

スカルプト・サウンド

[Sculpt Sound](#) / 音声変調

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 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 クリーチャーか物体1体（1つ）/レベル、ただしそのうちのどの2つをとっても30フィート以内の距離に収まっていないなければならない

持続時間 1時間/レベル（解除可）

セービング・スロー 意志・無効（物体）； 呪文抵抗 可（物体）

術者はクリーチャーや物体の立てる音を変化させることができる。術者は音のないところに音を生み出したり、音を消したり、音を他の音に変えたりできる。作用を受けるクリーチャーや物体には、すべて同じ変化を与えるのでなければならない。一度変化させてしまったら、その内容を変更することはできない。術者は音質を変化させることができるが、自分のよく知らない言葉を作り出すことはできない。

声をひどく変化させられてしまった呪文の使い手は、音声要素のある呪文を発動することができない。

スクライニング

[Scrying](#) / 念視

系統 占術（念視）； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー4、クレリック5、ドルイド4、バード3

発動時間 1時間

構成要素 音声、動作、物質/信仰（水たまり）、焦点（1,000gpの価値のある銀の鏡）

距離 本文参照

効果 魔法的感知器官

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

術者は、どんなに離れたところからでも、クリーチャーのことを観察することができる。対象が意志セーブに成功すれば、呪文は失敗する。このセーブのDCは、術者の対象に対する知識と、術者がそのクリーチャーに対してどんな種類の物理的なつながりを持っているか（そもそもそんなものがあるのか）による。さらに、対象が他の次元界にいれば、対象は意志セーブに+5のボーナスを得る。

知識	意志セーブ修正値
なし*	+10
間接（対象について聞いたことがある）	+5
直接（対象に会ったことがある）	-0
親密（対象のことをよく知っている）	-5
つながり	意志セーブ修正値
似顔絵や肖像	-2
所有物や衣服	-4
肉体の一部、髪の毛、爪など	-10
* 術者は自分の知らないクリーチャーに対しては何らかのつながり（下記参照）を持っていないなければならない。	

このセーブが失敗であれば、術者は対象とその周囲（対象からすべての方向におよそ10フィート）を見聞きすることができる。対象が移動すれば、感知器官は150フィートまでの移動速度でそれについて行く。

すべての占術（念視）呪文と同様、この感知器官は魔法効果も含め、術者の視覚能力をすべて備えている。さらに、以下の呪文は術者レベルごとに5%の確率で、この感知器官を通じてうまく働く可能性がある：[ディテクト・イーグル](#)、[ディテクト・グッド](#)、[ディテクト・ケイオス](#)、[ディテクト・マジック](#)、[ディテクト・ロー](#)、[メッセージ](#)。

セーブが成功であれば、少なくとも24時間の間、術者が同じ対象を再び念視しようとすることはできない。

グレーター・スクライニング

[Scrying, Greater](#) / 上級念視

系統 占術（念視）； 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、バード6

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

持続時間 1時間 / レベル

[スクライミング](#)と同様だが、上記のような違いがある。また以下の呪文はすべて、感知器官を通じて確実に機能する：[タンズ](#)、[ディテクト・イーヴル](#)、[ディテクト・グッド](#)、[ディテクト・ケイオス](#)、[ディテクト・マジック](#)、[ディテクト・ロー](#)、[メッセージ](#)、[リード・マジック](#)。

スクリーン

[Screen](#) / 銀幕

系統 幻術 (幻覚) ; **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

距離 近距離 (25フィート + 5フィート / 2レベル)

効果範囲 一辺30フィートの立方体の区画1個ぶん / レベル (自在)

持続時間 24時間

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

この呪文は念視や観察に対する強力な防御を作り出す。呪文の発動時に、術者は呪文の効果範囲内で何が観察され、何が観察されないかを指定する。作り出される幻については漠然としか指示することはできない。一度条件を設定したら、変更することはできない。効果範囲を念視しようとする試みは、セーブの余地なく自動的に術者の指定したイメージを検知する。映像と音は作り出された幻に合致している。直接観察した場合、看破する原因となるようなものがその光景にあれば、(通常の幻術と同様に)セーブを行なうことができる。幻術の影響を受けている者たちが効果範囲内に入った場合でも、幻によって隠されている者たちが彼らの通り道から離れるようにしていれば、幻が打ち消されることもないし、必ずしもセーブができるとも限らない。

スケアー

[Scare](#) / 畏怖

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 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 (アンデッド・クリーチャーからとった骨)

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 / 3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 / レベルあるいは1ラウンド ; [ゴース・フィア](#)の本文参照

セーヴィング・スロー 意志・不完全 ; **呪文抵抗** 可

[ゴース・フィア](#)と同様だが、この呪文は目標となった6HD未満のすべてのクリーチャーを**恐れ状態**にすることができる。

スコーチング・レイ

[Scorching Ray](#) / 灼熱の光線

系統 力術 [火] ; **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

距離 近距離 (25フィート + 5フィート / 2レベル)

効果 光線1本以上

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可 ; **呪文抵抗** 可

術者は敵を火の灼熱ビームで撃つ。術者は光線1本に加え、3レベルを超える4レベルごとに追加で1本の光線 (11レベルで最大3本の光線となる) を撃ち出すことができる。光線はそれぞれ、命中させるために遠隔接触攻撃を行なう必要があり、当たれば4d6ポイントの [火] ダメージを与える。光線を複数本撃ち出せる場合、同一の目標に対して使用することも、別々の目標に対して使用することもできるが、すべての光線は互いに30フィート以内の距離に収まっている目標に対して使用しなければならず、同時に撃ち出さねばならない。

スタチュー

[Statue](#) / 石像変化

系統 変成術 ; **呪文レベル** ウィザード / ソーサラー 7

発動時間 1ラウンド

構成要素 音声、動作、物質 (石灰、砂、そして一滴の水を、鉄の釘でかき混ぜる)

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

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)

スタチュー 呪文は対象を、着用していたり運搬しているすべての衣類や装備とともに、頑丈な石に変える。石像の姿では、対象は

8の硬度を得る。対象のヒット・ポイントは元の値のままである。対象は通常通り見、聞き、匂いを嗅ぐことができるが、飲み食いしたり息をしたりする必要はない。触覚で感じ取れるのは、その肉体を構成する花崗岩のように硬い物質に作用を及ぼせるような感覚に制限される。ちょっと欠けたくらいならすり傷ができたようなものだが、像の腕の1本が折れて取れてしまったなら深刻なダメージとして感じられる。スタチュー 呪文の影響下にあるものは、呪文の持続時間内なら、望めば本来の姿に戻り、行動し、さらに（フリー・アクションで）即座に像の姿に戻ることができる。

スタバライズ

[Stabilize](#) / 安定化

系統 召喚術（治癒）； 呪文レベル クレリック0、ドルイド0

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 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・半減（無害）；本文参照； 呪文抵抗 可（無害）；本文参照

ヒット・ポイントが-1以下の生きているクリーチャーを対象として発動する。そのクリーチャーは自動的に容態安定化に成功し、それ以上ヒット・ポイントが減ることはない。そのクリーチャーが後でダメージを加えられたなら、通常通りに [瀕死状態](#) になる。

ステイタス

[Status](#) / 状態確認

系統 占術； 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

距離 接触

目標 接触したクリーチャー1体/3レベル

持続時間 1時間/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）

術者がこれから仲間と別行動するかもしれない、そうなるも仲間を見失わぬようにする必要がある。ステイタスによって、その仲間の相対的な位置とだいたいの状態を精神的に把握しておくことができる。術者はそのクリーチャーへの方向と距離、そのクリーチャーに作用している状態（まったく傷を負っていない、負傷状態、[満身創痕状態](#)、[よるめき状態](#)、[気絶状態](#)、[瀕死状態](#)、[吐き気がする状態](#)、[恐慌状態](#)、[朦朧状態](#)、毒に冒されている、病にかかっている、[混乱状態](#) など）を知る。一度呪文が対象に対して発動されると、対象と術者の間の距離は、全員が同じ次元界にいる限り作用しない。対象がその次元界を離れるか死亡したなら、その対象に対しては呪文は機能を停止する。

スティンキング・クラウド

[Stinking Cloud](#) / 悪臭の雲

系統 召喚術（創造）； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー3

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（腐った卵か、ザゼンソウの葉）

距離 中距離（100フィート+10フィート/レベル）

効果 半径20フィートに拡散する雲、高さ20フィート

持続時間 1ラウンド/レベル

セーヴィング・スロー 頑健・無効；本文参照； 呪文抵抗 不可

スティンキング・クラウドが作り出す霧の塊は、[フォッグ・クラウド](#)のものに似ているが、その蒸気が吐き気を催させる点異なる。この雲の中にいる生きているクリーチャーは“[吐き気がする状態](#)”になる。この状態はクリーチャーが雲の中にいる間と、雲から離れた後1d4+1ラウンド（[吐き気がする状態](#)のクリーチャー1体1体に対して別々にロールすること）の間持続する。セーブに成功したが、雲の中に留まったクリーチャーは、毎ラウンド、術者のターンにセーブし続けなければならない。これは [毒] 効果である。

スティンキング・クラウドは [パーマナンシー](#) 呪文で永続化できる。永続化された スティンキング・クラウドは、風で吹き払われても、10分後には元通りになる。

ストーム・オヴ・ヴェンジャンス

[Storm of Vengeance](#) / 天罰の嵐

系統 召喚術（招来）； 呪文レベル クレリック9、ドルイド9

発動時間 1ラウンド

構成要素 音声、動作

距離 長距離（400フィート+40フィート/レベル）

効果 半径360フィートの嵐雲

持続時間 精神集中（最大10ラウンド）（解除可）

セービング・スロー 本文参照； **呪文抵抗** 可

術者は巨大な嵐の黒雲を空に作り出す。その雲の下にいるすべてのクリーチャーは頑健セーブを行ない、失敗したならば1d4×10分の間 **聴覚喪失状態** になる。術者が精神集中を続けるラウンドごとに、呪文は以下のような追加効果を生み出す。それぞれの効果は術者のターンの間に発生する。

2ラウンド目：範囲内に酸の雨が降り、1d6ポイントの[酸]ダメージを与える。セーブ不可。

3ラウンド目：術者は雲から6本の稲妻を呼び降ろす。術者はこれらの稲妻がどこに当たるか決定する。1つの目標に対しては1本の稲妻しか向けられない。それぞれの稲妻は10d6ポイントの[電気]ダメージを与える。稲妻に打たれたクリーチャーはダメージを半減させるために反応セーブを試みることができる。

4ラウンド目：範囲内にひょうが降り、5d6ポイントのダメージを与える（セーブ不可）。

5～10ラウンド目：豪雨と荒れ狂う風が視界を低下させる。この雨は暗視能力も含め、5フィートを超えるすべての視界を曇らせる。5フィート離れたクリーチャーは視認困難（攻撃に20%の失敗確率がつく）。それより離れたクリーチャーは完全視認困難（攻撃に50%の失敗確率がつき、攻撃者は視覚で目標の位置をつきとめることができない）。移動速度は3/4に下がる。

嵐の範囲内での遠隔攻撃は不可能である。範囲内で発動される呪文は術者が（**ストーム・オヴ・ヴェンジャンス**のセーブDC＋術者が発動しようとしている呪文のレベル）に等しいDCの精神集中判定に成功しない限り、中断される。

ストーン・シェイプ

[Stone Shape](#) / 石材形成

系統 変成術[地]； **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、物質/信仰（柔らかい粘土）

距離 接触

目標 10立方フィート＋1立方フィート/レベルまでの接触した石および石製の物体

持続時間 瞬間

セービング・スロー 不可； **呪文抵抗** 不可

術者はすでにある石の塊を、自分の目的にかなう好きな形に変えることができる。**ストーン・シェイプ**によって粗雑な箱や扉などを作れはするものの、細かな細工を行なうことはできない。動く部分のあるすべての仕掛けは、30%の確率で実際には機能しない。

ストーンスキン

[Stoneskin](#) / 石の皮膚

系統 防御術； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー4、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、物質（花崗岩と、250gpの価値のあるダイヤモンドの粉末）

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 10分/レベル、あるいはチャージ消費まで

セービング・スロー 意志・無効（無害）； **呪文抵抗** 可（無害）

この呪文によって守られたクリーチャーは打ち身、切り傷、刺し傷、ひっかき傷に対する抵抗力を得る。対象はDR10/アダマンティンを得る。ダメージを受けるたびに最初の10ポイントのダメージを無視する。ただしアダマンティン製の武器はこのダメージ減少を無視する。合計で術者レベル×10ポイント（最大150ポイント）のダメージを防いでしまうと、この呪文はチャージ消費される。

ストーン・テル

[Stone Tell](#) / 石の語り

系統 占術； **呪文レベル** ドルイド6

発動時間 10分

構成要素 音声、動作、信仰

距離 自身

目標 術者

持続時間 1分/レベル

術者は石と会話する能力を得る。石は誰が、あるいは何が自分に触れたかを術者に語り、また、自分の後ろや下に何が潜んでいるか、隠されているかを明かしてくれる。石は尋ねられればすべてを包み隠さず説明してくれる。ただし、石のものの見方、知覚力、知識のため、術者が求めているような詳細情報が得られないこともある。術者は自然石とも加工された石とも話すことができる。

ストーン・トゥ・フレッシュ

[Stone to Flesh](#) / 石を肉に

系統 変成術； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー6

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（土を混ぜた血一滴）

距離 中距離（100フィート+10フィート/レベル）

目標 石化されたクリーチャー1体、あるいは、直径1~3フィートで長さ10フィートまでの円柱内の石

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 頑健・無効（物体）；本文参照；**呪文抵抗** 可

この呪文は石化されたクリーチャーを通常の状態へと戻し、生命と装備を元通りにする。この変化の過程を生き延びるため、そのクリーチャーは頑健セーブ（DC15）に成功しなければならない。石化されたクリーチャーであれば、サイズに関係なくどんなクリーチャーでも回復させることができる。また、この呪文は石の塊を肉のような物質に変えることもできる。そうした肉塊は、生命力や魔法エネルギーが得られない限り、自力で動くこともなく、生きるに必要な生命力も持たない。たとえば、動く石の像（animated stone statue）にこの呪文をかければ生きた像（animated flesh statue）になるが、普通の像は同じ形の肉の塊になるだけである。術者は、直径が1フィートから3フィートで長さが10フィートまでの円柱内に収まる物体や、より大きな石塊のうちその大きさまでの部分に作用を及ぼすことができる。

スネア

[Snare](#) / 輪縄

系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド3、レンジャー2

発動時間 3ラウンド

構成要素 音声、動作、信仰

距離 接触

目標 接触した、魔法の力を持たないつるやロープ、紐でできた直径2フィート+2フィート/レベルの輪

持続時間 作動するか破壊されるまで

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文を使えば、術者は魔法の罠として働く輪縄を作ることができる。輪縄はしなやかなつるや紐、ロープなどから作ることができる。術者がそれにスネアをかけると、紐状の物体は周りの風景に溶け込んでしまう（“罠探し”能力を持ったキャラクターは発見するのにDC23で[知覚](#)判定を行なうことができる）。輪縄の一方の端は輪になっていて、その中に足を踏み入れたクリーチャーの1本かそれ以上の足のまわりを縛る。

強靱でしなやかな木が近くがあれば、この罠をそれに結びつけることができる。呪文の効果により、輪が作動する時にその木は一旦曲がって再び真っ直ぐとなり、罠にかかったクリーチャーに1d6ポイントのダメージを与え、縛った手足でそのクリーチャーを地面から引き上げる。そのような木がない場合、紐状の物体はクリーチャーのまわりからみつき、ダメージを与えずに、そのクリーチャーを[絡みつかれた状態](#)にする。

この罠は魔法の罠である。これから脱出するためには、罠にかかったクリーチャーは、全ラウンド・アクションである[脱出術](#)判定（DC23）か【筋力】判定（DC23）に成功しなければならない。この輪縄は5ヒット・ポイントあり、ACは7である。この罠から脱出するのに成功すれば、輪は壊れ、呪文は終了する。