

## フェアリー・ファイアー

[Faerie Fire](#) / 妖精の火

系統 力術 [ 光 ] ; 呪文レベル ドルイド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 長距離 ( 400フィート + 40フィート / レベル )

効果範囲 半径5フィートの爆発内のクリーチャーおよび物体

持続時間 1分 / レベル ( 解除可 )

セーヴィング・スロー 不可 ; 呪文抵抗 可

青白い輝きが対象を包み込み、対象の輪郭を浮き出させる。包み込まれた対象はろうそくと同様の明りを放つ。フェアリー・ファイアーによって包み込まれたクリーチャーは [隠密](#) 判定に - 20のペナルティを負う。包み込まれたクリーチャーは通常の暗闇 ( ただし、2レベル以上の魔法的 [ダークネス](#) 効果は通常通り機能する )、[ブラー](#)、[ディスプレイスメント](#)、[インヴィジビリティ](#)、あるいはそれに類する効果によって得られるはずの視認困難の利益を得ない。この明りはぼんやりとしたものであり、アンデッドや光への脆弱性を持つ闇の中に住むクリーチャーに特別の効果を与えない。フェアリー・ファイアーは術者が発動時に選択によって、青にも緑にも紫にもすることができる。フェアリー・ファイアーは、このようにして包み込んだ物体やクリーチャーにいかなる害も与えない。

## フェイズ・ドア

[Phase Door](#) / 位相の扉

系統 召喚術 ( 創造 ) ; 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

距離 接触

効果 5フィート × 8フィート、深さ10フィート + 5フィート / 3レベルのエーテルの開口部

持続時間 使用回数1回 / 2レベル

セーヴィング・スロー 不可 ; 呪文抵抗 不可

この呪文は木製の壁、漆喰壁、石壁を通り抜けるエーテルの通路を作り出す。その他の物質に通路を作ることはできない。フェイズ・ドアは術者以外のすべてのクリーチャーにとって不可視かつ進入不可能で、この通路は術者だけが使用できる。フェイズ・ドアに入るのと術者の姿は消え、出れば姿が現れる。術者が望めば、術者は他の ( サイズ分類が中型以下の ) クリーチャー1体を連れて扉を通ることができる。そうすると、扉を2回使用したことになる。光や音、呪文の効果を生かすことはできないし、術者が扉を “ 使用 ” せずにその向こうを見ることもできない。この呪文によって脱出することはできるが、フェイズ・スパイダーなど、クリーチャーの中には簡単に追いかけて来ることのできるものもいる。ジェム・オヴ・トゥルー・シーイング ( 訳注 : [ジェム・オヴ・シーイング](#) ? ) やそれに類する魔法を使えば、フェイズ・ドアがあることは判るが、使用できるようにはならない。

フェイズ・ドアは [ディスペル・マジック](#) の対象となる。解呪された時点で誰かが通路の中にいた場合、その人物はパスウォール効果の内部にいた場合のように、安全に排出される。

術者は、扉に何らかの作動条件を設定することで、他のクリーチャーがそのフェイズ・ドアを使えるようにすることができる。そうした条件は術者の望むようにどれだけ単純なものにも複雑なものにもすることができる。条件はクリーチャーの名前、身元、属性に基づいて設定できるが、それ以外は識別可能な行動や特性に基づいたものでなければならない。レベルやクラス、ヒット・ダイス、ヒット・ポイントなどのつかみどころのないものは不適当である。

フェイズ・ドアは [パーマネンシイ](#) 呪文によって永続化できる。

## フェザー・フォール

[Feather Fall](#) / 軟着陸

系統 変成術 ; 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割り込みアクション

構成要素 音声

距離 近距離 ( 25フィート + 5フィート / 2レベル )

目標 サイズが中型以下の自由落下する物体かクリーチャー1個 ( 1体 ) / レベル、ただしそのうちのどの2体をとっても20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 着地まで、あるいは1ラウンド / レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効 ( 無害 ) あるいは意志・無効 ( 物体 ) ; 呪文抵抗 可 ( 物体 )

この呪文が作用したクリーチャーや物体はゆっくりと落下する ( とはいえ、本物の羽根が落下するよりは速いが )。目標の落下速度は即座に毎ラウンド60フィートに低下し ( ほんの数フィートの高さから落ちて着地した時の速度に相当する )、呪文の効果がある間に着地すれば対象はダメージを受けない。呪文の持続時間が切れれば、通常の落下速度での落下が再開する。

この呪文はサイズが中型以下のクリーチャー ( 最大荷重までの装備や運搬している物体を含む ) や物体1体 ( 1個 ) 以上、あるいはそれより大きなクリーチャーや物体のそれに相当する量に作用する。大型サイズのクリーチャーや物体は中型サイズのクリーチャーや物体2体 ( 2個 ) ぶん、超大型サイズのクリーチャーや物体は中型サイズのクリーチャーや物体4体 ( 4個 ) ぶん、のように換算する。

この呪文は遠隔武器に対しては特別な効果はない。ただし、それが非常に長い距離を落下してきたものなら別である。城壁の上から落とされた大石のような、落下するアイテムにこの呪文をかけた場合、その物体は重量に基づくダメージが通常の半分となり、落下距離によるボーナスもなくなる。

フェザー・フォールは自由落下する物体にしか働かない。この呪文は振り下ろされる剣や、突撃したり飛行しているクリーチャーには作用しない。

## フォアサイト

[Foresight](#) / 予知

系統 占術； 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、物質 / 信仰（ハチドリの羽根）

距離 自身あるいは接触

目標 本文参照

持続時間 10分 / レベル

セーヴィング・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）

この呪文は術者に、自分や他人に関する強力な第六感を与える。呪文が発動されると即座に、術者は呪文の対象に及ぶ差し迫った危険や害についての警告を受ける。従って、術者がこの呪文の対象ならば、ローグが術者に対して急所攻撃をしようとしているとか、クリーチャーが予期せぬ方向から跳びかかってくるか、攻撃者が呪文や遠隔武器で術者を目標に定めているというようなことがあれば、術者は前もって警告を受ける。術者は不意打ちを受けることも、[立ちすくみ状態](#)になることもない。さらに、この呪文は術者に、身を守るためにはどんなアクションをとるのが一番よいかということも教えてくれる。身をかわす、右に跳躍する、目を閉じるなどである。このため、術者はACと反応セーブに+2の洞察ボーナスを得る。術者がACへの【敏捷力】ボーナスを失うような場合には、この洞察ボーナスも失われる。

他のクリーチャーがこの呪文の対象である場合、術者がそのクリーチャーについての警告を受け取る。その警告を役立てるためには、術者は自分の知ったことをそのクリーチャーに伝えなければならない。そうした警告がなければ、そのクリーチャーは予期せぬ攻撃を受けてしまうだろう。術者が遅滞なく警告に従って行動するなら、呪文の対象に何らかの危険が及ぶ前に警告を叫ぶ、相手を引き戻す、（適切な呪文を用いて）テレパシーで通告するなどができるだろう。しかし、対象はACと反応セーブに洞察ボーナスを得ることはできない。

## フォースケージ

[Forcecage](#) / 力場の檻

系統 力術 [力場]； 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（500gp相当のルビーの粉末）

距離 近距離（25フィート+5フィート/レベル）

効果範囲 檻（一辺20フィートの立方体）あるいは窓のない牢獄（一辺10フィートの立方体）

持続時間 1ラウンド / レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 反応・無効； 呪文抵抗 不可

この呪文は力場でできた、動かすことができず不可視の立方体の牢獄を作り出す。それは術者の選択により、格子で囲むことも、穴のない壁で囲むこともできる。

効果範囲内のクリーチャーは、中に収まるには大きすぎるのでなければ、牢獄の中に閉じ込められてしまう。クリーチャーが大きすぎた場合、この呪文は自動的に失敗する。（瞬間移動）呪文やその他のアストラル界移動を使えば脱出することができるが、力場の壁や格子はエーテル界にも広がっているため、エーテル界移動を妨げる。

フォースケージは [ウォール・オヴ・フォース](#) のように [ディスペル・マジック](#) に抵抗するが、[メイジズ・ディスジャンクション](#) は依然として機能する。フォースケージの壁は通常通りダメージを受けるが、[ディスインテグレイト](#) をかけられた場合は自動的に破壊される。同様に武器や超自然的な能力によってもダメージを受けるが、硬度30と術者レベルにつき20ポイントのヒット・ポイントを持つ、[スフィア・オヴ・アニヒレーション](#) や [ロッド・オヴ・キャンセレーション](#) と接触した場合は即座に破壊される。

檻：この形式で発動された場合は、檻は一辺20フィートの立方体で、（[ウォール・オヴ・フォース](#) の呪文と似た）力場の帯が鉄格子の代わりにはまっている。この板は幅半インチで、格子と格子の間には幅半インチの隙間がある。こうした小さな隙間を通り抜けることのできるクリーチャーはこの檻から逃れることができるが、そうでないものは檻の中に閉じ込められたままである。檻の中のクリーチャーを武器で攻撃することは、その武器が檻の隙間を通り抜けることができない限り不可能である。そのような武器（アローや同様の遠隔攻撃を含む）に対しても、檻の中にいるクリーチャーは遮蔽を受ける。すべての呪文とプレス攻撃は格子の隙間を通り抜けることができる。

窓のない牢獄：この形式で発動された場合、この牢獄は一辺10フィートの立方体で、出口も入口もない、穴のない力場の壁が6つの面を構成している。

## フォースフル・ハンド

[Forceful Hand](#) / 力強き手

系統 力術 [力場]； 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、焦点（柔らかい手袋片手ぶん）

距離 中距離（100フィート+10フィート/レベル）

効果 10フィートの手

持続時間 1ラウンド / レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可； 呪文抵抗 可

この呪文は [インターポージング・ハンド](#) と同様だが、術者が選んだ敵1体を突き飛ばすことができる。フォースフル・ハンドは毎ラウンド1回の突き飛ばし攻撃を行なう。この攻撃は機会攻撃を誘発しない、この突き飛ばしの戦技ボーナスは術者レベルを基本攻撃ボーナスとして用い、【筋力】27による+8、サイズが大型であることによる+1がつく。この手は敵を可能な限り遠ざけるように動く。この目的で動くときの移動距離は無限とする。新しい目標に向けるためには移動アクションを要する。敵は突き飛ばし判定に成功してフォースフル・ハンドと共に動かなければ術者に近づけない。フォースフル・ハンドは [インターポージング・ハンド](#) のように敵との間に立ちはだかることができる。

## フォービダンス

[Forbiddance](#) / 立入禁止

系統：防御術；呪文レベル クレリック6

発動時間：6ラウンド

構成要素：音声、動作、物質（聖水、1,500gp + 60フィート立方ごと1,500gpの香）、信仰

距離：中距離（100フィート+10フィート/レベル）

効果範囲：一辺60フィートの立方体の区画1個ぶん/レベル（自在）

持続時間：永続

セーヴィング・スロー：本文参照；呪文抵抗：可

フォービダンスは効果範囲外から効果範囲内への次元間移動や、効果範囲内から効果範囲内への次元間移動をすべて妨げる。こうした次元間移動にはすべての瞬間移動呪文（[ディメンジョン・ドア](#) や [テレポート](#) など）、[ブレイン・シフト](#)、アストラル界移動、エーテル界移動、すべての招来呪文が含まれる。こうした効果は単に自動的に失敗する。

さらにこの呪文は、侵入しようとするクリーチャーの属性が術者のものと異なっていた場合、そのクリーチャーにダメージを与える。この呪文によって守られた範囲に侵入しようとしたものに及ぶ効果は、そのクリーチャーと術者との属性の違いによって決まる（後述）。呪文発動時に効果範囲内にいたクリーチャーは、一度外へ出て再び入ろうとしない限り、ダメージを受けない。ただし、一度外へ出て再び入った場合、再侵入の際に通常通り作用を受ける。

まったく同じ属性：影響なし。このクリーチャーは自由に出入りできる（ただし次元間移動はできない）。

秩序/混沌か善/悪の軸のどちらか一方が違う属性：クリーチャーは6d6ポイントのダメージを被る。意志セーブに成功すればダメージは半減する。呪文抵抗も適用される。

秩序/混沌と善/悪の軸の両方が違う属性：クリーチャーは12d6ポイントのダメージを被る。意志セーブに成功すればダメージは半減する。呪文抵抗も適用される。

術者の選択で、この防御術呪文に合言葉を設定することもできる。その場合、術者と属性の違うクリーチャーは効果範囲内に入る際に合言葉を口にすることで、ダメージを受けずにすませることができる。術者は発動時にこのオプション（と合言葉）を選択しなければならない。合言葉を加えるには、少なくとも1,000gp + 一辺60フィートの立体ごとに1,000gpの珍しい香を追加で燃やす必要がある。

[ディスペル・マジック](#) では、[ディスペル・マジック](#) の使い手のレベルがフォービダンスの使い手の術者レベル以上でなければ、フォービダンスを解呪することはできない。

術者は複数のフォービダンス効果を重なり合うように発動することはできない。そのようにした場合、後から発動した方の効果は、以前からある効果の境界で止まってしまふ。

## フォーム・オヴ・ザ・ドラゴン

[Form of the Dragon I](#) / ドラゴンの姿

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6

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（術者が姿をとるドラゴン種別のうろこ）

距離 自身

目標 術者

持続時間 1分/レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 本文参照；呪文抵抗 不可

術者は中型のクロマティック種（通常色）かメタリック種（金属色）のドラゴンに変身する。【筋力】に+4、【耐久力】に+2のサイズ・ボーナス、+4の外皮ボーナス、飛行移動速度60フィート（貧弱）、暗視60フィート、プレス攻撃、元素1つに対する抵抗を得る。また、噛みつき（1d8）、爪2回（1d6）、翼攻撃2回（1d4）を得る。プレス攻撃と抵抗は、ドラゴンの種類による。この呪文の発動1回につき一度だけプレス攻撃を行なえる。全てのプレス攻撃は6d8ポイントのダメージを与え、反応セーブで半減される。加えて、ドラゴンの種類によるプレス攻撃と特殊能力は以下の通りである。

ブラック・ドラゴン：60フィート直線の【酸】、【酸】抵抗20、水泳移動速度60フィート

ブルー・ドラゴン：60フィート直線の【電気】、【電気】抵抗20、穴掘り20フィート

グリーン・ドラゴン：30フィート円錐の【酸】、【酸】抵抗20、水泳移動速度40フィート

レッド・ドラゴン：30フィート円錐の【火】、【火】抵抗30、【冷気】への脆弱性

ホワイト・ドラゴン：30フィート円錐の【冷気】、【冷気】抵抗20、水泳移動速度60フィート、【火】への脆弱性

プラス・ドラゴン：60フィート直線の【火】、【火】抵抗20、穴掘り30フィート、【冷気】への脆弱性

ブロンズ・ドラゴン：60フィート直線の【電気】、【電気】抵抗20、水泳移動速度60フィート

銅・ドラゴン：60フィート直線の【酸】、【酸】抵抗20、スパイダー・クライム（常時）

ゴールド・ドラゴン：30フィート円錐の【火】、【火】抵抗20、水泳移動速度60フィート

シルヴァー・ドラゴン：30フィート円錐の【冷気】、【冷気】抵抗30、【火】への脆弱性

## フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンII

### Form of the Dragon II / ドラゴンの姿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7

この呪文は [フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンI](#)と同様に働くが、大型サイズのドラゴンの姿をとることができる。【筋力】に+6、【耐久力】に+4のサイズ・ボーナス、+6の外皮ボーナス、飛行移動速度90フィート（貧弱）、暗視60フィート、プレス攻撃、ダメージ減少5 / 魔法、元素1つに対する抵抗を得る。また、噛みつき（2d6）、爪攻撃2回（1d8）、翼攻撃2回（1d6）、尻尾攻撃（1d8）を得る。この呪文の発動1回につき2度だけプレス攻撃を行なえるが、その間に1d4ラウンド待たなければならない。全てのプレス攻撃は8d8ポイントのダメージを与え、反応セーブで半減される。直線状のプレス攻撃は80フィート、円錐状のプレス攻撃は40フィートまで増加する。

## フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンIII

### Form of the Dragon III / ドラゴンの姿III

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 [フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンI](#)と同様に働くが、超大型サイズのドラゴンの姿をとることができる。【筋力】に+10、【耐久力】に+8のサイズ・ボーナス、+8の外皮ボーナス、飛行移動速度120フィート（貧弱）、非視覚的感知60フィート、暗視120フィート、プレス攻撃、ダメージ減少10 / 魔法、“ 畏怖すべき存在 ” の特殊能力（DCはこの呪文のセーブDCと等しい）、元素1つに対する完全抵抗（[フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンI](#)で得た抵抗と同じ種類）を得る。また、噛みつき（2d8）、爪攻撃2回（2d6）、翼攻撃2回（1d8）、尻尾攻撃（2d6）を得る。何度でもプレス攻撃を行なえるが、発動の間に1d4ラウンド待たなければならない。全てのプレス攻撃は12d8ポイントのダメージを与え、反応セーブで半減される。直線状のプレス攻撃は100フィート、円錐状のプレス攻撃は50フィートまで増加する。

## フォールス・ヴィジョン

### False Vision / 偽の映像

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、物質（250gpのジェイド（翡翠）を砕いたもの）

距離 接触

効果範囲 半径40フィートの放射

持続時間 1時間 / レベル（解除可）

セービング・スロー 不可； 呪文抵抗 不可

この呪文は巧妙な幻を作りだし、この呪文の効果範囲内にあるものを観察しようと占術（念視）呪文が使用された場合、その呪文は術者が発動時に指定した（[メジャー・イメージ](#)呪文と同様の）偽りのイメージを知覚する。持続時間中、術者は精神集中することで、イメージを好きなように変化させることができる。術者が精神集中していないと、イメージは静止したままとなる。

## フォールス・ライフ

### False Life / 偽りの生命

系統 死霊術； 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（一滴の血液）

距離 自身

目標 術者

持続時間 1時間 / レベルあるいはチャージ消費まで； 本文参照

術者は反生命の力を操り、死を回避する限定的な能力を得る。この呪文が効果を及ぼしている間、術者は1d10 + 術者レベル（最大 + 10）の一時的ヒット・ポイントを得る。

## フォクセス・カニング

### Fox 's Cunning / 狐の奸知

系統 変成術； 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 / 信仰（フォックス（狐）の毛あるいは糞）

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

セービング・スロー 意志・無効（無害）； 呪文抵抗 可

目標は頭が良くなる。この呪文は【知力】に+4の強化ボーナスを与え、【知力】に基づく技能判定、および他の【知力】修正値を用いることがらに通常通りの恩恵を与える。この呪文の作用を受けたウィザード（および他の【知力】に基づいて呪文を発動する呪文の使い手）が上昇した【知力】によって追加のボーナス呪文を得ることはないが、【知力】が上昇している間はそれによって呪文のDCは上昇する。この呪文によって追加の技能ランクを得ることはない。

## マス・フォクセス・カニング

[Fox 's Cunning, Mass](#) / 集団狐の奸知

系統 変成術； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー6、バード6

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/レベル、そのクリーチャーのうちどれも他のものから30フィート以内の距離に収まっていなければならない

この呪文は複数のクリーチャーに作用する以外には [フォクセス・カニング](#) と同様に機能する。

## フォッグ・クラウド

[Fog Cloud](#) / 濃霧

系統 召喚術（創造）； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー2、ドルイド2

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 半径20フィートに拡散する霧

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

術者の指定した地点から霧が発生し、渦巻く。この霧は5フィートを超える、暗視含むすべての視覚を曇らせる。5フィート以内のクリーチャーは視認困難（攻撃に20%の失敗確率がある）となる。それよりさらに遠く離れたクリーチャーは完全視認困難（50%の失敗確率があり、さらに攻撃者は目標の位置を視覚によって知ることはできない）となる。

軟風（時速11マイル以上）は4ラウンドでこの霧を吹き散らすことができる。疾風（時速21マイル以上）は1ラウンドでこの霧を吹き散らすことができる。

この呪文は水の中では働かない。

## ブラー

[Blur](#) / かすみ

系統 幻術（幻覚）； 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

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（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）

対象の輪郭がぼんやりとかすみ、絶えず位置を変え揺れ動いて見えるようになる。このような視覚の歪みのため、対象は視認困難（失敗確率20%）となる。

[シー・インヴィジビリティ](#) 呪文では [ブラー](#) の効果を打ち消せないが、[トゥルー・シーイング](#) 呪文なら打ち消すことができる。

対象を見ることができないクリーチャーは、呪文の効果を見無視できる（ただし目に見えない敵と戦う場合には、そのことによるペナルティがある）。

## フライ

[Fly](#) / 飛行

系統 変成術； 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、焦点（翼の羽根1枚）

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）

対象は60フィート（対象が中装鎧や重装鎧を着ている場合や、中荷重や重荷重を運搬している場合は40フィート）の移動速度で飛行できる。対象は半分速度で上昇したり、2倍速度で降下することができ、飛行機動性は良好である。フライ 呪文の使用には歩くのと同じくらい精神集中が必要としないため、対象は通常通り攻撃したり、呪文を発動したりできる。フライ 呪文の対象は突撃はできるが疾走はできないし、最大荷重 + 着用している鎧の重さを上回る重量を持って飛行することもできない。対象は [飛行](#) 技能判定に術者レベルの1/2のボーナスを得る。

対象が飛行している際に呪文の持続時間が切れた場合、魔法はゆっくりと効力を失う。対象は1d6ラウンドの間、1ラウンドに60フィートずつ降下する。この時間内に地面につけば、安全に着地できる。そうでなければ、残りの距離を落下することになり、10フィートの落下ごとに1d6ポイントのダメージを被る。呪文を解呪すれば呪文は実質上終了するため、フライ呪文が解呪された場合も、対象は上記のようにして安全に降下する。ただし、[アンティマジック・フィールド](#) によって無効化された場合はその限りではない。

## ブライト

[Blight](#) / 枯死

系統 死霊術；呪文レベル ドルイド4、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、信仰

距離 接触

目標 接触した植物

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 頑健・半減；本文参照；呪文抵抗 可

この呪文は、どんなサイズのものであれ1株の植物を枯らす。この呪文が植物クリーチャーに作用した場合、術者レベルごとに1d6（最大15d6）ポイントのダメージを受ける。植物クリーチャーはこのダメージを半減させるために頑健セーヴィング・スローを試みることができる。クリーチャーでない植物（立ち木や低木など）はセーブを行なうことができず、直ちに枯死する。

この呪文は土壌や周囲の植物に一切影響を与えない。

## ブライング・アイズ

[Prying Eyes](#) / 詮索する目

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分

構成要素 音声、動作、物質（水晶製のビー玉ひとつかみ）

距離 1マイル

効果 浮遊する目10個以上

持続時間 1時間/レベル；本文参照（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；呪文抵抗 不可

術者は（1d4 + 術者レベル）個に等しい、半ば実体があって目に見える魔法の球体（“目”と呼ぶ）を作り出す。これらの目は発動時に術者が命じたとおりに動き回り、周囲を偵察し、戻ってくる。これらの目はすべての方向を120フィートまで見ることができる（通常の視覚のみ）。

それぞれの目は非常に壊れやすいが、小さく、発見することは難しい。1つ1つの目は極小サイズの人造で、小さなリングほどの大きさである。ヒット・ポイントは1、ACは18（サイズによる+8ボーナス）あり、[飛行](#) 技能判定に+20のボーナスを得て速度30フィートで飛行し、[隠密](#) 判定に+16の技能修正値がある。この目は術者レベルに等しい（最大+15）の[知覚](#) 修正値を持ち、幻術、闇、霧、その他の、術者が周囲についての視覚情報を得る能力に作用する因子から影響を受ける。闇の中を移動する目は、触覚によって方向を定めなければならない。

目を作り出した時に、術者はそれらに従わせたい指示を日本語にして75文字までの命令で指定してやらなければならない。術者の持っているすべての知識は目も同様に持っている。たとえば、一般的な商人がどんな外見をしているのか術者が知っていれば、目にも判る。

見つけたものを報告するためには、目は術者の手に戻らなければならない。それぞれの目は、存在している間に見たすべてのことを術者の精神の中に再現する。1つの目が1時間の間に記録した映像を再現するには1ラウンドしかかからない。見つけたものを伝えてしまうと、その目は消滅する。

術者から1マイルより離れてしまった場合、目は即座に消滅する。しかし、術者と目とのつながりからは、目が距離外にさまよい出てしまったために破壊されたのか、それとも何か他のできごとのために破壊されたのか術者には判らない。

目は術者レベルごとに1時間までか、術者の元に戻るまで存在する。[ディスペル・マジック](#) で目を破壊することができる。効果範囲型解呪の範囲内に入った目の1つ1つに対して別々にロールすること。もちろん、目が闇の中に送り込まれた場合、壁やそれに類する障害物にぶつかって壊れてしまう可能性がある。

## グレーター・ブライング・アイズ

[Prying Eyes, Greater](#) / 上級詮索する目

系統 占術；呪文レベル ウィザード/ソーサラー8

[ブライング・アイズ](#) と同様だが、目は有効距離120フィートの[トゥルー・シーイング](#) を有しているかのように、目にしたすべてのものの真の姿を見る。従って、闇に閉ざされた場所を完全な通常で移動することができる。また、グレーター・ブライング・アイズの最大 [知覚](#) 修正値は+15ではなく、+25である。

## ブラインドネス/デフネス

[Blindness/Deafness](#) / 視覚・聴覚剥奪

系統 死霊術；呪文レベル ウィザード/ソーサラー2、クレリック3、バード2

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声

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 永続（解除可）

セーヴィング・スロー 頑健・無効；呪文抵抗 可

術者は反生命の力を呼び起こし、対象を**盲目状態**あるいは**聴覚喪失状態**にすることができる（どちらにするかは術者が選択する）。

## ブラスフェミイ

**Blasphemy** / 冒瀆の声

系統 力術 [ 悪、音波 ] ; 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

距離 40フィート

効果範囲 術者を中心とした半径40フィートの拡散内の悪属性でないクリーチャー

持続時間 瞬間

セービング・スロー 意志・不完全；本文参照；呪文抵抗 可

ブラスフェミイ 呪文の効果範囲内にいる、属性が“悪”でないクリーチャーは以下のような有害な効果を被る。

HD	効果
術者レベルに等しい	幻惑
術者レベル - 1以下	衰弱、幻惑
術者レベル - 5以下	麻痺、衰弱、幻惑
術者レベル - 10以下	死、麻痺、衰弱、幻惑

これらの効果は累積し、同時に発生する。意志セーブに成功することでこれらの効果を減少または無効化することができる。複数の効果を受けても一度しかセーブを行えず、その結果を全ての効果に対して適用する。

幻惑：クリーチャーは1ラウンドの間アクションを取れなくなるが、しかし身を守ることは通常通りにできる。セーブ：無効。

衰弱：2d4ラウンドの間、クリーチャーの【筋力】が2d6ポイント低下する。セーブ：半減。

麻痺：クリーチャーは1d10分間、**麻痺状態**かつ**無防備状態**となる。セーブ：麻痺状態の効果は1ラウンドになる。

死：生きているクリーチャーは死亡する。アンデッド・クリーチャーは破壊される。セーブ：無効。セーブに成功した場合、対象のクリーチャーは代わりに3d6 + 術者レベルごとに1ポイント（最大25ポイント）のダメージを受ける。

これに加えて、術者がこの呪文を発動した時点で自分の出身次元界にいた場合、効果範囲内において属性が“悪”でない他次元界クリーチャーは直ちに各自の出身次元界に退去させられる。このように退去させられたクリーチャーは少なくとも24時間の間、戻ってくることはできない。この効果は、そのクリーチャーがブラスフェミイの呪言を耳にしたかどうかに関わらず発生する。この退去効果に対しては意志セーブを（-4のペナルティを受けて）行ない、成功すれば無効化することができる。

ヒット・ダイスが術者レベルを超えるクリーチャーには、ブラスフェミイは作用しない。

## ブラック・テンタクルズ

**Black Tentacles** / 黒い触手

系統 召喚術（創造）；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（オクトパス（タコ）かスクウィッド（イカ）の触手）

距離 中距離（100フィート+10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 1ラウンド/レベル（解除可）

セービング・スロー 不可；呪文抵抗 不可

この呪文は領域に弾力を持った黒い触手を出現させ、触手は範囲内の全てのクリーチャーに手を伸ばす。

範囲内の全てのクリーチャーは、毎ラウンド術者のターンの開始時に組みつきの戦闘技術判定の対象となる。これはブラック・テンタクルズを発動したラウンドも含む。効果範囲に進入したクリーチャーも自動的に攻撃される。触手は機会攻撃を誘発しない。触手の戦技ボーナスは、術者レベルを基本攻撃ボーナスとして用い、【筋力】による+4ボーナスと+1のサイズ・ボーナスが入る。各ラウンドに1回だけこの判定を行ない、この結果を範囲内のすべてのクリーチャーに適用する。

触手の組みつきが成功した敵は1d6 + 4ポイントのダメージを受け、**組みつき状態**になる。組みつかれた敵は最初に組みつきから脱出しなければ移動できない。まず組みつきを解除しない限り、他のあらゆる移動も禁止される。ブラック・テンタクルズは既に組みつきに成功している敵への組みつき判定に+5のボーナスを得るが、敵を動かすことも押さえ込むこともできない。毎ラウンド組みつき判定が成功するたびに1d6 + 4のダメージを与える。組みつきから脱出するためのブラック・テンタクルズの戦技防御値は、10 + 戦技ボーナスに等しい。

この呪文によって作られた触手はダメージを受けないが、通常通り解呪される。呪文の効果が続く限り、効果範囲内は移動困難な地形だとみなされる。

## プラント・グロウス

[Plant Growth](#) / 植物巨大化

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

プラント・グロウスは選択したバージョンによって、異なる効果を及ぼす。

**繁茂**：この効果は、長距離（400フィート+40フィート/術者レベル）内の通常の草木（草、イバラ、藪、つる植物、アザミ、樹木、つたなど）を厚く繁茂させる。植物はもつれ合って茂みやジャングルを形成し、クリーチャーは切り払ったり、押し入ったりして進まなければならない。移動速度は5フィート、サイズが大型以上のクリーチャーなら10フィートに落ちる。この呪文が効果を現すには、効果範囲内に藪や木がなければならない。[エンタングル](#)や[ウォール・オブ・ソーンズ](#)など、すでに植物を強化する呪文や効果に影響を受けている範囲にこの呪文を発動した場合、それらの呪文のDCは4上昇する。このボーナスはプラント・グロウスの発動から1日の間与えられる。

術者の選択で、効果範囲を半径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場所に作用しないよう指定することもできる。

**豊穡**：この効果は、0.5マイルの距離内の植物を目標とし、次の年の収穫量を通常より1/3だけ多くする。

プラント・グロウスは[ディミニッシュ・プランツ](#)を相殺する。

この呪文は植物クリーチャーには効果がない。

## プラント・シェイプI

[Plant Shape I](#) / 植物の姿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5

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（変身しようとする植物の一部）

距離 自身

目標 術者

持続時間 1分/レベル（解除可）

この呪文を発動したとき、術者は任意の小型か中型の植物クリーチャーの姿をとることができる。術者は変身後の姿が持つであろう以下の能力を持つ：暗視60フィート、夜目、締めつけ、掴み、毒

変身後の姿が移動能力を持っているならば術者の移動速度は5フィートになり、他の全ての移動能力を失う。変身後の姿が元素に対する脆弱性を持っているなら、術者も同様に得る。

**小型植物**：小型サイズの植物に変身したなら、【耐久力】に+2のサイズ・ボーナス、外皮ボーナス+2を得る。

**中型植物**：中型サイズの植物に変身したなら、【筋力】に+2のサイズ・ボーナス、【耐久力】に+2の強化ボーナス、外皮ボーナス+2を得る。

（訳注：強化ボーナスはおそらくサイズボーナスの間違い）

## プラント・シェイプII

[Plant Shape II](#) / 植物の姿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6

[プラント・シェイプI](#)と同様に働くが、大型の植物クリーチャーの姿をとることができる。変身した姿が元素に対する完全耐性や抵抗を持っているなら、術者はそれに対する抵抗20を得る。変身後の姿が元素に対する脆弱性を持っているなら、術者も同様に得る。

**大型植物**：大型サイズの植物に変身したなら、【筋力】に+4と【耐久力】に+2のサイズ・ボーナス、外皮ボーナス+4を得る。

## プラント・シェイプIII

[Plant Shape III](#) / 植物の姿III

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

[プラント・シェイプII](#)と同様に働くが、超大型の植物クリーチャーの姿をとることができる。また、変身後の姿が持つであろう以下の能力を持つ：ダメージ減少、再生5、蹂躞

**超大型植物**：超大型サイズの植物に変身したなら、【筋力】に+8と【耐久力】に+4のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に-2のペナルティ、外皮ボーナス+6を得る。