

## コマンド

### [Command](#) / 命令

**系統** 心術（強制）[ 言語依存、精神作用 ] ； **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

**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ラウンド

**セーヴィング・スロー** 意志・無効； **呪文抵抗** 可

術者が対象に1つの命令を下すと、対象はなるべく早い機会に、全力でそれを遂行する。術者は下すべき命令を以下のリストから選ぶ。

**来い**：対象は自分のターンに、1ラウンドの間、可能な限り速い速度でできるだけまっすぐ術者の方へと近付く。そのクリーチャーは自分のターンの間、移動以外のことは行なえず、この移動は通常通り機会攻撃を誘発する。

**落とせ**：対象は自分のターンに、持っているものを落とす。落としたアイテムを拾うことは、次のターンになるまでできない。

**倒れろ**：対象は自分のターンに地面に倒れ、1ラウンドの間、**伏せ状態**となる。**伏せ状態**でも通常通り行動できるが、それによるペナルティは受ける。

**逃げろ**：対象は自分のターンに、1ラウンドの間、可能な限り速い速度で術者から離れる方向へ移動する。そのクリーチャーは自分のターンの間、移動以外のことは行なえず、この移動は通常通り機会攻撃を誘発する。

**止まれ**：対象は1ラウンドの間、その場に立ち尽くす。対象はいかなるアクションもとれないが、**無防備状態**とは見なされない。

対象が直後の自分のターンに術者の下した命令を実行できない場合、呪文は自動的に失敗する。

## グレーター・コマンド

### [Command, Greater](#) / 上級命令

**系統** 心術（強制）[ 言語依存、精神作用 ] ； **呪文レベル** クレリック5

**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** 1ラウンド/レベル

**コマンド**と同様だが、レベルごとに1体までのクリーチャーに作用を及ぼすことができ、対象は2ラウンド以上、最初に命じられた行動をとりつづける。命令を受けたクリーチャーはそれぞれ、2度目以降のアクションをとるたび、その開始時にもう一度意志セーブを行なって、呪文から逃れようとする事ができる。すべてのクリーチャーに対して同じ命令を下さなければならない。

## コマンド・アンデッド

### [Command Undead](#) / アンデッドへの命令

**系統** 死霊術； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー2

**発動時間** 1標準アクション

**構成要素** 音声、動作、物質（生肉一切れと骨一かけら）

**距離** 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

**目標** アンデッド・クリーチャー1体

**持続時間** 1日/レベル

**セーヴィング・スロー** 意志・無効；本文参照； **呪文抵抗** 可

この呪文によって、術者は1体のアンデッド・クリーチャーをある程度制御することができる。知性があれば、対象は術者の言葉や行動を最も好意的な見方で解釈する（対象の態度は友好的であると見なすこと）。呪文が持続する間、対象は術者を攻撃しない。術者は対象に命令することはできるが、対象が通常しないであろうことをさせるためには【魅力】の対抗判定に勝利しなければならない。再挑戦はできない。影響を受けた知性あるアンデッドは自殺的だったり明らかに危害を受けるような命令には従わない。しかし、極めて危険なことでもやってみるだけの価値はあると説得することができるかもしれない。

知性のないアンデッド・クリーチャー（スケルトンやゾンビなど）はこの呪文に対してセーヴィング・スローを行なえない。知性なき存在を操る際には、術者は「こっちへ来い」、「あそこへ行け」、「戦え」、「そこに立っている」などといった基本的な命令しか伝えることができない。知性のないアンデッドは自殺的だったり明らかに危害を受けるような命令に抵抗しない。

いかなるものであれ、術者と術者の仲間であることが明らかでない者が（知性のあるなしに関わらず）命令下にあるアンデッドを脅かす行動をとった場合、呪文は破れてしまう。

命令はテレパシーによって与えられるものではない。アンデッド・クリーチャーが術者の言うことを聞けなければならない。

## コマンド・プランツ

### [Command Plants](#) / 植物への命令

**系統** 変成術； **呪文レベル** ドルイド4、レンジャー3

**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** 2HD / レベルぶんまでの植物クリーチャー、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日 / レベル

**セーヴィング・スロー** 意志・無効； **呪文抵抗** 可

この呪文によって、術者は1体以上の植物クリーチャーをある程度制御することができる。作用を受けた植物クリーチャーは術者の言うことを理解し、術者の言葉や行動を最も好意的な見方で解釈する（対象の態度は友好的であると見なすこと）。呪文が持続する間、対象は術者を攻撃しない。術者は対象に命令しようとすることはできるが、対象が通常しないであろうことをさせるためには【魅力】の対抗判定に勝利しなければならない（再挑戦はできない）。命令を受けた植物クリーチャーは自殺的だったり明らかに危害を受けるような命令には従わない。しかし、極めて危険なことでもやってみるだけの価値はあると説得することができるかもしれない。

術者は、レベルやHDの合計が術者レベルの2倍以下ならば、複数の植物クリーチャーに作用を及ぼすことができる。

## コミュニオン

[Commune](#) / 交神

系統 占術； **呪文レベル** クレリック5

発動時間 10分

構成要素 音声、動作、物質（聖水（あるいは邪水）と500gpの価値のある香）、信仰

距離 自身

目標 術者

持続時間 1ラウンド / レベル

術者は自分の神格、あるいはその代理人と交信し、単純な「然り」か「否」で答えられる質問をすることができる（特定の神格を持たないクレリックは、似通った哲学を有する神格と交信する）。術者はそうした質問を術者レベルごとに1つ行なうことができる。与えられる回答は、その存在の知識が及ぶ限りでは正しいものだ。「定かならず」というのも、ひとつの正当な答えである。外方次元界の力ある存在といえど、必ずしも全知ではないのだから、一言での回答では誤解や神格の利害に反する結果を招く恐れがある場合、GMは代わりに短文（日本語で15文字以内）の回答を与えるべきである。

呪文は、せいぜいキャラクターの決断を補助する情報を提供する程度のものでしかない。交信を受けた存在は自分の目的に都合がよくなるように回答を組み立てる。術者がぐずぐずしていたり、回答について議論したり、何かしら別のことを始めてしまったら、呪文は終了する。

## コミュニオン・ウィズ・ネイチャー

[Commune with Nature](#) / 自然との交信

系統 占術； **呪文レベル** ドルイド5、レンジャー4

発動時間 10分

構成要素 音声、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 瞬間

術者は自然とひとつになることで周辺地域に関する知識を獲得する。術者は即座に、以下の事項に関する事実を3つまで識ることができる：地質、地形、植物、鉱物、水域、住民、大体どんな動物がどれだけ住んでいるか、森に住むクリーチャーの存在、自然ならざる強力なクリーチャーの存在、さらには自然環境の概要も知ることができる。

野外環境では、この呪文は術者レベルごとに半径1マイルの範囲に作用する。自然の地下環境 鍾乳洞や洞窟など では、呪文は力が衰え、範囲は術者レベルごとに100フィートに制限される。この呪文は、かつては自然の環境だったが今では建造物や定住地になった場所（ダンジョンや街の中）では機能しない。

## コンセクレイト

[Consecrate](#) / 聖別

系統 力術 [善]； **呪文レベル** クレリック2

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（聖水1ピンと25gp相当の銀粉）、信仰

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

効果範囲 半径20フィートの放射

持続時間 2時間 / レベル

**セーヴィング・スロー** 不可； **呪文抵抗** 不可

この呪文は効果範囲を祝福し、正のエネルギーで満たす。効果範囲内で正のエネルギー放出に抵抗するDCは+3の清浄ボーナスを得る。コンセクレイトの効果範囲に入ったアンデッドはそれぞれ軽度の損耗を被り、攻撃ロール、ダメージ・ロール、セーブに-1のペナルティを被る。コンセクレイトの範囲の内側でアンデッド・クリーチャーを創造したり、効果範囲内へとアンデッド・クリーチャーを招来したりすることはできない。聖別された範囲内に祭壇や社などの、術者の崇める神格やパントオン、属性を同じくする高位の力に捧げられた恒久的な施設がある場合、上記の修正値は2倍となる（エネルギー放出のDCに+6の清浄ボーナス、範囲内のアンデッドに-2のペナルティ）。

術者は自分の守護者でない神格を祀った同様の施設のある範囲を聖別することはできない。その代わりに、コンセクレイト呪文は効果範囲に呪いをかけ、それらの神格や力とのつながりを断つ。この第二の用法を使用した場合、上に挙げたアンデッドに関するボーナスやペナルティは与えられない。

コンセクレイトは [ディセクレイト](#) を相殺し、解呪する。

## コンタクト・アザー・プレイン

[Contact Other Plane](#) / 他の次元界との交信

系統 占術； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー-5

発動時間 10分

構成要素 音声

距離 自身

目標 術者

持続時間 精神集中

術者は自分の精神を他の次元界（元素界やさらに遠方の隔絶した次元界）へ送り、その土地の諸力から助言と情報を得る。起こり得る経緯と試みの結果については表を参照。諸力は術者の理解できる言葉で応答してくれるが、彼らはそのような交信を不快に感じるため、術者の質問に対してそっけない返答しかしてくれない。すべての質問に「然り」「否」「ありうる」「ありえぬ」「無意味」などのような1語で回答する。

1ラウンドに1つの割合で質問をするために、術者は呪文を維持することに精神集中せねばならない（標準アクション）。力ある存在はそのラウンドのうちに質問に答えてくれる。術者は、術者レベル2レベルごとに1つの質問をすることができる。

より離れた次元界の意識と接触すれば、正解を正しく答えてくれるチャンスが増えるが、同時に異なる精神構造に圧倒され【知力】や【魅力】が減少する可能性も増す。外方次元界にまで達すると、あとは交信した神格の力次第で効果が決まる（表からランダムに得られた結果は、GMの判断による変更や、個々の神格の個性などによって左右される）。めったにないことだが、この占術はある種の神格や勢力の行為により妨害されることがありうる。

## コンタクト・アザー・プレイン

交信した次元界	【知】 / 【魅】減少の回避	正答	不知	嘘	でたらめ
元素界	DC7 / 1週間	01 ~ 34	35 ~ 62	63 ~ 83	84 ~ 100
(適切な元素界)	(DC7 / 1週間)	(01 ~ 68)	(69 ~ 75)	(76 ~ 98)	(99 ~ 100)
正 / 負のエネルギー界	DC8 / 1週間	01 ~ 39	40 ~ 65	66 ~ 86	87 ~ 100
アストラル界	DC9 / 1週間	01 ~ 44	45 ~ 67	68 ~ 88	89 ~ 100
外方次元界、demigod	DC10 / 2週間	01 ~ 49	50 ~ 70	71 ~ 91	92 ~ 100
外方次元界、下級神格	DC12 / 3週間	01 ~ 60	61 ~ 75	76 ~ 95	96 ~ 100
外方次元界、中級神格	DC14 / 4週間	01 ~ 73	74 ~ 81	82 ~ 98	99 ~ 100
外方次元界、上級神格	DC16 / 5週間	01 ~ 88	89 ~ 90	91 ~ 99	100

**【知】 / 【魅】減少の回避**：【知力】と【魅力】の減少を回避するには、術者はこのDCに対して【知力】判定に成功しなければならない。判定に失敗した場合、術者の【知力】と【魅力】の能力値は、ここに示された期間中8に下がり、秘術呪文を発動することができなくなってしまう。術者はこの判定に出目10を使用することはできない。術者の【知力】と【魅力】が減少した場合、その効果は最初の質問をした直後に起こるため、何も回答を得ることはできない（カッコ内の項目は、適切な元素界でその元素に関連した質問をした場合である）。接触に成功したならパーセントロールを行い、術者が得た回答の種類を決める。

**正答**：術者は真実の答えを1語で受け取る。この方法で答えられない質問だった場合はでたらめな答えになる。

**不知**：その存在は、それについては知らないという術者に伝える。

**嘘**：その存在は術者に対して故意に嘘をつく。

**でたらめ**：その存在は嘘をつこうとするが、そもそも答えを知らないなので、適当な答えをでっちあげる。

## コンテイジョン

[Contagion](#) / 伝染病

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、ドルイド3

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** 接触した生きているクリーチャー

**持続時間** 瞬間

**セービング・スロー** 頑健・無効； **呪文抵抗** 可

対象は以下の病気のうちの一つにかかる：[失明病](#)、[腺ペスト](#)、[狂笑熱](#)、[焼脳病](#)、[赤腫れ病](#)、[震え病](#)、あるいは[溶死病](#)。その病気は即座に発症する（潜伏期間は適用しないこと）。さらなる効果を決定するに際し、病気の一覧にある頻度とセーブDCを使用すること。詳細は [病気](#) 参照。

## コンティニュアル・フレイム

[Continual Flame](#) / 尽きせぬ炎

**系統** 力術 [光]； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー2、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（50gp相当のルビーの粉末）

**距離** 接触

**目標** 接触した物体

**効果** 魔法の熱なき炎

**持続時間**：永続

**セービング・スロー** 不可； **呪文抵抗** 不可

術者が接触した物体1つから、松明と同じ明るさの炎が発生する。炎は普通の火のように見えるが、熱を発せず、酸素も消費しない。コンティニュアル・フレイムの炎は覆ったり隠したりできるが、覆うことや水に濡れることで消えたりはしない。[光]呪文は同レベル以下の[闇]呪文を相殺し、解呪する。

## コンティンジェンシ

[Contingency](#) / もしもの備え

**系統** 力術； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー6

**発動時間** 少なくとも10分；本文参照

**構成要素** 音声、動作、物質（水銀と、呪文を使うクリーチャーのまつ毛1本）、焦点（1,500gp相当の価値のある象牙で作られた術者自身の小像）

**距離** 自身

**目標** 術者

**持続時間** 1日/レベル（解除可）、あるいはチャージ消費（作動）するまで

術者は自分自身にもう1つ他の呪文をかけ、コンティンジェンシの発動時点で定めておいた条件が満たされれば、その呪文の効果が現れるようにしておくことができる。コンティンジェンシ呪文および併用した呪文の発動は同時に行なう。10分という発動時間は、両方の発動にかかる最短時間である。併用した呪文の発動時間が10分より長い場合、そちらの発動時間を用いること。術者はコンティンジェンシの発動時点で併用した呪文に関する全てのコストを払わねばならない。

コンティンジェンシを用いて効果を現すようにできるのは、術者自身に作用する呪文（[テレポート](#)、[フェザー・フォール](#)、[フライ](#)、[レヴィテート](#)など）で、呪文レベルが術者レベルの1/3以下（端数切り捨て、最高で呪文レベル6まで）のものに限られる。

呪文が効果を現すのに必要な条件は明確でなければならないが、大まかなもので構わない。たとえば、コンティンジェンシを[ウォーター・ブリージング](#)とともにかけたなら、水がそれに類する液体の中に飛び込んだ場合やそういったものに呑み込まれた場合に、いつでもすぐさま[ウォーター・ブリージング](#)の呪文が効果を現すように設定できるのだ。また、コンティンジェンシを用いて、4フィートを超える高さから落ちた時いつでも[フェザー・フォール](#)呪文が効果を発揮するようにすることもできる。いずれにせよ、あらかじめ定めておいた状況が発生した時点で、コンティンジェンシは併用した呪文の効果を即座に発揮させ、その呪文は即座に“発動”される。あらかじめ定めておいた条件が判りにくかったり複雑なものだった場合、いざという時に組み合わせた呪文全体（コンティンジェンシと併用した魔法）が機能してくれないことがある。併用した呪文は、術者が望むか望まないかに関わりなく、定められた条件に基づいてのみ効果を現すのだ。

術者は複数のコンティンジェンシを同時に用いることはできない。2つ目を発動した場合、先にかけた方は解呪される（まだ稼動中ならば）。

## コントロール・アンデッド

[Control Undead](#) / アンデッド制御

**系統** 死霊術； **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（骨のかげら1つと、生の肉片1つ）

**距離** 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

**目標** 2HD/レベル相当までのアンデッド・クリーチャー、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分/レベル

**セービング・スロー** 意志・無効； **呪文抵抗** 可

この呪文で術者は短時間、アンデッド・クリーチャーを制御できるようになる。術者はアンデッドに声で命令を下し、術者がどんな言語で話そうと、アンデッドはそれを理解する。声で意思疎通することが不可能な場合でも、制御下にあるアンデッドが術者を攻撃することはない。呪文が切れれば、対象は通常の行動様式を取り戻す。

知性あるアンデッドは、術者が彼らを制御していたことを憶えており、呪文の効果が終わった後に復讐を試みる可能性がある。

## コントロール・ウィンズ

[Control Winds](#) / 風の制御

系統 変成術 [ 風 ] ; 呪文レベル ドルイド5

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 40フィート/レベル

効果範囲 半径40フィート/レベル、高さ40フィートの円筒形

持続時間 10分/レベル

セーヴィング・スロー 頑健・無効 ; 呪文抵抗 不可

術者は自分の周囲の風の力を変化させる。術者は特定の向きや吹き方で風を吹かせたり、風力を増減させたりすることができる。新たな風向きと風力は、呪文が終了するか、術者自身が精神集中をして変化させるまで持続する。望むなら、術者は効果範囲の中心に、直径80フィートまで風の穏やかな“目”を作ることができる。また、術者は自分の上限より狭い円筒形の範囲に効果を制限することもできる（たとえば、100フィート先を中心として直径20フィートの竜巻を起こすなど）。

風向き：術者は呪文の効果範囲内に起こす風の基本的な吹き方を以下の4つの中から1つ選択できる。

- ・ 吹き下ろす風。中心から外側に向け、全方向に同じ強さで吹かせる。
- ・ 吹き上がる風。外縁部から中心に向け、全方向から同じ強さで吹き寄せ、中心の目に当たる直前で上向きを変える。
- ・ 旋回する風。中心の周囲に円を描くようにして、時計回りか反時計回りに吹かせる。
- ・ 突風。一方の端から反対側に向け、効果範囲全体を横切るように一方向に吹かせる。

風力：術者レベル3レベルごとに、術者は風力を1段階増減できる。毎ラウンド術者のターンに風の中のクリーチャーは頑健セーヴを行ない、失敗すると風の吹いている範囲内にいる場合の効果を被る。詳細は『環境』を参照。

疾風（時速21マイル以上）では船を帆走させるのが難しくなる。強風（時速31マイル以上）は小型船や建物にダメージを与える。

暴風（時速51マイル以上）は、ほとんどの飛行クリーチャーを墜落させ、小さな木々を根本から倒し、簡単な造りの木製建造物を倒壊させ、屋根を引きはがし、船舶を危険に陥らせる。

台風クラスの風（時速75マイル以上）は木製建築物を破壊し、大きな木々を根本から倒し、ほとんどの船を浸水沈没させる。

竜巻（時速175マイル以上）は、補強構造のないあらゆる建物を破壊し、大きな木々も多くが根本から倒されてしまう。

## コントロール・ウェザー

[Control Weather](#) / 天候制御

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、ドルイド7

発動時間 10分 ; 本文参照

構成要素 音声、動作

距離 2マイル

効果範囲 術者を中心とした半径2マイルの円 ; 本文参照

持続時間 4d12時間 ; 本文参照

セーヴィング・スロー 不可 ; 呪文抵抗 不可

術者は現在いる地域の天候を変えることができる。この呪文の発動には10分かかり、効果がはっきりと現れるまでにさらに10分かかる。術者は、自分がいる地域の気候と季節に応じた天候を生じさせることができる。また、穏やかで自然な天候にもできる。

季節	起こせる天候
春	竜巻、雷雨、みぞれを伴う嵐、曇天
夏	豪雨、熱波、ひょうを伴う嵐
秋	曇天か寒天、濃霧、みぞれ
冬	凍寒、吹雪、雪解け
晩冬	台風級の風、あるいは時ならぬ春

術者は風向きや風力といった、天候の大まかな傾向を制御できる。しかし天候の個々の現象（たとえば、どこに雷が落ちるかや、どこをとう竜巻が通って行くか）までは制御できない。この天候は術者が放置しておけば持続時間中ずっと続くが、標準アクションを1回使えば新たな天候を指定することもできる（完全にその状態になるのは10分後である）。両立し得ない天候を同時に起こすのは不可能である（たとえば濃霧と強風など）。

コントロール・ウェザーは、気象現象を発生させるだけでなく取り除くこともできる（自然発生したものが否かに関わらず）。ドルイドがこの呪文を発動した場合、持続時間が2倍になり、半径3マイルの円形の範囲に作用する。

## コントロール・ウォーター

[Control Water](#) / 水位制御

系統 変成術 [ 水 ] ; 呪文レベル ウィザード/ソーサラー6、クレリック4、ドルイド4、水4

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質 / 信仰 ( 水位上昇では水を1滴、水位低下では埃をひとつまみ )

距離 長距離 ( 400フィート + 40フィート / レベル )

効果範囲 体積10フィート / レベル × 10フィート / レベル × 2フィート / レベルの水 ( 自在 )

持続時間 10分 / 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

この呪文は2つの異なる用法があり、異なる手段で水をコントロールする。1つのバージョンは水を蒸発させたり地面の中へ染み込ませたりすることで、水位を下げる。もう1つのバージョンは水を急増させて水位を上げ、結果としておそらく周囲に氾濫を起こす。

水位低下 : これは水や同様の液体の水位を術者レベルごとに2フィート低下させる ( 最低でも深さ1インチぶんの液体は残る )。水面の沈下は、1辺の長さが術者レベル × 10フィートまでの四角形の内側に起こる。この呪文を、深い大洋のような非常に広く深い水塊で使用する と渦巻きが発生する。渦巻きは船や同様の乗り物を水位の低い方へと吸い寄せることで危険な状態に陥らせ、持続時間中通常の移動では抜け出すことができないようにしてしまう。ウォーター・エレメンタルなどの水に関わりのあるクリーチャーに対して発動した場合、この呪文は [スロー](#) 呪文として機能する ( 意志・無効 )。それ以外のクリーチャーに対しては効果がない。

水位上昇 : 水位低下バージョンが水位を下げるのと同じように、こちらは水や同様の液体の水位を上昇させる。これによって持ち上げられたボートは、呪文が作り出した隆起の側面を滑り落ちていく。この呪文が作用した範囲に川岸や海岸、その他の陸地が含まれていた場合、水は陸地にあふれ出す。

どちらのバージョンでも平面的な効果範囲を変えるために、片方の軸を半分に、もう片方を2倍にすることができる。

## コントロール・プランツ

[Control Plants](#) / 植物制御

系統 変成術 ; 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 2HD / レベル相当までの植物クリーチャー、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分 / レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効 ; 呪文抵抗 不可

この呪文で術者は短時間、1体以上の植物クリーチャーの行動を制御することができるようになる。術者はクリーチャーに声で命令を下し、術者がどんな言語で話そうと、クリーチャーはそれを理解する。声で意思疎通することが不可能な場合でも、制御下にある植物が術者を攻撃することはない。呪文が切れれば、対象は通常の行動様式を取り戻す。

自殺的あるいは自己破壊的な命令は単に無視される。

## コンフュージョン

[Confusion](#) / 精神混乱

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4、バード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 ( 3個のナッツ ( クルミ、ドングリなどの堅果 ) の殻 )

距離 中距離 ( 100フィート + 10フィート / レベル )

目標 半径15フィートの爆発内の全クリーチャー

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 ; 呪文抵抗 可

この呪文は目標に [混乱状態](#) をもたらし、自分の行動を自分で決めことができなくなる。

毎ラウンド、対象それぞれのターンの開始時に以下の表でロールを行ない、対象がそのラウンドに何をするか決定すること。

d%	行動
01 ~ 25	通常通りに行動する。
26 ~ 50	何もせず、辻褄の合わぬことをぺちやくちゃとしゃべる。
51 ~ 75	手に持っているアイテムで1d8 + 【筋力】修正値のダメージを負う
76 ~ 100	最寄りのクリーチャーを攻撃する ( 最寄りのクリーチャーを決める上では、使い魔は対象の “ 自分 ” の一部であると見なす ) 。

[混乱状態](#)のキャラクターが表で指示された行動を実行できない場合、そのキャラクターは何もせず、辻褃の合わぬことをべちゃくちゃとしゃべる。[混乱状態](#)のキャラクターを攻撃しても、攻撃側は何ら特別な利点を得るわけではない。攻撃されれば、[混乱状態](#)のキャラクターは次のターン（そのターンもまだ[混乱状態](#)であったなら）、自動的にその攻撃者を攻撃する。[混乱状態](#)のキャラクターは、（直前のアクションで攻撃したか、直前に攻撃されたかして）すでに攻撃すると決めているクリーチャー以外に対しては、機会攻撃を行わないことに注意。

## レッサー・コンフュージョン

[Confusion, Lesser](#) / 下級精神混乱

系統 心術（強制）[精神作用]；呪文レベル バード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 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ラウンド

セーヴィング・スロー 意志・無効；呪文抵抗 可

この呪文は1体のクリーチャーを1ラウンドの間、[混乱状態](#)にする。

## コンプリヘンド・ランゲージズ

[Comprehend Languages](#) / 言語理解

系統 占術；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、物質/信仰（煤ひとつまみと、ごく少量の塩）

距離 自身

目標 術者

持続時間 10分/レベル

術者はクリーチャーが話す言葉を理解するか、理解できない言語で書かれた文を読むことができる。読む能力が授かったからといっても、それはただ字義通りの意味がわかるだけであって、必ずしも内容に関する洞察を授けてくれるわけではない。この呪文によって、術者は未知の言語を理解ないし読解できるようになるが、話したり書いたりできるようにはならない。

文書は1分につき1ページ（日本語で750文字）の速さで読むことができる。魔法の文書は、それが魔法的なものであることだけはわかるが、読むことはできない。とはいえ、[コンプリヘンド・ランゲージズ](#)は宝の地図を解読する時には有用であることが多い。この呪文はある種の防護魔法（[イリュージョン・スクリプト](#)や[シークレット・ページ](#)呪文など）により妨げられることがある。呪文は暗号を解読したり、一見普通の文章の中に隠されたメッセージを明らかにしてくれるわけではない。

[コンプリヘンド・ランゲージズ](#)は[パーマネンシイ](#)呪文で永続化させることができる。