

ディミニッシュ・プランツ

[Diminish Plants](#) / 植物縮小

系統 変成術； **呪文レベル** ドルイド3、レンジャー3

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 本文参照

目標あるいは効果範囲 本文参照

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可； **呪文抵抗** 不可

この呪文には2つのバージョンがある。

剪定：呪文のこのバージョンは、長距離（400フィート+40フィート/レベル）内の通常の草木（草、イバラ、藪、つる植物、生垣、アザミ、木、つたなど）を本来の大きさのおよそ1/3に縮め、からみついたり繁茂したりしないようにする。作用を受けた植物は注意深く剪定され、刈り込まれたかのように見える。このバージョンの **ディミニッシュ・プランツ** は [エンタングル](#)、[プラント・グロウス](#)、[ウォール・オブ・ソーンズ](#) など植物を成長させる呪文や効果を自動的に解呪する。

術者の選択で、範囲を半径100フィートの円にしたり、半径150フィートの半円にしたり、半径200フィートの四分円にすることもできる。術者は効果範囲内のいくつかのエリアに作用しないよう指定することもできる。

成長阻害：呪文のこのバージョンは0.5マイルの距離内の全ての普通の植物を目標とし、次の年の収穫量を通常より1/3だけ少なくする。

この呪文は植物クリーチャーには効果がない。

ディメンショナル・アンカー

[Dimensional Anchor](#) / 次元間移動拘束

系統 防御術； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー4、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

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 1分/レベル

セーヴィング・スロー 不可； **呪文抵抗** 可（物体）

緑色の光線が術者の手から放たれる。目標に命中させるには、術者は遠隔接触攻撃を行わなければならない。光線が命中したクリーチャーや物体はきらめくエメラルド色の場に包まれ、肉体ごとの次元界へ移動することがまったくできなくなる。ディメンショナル・アンカーによって禁じられる移動形態には [アストラル・プロジェクション](#)、[イセリアル・ジョイント](#)、[イセリアルネス](#)、[ゲート](#)、[シャドウ・ウォーク](#)、[ディメンジョン・ドア](#)、[テレポート](#)、[プリנק](#)、[ブレイン・シフト](#)、[メイズ](#) およびそれに類する擬似呪文能力が含まれる。この呪文は持続時間の間、[ゲート](#) や [テレポーテーション・サークル](#) の使用も妨げる。

ディメンショナル・アンカーは、呪文発動時にすでにエーテル状態やアストラル形態であったクリーチャーの移動を妨げることはないし、（バジリスクの凝視などの）他の次元界を知覚したり攻撃したりする能力を遮ることもない。また、招来されたクリーチャーが招来呪文の終了時に消えぬようにすることもできない。

ディメンショナル・ロック

[Dimensional Lock](#) / 次元間移動拘束の場

系統 防御術； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー8、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

距離 中距離（100フィート+10フィート/レベル）

効果範囲 空間上の1点を中心とした半径20フィートの放射

持続時間 1日/レベル

セーヴィング・スロー 不可； **呪文抵抗** 可

その中では肉体ごとの次元界へ移動することがまったくできなくなる、きらめくエメラルド色の場を作り出す。ディメンショナル・ロックによって禁じられる移動形態には [アストラル・プロジェクション](#)、[イセリアル・ジョイント](#)、[イセリアルネス](#)、[ゲート](#)、[シャドウ・ウォーク](#)、[ディメンジョン・ドア](#)、[テレポート](#)、[プリנק](#)、[ブレイン・シフト](#)、[メイズ](#) およびそれに類する擬似呪文能力が含まれる。ディメンショナル・ロックが形成されてしまうと、効果範囲内への、あるいは効果範囲内からの次元間移動は不可能となる。

ディメンショナル・ロックは、呪文発動時にすでにエーテル状態やアストラル形態であったクリーチャーの移動を妨げることはないし、（バジリスクの凝視などの）他の次元界を知覚したり攻撃したりする能力を遮ることもない。また、招来されたクリーチャーが招来呪文の終了時に消えぬようにすることもできない。

ディメンジョン・ドア

[Dimension Door](#) / 次元扉

系統 召喚術（瞬間移動）； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー4、バード4

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声

距離 長距離（400フィート+40フィート/レベル）

目標 術者および接触した物体あるいは接触した同意するクリーチャー

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可および意志・無効（物体）； **呪文抵抗** 不可および可（物体）

術者は自分自身を現在の位置から距離内の任意の場所へと瞬時に転送する。術者は常に望んだ場所へと正確に到着する。単に場所を思い浮かべても、方向を指定してもよい。方向を指定するなら、「真っ直ぐ下へ900フィート」とか「北西方向、上方45度、1,200フィート」というように指定すればよい。この呪文を使用した後、術者は自分の次のターンまで、これ以外のアクションをとることはできない。術者は自分の最大荷重を超えない重量であれば、物体と一緒に運ぶことができる。また、サイズが中型以下の同意するクリーチャー（とそのクリーチャーが運搬する最大荷重までの装備品や物体）相当を、術者レベル3レベルごとに1体ぶんまで一緒に運ぶこともできる。大型クリーチャー1体は中型クリーチャー2体相当、超大型クリーチャー1体は大型クリーチャー2体相当、というように換算する。転送されるクリーチャーはすべて互いに接触していなければならない。また、そのうち少なくとも1体が術者と接触していなければならない。

すでに固体が占めている場所に到着した場合、術者および一緒に転送されたクリーチャーはそれぞれ1d6ポイントのダメージを受け、意図した出現場所から100フィート以内にある適切な表面の上の何も無いランダムな場所に放り出される。

100フィート以内に開けた空間がなければ、術者および一緒に転送されたクリーチャーはそれぞれさらに2d6ポイントのダメージを受け、1,000フィート以内の開けた空間に放り出される。1,000フィート以内の開けた空間がなければ、術者および一緒に転送されたクリーチャーはそれぞれさらに4d6ポイントのダメージを受け、呪文は単に失敗となる。

デイライト

[Daylight](#) / 陽光

系統 力術 [光] ； **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3、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 接触

目標 接触した物体

持続時間 10分 / レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可； **呪文抵抗** 不可

この呪文を発動して接触した物体は、半径60フィートの領域に明るい光を発する。さらに半径120フィートまでの領域で1段階ずつ明度を上昇させる（暗闇から薄暗い光に、薄暗い光から通常の光に、通常の光から明るい光に）。60フィートの領域内では、光への過敏や脆弱性を持つクリーチャーはペナルティを受ける。この名前にもかかわらず、この呪文は太陽の光でダメージを受けたり滅ぼされるクリーチャーに対しては日光として扱われない。

デイライトを小さな物体にかけ、光を遮る覆いの内側や下に置いた場合、この呪文の効果はその覆いを取り去るまで遮られる。魔法の暗闇の範囲内に持ち込まれた **デイライト** は（逆に **デイライト** の範囲内に持ち込まれた魔法の暗闇も）一時的に無効化され、この2つの呪文が重複したエリアでは、それら2つの呪文以外の光源（あるいは闇）が支配的となる。

デイライト は自分と同じか、自分より低いレベルの [闇] 呪文（ [ダークネス](#) など）をどれでも相殺し、解除する。

ディレイド・ブラスト・ファイアーボール

[Delayed Blast Fireball](#) / 遅発火球

系統 力術 [火] ； **呪文レベル** ウィザード / ソーサラー7

持続時間 5ラウンド以下；本文参照

ファイアーボール と同様だが、この呪文はそれより強力であり、発動してから5ラウンドまでの間に炸裂させることができる。この火球の炸裂は、術者レベルごとに1d6（最大20d6）ポイントの [火] ダメージを与える。ディレイド・ブラスト・ファイアーボールによって生み出される輝く珠は、術者が望めばすぐに炸裂させることもできるし、術者は炸裂を5ラウンドまで遅らせることもできる。術者は呪文完成時にどれだけ遅らせるかを選択し、一度設定したら変更することはできない。ただし誰かがこの珠に触れば別である。術者が遅らせることにした場合、輝く珠は炸裂するまで、目標地点に留まる。クリーチャーはこの珠を拾い上げ、投擲武器として投げつけることができる（射程単位10フィート）。クリーチャーが炸裂する時点から1ラウンド以内にこの珠に触れて動かした場合、そのクリーチャーが触れている間に炸裂してしまう可能性が25%ある。

ディレイ・ポイズン

[Delay Poison](#) / 毒物遅延

系統 召喚術（治癒）； **呪文レベル** クレリック2、ドルイド2、バード2、パラディン2、レンジャー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時間 / レベル

セーヴィング・スロー 頑健・無効（無害）； **呪文抵抗** 可（無害）

対象は毒への一時的な完全耐性を得る。対象の体内のすべての毒や、呪文の持続時間の間に対象がさらされたすべての毒は、呪文の持続時間が終わるまで対象に作用しない。**ディレイ・ポイズン** は毒がすでに与えているダメージを治癒することはない。

デス・ワード

[Death Ward](#) / 死からの守り

系統 死霊術； **呪文レベル** クレリック4、ドルイド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 接触した生きているクリーチャー

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）

目標は全ての即死呪文や [即死] 効果へのセーブに +4の士気ボーナスを得る。たとえ通常はできなくても、その [即死] 効果に抵抗するためにセーブをすることができる。加えて、目標は生命力吸収やその他の負のエネルギー効果（負のエネルギー放出を含む）への完全耐性を持つ。

この呪文は既に持っていた負のレベルを取り除くことはできないが、呪文の持続時間が続く限り負のレベルによるペナルティを無視する。

デス・ワードはたとえ結果的に死んでしまうような場合であっても、それ以外の攻撃（ヒット・ポイントの喪失、毒、石化など）に対しては防護を与えない。

デスウォッチ

[Deathwatch](#) / 臨終の看取り

系統 死霊術 [悪]； **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 30フィート

効果範囲 円錐形の放射

持続時間 10分 / レベル

セーヴィング・スロー 不可； **呪文抵抗** 不可

死霊術の力によって、術者は呪文の距離内にいる、死の淵に近いクリーチャーの状態を知ることができる。術者は効果範囲内にいる各クリーチャーが **死亡状態** であるか、死にかけているか（生きてはいるが傷ついており、ヒット・ポイントが3点以下しか残っていないか）、死を寄せつけずにいるか（生きており、ヒット・ポイントが4点以上あるか）、健康であるか、アンデッドであるか、生きているわけでも死んでいないわけでもないか（人造クリーチャーなど）が即座に判る。

デスウォッチは、クリーチャーが呪文や能力によって死んだふりをしていても、すべて見抜く。

デス・ネル

[Death Knell](#) / 甲鐘

系統 死霊術 [悪、即死]； **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 接触した生きているクリーチャー

持続時間 瞬間 / 対象のHDごとに10分；本文参照

セーヴィング・スロー 意志・無効； **呪文抵抗** 可

術者はクリーチャーの衰えゆく生命力を奪いそれを使って自分の力を増すことができる。この呪文を発動したら、術者はヒット・ポイントが -1以下の生きているクリーチャーに接触する。対象がセーヴィング・スローに失敗したら、対象は死に、術者は1d8の一時的ヒット・ポイントと【筋力】への +2強化ボーナスを得る。さらに、術者の有効術者レベルは +1上昇し、術者レベルによって決まる呪文の効果が増強される。これによって有効術者レベルが上昇しても、普段より多くの呪文を準備 / 使用できるようにはならない。この効果は対象となったクリーチャーのHDごとに10分間持続する。

テレキネシス

[Telekinesis](#) / 念動力

系統 変成術； **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

距離 長距離（400フィート + 40フィート / レベル）

目標 本文参照

持続時間 精神集中（1ラウンド / レベルまで）あるいは瞬間；本文参照

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）あるいは不可；本文参照； **呪文抵抗** 可（物体）；本文参照

術者は精神集中することで物体やクリーチャーを動かすことができる。選択したバージョンによって、穏やかで持続的な力を及ぼすことも、一瞬荒々しく押す力を1回だけ及ぼすこともできる。

持続的な力：持続的な力は術者レベル × 25ポンド（最大で15レベル時の375ポンド）までの物体を20フィート / ラウンドまで

の速度で動かすことができる。クリーチャーは自分の所持している物体に対する効果を意志セーブに成功することや呪文抵抗で無効化できる。

このバージョンは術者レベルごとに1ラウンドまで持続するが、術者が精神集中を解けば切れてしまう。重量は垂直にも水平にもその両方（＝斜め）にも動かすことができる。物体を距離外へと動かすことはできない。物体を距離外へ押し出せば、呪文は終了する。いかなる理由であれ、術者が精神集中を解けば、物体はそこで落ちるか止まるかする。

念動力によって、物体を片手で扱っているかのように操作できる。たとえば、必要な力が重量制限以内のものであれば、レバーやロープを引っ張ったり、鍵を回したり、物体を回転させることができる。また、単純な結び目をほどくこともできるが、こうした細かい作業にはDC15に対する【知力】判定が必要となる。

戦技：持続的な力を与えるかわりに、1ラウンドに1回、術者は **テレキネシス** を使って突き飛ばし、武器落とし、組みつき（押さえ込みを含む）、足払いを試みることもできる。これらの行動は通常通りに解決するが、行動によって機会攻撃を誘発することはない。術者は武器落としと組みつきの際には自分の戦技ボーナスのかわりに自分の術者レベルを用い、【筋力】修正値や【敏捷力】修正値の代わりにウィザードなら【知力】修正値、ソーサラーなら【魅力】修正値を加える。これらの行動に対して相手がセーブを行なうことはできないが、相手の呪文抵抗は有効である。この呪文をこのバージョンで使った場合、呪文は術者レベル×1ラウンド持続するが、術者の精神集中が途切れれば終了する。

激しく押す力：また、呪文のエネルギーを1ラウンドで使い切ってしまうこともできる。術者は距離内にあって、すべてが互いに10フィート以内にある物体やクリーチャー（総数は術者レベルごとに1つ、最大で15まで）を、そのすべてから10フィート/レベルの合計重量を投げつけて投げつけることができる。術者は術者レベルごとに25ポンド（最大で15レベル時の375ポンド）までの合計重量を投げつけることができる。

アイテムを目標に命中させるためには、術者は（投げつけるクリーチャーや物体1つにつき1回ずつ）攻撃ロールに成功しなければならない。この時、ウィザードなら術者の基本攻撃ボーナス + 【知力】修正値、ソーサラーなら基本攻撃ボーナス + 【魅力】修正値を用いる。武器は通常通りダメージを与える（【筋力】ボーナスは適用されない。アローやボルトをこうやって使う場合、同サイズのダガーと同じダメージを与えることに注意）。それ以外の物体は（樽のようにあまり危険でないものなら）25ポンドにつき1ポイントから（岩のように硬くて密度の高い物体なら）25ポンドにつき1d6ポイントまでのダメージを与える。目標から外れたクリーチャーや物体は、目標に隣接したマスに着弾する。

呪文の重量制限内のクリーチャーを投げつけることもできるが、クリーチャーは意志セーブに成功すれば効果を無効化できる。これは、自分の持っている物体がこの呪文の目標となったクリーチャーも同様である。

念動力によってクリーチャーが固い表面に投げつけられた場合、10フィート落下したかのようにダメージ（1d6ポイント）を被る。

テレキネティック・スフィア

[Telekinetic Sphere](#) / 念動球

系統 力術 [力場]； **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、物質（球状の水晶と小さな一対の磁石）

距離 近距離（25フィート + 5フィート / 2レベル）

効果 クリーチャーや物体を中心とした、直径1フィート/レベルの球体

持続時間 1分 / レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 反応・無効（物体）； **呪文抵抗** 可（物体）

[リジリアント・スフィア](#) と同様だが、この呪文により作られた球体の中に捕えられたクリーチャーや物体はほとんど重量がなくなる。テレキネティック・スフィア に包み込まれたものはすべて、通常重量の1 / 16の重さしかなくなる。術者は念動力によって球体の中にあるものなら何でも、通常重量が5,000ポンド以下までならば持ち上げることができる。念動力によってコントロールできる範囲は、球体が中身を包み込むのに成功した後では、最大で術者から中距離にあたる距離（100フィート + 10フィート / レベル）まで広がる。

術者は球体に精神を集中することで、合計重量5,000ポンド以下の物体やクリーチャーといっしょに、球体を移動させることができる。術者は呪文を発動した後のラウンドに、球体を動かしが始めることができる。そのために精神集中した（1標準アクション）場合、術者は球体を1ラウンドに30フィートまで移動させることができる。術者が精神集中を止めれば、球体はそのラウンドは（水平な平面上にあれば）移動しないか、（空中にあれば）平面に達するまでその落下速度で落下する。術者は自分の次のターンか、呪文の持続時間内のそれ以降のターンに、精神集中を再開できる。

球体は毎ラウンド60フィートの速度でしか落下せず、これは球体の中身にダメージを与えるほどの速度ではない。

術者は自分が球体の中にいる場合でも、球体を念動力で動かすことができる。

テレパシク・ボンド

[Telepathic Bond](#) / テレパシー結合

系統 占術； **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、物質（異なる2種類のクリーチャーの卵のかげら2つ）

距離 近距離（25フィート + 5フィート / 2レベル）

目標 術者および同意するクリーチャー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いなければならない

持続時間 10分 / レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可； **呪文抵抗** 不可

術者は自分と何体かの同意するクリーチャー間をテレパシーによって結合するが、対象はいずれも【知力】が3以上でなければならない。リンク内の各クリーチャーは、同じリンクの中にいる他のすべてのクリーチャーと結合されている。クリーチャー同士は、との言語を話すかに関係なく、リンクを通してテレパシーによる意思疎通が可能である。この結合の結果として、特殊能力や影

響が及ぼされることはない。一度リンクが結ばれたなら、この呪文はどれだけ距離があろうと機能する（ただし、ある次元界から別の次元界へは通じない）。

望むなら、術者は形成するリンクから自分を除外することができる。この決定は発動時に行なわなければならない。

テレパシク・ボンドは [パーマネンシイ](#) 呪文で永続化することができるが、[パーマネンシイ](#) を1回使用するごとに2体のクリーチャーだけを結合することができる。

テレポーテーション・サークル

[Teleportation Circle](#) / 瞬間移動陣

系統 召喚術（瞬間移動）； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー9

発動時間 10分

構成要素 音声、物質（1,000gpの価値のある魔法陣を覆う琥珀の粉末）

距離 0フィート

効果 作動させたものを瞬間移動させる半径5フィートの魔法陣

持続時間 10分/レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可； 呪文抵抗 可

術者は、上に立ったクリーチャーを指定した場所へと [グレート・テレポート](#) の呪文と同様に瞬間移動させる魔法陣を、床やその他の水平な表面の上に描く。一度魔法陣の目的地を指定したなら、変更はできない。クリーチャーを固体の中や、術者がよく知らずはっきりとした描写も手に入れていない場所、あるいは他の次元界へ瞬間移動させるように魔法陣を設定しようとするなら、呪文は失敗する。

魔法陣自体は巧妙で、あることに気付くのはまず不可能である。クリーチャーが誤って作動させないようにしたければ、一段高くなった台座の上に設置するなど、何らかの方法で魔法陣を目立たせる必要がある。

テレポーテーション・サークルは [パーマネンシイ](#) 呪文で永続化することができる。永続化した [テレポーテーション・サークル](#) を [装置無力化](#) で解除した場合、10分間、非稼働状態となるが、その後は、通常通り作動可能となる。

テレポーテーション・サークルのような魔法の罫を発見し、無力化するのは困難である。クラスの特徴である罫探しの能力を持つキャラクター（だけ）は魔法陣を（訳注：発見するのに [知覚](#) 技能を、）解除するのに [装置無力化](#) を使うことができる。どちらの場合もDCは25 + 呪文レベルであり、[テレポーテーション・サークル](#) の場合は34である。

テレポート

[Teleport](#) / 瞬間移動

系統 召喚術（瞬間移動）； 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

距離 自身および接触

目標 術者および接触した物体か接触した同意するクリーチャー

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可および意志・無効（物体）； 呪文抵抗 不可および可（物体）

この呪文は術者を指定した目的地へと瞬時に転送する。距離は最大で術者レベル×100マイルまでであり、次元界間の移動は不可能である。術者は合計重量が自分の最大過重までの物品を運んでゆくことができる。また、術者レベル3レベルごとに1体の、同意する中型または小型サイズのクリーチャー（と、その最大過重までの物品）、ないしそれに相当するものを連れてゆくことができる。大型クリーチャーは中型クリーチャー2体相当、超大型クリーチャーは中型クリーチャー4体相当、等々と勘定する。移送される全クリーチャーは互いに接触しており、うち1体以上が術者と接触していなければならない。距離が“自分”で目標が“術者”の呪文がすべてそうであるように、術者がセーヴィング・スローを行なう必要はないし、呪文抵抗も適用されない。物体では他の人物が持っていたり、使用している（装備中の）物体のみがセーヴィング・スローと呪文抵抗を得る。

術者は目的地の位置と見た目について、ある程度ははっきりとした知識がなくてはならない。どこにあって、どんな見た目をしており、中に何があるのか知らなければ、簡単に將軍の天幕に瞬間移動するなどということはできないのだ。術者の思い浮かべるイメージがはっきりしたものであればあるほど、瞬間移動がうまくいく可能性も上昇する。強い物理的・魔法的なエネルギーの渦巻く範囲では、瞬間移動が危険になったり不可能となることさえある。

瞬間移動がどれだけうまくいったか調べるには、d%をロールして、この呪文の最後にある表を参照すること。表の用語の定義については、以下の情報を参照のこと。

精進度：“よく慣れ親しんでいる”は術者がかなり頻繁に行ったことがあり、我が家も同然に感じている場所である。“念入りに調べた”は、術者が今現在肉眼で見ることのできる場所であるか、または術者がたびたび訪れた場所であり、術者のよく知っている場所である。“何度か来たことがある”は何度か来たことがあるにはあるが、さほど詳しくは知らない場所である。“一度見たことがある”は術者が [スクライミング](#) などの魔法なり何なりで一度だけ見たことのある場所である。

“偽の目的地”というのは、そんな目的地が本当は存在しない場合である。たとえば、術者が敵の聖域を念視しようと試みて、偽の映像を見せられた場合、たとえば、術者が本来精通していたが、徹底的に変わってしまったせいで、もはや精通しているとは言いがたい場所（焼け落ちた家など）へ瞬間移動しようと試みた場合、等々。偽の目的地へ瞬間移動する場合、d%をロールするのではなく、1d20 + 80をロールして表から結果を求めること。というのも、術者がたどり着こうとしたり、あるいは目的地を外れる際の基準となるような真の行き先など存在しないからである。

目的地に到着する：術者は望んだ場所に現れる。

目的地を外れる：術者は目的地からランダムな方向にランダムな距離だけ離れた場所に安全に到着する。目的地から外れた距離は、移動しようとした距離のd%である。目的地を外れた方向はランダムに決定する。

似通った場所：術者は目的地と見た目や雰囲気似通った場所に到着する。たいてい、術者は距離内にある最寄りの似通った場所に現れる。呪文の距離内にそのような場所がなければ、呪文は単に失敗する。

大失敗：術者および術者と共に瞬間移動するものは“ごちゃまぜ”になってしまう。各人は1d10ポイントのダメージを被り、術

者はどこに到着したか決定するために表で再ロールを行なう。この再ロールの際は1d20 + 80をロールすること。“大失敗”が出るたびにキャラクターたちはさらにダメージを被り、再ロールし続けなければならない。

精通度	目的地に到着する	目的地を外れる	似通った場所	大失敗
よく慣れ親しんでいる	01 ~ 97	98 ~ 99	100	
念入りに調べた	01 ~ 94	95 ~ 97	98 ~ 99	100
何度か来たことがある	01 ~ 88	89 ~ 94	95 ~ 98	99 ~ 100
一度見たことがある	01 ~ 76	77 ~ 88	89 ~ 96	97 ~ 100
偽の目的地			81 ~ 92	93 ~ 100

グレーター・テレポート

[Teleport, Greater](#) / 上級瞬間移動

系統 召喚術（瞬間移動）； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー7

この呪文は [テレポート](#) と同様に作用するが、距離の制限がなく、目的地を外れる可能性もない。加えて、術者は目標地点を見たことがなくてもよい。ただし、その場合は信頼できる描写を手に入れていなければならない（誰かから詳しい描写を聞いた、非常に正確な地図を手に入れたなど）。不十分な情報や紛らわしい情報しかないのに瞬間移動しようとするなら、術者は姿を消した後、単に元の場所に再び現れるだけである。この呪文で次元間移動はできない。

テレポート・オブジェクト

[Teleport Object](#) / 物体瞬間移動

系統 召喚術（瞬間移動）； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー7

距離 接触

目標 重量50ポンド/レベルまで、体積3立方フィート/レベルまでの接触した物体1つ

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）； 呪文抵抗 可（物体）

この呪文は [テレポート](#) と同様に作用するが、ただ術者ではなく1個の物体を瞬間移動させる。クリーチャーや魔法の力（たとえば [ディレイド・ブラスト・ファイアーボール](#) の珠など）を瞬間移動させることはできない。

望むなら目標の物体をエーテル界の離れた場所に移すこともできる。この場合、物体の瞬間移動元の地点には、物体を取り戻すまでは、かすかに魔法の力が残る。その地点を目標とした [ディスペル・マジック](#) に成功すれば、消えたアイテムはエーテル界から元の場所に戻ってくる。

テンポラル・ステイシス

[Temporal Stasis](#) / かりそめの停滞

系統 変成術； 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、物質（5,000gpの価値のある粉末状のダイヤモンド、エメラルド、ルビー、サファイアの粉）

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 永続

セーヴィング・スロー 頑健・無効； 呪文抵抗 可

術者は近接接触攻撃に成功しなければならない。術者は対象を活動停止状態にする。このクリーチャーにとって時間は流れを止め、諸々の状態はその時点のままに固定化される。このクリーチャーは歳をとらない。その肉体の機能は事実上停止し、いかなる力や効果もこのクリーチャーを害することはできない。この状態は魔法が（[ディスペル・マジック](#) 呪文に成功する、[フリーダム](#) 呪文をかけるなどで）取り除かれるまで持続する。