイション；**コスト** 2,000 gp。

マスク・オヴ・ザ・スカル

（Mask of the Skull ／ドクロの仮面）

オーラ 強力・死霊術および変成術；**術者レベル** 13

装備部位 頭部；**市価** 22,000 gp；**重量** 3 ポンド

解説

象牙や銅箔や白っぽい木でできたこの身の毛のよだつ外見の仮面は普通、下あごのない人間の頭蓋骨をかたどっており、仮面を着けても着用者の顔の下半分は見えたままである。

1 日に 1 回、少なくとも 1 時間は着用した後、この仮面は着用者の顔からはずれて飛んでいくことができる。仮面は着用者から 50 フィートまで移動し、指定された目標を攻撃する。あざ笑うドクロの仮面は、着用者の基本攻撃ボーナスに基づいて目標に接触攻撃を行なう。成功すれば、目標は DC20 の頑健セーヴを行なわなければならず、失敗すると フィンガー・オヴ・デス 呪文が作用したかのように 130 ポイントのダメージを受ける。セーヴィング・スローに成功した場合でも、目標は 3d6 ＋ 13 ポイントのダメージを被る。攻撃した後（成功、失敗を問わず）、仮面は使用者のもとへ飛び戻ってくる。仮面の AC は 16、10 ヒット・ポイント、硬度は 6

である。

作成要項
必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイ**ト**・オブジェクツ、フィンガー・オヴ・デ**ス**、フライ；**コスト** 11,000 gp。

マトック・オヴ・ザ・ティタンズ

（Mattock of the Titans ／ティタン族のつるはし）
オーラ 強力・変成**術**；**術者レベル** 16
装備部位 —；**市価** 23,348 gp；**重量** 120 ポンド

解説
この穴掘り道具は長さが 10 フィー**ト**ある。サイズ分類が超大型以上のクリーチャーなら、これを使って地面を耕したり、掘りかえしたり、土づくりの城壁を崩したりすることができる（10 分につき一辺 10 フィー**ト**の立方体の範囲）。岩を砕くこともできる（1 時間につき一辺 10 フィー**ト**の立方体の範囲）。武器として使った場合、巨大用 ＋ 3 アダマンティン製ウォーハンマー に相当し、4d6 ポイン**ト**の基本ダメージを与える。

作成要項
必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、《魔法の武器防具作成》、ムーヴ・アー**ス**；**コスト** 13,348 gp。

マニュアル・オヴ・クイックネス・オヴ・アクション

（Manual of Quickness of Action ／機敏な身ごなしの手引き）
オーラ 強力・力**術**（ミラク**ル**を使用した場合）；**術者レベル** 17
装備部位 —；**市価** 27,500 gp (＋ 1), 55,000 gp (＋ 2), 82,500 gp (＋ 3), 110,000 gp (＋ 4), 137,500 gp (＋ 5)；**重量** 5 ポンド

解説
この分厚い書物には身のこなしをよくする運動と平衡感覚に関する**コ**ツが記されているが、文字の中に強力な魔法の効果が込められている。この本を読んだ**者**は誰でも（読むには最低でも 6 日間にわたり、合計 48 時間かかる）、【敏捷力】に（マニュア**ル**の種類によって）＋ 1 ～＋ 5 の体得ボーナ**ス**を得る。一度でも読んでしまうと、ページから魔法が消え、普通の本となってしまう。

作成要項
必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ウィッシュ あるいは ミラク**ル**； **コ ス ト** 26,250 gp（ ＋ 1）、52,500 gp（ ＋ 2）、78,750 gp（ ＋ 3）、105,000 gp（＋ 4）、131,250 gp（＋ 5）。

マニュアル・オヴ・ゲインフル・エクササイズ

（Manual of Gainful Exercise ／効果的な鍛錬の手引き）
オーラ 強力・力**術**（ミラク**ル**を使用した場合）；**術者レベル** 17
装備部位 —；**市価** 27,500 gp (＋ 1), 55,000 gp (＋ 2), 82,500 gp (＋ 3), 110,000 gp (＋ 4), 137,500 gp (＋ 5)；**重量** 5 ポンド

解説
この分厚い書物には運動法の**解説**とダイエッ**ト**に関するお勧めが記されているが、文字の中に強力な魔法の効果が込められている。この本を読んだ**者**は誰でも（読むには最低でも 6 日間にわたり、合計 48 時間かかる）、【筋力】に（マニュア**ル**の種類によって）＋ 1 ～＋ 5 の体得ボーナ**ス**を得る。一度でも読んでしまうと、ページから魔法が消え、普通の本となってしまう。

作成要項
必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ウィッシュ あるいは ミラク**ル**； **コ ス ト** 26,250 gp（ ＋ 1）、52,500 gp（ ＋ 2）、78,750 gp（ ＋ 3）、105,000 gp（＋ 4）、131,250 gp（＋ 5）。

マニュアル・オヴ・ボディリー・ヘルス

（Manual of Bodily Health ／健康の手引き）
オーラ 強力・力**術**（ミラク**ル**を使用した場合）；**術者レベル** 17
装備部位 —；**市価** 27,500 gp (＋ 1), 55,000 gp (＋ 2), 82,500 gp (＋ 3), 110,000 gp (＋ 4), 137,500 gp (＋ 5)；**重量** 5 ポンド

解説
この分厚い書物には健康と肉体鍛錬に関する**コ**ツが記されているが、文字の中に強力な魔法の効果が込められている。この本を読んだ**者**は誰でも（読むには最低でも 6 日間にわたり、合計 48 時間かかる）、【耐久力】に（マニュア**ル**の種類によって）＋ 1 ～＋ 5 の体得ボーナ**ス**を得る。一度でも読んでしまうと、ページから魔法が消え、普通の本となってしまう。

作成要項
必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ウィッシュ あるいは ミラク**ル**； **コ ス ト** 26,250 gp（ ＋ 1）、52,500 gp（ ＋ 2）、78,750 gp（ ＋ 3）、105,000 gp（＋ 4）、131,250 gp（＋ 5）。

マントル・オヴ・スペル・レジスタンス

（Mantle of Spell Resistance ／呪文抵抗のマント）
オーラ 中程度・防御**術**；**術者レベル** 9
装備部位 胸部；**市価** 90,000 gp；**重量** —

解説
普通の衣服や鎧の上にまとえば、この衣装は着用**者**に呪文抵抗 21 を与える。

作成要項
必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、**ス**ペル・レジ**ス**タン**ス**；**コスト** 45,000 gp。

マントル・オヴ・フェイス

（Mantle of Faith ／信心のマント）
オーラ 強力・防御**術**［善］；**術者レベル** 20
装備部位 胸部；**市価** 76,000 gp；**重量** —

解説
普通の衣服の上にまとう、この聖なる衣装は、着用したキャラクターに " ダメージ減少 5 ／悪 " を与える。

作成要項
必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、**ス**ト**ー**ン**ス**キン；**コスト** 38,000 gp。

ミラー・オヴ・オポジション

（Mirror of Opposition ／映し身の鏡）
オーラ 強力・死霊**術**；**術者レベル** 15
装備部位 —；**市価** 92,000 gp；**重量** 45 ポンド

解説
このアイテムは、高さ 4 フィー**ト**、幅 3 フィー**ト**ほどの普通の鏡に似ている。この鏡は何らかの表面に掛けるか安置するかし、合言葉を唱えることで起動させることができる。起動停止も同じ合言葉で行なう。クリーチャーが鏡の表面に映った自分の姿を見たなら、そのクリーチャーの完全な複製が出現する。この映し身は即座にオリジナ**ル**を攻撃する。この複製はオリジナ**ル**とまったく同じ装備、同じ能力（魔法能力も含む）を持っている。複製とオリジナ**ル**のどちらかが負けるか破壊されると、複製とその

装備は完全に消滅する。この鏡は 1 日に 4 回まで機能する。鏡を破壊する（硬度 1、5 ヒット・ポイント）と、すべての複製が直ちに消え去ってしまう。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、クローン；**コスト** 46,000 gp。

ミラー・オヴ・ライフ・トラッピング

（Mirror of Life Trapping ／幽閉の鏡）

オーラ 強力・防御術；**術者レベル** 17

装備部位 —；**市価** 200,000 gp；**重量** 50 ポンド

解説

この水晶製の装置は通常、一辺 4 フィートほどの正方形で、金属製か木製の枠で囲まれている。この枠には普通、竜、デーモン、デヴィル、ジン、とぐろを巻くナーガ、などのその魔力がよく知られている強力なクリーチャーが描かれている。この鏡は何らかの表面に掛けるか安置するかし、合言葉を唱えることで起動させることができる。起動停止も同じ合言葉で行なう。 ミラー・オヴ・ライフ・トラッピング の内部には異次元空間から成る 15 個の区画がある。この鏡から 30 フィート以内に近づき、鏡に映った自分の姿を見たクリーチャーは DC23 の意志セーヴを行なわなければならず、失敗すると鏡の中の牢獄の 1 つに捕らわれてしまう。この鏡の性質に気づいていないクリーチャーは必ず鏡に映った自分の姿を見てしまう。鏡が生命を捕らえることをクリーチャーが知っており、見ないようにしようとするならば、そのクリーチャーが鏡に映った自分の姿を見、セーヴィング・スローを行なわなければならない可能性は 50%まで下がる（凝視攻撃と同様に扱うこと）。

捕らわれたクリーチャーは、肉体ごと鏡の中に連れ去られる。クリーチャーのサイズは関係ないが、人造クリーチャーやアンデッドが捕らわれることはなく、非自律行動物体やその他の生きていない物質が捕らわれることもない。犠牲者の装備は（衣服や運搬しているすべてのものも含めて）その場に残る。正しい合言葉を知っているなら、鏡の持ち主は内部に捕らわれたクリーチャーの映像を鏡の表面に呼び出し、無力な捕虜と会話を行なうことができる。別の合言葉を唱えれば、捕らわれたクリーチャーは解放される。合言葉 1 組ずつが捕虜 1 体 1 体に対応している。

鏡の容量がいっぱいになったなら、最新の捕虜を収容するために 1 人の犠牲者（ランダムに決定される）が解放される。鏡が破壊されれば（硬度 1、5 ヒット・ポイント）、その時点で内部に捕らわれていたすべての捕虜が解放される。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、インプリズンメント；**コスト** 100,000 gp。

メダリオン・オヴ・ソウツ

（Medallion of Thoughts ／読心のメダル）

オーラ 微弱・占術；**術者レベル** 5

装備部位 首周り；**市価** 12,000 gp；**重量** —

解説

これは首にかける鎖からぶら下がった、普通の円盤型ペンダントのように見える。通常は青銅や銅や銀で作られており、このメダルを着用した者は ディテクト・ソウツ の呪文と同じように他人の思考を読むことができる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ディテクト・ソウツ；**コスト** 6,000 gp。

モール・オヴ・ザ・ティタンズ

（Maul of the Titans ／ティタン族のモール）

オーラ 強力・力術；**術者レベル** 15

装備部位 —；**市価** 25,305 gp；**重量** 160 ポンド

解説

この槌は長さが 8 フィートある。武器として使った場合、＋ 3 グレートクラブ に相当し、非自律行動物体に対して 3 倍のダメージを与える。しかし、正しく使用するためには、これを振るう者が最低でも 18 の【筋力】を持っていなければならない。そうでない場合、攻撃ロールに－ 4 のペナルティを被る。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、《魔法の武器防具作成》、クレンチト・フィスト；**コスト** 12,305 gp。

モンクス・ローブ

（Robe, Monk's ／モンクのローブ）

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 10

装備部位 全身；**市価** 13,000 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この簡素な茶色のローブをまとうと、そのキャラクターは素手戦闘において並外れた能力を得る。着用者がモンクのクラス・レベルを持っている場合、着用者の AC と素手打撃ダメージは、着用者よりモンク・レベルが 5 レベル高いモンクであるかのように計算される。《朦朧化打撃》特技を持つキャラクターがこのローブをまとった場合、そのキャラクターは毎日、追加で 1 回の朦朧化打撃を行なうことができるようになる。着用者がモンクでない場合、5 レベル・モンクの AC と素手打撃ダメージを得る。ただし、その場合、着用者は AC に自分の【判断力】ボーナスを足すことができない。この AC ボーナスは、モンクの AC ボーナスとまったく同様に機能する。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、トランスフォーメーション あるいは ライチャス・マイト；**コスト** 6,500 gp。

ユニヴァーサル・ソルヴェント

（Universal Solvent ／万能溶剤）

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 3

装備部位 —；**市価** 50 gp；**重量** —

解説

この物質には、ソヴリン・グルー（強力接着剤）、足留め袋、その他ありとあらゆる粘着物を溶かすことができるという独特の性質がある。この溶剤を使用するのは 1 標準アクションである。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、アシッド・アロー；**コスト** 25 gp。

ライア・オヴ・ビルディング

（Lyre of Building ／建造物の竪琴）

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 6

装備部位 —；**市価** 13,000 gp；**重量** 5 ポンド

解説

この魔法の楽器はふつう黄金製で、たくさんの宝石が散りばめられている。正しい和音を鳴らしたなら、この竪琴を 1 回使用することで、300

フィート以内の非自律行動物体である建造物（壁、屋根、床など）に対するあらゆる攻撃を無効化することができる。これには、ホーン・オヴ・ブラスティング（破砕の角笛）の効果や ディスインテグレイト 呪文、破城槌や同様の攻城兵器による攻撃などが含まれる。この竪琴は 1 日に 1 回、このように使用することができ、防御効果は 30 分間持続する。

この竪琴は建築にも役立つ。1 週間に 1 回、弦をかき鳴らして、建物や鉱山、トンネル、堀や溝などを魔法の力で建造する和音を生み出すことができる。わずか 30 分間演奏するだけで、100 人の人間が 3 日間労働したのと等しい作業量が生み出される。最初の 1 時間以降 1 時間ごとに、この竪琴を演奏するキャラクターは DC18 の〈芸能：弦楽器〉判定を行なわなければならない。失敗すれば演奏を止めなければならず、1 週間が経過するまで再びこの目的のために竪琴を演奏することができなくなる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ファブリケイト；**コスト** 6,500 gp。

ランタン・オヴ・リヴィーリング

（Lantern of Revealing ／姿現しのランタン）

オーラ 微弱・力術；**術者レベル** 5

装備部位 —；**市価** 30,000 gp；**重量** 2 ポンド

解説

このランタンは普通の覆い付きランタンの機能を持つ。これを灯すと、インヴィジビリティ・パージ の呪文と同様に、25 フィート以内のすべての不可視状態のクリーチャーと物体の姿も明らかにする。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、インヴィジビリティ・パージ；**コスト** 15,000 gp。

リング・ゲーツ

（Ring Gates ／環状門）

オーラ 強力・召喚術；**術者レベル** 17

装備部位 —；**市価** 40,000 gp；**重量** 各 1 ポンド

解説

これは常に 2 つ 1 組で、どちらも直径およそ 18 インチ（約 46cm）の鉄の輪である。この輪の機能を使用するには、どちらも同じ次元界にあって、互いに 100 マイル以内の距離になければならない。一方の輪に入れたものはもう一方の輪から出てくる。このようにして、1 日に 100 ポンドまでの物体を転送することができる（一部しか押し込まず、すぐに引き戻したものはこれに数えない）。この便利な装置を使えば、アイテムや伝言や、攻撃さえ瞬時に転送することができる。キャラクターは、一方の輪に手を入れて、もう一方の輪の近くにあるものを掴んだり、望めば輪を通して武器で刺すこともできる。また、頭を差し入れて周囲を見まわすこともできる。呪文の使い手なら、リング・ゲート を通して呪文を発動することもできる。小型サイズのキャラクターは DC13 の〈脱出術〉判定に成功すれば、くぐり抜けることができる。サイズが超小型、微小、極小のクリーチャーは簡単に通り抜けることができる。どちらの輪にも“入る側”と“出る側”があり、それと判るように印がついている。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ゲート；**コスト** 20,000 gp。

レストレイティヴ・オイントメント

（Restorative Ointment ／治癒の軟膏）

オーラ 微弱・召喚術；**術者レベル** 5

装備部位 —；**市価** 4,000 gp；**重量** 1/2 ポンド

解説

この軟膏の壺は直径 3 インチ、深さ 1 インチで、塗り薬 5 回分が入っている。毒を負った傷口に塗り込んだり呑み込んだりすれば、どんな毒でも解毒される（ ニュートラライズ・ポイズン と同様に判定に＋ 5 のボーナス）。病んだ患部に塗れば、病気を除去する（ リムーヴ・ディジーズ と同様に判定に＋5のボーナス）。傷に塗り込めば、1d8 ＋ 5 ポイントのダメージを癒す（ キュア・ライト・ウーンズ と同様）。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、キュア・ライト・ウーンズ 、ニュートラライズ・ポイズン 、リムーヴ・ディジーズ；**コスト** 2,000 gp。

レンズ・オヴ・ディテクション

（Lens of Detection ／発見のレンズ）

オーラ 中程度・占術；**術者レベル** 9

装備部位 —；**市価** 3,500 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この丸いレンズを使えば、使用者は細部が判別できるようになり、〈知覚〉判定に＋ 5 のボーナスを得る。また、痕跡をたどる役にも立ち、追跡時の〈生存〉判定に＋ 5 のボーナスを加える。このレンズは直径 6 インチで、取っ手付きの枠にはめこまれている。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、トゥルー・シーイング；**コスト** 1,750 gp。

ローブ・オヴ・アイズ

（Robe of Eyes ／多眼のローブ）

オーラ 中程度・占術；**術者レベル** 11

装備部位 全身；**市価** 120,000 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この高価な衣装は、着てみるまでは普通のローブのように見える。このローブを飾っている、何十個もの魔法の力を持つ目の模様のおかげで、着用者は同時に全方向を見渡すことができる。着用者は暗視能力（有効距離 120 フィート）も得る。

ローブ・オヴ・アイズ は 120 フィート以内のありとあらゆる不可視状態あるいはエーテル状態のクリーチャーや不可視状態あるいはエーテル状態の物体を見ることができる。

ローブ・オヴ・アイズ の着用者は〈知覚〉判定に＋ 10 の技量ボーナスを得る。着用者は立ちすくみ状態でも AC への【敏捷力】ボーナスを失わず、挟撃されることもない。ただし、着用者は凝視攻撃をするクリーチャーから目をそらしたり、目を閉じたりすることができなくなる。

ローブ・オヴ・アイズ に直接 ライト か コンティニュアル・フレイム 呪文を発動すると、ローブは 1d3 分の間、盲目状態となる。 デイライト 呪文なら 2d4 分である。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、トゥルー・シーイング；**コスト** 60,000 gp。

ロープ・オヴ・エンタングルメント

（Rope of Entanglement ／絡みつきのロープ）

オーラ 強力・変成術；**術者レベル** 12

装備部位 —；**市価** 21,000 gp；**重量** 5 ポンド

解説

ロープ・オヴ・エンタングルメント は長さ約 30 フィートの麻のロープとしか見えない。合言葉を唱えると、20 フィート前方か 10 フィート上方に伸びて行き、犠牲者にからみつく。からみつかれたクリーチャーは DC20 の【筋力】判定か、DC20 の〈脱出術〉判定に成功すれば逃れることができる。

ロープ・オヴ・エンタングルメント は AC22、12 ヒット・ポイント、硬度 10 であり、“ダメージ減少 5 ／斬撃”も有する。このロープは自分の被ったダメージを 5 分ごとに 1 ポイントの割合で修復するが、切断される（ダメージによって 12 ヒット・ポイントすべてを失う）と、破壊されてしまう。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・オブジェクツ 、アニメイト・ロープ あるいは エンタングル；**コスト** 10,500 gp。

ロープ・オヴ・クライミング

（Rope of Climbing ／登攀のロープ）

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 3

装備部位 —；**市価** 3,000 gp；**重量** 3 ポンド

解説

ロープ・オヴ・クライミング は長さ 60 フィート、太さはワンドほどしかないが、3000 ポンド（約 1,360kg）の重量を支えることができる。合言葉を唱えると、ロープは前、上、下、あるいはどの方向にでも、毎ラウンド 10 フィートの移動速度で這ってゆき、持ち主が望めばどこにでもしっかりと結び付く。同じ方法でほどき、手元に戻すこともできる。

ロープ・オヴ・クライミング に命じて、自動的に結び目を作ったり、結び目を解いたりさせることもできる。こうすることで、ロープに 1 フィート間隔で大きな結び目を作らせることもできる。こうすると、結び目を解くまではロープの長さは 50 フィートに縮まってしまうが、その間、〈登攀〉判定の DC は 10 下がる。ロープの魔力を呼び起こすには、クリーチャーはロープの片方の端を手に持っていなければならない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・ロープ；**コスト** 1,500 gp。

ローブ・オヴ・ジ・アークマギ

（Robe of the Archmagi ／大魔道師のローブ）

オーラ 強力・さまざま；**術者レベル** 14

装備部位 全身；**市価** 75,000 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この平凡な外見の衣装は白（d%の 01 ～ 45、善の属性）か、灰色（46 ～ 75、善でも悪でもない）か、黒（76 ～ 100、悪の属性）のいずれかである。ほとんどの着用者に対し、着用者の属性とローブの属性（下記参照）が一致していない限り、このローブはいかなるパワーも与えず、いかなる効果もない。秘術呪文の使い手だけは、このローブを着てしまいさえすれば、この強力な魔法のアイテムのパワーを完全に理解できる。得られるパワーは以下の通り。

- AC への＋ 5 鎧ボーナス
- 呪文抵抗 18
- すべてのセーヴィング・スローに＋ 4 の抵抗ボーナス
- 他者の呪文抵抗を克服する際に行なう術者レベル判定に＋ 2 の強化ボーナス

先に述べた通り、すべての ローブ・オヴ・ジ・アークマギ は特定の属性に合わせてある。悪のキャラクターが白いローブをまとった場合、そのキャラクターは即座に恒久的な負のレベルを 3 レベル得る。善のキャラクターが黒いローブをまとった場合も同様である。灰色のローブをまとった善や悪のキャラクターや、白か黒のローブをまとった中立のキャラクターは恒久的な負のレベルを 2 レベル得る。その衣装を着用している間は、レストレーション 呪文を使おうが何を使おうが、この負のレベルをなくしてしまうことはできないが、ローブを脱げばこの負のレベルは即座に除去される。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、アンティマジック・フィールド 、メイジ・アーマー あるいは シールド・オヴ・フェイス 、作成者がローブと同じ属性であること；**コスト** 37,500 gp。

ローブ・オヴ・シンティレイティング・カラーズ

（Robe of Scintillating Colors ／きらめく色彩のローブ）

オーラ 中程度・幻術；**術者レベル** 11

装備部位 全身；**市価** 27,000 gp；**重量** 1 ポンド

解説

着用者はこのローブの模様を、途方もない色合いが移りゆき、色また色がまばゆい光のきらめく虹になってローブの上から縁の方へと滝のように流れていくようにすることができる。この色彩は、着用者の近くにいる者を幻惑状態とし、着用者に視認困難を与え、周囲を照らす。色彩がローブの上を流れだすまでには、着用者が合言葉を唱えてから 1 全ラウンドかかる。この色彩は距離 30 フィートの凝視攻撃に相当するものを生み出す。着用者を見た者は、1d4 ＋ 1 ラウンドの間、幻惑状態となる（意志･無効、DC16）。これは［精神作用］の（紋様）効果である。

ローブが毎ラウンド、連続してきらめくため、着用者を視認するのはどんどん困難になる。着用者を攻撃する際の失敗確率は 10%から始まって、毎ラウンド 10%ずつ上昇し、50%（完全視認困難）に達する。

このローブは常時、半径 30 フィートを照らす。

この効果は 1 日に合計で 10 ラウンドまでしか使用できない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ブラー 、レインボー・パターン；**コスト** 13,500 gp。

ローブ・オヴ・スターズ

（Robe of Stars ／星のローブ）

オーラ 強力・さまざま；**術者レベル** 15

装備部位 全身；**市価** 58,000 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この衣装は普通、黒か紺色で、小さな白か銀の星が刺繍されている。このローブには 3 つの魔法のパワーがある。

- このローブにより、着用者は着用したり運搬しているすべてのものと共に、肉体ごとアストラル界へと移動することができる。
- 着用者はすべてのセーヴィング・スローに＋ 1 の幸運ボーナスを得る。
- 着用者はローブの胸の部分にある 6 個までの刺繍の星を、＋ 5 シュリケン として使用することができる。ローブはこの武器に対する《習熟》を着用者に与えてくれる。使用したシュリケンは消えてしまう。刺繍の星は 1 ヶ月ごとに 1 個補充される。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、マジック・ミサイル 、アストラル・プロジェクション あるいは プレイン・シフト；**コスト** 29,000 gp。

ローブ・オヴ・ブレンディング

（Robe of Blending ／溶け込みのローブ）

オーラ 中程度・変成**術**；**術者レベル** 10
装備部位 全身；**市価** 8,400 gp；**重量** 1 ポンド

解説

1 日 1 回、この簡素な羊毛のローブの着用者は、オルター・セルフ を使ったかのように、他の人型生物の種別を持つクリーチャーの姿をとることができる。この変化は 1 時間持続するが、着用者はフリー・アクションでそれより早く終わらせることができる。この姿でいる間、着用者は選んだ姿の基本種族言語を話し理解する能力を得る。例えば、オークの姿をとったら、着用者はオーク語を話すことができ、オーク語を理解することができる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、オ**ル**ター・セ**ル**フ 、タンズ；**コスト** 4,200 gp。

ローブ・オヴ・ボーンズ

（Robe of Bones ／骨のローブ）

オーラ 中程度・死霊**術**［悪］；**術者レベル** 6
装備部位 全身；**市価** 2,400 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この薄気味悪いアイテムは、真面目な死霊**術**師にとって、ローブ・オヴ・ユー**スフル**・アイテムズ と同じように役に立ってくれる。これといって特徴のないローブに見えるが、これをまとったキャラクターは、このローブがアンデッド・クリーチャーを示す小さな刺繍で飾り立てられていることに気づく。このローブの着用**者**だけがこの刺繍を目にし、それぞれがどんなクリーチャーになるかを知り、それを引き剥がすことができる。毎ラウンド、1 つの刺繍を引き剥がすことができる。引き剥がされた刺繍は、本物のアンデッド・クリーチャー（下記参照）となる。**スケルト**ンやゾンビはこのローブの着用**者**の制御下にはないが、その後、支配したり、畏怖させたり、退散させたり、破壊することができる。作成されたばかりの ローブ・オヴ・ボーンズ には、常に以下に示すアンデッドの刺繍がそれぞれ 2 つずつ付いている：

- 人間のスケルトン
- ウルフのスケルトン
- ヘヴィ・ホースのスケルトン
- ゴブリンのファスト・ゾンビ
- 人間のタフ・ゾンビ
- オーガのプレイグ・ゾンビ

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイ**ト**・デッド；**コスト** 1,200 gp。

ローブ・オヴ・ユースフル・アイテムズ

（Robe of Useful Items ／便利な品々のローブ）

オーラ 中程度・変成**術**；**術者レベル** 9
装備部位 全身；**市価** 7,000 gp；**重量** 1 ポンド

解説

これは何の変哲もないローブに見えるが、これをまとったキャラクターは、色々な形の小さな継ぎがあたっていることに気づく。このローブの着用者だけがこの継ぎ当てを目にし、それぞれがどんなアイテムになるかを知り、それを引き剥がすことができる。毎ラウンド、1 つの継ぎ当てを引き剥がすことができる。引き剥がされた継ぎ当ては、本物のアイテム（下記参照）となる。作成されたばかりの ローブ・オヴ・ユースフル・アイテムズ には、常に以下に示す継ぎ当てがそれぞれ 2 つずつ付いている：

- ダガー
- 投光式ランタン（油が満タンで点火状態）
- 鏡（よく磨かれた 2 フィート× 4 フィートの鋼鉄製の鏡）
- 棒（長さ 10 フィート）
- 麻のロープ（50 フィートぶん一巻き）
- 袋

さらに、ローブにはこれ以外にもいくつかの継ぎ当てがある。4d4 をロールし、これ以外の継ぎ当ての数を決め、次に下記の表でそれぞれの継ぎ当ての内容をロールすること。

d%	結果
01 ～ 08	金貨 100 枚の入った袋
09 ～ 15	500 gp 相当の銀製の貴重品箱（6 インチ× 6 インチ× 1 フィート）
16 ～ 22	鉄の扉（最大で幅 10 フィート、高さ 10 フィート、片側にかんぬき――直立させて置かなければならない、自動的に設置され、蝶番が取りつけられる）
23 ～ 30	宝石 10 個（各 100 gp の価値）
31 ～ 44	木製の梯子（長さ 24 フィート）
45 ～ 51	ミュール（鞍袋付き）
52 ～ 59	開いた落とし穴（10 フィート× 10 フィート× 10 フィート）
60 ～ 68	ポーション・オヴ・キュア・シリアス・ウーンズ
69 ～ 75	こぎ船（長さ 12 フィート）
76 ～ 83	下級の巻物（ランダムに決定した呪文）
84 ～ 90	ウォー・ドッグ 2 匹（ライディング・ドッグとして扱うこと）
91 ～ 96	窓（2 フィート× 4 フィートで奥行き 2 フィートまで）
97 ～ 100	携行型破城槌

同種のアイテムが複数あってもかまわない。一度剥がすと、継ぎ当てを補充することはできない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ファブリケイ**ト**；**コスト** 3,500 gp。

ランダム決定表

表：その他の魔法のアイテム（下級）Table: Minor Wondrous Items

d%	アイテム	市価
1	フェザー・トークン（アンカー）	50gp
2	ユニヴァーサル・ソルヴェント	50gp
3	エリクサー・オヴ・ラヴ	150gp
4	アングウェント・オヴ・タイムレスネス	150gp
5	フェザー・トークン（ファン）	200gp
6	ダスト・オヴ・トレイスレスネス	250gp
7	エリクサー・オヴ・ハイディング	250gp
8	エリクサー・オヴ・タンブリング	250gp
9	エリクサー・オヴ・スイミング	250gp
10	エリクサー・オヴ・ヴィジョン	250gp
11	シルヴァーシーン	250gp
12	フェザー・トークン（バード）	300gp
13	フェザー・トークン（ツリー）	400gp
14	フェザー・トークン（スワン・ボート）	450gp
15	エリクサー・オヴ・トゥルース	500gp
16	フェザー・トークン（ウィップ）	500gp
17	ダスト・オヴ・ドライネス	850gp
18	ハンド・オヴ・ザ・メイジ	900gp
19	ブレイサーズ・オヴ・アーマー＋1	1,000gp
20	クローク・オヴ・レジスタンス＋1	1,000gp
21	パール・オヴ・パワー（1 レベル呪文）	1,000gp
22	フィラクタリー・オヴ・フェイスフルネス	1,000gp
23	サーヴ・オヴ・スリッパリネス	1,000gp
24	エリクサー・オヴ・ファイアー・ブレス	1,100gp
25	パイプス・オヴ・ザ・スーアーズ	1,150gp
26	ダスト・オヴ・イリュージョン	1,200gp
27	ブローチ・オヴ・シールディング	1,500gp
28	ネックレス・オヴ・ファイアーボールズ（タイプ I）	1,650gp
29	ダスト・オヴ・アピアランス	1,800gp
30	ハット・オヴ・ディスガイズ	1,800gp
31	パイプス・オヴ・サウンディング	1,800gp
32	エフィシエント・クウィヴァー	1,800gp
33	アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー＋1	2,000gp
34	ハンディ・ハヴァサック	2,000gp
35	ホーン・オヴ・フォッグ	2,000gp
36	エレメンタル・ジェム	2,250gp
37	ローブ・オヴ・ボーンズ	2,400gp
38	ソヴリン・グルー	2,400gp
39	バッグ・オヴ・ホールディング（タイプ I）	2,500gp
40	ブーツ・オヴ・エルヴンカインド	2,500gp
41	ブーツ・オヴ・ザ・ウィンターランズ	2,500gp
42	キャンドル・オヴ・トゥルース	2,500gp
43	クローク・オヴ・エルヴンカインド	2,500gp
44	アイズ・オヴ・ジ・イーグル	2,500gp
45	ゴーグルズ・オヴ・マイニュート・シーイング	2,500gp
46	ゴーレムベイン・スカラベ	2,500gp
47	ネックレス・オヴ・ファイアーボールズ（タイプ II）	2,700gp
48	ストーン・オヴ・アラーム	2,700gp
49	ビード・オヴ・フォース	3,000gp
50	チャイム・オヴ・オープニング	3,000gp
51	ホースシューズ・オヴ・スピード	3,000gp
52	ロープ・オヴ・クライミング	3,000gp
53	バッグ・オヴ・トリックス（グレイ）	3,400gp
54	ダスト・オヴ・ディサピアランス	3,500gp
55	レンズ・オヴ・ディテクション	3,500gp
56	ドルイズ・ヴェストメント	3,750gp
57	フィギュリーン・オヴ・ワンドラス・パワー（シルヴァー・レイヴン）	3,800gp
58	ベルト・オヴ・ジャイアント・ストレンクス＋2	4,000gp
59	ベルト・オヴ・インクレディブル・デクスタリティ＋2	4,000gp
60	ベルト・オヴ・マイティ・コンスティテューション＋2	4,000gp
61	ブレイサーズ・オヴ・アーマー＋2	4,000gp
62	クローク・オヴ・レジスタンス＋2	4,000gp
63	グラヴズ・オヴ・アロー・スネアリング	4,000gp
64	ヘッドバンド・オヴ・アリュアリング・カリズマ＋2	4,000gp
65	ヘッドバンド・オヴ・インスパイアード・ウィズダム＋2	4,000gp
66	ヘッドバンド・オヴ・ヴァスト・インテリジェンス＋2	4,000gp
67	アイウーン・ストーン（無色透明の紡錘形）	4,000gp
68	レストレイティヴ・オイントメント	4,000gp
69	マーヴェラス・ピグメンツ	4,000gp
70	パール・オヴ・パワー（2 レベル呪文）	4,000gp
71	ストーン・サーヴ	4,000gp
72	ネックレス・オヴ・ファイアーボールズ（タイプ III）	4,350gp
73	サークレット・オヴ・パースウェイジョン	4,500gp
74	スリッパーズ・オヴ・スパイダー・クライミング	4,800gp
75	インセンス・オヴ・メディテイション	4,900gp
76	アミュレット・オヴ・マイティ・フィスツ＋1	5,000gp
77	バッグ・オヴ・ホールディング（タイプ II）	5,000gp
78	レッサー・ブレイサーズ・オヴ・アーチャリー	5,000gp
79	アイウーン・ストーン（くすんだ薔薇色の三角柱）	5,000gp
80	ヘルム・オヴ・コンプリヘンド・ランゲージズ・アンド・リード・マジック	5,200gp
81	ヴェスト・オヴ・エスケープ	5,200gp
82	エヴァースモーキング・ボトル	5,400gp
83	サステイニング・スプーン	5,400gp
84	ネックレス・オヴ・ファイアーボールズ（タイプ IV）	5,400gp
85	ブーツ・オヴ・ストライディング・アンド・スプリンギング	5,500gp
86	ウィンド・ファン	5,500gp
87	ネックレス・オヴ・ファイアーボールズ（タイプ V）	5,850gp
88	ホースシューズ・オヴ・ア・ゼファー	6,000gp
89	パイプス・オヴ・ホーンティング	6,000gp
90	グラヴズ・オヴ・スイミング・アンド・クライミング	6,250gp
91	マイナー・クラウン・オヴ・ブラスティング	6,480gp
92	ホーン・オヴ・グッドネス／イーヴル	6,500gp
93	ローブ・オヴ・ユースフル・アイテムズ	7,000gp
94	フォールディング・ボート	7,200gp
95	クローク・オヴ・ザ・マンタ・レイ	7,200gp
96	ボトル・オヴ・エア	7,250gp
97	バッグ・オヴ・ホールディング（タイプ III）	7,400gp
98	ペリアプト・オヴ・ヘルス	7,400gp
99	ブーツ・オヴ・レヴィテーション	7,500gp
100	ハープ・オヴ・チャーミング	7,500gp

表：その他の魔法のアイテム（中級）Table: Medium Wondrous Items

d%	アイテム	市価
1	アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー＋2	8,000gp
2	ゴーレム・マニュアル（フレッシュ）	8,000gp
3	ハンド・オヴ・グローリー	8,000gp
4	アイウーン・ストーン（深紅色の球）	8,000gp
5	アイウーン・ストーン（きらめく青の球）	8,000gp
6	アイウーン・ストーン（薄い青の長斜方形）	8,000gp
7	アイウーン・ストーン（桃色と緑色の球）	8,000gp
8	アイウーン・ストーン（桃色の長斜方形）	8,000gp
9	アイウーン・ストーン（緋色と青の球）	8,000gp
10	デック・オヴ・イリュージョンズ	8,100gp
11	ネックレス・オヴ・ファイアーボールズ（タイプ VI）	8,100gp
12	キャンドル・オヴ・インヴォケーション	8,400gp
13	ローブ・オヴ・ブレンディング	8,400gp
14	バッグ・オヴ・トリックス（ラスト）	8,500gp
15	ネックレス・オヴ・ファイアーボールズ（タイプ VII）	8,700gp
16	ブレイサーズ・オヴ・アーマー＋3	9,000gp
17	クローク・オヴ・レジスタンス＋3	9,000gp
18	デカンター・オヴ・エンドレス・ウォーター	9,000gp
19	ネックレス・オヴ・アダプテイション	9,000gp
20	パール・オヴ・パワー（3 レベル呪文）	9,000gp
21	フィギュリーン・オヴ・ワンドラス・パワー（サーペンタイン・アウル）	9,100gp
22	レッサー・ストランド・オヴ・プレイヤー・ビーズ	9,600gp
23	バッグ・オヴ・ホールディング（タイプ IV）	10,000gp
24	ベルト・オヴ・フィジカル・マイト＋2	10,000gp
25	フィギュリーン・オヴ・ワンドラス・パワー（ブロンズ・グリフィン）	10,000gp
26	フィギュリーン・オヴ・ワンドラス・パワー（エボニー・フライ）	10,000gp
27	グラヴ・オヴ・ストアリング	10,000gp
28	ヘッドバンド・オヴ・メンタル・プラウエス＋2	10,000gp
29	アイウーン・ストーン（紺色の長斜方形）	10,000gp
30	ケープ・オヴ・ザ・マウンティバンク	10,080gp
31	フィラクタリー・オヴ・ネガティヴ・チャネリング	11,000gp
32	フィラクタリー・オヴ・ポジティヴ・チャネリング	11,000gp
33	ガントレット・オヴ・ラスト	11,500gp
34	ブーツ・オヴ・スピード	12,000gp
35	ゴーグルズ・オヴ・ナイト	12,000gp
36	ゴーレム・マニュアル（クレイ）	12,000gp
37	メダリオン・オヴ・ソウツ	12,000gp
38	ブレスト・ブック	12,500gp
39	ジェム・オヴ・ブライトネス	13,000gp
40	ライア・オヴ・ビルディング	13,000gp
41	モンクス・ローブ	13,000gp
42	クローク・オヴ・アラクニダ	14,000gp
43	ベルト・オヴ・ドワーヴンカインド	14,900gp
44	ペリアプト・オヴ・ウーンド・クロージャー	15,000gp
45	パール・オヴ・ザ・サイリンズ	15,300gp
46	フィギュリーン・オヴ・ワンドラス・パワー（オニキス・ドッグ）	15,500gp
47	バッグ・オヴ・トリックス（タン）	16,000gp
48	ベルト・オヴ・ジャイアント・ストレンクス＋4	16,000gp
49	ベルト・オヴ・インクレディブル・デクスタリティ＋4	16,000gp
50	ベルト・オヴ・マイティ・コンスティチューション＋4	16,000gp
51	ベルト・オヴ・フィジカル・パーフェクション＋2	16,000gp
52	ウィングド・ブーツ	16,000gp
53	ブレイサーズ・オヴ・アーマー＋4	16,000gp
54	クローク・オヴ・レジスタンス＋4	16,000gp
55	ヘッドバンド・オヴ・アリュアリング・カリズマ＋4	16,000gp
56	ヘッドバンド・オヴ・インスパイアード・ウィズダム＋4	16,000gp
57	ヘッドバンド・オヴ・メンタル・スペリアリティ＋2	16,000gp
58	ヘッドバンド・オヴ・ヴァスト・インテリジェンス＋4	16,000gp
59	パール・オヴ・パワー（4 レベル呪文）	16,000gp
60	スキャバード・オヴ・キーン・エッジズ	16,000gp
61	フィギュリーン・オヴ・ワンドラス・パワー（ゴールデン・ライオンズ）	16,500gp
62	チャイム・オヴ・インタラプション	16,800gp
63	ブルーム・オヴ・フライング	17,000gp
64	フィギュリーン・オヴ・ワンドラス・パワー（マーブル・エレファント）	17,000gp
65	アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー＋3	18,000gp
66	アイウーン・ストーン（虹色の紡錘形）	18,000gp
67	ブレスレット・オヴ・フレンズ	19,000gp
68	アミュレット・オヴ・マイティ・フィスツ＋2	20,000gp
69	カーペット・オヴ・フライング（5 フィート×5 フィート）	20,000gp
70	ホーン・オヴ・ブラスティング	20,000gp
71	アイウーン・ストーン（薄いラベンダー色の長円体）	20,000gp
72	アイウーン・ストーン（真珠白色の紡錘形）	20,000gp
73	ポータブル・ホール	20,000gp
74	ストーン・オヴ・グッド・ラック（ラックストーン）	20,000gp
75	フィギュリーン・オヴ・ワンドラス・パワー（アイヴォリー・ゴーツ）	21,000gp
76	ロープ・オヴ・エンタングルメント	21,000gp
77	ゴーレム・マニュアル（ストーン）	22,000gp
78	マスク・オヴ・ザ・スカル	22,000gp
79	マトック・オヴ・ザ・ティタンズ	23,348gp
80	メジャー・クラウン・オヴ・ブラスティング	23,760gp
81	マイナー・クローク・オヴ・ディスプレイスメント	24,000gp
82	ヘルム・オヴ・アンダーウォーター・アクション	24,000gp
83	グレーター・ブレイサーズ・オヴ・アーチェリー	25,000gp
84	ブレイサーズ・オヴ・アーマー＋5	25,000gp
85	クローク・オヴ・レジスタンス＋5	25,000gp
86	アイズ・オヴ・ドゥーム	25,000gp
87	パール・オヴ・パワー（5 レベル呪文）	25,000gp
88	モール・オヴ・ザ・ティタンズ	25,305gp
89	クローク・オヴ・ザ・バット	26,000gp
90	アイアン・バンズ・オヴ・バインディング	26,000gp
91	キューブ・オヴ・フロスト・レジスタンス	27,000gp
92	ヘルム・オヴ・テレパシー	27,000gp
93	ペリアプト・オヴ・プルーフ・アゲンスト・ポイズン	27,000gp
94	ローブ・オヴ・シンティレイティング・カラーズ	27,000gp
95	マニュアル・オヴ・ボディリー・ヘルス＋1	27,500gp
96	マニュアル・オヴ・ゲインフル・エクササイズ＋1	27,500gp
97	マニュアル・オヴ・クイックネス・オヴ・アクション＋1	27,500gp
98	トウム・オヴ・クリア・ソウト＋1	27,500gp
99	トウム・オヴ・リーダーシップ・アンド・インフルエンス＋1	27,500gp
100	トウム・オヴ・アンダスタンディング＋1	27,500gp

表：その他の魔法のアイテム（上級）Table: Major Wondrous Items

d%	アイテム	市価
1	ディメンジョナル・シャックルズ	28,000gp
2	フィギュリーン・オヴ・ワンドラス・パワー（オブシディアン・スティード）	28,500gp
3	ドラムス・オヴ・パニック	30,000gp
4	アイウーン・ストーン（橙色の三角柱）	30,000gp
5	アイウーン・ストーン（薄い緑色の三角柱）	30,000gp
6	ランタン・オヴ・リヴィーリング	30,000gp
7	アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー＋4	32,000gp
8	アミュレット・オヴ・プルーフ・アゲンスト・ディテクション・アンド・ロケーション	35,000gp
9	カーペット・オヴ・フライング（5 フィート× 10 フィート）	35,000gp
10	ゴーレム・マニュアル（アイアン）	35,000gp
11	ベルト・オヴ・ジャイアント・ストレンクス＋6	36,000gp
12	ベルト・オヴ・インクレディブル・デクスタリティ＋6	36,000gp
13	ベルト・オヴ・マイティ・コンスティチューション＋6	36,000gp
14	ブレイサーズ・オヴ・アーマー＋6	36,000gp
15	ヘッドバンド・オヴ・アリュアリング・カリズマ＋6	36,000gp
16	ヘッドバンド・オヴ・インスパイアード・ウィズダム＋6	36,000gp
17	ヘッドバンド・オヴ・ヴァスト・インテリジェンス＋6	36,000gp
18	アイウーン・ストーン（脈動する紫色の三角柱）	36,000gp
19	パール・オヴ・パワー（6 レベル呪文）	36,000gp
20	スカラベ・オヴ・プロテクション	38,000gp
21	ベルト・オヴ・フィジカル・マイト＋4	40,000gp
22	ヘッドバンド・オヴ・メンタル・プラウエス＋4	40,000gp
23	アイウーン・ストーン（ラベンダー色と緑色の長円体）	40,000gp
24	リング・ゲーツ	40,000gp
25	クリスタル・ボール	42,000gp
26	ゴーレム・マニュアル（ストーン・ガーディアン）	44,000gp
27	アミュレット・オヴ・マイティ・フィスツ＋3	45,000gp
28	ストランド・オヴ・プレイヤー・ビーズ	45,800gp
29	オーブ・オヴ・ストームズ	48,000gp
30	ブーツ・オヴ・テレポーテーション	49,000gp
31	ブレイサーズ・オヴ・アーマー＋7	49,000gp
32	パール・オヴ・パワー（7 レベル呪文）	49,000gp
33	アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー＋5	50,000gp
34	メジャー・クローク・オヴ・ディスプレイスメント	50,000gp
35	クリスタル・ボール（シー・インヴィジビリティ付き）	50,000gp
36	ホーン・オヴ・ヴァルハラ	50,000gp
37	クリスタル・ボール（ディテクト・ソウツ付き）	51,000gp
38	ウィングズ・オヴ・フライング	54,000gp
39	クローク・オヴ・イセリアルネス	55,000gp
40	インスタント・フォートレス	55,000gp
41	マニュアル・オヴ・ボディリー・ヘルス＋2	55,000gp
42	マニュアル・オヴ・ゲインフル・エクササイズ＋2	55,000gp
43	マニュアル・オヴ・クイックネス・オヴ・アクション＋2	55,000gp
44	トウム・オヴ・クリア・ソウト＋2	55,000gp
45	トウム・オヴ・リーダーシップ・アンド・インフルエンス＋2	55,000gp
46	トウム・オヴ・アンダスタンディング＋2	55,000gp
47	アイズ・オヴ・チャーミング	56,000gp
48	ローブ・オヴ・スターズ	58,000gp
49	カーペット・オヴ・フライング（10 フィート× 10 フィート）	60,000gp
50	ダークスカル	60,000gp
51	キューブ・オヴ・フォース	62,000gp
52	ベルト・オヴ・フィジカル・パーフェクション＋4	64,000gp
53	ブレイサーズ・オヴ・アーマー＋8	64,000gp
54	ヘッドバンド・オヴ・メンタル・スペリアリティ＋4	64,000gp
55	パール・オヴ・パワー（8 レベル呪文）	64,000gp
56	クリスタル・ボール（テレパシー付き）	70,000gp
57	グレーター・ホーン・オヴ・ブラスティング	70,000gp
58	パール・オヴ・パワー（呪文 2 つ）	70,000gp
59	ヘルム・オヴ・テレポーテーション	73,500gp
60	ジェム・オヴ・シーイング	75,000gp
61	ローブ・オヴ・ジ・アークマギ	75,000gp
62	マントル・オヴ・フェイス	76,000gp
63	アミュレット・オヴ・マイティ・フィスツ＋4	80,000gp
64	クリスタル・ボール（トゥルー・シーイング付き）	80,000gp
65	パール・オヴ・パワー（9 レベル呪文）	81,000gp
66	ウェル・オヴ・メニー・ワールズ	82,000gp
67	マニュアル・オヴ・ボディリー・ヘルス＋3	82,500gp
68	マニュアル・オヴ・ゲインフル・エクササイズ＋3	82,500gp
69	マニュアル・オヴ・クイックネス・オヴ・アクション＋3	82,500gp
70	トウム・オヴ・クリア・ソウト＋3	82,500gp
71	トウム・オヴ・リーダーシップ・アンド・インフルエンス＋3	82,500gp
72	トウム・オヴ・アンダスタンディング＋3	82,500gp
73	アパレイタス・オヴ・ザ・クラブ	90,000gp
74	ベルト・オヴ・フィジカル・マイト＋6	90,000gp
75	ヘッドバンド・オヴ・メンタル・プラウエス＋6	90,000gp
76	マントル・オヴ・スペル・レジスタンス	90,000gp
77	ミラー・オヴ・オポジション	92,000gp
78	グレーター・ストランド・オヴ・プレイヤー・ビーズ	95,800gp
79	マニュアル・オヴ・ボディリー・ヘルス＋4	110,000gp
80	マニュアル・オヴ・ゲインフル・エクササイズ＋4	110,000gp
81	マニュアル・オヴ・クイックネス・オヴ・アクション＋4	110,000gp
82	トウム・オヴ・クリア・ソウト＋4	110,000gp
83	トウム・オヴ・リーダーシップ・アンド・インフルエンス＋4	110,000gp
84	トウム・オヴ・アンダスタンディング＋4	110,000gp
85	アミュレット・オヴ・ザ・プレインズ	120,000gp
86	ローブ・オヴ・アイズ	120,000gp
87	アミュレット・オヴ・マイティ・フィスツ＋5	125,000gp
88	ヘルム・オヴ・ブリリアンス	125,000gp
89	マニュアル・オヴ・ボディリー・ヘルス＋5	137,500gp
90	マニュアル・オヴ・ゲインフル・エクササイズ＋5	137,500gp
91	マニュアル・オヴ・クイックネス・オヴ・アクション＋5	137,500gp
92	トウム・オヴ・クリア・ソウト＋5	137,500gp
93	トウム・オヴ・リーダーシップ・アンド・インフルエンス＋5	137,500gp
94	トウム・オヴ・アンダスタンディング＋5	137,500gp
95	ベルト・オヴ・フィジカル・パーフェクション＋6	144,000gp
96	ヘッドバンド・オヴ・メンタル・スペリアリティ＋6	144,000gp
97	イフリート・ボトル	145,000gp
98	キュービック・ゲート	164,000gp
99	アイアン・フラスク	170,000gp
100	ミラー・オヴ・ライフ・トラッピング	200,000gp

知性あるアイテム Intelligent Items

表：知性あるアイテムの属性

d%	アイテムの属性
01 ～ 10	混沌にして善
11 ～ 20	混沌にして中立 *
21 ～ 35	混沌にして悪
36 ～ 45	中立にして悪 *
46 ～ 55	秩序にして悪
56 ～ 70	秩序にして善
71 ～ 80	秩序にして中立 *
81 ～ 90	中立にして善 *
91 ～ 100	真なる中立

*……このアイテムは、アイテムの属性の " 中立 " でない部分がキャラクターの属性と一致していれば使うことができる。

表：知性あるアイテムの能力値

能力値	基本価格修正値	自我修正値
10	—	—
11	＋ 200 gp	—
12	＋ 500 gp	＋ 1
13	＋ 700 gp	＋ 1
14	＋ 1,000 gp	＋ 2
15	＋ 1,400 gp	＋ 2
16	＋ 2,000 gp	＋ 3
17	＋ 2,800 gp	＋ 3
18	＋ 4,000 gp	＋ 4
19	＋ 5,200 gp	＋ 4
20	＋ 8,000 gp	＋ 5

表：知性あるアイテムの知覚手段と交信手段

能力	基本価格修正値	自我修正値
交感	—	—
会話	＋ 500 gp	—
テレパシー	＋ 1,000 gp	＋ 1
知覚範囲（30 フィート）	—	—
知覚範囲（60 フィート）	＋ 500 gp	—
知覚範囲（120 フィート）	＋ 1,000 gp	—
暗視	＋ 500 gp	—
非視覚的感知	＋ 5,000 gp	＋ 1
言語読解能力	＋ 1,000 gp	＋ 1
リード・マジック能力	＋ 2,000 gp	＋ 1

表：知性あるアイテムのパワー

d%	アイテムのパワー	基本価格修正値	自我修正値
01 ～ 10	0 レベル呪文 1 つを回数無制限で発動可	＋ 1,000 gp	＋ 1
11 ～ 20	1 レベル呪文 1 つを 1 日 3 回発動可	＋ 1,200 gp	＋ 1
21 ～ 25	回数無制限でアイテム自身にマジック・オーラを発動可	＋ 2,000 gp	＋ 1
26 ～ 35	2 レベル呪文 1 つを 1 日 1 回発動可	＋ 2,400 gp	＋ 1
36 ～ 45	1 つの技能を 5 ランク持っている *	＋ 2,500 gp	＋ 1
46 ～ 50	支持肢を出して移動速度 10 フィートで移動できる	＋ 5,000 gp	＋ 1
51 ～ 55	3 レベル呪文 1 つを 1 日 1 回発動可	＋ 6,000 gp	＋ 1
56 ～ 60	2 レベル呪文 1 つを 1 日 3 回発動可	＋ 7,200 gp	＋ 1
61 ～ 70	1 つの技能を 10 ランク持っている *	＋ 10,000 gp	＋ 2
71 ～ 75	同サイズの他の形態 1 つに姿を変えられる	＋ 10,000 gp	＋ 2
76 ～ 80	移動速度 30 フィートで飛行できる（フライ呪文相当）	＋ 10,000 gp	＋ 2
81 ～ 85	4 レベル呪文 1 つを 1 日 1 回発動可	＋ 11,200 gp	＋ 2
86 ～ 90	1 日 1 回、アイテム自身のみが瞬間移動できる	＋ 15,000 gp	＋ 2
91 ～ 95	3 レベル呪文 1 つを 1 日 3 回発動可	＋ 18,000 gp	＋ 2
96 ～ 100	4 レベル呪文 1 つを 1 日 3 回発動可	＋ 33,600 gp	＋ 2

*……何らかの移動能力をも有していない限り、知性あるアイテムは【知力】か【判断力】か【魅力】に関連する技能しか修得できない。

表：知性あるアイテムの用途

d%	用途	自我修正値
01 ～ 20	正反対の属性の打倒／抹殺 *	＋ 2
21 ～ 30	秘術呪文の使い手たちの打倒／抹殺（呪文や擬似呪文能力を用いるモンスターを含む）	＋ 2
31 ～ 40	信仰呪文の使い手たちの打倒／抹殺（信仰の対象となる存在や、それに仕える者たちを含む）	＋ 2
41 ～ 50	呪文の使い手でない者たちの打倒／抹殺	＋ 2
51 ～ 55	特定のクリーチャー種別の打倒／抹殺（ベインの特殊能力を参照して選択）	＋ 2
56 ～ 60	特定の種族／種に属するクリーチャーの打倒／抹殺	＋ 2
61 ～ 70	特定の種族／種に属するクリーチャーの守護	＋ 2
71 ～ 80	特定の神格に仕える者たちの打倒／抹殺	＋ 2
81 ～ 90	特定の神格の権益や、それに仕える者たちの守護	＋ 2
91 ～ 95	あらゆるものの打倒／抹殺（アイテム自身と使用者は除く）	＋ 2
96 ～ 100	1 つを選択する	＋ 2

*……このアイテムの " 真なる中立 " 版の用途は、極端な属性（秩序にして善、秩序にして悪、混沌にして善、混沌にして悪）を持つ強力な存在を打倒／抹殺することで均衡を保つことである。

表：特殊用途アイテムの特殊用途パワー

d%	特殊用途パワー	基本価格修正値	自我修正値
01 ～ 20	60 フィート以内の特殊用途上の敵を感知できる	＋ 10,000 gp	＋ 1
21 ～ 35	4 レベル呪文 1 つを回数無制限で発動	＋ 56,000 gp	＋ 2
36 ～ 50	着用者は攻撃、セーヴ、判定に＋ 2 の幸運ボーナスを得る	＋ 80,000 gp	＋ 2
51 ～ 65	5 レベル呪文 1 つを回数無制限で発動	＋ 90,000 gp	＋ 2
66 ～ 80	6 レベル呪文 1 つを回数無制限で発動	＋ 132,000 gp	＋ 2
81 ～ 95	7 レベル呪文 1 つを回数無制限で発動	＋ 182,000 gp	＋ 2
96 ～ 100	使用者に対して トゥルー・リザレクション（1 回／月）	＋ 200,000 gp	＋ 2

魔法のアイテムの中には知性を備えたものが存在する。魔法によって自我を付与されたアイテムは、キャラクター同様に考え、感じることができるため、NPC として扱うべきである。知性あるアイテムは追加能力や、時には変則的パワーや特殊用途も有している。知性を持てるのは（1 回限りの使い切りアイテムや、チャージを持つアイテムではなく）恒久的な魔法のアイテムだけである（つまり、ポーション、巻物、ワンドなどのアイテムが知性を持つことはないということだ）。一般的に、魔法のアイテムのうち、知性を持つものは 1%に満たない。

知性あるアイテムは【知力】、【判断力】、【魅力】の能力値を持つため、実際にクリーチャーと見なすことができる。人造クリーチャーとして扱うこと。知性あるアイテムは（魔法の武器と同様に）回数無制限で周囲を照らしだす能力を持っていることが多い。そうでもしなければ周囲を見ることができないものが多いからだ。

ほとんどの魔法のアイテムとは異なり、知性あるアイテムは持ち主の合言葉を必要とせずに、自分のパワーを起動することができる。知性あるアイテムは、イニシアチブ順においては、自分の持ち主のターンに行動する。

知性あるアイテムをデザインする

知性ある魔法のアイテムを作成するには、以下の簡易ガイドラインに従うこと。知性あるアイテムは属性、精神能力値、言語、知覚能力、そしてそれ以外に少なくとも 1 つの特殊能力を持つ。こうした特性や能力は作成時に改善させることができ、アイテムの合計価格を上昇させる。この種の能力の多くはアイテムの自我値を高める。高い自我値を持つ知性あるアイテムは支配するのが難しく、時には所持者を支配することもあり、所持には危険がともなう。

知性ある魔法のアイテムは基本価格が 500 gp 上昇する。知性あるアイテムの合計価格を算出する際、知性を持つことによって得たすべての追加能力の価格を合計したものにこの価格を加え、その後にこの金額を魔法のアイテムの基本価格に加えること。

知性あるアイテムの属性

すべての知性あるアイテムは属性を持つ（『知性あるアイテムの属性』表を参照）。知性ある武器は、公にであれそれとなくであれ、すでに属性を持っていることがあることに注意。知性ある武器をランダムに作るなら、武器の属性は、属性に関わる特殊能力に適合するようにせねばならない。

アイテムと異なる属性を持つキャラクターは、そのアイテムを持っている間、負のレベルを 1 レベル得る（表の "*" 注記にあるものは例外）。この負のレベルによって実際にレベルを失うことはないが、負のレベルはそのアイテムを手放すまで続き、他の方法では（たとえレストレーション呪文を使っても）決して除去することはできない。この負のレベルは、アイテムが不適切な使い手に対して与えている他のすべてのペナルティと累積する。" 自我値 "（後述）が 20 ～ 29 のアイテムは負のレベルを 2 レベル与える。自我値が 30 以上のアイテムは負のレベルを 3 レベル与える。

知性あるアイテムの能力値

知性ある魔法のアイテムは 3 つの精神能力値をすべて持つ：【知力】、【判断力】、【魅力】だ。各能力値はどれも初期値が 10 で、20 まで上昇させられる。『知性あるアイテムの能力値』表には、アイテムの能力値 1 つを上昇させるためのコストが書かれている。このコストは 11 以上に伸ばす能力値ごとに支払わなければならない。例えば、【知力】15、【判断力】12、【魅力】10 を持つ知性ある魔法のアイテムは、基になるアイテムよりも（知性あるアイテムであることによる 500 gp を含めて）2,400 gp 高くつくことになるだろう。

アイテムの話せる言語

キャラクター同様、知性あるアイテムは共通語に加えて、【知力】ボーナス 1 ポイントごとに 1 つの言語を話すことができる。アイテムの出自や用途を考慮して適切な言語を選ぶこと。アイテムが会話能力を持っていなくとも、修得している言語を読み理解することはできる。

知覚手段と交信手段

すべての知性ある魔法のアイテムは、30 フィート以内を見聞きできる能力と、持ち主と共感によって意思疎通する能力を、初期状態ですでに持っている。" 共感 " によって、アイテムは衝動や感情を伝えてある種の行動を後押ししたり思いとどまらせたりできる。追加の交信手段やより良好な感覚は、『知性あるアイテムの知覚手段と交信手段』表の記述通り、アイテムの価格と自我値を上昇させる。

共感（超常）：共感によって、アイテムは感情や衝動を伝えてある種の行動を後押ししたり思いとどまらせたりできる。これによって言語を用いた意思疎通ができるわけではない。

会話（超常）：会話能力を持つ知性あるアイテムは、修得しているどの言語ででも話すことができる。

テレパシー（超常）：テレパシーによって、知性あるアイテムは修得言語に関わらず、使用者とテレパシーで意思疎通できる。この方法で意思疎通する場合、使用者はアイテムに接触していなければならない。

知覚範囲：知覚範囲によって、知性ある魔法のアイテムは表記の距離まで見聞きできる。暗視や非視覚的感知を追加すると、アイテムはそれらの感覚をアイテムの基本知覚範囲と同じ距離まで使用できる。

言語読解能力（変則）：アイテムは修得言語に関わらずあらゆる言語の文書を読むことができる。

リード・マジック能力（擬呪）：この能力を持つ知性ある魔法のアイテムは、まるでリード・マジックを使ったかのように魔法の文書や巻物を読むことができる。この能力によって魔法のアイテムが巻物などのアイテムを起動できるようになるわけではない。知性ある魔法のアイテムは、この能力をフリー・アクションで、抑止したり再開したりできる。

知性あるアイテムのパワー

知性あるアイテムはそれぞれが少なくとも 1 つのパワーを持っているべきだが、強力なアイテムになるといくつものパワーを持っていることもある。アイテム固有のパワーを知るためには、『知性あるアイテムのパワー』表でロールするか選択すること。知性あるアイテムはたいてい持ち主の望みに従うが、すべてのパワーはアイテムの指示によって機能を発揮する。パワーを起動したり、稼動中のパワーに集中したりするのは 1 標準アクションであり、このアクションはアイテムが行なう。パワーの効果の術者レベルはアイテムの術者レベルに等しい。セーヴ DC はアイテムの最も高い精神能力値に基づく。

特殊用途を持つアイテム

知性あるアイテムの中には、その行動を示唆する特殊用途を持つものもある。特殊用途を持つ知性ある魔法のアイテムは自我に＋ 2 のボーナスを得る。アイテムの用途は、アイテムのタイプと属性に合ったものでなければならず、常に道理にあった取り扱いをするべきである。用途が " 秘術呪文の使い手たちの打倒／抹殺 " であることは、その剣が出会ったウィザードを片っ端から斬殺するよう使用者に強要するという意味ではない。ましてや、その剣が自分なら世界中のウィザードとソーサラーとバードを皆殺しにできると信じ込んでいるという意味でもない。これは、そのアイテムが秘術呪文の使い手を憎んでおり、たとえばある地域のウィザードの秘密結社を壊滅させたり、隣国の魔女王の支配を終わらせたいと思っているということである。同様に、" エルフの守護 " という用途は、使用者がエルフである場合、使用者は自分の身だけを守りたがる、というわけでもない。これはアイテムがエルフの大義を推し進め、エルフの敵を根絶やしにし、エルフの指導者たちを援助するために使われることを望んでいるということなのだ。" あらゆるものの打倒／抹殺 " という用途は単なる自己保存の問題ではない。これはそのアイテムが万物の頂点に立つまで休むことを知らない（あるいは使用者を休ませない）ことを意味している。

『知性あるアイテムの用途』表には、魔法のアイテムが持っていそうな用途を数例挙げている。使用者が知性あるアイテムの特殊用途を明らかに無視したり対立したりしたら、使用者が協力的になるまでアイテムは自我に＋ 4 のボーナスを得る。このボーナスはアイテムが特殊用途を持っていることによって得る＋ 2 ボーナスに加えてのものである。

特殊用途パワー

特殊用途パワーは、知性あるアイテムがその特殊用途を果たそうとしている場合にのみ機能を発揮する。特殊用途を果たそうとしているかどうかの判断は、常にアイテムが行なう。結果が手段を正当化するかどうかは、簡単かつ明瞭に判断できるものでなければならない。これ以外のパワーの場合と異なり、たとえ所有者がアイテムを支配していたとしても（後述の『アイテムの反抗』を参照）、アイテムが特殊用途パワーの使用を拒否することがありうる。特殊用途パワーの効果の術者レベルはアイテムの術者レベルに等しい。セーヴ DC はアイテムの最も高い精神能力値に基づく。特殊用途パワーのリストに関しては『特殊用途アイテムの特殊用途パワー』表を参照すること。

アイテムの自我

自我は、アイテムが持つパワーの総合力と我の強さを示している。アイテムの自我値は、アイテムの自我修正値をすべて足し合わせたものに、（知性あるアイテムとして強化したぶんの価格をすべて除いた）基となる魔法のアイテムの価格による追加ボーナスを加えたものである。アイテムの自我値は、アイテムとキャラクターのどちらが、その関係において支配的な位置に就くかを決定する（後述）。

基となる魔法のアイテムの価格	自我修正値
～1,000 gp	—
1,001 gp ～ 5,000 gp	＋1
5,001 gp ～ 10,000 gp	＋2
10,001 gp ～ 20,000 gp	＋3
20,001 gp ～ 50,000 gp	＋4
50,001 gp ～ 100,000 gp	＋6
100,001 gp ～ 200,000 gp	＋8
200,001 gp ～	＋12

アイテムの反抗

自我があるということは、アイテムが独自の意志を持っていることを意味する。アイテムは自身の属性に絶対的に忠実である。そのアイテムを所持するキャラクターがアイテムの属性の指向する目標やアイテムの特殊用途に忠実でなければ、人格的衝突が発生する――アイテムがキャラクターに反抗するのだ。同様に、20 以上の自我値を持つアイテムは、常に自分がいかなるキャラクターにも優越する存在であると考えており、所有者が常に自分の意向に賛同しないと人格的衝突を引き起こす。

人格的衝突が発生した場合、所有者は意志セーヴィング・スロー（DC＝アイテムの自我値）を行なわなければならない。成功すれば所有者が支配し、失敗すればアイテムが所有者を支配してしまう。支配は 1 日、または危機的状況（大きな戦いや、アイテムかキャラクターにとって重大な脅威が迫ったときなど）が起きるまで続く。アイテムが支配した場合、それはキャラクターの望みに抵抗し、以下に挙げる例のような譲歩を要求する。

- アイテムの気に入らない属性や性格の仲間や他のアイテムを排除する。
- キャラクターが持つ他のすべての魔法のアイテムや、特定種別のアイテムを放棄する。
- アイテムが用途を果たすため、指示した場所へ行くようキャラクターに服従を強いる。
- 今すぐにアイテムが憎むクリーチャーを探し出し、抹殺する。
- 使用していない時にアイテムがいたずらされぬよう保護する、魔法的な防御や器具を要求する。
- キャラクターがいついかなる時でもアイテムを運搬すること。
- アイテムが属性や道徳的な品位において、より相応しい所持者になると考えるキャラクターに自分を譲渡させる。

極端な状況下では、アイテムは以下に挙げるような、もっと苛酷な手段に訴えることもある：

- 所有者に戦闘を強制する。
- 相手に攻撃を加えることを拒否する。
- 使用者やその仲間に攻撃を加える。
- 所有者に相手への降伏を強制する。
- キャラクターの手から自分を落とさせる。

当然の事ながら、こうした行動はキャラクターとアイテムの属性の調和がとれている場合や、互いの目的や性格が一致している場合には、まず起こらない。しかし、そうであっても、アイテムは簡単に相手を支配し、またその支配を維持できるように弱いキャラクターに所有されるのを好んだり、目的達成のために高レベルのキャラクターに所有されたいと願うことはありうる。

人格を持つ魔法のアイテムは例外なく、進行中の状況で（特に戦闘で）重要な役割を演じたいという欲求を持っている。こうしたアイテム同士は、たとえ属性が同じであってもライバル関係にある。知性あるアイテムは他の知性あるアイテムと使用者を共有したいとは思わない。知性あるアイテムは 60 フィート以内にある他の知性あるアイテムの存在を感知することができ、大抵の知性あるアイテムは主人を欺いたり気をそらすことによって、主人がライバルを無視したり破壊したりするよう最善を尽くす。もちろん、こうした性向は属性によって差異がある。

アイテムが所有者を制御することができなかったとしても、キャラクターは人格を持つアイテムを完全に制御したり黙らせてしまうことはできない。自分の要求を強制することはできなくても、彼らはへこたれることなく希望や要求を口にし続ける。

呪われたアイテム　Cursed Items

表：呪われたアイテムの一般的な呪い

d%	呪い
01 ～ 15	妄想
16 ～ 35	逆の効果または目標
36 ～ 45	断続的機能
46 ～ 60	必要条件
61 ～ 75	副作用
76 ～ 90	まったく異なる効果
91 ～ 100	『特定の呪われたアイテム』表の特定の呪われたアイテムで代用

呪われたアイテムとは、何らかの形で不利に働く可能性のある魔法のアイテムのことである。良い効果と悪い効果が渾然一体となったものもあり、キャラクターたちに難しい判断を強いることになる。呪われたアイテムは必ずしも常に意図的に作られるわけではない。その場合、作成者の仕事が立て込んでいた結果だったり、作り手の腕が未熟だったり、適当な構成要素がなかったりしたのだ。こうしたアイテムの多くはそれでも機能はするのだが、意図した通りに働かなかったり、深刻な副作用を生じたりする。魔法のアイテム作成時の技能判定に 5 以上の差で失敗したら、『呪われたアイテムの一般的な呪い』表でロールして、アイテムが持つ呪いの種類を決定すること。

呪いのアイテムの識別：呪われたアイテムは、1 つの例外事項を除いて、他の魔法のアイテムと同様に識別する。アイテムを識別するために行なう判定で DC を 10 以上上回らない限り、呪いは発見されない。判定には成功したが DC を 10 上回ることができなかった場合、それで判るのはその魔法のアイテムの本来の用途だけである。そのアイテムが呪われていると判っているのであれば、そのアイテムを識別するための通常通りの DC を用いて呪いの性質を判断できる。

呪われたアイテムの除去：呪われたアイテムの中には簡単に手放せるものもあるが、使用者が価格関係なくそのアイテムを持ち続けるよう強制するものもある。そうしたアイテムは、手放したり戻ってこれない所へ投げ捨てたりしても、再び戻ってくる。この種のアイテムは、キャラクターかアイテムを目標とした リムーヴ・カース かそれに類する魔法がかけられた後にのみ手放せる。呪いを解くための術者レベル判定の DC は（10＋アイテムの術者レベル）に等しい。呪文が成功したら、次のラウンドにはそのアイテムを手放せるが、そのアイテムを再度使用した場合、呪いは再発する。

呪われたアイテムの一般的な呪い

以下に挙げるのは呪われたアイテムの最も一般的な効果の一部である。GM は特定のアイテムに合うよう呪われたアイテムの新たな効果をこしらえるのをためらわなくてよい。

妄想：使用者はアイテムに見せかけ通りの力があると信じ込んでしまう。だが、実際にはアイテムは何の魔法能力も持ってはいない（持っていると信じ込ませる魔法能力を除いては）。使用者は精神的に欺かれており、アイテムが機能していると思い込んでいる。そのため、リムーヴ・カースの助けを借りなければ、呪われたアイテムに欺かれているという事実に納得しない。

逆の効果または目標：これらの呪われたアイテムは誤作動を起こし、作成者の意図とまったく逆の効果を発生させたり、他の誰かではなく使用者自身を目標にしてしまったりする。ここで注意してほしいことは、こうしたアイテムは必ずしも持っていて損になるものばかりではないということだ。逆の効果を持つアイテムの中には、攻撃とダメージのロールにボーナスではなくペナルティを与えるものが含まれる。呪われていない魔法のアイテムの強化ボーナスについて、必ずしもキャラクターにすぐ教える必要はない。とは言え、呪われていることが判れば、アイテムを捨ててしまうことができる――使用者に使い続けることを強制する何らかの力が込められていない限りは。そのような場合、アイテムを手放すためにはふつう、リムーヴ・カース 呪文が必要になる。

断続的機能：断続的機能には 3 つの種類があり、どのアイテムも解説にある通りの完全な機能を発揮する――少なくとも時々は。3 つの種類とは、不確実、依存性、制御不能である。

不確実：このアイテムを起動させるたびに、5%の確率（d%の 01 ～ 05）で機能しない。

依存性：このアイテムは特定の状況でしか機能しない。そうした状況を選択するか、以下の表をロールして、どんな状況でしか機能しないかを決定すること。

d%	状況
01 ～ 03	気温が氷点下の時に（1 気圧で 0℃以下）
04 ～ 05	気温が氷点より高いときに（1 気圧で 0℃より上）
06 ～ 10	昼間に
11 ～ 15	夜間に
16 ～ 20	直射日光の当たる所で
21 ～ 25	直射日光の当たらない所で
26 ～ 34	水中で
35 ～ 37	水の外で
38 ～ 45	地下で
46 ～ 55	地上で
56 ～ 60	ランダムに選択した種別のクリーチャーの 10 フィート以内で
61 ～ 64	ランダムに選択した種族／種のクリーチャーの 10 フィート以内で
65 ～ 72	秘術呪文の使い手の 10 フィート以内で
73 ～ 80	信仰呪文の使い手の 10 フィート以内で
81 ～ 85	呪文の使い手でない者の手にある時に
86 ～ 90	呪文の使い手の手にある時に
91 ～ 95	特定の属性のクリーチャーの手にある時に
96	特定の性別のクリーチャーの手にある時に
97 ～ 99	聖日か、特定の天文学的事象の起きている間に
100	特定の場所から 100 マイルより離れたところで

制御不能：制御不能なアイテムはランダムに起動してしまうことがある。毎日 d%をロールすること。01 ～ 05 が出た場合、アイテムはその日の間、ランダムに決めた時点で起動してしまう。

必要条件：アイテムの中には使用するために厳しい条件を満たさなければならないものもある。この種の呪われたアイテムを機能させ続けるためには、以下の中から 1 つ（またはそれ以上）の条件を満たさねばならない・

- キャラクターは通常の 2 倍の量を食べなければならない。
- キャラクターは通常の 2 倍の時間眠らねばならない。
- キャラクターは特定のクエストを成し遂げねばならない（1 回やれば、その後は通常通りに機能する）。
- キャラクターは毎日 100gp 相当の価値のあるものを犠牲に捧げねばならない（つまり破壊せねばならない）。
- キャラクターは毎週 2,000gp 相当の価値のある魔法のアイテムを犠牲に捧げねばならない（つまり破壊せねばならない）。
- キャラクターは特定の貴族やその一族に忠誠を誓わねばならない。
- キャラクターは他の魔法のアイテムをすべて捨てねばならない。
- キャラクターは特定の神格を信仰せねばならない。
- キャラクターは特定の名前に改名せねばならない（このアイテムはその名前のキャラクターにしか使えない）。
- キャラクターは次の機会に特定のクラスのクラス・レベルを得なければならない（すでにそのクラスでなければ）。
- キャラクターは特定の技能を一定ランク修得せねばならない。
- キャラクターは自分の生命エネルギーの一部（【耐久力】2 ポイント）を一度だけ犠牲にせねばならない。キャラクターが レストレーション 呪文などで失った【耐久力】を取り戻した場合、アイテムは機能を停止してしまう（ただし、レベル上昇や ウィッシュ 、魔法のアイテムの使用によって【耐久力】を獲得した場合は機能停止しない）。
- 毎日アイテムを聖水で浄めねばならない。
- 毎日アイテムを使って 1 体の生きているクリーチャーを殺さねばならない。
- 毎月 1 回、アイテムを火山の溶岩に浸さねばならない。

- 最低でも 1 日 1 回、アイテムを使用しなければならない。さもないと、現在の所有者では二度と機能させることができなくなってしまう。
- （武器のみ）アイテムを抜いたら、それを使って血を流さねばならない。1 回命中を与えるまでは、手放すことも他の武器に持ち替えることもできない。
- 毎日アイテムに特定の呪文をかけねばならない（ ブレス 、アトーンメント 、アニメイト・オブジェクツ など）。

必要条件はそのアイテムにふさわしいことが非常に重要であり、ランダムに決定すべきではない。必要条件のあるアイテムが知性あるアイテムでもあるなら、必要条件はその性格によって決まることが多い。必要条件が満たされなければ、アイテムは機能を停止してしまう。必要条件が満たされれば、普通そのアイテムは次に必要条件を満たさねばならなくなるまで 1 日の間機能し続ける（ただし、一部の条件は 1 回満たせばよかったり、1 ヶ月ごとに満たせばよかったり、常時満たしていなければならなかったりする）。

副作用：通常、副作用を持つアイテムは、それでも所有者にとって有益である。ただし、それには不利な側面もある。副作用はアイテムを使用した時（武器などの場合は手に持った時）にだけ現れるものもあるが、持ち歩いている限り常時キャラクターについてまわるものもある。

特記ない限り、副作用はキャラクターがアイテムを所持し続けている間ずっと効果を及ぼす。通常、この種の効果に対するセーヴ DC は（10 ＋アイテムの術者レベル）に等しい。

d%	副作用
01 ～ 04	キャラクターの毛髪が 1 時間ごとに 1 インチ伸びる。
05 ～ 09	キャラクターの身長が 6 インチ（約 15cm）縮む（d%の 01 ～ 50）か伸びる（51 ～ 100）。これは 1 回しか起こらない。
10 ～ 13	アイテムの周囲の気温が通常より華氏で 10 度（摂氏で 5.6 度）低くなる。
14 ～ 17	アイテムの周囲の気温が通常より華氏で 10 度（摂氏で 5.6 度）高くなる。
18 ～ 21	キャラクターの髪の毛の色が変わる。
22 ～ 25	キャラクターの肌の色が変わる。
26 ～ 29	キャラクターに何らかの特徴的な印が現れる（入れ墨や不思議な輝きなど）
30 ～ 32	キャラクターの性別が変わる。
33 ～ 34	キャラクターの種族／種が変わる。
35	キャラクターはランダムな 1 種類の病気にかかる。この病気は治らない。
36 ～ 39	アイテムは常に耳障りな音を発する（うめき声、すすり泣く声、悲鳴、呪詛、侮辱など）。
40	アイテムはバカげた外見をしている（派手な色、ふざけた形、明るいピンク色に光るなど）。
41 ～ 45	キャラクターはそのアイテムのことになると独占欲が強まり利己的になる。
46 ～ 49	キャラクターはそのアイテムを失うことと、そのアイテムに対する損害を偏執的に恐れるようになる。
50 ～ 51	キャラクターの属性が変わる。
52 ～ 54	キャラクターは最も近くにいるクリーチャーを攻撃せねばならない（毎日 5% [d%の 01 ～ 05] の確率で）。
55 ～ 57	キャラクターはアイテムの効果が終了すると（または 1 日 1 回ランダムに）1d4 ラウンドの間、朦朧状態になる。
58 ～ 60	キャラクターの視覚が不鮮明になる（視覚を必要とする攻撃ロール、セーヴ、技能判定に－ 2 のペナルティ）
61 ～ 64	キャラクターは負のレベルを 1 レベル得る。
65	キャラクターは負のレベルを 2 レベル得る。
66 ～ 70	キャラクターは毎日意志セーヴを行なわねばならず、失敗すると 1 ポイントの【知力】ダメージを受ける。
71 ～ 75	キャラクターは毎日意志セーヴを行なわねばならず、失敗すると 1 ポイントの【判断力】ダメージを受ける。
76 ～ 80	キャラクターは毎日意志セーヴを行なわねばならず、失敗すると 1 ポイントの【魅力】ダメージを受ける。
81 ～ 85	キャラクターは毎日頑健セーヴを行なわねばならず、失敗すると 1 ポイントの【耐久力】ダメージを受ける。
86 ～ 90	キャラクターは毎日頑健セーヴを行なわねばならず、失敗すると 1 ポイントの【筋力】ダメージを受ける。
91 ～ 95	キャラクターは毎日頑健セーヴを行なわねばならず、失敗すると 1 ポイントの【敏捷力】ダメージを受ける。
96	キャラクターは特定のクリーチャーにポリモーフさせられる（毎日 5% [d%の 01 ～ 05] の確率で）。
97	キャラクターは秘術呪文を発動することができなくなる。
98	キャラクターは信仰呪文を発動することができなくなる。
99	キャラクターはいかなる呪文も発動することができなくなる。
100	GM は上記の中から相応しいものを 1 つ選択するか、特にそのアイテム向けに副作用を 1 つ創造すること。

特定の呪われたアイテム Specific Cursed Items

表：特定の呪われたアイテム

d%	アイテム
01 ～ 05	インセンス・オヴ・アブセション
06 ～ 15	リング・オヴ・クラムジネス
16 ～ 20	アミュレット・オヴ・イナスケイパブル・ロケーション
21 ～ 25	ストーン・オヴ・ウェイト
26 ～ 30	ブレイサーズ・オヴ・ディフェンスレスネス
31 ～ 35	ガントレッツ・オヴ・ファンブリング
36 ～ 40	－ 2 カースト・ソード
41 ～ 43	アーマー・オヴ・レイジ
44 ～ 46	メダリオン・オヴ・ソウト・プロジェクション
47 ～ 52	フラスク・オヴ・カーシズ
53 ～ 54	ダスト・オヴ・スニージング・アンド・チョーキング
55	ヘルム・オヴ・オポジット・アライメント
56 ～ 60	ポーション・オヴ・ポイズン
61	ブルーム・オヴ・アニメイテッド・アタック
62 ～ 63	ローブ・オヴ・パワーレスネス
64	ヴァキュアス・グリムワー
65 ～ 68	カースト・バックバイター・スピア
69 ～ 70	アーマー・オヴ・アロー・アトラクション
71 ～ 72	ネット・オヴ・スネアリング
73 ～ 75	バッグ・オヴ・ディヴァウアリング
76 ～ 80	メイス・オヴ・ブラッド
81 ～ 85	ローブ・オヴ・ヴァーミン
86 ～ 88	ペリアプト・オヴ・ファウル・ロッティング
89 ～ 92	バーサーキング・ソード
93 ～ 96	ブーツ・オヴ・ダンシング
97	クリスタル・ヒプノシス・ボール
98	ネックレス・オヴ・ストラングレイション
99	ポイザナス・クローク
100	スカラベ・オヴ・デス

すべての呪われたアイテムの中で最も危険で最も陰険なものはおそらく、本来意図された機能が完全に呪いへと置き換わっているものである。だがそれでも、そういったアイテムにもまだ使い道はある――特に罠や武器として。以下に挙げるのは呪われたアイテムの特殊な例だ。前提条件の代わりに、呪われたアイテムはそれぞれが 1 つ以上の通常の魔法のアイテムと関連している。ことによると、そういったアイテムの作成時に呪われたアイテムとなってしまったのかもしれない。買い手が呪いに気づいていなければ、見せかけ通りのアイテムであるかのように呪われたアイテムを売却することもできる。

呪われた鎧一揃いと呪われた武器はさまざまな形態をとりうる。ここに挙げた例は最も一般的なものに過ぎない。例えば、－ 2 カースト・ソードは、＋ 3 ショートソード や ＋ 1 ダガー のように見えてもよいし、表記の － 2 の代わりに同様の負の値が付いていてもよい。

アーマー・オヴ・アロー・アトラクション

（Armor of Arrow Attraction ／矢招きの鎧）

オーラ 強力・防御**術**；**術者レベル** 16
装備部位 鎧；**重量** 50 ポンド

解説

この鎧を魔法的に分析すると、普通の ＋ 3 フ**ル**・プ**レート** であるという結果が出る。この鎧は近接攻撃に対しては通常通りに機能するが、実は遠隔武器を引きつけてしまうのだ。着用**者**は、遠隔武器による攻撃に対する AC に－ 15 のペナ**ル**ティを受ける。この鎧の真の性質は、キャラクターが本気の遠隔攻撃を受けるまでは判明しない。（訳注：原文ではこのアイテムの装備部位は“全身”だが、明らかに鎧なため、“**装備部位**：鎧”とした。）

作成要項

魔法のアイテム ＋ 3 フ**ル**・プ**レート** 。

アーマー・オヴ・レイジ

（Armor of Rage ／敵意の鎧）

オーラ 強力・死霊**術**；**術者レベル** 16
装備部位 鎧；**重量** 50 ポンド

解説

この鎧は アーマー・オヴ・**コ**マンド（威厳の鎧）に似た外見をしており、＋ 1 フ**ル**・プ**レート** 一揃いとして機能する。しかし、この鎧を着用すると、鎧はキャラクターの【魅力】に－ 4 のペナ**ル**ティを負わせる。また、300 フィー**ト**以内にいるすべての非友好的なキャラクターは、着用**者**に対する攻撃ロー**ル**に＋ 1 の士気ボーナ**ス**を得る。この効果は着用**者**にも、作用を受けている敵たちにも気づかれない（言い換えるなら、着用**者**は鎧を着てもすぐには問題の原因がこの鎧にあるとは気づかないし、敵たちも何故これほどの敵意が沸き起こってくるのか理解できないということである）。（訳注：原文ではこのアイテムの装備部位は“全身”だが、明らかに鎧なため、“**装備部位**：鎧”とした。）

作成要項

魔法のアイテム アーマー・オヴ・**コ**マンド 、＋ 1 フ**ル**・プ**レート** 。

アミュレット・オヴ・イナスケイパブル・ロケーション

（Amulet of Inescapable Location ／対占術露見のお守り）

オーラ 中程度・防御**術**；**術者レベル** 10
装備部位 首周り；**重量** 1/2 ポンド

解説

この装置は一見、位置の特定、念視や感知、ディテク**ト**・ソウツ の影響を妨げる アミュ**レット**・オヴ・プ**ル**ーフ・アゲン**スト**・ディテクション・アンド・ロケーション であるかのように見える。実際には、このお守りは、占**術**呪文に対する着用**者**のすべてのセーヴに－ 10 のペナ**ル**ティを科す。

作成要項

魔法のアイテム アミュ**レット**・オヴ・プ**ル**ーフ・アゲン**スト**・ディテクション・アンド・ロケーション 。

インセンス・オヴ・アブセション

（Incense of Obsession ／妄念の香）

オーラ 中程度・心**術**；**術者レベル** 6
装備部位 ―；**重量** ―

解説

この焼香の塊は インセン**ス**・オヴ・メディテイション（瞑想の香）のように見える。 インセン**ス**・オヴ・アブセッション の近くで焚きながら瞑想と祈りを行なうと、使用**者**は魔法の香のおかげで自分の呪文行使能力が上昇したと完全に信じ込む。使用**者**は必要なかろうと、役に立たなかろうと、あらゆる機会をとらえては呪文を使おうとする。使用**者**の能力と呪文に対する妄執は、呪文を使い切るか、24 時間が経過するまで続く。

作成要項

魔法のアイテム インセン**ス**・オヴ・メディテイション 。

ガントレッツ・オヴ・ファンブリング

（Gauntlets of Fumbling ／不器用の篭手）

オーラ 中程度・変成**術**；**術者レベル** 7
装備部位 両手；**重量** 2 ポンド

解説

この篭手は、着用**者**が攻撃を受けたり、生死に関わる状況にさらされたりするまでは、その外見に応じたふるまいをする。そのような事態になると、呪いが起動する。着用**者**の指は思うように動かなくなり、毎ラウン

ド 50%の確率で、どちらかの手に持っている物を落としてしまう。また、篭手は着用**者**の【敏捷力】を 2 ポイン**ト**低下させる。一度呪いが起動したら、篭手は リムーヴ・カー**ス**、ウィッシュ あるいは ミラク**ル** の呪文を用いなければ外すことができなくなる。

作成要項

魔法のアイテム ガン**トレ**ッ**ト**・オヴ・ラ**スト**、グラヴ・オヴ・**スト**アリング、グラヴズ・オヴ・アロー・**ス**ナッチング、グラヴズ・オヴ・**ス**イミング・アンド・クライミング。

クリスタル・ヒプノシス・ボール

（Crystal Hypnosis Ball ／催眠水晶球）

オーラ 強力・占**術**；**術者レベル** 17
装備部位 —；**重量** 7 ポンド

解説

この呪われた念視装置は一見したところ、普通の クリ**ス**タ**ル**・ボー**ル**（水晶球）と区別が付かない。しかし、これを念視装置として使おうとした**者**は 1d6 分の間、恍惚状態となり、テ**レ**パシーによる サジェ**ス**チョン を精神に植え付けられる（意志・無効、DC19）。

この装置を使用した**者**は、自分が望んだクリーチャーや光景が見えたと信じ込むが、実際には強力なウィザード、リッチ、ことによっては別の次元界の力ある存在の影響下に置かれてしまう。以後、クリ**ス**タ**ル**・ヒプノシ**ス**・ボー**ル** を使うたびに、使用**者**はより深く自分を制御している存在の影響を受けるようになっていき、その召使いか道具になり果てる。この過程全体を通じて、使用**者**は自分が支配されていることに気づかないことに注意。

作成要項

魔法のアイテム クリ**ス**タ**ル**・ボー**ル**。

ダスト・オ**ヴ**・スニージング・アンド・チョーキング

（Dust of Sneezing and Choking ／くしゃみと窒息の粉）

オーラ 中程度・召喚**術**；**術者レベル** 7
装備部位 —；**重量** —

解説

このきめ細かな粉末は、ダ**スト**・オヴ・アピアラン**ス**（姿現しの粉）であるように見える。これを空中に撒くと 20 フィーとの範囲に拡散し、その中にいる**者**にくしゃみと咳の発作を起こさせる。DC15 の頑健セーヴに失敗した**者**は、即座に 3d6 ポイン**ト**の【耐久力】ダメージを受ける。このセーヴィング・**ス**ローに成功した**者**ですらも 5d4 ラウンドの間、咳き込んでしまい何もできなくなる（朦朧状態として扱う）。

作成要項

魔法のアイテム ダ**スト**・オヴ・アピアラン**ス**、ダ**スト**・オヴ・**トレ**イ**スレス**ネ**ス**。

ネックレス・オ**ヴ**・ストラングレイション

（Necklace of Strangulation ／絞殺の首飾り）

オーラ 強力・召喚**術**；**術者レベル** 18
装備部位 首周り；**重量** —

解説

ネック**レス**・オヴ・**スト**ラング**レ**イション は素晴らしい魔法の装身具に見える。首にかけるや否や、この首飾りは即座に首を絞め始め、ラウンドごとに 6 ポイン**ト**のダメージを与える。これを外せるのは リミテッド・ウィッシュ、ウィッシュ、ミラク**ル** と同等以上の手段のみである。首飾りは犠牲**者**が死亡した後までもその首に巻きつき続ける。犠牲**者**の遺体が腐り果て白骨化（約 1 ヶ月かかる）すると、ようやく首飾りはゆるむ。そうして、次の犠牲**者**を待ち受けるのである。

作成要項

魔法のアイテム ネック**レス**・オヴ・アダプテイション、ネック**レス**・オヴ・ファイアーボー**ル**ズ、ペリアプ**ト**・オヴ・ウーンド・クロージャー、ペリアプ**ト**・オヴ・プ**ル**ーフ・アゲン**スト**・ポイズン、ペリアプ**ト**・オヴ・ヘ**ルス**'"。

ネット・オ**ヴ**・スネアリング

（Net of Snaring ／捕縛の網）

オーラ 中程度・力**術**；**術者レベル** 8
装備部位 —；**重量** 6 ポンド

解説

このネッ**ト**は攻撃ロー**ル**に＋ 3 のボーナ**ス**を提供するが、水中でしか使えない。水中では、合言葉によって 30 フィー**ト**まで前方に射出され、1 体のクリーチャーを捕らえることができる。地上で投擲されると、ネッ**ト**は向きを変えてネッ**ト**を投げたクリーチャー当人を捕らえる。

作成要項

魔法のアイテム ＋ 3 ネッ**ト**。

バッグ・オ**ヴ**・ディ**ヴ**ァウアリング

（Bag of Devouring ／貪食の袋）

オーラ 強力・召喚**術**；**術者レベル** 17
装備部位 —；**重量** 15 ポンド

解説

このバッグは一見、普通の袋に見える。魔法的性質を感知しようとすると、バッグ・オヴ・ホー**ル**ディング（物入れ袋）であるかのように見える。しかし、実はこの袋はまったく異なる、もっと陰険な何かなのだ。つまりは、異次元クリーチャーの捕食口の 1 つなのである。

バッグに押し込まれた動植物を素材とする物体は " 飲み込み " の対象となる。 バッグ・オヴ・ディヴァウアリング は 90%の確率で最初に押し込まれた物を無視する。だが、その後は生きた肉が中に入ってくると（誰かがバッグから中身を取り出そうとしたときなど）、60%の確率で突っ込まれた身体の一部をがっちり捕らえ、犠牲**者**の全身を中に引っ張り込もうとする。バッグは組みつくために行なう戦技判定に＋ 8 のボーナ**ス**がある。クリーチャーが押さえこまれた状態となったら、バッグはフリー・アクションで犠牲**者**を中に引きずり込む。バッグは組みつきから逃れようとする試みに対して戦技防御 18 を持つ。

バッグは 30 立方フィー**ト**までの物質を中に入れておける。これは バッグ・オヴ・ホー**ル**ディング（タイプ I）と同様の機能だが、中に入れた物は 1 時間ごとに 5%の累積確率（訳注： 1 時間ごとに 5%、10%、15%と確率が上がっていく）で飲み込まれて、虚無空間かどこかの次元界に吐き出される。中に引き込まれたクリーチャーは 1 ラウンドで消化される。バッグは犠牲**者**の肉体を破壊してしまい、死体の一部を必要とするすべての復活や蘇生を妨げる。 ウィッシュ や ミラク**ル**、**トゥル**ー・リザ**レ**クション呪文で飲み込まれた犠牲**者**を生き返らせることのできる確率は 50%である。破壊されたクリーチャー 1 体 1 体に対して、1 回ずつ判定すること。この判定が失敗であれば、そのクリーチャーは定命のものの魔法では生き返らせることができない。

作成要項

魔法のアイテム バッグ・オヴ・ホー**ル**ディング（どれでも）。

ブーツ・オ**ヴ**・ダンシング

（Boots of Dancing ／舞踏のブーツ）

オーラ 強力・心術；**術者レベル** 16
装備部位 両足；**重量** 1 ポンド

解説

このブーツは別種の魔法のブーツのように見え、またそのように機能する。しかし着用**者**が近接戦闘に入る（あるいは近接戦闘から逃げようとする）と、着用**者**に対して イ**レ**ジ**ス**ティブ**ル**・ダン**ス** が発動されたかのように ブーツ・オヴ・ダンシング が移動を阻害する。ひとたび真の性質が明らかになると、ブーツは リムーヴ・カー**ス** 呪文を使用しなければ脱ぐことができなくなる。

作成要項

魔法のアイテム ウィングド・ブーツ、ブーツ・オヴ・エ**ル**ヴンカインド、ブーツ・オヴ・ザ・ウィンターランズ、ブーツ・オヴ・**ス**トライディング・アンド・**ス**プリンギング、ブーツ・オヴ・**ス**ピード、ブーツ・オヴ・テ**レ**ポーテーション、ブーツ・オヴ・**レ**ヴィテーション。

フラスク・オ**ヴ**・カーシズ

（Flask of Curses ／呪いのビン）

オーラ 中程度・召喚術；**術者レベル** 7
装備部位 —；**重量** 2 ポンド

解説

このアイテムは、ありふれた広口ビン、酒を入れるボ**トル**、容器、デカンター（果実酒を入れるガラ**ス**ビン）、ビン、つぼのように見える。これには液体が入っていることもあれば、煙が渦巻いていることもある。最初に蓋を開けた時に 30 フィー**ト**以内にいた**者**は全員、DC17 の意志セーヴを行なわなければならず、失敗すると呪われてしまう。呪われたクリーチャーは リムーヴ・カー**ス** 呪文をかけてもらうまで、攻撃ロー**ル**とダメージ・ロー**ル**と技能判定に－ 2 のペナ**ル**ティを被る。

作成要項

魔法のアイテム アイアン・フラ**ス**ク、イフリー**ト**・ボ**トル**、エヴァー**ス**モーキング・ボ**トル**、デカンター・オヴ・エンド**レス**・ウォーター。

ブルーム・オ**ヴ**・アニメイテッド・アタック

（Broom of Animated Attack ／自律攻撃のほうき）

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 10
装備部位 —；**重量** 3 ポンド

解説

このアイテムは、外見上普通のほうきと区別がつかない。実際に使ってみようとしない限り、いかなるテ**スト**によっても ブ**ル**ーム・オヴ・フライング（空飛ぶほうき）とまったく同じとの結果が得られる。

クリーチャーがこのほうきを使って空を飛ぼうとすると、ほうきは安心しきった乗り手を乗せて宙返りを 1 回し、そのまま（1d4 ＋ 5）フィー**ト**の高さから乗り手（やその頭）を地面へ叩きつける（10 フィー**ト**未満の落下なので、落下ダメージはない）。その後、ほうきは藁や細枝でできた掃く方の先端で顔をひっぱたいたり、柄の方の先端で打ちのめしたりして犠牲**者**を攻撃する。ほうきはそれぞれの先端で 1 ラウンドに 2 回ずつ攻撃する（掃く方の先端で 2 回と、柄の方の先端で 2 回、つまり 1 ラウンドに合計 4 回）。各攻撃ロー**ル**には＋ 5 のボーナ**ス**がつく。掃く方の先端は命中すると犠牲**者**を 1 ラウンドの間、盲目状態とし、柄の方は命中すると 1d6 ポイン**ト**のダメージを与える。ほうきは AC13、戦技防御 17、18 ヒッ**ト**・ポイン**ト**、硬度 4 を有する。

作成要項

魔法のアイテム ブ**ル**ーム・オヴ・フライング。

ブレイサーズ・オ**ヴ**・ディフェンスレスネス

（Bracers of Defenselessness ／**無**防**備**の腕甲）

オーラ 強力・召喚術；**術者レベル** 16
装備部位 腕部；**重量** 1 ポンド

解説

この宝石で飾られた輝くブ**レ**イサーは、一見 ブ**レ**イサーズ・オヴ・アーマー＋ 5（鎧の腕甲＋ 5）のようで、また実際にそのように機能する――着用**者**が自分の**レベル**以上の高い脅威度を持つ敵の猛攻を受けるまでは。この時点以降、腕甲は AC に－ 5 のペナ**ル**ティを与えるようになる。一度呪いが起動したら、ブ**レ**イサーズ・オヴ・ディフェン**スレス**ネ **ス**は リムーヴ・カー**ス** 呪文を使用しなければ外すことができなくなってしまう。

作成要項

魔法のアイテム ブ**レ**イサーズ・オヴ・アーマー＋ 5。

ペリアプト・オ**ヴ**・ファウル・ロティング

（Periapt of Foul Rotting ／おぞましき腐敗の護符）

オーラ 中程度・防御術；**術者レベル** 10
装備部位 首周り；**重量** —

解説

この彫刻の施された宝石は、あまり**価**値のあるもののようには見えない。この護符を 24 時間より長く所持し続けたキャラクターは、恐ろしい腐敗病に感染してしまう。この病気は毎週、【敏捷力】、【耐久力】、【魅力】を 1 ポイン**ト**ずつ恒久的に吸収する。この護符（と病気）を除去するには、まず リムーヴ・カー**ス** 呪文をかけた後に、リムーヴ・ディジーズ をかけ、さらに ヒー**ル**、ミラク**ル**、リミテッド・ウィッシュ、ウィッシュ のいずれかを 1 回かけなければならない。腐敗病は感染したキャラクターに、ペリアプ**ト**・オヴ・ヘ**ルス**（健康の護符）を砕いて作った粉末を振りかけることでも相殺できる（1 全ラウンド・アクション）。そうすると、ペリアプ**ト**・オヴ・ファウ**ル**・ロティング も同じように砕けて塵となる。

作成要項

魔法のアイテム ペリアプ**ト**・オヴ・ウーンド・クロージャー、ペリアプ**ト**・オヴ・プ**ル**ーフ・アゲン**スト**・ポイズン、ペリアプ**ト**・オヴ・ヘ**ルス**。

ヘルム・オ**ヴ**・オポジット・アライメント

（Helm of Opposite Alignment ／対立属性の兜）

オーラ 強力・変成術；**術者レベル** 12
装備部位 頭部；**重量** 3 ポンド

解説

頭に被るや否や、即座に呪いの効果が発現する（意志・無効、DC15）。セーヴに失敗すると、着用**者**の属性は元の属性からできるだけかけ離れたものになるよう、著しく変化してしまう――善は悪に、混沌は秩序に、真なる中立は極端に偏った属性（秩序にして悪、秩序にして善、混沌にして悪、混沌にして善）のいずれかになってしまう。属性の変化は精神性だけでなく倫理観にも及んでおり、魔法によって変化させられた人物は、心の底から新たな人生観に満足してしまう。セーヴに成功したキャラクターは呪いの効果を被らずに兜を被り続けることができるが、一度脱いで再びかぶったなら、再びセーヴを行なわなければならない。

元の属性に戻るには ウィッシュ か ミラク**ル** を用いるしかない。作用を受けた当人は元の属性に戻ろうという試みを一切することはない（それどころか、そうした試みを恐れ、できる限りの手段で逃れようとする）。特定の属性であることが**必要条件**になっているクラ**ス**のキャラクターが作用を受けた場合、呪いを取り除くだけでなく、ア**ト**ーンメン**ト** 呪文も必要になるだろう。 ヘ**ル**ム・オヴ・オポジッ**ト**・アライメン**ト** は一度機能を発揮すると、すべての魔法的特性を失ってしまう。

作成要項
魔法のアイテム ハット・オヴ・ディスガイズ 、ヘルム・オヴ・コンプリヘンド・ランゲージス・アンド・リード・マジック 、ヘルム・オヴ・テレパシー 。

ポイザナス・クローク

（Poisonous Cloak ／猛毒の外套）

オーラ 強力・防御**術**；**術者レベル** 15
装備部位 肩周り；**重量** 1 ポンド

解説
この外套は毛織物のような素材でできたものがふつうだが、革製のこともある。 ディテクト・ポイズン をかけると、この外套の繊維に毒が染み込んでいることが判る。この衣装を手にするだけでは害を受けることはないが、実際に着用するや否や着用**者**は DC28 の頑健セーヴに成功しない限り、4d6 ポイントの【耐久力】ダメージを受ける。
いったん着用してしまったら、リムーヴ・カース 呪文をかけないと ポイザナス・クローク を除去できない。 リムーヴ・カース をかけると、このクロークの魔法的特性は破壊される。先に ニュートラライズ・ポインズン 呪文をかけておけば、死んでしまった犠牲**者**を レイズ・デッド や リザレクション で死から蘇らせることができる。

作成要項
魔法のアイテム クローク・オヴ・アラクニダ 、クローク・オヴ・イセリアルネス 、クローク・オヴ・ザ・バット 、クローク・オヴ・レジスタンス ＋ 5 、メジャー・クローク・オヴ・ディスプレイスメント 。

ポーション・オヴ・ポイズン

（Potion of Poison ／毒薬）

オーラ 強力・召喚**術**；**術者レベル** 12
装備部位 —；**重量** —

解説
このポーションはかつて持っていた有益な魔法能力を失い、今では強力な毒と化している。この毒は 6 ラウンドの間、ラウンドごとに 1d3 ポイントの【耐久力】ダメージを与える。毒に侵されたクリーチャーは DC14 の頑健セーヴに成功すると、ダメージを無効化し、かつ毒の効果を終わらせることができる。

作成要項
魔法のアイテム ポーション（どれでも）。

メイス・オヴ・ブラッド

（Mace of Blood ／流血のメイス）

オーラ 中程度・防御**術**；**術者レベル** 8
装備部位 —；**重量** 8 ポンド

解説
この ＋ 3 ヘヴィ・メイス は毎日血を浴びさせてやらなければボーナスが消えてしまう（再びメイスが血に染まるまで）。このメイスを使用したキャラクターは、それを所持している間は毎日 1 回、DC13 の意志セーヴを行なわなければならず、失敗すると属性が “ 混沌にして悪 ” になってしまう。

作成要項
魔法のアイテム ＋ 3 ヘヴィ・メイス 。

メダリオン・オヴ・ソウト・プロジェクション

（Medallion of Thought Projection ／思考投影のメダル）

オーラ 中程度・占**術**；**術者レベル** 7
装備部位 首周り；**重量** —

解説
この装置は外見から機能の有効距離に至るまで メダリオン・オヴ・ソウツ（読心のメダル）と同じように思える。ただし、思考はくぐもって、ゆがんだ感じに聞こえてくるため、DC15 の意志セーヴに成功しなければ内容を判別することはできない。使用**者**は自分が他人の思考を傍受していると考えるが、実は聞こえているのはメダルが作り出した（虚像）に過ぎない。この幻の思考は常にもっともらしく聞こえるので、そうした情報を頼りにするとひどい間違いを犯しかねない。さらに悪いことに、使用**者**には判らないが、この呪われたメダルは使用**者**の真っ直ぐ前方の直線状にいるクリーチャーたちに着用**者**の思考を伝えてしまう。そのため、クリーチャーたちは着用**者**の存在に気づき、警戒するようになるだろう。

作成要項
魔法のアイテム メダリオン・オヴ・ソウツ 。

ローブ・オヴ・パワーレスネス

（Robe of Powerlessness ／**無力**のローブ）

オーラ 強力・変成**術**；**術者レベル** 13
装備部位 全身；**重量** 1 ポンド

解説
ローブ・オヴ・パワーレスネス は他の種類のローブのように見える。この衣装をまとったキャラクターは即座に【筋力】に－ 10 のペナルティを受け、さらに【知力】か【判断力】か【魅力】にも－ 10 のペナルティを受け、能力値の低下に従って呪文と魔法に関する知識を忘れてしまう。キャラクターが呪文の使い手であれば、ローブはそのキャラクターの呪文発動能力に関わる第一の能力値を目標とする。そうでなければ【知力】を目標とする。このローブは簡単に脱げるが、失われた精神と肉体の力を取り戻すには、まず リムーヴ・カース 呪文をかけてもらった後に ヒール をかけてもらわねばならない。

作成要項
魔法のアイテム ローブ・オヴ・アイズ 、ローブ・オヴ・ジ・アークマギ 、ローブ・オヴ・シンティレイティング・カラーズ 、ローブ・オヴ・スターズ 、ローブ・オヴ・ブレンディング 、ローブ・オヴ・ボーンズ 、ローブ・オヴ・ユースフル・アイテムズ 。

ローブ・オヴ・ヴァーミン

（Robe of Vermin ／蟲のローブ）

オーラ 強力・防御**術**；**術者レベル** 13
装備部位 全身；**重量** 1 ポンド

解説
着用**者**がこのローブを着た時点では、おかしな点は何一つ見つからず、通常通りに機能する。しかし、敵意を持った相手に対して精神集中とアクションが必要な状況になれば、この服の本性が明らかになる。着用**者**は突然、この服の中に魔法の力によって潜んでいた大量の昆虫に噛みつかれる。着用**者**は、害虫どもに体中を噛みつかれたり這い回られたりする極度の不快感に襲われた人が普通するような反応（身体をかきむしったり、ローブを脱ごうとしたり）をしてしまうため、すべての行動を中止せねばならなくなる。
着用**者**はイニシアチブ判定に－ 5 のペナルティを、すべての攻撃ロール、セーヴ、技能判定に－ 2 のペナルティを受ける。呪文を発動しようとした場合、着用**者**は精神集中判定（DC20 ＋呪文**レベル**）を行なわなければならず、失敗すると呪文を失ってしまう。

作成要項

魔法のアイテム ローブ・オヴ・アイズ、ローブ・オヴ・ジ・アークマギ、ローブ・オヴ・シンティレイティング・カラーズ、ローブ・オヴ・スターズ、ローブ・オヴ・ブレンディング、ローブ・オヴ・ボーンズ、ローブ・オヴ・ユースフル・アイテムズ。

リング・オヴ・クラムジネス

（Ring of Clumsiness ／うすのろの指輪）

オーラ 強力・変成術；**術者レベル** 15

装備部位 指輪；**重量** —

解説

この指輪は リング・オヴ・フェザー・フォーリング（軟着陸の指輪）とまったく同様の機能を持つが、同時に着用者の動きをひどくぎこちないものにしてしまう。着用者の【敏捷力】には－4のペナルティがつき、動作要素を有するすべての秘術呪文を発動する際に20%の失敗確率が生じる（この呪文失敗確率は他のタイプの秘術呪文失敗確率と累積する）。

作成要項

魔法のアイテム リング・オヴ・フェザー・フォーリング。

スカラベ・オヴ・デス

（Scarab of Death ／死のスカラベ）

オーラ 強力・防御術；**術者レベル** 19

装備部位 首周り；**重量** —

解説

この小さなスカラベ・ブローチを、1ラウンドを超えて手に持っているか、生きているクリーチャーが1分の間運搬すると、地中を掘り進む甲虫のような、恐ろしいクリーチャーに変身する。このクリーチャーは革や布を引き裂き、被害者の肉体に潜り込み、1ラウンド後にはその心臓に達して死亡させてしまう。DC25の反応セーヴに成功すれば、着用者は甲虫が体内に深く潜り込む前に引きはがすことができるが、それでも3d6ポイントのダメージを被る。その後、甲虫はスカラベの姿に戻る。なお、スカラベは木や陶器、骨、象牙、金属の容器の中に入れておけば、モンスター化させることなく長期間保管できる。

作成要項

魔法のアイテム アミュレット・オヴ・ザ・プレインズ、アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー、アミュレット・オヴ・プルーフ・アゲンスト・ディテクション・アンド・ロケーション、アミュレット・オヴ・マイティ・フィスツ、ブローチ・オヴ・シールディング、ゴーレムベイン・スカラベ、スカラベ・オヴ・プロテクション。

カースト・バックバイター・スピア

（Spear, Cursed Backbiter ／呪われし背反の槍）

オーラ 中程度・力術；**術者レベル** 10

装備部位 —；**重量** 3ポンド

解説

これは＋2ショートスピア だが、これを近接攻撃に使用し、攻撃ロールのダイスの目が1だった場合、狙った目標でなく使用者自身にダメージを与えてしまう。呪いの効果が現れると、スピアは曲がりくねって使用者の背中を突き刺し、自動的に使用者にダメージを与える。この呪いはスピアを投擲した際にも機能する。その場合、使用者に与えるダメージは2倍になる。

作成要項

魔法のアイテム＋2ショートスピア、魔法の武器ならどれでも。

ストーン・オヴ・ウェイト（ロウドストーン）

（Stone of Weight (Loadstone) ／重り石（引っ付き石））

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 5

装備部位 —；**重量** 1ポンド

解説

この表面がなめらかに磨き上げられた黒っぽい石は、所有者の基本地上移動速度を通常の半分にしてしまう。一度拾い上げたら、この石は魔法的でないいかなる手段を用いても捨てることができなくなる——投げ捨てたり壊したりしても、身につけているもののどこかに再び現れる。 ロウドストーン に リムーヴ・カース 呪文をかければ、普通に石を捨てることができ、以後はそのキャラクターにつきまとうことはなくなる。

作成要項

魔法のアイテム アイウーン・ストーン、ストーン・オヴ・アラーム、ストーン・オヴ・グッド・ラック、ストーン・オヴ・コントローリング・アース・エレメンタル。

－2カースト・ソード

（Sword, -2 Cursed ／呪われた－2の剣）

オーラ 強力・力術；**術者レベル** 15

装備部位 —；**重量** 4ポンド

解説

このロングソードは、練習に使う分にはよく目標に命中する。しかし戦闘で敵に対して使うと、使用者の攻撃ロールに－2のペナルティを与える。

この武器で与えるダメージもまた2ポイント減少する。ただし、攻撃が命中していれば最低1ポイントはダメージを与える。剣は他の武器ではなく自分を使うよう常に使用者に強制する。所有者はたとえ他の武器を抜いたり準備しようとしても、自動的にこの剣を抜き、この剣で戦ってしまう。

作成要項

魔法のアイテム＋2ロングソード、魔法の武器ならどれでも。

バーサーキング・ソード

（Sword, Berserking ／狂乱の剣）

オーラ 中程度・力術；**術者レベル** 8

装備部位 —；**重量** 12ポンド

解説

この剣は一見、＋2グレートソード のように見える。しかしながら、これを実戦で使うと、使用者は狂乱状態に陥る（バーバリアンの激怒能力とまったく同じ利点と欠点を受ける）。使用者は最も近くにいるクリーチャーを攻撃し、気絶状態になるか死ぬか、30フィート以内に生き物がいなくなるまで戦い続ける。多くの人々はこれを呪われた品と見なすが、恩恵と見なす者もいる。

作成要項

魔法のアイテム＋2グレートソード、魔法の武器ならどれでも。

ヴァキュアス・グリムワー

（Vacuous Grimoire ／虚ろの魔法書）

オーラ 強力・力術；**術者レベル** 20

装備部位 —；**重量** 2ポンド

解説

この種の本は普通の本とまったく同じ外見をしていて、そこそこ興味をそそる表題がついている。この本を開き、そこに書かれた文字を 1 文字でも読んでしまったら、DC15 の意志セーヴを 2 回行なわなければならない。最初のセーヴに失敗すると【知力】と【魅力】が 1 ポイント恒久的に吸収され、2 回目のセーヴに失敗すると【判断力】が 2 ポイント恒久的に吸収されてしまう。この本を破壊するには、リムーヴ・カースを発動している間に燃やさなければならない。他の本と一緒に並べると、この魔法書は瞬時に変化し、他の本と違和感のない外見になる。

作成要項

魔法のアイテム トウム・オヴ・アンダースタンディング、トウム・オヴ・クリア・ソウツ、トウム・オヴ・リーダーシップ・アンド・インフルエンス、ブレスト・ブック、マニュアル・オヴ・クイックネス・オヴ・アクション、マニュアル・オヴ・ゲインフル・エクササイズ、マニュアル・オヴ・ボディリィ・ヘルス。

アーティファクト Artifacts

アーティファクトは極めて強力である。アーティファクトは単なる魔法の装備の一形態というより、それを巡って 1 つのキャンペーンができてしまうような伝説の秘宝である。どれ 1 つをとっても、それを巡る冒険――それを再び世に出すための探索、それを使う敵との戦い、それを破壊するという使命など――にはことかかない。

通常の魔法のアイテムと異なり、アーティファクトは容易には破壊できない。“作成要項”の項目の代わりに、各アーティファクトにはそれを破壊しうる、定命のものでも実行可能な手段が書かれている。

アーティファクトは絶対に購入できず、ランダムな宝の山の一部として見つかることもありえない。君のゲームにアーティファクトを配する際には、それが与える影響と役割を充分に吟味すること。アーティファクトは移り気な品であり、あまりにも厄介きわまりないことになったら、たやすく姿をくらまし、再び行方不明となることを忘れてはならない。

下級アーティファクト

下級アーティファクトは必ずしも唯一無二のアイテムではないが、（少なくとも定命のものたちが一般的に行なう手段では）もはや作成することのできない魔法のアイテムである。

ブック・オヴ・インフィニット・スペルズ

（Book of Infinite Spells ／膨大なる呪文の書）

オーラ 強力（全系統）；**術者レベル** 18

装備部位 —；**重量** 3 ポンド

解説

この書物は、どんなクラスのどんなキャラクターにも、この書物のページから呪文を使う能力を与えてくれる。しかし、すでに呪文使用能力を持っているのでなければ、そのキャラクターはこの書物を所有しているかこの書物のパワーを使っている間、負の**レベル**を 1 **レベル**得る。 ブック・オヴ・インフィニット・スペルズ は 1d8 ＋ 22 ページある。それぞれのページに何が書かれているかはダイス・ロールで決定する：01 ～ 50 の場合、秘術呪文；51 ～ 100 の場合、信仰呪文。

具体的な呪文はランダムに決定すること。

ページを一度めくってしまったら、元のページに戻ることはできない――ブック・オヴ・インフィニット・スペルズ のページをめくるのは一方通行の作業なのだ。この書物を閉じて再び開くと、いつでも閉じた時のページが開く。最後のページをめくると、この書物は消えてしまう。

1 日に 1 回、この書物の持ち主は開いたページにある呪文を発動することができる。その呪文がそのキャラクターのクラスの呪文リストにある呪文であれば、その呪文は 1 日に 4 回まで発動することができる。ページを切り離せば、書物も破壊されてしまう。同様に、この種の呪文を巻物に書き込まれた呪文のように（この書から直接）発動することはできないし、ここから呪文書へ書き写すこともできない――この書物の魔法は永久的に書物の内部に縛り付けられているのだ。

この書物のパワーを使うためには、持ち主がこの書物を肌身離さず持っている必要はない。冒険中は安全な場所にしまっておいても、持ち主はこの書物のパワーを用いて呪文を発動することができるのである。

呪文を発動するたびに、魔力を使用する際のエネルギーによって（どんなに予防措置をとっても）魔法的にページがめくれてしまう可能性がある。ページがめくれてしまう確率は、そのページにある呪文と、持ち主がどんな種類の呪文の使い手であるかによって決まる。

条件	ページのめくれる確率
術者が自分のクラスやレベルで使用できる呪文を使う	10%
術者が自分のクラスやレベルでは使用できない呪文を使う	20%
呪文の使い手でない者が信仰呪文を使う	25%
呪文の使い手でない者が秘術呪文を使う	30%

発動時間、呪文失敗率などを求める際には、この書物からの呪文使用は巻物を使用したものとして扱うこと。

破壊方法

ブック・オヴ・インフィニッ**ト・スペル**ズ は、現在のページに イ**レ**イズ 呪文が載っている時に ブック・オヴ・インフィニッ**ト・スペル**ズ 自身に対してその呪文を発動することによって、破壊できる。

デック・オヴ・メニー・シングズ

（Deck of Many Things ／いろいろデック）

オーラ 強力（全系統）；**術者レベル** 20

装備部位 —；**重量** —

解説

デック・オヴ・メニー・シングズ は通常、（有益なものも有害なものもいっしょくたに）箱や皮製のポーチに入っている。このデックには象牙や子牛皮紙でできたカードか札が 1 組入っている。それぞれのカードや札には、刻印や文字、印形が描かれている。入れ物からカードを 1 枚引くと、引いた人物にカードの魔力が（良かれ悪しかれ）影響を及ぼす。

デック・オヴ・メニー・シングズ を持ち、そこからカードを引こうとするキャラクターは、引く前にまず何枚のカードを引くか宣言しなければならない。複数毎のカードを引く場合、前のカードを引いてから次のカードを引くまでの間は 1 時間までしかあけられず、また、このデックから最初に宣言した枚数より多くの枚数を後から引くこともできない。そのキャラクターが意図的に宣言した枚数を引かなかった場合（あるいは何らかの理由で引けなかった場合）、カードはひとりでにデックから出てくる。例外：道化のカードを引いた場合、デックの持ち主はさらに 2 枚のカードを引いてもよい。

カード 1 枚がデックから引かれるたびに、そのカードは入れなおされる（従って、同じカードを 2 回引くこともあり得る）。ただし、道化や愚**者**を引いた場合は別で、その場合、そのカードはデックから捨てられる。デック・オヴ・メニー・シングズ には 22 枚のカードがある。このデックを再現するため、君は（表の 2 列めにあるように）タロッ**ト**・カードを使おうとするかもしれない。タロッ**ト**がなければ、（表の 3 列めにあるように）普通の**ト**ランプを使うこと。カード 1 枚 1 枚の効果は表にも略記してあるが、詳しくは以下のとおり。

デック・オヴ・メニー・シングズ

札	タロット・カード	トランプ	効果の概略
天秤	XI. 正義	スペードの 2	即座に属性を変更する。
彗星	剣の 2	ダイヤの 2	次に出会ったモンスターを倒せば 1 レベル上がる。
天守閣	剣の 4	スペードのエース	君は幽閉される。
エウリュアレー	剣の 10	スペードのクイーン	以降、すべてのセーヴィング・スローに－1 のペナルティ。
運命の三女神	聖杯の 3	ハートのエース	君の選んだどんな状況でも回避できる……一度だけだが。
火炎	XV. 悪魔	クラブのクイーン	君と 1 体の来訪者の間に敵意が生まれる。
愚者	0. 愚者	ジョーカー（商標あり）	10,000 経験点を失い、もう 1 枚引かねばならない。
宝石	聖杯の 7	ハートの 2	君の選択で装身具を 25 個か宝石を 50 個手に入れる。
白痴	金貨の 2	クラブの 2	1d4＋1 ポイントの【知力】を失う。もう一度カードを引いてもよい。
道化	XII. 吊られた男	ジョーカー（商標なし）	10,000 経験点を得るか、デックからもう 2 枚引くかできる。
鍵	V. 法王	ハートのクイーン	上級の魔法の武器を 1 つ得る。
騎士	剣の小姓	ハートのジャック	4 レベル・ファイターが仕えてくれる。
月	XVIII. 月	ダイヤのクイーン	1d4 回の ウィッシュ が使える。
悪党	剣の 5	スペードのジャック	君の友人の 1 人が君に敵対する。
廃墟	XVI. 塔	スペードのキング	すべての財産と不動産を即座に失う。
ドクロ	XIII. 死神	クラブのジャック	ドレッド・レイスを倒さなければ、永遠の破滅が待っている。
星	XVII. 星	ダイヤのジャック	即座に 1 つの能力値に対して＋2 の体得ボーナスを得る。
太陽	XIX. 太陽	ダイヤのキング	有益な中級のその他の魔法のアイテムを 1 つと、50,000 経験点を得る。
鉤爪	金貨の女王	クラブのエース	君の所有していたすべての魔法のアイテムは永久に消え失せる。
玉座	棒の 4	ハートのキング	〈交渉〉判定に＋6 のボーナスと、小さな城塞を得る。
大臣	IX. 隠者	ダイヤのエース	君が次にかかえる問題の回答を知ることができる。
虚無	剣の 8	クラブのキング	肉体は機能しているが、魂はどこかに閉じ込められる。

天秤（Balance）：キャラクターは正反対の属性に変更しなければならない。この新たな属性に従って行動できなければ、そのキャラクターは負の**レベル**を 1 **レベル**を得る。

彗星（Comet）：キャラクターは次に遭遇した（1 体あるいは複数体の）敵対的なモン**ス**ターと自分 1 人で戦って勝たなければならない。そうでなければ、この利益は失われる。成功すれば、そのキャラクターは次の経験**レベル**に**レベル**アップするのに充分な経験点を得る。

天守閣（Donjon）：このカードは幽閉を意味する―― インプリズンメン**ト** 呪文によるものだったり、強力な存在によるものだったりする。どちらの場合でも、すべての装備と呪文は奪われる。これ以上カードを引くことはできない。

エウリュア**レ**ー（Euryale）：このカードにはメドゥサのものに似た顔が描かれており（訳注：エウリュア**レ**ーはギリシア神話に登場するメデゥ

サの姉妹)、キャラクターは呪われてしまう。この呪いは“運命の三姉妹”のカードか神格でなければ取り除くことはできない。取り除かねば、すべてのセーヴィング・**ス**ローに対し永続的に－1のペナ**ル**ティがつく。

運命の三女神（The Fates）：このカードの力によって、キャラクターは望めば瞬間的なできごとさえ回避することができる。現実を織り成す繊維がほどかれ、編みなおされるのである。これで何かを起こすことができるわけではない。何かが起こるのを妨げたり、過去に起こったことをなかったことにしたりするだけである。この逆転現象はこのカードを引いたキャラクターに対してだけ生じる。パーティの他の**者**たちは起こったことを甘受しなければならない。

火炎（Flames）：激怒、嫉妬、ねたみは敵意の原因の一部でしかない。パーティの1人が殺されるまで、来訪**者**の敵意が消えることはない。来訪**者**の種類をランダムに決定すること。その来訪**者**は1d20日以内にキャラクターを攻撃する（あるいはそのキャラクターを何らかの方法で苦しめる）。

愚**者**（Fool）：経験点を支払い、もう1枚引かなければならない。このカードは（道化を除くほかのカードと違って）引いた後に必ず捨てられる。

宝石（Gem）：このカードは富を表す。これによって手に入る装身具はいずれも宝石のついた黄金製のもので、どれも2,000 gpの**価**値がある。宝石の場合、いずれも1,000 gpの**価**値がある。

白痴（Idiot）：このカードを引くと、即座に1d4＋1ポイン**ト**の【知力】を吸収される。カードをもう1枚引いてもよい。

道化（Jester）：このカードを引いた場合、このカードは（愚**者**を除く他のカードとは違って）必ず捨てられる。カードをもう1枚引いてもよい。

鍵（Key）：このカードによって手に入る魔法の武器は、キャラクターの使えるものでなくてはならない。この武器は突然、どこからともなく、そのキャラクターの手の中に現れる。

騎士（Knight）：どこからともなくファイターが1人現れ、死ぬまで忠実に仕える。このファイターはキャラクターと同じ種族（あるいは種）・性別である。このファイターをキャラクターが《統率力》特技で得る腹心としてもよい。

月（Moon）：このカードは、かなえてくれる願いの数だけ中にきらめきがあるムーン**スト**ーンや、かなえてくれる願いの数を表す満ち欠け状態の月（満月＝4つ、凸月＝3つ、半月＝2つ、三日月＝1つ）が描かれている。このカードのかなえてくれる願いは、9**レベル**・ウィザード呪文の ウィッシュ で与えられるものに等しく、その数に等しい分数の間に使ってしまわなければならない。

悪党（Rogue）：このカードを引いてしまった場合、そのキャラクターの友人であるNPCの1人（できれば腹心）が心変わりをし、それ以降、永久に敵対的となる。そのキャラクターに腹心がいない場合、いずれかの強力な人物（あるいは共同体や宗教組織）からの敵意で代用してもよい。この敵意は、破滅的な効果を与えられるように機が熟すまでは暴露せず伏せられる。

廃墟（Ruin）：その名が示すように、このカードを引いてしまうと、引いた**者**の所有する魔法の力のないすべての物が消え失せる。

ドクロ（Skull）：ド**レ**ッド・**レ**イ**ス**が現れる。そのキャラクターはこのド**レ**ッド・**レ**イ**ス**と1対1で戦わなければならない――助けようとする**者**には、別のド**レ**ッド・**レ**イ**ス**が現れて相手をする。これに殺されてしまうと、キャラクターは永久に死んだままとなり、ウィッシュ や ミラク**ル**でも生き返らせることはできない。

星（Star）：キャラクターの選んだ能力値が2ポイン**ト**上がる。2つの能力値に1点ずつ割り振ることはできない。

太陽（Sun）：使えるアイテムが出るまで、中級のその他の魔法のアイテムでロー**ル**する。

鉤爪（Talons）：このカードを引いてしまうと、そのキャラクターが所持あるいは所有するすべての魔法のアイテムが即座に失われ、デックを使わなければ二度と取り戻すことはできなくなる。

玉座（Throne）：そのキャラクターは、人々の目に真の指導**者**として映る。このカードによって得られる城は、キャラクターの望む開けた場所ならどこにでも現れる（ただし、どこに設置するかは1時間以内に決定しなければならない）。

大臣（Vizier）：このカードはこのカードを引いたキャラクターに、1つの問題を解決する知恵の源泉を呼び起こしたり、キャラクターの望む1つの質問に完全な回答をしたりする1回限りの能力を与える。質問や要求は1年以内に行なわなければならない。与えられた情報に基づいてうまく行動できるかどうかは、また別の問題である。

虚無（The Void）：この黒いカードは速やかな破滅を意味する。キャラクターの肉体は機能したままだが、昏睡状態に陥った場合のように、精神はどこか――遥か彼方の次元界か惑星にある物体、恐らくは来訪**者**の所有物の中――に閉じ込められてしまう。 ウィッシュ や ミラク**ル** でキャラクターを呼び戻すことはできない。ただ、閉じ込められている次元界が判るだけである。これ以上カードを引くことはできない。

破壊方法

デック・オヴ・メニィ・シングズ は、秩序属性の神格との賭け事の間にこれを失うことによって、破壊できる。神格がデックの素性に気づいていてはならない。

フィロソファーズ・ストーン

（Philosopher's Stone／賢者の石）

オーラ 強力・変成**術**；**術者レベル** 20
装備部位 —；**重量** 3ポンド

解説

この希少な物質は何の変哲もない煤けた黒い石のように見える。この石を割ると（DC20）、中心部には空洞がある。この空洞には魔法の水銀が並んでおり、〈製作：錬金**術**〉が少なくとも10ランクあるキャラクターがこれを使えば、卑金属（鉄や鉛）を金や銀に変えることができる。 フィロソファーズ・**スト**ーン 1つで5,000ポンドまでの鉄を銀（25,000 gpの**価**値）に、1,000ポンドまでの鉛を金（50,000 gpの**価**値）に変えることができる。しかし、一度石を割ってしまうと、魔法の水銀は不安定となり、24時間で効力を失ってしまう。そのため、物質転換はすべてその間に行なってしまわなければならない。

石の中に見つかる水銀には別の使用法もある。水銀の効力がまだある間に、どのキュア呪文のものでもよいが、キュアのポーションと混ぜ合わせると、特殊なオイ**ル**・オヴ・ライフ（生命のオイ**ル**）ができる。どんな死体でも、上にこのオイ**ル**を振り撒けば、**トゥル**ー・リザ**レ**クション 呪文と同様に機能する。

破壊方法

フィロソファーズ・**スト**ーン は、少なくとも丸1週間、ティタンズ・ブーツ（ティタン族のブーツ）のかかとの下に置いておくことによって、破壊できる。

スフィアー・オヴ・アニヒレイション

（Sphere of Annihilation／虚**無**の球）

オーラ 強力・変成**術**；**術者レベル** 20
装備部位 —；**重量** —

解説

スフィアー・オヴ・アニヒ**レ**イション は直径2フィー**ト**の漆黒の球体である。球体に触れた物体は何であれ、即座に虚無の中へと吸い込まれ、完全に破壊されてしまう。これによって消滅してしまったキャラクターをよみがえらせることは神格の直接介入を除いては不可能である。

スフィアー・オヴ・アニヒ**レ**イション は普通の穴のようにどこかの場所に静止している。しかし、精神的な働きかけにより移動させることができる（これは魔法の力によらないテ**レ**キネシ**ス**のようなもの――実際の物体を動かすには弱すぎるが、**重**さを持たないこの球体ならば影響を受けてしまうような力だと考えればよい）。キャラクターが **ス**フィアー・オ

ヴ・アニヒ**レ**イション の制御を確立（し、それを維持）する能力は DC30 に対する制御判定の結果に基づく（1 移動アクション）。制御判定は 1d20 ＋キャラクター・**レベル**＋キャラクターの【知力】修正値である。この判定に成功すると、そのキャラクターはフリー・アクションでこの球体を移動させることができる（恐らく、この球体を敵に接触させようとするだろう）。

この球の制御は 40 フィー**ト**離れたところからでも確立させることができる（そのキャラクターがあまり近くに近づく必要はない）。制御を確立した後は、毎ラウンド、制御判定（すべて DC30）を続けることで維持しなければならない。それ以降のラウンドにおいて制御を維持している（判定に失敗しない）限り、キャラクターは 40 フィー**ト**＋キャラクター・**レベル**ごとに 10 フィー**ト**離れた距離から球を制御することができる。この球の 1 ラウンドあたりの移動速度は、10 フィー**ト**＋そのラウンドのキャラクターの制御判定で 30 を上回る 5 ポイン**ト**ごとに 5 フィー**ト**である。

制御判定に失敗すれば、球はそれを動かそうとしたキャラクターの方向に 10 フィー**ト**すべってくる。2 体以上のクリーチャーが **ス**フィアー・オヴ・アニヒ**レ**イション の制御を奪い合った場合、ロー**ル**は対抗判定となる。誰も成功しなかった場合、球体は最も低い目を出した**者**の方にすべってくる。

タリ**ス**マン・オヴ・ザ・**ス**フィアー（球体制御の護符）も参照すること。

破壊方法

ゲー**ト** 呪文を **ス**フィアー・オヴ・アニヒ**レ**イション に対して発動した場合、50%の確率（d%の 01 ～ 50）で ゲー**ト** 呪文が **ス**フィアー・オヴ・アニヒ**レ**イション を破壊し、35%の確率（51 ～ 85）で呪文は何の効果もなく、15%の確率（86 ～ 100）で空間構造に裂け目が生じ、半径 180 フィー**ト**（約 55m）以内のすべてのものを他の次元界に放り出す。 ロッド・オヴ・キャンセ**レ**イション（アイテム無力化のロッド）がこの球に触れた場合、大爆発とともに互いを打ち消し合う。半径 60 フィー**ト**以内のすべてのものは 2d6 × 10 ポイン**ト**のダメージを被る。 ディ**ス**ペル・マジック と メイジズ・ディ**ス**ジャンクション はこの球に対してまったく効果がない。

スタッフ・オ**ヴ**・ザ・マギ

（Staff of the Magi ／魔道師の杖）

オーラ 強力（全系統）；**術者レベル** 20
装備部位 —；**重量** 5 ポンド

解説

長い木製の**ス**タッフで、石突きは鉄製、あらゆる種類の印形と**ル**ーンが彫り込まれている。この強力なアーティファク**ト**は多彩な呪文パワーを有しており、それ以外にも多くの機能がある。普通の**ス**タッフと違って、**ス**タッフ・オヴ・ザ・マギ は 50 チャージを有するが、通常通りに再チャージすることはできない。チャージを消費するパワーもあれば、消費しないパワーもある。 **ス**タッフ・オヴ・ザ・マギ はチャージを使い切ってもパワーを失わない。以下の能力は使用してもチャージを消費しない。

- エンラージ・パースン（頑健・無効、DC15）
- ディテクト・マジック
- ホールド・ポータル
- メイジ・アーマー
- メイジ・ハンド
- ライト

以下のパワーは使うたびに 1 チャージを消費する。

- アイス・ストーム
- インヴィジビリティ
- ウェブ
- ウォール・オヴ・ファイアー
- ディスペル・マジック
- ノック
- パイロテクニクス（意志あるいは頑健・無効、DC16）
- パスウォール
- ファイアーボール（10d6 ポイントのダメージ、反応・半減、DC17）
- ライトニング・ボルト（10d6 ポイントのダメージ、反応・半減、DC17）

以下のパワーは使うたびに 2 チャージを消費する。

- サモン・モンスター IX
- テレキネシス（最大重量は 400 ポンド；意志・無効、DC19）
- プレイン・シフト（意志・無効、DC21）

スタッフ・オヴ・ザ・マギ の使用**者**は呪文抵抗 23 を得る。しかし、呪文抵抗を意図的に取り下げれば、まるで ロッド・オヴ・アブソープション（吸収のロッド）のように、使用**者**に向けられた秘**術**呪文のエネ**ル**ギーを吸収するために使うこともできる。 ロッド・オヴ・アブソープション と違うところは、このようにして吸収された呪文**レベル**を呪文の使い手が呪文のエネ**ル**ギーとして使用することはできず、杖がチャージに変換するという点である。杖がチャージ限界（50）を超えて呪文**レベル**を吸収してしまった場合、あたかも“応報の一撃”（下記参照）が発生したかのように爆発してしまう。使用**者**は自分に対して何**レベル**ぶんの呪文が発動されたか知ることはできない。 ロッド・オヴ・アブソープション と違って、この杖はそうした情報を伝えてくれないからである（従って、呪文を吸収する行為は危険なものとなりかねない）。

破壊方法

スタッフ・オヴ・ザ・マギ は応報の一撃によって壊れる。このような行為は意図的に行なうもので、使用**者**が宣言しなければならない。杖の中にあった全チャージが 30 フィー**ト**の拡散範囲に解放される。折られた杖から 10 フィー**ト**以内のすべてのものは、杖の中にあったチャージ数の 8 倍に等しいダメージをヒッ**ト**・ポイン**ト**に被る。11 ～ 20 フィー**ト**離れていたものはチャージ数の 6 倍に等しいダメージを被る。21 ～ 30 フィー**ト**離れていたものはチャージ数の 4 倍に等しいダメージを被る。DC23 の反応セーヴに成功すれば、ダメージを半減させることができる。

杖を破壊したキャラクターは 50%の確率（d%の 01 ～ 50）で他の次元界に飛ばされるが、そうならなかった場合（51 ～ 100）、呪文のエネ**ル**ギーの爆発的な解放によって滅ぼされてしまう（セーヴィング・**ス**ローなし）。

タリスマン・オ**ヴ**・ピュア・グッド

（Talisman of Pure Good ／純粋なる善の護符）

オーラ 強力・力**術**［善］；**術者レベル** 18
装備部位 —；**重量** —

解説

このアイテムを所持する善の信仰呪文の使い手は、100 フィー**ト**まで離れたところにいる悪の信仰呪文の使い手の足元に燃えあがる地割れを作り出すことができる。対象は永久的にこれに呑み込まれ、大地の中心に送り込まれる。この護符の使用**者**は善の属性でなければならず、その思考や行為がひときわ純粋なものでなければ、悪のキャラクターは DC19 の反応セーヴィング・**ス**ローを行なうことができ、成功すれば地割れから跳び退ける。当然ながら、このアイテムが機能するためには、目標は固い地面の上に立っていなければならない。

タリ**ス**マン・オヴ・ピュア・グッド には 6 チャージある。中立（秩序にして中立、真なる中立、混沌にして中立）の信仰呪文の使い手は、このアイテムに触れると、触れている間はラウンドごとに 6d6 ポイン**ト**のダメージを被る。悪の信仰呪文の使い手は、このアイテムに触れると、触れ

ている間はラウンドごとに 8d6 ポイントのダメージを被る。それ以外のキャラクターには、このアイテムは作用しない。

破壊方法

タリスマン・オヴ・ピュア・グッド は、当人の自由意志にて実に極悪な行ないをなしている間に死んだ聖人の口の中に置くことで、破壊できる。

タリスマン・オヴ・ザ・スフィアー

（Talisman of the Sphere ／球体制御の護符）

オーラ 強力・変成術；**術者レベル** 16

装備部位 —；**重量** 1 ポンド

解説

取っ手つきの、この小さなアダマティン製の輪は、ふつうはネックレスとして身につけられるように上等なアダマティン製の鎖に取り付けられている。 タリスマン・オヴ・ザ・スフィアー は、秘術呪文を発動できない者が持っても役に立たない。秘術呪文を発動できないキャラクターは、この種の護符を拾って手に持つだけで 5d6 ポイントのダメージを被る。しかし、スフィアー・オヴ・アニヒレイション（虚無の球）の制御に精神を集中する秘術呪文の使い手が持てば、タリスマン・オヴ・ザ・スフィアーは制御判定に対するそのキャラクターの修正値を 2 倍にする（修正値の計算に際して、そのキャラクターの【知力】ボーナスとキャラクター・レベルを 2 倍と換算する）。

護符の使用者が制御を確立したら、それ以降、制御を続けるための判定を 1 ラウンドおきに行なえばよい。制御が確立しなければ、スフィアーは護符の持ち主に向かって移動する。魔力を打ち消す呪文や効果のほとんどは スフィアー・オヴ・アニヒレイション には効果がないが、この護符の制御能力は抑止されたり打ち消されたりし得ることに注意。

破壊方法

タリスマン・オヴ・ザ・スフィアー は、このアイテムを スフィアー・オヴ・アニヒレイション の中に投げ込むことによってのみ、破壊できる。

タリスマン・オヴ・アルティメット・イーヴル

（Talisman of Ultimate Evil ／絶対なる悪の護符）

オーラ 強力・力術［悪］；**術者レベル** 18

装備部位 —；**重量** —

解説

このアイテムを所持する悪の信仰呪文の使い手は、100 フィートまで離れたところにいる善の信仰呪文の使い手の足元に燃えあがる地割れを作り出すことができる。対象は永久的にこれに呑み込まれ、大地の中心に送り込まれる。この護符の使用者は悪の属性でなければならず、信仰する悪の神格から見てひときわ卑劣で邪なものでなければ、善のキャラクターは DC19 の反応セーヴィング・スローを行なうことができ、成功すれば地割れから跳び退ける。当然ながら、このアイテムが機能するためには、目標は固い地面の上に立っていなければならない。

タリスマン・オヴ・アルティメット・イーヴル には 6 チャージある。中立（秩序にして中立、真なる中立、混沌にして中立）の信仰呪文の使い手は、このアイテムに触れると、触れている間はラウンドごとに 6d6 ポイントのダメージを被る。善の信仰呪文の使い手は、このアイテムに触れると、触れている間はラウンドごとに 8d6 ポイントのダメージを被る。それ以外のキャラクターには、このアイテムは作用しない。

破壊方法

タリスマン・オヴ・アルティメット・イーヴル が贖罪を果たした悪漢の生まれたばかりの赤子に手渡されると、タリスマン・オヴ・アルティメット・イーヴル は即座に塵となる。

上級アーティファクト

上級アーティファクトは唯一無二のアイテムである——ここに挙げるどのアイテムも、それぞれ 1 つしか存在しない。これらは最も強力な魔法のアイテムであり、キャンペーンのバランスを変えてしまう力がある。他の魔法のアイテムと違って、上級アーティファクトは簡単には破壊できない。どの上級アーティファクトにもたった 1 つの、特別の**破壊方法**があるのだ。

アックス・オヴ・ドワーヴィッシュ・ローズ

（Axe of the Dwarvish Lords ／ドワーフ族の諸王の斧）

オーラ 強力・召喚術および変成術；**術者レベル** 20

装備部位 —；**重量** 12 ポンド

解説

これは ＋ 6 キーン・スローイング・ゴブリノイド・ベイン・ドワーヴン・アックス である。これを手にしたドワーフは暗視能力の有効距離が 2 倍になる。この斧を掴んだドワーフでない者は 4 ポイントの一時的【魅力】ダメージを受ける。この斧を手にしている限り、この【魅力】ダメージはいかなる方法によっても決して回復できないし治癒することもできない。この斧の現在の持ち主は〈製作〉（鎧鍛冶、宝石加工、石工、罠つくり、および武器鍛冶）判定に＋ 10 のボーナスを得る。この斧の使用者は、1 週間に 1 回、エルダー・アース・エレメンタル（ サモン・モンスター IX と同様、持続時間 20 ラウンド）を招来できる。

破壊方法

アックス・オヴ・ドワーヴィッシュ・ローズ がゴブリンに使われてドワーフ族の王の首がはねられるようなことがあったら、アックス・オヴ・ドワーヴィッシュ・ローズ は錆びついて無に帰す。

コデックス・オヴ・ジ・インフィニット・プレインズ

（Codex of the Infinite Planes ／無限なる次元界の古写本）

オーラ 圧倒的・変成術；**術者レベル** 30

装備部位 —；**重量** 300 ポンド

解説

この古写本はとてつもなく大きい——おそらく、持ち上げるのは力持ちの男が 2 人がかりでとなる。どれだけ多くのページをめくろうと、常にページが残っている。この古写本を初めて開いた者は完膚なきまでに消滅してしまう（ ディストラクション 呪文と同様、頑健・無効、DC30）。これを生き延びた者はそのページを熟読し、古写本のパワーを修得するが、危険がないわけではない。この古写本の学習に費やした 1 日ごとに、読み手は〈呪文学〉判定（DC50）を行なって、成功すれば古写本のパワーの内の 1 つを修得することができる（修得したパワーはランダムに選択すること；パワーを修得するまでに 1 日余分に読書に費やすごとに、この判定に＋ 1 の状況ボーナスがつく）。しかし、学習に使った 1 日ごとに、読み手は狂気に陥る（ インサニティ 呪文と同様）のを避けるために意志セーヴ（DC30 ＋学習した日数）も行なわなければならない。 コデックス・オヴ・ジ・インフィニット・プレインズ のパワーは以下の通り：アストラル・プロジェクション 、バニッシュメント 、エレメンタル・スウォーム 、ゲート 、グレーター・プレイナー・アライ 、グレーター・プレイナー・バインディング 、プレイン・シフト 、ソウル・バインド 。以上の擬似呪文能力はどれも、古写本の持ち主なら（パワーの使い方を修得していさえすれば）回数無制限で使用できる。 コデックス・オヴ・ジ・インフィニット・プレインズ は、すべてのパワーと大惨事に関して **術者レベル** 30 **レベル**を持ち、セーヴ DC はすべて（20 ＋呪文**レベル**）である。パワーを起動するのには〈呪文学〉判定（DC40 ＋パワーの呪文**レベル**の 2 倍；キャラクターはこの判定で出目 10 できない）がいる。いずれかの判定に失敗すると、使用者に大惨事が降りかかることになる（効果については下の表でロールす

ること)。キャラクターはパワーを使うたびに一度しか大惨事に会わない。

d%	大惨事
01 ～ 25	自然の怒り：読み手を中心とした アー**ス**クエイク 呪文が 1 分の間の毎ラウンド巻き起こり、さらに読み手を中心としかつ目標とした激烈な **スト**ーム・オヴ・ヴェンジェン**ス** 呪文が吹き荒れる。
26 ～ 50	フィーンドの復讐：ゲー**ト** が開き、バロー**ル**かピッ**ト**・フィーンドかそれに類する悪の来訪**者**が 1d3 ＋ 1 体歩み出て、古写本の持ち主を破壊しようと試みる。
51 ～ 75	究極の幽閉：読み手の魂は同一次元界内のどこかにあるランダムな宝石の中に閉じ込められる（ **トラ**ップ・ザ・ソウ**ル** 呪文と同様；セーヴ不可)。読み手の肉体は地下深くに葬られる（インプリズンメン**ト** 呪文と同様)。
76 ～ 100	死：読み手は ウェイ**ル**・オヴ・ザ・バンシー を発する。その後さらに、ディ**ストラ**クション 呪文の対象となる。読み手が死亡するまで、10 ラウンドの間の毎ラウンド、これをくり返す。

破壊方法

コデック**ス**・オヴ・ジ・インフィニッ**ト**・プ**レ**インズ は、既存の各次元界ごとに 1 ページを切り離して置き捨てると、破壊される。ページを切り離すと即座に大惨事が引き起こされることに注意すること。

ザ・シャドウスタッフ

（The Shadowstaff ／影杖）

オーラ 強力・召喚**術**；**術者レベル** 20
装備部位 —；**重量** 1 ポンド

解説

このアーティファク**ト**は何世紀もの昔に、か細い影の繊維を寄り合わせ、黒くて捻れた杖にしたものである。 ザ・シャドウ**ス**タッフ は使用**者**を何やら影のような非実体の状態にし、AC と反応セーヴに＋ 4 のボーナ**ス**を与える（これは他のいかなるボーナ**ス**とも累積する)。しかし、明るい光（太陽光などはそうだが、松明の明かりはそうではない）や完全な暗闇の中では、使用**者**はすべての攻撃ロー**ル**、セーヴ、判定に－2のペナ**ル**ティを被る。ザ・シャドウ**ス**タッフ には、以下のようなパワーもある。

- シャドウ招来：1 日に 3 回、この杖は 2d4 体のシャドウを招来することができる。このシャドウはアンデッド退散に完全耐性があり、術者レベル 20 レベルで発動された サモン・モンスター V 呪文で招来されたかのように杖の使用者に従う。
- ナイトシェイド招来：1 月に 1 回、この杖は 1 体のアドヴァンスト・シャドウ・デーモンを招来することができる。このシャドウ・デーモンは 術者レベル 20 レベルで発動された サモン・モンスター IX 呪文で招来されたかのように杖の使用者に従う。
- 影変異：1 日に 3 回、杖の使用者は生きた影になることができ、ガシアス・フォーム 呪文によるものとまったく同じ移動能力を得る。
- 影の矢：1 日に 3 回、この杖は 1 体の目標に対して 10d6 ポイントの［冷気］ダメージを与える光線を発射することができる。“影の矢”は距離 100 フィートである。

破壊方法

シャドウ**ス**タッフは、途切れることなく 24 時間に渡って混じり気なしの太陽光にさらされると、何一つ残すことなく消滅する。

ジ・オーブズ・オ**ヴ**・ドラゴンカインド

（The Orbs of Dragonkind ／竜族のオーブ）

オーラ 強力・心**術**；**術者レベル** 20
装備部位 —；**重量** 5 ポンド

解説

これら名高い オーブ はどれも古代の各種ドラゴンのエッセン**ス**と人格が封じられている（主要なクロマティック・ドラゴンとメタリック・ドラゴン 10 種類について 1 つずつ存在する)。 オーブ の持ち主は、1 標準アクションとして、500 フィー**ト**以内にいる該当する種のドラゴンを支配（ドミネイ**ト**・モン**ス**ター 呪文と同様）することができ、効果を受けたドラゴンは DC25 の意志セーヴに成功するとこの効果に抵抗することができる（この効果に対して呪文抵抗は役に立たない)。どの オーブ・オヴ・ドラゴンカインド も、中に封じられたドラゴンの AC とセーヴィング・**ス**ロー・ボーナ**ス**を使用**者**に与える。この値は、そのキャラクターが持っていた値と（それより高かろうと低かろうと）置き換わってしまう。この値は、オーブ を持ち主から引き剥がす以外のいかなる方法でも変更することはできない。さらに、オーブ・オヴ・ドラゴンカインド を所持するキャラクターは、その オーブ に封じられた種類のドラゴンからのブ**レス**攻撃に対する完全耐性――ただし、ブ**レス**攻撃のみ――を得る。最後に、オーブを所持するキャラクター自身も 1 日に 3 回、その オーブ に封じられた種類のドラゴンのブ**レス**攻撃を行なうことができるようになる。

どの オーブ・オヴ・ドラゴンカインド でも、他のオーブの持ち主と音声と映像によって意思疎通することができる。 オーブ の持ち主はいつでも、10 マイ**ル**以内にドラゴンがいるかどうか知ることができる。その オーブ の種類のドラゴンであれば、この距離は 100 マイ**ル**となる。その オーブ の種類のドラゴンが 1 マイ**ル**以内にいれば、その正確な位置とそのドラゴンの年齢が判る。 オーブ のうち 1 つであっても使用した**者**は、たとえ後で手放したとしても、それ以降永遠にすべての竜族から――同族を奴隷にすることで利益を得たということで――敵意を受ける。それぞれの オーブ には独特のパワーもあり、これは毎ラウンド 1 回、**術者レベル** 10 **レベル**で使用できる。

- カッパー・ドラゴン・オーブ：サジェスチョン（意志・無効、DC17)。
- グリーン・ドラゴン・オーブ：スペクトラル・ハンド。
- ゴールド・ドラゴン・オーブ：この金色の オーブ の持ち主は他の オーブ のいずれかが持っているパワーを使用できる――これにはドミネイト能力とブレス攻撃能力も含まれるが、AC、セーヴ、ブレスに対する完全耐性は含まれない――が、それぞれのパワーは 1 日に 1 回ずつである。さらに、持ち主は 1 マイル以内にいる他の オーブ の持ち主をドミネイトすることができる（意志・無効、DC23)。
- シルヴァー・ドラゴン・オーブ：キュア・クリティカル・ウーンズ（意志・半減、DC18)。
- ブラス・ドラゴン・オーブ：テレポート。
- ブラック・ドラゴン・オーブ：フライ。
- ブルー・ドラゴン・オーブ：ヘイスト。
- ブロンズ・ドラゴン・オーブ：スクライング（意志・無効、DC18)。
- ホワイト・ドラゴン・オーブ：プロテクション・フロム・エナジー［冷気］（頑健・無効、DC17)。
- レッド・ドラゴン・オーブ：ウォール・オヴ・ファイアー。

破壊方法

内部に捕らわれたドラゴンと血縁関係にあるドラゴンのブ**レス**攻撃にさらされると、オーブ・オヴ・ドラゴンカインド は即座に粉々になる。この場合、90 フィー**ト**以内のすべてのものは、オーブが爆発した際に放出された、前述のドラゴンのブ**レス**攻撃を受ける。

魔法のアイテムの作成 Magic Item Creation

魔法のアイテムを作成するために、術者はそれに時間や金を投資してアイテムを作り出すための特別な特技を使用する。アイテム作成のプロセスの最後に術者は 1 回の技能判定（たいていは〈呪文学〉、しかし時にはそれ以外の技能）を行わなければならない。もし、アイテムの種類が複数の技能を必要とするなら、君はどの技能を使って判定するかを選んでよい。魔法のアイテム作成の DC は 5 ＋アイテム作成に必要な術者レベルである。この判定に失敗したのなら、アイテムは機能せず、材料と時間だけが無駄に消費される。5 差以上で失敗したのなら呪われたアイテムになる（より詳しい情報は、呪われたアイテムの項目を参照）。

全てのアイテムがその記述の中に前提条件があることに注意しなければならない。これらの前提条件はアイテムを作成される際に満たされなければならない。大抵、アイテム作成者自身が呪文を修得していなくてはならないという形をとっている（ただし、魔法のアイテムを使ったり、他の呪文の使い手に頼ることでこの前提条件を満たすこともできる）。魔法のアイテムの作成 DC は前提条件を術者が満たさないごとに＋ 5 ずつ上昇する。唯一の例外として、アイテム作成特技であり、かならず必要となる。加えて、呪文完成型、および呪文解放型の魔法のアイテムは、前提条件となる呪文が一致することなく作成することはできない。

アイテム作成コストは下に詳細に述べるが、通常、アイテムの作成コストに影響を及ぼす主な要素は 2 つあり、作成者の術者レベルとアイテムに込める呪文の呪文レベルである。作成者は、自分自身の術者レベルより低い術者レベルでアイテムを作成することができるが、必要とする呪文を発動するのに必要な最低レベルより低くすることはできない。呪文修正特技を使用して通常よりもより高いレベルでアイテムに呪文を込めることができる。

アイテム作成は常に、基本価格の半分の金額（gp）を必要とする。ほとんどのアイテムの場合、市価と基本価格は等しい。鎧、盾、武器、その他、魔法的に強化された性質によらない価値を持つアイテムの場合、市価にアイテムのコストを加算すること。アイテムのコストは基本価格（魔法の材料を決定する）に影響しないが、最終的な市価を上昇させる。

加えて、アイテムの中には高価な物質要素のある呪文を発動したり、そうした呪文の効果を再現するものもある。そうしたアイテムの場合、市価は基本価格に構成要素にかかる追加コストを加えたものとなる。こうしたアイテム作成コストは、基本となる原材料費に構成要素のコストを加えたものとなる。こうしたアイテムの説明には、アイテムを作成するための合計コストである " 作成コスト " の項目がある。

作成者は、作業場所として静かで居心地がよく、ちゃんとした照明のある場所が必要である。呪文を準備するのに適した場所なら、アイテム作成にも適している。アイテムの作成には、アイテムの基本価格（あるいはその一部）1,000gp ごとに 8 時間かかる（どんなに基本価格が低くても、少なくとも 8 時間はかかる）。ポーションと巻物は例外的で、基本価格が 250gp 以下であれば 2 時間で作成できる。250gp より多くて 1,000gp 以下ならば他の魔法のアイテム同様、8 時間で作成できる。キャラクターは作成作業の開始時に、金銭を消費しなければならない。作成に必要とした時間に関わらず、術者は 1 日に 1 個しか魔法の品を作成することはできない。このプロセスで、アイテムの基本価格（あるいはその一部）1,000gp ごとに 4 時間に作業を加速させることができるが、その場合、アイテム作成の DC は＋ 5 される。

術者は毎日 8 時間まで作業することができる。1 日の作業時間をこれ以上長く取ることで、作成を急ぐことはできない。しかし、この作業は連続している必要はなく、作成者はそれ以外の時間を好きなように使うことができる。もし作成者が冒険に出かけたのなら、毎日アイテム作成に 4 時間費やすことができても、たった 2 時間分の価値の仕事しか作業が進まない。この時間は連続しているのではなく、むしろ昼食を摂っていたり、朝の呪文準備を行っていたり、夜番の間に行っている。もし、作成に専念するなら、途切れない 4 時間単位に時間を費やさなければならない。この作業は一般に研究所や神殿のように気の散らない制御された環境でなければならない。気が散るあるいは危険の伴うような環境で行われる作業は半分の作業効率でしか進まない（ちょうど冒険中の作成者のように）。

1 人のキャラクターは、同時に 1 つのアイテムの作成作業にしか携わることはできない。キャラクターが新しいアイテム作成作業を始めてしまったなら、現在作成中のアイテムに消費した全ての材料と費用は無駄になってしまう。

表：魔法のアイテムの価格算定

効果	基本価格	魔法のアイテムの例
能力値ボーナス（強化）	ボーナスの 2 乗× 1,000gp	ベルト・オヴ・インクレディブル・デクスタリティ＋ 2
鎧・盾ボーナス（強化）	ボーナスの 2 乗× 1,000gp	＋ 1 チェインメイル
ボーナス呪文	呪文レベルの 2 乗× 1,000gp	パール・オヴ・パワー
AC ボーナス（反発）	ボーナスの 2 乗 × 2,000gp	リング・オヴ・プロテクション＋ 3
AC ボーナス（その他）1	ボーナスの 2 乗 × 2,500gp	アイウーン・ストーン（くすんだ薔薇色の三角柱）
外皮ボーナス（強化）	ボーナスの 2 乗× 2,000gp	アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー＋ 1
セーヴ・ボーナス（抵抗）	ボーナスの 2 乗× 1,000gp	クローク・オヴ・レジスタンス＋ 5
セーヴ・ボーナス（その他）1	ボーナスの 2 乗× 2,000gp	ストーン・オヴ・グッド・ラック
技能ボーナス（技量）	ボーナスの 2 乗× 100gp	クローク・オヴ・エルヴンカインド
呪文抵抗	呪文抵抗 12 を超える 1 ポイントごとに 10,000gp；呪文抵抗は最低 13	マントル・オヴ・スペル・レジスタンス
武器ボーナス（強化）	ボーナスの 2 乗× 2,000 gp	＋ 1 ロングソード
呪文効果	基本価格	魔法のアイテムの例
1 回使いきり , 呪文完成型	呪文レベル× 術者レベル× 25gp	ヘイストの巻物
1 回使いきり , 単純使用型	呪文レベル× 術者レベル× 50gp	ポーション・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ
50 チャージ , 呪文解放型	呪文レベル× 術者レベル× 750gp	ワンド・オヴ・ファイアーボール
合言葉型	呪文レベル× 術者レベル× 1,800gp	ケープ・オヴ・ザ・マウンティバンク
単純使用型あるいは持続型	呪文レベル× 術者レベル× 2,000gp 2	ランタン・オヴ・リヴィーディング
特殊	基本価格	補正したアイテムの例
1 日に使用できるチャージ数	（5 ÷ 1 日に使用できるチャージ数）で割る	ブーツ・オヴ・テレポーテーション
着用制限なし 3	合計コストを 2 倍する	アイウーン・ストーン
複数の異なる能力	低い方のアイテムのコストを 1.5 倍する	ヘルム・オヴ・ブリリアンス
チャージ（50 チャージ）	使用回数無限の場合の基本価格を 1/2 にする	リング・オヴ・ザ・ラム
構成要素	追加コスト	魔法のアイテムの例
鎧、盾、武器	高品質のアイテムに追加コストを加える	＋ 1 コンポジット・ロングボウ
呪文に物質要素コストがかかる	アイテムの価格にチャージごとに 1 回分を加算する 4	ワンド・オヴ・ストーンスキン

呪文レベル：価格を計算する際には、0 レベル呪文は 1 レベル呪文の価格の半分とみなすこと。
1 ……幸運、洞察、清浄、不浄などのボーナス。
2 ……持続型のアイテムの効果が、持続時間がラウンド単位の呪文に基づいているなら、コストを 4 倍にすること。呪文の持続時間が 1 分 / レベルならコストを 2 倍、10 分 / レベルならコストを 1.5 倍にすること。24 時間以上の持続時間の場合、コストを半分にすること。
3 ……着用制限のある部位を占領しないアイテムは 2 倍のコストがかかる。
4 ……アイテムにチャージがなく、持続型だったり使用回数が無制限である場合、100 チャージあるかのようにコストを計算すること。1 日の使用回数に制限があれば、50 チャージあるかのようにコストを計算すること。

魔法のアイテムの価格

新しい魔法のアイテムの価格を決めるときには、いろいろ考えなければならないことがある。価格を思いつく最も簡単な方法は、既に価格のあるアイテムを参考に新しいアイテムの価値を決定する方法である。さもなければ魔法のアイテムの価格算定表を用いること。

似通った能力を複数備えているアイテム：似通った能力を複数持っているアイテムが着用制限のある部位を占領しない場合、以下の計算式を用いること。最もコストの高い能力を 1 つを基本価格を計算し、次にコストの高い能力の価格を 75%加え、その他すべての能力の価格を半分加える。

異なる能力を複数備えているアイテム：攻撃ロールやセーヴィング・スローへのボーナスと擬似呪文能力は似通っておらず、それらの基本価格はコストを計算する際には単純に加算される。アイテムが着用制限のある部位を占有する場合、それぞれの追加のパワーの価格が安くなることはなく、逆に価格が 50%増加する。

0 レベル呪文：価格を計算するために呪文レベルを掛け算する場合、0 レベル呪文は 1/2 レベルであるものとして扱うこと。

その他考慮すべきこと：最終的なコストが決まった後に、以下の条件のいずれかがあれば、コストをそれだけ下げること。

アイテムを使用するのに技能が必要である：機能を発揮するために特定の技能の必要なアイテムもある。このような条件があれば、アイテムのコストは 10%下がる。

アイテムを使用するには特定のクラスや属性である必要がある：技能を要求するよりさらに厳しい条件であり、コストは 30%下がる。

魔法のアイテムの説明に記載された価格（アイテムの装備部位の後に記載された価格）は市価である。たいていの場合、市価は作成者がそのアイテムを作成する際のコストの 2 倍である。

クラスが違えば、同じ呪文でも使えるようになるレベルが違うため、同じアイテムを作成するための価格が 2 人のキャラクターで異なることがある。しかし、可能な範囲で最も低いレベルの術者が作成した価格の 2 倍にしかならない。アイテムの市場価格は誰が作ったかに関係なく、作るのに最低限必要なレベルの術者が作成した価格が基本となる。

全てのアイテムがこれらの計算式で求められているわけではない。第一に、これだけの計算式では、異なる 2 つのアイテムの違いを正確に量ることができないからである。魔法のアイテムの価格はその実際の価値に基づいて変更されるかもしれない。計算式は出発点に過ぎない。巻物の価格は、可能なら常に、ウィザードかクレリックが作成したものと仮定している。ポーションとワンドは完全に計算式に従う。スタッフもかなり計算式に従う。その他のアイテムは少なくともマスターの判断が多少なりとも必要である。

魔法の防具の作成

魔法の防具（鎧や盾）を作成する際には、熱源と、鉄や木材や革を加工する道具が必要である。材料も必要である。防具そのものやその部品が必要であることは言うまでもない。魔法の力を付与する防具は高品質の防具でなければならず、最終的な市価を求める際には、基本価格に高品質化コストが加算される。それ以外に必要な材料コスのコストは、魔法の防具を作成する際のコスト ---- 表に示されている基本価格の半額 ---- に含まれてる。

魔法の防具の作成には、特殊な前提条件がある。作成者の術者レベルが、防具の強化ボーナスの 3 倍以上なければならないのである。強化ボーナスだけでなく、特殊能力を持っているアイテムは、それぞれの術者レベルのうち、高い方の条件を満たさなければならない。魔法の鎧や盾に特殊能力を持たせるためには、少なくとも＋1 の強化ボーナスを持っていなくてはならない。

防具を作成する前提条件に呪文が含まれていれば、作成者はその呪文を発動できるよう準備していなければならない。ソーサラーやバードの場合、その呪文を修得していなければならない。そして、その呪文に必要や物質要素や焦点具を準備しておかなければならない。防具の作成作業にとりかかると準備した呪文は解放されてしまうため、防具の作成を行なっている期間中は毎日、その呪文を発動することはできなくなる。（つまり、その呪文を発動したかのように、準備した呪文の呪文スロットが消費されてしまうことである）。

作成するのに、呪文発動以外の前提条件が必要な防具もある。詳細については個々の記述を参照のこと。

魔法の防具の作成には、基本価格 1,000gp ごとに 1 日かかる。

必要なアイテム作成特技：《魔法の武器防具作成》

作成に使用する技能：〈呪文学〉または〈製作：防具〉

魔法の武器の作成

魔法の武器を作成する際には、熱源と、鉄や木材や革を加工する道具が必要である。材料も必要である。武器そのものやその部品が必要であることは言うまでもない。魔法の力を付与する武器は高品質の武器でなければならず、最終的な市価を求める際には、基本価格に高品質化コストが加算される。それ以外に必要な材料コスのコストは、魔法の防具を作成する際のコスト ---- 表に示されている基本価格の半額 ---- に含まれてる。

魔法の武器の作成には、特殊な前提条件がある。作成者の術者レベルが、武器の強化ボーナスの 3 倍以上なければならないのである。強化ボーナスだけでなく、特殊能力を持っているアイテムは、それぞれの術者レベルのうち、高い方の条件を満たさなければならない。魔法の武器に特殊能力を持たせるためには、少なくとも＋1 の強化ボーナスを持っていなくてはならない。

武器を作成する前提条件に呪文が含まれていれば、作成者はその呪文を発動できるよう準備していなければならない。ソーサラーやバードの場合、その呪文を修得していなければならない。そして、その呪文に必要や物質要素や焦点具を準備しておかなければならない。武器の作成作業にとりかかると準備した呪文は解放されてしまうため、武器の作成を行なっている期間中は毎日、その呪文を発動することはできなくなる。（つまり、その呪文を発動したかのように、準備した呪文の呪文スロットが消費されてしまうことである）。

作成時に、作成者は込められた魔法の副次効果として、その武器が光を発するかどうかを決めなければならい。どちらを選ぶかが価格や作成時間に作用することはないが、いったん完成してしまうと、変更することはできなくなる。

魔法の双頭武器の作成は、コストや時間、経験点、特殊能力を計算する際には、2 つの武器を作成するものとして扱う。

※訳注：コストに経験点と記述があるが、今作では経験点を消費することは無い (他の部分も経験点消費に関する記述が全て削除されている) ので、おそらく 3.5 版からの修正ミスだろう。

作成するのに、呪文発動以外の前提条件が必要な武器もある。詳細については個々の記述を参照のこと。

魔法の武器の作成には、基本価格 1,000gp ごとに 1 日かかる。

必要なアイテム作成特技：《魔法の武器防具作成》

作成に使用する技能：〈呪文学〉または〈製作：弓矢〉（魔法の弓矢を作る場合）または〈製作：武器〉（それ以外の全ての武器）

ポーションの作成

ポーションの基本コスト（作成者のクラスによる）

呪文レベル	クレリック、ドルイド、ソーサラー ウィザード		バード	パラディン、レンジャー＊
0 レベル	25gp	25gp	25 gp	—
1 レベル	50gp	50gp	50gp	50gp
2 レベル	300gp	400gp	400gp	400gp
3 レベル	750gp	900gp	1,050gp	1,050gp

＊……術者レベルはクラス・レベル－ 3 に等しい

このコストは、ポーションを最低術者レベルで作成するものと仮定している。ポーションの作成コストは基本価格の半分。

ポーションを作成する際には、作業を行なう平らな面と、薬品を混ぜ合わせるための容器が少なくとも 2 つか 3 つ、そして、薬品を沸騰させるための熱源が必要である。さらに原料も必要である。原材料のコストは、ポーションを作成する際のコスト ----25gp ×呪文レベル×術者レベル ---- に含まれている。

ポーションを作成するために用いられる原材料は、新しいものでなくてはならず、再使用品であってはならない。キャラクターは、作成するポーション 1 本ごとに全コストを支払わなければならない。（一度に沢山作ればお得だということはない。）

ポーションを飲むのは術者であって、同時に目標でもある。距離が " 自身 " の呪文もポーションにすることはできない。

作成者はポーションに込める呪文を準備しておかなければならない（ソーサラーやバードの場合、その呪文を修得していなければならない）。そして、その呪文に必要な物質要素や焦点具を用意しておかなければならない。

物質要素は作業を開始した時点で消費されてしまうが、焦点具が消費されてしまうことはない（ポーション作成に用いた焦点具は再使用できる）。ポーション作成作業に取りかかると準備した呪文は解放されてしまうため、キャラクターが休息して呪文を回復するまで、その呪文を発動することはできなくなる（つまり、その呪文を発動したかのように、準備した呪文の呪文スロットが消費されてしまうということである）。ポーションを作成するには 1 日かかる。

必要なアイテム作成特技：《ポーション作成》

作成に使用する技能：〈呪文学〉または〈製作：錬金術〉

魔法の指輪の作成

魔法の指輪を作成する際には、熱源が必要である。材料も必要である。指輪そのものやその部品が必要であることは言うまでもない。材料のコストは、魔法の指輪を作成する際のコストに含まれている。指輪を作成するためのコストを数値化することは難しい。表：魔法のアイテムの価格算定を参照し、本章の指輪の価格をガイドラインとして使用すること。魔法の指輪の作成には普通、指輪の市価の半分のコストがかかる。

高価な物質要素のある呪文を再現する魔法の指輪の場合、呪文の構成要素× 50 が加算される。前提条件として高価な物質要素の必要な呪文があるから言って、必ずしもこのコストがかかると限ったわけではない。魔法の指輪の作成作業に取りかかると準備した呪文は解放されてしまうため、指輪の作成を行なっている期間中は毎日、その呪文を発動することはできなくなる。（つまり、その呪文を発動したかのように、準備した呪文の呪文スロットが消費されてしまうことである）。

作成するのに、呪文の発動以外の前提条件の必要な魔法の指輪もある。詳細については個々の記述を参照のこと。

魔法の指輪の作成には、基本価格 1,000gp ごとに 1 日かかる。

必要なアイテム作成特技：《魔法の指輪作成》

作成に使用する技能：〈呪文学〉または〈製作：装飾品〉

ロッドの作成

ロッドを作成する際には、材料が必要である。ロッドそのものやその部品が必要であることは言うまでもない。材料のコストは、ロッドを作成する際のコストに含まれている。ロッドを作成するためのコストを数値化することは難しい。表：魔法のアイテムの価格算定を参照し、本章のロッドの価格をガイドラインとして使用すること。ロッドの作成には普通、ロッドの市価の半分のコストがかかる。

ロッドを作成する前提条件に呪文が含まれているなら、作成者はその呪文を発動できるように準備しておかなければならない（ソーサラーやバードの場合、その呪文を修得していなければならない）が、その呪文に必要な物質要素や焦点具を用意する必要はない。ロッドの作成作業に取りかかると準備した呪文は解放されてしまうため、ロッドの作成を行なっている期間中は毎日、その呪文を発動することはできなくなる。（つまり、その呪文を発動したかのように、準備した呪文の呪文スロットが消費されてしまうことである）。

作成するのに、呪文の発動以外の前提条件の必要なロッドもある。詳細については個々の記述を参照のこと。

ロッドの作成には、基本価格 1,000gp ごとに 1 日かかる。

必要なアイテム作成特技：《ロッド作成》

作成に使用する技能：〈呪文学〉または〈製作：装飾品〉または〈製作：彫刻〉または〈製作：武器〉

巻物の作成

巻物の基本コスト（作成者のクラスによる）

呪文レベル	クレリック、ドルイド、ソーサラー ウィザード		バード	パラディン、レンジャー＊
0 レベル	12gp 5sp	12gp 5sp	12gp 5sp	—
1 レベル	25gp	25gp	25gp	25gp
2 レベル	150gp	200gp	200gp	200gp
3 レベル	375gp	450gp	525gp	525gp
4 レベル	700gp	800gp	1,000gp	1,000gp
5 レベル	1,125gp	1,250gp	1,625gp	—
6 レベル	1,650gp	1,800gp	2,400gp	—
7 レベル	2,275gp	2,450gp	—	—
8 レベル	3,000gp	3,200gp	—	—
9 レベル	3,825gp	4,050gp	—	—

＊……術者レベルはクラス・レベル－ 3 に等しい。

このコストは、巻物を最低術者レベルで作成するものと仮定している。巻物の作成コストは基本価格の半分。

巻物を作成する際には、厳選した筆記用具が必要である。そのコストは、巻物を作成するコスト ----12.5gp ×呪文レベル×術者レベル ---- に含まれている。

巻物を作成するために用いられる全ての筆記用具と材料は、新しいものでなくてはならず、再使用品であってはならない。キャラクターは呪文の巻物 1 つ作成するごとに、それまでに同じ呪文の巻物をいくつ作成したかに関わらず、全コストを支払わなければならない。

作成者は巻物に込める呪文を準備しておかなければならない（ソーサラーやバードの場合、その呪文を修得していなければならない）。そして、その呪文に必要な物質要素や焦点具を用意しておかなければならない。

物質要素は作業を開始した時点で消費されてしまうが、焦点具が消費されてしまうことはない（巻物作成に用いた焦点具は再使用できる）。巻物作成作業に取りかかると準備した呪文は解放されてしまうため、キャラクターが休息して呪文を回復するまで、その呪文を発動することはできなくなる（つまり、その呪文を発動したかのように、準備した呪文の呪文スロットが消費されてしまうということである）。

巻物の作成には、基本価格 1,000gp ごとに 1 日かかる。

必要なアイテム作成特技：《巻物作成》

作成に使用する技能：〈呪文学〉または〈製作：書道〉または〈職能：

筆記者〉

スタッフの作成

スタッフを作成するのには材料が必要である。スタッフそのものやその部品が必要なのは言うまでも無い。

材料コストはスタッフのスタッフを作成する際のコスト ----400gp ×最も高い呪文レベルのレベル×術者レベル＋ 2 番目に高い能力の価格×75%（300gp ×呪文レベル×術者レベル）＋その他全ての能力の価格の半分（200gp ×呪文レベル×術者レベル）---- に含まれている。作成時には常に最大数までチャージされている（10 チャージ）

望むなら、ある呪文の通常のコストを半分でスタッフに込めることができるが、その場合、その呪文をそのスタッフから起動するには 2 チャージかかるようになる。1 本のスタッフに込められた呪文の術者レベルは同じでなければならず、また、スタッフに込められた全ての呪文の術者レベルが低レベル呪文であったとしても、スタッフの術者レベルを 8 レベル未満にすることはできない。

作成者はスタッフに込める呪文を準備しておかなければならない（ソーサラーやバードの場合､その呪文を修得していなければならない）。そして、その呪文に必要な焦点具と、その呪文に必要な回数発動できるに充分な量（50 をその呪文を 1 回使用する際に消費するチャージ数で割った数）の物質要素を用意しておかなければならない。

物質要素は作業を開始した時点で消費されてしまうが、焦点具が消費されてしまうことはない（スタッフ作成に用いた焦点具は再使用できる）。スタッフ作成作業に取りかかると準備した呪文は解放されてしまうため、キャラクターが休息して呪文を回復するまで、その呪文を発動することはできなくなる（つまり、その呪文を発動したかのように、準備した呪文の呪文スロットが消費されてしまうということである）。

作成するのに、呪文の発動以外の前提条件の必要なスタッフもある。詳細については個々の記述を参照のこと。

スタッフの作成には、基本価格 1,000gp ごとに 1 日かかる。

必要なアイテム作成特技：《スタッフ作成》

作成に使用する技能：〈呪文学〉または〈製作：装飾品〉または〈製作：彫刻〉または〈職能：きこり〉

ワンドの作成

ワンドの基本コスト (作成者のクラスによる）

呪文レベル	クレリック、ドルイド、ソーサラー ウィザード		バード	パラディン、レンジャー *
0 レベル	375gp	375gp	375gp	—
1 レベル	750gp	750gp	750gp	750gp
2 レベル	4,500gp	6,000gp	6,000gp	6,000gp
3 レベル	11,250gp	13,500gp	15,750gp	15,750gp
4 レベル	21,000gp	24,000gp	30,000gp	30,000gp

* ……術者レベルはクラス・レベル－ 3 に等しい。

このコストは､ワンドを最低術者レベルで作成するものと仮定している。ワンドの作成コストは基本価格の半分。

ワンドを作成するのには多少の材料が必要である。バトンやワンドの部品が必要なのは言うまでも無い。

材料コストはスタッフのスタッフを作成する際のコスト ----375gp ×呪文レベル×術者レベル ---- に含まれている。作成時には常に最大数までチャージされている（50 チャージ）

作成者はワンドに込める呪文を準備しておかなければならない（ソーサラーやバードの場合、その呪文を修得していなければならない）。そして、その呪文に必要な焦点具を用意しておかなければならない。必要な物質要素はそれぞれ 50 ずつ用意しておかなければならない。物質要素は作業を開始した時点で消費されてしまうが、焦点具が消費されてしまうことはない（ワンド作成に用いた焦点具は再使用できる）。ワンド作成作業に取りかかると準備した呪文は解放されてしまうため、キャラクターが休息して呪文を回復するまで、その呪文を発動することはできなくなる（つまり、その呪文を発動したかのように、準備した呪文の呪文スロットが消費されてしまうということである）。

ワンドの作成には、基本価格 1,000gp ごとに 1 日かかる。

必要なアイテム作成特技：《ワンド作成》

作成に使用する技能：〈呪文学〉または〈製作：装飾品〉または〈製作：彫刻〉または〈職能：きこり〉

その他の魔法のアイテムの作成

その他の魔法のアイテムを作成する際には、アイテムを加工するために何らかの装置や道具が必要になることが多い。また、材料も必要だし、アイテムそのものやその部品が必要であることは言うまでもない。材料のコストは、そのアイテムを作成するコストに含まれている。その他の魔法のアイテムを作成するためのコストを数値化することは難しい。表：魔法のアイテムの価格算定を参照し、本章のアイテムの価格をガイドラインとして使用すること。アイテムの作成には記載された市価の半分のコストがかかる。

アイテムを作成する前提条件に呪文が含まれているなら、作成者はその呪文を発動できるように準備しておかなければならない（ソーサラーやバードの場合、その呪文を修得していなければならない）が、その呪文に必要な物質要素や焦点具を用意する必要はない。アイテムの作成作業に取りかかると準備した呪文は解放されてしまうため、アイテムの作成を行なっている期間中は毎日、その呪文を発動することはできなくなる。（つまり、その呪文を発動したかのように、準備した呪文の呪文スロットが消費されてしまうことである）。

作成するのに、呪文の発動以外の前提条件の必要なアイテムもある。詳細については個々の記述を参照のこと。

アイテムの作成には、基本価格 1,000gp ごとに 1 日かかる。

必要なアイテム作成特技：《その他の魔法のアイテム作成》

作成に使用する技能：〈呪文学〉または適切な〈製作〉または〈職能〉

新しい能力の追加

しばしば、資金や時間が欠乏し、魔法のアイテムの製作者はゼロからアイテムを作成することができないことがある。幸運にも、既存の魔法のアイテムを改良したり、構築することができる。時間、金、様々な前提条件は魔法のアイテムに新しい能力を付加する分だけ必要で、追加するパワーはその装備部位によって制限される。

追加の能力を加えるコストは、アイテムに魔法の力が無い場合と同じで、実際に支払う金額はオリジナルのアイテムより安い。例えば ＋ 1 ロングソード を ＋ 2 ウォーパル・ロングソード にするときのコストは、＋ 2 ヴォーパル・ロングソード のコストから ＋ 1 ロングソード のコストを引いたものに等しい。

アイテムがキャラクターの身体の特定部位を占領する場合、そのアイテムに追加される能力のコストは 50%上昇する。例えば、キャラクターが自分の リング・オヴ・プロテクション＋ 2 に インヴィジビリティ を与えてくれるパワーを追加するなら、この能力を追加するためのコストは リング・オヴ・インヴィジビリティ を作成するコストの 1.5 倍に等しい。

用語集

特殊能力　Special abilities

以下の特殊能力にはいくつかのクリーチャー、呪文、および罠に一般的に使われるルールを含む。

表：特殊能力のタイプ

	変則的能力	擬似呪文能力	超常能力
解呪	No	Yes	No
呪文抵抗	No	Yes	No
アンティマジックの範囲	No	Yes	Yes
機会攻撃	No	Yes	No

解呪：ディスペル・マジック や類似の呪文によって、その種類の能力の効果を解呪できるか？
呪文抵抗：呪文抵抗によってクリーチャーはこれらの能力から守られるか？
アンティマジックの範囲：アンティマジック・フィールド や類似の魔法が、その能力を抑止するか？
機会攻撃：その能力の使用が呪文の発動と同じように機会攻撃を誘発するか？

変則的能力 (Ex)：変則的能力は非魔法的である。しかしながら、特別な訓練なしで使用したり学ぶことができるものではない。魔力を抑えるあるいは打ち消す効果や範囲によって変則的能力を無力化することはできない。

擬似呪文能力 (Sp)：名前が示すように擬似呪文能力は魔法的な能力で、非常に呪文に似た能力である。擬似呪文能力は呪文抵抗や ディスペル・マジック の影響を受ける。これらは魔法を抑えるか無力化する効果範囲では（例えば アンティマジック・フィールド ）では効果を発揮しない。擬似呪文能力は普通に解呪や呪文相殺される。

超常能力 (Su)：超常能力は魔法的だが擬似呪文ではない。超常能力は呪文抵抗の影響を受けないが、魔法を抑えるか無力化する効果範囲では（例えば アンティマジック・フィールド ）では効果を発揮しない。超常能力は解呪や呪文相殺の対象にならない。

それぞれの種類の特殊能力の概要については特殊能力の種類の表を参照せよ。

暗視　DARKVISION

暗視は全く光源無しでものを見ることができる変則的能力であり、有効距離はクリーチャーごとに明記されている。暗視で見えるのは白黒の映像である（色の区別はつかない）。暗視によって、通常見ることができないものが見えるようにはならない。不可視状態の物体はやはり不可視状態であり、幻術は通常見える通りに見える。同様に通常通り、暗視を使用しているクリーチャーは凝視攻撃の対象となりうる。明かりの存在は暗視を無効化することはない。

鋭敏嗅覚　SCENT

この変則的能力はクリーチャーに、嗅覚を用いて近づいてくる敵を感知したり、隠れている敵を探したり、匂いを追跡したりする能力を与える。

鋭敏嗅覚の能力をもつクリーチャーは一般に 30 フィート以内を嗅覚によって敵を感知することができる。もし、相手が風上にいるなら有効距離は 60 フィートになる。もし、風下にいるなら有効距離は 15 フィートになる。煙や腐ったゴミみのような強い匂いは、上記の 2 倍先から感知することができる。スカンクの臭気やトログロダイトの悪臭のような強烈な匂いは 3 倍の距離から感知できる。

クリーチャーは他のクリーチャーの存在を感知できるが、そのはっきりとした位置を知ることはできない。匂いの来る方向を調べる行為は 1 回の移動アクションである。匂いの原因から 5 フィート以内に近づいたら、クリーチャーは匂いの原因の位置を特定できる。

〈生存〉の技能と鋭敏嗅覚の能力を持つクリーチャーは匂いによって追跡を行える。痕跡を発見したり追跡を発見したり追跡できたかどうか知るために〈生存〉判定を行う。鋭敏嗅覚の能力をもつクリーチャーは未修得でも〈生存〉を使用して追跡の判定を試みることができる。新しい痕跡の典型的な DC は 10 である。この DC は、匂いの強さやクリーチャーの数、痕跡の古さなどによって上下する。痕跡ができてから 1 時間経つごとに、DC を 2 上昇させること。このほかの点では、〈生存〉技能の追跡のルールに従うこと。匂いで相手を追跡しているクリーチャーは、地面の状態や貧弱な視界を無視する。

鋭敏嗅覚の能力を持ったクリーチャーは、馴染みのある匂いを、ちょうど人間が馴染みのある風景を見分けるように、嗅ぎ分けることができる。

水、特に水の流れは、空気を呼吸するするクリーチャーに対して、痕跡を断ち切ってしまう。しかし、水を呼吸するクリーチャーは水中で容易に鋭敏嗅覚能力を使うことができる。

攪乱のために用いられる強力な匂いは、他の匂いを簡単に覆い隠してしまう。その様な匂いがあると、クリーチャーを感知し、識別する能力は完全に阻害されてしまい、追跡に必要な基本的な〈生存〉の DC は 10 ではなく 20 になる。

エネルギーに対する完全耐性と脆弱性　ENERGY IMMUNITY & VULNERABILITY

エネルギーへの完全耐性をもつクリーチャーはそのエネルギーから決してダメージを受けることない。もしクリーチャーが［火］に対する完全耐性を持っていたのならば、同時に［冷気］に対する脆弱性をもっている。もし、クリーチャーが［冷気］に対する完全耐性を持っていたのならば、同時に［火］に対する脆弱性を持っている。脆弱性はそのエネルギーのタイプからセーヴィング・スローに成功しようがしまいかに関わらず、通常の＋ 50%増しのダメージを受けることを意味する。

エネルギーに対する抵抗　ENERGY RESISTANCE

エネルギーに対する抵抗（通常は変則的能力）をもつクリーチャーは対応したタイプの各攻撃ごとにいくらかのダメージを軽減する能力を持っているが、完全に無力化するわけではない。それぞれの抵抗能力は、それが抵抗するエネルギーの型、および何ポイントのダメージを軽減するかが定義されている。そのダメージが通常か魔法的によるものかは関係ない。抵抗によってそのエネルギー攻撃から完全にダメージを防いだ場合、その攻撃は呪文発動を中断させることはない。この抵抗は抵抗を与える呪文によって効果が重なることはない。

エネルギー放出に対する抵抗　CHANNEL RESISTANCE

エネルギー放出に対する抵抗を持つクリーチャーはエネルギー放出に対する意志セーヴにボーナスを得る。それらは、ダメージを半分にしたり、効果に抵抗するための意志セーヴに対してボーナスを加える。

擬似視覚と非視覚的感知　BLINDSIGHT AND BLINDSENSE

クリーチャーの中には視覚以外の感覚（数種類組み合わせている場合もある）を使用して、視覚なしで自在に行動する " 擬似視覚 " という変則的能力を持っているものがいる。これらの感覚には、振動を感じる能力や、

鋭い嗅覚、鋭い聴覚、超音波などの反響を感じ取る能力などが含まれる。この能力は、不可視状態と視認困難（魔法による暗闇も含む）をそのクリーチャーにとって意味のないものにする（ただし、それでもエーテル状態のクリーチャーを見ることはできない）。この能力は、そのクリーチャーの説明に明記されている有効距離まで届く。

- 擬似視覚では、色彩や濃淡を区別することはできない。擬似視覚では文字を読むことはできない。
- 擬似視覚の使用によって、クリーチャーが凝視の対象になることはない（一方、暗視を使用した場合は対象となる）。
- 盲目状態にする攻撃は、擬似視覚を使っているクリーチャーに不利益をもたらすことはない。
- 聴覚喪失状態にする攻撃は、聴覚に頼っている場合の擬似視覚（バットの、超音波などの反響を感じる能力を妨害する。
- 擬似視覚は水中でも働くが、真空では働かない。
- 擬似視覚は“所くらまし”効果（ディスプレイスメント の呪文やディスプレイサー・ビーストの能力によるもの）及び“かすみ効果”（ブラー の呪文などによるもの）を無効化する。

非視覚的感覚：一部のクリーチャーは上記のものより弱い、“非視覚的感覚”という能力を持つ。これもまた、見ることのできない存在に気づくことができる能力だが、擬似視覚ほど精確ではない。非視覚的感知を持つクリーチャーは通常、〈知覚〉判定を行わなくても、この特殊能力の有効範囲内にいて効果線が通っておるクリーチャーに気付き、位置を特定することができる。クリーチャーが非視覚的感知を持っていたとしても、そのクリーチャーが見ることができない敵は、やはりそのクリーチャーに対して完全視認困難（50%の失敗確率）をもつ。そのため視認困難を持つ敵を攻撃する場合には、通常通りの失敗確率を被る。非視覚的感知を持っていても、移動に際してはやはり視界の状態を作用を受ける。非視覚的感覚をもつクリーチャーもやはり、見ることできない敵からの攻撃に対しては、アーマー・クラスへの【敏捷力】ボーナスを失う。

［恐怖］ FEAR

呪文、魔法のアイテム、ある種のモンスターなどには、キャラクターに［恐怖］の作用をもたらすものがある。ほとんどの場合、意志セーヴィング・スローに成功すればその効果を免れる。そして、判定に失敗したなら、キャラクターは怯え状態、恐れ状態、恐慌状態となる。

怯え状態

怯え状態となったキャラクターは、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定、そして能力値判定に－2のペナルティを課せられる。

恐れ状態

恐れ状態になったキャラクターは、怯え状態であり、加えて［恐怖］の原因から可能な限り早い速度で逃げ去るが、逃走の経路は選択することができる。この制約を守る限り、いったん彼らが［恐怖］の原因が見えない（あるいはあまり聞こえない）場所に来たのならば、彼らは自由に行動できると考えている。しかしながら、［恐怖］の持続時間が続く限り、再びその［恐怖］の原因が現れたなら、また逃走を余儀なくされる。逃走不可能なキャラクターは戦うことができる（ただし、やはり怯え状態である）。

恐慌状態

恐慌状態のクリーチャーは怯え状態であり、恐れ状態である。恐慌状態のクリーチャーは手に持っている全てのものを落とし、［恐怖］の原因から可能な限り早く逃げ去る。対象から逃走することは確かだが、その経路はランダムに決定される。彼らはその間、出会う危険に対して、立ち向かうより逃げ去ることを選択する。危険の情報源となる光景（あるいは音）が不足しているなら彼らは望んだ行動を行うことができる。恐慌状態のキャラクターは逃走を阻まれたのならば、戦慄状態となる。

［恐怖］が増していく

［恐怖］の効果は累積する。怯え状態のキャラクターがもう一度怯え状態となったら、恐れ状態になる。怯え状態のキャラクターが恐れ状態となったら、恐慌状態になる。恐れ状態のキャラクターは、怯え状態か恐れ状態になったなら、恐慌状態になる。

呪文抵抗　SPELL RESISTANCE

呪文抵抗は呪文の作用を避けることのできる変則的能力である。呪文の中には呪文抵抗を与えるものもある。

呪文抵抗を持ったクリーチャーに作用を与えるためには、呪文の使い手が術者レベル判定（1d20＋術者レベル）を行い、クリーチャーの呪文抵抗の値以上を出さなければならない。防御側の呪文抵抗は魔法攻撃に対するアーマー・クラスのようなものである。もし、術者が判定に失敗したのならば、呪文はクリーチャーに作用を与えない。呪文抵抗の持ち主は、この能力を使うのになんら特別なことを行う必要はない。たとえ本人が危険に気付いていなくとも、呪文抵抗は働く。

呪文と擬似呪文能力だけが呪文抵抗の対象となる。変則的能力と超常能力（魔法の武器の強化ボーナスを含む）は対象とならない。1体のクリーチャーが、呪文抵抗の対象となる能力とそうでない能力の両方を持っている場合もある。呪文の中にさえ、呪文抵抗を無視するものがある。詳細は以下の『呪文抵抗が適用される場合』を参照。

クリーチャーは自発的に呪文抵抗を弱めることができる。これは機会攻撃を発生させない標準アクションである。いったんクリーチャーが呪文抵抗を弱めると、クリーチャーは次のターンまでそのままである。クリーチャーの次のターンの開始時に、クリーチャーの呪文抵抗は自ら意図的に弱めない限り（この行動にはやはり機会攻撃を誘発しない1回の標準アクションが必要）自動的に復帰する。

クリーチャーの呪文抵抗は自身の呪文アイテムおよび能力などを妨げない。

呪文抵抗を持ったクリーチャーは、接触したり間に立ちはだかることによって他人のこの能力を共有させることはできない。呪文抵抗を他人に与えることができるのは、ごく一部のクリーチャーと、限られた魔法のアイテムだけである。

呪文抵抗は累積するものではなく、重複する。

呪文抵抗が適用される場合　WHEN SPELL RESISTANCE APPLIES

それぞれの呪文の解説には、その呪文に呪文抵抗が適用されるかどうかを示す項目がある。基本的に呪文抵抗が適用されるかどうかはその呪文が何を行うものであるかによって決まる。

目標型呪文（Targeted Spells）：呪文がこの能力を持つクリーチャーを目標とした場合に呪文抵抗が適用される。一部、個々に目標を定める呪文がある。このような場合、同時に複数のクリーチャーの呪文抵抗は呪文のうち実際にそのクリーチャーを目標としている部分のみに適用される。その様な呪文が、呪文抵抗を持った複数の異なるクリーチャーを対象としたのならば、それぞれ個々に呪文抵抗の判定を行う。

範囲型呪文（Area Spells）：クリーチャーが呪文の効果範囲内にいるなら呪文抵抗が適用される。この場合、呪文自体は作用を受けずに、抵抗したクリーチャーのみが守られる。

効果型呪文（Effect Spells）：効果型呪文のほとんどは何かを招来したり創造するものであり、呪文抵抗の対象にならない。しかし時々、効果型の呪文に呪文抵抗が適用されることもある。これは通常、ウェブ のように多少なりともクリーチャーに直接影響を与える呪文の場合である。

呪文抵抗は既に発動されている呪文からもクリーチャーを守る。クリー

チャーが最初に呪文の作用を受けたときに呪文抵抗判定をする。

特定の 1 回の呪文の発動や擬似呪文能力の行使については、1 回だけ呪文抵抗の判定を行う。もし呪文抵抗が最初に失敗したなら、その特定の 1 回の呪文発動に対しては、毎回抵抗に失敗する。同様に、最初に呪文抵抗に成功したなら、それ以降も常に成功する。もしクリーチャーが自発的に呪文抵抗を下げ、その間に呪文の対象になったのなら、呪文抵抗を作動させたときに 1 度抵抗するチャンスを与えられる。

呪文抵抗は呪文によって生み出されたり放たれたエネルギーが実際に抵抗するクリーチャーの精神や肉体に働きかけなければ、効果を持たない。もし、呪文か何かほかのものに働き、その結果としてクリーチャーが何らかの作用を被ったとしても、ロールが行われることはない。クリーチャーは呪文に直接作用されなくても害を得ることはありえる。

もし、効果がクリーチャーの感覚を惑わせたり、クリーチャーに関する事柄を明らかにするような効果に対しては適用されない。

呪文抵抗が発揮されるには、実際に魔法が働いていなくてはならない。持続時間が瞬間でなおかつ結果が持続する呪文は、抵抗するクリーチャーが、その呪文を発動した瞬間にそれにさらされたのでなければ、呪文抵抗の対象とはならない。

呪文抵抗の成功　SUCCESSFUL SPELL RESISTANCE

呪文抵抗は、呪文や擬似呪文能力が抵抗するクリーチャーに作用したり傷つけることを防ぐ。しかし決して、他のクリーチャーから魔法的効果を除去したり、他のクリーチャーへの呪文を無効化することはない。

既に発動され、継続中の呪文に関して、呪文抵抗に対する判定に術者側失敗したとしよう。その場合、抵抗する側のクリーチャーは、その呪文の持つあらゆる効果を無視できるようになる。しかし、呪文はそのクリーチャー以外には作用し続ける。

生命力吸収と負のレベル

ENERGY DRAIN AND NEGATIVE LEVELS

呪文やアンデッドの中には生命やエネルギーを奪い取る能力をもっているものがある。この恐るべき攻撃は " 負のレベル " を引き起こす。この呪いはキャラクター多くのペナルティを与える。

負のレベルを受けたクリーチャーは、能力値判定、攻撃ロール、戦技判定、戦技防御値、セーヴィング・スロー、および技能判定に－ 1 ペナルティが累積する。加えて、クリーチャーは現在および最大ヒット・ポイントに受けた負のレベルごとに 5 ポイント減少する。クリーチャーはまたレベル依存の変数（例えば呪文の発動時など）において自分の受けている負のレベルごとに 1 レベル低いものとして扱われる（※）。術者は負のレベルによって準備した呪文や呪文スロットを失わない。もしクリーチャーの負のレベルが合計ヒット・ダイスと同じかそれ以下になった場合死亡する。

一時的な負のレベルを受けたクリーチャーは毎日負のレベルを取り除くために新たにセーヴィング・スローを行う。このときの DC は負のレベルの呪いの効果を受けたときと同じになる。

※訳注：この表現は非常に曖昧である。この場合の " レベル " はキャラクター・レベル、クラス・レベル、術者レベルを指すであろうが、次の文で準備した呪文や呪文スロットが減らないと明記されているところから、他の能力でも使用回数に関わる部分以外のレベル依存の変数が下がると考えるのが妥当ではないかと思う。つまり、バーバリアンの 1 日の「激怒」時間やモンクの 1 日の " 気 " ポイントは減らないが、クレリックのチャネルエナジーの効果や難易度は下がるわけである。また、" レベル " はついていないが、クリティカル系特技の難易度は基本攻撃ボーナスを基準としているのでここにも同様のペナルティがついてもよさそうである。あくまで訳者（朋）の個人的見解なので、良い回答があれば BBS に連絡ください。

いくつかの能力や呪文（ レイズデッド のような）にはクリーチャーに永久的なレベル吸収を与える。これらはちょうど一時的な負のレベルと同じような影響を与えるが、毎日新たなセーヴを行うことはできない。レベル吸収は レストレーション のような呪文によって取り除くことができる。死んだクリーチャーが生き返った時に永久的な負のレベルが残る。永久的な負のレベルがヒット・ダイスと同じに達したクリーチャーは、レイズデッド や リサレクション のような呪文のみで蘇る事ができない。蘇らせた後、直後のラウンドに レストレーション の呪文を受けて負のレベルを取り除く必要がある。

［即死］攻撃　DEATH ATTACKS

多くの場合、［即死］攻撃は効果を無効化するために耐久のセーヴィング・スローに成功すれば無効化できる。しかし、もしセーヴに失敗すればキャラクターは即死する。

- レイズデッド は［即死］攻撃によって殺されたものには働かない。
- ［即死］攻撃は即座に相手を殺す。犠牲者は容態安定化して命を取り留めるチャンスはない。
- それが問題になる場合、死亡状態のキャラクターは、どんな理由で死んだにしろ－【耐久力】以下になる。
- デス・ウォード の呪文はこれらの攻撃から守る。

ダメージ減少　DAMAGE REDUCTION

魔法的クリーチャーの中には、武器によるダメージが即座に治癒したり、まるで不死身であるかのように、攻撃を全く無視する超常能力を持ったものがいる。

クリーチャーのダメージ減少（DR）に記された数値は、通常の攻撃のうちクリーチャーが無視できるヒット・ポイントの量を示している。通常、特定の種類の武器によって、この減少を克服することができる（DR 克服を参照）。この情報はダメージ減少の数値と " ／ " で区切って記載されている。例えば、DR5 ／魔法のようなクリーチャーは魔法的でない限り全ての武器からのダメージを 5 点軽減することを意味する。もし " ／ " のあとに "—" が記されているのなら、そのダメージ減少は、ダメージ減少を無視できるものを除いたあらゆる攻撃に対して有効である。

ダメージ減少が完全に攻撃のダメージを無効化したなら、その攻撃に付随する効果も無視する、致傷型の毒、モンクの朦朧化打撃、致傷型の病気などの、ほとんどの特殊効果も無効化する。ダメージ減少は接触攻撃、攻撃に付随するエネルギー・ダメージ、生命力吸収を無効化しない。また、吸入、摂取、接触によってもたらされた毒や病気にも作用しない。

攻撃に成功したが、目標のダメージ軽減のせいでダメージを与えられなかった場合、その攻撃によって呪文を中断させることはできない。

呪文、擬似呪文能力、およびエネルギー攻撃（非魔法的な［火］でさえ）は、ダメージ減少を無視する。

時にダメージ減少は、瞬間的な治癒である。時に頑健な獣の皮、あるいは身体を表す。いずれの場合でも、キャラクター達は普通の攻撃が通じないことが見て取れる。

クリーチャーが複数の要因からダメージ減少を得ている場合、2 つのダメージ減少は累積しない。かわりにそのクリーチャーは、その時々の状況に応じて、最も有効なダメージ減少から利益を得る。

DR 克服：ダメージ減少には特殊な素材、魔法の武器（＋ 1 かそれ以上の強化ボーナスをもつ全ての武器、ただし高品質による強化ボーナスは数えない）、特定の形状の武器（斬撃あるいは殴打のような）、特定の属性を帯びた武器によって克服できるものなどがある。

＋ 1 以上の強化ボーナスをもつ射出武器から発射された矢弾は、ダメージ減少の克服に関しては魔法の武器として扱われる。同様に、属性をもつ射出武器から発射された矢弾は、その射出武器の属性を得る（矢弾が既に属性を持っていた場合にはそれに追加される。）。

＋ 3 かそれ以上の強化ボーナスを持つ武器は、実際の素材や属性にか

かわらず、いくつかのダメージ軽減を克服することができる。以下の表は、どのようなタイプの強化ボーナスがどのようなダメージ減少を克服できるかを表したものである。

DR のタイプ	同等の武器の強化ボーナス
冷たい鉄／銀	＋3
アダマンティン *	＋4
属性基準	＋5

* ……実際にアダマンティンのような武器が持つ硬さを無視する能力を持っていないことに注意。

能力値へのダメージ、ペナルティ、および吸収

Ability Score Damage, Penalty, and Drain

病気、毒、呪文およびその他の能力は、すべて直接君の能力値にダメージを与えることがある。このダメージは実際に能力値を減少させるわけではないが、その能力値を基準とする技能やその能力値を基準とする能力にペナルティを与える。

1 つの能力値に 2 点ダメージを受けるごとに、技能判定やその能力値を基準とする能力に－ 1 のペナルティを受ける。もし、君の受けた能力値のダメージの合計が君の能力値と同じになるか超過したのであれば、その能力値ダメージが君の能力値より小さくなるまでただちに気絶状態に陥る。唯一の例外は【耐久力】の場合である。もし君の【耐久力】へのダメージが君の【耐久力】と同じかそれ以上に達した場合、直ちに死亡する。他に記述がない限り、君の能力値へのダメージは、ダメージを与えられたそれぞれの能力値ごとに 1 日 1 ポイントの割合で回復する。能力値ダメージは、レッサーレストレーション のような呪文で治療することができる。

いくつかの呪文や能力の原因は君に限られた時間だけ能力値にペナルティを与える。これらの効果の間、これらのペナルティはちょうど能力値ダメージのように働く。しかし、この場合それらの効果によって気絶したり死亡したりすることはない。原則としてペナルティによって君の能力が 1 より小さくなることはない。

筋力 (STR)：君の【筋力】にダメージを受けた場合、君は【筋力】基準の技能判定、近接攻撃ロール、武器のダメージ・ロール（もし、【筋力】によるなら）のペナルティを受ける。ペナルティは君の戦技ボーナス（S サイズかそれ以上であるなら）と君の戦技防御値にも影響する。

敏捷力 (DEX)：君の【敏捷力】にダメージを受けた場合、君は【敏捷力】基準の技能判定、遠隔攻撃ロール、イニシアチブ判定、反応のセーヴィング・スローにペナルティを受ける。ペナルティは君の AC、君の戦技ボーナス（T サイズかそれ以下なら）と君の戦技防御値にも影響する。

耐久力 (CON)：君の【耐久力】にダメージを受けた場合、頑健のセーヴィング・スローにペナルティを受ける。加えて、このペナルティによって君の全ヒット・ダイスとペナルティをかけた値だけ君の現在と最大ヒット・ポイントを減少させる。このボーナスが終了したとき、君の現在と最大ヒット・ポイントからこの値を回復させる。

知力 (INT)：君の【知力】にダメージを受けた場合、【知力】基準の技能判定にペナルティを受ける。このペナルティは【知力】を基準とする呪文の DC にも影響する。

判断力 (WIS)：君の【判断力】にダメージを受けた場合、【判断力】基準の技能判定、および意志のセーヴィング・スローにペナルティを受ける。このペナルティは【判断力】を基準とする呪文の DC にも影響する。

魅力 (CHA)：君の【魅力】にダメージを受けた場合、【魅力】基準の技能判定にペナルティを受ける。このペナルティは【判断力】を基準とする呪文の DC や君のチャネルエナジー能力への抵抗判定の DC にも影響する。

能力値吸収：能力値吸収は実際に能力値を減少させる。全てのその能力に関する技能、及びその能力値に関わる能力に修正を与える。これは君の技能ポイント、ヒット・ポイント、及びその他のボーナスも減少させる。能力値吸収は レストレーション のような呪文によって治療することができる。

能力値ボーナス Ability Score Bonuses

いくつかの呪文や能力には君の能力値を上昇させる。能力値の上昇の持続が 1 日かそれ以下の場合は一時的なボーナスに限られる。1 つの能力値が 2 上昇するごとに技能や対応する能力値の判定に＋ 1 のボーナスを得る。

筋力 (STR)：一時的に君の【筋力】が上昇した場合、君は【筋力】基準の技能判定、近接攻撃ロール、武器のダメージ・ロール（もし【筋力】によるなら）にボーナスを得る。ボーナスは君の戦技ボーナス（S サイズかそれ以上であるなら）と君の戦技防御値にも影響する。

敏捷力 (DEX)：一時的に君の【敏捷力】が上昇した場合、君は【敏捷力】基準の技能判定、遠隔攻撃ロール、イニシアチブ判定、反応のセーヴィング・スローにボーナスを得る。ボーナスは君の AC、君の戦技ボーナス（T サイズかそれ以下なら）と君の戦技防御値にも影響する。

耐久力 (CON)：一時的に君の【耐久力】が上昇した場合、頑健のセーヴィング・スローにボーナスを得る。加えて、このボーナスによって君の全ヒット・ダイスとボーナスをかけた値だけ君の現在と最大ヒット・ポイントを増加させる。このボーナスが終了したとき、君の現在と全体のヒット・ポイントからこの値を取り除く。

知力 (INT)：一時的に君の【知力】が上昇した場合、【知力】基準の技能判定にボーナスを得る。このボーナスは【知力】を基準とする呪文の DC にも影響する。

判断力 (WIS)：一時的に君の【判断力】が上昇した場合、【判断力】基準の技能判定、および意志のセーヴィング・スローにボーナスを得る。このボーナスは【判断力】を基準とする呪文の DC にも影響する。

魅力 (CHA)：一時的に君の【魅力】が上昇した場合、【魅力】基準の技能判定にボーナスを得る。このボーナスは【判断力】を基準とする呪文の DC や君のエナジー放出能力への抵抗判定の DC にも影響する。

恒久的ボーナス：1 日以上持続する能力値ボーナスの場合、実際には 24 時間後に適用する。その能力値に関する全て技能や能力に修正を受ける。これによって君は技能ポイント、ヒット・ポイント、あるいはその他のボーナスを得るかもしれない。これらのボーナスは失われた場合のために別に記録しておくべきである。

※訳注：したがってレベル上昇時に【知力】を上昇させ、【知力】ボーナスが上昇すれば、直ちにキャラクター・レベル点の技能ポイントを獲得するだろう。ただし、非公式 FAQ によると、ヘッドバンド・オヴ・ヴァスト・インテリジェンス では技能ポイントは得られず、決められた技能が合計 HD と同じランクになるだけである。

不可視状態　INVISIBILITY

見られることなく移動することができるこの能力は、誰でも理解できるわけではない。見ることができなくとも、不可視状態のクリーチャーの立てる音、匂いを嗅いだり、あるいは触って感じ取ることはできる。

不可視状態のクリーチャーは、暗視を含めて視覚では発見できない。

不可視状態であるからといって、そのことによってクリーチャーがクリティカル・ヒットに完全耐性を得ることはない。しかしながら、不可視状態であればクリーチャーはレンジャーの " 得意な敵 " による追加ダメージと急所攻撃による追加ダメージに対し、完全耐性を得る。

クリーチャーは、基本的に、30 フィート以内の活動中の不可視状態のクリーチャーの存在に、DC20 の〈知覚〉判定によって気付くことができる。観察者は「そこに何かがいる」という感覚を得るが、それを目にしたり、正確に攻撃の目標にしたりすることはできない。不可視状態のクリーチャーの位置を〈知覚〉判定で特定することは、ほぼ不可能（DC に＋ 20）であり、たとえその判定に成功したとしても、不可視状態のクリーチャーは依然として、完全視認困難の利益を得る（50%の失敗確率）。もし不可視状態のクリーチャーが移動していたり、音を立てる行動を起こしている場合は、発見する DC に修正を受ける。

不可視状態のクリーチャーが	〈知覚〉
戦闘あるいは会話している	－20
半分の移動力で移動	－5
最大移動力で移動	－10
走るあるいは突撃している	－20
移動しない※	－40
〈隠密〉を使用	〈隠密〉判定値＋20
距離が離れている	10フィートごとに＋1
障害物（扉）の反対側にいる	＋5
障害物（石製の壁）の反対側にいる	＋15

※訳注：この場合、移動しない物体のことを指していると思われる

クリーチャーは手探りで不可視状態のクリーチャーを発見しようとすることもできる。キャラクターは手や武器を使い、1回の標準アクションとして、隣接する5フィート幅のマス目、2箇所に対して接触攻撃を行う。もし、不可視状態が指定した範囲内にいたなら、50%の失敗確率がある。成功したなら、手探りをしていたキャラクターはダメージは与えはしないが、不可視状態のクリーチャーの現在位置を特定することに成功する。しかし、不可視状態のクリーチャーが移動したのなら、またその位置はわからなくなる。

不可視状態のクリーチャーがキャラクターがキャラクターに打撃を加えたなら、打撃を受けたキャラクターは、打撃を行ったクリーチャーの位置を知る（もちろん、不可視状態のクリーチャーが移動するまでしかないが）。例外は不可視状態のクリーチャーが5フィート以上の間合いを持っていたときのみである。この場合、打撃を受けたキャラクターは、クリーチャーの大体の位置を知るが、正確な位置を特定することはできない。

キャラクターが、位置を特定することができた不可視状態のクリーチャーを攻撃する場合、通常通り攻撃を行うが、不可視状態のクリーチャーは依然、完全視認困難の利益を得る（50%の失敗確率）。特に巨大で動きの鈍いクリーチャーに対しては、失敗確率が低いかもしれない。

キャラクターが、位置を特定できていない不可視状態のクリーチャーを攻撃する場合、プレイヤーは、キャラクターが攻撃を向ける位置を指定する。そこに不可視状態のクリーチャーがいたなら、通常どおり攻撃を解決する。もし、そこに敵がいなかったら、そこに相手が居たかのように失敗確率を振り、プレイヤーにその結果を見せずに、キャラクターが失敗したと告げる。こうすればプレイヤーは、敵がそこにいなかったから外れたのか、失敗確率を振ったから外れたのかを知ることはない。

不可視状態のキャラクターが可視状態の物体を拾い上げた場合、その物体は可視状態のままである。不可視状態のクリーチャーは可視状態にある小さなアイテムを拾い上げて、隠す（ポケットの中に入れたり、外套の下に隠したり）ことができ、こうすれば事実上アイテムも視認困難を得る。不可視状態の物体に小麦粉をまぶして、その位置がわかるようにすることもできる（小麦粉が落ちたり、吹き散らされるまで間での間だが）。

不可視状態のクリーチャーは痕跡を残す。彼らは通常どおり追跡される。砂や泥などの柔らかい地面に残った足跡は、敵に不可視状態のクリーチャーのいる位置の手がかりを与えうる。

水中にいる不可視状態のクリーチャーは、水を押しのけるため、その位置を知らせてしまう。しかしながら、不可視状態のクリーチャーはやはり見えにくいので、視認困難を得る。

鋭敏嗅覚の特殊能力をもつクリーチャーは、可視状態のクリーチャーと同様に、不可視状態のクリーチャーも感知できる。

《無視界戦闘》の特技を持つクリーチャーは、通常より高い確率で不可視状態のクリーチャーに命中を加えられる。失敗確率を2回振り、両方が失敗と出た場合にのみ失敗する（あるいは、50%の失敗確率ロールを2回行う代わりに25%の失敗確率ロールを1回だけ行ってもよい）。

擬似視覚をもったクリーチャーは、相手のクリーチャーが不可視状態であるかに関わらず攻撃したり、その他のやりとりを行うことができる。

不可視状態にある火のついた松明は、依然、光を発する。これはライトの呪文の呪文や同様の呪文の発動の対象になっている不可視状態の物体についても同じである。

エーテル状態のクリーチャーは、不可視状態である。エーテル状態のクリーチャーは物質界に存在していているわけではないので、〈知覚〉判定、鋭敏嗅覚、《無視覚戦闘》、擬似視覚などによってそれらの位置を特定することはできない。非実体クリーチャーはしばしば不可視状態である。鋭敏嗅覚、《無視覚戦闘》、擬似視覚は不可視状態の非実体クリーチャーを発見したり攻撃する助けにはならないが、〈知覚〉判定は有効である。

不可視状態のクリーチャーは、凝視攻撃を使用できない。

不可視状態は一連の占術系呪文を阻害しない。

クリーチャーの中には不可視状態のクリーチャーを感知したり見ることのできるものがいるため、不可視状態であっても、隠れることが有効となる場合がある。

麻痺　PARALYSIS

モンスターや呪文の中には、犠牲者を麻痺させ、魔法によって動けない状態にしてしまう超常能力や擬似呪文能力を持つものがある。毒による麻痺は災厄の項目を参照。

麻痺状態となったキャラクターは移動できず、話すことも、いかなる物理的なアクションを行うこともできない。その場に釘付けになり、凍りついて無防備状態となっている。仲間ですら彼の四肢を動かすことはできない。彼は純粋に精神的なアクション、たとえば要素を全く持たない呪文の発動などは行える。

翼を持ったクリーチャーが空中を飛行中に麻痺状態となった場合、翼を羽ばたかせる事ができず落下する。泳いでいたものの場合、泳ぐことができず、溺れる可能性もある。

（魅惑）と（強制）　CHARM AND COMPULSION

多くの呪文や能力により、キャラクターやモンスターたちの精神を曇らせ、敵味方の区別をつかなくしたり、さらにはかつての仲間たちこそ最大の敵であると思い込ませることができる。キャラクターやクリーチャーに作用を与える心術には、原則として（魅惑）と（強制）の2種類がある。

他のクリーチャーを（魅惑）することにより、（魅惑）を行ったキャラクターは、相手を友人だと思わせ、下僕とした相手の行動を示唆することができるが、隷属させた相手は絶対服従であったり、知性を失うわけではない。こういった種類の（魅惑）には様々なチャームの呪文が含まれる。基本的に、（魅惑）されたキャラクターは自由意志を保持しているが、歪められた視点に基づいて行動の選択を行う。

- （魅惑）されたクリーチャーは、新たな友人の話す言語を理解できるようになる魔法的能力を得るわけではない
- （魅惑）されたキャラクターは、元の属性はそのままだし、元の仲間はやはり仲間とみなすが、ただ、基本的には（魅惑）を行ったクリーチャーを親友であるとみなし、彼の示唆や指示を非常に重視する。
- （魅惑）されたキャラクターは、仲間が彼の新たな友人を脅かさないかぎり、元の仲間とは戦わない。たとえその場合でも、その戦法が成功する可能性が少しでもある限り、取りうる中で最も致死性の少ない手段をとろうとする（本当に自分の友人同士が戦っている場合に間に割って入るように）。
- （魅惑）されたキャラクターは、通常なら例え親友であっても行わないような事柄を指示されたり命令された場合、主に対して【魅力】の対抗判定を行うことができる。成功したのなら、その命令に従わないことにできるが（魅惑）は続く。
- （魅惑）されたキャラクターは、明確に自殺的であったり、即座に酷く自分の害になるような命令には、決して従わない。
- （魅惑）を行ったクリーチャーが下僕に対して、下僕が強く逆らうような命令を行ったのなら、対象は（魅惑）の影響を完全に振り払うための新たなセーヴィング・スローを行うことができる。
- （魅惑）されたキャラクターは、（魅惑）を行ったクリーチャーか明らかにその仲間であるものから、明確な攻撃を受けたなら、自動的に

（魅惑）の呪文や効果から解き放たれる。

“（強制）”はこれとはまったく別のものである。（強制）は何らかの手段で目標の自由意志を押さえつけるか、あるいは目標の精神のあり方を完全に変化させてしまう。（魅惑）は対象の術者を友人とするが、（強制）は対象を術者に従わせるのである。

しかしながら、キャラクターが（魅惑）されたのか（強制）されたのかに関わらず、主に対して求められもしない情報や戦法を率先して行うことはない。

災厄 Afflictions

呪いや毒薬や病気まで、クリーチャーに影響を及ぼすことのできる多くの災厄がある。これらの災厄はそれぞれ異なる効果を持っているが、これらは全て同じようなシステムを用いて働く。全ての災厄はそれらが機能するときにセーヴィング･スローを要求する。もし成功したのならば､クリーチャーは災厄の影響を受けることなく、それ以上判定を行う必要はない。もし判定に失敗したのならば、クリーチャーは災厄の犠牲者となってその影響を受けなければいけない。

災厄は、ペナルティを受けることから逃れるために一定期間ごとにクリーチャーにセーヴィング・スローを要求する。ほとんどの災厄は、もしいくつかのセーヴィング・スローに連続して成功すれば、災厄は取り除かれ、それ以上のいかなるセーヴも必要ではなくなる。いくつかの災厄（通常超常能力のもの）は､セーヴィング･スローだけで治療することができず、取り除くためには強力な魔法の助力を要求する。それぞれの災厄は、君がよりよくその結果を裁定するのを手伝うために、小さなブロックの情報に分けられている。

名称：災厄の名称を表す。

種別：これは呪い、病気、毒などの災厄の種別を表す。ここには接触、吸引、負傷、呪文、あるいは罠といった関わる方法も含む。

抵抗：これは災厄を振り払うのに必要な抵抗のタイプおよび抵抗の DC を表している。他に記述がない限り、これはまた災厄の効果から逃れるための DC にもなり、同様に リムーヴ・カース または ニュートラライズ・ポイズン のような災厄を終わらせるための呪文の際に必要な術者レベル判定への DC となる。

潜伏期間：いくつかの災厄は影響を受ける前にいくらかの時間がかかるものがある。潜伏期間をもつ災厄に関わったクリーチャーは直ちにセーヴィング・スローを行わなければならない。成功すれば災厄を避けられ、それ以上のセーヴィング・スローをする必要がないことを意味する。失敗した場合、クリーチャーは潜伏期間が経過した後、災厄を被り、追加のセーヴを行うことが必要であることを意味する。災厄の効果はセーヴィング・スローに失敗した場合だけで、潜伏期間が経過するだけでは起きない。

頻度：これは災厄を被った後で、どれくらいの頻度で定期的にセーヴィング・スローを試みなければならないかを表す（もし、災厄に潜伏期間があるならその後で）。例えキャラクターが他の方法で治療されなくても、早々にそれが治療される前に災厄が終了してしまうものもある。もし、災厄の終わりがある場合、頻度の項目に記述されている。例えば、病気の頻度に 1 ／日と書かれていれば、治療されるまで続くが、毒の頻度に 1 ／ラウンド（6 ラウンド）と書かれていれば､6 ラウンド後に災厄は終了する。

頻度のない災厄は、ただ一度災厄を被った時のみ（潜伏期間があればその後のみ）に影響を受ける。

効果：キャラクターがセーヴィング・スローに失敗すると、彼は各時間ごとにこの影響を受ける｡多くの災厄の呪いは能力値ダメージかヒット･ポイントダメージである。これらの効果は次第に増加するが、通常は治療することができる。また、他の災厄はクリーチャーにペナルティを与えたり、他の効果を与えるものもある。クリーチャーに影響が残ったまま、最も最近のセーヴに失敗したら、これらの効果はしばしば累積する。これらの災厄には初期効果があり、これらは最初のセーヴィング・スローに失敗したときに起きる、そして副次効果はテキストに記載された時のように追加で行うセーヴに失敗するときに発生する。災厄によって被ったヒット・ポイントと能力値へのダメージは災厄を治療するまでの間治療することはできない。

治癒：この項目はどのように災厄を治癒するかを表す。一般的に何度かのセーヴィング・スローを連続して成功しなければならない。たとえ災厄の頻度に時間制限が設けられていたとしても､もし充分なセーヴィング･スローをすれば早々に治療される。ヒット・ポイントダメージや能力値ダメージは災厄が治癒されても取り除かれない。これらのダメージは普通に治療されなければいけない。治癒の項目のない災厄は ニュートラライズ・ポイズン や リムーヴ・カーズ のような強力な呪文によってのみ治療することができる。どれほど多くのセーヴィング・スローをしようとも、この災厄は目標に効果を発揮し続ける。

例：（これは赤腫れ病に感染した場合の例である。）彼は病気を避けるための、DC15 の頑健セーヴに失敗した。従って、1d3 日の潜伏期間後に彼は【筋力】への 1d6 ポイントのダメージを受けることを避けるために、もう一度 DC15 の頑健セーヴに成功しなければならない。これ以後、それ以上の【筋力】ダメージを受けるのを避けるために（病気の頻度に従って）毎日 DC15 の頑健セーヴに成功しなければならない。連続 2 日成功したとき、彼の病気は治癒する。そして、その病気が引き起こした全てのダメージは、普通に良くなり始める。

毒　POISON

毒ほど一般的な災難は他にはない。ヴァイパーの牙から汚れた暗殺者の刃まで、毒は常に晒される脅威である。毒はセーヴィング・スローに成功するか、ニュートラライズ・ポイズン のような呪文で治癒することができる。

接触毒は生身の肌に触れたと同時に冒される。このような毒は致傷毒として用いることができる。接触毒は、通常、1 分の潜伏期間と 1 分の頻度を持っている。摂取毒はクリーチャーが毒を飲食したときに冒される。摂取毒はたいてい 10 分の潜伏期間と 1 分の頻度を持つ。致傷毒はクリーチャーの攻撃によって、あるいは毒の塗られた武器を介して冒される。致傷毒はたいてい潜伏期間がなく､頻度は 1 ラウンドである｡吸引毒はクリーチャーがこのような毒を含むエリアに入ると同時に冒される。ほとんどの吸入毒は 1 服当たり 10 フィート立法の体積を満たす。毒の中にいる間、それを吸い込まないように息を止めることができる。息を止めている間頑健セーヴを 50%の確率でせずに済む。息を止めることと、窒息に関する記述は環境を参照。呼吸をする代わりに息を止め続けていると、キャラクターは通常窒息することに注意すること。

他の災厄と違って、同じ毒は累積する。致傷や接触によって引き起こされる毒は一度に一服以上与えることができないが、吸入毒は同時に複数用いることができる。追加で毒を一服加えるごとに全体の持続時間（頻度を後ろに記載されている時間）の半分持続時間を増加させる。加えて、毒の抵抗の DC を＋2 する。この増加は累積する。毒を複数使用することは毒の状態から治癒する際には影響を与えず、これらの毒状態は一度に終了する。例えば、キャラクターが 3 回同じラウンドに中型のモンストラス・スパイダー達に噛みつかれたので、中型スパイダー毒を三度注入された。この不幸なキャラクターは DC18 の頑健セーヴに失敗すると、以後 8 ラウンド毒を受けなければならない。幸運にも 1 回セーヴに成功し、治癒されたキャラクターは 3 つのすべての毒から逃れられた。

毒を武器に塗る、あるいは単純に毒を使用することは標準アクションである。キャラクターは毒の使用するのに 5%の可能性で自分自身に毒に晒されてしまう可能性があり、その毒に対して普通に抵抗しなければならなくなることがある。この場合、毒は消費されない。キャラクターが毒を仕込んだ武器で攻撃するときはいつも、もし攻撃ロールの際にダイスの出目が 1 の場合､彼自身の毒に冒される｡この場合､武器の毒は消費される｡キャラクターが“毒の使用”のクラス能力を持っていれば、偶然に自分自身に毒を受けてしまうようなことはない。

毒は〈製作：錬金術〉で作成することができる。この時の DC は毒の頑

健セーヴのDCと同じである。作成の判定時にダイス目が1のときは、作っている間に製作者は毒に冒されてしまう。“毒の使用”のクラス能力を持っていれば、偶然に自分自身に毒を受けてしまうようなことはない。

以下に毒を作り出すときの参考となるサンプルを示す。

アカネグサ　Bloodroot

種別 毒、致傷；**セーヴ** 頑健 DC12
潜伏期間 1ラウンド；**頻度** 1／ラウンド（4ラウンド）
効果 1【耐久**力**】ダメージ＋1【判断**力**】ダメージ；**治癒** 1回成功

悪夢の水蒸気　Nightmare vapor

種別 毒、吸入；**セーヴ** 頑健 DC20
頻度 1／ラウンド（6ラウンド）
効果 1【判断**力**】ダメージ＋混乱状態1ラウンド；**治癒** 2回連続成功

アルゴン・ダスト　Ungol dust

種別 毒、吸入；**セーヴ** 頑健 DC15
頻度 1／ラウンド（4ラウンド）
初期効果 1【魅**力**】吸収；副次効果 1d2【魅**力**】ダメージ；**治癒** 1回成功

イド苔　Id moss

種別 毒、摂取；**セーヴ** 頑健 DC14
潜伏期間 10分；**頻度** 1／分（6分）
効果 1d3【知**力**】ダメージ；**治癒** 1回成功

王の眠り　King's sleep

種別 毒、摂取；**セーヴ** 頑健 DC19
潜在期間 1日；**頻度** 1／日
効果 1【耐久**力**】吸収；**治癒** 2回連続成功

大型スコーピオン毒　Large scorpion venom

種別 毒、致傷；**セーヴ** 頑健 DC17
頻度 1／ラウンド（6ラウンド）
効果 1d2【筋**力**】ダメージ；**治癒** 1回成功

オーサー焼香　Burnt othur fumes

種別 毒、吸入；**セーヴ** 頑健 DC18
頻度 1／ラウンド（6ラウンド）
初期効果 1【耐久**力**】吸収；副次効果 1d3【耐久**力**】ダメージ；**治癒** 2回連続成功

狂気の霧　Insanity mist

種別 毒、吸入；**セーヴ** 頑健 DC15
頻度 1／ラウンド（6ラウンド）
効果 1d3【判断**力**】ダメージ；**治癒** 1回成功

グリーンブラッド・オイル　Greenblood oil

種別 毒、致傷；**セーヴ** 頑健 DC13
頻度 1／ラウンド（4ラウンド）
効果 1【耐久**力**】ダメージ；**治癒** 1回成功

グリーン・プリズマティック・ポイズン　Green prismatic poison

種別 毒、呪文；**セーヴ** 頑健 DC 呪文による
頻度 1／ラウンド（6ラウンド）
初期効果 即死；副次効果 1【耐久**力**】ダメージ；**治癒** 2回連続成功、詳細は プリズマティック・スフィアー 、プリズマティック・スプレー 、プリズマティック・ウォール を参照。

小型センチピード毒　Small centipede poison

種別 毒、致傷；**セーヴ** 頑健 DC11

表：毒の例

名前	種別	頑健 DC	潜伏期間	頻度	効果	治療	価格
アカネグサ	致傷	12	1ラウンド	1／ラウンド（4ラウンド）	1【耐久力】＋1【判断力】	1回	100 gp
悪夢の水蒸気	吸入	20	—	1／ラウンド（6ラウンド）	1【判断力】＋混乱状態1ラウンド	2回連続	1,800 gp
アルゴン・ダスト	吸入	15	—	1／ラウンド（4ラウンド）	1【魅力】吸収／1d2【魅力】	1回	1,000 gp
イド苔	摂取	14	10分	1／分（6ラウンド）	1d3【知力】	1回	125 gp
王の眠り	摂取	19	1日	1／日	1【耐久力】吸収	2回連続	5,000 gp
大型スコーピオン毒	致傷	17	—	1／ラウンド（6ラウンド）	1d2【筋力】	1回	200 gp
オーサー焼香	吸入	18	—	1／ラウンド（6ラウンド）	1【耐久力】吸収／1d3【耐久力】	2回連続	2,100 gp
狂気の霧	吸入	15	—	1／ラウンド（6ラウンド）	1d3【判】	1回	1,500 gp
グリーンブラッド・オイル	致傷	13	—	1／ラウンド（4ラウンド）	1【耐久力】	1回	100 gp
グリーン・プリズマティック・ポイズン	呪文	様々	—	1／ラウンド（6ラウンド）	即死／1【耐久力】	2回連続	—
小型センチピード毒	致傷	11	—	1／ラウンド（4ラウンド）	1【敏捷力】	1回	90 gp
サソーヌの葉の残滓	接触	16	1分	1／分（6分）	2d12 hp／1【耐久力】	1回	300 gp
死の涙	接触	22	1分	1／分（6分）	1d6【耐久力】1＋麻痺状態1分	—	6,500 gp
縞模様のキノコ	摂取	11	10分	1／分（4分）	1d3【判断力】および1【知力】	1回	180 gp
ジャイアント・ワスプの毒	致傷	18	—	1／ラウンド（6ラウンド）	1d2【敏捷力】	1回	210 gp
シャドウ・エッセンス	致傷	17	—	1／ラウンド（6ラウンド）	1【筋力】吸収／1d2【筋力】	1回	250 gp
ダーク・リーヴァーの粉末	接触	18	10分	1／分（6分間）	1d3【耐久力】＋1【筋力】	2回連続	800 gp
ダギットのオイル	摂取	15	1分	—	気絶状態1d3時間	1回	90 gp
中型スパイダー毒	致傷	14	—	1／ラウンド（4ラウンド）	1d2【筋力】	1回	150 gp
デスブレード	致傷	20	—	1／ラウンド（6ラウンド）	1d3【耐久力】	2回連続	1,800 gp
ドラウの毒	致傷	13	—	1／分（2分）	気絶状態1分／2d4時間	1回	75 gp
ドラゴンの胆汁	接触	26	—	1／ラウンド（6ラウンド）	1d3【筋力】	—	1,500 gp
トリアネフの根	接触	16	1分	1／分（6分）	1d3【敏捷力】	1回	400 gp
トリカブト	摂取	16	10分	1／分（6分）	1d3【耐久力】	1回	500 gp
ニサリット	接触	13	1分	1／分（6分）	1d3【耐久力】	1回	650 gp
パープル・ワームの毒	致傷	24	—	1／ラウンド（6ラウンド）	1d3【筋力】	2回連続	700 gp
ヒ素	摂取	13	10分	1／分（4分間）	1d2【耐久力】	1回	120 gp
ブラック・アダーの毒	致傷	11	—	1／ラウンド（6ラウンド）	1d2【耐久力】	1回	120 gp
ブラック・ロータス抽出液	接触	20	1分	1／ラウンド（6ラウンド）	1d6【耐久力】	2回連続	4,500 gp
ブルー・フィニス	致傷	14	—	1／ラウンド（2ラウンド）	1【耐久力】／気絶状態1d3時間	1回	120 gp
ヘムロック	摂取	18	10分	1／分（6ラウンド）	1d6【敏捷力】、本文参照	2回連続	2,500 gp
ベラドンナ	摂取	14	10分	1／分（6分間）	1d2【筋力】、本文参照	1回	100 gp
マリスの根のペースト	接触	16	1分	1／分（6分）	1d2【敏捷力】	1回	250 gp
リッチ・ダスト	摂取	17	10分	1／分（6分）	1d3【筋力】	2回連続	400 gp
ワイヴァーンの毒	致傷	17	—	1／ラウンド（6ラウンド）	1d4【耐久力】	2回連続	3,000 gp

頻度 1／ラウンド（4 ラウンド）
効果 1【敏捷**力**】ダメージ；**治癒** 1 回成功

サソーヌの葉の残滓　Sassone leaf residue
種別 毒、接触；**セーヴ** 頑健 DC16
潜伏期間 1 分；**頻度** 1／分（6 分）
初期効果 2d12 ヒット・ポイント・ダメージ；副次効果 1【耐久**力**】ダメージ；**治癒** 1 回成功

死の涙　Tears of death
種別 毒、接触；**セーヴ** 頑健 DC22
潜伏期間 1 分；**頻度** 1／分（6 分）
効果 1d6【耐久**力**】ダメージ＋ 1 分間麻痺状態

縞模様のキノコ　Striped toadstool
種別 毒、摂取；**セーヴ** 頑健 DC11
潜伏期間 10 分；**頻度** 1／分（4 分）
効果 1d3【判断**力**】ダメージ＋ 1【**知力**】ダメージ；**治癒** 1 回成功

ジャイアント・ワスプの毒　Giant Wasp Poison
種別 毒、致傷；**セーヴ** 頑健 DC18
頻度 1／ラウンド（6 ラウンド）
効果 1d2【敏捷**力**】ダメージ；**治癒** 1 回

シャドウ・エッセンス　Shadow essence
種別 毒、致傷；**セーヴ** 頑健 DC17
頻度 1／ラウンド（6 ラウンド）
初期効果 1【筋**力**】吸収；副次効果 1d2【筋**力**】ダメージ；**治癒** 1 回成功

ダーク・リーヴァーの粉末　Dark reaver power
種別 毒、接触；**セーヴ** 頑健 DC18
潜伏期間 10 分；**頻度** 1／分（6 分）
効果 1d3【耐久**力**】ダメージ＋ 1【筋**力**】ダメージ；**治癒** 2 回連続成功

ダギットのオイル　Oil of taggit
種別 毒、摂取；**セーヴ** 頑健 DC15
潜伏期間 10 分
効果 1d3 時間気絶状態；**治癒** 1 回成功

中型スパイダー毒　Medium spider venom
種別 毒、致傷；**セーヴ** 頑健 DC14
頻度 1／ラウンド（4 ラウンド）
効果 1d2【筋**力**】ダメージ；**治癒** 1 回成功

デスブレード　Deathblade
種別 毒、致傷；**セーヴ** 頑健 DC20
頻度 1／ラウンド（6 ラウンド）
効果 1d3【耐久**力**】ダメージ；**治癒** 2 回連続成功

ドラウの毒　Drow poison
種別 毒、致傷；**セーヴ** 頑健 DC13
頻度 1／分（2 分）
初期効果 気絶状態 1 分間；副次効果 気絶状態 2d4 時間；**治癒** 1 回

ドラゴンの胆汁　Dragon bile
種別 毒、接触；**セーヴ** 頑健 DC26
頻度 1／ラウンド（6 ラウンド）
効果 1d3【筋**力**】ダメージ

トリアネフの根　Terinav root
種別 毒、接触；**セーヴ** 頑健 DC16
潜伏期間 1 分；**頻度** 1／分（6 分）
効果 1d3【敏捷**力**】ダメージ；**治癒** 1 回成功

トリカブト　Wolfsbane
種別 毒、摂取；**セーヴ** 頑健 DC16
潜伏期間 10 分；**頻度** 1／分（6 ラウンド）
効果 1d3【耐久**力**】ダメージ；**治癒** 1 回成功

ニサリット　Nitharit
種別 毒、接触；**セーヴ** 頑健 DC13
潜伏期間 1 分；**頻度** 1／分（6 分）
効果 1d3【耐久**力**】ダメージ；**治癒** 1 回成功

パープル・ワームの毒　Purple worm poison
種別 毒、致傷；**セーヴ** 頑健 DC24
頻度 1／ラウンド（6 ラウンド）
効果 1d3【筋**力**】；**治癒** 2 回連続成功

ヒ素　Arsenic
種別 毒、摂取；**セーヴ** 頑健 DC13
潜伏期間 10 分；**頻度** 1／分（4 分）
効果 1d2【耐久**力**】ダメージ；**治癒** 1 回成功

ブラック・アダー（クロクサリヘビ）の毒　Black adder venom
種別 毒、致傷；**セーヴ** 頑健 DC11
頻度 1／ラウンド（6 ラウンド）
効果 1d2【耐久**力**】ダメージ；**治癒** 1 回成功

ブラック・ロータス（黒い蓮）抽出液　Black lotus extract
種別 毒、接触；**セーヴ** 頑健 DC20
潜伏期間 1 分；**頻度** 1／ラウンド（6 ラウンド）
効果 1d6【耐久**力**】ダメージ；**治癒** 2 回連続成功

ブルー・フィニス　Blue whinnis
種別 毒、致傷；**セーヴ** 頑健 DC14
頻度 1／ラウンド（2 ラウンド）
初期効果 1【耐久**力**】ダメージ；副次効果 気絶状態 1d3 時間；**治癒** 1 回成功

ヘムロック（毒人参）　Hemlock
種別 毒、摂取；**セーヴ** 頑健 DC18
潜伏期間 10 分；**頻度** 1／分（6 分）
効果 1d6【敏捷**力**】ダメージ、クリーチャーは【敏捷**力**】が 0 に下がり窒息する；**治癒** 2 回連続成功

ベラドンナ　Belladonna
種別 毒、摂取；**セーヴ** 頑健 DC14
潜伏期間 10 分；**頻度** 1／分（6 分）
効果 1d2【筋**力**】ダメージ、目標は過去に受けたライカンスロープィの災厄に対する**セーヴ**を 1 回試みることができる

マリスの根のペースト　Malyass root paste
種別 毒、接触；**セーヴ** 頑健 DC16
潜伏期間 1 分；**頻度** 1／分（6 分）
効果 1d2【敏捷**力**】ダメージ；**治癒** 1 回成功

リッチ・ダスト　Lich dust

種別 毒、摂取；**セーヴ** 頑健 DC17
潜伏期間 10 分；**頻度** 1 ／分（6 分）
効果 1d3【筋**力**】ダメージ；**治癒** 2 回連続成功

ワイヴァーンの毒　Wyvern poison

種別 毒、致傷；**セーヴ** 頑健 DC17
頻度 1 ／ラウンド（6 ラウンド）
効果 1d4【耐久**力**】ダメージ；**治癒** 2 回連続成功

呪い　CURSES

墓を略奪する不届きなごろつき、強力なウィザードを侮辱する酔っ払いの英雄、古の剣を取るとする無鉄砲な冒険家、その全てが呪いに悩まされるだろう。この魔法的な災厄は単純なペナルティから犠牲者をカエルに変身させるような判定まで様々な効果を起こすことができる。呪いにはゆっくりと腐敗して後には塵しか残らなくなるようなものもある。他の災厄とは異なり、ほとんどののろいはセーヴィング・スローに何度か成功しただけでは治療できない。しかしながら、呪いは リムーヴ・カース や ブレイク・エンチャントメント のような呪文を使って治療することができる。ある呪いは能力値の低下を引き起こしたり、またある呪いは呪われると同時に能力値ペナルティを受けて時間が経っても薄らぐことも、悪化することもない。加えて、魔法のアイテムの中には呪いのような効果を発揮するものもある。詳細は魔法のアイテムの中の呪いのアイテムを参照せよ。

以下に呪いを作る時の参考となるサンプルを示す。

加齢の呪い　Curse of the Ages

種別 呪い；**セーヴ** 意志 DC17
頻度 1 ／日
効果 1 歳年をとる

ビストウ・カースの罠　Bestow Curse Trap

種別 呪い、呪文、罠；**セーヴ** 意志 DC14
効果【筋**力**】に－ 6 ペナルティ

不運　Unluck

種別 呪い；**セーヴ** 意志 DC20 **無**効**化**、一**度**受けた効果を**無**効**化**するために**セーヴ**はできない
頻度 1 ／時間
効果 目標は GM が決めた判定で**再**ロールしなければならず、より悪い結果になる。

ベイルフル・ポリモーフの呪文　Baleful Polymorph Spell

種別 呪い、呪文；**セーヴ** 頑健 DC17、打ち消し、意志 DC17、部分的
効果 目標をトカゲに変身させる。 ベイフル・ポリモーフ の項目を見よ。

ミイラ腐敗病　Mummy Rot

種別 呪い、病気、負傷；**セーヴ** 頑健 DC16
潜伏期間 1 分；**頻度** 1 ／日
効果 1d6【耐久】ダメージと 1d6【魅**力**】ダメージ；**治癒** ミイラ腐敗病は リムーヴ・カース と リムーヴ・ディジーズ の呪文を 1 分以内に両方発動することによってのみ**治**療できる。

ワーウルフのライカンスロピー　Werewolf Lycanthropy

種別 呪い、負傷；**セーヴ** 頑健 DC15 打ち消し、意志 DC15 効果を受けない
潜伏期間 次の満月；**頻度** 満月の夜の**度**、もしくは目標が負傷したときはいつも
効果 目標は次の朝まで狼に変身して GM の管理下に**置**かれる。

病気　DISEASES

拡散した疫病から巨大ネズミに噛まれる事まで、病気は庶民同様冒険者にとっても大変な脅威となる。病気はめったに**頻度**に限界はないが、非常に長い潜伏期間がある。この潜伏期間はまた変数になっている。多くの病気が何回か連続で**セーヴ**ィング・スローに成功するか、リム**ーヴ**・ディジーズ のような呪文によって**治**療される。

以下に病気を作り出すときの参考となるサンプルを示す。

赤腫れ病　Red Ache

種別 病気、致傷；**セーヴ** 頑健 DC15
潜伏期間 1d3 日；**頻度** 1 ／日
効果 1d6【筋**力**】ダメージ；**治癒** 2 回連続成功

悪魔風邪　Devil Chills

種別 病気、致傷；**セーヴ** 頑健 DC14
潜伏期間 1d4 日；**頻度** 1 ／日
効果 1d4【筋**力**】ダメージ；**治癒** 3 回連続成功

悪魔熱　Demon Fever

種別 病気、致傷；**セーヴ** 頑健 DC18
潜伏期間 1 日；**頻度** 1 ／日
効果 1d6【耐久**力**】ダメージ、目標は 2 **度**目の頑健**セーヴ**を行わなければならない。もし、失敗したのならば、ダメージの内 1 点は能**力**値吸収となる。；**治癒** 2 回連続成功

汚穢熱　Filth Fever

種別 病気、致傷；**セーヴ** 頑健 DC12
潜伏期間 1d3 日；**頻度** 1 ／日
効果 1d3【敏捷**力**】ダメージ＋ 1d3【耐久**力**】ダメージ；**治癒** 2 回連続成功

狂笑熱 Cackle Fever

種別 病気、吸引；**セーヴ**　頑健 DC16
潜伏期間 1 日；**頻度** 1 ／日
効果 1d6【判断**力**】ダメージ；**治癒** 2 回連続成功

失明病　Blinding Sickness

種別 病気、摂取；**セーヴ** 頑健 DC16
潜伏期間 1d3 日；**頻度** 1 ／日
効果 1d4【筋**力**】ダメージ、もし【筋**力**】に 2 点以上ダメージを受けた場合、目標は追加の頑健**セーヴ**を行わなければならない。もし、失敗したなら失明する。；**治癒** 2 連続**セーヴ**成功

焼脳病　Mindfire

種別 病気、吸引；**セーヴ** 頑健 DC12
潜伏期間 1 日；**頻度** 1 ／日
効果 1d4【知**力**】ダメージ；**治癒** 2 回連続成功

腺ペスト（普通のペスト）　Bubonic Plague

種別 病気、致傷または吸引；**セーヴ** 頑健 DC17
潜伏期間 1 日；**頻度** 1 ／日
効果 1d4【耐久**力**】ダメージ＋ 1【魅**力**】ダメージ＋疲労状態；**治癒** 2 回連続**セーヴ**成功

震え病　Shakes

種別 病気、接触；**セーヴ** 頑健 DC13
潜伏期間 1 日；**頻度** 1 ／日
効果 1d8【敏捷**力**】ダメージ；**治癒** 2 回連続成功

溶死病　Slimy Doom

種別 病気、接触；**セーヴ** 頑健 DC14

潜伏期間 1 日；**頻度** 1 ／日

効果 1d4【耐久**力**】ダメージ、目標は 2 **度**目の頑健**セーヴ**を行わなければいけない。もし、失敗したのならば、ダメージの内 1 点は能**力**値吸収となる。；**治癒** 2 回連続成功

癩病　Leprosy

種別 病気、接触、吸引、致傷；**セーヴ** 頑健 DC12 打ち消し、頑健 DC20 効果を受けない

潜伏期間 2d4 週；**頻度** 1 ／週

効果 1d2【魅**力**】ダメージ；**治癒** 2 回連続成功

夜目　LOW-LIGHT VISION

夜目を持ったキャラクターは、光に敏感な目を持っており、薄暗い明かりの下で、通常より 2 倍遠くまでの距離を見通すことができる。夜目は色彩も判別できる。夜目をもった呪文の使い手は、少なくとも小さなろうそく程度の光源が脇にある限り、巻物を読むことができる。

夜目を持ったキャラクターは、月明かりに照らされた屋外を、昼間と同じように見通すことができる。

状態／CONDITIONS

もし、1 人のキャラクターが 1 つ以上の状態の影響を受けているならば、それを全て適用する。もし効果を組み合わせることができないならば、最も厳しい効果を適用すること。

押さえ込まれた状態 (Pinned)

押さえ込まれた状態のキャラクターはしっかりとしばられ、ほとんどの行動を行うことができない。押さえ込まれたキャラクターは移動することができず、立ちすくみ状態になる。加えて AC に－ 4 のペナルティを受ける。押さえ込まれたキャラクターの行うことができる行動は制限される。押さえ込まれたキャラクターは戦技判定か〈脱出術〉の判定で自由になることができる。押さえ込まれたキャラクターは音声および意思の行動はできるが、動作要素や物質要素を要求されるいくつかの呪文を発動することはできない。押さえ込まれたキャラクターが呪文を発動すようと試みる場合は、精神集中判定（DC10 ＋組みついた者の戦技ボーナス＋呪文レベル）に成功しなければ呪文を失う。押さえ込まれた状態は組みつき状態のより厳しい状態だが、その効果は重ならない。

恐れ状態 (Frightened)

恐れ状態のクリーチャーは［恐怖］の原因から全力で逃げる。逃げることができないならば、彼らは戦うこともできるが、全ての攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定、能力値判定に－ 2 のペナルティを被る。恐れ状態のクリーチャーは逃走するために、呪文を含めて各種の特殊能力を用いることができる。実際問題として、他に逃走する方法がない場合には、必ずこういった能力を使用しなければならない。

恐れ状態は怯え状態に似ているが、クリーチャーが可能な限り逃走しなければならないという点が異なる。より程度の酷い［恐怖］の状態には " 恐慌状態 " がある。

怯え状態 (Shaken)

怯え状態のキャラクターは攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定、能力値判定に－ 2 のペナルティを受ける。怯え状態は恐れ状態や恐慌状態よりは軽度な［恐怖］状態である。

絡みつかれた状態 (Entangled)

キャラクターが何かに絡みつかれている状態。絡みつかれていると移動が阻害されるが、動かない物体に繋ぎ止められていたり、対抗する力で引きとめられていない限り、全く動けなくなるというわけではない。絡みつかれた状態のクリーチャーは半分の移動速度で移動し、走ったり突撃したりすることはできず、攻撃ロールに－ 2 のペナルティ、有効【敏捷力】に－ 4 ペナルティを受ける。絡みつかれた状態のキャラクターが呪文の発動を試みる場合、精神集中判定（DC15 ＋呪文レベル）に成功しなければ、呪文を失う。

過労状態 (Exhausted)

過労状態のキャラクターは半分の移動速度で移動し、【筋力】と【敏捷力】の両方に－ 6 のペナルティを被る。1 時間の間、完全に休息すれば、過労状態のキャラクターは疲労状態になる。疲労状態のキャラクターは、通常なら疲労状態になるような行動をとると過労状態になる。

気絶状態 (Unconscious)

気絶したクリーチャーはノック・アウトされ無防備状態である。ヒット・ポイントがマイナスになっている（ただし、クリーチャーの【耐久力】分

以下になってはならない）か、非致傷ダメージが現在のヒット・ポイントを超えたときに気絶状態になる。

恐慌状態 (Panicked)

恐慌状態のクリーチャーは持っていたものを全て落とし、［恐怖］の原因から最高速で逃げる。その際、ランダムな経路をとり、途中で遭遇した全ての危険からも逃れる。それ以外のアクションは何も行うことができない。さらにそのクリーチャーはセーヴィング・スロー、技能判定、能力値判定に－２のペナルティを被る。追い詰められれば、恐慌状態のクリーチャーは戦慄状態となり、攻撃はしない。戦闘では大抵、防御専念アクションを用いる。恐慌状態のクリーチャーは逃走するために、呪文も含めて各種の特殊能力を用いることができる。実際問題として、他に逃走する方法がない場合には、必ずこういった能力を使用しなければならない。

恐慌状態は“怯え状態”や“恐れ状態”よりも程度の酷い［恐怖］の状態である。

組みつき状態 (Grappled)

組みつき状態のクリーチャーはクリーチャー・罠・何らかの効果によって押さえ込まれている。組みつき状態のクリーチャーは移動できず、【敏捷力】に－４のペナルティを受ける。組みつき状態のクリーチャーは組みつきを行うか組みつきから逃れるかの判定を除いて、攻撃ロールと戦技判定に－２のペナルティを受ける。加えて、組みつき状態のクリーチャーは両手を使った行動をとることができない。組みつき状態のクリーチャーは呪文を発動しようと試みる場合、DC10 ＋組みついた者の戦技ボーナス＋呪文レベルの精神集中判定を行い、失敗したのならば呪文を失う。組みつき状態のクリーチャーは機会攻撃を行うことができない。

組みつき状態のクリーチャーは通常なら可能な場合でも、〈隠密〉を使って組みついているものから隠れることはできない、たとえ影隠れのような特殊能力を使ったとしても。もし、組みつき状態のクリーチャーが呪文や他の能力によって不可視状態になったのなら、組みつき状態でなくなるまで、戦技防御値に＋２の状況ボーナスを得るが、それ以外の利益は得られない。

幻惑状態 (Dazed)

クリーチャーは通常行動を行うことができない。幻惑状態のクリーチャーは行動をとることができないが、AC にはペナルティを受けない。幻惑状態は一般的に１ラウンド持続する。

恍惚状態 (Fascinated)

超常的な効果や呪文の効果によって、うっとりさせられた状態。恍惚状態のクリーチャーはその場で静かに立ち止まるか座ったままでおり、恍惚状態（恍惚状態を引き起こす効果）が続く限り、その効果に対して注意を向ける以外の何のアクションも行わない。〈知覚〉判定のような、反射的対応として行う技能判定には－４ペナルティを受ける。何らかの脅威となりうる事象、例えば接近してくる敵対的なクリーチャーといったものごとは、恍惚状態のクリーチャーに、恍惚効果に対する新たなセーヴィング・スローを行う機会を与える。明確な脅威、例えば誰かが武器を抜いたり、呪文を発動したり、恍惚状態のクリーチャーに対して遠隔武器の狙いをつけたりといった事柄は、自動的に効果を消散させる。恍惚状態のクリーチャーの仲間は、１回の標準アクションとして、クリーチャーを揺さぶって効果から解き放つことができる。

混乱状態 (Confused)

混乱したクリーチャーは精神的に酔っており、普通の行動を行うことができない。混乱したクリーチャーは全てのクリーチャーを敵とみなし、敵か味方を区別することができない。混乱しているクリーチャーに接触の呪文を発動しようとする者は、近接接触攻撃に成功しなければいけない。もし、混乱したクリーチャーが攻撃されたのならば、クリーチャーは最後に攻撃されたクリーチャーが死亡するか見えなくなるまで攻撃する。

混乱したキャラクターは各ラウンドの始めに以下の表を振って、そのラウンドに行う行動を決定する。

d%	行動
01 ～ 25	普通に行動する
26 ～ 50	支離滅裂なことを呟く
51 ～ 75	手もとにある物で自分に攻撃 1d8 ＋【筋力】修正ダメージ
76 ～ 100	最も近い生きものを攻撃する（この場合、使い魔は自分の一部とみなす）

表に示された行動を実行することが困難なキャラクターは支離滅裂なことを呟くだけである。混乱状態のクリーチャーを攻撃するときに攻撃するものは特に何も利点はない。混乱状態のクリーチャーが攻撃を受けた場合、まだ混乱状態ならそのターンは自動的に攻撃をしたクリーチャーを攻撃する。混乱状態のクリーチャーは、すでに攻撃対象として注意をかたむけているクリーチャー（最も最近の行動によって、あるいは直前に攻撃を受けたことによって）以外に対しては、機会攻撃を行わない。

死亡状態 (Dead)

キャラクターのヒット・ポイントが－【耐久力】以下になったか、【耐久力】の値が０になったか、呪文などの効果によって殺されてしまった状態。キャラクターの魂は肉体を離れる。死亡したキャラクターは通常および魔法の治癒の利益を受けることができないが、魔法によって命を取り戻すことはありえます。魔法によって保存されない限り、死体は通常通り腐敗するが、死亡したキャラクターの命を取り戻させる魔法は、その肉体を完全な健康状態か、あるいは死亡した時点での状態に回復させる（これは使用した呪文や装置による）。どちらにしても、蘇生されたキャラクターは、死後硬直や腐敗といった、死体に作用する状態に関して心配する必要はない。

出血状態 (Bleed)

クリーチャーは出血ダメージを受けたクリーチャーはターンの始めに決められたダメージを受ける。出血は DC15 の〈治療〉判定に成功する、あるいはヒット・ポイントのダメージを回復させる効果の呪文によって出血を止めることができる（出血によって能力値ダメージを与えるときでさえ）。出血効果には能力値ダメージや、能力値吸収を引き起こす場合もある。出血効果はそれが異なる被害を与えることがない限りダメージ効果は重ならない。２つ以上の出血効果の影響を受けているとき、より悪い効果を適用する。この場合、能力値ダメージより能力値吸収のほうが悪い効果である。

生命力吸収状態 (Energy Drained)

キャラクターは１レベルかそれ以上の負のレベルを得て、それが恒久的なものとなる。もし、負のレベルがヒット・ダイスと同じかそれ以上になったら死亡する。生命力吸収と負のレベルの項目を参照せよ。

石化状態 (Petrifed)

石化状態のキャラクターは石に変えられており、気絶状態であるとみなす。もし石化状態のキャラクターにひびが入ったり欠けた場合でも、石化状態から肉に戻る際に欠けた破片をくっつけておけば、そのキャラクターは被害を受けない。肉に戻る際に石化された体が完全でなければ、肉に戻った体も完全ではなく、永久にヒット・ポイントを失ったり、弱体化したりする。

戦慄状態 (Cowering)

キャラクターは［恐怖］に凍りつき、アクションを行うことができない。戦慄状態のクリーチャーは AC に－２のペナルティを受け、【敏捷力】修正を（もしあるなら）失う。

立ちすくみ状態 (Flat-Footed)

その戦闘でまだ行動を行っていないキャラクターは、立ちすくみ状態であり、まだ周囲の状況に通常通り反応することにできずにいる。立ちすくみ状態のキャラクターは AC への【敏捷力】ボーナスを失い、機会攻撃も行えない。

聴覚喪失状態 (Deafened)

聴覚喪失状態のキャラクターは、音を聞くことができない。イニシアチブに－ 4 のペナルティを受け、音を基準とする〈知覚〉判定に自動失敗し、〈知覚〉判定に－ 4 のペナルティを受け、音声要素のある呪文の発動時に 20％の呪文失敗率を受ける。長期に渡り聴覚喪失状態に置かれたキャラクターはそれらの一部を克服できるかもしれない。

吐き気がする状態 (Nauseated)

吐き気がする状態は胃袋が裏返りそうな状態。吐き気がする状態のクリーチャーは攻撃したり、呪文を発動したり、呪文のために精神集中を行なったり、その他注意力が必要な行動を行うことはできない。こうしたキャラクターの唯一とれる行動は 1 ターンに 1 回の移動アクションだけである。

破損状態 (Broken)

アイテムが最大 HP の半分以上のダメージを受けた時点で破損状態としてあつかい、その機能を充分に果たすことができなくなる。破損状態のアイテムはそのものによって以下の状態になる。

- 武器に属するアイテムの場合、攻撃ロールとダメージ・ロールに－ 2 のペナルティを受ける。また、出目が 20 のときしかクリティカルが発生しなくなり、2 倍のダメージしか与えることができなくなる。
- 鎧や盾に属するアイテムの場合、AC ボーナスは半分になる。壊れた鎧は技能判定の鎧ペナルティが 2 倍になる。
- 技能判定に必要なアイテムの場合、その技能判定に－ 2 ペナルティを受ける。
- ワンドやスタッフの場合、チャージを 2 倍消費する。
- どのカテゴリーにも属さないアイテムの場合、破損状態でも使用しても特に影響をうけない。しかし、破損状態のアイテムは通常の価格の 75％の価値しかない。もし魔法的な物品なら術者レベルが魔法のアイテムのレベルかそれ以上の術者による メンディング か メイク・ホウル の呪文でのみ修理できる。破損状態のアイテムが最大 HP の半分かそれ以上になった時点で破損状態でなくなる。魔法的でない物品は同様に修理することができ、あるいはそのアイテムを作る〈製作〉技能判定を使用する。一般的に、修理には DC20 の〈製作〉判定と、ダメージのポイントにつき 1 時間の作業時間を要する。修理する際、アイテムの価格の 1/10 を要求する（より酷いダメージを受けていたり、破壊されているならばそれ以上）。

※注釈 : アイテムのヒット・ポイントが 0 かそれ以下になった場合、そのアイテムは完全に破壊される。この時、メンディング の呪文では、通常の物品は修理することができるが、魔法のアイテムの場合、その魔力は取り戻せない。 メイク・ホウル の呪文では魔力も取り戻せるが、修理する者の術者レベルが少なくともそのアイテムのレベルの 2 倍必要となる。James Jacobs 氏の意見では、ラスト・モンスターの錆によって破壊されたアイテムは修理可能だが、ディスインテグレイト によって破壊されて塵と化したものは修理することはできないとしている。

非実体状態 (Incorporeal)

実体のある肉体を持たない状態。非実体クリーチャーは、魔法的でない全ての攻撃形態に対して完全耐性がある。彼らには＋ 1 以上の魔法の武器、呪文、擬似呪文能力、超常効果によって半分（50％）のダメージを与えることができる。非実体クリーチャーは、他の非実体クリーチャーや［力場］及び同様の効果から全てのダメージを受ける。

疲労状態 (Fatigued)

疲労状態のキャラクターは疾走することも突撃することもできず、【筋力】と【敏捷力】の両方に－ 2 のペナルティを被る。疲労状態のキャラクターは、通常なら疲労状態になるような行動をとると過労状態となる。8 時間の間、完全に休息すれば、疲労状態のキャラクターは通常に復帰する。

瀕死状態 (Dying)

瀕死状態のキャラクターは気絶し死に瀕している。クリーチャーは負のヒット・ポイントで容態安定状態でないときは瀕死状態である。瀕死状態のクリーチャーはいかなる行動も行うことができない。クリーチャーの次のターンに負のヒット・ポイント（しかし死亡していない）に減少した後、その後の全てのターンに、キャラクターは DC10 の【耐久力】判定に成功すれば容態安定状態になる。キャラクターはこの判定に負のヒット・ポイントの値と同じだけペナルティを受ける。キャラクターが容態安定状態になればこの判定をする必要はない。出目が 20 なら自動的にこの判定に成功する。もし、キャラクターがこの判定に失敗したのなら 1 ヒット・ポイントを失う。瀕死状態のキャラクターの負のヒット・ポイントが【耐久力】と同じかそれ以下になってしまったのなら死亡する。

不可視状態 (Invisible)

不可視状態のクリーチャーは視覚的に探し出せない。不可視状態のクリーチャーは視覚を有している敵への攻撃ロールに＋ 2 のボーナスを得、その敵の AC の【敏捷力】ボーナスを無効化する。特殊能力の不可視状態を参照せよ。

伏せ状態 (Prone)

地面に横たわっている状態。伏せ状態の攻撃者は－ 4 の近接攻撃ロールのペナルティを受け、遠隔攻撃を行うことはできない（クロスボウを除く）。伏せ状態の防御者は遠隔攻撃に対する AC に＋ 4 のボーナスを受けるが、近接攻撃に対して AC に－ 4 のペナルティを受ける。立ち上がる行動は移動相当行動で、機会攻撃を誘発する。

不調状態 (Sickened)

キャラクターは全ての攻撃ロール、武器ダメージ・ロール、セーヴィング・スロー、技能判定、能力値判定に－ 2 のペナルティを受ける。

麻痺状態 (Paralyzed)

麻痺状態のキャラクターはその場に凍りつき、移動したり行動することができない。麻痺状態のキャラクターは有効【敏捷力】と有効【筋力】が 0 の状態で、無防備状態であるが、純粋に精神的な行動を行うことはできる。麻痺させられた時点で翼で飛行中のクリーチャーは羽ばたかせる事ができず、落下する。水泳中のものが麻痺状態であれば泳ぐことができず溺れる。クリーチャーは仲間かどうかに関わらず麻痺状態のクリーチャーが占める接敵面を通過して移動することができる。しかし、その場合、麻痺状態のクリーチャーが占めている各マスは 2 マス分として数える。

満身創痍状態 (Disabled)

キャラクターのヒット・ポイントが 0、もしくはヒット・ポイントが負の値になっているが容態安定状態で意識がある状態。満身創痍状態のキャラクターは 1 回の移動アクションか 1 回の標準アクションのどちらかを行うことができる（どちらか片方だけで、全ラウンド・アクションも行えない）。移動は半分の移動速度で行う。移動アクションであればそれ以上自分自身を傷つけることはありえないが、なんらかの標準アクション（あるいは GM が激しいと判断した行動、高速化した呪文の発動といったフリー・アクションも含む）を行うと、行った後で 1 ポイントのダメージを受ける。その行動によってヒット・ポイントが上昇したのでない限り、行動後に現在のヒット・ポイントは負の値になり、瀕死状態になる。

もし、彼が手助けを受けていれば、負のヒット・ポイントを持つ満身創痍状態のキャラクターは、自然にヒット・ポイントを取り戻す。そうでない場合、毎日 8 時間休息後に DC10 の【耐久力】判定を試み、成功すればヒット・ポイントの自然回復が始まる。キャラクターはこの判定に負のヒット・ポイントの値と同じだけペナルティを受ける。この判定の失敗はキャラクターに 1 ヒット・ポイントを失わせるが、キャラクターを気絶状態にすることはない。いったんこの判定に成功したキャラクターは自然治癒し続け、もはやヒット・ポイントを失う危険には晒されなくなる。

無防備状態 (Helpless)

無防備状態のキャラクターは、金縛り状態、気絶状態、縛られている状態、睡眠状態、麻痺状態、その他の状態で全く敵のなすがままである。無防備状態の目標は【敏捷力】が 0（修正値－ 5）を持っているものとして扱われる。無防備状態の目標に対する近接攻撃には＋ 4 ボーナスを与えられる（伏せ状態の目標を攻撃するのと同等）。遠隔攻撃に対しては、無防備状態の目標に対して特別なボーナスを得ることができない。ローグは無防備状態の敵に対して急所攻撃を行うことができる。

1 回の全ラウンド・アクションとして、近接武器を使って無防備状態の敵にとどめの一撃を行うことができる。目標に隣接しているなら、ボウやクロスボウを用いてもよい。攻撃は自動的に命中し、クリティカル・ヒットとなる（ローグはとどめの一撃を加える際、無防備状態の敵に急所攻撃の追加ダメージも与える）。防御側はダメージに耐えて生き残ったとしても頑健セーヴ（DC10 ＋受けたダメージ）に成功しなければ死亡する。とどめの一撃を行う行為は機会攻撃を誘発する。

クリティカル・ヒットに耐性のあるクリーチャーは、とどめの一撃によって殺されるための頑健セーヴを行う必要も無い。

目が眩んだ状態 (Dazzled)

目への過度の刺激のため、よく見えない状態。目が眩んだ状態のクリーチャーは攻撃ロールと視覚基準の〈知覚〉判定に－ 1 のペナルティを受ける。

盲目状態 (Blinded)

クリーチャーは見ることができない。AC に－ 2 ペナルティを受け、AC への【敏】修正を失い（もしあるとしても）、【筋力】と【敏捷力】を基準とする技能判定と知覚判定に－ 4 のペナルティを受ける。視覚に依存する判定と行動（例えば視覚による知覚判定など）は自動的に失敗する。全ての相手は、盲目状態の目標から完全視認困難（50％で失敗）であるとみなされる。盲目のクリーチャーが半分以上の速さで移動しようとする場合、DC10 の〈軽業〉判定に成功しないといけない。判定に失敗すると転倒して伏せ状態になる。長時間盲目状態にあるキャラクターはこの障害に慣れるようになって、いくらかは克服することができるかもしれない。

朦朧状態 (Stunned)

朦朧状態のクリーチャーは手に持っているものを全て落とし、アクションを行うことができず、AC に－ 2 のペナルティを受け、（もしあるならば）AC への【敏捷力】ボーナスを失う。

容態安定状態 (Stable)

瀕死状態であったが、それ以上ヒット・ポイントを失うのが止まり、かつ未だ負のヒット・ポイントを持っているキャラクターは容態安定状態になる。キャラクターはもはや瀕死状態ではないが、気絶状態である。他のキャラクターの手当て（例えば〈治療〉や魔法の治癒）によって容態安定状態となったら、それ以上ヒット・ポイントを失わない。キャラクターは 1 時間ごとに DC10 の【耐久力】判定を行い、成功すれば意識を取り戻して満身創痍状態になる（たとえまだヒット・ポイントがマイナスでも）。キャラクターは負のヒット・ポイントと同じだけこの判定にペナルティを受ける。

キャラクターが手当てを受けずに自力で容態安定状態になったのならば、まだヒット・ポイントを失う危険性がある。毎時間、【耐久力】判定を行い成功すると（キャラクターは援助を受けられたかのように）容態安定状態になる。しかし失敗するとヒット・ポイントを 1 点失う。

よろめき状態 (Staggered)

よろめいたクリーチャーはそのラウンドの間移動アクションか標準アクションのいずれかしか行うことができない。（その両方を行う全ラウンド・アクションを行うことはできない）。よろめいているキャラクターは即行アクションや割り込みアクションを行うことはできる。クリーチャーの非致傷ダメージがクリーチャーのヒット・ポイントとちょうど同じ時によろめき状態になる。