

## グリース

[Grease](#) / 脂

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（バター）

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

目標 物体1つ、あるいは一辺10フィートの正方形

持続時間 1分/レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 本文参照； 呪文抵抗 不可

グリースの呪文は固体の表面をすべりやすい脂の層で覆う。呪文発動時に範囲内にいたクリーチャーはみな、反応セーブを行ない、失敗するとすべて転倒する。脂で覆われた範囲では、DC10の [軽業](#) 判定に成功することで、通常の半分の移動速度で歩いたり通り抜けたりできる。失敗すればそのラウンドは移動できず（反応セーブを行ない失敗すれば転倒）、5以上の差で失敗したなら転倒する（[軽業](#) 参照）。自分のターンに移動しなかったクリーチャーはこの判定を行なう必要はなく、[立ちすくみ状態](#) であると見なされない。

この呪文はアイテムを脂で覆うのにも使える。使用されていない物体は常にこの呪文の影響を受けるが、クリーチャーが持っているたり装備していたりする物体は所持者が反応セーブに成功することによって影響を免れることができる。最初のセーヴィング・スローに失敗したなら、クリーチャーは即座にそのアイテムを取り落とす。脂で覆われた物を拾ったり使おうとするなら、毎ラウンドセーヴィング・スローを行なわなければならない。脂で覆われた鎧や衣服を着ているクリーチャーは、[脱出術](#) 判定、組みつきから脱出するための戦技判定、組みつきを避けるための戦技防御値に+10の状況ボーナスを得る。

## クリーピング・ドゥーム

[Creeping Doom](#) / 這い寄る破滅

系統 召喚術（招来）； 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、動作

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）/100フィート；本文参照

効果 蟲のスウォーム4群

持続時間 1ラウンド/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

この呪文は噛みつきと突き刺しを行う大規模な蟲のスウォームを4つ召喚する。これらのスウォームは互いに隣接して現れるが、独立して動くように指示できる。これらは以下の能力を持つムカデの群れと見なす。それぞれ60のヒット・ポイントを持ち、群れ攻撃によって4d6のダメージを与える。この攻撃による毒と気を散らす効果へ抵抗するセーブは、この呪文のセーブDCに等しい。複数の群れに捕まっても、ダメージとセーブは一度のみである。

術者はスウォームを、他のクリーチャーと同じエリアに招来することもできる。1回の標準アクションを使用することで、術者はスウォームに対して、自分から100フィート以内にいるいずれかの対象に向かって移動するよう命令することができる（一度に何群にでも命令できる）。自分から100フィートより離れたところへ移動するよう命令することはできず、術者がスウォームから100フィートより離れたところへ移動した場合、そのスウォームはその場所に留まり、自分と同じエリアにいるクリーチャーを攻撃する（術者が100フィート以内に戻れば、再び命令を出すことができるようになる）。

## クリエイト・アンデッド

[Create Undead](#) / アンデッド創造

系統 死霊術〔悪〕； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー6、クレリック6

発動時間 1時間

構成要素 音声、動作、物質（墓場の泥土を詰めた陶器の壺1つと、創造するアンデッドのHDごとに少なくとも50gpの価値があるブラック・オニキス）

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

目標 死体1体

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可； 呪文抵抗 不可

[アニメイト・デッド](#) よりさらに強力なこの悪の呪文により、術者はもっと強力な種類のアンデッド（ゲール、ガスト、ミイラ、モーフ）を創造するために、死んだ肉体に負のエネルギーを注ぎ込むことができる。術者が作り出せるアンデッドの種類は、以下の表に示すように、術者レベルによって決まる。

術者レベル	創造されるアンデッド
11以下	<a href="#">ゲール</a>
12～14	<a href="#">ガスト</a>
15～17	<a href="#">ミイラ</a>

18以上	<a href="#">モーグ</a>
------	---------------------

望むなら、術者は自分のレベルで作れる上限より弱いアンデッドを創造することもできる。たとえば、16レベルの術者はミイラを1体創造する代わりに、グールかガストを1体創造することにしてもいいのだ。創造されたアンデッドは自動的に創造者の制御下に入るわけではないので、そうした方がよいアイデアかもしれない。術者がアンデッドを支配できる（『アンデッドの退散と威伏』、P.156参照）なら、アンデッド・クリーチャーを創造した際に支配を試みることもできる。この呪文は夜間に発動せねばならない。

## クリエイト・ウォーター

[Create Water](#) / 水の創造

系統 召喚術（創造）[水]；呪文レベル クレリック0、ドルイド0、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

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

効果 2ガロン（7.6リットル）/レベルまでの水

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；呪文抵抗 不可

この呪文はきれいな雨水に似た、有害なものを含まない飲用に適した水を作り出す。水を作り出す場所は実際に出てくる水が入るだけの小さな場所でも、出てくる水の体積より3倍も広いところでも構わない。土砂降りの雨のように降らせたり、たくさんの小さな容器を満たしたりできるだろう。この水は飲みきらなくても、1日後に消えてなくなる。

注：召喚術呪文は、物質や物体をクリーチャーの体内に作り出すことはできない。水の重さは1ガロン（約3.8リットル）につきおよそ8ポンド（約3.6kg）である。1立方フィートの水（約28リットル）はほぼ8ガロンに相当し、約60ポンド（約27kg）の重さがある。

## クリエイト・グレート・アンデッド

[Create Greater Undead](#) / 上級アンデッド創造

系統 死霊術[悪]；呪文レベル ウィザード/ソーサラー8、クレリック8

[クリエイト・アンデッド](#)と同様だが、この呪文は、より強力で知性の高いアンデッド（シャドウ、レイス、スペクター、ディヴァウラー）を創造できるようになる。作り出されるアンデッドの種類は、以下の表に示すように、術者レベルによって決まる。

術者レベル	創造されるアンデッド
15以下	<a href="#">シャドウ</a>
16～17	<a href="#">レイス</a>
18～19	<a href="#">スペクター</a>
20以上	<a href="#">ディヴァウラー</a>

## クリエイト・フード・アンド・ウォーター

[Create Food and Water](#) / 食料と水の創造

系統 召喚術（創造）；呪文レベル クレリック3

発動時間 10分

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）

効果 人間3人/レベルあるいは馬1頭/レベルを24時間養うことができる食料と水

持続時間 24時間；本文参照

セーヴィング・スロー 不可；呪文抵抗 不可

この呪文の生み出す食料は、術者が選んだ何か簡素な食事。味こそ薄いですが栄養は満点である。こうして生み出された食料は24時間後に腐敗し、食べられなくなってしまうが、[ピュアリファイ・フード・アンド・ウォーター](#) 呪文をかければさらに24時間鮮度を保つことができる。この呪文で作られた水は清浄な雨水と同じである。食料の場合と違い、この水が悪くなることはない。

## グリッターダスト

[Glitterdust](#) / きらめく微塵

系統 召喚術（創造）；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（雲母の粉末）

距離 中距離（100フィート+10フィート/レベル）

効果範囲 10フィート拡散内のクリーチャーや物体

持続時間 1ラウンド/レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（盲目効果のみ）；呪文抵抗 不可

金色の微塵が雲となって効果範囲内のあらゆる者と物を覆い、持続時間中はクリーチャーを盲目にし、また不可視のものの輪郭を目に見えるようにする。範囲内のあらゆるものはこの塵に覆われる。この塵は取り除けず、呪文が切れるまではきらきらと光りつづける。毎ラウンド、[盲目状態](#)のクリーチャーのターンの終わりに、盲目効果を終了させる新たなセーヴィング・スローを試みることができる。

この塵に覆われたクリーチャーは [隠密](#) の判定に -40のペナルティを負う。

## グリフ・オヴ・ウォーディング

[Glyph of Warding](#) / 守りの秘文

系統 防御術；呪文レベル クレリック3

発動時間 10分

構成要素 音声、動作、物質（200gp相当のダイヤモンドの粉末）

距離 接触

目標あるいは効果範囲 接触した物体、あるいは5平方フィート/レベル

持続時間 チャージ消費（作動）するまで永続（解除可）

セーヴィング・スロー 本文参照；呪文抵抗 不可（物体）および可；本文参照

この力ある銘刻は、秘文に守られた物体や範囲に入ったり、通過したり、開けたりした者に害を与える。グリフ・オヴ・ウォーディングによる秘文1つで、1つの橋や通路や入口を守ったり、1つの箱や櫃に罠を仕掛けたりすることができる。

術者は守りの秘文の諸条件全てを設定する。合言葉（術者が呪文発動時に設定）を言わずにこの呪文によって守られた範囲に踏み込んだり、守られた物体を開いたりしたクリーチャーが秘文に隠された魔法の対象となる、というのが典型的である。合言葉に替えて、あるいは合言葉に加えて、秘文は肉体的な特性（身長、体重など）やクリーチャーの種別、副種別、種に合わせて仕掛けることもできる。また善、悪、秩序、混沌といった属性に合わせて仕掛けたり、術者と同じ宗教の者は見逃すように仕掛けたりすることもできる。しかし、クラス、ヒット・ダイス、レベルに合わせて仕掛けることはできない。秘文は不可視のクリーチャーに対しても通常に動くが、エネルギー状態で通り抜けるものに対しては作動しない。1つの範囲に複数の秘文を発動することはできない。しかし、たとえば1つの筆筒に3つの独立した引き出しがある場合、それぞれの引き出しを別々の秘文で守ることができる。

この呪文を発動する際、術者は守りの印形のまわりに、かすかに光る網目模様を描く。秘文の効果範囲は、術者に可能な最大面積以内ならどんなふうな形に配置してもよい。呪文が完成したら、秘文も網目模様もほぼ不可視になる。

物理的、魔術的な探りを入れるなどの手段によって秘文に作用を及ぼしたり、避けて通ったりすることはできない。しかし秘文を解呪することはできる。[ノンディテクション](#)、[ポリモーフ](#)、[ミスリード](#)（その他これらに類する魔法効果）で秘文を欺くこともできるが、魔術的な手段によらない変装などでは欺くことはできない。[リード・マジック](#)を使った上で [知識：神秘学](#) 判定（DC13）に成功すれば、グリフ・オヴ・ウォーディングを識別できる。識別することで秘文が作動することはない。識別に成功した者には、秘文の基本的な性質（どの秘文か、どんな種類のダメージを及ぼすか、何の呪文がこめられているか）がわかる。

注：グリフ・オヴ・ウォーディングのような魔法の罠を発見し、無力化するのには困難である。ローグ（だけ）はグリフ・オヴ・ウォーディングを発見するのに [知覚](#) 技能を、グリフ・オヴ・ウォーディングを解除するのに [装置無力化](#) を使うことができる。どちらの場合もDCは25+呪文レベルであり、グリフ・オヴ・ウォーディングの場合は28である。

選択したバージョンによって、秘文は侵入者にダメージを与えたり、何らかの呪文を起動させたりする。

爆発の秘文：侵入者とその5フィート以内にいる者に対して、爆発が術者レベル2レベルごとに1d8ダメージ（最大5d8）を与える。ダメージは[音波][酸][電気][火][冷気]のいずれかである（術者が呪文発動時に選択）。作用を受けた者は反応セーブに成功すればダメージを半分にできる。この効果に対して呪文抵抗は適用される。

呪文の秘文：術者は敵に害を与える呪文で、自分が知っており、かつ3レベル以下のものを何か1つ、秘文の中に仕掛けておける。その呪文のレベルに依存する特徴はすべて、呪文発動時の術者のレベルによって決まる。呪文に目標がある場合、侵入者が目標になる。呪文に効果範囲や無定型の効果（雲など）がある場合、効果範囲や効果は侵入者が中心になる。呪文がクリーチャーを招来する場合、それはできるだけ侵入者の近くに現れて攻撃する。セーヴィング・スローと呪文抵抗はすべて通常通りに行なわれるが、そのDCはグリフ・オヴ・ウォーディングに仕掛けられた呪文のレベルによって決まる。

## グレーター・グリフ・オヴ・ウォーディング

[Glyph of Warding, Greater](#) / 上級守りの秘文

系統 防御術；呪文レベル クレリック6

[グリフ・オヴ・ウォーディング](#)と同様だが、6レベル以下の呪文1個を保持できる。

さらに、グレーター・グリフ・オヴ・ウォーディングによる爆発は最大10d8ポイントのダメージを与える。

{[リード・マジック](#)判定（DC16）に成功すれば、グレーター・グリフ・オヴ・ウォーディングを識別できる。

物質要素：術者は秘文を描くに香をもってする。香は前もって400gp以上のダイヤモンドの粉末と混ぜておかなばならない。

## グリブネス

[Glibness](#) / 巧言

系統 変成術； 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 動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 10分 / レベル (解除可)

術者のスピーチはより流暢で説得力を持つようになり、聴衆は術者の言うことを信じやすくなる。術者は他者に自分の言葉が真実であると信じさせるために行なう [はったり](#) の判定に +20のボーナスを得る。このボーナスは他の形での [はったり](#) 技能の使用、すなわち戦闘時のフェイント、[隠密](#) を行なうための隙を作ること、符丁を使ってひそかにメッセージをやりとりすることなどには使えない。

魔法効果により術者の嘘が見破られたり、真実を話すことを強いらられるような場合 ([ディザーン・ライズ](#) や [ゾーン・オヴ・トゥルース](#) など)、その効果を使用する術者は、(15+ [グリブネス](#) をかけた術者の術者レベル)をDCとした術者レベル判定 (1d20+術者レベル)に成功しなければならぬ。失敗したならばその効果は失敗し、嘘を見抜くことも、真実だけを話すように強制することもできない。

## クレアオーディエンス/クレアヴォイアンス

[Clairaudience/Clairvoyance](#) / 透視・透聴

系統 占術 (念視)； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー3、バード3

発動時間 10分

構成要素 音声、動作、焦点 / 信仰 (小さな角笛1つあるいはガラス細工の目1つ)

距離 長距離 (400フィート+40フィート/レベル)

効果 魔法的感知器官

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 不可

クレアオーディエンス/クレアヴォイアンスは特定の場所に不可視の魔法的感知器官を作り出し、術者はその場にいるのとほとんど同じように見たり聞いたり (術者がどちらかを選択) できるようになる。視線や効果線が通っている必要はないが、知っている場所 術者に馴染みのある場所や、明確な位置 (扉の向こうや、角を曲がったところ、木立の中、など) でなければならない。一度場所を選択してしまえば、魔法的感知器官は移動しないが、術者が望むならぐるりとまわして全方向を見ることができる。他の念視呪文と異なり、この呪文を通じて魔法的あるいは超常的に強化された感覚を働かせることはできない。選択した場所に魔法的な暗闇があれば、術者には何も見えない。そこが自然の暗闇に閉ざされていた場合、術者はこの呪文効果の中心から周囲半径10フィートの範囲を見ることができる。クレアオーディエンス/クレアヴォイアンスは術者が現在いる次元界においてのみ機能する。秘術呪文焦点具：小さな角笛1つ (聴覚の場合) あるいはガラス細工の目1つ (視覚の場合)。

## グレーター (呪文名)

呪文名が [グレーター](#) 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 [グレーター](#) 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 [グレーター](#) 版がある呪文は、[アーケイン・サイト](#)、[インヴィジビリティ](#)、[グリフ・オヴ・ウォーディング](#)、[コマンド](#)、[シャウト](#)、[シャドウ・エヴォケーション](#)、[シャドウ・カンジュレーション](#)、[スクライミング](#)、[ディスペル・マジック](#)、[テレポート](#)、[プライング・アイズ](#)、[プレイナー・アライ](#)、[プレイナー・バインディング](#)、[マジック・ウェポン](#)、[マジック・ファンク](#)、[レストレーション](#) である。

## クレンチト・フィスト

[Clenched Fist](#) / 握り拳

系統 力術 [力場]； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー8

構成要素 音声、動作、焦点 / 信仰 (革の手袋片手ぶん)

[インターポーキング・ハンド](#) と同様だが、この手は術者の選択した敵1体との間に立ちふさがり、突き飛ばし、攻撃することもできる。この浮遊する手は60フィートまで移動し、同一ラウンドに攻撃することができる。この手は術者の指示によって動くため、[不可視状態](#) だったり視認困難なクリーチャーを感知したり攻撃したりする能力は術者と変わらない。

この手は毎ラウンド1回攻撃し、攻撃ボーナスは術者レベル+術者の【知力】/【判断力】/【魅力】修正値 (それぞれウィザード、クレリック、ソーサラーの場合) で、手の【筋力】(33)による+11、サイズが大型であることによる-1がつく。手は毎回の攻撃で1d8+11ポイントのダメージを与え、さらに命中を受けたクリーチャーはにの呪文のセーブDCに対して) 頑健セーブを行ない、失敗すると1ラウンドの間、[朦朧状態](#) となる。この呪文を別の目標に向け直すには、1移動アクションを要する。

クレンチト・フィストは [インターポーキング・ハンド](#) と同様に間に立ちふさがり、[フォースフル・ハンド](#) と同様に敵を突き飛ばすこともできる。この突き飛ばしの戦技ボーナスは術者レベルを基本攻撃ボーナスとして用い、【筋力】による+11、大型であることによる+1がつく。

## クローク・オヴ・ケイオス

[Cloak of Chaos](#) / 混沌の衣

系統 防御術 [ 混沌 ] ; 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の価値が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)

ランダムな色彩の模様を対象を覆って攻撃から守り、秩序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、対象に攻撃を当てた秩序の属性のクリーチャーを [混乱状態](#) にする。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、セーブに+4の抵抗ボーナスを得る。[プロテクション・フロム・ロー](#) と異なり、この呪文の利益は秩序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 [ 秩序 ] の呪文や秩序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・ロー](#) と同様に、憑依および精神的な影響を防御する。

最後に、秩序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1ラウンドの間、[混乱状態](#) になる ( [コンフュージョン](#) 呪文と同様に意志セーブに成功すれば無効化できるが、セーブは [クローク・オヴ・ケイオス](#) のセーブDCに対して行なうこと)。

## グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ

[Globe of Invulnerability](#) / 耐魔法球

系統 防御術 ; 呪文レベル ウィザード / ソーサラー6

[レッサー・グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ](#) と同様だが、4レベル呪文や4レベル相当の擬似呪文能力をも排除する。

## レッサー・グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ

[Globe of Invulnerability, Lesser](#) / 下級耐魔法球

系統 防御術 ; 呪文レベル ウィザード / ソーサラー4

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質 ( ガラスか水晶のビーズ )

距離 10フィート

効果範囲 術者を中心とした半径10フィートの球形の放射

持続時間 1ラウンド / レベル (解除可)

セーヴィング・スロー 不可 ; 呪文抵抗 不可

移動せず、かすかにゆらめく魔法の球体が術者を取り巻き、3レベル以下のすべての呪文の効果排除する。そうした呪文の効果範囲あるいは効果には [レッサー・グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ](#) の効果範囲は含まれない。そうした呪文は球体の内部にいる目標に作用を及ぼすことができない。これには擬似呪文能力や魔法装置からの呪文や擬似呪文効果も含まれる。ただし、どんな種類の呪文でも、この魔法の球体の向こう側へ、あるいは球体の中から外へかけることはできる。4レベル以上の呪文、および、この呪文が発動された時点ですでに効果をあらわしている呪文には、この球体は作用しない。この球体は [ディスベル・マジック](#) で除去できる。球体から一時的に離れ、再び戻るとはペナルティなく行なうことができる。

呪文の効果は、その効果が球体の効果範囲と重ならないかぎり中断されず、重なった場合でも、単に一時的に効果が抑止されるだけで解呪されるのではないことに注意。

同じ呪文でもとのキャラクター・クラスでかけているかでレベルが違う場合、[レッサー・グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ](#) がその呪文を停止させるかどうか決める際には、その呪文の使い手のクラスに対応する呪文レベルを使用すること。

## クローン

[Clone](#) / クローン

系統 死霊術 ; 呪文レベル ウィザード / ソーサラー8

発動時間 10分

構成要素 音声、動作、物質 ( 1,000 gpの価値がある様々な研究資材 )、焦点 ( 特別な研究設備、500gp )

距離 0フィート

効果 クローン1体

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1体のクリーチャーの不活性な複製を作り出す。複製元となった個体が殺されると、その魂は即座にこのクローンに移され、代わりの肉体を得る ( 魂が自由な状態で、生き返ることを望んでいるなら )。

複製元の死体がまだ残っているなら、それは不活性な物体となり、以後は生き返らせることができなくなる。複製元のクリーチャーの本来の寿命が尽きてしまった ( 自然死した ) 場合は、クローン化の試みはすべて失敗する。

複製を造るためには、術者は複製元のクリーチャーの生きている身体から採った肉片 ( 毛髪や爪、鱗の類ではいけない ) を、少なくとも1立方インチぶん用意しなければならない。肉片は新鮮である必要はないが、防腐されていなければならない ( [ジェントル](#)

・[リボウズ](#)呪文を使うなどして)。一度呪文を発動させたら、複製は2d4ヶ月かけて研究室で培養せねばならない。

クローンが完成したら、複製元のクリーチャーがすでに死んでいれば、その魂はただちにそのクローンに入る。そのクローンは複製元と肉体的に同一で、複製元と同じ人格と記憶を有する。見方を変えると、このクローンはまるで複製元のキャラクターが生命力吸収を受け、永続的な負のレベルを2レベル得て復活したかのように扱われる。対象が1レベルであったなら、代わりに2点の【耐久力】吸収を受ける（これによって【耐久力】が0以下になるならクローンによって復活することはできない）。複製元のクリーチャーから肉片を採った後で永続的な負のレベルを得たなら、クローンも同様に負のレベルを得ている。

この呪文が複製するのは肉体と精神のみであり、装備は含まない。複製元が生きていたり、魂が戻れない状況にある間も、複製は成長することができる。しかしこの体は魂の無い不活性な肉の塊に過ぎず、保護されなければ腐っていくほかない。

## ケイオス・ハンマー

[Chaos Hammer](#) / 混沌の鉄槌

系統 力術 [混沌] ; 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フィートの爆発

持続時間 瞬間 (1d6ラウンド) ; 本文参照

セービング・スロー 意志・不完全 ; 本文参照 ; 呪文抵抗 可

術者は混沌の力を解き放って敵を討つ。混沌の力は多彩な色を放ちながら跳びはね、踊り回るエネルギーの爆発となって現れる。この呪文によって害を被るのは、秩序が中立 (混沌以外) の属性のクリーチャーだけである。

この呪文は秩序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 (秩序の属性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、1d6ラウンドの間、減速状態にする ([スロー](#)呪文を参照のこと)。意志セーブに成功すれば、ダメージを半減し、減速効果を無効化する。

秩序の属性でも混沌の属性でもないクリーチャーにはダメージは半分しか与えられず、減速効果もない。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る (1/4に下げる) ことができる。

## ゲート

[Gate](#) / 次元門

系統 召喚術 (招請または創造) ; 呪文レベル ウィザード / ソーサラー9、クレリック9

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質 (本文参照)

距離 中距離 (100フィート + 10フィート / レベル)

効果 本文参照

持続時間 瞬間、または精神集中 (1ラウンド / レベルまで) ; 本文参照

セービング・スロー 不可 ; 呪文抵抗 不可

ゲートの呪文を発動すると2つの効果がある。第一に、術者の次元界と望みの次元界との間を接続し、2つの次元界をどちらからどちらへ向かっても旅することができるようにする。

第二に、ゲートを通じて特定の存在あるいは特定種類の存在を招請することができる。ゲート自体は丸い輪あるいは円盤で、直径は5~20フィート (術者が決定)、出現時に術者が望む方向を向いている (垂直になって術者のほうを向いているのが典型)。これが術者の名指した次元界に通じる二次元の窓なのである。この中へ入ったものはすべて、即座に向こう側の次元界に転移する。

ゲートには表裏の別がある。表側からゲートに入ったクリーチャーは他の次元界に飛ぶが、裏側からゲートに入ってもそうはならない。

次元界移動 : ゲートは次元界移動の一手法としては、おおむね [ブレイン・シフト](#) の呪文と同じように作用する。ただしゲートは正確に術者の望む地点に口を開く (これは創造効果である)。神格など、特定の次元界を支配する存在は、望むなら自分のいるところや自分の領地にゲートが開くのを止められる。次元界移動を行なうものたちは、術者と手をつないでいる必要はない。入口の中に踏み込むことにした者はみな移送される。ゲートを同じ次元界の別の地点に向けて開くことはできない。この呪文は次元界と次元界の間の移動のためにしか作動しないのである。

術者はごく短い間 (術者レベルにつき1ラウンド以内) しかゲートを開いておけない。また、ゲートを開いておくには精神集中が必要で、精神集中が切れれば次元界の間の接続も切れる。

クリーチャーの招請 : ゲート呪文の第二の効果は、他次元界のクリーチャーを呼び出して術者を手伝わせることである (招請効果)。特定の存在あるいは特定種類の存在の名を呼ぶことで、ゲートをそのクリーチャーのすぐそばに開き、相手の望むと望まざるとに関わらず引きずりこむことができる。神格や唯一無二の存在はゲートを通して来るように強制されることはないが、自ら望むなら来ることもできる。呪文をこのように使った場合、できたゲートは呼び出されたクリーチャーを移送するのに十分な時間だけ開いている。この用法は、呼び出したクリーチャーに支払われるべき全てのコストに加えて、珍しい香と供物10,000gpの物質コストを必要とする。

特定の個体ではなく、クリーチャーの種類をあげて呼ぶ場合、クリーチャー1体を呼ぶこともできれば、複数のクリーチャーを呼ぶこともできる。どちらの場合でも、合計HDは術者レベルの2倍以下でなければならない。1体の場合、HDが術者レベル以下なら制御できる。HDが術者レベルより大きいなら制御できない。神格や唯一無二の存在はいかなる場合にも制御できない。制御されていない存在は好きなようにふるまうので、このようなクリーチャーを招請するのはかなり危険である。制御されていない存在はいつでも出身次元界に戻るることができる。

より長期の仕事や自発的な仕事を望むなら、その見返りに公正な取引を申し出る必要がある。要求する仕事内容は、約束する利益や報酬と比べて納得のいくものでなければならない。適切な報酬については [レッサー・プレイナー・アライ](#) の呪文を参照すること。まずいことに、一部のクリーチャーは金ではなく “家畜” で報酬を受け取るうとするが、これは時として揉めごとの種になる。

仕事が終わるやいなや、くだんの存在は術者のそばに現れ、術者はその時その場所で即、約束した報酬を払わねばならない。これがすむとクリーチャーは即座に解放され、出身次元界に戻ることができるようになる。

約束を一字一句違えずに守ることができなければ、最上の場合でも術者はくだんのクリーチャー、あるいはその主君のために仕事をしなければならなくなる。最悪の場合、くだんのクリーチャーやその同族が術者を攻撃することもある。

注：地、水、火、風、善、悪、秩序、混沌のクリーチャーを招請するために使用すると、ゲート呪文はその種類の呪文となる。

## ゴースト・サウンド

[Ghost Sound](#) / 幻の音

系統 幻術（虚像）；呪文レベル ウィザード/ソーサラー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、物質（羊毛ひとつまみ、あるいは蠟の小さなかたまり一個）

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

効果 実体のない音

持続時間 1ラウンド/レベル（解除可）

セービング・スロー 意志・看破；呪文抵抗 不可

ゴースト・サウンドを使えば、術者はある程度の音量の音を作り出すことができ、音を高めるのも静めるのも近づかせるのも一箇所に留まらせるのも自由である。術者は呪文の発動時にどんな種類の音を出すかを定める。それ以後に音の基本的な性格を変えることはできない。

音量は術者のレベルに従い、術者レベルごとに、通常の間人4人ぶんの音を出せる（最大40人ぶん）。これにより話し声、歌声、叫び声、歩いたり行進したり走ったりする足音を作り出せる。ゴースト・サウンド呪文の生み出す音は、音量上限以内なら事実上どんな種類の音でもよい。たとえば、ラット（ネズミ）の群が走り回りちゅうちゅう鳴く声は、おおむね8人の人間が走り叫ぶのに相当する。ライオンの咆える声は人間16人ぶん、ドラゴンの咆哮は32人ぶんに相当する。ゴースト・サウンドを聞いたものは、看破するための意志セーブを受ける。

ゴースト・サウンドは [サイレント・イメージ](#) の効果を高めるのにも役立つ。

ゴースト・サウンドは [パーマネンシイ](#) 呪文で永続化させることができる。

## コース・フィアー

[Cause Fear](#) / 恐怖の喚起

系統 死霊術 [ 恐怖、精神作用 ] ；呪文レベル ウィザード/ソーサラー1、クレリック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 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

目標 5HD以下の生きているクリーチャー1体

持続時間 1d4ラウンドあるいは1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

作用を受けたクリーチャーは [恐れ状態](#) となる。意志セーブに成功すれば、対象は1ラウンドの間、[怯え状態](#) になるだけで済む。6ヒット・ダイス以上のクリーチャーは、この効果に完全耐性を持つ。コース・フィアーは [リムーヴ・フィアー](#) を相殺し、解呪する。

## コール・ライトニング

[Call Lightning](#) / 落雷

系統 力術 [ 電気 ] ；呪文レベル ドルイド3

発動時間 1ラウンド

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 長さ30フィートの垂直に落ちる雷1本以上

持続時間 1分/レベル

セービング・スロー 反応・半減；呪文抵抗 可

呪文が完成した直後と、それ以降の各ラウンドに1回、術者は幅5フィート、長さ30フィートで3d6ポイントの [ 電気 ] ダメージを与える垂直に落ちる雷を呼び降ろすことができる。雷はそれがどんな場所であれ、呪文の距離内（その時点で術者のいる位置から測る）にある、術者が選択した目標地点へ真上から垂直に落ちる。目標となったマスにいたクリーチャーと、落雷の通り道にいたすべてのクリーチャーに作用する。

落雷はすぐさま起こさねばならないわけではない。その前に他のアクションや、呪文の発動さえ行なって構わない。ただし、第1ラウンド以降の各ラウンドでは、雷を落とすために術者が標準アクション（呪文に精神集中する）を使用せねばならない。術者は合計で、術者レベルに等しい本数（最大10本）の雷を落とすことができる。

術者が屋外の嵐の吹きすさぶエリアにいる場合、雨が降り注ぎ、暗雲が立ちこめ、風が吹き荒れ、蒸し暑く、視界の悪い状況で、竜巻（ジンやサイズが大型以上のエア・エレメンタルが起こすものも含む）であっても構わない。落雷はそれぞれ3d6ではなく3d10の [ 電気 ] ダメージを与える。

この呪文は屋内や地下でも機能するが、水中では機能しない。

## コール・ライトニング・ストーム

[Call Lightning Storm](#) / 森雷

系統 力術 [ 電気 ] ; 呪文レベル ドルイド5

距離 長距離 ( 400フィート + 40フィート / レベル )

この呪文は [コール・ライトニング](#) と同様だが、落雷はそれぞれ5d6 ( 屋外の嵐の中で発動したなら5d10 ) ポイントのダメージを与え、最大15本まで雷を落とすことができる。

## コーン・オヴ・コールド

[Cone of Cold](#) / 冷氣放射

系統 力術 [ 冷氣 ] ; 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 ( 小さな円錐形の水晶かガラス1つ )

距離 60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

コーン・オヴ・コールドは、術者の手を起点に広がる円錐形の範囲に強烈な冷氣を発生させる。それは熱を奪い去り、術者レベルごとに1d6 ( 最大15d6 ) ポイントの [ 冷氣 ] ダメージを与える。