

ガーズ・アンド・ウォーズ

[Guards and Wards](#) / 守りと見張り

系統 防衛術； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー6

発動時間 30分

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

距離 この呪文によって守る範囲の中ならどこでも

効果範囲 200平方フィート/レベルまで（自在）

持続時間 2時間/レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 本文参照； **呪文抵抗** 本文参照

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

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

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

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

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

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

以上の効果に加えて、次の5つの魔法効果の中から1つを選んで配置できる。

- [ダンシング・ライト](#) を4つの通路に配置。この光の動きについて単純なプログラムを組み、ガーズ・アンド・ウォーズの呪文の続く限り、これを繰り返させることができる。セーヴィング・スロー：不可。呪文抵抗：不可。
- [マジック・マウス](#) を2箇所に配置。セーヴィング・スロー：不可。呪文抵抗：不可。
- [スティンキング・クラウド](#) を2箇所に配置。この蒸気は術者の指定した箇所に出現する。ガーズ・アンド・ウォーズの呪文の続く限り、風に吹き散らされても10分後に元通りになる。セーヴィング・スロー：頑健・無効、[スティンキング・クラウド](#) の項を参照。呪文抵抗：不可。
- [ガスト・オヴ・ウィンド](#) を1つの通路あるいは部屋に配置。セーヴィング・スロー：頑健・無効。呪文抵抗：可。
- [サジェスチョン](#) を1箇所に配置。一辺5フィートの正方形までの範囲を1箇所選ぶこと。この範囲内に入ったクリーチャーは、みな精神的に [サジェスチョン](#) の効果を受ける。セーヴィング・スロー：意志・無効。呪文抵抗：可。

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

カース・ウォーター

[Curse Water](#) / 水穢し

系統 死霊術[悪]； **呪文レベル** クレリック1

発動時間 1分

構成要素 音声、動作、物質（25gp相当の銀の粉末5ポンド）

距離 接触

目標 接触したピンの水

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）； **呪文抵抗** 可（物体）

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

カーム・アニマルズ

[Calm Animals](#) / 動物なだめ

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

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

目標 互いに30フィート以内の距離にいる動物

持続時間 1分/レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効； 呪文抵抗 可

この呪文は動物をなだめ、おとなしくさせ、従順かつ無害にする。普通の（【知力】1か2の）動物だけが、この呪文の作用を受ける。対象はすべてが同じ種で、そのうちのどの2体をとっても30フィート以内の距離に収まっていなければならない。術者が作用を及ぼせる最大ヒット・ダイスは2d4+術者レベルに等しい。

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

カーム・エモーションズ

[Calm Emotions](#) / 感情沈静化

系統 心術（強制）[精神作用]； **呪文レベル** クレリック2、バード2

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 中距離（100フィート+10フィート/レベル）

効果範囲 半径20フィートの拡散内のクリーチャー

持続時間 精神集中、1ラウンド/レベルまで（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効； 呪文抵抗 可

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

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

ガイダンス

[Guidance](#) / 導き

系統 占術； **呪文レベル** クレリック0、ドルイド0

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1分あるいはチャージ消費（効果発揮）するまで

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）； 呪文抵抗 可

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

ガシラス・フォーム

[Gaseous Form](#) / ガス化

系統 変成術； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー3、バード3

発動時間 1標準アクション

構成要素 動作、物質/信仰（薄織一切れと煙一筋）

距離 接触

目標 接触した同意する実体クリーチャー

持続時間 2分/レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可； 呪文抵抗 不可

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

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

ガスト・オヴ・ウィンド

[Gust of Wind](#) / 爆風

系統 力術〔風〕；呪文レベル ウィザード/ソーサラー2、ドルイド2

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 60フィート

効果 術者から距離限界まで放射する直線状の強風

持続時間 1ラウンド

セーヴィング・スロー 頑健・無効；呪文抵抗 可

この呪文は、術者から発し、その径路上にいるすべてのクリーチャーに作用する強風（ほぼ毎時50マイル）を作り出す。効果範囲内にいる飛行中のクリーチャーは [飛行](#) 技能判定に -4のペナルティをこうむる。飛行中の超小型サイズ以下のクリーチャーはDC25の [飛行](#) 技能判定を行わなければならない。失敗した場合、2d6×10フィート吹き戻され、2d6ポイントのダメージを負う。飛行中の小型サイズ以下のクリーチャーは、風の力に逆らって前に進むために、DC20の [飛行](#) 技能判定を行わなければならない。地面にいる超小型サイズ以下のクリーチャーは“打ち倒された状態”となり、1d4×10フィート転がされ、10フィート転がされるごとに1d4ポイントの非致傷ダメージを被る。

小型サイズのクリーチャーは風の力に倒されて“[伏せ状態](#)”となる。

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

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

この呪文はその距離限界を超えてクリーチャーを動かすことはできない。

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

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

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

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

カラー・スプレー

[Color Spray](#) / 色しぶき

系統 幻術〔紋様〕〔精神作用〕；呪文レベル ウィザード/ソーサラー1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（赤、黄、青に染めた粉末か砂をひとつまみずつ）

距離 15フィート

効果範囲 円錐形の爆発

持続時間 瞬間；本文参照

セーヴィング・スロー 意志・無効；呪文抵抗 可

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

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

3~4HD：クリーチャーは1d4ラウンドの間、[盲目状態](#) かつ [朦朧状態](#) となり、その後1ラウンドの間、[朦朧状態](#) となる。

5HD以上：クリーチャーは1ラウンドの間、[朦朧状態](#) となる。

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

ギアス/クエスト

[Geas/Quest](#) / 制約・探索

系統 心術〔強制〕〔言語依存、精神作用〕；呪文レベル ウィザード/ソーサラー6、クレリック6、バード6

発動時間 10分

目標 生きているクリーチャー1体

セーヴィング・スロー 不可；呪文抵抗 可

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

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

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

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

レッサー・ギアス

[Geas, Lesser](#) / 初級制約

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

発動時間 1ラウンド

構成要素 音声

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

目標 7HDまでの生きているクリーチャー1体

持続時間 1日/レベルあるいはチャージ消費（制約を完了させる）まで（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効； **呪文抵抗** 可

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

ギアスをかけられたクリーチャーは、どれだけ長くかかろうと、その制約が完了するまで与えられた指示に従わなければならない。その指示が対象自身の行動のみでは完了できない指示であった場合、この呪文は最大で術者レベルごとに1日の間、効果が持続する。頭のいい対象はある種の指示を出し抜くことができる。

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

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

キーン・エッジ

[Keen Edge](#) / 鋭き刃

系統 変成術； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー3

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

目標 武器1つ、あるいは射出武器の矢弾50本（発動時にはそれらの矢弾すべてがひとつになっていなければならない）

持続時間 10分/レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害、物体）； **呪文抵抗** 可（無害、物体）

この呪文は武器を魔法の力によって鋭くし、決定的な一撃を与える能力を上昇させる。この変成術呪文によって、その武器のクリティカル可能域が2倍になるのである。クリティカル可能域が20のものは19~20になる。クリティカル可能域が19~20のものは17~20になる。クリティカル可能域が18~20のものは15~20になる。この呪文は刺突武器が斬撃武器にしかかけることはできない。アローやクロスボウ・ボルトにかけた場合、特定の矢1本に対する **キーン・エッジ** は、意図した目標に当たったかどうかに関わらず、1回使用すれば切れてしまう。シュリケンはこの呪文に関して投擲武器ではなく矢弾として扱う。

武器のクリティカル可能域を強化させる複数の効果（[キーン](#)の特殊能力を持つ武器や[《クリティカル強化》](#)の特技など）は累積しない。術者はこの呪文を爪などの肉体武器に対して使用することはできない。

キャッツ・グレイス

[Cat's Grace](#) / 猫の敏捷力

系統 変成術； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー2、ドルイド2、バード2、レンジャー2

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（猫の毛ひとつまみ）

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1分/レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）； **呪文抵抗** 可

この呪文の影響を受けたクリーチャーは、より機敏かつ軽やかで調和のとれた動きができるようになる。この呪文は【敏捷力】に+4の強化ボーナスを与え、それによって通常通り、ACや反応セーブ、その他で【敏捷力】修正値を使用する際に利益を与える。

マス・キャッツ・グレイス

[Cat's Grace, Mass](#) / 集団猫の敏捷力

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

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

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

マス・キャッツ・グレイスは [キャッツ・グレイス](#) と同様に機能するが、複数のクリーチャーに作用する。

キュア・クリティカル・ウーンズ

[Cure Critical Wounds](#) / 致命傷治療

系統 召喚術（治癒）； 呪文レベル クレリック4、ドルイド5、バード4

[キュア・ライト・ウーンズ](#)と同様だが、この呪文は $4d8 + 1$ / 術者レベル（最大 + 20）ポイントのダメージを回復させる。

マス・キュア・クリティカル・ウーンズ

[Cure Critical Wounds, Mass](#) / 集団致命傷治療

系統 召喚術（治癒）； 呪文レベル クレリック8、ドルイド9

[マス・キュア・ライト・ウーンズ](#)と同様だが、この呪文は $4d8 + 1$ / 術者レベル（最大 + 40）ポイントのダメージを回復させる。

キュア・シリアス・ウーンズ

[Cure Serious Wounds](#) / 重傷治療

系統 召喚術（治癒）； 呪文レベル クレリック3、ドルイド4、バード3、パラディン4、レンジャー4

[キュア・ライト・ウーンズ](#)と同様だが、この呪文は $3d8 + 1$ / 術者レベル（最大 + 15）ポイントのダメージを回復させる。

マス・キュア・シリアス・ウーンズ

[Cure Serious Wounds, Mass](#) / 集団重傷治療

系統 召喚術（治癒）； 呪文レベル クレリック7、ドルイド8

[マス・キュア・ライト・ウーンズ](#)と同様だが、この呪文は $3d8 + 1$ / 術者レベル（最大 + 35）ポイントのダメージを回復させる。

キュア・モデレット・ウーンズ

[Cure Moderate Wounds](#) / 中傷治療

系統 召喚術（治癒）； 呪文レベル クレリック2、ドルイド3、バード2、パラディン3、レンジャー3

[キュア・ライト・ウーンズ](#)と同様だが、この呪文は $2d8 + 1$ / 術者レベル（最大 + 10）ポイントのダメージを回復させる。

マス・キュア・モデレット・ウーンズ

[Cure Moderate Wounds, Mass](#) / 集団中傷治療

系統 召喚術（治癒）； 呪文レベル クレリック6、ドルイド7、バード6

[マス・キュア・ライト・ウーンズ](#)と同様だが、この呪文は $2d8 + 1$ / 術者レベル（最大 + 30）ポイントのダメージを回復させる。

キュア・ライト・ウーンズ

[Cure Light Wounds](#) / 軽傷治療

系統 召喚術（治癒）； 呪文レベル クレリック1、ドルイド1、バード1、パラディン1、レンジャー2

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 瞬間

セービング・スロー 意志・半減（無害）；本文参照； 呪文抵抗 可（無害）；本文参照

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

マス・キュア・ライト・ウーンズ

[Cure Light Wounds, Mass](#) / 集団軽傷治療

系統 召喚術（治癒）； 呪文レベル クレリック5、ドルイド6、バード5

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25フィート+5フィート/レベル）

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

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・半減（無害）あるいは意志・半減；本文参照； **呪文抵抗** 可（無害）あるいは可；本文参照

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

クウェンチ

[Quench](#) / 消火

系統 変成術； **呪文レベル** ドルイド3

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 中距離（100フィート+10フィート/レベル）

効果範囲あるいは目標：20フィート立方の区画1個ぶん/レベル（自在）、あるいは火に関わりのある魔法のアイテム1つ

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可あるいは意志・無効（物体）； **呪文抵抗** 不可あるいは可（物体）

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

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

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

グール・タッチ

[Ghoul Touch](#) / 食屍鬼の接触

系統 死霊術； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー2

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（グールから取った布、あるいはグールのすみかから取った土）

距離 接触

目標 接触した生きている人型生物

持続時間 1d6+2ラウンド

セーヴィング・スロー 頑健・無効； **呪文抵抗** 可

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

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

グッドベリー

[Goodberry](#) / 良き漿果（しょうか）

系統 変成術； **呪文レベル** ドルイド1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 接触

目標 接触した2d4個の新鮮なベリー

持続時間 1日/レベル

セーヴィング・スロー 不可； **呪文抵抗** 可

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

グッド・ホープ

[Good Hope](#) / 良き希望

系統 心術(強制) [精神作用] ; **呪文レベル** バード3

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 中距離 (100フィート + 10フィート/レベル)

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

持続時間 1分/レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効(無害) ; **呪文抵抗** 可(無害)

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

グッド・ホープは [クラッシング・ディスペア](#) を相殺し、解呪する。

クラウドキル

[Cloudkill](#) / 殺戮の雲

系統 召喚術(創造) ; **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー5

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 中距離 (100フィート + 10フィート/レベル)

効果 半径20フィート、高さ20フィートに拡散する雲

持続時間 1分/レベル

セーヴィング・スロー 頑健・不完全 ; 本文参照 ; **呪文抵抗** 不可

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

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

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

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

グラスピング・ハンド

[Grasping Hand](#) / つかみかかる手

系統 力術[力場] ; **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー7

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

クラッシング・ディスペア

[Crushing Despair](#) / 押し拉ぐ絶望

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

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質

距離 30フィート

効果範囲 円錐形の爆発

持続時間 1分/レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効 ; **呪文抵抗** 可

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

クラッシング・ディスペアは [グッド・ホープ](#) を相殺し、解呪する。

クラッシング・ハンド

[Crushing Hand](#) / 押し潰す手

系統 力術 [力場] ; 呪文レベル ウィザード / ソーサラー-9

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