

## バークスキン

[Barkskin](#) / 樹皮の肌

系統 変成術； 呪文レベル ドルイド2、レンジャー2

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 接触

目標 接触した生きているクリーチャー

持続時間 10分 / レベル

セーヴィング・スロー 不可； 呪文抵抗 可（無害）

バークスキンはクリーチャーの皮膚を頑丈にする。この効果はそのクリーチャーがすでに有している外皮ボーナスに、+2の強化ボーナスを加える。この強化ボーナスは術者レベルが3レベルを超える3レベルごとに1上昇し、術者レベル12で最大の+5となる。

バークスキンの与える強化ボーナスは目標の外皮ボーナスと累積するが、外皮へのこれ以外の強化ボーナスとは累積しない。普通の服しか着ていないキャラクターの鎧ボーナスが-0であるように、外皮を持たぬクリーチャーの外皮ボーナスは事実上、-0である。

## パーシステント・イメージ

[Persistent Image](#) / 自動虚像

系統 幻術（虚像）； 呪文レベル ウィザード / ソーサラー5、バード5

持続時間 1分 / レベル（解除可）

[サイレント・イメージ](#)と同様だが、この虚像は視覚、聴覚、嗅覚、温度の要素を含んでおり、また、この虚像は術者の決めた筋書きに従ってふるまう。この虚像は、術者が精神集中していなくても、その筋書きに従ってふるまう。術者が望めば、この幻術には他人が理解できるようなセリフをしゃべらせることもできる。たとえば、術者は何体かのオークがカードを使ったゲームをしていて、口論をし、やがて殴り合いを始めてしまうような幻を作り出すことができる。

## バーニング・ハンズ

[Burning Hands](#) / 火炎双手

系統 力術 [火]； 呪文レベル ウィザード / ソーサラー1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 15フィート

効果範囲 円錐形の爆発

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 反応・半減； 呪文抵抗 可

術者の指先から、灼熱の炎が円錐形に放たれる。この炎の効果範囲にいるすべてのクリーチャーは、術者レベルごとに1d4（最大5d4）ポイントの [火] ダメージを受ける。炎が接触した場合、布、紙、羊皮紙、薄い木のような可燃物は発火する。キャラクターは1回の全ラウンド・アクションによって火のついたアイテムを消火できる。

## パーマネンシイ

[Permanency](#) / 永続化

系統 総合術； 呪文レベル ウィザード / ソーサラー5

発動時間 2ラウンド

構成要素 音声、動作、物質（下記の表を参照）

距離 本文参照

目標 本文参照

持続時間 永続； 本文参照

セーヴィング・スロー 不可； 呪文抵抗 不可

この呪文は別の特定の呪文の持続時間を永続化する。最初に永続化する呪文を発動し、その後 パーマネンシイ 呪文を追加で発動する。

呪文ごとに数値は異なるが、術者の術者レベルは最低術者レベル以上でなければならず、また、物質要素として特定の価値に相当するダイヤモンド粉末を消費しなければならない。

術者は自分自身に対して、以下の呪文を永続化することができる。

呪文	最低術者レベル	GP消費
<a href="#">アーケイン・サイト</a>	11	7,500 gp
<a href="#">コンプリヘンド・ランゲージズ</a>	9	2,500 gp

<a href="#">シー・インヴィジビリティ</a>	10	5,000 gp
<a href="#">ダークビジョン</a>	10	5,000 gp
<a href="#">タンズ</a>	11	7,500 gp
<a href="#">ディテクト・マジック</a>	9	2,500 gp
<a href="#">リード・マジック</a>	9	2,500 gp

術者はこれらの呪文を他のクリーチャーに発動することはできない。このようにパーマネンシーを使用した場合、この呪文を発動した時点での術者より術者レベルの高い呪文の使い手でなければ解呪することができない。自分自身に使う以外にも、パーマネンシーを使って以下の呪文を自分自身や他のクリーチャーや物体（対象として適切なもの）に対して永続化することができる。

呪文	最低術者レベル	GP消費
<a href="#">エンラージ・パースン</a>	9	2,500 gp
<a href="#">テレパシク・ボンド</a> *	13	12,500 gp
<a href="#">マジック・ファンク</a>	9	2,500 gp
<a href="#">グレーター・マジック・ファンク</a>	11	7,500 gp
<a href="#">リデュース・パースン</a>	9	2,500 gp
<a href="#">レジスタンス</a>	9	2,500 gp

・パーマネンシーの使用1回では、2体のクリーチャー間をつなぐことしかできない。

さらに、以下の呪文は物体や場所にのみ使用して永続化することができる。

呪文	最低術者レベル	GP消費
<a href="#">アニメイト・オブジェクト</a>	14	15,000 gp
<a href="#">アラーム</a>	9	2,500 gp
<a href="#">インヴィジビリティ</a>	10	5,000 gp
<a href="#">ウェブ</a>	10	5,000 gp
<a href="#">ウォール・オヴ・ファイアー</a>	12	10,000 gp
<a href="#">ウォール・オヴ・フォース</a>	13	<del>7,500 gp</del> （訳注： <a href="#">更新</a> ；12,500 gp）
<a href="#">ガスト・オヴ・ウィンド</a>	11	7,500 gp
<a href="#">ゴースト・サウンド</a>	9	2,500 gp
<a href="#">シュリンク・アイテム</a>	11	7,500 gp
<a href="#">シンボル・オヴ・インサニティ</a>	16	20,000 gp
<a href="#">シンボル・オヴ・ウィークネス</a>	15	17,500 gp
<a href="#">シンボル・オヴ・スタニング</a>	15	17,500 gp
<a href="#">シンボル・オヴ・スリープ</a>	16	20,000 gp
<a href="#">シンボル・オヴ・デス</a>	16	20,000 gp
<a href="#">シンボル・オヴ・パースウェイジョン</a>	14	15,000 gp
<a href="#">シンボル・オヴ・フィアー</a>	14	15,000 gp

<a href="#">シンボル・オヴ・ペイン</a>	13	12,500 gp
<a href="#">スティッキング・クラウド</a>	11	7,500 gp
<a href="#">ソリッド・フォッグ</a>	12	10,000 gp
<a href="#">ダンシング・ライツ</a>	9	2,500 gp
<a href="#">テレポーション・サークル</a>	17	22,500 gp
<a href="#">フェイズ・ドア</a>	15	17,500 gp
<a href="#">プリズマティック・ウォール</a>	16	20,000 gp
<a href="#">プリズマティック・スフィアー</a>	17	22,500 gp
<a href="#">マジック・マウス</a>	10	5,000 gp
<a href="#">メイジズ・プライベート・サンクタム</a>	13	12,500 gp

他の目標に対して使用した呪文は、通常通り [ディスペル・マジック](#) に解呪される。GMは他の呪文を永続化できるようにしてもよい。

## パーマネント・イメージ

[Permanent Image](#) / 永続する幻像

系統 幻術（虚像）； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー6、バード6

効果 一辺20フィートの立方体+一辺10フィートの立方体の区画1個ぶん/レベルまで広げられる虚像（自在）

持続時間 永続（解除可）

[サイレント・イメージ](#)と同様だが、この虚像は視覚、聴覚、嗅覚、温度の要素を含んでおり、また、この呪文は永続する。精神集中することで、術者は距離制限内であればイメージを動かすことができるが、術者が精神集中していない間は静止している。

## ハーム

[Harm](#) / 大致傷

系統 死霊術； 呪文レベル クレリック6

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・半減；本文参照； 呪文抵抗 可

対象を負のエネルギーで満たし、術者レベルにつき10ポイントのダメージを与える（最大は15レベルにおける150ポイント）。クリーチャーがセーブに成功したならば、ハームは半分のダメージしか与えない。ハームは対象のヒット・ポイントを1未満に減少させることはない。

アンデッド・クリーチャー相手には、ハームは [ヒール](#) の効果を及ぼす。

## ハイド・フロム・アニマルズ

[Hide from Animals](#) / 対動物潜伏

系統 防御術； 呪文レベル ドルイド1、レンジャー1

発動時間 1標準アクション

構成要素 動作、信仰

距離 接触

目標 接触したクリーチャー1体/レベル

持続時間 10分/レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）； 呪文抵抗 可

動物は、この呪文によって守られたクリーチャーに気づけなくなる。非視覚的感知や擬似視覚、鋭敏嗅覚、振動感知などの変則的能力、超常能力による知覚方法ですら、このクリーチャーを発見したり、位置を特定することはできないのである。動物は単に守られたクリーチャーがそこにいるかのように振る舞う。守られたクリーチャーは飢えきったライオンの前に立っていても、襲われるどころか気づかれもしないのである。この呪文で守られたクリーチャーのうち1体が動物に触ったり、全員ぶんの呪文が終了する。

## ハイド・フロム・アンデッド

[Hide from Undead](#) / 対アンデッド潜伏

系統 防御術； 呪文レベル クレリック1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 接触

目標 接触したクリーチャー1体 / レベル

持続時間 10分 / レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；本文参照； 呪文抵抗 可

アンデッドは、この呪文によって守られたクリーチャーを視覚、聴覚、そして嗅覚によっても知覚できなくなる。非視覚的感知や擬似視覚、鋭敏嗅覚、振動感知などの変則的能力、超常能力による知覚方法ですら、このクリーチャーを発見したり、位置を特定することはできないのである。知性を持たないアンデッド（スケルトンやゾンビ）は自動的にこの呪文の作用を受け、呪文によって守られたクリーチャーがあたかもそこにはいないかのように行動する。知性のあるアンデッドはそれぞれ、この呪文に対する意志セーブを一度だけ行なう。失敗すれば、この呪文によって守られたクリーチャーを見ることができない。だが、何か見えないものがあると信じる理由があれば、相手を探し出そうとしたり、攻撃しようとしたりすることはできる。この呪文によって守られたクリーチャーのうち1体が正のエネルギー放出やアンデッド退散やアンデッド支配を試みたり、アンデッドに触ったり、他のクリーチャーを攻撃（呪文によるものも含む）したら、全員ぶんの呪文が終了する。

## パイロテクニクス

[Pyrotechnics](#) / 火炎使い

系統 変成術； 呪文レベル ウィザード / ソーサラー2、バード2

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（火元1つ）

距離 長距離（400フィート+40フィート / レベル）

目標 一辺20フィートの立方体までの火元1つ

持続時間 1d4 + 1ラウンド、あるいはクリーチャーが煙雲を離れてから1d4 + 1ラウンド；本文参照

セーヴィング・スロー 意志・無効あるいは頑健・無効；本文参照； 呪文抵抗：可あるいは不可；本文参照

この呪文は火をみるめく火花や濃密な煙雲など、術者が選んだものに変化させる。この呪文は火元1つを使い、それはすぐに消える。その火が一辺20フィート以上の大きなものだった場合、その一部だけが消える。魔的な火は消えないが、火に基づくクリーチャーが源として使われた場合、術者レベルごとに1ポイントのダメージを受ける。

火花：火花バージョンを使うと、色とりとりに輝く光が一瞬爆発し、華々しく燃えあがる。この効果は火元から120フィート以内のクリーチャーを1d4 + 1ラウンドの間、[盲目状態](#)にする（意志・無効）。この作用を及ぼすには、クリーチャーへの視線が通っていないなければならない。呪文抵抗に成功すれば、[盲目状態](#)にならずにすむ。

煙雲：煙雲バージョンを使うと、一筋の煙が火から立ち昇り、息を詰まらせる煙雲となり、この煙雲はすべての方向に20フィート拡散し、術者レベルごとに1ラウンド持続する。暗視も含めてどんな視覚を用いても、この雲の中や向こう側を見とおすことはできない。この雲の中にいる者は全員、【筋力】および【敏捷力】に - 4のペナルティを被る（頑健・無効）。これらの効果は、雲が消散するか、そのクリーチャーが雲の範囲を離れてから1d4 + 1ラウンド持続する。呪文抵抗は適用されない。

## バインディング

[Binding](#) / 拘束

系統 心術（強制）[精神作用]； 呪文レベル ウィザード / ソーサラー8

発動時間 1分

構成要素 音声、動作、物質（対象のヒット・ダイスごとに50gp分のオパール、さらに下記で指定されたその他の構成要素）

距離 近距離（25フィート+5フィート / 2レベル）

目標 生きているクリーチャー1体

持続時間 本文参照（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効；本文参照； 呪文抵抗 可

バインディング呪文は、クリーチャーを捕らえる魔法の拘束具を作り出す。目標がこれに対して最初のセーヴィング・スローを行なえるのは、目標のヒット・ダイスが術者レベルの半分以上ある場合だけである。

術者は6人までの助手に呪文の補佐をさせることができる。助手が1人 [サジェスチョン](#) を発動することによって、発動したバインディングの術者レベルが1上昇する。助手が1人 [ドミネイト・アニマル](#) か [ドミネイト・パーソン](#) か [ドミネイト・モンスター](#) のいずれかを発動することによって（バインディング呪文の対象が、こうした補助呪文の目標としてふさわしいものであれば）発動したバインディングの術者レベルが、その助手の術者レベルの3分の1だけ上昇する。助手の呪文は単にバインディング呪文の術者レベルを上昇させるためのものなので、それらに対してセーヴィング・スローや呪文抵抗を行なっても意味はない。術者の術者レベルにより、目標が最初に意志セーヴィング・スローをできるかどうかと、どれだけの時間バインディングが持続するかが決まる。バインディング呪文はどれも“解除可”である。

どのバージョンのバインディングを発動したかに関係なく、術者はある特定の作動条件が満たされた時に、呪文の効果を終了させ、クリーチャーを解放するよう設定できる。そうした条件は術者の望む通り、どれだけ単純なものにも複雑なものにもすることができる（ただしその条件は実現の可能性がある妥当なものであるとGMが認めたものでなければならない）。条件はクリーチャーの名前、身元、属性に基づいて設定できるが、それ以外は識別可能な行動や特性に基づいたものでなければならない。レベルやクラス、ヒット・ダイス、ヒット・ポイントなどのつかみとこものないものは不適当である。たとえば、バインディングの効果を受けたクリーチャーを、「秩序にして善のクリーチャーが近づいたら解放される」ように設定することはできるが、「パラディ

ンが近づいたら解放される」ように設定することはできない。一度呪文が発動したら、作動条件は変更できない。解放条件を設定することにより、セーブDCは2上昇する（セーヴィング・スローが可能ならば）。

6つあるバージョンのうち、最初の3つのバージョンの **バインディング**（持続時間に制限があるもの）を発動する場合、追加で **バインディング** を発動することによって効果を延長できる（持続時間は重複するからである）。その場合、目標は最初にかけた呪文の効果時間が終了した時点でセーヴィング・スローを行なえる（術者の術者レベルが高くて、目標が最初のセーヴィング・スローを行なえなかった場合でも）。クリーチャーのセーブが成功したら、そのクリーチャーにかかっていたすべての **バインディング** 呪文が切れる。

**バインディング** の呪文には6つのバージョンがある。この呪文を発動する際は、以下のバージョンから1つを選択すること。

**拘禁**：対象は術者を除く、対象に近寄るすべてのクリーチャーに作用する **アンティパシー** 呪文の発生によって拘禁される。持続時間は術者レベルごとに1年である。この形式の **バインディング** の対象は、呪文をかけられた時点でいた場所に拘禁される。このバージョンでは対象を3回以上巻ける長さの鎖が必要とされる。

**まどろみ**：このバージョンは、術者レベルごとに1年までの間、対象を昏睡状態にする。対象はまどろみの間、飲食物をとる必要がなく、歳をとることもない。この形式は若干抵抗しやすいため、セーブDCを1下げること。このバージョンでは1瓶の砂またはバラの花びらが必要とされる。これは睡眠効果である。

**まどろみの拘束**：拘禁とまどろみを組み合わせたもので、術者レベルごとに1ヶ月持続する。セーブDCを2下げること。このバージョンでは長い鎖と1瓶の砂またはバラの花びらの両方が必要とされる。

**隔絶された牢獄**：対象はいかなる方法によっても抜け出すことのできない閉鎖空間（迷宮のような）の中に転送されるか、何らかの手段で送り込まれる。この呪文は永続である。セーブDCを3下げること。このバージョンでは100gp分の価値を持つ小さな金の檻が必要とされる。

**変質**：対象は頭部ないし顔を除きガス化する。対象は壺などの容器の中に囚われ、無害化される。容器は透き通ったものでも構わない（術者の選択による）。クリーチャーは周囲を知覚でき、話すこともできるが、容器を出ることも、攻撃することも、いかなるパワーや能力を使うこともできない。この **バインディング** は永続である。変質させられている間、対象は呼吸や飲食の必要もなく、歳をとることもない。セーブDCを4下げること。

**縮小化封印**：対象は身長1インチ以下に縮小され、何らかの宝石や壺などの物体の中に閉じ込められる。この **バインディング** は永続である。縮小化封印されている間、対象は呼吸することも飲食物をとる必要もなく、歳をとることもない。セーブDCを4下げること。

**ディスペル・マジック** や同様の効果では **バインディング** 呪文を解呪することはできないが、**アンティマジック・フィールド** や **メイジズ・ディスジャンクション** は通常通り作用する。拘束されている他次元界クリーチャーが、**ディスミサル** や **パニッシュメント**、それに類する効果によって出身次元界に送り返されることはない。

## パス・ウィズアウト・トレイス

**Pass without Trace** / 跡を残さぬ移動

系統 変成術；呪文レベル ドルイド1、レンジャー1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 接触

目標 接触したクリーチャー1体 / レベル

持続時間 1時間 / レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；呪文抵抗 可（無害）

この呪文の対象は、移動している間、足跡も臭跡も残さない。魔法以外の手段で対象を追跡するのは不可能である。

## パスウォール

**Passwall** / 壁抜け

系統 変成術；呪文レベル ウィザード / ソーサラー5

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（ゴマ）

距離 接触

効果 5フィート×8フィートの開口部、奥行き10フィート+術者レベルが9レベルを超える3レベルごとに5フィート

持続時間 1時間 / レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；呪文抵抗 不可

術者は木製の壁、漆喰壁、石壁を通り抜ける通路を作り出すが、金属その他のそれより硬い材質の壁を通り抜ける通路を作ることはできない。この通路の奥行きは10フィート+術者レベルが9レベルを超える3レベルごとに5フィートである（12レベルで15フィート、15レベルで20フィート、18レベルで最大の25フィートとなる）。壁の厚さが通路の深さを超える場合、1回の **パスウォール** ではその壁にくぼみや長さの足りないトンネルを作り出すだけである。**パスウォール** 呪文を何回か使用することで、非常に厚い壁に穴を開ける連続した通路を作り出すことができる。**パスウォール** が終了すると、その通路の中にいたクリーチャーは最寄りの出口へと排出される。誰かが **パスウォール** を解呪したり、術者が解除した場合、その通路の中にいたクリーチャーは遠い方の出口（そうしたものが存在する場合）か、1つしかない出口（出口が1つしかない場合）から排出される。

## パニッシュメント

**Banishment** / 放逐

系統 防衛術；呪文レベル ウィザード / ソーサラー7、クレリック6

発動時間 1標準アクション

**構成要素** 音声、動作、焦点（本文参照）

**距離** 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

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

**持続時間** 瞬間

**セーヴィング・スロー** 意志・無効； **呪文抵抗** 可

バニッシュメント呪文は、[ディスマサル](#) 呪文の強力なバージョンである。術者はこの呪文で他次元界クリーチャーを自分の出身次元界から強制的に退去させることができる。術者レベルごとに2ヒット・ダイスぶんまでのクリーチャーを放逐することができる。

術者は、目標が嫌い、恐れ、その他何らかのかたちで対立する物体や物質少なくとも1つをつきつけることで、呪文の成功率を高めることができる。そうした物体や物質1つごとに、術者は目標の呪文抵抗（あれば）を克服するための術者レベル判定に+1のボーナスを得、セーヴィング・スローのDCを2上昇させることができる。たとえば、光が嫌いで聖水と冷たい鉄の武器が弱点であるデーモンにこの呪文をかけた場合、術者はこの呪文に冷たい鉄と聖水と松明を用いることができる。3つの品物があるので、術者はデーモンの呪文抵抗を破るための判定に+1のボーナスを得、呪文のセーブDCを2上昇させる。

GMの判断により、ある種の希少なアイテムは通常の2倍の効能があることにしてもいい（1つにつき呪文抵抗を打ち破るための術者レベル判定に+2のボーナス、呪文のセーブDCを4上昇させる）。

## ハリュースナトリ・テレイン

[Hallucinatory Terrain](#) / 幻の地形

**系統** 幻術（幻覚）； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー4、バード4

**発動時間** 10分

**構成要素** 音声、動作、物質（石、小枝、緑の植物少々）

**距離** 長距離（400フィート+40フィート/レベル）

**効果範囲** 一辺30フィートの立方体の区画1個ぶん/レベル（自在）

**持続時間** 2時間/レベル（解除可）

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

自然の地形を、何か別種の自然地形のような外見、音、匂いがするようにしてしまえる。これにより、開けた野原や道を、沼地や丘やクレバスなどの険しい地形や通行不可能な地形に見せかけることもできる。逆に池を草地に見せ、垂直の崖をなだらかな斜面に見せ、岩だらけの涸れ谷を広く平らな道に見せかけることもできる。範囲内の建築物、装備品、クリーチャーが見えなくなったり、姿が変わったりすることはない。

## ハロウ

[Hallow](#) / 清浄の地

**系統** 力術〔善〕； **呪文レベル** クレリック5、ドルイド5

**発動時間** 24時間

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

**距離** 接触

**効果範囲** 接触した地点から40フィート半径の放射

**持続時間** 瞬間

**セーヴィング・スロー** 本文参照； **呪文抵抗** 本文参照

ハロウは特定の敷地、建物、建造物1つを清浄な土地とする。これには大きな効果が4つある。

第一に、この敷地は [マジック・サークル・アゲinst・イーヴル](#) の効果によって守られる。

第二に、効果範囲内では正のエネルギー放出に抵抗するDCは+4の清浄ボーナスを得て上昇し、負のエネルギーに抵抗するDCは4減少する。はこの効果に対しては適用されない。この条項はこの呪文のドルイド版には適用されない。

第三に、一度ハロウのかかった敷地内に埋葬された死体は未来永劫、アンデッドになることがない。

最後に、術者はハロウをかけた敷地に1つの呪文の効果を定着させることができる。この呪文効果は、その呪文の通常持続時間や効果や範囲に関わらず、1年間持続し、敷地全域にわたって効果がある。術者は呪文の効果がすべてのクリーチャーに及ぶことにしても、術者と信仰や属性を同じくするクリーチャーだけに及ぶことにしても、術者とは違う特定の信仰や属性のクリーチャーだけに及ぶことにしてもよい。たとえば、効果範囲内にいる属性や信仰が自分と同じすべてのクリーチャーを助けるプレスの効果を作り出したり、反対の属性や敵対する信仰のクリーチャーを妨げるペインの効果を作り出したりできる。1年が過ぎるとこの効果は切れるが、単にハロウを再び発動すれば更新したり、別の効果に変更したりできる。

ハロウのかかった場所に定着させることのできる呪文効果は [インヴィジビリティ・パージ](#)、[エイド](#)、[エンデュア・エレメンツ](#)、[コーズ・フィアー](#)、[サイレンス](#)、[ゾーン・オブ・トゥルース](#)、[ダークネス](#)、[タンズ](#)、[ディーパー・ダークネス](#)、[ディサーン・ライズ](#)、[ディスペル・マジック](#)、[ディテクト・イーヴル](#)、[ディテクト・マジック](#)、[ディメンショナル・アンカー](#)、[デイライト](#)、[デス・ウォード](#)、[フリーダム・オブ・ムーヴメント](#)、[プレス](#)、[プロテクション・フロム・エナジー](#)、[ペイン](#)、[リムーヴ・フィアー](#)、[レジスト・エナジー](#) である。これらの呪文の効果に対してセーヴィング・スローおよび呪文抵抗が適用されることがある（詳しくは各呪文の説明を参照）。

1つの場所には同時に1つのハロウ（およびそれに伴う呪文効果）しかかけることはできない。ハロウは [アンハロウ](#) を相殺するが、解呪はしない。

## パワー・ワード・キル

[Power Word Kill](#) / 力の言葉：死

系統 心術（強制）[精神作用、即死]；呪文レベル ウィザード/ソーサラー9

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

目標 100hp以下の生きているクリーチャー1体

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；呪文抵抗 可

術者が力ある言葉一言をつぶやくだけで、術者の選んだ1体のクリーチャーを、そのクリーチャーがこの言葉を聞くことができるかどうかに関わらず、即座に殺すことができる。現時点で101以上のヒット・ポイントを持つクリーチャーにはパワー・ワード・キルは作用しない。

## パワー・ワード・スタン

[Power Word Stun](#) / 力の言葉：朦朧

系統 心術（強制）[精神作用]；呪文レベル ウィザード/ソーサラー8

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

目標 150hp以下のクリーチャー1体

持続時間 本文参照

セーヴィング・スロー 不可；呪文抵抗 可

術者が力ある言葉一言をつぶやくだけで、術者の選んだ1体のクリーチャーを、そのクリーチャーがこの言葉を聞くことができるかどうかに関わらず、即座に朦朧状態にすることができる。この呪文の持続時間は、目標の現時点でのヒット・ポイントによる。現時点で151以上のヒット・ポイントを持つクリーチャーにはパワー・ワード・スタンは作用しない。

ヒット・ポイント	持続時間
50以下	4d4ラウンド
51～100	2d4ラウンド
101～150	1d4ラウンド

## パワー・ワード・ブラインド

[Power Word Blind](#) / 力の言葉：盲目化

系統 心術（強制）[精神作用]；呪文レベル ウィザード/ソーサラー7

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

目標 200hp以下のクリーチャー1体

持続時間 本文参照

セーヴィング・スロー 不可；呪文抵抗 可

術者が力ある言葉一言をつぶやくだけで、1体のクリーチャーを、そのクリーチャーがこの言葉を聞くことができるかどうかに関わらず、盲目状態にすることができる。この呪文の持続時間は、目標の現時点でのヒット・ポイントによる。現時点で201以上のヒット・ポイントを持つクリーチャーには作用しない。

ヒット・ポイント	持続時間
50以下	永続
51～100	1d4 + 1分
101～200	1d4 + 1ラウンド

## ビースト・シェイプI

### Beast Shape I / 獣化I

系統 変成術（ポリモーフ）；呪文レベル ウィザード/ソーサラー3

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（変身対象の一部）

目標 術者

持続時間 1分/レベル（解除可）

この呪文を発動したとき、術者は任意の小型または中型の動物の姿をとることができる。

術者は変身後の姿が持つであろう以下の能力を得る：登攀移動速度30フィート、飛行移動速度30フィート（標準）、水泳移動速度30フィート、[暗視](#)60フィート、[鋭敏嗅覚](#)。

小型の動物：小型サイズの動物に変身したなら、【敏捷力】に+2のサイズ・ボーナスとACに+1の外皮ボーナスを得る。

中型の動物：中型サイズの動物に変身したなら、【筋力】に+2のサイズ・ボーナスとACに+2の外皮ボーナスを得る。

## ビースト・シェイプII

### Beast Shape II / 獣化II

系統 変成術（ポリモーフ）；呪文レベル ウィザード/ソーサラー4

この呪文は [ビースト・シェイプI](#)と同様に働くが、術者は超小型または大型の動物の姿をとることができる。

術者は変身後の姿が持つであろう以下の能力を得る：登攀移動速度60フィート、飛行移動速度60フィート（良好）、水泳移動速度60フィート、[暗視](#)60フィート、[夜目](#)、[鋭敏嗅覚](#)、[つかみ](#)、[飛びかかり](#)、[足払い](#)。

超小型の動物：超小型サイズの動物に変身したなら、【筋力】に-2のペナルティ、【敏捷力】に+4のサイズ・ボーナス、ACに+1の外皮ボーナスを得る。

大型の動物：大型サイズの動物に変身したなら、【筋力】に+4のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に-2のペナルティ、ACに+4の外皮ボーナスを得る。

## ビースト・シェイプIII

### Beast Shape III / 獣化III

系統 変成術（ポリモーフ）；呪文レベル ウィザード/ソーサラー5

この呪文は [ビースト・シェイプII](#)と同様に働くが、術者は微小か超大型の動物、または小型か中型の魔獣の姿をとることができる。

術者は変身後の姿が持つであろう以下の能力を得る：穴掘り30フィート、登攀移動速度90フィート、飛行移動速度90フィート（良好）、水泳移動速度90フィート、非視覚的感知30フィート、[暗視](#)60フィート、[夜目](#)、[鋭敏嗅覚](#)、[締めつけ](#)、[凶暴化](#)、[つかみ](#)、[噴射移動](#)、[毒](#)、[飛びかかり](#)、[引っかき](#)、[蹂躪](#)、[足払い](#)、[蜘蛛の糸](#)。

微小の動物：微小サイズの動物に変身したなら、【筋力】に-4のペナルティ、【敏捷力】に+6のサイズ・ボーナス、ACに+1の外皮ボーナスを得る。

超大型の動物：超大型サイズの動物に変身したなら、【筋力】に+6のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に-4のペナルティ、ACに+6の外皮ボーナスを得る。

小型の魔獣：小型サイズの魔獣に変身したなら、【敏捷力】に+4のサイズ・ボーナス、ACに+2の外皮ボーナスを得る。

中型の魔獣：中型サイズの魔獣に変身したなら、【筋力】に+4のサイズ・ボーナスとACに+4の外皮ボーナスを得る。

## ビースト・シェイプIV

### Beast Shape IV / 獣化IV

系統 変成術（ポリモーフ）；呪文レベル ウィザード/ソーサラー6

この呪文は [ビースト・シェイプIII](#)と同様に働くが、術者は超小型または大型の魔獣の姿をとることができる。

術者は変身後の姿が持つであろう以下の能力を得る：穴掘り60フィート、登攀移動速度90フィート、飛行移動速度120フィート（良好）、水泳移動速度120フィート、非視覚的感知60フィート、[暗視](#)90フィート、[振動感知](#)60フィート、[プレス攻撃](#)、[夜目](#)、[鋭敏嗅覚](#)、[締めつけ](#)、[凶暴化](#)、[つかみ](#)、[噴射移動](#)、[毒](#)、[飛びかかり](#)、[引っかき](#)、[かきむしり](#)、雄叫び、スパイク、[蹂躪](#)、[足払い](#)、[蜘蛛の糸](#)。

変身したクリーチャーがある要素への抵抗または完全耐性を持つならば、術者はそれに対する抵抗20を得る。同様にある要素への脆弱性を持つならば、術者はそれに対する脆弱性を得る。

超小型の魔獣：超小型サイズの魔獣に変身したなら、【筋力】に-2のペナルティ、【敏捷力】に+8のサイズ・ボーナス、ACに+3の外皮ボーナスを得る。

大型の魔獣：大型サイズの魔獣に変身したなら、【筋力】に+6のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に-2のペナルティ、ACに+6の外皮ボーナスを得る。

## ヒート・メタル

### Heat Metal / 金属加熱

系統 変成術 [火]；呪文レベル ドルイド2

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

目標 クリーチャー1体/2レベルの金属製装備品ただしそのうちのどの2体をとっても30フィート以内の距離に収まっていなければ

ばならない；あるいは、重量25ポンド/レベルの金属、ただしそのうちのいずれもが他のすべてから30フィートの距離内に収まっていなければならない

持続時間 7ラウンド

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；呪文抵抗 可（物体）

ヒート・メタルの呪文は金属の物体を猛烈に熱くする。装備中でなく、魔法の力もない金属はセーヴィング・スローを行なうことができない。魔法の力のある金属は呪文に対抗してセーヴィング・スローを行なうことができる。クリーチャーが所持しているアイテムは、アイテム自身のセーブの方が高い限り、クリーチャーのセーヴィング・スローを用いる。

装備を熱せられたクリーチャーは[火]ダメージを受ける。鎧、盾、武器を装備している場合、クリーチャーは全ダメージを受ける。

アイテムを装備していない場合、そのクリーチャーは最低限のダメージしか受けない（1ポイントか2ポイント；表を参照）。

呪文をかけた最初のラウンド、金属は暖かくなり、接触すると不快ではあるがダメージは与えない。呪文の持続時間の最後のラウンドにおける効果も同じである。2ラウンド目（と最後から2番目のラウンド）には、熱が苦痛とダメージを与える。第3、第4、第5ラウンドには、焼けつく熱気が下記の表のようにさらなるダメージを与える。

ラウンド	金属の温度	ダメージ
1	暖かい	なし
2	熱い	1d4ポイント
3~5	焼けつく	2d4ポイント
6	熱い	1d4ポイント
7	暖かい	なし

どんなものであれ、クリーチャーにダメージを与えるような強度の冷気は、この呪文による[火]ダメージを1ポイント対1ポイントの割合で無効化する（逆も同様）。水中にいる対象にかけた場合、ヒート・メタルのダメージは1/2になり、周囲の水は沸き立つ。

ヒート・メタルは [チル・メタル](#) を相殺し、解呪する。

- ・ パーマネンシイの表が三つとも色々間違っているようです。 -- 名無しさん (2011-01-15 05:19:22)
- ・ 修正しました。 -- レム・レイ (2011-01-15 17:11:22)

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

投稿