

アニマル・グロウス

[Animal Growth](#) / 動物巨大化

系統 変成術； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー5、ドルイド5、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

距離 中距離（100フィート+10フィート/レベル）

目標 動物1体（サイズが巨大以下の）

持続時間 1分/レベル

セーヴィング・スロー 頑健・無効； 呪文抵抗 可

何体かの動物が通常の2倍のサイズ、通常の8倍の重量へと巨大化する。この変化によって、動物のサイズ分類が1段階大きくなり（たとえば、大型ならば超大型となる）、【筋力】に+8のサイズ・ボーナス、【耐久力】に+4のサイズ・ボーナス（したがって、HDごとに追加の2ヒット・ポイント）を与え、【敏捷力】に-2のサイズ・ペナルティがつく。クリーチャーの既存の外皮ボーナスは2上昇する。サイズの変化は、動物のACと攻撃ロールへの修正値、基本ダメージに作用する。動物の接敵面と間合いも変化するが、移動力は変化しない。望むだけの拡大に十分な空間が無い場合、クリーチャーはその空間で広がる最も大きなサイズになり、その過程で囲いを破ってしまうかどうか（巨大化後の【筋力】を用いて）【筋力】判定を行う。この判定に失敗した場合、周囲を取り囲む物質によって害を受けることなく閉じ込められてしまう。この呪文を使って、クリーチャーを巨大化させて押しつぶす事はできないのだ。

クリーチャーが着用するか運搬しているすべての装備もこの呪文によって巨大化するが、巨大化してもそれらのアイテムの魔法的な性質は変化しない。巨大化したクリーチャーの所持から離れたアイテムは、ただちに本来のサイズに戻る。

この呪文は、巨大化した動物たちに術者が命令したり影響力を及ぼしたりできるような効果を受けるものではない。

サイズを拡大する複数の魔法効果は累積しない。つまり、たとえば、まだ最初にかけた [アニマル・グロウス](#) の効果があるうちに、2つ目の [アニマル・グロウス](#) をかけて動物のサイズをさらに拡大しようとすることはできないのだ。

アニマル・シェイプス

[Animal Shapes](#) / 集団動物化

系統 変成術（ポリモーフ）； 呪文レベル ドルイド8

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 同意するクリーチャー1体/レベルまで、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時間/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 可（無害）

術者レベルごとに1体までの同意したクリーチャーは、[ビースト・シェイプIII](#)と同様に術者が選んだ動物に変身する。全てのクリーチャーは同じ動物の姿をとらなければならない。この変身は呪文が終了するか、術者が対象全ての変身を解除するまで続く。さらに、対象は全ラウンド・アクションによって個別に元の姿へ戻ることもできる。

アニマル・トランス

[Animal Trance](#) / 動物恍惚化

系統 心術（強制）[音波、精神作用]； 呪文レベル ドルイド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 【知力】が1か2の動物か魔獣

持続時間 精神集中

セーヴィング・スロー 意志・無効； 呪文抵抗 可

術者は身振りや音楽（あるいは歌や詠唱）で動物や魔獣の心を動かし、術者を見つめる以外に何もできなくしてしまう。この呪文によって [恍惚状態](#) にすることができるのは【知力】が1か2のクリーチャーだけである。2d6をロールし、[恍惚状態](#) にできるクリーチャーのHDの合計数を決定する。目標は最も近くにいるものから順番に、作用を及ぼすことのできるものが距離内にいなくなるまで選択していく。たとえば、ヴァダニアが7HD相当の動物に作用を及ぼすことができ、近距離に2HDのウルフ（狼）が数匹いる場合、最も近くにいる3匹だけが作用を受ける。

アニマル・メッセンジャー

[Animal Messenger](#) / 動物の伝令使

系統 心術（強制）[精神作用]； 呪文レベル ドルイド2、バード2、レンジャー1

発動時間 1分

構成要素 音声、動作、物質（その動物が好む食べ物少々）

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

目標 超小型サイズの動物1体

持続時間 1日 / レベル

セーヴィング・スロー 不可；本文参照；呪文抵抗 可

超小型サイズの動物1匹に、術者が指示した場所に行くよう強制する。この呪文の最も一般的な使用法は、その動物に同盟者たちのもとへ伝言を運ばせることである。その動物は、術者以外の誰かに飼い慣らされたり調教されたものであってはならない。そうしたクリーチャーには使い魔や動物の相棒が含まれる。

目標となる動物の好む類の食べ物を皿に使い、術者は動物を呼び寄せる。するとその動物は近寄って来て、術者の指示を待つ。術者はよく知っている場所か、目印になる地形（遠くに見える山の頂など）を動物の精神に強く印象づけることができる。動物は術者の知識を頼りに動くのであり、自分で行き先を探すことはできないため、指示は単純明快なものでなければならない。術者は伝令動物に小さなアイテムやメモのようなものを結びつけることができる。そうすると、動物は指示された場所に向かい、呪文の持続時間が尽きるまでそこで待ち、その後、通常の活動を再開する。

待っている間、伝令動物は術者以外の者が近づいて、運んできた巻物や小物を取り外すことを許す。意図した受取人が、鳥やその他の小動物が伝令として訪れることを予期していなければ、伝令動物が見過ごされてしまう可能性がある。この呪文は、意図した受取人に伝令動物と交信したり、結びつけた伝言を読むための特殊能力を授けるわけではない（たとえば、伝言が受取人の知らない言語で書かれていた場合、それを読むことはできない）。

アニメイト・オブジェクト

[Animate Objects](#) / 物体操り

系統 変成術；呪文レベル クレリック6、バード6

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 小型サイズの物体1個/術者レベル；本文参照

持続時間 1ラウンド/レベル

セーヴィング・スロー 不可；呪文抵抗 不可

術者は自律行動能力を持たない物体に自分で動く力とかりそめの生命を与える。これによって自律行動能力を与えられた物体（[アニメイテッド・オブジェクト](#)）は、術者が最初に指示したものに（それがどんな者や物であろうと）攻撃を仕掛ける。

自律行動能力を与える物体は、魔法の力を持たない材質であればよい。術者はサイズが小型以下の物体（椅子など）を1個（訳注：術者レベルにつき）か、それより大きな物体を個数に相当する量だけ、自律行動させることができる。中型サイズの物体（コートかけなど）は小型サイズ以下の物体2個ぶん、大型サイズの物体（テーブルなど）は4個ぶん、超大型サイズの物体は8個ぶん、巨大サイズの物体は16個ぶん、超巨大サイズの物体は32個ぶんに数える。術者は稼働中の呪文を“向け直す”かのように、物体が攻撃すべき1つあるいは複数の目標を移動アクションとして変更することができる。

この呪文はクリーチャーが運搬あるいは着用している物体に効果を及ぼすことはできない。

アニメイト・オブジェクトは [パーマネンシイ](#) 呪文で永続化させることができる。

アニメイト・デッド

[Animate Dead](#) / 死体操り

系統 死霊術〔悪〕；呪文レベル ウィザード/ソーサラー4、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、物質（アンデッドのヒット・ダイスごとに少なくとも25gpの価値があるオニキス（璃瑠）1個）

距離 接触

目標 接触した死体1つ以上

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；呪文抵抗 不可

この呪文は死骸を、術者の言葉による命令に従うアンデッド（[スケルトン](#)か[ゾンビ](#)）に変える。

アンデッドは術者に付き従ったり、一定区域に留まって、その場所に入ってくるすべてのクリーチャー（あるいは特定の種類のクリーチャー）を攻撃したりできる。アンデッドは破壊されるまで自律行動し続ける。一度破壊された[スケルトン](#)や[ゾンビ](#)には、二度と自律行動能力を与えることはできない。

術者が1回のアニメイト・デッドで作り出せるアンデッドのHDの合計は、アンデッドの種類に関係なく、術者レベルの2倍までである。[ディセクレイト](#) 呪文はこの上限を2倍にしてくれる。

作り出されたアンデッドは、無期限で術者の制御下に置かれる。しかし、何回この呪文を使おうと、制御できるのは術者レベルごとに4HDぶんのアンデッド・クリーチャーだけである。この数を超えた場合、新たに作り出されたクリーチャーすべてが術者の制御下に入り、以前にかけた呪文で作られたアンデッドのうちで上限を超えたぶんは術者の制御を離れる。どのクリーチャーを解放するかは術者が選ぶ。[《アンデッド威伏》](#)の特技を通して支配したアンデッドはこの上限に数えない。

スケルトン：[スケルトン](#)はほとんど欠損のない死体や白骨からのみ作ることができる。死体には骨がなければならない。死体から[スケルトン](#)が作られた場合、その肉は骨からはがれ落ちてしまう。

ゾンビ：[ゾンビ](#)はほとんど欠損のない死体からのみ作ることができる。[ゾンビ](#)にするクリーチャーは解剖学的組織構造を持っていなければならない。

アニメイト・プランツ

[Animate Plants](#) / 植物操り

系統 変成術；呪文レベル ドルイド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 大型サイズの植物を術者レベル3レベルごとに1体、あるいは距離内のすべての植物；本文参照

持続時間 1ラウンド/レベル、あるいは1時間/レベル；本文参照

セーヴィング・スロー 不可； **呪文抵抗** 不可

術者は自律行動をしない植物に自分で動く力とかりそめの生命を与える。これによって自律行動能力を得た植物は、同じサイズの [アニメイテッド・オブジェクト](#)（自律行動物体）であるかのように、術者が最初に指示したものに（それがどんな者や物であろうと）攻撃を仕掛ける。術者はサイズが大型以下の植物（木など）を1体（訳注：術者レベル3ごとに）、あるいはそれより大きな植物を次に示す相当量を自律行動させることができる。超大型サイズの植物は大型サイズ以下の植物2個ぶん、巨大サイズの植物は4個ぶん、超巨大サイズの物体は8個ぶん数える。術者は稼動中の呪文を“向け直す”かのように、植物が攻撃すべき1つあるいは複数の目標を移動アクションとして変更することができる。

[アニメイテッド・オブジェクト](#)のデータを使用すること。ただし、サイズが中型以下の植物は硬度を持っていることはない。

アニメイト・プランツは（トリエントなど）植物クリーチャーに作用を及ぼすことも、命を持たぬ植物性の材質（綿製のチュニックや麻のロープなど）に作用を及ぼすこともできない。

からみつき：自律行動能力を与えるのではなく、距離内のすべての植物にある程度の動く力を与えることもでき、そうすると、植物は範囲内のクリーチャーにからみつくことができる。この呪文をこうして使用すると、[エンタングル](#) 呪文の効果を真似ることができる。呪文抵抗を持っていても、そのクリーチャーがからみつきから逃れることはできない。この効果は、術者レベルごとに1時間持続する。

アニメイト・ロープ

[Animate Rope](#) / ロープ操り

系統 変成術； **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

距離 中距離（100フィート+10フィート/レベル）

目標 長さ50フィート+5フィート/レベルまでの、ロープ状の物体1つ；本文参照

持続時間 1ラウンド/レベル

セーヴィング・スロー 不可； **呪文抵抗** 不可

術者は、生命を持たないロープ状の物体に自律行動能力を与えることができる。最大長は、ロープの直径が1インチであることを想定している。ロープの直径が1インチ増すごとに最大長は50%短くなり、直径が半分になると50%長くなる。

与えることのできる命令は「巻け」（きちんと円形に重なるように巻いた形になる）「巻いて結べ」「輪になれ」「輪になって結べ」「縛って結べ」そして上記すべての逆（「ほどけ」など）である。命令は1ラウンドに1つ、稼動中の呪文を“向け直す”かのように、移動アクションとして与えることができる。

ロープが縛り上げることができるのは、1フィート以内にいるクリーチャーか物体だけなので（蛇のように這って行けるわけではない）、意図した目標の近くにロープを投げてやる必要がある。そのためには遠隔接触攻撃ルールを行なわねばならない（ロープの射程単位は10フィート）。一般的な直径1インチの麻のロープはヒット・ポイント2、AC10で、引きちぎるにはDC23の【筋力】判定に成功する必要がある。ロープはいかなる種類のダメージも与えないが、敵の足下に張っておいて足払いをかけたり、反応セーヴィング・スローに失敗した1体の敵にからみつさせることができる。呪文を使えるクリーチャーがこの呪文で縛られている場合、呪文を発動するにはDC15+呪文レベルの精神集中判定を行なわねばならない。[絡みつかれた状態](#)のクリーチャーは、DC20の [脱出術](#) 判定に成功すれば束縛から抜け出すことができる。

ロープ自体やロープの結び目は魔法的なものではない。

この呪文はクリーチャーが運搬あるいは着用している物体に効果を及ぼすことはできない。

アラーム

[Alarm](#) / 警報

系統 防御術； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー1、バード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、焦点/信仰（非常に小さなベル1つと、非常に細い銀の針金1本）

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

効果範囲 空間上の1点を中心とした半径20フィートの放射

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

この呪文は精神的な警報ないし音声による警報を発する。ひとたび呪文の効果を適当な場所にかけたら、それ以降、サイズが超小型以上のクリーチャーが警戒範囲に侵入したり接触したりするたびに精神的な警報ないし音声による警報を発する。術者は発動の時点で、アラームを実際に精神と音声のどちらにするか選択する。

精神的アラーム：精神的アラームは、術者が警戒範囲から1マイル以内にいれば、術者に（術者だけに）警報を発する。術者は心の中で一度“ピン”とくるのを感じる。これは術者を通常の睡眠状態から目覚めさせるが、それ以外の点で精神集中の妨げになることはない。[サイレンス](#)の呪文は精神的アラームに対しては何の効果もない。

音声によるアラーム：音声によるアラームは、警戒範囲から60フィート以内にいるすべての者にはっきりと聞こえるハンドベル（振り鈴）の音を発する。音の届く距離は、間に閉じた扉を1枚はさむごとに10フィート、頑丈な壁を1枚はさむごとに20フィート短くなる。

静かな状況でなら、ベルの音は180フィート先まではかすかに聞こえる。音は1ラウンドの間鳴り続ける。[サイレンス](#) 呪文の効果範囲にいるクリーチャーは、鐘の音を聞くことができない。

エーテル状態やアストラル状態のクリーチャーはアラームを作動させることはない。

アラームは [パーマネンシイ](#) 呪文で永続化させることができる。

アライン・ウェポン

[Align Weapon](#) / 属性武器

系統 変性術 [本文参照] ; 呪文レベル クレリック2

構成要素 音声、動作、信仰

発動時間 1標準アクション

距離 接触

目標 接触した武器1本あるいは矢弾50本（発動時には矢弾が全部触れ合っていること）

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）

この呪文は術者の選択により、武器に善、悪、秩序、混沌のいずれかの属性を付加する。属性の付加された武器はある種のクリーチャー（通常は対立する属性の来訪者）のダメージ減少を無視することができる。この呪文は、“ホーリィ”能力を持つ魔法の剣など、すでに属性を持っている武器に対しては効果がない。

この呪文を、素手打撃などの肉体武器に対して発動することはできない。

武器を善、悪、秩序、混沌の属性にする場合、アライン・ウェポンはそれぞれ [善]、[悪]、[秩序]、[混沌] の呪文となる。

アンシーン・サーヴァント

[Unseen Servant](#) / 見えざる従者

系統 召喚術（創造）； 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、物質（糸切れと木片）

距離 近距離（25フィート+5フィート / 2レベル）

効果 不可視で精神も姿形もない従者1体

持続時間 1時間 / レベル

セーヴィング・スロー 不可； 呪文抵抗 不可

この術によって作り出される“見えざる従者”は、不可視で精神も姿形も持たぬ力場であり、術者の命令に従って単純な作業を行なう。走って行って物を取ってきたり、たてつけの悪くない扉を開けたり、椅子を押さえたり、掃除したり、つくろいものを作ることができる。この従者は一度に1つの作業しかできないが、同じ作業を何度も繰り返すように命じられればそうする。そのため、術者は距離内にいる限り、“従者”に掃除をするよう命じておいてから別のことに注意を向けるといったことができる。この従者は通常の扉、ひきだし、フタなどしか開けることができない。有効【筋力】は2である（従って、20ポンドの重さのものを持ち上げたり、100ポンドの重さのものを押し引きすることができる）。罫などを作動させることはできるが、20ポンド相当の力しか出せないの、ある種の踏み板などの装置を作動させるには足りない。また、DCが10を超える技能判定や、未修得では使えない技能を要求する仕事は一切できない。この従者は飛行や登攀ができず、泳ぐことすらできない（が、水上を歩くことはできる）。基本移動速度は15フィートである。

いかなる方法でも、この従者が攻撃することはできない。決して攻撃ルールを行なうことはできないのだ。この従者を殺すことはできないが、範囲攻撃から6ポイントのダメージを被れば消えてしまう（この従者は攻撃に対してセーブを行なうことはできない）。（術者のその時点での位置から測って）呪文の距離外に送り出そうとした場合、従者は消滅する。

アンディテクタブル・アラインメント

[Undetectable Alignment](#) / 属性感知妨害

系統 防御術； 呪文レベル クレリック2、バード1、パラディン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 クリーチャー1体あるいは物体1個

持続時間 24時間

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）； 呪文抵抗 可（物体）

アンディテクタブル・アラインメントは物体1個あるいはクリーチャー1体の属性を、あらゆる形の占術から隠す。

アンティパシー

[Antipathy](#) / 反感

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、ドルイド9

発動時間 1時間

構成要素 音声、動作、物質 / 信仰（酔に浸したミョウバンの塊）

距離 近距離（25フィート+5フィート / 2レベル）

目標 場所（一辺10フィートの立方体の区画1個ぶん / レベルまで）1つあるいは物体1つ

持続時間 2時間 / レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・不完全； 呪文抵抗 可

術者は、1つの物体か場所から、術者が定義した特定の種類の知的クリーチャーか、特定の属性のクリーチャーを追い払う魔法的な波動を放射させる。作用を及ぼす特定の種類のクリーチャーは、具体的に名称を指定しなければならない。たとえば、ヴァンパイア、クローカー、ヒル・ジャイアント、ラマッス、レッド・ドラゴン、ワーラットなどのように。“ゴブリン類”のような副種別では具体的とは言えない。同様に、属性の場合も具体的に指定しなければならない。たとえば、混沌にして悪、混沌にして善、秩序にして中立、真なる中立のように。

指定された種類あるいは属性のクリーチャーは、この呪文の作用が及ぶ場所を立ち去ったり、物体を避けたいという衝動に駆られる。

呪文が持続している間、衝動の強制力のために、その場所や物体を放棄し、避けるようになり、自発的に戻って来ることができなくなる。セーヴィング・スローに成功したクリーチャーは、その場所に留まったり物体に触ったりできるが、そのことによって非常に不快感を味わう。この不快感に気を取られるため、クリーチャーの【敏捷力】は4ポイント低下する。

アンティバシーは [シンバシー](#) を相殺し、解呪する。

アンティプラント・シェル

[Antiplant Shell](#) / 対植物防護殻

系統 防御術；呪文レベル ドルイド4

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 10フィート

効果範囲 術者を中心とした半径10フィートの放射

持続時間 1分/レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；呪文抵抗 可

アンティプラント・シェルの呪文は、不可視で移動可能な障壁を作り出し、防護殻の中にいるすべてのクリーチャーを、植物クリーチャーや自律行動能力を与えられた植物の攻撃から守る。多くの防御術呪文と同じく、呪文が寄せ付けられないクリーチャーに障壁を無理矢理押しつけると、フィールドは崩壊してしまう。

アンティマジック・フィールド

[Antimagic Field](#) / アンティマジックの場

系統 防御術；呪文レベル ウィザード/ソーサラー6、クレリック8

構成要素 音声、動作、物質/信仰（鉄の粉末か、鉄のやすり屑をひとつまみ）

発動時間 1標準アクション

距離 10フィート

効果範囲 術者を中心とした半径10フィートの放射

持続時間 10分/レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；呪文抵抗 本文参照

術者を不可視の障壁が取り巻き、術者とともに移動する。障壁内の空間は、呪文、擬似呪文能力、超常能力を含むほとんどの魔法効果を遮断する。同様に、障壁内にある魔法のアイテムや呪文は全て機能を停止する。

アンティマジック・フィールドは、その内部で使用されたり、内部に持ち込まれたり、効果範囲内へと発動された全ての呪文や魔法的效果を抑止するが、解呪してしまうわけではない。たとえば、[ヘイスト](#)のかかったクリーチャーは、フィールドの内部では[ヘイスト](#)の効果を得られない。しかし、フィールドを出れば、呪文は機能を取り戻す。アンティマジック・フィールド内で抑止されている間も、呪文の持続時間は経過し続けている。

招来されたあらゆるクリーチャーはアンティマジック・フィールド内に入ると消滅してしまう。フィールドがなくなれば、彼らは消滅したのと同じ場所に再出現する。消滅している間にも、そのクリーチャーを維持している召喚術の持続時間は通常通り経過し続ける。呪文抵抗を持つ招来されたクリーチャーがすでに存在しているところにアンティマジック・フィールドをかけた場合、術者はそのクリーチャーの呪文抵抗に対して術者レベル判定（1d20 + 術者レベル）を行い、成功すればクリーチャーを消滅させる事ができる。（[クリエイト・ウォーター](#)など、持続時間が“瞬間”の召喚術による効果に対しては、アンティマジック・フィールドは作用しない、というのも、そこにあるのは結果だけだからだ）。

通常のクリーチャー（たとえば召喚したものではない、普通に遭遇したグリフィン）や、魔法のかかっていない遠隔武器やその矢弾は効果範囲に入ることができる。また、魔法のソード（剣）は効果範囲内では魔法の武器としては機能しないが、それでもソードであることに変わりはない（しかも高品質のソードだ）。この呪文はゴーレムなど、創造過程で魔法により力を吹き込まれたが、その後は自力で存在している人造クリーチャーに対しては効果がない（招来されたものでなければ、招来されたものは他の招来されたクリーチャーと同様に扱われる）。同じように、アンデッド、エレメンタル、来訪者は招来されたものでない限り、この呪文の作用を受けない。しかし、こうしたクリーチャーの擬似呪文能力や超常能力は、フィールドによって一時的に無効化される。

[ディスペル・マジック](#)では、このフィールドを除去できない。2つ以上のアンティマジック・フィールドが同一の空間を占めても、フィールド同士はお互いに影響しない。[ウォール・オブ・フォース](#)、[プリズマティック・ウォール](#)、[プリズマティック・スフィア](#)のような呪文にはアンティマジック・フィールドが作用しないものがある。アーティファクトや神格には、このような定命の存在の魔法は作用しない。

クリーチャーが障壁によって取り囲まれた範囲より大きい場合、障壁の外にはみ出した部分にはフィールドは作用しない。

アンティライフ・シェル

[Antilife Shell](#) / 対生命体防御殻

系統 防御術；呪文レベル クレリック6、ドルイド6

構成要素 音声、動作、信仰

発動時間 1ラウンド

距離 10フィート

効果範囲 術者を中心とした半径10フィートの放射

持続時間 10分 / レベル (解除可)

セーヴィング・スロー 不可; **呪文抵抗** 可

ほとんどの種別の生きているクリーチャーの侵入を阻む、移動可能な半球状のエネルギー・フィールドを発生させる。この効果は、異形、巨人、植物、人怪、動物、粘体、人型生物、フェイ、魔獣、蟲、竜を締め出すが、アンデッド、エレメンタル、人造、来訪者には効果がない。

この呪文は防御の用途でのみ使用でき、攻撃の用途には使えない。この呪文が寄せつけないクリーチャーに対して、防御術による障壁を無理やり押し付けると、障壁は崩壊してしまう。

アンデス・トゥ・デス

[Undeath to Death](#) / アンデッド殺しの魔法円

系統 死霊術; **呪文レベル** ウィザード / ソーサラー 6、クレリック 6

構成要素 音声、動作、物質 / 信仰 (500gpの価値のあるダイヤモンドの粉末)

効果範囲 半径40フィートの爆発内にいる複数のアンデッド・クリーチャー

セーヴィング・スロー 意志・無効

この呪文は [サークル・オブ・デス](#) と同様に働くが、生きているクリーチャーを殺すのではなく、アンデッド・クリーチャーを滅ぼす。

アンハロウ

[Unhallow](#) / 不浄の地

系統 力術 [悪]; **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 + アン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)

距離 接触

効果範囲 接触した地点から半径40フィートの放射

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

アンハロウは特定の敷地、建物、建造物1つを不浄の土地とする。これには大きな効果が3つある。

第一に、この敷地や建造物は [マジック・サークル・アゲinst・グッド](#) の効果によって守られる。

第二に、効果範囲内では、負のエネルギー放出に抵抗するためのDCは +4の清浄ボーナスを得て上昇し、正のエネルギーに抵抗するDCは4減少する。呪文抵抗はこの効果に対しては適用されない。なお、この条項はドルイド版のアンハロウには適用されない。

最後に、術者はアン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。この効果は、その呪文の通常の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よいし、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よいし、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。1年が過ぎるとこの効果は切れるが、単にアン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。

アンハロウをかけた敷地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・バージ](#)、[エイド](#)、[エンデュア・エレメンツ](#)、[コース・フィア](#)、[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・グッド](#)、[ディテクト・マジック](#)、[ディメンショナル・アンカー](#)、[テイライト](#)、[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・オブ・フィア](#)、[レジスト・エナジー](#) である。

これらの呪文の効果に対してはセーヴィング・スローや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つのアンハロウ (およびそれに伴う呪文効果) しかかけることはできない。

アンハロウは [ハロウ](#) を相殺するが、解呪はしない。

アンホーリー・オーラ

[Unholy Aura](#) / 不浄のオーラ

系統 防御術 [悪]; **呪文レベル** クレリック 8

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点 (500gpの価値のある小さな聖遺物入れ)

距離 20フィート

目標 術者を中心とした半径20フィートの爆発内にいるクリーチャー1体 / レベル

持続時間 1ラウンド / レベル (解除可)

セーヴィング・スロー 本文参照; **呪文抵抗** 可 (無害)

悪意ある闇が対象の周囲を取り巻いて攻撃から守り、善の属性のクリーチャーの発動した呪文に対する抵抗力を与え、対象に攻撃を命中させた善の属性のクリーチャーを衰弱させる。この防御術呪文には4つの効果がある。

第一に、この呪文によって守られたクリーチャーはACに +4の反発ボーナスと、セーヴに +4の抵抗ボーナスを得る。[プロテクション・フロム・グッド](#) の効果と異なり、この利益は善の属性のクリーチャーによる攻撃に対してだけでなく、すべての攻撃に

対して適用される。

第二に、この呪文によって守られたクリーチャーは [善] の呪文や善の属性のクリーチャーの発動した呪文に対して呪文抵抗25を得る。

第三に、この防御術呪文は [プロテクション・フロム・グッド](#) と同様に、憑依および精神的な影響から受け手を保護する。

最後に、善の属性のクリーチャーがこの呪文によって守られたクリーチャーに対する近接攻撃に成功した場合、その攻撃者は1d6ポイントの一時的な【筋力】ダメージを被る（頑健・無効）。

アンホーリー・ブライト

[Unholy Blight](#) / 不浄の影

系統 力術 [悪] ; 呪文レベル クレリック4

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）

効果範囲 半径20フィートの拡散

持続時間 瞬間（1d4ラウンド）；本文参照

セービング・スロー 意志・不完全；呪文抵抗 可

術者は不浄の力を呼び起こして敵を討つ。この力は冷たく甘ったるい匂いのする、油じみた闇の雲の形をとる。この呪文によって害を被るのは、属性が善か中立（つまり悪以外）のクリーチャーだけである。

この呪文は善の属性のクリーチャーに対して、術者レベル2レベルごとに1d8（最大5d8）ポイントのダメージを与え、1d4ラウンドの間、[不調状態](#)にする。善の来訪者に対しては、術者レベルごとに1d6（最大10d6）ポイントのダメージを与え、1d4ラウンドの間、[不調状態](#)にする。意志セーブに成功すれば、ダメージは半減し、[不調状態](#)にもならない。この不調効果を [リムーヴ・ディジーズ](#) や [ヒール](#) によって無効化することはできないが、[リムーヴ・カース](#) は効果がある。

悪の属性でも善の属性でもないクリーチャーは、半分のダメージしか受けず、[不調状態](#)にもならない。そうしたクリーチャーは、意志セーブに成功すれば、ダメージをさらに半減させて1/4にすることができる。

イーグルズ・スプレンドー

[Eagle's Splendor](#) / 鷲の魅力

系統 変成術；呪文レベル ウィザード/ソーサラー2、クレリック2、バード2、パラディン2

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質 / 信仰（イーグル（鷲）の羽根か糞）

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

セービング・スロー 意志・無効（無害）；呪文抵抗 可

この変成術の影響を受けたクリーチャーは落ち着きが出、意見をはっきりと述べられるようになり、また、人格的にも説得力が高められる。この呪文は【魅力】に+4の強化ボーナスを与え、それによって通常通り、【魅力】に関連する技能判定、その他で【魅力】修正値を使用する際に利益を与える。ソーサラー、バード、パラディン（およびその他の【魅力】に基づいて呪文を使用する呪文の使い手）がこの呪文の作用を受けても、高い【魅力】を持つことによるボーナス呪文数が増えることはないが、彼らがこの呪文の影響下にある間に発動した呪文のセーブDCは上昇する。

マス・イーグルズ・スプレンドー

[Eagle's Splendor, Mass](#) / 集団鷲の魅力

系統 変成術；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

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・イーグルズ・スプレンドーは [イーグルズ・スプレンドー](#) と同様に機能するが、複数のクリーチャーに作用する。

イセリアル・ジョイント

[Ethereal Jaunt](#) / エーテル移動

系統 変成術；呪文レベル ウィザード/ソーサラー7、クレリック7

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 1ラウンド/レベル（解除可）

術者は装備品とともにエーテル化する。呪文の持続時間の間、術者はエーテル界に行く。エーテル界とは物質界と重なりあって存在する別の次元界である。呪文が切れると、術者は物質状態に戻る。

エーテル状態のクリーチャーは不可視かつ非物質的な状態であり、上や下を含めてどの方向へ移動することもできる（通常の移動速度の半分だが）。非物質的なクリーチャーなので、術者は生きているクリーチャーを含め、固体の中を通り抜けて移動できる。エーテル状態のクリーチャーは物質界のものごとを見たり聞いたりできるが、すべては灰色で、確たる実体を持たないように

見える。物質界を視覚と聴覚で知覚できる範囲は60フィートに制限される。

[力場] 効果と防御術効果はエーテル状態のクリーチャーに通常通り作用する。こうした効果は物質界からエーテル界に及んでいるのだが、エーテル界から物質界に影響が及ぶことはない。エーテル状態のクリーチャーは物質界のクリーチャーを攻撃することができず、エーテル状態の時に発動した呪文は他のエーテル状態の存在にしか作用しない。物質界のクリーチャーや物体の中には、エーテル界に影響を及ぼす攻撃手段や効果を有するものもある。

他のエーテル状態のクリーチャーやエーテルの物体は、術者にとってまるで実体があるかのように扱うこと。

術者が物質界の物体（壁など）の中にいる時に呪文を終わらせ、物質状態に戻った場合、術者は最寄りの何も無い空間に移され、そのように移動した5フィートごとに1d6ポイントのダメージを被る。

イセリアルネス

[Etherealness](#) / エーテル化

系統 変成術； **呪文レベル** ウィザード / ソーサラー9、クレリック9

距離 接触；本文参照

目標 術者および接触した他のクリーチャー1体 / 3レベル

持続時間 1分 / レベル（解除可）

呪文抵抗 可

[イセリアル・ジョイント](#) と同様だが、術者と手をつなぐことで加わった複数の同意するクリーチャーが（装備品ともども）エーテル化する。術者は自分以外に術者レベル3レベルごとに1体のクリーチャーをエーテル界に連れて行くことができる。一度エーテル化したら、対象たちが一緒にいる必要はない。

呪文が切れたら、この呪文の作用を受けてエーテル界にいたクリーチャーは全員、物質状態に戻る。