

フリージング・スフィア

[Freezing Sphere](#) / 冷凍球

系統 力術 [冷気] ; 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 (小さな水晶の球体)

距離 長距離 (400フィート + 40フィート / レベル)

目標、効果あるいは効果範囲 本文参照

持続時間 瞬間あるいは1ラウンド / レベル ; 本文参照

セーヴィング・スロー 反応・半減 ; 本文参照 ; 呪文抵抗 可

フリージング・スフィアは冷気エネルギーの凍てつく球体を作り出し、術者はそれを自分の指先から放ち、自分の選んだ場所へ飛ばすことができる。球体はその場所で半径40フィートの爆発となって作裂し、その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15d6) ポイントの [冷気] ダメージを与える。(水) の副種別を持つクリーチャーは術者レベルごとに1d8 (最大15d8) ポイントの [冷気] ダメージを被り、1d4ラウンドの間 [よろめき状態](#) になる。

フリージング・スフィアが氷塊や主に水から成る液体 (これには水に関わりのあるクリーチャーは含まれない) に当たった場合、半径40フィートの液体を、深さ6インチまで凍らせる。この氷は術者レベルごとに1ラウンドの間、持続する。目標になった水の水面で泳いでいたクリーチャーは、氷によって閉じ込められる。その状態から自由になるうとする試みは全ラウンド・アクションである。閉じ込められたクリーチャーが自由になるためには、DC25の【筋力】判定がDC25の [脱出術](#) 判定に成功しなければならない。

呪文発動完了後、術者は望むなら、球体を発射しないでおくことができる。これは、術者がチャージ保持している接触呪文であるものとして扱う。術者はレベルごとに1ラウンドまでチャージを保持することができ、この期間の後、フリージング・スフィアは術者を中心に爆発する (この場合、術者はこの効果に抵抗するためにセーヴィング・スローを行なうことはできない) 。発動以降のラウンドにおいて球体を放つのは1標準アクションである。

フリーダム

[Freedom](#) / 解放

系統 防御術 ; 呪文レベル ウィザード / ソーサラー9

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) あるいは本文参照

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 (無害) ; 呪文抵抗 可

対象は移動を束縛する呪文や効果から解放される。そうした呪文や効果には [インプリズメント](#)、[ウェブ](#)、[エンタングル](#)、[スリープ](#)、[スロー](#)、[テンポラル・ステイシス](#)、[バインディング](#)、[メイズ](#)、[押さえ込まれた状態](#)、[組みつき状態](#)、[石化](#)、[麻痺](#)、[朦朧状態](#) が含まれる。クリーチャーを [インプリズメント](#) または [メイズ](#) から解放するには、術者はその者の名前と背景を知っていなければならない。その人物が生き埋めにされた、もしくは [メイズ](#) に追いやられた場所でこの呪文を発動しなければならない。

フリーダム・オヴ・ムーヴメント

[Freedom of Movement](#) / 移動の自由

系統 防御術 ; 呪文レベル クレリック4、ドルイド4、バード4、レンジャー4

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質 (革ひもを目標に結ぶ)、信仰

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

セーヴィング・スロー 意志・無効 (無害) ; 呪文抵抗 可 (無害)

この呪文によって、術者が接触したクリーチャーは、呪文の持続時間中、普通なら移動を阻害する魔術の影響下にあっても、通常通り移動し攻撃することができるようになる。そうした呪文や効果には [ウェブ](#)、[スロー](#)、[ソリッド・フォッグ](#)、麻痺が含まれる。対象への組みつきの戦技判定は全て自動的に失敗する。目標は組みつきや押さえ込みから逃れるための戦技判定や [脱出術](#) 判定に自動的に成功する。

この呪文はまた、水中でも通常通り移動し、アックスやソードのような斬撃武器、フレイルやハンマーやメイスのような殴打武器でも、投擲するのではなく手に持って振るう限りは通常通り攻撃できるようにしてくれる。ただし、フリーダム・オヴ・ムーヴメントは水中での呼吸能力を与えるものではない。

ブリード

[Bleed](#) / 流血

系統 死霊術 ; 呪文レベル クレリック0、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)

目標 生きているクリーチャー1体

持続時間 瞬間

セービング・スロー 意志・無効； 呪文抵抗 可

ヒット・ポイントが-1以下だが [容態安定状態](#) の生きているクリーチャーを、再び [瀕死状態](#) にする。この呪文はヒット・ポイントが-1以下の生きているクリーチャーを対象に発動する。そのクリーチャーは [瀕死状態](#) になり、1ラウンドに1ポイントのダメージを受ける。この呪文の後には、通常通り容態安定化することができる。[瀕死状態](#) のクリーチャーに対して発動した場合、1ポイントのダメージを与える。

プリズマティック・ウォール

[Prismatic Wall](#) / 虹色の壁

系統 防御術； 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

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

効果 幅4フィート/レベル×高さ2フィート/レベルの壁

持続時間 10分/レベル（解除可）

セービング・スロー 本文参照； 呪文抵抗 本文参照

プリズマティック・ウォールは不透明な垂直の壁を作り出す。この壁は多彩な色で輝く光の壁であり、術者をありとあらゆるかたちの攻撃から守る。この壁は七色に輝き、そのそれぞれの色が独特の力と目的を持っている。この壁は動かすことはできない。術者はこの壁を通り抜けたり、その近くにいいても害を受けることはない。壁から20フィート以内にいる8HD未満のすべてのクリーチャーは、壁を見れば色彩によって2d4ラウンドの間、[盲目状態](#) となる。

この壁の最大サイズは、術者レベルごとに幅4フィート、術者レベルごとに高さ2フィートである。すでにクリーチャーのいる場所に出現させようとプリズマティック・ウォール呪文を発動した場合、呪文は中断され、無駄になってしまう。

壁の色にはそれぞれ特殊な効果がある。壁の7つの色とその現れる順番、術者を攻撃しようとしたり壁を通り抜けようとするクリーチャーに与える効果、その色を無効化するために必要な魔法を表に示した。

壁は1色ずつ表に示した順番で、壁に特定の呪文を発動することで破壊できる。しかし、2番目の色に作用を及ぼすためには、まず1番目の色を破壊しておかねばならず、これはそれ以降の色についても同様である。[ロッド・オブ・キャンセレイション](#) や [メイジズ・ディスジャンクション](#) 呪文はプリズマティック・ウォールを破壊するが、[アンティマジック・フィールド](#) では突き破ることはできない。[ディスペル・マジック](#) と [グレーター・ディスペル・マジック](#) は、他の色が全て破壊された後に使うことしかできない。呪文抵抗はプリズマティック・ウォールに対しても効果があるが、存在する色それぞれについて、毎回術者レベル判定を繰り返さなければならない。

プリズマティック・ウォールは [パーマネンシイ](#) 呪文で永続化させることができる。

プリズマティック・ウォール

色	順番	色の効果	無効化方法
赤	1	魔法の力のない遠隔武器を止める20ポイントの[火]ダメージを与える（反応・半減）	コーン・オブ・コールド
橙	2	魔法の遠隔武器を止める40ポイントの[酸]ダメージを与える（反応・半減）	ガスト・オブ・ウィンド
黄	3	毒、ガス、石化を止める80ポイントの[電気]ダメージを与える（反応・半減）	ディスインテグレート
緑	4	プレス攻撃を止める毒（頻度：1/ラウンド（6ラウンド）、初期効果：即死、副次効果：1【耐】/ラウンド、治療：頑健セーブに2回連続成功）	パスウォール
青	5	占術と精神攻撃を止める石化（頑健・無効）	マジック・ミサイル
藍	6	すべての呪文を止める意志セーブに失敗すると発狂する（ インサニティ 呪文と同様）	デイライト
紫	7	エネルギーの場がすべての物体と効果を破壊する(1)クリーチャーは他の次元界へ転送される（意志・無効）	ディスペル・マジック 、あるいは グレーター・ディスペル・マジック

(1).....紫色の効果は他の6色の効果と重なっているが、魔法のアイテムの中には一度に1つの色の効果しか生み出さぬものがあったり、呪文抵抗によって他の色の効果が及ばなくなることがある（上記参照）ため、ここに記載した。

プリズマティック・スフィアー

[Prismatic Sphere](#) / 虹色の球体

系統 防御術； 呪文レベル ウィザード / ソーサラー9

構成要素 音声

距離 10フィート

効果 術者を中心にした半径10フィートの球体

[プリズマティック・ウォール](#)と同様だが、術者は自分を取り巻き、ありとあらゆるかたちの攻撃から守ってくれる、多彩な色で輝く動かすことのできる不透明な球体呼び出す。この球体は可視光のスペクトルのすべての色で輝く。

球体が8HD未満のクリーチャーに及ぼす盲目化効果は2d4×10分間持続する。

術者は [プリズマティック・スフィアー](#) の内外へと移動したり、その近くにいいても害を受けずにすむ。しかし、術者が内部にいる場合、この球体は己を通して何かを（呪文も含む）投射しようとするすべての試みを妨げる。術者を攻撃しようとしたり、球体を通りぬけようとするクリーチャーはそれぞれの色の効果を、一度に1つずつ被る。

術者が球体の中心となるため、通常、下半分は術者の立っている床面より下になっている。そのため、たいていは球体の上半分の半球のみが現れていることになる。

球体の色には、[プリズマティック・ウォール](#)の色と同様の効果がある。

[プリズマティック・スフィアー](#)は [パーマネンシイ](#) 呪文で永続化させることができる。

プリズマティック・スプレー

[Prismatic Spray](#) / 虹色のスプレー

系統 力術； 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

距離 60フィート

効果範囲 円錐形の爆発

持続時間 瞬間

[セーヴィング・スロー](#) 本文参照； 呪文抵抗 可

この呪文を使うと、輝き、七色の光のビームが術者の手から吹き出す。それぞれのビームには、それぞれ異なる力がある。呪文の効果範囲内にいる8HD以下のクリーチャーは自動的に2d4ラウンドの間、[盲目状態](#)となる。効果範囲内のクリーチャーにはそれぞれランダムに1つ以上のビームが当たるが、そうしたビームには追加効果がある。

1d8	ビームの色	
1	赤	20ポイントの [火] ダメージ（反応・半減）
2	橙	40ポイントの [酸] ダメージ（反応・半減）
3	黄	80ポイントの [電気] ダメージ（反応・半減）
4	緑	毒（頻度：1 / ラウンド（6ラウンド）；初期効果：即死；副次効果：1【耐】 / ラウンド；治癒：頑健セーブに2回連続成功）*
5	青	石化（頑健・無効）
6	藍	インサニティ 呪文と同様の狂気（意志・無効）
7	紫	他の次元界へ転送される（意志・無効）
8		2つの光線に打たれる；もう一度2回ロールし、“8”の目が出ても無視する。

- 毒を参照

ブリンク

[Blink](#) / 明滅

系統 変成術； 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、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 1ラウンド / レベル（解除可）

術者は物質界とエーテル界を“まばたき（ブリンク）”するかのように素早く行きつ戻りつし、非常に急速かつランダムに実体化したり消えたりしているように見える。ブリンクには以下のような複数の効果がある。

術者に対する物理的攻撃は50%の失敗確率を被る。このとき [《無視界戦闘》](#) の特技を持っていても役には立たない（術者はただ [不可視状態](#) なのではなくエーテル状態であるため）。攻撃がエーテル状態のクリーチャーに命中させられるものであったなら、失敗確率は（視認困難による）20%ですむ。

攻撃側が [不可視状態](#) のクリーチャーを見ることができる場合も、失敗確率は20%ですむ（攻撃側がエーテル状態のクリーチャーを見、なおかつ命中させられるなら、失敗確率はない）。同様の理由で、術者の攻撃も20%の失敗確率を被る。なぜなら、時として術者がちょうど攻撃しようとしたその時にエーテル状態になってしまうことがあるためである。

攻撃側が不可視かつエーテル状態のクリーチャーを目標とできるのでない限り、ブリンク中の術者に個人を目標とする呪文を使用しても、50%の確率で失敗する。同様の理由で、術者自身の呪文も20%の確率でちょうどエーテル界にいる時に発動してしまう。その場合、たいていの呪文は物質界に作用を及ぼすことはできない（ただしエーテル界にある対象には影響する）。

ブリンクしている間、術者は効果範囲攻撃から半分のダメージしか受けない（エーテル界にまで影響の及ぶものからはすべてのダメージを受ける）。術者は部分的に可視であり [不可視状態](#) だと見なされないため、術者の攻撃に対して対象はACに【敏】ボーナスを加えることができる。術者は [不可視状態](#) を知覚できない敵への攻撃ロールに+2ボーナスを得る。

術者は物質界にいる間しか落下しないため、落下によるダメージを半分しか受けない。

ブリンクしている間、術者は固体を通り抜けることができる（しかし見通すことはできない）。固体を5フィート通り抜けるごとに50%の確率で途中で物質化してしまう。そうなった場合、術者は最短距離にある開けた空間に弾き出され、その際に移動した5フィートごとに1d6ポイントのダメージを受ける。

半分の時間をエーテル界で過ごすため、術者はエーテル状態のクリーチャーを見るだけでなく、攻撃することもできる。術者は、物質界のクリーチャーに対するのとだいたい同じようにエーテル状態のクリーチャーとやりとりをすることができる。たとえば、エーテル状態のクリーチャーに対して使用した呪文は20%の確率で、術者が物質界にいる時に発動し、失われてしまう可能性がある。

エーテル状態のクリーチャーは [不可視状態](#) かつ [非実体状態](#) で、上下を含むあらゆる方向に移動できる。非実体クリーチャーであるため、術者は生きているクリーチャーを含む固形物を通り抜けて移動できる。

エーテル状態のクリーチャーは物質界の様子を見聞きできるものの、なにもかも灰色で実体がないような見え方をする。エーテル界から物質界を見聞きする際の視覚と聴覚は60フィートまでに制限される。

[力場] 効果と防御術の効果は、通常通り術者に作用する。これらの効果は物質界からエーテル界へと及んでいるが、エーテル界から物質界へと及ぶことはない。エーテル状態のクリーチャーは物質状態のクリーチャーを攻撃できないし、エーテル状態の時に発動した呪文はエーテル界の事物に対してしか影響を与えない。ある種の物質界のクリーチャーや物体はエーテル界に攻撃を行ったり効果を及ぼしたりできる。術者以外のエーテル状態のクリーチャーやエーテル界の物体は、実体があるかのように扱う。

ブルズ・ストレンクス

[Bull's Strength](#) / 雄牛の筋力

系統 変成術； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー2、クレリック2、ドルイド2、パラディン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（雄牛の毛を数本、あるいは糞をひとつまみ）

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（無害）

対象の力が強くなる。この呪文は【筋力】に+4の強化ボーナスを与え、それによって通常通り、近接攻撃ロールと近接攻撃のダメージ・ロール、その他で【筋力】修正値を使用する際に利益を与える。

マス・ブルズ・ストレンクス

[Bull's Strength, Mass](#) / 集団雄牛の筋力

系統 変成術； 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

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、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

マス・ブルズ・ストレンクスは [ブルズ・ストレンクス](#) と同様に機能するが、複数のクリーチャーに作用する。

フレア

[Flare](#) / 閃光

系統 力術 [光]； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー0、ドルイド0、バード0

発動時間 1標準アクション

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）

効果 光の爆発

持続時間 瞬間

セービング・スロー 頑健・無効； 呪文抵抗 可

この初級秘術呪文はまばゆい光の爆発を作り出す。術者がクリーチャー1体の眼前で光を作裂させた場合、そのクリーチャーは頑健セーブに成功しないと、1分の間、[目が眩んだ状態](#) となる。すでに [目が眩んだ状態](#) のクリーチャーや、視覚を持たない（または失っている）クリーチャーにはフレアは作用しない。

ブレイク・エンチャントメント

[Break Enchantment](#) / 魔力破り

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5、バード4、パラディン4

発動時間 1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）

目標 クリーチャー1体/レベルまで、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 瞬間

セーヴィング・スロー 本文参照； 呪文抵抗 不可

この呪文は心術、変成術、呪いから犠牲者を解放する。ブレイク・エンチャントメントは、[フレッシュ・トゥ・ストーン](#)のような瞬間効果さえ逆転させることができる。こうした効果1つごとに、術者はDC（11+効果の術者レベル）に対して術者レベル判定（1d20+術者レベル、最大+15）を行なう。成功すれば、そのクリーチャーはその呪文、呪い、効果から解放される。呪われた魔法のアイテムに対する場合のDCは呪いのDCと同じ値である。

[ディスベル・マジック](#)または[ストーン・トゥ・フレッシュ](#)で解呪できない呪文の場合、その呪文の呪文レベルが5以下であるならブレイク・エンチャントメントで解呪できる。たとえば[ビストウ・コース](#)は[ディスベル・マジック](#)では解呪できないが、ブレイク・エンチャントメントなら解呪できる。

効果が、呪われた剣のような何らかの永続的な魔法のアイテムによるものだった場合、ブレイク・エンチャントメントは被害者をアイテムの効果から解放するだけで、アイテムから呪いを除去することはない。

ブレイナー・アライ

[Planar Ally](#) / 他次元界クリーチャーの友

系統 召喚術（招請）[[レッサー・ブレイナー・アライ](#)の本文参照]； 呪文レベル クレリック6

構成要素 音声、動作、物質（1,250gp相当の捧げものと、返礼）、信仰

効果 合計HDが12までの招請した来訪者1体が2体、出現時には30フィート以内の距離に収まっていなければならない

[レッサー・ブレイナー・アライ](#)と同様だが、術者はHDが12以下のクリーチャー1体か、ヒット・ダイスの合計が12以下の同種のクリーチャー2体を招請することができる。クリーチャーは皆、術者を助けることに同意し、その見返りに返礼を要求する。

グレート・ブレイナー・アライ

[Planar Ally, Greater](#) / 上級他次元界クリーチャーの友

系統 召喚術（招請）[[レッサー・ブレイナー・アライ](#)の本文参照]； 呪文レベル クレリック8

構成要素 音声、動作、物質（2,500gp相当の捧げものと、返礼）、信仰

効果 合計HDが18までの招請した来訪者3体以内、出現時にはそのうちのどの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

[レッサー・ブレイナー・アライ](#)と同様だが、術者はHDが18以下のクリーチャー1体か、ヒット・ダイスの合計が18以下の同種のクリーチャー3体までを招請することができる。クリーチャーは皆、術者を助けることに同意し、その見返りに返礼を要求する。

レッサー・ブレイナー・アライ

[Planar Ally, Lesser](#) / 初級他次元界クリーチャーの友

系統 召喚術（招請）[本文参照]； 呪文レベル クレリック4

発動時間 10分

構成要素 音声、動作、物質（500gp相当の捧げものと、返礼）、信仰

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

効果 HDが6までの招請した来訪者1体

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可； 呪文抵抗 不可

この呪文を発動することで、術者は己の信ずる神格に願って、神格の選んだ（HDが6以下の）来訪者1体を自分の元へ送ってもらう。術者が特定の神格に仕えていない場合、この呪文は、術者と哲学的な属性を同じくするクリーチャーが応えてくれる普遍的な嘆願となる。術者が特定のクリーチャーの名前を知っている場合、術者は呪文発動の間にその名を唱えることで、その個体を呼び求めることもできる（それでも結局、違うクリーチャーが来てしまうことはある）。

術者はそのクリーチャーに、自分のために1つの仕事をしてくれるよう頼むことができ、そのクリーチャーは見返りに返礼を要求する。この仕事は単純なものから複雑なものまであり得る。招請したクリーチャーと奉仕の契約を結ぶには、術者がそのクリーチャーと意思疎通できなくてはならない。

招請したクリーチャーは、自分がする奉仕に返礼を要求する。この返礼は、そのクリーチャーと関わりのある寺院に金銭や魔法のアイテムを寄付することから、直接そのクリーチャーに贈り物を与えることや、その他、術者が行なう何らかのアクション（そのクリーチャーの属性や目的に合致したもの）まで、さまざまな形をとり得る。いずれにせよ、この返礼は、そのクリーチャーが奉仕を行なうのに同意する前に支払わねばならない。契約には少なくとも1ラウンドかかるため、そのクリーチャーが行なうアクションはどんなものであれ、到着した次のラウンド以降に始まる。

術者レベルごとに1分までしかかからない仕事の場合、招請したクリーチャーのHDごとに100gpの返礼が必要である。術者レベルごとに1時間までかかる仕事の場合、クリーチャーはHDごとに500gpの返礼を要求する。術者レベルごとに1日までの長期にわたる仕事の場合、HDごとに1,000gpの返礼を要求する。

危険のない仕事であれば、上記の額の半分しか要求しないが、特に危険な仕事の場合、これより高額な返礼を要求することもあ

る、自殺的と感じる仕事を受け入れるクリーチャーはまずいない（招来されたクリーチャーと異なり、招請されたクリーチャーは実際に死んでしまうことに注意）。しかし、その仕事が招請されたクリーチャーの思想傾向と強く結びついているような場合、返礼を半額にしたり、まったく要求しないことにしてもよい。

仕事が終わるか、契約期間が終了すれば、クリーチャーは（適切かつ可能ならば、術者に報告を行なった後）出身次元界に戻る。

注：術者が地、水、火、風、善、悪、秩序、混沌のクリーチャーを招請するために使用すると、招請呪文はその種類の呪文となる。

プレイナー・バインディング

[Planar Binding](#) / 他次元界クリーチャー拘束

系統 召喚術（招請） [[レッサー・プレイナー・バインディング](#) の本文参照] ; 呪文レベル ウィザード/ソーサラー6

構成要素 音声、動作

目標 合計HDが12までのエレメンタルあるいは来訪者3体以内、出現時にはそのうちのどの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

[レッサー・プレイナー・バインディング](#)と同様だが、術者はHDが12以下のクリーチャー1体か、ヒット・ダイスの合計が12以下の同種のクリーチャー3体までを招請することができる。クリーチャーはそれぞれセーヴィング・スローを行なうことができ、それぞれ独立に逃れようと試み、術者はそれぞれ別々に手助けしてくれるよう説得しなければならない。

グレーター・プレイナー・バインディング

[Planar Binding, Greater](#) / 上級他次元界クリーチャー拘束

系統 召喚術（招請） [[レッサー・プレイナー・バインディング](#) の本文参照] ; 呪文レベル ウィザード/ソーサラー8

構成要素 音声、動作

目標 合計HDが18までのエレメンタルあるいは来訪者3体以内、出現時にはそのうちのどの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

[レッサー・プレイナー・バインディング](#)と同様だが、術者はHDが18以下のクリーチャー1体か、ヒット・ダイスの合計が18以下の同種のクリーチャー3体までを招請することができる。クリーチャーはそれぞれセーヴィング・スローを行なうことができ、それぞれ独立に逃れようと試み、術者はそれぞれ別々に手助けしてくれるよう説得しなければならない。

レッサー・プレイナー・バインディング

[Planar Binding, Lesser](#) / 初級他次元界クリーチャー拘束

系統 召喚術（招請） [本文参照] ; 呪文レベル ウィザード/ソーサラー5

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）；本文参照

目標 HDが6までのエレメンタルあるいは来訪者1体

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効；呪文抵抗 不可および可；本文参照

この呪文の発動は危険な行為を行なう試みである。つまり、特別に用意した罠の中へ別の次元界からクリーチャーを招き寄せるのである。この罠は呪文の距離内になければならない。招請されたクリーチャーは自由と引き替えに1つの仕事を行なうことに同意するまで、この罠の中に捕らわれたままとする。

罠を作るためには、術者は内向きの効果を持たせたマジック・サークル呪文を使用しなければならない。術者は拘束しようとするクリーチャーの種類を知り、それを宣言しなければならない。特定の個体を招請しようとするなら、術者は呪文発動の際にその個体の正しい名前を使用せねばならない。

目標のクリーチャーは意志セーヴィング・スローを行なうことができる。このセーヴィング・スローに成功すれば、クリーチャーは呪文に抵抗する。このセーヴィング・スローに失敗すると、クリーチャーは即座に罠へと引き寄せられる（呪文抵抗によってクリーチャーが招請されなくなるということはない）。そのクリーチャーは術者の術者レベル判定に対して呪文抵抗に成功するか、異次元移動をするか、【魅力】判定（DC15+術者レベルの半分+術者の【魅力】修正値）に成功すれば、この罠から逃れることができる。捕らわれたクリーチャーは毎日それぞれの方法を1度ずつ試すことができる。脱出することができれば、そのクリーチャーは逃げるか、術者を攻撃するかする。クリーチャーに [ディメンショナル・アンカー](#) を発動すれば、異次元移動による脱出を妨げることができる。術者はこの罠をさらに嚴重なものとするために招請の魔法陣（ [マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル](#) を参照）を用いることもできる。

クリーチャーが罠から脱出できない場合、術者は望むだけ長い間、そのクリーチャーを拘束しておくことができる。術者はクリーチャーに、やらせたい仕事の内容を説明し、恐らくは何らかの報酬を持ちかけることで1つの仕事をむりやりやらせようとする。術者はクリーチャーの【魅力】判定と対抗して【魅力】判定を行なう。この判定は、仕事と報酬の内容に基づいて-0~+6のボーナスを割り当てる。クリーチャーがこの対抗判定に勝ったなら、クリーチャーはその仕事をするのを拒否する。24時間ごとに新しい申し出や贈賄などを行なったり、古い申し出を繰り返したりできる。こうしたことは、クリーチャーが仕事することを約束するか、脱出するか、あるいは術者が他のいずれかの呪文でそのクリーチャーを追い払おうと決心するまで何度でも行なうことができる。不可能な要求や道理に合わない命令にクリーチャーが同意することはない。術者が【魅力】判定のダイスの目で1を出してしまった場合、クリーチャーは呪文の効果から解放され、逃げるか術者を攻撃することができる。

要求した仕事が完遂されたなら、クリーチャーは術者にそう報告するだけでよく、そうすれば即座に自分の来たところへと送り返される。そのクリーチャーが後日、復讐しようとすることもある。クリーチャー自身の行動のみでは完了できない際限のない指示を術者が割り当てた場合、この呪文は最大で術者レベルごとに1日の間、効果が持続し、クリーチャーは直ちに自由になる機会を得る（罠にかかった時と同様の抵抗する機会を得る）。頭のいい対象はある種の指示を出し抜くことができることに注意。

注：術者が地、水、火、風、善、悪、秩序、混沌のクリーチャーを招請するために使用すると、招請呪文はその種類の呪文となる。

フレイミング・スフィアー

[Flaming Sphere](#) / 炎の球体

系統 力術 [火] ; 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、物質 / 信仰 (獣脂、硫黄、鉄粉)

距離 中距離 (100フィート + 10フィート / レベル)

効果 直径5フィートの球形

持続時間 1ラウンド / レベル

セーヴィング・スロー 反応・無効 ; 呪文抵抗 可

燃え上がる炎の球体が術者の指し示す方向へ転がって行き、当たればその相手を焼き焦がす。この球体は1ラウンドに30フィート移動する。また、この移動の一部として、30フィートまでなら跳び上がって目標にぶつかることができる。クリーチャーの接敵面に球体が入り込んだ場合、そのラウンドの間は移動を止め、そのクリーチャーに3d6ポイントの [火] ダメージを与える (対象は反応セーブに成功することでこのダメージを無効化できる)。フレイミング・スフィアー は家具や低い壁など、高さ4フィート未満の障害物を乗り越えることができる。この球体は触れた可燃物を発火させ、松明と同じ範囲を照らす。

術者が積極的に指示する限り、球体は移動する (術者にとっては移動アクションとなる)。そうしない場合、動かずその場に留まって燃え続ける。その大きさの普通の火を消せる手段ならどんなものでも、この球体の火も消すことができる。球体の表面はスポンジのように押せばへこむ程度の柔らかさなので、炎によるダメージ以外のダメージを与えることはない。同意しないクリーチャーをむりやり押しのけたり、大きな障害物を倒したりすることはできない。フレイミング・スフィアー は呪文の距離外へ出ると消滅してしまう。

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

投稿