

ミラー・イメージ

[Mirror Image](#) / 鏡像

系統 幻術（虚像）； 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

距離 自身

目標 術者

持続時間 1分/レベル

この呪文は術者のいるマスに、幻影でできた術者の複製をいくつか作り出す。この複製は、敵が術者を正確に狙い、攻撃するのを困難にする。

ミラー・イメージの発動時、1d4 + 1/3術者レベル（最大で合計8体）の幻像を作り出す。この幻像は術者と同じスペースに移動し、移動、音、行動を正確に模倣する。術者が攻撃されたり攻撃ロールを必要とする呪文の目標になったときは常に、代わりに術者の幻像を目標にする可能性がある。攻撃が命中したなら、選ばれた目標が本物が幻かをランダムにロールする。それが幻像であった場合、幻像は破壊される。その攻撃が5以下の差で失敗したときも、幻像はニアミスによって破壊される。範囲呪文は通常通り術者に影響し、幻像は破壊されない。攻撃ロールを必要としない呪文や効果も、通常通り術者に影響し、幻像は破壊されない。接触攻撃を要求する呪文は、幻影が破壊されたなら無害に放出される。

攻撃者は、幻像が見える限りだまされる。術者が [不可視状態](#) である、または攻撃者が盲目であった場合、呪文は何も影響しない（通常の失敗確率は存在する）。

ミラージュ・アーケイナ

[Mirage Arcana](#) / 蜃気楼奥義

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

効果範囲 一辺20フィートの立方体の区画1個ぶん/レベル（自在）

持続時間 精神集中 + 1時間/レベル（解除可）

[ハリュースナトリ・テレイン](#) と同様だが、術者はこの呪文によってどんな範囲内でもまったく別の地形であるかのように見せかけることができる。この幻術には聴覚、視覚、触覚、嗅覚の要素が含まれる。[ハリュースナトリ・テレイン](#) とは異なり、この呪文は建物の外見を変えることができる（あるいは、何もないところに建物を加えることができる）。この呪文でもクリーチャーを変装させたり、隠したり、追加することはできない（ただし、効果範囲内にいるクリーチャーは現実の地形の中で隠れるように、幻の中に隠れることができる）。

ミラクル

[Miracle](#) / 奇跡

系統 力術； 呪文レベル クレリック9

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作； 本文参照

距離 本文参照

目標、効果あるいは効果範囲 本文参照

持続時間 本文参照

[セーヴィング・スロー](#) 本文参照； 呪文抵抗 可

術者は [ミラクル](#) を発動するのではなく、祈り願うのである。術者は何が起って欲しいかを宣言し、術者の信ずる神格（あるいは呪文を授かるために祈りを捧げる対象）が介入してくれるよう願う。

[ミラクル](#) は以下のいずれかを行なうことができる：

- 8レベルまでのいかなるクレリック呪文でも再現できる。
- 7レベルまでのいかなる呪文でも再現できる。
- [フィーブルマインド](#) や [インサニティ](#) のような、特定の呪文の有害な効果を元に戻す。
- 上に挙げた効果と同じ程度まで強力なものならば、いかなる効果でも持たせることができる。

あるいは、クレリックは非常に強力な奇跡を願うこともできる。そうした [ミラクル](#) は強力な信仰のエネルギーが関わるため、25,000gp相当のダイヤモンド粉末が必要となる。この種の特に強力な [ミラクル](#) の例としては、以下のようなものが挙げられる。

- 死んだ仲間たちを立ち上げさせ、戦い続けさせることで、戦闘を自軍の優勢に変える。
- 術者とその味方（およびその全員の装備品）を、次元界間の障壁を抜けて、ある次元界から特定の場所へと、失敗する可能性なしに移動させる。
- 都市1つを、地震や火山の噴火、洪水、その他の自然災害から守る。

再現した呪文に対しては、[セーヴィング・スロー](#) と呪文抵抗を通常通り行なうことができる（ただし、セーブDCは9レベル呪文のものとなる）。100gpを超える価格の物質要素のある呪文を再現する場合、術者はその要素も消費しなければならない。

ムーヴ・アース

[Move Earth](#) / 大地鳴動

系統 変成術 [地] ; 呪文レベル ウィザード / ソーサラー6、ドルイド6

発動時間 本文参照

構成要素 音声、動作、物質 (粘土、ローム、砂、鉄製の刃)

距離 長距離 (400フィート + 40フィート / レベル)

効果範囲 一辺750フィートの正方形の範囲までで深さ10フィートまでの土 (自在)

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可 ; 呪文抵抗 不可

ムーヴ・アースは土 (粘土、ローム土、砂、土壌) を動かし、堤防を崩し、塚を移動させ、砂丘を移したりできる。どのような場合でも、岩でできたものを崩したり動かししたりすることはできない。作用を及ぼす範囲によって、発動時間が決まる。発動時間は一辺150フィートの正方形 (深さ10フィートまで) につき10分を要する。最大効果範囲は750フィート × 750フィートで、これを動かすには4時間と10分かかる。

この呪文は地面を激しく破壊するものではなく、地面に波のような山と谷を生み出し、地面は望んだ形になるまで氷河のように液状化して反応する。木々や建造物、岩の塊などにはほとんど作用しないが、高度や互いの位置は変わることがある。

この呪文をトンネルを掘るのに使用することはできず、また、クリーチャーを捕らえたり生き埋めにしたりするには概して遅すぎる。この呪文の主な使い道は、戦闘の前に堀を掘ったり埋めたり、地形の傾斜を修正したりすることにある。

この呪文は (地) の副種別のクリーチャーには効果を持たない。

メイク・ホウル

[Make Whole](#) / 完全修理

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

発動時間 1標準アクション

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 / レベルまでの物体1つ、あるいはあらゆるサイズの人造クリーチャー1体

この呪文は [メンディング](#) と同様に働くが、人造クリーチャーに対して発動したときに1d6 / 術者レベル (最大5d6) ポイントのダメージを回復する。

また、破壊された (ヒット・ポイントが0以下) 魔法のアイテムの2倍以上の術者レベルを持っているなら、メイク・ホウルで修理したり、魔法の能力を回復したりできる。アイテムのチャージ (ワンドなど) や使い捨てのアイテム (ポーションや巻物) は回復させることはできない。メイク・ホウルが人造クリーチャーに対して使われたとき、まるで呪文抵抗できないかのように、魔法に対するあらゆる完全耐性を無視する。

メイジ・アーマー

[Mage Armor](#) / 魔道師の鎧

系統 召喚術 (創造) [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、焦点 (保存処置を施した革一切れ)

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 (解除可)

セーヴィング・スロー 意志・無効 (無害) ; 呪文抵抗 不可

不可視だが実体のある力場がメイジ・アーマーの対象を取り巻き、ACに+4の鎧ボーナスを与える。

魔法によらない鎧とは異なり、メイジ・アーマーには防具による判定ペナルティも秘術呪文失敗率もなく、移動速度も低下しない。メイジ・アーマーは力場でできているため、非実体クリーチャーは通常の場合のように素通りすることはできない。

メイジズ・ソード

[Mage's Sword](#) / メイジの剣

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、焦点 (250gpの価値のある白金製のミニチュアの剣)

距離 近距離 (25フィート + 5フィート / 2レベル)

効果 剣一振り

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

剣のような形の、きらめく力場の板が出現する。この剣は術者がこの呪文を発動したラウンドから攻撃を開始し、術者の望む通り、距離内の敵ならとれでも攻撃する。剣は毎ラウンド1回、術者のターンに、指定された目標を攻撃する。この剣の攻撃ボーナスは術者レベル + 術者の【知力】修正値 (ウィザードの場合) か【魅力】修正値 (ソーサラーの場合) + 3強化ボーナスである。[力場] 効果であるため、エーテル界のクリーチャーや非実体クリーチャーを攻撃することもできる。この剣は4d6 + 3ポイントの [力場] ダメージを与え、クリティカル可能域は19 ~ 20、クリティカル倍率は × 2である。

この剣は常に術者のいる方向から攻撃する。剣が挟撃ボーナスを得ることはなく、他の戦闘参加者に挟撃ボーナスを与えること

もない。剣が呪文の距離外へと行ってしまったり、術者の視界の外へ出たり、術者が指示を出さない場合、剣は術者の元へ戻り、その場に浮遊する。

2ラウンド目以降、術者は標準アクションを用いて、剣の目標を新しいものに変えることができる。そうしない場合、剣は以前のラウンドの目標を攻撃し続ける。

剣を物理的な攻撃手段によって攻撃したり、害を与えることはできないが、[ディスインテグレート](#) や [ディスペル・マジック](#)、[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](#) は作用を及ぼす。剣のACは13（10、中型サイズの物体ゆえ-0、+3反発ボーナス）である。

攻撃されたクリーチャーが呪文抵抗を持っているなら、メイジズ・ソードが初めて敵に打撃を与えた時点で抵抗判定を行なう。剣への抵抗が成功すれば、呪文は解呪される。そうでない場合、剣はそのクリーチャーに対して、呪文の持続時間の間、通常の完全な効果を発揮する。

メイジズ・ディスジャンクション

[Mage's Disjunction](#) / メイジの魔法解体

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

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

効果範囲 半径40フィート爆発内のすべての魔法効果と魔法のアイテム、あるいは魔法のアイテムひとつ（本文参照）

持続時間 1分/レベル

セービング・スロー 意志・無効（物体）；呪文抵抗 不可

術者が身に着用していたり接触しているものを除いて、呪文の半径内のすべての魔法効果と魔法のアイテムは解体する。すなわち、呪文と擬似呪文効果は解明されて完全に破壊され（[ディスペル・マジック](#) 呪文によるもののように効果が終了する）、永続的な魔法のアイテムは意志セーブに成功しなければならず、失敗すると呪文の持続時間の間、普通のアイテムになってしまう。クリーチャーが所持しているアイテムは、アイテム自身の意志セーブ・ボーナスか、持ち主の意志セーブ・ボーナスのうち、どちらか高い方を使用する。アイテムのセービング・スローの出目が1だった場合、そのアイテムは効果が抑制される代わりに破壊される。

また、術者は術者レベルごとに1%の確率で [アンティマジック・フィールド](#) を破壊する可能性がある。[アンティマジック・フィールド](#) が解体に耐えた場合、その範囲内にある魔法のアイテムは解体されない。

この呪文を1つの物体を対象として発動することもできる。こうした時、そのアイテムは-5ペナルティで意志セーブを行ない、失敗したならば永遠に破壊される。アーティファクトですら解体の対象となり得るが、そのような強力なアイテムが実際に作用を受ける確率は術者レベルごとに1%しかない。成功したなら、アーティファクトの力は失われ、セーブなしで破壊される。アーティファクトが破壊された場合、術者は意志セーブ（DC25）に成功しなければならず、失敗するとすべての呪文発動能力を永久に失ってしまう。こうして失った能力は定命の存在の魔法では、たとえ [ウィッシュ](#) や [ミラクル](#) でも回復させることはできない。アーティファクトを破壊しようとするのは危険な行為であり、95%の確率で、そのアーティファクトに興味や関係のある何らかの強力な存在の注意を惹いてしまう。

メイジズ・フェイスフル・ハウンド

[Mage's Faithful Hound](#) / メイジの忠実な番犬

系統 召喚術（創造）；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（小さな銀のホイッスル、骨ひとかけら、糸）

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

効果 幻の番犬

持続時間 1時間/術者レベル、あるいはチャージ消費（作動）するまで、その後は1ラウンド/術者レベル；本文参照

セービング・スロー 不可；呪文抵抗 不可

術者は自分以外のすべての者に対して不可視の、幻の番犬を召喚する。その後、番犬は召喚された場所の番をする（番犬はそこを動かない）。サイズ分類が小型以上のクリーチャーが30フィート以内に近づいて来ると、幻の番犬は大声で吠え始める（召喚された時点ですでにこの番犬から30フィート以内にいた者は範囲内を動き回ることができるが、一度離れてから戻れば、吠えられることになる）。番犬は不可視のクリーチャーやエーテル状態のクリーチャーを見ることができる。（虚像）には反応しないが、（操影）の幻術には反応する。

侵入者が5フィート以内に近づいたら、番犬は吠えるのを止め、毎ラウンド1回強力な噛みつきを行なう（+10攻撃ボーナス、2d6+3ポイントの刺突ダメージ）。番犬は不可視のクリーチャーとしてのボーナスも得る（[インヴィジビリティ](#) を参照）。

番犬は侵入者に対して噛みつきを待機しているものと見なされ、そのため、侵入者のターンに最初の噛みつきを行なう。番犬の噛みつきは、ダメージ減少に対しては魔法の武器相当である。この番犬を攻撃することはできないが、解呪することはできる。

呪文は術者レベルにつき1時間持続するが、一度吠え始めると、術者レベルにつき1ラウンドしか持続しない。術者が番犬から100フィートの距離を超えて離れるようなことがあれば、呪文は終了する。

メイジズ・プライベート・サンクタム

[Mage's Private Sanctum](#) / メイジの秘密の部屋

系統 防御術；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、物質（一枚の薄い鉛、ガラス片一つ、綿布の切れ端、粉末にしたクリソライト（橄欖石））

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

効果 一辺30フィートの立方体の区画1個ぶん/レベル（自在）

持続時間 24時間（解除可）

セーヴィング・スロー 不可； **呪文抵抗** 不可

この呪文により秘密が守られる。この呪文の効果範囲を外から誰が覗いても、そこには闇がかかった霧しか見ることができないのである。暗視によってもこの中を見ることはできない。どれだけ大きな騒音もこの範囲から漏れ出すことはなく、従って何者も盗み聞きすることはできない。範囲の中にいるものは中から外を普通にすることができる。

占術（念視）呪文ではこの範囲の中を知覚することはできない。さらに、この範囲の中にいるものはみな [ディテクト・ソウツ](#) に対して完全耐性を有する。この守りは、中にいるものと外にいるもの間での会話をできなくする（音を遮るからである）が、[センディング](#) 呪文や [メッセージ](#) 呪文、さらにはウィザードとその使い魔との間でのテレパシーによる意思疎通など、他の意思疎通手段を妨げはしない。

この呪文はクリーチャーや物体の効果範囲への出入りを妨げはしない。

メイジズ・プライヴェイト・サンクタムは [パーマネンシイ](#) の呪文によって、効果を永続化させることができる。

メイジズ・マグニフィシャント・マンション

[Mage's Magnificent Mansion](#) / メイジの豪勢な邸宅

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、動作、焦点（それぞれ5gpの価値がある、象牙製のミニチュアの扉、磨いた大理石の小片、銀のスプーン）

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

効果 一辺10フィートの立方体の区画3個ぶん/レベルまでの異次元邸宅（自在）

持続時間 2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

術者は異次元住宅を召喚する。この住宅には呪文を発動した次元界に入口が1つある。この入口は空中のかすかな輝きであり、幅が4フィート、高さが8フィートある。術者の指定した者のみがこの邸宅に入ることができ、術者が入れば、その背後で戸口は閉まり、不可視となる。術者は自分のいる側からは、回数無制限でこの戸を開けることができる。入口を抜けると、そこには豪勢な玄関広間があり、その奥には幾多の部屋部屋が連なっている。その空気は綺麗かつ新鮮で、暖かい。

術者は呪文の効果の制限内で、望み通りに間取りを作ることができる。邸宅内には家具調度が完備しており、術者レベルごとに12人の人々に9品コースの晩餐会を行なうに十分な食糧が備わっている。そこには言い付けをよくきく、お仕着せをまとったほとんど透明な召使いたちが揃っており、入ってくる者たちを待ち受けている。この召使いたちは [アンシオン・サーヴァント](#) と同じような働きをするが、目に見え、この邸宅内ならばどこにでも行けるところが違っている。このような召使いが術者レベルごとに2人いる。

この場所へは特別の入口からしか入れぬため、外部の状況が邸宅に作用したり、内部の状況が外の次元界に影響を及ぼすことはない。

メイジズ・ルークブレーション

[Mage's Lucubration](#) / メイジの労作

系統 変成術； **呪文レベル** ウィザード6

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 瞬間

術者は自分が過去24時間以内に使用した5レベルまでの呪文をとれども1つ即座に準備する。その呪文はその期間内に実際に発動したものでなければならない。選択した呪文は、通常通りのやり方で準備したかのように、術者の精神の中に収められる。

思い出した呪文に物質要素が必要なら、術者はそれを消費しなければならない。物質要素が使えるようになるまでは、その呪文は使用できない。

メイジ・ハンド

[Mage Hand](#) / 魔道師の手

系統 変成術； **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 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

目標 重量5ポンドまでの、魔法の力もなく装備中でもない物体

持続時間 精神集中

セーヴィング・スロー 不可； **呪文抵抗** 不可

術者は指先を物体に向け、その物体を遠くから意のままに持ち上げ、動かすことができる。術者は移動アクションとして物体をどの方向にも15フィート移動させることができる。ただし、術者と物体の間隔が呪文の距離を超えた場合、呪文は終了する。

メイズ

[Maze](#) / 迷路

系統 召喚術（瞬間移動）；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）

目標 クリーチャー1体

持続時間 本文参照

セーヴィング・スロー 不可；呪文抵抗 可

術者は異次元迷宮に対象を放逐する。対象は毎ラウンド自分のターン、全ラウンド・アクションとして迷宮から脱出するためにDC20の【知力】判定を行なうことができる。対象が脱出しなかった場合、迷路は10分後に消滅し、対象は解放される。

迷路を離れる際、対象はメイズ呪文が発動された時にいた場所に現れる。その場所が固体に占領されていた場合、対象は最寄りの開けた場所に現れる。[ディメンジョン・ドア](#)や[テレポート](#)のような同じ次元界の中で移動する呪文や能力はそのクリーチャーがメイズ呪文から逃れる助けにはならないが、[ブレイン・シフト](#)の呪文を使えば、その呪文で指定したいいずれかの次元界に出ることができる。この呪文はミノタウロスには作用しない。

メジャー・イメージ

[Major Image](#) / 上級幻像

系統 幻術（虚像）；呪文レベル ウィザード/ソーサラー3、バード3

持続時間 精神集中+3ラウンド

[サイレント・イメージ](#)と同様だが、この呪文の効果には音、匂い、温度の幻が含まれている。精神集中している間、術者は幻像を距離内で移動させることができる。

敵の攻撃がこの幻像に当たった場合、術者がそれに対応して幻を反応させないかぎり、幻像は消えてしまう。

メジャー・クリエイション

[Major Creation](#) / 上級創造術

系統 召喚術（創造）；呪文レベル ウィザード/ソーサラー5

発動時間 10分

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

持続時間 本文参照

[マイナー・クリエイション](#)と同様だが、術者は（石、金属、水晶など）鉱物質の物体を作り出すことができる。作り出されたアイテムの持続時間は以下の表に示すとおり、その硬度と希少性の高低によってさまざまである：

硬度と希少性の例	持続時間
植物性の物質	2時間 / レベル
石、水晶、卑金属	1時間 / レベル
貴金属	20分 / レベル
宝石	10分 / レベル
希少金属*	1ラウンド / レベル

* アダマンティン、錬金術銀、ミスラルを含む。“冷たい鉄”を作るためにメジャー・クリエイションを使うことはできない。

メッセージ

[Message](#) / 伝言

系統 変成術 [言語依存]；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、焦点（銅線1本）

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/レベル

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

術者は伝言を囁いて伝え、また、受け取ることができる。近くにいるものはDC25の[知覚](#)判定により伝言を聞くことができる。術者はこの呪文の効果に含めようとするクリーチャー1体1体を指で指す。術者が囁くと、距離内にいる目標クリーチャーは全員、その伝言を聞くことができる。[サイレンス](#)の魔法、厚さ1フィートの石、厚さ1インチの金属（あるいは鉛の薄膜）、厚さ3フィート

の木や土はこの呪文を遮る。しかし、この伝言は直線を通る必要はない。術者と対象の間に開口部があり、経路全体が呪文の距離内に入っているなら、伝言は障壁を迂回できる。伝言を受け取ったクリーチャーは、術者が聞き取ることのできる返事を囁き返すことができる。この呪文は意味ではなく、音を伝える。言葉の壁を乗り越えることはできないのだ。伝言を伝えるためには口で話すか囁かなければならない。

メテオ・スウォーム

[Meteor Swarm](#) / 流星雨

系統 力術 [火] ; 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 長距離 (400フィート + 40フィート / レベル)

効果範囲 40フィート半径拡散が4つ ; 本文参照

持続時間 瞬間

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 可

メテオ・スウォームは多くの面で [ファイアーボール](#) に似た、非常に強力が華々しい呪文である。この呪文を発動すると、4つの直径2フィートの火球が術者の広げた手から飛び出し、術者の選んだ場所へと直線を描いて飛んでいく。火球は炎の航跡を残していく。

術者が特定のクリーチャーに対してこの火球を放つなら、術者は火球を目標に当てるために遠隔接触攻撃を行なう必要がある。これらの火球の命中を受けたクリーチャーは2d6ポイントの殴打ダメージをうける(セーブなし)、その火球の爆発による [火] ダメージ (以下参照) に対するセービング・スローに -4のペナルティを被る。狙いをつけた火球が標的から外れたなら、火球は対象の占める接敵面の、一番近い角を中心として爆発する。術者は同一の目標に対して2つ以上の火球を放つことができる。

目的地点に到達すると、火球は40フィート半径拡散の範囲に作裂し、範囲内のクリーチャーすべてに対して6d6ポイントの [火] ダメージを与える。複数の拡散範囲に巻き込まれたなら、クリーチャーはそれぞれの拡散範囲について別々にセーブを行なう。別々の火球からダメージを受けても、[火] ダメージはセーブの後に合計され、[火] への抵抗は一度だけしか適用されない。

メルド・イントゥ・ストーン

[Meld into Stone](#) / 石への融合

系統 変成術 [地] ; 呪文レベル クレリック3、ドルイド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 自身

目標 術者

持続時間 10分 / レベル

メルド・イントゥ・ストーンを使えば、術者は自分の身体と所持品を1個の石塊へと融け込ませることができる。その石塊は縦・横・奥行きとも術者の肉体を中に入れられるだけの大きさのものでなければならない。発動が完了したら、術者と100ポンド以下の命を持たぬ装備品がその石塊と融合する。石塊の大きさと装備品の重量のどちらの条件であっても違反した場合、呪文は失敗し、無駄になってしまう。

石塊の中にいる間、術者は自分が融合した表面と(希薄ではあるが)コンタクトを保っている。石塊の中に隠れている間に、術者は時間の経過を知ることができ、自分自身に呪文をかけることもできる。その石塊の外で起こっていることを目にすることはできないが、それでも周囲で起こっていることを聞くことはできる。石塊へのわずかな物理的なダメージは術者に害を与えないが、部分的に破壊されて、もはや術者が中に入っていられなくなるほど小さくなってしまったなら、術者は排出され、5d6ポイントのダメージを被る。石塊が完全に破壊されてしまったなら、術者は排出され、頑健セーブ(DC18)に成功しない限り即座に死んでしまう。セーブに成功した場合でも、術者は5d6ポイントのダメージを負う。

持続時間が切れる前なら、術者はいつでも、入った石塊の表面から出ることができる。術者が自発的に石の外に出る前に呪文の持続時間が過ぎたり、効果が解呪された場合、術者は乱暴に排出され、5d6ポイントのダメージを被る。

以下の呪文が術者の入っている石塊に対して発動された場合、術者は害を被る。[ストーン・シェイプ](#)の場合、術者は3d6ポイントのダメージを被るが、排出はされない。[ストーン・トゥ・フレッシュ](#)の場合、術者は排出され、5d6ポイントのダメージを被る。[トランスミュート・ロック・トゥ・マッド](#)の場合、術者は排出され、頑健セーブ(DC18)に成功しない限り即座に死んでしまう(成功した場合、単に排出されるだけである)。最後に [パスウォール](#) の場合、術者はダメージを被ることなく排出される。

メンディング

[Mending](#) / 修理

系統 変成術 ; 呪文レベル ウィザード / ソーサラー0、クレリック0、ドルイド0、バード0

発動時間 10分

構成要素 音声、動作

距離 10フィート

目標 1ポンド / レベルまでの物体1つ

持続時間 瞬間

セービング・スロー 意志・無効(無害、物体) ; 呪文抵抗 可(無害、物体)

この呪文はダメージを受けた物体を修理し、1d4のヒット・ポイントを回復する。物体が [破損状態](#) にあるならば、もとのヒット・ポイントの半分以上まで回復されたときに [破損状態](#) から直る。この呪文が機能するためには、全ての部品が揃っていないなければならない。魔法のアイテムもこの呪文によって修理できるが、そのアイテム以上の術者レベルを持っていないなければならない。破壊さ

れた（ヒット・ポイントが0以下）魔法のアイテムはこの呪文で修理できるが、魔法の能力は戻らない。この呪文はクリーチャーに対しては影響しない（人造クリーチャーを含む）。この呪文は曲げられたか変化させられた物体を元には戻せないが、依然としてダメージを回復することはできる。

モーメント・オヴ・プレジヤンス

[Moment of Prescience](#) / 機先の見切り

系統 占術； 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 自身

効果範囲 術者

持続時間 1時間 / レベルまたはチャージ消費（起動）するまで

この呪文は術者に第六感を与える。術者は呪文の持続時間の間ならいつでも、1度だけその効果を使用できる。術者はこの呪文により、攻撃ロール、戦技判定、対抗能力値判定、対抗技能判定、セービング・スローのいずれかに1回だけ、術者レベルに等しい洞察ボーナス（最大+25）を得ることができる。また、これらの効果ではなく、1回の攻撃に対する自分のACに同じ洞察ボーナスを（たとえ [立ちすくみ状態](#) であっても）適用することもできる。この効果を起動させるにはアクションを消費しない。術者は他のキャラクターのターンであってもこの効果を起動できる。術者は修正が適用されるロールを行なう前に [モーメント・オヴ・プレジヤンス](#) を使用するかどうか選択しなければならない。1度使用したならこの呪文は終了する。術者は同時に2つ以上の [モーメント・オヴ・プレジヤンス](#) を自分に対して稼動状態にしておくことはできない。

モディファイ・メモリー

[Modify Memory](#) / 記憶修正

系統 心術（強制）[精神作用]； 呪文レベル バード4

発動時間 1標準アクション；本文参照

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 永続

セービング・スロー 意志・無効； 呪文抵抗 可

術者は対象の精神に入り込み、その記憶を5分間ぶんまで、以下のいずれかの方法で修正できる。

- 対象が実際に体験した1つのできごとの記憶をすべて抹消する。この呪文は [ギアス/クエスト](#)、[サジェスチョン](#)、チャーム、あるいはそれに類する呪文を無効化することはできない。
- 対象が実際に体験した1つのできごとを完全にはっきりと思い出させる。たとえば、5分間の会話を一言一句思い出したり、本の一節を隅々まで思い出したりできる。
- 対象が実際に体験した1つのできごとの細かい部分を変更する。
- 対象が体験しなかった1つのできごとの記憶を植え付ける。

この呪文の発動には1ラウンドかかる。対象がセーブに失敗したなら、術者は続けて対象の記憶のうち修正したいと望む記憶を視覚化するのに5分まで（術者が修正したい記憶の時間量に等しい時間）を費やす。この視覚化が完了するまでに術者の精神集中が乱されたり、この間に対象が呪文の距離外に出るようなことがあれば、呪文は失われる。

修正された記憶が必ずしも対象の行動に作用を及ぼすとは限らない。特に自分の本来の性向と相反する場合は、修正された記憶が道理に合わない場合、対象はそれを悪い夢であるとか、ワインを飲み過ぎて混乱したのだろう、など理由づけをして片づけてしまうこともある。

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

投稿