

サンクチュアリ

[Sanctuary](#) / 聖域

系統 防御術； **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、信仰

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

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** 不可

この呪文によって守られたクリーチャーに対して、そのクリーチャーを目標とする呪文によるものも含めて、命中させようとして、その他直接攻撃しようとした敵は意志セーブを行わなければならない。このセーブに成功すれば、その敵は通常通り攻撃することができ、その時かかっている **サンクチュアリ** の作用を受けない。セーブに失敗した場合、敵はその攻撃をやり遂げることができず、その攻撃者のアクションのうちその部分は失われ、さらにその攻撃者は呪文の効果時間の間、この呪文によって守られたクリーチャーを直接攻撃することができなくなる。この呪文の対象を攻撃しようとしなければ作用を受けない。この呪文は、対象クリーチャーを効果型呪文の効果範囲による攻撃や作用から守るものではない。対象が攻撃すれば呪文の効果は切れてしまうが、攻撃的でない呪文を使ったり、その他の行動をとることはできる。

サンバースト

[Sunburst](#) / 陽光爆発

系統 力術 [光]； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー8、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、物質/信仰（サンストーン（日長石）と火元）

距離 長距離（400フィート+40フィート/レベル）

効果範囲 半径80フィートの爆発

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 反応・不完全；本文参照； **呪文抵抗** 可

サンバーストは術者の選んだ地点から音もなく炸裂する焼け付くような熱と輝きを待った光球を作り出す。この球体の中にいるすべてのクリーチャーは **盲目状態** となり、6d6ポイントのダメージを被る。太陽光によって害を受けたり、太陽光になじみがないクリーチャーは、2倍のダメージを被る。反応セーブに成功すれば **盲目状態** を無効化し、ダメージを半減させることができる。

この光球に捕らえられたアンデッド・クリーチャーは術者レベルごとに1d6（最大25d6）ポイントのダメージを被る（反応セーブに成功すれば半分のダメージ）。さらに、強い光によって特別な害を受けるようなアンデッド・クリーチャーは、セーブに失敗すると、この光線によって破壊されてしまう。

この呪文によって生み出される紫外線は粘体、スライム、ファンガス、モールド系のクリーチャーに、アンデッド・クリーチャーと同様のダメージを与える。

サンバーストは効果範囲内の9レベル未満の [闇] の呪文をすべて解呪する。

サンビーム

[Sunbeam](#) / 太陽ビーム

系統 力術 [光]； **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、信仰

距離 60フィート

効果範囲 術者の手を起点とした直線

持続時間 1ラウンド/レベル、あるいはすべての光線を打ち尽くしてしまうまで

セーヴィング・スロー 反応・無効および半減； **本文参照**；呪文抵抗：可

この呪文の持続時間の間、術者は毎ラウンド、標準アクションを使って高熱を帯びたまばゆい光のビームを呼び出すことができる。術者は術者レベル3ごとに1本（18レベルで最大の6本）のビームを打ち出すことができる。持続時間が切れるか、決められた本数のビームをすべて打ち尽くしてしまうと、呪文は終了する。

ビームの範囲内にいたすべてのクリーチャーは **盲目状態** となり、4d6ポイントのダメージを被る。太陽光によって害を受けたり、太陽光になじみがないクリーチャーは、2倍のダメージを被る。反応セーブに成功すれば **盲目状態** を無効化し、ダメージを半減させることができる。

この光線に捕らえられたアンデッド・クリーチャーは術者レベルごとに1d6（最大20d6）ポイントのダメージを被る（反応セーブに成功すれば半分のダメージ）。さらに、強い光によって特別な害を受けるようなアンデッド・クリーチャーは、セーブに失敗すると、この光線によって破壊されてしまう。

この呪文によって生み出される紫外線は粘体、スライム、ファンガス、モールド系のクリーチャーに、アンデッド・クリーチャーと同様のダメージを与える。

シアリング・ライト

[Searing Light](#) / 焼けつく光

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 中距離（100フィート+10フィート/レベル）

効果 光線

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可； 呪文抵抗 可

聖なる力を太陽光線のように収束させることで、術者は開いた掌からきらめく光を撃ち出す。目標に当てるためには、術者は遠隔接触攻撃に成功しなければならない。この光線が当たったクリーチャーは術者レベル2レベルごとに1d8（最大5d8）ポイントのダメージを被る。アンデッド・クリーチャーは術者レベルごとに1d6（最大10d6）ポイントのダメージを被り、ヴァンパイアのように明るい光に特に弱いアンデッド・クリーチャーは術者レベルごとに1d8（最大10d8）ポイントのダメージを被る。人造クリーチャーや非自律行動物体は術者レベル2レベルごとに1d6（最大5d6）ポイントのダメージしか彼らない。

シー・インヴィジビリティ

[See Invisibility](#) / 不可視視認

系統 占術； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー2、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（滑石と銀粉）

距離 自身

目標 術者

持続時間 10分/レベル（解除可）

術者は自分の視覚範囲内にあるすべての不可視状態の物体や存在を、エーテル状態のものも含めて、それらがあたかも通常通り可視状態であるかのように見ることができる。そうしたクリーチャーは、術者にとって半透明の姿として見え、可視状態のクリーチャー、不可視状態のクリーチャー、エーテル状態のクリーチャーの違いは簡単に識別できる。

この呪文では、不可視状態になるために用いた手段を知ることはできない。幻術を見破ったり、不透明な物体を透かして見ることはできない。単に隠れていたり、視認困難であったり、その他の理由で見るのが難しいクリーチャーを発見することもできない。シー・インヴィジビリティは [パーマネンシイ](#) 呪文によって永続化できる。

シークレット・チェスト

[Secret Chest](#) / 秘密の宝箱

系統 召喚術（招来）； 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、動作、焦点（宝箱とそのレプリカ）

距離 本文参照

目標 宝箱1つと1立方フィート/術者レベルまでの品物

持続時間 60日あるいはチャージ消費する（呼び戻す）まで

セーヴィング・スロー 不可； 呪文抵抗 不可

術者は60日までの間、宝箱をエーテル界に隠し、好きな時にそれを取り戻すことができる。この宝箱の中には術者レベルごとに1立方フィートまでのものを入れることができるが、これは宝箱の大きさ（約3フィート×2フィート×2フィート）には関係ない。生きているクリーチャーが箱の中に入った場合、75%の確率で呪文は単に失敗する。一旦宝箱を隠した後では、術者は精神集中することでそれを取り戻すことができ（1標準アクション）、宝箱は術者のすぐ脇に現れる。

この宝箱は名工の手によって術者のために造られた、極めてできのよい高価なものでなければならない。主に木製のものであれば、黒檀、紫檀、白檀、チーク材などで造り、角の補強材や釘などの金物は白金製でなければならない。象牙製にするならば、金具は黄金でなければならない。青銅、銅、銀でこしらえるなら、蝶番などの付属品は銀かエレクトラム（高価な金属）製でなければならない。このような宝箱の価格は5,000gp未満であってはならない。宝箱を造ったら、術者は宝箱の完璧な複製となる、（まったく同じ材質で隅々までそっくりな）小さなレプリカを作らなければならない（このレプリカには50gpかかる）。この宝箱自身は魔法の力を持たず、通常の宝箱と同様に錠前や守りの魔法を付けることができる。

宝箱を隠す際には、術者は宝箱とレプリカの両方に触れながら呪文を発動する。すると、宝箱はエーテル界へと消え去る。術者が宝箱を呼び戻すにはレプリカが必要である。60日を超えると以後1日ごとに、宝箱が失われてしまい、取り戻すことのできなくなる可能性が5%ずつ累積していく。宝箱のレプリカをなくしたり壊してしまった場合、[ウィッシュ](#) 呪文を使っても、大きい方の宝箱を呼び戻す方法はない。ただし、それを探しに他の次元界へと探検に行くことはできる。

宝箱の中の生き物は通常通り食べ、眠り、歳をとる。従って、食糧や空気、水、その他生きるのに必要なものが尽きれば死んでしまう。

シークレット・ページ

[Secret Page](#) / 秘密のページ

系統 変成術； 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、物質（鱗の鱗の粉末とウィル・オ・ウィスプのエクス）

距離 接触

目標 大きさ3平方フィートまでの、接触したページ

持続時間 永続

セーヴィング・スロー 不可； **呪文抵抗** 不可

シークレット・ページは1ページの内容を変化させ、まったく別の内容に見せかける。目標の呪文の文章は同じかそれより下のレベルの術者の修得している呪文に変化する。巻物の呪文を別の呪文に変えるために使うことはできないが、巻物を隠すのには使える。[エクスプローシヴ・ルーンズ](#)や[セビア・スネーク・シジル](#)をシークレット・ページに仕掛けることもできる。

[コンプリヘンド・ランゲージズ](#)呪文だけでは、シークレット・ページの内容を知ることができない。術者は特別の言葉を口にするので本来の内容を現すことができる。その後、術者は実際のページの内容を詳しく読み、再びシークレット・ページ形態に戻ることができる。これは意図するだけで回数無制限に行なうことができる。また、術者は特別の言葉を2回繰り返すことでこの呪文を除去することもできる。[ディテクト・マジック](#)呪文ではそのページに希薄な魔法がかかっていることが判るが、その真の内容は判らない。[トゥルー・シーイング](#)では隠されたものの存在は判るが、[コンプリヘンド・ランゲージズ](#)と組み合わせで発動するのでなければ、内容までは判らない。シークレット・ページを解呪することはできるし、隠された文字や絵を[イレイズ](#)呪文によって破壊することもできる。

シーミング

[Seeming](#) / 見せかけの姿

系統 幻術（幻覚）； **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 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/2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 12時間（解除可）

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

[ディスガイズ・セルフ](#)と同様だが、術者は他の人々の外見も変えることができる。作用を受けたクリーチャーは、殺されれば本来の姿を取り戻す。同意しない目標は意志セーブに成功するか、呪文抵抗でこの呪文の効果を無効化できる。

シールド

[Shield](#) / 盾

系統 防衛術 [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 自身

目標 術者

持続時間 1分/レベル（解除可）

シールドは術者の正面を浮遊する、力場でできた不可視の盾を作り出す。この盾は術者に向けられた[マジック・ミサイル](#)の攻撃を無効化し、また術者のACに+4の盾ボーナスを与える。この効果は [力場] 効果であるので、ボーナスは非実体接触攻撃に対しても適用される。このシールドは防具による判定ペナルティも秘術呪文失敗率もない。

シールド・アザー

[Shield Other](#) / 他者の守護

系統 防衛術； **呪文レベル** クレリック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、焦点（術者と対象がはめているそれぞれ50gpの価値のある白金製の指輪一对）

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 1時間/レベル（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）

この呪文は対象を守り、術者と対象の間に不思議なつながりを作り出すことで、対象の負傷の一部が術者に移されるようにする。対象はACに+1の反発ボーナスと、セーブに+1の抵抗ボーナスを得る。さらに、対象はヒット・ポイントにダメージを与えるすべての負傷と攻撃（特殊能力によって与えられたものも含む）から半分のダメージしか彼ららない。この呪文によって守られたクリーチャーが被らなかつたぶんのダメージは術者が被ることになる。チャーム効果や能力値ダメージ、生命力吸収、[即死] 効果などのようなヒット・ポイントへのダメージに関係のない形態の害には作用しない。対象の【耐久力】が低下することでヒット・ポイントが減少した場合、これはヒット・ポイントへのダメージではないので、術者との間で分配されない。呪文の効果が終了した時点で、それ以降のダメージはもはや対象と術者の間で分配されないが、すでに分配されたダメージが対象に割り当て直されることはない。

術者と呪文の対象が互いに呪文の距離外へ移動した場合、呪文は終了する。

シールド・オヴ・フェイス

[Shield of Faith](#) / 信仰の盾

系統 防御術； 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、物質（聖句の一片が書かれた羊皮紙）

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

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）； 呪文抵抗 可（無害）

この呪文は対象の周囲に、ちらちらと輝き攻撃を防いだり、そらしたりする魔法のフィールドを作り出す。この呪文は対象のACに+2反発ボーナスを与え、さらに術者レベル6レベルごとに+1がボーナスに追加される（18レベル時に、最大+5の反発ボーナス）。

シールド・オヴ・ロー

[Shield of Law](#) / 秩序の盾

系統 防御術 [秩序]； 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）

おぼろげな青い輝きが対象を取り巻いて攻撃から守り、混沌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混沌の属性のクリーチャーを減速状態にする。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・ケイオス](#)の効果と異なり、この利益は混沌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 [混沌] の呪文や混沌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・ケイオス](#) と同様に、憑依および精神的な影響から術者を保護する。

最後に、混沌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、その攻撃者は減速状態になる（[スロー](#) 呪文と同様に意志セーブに成功すれば無効化できるが、シールド・オヴ・ローのセーブDCに対して行なうこと）。

シェイズ

[Shades](#) / 高位影の召喚術

系統 幻術（操影）； 呪文レベル ウィザード / ソーサラー9

[シャドウ・カンジュレーション](#)と同様だが、8レベル以下の召喚呪文を真似ることができる。この幻の召喚術は、信じない者に対しては4/5（80%）のダメージを与え、ダメージを与えない効果であれば信じない者に対して80%の確率で効果を及ぼす。

シェイプチェンジ

[Shapechange](#) / 変幻自在

系統 変成術（ポリモーフ）； 呪文レベル ウィザード / ソーサラー9、ドルイド9

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（1,500gpの価値のあるジェイド（翡翠）のサークレット）

距離 自身

目標 術者

持続時間 10分 / レベル（解除可）

この呪文により、術者は多種多様なクリーチャーの姿をとることができる。この呪文は術者が選んだ種別により、[オルター・セルフ](#)、[ビースト・フォームIV](#)、[エレメンタル・ボディIV](#)、[フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンIII](#)、[ジャイアント・フォームII](#)、[プラント・シェイプIII](#)のいずれかと同様に働く。また、1ラウンドに1回フリー・アクションで別の姿に変わることができる。この変身は標準行動の直前か直後に瞬間的に起こり、アクションの途中で起こることはない。

ジェントル・リボウズ

[Gentle Repose](#) / 安らかな眠り

系統 死霊術； 呪文レベル ウィザード / ソーサラー3、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 / 信仰 (塩と、死体の有する (有していた) 目1つにつき銅貨1つ)

距離 接触

目標 接触した死体

持続時間 1日 / レベル

セービング・スロー 意志・無効 (物体) ; **呪文抵抗** 可 (物体)

クリーチャー1体の死体を腐敗しないように保存する。これにより、そのクリーチャーを死から生き返らせる際の時間制限を延長できる ([レイズ・デッド](#) 参照)。この呪文の影響下にあった時間は、生き返りの時間制限に数えない。余談ながら、この呪文をかけておけば、死んだ友の (腐敗していく) 死骸を運ぶことへの不快感も軽減される。

この呪文は、切り離された手足などに対しても効く。

シクウェスター

[Sequester](#) / 隔離

系統 防御術 ; **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 (バジリスクのまつ毛とゴム)

距離 接触

目標 接触した同意するクリーチャー1体あるいは (一辺2フィートの立方体の区画1個ぶん / レベルまでの) 物体1つ

持続時間 1日 / レベル (解除可)

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

発動されたとき、この呪文は対象を見たり場所を調べたりする占術呪文を妨害し、さらに対象を **不可視状態** にする ([インヴィジビリティ](#) 呪文と同様)。この呪文は対象が触知的な方法や特定の装置を使うことで発見されるのを防ぐものではない。シクウェスターが作用しているクリーチャーは、呪文が終わるまで昏睡し、実質的に活動停止状態となる。

注 : 意志セーブに成功すれば、装備中の物体や魔法の力を有する物体は **隔離** されずにすむ。隔離されたクリーチャーや物体を見たり、占術呪文で探知しようとする時にはセーブは行なわない。

シミュレイクラム

[Simulacrum](#) / 似姿

系統 幻術 (操影) ; **呪文レベル** ウィザード / ソーサラー7

発動時間 12時間

構成要素 音声、動作、物質 (氷でできた対象の彫像と、似姿のHDごとに500gpの価値のあるルビーの粉末)

距離 0フィート

効果 複製クリーチャー1体

持続時間 瞬間

セービング・スロー 不可 ; **呪文抵抗** 不可

シミュレイクラムはどんなクリーチャーであれ、そのクリーチャーにそっくりな幻を作り出す。複製されたクリーチャーは半ば実在のものであり、氷と雪から作り出される。複製はオリジナルとまったく同じように見えるが、この似姿は、本来のクリーチャーの持つレベルもしくはヒット・ダイスの半分しか持たない (そしてそのレベルもしくはヒット・ダイスに対応するヒット・ポイント、特技、技能ランク、クリーチャーの特殊能力を持つ)。術者は自分の術者レベルの2倍より高いレベルもしくはヒット・ダイスを持つクリーチャーの似姿を作り出すことはできない。術者は似姿がとれくらい似ているか決めるため、呪文発動時に **変装** 判定を行わなければならない。オリジナルのことをよく知っているクリーチャーは **知覚** 判定 (術者の **変装** 技能との対抗判定)、もしくはDC20の **真意看破** 判定に成功すれば偽物であることが分かる。

この似姿は常に術者の完全な命令下にある。テレパシー的なつながりは存在しないので、その他の何らかの方法で命令しなければならない。似姿はそれ以上強力になる能力を持たない。レベルや能力を成長させることはできないのだ。ヒット・ポイントが0になったり、破壊されたりすれば似姿は雪に戻り、即座に融けて無に帰す。複雑な工程に少なくとも24時間かけ、ヒット・ポイント1点につき100gpを費やし、完全に装備の調った魔法の研究室があれば、似姿へのダメージを修復できる。

ジャイアント・ヴァーミン

[Giant Vermin](#) / 蟲類巨大化

系統 変成術 ; **呪文レベル** クレリック4、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 近距離 (25フィート + 5フィート / 2レベル)

目標 1体以上の蟲、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 不可 ; **呪文抵抗** 可

いくつもの通常サイズのセンチピード (ムカデ)、スパイダー (蜘蛛)、スコープオン (サソリ) のいずれかをジャイアント版 [giant counterpart] に変化させる。1種類の蟲のみが変化させられる (従って呪文を1回発動することでセンチピードとスパイダーの両方に作用を及ぼすことはできない)。この呪文の影響を受ける蟲の数は、後述の表の通り、術者レベルに依存する。

この呪文で作りに出された巨大蟲は術者を傷つけようとはしないが、この種のクリーチャーを術者がどの程度制御しているかという、ごく簡単な命令を出せる程度である (「攻撃しろ」「止まれ」「防御しろ」など)。特定のクリーチャーがやって来たら攻撃しろとか、特定の事態に備えろといった命令は、蟲には複雑すぎて理解できない。巨大蟲は手近のものを何でも攻撃する (そうするなという命令を与えない限り)。

術者レベル	センチピード（ムカデ）	スパイダー（蜘蛛）	スコーピオン（サソリ）
9以下	3	1	2
10～13	4	2	3
14～17	6	3	4
18～19	8	4	5
20以上	12	6	8

ジャイアント・フォームI

[Giant Form I](#) / 巨人変化I

系統 変成術（ポリモーフ）； 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（取るうとする携帯のクリーチャーの一部）

距離 自身

目標 術者

持続時間 1分/レベル（解除可）

この呪文をかけたとき、術者はあらゆる巨人の副種別を持つ大型の人型生物クリーチャーの姿を取ることができる。いったん術者が変身したなら、以下の能力を得る：【筋力】に+6、【耐久力】に+4のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に-2のペナルティ、+4の外皮ボーナス、夜目。

また、変身した姿に以下の能力があるならば、術者も同様に得る：暗視60フィート、かきむしり（2d6ダメージ）、再生5、岩つかみと岩投げ（射程60フィート、2d6ダメージ）。そのクリーチャーが元素に対する完全耐性が抵抗をもつならば、術者はそれに対する抵抗20を得る。同様に元素への脆弱性を持つなら、その脆弱性を得る。

ジャイアント・フォームII

[Giant Form II](#) / 巨人変化II

系統 変成術（ポリモーフ）； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー8

この呪文は [ジャイアント・フォームI](#)と同様に働くが、あらゆる巨人の副種別を持つ超大型クリーチャーの姿を取れる。術者は以下の能力を得る：【筋力】に+8、【耐久力】に+6のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に-2のペナルティ、+6の外皮ボーナス、夜目、移動速度に+10フィートの強化ボーナス。

また、変身した姿に以下の能力があるならば、術者も同様に得る：水泳移動速度60フィート、暗視60フィート、かきむしり（2d8ダメージ）、再生5、岩つかみと岩投げ（射程120フィート、2d10ダメージ）。そのクリーチャーが元素に対する完全耐性が抵抗をもつならば、術者はその完全耐性や抵抗を得る。同様に元素への脆弱性を持つなら、その脆弱性を得る。

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

投稿