

ウォーター・ウォーク

[Water Walk](#) / 水上歩行

系統 変成術 [水] ; 呪文レベル クレリック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 接触

目標 接触したクリーチャー1体 / レベル

持続時間 10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)

この変成術の対象となったクリーチャーはどんな液体の上でも、まるでそこが固い地面の上でもあるのかのように歩くことができる。対象の足は液体の表面から1~2インチ上に浮くため、油、氷、泥、流れる水、雪、流砂、さらには溶岩の上ですら渡ることができる (ただし、溶岩の上を渡るクリーチャーは熱によるダメージは被る)。対象は液体の表面を、普通の地面でもあるかのように歩いたり、疾走したり、突撃したり、あるいはその他の方法で移動できる。

呪文が水中で (あるいは対象が部分的、あるいは完全に液体の中に沈んでいる時に) 発動された場合、対象は水面に立った状態になるまで、60フィート / ラウンドの速度で水面へ向かって運ばれる。

ウォーター・ブリージング

[Water Breathing](#) / 水中呼吸

系統 変成術 ; 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

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質 / 信仰 (短い葦か藁)

距離 接触

目標 接触した生きているクリーチャー

持続時間 2時間 / レベル ; 本文参照

セーヴィング・スロー 意志・無効 (無害) ; 呪文抵抗 可 (無害)

この変成術の対象となったクリーチャーは水中で自由に呼吸できるようになる。術者が接触した全てのクリーチャーの間で持続時間を等分する事。

この呪文によって、クリーチャーが空気を呼吸できなくなる事はない。

ウォープ・ウッド

[Warp Wood](#) / 木材歪曲

系統 変成術 ; 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

距離 近距離 (25フィート + 5フィート / 2レベル)

目標 小型サイズの木製の物体1個 / レベル、その全てが半径20フィート以内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 意志・無効 (物体) ; 呪文抵抗 可 (物体)

術者は木材を曲げ、歪めて、その真っ直ぐさ、形、強度を恒久的に駄目にしてしまうことができる。歪曲した扉は勢いよく開く (あるいは、たてつけが悪くなって、【筋力】判定をしないと開かないようになってしまう。どちらになるかは術者が決定する)。小船や船は勢いよく水漏れがする。遠隔武器は使いものにならなくなる。近接武器は攻撃ロールに - 4のペナルティがつく。

術者レベル1につき、サイズ分類が小型以下の物体 (馬車の車輪、人間用のクロスボウなど) 1個相当のものを歪曲できる。中型の物体 (オール、人間用のスピアなど) は小型以下の物体2個相当。大型の物体 (こぎ舟、ヒル・ジャイアント用のグレートクラブなど) は4個相当。超大型の物体 (四輪馬車、クラウド・ジャイアント用のモーニングスターなど) は8個相当。巨大サイズの物体 (キールボートなど) は16個相当。超大型サイズの物体 (帆船など) は32個相当である。

また、術者はこの呪文で木材の歪みをなおす (実質的には本来の形へと “歪め” なおすのである) ことができ、この呪文や他の手段によって歪曲した木材を真っ直ぐにすることができる。一方、[メイク・ホウル](#)の呪文は歪曲したアイテムを修理する役には立たない。

術者は複数の ウォープ・ウッド 呪文を連続して発動することにより、1回の呪文では歪曲できないような大きな物体でも歪曲する (または歪みをなおす) ことができる。たとえば8レベル・ドルイドは、2つの ウォープ・ウッド 呪文を発動することで、巨大サイズの物体1個を歪曲できる。4つ使えば超巨大サイズの物体1個を歪曲できる。物体は、完全に歪曲されきってしまうまでは、何ら悪影響を被らない。

ウォール・オヴ・アイアン

[Wall of Iron](#) / 鉄の壁

系統 召喚術 (創造) ; 呪文レベル ウィザード / ソーサラー6

構成要素 音声、動作、物質 (鉄板の小片と50gp相当の金粉)

発動時間 1標準アクション

距離 中距離 (100フィート + 10フィート / レベル)

効果 一辺5フィートの正方形の区画1個分 / レベルまでの面積を持つ鉄の壁；本文参照

持続時間 瞬間

セービング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 不可

平坦で垂直な鉄の壁が出現する。この壁は、面積が充分であれば周囲の命を持たぬ物質の間に入りこむため、通路を封鎖したり穴をふさぐことができる。クリーチャーや他の物体がすでに存在する場所へ召喚することはできない。壁は常に平坦な板でなければならぬが、縁の形は入り込める場所にはまり込むように自在に変えることができる。

ウォール・オヴ・アイアン は術者レベル4レベルごとに1インチの厚さがある。厚さを半分にするので、壁の面積を2倍にすることができる。壁の一辺5フィートの正方形のエリア1個ぶんは厚さ1インチごとに30ヒット・ポイントを持つ。硬度は10である。ヒット・ポイントが0になった部分は穴が開く。クリーチャーが一撃で壁を打ち破ろうとした場合、【筋力】判定のDCは25 + 厚さ1インチごとに2である。

術者が望めば、壁を平坦な床面の上に垂直に立ってはいない状態で作り出すこともできる。この場合、壁を押し倒すと、クリーチャーを下敷きにすることができる。どちらにも押さないのであれば、壁がどちらか一方に倒れる確率は五分五分である。放っておいてランダムに倒すのではなく、どちらか一方に倒れるようにクリーチャーが壁を押し倒すこともできる。壁を押し倒すには、クリーチャーは【筋力】判定（DC40）に成功しなければならない。倒れてくる壁から逃れる余地のあるクリーチャーは、反応セーブに成功することで逃れることができる。サイズ分類が大型以下のクリーチャーでこの反応セーブに失敗したものは10d6ポイントのダメージを被る。この壁ではサイズ分類が超大型以上のクリーチャーを下敷きにするにはできない。

この呪文によって作られたものであるとなかろうと、鉄の壁はサビ、穿孔、その他の自然現象の影響を受ける。この呪文によって作られた鉄は他の物品の製作する際に使用するには適していないため、売ることができない。

ウォール・オヴ・アイス

[Wall of Ice](#) / 氷の壁

系統 力術 [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（石英かそれに似た水晶の薄片）

距離 中距離（100フィート + 10フィート / レベル）

効果 一辺10フィートの正方形の区画1個分 / レベルまでの固定された氷の平板、あるいは半径3フィート + 1フィート / レベルまでの氷の半球

持続時間 1分 / レベル

セービング・スロー 反応・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可

この呪文は固定された氷の平板か、氷の半球のいずれか一方を作り出す。どちらのバージョンにするかは術者が選べる。氷の壁は実体のある物体やクリーチャーの存在するエリアに作ることはできない。作成時には、この壁の表面は滑らかで切れ目のないものでなくてはならない。作成時にこの壁に隣接する場所にいたクリーチャーは、壁の発生を中断させるために反応セーブを試みることができる。このセーブに成功すると呪文は自動的に失敗する。火は（通常であれば物体には半分のダメージしか与えられないが）この壁にはそのままのダメージを与える。ウォール・オヴ・アイス

氷の平板：硬く強靱な氷の薄板が出現する。この壁は術者のレベルごとに1インチの厚さがある。この壁は術者のレベルごとに一辺10フィートの正方形のエリアまでの広さを持つ（従って、10レベル・ウィザードは長さ100フィート高さ10フィートの氷の壁や、長さ50フィート高さ20フィートの壁、そのほか表面積が1,000平方フィート以内なら好きな長さ高さの組み合わせで壁を作ることができる）。この平板は、固定されている限りどんな方向を向いても構わない。垂直の壁なら床にだけ固定すればよいが、水平な壁や傾いた壁は両側で固定しなければならない。

壁の10フィート四方の区画はそれぞれ、厚さ1インチごとに3ヒット・ポイントを持つ。クリーチャーは自動的に壁に攻撃を命中させることができる。ヒット・ポイントが0になった部分は穴が開く。クリーチャーが一撃で壁を打ち破ろうとした場合、【筋力】判定のDCは15 + 術者レベルである。

氷が打ち破られた場合でも、凍えるような空気の薄膜が残る。その中に踏み込んだクリーチャー（壁を打ち破ったクリーチャーも含む）は1d6 + 術者レベルごとに1ポイントの [冷気] ダメージを被る（セーブ不可）。

半球：この壁は半径が3フィート + 術者レベルごとに1フィートの半球形状をとる。従って、7レベル術者は半径10フィートの半球を作り出すことができる。半球は氷の平板形状と打ち破りにくさは同程度だが、裂け目を通るものにダメージを与えることはない。

ウォール・オヴ・ストーン

[Wall of Stone](#) / 石の壁

系統 召喚術（創造） [地] ； **呪文レベル** ウィザード / ソーサラー5、クレリック5、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 / 信仰（花崗岩の小さな塊）

距離 中距離（100フィート + 10フィート / レベル）

効果 一辺5フィートの正方形の区画1個分 / レベルまでの面積を持つ石の壁（自在）

持続時間 瞬間

セービング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 不可

この呪文は周囲の岩壁に溶け込む石の壁を作り出す。ウォール・オヴ・ストーンは術者レベル4レベルごとに1インチの厚さがあり、レベルごとに一辺5フィートの正方形の区画1個分までから成る。術者は厚さを半分にするので、壁の面積を2倍にすることができる。クリーチャーや他の物体がすでに存在する場所へ召喚することはできない。

ウォール・オヴ・ストーンは [ウォール・オヴ・アイアン](#) とは異なり、術者の望むほとんどどんな形にも作り出すことができる。作り出す壁が垂直である必要も、固い基礎の上に立てる必要もない。ただし、すでに存在している石に溶け込ませ、しっかりと

支えさせなければならない。たとえば、裂け目に石橋をかけたり斜路として使うこともできる。そのように使う際には、土台と土台の間が20フィートを超えるなら、壁をアーチ状にし、控え壁をつけなければならない。これが必要な場合、壁の面積は半分になってしまう。たとえば、20レベル術者は表面が一辺5フィートの正方形の区画10個ぶんからなる橋を作り出すことができる。壁は同様に面積を半分にするだけで狭間や胸壁を持つように作り出すこともできる。

この呪文によって作られたものであろうとなかろうと、石の壁は [ディスインテグレート](#) の呪文や、砕いたり削ったりなどの通常の方法で破壊できる。一辺5フィートの正方形の区画1つ1つは厚さ1インチごとに15ヒット・ポイントを持つ。硬度は8である。ヒット・ポイントが0になった部分は穴が開く。クリーチャーが一撃で壁を打ち破ろうとした場合、【筋力】判定のDCは20+厚さ1インチごとに2である。

クリーチャーを閉じ込めるような形で作り出す場合、動く相手を [ウォール・オヴ・ストーン](#) の中、あるいは下に閉じ込めることも（難しくはあるが）可能である。クリーチャーは反応セーブに成功すれば閉じ込められずにすむ。

ウォール・オヴ・ソーンズ

[Wall of Thorns](#) / イバラの壁

系統 召喚術（創造）； 呪文レベル ドルイド5

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 一辺10フィートの立方体の区画1個ぶん/レベルまでのイバラの壁

持続時間 10分/レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可； 呪文抵抗 不可

[ウォール・オヴ・ソーンズ](#)の呪文は、非常に強靱かつしなやかな、もつれ合ったイバラの障壁を作り出す。イバラには人の指ほどの長さの鋭いトゲが生えている。[ウォール・オヴ・ソーンズ](#)に押し入ったり、その中を移動しようとするクリーチャーは1ラウンド移動するごとに（25 - そのクリーチャーのAC）ポイントの斬撃ダメージを被る。この計算をする際には、ACへの【敏捷力】ボーナスと回避ボーナスはカウントされない（【敏】ボーナスと回避ボーナス抜きでACが25以上のクリーチャーは、この壁に触れてもダメージを受けない）。

術者は壁を厚さ5フィートまで薄くすることができ、そうすれば10フィート×10フィート×5フィートのブロックが術者レベル×2個から成る壁を作り出すことができる。こうしてもトゲによって与えられるダメージに変化はないが、無理矢理通り抜けようとするクリーチャーが壁を通り抜けるのにかかる時間はそれだけ短くなる。

クリーチャーはゆっくりと壁を通り抜けようとすることもできる。全ラウンド・アクションで【筋力】判定を行うこと。判定結果が20よりも5高いごとに、クリーチャーは5フィート進むことができる（ただし、最大でもそのクリーチャーの地上での移動速度までしか移動できない）。もちろん、イバラの中を移動したり通り抜けようとしたりすれば、上記のダメージを被る。イバラの中に捕らわれたクリーチャーは、それ以上ダメージを受けぬよう、動かずにいることもできる。

呪文発動時に呪文の範囲内にいたクリーチャーはすべて、壁の中へ移動しようとした場合と同様にダメージを被った上、中に捕らわれてしまう。抜け出すためには、押し通ろうとしても良いし、呪文が切れるまで待つこともできる。草の密生したエリアを移動を阻害されることなく通り抜ける能力を持つクリーチャーは、ダメージを受けることなく通常の移動速度で [ウォール・オヴ・ソーンズ](#)を通り抜けることができる。

[ウォール・オヴ・ソーンズ](#)は刃のある武器を使ってゆっくり作業することで、慎重に穴を開けることができる。壁を叩き切ると、10分作業をするごとに奥行き1フィートの安全通路を作ることができる。普通の火では壁は焼き損なうことはできないが、魔法の火は10分で壁を焼きはらう。

[ウォール・オヴ・ソーンズ](#)は外見と違い、実際に生きている植物ではないので、植物に作用する呪文の作用を受けない。

ウォール・オヴ・ファイアー

[Wall of Fire](#) / 火の壁

系統 力術〔火〕； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー4、ドルイド5

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質/信仰（ひとかけらの燐）

距離 中距離（100フィート+10フィート/レベル）

効果 20フィート/術者レベルまでの不透明な炎の幕、あるいは半径5フィート/術者レベル2レベルまでの火の輪；どちらの場合も、高さは20フィート

持続時間 精神集中+1ラウンド/レベル

セーヴィング・スロー 不可； 呪文抵抗 可

その場を動かずに燃え盛る、ゆらめく青い火のカーテンが出現する。火のカーテンの両面のうち、術者の選んだ片面からは熱波が吹き出し、10フィート以内のクリーチャーに2d4ポイントの〔火〕ダメージ、それより離れてはいるが20フィート以内のクリーチャーには1d4ポイントの〔火〕ダメージを与える。このダメージは火の壁が出現した時と、各ラウンドの術者のターンごとに、上記範囲内の全クリーチャーに与えられる。さらに、火の壁を通りぬけようとしたクリーチャーは2d6+術者レベルごとに1（最大+20）ポイントの〔火〕ダメージを被る。火の壁はアンデッド・クリーチャーには2倍のダメージを与える。

術者がクリーチャーのいる場所に出現するよう壁を呼び出したら、各クリーチャーは壁を通り抜けた場合と同様のダメージを被る。火の壁の長さ5フィートの部分が1ラウンドに20ポイント以上の〔冷気〕ダメージを被ったなら、その部分は消火されてしまう（通常の物体の場合のように、〔冷気〕ダメージを2で割らぬこと）。

[ウォール・オヴ・ファイアー](#)は [パーマネンシイ](#) 呪文で永続化できる。永続化した [ウォール・オヴ・ファイアー](#)が〔冷気〕ダメージによって消火されてしまった場合、それは10分の間非稼働状態となり、その後元通りの勢いに戻る。

ウォール・オヴ・フォース

[Wall of Force](#) / 力場の壁

系統 力術 [力場] ; 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 (透明な宝石から作った粉末ひとつまみ)

距離 近距離 (25フィート + 5フィート / 2レベル)

効果 一辺10フィートの正方形の区画1個分 / レベルまでの面積を持つ壁

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 不可

ウォール・オヴ・フォースは力場でできた不可視の壁を作り出す。ウォール・オヴ・フォースは動かすことはできず、容易には破壊されない。[メイジズ・ディスジャンクション](#)はこの壁を解呪することができるが、[ディスベル・マジック](#)の呪文の作用をまったく受けない。通常の呪文によってダメージを受けるが、[ディスインテグレート](#)は即座に破壊してしまう。武器や超常能力によってダメージを与えることができるが、ウォール・オヴ・フォースは硬度が30あり、術者レベルごとに20ヒット・ポイントを持つ。[スフィアー・オヴ・アニヒレーション](#)、[ロッド・オヴ・キャンセレイション](#)で接触するとこの壁を即座に破壊してしまう。

呪文やプレス攻撃はどちらの方向へ向けてでもこの壁を通り抜けることはできないが、[ディメンジョン・ドア](#)や[テレポート](#)およびそれに類する効果によって壁の向こうへ行くことはできる。この壁は肉体のあるクリーチャーだけでなく、エーテル状態のクリーチャーの通行も妨げる (ただし、エーテル状態のクリーチャーは通常、壁の上や下の床や天井を通り抜けることで、この壁を迂回できる)。凝視攻撃はウォール・オヴ・フォースを通して影響を与えることができる。

術者は力場の壁を、術者レベルごとに一辺10フィートの正方形の区画1個ぶんまでの面積がある平坦で垂直な板状のものとして形成できる。形成の際、その表面は連続的で切れ目のないものでなくてはならない。その表面が物体やクリーチャーによって中断されるようなら、呪文は失敗する。

ウォール・オヴ・フォースは[パーマネンシイ](#)呪文で永続化できる。

ウッド・シェイプ

[Wood Shape](#) / 木材形成

系統 変成術 ; 呪文レベル ドルイド2

構成要素 音声、動作、信仰

発動時間 1標準アクション

距離 接触

目標 接触した、10立方フィート + 1立方フィート / レベルまでの木材一塊

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)

ウッド・シェイプによって、術者はすでにある木材一塊を、自分の目的にかなう好きな形に変えることができる。粗雑な箱や扉などを作れるはするものの、細かな細工を行なうことはできない。動く部分のあるすべての仕掛けは、まるで機能しない確率が30%ある。

エア・ウォーク

[Air Walk](#) / 空歩き

系統 変成術 [風] ; 呪文レベル 風4、クレリック4、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 接触

目標 接触した (サイズが巨大以下の) クリーチャー

持続時間 10分 / レベル

セーヴィング・スロー 不可 ; 呪文抵抗 可 (無害)

対象は、まるで堅い地面を歩くかのように、空気を踏みしめて歩くことができる。上方向に移動するのは坂道を登る要領だ。上昇および下降の際は最大45度までの角度で、対象の通常移動速度の半分で移動できる。

疾風 (時速21マイル以上) は、対象を押し流したり、押し留めたりする。毎ラウンド、クリーチャーのターンの終わりに、風は風速毎時5マイルごとに5フィートずつ対象を押し流していく。極めて強い風や荒れ狂う風にさらされた場合、GMの選択により、そのクリーチャーが移動に関するコントロールを失ったり、風に翻弄されて物理的ダメージを負うなどといった追加ペナルティの対象となることがある。対象が空中にいる間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、残りの距離を落下し、10フィート落下するごとに1d6ポイントのダメージを受ける。呪文を解呪すれば呪文は実質上終了するため、エア・ウォーク呪文が解呪された場合も、対象は上記のようにして降下する。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。

術者は特別な訓練を受けた乗騎にエア・ウォークをかけ、それを空中で乗り回すことができる。1週間の作業とDC25の[動物使い](#)判定によって、乗騎にエア・ウォークを使った移動 (これは“芸”1つぶんで見なされる ; [動物使い](#)を参照) を仕込むことができる。

エイド

[Aid](#) / 助力

系統 心術〔強制〕〔精神作用〕；**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、信仰

距離 接触

目標 接触した生きているクリーチャー

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）

エイドは対象に、攻撃ロールと〔恐怖〕効果に対するセーブに+1の士気ボーナスを与え、加えて（1d8+術者レベル）ポイント（最大で、術者レベル10における1d8+10ポイントまで）の一時的ヒット・ポイントを与える。

エクспローシヴ・ルーンズ

[Explosive Runes](#) / 爆発のルーン

系統 防衛術〔力場〕；**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

距離 接触

目標 重量10ポンド以下の接触した物体1つ

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 本文参照；**呪文抵抗** 可

術者は本や地図、巻物、それに類する文字情報が含まれた物体にこれらの神秘的ルーンを描く。この **エクспローシヴ・ルーンズ** は読むと爆発し、6d6ポイントの〔力場〕ダメージを与える。エクспローシヴ・ルーンズのすぐそば（ルーンを読む近さ）にいた者はセーヴィング・スローなしでこのダメージを被る。それ以外で **エクспローシヴ・ルーンズ** から10フィート以内にいたクリーチャーは皆、反応セーブに成功すればダメージを半減させることができる。エクспローシヴ・ルーンズの描かれていた物体もダメージを被る（セーヴィング・スローなし）。

この呪文を発動した術者と、術者が特別に指示を与えたキャラクターは、**エクспローシヴ・ルーンズ** に守られた文書を **エクспローシヴ・ルーンズ** を作動させずに読むことができる。同様に、術者は望めばいつでも **エクспローシヴ・ルーンズ** を取り除くことができる。術者以外のクリーチャーは **イレイズ** か **ディスペル・マジック** の呪文に成功すればルーンを取り除くことができる。ただし、**エクспローシヴ・ルーンズ** の解呪や消去を試みて失敗した場合、爆発を引き起こしてしまう。

エクспローシヴ・ルーンズ のような魔法の罫を発見し、無力化するのには困難である。クラスの特徴である畏探しの能力を持つキャラクター（だけ）は **エクспローシヴ・ルーンズ** を解除するのに **装置無力化** を使用することができる。**知覚** を用いて魔法の罫を探したり、**装置無力化** を用いて魔法の罫を解除するDCは25+呪文レベルであり、**エクспローシヴ・ルーンズ** の場合は28である。

エクスペディシャス・リトリート

[Expeditious Retreat](#) / 迅速な退却

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（解除可）

この呪文は術者の地上での基本移動速度を30フィート上昇させる。この上昇ぶんは強化ボーナスと見なす。それ以外の移動方法（穴掘り、登攀、飛行、水泳）には効果はない。移動速度を上昇させるすべての効果と同様、この呪文は跳躍距離にも作用する（**軽業** 技能を参照）。

エナヴェイション

[Enervation](#) / 気力吸収

系統 死霊術；**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 近距離（25フィート+5フィート / 2レベル）

効果 負のエネルギーの光線

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

術者は指を向けて呪言を唱えることで、負のエネルギーの黒い光線を放つ。命中すれば、この光線は生きているクリーチャーの生命力を抑止する。命中させるためには、術者は遠隔接触攻撃を行わなければならない。命中した場合、対象は1d4レベルぶんの一時的な負のレベルを得る（『特殊能力』参照）。負のレベルは累積する。

対象が生き残った場合、対象は術者の術者レベルに等しい時間数の後（最長15時間後）に、失ったレベルを回復する。通常、負の

レベルは恒久的な負のレベルになる可能性があるが、[エナヴェイション](#)の負のレベルはそうできるほど長くは持続しないのだ。
この光線がアンデッド・クリーチャーに命中した場合、そのクリーチャーは1時間の間、1d4 x 5ポイントの一時的ヒット・ポイントを得る。

エネルギー・ドレイン

[Energy Drain](#) / 生命力吸収

系統 死霊術； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー9、クレリック9

セーヴィング・スロー 頑健・不完全； [エナヴェイション](#)の本文参照

この呪文は [エナヴェイション](#)と同様に働くが、命中したクリーチャーは2d4の一時的な負のレベルを得る。これらを得た24時間後に、目標は負のレベルごとに頑健セーヴィング・スロー（DC = エネルギー・ドレインの呪文セーブDC）を行わなくてはならない。成功したなら負のレベルは取り除かれる。失敗した場合、その負のレベルは永続化される。

この光線がアンデッド・クリーチャーに命中した場合、そのクリーチャーは1時間の間、2d4 x 5ポイントの一時的ヒット・ポイントを得る。