

+ 目次

アーケイン・アイ

[Arcane Eye](#) / 秘術の眼

系統 占術（念視）； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー4

発動時間 10分

構成要素 音声、動作、物質（バット（コウモリ）の毛皮ひと切れ）

距離 無限

効果 魔法的感知器官

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

術者に視覚的情報を送る、不可視の魔法的感知器官を作り出す。術者は自分が見ることのできる地点ならどこにでも [アーケイン・アイ](#) を作り出すことができるが、それ以降は、まったく不自由なく視線外へと移動させることができる。[アーケイン・アイ](#) は、人間がするように前方（主に床）を見ながらなら1ラウンドに30フィート（1分に300フィート）、前方の床だけでなく壁と天井も調べながら移動するなら1ラウンドに10フィート（1分に100フィート）の速度で移動する。[アーケイン・アイ](#) は、術者がその場所にいるのとまったく同じように物を見ることができる。[アーケイン・アイ](#) は呪文が持続する限り、どんな方向にも移動させられる。[アーケイン・アイ](#) の移動は固体障壁によって妨げられるが、直径1インチ以上の穴や空間があれば、そこを通り抜けることができる。[アーケイン・アイ](#) は [ゲート](#) や同様の魔法のポータル（転移門）を使ったとしても、他の次元界に入ることはできない。

[アーケイン・アイ](#) を使うためには、術者は精神集中しなければならない。術者が精神集中しなければ、[アーケイン・アイ](#) は再び精神集中するまで活動を停止してしまう。

アーケイン・サイト

[Arcane Sight](#) / 秘術視覚

系統 占術； 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 自身

目標 術者

持続時間 1分/レベル（解除可）

この呪文を使用すると、術者の目が青く輝き、120フィート以内の魔法のオーラを見ることができるようになる。この効果は [ディテクト・マジック](#) の呪文のものと同様だが、[アーケイン・サイト](#) には精神集中が必要なく、オーラの位置や強度ももっと素早く認識できる。

術者は自分の視界内のすべての魔法のオーラの位置と強度が判る。[ディテクト・マジック](#) 呪文の解説にあるように、オーラの強度は呪文の機能するレベルやアイテムの術者レベルによって決まる。オーラをまとったアイテムやクリーチャーが視線の通るところにいた場合、術者は [呪文学](#) 判定を行うことができ、成功すれば、それぞれの対象に働いている魔法の系統を知ることができる（オーラ1つにつき1回の判定；DC15+呪文レベル、あるいは15+呪文でない効果の術者レベルの半分）。

術者が標準アクションとして120フィート以内の特定のクリーチャーに精神を集中した場合、そのクリーチャーが呪文発動能力や擬似呪文能力を持っているかどうか、それは秘術呪文か信仰呪文か（擬似呪文能力は秘術呪文として見なされる）、そして、そのクリーチャーが現時点で使用できるもっとも強力な呪文や擬似呪文能力の強さが判る。場合によっては、[アーケイン・サイト](#) が、術者を欺くような本来よりも低い数値を読み取ってしまうこともある。たとえば、1日に使用できる呪文のほとんどを使ってしまった呪文の使い手に対して使用した場合のように。

[ディテクト・マジック](#) のように、術者は魔法のアイテムにかかっている魔法（呪文）の系統を判別できるが、アーティファクトは判別できない。

[アーケイン・サイト](#) は [パーマネンシイ](#) 呪文で永続化させることができる。

グレートアーケイン・サイト

[Arcane Sight, Greater](#) / 上級秘術視覚

系統 占術； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー7

この呪文は [アーケイン・サイト](#) と同様に働くが、術者は自動的に、目にした個体や物体にどの呪文や魔法効果が稼働しているかを知ることができる。

[アーケイン・サイト](#) と異なり、この呪文は [パーマネンシイ](#) 呪文で永続化させることができない。

アーケイン・マーク

[Arcane Mark](#) / 秘術印

系統 共通； 呪文レベル 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 接触

効果 自分のルーンや印を1つ、そのすべてが1平方フィート内に収まっていなければならない

持続時間 永続

セーヴィング・スロー 不可； 呪文抵抗 不可

術者はこの呪文で自分のルーンや印を刻むことができる。ルーンや印は6文字以内でなければならない。書いた文字は可視状態にも不可視状態にもできる。アーケイン・マーク呪文を使えば、印をつける素材に傷をつけることなく、どんな物質にも（石や金属にでも）ルーンを刻むことができる。不可視の印にした場合、『[ディテクト・マジック](#)』の呪文を使うと光って可視状態になる（必ずしも理解できるわけではない）。

[シー・インヴィジビリティ](#)、[トゥルー・シーイング](#)、[ジェム・オブ・シーイング](#)、[ローブ・オブ・アイズ](#)やそれに類するものを使えば、不可視のアーケイン・マークを見ることができる。[リード・マジック](#)呪文は、文字が単語を成していれば、それを明らかにする。印を解呪することはできないが、術者によって、あるいは[イレイズ](#)の呪文によって除去できる。

アーケイン・マークを生きている存在に記した場合、その効果はゆっくりとがすれてゆき、約1ヶ月で消えてしまう。

[インスタント・サモンズ](#)をかける場合、同じ物体にあらかじめアーケイン・マークをかけておかなければならない（詳細はこの呪文の解説を参照）。

アーケイン・ロック

[Arcane Lock](#) / 秘術錠

系統 防衛術； 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、物質（25gpの価値がある金粉）

距離 接触

目標 接触した、30平方フィート/レベルまでのサイズの扉、箱、戸口

持続時間 永続

セーヴィング・スロー 不可； 呪文抵抗 不可

この呪文は扉、箱、あるいは門1つに対して発動し、それを魔法によって施錠する。術者は呪文に作用を及ぼすことなく、自分のかけたアーケイン・ロックを自由に通行できる。鍵に呪文がかかっている間、その鍵の開錠（[装置無力化](#)で判定）DCは10増加する。鍵を持たない対象には、この呪文は[装置無力化](#) DC20の技能判定でしか開かない鍵を創り出す。この呪文で保護された扉や物体を開くには、それを破壊するか、[ディスペル・マジック](#)ないし[ノック](#)の呪文を成功させるしかない。この呪文の作用している扉や門を破壊して開ける場合、通常のDCに+10すること。[ノック](#)呪文はアーケイン・ロックを除去するのではなく、10分間抑止するだけである。

アースクウェイク

[Earthquake](#) / 地震

系統 力術[地]； 呪文レベル クレリック8、ドルイド8

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80フィートの拡散（自在）

持続時間 1ラウンド

セーヴィング・スロー 本文参照； 呪文抵抗 不可

アースクウェイクを発動すると、激しいが極めて局所的な地震が大地を引き裂く。この呪文により作りだされた強力な衝撃波はクリーチャーを打ち倒し、建造物を崩壊させ、地面に地割れを作るが、それだけではない。この効果は1ラウンド持続し、その間、その地面の上にいたクリーチャーは移動することも攻撃することもできない。その地面の上にいた呪文の使い手は精神集中判定（DC20+呪文レベル）を行わなければならない。失敗すると発動しようとしていた呪文を失う。地震は効果範囲内の地形、植物、建造物、クリーチャーのすべてに作用する。アースクウェイク呪文の個々の効果は呪文が発動された地形の性質によって異なる。

洞窟、洞穴、トンネル：天井が崩れ、落盤に巻き込まれたクリーチャーは8d6ポイントのダメージを被り（反応・半減、DC15）、瓦礫の下に押さえ込まれる（後述）。非常に大きな空洞の天井にアースクウェイクをかけた場合、実際の効果範囲の真下以外にいる者にも破片や瓦礫が落ちてくる危険がある。

崖：崖は崩落して、土砂崩れが起こり、土砂流は垂直方向の落下と同じ距離を水平方向にも移動する。高さ100フィートの崖の天辺にアースクウェイクをかけた場合、崖の真下から100フィート離れた位置まで土砂が流れ、その経路にいたすべてのクリーチャーは8d6ポイントの殴打ダメージを被り（反応・半減、DC15）、瓦礫の下に押さえ込まれる（後述）。

平地：効果範囲内に立っていたすべてのクリーチャーは反応セーブ（DC15）を行わなければならない。失敗すると倒れてしまう。地面には地割れが生じ、その地面の上にいたクリーチャーはそれぞれ25%の確率で地割れの1つに落ち込んでしまう（地割れを避けるには反応セーブ、DC20）。地割れは40フィートの深さで、呪文が終了するときに全て閉じられる。捕まったクリーチャーは雪崩の埋没域に空気なしで閉じ込められたかのように扱う（[環境/野外](#)参照）。

建造物：開けた地面の上に建っていた建造物はすべて100ポイントのダメージを受ける。これは一般的な木造や石造の建造物を倒壊させてしまうに十分なダメージではあるものの、切り出した石材や強化した石造りの建造物を倒壊させてしまうほどではない。このダメージを硬度によって減らすことはできず、通常の物体へのダメージのように半減することもない。倒壊した建造物の中にいたすべてのクリーチャーは8d6ポイントの殴打ダメージを被り（反応・半減、DC15）、瓦礫の下に押さえ込まれる（後述）。

川、湖、沼：水底に地割れが開き、水を吸い込んで、効果範囲内をぬかるみとしてしまう。沼地や湿地は呪文の持続時間の間、クリーチャーや建造物を吸い込む流砂のごときものとなる。効果範囲内のクリーチャーはそれぞれ反応セーブ（DC15）を行わなければならない。失敗すると泥と流砂に呑み込まれてしまう。呪文の終了時に周囲の水が押し寄せ、泥にはまった者は溺れてしまうだろう。

瓦礫の下に押さえ込まれる：瓦礫の下に押さえ込まれたクリーチャーは、押さえ込まれている間、毎分1d6ポイントの非致傷ダメージを受ける。押さえ込まれたクリーチャーが[気絶状態](#)となったなら、それ以降、解放されるか死ぬまで毎分、DC15の【耐久

力】判定を行わなければならない、失敗すると1d6ポイントの致傷ダメージを受ける。

アイアンウッド

[Ironwood](#) / 鉄木

系統 変成術； 呪文レベル ドルイド6

発動時間 1分 / 生成するアイアンウッド1ポンド

構成要素 音声、動作、物質（変質させる木材）

距離 0フィート

効果 5ポンド / レベルまでのアイアンウッド製の物体

持続時間 1日 / レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可； 呪文抵抗 不可

アイアンウッドとは、ドルイドが通常の木材をもとに作り出す魔法の物質である。ほとんどすべての点で自然の木材と変わらないが、ただ強靱なこと、重いこと、火に耐えることは鋼にひとしい。アイアンウッドには金属や鉄に作用する呪文（[ヒート・メタル](#)など）は効かない、木材に作用する呪文（[ウッド・シェイプ](#)など）は作用するが、アイアンウッドが燃えることはない、この呪文を [ウッド・シェイプ](#) や、木材を使う [製作](#) 判定と組み合わせて使えば、鋼鉄製のアイテムと同様に機能する木製のアイテムを作り出せる。これにより、通常の鋼鉄製のプレート・アーマーやソード（剣）と同様に強靱な木製のプレート・アーマーや木製のソードを作れる。これらのアイテムはドルイドでも自由に使える。

さらに、この呪文で通常生成できる半分の量の アイアンウッド しか生成しないなら、その際に作る武器、盾、鎧は + 1 の強化ボーナスを持つ魔法のアイテムとして扱われる。

アイアン・ボディ

[Iron Body](#) / 鋼鉄の体

系統 変成術； 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 / 信仰（アイアン・ゴーレム、英雄の鎧、攻城兵器の小さな鉄のかけら）

距離 自身

目標 術者

持続時間 1分 / レベル（解除可）

術者の体は命ある鋼鉄に変じ、さまざまな強い抵抗力と能力を得る。術者は“ダメージ減少15 / アダマンティン”を得る。また、溺れ、クリティカル・ヒット、[聴覚喪失状態](#)、[電気]、毒、能力値ダメージ、病気、[盲目状態](#)、[朦朧状態](#)、その他術者の生理機能や呼吸作用に作用する呪文や攻撃すべてに完全耐性を得る。というのも、呪文の持続時間中、術者には生理機能も呼吸作用もないからである。また、[酸]や[火]からは半分のダメージしか受けない。ただし、アイアン・ゴーレムに作用するすべての特殊攻撃は効くようになる。

術者は【筋力】に + 6 の強化ボーナスを得、【敏捷力】に - 6 のペナルティを受ける（ただし【敏捷力】は1までしか下がらない）。移動速度は通常の半分になる。また、フル・プレート・アーマーを着ているかのように、秘術呪文失敗確率35%、防具による判定ペナルティ - 6 を被る。物を飲むことはできず（従ってポーションも使えず）、管楽器を吹くこともできない。

術者の素手攻撃は術者のサイズ分類に合ったクラブと同様のダメージを与える（小型サイズのキャラクターなら1d4ポイント、中型なら1d6ポイントのダメージ）。また、素手攻撃を行なう際にも武装しているものと見なされる。

術者の体重は10倍になり、水に沈むこと石のごとくである。とはいえ術者は深海の空気の欠如にも耐えうる。少なくとも呪文が切れるまでは。

アイス・ストーム

[Ice Storm](#) / 氷の嵐

系統 力術 [冷氣] ； 呪文レベル ウィザード / ソーサラー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、物質 / 信仰（塵と水）

距離 長距離（400フィート + 40フィート / レベル）

効果範囲 円筒形（半径20フィート、高さ40フィート）

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

呪文の発動時にすさまじい魔法によるひょうが降り注ぎ、効果範囲内のクリーチャーに3d6の殴打ダメージ、2d6の [冷氣] ダメージを与える。このダメージは発動時の1回のみである。この呪文の残りの持続時間は、激しい雪とみぞれが範囲内に降りそそぐ。範囲内のクリーチャーは [知覚](#) 判定に - 4 のペナルティを受け、また移動困難な地形と見なされる。持続時間が終了すると、雪とひょうは消えうせ、（与えたダメージを除いて）後には何の影響も残さない。

アイデンティファイ

[Identify](#) / 識別

系統 占術； 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、物質（アウル（フクロウ）の羽根でかき混ぜた葡萄酒）

距離 60フィート

効果範囲 円錐形の放射

目標 接触した物体1個

持続時間 3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

この呪文は [ディテクト・マジック](#) と同様に動くが、術者が持つ魔法のアイテムの性能と起動語を識別するための [呪文学](#) 判定に +10の強化ボーナスを得る。この呪文はアーティファクトを識別できない。

アイバイト

[Eyebite](#) / 魔眼

系統 死霊術； **呪文レベル** ウィザード／ソーサラー6、バード6

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 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 1ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 頑健・無効； **呪文抵抗** 可

毎ラウンド、術者は生きているクリーチャー1体を目標とし、力の波動で撃つことができる。目標のHDによって、この攻撃は最大3つの効果を及ぼす。

HD	効果
10以上	不調状態
5～9	恐慌状態 、 不調状態
4以下	昏睡状態 、 恐慌状態 、 不調状態

これらの効果は累積し、同時に発生する。

不調状態：突然の苦痛と発熱が対象の肉体を襲う。この呪文が作用したクリーチャーは術者レベルごとに10分の間、[不調状態](#)となる。この効果は [リムーヴ・ディジーズ](#) や [ヒール](#) の呪文で取り除くことはできないが、[リムーヴ・カース](#) は有効である。

恐慌状態：対象は1d4ラウンドの間、[恐慌状態](#)となる。[恐慌状態](#)でなくなった後も、そのクリーチャーは術者レベルごとに10分の間、怯え状態となり、その間に術者と対面するようなことがあれば再び自動的に [恐慌状態](#)となる。これは [恐怖] 効果である。

昏睡状態：対象は術者レベルごとに10分の間、昏睡する。この間、この効果を解呪する以外の手段では目覚めさせることはできない。この効果は [スリープ](#) 効果ではなく、従って、エルフはこれに対して完全耐性を持たない。

術者は2ラウンド目以降毎ラウンド、即行アクションを費やして1体の敵を目標とすることができる。

アウェイクン

[Awaken](#) / 覚醒

系統 変成術； **呪文レベル** ドルイド5

発動時間 24時間

構成要素 音声、動作、物質（2,000gp以上の価値あるハーブとオイル）、信仰

距離 接触

目標 接触した動物あるいは樹木

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効； **呪文抵抗** 可

術者は樹木や動物に人間のような自我を覚醒させる。覚醒させるために術者は意志セーブ（DC10+その動物の現時点でのHDあるいは覚醒後に樹木が持つことになるHD）に成功しなければならない。

アウェイクンをかけられた動物や樹木は術者に友好的に接する。術者は覚醒させたクリーチャーとの間に特別な共感や関係を持つわけではないが、術者が望みを伝えれば、彼らは特定の作業や尽力をしてくれる。

アウェイクンをかけられた樹木は、種別が植物で、【知力】、【判断力】、【魅力】をすべて3d6で決めることを除けば、[アニメイト・オブジェクト](#)と同じデータを有する。アウェイクンをかけられた植物は枝や根や茎や蔓などを動かす能力と、人間と同様の感覚機能を獲得する。

アウェイクンをかけられた動物は、3d6の【知力】と+1d3の【魅力】、+2HDを獲得する。種別は“魔獣（変性種動物）”となる。アウェイクンをかけられた動物は、動物の相棒、使い魔、特別な乗騎となることはできない。

アウェイクンをかけられた樹木や動物は、術者が知っている言語1つを話せる。加えて、（もしあれば）【知力】ボーナス1ポイントごとに術者の知っている言語1つを追加で話せるようになる。

この呪文は【知力】2を超える動物や植物には効果がない。

アウルズ・ウィズダム

[Owl's Wisdom](#) / フクロウの判断力

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、バラディン2、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、物質 / 信仰（アウル（フクロウ）の羽根複数か糞1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

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）； 呪文抵抗 可

この変成術の影響を受けたクリーチャーはより賢明となる。この呪文は【判断力】に+4の強化ボーナスを与え、それによって通常通り、【判断力】に関連する技能判定に利益を与える。クレリック、ドルイド、レンジャー（およびその他の【判断力】に基づいて呪文を使用する呪文の使い手）がアウルズ・ウィズダムの影響を受けても、高い【判断力】を持つことによるボーナス呪文数が増えることはないが、彼らが発動する呪文のセーブDCは上昇する。

マス・アウルズ・ウィズダム

[Owl's Wisdom, Mass](#) / 集団フクロウの判断力

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・アウルズ・ウィズダムは [アウルズ・ウィズダム](#) と同様に機能するが、複数のクリーチャーに作用する。

アシッド・アロー

[Acid Arrow](#) / 酸の矢

系統 召喚術（創造）[酸]； 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、物質（ルパーブ（ダイオウ）の葉の粉末と、アダー（クサリヘビ）の胃袋）、焦点（ダーツ1本）

距離 長距離（400フィート+40フィート/レベル）

効果 酸の矢1本

持続時間 1ラウンド+1ラウンド/3レベル

セーヴィング・スロー 不可； 呪文抵抗 不可

酸の矢が術者の手から飛び出し、目標に向かって飛ぶ。目標に命中させるためには、術者が遠隔接触攻撃に成功しなければならない。この矢は2d4ポイントの[酸]ダメージを与える。飛散ダメージはない。3レベルごとに、この酸は、中和されないかぎり、1ラウンドずつ多くその場に留まり、毎ラウンド2d4ポイントのダメージを与え続ける（最大で18レベルなら6ラウンド持続する）。

アシッド・スプラッシュ

[Acid Splash](#) / 酸の飛沫

系統 召喚術（創造）[酸]； 呪文レベル 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）

効果 酸の矢1本

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可； 呪文抵抗 不可

術者は目標に、小さな[酸]の球体を撃ちだす。目標に命中させるためには、術者が遠隔接触攻撃に成功しなければならない。この球体は1d3ポイントの[酸]ダメージを与える。酸は1ラウンド後に消失する。

訳注：この「1R後の消失」が継続ダメージを意味するかどうかは不明、0レベル呪文だから無いような気がするが、

アシッド・フォッグ

[Acid Fog](#) / 酸の霧

系統 召喚術（創造）[酸]； 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（エンドウ豆の粉末と、動物の蹄）

距離 中距離（100フィート+10フィート/レベル）

効果 半径20フィート、高さ20フィートに拡散する霧

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 不可

この呪文は [ソリッド・フォッグ](#) 呪文によるものに似た渦巻く濃密な蒸気を作り出す。クリーチャーの移動速度を低下させ、視覚を妨げる効果に加えて、この呪文の蒸気は強酸になっている。呪文を発動した時点から毎ラウンド、術者のターンに、この霧はその

中のクリーチャーと物体それぞれに、2d6ポイントの [酸] ダメージを与える。

アストラル・プロジェクション

[Astral Projection](#) / アストラル投射

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

発動時間 30分

構成要素 音声、動作、物質（1,000gp以上のヒヤシンス（赤褐色のジルコン））

距離 接触

目標 術者に加えて、接触した同意するクリーチャーを術者レベル2レベルごとに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

この呪文を用いれば、術者は自分の物質的肉体から霊体を解き放ち、アストラル体を他の次元界に完全に投射してしまうことができる。術者は他の同意するクリーチャーのアストラル形態と一緒に連れていくことができる。ただし、そうした対象は、呪文の発動時点で術者と円を描くようにつながっていなければならない。このような同行者たちは術者に従属した存在であり、常に術者と一緒に行動しなければならない。旅の途中で術者に何かが起これば、それがどこであれ、同行者たちは術者が置き去りにした場所で立ち往生してしまう。

術者は物質的肉体を活動停止状態で物質界に残し、自分のアストラル体をアストラル界に投射する。この呪文は、術者自身と術者が着用あるいは運搬しているすべてのもののアストラル的複製をアストラル界に投射する。アストラル界は他の諸次元界と接しているため、術者はアストラル状態で思いのままにそれらの次元界へと旅することができる。そうした次元界の1つに入るために術者がアストラル界を離れると、入ることにした次元界に新たな肉体（と装備）が形成される。

アストラル界にいる間、術者のアストラル体は物質界の肉体と1本の銀色の紐のような非実体のシルヴァー・コード（魂の緒）で常につながっている。シルヴァー・コードが切れると術者はアストラル界的にも物質界的にも死んでしまう。幸いにも、シルヴァー・コードを破壊できるものは滅多に存在しない。別の次元界に第2の肉体が形成されている間も、新たな肉体には不可視状態のシルヴァー・コードが付いたままになっている。第2の肉体やアストラル形態が殺されたとしても、コードが物質界で休眠している術者の肉体に戻り、活動停止状態から醒めるだけである。しかし、術者の第2の肉体またはアストラル形態が殺されるという衝撃的な出来事によって、術者は恒久的に負のレベルを2レベル得る。アストラル投射された者たちはアストラル界で活動できるものの、その行動はアストラル界に存在するクリーチャーにしか作用しない。他の次元の存在に作用を及ぼすには、その次元界に肉体を物質化せねばならないのだ。

術者とその同行者たちがアストラル界を旅してられる時間に制限はない。術者が自分と同行者の霊体を肉体に戻すことを選択するまで、肉体は活動停止状態で待ち続ける。呪文は術者が終了を望むか、何らかの外部的要因（肉体かアストラル形態のどちらかに [ディスペル・マジック](#) をかけられたり、シルヴァー・コードを破壊されたり、物質界で術者の肉体が破壊されたり（この場合、術者は死亡する）など）で終了させられるまで続く。

呪文の終了時、術者のアストラル体とその装備品は消えうせる。

アトーンメント

[Atonement](#) / 贖罪

系統 防御術； **呪文レベル** クレリック5、ドルイド5

発動時間 1時間

構成要素 音声、動作、物質（焼香）、焦点（500gp以上の価値がある数珠か祈祷用具1セット）、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 瞬間

セーヴィング・スロー 不可； **呪文抵抗** 可

この呪文は対象から悪しき行いや犯罪による良心の呵責を取り除く。贖罪を求めるクリーチャーは心から悔い改め、自分の犯した罪を償うことを望んでいなければならない。贖罪を求めるクリーチャーが過失や、何らかの形で強制されて悪事を犯したのなら、術者が代償を支払わずともアトーンメントは通常通り効果を発揮する。しかしながら、贖罪による救済を求めるクリーチャーが、それと知りつつ故意に悪事や犯罪に手を染めていた場合、良心の呵責を取り除くには、術者が対象のことを神格にとりなさなければならない（これには術者が2,500gpを消費する必要がある）。アトーンメントは選択したバージョンによって、いくつかの用法から1つを目的に発動する事ができる。

魔法による属性変化を戻す：クリーチャーの属性が魔法によって変化させられていた場合、アトーンメントによって属性を本来の状態に戻せる。これには追加のコストは必要ない。

クラスを復帰させる：属性制限を破ることによりクラスの特徴を失ったパラディンまたはその他のクラスは、この呪文でクラス特徴を復帰できる。

クレリックあるいはドルイドの呪文行使能力を回復する：神格の怒りを買って呪文発動能力を失ったクレリックやドルイドは、同じ神格に使えるほかのクレリックや他のドルイドにアトーンメントをかけてもらうことで能力を回復できる。その罪が故意によるものだった場合、この呪文を発動するクレリックは神格へのとりなしの為に2,500gpを失う。

救済あるいは誘惑：術者はこの呪文を対立する属性のクリーチャーにかけ、術者と同じ属性に変わる機会を提供できる（**訳注**：ここでいう“対立する属性”とは、善・悪の軸と秩序・混沌の軸の片方あるいは両方が自分と正反対の属性を指す）。呪文の対象となる者は、呪文の発動の最初から最後までその場にいないと行かない、呪文の発動が完了した時点で、対象者は本来の属性のままにいるか、術者の申し出を受け入れ術者と同じ属性になるかを、自由意志で選択する。これまでの属性を捨てることに同意していない対象に、脅迫や強要、魔法的影響力を用いて、申し出を受け入れさせることはできない。この用途で使われた場合、来訪者や、本質的に属性変更が起こり得ないクリーチャーには効果がない。

上記では“邪悪な行ない”について記述されているが、アトーンメント呪文は悪、善、混沌、秩序のいずれであれ、属性に反する行為を行ったクリーチャーならばどんなものにも使用することができる。

注：通常、属性の変更はPCならプレイヤー、NPCならGMに委ねられている。アトーンメントを使えば、キャラクターの属性が突然かつ徹底的に、心の底から変わってしまう現象に妥当な説明をつけることができる。

アナライズ・ドゥウェオマー

[Analyze Dweomer](#) / 魔力分析

系統 占術； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー6、バード6

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（1,500gpの価値のある、ルビーと金のレンズ）

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

目標 術者レベルごとに物体1つあるいはクリーチャー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 不可あるいは意志・無効、本文参照； 呪文抵抗 不可

術者は魔法的なオーラを観察することができる。毎ラウンド、術者は自分が見ることのできる1体のクリーチャーか1個の物体を調べることができる。この行為はフリー・アクションである。魔法のアイテムの場合、その機能（呪いの効果を含む）、（必要なら）起動方法、（チャージのあるものなら）残りチャージ数が判る。稼動中の呪文がかかっている物体やクリーチャーの場合、各呪文とその効果、術者レベルが判る。

装備中の物体は、装備しているものがそう望めば、この効果に抵抗するために意志セーブを試みることができる。このセーブが成功であれば、術者はその物体に関して、見た目で判る以上の情報は一切得られない。セーブに成功した物体に対しては、24時間の間、他のいかなる [アナライズ・ドゥウェオマー](#) 呪文も作用しない。

アーティファクトに対して使用された場合、[アナライズ・ドゥウェオマー](#) は機能しない。

アニマル・グロウス

[Animal Growth](#) / 動物巨大化

系統 変成術； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー5、ドルイド5、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

距離 中距離（100フィート+10フィート/レベル）

目標 動物1体（サイズが巨大以下の）

持続時間 1分/レベル

セーヴィング・スロー 頑健・無効； 呪文抵抗 可

何体かの動物が通常の2倍のサイズ、通常の8倍の重量へと巨大化する。この変化によって、動物のサイズ分類が1段階大きくなり（たとえば、大型ならば超大型となる）、【筋力】に+8のサイズ・ボーナス、【耐久力】に+4のサイズ・ボーナス（したがって、HDごとに追加の2ヒット・ポイント）を与え、【敏捷力】に-2のサイズ・ペナルティがつく。クリーチャーの既存の外皮ボーナスは2上昇する。サイズの変化は、動物のACと攻撃ロールへの修正値、基本ダメージに作用する。動物の接敵面と間合いも変化するが、移動力は変化しない。望むだけの拡大に十分な空間が無い場合、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、その過程で囲いを破ってしまうかどうか（巨大化後の【筋力】を用いて）【筋力】判定を行う。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てしまう。この呪文を使って、クリーチャーを巨大化させて押しつぶす事はできないのだ。

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巨大化するが、巨大化してもそれらのアイテムの魔法的な性質は変化しない。巨大化したクリーチャーの所持から離れたアイテムは、ただちに本来のサイズに戻る。

この呪文は、巨大化した動物たちに術者が命令したり影響力を及ぼしたりできるような効果を受けるものではない。

サイズを拡大する複数の魔法効果は累積しない。つまり、たとえば、まだ最初にかけた [アニマル・グロウス](#) の効果があるうちに、2つ目の [アニマル・グロウス](#) をかけて動物のサイズをさらに拡大しようとすることはできないのだ。

アニマル・シェイプス

[Animal Shapes](#) / 集団動物化

系統 変成術（ポリモーフ）； 呪文レベル ドルイド8

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

目標 同意するクリーチャー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 1時間/レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可、本文参照； 呪文抵抗 可（無害）

術者レベルごとに1体までの同意したクリーチャーは、[ビースト・シェイプIII](#)と同様に術者が選んだ動物に変身する。全てのクリーチャーは同じ動物の姿をとらなければならない。この変身は呪文が終了するか、術者が対象全ての変身を解除するまで続く。さらに、対象は全ラウンド・アクションによって個別に元の姿へ戻ることもできる。

アニマル・トランス

[Animal Trance](#) / 動物恍惚化

系統 心術（強制）[音波、精神作用]；呪文レベル ドルイド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 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

目標 【知力】が1か2の動物か魔獣

持続時間 精神集中

セーヴィング・スロー 意志・無効；呪文抵抗 可

術者は身振りや音楽（あるいは歌や詠唱）で動物や魔獣の心を動かし、術者を見つめる以外に何もできなくしてしまう。この呪文によって**恍惚状態**にすることができるのは【知力】が1か2のクリーチャーだけである。2d6をロールし、**恍惚状態**にできるクリーチャーのHDの合計数を決定する。目標は最も近くにいるものから順番に、作用を及ぼすことのできるものが距離内にいなくなるまで選択していく。たとえば、ヴァダニアが7HD相当の動物に作用を及ぼすことができ、近距離に2HDのウルフ（狼）が数匹いる場合、最も近くにいる3匹だけが作用を受ける。

アニマル・メッセンジャー

[Animal Messenger](#) / 動物の伝令使

系統 心術（強制）[精神作用]；呪文レベル ドルイド2、バード2、レンジャー1

発動時間 1分

構成要素 音声、動作、物質（その動物が好む食べ物少々）

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

目標 超小型サイズの動物1体

持続時間 1日/レベル

セーヴィング・スロー 不可；本文参照；呪文抵抗 可

超小型サイズの動物1匹に、術者が指示した場所に行くよう強制する。この呪文の最も一般的な使用法は、その動物に同盟者たちのもとへ伝言を運ばせることである。その動物は、術者以外の誰かに飼い慣らされたり調教されたものであってはならない。そうしたクリーチャーには使い魔や動物の相棒が含まれる。

目標となる動物の好む類の食べ物を皿に使い、術者は動物を呼び寄せる。するとその動物は近寄って来て、術者の指示を待つ。術者はよく知っている場所か、目印になる地形（遠くに見える山の頂など）を動物の精神に強く印象づけることができる。動物は術者の知識を頼りに動くのであり、自分で行き先を探すことはできないため、指示は単純明快なものでなければならない。術者は伝令動物に小さなアイテムやメモのようなものを結びつけることができる。そうすると、動物は指示された場所に向かい、呪文の持続時間が尽きるまでそこで待ち、その後、通常の活動を再開する。

待っている間、伝令動物は術者以外の者が近づいて、運んできた巻物や小物を取り外すことを許す。意図した受取人が、鳥やその他の小動物が伝令として訪れることを予期していなければ、伝令動物が見過ごされてしまう可能性がある。この呪文は、意図した受取人に伝令動物と交信したり、結びつけた伝言を読むための特殊能力を授けるわけではない（たとえば、伝言が受取人の知らない言語で書かれていた場合、それを読むことはできない）。

アニメイト・オブジェクト

[Animate Objects](#) / 物体操り

系統 変成術；呪文レベル クレリック6、バード6

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 中距離（100フィート+10フィート/レベル）

目標 小型サイズの物体1個/術者レベル；本文参照

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 不可

術者は自律行動能力を持たない物体に自分で動く力とかりそめの生命を与える。これによって自律行動能力を与えられた物体（[アニメイテッド・オブジェクト](#)）は、術者が最初に指示したものに（それがどんな者や物であろうと）攻撃を仕掛ける。

自律行動能力を与える物体は、魔法の力を持たない材質であればよい。術者はサイズが小型以下の物体（椅子など）を1個（訳注：術者レベルにつき）か、それより大きな物体を個数に相当する量だけ、自律行動させることができる。中型サイズの物体（コートかけなど）は小型サイズ以下の物体2個ぶん、大型サイズの物体（テーブルなど）は4個ぶん、超大型サイズの物体は8個ぶん、巨大サイズの物体は16個ぶん、超巨大サイズの物体は32個ぶんに数える。術者は稼働中の呪文を“向け直す”かのように、物体が攻撃すべき1つあるいは複数の目標を移動アクションとして変更することができる。

この呪文はクリーチャーが運搬あるいは着用している物体に効果を及ぼすことはできない。

アニメイト・オブジェクトは [パーマネンシイ](#) 呪文で永続化させることができる。

アニメイト・デッド

[Animate Dead](#) / 死体操り

系統 死霊術[悪]；呪文レベル ウィザード/ソーサラー4、クレリック3

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（アンデッドのヒット・ダイスごとに少なくとも25gpの価値があるオニキス（璃瑠）1個）

距離 接触

目標 接触した死体1つ以上

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可； **呪文抵抗** 不可

この呪文は死骸を、術者の言葉による命令に従うアンデッド（[スケルトン](#)か[ゾンビ](#)）に変える。

アンデッドは術者に付き従ったり、一定区域に留まって、その場所に入ってくるすべてのクリーチャー（あるいは特定の種類のクリーチャー）を攻撃したりできる。アンデッドは破壊されるまで自律行動し続ける。一度破壊された[スケルトン](#)や[ゾンビ](#)には、二度と自律行動能力を与えることはできない。

術者が1回の **アニメイト・デッド** で作り出せるアンデッドのHDの合計は、アンデッドの種類に関係なく、術者レベルの2倍までである。[ディセクレイト](#) 呪文はこの上限を2倍にしてくれる。

作り出されたアンデッドは、無期限で術者の制御下に置かれる。しかし、何回この呪文を使おうと、制御できるのは術者レベルごとに4HDぶんのアンデッド・クリーチャーだけである。この数を超えた場合、新たに作り出されたクリーチャーすべてが術者の制御下に入り、以前にかけた呪文で作られたアンデッドのうちで上限を超えたぶんは術者の制御を離れる。どのクリーチャーを解放するかは術者が選ぶ。[《アンデッド威伏》](#)の特技を通して支配したアンデッドはこの上限に数えない。

スケルトン：[スケルトン](#)はほとんど欠損のない死体や白骨からのみ作ることができる。死体には骨がなければならない。死体から[スケルトン](#)が作られた場合、その肉は骨からはがれ落ちてしまう。

ゾンビ：[ゾンビ](#)はほとんど欠損のない死体からのみ作ることができる。[ゾンビ](#)にするクリーチャーは解剖学的組織構造を持っていなければならない。

アニメイト・プランツ

[Animate Plants](#) / 植物操り

系統 変成術； **呪文レベル** ドルイド7

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）

目標 大型サイズの植物を術者レベル3レベルごとに1体、あるいは距離内のすべての植物；本文参照

持続時間 1ラウンド/レベル、あるいは1時間/レベル；本文参照

セーヴィング・スロー 不可； **呪文抵抗** 不可

術者は自律行動をしない植物に自分で動く力とかりそめの生命を与える。これによって自律行動能力を得た植物は、同じサイズの[アニメイテッド・オブジェクト](#)（自律行動物体）であるかのように、術者が最初に指示したものに（それがどんな者や物であろうと）攻撃を仕掛ける。術者はサイズが大型以下の植物（木など）を1体（訳注：術者レベル3ごとに）、あるいはそれより大きな植物を次に示す相当量を自律行動させることができる。超大型サイズの植物は大型サイズ以下の植物2個ぶん、巨大サイズの植物は4個ぶん、超巨大サイズの物体は8個ぶんに数える。術者は稼動中の呪文を“向け直す”かのように、植物が攻撃すべき1つあるいは複数の目標を移動アクションとして変更することができる。

[アニメイテッド・オブジェクト](#)のデータを使用すること。ただし、サイズが中型以下の植物は硬度を持っていることはない。

アニメイト・プランツは（トリエントなど）植物クリーチャーに作用を及ぼすことも、命を持たぬ植物性の材質（綿製のチュニックや麻のロープなど）に作用を及ぼすこともできない。

からみつき：自律行動能力を与えるのではなく、距離内のすべての植物にある程度の動く力を与えることもでき、そうすると、植物は範囲内のクリーチャーにからみつることができる。この呪文をこうして使用すると、[エンタングル](#) 呪文の効果を真似ることができる。呪文抵抗を持っていても、そのクリーチャーがからみつきから逃れることはできない。この効果は、術者レベルごとに1時間持続する。

アニメイト・ロープ

[Animate Rope](#) / ロープ操り

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 中距離（100フィート+10フィート/レベル）

目標 長さ50フィート+5フィート/レベルまでの、ロープ状の物体1つ；本文参照

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** 不可

術者は、生命を持たないロープ状の物体に自律行動能力を与えることができる。最大長は、ロープの直径が1インチであることを想定している。ロープの直径が1インチ増すごとに最大長は50%短くなり、直径が半分になると50%長くなる。

与えることのできる命令は「巻け」（きちんと円形に重なるように巻いた形になる）「巻いて結べ」「輪になれ」「輪になって結べ」「縛って結べ」そして上記すべての逆（「ほどけ」など）である。命令は1ラウンドに1つ、稼動中の呪文を“向け直す”かのように、移動アクションとして与えることができる。

ロープが縛り上げることができるのは、1フィート以内にいるクリーチャーか物体だけなので（蛇のように這って行けるわけではない）、意図した目標の近くにロープを投げてやる必要がある。そのためには遠隔接触攻撃ロールを行なわねばならない（ロープの射程単位は10フィート）。一般的な直径1インチの麻のロープはヒット・ポイント2、AC10で、引きちぎるにはDC23の【筋力】判定に成功する必要がある。ロープはいかなる種類のダメージも与えないが、敵の足下に張って置いて足払いをかけたたり、反応セーヴィング・スローに失敗した1体の敵にからみつさせることができる。呪文を使うクリーチャーがこの呪文で縛られている場合、呪文を発動するにはDC15+呪文レベルの精神集中判定を行なわねばならない。[絡みつかれた状態](#)のクリーチャーは、DC20の[脱出術](#) 判定に成功すれば束縛から抜け出すことができる。

ロープ自体やロープの結び目は魔法的なものではない。
この呪文はクリーチャーが運搬あるいは着用している物体に効果を及ぼすことはできない。

アラーム

[Alarm](#) / 警報

系統 防衛術； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー1、バード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、焦点/信仰（非常に小さなベル1つと、非常に細い銀の針金1本）

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

効果範囲 空間上の1点を中心とした半径20フィートの放射

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

この呪文は精神的な警報ないし音声による警報を発する。ひとたび呪文の効果に適当な場所にかけたら、それ以降、サイズが超小型以上のクリーチャーが警戒範囲に侵入したり接触したりするたびに精神的な警報ないし音声による警報を発する。術者は発動の時点で、アラームを実際に精神と音声のどちらにするか選択する。

精神的アラーム：精神的アラームは、術者が警戒範囲から1マイル以内にいれば、術者に（術者だけに）警報を発する。術者は心の中で一度“ピン”とくるのを感じる。これは術者を通常の睡眠状態から目覚めさせるが、それ以外の点で精神集中の妨げになることはない。[サイレンス](#)の呪文は精神的アラームに対しては何の効果もない。

音声によるアラーム：音声によるアラームは、警戒範囲から60フィート以内にいるすべての者にはっきりと聞こえるハンドベル（振り鈴）の音を発する。音の届く距離は、間に閉じた扉を1枚はさむごとに10フィート、頑丈な壁を1枚はさむごとに20フィート短くなる。

静かな状況でなら、ベルの音は180フィート先まではかすかに聞こえる。音は1ラウンドの間鳴り続ける。[サイレンス](#)呪文の効果範囲にいるクリーチャーは、鐘の音を聞くことができない。

エーテル状態やアストラル状態のクリーチャーはアラームを作動させることはない。

アラームは[パーマナンスイ](#)呪文で永続化させることができる。

アライン・ウェポン

[Align Weapon](#) / 属性武器

系統 変性術 [本文参照]； **呪文レベル** クレリック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 接触した武器1本あるいは矢弾50本（発動時には矢弾が全部触れ合っていること）

持続時間 1分/レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害、物体）； **呪文抵抗** 可（無害、物体）

この呪文は術者の選択により、武器に善、悪、秩序、混沌のいずれかの属性を付加する。属性の付加された武器はある種のクリーチャー（通常は対立する属性の来訪者）のダメージ減少を無視することができる。この呪文は、“ホーリィ”能力を持つ魔法の剣など、すでに属性を持っている武器に対しては効果がない。

この呪文を、素手打撃などの肉体武器に対して発動することはできない。

武器を善、悪、秩序、混沌の属性にする場合、アライン・ウェポンはそれぞれ [善]、[悪]、[秩序]、[混沌] の呪文となる。

アンシーン・サーヴァント

[Unseen Servant](#) / 見えざる従者

系統 召喚術（創造）； **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、物質（糸切れと木片）

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

効果 不可視で精神も姿形もない従者1体

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

この術によって作り出される“見えざる従者”は、不可視で精神も姿形も持たぬ力場であり、術者の命令に従って単純な作業を行なう。走って行って物を取ってきたり、たてつけの悪くない扉を開けたり、椅子を押さえたり、掃除したり、つくろいものをしたりできる。この従者は一度に1つの作業しかできないが、同じ作業を何度も繰り返すように命じられればそうする。そのため、術者は距離内にいる限り、“従者”に掃除をするよう命じておいてから別のことに注意を向けるといったことができる。この従者は通常の扉、ひきだし、フタなどしか開けることができない。有効【筋力】は2である（従って、20ポンドの重さのものを持ち上げたり、100ポンドの重さのものを押し引きすることができる）。罫などを作動させることはできるが、20ポンド相当の力しか出せないの、ある種の踏み板などの装置を作動させるには足りない。また、DCが10を超える技能判定や、未修得では使えない技能を要求する仕事は一切できない。この従者は飛行や登攀ができず、泳ぐことすらできない（が、水上を歩くことはできる）。基本移動速度は15フィートである。

いかなる方法でも、この従者が攻撃することはできない。決して攻撃ロールを行なうことはできないのだ。この従者を殺すことはできないが、範囲攻撃から6ポイントのダメージを被れば消えてしまう（この従者は攻撃に対してセーブを行なうことはできない）。（術者のその時点での位置から測って）呪文の距離外に送り出そうとした場合、従者は消滅する。

アンディテクタブル・アラインメント

[Undetectable Alignment](#) / 属性感知妨害

系統 防衛術； 呪文レベル クレリック2、バード1、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

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体あるいは物体1個

持続時間 24時間

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）； 呪文抵抗 可（物体）

アンディテクタブル・アラインメントは物体1個あるいはクリーチャー1体の属性を、あらゆる形の占術から隠す。

アンティパシー

[Antipathy](#) / 反感

系統 心術（強制）[精神作用]； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー8、ドルイド9

発動時間 1時間

構成要素 音声、動作、物質/信仰（酢に浸したミョウバンの塊）

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

目標 場所（一辺10フィートの立方体の区画1個ぶん/レベルまで）1つあるいは物体1つ

持続時間 2時間/レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・不完全； 呪文抵抗 可

術者は、1つの物体か場所から、術者が定義した特定の種類の知的クリーチャーか、特定の属性のクリーチャーを追い払う魔法的な波動を放射させる。作用を及ぼす特定の種類のクリーチャーは、具体的に名称を指定しなければならない。たとえば、ヴァンパイア、クローカー、ヒル・ジャイアント、ラマッス、レッド・ドラゴン、ワーラットなどのように、“ゴブリン類”のような副種別では具体的とは言えない。同様に、属性の場合も具体的に指定しなければならない。たとえば、混沌にして悪、混沌にして善、秩序にして中立、真なる中立のように。

指定された種類あるいは属性のクリーチャーは、この呪文の作用が及ぶ場所を立ち去ったり、物体を避けたいという衝動に駆られる。

呪文が持続している間、衝動の強制力のために、その場所や物体を放棄し、避けるようになり、自発的に戻って来ることができなくなる。セーヴィング・スローに成功したクリーチャーは、その場所に留まったり物体に触ったりできるが、そのことによって非常に不快感を味わう。この不快感に気を取られるため、クリーチャーの【敏捷力】は4ポイント低下する。

アンティパシーは [シンパシー](#) を相殺し、解呪する。

アンティプラント・シェル

[Antiplant Shell](#) / 対植物防護殻

系統 防衛術； 呪文レベル 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 10フィート

効果範囲 術者を中心とした半径10フィートの放射

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

アンティプラント・シェルの呪文は、不可視で移動可能な障壁を作り出し、防護殻の中にいるすべてのクリーチャーを、植物クリーチャーや自律行動能力を与えられた植物の攻撃から守る。多くの防衛術呪文と同じく、呪文が寄せ付けられないクリーチャーに障壁を無理矢理押しつけると、フィールドは崩壊してしまう。

アンティマジック・フィールド

[Antimagic Field](#) / アンティマジックの場

系統 防衛術； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー6、クレリック8

構成要素 音声、動作、物質/信仰（鉄の粉末か、鉄のやすり屑をひとつまみ）

発動時間 1標準アクション

距離 10フィート

効果範囲 術者を中心とした半径10フィートの放射

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 本文参照

術者を不可視の障壁が取り巻き、術者とともに移動する。障壁内の空間は、呪文、擬似呪文能力、超常能力を含むほとんどの魔法効果を遮断する。同様に、障壁内にある魔法のアイテムや呪文は全て機能を停止する。

アンティマジック・フィールドは、その内部で使用されたり、内部に持ち込まれたり、効果範囲内へと発動された全ての呪文や魔法的效果を抑制するが、解呪してしまうわけではない。たとえば、[ハイスト](#)のかかったクリーチャーは、フィールドの内部では、

ハイストの効果を得られない。しかし、フィールドを出れば、呪文は機能を取り戻す。アンティマジック・フィールド内で抑止されている間も、呪文の持続時間は経過し続けている。

招来されたあらゆるクリーチャーはアンティマジック・フィールド内に入ると消滅してしまう。フィールドがなくなれば、彼らは消滅したのと同じ場所に再出現する。消滅している間にも、そのクリーチャーを維持している召喚術の持続時間は通常通り経過し続ける。呪文抵抗を持つ招来されたクリーチャーがすでに存在しているところにアンティマジック・フィールドをかけた場合、術者はそのクリーチャーの呪文抵抗に対して術者レベル判定（1d20 + 術者レベル）を行い、成功すればクリーチャーを消滅させる事ができる。（クリエイト・ウォーターなど、持続時間が“瞬間”の召喚術による効果に対しては、アンティマジック・フィールドは作用しない、というのも、そこにあるのは結果だけだからだ）。

通常のクリーチャー（たとえば召喚したものではない、普通に遭遇したグリフィン）や、魔法のかかっていない遠隔武器やその矢弾は効果範囲に入ることができる。また、魔法のソード（剣）は効果範囲内では魔法の武器としては機能しないが、それでもソードであることに変わりはない（しかも高品質のソードだ）。この呪文はゴーレムなど、創造過程で魔法により力を吹き込まれはしたが、その後は自力で存在している人造クリーチャーに対しては効果がない（招来されたものでなければ、招来されたものは他の招来されたクリーチャーと同様に扱われる）。同じように、アンデッド、エレメンタル、来訪者は招来されたものでない限り、この呪文の作用を受けない。しかし、こうしたクリーチャーの擬似呪文能力や超常能力は、フィールドによって一時的に無効化される。

ディスペル・マジックでは、このフィールドを除去できない。2つ以上のアンティマジック・フィールドが同一の空間を占めても、フィールド同士はお互いに影響しない。ウォール・オブ・フォース、プリズマティック・ウォール、プリズマティック・スフィアのような呪文にはアンティマジック・フィールドが作用しないものがある。アーティファクトや神格には、このような定命の存在の魔法は作用しない。

クリーチャーが障壁によって取り囲まれた範囲より大きい場合、障壁の外にはみ出した部分にはフィールドは作用しない。

アンティライフ・シェル

Antilife Shell / 対生命体防御殻

系統 防御術； 呪文レベル クレリック6、ドルイド6

構成要素 音声、動作、信仰

発動時間 1ラウンド

距離 10フィート

効果範囲 術者を中心とした半径10フィートの放射

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 可

ほとんどの種別の生きているクリーチャーの侵入を阻む、移動可能な半球状のエネルギー・フィールドを発生させる。この効果は、異形、巨人、植物、人怪、動物、粘体、人型生物、フェイ、魔獣、蟲、竜を締め出すが、アンデッド、エレメンタル、人造、来訪者には効果がない。

この呪文は防御的用途でのみ使用でき、攻撃的用途には使えない。この呪文が寄せつけないクリーチャーに対して、防御術による障壁を無理やり押し付けると、障壁は崩壊してしまう。

アンデス・トゥ・デス

Undeath to Death / アンデッド殺しの魔法円

系統 死霊術； 呪文レベル ウィザード / ソーサラー6、クレリック6

構成要素 音声、動作、物質 / 信仰（500gpの価値のあるダイヤモンドの粉末）

効果範囲 半径40フィートの爆発内にある複数のアンデッド・クリーチャー

セーヴィング・スロー 意志・無効

この呪文は サークル・オブ・デス と同様に働くが、生きているクリーチャーを殺すのではなく、アンデッド・クリーチャーを滅ぼす。

アンハロウ

Unhallow / 不浄の地

系統 力術 [悪]； 呪文レベル クレリック5、ドルイド5

発動時間 24時間

構成要素 音声、動作、物質（少なくとも（1,000gp + アンハロウ化された場所に定着させる呪文のレベルごとに1,000gp）の価値がある薬草、油、お香）

距離 接触

効果範囲 接触した地点から半径40フィートの放射

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 本文参照； 呪文抵抗 本文参照

アンハロウは特定の敷地、建物、建造物1つを不浄の土地とする。これには大きな効果が3つある。

第一に、この敷地や建造物は マジック・サークル・アゲinst・グッド の効果によって守られる。

第二に、効果範囲内では、負のエネルギー放出に抵抗するためのDCは+4の清浄ボーナスを得て上昇し、正のエネルギーに抵抗するDCは4減少する。呪文抵抗はこの効果に対しては適用されない。なお、この条項はドルイド版のアンハロウには適用されない。

最後に、術者はアンハロウをかけた敷地に1つの呪文の効果を定着させることができる。この効果は、その呪文の通常の持続時間や効果や範囲に関わらず、1年間持続し、敷地全域にわたって効果がある。術者は呪文の効果がすべてのクリーチャーに及ぶことにしてもよいし、術者と信仰や属性を同じくするクリーチャーだけに及ぶことにしてもよいし、術者とは違う特定の信仰や属性のク

リーチャーだけに及ぶことにしてもよい、1年が過ぎるとこの効果は切れるが、単にアンハロウを再び発動すれば更新したり、別の効果に変更したりできる。

アンハロウをかけた敷地に定着させることのできる呪文効果は [インヴィジビリティ・パージ](#)、[エイド](#)、[エンデュア・エレメント](#)、[コース・フィア](#)、[サイレンス](#)、[ゾーン・オヴ・トゥルース](#)、[ダークネス](#)、[タンズ](#)、[ディーパー・ダークネス](#)、[ディサーン・ライズ](#)、[ディスペル・マジック](#)、[ディテクト・グッド](#)、[ディテクト・マジック](#)、[ディメンショナル・アンカー](#)、[ディライト](#)、[デス・ウォード](#)、[フリーダム・オヴ・ムーヴメント](#)、[ブレス](#)、[プロテクション・フロム・エナジー](#)、[ベイン](#)、[リムーヴ・フィア](#)、[レジスト・エナジー](#)である。

これらの呪文の効果に対してはセーヴィング・スローや呪文抵抗が適用されることがある。詳しくは各呪文の説明を参照、1つの場所には同時に1つのアンハロウ（およびそれに伴う呪文効果）しかかけることはできない。

アンハロウは [ハロウ](#) を相殺するが、解呪はしない。

アンホーリー・オーラ

[Unholy Aura](#) / 不浄のオーラ

系統 防御術 [悪] ; 呪文レベル クレリック8

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（500gpの価値のある小さな聖遺物入れ）

距離 20フィート

目標 術者を中心とした半径20フィートの爆発内にいるクリーチャー1体 / レベル

持続時間 1ラウンド / レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 本文参照 ; 呪文抵抗 可（無害）

悪意ある闇が対象の周囲を取り巻いて攻撃から守り、善の属性のクリーチャーの発動した呪文に対する抵抗力を与え、対象に攻撃を命中させた善の属性のクリーチャーを衰弱させる。この防御術呪文には4つの効果がある。

第一に、この呪文によって守られたクリーチャーはACに+4の反発ボーナスと、セーブに+4の抵抗ボーナスを得る。[プロテクション・フロム・グッド](#)の効果と異なり、この利益は善の属性のクリーチャーによる攻撃に対してだけでなく、すべての攻撃に対して適用される。

第二に、この呪文によって守られたクリーチャーは [善] の呪文や善の属性のクリーチャーの発動した呪文に対して呪文抵抗25を得る。

第三に、この防御術呪文は [プロテクション・フロム・グッド](#) と同様に、憑依および精神的な影響から受け手を保護する。

最後に、善の属性のクリーチャーがこの呪文によって守られたクリーチャーに対する近接攻撃に成功した場合、その攻撃者は1d6ポイントの一時的な【筋力】ダメージを被る（頑健・無効）。

アンホーリー・ブライト

[Unholy Blight](#) / 不浄の影

系統 力術 [悪] ; 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 半径20フィートの拡散

持続時間 瞬間（1d4ラウンド）；本文参照

セーヴィング・スロー 意志・不完全 ; 呪文抵抗 可

術者は不浄の力を呼び起こして敵を討つ。この力は冷たく甘ったるい匂いのする、油じみた闇の雲の形をとる。この呪文によって害を被るのは、属性が善か中立（つまり悪以外）のクリーチャーだけである。

この呪文は善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を与え、1d4ラウンドの間、[不調状態](#)にする。善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、1d4ラウンドの間、[不調状態](#)にする。意志セーブに成功すれば、ダメージは半減し、[不調状態](#)にもならない。この不調効果を [リムーヴ・ディーズ](#) や [ヒール](#) によって無効化することはできないが、[リムーヴ・カース](#) は効果がある。

悪の属性でも善の属性でもないクリーチャーは、半分のダメージしか受けず、[不調状態](#)にもならない。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て1/4にすることができる。

イーグルズ・スプレンダー

[Eagle's Splendor](#) / 鷲の魅力

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、バード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（イーグル（鷲）の羽根か糞）

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

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害） ; 呪文抵抗 可

この変成術の影響を受けたクリーチャーは落ち着きが出、意見をはっきりと述べられるようになり、また、人格的にも説得力が高められる。この呪文は【魅力】に+4の強化ボーナスを与え、それによって通常通り、【魅力】に関連する技能判定、その他で【魅力】修正値を使用する際に利益を与える。ソーサラー、バード、パラディン（およびその他の【魅力】に基づいて呪文を使用する呪文の使い手）がこの呪文の作用を受けても、高い【魅力】を持つことによるボーナス呪文数が増えることはないが、彼らがこの

呪文の影響下にある間に発動した呪文のセーブDCは上昇する。

マス・イーグルズ・スプレnder

[Eagle's Splendor, Mass](#) / 集団驚の魅力

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、バード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・イーグルズ・スプレnderは [イーグルズ・スプレnder](#) と同様に機能するが、複数のクリーチャーに作用する。

イセリアル・ジョイント

[Ethereal Jaunt](#) / エーテル移動

系統 変成術；呪文レベル ウィザード/ソーサラー7、クレリック7

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）

術者は装備品とともにエーテル化する。呪文の持続時間の間、術者はエーテル界に行く。エーテル界とは物質界と重なりあって存在する別の次元である。呪文が切れると、術者は物質状態に戻る。

エーテル状態のクリーチャーは不可視かつ非物質的な状態であり、上や下を含めてどの方向へ移動することもできる（通常の移動速度の半分のだが）。非物質的なクリーチャーなので、術者は生きているクリーチャーを含め、固体の中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ものごとを見たり聞いたりできるが、すべては灰色で、確たる実体を持たないように見える。物質界を視覚と聴覚で知覚できる範囲は60フィートに制限される。

〔力場〕効果と防御術効果はエーテル状態のクリーチャーに通常通り作用する。こうした効果は物質界からエーテル界に及んでいるのだが、エーテル界から物質界に影響が及ぶことはない。エーテル状態のクリーチャーは物質界のクリーチャーを攻撃することができず、エーテル状態の時に発動した呪文は他のエーテル状態の存在にしか作用しない。物質界のクリーチャーや物体の中には、エーテル界に影響を及ぼす攻撃手段や効果を有するものもある。

他のエーテル状態のクリーチャーやエーテルの物体は、術者にとってまるで実体があるかのように扱うこと。

術者が物質界の物体（壁など）の中にいる時に呪文を終わらせ、物質状態に戻った場合、術者は最寄りの何も無い空間に移され、そのように移動した5フィートごとに1d6ポイントのダメージを被る。

イセリアルネス

[Etherealness](#) / エーテル化

系統 変成術；呪文レベル ウィザード/ソーサラー9、クレリック9

距離 接触；本文参照

目標 術者および接触した他のクリーチャー1体/3レベル

持続時間 1分/レベル（解除可）

呪文抵抗 可

[イセリアル・ジョイント](#) と同様だが、術者と手をつなぐことで加わった複数の同意するクリーチャーが（装備品とともに）

エーテル化する。術者は自分以外に術者レベル3レベルごとに1体のクリーチャーをエーテル界に連れて行くことができる。一度

エーテル化したら、対象たちが一緒にいる必要はない。

呪文が切れたら、この呪文の作用を受けてエーテル界にいたクリーチャーは全員、物質状態に戻る。

イリュージョン・ウォール

[Illusory Wall](#) / 幻の壁

系統 幻術（虚像）；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 1フィート×10フィート×10フィートの幻影

持続時間 永続

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

この呪文は壁、床、天井、その他類似的な表面の幻を作り出す。見た目、完全に本物に見えるが、実体を有する物体は幻の面を苦もなく通り抜ける。落とし穴、罠、普通の扉などを隠すためにこの呪文が使われている場合、視覚を必要としない探知能力はどれも通常通りに効く。じかに触ったり物で触ったりすれば、幻の面の正体はわかるが、幻が消えてなくなるわけではない。術者は [イリュージョン・ウォール](#) を透かし見ることができるが、他のクリーチャーは意志セーブに成功したとしても向こう側は見えない（ただし実物でないことは分かる）。

イリュージョン・スクリプト

[Illusory Script](#) / 幻の文

系統 幻術（惑乱）[精神作用]；**呪文レベル** ウィザード/ソーサラー3、バード3

発動時間 ページごとに1分

構成要素 音声、動作、物質（50gp以上かかる、鉛入りインク）

距離 接触

目標 接触した重量10ポンド以内の物体1つ

持続時間 1日/レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可

術者は羊皮紙、紙など、物を書きつけるものに指示その他の情報を書き込む、そのイリュージョン・スクリプト（幻の文）は、ある種の外国語、あるいは魔法の文のように見える。術者が呪文の発動時に指定した人（々）にしか、この文は読めない、他の者たちには一切理解不能である。

読む資格のないクリーチャーが文を読もうとした場合、強力な幻の影響を呼びさまし、セーヴィング・スローを行なわねばならなくなる。セーヴィング・スローに成功すればクリーチャーは目をそらすことができ、少々頭がぼんやりした感じがするだけですむ。失敗すれば、そのクリーチャーは術者が呪文発動の時点で文章に埋めこんでおいた示唆に従うことになる。この示唆は30分間しか効果がない。典型的な示唆には「本を閉じて立ち去れ」「このノートの内容を忘れよ」等がある。[ディスベル・マジック](#)で解呪に成功したら、イリュージョン・スクリプトも、その中にこめられた秘密の文面も消えてしまう。秘密の文面を読むには、[トゥルー・シーイング](#)の呪文と、[コンプリヘンド・ランゲージズ](#)か[リード・マジック](#)の呪文を組み合わせればよい。

イレイズ

[Erase](#) / 消去

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 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

目標 巻物1つあるいは書物2ページぶん

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

イレイズは巻物1つや、紙や羊皮紙やそれに類する表面2ページぶんから魔法の文字や魔法のものでない文字を取り除く。この呪文で[アーケイン・マーク](#)、[エクスプローシヴ・ルーンズ](#)、[グリフ・オヴ・ウォーディング](#)、[セピア・スネーク・シジル](#)を除去することができるが、[イリュージョン・スクリプト](#)やシンボル系呪文を取り除くことはできない。魔法の力を持たない書物は術者がそれに接触し、他の誰もそれを手にしていない場合、自動的に消去される。そうでない場合、魔法の力を持たない書物が消去される確率は90%である。

魔法の書物を消去するためには接触しなければならず、術者がDC15の術者レベル判定（1d20+術者レベル）に成功しなければならない。この判定では、ダイスの目が1であった場合は常に失敗である。[エクスプローシヴ・ルーンズ](#)、[グリフ・オヴ・ウォーディング](#)、[セピア・スネーク・シジル](#)を消去するのに失敗した場合、術者はかわりにその書かれたものを誤って作動させてしまう。

イレジスティブル・ダンス

[Irresistible Dance](#) / 我慢できぬ踊り

系統 心術（強制）[精神作用]；**呪文レベル** ウィザード/ソーサラー8、バード6

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声

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 1d4+1ラウンド

セーヴィング・スロー 意志・不完全；**呪文抵抗** 可

対象は踊りたいという我慢できない衝動に駆られ、すり足をし、タップを踏みつつ踊り出してしまふ。この呪文の効果によって、対象はその場で陽気に跳ね回る以外一切の行動をとることができなくなる。この効果により、ACに-4のペナルティ、反応セーブには-10のペナルティが科され、目標が持っている盾からACボーナスを受けていれば、それも無効化される。踊っている対象は毎ラウンド、自分のターンに機会攻撃を誘発する。意志セーブに成功することで、この効果の持続時間は1ラウンドに軽減される。

インヴィジビリティ

[Invisibility](#) / 不可視化

系統 幻術（幻覚）；**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、物質/信仰（1本のまつ毛をゴムに封入したもの）

距離 自身あるいは接触

目標 術者あるいは、重量が100ポンド/レベル以内のクリーチャー1体か物体1つ

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）あるいは意志・無効（無害、物体）； **呪文抵抗** 可（無害）あるいは可（無害、物体）
術者が接触したクリーチャーあるいは物体は人々の視界から消える、呪文の受け手が装備を持っているクリーチャーの場合、装備もまた消える。術者が誰か他人に呪文をかける場合、対象の姿は術者やその仲間にも見えなくなる。もっとも、もともと不可視のものを見る能力があったり、魔法を使って不可視のものを見る能力を得たりすれば話は別である。

不可視化したクリーチャーが地面に下ろした物や落とした物は、目に見えるようになる。拾った物は服の中に押し込んだり、着用しているポーチの中に入れておけば不可視になる。光は決して不可視にはならないが、光源は不可視になり得る（結果として、光源の見当たらない光があるという状態になる）。対象が運搬している物体の一部が本体から10フィート以上離れている場合（たとえばロープを引っ張っている場合など）、その部分は見える。

もちろん、この呪文が対象の立てる音まで消してくれるわけではない。それに、その他の条件によって、この呪文のかかった者が探知可能になることもあるだろう（たとえば水の中を泳いでいたり、泥んこに足跡を残している場合など）。判定が必要な場合、静止している不可視のクリーチャーは **隠密** 判定に+40のボーナスを得る。クリーチャーが動いている場合は、このボーナスは+20に減る。この呪文は対象が何らかのクリーチャーを攻撃した瞬間に解ける。ここでいう“攻撃”には、敵を目標とした呪文や、呪文の効果範囲や効果内に敵を含む呪文も入る。誰が“敵”であるかは、不可視化したキャラクターの認識による。誰も装備中ではない物体に対して何らかの行動をしても、それで呪文が解けることはない。また、間接的に害をなすことは“攻撃”ではない。従って、不可視化した存在は扉を開け、話をし、物を食べ、階段を登り、怪物を召喚して攻撃を行なわせ、敵が吊り橋を渡っている最中に橋を支えるロープを切り落とし、遠くから罠を作動させ、落とし格子を上げて猛犬をけしかけても差し支えない。しかし、不可視化した存在が直接攻撃を行なえば、本体も装備も即座に目に見えるようになる。プレスなど、もっぱら味方に作用を及ぼし、敵には作用を及ぼさない呪文は、たとえ敵を効果範囲に収めていても、“攻撃”とは見なされないので注意。

インヴィジビリティ は **パーマネンシイ** の呪文によって、物体に対してのみその効果を永続化させることができる。

グレーター・インヴィジビリティ

Invisibility, Greater / 上級不可視化

系統 幻術（幻覚）； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー4、バード4

構成要素 音声、動作

目標 術者、あるいは接触したクリーチャー

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・無効（無害）

インヴィジビリティ と同様だが、対象が攻撃を行なっても呪文は終了しない。

マス・インヴィジビリティ

Invisibility, Mass / 集団不可視化

系統 幻術（幻覚）； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー7

距離 長距離（400フィート+40フィート/レベル）

目標 クリーチャー何体でも、ただしそのうちのどの2体をとっても180フィート以内の距離に収まっていなければならない

インヴィジビリティ と同様だが、効果は集団と共に移動し、この集団のうち誰か1体でも攻撃すれば切れてしまう。この集団の構成員は互いを見ることができない。どの個体でも、最も近くにいる他の構成員から180フィートより離れてしまった場合、呪文は切れる。2体の個体のみが効果を受けており、一方の個体がもう一方の個体から離れた場合、離れた方の個体が **不可視状態** を失う。両方が互いから離れた場合、その間の距離が180フィートを越えた時点で両者とも見えるようになる。

インヴィジビリティ・スフィア

Invisibility Sphere / 不可視球

系統 幻術（幻覚）； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー3、バード3

構成要素 音声、動作、物質

効果範囲 接触したクリーチャーを中心にした半径10フィートの放射

インヴィジビリティ と同様だが、この呪文は呪文の発動時に受け手の10フィート以内にいた全クリーチャーを **不可視状態** とする。効果の中心点は受け手とともに動く。

この呪文が作用している者たちには、呪文が作用していない場合と同様に、お互いの姿および自分の姿が見える。この呪文の作用を受けているクリーチャーが効果範囲外に出たら目に見えるようになるが、呪文発動より後に効果範囲に入ったクリーチャーが **不可視状態** となることはない。作用を受けているクリーチャーのうち、中心となる受け手以外のものが攻撃を行なえば、そのクリーチャーの不可視化だけが無効化される。受け手本人が攻撃を行なえば、**インヴィジビリティ・スフィア** 自体が終了する。

インヴィジビリティ・パージ

Invisibility Purge / 不可視破り

系統 力術； **呪文レベル** クレリック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分/レベル（解除可）

術者の体の周囲、半径5フィート/術者レベルを力が球状に取り巻く。この力はあらゆる **不可視状態** を無効化する。

不可視のもの一切が、この圏内では目に見えるようになるのである。

インサニティ

[Insanity](#) / 狂気

系統 心術（強制）[精神作用]； **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 中距離（100フィート+10フィート/レベル）

目標 生きているクリーチャー1体

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効； **呪文抵抗** 可

この心術が作用したクリーチャーは、以後ずっと [コンフュージョン](#) の呪文と同様の影響を受ける。

インサニティは [リムーヴ・カース](#) では除去できない。[ウィッシュ](#)、[グレート・レストレーション](#)、[ヒール](#)、[ミラクル](#)、[リミテッド・ウィッシュ](#) なら、術にかかったクリーチャーを元に戻せる。

インスタント・サモンズ

[Instant Summons](#) / 瞬間招来術

系統 召喚術（招来）； **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、物質（価値1,000gpのサファイア）

距離 本文参照

目標 10ポンドまでか、縦・横・奥行きの中で最も長い一辺が6フィートまでの物体1つ

持続時間 チャージ消費（効果発揮）するまで永続

セーヴィング・スロー 不可； **呪文抵抗** 不可

術者は生命を持たないアイテムを、事実上どこからでも自分の手の中に直接出現させることができる。

まず、術者は自分のアーケイン・マークをそのアイテムに付けておく。それからこの呪文を発動すると、1,000gp以上の価値のあるサファイアの表面に、魔法の力によって、くだんのアイテムの名前が **不可視状態** で記される。以後、術者はそのアイテムを、特別な合言葉（呪文を発動した際に術者が決める）を唱え、そのサファイアを打ち砕くことで招来できる。アイテムは瞬時に術者の手の中に現れる。サファイアをこのように使用できるのは術者本人だけである。

くだんのアイテムを他のクリーチャーが所持している場合、呪文は働かない。ただし、術者は招来を行なった際に今の持ち主が誰で、そのクリーチャーがだいたいどこにいるかを知ることができる。

サファイアの上に書いたアイテムの名前は **不可視状態** である。また、術者本人以外には、[リード・マジック](#) 呪文を使わない限り読めない。

くだんのアイテムは他の次元界からでも招来できるが、これも他のクリーチャーがそのアイテムを所有していない場合に限る。

インセクト・ブレイグ

[Insect Plague](#) / 虫害

系統 召喚術（招来）； **呪文レベル** クレリック5、ドルイド5

発動時間 1ラウンド

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 3レベルごとに1つのワスプ・スウォーム、それぞれのスウォームは少なくとも1つの他のスウォームと隣接していなければならない

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

術者は複数の [ワスプ・スウォーム](#)（3レベルごとに1つ、最大は18レベルでの6つ）を招来する。これらのスウォームは互いに少なくとも1つのスウォームと隣接していなければならない（すなわち、これらのスウォームは1つの連続した範囲を占有するのである）。術者は他のクリーチャーによって占められた範囲にも [ワスプ・スウォーム](#) を招来することができる。それぞれのスウォームは占有する範囲のクリーチャーすべてに攻撃を仕掛ける。招来された後、スウォームはそこにとどまり続け、逃げるクリーチャーを追い続けようとはしない。

インセンディエリ・クラウド

[Incendiary Cloud](#) / 焼夷煙

系統 召喚術（創造）[火]； **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 中距離（100フィート+10フィート/レベル）

効果範囲 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ラウンド/レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 反応・半減；本文参照；**呪文抵抗** 不可

インセンディエリ・クラウドの呪文で生み出されるのは、濁り渦まく煙の雲で、その中を白熱の炎が飛びかう。煙は [フォッグ・クラウド](#) と同様にあらゆる視覚をぼやけさせる。加えて白熱の炎が、煙の中のあらゆるものに、毎ラウンド術者のターンに6d6ポイントの[火]ダメージを与える。煙の中にいる目標はみな毎ラウンド反応セーブを行ない、成功すればそのラウンドのダメージを半減することができる。

[クラウドキル](#)の呪文と同様、煙は毎ラウンド10フィートずつ術者から離れるように移動する。毎ラウンド、術者が呪文を発動した地点から見て10フィート違い位置に新たな起点を定め、そこから雲の新たな拡散範囲を決定すること、術者は精神集中によって煙を毎ラウンド60フィートまで動かすことができる。煙のうち、術者の最大距離より遠くに出てしまった部分は消えて無害になり、それ以後、煙の拡散範囲は消えたぶんだけ減る。

[フォッグ・クラウド](#)と同様、この煙は風にあうと吹き散らされてしまう。また、この呪文は水中では発動できない。

インターポージング・ハンド

[Interposing Hand](#) / 立ちふさがる手

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、焦点（柔らかい手袋片手ぶん）

距離 中距離（100フィート+10フィート/レベル）

効果 10フィートの手

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

インターポージング・ハンドはサイズが大型の魔法の手を作り出し、術者と敵1体の間に出現させる。手だけを切り取ったようなこの浮遊体は、両者の間に留まるように移動し、術者がどこへ移動しようと、敵がどのように回り込もうとしようと、その敵に対する遮蔽（+4AC）を術者に提供する。どんなことをしようと、この手を欺くことはできない。暗闇の中であろうと、[インヴィジビリティ](#)で**不可視状態**になつていようと [ポリモーフ](#)しようと、その他のように隠れたり変装したりしようと、手は術者が選んだ敵の前に立ちただかる。ただし、手は相手を追いかけてたりはしない。

インターポージング・ハンドは指を伸ばした状態で縦横10フィートの大きさがある。手はダメージを受けていない状態の術者と同じヒット・ポイントを持ち、ACは20（-1サイズ、+11外皮）である。手は通常のクリーチャーと同様にダメージを受けるが、ダメージを及ぼさない魔法効果のほとんどから作用を受けない。手が敵の機会攻撃を誘発することはない。[ウォール・オブ・フォース](#)を押し通ったり、[アンティマジック・フィールド](#)の中に入ったりすることはできないが、[プリズマティック・ウォール](#)や [プリズマティック・スフィア](#)の効果はすべて受ける。手のセーヴィング・スローは術者と同じである。[ディスインテグレイト](#)をかけるか、[ディスペル・マジック](#)に成功すれば、手を破壊できる。

体重2,000ポンド以下のクリーチャーが手を押しのけようとした場合、移動速度が通常の半分になる。手は体重が2,000ポンドより重い敵の移動速度を遅くすることはできないが、それでもその攻撃には作用を及ぼすことができる。

この呪文を別の目標に向け直すには、1移動アクションを要する。

インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ

[Imbue with Spell Ability](#) / 呪文能力付与

系統 力術；**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、信仰

距離 接触

目標 接触したクリーチャー；本文参照

持続時間 チャージ消費（使用する）まで永続（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）

術者は自分が現在準備している呪文の一部と、その呪文を発動する能力とを他のクリーチャーへ移す。【知力】5以上、【判断力】9以上のクリーチャーだけが、この賜物を受け取れる。他人に送れるのはクレリックの防御術、占術、召喚術（治癒）の呪文のみである。対象が受け取れる呪文の数とレベルは対象のHDによる。インビュー・ウィズ・スペル・アビリティを複数回かけても、この限界は超えられない。

受け手のHD	付与される呪文
2以下	1レベル呪文1個
3~4	1レベル呪文2個まで
5以上	1レベル呪文2個までと2レベル呪文1個

送った呪文の、数値が変わる部分（距離、持続時間、効果範囲など）は、受け手のレベルではなく術者のレベルで決まる。

一旦他のキャラクターにインビュー・ウィズ・スペル・アビリティをかけてしまったなら、受け手が送られた呪文を使いきるか殺されるまで、あるいは術者がインビュー・ウィズ・スペル・アビリティ呪文を解除するまで、術者は新しい4レベル呪文1つを準備できなくなる。他人に贈った呪文の使われ方に関しては、依然として術者がその崇める神格やその他の信仰対象に対して責任を取らねばならない。もし術者の4レベル呪文の上限が減って、現在稼働中のインビュー・ウィズ・スペル・アビリティ呪文の個数より減ったら、一番最近に付与した呪文から順に解呪されてゆく。

音声要素のある呪文を発動するには、受け手が口をきけねばならない。動作要素のある呪文を発動するには、受け手が自由に動けなければならない。物質要素や焦点具の要る呪文を発動するには、受け手がその物質や焦点具を持っておらねばならない。

インフリクト・クリティカル・ウーンズ

[Inflict Critical Wounds](#) / 致命傷付与

系統 死霊術；呪文レベル クレリック4

[インフリクト・ライト・ウーンズ](#)と同様だが、4d8 + 術者レベルごとに1（最大 + 20）ポイントのダメージを与える。

マス・インフリクト・クリティカル・ウーンズ

[Inflict Critical Wounds, Mass](#) / 集団致命傷付与

系統 死霊術；呪文レベル クレリック8

[マス・インフリクト・ライト・ウーンズ](#)と同様だが、4d8 + 術者レベルごとに1（最大 + 40）ポイントのダメージを与える。

インフリクト・シリアス・ウーンズ

[Inflict Serious Wounds](#) / 重傷付与

系統 死霊術；呪文レベル クレリック3

[インフリクト・ライト・ウーンズ](#)と同様だが、3d8 + 術者レベルごとに1（最大 + 15）ポイントのダメージを与える。

マス・インフリクト・シリアス・ウーンズ

[Inflict Serious Wounds, Mass](#) / 集団重傷付与

系統 死霊術；呪文レベル クレリック7

[マス・インフリクト・ライト・ウーンズ](#)と同様だが、3d8 + 術者レベルごとに1（最大 + 35）ポイントのダメージを与える。

インフリクト・モデレット・ウーンズ

[Inflict Moderate Wounds](#) / 中傷付与

系統 死霊術；呪文レベル クレリック2

[インフリクト・ライト・ウーンズ](#)と同様だが、2d8 + 術者レベルごとに1（最大 + 10）ポイントのダメージを与える。

マス・インフリクト・モデレット・ウーンズ

[Inflict Moderate Wounds, Mass](#) / 集団中傷付与

系統 死霊術；呪文レベル クレリック6

[マス・インフリクト・ライト・ウーンズ](#)と同様だが、2d8 + 術者レベルごとに1（最大 + 30）ポイントのダメージを与える。

インフリクト・ライト・ウーンズ

[Inflict Light Wounds](#) / 軽傷付与

系統 死霊術；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 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・半減；呪文抵抗 可

1体のクリーチャーに手を触れることで、負のエネルギーを流しこみ、1d8 + 術者レベルごとに1（最大 + 5）ポイントのダメージを与える。

アンデッドは負のエネルギーによって活動しているため、この呪文はアンデッドに害を与えるのではなく、かえって同量のダメージを回復させる。

マス・インフリクト・ライト・ウーンズ

[Inflict Light Wounds, Mass](#) / 集団軽傷付与

系統 死霊術；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 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

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・半減； 呪文抵抗 可

呪文の起点から全方向に負のエネルギーが拡散し、1d8 + 術者レベルごとに1（最大+25）ポイントのダメージを近くの生きているクリーチャーに与える。

他のインフリクト呪文と同様、マス・インフリクト・ライト・ウーンズは範囲内のアンデッドには害を与えずに同量のダメージを回復させる。インフリクト呪文を任意発動することのできるクレリックは、同様にマス・インフリクト呪文を任意発動できる。

インプリズンメント

[Imprisonment](#) / 幽閉

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 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；本文参照； 呪文抵抗 可

インプリズンメントを発動して目標に接触すれば、相手は活動停止状態となり（[テンポラル・ステイシス](#)呪文を参照）、小さな球体に封じこめられて地下深くに葬られる。インプリズンメントがなされた現場でフリーダム呪文が発動されない限り、対象はずっとそこに閉じこめられたままである。[クリスタル・ボール](#)、[ロケット・オブジェクト](#)の呪文、それに類する占術では、クリーチャーがインプリズンメントにかかっていることはわからないが、[ディザーン・ロケーション](#)ならわかる。[ウィッシュ](#)や[ミラクル](#)の呪文は対象を解放はしないが、どこに埋葬されているかを突き止めることはできる。もしも術者が目標の名前、そして生涯に関して何がしかのことを知っている場合、目標はセーブに-4のペナルティを受ける。

インブロージョン

[Implosion](#) / 内破

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

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

目標 実体クリーチャー1体/ラウンド

持続時間 精神集中（1ラウンド/2レベルまで）

セーヴィング・スロー 頑健・無効； 呪文抵抗 可

この呪文は実体クリーチャーの体内に破壊的な共鳴振動をもたらす。術者が精神集中しているラウンド（最初のラウンドを含む）ごとに、1体のクリーチャーを内側へ向けて破裂させ、術者レベルごとに10ポイントのダメージを与えることができる。術者が精神集中をやめると呪文は即座に終了するが、既に生じた内部破裂はそのままである。術者は、この呪文の発動1回につき、1体のクリーチャーは一度しか狙えない。インブロージョンはガス状のクリーチャーや非実体クリーチャーには効果がない。

- ・インヴィジビリティの目標ですが、記述が間違っていないでしょうか？ -- 名無しさん (2010-09-26 08:18:13)
- ・現状の「術者あるいは、重量が100ポンド/レベル以内のクリーチャー1体か物体1つ」ではなく、「術者あるいは、クリーチャー1体か重量が100ポンド/レベル以内の物体1つ」だと思います。 -- 名無しさん (2010-09-26 08:19:40)

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

投稿

ヴァーチャー

[Virtue](#) / 功德

系統 変成術； 呪文レベル クレリック0、ドルイド0、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 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1分

セービング・スロー 不可； **呪文抵抗** 可（無害）
対象は1ポイントの一時的ヒット・ポイントを得る。

ヴァンピリック・タッチ

[Vampiric Touch](#) / ヴァンパイアの接触

系統 死霊術； **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 接触した生きているクリーチャー

持続時間 瞬間 / 1時間；本文参照

セービング・スロー 不可； **呪文抵抗** 可

術者は近接接触攻撃に成功しなければならない。術者の接触は、術者レベル2レベルごとに1d6（最大10d6）ポイントのダメージを与える。かつ、術者は自分が与えたダメージに等しい一時的ヒット・ポイントを得る。ただし、術者は対象のその時点でのヒット・ポイント+対象の【耐久力】（対象を死亡させるのに十分なダメージ）までの一時的ヒット・ポイントしか得ることはできない。この一時的ヒット・ポイントは1時間後に消える。

ウィアード

[Weird](#) / 不吉な運命

系統 幻術（惑乱）[恐怖、精神作用]； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー9

目標 任意の数のクリーチャー、ただしどの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

この呪文は [ファンタズマル・キラ](#) の呪文と同様に働くが、複数の目標に影響を及ぼすことができる。対象になったクリーチャーのみが攻撃する幻影のクリーチャーを見ることができ、術者は攻撃者を影の像として見る。

目標が頑健セーブに成功した場合、3d6のダメージを受け、1ラウンドの間 [朦朧状態](#) になり、さらに1d4の【筋力】ダメージを受ける。

ヴィジョン

[Vision](#) / 幻視

系統 占術； **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

[レジェンド・ローア](#) と同様だが、**ヴィジョン** は素早く効果を現す。ただし、術者に負担を強いる。術者はある人物、場所、物品について知りたいことを1つ決め、しかる後にこの呪文を発動する。その人物や物品が手近にあったり、その場所にいる場合、術者はDC20の術者レベル判定（1d20+術者レベル；最大+25）に成功すればそれについての幻視を得る。その人物、物体、物品についての詳しい情報を知っているだけであれば、DCは25で、得られる情報も不完全である。噂に聞いたことがあるだけであれば、DCは30で、得られる情報もあいまいである。

この呪文が終了したら、術者は [疲労状態](#) になる。

ウィスパリング・ウィンド

[Whispering Wind](#) / 囁きの風

系統 変成術[風]； **呪文レベル** バード2、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

距離 1マイル/レベル

目標 半径10フィート拡散

持続時間 1時間/レベル以下、または放出するまで（目的地に到達する）

セービング・スロー 不可； **呪文抵抗** 不可

術者は指定した場所にメッセージや音を風に乘せて送る。**ウィスパリング・ウィンド** は、その場所への道を見つけれらるならば、術者に馴染みがあり範囲内の特定の場所へ移動する。**ウィスパリング・ウィンド** は、その場所に到着するまでは微風のように穏やかで気づかれず、到着したらメッセージや音を静かに囁く。その音を聞く誰かがいるかどうかは関係ないことに注意。風はその後消える。

この呪文は25語の言葉か1ラウンド分のその他の音を運ぶことしかできず、さも無くばかすかな風のざわめきにしか聞こえない。術者は **ウィスパリング・ウィンド** の移動速度を、1マイル/1時間が1マイル/10分のどちらかに決められる。

この呪文が目的地にたどり着き、メッセージを届けるまでは渦巻きながら留まっている。[マジック・マウス](#) と同様に、**ウィスパリング・ウィンド** は音声要素を担当したり、合言葉を使ったり、魔法の効果を起動させることはできない。

ウィッシュ

[Wish](#) / 望み

系統 総合術； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー9

構成要素 音声、動作、物質（25,000gpの価値があるダイヤモンド）

発動時間 1標準アクション

距離 本文参照

目標 本文参照

持続時間 本文参照

セービング・スロー 本文参照； **呪文抵抗** 可

ウィッシュはウィザードやソーサラーが使うことのできるもっとも強力な呪文である。高らかに呪文を唱えるだけで、術者は己の望むように現実を改変できる。しかし、たとえウィッシュの呪文であっても制限はある。

ウィッシュの呪文1つで以下のうちの1つが可能となる：

- ・ 術者にとって対立系統の呪文でなければ8レベル以下のいかなるウィザード/ソーサラー呪文でも再現できる。
- ・ 術者にとって対立系統の呪文でなければ、7レベル以下のいかなる呪文でも再現できる。
- ・ 術者にとって対立系統の呪文を含む、7レベル以下のいかなるウィザード/ソーサラー呪文でも再現できる。
- ・ 術者にとって対立系統の呪文も含む、6レベル以下のいかなる呪文でも再現できる。
- ・ [ガス/クエスト](#)や [インサニティ](#)のような、他の多くの呪文の有害な効果を元に戻す。
- ・ 1体のクリーチャーの1つの能力値に+1の体得ボーナスを与える。連続して即座に2~5回のウィッシュ呪文を発動することで、1体のクリーチャーの1つの能力値に+2~+5の体得ボーナスを与えることができる（+2体得ボーナスなら2回のウィッシュ、+3体得ボーナスなら3回のウィッシュというように）。体得ボーナスを与える場合、持続時間は“瞬間”となり、従って、解呪することはできない。注：1つの能力値に対しては、体得ボーナスは+5までしか上げることができない。また、1つの能力値に対する体得ボーナスは累積しないため、最も高いもののみが適用される。
- ・ 負傷や肉体的な障害を取り除く。術者は1回のウィッシュでレベルごとに1体のクリーチャーを救うことができ、すべての対象の同一の肉体的な傷害が癒される。たとえば、術者はパーティー全員のすべてのダメージを回復させるか、パーティー全員からすべての毒の影響を取り除くことができるが、1回のウィッシュで両方を行うことはできない。
- ・ 死者を生き返らせる。ウィッシュによって [リザレクション](#)の呪文を再現することで、[死亡状態](#)のクリーチャー1体を生き返らせることができる。死体が失われてしまった [死亡状態](#)のクリーチャーも生き返らせることができるが、この大技にはウィッシュの呪文2回が必要となる。1回は肉体を作り出すため、もう1回はそれに再び命を与えるためである。生き返ったキャラクターは経験レベルを失うが、ウィッシュであってもこれを防ぐことはできない。
- ・ 別な場所へ運ぶ。ウィッシュによって、術者レベルごとに1体のクリーチャーをいかなる次元界のいかなる場所からでも、どこか別の場所（いかなる次元界でもかまわない）へと、その土地土地に状況に左右されずには運ぶ事ができる。同意しない目標は意志セーブに成功すればこれを無効化できる。また、呪文抵抗があれば、それも適用できる。
- ・ 不幸な出来事をやりなおす。ウィッシュによって、最近のできごと1つをやり直すことができる。直前のラウンド内（術者の前回のターンも含む）に行われたいづれかのロールを振りなおさせ、新しい結果に合わせて現実が改変されるのである。たとえば、ウィッシュによって、敵の成功したセーブ、敵の成功したクリティカル・ヒット（攻撃ロールかクリティカル・ロールのどちらか）、味方の失敗したセーブなどをやり直すことができるのである。ただし、振りなおしても元々のロールと同じ結果になったり、もっと悪い結果になったりすることもある。同意しない目標は意志セーブに成功すればこれを無効化できる。また、呪文抵抗があれば、それも適用される。

術者は上記のものより強力な効果を望むこともできるが、それは危険を伴う。

（そうした望みを行うと、GMに対して、ウィッシュで術者の要求を一応かなえはするものの、不完全にかなえるという機会を与えてしまうことになる。つまりGMは、術者の意図を曲解し、字句通りではあるものの、望まぬ方向に望みをかなえたり、部分的にしか望みをかなえなかったりするのである。）

ウィッシュによる再現呪文に対しては、セーブと呪文抵抗を通常通り行うことができる（ただし、セーブDCは9レベル呪文のものとなる）。

10,000gp以上の費用がかかる物質要素のある呪文を再現する場合、その物質要素は術者が用意しなければならない。（この呪文用の25,000gpのダイヤモンドに加えて）。

ウィンド・ウォーク

[Wind Walk](#) / 風乗り

系統 変成術 [風]； **呪文レベル** クレリック6、ドルイド7

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 術者および接触したクリーチャー1体 / 3レベル

持続時間 1時間 / レベル（解除可）； 本文参照

セービング・スロー 不可および意志・無効（無害）； **呪文抵抗** 不可および可（無害）

術者は自分の肉体的構成物質を（ちょうど [ガス/フォーム](#) 呪文と同様に）雲のような気体に変え、空中をかなりの速度で移動できる。術者は自分と一緒に他のクリーチャーにも影響を与えることができ、それぞれが独立に行動できる。

通常、空中歩行者の移動速度は10フィートで飛行機動性は“完璧”。空中歩行者が望むなら、魔法の風が最大で600フィート/ラウンド（60マイル/時）までの望みの速度で運んでくれるが、このとき飛行機動性は“貧弱”になる。空中歩行者は不可視ではなく、ぼんやりとかすんだ半透明の姿となる。全身白い装束をたとえば、80%の確率で雲、霧、蒸気などと間違えられるだろう。

空中歩行者は回数無制限で肉体を持った姿に戻ることができ、その後再び雲の姿を取ることにもできる。雲の姿になったり元の姿に戻ったりするには、どちらでも1回につき5ラウンドかかる。姿を変えるのに要した時間は、肉体を持った姿でいた時間と同様、呪文の持続時間に勘定する。術者はこの呪文を解除し、即座に終了させることができる。また、術者は1体の空中歩行者にだけ中断

を行ない、他のものはそのままにしておくこともできる。

呪文の持続時間の最後の1分になると、空中歩行者は自動的に60フィート/ラウンドの速度で降下する（計600フィート）。ただし、空中歩行者が望むなら、それより速く降下することもできる。この降下が始めれば、呪文が切れかけているという警告になる。

ウィンド・ウォール

[Wind Wall](#) / 風の壁

系統 力術 [風] ; **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、物質 / 信仰（小さな扇と珍しい種類の羽根）

距離 中距離（100フィート + 10フィート / レベル）

効果 長さ10フィート / レベル、高さ5フィート / レベルまでの壁（自在）

持続時間 1ラウンド / レベル

セービング・スロー 不可；本文参照；**呪文抵抗** 可

風でできた不可視の垂直なカーテンが現れる。厚さ2フィートで、かなりの風力を持っている。イーグル（鷲）よりも小さな鳥を吹き飛ばしたり、気が付いていない人物の手から紙やそれに類する物体をもぎ取ったりするほどの激しい風である（反応セーブに成功すれば、クリーチャーはその物体をしっかりとにぎりしめておくことができる）。

サイズ分類が超小型または小型の飛行クリーチャーは、この壁を通り抜けることができない。固定していない物体や布製の服は、ウィンド・ウォールに捕まった場合、吹き上げられてしまう。

アローとボルトは上方へそらされ、はずれてしまう。それ以外の遠隔武器でこの壁を通るものは30%の失敗確率がある。（巨人の投げる大岩や攻城兵器の弾、その他の重量のある遠隔武器は影響を受けない。）気体、ほとんどのガス状のプレス攻撃、ガス状のクリーチャーはこの壁を通り抜けることはできない（ただし、非実体クリーチャーに対しては障害とはならない）。

この壁は垂直でなければならないが、地面の上に連続した経路を描く限り、術者はその形を好きなように変えることができる。ある地点を囲むように円筒状や四角柱状のウィンド・ウォールを作り出すこともできる。5レベルの術者は長さ50フィートまで、高さ25フィートまでの壁を作り出すことができ、これは直径15フィートの風の円筒を作り出すのに十分な長さである。

ウェイヴズ・オヴ・イグゾースション

[Waves of Exhaustion](#) / 過労の波

系統 死霊術；**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

範囲 円錐形の爆発

持続時間 瞬間

セービング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

負のエネルギーの大波が、呪文の範囲内の生きているクリーチャー全員を [過労状態](#) にする。すでに [過労状態](#) にあるクリーチャーには何の効果もない。

ウェイヴズ・オヴ・ファティーグ

[Waves of Fatigue](#) / 疲労の波

系統 死霊術；**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

距離 30フィート

目標 円錐形の爆発

持続時間 瞬間

セービング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

負のエネルギーの大波が、呪文の範囲内の生きているクリーチャー全員を [疲労状態](#) にする。すでに [疲労状態](#) にあるクリーチャーには何の効果もない。

ヴェイル

[Veil](#) / 覆面

系統 幻術（幻覚）；**呪文レベル** ウィザード / ソーサラー6、バード6

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 長距離（400フィート + 40フィート / レベル）

目標 1体以上のクリーチャー、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 精神集中 + 1時間 / レベル（解除可）

セービング・スロー 意志・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可；本文参照

術者は即座に対象の外見を変え、その外見を呪文の持続時間の間じゅう維持できる。術者は対象を望み通りの姿に見せかけるこ

とができる。対象は、外見も雰囲気も匂いも、呪文が見せかけようとするクリーチャーと同様のものとなる。影響を受けたクリーチャーは、殺されれば本来の姿に戻る。特定の個人や個体の外見を写し取るようとするなら、術者は **変装** 判定に成功しなければならない。この呪文はこの判定に+10のボーナスを与える。

同意しない目標は意志セーブに成功するか呪文抵抗により、この呪文の効果を無効にすることができる。対象と何らかのやりとりをしたものは、幻覚を見抜くために意志・看破のセーブを試みることができるが、この場合呪文抵抗は役に立たない。

ウェイル・オヴ・ザ・バンシー

[Wail of the Banshee](#) / バンシーの慟哭

系統 死霊術 [即死、音波] ; **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)

目標 半径40フィート拡散内で1体/レベルの生きているクリーチャー

持続時間 瞬間

セービング・スロー 頑健・無効 ; **呪文抵抗** 可

この呪文を発動したとき、術者は魂を縮み上げらせる恐ろしい叫びを発し、それを聞いたクリーチャーを殺す(術者を除く)。この呪文は最大で術者レベルごとに1体のクリーチャーに影響し、術者レベルごとに10ポイントのダメージを与える。起点にもっとも近いクリーチャーが最初にこの効果を受ける。

ウェブ

[Web](#) / クモの巣

系統 召喚術 (創造) ; **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、物質 (1片のクモの巣)

距離 中距離 (100フィート+10フィート/レベル)

効果 半径20フィートに拡散する網

持続時間 10分/レベル (解除可)

セービング・スロー 反応・無効 ; 本文参照 ; **呪文抵抗** 不可

ウェブは何層にも重なった、強靱な粘着性の糸の塊を作り出す。この糸は入り込んだものを絡めとる。この糸の塊はクモの巣に似ているが、ずっと大きく強靱である。この網は2つ以上の相対する固定点に固定しなければならない。たとえば床と天井、両側の壁などである。そうしないと網は崩れ落ち、消滅してしまう。網の中にとらわれたクリーチャーは、粘着性の繊維によって "**組みつき状態**" になる。網に捕らわれたクリーチャーを攻撃しても、攻撃した側のクリーチャーが "**組みつき状態**" になることはない。

呪文発動時に効果範囲内に居たものは全員、反応セーブを行わなければならない。このセーブに成功すれば、そのクリーチャーはウェブの中にはいるがそれ以外の影響は受けない。セーブが失敗なら、そのクリーチャーは "**組みつき状態**" になるが、1標準アクションを費やして呪文のDCで戦技判定または **脱出術** に成功すれば、糸から身をふりほどくことができる。ウェブの範囲すべては移動困難な地形である。ウェブの範囲を通り抜けようとする者は呪文のDCに対して移動アクションの一部として戦技判定または **脱出術** を行う。失敗した場合その移動を失い、ウェブ範囲の最初のエリアで "**組みつき状態**" にはなる。

敵との間にあるウェブの糸の厚さが5フィート以上なら遮蔽が与えられる。敵との間の糸の厚さが20フィート以上で完全遮蔽となる。

ウェブの糸は可燃性である。魔法の **フレイミング** 武器はブラシでクモの糸を払うように、簡単に糸を切り払うことができる。どんな火でもこの網に火をつけ、1ラウンドに一辺5フィートの正方形を焼き払うことができる。燃えている網の中のクリーチャーはみな、炎により2d4ポイントのダメージを受ける。

ウェブは **パーマナンスイ** 呪文で永続化させることができる。永続化したウェブがダメージを受けたが破壊されるに至らなかった場合、それは10分で元通りになる。

ヴェントリロキズム

[Ventriloquism](#) / 腹話術

系統 幻術 (虚像) ; **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、焦点 (小さな円錐状に巻いた羊皮紙)

距離 近距離 (25フィート+5フィート/2レベル)

効果 理解できる音、たいていは話し言葉

持続時間 1分/レベル (解除可)

セービング・スロー 意志・看破 (やりとりがあった場合) ; **呪文抵抗** 不可

術者は自分の声 (および自分が普通に口から出せるあらゆる音) を、どこか別の場所から出てきたかのように見せかけることができる。術者は自分の知っているどんな言語で話すこともできる。こうした声や音については、それを聞いてセーブに成功したものは誰でもその音が幻術によるものであることに気付く (その場合でも、聞こえはする) 。

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の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くなってしまおう。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・ハウル](#)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ないが、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、壁を平坦な床面に上に垂直に立ってはいいるが、その床面とはくっついて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ろうとなかろうと、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み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 を短時間で融かした場合は、大きな蒸気の雲ができて、10分間持続する。

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事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るとなかろうと、石の壁は [ディスインテグレイト](#) 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つぶんと見なされる ; [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。

エクスペローシヴ・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 **エクスペローシヴ・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。エクスペローシヴ・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 **エクスペローシヴ・ルーンズ** から10フィート以内にいるクリーチャーは皆、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。**エクスペローシヴ・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、**エクスペローシヴ・ルーンズ** に守られた文書を **エクスペローシヴ・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 **エクスペローシヴ・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** が **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、**エクスペローシヴ・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。

エクスペローシヴ・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 **エクスペローシヴ・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、**エクスペローシヴ・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、1d4×5ポイントの一時的ヒット・ポイントを得る。

エナジー・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 = **エナジー・ドレイン**の呪文セーブDC）を行な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、2d4×5ポイントの一時的ヒット・ポイントを得る。

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 I

[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。

ファイアー・エレメンタル：小型のファイアー・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

クリーチャーの一団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ずに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めて【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かせる。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、熱気や冷気的环境から害を受けない。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110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・パーソンは [リデュース・パーソン](#) を相殺し、解呪する。

エンラージ・パーソンは [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・パーソン

[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・パーソンは [エンラージ・パーソン](#) 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

セーヴィング・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るして敵を討つ。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