

エレメンタル・スウォーム

[Elemental Swarm](#) / エレメンタルの群れ

系統 召喚術（招来）[本文参照]； 呪文レベル ドルイド9、水9

発動時間 10分

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 招来されたクリーチャー2体以上、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 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

この呪文は元素界へのポータル（転移門）を開き、そこからエレメンタルを招来する。ドルイドは元素界（地、水、火、風）を選ぶことができるが、クレリックは自分の領域に合致した元素界へのポータルを開く。

呪文が完成すると、2d4体の大型エレメンタルが現れる。10分後、1d4体の超大型エレメンタルが現れる。そのさらに10分後、1体のグレーター・エレメンタルが現れる。それぞれのエレメンタルはHDごとに最大ヒット・ポイントを有する。一度現れると、エレメンタルは呪文の持続時間の間、術者の命令に従う。

エレメンタルははっきりと術者に従い、たとえ他の誰かが彼らを制御した場合でも、術者を攻撃することはない。エレメンタルへの制御を維持するのに術者が精神を集中する必要はない。術者はいつでもエレメンタルを単体で、あるいはまとめて退去させることができる。

地、水、火、風のクリーチャーを招来するために招来呪文を使用すると、招来呪文はその補足説明を持つ呪文となる。

エレメンタル・ボディ

[Elemental Body I](#) / 精霊の体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4

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（君が変わろうと考えるエレメンタルの要素）

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、術者は小型のエア、アース、ファイア、またはウォーター・エレメンタルの姿をとることができる。術者は変身したエレメンタルの種類に応じた能力を得る。着火、渦潮、竜巻などのサイズに依存した能力は、術者が変身したエレメンタルのサイズを用いる。

エア・エレメンタル：小型のエア・エレメンタルに変身したなら、【敏捷力】に+2のサイズ・ボーナスと+2の外皮ボーナスを得る。また、飛行移動速度60フィート（完璧）と暗視60フィート、[竜巻変化](#)の能力を得る。

アース・エレメンタル：小型のアース・エレメンタルに変身したなら、【筋力】に+2のサイズ・ボーナスと+4の外皮ボーナスを得る。また、暗視60フィート、[突き押し](#)能力、地潜りの能力を得る。

ファイア・エレメンタル：小型のファイア・エレメンタルに変身したなら、【敏捷力】に+2のサイズ・ボーナスと+2の外皮ボーナスを得る。また、暗視60フィート、[火]への[抵抗](#)20、[冷氣]への[脆弱性](#)と[着火](#)の能力を得る。

ウォーター・エレメンタル：小型のウォーター・エレメンタルに変身したなら、【耐久力】に+2のサイズ・ボーナスと+4の外皮ボーナスを得る。また、水泳移動速度60フィート、暗視60フィート、渦潮作成の能力、水中呼吸の能力を得る。

エレメンタル・ボディII

[Elemental Body II](#) / 精霊の体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5

この呪文は [エレメンタル・ボディI](#) と同様に働くが、中型のエレメンタルに変身できる。術者は変身したエレメンタルの種類に応じた能力を得る。

エア・エレメンタル：[エレメンタル・ボディI](#) と同様だが、【敏捷力】に+4のサイズ・ボーナスと+3の外皮ボーナスを得る。

アース・エレメンタル：[エレメンタル・ボディI](#) と同様だが、【筋力】に+4のサイズ・ボーナスと+5の外皮ボーナスを得る。

ファイア・エレメンタル：[エレメンタル・ボディI](#) と同様だが、【敏捷力】に+4のサイズ・ボーナスと+3の外皮ボーナスを得る。

ウォーター・エレメンタル：[エレメンタル・ボディI](#) と同様だが、【耐久力】に+4のサイズ・ボーナスと+5の外皮ボーナスを得る。

エレメンタル・ボディIII

[Elemental Body III](#) / 精霊の体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6

[エレメンタル・ボディII](#) と同様に働くが、大型のエレメンタルに変身できる。術者は変身したエレメンタルの種類に応じた能力を得る。また、エレメンタルの姿の間、出血ダメージ、クリティカル・ヒットと急所攻撃に[完全耐性](#)を得る。

エア・エレメンタル：[エレメンタル・ボディI](#) と同様だが、【筋力】に+2と【敏捷力】に+4のサイズ・ボーナス、+4の外皮ボーナスを得る。

アース・エレメンタル：[エレメンタル・ボディI](#) と同様だが、【筋力】に+6と【耐久力】に+2のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に-2のペナルティ、+6の外皮ボーナスを得る。

ファイアー・エレメンタル：[エレメンタル・ボディ](#)と同様だが、【敏捷力】に+4と【耐久力】に+2のサイズ・ボーナス、+4の外皮ボーナスを得る。

ウォーター・エレメンタル：[エレメンタル・ボディ](#)と同様だが、【筋力】に+2と【耐久力】に+6のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に-2のペナルティ、+6の外皮ボーナスを得る。

エレメンタル・ボディIV

[Elemental Body IV](#) / 精霊の体 IV

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

[エレメンタル・ボディIII](#)と同様に働くが、超大型のエレメンタルに変身できる。術者は変身したエレメンタルの種類に応じた能力を得る。また、エレメンタルの姿の間、出血ダメージ、クリティカル・ヒットと急所攻撃への**完全耐性**、**ダメージ減少5/-**を得る。

エア・エレメンタル：[エレメンタル・ボディ](#)と同様だが、【筋力】に+4と【敏捷力】に+6のサイズ・ボーナス、+4の外皮ボーナスを得る。また、飛行移動速度120フィート（完璧）を得る。

アース・エレメンタル：[エレメンタル・ボディ](#)と同様だが、【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、+6の外皮ボーナスを得る。

ファイアー・エレメンタル：[エレメンタル・ボディ](#)と同様だが、【敏捷力】に+6と【耐久力】に+4のサイズ・ボーナス、+4の外皮ボーナスを得る。

ウォーター・エレメンタル：[エレメンタル・ボディ](#)と同様だが、【筋力】に+4と【耐久力】に+8のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に-2のペナルティ、+6の外皮ボーナスを得る。また、水泳移動速度120フィートを得る。

エンスロール

[Enthrall](#) / 恍惚境

系統：心術（魅惑）[音波、言語依存、精神作用]；**呪文レベル**：クレリック2、バード2

発動時間：1ラウンド

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）

目標：クリーチャー何体でも

持続時間：1時間以内

セーヴィング・スロー：意志・無効；本文参照；**呪文抵抗**：可

クリーチャーの一回の注意を惹くことができたなら、術者はこの呪文を使って、魅了されたクリーチャーたちを束縛することができる。この呪文を発動するためには、術者は1全ラウンドの間、中断することなくしゃべるか歌うかしなくてはならない。その後、作用を受けた者たちは周囲の状況を見無視してわき目もふらず術者に注目し続ける。この呪文の影響下にある間、彼らは友好的な態度をとっているものと見なされる。術者の属する種族や宗教と非友好的な種族や宗教のクリーチャーで、呪文が作用する可能性のあるものはセーヴィング・スローに+4のボーナスを得る。

HDが4以上か【判断力】が16以上の目標は周囲の状況に気付いており、中立的な態度をとる。そうしたクリーチャーは、自分たちに敵対するような行動を目撃した場合、新たなセーヴィング・スローを行なうことができる。

この効果は術者がしゃべり続けたり歌い続けたりしている限り、最長で1時間まで持続する。術者の言葉によってエンスロールされた者たちは、術者がしゃべったり歌ったりしている間と、それが終わってから話題や歌のよしあしについて話し合う1d3ラウンドの間、アクションをとることができない。この演説や歌唱の間に範囲内に入った者もセーブに成功しなければならず、失敗するとエンスロールされる。術者が精神集中を失ったり、演説や歌唱以外のことを行なった場合、演説や歌唱は終了する（この場合でも1d3ラウンドの遅れは出る）。

エンスロールされていない者たちが術者に対して非友好的あるいは敵対的な態度である場合、その者たちは、嘲ったりヤジったりして呪文を終わらせるためにまとまって【魅力】判定を行なうことができる。この判定にはその集団の中で最も高い【魅力】を持つクリーチャーの【魅力】ボーナスを使用すること。それ以外のものたちは【魅力】判定を行なって、それを助けることができる。この判定の結果が術者の【魅力】判定の結果より高ければ、ヤジによって呪文は終了してしまう。こうした試みは、呪文が1回使用されるごとに1回しか行なうことはできない。

聴衆のうち誰か1人でも攻撃されたり、明白に敵対的な行為の対象となったりすれば、呪文は終了し、それまでエンスロールされていた者たちは即座に術者に対して非友好的となる。HDが4以上か【判断力】が16以上のクリーチャーは敵対的となる。

エンタングル

[Entangle](#) / からみつき

系統：変成術；**呪文レベル**：ドルイド1、レンジャー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40フィートの拡散内の植物

持続時間：1分/レベル（解除可）

セーヴィング・スロー：反応・不完全；本文参照；**呪文抵抗**：不可

この呪文は範囲内の敵や領域に侵入した敵に、丈の高い芝生や雑草、他の植物をからみつさせる。反応セーブに失敗したクリーチャーは**絡みつかれた状態**になる。セーブに成功したクリーチャーは通常通り移動できるが、まだ範囲内に残っているのなら術者のターンの終わりに再びセーブをしなければならない。範囲内に移動したクリーチャーは即座にセーブを行なわなければならない。失敗したなら移動は終了し、**絡みつかれた状態**になる。**絡みつかれた状態**のクリーチャーは移動アクションを消費して【筋力】判定か**脱出術**判定で脱出を試みることができる。この判定のDCはこの呪文のセーブDCに等しい。これらの効果が続く限

り、範囲内は移動困難な地形と見なされる。

範囲内の植物がとげを持っているなら、[絡みつかれた状態](#)へのセーブに失敗したり脱出判定に失敗したりするたびに1ポイントのダメージを受ける。GMの判断で特定の植物による他の効果が可能になるかもしれない。

エンデュア・エレメンツ

[Endure Elements](#) / 寒暑に耐える

系統 防御術； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー1、クレリック1、ドルイド1、パラディン1、レンジャー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 接触したクリーチャー

持続時間 24時間

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）； **呪文抵抗** 可（無害）

エンデュア・エレメンツで守られたクリーチャーは、熱気や冷気から害を受けない。華氏 - 50度 ~ 140度（ - 46 ~ 60 ）の状況下では、頑健セーブを行なうことなく、快適に過ごすことができる。クリーチャーの装備も同じく守られる。

エンデュア・エレメンツは [火] や [冷気] のダメージからの防護を提供しないし、煙、空気の欠如などといった、熱気や冷気以外の環境による危険に対する防護も与えてくれない。

エントロピック・シールド

[Entropic Shield](#) / エントロピーの盾

系統 防御術； **呪文レベル** クレリック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）

魔法の場が術者の周囲に現れ、無秩序に湧き上がる数多の色で輝く。この場は飛んでくるアロー、光線、その他の遠隔攻撃をそらす。術者に対して向けられた遠隔攻撃には、どれも20%の失敗確率がある（視認困難と同様の効果）。それ以外の、単に離れたところから効果がある攻撃には作用しない。

エンラージ・パースン

[Enlarge Person](#) / 人物拡大

系統 変成術； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー1

発動時間 1ラウンド

構成要素 音声、動作、物質（鉄粉）

距離 近距離（25フィート + 5フィート / 2レベル）

目標 人型生物1体

持続時間 1分 / レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 頑健・無効； **呪文抵抗** 可

この呪文は人型生物1体を即座に拡大し、身長を2倍、体重を8倍にする。こうして拡大することで、そのクリーチャーのサイズ分類は1段階大きなものとなる。目標はサイズの増加によって、【筋力】に + 2サイズ・ボーナスを得、【敏捷力】に - 2サイズ・ペナルティ（最低でも1まで）、攻撃ロールとACに - 1のペナルティを受ける。

大型サイズになった人型生物は、接敵面10フィート、生来の間合い10フィートとなる。この呪文によって、目標の移動速度が変化することはない。

望むだけの拡大に十分な空間がない場合、クリーチャーはその空間で広がる最も大きなサイズになり、その過程で周囲を取り囲む物質を突き破るために（上昇後の【筋力】を使用して）【筋力】判定を行なうことができる。この判定に失敗した場合、周囲を取り囲む物質によって害を受けることなく閉じ込められる。この呪文を使い、クリーチャーを巨大化させて潰すことはできないのだ。

クリーチャーが着用するか運搬しているすべての装備もこの呪文によって拡大される。この呪文の作用を受けた近接武器はダメージが上昇する（『表：Tiny and Large Weapon Damage』を参照）。その他の魔法的な特質には、この呪文は作用しない。巨大化したクリーチャーの身から離れた巨大化したアイテム（矢弾や投擲武器を含む）は即座に本来のサイズに戻る。従って、投擲武器や射出武器は通常通りのダメージを与えるというわけである。

サイズを拡大する複数の魔法効果は累積しない。

エンラージ・パースンは [リデュース・パースン](#) を相殺し、解呪する。

エンラージ・パースンは [パーマネンシイ](#) 呪文で永続化させることができる。

マス・エンラージ・パースン

[Enlarge Person, Mass](#) / 集団人物拡大

系統 変成術； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー4

目標 人型生物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・エンラージ・パースンは [エンラージ・パースン](#) と同様に機能するが、複数のクリーチャーに作用する。

オーヴァーランド・フライト

[Overland Flight](#) / 長距離飛行

系統 変成術； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー5

構成要素 音声、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 1時間/レベル

[フライ](#) 呪文と同様だが、術者は [飛行](#) 技能の判定に術者レベルの半分のボーナスを得て、40フィート（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30フィート）の移動速度で飛行できる。飛行機動性は標準である。この呪文を“野外移動”に使用する場合、術者は非致傷ダメージを被ることなく“速歩”相当の移動を行なうことができる（それでも“強行軍”を行なえば【耐久力】判定が必要となる）。従って、術者は8時間の飛行で64マイル（移動速度30フィートなら48マイル）を移動できる。

オーギュリイ

[Augury](#) / 吉凶占断

系統 占術； 呪文レベル クレリック2

構成要素 音声、動作、物質（25gp以上の価値ある香）、焦点（25gp以上の価値ある印をつけた棒や骨1セット）

発動時間 1分

距離 自身

目標 術者

持続時間 瞬間

オーギュリイは術者に、ある特定の行動がごく近い未来においてよい結果をもたらすか、悪い結果をもたらすかを告げてくれる。たとえば、あるパーティーが門を閉じている気味の悪い封印を破壊すべきかどうか思案している時、オーギュリイを使えばそれがよい考えかどうか判断できるかも知れない。

役に立つ返答を得られる基本確率は（70% + 術者レベルごとに1%、最大90%）である；このロールはGMが密かに行う。GMがその質問を簡潔で素直なものだと判断すれば、結果は自動的に成功となる。質問が曖昧で不明瞭なら、成功の可能性は無い。オーギュリイに成功したなら、術者は以下の4つの中から1つの結果を得る。

- “吉”（その行動が恐らくよい結果をもたらす場合）
- “凶”（悪い結果になる場合）
- “吉にして凶”（両方がある場合）
- “いずれでもなし”（行動は特によい結果にも悪い結果にもならない場合）

呪文が失敗した場合、術者は“いずれでもなし”の結果を得る。“いずれでもなし”の結果を得たクレリックにそれがオーギュリイの成功によるものか失敗によるものかを知るすべは無い。

オーギュリイが見ることのできる未来は、ほんの30分程度先まででしかない。それ以上未来に起こるかもしれないできごととは、オーギュリイの結果に作用を及ぼさない。従って、その結果には、やろうと思っている行動の長期的な成り行きが考慮されていないことがある。同一人物が同一の問題について使用したオーギュリイには、すべて最初にオーギュリイをかけた時と同じダイスの結果を適用する。

オーダーズ・ラス

[Order's Wrath](#) / 秩序の怒り

系統 力術[秩序]； 呪文レベル クレリック4

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）

効果範囲 一辺30フィートの立方体の範囲を満たす爆発内の秩序の属性でないクリーチャー

持続時間 瞬間（1ラウンド）；本文参照

セービング・スロー 意志・不完全；本文参照； 呪文抵抗 可

術者は秩序の力と呼び降ろして敵を討つ。この力は、エネルギーによる三次元の格子の形をとる。この呪文によって害を被るのは、属性が混沌か中立（秩序以外）のクリーチャーだけである。

この呪文は混沌の属性のクリーチャーに対して、術者レベル2レベルごとに1d8（最大5d8）ポイントのダメージ（混沌の来訪者に対しては術者レベルごとに1d6、最大10d6ポイントのダメージ）を与え、1ラウンドの間、[幻惑状態](#)にする。意志セーブに成功すれば、ダメージを半減させ、幻惑効果を無効化することができる。

混沌の属性でも秩序の属性でもないクリーチャーにはダメージは半分しか与えられず、幻惑効果もない。そうしたクリーチャーは意志セーブに成功すれば、ダメージをさらに半減させる（ロールの1/4に下げる）ことができる。

オープン/クローズ

[Open/Close](#) / 開閉

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、焦点（真論製の鍵）

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

目標 開閉可能な重さ30ポンドまでの物体、あるいは戸口

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）

術者は扉、宝箱、箱、窓、袋、ポーチ、ビン、樽、その他の容器を開け閉めできる（どちらにするかは術者が選択する）。もし何か（扉のかんぬきや宝箱の錠前など）がこの動きに抵抗するなら、呪文は失敗する。さらに、この呪文は重量30ポンド以下のものしか開閉できない。従って、大柄なクリーチャー用の扉や宝箱などには、この呪文は作用しない。

オブスキュア・オブジェクト

[Obscure Object](#) / 物体隠匿

系統 防御術； **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（カメレオンの皮膚）

距離 接触

目標 100ポンド / レベルまでの接触した物体1個

持続時間 8時間（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）； **呪文抵抗** 可（物体）

この呪文は、[スクライミング](#)呪文や [クリスタル・ボール](#) などといった占術（念視）効果によって在り処を探られないように、物体を隠す。そうした試みは（占術効果はその物体を目標とするものであれば）自動的に失敗し、（占術効果が最寄りの上地や物体や人物を目標とするものであれば）その物体を知覚することに失敗する。

オブスキュアリング・ミスト

[Obscuring Mist](#) / 覆い隠す霧

系統 召喚術（創造）； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー1、クレリック1、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 20フィート

効果 術者から半径20フィート、高さ20フィートに拡散する雲

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** 不可

霧のような蒸気が術者の周囲に立ちこめる。この霧は動かすことはできない。この蒸気は5フィートを超えるすべての視覚（暗視も含む）を曇らせる。5フィート離れた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、さらに攻撃側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。

[ガスト・オヴ・ウィンド](#) 呪文などによる軟風（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。[ファイアーボール](#)、[フレイム・ストライク](#) あるいはそれに類する呪文は、炸裂あるいは火炎呪文の効果範囲内の霧を焼き払う。[ウォール・オヴ・ファイアー](#) は、ダメージを与える範囲内にある霧を焼き払う。

この呪文は水の中では機能しない。

オルター・セルフ

[Alter Self](#) / 自己変身

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2、バード2

構成要素 音声、動作、物質（なろうとしているクリーチャーの一部）

発動時間 1標準アクション

距離 自身

目標 術者

持続時間 1分 / レベル（解除可）

この呪文を発動するとき、術者は好きな小型か中型の人型生物クリーチャーの姿を想定してよい。もし術者の想定した姿が以下の能力を持っているならば、その能力を得る：[暗視](#) 60フィート、[夜目](#)、[鋭敏嗅覚](#)、水泳速度30フィート。

小型：もし術者が小型の人型生物の姿をとるならば、術者は+2のサイズ・ボーナスを【敏捷力】に得る。

中型：もし術者が中型の人型生物の姿をとるならば、術者は+2のサイズ・ボーナスを【筋力】に得る。

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

投稿