

マーク・オヴ・ジャスティス

[Mark of Justice](#) / 正義の印

系統 死霊術； **呪文レベル** クレリック5、パラディン4

発動時間 10分

構成要素 音声、動作、信仰

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 永続；本文参照

セービング・スロー 不可； **呪文抵抗** 可

術者は対象に印を描き、その印が起動する原因となる対象の行為を宣言する。起動すると、印は対象に呪いをかける。普通は印を起動する望ましくない行為の種類を術者が指定するのだが、術者は自分の好きなようにどんな行為でも選ぶことができる。印の効果は [ビストウ・コース](#) の効果とまったく同一である。

この呪文を発動するには10分かかり、目標に印を描くことが必要なので、術者はこの呪文を同意する者が拘束した者にしかかけることができない。

[ビストウ・コース](#) と同様に、マーク・オヴ・ジャスティスは解呪することができないが、[ウィッシュ](#) や [ブレイク・エンチャントメント](#)、[ミラクル](#)、[リミテッド・ウィッシュ](#)、[リムーヴ・コース](#) の呪文で取り除くことができる。ただし、[リムーヴ・コース](#) の場合、その呪文の使い手の術者レベルが、マーク・オヴ・ジャスティスを発動した者の（発動時点での）術者レベル以上でなければならない。この制限は印が起動しているか否かに関わらず適用される。

マイナー・イメージ

[Minor Image](#) / 初級幻像

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

持続時間 精神集中+2ラウンド

[サイレント・イメージ](#) と同様だが、この呪文にはちょっとした音を含めることができる。ただし、他人が理解できるようなセリフをしゃべらせることはできない。

マイナー・クリエイション

[Minor Creation](#) / 初級創造術

系統 召喚術（創造）； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー4

発動時間 1分

構成要素 音声、動作、物質（[マイナー・クリエイション](#) で作り出そうとしているアイテムと同じ材質ひとかけら。たとえば、ロープを作るならよじれた麻の切れ端など）

距離 0フィート

効果 1立方フィート/レベルまでの、生命のない植物性の材質でできた、装備中でなく魔法の力もない物体

持続時間 1時間/レベル（解除可）

セービング・スロー 不可； **呪文抵抗** 不可

術者は、生命を持たない植物性の材質でできた、魔法の力もなく装備中でもない物体を1つ作り出す。亜麻布、麻のロープ、木製の梯子などである。作り出すアイテムの体積は、術者レベルごとに1立方フィートまでである。複雑なアイテムを作るには、術者は適切な [製作](#) 技能判定に成功しなければならない。

こうして作り出した物体を呪文の物質要素として使用した場合、その呪文は失敗する。

マインド・フォッグ

[Mind Fog](#) / 心の霧

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

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 中距離（100フィート+10フィート/レベル）

効果 高さ20フィート、20フィート半径に拡散する霧

持続時間 30分および2d6ラウンド；本文参照

セービング・スロー 意志・無効； **呪文抵抗** 可

マインド・フォッグは霧の塊を生み出し、その中に入ってしまったものの精神抵抗を弱める。マインド・フォッグ内のクリーチャーはすべての【判断力】判定と意志セーブに - 10のペナルティを被る（この霧に対するセーブに成功したクリーチャーは作用を受けず、霧の中に留まった場合でもさらなるセーブを行なう必要はない）。作用を受けたクリーチャーはこの霧の中にいる間と、その後2d6ラウンドの間、このペナルティを被る。霧自体は動かすことはできず、30分間（あるいは風によって吹き払われるまで）持続する。

軟風（毎時11マイル以上）はこの霧を4ラウンドで、疾風（毎時21マイル以上）はこの霧を1ラウンドで吹き散らしてしまう。

この霧は薄い霧であり、視覚をひどく妨げるといったことはない。

マインド・ブランク

[Mind Blank](#) / 空白の心

系統 防御術； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー8

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

目標 クリーチャー1体

持続時間 24時間

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）； 呪文抵抗 可（無害）

対象は占術魔法（[ディテクト・イーグル](#)、[ロケート・クリーチャー](#)、[スクライミング](#)、[シー・インヴィジビリティ](#) など）を通して対象の情報を得ようとするありとあらゆる種類の装置と呪文から守られる。さらに、すべての[精神作用]呪文と効果に対するセーヴィング・スローに+8の抵抗ボーナスを与える。マインド・ブランクは[ウィッシュ](#)や[ミラクル](#)や[リミテッド・ウィッシュ](#)ですら、対象についての情報を得ようとして使用された場合は妨害してしまう。[アーケイン・アイ](#)のように、クリーチャーのいるエリアを調査する念視の場合、呪文は働くが、対象のクリーチャーが単に感知されなくなる。この呪文の対象を特定して目標にしようとする念視はまったく働かない。

マウント

[Mount](#) / 乗馬

系統 召喚術（招来）； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー1

発動時間 1ラウンド

構成要素 音声、動作、物質（少量の馬の毛）

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

効果 乗馬1体

持続時間 2時間/レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可； 呪文抵抗 不可

術者に乗馬として役立つライト・ホースかポニー（術者の選択）を招来する。この乗馬は自発的かつ申し分なく役に立ってくれる。この乗馬ははみ、手綱、そして乗用鞍を着けて現れる。

マジック・ヴェストメント

[Magic Vestment](#) / 魔法の装束

系統 変成術； 呪文レベル クレリック3

発動時間 : 1標準アクション

構成要素 : 音声、動作、信仰

距離 接触

目標 鎧あるいは盾

持続時間 1時間/レベル

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

術者は接触した鎧一式か盾に、術者レベル4レベルごとに+1（20レベルで最大+5）の強化ボーナスを与える。この呪文を使用する上では、普通の服はまったくACボーナスを与えない鎧一式と見なされる。

マジック・ウェポン

[Magic Weapon](#) / 魔法の武器

系統 変成術； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー1、クレリック1、パラディン1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 接触

目標 接触した武器

持続時間 1分/レベル

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

マジック・ウェポンは武器に対して、攻撃およびダメージのロールに+1の強化ボーナスを与える。この強化ボーナスは高品質の武器による攻撃ロールへの+1ボーナスと累積しない。

この呪文を素手打撃のような肉体武器に対して発動することはできない（その代わりにしては[マジック・ファンク](#)を参照せよ）。モンクの素手打撃は武器とみなすため、この呪文によって強化できる。

グレート・マジック・ウェポン

[Magic Weapon, Greater](#) / 上級魔法の武器

系統 変成術； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー3、クレリック4、パラディン3

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質 / 信仰（石灰と炭の粉）

距離 近距離（25フィート+5フィート / 2レベル）

目標 武器1つ、あるいは射出武器の矢弾50本（発動時には矢弾全部がひとつになっていること）

持続時間 1時間 / レベル

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

この呪文は [マジック・ウェポン](#) と同様に働くが、武器の攻撃ロールとダメージ・ロールに、術者レベル4レベルごとに+1（最大+5）の強化ボーナスを与える。このボーナスでは魔法以外のダメージ減少を無視することはできない。

この呪文は、武器1つではなく、50本までのアロー、ボルト、あるいはブリットに作用を及ぼすこともできる。この時矢弾はすべて同じ種類のものでなければならず、ひとまとめになっていないといけな（同じ矢筒に入れるなど）。矢弾は一旦使ってしまうとこの変成術の効果が切れるが、投擲武器の場合には切れない。シュリケンはこの呪文に関して投擲武器ではなく矢弾として扱う。

マジック・オーラ

[Magic Aura](#) / 魔法のオーラ

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

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（小さな四角い絹布、オーラを与えようとする物体の上を通らせる）

距離 接触

目標 接触した、重量5ポンド / レベルまでの物体1つ

持続時間 1日 / レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；本文参照； **呪文抵抗** 不可

術者は [ディテクト](#) 系呪文（やそれに類する呪文）が、アイテムのオーラを、それが魔法のアイテムでないか、術者が指定したタイプの魔法のアイテムであるか、または術者が指定した呪文の対象であるかのように感知してしまうようしむけることができる。マジック・オーラを帯びた物体に [アイデンティファイ](#) がかけられたり、あるいはそれに類する方法で調べられた場合、識別した者は意志セーブに成功すればそのオーラが偽物であると気づき、その物体の本当の性質を知ることができる。失敗した場合、識別した者はこのオーラを信じ込み、どれだけテストをしても真の魔法が何なのか知ることはない。

目標となったアイテムの本来のオーラが極めて強力なもの（たとえば、[アーティファクト](#)）であった場合、マジック・オーラは効果がない。

注：魔法の武器、盾、鎧は高品質のアイテムでなければならない。従って、たとえば、平凡な剣が魔法のオーラを帯びていたら、疑ってしがるべきである。

マジック・サークル・アゲinst・イーヴル

[Magic Circle against Evil](#) / 対悪防御円

系統 防衛術 [善] ； **呪文レベル** ウィザード / ソーサラー3、クレリック3、パラディン3

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質 / 信仰（銀粉で描いた直径3フィートの円）

距離 接触

効果範囲 接触したクリーチャーから半径10フィートに放射

持続時間 10分 / レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）； **呪文抵抗** 不可；本文参照

効果範囲内のクリーチャーは皆、[プロテクション・フロム・イーヴル](#) の効果を受け、さらに悪属性の招来されたクリーチャーはこの範囲の中に侵入することができない。範囲内のクリーチャー、または範囲内に進入したクリーチャーは、一度だけこのコントロールする効果への抵抗を試みられる。成功したなら、範囲内にとどまる限りその効果は抑制される。一度範囲を出て、戻ってきたクリーチャーは保護されない。クリーチャーを寄せ付けぬためには、（[プロテクション・フロム・イーヴル](#) の3番目の機能と同様に）術者はそのクリーチャーの呪文抵抗を克服しなければならないが、反発ボーナス、抵抗ボーナス、精神制御からの防護は敵の呪文抵抗に関係なく適用される。

この呪文には、術者が発動時に選ぶことのできる特別の機能がある。マジック・サークル・アゲinst・イーヴル は外向きではなく、内向きの効果を持たせることができる。そうした場合、招請されたクリーチャー（[グレート・プレイナー・バインディング](#)、[プレイナー・バインディング](#)、[レッサー・プレイナー・バインディング](#) などの呪文によって招請されたものなど）を術者レベルにつき最大24時間の間、拘束する。ただし、術者はクリーチャーを招請する呪文をマジック・サークルの発動から1ラウンド以内に発動しなければならない。このクリーチャーは防御円の境界を横切ることができない。大きすぎてこの呪文の効果範囲内に収まらないクリーチャーがこの呪文の対象となった場合、この呪文はそのクリーチャーに対してのみ通常の [プロテクション・フロム・イーヴル](#) として働く。

しかし、マジック・サークルは望ましい罠というにはほど遠い。呪文発動の過程でまかれた銀粉の輪が破られれば、効果は即座に終了してしまう。捕われたクリーチャーは直接問答を問わず、この輪を乱すことはできないが、他のクリーチャーがそうすることはできる。招請されたクリーチャーに呪文抵抗があれば、そのクリーチャーは毎日1回ずつ、罠に挑むことができる。術者がその呪文抵抗を克服できなければ、そのクリーチャーは輪を破り、自由となる。何らかの手段で次元移動のできるクリーチャーは、その手段を使って輪を離れることができる（次元移動とは、[アストラル・プロジェクション](#)、[イセリアルネス](#)、[ゲート](#)、[シャドウ・ウォーク](#)、[ディメンジョン・ドア](#)、[テレポート](#)、[プリンク](#)、[ブレイン・シフト](#) およびそれに類する能力である）。術者は [ディメンショナル・アンカー](#) の呪文を発動することで、そのクリーチャーの次元移動による脱出を妨げることができるが、そのクリーチャーが行動する前にこの呪文を発動しなければならない。成功すれば、アンカー効果はマジック・サークルが持続する限り持続する。クリーチャーはマジック・サークルを横切ることができないが、そのクリーチャーの遠隔攻撃（遠隔武器、呪文、魔法能力など）は横切ることができる。クリーチャーは輪そのものを除けば、遠隔攻撃が届くものならどんな目標でも攻撃できる。

術者は特別な魔法陣（ある地点を囲む2次元図形で、切れ目がなく、さまざま魔法の紋章で強化されている）を用いることで、罠をさらに嚴重なものにできる。この魔法陣を手で描くのに10分かかり、[呪文学](#) 判定（DC20）が必要である。術者はこの判定

の成否は分からない、この判定が失敗であれば、魔法陣は効果がない、この作業を完成させるのに時間的なプレッシャーがなければ、この魔法陣を描く際に“出目10”にできる。この作業には丸々10分かかる。時間がまったく関係なければ、術者はこの作業に3時間と20分をかけた出目20”にできる。

魔法陣が成功であれば、術者は召喚呪文を発動する前のラウンドの間に、マジック・サークルに [ディメンショナル・アンカー](#) 呪文をかけることができる。アンカーは術者レベルごとに24時間の間、招来されたクリーチャーをマジック・サークルに捕らえることができる。クリーチャーは魔法陣と共に準備されたマジック・サークルに対しては自分の呪文抵抗を使用することはできず、クリーチャーの能力や攻撃が魔法陣を横切ることもできない。クリーチャーが罠から自由になると【魅力】判定を試みた場合（[レッサー・プレイナー・バインディング](#) 呪文を参照）、DCは5上がる。魔法陣が乱された場合（魔法陣を横切るように罠を1本置くだけでもそうなる）、クリーチャーは即座に解放される。クリーチャーは上記のように直接間接を問わず自分自身で魔法陣を乱すことはできない。

この呪文は [プロテクション・フロム・イーヴル](#) とは累積せず、その逆も同様である。

マジック・サークル・アゲinst・グッド

[Magic Circle against Good](#) / 対善防御円

系統 防衛術 [悪] ; 呪文レベル ウィザード/ソーサラー3、クレリック3

[マジック・サークル・アゲinst・イーヴル](#) と同様だが、[プロテクション・フロム・イーヴル](#) ではなく、[プロテクション・フロム・グッド](#) の効果があり、悪属性でない招請されたクリーチャーを閉じ込めることができる。

マジック・サークル・アゲinst・ケイオス

[Magic Circle against Chaos](#) / 対混沌防御円

系統 防衛術 [秩序] ; 呪文レベル ウィザード/ソーサラー3、クレリック3、パラディン3

[マジック・サークル・アゲinst・イーヴル](#) と同様だが、[プロテクション・フロム・イーヴル](#) ではなく、[プロテクション・フロム・ケイオス](#) の効果があり、秩序属性でない招請されたクリーチャーを閉じ込めることができる。

マジック・サークル・アゲinst・ロー

[Magic Circle against Law](#) / 対秩序防御円

系統 防衛術 [混沌] ; 呪文レベル ウィザード/ソーサラー3、クレリック3

[マジック・サークル・アゲinst・イーヴル](#) と同様だが、[プロテクション・フロム・イーヴル](#) ではなく、[プロテクション・フロム・ロー](#) の効果があり、混沌属性でない招請されたクリーチャーを閉じ込めることができる。

マジック・ジャー

[Magic Jar](#) / 魔法の壺

系統 死霊術 ; 呪文レベル ウィザード/ソーサラー5

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（100gpの価値のある宝石や水晶）

距離 中距離（100フィート+10フィート/レベル）

目標 クリーチャー1体

持続時間 1時間/レベル、あるいは術者が自分の肉体に戻るまで

セーヴィング・スロー 意志・無効；本文参照；呪文抵抗 可

マジック・ジャーを使用することで、術者は自分の魂を宝石か大きな水晶（これをマジック・ジャー、すなわち“魔法の壺”と呼ぶ）の中に入れ、己の肉体を魂の抜けた状態にする。次に、術者は近くにいるクリーチャーの魂をマジック・ジャーの中に閉じ込め、その肉体のコントロールを奪おうとすることができる。術者は壺の中へと戻り（壺に捕らわれていた魂は元の肉体へと戻る）、また別の肉体に憑依しようとする事ができる。術者の魂が術者本来の肉体に戻れば（壺は空っぽになる）、呪文は終了する。この呪文を使用するには、マジック・ジャーが呪文の距離内にあり、術者がその在処を知っていなければならないが、視線や効果線が通っている必要はない。発動時に術者の魂がマジック・ジャーに入ると、術者の肉体は誰が見ても [死亡状態](#) 同然となる。

マジック・ジャーの中にいる間、術者は（同じ次元界内の）術者レベルごとに10フィート以内の生命力を感知し、攻撃できる。壺からそのクリーチャーへの効果線が通っている必要がある。しかし、術者はそのクリーチャーの正確なクリーチャー種別や位置を知ることはできない。一団の生命力の中では、術者はその一団の中でHDに4以上の差があるものがあるならそれを感知し、どの生命力が正あるいは負のエネルギーを持っているか知ることができる（アンデッド・クリーチャーは負のエネルギーによって動いている。知性あるアンデッド・クリーチャーのみが魂を持っているか、それ自体が魂であるかする）。

術者は強い方のクリーチャーでも弱い方のクリーチャーでも乗っ取ることができるが、強い方あるいは弱い方のどのクリーチャーに憑依するかはランダムに決定される。

肉体に憑依する試みは全ラウンド・アクションである。この試みは [プロテクション・フロム・イーヴル](#) やそれに類する防御によって防がれてしまう。術者は対象が意志セーブに成功しない限り、その肉体に憑依し、そのクリーチャーの魂をマジック・ジャーに閉じ込める。宿主への憑依に失敗すると、術者の生命力はマジック・ジャーの中に留まり、目標はそれ以降、術者が再びその肉体に憑依しようとした場合のセーヴィング・スローに自動的に成功する。

憑依に成功すると、術者の生命力は宿主の肉体を占領し、宿主の生命力はマジック・ジャーの中に閉じ込められる。術者の【知力】、【判断力】、【魅力】、レベル、クラス、基本攻撃ボーナス、基本セーブ・ボーナス、属性、精神能力は保たれる。肉体には【筋

力】、【敏捷力】、【耐久力】、ヒット・ポイント、通常能力と自動的に働く能力が残る。たとえば、魚の肉体はエラ呼吸をし、トロールの肉体は再生する。肉体に余分な手足があっても、術者が通常より多くの攻撃（あるいは、より効果的な2つの武器での攻撃）ができるようになるわけではない。術者はその肉体の変則的能力や超常能力を起動させようとすることはできない、そのクリーチャーの呪文や擬似呪文能力は肉体には残らない。

術者はマジック・ジャーが距離内にあれば、標準アクションとして自由に宿主からマジック・ジャーへと移動できる。そうした場合、閉じ込められていた魂は元の肉体へと戻される。術者が壺から自分自身の肉体へと移動すると、呪文は終了する。

宿主の肉体が殺されると、術者はマジック・ジャーが距離内にあればそこに戻り、宿主の生命力は逝去する（つまり、死亡状態となる）。宿主の肉体が呪文の距離外で殺された場合、術者と宿主の両方が死ぬ。行くべき場所のない生命力はどれも殺されたものとして扱う。

術者がマジック・ジャーの中にいる間に呪文が終了した場合、術者は自分の肉体に戻る（あるいは、術者の肉体が距離外にあったり、破壊された場合は死ぬ）。術者が宿主の中にいる間に呪文が終了した場合、術者は自分の肉体に戻り（あるいは、術者の肉体がその時点での宿主の肉体の位置から距離外にあった場合は死ぬ）、マジック・ジャーの中に閉じ込められていた魂はその肉体に戻る（距離外にあった場合は死ぬ）。壺を壊せば呪文は終了し、また、マジック・ジャーが宿主のどちらに対して解呪を行っても、この呪文を解呪できる。

マジック・ストーン

[Magic Stone](#) / 魔法の石

系統 変成術； 呪文レベル クレリック1、ドルイド1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 接触

目標 接触した3個までの小石

持続時間 30分あるいはチャージ消費（効果発揮）するまで

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

術者はスリング・ブリットまでの大きさの石最大3個を変成させ、投擲したりスリングで射出した時に強力な打撃を与えるようにすることができる。投擲した場合、この石の射程単位は20フィートとなる。スリングで射出した場合はスリング・ブリットと同様に扱うこと（射程単位は50フィート）。呪文によって、この石には攻撃とダメージのロールに+1の強化ボーナスが与えられる。この石を使用する者は通常の遠隔攻撃を行なう。命中した1個1個のマジック・ストーンは（強化ボーナスも含めて）1d6 + 1ポイントのダメージを与える。アンデッド・クリーチャーに対しては、2d6 + 2ポイントのダメージを与える。

マジック・ファンク

[Magic Fang](#) / 魔法の牙

系統 変成術； 呪文レベル ドルイド1、レンジャー1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 接触

目標 接触した生きているクリーチャー

持続時間 1分 / レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）； 呪文抵抗 可（無害）

マジック・ファンクは対象の肉体武器1つ、または素手打撃による攻撃ロールとダメージ・ロールに+1の強化ボーナスを与える。この呪文は、叩きつけ攻撃、拳、噛みつき、その他の肉体武器に効果がある。この呪文によって、素手打撃のダメージが非致傷ダメージから致傷ダメージに変わることはない。

マジック・ファンクは パーマネンシイ の呪文によって、効果を永続化させることができる。

グレート・マジック・ファンク

[Magic Fang, Greater](#) / 上級魔法の牙

系統 変成術； 呪文レベル ドルイド3、レンジャー3

距離 近距離（25フィート + 5フィート / 2レベル）

目標 生きているクリーチャー1体

持続時間 1時間 / レベル

マジック・ファンクと同様だが、攻撃ロールとダメージ・ロールへの強化ボーナスは、術者レベル4レベルごとに+1（最大+5）である。このボーナスでは魔法以外のダメージ減少を無視することはできない。

また別の用法として、術者は対象となるクリーチャーのすべての肉体武器に（術者レベルに関係なく）+1の強化ボーナスを付与することもできる。

グレート・マジック・ファンクは パーマネンシイ の呪文によって、効果を永続化させることができる。

マジック・マウス

[Magic Mouth](#) / 魔法の口

系統 幻術（幻覚）； 呪文レベル ウィザード / ソーサラー2、バード1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（ハチの巣の小さなかけらと10gpの価値があるジェイド（翡翠）の粉末）

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

目標 クリーチャー1体あるいは物体1つ

持続時間 チャージ消費（作動）するまで永続

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）； **呪文抵抗** 可（物体）

この呪文は選んだ物体やクリーチャーに、次に特定のできごとが起こった時に突然出現し、伝言を話す魔法の口を作り出す。この伝言は長さが日本語にして75文字以内でなければならず、術者の知っているどの言語でもよく、10分間の長さにわたって届けることができる。この口は音声要素を担当したり、合言葉を使ったり、魔法の効果を開始させることはできない。ただし、この口は発音される言葉にしたがって動く。たとえば、像に設置したのならば、像の口が実際に動き、しゃべっているように見えることだろう。マジック・マウスは木や岩や、その他どんな物体やクリーチャーにも設置できる。

この呪文は、呪文に設定された術者の指示に従って、特定の条件が満たされた時に機能する。この指示は術者の望むように漠然としたものにも限定されたものにもできるが、視覚的・聴覚的な作動条件しか使うことができない。たとえば、以下のようなものである：「1フィート以内で、袋を待った70歳以上の人間の女性があぐらをかいて座った時にだけ話せ」その条件が満たされたようだとすれば作動する。変装や幻術でこれを欺くことができる。通常の暗闇では視覚的な条件が作動しなくなることはないが、魔法の **ダークネス** や **インヴィジビリティ** に隠されていれば作動しない。音のしない移動や魔法の **サイレンス** を使ったりすれば、聴覚的な条件の作動を防ぐことができる。聴覚的な作動条件は一般的なタイプの音（足音、金属のカチャカチャいう音）や特定の音や話された言葉（ピンが落ちた時、誰かが「ブー」と言った時）で作動するようにできる。視覚的あるいは聴覚的な行動なら、それを作動条件とすることができることに注意。たとえば、「何らかのクリーチャーが像に触れたら話せ」という指示は、そのクリーチャーが視認できるならば可能である。マジック・マウスは服装で識別できるのでない限り、属性、レベル、HD、クラスを識別することはできない。

作動条件の距離制限は術者レベルごとに15フィートであり、従って、6レベルの術者は90フィートまで先の作動条件に反応するようマジック・マウスに指示できる。距離に関係なく、マジック・マウスは視覚的・聴覚的な作動条件と視線が通っていたり、聞こえる範囲内の行動にしか反応しない。

マジック・マウスは **パーマネンシイ** の呪文によって、効果を永続化させることができる。

マジック・ミサイル

Magic Missile / 魔法の矢

系統 力術〔力場〕； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 中距離（100フィート+10フィート/レベル）

目標 5体までのクリーチャー、ただしそのうちのどの2体をとっても15フィート以内の距離に収まっていなければならない

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可； **呪文抵抗** 可

魔法エネルギーでできた矢が術者の指先から飛び出し、外れることなく目標に当たる。この矢は1d4 + 1ポイントの〔力場〕ダメージを与える。

この矢は、たとえ目標が接近戦闘中であつたり、遮蔽や視認困難を得ている（完全遮蔽や完全視認困難でない限り）、外れることなく命中する。クリーチャーの特定部位を選んで命中させることはできない。この呪文によって物体にダメージを与えることはできない。

術者レベルが1レベルを超えるレベル2レベルごとに、術者は追加の矢を1本得る。術者は3レベルで2本、5レベルで3本、7レベルで4本、そして9レベル以上で最大5本の矢を得る。複数の矢を発射した場合、術者は1体のクリーチャーでも複数体のクリーチャーでも攻撃できる。1本の矢は1体のクリーチャーにしか命中させることはできない。術者は呪文抵抗の判定やダメージ・ロールを行なう前に目標を指定しなければならない。

マス（呪文名）

呪文名がマスで始まる呪文は、すべてその呪文名のアイウエオ順で並べられている。従って呪文名にマスの付く呪文の解説は、その呪文の元になった呪文の近くで探し出せる。呪文系列の中に基本となる呪文のマス版がある呪文は、[アウルズ・ウィズダム](#)、[イーグルズ・スプレnder](#)、[インヴィジビリティ](#)、[インフリクト・クリティカル・ウーンズ](#)、[インフリクト・シリアス・ウーンズ](#)、[インフリクト・モデレット・ウーンズ](#)、[インフリクト・ライト・ウーンズ](#)、[エンラージ・パーソン](#)、[キャッツ・グレイス](#)、[キュア・クリティカル・ウーンズ](#)、[キュア・シリアス・ウーンズ](#)、[キュア・モデレット・ウーンズ](#)、[キュア・ライト・ウーンズ](#)、[サジェスチョン](#)、[チャーム・モンスター](#)、[ヒール](#)、[フォクセス・カニング](#)、[ブルズ・ストレンクス](#)、[ベアズ・エンデュアランス](#)、[ホールド・パーソン](#)、[ホールド・モンスター](#)、[リデュース・パーソン](#)である。

ミスディレクション

Misdirection / 偽の情報

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

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

目標 大きさが一辺10フィートの立方体までのクリーチャー1体か物体1つ

持続時間 1時間/レベル

セーヴィング・スロー 不可または意志・無効；本文参照； **呪文抵抗** 不可

この呪文によって、術者はオーラを見ることのできる占術呪文（[ディサーン・ライズ](#)、[ディテクト・イーヴル](#)、[ディテクト・マジック](#)などを含む）に、間違った情報を与えることができる。呪文を発動する際に、術者は距離内の別の物体を選ぶ。この呪文の持続時間の間、ミスディレクションの対象はその“別の物体”であるかのように探知される。この効果に対しては対象も、別の物体もセーヴィング・スローを行なうことができない。占術呪文は、その感知魔法の使い手が意志セーブに成功しない限り、感知魔法の実際の目標ではなく、第2の物体に基づいて情報を与える。たとえば、術者は発動時に距離内に木があれば、自分が木であると感知されるようにすることができる。悪ではなく、嘘をついてもおらず、魔法の力を帯びておらず、属性は真なる中立などなどとなる。この呪文は他の種類の占術呪文（[オーギュリイ](#)、[クレアオーディエンス/クレアヴォイアンス](#)、[ディテクト・ソウツ](#)など）には効果がない。

ミスリード

[Mislead](#) / 誤導

系統 幻術（虚像、幻覚）； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー6、バード5

発動時間 1標準アクション

構成要素 動作

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

目標/効果 術者/幻の分身1体

持続時間 1ラウンド/レベル（解除可）および精神集中+3ラウンド；本文参照

セーヴィング・スロー 不可あるいは意志・看破（やりとりがあった場合）；本文参照； **呪文抵抗** 不可

術者の分身（[メジャー・イメージ](#)と同様、こちらは（虚像））が現れ、それと同時に術者は不可視となる（[グレーター・インヴィジビリティ](#)と同様、こちらは（幻覚）である）。その後、術者は分身から離れてどこへでも自由に移動することができる。分身は呪文の距離内に出現するが、その後は術者の意図に従って移動するにれには呪文を発動したラウンドの直後のラウンドからの精神集中を必要とする）。術者は分身を自分の身体に完全に重なって出現するようにし、見ている者には分身が現れて術者が不可視になったことが判らぬようにすることもできる。その後、術者と分身は別々の方向に移動できる。分身は術者の移動速度で移動し、まるで本物であるかのように話したり身振りをする事ができる。分身は攻撃したり呪文を発動したりすることはできないが、そうするふりをする事はできる。

分身は術者が精神集中を続けている間に加えて、精神集中を解いた後に3ラウンドの間存続する。術者が精神集中を解いたあとも、分身は持続時間が終わるまで同様の行動を取り続ける（たとえば、回廊を逃げ続けたりする）。[グレーター・インヴィジビリティ](#)の効果は精神集中の有無に関わらずレベルにつき1ラウンド持続する。

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

投稿