

ヒール

[Heal](#) / 大治癒

系統 召喚術（治癒）； 呪文レベル クレリック6、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

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）； 呪文抵抗 可（無害）

ヒールを使えば、クリーチャー1体の体を正のエネルギーで満たし、病気や傷をぬぐい去ることができる。この呪文は対象に作用を及ぼしている以下の不利な状態すべてを一度に終わらせる：[過労状態](#)、[幻惑状態](#)、[混乱状態](#)、（[フィーブルマインド](#)のような）[知能低下状態](#)、[聴覚喪失状態](#)、[毒を受けた状態](#)、[能力値ダメージ](#)、[吐き気がする状態](#)、[発狂状態](#)、[病気](#)、[疲労状態](#)、[不調状態](#)、[目が眩んだ状態](#)、[盲目状態](#)、[朦朧状態](#)。また、この呪文は術者レベルあたり10ポイントのダメージを回復させる（15レベル時の150ポイントが最大）。

ヒールによっても、負のレベルを取り除くこと、恒久的に吸収された能力値を回復させることはできない。

アンデッド・クリーチャー相手には、ヒールは [ハーム](#) の効果を及ぼす。

マス・ヒール

[Heal, Mass](#) / 集団大治癒

系統 召喚術（治癒）； 呪文レベル クレリック9

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

この呪文は上記に示した点以外は [ヒール](#) と同様である。それぞれのクリーチャーが治癒されるヒット・ポイントは最大250ポイントである。

ヒール・マウント

[Heal Mount](#) / 乗騎治癒

系統 召喚術（治癒）； 呪文レベル 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 接触した術者の乗騎

持続時間 瞬間

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 [ヒール](#) と同様に機能するが、呪文を使用したパラディンの特別な乗騎（普通はホース）にのみ作用する。

ヒーローズ・フィースト

[Heroes' Feast](#) / 英雄たちの饗宴

系統 召喚術（創造）； 呪文レベル クレリック6、バード6

発動時間 10分

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）

効果 クリーチャー1体/レベルぶんのごちそう

持続時間 1時間+12時間；本文参照

セーヴィング・スロー 不可； 呪文抵抗 不可

素晴らしいごちそうを生み出す。豪華なテーブルも椅子もあれば、給仕もあり、食べものと飲みものもある。ごちそうを食べ終えるには1時間かかり、有利な効果はこの時間が過ぎてからはじめて働きます。饗宴に参加した者は、あらゆる不調、吐き気が治り、[ニュートライズ・ポイズン](#)と[リム・ヴ・ディジーズ](#)の利益を得、ごちそうの一部であるネクタル（神酒）のような飲み物を飲めば1d8+1/2術者レベル（最大+10）ポイントの一時的ヒット・ポイントを得る。アムプロジア（神饌）のような食べ物は、食べたものに、12時間続く攻撃ロールと意志セーブへの+1士気ボーナスを与え、毒と[恐怖]に対するセーヴィング・スローに+4士気ボーナスを与える。

饗宴が何らかの理由で中断されたら、呪文は台なしになり、呪文の効果はすべて無効化される。

ビストウ・カース

[Bestow Curse](#) / 呪詛

系統 死霊術； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー4、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 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 意志・無効； **呪文抵抗** 可

術者は対象に呪いをかける。下記の効果から1つを選択すること。

- 能力値を - 6減少させる（最低値は1）。
- 攻撃ロール、セーブ、能力値判定、技能判定に - 4のペナルティ。
- 毎ターン、目標は50%の確率で通常通り行動できるが、50%の確率でまったく行動できなくなる。

術者は自分なりの呪いを考案することもできるが、それは上に挙げたものより強力であってはならず、その呪いの効果を最終的に決める権限はGMにある。

この呪文によってかけられた呪いを解呪することはできないが、[ウィッシュ](#)、[ブレイク・エンチャントメント](#)、[ミラクル](#)、[リミテッド・ウィッシュ](#)、[リムーヴ・コース](#)の呪文で除去することができる。

[ビストウ・コース](#)は [リムーヴ・コース](#)を相殺する。

ヒディアス・ラフター

[Hideous Laughter](#) / 大爆笑

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1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（非常に小さなフルーツパイと羽根）

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；本文参照

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

この呪文は対象を抑え切れない笑いで苦しめる。対象はうつ伏せに倒れ、狂ったように笑い出す。笑っている間、対象はいかなるアクションもとれない。呪文が切れれば対象は通常通り行動できる。影響を受けたクリーチャーは、次のターンでもう一度セーヴィング・スローを試みることができる。これは機会攻撃を誘発しない全ラウンド・アクションである。セーブが成功すれば効果は終わるが、失敗した場合は持続時間が続く限り笑い続ける。

【知力】2以下のクリーチャーには作用しない。術者と（人型生物とか竜とかの）クリーチャー種別が異なるクリーチャーはセーヴィング・スローに+4のボーナスを得る。ユーモアがうまく伝わらないからである。

ヒプノティズム

[Hypnotism](#) / 催眠術

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1、バード1

発動時間 1ラウンド

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 生きているクリーチャー数体、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 2d4ラウンド（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効； **呪文抵抗** 可

術者の身振りともうげな詠唱によって、近くのクリーチャーは立ち止まり、術者をぼんやりとながめて、[恍惚状態](#)になってしまう。術者は相手がぼーっとなっているのにつけてこんで、自分の指示や願いごとをもっともらしいものに見せかけることができる。2d4をロールして、合計何HDまでのクリーチャーに作用を及ぼすか決定する。HDの小さいクリーチャーから順に作用する。作用を受けるのは術者を視覚か聴覚でとらえることのできるクリーチャーのみである。ただし、術者の言っていることを理解しなくても [恍惚状態](#) になり得る。

この呪文を戦闘中に使う場合、対象はセーヴィング・スローに+2のボーナスを得る。逆にこの呪文を用いて、その時点で戦闘に参加していないクリーチャー1体だけに作用を及ぼそうとする場合、対象はセーヴィング・スローに - 2のペナルティを得る。

対象がこの呪文によって [恍惚状態](#) になっている間は、態度が本来より2段階友好的なものとして反応する。これにより、術者はそのクリーチャーに対して1つの指示や願いごとができる（ただし術者はそのクリーチャーと意思疎通ができる必要がある）。指示は短く、理に叶ったものでなければならない。呪文の持続時間が終わってから、あらかじめ出しておいたその指示に関しては、対象は術者に対して2段階友好的なままである。

セーヴィング・スローに失敗したクリーチャーは、術者の術にかかったことを憶えていない。

ヒプノティック・パターン

[Hypnotic Pattern](#) / 催眠紋様

系統 幻術（紋様）[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（バードのみ）、動作、物質（線香、水晶のロッド）；本文参照

距離 中距離（100フィート+10フィート/レベル）

効果 半径10フィートの拡散内の多彩の光

持続時間 精神集中+2ラウンド

セービング・スロー 意志・無効； **呪文抵抗** 可

刻々にうっりかわる、とらえがたい色彩が、ねじれた模様になって空中に編み上げられ、範囲内のクリーチャーを **恍惚状態** にする。2d4 + 術者レベルごとに1（最大 + 10）をロールして、合計何HDまでのクリーチャーに作用を及ぼすか決定する。HDの小さいクリーチャーから順に作用する。HDが同じなら、呪文の起点に近いものから順に作用する。クリーチャー1体のHDに満たないHDぶんが余ったら、それは作用を及ぼすことなく失われてしまう。作用を受けたクリーチャーは色彩の紋様によって **恍惚状態** となる。視覚を持たない（または失っている）クリーチャーには作用しない。

ウィザードやソーサラーはこの呪文を発動するのに音声を発する必要はないが、バードは音声要素として芸能を行わなければならない。

ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク

Purify Food and Drink / 食糧および水浄化

系統 変成術； **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 10フィート

目標 1立方フィート/レベルの汚染された食糧と水

持続時間 瞬間

セービング・スロー 意志・無効（物体）； **呪文抵抗** 可（物体）

この呪文は、いたんでいたり、腐っていたり、病気だったり、有毒だったり、その他何らかのかたちで汚染された食糧と水を、きれいで飲食に適したものにします。この呪文をかけたからといって、それ以降、自然に腐敗しなくなるということはない。邪水やそれに類する趣旨の食糧や飲み物は **ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク** をかければ駄目になってしまうが、この呪文はいかなる種類のクリーチャーに対しても効果はないし、魔法のポーションに対しても効果はない。水の重さは1ガロン（約3.8リットル）につきおよそ8ポンド（約3.6kg）である。1立方フィートの水（約28リットル）はほぼ8ガロンに相当し、約60ポンド（約27kg）の重さがある。

ヒロイズム

Heroism / 勇壮

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3、バード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

持続時間 10分/レベル

セービング・スロー 意志・無効（無害）； **呪文抵抗** 可（無害）

この呪文は1体のクリーチャーに戦場での偉大な勇気と高い士気を与える。目標クリーチャーは攻撃ロール、セーブ、技能判定に +2の士気ボーナスを得る。

グレート・ヒロイズム

Heroism, Greater / 上級勇壮

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6、バード5

持続時間 1分/レベル

この呪文は **ヒロイズム** と同様に働くが、対象となったクリーチャーは攻撃ロール、セーブ、技能判定に +4の士気ボーナス、[恐怖]効果に対する完全耐性、そして術者の術者レベルに等しい一時的ヒット・ポイント（最大20ポイント）を得る。

ファイアー・シーズ

Fire Seeds / 火の実

系統 召喚術（創造）[火]； **呪文レベル** ドルイド6

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（ドングリかヒイラギの実）

距離 接触

目標 ドングリ4つまで、あるいはヒイラギの実8つまで

持続時間 10分/レベルあるいは使用するまで

セービング・スロー 不可あるいは反応・半減；本文参照； **呪文抵抗** 不可

選んだバージョンによって、術者はドングリを自分や他のキャラクターが投げられる飛散武器にしたり、ヒイラギの実を合言葉によって爆発させられる爆弾にしたりすることができる。

ドングリ手榴弾：4つまでのドングリを、100フィートまで投げることのできる特殊な投擲飛散武器に変える。ドングリ手榴弾の射程単位は20フィート。意図する目標に命中させるには遠隔接触攻撃が必要である。ドングリは合計で、術者レベルごとに1d4（最大20d4）ポイントの[火]ダメージを与えることができ、これは術者が望むように複数のドングリの間で分割できる。1つのドングリ

グリは10d4ポイントを超えるダメージを与えることはできない。

それぞれのドングリ手榴弾は固い表面に当たれば爆発する。基本的な[火]ダメージに加えて、爆発に隣接している全てのクリーチャーはダメージのダイス1つごとに1ポイントの[火]ダメージを受ける。この爆発は、目標に隣接した全ての可燃性物質に火をつける。

ヒイラギの実爆弾：8つまでのヒイラギの実を特殊な爆弾に変える。ヒイラギの実は通常、手で設置する。投擲武器として使うには軽すぎるのである（5フィートしか放り投げられない）。術者が200フィート以内にいて合言葉を唱えれば、それぞれのヒイラギの実は即座に発火し、半径5フィートの爆発内のすべてのクリーチャーに1d8 + 術者レベルごとに1ポイントの[火]ダメージを与え、5フィート以内のすべての可燃物を発火させる。範囲内にいて反応セーヴィング・スローに成功したクリーチャーは半分のダメージしか受けない。

ファイアー・シールド

[Fire Shield](#) / 火の盾

系統 力術[火]あるいは[冷気]； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー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（ウォーム・シールドの場合、燐、チル・シールドの場合、ホタルかツチボタル1匹）

距離 自身

目標 術者

持続時間 1ラウンド / レベル（解除可）

この呪文は術者を炎で取り巻き、術者を近接戦闘で攻撃したクリーチャーにダメージを与える。また、この炎は、術者がファイアー・シールドの炎を暖かいものにしたか、冷たいものにしたかにより、術者を[冷気]に基づく攻撃、または[火]に基づく攻撃のいずれかから守る（どちらにするかは術者が選択する）。

自分の肉体や手に持った武器で術者に打撃を与えたクリーチャーは通常通りダメージを与えるが、同時に、自分も1d6 + 術者レベルごとに1（最大+15）ポイントのダメージを被る。このダメージは[冷気]ダメージか（チル・シールドを選択した場合）、[火]ダメージ（ウォーム・シールドを選択した場合）である。攻撃側が呪文抵抗を持っているなら、それはこの効果に適用される。間合いの長い武器を使っているクリーチャーは、術者を攻撃してもこのダメージの対象とはならない。

この呪文を発動すると術者は炎に包まれるように見えるが、その炎は希薄でかぼそく、10フィート内の明るさのレベルを1段階（最大でも通常の明るさ）上昇する。炎の色は、チル・シールドなら青か緑、ウォーム・シールドなら紫か赤である。各バージョンの特殊能力は以下の通りである。

ウォーム・シールド（暖かい火の盾）：この炎は触れば暖かい。術者は[冷気]に基づく攻撃からは半分のダメージしか彼ららない。その攻撃が反応セーブでダメージを半減させられるものなら、セーブに成功すれば術者はダメージをまったく彼ららない。

チル・シールド（冷たい火の盾）：この炎は触れば冷たい。術者は[火]に基づく攻撃からは半分のダメージしか彼ららない。その攻撃が反応セーブでダメージを半減させられるものなら、セーブに成功すれば術者はダメージをまったく彼ららない。

ファイアー・ストーム

[Fire Storm](#) / 火炎嵐

系統 力術[火]； **呪文レベル** クレリック8、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

距離 中距離（100フィート+10フィート/レベル）

効果範囲 一辺10フィートの立方体の区画2個ぶん / レベル（自在）

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 反応・半減； **呪文抵抗** 可

ファイアー・ストーム 呪文を発動すると、効果範囲全体が轟音をあげる炎に包まれて一掃される。術者が望めば、荒れ狂う炎は効果範囲内の自然の植物や地表を覆う植物、植物クリーチャーにダメージを与えぬようにもできる。効果範囲内にいるそれ以外のクリーチャーは術者レベルごとに1d6（最大20d6）ポイントの[火]ダメージを被る。反応セーブに失敗したクリーチャーは炎に包まれ、炎が消されるまで毎ラウンド4d6ポイントの[火]ダメージを受ける。炎を消すには全ラウンド・アクションを消費してDC20の反応セーブに成功しなければならない。

ファイアー・トラップ

[Fire Trap](#) / 火の罠

系統 防衛術[火]； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー4、ドルイド2

発動時間 10分

構成要素 音声、動作、物質（25gp相当の金粉）

距離 接触

目標 接触した物体

持続時間 チャージ消費するまで永続（解除可）

セーヴィング・スロー 反応・半減；本文参照； **呪文抵抗** 可

ファイアー・トラップは、自分の守っているアイテムを侵入者が開いた時に爆発する炎を生み出す。ファイアー・トラップ呪文は開けたり閉めたりすることのできるアイテムなら何でも守ることができる。

ファイアー・トラップの発動時に、術者は物体の1ポイントを呪文の中心点として選ぶ。術者以外の誰かがその物体を開けると、呪文の中心点から半径5フィート以内の範囲を炎が包み込む。この炎は1d4 + 術者レベルごとに1（最大+20）ポイントの[火]ダメージを与える。この罠で守られているアイテムがこの爆発によって害を被ることはない。

ファイアー・トラップのかかったアイテムにはこれ以外の施錠や守りの呪文を設置することはできない。ロック呪文でファイアー・トラップを解除することはできない。ディスペル・マジック呪文に失敗しても、この呪文が爆発することはない。水中ではこの呪文は半分のダメージしか与えず、大きな蒸気の雲を作り出す。

術者はファイアー・トラップの仕掛けられたアイテムを、作動させることなく使用できる。発動時にその物体に同調させた者も同様である。ファイアー・トラップの仕掛けられたアイテムに他人を“同調させる”ためには通常、術者とその者が共有する合言葉を決める。

ファイアー・トラップのような魔法の罠を発見し、無力化するのには困難である。“罠探し”を有するクリーチャーは、ファイアー・トラップを発見するのに 知覚 技能を、ファイアー・トラップを解除するのに 装置無力化 を使用することができる。どちらの場合もDCは25+呪文レベルである（ドルイドのファイアー・トラップの場合は27、秘術呪文バージョンの場合は29である）。

ファイアーボール

[Fireball](#) / 火球

系統 力術 [火] ; 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（バット（コウモリ）の糞が乾いた玉と硫黄）

距離 長距離（400フィート+40フィート/レベル）

効果範囲 半径20フィートの拡散

持続時間 瞬間

セービング・スロー 反応・半減； 呪文抵抗 可

ファイアーボール呪文は低音の響きとともに火炎による焼けつく爆発を作りだし、効果範囲内のすべてのクリーチャーに術者レベルごとに1d6（最大10d6）ポイントの [火] ダメージを与える。装備中でない物体もこのダメージを被る。この炸裂では圧力はほとんど生じない。

術者は指を向け、ファイアーボールの作裂する距離（水平距離と高度）を決定する。指先から輝く豆粒ほどの大きさの玉が飛び出し、あらかじめ決めた距離に達する前に実体のある肉体や固体障壁にぶつからない限り、目標地点でファイアーボールとなって作裂する。目標地点に達する前にぶつかった場合、そこで作裂する。アローを射かけるために壁に開けた狭間窓など、細い隙間の向こうへ玉を送り込もうとするなら、術者は遠隔接触攻撃でその開口部に“命中”させなければならない。失敗すれば玉は周囲の壁にぶつかり、意図したより早く炸裂してしまう。

ファイアーボールは可燃物を発火させ、効果範囲内の物体にダメージを与える。金、銀、銅、青銅、鉛などの融点の低い金属を融かすことができる。ファイアーボールを遮る障壁がダメージによって砕けたり、穴が開いてしまった場合、ファイアーボールは効果範囲が許す限りその障壁の向こうまで広がって行く。障壁を突き抜られなければ、他の呪文の効果と同様、そこで止まってしまう。

ファインド・ザ・パス

[Find the Path](#) / 経路発見

系統 占術； 呪文レベル クレリック6、ドルイド6、バード6

発動時間 3ラウンド

構成要素 音声、動作、焦点（占術道具一式）

距離 自身あるいは接触

目標 術者あるいは接触したクリーチャー

持続時間 10分/レベル

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

この呪文の受け手は、prominent（著名な、重要な、目立った）な特定の目的地（街、牢獄、湖、ダンジョンなど）に通じる最短かつ最も直接の経路を発見できる。その場所は prominent でさえあれば野外でも、地下でも構わない。たとえば狩人の小屋は十分に prominent でないが、伐採キャンプはそうである。ファインド・ザ・パスは場所に対して働くのであって、場所の中にある物体やクリーチャーには働かない。その場所は、呪文発動時に対象がいたのと同じ次元界になくなくてはならない。

この呪文によって、対象は最終的に自分を目的地に連れて行ってくれる正確な方向を知覚できる。呪文は適宜、たどるべき正確な道や、とるべき肉体的な行動を指示してくれる。たとえば、目標は洞窟の分かれ道でどちらを通るべきかが分かるようになる。この呪文は、目的地に着くか持続時間が切れるかすれば終了する。ファインド・ザ・パスは対象および対象と一緒にいる者たちを、×イズ 呪文の効果から、特定の目的地を『メイズの外』と指定して、わずか1ラウンドで解放する。この占術は受け手に合わせて効果を与え、その仲間には影響しない。また、この呪文で示された道を進むときに術者を妨害する可能性のあるクリーチャー（ガーディアンを含む）の行動を考慮したり予測したりすることはない。

ファインド・トラップス

[Find Traps](#) / 罠発見

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 自身

目標 術者

持続時間 1分/レベル

術者は罠の働きに関する直観的な洞察力を得る。術者は呪文の効果中に罠を発見するために行った 知覚 判定に、術者レベ

ルの半分（最大+10）に等しい洞察ボーナスを得る。術者が能動的に検索していないとしても、10フィート以内の罠に罠探知をしたかのように気づける。ファインド・トラップスでは、発見した罠を無力化する能力は得られないことに注意。

ファブリケート

[Fabricate](#) / 加工

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 本文参照

構成要素 音声、動作、物質（元となる材料、作ろうとするアイテムの製作に必要な原材料と同額）

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

目標 10立方フィート/レベルまで；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

術者は1種類の素材を同じ材質の完成品に変える。従って、術者は木材から木製の橋を、麻布からローブを、亜麻や羊毛から服を作ることができる。ファブリケート呪文ではクリーチャーや魔法のアイテムを作り出したり、変成させることはできない。この呪文によって作られたアイテムの質は、新たな製品の材料として使われた素材の質に比例する。鉱物を加工する場合、目標は10立方フィート/レベルではなく、1立方フィート/レベルに減少する。

高度な職人芸を要求される加工品（ガラス、クリスタル、装飾品、剣など）を加工するには、術者は適切な **製作** 判定を行なう必要がある。

発動には、この呪文によって作用を及ぼす材料10立方フィートごとに1ラウンドが必要である。

ファンタズマル・キラー

[Phantasmal Killer](#) / 幻の殺し屋

系統 幻術（惑乱）[恐怖、精神作用]； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー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）

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・看破、その後、頑健・不完全；本文参照； **呪文抵抗** 可

術者は、対象の潜在意識に潜む恐怖を表層意識が思い描ける形（すなわち、最も恐ろしい獣）にすることで、その対象にとって想像できる限り最も恐ろしいクリーチャーの幻を作り出す。この幻の殺し屋を見ることができるのは、呪文の対象のみである。術者には臆げな姿としか見えない。目標はまず、そのイメージが現実でないことに気付くために意志セーブを行なうことができる。これに失敗すれば、幻は対象に触れ、対象は頑健セーブに成功しなければならず、失敗すれば恐怖のあまり死ぬ。頑健セーブに成功した場合でも、対象は3d6ポイントのダメージを被る。

ファンタズマル・キラーの攻撃の対象が看破に成功し、かつ、テレパシー能力を持っているか [ヘルム・オヴ・テレパシー](#) を着用していた場合、獣は術者に向かってくる。この場合、術者はそれを看破しなければならず、失敗すれば、死をもたらし[恐怖]攻撃を受けてしまう。

ファントム・ステッド

[Phantom Steed](#) / 幻の乗馬

系統 召喚術（創造）； **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

距離 0フィート

効果 半ば実在する馬のようなクリーチャー1体

持続時間 1時間/レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可； **呪文抵抗** 不可

術者は大型サイズで半ば実在する馬のようなクリーチャーを1体召喚する。毛色などは術者が自由にカスタマイズできる（訳注：記述が矛盾）。この乗馬は術者が、術者が別の人物のために特別に作り出した乗馬の場合、その人物1人が騎乗することができる。幻の乗馬は黒い頭と体、灰色のたてがみと尻尾、音を立てぬ、煙で彩られた実体のない蹄を持っている。鞍、はみ、手綱のように見えるものを着けている。この乗馬が戦うことはないが、動物はこれを避け、これと戦うことを拒む。

この乗馬はACが18（-1サイズ、+4外皮、+5【敏】）で、ヒット・ポイントは（7+術者レベルごとに1）ポイントである。ヒット・ポイントをすべて失えば、幻の乗馬は消滅する。幻の乗馬の移動速度は術者レベル2レベルごとに20フィート（10レベル時で最大100フィートとなる）である。幻の乗馬は騎乗者の重量と、術者レベルごとに10ポンドまでを載せることができる。

この乗馬は、術者レベルに従って特定の能力を手に入れる。乗馬の能力は、それより低い術者レベルの乗馬の能力をすべて含む。従って、12レベルの術者が作り出した乗馬は術者レベルが8、10、12の乗馬の能力を有している。

8レベル：この乗馬は砂や泥や沼がちな地面の上でも、何の困難もなく、移動速度も落とさずに走ることができる。

10レベル：この乗馬は回数無制限で [ウォーター・ウォーク](#) を使用することができる（同名の呪文と同様、この能力の起動にはアクションを必要としない）。

12レベル：この乗馬は回数無制限で一度に1ラウンドまでの間、[エア・ウォーク](#) を使用することができる（同名の呪文と同様、この能力の起動にはアクションを必要としない）。1ラウンド後、乗馬は地面に落下する。

14レベル：この乗馬は、[飛行](#) 技能判定に術者レベルと同じボーナスを得て、その移動速度で飛行できる。

ファントム・トラップ

[Phantom Trap](#) / 幻の罠

系統 幻術 (幻覚) ; **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

距離 接触

目標 接触した物体

持続時間 永続 (解除可)

セーヴィング・スロー 不可 ; **呪文抵抗** 不可

この呪文は、罠を感知し得るすべての者に対し、錠前やその他の小さな機構に罠がかかっているように見せかけるものである。術者は錠前や蝶番、留め金、コルク栓、ねじ止めする蓋、つめ車装置など、小さな機構や装置であればどんなものにもこの呪文を設置できる。罠を感知することができるか、罠を感知できるようにする呪文や装置を使うキャラクターは本当の罠が存在すると確信する。もちろん、この効果は幻であって、その罠を“作動”させても何も起こらない。この呪文の主な目的は、盗人を驚して追い払ったり、貴重な時間を浪費させたりすることにある。

この呪文を発動する時点で50フィート以内に別の **ファントム・トラップ** が稼動中であった場合、発動は失敗する。

フィアー

[Fear](#) / 恐怖

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 (メンドリの心臓か白い羽根)

距離 30フィート

効果範囲 円錐形の爆発

持続時間 1ラウンド / レベルあるいは1ラウンド ; 本文参照

セーヴィング・スロー 意志・不完全 ; **呪文抵抗** 可

不可視の恐怖が円錐形に放たれ、効果範囲内の生きているクリーチャーは意志セーブに成功しない限り **恐慌状態** となる。追いつめられれば、**恐慌状態** のクリーチャーは **戦慄状態** になる。意志セーブに成功した場合、そのクリーチャーは1ラウンドの間、**怯え状態** となる。

フィーブルマインド

[Feeblemind](#) / 知能低下

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5

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質 (粘土、水晶、あるいはガラスの玉一握り)

距離 中距離 (100フィート + 10フィート / 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 意志・無効 ; 本文参照 ; **呪文抵抗** 可

目標クリーチャーは知能低下状態になり、【知力】と【魅力】はどちらも1に下がる。これはトカゲ並の知性である。作用を受けたクリーチャーは【知力】や【魅力】に基づく技能を使用することも、呪文を発動することも、言語を理解することも、意味のある会話をすることもできない。それでも、そのクリーチャーは誰が味方なのかは判るため、味方について行ったり、味方を守ることにすらできる。対象は、**フィーブルマインド** の効果を打ち消すために **ウィッシュ**、**ヒール**、**ミラクル**、**リミテッド・ウィッシュ** の呪文が使用されるまでこの状態のままである。ソーサラーやウィザードのように、秘術呪文を発動するクリーチャーはセーヴィング・スローに - 4のペナルティを被る。

フィンガー・オヴ・デス

[Finger of Death](#) / 死神の指

系統 死霊術 [即死] ; **呪文レベル** ウィザード / ソーサラー7、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

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。目標の頑健セーブが成功した場合、代わりに3d6 + 術者レベルごとに1ポイントのダメージを被る。セーヴィング・スローに成功しても、対象がダメージによって死ぬことはある。

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

投稿