

デイズ

[Daze](#) / 幻惑

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（羊毛かそれに似た物質ひとつまみ）

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

目標 4HD以下の人型生物1体

持続時間 1ラウンド

セービング・スロー 意志・無効；呪文抵抗 可

この呪文は、ヒット・ダイスが4以下の人型生物1体の精神を曇らせ、アクションをとれないようにする。HDが5以上の人型生物は影響を受けない。[幻惑状態](#)となった対象は[朦朧状態](#)ではなく、従って、呪文の対象を攻撃する場合に特別な利益は得られない、この呪文によって[幻惑状態](#)になったクリーチャーは、1分間この呪文の効果に完全耐性を得る。

ディスインテグレート

[Disintegrate](#) / 分解

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 / 信仰（天然磁石と塵ひとつまみ）

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

セービング・スロー 頑健・不完全（物体）；呪文抵抗 可

細い緑色の光線が術者の伸ばした指から放たれる。命中させるには、術者は遠隔接触攻撃に成功しなければならない、光線が命中したクリーチャーは術者レベルごとに2d6（最大40d6）ポイントのダメージを受ける。この呪文によってヒット・ポイントが0以下になったクリーチャーは完全に分解され、あとにはわずかな細かい塵しか残らない。分解されたクリーチャーの装備には作用しない。

物体に対して使用された場合、光線は生命を持たぬ物質のうち、一辺10フィートの立方体1個ぶんまでの部分しか分解しない。従って、この呪文は非常に大きな物体や建築物を目標とした場合、その一部しか分解しないことになる。この光線は（[ウォール・オブ・フォース](#)や[フォースフル・ハンド](#)など）完全に力場でできた物体にすら作用を及ぼすことができるが、[アンティマジック・フィールド](#)や[グローブ・オブ・インヴァルナラビリティ](#)などのような魔法的效果を分解することはできない。

頑健セーブに成功したクリーチャーや物体には不完全にしか作用せず、5d6ポイントのダメージを与えるだけである。このダメージによってクリーチャーや物体のヒット・ポイントが0以下になったなら、その対象は完全に分解される。

この呪文が作用するのは、最初に命中したクリーチャーや物体のみである。この光線は発動1回ごとに1つの目標にしか作用しない。

ディスガイズ・セルフ

[Disguise Self](#) / 変装

系統 幻術（幻覚）；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 自身

目標 術者

持続時間 10分/レベル（解除可）

術者は自分の外見を、服、鎧、武器や装備に至るまで 変えることができる。術者は身長を1フィート高いようにも低いようにも、痩せているようにも太っているようにも、その中間にも見せかけることもできる。術者はクリーチャーの種別を変えるほどの外見の変化は起こせない（異なる副種別に見せかけることはできる）。それ以外の点で、どの程度外見を変化させるかは術者の自由である。ほくろや顎髭のような、ちょっとした特徴を付け加えたり目立たなくしたり、あるいはまったくの別人や異なる性別であるような外見にすることもできる。

この呪文は、選んだ姿が持つ能力や、独特な話し方や身振りまでは与えてくれない。術者自身や装備の触覚的特性（手触り）や聴覚的特性（音声）は変わらない。バトルアックスはダガーのように見せかけても、やはりバトルアックスとして機能するのである。この呪文を変装用の姿を作り出すのに使った場合、[変装](#)判定に+10のボーナスを得る。この幻覚とやりとりをしたクリーチャーは、それが幻術であると見破るための意志セーブを行なうことができる。

ディストラクション

[Destruction](#) / 破壊

系統 死霊術 [即死]；呪文レベル クレリック7

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（価格500gpの聖印あるいは邪印）

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 瞬間

セーヴィング・スロー 頑健・不完全； 呪文抵抗 可

この呪文は対象を即座に殺し、その屍を完全に消滅させる（ただし、装備品や所持品は消滅しない）。この呪文は対象へ即座に術者レベルごとに10ポイントのダメージを与える。呪文により対象が殺された場合、聖なる（または不浄の）火で屍を完全に消滅させる（ただし、装備品や所持品は消滅しない）。頑健セーヴィング・スローに成功すれば、目標は死ぬ代わりに10d6ポイントのダメージを被る。この呪文に対するセーブに失敗した（そして絶命した）キャラクターを生き返らせる唯一の方法は、[トゥルー・リザレクション](#)を使うか、慎重に文言を考えた [ウィッシュ](#) のあとで [リザレクション](#) を使うか、[ミラクル](#) を使うかのいずれかしかない。

ディスプレイメント

[Displacement](#) / 所くらまし

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

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、物質（小さな革の輪っか）

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（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）

この呪文の対象は、本来いる位置から約2フィート離れたところに見える。これによってそのクリーチャーは完全視認困難であるかのように扱われ、対象に対する攻撃には50%の失敗確率が付く。

実際の完全視認困難とは違い、[ディスプレイメント](#) は敵が対象を目標にすること自体を妨げるものではない。[トゥルー・シーイング](#) は対象の本当の位置を明らかにし、失敗確率を無効にする。

ディスペル・イーグル

[Dispel Evil](#) / 悪解呪

系統 防御術 [善]； 呪文レベル クレリック5、パラディン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 接触

目標 術者および術者が接触した、他の次元界からやって来た悪のクリーチャー、あるいは、術者および術者が接触したクリーチャーや物体にかけられた心術呪文あるいは [悪] の呪文

持続時間 1ラウンド/レベルあるいはチャージ消費するまでのどちらか早い方

セーヴィング・スロー 本文参照； 呪文抵抗 本文参照

輝く白い聖なるエネルギーが術者を取り巻く。このエネルギーには3つの効果がある。

第一に、術者は悪のクリーチャーからの攻撃に対して、ACに+4の反発ボーナスを得る。

第二に、他の次元界からやって来た悪のクリーチャーに対して近接接触攻撃に成功すると、術者はそのクリーチャーをその出身次元界に送り返すことができる。対象となったクリーチャーは意志セーブに成功すればこの効果を無効化できる（これには呪文抵抗も有効）。このように使用した場合、この呪文はチャージ消費され、終了する。

第三に、接触することで、術者は悪のクリーチャーの発動した心術呪文1つ、あるいは発動者問わず [悪] の呪文どれか1つを自動的に解呪できる。[ディスペル・マジック](#) で解呪できない呪文は [ディスペル・イーグル](#) でも解呪できない。この効果に対しては、セーヴィング・スローも呪文抵抗も適用されない。このように使用した場合、この呪文はチャージ消費され、終了する。

ディスペル・グッド

[Dispel Good](#) / 善解呪

系統 防御術 [悪]； 呪文レベル クレリック5

[ディスペル・イーグル](#) と同様だが、術者は暗黒のゆらめく不浄のエネルギーに取り巻かれ、また、悪のクリーチャーや呪文ではなく、善のクリーチャーや呪文に作用する。

ディスペル・ケイオス

[Dispel Chaos](#) / 混沌解呪

系統 防御術 [秩序]； 呪文レベル クレリック5、パラディン4

[ディスペル・イーグル](#) と同様だが、術者は定常的な青い秩序のエネルギーに取り巻かれ、また、悪のクリーチャーや呪文ではなく、混沌のクリーチャーや呪文に作用する。

ディスベル・マジック

[Dispel Magic](#) / 魔法解呪

系統 防衛術；呪文レベル ウィザード/ソーサラー3、クレリック3、ドルイド4、バード3、パラディン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）

目標あるいは効果範囲 呪文の使い手1体、クリーチャー1体、あるいは物体1つ

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；呪文抵抗 不可

ディスベル・マジックを使えば、クリーチャー1体や物体1つにかかっている現在継続中の呪文を終了させたり、魔法のアイテムの魔法能力を一時的に抑止したり、他の呪文の使い手の呪文を相殺したりできる。解呪された呪文は、ちょうど持続時間が切れたかのように終了する。一部の呪文は、その呪文の解説にある通り、ディスベル・マジックでは打ち消せない。ディスベル・マジックは擬似呪文効果を呪文と同様に解呪できるが、相殺することはできない。持続時間が“瞬間”となっている呪文の効果を解呪することはできない。というのも、その魔法の効果はディスベル・マジックが効果を発するより前に、とっくに終わっているからである。

術者はディスベル・マジックを以下の2つ用法のうち、どれか1つで使用できる。すなわち、目標型解呪、呪文相殺である。

目標型解呪：1つの物体、クリーチャーまたは呪文をディスベル・マジックの対象とする。術者は1回の解呪判定（1d20+術者レベル）を行ない、その結果を対象にかかっている呪文の中で術者レベルが最も高いものと比較する（DC=11+呪文の術者レベル）。成功したらその呪文は終了する。失敗したなら、同じ結果を次に高い呪文の術者レベルと比較する。対象に影響を及ぼしている呪文を1つ解呪するか、全ての呪文の解呪に失敗するまでこの手順を繰り返す。

たとえば、7レベルの術者がディスベル・マジックを発動し、対象のクリーチャーには[ストーンスキン](#)（術者レベル12）と[フライ](#)（術者レベル6）がかかっていたとする。術者レベル判定の結果が19だったなら、[ストーンスキン](#)の解呪には足りない（23以上が必要）が、[フライ](#)を終了させるには十分である（17以上が必要）。解呪判定で23以上の結果を出したなら、[ストーンスキン](#)を解呪し、[フライ](#)はそのまま残る。解呪判定が16以下だったなら、どの呪文にも影響はない。

術者はディスベル・マジックを目標にかかっている特定の呪文や空間にかかっている呪文（[ウォール・オブ・ファイアー](#)など）を解呪するのに使用することもできる。術者は対象の特定の呪文の名前を知っていなければならない。術者レベル判定の結果がその呪文のDC以上ならば、その呪文は終了する。対象とした呪文を解呪するのに足りないならば、他のいかなる呪文や効果も解呪されない。

継続中の呪文の結果として存在する物体やクリーチャー（たとえばサモン・モンスターで招来されたクリーチャー）を目標にする場合、その物体なりクリーチャーなりを召喚した呪文に対して解呪判定を行なうことになる。

目標とした物体が魔法のアイテムなら、術者はそのアイテムの術者レベルに対して解呪判定を行なう（DC=11+アイテムの術者レベル）。これに成功すれば、そのアイテムの魔法の力は1d4ラウンドの間、すべて抑止される。その期間が過ぎればアイテムは魔法の特性を取り戻す。力を抑止されたアイテムは、その期間中は魔法の力を持たぬものとして扱われる。他の次元の開口部（たとえば[バグ・オブ・ホールディング](#)など）は一時的に閉じてしまう。魔法のアイテムの物理的な特性は変わらない。たとえば魔法のソード（剣）は力を抑止されてもやはりソードなのである（実のところ高品質のソードである）。アーティファクトや神格には、このような定命の者の術は作用しない。

術者が自分で発動した呪文に対しては、解呪判定は自動的に成功する。

呪文相殺：このバージョンで使用した場合、ディスベル・マジックは呪文の使い手1体を目標にして、相殺呪文として発動される。しかし真の呪文相殺と違い、ディスベル・マジックは機能しない場合もある。相手の呪文を相殺できるかどうかを調べるため、術者は解呪判定を行なわなければならない。

グレーター・ディスベル・マジック

[Dispel Magic, Greater](#) / 上級魔法解呪

系統 防衛術；呪文レベル ウィザード/ソーサラー6、クレリック6、ドルイド6、バード6

目標あるいは効果範囲 1体の術者、クリーチャー、あるいは物体；あるいは半径20フィートの爆発

この呪文は[ディスベル・マジック](#)と同様に働くが、対象にかかっている複数の呪文を解呪できたり複数のクリーチャーを対象とできる点で異なる。

術者は3つの用法のうちどれか1つを選んで使用できる。すなわち、目標型解呪、効果範囲型解呪、呪文相殺である。

目標型解呪：これは[ディスベル・マジック](#)の目標型解呪と同様だが、術者レベル4ごとに1つの呪文を解呪できる。もっとも高いレベルの呪文から比較し、低レベルの呪文へ移っていく。

また、グレーター・ディスベル・マジックは、[リムーヴ・コース](#)で取り除けるどんな効果でも解呪できる可能性がある（たとえば[ディスベル・マジック](#)で解呪できない効果であってもである）。この判定のDCは、呪いのDCに等しい。

効果範囲型解呪：このバージョンで使用した場合、グレーター・ディスベル・マジックは半径20フィート以内の爆発内あらゆるものに作用する。解呪判定を1回だけ行ない、その結果を範囲内の全てのクリーチャーへ[ディスベル・マジック](#)をかけたように適用する。

効果範囲内であって、かつ1つ以上の呪文の目標となっている物体1つ1つについても、クリーチャーに対するのと同じように解呪判定を行なう。効果範囲型解呪は魔法のアイテムには作用しない。

継続中の効果範囲型呪文や効果型呪文で、その起点がグレーター・ディスベル・マジック呪文の効果範囲内にあるものについては、その呪文を解呪するための解呪判定を行なうことができる。

継続中の呪文で、効果範囲が[ディスベル・マジック](#)呪文の効果範囲と重複するものについては、解呪判定を行ない、成功すれば効果が切れる。ただし、効果が切れるのは重複する範囲内だけである。

継続中の呪文の効果である物体やクリーチャー（たとえばサモン・モンスターで招来されたクリーチャー）が[ディスベル・マジック](#)の効果範囲内にいたら、解呪判定を行なうことができ、成功すればその物体なりクリーチャーなりを召喚した呪文は終了し、招来されたものは来たところに戻る。これはその物体なりクリーチャーなりを目標としている1つの呪文に対する解呪の試みに加えて行なわれる。

術者が自分で発動した呪文に対しては、解呪判定は自動的に成功したことにできる。

呪文相殺：[ディスペル・マジック](#)と同様に働くが、他の術者の呪文を打ち消すための解呪判定に+4のボーナスを得る。

ディスペル・ロー

[Dispel Law](#) / 秩序解呪

系統 防御術 [混沌]；呪文レベル クレリック5

[ディスペル・イーヴル](#)と同様だが、術者は明滅する黄色い混沌のエネルギーに取り巻かれ、また、悪のクリーチャーや呪文ではなく、秩序のクリーチャーや呪文に作用する。

ディスマサル

[Dismissal](#) / 送還

系統 防御術；呪文レベル ウィザード/ソーサラー5、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、信仰

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

目標 他次元界クリーチャー1体

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効；本文参照；呪文抵抗 可

この呪文は、意志セーブに失敗した他次元界クリーチャー1体を、それが本来属する次元界へと強制送還する。呪文が成功すれば、そのクリーチャーは即座に送還されるが、その際、対象を出身次元界以外の次元界へと送り込んでしまう可能性が20%ある。

デイズ・モンスター

[Daze Monster](#) / 怪物幻惑

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2、バード2

距離 中距離（100フィート+10フィート/レベル）

目標 6HD以下の生きているクリーチャー1体

[デイズ](#)と同様だが、この呪文はどんな種別のもので、生きているクリーチャー1体に効果がある。HDが7以上のクリーチャーは影響を受けない。

ディスラプティング・ウェポン

[Disrupting Weapon](#) / アンデッド破砕武器

系統 変成術；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 接触

目標 近接武器1つ

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（無害、物体）；本文参照；呪文抵抗 可（無害、物体）

この呪文を使用すると、近接武器をアンデッドにとって致命的なものにすることができる。術者の術者レベル以下のHDしか持たぬアンデッド・クリーチャーが戦闘中にこの武器で命中を受けた場合、意志セーブに失敗すると完全に破壊されてしまう。この破壊効果に対しては、呪文抵抗は適用されない。

ディスラプト・アンデッド

[Disrupt Undead](#) / アンデッド破砕光線

系統 死霊術；呪文レベル ウィザード/ソーサラー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）

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

術者は正のエネルギー光線を放つ。命中させるには遠隔接触攻撃ルールに成功しなければならず、光線がアンデッド・クリーチャーに命中すれば、1d6ポイントのダメージを与える。

ディセクレイト

[Desecrate](#) / 冒瀆

系統 力術 [悪] ; 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（邪水1ピンと25gp相当（5ポンド）の銀粉。これらすべてを効果範囲の周囲に振りまかねばならない）、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 可

この呪文は効果範囲を負のエネルギーで満たす。効果範囲内で負のエネルギー放出への抵抗に使うDCは+3の不浄ボーナスを得る。ディセクレイトの効果範囲に入ったアンデッド・クリーチャーはそれぞれ、全ての攻撃ロール、ダメージ・ロール、セーヴィング・スローに+1の不浄ボーナスを得る。効果範囲の内側で創造されたり、効果範囲内へと招来されたアンデッド・クリーチャーはHDごとに+1のヒット・ポイントを得る。

ディセクレイトされた範囲内に祭壇や社などの、術者の崇める神格や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（負のエネルギー放出のDCに+6の不浄ボーナス、範囲内で創造されたアンデッドに+2の不浄ボーナスとHDごとに+2ヒット・ポイント）。

さらに、この範囲内で [アニメイト・デッド](#) を発動した者は、通常で2倍（すなわち、術者レベルごとに2HDではなく、術者レベルごとに4HD）のアンデッドを創造することができる。

効果範囲内に祭壇や社などの、術者の守護者でない神格やパンテオン、高位の力の恒久的な施設がある場合、ディ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へのボーナスやペナルティは与えられない。

ディセクレイトは [コンセクレイト](#) を相殺し、解呪する。