

フレイム・アロー

[Flame Arrow](#) / 炎の矢

系統 変成術 [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 (油一滴と火打ち石のかげら)

距離 近距離 (25フィート + 5フィート / 2レベル)

目標 矢弾50本、ただし発動時にはそれらの矢弾すべてがひとつにならなければならない

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

この呪文は術者に (アローやクロスボウ・ポルト、シュリケン、スリング・ストーンなどの) 矢弾を炎の矢弾に変更することができるようにする。命中すれば、矢弾は目標に1d6ポイントの追加 [火] ダメージを与える。炎をまとった矢弾は可燃物や燃えやすい構造物を簡単に発火させることができるが、命中したクリーチャーに着火することはない。

フレイム・ストライク

[Flame Strike](#) / 業火

系統 力術 [火] ; 呪文レベル クレリック 5、ドルイド 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 中距離 (100フィート + 10フィート / レベル)

効果範囲 円筒形 (半径10フィート、高さ40フィート)

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 反応・半減 ; 呪文抵抗 可

フレイム・ストライクは信仰の力を帯びた垂直の炎の柱を呼び出す。この呪文は術者レベルごとに1d6 (最大15d6) ポイントのダメージを与える。このダメージの半分は [火] ダメージであるが、残りは信仰の力そのものから直接与えられたものである。そのため、後者のダメージが [火] に基づく攻撃への抵抗力 (たとえば、[プロテクション・フロム・エナジー](#) [火] や [ファイアー・シールド](#) (チル・シールド) などの魔法によって与えられるもの) によって減少することはない。

フレイム・ブレード

[Flame Blade](#) / 炎の刃

系統 力術 [火] ; 呪文レベル 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、信仰

距離 0フィート

効果 剣のようなビーム

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

術者の手から灼熱の炎が噴きだし、長さ3フィートの輝くビームとなる。術者は剣に似たこのビームをまるでシミターであるかのように振るうことができる。フレイム・ブレードによる攻撃は近接接触攻撃である。この刃は1d8 + 術者レベル2レベルごとに1 (最大 + 10) ポイントの [火] ダメージを与える。この刃は実体がないため、術者の【筋力】修正値はこのダメージに適用されない。フレイム・ブレードは羊皮紙や藁、乾いた木の棒や布のような可燃物を発火させることができる。

プレイヤー

[Prayer](#) / 祈祷

系統 心術 (強制) [精神作用] ; 呪文レベル クレリック 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、信仰

距離 40フィート

効果範囲 術者を中心とした半径40フィートの爆発内の味方と敵すべて

持続時間 1ラウンド / レベル

セーヴィング・スロー 不可 ; 呪文抵抗 可

術者は自分と自分の味方に特別な恩恵をもたらす。敵には不遇をもたらす。術者と術者の味方は攻撃ロール、武器のダメージ・ロール、セーブ、技能判定に + 1 の幸運ボーナスを得、敵は同じロールに - 1 のペナルティを被る。

ブレイン・シフト

[Plane Shift](#) / 次元界転移

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、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、焦点（移動先の次元界に調和した二股になった金属棒）

距離 接触

目標 接触したクリーチャー、あるいは、互いに手をつないだ同意するクリーチャー8体まで

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

術者は自分自身や、他の何体かのクリーチャーを他の次元界や異次元に移動させる。何人かの同意する人物が手をつないで輪を作るなら、**ブレイン・シフト**は同時に8人までに作用を及ぼすことができる。意図した次元界上の特定の到着地点へ正確に転移することはまず不可能である。術者は物質界から他のどの次元界へも行くことができるが、意図した目的地から5～500（5d%）マイルのところに現れる。

注：**ブレイン・シフト**はクリーチャーを瞬時に転移し、終了する。帰ろうとするなら、そのクリーチャーは別の方法（**ブレイン・シフト**の発動を含む）を見つける必要がある。

ブレード・バリアー

[Blade Barrier](#) / 刃の障壁

系統 力術〔力場〕；**呪文レベル** クレリック6

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 多数の旋回する刃でできた長さ20フィート/レベルまでの壁、あるいは多数の旋回する刃でできた2レベルごとに半径5フィートまでの環状の壁；どちらも高さ20フィート

持続時間 1分/レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 反応・半減あるいは反応・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可

純粋な力場から成る多数の旋回する刃でできた、移動しない垂直のカーテンが発生する。この壁を通り抜けたクリーチャーは術者レベルごとに1d6（最大15d6）ポイントのダメージを受ける。反応セーブに成功すれば、このダメージを半減できる。

すでにクリーチャーのいる場所にこの障壁を呼び出した場合、そうしたクリーチャーは壁を通り抜けた場合と同様に、それぞれダメージを被る。そうしたクリーチャーはそれぞれ、反応セーブに成功することで、壁を避け（いずれか好きな側に抜け）、ダメージを受けずに済ませることができる。

ブレード・バリアーは、それを通り抜ける攻撃に対して遮蔽（ACに+4のボーナス、反応セーブに+2のボーナス）を提供する。

ブレス

[Bless](#) / 祝福

系統 心術（強制）〔精神作用〕；**呪文レベル** クレリック1、パラディン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 50フィート

効果範囲 術者、および術者を中心にした50フィートの爆発内にいるすべての味方

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（無害）

ブレスは術者の味方の心を勇気で満たす。味方はそれぞれ、攻撃ロールと〔恐怖〕効果に対するセーヴィング・スローに+1の士気ボーナスを得る。

ブレスは [ベイン](#) を相殺し、解呪する。

ブレス・ウェポン

[Bless Weapon](#) / 武器祝福

系統 変成術；**呪文レベル** パラディン1

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 接触した武器

持続時間 1分/レベル

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この変成術は1つの武器を、悪の属性を持つ敵に正確無比な一撃を与えられるようにする。悪の属性を持つクリーチャーのダメージ減少を無視したり、悪の属性を持つ非実体クリーチャーに命中させたりする際に、この武器は+1の強化ボーナスを持っているものとして扱われる（実際の強化ボーナスを与えるわけではないが）。武器は善の属性にもなるため、ある種のクリーチャー（特に悪の来訪者）のダメージ減少を無視する（この効果は、その武器が持っているかもしれないそれ以外のすべての属性を上書きし、抑止する）。1本ずつならアローやボルトを変成することもできるが、作用を受けた射出武器（ボウなど）から撃ち出される矢弾には呪文の恩恵は与えられない。

加えて、悪の属性を持つ敵に対するクリティカル・ヒット・ロールはすべて自動的に成功となる。従って、クリティカル可能状態となった場合、すべてクリティカル・ヒットとなる。この効果は、キーン能力を持つ武器やヴォーパル能力を持つソードなど、クリティカル・ヒットに関係のある魔法効果をすでに持っている武器には適用されない。

プレス・ウォーター

[Bless Water](#) / 水の祝福

系統 変成術 [善] ; 呪文レベル クレリック1、パラディン1

発動時間 1分

構成要素 音声、動作、物質 (銀の粉末5ポンドぶん (25gp相当))

距離 接触

目標 接触したビンの水

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)

この変成術は、ビン1本 (1ポイント = 0.473リットル) の水に正のエネルギーを吹き込み、聖水に変える。

プレス・オヴ・ライフ

[Breath of Life](#) / 命の息吹

系統 召喚術 (治癒) ; 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 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) または意志・半減、本文参照 ; 呪文抵抗 可 (無害) または可、本文参照

この呪文は5d8 + 1 / 術者レベル (最大 + 25) ポイントのダメージを回復させる。

他の治癒呪文とは異なり、この呪文によって死亡した直後のクリーチャーを蘇生させることができる。1ラウンド以内に死んだクリーチャーに唱え、回復後のヒット・ポイントが【耐久力】の負の値を上回ったなら、そのクリーチャーは復活して安定化する。回復後のヒット・ポイントが【耐久力】の負の値と同じか下回ったなら、そのクリーチャーは死亡したままである。プレス・オヴ・ライフによって息を吹き返したクリーチャーは、1日の間負のレベルを1レベル得る。

即死効果によって殺されたクリーチャーを プレス・オヴ・ライフ で蘇生することはできない。

他の治癒呪文のように プレス・オヴ・ライフ はアンデッドに対してダメージを与え、それらを生き返らせることはない。

プレスティジテーション

[Prestidigitation](#) / 奇術

系統 総合術 ; 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

距離 10フィート

目標、効果あるいは効果範囲 本文参照

持続時間 1時間

セーヴィング・スロー 本文参照 ; 呪文抵抗 不可

“ 奇術 ” とは、初心者の呪文の使い手が練習のために使う簡単な手品である。一度発動すると、術者は プレスティジテーション 呪文によって1時間の間、単純な魔法の効果を起こすことができるようになる。この効果は簡単なもので、厳しい制限がある。奇術によって1ポンドの物質をゆっくりと持ち上げることができる。毎ラウンド、一辺1フィートの立方体に収まるアイテムに色をつけたり、きれいにしたり、汚したりできる。1ポンドの命を持たぬ物質を冷やしたり、暖めたり、匂いをつけたりできる。ダメージを与えたり、呪文の使い手の精神集中に作用を及ぼすことはできない。プレスティジテーション は小さな物体を作り出すことができるが、それらは粗雑でいかにも作り物めいて見える。プレスティジテーション 呪文によって作り出された物質は極めて壊れやすく、道具、武器、あるいは呪文の構成要素として使うことはできない。最後に、プレスティジテーション は他のいかなる呪文の効果も再現する力も持たない。物体に対する実際の (単に移動させたり、きれいにしたり、汚したりする以上の) いかなる変化も、1時間しか持続しない。

フレッシュ・トゥ・ストーン

[Flesh to Stone](#) / 肉を石に

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 (石灰、水、土)

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 頑健・無効 ; 呪文抵抗 可

対象と対象が運搬している所持品はすべて、意識を持たず動くこともない石像に変わる。この呪文によって作られた石像が壊されたりダメージを受けた場合、その対象は (石像から本来の状態に戻るようなことがあれば) 同様のダメージや身体障害を被る。そのクリーチャーは [死亡状態](#) ではないが、[デスウォッチ](#) のような呪文で見た場合、生きていると見えることもない。この呪文は肉の体を持つクリーチャーにのみ作用する。

フローティング・ディスク

[Floating Disk](#) / 浮遊盤

系統 力術〔力場〕； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（水銀一滴）

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

効果 直径3フィートの円盤状の力場

持続時間 1時間/レベル

セーヴィング・スロー 不可； 呪文抵抗 不可

術者はわずかにくぼんだ円盤状の〔力場〕を作り出す。この円盤は術者に付き従い、荷物を運んでくれる。この円盤は直径3フィートで、中央部の深さは1インチである。術者レベルごとに100ポンドの重量を運ぶことができる。液体を運ぶために使えば、2ガロン（7.57リットル）の容量がある。この円盤は常に地上約3フィートのところに浮かび、水平を保つ。呪文の距離内で水平に浮遊し、毎ラウンド、術者の通常の移動速度までの速度で術者に付き従う。特に指定されない限り、それ自身と術者の間に常に5フィートの間隔を保つ。呪文の持続時間が切れれば、円盤は消滅する。また、円盤は術者が呪文の距離外に移動した場合や、円盤を下の床面から3フィートより離そうとした場合も消滅してしまう。円盤が消滅すると、それが支えていたものはすべて下の床に落下する。

プログラムド・イメージ

[Programmed Image](#) / 条件作動虚像

系統 幻術（虚像）； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー6、バード6

構成要素 音声、動作、焦点（羊毛と25gp相当のジェイド（翡翠）粉末）

効果 一辺20フィートの立方体+一辺10フィートの立方体の区画1個ぶん/レベルまで広げられる視覚的な虚像（自在）

持続時間 作動するまでは永続、作動後は1ラウンド/レベル

[サイレント・イメージ](#)と同様だが、この呪文の虚像は特定の条件が発生した時に起動する。この虚像は視覚、聴覚、嗅覚、温度の要素を含んでおり、また、他人が理解できる言葉をしゃべらせることもできる。

術者は呪文の発動時に作動条件（特別な言葉でもよい）を設定する。この幻術を作動させることができるとは術者の望むようにどれだけ漠然としたものにも限定された詳細なものにもできるが、聴覚あるいは触覚、嗅覚、視覚に基づくものでなくてはならない。作動条件は属性のような、普通なら明白に知覚できない特質に基づくものであってはならない。このような作動条件についての詳細は [マジック・マウス](#) 参照。

プロジェクト・イメージ

[Project Image](#) / 幻像投影

系統 幻術（操影）； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー7、バード6

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（作成に5gpかかる術者自身の小さなレプリカ）

距離 中距離（100フィート+10フィート/レベル）

効果 影でできた複製1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 意志・看破（やりとりがあった場合）； 呪文抵抗 不可

術者は影界から引き出したエネルギーを用いて、半ば実在する幻術版の自分を作り出すことができる。この投影幻像は術者とまったく同じ外見、声、匂いを持っているが、実体はない。この投影幻像は、術者が違う行動をするよう指示しない限り（移動アクション）、術者の行動（会話も含む）を真似る。

術者はあたかも自分が投影幻像の立っている場所にいるかのように、その目を通して見、その耳を通して聞くことができる。そして自分のターンの間に、フリー・アクションにより幻像の目や耳を通して見聞きするのをやめ、自分の目や耳で見聞きするようになり、逆に自分の目や耳で見聞きするのをやめて、幻像の目や耳を通して見聞きするようにならなければならない。幻像の知覚を使用している間、術者自身の肉体は [盲目状態](#) かつ [聴覚喪失状態](#) であると見なされる。

術者が望めば、自分が発動する距離が“接触”かそれ以上の呪文を、自分ではなく投影幻像を起点として発動することができる。幻術呪文をのぞけば、投影幻像が自分自身に呪文を発動することはできない。投影幻像を起点にした場合でも、呪文は他の目標に対して通常通り作用する。

物体は意志セーブに成功したかのように、投影幻像の作用を受ける。術者は常に投影幻像との間に効果線を維持していなくてはならない。効果線が遮られれば、呪文は終了する。術者が [ディメンジョン・ドア](#)、[テレポート](#)、[ブレイン・シフト](#)、あるいはそれに類する（一瞬であっても）効果線を切ってしまう呪文を使用した場合、この呪文は終了する。

プロテクション・フロム・アローズ

[Protection from Arrows](#) / 矢弾よりの保護

系統 防御術； 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、焦点（海亀か陸亀の甲羅ひとかけら）

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、あるいはチャージ消費まで

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；呪文抵抗 可（無害）

この呪文によって守られたクリーチャーは遠隔武器への抵抗力を得る。対象は遠隔武器に対する“ダメージ減少10 / 魔法”を得る。この呪文によって、同様のダメージ減少を持つクリーチャーにダメージを与える能力を術者が得ることはない。合計で術者レベルごとに10（最大100）ポイントのダメージを防いでしまうと、この呪文はチャージ消費される。

プロテクション・フロム・イーヴル

[Protection from Evil](#) / 悪よりの保護

系統 防御術 [善] ； 呪文レベル ウィザード / ソーサラー-1、クレリック1、パラディン1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質 / 信仰

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 不可；本文参照

この呪文は、悪のクリーチャーによる攻撃、精神制御、招来されたクリーチャーから対象を守る。この呪文は対象の周囲1フィートの距離に魔法のバリアーを作り出す。このバリアーは対象と共に移動し、主な効果が3つある。

第一に、対象はACに+2の反発ボーナス、セーブに+2の抵抗ボーナスを得る。この2つのボーナスは悪のクリーチャーが行なった攻撃や悪のクリーチャーが生み出した効果に対して適用される。

第二に、目標は精神的に制御される呪文や効果（[チャーム・パースン](#)、[コマンド](#)、あるいは[ドミネイト・パースン](#)のような心術 [強制] や心術（魅惑）を含む）に対抗するセーヴィング・スローをもう一度即座に行なうことができる（セーブが可能な効果ならば）。このセーヴィング・スローは一度目と同じDCを用いるが、+2の士気ボーナスを得る。成功したならば、それらの効果はこの呪文が続く限り抑止される。この呪文の持続時間が終わったとき、それらの効果は再開する。この呪文の影響下にある限り、目標は精神的にコントロールされる新たな効果に完全耐性を持つ。この呪文は命そのものを強制的に支配するような効果（ゴーストや[マジック・ジャー](#)を使用している術者など）からは解放できないが、目標が制御されることを妨害できる。この第二の効果は、その呪文や効果が悪のクリーチャーや物体によってなされた場合のみである。これはGM判断による。

第三に、この呪文は招来されたクリーチャーによる肉体的な接触を妨げる。このため、そうしたクリーチャーの肉体武器による攻撃は失敗し、そうした攻撃に対象への接触が必要であれば、そうしたクリーチャーはひるんで後ずさる。招来された悪ではないクリーチャーはこの効果に対して完全耐性がある。この呪文によって守られたクリーチャーが招来されたクリーチャーを攻撃したり、それにバリアーを押しつけようとした場合、肉体的な接触に対する防御は終了する。呪文抵抗があれば、クリーチャーはこの防御を無視し、この呪文によって守られたクリーチャーに触れることができる。

プロテクション・フロム・エナジー

[Protection from Energy](#) / エネルギーよりの保護

系統 防御術；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3、レンジャー-2

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 10分 / レベル、あるいはチャージ消費まで

セーヴィング・スロー 頑健・無効（無害）；呪文抵抗 可（無害）

プロテクション・フロム・エナジーは、術者が発動時に選択した1種類のエネルギー（[音波] [酸] [電気] [火] [冷氣]）に対する一時的な完全耐性を与える。術者レベルごとに12ポイント（最大で10レベルにおける120ポイント）のエネルギー・ダメージを軽減したら、この呪文はチャージ消費される。

プロテクション・フロム・エナジーは[レジスト・エナジー](#)と重複してしまう（つまり、効果が累積しない）。あるキャラクターがプロテクション・フロム・エナジーと[レジスト・エナジー](#)によって守られている場合、チャージ消費まではプロテクション・フロム・エナジーがダメージを軽減する。

プロテクション・フロム・グッド

[Protection from Good](#) / 善よりの保護

系統 防御術 [悪] ； 呪文レベル ウィザード / ソーサラー-1、クレリック1

[プロテクション・フロム・イーヴル](#)と同様だが、反発ボーナスと抵抗ボーナスは善のクリーチャーからの攻撃に適用される。対象は善のクリーチャーによる支配に対してもう一度セーヴィング・スローを行なえ、招来された善のクリーチャーは対象に接触できない。

プロテクション・フロム・ケイオス

[Protection from Chaos](#) / 混沌よりの保護

系統 防衛術 [秩序] ; 呪文レベル ウィザード / ソーサラー1、クレリック1、パラディン1

[プロテクション・フロム・イーグル](#)と同様だが、反発ボーナスと抵抗ボーナスは混沌のクリーチャーからの攻撃に適用される。対象は混沌のクリーチャーによる支配に対してもう一度セーヴィング・スローを行なえ、招請された混沌のクリーチャーは対象に接触できない。

プロテクション・フロム・スペルズ

[Protection from Spells](#) / 呪文よりの保護

系統 防衛術 ; 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（500gp相当のダイヤモンド）、焦点（防御を与える対象ごとに、1,000gpのダイヤモンド1つ。各対象は呪文の持続時間の間、この宝石を持っていなければならない。対象が宝石を失った場合、この呪文はその対象には作用しなくなる）

距離 接触

目標 接触したクリーチャー1体 / 4レベルまで

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）

対象は呪文および擬似呪文能力に対するセーヴィング・スローに+8の抵抗ボーナスを得る（ただし、超常能力や変則的能力に対するボーナスを得ることはできない）。

プロテクション・フロム・ロー

[Protection from Law](#) / 秩序よりの保護

系統 防衛術 [混沌] ; 呪文レベル ウィザード / ソーサラー1、クレリック1

[プロテクション・フロム・イーグル](#)と同様だが、反発ボーナスと抵抗ボーナスは秩序のクリーチャーからの攻撃に適用される。招来された秩序のクリーチャーは対象に接触できない。対象は秩序のクリーチャーによる支配に対してもう一度セーヴィング・スローを行なえ、招来された秩序のクリーチャーは対象に接触できない。

プロデュース・フレイム

[Produce Flame](#) / 火炎作成

系統 力術 [火] ; 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

距離 0フィート

効果 術者の掌の中の炎

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

松明と同じ明るさの炎が術者の開いた手の中に現れる。この炎は術者にも術者の装備にも害を与えることはない。照明となるのに加え、この炎は投げたり、敵に触れるのに使用することもできる。術者は敵に近接接触攻撃で命中させ、1d6 + 術者レベルごとに1（最大+5）ポイントの [火] ダメージを与えることができる。さもなくば、術者はこの炎を投擲武器として120フィートの距離まで放り投げることができる。そうした場合、術者は（射程ペナルティなしで）遠隔接触攻撃によって攻撃し、近接攻撃の時と同様のダメージを与える。術者がこの炎を放り投げると、即座に新しい炎が術者の手の中に現れる。一度攻撃するたびに、残り持続時間が1分ずつ減っていく。攻撃することで残り持続時間が0分以下になれば、この呪文はその攻撃を解決した後に終了する。

この呪文は水の中では働かない。