

+ 目次

バークスキン

[Barkskin](#) / 樹皮の肌

系統 変成術； 呪文レベル ドルイド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、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 10分/レベル

セービング・スロー 不可； 呪文抵抗 可（無害）

バークスキンはクリーチャーの皮膚を頑丈にする。この効果はそのクリーチャーがすでに有している外皮ボーナスに、+2の強化ボーナスを加える。この強化ボーナスは術者レベルが3レベルを超える3レベルごとに1上昇し、術者レベル12で最大の+5となる。

バークスキンの与える強化ボーナスは目標の外皮ボーナスと累積するが、外皮へのこれ以外の強化ボーナスとは累積しない。普通の服しか着ていないキャラクターの鎧ボーナスが-0であるように、外皮を持たぬクリーチャーの外皮ボーナスは事実上、-0である。

パーシステント・イメージ

[Persistent Image](#) / 自動虚像

系統 幻術（虚像）； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー5、バード5

持続時間 1分/レベル（解除可）

[サイレント・イメージ](#)と同様だが、この虚像は視覚、聴覚、嗅覚、温度の要素を含んでおり、また、この虚像は術者の決めた筋書きに従ってふるまう。この虚像は、術者が精神集中していなくても、その筋書きに従ってふるまう。術者が望めば、この幻術には他人が理解できるようなセリフをしゃべらせることもできる。たとえば、術者は何体かのオークがカードを使ったゲームをしていて、口論をし、やがて殴り合いを始めてしまうような幻を作り出すことができる。

バーニング・ハンズ

[Burning Hands](#) / 火炎双手

系統 力術〔火〕； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 15フィート

効果範囲 円錐形の爆発

持続時間 瞬間

セービング・スロー 反応・半減； 呪文抵抗 可

術者の指先から、灼熱の炎が円錐形に放たれる。この炎の効果範囲にいるすべてのクリーチャーは、術者レベルごとに1d4（最大5d4）ポイントの〔火〕ダメージを受ける。炎が接触した場合、布、紙、羊皮紙、薄い木のような可燃物は発火する。キャラクターは1回の全ラウンド・アクションによって火のついたアイテムを消火できる。

パーマネンシイ

[Permanency](#) / 永続化

系統 総合術； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー5

発動時間 2ラウンド

構成要素 音声、動作、物質（下記の表を参照）

距離 本文参照

目標 本文参照

持続時間 永続；本文参照

セービング・スロー 不可； 呪文抵抗 不可

この呪文は別の特定の呪文の持続時間を永続化する。最初に永続化する呪文を発動し、その後パーマネンシイ呪文を追加で発動する。

呪文ごとに数値は異なるが、術者の術者レベルは最低術者レベル以上でなければならない。また、物質要素として特定の価値に相当するダイヤモンド粉末を消費しなければならない。

術者は自分自身に対して、以下の呪文を永続化することができる。

呪文	最低術者レベル	GP消費
アーケイン・サイト	11	7,500 gp

コンプリヘンド・ランゲージズ	9	2,500 gp
シー・インヴィジビリティ	10	5,000 gp
ダークヴィジョン	10	5,000 gp
タンズ	11	7,500 gp
ディテクト・マジック	9	2,500 gp
リード・マジック	9	2,500 gp

術者はこれらの呪文を他のクリーチャーに発動することはできない。このようにパーマネンシイを使用した場合、この呪文を発動した時点での術者より術者レベルの高い呪文の使い手でなければ解呪することができない。自分自身に使う以外にも、パーマネンシイを使って以下の呪文を自分自身や他のクリーチャーや物体（対象として適切なもの）に対して永続化することができる。

呪文	最低術者レベル	GP消費
エンラージ・パースン	9	2,500 gp
テレパシク・ボンド*	13	12,500 gp
マジック・ファンク	9	2,500 gp
グレーター・マジック・ファンク	11	7,500 gp
リデュース・パースン	9	2,500 gp
レジスタンス	9	2,500 gp

・パーマネンシイの使用1回では、2体のクリーチャー間をつなぐことしかできない。

さらに、以下の呪文は物体や場所にのみ使用して永続化することができる。

呪文	最低術者レベル	GP消費
アニメイト・オブジェクト	14	15,000 gp
アラーム	9	2,500 gp
インヴィジビリティ	10	5,000 gp
ウェブ	10	5,000 gp
ウォール・オヴ・ファイアー	12	10,000 gp
ウォール・オヴ・フォース	13	7,500 gp-（訳注： 更新 ；12,500 gp）
ガスト・オヴ・ウィンド	11	7,500 gp
ゴースト・サウンド	9	2,500 gp
シュリンク・アイテム	11	7,500 gp
シンボル・オヴ・インサニティ	16	20,000 gp
シンボル・オヴ・ウィークネス	15	17,500 gp
シンボル・オヴ・スタニング	15	17,500 gp
シンボル・オヴ・スリープ	16	20,000 gp
シンボル・オヴ・デス	16	20,000 gp
シンボル・オヴ・パースウェイジョン	14	15,000 gp

シンボル・オヴ・フィアー	14	15,000 gp
シンボル・オヴ・ペイン	13	12,500 gp
スティンキング・クラウド	11	7,500 gp
ソリッド・フォッグ	12	10,000 gp
ダンシング・ライツ	9	2,500 gp
テレポーテーション・サークル	17	22,500 gp
フェイズ・ドア	15	17,500 gp
プリズマティック・ウォール	16	20,000 gp
プリズマティック・スフィアー	17	22,500 gp
マジック・マウス	10	5,000 gp
メイジズ・プライベート・サンクタム	13	12,500 gp

他の目標に対して使用した呪文は、通常通り [ディスペル・マジック](#) に解呪される。GMIは他の呪文を永続化できるようにしてもよい。

パーマネント・イメージ

[Permanent Image](#) / 永続する幻像

系統 幻術（虚像）； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー6、バード6

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

持続時間 永続（解除可）

[サイレント・イメージ](#)と同様だが、この虚像は視覚、聴覚、嗅覚、温度の要素を含んでおり、また、この呪文は永続する。精神集中することで、術者は距離制限内であればイメージを動かすことができるが、術者が精神集中していない間は静止している。

ハーム

[Harm](#) / 大致傷

系統 死霊術； 呪文レベル クレリック6

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 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；本文参照； 呪文抵抗 可

対象を負のエネルギーで満たし、術者レベルにつき10ポイントのダメージを与える（最大は15レベルにおける150ポイント）。クリーチャーがセーブに成功したならば、ハームは半分のダメージしか与えない。ハームは対象のヒット・ポイントを1未満に減少させることはない。

アンデッド・クリーチャー相手には、ハームは [ヒール](#) の効果を及ぼす。

ハイド・フロム・アニマルズ

[Hide from Animals](#) / 対動物潜伏

系統 防衛術； 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 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

動物は、この呪文によって守られたクリーチャーに気づけなくなる。非視覚的感知や擬似視覚、鋭敏嗅覚、振動感知などの変則的能力、超常能力による知覚方法ですら、このクリーチャーを発見したり、位置を特定することはできないのである。動物は単に守られたクリーチャーがそこにいるかのように振る舞う。守られたクリーチャーは飢えきったライオンの前に立っていても、襲われるどころか気づかれもしないのである。この呪文で守られたクリーチャーのうち1体が動物に触ったり、全員ぶんの呪文が終了す

る。

ハイド・フロム・アンデッド

[Hide from Undead](#) / 対アンデッド潜伏

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、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）；本文参照； 呪文抵抗 可

アンデッドは、この呪文によって守られたクリーチャーを視覚、聴覚、そして嗅覚によっても知覚できなくなる。非視覚的感知や疑似視覚、鋭敏嗅覚、振動感知などの変則的能力、超常能力による知覚方法ですら、このクリーチャーを発見したり、位置を特定することはできないのである。知性を持たないアンデッド（スケルトンやゾンビ）は自動的にこの呪文の作用を受け、呪文によって守られたクリーチャーがあたかもそこにはいないかのように行動する。知性のあるアンデッドはそれぞれ、この呪文に対する意志セーブを一度だけ行なう。失敗すれば、この呪文によって守られたクリーチャーを見ることができない。だが、何か見えないものがあると信じるに足る理由があれば、相手を探し出そうとしたり、攻撃しようとしたりすることはできる。この呪文によって守られたクリーチャーのうち1体が正のエネルギー放出やアンデッド退散やアンデッド支配を試みたり、アンデッドに触ったり、他のクリーチャーを攻撃（呪文によるものも含む）したら、全員ぶんの呪文が終了する。

パイロテクニクス

[Pyrotechnics](#) / 火炎使い

系統 変成術； 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（火元1つ）

距離 長距離（400フィート+40フィート / レベル）

目標 一辺20フィートの立方体までの火元1つ

持続時間 1d4 + 1ラウンド、あるいはクリーチャーが煙雲を離れてから1d4 + 1ラウンド；本文参照

セーヴィング・スロー 意志・無効あるいは頑健・無効；本文参照； 呪文抵抗 可あるいは不可；本文参照

この呪文は火を目のめく花火や濃密な煙雲など、術者が選んだものに变化させる。この呪文は火元1つを使い、それはすぐに消える。その火が一辺20フィート以上の大きなものだった場合、その一部だけが消える。魔法的な火は消えないが、火に基づくクリーチャーが源として使われた場合、術者レベルごとに1ポイントのダメージを受ける。

花火：花火バージョンを使うと、色とりとりに輝く光が一瞬爆発し、華々しく燃えあがる。この効果は火元から120フィート以内のクリーチャーを1d4 + 1ラウンドの間、**盲目状態**にする（意志・無効）。この作用を及ぼすには、クリーチャーへの視線が通っていなければならない。呪文抵抗に成功すれば、**盲目状態**にならずにすむ。

煙雲：煙雲バージョンを使うと、一筋の煙が火から立ち昇り、息を詰まらせる煙雲となり、この煙雲はすべての方向に20フィート拡散し、術者レベルごとに1ラウンド持続する。暗視も含めてどんな視覚を用いても、この雲の中や向こう側を見とおすことはできない。この雲の中にいる者は全員、【筋力】および【敏捷力】に - 4のペナルティを被る（頑健・無効）。これらの効果は、雲が消散するか、そのクリーチャーが雲の範囲を離れてから1d4 + 1ラウンド持続する。呪文抵抗は適用されない。

バインディング

[Binding](#) / 拘束

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

発動時間 1分

構成要素 音声、動作、物質（対象のヒット・ダイスごとに500gp分のオパール、さらに下記で指定されたその他の構成要素）

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 本文参照（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

バインディング呪文は、クリーチャーを捕らえる魔法の拘束具を作り出す。目標がこれに対して最初のセーヴィング・スローを行なえるのは、目標のヒット・ダイスが術者レベルの半分以上ある場合だけである。

術者は6人までの助手に呪文の補佐をさせることができる。助手が1人 [サジェスチョン](#) を発動するごとに、発動したバインディングの術者レベルが1上昇する。助手が1人 [ドミネイト・アニマル](#) か [ドミネイト・パーソン](#) か [ドミネイト・モンスター](#) のいずれかを発動するごとに（バインディング呪文の対象が、こうした補助呪文の目標としてふさわしいものであれば）発動したバインディングの術者レベルが、その助手の術者レベルの3分の1だけ上昇する。助手の呪文は単にバインディング呪文の術者レベルを上昇させるためのものなので、それらに対してセーヴィング・スローや呪文抵抗を行なっても意味はない。術者の術者レベルにより、目標が最初に意志セーヴィング・スローをできるかどうかと、どれだけの時間バインディングが持続するかが決まる。バインディング呪文はどれも“解除可”である。

どのバージョンのバインディングを発動したかに関係なく、術者はある特定の作動条件が満たされた時に、呪文の効果を終了させ、クリーチャーを解放するよう設定できる。そうした条件は術者の望む通り、どれだけ単純なものにも複雑なものにもすることができる（ただしその条件は実現の可能性がある妥当なものであるとGMが認めたものでなければならない）。条件はクリーチャーの名前、身元、属性に基づいて設定できるが、それ以外は識別可能な行動や特性に基づいたものでなければならない。レベル

やクラス、ヒット・ダイス、ヒット・ポイントなどのつかみどころのないものは不適當である。たとえば、バインディングの効果を受けたクリーチャーを、「秩序にして善のクリーチャーが近づいたら解放される」ように設定することはできるが、「パラディンが近づいたら解放される」ように設定することはできない。一度呪文が発動したら、作動条件は変更できない。解放条件を設定することにより、セーブDCは2上昇する（セーヴィング・スローが可能ならば）。

6つあるバージョンのうち、最初の3つのバージョンのバインディング（持続時間に制限があるもの）を発動する場合、追加でバインディングを発動することによって効果を延長できる（持続時間は重複するからである）。その場合、目標は最初にかけた呪文の効果時間が終了した時点でセーヴィング・スローを行なえる（術者の術者レベルが高くて、目標が最初のセーヴィング・スローを行なえなかった場合でも）。クリーチャーのセーブが成功したら、そのクリーチャーにかかっていたすべてのバインディング呪文が切れる。

バインディングの呪文には6つのバージョンがある。この呪文を発動する際は、以下のバージョンから1つを選択すること。

拘禁：対象は術者を除く、対象に近寄るすべてのクリーチャーに作用する [アンティパシー](#) 呪文の発生によって拘禁される。持続時間は術者レベルごとに1年である。この形式のバインディングの対象は、呪文をかけた時点でいた場所に拘禁される。このバージョンでは対象を3回以上巻ける長さの鎖が必要とされる。

まどろみ：このバージョンは、術者レベルごとに1年までの間、対象を昏睡状態にする。対象はまどろみの間、飲食物をとる必要がなく、歳をとることもない。この形式は若干抵抗しやすいため、セーブDCを1下げること。このバージョンでは1瓶の砂またはバラの花びらが必要とされる。これは睡眠効果である。

まどろみの拘束：拘禁とまどろみを組み合わせたもので、術者レベルごとに1ヶ月持続する。セーブDCを2下げること。このバージョンでは長い鎖と1瓶の砂またはバラの花びらの両方が必要とされる。

隔絶された牢獄：対象はいかなる方法によっても抜け出すことのできない閉鎖空間（迷宮のような）の中に転送されるか、何らかの手段で送り込まれる。この呪文は永続である。セーブDCを3下げること。このバージョンでは100gp分の価値を持つ小さな金の檻が必要とされる。

変質：対象は頭部ないし顔を除きガス化する。対象は壺などの容器の中に囚われ、無害化される。容器は透き通ったものでも構わない（術者の選択による）。クリーチャーは周囲を知覚でき、話すこともできるが、容器を出ることも、攻撃することも、いかなるパワーや能力を使うこともできない。このバインディングは永続である。変質させられている間、対象は呼吸や飲食の必要もなく、歳をとることもない。セーブDCを4下げること。

縮小化封印：対象は身長1インチ以下に縮小され、何らかの宝石や壺などの物体の中に閉じ込められる。このバインディングは永続である。縮小化封印されている間、対象は呼吸することも飲食物をとる必要もなく、歳をとることもない。セーブDCを4下げること。

[ディスベル・マジック](#) や同様の効果ではバインディング呪文を解呪することはできないが、[アンティマジック・フィールド](#) や [メイジズ・ディスジャンクション](#) は通常通り作用する。拘束されている他次元界クリーチャーが、[ディスミサル](#) や [パニッシュメント](#)、それに類する効果によって出身次元界に送り返されることはない。

パス・ウィズアウト・トレイス

[Pass without Trace](#) / 跡を残さぬ移動

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 接触

目標 接触したクリーチャー1体 / レベル

持続時間 1時間 / レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；呪文抵抗 可（無害）

この呪文の対象は、移動している間、足跡も臭跡も残さない。魔法以外の手段で対象を追跡するのは不可能である。

パスウォール

[Passwall](#) / 壁抜け

系統 変成術；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、物質（ゴマ）

距離 接触

効果 5フィート×8フィートの開口部、奥行き10フィート+術者レベルが9レベルを超える3レベルごとに5フィート

持続時間 1時間 / レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；呪文抵抗 不可

術者は木製の壁、漆喰壁、石壁を通り抜ける通路を作り出すが、金属その他のそれより硬い材質の壁を通り抜ける通路を作ることはできない。この通路の奥行きは10フィート+術者レベルが9レベルを超える3レベルごとに5フィートである（12レベルで15フィート、15レベルで20フィート、18レベルで最大の25フィートとなる）。壁の厚さが通路の深さを超える場合、1回のパスウォールではその壁にくぼみや長さの足りないトンネルを作り出すだけである。パスウォール呪文を何回か使用することで、非常に厚い壁に穴を開ける連続した通路を作り出すことができる。パスウォールが終了すると、その通路の中にいたクリーチャーは最寄りの出口へと排出される。誰かがパスウォールを解呪したり、術者が解除した場合、その通路の中にいたクリーチャーは遠い方の出口（そうしたものが存在する場合）か、1つしかない出口（出口が1つしかない場合）から排出される。

バニッシュメント

[Banishment](#) / 放逐

系統 防御術； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー7、クレリック6

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（本文参照）

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

目標 他次元界クリーチャー1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 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効； **呪文抵抗** 可

バニッシュメント呪文は、[デイスミザル](#) 呪文の強力なバージョンである。術者はこの呪文で他次元界クリーチャーを自分の出身次元界から強制的に退去させることができる。術者レベルごとに2ヒット・ダイスぶんまでのクリーチャーを放逐することができる。

術者は、目標が嫌い、恐れ、その他何らかのかたちで対立する物体や物質少なくとも1つをつきつけることで、呪文の成功率を高めることができる。そうした物体や物質1つごとに、術者は目標の呪文抵抗（あれば）を克服するための術者レベル判定に+1のボーナスを得、セーヴィング・スローのDCを2上昇させることができる。たとえば、光が嫌いで聖水と冷たい鉄の武器が弱点であるデーモンにこの呪文をかけた場合、術者はこの呪文に冷たい鉄と聖水と松明を用いることができる。3つの品物があるので、術者はデーモンの呪文抵抗を破るための判定に+1のボーナスを得、呪文のセーブDCを2上昇させる。

GMの判断により、ある種の希少なアイテムは通常の2倍の効能があることにしてもいい（1つにつき呪文抵抗を打ち破るための術者レベル判定に+2のボーナス、呪文のセーブDCを4上昇させる）。

ハリュースナトリ・テレイン

[Hallucinatory Terrain](#) / 幻の地形

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

発動時間 10分

構成要素 音声、動作、物質（石、小枝、緑の植物少々）

距離 長距離（400フィート+40フィート/レベル）

効果範囲 一辺30フィートの立方体の区画1個ぶん/レベル（自在）

持続時間 2時間/レベル（解除可）

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

自然の地形を、何か別種の自然地形のような外見、音、匂いがするようにしてしまえる。これにより、開けた野原や道を、沼地や丘やクレバスなどの険しい地形や通行不可能な地形に見せかけることもできる。逆に池を草地に見せ、垂直の崖をなだらかな斜面に見せ、岩だらけの涸れ谷を広く平らな道に見せかけることもできる。範囲内の建築物、装備品、クリーチャーが見えなくなったり、姿が変わったりすることはない。

ハロウ

[Hallow](#) / 清浄の地

系統 力術〔善〕； **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+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）、信仰

距離 接触

効果範囲 接触した地点から40フィート半径の放射

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

ハロウは特定の敷地、建物、建造物1つを清浄な土地とする。これには大きな効果が4つある。

第一に、この敷地は [マジック・サークル・アゲンスト・イーグル](#) の効果によって守られる。

第二に、効果範囲内では正のエネルギー放出に抵抗するDCは+4の清浄ボーナスを得て上昇し、負のエネルギーに抵抗するDCは4減少する。はこの効果に対しては適用されない。この条項はこの呪文のドルイド版には適用されない。

第三に、一度ハロウのかかった敷地内に埋葬された死体は未来永劫、アンデッドになることがない。

最後に、術者はハロウをかけた敷地に1つの呪文の効果定着させることができる。この呪文効果は、その呪文の通常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。術者は呪文の効果すべてのクリーチャーに及ぶことにしても、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、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。たとえば、効果範囲内にいる属性や信仰が自分と同じすべてのクリーチャーを助けるブレスの効果を作り出したり、反対の属性や敵対する信仰のクリーチャーを妨げるペインの効果を作り出したりできる。1年が過ぎるとこの効果は切れるが、単に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。

ハロウのかかった場所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・エレメンツ](#)、[コーズ・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・イーグル](#)、[ディテクト・マジック](#)、[ディメンショナル・アンカー](#)、[デイライト](#)、[デア・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](#)、[ペイン](#)、[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セーヴィング・スローおよび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。ハロウは [アンハロウ](#) を相殺する

が、解呪はしない。

パワー・ワード・キル

[Power Word Kill](#) / 力の言葉：死

系統 心術（強制）[精神作用、即死]；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 100hp以下の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 不可；呪文抵抗 可

術者が力ある言葉一言をつぶやくだけで、術者の選んだ1体のクリーチャーを、そのクリーチャーがこの言葉を聞くことができるかどうかに関わらず、即座に殺すことができる。現時点で101以上のヒット・ポイントを持つクリーチャーには **パワー・ワード・キル** は作用しない。

パワー・ワード・スタン

[Power Word Stun](#) / 力の言葉：朦朧

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

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 150hp以下のクリーチャー1体

持続時間 本文参照

セーヴィング・スロー 不可；呪文抵抗 可

術者が力ある言葉一言をつぶやくだけで、術者の選んだ1体のクリーチャーを、そのクリーチャーがこの言葉を聞くことができるかどうかに関わらず、即座に **朦朧状態** にすることができる。この呪文の持続時間は、目標の現時点でのヒット・ポイントによる。現時点で151以上のヒット・ポイントを持つクリーチャーには **パワー・ワード・スタン** は作用しない。

ヒット・ポイント	持続時間
50以下	4d4ラウンド
51～100	2d4ラウンド
101～150	1d4ラウンド

パワー・ワード・ブラインド

[Power Word Blind](#) / 力の言葉：盲目化

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

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

目標 200hp以下のクリーチャー1体

持続時間 本文参照

セーヴィング・スロー 不可；呪文抵抗 可

術者が力ある言葉一言をつぶやくだけで、1体のクリーチャーを、そのクリーチャーがこの言葉を聞くことができるかどうかに関わらず、**盲目状態** にすることができる。この呪文の持続時間は、目標の現時点でのヒット・ポイントによる。現時点で201以上のヒット・ポイントを持つクリーチャーには作用しない。

ヒット・ポイント	持続時間
50以下	永続
51～100	1d4 + 1分
101～200	1d4 + 1ラウンド

ビースト・シェイプI

Beast Shape I / 獣化 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3

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（変身対象の一部）

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、術者は任意の小型または中型の動物の姿をとることができる。

術者は変身後の姿が持つであろう以下の能力を得る：登攀移動速度30フィート、飛行移動速度30フィート（標準）、水泳移動速度30フィート、[暗視](#)60フィート、[鋭敏嗅覚](#)。

小型の動物：小型サイズの動物に変身したなら、【敏捷力】に+2のサイズ・ボーナスとACに+1の外皮ボーナスを得る。

中型の動物：中型サイズの動物に変身したなら、【筋力】に+2のサイズ・ボーナスとACに+2の外皮ボーナスを得る。

ビースト・シェイプII

Beast Shape II / 獣化 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4

この呪文は [ビースト・シェイプI](#) と同様に働くが、術者は超小型または大型の動物の姿をとることができる。

術者は変身後の姿が持つであろう以下の能力を得る：登攀移動速度60フィート、飛行移動速度60フィート（良好）、水泳移動速度60フィート、[暗視](#)60フィート、[夜目](#)、[鋭敏嗅覚](#)、[つかみ](#)、[飛びかかり](#)、[足払い](#)。

超小型の動物：超小型サイズの動物に変身したなら、【筋力】に-2のペナルティ、【敏捷力】に+4のサイズ・ボーナス、ACに+1の外皮ボーナスを得る。

大型の動物：大型サイズの動物に変身したなら、【筋力】に+4のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に-2のペナルティ、ACに+4の外皮ボーナスを得る。

ビースト・シェイプIII

Beast Shape III / 獣化 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5

この呪文は [ビースト・シェイプII](#) と同様に働くが、術者は微小か超大型の動物、または小型か中型の魔獣の姿をとることができる。

術者は変身後の姿が持つであろう以下の能力を得る：穴掘り30フィート、登攀移動速度90フィート、飛行移動速度90フィート（良好）、水泳移動速度90フィート、非視覚的感知30フィート、[暗視](#)60フィート、[夜目](#)、[鋭敏嗅覚](#)、[締めつけ](#)、[凶暴化](#)、[つかみ](#)、[噴射移動](#)、[毒](#)、[飛びかかり](#)、[引っかき](#)、[蹂躪](#)、[足払い](#)、[蜘蛛の糸](#)。

微小の動物：微小サイズの動物に変身したなら、【筋力】に-4のペナルティ、【敏捷力】に+6のサイズ・ボーナス、ACに+1の外皮ボーナスを得る。

超大型の動物：超大型サイズの動物に変身したなら、【筋力】に+6のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に-4のペナルティ、ACに+6の外皮ボーナスを得る。

小型の魔獣：小型サイズの魔獣に変身したなら、【敏捷力】に+4のサイズ・ボーナス、ACに+2の外皮ボーナスを得る。

中型の魔獣：中型サイズの魔獣に変身したなら、【筋力】に+4のサイズ・ボーナスとACに+4の外皮ボーナスを得る。

ビースト・シェイプIV

Beast Shape IV / 獣化 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6

この呪文は [ビースト・シェイプIII](#) と同様に働くが、術者は超小型または大型の魔獣の姿をとることができる。

術者は変身後の姿が持つであろう以下の能力を得る：穴掘り60フィート、登攀移動速度90フィート、飛行移動速度120フィート（良好）、水泳移動速度120フィート、非視覚的感知60フィート、[暗視](#)90フィート、[振動感知](#)60フィート、[プレス攻撃](#)、[夜目](#)、[鋭敏嗅覚](#)、[締めつけ](#)、[凶暴化](#)、[つかみ](#)、[噴射移動](#)、[毒](#)、[飛びかかり](#)、[引っかき](#)、[かきむしり](#)、雄叫び、スパイク、[蹂躪](#)、[足払い](#)、[蜘蛛の糸](#)。

変身したクリーチャーがある要素への抵抗または完全耐性を持つならば、術者はそれに対する抵抗20を得る。同様にある要素への脆弱性を持つならば、術者はそれに対する脆弱性を得る。

超小型の魔獣：超小型サイズの魔獣に変身したなら、【筋力】に-2のペナルティ、【敏捷力】に+8のサイズ・ボーナス、ACに+3の外皮ボーナスを得る。

大型の魔獣：大型サイズの魔獣に変身したなら、【筋力】に+6のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に-2のペナルティ、ACに+6の外皮ボーナスを得る。

ヒート・メタル

Heat Metal / 金属加熱

系統 変成術 [火]；呪文レベル ドルイド2

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 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/2レベルの金属製装備品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

ばならない；あるいは、重量25ポンド／レベルの金属、ただしそのうちのいずれもが他のすべてから30フィートの距離内に収まっていなければならない

持続時間 7ラウンド

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）； **呪文抵抗** 可（物体）

ヒート・メタルの呪文は金属の物体を猛烈に熱くする。装備中でなく、魔法の力もない金属はセーヴィング・スローを行なうことができない。魔法の力のある金属は呪文に対抗してセーヴィング・スローを行なうことができる。クリーチャーが所持しているアイテムは、アイテム自身のセーヴの方が高くない限り、クリーチャーのセーヴィング・スローを用いる。

装備を熱せられたクリーチャーは[火]ダメージを受ける。鎧、盾、武器を装備している場合、クリーチャーは全ダメージを受ける。

アイテムを装備していない場合、そのクリーチャーは最低限のダメージしか受けない（1ポイントか2ポイント；表を参照）。

呪文をかけた最初のラウンド、金属は暖かくなり、接触すると不快ではあるがダメージは与えない。呪文の持続時間の最後のラウンドにおける効果も同じである。2ラウンド目（と最後から2番目のラウンド）には、熱が苦痛とダメージを与える。第3、第4、第5ラウンドには、焼けつく熱気が下記の表のようにさらなるダメージを与える。

ラウンド	金属の温度	ダメージ
1	暖かい	なし
2	熱い	1d4ポイント
3~5	焼けつく	2d4ポイント
6	熱い	1d4ポイント
7	暖かい	なし

どんなものであれ、クリーチャーにダメージを与えるような強度の冷気は、この呪文による[火]ダメージを1ポイント対1ポイントの割合で無効化する（逆も同様）。水中にいる対象にかけた場合、ヒート・メタルのダメージは1/2になり、周囲の水は沸き立つ。

ヒート・メタルは [チル・メタル](#) を相殺し、解呪する。

- ・ パーマネンシイの表が三つとも色々間違っているようです。 -- 名無しさん (2011-01-15 05:19:22)
- ・ 修正しました。 -- レム・レイ (2011-01-15 17:11:22)

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

投稿

ヒール

[Heal](#) / 大治癒

系統 召喚術（治癒）； **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

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）； **呪文抵抗** 可（無害）

ヒールを使えば、クリーチャー1体の体を正のエネルギーで満たし、病気や傷をめぐい去ることができる。この呪文は対象に作用を及ぼしている以下の不利な状態すべてを一度に終わらせる：[過労状態](#)、[幻惑状態](#)、[混乱状態](#)、（[フィーブルマインド](#)のような）[知能低下状態](#)、[聴覚喪失状態](#)、毒を受けた状態、能力値ダメージ、[吐き気がする状態](#)、発狂状態、病気、[疲労状態](#)、[不調状態](#)、[目が眩んだ状態](#)、[盲目状態](#)、[朦朧状態](#)。また、この呪文は術者レベルあたり10ポイントのダメージを回復させる（15レベル時の150ポイントが最大）。

ヒールによっても、負のレベルを取り除くこと、恒久的に吸収された能力値を回復させることはできない。

アンデッド・クリーチャー相手には、ヒールは [ハーム](#) の効果を及ぼす。

マス・ヒール

[Heal, Mass](#) / 集団大治癒

系統 召喚術（治癒）； **呪文レベル** クレリック9

距離 近距離（25フィート+5フィート/2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

この呪文は上記に示した点以外は [ヒール](#) と同様である。それぞれのクリーチャーが治癒されるヒット・ポイントは最大250ポイントである。

ヒール・マウント

[Heal Mount](#) / 乗騎治癒

系統 召喚術（治癒）； **呪文レベル** パラディン3

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触した術者の乗騎

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）； **呪文抵抗** 可（無害）

この呪文は [ヒール](#) と同様に機能するが、呪文を使用したパラディンの特別な乗騎（普通はホース）にのみ作用する。

ヒーローズ・フィースト

[Heroes' Feast](#) / 英雄たちの饗宴

系統 召喚術（創造）； **呪文レベル** クレリック6、バード6

発動時間 10分

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）

効果 クリーチャー1体/レベルぶんのごちそう

持続時間 1時間+12時間；本文参照

セーヴィング・スロー 不可； **呪文抵抗** 不可

すばらしいごちそうを生み出す。豪華なテーブルも椅子もあれば、給仕もあり、食べものと飲みものもある。ごちそうを食べ終えるには1時間かかり、有利な効果はこの時間が過ぎてからはじめて働きます。饗宴に参加した者は、あらゆる不調、吐き気が治り、[ニュートライズ・ポイズン](#) と [リムーヴ・ディジーズ](#) の利益を得、ごちそうの一部であるネクタル（神酒）のような飲み物を飲めば1d8+1/2術者レベル（最大+10）ポイントの一次的ヒット・ポイントを得る。アムプロジア（神饌）のような食べ物は、食べたものに、12時間続く攻撃ロールと意志セーブへの+1士気ボーナスを与え、毒と[恐怖]に対するセーヴィング・スローに+4士気ボーナスを与える。

饗宴が何らかの理由で中断されたら、呪文は台なしになり、呪文の効果はすべて無効化される。

ビストウ・カース

[Bestow Curse](#) / 呪詛

系統 死霊術； **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

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 永続

セーヴィング・スロー 意志・無効； **呪文抵抗** 可

術者は対象に呪いをかける。下記の効果から1つを選択すること。

- 能力値を-6減少させる（最低値は1）。
- 攻撃ロール、セーブ、能力値判定、技能判定に-4のペナルティ。
- 毎ターン、目標は50%の確率で通常通り行動できるが、50%の確率でまったく行動できなくなる。

術者は自分なりの呪いを考案することもできるが、それは上に挙げたものより強力であってはならず、その呪いの効果を最終的に決める権限はGMにある。

この呪文によってかけられた呪いを解呪することはできないが、[ウィッシュ](#)、[ブレイク・エンチャントメント](#)、[ミラクル](#)、[リミテッド・ウィッシュ](#)、[リムーヴ・カース](#) の呪文で除去することができる。

[ビストウ・カース](#) は [リムーヴ・カース](#) を相殺する。

ヒディアス・ラフター

[Hideous Laughter](#) / 大爆笑

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2、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（非常に小さなフルーツパイと羽根）

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；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 意志・無効；**呪文抵抗** 可

この呪文は対象を抑え切れない笑いで苦しめる。対象はうつ伏せに倒れ、狂ったように笑い出す。笑っている間、対象はいかなるアクションもとれない。呪文が切れれば対象は通常通り行動できる。影響を受けたクリーチャーは、次のターンでもう一度セーヴィング・スローを試みることができる。これは機会攻撃を誘発しない全ラウンド・アクションである。セーブが成功すれば効果は終わるが、失敗した場合は持続時間が続く限り笑い続ける。

【知力】2以下のクリーチャーには作用しない。術者と（人型生物とか竜とかの）クリーチャー種別が異なるクリーチャーはセーヴィング・スローに+4のボーナスを得る。ユーモアがうまく伝わらないからである。

ヒプノティズム

[Hypnotism](#) / 催眠術

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1、バード1

発動時間 1ラウンド

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）

効果範囲 生きているクリーチャー数体、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 2d4ラウンド（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

術者の身振りともものうげな詠唱によって、近くのクリーチャーは立ち止まり、術者をぼんやりとながめて、**恍惚状態** になってしまう。術者は相手がぼーっとしているのにつけこんで、自分の指示や願いごとをもっともらしいものに見せかけることができる。2d4をロールして、合計何HDまでのクリーチャーに作用を及ぼすか決定する。HDの小さいクリーチャーから順に作用する。作用を受けるのは術者を視覚か聴覚でとらえることのできるクリーチャーのみである。ただし、術者の言っていることを理解しなくても**恍惚状態** になり得る。

この呪文を戦闘中に使う場合、対象はセーヴィング・スローに+2のボーナスを得る。逆にこの呪文を用いて、その時点で戦闘に参加していないクリーチャー1体だけに作用を及ぼそうとする場合、対象はセーヴィング・スローに-2のペナルティを得る。

対象がこの呪文によって**恍惚状態** になっている間は、態度が本来より2段階友好的なものとして反応する。これにより、術者はそのクリーチャーに対して1つの指示や願いごとができる（ただし術者はそのクリーチャーと意思疎通ができる必要がある）。指示は短く、理に叶ったものでなければならない。呪文の持続時間が終わってから、あらかじめ出しておいたその指示に関しては、対象は術者に対して2段階友好的なままである。

セーヴィング・スローに失敗したクリーチャーは、術者の術にかかったことを憶えていない。

ヒプノティック・パターン

[Hypnotic Pattern](#) / 催眠紋様

系統 幻術（紋様）[精神作用]；**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（バードのみ）、動作、物質（線香、水晶のロッド）；本文参照

距離 中距離（100フィート+10フィート/レベル）

効果 半径10フィートの拡散内の多彩の光

持続時間 精神集中+2ラウンド

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

刻々にうつりかわる、とらえがたい色彩が、ねじれた模様になって空中に編み上げられ、範囲内のクリーチャーを**恍惚状態** にする。2d4+術者レベルごとに1（最大+10）をロールして、合計何HDまでのクリーチャーに作用を及ぼすか決定する。HDの小さいクリーチャーから順に作用する。HDが同じなら、呪文の起点に近いものから順に作用する。クリーチャー1体のHDに満たないHDぶんが残ったら、それは作用を及ぼすことなく失われてしまう。作用を受けたクリーチャーは色彩の紋様によって**恍惚状態** となる。視覚を持たない（または失っている）クリーチャーには作用しない。

ウィザードやソーサラーはこの呪文を発動するのに音声を発する必要はないが、バードは音声要素として芸能を行わなければならない。

ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク

[Purify Food and Drink](#) / 食糧および水浄化

系統 変成術；**呪文レベル** クレリック0、ドルイド0

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 10フィート

目標 1立方フィート/レベルの汚染された食糧と水

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

この呪文は、いたんでいたり、腐っていたり、病気がったり、有毒だったり、その他何らかのかたちで汚染された食糧と水を、きれいで飲食に適したものにする。この呪文をかけたからといって、それ以降、自然に腐敗しなくなるということはない。邪水やそれに

類する趣旨の食糧や飲み物は **ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク** をかければ駄目になってしまうが、この呪文はいかなる種類のクリーチャーに対しても効果はないし、魔法のポーションに対しても効果はない。水の重さは1ガロン（約3.8リットル）につきおよそ8ポンド（約3.6kg）である。1立方フィートの水（約28リットル）はほぼ8ガロンに相当し、約60ポンド（約27kg）の重さがある。

ヒロイズム

[Heroism](#) / 勇壮

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3、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 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 10分/レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）； **呪文抵抗** 可（無害）

この呪文は1体のクリーチャーに戦場での偉大な勇気と高い士気を与える。目標クリーチャーは攻撃ロール、セーブ、技能判定に+2の士気ボーナスを得る。

グレート・ヒロイズム

[Heroism, Greater](#) / 上級勇壮

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6、バード5

持続時間 1分/レベル

この呪文は **ヒロイズム** と同様に働くが、対象となったクリーチャーは攻撃ロール、セーブ、技能判定に+4の士気ボーナス、[恐怖]効果に対する完全耐性、そして術者の術者レベルに等しい一時的ヒット・ポイント（最大20ポイント）を得る。

ファイアー・シーズ

[Fire Seeds](#) / 火の実

系統 召喚術（創造）[火]； **呪文レベル** 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（ドングリかヒイラギの実）

距離 接触

目標 ドングリ4つまで、あるいはヒイラギの実8つまで

持続時間 10分/レベルあるいは使用するまで

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

選んだバージョンによって、術者はドングリを自分や他のキャラクターが投げられる飛散武器にしたり、ヒイラギの実を合言葉によって爆発させられる爆弾にしたりすることができる。

ドングリ手榴弾：4つまでのドングリを、100フィートまで投げることでできる特殊な投擲飛散武器に変える。ドングリ手榴弾の射程単位は20フィート。意図する目標に命中させるには遠隔接触攻撃が必要である。ドングリは合計で、術者レベルごとに1d4（最大20d4）ポイントの[火]ダメージを与えることができ、これは術者が望むように複数のドングリの間で分割できる。1つのドングリは10d4ポイントを超えるダメージを与えることはできない。

それぞれのドングリ手榴弾は固い表面に当たれば爆発する。基本的な[火]ダメージに加えて、爆発に隣接している全てのクリーチャーはダメージのダイス1つごとに1ポイントの[火]ダメージを受ける。この爆発は、目標に隣接した全ての可燃性物質に火をつける。

ヒイラギの実爆弾：8つまでのヒイラギの実を特殊な爆弾に変える。ヒイラギの実は通常、手で設置する。投擲武器として使うには軽すぎるのである（5フィートしか放り投げられない）。術者が200フィート以内において合言葉を唱えれば、それぞれのヒイラギの実は即座に発火し、半径5フィートの爆発内のすべてのクリーチャーに1d8+術者レベルごとに1ポイントの[火]ダメージを与え、5フィート以内のすべての可燃物を発火させる。範囲内において反応セーヴィング・スローに成功したクリーチャーは半分のダメージしか受けない。

ファイアー・シールド

[Fire Shield](#) / 火の盾

系統 力術[火]あるいは[冷氣]； **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/信仰（ウォーム・シールドの場合、燐。チル・シールドの場合、ホタルかツチポタル1匹）

距離 自身

目標 術者

持続時間 1ラウンド/レベル（解除可）

この呪文は術者を炎で取り巻き、術者を近接戦闘で攻撃したクリーチャーにダメージを与える。また、この炎は、術者が **ファイアー・シールド** の炎を暖かいものにしたか、冷たいものにしたかにより、術者を[冷氣]に基づく攻撃、または[火]に基づく攻撃のいずれかから守る（どちらにするかは術者が選択する）。

自分の肉体や手に持った武器で術者に打撃を与えたクリーチャーは通常通りダメージを与えるが、同時に、自分も1d6+術者レベ

ルごとに1（最大+15）ポイントのダメージを被る。このダメージは[冷気]ダメージか（チル・シールドを選択した場合）、[火]ダメージ（ウォーム・シールドを選択した場合）である。攻撃側が呪文抵抗を持っているなら、それはこの効果に適用される。間合いの長い武器を使っているクリーチャーは、術者を攻撃してもこのダメージの対象とはならない。

この呪文を発動すると術者は炎に包まれるように見えるが、その炎は希薄でかぼそく、10フィート内の明るさのレベルを1段階（最大でも通常の明るさ）上昇する。炎の色は、チル・シールドなら青か緑、ウォーム・シールドなら紫か赤である。各バージョンの特殊能力は以下の通りである。

ウォーム・シールド（暖かい火の盾）：この炎は触れば暖かい。術者は[冷気]に基づく攻撃からは半分のダメージしか彼ららない。その攻撃が反応セーブでダメージを半減させられるものなら、セーブに成功すれば術者はダメージをまったく彼ららない。

チル・シールド（冷たい火の盾）：この炎は触れば冷たい。術者は[火]に基づく攻撃からは半分のダメージしか彼ららない。その攻撃が反応セーブでダメージを半減させられるものなら、セーブに成功すれば術者はダメージをまったく彼ららない。

ファイアー・ストーム

[Fire Storm](#) / 火炎嵐

系統 力術[火]；**呪文レベル** クレリック8、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

距離 中距離（100フィート+10フィート/レベル）

効果範囲 一辺10フィートの立方体の区画2個ぶん/レベル（自在）

持続時間 瞬間

セービング・スロー 反応・半減；**呪文抵抗** 可

ファイアー・ストーム 呪文を発動すると、効果範囲全体が轟音をあげる炎に包まれて一掃される。術者が望めば、荒れ狂う炎は効果範囲内の自然の植物や地表を覆う植物、植物クリーチャーにダメージを与えぬようにもできる。効果範囲内にいるそれ以外のクリーチャーは術者レベルごとに1d6（最大20d6）ポイントの[火]ダメージを被る。反応セーブに失敗したクリーチャーは炎に包まれ、炎が消されるまで毎ラウンド4d6ポイントの[火]ダメージを受ける。炎を消すには全ラウンド・アクションを消費してDC20の反応セーブに成功しなければならない。

ファイアー・トラップ

[Fire Trap](#) / 火の罠

系統 防御術[火]；**呪文レベル** ウィザード/ソーサラー4、ドルイド2

発動時間 10分

構成要素 音声、動作、物質（25gp相当の金粉）

距離 接触

目標 接触した物体

持続時間 チャージ消費するまで永続（解除可）

セービング・スロー 反応・半減；本文参照；**呪文抵抗** 可

ファイアー・トラップは、自分の守っているアイテムを侵入者が間いた時に爆発する炎を生み出す。**ファイアー・トラップ**呪文は開けたり閉めたりすることのできるアイテムなら何でも守ることができる。

ファイアー・トラップの発動時に、術者は物体の1ポイントを呪文の中心点として選ぶ。術者以外の誰かがその物体を開けると、呪文の中心点から半径5フィート以内の範囲を炎が包み込む。この炎は1d4+術者レベルごとに1（最大+20）ポイントの[火]ダメージを与える。この罠で守られているアイテムがこの爆発によって害を被ることはない。

ファイアー・トラップのかかったアイテムにはこれ以外の施錠や守りの呪文を設置することはできない。ロック呪文で**ファイアー・トラップ**を解除することはできない。ディスプレイ・マジック呪文に失敗しても、この呪文が爆発することはない。水中では、この呪文は半分のダメージしか与えず、大きな蒸気の雲を作り出す。

術者は**ファイアー・トラップ**の仕掛けられたアイテムを、作動させることなく使用できる。発動時にその物体に同調させた者も同様である。**ファイアー・トラップ**の仕掛けられたアイテムに他人を“同調させる”ためには通常、術者とその者が共有する合言葉を決める。

ファイアー・トラップのような魔法の罠を発見し、無力化するのには困難である。“罠探し”を有するクリーチャーは**ファイアー・トラップ**を発見するのに**知覚**技能を、**ファイアー・トラップ**を解除するのに**装置無力化**を使用することができる。どちらの場合もDCは25+呪文レベルである（ドルイドの**ファイアー・トラップ**の場合は27、秘術呪文バージョンの場合は29である）。

ファイアーボール

[Fireball](#) / 火球

系統 力術[火]；**呪文レベル** ウィザード/ソーサラー3

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（バット（コウモリ）の糞が乾いた玉と硫黄）

距離 長距離（400フィート+40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

セービング・スロー 反応・半減；**呪文抵抗** 可

ファイアーボール呪文は低音の響きとともに火炎による焼けつく爆発を作りだし、効果範囲内のすべてのクリーチャーに術者レベルごとに1d6（最大10d6）ポイントの[火]ダメージを与える。装備中でない物体もこのダメージを被る。この炸裂では圧力

はほとんど生じない。

術者は指を向け、ファイアーボールの作裂する距離（水平距離と高度）を決定する。指先から輝く豆粒ほどの大きさの玉が飛び出し、あらかじめ決めた距離に達する前に実体のある肉体や固体障壁にぶつからない限り、目標地点でファイアーボールとなって作裂する。目標地点に達する前にぶつかった場合、そこで作裂する。アローを射かけるために壁に開けた狭間窓など、細い隙間の向こうへ玉を送り込もうとするなら、術者は遠隔接触攻撃でその開口部に“命中”させなければならない。失敗すれば玉は周囲の壁にぶつかり、意図したより早く炸裂してしまう。

ファイアーボールは可燃物を発火させ、効果範囲内の物体にダメージを与える。金、銀、銅、青銅、鉛などの融点の低い金属を融かすことができる。ファイアーボールを遮る障壁がダメージによって砕けたり、穴が開いてしまった場合、ファイアーボールは効果範囲が許す限りその障壁の向こうまで広がって行く。障壁を突き抜けられなければ、他の呪文の効果と同様、そこで止まってしまう。

ファインド・ザ・パス

[Find the Path](#) / 経路発見

系統 占術； 呪文レベル クレリック6、ドルイド6、バード6

発動時間 3ラウンド

構成要素 音声、動作、焦点（占術道具一式）

距離 自身あるいは接触

目標 術者あるいは接触したクリーチャー

持続時間 10分 / レベル

セーヴィング・スロー 不可あるいは意志・無効（無害）； 呪文抵抗 不可あるいは可（無害）

この呪文の受け手は、prominent（著名な、重要な、目立った）な特定の目的地（街、牢獄、湖、ダンジョンなど）に通じる最短かつ最も直接の経路を発見できる。その場所は prominent でさえあれば野外でも、地下でも構わない。たとえば狩人の小屋は十分に prominent でないが、伐採キャンプはそうである。ファインド・ザ・パスは場所に対して働くのであって、場所の中にある物体やクリーチャーには働かない。その場所は、呪文発動時に対象がいたのと同じ次元界になくてはならない。

この呪文によって、対象は最終的に自分を目的地に連れて行ってくれる正確な方向を知覚できる。呪文は適宜、たどるべき正確な道や、とるべき肉体的な行動を指示してくれる。たとえば、目標は洞窟の分かれ道でどちらを通るべきかが分かるようになる。この呪文は、目的地に着くか持続時間が切れるかすれば終了する。ファインド・ザ・パスは対象および対象と一緒にいる者たちを、[メイズ](#) 呪文の効果から、特定の目的地を『メイズの外』と指定して、わずか1ラウンドで解放する。この占術は受け手に合わせて効果を与え、その仲間には影響しない。また、この呪文で示された道を進むときに術者を妨害する可能性のあるクリーチャー（ガーディアンを含む）の行動を考慮したり予測したりすることはない。

ファインド・トラップス

[Find Traps](#) / 罠発見

系統 占術； 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

距離 自身

目標 術者

持続時間 1分 / レベル

術者は罠の働きに関する直観的な洞察力を得る。術者は呪文の効果中に罠を発見するために行なった [知覚](#) 判定に、術者レベルの半分（最大+10）に等しい洞察ボーナスを得る。術者が能動的に搜索していないとしても、10フィート以内の罠に罠探知をしたかのように気づける。ファインド・トラップスでは、発見した罠を無力化する能力は得られないことに注意。

ファブリケート

[Fabricate](#) / 加工

系統 変成術； 呪文レベル ウィザード / ソーサラー5

発動時間 本文参照

構成要素 音声、動作、物質（元となる材料。作ろうとするアイテムの製作に必要な原材料と同額）

距離 近距離（25フィート+5フィート / 2レベル）

目標 10立方フィート / レベルまで； 本文参照

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1種類の素材を同じ材質の完成品に変える。従って、術者は木材から木製の橋を、麻布からロープを、亜麻や羊毛から服を作ることができる。ファブリケート呪文ではクリーチャーや魔法のアイテムを作り出したり、変成させることはできない。この呪文によって作られたアイテムの質は、新たな製品の材料として使われた素材の質に比例する。鋳物を加工する場合、目標は10立方フィート / レベルではなく、1立方フィート / レベルに減少する。

高度な職人芸を要求される加工品（ガラス、クリスタル、装飾品、剣など）を加工するには、術者は適切な [製作](#) 判定を行なう必要がある。

発動には、この呪文によって作用を及ぼす材料10立方フィートごとに1ラウンドが必要である。

ファンタズマル・キラ

[Phantasmal Killer](#) / 幻の殺し屋

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 生きているクリーチャー1体

持続時間 瞬間

セービング・スロー 意志・看破、その後、頑健・不完全；本文参照；**呪文抵抗** 可

術者は、対象の潜在意識に潜む恐怖を表層意識が思い描ける形（すなわち、最も恐ろしい獣）にすることで、その対象にとって想像できる限り最も恐ろしいクリーチャーの幻を作り出す。この幻の殺し屋を見ることができるのは、呪文の対象のみである。術者には臆げな姿としか見えない。目標はまず、そのイメージが現実でないことに気付くために意志セーブを行なうことができる。これに失敗すれば、幻は対象に触れ、対象は頑健セーブに成功しなければならず、失敗すれば恐怖のあまり死ぬ。頑健セーブに成功した場合でも、対象は3d6ポイントのダメージを被る。

ファンタズマル・キラの攻撃の対象が看破に成功し、かつ、テレパシー能力を持っているか [ヘルム・オヴ・テレパシー](#) を着用していた場合、獣は術者に向かってくる。この場合、術者はそれを看破しなければならず、失敗すれば、死をもたらず [恐怖] 攻撃を受けてしまう。

ファントム・ステッド

[Phantom Steed](#) / 幻の乗馬

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

発動時間 10分

構成要素 音声、動作

距離 0フィート

効果 半ば実在する馬のようなクリーチャー1体

持続時間 1時間/レベル（解除可）

セービング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は大型サイズで半ば実在する馬のようなクリーチャーを1体召喚する。毛色などは術者が自由にカスタマイズできる（訳注：記述が矛盾）。この乗馬は術者が、術者が別の人物のために特別に作り出した乗馬の場合、その人物1人が騎乗することができる。幻の乗馬は黒い頭と体、灰色のたてがみと尻尾、音を立てぬ、煙で彩られた実体のない蹄を持っている。鞍、はみ、手綱のように見えるものを着けている。この乗馬が戦うことはないが、動物はこれを避け、これと戦うことを拒む。

この乗馬はACが18（-1サイズ、+4外皮、+5【敏】）で、ヒット・ポイントは（7+術者レベルごとに1）ポイントである。ヒット・ポイントをすべて失えば、幻の乗馬は消滅する。幻の乗馬の移動速度は術者レベル2レベルごとに20フィート（10レベル時で最大100フィートとなる）である。幻の乗馬は騎乗者の重量と、術者レベルごとに10ポンドまでを載せることができる。

この乗馬は、術者レベルに従って特定の能力を手に入れる。乗馬の能力は、それより低い術者レベルの乗馬の能力をすべて含む。従って、12レベルの術者が作り出した乗馬は術者レベルが8、10、12の乗馬の能力を有している。

8レベル：この乗馬は砂や泥や沼がちな地面の上でも、何の困難もなく、移動速度も落とさずに走ることができる。

10レベル：この乗馬は回数無制限で [ウォーター・ウォーク](#) を使用することができる（同名の呪文と同様、この能力の起動にはアクションを必要としない）。

12レベル：この乗馬は回数無制限で一度に1ラウンドまでの間、[エア・ウォーク](#) を使用することができる（同名の呪文と同様、この能力の起動にはアクションを必要としない）。1ラウンド後、乗馬は地面に落下する。

14レベル：この乗馬は、[飛行](#) 技能判定に術者レベルと同じボーナスを得て、その移動速度で飛行できる。

ファントム・トラップ

[Phantom Trap](#) / 幻の罠

系統 幻術（幻覚）；**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

距離 接触

目標 接触した物体

持続時間 永続（解除可）

セービング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文は、罠を感知し得るすべての者に対し、錠前やその他の小さな機構に罠がかかっているように見せかけるものである。術者は錠前や蝶番、留め金、コルク栓、ねじ止めする蓋、つめ車装置など、小さな機構や装置であればどんなものにもこの呪文を設置できる。罠を感知することができるか、罠を感知できるようにする呪文や装置を使うキャラクターは本当の罠が存在すると確信する。もちろん、この効果は幻であって、その罠を“作動”させても何も起こらない。この呪文の主な目的は、盗人を脅して追い払ったり、貴重な時間を浪費させたりすることにある。

この呪文を発動する時点で50フィート以内に別の [ファントム・トラップ](#) が稼動中であつた場合、発動は失敗する。

フィアー

[Fear](#) / 恐怖

系統 死霊術 [恐怖、精神作用] ; **呪文レベル** ウィザード / ソーサラー4、バード3

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質 (メンドリの心臓か白い羽根)

距離 30フィート

効果範囲 円錐形の爆発

持続時間 1ラウンド / レベルあるいは1ラウンド ; 本文参照

セービング・スロー 意志・不完全 ; **呪文抵抗** 可

不可視の恐怖が円錐形に放たれ、効果範囲内の生きているクリーチャーは意志セーブに成功しない限り [恐慌状態](#) となる。追いつめられれば、[恐慌状態](#) のクリーチャーは [戦慄状態](#) になる。意志セーブに成功した場合、そのクリーチャーは1ラウンドの間、[怯え状態](#) となる。

フィーブルマインド

[Feeblemind](#) / 知能低下

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5

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質 (粘土、水晶、あるいはガラスの玉一握り)

距離 中距離 (100フィート + 10フィート / レベル)

目標 クリーチャー1体

持続時間 瞬間

セービング・スロー 意志・無効 ; 本文参照 ; **呪文抵抗** 可

目標クリーチャーは知能低下状態になり、【知力】と【魅力】はどちらも1に下がる。これはトカゲ並の知性である。作用を受けたクリーチャーは【知力】や【魅力】に基づく技能を使用することも、呪文を発動することも、言語を理解することも、意味のある会話をすることもできない。それでも、そのクリーチャーは誰が味方なのかは判るため、味方について行ったり、味方を守ることもできる。対象は、[フィーブルマインド](#) の効果を打ち消すために [ウィッシュ](#)、[ヒール](#)、[ミラクル](#)、[リミテッド・ウィッシュ](#) の呪文が使用されるまでこの状態のままである。ソーサラーやウィザードのように、秘術呪文を発動するクリーチャーはセービング・スローに - 4のペナルティを被る。

フィンガー・オヴ・デス

[Finger of Death](#) / 死神の指

系統 死霊術 [即死] ; **呪文レベル** ウィザード / ソーサラー7、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

距離 近距離 (25フィート + 5フィート / 2レベル)

目標 クリーチャー1体

持続時間 瞬間

セービング・スロー 頑健・不完全 ; **呪文抵抗** 可

この呪文は即座に術者レベルごとに10ポイントのダメージを与える。目標の頑健セーブが成功した場合、代わりに3d6 + 術者レベルごとに1ポイントのダメージを被る。セービング・スローに成功しても、対象がダメージによって死ぬことはある。

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

投稿

フェアリー・ファイアー

[Faerie Fire](#) / 妖精の火

系統 力術 [光] ; **呪文レベル** ドルイド1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、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5フィートの爆発内のクリーチャーおよび物体

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

青白い輝きが対象を包み込み、対象の輪郭を浮き出させる。包み込まれた対象はろうそくと同様の明りを放つ。フェアリー・ファイアーによって包み込まれたクリーチャーは **隠密** 判定に -20のペナルティを負う。包み込まれたクリーチャーは通常の暗闇 (ただし、2レベル以上の魔法的 **ダークネス** 効果は通常通り機能する)、**ブラー**、**ディスプレイスメント**、**インヴィジビリティ**、あるいはそれに類する効果によって得られるはずの視認困難の利益を得ない。この明りはほんやりとしたものであり、アンデッドや光への脆弱性を持つ闇の中に住むクリーチャーに特別の効果を与えない。フェアリー・ファイアーは術者が発動時に選択によって、青にも緑にも紫にもすることができ、フェアリー・ファイアーは、このようにして包み込んだ物体やクリーチャーにいかなる害も与えない。

フェイズ・ドア

Phase Door / 位相の扉

系統 召喚術 (創造); **呪文レベル** ウィザード / ソーサラー7

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声

距離 接触

効果 5フィート×8フィート、深さ10フィート+5フィート / 3レベルのエーテルの開口部

持続時間 使用回数1回 / 2レベル

セーヴィング・スロー 不可; **呪文抵抗** 不可

この呪文は木製の壁、漆喰壁、石壁を通り抜けるエーテルの通路を作り出すが、その他の物質に通路を作ることはできない。フェイズ・ドアは術者以外のすべてのクリーチャーにとって不可視かつ進入不可能で、この通路は術者だけが使用できる。フェイズ・ドアに入ると術者の姿は消え、出れば姿が現れる。術者が望めば、術者は他の (サイズ分類が中型以下の) クリーチャー1体を連れて扉を通ることができる。そうすると、扉を2回使用したことになる。光や音、呪文の効果を生かすことができるが、フェイズ・スパイダーなど、クリーチャーの中には簡単に追いかけて来ることもできるものもいる。**ジェム・オヴ・トゥルー・シーイング** (訳注: **ジェム・オヴ・シーイング**?) やそれに類する魔法を使えば、フェイズ・ドアがあることは判るが、使用できるようにはならない。

フェイズ・ドアは **ディスペル・マジック** の対象となる。解呪された時点で誰かが通路の中にいた場合、その人物はパウォール効果の内部にいた場合のように、安全に排出される。

術者は、扉に何らかの作動条件を設定することで、他のクリーチャーがそのフェイズ・ドアを使えるようにすることができる。そうした条件は術者の望むようにどれだけ単純なものにも複雑なものにもすることができる。条件はクリーチャーの名前、身元、属性に基づいて設定できるが、それ以外は識別可能な行動や特性に基づいたものでなければならない。レベルやクラス、ヒット・ダイス、ヒット・ポイントなどのつかみどころのないものは不適當である。

フェイズ・ドアは **パーマネンシイ** 呪文によって永続化できる。

フェザー・フォール

Feather Fall / 軟着陸

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割り込みアクション

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 サイズが中型以下の自由落下する物体がクリーチャー1個 (1体) / レベル、ただしそのうちのどの2体をとっても20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 着地まで、あるいは1ラウンド / レベル

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

この呪文が作用したクリーチャーや物体はゆっくりと落下する (とはいえ、本物の羽根が落下するよりは速いが)。目標の落下速度は即座に毎ラウンド60フィートに低下し (ほんの数フィートの高さから落ちて着地した時の速度に相当する)、呪文の効果がある間に着地すれば対象はダメージを受けない。呪文の持続時間が切れれば、通常の落下速度での落下が再開する。

この呪文はサイズが中型以下のクリーチャー (最大荷重までの装備や運搬している物体を含む) や物体1体 (1個) 以上、あるいはそれより大きなクリーチャーや物体のそれに相当する量に作用する。大型サイズのクリーチャーや物体は中型サイズのクリーチャーや物体2体 (2個) ぶん、超大型サイズのクリーチャーや物体は中型サイズのクリーチャーや物体4体 (4個) ぶん、のように換算する。

この呪文は遠隔武器に対しては特別な効果はない。ただし、それが非常に長い距離を落下してきたものなら別である。城壁の上から落とされた大石のような、落下するアイテムにこの呪文をかけた場合、その物体は重量に基づくダメージが通常の半分となり、落下距離によるボーナスもなくなる。

フェザー・フォールは自由落下する物体にしか働かない。この呪文は振り下ろされる剣や、突撃したり飛行しているクリーチャーには作用しない。

フォアサイト

Foresight / 予知

系統 占術; **呪文レベル** ウィザード / ソーサラー9、ドルイド9

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質 / 信仰 (ハチドリの羽根)

距離 自身あるいは接触

目標 本文参照

持続時間 10分 / レベル

セーヴィング・スロー 不可あるいは意志・無効 (無害) ; **呪文抵抗** 不可あるいは可 (無害)

この呪文は術者に、自分や他人に関する強力な第六感を与える。呪文が発動されると即座に、術者は呪文の対象に及ぶ差し迫った危険や害についての警告を受ける。従って、術者がこの呪文の対象ならば、ローグが術者に対して急所攻撃をしようとしているとか、クリーチャーが予期せぬ方向から跳びかかってくるか、攻撃者が呪文や遠隔武器で術者を目標に定めているというようなことがあれば、術者は前もって警告を受ける。術者は不意打ちを受けることも、[立ちすくみ状態](#)になることもない。さらに、この呪文は術者に、身を守るためにはどんなアクションをとるのが一番よいかということも教えてくれる。身をかわす、右に跳躍する、目を閉じるなどである。このため、術者はACと反応セーブに+2の洞察ボーナスを得る。術者がACへの【敏捷力】ボーナスを失うような場合には、この洞察ボーナスも失われる。

他のクリーチャーがこの呪文の対象である場合、術者がそのクリーチャーについての警告を受け取る。その警告を役立てるためには、術者は自分の知ったことをそのクリーチャーに伝えなければならない。そうした警告がなければ、そのクリーチャーは予期せぬ攻撃を受けてしまうだろう。術者が遅滞なく警告に従って行動するなら、呪文の対象に何らかの危険が及ぶ前に警告を叫ぶ、相手を引き戻す、(適切な呪文を用いて)テレパシーで通告するなどができるだろう。しかし、対象はACと反応セーブに洞察ボーナスを得ることはできない。

フォースケージ

[Forcecage](#) / 力場の檻

系統 力術 [力場] ; **呪文レベル** ウィザード / ソーサラー7

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質 (500gp相当のルビーの粉末)

距離 近距離 (25フィート + 5フィート / 2レベル)

効果範囲 檻 (一辺20フィートの立方体) あるいは窓のない牢獄 (一辺10フィートの立方体)

持続時間 1ラウンド / レベル (解除可)

セーヴィング・スロー 反応・無効 ; **呪文抵抗** 不可

この呪文は力場でできた、動かすことができず不可視の立方体の牢獄を作り出す。それは術者の選択により、格子で囲むことも、穴のない壁で囲むこともできる。

効果範囲内のクリーチャーは、中に収まるには大きすぎるのでなければ、牢獄の中に閉じ込められてしまう。クリーチャーが大きすぎた場合、この呪文は自動的に失敗する。(瞬間移動)呪文やその他のアストラ界移動を使えば脱出することができるが、力場の壁や格子はエーテル界にも広がっているため、エーテル界移動を妨げる。

フォースケージは [ウォール・オブ・フォース](#) のように [ディスペル・マジック](#) に抵抗するが、[メイジズ・ディスジャンクション](#) は依然として機能する。フォースケージの壁は通常通りダメージを受けるが、[ディスインテグレート](#) をかけられた場合は自動的に破壊される。同様に武器や超自然的な能力によってもダメージを受けるが、硬度30と術者レベルにつき20ポイントのヒット・ポイントを持つ、[スフィア・オブ・アニヒレーション](#) や [ロッド・オブ・キャンセレーション](#) と接触した場合は即座に破壊される。

檻 : この形式で発動された場合は、檻は一辺20フィートの立方体で、([ウォール・オブ・フォース](#) の呪文と似た)力場の帯が鉄格子の代わりにはまっている。この板は幅半インチで、格子と格子の間には幅半インチの隙間がある。こうした小さな隙間を通り抜けることのできるクリーチャーはこの檻から逃れることができるが、そうでないものは檻の中に閉じ込められたままである。檻の中のクリーチャーを武器で攻撃することは、その武器が檻の隙間を通り抜けることができない限り不可能である。そのような武器(アローや同様の遠隔攻撃を含む)に対しても、檻の中にいるクリーチャーは遮蔽を受ける。すべての呪文とプレス攻撃は格子の隙間を通り抜けることができる。

窓のない牢獄 : この形式で発動された場合、この牢獄は一辺10フィートの立方体で、出口も入口もない、穴のない力場の壁が6つの面を構成している。

フォースフル・ハンド

[Forceful Hand](#) / 力強き手

系統 力術 [力場] ; **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、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

この呪文は [インターポージング・ハンド](#) と同様だが、術者が選んだ敵1体を突き飛ばすことができる。フォースフル・ハンドは毎ラウンド1回の突き飛ばし攻撃を行なう。この攻撃は機会攻撃を誘発しない。この突き飛ばしの戦技ボーナスは術者レベルを基本攻撃ボーナスとして用い、【筋力】27による+8、サイズが大型であることによる+1がつく。この手は敵を可能な限り遠ざけるように動く。この目的で動くときの移動距離は無限とする。新しい目標に向けるためには移動アクションを要する。敵は突き飛ばし判定に成功してフォースフル・ハンドと共に動かなければ術者に近づけない。フォースフル・ハンドは [インターポージング・ハンド](#) のように敵との間に立ちはだかることができる。

フォービダンス

[Forbiddance](#) / 立入禁止

系統：防御術；呪文レベル クレリック6

発動時間：6ラウンド

構成要素：音声、動作、物質（聖水、1,500gp + 60フィート立方ごと1,500gpの香）、信仰

距離：中距離（100フィート+10フィート/レベル）

効果範囲：一辺60フィートの立方体の区画1個ぶん/レベル（自在）

持続時間：永続

セーヴィング・スロー：本文参照；呪文抵抗：可

フォービダンスは効果範囲外から効果範囲内への次元間移動や、効果範囲内から効果範囲内への次元間移動をすべて妨げる。こうした次元間移動にはすべての瞬間移動呪文（[ディメンジョン・ドア](#)や[テレポート](#)など）、[ブレイン・シフト](#)、アストラル界移動、エーテル界移動、すべての招来呪文が含まれる。こうした効果は単に自動的に失敗する。

さらにこの呪文は、侵入しようとするクリーチャーの属性が術者のものと異なっていた場合、そのクリーチャーにダメージを与える。この呪文によって守られた範囲に侵入しようとしたものに及ぶ効果は、そのクリーチャーと術者との属性の違いによって決まる（後述）。呪文発動時に効果範囲内にいたクリーチャーは、一度外へ出て再び入ろうとしない限り、ダメージを受けない。ただし、一度外へ出て再び入った場合、再侵入の際に通常通り作用を受ける。

まったく同じ属性：影響なし。このクリーチャーは自由に出入りできる（ただし次元間移動はできない）。

秩序/混沌が善/悪の軸のどちらか一方が違う属性：クリーチャーは6d6ポイントのダメージを被る。意志セーブに成功すればダメージは半減する。呪文抵抗も適用される。

秩序/混沌と善/悪の軸の両方が違う属性：クリーチャーは12d6ポイントのダメージを被る。意志セーブに成功すればダメージは半減する。呪文抵抗も適用される。

術者の選択で、この防御術呪文に合言葉を設定することもできる。その場合、術者と属性の違うクリーチャーは効果範囲内に入る際に合言葉を口にすることで、ダメージ受けずにすませることができる。術者は発動時にこのオプション（と合言葉）を選択しなければならない。合言葉を加えるには、少なくとも1,000gp + 一辺60フィートの立体ごとに1,000gpの珍しい香を追加で燃やす必要がある。

[ディスペル・マジック](#)では、[ディスペル・マジック](#)の使い手のレベルがフォービダンスの使い手の術者レベル以上でなければ、フォービダンスを解呪することはできない。

術者は複数のフォービダンス効果を重なり合うように発動することはできない。そのようにした場合、後から発動した方の効果は、以前からある効果の境界で止まってしまう。

フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンI

[Form of the Dragon I](#) / ドラゴンの姿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6

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（術者が姿をとるドラゴン種別のうろこ）

距離 自身

目標 術者

持続時間 1分/レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 本文参照；呪文抵抗 不可

術者は中型のクロマティック種（通常色）かメタリック種（金属色）のドラゴンに変身する。【筋力】に+4、【耐久力】に+2のサイズ・ボーナス、+4の外皮ボーナス、飛行移動速度60フィート（貧弱）、暗視60フィート、プレス攻撃、元素1つに対する抵抗を得る。また、噛みつき（1d8）、爪2回（1d6）、翼攻撃2回（1d4）を得る。プレス攻撃と抵抗は、ドラゴンの種類による。この呪文の発動1回につき一度だけプレス攻撃を行なえる。全てのプレス攻撃は6d8ポイントのダメージを与え、反応セーブで半減される。加えて、ドラゴンの種類によるプレス攻撃と特殊能力は以下の通りである。

ブラック・ドラゴン：60フィート直線の【酸】、【酸】抵抗20、水泳移動速度60フィート

ブルー・ドラゴン：60フィート直線の【電気】、【電気】抵抗20、穴掘り20フィート

グリーン・ドラゴン：30フィート円錐の【酸】、【酸】抵抗20、水泳移動速度40フィート

レッド・ドラゴン：30フィート円錐の【火】、【火】抵抗30、【冷気】への脆弱性

ホワイト・ドラゴン：30フィート円錐の【冷気】、【冷気】抵抗20、水泳移動速度60フィート、【火】への脆弱性

プラス・ドラゴン：60フィート直線の【火】、【火】抵抗20、穴掘り30フィート、【冷気】への脆弱性

ブロンズ・ドラゴン：60フィート直線の【電気】、【電気】抵抗20、水泳移動速度60フィート

銅・ドラゴン：60フィート直線の【酸】、【酸】抵抗20、スパイダー・クライム（常時）

ゴールド・ドラゴン：30フィート円錐の【火】、【火】抵抗20、水泳移動速度60フィート

シルヴァー・ドラゴン：30フィート円錐の【冷気】、【冷気】抵抗30、【火】への脆弱性

フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンII

[Form of the Dragon II](#) / ドラゴンの姿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7

この呪文は [フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンI](#)と同様に働くが、大型サイズのドラゴンの姿をとることができる。【筋力】に+6、【耐久力】に+4のサイズ・ボーナス、+6の外皮ボーナス、飛行移動速度90フィート（貧弱）、暗視60フィート、プレス攻撃、ダメージ減少5/魔法、元素1つに対する抵抗を得る。また、噛みつき（2d6）、爪攻撃2回（1d8）、翼攻撃2回（1d6）、尻尾攻撃（1d8）を得る。この呪文の発動1回につき2度だけプレス攻撃を行なえるが、その間に1d4ラウンド待たなければならない。全てのプレス攻撃は8d8ポイントのダメージを与え、反応セーブで半減される。直線状のプレス攻撃は80フィート、円錐状のプレス攻撃は40

フィートまで増加する。

フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンIII

[Form of the Dragon III](#) / ドラゴンの姿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8

この呪文は [フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンI](#) と同様に働くが、超大型サイズのドラゴンの姿をとることができる。【筋力】に+10、【耐久力】に+8のサイズ・ボーナス、+8の外皮ボーナス、飛行移動速度120フィート（貧弱）、非視覚的感知60フィート、暗視120フィート、プレス攻撃、ダメージ減少10 / 魔法、“畏怖すべき存在”の特殊能力（DCはこの呪文のセーブDCと等しい）、元素1つに対する完全抵抗（[フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンI](#) で得た抵抗と同じ種類）を得る。また、噛みつき（2d8）、爪攻撃2回（2d6）、翼攻撃2回（1d8）、尻尾攻撃(2d6)を得る。何度でもプレス攻撃を行なえるが、発動の間に1d4ラウンド待たなければならない。全てのプレス攻撃は12d8ポイントのダメージを与え、反応セーブで半減される。直線状のプレス攻撃は100フィート、円錐状のプレス攻撃は50フィートまで増加する。

フォールス・ヴィジョン

[False Vision](#) / 偽の映像

系統 幻術（幻覚）； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー5、バード5

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（250gpのジェイド（翡翠）を砕いたもの）

距離 接触

効果範囲 半径40フィートの放射

持続時間 1時間 / レベル（解除可）

セービング・スロー 不可； 呪文抵抗 不可

この呪文は巧妙な幻を作りだし、この呪文の効果範囲内にあるものを観察しようと占術（念視）呪文が使用された場合、その呪文は術者が発動時に指定した（[メジャー・イメージ](#) 呪文と同様の）偽りのイメージを知覚する。持続時間中、術者は精神集中することで、イメージを好きなように変化させることができる。術者が精神集中していないと、イメージは静止したままとなる。

フォールス・ライフ

[False Life](#) / 偽りの生命

系統 死霊術； 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（一滴の血液）

距離 自身

目標 術者

持続時間 1時間 / レベルあるいはチャージ消費まで； 本文参照

術者は反生命の力を操り、死を回避する限定的な能力を得る。この呪文が効果を及ぼしている間、術者は1d10 + 術者レベル（最大+10）の一時的ヒット・ポイントを得る。

フォクセス・カニング

[Fox's Cunning](#) / 狐の奸知

系統 変成術； 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（フォックス（狐）の毛あるいは糞）

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

セービング・スロー 意志・無効（無害）； 呪文抵抗 可

目標は頭が良くなる。この呪文は【知力】に+4の強化ボーナスを与え、【知力】に基づく技能判定、および他の【知力】修正値を用いることがらに通常通りの恩恵を与える。この呪文の作用を受けたウィザード（および他の【知力】に基づいて呪文を発動する呪文の使い手）が上昇した【知力】によって追加のボーナス呪文を得ることはないが、【知力】が上昇している間はそれによって呪文のDCは上昇する。この呪文によって追加の技能ランクを得ることはない。

マス・フォクセス・カニング

[Fox's Cunning, Mass](#) / 集団狐の奸知

系統 変成術； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー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、そのクリーチャーのうちどれか他のものから30フィート以内の距離に収まっていなければならない

この呪文は複数のクリーチャーに作用する以外には [フォクセス・カニング](#) と同様に機能する。

フォッグ・クラウド

Fog Cloud / 濃霧

系統 召喚術（創造）； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー2、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 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霧

持続時間 10分/レベル

セービング・スロー 不可； 呪文抵抗 不可

術者の指定した地点から霧が発生し、渦巻く。この霧は5フィートを超える、暗視含むすべての視覚を曇らせる。5フィート以内の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、さらに攻撃者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。

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。

この呪文は水の中では働かない。

ブラー

Blur / かすみ

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

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1分/レベル（解除可）

セービング・スロー 意志・無効（無害）； 呪文抵抗 可（無害）

対象の輪郭がぼんやりとかすみ、絶えず位置を変え揺れ動いて見えるようになる。このような視覚の歪みのため、対象は視認困難（失敗確率20%）となる。

[シー・インヴィジビリティ](#) 呪文では ブラー の効果を打ち消せないが、[トゥルー・シーイング](#) 呪文なら打ち消すことができる。

対象を見ることができないクリーチャーは、呪文の効果を見無視できる（ただし目に見えない敵と戦う場合には、そのことによるペナルティがある）。

フライ

Fly / 飛行

系統 変成術； 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、焦点（翼の羽根1枚）

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

セービング・スロー 意志・無効（無害）； 呪文抵抗 可（無害）

対象は60フィート（対象が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40フィート）の移動速度で飛行できる。対象は半分速度で上昇したり、2倍速度で降下することができ、飛行機動性は良好である。フライ 呪文の使用には歩くのと同じくらいの精神集中しか必要としないため、対象は通常通り攻撃したり、呪文を発動したりできる。フライ 呪文の対象は突撃はできるが疾走はできないし、最大荷重 + 着用している鎧の重さを上回る重量を持って飛行することもできない。対象は

[飛行](#) 技能判定に術者レベルの1/2のボーナスを得る。

対象が飛行している際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、残りの距離を落下することになり、10フィートの落下ごとに1d6ポイントのダメージを被る。呪文を解呪すれば呪文は実質上終了するため、フライ呪文が解呪された場合も、対象は上記のようにして安全に降下する。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。

ブライト

Blight / 枯死

系統 死霊術； 呪文レベル ドルイド4、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、信仰

距離 接触

目標 接触した植物

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 頑健・半減；本文参照；**呪文抵抗** 可

この呪文は、どんなサイズのものであれ1株の植物を枯らす。この呪文が植物クリーチャーに作用した場合、術者レベルごとに1d6（最大15d6）ポイントのダメージを受ける。植物クリーチャーはこのダメージを半減させるために頑健セーヴィング・スローを試みることができる。クリーチャーでない植物（立ち木や低木など）はセーブを行なうことができず、直ちに枯死する。この呪文は土壌や周囲の植物に一切影響を与えない。

ブライング・アイズ

[Prying Eyes](#) / 詮索する目

系統 占術；**呪文レベル** ウィザード/ソーサラー-5

発動時間 1分

構成要素 音声、動作、物質（水晶製のビー玉ひとつかみ）

距離 1マイル

効果 浮遊する目10個以上

持続時間 1時間/レベル；本文参照（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は（1d4 + 術者レベル）個に等しい、半ば実体があって目に見える魔法の球体（“目”と呼ぶ）を作り出す。これらの目は発動時に術者が命じたとおり動き回り、周囲を偵察し、戻ってくる。これらの目はすべての方向を120フィートまで見ることができる（通常の視覚のみ）。

それぞれの目は非常に壊れやすいが、小さく、発見することは難しい。1つ1つの目は極小サイズの人造で、小さなリングほどの大きさである。ヒット・ポイントは1、ACは18（サイズによる+8ボーナス）あり、[飛行](#) 技能判定に+20のボーナスを得て速度30フィートで飛行し、[隠密](#) 判定に+16の技能修正値がある。この目は術者レベルに等しい（最大+15）の[知覚](#) 修正値を持ち、幻術、闇、霧、その他の、術者が周囲についての視覚情報を得る能力に作用する因子から影響を受ける。闇の中を移動する目は、触覚によって方向を定めなければならない。

目を作り出した時に、術者はそれらに従わせたい指示を日本語にして75文字までの命令で指定してやらなければならない。術者の持っているすべての知識は目も同様に持っている。たとえば、一般的な商人がどんな外見をしているのか術者が知っていれば、目にも判る。

見つけたものを報告するためには、目は術者の手に戻らなければならない。それぞれの目は、存在している間に見たすべてのことを術者の精神の中に再現する。1つの目が1時間の間に記録した映像を再現するには1ラウンドしかかからない。見つけたものを伝えてしまうと、その目は消滅する。

術者から1マイルより離れてしまった場合、目は即座に消滅する。しかし、術者と目とのつながりからは、目が距離外にさまよい出てしまったために破壊されたのか、それとも何か他のできごとのために破壊されたのか術者には判らない。

目は術者レベルごとに1時間までか、術者の元に戻るまで存在する。[ディスペル・マジック](#) で目を破壊することができる。効果範囲型解呪の範囲内に入った目の1つ1つに対して別々にロールすること。もちろん、目が闇の中に送り込まれた場合、壁やそれに類する障害物にぶつかって壊れてしまう可能性がある。

グレーター・ブライング・アイズ

[Prying Eyes, Greater](#) / 上級詮索する目

系統 占術；**呪文レベル** ウィザード/ソーサラー-8

[ブライング・アイズ](#) と同様だが、目は有効距離120フィートの[トゥルー・シーイング](#) を有しているかのように、目にしたすべてのものの真の姿を見る。従って、闇に閉ざされた場所を完全な通常で移動することができる。また、グレーター・ブライング・アイズの最大[知覚](#) 修正値は+15ではなく、+25である。

ブラインドネス/デフネス

[Blindness/Deafness](#) / 視覚・聴覚剥奪

系統 死霊術；**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2

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声

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 永続（解除可）

セーヴィング・スロー 頑健・無効；**呪文抵抗** 可

術者は反生命の力呼び起こし、対象を[盲目状態](#)あるいは[聴覚喪失状態](#)にすることができる（どちらにするかは術者が選択する）。

ブラスフェミイ

[Blasphemy](#) / 冒瀆の声

系統 力術〔悪、音波〕；**呪文レベル** クレリック7

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声

距離 40フィート

効果範囲 術者を中心とした半径40フィートの拡散内の悪属性でないクリーチャー

持続時間 瞬間

セービング・スロー 意志・不完全；本文参照；**呪文抵抗** 可

ブラスフェミイ 呪文の効果範囲内にいる、属性が“悪”でないクリーチャーは以下のような有害な効果を被る。

HD	効果
術者レベルに等しい	幻惑
術者レベル - 1以下	衰弱、幻惑
術者レベル - 5以下	麻痺、衰弱、幻惑
術者レベル - 10以下	死、麻痺、衰弱、幻惑

これらの効果は累積し、同時に発生する。意志セーブに成功することでこれらの効果を減少または無効化することができる。複数の効果を受けても一度しかセーブを行えず、その結果を全ての効果に対して適用する。

幻惑：クリーチャーは1ラウンドの間アクションを取れなくなるが、しかし身を守ることは通常通りにできる。セーブ：無効。

衰弱：2d4ラウンドの間、クリーチャーの【筋力】が2d6ポイント低下する。セーブ：半減。

麻痺：クリーチャーは1d10分間、**麻痺状態**かつ**無防備状態**となる。セーブ：**麻痺状態**の効果は1ラウンドになる。

死：生きているクリーチャーは死亡する。アンデッド・クリーチャーは破壊される。セーブ：無効。セーブに成功した場合、対象のクリーチャーは代わりに3d6 + 術者レベルごとに1ポイント（最大25ポイント）のダメージを受ける。

これに加えて、術者がこの呪文を発動した時点で自分の出身次元界にいた場合、効果範囲内において属性が“悪”でない他次元界クリーチャーは直ちに各自の出身次元界に退去させられる。このように退去させられたクリーチャーは少なくとも24時間の間、戻ってくることはできない。この効果は、そのクリーチャーがブラスフェミイの呪言を耳にしたかどうかに関わらず発生する。この退去効果に対しては意志セーブを（-4のペナルティを受けて）行ない、成功すれば無効化することができる。

ヒット・ダイスが術者レベルを超えるクリーチャーには、ブラスフェミイは作用しない。

ブラック・テentakルズ

[Black Tentacles](#) / 黒い触手

系統 召喚術（創造）；**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（オクトパス（タコ）かスクウィッド（イカ）の触手）

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 1ラウンド/レベル（解除可）

セービング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文は領域に弾力を持った黒い触手を出現させ、触手は範囲内の全てのクリーチャーに手を伸ばす。

範囲内の全てのクリーチャーは、毎ラウンド術者のターンの開始時に組みつきの戦闘技術判定の対象となる。これはブラック・テentakルズを発動したラウンドも含む。効果範囲に進入したクリーチャーも自動的に攻撃される。触手は機会攻撃を誘発しない。触手の戦技ボーナスは、術者レベルを基本攻撃ボーナスとして用い、【筋力】による+4ボーナスと+1のサイズ・ボーナスが入る。各ラウンドに1回だけこの判定を行ない、この結果を範囲内のすべてのクリーチャーに適用する。

触手の組みつきが成功した敵は1d6+4ポイントのダメージを受け、**組みつき状態**になる。組みつかれた敵は最初に組みつきから脱出しなければ移動できない。まず組みつきを解除しない限り、他のあらゆる移動も禁止される。ブラック・テentakルズは既に組みつきに成功している敵への組みつき判定に+5のボーナスを得るが、敵を動かすことも押さえ込むこともできない。毎ラウンド組みつき判定が成功するたびに1d6+4のダメージを与える。組みつきから脱出するためのブラック・テentakルズの戦技防御値は、10+戦技ボーナスに等しい。

この呪文によって作られた触手はダメージを受けないが、通常通り解呪される。呪文の効果が続く限り、効果範囲内は移動困難な地形だとみなされる。

プラント・グロウス

[Plant Growth](#) / 植物巨大化

系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド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 本文参照

目標あるいは効果範囲 本文参照

持続時間 瞬間

セービング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

プラント・グロウスは選択したバージョンによって、異なる効果を及ぼす。

繁茂：この効果は、長距離（400フィート+40フィート/術者レベル）内の通常の草木（草、イバラ、藪、つる植物、アザミ、樹木、

つたなど)を厚く繁茂させる。植物はもつれ合って茂みやジャングルを形成し、クリーチャーは切り払ったり、押し入ったりして進まなければならない。移動速度は5フィート、サイズが大型以上のクリーチャーなら10フィートに落ちる。この呪文が効果を現すには、効果範囲内に藪や木がなければならない。[エンタングル](#)や[ウォール・オブ・ゾーンズ](#)など、すでに植物を強化する呪文や効果に影響を受けている範囲にこの呪文を発動した場合、それらの呪文のDCは4上昇する。このボーナスは [プラント・グロウス](#) の発動から1日の間与えられる。

術者の選択で、効果範囲を半径100フィートの円にしたり、半径150フィートの半円にしたり、半径200フィートの四分円にすることもできる。

術者は、効果範囲内のいくつかの場所に作用しないよう指定することもできる。

豊穡：この効果は、0.5マイルの距離内の植物を目標とし、次の年の収穫量を通常より1/3だけ多くする。

プラント・グロウスは [ディミニッシュ・プランツ](#) を相殺する。

この呪文は植物クリーチャーには効果がない。

プラント・シェイプI

[Plant Shape I](#) / 植物の姿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5

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質 (変身しようとする植物の一部)

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、術者は任意の小型か中型の植物クリーチャーの姿をとることができる。術者は変身後の姿が持つであろう以下の能力を持つ：暗視60フィート、夜目、締めつけ、掴み、毒

変身後の姿が移動能力を持っているならば術者の移動速度は5フィートになり、他の全ての移動能力を失う。変身後の姿が元素に対する脆弱性を持っているなら、術者も同様に得る。

小型植物：小型サイズの植物に変身したなら、【耐久力】に+2のサイズ・ボーナス、外皮ボーナス+2を得る。

中型植物：中型サイズの植物に変身したなら、【筋力】に+2のサイズ・ボーナス、【耐久力】に+2の強化ボーナス、外皮ボーナス+2を得る。

(訳注：強化ボーナスはおそらくサイズボーナスの間違い)

プラント・シェイプII

[Plant Shape II](#) / 植物の姿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6

[プラント・シェイプI](#)と同様に働くが、大型の植物クリーチャーの姿をとることができる。変身した姿が元素に対する完全耐性や抵抗を持っているなら、術者はそれに対する抵抗20を得る。変身後の姿が元素に対する脆弱性を持っているなら、術者も同様に得る。

大型植物：大型サイズの植物に変身したなら、【筋力】に+4と【耐久力】に+2のサイズ・ボーナス、外皮ボーナス+4を得る。

プラント・シェイプIII

[Plant Shape III](#) / 植物の姿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7

[プラント・シェイプII](#)と同様に働くが、超大型の植物クリーチャーの姿をとることができる。また、変身後の姿が持つであろう以下の能力を持つ：ダメージ減少、再生5、蹂躞

超大型植物：超大型サイズの植物に変身したなら、【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、外皮ボーナス+6を得る。

フリージング・スフィア

[Freezing Sphere](#) / 冷凍球

系統 力術 [冷気]； **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、焦点 (小さな水晶の球体)

距離 長距離 (400フィート+40フィート/レベル)

目標 効果あるいは効果範囲 本文参照

持続時間 瞬間あるいは1ラウンド/レベル； 本文参照

セーヴィング・スロー 反応・半減； 本文参照； **呪文抵抗** 可

フリージング・スフィアは冷気エネルギーの凍てつく球体を作り出し、術者はそれを自分の指先から放ち、自分の選んだ場所へ飛ばすことができる。球体はその場所で半径40フィートの爆発となって作裂し、その範囲内のすべてのクリーチャーに術者レベルごとに1d6 (最大15d6) ポイントの [冷気] ダメージを与える。(水)の副種別を持つクリーチャーは術者レベルごとに1d8 (最大15d8) ポイントの [冷気] ダメージを被り、1d4ラウンドの間 **よろめき状態** になる。

フリージング・スフィアが水塊や主に水から成る液体 (これには水に関わりのあるクリーチャーは含まれない) に当たった場合、半径40フィートの液体を、深さ6インチまで凍らせる。この氷は術者レベルごとに1ラウンドの間、持続する。目標になった水の水面で泳いでいたクリーチャーは、氷によって閉じ込められる。その状態から自由になろうとする試みは全ラウンド・アクション

ンである。閉じ込められたクリーチャーが自由になるためには、DC25の【筋力】判定かDC25の [脱出術](#) 判定に成功しなければならない。

呪文発動完了後、術者は望むなら、球体を発射しないでおくことができる。これは、術者がチャージ保持している接触呪文であるものとして扱う。術者はレベルごとに1ラウンドまでチャージを保持することができ、この期間の後、フリージング・スフィアは術者を中心に爆発する（この場合、術者はこの効果に抵抗するためにセーヴィング・スローを行なうことはできない）。発動以降のラウンドにおいて球体を放つのは1標準アクションである。

フリーダム

[Freedom](#) / 解放

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 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）あるいは本文参照

目標 クリーチャー1体

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；呪文抵抗 可

対象は移動を束縛する呪文や効果から解放される。そうした呪文や効果には [インプリズメント](#)、[ウェブ](#)、[エンタングル](#)、[スリプ](#)、[スロー](#)、[テンポラル・ステイシス](#)、[バインディング](#)、[メイズ](#)、[押さえ込まれた状態](#)、[組みつき状態](#)、[石化](#)、[麻痺](#)、[朦朧状態](#) が含まれる。クリーチャーを [インプリズメント](#) または [メイズ](#) から解放するには、術者はその者の名前と背景を知っていなければならない。その人物が生き埋めにされた、もしくは [メイズ](#) に追いやられた場所でこの呪文を発動しなければならない。

フリーダム・オヴ・ムーヴメント

[Freedom of Movement](#) / 移動の自由

系統 防御術；呪文レベル クレリック4、ドルイド4、バード4、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、物質（革ひもを目標に結ぶ）、信仰

距離 自身あるいは接触

目標 術者あるいは接触したクリーチャー

持続時間 10分/レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；呪文抵抗 可（無害）

この呪文によって、術者が接触したクリーチャーは、呪文の持続時間中、普通なら移動を阻害する魔術の影響下にあっても、通常通り移動し攻撃することができるようになる。そうした呪文や効果には [ウェブ](#)、[スロー](#)、[ソリッド・フォッグ](#)、麻痺が含まれる。対象への組みつきの戦技判定は全て自動的に失敗する。目標は組みつきや押さえ込みから逃れるための戦技判定や [脱出術](#) 判定に自動的に成功する。

この呪文はまた、水中でも通常通り移動し、アックスやソードのような斬撃武器、フレイルやハンマーやメイスのような殴打武器でも、投擲するのではなく手に持って振るう限りは通常通り攻撃できるようにしてくれる。ただし、フリーダム・オヴ・ムーヴメントは水中での呼吸能力を与えるものではない。

ブリード

[Bleed](#) / 流血

系統 死霊術；呪文レベル クレリック0、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）

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

ヒット・ポイントが-1以下だが [容態安定状態](#) の生きているクリーチャーを、再び [瀕死状態](#) にする。この呪文はヒット・ポイントが-1以下の生きているクリーチャーを対象に発動する。そのクリーチャーは [瀕死状態](#) になり、1ラウンドに1ポイントのダメージを受ける。この呪文の後、通常通り容態安定化することができる。 [瀕死状態](#) のクリーチャーに対して発動した場合、1ポイントのダメージを与える。

プリズマティック・ウォール

[Prismatic Wall](#) / 虹色の壁

系統 防御術；呪文レベル ウィザード/ソーサラー8

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

効果 幅4フィート/レベル×高さ2フィート/レベルの壁

持続時間 10分/レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 本文参照； 呪文抵抗 本文参照

プリズマティック・ウォールは不透明な垂直の壁を作り出す。この壁は多彩な色で輝く光の壁であり、術者をありとあらゆるかたちの攻撃から守る。この壁は七色に輝き、そのそれぞれの色が独特の力と目的を持っている。この壁は動かすことはできない。術者はこの壁を通り抜けたり、その近くにいっても害を受けることはない。壁から20フィート以内にいる8HD未満のすべてのクリーチャーは、壁を見れば色彩によって2d4ラウンドの間、盲目状態となる。

この壁の最大サイズは、術者レベルごとに幅4フィート、術者レベルごとに高さ2フィートである。すでにクリーチャーのいる場所に出現させようとプリズマティック・ウォール呪文を発動した場合、呪文は中断され、無駄になってしまう。

壁の色にはそれぞれ特殊な効果がある。壁の7つの色とその現れる順番、術者を攻撃しようとしたり壁を通り抜けようとするクリーチャーに与える効果、その色を無効化するために必要な魔法を表に示した。

壁は1色ずつ表に示した順番で、壁に特定の呪文を発動することで破壊できる。しかし、2番目の色に作用を及ぼすためには、まず1番目の色を破壊しておかねばならず、これはそれ以降の色についても同様である。ロッド・オブ・キャンセレイションやメイジズ・ディスジャンクション呪文はプリズマティック・ウォールを破壊するが、アンティマジック・フィールドでは突き破ることはできない。ディスペル・マジックとグレーター・ディスペル・マジックは、他の色が全て破壊された後に使うことしかできない。呪文抵抗はプリズマティック・ウォールに対しても効果があるが、存在する色それぞれについて、毎回術者レベル判定を繰り返さなければならない。

プリズマティック・ウォールは パーマネンシイ 呪文で永続化させることができる。

プリズマティック・ウォール

色	順番	色の効果	無効化方法
赤	1	魔法の力のない遠隔武器を止める20ポイントの[火]ダメージを与える(反応・半減)	<u>コーン・オブ・コールド</u>
橙	2	魔法の遠隔武器を止める40ポイントの[酸]ダメージを与える(反応・半減)	<u>ガスト・オブ・ウィンド</u>
黄	3	毒、ガス、石化を止める80ポイントの[電気]ダメージを与える(反応・半減)	<u>ディスインテグレート</u>
緑	4	プレス攻撃を止める毒(頻度:1/ラウンド(6ラウンド)、初期効果:即死、副次効果:1【耐】/ラウンド、治癒:頑健セーブに2回連続成功)	<u>パスウォール</u>
青	5	占術と精神攻撃を止める石化(頑健・無効)	<u>マジック・ミサイル</u>
藍	6	すべての呪文を止める意志セーブに失敗すると発狂する(<u>インサニティ</u> 呪文と同様)	<u>デイライト</u>
紫	7	エネルギーの場がすべての物体と効果を破壊する(1)クリーチャーは他の次元界へ転送される(意志・無効)	<u>ディスペル・マジック</u> 、あるいは <u>グレーター・ディスペル・マジック</u>

(1).....紫色の効果は他の6色の効果と重なっているが、魔法のアイテムの中には一度に1つの色の効果しか生み出さぬものがあったり、呪文抵抗によって他の色の効果が及ぼなくなることがある(上記参照)ため、ここに記載した。

プリズマティック・スフィア

Prismatic Sphere / 虹色の球体

系統 防御術； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー9

構成要素 音声

距離 10フィート

効果 術者を中心にした半径10フィートの球体

プリズマティック・ウォールと同様だが、術者は自分を取り巻き、ありとあらゆるかたちの攻撃から守ってくれる。多彩な色で輝く動かすことのできる不透明な球体と呼び出す。この球体は可視光のスペクトルのすべての色で輝く。

球体が8HD未満のクリーチャーに及ぼす盲目化効果は2d4 x 10分間持続する。

術者は プリズマティック・スフィア の内外へと移動したり、その近くにいっても害を受けずにすむ。しかし、術者が内部にいる場合、この球体は己を通して何かを(呪文も含む)投射しようとするすべての試みを妨げる。術者を攻撃しようとしたり、球体を通りぬけようとするクリーチャーはそれぞれの色の効果を、一度に1つずつ被る。

術者が球体の中心となるため、通常、下半分は術者の立っている床面より下になっている。そのため、たいていは球体の上半分の半球のみが現れていることになる。

球体の色には、プリズマティック・ウォールの色と同様の効果がある。

プリズマティック・スフィアは パーマネンシイ 呪文で永続化させることができる。

プリズマティック・スプレー

[Prismatic Spray](#) / 虹色のスプレー

系統 力術； 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

効果範囲 円錐形の爆発

持続時間 瞬間

セービング・スロー 本文参照； 呪文抵抗 可

この呪文を使うと、輝き、七色の光のビームが術者の手から吹き出す。それぞれのビームには、それぞれ異なる力がある。呪文の効果範囲内にいる8HD以下のクリーチャーは自動的に2d4ラウンドの間、[盲目状態](#)となる。効果範囲内のクリーチャーにはそれぞれランダムに1つ以上のビームが当たるが、そうしたビームには追加効果がある。

1d8	ビームの色	
1	赤	20ポイントの[火]ダメージ(反応・半減)
2	橙	40ポイントの[酸]ダメージ(反応・半減)
3	黄	80ポイントの[電気]ダメージ(反応・半減)
4	緑	毒(頻度:1/ラウンド(6ラウンド));初期効果:即死;副次効果:1【耐】/ラウンド;治癒:頑健セーブに2回連続成功)*
5	青	石化(頑健・無効)
6	藍	インサニティ 呪文と同様の狂気(意志・無効)
7	紫	他の次元界へ転送される(意志・無効)
8		2つの光線に打たれる;もう一度2回ロールし、“8”の目が出ても無視する。

- ・ 毒を参照

ブリンク

[Blink](#) / 明滅

系統 変成術； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー3、バード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ラウンド/レベル(解除可)

術者は物質界とエーテル界を“まばたき(ブリンク)”するかのよう素早く行きつ戻りつし、非常に急速かつランダムに実体化したり消えたりしているように見える。ブリンクには以下のような複数の効果がある。

術者に対する物理的攻撃は50%の失敗確率を被る。このとき《[無視界戦闘](#)》の特技を持っていても役には立たない(術者はただ[不可視状態](#)なのではなくエーテル状態であるため)。攻撃がエーテル状態のクリーチャーに命中させられるものであったなら、失敗確率は(視認困難による)20%ですむ。

攻撃側が[不可視状態](#)のクリーチャーを見ることができるときも、失敗確率は20%ですむ(攻撃側がエーテル状態のクリーチャーを見、なおかつ命中させられるなら、失敗確率はない)。同様の理由で、術者の攻撃も20%の失敗確率を被る。なぜなら、時として術者がちょうど攻撃しようとしたその時にエーテル状態になってしまうことがあるためである。

攻撃側が不可視かつエーテル状態のクリーチャーを目標とできるのでない限り、ブリンク中の術者に個人を目標とする呪文を使用しても、50%の確率で失敗する。同様の理由で、術者自身の呪文も20%の確率でちょうどエーテル界にいる時に発動してしまう。その場合、たいいていの呪文は物質界に作用を及ぼすことはできない(ただしエーテル界にある対象には影響する)。

ブリンクしている間、術者は効果範囲攻撃から半分のダメージしか受けない(エーテル界にまで影響の及ぶものからはすべてのダメージを受ける)。術者は部分的に可視であり[不可視状態](#)だと見なされないため、術者の攻撃に対して対象はACに【敏】ボーナスを加えることができる。術者は[不可視状態](#)を知覚できない敵への攻撃ロールに+2ボーナスを得る。

術者は物質界にいる間しか落下しないため、落下によるダメージを半分しか受けない。

ブリンクしている間、術者は固体を通り抜けることができる(しかし見通すことはできない)。固体を5フィート通り抜けるごとに50%の確率で途中で物質化してしまう。そうなった場合、術者は最短距離にある開けた空間に弾き出され、その際に移動した5フィートごとに1d6ポイントのダメージを受ける。

半分の時間をエーテル界で過ごすため、術者はエーテル状態のクリーチャーを見るだけでなく、攻撃することもできる。術者は、物質界のクリーチャーに対するのとだいたい同じようにエーテル状態のクリーチャーとやりとりをすることができる。たとえば、エーテル状態のクリーチャーに対して使用した呪文は20%の確率で、術者が物質界にいる時に発動し、失われてしまう可能性があ

る。

エーテル状態のクリーチャーは [不可視状態](#) かつ [非実体状態](#) で、上下を含むあらゆる方向に移動できる。非実体クリーチャーであるため、術者は生きているクリーチャーを含む固形物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様子を見聞きできるものの、なにもかも灰色で実体がないような見え方をする。エーテル界から物質界を見聞きする際の視覚と聴覚は60フィートまでに制限される。

[力場]効果と防御術の効果は、通常通り術者に作用する。これらの効果は物質界からエーテル界へと及んでいるが、エーテル界から物質界へと及ぶことはない。エーテル状態のクリーチャーは物質状態のクリーチャーを攻撃できないし、エーテル状態の時に発動した呪文はエーテル界の事物に対してしか影響を与えない。ある種の物質界のクリーチャーや物体はエーテル界に攻撃を行ったり効果を及ぼしたりできる。術者以外のエーテル状態のクリーチャーやエーテル界の物体は、実体があるかのように扱う。

ブルズ・ストレンクス

[Bull's Strength](#) / 雄牛の筋力

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、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（雄牛の毛を数本、あるいは糞をひとつまみ）

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

[セービング・スロー](#) 意志・無効（無害）； [呪文抵抗](#) 可（無害）

対象の力が強くなる。この呪文は【筋力】に+4の強化ボーナスを与え、それによって通常通り、近接攻撃ロールと近接攻撃のダメージ・ロール、その他で【筋力】修正値を使用する際に利益を与える。

マス・ブルズ・ストレンクス

[Bull's Strength, Mass](#) / 集団雄牛の筋力

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・ブルズ・ストレンクスは [ブルズ・ストレンクス](#) と同様に機能するが、複数のクリーチャーに作用する。

フレア

[Flare](#) / 閃光

系統 力術[光]； [呪文レベル](#) ウィザード/ソーサラー0、ドルイド0、バード0

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

効果 光の爆発

持続時間 瞬間

[セービング・スロー](#) 頑健・無効； [呪文抵抗](#) 可

この初級秘術呪文はまばゆい光の爆発を作り出す。術者がクリーチャー1体の眼前で光を作裂させた場合、そのクリーチャーは頑健セーブに成功しないと、1分の間、[目が眩んだ状態](#) となる。すでに [目が眩んだ状態](#) のクリーチャーや、視覚を持たない（または失っている）クリーチャーにはフレアは作用しない。

ブレイク・エンチャントメント

[Break Enchantment](#) / 魔力破り

系統 防御術； [呪文レベル](#) ウィザード/ソーサラー5、クレリック5、バード4、パラディン4

発動時間 1分

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 瞬間

[セービング・スロー](#) 本文参照； [呪文抵抗](#) 不可

この呪文は心術、変成術、呪いから犠牲者を解放する。ブレイク・エンチャントメントは、[フレッシュ・トゥ・ストーン](#) のような瞬間効果さえ逆転させることができる。こうした効果1つごとに、術者はDC（11+効果の術者レベル）に対して術者レベル判定（1d20+術者レベル、最大+15）を行なう。成功すれば、そのクリーチャーはその呪文、呪い、効果から解放される。呪われた魔法のアイテムに対する場合のDCは呪いのDCと同じ値である。

[ディスペル・マジック](#) または [ストーン・トゥ・フレッシュ](#) で解呪できない呪文の場合、その呪文の呪文レベルが5以下であるなら [ブレイク・エンチャントメント](#) で解呪できる。たとえば [ビストウ・コース](#) は [ディスペル・マジック](#) では解呪できないが、[ブレイク・エンチャントメント](#) なら解呪できる。

効果が、呪われた剣のような何らかの永続的な魔法のアイテムによるものだった場合、[ブレイク・エンチャントメント](#) は被害者をアイテムの効果から解放するだけで、アイテムから呪いを除去することはない。

プレイナー・アライ

[Planar Ally](#) / 他次元界クリーチャーの友

系統 召喚術（招請） [[レッサー・プレイナー・アライ](#) の本文参照] ; 呪文レベル クレリック6

構成要素 音声、動作、物質（1,250gp相当の捧げものと、返礼）、信仰

効果 合計HDが12までの招請した来訪者1体か2体、出現時には30フィート以内の距離に収まっていなければならない

[レッサー・プレイナー・アライ](#)と同様だが、術者はHDが12以下のクリーチャー1体か、ヒット・ダイスの合計が12以下の同種のクリーチャー2体を招請することができる。クリーチャーは皆、術者を助けることに同意し、その見返りに返礼を要求する。

グレーター・プレイナー・アライ

[Planar Ally, Greater](#) / 上級他次元界クリーチャーの友

系統 召喚術（招請） [[レッサー・プレイナー・アライ](#) の本文参照] ; 呪文レベル クレリック8

構成要素 音声、動作、物質（2,500gp相当の捧げものと、返礼）、信仰

効果 合計HDが18までの招請した来訪者3体以内、出現時にはそのうちのどの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

[レッサー・プレイナー・アライ](#)と同様だが、術者はHDが18以下のクリーチャー1体か、ヒット・ダイスの合計が18以下の同種のクリーチャー3体までを招請することができる。クリーチャーは皆、術者を助けることに同意し、その見返りに返礼を要求する。

レッサー・プレイナー・アライ

[Planar Ally, Lesser](#) / 初級他次元界クリーチャーの友

系統 召喚術（招請） [本文参照] ; 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、物質（500gp相当の捧げものと、返礼）、信仰

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

効果 HDが6までの招請した来訪者1体

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可； 呪文抵抗 不可

この呪文を発動することで、術者は己の信ずる神格に願って、神格の選んだ（HDが6以下の）来訪者1体を自分の元へ送ってもらう。術者が特定の神格に仕えていない場合、この呪文は、術者と哲学的な属性を同じくするクリーチャーが応えてくれる普遍的な嘆願となる。術者が特定のクリーチャーの名前を知っている場合、術者は呪文発動の間にその名を唱えることで、その個体を呼び求めることもできる（それでも結局、違うクリーチャーが来てしまうことはある）。

術者はそのクリーチャーに、自分のために1つの仕事をしてくれるよう頼むことができ、そのクリーチャーは見返りに返礼を要求する。この仕事は単純なものから複雑なものまであり得る。招請したクリーチャーと奉仕の契約を結ぶには、術者がそのクリーチャーと意思疎通できなくてはならない。

招請したクリーチャーは、自分がする奉仕に返礼を要求する。この返礼は、そのクリーチャーと関わりのある寺院に金銭や魔法のアイテムを寄付することから、直接そのクリーチャーに贈り物を与えることや、その他、術者が行なう何らかのアクション（そのクリーチャーの属性や目的に合致したもの）まで、さまざまな形をとり得る。いずれにせよ、この返礼は、そのクリーチャーが奉仕を行なうのに同意する前に支払わねばならない。契約には少なくとも1ラウンドかかるため、そのクリーチャーが行なうアクションはどんなものであれ、到着した次のラウンド以降に始まる。

術者レベルごとに1分までしかかからない仕事の場合、招請したクリーチャーのHDごとに100gpの返礼が必要である。術者レベルごとに1時間までかかる仕事の場合、クリーチャーはHDごとに500gpの返礼を要求する。術者レベルごとに1日までの長期にわたる仕事の場合、HDごとに1,000gpの返礼を要求する。

危険のない仕事であれば、上記の額の半分しか要求しないが、特に危険な仕事の場合、これより高額な返礼を要求することもある。自殺的と感じる仕事を受け入れるクリーチャーはまずいない（招来されたクリーチャーと異なり、招請されたクリーチャーは実際に死んでしまうことに注意）。しかし、その仕事が招請されたクリーチャーの思想傾向と強く結びついているような場合、返礼を半額にしたり、まったく要求しないことにしてもよい。

仕事が終わるか、契約期間が終了すれば、クリーチャーは（適切かつ可能ならば、術者に報告を行なった後）出身次元界に戻る。

注：術者が地、水、火、風、善、悪、秩序、混沌のクリーチャーを招請するために使用すると、招請呪文はその種類の呪文となる。

プレイナー・バインディング

[Planar Binding](#) / 他次元界クリーチャー拘束

系統 召喚術（招請） [[レッサー・プレイナー・バインディング](#) の本文参照] ; 呪文レベル ウィザード/ソーサラー6

構成要素 音声、動作

目標 合計HDが12までのエレメンタルあるいは来訪者3体以内、出現時にはそのうちのどの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

[レッサー・プレイナー・バインディング](#)と同様だが、術者はHDが12以下のクリーチャー1体か、ヒット・ダイスの合計が12以下の同種のクリーチャー3体までを招請することができる。クリーチャーはそれぞれセーヴィング・スローを行なうことができ、それぞれ独立に逃れようと試み、術者はそれぞれ別々に手助けしてくれるよう説得しなければならない。

グレーター・プレイナー・バインディング

[Planar Binding, Greater](#) / 上級他次元界クリーチャー拘束

系統 召喚術（招請）[[レッサー・プレイナー・バインディング](#)の本文参照] ; 呪文レベル ウィザード/ソーサラー8

構成要素 音声、動作

目標 合計HDが18までのエレメンタルあるいは来訪者3体以内、出現時にはそのうちのどの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

[レッサー・プレイナー・バインディング](#)と同様だが、術者はHDが18以下のクリーチャー1体か、ヒット・ダイスの合計が18以下の同種のクリーチャー3体までを招請することができる。クリーチャーはそれぞれセーヴィング・スローを行なうことができ、それぞれ独立に逃れようと試み、術者はそれぞれ別々に手助けしてくれるよう説得しなければならない。

レッサー・プレイナー・バインディング

[Planar Binding, Lesser](#) / 初級他次元界クリーチャー拘束

系統 召喚術（招請）[本文参照] ; 呪文レベル ウィザード/ソーサラー5

発動時間 10分

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）；本文参照

目標 HDが6までのエレメンタルあるいは来訪者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 不可および可； 本文参照

この呪文の発動は危険な行為を行なう試みである。つまり、特別に用意した罠の中へ別の次元界からクリーチャーを招き寄せるのである。この罠は呪文の距離内になければならない。招請されたクリーチャーは自由と引き替えに1つの仕事を行なうことに同意するまで、この罠の中に捕らわれたままとする。

罠を作るためには、術者は内向きの効果を持たせたマジック・サークル呪文を使用しなければならない。術者は拘束しようとするクリーチャーの種類を知り、それを宣言しなければならない。特定の個体を招請しようとするなら、術者は呪文発動の際にその個体の正しい名前を使用せねばならない。

目標のクリーチャーは意志セーヴィング・スローを行なうことができる。このセーヴィング・スローに成功すれば、クリーチャーは呪文に抵抗する。このセーヴィング・スローに失敗すると、クリーチャーは即座に罠へと引き寄せられる（呪文抵抗によってクリーチャーが招請されなくなるということはない）。そのクリーチャーは術者の術者レベル判定に対して呪文抵抗に成功するか、異次元移動をするか、【魅力】判定（DC15+術者レベルの半分+術者の【魅力】修正値）に成功すれば、この罠から逃れることができる。捕らわれたクリーチャーは毎日それぞれの方法を1度ずつ試すことができる。脱出することができれば、そのクリーチャーは逃げるか、術者を攻撃するかする。クリーチャーに [ディメンショナル・アンカー](#) を発動すれば、異次元移動による脱出を妨げることができる。術者はこの罠をさらに嚴重なものとするために招請の魔法陣（ [マジック・サークル・アゲンスト・イーグル](#) を参照）を用いることもできる。

クリーチャーが罠から脱出できない場合、術者は望むだけ長い間、そのクリーチャーを拘束しておくことができる。術者はクリーチャーに、やらせたい仕事の内容を説明し、恐らくは何らかの報酬を持ちかけることで1つの仕事をむりやりやらせようとする。術者はクリーチャーの【魅力】判定と対抗して【魅力】判定を行なう。この判定は、仕事と報酬の内容に基づいて-0~+6のボーナスを割り当てる。クリーチャーがこの対抗判定に勝ったなら、クリーチャーはその仕事をするを拒否する。24時間ごとに新しい申し出や贈賄などを行なったり、古い申し出を繰り返したりできる。こうしたことは、クリーチャーが仕事することを約束するか、脱出するか、あるいは術者が他のいずれかの呪文でそのクリーチャーを追い払おうと決心するまで何度でも行なうことができる。不可能な要求や道理に合わない命令にクリーチャーが同意することはない。術者が【魅力】判定のダイスの目で1を出してしまった場合、クリーチャーは呪文の効果から解放され、逃げるか術者を攻撃することができる。

要求した仕事が完遂されたなら、クリーチャーは術者にそう報告するだけでよく、そうすれば即座に自分の来たところへと送り返される。そのクリーチャーが後日、復讐しようとすることもある。クリーチャー自身の行動のみでは完了できない際限のない指示を術者が割り当てた場合、この呪文は最大で術者レベルごとに1日の間、効果が持続し、クリーチャーは直ちに自由になる機会を得る（罠にかかった時と同様の抵抗する機会を得る）。頭のいい対象はある種の指示を出し抜くことができることに注意。

注：術者が地、水、火、風、善、悪、秩序、混沌のクリーチャーを招請するために使用すると、招請呪文はその種類の呪文となる。

フレイミング・スフィアー

[Flaming Sphere](#) / 炎の球体

系統 力術[火]； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー2、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、物質/信仰（獣脂、硫黄、鉄粉）

距離 中距離（100フィート+10フィート/レベル）

効果 直径5フィートの球形

持続時間 1ラウンド/レベル

セーヴィング・スロー 反応・無効； 呪文抵抗 可

燃え上がる炎の球体が術者の指し示す方向へ転がって行き、当たればその相手を焼き焦がす。この球体は1ラウンドに30フィート移動する。また、この移動の一部として、30フィートまでなら跳び上がって目標にぶつかることができる。クリーチャーの接敵面に球体が入り込んだ場合、そのラウンドの間は移動を止め、そのクリーチャーに3d6ポイントの[火]ダメージを与える（対象は反応セーブに成功することでこのダメージを無効化できる）。フレイミング・スフィアーは家具や低い壁など、高さ4フィート未満の障害物を乗り越えることができる。この球体は触れた可燃物を発火させ、松明と同じ範囲を照らす。

術者が積極的に指示する限り、球体は移動する（術者にとっては移動アクションとなる）。そうしない場合、動かずその場に留まって燃え続ける。その大きさの普通の火を消せる手段ならどんなものでも、この球体の火も消すことができる。球体の表面はス

ボンジのように押せばへこむ程度の柔らかさなので、炎によるダメージ以外のダメージを与えることはない。同意しないクリーチャーをむりやり押しのかたり、大きな障害物を倒したりすることはできない。フレイミング・スフィアは呪文の距離外へ出ると消滅してしまう。

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

投稿

フレイム・アロー

[Flame Arrow](#) / 炎の矢

系統 変成術 [火] ; 呪文レベル ウィザード/ソーサラー3

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質 (油一滴と火打ち石のかげら)

距離 近距離 (25フィート+5フィート/2レベル)

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

持続時間 10分/レベル

セーヴィング・スロー 不可; 呪文抵抗 不可

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

フレイム・ストライク

[Flame Strike](#) / 業火

系統 力術 [火] ; 呪文レベル クレリック5、ドルイド4

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 中距離 (100フィート+10フィート/レベル)

効果範囲 円筒形 (半径10フィート、高さ40フィート)

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 反応・半減; 呪文抵抗 可

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

フレイム・ブレード

[Flame Blade](#) / 炎の刃

系統 力術 [火] ; 呪文レベル ドルイド2

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 0フィート

効果 剣のようなビーム

持続時間 1分/レベル (解除可)

セーヴィング・スロー 不可; 呪文抵抗 可

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

プレイヤー

[Prayer](#) / 祈祷

系統 心術 (強制) [精神作用] ; 呪文レベル クレリック3、パラディン3

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 40フィート

効果範囲 術者を中心とした半径40フィートの爆発内の味方と敵すべて

持続時間 1ラウンド/レベル

セーヴィング・スロー 不可； **呪文抵抗** 可

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

ブレイン・シフト

Plane Shift / 次元界転移

系統 召喚術（瞬間移動）； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー7、クレリック5

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（移動先の次元界に調和した二股になった金属棒）

距離 接触

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

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効； **呪文抵抗** 可

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

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

ブレード・バリアー

Blade Barrier / 刃の障壁

系統 力術〔力場〕； **呪文レベル** クレリック6

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 中距離（100フィート+10フィート/レベル）

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

持続時間 1分/レベル（解除可）

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

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

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

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

ブレス

Bless / 祝福

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

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 50フィート

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

持続時間 1分/レベル

セーヴィング・スロー 不可； **呪文抵抗** 可（無害）

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

ブレスは **ベイン**を相殺し、解呪する。

ブレス・ウェポン

Bless Weapon / 武器祝福

系統 変成術； **呪文レベル** パラディン1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触した武器

持続時間 1分/レベル

セーヴィング・スロー 不可； **呪文抵抗** 不可

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

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

プレス・ウォーター

[Bless Water](#) / 水の祝福

系統 変成術 [善] ； **呪文レベル** クレリック1、パラディン1

発動時間 1分

構成要素 音声、動作、物質（銀の粉末5ポンドぶん（25gp相当））

距離 接触

目標 接触したビンの水

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）； **呪文抵抗** 可（物体）

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

プレス・オヴ・ライフ

[Breath of Life](#) / 命の息吹

系統 召喚術（治癒）； **呪文レベル** クレリック5

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）または意志・半減、本文参照； **呪文抵抗** 可（無害）または可、本文参照

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

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

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

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

プレスティディジティション

[Prestidigitation](#) / 奇術

系統 総合術； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー0、バード0

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 10フィート

目標、効果あるいは効果範囲 本文参照

持続時間 1時間

セーヴィング・スロー 本文参照； **呪文抵抗** 不可

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

フレッシュ・トゥ・ストーン

[Flesh to Stone](#) / 肉を石に

系統 変成術； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー6

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（石灰、水、土）

距離 中距離（100フィート+10フィート/レベル）

目標 クリーチャー1体

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 頑健・無効； 呪文抵抗 可

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

フローティング・ディスク

[Floating Disk](#) / 浮遊盤

系統 力術 [力場]； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（水銀一滴）

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

効果 直径3フィートの円盤状の力場

持続時間 1時間/レベル

セーヴィング・スロー 不可； 呪文抵抗 不可

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

プログラムド・イメージ

[Programmed Image](#) / 条件作動虚像

系統 幻術（虚像）； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー6、バード6

構成要素 音声、動作、焦点（羊毛と25gp相当のジェイド（翡翠）粉末）

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

持続時間 作動するまでは永続、作動後は1ラウンド/レベル

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

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

プロジェクト・イメージ

[Project Image](#) / 幻像投影

系統 幻術（操影）； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー7、バード6

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（作成に5gpかかる術者自身の小さなレプリカ）

距離 中距離（100フィート+10フィート/レベル）

効果 影でできた複製1体

持続時間 1ラウンド/レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・看破（やりとりがあった場合）； 呪文抵抗 不可

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

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

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

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

プロテクション・フロム・アローズ

[Protection from Arrows](#) / 矢弾よりの保護

系統 防御術；呪文レベル ウィザード/ソーサラー2

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（海亀が陸亀の甲羅ひとかけら）

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1時間/レベル、あるいはチャージ消費まで

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；呪文抵抗 可（無害）

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

プロテクション・フロム・イーヴル

[Protection from Evil](#) / 悪よりの保護

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

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質/信仰

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1分/レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；呪文抵抗 不可；本文参照

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

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

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

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

プロテクション・フロム・エナジー

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

系統 防御術；呪文レベル ウィザード/ソーサラー3、クレリック3、ドルイド3、レンジャー2

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 10分/レベル、あるいはチャージ消費まで

セーヴィング・スロー 頑健・無効（無害）；呪文抵抗 可（無害）

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

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

プロテクション・フロム・グッド

[Protection from Good](#) / 善よりの保護

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

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

プロテクション・フロム・ケイオス

[Protection from Chaos](#) / 混沌よりの保護

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

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

プロテクション・フロム・スペルズ

[Protection from Spells](#) / 呪文よりの保護

系統 防衛術 ; 呪文レベル ウィザード / ソーサラー8

発動時間 1標準アクション

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

距離 接触

目標 接触したクリーチャー1体 / 4レベルまで

持続時間 10分 / レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）； 呪文抵抗 可（無害）

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

プロテクション・フロム・ロー

[Protection from Law](#) / 秩序よりの保護

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

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

プロデュース・フレイム

[Produce Flame](#) / 火炎作成

系統 力術 [火] ; 呪文レベル ドルイド1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 0フィート

効果 術者の掌の中の炎

持続時間 1分 / レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可； 呪文抵抗 可

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

この呪文は水の中では働かない。

ベアズ・エンデュアランス

[Bear's Endurance](#) / 熊の耐久力

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、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（わずかな髪、あるいは一掴みのベアの糞）

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

この呪文の作用を受けたクリーチャーは高い生命力とスタミナを得る。この呪文は対象に【耐久力】への+4強化ボーナスを与え、それによって通常通り、ヒット・ポイント、頑健セーブ、【耐久力】判定などに利益を与える。

【耐久力】の値が一時的に上昇したことによって得られるヒット・ポイントは一時的ヒット・ポイントではない。こうしたヒット・ポイントは、対象の【耐久力】が本来の値に戻る時点で失われる。一時的ヒット・ポイントのように最初に失われることはない。

マス・ベアズ・エンデュアランス

Bear's Endurance, Mass / 集団熊の耐久力

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・ベアズ・エンデュアランスは [ベアズ・エンデュアランス](#) と同様に機能するが、複数のクリーチャーに作用する。

ヘイスト

[Haste](#) / 加速

系統 変成術； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー3、バード3

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（甘草（かんぞう）の根を削ったもの）

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 1ラウンド/レベル

セーヴィング・スロー 頑健・無効（無害）； 呪文抵抗 可（無害）

変成されたクリーチャーは、加速状態となり通常より速く動き速く行動する。この速度の上昇には複数の効果がある。

全力攻撃アクションをとる際、加速状態のクリーチャーは、1つの肉体武器または人工的武器によって1回の追加攻撃を行なえる。この攻撃にはそのクリーチャーの最大基本攻撃ボーナスを用い、現在の状況で適用されるすべての修正を適用する（この効果は、“[スピード](#)”能力のある武器など、同様の効果をもたらす他の効果とは累積しない、また、追加のアクションを与えるものではない。従ってこの呪文の対象となるクリーチャーはこの効果を、2度目の呪文を発動するといったように、追加のアクションをこのラウンドに行なうために使用することはできない）。

この呪文の対象となったクリーチャーは、攻撃ロールに+1のボーナスを、またACと反応セーブに+1の回避ボーナスを受ける。ACへの【敏捷力】ボーナスが失われるような状況下ではこれらの回避ボーナスもまた失われる。

この呪文の対象となったクリーチャーの移動モード（これには地上の移動および、穴掘り、登攀、飛行、水泳が含まれる）はすべて30フィート増加する。その上限は対象の持つそれぞれの移動方法について通常の移動速度の2倍までである。この移動速度の増加は強化ボーナスである。通常の移動速度の増加と同様に、クリーチャーの跳躍距離に作用する。複数回のヘイストの効果は累積しない。ヘイストは [スロー](#) を相殺し、解呪する。

バイルフル・ポリモーフ

[Baleful Polymorph](#) / 有害な変身

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5、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 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

目標 クリーチャー1体

持続時間 永続

セーヴィング・スロー 頑健・無効、意志・不完全； 本文参照； 呪文抵抗 可

[ビースト・シェイプIII](#) のように、セーブに失敗した対象は小型またはより小さい1HD以下の動物に変身する。変身そのものが致命的だとわかる（地上で水棲生物に変身するなど）ならば、セーブに+4ボーナスを受ける。

この呪文が成功した時、対象はもう一度意志セーブを行なう。この二度目のセーブに失敗したなら、対象は変則的能力、超常能力、擬似呪文能力、呪文発動能力を失い、新しい種族が持つ属性、特殊能力、【知力】【判断力】【魅力】の能力値を自身の持つものの代わりに得る。対象はまだクラスとレベル、それらに由来する利益（基本攻撃ボーナス、基本セーブ・ボーナス、ヒット・ポイントなど）を所持している。そして変則でも超常でも擬似呪文能力でもない（呪文発動能力以外の）クラス特徴も持つ。

バイルフル・ポリモーフへの抵抗に失敗した時点で、対象に効果を及ぼしていたポリモーフ効果は失われる。バイルフル・ポリモーフの効果が続く限り、対象は他のポリモーフの呪文や効果で新たな姿をとることはできない、非実体あるいはガス状のクリー

チャーは **バイルフル・ポリモーフ** に完全耐性があり、(変身生物)の副種別を持つクリーチャーは標準アクションで本来の姿へと戻ることができる。

ペイン

Bane / 破滅の予感

系統 心術(強制) [恐怖、精神作用] ; 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、信仰

距離 50フィート

効果範囲 術者を中心とした半径50フィートの爆発

持続時間 1分/レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効 ; 呪文抵抗 可

ペインは術者の敵の心を恐怖と疑念で満たす。作用を受けたクリーチャーはそれぞれ攻撃ロールに -1のペナルティと、[恐怖]効果に対するセーヴィング・スローに -1のペナルティを受ける。ペインは **ブレス** を相殺し、解呪する。

ヘルピング・ハンド

Helping Hand / 導きの手

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、信仰

距離 5マイル

効果 おぼろげな手

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

手のおぼろげな幻影を作り出す。術者はその手を使いに出して5マイル以内のクリーチャー1体を見つけさせることができる。それから手はそのクリーチャーをさし招き、相手がついてくるようなら術者のところまで案内する。

この呪文を発動するとき、術者は人物1人(あるいはクリーチャー1体)を、肉体的特徴を説明して特定する。肉体的特徴の説明に種族、性別、外見などを含めるのはよいが、レベル、属性、クラスなどのつかみどころのない要素を含めてはならない。説明が終わると、手は説明に合った対象を探して飛んでゆく。対象を探し当てるのにかかる時間は、続く表にあるように、対象がどれだけ離れているかによる。

距離	位置を掴むのにかかる時間
~100フィート	1ラウンド
1,000フィート	1分
1マイル	10分
2マイル	1時間
3マイル	2時間
4マイル	3時間
5マイル	4時間

手は対象を探し当てたなら、ついてくるように手招きする。相手がついてくるなら、手は術者のいる方角を指し、対象を導いて一番まっすぐで通りやすい道を通ってゆく。手は対象の10フィート前に浮かび、先に立って毎ラウンド240フィートまでの任意の速度で(対象に歩調を合わせて)動きつづける。手は対象を術者のところまで案内し終えたら消える。

対象は手についてくるように強要されるわけでも、何らかの特別な方法で術者に向かって進ませられるわけでもない。相手がついてこないことにしたら、手は呪文の持続時間の間対象を手招きし続け、そして消える。対象が術者の方へ向かっている途中で呪文が切れたら、手は消える。対象は自力で術者の居場所をつきとめねばならなくなるだろう。

術者が手に対して行なった説明に合致する対象が、5マイル以内に2体以上いたら、手が探し当てるのは一番近いクリーチャーである。そのクリーチャーが手についてこなくても、手は次の対象を探しには行かない。

4時間の搜索を終えて、5マイル以内に説明に合致する対象が見つけれなかったなら、手は術者のところに戻ってきて、手のひらを上に向けてみせて(そんなクリーチャーは見つかりませんでしたということを示して)消える。

おぼろげな手には物理的な形態があるわけではない。これが見えるのは術者と、術者の説明に合致する対象だけである。手は戦闘には参加できないし、その他何にせよ、対象を見つけ出して術者のところへ呼び招く以外のことは一切できない。固体を通り抜けることはできないが、小さな裂け目や隙間を通り抜けることはできる。手は、術者が呪文を発動して手が現れた場所から5マイルまでしか動けない。

ポイズン

[Poison](#) / 毒

系統 死霊術； 呪文レベル クレリック4、ドルイド3

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 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；本文参照

セーヴィング・スロー 頑健・無効；本文参照； 呪文抵抗 可

自然界の肉食生物の持つ毒の力を呼び起こすことで、術者は対象に近接接触攻撃に成功することで恐るべき毒を注入できる。この毒は毎ラウンド1d3ポイントの【耐久力】ダメージを6ラウンドまで与える。毒に侵されたクリーチャーは毎ラウンド頑健セーブを行ない、成功すればそのラウンドのダメージを無効化して効果を終了させることができる。

ポーラー・レイ

[Polar Ray](#) / 冷凍光線

系統 力術 [冷気]； 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、焦点（白い陶器製の円錐形か三角柱）

距離 中距離（100フィート + 10フィート / レベル）

効果 光線

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可； 呪文抵抗 可

凍てつく空気と氷から成る青白い光線が術者の手から放たれる。目標にダメージを与えるためには、術者はこの光線で遠隔接触攻撃に成功しなければならない。この光線は術者レベルごとに1d6（最大25d6）ポイントの [冷気] ダメージを与え、【敏捷力】を1d4ポイント吸収する。

ホーリィ・オーラ

[Holy Aura](#) / 聖なるオーラ

系統 防御術 [善]； 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）

目もくらむばかりの聖なる輝きを対象を包んで攻撃から守り、悪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、対象に攻撃を当てた悪の属性のクリーチャーを [盲目状態](#) にする。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・イーヴル](#)の効果と異なり、この利益は悪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 [悪] の呪文や悪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、この防御術呪文は受容者が [プロテクション・フロム・イーヴル](#)と同様に、憑依および精神的な影響を受けまいよう保護する。

最後に、悪の属性のクリーチャーが [ホーリィ・オーラ](#)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、攻撃者は [盲目状態](#) になる（[ブラインドネス / デフネス](#) 呪文と同様に頑健セーブに成功すれば無効化できるが、[ホーリィ・オーラ](#)のセーブDCに対して行なうこと）。

ホーリィ・スマイト

[Holy Smite](#) / 聖なる打撃

系統 力術 [善]； 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フィートの爆発

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

術者は聖なる力を呼び降ろして敵を討つ。この呪文によって害を被るのは、悪か中立の属性のクリーチャーだけである。この呪文は善のクリーチャーには作用しない。

この呪文は効果範囲内の悪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、悪属性の来訪

者に対しては、術者レベル1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、[盲目状態](#)にする。意志セーブに成功すれば、ダメージは半減し、盲目効果は無効化される。

善の属性でも悪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、盲目効果もない。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。

ホーリィ・ソード

[Holy Sword](#) / 聖なる剣

系統 力術 [善] ; 呪文レベル パラディン4

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 接触した近接武器1つ

持続時間 1ラウンド/レベル

セービング・スロー 不可 ; 呪文抵抗 不可

この呪文を使えば、聖なる力を剣など、選んだ近接武器に宿することができる。その武器は [ホーリィ](#) 能力を持つ +5の武器（攻撃およびダメージ・ロールに +5の強化ボーナス、悪属性の相手に +2d6ダメージ）として働く。また [マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル](#) の効果を発する（同名の呪文と同じ効果）。マジック・サークルが切れたら、剣は術者のターンにフリー・アクションで新しいマジック・サークルを張る。剣が術者の手を離れたなら、その1ラウンド後にこの呪文は自動的に打ち消される。ホーリィ・ソードのかかった武器を一度に2本以上持つことはできない。

この呪文を魔法の武器にかけた場合、呪文の効果は武器が本来有する力に優先する。持続時間中は武器本来の強化ボーナスや魔法のパワーは無効になる。この呪文は [ブレス・ウェポン](#) その他、武器に何らかの修正を与える呪文と効果は累積しない。

この呪文はアーティファクトに効果を及ぼさない。高品質の武器による攻撃へのボーナスは、攻撃への強化ボーナスとは累積しないことに注意。

ホーリィ・ワード

[Holy Word](#) / 聖なる言葉

系統 力術 [音波、善] ; 呪文レベル クレリック7

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声

距離 40フィート

効果範囲 術者を中心とした半径40フィートの拡散内の善属性でないクリーチャー

持続時間 瞬間

セービング・スロー 意志・無効 ; 本文参照 ; 呪文抵抗 可

ホーリィ・ワードの効果範囲内にいるクリーチャーはすべて、以下の有害な効果を受ける。

HD	効果
術者レベルに等しい	聴覚喪失
術者レベル - 1以下	盲目、聴覚喪失
術者レベル - 5以下	麻痺、盲目、聴覚喪失
術者レベル - 10以下	死、麻痺、盲目、聴覚喪失

これらの効果は累積し、同時に発生する。意志セーブに成功したなら、この効果を軽減したり無効化できる。複数の影響を受けるクリーチャーも意志セーブは1回のみ行ない、この結果をすべての効果に適用する。

聴覚喪失 : クリーチャーは1d4ラウンドの間、[聴覚喪失状態](#)となる。セーブ : 無効。

盲目 : クリーチャーは2d4ラウンドの間、[盲目状態](#)となる。セーブ : [盲目状態](#)の効果は1d4ラウンドに軽減する。

麻痺 : クリーチャーは1d10分間、[麻痺状態](#)かつ[無防備状態](#)となる。セーブ : [麻痺状態](#)の効果は1ラウンドに軽減する。

死 : 生きているクリーチャーは死亡する。アンデッド・クリーチャーは破壊される。セーブ : 無効。セーブに成功した場合、対象のクリーチャーは代わりに3d6 + 術者レベルごとに1ポイント（最大 +25）のダメージを受ける。

さらに、この呪文を発動した時点で術者が自分の出身次元界にいる場合、効果範囲内にいて属性が“善”でない他次元界クリーチャーは直ちにそれぞれの出身次元界に退去させられる。このように退去させられたクリーチャーは少なくとも24時間の間、戻ってくることはできない。この効果は、そのクリーチャーがホーリィ・ワードの呪言を耳にしたかどうかに関わらず発生する。また、この呪文の退去させる効果には意志セーブ（-4のペナルティが課せられる）が行なえ、成功すれば無効化できる。

ヒット・ダイスが術者の術者レベルより高いクリーチャーには、ホーリィ・ワードは作用しない。

ホールド・アニマル

[Hold Animal](#) / 動物金縛り

系統 心術（強制） [精神作用] ; 呪文レベル ドルイド2、レンジャー2

構成要素 音声、動作

目標 動物1体

[ホールド・パースン](#)と同様だが、この呪文は人型生物ではなく動物に作用する。

ホールド・アンデッド

[Halt Undead](#) / アンデッド金縛り

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、物質（硫黄あるいはニンニクの粉ひとつまみ）

距離 中距離（100フィート+10フィート/レベル）

目標 アンデッド3体まで、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ラウンド/レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効；本文参照；呪文抵抗 可

この呪文は3体までのアンデッド・クリーチャーを身動きできなくさせる。知性のないアンデッド（スケルトン、ゾンビなど）はセーヴィング・スロー不可。知性のあるアンデッドはセーヴィング・スローを行なう。呪文が効けば持続時間中、アンデッドは動けなくなる（ちょうど生きているクリーチャーが[ホールド・パースン](#)の影響を受けた場合のように）。ホールド・アンデッドのかかったクリーチャーが攻撃されたりダメージを受けたりすれば、そのクリーチャーに対する呪文の影響は解ける。

ホールド・パースン

[Hold Person](#) / 対人金縛り

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3、クレリック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、焦点/信仰（小さくまっすぐな鉄片）

距離 中距離（100フィート+10フィート/レベル）

目標 人型生物1体

持続時間 1ラウンド/レベル（解除可）；本文参照

セーヴィング・スロー 意志・無効；本文参照；呪文抵抗 可

対象はその場で動きを止め、[麻痺状態](#)で立ちつくす。意識はあるし普通に息もしているが、行動は一切とれず口をきくことすらできない。毎ラウンド自分のターンに対象は効果を終わらせるために新たなセーヴィング・スローを行なうことができる。これは全ラウンド・アクションであり、機会攻撃を誘発しない。翼で空を飛ぶクリーチャーが[麻痺状態](#)になったなら、羽ばたくことができなくなり、落下する。泳ぐクリーチャーは泳げなくなり、溺れる可能性がある。

マス・ホールド・パースン

Hold Person, Mass / 集団対人金縛り

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7

目標 1体以上の人型生物クリーチャー、それらのクリーチャーのうちいずれも他のものから30フィート以内の距離に収まっていなければならない

この呪文は上記以外では[ホールド・パースン](#)と同様である。

ホールド・ポータル

[Hold Portal](#) / 戸口閉ざし

系統 防御術；呪文レベル ウィザード/ソーサラー1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声

距離 中距離（100フィート+10フィート/レベル）

目標 20平方フィート/レベルまでの戸口1つ

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

この呪文は木や金属や石の扉、門、窓、そのほか雨戸よるい戸の類1つを、魔法の力で閉ざしてしまう。ちょうどしっかり戸を閉めて普通に鍵をかけたのと同じように、魔法の力で戸口を閉ざしてしまうのである。[ノック](#)呪文を使ったり、[ディスペル・マジック](#)に成功したりすれば、[ホールド・ポータル](#)を無効化できる。

この呪文が作用している戸口を力でこじ開ける場合、DCは通常のDC+5になる。

ホールド・モンスター

[Hold Monster](#) / 怪物金縛り

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5、バード4

構成要素 音声、動作、物質/信仰（硬い金属の棒あるいはロッド、長さ1インチ強（約3cm）の釘ほどの小さなものでよい）

目標 生きているクリーチャー1体

[ホールド・パースン](#)と同様だが、この呪文は生きているクリーチャーならどんなものに対しても作用する（対象が意志セーブに失敗すれば）。

マス・ホールド・モンスター

Hold Monster, Mass / 集団怪物金縛り

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9

目標 1体以上のクリーチャー、そのクリーチャーのうちどれも他のものから30フィート以内の距離に収まっていなければならない

[ホールド・パースン](#)と同様だが、この呪文は生きているクリーチャーならどんなものでも [麻痺状態](#) にし、複数のモンスターに作用する（対象が意志セーブに失敗すれば）。

ホリッド・ウィルティング

[Horrid Wilting](#) / 恐るべき枯渇

系統 死霊術；**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（海綿一切れ）

距離 長距離（400フィート+40フィート/レベル）

目標 生きているクリーチャー、ただしそのうちのどの2体をとっても60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

セービング・スロー 頑健・半減；**呪文抵抗** 可

目標の生きているクリーチャーたちの体から水分が蒸発し、肉はしばみひびが入り、そして塵へと碎ける。この呪文は術者レベルにつき1d6（最大20d6）のダメージを与える。この呪文はウォーター・エレメンタルや植物クリーチャーには特に壊滅的な効果を及ぼし、術者レベルごとに1d8ポイント（最大20d8）のダメージを与える。

ポリモーフ

[Polymorph](#) / 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5

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（選択したクリーチャーの一部）

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（解除可）

セービング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 不可（無害）

この呪文は同意したクリーチャーを術者が選択した動物か人型生物かエレメンタルの姿に変身させる。同意していないクリーチャーに対しては何の効果もなく、目標となったクリーチャーが変身する姿に影響することもできない（言葉で術者に伝えることは別として）。

変身させる種別に動物や魔獣を選んだ場合は [ビースト・シェイプII](#) と同様に、エレメンタルを選んだ場合は [エレメンタル・ボディI](#) と同様に、人型生物を選んだ場合は [オルター・セルフ](#) と同様に働く。目標は全ラウンド・アクションとして呪文を解除し、元の姿に戻ることができる。

グレーター・ポリモーフ

Polymorph, Greater / 上級変身

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7

この呪文は [ポリモーフ](#) と同様に働くが、目標をドラゴンや植物クリーチャーの姿に変えることができる。変身させる種別に動物や魔獣を選んだ場合は [ビースト・シェイプIV](#) と同様に、エレメンタルを選んだ場合は [エレメンタル・ボディIII](#) と同様に、人型生物を選んだ場合は [オルター・セルフ](#) と同様に、植物を選んだ場合は [プラント・シェイプII](#) と同様に、ドラゴンを選んだ場合は [フォーム・オブ・ザ・ドラゴン](#) と同様に働く。目標は全ラウンド・アクションとして呪文を解除し、元の姿に戻ることができる。

ポリモーフ・エニィ・オブジェクト

[Polymorph Any Object](#) / 物体変身

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（水銀、ゴム、煙）

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体か、100立方フィート/レベルまでの魔法の力を持たない物体1つ

持続時間 本文参照

セービング・スロー 頑健・無効（物体）；本文参照；**呪文抵抗** 可（物体）

グレーター・ポリモーフと同様だが、この呪文は1つの物体か1体のクリーチャーを他のものへと変える。術者はこの呪文であらゆる種類の物体やクリーチャーの姿を変えることができる。生きているものを生きているものに、ということにすら縛られていない。この呪文の持続時間は、本来の状態から変化後の状態になるのにどれだけ激しい変化があったかによる。以下のガイドラインを用いて持続時間を決定する。

変化した対象が...	持続時間係数の増加*
同じ界（動物、植物、鉱物）	+ 5
同じ綱（哺乳類、菌類、金属など）	+ 2
同じサイズ	+ 2
関係がある（枝を木に、ウルフの毛皮をウルフに、など）	+ 2
【知力】が上がっていない	+ 2

- 適用されるものをすべて加えること。合計値を以下の表で参照すること。

持続時間

係数	持続時間	例
0	20分	小石を人間に
2	1時間	人形を人間に
4	3時間	人間を人形に
5	12時間	リサード（トカゲ）をマンティコアに
6	2日	羊を羊毛のコートに
7	1週間	シュリユー（トガリネズミ）をマンティコアに
9+	永続	マンティコアをシュリユー（トガリネズミ）に

目標が物理的能力値（【筋力】【敏捷力】【耐久力】）を持っていなければ、この呪文によって能力値10を得る。精神的能力値（【知力】【判断力】【魅力】）を持っていなければ、この呪文によって能力値5を得る。新たな姿にダメージが与えられれば、ポリモーフされたクリーチャーが負傷したり死ぬことになる。一般的に、ダメージは新たな姿が物理的な力によって変えられた時に発生する。魔法の力を持たない物体を、この呪文で魔法のアイテムにすることはできない。この呪文は魔法のアイテムには作用しない。

この呪文は銅、銀、宝石、絹、黄金、白金、ミスラル、アダマンティンなど、素材自体の価値が高い物質を作り出すことはできない。また冷たい鉄のような、ある種のクリーチャーのダメージ減少を無視する特別な性質を再現することもできない。

この呪文は ベイルフル・ポリモーフ、グレーター・ポリモーフ、ストーン・トゥ・フレッシュ、フレッシュ・トゥ・ストーン、トランスミュート・マッド・トゥ・ロック、トランスミュート・メタル・トゥ・ウッド、トランスミュート・ロック・トゥ・マッドの効果を再現するために使用することもできる。