

+ 目次

呪文（な行）

ナイトメア

[Nightmare](#) / 悪夢

系統 幻術（惑乱）[悪、精神作用]；呪文レベル ウィザード/ソーサラー5、バード5

発動時間 10分

構成要素 音声、動作

距離 無限

目標 生きているクリーチャー1体

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効；本文参照；呪文抵抗 可

術者は、名前を挙げるかその他の方法で指定した特定のクリーチャーに対して、見るも恐ろしく取り乱すような幻の映像を送り込む。

この悪夢は安らかな眠りを妨げ、1d10ポイントのダメージを与える。悪夢のため、対象は[疲労状態](#)になり、それから24時間の間、秘術呪文を回復することができない。

セーブのDCは術者が持つ目標に対する知識と物理的なつながりの度合いに依存する。

知識	意志セーブ修正値
なし*	+ 10
間接（対象について聞いたことがある）	+ 5
直接（対象に会ったことがある）	-0
親密（対象のことをよく知っている）	- 5

つながり	意志セーブ修正値
似顔絵や肖像	- 2
所有物や衣服	- 4
肉体の一部、髪の毛、爪など	- 10

* 術者は自分の知らないクリーチャーに対しては何らかのつながりを持っていなければならない。

術者がこの呪文を発動している間に、対象に[ディスペル・イーグル](#)が発動された場合、ナイトメアは解呪され、術者は[ディスペル・イーグル](#)の術者レベルごとに10分の間、[朦朧状態](#)となる。

呪文の開始時点で対象が目覚めていた場合、術者は発動を止める（呪文を終了させる）か、対象が眠るまでトランス状態に入るかを選ぶことができる。後者の場合、対象が眠れば術者はその知らせを受け、呪文の発動を完了できる。術者がトランス状態になっている間に邪魔された場合、術者は呪文を発動している最中にそうされたように、精神集中判定を行なう必要があり失敗したなら呪文は終了する。

トランス状態に入ることを選んだ場合、術者はトランス中に、周囲の状況や周りで行なわれている活動を知覚することはできない。

トランス中、術者は肉体的にも精神的にも身を守ることができない。（たとえば、術者は常に反応セーヴィング・スロー、意志セーヴィング・スローに失敗する）。

眠らないクリーチャー（エルフのような、しかしハーフエルフは含まない）や夢を見ないクリーチャーはこの呪文に対して完全耐性を持つ。

ニームニック・エンハンサー

[Mnemonic Enhancer](#) / 記憶力増強術

系統 変成術；呪文レベル ウィザード4

発動時間 10分

構成要素 音声、動作、物質（一片の糸と、スクウィッド（イカ）の分泌物にブラック・ドラゴンの血を混ぜて作ったインク）、焦点（50gpの価値がある象牙の刻板）

距離 自身

目標 術者

持続時間 瞬間

この呪文を発動すると、術者は追加呪文を準備したり、最近発動した呪文を忘れずにおくことができる。呪文発動時に、2つあるバージョンのうち1つを選ぶこと。

準備する：術者は追加で3レベルぶんまでの呪文を（1レベル呪文3つ、2レベル呪文と1レベル呪文1つずつ、3レベル呪文1つと1つずつのように）準備できる。この場合、初級秘術呪文は1/2レベルとして計算する。術者はこれらの呪文を通常通り準備し、発動する。

忘れずにおく：術者は **ニーマニク・エンハンサー** を発動し始める1ラウンド前までに発動した3レベル以下の呪文をどれでも1つ忘れずにおくことができる。これによって、直前に発動した呪文が術者の精神の中に回復するのである。

どちらの場合も、準備したり忘れずにおいた呪文は（発動しなければ）24時間後に消え去ってしまう。

ニュートライズ・ポイズン

[Neutralize Poison](#) / 毒の中和

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

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質 / 信仰（木炭）

距離 接触

目標 接触したクリーチャー、もしくは1立方フィート / レベルまでの物体

持続時間 瞬間あるいは10分 / レベル；本文参照

セービング・スロー 意志・無効（無害、物体）； **呪文抵抗** 可（無害、物体）

術者は接触したクリーチャーや物体の内部にあるどんな毒でも解毒する。対象がクリーチャーなら、対象に影響しているそれぞれの毒のDCに対して術者レベル判定を行なう（1d20 + 術者レベル）。成功したならば毒は中和される。治療されたクリーチャーがそれ以上毒によるダメージや効果を受けることはなく、どんなものであれ一時的な効果も消える。しかし、この呪文は、ヒット・ポイントへのダメージや能力値ダメージ、自然と消え失せることのない効果など、瞬間的な効果を逆転させることはない。

この呪文は、術者の選択で、10分 / 術者レベルの間、毒のあるクリーチャーや物体の毒を中和することもできる。クリーチャーに対して発動されたなら、意志セーブによって抵抗することができる。

ノウ・ディレクション

[Know Direction](#) / 方位認識

系統 占術； **呪文レベル** ドルイド0、バード0

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 瞬間

呪文を発動すると、術者は即座に、自分の現在位置から見てどちらが北であるかを知ることができる。この呪文は“北”の存在するどのような環境下でも効果があるが、他の次元界では働かない。呪文を発動した瞬間においては、北がどちらかという術者の知識は正確だが、方向を定めておく助けになる何らかの参照点を見つけることができなければ、すぐにまた迷ってしまうことがあるということに注意。

ノック

[Knock](#) / 解錠

系統 変成術； **呪文レベル** ウィザード / ソーサラー2

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声

距離 中距離（100フィート + 10フィート / レベル）

目標 10平方フィート / レベルまでの面積の扉や箱や宝箱1つ

持続時間 瞬間；本文参照

セービング・スロー 不可； **呪文抵抗** 不可

ノックはつかえていたり、かんぬきがかかっていたり、鍵をかけられている扉や、[ホールド・ポータル](#) や [アーケイン・ロック](#) で閉ざされたものを開ける。術者がこの呪文を発動したとき、+10のボーナスを得て術者レベル判定を行なう。成功したならば、ノックはこれらの閉鎖を2つまで開ける。この呪文は隠し扉や、鍵がかかっていたり、仕掛けで開いたりする小箱や宝箱も開ける。また、ゆるくなった溶接部や枷、鎖なども（何かを収容するために閉じていることが役に立つものならば）開けてしまう。[アーケイン・ロック](#) がかかった扉を開けるために使用した場合、この呪文は [アーケイン・ロック](#) を除去するのではなく、10分間だけ機能を停止させるだけである。それ以外はどのような場合でも扉が自動的に再び施錠されたり、たてつけが悪くなったりするようなことはない。ノックはかんぬきのかけられた門やそれに類する障害物（落とし格子など）を持ち上げることはなく、ロープやつたなどに作用を及ぼすこともない。効果が面積によって制限されていることに注意。1つの呪文で、戸口を通ることを妨げる2つの手段を解除できる。

ノンディテクション

[Nondetection](#) / 占術妨害

系統 防御術； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー3、レンジャー4

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（50gp相当のダイヤモンド粉末）

距離 接触

目標 接触したクリーチャーか物体

持続時間 1時間/レベル

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

この呪文によって守られたクリーチャーや物体は、[クリアオーディエンス/クリアヴォイアンス](#)や[ロケート・オブジェクト](#)、[ディテクト](#)系呪文のような占術呪文によって感知されにくくなる。ノンディテクションは[クリスタル・ボール](#)のような魔法のアイテムによる位置の特定も妨害する。この呪文によって守られたクリーチャーやアイテムに対して占術が試みられた場合、その占術の使い手は、DC11+ ノンディテクションを発動した者の術者レベルに対して術者レベル判定（1d20+術者レベル）に成功しなければならない。術者が ノンディテクションを自分自身か、現在自分が所持しているアイテムにかけた場合、DCは15+術者レベルとなる。

クリーチャーにかけた場合、ノンディテクションはそのクリーチャー自身だけでなく、そのクリーチャーの装備も守る。

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿