

## イリュージョン・ウォール

### [Illusory Wall](#) / 幻の壁

**系統** 幻術（虚像）； **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

**距離** 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

**効果** 1フィート×10フィート×10フィートの幻影

**持続時間** 永続

**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

この呪文は壁、床、天井、その他類似の表面の幻を作り出す。見た目、完全に本物に見えるが、実体を有する物体は幻の面を苦もなく通り抜ける。落とし穴、罠、普通の扉などを隠すためにこの呪文が使われている場合、視覚を必要としない探知能力はどれも通常通りに効く。じかに触ったり物で触ったりすれば、幻の面の正体はわかるが、幻が消えてなくなるわけではない。術者は [イリュージョン・ウォール](#) を透かし見ることができるが、他のクリーチャーは意志セーブに成功したとしても向こう側は見えない（ただし実物でないことは分かる）。

## イリュージョン・スクリプト

### [Illusory Script](#) / 幻の文

**系統** 幻術（惑乱）[精神作用]； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー3、バード3

**発動時間** ページごとに1分

**構成要素** 音声、動作、物質（50gp以上かかる、鉛入りインク）

**距離** 接触

**目標** 接触した重量10ポンド以内の物体1つ

**持続時間** 1日/レベル（解除可）

**セーヴィング・スロー** 意志・無効；本文参照； **呪文抵抗** 可

術者は羊皮紙、紙など、物を書きつけるものに指示その他の情報を書き込む。その [イリュージョン・スクリプト](#)（幻の文）は、ある種の外国語、あるいは魔法の文のように見える。術者が呪文の発動時に指定した人（々）にしか、この文は読めない、他の者たちには一切理解不能である。

読む資格のないクリーチャーが文を読もうとした場合、強力な幻の影響を呼びさまし、セーヴィング・スローを行なわねばならなくなる。セーヴィング・スローに成功すればクリーチャーは目をそらすことができ、少々頭がぼんやりした感じがするだけですむ。失敗すれば、そのクリーチャーは術者が呪文発動の時点で文章に埋めこんでおいた示唆に従うことになる。この示唆は30分間しか効果がない。典型的な示唆には「本を閉じて立ち去れ」「このノートの内容を忘れよ」等がある。[ディスペル・マジック](#) で解呪に成功したら、[イリュージョン・スクリプト](#) も、その中にこめられた秘密の文面も消えてしまう。秘密の文面を読むには、[トゥルー・シーイング](#) の呪文と、[コンプリヘンド・ランゲージズ](#) が [リード・マジック](#) の呪文を組み合わせればよい。

## イレイズ

### [Erase](#) / 消去

**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** 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

**目標** 巻物1つあるいは書物2ページぶん

**持続時間** 瞬間

**セーヴィング・スロー** 本文参照； **呪文抵抗** 不可

[イレイズ](#) は巻物1つや、紙や羊皮紙やそれに類する表面2ページぶんから魔法の文字や魔法のものでない文字を取り除く。この呪文で [アーケイン・マーク](#)、[エクスプローシヴ・ルーンズ](#)、[グリフ・オヴ・ウォーディング](#)、[セピア・スネーク・シジル](#) を除去することができるが、[イリュージョン・スクリプト](#) や [シンボル](#) 系呪文を取り除くことはできない。魔法の力を持たない書物は術者がそれに接触し、他の誰もそれを手にしていない場合、自動的に消去される。そうでない場合、魔法の力を持たない書物が消去される確率は90%である。

魔法の書物を消去するためには接触しなければならず、術者がDC15の術者レベル判定（1d20 + 術者レベル）に成功しなければならない。この判定では、ダイスの目が1であった場合は常に失敗である。[エクスプローシヴ・ルーンズ](#)、[グリフ・オヴ・ウォーディング](#)、[セピア・スネーク・シジル](#) を消去するのに失敗した場合、術者はかわりにその書かれたものを誤って作動させてしまう。

## イレジスティブル・ダンス

### [Irresistible Dance](#) / 我慢できぬ踊り

**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、バード6

**発動時間** 1標準アクション

**構成要素** 音声

**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** 1d4 + 1ラウンド

**セービング・スロー** 意志・不完全； **呪文抵抗** 可

対象は踊りたいという我慢できない衝動に駆られ、すり足をし、タップを踏みつつ踊り出してしまふ。この呪文の効果によって、対象はその場で陽気に跳ね回る以外一切の行動をとることができなくなる。この効果により、ACに - 4のペナルティ、反応セーブには - 10のペナルティが科され、目標が持っている盾からACボーナスを受けていれば、それも無効化される。踊っている対象は毎ラウンド、自分のターンに機会攻撃を誘発する。意志セーブに成功することで、この効果の持続時間は1ラウンドに軽減される。

## インヴィジビリティ

**Invisibility** / 不可視化

**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、物質 / 信仰 (1本のまつ毛をゴムに封入したもの)

**距離** 自身あるいは接触

**目標** 術者あるいは、重量が100ポンド/レベル以内のクリーチャー1体か物体1つ

**持続時間** 1分/レベル (解除可)

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

術者が接触したクリーチャーあるいは物体は人々の視界から消える。呪文の受け手が装備を持っているクリーチャーの場合、装備もまた消える。術者が誰か他人に呪文をかける場合、対象の姿は術者やその仲間にも見えなくなる。もっとも、もともと不可視のものを見る能力があったり、魔法を使って不可視のものを見る能力を得たりすれば話は別である。

不可視化したクリーチャーが地面に下ろした物や落とした物は、目に見えるようになる。拾った物は服の中に押し込んだり、着用しているポーチの中に入れていられれば不可視になる。光は決して不可視にはならないが、光源は不可視になり得る (結果として、光源の見当たらない光があるという状態になる)。対象が運搬している物体の一部が本体から10フィート以上離れている場合 (たとえばロープを引っ張っている場合など)、その部分は見える。

もちろん、この呪文が対象の立てる音まで消してくれるわけではない。それに、その他の条件によって、この呪文のかかった者が探知可能になることもあるだろう (たとえば水の中を泳いでいたり、泥んこに足跡を残している場合など)。判定が必要な場合、静止している不可視のクリーチャーは **隠密** 判定に + 40のボーナスを得る。クリーチャーが動いている場合は、このボーナスは + 20に減る。この呪文は対象が何らかのクリーチャーを攻撃した瞬間に解ける。ここでいう“攻撃”には、敵を目標とした呪文や、呪文の効果範囲や効果内に敵を含む呪文も入る。誰が“敵”であるかは、不可視化したキャラクターの認識による。誰も装備中でない物体に対して何らかの行動をしても、それで呪文が解けることはない。また、間接的に害をなすことは“攻撃”ではない。従って、不可視化した存在は扉を開け、話をし、物を食べ、階段を登り、怪物を召喚して攻撃を行なわせ、敵が吊り橋を渡っている最中に橋を支えるロープを切り落とし、遠くから罫を作動させ、落とし格子を上げて猛犬をけしかけても差し支えない。しかし、不可視化した存在が直接攻撃を行なえば、本体も装備も即座に目に見えるようになる。プレスなど、もっぱら味方に作用を及ぼし、敵には作用を及ぼさない呪文は、たとえ敵を効果範囲に収めていても、“攻撃”とは見なされないので注意。

インヴィジビリティは **パーマネンシイ** の呪文によって、物体に対してのみその効果を永続化させることができる。

## グレーター・インヴィジビリティ

**Invisibility, Greater** / 上級不可視化

**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

**構成要素** 音声、動作

**目標** 術者、あるいは接触したクリーチャー

**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・無効 (無害)

**インヴィジビリティ** と同様だが、対象が攻撃を行なっても呪文は終了しない。

## マス・インヴィジビリティ

**Invisibility, Mass** / 集団不可視化

**系統** 幻術 (幻覚)； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー7

**距離** 長距離 (400フィート + 40フィート/レベル)

**目標** クリーチャー何体でも、ただしそのうちのどの2体をとっても180フィート以内の距離に収まっていなければならない

**インヴィジビリティ** と同様だが、効果は集団と共に移動し、この集団のうち誰か1体でも攻撃すれば切れてしまふ。この集団の構成員は互いを見ることができない。どの個体でも、最も近くにいる他の構成員から180フィートより離れてしまった場合、呪文は切れる。2体の個体のみが効果を受けており、一方の個体がもう一方の個体から離れた場合、離れた方の個体が **不可視状態** を失う。両方が互いから離れた場合、その間の距離が180フィートを越えた時点で両者とも見えるようになる。

## インヴィジビリティ・スフィア

**Invisibility Sphere** / 不可視球

**系統** 幻術 (幻覚)； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー3、バード3

**構成要素** 音声、動作、物質

**効果範囲** 接触したクリーチャーを中心にした半径10フィートの放射

**インヴィジビリティ** と同様だが、この呪文は呪文の発動時に受け手の10フィート以内にいた全クリーチャーを **不可視状態** とす

る。効果の中心点は受け手とともに動く。

この呪文が作用している者たちには、呪文が作用していない場合と同様に、お互いの姿および自分の姿が見える。この呪文の作用を受けているクリーチャーが効果範囲外に出たら目に見えるようになるが、呪文発動より後に効果範囲に入ったクリーチャーが **不可視状態** となることはない。作用を受けているクリーチャーのうち、中心となる受け手以外のものが攻撃を行なえば、そのクリーチャーの不可視化だけが無効化される。受け手本人が攻撃を行なえば、**インヴィジビリティ・スフィア** 自体が終了する。

## インヴィジビリティ・バージ

**Invisibility Purge** / 不可視破り

系統 力術； **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

距離 自身

目標 術者

持続時間 1分 / レベル（解除可）

術者の体の周囲、半径5フィート / 術者レベルを力が球状に取り巻く。この力はあらゆる **不可視状態** を無効化する。不可視のもの一切が、この圏内では目に見えるようになるのである。

## インサニティ

**Insanity** / 狂気

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、動作

距離 中距離（100フィート + 10フィート / レベル）

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； **呪文抵抗** 可

この心術が作用したクリーチャーは、以後ずっと **コンフュージョン** の呪文と同様の影響を受ける。

インサニティは **リムーヴ・カース** では除去できない。**ウィッシュ**、**グレート・レストレーション**、**ヒール**、**ミラクル**、**リミテッド・ウィッシュ** なら、術にかかったクリーチャーを元に戻せる。

## インスタント・サモンズ

**Instant Summons** / 瞬間招来術

系統 召喚術（招来）； **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、動作、物質（価値1,000gpのサファイア）

距離 本文参照

目標 10ポンドまでか、縦・横・奥行きの中で最も長い一辺が6フィートまでの物体1つ

持続時間 チャージ消費（効果発揮）するまで永続

**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アイテムを、事実上どこからでも自分の手の中に直接出現させることができる。

まず、術者は自分のアーケイン・マークをそのアイテムに付けておく。それからこの呪文を発動すると、1,000gp以上の価値のあるサファイアの表面に、魔法の力によって、くだんのアイテムの名前が **不可視状態** で記される。以後、術者はそのアイテムを、特別な合言葉（呪文を発動した際に術者が決める）を唱え、そのサファイアを打ち砕くことで招来できる。アイテムは瞬時に術者の手に現れる。サファイアをこのように使用できるのは術者本人だけである。

くだんのアイテムを他のクリーチャーが所持している場合、呪文は働かない。ただし、術者は招来を行なった際に今の持ち主が誰で、そのクリーチャーがだいたいどこにいるかを知ることができる。

サファイアの上に書いたアイテムの名前は **不可視状態** である。また、術者本人以外には、**リード・マジック** 呪文を使わない限り読めない。

くだんのアイテムは他の次元界からでも招来できるが、これも他のクリーチャーがそのアイテムを所有していない場合に限る。

## インセクト・ブレイク

**Insect Plague** / 虫害

系統 召喚術（招来）； **呪文レベル** クレリック5、ドルイド5

発動時間 1ラウンド

構成要素 音声、動作、信仰

距離 長距離（400フィート + 40フィート / レベル）

効果 3レベルごとに1つのワズプ・スウォーム、それぞれのスウォームは少なくとも1つの他のスウォームと隣接していなければならない

持続時間 1分 / レベル

セーヴィング・スロー 不可； 呪文抵抗 不可

術者は複数の [ワズブ・スウォーム](#)（3レベルごとに1つ、最大は18レベルでの6つ）を招来する。これらのスウォームは互いに少なくとも1つのスウォームと隣接していなければならない（すなわち、これらのスウォームは1つの連続した範囲を占有するのである）。術者は他のクリーチャーによって占められた範囲にも [ワズブ・スウォーム](#) を招来することができる。それぞれのスウォームは占有する範囲のクリーチャーすべてに攻撃を仕掛ける。招来された後、スウォームはそこにとどまり続け、逃げるクリーチャーを追い続けようとはしない。

## インセンディエリ・クラウド

[Incendiary Cloud](#) / 焼夷煙

系統 召喚術（創造）[火]； 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 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、高さ20フィートに拡散する雲

持続時間 1ラウンド/レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 反応・半減；本文参照； 呪文抵抗 不可

インセンディエリ・クラウドの呪文で生み出されるのは、濁り渦まく煙の雲で、その中を白熱の炎が飛びかう。煙は [フォッグ・クラウド](#) と同様にあらゆる視覚をぼやけさせる。加えて白熱の炎が、煙の中のあらゆるものに、毎ラウンド術者のターンに6d6ポイントの[火]ダメージを与える。煙の中にいる目標はみな毎ラウンド反応セーブを行ない、成功すればそのラウンドのダメージを半減することができる。

[クラウドキル](#)の呪文と同様、煙は毎ラウンド10フィートずつ術者から離れるように移動する。毎ラウンド、術者が呪文を発動した地点から見て10フィート違い位置に新たな起点を定め、そこから雲の新たな拡散範囲を決定すること、術者は精神集中によって煙を毎ラウンド60フィートまで動かすことができる。煙のうち、術者の最大距離より遠くに出てしまった部分は消えて無害になり、それ以後、煙の拡散範囲は消えたぶんだけ減る。

[フォッグ・クラウド](#)と同様、この煙は風にあうと吹き散らされてしまう。また、この呪文は水中では発動できない。

## インターポージング・ハンド

[Interposing Hand](#) / 立ちふさがる手

系統 力術[力場]； 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（柔らかい手袋片手ぶん）

距離 中距離（100フィート+10フィート/レベル）

効果 10フィートの手

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 可

インターポージング・ハンドはサイズが大型の魔法の手を作り出し、術者と敵1体の間に出現させる。手だけを切り取ったようなこの浮遊体は、両者の間に留まるように移動し、術者がどこへ移動しようと、敵がどのように回り込もうとしようと、その敵に対する遮蔽（+4AC）を術者に提供する。どんなことをしようと、この手を欺くことはできない。暗闇の中であろうと、[インヴィジビリティ](#)で不可視状態になっていようと [ポリモーフ](#) しようと、その他どのように隠れたり変装したりしようと、手は術者が選んだ敵の前に立ちはだかる。ただし、手は相手を追いかけてはしない。

インターポージング・ハンドは指を伸ばした状態で縦横10フィートの大きさがある。手はダメージを受けていない状態の術者と同じヒット・ポイントを持ち、ACは20（-1サイズ、+11外皮）である。手は通常のクリーチャーと同様にダメージを受けるが、ダメージを及ぼさない魔法効果のほとんどから作用を受けない。手が敵の機会攻撃を誘発することはない。[ウォール・オブ・フォース](#)を押し通ったり、[アンティマジック・フィールド](#)の中に入ったりすることはできないが、[プリズマティック・ウォール](#)や [プリズマティック・スフィア](#)の効果はすべて受ける。手のセーヴィング・スローは術者と同じである。[ディスインテグレイト](#)をかけるか、[ディスベル・マジック](#)に成功すれば、手を破壊できる。

体重2,000ポンド以下のクリーチャーが手を押しのけようとした場合、移動速度が通常の半分になる。手は体重が2,000ポンドより重い敵の移動速度を遅くすることはできないが、それでもその攻撃には作用を及ぼすことができる。

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。

## インビュー・ウィズ・スベル・アビリティ

[Imbue with Spell Ability](#) / 呪文能力付与

系統 力術； 呪文レベル クレリック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；本文参照

持続時間 チャージ消費（使用する）まで永続（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）

術者は自分が現在準備している呪文の一部と、その呪文を発動する能力とを他のクリーチャーへ移す。【知力】5以上、【判断力】9以上のクリーチャーだけが、この賜物を受け取れる。他人に送れるのはクレリックの防御術、占術、召喚術（治癒）の呪文の

みである。対象が受け取れる呪文の数とレベルは対象のHDによる。インビュー・ウィズ・スペル・アビリティを複数回かけても、この限界は超えられない。

| 受け手のHD | 付与される呪文             |
|--------|---------------------|
| 2以下    | 1レベル呪文1個            |
| 3～4    | 1レベル呪文2個まで          |
| 5以上    | 1レベル呪文2個までと2レベル呪文1個 |

送った呪文の、数値が変わる部分（距離、持続時間、効果範囲など）は、受け手のレベルではなく術者のレベルで決まる。一旦他のキャラクターにインビュー・ウィズ・スペル・アビリティをかけてしまったなら、受け手が送られた呪文を使いきるか殺されるまで、あるいは術者がインビュー・ウィズ・スペル・アビリティ呪文を解除するまで、術者は新しい4レベル呪文1つを準備できなくなる。他人に贈った呪文の使われ方に関しては、依然として術者がその崇める神格やその他の信仰対象に対して責任を取らねばならない。もし術者の4レベル呪文の上限が減って、現在稼働中のインビュー・ウィズ・スペル・アビリティ呪文の個数より減ったら、一番最近に付与した呪文から順に解呪されてゆく。

音声要素のある呪文を発動するには、受け手が口をきけねばならない。動作要素のある呪文を発動するには、受け手が自由に動けなければならない。物質要素や焦点具の要る呪文を発動するには、受け手がその物質や焦点具を持っておらねばならない。

### インフリクト・クリティカル・ウーンズ

[Inflict Critical Wounds](#) / 致命傷付与

系統 死霊術；呪文レベルクレリック4

[インフリクト・ライト・ウーンズ](#)と同様だが、4d8 + 術者レベルごとに1（最大 + 20）ポイントのダメージを与える。

### マス・インフリクト・クリティカル・ウーンズ

[Inflict Critical Wounds, Mass](#) / 集団致命傷付与

系統 死霊術；呪文レベルクレリック8

[マス・インフリクト・ライト・ウーンズ](#)と同様だが、4d8 + 術者レベルごとに1（最大 + 40）ポイントのダメージを与える。

### インフリクト・シリアス・ウーンズ

[Inflict Serious Wounds](#) / 重傷付与

系統 死霊術；呪文レベルクレリック3

[インフリクト・ライト・ウーンズ](#)と同様だが、3d8 + 術者レベルごとに1（最大 + 15）ポイントのダメージを与える。

### マス・インフリクト・シリアス・ウーンズ

[Inflict Serious Wounds, Mass](#) / 集団重傷付与

系統 死霊術；呪文レベルクレリック7

[マス・インフリクト・ライト・ウーンズ](#)と同様だが、3d8 + 術者レベルごとに1（最大 + 35）ポイントのダメージを与える。

### インフリクト・モデレット・ウーンズ

[Inflict Moderate Wounds](#) / 中傷付与

系統 死霊術；呪文レベルクレリック2

[インフリクト・ライト・ウーンズ](#)と同様だが、2d8 + 術者レベルごとに1（最大 + 10）ポイントのダメージを与える。

### マス・インフリクト・モデレット・ウーンズ

[Inflict Moderate Wounds, Mass](#) / 集団中傷付与

系統 死霊術；呪文レベルクレリック6

[マス・インフリクト・ライト・ウーンズ](#)と同様だが、2d8 + 術者レベルごとに1（最大 + 30）ポイントのダメージを与える。

## インフリクト・ライト・ウーンズ

[Inflict Light Wounds](#) / 軽傷付与

系統 死霊術； 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

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； 呪文抵抗 可

1体のクリーチャーに手を触れることで、負のエネルギーを流しこみ、1d8 + 術者レベルごとに1（最大 + 5）ポイントのダメージを与える。

アンデッドは負のエネルギーによって活動しているため、この呪文はアンデッドに害を与えるのではなく、かえって同量のダメージを回復させる。

## マス・インフリクト・ライト・ウーンズ

[Inflict Light Wounds, Mass](#) / 集団軽傷付与

系統 死霊術； 呪文レベル クレリック5

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 / 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

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・半減； 呪文抵抗 可

呪文の起点から全方向に負のエネルギーが拡散し、1d8 + 術者レベルごとに1（最大 + 25）ポイントのダメージを近くの生きているクリーチャーに与える。

他の [インフリクト](#) 呪文と同様、[マス・インフリクト・ライト・ウーンズ](#) は範囲内のアンデッドには害を与えずに同量のダメージを回復させる。[インフリクト](#) 呪文を任意発動することのできるクレリックは、同様に [マス・インフリクト](#) 呪文を任意発動できる。

## インプリズンメント

[Imprisonment](#) / 幽閉

系統 防衛術； 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、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・無効； 本文参照； 呪文抵抗 可

[インプリズンメント](#) を発動して目標に接触すれば、相手は活動停止状態となり（[テンポラル・ステイシス](#) 呪文を参照）、小さな球体に封じこめられて地下深くに葬られる。[インプリズンメント](#) がなされた現場でフリーダム呪文が発動されない限り、対象はずっとそこに閉じこめられたままである。[クリスタル・ボール](#)、[ロケット・オブジェクト](#) の呪文、それに類する占術では、クリーチャーが [インプリズンメント](#) にかかっていることはわからないが、[ディサーン・ロケーション](#) ならわかる。[ウィッシュ](#) や [ミラクル](#) の呪文は対象を解放はしないが、どこに埋葬されているかを突き止めることはできる。もしも術者が目標の名前、そして生涯に関して何がしかのことを知っている場合、目標はセーブに - 4のペナルティを受ける。

## インブロージョン

[Implosion](#) / 内破

系統 力術； 呪文レベル 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

距離 近距離（25フィート + 5フィート / 2レベル）

目標 実体クリーチャー1体 / ラウンド

持続時間 精神集中（1ラウンド / 2レベルまで）

セーヴィング・スロー 頑健・無効； 呪文抵抗 可

この呪文は実体クリーチャーの体内に破壊的な共鳴振動をもたらす。術者が精神集中しているラウンド（最初のラウンドを含む）ごとに、1体のクリーチャーを内側へ向けて破裂させ、術者レベルごとに10ポイントのダメージを与えることができる。術者が精神集中をやめると呪文は即座に終了するが、既に生じた内部破裂はそのままである。術者は、この呪文の発動1回につき、1体のクリーチャーは一度しか狙えない。[インブロージョン](#) はガス状のクリーチャーや非実体クリーチャーには効果がない。

- ・ [インヴィジビリティ](#) の目標ですが、記述が間違っていないでしょうか？ -- 名無しさん (2010-09-26 08:18:13)

- 現状の「術者あるいは、重量が100ポンド/レベル以内のクリーチャー1体か物体1つ」ではなく、「術者あるいは、クリーチャー1体か重量が100ポンド/レベル以内の物体1つ」だと思います。 -- 名無しさん (2010-09-26 08:19:40)

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