フィフス 5E エディション RPG

おぼえがき 2
コア・ルール 2
ゲームの流れ 2
サイコロ（ダイス）について 2
ゲームに必要な物 2
遊び方の基本 3
判定の手順 3
習熟ボーナス 3
“有利”と“不利” 3
能力値判定 3
受動判定 3
対抗判定 3
能力値 4
技能 4
セーヴィング・スロー 4
各能力値の用法 4
【筋力】（STRENGTH） 4
【敏捷力】（DEXTERITY） 4
【耐久力】（CONSTITUTION） 5
精神集中 5
【知力】（INTELLIGENCE） 5
【判断力】（WISDOM） 5
【魅力】（CHARISMA） 5
戦闘 6
戦闘の各ステップ 6
君のターン 6
アクション 6
ボーナス・アクション 7
リアクション 7
移動 8
登攀と水泳 8
移動困難な地形 8
他のクリーチャーをすり抜ける 8
クリーチャーのサイズとスペース 8
攻撃ロール 9
攻撃ロールの1の目と20の目（クリティカル・ヒット） 9
クリーチャーをつかむ 9
クリーチャーを突き飛ばす 9
ヒット・ポイント 10
ヒット・ポイントが0になった時 10
ダメージ種別 11
遮蔽 11
騎乗戦闘 11
水中戦闘 11
冒険 12
時間 12
移動 12
視覚と明るさ 12
落下 12
休憩 13
水と食料 13
キャラクター作成手順 14
ステップ1：種族の選択 14
ステップ2：クラスの選択 14
ステップ3：能力値の決定 14
ステップ4：キャラクターの背景設定 14
ステップ5：装備の選択 15
ステップ6：仲間と共に 15
1レベルよりも先 15
種族 16
エルフ 16
ドワーフ 17
ハーフリング 17
ヒューマン 18
ティーフリング 18
ドラゴンボーン 18
ノーム 19
ハーフエルフ 19
ハーフオーク 19
クラス 20
ウィザード 20
ウォーロック 22
クレリック 27
ソーサラー 29
ドルイド 32
バード 35
バーバリアン 38
パラディン 39
ファイター 43
モンク 44
レンジャー 47
ローグ 50
特技 51
属性 52
言語 52
インスピレーション 53
背景 53
侍祭 54
放浪者 55
求道者 56
装備や所持品 57
貨幣 57
財宝の売却 57
持ち上げと運搬 57
鎧と盾 57
武器 59
冒険用装備 61
道具 64
装備品パック 65
乗騎と乗り物 65
交易品 66
生活費 66
食糧、飲料、宿屋 67
サービス 67
呪文 68
呪文レベル 68
呪文スロット 68
初級呪文 68
儀式 68
呪文の発動 68
呪文や魔法のアイテムの記述順について 73
呪文の説明 74
魔法のアイテム 139
魔法のアイテムの使い方 139
効果範囲 176
状態、その他 176
狂気 178
毒 179
病気 180
その他のクリーチャー 181
選択ルール：フライング・シャーク 200
乗騎と他の動物クリーチャー 201
ウォーロックの使い魔 202
エレメンタル・クリーチャー 204
セレスチャル・クリーチャー 205
アンデッド・クリーチャー 205
レベル別　アイウエオ順呪文一覧 206
レアリティ別　魔法のアイテム一覧 207
ライセンス表記 208

おぼえがき

単位について：本書では英米特有の単位が多く用いられている。

重さ　1［ポンド］＝454［g］
長さ　1［インチ］＝2.54［cm］＝1/12［フィート］
　　1［フィート］＝30.5［cm］
　　1［マイル］＝1.61［km］＝1760［ヤード］
面積　1［平方フィート］＝0.0929［m^2］
体積　1［ガロン］＝3.79［リットル］
　　1［液用パイント］＝1/8［ガロン］＝473［cc］
　　1［液用オンス］＝1/128［ガロン］＝29.6［cc］
　　1［立方フィート］＝28.3［リットル］

以上の単位について、一部メートル・キログラム法と併記する。
この他にも稀に出てくる単位があるが、それについては必ずメートル・キログラム法と併記した。

略号について：
本書では以下の略号を用いる。
AC：アーマー・クラス（Armor Class）
hp：ヒット・ポイント（Hit Point）
XP：経験点（eXperience Point）
gp：金貨（Gold Piece）
sp：銀貨（Silver Piece）
cp：銅貨（Copper Piece）
ep：エレクトラム貨（Electrum Piece）
pp：プラチナ貨（Platinum Piece）

「以上」と「以下」について：
日本語の「以上」や「以下」は、数学的な意味では「同じかそれより上」、「同じかそれより下」を意味するが、日常生活では「それより上」、「それより下」の意で使われることも多い。本書の数字周りで「以上」や「以下」という言葉が出てくる場合、常に「数学的な」意味で使われているものと思われたい。

おことわり：
本書に登場する個人・団体・思想・病名その他はすべてフィクションであり、実在のものとは一切関係ありません。同様に特定個人や団体などを攻撃する意図はございません。あらかじめご了承ください。

- 本書掲載のデータは、第5版RPG の各種ルールブックに掲載されている内容から改編されている場合がございます。プレイ中に掲載データを使用する場合には、必ず事前にGMや他のプレイヤーに確認を取ってください。
- 本書、図版、文章などの無断転載、複写、複製ならびに、形態を問わず再配布を禁じます。

開発・編集
株式会社ホビージャパン
〒151-0053　東京都渋谷区代々木2-15-8 新宿Hobby ビル
HobbyJAPAN TRPG：https://hj-trpg.com/

カスタマーサービス、お問い合わせ先
Mail：trpg@hobbyjapan.co.jp

コア・ルール ; Core Rule

ゲームの流れ ; Game Flow

このゲームをプレイする際の流れは以下のとおりである。

1．GMがキャラクターの置かれている状況をプレイヤーに伝える
2．プレイヤーはキャラクターのとる行動をGMに伝える
3．GMはキャラクターの行動によって、その状況がどう変化したのかをプレイヤーに伝える
4．1～3を繰り返して、キャラクター達の冒険を進める

プレイに際して、GMは用意したアドベンチャー・シナリオを、プレイヤーは自分の使用するキャラクターのデータを常に参照できるようにしておくこと。

サイコロ（ダイス）について ; About Dice

本書ではサイコロのことをダイス、もしくはd20などと呼ぶ（20面体ダイスであればd20、6面体ダイスであればd6となる）。
ダイスを振る（＝ロールする）際、どんな種類のダイスを何個ロールして、どれだけの修正値を足し引きするかは“2d6＋3”などの表記をされる。これは2個の6面体ダイスをロールして、出た目を足し合わせ、その合計の値に3を足すことを意味している。

ゲームに必要な物 ; Need for the game

ゲームマスター（GM）：ゲームの進行役。プレイヤーに状況を説明したり、プレイヤーの操るキャラクター以外の登場人物（ノンプレイヤーキャラクター、NPC）やモンスターの行動や判定を担う。
プレイヤー：GMと共にアドベンチャー・シナリオを進めていくゲームの参加者。原則として1人につき1キャラクターを受け持ち、そのキャラクターの行動や判定を担う。2～4人程度が望ましい。
アドベンチャー・シナリオ：GMが用意し、プレイヤーと共に挑む冒険のこと。自作した物でも、公開されている物でも良い。
キャラクター：プレイヤーが受け持つ架空の世界の登場人物。数値や文章のデータで表されており、作成済みのキャラクターのデータを用いたり、ルールに則って自分で作成する。
筆記用具：GMやプレイヤーが実際に集まって遊ぶ際、記録のために必要となる。
コンピューターなどの通信機材：GMやプレイヤーがオンラインで遊ぶ際、通話や各種情報共有のために必要となる。
各種ダイス：GMやプレイヤーが実際に集まって遊ぶ際には、4面体、6面体、8面体、10面体、12面体、20面体のサイコロが最低でも1個ずつ、可能ならなるべくたくさん用意できると良い。

キャラクターのデータは、プレイヤーが分かるのであれば、ルーズリーフに記載されたものやスマートフォン内のテキストファイル、ウェブサイトからダウンロードしたサンプルキャラクターのPDFファイルなど、どのような形式でも構わない。一般的にキャラクターのデータは、キャラクター・シートに記入して管理することが多い。フィフスエディションRPGでも使用できる第5版RPG用のキャラクター・シートは様々なウェブサイトで公開されており、弊社のTRPGのホームページ（https://hj-trpg.com/）からもダウンロードすることができる。

遊び方の基本；Rule

このゲームでは、キャラクターやモンスターなどの試みの成否が定かではない時、ダイスを振って出た目によって成功か失敗を判定することになっている。

そういった場合、判定として20面体のダイス（＝d20）を振る（＝ロールする）。ゲーム中に行なうd20のロールは、能力値判定、セーヴィング・スロー、または攻撃ロールのいずれかに属する。

能力値（技能）判定

能力値や技能に関連する行動の結果を決定する時の判定。通常は、技能の値を用いる判定でも“能力値判定”と呼ばれる。

セーヴィング・スロー

キャラクターが、危険を避けたり、有害な効果に抵抗できたかを決定する時の判定。

攻撃ロール

武器の攻撃や放たれた呪文などが目標に命中するかを決定する時の判定。“攻撃判定”や“命中判定”と呼ばれることもある。

判定の手順；How to Checks/Rolls

1．GMが目標値を決定する。

GMは行なわれようとしている判定の種類とその目標値を指定する。自発的に何かを行なおうとしているならば能力値判定を、呪文や罠や毒や病気などの脅威に抵抗するならばセーヴィング・スローを、武器や呪文で敵対者を攻撃するならば攻撃ロールを行なうこととなる。難易度は、一般的には以下のように定められる。

- 能力値判定の目標値は、行なおうとしている行動の内容の難易度によって変動する。『典型的難易度』表を参照すること。
- セーヴィング・スローの目標値は、そのセーヴィング・スローを要求する事柄の難易度によって決定する。呪文やクリーチャーの能力によるものであれば、その効果に難易度が記載されている。
- 攻撃ロールの目標値は、目標のアーマー・クラス（AC）の値となる。

2．ダイスをロールし、適切な修正を加える

d20をロールし、その出目に1．で指定された判定の種類に応じた適切な修正を加える（これを判定結果ということもある）。クラス特徴、呪文、特定の状況、その他の効果によって、判定結果にボーナスやペナルティが付くことがある。

- 能力値判定なら、指定された能力値の“能力修正値”や、“技能”の値を加算する。
- セーヴィング・スローなら指定された能力値の“セーヴ”の値を、攻撃ロールなら行なった攻撃の“攻撃ボーナス”の値を加算する。

3．合計の値を目標値と比べる

2．で算出した判定結果が目標値以上なら、その能力値判定／セーヴィング・スロー／攻撃ロールは成功、目標値未満なら失敗である。

習熟ボーナス；Proficiency Bonus

キャラクターはレベルに応じた習熟ボーナスという値を持つ。

習熟ボーナスは能力値判定とセーヴィング・スローと攻撃ロールに関するルールにおいて用いられ、多くの作成済みキャラクターのデータには、既にこれを反映した値が記されている。

1つのダイス・ロールないしゲーム的な数値に、君の習熟ボーナスを複数回加算することはできない。時として、君の習熟ボーナスは（ロールの目に加える前に）増減することがある（2倍または半減する場合が多い）。同一のロールに習熟ボーナスを複数回適用できるような状況においても、君は実際には習熟ボーナスを1回だけ適用するし、習熟ボーナスの増減を適用するのも1回だけである。

“有利”と“不利”；Advantage and Disadvantage

特殊能力や呪文によって、君の能力値判定やセーヴィング・スローや攻撃ロールが有利または不利になることがある。そうなった時、君はそのロールを行なう際に2つ目のd20をロールする。

- 有利を得ているなら、2つのd20の目の好きな方を用いる
- 不利を得ているなら、2つのd20の目の低い方を用いる

1つの判定に有利と不利の両方が適用される場合、君はその判定に関して有利も不利も得ていないものとみなされ、d20を1つだけロールすることになる。

能力値判定；Ability Check

能力値判定とは、キャラクターやモンスターが困難を克服しようとするさい、その生まれつきの才能や訓練のほどを試すものである。キャラクターやモンスターが（攻撃以外で）失敗の可能性のある行為を試みた時に、GMは能力値判定を要求する。成否が不確かなのでダイスが結果を決定するのである。

能力値判定のたびに、GMはこの作業には6つの能力値のどれがふさわしいかを判断し、またこの作業がどのくらい難しいかを判断する。後者は“難易度”としてあらわされる。作業が難しいほど難易度は高くなる。『典型的難易度』表にはごく一般的な難易度がまとめてある。

典型的難易度

非常に簡単	5	困難	20
簡単	10	非常に困難	25
通常	15	ほとんど不可能	30

受動判定；Passive check

“受動判定”は特殊な能力値判定で、ダイスロールを行なわない。このような判定は2つの場合に行なわれる。（1）何度も繰り返して行なう行為の平均的な結果をあらわすとき。たとえば隠し扉がないかとあちこちを調べる場合など。（2）GMが“キャラクターが何事かに成功したかどうかを、ダイスをロールすることなく、ひそかに判定したい”と思ったとき。たとえば隠れているモンスターにキャラクターが気づくかどうかなど。

受動判定におけるキャラクターの判定結果：
10＋判定に通常適用されるすべての修正値

キャラクターが判定に有利を得ているなら＋5する。不利を受けているなら－5する。ゲームでは受動判定の結果合計を“受動～値”と呼ぶ。

たとえばある1レベル・キャラクター（習熟ボーナス＋2）の【判断力】が15（修正値＋2）であったなら、その受動【判断力】〈知覚〉値は14である。

対抗判定；Contest

あるキャラクターやモンスターのやろうとしていることと、他の者のやろうとしていることが正面からぶつかることがある。こういった状況では、結果は特別な形の能力値判定で決定される。

対抗判定の参加者はいずれも自分の作業に対応する能力値判定を行ない、判定結果が高いほうの者が対抗判定に勝利する。

もし対抗判定の結果が両者同値であったなら、状況は対抗判定の前と同じままにとどまる。

能力値 ; Ability score

この数字の大小が能力の高低をあらわす。能力値は単に生れつきの才能をあらわすものではなく、クリーチャーがその分野でどれだけ訓練を積み力量を上げてきたかまでをあらわす。

普通の市井の人々の平均は能力値10～11である。けれども冒険者や多くの怪物は大抵の能力値が衆にすぐれている。能力値18は通常の人物が辿り着ける最高の値である。冒険者の能力値は20まで上昇し得る。モンスターや神々などは最高で30までの能力値を持っていることがある。

6つの能力値は、各クリーチャーの肉体的、精神的な特質を手っとり早く説明したものである。

また、各能力値には対応する能力修正値が定められる。能力修正値は能力値から算出され、－5（能力値1の場合）から＋10（能力値30の場合）の値をとる。能力修正値を算出するには、能力値から10を引き、結果を2で割る（端数は能力値が10以上なら切捨て、能力値が10未満なら切り上げ）。

ほとんどすべての能力値判定、セーヴィング・スロー、攻撃ロールには能力修正値を使うので、能力修正値は対応する能力値そのものよりも頻繁にゲーム中で使用する。

技能 ; Skill

時として、GMは特定の技能を用いて能力値判定を行なうように指示することがある。たとえば「【判断力】〈知覚〉判定をお願いします」等である。また逆に、プレイヤーのほうがGMに、この判定に特定の技能を使えないかと聞くこともある。いずれの場合にも、対応する技能に対する習熟があるなら、判定を行なう者はその技能を使う能力値判定に習熟ボーナスを足せる。対応する技能に対する習熟がないなら、通常の能力値判定を行なう。

通常、技能に対する習熟は、特定の1種類の能力値判定にしか適用されない。けれども一部の状況下では、技能の習熟を別の種類の能力値判定に適用するのが道理に叶うこともあろう。そのような場合、GMやプレイヤーが通常と異なる能力値と技能の組み合せで判定を要求することもある。

たとえば君の操る戦士が剛力を示して敵を威圧しようとした場合、〈威圧〉は通常なら【魅力】に対応するが、GMは【筋力】〈威圧〉判定を要求するかもしれない。

セーヴィング・スロー ; Saving Throw

セーヴィング・スロー（セーヴともいう）は、呪文や罠や毒や病気などの脅威に抵抗する試みをあらわす。君は通常、進んでセーヴィング・スローを試みることはない。君の操るキャラクターやモンスターが害を受ける可能性があるとき、君はセーヴィング・スローを行なうよう強いられるのだ。

セーヴィング・スローを行なうには、1d20をロールし、対応する能力修正値を加える。たとえば【敏捷力】セーヴィング・スローならば【敏捷力】修正値を加える。

GMの判断によって、セーヴィング・スローには状況に応じたボーナスやペナルティが加わり、有利や不利の影響も加わる。

セーヴィング・スローの難易度は、セーヴを発生させた効果による。たとえば呪文に対するセーヴィング・スローの難易度は、その術者の呪文発動能力値と習熟ボーナスによって決まる。たとえば、君の呪文に抵抗するためのセーヴ難易度は（8＋君の呪文発動能力修正値＋君の習熟ボーナス＋その他の特殊な修正値）である。

セーヴィング・スローに成功／失敗したときの結果もまた、セーヴを発生させた効果による。通常、あるクリーチャーがある効果に対するセーヴに成功したならば、そのクリーチャーはその効果から何の害も受けないか、失敗した場合より小さな害しか受けない。

各能力値の用法 ; Ability Scores Definitions

【筋力】（STRENGTH）

体の力、運動訓練、そして純粋に物理的な力をどれだけ生み出せるかをあらわす。

物を持ち上げたり、押し引きしたり、力づくで壊そうとしたり、狭いところへ体をねじこんで通り抜けたりといった、力づくで状況を打破しようとする試みには、すべて【筋力】判定を適用できる。

〈運動〉（Athletics）：【筋力】〈運動〉判定は、登攀、跳躍、水泳の途中に困難な状況に直面した際に用いる。たとえば以下のような活動である。

- 切り立った崖やすべりやすい崖を登る。壁をよじ登っている最中に思わぬ災難に襲われたとき、無事に切り抜ける。他の者が君を突き落そうとするとき、崖にしがみついて離さない。
- 遠くまで跳躍する。跳躍の最中に見事な身のこなしを見せる。
- 危険な水流、荒れ狂う大波、海藻の生い茂る海のなかで、強いて泳ぐ、または強いて水面上に浮かぶ。他のクリーチャーが君を水中へ押しこもう、引きこもう、何らかの形で水泳の邪魔をしようとするとき、これを免れる。

攻撃ロールとダメージ

近接武器攻撃か、“投擲”武器による遠隔武器攻撃を行なうとき、君は攻撃ロールとダメージ・ロールの双方に【筋力】修正値を足す。

【敏捷力】（DEXTERITY）

俊敏さ、反射神経、平衡感覚をあらわす。

巧妙に、素早く、あるいは静かに動こうとしたり、すべりやすいぐらつく足場の上で落下を免れたりする試みは、すべて【敏捷力】判定であらわせる。

〈隠密〉（Stealth）：敵から身を隠すとき、番人の脇をすり抜けるとき、気づかれずに退散するとき、相手に姿を見せず足音を殺して忍び寄るときには、【敏捷力】〈隠密〉判定を行なう。

〈軽業〉（Acrobatics）：【敏捷力】〈軽業〉判定は、不安定な状況で転ばないようにする際に用いる。また、君が軽業めいた身のこなしで動くときにも、GMは【敏捷力】〈軽業〉判定を要求するだろう。

〈手先の早業〉（Sleight of Hand）：気づかれることなく物品を他人の身辺に忍ばせたり、自分の身辺に隠したり、その他すべて手先指先の技による手品や奇術や詐術を試みる時には、【敏捷力】〈手先の早業〉判定を行なう。

攻撃ロールとダメージ

遠隔武器攻撃か、“妙技”武器による近接武器攻撃を行なうとき、君は攻撃ロールとダメージ・ロールの双方に【敏捷力】修正値を足す。

アーマー・クラス（AC）

着用している鎧によっては、AC に【敏捷力】修正値の一部または全部を足せることがある。AC は敵が君に攻撃を命中させるための難易度である。

イニシアチブ

戦闘の開始時ごとに、君は【敏捷力】判定を行なうことでイニシアチブを決定する。イニシアチブの結果によって、戦闘における各クリーチャーのターンの順番が決まる。

【耐久力】(CONSTITUTION)

健康、スタミナ、生命力をあらわす。

【耐久力】判定が行なわれることはそれほど多くない。そして【耐久力】判定に対応する技能は存在しない。【耐久力】があらわしている持ちこたえ耐えぬく力というのは多分に受け身のものであり、キャラクターまたはモンスターが進んで何らかの努力をするようなものではないからである。しかし君が通常の限界を超えて何事かをやりぬこうとする試みは【耐久力】判定であらわせる。

GMは君が以下のような作業をやりとげようとする場合に【耐久力】判定を要求することだろう。

- 息を止める。
- 何時間も休みなしで行進、あるいは労働する。
- 眠らずにいる。
- 食糧も水もなしで生き抜く。
- 大ジョッキ一杯のエールを一息で飲み干す。

精神集中

呪文の中には魔力を保つために精神を集中し続けなければならないものがある。精神集中が途切れると、その呪文は終了してしまう。

精神集中によって維持する必要のある呪文は、後述の『呪文』の持続時間の項目にそのことが記されており、最大でどれだけ長く精神集中を続けられるかも書かれている。君は任意の時点で(アクションを使わずに)自分の精神集中を終えることができる。

移動や攻撃などの通常の活動が精神集中の邪魔になることはない。精神集中を途切れさせる可能性がある要素を以下に挙げる。

- **精神集中を要する別の呪文を発動する：**呪文に精神集中している間に、精神集中を要する別の呪文を発動すると、既存の精神集中は途切れてしまう。同時に2つの呪文に精神集中し続けることはできない。
- **ダメージを受ける：**君が呪文に精神集中している間にダメージを受けるたび、君は精神集中を維持するための【耐久力】セーヴを行なわねばならない。このセーヴの難易度は、10または“受けたダメージの半分”のうち高い方だ。複数の発生源からダメージを受けた場合は、個々のダメージ源に対して別々にセーヴを行なう。
- **無力状態になるか、死亡する：**君が無力状態になるか死亡した時点で、君の精神集中は途切れてしまう。 さらに、GMはある種の環境的な現象の下では、精神集中を維持するための難易度10の【耐久力】セーヴを行なう必要があると判断するかもしれない。

【知力】(INTELLIGENCE)

鋭敏な知性、正確な記憶力、論理的思考能力をあらわす。

【知力】判定を使用するのは、君が論理、教育、記憶、演繹的推論を用いるときである。〈自然〉、〈宗教〉、〈捜査〉、〈魔法学〉、〈歴史〉技能はそれぞれ一部の【知力】判定に熟達していることを意味する。

〈自然〉(Nature)：【知力】〈自然〉判定は地形、動植物、天候、季節の変遷や食物連鎖などに関する知識を思い出す能力を計るものである。

〈宗教〉(Religion)：【知力】〈宗教〉判定は神格、儀式、祈祷、聖職の位階、聖印、秘密教団の風習に関する知識を思い出す能力を計るものである。

〈捜査〉(Investigation)：手がかりを探し、見つけた手がかりをもとに推論をするときには、【知力】〈捜査〉判定を行なう。失せ物のありかを判じたり、傷口から凶器の見当をつけたりするにはこの判定を用いる。

〈魔法学〉(Arcana)：【知力】〈魔法学〉判定は、呪文や、魔法のアイテムや、奇怪な印や、魔法の伝承や、諸次元界とその住人に関する知識を思い出す能力を計るものである。

〈歴史〉(History)：【知力】〈歴史〉判定は、史上の事蹟、伝説の人物、過去の争論、近時の戦争、失われた諸文明に関する知識を思い出す能力を計るものである。

【判断力】(WISDOM)

どれほど知覚と直感と洞察にすぐれているかをあらわす。

身ぶり手ぶりを見て言わんとすることを察したり、他人の気分を読んだり、周囲の事どもに気づいたり、傷ついた者の手当をしたりする試みは、すべて【判断力】判定であらわせる。

〈医術〉(Medicine)：【判断力】〈医術〉判定によって、君は気絶状態の仲間の容態安定化や、病気の診断を試みることができる。

〈看破〉(Insight)：【判断力】〈看破〉判定は、君が他のクリーチャーの真意を読み取れたか否かを決定するのに使う。相手の嘘を見抜くとき、次の動きを予測するときなどである。

〈生存〉(Survival)：君が何者かの跡をつけようとするとき、野生の鳥獣を狩るとき、仲間たちを案内して凍てつく荒野を旅するとき、野獣が近くに棲息している徴候を目にしたとき、天候を予測するとき、自然の危険を避けるとき、GMは【判断力】〈生存〉判定を要求することだろう。

〈知覚〉(Perception)：【判断力】〈知覚〉判定によって、君はなにものかの存在を視覚、聴覚その他を用いて感知できる。たとえば物音がしないか耳をすますときや、隠れたものや見落としやすいものを見つけるときだ。

〈動物使い〉(Animal Handling)：君が人に飼われている獣を落ち着かせたり、なだめたり、動物の意図を察したりする場合、GMは【判断力】〈動物使い〉判定を要求することだろう。また、君は乗騎に危険な動きをさせる際、乗騎をうまく操れたかどうかを判断するためにも【判断力】〈動物使い〉判定を行なう。

【魅力】(CHARISMA)

他者とうまく交流する能力(自信、雄弁さ、人柄などを含む)をあらわす。

他人に影響や娯楽を与えようとするとき、自分の存在を印象づけようとするとき、説得力ある嘘をつこうとするとき、面倒な社会的状況を切り抜けようとするときには、【魅力】判定を行なう。

〈威圧〉(Intimidation)：君が恫喝、敵対的行動、肉体的暴力によって他者に影響を与えようとする場合、GMは君に【魅力】〈威圧〉判定を要求することだろう。

〈芸能〉(Performance)：【魅力】〈芸能〉判定は、音楽、踊り、芝居、物語その他の芸能によって観衆をどれだけ喜ばせられたかを決定するのに用いる。

〈説得〉(Persuasion)：機転、洗練されたふるまい、人徳によって他の人や人々に影響を与えようとする場合、GMは君に【魅力】〈説得〉判定を要求することだろう。通常、〈説得〉が使えるのは、善意をもって行動する場合、交流を深めたい場合、嘘偽りのない要求をする場合、礼をもって接する場合のことである。

〈ペテン〉(Deception)：【魅力】〈ペテン〉判定は、君が真実を(口車で、あるいは行動で)たくみに隠すことができたかどうかを決定する際に行なう。ここでいうペテンには、情報をボカして相手を誤導することから真っ赤な嘘までのすべてが含まれる。

戦闘；Combat

このゲームでは戦闘を、ラウンドとターンの繰り返しという形式にまとめている。1ラウンドはゲーム世界において約6秒を表す。1ラウンドごとに、各戦闘参加者は自分のターンを1回ずつ行なう。ターンを行なう順番は戦闘の開始時に全員がイニシアチブを決定することで決まる。全員が自分のターンを終えた時点でいずれかの勢力がもう一方を打ち負かしていない限り、戦闘は次のラウンドに移行する。

君がよく行なうであろうアクションは『君のターン』の項にまとめられている。移動に関するルールは『移動』の項に載っている。

戦闘の各ステップ；Step in Combat

1. 不意討ちの判断。その戦闘遭遇に参加している者の中に不意を討たれた者がいるかどうか、GMが判断する。
2. 位置の決定。各キャラクターとモンスターの位置をGMが決める。GMは冒険者パーティの隊列や、部屋その他の場所で各冒険者が自分はどこにいると宣言していたかに基づいて、敵との位置関係を（どの方向にどれだけ離れているかを）決める。
3. イニシアチブの決定。戦闘遭遇の参加者全員がイニシアチブを決定し、各人がターンを行なう順番を決める。
4. ターン処理。各戦闘参加者がイニシアチブ順に従って各自のターンを行なう。
5. 次のラウンドの開始。戦闘参加者全員が自分のターンを行なった時点でそのラウンドは終了する。戦闘が終わるまでステップ4を繰り返すこと。

不意討ち

脅威となる相手の接近に気付けなかった状況などにおいては、戦闘に参加している一方の側がもう一方の側を“不意討ち”したことになる場合がある。

不意を討たれた者はその戦闘における自分の第1ターンにおいて移動もアクションも行なえず、また自分の第1ターンが終了するまでリアクションも行なえない。同じ集団に属する者たちのうち、一部の者は不意を討たれず、他の者は不意を討たれるということもありうる。

イニシアチブ

戦闘中に各自のターンを行なう順番のことをイニシアチブという。戦闘の開始時に、戦闘参加者全員が、イニシアチブ順の中で自分がどこに来るかを決めるための【敏捷力】能力値判定（イニシアチブの決定）を行なう。同一のデータを持つクリーチャーの集団についてはGMがまとめて1回だけロールし、その集団のクリーチャー全員が同時に行動することになる。

GMはイニシアチブの決定による判定結果が最も高い者から最も低い者まで順番に並べて記録する。これが各ラウンドに各人が行動する順番となる（これをイニシアチブ順と呼ぶ）。一度決まったイニシアチブ順はラウンドごとに決めなおしたり変化したりしない。

判定結果が同値だった場合、GMが操作するクリーチャー同士の行動順はGMが決め、プレイヤー同士の行動順はプレイヤーたちが決める。モンスターとキャラクターが同値だった場合はGMが行動順を決めるか、1d20をロールし、高い目の出た者から順番に行動することにしてもよい。

君のターン；Your Turn

君は自分のターンにおいて、最大で自分の移動速度までの移動を行なうことができ、加えて1つのアクションを行なうことができる。移動とアクションをどのような順で行なうかは君の自由だ。

たとえば君が30フィート（約9m）の移動速度を有しているならば、10フィート（約3m）移動してアクションを行なった後、更に20フィート（約6m）移動してもよい。

君はまったく移動せずにアクションだけを行なうこともできるし、自分のターンに何もしないことも選べる。自分のターンに何をするべきか決めかねた時は、『アクション』の項にある“回避”または“準備”のアクションを取ることも検討してみよう。

君は自分のターン中に、アクションも移動も必要としない行動（フリー・アクション）を行なうこともできる。フリー・アクションは単純な1つの行動（ドアを開ける、武器を抜く、警告の声をあげるなど）に限られる。行動がフリー・アクションで行なえるかどうかはGMが最終的に決定するが、その行動が一瞬で行なえる物かどうかを基準とすると良い。少しでも時間がかかる行動（鍵のかかった箱を空ける、跳ね橋を降ろすためにクランクを回すなど）には1回かそれ以上のアクションが必要となることが多いだろう。

アクション；Actions

攻撃

目標に対して1回の近接攻撃または遠隔攻撃を行なう。攻撃の詳細については後述の『攻撃ロール』を参照。

早足

早足アクションを行なうことによって、君はそのターンにおいて追加の移動を行なえる。この追加の移動は、すべての修正値を適用した後の、君の移動速度に等しい。

離脱

君が離脱アクションを取ると、そのターンにおける君の残りの移動は機会攻撃を誘発しなくなる。（『機会攻撃』を参照。）

回避

君が回避アクションを取ると、君の次のターンの開始時まで、君に対するあらゆる攻撃には（君から攻撃者が見えているかぎり）不利がつき、また君のすべての【敏捷力】セーヴに有利がつく。

援護

君は他のクリーチャーの何らかの作業を援護できる。君が援護アクションを行なうと、君の次のターンの開始時までに、君の援護を受けたクリーチャー1体が、君が援護した作業のために行なう、次の1回の能力値判定に有利がつく。

あるいは、君は自分から5フィート（約1.5m）以内にいるクリーチャーへの、君と友好的なクリーチャーの攻撃を援護できる。フェイントをしかけたり、目標の気を逸らせたり、その他何らかの方法によって味方の攻撃の効果を向上させるのである。君の次のターンの開始時までに、君の味方のいずれかが初めて目標を攻撃した際、その攻撃ロールには有利がつく（最初の1回の攻撃ロールのみ）

捜索

捜索アクションを取る際、君は何かを見つけ出すことに専念する。君の捜索の内容次第で、GMは君に【判断力】〈知覚〉判定または【知力】〈捜査〉判定を行なわせるだろう。

物体の操作

通常、単純かつ短時間で終わる物体の操作は“攻撃の一部として剣を抜く”といったように何か他の過程の中で行なわれる。だが、使用するためにアクションが必要となるような物体に関しては、“物体の操作”というアクションを用いる。1ターンに2つ以上の物体を操作したい場合も、このアクションを使うことになる。

準備

敵の機先を制したいとか、特定の状況が発生するまで行動を起こすのを遅らせたいという時もあるだろう。君はそのために、自分のターンに待機アクションを取ることができる。そうすれば、次の君のターンの開始時よりも前のどこかで、君のリアクションを用いて行動することができるようになる。

まず、君が取りたいリアクションの“トリガー”（作動条件）となる状況を決める（知覚可能な状況に限る）。次に、そのトリガーに対して行なうアクションを1つ選ぶ。あるいは、リアクションとして自分の移動速度までの移動を行なうことも選べる。たとえば、「あの海賊が落とし戸を踏んだら、レバーを引いて落とし戸を開ける」、「あの小鬼が隣まで来たら、移動して離れる」のように宣言する。リアクションは1ラウンドに1回までというルールを忘れないこと。

呪文を待機する際には、君は通常どおりその呪文を発動するが、呪文の効果はすぐに発揮されず、君はそのエネルギーを保持し続ける。そしてトリガーが発生した時点で、君はリアクションを用いて、保持していた呪文を解き放つ。待機アクションに使う呪文は発動時間が1アクションでなければならず、待機によって呪文の魔力を保持し続けるには精神集中を要する。君の精神集中が乱された場合、保持していた呪文は効果を発揮せずに消え去る。

隠れ身

隠れ身アクションを行なう際、君をはっきりと見ることのできるクリーチャーからは身を隠すことはできない。君は身を隠すために【敏捷力】〈隠密〉判定を行ない、この判定結果よりも低い受動〈知覚〉の値を持つクリーチャーから姿を隠すことに成功する。姿を隠している間、君は後述の『不可視の攻撃者と目標』で説明されている利益を得る。

姿を隠している間に君が物音を発したり、クリーチャーに近づいたりすれば、通常クリーチャーは君の存在に気付く。ただし、状況によってGMが認めたり、改めて【敏捷力】〈隠密〉を行なうことで、身を隠したまま行動することができる場合もあるだろう。

また、姿を隠していても、前述の捜索アクションの判定結果が君の【敏捷力】〈隠密〉判定の結果以上で有れば、そのクリーチャーは君の存在に気付くこととなる。

不可視の攻撃者と目標

君から見えない目標を攻撃する時、君は攻撃ロールに不利を受ける。あるクリーチャーが君を見ることができていないなら、君はそのクリーチャーに対する攻撃ロールに有利を得る。

攻撃の際に君が隠れていた場合、君の攻撃がヒットまたはミスした時点で君の居場所は露見する。

ボーナス・アクション；Bonus Actions

さまざまなクラス特徴や呪文その他の能力によって、君が自分のターンにボーナス・アクションと呼ばれる追加の行動を行なえることがある。ボーナス・アクションは自分のターンごとに1回だけ行なうことができる。説明に特記無き限り、自分のターン内のどのタイミングでボーナス・アクションを行なうかは君の自由だ。また、いかなる理由であれ君がアクションを行なえない状況であるなら、君はボーナス・アクションも行なえない。

二刀流；

君が攻撃アクションによって、1つの手に持った、“軽武器”である近接武器を用いて攻撃を行なった時、君はボーナス・アクションとして、別の手に持っている、“軽武器”である別の近接武器を用いて1回の攻撃を行なえる。このボーナス・アクションの攻撃のダメージには君の能力修正値を足すことができない（ただし能力修正値がマイナスの場合は適用する）。

二刀流を行なう際、君の手に持っている武器が更に“投擲”の特性も有しているなら、君はその武器で近接攻撃を行なう代わりにその武器を投擲することもできる。

リアクション；Reaction

ある種の特殊能力や呪文や状況によって、リアクションと呼ばれる特別なアクションを行なえることがある。リアクションは何らかの“トリガー”（引き金、作動条件）に対して即座に反応するものであり、このトリガーは君自身のターンにも他者のターンにも発生しうる。後述する機会攻撃は、最も一般的なリアクションである。

君が1回リアクションを行なうと、次の君のターンの開始時まで、君はリアクションを行なえなくなる。リアクションが他のクリーチャーのターン中に割り込んで行なわれた場合、割り込まれたクリーチャーはそのリアクションが解決された直後に自分のターンを続けることができる。

機会攻撃

君から見える、君に敵対的なクリーチャーが、離脱アクションを行なうことなく移動して君の間合いを離れようとした時、君はリアクションを使ってそのクリーチャーに1回の近接攻撃を行なうことができる。これを機会攻撃と呼ぶ。機会攻撃はそのクリーチャーが君の間合いを離れる直前に発生する。

移動；Movement

君は自分のターンに最大で自分の移動速度までの移動を行なえる。早足アクションを行なうことで、更に移動速度まで移動することもできる。

君の移動には跳躍、登攀、水泳も含まれる。これらの移動モードは歩行（＝通常の移動）と組み合わせてもよいし、君の移動すべてを特定の移動モードで行なってもよい。君がどうやって移動するにせよ、君は移動するたびに移動した距離を自分の移動速度から差し引いていく。

自分の移動速度を使い切るか、これ以上移動する必要がなくなった時点で、君は移動を終える。まだ君が移動速度を使い切っていなければ、アクションやボーナス・アクションを行なった後で改めて移動を行なうこともできる。

ミニチュアやテレインを使用して、マス目の書かれたマップやメジャーを使って距離を測ってゲームを遊ぶ場合には、1マス、もしくは1インチ（約2.5cm）を5フィート（約1.5m）として扱うこと。

ただし、ここで説明される移動に関する数値は、命の危険に晒された状況における短時間の全力での移動を想定したものである。キャラクターやモンスターが分、時間、あるいは日単位で移動する際には『冒険』の『移動』を参照すること。

幅跳び（Long Jump）：君は跳躍の直前に10フィート（約3m）以上の移動を行なうことで、【筋力】に等しいフィート数ぶんの距離を幅跳びすることができる。助走なしの場合、跳躍できる距離は半分になる。1フィート（約30cm）の跳躍は1フィートぶんの移動として数える。

このルールは、小川や崖を跳び越える場合など、跳び上がる高さが問題にならないケースを想定したものである。GMの判断しだいで、生垣や低い壁などのあまり高くない障害物（最大で跳躍距離の¼までの高さ）を跳び越えるためには難易度10の【筋力】〈運動〉判定に成功する必要が生じることがある。この判定に失敗した場合、君はその障害物にぶつかってしまう。

着地場所が移動困難な地形だった場合、君は難易度10の【敏捷力】〈軽業〉判定に成功しなければ伏せ状態になる。この判定に成功すれば立ったまま着地できる。

高跳び（High Jump）：君は跳躍の直前に10フィート（約3m）以上の移動を行なうことで、（3＋【筋力】修正値）に等しいフィート数ぶん空中に高跳びすることができる。助走なしの場合、跳び上がれる高さは半分になる。助走の有無に関わらず、1フィート（約30cm）の跳躍は1フィートぶんの移動として数える。腕を上に伸ばすなら、君の手が届く高さの最大値は（君が跳び上がった高さ＋君の身長の1.5倍）となる。

登攀と水泳；Climb and Swim

登攀移動速度を持たないクリーチャーが登攀を行なっている場合や、水泳移動速度を持たないクリーチャーが水泳を行なっている場合、1フィート（約30cm）移動するごとに追加で1フィート（約30cm）多い移動と数える（移動困難な地形では、2フィート多い移動と数える）。

GMの判断しだいで、滑りやすい垂直な壁面や手がかり足がかりの少ない壁面を登る際には【筋力】〈運動〉の判定に成功する必要があることにしてもよい。同様に、荒れた水面を泳ぎ進む際にも【筋力】〈運動〉判定に成功する必要が生じることがある。

移動困難な地形；Difficult Terrain

移動困難な地形（背の低い家具、瓦礫、下生え、急な階段、雪、浅い沼地などの他、敵味方問わず他のクリーチャーのスペースも含む）を1フィート（約30cm）移動するごとに、1フィート多い移動と数える――すなわちこういった地形では、通常の2倍の移動速度が必要となる。

他のクリーチャーをすり抜ける；Moving Around Other Creatures

敵であれ味方であれ、君は自分の意志で他のクリーチャーのスペース内で移動を終了することができない。

君は、敵対的でないクリーチャーのスペースを通過して移動することができる。一方、敵対的なクリーチャーのスペースを通過できるのは、そのクリーチャーのサイズ分類が君と2段階以上離れている場合に限られる。他のクリーチャーのスペースは君にとって移動困難な地形であることも思い出そう。

君が移動の途中で敵対的なクリーチャーの間合いを離れた場合、君はそのクリーチャーからの機会攻撃を誘発する。（『機会攻撃』を参照。）

クリーチャーのサイズとスペース；Creature Size & Squeezing

クリーチャーが占める空間の大きさはそれぞれ異なる。以下の『サイズ分類』表には、各サイズのクリーチャーが戦闘において占める広さ（＝スペース）が記されている。物体に関しても同一のサイズ分類を用いることがある。

サイズ分類	スペース
超小型／ Tiny	2½×2½フィート（約0.8m×0.8m）
小型／ Small	5×5フィート（約1.5m×1.5m）
中型／ Medium	5×5フィート（約1.5m×1.5m）
大型／ Large	10×10フィート（約3m×3m）
超大型／ Huge	15×15フィート（約4.5m×4.5m）
巨大／ Gargantuan	20×20フィート（約6m×6m）またはそれ以上

クリーチャーのスペースとは、戦闘において明確にそのクリーチャーの支配下にある範囲をフィート（1フィートは約30cm）単位で記したものであり、そのクリーチャーがまともに戦うために必要な広さも表している。

たとえば、典型的な中型クリーチャーの横幅は5フィート（約1.5m）も無いが、そのクリーチャーは確かに幅5フィート（約1.5m）の空間を支配しているのである。中型サイズのホブゴブリンが幅5フィート（約1.5m）の戸口に立っている限り、他のクリーチャーはそのホブゴブリンの許可なしにそこを通ることはできない。

クリーチャーは自分よりも1段階小さなクリーチャーが入れる場所であれば“無理矢理入りこむ”ことができる。したがって、大型クリーチャーは幅5フィート（約1.5m）の通路に無理矢理入りこんで通過することができる。“無理矢理入りこんで”いるクリーチャーは1フィート（約30cm）移動するごとに1フィート多い移動と数える上、攻撃ロールおよび【敏捷力】セーヴに不利がつく。また、“無理矢理入りこんで”いるクリーチャーに対する攻撃ロールには有利がつく。

攻撃ロール；Attack Rolls

君が攻撃を行なう際、その攻撃がヒットするかミスするかは攻撃ロール（時として、攻撃判定や命中判定と呼ばれる）によって決まる。攻撃ロールを行なうためには、1d20をロールして適切な修正値を加算すること。（ダイスの目＋修正値）が目標のアーマー・クラス（AC）以上なら、その攻撃はヒットする。

能力修正値：近接武器攻撃と“投擲”武器による遠隔武器攻撃には【筋力】を使用する。遠隔武器攻撃と“妙技”武器による近接武器攻撃には【敏捷力】修正値を使用する。攻撃ロールを行なう呪文による攻撃には、その呪文の発動能力値の修正値を用いる。
習熟ボーナス：君が攻撃に使用した武器や呪文に習熟している場合、攻撃ロールに習熟ボーナスを加算する。

近接攻撃

ほとんどの場合、攻撃の間合いは5フィート（約1.5m）であり、間合いの中の目標に対してのみ近接攻撃を行なえる。

近接武器攻撃を行なうさい、君は武器を用いるかわりに、素手打撃を用いることもできる。素手打撃は（1＋君の【筋力】修正値）に等しい［殴打］ダメージを与える。君は自分の素手打撃に習熟している。

遠隔攻撃

遠隔攻撃は特定の射程内の目標に対してのみ行なえる。2種類の射程が書かれている場合、小さい方の数字が通常射程、大きい方の数字は長距離射程だ。この場合、通常射程より遠くの目標に対する攻撃ロールは不利になり、長距離射程より遠くの目標は攻撃できない。

接近戦での遠隔攻撃

君が遠隔攻撃を行なう際、君に敵対的なクリーチャーが君から5フィート（約1.5m）以内におり、かつそのクリーチャーが君を見ることができていて、そのクリーチャーが無力状態ではないならば、君のその攻撃ロールは不利になる。

呪文の攻撃ロール

呪文の中には、発動した者が攻撃ロールを行なって、目標にヒットしたか否かを決めることになっているものがある。君の呪文攻撃の攻撃ボーナスは（君の呪文発動能力修正値＋君の習熟ボーナス）だ。

攻撃ロールを要する呪文のほとんどは遠隔攻撃を行なう。もし君が、“君に敵対的で、君のことが見えていて、無力状態でないクリーチャー”から5フィート（約1.5m）以内にいるなら、君の遠隔攻撃ロールには不利がつくことを覚えておこう。

ダメージ・ロール

武器で攻撃する場合、君は自分の能力修正値――攻撃ロールに用いたのと同じ能力修正値――をダメージに加える。呪文の場合は、個々の呪文のデータに、ダメージのためにロールすべきダイスと、加えるべき修正値とが記されている。

呪文その他の効果が複数の目標に同時にダメージを与える場合、ダメージ・ロールは1回だけ行ない、その値がすべての目標に与えられる。

クリーチャーがダメージを受けるたび、そのクリーチャーのヒット・ポイントは受けたダメージのぶんだけ減少する。

攻撃ロールの1の目と20の目（クリティカル・ヒット）；Attack : Rolling a 1 or 20 (Critical Hit)

攻撃ロールにおいて1の目が出た場合、その攻撃は修正値や目標のACに関係なくミスする。

攻撃ロールにおいて20の目が出た場合、その攻撃はクリティカル・ヒットとなり、修正値や目標のACに関係なくヒットする。

君の攻撃がクリティカル・ヒットになった場合、その攻撃のダメージ・ダイスをすべて2回ずつロールし、すべて足し合わせること。そして適用すべき修正値を通常どおり加算する。

たとえば、君がダガー（ダメージが1d4の武器）でクリティカル・ヒットを与えたなら、通常の1d4ではなく2d4をロールした後に能力修正値を加える。その攻撃に追加で他のダメージ・ダイスが含まれていた場合、それらのダイスの数も2倍になる。

クリーチャーをつかむ；Grappling

君がクリーチャーをつかんだり組みついたりしたい場合、君は攻撃アクションとして特殊な近接攻撃である“つかみ”を行なう。君が1回の攻撃アクションで複数回の攻撃を行なえる場合、そのうち1回の攻撃を1回のつかみに置き換えることができる（この置き換えは何回でも行なえる）。

君がつかめる目標は、サイズ分類が君のサイズより1段階大きいか、君のサイズ以下でなければならず、かつ君の間合いの中にいなければならない。君は1本以上の空いている手を使い、つかみ判定を行なって目標をつかもうとする。君の【筋力】〈運動〉判定と、目標の【筋力】〈運動〉または【敏捷力】〈軽業〉の判定（どちらを使うかは目標が選ぶ）との対抗判定を行なうこと（目標が無力状態なら、君はこの対抗判定に自動的に勝利する）。君がこの対抗判定に勝利した場合、君は目標を“つかまれた状態”（『状態、その他』参照）にする。この状態が終了する条件は状態の説明に記されたとおりである。また、君は任意のタイミングで（アクションを費やすことなく）目標から手を放すことができる。

つかみからの脱出：つかまれた状態のクリーチャーはアクションを使ってつかみからの脱出を行なえる。脱出するためにはそのクリーチャーの【筋力】〈運動〉または【敏捷力】〈軽業〉の判定と、つかんでいる側の【筋力】〈運動〉判定との対抗判定に勝利する必要がある。

つかんでいるクリーチャーを移動させる：君が移動する際には、君がつかんでいるクリーチャーを引きずって同時に移動させることができる。ただしその際には、君がつかんでいるクリーチャーのサイズ分類が君よりも2段階以上小さくないかぎり、君の移動速度は半分になる。

クリーチャーを突き飛ばす；Shoving a Creature

君は攻撃アクションとして君の間合いの中にいるクリーチャーを伏せ状態にするか遠くへ押しやるために“突き飛ばす”ことができる。君が1回の攻撃アクションで複数回の攻撃を行なえる場合、そのうち任意の回数の攻撃を、同じ回数の突き飛ばしに置き換えても良い。

“突き飛ばし”では君の【筋力】〈運動〉判定と、目標の【筋力】〈運動〉または【敏捷力】〈軽業〉の判定（どちらを使うかは目標が選ぶ）との対抗判定を行なう。君がこの対抗判定に勝利したなら、君は目標を伏せ状態にするか、君から遠ざかる方向に5フィート（約1.5m）押しやる。

君が突き飛ばす目標は、サイズ分類が君のサイズより1段階大きいか、君のサイズ以下でなければならない。

ヒット・ポイント；Hit Points

ヒット・ポイントは単純な体力ではなく、肉体的および精神的な打たれ強さと、生きようとする意志と、幸運とを組み合わせた概念だ。ヒット・ポイントが多い者ほど死ににくく、ヒット・ポイントが少ない者ほど脆い。

クリーチャーの現在ヒット・ポイント（単にヒット・ポイントと呼ばれることが多い）は、そのクリーチャーの最大ヒット・ポイントから0までの範囲の値を取りうる（現在ヒット・ポイントの値はマイナスにはならない）。クリーチャーがダメージや回復を受けるたび、現在ヒット・ポイントの値は頻繁に変化する。

クリーチャーがダメージを受けるたび、そのクリーチャーのヒット・ポイントは受けたダメージのぶんだけ減少する。ヒット・ポイントが0にならない限り、ヒット・ポイントの減少がそのクリーチャーの能力に影響を及ぼすことはない。

ヒット・ダイス

君のキャラクターは、そのレベルに等しい数量のヒット・ダイス（ヒットポイント・ダイスの略）を持っている。そのダイスの種類は、君のキャラクターのクラスなどによって決定する。

ヒット・ダイスの使用方法については後述の『小休憩』を、使用したヒット・ダイスの回復については『大休憩』を参照すること。

一時的ヒット・ポイント

呪文や特殊能力の中にはクリーチャーに“一時的ヒット・ポイント”を与えるものがある。君が一時的ヒット・ポイントを持っている時にダメージを受けたなら、一時ヒット・ポイントがまず先に失われ、残ったダメージが君の通常のヒット・ポイントから差し引かれる。

一時的ヒット・ポイントは君の本当のヒット・ポイントとは別物であるから、君の最大ヒット・ポイントを超えてもかまわない。

一時的ヒット・ポイントは回復できず、足し合わせることもできない。すでに一時的ヒット・ポイントを持っている時に、さらに一時的ヒット・ポイントを獲得したなら、どちらか一方の一時的ヒット・ポイントを得るか選ぶこと。

一時的ヒット・ポイントは効果によって持続時間が設定されていない限り（ダメージによって）失われるか、君が大休憩を終えるまで持続する。

回復

クリーチャーがどんな種類であれ回復を受けたなら、そのクリーチャーの現在ヒット・ポイントに、回復するヒット・ポイントの数値を加える。現在ヒット・ポイントの値が最大ヒット・ポイントを上回ることはないため、超過したぶんの回復は無駄になる。たとえば、ヒット・ポイントを8ポイント回復する効果を受けたキャラクターの現在ヒット・ポイントが14で、最大ヒット・ポイントが20なら、そのキャラクターは8ポイントでなく6ポイントのhpを回復し、現在ヒット・ポイントが20になることになる。

死亡したクリーチャーは、リヴィヴィファイ呪文などの魔法によって蘇生されない限り、そのヒット・ポイントを回復させることができない（現在ヒット・ポイントが0で気絶状態のキャラクターは、問題なく回復を受けることができる）。

ヒット・ポイントが0になった時；Dropping to 0 Hit Points

君のヒット・ポイントが0になった時点で、君は気絶状態になる。ただし、状況によっては残念ながら即死する。

ほとんどの場合、GMはモンスターのヒット・ポイントが0になった時点で（気絶状態にしたりせず）死んだものとして扱う。

ただし、強大な悪党や特別なNPCはこの例外であることが多い。GMはそういった敵のヒット・ポイントが0になった時点で気絶状態にし、プレイヤーのキャラクターと同一のルールに従って処理することにしてもかまわない。

気絶状態

ダメージによってヒット・ポイントが0になった場合、通常ならば君は気絶状態になる（後述の『状態、その他』も参照）。君が何ポイントであれヒット・ポイントを回復した時点で、この気絶状態は終了する。ヒット・ポイントが0の間、君はターンの開始ごとに死亡セーヴィング・スローを行なわなければならない。

即死

あまりにも大量のダメージは君を即死させる可能性がある。君が受けたダメージの点数が、君の現在ヒット・ポイントを0にしてもなお余り、その余りが君の最大ヒット・ポイント以上なら、君は死亡してしまう。

死亡セーヴィング・スロー

死亡セーヴィング・スロー（死亡セーヴ）を行なう場合、1d20をロールし、出た目が10以上なら成功、9以下なら失敗となる。このセーヴはいかなる能力値にも対応していないため、セーヴへの習熟に由来する習熟ボーナスを足すことはできない。

死亡セーヴに3回成功した時点で君は容態安定化し、3回失敗した時点で死亡する。この成功や失敗は連続している必要がなく、成功失敗のいずれかが3回になるまでその回数を記録し続けること。死亡セーヴの成功と失敗の回数は、君のヒット・ポイントが回復するか容態安定化した時点でリセットされて0に戻る。

1または20の目が出た場合：死亡セーヴの1d20ロールにおいて1の目が出た場合、それは2回ぶんの失敗と数える。20の目が出た場合、君は即座に1ヒット・ポイントを回復する。

0ヒット・ポイントでの被ダメージ：君のヒット・ポイントが0である時に君がダメージを受けたなら、君は死亡セーヴに1回失敗したことになる。そのダメージがクリティカル・ヒットによるものである場合は、2回ぶんの失敗と数える。そのダメージが君の最大ヒット・ポイント以上なら、君は即死する。

容態安定化

君はアクションとしてクリーチャー1体を容態安定化させるために難易度10の【判断力】〈医術〉判定を試みることができる。容態安定化したクリーチャーは、回復を受けられなくても1d4時間後に1ヒット・ポイントを回復し、意識を取り戻す。

容態安定化したクリーチャーは気絶状態のままであるが、ヒット・ポイントが0であっても死亡セーヴを行なわない。ただし容態安定化したクリーチャーがダメージを受けると、容態安定化は終了し、再び死亡セーヴを行なわねばならなくなる。

クリーチャーを気絶させる

近接攻撃によってクリーチャーのヒット・ポイントを0にした者は、そのクリーチャーを殺さずに気絶させることもできる。この選択はダメージが適用されたその瞬間に行なえる。気絶させられたクリーチャーは気絶状態になり、容態安定化する。

ダメージ種別；Damage Types

多種多様な攻撃、呪文、その他の有害な効果は、それぞれ異なる種別のダメージを与えることがある。ダメージ種別そのものに固有のルールはないが、ダメージ抵抗などの他のルールはダメージ種別に基づいている。

ダメージ種別のルールを用いない場合、与えられるダメージは点数でのみ表される（ダメージ抵抗や脆弱性は無視すること）。

ダメージ種別は以下のような物が考えられる。使用するアドベンチャー・シナリオやGMの想像力次第で、ここに記されていない種別のダメージが発生することもある。

［殴打］、［斬撃］、［刺突］、［光輝］、［酸］、［死霊］、［精神］、［電撃］、［毒］、［火］、［雷鳴］、［力場］、［冷気］、［地］、［水］、［風］、［愛］

ダメージ抵抗と脆弱性

クリーチャーや物体が特定のダメージ種別への抵抗を有している場合、その種別のダメージは半分になる。

クリーチャーや物体が特定のダメージ種別への脆弱性を有している場合、その種別のダメージは２倍になる。

抵抗や脆弱性は、他のダメージへの修正値をすべて適用した後に適用される。同一のダメージ種別に作用する抵抗や脆弱性が複数存在する場合も、抵抗や脆弱性の処理は１回だけ適用される。

たとえば、［火］ダメージへの抵抗と“あらゆる非魔法ダメージへの抵抗”を持つクリーチャーに対して、魔法でない火によるダメージは半分になる（¼ にはならない）。

遮蔽；Cover

戦闘においては、壁、樹木、クリーチャー、その他の障害物が遮蔽になるせいで、目標への攻撃が困難になる場合がある。目標が遮蔽の利益を得られるのは、攻撃その他の効果の起点が遮蔽物を挟んで目標と反対側にある時だけだ。

遮蔽には３つの段階がある。目標が複数の遮蔽物の陰になっている場合、最も防御的な効果の大きい遮蔽のみが適用される；複数の遮蔽を足し合わせて遮蔽の段階が向上することはない。たとえば、ある目標がクリーチャーの陰にいることによって½遮蔽を得ており、かつ木の幹によって¾遮蔽を得ているなら、その目標は¾遮蔽を有していることになる。

½遮蔽（half cover）を有する目標はAC と【敏捷力】セーヴに＋２ボーナスを得る。½遮蔽を得るためには、遮蔽物によって目標の体の半分以上が隠れている必要がある。これに該当する障害物は、低い壁、大きな家具調度品、細い木の幹、（敵であれ友であれ）クリーチャーなどだ。

¾遮蔽（three-quarters cover）を有する目標はAC と【敏捷力】セーヴに＋５ボーナスを得る。¾遮蔽を得るためには、遮蔽物によって目標の体の¾以上が隠れている必要がある。これに該当する障害物は、鉄格子、矢狭間、太い木の幹などだ。

完全遮蔽（total cover）を有する目標は、攻撃や呪文の直接的な目標に選ぶことができないが、そういった目標を呪文の効果範囲に含めることによって目標に影響を及ぼせる場合もある。完全遮蔽を得るためには、目標が障害物によって完全に覆い隠されている必要がある。

騎乗戦闘；Mounted Combat

君が乗騎にできるのは、君よりもサイズ分類が１段階以上大きく、乗騎に適した身体構造を持ち、乗騎になることに同意しているクリーチャーに限られる。

乗騎への乗り降り

君は自分の移動の間に１回、君から５フィート（約1.5m）以内のクリーチャーに乗るか、乗騎から降りることができる。その際には君の移動速度の半分を要する。たとえば、君の移動速度が30フィート（約9m）なら、君は馬に乗るために15フィート（約4.5m）ぶんの移動を費やさねばならない。したがって、君の残りの移動が15フィート（約4.5m）未満であったり、移動速度が０になっている場合は、君がその馬に乗ることはできない。

何らかの効果が君の乗っている乗騎を乗騎の意志に反して移動させようとした時、君は難易度10の【敏捷力】セーヴに成功せねばならない。これに失敗すると、君は乗騎から落下し、乗騎から５フィート（約1.5m）以内の場所に伏せ状態で着地する。また、騎乗中の君が伏せ状態になった場合も、同じセーヴを行なわねばならない。

君の乗騎が伏せ状態になった場合、君は自分のリアクションを費やして倒れつつある乗騎から飛び降り、足から着地することができる。そうしない場合、君は乗騎から降ろされ、乗騎から５フィート（約1.5m）以内の場所に伏せ状態で着地する。

乗騎の制御

騎乗している間、君には２つの選択肢がある。君が乗騎を制御するか、乗騎に独立行動を許すかだ。竜などの知性の高いクリーチャーは必ず独立行動する。

君が制御できる乗騎は、乗り手を乗せるための訓練を受けたものに限られる。家畜化された馬やロバなどのクリーチャーは皆この訓練を受けているものとみなされる。君に制御されている乗騎のイニシアチブは、君がその乗騎に乗った時点で、君のイニシアチブと同一になる。君の乗騎は君の指示どおりに移動するが、アクションは以下の３種類しか行なえない；早足、離脱、回避。君に制御されている乗騎は、君がその乗騎に乗ったターンから移動と行動を行なえる。

独立行動中の乗騎のイニシアチブ順は（君が乗った後も）元のままである。乗り手が乗っていることはこの乗騎が行なえるアクションに何ら制限を与えず、この乗騎は好きなように移動し行動できる。この乗騎は戦闘から逃げ出したり、致命傷を負った敵に噛みついて肉を食おうとしたり、他にも乗り手の意図に逆らうような行動をする可能性がある。

乗騎が制御されていようと独立行動していようと、乗騎が機会攻撃を誘発した際には、攻撃者は乗り手と乗騎のいずれか好きな方を機会攻撃の目標に選べる。

水中戦闘；Underwater Combat

水中での戦闘においては以下のルールが適用される。

（生まれつきのものであれ魔法によるものであれ）水泳移動速度を持たないクリーチャーが近接武器攻撃を行なう際には、“ダガー、ジャヴェリン、ショートソード、スピア、トライデント”以外の武器を使う攻撃ロールには不利を受ける。

遠隔武器の通常射程より遠くの目標に対する遠隔武器攻撃は自動的にミスする。通常射程内の目標に対しても、“クロスボウ、ネット、ジャヴェリンに類似する投擲武器（スピア、トライデント、ダーツを含む）”以外の武器を使う攻撃ロールには不利を受ける。

完全に水の中にいるクリーチャーや物体は、［火］ダメージに対する抵抗を持つ。

冒険；Adventure

時間；Time

時間経過の記録が重要な状況では、1つ1つの作業や活動にどれだけの時間がかかるかはGMが決める。GMはその場の状況に応じて用いるタイムスケール（時間、分、秒といった単位）を変えてもよい。たとえばダンジョンのような環境では、冒険者たちの移動は分単位で管理される。長い廊下を端から端まで這い進むには1分かかり、廊下の突き当りの扉に罠がないか調べるにはもう1分かかり、何か目を引くものや高価なものはないかと部屋じゅうを探し回るには10分かかるといったぐあい。

一方、都市や野外では時間単位の方がふさわしいことが多い。たとえば、森の中心にぽつんと立つ塔を目指す冒険者たちは、急ぎ足で15マイル（約24km）を進むのに4時間かかる。

戦闘その他の、事態が秒単位で変化するような状況では、ラウンド単位で処理を行なう（1ラウンドは約6秒）。

移動；Movement

GMは冒険者たちの移動を、正確な距離や移動時間を計算せずに演出だけで済ませても構わない。ダンジョンの中でも（大規模なダンジョンや洞窟網の場合は特に）、遭遇と遭遇の間の移動を概要だけの説明で済ませることができる。

だが時には、ある場所から別の場所まで移動するのにどれくらいの時間がかかるのかが重要な意味を持つこともある。移動時間は日単位、時間単位、あるいは分単位のこともあるだろう。移動にかかる時間を求めるためのルールは2つの要素に基づいている。移動しているクリーチャーの移動速度および移動ペースと、そのクリーチャーが通過している地形だ。

移動のペース

冒険者集団が移動を行なう際には、『移動のペース』表にあるように、“通常”、“速い”、“遅い”のいずれかのペースで移動する。この表には、パーティが一定の時間で移動できる距離と、移動のペースがもたらす効果とが記されている（表はキャラクターたちが1日に8時間を移動に費やすことを前提にしている）。

移動のペース

	単位時間あたりの移動距離			
ペース	分	時間	日	効果
速い	400フィート（約122m）	4マイル（約6.4km）	30マイル（約48km）	受動〈知覚〉値に－5ペナルティ
通常	300フィート（約91m）	3マイル（約4.8km）	24マイル（約39km）	——
遅い	200フィート（約61m）	2マイル（約3.2km）	18マイル（約29km）	隠密しながら移動が可能

移動困難な地形

『移動のペース』表に記された移動距離は、道、開けた平原、じゃまもののないダンジョンの通路などの比較的歩きやすい地形を前提としたものだ。だが冒険者たちはしばしば、深い森や沼、瓦礫に覆われた廃墟、険しい山々、氷に覆われた凍土などに足を踏み入れる。これらは皆“移動困難な地形”とみなされる。

移動困難な地形では移動速度が半減する。移動困難な地形で1フィート（約30cm）移動するためには、2フィート（約60cm）ぶんの移動が必要なのだ。したがって、君が1分、1時間、あるいは1日で進める距離も通常の半分になる。

隠密

“遅い”ペースで移動しているキャラクターたちは、姿を隠しながら移動することができる。【敏捷力】〈隠密〉判定を行ない、君が発見されるか、隠れるのをやめるまでは、君が最初に行なった判定の合計値と、君の存在を積極的に探そうとする各クリーチャー（もしいれば）の【判断力】〈知覚〉判定で対抗判定を行なう。

視覚と明るさ；Vision and Light

冒険中の重要な作業は皆、キャラクターがものを見る能力に大きく依存している。したがって、視覚を阻害する暗闇などの効果は深刻な障害になりうる。

あるエリアが軽度または重度の隠蔽になっていることがある。

軽度の隠蔽のエリア、たとえば薄暗い明るさ、薄い霧、普通の下生えなどにいるクリーチャーは、視覚に依存した【判断力】〈知覚〉の判定に不利を受ける。

重度の隠蔽、たとえば暗闇、濃霧、濃密な下生えなどは、視界を完全に遮る。クリーチャーは、重度の隠蔽のエリア内のものを見ようとする際には、実質的に盲目状態になる。

光源の有無によって、その場の明るさは“明るい”明るさ、“薄暗い”明るさ、“暗闇”の3段階に分類される。

明るい明るさのもとでは、ほとんどのクリーチャーが普通にものを見ることができる。どんよりと曇った昼間も“明るい”明るさだ。松明、ランタン、焚火などの光源は、特定の範囲内を“明るい”明るさで照らす。

薄暗い明るさは軽度の隠蔽のエリアを作り出す。薄暗い明るさのエリアは、松明などの光源からの明るい光と周囲の暗闇との境界部分に発生することが多い。日の出や日没のか細い日光も“薄暗い”明るさとなる。特別に明るい満月の光が降り注ぐ地面も“薄暗い”明るさになることがある。

暗闇は重度の隠蔽のエリアを作り出す。野外で夜を過ごすキャラクターたちは（月の出ている晩であっても）暗闇に包まれることになる。灯りのないダンジョンや地下洞窟の中、魔法的な暗闇のエリアも“暗闇”だ。

擬似視覚（Blindsight）：擬似視覚を持つクリーチャーは視覚に頼ることなく、特定の範囲内の周囲の状況を知覚できる。

暗視（Darkvision）：暗視を持つクリーチャーは、特定の範囲内に限り、“暗闇”の範囲内を“薄暗い”明るさの範囲内であるかのように見ることができるため、そのクリーチャーにとって“暗闇”のエリアは（重度ではなく）“軽度の隠蔽”となる。ただし、暗闇の中で暗視によって色を識別することはできず、ただ白黒の濃淡のみが見える。

超視覚（Truesight）：超視覚を持つクリーチャーは、特定の範囲内に限り、通常および魔法的な暗闇の中でものを見ることができ、不可視のクリーチャーや物体を見ることができ、視覚的な幻を自動的に感知し、視覚的な幻に対するセーヴィング・スローに自動的に成功し、変身生物や魔法によって変身中のクリーチャーの真の姿を知覚できる。さらに、超視覚を持つクリーチャーはエーテル界を覗きこむこともできる。

落下；Falling

高所からの落下は冒険者が頻繁に直面する危険の1つだ。 落下したクリーチャーはその落下の終了時に、落下した10フィート（約3m）ごとに1d6の［殴打］ダメージ（最大20d6）を受ける。落下によってダメージを受けたクリーチャーは伏せ状態になる。

窒息；Suffocating

クリーチャーは最大で（1＋自分の【耐久力】修正値）分（最低で30秒）まで息を止め続けることができる（1ラウンドは6秒）。

この時間が過ぎたクリーチャーは、さらに【耐久力】修正値ラウンド（最低1ラウンド）だけ生き延びることができる。そのクリーチャーは次の自分のターンの開始時にヒット・ポイントが0になり、気絶状態になる。以後再び呼吸が可能になるまではヒット・ポイントを回復することも容態安定化することもできない。

休憩；Rest

英雄的な冒険者といえども、毎日24時間を探険や会話や戦闘に費やし続けることはできない。冒険者にも休憩は必要だ――睡眠と食事をとり、傷の手当てをし、呪文発動のために心と魂を休め、次なる冒険の準備をする時間が。

冒険者たちは冒険の一日の途中で1回または複数回の“小休憩”を取ることができる。そして冒険者が“大休憩”を取ると冒険の一日が終わる。

小休憩；Short Rest

小休憩は短時間の休憩だ。小休憩中は、飲み食いや読書、傷の手当てよりも激しい活動は行なえない。キャラクターは小休憩の終了時に任意の数のヒット・ダイスを消費することができる（最大でそのキャラクターが有するヒット・ダイスの数＝そのキャラクターのレベルまで）。消費したヒット・ダイス1個ごとに、そのプレイヤーはヒット・ダイスを1個ロールしてキャラクターの【耐久力】修正値を加える。そしてそのキャラクターは、その結果に等しいヒット・ポイントを回復する。プレイヤーは1回ずつダイスをロールして、そのつどヒット・ダイスをもう1個消費するかどうかを選ぶことができる。

消費したヒット・ダイスは大休憩によって一部分が回復する。

小休憩にどの程度の時間が必要かはGMの判断にゆだねられるが、5～10分間で息を整える程度とするか、30分～ 1時間ほど腰を下ろして休む程度のどちらかと、あらかじめ決めておくと良いだろう。

大休憩；Long Rest

大休憩は長時間の休憩だ。大休憩中は、以下のような軽い活動しか行なえない；読書、会話、飲食、2時間以内の見張り。これよりも激しい活動（1時間以上の歩行、戦闘、呪文の発動、その他同様の冒険に伴う活動）によって大休憩が中断された場合、大休憩の利益を得るためには最初から大休憩をやり直さなければならない。

大休憩の終了時に、キャラクターのヒット・ポイントは全て回復する。消費したヒット・ダイスは、最大で“そのキャラクターのヒット・ダイスの個数の最大値の半分”（最低1個）だけ回復する。たとえば、8個のヒット・ダイスを有するキャラクターは大休憩を取るたびに消費済みのヒット・ダイスのうち4個を回復することになる。

同じキャラクターが24時間以内に大休憩の利益を2回以上得ることはできない。また、大休憩の利益を得るためには、大休憩の開始時にヒット・ポイントが1以上でなければならない。

大休憩にどの程度の時間が必要かはGMの判断にゆだねられるが、2～3時間ほどで落ち着いた時間を過ごせるものとするか、8～10時間ほど食事や就寝を伴った休息が必要とするか、あらかじめ決めておくと良いだろう。

水と食料；Food and Water

水や食料を摂取できないキャラクターは消耗状態の効果を受ける。水や食料の不足に由来する消耗状態は、必要量の水と食料を摂取しない限り回復できない。

食糧

1人のキャラクターは1日に重量1ポンド（約454g）ぶんの食糧が必要だ。食糧を長持ちさせたい場合は食べる量をこの半分にすることもできるが、1日に½ ポンド（約227g）の食糧しか食べなければ食糧を取らずに半日を過ごしたものとみなされる。（たとえば耐久力10のキャラクターが半分の食糧しか取らずに8日間を過ごした場合、0.5×8＝4日間の絶食とみなされ、下記のルールによって1段階ぶんの消耗状態を受けることになる）

キャラクターは最大で（3＋自分の【耐久力】修正値）日（最低1日）まで、食糧なしで耐えることができる。この日数を超えて1日が経過するごとに、そのキャラクターは自動的に1段階ぶんの消耗状態を受ける。

必要量の食事を摂った日が1日あれば、それまでの“食糧なしで過ごした日数”はリセットされて0に戻る。

水

1人のキャラクターは1日に1ガロン（3.79リットル）の水が必要だ（暑い日は1日2ガロン）。1日の必要量の半分の水しか飲まなかったキャラクターは、その日の終わりに難易度15の【耐久力】セーヴに成功せねばならず、失敗すると1段階ぶんの消耗状態を受ける。半分未満の水しか飲めなかったキャラクターは、その日の終わりに自動的に1段階ぶんの消耗状態を受ける。

どの程度の水を飲んだ場合であれ、すでに1段階以上の消耗状態を受けているキャラクターは水の不足によって受ける消耗状態が1段階ぶんでなく2段階ぶんになる。

キャラクター作成手順 ; Character Creation

ステップ1：種族の選択

各キャラクターはいずれか1つの種族に、すなわちファンタジー世界に多数存在する知的人型生物のいずれかに属している。

キャラクターの種族を選ぶことで、特殊な感覚、特定の武器や道具の習熟、技能の習熟、ちょっとした呪文を使う能力などの種族的特徴が手に入る。これらの特徴は特定のクラスの能力とうまくかみ合う場合もあるが、あえて典型的なイメージに逆らってみるのも面白いだろう。

種族は君の能力値（これはステップ3で決める）のうち1つ以上を向上させる。

こういった種族によって手に入る特徴をすべてキャラクター・シートに書き込んでおくこと。開始時に知っている言語と基本の移動速度、得られた習熟も忘れずに書いておこう。

ステップ2：クラスの選択

各冒険者はいずれか1つのクラスに属している。クラスはキャラクターの天職や、そのキャラクターが持っている特別な才能や、ダンジョンを探険したりモンスターと戦ったり緊迫した交渉事に関与したりする際に取る可能性が最も高い行動をおおまかに示すものだ。

君のキャラクターは選んだクラスからいくつかの利益を手に入れる。これらはクラス特徴――君のキャラクターを他のクラスの者とは異なった者として特徴づけるような能力（これには呪文発動能力も含まれる）――と呼ばれる。また、君はいくつかの習熟も得る。防具、武器、技能、セーヴィング・スロー、そして時には道具への習熟も。習熟によって君のキャラクターの得意分野が決まる。

君のキャラクター・シートに、君のクラスの1レベルで得られる特徴をすべて書き込んでおくこと。

レベル

キャラクターは1レベルから始まり、冒険の中で経験点（XP）を獲得してレベルアップしていくのが普通だ。1レベルのキャラクターは冒険の世界においてまだまだ未熟だが、すでにちょっとした冒険や危険な出来事に関わった経験があってもおかしくない。

1レベルでゲームを開始するのは、ここから君のキャラクターの冒険者としての人生が始まるということだ。いっぽう、君がすでにこのゲームに慣れ親しんでいるなら、あるいは既存のキャンペーンに途中参加するなら、君のGMは最初から高レベルで始めるよう君に言うかもしれない。その場合、君のキャラクターはすでにいくつかの冒険を生き延びてきたということになる。

キャラクター・シートに君のレベルを書き込もう。高レベルでゲームを始める場合は、1レベルより上のレベルで得られるクラス特徴も書き写すこと。また、君の経験点も記録する必要がある。1レベル・キャラクターは0XPを持っている。高レベルのキャラクターはそのレベルに達するのに必要な最低限の経験点を持った状態で始めるのが普通だ（後述の『1レベルよりも先』も参照すること）。

習熟ボーナス

各クラスの項に含まれている表には“習熟ボーナス”も記されている。1レベル・キャラクターの習熟ボーナスは＋2だ。この習熟ボーナスの値は君がキャラクター・シートに書き込む数値の多くに加算される。

- 君が習熟している武器を用いた攻撃ロール
- 君が発動する呪文の攻撃ロール
- 君が習熟している技能を用いた能力値判定
- 君が習熟している道具を用いた能力値判定
- 君が習熟しているセーヴィング・スロー
- 君が発動する呪文のセーヴィング・スロー難易度（呪文発動能力を持つ各クラスの説明にあるとおり）

ステップ3：能力値の決定

君のキャラクターがゲーム内で行なうことの大半は、以下の6種類の能力のいずれかに依存する；【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】、【知力】、【判断力】、【魅力】。これらの能力はみな“能力値”として数値化され、キャラクター・シートにその数値を書きこむことになる。

キャラクターの6種類の能力値はランダムに決定される。6面体ダイスを4つロールし、その中で高い方から3つの目の合計値を求めよ。この過程を合計6回繰り返すことで、6個の数値が得られる。ランダムに能力値を決めるのが好みに合わない場合は、代りに以下の能力値を用いる；15、14、13、12、10、8。

次にこの6つの数値を君のキャラクターの6種類の能力値（【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】、【知力】、【判断力】、【魅力】）に割り振る。そして、君が選んだ種族による能力値への修正を加える。

能力値が決まったなら、『能力値と能力修正値』表を参考に能力修正値を求めよう。この表を見ずに修正値を求めるには、(能力値－10)/2（端数は能力値が10以上なら切捨て、能力値が10未満なら切り上げ）の計算を行なえばよい。各能力値の隣に能力修正値を書き込むこと。

能力値と能力修正値

能力値	修正値	能力値	修正値
1	−5	16〜17	＋3
2〜3	−4	18〜19	＋4
4〜5	−3	20〜21	＋5
6〜7	−2	22〜23	＋6
8〜9	−1	24〜25	＋7
10〜11	±0	26〜27	＋8
12〜13	＋1	28〜29	＋9
14〜15	＋2	30	＋10

ヒット・ポイントとヒット・ダイス

選んだクラスと君の【耐久力】によって決定する、君のキャラクターのヒット・ポイントの値もキャラクター・シートに書きこもう。君のキャラクターのヒット・ダイスの種類と数も書いておくこと。君は小休憩の時に自分のヒット・ダイスを消費してヒット・ポイントを回復できる（前述の『休憩』を参照）。

ステップ4：キャラクターの背景設定

キャラクターのゲーム的な能力を決めたなら、そのキャラクターの個性を決めよう。君のキャラクターには名前（本当の名でも良いし、仲間や敵から呼ばれたい名でも良いだろう）が必要だ。また、君のキャラクターの外見や日常的な振る舞いも考えてみよう。

『背景』の内容を参考にして、君のキャラクターに肉体的な特徴や人格的な特徴を設定していこう。君のキャラクターの倫理的な物差しである属性と、尊ぶものも選ぼう。また『背景』には、君のキャラクターの最も大事なものである関わり深いものや、いつか君の足枷（あしかせ）になりうる弱味を決めるためのガイドラインもある。

君のキャラクターの背景は、出自、冒険者になる以前や並行して行なっている職業、舞台となる世界での立ち位置などを表している。君とGMが協力して君のキャラクター・コンセプトにぴったりの背景を考えること（もしかしたら、君のGMは予め君のキャラクターのための背景を用意しているかもしれない）。

背景は君のキャラクターに（ゲーム的利益が厳密に決まっていない）“背景の特徴”1つと技能への習熟2つを与える。さらに追加の言語や道具への習熟を与える背景もある。これらの情報と、先ほど決めた性格面の設定とを、君のキャラクター・シートに書きこもう。

ステップ5：装備の選択

君が選んだクラスと背景によって、君の初期装備（武器、防具、その他の冒険用具など）が決まる。これらの装備をキャラクター・シートに書き写すこと。個々のアイテムの詳しい説明は『装備や所持品』に載っている。

君が持ち運べる荷物の量は君の【筋力】の値によって制限される。合計重量（ポンド単位）が君の【筋力】の値の15倍を超えるような買い物はしない方がいい。詳しくは『持ち上げと運搬』の項を参照すること。

AC（アーマー・クラス）

君のACは、君のキャラクターが戦闘において負傷を避ける能力を表している。

鎧も盾もない場合、君のキャラクターのACは（10＋君の【敏捷力】修正値）だ。君のキャラクターが鎧を着用しているか、盾を持っているか、その両方に該当するなら、その鎧や盾の数値を元にACを計算することになる。キャラクター・シートに君のACを記入すること。

鎧や盾を身に着けて効果的に活用するためには、君のキャラクターが鎧や盾に習熟している必要がある。鎧と盾の習熟は君のクラスによって決まる。習熟していない鎧を着用したり盾を持ったりした場合は、『鎧や盾』に書かれている通りの不利益を被ることになる。

呪文やクラス特徴の中には、普段とは異なったやり方でACを計算させるようなものもある。そのような能力を複数持っている場合は、どれを用いてACを計算するか君が選ぶこと。

武器

君のキャラクターが持つ武器のそれぞれについて、君がその武器で攻撃を行なう際に用いる修正値と、攻撃がヒットした際に与えるダメージとを計算しよう。

武器で攻撃を行なう際には、1d20をロールして（君がその武器に習熟しているなら）君の習熟ボーナスを加え、さらに適切な能力修正値を加える。

- 近接武器による攻撃の場合は、攻撃ロールとダメージ・ロールに【筋力】修正値を用いること。ただしレイピアのように“妙技”の特性を持つ武器の場合は、【筋力】修正値の代わりに【敏捷力】修正値を用いることもできる。
- 遠隔武器による攻撃の場合は、攻撃ロールとダメージ・ロールに【敏捷力】修正値を用いること。ただしハンドアックスのように“投擲”の特性を持つ近接武器の場合は、【敏捷力】修正値の代わりに【筋力】修正値を用いることもできる。

ステップ6：仲間と共に

TRPGにおいて、キャラクターが独りで活動することは稀だ。各キャラクターはパーティ（＝共通の目的のために協働する冒険者グループ）の中で何がしかの役割を担う。剣と魔法のファンタジー世界で待ち受ける数多の危険を生き延びるためには、チームワークと協力が大いに役立つのだ。他のプレイヤーたちやGMと話し合い、キャラクターたちはすでに知り合いなのか否か、どうやって出会った／これから出会うのか、このグループはどんな種類の使命を担うことになるのかを決めておこう。

1レベルよりも先

君のキャラクターは冒険の旅に出て脅威を乗り越えるたびに経験を積む。経験の度合は“経験点”によってあらわされる。経験点の合計が特定の値に達すると、そのキャラクターの力は高まる。この成長をレベルアップという。

キャラクターがレベルアップしたなら、クラスによって新たな特徴が手に入る。詳しくは各クラスの記述を参照されたい。これらの特徴の中には、能力値を増加させるものもある（2種類の能力値を1ずつ上昇させるか、1種類の能力値を2上昇させることになる）。能力値を20より上に上げることはできない。加えて、あらゆるキャラクターの習熟ボーナスは、特定のレベルに達すると増加する。

キャラクターはレベルアップのたびに追加で1つのヒット・ダイスを得る。このヒット・ダイスをロールし、出た目に【耐久力】修正値を足して、合計の値だけ最大ヒット・ポイントを増加させること（最低でも1は増加する）。ヒット・ダイスをロールするかわりに、クラスの項にある固定値を足すことにしてもいい。この固定値はダイス・ロールの平均値（切り上げ）に等しい。

キャラクターの【耐久力】修正値が1増加したなら、ヒット・ポイント上限は“現在のレベル×1”だけ増加する。たとえばあるキャラクターが、ファイターとして8レベルに達したとき、【耐久力】の値を17から18に上昇させたとする。これにより【耐久力】修正値はこれまで＋3だったのが＋4になるので、最大ヒット・ポイントは8上昇する。

『キャラクターの成長』表には、キャラクターがレベル1からレベル20まで成長するのに入り用な経験点（XP）と、各レベルのキャラクターの習熟ボーナスがまとめてある。キャラクターが成長に応じてこれ以外にどんな力を手に入れるかについては、そのキャラクターのクラスの記述を参照されたい。

キャラクターの成長

経験点	レベル	習熟ボーナス
0	1	＋2
300	2	＋2
900	3	＋2
2,700	4	＋2
6,500	5	＋3
14,000	6	＋3
23,000	7	＋3
34,000	8	＋3
48,000	9	＋4
64,000	10	＋4
85,000	11	＋4
100,000	12	＋4
120,000	13	＋5
140,000	14	＋5
165,000	15	＋5
195,000	16	＋5
225,000	17	＋6
265,000	18	＋6
305,000	19	＋6
355,000	20	＋6

種族；Races, Species

種族的特徴；Racial Traits

各種族の記述は、その種族の者に共通する種族的特徴について触れている。ほとんどの種族の種族的特徴には以下の項目が含まれる。

能力値上昇；Ability Score Increase

種族によって、キャラクターの1つないし複数の能力値が上昇する。

年齢；Age

『年齢』の項には、その種族の者が成人と見なされる年齢と、予想される寿命が記してある。この情報は君のキャラクターのゲーム開始時の年齢を決定する助けになるだろう。君はキャラクターの年齢を何歳にしてもよい。年齢は一部の能力値の高低を説明する助けにもなる。たとえば子供や老人をプレイしている場合、【筋力】や【耐久力】が低いのは年齢のせいだということにできる。ある程度年がいっているなら、【知力】や【判断力】が高いのももっともなことだ。

体格；Size

サイズ分類についていうと、ほとんどの種族のキャラクターは“中型”サイズである。これにはだいたい身長4～8フィート（約120～240cm）のクリーチャーが含まれる。少数の種族のキャラクターは“小型”サイズ、つまり身長2～4フィート（約60～120cm）であり、一部のゲーム・ルールが異なった風に適用される。中でも大きなルール上の違いは、小型サイズのキャラクターは大きな武器を使用するのが難しいということである（『装備や所持品』を参照）。

移動速度；Speed

君の移動速度は、君がふだんの移動や戦闘のなかでどれだけの距離を移動できるかを決定する。

言語；Languages

君のキャラクターは種族によって特定の言語を会話し読み書きできる。剣と魔法のファンタジー世界に存在するであろう一般的な言語の一覧は後出の『言語』を参照。

亜種族；Subraces

亜種族の一員は、その亜種族が属する種族の特徴を有し、加えて亜種族特有の特徴をも有する。たとえばヒル・ドワーフは、ドワーフの特徴に加えてヒル・ドワーフ特有の特徴をも有する。亜種族間の関係がどんなものかは、種族によっても、世界によっても異なる。

エルフ；Elf

エルフの特徴；Elf Traits

君のプレイするエルフのキャラクターには、エルフの数千年にわたる洗練のたまものとして、さまざまな生得の能力がある。

能力値上昇：【敏捷力】値が2上昇する。

年齢：エルフは肉体的にはヒューマンと同じほどの年齢で成人となる。けれどもエルフのいう“成人する”とは、単に体が大きくなることではなく、この世で経験を積むことまでを含む。多くの場合、エルフは100歳前後で成人を宣言し、成人名を名乗る。長命の者は750歳ほどまで生きる。

体格：エルフの身長は5フィート（約152cm）未満～6フィート（約183cm）以上、体つきは細身で、サイズ分類は中型である。

移動速度：君の基本的な歩行移動速度は30フィート（約9m）である。

暗視：君は薄明りの森に慣れ、夜の空に慣れており、闇や暗がりを見通す目をもつ。君は“薄暗い”光の中では自分から60フィート（約18m）までを“明るい”光の中であるかのように見通せる。また、暗闇の中を“薄暗い”光の中であるかのように見通せる。暗闇の中で物の色を見分けることはできず、ただ白黒の濃淡のみが見える。

鋭敏感覚：君は〈知覚〉技能に習熟している。

フェイの血筋：君は魅了状態をもたらす効果に対するセーヴィング・スローに有利を得る。また、魔法は君を眠らせることはできない。

トランス：エルフは睡眠を必要としない。かわりに深い瞑想に入り、半ば意識を保ったまま、1日4時間を過ごす。この種の瞑想を共通語で“トランス”という。瞑想中、君はある種の夢を見ることがあるが、こうした夢は実際には、長年の修練によってほとんど本能的なものとなった精神鍛錬なのである。このようにして4時間休息したなら、君はヒューマンが8時間の睡眠によって得るのと同じ利益を得る。

言語：君は共通語とエルフ語の会話と読み書きができる。エルフ語は微妙なイントネーションと複雑な文法を持つ流れるような言葉である。エルフの文学は豊かで多様であり、かれらの歌や詩は他の種族の間でも名高い。多くの吟遊詩人はエルフ語を学び、自分のレパートリーにエルフのバラードを加えようとする。

亜種族　ハイ・エルフ；High Elf

ハイ・エルフである君は、鋭敏な精神を備え、魔法を（少なくとも魔法の基礎を）修めている。多くのファンタジー世界において、ハイ・エルフには2種類がある。片方は己を高く恃して隠れ住み、自分たちのことをエルフ以外の者にまさり、他のエルフにもまさっていると考えている。もう一方はより数が多く、より親しみやすく、ヒューマンその他の種族に混じっていることも多い。

能力値上昇：【知力】値が1上昇する。

エルフ流武器訓練：ロングソード、ショートソード、ショートボウ、ロングボウの習熟を有する。

初級呪文：ウィザード呪文リストから選択した1種類の初級呪文を習得している。その呪文の呪文発動能力値は【知力】である。

追加言語：選択した1種類の言語の会話と読み書きができる。

ドワーフ ; Dwarf

ドワーフの特徴 ; Dwarf Traits

君のプレイするドワーフのキャラクターは生れつき以下の能力を備えている。それらはすべてドワーフ族の性質の一部である。

能力値上昇：【耐久力】値が2上昇する。

年齢：ドワーフはヒューマンと同じほどの速度で成年に達するが、50歳までは若者と見なされる。寿命は平均で350年ほど。

体格：ドワーフの身長は4～5フィート（約122～ 152cm）、体重は平均150ポンド（約68kg）程度、サイズ分類は中型である。 移動速度：君の基本的な歩行移動速度は25フィート（約7.5m）。君の移動速度は、重装鎧の着用によって減少することはない。

暗視：君は地下の生活に慣れており、闇や暗がりを見通す目をもつ。君は“薄暗い”光の中では自分から60フィート（約18m）までを“明るい”光の中であるかのように見通せる。また、暗闇の中を“薄暗い”光の中であるかのように見通せる。暗闇の中で物の色を見分けることはできず、ただ白黒の濃淡のみが見える。

ドワーフの毒耐性：毒に対するセーヴィング・スローに有利を得る。また、［毒］ダメージに対する抵抗を有する。

ドワーフ流武器訓練：バトルアックス、ハンドアックス、ライト・ハンマー、ウォーハンマーの習熟を有する。

道具習熟：君は次の職人道具のうち1つの習熟を有する：石工道具、鍛冶道具、醸造用品。

石工の勘：石造物の由来に関する【知力】〈歴史〉判定を行なう際、君は〈歴史〉技能を習熟済であるものと見なされ、かつその判定には（通常の習熟ボーナスのかわりに）習熟ボーナスの2倍を加算する。

言語：君は共通語とドワーフ語の会話と読み書きができる。もともとドワーフ語には硬子音と喉音が目立つが、ドワーフが何語を話すときもこの特徴はつきまとう。

亜種族　ヒル・ドワーフ ; Hill Dwarf

ヒル・ドワーフである君は、鋭い感覚、深い洞察、並々ならぬ頑丈さを備えている。

能力値上昇：【判断力】値が1上昇する。

壮健なるドワーフ：最大hpが1増加する。最大hpはレベルアップのたびにさらに1増加する。

ハーフリング ; Halfling

ハーフリングの特徴 ; Halfling Traits

君のプレイするハーフリングのキャラクターは、あらゆるハーフリングに共通の特徴として、以下のものを備えている。

能力値上昇：【敏捷力】値が2上昇する。

年齢：ハーフリングは20歳で成年に達し、通常、150年ほど生きる。

体格：ハーフリングは平均で身長3フィート（約91cm）、体重40ポンド（約18kg）ほど、サイズ分類は小型である。

移動速度：君の基本的な歩行移動速度は25フィート（約7.5m）である。

ハーフリングの幸運：攻撃ロール、能力値判定、セーヴィング・スローで1の目を出したなら、そのダイスを再ロールできる。ただし新しい結果は必ず使用せねばならない（たとえもう一度1の目が出ても、その結果を必ず使用せねばならない）。

ハーフリングの勇気：恐怖状態をもたらす効果に対するセーヴィング・スローに有利を得る。

すり抜け移動：君は、君自身よりもサイズ分類が1段階大きいクリーチャーの占める場所を通り抜けて移動できる。

言語：君は共通語とハーフリング語の会話と読み書きができる。ハーフリング語は別段秘密の言語というわけではないが、ハーフリングは他の者にハーフリング語を教えたがらない傾向がある。彼らは文字の記録を残すことが少なく、文学作品は豊富とは言いがたい。反面、口承の伝統はたいそう強い。ほとんどのハーフリングは、他の種族の土地に住んだり旅したりしている時、その種族と会話するには共通語を話す。

亜種族　ライトフット ; Lightfoot

ライトフット・ハーフリングである君は、気づかれずに身を隠すのがうまく、他の者を隠れ蓑に使うこともできる。ごく気さくで誰ともうまくやってゆける。

ライトフット・ハーフリングは他のハーフリングよりも放浪癖が強く、しばしば他の種族の間に住み、あるいは旅暮しをしている。

能力値上昇：【魅力】値が1上昇する。

隠密の天性：君は、自分よりサイズ分類が1段階以上大きいクリーチャーによってのみ見えにくくなっている時にも、隠れ身を試みることができる。

ヒューマン ; Human

ヒューマンの特徴 ; Human Traits

ヒューマンを一般化するのは難しいが、ともあれ君のプレイするヒューマンのキャラクターには以下の特徴がある。

能力値上昇：全能力値が1ずつ上昇する。

年齢：ヒューマンは十代後半で成年に達する。ほとんどの者の生涯は百年にも満たない。

体格：ヒューマンの身長や体型はさまざまである。身長はたった5フィート（約152cm）の者から6フィート（約183cm）をゆうに越す者までいる。君がこの間のどこに位置するかに関わらず、君のサイズ分類は中型である。

移動速度：君の基本的な歩行移動速度は30フィート（約9m）である。

言語：君は共通語ならびに別の1種類の言語での会話と読み書きができる。ヒューマンはつきあいのある人々の言語を学ぶことが多い（これには世間一般に知られていない方言の類を含む）。彼らはしばしば会話の中に他の言語から借りてきた語をはさむ。オーク語ののののしり、エルフ語の音楽的表現、ドワーフ語の軍事用語などを。

ティーフリング ; Tiefling

ティーフリングの特徴 ; Tiefling Traits

ティーフリングはみな、地獄の血脈をひく結果として、一定の種族的特徴を有している。

能力値上昇：【知力】値が1、【魅力】値が2上昇する。

年齢：ティーフリングはヒューマンと同じ速度で成長するが、寿命は数年ばかり長い。

体格：ティーフリングは体の大きさも体つきもヒューマンと同様。サイズ分類は中型である。

移動速度：君の基本的な歩行移動速度は30フィート（約9m）である。

暗視：地獄の血をひくため、君は闇や暗がりをよく見通せる。君は“薄暗い”光の中では自分から60フィート（約18m）までを“明るい”光の中であるかのように見通せる。また、同じ範囲の暗闇の中を“薄暗い”光の中であるかのように見通せる。暗闇の中で物の色を見分けることはできず、ただ白黒の濃淡のみが見える。

地獄の抵抗力：［火］ダメージに対する抵抗を有する。

地獄の血の遺産：君は初級呪文のソーマタージーを修得している。3レベルに達したなら、この特徴によってヘリッシュ・リビューク呪文を2レベル呪文として1回発動可能になる（この能力は大休憩を終了すると回復する）。5レベルに達したなら、この特徴によってダークネス呪文を1回発動可能になる（この能力は大休憩を終了すると回復する）。これらの呪文の呪文発動能力値は【魅力】である。

言語：君は共通語と地獄語の会話と読み書きができる。

ドラゴンボーン ; Dragonborn

ドラゴンボーンの特徴 ; Dragonborn Traits

君は竜の血をひくゆえに以下の特徴を備えている。これらはあらゆるドラゴンボーンに共通の特徴である。

能力値上昇：【筋力】値が2、【魅力】値が1上昇する。

年齢：幼いドラゴンボーンは急速に成長する。卵からかえって数時間後には歩けるようになり、3歳の時には体の大きさも発達段階も10歳のヒューマンと同じほどになり、15歳で成年に達する。ドラゴンボーンは80歳前後まで生きる。

体格：ドラゴンボーンはヒューマンよりも身長体重ともにまさる。身長は6フィート（約183cm）を超え体重は平均250ポンド（約113kg）弱。サイズ分類は中型である。

移動速度：君の基本的な歩行移動速度は30フィート（約9m）である。

祖先の竜：君は竜の血をひいている。『祖先の竜』表で1種類のドラゴンを選択すること。君のブレス攻撃とダメージ抵抗の種類は、表にある通り、ドラゴンの種類によって決定される。

祖先の竜

ドラゴン	ダメージ種別	ブレス攻撃
カッパー	［酸］	5フィート×30フィート（約1.5m×9m）の直線状；【敏】セーヴ
グリーン	［毒］	15フィート（約4.5m）の円錐形；【耐】セーヴ
ゴールド	［火］	15フィート（約4.5m）の円錐形；【敏】セーヴ
シルヴァー	［冷気］	15フィート（約4.5m）の円錐形；【耐】セーヴ
ブラス	［火］	5フィート×30フィート（約1.5m×9m）の直線状；【敏】セーヴ
ブラック	［酸］	5フィート×30フィート（約1.5m×9m）の直線状；【敏】セーヴ
ブルー	［電撃］	5フィート×30フィート（約1.5m×9m）の直線状；【敏】セーヴ
ブロンズ	［電撃］	5フィート×30フィート（約1.5m×9m）の直線状；【敏】セーヴ
ホワイト	［冷気］	15フィート（約4.5m）の円錐形；【耐】セーヴ
レッド	［火］	15フィート（約4.5m）の円錐形；【敏】セーヴ

ブレス攻撃：君はアクションを用いて破壊をもたらすエネルギーを口から放つことができる。ブレスの大きさ、形状、ダメージ種別は君の祖先の竜によって決る。

君がブレス攻撃を使用したなら、ブレスの範囲内の全クリーチャーはセーヴィング・スローを行なわねばならない。セーヴの種類は君の祖先の竜によって決る。セーヴ難易度は（8＋君の【耐久力】修正値＋君の習熟ボーナス）である。セーヴに失敗した者は2d6ダメージ、成功した者はその半分のダメージを受ける。このダメージは6レベルで3d6、11レベルで4d6、16レベルで5d6に上昇する。

1度ブレス攻撃を使用したなら、小休憩または大休憩を完了するまでは、再び使用することはできない。

ダメージ抵抗：君は祖先の竜に対応した種類のダメージ抵抗を有する。

言語：君は共通語と竜語の会話と読み書きができる。竜語は最も古い言語の一つとされており、しばしば魔法の研究に用いられる。この言語は硬子音や歯擦音が多く、他のクリーチャーの耳には厳しくいかめしく響く。

ノーム ; Gnome

ノームの特徴 ; Gnome Traits

君のプレイするノームのキャラクターは、あらゆるノームに共通する以下の特徴を備えている。

能力値上昇：【知力】値が2上昇する。

年齢：ノームはヒューマンと同じ速度で大人になるが、腰を落ち着けて大人らしい暮しに入ることを期待されるのは40歳前後である。彼らは350歳から500歳近くまで生きる。

体格：ノームの身長は3フィート（約91cm）～4フィート（約121cm）、体重は平均で約40ポンド（約18kg）、サイズ分類は小型である。

移動速度：君の基本的な歩行移動速度は25フィート（約7.5m）である。

暗視：君は地下での生活に慣れており、よく闇や暗がりを見通す。君は“薄暗い”光の中では自分から60フィート（約18m）までを“明るい”光の中であるかのように見通せる。また、同じ範囲の暗闇の中を“薄暗い”光の中であるかのように見通せる。暗闇の中で物の色を見分けることはできず、ただ白黒の濃淡のみが見える。

ノームの機転：魔法に対する【知力】、【判断力】、【魅力】セーヴィング・スローに有利を得る。

言語：君は共通語とノーム語の会話と読み書きができる。ノーム語はドワーフの文字を用いる。ノーム語で書かれた工学書や（自然世界の知識を集めた）博物の書はきわめて評判が高い。

亜種族　ロック・ノーム ; Rock Gnome

ロック・ノームである君は生来、他のノームよりもいっそう創意工夫と忍耐に富む。

能力値上昇：【耐久力】値が1上昇する。

技術知識：魔法のアイテムや錬金術の物品やからくりに関する【知力】〈歴史〉判定を行なう際には、（通常の習熟ボーナスのかわりに）習熟ボーナスの2倍を加算する。

からくり職人：君は職人道具のひとつ“よろず修理屋道具”に習熟している。君はこの道具を用いて1時間と10gp相当の材料を費やすことで、超小型サイズのからくり仕掛け（AC5、1hp）を作成できる。からくりは24時間経過すると（君が1時間を費やして修理し、からくりを機能させつづけない限り）機能を停止する。また君が1回のアクションを用いて分解した場合にも機能を停止する。からくりが機能を停止したなら君はそのからくりの作成に用いた材料を回収できる。君はこうしたからくりを1度に合計3個まで機能させておくことができる。

からくりを作成する際には、以下の3つの選択肢から1つを選択すること。

オルゴール：この箱を開けると、箱は中程度の音量で1つの曲を演奏する。曲が終りに来るか、箱が閉ざされると、演奏は終る。

ぜんまい仕掛けのおもちゃ：このおもちゃはぜんまい仕掛けで動く動物やモンスターや人である。もっと細かに言えば蛙、鼠、鳥、竜、兵士などなどの形をしている。地面に置かれると君のターンごとに地上を5フィート（約1.5m）、ランダムな方向へ移動する。そして元のクリーチャーに対応した音を立てる。

火おこし機：この仕掛けは小さな火を発する。君はこれを使用してろうそく、松明、野営の火を点火することができる。この仕掛けを使用するには君のアクションを必要とする。

ハーフエルフ ; Half-Elf

ハーフエルフの特徴 ; Half-Elf Traits

君のプレイするハーフエルフのキャラクターは、エルフと同じ能力をいくつか、ハーフエルフ特有の能力もいくつか備えている。

能力値上昇：【魅力】値が2上昇する。また、【魅力】以外の任意の2つの能力値が1ずつ上昇する。

年齢：ハーフエルフはヒューマンと同じ速度で成長し、20歳前後で成年に達する。けれど寿命はヒューマンよりずっと長く、しばしば180歳を超えて生きる。

体格：ハーフエルフの体の大きさはおおむねヒューマンと同じほどで、身長5フィート（約152cm）～6フィート（約183cm）。サイズ分類は中型である。

移動速度：君の基本的な歩行移動速度は30フィート（約9m）である。

暗視：君はエルフの血をひき、闇や暗がりを見通す目をもつ。“薄暗い”光の中では自分から60フィート（約18m）までを“明るい”光の中であるかのように見通せる。また、同じ範囲の暗闇の中を“薄暗い”光の中であるかのように見通せる。暗闇の中で物の色を見分けることはできず、ただ白黒の濃淡のみが見える。

フェイの血筋：君は魅了状態をもたらす効果に対するセーヴィング・スローに有利を得る。また、魔法は君を眠らせることはできない。

技能の才：君は任意の2つの技能の習熟を得る。

言語：君は共通語、エルフ語、加えてもう1つの任意の技能の会話と読み書きができる。

ハーフオーク ; Half-Orc

ハーフオークの特徴 ; Half-Orc Traits

君のプレイするハーフオークのキャラクターは、オークの血に由来する以下の特徴を備えている。

能力値上昇：【筋力】値が2、【耐久力】値が1上昇する。

年齢：ハーフオークはヒューマンよりやや早く、14歳前後で成年に達する。ヒューマンより明らかに速く年をとり、75歳より長く生きる者は稀である。

体格：ハーフオークはヒューマンよりもいくぶん体が大きく、がっしりしている。身長は5フィート（約152cm）から、大きい者は6フィート（約183cm）をはるかに超える。サイズ分類は中型である。

移動速度：君の基本的な歩行移動速度は30フィート（約9m）である。

暗視：オークの血のおかげで、君は闇や暗がりをよく見通せる。君は“薄暗い”光の中では自分から60フィート（約18m）までを“明るい”光の中であるかのように見通せる。また、同じ範囲の暗闇の中を“薄暗い”光の中であるかのように見通せる。暗闇の中で物の色を見分けることはできず、ただ白黒の濃淡のみが見える。

強面：君は〈威圧〉技能の習熟を得る。

ハーフオークのしぶとさ：君のヒット・ポイントが0になり、しかも君が即死しないなら、君のヒットポイントは0ではなく1になる。君はこの特徴を1度使用したなら、大休憩を終えるまでは、再び使用することはできない。

猛攻：近接武器攻撃でクリティカル・ヒットを与えたなら、君はその武器のダメージ・ダイスのうち1つをもう1度ロールして、その結果をクリティカル・ヒットの追加ダメージに加えることができる。

言語：君は共通語とオーク語の会話と読み書きができる。オーク語は硬子音がめだつ、厳しくきしむような響きの言語である。固有の文字はなく、もっぱらドワーフ文字で書かれる。

クラス ; Class

ウィザード ; Wizard

クラス特徴

ウィザードであることにより、君は以下のクラス特徴を得る。

ヒット・ポイント

ヒット・ダイス：ウィザード・レベルごとに1d6
1レベル時のヒット・ポイント：6＋【耐久力】修正値
以後のヒット・ポイント：1レベルより後のウィザード・レベルごとに（1d6（または4）＋【耐久力】修正値）

習熟

鎧：——
武器：ダガー、ダーツ、スリング、クオータースタッフ、ライト・クロスボウ
道具：——
セーヴィング・スロー：【知力】、【判断力】
技能：以下から2つ選択：〈医術〉、〈看破〉、〈宗教〉、〈捜査〉、〈魔法学〉、〈歴史〉

装備品

初期装備品は以下の通り。これに加えて背景によって得られる装備品もある。

- (a) クオータースタッフ、または (b) ダガー
- (a) 呪文構成要素ポーチ、または (b) 秘術焦点具
- (a) 学者パック、または (b) 探険家パック
- 呪文書

呪文発動

秘術の学徒である君は呪文書を持っており、呪文書には呪文が書きこまれている。それらの呪文こそ、いずれ君が身につける真の力の端緒である。『呪文』を参照すること。

初級呪文

1レベルの時点で、君はウィザード呪文リストから任意の3つの初級呪文を修得している。さらに、レベルアップにともない、『ウィザード』表の初級呪文修得数の項にある通り、追加でウィザードの初級呪文を学んでゆく。

呪文書

1レベルの時点で、君は任意の6つの1レベル・ウィザード呪文を収めた呪文書を有している。呪文書は君の修得ウィザード呪文の保管庫だが、ただ初級呪文は例外である——初級呪文は君の精神に固定されているのだ。

呪文の準備と発動

君が1レベル以上のウィザード呪文発動のための呪文スロットをどれだけ有するかは、『ウィザード』表に示してある。これらの呪文を1つ発動するには、その呪文のレベル以上のスロットを1つ消費せねばならない。大休憩を終えたなら、君は消費した呪文スロットをすべて回復する。

君は、“自分が発動可能なウィザード呪文” はどれとどれにするかを選択し、そのリストを作成する（リストにある呪文が、君の準備した呪文になる）。君の呪文書にある中から、（【知力】修正値＋ウィザード・レベル）に等しい数（最低1つ）の呪文を選択すること。このとき、呪文スロットを持たないレベルの呪文は選択できない。

たとえば君が3レベル・ウィザードだったとしよう。君は1レベルの呪文スロットを4つ、2レベルの呪文スロットを2つ有している。【知力】が16なら、君は1レベル呪文、2レベル呪文あわせて6つを準

ウィザード

レベル	習熟ボーナス	特徴	初級呪文修得数	呪文レベル毎の呪文スロット数								
				1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	＋2	呪文発動、秘術回復	3	2	——	——	——	——	——	——	——	——
2	＋2	秘術の学派	3	3	——	——	——	——	——	——	——	——
3	＋2	——	3	4	2	——	——	——	——	——	——	——
4	＋2	能力値上昇	4	4	3	——	——	——	——	——	——	——
5	＋3	——	4	4	3	2	——	——	——	——	——	——
6	＋3	秘術の学派の特徴	4	4	3	3	——	——	——	——	——	——
7	＋3	——	4	4	3	3	1	——	——	——	——	——
8	＋3	能力値上昇	4	4	3	3	2	——	——	——	——	——
9	＋4	——	4	4	3	3	3	1	——	——	——	——
10	＋4	秘術の学派の特徴	5	4	3	3	3	2	——	——	——	——
11	＋4	——	5	4	3	3	3	2	1	——	——	——
12	＋4	能力値上昇	5	4	3	3	3	2	1	——	——	——
13	＋5	——	5	4	3	3	3	2	1	1	——	——
14	＋5	秘術の学派の特徴	5	4	3	3	3	2	1	1	——	——
15	＋5	——	5	4	3	3	3	2	1	1	1	——
16	＋5	能力値上昇	5	4	3	3	3	2	1	1	1	——
17	＋6	——	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	＋6	呪文体得	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	＋6	能力値上昇	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	＋6	愛用呪文	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

備できる（うち、1レベル呪文をいくつ、2レベル呪文をいくつ準備するかは自由である）。1レベル呪文のマジック・ミサイルを準備している場合、君はこれを1レベル・スロットを使って発動することも、2レベル・スロットを使って発動することもできる。呪文を発動しても、その呪文が“いま準備している呪文”のリストから消え去るわけではない。

君は、大休憩を終了するたびに、準備している呪文のリストを変更できる。新しいリストを作成するには、自分の呪文書によく目を通し、呪文発動に必要な詠唱と身振りを憶えこむ必要がある。リストに含める呪文1つごとに（その呪文の呪文レベル×1分）以上の時間をかけねばならない。

呪文発動能力値

君のウィザード呪文発動能力値は【知力】である。君は呪文書に丹念に目を通し記憶することで呪文を学ぶからである。ウィザード呪文に“呪文発動能力値”とある場合、君は常に【知力】を使う。加えて、君が発動するウィザード呪文のセーヴ難易度を決定する際や、ウィザード呪文の攻撃ロールを行なう際にも【知力】を使う。

呪文のセーヴ難易度＝8＋君の習熟ボーナス＋君の【知力】修正値
呪文攻撃の修正値＝君の習熟ボーナス＋君の【知力】修正値

儀式発動

あるウィザード呪文に（儀式）のタグが付いており、かつその呪文が君の呪文書にあるなら、君はその呪文を儀式として発動できる。その呪文を準備している必要はない。

呪文発動の焦点具

君はウィザード呪文発動の焦点具として秘術焦点具（『装備や所持品』参照）を使える。

1レベル以上の呪文の修得

君はウィザードのレベルを得るたび、新たに2つのウィザード呪文を選んで呪文書に加えることができる。これらの呪文はいずれも君が呪文スロットを有しているレベルのものでなければならない（『ウィザード』表を参照）。また、君は冒険の中で他の呪文を発見して呪文書に加えることができるかもしれない。

君の呪文書

君がレベルアップにつれて自分の呪文書に追加する呪文は、君の秘術に関する研究や、また多元宇宙のありように関する理解の飛躍的進歩を反映したものである。くわえて、冒険の中で他の呪文を見出すこともある。たとえば邪悪なウィザードの宝箱のなかに巻物があり、そこに記された呪文を見出すかもしれない。あるいは古い書庫に眠る埃まみれの書物の中に呪文が記されているかもしれない。

呪文書に呪文を書き写す：1レベル以上のウィザード呪文を発見したなら、それを呪文書に加えることができる。だがそれには、その呪文が“君が準備可能な呪文レベル”のものであり、かつ君にその呪文を解読し書き写す時間がなければならない。

呪文を呪文書に書き写すには、呪文の基本的な型を写し取り、呪文を書いたウィザードの用いた独特の記法を解読せねばならない。そして必要な音声と身ぶりが呑みこめるまで呪文を練習し、しかるのち自分の記法で自分の呪文書に記すのである。

この手順には、（呪文のレベル×2）時間と（呪文のレベル×50）gpを要する。金額はその呪文を身に付けるための実験の過程で消費する物質要素と、呪文を記録するための最上のインクの価格をあらわす。この時間と金を支払い終えたなら、君はそれ以後、他の自分の呪文と同じようにその呪文を準備できるようになる。

呪文書の予備：君は自分の呪文書から他の書へ呪文を写すことができる。これはたとえば呪文書の予備を作っておきたい時などにやることになる。新しい呪文を呪文書に写すのと同じようなものだが、ただ、より速く簡単である。なにしろ自分の記法は自分でわかっており、呪文を発動するやりかたも呑みこんでいるからである。この場合、呪文を書き写すのにかかるのは（呪文のレベル×1）時間と（呪文のレベル×10）gpだけですむ。

呪文書をなくしてしまったなら、これと同じ方法で、自分が準備している呪文を新しい呪文書に書き写すこともできる。呪文書にそれ以上の呪文を書き加えるには、通常通り、新しい呪文を見出す必要がある。それではたまらないというので、多くのウィザードは予備の呪文書を作って安全な場所にしまっておく。

呪文書の外見：君の呪文書は君が独自に呪文を編纂したものであり、飾りも空白部分への書きこみも独自のものである。呪文書の外見はさまざまである。師匠から贈られた何のへんてつもない実用一点張りの革表紙本かもしれない。古い書庫で見つけた、ページのふちが金色の、立派な装丁の書物かもしれない。ことによると、本の体裁すらなしていない、ただ書きつけを集めただけの代物かもしれない（事故で以前の呪文書をなくしてしまったのだ）。

秘術回復

君は呪文書に丹念に目を通すことで魔法のエネルギーを一部回復するというわざを学んだ。1日1回、小休憩を終えた時点で、君は消費済の呪文スロットを一定量だけ回復することができる。それらの呪文スロットの合計レベルは、君のウィザード・レベルの半分（端数切り上げ）以下でなければならない。また、6レベル以上のスロットを回復することはできない。

たとえば4レベル・ウィザードは合計2レベル相当の呪文スロットを回復できる。2レベル呪文スロットを1つ回復しても、1レベル呪文スロットを2つ回復してもよい。

秘術の学派

2レベルの時点で、君は秘術の学派の中から1つを選択し、以後は魔法の8系統のうち1系統を重視して魔法を修練する。その8系統とは、幻術、召喚術、死霊術、心術、占術、変成術、防御術、力術である。ここでは力術系統についてのみを紹介する。

ここでの選択にもとづいて、君は2、6、10、14レベルで特徴を得る。

能力値上昇

4、8、12、16、19レベルの時点で、君は任意の1種類の能力値を2上昇させるか、あるいは任意の2種類の能力値を1ずつ上昇させることができる。通常通り、この特徴によってもまた、能力値を20より上にすることはできない。

呪文体得

18レベルの時点で、君は特定の呪文を体得して意のままに発動できるようになる。君の呪文書から1レベル・ウィザード呪文を1つ、2レベル・ウィザード呪文を1つ選択すること。君はこれらの呪文を最低レベルで（1レベル呪文なら1レベル・スロットで、2レベル呪文なら2レベル・スロットで）発動する場合、その呪文を準備していさえすれば、呪文スロットを消費することなく発動できる。これらの呪文をもっと高いレベルで発動する場合は、通常通り呪文スロットを消費せねばならない。

8時間を学習に費やせば、これらの選択した呪文の片方または両方を、同じレベルの他の呪文と交換できる。

愛用呪文

20レベルに達したなら、君は2種類の強力な呪文を体得して、わずかな手間で発動できるようになる。君の呪文書から2つの3レベル・ウィザード呪文を愛用呪文として選択すること。君はこれらの呪文を常に準備しており、しかもこれらの呪文は君が呪文をいくつ準備しているのかを数える際には勘定に入れない。そして君はこれらの呪文を、それぞれ1度ずつ、3レベル呪文として呪文スロットを消費することなく発動できる。ただし、1度こうして（呪文スロットを消費せずに）発動した呪文は、小休憩または大休憩を終了するまでは再びこうして（呪文スロットを消費せずに）発動することはできない。

これらの呪文をもっと高いレベルで発動する場合は、通常通り呪文スロットを消費せねばならない。

秘術の学派

ウィザード呪文の研究は、定命の者が魔法を発見して以来、連綿と続いてきた。それはファンタジー世界に確固と根づいており、複数の学派が、その複雑な研究に打ちこんでいる。

力術系統

君は強力な元素的効果、極寒や業火や轟雷や紫電や強酸をつくりだす魔法を重点的に学ぶ。力術士の中には軍事組織に雇われ、遠距離から敵勢を吹き飛ばす砲兵役として働く者もある。弱きを助けるために目ざましい魔力をふるう者もある。してまた、自分ひとりの利益のために山賊や冒険者や野心家の暴君となる者もある。

力術の専門家

2レベルでこの系統を選択した時から、君が力術呪文を自分の呪文書に書き写すのに要する金額と時間は半分になる。

呪文効果範囲操作

2レベル以降、君はおのれの力術呪文の範囲内に、比較的安全な小さな“穴”を作ることができるようになる。君から見えるクリーチャーに作用する力術呪文を発動するさい、君はそれらの君から見えるクリーチャーのうち、最大で（1＋呪文レベル）体までを選択できる。選択されたクリーチャーは、その呪文に対するセーヴィング・スローに自動的に成功する。もしもその呪文が本来、セーヴに成功すれば半分のダメージを受けるものであったならば、選択されたクリーチャーはダメージを受けない。

初級呪文強化

6レベル以降、君の初級呪文のうちダメージを与えるものは、効果の直撃を避けた者にも作用を及ぼすようになる。クリーチャーが君の初級呪文に対するセーヴに成功したなら、そのクリーチャーはその初級呪文のダメージの半分を受けるが、その初級呪文のそれ以外の追加効果は一切受けない。

力術強化

10レベル以降、君は自分が発動するあらゆるウィザード力術呪文に関して、その呪文の1回のダメージ・ロールにのみ【知力】修正値を加算できる。

限界突破

14レベル以降、君は比較的単純な呪文の力を増すことができるようになる。ダメージを与える1レベル～5レベルのウィザード呪文を発動するさい、君はその呪文で最大ダメージを与えることができる。

初めてそうした時には何の副作用もない。だがこの特徴を大休憩を終える前に2度目に使用したなら、発動の直後に（呪文レベル×2）d12の［死霊］ダメージを受ける。この特徴を大休憩を終えることなく使うたびに、この［死霊］ダメージは呪文レベルごとに1d12だけ増加する（たとえばこの特徴を3度目に使い、そのときの呪文が3レベル呪文だったなら、9d12の［死霊］ダメージ）。このダメージは抵抗や完全耐性を無視する。

ウォーロック ; Warlock

クラス特徴

ウォーロックであることにより、君は以下のクラス特徴を得る。

ヒット・ポイント

ヒット・ダイス：ウォーロック・レベルごとに1d8
1レベル時のヒット・ポイント：8＋【耐久力】修正値
以後のヒット・ポイント：1レベルより後のウォーロック・レベルごとに（1d8（または5）＋【耐久力】修正値）

習熟

鎧：軽装鎧
武器：単純武器
道具：――
セーヴィング・スロー：【判断力】、【魅力】
技能：以下から2つ選択；〈威圧〉、〈自然〉、〈宗教〉、〈捜査〉、〈ペテン〉、〈魔法学〉、〈歴史〉

装備品

初期装備品は以下の通り。これに加えて背景によって得られる装備品もある。

- (a) ライト・クロスボウとボルト20本、または (b) 任意の単純武器1つ
- (a) 呪文構成要素ポーチ、または (b) 秘術焦点具
- (a) 学者パック、または (b) 地下探険家パック
- レザー・アーマー、任意の単純武器1つ、ダガー2本

この世ならぬ契約相手

1レベルの時点で、君はすでに、この世ならぬなにものかと契約を済ませている。それが何であるかは君が選択する。ここではフィーンドのみを紹介する（後述）。この選択によって、君が1、6、10、14レベルで得る特徴が決定される。

契約による魔術

君は秘術の研究と、契約相手から与えられた魔力によって、呪文を自在に操れるようになった。『呪文』を参照すること。

初級呪文

1レベルの時点で、君はウォーロック呪文リストから2種類の初級呪文を修得している。さらに、レベルアップにともない、『ウォーロック』表の『修得初級呪文』の項にある通り、追加でウォーロックの初級呪文を学んでゆく。

ウォーロック

レベル	習熟ボーナス	特徴	初級呪文修得数	呪文修得数	呪文スロット	スロット・レベル	妖術修得数
1	＋2	この世ならぬ契約相手、契約による魔術	2	2	1	1	——
2	＋2	妖術	2	3	2	1	2
3	＋2	契約の恩恵	2	4	2	2	2
4	＋2	能力値上昇	3	5	2	2	2
5	＋3	——	3	6	2	3	3
6	＋3	契約相手由来の特徴	3	7	2	3	3
7	＋3	——	3	8	2	4	4
8	＋3	能力値上昇	3	9	2	4	4
9	＋4	——	3	10	2	5	5
10	＋4	契約相手由来の特徴	4	10	2	5	5
11	＋4	秘奥義（6レベル）	4	11	3	5	5
12	＋4	能力値上昇	4	11	3	5	6
13	＋5	秘奥義（7レベル）	4	12	3	5	6
14	＋5	契約相手由来の特徴	4	12	3	5	6
15	＋5	秘奥義（8レベル）	4	13	3	5	7
16	＋5	能力値上昇	4	13	3	5	7
17	＋6	秘奥義（9レベル）	4	14	4	5	7
18	＋6	——	4	14	4	5	8
19	＋6	能力値上昇	4	15	4	5	8
20	＋6	呪文復活	4	15	4	5	8

呪文スロット

君が1～5レベルのウォーロック呪文発動のための呪文スロットをどれだけ有するかは、『ウォーロック』表に示してある。君の呪文スロットはすべて同じレベルである。1レベル以上のウォーロック呪文を1つ発動するには、呪文スロットを1つ消費せねばならない。君は、小休憩または大休憩を終えるたび、消費済の呪文スロットをすべて回復する。

たとえば5レベル・ウォーロックは3レベル呪文スロットを2つ有している。1レベル呪文のマジック・ミサイルを発動するにも、この3レベル呪文スロットを1つ使用せねばならず、そしてその呪文は3レベル呪文として発動される。

1レベル以上の修得呪文

1レベルの時点で、君はウォーロック呪文リストから任意の2種類の1レベル呪文を修得している。

『ウォーロック』表の修得呪文の項には、君がどの段階で1レベル以上のウォーロック呪文を追加で修得してゆくかが示されている。選択する呪文は、表のスロット・レベルの欄にある数字以下のレベルのものに限られる。たとえば君は6レベルになった時点で新しいウォーロック呪文を1つ修得するが、それは1～3レベルのものでなければならない。

また君は、このクラスのレベルを得るたびに、修得しているウォーロック呪文のうち1つを、ウォーロック呪文リストの中から選んだ任意の呪文1つと入れ替えることができる。新しい呪文は君が呪文スロットを有しているレベルのものでなければならない。

呪文発動能力値

君のウォーロック呪文発動能力値は【魅力】である。呪文に“呪文発動能力値”とある場合、君は常に【魅力】を使う。加えて、君が発動するウォーロック呪文のセーヴ難易度を決定する際や、ウォーロック呪文の攻撃ロールを行なう際にも【魅力】を使う。

呪文のセーヴ難易度＝8＋君の習熟ボーナス＋君の【魅力】修正値
呪文攻撃の修正値＝君の習熟ボーナス＋君の【魅力】修正値

呪文発動の焦点具

君はウォーロック呪文発動の焦点具として秘術焦点具（『装備と所持品』を参照）を使うことができる。

妖術

君は怪奇の知識を学ぶ過程で“妖術”を見出した。それは禁じられた知識の断片であり、君に魔法的能力をふきこむ。

2レベルの時点で、君は任意の2種類の妖術を得る。君の妖術の選択肢はこのクラスの記述の最後に詳述してある。以後、特定のレベルに達するたび、さらに追加で任意の妖術を得る。『ウォーロック』表の修得妖術の欄を参照。

また君は、このクラスのレベルを得るたびに、修得している妖術のうち1つを、他の（そのレベルで修得可能な）任意の妖術と入れ替えることができる。

契約の恩恵

3レベルの時点で、この世ならぬ契約相手は、君の忠実な奉仕を愛でて贈物を贈る。君は以下の特徴のうち1つを得る。

鎖の契約

君はファインド・ファミリアーの呪文を修得し、これを儀式として発動することも可能になる。この呪文は君の呪文修得数を数える際には計算に入れない。

君はこの呪文を発動する際、使い魔の形態として、呪文にある通りの通常のものを選択してもよいし、以下の特別な形態のうち1つを選択してもよい：インプ、クアジット、スードゥドラゴン、スプライト。

また、君は攻撃アクションを行なう際、自分の攻撃のうち1回分を取り止めにして、かわりに使い魔にリアクションとして使い魔自身の攻撃を1回行なわせることもできる。

剣の契約

君は1回のアクションとして、空いている手の中に1つの契約武器を生み出すことができる。この近接武器の形態は、君がこれを生み出すたびに自由に選択できる（武器のデータは『武器』を参照）。君はその武器を使用している間はその武器の習熟を得る。この武器は“非魔法的な攻撃やダメージ”に対する“抵抗や完全耐性”を克服するに際しては魔法の武器として扱われる。

君の契約武器は以下の条件のいずれかが満たされたなら消え去る。（1）契約武器が、まるまる1分間にわたって、君から5フィート（約1.5m）より遠く離れている。（2）君がこの特徴を再度使用する。（3）君がこの武器をしまう（しまうのにはアクションは必要ない）。（4）君が死ぬ。

君は、魔法の武器を手に持って特殊な儀式を執り行なうことにより、その魔法の武器を契約武器にすることができる。この儀式に要する時間は1時間であり、小休憩中に執り行なうことができる。儀式が終了したなら、それ以後君は武器を異次元空間にしまうことができるようになる。また、それ以後君が契約武器を生み出そうとした時には、常にその魔法の武器が現れる。この儀式によってアーティファクトや知性ある武器を契約武器にすることはできない。この儀式によって契約武器となった武器は、以下の条件のいずれかが満たされたなら、もはや契約武器ではなくなる。（1）君が死ぬ。（2）君が他の武器に対してこの儀式を1時間かけて執り行なう。（3）君が1時間かけて武器との絆を断ち切る儀式を執り行なう。絆が断たれたとき、武器が異次元空間に存在していたならば、それは君の足元に姿を現す。

書の契約

君の契約相手は君に『影の書』と呼ばれる魔法の書物を与えた。この特徴を得た時点で、任意のクラス（複数でも可）の呪文リストから、合計3つの初級呪文を選択すること。この書物を身につけている限り、君はこれらの初級呪文を回数無制限で発動できる。これらの初級呪文は、君の修得初級呪文数を数える際には勘定に入れない。これらの呪文がウォーロックの呪文リストに載っていないとしても、君にとってそれらの呪文はウォーロック呪文である。

君は、もし『影の書』を失ったなら、1時間かけて儀式を執り行ない、契約相手からかわりの書物を受け取ることができる。この儀式は小休憩または大休憩中に執り行なうことができる。この儀式によって、失ったほうの書物は破壊される。また、君が死んだなら『影の書』は灰になってしまう。

能力値上昇

4、8、12、16、19レベルの時点で、君は任意の1種類の能力値を2上昇させるか、あるいは任意の2種類の能力値を1ずつ上昇させることができる。通常通り、この特徴によってもまた、能力値を20より上にすることはできない。

秘奥義

11レベルの時点で、君の契約相手は秘奥義と呼ばれる魔法の秘密を君に明かす。君の秘奥義として、ウォーロック呪文リストから6レベル呪文を1つ選択すること。

君はこの秘奥義にあたる呪文を1度だけ呪文スロットを消費せずに発動できる。1度これを行なったなら、大休憩を終了するまでは、再び行なうことはできない。

レベルの上昇にともない、君が秘奥義として発動できるウォーロック呪文は数を増してゆく。13レベル時点で7レベル呪文1つ。15レベル時点で8レベル呪文1つ。そして17レベルで9レベル呪文1つ。君は大休憩を終了するたびにすべての秘奥義の使用回数を回復する。

呪文復活

20レベルに至って、君は内なる神秘の力を引き出して契約相手に懇願し、消費済の呪文スロットを回復できるようになる。契約相手への懇願に1分を費やすことで、消費済の“契約による魔術”の呪文スロットをすべて回復できる。1度この特徴によって呪文スロットを回復したなら、大休憩を終了するまでは、再びこの特徴によって呪文スロットを回復することはできない。

この世ならぬ契約相手

ウォーロックの契約相手となる“もの”たちは、強力な異次元の存在である。神ではないが神のごとき力を備えている。契約相手が異なれば、これに仕えるウォーロックが授かる術も妖術も違い、ウォーロックが要求される返礼も違う。

契約相手のうち一部の者は、大勢のウォーロックを集めて、神秘の知識を比較的気前よく分け与えたり、定命の者たちを従わせる自分の力を自慢したりする。またある者は力を出し惜しみし、ただ1人のウォーロックとしか契約を結ぼうとしない。同じ契約相手に仕えるウォーロックたちは、お互いのことを仲間や兄弟や競争相手と見なすこともある。

フィーンド

君が契約を結んだ相手は、下方次元界のフィーンド（魔物）であり、邪悪な意図を持つ者である。ただし君自身はフィーンドの意図に背いて行動している可能性もある。そのフィーンドは万物（つまり最終的には君をも含む）の汚染や破壊を望んでいる。

呪文リスト拡張

契約相手のフィーンドのおかげで、君がウォーロック呪文を選択する際、選択可能な呪文のリストは拡張される。すなわち、君のウォーロック呪文リストには以下の呪文が加わるのである。

フィーンド呪文リスト拡張

呪文レベル	呪文
1	コマンド、バーニング・ハンズ
2	スコーチング・レイ、ブラインドネス／デフネス
3	スティンキング・クラウド、ファイアーボール
4	ウォール・オヴ・ファイアー、ファイアー・シールド
5	ハロウ、フレイム・ストライク

暗黒の祝福

1レベル以降、君は敵対的なクリーチャーのヒット・ポイントを0にするたびに、（君の【魅力】修正値＋君のウォーロック・レベル）に等しい一時的hpを得る（最低でも1は得る）。

暗黒の恩寵

6レベル以降、君は契約相手に呼びかけて宿命を君に有利なように曲げてもらおうとすることが可能になる。君は、能力値判定ないしセーヴィング・スローを行なう際に、この特徴を用いてロールに1d10を足すことができる。振り足すかどうかを決めるのは最初のロールの目を見た後でよいが、必ずロールが何らかの結果を生む前でなければならない。

1度この特徴を使用したなら、小休憩または大休憩を終了するまで、再び使用することはできない。

魔物の抵抗力

10レベル以降、君は小休憩や大休憩を終えるたびに1種類のダメージ種別を選択し、そのダメージ種別に対する抵抗を得ることができる。この抵抗は、この特徴によって別のダメージ種別を選択するまで持続する。また、魔法の武器や銀の武器によるダメージはこの抵抗を無視する。

地獄送り

14レベル以降、君はクリーチャーに攻撃を行なってヒットを与えた際、この特徴を用いてその1体の目標を瞬時に下方次元界へ送りこむことができる。そのクリーチャーは君の前から姿を消し、悪夢のごとき下方次元界を突き進まされる。

次の君のターンの終了時に、目標は以前に占めていたのと同じ場所、あるいはそこから一番近い、何ものにも占められていない場所に再び現れる。目標は、クリーチャー種別がフィーンドでないならば、恐るべき経験によってふらふらになり10d10［精神］ダメージを受ける。

1度この特徴を使用したなら、大休憩を終了するまで、再び使用することはできない。

君の契約の恩恵

各契約の恩恵に応じて得られる、特別なクリーチャーまたは物体は、君の契約相手の性質を反映している。

鎖の契約：君の使い魔は通常の使い魔よりも頭が切れる。使い魔の基本的な姿は、契約相手がフィーンドなら使い魔はインプやクアジットである。

剣の契約：君がフィーンドに仕えているなら、君の武器はたとえば一丁の斧で、黒い鋼でできており、炎のもように飾られているかもしれない。

書の契約：君の“影の書”はデーモンの皮に鉄の鋲を打って装丁した重たい書物で、召喚術の呪文と、全宇宙の邪悪な領域に関する禁断の知識に満ちているかもしれない――フィーンドの贈物である。

妖術の一覧

妖術に前提条件がある場合、君はその前提条件すべてを満たしていなければその妖術を修得できない。（レベルアップ時に）前提条件を満たすと同時に妖術を修得することは可能である。前提条件の項にあるレベルとはウォーロック・レベルのことである。

悪魔の目

魔法の暗闇や魔法でない暗闇の中でも、距離120フィート（約36m）まで、通常に物を見ることができる。

命取りの剣

前提条件：12レベル、“剣の契約”の特徴

君が自分の契約武器でクリーチャーにヒットを与えると、そのクリーチャーは君の【魅力】修正値に等しい追加［死霊］ダメージ（最低1）を受ける。

運盗む五ツ星

ウォーロック呪文スロットを1つ使用してベインを1回発動できる。大休憩を終えるまでは再びこれを行なえない。

恐ろしき言葉

前提条件：7レベル

ウォーロック呪文スロットを1つ使用してコンフュージョンを1回発動できる。大休憩を終えるまでは再びこれを行なえない。

おぼろな幻

サイレント・イメージを回数無制限で、呪文スロットも物質要素も一切消費することなく発動できる。

怪跳躍

前提条件：9レベル

ジャンプを自分自身に対して、回数無制限で、呪文スロットも物質要素も一切消費することなく発動できる。

影なる者

前提条件：5レベル

君は、“薄暗い”明るさや暗闇の範囲にいる時、アクションを用いて不可視状態になることができる。この不可視状態は君が移動するか、アクションを行なうか、リアクションを行なうまで持続する。

影の鎧

メイジ・アーマーを自分自身に対して、回数無制限で、呪文スロットも物質要素も一切消費することなく発動できる。

カルケリの鎖

前提条件：15レベル、“鎖の契約”の特徴

ホールド・モンスターを回数無制限で、呪文スロットも物質要素も一切消費することなく発動できる。ただし目標はセレスチャルかフィーンドかエレメンタルに限られる。大休憩を終えるまでは、同一個体のクリーチャーに再びこの妖術を使用することはできない。

感覚借用

君は自分のアクションを用いて、同意する人型生物1体に接触し、以後君の次のターンの終了時まで、相手の感覚を通じて物を認識できる。相手クリーチャーが君と同じ次元界にある限り、以後君は毎ターン、自分のアクションを使用することでこのつながりを維持し、この効果の持続時間を、君の次のターンの終了時まで延長できる。相手クリーチャーの感覚を通じて物を認識している間、君は相手クリーチャーの有するすべての特殊な知覚能力の利益を得る一方、自分自身を取り巻く環境に対しては盲目状態かつ聴覚喪失状態となる。

凶兆の印

前提条件：5レベル

ウォーロック呪文スロットを1つ使用してビストウ・カースを1回発動できる。大休憩を終えるまでは再びこれを行なえない。

拒絶の怪光線

前提条件：初級呪文エルドリッチ・ブラスト

クリーチャーにエルドリッチ・ブラストをヒットさせたなら、そのクリーチャーを君からまっすぐ直線的に10フィート（約3m）まで押しやれる。

鎖持つ者の声

前提条件：“鎖の契約”の特徴

君は使い魔と同じ次元界にある限り、使い魔の感覚を通じて物を認識でき、使い魔とテレパシー的に意志を疎通できる。加えて、使い魔の感覚を通じて物を認識している間、君は使い魔の口を通じて君の声で話すことができる（たとえその使い魔が普段は話すことができなくても）。

苦悶の怪光線

前提条件：初級呪文エルドリッチ・ブラスト

エルドリッチ・ブラストを発動する際、その呪文がヒット時に与えるダメージに君の【魅力】修正値を足す。

獣の言葉

スピーク・ウィズ・アニマルズを回数無制限で、呪文スロットを一切消費することなく発動できる。

巧言令色

〈説得〉と〈ペテン〉の技能に習熟を得る。

混沌のしもべ

前提条件：9レベル

ウォーロック呪文スロットを1つ使用してカンジャー・エレメンタルを1回発動できる。大休憩を終えるまでは再びこれを行なえない。

精神の沼地

前提条件：5レベル

ウォーロック呪文スロットを1つ使用してスローを1回発動できる。大休憩を終えるまでは再びこれを行なえない。

千変万化

前提条件：15レベル

オルター・セルフを回数無制限で、呪文スロットを一切消費することなく発動できる。

血に飢えた剣

前提条件：5レベル、“剣の契約”の特徴

君は自分のターンに攻撃アクションをとるたび、契約武器を用いて1回ではなく2回の攻撃を行なえる。

長距離怪光線

前提条件：初級呪文エルドリッチ・ブラスト

エルドリッチ・ブラストを発動する際、その射程は300フィート（約90m）になる。

遠見の目

前提条件：15レベル

アーケイン・アイを回数無制限で、呪文スロットを一切消費することなく発動できる。

肉体変容

前提条件：7レベル

ウォーロック呪文スロットを1つ使用してポリモーフを1回発動できる。大休憩を終えるまでは再びこれを行なえない。

登りゆく歩み

前提条件：9レベル

レヴィテートを自分自身に対して、回数無制限で、呪文スロットも物質要素も一切消費することなく発動できる。

墓場のささやき

前提条件：9レベル

スピーク・ウィズ・デッドを回数無制限で、呪文スロットを一切消費することなく発動できる。

百面相

ディスガイズ・セルフを回数無制限で、呪文スロットを一切消費することなく発動できる。

古き秘密の書

前提条件：“書の契約”の特徴

いまや君は『影の書』に魔法の儀式を記すことができる。任意のクラス（複数でも可）の呪文リストから（儀式）タグの付いた1レベル呪文を2つ選択すること。それらの呪文は『影の書』中に記され、君の呪文修得数を数える際には計算に入れない。『影の書』を手に持っているならば、君はそれらの呪文を儀式として発動できる。儀式として以外には発動できない（ただし同じ呪文を他の方法で修得しているならばできる）。また君は、修得しているウォーロック呪文に（儀式）タグが付いているならば、その呪文を儀式として発動できる。

君は冒険の中で他の儀式呪文を『影の書』に加えることができる。儀式呪文を発見し、その呪文レベルが君のウォーロック・レベルの半分（切り上げ）以下であり、かつ君にその呪文を書き写す時間があるならば、君はその呪文を『影の書』に加えることができる。書き写すには（呪文レベル×2時間）の時間と、呪文を書き写すための希少なインク代（呪文レベル×50gp）がかかる。

魔女の目

前提条件：15レベル

変身生物や、幻術や変成術によって姿を変えあるいは姿を隠しているクリーチャーすべての真の姿を見てとることができる。ただしそのクリーチャーが君から30フィート（約9m）以内にいて、君から視線が通っている場合に限る。

惑わすささやき

前提条件：7レベル

ウォーロック呪文スロットを1つ使用してコンパルジョンを1回発動できる。大休憩を終えるまでは再びこれを行なえない。

魔物の生命力

フォールス・ライフを1レベル呪文として、自分自身に対して、回数無制限で、呪文スロットも物質要素も一切消費することなく発動できる。

魔力を見る目

ディテクト・マジックを回数無制限で、呪文スロットを一切消費することなく発動できる。

ルーンの守り人の目

あらゆる文字を読める。

クレリック ; Cleric

クラス特徴

クレリックであることにより、君は以下のクラス特徴を得る。

ヒット・ポイント

ヒット・ダイス：クレリック・レベルごとに1d8
1レベル時のヒット・ポイント：8＋【耐久力】修正値
以後のヒット・ポイント：1レベルより後のクレリック・レベルごとに（1d8（または5）＋【耐久力】修正値）

習熟

鎧：軽装鎧、中装鎧、盾
武器：単純武器
道具：——
セーヴィング・スロー：【判断力】、【魅力】
技能：以下から2つ選択；〈医術〉、〈看破〉、〈宗教〉、〈説得〉、〈歴史〉

装備品

初期装備品は以下の通り。これに加えて背景によって得られる装備品もある。

- (a) メイス、または (b) ウォーハンマー（要習熟）
- (a) スケイル・メイル、または (b) レザー・アーマー、または (c) チェイン・メイル（要習熟）
- (a) ライト・クロスボウとボルト20本、または (b) 任意の単純武器1つ
- (a) 僧侶パック、または (b) 探険家パック
- シールドと聖印

呪文発動

信仰の力を伝える導管である君は、クレリック呪文を発動できる。呪文発動の一般則は『呪文』を参照。

初級呪文

1レベルの時点で、君はクレリック呪文リストから任意の3つの初級呪文を修得している。さらに、レベルアップにともない、『クレリック』表の初級呪文修得数の項にある通り、追加でクレリックの初級呪文を学んでゆく。

呪文の準備と発動

君が1レベル以上のクレリック呪文発動のための呪文スロットをどれだけ有するかは、『クレリック』表に示してある。これらの呪文を1つ発動するには、その呪文のレベル以上のスロットを1つ消費せねばならない。大休憩を終えたなら、君は消費した呪文スロットをすべて回復する。

君は、クレリック呪文リストから“自分が発動可能なクレリック呪文”はどれとどれにするかを選択し、そのリストを作成する（リストにある呪文が、君の準備した呪文になる）。発動可能なものとして選択できるクレリック呪文の数は、（【判断力】修正値＋クレリック・レベル）に等しい（最低1種）。また、選択する呪文の呪文レベルは、君が呪文スロットを有する呪文レベルでなければならない。

たとえば君が3レベル・クレリックだったとしよう。君は1レベルの呪文スロットを4つ、2レベルの呪文スロットを2つ有している。【判断力】が16なら、君は1レベル呪文、2レベル呪文あわせて6種類を準備できる（うち、1レベル呪文をいくつ、2レベル呪文をいくつ準備するかは自由である）。1レベル呪文のキュア・ウーンズを準備している場合、君はこれを1レベル・スロットを使って発動することも、2レベル・スロットを使って発動することもできる。呪文を発動しても、

クレリック

レベル	習熟ボーナス	特徴	初級呪文修得数	呪文レベル毎の呪文スロット数								
				1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	＋2	呪文発動、信仰の領域	3	2	——	——	——	——	——	——	——	——
2	＋2	神性伝導（1／休憩）、信仰の領域の特徴	3	3	——	——	——	——	——	——	——	——
3	＋2	——	3	4	2	——	——	——	——	——	——	——
4	＋2	能力値上昇	4	4	3	——	——	——	——	——	——	——
5	＋3	アンデッド破壊（脅威度1/2）	4	4	3	2	——	——	——	——	——	——
6	＋3	神性伝導（2／休憩）、信仰の領域の特徴	4	4	3	3	——	——	——	——	——	——
7	＋3	——	4	4	3	3	1	——	——	——	——	——
8	＋3	能力値上昇、アンデッド破壊（脅威度1）、信仰の領域の特徴	4	4	3	3	2	——	——	——	——	——
9	＋4	——	4	4	3	3	3	1	——	——	——	——
10	＋4	神性介入	5	4	3	3	3	2	——	——	——	——
11	＋4	アンデッド破壊（脅威度2）	5	4	3	3	3	2	1	——	——	——
12	＋4	能力値上昇	5	4	3	3	3	2	1	——	——	——
13	＋5	——	5	4	3	3	3	2	1	1	——	——
14	＋5	アンデッド破壊（脅威度3）	5	4	3	3	3	2	1	1	——	——
15	＋5	——	5	4	3	3	3	2	1	1	1	——
16	＋5	能力値上昇	5	4	3	3	3	2	1	1	1	——
17	＋6	アンデッド破壊（脅威度4）、信仰の領域の特徴	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	＋6	神性伝導（3／休憩）	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	＋6	能力値上昇	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	＋6	神性介入の強化	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

その呪文が“いま準備している呪文”のリストから消え去るわけではない。

君は、大休憩を終了するたびに、準備している呪文のリストを変更できる。新しいリストを作成するには、祈りと瞑想に時を過ごす必要がある。リストに含める呪文1つごとに（その呪文の呪文レベル×1分）以上の時間をかけねばならない。

呪文発動能力値

君のクレリック呪文発動能力値は【判断力】である。君の魔法の力は神への献身に由来するからである。クレリック呪文に“呪文発動能力値”とある場合、君は常に【判断力】を使う。加えて、君が発動するクレリック呪文のセーヴ難易度を決定する際や、クレリック呪文の攻撃ロールを行なう際にも【判断力】を使う。

呪文のセーヴ難易度＝8＋君の習熟ボーナス＋君の【判断力】修正値
呪文攻撃の修正値＝君の習熟ボーナス＋君の【判断力】修正値

儀式発動

あるクレリック呪文に（儀式）のタグが付いており、君がその呪文を準備しているなら、君はその呪文を儀式として発動できる。

呪文発動の焦点具

君はクレリック呪文発動の焦点具として聖印（『装備や所持品』参照）を使える。

信仰の領域

後述する生命の領域のように、1つの領域を選択すること（それは君の信じる神が有する領域でなければならない）。

1レベルでこの選択をした時点で、領域に応じた領域呪文その他の特徴を得る。将来においては、2レベルで神性伝導の特徴を得る時点で、領域に応じた“神性伝導の別の使い方”を得る。さらに6、8、17レベルで追加の利益を得る。

領域呪文

各領域には領域呪文のリストがある。君はこれらの呪文を、各領域の記述にある通りのクレリック・レベルにおいて得る。ひとたび特定の領域呪文を得たなら、君はこれらの呪文を常に準備しており、しかもこれらの呪文は君が呪文をいくつ準備しているのかを数える際には勘定に入れない。

君が本来クレリック呪文リストにない呪文を領域呪文として得ている場合、その呪文は君にとってはクレリック呪文となる。

神性伝導

2レベルの時点で、君は神から信仰のエネルギーを直接授かり、これを放って魔法効果を生み出すことができるようになる。最初は2つの効果をあらわすことができる。ひとつは“アンデッド退散”であり、もうひとつは領域によって決まる。一部の領域においては、レベルアップに従って新しく追加の効果が得られることがある（領域の記述を参照）。

神性伝導を用いるさい、いずれの効果を生み出すかは君が選択する。ひとたび神性伝導を使用したなら、以後小休憩または大休憩を終了するまでは、神性伝導は使用できなくなる。

神性伝導の効果の中にはセーヴィング・スローを要求するものがある。クレリックのクラスに由来するこのような効果を用いる場合、そのセーヴ難易度は、君のクレリック呪文のセーヴ難易度に等しい。

6レベル以降、君は休憩と休憩の間に神性伝導を2回まで使用できるようになる。18レベル以降、休憩と休憩の間に3回まで使用できるようになる。小休憩または大休憩を終えるたび、消費した使用回数はすべて回復する。

神性伝導：アンデッド退散

君は1回のアクションとして、聖印をかかげアンデッドをとがめる祈りを口にする。君から30フィート（約9m）以内におり、君の姿を見るか声を聞くことのできるアンデッドはみな、【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーヴに失敗したクリーチャーは、1分間が経過するかダメージを受けるまで“退散”する。

退散中のクリーチャーは、自分のターンを、できるだけ君から遠くへ移動することに費やさねばならず、また自ら進んで君から30フィート（約9m）以内の場所へ移動することは不可能であり、リアクションをとることもできない。そのクリーチャーはアクションとしては早足アクションか、自分の移動を妨げる効果を脱しようとするためのアクションしか使用できない。ただし、どこへも移動できない場合に限り、回避アクションも使用可能である。

能力値上昇

4、8、12、16、19レベルの時点で、君は任意の1種類の能力値を2上昇させるか、あるいは任意の2種類の能力値を1ずつ上昇させることができる。通常通り、この特徴によってもまた、能力値を20より上にすることはできない。

アンデッド破壊

5レベル以降、君の“アンデッド退散”に対するセーヴに失敗したアンデッドは、その脅威度が特定の値以下であるなら即座に破壊される。『アンデッド破壊』表を参照。

アンデッド破壊

クレリック・レベル	破壊されるアンデッドの脅威度
5	1/2以下
8	1以下
11	2以下
14	3以下
17	4以下

神性介入

10レベル以降、君は真に助けが必要な時、己の信じる神に介入と助力を呼びかけることができる。

神の助けを呼ぶには、自分のアクションを使用し、どのような助けを求めるかを説明し、d%をロールする必要がある。ロール結果が君のクレリック・レベル以下ならば、君の崇める神が介入する。介入の効果はGMが決定する。何らかのクレリック呪文またはクレリックの領域呪文と同じ効果が生じるというのが、もっともありそうなことである。

ひとたび実際に介入が生じたならば、君は以後7日間、この特徴を使用できなくなる。実際に介入が生じなかったならば、君は大休憩を終了すれば再びこの特徴を使用できる。

20レベルの時点で、君の介入の呼びかけは自動的に成功するようになる――もはやダイスロールは必要ない。

生命の領域

生命の領域が重んじるのは、生き生きとした正のエネルギーである。正のエネルギーは宇宙の根源的な力のひとつであり、あらゆる生命を保つ力である。生命の神々は活力と健康を重んじ、傷病者を癒し、死ならびに“死せざる死”の勢力をうちはらう。悪属性でない神のほとんどは、この領域に影響力を有している可能性がある。特に農業の神、太陽の神、治癒や忍耐の神、家庭や共同体の神に多い。

生命の領域呪文

クレリック・レベル	呪文
1	キュア・ウーンズ、ブレス
3	スピリチュアル・ウェポン、レッサー・レストレーション
5	ビーコン・オヴ・ホープ、リヴィヴィファイ
7	ガーディアン・オヴ・フェイス、デス・ウォード
9	マス・キュア・ウーンズ、レイズ・デッド

習熟追加

1レベルでこの領域を選択した時点で、君は重装鎧の習熟を得る。

生命の使徒

1レベルから既に、君の治癒呪文はより効果的になる。君が呪文レベル1以上の呪文を用いてクリーチャーのヒット・ポイントを回復する時には常に、クリーチャーは追加で（2＋呪文レベル）のヒット・ポイントを回復する。

神性伝導：生命保護

2レベル以降、君は神性伝導を用いて、深手を負った者を癒すことができるようになる。

君は1回のアクションとして聖印を明らかに示し、治癒の力を呼びおろして、合計で（クレリック・レベル×5）hpを回復する。君から30フィート（約9m）以内の任意の数のクリーチャーを選択し、先述のヒット・ポイントをこれらのクリーチャーに分配すること。この特徴によってクリーチャーの現在ヒット・ポイントを“最大ヒット・ポイントの半分”より大きくなるように回復することはできない。この特徴をアンデッドや人造クリーチャーに対して使用することはできない。

幸いなる癒し手

6レベル以降、君が他者に対して発動する治癒呪文は君をもまた癒す。君が君以外のクリーチャーのヒット・ポイントを回復させる1レベル以上の呪文を発動したならば、君のhpもまた（2＋呪文レベル）回復する。

信仰込めた打撃

8レベルの時点で、君は武器による打撃に信仰の力を込める能力を得る。君は自分の各ターンにおいて1回ずつ、1体のクリーチャーに武器攻撃をヒットさせた際に、その攻撃において目標に追加で1d8［光輝］ダメージを与えることができる。14レベルの時点で、この追加ダメージは2d8に増加する。

治癒の極意

17レベル以降、君は呪文でヒット・ポイントを回復するために本来なら1つあるいは複数のダイスを振るはずのところで、すべてのダイスの最大の目を使用することができる。たとえばあるクリーチャーを2d6ヒット・ポイント回復させるはずのところで12ヒット・ポイント回復させることができるのである。

ソーサラー；Sorcerer

クラス特徴

ソーサラーであることにより、君は以下のクラス特徴を得る。

ヒット・ポイント

ヒット・ダイス：ソーサラー・レベルごとに1d6
1レベル時のヒット・ポイント：6＋【耐久力】修正値
以後のヒット・ポイント：1レベルより後のソーサラー・レベルごとに（1d6（または4）＋【耐久力】修正値）

習熟

鎧：——
武器：ダガー、ダーツ、スリング、クオータースタッフ、ライト・クロスボウ
道具：——
セーヴィング・スロー：【耐久力】、【魅力】
技能：以下から2つ選択；〈威圧〉、〈看破〉、〈宗教〉、〈説得〉、〈ペテン〉、〈魔法学〉

装備品

初期装備品は以下の通り。これに加えて背景によって得られる装備品もある。

- (a) ライト・クロスボウとボルト20本、または (b) 任意の単純武器1つ
- (a) 呪文構成要素ポーチ、または (b) 秘術焦点具
- (a) 地下探険家パック、または (b) 探険家パック
- ダガー2本

呪文発動

君自身の、あるいは親や先祖の生涯におけるひとつの事件が、消し去ることのできぬ印を君に捺し、君の体を秘術魔法で満たした。起源は知らず、いずれにせよこの魔力の泉が君の呪文に力を与える。呪文発動の一般則は『呪文』を参照。

初級呪文

1レベルの時点で、君はソーサラー呪文リストから4種類の初級呪文を修得している。さらに、レベルアップにともない、『ソーサラー』表の『初級呪文修得数』の項にある通り、追加でソーサラーの初級呪文を学んでゆく。

呪文スロット

君が1レベル以上のソーサラー呪文発動のための呪文スロットをどれだけ有するかは、『ソーサラー』表に示してある。これらのソーサラー呪文を1つ発動するには、その呪文のレベル以上のスロットを1つ消費せねばならない。大休憩を終えたなら、君は消費した呪文スロットをすべて回復する。

たとえば君が1レベル呪文のバーニング・ハンズを修得しており、1レベル・スロット1つ、2レベル・スロット1つが使用可能であるならば、君はどちらでも好きなほうのスロットを用いてバーニング・ハンズを発動できる。

1レベル以上の修得呪文

君はソーサラー呪文リストから任意の2種類の1レベル呪文を修得している。

『ソーサラー』表の呪文修得数の項には、君がどの段階で任意のソーサラー呪文を追加で修得してゆくかが示されている。これらの呪文は

ソーサラー

レベル	習熟ボーナス	魔力点	特徴	初級呪文修得数	呪文修得数	呪文レベル毎の呪文スロット数								
						1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	＋2	——	呪文発動、魔力の起源	4	2	2	——	——	——	——	——	——	——	——
2	＋2	2	魔力の源泉	4	3	3	——	——	——	——	——	——	——	——
3	＋2	3	呪文修正	4	4	4	2	——	——	——	——	——	——	——
4	＋2	4	能力値上昇	5	5	4	3	——	——	——	——	——	——	——
5	＋3	5	——	5	6	4	3	2	——	——	——	——	——	——
6	＋3	6	魔力の起源の特徴	5	7	4	3	3	——	——	——	——	——	——
7	＋3	7	——	5	8	4	3	3	1	——	——	——	——	——
8	＋3	8	能力値上昇	5	9	4	3	3	2	——	——	——	——	——
9	＋4	9	——	5	10	4	3	3	3	1	——	——	——	——
10	＋4	10	呪文修正	6	11	4	3	3	3	2	——	——	——	——
11	＋4	11	——	6	12	4	3	3	3	2	1	——	——	——
12	＋4	12	能力値上昇	6	12	4	3	3	3	2	1	——	——	——
13	＋5	13	——	6	13	4	3	3	3	2	1	1	——	——
14	＋5	14	魔力の起源の特徴	6	13	4	3	3	3	2	1	1	——	——
15	＋5	15	——	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	——
16	＋5	16	能力値上昇	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	——
17	＋6	17	呪文修正	6	15	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	＋6	18	魔力の起源の特徴	6	15	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	＋6	19	能力値上昇	6	15	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	＋6	20	魔力自動回復	6	15	4	3	3	3	3	2	2	1	1

いずれも君が呪文スロットを有しているレベルのものでなければならない。たとえばこのクラスが3レベルに達した際には1レベルか2レベルの新しい呪文を1つ修得できる。

また君は、このクラスのレベルを得るたびに、修得しているソーサラー呪文のうち1つを、ソーサラー呪文リストの中から選んだ任意の呪文と入れ替えることができる。新しい呪文は君が呪文スロットを有しているレベルのものでなければならない。

呪文発動能力値

君のソーサラー呪文発動能力値は【魅力】である。君の魔法の力は、君がおのれの意思を世界に投影する能力によって決まるからである。呪文に“呪文発動能力値”とある場合、君は常に【魅力】を使う。加えて、君が発動するソーサラー呪文のセーヴ難易度を決定する際や、ソーサラー呪文の攻撃ロールを行なう際にも【魅力】を使う。

呪文のセーヴ難易度＝8＋君の習熟ボーナス＋君の【魅力】修正値
呪文攻撃の修正値＝君の習熟ボーナス＋君の【魅力】修正値

呪文発動の焦点具

君はソーサラー呪文発動の焦点具として秘術焦点具（『装備や所持品』参照）を使うことができる。

魔力の起源

君の内なる魔力がどこから来たのか、“龍の血脈”のように起源を1つ選択すること。

この選択によって、1、6、14、18レベルで得られる特徴が決定される。

魔力の源泉

2レベルの時点で、君は自分の中にある深い魔力の泉から力を汲みだしはじめる。この泉は魔力点としてあらわされる。魔力点を使用することで、君はさまざまな魔法的効果を生み出すことができる。

魔力点

君は2レベルの時点で2の魔力点を有し、レベルの上昇に従ってより多くの魔力点を得る（『ソーサラー』表の『魔力点』の項を参照）。表に示されている、自分のレベルに対応した数値よりも多くの魔力点を持つことはできない。消費した魔力点は大休憩の終了時にすべて回復する。

柔軟な呪文発動

君は魔力点を使って追加で呪文スロットを得ることも、呪文スロットを犠牲にして追加で魔力点を得ることもできる。そしてレベル上昇にともない、魔力点をさらに他のことに使うこともできるようになる。

呪文スロット生成：君は君自身のターンにおける1回のボーナス・アクションとして、未消費の魔力点を1つの呪文スロットに変えることができる。各レベルの呪文スロットを1つ生成するのにどれだけの魔力点を要するかは『呪文スロット生成』表に示されている。6レベル以上の呪文スロットを生成することはできない。生成した呪文スロットは大休憩の終了時に消滅する。

呪文スロット生成

呪文スロットのレベル	必要魔力点
1	2
2	3
3	5
4	6
5	7

呪文スロットを魔力点へ変換：君は君自身のターンにおける1回のボーナス・アクションとして、1つの呪文スロットを消費し、そのスロットのレベルに等しい値の魔力点を得ることができる。

呪文修正

3レベルの時点で、君は必要に応じて呪文に変更修正を加える能力を身につける。以下の呪文修正能力のうち2つを得る。加えて、10、17レベルでさらに1つずつ呪文修正能力を得る。

1つの呪文を発動する時には、特に書かれていない限り、1つの呪文修正能力しか使用できない。

呪文威力強化

君は、呪文のダメージをロールするさい、魔力点を1消費して君の【魅力】修正値（最低1）個までのダメージ・ダイスを振りなおせる。振りなおしたダイスの目は（元のほうがよかったと思っても）必ず使用せねばならない。

呪文威力強化は、呪文発動時に他の呪文修正能力を使用済みの場合でも、使用可能である。

呪文発動秘匿（じゅもんはつどうひとく）

君は、呪文を発動するさい、魔力点を1消費してその呪文を動作要素も音声要素も一切なしで発動できる。

呪文射程延長

君は、射程が5フィート（約1.5m）以上の呪文を発動する場合、魔力点を1消費して呪文の射程を2倍にできる。

また、射程が“接触”の呪文を発動する場合、魔力点を1消費して呪文の射程を30フィート（約9m）にできる。

呪文高速化

君は、発動時間が1アクションの呪文を発動するさい、魔力点を2消費してその発動時間を（今回の発動に限って）1回のボーナス・アクションに変えてしまうことができる。

呪文持続時間延長

君は、持続時間が1分以上の呪文を発動するさい、魔力点を1消費してその持続時間を2倍にできる。ただし、これにより持続時間は最大でも24時間にしかならない。

呪文セーヴ妨害

君は、他のクリーチャーに呪文効果に抵抗するためのセーヴィング・スローを要求するような呪文を発動するさい、魔力点を3消費して、その呪文の目標のうち1体に、その呪文に対して行なう最初の1回のセーヴィング・スローに不利を負わせることができる。

呪文敵味方識別

君は、他のクリーチャーにセーヴィング・スローを要求するような呪文を発動するさい、それらのクリーチャーの一部を、呪文の影響をまともに受けずにすむように守ることができる。そうする場合、魔力点を1消費し、君の【魅力】修正値（最低1）までの数のクリーチャーを選択すること。選択されたクリーチャーはその呪文に対するセーヴィング・スローに自動的に成功する。

呪文二重化

君は、本来ただ1体のクリーチャーのみを目標とし、かつ射程距離が“自身”でない呪文を発動するさい、魔力点をその呪文のレベルに等しい値（初級呪文の場合は1）だけ消費し、射程距離内にいる2体目のクリーチャーをもその呪文の目標とすることができる。

二重化できる呪文は、その呪文の今回のレベルにおいては2体以上のクリーチャーを目標に“できない”ものに限る。たとえばマジック・ミサイルやスコーチング・レイは二重化できない。レイ・オヴ・フロストやホールド・パースンは二重化できる。

能力値上昇

4、8、12、16、19レベルの時点で、君は任意の1種類の能力値を2上昇させるか、あるいは任意の2種類の能力値を1ずつ上昇させることができる。通常通り、この特徴によってもまた、能力値を20より上にすることはできない。

魔力点高速回復

20レベルの時点で、君は小休憩を終了するたび、消費ずみの魔力点を4回復するようになる。

魔力の起源

ソーサラーが自分の魔力の依って来れるところを何と説くか、それは一様ではない。ここでは竜の血脈のみを紹介する。

竜の血脈

君の内なる魔法は、君の血に、あるいは祖先の血に混じっている竜の魔法から来ている。この起源を有するソーサラーの多くは、上古の偉大なソーサラーを――竜と取引をしたか、あるいは竜の子であるといわれるソーサラーを――祖先に持つ。これらの血脈のうち、一部は世に聞えており、ほとんどは知られていない。そもそも、特定のソーサラーがまったく新たな血脈の最初の1人になるということもあり得るのだ。契約によって、あるいは何らかの例外的な状況によって。

祖先の竜

1レベルの時点で、君は1種類のドラゴンを祖先として選ぶ。各ドラゴンに対応するダメージ種別が、君が後に得る特徴に影響を与える。

祖先の竜

ドラゴン	ダメージ種別	ドラゴン	ダメージ種別
カッパー	[酸]	ブラック	[酸]
グリーン	[毒]	ブルー	[電撃]
ゴールド	[火]	ブロンズ	[電撃]
シルヴァー	[冷気]	ホワイト	[冷気]
ブラス	[火]	レッド	[火]

君は竜語の会話と読み書きができる。加えて、君がドラゴンとのやりとりのための【魅力】判定を行なう際には、判定に習熟ボーナスを足せる場合は常にそのボーナスの値が2倍になる。

竜の防御力

君の体内を流れる魔力が、祖先の竜の肉体的性質を顕現させる。君の最大ヒット・ポイントは、1レベルの時点で1上昇し、加えて君がこのクラスのレベルを得るたびに1ずつ上昇する。

さらに、君の皮膚の一部は竜のものに似た薄い“うろこ”に覆われる。鎧を着用していない時、君のACは（13＋【敏捷力】修正値）になる。

対応元素

君は6レベル以降、自分の“祖先の竜”に対応する種別のダメージを与える呪文を発動するさい、1回のダメージ・ロールに【魅力】修正値を加算する。またこのとき、君は魔力点を1消費することで以後1時間、そのダメージ種別に対する抵抗を得ることができる。

竜の翼

14レベルの時点で、君は背に一対の竜の翼を生やす能力を得る。翼を生やせば君の現在の移動速度に等しい飛行移動速度が得られる。翼は君のターンにおいて1回のボーナス・アクションとして生み出せる。そして翼は君がこれを君のターンにおいて1回のボーナス・アクションとして消すまで持続する。

君は、鎧を着用している場合、(その鎧が翼に対応したつくりになっていない限り) 翼を生やすことができない。また、翼に対応したつくりになっていない衣服は、君が翼を生み出した時点で破壊される。

竜の威風

18レベル以降、君は祖先の竜の恐るべき威風を身に宿し、周囲の者たちを畏服させ、あるいは恐怖させることができる。君は1回のアクションとして魔力点を5消費し、この力を宿して畏服または恐怖(どちらでも好きなほう) のオーラを60フィート (約18m) の距離まで放つ。1分が経過するか君が精神集中を失うまで (精神集中を要する呪文を発動している場合と同様に処理)、敵対的なクリーチャーはみな、このオーラの範囲内で自身のターンを開始したなら【判断力】セーヴィング・スローを行ない、失敗したならこのオーラが終了するまで、(君が畏服を選択していたなら) 魅了状態か、(君が恐怖を選択していたなら) 恐怖状態になる。このセーヴィング・スローに成功したクリーチャーは、以後24時間、君のオーラに対する完全耐性を得る。

ドルイド; Druid

クラス特徴

ドルイドであることにより、君は以下のクラス特徴を得る。

ヒット・ポイント

ヒット・ダイス：ドルイド・レベルごとに1d8
1レベル時のヒット・ポイント：8＋【耐久力】修正値
以後のヒット・ポイント：1レベルより後のドルイド・レベルごとに(1d8(または5)＋【耐久力】修正値)

習熟

鎧：軽装鎧、中装鎧、盾 (ドルイドは金属製の鎧を着用せず金属製の盾を使用しない)
武器：クオータースタッフ、クラブ、シックル、シミター、ジャヴェリン、スピア、スリング、ダーツ、ダガー、メイス
道具：薬草師道具
セーヴィング・スロー：【知力】、【判断力】
技能：以下から2つ選択；〈医術〉、〈看破〉、〈自然〉、〈宗教〉、〈生存〉、〈知覚〉、〈動物使い〉、〈魔法学〉

装備品

初期装備品は以下の通り。これに加えて背景によって得られる装備品もある。

- (a) 木製のシールド、または (b) 任意の単純武器1つ
- (a) シミター、または (b) 任意の単純近接武器1つ
- レザー・アーマー、探険家パック、ドルイド用焦点具

ドルイド語

君はドルイドの使う秘密の言語、ドルイド語を知っている。君はこの言語を話すことができ、これを用いて秘密のメッセージを残すこともできる。君や、この言語を知っている者はすべて、こうしたメッセージに自動的に気づく。そうでない者は、メッセージの存在に気づくには難易度15の【判断力】〈知覚〉判定に成功せねばならず、解読するには魔法を用いねばならない。

呪文発動

君は大自然の神聖な精髄を引きだし、呪文の発動によってこの精髄を望む形に変える。『呪文』を参照すること。

ドルイド

レベル	習熟ボーナス	特徴	初級呪文修得数	呪文レベル毎の呪文スロット数								
				1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	＋2	ドルイド語、呪文発動	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	＋2	自然の化身、ドルイドの円環	2	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	＋2	—	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	＋2	自然の化身強化、能力値上昇	3	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	＋3	—	3	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	＋3	ドルイドの円環の特徴	3	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	＋3	—	3	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	＋3	自然の化身強化、能力値上昇	3	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	＋4	—	3	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	＋4	ドルイドの円環の特徴	4	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	＋4	—	4	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	＋4	能力値上昇	4	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	＋5	—	4	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	＋5	ドルイドの円環の特徴	4	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	＋5	—	4	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	＋5	能力値上昇	4	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	＋6	—	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	＋6	時知らずの肉体、化身時の呪文	4	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	＋6	能力値上昇	4	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	＋6	大ドルイド	4	4	3	3	3	3	2	2	1	1

初級呪文

1レベルの時点で、君はドルイド呪文リストから2種類の初級呪文を選んで修得する。さらに、レベルアップにともない、『ドルイド』表の『初級呪文修得数』の項にある通り、追加でドルイドの初級呪文を学んでゆく。

呪文の準備と発動

君が1レベル以上のドルイド呪文発動のための呪文スロットをどれだけ有するかは、『ドルイド』表に示してある。これらの呪文を1つ発動するには、その呪文のレベル以上のスロットを1つ消費せねばならない。大休憩を終えたなら、君は消費した呪文スロットをすべて回復する。

君は、ドルイド呪文リストから“自分が発動可能なドルイド呪文”はどれとどれにするかを選択し、そのリストを作成する（リストにある呪文が、君の準備した呪文になる）。発動可能なものとして選択できるドルイド呪文の数は、（【判断力】修正値＋ドルイド・レベル）に等しい（最低1種）。また、選択する呪文の呪文レベルは、君が呪文スロットを有する呪文レベルでなければならない。

たとえば君が3レベル・ドルイドだったとしよう。君は1レベルの呪文スロットを4つ、2レベルの呪文スロットを2つ有している。【判断力】が16なら、君は1レベル呪文、2レベル呪文あわせて6種類を準備できる（うち、1レベル呪文をいくつ、2レベル呪文をいくつ準備するかは自由である）。1レベル呪文のキュア・ウーンズを準備している場合、君はこれを1レベル・スロットを使って発動することも、2レベル・スロットを使って発動することもできる。呪文を発動しても、その呪文が“いま準備している呪文”のリストから消え去るわけではない。

君は、大休憩を終了するたびに、準備している呪文のリストを変更できる。新しいリストを作成するには、祈りと瞑想に時を過ごす必要がある。リストに含める呪文1つごとに（その呪文の呪文レベル×1分）以上の時間をかけねばならない。

聖なる草木

ドルイドは特定の植物を聖なるものと見なす。ハンノキ、トネリコ、カバノキ、ニワトコ、ハシバミ、ヒイラギ、ネズ、ヤドリギ、オーク（カシやナラ）、ナナカマド、ヤナギ、イチイ等である。ドルイドはしばしばこれらの植物を呪文発動の焦点具の一部として、カシ、ナラ、イチイの杖やヤドリギの小枝にくっつけて使う。

また、ドルイドは焦点具以外の品々（武器や盾など）を作る際にもこれらの草木を使う。イチイは死と再生に関わり深いゆえシミターやシックル等の武器の柄に使う。トネリコは生命に、オークの木は力に近しいゆえクラブやクオータースタッフ等の武器の柄や武器全体や盾に使う。ハンノキは風にゆかりあるものゆえダーツやジャヴェリン等の投擲武器に使う。

これらの草木の育たぬ土地のドルイドは、他の植物を選んで同様の用途に使う。たとえば砂漠地帯のドルイドはイトランの木やサボテンを尊ぶかも知れぬ。

呪文発動能力値

君のドルイド呪文発動能力値は【判断力】である。君の魔法の力は大自然への献身と同調に由来するからである。ドルイド呪文に“呪文発動能力値”とある場合、君は常に【判断力】を使う。加えて、君が発動するドルイド呪文のセーヴ難易度を決定する際や、ドルイド呪文の攻撃ロールを行なう際にも【判断力】を使う。

呪文のセーヴ難易度＝8＋君の習熟ボーナス＋君の【判断力】修正値
呪文攻撃の修正値＝君の習熟ボーナス＋君の【判断力】修正値

儀式発動

あるドルイド呪文に（儀式）のタグが付いており、君がその呪文を準備しているなら、君はその呪文を儀式として発動できる。

呪文発動の焦点具

君はドルイド呪文発動の焦点具としてドルイド用焦点具（『装備や所持品』を参照）を使える。

自然の化身

君は2レベル以降、アクションを用いて、魔法の力により、自分がこれまでに見たことのある野獣クリーチャーの姿をとることができる。君はこの特徴を2回まで使用できる。そして小休憩や大休憩を終了するたび、消費した使用回数をすべて回復する。

君がいかなる野獣に変化し得るかはドルイド・レベルによって異なる（『野獣形態』表を参照）。たとえば2レベルの時点では、脅威度が1/4以下でかつ飛行移動速度も水泳移動速度もない任意の野獣に変化し得る。

野獣形態

レベル	脅威度上限	制限	例
2	1/4	飛行移動速度なし、水泳移動速度なし	ウルフ
4	1/2	飛行移動速度なし	クロコダイル
8	1	——	ジャイアント・イーグル

君は最大で（ドルイド・レベルの半分（端数切り下げ））時間まで野獣形態でいられる。この持続時間が過ぎたならば、この特徴の使用回数をもう1回ぶん消費しない限り、本来の形態に戻ってしまう。自分のターンに1回のボーナス・アクションを使用して、これより早く本来の形態に戻ることもできる。加えて、気絶状態になった時、ヒット・ポイントが0になった時、死亡した時にも、自動的に本来の形態に戻る。

変化している間は以下のルールが適用される：

- 君のゲーム・データは、その野獣のものに置き換わる。ただし君の属性、人格、【知力】、【判断力】、【魅力】の値は元のままである。君は元の技能習熟およびセーヴ習熟を保持し、加えてそのクリーチャーの技能習熟およびセーヴ習熟を得る。そのクリーチャーが君と同じ習熟を有しており、かつそのクリーチャーのデータ・ブロック中でのボーナスが君よりも高いならば、君ではなくそのクリーチャーのボーナスのほうを使用する。そのクリーチャーが伝説的アクションや住処アクションを有していても、君はそれを使用できない。
- 君は変化する際に、その野獣のヒット・ポイントとヒット・ダイスを得る。通常の形態に戻ったならば、変化前のヒット・ポイントに戻る。ただし、ヒット・ポイントが0になった結果として通常の形態に戻った時には、余分のダメージは通常の形態に持ち越される。たとえば動物形態でヒット・ポイントが1しか残っていない時に10ダメージを受けたなら、通常の形態に戻り、9ダメージを受ける。この余分のダメージが君の通常形態時のヒット・ポイントを0にしない限り、君が気絶状態になることはない。
- 君は呪文を発動することはできない。また、会話や、手を要する行動は、その野獣にできることしかできない。たとえば犬の時には犬の声しか出せず、前足で物をつかむことはできない。ただし変化したからといって既に発動済の呪文に対する精神集中には影響はなく、既に発動済の呪文（たとえばコール・ライトニング）の一部であるアクションがとれなくなるわけでもない。

- 君はクラスや種族などに由来する特徴の利益をすべて保持し、使用できる（新たな形態の体でその特徴を使用できる限りは）。ただし特殊な感覚（たとえば暗視）は、新たな形態がその感覚を有していない限り、使用できなくなる。
- 個々の装備についてそれぞれ（1）君のいる場所の地面に落ちるか、（2）君の新たな形態に溶けこむか、（3）君の新たな形態に着用されるか、を選択すること。着用された装備は通常通りに機能する。ただしGMは、クリーチャーの体形やサイズ分類に基いて、新しい形態でその装備を着用できるのが現実的かどうかを判断する。装備は新しい形態に適合するように大きさや形を変えるわけではない。新しい形態で着用できない装備はそれぞれ、（1）地面に落ちるか、（2）新たな形態に溶けこむ。新たな形態に溶けこんだ装備は、君がその形態をやめるまで、いかなる効果も発揮しない。

ドルイドの円環

2レベルの時点で、君はドルイドの円環を選んでこれと結びつく。ここでは土地の円環のみを紹介する。

この選択によって、2、6、10、14レベルで得られる特徴が決定される。

能力値上昇

4、8、12、16、19レベルの時点で、君は任意の1種類の能力値を2上昇させるか、あるいは任意の2種類の能力値を1ずつ上昇させることができる。通常通り、この特徴によってもまた、能力値を20より上にすることはできない。

時知らずの肉体

君は18レベルの時点で、おのれの操る原始の魔術の影響により、老化の速度が減衰する。君の肉体は10年経過するごとに1年分しか老化しなくなる。

化身時の呪文

18レベル以降、君はドルイド呪文の多くを、“自然の化身”によって取り得るいかなる姿のときにも発動できるようになる。君は野獣形態の時にもドルイド呪文の動作要素と音声要素を行なえるが、物質要素を提供することはできない。

大ドルイド

20レベルの時点で、君は“自然の化身”を何度でも好きなだけ使用できるようになる。

加えて、君はドルイド呪文の音声要素と動作要素を無視でき、また物質要素のうち“価格が書かれておらず、呪文によって消費されてしまうわけでもないもの”を無視できる。君はこれらの利益を、通常の形態の時にも、“自然の化身”による野獣形態の時にもひとしく得る。

ドルイドの円環

ドルイドの組織は外部の大方の者には認識されることがない。それでもやはり、ドルイドにはドルイドの社会がある。ただ、その社会は政治的境界線を無視して地上にあまねく広がっているというだけのこと。理屈の上では、あらゆるドルイドはこのドルイド社会に属する。まあ中には、あまりに孤立しているせいでドルイド社会の高位の者に会ったこともドルイドの集会に参加したこともないというドルイドもいるのだが。ドルイドは他のドルイドを兄弟姉妹と見なす。それでも野生の獣と同様、争いあうことも、さらには食いあうこともある。

土地土地のドルイドは複数の“円環”を形成する。同じ“円環”に属する者たちは、自然や、平衡や、ドルイドのありようについて、特定の見かたを共有する。

土地の円環

“土地の円環”は秘儀の使い手と賢者の集まりで、古い知識と祭儀を口伝えに守り伝えてゆく。このドルイドたちは聖なる木々の輪の中や環状列石の中で会合し、ドルイド語で原始の秘密をささやきあう。この円環の中でも知恵すぐれた者たちは、“古き教え”を守る共同体の高僧というべきものとなり、それらの民の長に助言を与える。この円環に属する君の使う魔法は、君が円環の神秘的な祭儀に招じ入れられた土地の影響を受けている。

ボーナス初級呪文

2レベルでこの円環を選択した時点で、君はドルイドの初級呪文を1つ追加で選択して修得する。その初級呪文は、君のドルイド初級呪文修得数には含まれない。

自然魔法回復

2レベルでこの円環を選択した時点で君は、座して瞑想し自然と交感することにより、魔法エネルギーを一部回復できるようになる。君は、小休憩の間に、消費済の呪文スロットを一部回復できる。回復する呪文スロット群のレベルは、合計で君のドルイド・レベルの半分（端数切り上げ）以下でなければならない。かつ、回復する個々の呪文スロットはみな5レベル以下でなければならない。この特徴は、1度使用したなら、大休憩を終了するまでは再び使用することはできない。

たとえば君が4レベル・ドルイドであるなら、君は合計2レベル分の呪文スロットを回復できる。2レベル・スロットを1つ回復しても、1レベル・スロットを2つ回復してもよい。

円環の呪文

土地との神秘的なつながりが、特定の呪文を発動する能力を君に与える。君は3、5、7、9レベルの時点で、君がドルイドとなった土地と結びついた“円環の呪文”を使用できるようになる。その土地の種類を――海岸、極地、砂漠、山岳、湿地、森林、草原などの中から――1つ選択し、対応する呪文リストを参照すること。

ひとたび“円環の呪文”を得たなら、君はこれらの呪文を常に準備しており、しかもこれらの呪文は君が呪文をいくつ準備しているのかを数える際には勘定に入れない。本来ドルイド呪文リストにない呪文を得た場合、その呪文は君にとってはドルイド呪文となる。

地形踏破

6レベル以降、君は魔法でない“移動困難な地形”を通過する際に余分の移動を要さない。また君は魔法でない植物の中を移動速度を落すことなく通り抜けることができ、そのとき植物にトゲや針があってもその害を受けることはない。

海岸

ドルイド・レベル	円環の呪文
3	ミスティ・ステップ、ミラー・イメージ
5	ウォーター・ウォーク、ウォーター・ブリージング
7	コントロール・ウォーター、フリーダム・オヴ・ムーヴメント
9	カンジャー・エレメンタル、スクライング

極地

ドルイド・レベル	円環の呪文
3	スパイク・グロウス、ホールド・パースン
5	スリート・ストーム、スロー
7	アイス・ストーム、フリーダム・オヴ・ムーヴメント
9	コーン・オヴ・コールド、コミューン・ウィズ・ネイチャー

砂漠

ドルイド・レベル	円環の呪文
3	サイレンス、ブラー
5	クリエイト・フード・アンド・ウォーター、プロテクション・フロム・エナジー
7	ハリューサナトリ・テレイン、ブライト
9	インセクト・プレイグ、ウォール・オヴ・ストーン

山岳

ドルイド・レベル	円環の呪文
3	スパイク・グロウス、スパイダー・クライム
5	メルド・イントゥ・ストーン、ライトニング・ボルト
7	ストーン・シェイプ、ストーンスキン
9	ウォール・オヴ・ストーン、パスウォール

湿地

ドルイド・レベル	円環の呪文
3	ダークネス、メルフス・アシッド・アロー
5	ウォーター・ウォーク、スティンキング・クラウド
7	フリーダム・オヴ・ムーヴメント、ロケート・クリーチャー
9	インセクト・プレイグ、スクライング

森林

ドルイド・レベル	円環の呪文
3	スパイダー・クライム、バークスキン
5	コール・ライトニング、プラント・グロウス
7	ディヴィネーション、フリーダム・オヴ・ムーヴメント
9	コミューン・ウィズ・ネイチャー、ツリー・ストライド

草原

ドルイド・レベル	円環の呪文
3	インヴィジビリティ、パス・ウィズアウト・トレイス
5	デイライト、ヘイスト
7	ディヴィネーション、フリーダム・オヴ・ムーヴメント
9	インセクト・プレイグ、ドリーム

加えて、君は魔法によって創造された植物や魔法によって操られ移動を妨害する植物（たとえばエンタングル呪文で創造された植物）に対するセーヴィング・スローに有利を得る。

大自然の加護

10レベルに達した時点で、君は種別が“エレメンタル”や“フェイ”のクリーチャーによっては魅了状態にも恐怖状態にもならなくなる。また、君は毒および病気に完全耐性を有する。

生ける聖域

14レベルに達した時点で、自然世界のクリーチャーは君と自然とのつながりを感知し、君を攻撃することをためらうようになる。種別が“野獣”や“植物”のクリーチャーが君を攻撃する際には、そのクリーチャーは君のドルイド呪文のセーヴ難易度に対して【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーヴに失敗したなら、そのクリーチャーは別の目標を選択せねばならず、そうしないならばその攻撃は自動的にミスする。セーヴに成功したなら、そのクリーチャーは以後24時間、この効果に対して完全耐性を得る。

クリーチャーは、君に対する攻撃を行なう前に、この効果の存在に気づく。

ドルイドと神々

ドルイドのうち、ある者は自然の力そのものを崇める。だが大方の者は、多元宇宙で信仰されている多くの自然の神のうち1柱を崇めるこれらの神々への信仰には、クレリックや都市の人々の信仰よりもずっと古い伝統があると見なされることが多い。

バード；Bard

クラス特徴

バードであることにより、君は以下のクラス特徴を得る。

ヒット・ポイント

ヒット・ダイス：バード・レベルごとに1d8
1レベル時のヒット・ポイント：8＋【耐久力】修正値
以後のヒット・ポイント：1レベルより後のバード・レベルごとに（1d8（または5）＋【耐久力】修正値）

習熟

鎧：軽装鎧
武器：単純武器、ハンド・クロスボウ、ロングソード、レイピア、ショートソード
道具：3種類の楽器
セーヴィング・スロー：【敏捷力】、【魅力】
技能：任意の技能を3つ選択

装備品

初期装備品は以下の通り。これに加えて背景によって得られる装備品もある。

- (a) レイピア、または (b) ロングソード、または (c) 任意の単純武器1つ
- (a) 外交官パック、または (b) 芸人パック
- (a) リュート、または (b) 他の楽器1つ
- レザー・アーマー、ダガー1本

呪文発動

君は世界を織りなす糸をほどき、織りなおして、君の望みにかない歌にかなうようにつくりかえる術を学んだ。呪文は君の数あるわざの一つであり、君は状況に合せて魔法を使い分ける。『呪文』を参照すること。

初級呪文

君はバード呪文リストから2種類の初級呪文を修得している。さらに、レベルアップにともない、『バード』表の『初級呪文修得数』の項にある通り、追加でバードの初級呪文を学んでゆく。

呪文スロット

君が1レベルおよびそれ以後のレベルにおいて、バード呪文発動のための呪文スロットをどれだけ有するかは、『バード』表に示してある。これらのバード呪文を1つ発動するには、その呪文のレベル以上のスロットを1つ消費せねばならない。大休憩を終えたなら、君は消費した呪文スロットをすべて回復する。

たとえば君が1レベル呪文のキュア・ウーンズを修得しており、1レベル・スロット1つ、2レベル・スロット1つが使用可能であるならば、君はどちらでも好きなほうのスロットを用いてキュア・ウーンズを発動できる。

バード

レベル	習熟ボーナス	特徴	初級呪文修得数	呪文修得数	呪文レベル毎の呪文スロット数								
					1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	＋2	呪文発動、バードの声援(d6)	2	4	2	——	——	——	——	——	——	——	——
2	＋2	なんでも屋、休息の歌(d6)	2	5	3	——	——	——	——	——	——	——	——
3	＋2	バードの楽派、習熟強化	2	6	4	2	——	——	——	——	——	——	——
4	＋2	能力値上昇	3	7	4	3	——	——	——	——	——	——	——
5	＋3	バードの声援(d8)、声援高速回復	3	8	4	3	2	——	——	——	——	——	——
6	＋3	心を守る歌、バードの楽派の特徴	3	9	4	3	3	——	——	——	——	——	——
7	＋3	——	3	10	4	3	3	1	——	——	——	——	——
8	＋3	能力値上昇	3	11	4	3	3	2	——	——	——	——	——
9	＋4	休息の歌(d8)	3	12	4	3	3	3	1	——	——	——	——
10	＋4	バードの声援(d10)、習熟強化、魔法の秘密	4	14	4	3	3	3	2	——	——	——	——
11	＋4	——	4	15	4	3	3	3	2	1	——	——	——
12	＋4	能力値上昇	4	15	4	3	3	3	2	1	——	——	——
13	＋5	休息の歌(d10)	4	16	4	3	3	3	2	1	1	——	——
14	＋5	魔法の秘密、バードの楽派の特徴	4	18	4	3	3	3	2	1	1	——	——
15	＋5	バードの声援(d12)	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	——
16	＋5	能力値上昇	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	——
17	＋6	休息の歌(d12)	4	20	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	＋6	魔法の秘密	4	22	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	＋6	能力値上昇	4	22	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	＋6	尽きせぬ声援	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

1レベル以上の修得呪文

君はバード呪文リストから任意の4種類の1レベル呪文を修得している。

『バード』表の呪文修得数の項には、君がどの段階で任意のバード呪文を追加で修得してゆくかが示されている。これらの呪文はいずれも君が呪文スロットを有しているレベルのものでなければならない。たとえばこのクラスが3レベルに達した際には1レベルか2レベルの新しい呪文を1つ修得できる。

また君は、このクラスのレベルを得るたびに、修得しているバード呪文のうち1つを、バード呪文リストの中から選んだ任意の呪文と入れ替えることができる。新しい呪文は君が呪文スロットを有しているレベルのものでなければならない。

呪文発動能力値

君のバード呪文発動能力値は【魅力】である。君の魔法の力は、君が歌や弁舌に心をこめ魂をこめることに由来するからである。呪文に"呪文発動能力値"とある場合、君は常に【魅力】を使う。加えて、君が発動するバード呪文のセーヴ難易度を決定する際や、バード呪文の攻撃ロールを行なう際にも【魅力】を使う。

呪文のセーヴ難易度＝8＋君の習熟ボーナス＋君の【魅力】修正値
呪文攻撃の修正値＝君の習熟ボーナス＋君の【魅力】修正値

儀式発動

あるバード呪文に(儀式)のタグが付いており、かつ君がその呪文を修得しているなら、君はその呪文を儀式として発動できる。

呪文発動の焦点具

君はバード呪文発動の焦点具として楽器(『装備や所持品』を参照)を使うことができる。

バードの声援

君は血わき肉おどる言葉や音楽によって人々をはげまし力づける。これを行なうには、君は自分のターンにボーナス・アクションを用いて、君から60フィート(約18m)以内にいて君の声を聞くことができる(君以外の)クリーチャー1体を選択する必要がある。そのクリーチャーは声援ダイスを1つ得る。ダイスの種類はd6である。

そのクリーチャーは、以後10分以内に1度だけ、声援ダイスをロールしてその結果を自分の行なう1回の能力値判定、攻撃ロール、セーヴィング・スローのいずれかに加えることができる。声援ダイスを使うかどうかを決めるのは、d20をロールした後でよいが、GMがそのロールの成否を宣言するより前でなければならない。声援ダイスは1度ロールされると失われる。クリーチャーが1度に持てる声援ダイスは1個だけである。

君はこの特徴を君の【魅力】修正値に等しい回数だけ使用できる(最低1回)。使用回数は大休憩を終えたならすべて回復する。

声援ダイスの種類は5レベルでd8に、10レベルでd10に、15レベルでd12になる。

なんでも屋

2レベル以降、君は習熟ボーナスを得ていない能力値判定すべてに、習熟ボーナスの半分(切り捨て)を加えることができる。

休息の歌

2レベル以降、君は痛みを和らげ心を慰める音楽と弁舌によって、傷ついた仲間が小休憩の間に力を取り戻すのを助ける。君自身や、君の音楽や弁舌を聞くことのできるすべての友好的なクリーチャーは、小休憩の終了時にヒット・ダイスを消費してヒット・ポイントを回復する際、さらに追加で1d6ヒット・ポイントを回復する。

この追加で回復するヒット・ポイントは、君のバード・レベルが上昇するにつれて増加する。すなわち9レベルで1d8、13レベルで1d10、17レベルで1d12である。

バードの楽派

3レベルの時点で、君は1つの楽派を選択してその派の高等技術を学びはじめる。ここでは知の学派のみを紹介する。この選択によって、3、6、14レベルで得られる特徴が決定される。

習熟強化

3レベルの時点で、君が既に得ている技能習熟のうち2種類を選択すること。それらの習熟を使用して行なう能力値判定においては、君の習熟ボーナスは2倍になる。

10レベルの時点で、君はさらに2種類の技能習熟を選択してこの利益を得られる。

能力値上昇

4、8、12、16、19レベルの時点で、君は任意の1種類の能力値を2上昇させるか、あるいは任意の2種類の能力値を1ずつ上昇させることができる。通常通り、この特徴によってもまた、能力値を20より上にすることはできない。

声援高速回復

5レベル以降、君は小休憩または大休憩を終えるたびに“バードの声援”の使用回数をすべて回復する。

心を守る歌

6レベルの時点で君は、精神に影響を与える効果を、楽の音や力ある言葉をもってさえぎることができるようになる。君は1回のアクションとして演奏を開始できる。この演奏は次の君のターンの終了時まで続く。この期間の間、君ならびに君から30フィート（約9m）以内にいる友好的なクリーチャーはすべて、恐怖状態や魅了状態をもたらす効果に対するセーヴィング・スローに有利を得る。

この利益を得るためには、クリーチャーは君の演奏を聞くことができねばならない。君が無力状態になるか、音を発することができなくなるか、君が自発的に演奏を止める（演奏を止めるのにはアクションは必要ない）と、この演奏は次の君のターンの終了時よりも前に終る。

魔法の秘密

10レベルに達した君は、さまざまな魔法の教えの中から、魔法の知識をほしいままにあさってきた。あらゆるクラス（バードも可）の呪文の中から2つの呪文を選択すること。ただしこのとき選択する呪文は君が発動できるレベルのものか、あるいは初級呪文でなければならない。

ここで選択した呪文は、君にとってはバード呪文となり、『バード』表の『呪文修得数』の数字に含まれる。

君は14レベルおよび18レベルでもそれぞれ2つの呪文をあらゆるクラスの呪文の中から選んで修得できる。

尽きせぬ声援

20レベルの時点で、君がイニシアチブをロールした際に“バードの声援”の使用回数がゼロになっていたなら、君は使用回数を1だけ回復する。

バードの楽派

バードの道は寄り集まり交差する。バードは他のバードを探し、出会い、歌や物語を教えあい、手柄を自慢しあい、知識を分ちあう。バードたちは、集まるのにも伝統を保つのにも便利なように、“楽派”と呼ばれるゆるやかな結びつきを形成する。

知の楽派

知の楽派のバードは、あらかたの事柄について、必ず何かを知っている。彼らは学問の本からも農民の物語からも知識のかけらを拾い集める。これらのバードは、居酒屋で俗謡を歌うときにも、王宮で精緻な曲を披露する時にも、才を惜しまず聴衆を魔法にかける。喝采を終えた聴衆には、気がつくと心のどこかに疑いが残っている。自分のこれまで信じていたものが――それが土地のお坊様に寄せる信頼であれ、王様に尽す忠義であれ――本当に本当のものだろうかという疑いが。

これらのバードは王侯への忠節でも、神の教えでもなく、ただ美と真実の追究のみを大切にする。この手のバードを使者や相談役に飼っておく貴族は、「こいつは政治向きではないかもしれんが、正直ではある」と心得ている。

この楽派の者は図書館に、時には教室もあれば寮もある本物の大学に集って、互いの知識を分ちあう。祭のとき、国の行事のときにも集まって、腐敗をあばき嘘をあばき、われ貴しとふんぞり返るお歴々の面目を丸つぶれにして大喜びすることもある。

習熟追加

3レベルで知の楽派に入った際、君は任意の3つの技能の習熟を得る。

言葉の刃

3レベル以降、君は機知をもって他者の注意をひき、まごつかせ、自信を奪い、腕前をにぶらせる術を身につける。君から見え、かつ君から60フィート（約18m）以内にいるクリーチャーが、攻撃ロール、能力値判定、ダメージ・ロールのいずれかを行なう際、君はリアクションを用いて“バードの声援”の使用回数を1回消費し、声援ダイスを1個ロールして、その結果をクリーチャーのロール結果から引くことができる。この特徴を使うかどうかを決めるのは、クリーチャーがロールを行なった後でよいが、GMが攻撃ロールや能力値判定の成否を宣言するより前／クリーチャーがダメージを与えるより前でなければならない。相手クリーチャーが君の声を聞くことができない場合や、相手クリーチャーが魅了状態に完全耐性を有する場合、そのクリーチャーはこの能力に対して完全耐性を有する。

魔法の秘密追加

6レベルの時点で、任意のクラス（バードも可、複数でも可）の呪文の中から2つの呪文を修得できる。ただしこのとき選択する呪文は君が発動できるレベルのものか、あるいは初級呪文でなければならない。ここで選択した呪文は、君にとってはバード呪文となるが、『バード』表の『呪文修得数』の数字には含まれない。

無類の技量

14レベル以降、君は能力値判定を行なう際に“バードの声援”の使用回数を1回消費できる。そうしたならば、声援ダイスを1個ロールして、その結果を君の能力値判定に加えること。そうするかどうかを決めるのは、能力値判定のダイスをロールした後でよいが、GMがそのロールの成否を宣言するより前でなければならない。

バーバリアン ; Barbarian

バーバリアン

レベル	習熟ボーナス	特徴	激怒回数	激怒時ダメージ
1	＋2	激怒、鎧わぬ守り	2	＋2
2	＋2	捨て身の攻撃、危険感知	2	＋2
3	＋2	原始の道	3	＋2
4	＋2	能力値上昇	3	＋2
5	＋3	追加攻撃、高速移動	3	＋2
6	＋3	原始の道の特徴	4	＋2
7	＋3	野生の直感	4	＋2
8	＋3	能力値上昇	4	＋2
9	＋4	荒々しきクリティカル（ダイス1つ）	4	＋3
10	＋4	原始の道の特徴	4	＋3
11	＋4	倒れずの激怒	4	＋3
12	＋4	能力値上昇	5	＋3
13	＋5	荒々しきクリティカル（ダイス2つ）	5	＋3
14	＋5	原始の道の特徴	5	＋3
15	＋5	終らぬ激怒	5	＋3
16	＋5	能力値上昇	5	＋4
17	＋6	荒々しきクリティカル（ダイス3つ）	6	＋4
18	＋6	大力無双	6	＋4
19	＋6	能力値上昇	6	＋4
20	＋6	原始の王者	無限	＋4

クラス特徴

バーバリアンであることにより、君は以下のクラス特徴を得る。

ヒット・ポイント

ヒット・ダイス：バーバリアン・レベルごとに1d12
1レベル時のヒット・ポイント：12＋【耐久力】修正値
以後のヒット・ポイント：1レベルより後のバーバリアン・レベルごとに（1d12（または7）＋【耐久力】修正値）

習熟

鎧：軽装鎧、中装鎧、盾
武器：単純武器、軍用武器
道具：――
セーヴィング・スロー：【筋力】、【耐久力】
技能：以下から2つ選択；〈威圧〉、〈運動〉、〈自然〉、〈生存〉、〈知覚〉、〈動物使い〉

装備品

初期装備品は以下の通り。これに加えて背景によって得られる装備品もある。

- (a) グレートアックス、または (b) 任意の軍用武器1つ
- (a) ハンドアックス2丁、または (b) 任意の単純武器1つ
- 探険家パック、ジャヴェリン4本

激怒

君は戦場にあっては原始の獰猛さをもって戦う。君は自分のターンに1回のボーナス・アクションとして“激怒”に入ることができる。

激怒中、君は重装鎧を着用していない限り以下の利益を得る。

- 【筋力】判定と【筋力】セーヴィング・スローに有利を得る。
- 【筋力】を用いて近接武器攻撃を行なう際、ダメージ・ロールにボーナスを得る。ボーナスの値はバーバリアンのレベルが上昇するにつれて増加する。『バーバリアン』表の激怒時ダメージの欄を参照。
- ［殴打］、［刺突］、［斬撃］ダメージに対する抵抗を得る。

君は、もし呪文発動が可能であっても、激怒中は呪文発動も呪文に対する精神集中も不可能になる。

激怒は1分間持続する。（1）君が気絶状態になるか、あるいは（2）君が、前の君のターンの終了時からずっと、ダメージを受けることも敵対的なクリーチャーを攻撃することもないまま、ターンを終了したなら、その時は（まだ1分間経っていなくても）激怒は終了する。また、君は自分のターンに1回のボーナス・アクションとして激怒を終了させることもできる。

『バーバリアン』表にある回数だけ激怒したなら、以後君は大休憩を終了するまでは再び激怒することはできない。

鎧わぬ守り

いかなる鎧も着用していない時、君のアーマー・クラスは（10＋君の【敏捷力】修正値＋君の【耐久力】修正値）に等しくなる。盾を使用していてもこの利益は問題なく得られる。

捨て身の攻撃

2レベル以降、君は防御をかなぐり捨てて捨て身の攻撃を打ちこむことが可能になる。君は自分のターンに最初の攻撃を行なう際、“捨て身の攻撃”を宣言できる。そうすれば、君はそのターンの間じゅう【筋力】を用いる近接武器攻撃ロールに有利を得るかわり、君の次のターンの開始時まで君に対する攻撃ロールにも有利が付く。

危険感知

2レベルの時点で、君は近くの物が何かおかしいと目ざとく気づく能力を得、危険から身をかわすのがうまくなる。

君は自分から見える効果（罠や呪文など）に対する【敏捷力】セーヴィング・スローに有利を得る。この利益を得られるのは、盲目状態でも聴覚喪失状態でも無力状態でもない時のみである。

原始の道

3レベルの時点で君は1つの道を選ぶ。その道が君の激怒の性質を左右する。ここでは狂戦士の道のみを紹介する。ここでの選択によって、3、6、10、14レベルで得られる特徴が決定される。

能力値上昇

4、8、12、16、19レベルの時点で、君は任意の1種類の能力値を2上昇させるか、あるいは任意の2種類の能力値を1ずつ上昇させることができる。通常通り、この特徴によってもまた、能力値を20より上にすることはできない。

追加攻撃

5レベル以降、君は自分のターンに攻撃アクションをとるたびに1回ではなく2回攻撃を行なえるようになる。

高速移動

5レベル以降、君の移動速度は、重装鎧を着用していない限り10フィート（約3m）増加する。

野生の直感

7レベルの時点で、君の本能は鋭く砥ぎすまされる。君はイニシアチブ・ロールに有利を得る。

くわえて、君はもし戦闘開始時に不意を討たれても、無力状態でないなら、自分の最初のターンに通常通り行動できる――ただし、君がそのターン、他の何事かをする前にまず激怒に入ることが条件になる。

荒々しきクリティカル

9レベル以降、君は近接戦闘のクリティカル・ヒット時の追加ダメージを決定する際に、武器ダメージ・ダイスを1個追加でロールできる。

これは13レベルで2個に、17レベルで3個に増加する。

倒れずの激怒

11レベル以降、君は激怒を力に、深手にも関わらず戦い続けることが可能になる。激怒中にヒット・ポイントが0になり、かつ即死しなかった場合、君は難易度10の【耐久力】セーヴィング・スローを行なえる。セーヴに成功したなら君のヒット・ポイントは0でなく1になる。

この特徴を1回目より後に1度使うたび、セーヴ難易度は5ずつ増加する。小休憩または大休憩を終了したなら、難易度はまた10に戻る。

終らぬ激怒

15レベル以降、君の激怒はきわめて激しいため、君が気絶状態になるか、君が自ら進んで激怒を終了させたときにのみ終了する。

大力無双

18レベル以降、君は【筋力】判定の結果が【筋力】値より低かったならば、かわりに【筋力】値のほうを使用できる。

原始の王者

20レベルの時点で、君は野生の力を体現する。君の【筋力】および【耐久力】は4増加し、これらの能力値の最大値はいまや24となる。

原始の道

あらゆるバーバリアンの胸には激怒が燃えている。それはバーバリアンを駆り立て偉業を成し遂げさせる。だがバーバリアンの激怒の源は人によって違う。ある者にとっては、激怒は内なる力であり、痛みや悲しみや怒りがこれを鋼のようにかたく鍛えあげる。

狂戦士の道

一部のバーバリアンにとっては、激怒は終焉を――暴力を――もたらす手段である。狂戦士の道は制御されざる血塗られた激怒の道である。狂戦士の激怒に入るとき、君は戦いの混沌の中にあって歓喜し、おのれの無事などかえりみない。

狂乱

3レベルでこの道を選んだ時点から、君は激怒するたびに“狂乱”に入るかどうかを選べる。狂乱に入ったなら、君は“その激怒に入った最初のターン”の次のターンから、その激怒がつづく間じゅうずっと、各ターンにボーナス・アクションとして1回の近接武器攻撃を行なえる。その激怒が終ったなら、君は1段階の消耗状態をこうむる（『状態、その他』参照）。

考えなしの激怒

6レベル以降、君は激怒中は決して魅了状態にも恐怖状態にもならない。もし激怒に入った時点ですでに魅了状態や恐怖状態であったなら、その効果は激怒の期間中は一時停止する。

恐怖の存在

10レベル以降、君は自分のアクションを用いて、恐るべき存在感によって他者を恐怖させることができる。そうする場合、君から30フィート（約9m）以内にいて君から見えるクリーチャー1体を選択すること。そのクリーチャーは、君の姿を見るか君の声を聞くことができるなら、【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。難易度は（8＋君の習熟ボーナス＋君の【魅力】修正値）である。セーヴに失敗したならその者は、次の君のターンの終了時まで、（君を恐怖の源とする）恐怖状態となる。以後のターンにおいて、君は自分のアクションを用いて、この効果を次の君のターンの終了時まで延長できる。相手クリーチャーがそのクリーチャー自身のターンを（1）君から視線の通らない場所、または（2）君から60フィート（約18m）より遠く離れた場所、で終えたなら、この効果は終了する。

相手クリーチャーがセーヴに成功したなら、君は以後24時間、そのクリーチャーに対してはこの効果を使用できなくなる。

反撃の一発

14レベル以降、君は5フィート（約1.5m）以内のクリーチャーからダメージを受けた際に、リアクションを用いてそのクリーチャーに1回の近接武器攻撃を行なえる。

パラディン ; Paladin

クラス特徴

パラディンであることにより、君は以下のクラス特徴を得る。

ヒット・ポイント

ヒット・ダイス：パラディン・レベルごとに1d10
1レベル時のヒット・ポイント：10＋【耐久力】修正値
以後のヒット・ポイント：1レベルより後のパラディン・レベルごとに（1d10（または6）＋【耐久力】修正値）

習熟

鎧：すべての鎧、盾
武器：単純武器、軍用武器
道具：――
セーヴィング・スロー：【判断力】、【魅力】
技能：以下から2つ選択；〈威圧〉、〈医術〉、〈運動〉、〈看破〉、〈宗教〉、〈説得〉

装備品

初期装備品は以下の通り。これに加えて背景によって得られる装備品もある。

- (a) 任意の軍用武器1つと盾、または (b) 任意の軍用武器2つ
- (a) ジャヴェリン5本、または (b) 任意の単純近接武器1つ
- (a) 僧侶パック、または (b) 探険家パック
- チェイン・メイルと聖印

パラディン

レベル	習熟ボーナス	特徴	呪文レベル毎の呪文スロット数				
			1	2	3	4	5
1	＋2	聖邪感知、癒しの手	——	——	——	——	——
2	＋2	戦闘スタイル、呪文発動、神聖なる一撃	2	——	——	——	——
3	＋2	健全なる肉体、聖なる誓い	3	——	——	——	——
4	＋2	能力値上昇	3	——	——	——	——
5	＋3	追加攻撃	4	2	——	——	——
6	＋3	防護のオーラ	4	2	——	——	——
7	＋3	聖なる誓いの特徴	4	3	——	——	——
8	＋3	能力値上昇	4	3	——	——	——
9	＋4	——	4	3	2	——	——
10	＋4	勇気のオーラ	4	3	2	——	——
11	＋4	神聖なる攻撃	4	3	3	——	——
12	＋4	能力値上昇	4	3	3	——	——
13	＋5	——	4	3	3	1	——
14	＋5	浄化の接触	4	3	3	1	——
15	＋5	聖なる誓いの特徴	4	3	3	2	——
16	＋5	能力値上昇	4	3	3	2	——
17	＋6	——	4	3	3	3	1
18	＋6	オーラ強化	4	3	3	3	1
19	＋6	能力値上昇	4	3	3	3	2
20	＋6	聖なる誓いの特徴	4	3	3	3	2

聖邪感知

強い悪が存在するならば、君の知覚は、それをまるで悪臭のように感じ取る。強い善は天上の音楽のように耳に響く。君は1回のアクションとして己の意識を解放し、これらの諸力を感じ取ることができる。次の君のターンの終了時まで、君から60フィート（約18m）以内におり、かつ完全遮蔽の背後にいるわけではない、アンデッド、セレスチャル、フィーンドすべての位置を君は知る。君は感知した存在すべてのクリーチャー種別（アンデッド、セレスチャル、フィーンド）を知るが、正体がわかるわけではない（たとえば「これは僵尸（キョンシー）というアンデッドだ」とわかるわけではない）。君は先述の距離内の、ハロウ呪文等によって聖別または冒涜された場所や物品すべての存在をも、また感知する。

君はこの特徴を（1＋【魅力】修正値）回だけ使用できる。大休憩を終えるたび、消費した使用回数はすべて回復する。

癒しの手

君の祝福された接触は傷を癒す。君は治癒力のプールを持っており、プールは君が大休憩を取ることですべて回復する。このプールを用いて君は合計で（パラディン・レベル×5）に等しいヒット・ポイントを回復できる。

君は1回のアクションとして1体のクリーチャーに接触し、プールから力を引き出してそのクリーチャーのヒット・ポイントを任意の数値だけ回復できる（最大で、現在プールに残っている値まで）。

また君は、治癒力のプールから5ヒット・ポイント分を、目標のヒット・ポイントを回復するのではなく、目標の病気1つの治療、または目標に作用している1つの毒の中和のために消費することもできる。“癒しの手”の1回の使用によって複数の病気ならびに複数の毒を癒すことも可能である。その場合、治癒力のプールから、病気または毒1つごとに5ポイント分を消費すること。

この特徴はアンデッドおよび人造クリーチャーに対しては効果がない。

戦闘スタイル

2レベルの時点で、君は得意の戦法として1種類の戦闘スタイルを採用する。以下の中から1つを選択すること。これ以後また戦闘スタイルを選択することがあっても、同一の戦闘スタイルを2度選択することはできない。

片手武器戦闘

一本の手で近接武器を持ち、そして他の武器を何も持っていないならば、その武器のダメージ・ロールに＋2のボーナスを得る。盾は武器ではないため、一本の手で武器を持ち、一本の手で盾を持っていてもこの利益は得られる。

護衛

君が見ることができるクリーチャーが、君以外の、君から5フィート（約1.5m）以内にいるクリーチャーを攻撃したなら、君はリアクションを用いてその攻撃の攻撃ロールに不利を付けることができる。ただしこれには君が盾を使用していなければならない。

防御

鎧を着ているならばACに＋1のボーナスを得る。

両手武器戦闘

両手で1つの近接武器を使用して攻撃を行ない、その攻撃のダメージ・ダイスで1か2の目を出したなら、君はその1や2が出たダイスを再ロールできる。そうした場合、必ず再ロールの結果を使用すること。この利益を得るためには、武器が“両手用”または“両用”の特性を有している必要がある。

呪文発動

2レベルの時点で、君は瞑想と祈りによって信仰魔法の力を引き出し、クレリックのように呪文を発動することが可能になる。『呪文』を参照すること。

呪文の準備と発動

君がパラディン呪文発動のための呪文スロットをどれだけ有するかは、『パラディン』表に示してある。1レベル以上のパラディン呪文を1つ発動するには、その呪文のレベル以上のスロットを1つ消費せねばならない。大休憩を終えたなら、君は消費した呪文スロットをすべて回復する。

君はパラディン呪文リストから“自分が発動可能なパラディン呪文”はどれとどれにするかを選択し、そのリストを作成する（リストにある呪文が、君の準備した呪文になる）。発動可能なものとして選択できるパラディン呪文の数は、（【魅力】修正値＋パラディン・レベルの半分（端数切捨））に等しい（最低1つ）。また、選択する呪文の呪文レベルは、君が呪文スロットを有する呪文レベルでなければならない。

たとえば君が5レベル・パラディンだったとしよう。君は1レベルの呪文スロットを4つ、2レベルの呪文スロットを2つ有している。【魅力】が14なら、君が準備している呪文のリストは、1レベル呪文および2レベル呪文あわせて4つ（うち、1レベル呪文をいくつ、2レベル呪文をいくつ準備するかは自由）である。1レベル呪文のキュア・ウーンズを準備している場合、君はこれを1レベル・スロットを使って発動することも、2レベル・スロットを使って発動することもできる。呪文を発動しても、その呪文が“いま準備している呪文”のリストから消え去るわけではない。

君は、大休憩を終了するたびに、準備している呪文のリストを変更できる。新しいリストを作成するには、祈りと瞑想に時を過ごす必要がある。リストに含める呪文1つごとに（その呪文の呪文レベル×1分）以上の時間をかけねばならない。

呪文発動能力値

君のパラディン呪文発動能力値は【魅力】である。君の魔法の力は強靭な信念に由来するからである。パラディン呪文に“呪文発動能力値”とある場合、君は常に【魅力】を使う。加えて、君が発動するパラディン呪文のセーヴ難易度を決定する際や、パラディン呪文の攻撃ロールを行なう際にも【魅力】を使う。

呪文のセーヴ難易度＝8＋君の習熟ボーナス＋君の【魅力】修正値
呪文攻撃の修正値＝君の習熟ボーナス＋君の【魅力】修正値

呪文発動の焦点具

君はパラディン呪文発動の焦点具として聖印（『装備や所持品』参照）を使うことができる。

神聖なる一撃

君は2レベル以降、1回の近接武器攻撃で1体のクリーチャーにヒットを与えた時に、呪文スロットを1つ消費して、目標に武器本来のダメージに加えてさらに［光輝］ダメージを与えることができる。この追加ダメージは1レベル呪文スロットなら2d8、呪文スロットのレベルが1よりも1高くなるごとに＋1d8される。最大で5d8である。目標がアンデッドまたはフィーンドであるならこのダメージはさらに1d8増加する（最大で6d8）。

健全なる肉体

3レベルの時点で、体内を流れる信仰魔法の力により、君は病気に対する完全耐性を得る。

聖なる誓い

3レベルに至って、君は己を永遠にパラディンとして縛る誓いを立てる。この時まで、君は準備段階にあった。パラディンの道に踏みこんではいるが、この道を進むと誓いを立てたわけではなかった。いまや君は誓いのうちから1つを選択する。ここでは献身の誓いのみを紹介する。

この選択によって、3、7、15、20レベルで得られる特徴が決定される。この特徴の中には誓いの呪文および神性伝導の特徴が含まれる。

誓いの呪文

それぞれの誓いには関連する呪文のリストがある。君はこれらの呪文を、それぞれの誓いの記述にある通りのパラディン・レベルにおいて得る。ひとたび特定の誓いの呪文を得たなら、君はこれらの呪文を常に準備しており、しかもこれらの呪文は君が呪文をいくつ準備しているのかを数える際には勘定に入れない。

君が本来パラディン呪文リストにない呪文を誓いの呪文として得ている場合、その呪文は君にとってはパラディン呪文となる。

神性伝導

誓いにより、君は信仰のエネルギーを放って魔法効果を生み出すことができるようになる。その用法は、誓いによって得られる個々の神性伝導の項に記してある。

神性伝導を用いるさい、どの効果を生み出すかは君が選択する。ひとたび神性伝導を使用したなら、以後小休憩または大休憩を終了するまでは、神性伝導は使用できなくなる。

神性伝導の効果の中にはセーヴィング・スローを要求するものがある。パラディンのクラスに由来するこのような効果を用いる場合、そのセーヴ難易度は、君のパラディン呪文のセーヴ難易度に等しい。

能力値上昇

4、8、12、16、19レベルの時点で、君は任意の1種類の能力値を2上昇させるか、あるいは任意の2種類の能力値を1ずつ上昇させることができる。通常通り、この特徴によってもまた、能力値を20より上にすることはできない。

追加攻撃

5レベル以降、君は自分のターンに攻撃アクションをとるたびに1回ではなく2回攻撃を行なえるようになる。

防護のオーラ

6レベル以降、君または君から10フィート（約3m）以内の友好的なクリーチャーがセーヴィング・スローを行なわねばならない時には常に、セーヴィング・スローに君の【魅力】修正値に等しいボーナスが付く（最低でも＋1のボーナス）。このボーナスを与えるためには、君が意識を保っていなければならない。

18レベルの時点で、このオーラの距離は30フィート（約9m）に増大する。

勇気のオーラ

10レベル以降、君ならびに君から10フィート（約3m）以内の友好的なクリーチャー全員は、君が意識を保っている限り、決して恐怖状態になることがない。

18レベルの時点で、このオーラの距離は30フィート（約9m）に増大する。

神聖なる攻撃

11レベルの時点で、君は正義の力に満ちているため、君の近接武器による打撃はことごとく信仰の力を宿す。君が近接武器でクリーチャーにヒットを与えるたび、そのクリーチャーは追加で1d8の［光輝］ダメージを受ける。

浄化の接触

14レベル以降、君は自分のアクションを用いて、君自身または君が接触する同意するクリーチャー1体にかかっている1つの呪文を終らせることができる。

君はこの特徴を【魅力】修正値に等しい回数だけ使用できる（最低1回）。大休憩を終えるたび、消費した使用回数はすべて回復する。

聖なる誓い

パラディンになるということの中には、パラディンを大義に、進んで悪と戦う道に、結びつける誓いを立てることが含まれている。最後の誓いはパラディンが3レベルに達した時点で行なわれる。これはあらゆるパラディンの訓練の最終段階である。パラディンのうち、ある者は、3レベルに達して誓いを立てるまでは、自分を本当のパラディンとは考えない。またある者は、実際にこの誓いを立てるのは儀礼上の手続きであり、パラディンの心の中では常に真実であったものを公に認めることであるに過ぎないと考える。

献身の誓い

献身の誓いはパラディンを正義と徳と秩序の高邁な理想に結びつける。騎士（パラディン）、白の騎士、聖戦士とも呼ばれる彼らは、輝く鎧に身を包んだ騎士の理想を体現し、正義と偉大な善を追求し、名誉をもって行動する。彼らは最も高い行動規範を保持する。中には、世界中の者にこれと同じ規範を守らせようとする者もいる（立派と言えば立派、迷惑と言えば迷惑な話である）。この誓いを立てた者の多くは秩序と善の神々に身を捧げ、その崇める神の教義をもって献身の尺度とする。彼らはエンジェル――完璧な神のしもべ――をおのが理想とし、兜や紋章に天使の翼をかたどった飾りや印を付ける。

献身の誓いの内容

献身の誓いの具体的な文言や制限はさまざまだが、この誓いを立てたパラディンはみな以下の事柄を重んじる。

正直：嘘をつくな、人を騙すな。言ったことは約束したことに等しい。

勇気：決して恐れず行動せよ（とはいえ用心するのは賢明なことだ）。

同情：他人を助け、弱者を守り、彼らをおびやかす者を罰せよ。敵には慈悲を示すべきだが、慈悲は知恵によって加減せねばならない。

名誉：他者を公正に扱い、己の名誉ある行ないによって他者に範を示せ。できるかぎり多く善をなし、できるかぎり少なく害をなせ。

義務：己の行為とその結果に責任を持て。己の保護下にある者たちを守り、己の上に正当な権威を持つ者に従え。

誓いの呪文

表にある通りのパラディン・レベルにおいて誓いの呪文を得る。

献身の誓いの呪文

パラディン・レベル	呪文
3	サンクチュアリ、 プロテクション・フロム・イーヴル・アンド・グッド
5	ゾーン・オヴ・トゥルース、レッサー・レストレーション
9	ディスペル・マジック、ビーコン・オヴ・ホープ
13	ガーディアン・オヴ・フェイス、 フリーダム・オヴ・ムーヴメント
17	コミューン、フレイム・ストライク

神性伝導

3レベルでこの誓いを立てた時点で、君は以下の2つの神性伝導の用法を得る。

武器聖別：君は1回のアクションとして、自分の神性伝導を使って、自分が手に持っている武器1つに正のエネルギーを宿すことができる。以後1分間、君はその武器で行なう攻撃ロールに君の【魅力】修正値（最低＋1）を加算する。また、その武器は半径20フィート（約6m）に“明るい”光、さらに20フィート（約6m）先まで“薄暗い”光を放つ。その武器がもともと魔法の武器でなかったならば、この神性伝導の期間中、武器は魔法のものとなる。

君はこの効果を、君のターンにおいて、他のアクションの一部として終了させることができる。また、君がもはやこの武器を手に持っても運搬してもいなくなった場合や、君が気絶状態になった場合にも、この効果は終了する。

不浄者退散：君は1回のアクションとして、自分の神性伝導を使って、聖印を示しアンデッドとフィーンドをとがめる祈りを口にする。君から30フィート（約9m）以内におり、君の姿を見るか、声を聞くことのできるアンデッドとフィーンドはみな、【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーヴに失敗したクリーチャーは、1分間が経過するかダメージを受けるまで“退散”する。

退散中のクリーチャーは、自分のターンを、できるだけ君から遠くへ移動することに費やさねばならず、また自ら進んで君から30フィート（約9m）以内の場所へ移動することは不可能である。そのクリーチャーはアクションとしては早足アクションか、自分の移動を妨げる効果を脱しようとするためのアクションしか使用できない。ただし、どこへも移動できない場合に限り、回避アクションも使用可能である。

献身のオーラ

7レベル以降、君ならびに君から10フィート（約3m）以内の友好的なクリーチャー全員は、君が意識を保っている限り、決して魅了状態になることがない。

18レベルの時点で、このオーラの距離は30フィート（約9m）に増大する。

清い心

15レベル以降、君は常にプロテクション・フロム・イーヴル・アンド・グッド呪文の影響下にある。

後光

20レベルの時点で、君は1回のアクションとして日光のオーラを放つことが可能になる。このオーラを放ったならば、以後1分、君から半径30フィート（約9m）に“明るい”光、さらに30フィート（約9m）先まで“薄暗い”光が放たれる。

敵クリーチャーは、この“明るい”光の範囲内で自身のターンを開始するたび、10［光輝］ダメージを受ける。

加えて、この特徴の持続時間中、君はアンデッドおよびフィーンドの発動した呪文に対するセーヴィング・スローに有利を得る。

1度この特徴を使用したなら、大休憩を終了するまで、再び使用することはできない。

ファイター ; Fighter

ファイター

レベル	習熟ボーナス	特徴
1	＋2	戦闘スタイル、底力
2	＋2	怒涛のアクション（1／休憩）
3	＋2	戦士の類型
4	＋2	能力値上昇
5	＋3	追加攻撃（計2回）
6	＋3	能力値上昇
7	＋3	戦士の類型の特徴
8	＋3	能力値上昇
9	＋4	不屈（1／大休憩）
10	＋4	戦士の類型の特徴
11	＋4	追加攻撃（計3回）
12	＋4	能力値上昇
13	＋5	不屈（2／大休憩）
14	＋5	能力値上昇
15	＋5	戦士の類型の特徴
16	＋5	能力値上昇
17	＋6	怒涛のアクション（2／休憩）、 不屈（3／大休憩）
18	＋6	戦士の類型の特徴
19	＋6	能力値上昇
20	＋6	追加攻撃（計4回）

クラス特徴

ファイターであることにより、君は以下のクラス特徴を得る。

ヒット・ポイント

ヒット・ダイス：ファイター・レベルごとに1d10
1レベル時のヒット・ポイント：10＋【耐久力】修正値
以後のヒット・ポイント：1レベルより後のファイター・レベルごとに（1d10（または6）＋【耐久力】修正値）

習熟

鎧：すべての鎧、盾
武器：単純武器、軍用武器
道具：——
セーヴィング・スロー：【筋力】、【耐久力】
技能：以下から2つ選択；〈威圧〉、〈運動〉、〈軽業〉、〈看破〉、〈生存〉、〈知覚〉、〈動物使い〉、〈歴史〉

装備品

初期装備品は以下の通り。これに加えて背景によって得られる装備品もある。

- (a) チェイン・メイル、または (b) レザー、ロングボウ、アロー20本
- (a) 任意の軍用武器1つとシールド1つ、または (b) 任意の軍用武器2つ
- (a) ライト・クロスボウとボルト20本、または (b) ハンドアックス2丁
- (a) 地下探険家パック、または (b) 探険家パック

戦闘スタイル

君は得意の戦法として1種類の戦闘スタイルを採用する。以下の中から1つを選択すること。これ以後また戦闘スタイルを選択することがあっても、同一の戦闘スタイルを2度選択することはできない。

片手武器戦闘

一本の手で近接武器を持ち、そして他の武器を何も持っていないならば、その武器のダメージ・ロールに＋2のボーナスを得る。盾は武器ではないため、一本の手で武器を持ち、一本の手で盾を持っていてもこの利益は得られる。

弓術

遠隔武器での攻撃ロールに＋2のボーナスを得る。

護衛

君が見ることができるクリーチャーが、君以外の、君から5フィート（約1.5m）以内にいるクリーチャーを攻撃したなら、君はリアクションを用いてその攻撃の攻撃ロールに不利を付けることができる。ただしこれには君が盾を使用していなければならない。

二刀流

二刀流（『戦闘』参照）を行なうとき、君は2つ目の武器の攻撃のダメージにも能力修正値を足せる。

防御

鎧を着ているならばACに＋1のボーナスを得る。

両手武器戦闘

両手で1つの近接武器を使用して攻撃を行ない、その攻撃のダメージ・ダイスで1か2の目を出したなら、君はその1や2が出たダイスを再ロールできる。そうした場合、必ず再ロールの結果を使用すること。この利益を得るためには、武器が“両手用”または“両用”の特性を有している必要がある。

底力

君は持久力の泉（ただし有限）を有しており、危機を逃れるために泉から力をくみあげることができる。すなわち、君は君自身のターンに、1回のボーナス・アクションを用いて、（1d10＋ファイター・レベル）のヒット・ポイントを回復できる。

この特徴はひとたび使用したなら、小休憩または大休憩を終了するまでは、再び使用することはできない。

怒涛（どとう）のアクション

2レベル以降、君は短時間だけ通常の限界を超えて活動できるようになる。君は自分のターンにおいて、通常のアクション（と、場合によって許される1回のボーナス・アクション）に加えて、さらに追加で1回のアクションを行なえる。

この特徴はひとたび使用したなら、小休憩または大休憩を終了するまでは、再び使用することはできない。17レベル以降、君はこの特徴を次の休憩までの間に2回使用できるようになるが、それでも1ターンには1回しか使用できない。

戦士の類型

3レベルの時点で、君は類型1つを選び、その類型に従って戦法と技術を磨いてゆく。ここではチャンピオンの類型のみを紹介する。ここで選択した類型によって、3、7、10、15、18レベルで得られる特徴が決定される。

能力値上昇

4、6、8、12、14、16、19レベルの時点で、君は任意の1種類の能力値を2上昇させるか、あるいは任意の2種類の能力値を1ずつ上昇させることができる。通常通り、この特徴によってもまた、能力値を20より上にすることはできない。

追加攻撃

5レベル以降、君は自分のターンに攻撃アクションをとるたびに1回ではなく計2回の攻撃を行なえるようになる。

この攻撃回数はファイター11レベルで計3回、20レベルで計4回まで増加する。

不屈

9レベル以降、君は失敗したセーヴィング・スローを再ロールできるようになる。再ロールを行なった場合、再ロールの結果は必ず使用せねばならない。この特徴はひとたび使用したなら、大休憩を終了するまでは、再び使用することはできない。

13レベル以降、君はこの特徴を次の大休憩までの間に2回使用できるようになる。17レベル以降、君はこの特徴を次の大休憩までの間に3回使用できるようになる。

戦士の類型

ファイターが己の戦闘技術を完成させるために取る手法は個々人で違う。そのやりかたによって、君の戦士としてのありかたが定まる。

チャンピオン

チャンピオン（闘士）型のファイターは純粋な肉体の力を研ぎすまして恐るべき完成形に至る。この類型に属する者は厳格な訓練と肉体の力を組み合わせて破壊的な打撃を与える。

クリティカル率上昇

3レベルで戦士の類型としてチャンピオンを選択した時点で、君の武器攻撃はダイスの目が19～20でクリティカル・ヒットになる。

抜群の身体能力

7レベル以降、君は習熟ボーナスを得ていない【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】判定のすべてに、習熟ボーナスの半分（切り上げ）を加えることができる。

加えて、助走つきの幅跳びを行なう際には、跳躍可能な距離が（【筋力】修正値×1）フィートだけ増大する（1フィートは約30cm）。

戦闘スタイル追加

10レベルの時点で、君はクラス特徴“戦闘スタイル”から、もう1種類の戦闘スタイルを選択できる。

クリティカル率大上昇

15レベル以降、君の武器攻撃はダイスの目が18～20でクリティカル・ヒットになる。

生命力

18レベルの時点で、君が打撃に耐えて戦いぬく力は頂点に達する。君は自分のターンの開始時ごとに、もしヒット・ポイントが最大値の半分以下であるならば、（5＋【耐久力】修正値）のヒット・ポイントを回復する。君はヒット・ポイントが0の時にはこの利益を得られない。

モンク ; Monk

クラス特徴

モンクであることにより、君は以下のクラス特徴を得る。

ヒット・ポイント

ヒット・ダイス：モンク・レベルごとに1d8
1レベル時のヒット・ポイント：8＋【耐久力】修正値
以後のヒット・ポイント：1レベルより後のモンク・レベルごとに（1d8（または5）＋【耐久力】修正値）

習熟

鎧：——
武器：単純武器、ショートソード
道具：職人道具1種類か楽器1種類を選択
セーヴィング・スロー：【筋力】、【敏捷力】
技能：以下から2つ選択；〈運動〉、〈隠密〉、〈軽業〉、〈看破〉、〈宗教〉、〈歴史〉

装備品

初期装備品は以下の通り。これに加えて背景によって得られる装備品もある。

- (a) ショートソード、または (b) 任意の単純武器1つ
- (a) 地下探険家パック、または (b) 探険家パック
- ダーツ10本

鎧わぬ守り

1レベル以降、鎧を着用しておらず盾を使用していない時には、君のACは（10＋【敏捷力】修正値＋【判断力】修正値）になる。

武術

1レベルの時点で、君は武術修業によって素手打撃とモンク武器（＝“両手用”でも“重武器”でもない単純近接武器、およびショートソード）を用いる戦闘スタイルを身につける。

君は、（1）素手であるかモンク武器しか使用しておらず、かつ（2）鎧を着用しておらず盾も使用していない、ならば以下の利益を得る。

- 素手打撃およびモンク武器での攻撃ロールおよびダメージ・ロールに【筋力】のかわりに【敏捷力】を使用できる。
- 素手打撃やモンク武器の通常のダメージのかわりに1d4を使用できる。このダイスはモンク・レベルの上昇にともなって変化する。『モンク』表の武術の欄を参照。
- 君自身のターンに素手打撃やモンク武器を用いて攻撃アクションを行なった場合、（そのターン中に）ボーナス・アクションとして1回の素手打撃を行なえる。たとえば君が攻撃アクションを使用してクオータースタッフでの攻撃を行なった場合、これに加えてボーナス・アクションとして1回の素手打撃を行なえる——そのターン中にすでにボーナス・アクションを使用して“いない”ならば。

一部の僧院では特殊な形態のモンク武器が用いられる。たとえば2本の木の棒を短い鎖でつないだクラブ（これをヌンチャクという）、より短く刃がまっすぐなシックル（これをカマという）等である。モンク武器をどのような名前で呼ぼうとも、ゲーム・データは『武器や所持品』のものをそのまま使用すればよい。

気

2レベル以降、君は修業の甲斐あって、神変不思議な気の力を操れるようになる。このエネルギーをどれだけ活用できるかは、気ポイントの数によってあらわされる。君の有する気ポイントはモンク・レベルによって決定され、その値は『モンク』表の気ポイントの欄に記してある。

君は、このポイントを消費することによって、気を用いるさまざまな特徴に力を与える。これらの特徴のうち、最初に手に入るのは3つ、すなわち連打、護身、疾風足である。君はこのクラスのレベルを得るにつれ、気を用いる特徴を新しく身につけてゆく。

1度消費した気ポイントは、小休憩または大休憩を終えるまでは再び使用できない。小休憩や大休憩の終了時には、消費済の気ポイントはすべて戻ってくる。ただし気ポイントを回復するには休憩のうち30分以上を瞑想に費やす必要がある。

気を用いる特徴の中には、目標がその特徴の効果に抵抗するためにセーヴィング・スローを行なうものがある。そのセーヴィング・スローの難易度は以下の式に従う。

気に対するセーヴ難易度＝8＋君の習熟ボーナス＋君の【判断力】修正値

連打

君は、自分のターンに攻撃アクションを行なった直後に、気ポイントを1点消費することで1回のボーナス・アクションとして2回の素手打撃を行なえる。

護身

君は、気ポイントを1点消費することで、自分のターンに1回のボーナス・アクションとして回避アクションを行なえる。

疾風足

君は、気ポイントを1点消費することで、自分のターンに1回のボーナス・アクションとして離脱アクションまたは早足アクションのいずれかを行なえるようになり、かつそのターンの間じゅう跳躍距離が2倍になる。

運足法

2レベル以降、君の移動速度は、鎧を着用しておらず盾を使用していない時には10フィート（約3m）増加する。このボーナスは、君のモンク・レベルが特定の値に達するたび、さらに増加する（『モンク』表を参照）。

9レベルの時点で君は、液体の上や垂直な面を沈んだり落下したりすることなく移動できるようになる（ただし、自分のターンの間のみ）。

門派

3レベルに達した時点で、君は特定の門派と深く結びつく。ここでは開手門のみを紹介する。ここで選択した門派によって、3、6、11、17レベルで得られる特徴が決定される。

矢止め

3レベル以降、君は遠隔武器攻撃でヒットを受けた時にリアクションを用いてその飛び道具をそらし、あるいはつかみとることができる。これを行なう場合、君がその攻撃から受けるダメージは（1d10＋君の【敏捷力】修正値＋君のモンク・レベル）だけ減少する。

これによってダメージを0まで減少させたなら、君はその飛び道具をつかみとることができる。ただしその飛び道具が片手で持てる大きさで、かつ君の手が1本以上空いている場合に限る。このように飛び道具をつかみとった場合、君は気ポイントを1点消費することにより、同じリアクションの一部として、今しがたつかみとった武器または矢弾を用いて1回の遠隔攻撃を行なえる（射程は20／60フィート（約6

モンク

レベル	習熟ボーナス	武術	気ポイント	運足法	特徴
1	＋2	1d4	——	——	鎧わぬ守り、武術
2	＋2	1d4	2	＋10フィート（約3m）	気、運足法
3	＋2	1d4	3	＋10フィート（約3m）	門派、矢止め
4	＋2	1d4	4	＋10フィート（約3m）	能力値上昇、浮身
5	＋3	1d6	5	＋10フィート（約3m）	追加攻撃、朦朧撃
6	＋3	1d6	6	＋15フィート（約4.5m）	“気”打撃、門派の特徴
7	＋3	1d6	7	＋15フィート（約4.5m）	身かわし、不動心
8	＋3	1d6	8	＋15フィート（約4.5m）	能力値上昇
9	＋4	1d6	9	＋15フィート（約4.5m）	運足法強化
10	＋4	1d6	10	＋20フィート（約6m）	無病身
11	＋4	1d8	11	＋20フィート（約6m）	門派の特徴
12	＋4	1d8	12	＋20フィート（約6m）	能力値上昇
13	＋5	1d8	13	＋20フィート（約6m）	日月語
14	＋5	1d8	14	＋25フィート（約7.5m）	金剛心
15	＋5	1d8	15	＋25フィート（約7.5m）	時知らずの肉体
16	＋5	1d8	16	＋25フィート（約7.5m）	能力値上昇
17	＋6	1d10	17	＋25フィート（約7.5m）	門派の特徴
18	＋6	1d10	18	＋30フィート（約9m）	虚身
19	＋6	1d10	19	＋30フィート（約9m）	能力値上昇
20	＋6	1d10	20	＋30フィート（約9m）	即身成道

／18m）である）。君本来の武器習熟にかかわりなく、君はこの攻撃に習熟しているものと見なされ、その飛び道具はその攻撃においてはモンク武器として扱われる。

能力値上昇

4、8、12、16、19レベルの時点で、君は任意の1種類の能力値を2上昇させるか、あるいは任意の2種類の能力値を1ずつ上昇させることができる。通常通り、この特徴によってもまた、能力値を20より上にすることはできない。

浮身

4レベル以降、君は落下時にリアクションを用いて、受ける落下ダメージを（君のモンク・レベル×5）に等しい値だけ減少させることができる。

追加攻撃

5レベル以降、君は自分のターンに攻撃アクションをとるたびに1回ではなく2回攻撃を行なえるようになる。

朦朧撃

5レベル以降、君は相手の体内の気の流れに干渉できるようになる。君は、他のクリーチャーに近接武器攻撃をヒットさせた時に気ポイントを1点消費することで朦朧撃を使える。目標は【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると君の次のターンの終了時まで朦朧状態になる。

"気"打撃

6レベル以降、君の素手打撃は、"非魔法的な攻撃やダメージ"に対する抵抗や完全耐性を克服する際には魔法のものと見なされる。

身かわし

7レベル以降、君は特定の範囲効果（ブルー・ドラゴンの電撃の息、ファイアーボールの呪文など）から素早く飛びのくことができるようになる。君が【敏捷力】セーヴィング・スローに成功すれば半分のダメージですむような効果にさらされた場合、君はそのセーヴィング・スローに成功すれば一切ダメージを受けず、失敗しても半分のダメージですむ。

不動心

7レベル以降、君は自分のアクションを用いて、君自身が受けている、魅了状態または恐怖状態をもたらす効果1つを終了させることができる。

無病身

10レベルの時点で、君は体内の気の流れを修めたゆえに、病気と毒に対する完全耐性を得る。

日月語

13レベル以降、君は他の存在の気に接触することであらゆる話し言葉を理解できる。また、何らかの言語を理解するクリーチャーはみな、君の言うことを理解できる。

金剛心

14レベル以降、君はよく気を修めた結果、あらゆるセーヴィング・スローに習熟する。

くわえて君は、セーヴィング・スローを行なって失敗したなら、気ポイントを1点消費してこれを再ロールし、新しいほうの結果を用いることができる。

時知らずの肉体

15レベルの時点で、君は気によって肉体を支えるため、もはや老齢による衰えをこうむることも、魔法によって年をとることもなくなる（だがやはり寿命によって死ぬことはある）。くわえて、君はもはや食物も水も必要としなくなる。

虚身

18レベル以降、君は自分のアクションを用いて気ポイントを4点消費することにより、1分間不可視状態になることができる。この間、君は［力場］ダメージ以外のあらゆるダメージに対する抵抗をも得る。

また、君は気ポイントを8点消費することにより、アストラル・プロジェクション呪文を、物質要素を一切必要とせずに発動できる。ただしこのとき他のクリーチャーを君と一緒に連れてゆくことはできない。

即身成道

20レベルの時点で君は、イニシアチブをロールする際に気ポイントが1点も残っていなかったならば、気ポイントを4点回復するようになる。

門派

多元宇宙に散在する多くの僧院には、モンクの道を追求する複数の門派がある。いずれの門も基礎技術はみな同一だが、弟子の腕が上達するとやることが変わるのである。このため、モンクが門派を選ぶ必要は、3レベルに達した時点ではじめて生じる。

開手門

開手門のモンクは得物でも素手でも戦う武術の達者である。彼らは相手を押しやり転倒させ、気を巡らしておのれの傷を癒し、さらにはわが身に害するものを寄せつけない不思議な瞑想の術を使う。

開手の技

3レベルでこの門派に入った時から、君はおのれの気を制御し敵の気を操作する術を身につける。君は"連打"によって行なう打撃でクリーチャーにヒットを与えるたび、その目標に以下の効果のいずれか1つを及ぼすことができる。

- 目標は【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると倒れて伏せ状態になる。
- 目標は【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。目標がこのセーヴに失敗したなら、君は目標を君から離れる方向へ15フィート（約4.5m）まで押しやることができる。
- 目標は君の次のターンの終了時までリアクションを行なえない。

肉体の完成

6レベルの時点で、君は自分自身の傷を癒す能力を得る。君は1回のアクションとして（君のモンク・レベル×3）に等しいヒット・ポイントを回復できる。この特徴はひとたび使用したなら、大休憩を終了するまでは、再び使用することはできない。

明鏡止水

11レベル以降、君は特殊な瞑想に入ることができる。その瞑想は君を平安のオーラで包む。大休憩の終了時に、君はサンクチュアリ呪文の効果を受け、その効果は次の大休憩の開始時まで持続する（ただしサンクチュアリ呪文を普通に発動した場合と同じく、もっと早くに終了することはあり得る）。この呪文のセーヴ難易度は（8＋君の【判断力】修正値＋君の習熟ボーナス）である。

激震掌

17レベルの時点で、君は他者の肉体に致命的な振動を生じさせる能力を得る。君は素手打撃でクリーチャーにヒットを与えた際に、気ポイントを3点消費することで、この感知不能な振動を開始できる。それは（君のモンク・レベル×1）日だけ持続する。この振動は、君がアクションを用いて振動を停止させない限り、無害である。振動を停止させるには、君と目標とが同じ次元界にいる必要がある。君がこのアクションを行なったならば、目標は【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーヴに失敗したなら目標のヒット・ポイントは0になる。セーヴに成功したなら目標は10d10の［死霊］ダメージを受ける。

君がこの特徴の影響下に置いておけるクリーチャーは1度に1体だけである。また、君はこの振動を無害なまま終了させることもでき、それにはアクションは必要ない。

レンジャー ; Ranger

クラス特徴

レンジャーであることにより、君は以下のクラス特徴を得る。

ヒット・ポイント

ヒット・ダイス：レンジャー・レベルごとに1d10
1レベル時のヒット・ポイント：10＋【耐久力】修正値
以後のヒット・ポイント：1レベルより後のレンジャー・レベルごとに（1d10（または6）＋【耐久力】修正値）

習熟

鎧：軽装鎧、中装鎧、盾
武器：単純武器、軍用武器
道具：——
セーヴィング・スロー：【筋力】、【敏捷力】
技能：以下から3つ選択；〈運動〉、〈隠密〉、〈看破〉、〈自然〉、〈生存〉、〈捜査〉、〈知覚〉、〈動物使い〉

装備品

初期装備品は以下の通り。これに加えて背景によって得られる装備品もある。

- (a) スケイル・メイル、または (b) レザー・アーマー
- (a) ショートソード2振り、または (b) 任意の単純近接武器2つ
- (a) 地下探険家パック、または (b) 探険家パック
- ロングボウとアロー20本入りの矢筒

得意な敵

1レベルから、君は特定種類の敵を研究し追跡し狩り立てること、さらにはその敵と会話することにさえも、特別な経験を積んでゆく。

レンジャー

				呪文レベル毎の呪文スロット数				
レベル	習熟ボーナス	特徴	呪文修得数	1	2	3	4	5
1	＋2	得意な敵、自然探険家	——	——	——	——	——	——
2	＋2	戦闘スタイル、呪文発動	2	2	——	——	——	——
3	＋2	レンジャーの類型、野生の感知力	3	3	——	——	——	——
4	＋2	能力値上昇	3	3	——	——	——	——
5	＋3	追加攻撃	4	4	2	——	——	——
6	＋3	得意な敵強化、自然探険家強化	4	4	2	——	——	——
7	＋3	レンジャーの類型の特徴	5	4	3	——	——	——
8	＋3	能力値上昇、地形踏破	5	4	3	——	——	——
9	＋4	——	6	4	3	2	——	——
10	＋4	自然探険家強化、擬装	6	4	3	2	——	——
11	＋4	レンジャーの類型の特徴	7	4	3	3	——	——
12	＋4	能力値上昇	7	4	3	3	——	——
13	＋5	——	8	4	3	3	1	——
14	＋5	得意な敵強化、雲隠れ	8	4	3	3	1	——
15	＋5	レンジャーの類型の特徴	9	4	3	3	2	——
16	＋5	能力値上昇	9	4	3	3	2	——
17	＋6	——	10	4	3	3	3	1
18	＋6	野生の勘	10	4	3	3	3	1
19	＋6	能力値上昇	11	4	3	3	3	2
20	＋6	仇敵殺し	11	4	3	3	3	2

得意な敵の種別を以下の中から1つ選択すること；アンデッド、異形、エレメンタル、怪物、巨人、植物、人造、セレスチャル、ドラゴン、粘体、フィーンド、フェイ、野獣。また、この中から1つ選択するのではなく、2種族の人型生物（たとえばオークとノール）を得意な敵として選択することもできる。

君は得意な敵を追跡するための【判断力】〈生存〉判定に有利を得る。また、得意な敵に関する情報を思い出すための【知力】判定にも有利を得る。

この特徴を得たとき、君はこれと同時に、君の選択した“得意な敵”の話す言語のうち任意のものを1つ学ぶ――そいつらが言語を話すことがあるならだが。

君は6レベルおよび14レベルの時点でさらに1種類の“得意な敵”を選択できる（そのたびに、選択した敵に関連する言語も1つ選択できる）。レベルアップに応じた選択の際には、冒険の中でどんな種類のモンスターに遭遇してきたかを考えて決めるとよいだろう。

自然探険家

君は特定種類の自然環境に通じており、その環境下で旅し生き残るのを得意としている。得意な地形を以下の中から1つ選択すること；海岸、極地、砂漠、山岳、湿地、地下、森林、草原。得意な地形に関して【知力】判定または【判断力】判定を行ない、しかもそのとき習熟ずみの技能を使用するならば、君の習熟ボーナスは2倍になる。

また、得意な地形を1時間以上旅する場合、君は以下の利益を得る；

- 君を含むグループの移動は、“移動困難な地形”によって速度を減じることはない。
- 君を含むグループは、魔法的な手段以外で道に迷うことはない。
- 旅の途中、他の活動（食糧の確保、道に迷うのを防ぐこと、追跡など）を行なっても、君は依然として危険に注意を払い続けているものと見なされる。
- 君は、単独で旅する場合、“隠密”を行ないつつ通常の移動速度で移動することができる。
- 食糧の確保を行なう際、君は通常の2倍の食糧を発見できる。
- 他のクリーチャーを追跡する際、君は相手の正確な個体数、サイズ分類、どれほど前にその場を通り過ぎたかを知ることができる。

君は6レベルおよび10レベルの時点でさらに1種類の“得意な地形”を選択できる。

戦闘スタイル

2レベルの時点で、君は得意の戦法として1種類の戦闘スタイルを採用する。以下の中から1つを選択すること。これ以後また戦闘スタイルを選択することがあっても、同一の戦闘スタイルを2度選択することはできない。

片手武器戦闘

一本の手で近接武器を持ち、そして他の武器を何も持っていないならば、その武器のダメージ・ロールに＋2のボーナスを得る。盾は武器ではないため、一本の手で武器を持ち、一本の手で盾を持っていてもこの利益は得られる。

弓術

遠隔武器での攻撃ロールに＋2のボーナスを得る。

二刀流

二刀流（『戦闘』参照）を行なうとき、君は2つ目の武器の攻撃のダメージにも能力修正値を足せる。

防御

鎧を着ているならばACに＋1のボーナスを得る。

呪文発動

2レベルの時点で、君はドルイドのように大自然に宿る魔法の力を用いて呪文を発動するすべを学ぶ。呪文発動の一般則は『呪文』を参照。

呪文スロット

君が1レベル以上のレンジャー呪文発動のための呪文スロットをどれだけ有するかは、『レンジャー』表に示してある。これらの呪文を1つ発動するには、その呪文のレベル以上のスロットを1つ消費せねばならない。大休憩を終えたなら、君は消費した呪文スロットをすべて回復する。

たとえば君が1レベル呪文アニマル・フレンドシップを修得しており、1レベル呪文スロットと2レベル呪文スロットが使用可能であるなら、どちらのスロットを使ってアニマル・フレンドシップを発動してもよい。

1レベル以上の修得呪文

君はレンジャー呪文リストから任意の2種類の1レベル呪文を修得する。

『レンジャー』表の呪文修得数の項には、君がどの段階でレンジャー呪文を追加で修得してゆくかが示されている。これらの呪文はいずれも、君が呪文スロットを有しているレベルのものでなければならない。たとえばこのクラスが5レベルに達した際には1レベルか2レベルの新しい呪文を1つ修得できる。

加えて君は、このクラスのレベルを得るたびに、修得しているレンジャー呪文のうち1つを、レンジャー呪文リストの中から選んだ任意の呪文と入れ替えることができる。新しい呪文は君が呪文スロットを有しているレベルのものでなければならない。

呪文発動能力値

君のレンジャー呪文発動能力値は【判断力】である。君の魔法の力は大自然との同調に由来するからである。呪文に“呪文発動能力値”とある場合、君は常に【判断力】を使う。加えて、君が発動するレンジャー呪文のセーヴ難易度を決定する際や、レンジャー呪文の攻撃ロールを行なう際にも【判断力】を使う。

呪文のセーヴ難易度＝8＋君の習熟ボーナス＋君の【判断力】修正値
呪文攻撃の修正値＝君の習熟ボーナス＋君の【判断力】修正値

レンジャーの類型

3レベルの時点で、君は類型の中から1つを選び、その類型に従って技を磨いてゆく。ここではハンターの類型のみを紹介する。ここで選択した類型によって、3、7、11、15レベルで得られる特徴が決定される。

野生の感知力

3レベル以降、君はアクションを使用しレンジャー呪文スロットを1つ消費して、周辺地域に知覚力を集中することができるようになる。（消費した呪文スロットのレベル×1）分の間、君は自分から1マイル（君が得意な地形にいる場合6マイル）以内に以下の種類のクリーチャーがそれぞれいるかいないかを察知できる；アンデッド、異形、エレメンタル、セレスチャル、ドラゴン、フィーンド、フェイ。ただし、この特徴によってクリーチャーの位置や数がわかるわけではない。

能力値上昇

4、8、12、16、19レベルの時点で、君は任意の1種類の能力値を2上昇させるか、あるいは任意の2種類の能力値を1ずつ上昇させることができる。通常通り、この特徴によってもまた、能力値を20より上にすることはできない。

追加攻撃

5レベル以降、君は自分のターンに攻撃アクションをとるたびに1回ではなく計2回の攻撃を行なえるようになる。

地形踏破

8レベル以降、君は魔法でない“移動困難な地形”を通過する際に余分の移動を要さない。また君は魔法でない植物の中を移動速度を落すことなく通り抜けることができ、そのとき植物にトゲや針があってもその害を受けることはない。

加えて、君は魔法によって創造された植物や魔法によって操られ移動を妨害する植物（たとえばエンタングル呪文で創造された植物）に対するセーヴィング・スローに有利を得る。

擬装

10レベル以降、君は1分の時間を費やして自分の姿をカモフラージュし目立たなくすることができるようになる。これを行なうには、湿った泥、土、植物、すすなど、自然に存在するいろいろな物質をカモフラージュに用いる必要がある。

ひとたびカモフラージュを終えたなら、君はしっかりした実体のある表面（木の幹、壁など）に体を押しつけ隠れようと試みることができる。その表面は君の体が収まるだけの高さと幅を有していなければならない。君は移動せずアクションを行なわずそこにいる限り、【敏捷力】〈隠密〉判定に＋10のボーナスを得る。ひとたび移動するか、アクションを行なうか、リアクションを行なったならば、君は再びカモフラージュを行なわなければこの利益を得られなくなる。

雲隠れ

14レベル以降、君は自分のターンにボーナス・アクションとして“隠れ身”アクションを行なえる。また、魔法的でない手段によって君を追跡することは（君が自ら進んで痕跡を残そうとしない限りは）不可能になる。

野生の勘

君は18レベルの時点で、見えない敵と戦う時に役立つ、異常に鋭い感覚を身につける。君が、君が見ることのできない敵に対して攻撃を行なう場合、相手が見えないことによってその相手に対する攻撃ロールに不利が付くことはない。

また、君は君から30フィート（約9m）以内にいる不可視状態のクリーチャーすべての位置に自動的に気づく（ただし、そのクリーチャーが君に対して隠れておらず、君が盲目状態でも聴覚喪失状態でもない場合に限る）。

仇敵殺し（きゅうてきごろし）

20レベルの時点で、君は“得意な敵”を狩る比類なき狩人となる。君は君自身のターンごとに1回だけ、君の“得意な敵”に含まれるクリーチャーに対する攻撃の“攻撃ロールまたはダメージ・ロールのどちらか片方”に、君の【判断力】修正値を加えることができる。この特徴は、ロールを行なう前に使用しても後に使用してもいいが、しかし必ずロールの結果が適用されるより前に使用せねばならない。

レンジャーの類型

レンジャーの理想にはいくつかのかたちがある。その一つはハンターである。

ハンター

ハンター（狩人）の道に従う者は、荒野の脅威から文明を守る堤防となる。この道を行くほどに、君は立ちはだかる脅威と戦う特別な技術を身につけてゆく。その脅威とは、初めは暴れ回るオーガであり、オークの大群であり、果てはそびえ立つ巨人であり、恐るべき竜である。

狩りの技

3レベルの時点で、君は以下の特徴のうち任意の1つを得る。

強敵狩り：君の執拗な攻撃はどれほど強力な敵をも疲弊させる。君が武器攻撃をクリーチャーにヒットさせたとき、そのクリーチャーのヒット・ポイントが最大値でなかったなら、そのクリーチャーは追加で1d8のダメージを受ける。君がこの追加ダメージを及ぼせるのは1ターンに1回だけである。

でかぶつ殺し：君から5フィート（約1.5m）以内にいる、サイズ分類が大型以上のクリーチャーが、君を攻撃してヒットまたはミスしたなら、君はリアクションを用いてそのクリーチャーの攻撃後即座にそのクリーチャーを攻撃できる。ただし、君がそのクリーチャーを見ることができる場合に限る。

群崩し：君は自分のターンごとに1度、1回の武器攻撃を行なう際に、同じ武器を用いて、“元の目標から5フィート（約1.5m）以内、かつ同じ武器の射程内にいる、別のクリーチャー1体”にもう1回の攻撃を行なえる。

守りの技

7レベルの時点で、君は以下の特徴のうち任意の1つを得る。

追打ち封じ：クリーチャーが君に攻撃を行なってヒットを与えたなら、その同じクリーチャーが同じターン内に行なうあらゆる攻撃に対して、君はACに＋4のボーナスを得る。

くぐり抜け：君に対する機会攻撃にはみな不利が付く。

鋼の意思：君は恐怖状態をひきおこす効果に対するセーヴィング・スローに有利を得る。

複数回攻撃

11レベルの時点で、君は以下の特徴のうち任意の1つを得る。

掃射：君はアクションを用いて、君の武器の射程内の、君から見える一点から10フィート（約3m）以内にいる任意の数のクリーチャーに対してそれぞれ1回ずつ遠隔攻撃を行なえる。君は通常通り、目標1体ごとに1発の矢弾を有しておらねばならず、攻撃ロールは目標1体ごとに別々に行なう。

大旋風：君はアクションを用いて、君から5フィート（約1.5m）以内の任意の数のクリーチャーに対してそれぞれ1回ずつ近接攻撃を行なえる。攻撃ロールは目標1体ごとに別々に行なう。

守りの技の奥義

15レベルの時点で、君は以下の特徴のうち任意の1つを得る。

対多数戦闘：敵対的なクリーチャーが君に近接攻撃を行なってミスした時、君はリアクションを用いて、そのクリーチャーに、君の選択する（そのクリーチャー自身を除く）1体のクリーチャーに対して、同じ攻撃をもう1度行なわせることができる。

直感回避：君から見える者が君を攻撃してヒットを与えたなら、君はリアクションを用いてその攻撃の君に対するダメージを半分にすることができる。

身かわし：君は特定の範囲効果（レッド・ドラゴンの炎の息、ライトニング・ボルトの呪文など）から素早く飛びのくことができる。君が【敏捷力】セーヴィング・スローに成功すれば半分のダメージですむような効果にさらされた場合、君はそのセーヴィング・スローに成功すれば一切ダメージを受けず、失敗しても半分のダメージですむ。

ローグ ; Rogue

ローグ

レベル	習熟ボーナス	急所攻撃	特徴
1	＋2	1d6	習熟強化、急所攻撃、盗賊の符牒
2	＋2	1d6	巧妙なアクション
3	＋2	2d6	ローグの類型
4	＋2	2d6	能力値上昇
5	＋3	3d6	直感回避
6	＋3	3d6	習熟強化
7	＋3	4d6	身かわし
8	＋3	4d6	能力値上昇
9	＋4	5d6	ローグの類型の特徴
10	＋4	5d6	能力値上昇
11	＋4	6d6	確かな技術
12	＋4	6d6	能力値上昇
13	＋5	7d6	ローグの類型の特徴
14	＋5	7d6	非視覚的感知
15	＋5	8d6	囚われぬ心
16	＋5	8d6	能力値上昇
17	＋6	9d6	ローグの類型の特徴
18	＋6	9d6	捕捉不能
19	＋6	10d6	能力値上昇
20	＋6	10d6	幸運児

クラス特徴

ローグであることにより、君は以下のクラス特徴を得る。

ヒット・ポイント

ヒット・ダイス：ローグ・レベルごとに1d8
1レベル時のヒット・ポイント：8＋【耐久力】修正値
以後のヒット・ポイント：1レベルより後のローグ・レベルごとに（1d8（または5）＋【耐久力】修正値）

習熟

鎧：軽装鎧
武器：単純武器、ショートソード、ハンド・クロスボウ、レイピア、ロングソード
道具：盗賊道具
セーヴィング・スロー：【敏捷力】、【知力】
技能：以下から4つ選択；〈威圧〉、〈運動〉、〈隠密〉、〈軽業〉、〈看破〉、〈芸能〉、〈説得〉、〈捜査〉、〈知覚〉、〈手先の早業〉、〈ペテン〉

装備品

初期装備品は以下の通り。これに加えて背景によって得られる装備品もある。

- (a) レイピア、または (b) ショートソード
- (a) ショートボウとアロー20本入りの矢筒、または (b) ショートソード
- (a) 泥棒パック、または (b) 地下探険家パック、または (c) 探険家パック
- レザー・アーマー、ダガー2本、盗賊道具

習熟強化

1レベルの時点で、君が既に得ている技能習熟のうち2種類を選択するか、“君が既に得ている技能習熟のうち1種類、ならびに、盗賊道具への習熟”を選択する。それらの習熟を使用して行なう能力値判定においては、君の習熟ボーナスは2倍になる。

6レベルの時点で、君はさらに2種類の（技能または盗賊道具への）習熟を選択してこの利益を得られる。

急所攻撃

1レベル以降、君は敵の隙を突いて巧みな一撃を与えるやりかたを心得る。君は1ターンに1回、攻撃ロールに有利を得た攻撃で君がヒットを与えたクリーチャー1体に対して、追加で1d6ダメージを与えることができる。その攻撃は“妙技”の特性を持つ武器または遠隔武器を使用したものでなければならない。

以下の条件のすべてを満たしているならば、君はその攻撃ロールに有利を得ていなくとも上記の追加ダメージを与えられる：（1）君以外の“目標クリーチャーにとっての敵”が、目標クリーチャーから5フィート（約1.5m）以内にいる。（2）その“目標クリーチャーにとっての敵”が無力状態でない。（3）君がその攻撃ロールに不利を受けていない。

この追加ダメージの値は、君がローグ・レベルを得るに従って、『ローグ』表の急所攻撃の項にある通り増加する。

盗賊の符牒（ふちょう）

ローグの訓練の間に君は盗賊の符牒を学んだ。専門用語、隠語、暗号を混ぜ合せた秘密の符牒である。これを用いれば、一見何の変哲もない会話の中に、秘密の情報を隠すことができる。盗賊の符牒を知る者のみが、こうした情報を解し得る。この種の情報を伝えるには、同じことを隠さず話す場合の4倍の時間がかかる。

加えて、君は一連の秘密の合図や印を解する。これは短く単純な情報を伝えるのに用いられる。「ここは危険」、「ここはギルドのなわばり」、「近くに獲物あり」、「ここの者はカモ」、「ここの者は逃亡中の盗賊に隠れ家を提供してくれる」等である。

巧妙なアクション

2レベル以降、君は機転と俊敏さを活かして素早く動き、素早く行動することができるようになる。君は戦闘において君のターンごとに1回のボーナス・アクションをとれる。このアクションは以下のいずれかのためにのみ使用できる：（1）隠れ身、（2）早足、（3）離脱。

ローグの類型

3レベルの時点で、君は類型から1つを選び、これに従ってローグの能力を鍛錬する。ここではシーフの類型のみを紹介する。選択した類型によって、3、9、13、17レベルで得られる特徴が決定される。

能力値上昇

4、8、10、12、16、19レベルの時点で、君は任意の1種類の能力値を2上昇させるか、あるいは任意の2種類の能力値を1ずつ上昇させることができる。通常通り、この特徴によってもまた、能力値を20より上にすることはできない。

直感回避

5レベル以降、君から見える者が君を攻撃してヒットを与えたなら、君はリアクションを用いてその攻撃の君に対するダメージを半分にすることができる。

身かわし

7レベル以降、君は特定の範囲効果（レッド・ドラゴンの炎の息、アイス・ストームの呪文など）から素早く飛びのくことができるようになる。君が【敏捷力】セーヴィング・スローに成功すれば半分のダメージですむような効果にさらされた場合、君はそのセーヴィング・スローに成功すれば一切ダメージを受けず、失敗しても半分のダメージですむ。

確かな技術

11レベルに至った君は、身につけた技術を、完璧に近いまでに砥ぎすました。習熟ボーナスを足せる能力値判定を行なう時には常に、d20ロールでの9以下の目を10として扱うことができる。

非視覚的感知

君は14レベル以降、物音を聞くことができる限り、君から10フィート（約3m）以内の隠れているクリーチャーや不可視状態のクリーチャーすべての位置を認識できる。

囚われぬ心

15レベルに至った君は、今まで以上の精神力を身につけた。【判断力】セーヴィング・スローの習熟を得る。

捕捉不能

18レベル以降、君があんまり巧みに身をかわすので、打ちかかる敵は滅多に君を出し抜けない。君が無力状態でない限り、君に対する攻撃ロールは決して有利を得られない。

幸運児

20レベルの時点で、君は成功せねばならぬ時に必ず成功するすばらしいコツをつかんだ。もし君の攻撃が射程内の目標に対してミスしたなら、君はその1回のミスをヒットに変えることができる。あるいはまた、もし君が1回の能力値判定に失敗したなら、君はそのd20ロールの目を20として扱うことができる。

君はこの特徴をひとたび使用したなら、1回の小休憩または大休憩を終了するまで、これを再び使うことができない。

ローグの類型

ローグどうしの共通点は多い。ローグはみな技術を研ぎ澄まし、戦いでは精確な命取りの一撃を放ち、素早い身のこなしを身につけてゆく。けれど、こうした技術にどんな方向性を持たせるかは個々人で違う。君の選択した類型は、君が何を重んじるかを反映したものである。どんな職業を選んだかというよりは、むしろ、どんな技法を好むかを示すものである。

シーフ

君は盗みの技を磨く。シーフ（盗人）の類型に属する者には押込強盗、山賊、スリその他の犯罪者が多い。けれど、それだけではない。プロの宝探し、冒険家、ダンジョン探険家、探偵をもって自認するローグもまた、この類型に属する。君は俊敏性、隠密性を高めるだけでなく、古代の廃墟を探険し、読み慣れぬ言語を読み、本来使えぬ魔法のアイテムを使うといった技術をも身につけてゆく。

器用な指先

3レベル以降、君は“巧妙なアクション”によって得られるボーナス・アクションを用いて、【敏捷力】〈手先の早業〉判定を行なうこと、盗賊道具を用いて罠の解除や解錠を行なうこと、“物体の操作”アクションを行なうことができる。

屋根渡り

3レベルでシーフの類型を選択した時点で、君は通常よりも高速で登攀（とうはん）を行なうことができるようになる。君はもはや、登攀を行なうのに追加の移動を要しない。

加えて、君が助走つきの跳躍を行なう際には、跳躍距離が（【敏捷力】修正値）フィート（1フィートは約30cm）だけ伸びる。

隠密無双

9レベル以降、君はもしもあるターンに移動速度の半分以下しか移動しないなら、そのターンに行なう【敏捷力】〈隠密〉判定に有利を得る。

魔法装置使用

13レベルの時点で、魔法の働きについて多くを学んできた君は、本来君用でない魔法のアイテムをその場で適当にごまかして使えるようになった。君は魔法のアイテムの使用にあたってクラス、種族、レベルの条件をすべて無視する。

神速

17レベルに達した時点で、君は待ち伏せをしかけるにも危険から素早く逃れるにも自在を得る。すなわち、君は各戦闘において、最初のラウンドに2回のターンを得る。1回目のターンは通常のイニシアチブで回ってくる。2回目のターンは（君のイニシアチブ－10）で回ってくる。君は、不意を討たれている時には、この特徴を使用できない。

特技；Feats

特技とは、キャラクターに特別な能力を与える、才能または特定分野の腕前のことである。それはクラスによって得られるのとは別の訓練、経験、能力をあらわす。

特定クラスの特定レベルにおいて、キャラクターは“能力値上昇”というクラス特徴を得る。このときオプション・ルール“特技”を使用しているなら、その回の能力値上昇を取り止めにして、かわりに1個の特技を得ることもできる。各特技は、特に書かれていない限り、それぞれ1度しか取得できない。

特技に前提条件がある場合、その特技を取得するにはすべての前提条件を満たしていなければならない。万一特技の前提条件を喪失したなら、再び前提条件を満たすようになるまで、その特技は使用できなくなる。たとえば、《組み技の達人》の特技のためには、君の【筋力】が13以上無ければならない。たとえば君の【筋力】が力を奪う呪いなどの理由で13未満の値に減少したなら、君は自分の【筋力】が13以上に回復するまで、《組み技の達人》の特技の利益を得られないのである。

《組み技の達人》；Grappler

前提条件：【筋力】13以上

君は超接近戦の組み討ちで相手に負けぬため、欠かせない技術を磨いてきた。以下の利益を得る：

- 君は自分がつかんでいるクリーチャーに対する攻撃ロールに有利を得る。
- 君は自分のアクションを用いて、君がつかんでいるクリーチャーに“押さえ込み”を試みることができる。そのためには新たにつかみ判定を行なうこと。つかみ判定に成功したなら、君とそのクリーチャーは両方ともそのつかみが終了するまで拘束状態となる。

属性 ; Alignment

ファンタジー世界における典型的なクリーチャーはそれぞれ1つの“属性”を有する。これはそのクリーチャーの倫理観と個々人の傾向を大雑把に表したものである。属性は以下の2つの要素から成る。すなわち、倫理性を定義するもの（善・悪・中立）と、社会および秩序に対する姿勢を表したもの（秩序・混沌・中立）である。従って9つの異なった属性の組み合わせが存在しうるのである。

以下は9つの属性の簡単なまとめで、その属性を有するクリーチャーの典型的な行動パターンを説明するものである。とはいえ、個々人の行動は“典型的な行動パターン”とは大きく異なりうる。属性の指し示す行動パターンに完全に、そして常に従う個体などそうはいないのだ。

秩序にして善のクリーチャーは、概ね、社会が正しいと認める行動を取る。

中立にして善の者たちは、他者の求めに応じて、彼らを助けるためにできる限りのことをする。

混沌にして善のクリーチャーは、他人がどう考えていようと、自身の道義心に従って行動する。

秩序にして中立の個々人は、法、伝統、あるいは個人的な規範に則って行動する。

真なる中立は、倫理的問題には確たる態度を取らず、その時々で一番いいと思う行動を取る属性である。

混沌にして中立のクリーチャーは己の気の向くままに行動し、個人の自由を何よりも重視する。

秩序にして悪のクリーチャーは伝統、忠誠、あるいは秩序といった規範から外れない範囲で、論理的に、己の欲するものを獲得する。

中立にして悪は、慈悲心だの後ろめたさだのとは無縁で、やっても罰や報復を受けずにすむなら何でもするという属性である。

混沌にして悪のクリーチャーは、貪欲さや憎悪、血に飢えた欲求に駆られるまま、気まぐれに暴力を振るう。

多元宇宙における属性

思考能力を持つ多くのクリーチャーにとって、属性とは倫理を選択することである。ヒューマン、ドワーフ、エルフ、そしてその他の人型生物の種族は、善と悪、そして秩序と混沌について、いずれの道に従うかを選択できる。神話によれば、こうした種族を創造した神々は彼らに自由意志を与え、どのような倫理をも選べるようにしたのだという。

いっぽう、セレスチャルやフィーンドのありようにおいて、属性は必須の部分である。これらの種別のクリーチャーは、特定の属性を体現する形而上的な次元界、特に外方次元界と結びついている。たとえば大半のデヴィルは“秩序にして悪”の次元界、九層地獄の出身である。デヴィルは“秩序にして悪”であることを選びはしない。“秩序にして悪”に向かう傾向を持ってもいない。むしろ、その本質が“秩序にして悪”なのである。あるデヴィルが何らかの理由で“秩序にして悪”でなくなった場合、そのデヴィルはもはやデヴィルではなく、何か新しいものになる――それは伝説となるにふさわしい変化（へんげ）である。

言語 ; Languages

君がどの種族を選ぶかで、君のキャラクターが最初から話すことができる言語が決まってくる。また、背景によっては、君が選んだ1つ以上の追加言語が使用可能になるかもしれない。キャラクター・シートにこれらの言語を記載すること。

標準的な言語

言語	一般的な話者	文字
共通語	ヒューマン	共通語文字
エルフ語	エルフ	エルフ文字
オーク語	オーク	ドワーフ文字
巨人語	オーガ、ジャイアント	ドワーフ文字
ゴブリン語	ゴブリン類	ドワーフ文字
ドワーフ語	ドワーフ	ドワーフ文字
ノーム語	ノーム	ドワーフ文字
ハーフリング語	ハーフリング	共通語文字

珍しい言語

言語	一般的な話者	文字
始原語	エレメンタル	ドワーフ文字
地獄語	デヴィル	地獄語文字
地下共通語	地下世界の商人	エルフ文字
天上語	セレスチャル	天上語文字
奈落語	デーモン	地獄語文字
森語	フェイ・クリーチャー	エルフ文字
竜語	ドラゴン、ドラゴンボーン	竜文字

君の言語を、『標準的な言語』表から選択するか、君のキャンペーンにおける一般的な言語の中から選択すること。GMの許可があれば、『標準的な言語』でなく『珍しい言語』表から選んでもよいし、シーフの符丁やドルイド語といった秘密の言語を選んでもよい。

これらの言語の中には、実際にはいくつかの“方言”の集合体であるものがある。たとえば始原語には風界語、水界語、火界語および地界語という方言があり、4つの元素界でそれぞれ使われている。同じ言語の異なった方言を話すクリーチャー同士は、互いに意思疎通を行なうことができる。

インスピレーション ; Inspiration

インスピレーションとは、君が自分のキャラクターをその人格的特徴、尊ぶもの、関わり深いもの、弱味に忠実にプレイした時に、それに対して報いるためにゲームマスターが用いることができるルールである。インスピレーションを使うことで、君は“抑圧された人々に対する同情”という“人格的特徴”を上手く使って、乞食の親分との交渉を有利に進めることができる。あるいは、インスピレーションが君に“自分の故郷の村を守る”という“関わり深いもの”を思い出させ、君にかかっていた呪文の効果を押しのけさせるということも可能なのだ。

インスピレーションを得る

GMが君にインスピレーションを与えると決める理由には様々なものが挙げられる。典型例としては、“人格的特徴”に沿ったプレイをしたり、“弱味”や“関わり深いもの”によってもたらされる不利益を受け入れたり、その他の説得力のある方法で君がキャラクターを上手く描き出した際に、GMはインスピレーションを与えてくれる。GMは、君がどのようにしたらゲーム中にインスピレーションを得られるのかを教えてくれるだろう。

インスピレーションは“ある”か“ない”かのどちらかだ――後で使う用にといって複数のインスピレーションをためこむことはできない。

インスピレーションを使う

インスピレーションを持っている場合、君はそれを攻撃ロール、セーヴィング・スロー、能力値判定を行なう際に消費できる。インスピレーションを消費することで、君はその1回のロールに有利を得る。

さらに、君がインスピレーションを持っているなら、他のプレイヤーがいいロールプレイをしたり、いい考えを出したり、ゲームを楽しくするような何かをした時に、君は自分が持っているインスピレーションを使ってこれに報いることができる。すなわち、他のプレイヤー・キャラクターが楽しく興味深い方法で物語に多大な貢献をした場合、君は自分が持っているインスピレーションをそのキャラクターに渡すことができるのだ。

背景 ; Backgrounds

あらゆる物語には始まりがある。君のキャラクターがどこから来たのか、どのように冒険者になったのか、そして世界にどのような位置を占めているのかといったことを明らかにするのが背景だ。君のファイターは勇敢な騎士かもしれないし、白髪交じりの兵士かもしれない。君のウィザードは賢者だったかもしれないし職人だったかもしれない。君のローグはギルドの盗賊として活動していたかもしれないし、拍手の雨を浴びる道化師だったのかもしれない。

背景を決定することで、キャラクターのアイデンティティに関する重要な物語的手がかりが手に入る。君の背景に関連して尋ねるべき最も重要な質問は、「何が変わったのか？」ということだ。君はなぜ背景で説明されているものをやめ、冒険を始めたのだろう？　最初の装備を買うための資金をどこで手に入れたのだろう？　あるいは裕福な背景の出身である場合、なぜ君は“もっとたくさんの”お金を持っていないのだろう？　君は自分のクラスの技術をどのように学んだのだろう？　君と同じ背景を持つ普通の人たちと君を異なったものにしたのはいったい何だったのだろう？

次頁以降に記載された背景のサンプルは、具体的な利益（特徴、習熟、言語）とロールプレイに関する示唆の双方を提供するものである。

サンプル背景のカスタマイズ

通常、背景はゲームプレイに先んじてGMとプレイヤーである君と共に相談して内容を作成するものであるが、君はサンプル背景の特徴の一部を自分のキャラクターやキャンペーン世界により沿った形に微調整して利用したいと考えるかもしれない。サンプル背景をカスタマイズする場合、サンプル背景の特徴の1つを類似する内容に置き換え、2つの好きな技能を選び、道具習熟と言語を合計で2つになるように選ぶこと。君はサンプル背景が提供する装備パッケージを使ってもよいし、GMが指定した金額内で装備品を購入することもできる（購入する場合には、同時にクラスに示された装備パッケージを得ることはできない）。最後に人格的特徴2つ、尊ぶもの1つ、関わり深いもの1つ、弱味1つを選択すること。君が望む背景をぴったり表すような特徴が思いつかない場合は、GMと相談して特徴をこしらえること。

習熟

背景はそれぞれ2つの技能に対する習熟を与える。技能については『技能』を参照すること。

加えて、背景のうちほとんどのものが1種類以上の道具に対する習熟を与えてくれる。道具と道具の習熟については『装備や所持品』を参照のこと。

キャラクターは、2つの異なる理由によって同一の技能習熟や同一の道具習熟を得てしまう場合、代わりに同種の（技能習熟なら技能習熟、道具習熟なら道具習熟、という意味である）別の習熟を1つ得ることができる。

言語

背景の中には、種族によって得られるもの以外の追加言語の習得を可能にするものがある。前述の『言語』を参照すること。

装備

それぞれの背景は一揃(ひとそろ)いの初期装備を与えてくれる。

おすすめの人物像

背景の項には、その背景に基づいたおすすめの人物像が示されている。君はそこから特徴を選ぶか、ダイス・ロールをしてランダムに決めるか、それを参考にして自分で決めるかすることができる。

侍祭（じさい）；Acolyte

君は特定の神あるいは神々にささげられた寺院での奉仕に人生を過ごしてきた。君は聖俗両世界を結ぶ者として行動し、神格の御前に信仰者たちを教え導くために、神聖な儀式を執り行ない犠牲を捧げるのだ。君はクレリックである必要はない。神聖な儀式を執り行なうのと神に授かった力をふるうのは別のことなのだ。

1柱の神か1系統のパンテオン、あるいは他の擬似的な神格存在1つを選ぶこと。選ぶ際にはGMの指定したものの中から選ぶ。そして、GMと協力して、君の宗教的奉仕がどのような性質のものであるかを決めよう。君はいずれ司祭たちの聖なる儀式の手伝いをするようにと幼少時から言われて育った寺男だろうか？　あるいは高位の司祭だったが、ある日突然、違う手段で神に奉仕するようにという召命をうけたのだろうか？　ひょっとしたら、君は既存の寺院組織の外にある小さなカルトの指導者だったのかもしれない。それどころか、もとはデーモンやデヴィルを主とあがめるオカルト集団の指導者だったが、今はその主に背くに至った、ということすらあるかもしれない。

技能習熟：〈看破〉、〈宗教学〉
言語：任意のもの2つ
装備：聖印（君が聖職に関わるようになったときに貰ったものである）、祈祷書（きとうしょ）かマニ車、お香5本、法衣、普通の服1着、ベルトポーチ（15gp入り）

特徴：信仰あつき者の保護

侍祭である君は自身と信仰を同じくする人々からの尊敬を集めており、自身の奉じる神格のための宗教的儀式を執り行なうことができる。君と君の冒険仲間は、君の奉じる神格の“寺院、社、その他の施設”において、無料で治療や世話をうけられるが、呪文に必要な物質要素はすべて君が提供しなければならない。君と信仰を共有する人物はみな、君を助けて生活レベル“質素”相当の生活をさせてくれる（ただし、君だけだ。君の仲間は含まない）。

君は君が信仰する神格あるいはパンテオンにささげられた寺院のうち、特定のひとつと結びつきを持っており、そこに自分の部屋を持っている。君がこれまで仕えていた寺院と良好な関係を保っているならその寺院が“特に結びつきのある寺院”となってもよいし、君が新たな“ホーム”として見出した寺院がその種の寺院となるのでもよい。君は自身の寺院の近くにいるのならそこの司祭たちに手伝いを頼むことができる。この場合、この“手伝い”は危険を伴わないものでなければならず、また、君は自身の寺院と良好な関係を保っていなければならない。

おすすめの人物像

侍祭というものは、自身の寺院やその他の宗教的な共同体における経験によってかたちづくられるものである。彼らが学ぶ自身の信仰の歴史や教え、そして寺院や社、あるいは階級制度と彼ら自身との関係性が、彼らの癖や“尊ぶもの”に影響を与えている。彼らの弱味は隠れた偽善や異端の考えであるかもしれない。あるいはまた、彼ら自身の“尊ぶもの”や“関わり深いもの”が行きすぎた結果であるかもしれない。

1d8	人格的特徴
1	自身の信仰上の特定の英雄を崇拝しており、常にその人物の行ないや模範に倣う。
2	最も対立する敵の中にさえ共通点を見出すことができ、彼らに共感し、常に平和のために努めている。
3	私はあらゆる出来事や行ないの中に神のお告げを見る。神々は我々に話しかけようとしておられる。我々はただ聞こうとさえすればよいのだ。
4	何ものも私の楽天的な態度を揺るがすことはできない。
5	ほとんどすべての状況において、聖なる文言やことわざを引用（あるいは誤引用）する。
6	他の信仰に対して寛容（あるいは不寛容）であり、他の神々への信仰をたっとぶ（あるいは非難する）。
7	私は良いものを飲み食いし、私の属する寺院の高位の人々の間で上流社会の生活を享受してきた。粗野な生活は私には不快だ。
8	寺院で長いこと暮らしてきており、外の世界の人々とやっていくのには慣れていない。

1d6	尊ぶもの
1	伝統。信仰と犠牲への古いふるい伝統は変わることなく保たれ続いていかねばならない。（秩序）
2	慈善。この身を粉にしようとも、私は常に困っている人々を助けようと努める。（善）
3	変化。神々は常にこの世に変化をもたらすべく活動しており、我々はそれを手助けせねばならぬ。（混沌）
4	権力。私はいつの日かわが教団の頂に登り詰めたい。（秩序）
5	信仰。私は我が神が我が行ないを導くことを信じる。懸命に働いたなら物事はよくなるのだと信じている。（秩序）
6	野望。我が身が我が神の恩寵にふさわしいことを証明するため、私は我が神の教えに従って行動している。（属性問わず）

1d6	関わり深いもの
1	はるか昔に失われた我が信仰における古代の聖遺物奪還に命を懸けている。
2	私はいつの日か、私に異端の烙印を押した腐敗した寺院のお偉方に復讐する。
3	両親が死んだときに拾ってくれた司祭に一生の借りがある。
4	私の行なうことはすべて一般庶民のためだ。
5	自分が仕える寺院を守るためなら何でもする。
6	敵どもが異端として破棄しようとしている聖なる文書を、私は探し出し守ろうとしている。

1d6	弱味
1	他人を厳しく裁き、自分にはさらに厳しい。
2	自分の寺院の階級の中で権力を握っている人々をあまりにも信用しすぎる。
3	信仰心ゆえに、同じ神への信仰を口にする者を時として盲信してしまう。
4	融通の効かない考え方をする。
5	外部の者を見ると、うろんな奴と思い、どんなひどいことをしでかすかわからぬと思う。
6	いったん目標を定めると、そのことしか考えられなくなり、人生における他のあらゆる事柄を置き捨ててしまう。

放浪者：Wanderer

放浪者である君は果てしない冒険を続けている途中だ。この放浪が目的を達成したら終わるのか、次なる目標を定めて放浪を続けるのは誰にもわからない。ただ少なくとも、今はどこかに腰を落ち着ける時ではなく、君の足はまだ見ぬ何かに向かって歩みを止めることは無い。

君が放浪の旅に出たのは子どもの頃でも構わないし、大人になってからでも構わない。君には放浪の道連れがいるかもしれない。また、かつては道連れがいたかもしれない。君の放浪の目的はまだ見ぬ景色を目にするためだろうか？　強大なモンスターと戦うためだろうか？　偉大な足跡を残した先人に憧れたためだろうか？　はたまた誰か大切な人との約束を守るためだろうか？　ひょっとしたら君は、何者か偉大な存在に命じられて放浪を続け、その使命を果たさなければならないのかもしれない。

技能習熟：〈運動〉、〈生存〉
道具習熟：地図作成道具か調理用具
言語：任意の言語1つ
装備：選択した職人道具1つ、旅人の服1着、棒（10フィート）、保存食（1週間分）、携帯用炊事用具、ベルトポーチ（5gp入り）

特徴：旅慣れ

君は各地を旅し続けたことで、一般的な共同体において施設や人物の担う役割を直感的に見極めることができるようになった。そのためこれまで訪れたことのない集落や都市においても、宿泊や食事、物品の取引についての交渉をするのに適切な施設や人物の場所を（それらが存在するのであれば）すぐに見つけ出すことができる。あくまでも見つけ出すことができるだけであり、適正レートでの取引が可能か、その共同体において君や君の仲間が受け入れられるかどうかはGMが判断する。

加えて君は、かつて訪れたことがある共同体に親友や恩人と呼べる良い絆を結んだ人物、はたまた仇敵や好敵手と呼ぶべき良からぬ絆を結んだ人物が存在するかもしれない。かつて君がアドベンチャー・シナリオの舞台となる地域を旅したことがあるかどうか、そこでどのような人物と知り合った可能性があるのかを、GMと話し合っておくと良いだろう。

おすすめの人物像

放浪者はひとところに腰を落ち着けず、気付けば街からふらりといなくなり、数日か数週間か、はたまた数十年経った後で、ふと君の目の前に現れるような掴みどころのない人物である。各地を巡って様々な文化に触れたことが、彼らの人格的特徴や“尊ぶもの”に強く影響を与えている。

1d8	人格的特徴
1	旅は道連れ、道中知り合った人とは仲良くなるようにする。
2	ひとところに3日以上留まると、不機嫌になる。
3	旅先の国や都市、村の名物はできるだけチェックする。
4	旅の中で見つけたり気付いたりしたことは、何でもかんでも地図に書き込みたくて仕方がない。
5	人当たりがよく、対話時には笑顔を絶やさない。
6	絶対に故郷に足を向けて寝ない。
7	落ちている物は何かに使えるかもしれないので、拾って鞄にしまっておく。
8	明日は明日の風が吹く、物事を深く考えない。

1d6	尊ぶもの
1	人助け：多くの人に助けられて私はここにいる、困ったときはお互い様だ。（善）
2	予定：物事は予定通りに進めなければいけない。（秩序）
3	独立：他人との必要以上の馴れ合いは災いの種だ。（混沌）
4	利己：そうそう再来することはないので、客の立場に思い切り甘える。（悪）
5	興味：面白いかどうかが、物事の優先順位の基準だ。（属性問わず）
6	自由：私は何ものにも加担せず、行きたいところに行く。（中立）

1d6	関わり深いもの
1	旅で知った様々なことは、別の地で語らなければいけない。
2	いつか見た絵に描かれていた美しい風景が忘れられず、追い求めている。
3	誰かに頼まれて、探している人物がいる。
4	おとぎ話とされている“あること”を、真実だと証明したい。
5	とある人物に借りが有り、一生をかけてもそれを返さなければならない。
6	かつて小さな精霊を助けた。彼は何の能力も持たないが、今も良き相棒だ。

1d6	弱味
1	魅力的な人物に目がなく、状況を考えずについつい声をかけてしまう。
2	すぐに空腹を訴えて、何かを食べたがる。
3	難しい話が始まると寝てしまう。
4	極度の方向音痴で、一人では目的地にたどり着けた試しがない。
5	行ったことがない場所についても、知ったかぶって説明してしまう。
6	万全の準備で旅立とうとするので、支度に時間がかかる。

求道者；Seeker

君は武術や魔術や学問など、とある（あまり日常的には用いられない）一つのものを極めるために、それに関連する様々な技術を学んでいる。GMと相談して、君の学ぶものを1つ決定すること。

君はどこかの研究組織に所属しているのかもしれないし、師匠に一対一で教えを請うているのか、もしくは秘伝の書や自身の経験から独学でそれを極めようとしているのかもしれない。君が学び始めたのは幼い頃からでも構わないし、まだこの道を歩み始めてから日が浅くても構わない。

君が冒険の旅に出ることになった原因も、その学びのためである可能性が高いだろう。門外不出の技術を持つと噂される謎めいた人物や、すでに失われた技術を記した書を探し求めるのが目的なのだろうか？旅の中で技術を繰り返し使いこなしたり、多くの人々のために技術を用いるためだろうか？　ひょっとしたら君は組織や師匠から何か密命を受けて、旅立ったのかもしれない。

技能習熟：〈知覚〉、〈歴史〉
言語：任意の言語2つ
装備：書物、インク、ペン、地図・巻物入れ、羊皮紙10枚、ベルトポーチ（15gp入り）

特徴：弛まぬ研鑽

君は自分の学ぶものと常に向き合い、その技術を磨き続けている。

1日に1度、GMが認めるのであれば、君の学ぶものと関連深いと思われる技能判定の際に有利を得ることができる。この技能判定が、君の学ぶものについてよく知らない何者かに見られているのであれば、その人物は君の学ぶものについて驚嘆したり、侮蔑したりと大きく感情的な反応をする可能性がある。具体的にどのような反応が得られ、それによって何が起きるかはGMが判断すること。

おすすめの人物像

求道者は己の学ぶものについての技術を高めるために意欲的であり、日々の生活の大部分をそれに費やしているような人物である。沈思黙考や試行錯誤によって己の技術を高めようとする向上心は、ともすれば奇異な言動として表に出てくるため、彼らの人格的特徴や“弱味”になることも多いだろう。

1d8	人格的特徴
1	新たな技術を身につける機会は見逃さず、時間の許す限り観察したり、根掘り葉掘り質問したりしてしまう。。
2	手持ち無沙汰の時、体の一部を動かしてしまう。
3	自分の意見を伝えるとき、非常に早口になる。
4	思いついたことは何でも手帳に記していく。
5	何かを考えている時、周囲に気を配れなくなる。
6	古くからの教えを尊び、大切にしている。
7	会話の中でよく格言を用いる。
8	空いた時間が少しでもあれば鍛錬する。

1d6	尊ぶもの
1	貢献：私の身につけた技術は人々を幸せにするためのものだ。（善）
2	体系化：技術とは誰でも身につけることができるように、分かりやすく伝えていくべきものだ。（秩序）
3	多様性：この世界に価値のないものなど存在しない。（中立）
4	実践：得た技術は使ってこそのもの、そのための犠牲はやむを得ない。（混沌）
5	支配：優れた者は、劣った者の上に立たねばならない。（悪）
6	発見：新たな技術を編み出すことこそが重要である。（属性問わず）

1d6	関わり深いもの
1	失う訳にいかない、門外不出の教本を所持している。
2	いつかは書をしたためて、自分自身の学んだものや技術を後世に残さなければならない。
3	技術を極め、頂点に立つためならば何をも厭わない。
4	休息は堕落に繋がる。最低限に留めるべきだ。
5	子孫に一子相伝の技術を引き継がせねばならないので、配偶者探しに余念がない。
6	いつか実力で師を越えて、師本人にそれを認めさせてみせる。

1d6	弱味
1	向上意欲がない者は生きる資格がないと思っており、ついつい厳しい態度を取ってしまう。
2	自分の学ぶものに関することについて「知らない」とは口が裂けても言わない。
3	分野が違う技術については疑ってかかり、自分の学んでいる分野の技術についてはひと言口を挟んでしまう。
4	金銭感覚に乏しく、自分の学ぶものと関係あるものにはいくらでも金を出してしまう。
5	素質のある者を見つけると、つい自分と同じ道へと勧誘してしまう。
6	学びの中で邪道に手を染めたことがあることは、生涯秘さなければならない。

装備や所持品 ; Equipment

貨幣 ; Coins

一般的な貨幣には、材質となる金属の相対的価値に基づいた何通りかの呼び名がある。中でも最もよく使われるのが、金貨（gp）、銀貨（sp）、銅貨（cp）の3種類だ。金貨が1枚あれば、携帯用寝具1つ、良質のロープ50フィート（約15m）ぶん、あるいは山羊1頭が買える。（名人とまではいかない）熟練の職人の稼ぎが1日1gpだ。金貨そのものの使用頻度はあまり高くないが、財産を数える際の単位としてはgpを用いるのが一般的である。商人たちが何百gpや何千gpという量の商品やサービスを取引する際に、実物の貨幣で決済することは珍しい。gpはあくまで金銭的価値を計る標準的な単位であり、実際の取引は金の延べ棒、手形、高価な品物などで行なわれるのである。

金貨1枚（1gp）は銀貨10枚（10sp）に等しい。銀貨は庶民が最も頻繁に使う貨幣だ。銀貨1枚は労働者の半日分の給料である。銀貨が1枚あればランプ用の油1瓶が買えるし、安宿に一晩泊まることもできる。

銀貨1枚（1sp）は銅貨10枚（10cp）に等しい。銅貨は日雇い労働者や物乞いが最も頻繁に使う貨幣だ。銅貨が1枚あれば、ろうそく1本、松明1本、あるいはチョーク1本が買える。

さらに、宝の山には他の貴金属で造られた珍しい貨幣が含まれていることもある。エレクトラム貨（ep）やプラチナ貨（pp）は滅びた帝国や失われた王国の遺産であり、商取引に使うと要らぬ疑いや警戒を招いてしまうこともある。エレクトラム貨1枚（1ep）は銀貨5枚（5sp）に等しく、プラチナ貨1枚（1pp）は金貨10枚（10gp）に等しい。

標準的な貨幣の重さは1枚あたり1/3オンスであるため、貨幣50枚で1ポンド（約454g）になる（1オンスは1/16ポンド＝約28g）。

標準的な交換レート

通貨単位	cp	sp	ep	gp	pp
銅貨（cp）	1	1/10	1/50	1/100	1/1,000
銀貨（sp）	10	1	1/5	1/10	1/100
エレクトラム貨（ep）	50	5	1	1/2	1/20
金貨（gp）	100	10	2	1	1/10
プラチナ貨（pp）	1,000	100	20	10	1

財宝の売却 ; Selling Treasure

ダンジョン探険の過程で財宝、装備品、武器、防具などを発見することは多い。通常、君は町などの居住地に戻った際に財宝や装身具を売却することができるが、それも君が見つけた品を買う意志のある買い手や商人が見つかればの話だ。

武器、防具、その他の装備品：一般的なルールとして、無傷の武器、防具、その他の装備品は市場において市価の半額で売却できる。ただし、モンスターが使っていた武器や防具が売り物になるような良い状態であることは珍しい。

魔法のアイテム：魔法のアイテムの売却には問題が多い。ポーションや巻物の買い手を見つけるのは難しくないが、それ以外の魔法のアイテムに手が届くのは裕福な貴族ぐらいのものだ。同様に、レアリティがコモンの（魔法のアイテムのデータにコモンと書いてある）いくつかの魔法のアイテムを除いて、魔法のアイテムや呪文が売りに出されることはまずありえない。魔法というものには単なる金銭では計れない価値があり、常にそういうものとして扱われるべきなのだ。

宝石、宝飾品、芸術品：これらのアイテムは市場において市価どおりの価格で売却できる。貨幣と交換できるだけでなく、商取引の際に貨幣代わりに使うことも可能だ。ただしGMは、極めて価値の高い財宝については、大きな町や都市で買い手を見つける必要があるということにしてもかまわない。

交易品：辺境の土地では、多くの人々が物々交換で商取引を行なっている。宝石や芸術品と同じく、交易品――鉄の延べ棒、塩、家畜など――も市場において市価どおりの価格で売却でき、貨幣代わりに使用可能である。

持ち上げと運搬 ; Lifting and Carrying

君がどれだけの重みに耐えられるかは【筋力】の値で決まる。君がどれだけのものを持ち上げられるか、持ち運べるかを言い表すには以下の用語を用いる。

運搬能力：君の運搬能力は（【筋力】×15）である。君はポンド単位で（1ポンドは約454g）これだけの重量のものを運搬できる。これは充分に高い値であるため、通常、キャラクターは自分がどれだけのものを持ち運べるか心配する必要はない。

押し引きと持ち上げ：君は（運搬能力×2）ポンド、すなわち（【筋力】×30）ポンドまでの重量を押し、引き、持ち上げることができる（1ポンドは約454g）。運搬能力を超える重量を押し引きしている間、君の移動速度は5フィート（約1.5m）にまで低下する。

サイズ分類と運搬能力：サイズ分類の大きいクリーチャーはより多くの重量に耐えられる。一方、超小型サイズのクリーチャーはより少ないものしか運べない。サイズ分類が“中型”よりも1段階大きくなるごとに、クリーチャーの運搬能力と押し、引き、持ち上げられる重量を2倍にすること。サイズ分類が“超小型”のクリーチャーについては、これらの重量を1/2にすること。

選択ルール：荷重

持ち上げと運搬のルールは故意に単純化したものである。“キャラクターは装備重量によってどの程度の不利をこうむるか”に関するより詳細なルールを求める向きには以下の選択ルールがある。この選択ルールを採用する場合、『鎧』表の【筋力】の欄は無視すること。

もし君が【筋力】値の5倍を超える重量を運搬しているなら、君には荷重がかかっている。これは君の移動速度が10フィート（約3m）だけ減少することを意味する。

もし君が【筋力】値の10倍を超えかつ運搬能力上限以下の重量を運搬しているなら、君には重荷重がかかっている。これの意味するところは、君の移動速度は20フィート（約6m）減少し、かつ君は“【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】”のいずれかを用いる“能力値判定、攻撃ロール、セーヴィング・スロー”のすべてに不利を受けるというものである。

鎧と盾 ; Armor

剣と魔法のファンタジー世界は多くの異なる文化が入り混じってできており、それぞれの文化にはそれぞれの技術レベルがある。それゆえ冒険者には、レザー・アーマー、チェイン・メイル、はては高価なプレート・アーマー、そしてそれらの中間に位置する複数種類の鎧といった、実にさまざまな防具にお目にかかる機会がある。『防具』表では、ゲームに登場する最も一般的な種類の鎧を集め、これを軽装鎧、中装鎧、重装鎧の3種に分類してある。鎧に加えて盾を使う戦士も多い。

『防具』表には、ファンタジー世界で人々の着用する一般的な防具の価格、重量、その他の特性が示されている。

防具習熟：鎧を着用することや、盾を腕に止めること、それ自体は誰にでもできる。けれど、防具を効果的に使えるのは、防具の使用に習熟している者だけである。キャラクターはクラスによって特定種類の防具への習熟を得る。習熟していない防具を着用している場合、君は【筋力】および【敏捷力】を使用する、攻撃ロールと能力値判定とセーヴィング・スローに不利を受け、かつ呪文を発動することができなくなる。

アーマー・クラス（AC）：防具は着用者を攻撃から守る。君の基本的なアーマー・クラスは着用している鎧（と盾）によって決る。

重装鎧：重い鎧を着用すると素早く、静かに、自由に動くのは難しくなる。『防具』表の特定の防具の【筋力】の項に“【筋】13”または“【筋】15”とある場合、もし着用者の【筋力】がその値未満ならば、着用者の移動速度は10フィート（約3m）減少する。

隠密：『防具』表の『隠密』の項に“不利”とある場合、着用者は【敏捷力】〈隠密〉判定に不利を受ける。

盾：盾は木や金属でできており、片方の手に着ける。シールドを使用しているとACが2上昇する。君は1度に1枚の盾からしか利益を得られない。

軽装鎧

軽装鎧は薄く柔軟な素材でできている。動きを妨げられず、しかも一定の防護を得られるというので、素早い冒険者がこれを愛用する。軽装鎧着用時には、鎧の種類に由来する基本的なACの値に【敏捷力】修正値を足してACを算出する。

パデッド：パデッド・アーマー（布鎧）は刺子をした何層もの布と詰め物でできている。

レザー：レザー・アーマー（革鎧）の胸当てと肩当ては、油で煮て硬化させた革でできている。他の部分はもっと軟らかくて折り曲げやすい素材でできている。

スタデッド・レザー：スタデッド・レザー（鋲打ち革鎧）は、じょうぶだが軟らかい革に、鋲をびっしりと打ち付けて補強したつくりになっている。

中装鎧

中装鎧は軽装鎧よりも守りが堅いが、動きをさまたげる度合も高い。中装鎧着用時には、鎧の種類に由来する基本的なACの値に【敏捷力】修正値（ただし最大で＋2まで）を足してACを算出する。

ハイド：ハイド・アーマー（獣皮鎧）は分厚い毛皮でできた原始的な鎧である。野蛮な部族民、邪悪な人型生物など、もっとよい鎧を作る道具も素材もない者たちがよくこれを着る。

チェイン・シャツ：金属の輪が組み合さってできたチェイン・シャツは、“下に布や革の服を着る、中にチェイン・シャツを着る、上に布や革の服を着る”という具合に使うのが普通である。この鎧により、着用者は上半身に一定程度の防護を得られる。鎖の輪のこすれあう音は、上に着た服で和らげられる。

スケイル・メイル：スケイル・メイル（鱗札鎧）は、革の上着と脚絆（時には脚絆と別になったスカートも）を、上から金属の小札をいくつも、ちょうど魚の鱗のような具合に重ねて覆ったもの。この鎧には籠手が付いている。

ブレストプレート：ブレストプレートは、体に合せた金属の胸甲を、柔軟な革と組み合せた鎧である。手足の守りこそ比較的薄いが、急所をきちんと守り、しかもそれほど動きを邪魔しない。

ハーフ・プレート：ハーフ・プレートは、体に合せて曲げた金属板で胴体の大方を覆うつくりになっている。脚部の守りは簡素な脛当を革紐で足に固定しただけ。

重装鎧

あらゆる種類の鎧の中で、重装鎧こそが最高の防御力を提供する。これらの鎧は全身を覆い、さまざまな攻撃を食い止めるように造られている。鎧に慣れた戦士でなければ、こうまで重くかさばるものを着て満足には動けない。

重装鎧着用時には、ACに【敏捷力】修正値は一切適用しない。たとえ【敏捷力】修正値がマイナスであっても、ペナルティは受けずにすむ。

リング・メイル：リング・メイルはレザー・アーマーに無数の頑丈な輪を縫い付けたものである。輪は剣や斧の打撃に対して鎧を補強する。リング・メイルはチェイン・メイルに劣るため、よい鎧を買う金のない者がもっぱら着用する。

チェイン・メイル：チェイン・メイルは金属の輪を組み合わせて作ってある。内側には刺子をした布の層があって、体が鎖にすれるのを防ぎ、打撃のいきおいを和らげる。この鎧には籠手が付いている。

スプリント：この鎧は金属の細帯を縦に並べ、革の下地に鋲止めしたもので、布製の詰め物の上に着る。関節部は柔軟性に富む鎖帷子が守る。

プレート：この鎧は、金属板の形を整えて体に合うようにしたものを、鋲で止めたり組み合わせたりして、体じゅうを覆うようにしつらえてある。この鎧には籠手、じょうぶな革のブーツ、面頬のついた兜、鎧の下に着る分厚い詰め物が付いて来る。留め金や紐のおかげで、鎧の重量は一箇所にかかるのではなく、うまく体じゅうに散るようになっている。

防具

防具	価格	AC	【筋力】	隠密	重量
軽装鎧					
パデッド	5gp	11＋【敏】修正値	——	不利	8ポンド（約3.6kg）
レザー	10gp	11＋【敏】修正値	——	——	10ポンド（約4.5kg）
スタデッド・レザー	45gp	12＋【敏】修正値	——	——	13ポンド（約5.9kg）
中装鎧					
ハイド	10gp	12＋【敏】修正値（最大2）	——	——	12ポンド（約5.4kg）
チェイン・シャツ	50gp	13＋【敏】修正値（最大2）	——	——	20ポンド（約9.1kg）
スケイル・メイル	50gp	14＋【敏】修正値（最大2）	——	不利	45ポンド（約20kg）
ブレストプレート	400gp	14＋【敏】修正値（最大2）	——	——	20ポンド（約9.1kg）
ハーフ・プレート	750gp	15＋【敏】修正値（最大2）	——	不利	40ポンド（約18kg）
重装鎧					
リング・メイル	30gp	14	——	不利	40ポンド（約18kg）
チェイン・メイル	75gp	16	【筋】13	不利	55ポンド（約25kg）
スプリント	200gp	17	【筋】15	不利	60ポンド（約27kg）
プレート	1,500gp	18	【筋】15	不利	65ポンド（約29kg）
盾					
シールド	10gp	＋2	——	——	6ポンド（約2.7kg）

防具の着脱

防具の着脱にかかる時間は、その防具の分類によって決る。

着ける：この欄は防具を着けるのにかかる時間を示す。防具のACの利益を受けられるのは、防具を着けるのにきっかりこの欄にあるだけの時間をかけた時だけである。

外す：この欄は防具を外すのにかかる時間を示す。他人の助力を得ている場合は、この時間を半分にすること。

防具の着脱

分類	着ける	外す
軽装鎧	1分	1分
中装鎧	5分	1分
重装鎧	10分	5分
盾	1アクション	1アクション

武器；Weapons

君のクラスは君にいくつかの武器の習熟を与える。これはそのクラスの方向性と、君が使う可能性の高い分野とを反映したものだ。君の得意武器はロングソードだろうか、それともロングボウだろうか。いずれにせよ、君が手にする武器と、それを使いこなす腕前とが、冒険において君の生死を分ける。

『武器』表にはファンタジー世界でよく見かけるだろう武器が列挙され、各武器の価格と重量、ヒットした時のダメージ、その武器が持つ特殊な特性が記されている。すべての武器は近接武器と遠隔武器のいずれかに分類される。近接武器は君から5フィート（約1.5m）以内の目標を攻撃するために使われ、遠隔武器は離れた目標を攻撃するために使われる。

武器の習熟

君の種族、クラス、特技は、特定の武器もしくは特定の分類に属する武器への習熟を与える。武器には単純と軍用という2つの分類がある。ほとんどの人々はすべての単純武器に習熟している。単純武器には、クラブやメイスその他の、庶民が持っていることが多い武器が含まれる。軍用武器には剣、斧、長柄武器などが含まれ、使いこなすにはより専門的な訓練が必要だ。ほとんどの戦士は、自分の戦闘スタイルや修練を最大限に生かすために、軍用武器を使う。

君がある武器に習熟しているなら、君はその武器を用いて行なうあらゆる攻撃の攻撃ロールに君の習熟ボーナスを加える。習熟していない武器を用いた攻撃ロールには、習熟ボーナスを加えることができない。

武器の特性

『武器』表にあるとおり、多くの武器はその武器の使い方に関連した特別な“特性”を備えている。

軽武器：軽武器は小さくて扱いやすいため、二刀流に最適だ。二刀流に関するルールは『戦闘』の『ボーナス・アクション』を参照すること。

射程：遠隔攻撃を行なえる武器には、“矢弾”または“投擲”の特性の直後の（ ）内に射程が記されている。射程には2つの数字がある。1つ目の数字はその武器の通常射程（単位はフィート、1フィートは約30cm）であり、2つ目の数字は長距離射程だ。通常射程よりも遠くの目標を攻撃する際、君は攻撃ロールに“不利”をこうむる。長距離射程より遠くの目標を攻撃することはできない。

重武器：小型および超小型サイズのクリーチャーは“重武器”の特性を持つ武器を用いた攻撃ロールに“不利”を被る。重武器は大きく重いため、小型や超小型のクリーチャーには使いこなせないのだ。

装填（そうてん）：“装填”の特性を持つ武器は装填に時間がかかるため、君が1回のアクション、ボーナス・アクション、またはリアクションを費やして攻撃を行なう際、（君が通常行なえる攻撃の回数とは無関係に）1つの矢弾しか射出できない。

投擲（とうてき）：“投擲”の特性を持つ武器は、それを投げつけて遠隔攻撃を行なうことができる。“投擲”の特性を持つ近接武器の場合、その武器で近接攻撃を行なう際に用いるのと同じ能力値を、投擲時の攻撃ロールとダメージ・ロールにも加える。たとえば、ハンドアックスを投擲する際には【筋力】を用いるが、ダガーを投擲する際には【筋力】と【敏捷力】のいずれか好きな方を用いることができる（ダガーは“妙技”の特性を持っているため）。

特殊：特性の欄に“特殊”と書かれている武器には、その武器の使い方に関する特殊なルールが適用される。ルールの内容は後述の『特殊武器』の項にある各武器の説明を見よ。

間合い：“間合い”の特性を持つ武器を用いて攻撃を行なう際、君の間合いは5フィート（約1.5m）長くなる。君がこの武器で機会攻撃を行なう際の間合いもまた5フィート（約1.5m）長くなる。

妙技：“妙技”の特性を持つ武器を用いて攻撃を行なう際には、攻撃ロールとダメージ・ロールに関して【筋力】と【敏捷力】のうち好きな方を用いることができる。ただし攻撃ロールとダメージ・ロールには必ず同一の能力値を用いること。

矢弾：“矢弾”の特性を持つ武器を用いて遠隔攻撃を行なうためには、その武器から射出する矢弾を持っていなければならない。この種の武器で攻撃を1回行なうたび、矢弾が1つ消費される。矢筒やケースその他の容器から矢弾を取り出すのは攻撃の一部とみなされる（片手武器に装填を行なうには、1本の手が空いていなければならない）。戦闘終了後に1分かけて戦場を捜し歩くことにより、消費した矢弾の半数を回収することができる。

矢弾の特性を持つ武器を用いて近接攻撃を行なう場合、その武器は代用武器とみなされる（後述の『代用武器』を参照すること）。スリングを代用武器として用いてダメージを与えるためには、そのスリングが装填済みでなければならない。

両手用：“両手用”の特性を持つ武器で攻撃を行なうには2本の手を要する。持つだけならば1本の手でよい。

両用：“両用”の特性を持つ武器は、1本の手で使うことも2本の手で使うこともできる。この特性を持つ武器は、2本の手でその武器を使って近接攻撃を行なった時のダメージが特性欄の“両用”の後ろの（ ）内に記されている。

代用武器

キャラクターが武器を持っておらず、何でもいいから手近なものを武器代わりにして攻撃を行なわざるを得ないという場合もある。割れたビール瓶、テーブルの脚、フライパン、馬車の車輪など、君が片手または両手で振り回せるものは何であれ代用武器とみなされる。

多くの場合、代用武器は本物の武器と同じように働き、ルール上でも同じように処理される。たとえば、テーブルの脚はおおむねクラブとみなせる。GMの判断しだいだが、ある武器に習熟しているキャラクターはその武器に似た物体もその武器であるかのように扱うことができ、習熟ボーナスを足せることにしてもよい。

似た武器の無い物体は1d4ダメージを与える（ダメージの種別はその物体にふさわしいものをGMが選ぶ）。遠隔武器を用いて近接攻撃を行なう場合や、投擲の特性を持たない近接武器を投げつけようとする場合も、ダメージは1d4だ。代用投擲武器の通常射程は20フィート（約6m）、長距離射程は60フィート（約18m）である。

銀の武器

魔法でない武器（非魔法的武器）に対する完全耐性または抵抗を持つモンスターの一部に対しては、銀の武器ならその完全耐性や抵抗を無視できる場合がある。そこで用心深い冒険者たちは追加の金を払って自分の武器に銀メッキを施す。100gp支払うことで、武器1つまたは矢弾10個を銀張りにしてもらうことができる。この料金には、銀そのものの価格だけでなく、武器を鈍らせずに銀メッキを施すために必要な作業時間や専門技能の費用も含まれている。

武器

名前	価格	ダメージ	重量	特性
単純近接武器				
クオータースタッフ	2sp	1d6 [殴打]	4ポンド (約1.8kg)	両用 (1d8)
クラブ	1sp	1d4 [殴打]	2ポンド (約0.9kg)	軽武器
グレートクラブ	2sp	1d8 [殴打]	10ポンド (約4.5kg)	両手用
シックル	1gp	1d4 [斬撃]	2ポンド (約0.9kg)	軽武器
ジャヴェリン	5sp	1d6 [刺突]	2ポンド (約0.9kg)	投擲 (射程30フィート/120フィート、約9m/36m)
スピア	1gp	1d6 [刺突]	3ポンド (約1.4kg)	投擲 (射程20フィート/60フィート、約6m/18m)、両用 (1d8)
ダガー	2gp	1d4 [刺突]	1ポンド (約0.5kg)	軽武器、投擲 (射程20フィート/60フィート、約6m/18m)、妙技
ハンドアックス	5gp	1d6 [斬撃]	2ポンド (約0.9kg)	軽武器、投擲 (射程20フィート/60フィート、約6m/18m)
メイス	5gp	1d6 [殴打]	4ポンド (約1.8kg)	——
ライト・ハンマー	2gp	1d4 [殴打]	2ポンド (約0.9kg)	軽武器、投擲 (射程20/60フィート、約6m/18m)
単純遠隔武器				
ショートボウ	25gp	1d6 [刺突]	2ポンド (約0.9kg)	矢弾 (射程80フィート/320フィート、約24m/96m)、両手用
スリング	1sp	1d4 [殴打]	——	矢弾 (射程30フィート/120フィート、約9m/36m)
ダーツ	5cp	1d4 [刺突]	1/4ポンド (約113g)	投擲 (射程20フィート/60フィート、約6m/18m)、妙技
ライト・クロスボウ	25gp	1d8 [刺突]	5ポンド (約2.3kg)	装填、矢弾 (射程80フィート/320フィート)、両手用
軍用近接武器				
ウィップ	2gp	1d4 [斬撃]	3ポンド (約1.4kg)	間合い、妙技
ウォーハンマー	15gp	1d8 [殴打]	2ポンド (約0.9kg)	両用 (1d10)
ウォー・ピック	5gp	1d8 [刺突]	2ポンド (約0.9kg)	——
グレイヴ	20gp	1d10 [斬撃]	6ポンド (約2.7kg)	重武器、間合い、両手用
グレートアックス	30gp	1d12 [斬撃]	7ポンド (約3.2kg)	重武器、両手用
グレートソード	50gp	2d6 [斬撃]	6ポンド (約2.7kg)	重武器、両手用
シミター	25gp	1d6 [斬撃]	3ポンド (約1.4kg)	軽武器、妙技
ショートソード	10gp	1d6 [刺突]	2ポンド (約0.9kg)	軽武器、妙技
トライデント	5gp	1d6 [刺突]	4ポンド (約1.8kg)	投擲 (射程20フィート/60フィート、約6m/18m)、両用 (1d8)
パイク	5gp	1d10 [刺突]	18ポンド (約8.2kg)	重武器、間合い、両手用
バトルアックス	10gp	1d8 [斬撃]	4ポンド (約1.8kg)	両用 (1d10)
ハルバード	20gp	1d10 [斬撃]	6ポンド (約2.7kg)	重武器、間合い、両手用
フレイル	10gp	1d8 [殴打]	2ポンド (約0.9kg)	——
モーニングスター	15gp	1d8 [刺突]	4ポンド (約1.8kg)	——
モール	10gp	2d6 [殴打]	10ポンド (約4.5kg)	重武器、両手用
ランス	10gp	1d12 [刺突]	6ポンド (約2.7kg)	特殊、間合い
レイピア	25gp	1d8 [刺突]	2ポンド (約0.9kg)	妙技
ロングソード	15gp	1d8 [斬撃]	3ポンド (約1.4kg)	両用 (1d10)
軍用遠隔武器				
ネット	1gp	——	3ポンド (約1.4kg)	投擲 (射程5フィート/15フィート、約1.5m/4.5m)、特殊
ハンド・クロスボウ	75gp	1d6 [刺突]	3ポンド (約1.4kg)	軽武器、装填、矢弾 (射程30フィート/120フィート、約9m/36m)
ブロウガン	10gp	1 [刺突]	1ポンド (約0.5kg)	装填、矢弾 (射程25フィート/100フィート、約7.5m/30m)
ヘヴィ・クロスボウ	50gp	1d10 [刺突]	18ポンド (約8.2kg)	重武器、装填、矢弾 (射程100フィート/400フィート、約30m/120m)、両手用
ロングボウ	50gp	1d8 [刺突]	2ポンド (約0.9kg)	重武器、矢弾 (射程150フィート/600フィート、約45m/180m)、両手用

特殊武器

特殊なルールが適用される武器の説明を以下に述べる。

ネット：サイズ分類が大型以下のクリーチャーにネットによる攻撃がヒットすると、そのクリーチャーはネットから解放されるまでのあいだ拘束状態になる。不定形のクリーチャーや、サイズ分類が超大型以上のクリーチャーに対して、ネットは何の効果も及ぼさない。クリーチャーはアクションを費やして難易度10の【筋力】判定に成功すれば自分または自分の間合い内のクリーチャー1体をネットから解放することができる。また、ネットに5の [斬撃] ダメージを与えることで（ネットのACは10）、ネットに絡まれたクリーチャーにダメージを与えることなく解放することができる。そうした場合、ネットの効果は終了し、ネットは破壊される。

君が1回のアクション、ボーナス・アクション、またはリアクションを費やしてネットを用いた攻撃を行なう際には、（君が通常行なえる攻撃の回数とは無関係に）1回の攻撃しか行なえない。

ランス：ランスを用いて自分から5フィート（約1.5m）以内の目標を攻撃する際には“不利”がつく。また、騎乗せずにランスを使う際には2本の手が必要である。

冒険用装備；Adventuring Gear

『冒険用装備』表にあるアイテムのうち、特殊なルールを有するアイテムや、詳しい説明を要するアイテムの解説を以下に載せる。

油：油は通常、容量1パイント（約500cc）の陶器のビンで売られている。君は1回のアクションとして、このビンの中身を君から5フィート（約1.5m）以内のクリーチャー1体に浴びせることも、20フィート（約6m）まで投げることもできる（後者の場合ビンは衝撃で割れる）。いずれの場合にも、油のビンを代用武器として扱い、1体のクリーチャーまたは1つの物体に対して1回の遠隔攻撃を行なうこと。ヒットしたなら目標は油で覆われる。油は1分後に乾く。目標は、油が乾く前に［火］ダメージを受けたなら、燃える油によって追加で5の［火］ダメージを受ける。また、君は1回のアクションとして1ビンの油を平らな地面にまき、5フィート×5フィート（約1.5m×1.5m）の正方形の範囲を覆うことができる。これに火がつけば、油は2ラウンドにわたって燃える。その間にこの範囲に入ったクリーチャーや範囲内でターンを終了したクリーチャーは5の［火］ダメージを受ける。1体のクリーチャーが1ターンに2回以上このダメージを受けることはない。

覆い付きランタン：覆い付きランタンは半径30フィート（約9m）の範囲を“明るい”光で照らし、そこからさらに30フィート（約9m）先までの範囲を“薄暗い”光で照らす。このランプは、1度火がついたなら、1ビン（1パイント＝約500cc）の油を消費して6時間のあいだ燃える。君は1回のアクションとしてこのランタンの覆いを下げ、光量を絞って、半径5フィート（約1.5m）の範囲を“薄暗い”光で照らすだけにしてしまうことができる。

枷：この金属製の拘束具はサイズ分類が小型～中型のクリーチャーをつないでおくのに使われる。枷からの脱出には難易度20の【敏捷力】判定を、壊すには難易度20の【筋力】判定を要する。枷にはそれぞれ対応する鍵がある。鍵がない場合、盗賊道具に習熟しているクリーチャーは、難易度15の【敏捷力】判定に成功すれば枷の錠前を外せる。枷は15ヒット・ポイントを有する。

滑車装置：複数の滑車、滑車に通す綱、物を吊り下げる留め金や自在鉤の組み合せ。君は滑車装置を用いることで、君が通常持ち上げられる重量の4倍までのものを引き上げることができる。

かなてこ：かなてこを“てこ”として使える状況、たとえば扉や箱をむりやりこじ開ける時などにおいては、これを使用することで【筋力】判定に有利を得られる。

基本的な毒：君はこの小ビン1つぶんの毒を用いて1つの斬撃武器または刺突武器、あるいは3つまでの矢弾を毒で覆うことができる。このように武器1つまたは矢弾3つに毒を付着させるには1回のアクションを要する。毒の武器や矢弾でヒットを受けたクリーチャーは難易度10の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると1d4の［毒］ダメージを受ける。一旦武器に付着した毒は乾いてしまうまで1分間効果を保つ。

鎖：鎖は10ヒット・ポイントを有する。また、これを引きちぎるには難易度20の【筋力】判定に成功する必要がある。

クロスボウ・ボルト・ケース：木製のケース。クロスボウ・ボルト20本を収納できる。

携行型破城槌：扉を打ち破るのに使える。これを使えば扉を打ち破る際の【筋力】判定に＋4のボーナスを得られる。破城鎚を使うのをもう1人のキャラクターに手伝ってもらえば、この判定に有利を得られる。

携帯用炊事用具：この錫製の箱の中にはコップが1つと簡素なナイフ、フォーク、スプーンの類が入っている。箱は2つにわかれ、片方は平鍋に、もう一方は皿ないし浅い碗になる。

獣罠：この罠は、君が1回のアクションを用いて仕掛けると、ノコギリ状の歯のついた鋼鉄の輪っかの形になる。そしてクリーチャーが輪の中央の踏み板を踏むとバチンと閉まる。この罠はじょうぶな鎖で動かない物体（樹木、地面に打ちこんだ大釘など）に固定して使う。踏み板を踏んでしまったクリーチャーは難易度13の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると1d4の［刺突］ダメージを受けてその場で移動を停止する。以後、罠から自由になるまで、そのクリーチャーは鎖（通常は長さ3フィート）の届く範囲にしか移動できない。クリーチャーは1回のアクションとして難易度13の【筋力】判定を行ない、これに成功すれば自分自身または“自分の間合い内にいるクリーチャー1体”をこの罠から自由にすることができる。この判定に1回失敗するたび、罠にかかったクリーチャーは1の［刺突］ダメージを受ける。

小型望遠鏡：小型望遠鏡を通して見ると、ものが二倍の大きさに見える。

酸：君は1回のアクションとして、この小ビンの中身を君から5フィート（約1.5m）以内のクリーチャー1体に浴びせることも、20フィート（約6m）まで投げることもできる（後者の場合小ビンは衝撃で割れる）。いずれの場合にも、酸を代用武器として扱い、1体のクリーチャーまたは1つの物体に対して1回の遠隔攻撃を行なうこと。ヒットしたなら目標は2d6の［酸］ダメージを受ける。

呪文構成要素ポーチ：これは水を通さない革製の小さなベルトポーチで、内部はいくつもの小さな仕切りに分かれており、物質要素やその他の特殊な品々など、呪文発動に必要となるものがすべて入っている。ただし（個々の呪文の記述中に出てくる）価格の明記してある物質要素は除く。

呪文書：呪文を書きこむのに適した、白紙の羊皮紙100ページからなる大きな革装本。ウィザードには絶対必要な品である。

商人の天秤：これには小さな天秤、小皿、しかるべき重さの重り一式（最大2ポンドまで）が含まれる。この天秤があれば、貴金属や交易品など、小さな物体の重さを正確に量ることができ、そうした物の価値を判断する助けになる。

錠前：錠前は鍵で開ける仕組みになっている。鍵がない場合も、盗賊道具に習熟しているクリーチャーは難易度15の【敏捷力】判定に成功すればこの錠前を開けることができる。GMはもっとよい錠前が（もっと高い価格で）購入可能であるということにしてくれるかもしれない。

書物：書物には詩や、歴史記述や、特定分野に関する知識や、ノームのからくり仕掛けに関する図表や覚え書きや、そのほか文字や絵で表現できるものすべてが含まれ得る。呪文を収めた書物を呪文書（当該項目参照）という。

聖印：聖印は1柱の神または1つのパンテオン（神々の集まり）をあらわす印である。その形態はさまざまで、神をあらわす印を帯びたアミュレット（お守り）であったり、同じ印を盾のおもてに紋章として彫刻あるいは象嵌したものであったり、聖遺物の断片を収めた小箱であったりする。クレリックやパラディンは聖印を呪文発動焦点具として使用できる（『呪文』参照）。聖印を呪文発動の焦点具として使用するには、術者は聖印を手に持つか、外から明らかに見えるように着用するか、盾の表面に付けていなければならない。

聖水：君は1回のアクションとして、このビンの中身を君から5フィート（約1.5m）以内のクリーチャー1体に浴びせることも、20フィート（約6m）まで投げることもできる（後者の場合ビンは衝撃で割れる）。いずれの場合にも、聖水を代用武器として扱い、1体の目標クリーチャーに対して1回の遠隔攻撃を行なうこと。攻撃がヒットした場合、目標は、もしフィーンドまたはアンデッドであるなら、2d6の［光輝］ダメージを受ける。

クレリックならびにパラディンは、特殊な儀式を執り行なうことにより、聖水を作り出すことができる。この儀式の執行には1時間かかり、25gp相当の銀の粉末を使用する。そして儀式を執行する者は1レベル呪文スロットを1つ消費する必要がある。

耐毒剤：この液体を小ビン1つぶん飲み干したクリーチャーは、以後1時間、毒に対するセーヴィング・スローに有利を得る。ただしアンデッドや人造クリーチャーはこの利益を受けられない。

冒険用装備

品名	価格	重量
油（ビン）	1sp	1ポンド（約0.5kg）
インク（1オンス入りのビン）	10gp	——
印章指輪	5gp	——
大金鎚	2gp	10ポンド（約4.5kg）
大釘（鉄製）（10本）	1gp	5ポンド（約2.3kg）
大ビン（ガラス製）	2gp	2ポンド（約0.9kg）
鏡（鋼鉄製）	5gp	1/2ポンド（約227g）
かご	4sp	2ポンド（約0.9kg）
枷	2gp	6ポンド（約2.7kg）
滑車装置	1gp	5ポンド（約2.3kg）
金鎚	1gp	3ポンド（約1.4kg）
かなてこ	2gp	5ポンド（約2.3kg）
紙（1枚）	2sp	——
基本的な毒（小ビン）	100gp	——
鎖（10フィート、約3m）	5gp	10ポンド（約4.5kg）
クロスボウ・ボルト・ケース	1gp	1ポンド（約0.5kg）
携行型破城槌	4gp	35ポンド（約15.9kg）
携帯用寝具	1gp	7ポンド（約3.2kg）
携帯用炊事用具	2sp	1ポンド（約0.5kg）
警笛	5cp	——
獣罠	5gp	25ポンド（約11.3kg）
香水（小ビン）	5gp	——
小型望遠鏡	1,000gp	1ポンド（約0.5kg）
小ビン	1gp	——
酸（小ビン）	25gp	1ポンド（約0.5kg）
シャベル	2gp	5ポンド（約2.3kg）
呪文構成要素ポーチ	25gp	2ポンド（約0.9kg）
呪文書	50gp	3ポンド（約1.4kg）
商人の天秤	5gp	3ポンド（約1.4kg）
錠前	10gp	1ポンド（約0.5kg）
書物	25gp	5ポンド（約2.3kg）
ずだ袋	1cp	1/2ポンド（約227g）
砂時計	25gp	1ポンド（約0.5kg）
聖印		
アミュレット	5gp	1ポンド（約0.5kg）
聖遺物箱	5gp	2ポンド（約0.9kg）
紋章（*1）	5gp	——
聖水（ビン）	25gp	1ポンド（約0.5kg）
背負い袋	2gp	5ポンド（約2.3kg）
石鹸	2cp	——
そろばん	2gp	2ポンド（約0.9kg）
耐毒剤（小ビン）	50gp	——
松明	1cp	1ポンド（約0.5kg）
たる	2gp	70ポンド（約31.8kg）
小さな金属球（1,000個入りの袋）	1gp	2ポンド（約0.9kg）
地図・巻物入れ	1gp	1ポンド（約0.5kg）
チョーク（1片）	1cp	——
治療用具	5gp	3ポンド（約1.4kg）
釣具	1gp	4ポンド（約1.8kg）
つるはし	2gp	10ポンド（約4.5kg）
鉄のなべ	2gp	10ポンド（約4.5kg）
テント（2人用）	2gp	20ポンド（約9.1kg）
砥石	1cp	1ポンド（約0.5kg）

品名	価格	重量
登攀用具	25gp	12ポンド（約5.4kg）
ドルイド用焦点具		
イチイのワンド	10gp	1ポンド（約0.5kg）
木の杖	5gp	4ポンド（約1.8kg）
トーテム	1gp	——
ヤドリギの小枝	1gp	——
バケツ	5cp	2ポンド（約0.9kg）
はしご（10フィート、約3m）	1sp	25ポンド（約11.3kg）
秘術焦点具		
オーブ	20gp	3ポンド（約1.4kg）
クリスタル	10gp	1ポンド（約0.5kg）
スタッフ	5gp	4ポンド（約1.8kg）
ロッド	10gp	2ポンド（約0.9kg）
ワンド	10gp	1ポンド（約0.5kg）
櫃	5gp	25ポンド（約11.3kg）
ひっかけ鉤（*2）	2gp	4ポンド（約1.8kg）
ピトン	5cp	1/4ポンド（約113g）
ビン、ジョッキ	2cp	1ポンド（約0.5kg）
封蝋	5sp	——
服		
上等な服	15gp	6ポンド（約2.7kg）
旅人の服	2gp	4ポンド（約1.8kg）
舞台衣装	5gp	4ポンド（約1.8kg）
普通の服	5sp	3ポンド（約1.4kg）
ベル	1gp	——
ペン	2cp	——
棒（10フィート、約3m）	5cp	7ポンド（約3.2kg）
ポーション・オヴ・ヒーリング	50gp	1/2ポンド（約227g）
ポーチ	5sp	1ポンド（約0.5kg）
ほくち箱	5sp	1ポンド（約0.5kg）
保存食（1日分）	5sp	2ポンド（約0.9kg）
まきびし（20個入りの袋）	1gp	2ポンド（約0.9kg）
水差し	2cp	4ポンド（約1.8kg）
虫眼鏡	100gp	——
毛布	5sp	3ポンド（約1.4kg）
水袋（中身入り）	2sp	5ポンド（約2.3kg）
矢弾		
アロー（20本）	1gp	1ポンド（約0.5kg）
クロスボウ・ボルト（20本）	1gp	1.5ポンド（約0.7kg）
スリング・ブリット（20個）	4cp	1.5ポンド（約0.7kg）
ブロウガン用ニードル（50本）	1gp	1ポンド（約0.5kg）
矢筒	1gp	1ポンド（約0.5kg）
羊皮紙（1枚）	1sp	——
ランタン		
覆い付きランタン	5gp	2ポンド（約0.9kg）
投光式ランタン	10gp	2ポンド（約0.9kg）
ランプ	5sp	1ポンド（約0.5kg）
錬金術師の火（ビン）	50gp	1ポンド（約0.5kg）
ろうそく	1cp	——
ローブ	1gp	4ポンド（約1.8kg）
ロープ		
麻のロープ（50フィート、約15m）	1gp	10ポンド（約4.5kg）
絹のロープ（50フィート、約15m）	10gp	5ポンド（約2.3kg）

（*1）……盾などに付ける。
（*2）……ロープの端に付け、ロープを城の胸壁、家の窓、木の枝などにひっかけるのに使う。

松明：松明は1時間のあいだ燃え、半径20フィート（約6m）の範囲を“明るい”光で照らし、そこからさらに20フィート（約6m）先までの範囲を“薄暗い”光で照らす。火のついた松明で近接攻撃を行ない、ヒットを与えたなら、松明は1の［火］ダメージを与える。

小さな金属球：君は1回のアクションとしてこの無数の小さな金属球を袋からザラザラとばらまき、10フィート×10フィート（約3m×3m）の水平な正方形の範囲を覆うことができる。この範囲を通って移動するクリーチャーは、難易度10の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると倒れて伏せ状態になる。この範囲を通る際に半分の移動速度で移動するクリーチャーは、このセーヴィング・スローを行なう必要はない。

地図・巻物入れ：革の筒。巻いた紙なら10枚、巻いた羊皮紙なら5枚を収納できる。

治療用具：革製のポーチに包帯、軟膏、添え木などがいっぱいにつまったもの。この用具一式は合計10回まで使用できる。君は1回のアクションとして、この用具の使用回数を1回分消費することで、ヒット・ポイントが0のクリーチャー1体を、【判断力】〈医術〉判定の必要なく容態安定化させることができる。

釣具：釣具一式には木製の釣竿（つりざお）、絹の釣糸、コルク製の浮き、鋼鉄の釣針、鉛のおもり、びろうど製のルアー、目の細かな網が含まれる。

テント：カンバス地の、携行可能な、単純なつくりのテント。中で人2人が寝られる。

投光式ランタン：投光式ランタンは60フィート（約18m）の円錐形の範囲を“明るい”光で照らし、そこからさらに60フィート（約18m）先までの範囲を“薄暗い”光で照らす。このランタンは、1度火がついたなら、1ビン（1パイント＝約500cc）の油を消費して6時間のあいだ燃える。

登攀用具：登攀用具一式には特製のピトン、靴の爪先に付ける金具、手袋、ハーネスが含まれる。君は1回のアクションとして登攀用具を使用して自分の体を一箇所に固定＝確保できる。体を特定地点に確保している場合、その地点から25フィート（約7.5m）下までしか落下することはない。また、確保を解かない限り、その地点から25フィート（約7.5m）より遠くへ登攀することはできない。

ドルイド用焦点具：ドルイド用焦点具にはヒイラギやヤドリギの小枝、イチイなどの特別な木材でできたワンド（細い杖）や笏（しゃく）、生きている木をそのまま引き抜いて杖にしたもの、聖なる動物の羽毛や毛皮や骨や歯をくみあわせて作ったトーテムのようなもの……等がある。ドルイドはこれを呪文発動の焦点具として使用できる（『呪文』を参照すること）。

秘術焦点具：秘術焦点具というのは秘術呪文の力を導くために作られた特殊なアイテムであり、オーブ（宝珠）、クリスタル（結晶）、ロッド（棒）、特別製のスタッフ（杖）、ワンド（細い杖）状の木製品などの形態を取る。ウィザード、ウォーロック、ソーサラーはこれらのアイテムを呪文発動の焦点具として使用できる。

ポーション・オヴ・ヒーリング（癒しの水薬）：この赤い魔法の液体を飲んだキャラクターは2d4＋2ヒット・ポイントを回復する。ポーションの小ビン1本ぶんを自分で飲み、あるいは他人に飲ませるには、1回のアクションを要する。

ポーチ：布製あるいは革製の小物入れ。スリング・ブリットなら20個、ブロウガン用ニードルなら50本……等を収納できる。呪文構成要素を収めるための、中が仕切ってあるポーチのことを、呪文構成要素ポーチと呼ぶ。

ほくち箱：この小さな箱の中には火をおこすための火打石、打ち金、ほくち（乾いた布を油にひたしたものであることが多い）が入っている。これを用いて松明や、その他の“充分な量のむき出しの燃料”に火をつけるには1回のアクションを要し、それ以外のものに火をつけるには1分を要する。

保存食：保存食はかさばらない乾燥させた食物で、長旅に向く。干し肉、干し果物、堅パン、ナッツ類などである。

まきびし：君は1回のアクションとして1袋ぶんのまきびしを地面にまき、5フィート×5フィート（約1.5m×1.5m）の正方形の範囲を覆うことができる。この範囲に入ったクリーチャーは難易度15の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗するとそのターンの移動をそこで停止しかつ1の［刺突］ダメージを受ける。さらに、そのクリーチャーは、以後ヒット・ポイントを1点以上回復するまで、歩行移動速度が10フィート（約3m）減少する。この範囲を通る際に半分の移動速度で移動するクリーチャーは、上記のセーヴィング・スローを行なう必要はない。

虫眼鏡：このレンズを使えば、小さいものを拡大して見ることができる。火打ち石と打ち金のかわりに火をおこすのにも使える（ただし虫眼鏡で光を集めて火をおこすには、直射日光相当の明るさの光、光を当てるほくちを要し、そして発火までには約5分の時間がかかる）。虫眼鏡を使えば、小さい品や細かな細工のある品を値踏みしたり調べたりする際の能力値判定に有利を得られる。

矢筒：矢筒は20本までのアロー（矢）を収納できる。

ランプ：ランプは半径15フィート（約4.5m）の範囲を“明るい”光で照らし、そこからさらに30フィート（約9m）先までの範囲を“薄暗い”光で照らす。ランプは、1度火がついたなら、1ビン（1パイント＝約500cc）の油を消費して6時間のあいだ燃える。

錬金術師の火：これはねばねばした粘着性の流動体で、空気にふれると発火する。君は1回のアクションとして“錬金術師の火”のビンを20フィート（約6m）まで投げることができる（ビンは衝撃で割れる）。“錬金術師の火”を代用武器として扱い、1体のクリーチャーまたは1つの物体に対して1回の遠隔攻撃を行なうこと。ヒットしたなら目標は以後目標自身のターンの開始時ごとに1d4の［火］ダメージを受ける。任意のクリーチャーは、自身の1回のアクションを用いて難易度10の【敏捷力】判定に成功すればこの火を消し、このダメージを終了させることができる。

ろうそく：ろうそくは1時間にわたって半径5フィート（約1.5m）の範囲を“明るい”光で照らし、そこからさらに5フィート（約1.5m）先までの範囲を“薄暗い”光で照らす。

ロープ：ロープには麻のものと絹のものがあるが、いずれも2ヒット・ポイントを有し、引きちぎるには難易度17の【筋力】判定を要する。

容器の容量

容器	容量
大ビン	1.5パイント（約710cc）の液体
かご	2立方フィート（約57リットル）／40ポンド（約18.1kg）の装備品
小ビン	4オンス（約118cc）の液体
ずだ袋	1立方フィート（約28リットル）／30ポンド（約13.6kg）の装備品
たる	40ガロン（約151リットル）の液体、4立方フィート（約113リットル）の固体
鉄のなべ	1ガロン（約3.8リットル）の液体
バケツ	3ガロン（約11.4リットル）の液体、1/2立方フィート（約14リットル）の固体
背負い袋*	1立方フィート（約28リットル）／30ポンド（約13.6kg）の装備品
櫃	12立方フィート（約340リットル）／300ポンド（約136kg）の装備品
ビンまたはジョッキ	1パイント（約473cc）の液体
ポーチ	1/5立方フィート（約5.7リットル）／6ポンド（約2.7kg）の装備品
水差し	1ガロン（約3.8リットル）の液体
水袋	4パイント（約1.9リットル）の液体

*……通常の容量に加えて、背負い袋の外部には携帯用寝具やロープといった品物をくくりつけることもできる。

道具；Tools

道具を使うことで、道具なしではできないことができるようになる。たとえばアイテムの作成や修理、文書の偽造、鍵開けなどだ。道具の習熟は君の種族、クラス、背景、特技から得られる。君がある道具に習熟しているなら、君はその道具を使って行なうあらゆる能力値判定に自分の習熟ボーナスを加えることができる。道具の使い道は技能と違い、特定の1種類の能力値と関連付けられてはいない。道具への習熟は、その道具の使い方に関する幅広い知識を表しているからだ。たとえば、君が木彫道具を使って繊細な彫刻を作ろうとするなら、GMは君に【敏捷力】判定を行なわせるだろう。一方、きわめて硬い木材を使って何かを作ろうとする場合は【筋力】判定を要求されるかもしれない。

楽器：最も一般的な種類の楽器をいくつか、『道具』表に例示した。君がある楽器に習熟しているなら、その楽器を演奏するために君が行なうあらゆる能力値判定に君の習熟ボーナスを加えることができる。個々の楽器は個別の習熟を要する。バードは楽器を呪文発動の焦点具にできる（『呪文』を参照すること）。

偽造用具：この小さな箱には、多種多様な紙と羊皮紙、ペンとインク、印章判と封蝋、金箔と銀箔、そのほか物理的な文書の偽造に必要なものが揃っている。君が偽造用具に習熟しているなら、文書を物理的に偽造するために君が行なうあらゆる能力値判定に君の習熟ボーナスを加える。

ゲーム道具：この種のアイテムには、サイコロやカードゲーム、チェスや兵棋などの1対1で行なう盤上対戦ゲームなど幅広いゲーム道具が含まれる。『道具』表には一般的なゲームがいくつか載っているが、他のゲームも多数存在する。君があるゲーム道具に習熟しているなら、そのゲームをプレイするために君が行なうあらゆる能力値判定に君の習熟ボーナスを加えることができる。個々のゲーム道具は個別の習熟を要する。

航海道具：この道具一式は、海を航行するために使う。君が航海道具に習熟しているなら、航路を策定し海図通りに進むことができる。また、この道具があれば、海で迷うのを避けるために君が行なうあらゆる能力値判定に君の習熟ボーナスを加えることができる。

職人道具：これらの道具類には、手工業や職業のために必要なアイテムが含まれている。表に載っているのは最も一般的な種類の道具であり、それぞれ特定の1種類の職人仕事に関連したアイテムが揃っている。君がある職人道具に習熟しているなら、その道具を用いた職人仕事のために君が行なうあらゆる能力値判定に君の習熟ボーナスを加える。個々の職人道具は個別の習熟を要する。

調毒道具：この道具一式には、毒の調合に必要な小瓶や化学薬品その他の材料道具が含まれている。君が調毒道具に習熟しているなら、毒の調合または使用のために君が行なうあらゆる能力値判定に君の習熟ボーナスを加える。

薬草師道具：この道具一式には、薬草師が薬やポーションを作るために使う道具類（はさみ、すり鉢、乳棒など）および小袋や小瓶が入っている。君が薬草師道具に習熟しているなら、薬草を識別または調剤するために君が行なうあらゆる能力値判定に君の習熟ボーナスを加える。また、耐毒剤およびポーション・オヴ・ヒーリングを作るためには薬草師道具への習熟が必要である。

盗賊道具：この道具一式には、小さなやすり、鍵開け道具セット、金属の柄が付いた小さな鏡、細身のハサミ、ペンチが入っている。君が盗賊道具に習熟しているなら、罠を無力化したり鍵を開けたりするために君が行なうあらゆる能力値判定に君の習熟ボーナスを加える。

変装用具：このポーチには、君の肉体的外見を変えて変装するために使える化粧品や髪染めその他の小道具が入っている。君が変装用具に習熟しているなら、視覚的な変装を行なうために君が行なうあらゆる能力値判定に君の習熟ボーナスを加える。

道具

アイテム	価格	重量
楽器		
ヴァイオル（ヴァイオリンに似た弦楽器）	30gp	1ポンド（約0.5kg）
ショーム（オーボエの祖先）	2gp	1ポンド（約0.5kg）
ダルシマー（打弦楽器、ピアノの祖先）	25gp	10ポンド（約4.5kg）
ドラム	6gp	3ポンド（約1.4kg）
バグパイプ	30gp	6ポンド（約2.7kg）
パン・フルート（パンパイプ）	12gp	2ポンド（約0.9kg）
フルート	2gp	1ポンド（約0.5kg）
ホルン	3gp	2ポンド（約0.9kg）
ライア（リラ、竪琴）	30gp	2ポンド（約0.9kg）
リュート（ギターの祖先）	35gp	2ポンド（約0.9kg）
偽造用具	15gp	5ポンド（約2.3kg）
ゲーム道具		
ダイス一揃い	1sp	——
チェスや兵棋など一揃い	1gp	1/2ポンド（約227g）
ゲーム用カード一揃い	5sp	——
航海道具	25gp	2ポンド（約0.9kg）
職人道具		
石工道具	10gp	8ポンド（約3.6kg）
画材	10gp	5ポンド（約2.3kg）
鍛冶道具	20gp	8ポンド（約3.6kg）
ガラス吹き道具	30gp	5ポンド（約2.3kg）
革細工道具	5gp	5ポンド（約2.3kg）
木彫道具	1gp	5ポンド（約2.3kg）
靴直し道具	5gp	5ポンド（約2.3kg）
醸造用品	20gp	9ポンド
織工道具	1gp	5ポンド（約2.3kg）
書道用品	10gp	5ポンド（約2.3kg）
大工道具	8gp	6ポンド（約2.7kg）
地図作成道具	15gp	6ポンド（約2.7kg）
調理用具	1gp	8ポンド
陶芸道具	10gp	3ポンド（約1.4kg）
宝石細工道具	25gp	2ポンド（約0.9kg）
よろず修理屋道具	50gp	10ポンド（約4.5kg）
錬金術用品	50gp	8ポンド（約3.6kg）
調毒道具	50gp	2ポンド（約0.9kg）
薬草師道具	5gp	3ポンド（約1.4kg）
盗賊道具	25gp	1ポンド（約0.5kg）
乗り物（陸または水）	*	*
変装用具	25gp	3ポンド（約1.4kg）

*……『乗騎と乗り物』を見よ

装備品パック；Equipment Packs

キャラクターがクラスによって得られる初期装備の中には、役に立つ冒険用装備をまとめてパックにしたものが含まれる。それらのパックの内訳を以下に記す。初期装備を買う場合もパックを以下の価格で買える（その価格はパックに含まれる品々を個別に買う場合よりもお得な場合がある）。

外交官パック（39gp）：櫃、地図／巻物入れ2つ、上等な服1着、インク1ビン、ペン、ランプ、油2ビン、紙5枚、香水の小ビン、封蝋、石鹸。

学者パック（40gp）：背負い袋、学問書、インク1ビン、ペン、羊皮紙10枚、砂を入れた小さな袋、小さなナイフ。

芸人パック（40gp）：背負い袋、携帯用寝具、舞台衣装2着、ろうそく5本、保存食5日分、水袋、変装用具。

僧侶パック（19gp）：背負い袋、毛布、ろうそく10本、ほくち箱、寄付金箱、お香2塊、香炉、僧服、保存食2日分、水袋。

探険家パック（10gp）：背負い袋、携帯用寝具、炊事用具、ほくち箱、松明10本、保存食10日分、水袋。加えて背負い袋の脇には50フィート（約15m）の麻のロープがくくりつけられている。

地下探険家パック（12gp）：背負い袋、かなてこ、金鎚、ピトン10本、松明10本、ほくち箱、保存食10日分、水袋。加えて背負い袋の脇には50フィート（約15m）の麻のロープがくくりつけられている。

泥棒パック（16gp）：背負い袋、小さな金属球1,000個入りの袋、10フィート（約3m）の細ひも、ベル、ろうそく5本、かなてこ、金鎚、ピトン10本、覆い付きランタン、油2ビン、保存食5日分、ほくち箱、水袋。加えて背負い袋の脇には50フィート（約15m）の麻のロープがくくりつけられている。

乗騎と乗り物；Mounts and Vehicles

良い乗騎があれば、荒野をより速く移動することができる。だが乗騎を使う一番の目的は、速度が低下することなく荷物を運ぶことだ。『乗騎と他の動物』表にはそれぞれの動物の移動速度と基本的な運搬能力が記されている。加えて、各クリーチャーの一般的なデータは巻末の『乗騎と他の動物クリーチャーデータ』に掲載されている。

旅客用馬車、荷車、二輪戦車、そり、荷馬車などの乗り物を牽引している動物は、（乗り物自体の重量も含めて）最大で基本的な運搬能力の5倍までの重量を動かすことができる。複数の動物が同一の乗り物を牽引する場合は、各動物の運搬能力を合計することができる。

ファンタジー世界ではこの表に載っていない乗騎も利用可能だが、そのような乗騎は珍しいものであり、金銭では買えないのが普通だ。飛行する乗騎（ペガサス、グリフィンなどの動物）や水棲の乗騎（たとえばジャイアント・シー・ホース）も“珍しい乗騎”に含まれる。このような乗騎を手に入れるためには、卵を入手して自分で育てるか、強大な存在と取引するか、あるいは乗騎自身を相手に交渉する必要があることも多い。

バーディング：動物の頭、首、胸、胴を守るために作られた防具をバーディングと言う。前出の『防具』表に載っている鎧ならばどれでも、その鎧の“バーディング版”を購入することができる。バーディングの価格は人型生物用の同種の鎧の4倍であり、重量は2倍である。

鞍：軍用鞍は乗り手をしっかりと固定し、戦闘中に乗騎が活発に動いた際に鞍上に留まり続ける助けになる。軍用鞍は騎乗し続けるために乗り手が行なうあらゆる判定に“有利”を与える。特殊な鞍は水棲または飛行する乗騎に騎乗するために必要だ。

乗り物の習熟：君がある種の乗り物（陸または水）に習熟しているなら、君は困難な状況でその種類の乗り物を制御するために行なうあらゆる判定に君の習熟ボーナスを加えることができる。

手こぎ船：キールボート（貨物用の粗雑な川船）およびこぎ船（いわゆる手こぎボート）は湖や川で使う船だ。川下りに使う場合、流れの速さ（普通は時速3マイル）を船の速度に加える。これらの船で強い流れに逆らってこぎ進むことは不可能だが、川岸を歩く家畜に牽引されて川を上ることは可能である。陸上輸送する場合、こぎ船の重量は100ポンド（約45kg）である。

乗騎と他の動物

アイテム	価格	移動速度	運搬能力
ウォーホース（軍馬）	400gp	60フィート（約18m）	540ポンド（約245kg）
エレファント（象）	200gp	40フィート（約12m）	1,320ポンド（約599kg）
キャメル（らくだ）	50gp	50フィート（約15m）	480ポンド（約218kg）
ドラフト・ホース（荷馬）	50gp	40フィート（約12m）	540ポンド（約245kg）
ドンキー（ろば）／ミュール（らば）	8gp	40フィート（約12m）	420ポンド（約191kg）
ポニー	30gp	40フィート（約12m）	225ポンド（約102kg）
マスティフ	25gp	40フィート（約12m）	195ポンド（約88kg）
ライディング・ホース（乗用馬）	75gp	60フィート（約18m）	480ポンド（約218kg）

馬具および牽引型の乗り物

アイテム	価格	重量
厩での世話（1日ぶん）	5sp	——
餌（1日ぶん）	5cp	10ポンド（約4.5kg）
鞍		
軍用	20gp	30ポンド（約13.6kg）
乗用	10gp	25ポンド（約11.3kg）
特殊	60gp	40ポンド（約18.1kg）
荷駄用	5gp	15ポンド（約6.8kg）
鞍袋	4gp	8ポンド（約3.6kg）
そり	20gp	300ポンド（約136kg）
チャリオット（二輪戦車）	250gp	100ポンド（約45kg）
荷車	15gp	200ポンド（約91kg）
荷馬車	35gp	400ポンド（約181kg）
バーディング	×4	×2
はみとくつわ	2gp	1ポンド（約0.5kg）
旅客用馬車	100gp	600ポンド（約272kg）

航行用の乗り物

アイテム	価格	移動速度
ガレー船	30,000gp	時速4マイル（約6.4km）
キールボート	3,000gp	時速1マイル（約1.6km）
軍船	25,000gp	時速2.5マイル（約4km）
こぎ船	50gp	時速1.5マイル（約2.4km）
帆船	10,000gp	時速2マイル（約3.2km）
ロングシップ	10,000gp	時速3マイル（約4.8km）

交易品；Trade Goods

財産のほとんどは貨幣の形態を取らない。財産というものは、家畜、穀物、土地、徴税権、資源の利用権（たとえば鉱山や森）などによって計られるのだ。

交易はギルドや貴族や王によって管理されている。管理者から特許状を授かった商会は、特定のルート沿いの交易を牛耳る権利や、各地の港に商船を送る権利、特定の品物を売買する権利などを有している。ギルドは自分たちがつかさどる商品やサービスの価格を決め、誰がこれらの商品やサービスを扱ってよいかを決める。商人たちは貨幣を介さずに交易品を直接交換するのが普通だ。以下の『交易品』表に一般的な交易品を例示する。

交易品

価格	品物
1cp	小麦1ポンド（約454g）
2cp	小麦粉1ポンド（約454g）または鶏1羽
5cp	塩1ポンド（約454g）
1sp	鉄1ポンド（約454g）または帆布1平方ヤード（約0.8㎡）
5sp	銅1ポンド（約454g）または木綿布1平方ヤード（約0.8㎡）
1gp	ショウガ1ポンド（約454g）または山羊1頭
2gp	シナモンかコショウ1ポンド（約454g）、または羊1頭
3gp	クローヴ1ポンド（約454g）または豚1頭
5gp	銀1ポンド（約454g）または亜麻布1平方ヤード（約0.8㎡）
10gp	絹布1平方ヤードまたは牝牛1頭
15gp	サフラン1ポンド（約454g）または牡牛1頭
50gp	金1ポンド（約454g）
500gp	プラチナ1ポンド（約454g）

生活費；Expenses

大地の奥底に潜っておらず、失われた財宝を求めて遺跡を探険しておらず、這い寄る闇に対して戦いを挑んでもいない時、冒険者たちの目の前に現れるのはもっと日常的な現実だ。ファンタジーの世界であっても、衣食住にまつわる基本的な生活必需品は欠かせない。そしてそれには金がかかる――生活水準によっては、人より多くかかる。

生活レベルに応じた生活費

ファンタジー世界で生きていくためにかかる費用を見積もる簡単な方法として、各人の生活レベルに応じた一定の生活費を支払うという手がある。この“生活費”には宿泊費や飲食費その他の必須の支出がすべて含まれる。さらに、次なる冒険の機会が訪れた時に即座に出発できるよう、装備を維持管理する費用も含まれている。

各週または月（君が選ぶ）の初めに、『生活レベルに応じた生活費』表から生活レベルを1つ選び、その生活レベルに応じた生活費を支払うこと。この表に記された金額は1日あたりのものであるから、1か月間（30日）特定の生活レベルを維持したければ表の金額の30倍を支払うことになる。君の生活レベルは懐具合に応じて変わるかもしれないし、キャラクターの一生を通じて同じ生活レベルが続くかもしれない。

生活レベルに応じた生活費

生活レベル	1日あたりの生活費
最貧	――
極貧	1sp
貧乏	2sp
質素	1gp
快適	2gp
裕福	4gp
貴族的	最低10gp

生活レベルの選択は君にいくつかの影響をもたらす。“裕福”な生活を送っていれば金持ちや権力者とのコネを作りやすいだろうが、泥棒に遭う可能性も高くなる。同様に、つつましい生活を送っていれば犯罪は避けやすくなるが、有用なコネが得られる可能性は低くなる。

最貧：君は非人間的な生活を送っている。家と呼べる場所はなく、どこであれ眠れる場所で眠る――馬小屋に潜り込んだり、古い木箱の中で身をかがめたり、君より懐の温かい人たちの親切をあてにして。“最貧”の生活レベルには危険がつきものだ。暴力、病気、飢えが絶えず君に付きまとう。“最貧”の暮らしを送る他の人々は君の武器や鎧や冒険用具に羨望の眼差しを向ける。彼らにしてみれば、君の持ち物は一財産だからだ。君はほとんどの人々から無視される。

極貧：君の住まいは、雨漏りだらけの馬小屋、町外れのぬかるんだ掘っ立て小屋、あるいはノミとネズミだらけな町で最低の下宿屋だ。暑さ寒さはかろうじてしのげるが、君の生活はまあひどいもので、暴力沙汰もしょっちゅうで、病気と餓えと不運がはびこっている。君はほとんどの人々から無視され、法律の保護もほとんど受けられない。こういった生活を送っている人々は、何らかの深刻な重荷を――精神の異常、追放者の烙印、病気などを背負っている者がほとんどだ。

貧乏：“貧乏”な生活レベルは、安定した共同体で得られるような快適さが欠けていることを表す。粗末な食物と住居、すり切れた衣服、そして明日の暮らしがどうなるかも分からないという状況――何とか生きていけるが、およそ快適とは言いがたい、そんな生活だ。君の宿泊先はドヤ街の一室か、宿屋兼安酒場の2階の大部屋だろう。君はある程度の法的な保護を受けられるが、暴力と犯罪と病気に対しては常に備えなければならない。こういった生活を送っている人々は、単純労働者、露店商、行商人、盗賊、傭兵、その他あまり評判のよろしくない連中が多い。

質素：“質素”な生活レベルは、スラム街からの脱出と、自分の装備品を明日も持っていられるか心配する必要がなくなることを意味する。君は町中の古びた一角に住み、下宿屋、宿屋、寺院などに部屋を借りる。飢えや渇きに苦しむことはなく、質素ながらも清潔な暮らしを送れる。家族と暮らす兵士、労働者、学生、聖職者、下級の魔道士などの庶民は“質素”な生活を送っている。

快適：“快適”な生活レベルを選ぶということは、見栄えの良い衣服に身を包み、容易に装備品を維持できるということだ。君は中産階級地域の小さな家か高級宿の個室に住んでいる。君は商人、熟練の職人、軍隊の士官などと交友がある。

裕福：“裕福”な生活レベルはぜいたくな暮らしを意味するが、先祖伝来の財産を持つ貴族や王族ほどの社会的地位は得られていないだろう。君の生活水準は成功を収めた商人、王の寵臣、小規模な事業をいくつか所有する実業家などに匹敵する。君の宿泊先は上品なもので、街中の高級住宅地に立つ広い家か高級宿のスイートルームだ。君は何人かの使用人を雇っているだろう。

貴族的：君はぜいたくで快適な暮らしを送っている。君はその共同体で最も権力がある人々の集まりに出入りする。君の宿泊先は素晴らしい場所で、一等地に立つ屋敷に住むか、高級宿にいくつも部屋を取っている。最高のレストランで食事をし、一番腕利きで繁盛している仕立て屋に衣装を作らせ、日々のあらゆる用事に対してそれぞれ使用人を雇っている。君は裕福で権力ある人々から社交的な催しに招待され、政治家やギルドの長や高司祭や貴族と共に夜を過ごす。その一方で、君は最悪の詐欺や裏切りに立ち向かわねばならない。君が金持ちになればなるほど、君のことを操り人形または参加者として政治的陰謀に引きずり込もうとする者は増えるのだ。

自給自足

本項における生活費と生活レベルに関する記述は、君が冒険の間の時間を町中で過ごし、何であれ金で買える物やサービスを利用することを――たとえば食費や宿代を支払い、町の職人に剣の研ぎと鎧の修復を頼むなど――前提にしている。だが一部のキャラクターは、冒険の間の時間を文明から離れた土地で過ごし、狩猟や採集で自分の食糧をまかない、自分の装備を自分で修理する方が好みかもしれない。

こういった生活レベルを維持するには、金はかからないが時間がかかる。君が冒険の合間の日々を『職能による労働』に費やすなら、君は“貧乏”な生活レベルに相当する暮らしを送ることができる。〈生存〉技能に習熟しているなら、“快適”な生活レベルに相当する暮らしを送ることができる。

食糧、飲料、宿屋；Food, Drink, and Lodging

以下の『食糧、飲料、宿屋』表に載っている価格は、1人ぶんの食糧または1人1泊ぶんの宿賃である。これらの価格は前述の生活費に含まれている。

食糧、飲料、宿屋

アイテム	価格
エール	
1ガロン（約3.8リットル）	2sp
ジョッキ1杯	4cp
ごちそう（1人ぶん）	10gp
宿泊料（1日ぶん）	
極貧	7cp
貧乏	1sp
質素	5sp
快適	8sp
裕福	2gp
貴族的	4gp
食費（1日ぶん）	
極貧	3cp
貧乏	6cp
質素	3sp
快適	5sp
裕福	8sp
貴族的	2gp
チーズ1塊	1sp
肉1塊	3sp
パン1斤	2cp
ワイン	
並（ピッチャー）	2sp
上質（ボトル）	10gp

サービス；Services

冒険者たちはさまざまな状況において、NPCを雇って手伝いをさせたり、自分たちの代わりに何かをやらせたりすることができる。そういった雇い人のほとんどはありふれた技術しか持っていないが、中に名人と呼べる職人や芸術家もおり、ごくまれに専門的な冒険用技能の専門家もいる。

最も基本的な雇い人を数種類、『サービス』表に例示した。それ以外にも、冒険者が特定の仕事のために雇う相手のうち、普通の町や都市に住んでいるさまざまな人々はみな一般的な雇い人に含まれる。たとえばウィザードが大工を雇い、シークレット・チェスト呪文に使うための宝箱（およびそのミニチュア）を作らせる。ファイターが鍛冶屋に特別な剣の鍛造を依頼する。バードが来たる公爵の御前での演奏に備えて仕立て屋に豪華な衣装を作らせる。

他の雇い人はより専門的なサービスや危険なサービスを提供する。冒険者たちがホブゴブリンの軍勢と戦うために雇った傭兵も、太古の秘奥的伝承を調査するために雇われた賢者も、雇い人の一種だ。高レベル冒険者が何らかの拠点を築いた時には、その拠点を運営するための使用人や代理人を――城代や家令から、厩の掃除をする単純労働者に至るまで――丸ごと雇い入れることすらありうる。こういった雇い人は長期契約を結び、給与の一部として拠点の中に居住スペースを与えられていることが多い。

“専門技術あり”の雇い人は、武器、道具、技能など何らかの習熟を伴うサービスを行なうために雇われる者たちを含む。たとえば傭兵、職人、書記などだ。また、表に示された料金は最低額であり、腕利きの雇い人にはより高い額を要求する者もいる。“専門技術なし”の雇い人は特別な技能なしに行なえる単純作業のために雇われる者たちであり、人夫、荷運び、女中などの労働者を含む。

サービス

サービス	料金
街道や門の通行料	1cp
乗合馬車	
町から町へ	1マイル（約1.6km）ごとに3cp
市内	1cp
配達人	1マイル（約1.6km）ごとに2cp
船賃	1マイル（約1.6km）ごとに1sp
雇い人	
専門技術あり	1日2gp
専門技術なし	1日2sp

呪文発動サービス

呪文発動能力を持つ人々は通常の雇い人の分類に収まらない。金銭や頼み事と引き換えに呪文を発動してくれる相手を見つけることが可能な場合もなくはないが、簡単に見つかることは稀であり、既定の料金レートは存在しない。一般則としては、欲しい呪文のレベルが高ければ高いほど、その呪文を発動できる者を見つけるのは困難になり、料金も高くなる。

町や都市において、1～2レベルの比較的ありふれた呪文（たとえばキュア・ウーンズやアイデンティファイ）を発動できる者を雇うのは簡単であり、料金は10～50gp（加えてその呪文が消費する物質要素の代金）程度だろう。より高いレベルの呪文を発動可能で、かつ君のために発動してくれる相手を見つけるには、大都市まで（おそらく大学や有名な寺院があるような都市まで）旅をする必要があるかもしれない。該当者が見つかったとしても、金銭による支払いではなく何らかの奉仕を要求される可能性もある。ここでいう奉仕とは、たとえば危険な場所から貴重なアイテムを持ち帰ったり、モンスターの徘徊する荒野を横断して辺境の居住地まで何か重要なものを届けたりといった、冒険者以外にはなしえないような使命のことだ。

呪文；Spellcasting

呪文は臨機応変の道具になり、武器になり、護りの結界となりうる。ダメージを与えることも消し去ることもでき、状態を付与することも取り除くこともでき、生命エネルギーを奪うことも死者を蘇らせることもできる。

呪文レベル；Spell Level

多くの呪文は0～9のいずれかの呪文レベルを持つ。呪文のレベルはその“強さ”を示すおおまかな目安である。初級呪文のレベルは0だ。呪文のレベルが高ければ高いほど、それを使うのに必要な呪文の使い手のレベルも高くなる。

呪文レベルとキャラクターのレベルは対応していない。キャラクターが呪文レベル9の呪文を発動できるのは、通常は（9レベルではなく）最低でも17レベルになってからだ。

修得呪文と準備呪文

呪文を発動するためには、まずその呪文を心の中にしっかりと固定するか、あるいはその呪文を利用できる魔法のアイテムを持っている必要がある。呪文の使い手が心の中に固定しておける呪文の数は、そのキャラクターのレベルによって決まる。

呪文スロット；Spell Slots

呪文の使い手がどれだけ多くの呪文を習得ないし準備していたとしても、休憩を取るまでの間に発動できる呪文の数には限りがある。キャラクターは呪文を発動する際に、その呪文の呪文レベルと同じか、それより高いレベルの呪文スロットを1つ消費する。スロットは、特定のレベルの呪文を唱えるためのマジック・ポイントのようなものだと考えても良い。

大休憩を取ることで、消費済みの呪文スロットはすべて回復する。一部のキャラクターやモンスターは、呪文スロットを使わずに呪文を発動できるような特殊能力を備えている。

呪文を“高レベル版”で発動する

呪文の使い手が、元の呪文のレベルよりも高い呪文スロットを消費して呪文を発動する際、その呪文は高いレベルで発動されたものとみなされる。たとえば、レベル2の呪文スロットを使ってマジック・ミサイルを発動した場合、その時のマジック・ミサイルの呪文レベルは2である。

初級呪文；Cantrips

初級呪文は回数無制限で発動できる呪文であり、呪文スロットを使わず、前もって準備しておく必要もない。積み重ねた修練によって、初級呪文は使い手の心の中に固定され、かつ呪文の効果を生み出すのに必要な魔力が呪文の使い手の中に染みわたっているのである。初級呪文の呪文レベルは0だ。

儀式；Rituals

一部の呪文には（儀式）というタグがついている。こういった呪文は“儀式”として発動することもできる。呪文を儀式として発動するには、通常よりも10分だけ長い時間がかかるが、呪文スロットは消費しない。呪文の儀式版を“高レベル版”として発動することは不可能である。

呪文を儀式として発動するには、呪文の使い手が“呪文を儀式として発動できる特徴”を備えている必要がある。また、儀式として発動する呪文は、その呪文の使い手の修得呪文リストまたは準備している呪文のリストの中に含まれていなければならない。

呪文の発動；Casting a Spell

キャラクターが呪文を発動する際には、以下のルールに従うこと。

発動時間

ほとんどの呪文は発動に1回のアクションを要するが、ボーナス・アクションやリアクションで発動できたり、1アクションよりも長い時間がかかる呪文もある。

ボーナス・アクションで発動する呪文は自分のターン中にボーナス・アクションを使う必要がある。また、ボーナス・アクションで呪文を発動したのと同じターン中には、“初級呪文以外で、発動時間が1アクションの呪文”を発動することはできない。

発動時間が“1回のアクションまたはリアクション”より長い呪文を発動している間、君は毎ターンのアクションをその呪文の発動に費やさねばならず、その呪文に精神集中し続けなければならない（P.5【耐久力】を参照）。精神集中が乱されたなら、その呪文は発動に失敗するが、呪文スロットは消費されない。

射程

呪文の目標はその呪文の射程内にいなければならない。ほとんどの呪文の射程はフィート単位で記されている（1フィートは約30cm）。君が接触できるクリーチャー（これには君自身も含まれる）のみを目標に選べる呪文や、君自身だけに作用する呪文もある。このような呪文の場合、射程は“自身”と書かれている。

君を起点として“円錐”や“直線”の効果を発生させる呪文にも、射程は“自身”と書かれている。これは、その呪文の効果の起点が君でなければならないことを表している。

ひとたび呪文が発動されたなら、呪文を発動した後で目標が射程の外に出ても呪文の効果が消えたりはしない。

構成要素

個々の呪文の説明には、その呪文が“音声”、“動作”、“物質”の構成要素を必要とするか否かが記されている。呪文の構成要素が1つでも欠けているなら、その呪文を発動することはできない。

音声要素（Verbal; V）：さるぐつわをされていたり、サイレンス呪文などによって作られた沈黙の効果範囲にいるキャラクターは、音声要素を持つ呪文を発動できない。

動作要素（Somatic; S）：身振り手振りのために少なくとも1つの手が空いていなければ、動作要素を持つ呪文を発動できない。

物質要素（Material; M）：構成要素の項目の後ろの（　）内で指定された物体か、構成要素ポーチまたは呪文発動の焦点具を用いることができなければ、物質要素を持つ呪文を発動できない。ただし、物質要素に価格が書かれている場合は、事前にその物体を調達しておかねばならない。

呪文の記述に、物質要素が消費されると書かれている場合、その呪文を発動する回数分だけ物質要素を準備する必要がある。

物質要素を利用したり、呪文発動の焦点具を持つためには、呪文の使い手は1つの手が空いていなければならない（同じ手で動作要素を行なうことは可能）

同一の呪文

同一の呪文が複数回発動された場合、それらの効果が組み合さることはない。その代わり、持続時間が重複している同一の呪文同士の間で、最も強力な効果――たとえば最大のボーナス――のみが適用されることになる。効果の強力さが同じで、かつ持続時間が重複しているなら、後に発動された方の効果のみが適用されることになる。

たとえば、同一の目標にブレス呪文を2回発動しても、目標が1d4を2回ロールすることはできない。

ウィザード呪文

初級呪文（0レベル）
アシッド・スプラッシュ（召喚術）
ショッキング・グラスプ（力術）
ダンシング・ライツ（力術）
チル・タッチ（死霊術）
トゥルー・ストライク（占術）
ファイアー・ボルト（力術）
プレスティディジテイション（変成術）
ポイズン・スプレー（召喚術）
マイナー・イリュージョン（幻術）
メイジ・ハンド（召喚術）
メッセージ（変成術）
メンディング（変成術）
ライト（力術）
レイ・オヴ・フロスト（力術）

1レベル
アイデンティファイ（占術）
アラーム（防御術）
アンシーン・サーヴァント（召喚術）
イリューソリィ・スクリプト（幻術）
エクスペディシャス・リトリート（変成術）
カラー・スプレー（幻術）
グリース（召喚術）
コンプリヘンド・ランゲージズ（占術）
サイレント・イメージ（幻術）
サンダーウェイヴ（力術）
シールド（防御術）
ジャンプ（変成術）
スリープ（心術）
チャーム・パースン（心術）
ディスガイズ・セルフ（幻術）
ディテクト・マジック（占術）
バーニング・ハンズ（力術）
ヒディアス・ラフター（心術）
ファインド・ファミリアー（召喚術）
フェザー・フォール（変成術）
フォールス・ライフ（死霊術）
フォッグ・クラウド（召喚術）
フローティング・ディスク（召喚術）
プロテクション・フロム・イーヴル・アンド・グッド（防御術）
マジック・ミサイル（力術）
メイジ・アーマー（防御術）
ロングストライダー（変成術）

2レベル
アーケイニスツ・マジック・オーラ（幻術）
アーケイン・ロック（防御術）
アシッド・アロー（力術）
インヴィジビリティ（幻術）
ウェブ（召喚術）
エンラージ／リデュース（変成術）
オルター・セルフ（変成術）
ガスト・オヴ・ウィンド（力術）
コンティニュアル・フレイム（力術）
サジェスチョン（心術）
シー・インヴィジビリティ（占術）
ジェントル・リポウズ（死霊術）
シャター（力術）
スコーチング・レイ（力術）
スパイダー・クライム（変成術）
ダークヴィジョン（変成術）
ダークネス（力術）
ディテクト・ソウツ（占術）
ノック（変成術）
ブラー（幻術）
ブラインドネス／デフネス（死霊術）
フレイミング・スフィアー（召喚術）
ホールド・パースン（心術）
マジック・ウェポン（変成術）
マジック・マウス（幻術）
ミスティ・ステップ（召喚術）
ミラー・イメージ（幻術）
レイ・オヴ・エンフィーブルメント（死霊術）
レヴィテート（変成術）
ロープ・トリック（変成術）
ロケート・オブジェクト（占術）

3レベル
アニメイト・デッド（死霊術）
ヴァンピリック・タッチ（死霊術）
ウォーター・ブリージング（変成術）
カウンタースペル（防御術）
ガシアス・フォーム（変成術）
グリフ・オヴ・ウォーディング（防御術）
クレアヴォイアンス（占術）
スティンキング・クラウド（召喚術）
スリート・ストーム（召喚術）
スロー（変成術）
センディング（力術）
タイニイ・ハット（力術）
タンズ（占術）
ディスペル・マジック（防御術）
ノンディテクション（防御術）
ビストウ・カース（死霊術）
ヒプノティック・パターン（幻術）
ファイアーボール（力術）
ファントム・スティード（幻術）
フィアー（幻術）
フライ（変成術）
ブリンク（変成術）
プロテクション・フロム・エナジー（防御術）
ヘイスト（変成術）
マジック・サークル（防御術）
メジャー・イメージ（幻術）
ライトニング・ボルト（力術）
リムーヴ・カース（防御術）

4レベル
アーケイン・アイ（占術）
アイス・ストーム（力術）
ウォール・オヴ・ファイアー（力術）
カンジャー・マイナー・エレメンタルズ（召喚術）
グレーター・インヴィジビリティ（幻術）
コントロール・ウォーター（変成術）
コンフュージョン（心術）
シークレット・チェスト（召喚術）
ストーン・シェイプ（変成術）
ストーンスキン（防御術）
ディメンジョン・ドア（召喚術）
バニッシュメント（防御術）
ハリューサナトリ・テレイン（幻術）
ファイアー・シールド（力術）
ファブリケイト（変成術）
ファンタズマル・キラー（幻術）
フェイスフル・ハウンド（召喚術）
プライヴェート・サンクトゥム（防御術）
ブライト（死霊術）
ブラック・テンタクルズ（召喚術）
ポリモーフ（変成術）
リジリアント・スフィアー（力術）
ロケート・クリーチャー（占術）

5レベル
アーケイン・ハンド（力術）
アニメイト・オブジェクツ（変成術）
ウォール・オヴ・ストーン（力術）
ウォール・オヴ・フォース（力術）
カンジャー・エレメンタル（召喚術）
ギアス（心術）
クラウドキル（召喚術）
クリエイション（幻術）
コーン・オヴ・コールド（力術）
コンタクト・アザー・プレイン（占術）
シーミング（幻術）
スクライング（占術）
テレキネシス（変成術）
テレポーテーション・サークル（召喚術）
ドミネイト・パースン（心術）
ドリーム（幻術）
パスウォール（変成術）
プレイナー・バインディング（防御術）
ホールド・モンスター（心術）
ミスリード（幻術）
モディファイ・メモリー（心術）
テレパシック・ボンド（占術）
レジェンド・ローア（占術）

6レベル
アイバイト（死霊術）
インスタント・サモンズ（召喚術）
ウォール・オヴ・アイス（力術）
イレジスティブル・ダンス（心術）
ガーズ・アンド・ウォーズ（防御術）
クリエイト・アンデッド（死霊術）
グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ（防御術）
コンティンジェンシィ（力術）
サークル・オヴ・デス（死霊術）
サンビーム（力術）
チェイン・ライトニング（力術）
ディスインテグレイト（変成術）
トゥルー・シーイング（占術）
フリージング・スフィアー（力術）
フレッシュ・トゥ・ストーン（変成術）
プログラムド・イリュージョン（幻術）
マジック・ジャー（死霊術）
マス・サジェスチョン（心術）
ムーヴ・アース（変成術）

7レベル
アーケイン・ソード（力術）
イセリアルネス（変成術）
シクウェスター（変成術）
シミュレイクラム（幻術）
シンボル（防御術）
ディレイド・ブラスト・ファイアーボール（力術）
テレポート（召喚術）
フィンガー・オヴ・デス（死霊術）
フォースケイジ（力術）
プリズマティック・スプレー（力術）
プレイン・シフト（召喚術）
プロジェクト・イメージ（幻術）
マグニフィセント・マンション（召喚術）
ミラージュ・アーケイン（幻術）
リヴァース・グラヴィティ（変成術）

8レベル
アンティパシー／シンパシー（心術）
アンティマジック・フィールド（防御術）
インセンディエリ・クラウド（召喚術）

クローン（死霊術）
コントロール・ウェザー（変成術）
サンバースト（力術）
デミプレイン（召喚術）
ドミネイト・モンスター（心術）
パワー・ワード・スタン（心術）
フィーブルマインド（心術）
マインド・ブランク（防御術）
メイズ（召喚術）

9レベル
アストラル・プロジェクション（死霊術）
インプリズンメント（防御術）
ウィアード（幻術）
ウィッシュ（召喚術）
ゲート（召喚術）
シェイプチェンジ（変成術）
タイム・ストップ（変成術）
トゥルー・ポリモーフ（変成術）
パワー・ワード・キル（心術）
フォアサイト（占術）
プリズマティック・ウォール（防御術）
ミーティア・スウォーム（力術）

ウォーロック呪文

初級呪文（0レベル）
エルドリッチ・ブラスト（力術）
チル・タッチ（死霊術）
トゥルー・ストライク（占術）
プレスティディジテイション（変成術）
ポイズン・スプレー（召喚術）
マイナー・イリュージョン（幻術）
メイジ・ハンド（召喚術）

1レベル
アンシーン・サーヴァント（召喚術）
イリューソリィ・スクリプト（幻術）
エクスペディシャス・リトリート（変成術）
コンプリヘンド・ランゲージズ（占術）
チャーム・パースン（心術）
プロテクション・フロム・イーヴル・アンド・グッド（防御術）
ヘリッシュ・リビューク（力術）

2レベル
インヴィジビリティ（幻術）
エンスロール（心術）
サジェスチョン（心術）
シャター（力術）
スパイダー・クライム（変成術）
ダークネス（力術）
ホールド・パースン（心術）
ミスティ・ステップ（召喚術）
ミラー・イメージ（幻術）
レイ・オヴ・エンフィーブルメント（死霊術）

3レベル
ヴァンピリック・タッチ（死霊術）
カウンタースペル（防御術）
ガシアス・フォーム（変成術）
タンズ（占術）
ディスペル・マジック（防御術）
ヒプノティック・パターン（幻術）
フィアー（幻術）
フライ（変成術）
マジック・サークル（防御術）
メジャー・イメージ（幻術）
リムーヴ・カース（防御術）

4レベル
ディメンジョン・ドア（召喚術）
バニッシュメント（防御術）
ハリューサナトリ・テレイン（幻術）
ブライト（死霊術）

5レベル
コンタクト・アザー・プレイン（占術）
スクライング（占術）
ドリーム（幻術）
ホールド・モンスター（心術）

6レベル
アイバイト（死霊術）
カンジャー・フェイ（召喚術）
クリエイト・アンデッド（死霊術）
サークル・オヴ・デス（死霊術）
トゥルー・シーイング（占術）
フレッシュ・トゥ・ストーン（変成術）
マス・サジェスチョン（心術）

7レベル
イセリアルネス（変成術）
フィンガー・オヴ・デス（死霊術）
フォースケイジ（力術）
プレイン・シフト（召喚術）

8レベル
グリブネス（変成術）
デミプレイン（召喚術）
ドミネイト・モンスター（心術）
パワー・ワード・スタン（心術）
フィーブルマインド（心術）

9レベル
アストラル・プロジェクション（死霊術）
インプリズンメント（防御術）
トゥルー・ポリモーフ（変成術）
パワー・ワード・キル（心術）
フォアサイト（占術）

クレリック呪文

初級呪文（0レベル）
ガイダンス（占術）
スペア・ザ・ダイイング（死霊術）
セイクリッド・フレイム（力術）
ソーマタージー（変成術）
メンディング（変成術）
ライト（力術）
レジスタンス（防御術）

1レベル
インフリクト・ウーンズ（死霊術）
ガイディング・ボルト（力術）
キュア・ウーンズ（力術）
クリエイト・オア・デストロイ・ウォーター（変成術）
コマンド（心術）
サンクチュアリ（防御術）
シールド・オヴ・フェイス（防御術）
ディテクト・イーヴル・アンド・グッド（占術）
ディテクト・ポイズン・アンド・ディジーズ（占術）
ディテクト・マジック（占術）
ヒーリング・ワード（力術）
ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク（変成術）
ブレス（心術）
プロテクション・フロム・イーヴル・アンド・グッド（防御術）
ベイン（心術）

2レベル
ウォーディング・ボンド（防御術）
エイド（防御術）
エンハンス・アビリティ（変成術）
オーギュリイ（占術）
カーム・エモーションズ（心術）
コンティニュアル・フレイム（力術）
サイレンス（幻術）
ジェントル・リポウズ（死霊術）
スピリチュアル・ウェポン（力術）
ゾーン・オヴ・トゥルース（心術）
ファインド・トラップス（占術）
ブラインドネス／デフネス（死霊術）
プレイヤー・オヴ・ヒーリング（力術）
プロテクション・フロム・ポイズン（防御術）
ホールド・パースン（心術）
レッサー・レストレーション（防御術）
ロケート・オブジェクト（占術）

3レベル
アニメイト・デッド（死霊術）
ウォーター・ウォーク（変成術）
クリエイト・フード・アンド・ウォーター（召喚術）
グリフ・オヴ・ウォーディング（防御術）
クレアヴォイアンス（占術）
スピーク・ウィズ・デッド（死霊術）
スピリット・ガーディアンズ（召喚術）
センディング（力術）
タンズ（占術）
ディスペル・マジック（防御術）
デイライト（力術）
ビーコン・オヴ・ホープ（防御術）
ビストウ・カース（死霊術）
プロテクション・フロム・エナジー（防御術）
マジック・サークル（防御術）
マス・ヒーリング・ワード（力術）
メルド・イントゥ・ストーン（変成術）
リヴィヴィファイ（死霊術）
リムーヴ・カース（防御術）

4レベル
ガーディアン・オヴ・フェイス（召喚術）
コントロール・ウォーター（変成術）
ストーン・シェイプ（変成術）
ディヴィネーション（占術）
デス・ウォード（防御術）
バニッシュメント（防御術）
フリーダム・オヴ・ムーヴメント（防御術）
ロケート・クリーチャー（占術）

5レベル
インセクト・プレイグ（召喚術）
ギアス（心術）

グレーター・レストレーション（防御術）
コミューン（占術）
コンテイジョン（死霊術）
スクライング（占術）
ディスペル・イーヴル・アンド・グッド（防御術）
ハロウ（力術）
プレイナー・バインディング（防御術）
フレイム・ストライク（力術）
マス・キュア・ウーンズ（力術）
レイズ・デッド（死霊術）
レジェンド・ローア（占術）

6レベル
クリエイト・アンデッド（死霊術）
トゥルー・シーイング（占術）
ハーム（死霊術）
ヒール（力術）
ヒーローズ・フィースト（召喚術）
ファインド・ザ・パス（占術）
フォービダンス（防御術）
プレイナー・アライ（召喚術）
ブレード・バリアー（力術）
ワード・オヴ・リコール（召喚術）

7レベル
イセリアルネス（変成術）
カンジャー・セレスチャル（召喚術）
シンボル（防御術）
ディヴァイン・ワード（力術）
ファイアー・ストーム（力術）
プレイン・シフト（召喚術）
リザレクション（死霊術）
リジェネレイト（変成術）

8レベル
アースクウェイク（力術）
アンティマジック・フィールド（防御術）
コントロール・ウェザー（変成術）
ホーリィ・オーラ（防御術）

9レベル
アストラル・プロジェクション（死霊術）
ゲート（召喚術）
トゥルー・リザレクション（死霊術）
マス・ヒール（力術）

ソーサラー呪文

初級呪文（0レベル）
アシッド・スプラッシュ（召喚術）
ショッキング・グラスプ（力術）
ダンシング・ライツ（力術）
チル・タッチ（死霊術）
トゥルー・ストライク（占術）
ファイアー・ボルト（力術）
プレスティディジテイション（変成術）
ポイズン・スプレー（召喚術）
マイナー・イリュージョン（幻術）
メイジ・ハンド（召喚術）
メッセージ（変成術）
メンディング（変成術）
ライト（力術）
レイ・オヴ・フロスト（力術）

1レベル
エクスペディシャス・リトリート（変成術）
カラー・スプレー（幻術）
コンプリヘンド・ランゲージズ（占術）
サイレント・イメージ（幻術）
サンダーウェイヴ（力術）
シールド（防御術）
ジャンプ（変成術）
スリープ（心術）
チャーム・パースン（心術）
ディスガイズ・セルフ（幻術）
ディテクト・マジック（占術）
バーニング・ハンズ（力術）
フェザー・フォール（変成術）
フォールス・ライフ（死霊術）
フォッグ・クラウド（召喚術）
マジック・ミサイル（力術）
メイジ・アーマー（防御術）

2レベル
インヴィジビリティ（幻術）
ウェブ（召喚術）
エンハンス・アビリティ（変成術）
エンラージ／リデュース（変成術）
オルター・セルフ（変成術）
ガスト・オヴ・ウィンド（力術）
サジェスチョン（心術）
シー・インヴィジビリティ（占術）
シャター（力術）
スコーチング・レイ（力術）
スパイダー・クライム（変成術）
ダークヴィジョン（変成術）
ダークネス（力術）
ディテクト・ソウツ（占術）
ノック（変成術）
ブラー（幻術）
ブラインドネス／デフネス（死霊術）
ホールド・パースン（心術）
ミスティ・ステップ（召喚術）
ミラー・イメージ（幻術）
レヴィテート（変成術）

3レベル
ウォーター・ウォーク（変成術）
ウォーター・ブリージング（変成術）
カウンタースペル（防御術）
ガシアス・フォーム（変成術）
クレアヴォイアンス（占術）
スティンキング・クラウド（召喚術）
スリート・ストーム（召喚術）
スロー（変成術）
タンズ（占術）
ディスペル・マジック（防御術）
デイライト（力術）
ヒプノティック・パターン（幻術）
ファイアーボール（力術）
フィアー（幻術）
フライ（変成術）
ブリンク（変成術）
プロテクション・フロム・エナジー（防御術）
ヘイスト（変成術）
メジャー・イメージ（幻術）
ライトニング・ボルト（力術）

4レベル
アイス・ストーム（力術）
ウォール・オヴ・ファイアー（力術）
グレーター・インヴィジビリティ（幻術）
コンフュージョン（心術）
ストーンスキン（防御術）
ディメンジョン・ドア（召喚術）
ドミネイト・ビースト（心術）
バニッシュメント（防御術）
ブライト（死霊術）
ポリモーフ（変成術）

5レベル
アニメイト・オブジェクツ（変成術）
インセクト・プレイグ（召喚術）
ウォール・オヴ・ストーン（力術）
クラウドキル（召喚術）
クリエイション（幻術）
コーン・オヴ・コールド（力術）
シーミング（幻術）
テレキネシス（変成術）
テレポーテーション・サークル（召喚術）
ドミネイト・パースン（心術）
ホールド・モンスター（心術）

6レベル
アイバイト（死霊術）
グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ（防御術）
サークル・オヴ・デス（死霊術）
サンビーム（力術）
チェイン・ライトニング（力術）
ディスインテグレイト（変成術）
トゥルー・シーイング（占術）
マス・サジェスチョン（心術）
ムーヴ・アース（変成術）

7レベル
イセリアルネス（変成術）
ディレイド・ブラスト・ファイアーボール（力術）
テレポート（召喚術）
ファイアー・ストーム（力術）
フィンガー・オヴ・デス（死霊術）
プリズマティック・スプレー（力術）
プレイン・シフト（召喚術）
リヴァース・グラヴィティ（変成術）

8レベル
アースクウェイク（力術）
インセンディエリ・クラウド（召喚術）
サンバースト（力術）
ドミネイト・モンスター（心術）
パワー・ワード・スタン（心術）

9レベル
ウィッシュ（召喚術）
ゲート（召喚術）
タイム・ストップ（変成術）
パワー・ワード・キル（心術）
ミーティア・スウォーム（力術）

ドルイド呪文

初級呪文（0レベル）
ガイダンス（占術）
シャレイリ（変成術）
ドルイドクラフト（変成術）
プロデュース・フレイム（召喚術）
ポイズン・スプレー（召喚術）
メンディング（変成術）
レジスタンス（防御術）

1レベル
アニマル・フレンドシップ（心術）
エンタングル（召喚術）
キュア・ウーンズ（力術）
グッドベリー（変成術）
クリエイト・オア・デストロイ・ウォーター（変成術）
サンダーウェイヴ（力術）
ジャンプ（変成術）
スピーク・ウィズ・アニマルズ（占術）
チャーム・パースン（心術）
ディテクト・ポイズン・アンド・ディジーズ（占術）
ディテクト・マジック（占術）
ヒーリング・ワード（力術）
ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク（変成術）
フェアリー・ファイアー（力術）
フォッグ・クラウド（召喚術）
ロングストライダー（変成術）

2レベル
アニマル・メッセンジャー（心術）
エンハンス・アビリティ（変成術）
ガスト・オヴ・ウィンド（力術）
スパイク・グロウス（変成術）
ダークヴィジョン（変成術）
バークスキン（変成術）
パス・ウィズアウト・トレイス（防御術）
ヒート・メタル（変成術）
ファインド・トラップス（占術）
フレイミング・スフィアー（召喚術）
フレイム・ブレード（力術）
プロテクション・フロム・ポイズン（防御術）
ホールド・パースン（心術）
ムーンビーム（力術）
レッサー・レストレーション（防御術）
ロケート・アニマルズ・オア・プランツ（占術）
ロケート・オブジェクト（占術）

3レベル
ウィンド・ウォール（力術）
ウォーター・ウォーク（変成術）
ウォーター・ブリージング（変成術）
カンジャー・アニマルズ（召喚術）
コール・ライトニング（召喚術）
スピーク・ウィズ・プランツ（変成術）
スリート・ストーム（召喚術）
ディスペル・マジック（防御術）
デイライト（力術）
プラント・グロウス（変成術）
プロテクション・フロム・エナジー（防御術）
メルド・イントゥ・ストーン（変成術）

4レベル
アイス・ストーム（力術）
ウォール・オヴ・ファイアー（力術）
カンジャー・ウッドランド・ビーイングズ（召喚術）
カンジャー・マイナー・エレメンタルズ（召喚術）
コントロール・ウォーター（変成術）
コンフュージョン（心術）
ジャイアント・インセクト（変成術）
ストーン・シェイプ（変成術）
ストーンスキン（防御術）
ドミネイト・ビースト（心術）
ハリューサナトリ・テレイン（幻術）
ブライト（死霊術）
フリーダム・オヴ・ムーヴメント（防御術）
ポリモーフ（変成術）
ロケート・クリーチャー（占術）

5レベル
アウェイクン（変成術）
アンティライフ・シェル（防御術）
インセクト・プレイグ（召喚術）
ウォール・オヴ・ストーン（力術）
カンジャー・エレメンタル（召喚術）
ギアス（心術）
グレーター・レストレーション（防御術）
コミューン・ウィズ・ネイチャー（占術）
コンテイジョン（死霊術）
スクライング（占術）
ツリー・ストライド（召喚術）
プレイナー・バインディング（防御術）
マス・キュア・ウーンズ（力術）
リインカーネイト（変成術）

6レベル
ウィンド・ウォーク（変成術）
ウォール・オヴ・ソーンズ（召喚術）
カンジャー・フェイ（召喚術）
サンビーム（力術）
トランスポート・ヴァイア・プランツ（召喚術）
ヒール（力術）
ヒーローズ・フィースト（召喚術）
ファインド・ザ・パス（占術）
ムーヴ・アース（変成術）

7レベル
ファイアー・ストーム（力術）
プレイン・シフト（召喚術）
ミラージュ・アーケイン（幻術）
リヴァース・グラヴィティ（変成術）
リジェネレイト（変成術）

8レベル
アースクウェイク（力術）
アニマル・シェイプス（変成術）
アンティパシー／シンパシー（心術）
コントロール・ウェザー（変成術）
サンバースト（力術）
フィーブルマインド（心術）

9レベル
シェイプチェンジ（変成術）
ストーム・オヴ・ヴェンジャンス（召喚術）
トゥルー・リザレクション（死霊術）
フォアサイト（占術）

バード呪文

初級呪文（0レベル）
ヴィシャス・モッカリィ（心術）
ダンシング・ライツ（力術）
トゥルー・ストライク（占術）
プレスティディジテイション（変成術）
マイナー・イリュージョン（幻術）
メイジ・ハンド（召喚術）
メッセージ（変成術）
メンディング（変成術）
ライト（力術）

1レベル
アイデンティファイ（占術）
アニマル・フレンドシップ（心術）
アンシーン・サーヴァント（召喚術）
イリューソリィ・スクリプト（幻術）
キュア・ウーンズ（力術）
コンプリヘンド・ランゲージズ（占術）
サイレント・イメージ（幻術）
サンダーウェイヴ（力術）
スピーク・ウィズ・アニマルズ（占術）
スリープ（心術）
チャーム・パースン（心術）
ディスガイズ・セルフ（幻術）
ディテクト・マジック（占術）
ヒーリング・ワード（力術）
ヒディアス・ラフター（心術）
ヒロイズム（心術）
フェアリー・ファイアー（力術）
フェザー・フォール（変成術）
ベイン（心術）
ロングストライダー（変成術）

2レベル
アニマル・メッセンジャー（心術）
インヴィジビリティ（幻術）
エンスロール（心術）
エンハンス・アビリティ（変成術）
カーム・エモーションズ（心術）
サイレンス（幻術）
サジェスチョン（心術）
シー・インヴィジビリティ（占術）
シャター（力術）
ゾーン・オヴ・トゥルース（心術）
ディテクト・ソウツ（占術）
ノック（変成術）
ヒート・メタル（変成術）
ブラインドネス／デフネス（死霊術）
ホールド・パースン（心術）
マジック・マウス（幻術）
レッサー・レストレーション（防御術）
ロケート・アニマルズ・オア・プランツ（占術）
ロケート・オブジェクト（占術）

3レベル
グリフ・オヴ・ウォーディング（防御術）
クレアヴォイアンス（占術）
スティンキング・クラウド（召喚術）
スピーク・ウィズ・デッド（死霊術）
スピーク・ウィズ・プランツ（変成術）
センディング（力術）
タイニイ・ハット（力術）
タンズ（占術）

ディスペル・マジック（防御術）
ノンディテクション（防御術）
ビストウ・カース（死霊術）
ヒプノティック・パターン（幻術）
フィアー（幻術）
プラント・グロウス（変成術）
メジャー・イメージ（幻術）

4レベル
グレーター・インヴィジビリティ（幻術）
コンパルジョン（心術）
コンフュージョン（心術）
ディメンジョン・ドア（召喚術）
ハリューサナトリ・テレイン（幻術）
フリーダム・オヴ・ムーヴメント（防御術）
ポリモーフ（変成術）
ロケート・クリーチャー（占術）

5レベル
アウェイクン（変成術）
アニメイト・オブジェクツ（変成術）
ギアス（心術）
グレーター・レストレーション（防御術）
シーミング（幻術）
スクライング（占術）
テレポーテーション・サークル（召喚術）
ドミネイト・パースン（心術）
ドリーム（幻術）
プレイナー・バインディング（防御術）
ホールド・モンスター（心術）
マス・キュア・ウーンズ（力術）
ミスリード（幻術）
モディファイ・メモリー（心術）
レイズ・デッド（死霊術）
レジェンド・ローア（占術）

6レベル
アイバイト（死霊術）
イレジスティブル・ダンス（心術）
ガーズ・アンド・ウォーズ（防御術）
トゥルー・シーイング（占術）
ファインド・ザ・パス（占術）
プログラムド・イリュージョン（幻術）
マス・サジェスチョン（心術）

7レベル
アーケイン・ソード（力術）
イセリアルネス（変成術）
シンボル（防御術）
テレポート（召喚術）
フォースケイジ（力術）
プロジェクト・イメージ（幻術）
ミラージュ・アーケイン（幻術）
マグニフィセント・マンション（召喚術）
リザレクション（死霊術）
リジェネレイト（変成術）

8レベル
グリブネス（変成術）
ドミネイト・モンスター（心術）
パワー・ワード・スタン（心術）
フィーブルマインド（心術）
マインド・ブランク（防御術）

9レベル
トゥルー・ポリモーフ（変成術）
パワー・ワード・キル（心術）
フォアサイト（占術）

パラディン呪文

1レベル
キュア・ウーンズ（力術）
コマンド（心術）
シールド・オヴ・フェイス（防御術）
ディヴァイン・フェイヴァー（力術）
ディテクト・イーヴル・アンド・グッド（占術）
ディテクト・ポイズン・アンド・ディジーズ（占術）
ディテクト・マジック（占術）
ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク（変成術）
ヒロイズム（心術）
ブレス（心術）
プロテクション・フロム・イーヴル・アンド・グッド（防御術）

2レベル
エイド（防御術）
ゾーン・オヴ・トゥルース（心術）
ファインド・スティード（召喚術）
ブランディング・スマイト（力術）
プロテクション・フロム・ポイズン（防御術）
マジック・ウェポン（変成術）
レッサー・レストレーション（防御術）
ロケート・オブジェクト（占術）

3レベル
クリエイト・フード・アンド・ウォーター（召喚術）
ディスペル・マジック（防御術）
デイライト（力術）
マジック・サークル（防御術）
リヴィヴィファイ（死霊術）
リムーヴ・カース（防御術）

4レベル
デス・ウォード（防御術）
バニッシュメント（防御術）
ロケート・クリーチャー（占術）

5レベル
ギアス（心術）
ディスペル・イーヴル・アンド・グッド（防御術）
レイズ・デッド（死霊術）

レンジャー呪文

1レベル
アニマル・フレンドシップ（心術）
アラーム（防御術）
キュア・ウーンズ（力術）
グッドベリー（変成術）
ジャンプ（変成術）
スピーク・ウィズ・アニマルズ（占術）
ディテクト・ポイズン・アンド・ディジーズ（占術）
ディテクト・マジック（占術）
ハンターズ・マーク（占術）
フォッグ・クラウド（召喚術）
ロングストライダー（変成術）

2レベル
アニマル・メッセンジャー（心術）
サイレンス（幻術）
スパイク・グロウス（変成術）
ダークヴィジョン（変成術）
バークスキン（変成術）
パス・ウィズアウト・トレイス（防御術）
ファインド・トラップス（占術）
プロテクション・フロム・ポイズン（防御術）
レッサー・レストレーション（防御術）
ロケート・アニマルズ・オア・プランツ（占術）
ロケート・オブジェクト（占術）

3レベル
ウィンド・ウォール（力術）
ウォーター・ウォーク（変成術）
ウォーター・ブリージング（変成術）
カンジャー・アニマルズ（召喚術）
スピーク・ウィズ・プランツ（変成術）
デイライト（力術）
ノンディテクション（防御術）
プラント・グロウス（変成術）
プロテクション・フロム・エナジー（防御術）

4レベル
カンジャー・ウッドランド・ビーイングズ（召喚術）
ストーンスキン（防御術）
フリーダム・オヴ・ムーヴメント（防御術）
ロケート・クリーチャー（占術）

5レベル
コミューン・ウィズ・ネイチャー（占術）
ツリー・ストライド（召喚術）

呪文や魔法のアイテムの記述順について

クリーチャーの有する能力や、魔法のアイテムによって発動でき得る呪文については、修得できるクラスやレベル、系統についての記述がなく、名称のみが記載されていることがほとんどであるため、GMがアドベンチャー・シナリオを読み解く際に呪文名だけで探しやすいよう、アイウエオ順で記載しております。

また、後述の魔法のアイテムも同様に、アイウエオ順で記載となっております。ご了承ください。

呪文の説明

以下の呪文はアイウエオ順に並んでいる。

アーケイニスツ・マジック・オーラ

Arcanist' s Magic Aura ／ 2レベル、幻術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（小さな四角い絹布1きれ）
持続時間：24時間

君はクリーチャーや物体に触れて幻を被せ、目標に対する占術呪文が嘘の情報を与えるようにする。目標は同意するクリーチャー1体または、他のクリーチャーに運搬も装備もされていない物体1つだ。

この呪文を発動する際、以下の効果のいずれか1つを選ぶか、両方を選ぶこと。これらの効果は持続時間じゅう持続する。この呪文を同一のクリーチャーまたは物体に30日連続で発動し続け、毎回同じ効果を選び続けたなら、この幻は解呪されるまで持続するようになる。

オーラ偽装：君は魔法のオーラを感知する呪文その他の魔法的な効果（たとえばディテクト・マジック）に対する目標の反応を変化させる。魔法でない物体を魔法のものに見せかけたり、魔法の物体を魔法でないように見せかけたり、物体の魔法のオーラを君が選んだ特定の魔法の系統に偽装したり。物体に対してこの効果を使用する際には、その物体を手に取ったあらゆるクリーチャーがこの偽の魔法のオーラに気付くようにすることも選べる。

偽りの仮面：君はクリーチャーの種別を感知する呪文その他の魔法的な効果（たとえばパラディンの“聖邪感知”やシンボル呪文の作動条件）に目標がどう感知されるのかを変化させる。クリーチャー種別を1つ選ぶこと。他の呪文や魔法的効果は、目標が君の選んだ種別のクリーチャーや属性であるかのようにあつかう。

アーケイン・アイ

Arcane Eye ／ 4レベル、占術

発動時間：1アクション
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声、動作、物質（コウモリの毛皮一切れ）
持続時間：精神集中、最大1時間まで

君は射程内に不可視の魔法の眼を1つ生み出す。それは持続時間じゅう空中に浮かぶ。

君はこの眼から精神的に視覚情報を受け取る。眼は通常の視覚に加えて30フィート（約9m）までの暗視を有し、すべての方向を見ることができる。

君は1回のアクションとしてこの眼を任意の方向へ最大30フィート（約9m）まで移動させられる。眼が君から離れられる距離に上限はないが、他の次元界に入ることはできない。眼はしっかりした実体のある障壁を通り抜けることはできない。けれども、直径1インチ（約2.5cm）以上の開口部があれば、そこをくぐり抜けることは可能である。

アーケイン・ハンド

Arcane Hand ／ 5レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：120フィート（約36m）
構成要素：音声、動作、物質（卵の殻1つと蛇革の手袋1つ）
持続時間：精神集中、最大1分まで

君は射程内の、何ものにも占められていない、君から見える場所に、大型サイズのゆらめく半透明な力場製の手を1つ作る。この手はこの呪文の持続時間じゅう持続し、君の命令どおりに移動し、君自身の手の動きをまねて動く。

この手は物体であり、ACは20、hpは君の最大hpに等しい。手のhpが0になった時点でこの呪文は終了する。手の【筋力】は26（＋8）、【敏捷力】は10（±0）である。この手は場所を占めない。

君は（1）この呪文を発動したアクションの一環として、また（2）それ以降の君の各ターンにおいてはボーナス・アクションとして、“この手を最大60フィート（約18m）まで移動させ、以下の効果のいずれか1つを発生させる”ことができる。

握り拳（クレンチド・フィスト）：この手から5フィート（約1.5m）以内のクリーチャー1体または物体1つを殴りつける。この手は君のゲーム的なデータを用いて近接呪文攻撃を行ない、ヒットしたならば4d8［力場］ダメージを与える。

力強き手（フォースフル・ハンド）：この手から5フィート（約1.5m）以内のクリーチャー1体を、君が望む方向へ押しやろうとする。この手の【筋力】と目標の【筋力】〈運動〉で対抗判定を行なうこと。目標のサイズが中型以下なら、君はこの判定に有利を得る。君が判定に勝利したなら、この手は目標を最大で（5＋君の呪文発動能力修正値×5）フィート（1フィートは約30cm）まで押しやる。その際、この手が目標から5フィート（約1.5m）以内に位置し続けるよう、この手も同時に移動する。

つかみかかる手（グラスピング・ハンド）：この手から5フィート（約1.5m）以内にいる、サイズが超大型以下のクリーチャー1体をつかもうとする。この手の【筋力】値を用いての“つかみ”の処理を行なうこと。目標のサイズが中型以下なら、君はこの判定に有利を得る。この手が目標をつかんでいる間、君はボーナス・アクションとしてこの手で目標を握りつぶすことができる。これを行なうたび、目標は（2d6＋君の呪文発動能力修正値）の［殴打］ダメージを受ける。

立ちふさがる手（インターポージング・ハンド）：この手は、君が他の命令を与えるまで、君が指定した1体のクリーチャーと君自身との間に立ちふさがり続ける。この手は常に、君と目標の間に位置するように移動し、君に“目標に対する1/2遮蔽”を与える。目標の【筋力】がこの手の【筋力】以下の場合、目標はこの手がある場所を通過できない。目標の【筋力】がこの手の【筋力】を上回っている場合、目標はこの手がある場所を通過して君の方へ移動することができるが、手がある場所は移動困難な地形とみなされる。

高レベル版：君がこの呪文を6レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが5レベルを1上回るごとに、“握り拳”のダメージが2d8増加し、“つかみかかる手”のダメージが2d6増加する。

アーケイン・ソード

Arcane Sword ／ 7レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作、物質（柄と柄頭が銅と亜鉛製で他がプラチナ製の剣のミニチュア；価値は250gp相当）
持続時間：集中、最大1分まで

君は射程内に浮かぶ剣の形をした平面状の力場を1つ作り出す。この剣は持続時間じゅう持続する。

この剣が出現した際、君は剣から5フィート（約1.5m）以内にいる目標を1体選択して1回の近接呪文攻撃を行なう。ヒットしたなら目標は3d10［力場］ダメージを受ける。この呪文が終了するまで、君は自分のターン毎にボーナス・アクションとして“この剣を君から見える場所へと最大20フィート（約6m）移動させ、最初と同じ攻撃を1回行なう”ことができる。この攻撃の目標は最初と同じでも良いし、異なっても良い。

アーケイン・ロック

Arcane Lock ／ 2レベル、防御術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（最低でも25gp相当の黄金の粉。これは呪文により消費される）
持続時間：解呪されるまで

君が扉、窓、門、宝箱、あるいはその他の閉じられた開口部を持つ物体に触れると、その物体は持続時間の間、施錠される。君および、君がこの呪文を発動するときに指定したクリーチャー全員は、その物体を通常通りに開くことができる。君はまた、合言葉を設定することもできる。その物体の5フィート（約1.5m）以内で合言葉を話せば、この呪文は1分間抑止される。それ以外の手段では、この物体は、それが破壊されるか、呪文が解呪されるか、抑止されるまで開けられず、通過できない。この物体に対してノック呪文を発動すると、アーケイン・ロック呪文は10分間抑止される。

この呪文の作用を受けている間、その物体は破壊したり無理矢理こじ開けることがより困難になる;それを破壊したり、その物体についている鍵を解錠するための難易度は10上昇する。

アースクウェイク

Earthquake ／ 8レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：500フィート（約150m）
構成要素：音声、動作、物質（一つまみの泥と一かけらの石と一塊の粘土）
持続時間：精神集中、最大1分まで

君は射程内の自分から見える地面の一点に地震を起す。呪文の持続時間中、その点から半径100（約30m）フィートの円形の地面を激震が揺るがし、その効果範囲内にあって地面に触れているクリーチャーや建造物を揺さぶる。

効果範囲内の地面は“移動困難な地形”となる。効果範囲内の地上にいて精神集中をしているクリーチャーはみな【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーヴに失敗した者は精神集中が破れる。

（1）君がこの呪文を発動した時、および（2）君がこの呪文の精神集中を維持したターンの終了時ごとに、効果範囲内の地上にいる全クリーチャーは【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーヴに失敗したクリーチャーは倒れて伏せ状態となる。

この呪文は効果範囲の地形次第で追加の効果を生むことがある。GMが判断すること。

地割れ：君がこの呪文を発動したのち、君の次のターンの開始時に、呪文の効果範囲一帯に地割れが広がる。合計1d6個の地割れが生じる（発生箇所はGMが決定すること）。地割れはそれぞれ深さ1d10×10フィート（約3m）、幅10フィート（約3m）、長さはこの呪文の効果範囲の一方の端から他方の端までである。地割れが口を開けた地点に立っていたクリーチャーは【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると地割れに落ちる。セーヴに成功した者は地割れが口を開けた瞬間に地割れのかたわらへ移動する。

建造物の下に地割れが開いたならば、その建造物は自動的に崩壊する（以下参照）。

建造物：（1）君がこの呪文を発動した時、および（2）この呪文の持続中の君の各ターンの開始時ごとに、この呪文による振動は、効果範囲内にあって地面に触れている建造物すべてに50［殴打］ダメージを与える。建造物のヒット・ポイントが0になったならば、それは崩壊する。このとき崩壊によってそばのクリーチャーにダメージを与える可能性もある。具体的には、建造物からその建造物の高さの半分以下の距離にあるクリーチャーは【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーヴに失敗したクリーチャーは5d6［殴打］ダメージを受け、倒れて伏せ状態になり、がれきに埋まる。がれきから脱出するにはアクションとして難易度20の【筋力】〈運動〉判定を行なう。GMはがれきの材質によってこの難易度を上下させてもよい。セーヴに成功したクリーチャーは半分のダメージを受け、伏せ状態にはならず、がれきに埋もれることもない。

アイス・ストーム

Ice Storm ／ 4レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：300フィート（約90m）
構成要素：音声、動作、物質（土埃1つまみと水1滴）
持続時間：瞬間

射程内の1点を中心とする半径20フィート（約6m）高さ40フィート（約12m）の円筒形の範囲内に、岩のように固い氷が降り注ぐ。この円筒形内の各クリーチャーは【敏捷力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると2d8［殴打］ダメージおよび4d6［冷気］ダメージを受ける。セーヴに成功した場合は半分のダメージを受ける。

君の次のターンの終了時まで、効果範囲内は雹（ひょう）によって移動困難な地形となる。

高レベル版：君がこの呪文を5レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが4レベルを1上回るごとに、［殴打］ダメージが1d8増加する。

アイデンティファイ

Identify ／ 1レベル、占術（儀式）

発動時間：1分
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（少なくとも100gpの価値のある真珠と、フクロウの羽根）
持続時間：瞬間

君は1つの物体を選ぶ。この呪文を発動する間、君はその物体に触れ続けていなければならない。もしそれが魔法のアイテムであったり、その物体に何らかの魔法が込められていたなら、君はその特性とその使用方法とを識別する。そのアイテムを使用するのに同調が必要か否か、またそのアイテムにチャージ式の能力があるなら何チャージ残っているのかも知ることができる。また君はそのアイテムに何らかの呪文が作用を及ぼしているのか、そしてそれが何なのかを知ることができる。そのアイテムが呪文によって作られたものである場合、君はそのアイテムを作った呪文を知ることができる。

君が呪文発動の間、物体ではなく1体のクリーチャーに触れ続けていたなら、そのクリーチャーに現在どのような呪文が作用を及ぼしているのか知ることができる。

アイバイト

Eyebite ／ 6レベル、死霊術

発動時間：1アクション
射程：自身
構成要素：音声、動作
持続時間：精神集中、最大1分まで

この呪文の持続時間中、君の両目は恐るべき力を宿した虚無の闇と化す。君から60フィート（約18m）以内にいて君から見えているクリーチャー1体を選び、【判断力】セーヴを行なわせること。このセーヴに失敗したクリーチャーは、持続時間じゅう、以下の効果のいずれか1つ（君が選ぶ）の作用を受ける。以後、この呪文が終了するまで、君は自分の各ターンに1回のアクションとして1体のクリーチャーを目標に選ぶことができる。ただし、君が今回発動したアイバイト呪文に対するセーヴに成功したことがあるクリーチャーを再び目標に選ぶことはできない。

眠り：目標は気絶状態になる。目標がダメージを受けるか、他のクリーチャーが1回のアクションとして目標をゆさぶり起こしたなら、目標は目を覚ます。

恐慌：目標は君に対して恐怖状態となる。目標の各ターンにおいて、目標は“早足”アクションを行ない、最も安全で最短のルートを通って君から遠ざからねばならない（遠ざかることが不可能な場合は移動しなくてよい）。目標が“君から60フィート（約18m）以上離れた場所かつ君のことが見えない場所”まで移動した時点で、この効果は終了する。

不調：目標は攻撃ロールと能力値判定に不利を受ける。目標の各ターンの終了時に、目標は再び【判断力】セーヴを行ない、成功すればこの効果は終了する。

アウェイクン
Awaken ／ 5レベル、変成術

発動時間：8時間
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（1,000gp以上の瑪瑙1つ；これは呪文により消費される）
持続時間：瞬間

君は発動時間のすべてを費やして貴重な宝石の内部に魔力の経路を刻み込んだのち、サイズ分類が超大型以下の野獣1体または植物1つに触れる。目標は【知力】を持たないか、または【知力】が3以下でなければならない。目標の【知力】は10になり、君が知っている言語のうち1種類を話せるようになる。目標が植物なら、目標は枝や根やツタやツルを動かして移動する能力と、ヒューマン同様の知覚能力を得る。覚醒した植物のデータは、（君ではなく）GMが適切と思うものを選ぶ。たとえばアウェイクンド・シュラブやアウェイクンド・ツリーのデータを使うのもよい。

覚醒した野獣または植物は、30日が経過するか、君または君の仲間がそのクリーチャーに害をなすまでの間、君による魅了状態である。この魅了状態が終了した時点で、この覚醒したクリーチャーは魅了状態にあった間の君からの扱いを元に、これからも君に対して友好的であり続けるか否かを考える。

アシッド・アロー
Acid Arrow ／ 2レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：90フィート（約27m）
構成要素：音声、動作、物質（大黄の葉の粉と毒蛇の胃1つ）
持続時間：瞬間

ちらちら光る緑色の矢が射程内の目標1体めがけて飛んでいき、はじけて酸の飛沫をまき散らす。目標に対する1回の遠隔呪文攻撃を行なうこと。ヒットすると目標は即座に4d4［酸］ダメージを受け、さらに目標の次のターンの終了時にも2d4［酸］ダメージを受ける。ミスした場合、この矢は目標に酸の飛沫を浴びせ、ヒットした場合の半分のダメージを与える（目標の次のターンの終了時にはダメージ無し）。

高レベル版：君がこの呪文を3レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが2レベルを1上回るごとに、ヒット時と次のターンの終了時の両方のダメージが1d4ずつ増加する。

アシッド・スプラッシュ
Acid Splash ／初級呪文、召喚術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作
持続時間：瞬間

君は酸のあぶくを投げつける。射程内にいて君から見えるクリーチャー1体、または射程内にいて君から見えかつ互いに5フィート（約1.5m）以内にいるクリーチャー2体を選択すること。目標は【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると1d6の［酸］ダメージを受ける。

この呪文のダメージは君のレベルが特定の値に上昇するごとに1d6ずつ増加する、すなわち5レベルで2d6、11レベルで3d6、17レベルで4d6である。

アストラル・プロジェクション
Astral Projection ／ 9レベル、死霊術

発動時間：1時間
射程：10フィート（約3m）
構成要素：音声、動作、物質（この呪文を作用させるクリーチャー1体ごとに、1,000gp以上の価値のあるヒヤシンス（赤褐色のジルコン）1粒と100gp以上の価値のある美しい彫刻をほどこした銀の棒1本とが必要である。それらすべてはこの呪文によって消費される）
持続時間：特殊

君ならびに最大8体までの射程内におりかつ同意するクリーチャーは、そのアストラル体をアストラル界に投射する（君がすでにアストラル界にいる場合、呪文は失敗し、発動は無駄になる）。君たちが元の次元界に残してゆく物質的肉体は気絶状態となり、活動停止の状況下に置かれる。すなわち、空気や食糧を必要とせず、老化することもない。

アストラル体は当人の通常の姿とほとんど同じように見える。ゲーム・データや所持品も同一である。普段と大きく違うのはシルヴァー・コード（魂の緒）が存在することである。シルヴァー・コードというのは1本の銀色の紐のようなもので、左右の肩甲骨の間から出て背後に伸び、1フィート（約30cm）先でかすれて見えなくなっている。このコードはアストラル体と物質的肉体とをつなぐ絆である。これが損われぬ限り元の肉体に戻ることが可能である。コードの切断は、コードの切断を引き起し得ると明記されている効果によってのみ起り得る。もしコードが切断されたなら、魂と体は切り離され、その者は即座に死亡する。

アストラル体はアストラル界を自由に移動でき、他の次元界へ通じるポータルを通り抜けることもできる。アストラル体が新たな次元界に入るか、この呪文の発動時にいた元の次元界に帰還したなら、肉体と所持品はシルヴァー・コードに引かれてアストラル体のもとへ移送される。これにより、アストラル体は新しい次元界に入った時点で、再び肉体に入ることが可能になる。アストラル体は肉体とは別の存在である。アストラル体に適用されるダメージその他の効果は、物質的肉体には何の影響も与えない。本人が物質的肉体に戻ったならば、アストラル体に適用されていたダメージその他の効果は残らない。

この呪文は、君が自らのアクションを用いてこれを解除したなら、君に関しても仲間に関してもことごとく終了する。呪文が終了したなら、作用を受けていたクリーチャーは物質的肉体に戻り、再び目覚める。

また、この呪文は、解除される以前にも君または特定の仲間に関してのみ終了する可能性がある。（1）アストラル体または物質的肉体のいずれかに対してディスペル・マジック呪文が成功したなら、そのクリーチャーに関してのみ、この呪文は終了する。（2）クリーチャー本来の肉体またはアストラル体のいずれかのヒット・ポイントが0になったなら、そのクリーチャーに関してのみ、この呪文は終了する。

この呪文が終了し、シルヴァー・コードが健在なら、コードはクリーチャーのアストラル体を肉体へ引き戻し、肉体は活動停止状況を終了する。

君がこの呪文を解除する前に、君だけが肉体に戻ってしまった場合、君の仲間はアストラル体のままであり、自力で肉体に戻る手だてを見つけなければならなくなる（普通はヒット・ポイントが0になることで戻ってくる）。

アニマル・シェイプス
Animal Shapes ／ 8レベル、変成術

発動時間：1アクション
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声、動作
持続時間：精神集中、最大24時間まで

君の魔法は他者を獣に変える。射程内にいて、君から見えている、同意するクリーチャーを任意の数だけ選ぶこと。君は各目標を、サイズ分類が大型以下で脅威度が4以下の“野獣”に変化させる。それ以降

のターン、君は自分のアクションを用いて、各目標をさらに別の形態に変化させることができる。

各目標の変化は、持続時間が終了するか、その目標のhpが0になるか、その目標が死亡するまで、持続する。君はそれぞれの目標を別々の形態に変えることも選べる。目標のゲーム的なデータは選んだ野獣のデータに置き換わるが、属性、【知力】、【判断力】、【魅力】は元のままである。目標のhpは新たな形態の値になるが、目標が本来の形態に戻った時点でhpも変化前の値に戻る。目標のhpが0になったせいで本来の形態に戻った場合は、野獣形態のhpを0に減らして余ったぶんのダメージは本来の形態のhpを減少させる。これによって目標の本来のhpが0にならない限り、(野獣形態のhpが0になったことを理由としては) 目標は気絶状態にならない。目標が行なえる行動の範囲は新たな形態の性質に左右され、野獣形態でいる間は会話と呪文の発動を行なえない。

目標の装備はこの新たな形態の中に融合する。目標は自分の装備品を起動も使用もできず、自分の装備品からいかなる利益も得られない。

アニマル・フレンドシップ

Animal Friendship ／ 1レベル、心術

発動時間：1アクション
射程：30フィート(約9m)
構成要素：音声、動作、物質(食物少々)
持続時間：24時間

君はこの呪文によって、1体の "野獣" クリーチャーに、君がその野獣を害するつもりはないと分からせることができる。射程内にいて、君から見える野獣を1体選ぶこと。その野獣は君を見ることができ、かつ君の声を聞くことができなければならない。その野獣の【知力】が4以上なら、この呪文は失敗する。そうでない場合、その野獣は【判断力】セーヴを行なわねばならず、失敗するとこの呪文の持続時間じゅう君によって魅了状態となる。君または君の仲間が目標に危害を加えた時点でこの呪文は終了する。

高レベル版：君がこの呪文を2レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが1レベルを1上回るごとに、追加でもう1体野獣に作用を及ぼすことができる。

アニマル・メッセンジャー

Animal Messenger ／ 2レベル、心術(儀式)

発動時間：1アクション
射程：30フィート(約9m)
構成要素：音声、動作、物質(食物少々)
持続時間：24時間

君はこの呪文によって、1匹の動物に伝言を伝達させる。射程内にいて君から見えている超小型サイズの野獣(たとえばリス、アオカケス、コウモリなど)を1体選ぶこと。君は自分が行ったことのある場所を指定し、伝言の受取人を指定する。受取人の指定は "あの街の衛兵の制服を着た男または女" や "とんがり帽子をかぶった赤毛のドワーフ" のような一般的な説明の形で行なう。次に君は75文字以内の伝言を話す。目標となった野獣は、この呪文の持続時間じゅう、指定された場所に向かって移動し続け、飛行しているなら24時間で最大50マイル、そうでないなら最大25マイルまで移動する。

目標の野獣は、指定の場所に着くと、君の指定に該当するクリーチャーに君の伝言を伝えるため、君が話した音声をそっくりそのまま再生する。この野獣は君の指定にぴったり当てはまるクリーチャーにしか伝言を伝えない。この呪文が終了するまでに野獣が指定の場所にたどり着けなかった場合、君の伝言は失われ、野獣は君がこの呪文を発動した場所に帰るよう移動し始める。

高レベル版：君がこの呪文を3レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが2レベルを1上回るごとに、持続時間が48時間ずつ増加する。

アニメイト・オブジェクツ

Animate Objects ／ 5レベル、変成術

発動時間：1アクション
射程：120フィート(約36m)
構成要素：音声、動作
持続時間：精神集中、最大1分まで

君の命令によって物体に命が宿る。射程内の、誰にも運搬されず携帯されていない、魔法でない物体を最大10個まで選ぶこと。この時、中型サイズの目標は2個ぶんの物体と数え、大型は4個ぶん、超大型は8個ぶんと数える。超大型より大きな物体に自律行動能力を与えることはできない。持続時間が終了するか目標のhpが0になるまでの間、各目標は自律行動能力を得、君の制御下にあるクリーチャー(アニメイテッド・オブジェクト)となる。

君はボーナス・アクションとして、この呪文で作ったクリーチャーに心で念じて命令を与えることができる(ただし、そのクリーチャーが君から500フィート(約150m)以内にいる場合に限る)。君が複数のクリーチャーを制御している場合、君は1回のボーナス・アクションで任意の数のクリーチャーに同一の命令を与えることができる。君はこのクリーチャーの次のターンにおいてこのクリーチャーが行なうアクションと移動を指定することができる。あるいは、「この部屋／通路を守れ」のように命じることも可能である。君から何の命令もない場合、このクリーチャーは他の敵対的なクリーチャーから身を守る以外何もしない。このクリーチャーは1度仕事を命令されるとその仕事が終了するまで命令を実行し続ける。

アニメイテッド・オブジェクトのデータ

サイズ	hp	AC	攻撃	【筋】	【敏】
超小型	20	18	攻撃＋8、1d4＋4ダメージ	4	18
小型	25	16	攻撃＋6、1d8＋2ダメージ	6	14
中型	40	13	攻撃＋5、2d6＋1ダメージ	10	12
大型	50	10	攻撃＋6、2d10＋2ダメージ	14	10
超大型	80	10	攻撃＋8、2d12＋4ダメージ	18	6

アニメイテッド・オブジェクトは "人造" クリーチャーであり、そのAC、hp、攻撃、【筋力】、【敏捷力】はサイズ分類によって決まる。【耐久力】は10、【知力】と【判断力】は3、【魅力】は1だ。移動速度は30フィート(約9m)だが、移動に使えるような脚などのパーツを持たない場合は代りに飛行移動速度30フィート(約9m)(ホバリング)を有する。目標の物体が何らかの表面やより大きな物体にしっかり固定されている場合(たとえば壁にボルト留めされた鎖など)、移動速度は0だ。このクリーチャーは擬似視覚30フィート(約9m)を有するが、30フィート(約9m)より遠くは見えない。hpが0になった時点で元の物体に戻り、クリーチャーとしてのhpを0に減らして余ったぶんのダメージは元の物体のhpを減少させる。

君が攻撃を命じた場合、このクリーチャーは自身から5フィート(約1.5m)以内のクリーチャー1体に1回の近接攻撃を行なう。このクリーチャーの攻撃は[殴打]ダメージを与える "叩きつけ" 攻撃であり、攻撃ボーナスとダメージの値はサイズ分類によって決まる。GMは物体の形状しだいで、[刺突]ダメージや[斬撃]ダメージを与えることにしてもよい。

高レベル版：君がこの呪文を6レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが5レベルを1上回るごとに、追加で2個の物体に自律行動能力を与えることができる。

アニメイト・デッド

Animate Dead ／ 3レベル、死霊術

発動時間：1分
射程：10フィート（約3m）
構成要素：音声、動作、物質（血液1滴、生肉1片、骨粉1つまみ）
持続時間：瞬間

この呪文は下僕のアンデッドを1体作りだす。射程内にある中型または小型サイズの人型生物の骸骨または死体を1つ選ぶこと。君の呪文が目標に醜悪なまがい物の命を吹きこみ、アンデッド・クリーチャーとして蘇らせる。君が骸骨を選んだ場合、目標はスケルトンになり、死体を選んだ場合はゾンビになる。このクリーチャーのゲーム的なデータはGMが決めること。

君は自分の各ターンにおいて、ボーナス・アクションとして、この呪文で作ったクリーチャーに心で念じて命令を与えることができる（ただし、そのクリーチャーが君から60フィート（約18m）以内にいる場合に限る）。君が複数のクリーチャーを制御している場合、君は1回のボーナス・アクションで任意の数のクリーチャーに同一の命令を与えることができる。君はこのクリーチャーの次のターンにおいてこのクリーチャーが行なうアクションと移動を指定することができる。あるいは、「この部屋／通路を守れ」のように命じることも可能である。君から何の命令もない場合、このクリーチャーは他の敵対的なクリーチャーから身を守る以外何もしない。このクリーチャーは1度仕事を命令されるとその仕事が終了するまで命令を実行し続ける。

このクリーチャーは24時間のあいだ君の制御下にあるが、それ以後は君の命令を受け付けなくなる。このクリーチャーへの制御を24時間延長するためには、現在の24時間が過ぎ去る前に、このクリーチャーに対してこの呪文を再び発動する必要がある。この目的でこの呪文を1回発動するたび、1体のアンデッドを作り出す代わりに、この呪文で自律行動能力を与えたクリーチャー最大4体までの制御を延長することができる。

高レベル版：君がこの呪文を4レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが3レベルを1上回るごとに、追加で2体のアンデッド・クリーチャーに自律行動能力を与えるか制御を延長することができる。その際には、作るクリーチャー1体ごとに骸骨または死体が1つ必要となる。

アラーム

Alarm ／ 1レベル、防御術（儀式）

発動時間：1分
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声、動作、物質（小さな鐘1つと細い銀線少々）
持続時間：8時間

君は望ましからざる侵入者に備えて警報を設置する。射程内にある、一辺20フィート（約6m）の立方体を越えない広さの範囲1つ、扉1つ、窓1つのいずれかを選ぶこと。この呪文が終了するまで、サイズ分類が超小型以上のクリーチャーが警報対象に触れるか侵入するたび、君に警報が届く。君はこの呪文を発動する際に、“これこれのクリーチャーはこの警報を鳴らさない”と指定することができる。また君は、“精神的な警報”と“音声による警報”のいずれかを選ぶ必要がある。

精神的な警報は、君が警報対象から1マイル以内にいる時に限り、君の心の中に鋭い警報を発する。君が眠っていた場合、君はこの警報によって目を覚ます。

音声による警報は、60フィート（約18m）の範囲に10秒間、ハンドベルの音を作り出す。

アンシーン・サーヴァント

Unseen Servant ／ 1レベル、召喚術（儀式）

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作、物質（糸の切れ端と木片1つ）
持続時間：1時間

この呪文は、不可視で精神を持たず不定形の中型サイズの力場を1つ作り、この呪文が終了するまで君が命じた単純作業に従事させるものだ。この従者は射程内の地面上の何ものにも占められていない場所に出現する。従者のACは10、hpは1、【筋力】は2で、攻撃は行なえない。従者のhpが0になるとこの呪文は終了する。

君の各ターンにボーナス・アクションとして、君はこの従者に心で念じて命令を与え、“最大15フィート（約4.5m）までの移動を行ない、1つの物体を操作させる”ことができる。この従者はヒューマンの召使いが行なえるような単純作業――ものを取ってくる、掃除、修繕、服をたたむ、火おこし、配膳、お酌など――を行なうことができる。君からの指示を受けた従者は命じられた任務が終わるまで全力でその任務に取り組み、それが終わると君からの次の指示を待つ。

君がこの従者に君から60フィート（約18m）より遠くに移動する必要のある任務を言いつけると、この呪文は終了する。

アンティパシー／シンパシー

Antipathy/Sympathy ／ 8レベル、心術

発動時間：1時間
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作、物質（“反感”の場合は酸に浸したミョウバン1塊、“共感”の場合は蜂蜜1滴）
持続時間：10日

この呪文は君が選んだクリーチャーを惹きつけたり遠ざけたりする。射程内の（1）超大型以下の物体またはクリーチャー1つ、あるいは（2）1辺200（約3m）フィートの立方体を越えない大きさの範囲、を目標に選ぶこと。次に、レッド・ドラゴン、ゴブリン、ヴァンパイアなど、知性を持つ特定の種類のクリーチャーを指定する。目標は持続時間じゅう、指定された種類のクリーチャーを惹きつけるか遠ざけるようなオーラを帯びる。このオーラの効果として“反感”または“共感”を選ぶこと。

反感：この心術は君が指定した種類のクリーチャーたちに、その場所を離れたい、目標に近寄りたくないという強烈な衝動を生じさせる。指定クリーチャーが目標を見た時、または目標の60フィート（約18m）以内に入った時、そのクリーチャーは【判断力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると恐怖状態になる。この恐怖状態は、そのクリーチャーから目標が見えているか、そのクリーチャーが目標から60フィート（約18m）以内にいる限り、持続する。目標によって恐怖状態にされている間、そのクリーチャーは、“目標が見えない安全な場所”のうち最も近い所まで移動するために自分の移動を費やさねばならない。目標から60フィート（約18m）より遠く、かつ目標が見えない場所まで移動すれば、そのクリーチャーは恐怖状態でなくなる。だが、再び目標が見えるようになったり、目標の60フィート（約18m）以内に移動したりしたならば、恐怖状態は再開する。

共感：この心術は、君が指定した種類のクリーチャーたちが目標を見るか目標の60フィート（約18m）以内に入った際に、目標に近寄りたいという強烈な衝動を生じさせる。指定クリーチャーが目標を見た時、または目標の60フィート（約18m）以内に入った時、そのクリーチャーは【判断力】セーヴを行なわねばならない。失敗したクリーチャーは毎ターン、目標の場所の範囲に入るか目標の間合い内に入るよう移動するために、自分の移動を費やさねばならない。目標にたどり着いたクリーチャーは、自分の意志で目標から離れるような移動を行なえない。

目標がそのクリーチャーにダメージを与えたり、何らかの危害を加えたなら、そのクリーチャーはこの効果を終了させるための【判断力】セーヴを行なえる（次項参照）。

効果の終了：前述の【判断力】セーヴに失敗したクリーチャーが、目標から60フィート（約18m）より遠く、かつ目標が見えない場所で自分のターンを終了したなら、そのクリーチャーは【判断力】セーヴを行なう。成功したクリーチャーはもはや目標からのこの効果を受けておらず、自分が感じていた悪印象や好印象は魔法によるものであったと気付く。また、この呪文の作用を受けているクリーチャーは24時間ごとに【判断力】セーヴを行なうことができる。

この効果に対するセーヴに成功したクリーチャーは1分間だけこの効果に対する完全耐性を得る。1分が経過した後は、再びこの効果を被る可能性がある。

アンティマジック・フィールド

Antimagic Field ／ 8レベル、防御術

発動時間：1アクション
射程：自身（半径10フィート（約3m）の球形）
構成要素：音声、動作、物質（鉄粉または鉄のやすりくずを1つまみ）
持続時間：精神集中、最大1時間まで

魔法を防ぐ、目に見えない半径10フィート（約3m）の球形が君を包む。球形の効果範囲内は多元宇宙を満たす魔法のエネルギーから切り離される。この球形の中では呪文は発動され得ず、召喚されたクリーチャーは消え去り、魔法のアイテムすら通常のアイテムとなる。この呪文が終了するまで、この球形は君を中心にして、君とともに移動する。

呪文その他の魔法効果は、アーティファクトが生んだものや神格が生んだものを除いて、すべてこの球形の中では抑止され、また外から中へ通り抜けることはできない。呪文が抑止されてしまった場合、その呪文を発動するのに使ったスロットは消費されてしまう。効果が抑止されている間、その効果は作用しなくなるが、しかしその効果の持続時間を計算する時には抑止されていた時間も含める。

球形内のものを目標とする効果：マジック・ミサイル、チャーム・パーソンなど、呪文その他の魔法効果が、この球形内のクリーチャーまたは物体を目標とした場合、それはその目標に対して何の効果も及ぼさない。

魔法の効果範囲：ファイアーボールなど、他の呪文や魔法の効果範囲は、この球形内には及ばない。もしこの球形が何らかの魔法の効果範囲と重なったならば、魔法の効果範囲のうちこの球形と重なっている部分は抑止される。たとえばウォール・オヴ・ファイアーによって創造された炎は、この球形の中では抑止され、もし重なっている部分が充分に大きいならば炎の壁に隙間ができることになる。

呪文：球形内のクリーチャーまたは物体に、稼動中の呪文その他の魔法効果がかかっている場合、それらの効果は、クリーチャーまたは物体が球形内にいる間は抑止される。

魔法のアイテム：魔法のアイテムの特性や力は、球形内では抑止される。たとえば＋1ロングソードは、球形内では魔法でないロングソードとして機能する。

魔法の武器の特性や力は、（1）球形内の目標に対して使用されるか、あるいは（2）その魔法の武器を使用する攻撃者が球形内にいるならば、抑止される。だが、もし魔法の武器や個々の魔法の矢弾が完全に球形から出たならば（たとえば球形の中から球形の外の目標に対して魔法のアローを射たり魔法のスピアを投擲したならば）、そのアイテムの魔法は、球形を出た瞬間から、もはや抑止されなくなる。

魔法的移動：瞬間移動や次元移動は、この球形内では機能しない。これはつまり、球形内がこうした魔法的移動の終着点である場合や出発点である場合には機能しないということである。他の場所、世界、存在の次元界に通じるポータルや、（ロープ・トリック呪文で生み出されるような）異次元空間の開口部は、この球形内にある間は、一時的に閉じてしまう。

クリーチャーと物体：魔法によって召喚または創造されたクリーチャーや物体は、一時的に存在を止め、かき消すようにいなくなる。消えたものは、“そのものが占めていた場所”がもはや球形内に含まれなくなったとたん、再び現れる。

ディスペル・マジック：ディスペル・マジック等の呪文や魔法効果はこの球形そのものに対して一切の効果を持たない。同様に、別々のアンティマジック・フィールド呪文で生み出された球形どうしが、互いを打ち消しあうことはない。

アンティライフ・シェル

Antilife Shell ／ 5レベル、防御術

発動時間：1アクション
射程：自身（半径10フィート（約3m））
構成要素：音声、動作
持続時間：精神集中、最大1時間まで

君から半径10フィート（約3m）のゆらめくバリアが出現し、常に君が球形の中心となるよう君と共に移動する。このバリアはアンデッドと人造を除くあらゆるクリーチャーの通過を許さず、呪文の持続時間じゅう持続する。

上記に該当するクリーチャーは、このバリアを通過できず、バリアごしに手足などを伸ばすこともできない。だがバリアごしに呪文を発動したり、間合いの長い武器や遠隔武器で攻撃することは可能である。

バリアを通過できないクリーチャーにバリアを押し付けるような向きで君が移動したなら、この呪文は終了する。

イセリアルネス

Etherealness ／ 7レベル、変成術

発動時間：1アクション
射程：自身
構成要素：音声、動作
持続時間：最大8時間

君は境界エーテル界、つまりエーテル界が君の現在存在する次元界と重なりあっているところ、に踏みこむ。そして君はこの境界エーテル界に、（1）呪文の持続時間が終了するか、（2）君が自分のアクションを用いて呪文を解除する、まで留まる。この間、君はいかなる方向へも移動できる。上や下へ移動する場合、1フィート（約30cm）移動するごとに、さらに余分に1フィート（約30cm）移動したものとして数える。君は自分が元いた次元界の物や音を見聞きできるが、元の次元界のものの色はすべて灰色に見え、60フィート（約18m）より先は何も見えない。

エーテル界にいる間、君はエーテル界のクリーチャーにのみ作用を及ぼすことができ、エーテル界のクリーチャーからのみ作用を受ける。エーテル界にいるのでないクリーチャーは君を知覚できず、君とやりとりをすることもできない（特殊能力や魔法によってそうする能力を得ている場合は除く）。

君はエーテル界に存在しないあらゆる物体や効果を無視する。従って君は、元いた次元界の物体を知覚し、しかもその中を通り抜けて移動できる。

この呪文が終了したなら、君は即座に元いた次元界の中の、今現在占めている場所に戻る。このときもしも君がクリーチャーやしっかりとした実体のある物体と同じ場所を占めていたなら、君は即座に、そこから最も近い、何ものにも占められていない、君が占めることのできる空間へ押し出され、（動かされたフィート数×2）の［力場］ダメージを受ける（1フィートは約30cm）。

この呪文は、君がエーテル界にいる時や、エーテル界と重なり合っていない次元界（外方次元界の1つなど）にいる時に発動された場合、何の効果も生まない。

高レベル版：この呪文を8レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが7レベルを1上回るごとに、（君自身を含めて）3体までの同意するクリーチャーを目標にできる。それらのクリーチャーはみな呪文発動時点で君から10フィート（約3m）以内にいなければならない。

イリューソリィ・スクリプト
Illusory Script ／ 1レベル、幻術（儀式）

発動時間：1分
射程：接触
構成要素：動作、物質（10gp以上の価値のある、鉛を含むインク；これは呪文により消費される）
持続時間：10日

君は羊皮紙や紙などの筆記に適した材料に文字を書き、持続時間じゅう持続する効果的な幻術を吹きこむ。

君および、君がこの呪文を発動する際に指定した任意の数のクリーチャーにとって、この文章は君の筆跡による普通のものに見え、君がその文章を書く際に意図していたとおりの意味を読み取ることができる。それ以外のすべての読者にとって、この文章は理解不能な未知の言語または魔法の文字で書かれたものに見える。あるいは、君はこの文章を（別人の筆跡で、別の言語で書かれた）まったく別物に見せかけることもできるが、君が知らない言語の文章に見せかけることはできない。

この呪文が解呪されると、本来の文章と幻の両方が消え失せる。

超視覚を持つクリーチャーは隠された文章を読むことができる。

イレジスティブル・ダンス
Irresistible Dance ／ 6レベル、心術

発動時間：1アクション
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声
持続時間：精神集中、最大1分まで

射程内にいて君から見えているクリーチャーを1体選ぶ。目標はその場でこっけいな踊りを始める；持続時間中すり足で踊り、タップ・ダンスを踏み、跳ね回り続けるのである。魅了状態にならないクリーチャーはこの呪文の効果に対する完全耐性を有する。

踊っているクリーチャーは今の位置を離れずに踊るためだけに自分の移動をすべて費やさねばねらず、【敏捷力】セーヴと攻撃ロールに不利をこうむる。目標がこの呪文の作用を受けている間、他のクリーチャーはこの目標に対する攻撃ロールに有利を得る。踊っているクリーチャーは1回のアクションとして体の自由を取り戻すための【判断力】セーヴを行なうことができ、成功すればこの呪文は終了する。

インヴィジビリティ
Invisibility ／ 2レベル、幻術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（アラビアゴムに包んだまつげ1本）
持続時間：精神集中、最大1時間まで

君が接触したクリーチャー1体は、この呪文が終了するまで不可視状態となる。目標が着用している、あるいは運搬しているものもすべて、目標が持ち歩いている限り不可視状態となる。この呪文は目標が攻撃を行なったり、呪文を発動した時点で終了する。

高レベル版：君がこの呪文を3レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが2レベルを1上回るごとに追加で1体のクリーチャーを目標とすることができる。

インスタント・サモンズ
Instant Summons ／ 6レベル、召喚術（儀式）

発動時間：1分
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（1,000gp相当のサファイア1つ）
持続時間：解呪されるまで

君は重量10ポンド（約4.5kg）以下で縦横高さがすべて6フィート以下の物体1つに触れる。この呪文はその物体の表面に不可視の印をつけ、かつ君が物質要素として用いたサファイアにそのアイテムの名前を目に見えない形で刻み込む。君はこの呪文を発動するたびに別のサファイアを使わねばならない。

以後、任意の時点で、君は自分のアクションを使ってそのアイテムの名前を唱えてサファイアを砕くことができる。すると、そのアイテムは物理的距離や次元の隔たりを無視して即座に君の手の中に出現し、この呪文は終了する。

他のクリーチャーがそのアイテムをつかんでいるか運搬しているなら、サファイアを砕いてもそのアイテムは君の下へ移動しない。その代わり、君は誰がその物体を持っているのかと、そのクリーチャーのおよその居場所とを知る。

このサファイアにディスペル・マジックや類似の効果を成功裏に適用したなら、この呪文の効果は終了する。

インセクト・プレイグ
Insect Plague ／ 5レベル、召喚術

発動時間：1アクション
射程：300フィート（約90m）
構成要素：音声、動作、物質（微量の砂糖、数粒の穀物、脂少々）
持続時間：精神集中、最大10分まで

射程内の君が選んだ一点を中心とした半径20フィート（約6m）の球形を、噛みつくイナゴの群れが満たす。この球形は角を回り込んで広がる。この球形は持続時間じゅう持続し、球形の範囲内は“軽度の隠蔽”かつ移動困難な地形である。

この範囲が出現した時、範囲内のクリーチャーはみな【耐久力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると4d10［刺突］ダメージを受ける（成功した場合は半分のダメージ）。この呪文の範囲に入ったクリーチャーも、この範囲に入るのがそのターン中で初めてなら、このセーヴを行なわねばならない。また、この範囲内でターンを終了したクリーチャーも同じセーヴを行なわねばならない。

高レベル版：君がこの呪文を6レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが5レベルを1上回るごとに、ダメージが1d10増加する。

インセンディエリ・クラウド
Incendiary Cloud ／ 8レベル、召喚術

発動時間：1アクション
射程：150フィート（約45m）
構成要素：音声、動作
持続時間：精神集中、最大1分まで

射程内の一点を中心とした半径20フィート（約6m）の球形内を、白熱した熾火から湧き出した濃い煙が満たす。この煙は角を回り込んで広がり、煙の範囲内は“重度の隠蔽”である。この煙は持続時間が終了するか“軟風”（風速10マイル／時）以上の風によって吹き散らされるまで持続する。

この煙が出現した時、範囲内のクリーチャーは【敏捷力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると10d8［火］ダメージを受ける（成功した場合は半分のダメージ）。この呪文の範囲に入ったクリーチャーも、この範囲に入るのがそのターン中で初めてなら、このセーヴを行なわねばならない。また、この範囲内でターンを終了したクリーチャーも同じセーヴを行なわねばならない。

君の各ターンの開始時に、この煙は君からまっすぐ離れる方向（複数ありうる場合は君が選ぶ）へ10フィート（約3m）移動する。

インフリクト・ウーンズ
Inflict Wounds ／ 1レベル、死霊術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作
持続時間：瞬間

君の間合い内のクリーチャー1体に対して近接呪文攻撃を行なうこと。ヒットしたなら、目標は3d10の［死霊］ダメージを受ける。

高レベル版：君がこの呪文を2レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが1レベルを1上回るごとにダメージが1d10増加する。

インプリズンメント
Imprisonment ／ 9レベル、防御術

発動時間：1分
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声、動作、物質（目標の姿を描いた羊皮紙または彫像、加えて君が選んだバージョンに応じた特別な構成要素（最低でも目標のヒット・ダイス数×500gpの価値のあるもの））
持続時間：解呪されるまで

君は射程内にいて君から見えているクリーチャー1体を閉じこめる魔法的拘束を作り出す。目標は【判断力】セーヴを行なわねばならず、失敗するとこの呪文によって幽閉される。セーヴに成功した目標は、それ以降、君が発動するこの呪文に対する完全耐性を得る。この呪文の作用を受けている間、そのクリーチャーは呼吸と飲食が不要であり、歳を取らない。また、占術呪文によって目標を探したり位置を突き止めることはできない。

この呪文を発動する際には以下のバージョンから1つを選ぶこと。

眠り：目標は眠りにつき、決して目を覚まさない。

このバージョン用の特別な構成要素は希少な催眠性のハーブである。

縛鎖：地面にしっかりと固定された頑丈な鎖が目標をその場に縛り付ける。この呪文が終了するまで、目標は拘束状態になり、かついかなる手段によっても目標が移動したり目標を移動させたりすることはできない。

このバージョン用の特別な構成要素は貴金属製の細い鎖である。

封鎖された牢獄：この呪文は目標を、瞬間移動および次元間移動が封じられた小さな擬似次元界に移動させる。君はこの擬似次元界の形状を、迷宮、檻、塔、そのほか類似の密閉された建築物ないし区域の中から自由に選べる。

このバージョン用の特別な構成要素は君が作ろうとする牢獄をかたどった翡翠製のミニチュアである。

宝石の中の小人：目標は身長1インチ（約2.5cm）の大きさに縮み、宝石または類似の物体の中に幽閉される。光はこの宝石を通常通り透過するので、目標は外を見ることができ、他のクリーチャーも目標を見ることができる。だが光以外の何ものもこの宝石を通ることはできない（瞬間移動や次元間移動の手段を用いても移動は不可能である）。この呪文の効果が持続している限り、この宝石をカットしたり割ったりすることはできない。 このバージョン用の特別な構成要素は鋼玉、ダイアモンド、ルビーなどの大きく透明な宝石である。

埋葬：目標は地中深くに生き埋めになり、目標がちょうど収まる大きさの魔法の力場の球形の中に幽閉される。何ものもこの球形を通過することはできず、いかなるクリーチャーであれ瞬間移動や次元間移動の手段を用いてこの球形を出入りすることはできない。

このバージョン用の特別な構成要素は小さなミスラルのオーブ（宝珠）である。

呪文の終了：どのバージョンを選ぶ場合でも、君はこの呪文を発動する際に、呪文を終了させて目標を解放するための特別な条件を指定することができる。その条件は特殊なものでも複雑なものでもよいが、GMから見て理にかなった条件であり、かつ満たされる可能性がある条件だと認めてもらう必要がある。また、この条件は目に見える行動や物質でなければならず、クリーチャーの名前や素性や崇める神格を指定することはできるが、レベル、クラス、ヒット・ポイントなどの目に見えない条件を指定することはできない。

ディスペル・マジックの呪文はこの呪文を終了させることができるが、そのためには9レベル呪文として発動せねばならず、また、この呪文による牢獄もしくは牢獄を作り出した特別な構成要素のどちらかを目標にしなければならない。

君が1つの特別な構成要素によって作ることのできる牢獄は1つだけだ。同一の構成要素を用いてこの呪文を再び発動した場合、その構成要素を用いたこの呪文によってそれまで幽閉されていた目標は即座に幽閉から解放される。

ヴァンピリック・タッチ
Vampiric Touch ／ 3レベル、死霊術

発動時間：1アクション
射程：自身
構成要素：音声、動作
持続時間：精神集中、最大1分まで

影の絡みつく君の手は他者の生命力を吸い取って君の傷を癒す。君の間合い内のクリーチャー1体に1回の近接呪文攻撃を行なうこと。ヒットした場合、目標は3d6［死霊］ダメージを受け、君は与えた［死霊］ダメージの半分に等しい値のhpを回復する。この呪文が終了するまで、君は自分の各ターンに1回のアクションとして再度この攻撃を行なえる。

高レベル版：君がこの呪文を4レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが3レベルを1上回るごとに、ダメージが1d6ずつ増加する。

ウィアード
Weird ／ 9レベル、幻術

発動時間：1アクション
射程：120フィート（約36m）
構成要素：音声、動作
持続時間：精神集中、最大1分まで

君はクリーチャーの一団の最悪の恐怖を引きずり出し、目標の心の中に目標からしか見えない幻のクリーチャーを作りあげる。射程内の君が選んだ一点を中心とした半径30フィート（約9m）の球形内のクリーチャーはみな【判断力】セーヴを行なわねばならない。このセーヴに失敗すると、目標は持続時間じゅう恐怖状態になる。この幻はそのクリーチャーが最も恐れるものを、決して逃げられない最悪の悪夢として具現化させる。恐怖状態になった目標は自分の各ターンの終了時に【判断力】セーヴを行なわねばならなず、失敗すると4d10［精神］ダメージを受ける。このセーヴに成功すると、そのクリーチャーに関してはこの呪文は終了する。

ヴィシャス・モッカリィ
Vicious Mockery ／初級呪文、心術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声
持続時間：瞬間

君は射程内の君から見えるクリーチャー1体に、密かな心術の魔力で彩られた罵詈雑言を吐きかける。目標が君の声を聞くことができるなら（君の言葉を理解できる必要はない）、目標は【判断力】セーヴを行なわねばならない。失敗した目標は1d4［精神］ダメージを受け、目標自身の次のターンの終了時までに行なう次の1回の攻撃ロールに不利を受ける。

この呪文のダメージは君のレベルが特定の値に上昇するごとに1d4ずつ増加する、すなわち5レベルで2d4、11レベルで3d4、17レベルで4d4である。

ウィッシュ
Wish ／9レベル、召喚術

発動時間：1アクション
射程：自身
構成要素：音声
持続時間：瞬間

ウィッシュは定命のクリーチャーが発動可能な最強の呪文である。君は大声で願いを叫ぶだけで、現実の基礎構造そのものを思い通りに作り変える。

この呪文の基本的な使い方は、他の任意の8レベル以下の呪文1つを再現することだ。君はその呪文を発動するために必要なあらゆる条件（高額な物質要素を含む）を無視し、その呪文の効果だけをそのまま発揮させる。

あるいは、君は以下の効果のいずれか1つを作り出すこともできる。

- 魔法のアイテムでない、価値が25,000gp以下の物体1つを作り出す。この物体の縦・横・高さはすべて300（約90m）フィート以内でなければならない。この物体は君から見える地面上の何ものにも占められていない場所に出現する。
- 君から見えるクリーチャー最大20体までのhpをすべて回復させ、それらのクリーチャーが被っている効果のうちグレーター・レストレーションで終了させられるものをすべて終了させる。
- 君から見えるクリーチャー最大10体までに、君が選んだ1種類のダメージ種別に対する抵抗を与える。
- 君から見えるクリーチャー最大10体までに、8時間のあいだ、1種類の呪文またはその他の魔法的な効果に対する完全耐性を与える。たとえば、君は自分と仲間全員に、とあるリッチの持つ生命力吸収攻撃への完全耐性を持たせることができる。
- 過去1ラウンド以内（君の前のターンを含む）に行なわれた1つのロールを再ロールさせ、その出来事を無かったことにする。新たなロールの結果に適合するよう、現実そのものが改変される。たとえば、敵の成功したセーヴ、敵のクリティカル・ヒット、あるいは味方の失敗したセーヴを無かったことにできるのだ。君はこの再ロールに有利または不利を付与することができ、再ロールの結果と元のロールのどちらを適用するかを選べる。

君はこの呪文によって、以上の例示を上回る偉業すら成し遂げうる。君の願いを可能な限り正確にGMへ伝えること。それによって何か起きるかを判断することに関して、GMは非常に大きな裁量権を持つ。君の願いが大それたものであればあるほど、何かおかしなことが起きる可能性は高くなる。この呪文は単に失敗するかもしれない。君が望んだ効果は部分的にしか達成されないかもしれない。君が願いを述べた言葉の内容次第で、予想だにしない目に遭うかもしれない。たとえば、「あの悪党の死を」と願った結果、君はその悪党の寿命が尽きた後のはるか未来へ飛ばされ、事実上ゲームから追放されるかもしれない。同様に、伝説の魔法のアイテムやアーティファクトを願った結果、君はそのアイテムの現在の所有者の居場所へ運ばれるかもしれない。

他の呪文を再現する以外の効果を発生させるためにこの呪文を発動することは負担が大きく、君をひどく弱らせる。この負担に耐えた後も、君は大休憩を終えるまで、呪文を1つ発動するたびに“その呪文のレベル1ごとに1d10”の［死霊］ダメージを受けるようになる。このダメージはいかなる手段でも軽減したり防いだりできない。さらに、2d4日のあいだ、君の【筋力】は3に低下する（元々3未満の場合は変化しない）。この期間中、君が“軽度の活動”より負担の大きい活動を何も行なわず休憩に努めるなら、1日の休憩ごとに残り日数が2日減少する。最後に、君はこの呪文の負担によって、33%の確率で2度とこの呪文を発動できなくなる。

ウィンド・ウォーク
Wind Walk ／6レベル、変成術

発動時間：1分
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声、動作、物質（炎と聖水）
持続時間：8時間

君および、最大10体までの“射程内にいて君から見えている同意するクリーチャー”は、持続時間じゅうガス化形態を取り、ひとひらの雲のような外見になる。雲の形態でいる間、そのクリーチャーは飛行移動速度300フィート（約90m）を有し、非魔法的武器によるダメージに対する抵抗を有する。この形態のクリーチャーは“早足”アクションおよび元の形態に戻ること以外、いかなるアクションも行なえない。元の形態に戻るには1分かかる。その間、そのクリーチャーは無力状態であり、移動も行なえない。この呪文が終了するまで、いったん元に戻ったクリーチャーはふたたび雲の形態になることができる（こちらも変化には1分かかる）。

この効果が終了した時点で、雲形態で飛行中であるクリーチャーは、毎ラウンド60フィート（約18m）ずつ降下する。この降下は1分経つか安全に地面に着陸するまで続く。1分経っても着地できなかったなら、そのクリーチャーは残りの距離を落下する。

ウィンド・ウォール
Wind Wall ／3レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：120フィート（約36m）
構成要素：音声、動作、物質（小さな扇1つと異国や異界産の羽1枚）
持続時間：精神集中、最大1分まで

射程内の君が選んだ場所の地面から、強風が壁となって立ち上る。この壁の大きさは、最大で長さ50フィート（約15m）、高さ15フィート（約4.5m）、厚さ1フィート（約30cm）までだ。君はこの壁の形状を自由に決められるが、この壁は地面に沿った一つながりの線分をなしていなければならない。この壁は持続時間じゅう持続する。

この壁が現れた時、壁の範囲内にいたクリーチャーは皆【筋力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると3d8［殴打］ダメージを受ける（成功した者は半分のダメージ）。

この強風は霧や煙およびその他の気体を一瞬で吹き散らす。小型以下のサイズの飛行中のクリーチャーや物体はこの壁を通過できない。この壁に入った固定されていない軽い物体は上向きに飛び上がる。この壁の反対側にいる目標めがけて射出されたアローやボルトその他の普通の矢弾は上向きに逸らされ、自動的にミスする（ジャイアントや攻城兵器から放たれた岩や類似の矢弾は、この作用を受けない）。ガス化形態のクリーチャーもこの壁を通過できない。

ウェブ
Web ／ 2レベル、召喚術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作、物質（蜘蛛の巣ひとかけら）
持続時間：精神集中、最大1時間まで

君は射程内の任意の地点に、何層にも重なった強靭な粘着性のクモの巣状の網を呼び出す。この網は持続時間の間、その地点を起点とした1辺20フィート（約6m）の立方体の範囲を満たす。この網は移動困難な地形であり、効果範囲を軽度に隠蔽する。

この網は、2つ以上の向かい合った固定点（たとえば両側の壁や立木など）に固定されるか、床や壁や天井を覆うように置かれる必要があり、そうされなかったならば崩れ落ちてしまう。そして、次の君のターン開始時にこの呪文は終了してしまう。網が平らな面を覆うように置かれた場合、その厚さは5フィート（約1.5m）になる。

この網の中で自分のターンを開始したクリーチャー、あるいは自分のターンにこの網の中に進入したクリーチャーは【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーヴィング・スローに失敗したならそのクリーチャーは、網の中から出るか、あるいは網を振りほどくまで、拘束状態となる。

網により拘束状態となったクリーチャーは、自分のアクションを用いて、君の呪文のセーヴ難易度に対して【筋力】判定を行なうことができる。この判定に成功したなら、そのクリーチャーはもはや拘束状態ではなくなる。

この網は可燃性である。直火にさらされると、この網は1辺5フィート（約1.5m）の立方体の範囲が1ラウンドで燃え尽き、その間にこの火の中でターンを開始するすべてのクリーチャーに2d4の［火］ダメージを与える。

ウォーター・ウォーク
Water Walk ／ 3レベル、変成術（儀式）

発動時間：1アクション
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声、動作、物質（コルク1かけら）
持続時間：1時間

この呪文は水、酸、泥、雪、流砂、溶岩など、あらゆる液面の上を、それが無害なしっかりした実体のある地面であるかのように移動する能力を与える（ただし融けた溶岩の上を歩いたクリーチャーは熱によってダメージを受ける可能性がある）。射程内にいて君から見える、最大10体の同意するクリーチャーが、持続時間中このような能力を得る。

液体に沈んでいるクリーチャーを目標に選んだ場合、この呪文は毎ラウンド60フィート（約18m）の速度で目標をその液体の表面まで浮上させる。

ウォーター・ブリージング
Water Breathing ／ 3レベル、変成術（儀式）

発動時間：1アクション
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声、動作、物質（短い葦（あし）または藁（わら））
持続時間：24時間

この呪文は、射程内にいて君が見ることのできる、最大10体までの同意するクリーチャーに、持続時間じゅう水中で呼吸する能力を与える。それらのクリーチャーは元々持っていた呼吸能力も保ち続ける。

ウォーディング・ボンド
Warding Bond ／ 2レベル、防御術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（プラチナ製の指輪一対（それぞれ少なくとも50gpの価値のもの）、君と目標はこの呪文の持続時間中この指輪をはめていなければならない）
持続時間：1時間

この呪文は君が接触した同意するクリーチャー1体を守り、この呪文が終了するまで、君とその目標との間に不思議なつながりを作り出す。君から60フィート（約18m）以内にいる間、目標はACとセーヴィング・スローに＋1のボーナスを得て、すべてのダメージに対して抵抗を得る。また君は、目標がダメージを受けるたび、同量のダメージを受ける。

この呪文は君のヒット・ポイントが0になるか、あるいは君と目標が60フィート（約18m）より遠くに離れた時点で終了する。また、つながりのある双方のクリーチャーのどちらかに対して、新しくウォーディング・ボンドが発動されたときにも終了する。君はこの呪文をアクションを使用して解除できる。

ウォール・オヴ・アイス
Wall of Ice ／ 6レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：120フィート（約36m）
構成要素：音声、動作、物質（小さな石英のかけら）
持続時間：精神集中、最大10分まで

君は射程内のしっかりした実体を持つ表面上に氷の壁を作る。君はこの壁を、半球のドーム型または球形（どちらも半径は最大10フィート（約3m）まで）にするか、10フィート×10フィート（約3m×3m）の板10枚からなる平面にするかを選べる。どの板も他の板と隣接していなければならない。どの形状にした場合も、この壁の厚さは1フィート（約30cm）であり、この壁は持続時間じゅう持続する。

クリーチャーのスペースを横断するような位置にこの壁を出現させた場合、そのクリーチャーはこの壁のいずれかの側へ押しやられ、【敏捷力】セーヴを行なわねばならない。このセーヴに失敗したなら、そのクリーチャーは10d6［冷気］ダメージを受ける（成功したなら半分のダメージ）。

この壁は物体であるため。ダメージを与えて穴をあけることが可能である。この壁のACは12、hpは10フィート（約3m）平方の区画ごとに30であり、［火］ダメージへの脆弱性を有する。この壁の10フィート（約3m）平方の区画1つのhpを0に減らすと、その区画は破壊されるが、その壁が占めていた空間に凍てつく冷気の層が残る。この冷気の層を通過して移動したクリーチャーは、この層に入るのがそのターン中で初めてなら、【耐久力】セーヴを行なわねばならない。このセーヴに失敗した者は5d6［冷気］ダメージを受ける（成功した者は半分のダメージ）。

高レベル版：君がこの呪文を7レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが6レベルを1上回るごとに、この壁が出現した際に与えるダメージが2d6増加し、冷気の層を通過した際に与えるダメージが1d6増加する。

ウォール・オヴ・ストーン
Wall of Stone ／ 5レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：120フィート（約36m）
構成要素：音声、動作、物質（花崗岩の小さなひと塊）
持続時間：精神集中、最大10分まで

射程内の君が選んだ場所に、魔法の物体ではない、しっかりした実体を持つ石の壁が出現する。この壁の厚さは6インチ（約15.4cm）であり、10フィート×10フィート（約3m×3m）の正方形の板10枚で構成される。これらの板はみな、1枚以上の他の板に連続していなければならない。あるいは、厚さが3インチ（約7.6cm）で10フィート×20フィート（約3m×6m）の長方形の板を10枚作り出すことも選べる。

この石壁がクリーチャーのスペースを横切るような位置に出現した場合、そのクリーチャーは壁のいずれかの側に押しやられる（どちらの側かは君が選ぶ）。あるクリーチャーがこの石壁によって（あるいはこの石壁と、他のしっかりした実体を持つ表面によって）全方向を取り囲まれそうな場合、そのクリーチャーは【敏捷力】セーヴを行なうことができる。これに成功したクリーチャーは壁に囲まれない位置まで移動するために、自身のリアクションを用いて、最大で自身の移動速度までの移動を行なうことができる。

この石壁は君が望むどんな形状でも取りうるが、クリーチャーや物体と同じ場所を占めることはできない。この石壁は垂直である必要がなく、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と融合させ、しっかりと支えさせなければならない。したがって、この呪文を用いて裂け目に橋をかけたり、スロープを作り上げることは可能である。

石壁を使用して橋などを造る場合、柱などの支えとなる場所どうしが20フィート（約6m）より遠く離れる時には、補助構造物を造って支えなければならないため、それぞれの板の大きさは半分になる。君はこの石壁の細部の形状を大ざっぱに指定することができ、胸壁や矢狭間などを作ることも可能だ。

この石壁は石製の物体であるため、ダメージを与えて突き破ることが可能である。石の板のACは15、1枚あたりのヒット・ポイントは厚さ1インチ（約2.5cm）ごとに30である。ヒット・ポイントが0になった石板は破壊され、それによって周囲の石版に連鎖的なダメージが入る可能性もある（GMの判断しだい）。

この呪文の持続時間が終了するまで精神集中を維持し続けたなら、この石壁は永続的な壁となり、解呪できなくなる。そうでない場合、この呪文が終了した時点で石壁は消えうせる。

ウォール・オヴ・ソーンズ
Wall of Thorns ／ 6レベル、召喚術

発動時間：1アクション
射程：120フィート（約36m）
構成要素：音声、動作、物質（イバラのトゲひとつかみ）
持続時間：精神集中、最大10分まで

君は針のように鋭いトゲが密生したイバラの絡み合う頑丈でしなやかな茂みの壁を作る。この壁は射程内のしっかりした実体を持つ表面上に出現し、持続時間じゅう持続する。君は（1）長さが最大60フィート（約18m）、高さが最大10フィート（約3m）、厚さが最大5フィート（約1.5m）の壁を作るか、（2）直径が最大20フィート（約6m）、高さが最大20フィート（約6m）、厚さが最大5フィート（約1.5m）の円形の壁を作るかを選べる。この壁は視線を遮る。

この壁が出現した時、壁の範囲内にいる各クリーチャーは【敏捷力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると7d8［刺突］ダメージを受ける（成功した者は半分のダメージ）。

クリーチャーはこの壁を通過して移動できるが、その移動はのろのろとした痛みを伴うものとなる。クリーチャーはこの壁の中を1フィート（約30cm）移動するごとに、4フィート（約1.2m）ぶんの移動を消費しなければならない。しかも、この壁に入ったクリーチャーは、この壁に入るのがそのターン中で初めてなら、【敏捷力】セーヴを行なわねばならない。このセーヴに失敗した者は7d8［斬撃］ダメージを受ける（成功した者は半分のダメージ）。

高レベル版：君がこの呪文を7レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが6レベルを1上回るごとに、この壁が与えるすべてのダメージが1d8ずつ増加する。

ウォール・オヴ・ファイアー
Wall of Fire ／ 4レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：120フィート（約36m）
構成要素：音声、動作、物質（硫黄1かけら）
持続時間：精神集中、最大1分まで

君は射程内のしっかりした実体をもつ表面上に火の壁を作り出す。君は（1）長さが最大60フィート（約18m）、高さが最大20フィート（約6m）、厚さが最大1フィート（約30cm）の壁を作るか、（2）直径が最大20フィート（約6m）、高さが最大20フィート（約6m）、厚さが最大1フィート（約30cm）の円形の壁を作るかを選べる。この壁は不透明で、持続時間じゅう持続する。

この壁が出現した時、壁の範囲内にいる各クリーチャーは【敏捷力】セーヴを行なわねばならず、セーヴに失敗したクリーチャーは5d8［火］ダメージを受ける。セーヴに成功すればこのダメージは半分になる。

この壁のいずれかの一方の側（この呪文を発動する際に君が選ぶこと）から10フィート（約3m）以内でターンを終了するか、この壁の中でターンを終了したクリーチャーは、5d8［火］ダメージを受ける。この壁の中に入ったクリーチャーも、この壁に入るのがそのターン中で初めてならば、同じダメージを受ける。

この壁のもう一方の側はまったくダメージを与えない。

高レベル版：君がこの呪文を5レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが4レベルを1上回るごとに、［火］ダメージが1d8増加する。

ウォール・オヴ・フォース
Wall of Force ／ 5レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：120フィート（約36m）
構成要素：音声、動作、物質（透明な宝石を砕いた粉1つまみ）
持続時間：精神集中、最大10分まで

射程内の君が選んだ一点に、力場製の不可視の壁が出現する。この壁は君が選んだ任意の向きで――水平、垂直、あるいは傾けて――配置できる。この壁は空中に浮かべることもできれば、しっかりした実体を持つ表面上に固定することもできる。君はこの壁を、半球のドーム型または球形（どちらも半径は最大10フィート（約3m）まで）にするか、10フィート×10フィート（約3m×3m）の板10枚からなる平面にするかを選べる。どの板も他の板と隣接していなければならない。どの形状にした場合も、この壁の厚さは1/4インチ（約0.6cm）だ。この壁は持続時間じゅう持続する。クリーチャーのスペースを横断するような位置にこの壁を出現させた場合、そのクリーチャーはこの壁のいずれかの側へ押しやられる（どちらの側かは君が選ぶ）。

何ものたりとこの壁を物理的に通過することはできない。この壁はすべてのダメージに対する完全耐性を有し、ディスペル・マジックで解呪することもできない。ただし、ディスインテグレイト呪文はこの壁を即座に破壊する。この壁はエーテル界にも広がるため、エーテル界経由の移動も遮断する。

エイド
Aid ／ 2レベル、防御術

発動時間：1アクション
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声、動作、物質（細長い白布1片）
持続時間：8時間

君の呪文は仲間の強靭さと断固たる意志とを高める。射程内のクリーチャーを3体まで選択すること。それぞれの目標の最大ヒット・ポイントと現在のヒット・ポイントは持続時間のあいだ、5ポイント増加する。

高レベル版：君がこの呪文を3レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが2レベルを1上回るごとに、各目標のヒット・ポイントが追加で5ポイント増加する。

エクスペディシャス・リトリート
Expeditious Retreat ／ 1レベル、変成術

発動時間：1ボーナス・アクション
射程：自身
構成要素：音声、動作
持続時間：精神集中、最大10分まで

この呪文は君に途方もない速さで動き回る能力を与える。この呪文を発動した時、君は“早足”アクションを行なう。また、この呪文が終了するまで、君は自分の各ターンにボーナス・アクションとして“早足”アクションを行なえる。

エルドリッチ・ブラスト
Eldritch Blast ／初級呪文、力術

発動時間：1アクション
射程：120フィート（約36m）
構成要素：音声、動作
持続時間：瞬間

射程内のクリーチャー1体めがけて、バチバチと鳴るエネルギー光線が放たれる。目標に対して1回の遠隔呪文攻撃を行なうこと。これがヒットすると目標は1d10［力場］ダメージを受ける。

この呪文は君のレベルが特定の値に上昇するごとに追加の光線を作り出す、すなわち5レベルで2本、11レベルで3本、17レベルで4本である。君はこれらの光線を同一の目標に向けてもよいし、別々の目標に向けてもよい。光線1本ごとに別々の攻撃ロールを行なうこと。

エンスロール
Enthrall ／ 2レベル、心術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作
持続時間：1分

君は心惑わす言葉の糸を紡ぐ。射程内にいて、君から見え、君の声が聞こえるクリーチャーを任意の数だけ選び、【判断力】セーヴを行なわせること。魅了状態にならないクリーチャーはこのセーヴに自動成功する。君または君の仲間が目標と戦闘中なら、目標はこのセーヴに有利を得る。このセーヴに失敗した目標は、この呪文が終了するか君の声が聞こえなくなるまで、君以外のクリーチャーを知覚するための【判断力】〈知覚〉判定に不利を受ける。君が無力状態になるか、話せなくなった時点で、この呪文は終了する。

エンタングル
Entangle ／ 1レベル、召喚術

発動時間：1アクション
射程：90フィート（約27m）
構成要素：音声、動作
持続時間：精神集中、最大1分まで

射程内の一点を中心とした一辺20フィート（約6m）の正方形の範囲の地面に、からみつく雑草と蔦が生い茂る。持続時間中、この範囲はこれらの植物によって移動困難な地形と化す。

君がこの呪文を発動した時点で範囲内にいたクリーチャーは【筋力】セーヴを行なわねばならず、失敗するとこの呪文が終了するまで植物にからみつかれて拘束状態になる。この植物によって拘束状態にされているクリーチャーは、自分のアクションを使い、君の呪文セーヴ難易度に対して【筋力】判定を1回行なうことができる。この判定に成功すれば、そのクリーチャーの拘束状態は終了する。

この呪文が終了すると、この呪文が作り出した植物は萎れて消え去る。

エンハンス・アビリティ
Enhance Ability ／ 2レベル、変成術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（野獣の毛皮または羽）
持続時間：精神集中、最大1時間まで

君は1体のクリーチャーに触れ、魔法的な強化を授ける。以下の効果のいずれか1つを選ぶこと。目標はこの呪文が終了するまでその効果を得る。

雄牛の筋力（ブルズ・ストレングス）：目標は【筋力】判定に有利を得る。また、目標の運搬能力は2倍になる。
猫の敏捷力（キャッツ・グレース）：目標は【敏捷力】判定に有利を得る。また、目標は無力状態でない限り、20フィート（約6m）以下の落下によるダメージを受けない。
熊の耐久力（ベアズ・エンデュアランス）：目標は【耐久力】判定に有利を得る。また、目標は2d6の一時的hpを得る。この一時的hpはこの呪文が終了した時点で失われる。
狐の知力（フォクセス・カニング）：目標は【知力】判定に有利を得る。
梟の判断力（アウルズ・ウィズダム）：目標は【判断力】判定に有利を得る。
鷲の魅力（イーグルズ・スプレンダー）：目標は【魅力】判定に有利を得る。

高レベル版：君がこの呪文を3レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが2レベルを1上回るごとに、追加でもう1体のクリーチャーを目標にできる。

エンラージ／リデュース

Enlarge/Reduce ／ 2レベル、変成術

発動時間：1アクション
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声、動作、物質（鉄粉1つまみ）
持続時間：精神集中、最大1分まで

君は射程内の君から見えているクリーチャー1体または物体1つを、持続時間じゅう大きくするか小さくする。クリーチャー1体または、着用も運搬もされていない物体1つを選ぶこと。同意しない目標は【耐久力】セーヴを行なう。成功すれば、この呪文は何の効果も及ぼさない。

目標がクリーチャーの場合、目標が着用ないし運搬しているすべてのものも、目標と一緒にサイズが変わる。この呪文の作用を受けているクリーチャーが何らかのアイテムを手放したなら、そのアイテムは即座に元のサイズに戻る。

拡大：目標の縦・横・高さはすべて2倍になり、重量は8倍になる。これによって目標のサイズ分類は1段階大きくなる（たとえば中型から大型になる）。目標が2倍に大きくなれるだけの空きがない場合、目標はその空間にぎりぎり収まる最大の大きさまで大きくなる。また、この呪文が終了するまで、目標は【筋力】判定と【筋力】セーヴに有利を得る。目標の武器も新たなサイズにふさわしく大きくなる。武器が大きくなっている間、その武器を用いた目標の攻撃は1d4の追加ダメージを与える。

縮小：目標の縦・横・高さはすべて半分になり、重量は1/8になる。これによって目標のサイズ分類は1段階小さくなる（たとえば中型から小型になる）。この呪文が終了するまで、目標は【筋力】判定と【筋力】セーヴに不利を受ける。目標の武器も新たなサイズにふさわしく小さくなる。武器が小さくなっている間、その武器を用いた目標の攻撃のダメージは1d4減少する（これによってダメージが1未満に減ることはない）。

オーギュリイ

Augury ／ 2レベル、占術（儀式）

発動時間：1分
射程：自身
構成要素：音声、動作、物質（特別に印をつけた占い棒や骨あるいはその他のトークン類、最低でも25gp相当）
持続時間：瞬間

宝石をはめた占い棒を使ったり、ドラゴンの骨を転がしたり、凝った模様で彩られたカードを並べたり、その他の占い道具を使うことで君は異界の存在から、君がこの先30分以内に行なおうと考えている、ある特定の行動がもたらす結果について予兆を受け取ることができる。GMは考え得る予兆を以下の中から選ぶ。

- 吉、よい結果をもたらす。
- 凶、悪い結果をもたらす。
- “吉にして凶”、良い結果、悪い結果の両方がある。
- “いずれでもなし”、特によい結果にも悪い結果にもならない。

この呪文は、この呪文の結果を変えてしまうような状況（たとえばこの呪文の使用後に別の呪文を発動したり、仲間の数が増減したりする）をすべて考慮するものではない。

次の大休憩を終える前に、この呪文を2回以上発動した場合、1回目の発動を除く1回の発動ごとに25%の確率で（これは累積する）、結果がランダムに与えられてしまう可能性がある（2回目の発動は25%、3回目は50%、4回目は75%）。このロールはGMが秘密裡に行なう。

オルター・セルフ

Alter Self ／ 2レベル、変成術

発動時間：1アクション
射程：自身
構成要素：音声、動作
持続時間：精神集中、最大1時間まで

君は別の形態に変化する。この呪文を発動する際、以下の選択肢の1つを選ぶこと。それぞれの選択肢には、この呪文の持続時間中続くいくつかの効果が含まれている。この呪文が持続している間、君は1回のアクションとして、“現在の選択肢の効果をすべて終了させ、別の選択肢の利益を得る”ことができる。

水中適応：君の肉体は水中の環境に適応し、鰓が生え、指と指の間に水かきが生じる。君は水中でも呼吸することができ、歩行移動速度に等しい水泳移動速度を得る。

外見変更：君は自分の外見を変化させる。君は自分がどのように見えるのかを――身長、体重、顔だち、声色、毛髪の長さ、肌や目や髪などの色、（もしあれば）目立つ特徴など――を決める。他の種族に見せかけることも可能だが、それによって君のゲーム的なデータが変化することはない。君自身とサイズ分類の異なるクリーチャーに化けることはできず、基本的な身体形状を変えることもできない；たとえば君が二足歩行しているなら、この呪文によって四足歩行を装うことはできないのだ。この呪文の持続時間中、君は自分のアクションを費やすことで、自分の外見をさらに別の姿へ変化させることができる。

肉体武器：君の体に、爪、牙、トゲ、角、または君が選んだその他の肉体武器が生じる。君の素手打撃は1d6の［刺突］または［斬撃］または［殴打］ダメージを与え（ダメージ種別は君が選んだ肉体武器の種類による）、君は素手打撃に習熟する。最後に、この肉体武器は魔法のものであり、君はこの肉体武器を用いて行なう攻撃ロールとダメージ・ロールに＋1ボーナスを得る。

ガーズ・アンド・ウォーズ

Guards and Wards ／ 6レベル、防御術

発動時間：10分
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（香、少量の硫黄と油、結び目つきの紐1本、大型の異形クリーチャーの血液少々、10gp以上の価値のある小さな銀の棒）
持続時間：24時間

この呪文は最大で床面積2,500平方フィート（一辺50フィート（約15m）の正方形1つ、一辺5フィート（約1.5m）の正方形100個、または一辺10フィート（約3m）の正方形25個）の範囲を守る。守られる範囲は最大で高さ20フィート（約6m）までであり、君は範囲の形状を自由に選べる。守る範囲を分割して砦の複数の階層を守ることも可能だが、そのためにはこの呪文の発動中に分割したそれぞれの範囲に1度は足を踏み入れなければならない。

この呪文を発動する際、君はこの呪文の効果の一部または全体（君が選ぶ）の作用を受けない特定の個人を何人でも指定できる。また君は合言葉を指定し、その合言葉を大声で口にした者はこの呪文のあらゆる効果に完全耐性を持つようにすることもできる。

ガーズ・アンド・ウォーズは守る範囲に以下の効果を作りだす。

廊下：範囲内のすべての廊下は霧で満たされ、“重度の隠蔽”となる。さらに、守られた廊下において進行方向を選ぶようなあらゆる場所（交差路や分岐路）に踏み込んだ君以外のクリーチャーは、50%の確率で、自分が選んだ方向とは正反対の方向に進んでいると信じ込んでしまう。

扉：範囲内のすべての扉は、アーケイン・ロック呪文がかかっているかのように、魔法によって施錠される。さらに、君は最大10枚までの扉を、マイナー・イリュージョン呪文による物体の幻と同等の効果による幻影で覆い隠し、何のへんてつもない壁の一部に見せかけること

ができる。

階段：範囲内のすべての階段は、上から下まですべて、ウェブ呪文と同様の蜘蛛の巣に覆われる。ガーズ・アンド・ウォーズが持続している限り、この蜘蛛糸は燃やされたり切り裂かれたりしても10分後に元に戻る。

他の呪文の効果：君は範囲内に以下の魔法的な効果のいずれか1つを設置することができる。

- 4つの廊下にダンシング・ライツを設置する。君はガーズ・アンド・ウォーズが持続している限り、これの灯りに一定の単純な動きを繰り返し続けさせることができる。
- 2か所にマジック・マウスを設置する。
- 2か所にスティンキング・クラウドを設置する。これらの雲は君が指定した場所に出現する。ガーズ・アンド・ウォーズが持続している限り、これらの雲は風で吹き散らされても10分後に元に戻る。
- 廊下または部屋1つに継続的なガスト・オヴ・ウィンドを設置する。
- 1か所にサジェスチョンを設置する。最大で一辺5フィート（約1.5m）の正方形までの範囲を1つ選ぶこと。その範囲に入るか通過したクリーチャーは皆、精神的な示唆を受ける。

この呪文で守られている範囲全体が魔力を放っている。この呪文の特定の効果に対してディスペル・マジックを発動した場合、（解呪に成功しても）その効果のみが解呪される。

この呪文を同じ場所に1年間毎日発動し続けると、この呪文の効果は永続的になる。

ガーディアン・オヴ・フェイス

Guardian of Faith ／ 4レベル、召喚術

発動時間：1アクション
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声
持続時間：8時間

射程内にあって君から見える、君の選択した、何ものにも占められていない場所に、大型サイズの、幽霊のような“守護者”が1体現れる。守護者はその場所を占める。その姿はぼやけて定かでない。ただ輝く剣と、君の崇める神の聖印を描いた盾だけがはっきりと見える。

君に対して敵対的なクリーチャーは、守護者から10フィート（約3m）以内の場所へ移動したなら、【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならない（ただしこのセーヴを行なうのは、そのターン中にはじめてそのような場所へ移動した時だけである）。セーヴに失敗したならば20［光輝］ダメージ、成功したならばその半分のダメージを受ける。守護者は計60ダメージを与え終えたら消え去る。

カーム・エモーションズ

Calm Emotions ／ 2レベル、心術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作
持続時間：精神集中、最大1分まで

君は人々の強い感情を抑止しようとする。射程内の一点を選ぶこと。その点を中心とした半径20フィート（約6m）の球形内にいる人型生物は皆【魅力】セーヴを行なわねばならない。クリーチャーは望むなら自分のセーヴを故意に失敗することを選べる。このセーヴに失敗したクリーチャーがいるなら、君は以下の2種類の効果のいずれかを選ぶ。

（1）君はその目標（＝セーヴに失敗したクリーチャー）に魅了状態または恐怖状態をもたらしているあらゆる効果を抑止することができる。この呪文が終了した時点で、抑止されていた効果は再起動する（抑止されていた間にその効果の持続時間が終了していない限り）。

（2）目標が敵視している（＝態度が“敵対的”である）別のクリーチャーたちを選ぶ。君は目標のそのクリーチャーたちに対する態度を“中立的”に変える。目標が攻撃されるか、呪文によって危害を受けるか、目標の友人が危害を受けているのを目撃した時点で、この態度の変化は終了する。この呪文が終了した時点で、目標の態度は敵対的に戻る（GMが別の判断を下した場合を除く）。

ガイダンス

Guidance ／初級呪文、占術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作
持続時間：精神集中、最大1分まで

1体の同意するクリーチャーに接触する。呪文が終了する前に1回、目標は自身が選んだ1回の能力値判定に対し、1d4をロールして出た目を加算することができる。このダイスをロールするかどうかの選択は、能力値判定を行なう前でも後でも良い。1d4をロールした時点でこの呪文は終了する。

ガイディング・ボルト

Guiding Bolt ／ 1レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：120フィート（約36m）
構成要素：音声、動作
持続時間：1ラウンド

射程内の君が選んだクリーチャーに向かって、閃光が伸びる。1体の目標に対して遠隔呪文攻撃を行なうこと。ヒットしたなら、目標は4d6の［光輝］ダメージを受け、さらに次の君のターン終了時までに行なわれる、この目標に対する次の1回の攻撃ロールは有利を得る。神秘的な薄暗い光が目標のまわりできらめき、導いてくれるからだ。

高レベル版：君がこの呪文を2レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが1レベルを1上回るごとにダメージが1d6増加する。

カウンタースペル

Counterspell ／ 3レベル、防御術

発動時間：1リアクション、このリアクションは君が自分から60フィート（約18m）以内にいるクリーチャーが呪文を発動するのを視認した時に取ることができる。
射程：60フィート（約18m）
構成要素：動作
持続時間：瞬間

君は今まさに呪文を発動しようとしているクリーチャーに妨害を試みる。そのクリーチャーが3レベル以下の呪文を発動しようとしていたなら、その呪文は失敗し、何ら効果を及ぼさない。その呪文が4レベル以上であるなら、君の呪文発動能力値を用いて能力値判定を行なうこと。難易度は（10＋その呪文のレベル）である。成功したなら、そのクリーチャーの呪文は失敗し、何ら効果を及ぼさない。

高レベル版：君がこの呪文を4レベル以上の呪文スロットを用いて発動した場合、使用した呪文スロットのレベル以下の呪文を能力値判定なしで妨害し、何ら効果を及ぼさなくできる。

ガシアス・フォーム
Gaseous Form ／ 3レベル、変成術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（ガーゼ一切れと煙一すじ）
持続時間：精神集中、最大1時間まで

君は同意するクリーチャー1体に接触し、持続時間じゅうそのクリーチャーをガス状に変化させる。そのクリーチャーが着用ないし運搬しているものもすべて変化する。そのクリーチャーのhpが0になった時点でこの呪文は終了する。非実体のクリーチャーはこの呪文の作用を受けない。

ガス化している間、目標は飛行移動速度10フィート（約3m）を得るが、他の移動方法はまったく使用できない。目標は他のクリーチャーのスペースに入ることができ、そのスペースに留まることもできる。目標は非魔法的ダメージに対する抵抗を持ち、【筋力】と【敏捷力】と【耐久力】のセーヴに有利を得る。目標は小さな穴や狭い開口部、さらには単なるひび割れ程度の隙間ですら通り抜けることができるが、目標にとってあらゆる液体はしっかりした実体を持つ表面であるものとみなされる（つまり液体を通過できない）。目標は落下することがなく、朦朧状態や無力状態になっても空中に浮かんでいられる。

ガス化している間、目標は声を発せず、物体を操作できない。目標は自分が運搬している物体や手に持っている物体を落とすことも、使用することも、その他いかなる形であれその物体とかかわることができない。目標は攻撃を行なえず、呪文を発動できない。

ガスト・オヴ・ウィンド
Gust of Wind ／ 2レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：自身（60フィート（約18m）の直線状）
構成要素：音声、動作、物質（豆1粒）
持続時間：精神集中、最大1分まで

この呪文の持続時間じゅう、君から君が選んだ方向に向かって、長さ60フィート（約18m）幅10フィート（約3m）の強風が一直線に吹き続ける。この直線状の範囲内でターンを開始したクリーチャーは皆【筋力】セーヴを行なわねばならず、失敗するとこの直線に沿って君から離れる方向に15フィート（約4.5m）押しやられる。

この直線状の範囲内にいるクリーチャーが、君に近づくような移動を行なう際には、1フィート（約30cm）ごとに2フィート（約60cm）ぶんの移動と数える。 この風はガスや霧を吹き散らし、範囲内にあるろうそくや松明などの覆われていない炎を吹き消す。ランタンなどの覆いつきの炎も激しく揺さぶられ、50%の確率で消えてしまう。

この呪文が終了するまで、君は自分の各ターンにボーナス・アクションとして、君から風が吹き出す方向を変更することができる。

カラー・スプレー
Color Spray ／ 1レベル、幻術

発動時間：1アクション
射程：自身（15フィート（約4.5m）の円錐形）
構成要素：音声、動作、物質（赤と黄と青に染めた砂などの粉末1つまみ）
持続時間：1ラウンド

君の片手から、目もくらむ極彩色の光の奔流が放たれる。6d10をロールすること。その合計値がこの呪文が作用するクリーチャーのヒット・ポイントの総計となる。君を起点とした15フィート（約4.5m）の円錐形の範囲内にいるクリーチャーは、現在ヒット・ポイントが低い順にこの呪文の作用を受ける（気絶状態のクリーチャーおよびものを見ることができないクリーチャーは無視すること）。

現在ヒット・ポイントが最も低いクリーチャーから順に、“作用するクリーチャーのヒット・ポイントの総計”（＝6d10の合計値）から作用を受けたクリーチャーのヒット・ポイントを差し引いてゆき、現在ヒット・ポイントが次に低いクリーチャーに移っていく。あるクリーチャーに作用を及ぼすためには、残りの“合計値”がそのクリーチャーの現在ヒット・ポイント以上でなければならない。この呪文の作用を受けたクリーチャーはみな、次の君のターンの終了時まで盲目状態になる。

高レベル版：君がこの呪文を2レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが1レベルを1上回るごとに2d10を追加でロールする。

カンジャー・アニマルズ
Conjure Animals ／ 3レベル、召喚術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作
持続時間：精神集中、最大1時間まで

君は射程内の、君から見える、何ものにも占められていない場所に、野獣の姿をしたフェイの霊を何体か召喚する。何が現れるか、以下の選択肢のいずれか1つを選ぶこと。

- 脅威度2以下の野獣1体
- 脅威度1以下の野獣2体
- 脅威度1/2以下の野獣4体
- 脅威度1/4以下の野獣8体

この野獣たちは皆フェイとしても扱われ、hpが0になるかこの呪文が終了した時点で消えうせる。

召喚されたクリーチャーたちは君および君の仲間に対して友好的である。召喚されたクリーチャーたちを1つの集団としてイニシアチブを1回だけロールすること。各クリーチャーは個別のターンを有する。このクリーチャーたちは君の言葉によるあらゆる命令（これは君自身のアクションを必要としない）に従う。君からの命令がない場合、このクリーチャーたちは敵対的なクリーチャーから身を護る以外何のアクションも行なわない。

召喚されるクリーチャーのデータはGMが決めること。

高レベル版：君がこの呪文をより高いレベルの呪文スロットを用いて発動する場合、君は前述の選択肢の1つを選ぶが、出現するクリーチャーの数が増加する。5レベルのスロットなら2倍、7レベルのスロットなら3倍、9レベルのスロットなら4倍となる。

カンジャー・ウッドランド・ビーイングズ

Conjure Woodland Beings ／ 4レベル、召喚術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作、物質（ヒイラギの実を、召喚するクリーチャー1体につき1つ）
持続時間：精神集中、最大1時間まで

君は射程内の、君から見える、何ものにも占められていない場所に、何体かのフェイ・クリーチャーを召喚する。何が現れるか、以下の選択肢のいずれか1つを選ぶこと。

- 脅威度2以下のフェイ1体
- 脅威度1以下のフェイ2体
- 脅威度1/2以下のフェイ4体
- 脅威度1/4以下のフェイ8体

召喚されたクリーチャーたちは、hpが0になるかこの呪文が終了した時点で消えうせる。

召喚されたクリーチャーたちは君および君の仲間に対して友好的である。召喚されたクリーチャーたちを1つの集団としてイニシアチブを1回だけロールすること。各クリーチャーは個別のターンを有する。このクリーチャーたちは君の言葉によるあらゆる命令（これは君自身のアクションを必要としない）に従う。君からの命令がない場合、このクリーチャーたちは敵対的なクリーチャーから身を護る以外何のアクションも行なわない。

召喚されるクリーチャーのデータはGMが決めること。

高レベル版：君がこの呪文をより高いレベルの呪文スロットを用いて発動する場合、君は前述の選択肢の1つを選ぶが、出現するクリーチャーの数が増加する。6レベルのスロットなら2倍、8レベルのスロットなら3倍となる。

カンジャー・エレメンタル

Conjure Elemental ／ 5レベル、召喚術

発動時間：1分
射程：90フィート（約27m）
構成要素：音声、動作、物質（アース・エレメンタルは柔らかい粘土、ウォーターは水と砂、エアは香、ファイアーは硫黄とリン）
持続時間：精神集中、最大1時間まで

君は下僕のエレメンタルを1体呼び出す。射程内にある、土（アース）、水（ウォーター）、風（エア）、火（ファイアー）のいずれかで満たされた一辺10フィート（約3m）の立方体の範囲を選ぶこと。その範囲から10フィート（約3m）以内の何ものにも占められていない場所に、選んだ元素に対応する種類の脅威度5以下のエレメンタルが1体出現する。たとえば大きな焚火からはファイアー・エレメンタルが現れ、地面からはアース・エレメンタルが現れる。このエレメンタルはhpが0になるかこの呪文が終了した時点で消えうせる。

このエレメンタルは持続時間中は、君および君の仲間に対して友好的である。このエレメンタルのイニシアチブをロールすること。このエレメンタルは自分自身のターンを有する。このエレメンタルは君の言葉によるあらゆる命令（これは君自身のアクションを必要としない）に従う。君からの命令がない場合、このエレメンタルは敵対的なクリーチャーから身を護る以外何のアクションも行なわない。

君の精神集中が途切れても、このエレメンタルは消えない。その代わり、君はこのエレメンタルの制御を失い、このエレメンタルは君および君の仲間に対して敵対的になるので、君たちを攻撃する可能性もある。君は自分の制御下を離れたエレメンタルを退去させることができない。こうなったエレメンタルは君が召喚してから1時間後に消えうせる。

召喚されるエレメンタルのデータはGMが決めること。

高レベル版：君がこの呪文を6レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが5レベルを1上回るごとに、召喚するエレメンタルの脅威度が1ずつ増加する。

カンジャー・セレスチャル

Conjure Celestial ／ 7レベル、召喚術

発動時間：1分
射程：90フィート（約27m）
構成要素：音声、動作
持続時間：精神集中、最大1時間まで

君は射程内の、君から見える、何ものにも占められていない場所に、脅威度4以下のセレスチャルを1体召喚する。このセレスチャルはhpが0になるかこの呪文が終了した時点で消えうせる。

このセレスチャルは持続時間中は、君および君の仲間に対して友好的である。このセレスチャルのイニシアチブをロールすること。このセレスチャルは自分自身のターンを有する。このセレスチャルは君の言葉によるあらゆる命令（これは君自身のアクションを必要としない）に、そのセレスチャルの属性に反しない限り従う。君からの命令がない場合、このセレスチャルは敵対的なクリーチャーから身を護る以外何のアクションも行なわない。

召喚されるセレスチャルのデータはGMが決めること。

高レベル版：君がこの呪文を9レベルの呪文スロットを用いて発動する場合、君は脅威度5以下のセレスチャルを1体召喚する。

カンジャー・フェイ

Conjure Fey ／ 6レベル、召喚術

発動時間：1分
射程：90フィート（約27m）
構成要素：音声、動作
持続時間：精神集中、最大1時間まで

君は脅威度6以下のフェイ1体、または脅威度6以下の野獣の姿をしたフェイの霊1体を召喚する。このクリーチャーは射程内の、君から見える、何ものにも占められていない場所に現れる。このクリーチャーはhpが0になるかこの呪文が終了した時点で消えうせる。

このクリーチャーは持続時間中は、君および君の仲間に対して友好的である。このクリーチャーのイニシアチブをロールすること。このクリーチャーは自分自身のターンを有する。このクリーチャーは君の言葉によるあらゆる命令（これは君自身のアクションを必要としない）に、そのクリーチャーの属性に反しない限り従う。君からの命令がない場合、このクリーチャーは敵対的なクリーチャーから身を護る以外何のアクションも行なわない。

君の精神集中が途切れても、このクリーチャーは消えない。その代わり、君はこのクリーチャーの制御を失い、このクリーチャーは君および君の仲間に対して敵対的になるので、君たちを攻撃する可能性もある。君は自分の制御下を離れたフェイを退去させることができない。こうなったクリーチャーは君が召喚してから1時間後に消えうせる。

召喚されるクリーチャーのデータはGMが決めること。

高レベル版：君がこの呪文を7レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが6レベルを1上回るごとに、召喚するクリーチャーの脅威度が1ずつ増加する。

カンジャー・マイナー・エレメンタルズ
Conjure Minor Elementals ／ 4レベル、召喚術

発動時間：1分
射程：90フィート（約27m）
構成要素：音声、動作
持続時間：精神集中、最大1時間まで

君は射程内の、君から見える、何ものにも占められていない場所に、何体かのエレメンタルを召喚する。何が現れるか、以下の選択肢のいずれか1つを選ぶこと。

- 脅威度2以下のエレメンタル1体
- 脅威度1以下のエレメンタル2体
- 脅威度1/2以下のエレメンタル4体
- 脅威度1/4以下のエレメンタル8体

この呪文によって召喚されたエレメンタルたちは、hpが0になるかこの呪文が終了した時点で消えうせる。

召喚されたクリーチャーたちは君および君の仲間に対して友好的である。召喚されたクリーチャーたちを1つの集団としてイニシアチブを1回だけロールすること。各クリーチャーは個別のターンを有する。このクリーチャーたちは君の言葉によるあらゆる命令（これは君自身のアクションを必要としない）に従う。君からの命令がない場合、このクリーチャーたちは敵対的なクリーチャーから身を護る以外何のアクションも行なわない。

召喚されるクリーチャーのデータはGMが決めること。

高レベル版：君がこの呪文をより高いレベルの呪文スロットを用いて発動する場合、君は前述の選択肢の1つを選ぶが、出現するクリーチャーの数が増加する。6レベルのスロットなら2倍、8レベルのスロットなら3倍となる。

ギアス
Geas ／ 5レベル、心術

発動時間：1分
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声
持続時間：30日

君は射程内の君から見えるクリーチャー1体に魔法的な命令を付与し、何らかの仕事をやらせたり、特定の行動や活動を禁止したりする。そのクリーチャーが君の言葉を理解できる場合、目標は【判断力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると持続時間じゅう君によって魅了状態となる。君によって魅了されている間、目標は君の指示に直接逆らうような行動を行なうたびに5d10［精神］ダメージを受ける（ただし最大で1日1回まで）。君の言葉を理解できないクリーチャーはこの呪文の作用を受けない。

君は、目標が確実に死ぬようなものを除いて、いかなる命令でも与えることができる。自殺的な命令を与えた場合、この呪文は終了する。

君は1回のアクションとしてこの呪文を解除し、持続時間を終了させることができる。リムーヴ・カース、グレーター・レストレーション、ウィッシュの呪文もこの呪文を終了させる。

高レベル版：君がこの呪文を7レベルまたは8レベルの呪文スロットを用いて発動する場合、持続時間は1年になる。9レベルの呪文スロットを用いて発動する場合、持続時間は“前述の3種類の呪文のいずれかによって終了させられるまで”となる。

キュア・ウーンズ
Cure Wounds ／ 1レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作
持続時間：瞬間

君が接触したクリーチャー1体は（1d8＋君の呪文発動能力修正値）に等しいヒット・ポイントを回復する。この呪文はアンデッドや人造クリーチャーにはなんの効果ももたらさない。

高レベル版：君がこの呪文を2レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが1レベルを1上回るごとに回復量が1d8増加する。

グッドベリー
Goodberry ／ 1レベル、変成術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（ヤドリギの小枝1本）
持続時間：瞬間

君の手の中に最大10粒までのベリーの実が現れる。これらの実には持続時間じゅう魔力が宿る。クリーチャーは1回のアクションとしてこのベリーを1粒食べることができ、食べた者は1hpを回復する。かつ、この実は1粒でそのクリーチャーが一日生きられるだけの栄養を含んでいる。

これらのベリーは、この呪文を発動してから24時間以内に食べないと力を失ってしまう。

クラウドキル
Cloudkill ／ 5レベル、召喚術

発動時間：1アクション
射程：120フィート（約36m）
構成要素：音声、動作
持続時間：精神集中、最大10分まで

射程内の君が選んだ一点を中心とした半径20フィート（約6m）の球形内を、黄緑色の毒の霧が満たす。この霧は角を回り込んで広がる。この霧はこの呪文の持続時間が終了するか、強風で吹き散らされる（その際にはこの呪文も終了する）まで持続する。この霧の範囲は“重度の隠蔽”である。

クリーチャーがこの呪文の範囲に入った時、この範囲に入るのがそのターン中で初めてなら、【耐久力】セーヴを行なわねばならない。この範囲内でターンを開始したクリーチャーも同じセーヴを行なわねばならない。このセーヴに失敗した者は5d8［毒］ダメージを受ける（成功した場合は半分のダメージ）。息を止めているクリーチャーも、呼吸の必要がないクリーチャーも、等しくこの作用を受ける。

君の各ターンの開始時に、この霧は君からまっすぐ離れる方向へ10フィート（約3m）ずつ、地面を這うように移動する。この気体は空気より重いため、標高の低い位置に入りこんで行き、下向きの穴があればそこに流れ込んで行く。

高レベル版：君がこの呪文を6レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが5レベルを1上回るごとに、ダメージが1d8増加する。

グリース

Grease ／ 1レベル、召喚術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作、物質（バターまたは豚の皮脂少々）
持続時間：1分

射程内の一点を中心とした一辺10フィート（約3m）の正方形の範囲の地面は滑りやすい脂に覆われ、持続時間じゅう移動困難な地形となる。

この脂が出現した時、範囲内に立っていたクリーチャーは皆【敏捷力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると伏せ状態になる。この範囲に入ったクリーチャーおよび範囲内でターンを終了したクリーチャーも【敏捷力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると伏せ状態になる。

クリエイション

Creation ／ 5レベル、幻術

発動時間：1分
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声、動作、物質（君が作ろうとするアイテムと同じ種類の物質のかけら）
持続時間：特殊

君は影の世界から一握りの影の物質をつまみ出し、射程内に植物を原材料とする生きていない物体（繊維製品、ロープ、木工品など）を1つ作り出す。あるいは、石、クリスタル、金属などの鉱物製の物体を作ることもできる。君が作る物体は一辺5フィート（約1.5m）の立方体におさまる大きさでなければならず、君が見たことのある形状と素材でなければならない。

この呪文の持続時間は物体の材料によって変化する。複数の材料からなる物体の場合は、最も短い時間を用いること。

材料	持続時間
植物	1日
石またはクリスタル	12時間
貴金属	1時間
宝石	10分
アダマンティンまたはミスラル	1分

この呪文で作った物体を他の呪文の物質要素として用いたなら、その呪文は失敗する。

高レベル版：君がこの呪文を6レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが5レベルを1上回るごとに、（作れる物体の大きさの上限となる）立方体の一辺の長さが5フィート（約1.5m）増える。

クリエイト・アンデッド

Create Undead ／ 6レベル、死霊術

発動時間：1分
射程：10フィート（約3m）
構成要素：音声、動作、物質（墓土入りの陶器の壺1つ、汽水入りの陶器の壺1つ；加えて死体1つごとに、150gp相当のブラック・オニキス（黒瑪瑙）1つ）
持続時間：瞬間

この呪文は夜にしか発動できない。射程内の、中型または小型サイズの人型生物の死体を最大3つまで選ぶこと。それらの死体は君の制御下にあるグールになる（これらのクリーチャーのゲーム的なデータはGMが決めること）。

君は自分の各ターンにおいて、ボーナス・アクションとして、この呪文で自律行動能力を与えたクリーチャーに心で念じて命令を与えることができる（ただし、そのクリーチャーが君から120フィート（約36m）以内にいる場合に限る）。君が複数のクリーチャーを制御している場合、君は1回のボーナス・アクションで任意の数のクリーチャーに同一の命令を与えることができる。君はこのクリーチャーの次のターンにおいてこのクリーチャーが行なうアクションと移動を指定することができる。あるいは、「この部屋／通路を守れ」のように命じることも可能である。君から何の命令もない場合、このクリーチャーは他の敵対的なクリーチャーから身を守る以外何もしない。このクリーチャーは1度仕事の命令を受けるとその仕事が終了するまで命令を実行し続ける。

このクリーチャーは24時間のあいだ君の制御下にあるが、それ以後は君の命令を受け付けなくなる。このクリーチャーへの制御を24時間延長するためには、現在の24時間が過ぎ去る前に、このクリーチャーに対してこの呪文を再び発動する必要がある。この目的でこの呪文を1回発動するたび、新たなアンデッドに自律行動能力を与える代わりに、この呪文で自律行動能力を与えたクリーチャー最大3体までの制御を延長することができる。

高レベル版：君がこの呪文を7レベルの呪文スロットを用いて発動する場合、4体のグールに自律行動能力を与えるか制御することができる。8レベルの呪文スロットを用いて発動する場合、グール5体、ガスト2体、またはワイト2体に自律行動能力を与えるか制御することができる。9レベルの呪文スロットを用いて発動する場合、グール6体、ガスト3体、ワイト3体、マミー2体のいずれかに自律行動能力を与えるか制御することができる。

クリエイト・オア・デストロイ・ウォーター

Create or Destroy Water ／ 1レベル、変成術

発動時間：1アクション
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声、動作、物質（水の生成には水1滴、破壊には微量の砂粒）
持続時間：瞬間

君は水を生成または破壊する。

水の生成：射程内にある、ふたがされていない容器1つの中に、最大10ガロン（約38リットル）までの水を作り出す。あるいは、射程内の一辺30フィート（約9m）の立方体の範囲に雨として降らせ、その範囲内の覆いの無い炎を消すこともできる。

水の破壊：射程内にある、ふたがされていない容器1つの中に入っている最大10ガロン（約38リットル）までの水を破壊する。あるいは、射程内の一辺30フィート（約9m）の立方体の範囲内の霧を破壊することもできる。

高レベル版：君がこの呪文を2レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが1レベルを1上回るごとに、生成または破壊する水の量を10ガロン増やすか、立方体の一辺の長さを5フィート（約1.5m）増やす。

クリエイト・フード・アンド・ウォーター

Create Food and Water ／ 3レベル、召喚術

発動時間：1アクション
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声、動作
持続時間：瞬間

君は地面または射程内の容器の中に、45ポンド（約20kg）の食糧と30ガロン（約110リットル）の水を創造する。これは人型生物15体または馬5頭の24時間ぶんである。この食糧は味気ないが栄養豊富であり、食べなければ24時間後に悪くなってしまう。この水はきれいな水であり、食糧と違って24時間で悪くなることはない。

グリフ・オヴ・ウォーディング
Glyph of Warding ／ 3レベル、防御術

発動時間：1時間
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（200gp以上の価値のあるダイアモンド粉末と香；これは呪文により消費される）
持続時間：解呪されるか作動するまで

この呪文を発動する際、君はこの呪文により、後に魔法の効果（これは危害を与える効果でなくてもよい）を解き放つ秘文を刻み込むことができる。君はこの秘文を何らかの表面（机、床や壁の一部分など）または閉じて秘文を隠すことのできる物体1つ（本、巻物、宝箱など）に刻み込む。この秘文は最大で直径10フィート（約3m）までの範囲を覆うことができる。その表面または物体が、君がこの呪文を発動した時の所在地から10フィート（約3m）より遠くに移動した時点で、この秘文は破壊され、この呪文は作動することなく終了する。

この秘文はほとんど不可視であり、発見するためには君の呪文セーヴ難易度に対する【知力】〈捜査〉判定が必要である。

君はこの呪文を発動する際にこの秘文の作動条件を設定する。表面に刻まれた秘文の場合、最も一般的な作動条件は、その表面に触れる、その表面上に立つ、秘文を覆っている物体を取り除く、秘文から特定の距離内に近づく、秘文の刻まれた物体を操作する、などだ。物体の内部に刻まれた秘文の場合、最も一般的な作動条件は、その物体を開く、秘文から特定の距離内に近づく、秘文を見るか読む、などだ。秘文が作動した時点でこの呪文は終了する。

君は作動条件をより細かく設定できる。この呪文が起動するのは、特定の状況、身体的な特徴（たとえば身長や体重）、クリーチャーの種類（たとえば“異形クリーチャーのみ”、あるいは“ハイ・エルフのみ”に作用する）、あるいは特定の属性のクリーチャーのみといった指定も可能だ。君はまた、特定の合言葉を口にした場合は作動しないなど、秘文が作動しないクリーチャーの条件を指定することもできる。

秘文を刻む際、爆発のルーンか呪文の秘文のいずれかを選ぶこと。

爆発のルーン：この秘文が作動すると、秘文を中心とした半径20フィート（約6m）の球形の範囲に魔法エネルギーが炸裂する。この球形は角を回り込んで広がる。範囲内のクリーチャーは皆【敏捷力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると5d8の［酸］、［電撃］、［火］、［雷鳴］、または［冷気］ダメージを受ける（君は秘文を作成する際にダメージ種別を1つ選ぶ）。このセーヴに成功した者は半分のダメージを受ける。

呪文の秘文：この秘文の作成過程の一部として、君はこの秘文に自分が準備している3レベル以下の呪文1つを封じる。その呪文は1体のクリーチャーまたは一定の範囲を目標とするものでなければならない。君は封じる呪文を発動するが、その効果はただちには発揮されず、この秘文が作動した時点で発動されたものとみなされる。目標を選ぶ呪文の場合、その呪文はこの秘文を作動させたクリーチャーを目標にする。範囲に作用する呪文の場合、作動させたクリーチャーがその呪文の範囲の中心になる。敵対的なクリーチャーを召喚する呪文や、有害な物体ないし罠を作り出すような呪文の場合、その呪文の効果は可能な限り侵入者に近い位置に発生し、侵入者を攻撃する。精神集中を要する呪文の場合、その呪文は最大の持続時間まで持続する。

高レベル版：君がこの呪文を4レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが3レベルを1上回るごとに、爆発のルーンのダメージが1d8増加する。呪文の秘文を作る場合、秘文に封じることのできる呪文のレベルの最大値は、グリフ・オヴ・ウォーディングの発動に用いた呪文スロットのレベルに等しい。

グリブネス
Glibness ／ 8レベル、変成術

発動時間：1アクション
射程：自身
構成要素：音声
持続時間：1時間

この呪文が終了するまで、君は【魅力】判定を行なう際、ダイス・ロールの目を15に置き換えることができる。さらに、対象が真実を話しているかどうかを見破るような魔法は、君が何を言おうと関係なく、君が真実を話しているという結果を示す。

クレアヴォイアンス
Clairvoyance ／ 3レベル、占術

発動時間：10分
射程：1マイル
構成要素：音声、動作、物質（100gp以上の価値のある焦点具――聴覚の場合は宝石をちりばめた角笛1つ、視覚の場合はガラス製の目1つ）
持続時間：精神集中、最大10分まで

君は射程内のよく知っている場所（君が見たことがあるか行ったことのある場所）または、よく知ってはいないが明確に指定できる場所（扉の向こう側、曲がり角の向こう、木立の中など）に、不可視のセンサーを1つ作り上げる。このセンサーは持続時間じゅうその場所に留まり続ける。このセンサーを攻撃したり、何らかの影響を及ぼすことはできない。

君はこの呪文を発動する際に視覚または聴覚のいずれかを選ぶ。君はセンサーのある場所にいるかのように、選んだ感覚によってその場所を知覚することができる。君は1回のアクションとして視覚と聴覚を切り替えることができる。

このセンサーを見ることができるクリーチャー（たとえばシー・インヴィジビリティ呪文や超視覚の利益を得ているクリーチャー）の目には、このセンサーは君のこぶし大のぼんやり光る球体に見える。

グレーター・インヴィジビリティ
Greater Invisibility ／ 4レベル、幻術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作
持続時間：精神集中、最大1分

君または君が接触したクリーチャー1体は、この呪文が終了するまで不可視状態となる。また、目標が着用および運搬しているものもみな、目標が持ち歩いている限りは不可視状態となる。

グレーター・レストレーション
Greater Restoration ／ 5レベル、防御術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（100gp以上のダイアモンドの粉、これは呪文によって消費される）
持続時間：瞬間

君は接触したクリーチャー1体の体内に正のエネルギーを巡らせ、有害な効果を打ち消す。目標の消耗状態の段階を1減少させるか、目標にかかっている以下の効果のうち1つを打ち消すことができる。

- 目標を魅了状態または石化状態にした効果1つ
- 呪い1つ（目標の“呪われた魔法のアイテムに対する同調”もこれに含まれる）
- 目標の能力値1つの減少（どれほど減少していても1度ですべて回復する）
- 目標の最大ヒット・ポイントを減少させている効果1つ

グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ
Globe of Invulnerability ／ 6レベル、防御術

発動時間：1アクション
射程：自身（半径10フィート（約3m））
構成要素：音声、動作、物質（ガラスか水晶の珠ひとつ。これは呪文の終了時に砕ける）
持続時間：精神集中、最大1分まで

移動せず、かすかにゆらめく障壁が、君の周囲に半径10フィート（約3m）の球形をなして現れ、呪文の持続時間じゅうそこにとどまる。

障壁外で発動される5レベル以下の呪文は（たとえ、より高いレベルの呪文スロットを用いて発動したとしても）障壁内のクリーチャーや物体に作用を及ぼすことがない。そうした呪文は、障壁内のクリーチャーや物体を目標とすることはできるが、その呪文はそれらの目標に何の効果も及ぼさない。また同様に、障壁内の効果範囲は、そうした呪文の効果範囲からは除外される。

高レベル版：この呪文を7レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが6レベルを1上回るごとに、この障壁が通さない呪文のレベルが1上昇する。

クローン
Clone ／ 8レベル、死霊術

発動時間：1時間
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（1,000gp以上の価値のあるダイアモンド1つと複製元のクリーチャーの肉片1立方インチ（約2.5cm）以上；これらは呪文により消費される。加えて、クローンの複製対象であるクリーチャーを収容できる大きさで、密閉可能な蓋のついた、2,000gp以上の価値のある容器1つ――たとえば巨大な壺、棺、泥のつまった嚢胞（のうほう）、塩水を満たしたクリスタルの容器など）
持続時間：瞬間

この呪文は死亡に備えた保険として、生きているクリーチャー1体の不活性な複製を1つ培養する。このクローンは発動に使用した容器の中に発生して成長し、120日後に成体の大きさになる。ただし君は、そのクリーチャーの今より若い姿のクローンを作ることも選べる。このクローンは容器が開封されたりしない限り永遠に不活性なまま眠り続ける。

このクローンが成体になった後、複製元のクリーチャーが死亡したなら、その魂はクローンに移る（その魂が同意しており、かつ自由を阻害されていない場合に限る）。このクローンは肉体的には元のクリーチャーとまったく同一であり、同一の人格、記憶、能力を有しているが、元クリーチャーの装備品はまったく持っていない。元クリーチャーの肉体が残っていた場合、その肉体は不活性になり、以後その肉体を蘇生させることはできなくなる。そのクリーチャーの魂はすでに別の場所に存在するからだ。

ゲート
Gate ／ 9レベル、召喚術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作、物質（5,000gp以上のダイアモンド1個）
持続時間：精神集中、最大1分まで

君は1つのポータル（転移門）を作り出す。それは“射程内にあって、君から見え、何ものにも占められていない場所”と“別の次元界の特定の場所”とをつなぐ。このポータルは丸い開口部である。その大きさは直径5～20フィート（約1.5 ～ 6m）の範囲内で君が決定する。君はこのポータルを任意の方向へ向けて配置する。このポータルはこの呪文の持続時間中ずっと持続する。

このポータルには、どちらの次元界においても、表側と裏側の両方がある。このポータルを抜けて移動するには、必ず表側から入らねばならない。表側から入ったものはすべて即座にもう一方の次元界に移送され、ポータルに最も近い、何ものにも占められていない場所に現れる。

神格など、次元界を支配する者たちは、この呪文によって生み出されたポータルが、自分のそばに開くことや、自分の領地に開くことを阻止できる。

君はこの呪文の発動時に特定の1体のクリーチャーの名前を口にすることができる（偽名変名、称号、あだ名では役に立たない）。もしそのクリーチャーが君と別の次元界に存在するなら、ポータルは君が名指したクリーチャーのすぐそばに開き、くだんのクリーチャーはポータルを通って、君のいる次元界のポータルから一番近い、何ものにも占められていない場所に移送される。君はそのクリーチャーに対して特別な力を及ぼすわけではなく、相手はGMの判断で自由に行動する。立ち去ることも、君を攻撃することも、君に力を貸すこともあり得る。

コール・ライトニング
Call Lightning ／ 3レベル、召喚術

発動時間：1アクション
射程：120フィート（約36m）
構成要素：音声、動作
持続時間：精神集中、最大10分まで

射程内かつ君の真上にあって君から見える一点を中心とした、高さ10フィート（約3m）半径60フィート（約18m）の円筒形の嵐雲が現れる。雲が現れる場所が君から見えない場合（たとえば雲が入りきらない部屋の中にいる場合）、この呪文は失敗する。

この呪文を発動した時、円筒形の嵐雲の下の、君から見える一点を選ぶ。嵐雲からその点に一条の稲妻が走る。その点から5フィート（約1.5m）以内のクリーチャーは皆【敏捷力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると3d10［電撃］ダメージを受ける（成功した場合は半分のダメージ）。この呪文が終了するまで、君は自分の各ターンにアクションを費やして同様の稲妻を落とすことができる。その際には同じ点を選んでもよいし、別の点を選んでもよい。

この呪文を発動する際に君が屋外におり、かつ天気が嵐ならば、この呪文は新たに嵐雲を作り出す代りに、既存の雲に対する制御力を与える。この場合、この呪文のダメージは1d10増加する。

高レベル版：君がこの呪文を4レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが3レベルを1上回るごとに、ダメージが1d10増加する。

コーン・オヴ・コールド

Cone of Cold ／ 5レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：自身（60フィート（約18m）の円錐形）
構成要素：音声、動作、物質（小さな円錐形をした水晶かガラス1つ）
持続時間：瞬間

君の両手から寒風が噴出する。60フィート（約18m）の円錐形内にいる全クリーチャーは【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーヴに失敗した者は8d8［冷気］ダメージ、成功した者はその半分のダメージを受ける。

この呪文によって殺害されたクリーチャーは凍りついた彫像となる（氷が溶けるまでは）。

高レベル版：この呪文を6レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが5レベルを1上回るごとに、ダメージが1d8増加する。

コマンド

Command ／ 1レベル、心術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声
持続時間：1ラウンド

射程内にいて、君が見ることのできるクリーチャー1体に対して一言の命令を発する。目標は【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら目標の次のターンにおいてその命令に従う。この呪文は、目標がアンデッドである場合、目標が君の言語を理解できない場合、もしくはその命令が直接的に目標を傷つけるものである場合には、効果を発揮しない。

いくつかの典型的な命令とその効果を下記に示す。君はここに説明してあるもの以外の命令を発することもできる。もしそうするなら、目標がどのように振る舞うかはGMが決定する。もし目標が発せられた命令に従うことができないなら、呪文は終了する。

落とせ：目標は手に持っているあらゆるものを落とし、そしてそのターンを終了する。

来い：目標は最短かつ最も直線的なルートをたどって君の方へ移動し、君の5フィート（約1.5m）以内にまで移動したところでそのターンを終了する。

止まれ：目標は移動もアクションも行なわない。飛行中のクリーチャーは、可能ならば空中に留まる。空中に留まるために移動しなければならないのなら、そのクリーチャーは空中にいるために必要な最低限の移動を行なう。

逃げろ：目標は自分のターンを君から遠く離れるために移動することに費やす。その際には可能な限り最も早い手段を使う。

ひれ伏せ：目標は倒れて伏せ状態になり、そのターンを終了する。

高レベル版：君がこの呪文を2レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが1レベルを1上回るごとに追加で1体のクリーチャーに効果を及ぼすことができる。それらのクリーチャーは、君が目標に取る時にはみな互いに30フィート（約9m）以内にいなければならない。

コミューン

Commune ／ 5レベル、占術（儀式）

発動時間：1分
射程：自身
構成要素：音声、動作、物質（聖水または邪水1ビン、および香）
持続時間：1分

君は自分の崇める神格あるいはその代理者と交信し、「然り」か「否」で答えられる質問を最大3つまで行なうことができる。質問は呪文の持続時間内に行なわねばならない。いずれの質問にも正しい答が返ってくる。

とはいえ、神々も必ずしも全知ではない。それゆえ、神格の知識を超える情報に関わる質問には、「定かならず」という答が返ってくることもある。また、ただ1語の回答では誤解や神格の利害に反する結果を招く恐れがある場合、GMは代わりに短文での回答を与えるかもしれない。

君が次の大休憩を終える前にこの呪文を2回以上発動する場合、最初の1回を超える1回ごとに、いかなる答も返ってこない可能性が25％ずつ上昇してゆく（2回目は25％、3回目は50％……となる）。このロールはGMが秘密裡に行なう。

コミューン・ウィズ・ネイチャー

Commune with Nature ／ 5レベル、占術（儀式）

発動時間：1分
射程：自身
構成要素：音声、動作
持続時間：瞬間

君は一時的に大自然と一体化し、周囲の地形に関する情報を得る。屋外において、この呪文は君から3マイル以内の土地の情報を与える。洞窟などの自然の地下環境においては、この距離は300フィート（約90m）に狭まる。ダンジョンや市街地など、自然が建築物に置き換わっている場所では、この呪文は機能しない。

君は即座に、周囲の土地に関する最大3つまでの情報を得る。以下の項目から3つ選ぶこと。

- 地形および大きな水の塊（河川や湖沼）
- その地域において多数派である植物、鉱物、動物、または人々
- 強力なセレスチャル、フェイ、フィーンド、エレメンタル、またはアンデッド
- 他の次元界の影響
- 建物

たとえば、君は範囲内の強力なアンデッドの居場所と、飲み水になる主要な水源すべての位置と、近くにある町の位置を知ることができる。

コンタクト・アザー・プレイン

Contact Other Plane ／ 5レベル、占術（儀式）

発動時間：1分
射程：自身
構成要素：音声
持続時間：1分

君は神に類する存在や死して久しい賢者の霊など、他の次元界に存在する神秘的な何かと精神的に接触する。他次元界の知性との接触は君の心に負担となり、時には君の心を破壊しかねない。この呪文を発動した時、難易度15の【知力】セーヴを行なうこと。このセーヴに失敗すると、君は6d6［精神］ダメージを受け、大休憩を終えるまで狂気に囚われる。狂気に囚われている間、君はアクションを行なえず、他のクリーチャーの言っていることを理解できず、文字を読むことができず、意味不明のたわごと以外話せない。君に対してグレーター・レストレーションの呪文が発動されればこの効果は終了する。

このセーヴに成功した場合、君は他次元界の存在に最大5つまでの質問を行なうことができる。これらの質問はすべて、この呪文が終了するまでに行なうこと。GMはそれぞれの質問に対し「はい」「いいえ」「そうかもしれない」「絶対に違う」「的外れだ」「分からない」といった一言で返答する（分からないという回答は、その存在がその質問の答えを知らないことを意味する）。一言だけでは誤解が生じそうな場合、GMは短い文章で答えてもかまわない。

コンテイジョン
Contagion ／ 5レベル、死霊術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作
持続時間：7日

君の手は病をもたらす。君の間合い内のクリーチャー1体に1回の近接呪文攻撃を行なうこと。ヒットした場合、目標は毒状態になる。

毒状態の目標は、目標自身の各ターンの終了時に【耐久力】セーヴを行なわねばならない。このセーヴに3回成功した場合、目標はもはや毒状態ではなくなり、この呪文は終了する。このセーヴに3回失敗した場合も、目標はもはや毒状態ではなくなるが、君は以下のいずれか1種類の病気を選択する。目標はこの呪文の持続時間じゅう、その病気の効果を受ける。

この呪文は目標を（魔法の病気ではなく）自然の病気に感染させるものであるため、病気を除去したり症状を和らげたりするような効果によって治療が可能である。

汚穢熱：体内で高熱が荒れ狂う。このクリーチャーは【筋力】判定と【筋力】セーヴと【筋力】を用いた攻撃ロールに不利を受ける。

失明病：心が激痛に苛まれ、両目が白く濁る。このクリーチャーは【判断力】判定と【判断力】セーヴに不利を受け、かつ盲目状態である。

焼脳病：熱に浮かされる。このクリーチャーは【知力】判定と【知力】セーヴに不利を受け、かつ戦闘中はコンフュージョン呪文の効果を受けているかのように行動する。

肉腐症：肉体が腐り始める。このクリーチャーは【魅力】判定に不利を受け、すべてのダメージに対する脆弱性を有する。

震え病：このクリーチャーはぶるぶる震え続け、【敏捷力】判定と【敏捷力】セーヴと【敏捷力】を用いた攻撃ロールに不利を受ける。

溶死病：止まらない出血が続く。このクリーチャーは【耐久力】判定と【耐久力】セーヴに不利を受ける。さらに、このクリーチャーはダメージを受けるたび、次の自分のターンの終了時まで朦朧状態になる。

コンティニュアル・フレイム
Continual Flame ／ 2レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（50gp以上の価値のあるルビー粉末；これは呪文により消費される）
持続時間：解呪されるまで

君が触れた1つの物体は、松明と同等の明るさの炎を放つ。この効果は普通の炎に見えるが、熱を発することはなく、酸素も必要としない。この炎を覆い隠すことは可能だが、通常の手段で消すことはできない。

コンティンジェンシィ
Contingency ／ 6レベル、力術

発動時間：10分
射程：自身
構成要素：音声、動作、物質（1,500gp以上の価値のある、象牙を彫り宝石をちりばめた君自身の小さな彫像1つ）
持続時間：10日

君が発動可能で、発動時間が1アクションで、君を目標にすることが可能な、5レベル以下の呪文を1つ選ぶこと。君はコンティンジェンシィの発動の一部として、選んだその呪文を“もしもの備えの呪文”として（計2つの呪文スロットを消費して）発動するが、この“もしもの備えの呪文”の効果はただちには発揮されず、特定の状況が発生した時点で初めて発揮される。君はこれら2つの呪文を発動する際に、この“特定の状況”を述べること。たとえば、ウォーター・ブリージングを伴うコンティンジェンシィを、“水や類似の液体に包まれた際にウォーター・ブリージングの効果を得る”のように設定できる。

この“もしもの備えの呪文”は、君が決めた特定の状況が初めて発生した時点で、君が望むと望まざるとに関係なく効果を発揮し、その時点でコンティンジェンシィは終了する。

この“もしもの備えの呪文”は、通常であれば他のものを目標にできる呪文であっても、君だけに効果を発揮する。1人の術者が同時に2つ以上のコンティンジェンシィを備えておくことはできない。君が2度目のコンティンジェンシィを発動した時点で、それまで君にかかっていたコンティンジェンシィは終了する。また、君がもはやコンティンジェンシィの物質要素を持ち運んでいなくなった瞬間、この呪文は終了する。

コントロール・ウェザー
Control Weather ／ 8レベル、変成術

発動時間：10分
射程：自身（半径5マイル）
構成要素：音声、動作、物質（香と、土と木片を入れた水）
持続時間：精神集中、最大8時間まで

持続時間じゅう、君は自分から5マイル以内の天候を制御する。この呪文を発動する際には、君は屋外にいなければならない。君から空まで遮るもののない直線を引くことができない場所に君が移動すると、この呪文は終了する。

この呪文の発動によって、君は気候と季節に応じてGMが決めた現在の天候を変化させる。君は降水と気温と風を変化させることができる。新たな天候に変化するまでには1d4×10分かかる。天候の変化に要する時間が過ぎた時点で、君は再び天候を変えられるようになる。この呪文が終了すると、天候は徐々に普段の状態に戻っていく。

天候を変化させる際には、以下の表から現在の状況に対応する段階を探し、1段階ずつ変化させること。風を変化させる際には風向きも変えることができる。

段階	降水（状況）	気温（状況）	風（状況）
1	快晴	酷暑	凪
2	薄曇り	暑い	軟風
3	曇天または霧	暖かい	強風
4	雨、霰、または雪	涼しい	暴風
5	土砂降り、雹、または吹雪	寒い	嵐
6	——	極寒	——

コントロール・ウォーター

Control Water ／ 4レベル、変成術

発動時間：1アクション
射程：300フィート（約90m）
構成要素：音声、動作、物質（水一滴と砂一つまみ）
持続時間：精神集中、最大10分まで

最大で一辺100（約30m）フィートまでの立方体の範囲を選ぶ。この呪文が終了するまで、君はこの範囲内にある、容器などに密封されていない水を制御できる。君はこの呪文を発動する際に以下のいずれの効果も選べる。君は自分のターンに1回のアクションとして、選んだ1つの効果を繰り返したり、別の効果を選んだりできる。

渦巻：この効果は最低でも一辺50フィート（約15m）の正方形の範囲かつ水深25フィート（約7.5m）の水の塊を必要とする。君はこの範囲の中心に水流の渦巻を作り出す。この渦巻は底面の直径が5フィート（約1.5m）、上面の直径は最大50フィート（約15m）、高さは25フィート（約7.5m）である。この渦巻から25フィート（約7.5m）以内の水中にいるクリーチャーおよび物体は渦巻に10フィート（約3m）引き寄せられる。クリーチャーは君の呪文セーヴ難易度に対して【筋力】〈運動〉判定を行なうことで、泳いで渦巻から遠ざかることができる。

クリーチャーがこの渦巻に入った時、この渦巻に入るのがそのターン中で初めてなら、【筋力】セーヴを行なわねばならない。この渦巻の中でターンを開始したクリーチャーも同じセーヴを行なう。このセーヴに失敗したクリーチャーは2d8［殴打］ダメージを受け、この呪文が終了するまで渦巻の中に囚われる。セーヴに成功したクリーチャーは半分のダメージを受け、渦巻に囚われない。渦巻に囚われているクリーチャーは自分のアクションを用いて前述の【筋力】〈運動〉判定を行ない、渦巻から泳いで離れることができるが、この判定には不利がつく。

物体がこの渦巻に入った時、この渦巻に入るのがそのターン中で初めてなら、その物体は2d8［殴打］ダメージを受ける。その物体が渦巻の中にある限り、このダメージは毎ラウンド発生する。

増水：君は範囲内の流れていない水面すべてを最大20フィート（約6m）まで上昇させる。この範囲に岸辺が含まれている場合、増えた水は陸上にあふれる。

大きな水面の一部を選んだ場合、水位が上昇する代わりに、その範囲の一方の端から高さ20フィート（約6m）の波が流れ始め、もう一方の端まで到達した時点で砕け散る。この波に呑まれた超大型以下のサイズの乗り物は皆、波によって“もう一方の端”まで運ばれる。さらに、波に呑まれた超大型以下のサイズの乗り物は25%の確率で転覆する。

この増水は、この呪文が終了するか君が他の効果を選ぶまで持続する。この効果で波を発生させた場合、“増水”効果が持続している限り、君の各ターンの開始時に再び波が発生する。

水を割る：君は範囲内の水を左右に分かれるように動かし、一すじの溝を作り上げる。この溝は呪文の範囲の端から端まで続いており、分かたれた水は溝の両側に壁となってそびえる。この溝は、この呪文が終了するか君が他の効果を選ぶまで持続する。溝が終了した時点で、両側の水は1ラウンドかけてゆるやかに溝へ流れ込み、元の水位に戻る。

流れを変える：君は範囲内の水が流れる方向を変える。障害物を乗り越えさせたり、壁を登らせたり、その他ありえない方向に変えることも可能である。範囲内の水は君が指定した方向に流れるが、呪文の範囲から出た時点で地形に応じた流れ方に戻る。この呪文が終了するか君が他の効果を選ぶまで、この水は君が選んだ方向に流れ続ける。

コンパルジョン

Compulsion ／ 4レベル、心術

発動時間：1アクション
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声、動作
持続時間：精神集中、最大1分まで

射程内にいて、君から見えており、君の声が聞こえている任意の数のクリーチャーを選び、【判断力】セーヴを行なわせる。魅了状態にならないクリーチャーはこのセーヴに自動的に成功する。このセーヴに失敗した目標は、この呪文の作用を受ける。この呪文が終了するまで、君は自分の各ターンにボーナス・アクションとして、君から水平方向である方角を指定できる。この呪文の作用を受けている目標は皆、目標自身の次のターンにおいて、自分の移動を最大限費やして君が指定した方角に移動しなければならない。目標のそのターンのアクションは、この移動の前に行なってもよい。移動が終了した後、目標はこの効果を終了させるための【判断力】セーヴを行なうことができる。

目標は炎や穴などの明確に危険な場所への移動を強要されない。だが、指定された方角へ移動する際に機会攻撃を誘発する可能性はある。

コンフュージョン

Confusion ／ 4レベル、心術

発動時間：1アクション
射程：90フィート（約27m）
構成要素：音声、動作、物質（木の実の殻3つ）
持続時間：精神集中、最大1分まで

この呪文はクリーチャーの精神に襲いかかって捻じ曲げ、妄想を植え付けて、制御不能な行動を行なわせる。この呪文を発動する際、射程内の一点を選び、その点を中心とした半径10フィート（約3m）の球形内の各クリーチャーに【判断力】セーヴを行なわせること。このセーヴに失敗した者はこの呪文の作用を受ける。

作用を受けている目標はリアクションを行なえず、自分の各ターンの開始時に1d10をロールしてそのターンの行動を決定しなければならない。

1d10	行動
1	このクリーチャーは自分の移動をすべて費やしてランダムな方向に移動する。どの目が出たらどちらの方向に行くのかを決めた上で1d8をロールせよ。このクリーチャーはこのターン、アクションを行なえない。
2～6	このクリーチャーはこのターン、移動もアクションも行なえない。
7～8	このクリーチャーは自分のアクションとして、自分の間合い内のクリーチャー1体をランダムに選択し、1回の近接攻撃を行なう。間合い内に他のクリーチャーがいない場合は、このターン何もしない。
9～10	このクリーチャーは通常通り移動とアクションを行なえる。

作用を受けている目標は自分の各ターンの終了時に【判断力】セーヴを行なうことができる。これに成功すれば、その目標に関してはこの効果が終了する。

高レベル版：君がこの呪文を5レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが4レベルを1上回るごとに、球形の半径が5フィート（約1.5m）ずつ増加する。

コンプリヘンド・ランゲージズ
Comprehend Languages ／ 1レベル、占術（儀式）

発動時間：1アクション
射程：自身
構成要素：音声、動作、物質（ひとつまみの煤と塩）
持続時間：1時間

持続時間の間、君は自分が聞いているあらゆる話し言葉について、逐語的にその意味を理解する。また、君が目にしている書き言葉も理解できるが、その言葉が書かれている表面に触れていなければならない。文章1ページを読むには約1分を要する。

この呪文は、文章中に隠された秘密のメッセージを明らかにしたりはしない。また、（秘術の印形などのように）書き言葉の内容とは見なされないような秘文を解読することもできない。

サークル・オヴ・デス
Circle of Death ／ 6レベル、死霊術

発動時間：1アクション
射程：150フィート（約45m）
構成要素：音声、動作、物質（500gp以上の価値のある黒真珠を粉にしたもの）
持続時間：瞬間

射程内の一点を中心とした半径60フィート（約18m）の球形の範囲を死霊エネルギーの波が埋め尽くす。範囲内のクリーチャーは皆【耐久力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると8d6［死霊］ダメージを受ける（成功した場合は半分のダメージ）。

高レベル版：君がこの呪文を7レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが6レベルを1上回るごとに、ダメージが2d6増加する。

サイレンス
Silence ／ 2レベル、幻術（儀式）

発動時間：1アクション
射程：120フィート（約36m）
構成要素：音声、動作
持続時間：精神集中、最大10分まで

持続時間の間、射程内の君が選んだ地点を中心とした半径20フィート（約6m）の球形内ではいかなる音も、範囲内で発生することも、範囲内に入ってくることも、範囲内を通り抜けることもない。この球形の内側に完全に入ったクリーチャーや物体は、［雷鳴］ダメージに完全耐性を有する。また、クリーチャーはこの球形の内側に完全に入っている間は聴覚喪失状態となる。音声要素を含む呪文はこの球形の中では発動できない。

サイレント・イメージ
Silent Image ／ 1レベル、幻術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作、物質（羊毛ひとつまみ）
持続時間：精神集中、最大10分まで

君は、1辺15フィート（約4.5m）の立方体におさまる大きさの、物体1つかクリーチャー1つか視覚的現象の幻像を作り出す。この幻像は射程内の1箇所に出現し、持続時間じゅう存在し続ける。この幻像は純粋に視覚的なもので、音や匂い、その他の感覚は伴わない。

君はアクションを使うことで、この幻像を射程内の任意の場所へと動かすことができる。幻像が場所を移す際、君はその幻像の外見を変化させることで、その移動が幻像にとってふさわしいもののように見せることができる。たとえば、クリーチャーの幻像を作り、それを移動させる際にその外見を変化させ、幻像が歩いて移動したように見せかけることができるのだ。

この映像と物理的なやり取りを行なえば、それが幻ということはただちに判明する。なぜなら、その映像を通り抜けてしまうからだ。クリーチャーがアクションを使ってその映像を確かめようとするなら、そのクリーチャーは君の呪文セーヴィング・スロー難易度に対して、【知力】〈捜査〉の判定を行なう。成功したならば、それが幻と識別できる。クリーチャーがそれを幻だと識別したなら、そのクリーチャーは幻に隠されたものを見ることができる。

サジェスチョン
Suggestion ／ 2レベル、心術

発動時間：1アクション
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声、物質（蛇の舌1つと、蜂の巣ひとかけらかオリーブ油一滴）
持続時間：精神集中、最大8時間まで

君は射程内にいて君から見えており、君の声を聞くことができ、君の言うことを理解できるクリーチャー1体に対して、どのように行動すべきかを（1、2文以内で）示唆し、そのクリーチャーの行動に影響を及ぼすことができる。魅了状態になることがないクリーチャーはこの効果に対して完全耐性を持つ。示唆する内容は、その行動がもっともらしく聞こえるような形で告げてやらねばならない。自刃しろとか、槍の上に身を投げろとか、炎にとびこめというような明らかに相手の害となる指示は、この呪文の効果をただちに終了させる。

目標は【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーヴィング・スローに失敗したなら、目標は君が述べた行動を最善の努力を費やして行なおうとする。示唆した行動内容は、持続時間が終わるまで続くことがある。示唆した行動が短時間で完了してしまった場合、この呪文は目標が要求されたことをやり終えた時点で終了する。

君は持続時間中に特殊な行動を呼び起こす条件を指定することもできる。たとえば騎士に対して、最初に出会った物乞いに自分のウォーホースを与えるよう示唆することができる。呪文が終了するまでに条件が満たされなかった場合、その行動は行なわれない。

君あるいは君の仲間が目標にダメージを与えたなら、この呪文は終了する。

サンクチュアリ
Sanctuary ／ 1レベル、防御術

発動時間：1ボーナス・アクション
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声、動作、物質（小さな銀の鏡）
持続時間：1分

君は射程内のクリーチャー1体を攻撃から守る。この呪文が終了するまで、この守られたクリーチャーを攻撃や有害な呪文の目標とする者は誰でも、まず【判断力】セーヴィング・スローを行なわなければならない。セーヴに失敗すると、そのクリーチャーは新しい目標を選び直さなければならず、それができないならばその攻撃や呪文はむだになる。この呪文は対象クリーチャーを、ファイアーボールの爆発などの範囲に及ぶ効果から守る事はできない。

この呪文で守られているクリーチャーが攻撃を行なったり、敵のクリーチャーに作用する呪文を発動したり、他のクリーチャーにダメージを与えたりすると、この呪文は終了する。

サンダーウェイヴ
Thunderwave ／ 1レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：自身（1辺15フィート（約4.5m）の立方体）
構成要素：音声、動作
持続時間：瞬間

雷鳴の如き力の波が君から放たれてあたりをなぎ払う。君を起点とする1辺15フィート（約4.5m）の立方体の中にいる各クリーチャーは【耐久力】セーヴィング・スローを行なわなければならない。セーヴに失敗すると、クリーチャーは2d8の［雷鳴］ダメージを受け、君から遠ざかる方向に10フィート（約3m）押しやられる。成功すればその半分のダメージで済み、押しやられない。

加えて、完全にこの効果範囲内に入っている固定されていない物体は、この呪文の効果によって自動的に、君から遠ざかる方向に10フィート（約3m）押しやられる。さらに、この呪文は雷鳴のような轟音を発し、それは300フィート（約90m）以内に聞こえてしまう。

高レベル版：君がこの呪文を2レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが1レベルを1上回るごとにダメージが1d8増加する。

サンバースト
Sunburst ／ 8レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：150フィート（約45m）
構成要素：音声、動作、物質（炎および日長石1かけら）
持続時間：瞬間

射程内の君が選んだ1点を中心とした半径60フィート（約18m）の範囲内に眩い日光が炸裂する。この光の中にいたクリーチャーは皆【耐久力】セーヴを行なわねばならない。失敗したクリーチャーは12d6の［光輝］ダメージを受け、1分間盲目状態になる。成功したクリーチャーは半分のダメージを受け、盲目状態にもならない。アンデッドおよび粘体はこのセーヴに不利をこうむる。

この呪文によって盲目状態になったクリーチャーは、そのクリーチャーのターン終了時ごとに【耐久力】セーヴを行なう。このセーヴに成功すればそのクリーチャーの盲目状態は終了する。

この呪文は範囲内に存在する“呪文によって作られた暗闇”をすべて解呪する。

サンビーム
Sunbeam ／ 6レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：自身（60フィート（約18m）の直線状）
構成要素：音声、動作、物質（虫眼鏡1つ）
持続時間：精神集中、最大1分まで

君の手から幅5フィート（約1.5m）長さ60フィート（約18m）の直線状に、眩い光のビームが放たれる。この直線状の範囲内のクリーチャーはみな【耐久力】セーヴを行なわねばならない。このセーヴに失敗したクリーチャーは6d8［光輝］ダメージを受け、君の次のターンまで盲目状態になる。セーヴに成功したクリーチャーは半分のダメージを受け、盲目状態にならない。アンデッドおよび粘体はこのセーヴに不利をこうむる。

この呪文が終了するまで、君は各ターンに自分のアクションとして新たな光の直線を放つことができる。持続時間中、君の手の中で眩い光の粒が輝き続ける。この粒は半径30フィート（約9m）の範囲を“明るい”光で照らし、さらに30フィート（約9m）の範囲を“薄暗い”光で照らす。この光は日光である。

シー・インヴィジビリティ
See Invisibility ／ 2レベル、占術

発動時間：1アクション
射程：自身
構成要素：音声、動作、物質（滑石粉1つまみと銀粉1振り）
持続時間：1時間

持続時間中、君は不可視のクリーチャーや物体を可視であるかのように見ることができ、またエーテル界も覗き見ることができる。エーテル界のクリーチャーや物体は半透明の幽霊じみた姿に見える。

シークレット・チェスト
Secret Chest ／ 4レベル、召喚術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（5,000gp以上の価値のある希少な材料で作った3×2×2フィート（約90×30×30cm）の大きさの優美な宝箱1つ、および50gp以上の価値のある同一の材料で作った超小型サイズの宝箱の複製）
持続時間：瞬間

君は1つの宝箱およびその中身すべてをエーテル界に隠す。君はこの呪文の物質要素である宝箱およびその複製に触れなければならない。この宝箱には最大で12立方フィート（3×2×2フィート、約90×30×30cm）ぶんの生きていない物質を収められる。

宝箱がエーテル界にある間、君は1回のアクションとして複製に触ることで、宝箱を呼び戻すことができる。この宝箱は君から5フィート（約1.5m）以内の何ものにも占められていない地面に出現する。君は1回のアクションとして宝箱と複製の双方に触れることで、宝箱をエーテル界に送り返すこともできる。

発動から60日が経過すると、1日につき5%の確率（61日目は5%、62日目は10%……）でこの呪文の効果は終了してしまう。君がこの呪文を再度発動するか、宝箱の複製が破壊されるか、君がアクションとしてこの呪文を終了させた場合も、この効果は終了する。この呪文が終了した時点で宝箱がエーテル界にあったなら、宝箱は失われて2度と取り返せない。

シーミング
Seeming ／ 5レベル、幻術

発動時間：1アクション
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声、動作
持続時間：8時間

君はこの呪文によって、射程内にいて君から見える任意の数のクリーチャーの外見を変化させることができる。君はそれぞれの目標に新たな幻の外見を被せる。同意しない目標は【魅力】セーヴを行なうことができ、これに成功すればこの呪文の効果を受けない。

この呪文は肉体の外見のみならず、衣服、鎧、武器、装備品の外見も変える。君は各クリーチャーの背の高さを±1フィート（約30cm）の範囲で偽ることができ、また実際よりも痩せた姿や太った姿に見せることもできる。だが目標の体の構造まではごまかせないので、目標と同じ手足の付き方をした姿を選ばねばならない。それ以外の点について、この幻でできることの範囲は君しだいだ。この呪文は持続時間が終了するか、君がアクションを使って解除するまで持続する。

この呪文による変装は、物理的接触による確認まではごまかせない。たとえば、君がこの呪文によってあるクリーチャーに幻の帽子を被せたとしても、他の物体はその帽子をすり抜けてしまうし、その帽子に触ろうとした者は空振りするかそのクリーチャーの頭や髪に触ることになる。この呪文によって君を実際よりもスリムに見せかけた場合、

君に触れようとして手を伸ばした者は何もないはずの空中で君の体に触ることになる。

自分のアクションを使って目標を調べたクリーチャーは君の呪文セーヴ難易度に対する【知力】〈捜査〉判定を行なう。この判定に成功したクリーチャーは目標が変装していることに気付く。

シールド

Shield ／ 1レベル、防御術

発動時間：1リアクション。攻撃が君にヒットしたときや、君がマジック・ミサイル呪文の目標となったときにこのリアクションを取れる
射程：自身
構成要素：音声、動作
持続時間：1ラウンド

不可視の魔法の力場が出現し攻撃を防ぐ。君の次のターンの開始時まで、君はACに＋5のボーナスを得ると共に（このボーナスはトリガーとなった攻撃に対しても適用される）、マジック・ミサイルから一切のダメージを受けなくなる。

シールド・オヴ・フェイス

Shield of Faith ／ 1レベル、防御術

発動時間：1ボーナス・アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作、物質（聖句の一片が書かれた小さな羊皮紙）
持続時間：精神集中、最大10分まで

光り輝く盾が出現して、射程内にいる君の選んだクリーチャー1体を取り囲んで守り、持続時間のあいだACに＋2のボーナスを与える。

シェイプチェンジ

Shapechange ／ 9レベル、変成術

発動時間：1アクション
射程：自身
構成要素：音声、動作、物質（1,500gp以上の価値のある翡翠の額冠1つ；この呪文を発動する前に頭に被っておくこと）
持続時間：精神集中、最大1時間まで

君は持続時間じゅう他のクリーチャーの形態になる。この新たな形態は、脅威度が君のレベル以下の任意のクリーチャーを選べる。ただし、アンデッドと人造クリーチャーは選べず、君が1回は見たことのある種類のクリーチャーでなければならない。君はそのクリーチャーの平均的な個体（クラス・レベルを持たず、呪文発動能力の特徴を持たない）に変化（へんげ）する。

君のゲーム的なデータはすべて、君が選んだクリーチャーのデータに置き換わるが、【知力】、【判断力】、【魅力】および属性は元のままである。君が有していた技能とセーヴの習熟もそのまま残り、そのクリーチャーが有する習熟に追加される。そのクリーチャーが君と同じ習熟を有しており、かつそのデータに記されているボーナスが君のものより大きい場合は、そのクリーチャーのボーナスを用いること。君は新たな形態の伝説的アクションおよび住処アクションを使用できない。

君のhpおよびヒット・ダイスは新たな形態の値になるが、君が本来の形態に戻った時点でhpも変化（へんげ）前の値に戻る。君のhpが0になったせいで本来の形態に戻った場合は、新たな形態のhpを0に減らして余ったぶんのダメージは本来の形態のhpを減少させる。これによって君の本来の形態のhpが0にならない限り、（新たな形態のhpが0になったことを理由としては）君は気絶状態にならない。

君がクラスや種族その他から得ていた特徴の利益は新たな形態になっても残っており、利用可能であるが、新たな形態の肉体で行なえる範囲に限られる。君が持っていた特殊視覚（たとえば暗視）は、新たな形態が同じ特殊視覚を持っていない限り、利用不能になる。新たな形態が会話能力を持っていない限り、君は話すことができない。

君は変化（へんげ）する際に、自分の装備品が地面に落ちるか、君の新たな形態の中に融合するか、新たな形態でも装備し続けるかを選ぶ。君が装備し続けている装備品は通常通り機能する。新たな形態でも装備品を装備できるか否かは、そのクリーチャーのサイズ分類や身体の形状に基づいてGMが判断する。君の装備品は新たな形態に適応して自動的にサイズや形状が変わったりはしない。新たな形態が装備できない装備品は地面に落ちるか新たな形態の中に融合するかを選ぶことになる。融合中の装備品はいかなる効果も持たない。

この呪文の持続時間中、君は自分のアクションを用いてさらに別の形態に変身することができる（変身対象に関する前述の制限は変わらず適用される）。この場合には1つだけ違う点がある。君の新たな形態のhpが現在の形態のhpよりも多い場合、君のhpは現在の値のまま変化しない。

ジェントル・リポウズ

Gentle Repose ／ 2レベル、死霊術（儀式）

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（死体の各々の目に、塩1つまみと銅貨1枚ずつを置く。これは持続時間じゅう置いておかねばならない）
持続時間：10日

君は1体ぶんの死体ないし遺骨に触れる。持続時間じゅう、目標は腐敗から守られ、アンデッド化することがない。

この呪文はまた、目標を死から蘇らせるまでのタイム・リミットを事実上延長することができる。この呪文の影響を受けている間の日数は、レイズ・デッドなどの呪文が持つ蘇生までの制限時間に含まれないのだ。

シクウェスター

Sequester ／ 7レベル、変成術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（5,000gp以上の価値のある、ダイアモンドとエメラルドとルビーとサファイアの混合粉末；これは呪文により消費される）
持続時間：解呪されるまで

この呪文は同意するクリーチャー1体または物体1つを隠し、持続時間じゅう感知されなくする。君がこの呪文を発動し、目標に触れると、目標は不可視になり、占術呪文の目標にならなくなり、占術呪文によって作られた念視用のセンサーで目標を知覚することは不可能になる。

目標がクリーチャーの場合、目標は活動停止する。目標の時間は停止し、目標は歳を取らない。

君はこの呪文が終了する条件を設定できる。この条件はどんなものでもかまわないが、目標から1マイル以内で発生するか観察されうるものでなければならない。例としては、“1,000年後”、“ドラゴンが目覚めた時”、などが挙げられる。目標がダメージを受けた場合も、この呪文は終了する。

シミュレイクラム
Simulacrum ／ 7レベル、幻術

発動時間：12時間
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（複製対象のクリーチャーの等身大の像を作れるだけの雪または氷；そのクリーチャーの毛髪や切った爪など身体の一部をその像の中に埋める；1,500gp以上の価値のあるルビー粉末（これは呪文により消費される）をこの像に振りかける）
持続時間：解呪されるまで

君は1体の野獣または人型生物の幻の複製を1つ作る。そのクリーチャーはこの呪文の発動時間じゅう射程内にいなければならない。この複製は雪と氷で作られた半ば本物のクリーチャーであり、アクションを行なうことができ、通常のクリーチャーであるかのようにさまざまな作用を受けうる。この複製は元のクリーチャーそっくりに見えるが、クリーチャー種別は人造で、最大hpは元のクリーチャーの半分であり、装備品はまったく持っていない。それ以外の点に関して、この幻の複製は元のクリーチャーと同一のデータを用いる。

この複製は君および君が指定したクリーチャーに対して友好的である。この複製は君が音声で与えた命令に従い、君の思い通りに移動とアクションを行ない、戦闘中は君と同じターンに行動する。この複製は学習能力や成長性を欠いているため、レベルが上昇したり新たな能力を得ることは不可能であり、消費した呪文スロットを回復することもできない。

この複製がダメージを受けた場合、君は錬金術工房において修理を行なえる。その際には1hpの回復につき100gp相当の希少なハーブや鉱物を消費する。この複製はhpが0になるまで持続し、hpが0になった時点で雪に戻って即座に融けてしまう。

君がこの呪文を再び発動すると、君がこの呪文によって作成済みの既存の複製は即座に破壊される。

ジャイアント・インセクト
Giant Insect ／ 4レベル、変成術

発動時間：1アクション
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声、動作
持続時間：精神集中、最大10分まで

君は射程内にいる最大10体までのセンチピードか、3体までのスパイダーか、5体までのワスプか、またはスコーピオン1体を、持続時間じゅうその“ジャイアント版”に変化させる。すなわち、センチピードはジャイアント・センチピードに、スパイダーはジャイアント・スパイダーに、ワスプはジャイアント・ワスプに、スコーピオンはジャイアント・スコーピオンになる。

これらのクリーチャーたちは君の口頭の命令に従い、戦闘においては毎ラウンド君のターンに行動する。これらのクリーチャーのデータはGMが管理し、GMが行動と移動を処理する。

ジャイアント化したクリーチャーは、持続時間が終了するか、その個体のhpが0になるか、君がアクションを用いてその個体に関するこの効果を解除するまで、ジャイアント版であり続ける。

GMの許可があれば、他の虫を目標に選ぶことも可能だ。たとえば、ビー（蜜蜂などの小型のハチ）を変化させた場合、そのジャイアント版はジャイアント・ワスプと同一のデータを持つことになるかもしれない。

シャター
Shatter ／ 2レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作、物質（雲母ひとかけら）
持続時間：瞬間

突如として、射程内の君が選んだ地点から耳を聾さんばかりの雑音が弾けだし、響き渡る。その地点を中心とした半径10フィート（約3m）の範囲内にいるすべてのクリーチャーは【耐久力】セーヴィング・スローを行なわなければならない。セーヴィング・スローを失敗したクリーチャーは3d8の［雷鳴］ダメージを受ける。成功したものはその半分のダメージを受ける。無機的な材料（石やクリスタル、あるいは金属など）から構成されたクリーチャーはこのセーヴィング・スローに不利を被る。

また、着用されたり運搬されているのではない、非魔法の物体も、その範囲内にあるならダメージを受ける。

高レベル版：君がこの呪文を3レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが2レベルを1上回るごとにダメージが1d8増加する。

シャレイリ
Shillelagh ／初級呪文、変成術

発動時間：1ボーナス・アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（ヤドリギ、シャムロックの葉1枚、クラブまたはクオータースタッフ1本）
持続時間：1分

君が持っている1本のクラブまたはクオータースタッフの木材に大自然の力が宿る。持続時間中、君はその武器を使って近接攻撃を行なう際の攻撃ロールとダメージ・ロールに、【筋力】の代わりに君の呪文発動能力値を用いることができ、さらにその武器のダメージ・ダイスは1d8になる。加えて、この武器は（すでに魔法の武器でない限り）魔法の武器になる。君がこの呪文を再び発動するか、この武器から手を放した時点で、この呪文は終了する。

ジャンプ
Jump ／ 1レベル、変成術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（バッタの後ろ足1本）
持続時間：1分

君は1体のクリーチャーに触れる。この呪文が終了するまで、そのクリーチャーの跳躍距離は3倍になる。

ショッキング・グラスプ
Shocking Grasp ／初級呪文、力術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作
持続時間：瞬間

君は手から電撃を放ち、触れたクリーチャー1体に衝撃をもたらす。目標に対して近接呪文攻撃を行なうこと。目標が金属製の鎧を着用しているならば、君はこの攻撃ロールに有利を得る。ヒットしたなら、目標は1d8の［電撃］ダメージを受け、次のその目標のターン開始時までリアクションを取ることができなくなる。

この呪文のダメージは君のレベルが特定の値に上昇するごとに1d8ずつ増加する、すなわち5レベルで2d8、11レベルで3d8、17レベルで4d8である。

シンボル

Symbol ／ 7レベル、防御術

発動時間：1分
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（合計で1,000gpの価値のある、水銀、リン、ダイアモンドとオパールの粉末；これらは呪文により消費される）
持続時間：解呪されるか作動するまで

この呪文を発動する際、君は何かの表面（机、床や壁の一部分など）または閉じて秘文を隠すことのできる物体1つ（本、巻物、宝箱など）に有害な秘文を刻み込む。表面を選んだ場合、この秘文は最大で直径10フィート（約3m）までの範囲を覆うことができる。物体を選んだ場合、その物体を元々置かれていた場所から動かしてはならない。その物体が、君がこの呪文を発動した時の所在地から10フィート（約3m）より遠くに移動した時点で、この秘文は破壊され、この呪文は作動することなく終了する。

この秘文はほとんど不可視であり、発見するためには君の呪文セーヴ難易度に対する【知力】〈捜査〉判定が必要である。

君はこの呪文を発動する際にこの秘文の作動条件を設定する。表面に刻まれた秘文の場合、最も一般的な作動条件は、その表面に触れる、その表面上に立つ、秘文を覆っている物体を取り除く、秘文から特定の距離内に近づく、秘文の刻まれた物体を操作する、などだ。物体の内部に刻まれた秘文の場合、最も一般的な作動条件は、その物体を開く、秘文から特定の距離内に近づく、秘文を見るか読む、などだ。

君は作動条件をより細かく設定できる。この呪文が起動するのは、特定の状況、身体的な特徴（たとえば身長や体重）、クリーチャーの種類（たとえば“ハグのみ”、あるいは“変身生物のみ”に作用する）、といった指定も可能だ。君はまた、特定の合言葉を口にした場合は作動しないなど、秘文が作動しないクリーチャーの条件を指定することもできる。

この秘文を刻む際、その秘文の効果として以下の選択肢のうち1種類を選ぶこと。この秘文はひとたび作動すると半径60フィート（約18m）の球形の範囲を10分間“薄暗い”光で照らし続け、10分経つとこの呪文は終了する。（1）この秘文が作動した時点でこの球形内にいたクリーチャー、（2）作動後にこの球形に入ったクリーチャーのうち、この範囲に入るのがそのターン中で初めてである者、（3）球形内で自分のターンを終了したクリーチャー、は皆この秘文の効果を受ける。

狂気：目標は【知力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると1分間発狂する。発狂中のクリーチャーはいかなるアクションも行なえず、他のクリーチャーの言うことを理解できず、何も読めず、意味不明のたわ言しか話せない。そのクリーチャーの移動は不規則なものとなり、GMがこれを決定する。

恐怖：目標は【判断力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると1分間恐怖状態になる。恐怖状態である間、目標は手に持っているものをすべて落とし、毎ターンこの秘文からの距離が30フィート（約9m）以上増加するように移動しなければならない。

苦痛：目標は【耐久力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると激痛によって1分間無力状態になる。

死：目標は【耐久力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると10d10［死霊］ダメージを受ける（成功した者は半分のダメージ）。

睡眠：目標は【判断力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると10分間気絶状態になる。このクリーチャーがダメージを受けるか、他者がアクションを使って揺り起こすと、このクリーチャーは意識を取り戻す。

絶望：目標は【魅力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると1分間絶望に打ちのめされる。この間、目標は攻撃を行なえず、いかなるクリーチャーに対しても有害な能力や呪文その他の魔法的効果を使用できない。

不和：目標は【耐久力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると1分間、他のクリーチャーと言い争い口喧嘩を続ける。この間、目標は意味のある意志疎通を行なえず、攻撃ロールと能力値判定に不利を受ける。

朦朧：目標は【判断力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると1分間朦朧状態になる。

スクライング

Scrying ／ 5レベル、占術

発動時間：10分
射程：自身
構成要素：音声、動作、物質（クリスタル球、銀の鏡、聖水を満たした水盤など、1,000gp以上の価値のある焦点具1つ）
持続時間：精神集中、最大10分まで

君と同じ次元界にいる特定のクリーチャーを1体選ぶこと。君はそのクリーチャーを見聞きできる。目標は【判断力】セーヴを行なわねばならないが、このセーヴには“君が目標をどれだけよく知っているか”および“目標に関する物理的な手がかりの有無”による修正が加わる。君がこの呪文を発動することを目標が知っており、かつ君に観察されることを望んでいるなら、目標はこのセーヴを自発的に失敗することができる。

知識セーヴ	修正値
間接的（目標について聞いたことがある）	＋5
直接的（目標に会ったことがある）	±0
熟知（目標を良く知っている）	−5

手がかりセーヴ	修正値
似顔絵や肖像画	−2
所持品や衣類	−4
肉体の一部、髪の毛一房、爪など	−10

このセーヴに成功した目標は作用を受けず、君はその目標に対して24時間この呪文を使用できなくなる。

目標がこのセーヴに失敗すると、この呪文は目標から10フィート（約3m）以内の位置に不可視のセンサーを1つ作る。君はそのセンサーの場所にいるかのように見聞きすることができる。持続時間じゅう、このセンサーは常に目標から10フィート（約3m）以内にいるよう目標と共に移動する。不可視の物体を見ることができるクリーチャーにとって、このセンサーは君のこぶし大のぼんやり光る球体に見える。

この呪文は、クリーチャーを目標にする代わりに、君が見たことのある場所を目標に選ぶこともできる。そうした場合、このセンサーはその場所に現れて動かない。

スコーチング・レイ

Scorching Ray ／ 2レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：120フィート（約36m）
構成要素：音声、動作
持続時間：瞬間

君は3本の火炎光線を作りだし、射程内の目標めがけて発射する。3本すべてを1体の目標に放ってもよいし、何体かの目標に分けてもよい。

1本の光線につき1回の遠隔呪文攻撃を行なうこと。1本の光線がヒットした目標は2d6［火］ダメージを受ける。

高レベル版：君がこの呪文を3レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが2レベルを1上回るごとに、光線の本数が1増加する。

スティンキング・クラウド
Stinking Cloud ／ 3レベル、召喚術

発動時間：1アクション
射程：90フィート（約27m）
構成要素：音声、動作、物質（腐った卵1つまたはザゼンソウの葉数枚）
持続時間：精神集中、最大1分まで

射程内の一点を中心とした半径20フィート（約6m）の球形内に吐き気を催す黄色いガスが発生する。このガスは角を回り込んで広がる。このガスの範囲は“重度の隠蔽”であり、持続時間じゅう持続する。

このガスの範囲に全身が入っているクリーチャーは自分のターンの開始時に毒に対する【耐久力】セーヴを行なわねばならない。このセーヴに失敗したクリーチャーはそのターンの自分のアクションを眩暈と嘔吐に費やさねばならない。呼吸不要のクリーチャーおよび毒に対する完全耐性を有するクリーチャーはこのセーヴに自動的に成功する。

“軟風”（風速10マイル（約16km）／時以上）はこのガスを4ラウンドかけて吹き散らす。“強風”（風速20マイル（約32km）／時以上）は1ラウンドで吹き散らす。

ストーム・オヴ・ヴェンジャンス
Storm of Vengeance ／ 9レベル、召喚術

発動時間：1アクション
射程：視界
構成要素：音声、動作
持続時間：精神集中、最大1分まで

君から見える一点を中心に激しい積乱雲が生まれ、半径360フィート（約110m）の大きさに広がる。この範囲内では稲妻が走り、雷鳴が轟き、強風が吹き荒れる。この雲が出現した際、雲の下にいるクリーチャー（雲より5,000フィート（1,524m）以上下にいる者を除く）はみな【耐久力】セーヴを行なわねばならない。このセーヴに失敗したクリーチャーは2d6［雷鳴］ダメージを受け、5分間聴覚喪失状態になる。

君がこの呪文への精神集中を続けている限り、この嵐は君のターンごとに、以下に示すそれぞれの効果を作り出す。

2ラウンド目：この雲は酸の雨を降らせる。雲の下にいるクリーチャーおよび物体はみな1d6［酸］ダメージを受ける。

3ラウンド目：君はこの雲から、雲の下にいる6体のクリーチャーまたは物体にそれぞれ1本ずつ、合計6本の雷を落とす。1体のクリーチャーや物体に2本以上の雷を落とすことはできない。この雷に打たれたクリーチャーは【敏捷力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると10d6［電撃］ダメージを受ける（成功した者は半分のダメージ）。

4ラウンド目：この雲は雹を降らせる。雲の下にいるクリーチャーはみな2d6［殴打］ダメージを受ける。

5～10ラウンド目：雲の下の範囲に強風と凍り付くような雨が吹き荒れる。この範囲は移動困難な地形かつ重度の隠蔽となる。この範囲内のクリーチャーはみな1d6［冷気］ダメージを受ける。この範囲内では遠隔武器攻撃を行なえない。この風と雨は、呪文の精神集中を維持することに関する重大な障害となる。最後に、強風（風速20～50マイル／時）が範囲内の霧や霞などの現象を（魔法的なものもそうでないものも）自動的に吹き散らす。

ストーン・シェイプ
Stone Shape ／ 4レベル、変成術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（軟らかい粘土を、造りたい石製品と同じ形にする）
持続時間：瞬間

君は中型以下のサイズの石製の物体1つに触れるか、大きな石の一部分（縦・横・高さがすべて5フィート（約1.5m）以下であること）に触れ、君の目的に合致した任意の形状に加工する。たとえば、大きな岩から武器、像、宝箱などを作ったり、厚さ5フィート（約1.5m）未満の壁に小さな抜け穴を開けたりできる。また、石の扉や戸枠を変形させて開かなくすることも可能だ。君が作る物体には、最大で2個の蝶番と1個の閂を持たせることができるが、それ以上複雑な機械的構造を作ることはできない。

ストーンスキン
Stoneskin ／ 4レベル、防御術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（100gpの価値のあるダイアモンドの粉末；この呪文によって消費される）
持続時間：精神集中、最大1時間まで

この呪文は君が接触した同意するクリーチャー1体の体を石のように固くする。この呪文が終了するまで、目標は非魔法的な［殴打］と［刺突］と［斬撃］ダメージに対する抵抗を有する。

スパイク・グロウス
Spike Growth ／ 2レベル、変成術

発動時間：1アクション
射程：150フィート（約45m）
構成要素：音声、動作、物質（先端を尖らせた鋭いトゲまたは小枝7本）
持続時間：精神集中、最大10分まで

射程内の一点を中心とした半径20フィート（約6m）の範囲内の地面が捻じ曲がり、無数の硬い針やトゲが生える。この範囲は持続時間じゅう移動困難な地形になる。クリーチャーがこの範囲に入るか、範囲内で移動したなら、5フィート（約1.5m）移動するごとに2d4［刺突］ダメージを受ける。

この地面の変化は自然に見えるよう偽装されている。この呪文が発動された瞬間にこの範囲を見ていなかったクリーチャーは、君の呪文セーヴ難易度に対する【判断力】〈知覚〉判定に成功しない限り、この地形に入るまで危険に気付かない。

スパイダー・クライム
Spider Climb ／ 2レベル、変成術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（瀝青1滴と、蜘蛛1匹）
持続時間：精神集中、最大1時間まで

この呪文が終了するまで、君が接触した同意するクリーチャー1体は、垂直な面を縦横無尽に移動したり、天井に逆さまにぶら下がったりできる。ただしその時にはすべての手が自由に使えるようになっていなければいけない。また、目標は自分の歩行移動速度に等しい登攀移動速度を得る。

スピーク・ウィズ・アニマルズ
Speak with Animals ／ 1レベル、占術（儀式）

発動時間：1アクション
射程：自身
構成要素：音声、動作
持続時間：10分

持続時間中、君は野獣の“ことば”を理解して音声で意志疎通する能力を得る。野獣の多くはその知力によって制限される範囲の知識や認識しか持たないが、最低でも近くの場所やモンスターに関する情報（昨日その野獣が見聞きしたあらゆる物事を含む）を君に教えることはできる。GMの判断しだいだが、君は野獣を説得してささやかな仕事を頼めるかもしれない。

スピーク・ウィズ・デッド
Speak with Dead ／ 3レベル、死霊術

発動時間：1アクション
射程：10フィート（約3m）
構成要素：音声、動作、物質（お香）
持続時間：10分

君は射程内にある選択した死体1つに知性と生命のようなものを与え、自分の出すいくつかの質問に答えさせることができる。その死体には口が残っていなければならず、またアンデッドであってはならない。対象となる死体が過去10日以内にこの呪文の目標になったことがあるなら、この呪文は失敗する。

呪文の効果時間が終わるまでの間に、君はその死体に5つまでの質問を行なえる。死体の知識はそのクリーチャーが生前知っていたことに限定される。これには話す言語も含まれる（死体の知らない言語で話しかけても返事は返ってこない）。答えは通常、短いか、謎めいているか、繰り返しが多い。また君がそのクリーチャーに対して敵対的であったり、そのクリーチャーが君のことを敵と見なしていた場合、この呪文には死体に真実を話すよう強いる力はない。この呪文は死者の魂を肉体に戻すわけではない。ただ単に体を動かす霊的なものを呼び戻しているだけである。それゆえに、この死体は新たな情報を得ることもないし、死亡後に起こったことは何一つ認識していない。さらに、未来のできごとを推測することもない。

スピーク・ウィズ・プランツ
Speak with Plants ／ 3レベル、変成術

発動時間：1アクション
射程：自身（半径30フィート（約9m））
構成要素：音声、動作
持続時間：10分

君は30フィート（約9m）以内の植物たちに限定的な知覚力と自律行動能力を与え、君と意志疎通し君の単純な命令に従うだけの能力を与える。君はこの植物たちに、過去一日以内にこの呪文の範囲で起きた物事、ここを通過したクリーチャーに関する情報、天候その他の状況について質問することができる。

君はまた、（やぶや下生えなどの）植物の繁茂に由来する移動困難な地形を、持続時間じゅう通常の地形に変えることができる。あるいは、植物が生えている通常の地形を持続時間じゅう移動困難な地形に変えることもできる（たとえば蔦や枝に追手の邪魔をさせるのである）。

GMの判断しだいで、この植物たちは君のために他の仕事もこなせるかもしれない。この呪文は植物が地面から根を引き抜いて動き回れるようにするものではないが、枝や巻きひげや茎を自由に動かすことは可能である。

範囲内に植物クリーチャーがいる場合は、君はそのクリーチャーと共通の言語を有するかのように意志疎通できるが、君はそのクリーチャーに対して魔法的な影響力を持つわけではない。

この呪文はエンタングル呪文が作り出した植物に、その植物が拘束しているクリーチャーを離させることができる。

スピリチュアル・ウェポン
Spiritual Weapon ／ 2レベル、力術

発動時間：1ボーナス・アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作
持続時間：1分

君は射程内に、浮遊するおぼろげな武器を1つ作り出す。その武器は持続時間の間、あるいは君がこの呪文を再び発動するまで持続する。この呪文を発動したとき、君はその武器から5フィート（約1.5m）以内にいるクリーチャー1体に対して、1回の近接呪文攻撃を行なうことができる。ヒットしたなら、目標は（1d8＋君の呪文発動能力修正値）に等しい［力場］ダメージを受ける。

君は自分のターンにボーナス・アクションとして、“この武器を最大20フィート（約6m）まで移動させ、この武器から5フィート（約1.5m）以内のクリーチャー1体を攻撃させる”ことができる。

この武器は君が選択する任意の形状を取る。そのクレリックの信仰する神格が特定の武器に対応している場合（たとえば、聖カスバートのメイスや雷神トールのハンマーなど）、この呪文によって形作られる武器もまた、その神格の武器の形に似る。

高レベル版：君がこの呪文を3レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが2レベルを2上回るごとにダメージが1d8増加する。

スピリット・ガーディアンズ
Spirit Guardians ／ 3レベル、召喚術

発動時間：1アクション
射程：自身（半径15フィート（約4.5m））
構成要素：音声、動作、物質（聖印）
持続時間：精神集中、最大10分まで

君は自分を守護する霊たちを招請する。これらの霊たちは持続時間の間、君の周辺15フィート（約4.5m）以内に漂っている。君の属性が善または中立ならば、その霊の透き通った体はエンジェル、あるいはフェイのような外見をしている（君が選択すること）。君の属性が悪ならば、それらはフィーンドめいた外見をしている。

この呪文を発動するさい、君は自分が見ることのできるクリーチャーを任意の数だけ選択し、この呪文の作用を受けないようにすることができる。選択されなかった者は以下の作用を受ける。そのクリーチャーはこの呪文の効果範囲の中では移動速度が半減する。また、あるターン中にこの効果範囲に初めて入るとき、およびその中で自分のターンを開始するさい、【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーヴに失敗したなら、そのクリーチャーは君が善または中立なら3d8の［光輝］ダメージを受け、君が悪ならば3d8の［死霊］ダメージを受ける。セーヴに成功すればその半分のダメージで済む。

高レベル版：君がこの呪文を4レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが3レベルを1上回るごとにダメージが1d8増加する。

スペア・ザ・ダイイング
Spare the Dying ／初級呪文、死霊術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作
持続時間：瞬間

君はヒット・ポイントが0になっている、生きているクリーチャー1体に接触する。そのクリーチャーは容態安定化する。この呪文はアンデッドや人造クリーチャーにはなんの効果ももたらさない。

スリート・ストーム

Sleet Storm ／ 3レベル、召喚術

発動時間：1アクション
射程：150フィート（約45m）
構成要素：音声、動作、物質（砂一つまみと水数滴）
持続時間：精神集中、最大1分まで

この呪文が終了するまで、射程内の君が選んだ一点を中心とした半径40フィート（約12m）高さ20フィート（約6m）の円筒形の範囲に、凍るような雨とみぞれが降り続ける。この範囲内は“重度の隠蔽”であり、覆いのない炎は消えてしまう。

範囲内の地面は氷に覆われて滑りやすい移動困難な地形になる。クリーチャーがこの呪文の範囲に入った時、この範囲に入るのがそのターン中で初めてなら、【敏捷力】セーヴを行なわねばならない。この範囲内でターンを開始したクリーチャーも同じセーヴを行なう。このセーヴに失敗したクリーチャーは伏せ状態になる。

クリーチャーは、この呪文の範囲内で精神集中を行なっている状況下で自分のターンを開始した場合、君の呪文セーヴ難易度に対する【耐久力】セーヴに成功しなければ精神集中が途切れてしまう。

スリープ

Sleep ／ 1レベル、心術

発動時間：1アクション
射程：90フィート（約27m）
構成要素：音声、動作、物質（少量の細かい砂、バラの花びら、あるいはコオロギ1匹）
持続時間：1分

この呪文はクリーチャーを魔法の眠りへといざなう。5d8をロールすること。その合計値がこの呪文が作用するクリーチャーのヒット・ポイントの総計となる。射程内の君が選択した1点から20フィート（約6m）以内にいるクリーチャーは、その現在ヒット・ポイントの低い順からこの呪文の作用を受ける（気絶状態のクリーチャーは無視すること）。

現在ヒット・ポイントが最も低いクリーチャーから順に、“作用するクリーチャーのヒット・ポイントの合計値”（＝5d8の合計値）から作用を受けたクリーチャーのヒット・ポイントを差し引いてゆき、現在ヒット・ポイントが次に低いクリーチャーに移っていく。あるクリーチャーに作用を及ぼすためには、残りの“合計値”がそのクリーチャーの現在ヒット・ポイント以上でなければならない。この呪文の作用を受けたクリーチャーはみな眠ってしまい、この呪文が終了するか、寝ている者がダメージを受けるか、あるいは誰かがアクションを使って寝ている者を起こすために揺り動かしたり引っ叩いたりするまで、気絶状態に陥る。

アンデッド、および魅了状態に完全耐性を持つクリーチャーはこの呪文の作用を受けない。

高レベル版：君がこの呪文を2レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが1レベルを1上回るごとに2d8を追加でロールする。

スロー

Slow ／ 3レベル、変成術

発動時間：1アクション
射程：120フィート（約36m）
構成要素：音声、動作、物質（糖蜜1滴）
持続時間：精神集中、最大1分まで

射程内の一辺40フィートの立方体の範囲内にいるクリーチャーを最大6体まで選ぶこと。君はそれらのクリーチャーの周囲の時間を操る。各目標は【判断力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると持続時間じゅうこの呪文の作用を受ける。

作用を受けているクリーチャーは移動速度が半分になり、ACと【敏捷力】セーヴに－2ペナルティを受け、リアクションを行なえない。そのクリーチャーは自身のターンにおいてアクションとボーナス・アクションのいずれか一方しか行なえない。そのクリーチャーが持つ能力や魔法のアイテムに関係なく、そのクリーチャーは自身のターンに“1回の近接攻撃または遠隔攻撃”より多くの攻撃を行なうことができない。

そのクリーチャーが発動時間1アクションの呪文を発動しようとした場合、1d20をロールする。11以上の目が出た場合、その呪文はそのクリーチャーの次のターンになるまで効果を発揮せず、そのクリーチャーはその呪文の発動を完了したければ次のターンの自分のアクションも用いる必要がある。そうしない場合、その呪文は失敗する。

この呪文の作用を受けているクリーチャーは、自分の各ターンの終了時に【判断力】セーヴを行なう。これに成功すれば、そのクリーチャーに関するこの呪文の効果が終了する。

セイクリッド・フレイム

Sacred Flame ／初級呪文、力術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作
持続時間：瞬間

射程内の君が見ることができるクリーチャー1体に対し、天から炎のような輝きが降り注ぐ。目標は【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると1d8の［光輝］ダメージを受ける。目標はこのセーヴィング・スローに対しては遮蔽から利益を得ることができない。

この呪文のダメージは君のレベルが特定の値に上昇するごとに1d8ずつ増加する、すなわち5レベルで2d8、11レベルで3d8、17レベルで4d8である。

センディング

Sending ／ 3レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：無限
構成要素：音声、動作、物質（細い銅の針金の切れ端1つ）
持続時間：1ラウンド

君は自分が良く知っている1体のクリーチャーに最大75文字までの短いメッセージを送る。そのクリーチャーは心の中でこのメッセージを聞き、（君のことを知っているなら）それが君からのものだと気付き、即座に最大で同じ長さまでの答えを返すことができる。この呪文は【知力】が少なくとも1以上あるクリーチャーに、君のメッセージの内容を理解させてくれる。

君はどれだけ離れている相手にも、そして他の次元界にいる相手にすら、メッセージを送ることができる。ただし、目標が君とは別の次元界にいる場合、5%の確率でメッセージが届かない。

ソーマタージー

Thaumaturgy ／初級呪文、変成術

発動時間：1アクション
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声
持続時間：最大1分まで

君は射程内に、小さな不思議、超自然的な力の現れを発現させる。射程内に以下の魔法効果の1つを生み出す。

- 1分間、君の声を通常の3倍の音量に増幅する。
- 1分間、炎を揺らめかせたり、パチパチと爆ぜさせたり、明るくした

り、薄暗くしたり、あるいは色を変えたりする。
- 1分間、地面を無害な振動で震わせる。
- 距離内の君が選んだ一点を起点として、雷の轟音、カラスの鳴き声、あるいは不吉な囁き声といった、一瞬の音を作り出す。
- 瞬間的に、錠の掛かっていない扉や窓を勢いよく開けたり、バタンと閉めたりする。
- 1分間、君の両眼の外見を変化させる。

この呪文を複数回発動した場合、この呪文の効果のうち1分間持続するものについては、同時に最大で3つまで稼働させ続けることができる。君は1回のアクションでそれらの効果のうち1つを終わらせることができる。

ゾーン・オヴ・トゥルース
Zone of Truth ／ 2レベル、心術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作
持続時間：10分

射程内の君が選んだ一点を中心とした半径15フィート（約4.5m）の球形内に、嘘偽りを防ぐ魔法の場が生じる。この呪文が終了するまで、クリーチャーがこの呪文の範囲に入った時、この範囲に入るのがそのターン中で初めてなら、そのクリーチャーは【魅力】セーヴを行なわねばならない。この範囲内でターンを開始したクリーチャーも同じセーヴを行なう。このセーヴに失敗したクリーチャーはこの球形内にいる限り故意に嘘をつくことができない。君は各クリーチャーがこのセーヴに成功したか失敗したかが分かる。

この作用を受けたクリーチャーはこの呪文の効果に気付くので、普通なら嘘の返事をするであろう質問に対して回答を拒否することを選べる。また、嘘か真実かと問えばギリギリ真実に入るような紛らわしい返答をすることもできる。

ダークヴィジョン
Darkvision ／暗視、2レベル、変成術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（干し人参1つまみまたは瑪瑙1つ）
持続時間：8時間

君は同意するクリーチャー1体に触れ、闇を見通す能力を授ける。持続時間じゅう、そのクリーチャーは暗視60フィート（約18m）を得る。

ダークネス
Darkness ／ 2レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、物質（コウモリの毛皮と、松やに1滴か石炭1かけら）
持続時間：精神集中、最大10分まで

射程内の君が選択した起点から半径15フィート（約4.5m）の球形の範囲を、持続時間の間、魔法の暗闇が拡がって満たす。この暗闇は角を回り込んで拡がる。暗視を持つクリーチャーでもこの暗闇を見通すことはできず、魔法でない明かりはこの暗闇を照らし出すことができない。

君の手にしている物体、あるいは誰にも着用も運搬もされていない物体を起点として選んだなら、暗闇はその物体から拡がり、その物体と共に移動する。なにか不透明なもの（碗や兜など）でこの暗闇の起点となる物体を完全に覆ったなら、暗闇は遮断されてしまう。

もしこの呪文の効果範囲が2レベル以下の呪文によって作られた光の効果範囲と重複したばあい、その光を作り出した呪文は解呪される。

タイニイ・ハット
Tiny Hut ／ 3レベル、力術（儀式）

発動時間：1分
射程：自身（半径10フィート（約3m）の半球）
構成要素：音声、動作、物質（小さなクリスタルのビーズ1つ）
持続時間：8時間

君の頭上と周囲を半径10フィート（約3m）の移動不能な力場のドームが覆い、持続時間じゅうその場に留まる。君がこの呪文の範囲を離れた時点でこの呪文は終了する。

君以外に、中型以下のサイズのクリーチャー9体がこのドームに収まる。大型サイズ以上のクリーチャーや10体以上のクリーチャーが範囲内にいたなら、この呪文は失敗する。君がこの呪文を発動した際にドームの中にいたクリーチャーおよび物体は自由にドームの壁を通過できるが、他のすべてのクリーチャーおよび物体は通過できない。呪文その他の魔法的な効果はドームの壁を通過できず、この壁ごしに発動することもできない。外の天候に関係なく、ドーム内の大気は快適で乾いている。 この呪文が終了するまで、君はドームの内部を“薄暗い”明るさまたは“暗闇”に変えることができる。このドームは外側から見ると不透明だが（色は君が指定した任意の色）、内側からは透明である。

タイム・ストップ
Time Stop ／ 9レベル、変成術

発動時間：1アクション
射程：自身
構成要素：音声
持続時間：瞬間

君は自分以外全員の時間の流れを一時的に停止させる。他のクリーチャーの時間が止まっている間に、君は1d4＋1回のターンを連続して行なうことができ、各ターンに通常どおりアクションと移動を行なえる。

時間停止中に君が行なったアクションないし君が作りだした効果が、君以外のクリーチャーないし君以外が着用もしくは運搬している物体に何らかの作用を及ぼした時点で、この呪文は終了する。また、君がこの呪文を発動した場所から1,000フィート（約304m）より遠くに移動した場合もこの呪文は終了する。

ダンシング・ライツ
Dancing Lights ／初級呪文、力術

発動時間：1アクション
射程：120フィート（約36m）
構成要素：音声、動作、物質（燐かセイヨウハルニレのかけら、またはツチボタル1匹）
持続時間：精神集中、最大1分まで

最大4つまでの松明ほどの大きさの明かりを射程内に作り出す。それらは松明やランタン、白熱した光の球体のように見せることができ、持続時間中は空中に浮かんでいる。これら4つの光を組み合わせて1つのおぼろげな中型サイズの人型をした明かりを作る事もできる。どの形を選択したにしろ、それぞれの明かりは半径10フィート（約3m）以内を“薄暗い”明るさに照らす。

君は自分のターンにボーナス・アクションとして、これらの明かりを射程内の新たな地点へと最大60フィート（約18m）まで移動させることができる。この呪文で作り出された明かりはどれも、他のいずれかの明かりから20フィート（約6m）以内に無ければならない。また、呪文の射程距離から外れた明かりは瞬いて消える。

タンズ
Tongues ／ 3レベル、占術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、物質（ジッグラトの陶製のミニチュア1つ）
持続時間：1時間

この呪文は君が触れた1体のクリーチャーに、耳にしたあらゆる言語を理解する能力を授ける。さらに、目標が言葉を発すると、それを聞いたクリーチャーのうち1種類以上の言語を理解できるものは皆、目標の話を理解できる。

チェイン・ライトニング
Chain Lightning ／ 6レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：150フィート（約45m）
構成要素：音声、動作、物質（毛皮一切れ；アンバー（琥珀）1片かガラス1かけらか水晶のロッド1本；銀の留め針3本）
持続時間：瞬間

一条の電撃を生み出す。それは君の選んだ、君から見え、射程内にいる1体の目標へ向って電弧を描いて飛ぶ。しかるのち、その目標から3本の電撃が、他の3体までの目標へ向って飛ぶ。後の目標はいずれも最初の目標から30フィート（約9m）以内にいなければならない。目標はクリーチャーでも物体でもよい。1つの目標がこの呪文の電撃のうち2本以上の目標となることはない。

目標は【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーヴに失敗したなら10d8の［電撃］ダメージ、セーヴに成功したならその半分のダメージを受ける。

高レベル版：この呪文を7レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが6レベルを1上回るごとに、最初の目標から別の目標へ飛ぶ電撃の数が1本増える。

チャーム・パースン
Charm Person ／ 1レベル、心術

発動時間：1アクション
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声、動作
持続時間：1時間

君は射程内にいて君が見ることのできる人型生物1体を魅了しようとする。目標は【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。君もしくは君の仲間がその目標と戦闘中なら、目標はセーヴィング・スローに有利を得る。セーヴィング・スローに失敗したなら、目標は君によって魅了状態になる。この状態は、呪文が終了するか、君または君の仲間が目標に何であれ危害を与えるまで持続する。魅了されたクリーチャーは君を親しい知人と見なすようになる。呪文が終了した時、そのクリーチャーは自分が君に魅了されていたことに気づく。

高レベル版：君がこの呪文を2レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが1レベルを1上回るごとに追加で1体のクリーチャーを目標とすることができる。それらのクリーチャーは、君が目標に取る時にはみな互いに30フィート（約9m）以内にいなければならない。

チル・タッチ
Chill Touch ／初級呪文、死霊術

発動時間：1アクション
射程：120フィート（約36m）
構成要素：音声、動作
持続時間：1ラウンド

君は射程内の1体のクリーチャーのスペース内に、幽霊じみた骸骨の手を1つ作り出す。墓場の悪寒でそのクリーチャーを苛むべく、1回の遠隔呪文攻撃を行なうこと。ヒットした場合、目標は1d8［死霊］ダメージを受けた上、次の君のターンの開始時まで目標に骸骨の手がしがみつき、目標はhpを回復できなくなる。

アンデッドを目標としてヒットを与えた場合、目標はさらに、次の君のターンの開始時まで君に対する攻撃ロールに不利を被る。

この呪文のダメージは君のレベルが特定の値に上昇するごとに1d8ずつ増加する、すなわち5レベルで2d8、11レベルで3d8、17レベルで4d8である。

ツリー・ストライド
Tree Stride ／ 5レベル、召喚術

発動時間：1アクション
射程：自身
構成要素：音声、動作
持続時間：精神集中、最大1分まで

君は“1本の木に入りこみ、その木の中から500フィート（約152m）以内にある同じ種類の木の中へ移動する”という能力を得る。どちらの木も、君以上のサイズを持つ生きた木でなければならない。君は5フィート（約1.5m）ぶんの移動を用いて1本の木の中に入れる。それと同時に、君は即座に500フィート以内に存在する同じ種類の木すべての場所を知り、それらの木のどれかの中に移動するか、あるいは元の木から外に出ることができる。君は5フィート（約1.5m）ぶんの移動を用いて、選んだ木から5フィート（約1.5m）以内の君が選んだ場所に出現する。君の移動が残っていない場合、君は入った木から5フィート（約1.5m）以内の場所に出現する。

持続時間中、君はこの移動能力を各ラウンドに1回ずつ使える。君は必ず木の外で自分のターンを終了しなければならない。

ディヴァイン・フェイヴァー
Divine Favor ／ 1レベル、力術

発動時間：1ボーナス・アクション
射程：自身
構成要素：音声、動作
持続時間：精神集中、最大1分まで

君が祈ると、信仰の輝きが君を強化する。この呪文が終了するまで、君の武器攻撃はヒットするたびに1d4の追加［光輝］ダメージを与える。

ディヴァイン・ワード
Divine Word ／ 7レベル、力術

発動時間：1ボーナス・アクション
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声
持続時間：瞬間

君は世界創造の夜明けにおいてこの世界を形作った力を秘めた神々の言葉を唱える。射程内にいて君から見えているクリーチャーを任意の数選ぶこと。選ばれたクリーチャーのうち、君の声が聞こえる者は皆、【魅力】セーヴを行なわねばならない。このセーヴに失敗したクリーチャーは、そのクリーチャーの現在hpの値に応じて以下の効果を受ける。

- 50hp以下：1分間、聴覚喪失状態になる。
- 40hp以下：10分間、聴覚喪失状態かつ盲目状態になる。
- 30hp以下：1時間、聴覚喪失状態かつ盲目状態かつ朦朧状態になる。
- 20hp以下：即死する。

このセーヴに失敗したエレメンタル、セレスチャル、フィーンド、およびフェイは、現在hpの値に関係なく、出身次元界に送り返され（すでに出身次元界にいる場合を除く）、ウィッシュ呪文かそれ以上の手段を用いない限り24時間のあいだ君が今いる次元界に戻ってくることができない。

ディヴィネーション

Divination ／ 4レベル、占術（儀式）

発動時間：1アクション
射程：自身
構成要素：音声、動作、物質（香と、君の宗教に応じた捧げ物。あわせて25gp以上かかる。これは呪文によって消費される）
持続時間：瞬間

君は魔法と捧げ物によって、神または神のしもべと接触する。そうしてこれから7日以内の特定の目標やできごとや活動に関して1つの質問をする。GMは正直な答を返す。答は短いフレーズ1つだけの簡潔なものか、さもなくば謎歌か言葉にならない前兆のようなかたちをとる。

この呪文によって得られる答は、別の呪文の発動、仲間の喪失や獲得などの、“結果を変えるかもしれない状況”のことは一切考慮に入れていない。

君が次の大休憩を終える前にこの呪文を2回以上発動する場合、最初の1回を超える1回ごとに、でたらめな答が返ってくる可能性が25％ずつ上昇してゆく（2回目は25％、3回目は50％……となる）。このロールはGMが秘密裡に行なう。

ディスインテグレイト

Disintegrate ／ 6レベル、変成術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作、物質（天然磁石と塵ひとつまみ）
持続時間：瞬間

細い緑の光線が、君の人さし指から、君から見える射程内の目標1体へ走る。目標はクリーチャーであっても、物体であっても、また魔力によって生み出されたもの（たとえばウォール・オヴ・フォースによって生み出された壁）であってもよい。

この呪文の目標となったクリーチャーは【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーヴに失敗したなら、目標は（10d6＋40）［力場］ダメージを受ける。このダメージによって目標のヒット・ポイントが0になったなら、目標は分解される。

分解されたクリーチャー、ならびに“その者の着用ないし運搬していた物のうち魔法のアイテムでないもの”はすべて、細かな灰色の塵と化す。いまやそのクリーチャーをトゥルー・リザレクションまたはウィッシュの呪文以外の手段で復活させることは不可能である。

この呪文は、サイズ分類が大型以下の“非魔法的な物体”、および“魔力によって生み出されたもの”を自動的に分解する。もし目標が、サイズ分類が超大型以上の、“非魔法的な物体”ないし“魔力によって生み出されたもの”であるならば、この呪文は目標のうち一辺10フィート（約3m）の立方体に収まる部分だけを分解する。魔法のアイテムはこの呪文の作用を受けない。

高レベル版：この呪文を7レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが6レベルを1上回るごとに、ダメージが3d6増加する。

ディスガイズ・セルフ

Disguise Self ／ 1レベル、幻術

発動時間：1アクション
射程：自身
構成要素：音声、動作
持続時間：1時間

君は自分自身――これには君の衣類、鎧、武器、そしてその他の君が身につけているものを含む――が別の外見に見えるようにする。これはこの呪文が終了するか、君がアクションを使用して解除するまで持続する。君は自分の身長を1フィート（約30cm）まで高く、あるいは低く見せることができる。また、痩せているか、太っているか、その中間に見えるようにすることもできる。しかし、肉体の基本的な構成を変えることはできないので、基本的な四肢の付き方は同じものとなるようにしなければならない。このことをのぞけば、この幻術の限界は君次第となる。

この呪文によってもたらされる変化は物理的な検査を欺くことはできない。たとえば、君がこの呪文を使って衣服につば付きの帽子を加えたとしても、物体はその帽子をすり抜けるし、それに触れた者は誰でもそこに何もないことに気付き、君の頭や頭髪の感触を感じるだろう。もしこの呪文を使って君が本来よりも痩せているように見せたなら、誰かが君へと手を伸ばしたとき、その手はまだ空中にあるように見えるのに君にぶつかることになるだろう。

クリーチャーは君の変装を見破るため、自身のアクションを使って君の外見を調べることができる。それには君の呪文セーヴ難易度に対して、【知力】〈捜査〉判定を成功させなければならない。

ディスペル・イーヴル・アンド・グッド

Dispel Evil and Good ／ 5レベル、防御術

発動時間：1アクション
射程：自身
構成要素：音声、動作、物質（聖水または、銀と鉄の粉末）
持続時間：精神集中、最大1分まで

ゆらめくエネルギーが君を包み込み、アンデッド、フェイ、そして物質界以外の出身であるクリーチャーすべてから君を守る。持続時間中、アンデッド、エレメンタル、セレスチャル、フィーンド、およびフェイは、君に対する攻撃ロールに不利を受ける。

君はこの呪文を普通よりも早く終了させることで、以下の特殊な機能の1つを使用できる。

魔力破り：君は1回のアクションとして、君の間合い内にいる、“アンデッド、エレメンタル、セレスチャル、フィーンド、フェイのいずれかによって、恐怖状態または魅了状態にされているか憑依されているクリーチャー”1体に触れる。君が触れた相手が被っている、それらの種別のクリーチャーに由来する恐怖状態と魅了状態と憑依は終了する。

退去：君は1回のアクションとして、君の間合い内にいる、アンデッド、エレメンタル、セレスチャル、フィーンド、またはフェイ1体に1回の近接呪文攻撃を行なう。ヒットした場合、君はそのクリーチャーをその出身次元界に送り返そうとする。そのクリーチャーは【魅力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると自分の出身次元界に送り返される（すでに出身次元界にいる場合を除く）。出身次元界にいないアンデッドはシャドウフェルに送られ、フェイはフェイワイルドに送られる。

ディスペル・マジック
Dispel Magic ／ 3レベル、防御術

発動時間：1アクション
射程：120フィート（約36m）
構成要素：音声、動作
持続時間：瞬間

射程内のクリーチャー1体、物体1つ、あるいは魔法的効果1つを選択する。その目標に作用を及ぼしている3レベル以下の呪文はすべて終了する。目標に対して呪文レベル4以上の呪文が効果を及ぼしているなら、その呪文1つずつに対して君の呪文発動能力値による能力値判定を行なうこと。難易度は（10＋その呪文のレベル）である。判定に成功したなら、その呪文は終了する。

高レベル版：君がこの呪文を4レベル以上の呪文スロットを用いて発動した場合、目標に対して作用を及ぼしている、使用した呪文スロットのレベル以下のすべての呪文を自動的に終了させることができる。

ディテクト・イーヴル・アンド・グッド
Detect Evil and Good ／ 1レベル、占術

発動時間：1アクション
射程：自身
構成要素：音声、動作
持続時間：精神集中、最大10分まで

持続時間中、君は自分から30フィート（約9m）以内のアンデッド、異形、エレメンタル、セレスチャル、フィーンド、およびフェイの有無とその居場所を感知できる。同様に、君は自分から30フィート（約9m）以内に魔法的に聖別または冒涜された場所や物体があるか否かも知ることができる。

この呪文はほとんどの障壁を貫通するが、厚さ1フィート（約30cm）の石、厚さ1インチ（約2.5cm）の一般的な金属、鉛の薄板、あるいは厚さ3フィート（約90cm）の木材や土壁によって妨害される。

ディテクト・ソウツ
Detect Thoughts ／ 2レベル、占術

発動時間：1アクション
射程：自身
構成要素：音声、動作、物質（銅ひとかけら）
持続時間：精神集中、最大1分まで

持続時間中、君は特定のクリーチャーの思考を読み取ることができる。この呪文を発動した時、およびこの呪文が終了するまでの君の各ターンに君のアクションを用いることで、君は自分から30フィート（約9m）以内にいて君から見えている1体のクリーチャーに心の焦点を合わせることができる。【知力】が3以下であるか、いかなる言語も話せないクリーチャーは、この呪文の作用を受けない。

君はまず、そのクリーチャーの表層的な思考を――その瞬間にそのクリーチャーの心を占めているものごとを――読み取る。君は1回のアクションとして、別のクリーチャーの思考に注意を向けなおすか、同一のクリーチャーの心をより深く探ろうと試みることができる。君が深く探ろうとする場合、目標は【判断力】セーヴを行なわねばならない。このセーヴが失敗すると、君は目標が何か考えているならその思考内容を知り、また目標の感情や目標の心に大きくのしかかっている何か（たとえば心配事、愛する者、憎悪の対象など）を知る。目標がセーヴに成功した場合、この呪文は終了する。いずれの場合も、目標は君に心を探られていることに気付く。また、君が他のクリーチャーに注意を向けなおさない限り、目標は自分のアクションを用いて君と【知力】の対抗判定を行なうことができる。目標がこの判定に成功すると、この呪文は終了する。

目標に対して音声で質問を投げかければ、目標の思考がその質問に関連したものになるのは当然だ。従って、この呪文は尋問のために特に役立つ。

君はまた、この呪文によって、君から見えていない、思考能力を持つクリーチャーの存在を感知することもできる。この呪文を発動した時、および持続時間中に君のアクションを用いることで、君は自分から30フィート（約9m）以内の思考をすべて見つけることができる。この呪文はほとんどの障壁を貫通するが、厚さ2フィート（約60cm）の石、厚さ2インチ（約5.1cm）の鉛以外の金属、あるいは鉛の薄板によって妨害される。この呪文によって【知力】が3以下のクリーチャーやいかなる言語も話せないクリーチャーを感知することはできない。

このようにしてクリーチャーの存在を感知したならば、この呪文の持続時間中、君は前述のごとくそのクリーチャーの思考を読み取ることができる。この場合、君はそのクリーチャーが見えていなくともよいが、そのクリーチャーが射程内にいなければならないことに変わりはない。

ディテクト・ポイズン・アンド・ディジーズ
Detect Poison and Disease ／ 1レベル、占術（儀式）

発動時間：1アクション
射程：自身
構成要素：音声、動作、物質（イチイの葉1枚）
持続時間：精神集中、最大10分まで

持続時間中、君は自分から30フィート（約9m）以内の毒物、毒を持つクリーチャー、および病気の有無とその場所を感知できる。さらに、君は感知した毒物、毒を持つクリーチャー、および病気をすべて識別する。

この呪文はほとんどの障壁を貫通するが、厚さ1フィート（約30cm）の石、厚さ1インチ（約2.5cm）の一般的な金属、鉛の薄板、あるいは厚さ3フィート（約30cm）の木材や土壁によって妨害される。

ディテクト・マジック
Detect Magic ／ 1レベル、占術（儀式）

発動時間：1アクション
射程：自身
構成要素：音声、動作
持続時間：精神集中、最大10分まで

持続時間の間、君は自分から30フィート（約9m）以内にある魔法の存在を感知する。これにより魔法を感知したなら、1回のアクションを使うことで、効果範囲の中にあって魔法を帯びていて視覚により知覚可能なクリーチャーや物体の周囲にあるかすかなオーラを見ることができ、その魔法に系統があるなら、それを知ることができる。

この呪文はほとんどの障壁を貫通するが、厚さ1フィート（約30cm）の石、厚さ1インチ（約2.5cm）の一般的な金属、鉛の薄板、あるいは厚さ3フィート（約90cm）の木材や土壁によって妨害される。

ディメンジョン・ドア
Dimension Door ／ 4レベル、召喚術

発動時間：1アクション
射程：500フィート（約152m）
構成要素：音声
持続時間：瞬間

君は今の位置から瞬間移動する。行き先は、今とは違う、射程内の任意の位置である。君は希望した通りの箇所に正確に到着する。行き先は君から見える場所か、君が思い描ける場所か、君が距離と方向を明示できる場所（たとえば「200（フィート（約61m）真下」、「北西の方角、45度上向きで、距離300フィート（約91m）」といったぐあい）に限る。

君は、自分の運搬できる重量の範囲内で、さまざまな物品も一緒に持っていける。加えて、同意するクリーチャー1体をも一緒に連れてゆける。そのクリーチャーは、サイズ分類が君以下でなければならず、自身の運搬能力を超える重量の装備品を持っていてはならない。また、そのクリーチャーは、君がこの呪文を発動する時に、君から5フィート（約1.5m）以内にいなければならない。

もし君たちのいずれかの移動先が、すでに他の物体やクリーチャーに占められていた場合、君および君と一緒に移動しようとしたクリーチャーはみな4d6［力場］ダメージを受け、しかも呪文は君たちを瞬間移動させることに失敗する。

デイライト
Daylight ／ 3レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作
持続時間：1時間

射程内の君が選んだ一点を中心とする半径60フィート（約18m）の球形を光が満たす。この球形内は“明るい”明るさであり、さらに球形から60フィート（約18m）以内は“薄暗い”明るさになる。

君が持っている物体または、誰も着用ないし運搬していない物体上の一点を選んだ場合、この光はその物体から放たれ、物体が動けば共に移動する。その物体を別の不透明な物体（たとえば碗や兜など）で完全に覆い隠せば、この光を遮断できる。

この呪文の範囲が、3レベル以下の呪文によって作られた暗闇の範囲と一部だけでも重なったなら、その暗闇を作り出した呪文は解呪される。

ディレイド・ブラスト・ファイアーボール
Delayed Blast Fireball ／ 7レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：150フィート（約45m）
構成要素：音声、動作、物質（コウモリの糞と硫黄を丸めた小さな球1つ）
持続時間：精神集中、最大1分まで

君の人さし指から黄色い光線が走る。それは君の選択した射程内の一点で凝り固まり、輝く小さな珠となってそこに留まる。呪文が（君の精神集中が途切れたのであれ、あるいは君が自ら進んで呪文を終了させたのであれ、いずれにせよ）終了すると、珠は“ごうっ”という低い音をたてて炸裂する。この炎の爆発は角を回りこんで広がる。珠のあった点から半径20フィート（約6m）の球形内にいる全クリーチャーは、その時点で【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーヴに失敗した者は［火］ダメージを受ける。そのダメージの量は以下のように爆発するまでの時間に応じて増える。セーヴに成功した者はその半分のダメージを受ける。

この呪文の基本ダメージは12d6である。君のターンの終了時になっても珠が爆発していないなら、そのたびにダメージは1d6増加する。

珠が爆発するまでの間に、クリーチャーが珠に触れたならば、その者は【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーヴに失敗したなら呪文はたちどころに終了し珠は炸裂する。セーヴに成功したならば、そのクリーチャーは珠を40フィート（約12m）まで投擲することができる。投擲された珠がクリーチャーまたはしっかりした実体のある物質に当ったなら、呪文は終了し珠は爆発する。

この呪文の炎は効果範囲内の物体にダメージを与え、“可燃性の物体のうち、着用も運搬もされていないもの”を発火させる。

高レベル版：この呪文を8レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが7レベルを1上回るごとに、基本ダメージが1d6増加する。

デス・ウォード
Death Ward ／ 4レベル、防御術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作
持続時間：8時間

君は1体のクリーチャーに接触し、死からの（ある程度の）守りを施す。

この呪文の持続時間中に、その目標が、ダメージを受けた結果としてヒット・ポイントが0になりそうな時、そのヒット・ポイントは0ではなく1になり、そしてこの呪文は終了する。

また、この呪文の持続時間中に、その目標が、ダメージを与えることなく即座に死をもたらす効果を受けた時、その死をもたらす効果はその目標に対しては無効化され、そしてこの呪文は終了する。

デミプレイン
Demiplane ／ 8レベル、召喚術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：動作
持続時間：1時間

君は射程内の、君から見える、しっかりした実体を持つ平たい表面上に、ぼんやりした扉を1つ作る。この扉は中型サイズのクリーチャーが支障なく通過できる大きさである。扉を開いた先は、木製または石製で、縦横高さがすべて30フィート（約9m）の空き部屋のように見える、1つの擬似次元界だ。この呪文が終了すると、扉は消え失せ、擬似次元界にいたクリーチャーや物体はすべて擬似次元界の中に囚われる。

君はこの呪文を発動するたびに、新たな擬似次元界を作るか、自分が以前この呪文で作った擬似次元界に通じる扉だけを作るかを選べる。さらに、もし君が、他のクリーチャーがこの呪文で作った擬似次元界の性質と中身を知っているなら、その擬似次元界に通じる扉を作ることも選べる。

テレキネシス

Telekinesis ／ 5レベル、変成術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作
持続時間：精神集中、最大10分まで

君は念じるだけでクリーチャーや物体を移動させたり操作したりする能力を得る。この呪文を発動した時、および持続時間中の君の各ターンに1回のアクションとして、君は射程内にあって君から見えているクリーチャー1体または物体1つに念動力を発揮し、以下に挙げた中で適切な効果を生じさせることができる。君は毎ラウンド同じ目標に作用を及ぼし続けることもできるし、そのつど別の目標を選ぶこともできる。君が目標を変更すると、既存の目標に対するこの呪文の作用は終了する。

クリーチャー：君は超大型以下のサイズのクリーチャー1体を動かそうとする。君の呪文発動能力値と、そのクリーチャーの【筋力】で対抗判定を行なうこと。君がこの判定に勝利したなら、君はそのクリーチャーを任意の方向に最大30フィート（約9m）まで移動させる。空中に持ち上げることも可能だが、この呪文の射程外に移動させることはできない。君の次のターンの終了時まで、そのクリーチャーは君の念動力によって拘束状態となる。上向きに移動させられたクリーチャーは空中で宙づりになる。

以降のラウンド、君は1回のアクションを用いてこの対抗判定を行なうことにより、そのクリーチャーを念動力で捕え続けようとすることができる。

物体：君は重量1,000ポンド（約450kg）以下の物体1つを動かそうとする。その物体が誰にも装備されておらず、運搬もされていないなら、君は自動的にその物体を任意の方向に最大30フィート（約9m）まで移動させることができる。その際は空中に持ち上げることも可能だが、この呪文の射程外に移動させることはできない。

その物体がクリーチャーに装備されているか運搬されている場合、君は自分の呪文発動能力値とそのクリーチャーの【筋力】で対抗判定を行なわねばならない。君がこの判定に勝利したなら、君はその物体をそのクリーチャーから引き離し、任意の方向に最大30フィート（約9m）まで移動させることができる。空中に持ち上げることも可能だが、この呪文の射程外に移動させることはできない。

君は念動力でつかんでいる物体を精密に操作することができる。たとえば単純な道具を使用したり、扉や容器を開けたり、開いた容器からアイテムを取り出したりしまったり、瓶の中身を注いだり。

テレパシック・ボンド

Telepathic Bond ／ 5レベル、占術（儀式）

発動時間：1アクション
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声、動作、物質（2種類のクリーチャーの卵の殻の破片）
持続時間：1時間

君は射程内の同意するクリーチャーを最大8体まで選び、持続時間中それらすべてのクリーチャーを互いに精神的につなぎあわせる。【知力】が2以下のクリーチャーはこの呪文の作用を受けない。

この呪文が終了するまで、目標たちは（たとえ共通の言語が無くとも）このつながりを経由したテレパシーによる意志疎通を行なうことができる。この意志疎通はどれだけ離れていても行なえるが、他の次元界までは届かない。

テレポーテーション・サークル

Teleportation Circle ／ 5レベル、召喚術

発動時間：1分
射程：10フィート（約3m）
構成要素：音声、物質（50gp相当の高価な宝石を混ぜた希少なインクとチョーク；これは呪文により消費される）
持続時間：1ラウンド

君はこの呪文を発動することで、地面に直径10フィート（約3m）の魔法円を描き、現在地と“君と同じ次元界に存在し、君が印形の順列を知っている、永続的な瞬間移動の魔法円1つ”とをつなぐための印形を描きこむ。君が描いた魔法円の中にゆらめくポータルが開き、君の次のターンの終了時まで開き続ける。このポータルに入ったクリーチャーは、即座に目的の永続的な魔法円の5フィート（約1.5m）以内に出現する（その場所が何ものかに占められている場合は、最も近い何ものにも占められていない場所に出現する）。

主要な寺院、ギルド、そのほか重要な場所には、その敷地内のどこかに永続的な瞬間移動の魔法円が設置されている。こういった魔法円にはそれぞれ固有の“印形の順列”（特定のパターンに沿って魔法のルーンを連ねたもの）が含まれている。君が初めてこの呪文を発動する能力を得た時、君は物質界にある2つの魔法円（GMが選ぶ）の印形の順列を知る。冒険の中で他の魔法円の印形の順列を知る機会もあるだろう。新たな印形の順列を記憶に焼き付けるには1分間の調査が必要だ。

この呪文を同じ場所に1年間毎日発動し続けることによって、永続的な瞬間移動の魔法円を作ることができる。この目的でこの呪文を発動する際、この魔法円を用いて瞬間移動を行なう必要はない。

テレポート

Teleport ／ 7レベル、召喚術

発動時間：1アクション
射程：10フィート（約3m）
構成要素：音声
持続時間：瞬間

この呪文は（1）君および“射程内にいて、君から見えている、君が選んだ最大8体までのクリーチャー（同意しているクリーチャーに限る）”または（2）“射程にある、君から見えている物体1つ”のいずれかを、君が選んだ目的地へと瞬間移動させる。物体を目標とする場合、その物体は1辺10フィート（約3m）の立方体に完全に収まる大きさでなければならず、また同意していないクリーチャーが着用ないし運搬している物体であってはならない。

君が選ぶ目的地は君が知っている場所でなければならず、君の現在地と同一の次元界内でなければならない。君が目的地をどの程度よく知っているか（これを“精通度”と呼ぶ）しだいで、君がぶじ目的地に到着できるか否かが決まる。GMは1d100をロールし、後述の表を参照せよ。

精通度：“永続的魔法円”は、君がその印形の順列（瞬間移動の目的地を指定する“住所”のようなもの）を知っている永続的な瞬間移動の魔法円を意味する。

“関連する物体”は、君が望む目的地から6ヶ月以内に持ち出された物体（魔道士の書庫にあった書物、リッチの秘密の墳墓から取った大理石のかけらなど）を君が所持している場合を指す。

“よく慣れ親しんでいる”場所とは、君が頻繁に訪れているか、注意深く調べたことがあるか、またはこの呪文を発動する際に君から見えている場所を指す。

“何度か見たことがある”場所は、君が2回以上見たことがあるが“よく慣れ親しんでいる”とまでは言えない場所を指す。

“1度見たことがある”場所は、（魔法による観察を含め）君が1度しか見たことがない場所を指す。

“描写のみ”とは、君が他人からその場所の位置や概観の説明を受けただけの場所を指す（地図で見た場所も含む）。

“偽の目的地”は、本当は存在しない場所だ。たとえば君が敵の本拠地を念視しようとして、幻の映像を見せられた場合。あるいは君が良く知っている場所に瞬間移動しようとしたが、その場所はもはや存在しない場合。

目的地に到着する：君たち（または目標の物体）は君が望んだとおりの場所に出現する。

目的地を外れる：君たち（または目標の物体）は、目的地からランダムな方向にランダムな距離だけずれた位置に出現する。目的地とのずれは、移動しようとした距離の（1d10×1d10）％である。たとえば、君が120マイル移動しようとして目的地を外れ、1d10を2回ロールして5と3の目が出た場合、目的地から15％（＝18マイル）外れたことになる。GMは1d8をロールし、1が北、2が北東、3が東というように方位磁針の北から時計回りで数字をあてはめて、目的地を外れた方向をランダムに決定する。海辺の都市に瞬間移動しようとして海の方向へ18マイル外れた場合、君たちは大変な目に遭うかもしれない。

似通った場所：君たち（または目標の物体）は、目的地と見た目や雰囲気が似通った別の場所に着いてしまう。たとえば君は自分の研究室に帰ろうとして、別の魔道士の研究室に着いたり、君の研究室と似通った道具や装置でいっぱいの錬金術用具店に着いてしまうかもしれない。たいていの場合、君は最も近い似通った場所に出現することになるが、この呪文には射程の制限がないため、同一次元界内のどんな場所にも着いてしまう可能性がある。

大失敗：この呪文の予測不能な魔力によって君たちの旅は大変なことになる。瞬間移動しようとした各クリーチャー（または目標の物体）は3d10［力場］ダメージを受け、GMはこの表を再ロールして君たちが到着する場所を決める（“大失敗”が連続して発生する可能性もあり、その場合は何回もこのダメージを受けることになる）。

精通度	大失敗	似通った場所	目的地を外れる	目的地に到着する
永続的魔法円	——	——	——	01～100
関連する物体	——	——	——	01～100
よく慣れ親しんでいる	01～05	06～13	14～24	25～100
何度か見たことがある	01～33	34～43	44～53	54～100
1度見たことがある	01～43	44～53	54～73	74～100
描写のみ	01～43	44～53	54～73	74～100
偽の目的地	01～50	51～100	——	——

トゥルー・シーイング

True Seeing ／ 6レベル、占術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（価格25gpの目に塗る軟膏；材料は茸（きのこ）の粉末とサフランと動物の脂肪；この呪文によって消費される）
持続時間：1時間

この呪文は君が触れた同意するクリーチャー1体に、ありとあらゆるものの真の姿を見ぬく能力を与える。そのクリーチャーは持続時間じゅう、超視覚を有し、魔法によって隠された扉を自動的に発見し、エーテル界のものを見ることができる。これらすべての効果の射程は120フィート（約36m）である。

トゥルー・ストライク

True Strike ／初級呪文、占術

発動時間：1アクション
射程：30フィート（約9m）
構成要素：動作
持続時間：精神集中、最大1ラウンドまで

君は片手を伸ばし、射程内の目標1体を指さす。この魔法は君に目標の防御に関する瞬間的な洞察をもたらす。君の次のターンにおいて、君は目標に対する1回目の攻撃ロールに有利を得る（その時までこの呪文が持続している場合に限る）。

トゥルー・ポリモーフ

True Polymorph ／ 9レベル、変成術

発動時間：1アクション
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声、動作、物質（水銀1滴、アラビアゴム1塊、煙1筋）
持続時間：精神集中、最大1時間まで

射程内にあって君から見えているクリーチャー1体または魔法でない物体1つを選ぶこと。君はそのクリーチャーを別のクリーチャーに変化（へんげ）させたり、クリーチャーを非魔法的な物体に変化させたり、物体をクリーチャーに変化させたりできる（その物体は他のクリーチャーが装備または運搬しているものであってはならない）。この変化は、持続時間が終了するか、目標のhpが0になるか、目標が死亡するまで持続する。持続時間が終了するまで君がこの呪文に精神集中し続けたなら、この変化は解呪されるまで持続する。

この呪文は変身生物および現在hpが0の目標には何の効果もない。同意しないクリーチャーは【判断力】セーヴを行なうことができ、これに成功すればこの呪文の作用を受けない。

クリーチャーからクリーチャーへ：クリーチャーを別の種類のクリーチャーに変える場合、新たな形態として、脅威度が目標の脅威度以下の（目標が脅威度を持たない場合は目標のレベル以下の）任意のクリーチャーを選べる。目標のゲーム的なデータ（精神的な能力値を含む）はすべて、新たな形態のデータに置き換わるが、属性と人格だけは元のままである。

目標のhpは新たな形態の値になるが、目標が本来の形態に戻った時点でhpも変化前の値に戻る。目標のhpが0になったせいで本来の形態に戻った場合は、新たな形態のhpを0に減らして余ったぶんのダメージは本来の形態のhpを減少させる。これによって目標の本来の形態のhpが0にならない限り、（新たな形態のhpが0になったことを理由としては）目標は気絶状態にならない。

目標が行なえる行動の範囲は新たな形態の性質に左右される。目標は言葉を発することができず、呪文を発動できず、手や発話を必要とする他のいかなる行動も行なえない（新たな形態がそういった能力を持たない限りは）。

目標の装備はこの新たな形態の中に融合する。目標は自分の装備品を起動も使用もできず、自分の装備品からいかなる利益も得られない。

物体からクリーチャーへ：君は1つの物体を任意のクリーチャーに変える。そのクリーチャーのサイズは元の物体のサイズ以下でなければならず、脅威度は9以下でなければならない。このクリーチャーは君および君の仲間達に対して友好的である。このクリーチャーは君のターンに行動を行なう。そのクリーチャーの行動と移動を決めるのは君だが、データを管理し行動と移動を処理するのはGMだ。

この変身が永続になった場合、君はそのクリーチャーに対する制御力を失う。君のこれまでの扱い次第で、そのクリーチャーは君に友好的かもしれないし、そうでないかもしれない。

クリーチャーから物体へ：クリーチャーを物体に変える場合、その物体のサイズ分類は元のクリーチャーのサイズ分類以下でなければならない。そのクリーチャーが着用ないし運搬していたものもすべて同時に変化する。そのクリーチャーのデータはその物体のものになる。この呪文が終了して元の姿に戻った後、そのクリーチャーは物体でいた間の記憶がない。

トゥルー・リザレクション
True Resurrection ／ 9レベル、死霊術

発動時間：1時間
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（微量の聖水と、25,000gp以上の価値のあるダイアモンド；後者はこの呪文によって消費される）
持続時間：瞬間

君はクリーチャー1体に接触して蘇生させる。そのクリーチャーは（1）死後200年を超えていてはならず、（2）老衰で死んだものであってはならない。そのクリーチャーの魂が同意しており、かつ肉体に戻ることを阻害されていないなら、そのクリーチャーは現在ヒット・ポイントが最大値に等しい状態で蘇生する。

この呪文はすべての傷をふさぎ、すべての毒を無力化し、目標が死亡した時点で作用していたあらゆる呪いを取り除く。この呪文は内臓や手足が失われている場合もすべて再生させる。目標がアンデッドであるなら、目標はアンデッドになる前の状態で蘇生する。

元の死体がもはや存在しない場合、この呪文は新たな肉体を作り出すことすら可能である。そのためには、君は蘇生させるクリーチャーの名前を唱えなければならない。そのクリーチャーは君から10フィート（約3m）以内の、君が選んだ、何ものにも占められていない場所に出現する。

ドミネイト・パースン
Dominate Person ／ 5レベル、心術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作
持続時間：精神集中、最大1分まで

君は自分から見える射程内の人型生物1体の心を惑わそうとする。相手は【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると持続時間のあいだ君によって魅了状態となる。君または“君に対して友好的なクリーチャー”が相手と戦闘しているならば、相手はセーヴィング・スローに有利を得る。

目標が魅了状態である間、（君と相手の双方が同一の次元界にある限り）君は相手との間にテレパシー的なつながりを有する。君は気絶状態でない限り、このテレパシー的なつながりを活用してそのクリーチャーに命令を与えることができ（これにはアクションは必要ない）、相手は全力を尽して命令に従う。君は行動の指針を簡単かつ大まかに指示することができる。たとえば「あのクリーチャーを攻撃しろ」、「あちらの方角へ走れ」、「あの物体を取ってこい」等である。クリーチャーが命令を遂行し終え、しかも君から次の命令を受けていない場合、そのクリーチャーは全力を尽して自分の身を守ろうとする。

また、君は自分のアクションを用いて目標を完全かつ精密に制御することもできる。君の次のターンの終了時まで、そのクリーチャーは君が選択した行動のみを行ない、君が許可しない限り、他には何事もしない。この期間中、君はクリーチャーにリアクションを使用させることもできるが、そうしたならば君自身のリアクションも使用されてしまう。

目標はダメージを受けるたびにこの呪文に対して新たに【判断力】セーヴィング・スローを行なえる。セーヴに成功したならば呪文は終了する。

高レベル版：この呪文を6レベル呪文スロットを用いて発動する場合、持続時間は“精神集中、最大10分まで”となる。7レベル呪文スロットなら“精神集中、最大1時間まで”。8レベル以上の呪文スロットなら“精神集中、最大8時間まで”。

ドミネイト・ビースト
Dominate Beast ／ 4レベル、心術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作
持続時間：精神集中、最大1分まで

君は自分から見える射程内の野獣1体の心を惑わそうとする。相手は【判断力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると持続時間じゅう君によって魅了状態となる。君または“君に対して友好的なクリーチャー”が目標と戦闘中なら、目標はこのセーヴに有利を得る。

目標が魅了状態である間、（君と目標の双方が同一の次元界にいる限り）君は目標との間にテレパシー的なつながりを有する。君は気絶状態でない限り、このテレパシー的なつながりを活用して目標に命令を与えることができ（これにはアクションは必要ない）、目標は全力を尽して命令に従う。君は行動の指針を簡単かつ大まかに指示することができる。たとえば「あのクリーチャーを攻撃しろ」、「あちらの方角へ走れ」、「あの物体を取ってこい」等である。クリーチャーが命令を遂行し終え、しかも君から次の命令を受けていない場合、そのクリーチャーは全力を尽して自分の身を守ろうとする。

また、君は自分のアクションを用いて目標を完全かつ精密に制御することもできる。君の次のターンの終了時まで、そのクリーチャーは君が選択した行動のみを行ない、君が許可しない限り他には何もしない。この期間中、君はそのクリーチャーにリアクションを使用させることもできるが、そうしたならば君自身のリアクションも使用されてしまう。

目標はダメージを受けるたびにこの呪文に対して新たに【判断力】セーヴを行なえる。このセーヴに成功したなら、この呪文は終了する。

高レベル版：この呪文を5レベルの呪文スロットを用いて発動する場合、持続時間は“精神集中、最大10分まで”となる。6レベルの呪文スロットなら“精神集中、最大1時間まで”。7レベル以上の呪文スロットなら“精神集中、最大8時間まで”。

ドミネイト・モンスター
Dominate Monster ／ 8レベル、心術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作
持続時間：精神集中、最大1時間まで

君は自分から見える射程内のクリーチャー1体の心を惑わそうとする。相手は【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると持続時間のあいだ君によって魅了状態となる。君または“君に対して友好的なクリーチャー”が相手と戦闘しているならば、相手はセーヴィング・スローに有利を得る。

そのクリーチャーが魅了状態である間、（君と相手の双方が同一の次元界にある限り）君は相手との間にテレパシー的なつながりを有する。君は気絶状態でない限り、このテレパシー的なつながりを活用してそのクリーチャーに命令を与えることができ（これにはアクションは必要ない）、相手は全力を尽して命令に従う。君は行動の指針を簡単かつ大まかに指示することができる。たとえば「あのクリーチャーを攻撃しろ」、「あちらの方角へ走れ」、「あの物体を取ってこい」等である。クリーチャーが命令を遂行し終え、しかも君から次の命令を受けていない場合、そのクリーチャーは全力を尽して自分の身を守ろうとする。

また、君は自分のアクションを用いて目標を完全かつ精密に制御することもできる。君の次のターンの終了時まで、そのクリーチャーは君が選択した行動のみを行ない、君が許可しない限り、他には何事も

しない。この期間中、君はクリーチャーにリアクションを使用させることもできるが、そうしたならば君自身のリアクションも使用されてしまう。

目標はダメージを受けるたびにこの呪文に対して新たに【判断力】セーヴィング・スローを行なえる。セーヴに成功したならば呪文は終了する。

高レベル版：この呪文を9レベル呪文スロットを用いて発動する場合、持続時間は“精神集中、最大8時間まで”となる。

トランスポート・ヴァイア・プランツ

Transport via Plants ／ 6レベル、召喚術

発動時間：1アクション
射程：10フィート（約3m）
構成要素：音声、動作
持続時間：1ラウンド

この呪文は射程内にある大型サイズ以上の自律行動能力を持たない植物1つと、同じ次元界に存在する他の植物1つ（こちらはどれだけ離れていてもかまわない）とを結ぶ。後者の植物は君が見るか触るかしたことのあるものに限られる。持続時間中、あらゆるクリーチャーは5フィート（約1.5m）ぶんの移動として“前者の植物に入り、後者の植物から現れる”ことができる。

ドリーム

Dream ／ 5レベル、幻術

発動時間：1分
射程：特殊
構成要素：音声、動作、物質（1つかみの砂、少量のインク、眠っている鳥から引き抜いた羽でできた羽ペン1本）
持続時間：8時間

この呪文はクリーチャーの夢を操作するものである。君の知っているクリーチャー1体を目標として選択すること。その目標は君と同じ次元界にいなければならない。エルフなど、眠ることのないクリーチャーは、この呪文の目標にならない。君または君が接触した同意するクリーチャー1体はトランスに入り、使者役をつとめる。トランス中、使者は自分の周囲の状況を認識してはいるが、アクションも移動も行なえない。

目標が睡眠中であるなら、使者は目標の夢の中に現れ、呪文の持続時間中かつ目標が眠っている間、目標と会話できる。また、使者は夢の中の環境を操作して、地形、物体、その他のものの姿を作り出せる。使者は任意の時点でトランスを脱し、呪文の効果を（持続時間が尽きるより前に）終らせることができる。目覚めたとき、目標は夢の中身を完璧におぼえている。

君が呪文を発動した時点で目標が起きていたなら、使者はそのことに気づく。使者はその時点でトランス（とこの呪文）を終了させるか、目標が眠りにつくのを待つかを選択できる。後者の場合、目標が眠りについた時点で使者は目標の夢のなかに現れる。

君は使者の姿を、目標にとって怪異で恐ろしい姿にすることもできる。その場合、使者は30字以内の伝言のみを伝えることができる。しかるのち、目標は【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーヴに失敗したなら、幻の怪物の記憶は悪夢となって、目標が眠っている間じゅう続き、目標はその回の休憩からいかなる利益も得られない。加えて、目標は目覚めた時点で3d6［精神］ダメージを受ける。

君が目標の体の一部（髪の毛のひとふさ、切った爪など）を持っているなら、目標は上記のセーヴィング・スローに不利を受ける。

ドルイドクラフト

Druidcraft ／初級呪文、変成術

発動時間：1アクション
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声、動作
持続時間：瞬間

君は大自然の精霊たちに囁きかけ、射程内に以下のいずれか1つの効果を作り出す。

- 小さく無害な感覚的効果を1つ作る。この効果は現在地の24時間以内の天候を予測する。たとえば快晴なら金色の球体が現れ、雨なら雲が生じ、雪なら雪片が舞い落ちる、などだ。この効果は1ラウンド持続する。
- 即座に1つの花を咲かせるか、1つの種を発芽させるか、1つの葉芽を芽吹かせる。
- 葉が落ちる、そよ風が吹く、小動物の鳴き声がする、かすかにスカンクの臭いが漂うなど、瞬間的で無害な感覚的効果を1つ生じさせる。この効果の大きさは一辺5フィート（約1.5m）の立方体を越えない。
- 1つのロウソク、松明、または小さな焚火の火をつけるか消す。

ノック

Knock ／ 2レベル、変成術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声
持続時間：瞬間

射程内にある、君が見ることのできる物体を1つ選ぶこと。ここで選べる物体には、扉や箱、宝箱、枷や南京錠などの他にも、一般的なやりかたあるいは魔法的な手段により、中のものを利用できないようにしている物体も含まれる。

目標が通常の錠前によって閉ざされていたり、立て付けが悪くてあかなかったり、閂によって閉ざされているなら、錠前は解錠され、立て付けは通常通りになり、そして閂は外れる。その物体に複数の錠前がある場合には、そのうちの1つだけが解錠される。

アーケイン・ロック呪文によって閉ざされているものを目標に選んだなら、その呪文は10分間抑止され、その間は目標を通常どおり開け閉めすることができる。

君がこの呪文を発動すると、大きなノックの音が響き渡る。その音は目標とする物体から300フィート（約90m）先まで聞こえてしまう。

ノンディテクション

Nondetection ／ 3レベル、防御術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（25gpの価値のあるダイアモンド粉末を目標に振りかける；これは呪文により消費される）
持続時間：8時間

持続時間中、君が触れた目標は占術魔法から護られる。目標は同意するクリーチャー1体または、縦・横・高さのいずれも10フィート（約3m）を越えない物体や場所1つである。目標はいかなる占術魔法の目標にもならず、魔法的な念視のセンサーによって知覚されることもない。

バークスキン
Barkskin ／ 2レベル、変成術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（オーク樹の皮ひとつかみ）
持続時間：精神集中、最大1時間まで

君は同意するクリーチャー1体に触れる。この呪文が終了するまで、目標の皮膚はゴツゴツした樹皮のようになり、目標のACは（着用している鎧の種類に関わらず）16を下回ることはない。

バーニング・ハンズ
Burning Hands ／ 1レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：自身（15フィート（約4.5m）の円錐形）
構成要素：音声、動作
持続時間：瞬間

両手の親指をつけて他の指を開くと、君の指先から灼熱の炎が円錐の形に放たれる。15フィート（約4.5m）の円錐形の中にいるすべてのクリーチャーは【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーヴィング・スローを失敗したクリーチャーは3d6の［火］ダメージを受ける。成功した者はその半分のダメージを受ける。

この炎の範囲内にあって、何者にも着用されたり、運搬されていない可燃物は発火する。

高レベル版：君がこの呪文を2レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが1レベルを1上回るごとにダメージが1d6増加する。

ハーム
Harm ／ 6レベル、死霊術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作
持続時間：瞬間

君は射程内にいて自分から見えるクリーチャー1体目がけて致命的な病気を解き放つ。目標は【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーヴに失敗したなら14d6［死霊］ダメージ、成功したならその半分のダメージを受ける。このダメージによって目標のヒット・ポイントが1未満になることはない。目標がセーヴに失敗したなら、以後1時間、その最大ヒット・ポイントは、目標が受けたこの［死霊］ダメージと同じだけ減少する。病気を取り除く効果は、この1時間が経過する前に、クリーチャーの最大ヒット・ポイントを元通りに戻せる。

パス・ウィズアウト・トレイス
Pass without Trace ／ 2レベル、防御術

発動時間：1アクション
射程：自身
構成要素：音声、動作、物質（ヒイラギの葉の灰と、トウヒの小枝1本）
持続時間：精神集中、最大1時間まで

君から広がる影と沈黙の薄衣が、君と仲間たちを探索の目から覆い隠す。持続時間じゅう、君および、君から30フィート（約9m）以内にいて君が選んだクリーチャーは皆、【敏捷力】〈隠密〉判定に＋10ボーナスを得る上、魔法的な手段以外で追跡されない。このボーナスを受けているクリーチャーは足跡その他の“そこを通ったという痕跡”を一切残さない。

パスウォール
Passwall ／ 5レベル、変成術

発動時間：1アクション
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声、動作、物質（ゴマ粒1つまみ）
持続時間：1時間

君から見えている木製か漆喰（しっくい）製か石製の表面（壁、天井、床など）上の君が指定した位置に、持続時間じゅう持続する通路が出現する。君は通路の大きさを選べる；幅は最大5フィート（約1.5m）まで、高さは最大8フィート（約2.4m）まで、奥行は最大20フィート（約6m）までだ。この通路のせいで周辺の構造物が崩れやすくなったり倒れやすくなったりすることはない。

通路が消え失せた時点で通路内にいたクリーチャーおよび物体は、君がこの呪文を発動した側の表面に最も近い、何ものにも占められていない場所に吐き出される。

バニッシュメント
Banishment ／ 4レベル、防御術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作、物質（目標が嫌悪する物体1つ）
持続時間：精神集中、最大1分まで

君は、射程内にいて君から見えているクリーチャー1体を別の次元界に送り込もうとする。目標は【魅力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると放逐される。

目標の出身次元界が、君が今いる次元界と同一である場合、目標は安全な疑似次元界へと消え失せる。この疑似次元界にいる間、目標は無力状態である。目標はこの呪文が終了するまでその疑似次元界に留まり、終了した時点で元いた場所に戻ってくる（その場所が何ものかに占められていた場合は、そこから最も近い、何ものにも占められていない場所）。

目標の出身次元界が、君が今いる次元界と異なる場合、ポンという小さな音と共に目標は消え失せ、出身次元界に追い返される。1分間が経過する前にこの呪文が終了した場合、目標は元いた場所に戻ってくる（その場所が何ものかに占められていた場合は、そこから最も近い、何ものにも占められていない場所）。そうでない場合、目標は戻ってこない。

高レベル版：君がこの呪文を5レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが4レベルを1上回るごとに、追加でもう1体のクリーチャーを目標にできる。

ハリューサナトリ・テレイン
Hallucinatory Terrain ／ 4レベル、幻術

発動時間：10分
射程：300フィート（約91m）
構成要素：音声、動作、物質（石1つ、枝1本、緑の植物少々）
持続時間：24時間

君は射程内の一辺150フィート（約45m）の立方体内の自然の地形を、他の種類の自然の地形のような外見と音と臭いに変える。たとえば開けた土地や道路を、沼、丘、地割れなどの通過困難または通過不能な地形に見せかけることができる。池を草原に見せたり、断崖絶壁を緩やかな斜面に見せたり、岩だらけの谷底を広く平らな道路に見せたりできる。範囲内の人口的な建造物、装備品、およびクリーチャーの外見は変化しない。

地形の触感的特徴は変化しないため、この幻の範囲に入ったクリーチャーは幻に隠されたものを見る可能性が高い。幻と本物の地形の差異が、触っただけですぐに分かるようなものでない場合、幻を注意深

く調べたクリーチャーは君の呪文セーヴ難易度に対して【知力】〈捜査〉判定を行なうことでこの幻を見破ることができる。これが幻だと気付いたクリーチャーの目には、本物の地形の上におぼろげな幻が投影されているかのように見える。

ハロウ

Hallow ／ 5レベル、力術

発動時間：24時間
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（合計1,000gp以上の価値のある香と油とハーブ；これは呪文により消費される）
持続時間：解呪されるまで

君は一点に触れ、その周囲の範囲に聖なる（あるいは邪な）力をこめる。この範囲は最大で直径60フィート（約18m）までだ。その範囲にすでにハロウ呪文の効果を受けている場所が含まれている場合、この呪文は失敗する。この範囲は以下の効果をすべて受ける。

（1）アンデッド、エレメンタル、セレスチャル、フィーンド、フェイはこの範囲に入れない。また、これらの種別のクリーチャーは範囲内のクリーチャーを魅了状態や恐怖状態にできず、憑依もできない。これらの種別のクリーチャーによる魅了状態、恐怖状態、および憑依は、それを被っているクリーチャーがこの範囲に入った時点で終了する。君はこれらのクリーチャー種別のうちいくつかの種別はこの効果を受けないものとすることができる。

（2）君はこの範囲に追加の効果を1つ与えることができる。以下のリストから1つ選ぶか、GMが許可した効果を1つ選ぶこと。以下の効果の中には、範囲内のクリーチャーに適用されるものもある。君はその効果が範囲内のクリーチャーすべてに作用するのか、特定の神格や指導者に従う者のみに作用するのか、特定種類のクリーチャー（たとえばオーク、トロルなど）のみに作用するのかを選べる。この作用を受けうるクリーチャーがこの呪文の範囲に入った時点で、この範囲に入るのがそのターン中で初めてなら、そのクリーチャーは【魅力】セーヴを行なうことができる。また、この範囲内でターンを開始した時も【魅力】セーヴを行なえる。このセーヴに成功したクリーチャーは、この範囲を離れるまでこの追加の効果を無視する。

永遠の安息：この範囲内に安置された死体をアンデッドにすることはできない。

エネルギーに対する脆弱性：そのクリーチャーは、この範囲にいる間は君が選んだ1種類のダメージ種別に対する脆弱性を有する（［殴打］、［斬撃］、［刺突］は選べない）。

エネルギーに対する抵抗：そのクリーチャーは、この範囲にいる間は君が選んだ1種類のダメージ種別に対する抵抗を有する（［殴打］、［斬撃］、［刺突］は選べない）。

恐怖：そのクリーチャーは、範囲内にいるかぎり恐怖状態である。

暗闇：この範囲内は闇に覆われる。魔法でない光と、君がこの呪文を発動するために用いた呪文スロットのレベルよりも低いレベルの呪文による魔法の“明るい”光は、この範囲を照らすことができない。

言語会話：そのクリーチャーは、たとえ共通の言語がなくとも、範囲内にいる他のすべてのクリーチャーと意志疎通できる。

次元移動妨害：そのクリーチャーは瞬間移動を行なえず、異次元空間や次元間移動の手段によっても移動できない。

沈黙：この範囲内からはいかなる音も生じず、いかなる音も範囲内に届かない。

勇気：そのクリーチャーは、この範囲にいる間は恐怖状態にならない。

陽光：この範囲は“明るい”光に満たされる。君がこの呪文を発動するために用いた呪文スロットのレベルよりも低いレベルの呪文による魔法の暗闇は、この光を消すことができない。

パワー・ワード・キル

Power Word Kill ／ 9レベル、心術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声
持続時間：瞬間

君は力の言葉を発し、射程内にいて君から見えているクリーチャー1体を即死させようとする。君が選んだクリーチャーの現在ヒット・ポイントが100以下なら、そのクリーチャーは死亡する。そうでない場合、この呪文は何の効果もない。

パワー・ワード・スタン

Power Word Stun ／ 8レベル、心術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声
持続時間：瞬間

君は力の言葉を発し、射程内にいて君が見ることのできるクリーチャー1体の精神を圧倒して呆然自失に追い込もうとする。君が選んだクリーチャーの現在ヒット・ポイントが150以下なら、そのクリーチャーは朦朧状態になる。そうでない場合、この呪文は何の効果もない。

朦朧状態になった目標は目標自身のターン終了時ごとに【耐久力】セーヴを行なわねばならず、成功するとこの朦朧状態は終了する。

ハンターズ・マーク

Hunter's Mark ／ 1レベル、占術

発動時間：1ボーナス・アクション
射程：90フィート（約27m）
構成要素：音声
持続時間：精神集中、最大1時間まで

君は射程内にいて君から見えているクリーチャー1体を選び、君の獲物として神秘的な印をつける。この呪文が終了するまで、君の武器攻撃が目標にヒットするたび、君は目標に1d6の追加ダメージを与える。また、君は目標を探すための【判断力】〈知覚〉判定および【判断力】〈生存〉判定に有利を得る。

この呪文が終了する前に目標のhpが0になったなら、君は次以降の君のターンにボーナス・アクションとして新たなクリーチャー1体に印をつけることができる。

高レベル版：君がこの呪文を3レベルまたは4レベルの呪文スロットを用いて発動する場合、君はこの呪文への精神集中を最大8時間まで維持できる。5レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合は最大24時間まで維持できる。

ビーコン・オヴ・ホープ

Beacon of Hope ／ 3レベル、防御術

発動時間：1アクション
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声、動作
持続時間：精神集中、最大1分まで

この呪文は希望と活力とを与えてくれる。射程内の任意の数のクリーチャーを選択すること。持続時間の間、目標はそれぞれ【判断力】セーヴィング・スローと死亡セーヴィング・スローに有利を得る。さらに、目標が回復を受ける際に回復するヒット・ポイント量は最大値となる。

ヒート・メタル
Heat Metal ／ 2レベル、変成術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作、物質（鉄1かけらと炎）
持続時間：精神集中、最大1分まで

射程内にあって君から見える金属製の人工物（金属製の武器、金属製の重装鎧または中装鎧など）を1つ選ぶこと。君はその物体を赤熱させる。君がこの呪文を発動した際、その物体と物理的に接触しているクリーチャーは2d8［火］ダメージを受ける。次のターン以降、この呪文が終了するまで、君は自分の各ターンにボーナス・アクションとして、再度このダメージを与えることができる。

この物体を手に持っているか着用しているクリーチャーがこのダメージを受けたなら、そのクリーチャーは【耐久力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると物体を落としてしまう（落とすことが可能ならば）。その物体を落とすことができない場合、そのクリーチャーは君の次のターンの開始時まで攻撃ロールと能力値判定に不利を受ける。

高レベル版：君がこの呪文を3レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが2レベルを1上回るごとに、ダメージが1d8増加する。

ヒーリング・ワード
Healing Word ／ 1レベル、力術

発動時間：1ボーナス・アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声
持続時間：瞬間

射程内にいて、君が見ることのできるクリーチャー1体を選ぶ。そのクリーチャーは（1d4＋君の呪文発動能力修正値）に等しいヒット・ポイントを回復する。この呪文はアンデッドや人造クリーチャーにはなんの効果ももたらさない。

高レベル版：君がこの呪文を2レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが1レベルを1上回るごとに回復量が1d4増加する。

ヒール
Heal ／ 6レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作
持続時間：瞬間

射程内にいて君から見えるクリーチャー1体を選択すること。そのクリーチャーの体内を正のエネルギーの大波が洗い、70ヒット・ポイントを回復させる。また、この呪文は目標に作用しているすべての病気、盲目状態、聴覚喪失状態を終了させる。この呪文は人造クリーチャーおよびアンデッドには何の効果もない。

高レベル版：この呪文を7レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが6レベルを1上回るごとに、回復するヒット・ポイントが10増える。

ヒーローズ・フィースト
Heroes' Feast ／ 6レベル、召喚術

発動時間：10分
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声、動作、物質（1,000gp以上の価値を持つ、宝石をちりばめた碗ひとつ。これは呪文によって消費される）
持続時間：瞬間

ぜいたくな食べもの呑みものを生み出し、すばらしい宴をひらく。ごちそうを食べ終えるには1時間かかる。1時間が過ぎると宴は跡形なく消え去る。有利な効果は宴の時間が過ぎてからはじめて働きだす。この宴には全部で12体までのクリーチャーが参加できる。

宴に参加したクリーチャーは複数の利益を得る。あらゆる病気が治り毒が抜け、毒と恐怖状態に対する完全耐性を得、すべての【判断力】セーヴィング・スローに有利を得る。また、最大ヒット・ポイントが2d10増加し、それと同じ数だけのヒット・ポイントを得る。これらの利益はいずれも24時間持続する。

ビストウ・カース
Bestow Curse ／ 3レベル、死霊術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作
持続時間：精神集中、最大1分まで

君は1体のクリーチャーに触れる。そのクリーチャーは【判断力】セーヴを行なわねばならず、失敗するとこの呪文の持続時間じゅう呪われる。君はこの呪文を発動する際に、以下の選択肢の中から1種類の呪いを選ぶこと。

- 1種類の能力値を選ぶ。呪われている間、目標はその能力値を用いた能力値判定とセーヴに不利を受ける。
- 呪われている間、目標は君に対する攻撃ロールに不利を受ける。
- 呪われている間、目標は自分の各ターンの開始時に【判断力】セーヴを行なわねばならず、失敗するとそのターンのアクションを行なえない。
- 呪われている間、目標に対する君の攻撃および呪文は1d8の追加［死霊］ダメージを与える。

リムーヴ・カース呪文はこの効果を終了させる。GMの判断しだいで、君は他の種類の呪いを選ぶこともできるが、前述の選択肢よりも強い効果を発生させることはできない。呪いの効果を決める最終的な権限はGMにある。

高レベル版：君がこの呪文を4レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、持続時間は“精神集中、最大10分まで”となる。5レベル以上なら8時間、7レベル以上なら24時間、9レベルなら“解呪されるまで”だ。5レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、この呪文の持続に精神集中は不要である。

ヒディアス・ラフター
Hideous Laughter ／ 1レベル、心術

発動時間：1アクション
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声、動作、物質（小さなタルト数個と、空中で揺らす1本の羽）
持続時間：精神集中、最大1分まで

射程内にいて君から見えるクリーチャー1体を選ぶこと。そのクリーチャーはあらゆる物事を面白おかしく感じるようになり、この呪文の作用を受けているあいだ笑いの発作が続く。目標は【判断力】セーヴを行なわねばならない。これに失敗した目標は伏せ状態になり、持続時間中は立ち上がることができずかつ無力状態になる。【知力】が4以下のクリーチャーはこの作用を受けない。

目標の各ターンの終了時および目標がダメージを受けるたび、目標は【判断力】セーヴを行なう。ダメージが原因でこのセーヴを行なう場合は有利がつく。このセーヴに成功すればこの呪文は終了する。

ヒプノティック・パターン
Hypnotic Pattern ／ 3レベル、幻術

発動時間：1アクション
射程：120フィート（約36m）
構成要素：動作、物質（赤熱した香1本、または蛍光物質を収めたクリスタルの小瓶1本）
持続時間：精神集中、最大1分まで

射程内の一辺30フィート（約9m）の立方体の範囲内に、極彩色の文様が宙を揺らめき波打つ。この文様は一瞬だけ現れて消え去る。範囲内にいてこの文様を見たクリーチャーは皆【判断力】セーヴを行なわねばならない。このセーヴに失敗したクリーチャーは持続時間じゅう魅了状態になる。この呪文によって魅了状態になっているクリーチャーは無力状態であり、移動速度は0である。

この呪文の作用を受けているクリーチャーがダメージを受けるか、他の者が1回のアクションを費やして呆けているクリーチャーを揺り起こした時点で、そのクリーチャーに関してこの呪文は終了する。

ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク
Purify Food and Drink ／ 1レベル、変成術（儀式）

発動時間：1アクション
射程：10フィート（約3m）
構成要素：音声、動作
持続時間：瞬間

射程内の君が選んだ一点を中心とした半径5フィート（約1.5m）以内にある、魔法でないすべての食物と飲料は浄化され、毒と病気が取り除かれる。

ヒロイズム
Heroism ／ 1レベル、心術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作
持続時間：精神集中、最大1分まで

君は同意するクリーチャー1体に触れて勇気を授ける。この呪文が終了するまで、目標は恐怖状態に対する完全耐性を有し、目標は目標の各ターンの開始時に君の呪文発動能力修正値に等しい値の一時的hpを得る。この呪文が終了した時点で、目標がこの呪文によって得ていた一時的hpはすべて失われる。

高レベル版：君がこの呪文を2レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが1レベルを1上回るごとに、追加でもう1体のクリーチャーを目標に選べる。

ファイアー・シールド
Fire Shield ／ 4レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：自身
構成要素：音声、動作、物質（リンひとかけら、または蛍1匹）
持続時間：10分

持続時間じゅう、薄くか細い炎が君の体を包み込み、半径10フィート（約3m）の範囲に“明るい”光を放ち、さらにそこから10フィート（約3m）の範囲に“薄暗い”光を放つ。君は1回のアクションとしてこの呪文を解除し、通常より早くこの呪文を終了させることができる。

この炎は君に“暖かい盾”または“冷たい盾”のいずれか（君が選ぶ）をもたらす。“暖かい盾”は君に［冷気］ダメージへの抵抗を与え、“冷たい盾”は［火］ダメージへの抵抗を与える。

さらに、君から5フィート（約1.5m）以内にいるクリーチャーが君に近接攻撃のヒットを与えた時、この盾は炎を噴き出す。攻撃者は“暖かい盾”から2d8［火］ダメージを受け、“冷たい盾”からは2d8［冷気］ダメージを受ける。

ファイアー・ストーム
Fire Storm ／ 7レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：150フィート（約45m）
構成要素：音声、動作
持続時間：瞬間

射程内の、君の選択した場所に、轟音をあげる炎の嵐が起る。炎の嵐の効果範囲は“1辺10フィート（約3m）の立方体、最大10個”からなり、君はこれを自由に配置できる。ただしいずれの立方体も1つ以上の面で他の任意の立方体と接していなければならない。効果範囲内のクリーチャーはみな【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーヴに失敗した者は7d10［火］ダメージを受ける。セーヴに成功した者はその半分のダメージを受ける。

この呪文の炎は効果範囲内の物体にダメージを与え、“可燃性の物体のうち、着用も運搬もされていないもの”を発火させる。君は、もし望むならば、効果範囲内の植物はこの呪文の作用を一切受けないようにすることもできる。

ファイアー・ボルト
Fire Bolt ／初級呪文、力術

発動時間：1アクション
射程：120フィート（約36m）
構成要素：音声、動作
持続時間：瞬間

君は炎の粒を射程内のクリーチャー1体、あるいは物体1つに投げつける。目標に対して遠隔呪文攻撃を行なうこと。ヒットしたなら、目標は1d10の［火］ダメージを受ける。この呪文がヒットした可燃性の物体は、着用されていたり運搬されているのでない限り着火する。

この呪文のダメージは君のレベルが特定の値に上昇するごとに1d10ずつ増加する、すなわち5レベルで2d10、11レベルで3d10、17レベルで4d10である。

ファイアーボール
Fireball ／ 3レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：150フィート（約45m）
構成要素：音声、動作、物質（乾いたコウモリの糞と硫黄を混ぜた小さな玉）
持続時間：瞬間

君の指先から射程内の君の選んだ一点に向かってまばゆい光芒が閃き、そして腹に響く轟音とともに火焔が爆裂する。その点を中心とした半径20フィート（約6m）の球形の範囲内にいるすべてのクリーチャーは【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわなければならない。セーヴィング・スローを失敗したクリーチャーは8d6の［火］ダメージを受ける。成功したものはその半分のダメージを受ける。

この炎は角を回り込んで拡がる。ファイアーボールの範囲内にあって、何者にも着用されたり、運搬されていない可燃物は発火する。

高レベル版：君がこの呪文を4レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが3レベルを1上回るごとにダメージが1d6増加する。

ファインド・ザ・パス
Find the Path ／ 6レベル、占術

発動時間：1分
射程：自身
構成要素：音声、動作、物質（100gp相当の何らかの占術道具――骨、筮竹、カード、歯、刻んだルーンなど――ひとそろいと、君が見出したいと思う場所にあった物体1つ）
持続時間：精神集中、最大1日まで

この呪文によって君は、同じ次元界にあり、かつ自分の知っている、特定かつ不動の目的地に通じる最も距離が短く近道である物理的な経路を見出すことができる。もし他の次元界にある目的地、移動する目的地（移動要塞など）、特定しきれていない目的地（「グリーン・ドラゴンのいる巣穴」など）を名指してしまったなら、呪文は失敗する。

持続時間中、君が目的地と同じ次元界にいる限り、君には目的地までの距離と方向が常にわかる。君は目的地へ移動する間、進路の選択を迫られるたびに、どちらの道がより短いか、より近道かが自動的にわかる――けれど、どちらがより安全かはわからない。

ファインド・スティード
Find Steed ／ 2レベル、召喚術

発動時間：10分
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声、動作
持続時間：瞬間

君は並外れて賢く強く忠実な1頭の乗用動物の姿をした1体の霊を召喚し、その霊と長期的な絆を結ぶ。この乗用動物は射程内の何ものにも占められていない場所に、君が選んだ以下のいずれかの姿で出現する；ウォーホース（軍馬）、ポニー、キャメル、エルク、またはマスティフ（GMは他の動物を乗用動物として召喚することを許可してもよい）。この乗用動物は君が選んだ動物と同一のデータを有するが、クリーチャー種別はセレスチャル、フィーンド、フェイのいずれか（君が選ぶ）である。君の乗用動物は君が話せる1種類の言語（君が選ぶ）を理解する能力を得る。君の乗用動物の【知力】が5以下の場合、その【知力】は6になる。

君の乗用動物は戦闘においてもそれ以外の状況においても、乗騎として君に仕える。君は自分の乗用動物との間に本能的な絆を有しており、そのおかげで人馬一体の戦いを行なえる。この乗用動物に騎乗している間、君は君自身のみを目標とする呪文を発動する際に、同時に君の乗用動物も目標になるようにすることができる。

この乗用動物はhpが0になった時点で跡形もなく消え失せる。また、君は任意の時点で1回のアクションとしてこの乗用動物を消し去ることができる。いずれの場合も、この呪文をもう1度発動すれば同一の乗用動物を（hpが全快した状態で）再召喚することができる。

君の乗用動物が君から1マイル以内にいる時、君の乗用動物と君はテレパシーによって互いに意志疎通できる。

この呪文を複数回発動しても、同時に2体以上の乗用動物を召喚しておくことはできない。君は任意の時点で1回のアクションとして自分の乗用動物との絆を断ち切り、この乗用動物を消し去ることができる。

ファインド・トラップス
Find Traps ／ 2レベル、占術

発動時間：1アクション
射程：120フィート（約36m）
構成要素：音声、動作
持続時間：瞬間

君は射程内にあって君から視線の通っているすべての罠を感知する。この呪文に関して、“罠”とは、君が有害または不利益とみなす効果を突然または予想外なかたちで与えるべく作成者が意図的に作ったあらゆるものを含む。従って、この呪文はアラームやグリフ・オヴ・ウォーディングといった呪文の作用を受けている範囲を感知し、からくり仕掛けの落とし穴の罠を感知するが、床が自然に脆くなっている場所、崩落しそうな天井、見えにくい自然の穴などは感知できない。

この呪文は罠があるか否かを知ることしかできず、罠の所在地は分からない。ただし、感知した罠がどのような危険をもたらすのかは大まかに分かる。

ファインド・ファミリアー
Find Familiar ／ 1レベル、召喚術（儀式）

発動時間：1時間
射程：10フィート（約3m）
構成要素：音声、動作、物質（合計10gpの価値のある炭と香とハーブを真鍮の火鉢で燃やす）
持続時間：瞬間

君は1体の使い魔すなわち動物の姿をした霊を従者にする。以下の動物から1種類を選ぶこと；アウル（フクロウ）、ウィーゼル（イタチ）、オクトパス（タコ）、キャット（ネコ）、クラブ（カニ）、シー・ホース（タツノオトシゴ）、スパイダー（クモ）、バット（コウモリ）、フィッシュ／クィッパー（魚）、フロッグ／トード（カエル）、ポイズナス・スネーク（毒蛇）、ホーク（タカ）、ラット（ネズミ）、リザード（トカゲ）、レイヴン（ワタリガラス）。君の使い魔は射程内の何ものにも占められていない場所に出現する。使い魔のデータは選んだ動物のデータに等しいが、クリーチャー種別は野獣ではなくセレスチャル、フェイ、フィーンドのいずれかである（君が選ぶ）。

君の使い魔は君から独立して行動するが、常に君の命令に従う。戦闘においては使い魔自身のイニシアチブをロールし、使い魔自身のターンに行動を行なう。使い魔は攻撃を行なえないが、他のアクションは通常通り行なえる。

使い魔のhpが0になった時点で、使い魔は跡形もなく消えうせる。この呪文を再び発動すれば使い魔は再出現する。君は1回のアクションとして使い魔を一時的にポケット次元界へ退去させることができる。あるいは、君は自分の使い魔を永遠に退去させることもできる。一時的に使い魔を退去させている間、君は1回のアクションとして、君から30フィート（約9m）以内の何ものにも占められていない場所に使い魔を再出現させることができる。使い魔のhpが0になるかポケット次元界へ退去する時には、使い魔が着用または運搬していた物はすべて使い魔のいた場所に残る。

君の使い魔が君から100フィート（約30m）以内にいる限り、君は使い魔とテレパシーで意思疎通できる。さらに、君は1回のアクションとして、君の次のターンの開始時まで使い魔の目を通してものを見、使い魔が聞いた音を聞くことができる。この間、君は使い魔が持つ特殊な感覚の利益をすべて得られるが、自分自身の周囲に関しては盲目状態かつ聴覚喪失状態である。

1人の術者が2体以上の使い魔を持つことはできない。すでに使い魔を持っている者が再度この呪文を発動すると、新たな使い魔が現れるのではなく、既存の使い魔の姿が変わる。前述の動物のリストから1種類を選ぶこと。君の使い魔は選んだ動物に変化（へんげ）する。

最後に、君が“射程：接触”の呪文を発動する際、君の使い魔がその呪文を発動したかのように、使い魔経由でその呪文を伝達することができる。これを行なうためには、君の使い魔は君から100フィート以内にいなければならず、君が接触呪文を発動した際に使い魔がリアクションを消費する必要がある。その呪文が攻撃ロールを要する場合、使い魔のものではなく君の攻撃ボーナスを用いてロールを行なう。

ファブリケイト
Fabricate ／ 4レベル、変成術

発動時間：10分
射程：120フィート（約36m）
構成要素：音声、動作
持続時間：瞬間

君は何らかの原材料を、それと同じ材料を用いた加工品に変化させる。たとえば、木立から木の橋を作ったり、麻布からロープを作ったり、亜麻や毛糸から衣服を作ったり。

射程内にあり君から見える原材料を選ぶこと。充分な原材料があれば、君は大型サイズ以下の（すなわち一辺10フィート（約3m）の立方体1つまたは一辺5フィート（約1.5m）の立方体8つに収まる大きさの）物体1つを作ることができる。ただし、金属や石などの鉱物を加工する場合は、作れる物体の大きさは中型サイズ以下（すなわち一辺5フィート（約1.5m）の立方体1つに収まる大きさ）となる。この呪文で作った物体の品質は、原材料の品質に依存する。

この呪文によってクリーチャーや魔法のアイテムを作ったり加工したりすることはできない。また、宝飾品、武器、ガラス製品、防具など、通常ならば高度な職人芸を要するアイテムをこの呪文によって作るためには、そのアイテムの作成に用いられる職人道具に君が習熟している必要がある。

ファンタズマル・キラー
Phantasmal Killer ／ 4レベル、幻術

発動時間：1アクション
射程：120フィート（約36m）
構成要素：音声、動作
持続時間：精神集中、最大1分まで

君は射程内にいて君から見えるクリーチャー1体の悪夢に手を伸ばし、目標からしか見えない、目標の最悪の恐怖を具現化した幻を作りあげる。目標は【判断力】セーヴを行なわねばならない。このセーヴに失敗すると、目標は持続時間じゅう恐怖状態になる。以後、この呪文が終了するまで、目標は自分の各ターンの終了時に【判断力】セーヴを行なわねばならない。このセーヴに失敗すると目標は4d10［精神］ダメージを受ける。このセーヴに成功すると、この呪文は終了する。

高レベル版：君がこの呪文を5レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが4レベルを1上回るごとに、ダメージが1d10増加する。

ファントム・スティード
Phantom Steed ／ 3レベル、幻術（儀式）

発動時間：1分
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声、動作
持続時間：1時間

射程内の、君が選んだ、何ものにも占められていない場所に、大型サイズの、半ば実体のある、馬に似た1体のクリーチャーが現れる。君はこのクリーチャーの外見を自由に決められるが、鞍とはみとくつわは必ずつけている。この呪文によって作られた馬具は皆、この馬から10フィート（約3m）より遠く離れた時点で煙と化して消え失せる。

持続時間中、君または君が選んだクリーチャー1体がこの馬に騎乗できる。このクリーチャーのデータはライディング・ホース（乗用馬）に等しいが、移動速度は100フィート（約30m）であり、1時間に10マイル（約16km）、“速い”ペースなら13マイル（約21km）移動できる。この呪文が終了した時点で、この馬は1分かけてゆっくりと消えて行くので、乗り手には馬から降りる時間の余裕がある。君が1回のアクションを使って解除するか、この馬がダメージを受けると、この呪文は終了する。

フィアー
Fear ／ 3レベル、幻術

発動時間：1アクション
射程：自身（30フィート（約9m）の円錐形）
構成要素：音声、動作、物質（白い羽1枚または雌鶏の心臓1つ）
持続時間：精神集中、最大1分まで

君は相手が最も恐れるものの幻像を投影する。30フィート（約9m）の円錐形の範囲内のクリーチャーは皆、【判断力】セーヴを行なわねばならない。このセーヴに失敗した者は手に持っているものをすべて落とし、持続時間じゅう恐怖状態となる。

この呪文によって恐怖状態になっているクリーチャーは、各ターンにおいて“早足”アクションを行ない、最も安全で最短のルートを通って君から遠ざからねばならない（遠ざかることが不可能な場合は移動しなくてよい）。そのクリーチャーのターン終了時に、そのクリーチャーから君に対して視線が通っていないなら、そのクリーチャーは【判断力】セーヴを行なう。このセーヴに成功したなら、そのクリーチャーに関してこの呪文は終了する。

フィーブルマインド
Feeblemind ／ 8レベル、心術

発動時間：1アクション
射程：150フィート（約45m）
構成要素：音声、動作、物質（陶器、クリスタル、ガラス、または鉱物製の小球ひとつかみ）
持続時間：瞬間

君は射程内にいて君から見えているクリーチャー1体の精神を破壊し、知性と人格を粉砕する。目標は4d6［精神］ダメージを受け、【知力】セーヴを行なわねばならない。

このセーヴに失敗した場合、目標の【知力】と【魅力】は1になる。目標は呪文を発動できず、魔法のアイテムを起動できず、言語を理解できず、まともな意思疎通を行なえないが、自分の友を認識し、友に付き従い、友を守ることはできる。

以後30日が経過するたび、目標はこの呪文に対するセーヴを再び行なえる。このセーヴに成功すればこの呪文が終了する。

ウィッシュ、グレーター・レストレーション、およびヒールの呪文もこの呪文を終了させることができる。

フィンガー・オヴ・デス
Finger of Death ／ 7レベル、死霊術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作
持続時間：瞬間

君は射程内にあって自分から見えるクリーチャー1体の体内へ負のエネルギーを流しこみ激痛をもたらす。目標は【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーヴに失敗したなら（7d8＋30）の［死霊］ダメージを受ける。セーヴに成功したならその半分のダメージを受ける。

この呪文によって殺された人型生物は、君の次のターンの開始時にゾンビとしてよみがえる。そのゾンビは永続的に君の命令下にあり、君の口頭での命令を遂行すべく全力を尽す。

フェアリー・ファイアー
Faerie Fire ／ 1レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声
持続時間：精神集中、最大1分まで

射程内の1辺が20フィート（約6m）の立方体の中にある物体はみな、青、緑または紫色の光で縁取られる（色は君が選択する）。呪文の効果範囲の中にいるすべてのクリーチャーもまた、【敏捷力】セーヴィング・スローに失敗したなら、この光で縁取られる。持続時間の間、物体及びこの呪文の作用を受けたクリーチャーは半径10フィート（約3m）に“薄暗い”明かりを放つ。

作用を受けたクリーチャーあるいは物体に対する攻撃ロールは、攻撃を行なう者がその光を見ることができるなら、有利を得る。また、作用を受けたクリーチャーと物体は不可視状態であることによる利益を得られない。

フェイスフル・ハウンド
Faithful Hound ／ 4レベル、召喚術

発動時間：1アクション
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声、動作、物質（小さな銀の呼子笛1つ、骨1かけら、糸1本）
持続時間：8時間

君は射程内の、君から見える、何ものにも占められていない場所に、おぼろげな番犬を1頭呼び出す。この番犬は、持続時間が終了するか、君が1回のアクションとして解除するか、君が番犬から100フィート（約30m）より遠くに移動した時点で、終了する。

この番犬は君以外のあらゆるクリーチャーに対して不可視状態であり、この番犬に危害を加えることはできない。小型サイズ以上のクリーチャーが、君がこの呪文を発動する際に設定した合言葉を言うことなく、番犬から30フィート（約9m）以内に移動した時、この番犬は大声で吠え始める。この番犬は不可視状態のクリーチャーを見ることができ、エーテル界も見える。この番犬は幻を無視する。

この番犬は君の各ターンの開始時に、番犬から5フィート（約1.5m）以内にいる君に敵対的なクリーチャー1体に噛みつこうとする。番犬の攻撃ボーナスは（君の呪文発動能力修正値＋君の習熟ボーナス）であり、ヒットしたなら4d8［刺突］ダメージを与える。

フェザー・フォール
Feather Fall ／ 1レベル、変成術

発動時間：1リアクション；このリアクションは君または君から60フィート（約18m）以内のクリーチャー1体が落下した時に行なえる
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、物質（小さな羽1枚または綿毛1つまみ）
持続時間：1分

射程内にいる落下中のクリーチャーを最大5体まで選ぶ。この呪文が終了するまで、それらのクリーチャーの落下速度は毎ラウンド60フィート（約18m）に低下する。この呪文が終了するまでにそのクリーチャーが着地した場合、そのクリーチャーは落下ダメージを受けずに足から着地し、そのクリーチャーに関してこの呪文は終了する。

フォアサイト
Foresight ／ 9レベル、占術

発動時間：1分
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（ハチドリの羽根）
持続時間：8時間

君は同意するクリーチャー1体に接触し、直近の未来をある程度見通す力を与える。呪文の持続時間中、目標は決して不意を討たれることがなく、すべての攻撃ロールと能力値判定とセーヴィング・スローに有利を得る。加えて、呪文の持続時間中、他のクリーチャーは目標に対する攻撃ロールに不利を受ける。

この呪文は、君が持続時間の終了前に同じ呪文をもう1度発動したなら、即座に終了する。

フォースケイジ
Forcecage ／ 7レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：100フィート（約30m）
構成要素：音声、動作、物質（1,500gpの価値のあるルビー粉末）
持続時間：1時間

射程内の君が選んだ場所を、移動不能で不可視で立方体の形をした魔法の力場製の牢獄が取り囲む。この牢獄は格子状の檻または隙間の無い箱のいずれかである（君が選ぶ）。

格子状の牢獄は最大で一辺20フィート（約6m）の立方体の大きさであり、直径1/2インチ（約1.3cm）の格子が1/2インチおきに並んでいる。

箱型の牢獄は最大で一辺10フィート（約3m）の立方体の大きさであり、いかなる物質も通過できない、しっかりした実体を持った障壁である。いかなる呪文もこの牢獄の外から中へ発動できず、中から外へも発動できない。

君がこの呪文を発動する際、この牢獄の範囲に完全に含まれていたクリーチャーは牢獄内に囚われる。牢獄の範囲に部分的に重なっていたクリーチャーや、大きすぎて牢獄に収まりきらないクリーチャーは、完全に牢獄の外に出るように、牢獄の中心から遠ざかる方向に押しやられる。

牢獄の中にいるクリーチャーは非魔法的手段で牢獄を離れることができない。瞬間移動や次元間移動によってこの牢獄を離れようとする者は、まず【魅力】セーヴを行なわねばならない。このセーヴに成功したクリーチャーはその魔法を使って牢獄から出ることができる。失敗したクリーチャーはこの牢獄から出られず、その呪文や効果の使用は無駄になる。この牢獄はエーテル界にも伸びており、エーテル界経由の移動も遮断する。

この呪文はディスペル・マジックによって解呪できない。

フォービダンス
Forbiddance ／ 6レベル、防御術（儀式）

発動時間：10分
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（聖水ひと吹き、希少な香、1,000gp以上の価値のあるルビー粉末）
持続時間：1日

君は床面積40,000平方フィート（約3,716平方メートル）以内かつ床からの高さ30フィート（約9m）以内の範囲を魔法的な移動手段から護る防御結界を張る。持続時間じゅう、いかなるクリーチャーもこの範囲内に瞬間移動することはできず、またこの範囲内に通じるポータル（たとえばゲート呪文によって作られたもの）を使用して範囲内に侵入することもできない。この呪文はその範囲を次元間移動からも護るため、アストラル界、エーテル界、フェイワイルド、シャドウフェルなどを経由した侵入や、プレイン・シフト等の呪文を用いた侵入も防がれる。

さらに、この呪文は君が発動の際に選んだ種別のクリーチャーにダメージを与える。以下のリストから任意の数を選ぶこと；アンデッド、エレメンタル、セレスチャル、フィーンド、フェイ。選ばれた種別のクリーチャーがこの呪文の範囲に入った時、この範囲に入るのがそのターン中で初めてなら、5d10の［光輝］または［死霊］ダメージを受ける（君は発動の際にダメージ種別を選ぶ）。選ばれた種別のクリーチャーがこの範囲内でターンを開始した時も、同じダメージを受ける。

君はこの呪文を発動する際に合言葉を設定できる。この範囲に入る際に合言葉を口にしたクリーチャーは、この呪文のダメージを受けない。

この呪文の範囲を他のフォービダンス呪文の範囲と重ねることはできない。君が同一の場所に30日連続でフォービダンスを発動すると、この呪文は解呪されるまで持続するようになるが、30回目の発動の時点で物質要素は消費されてしまう。

フォールス・ライフ
False Life ／ 1レベル、死霊術

発動時間：1アクション
射程：自身
構成要素：音声、動作、物質（少量の酒）
持続時間：1時間

君は死霊術によるまがいものの生命力によって己を強化することで、持続時間中1d4＋4の一時的hpを得る。

高レベル版：君がこの呪文を2レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが1レベルを1上回るごとに、追加で5の一時的hpを得る。

フォッグ・クラウド
Fog Cloud ／ 1レベル、召喚術

発動時間：1アクション
射程：120フィート（約36m）
構成要素：音声、動作
持続時間：精神集中、最大1時間まで

君は射程内の一点を中心とした半径20フィート（約6m）の球形の霧を発生させる。この球形は角を回り込んで広がり、球形の範囲内は“重度の隠蔽”である。この霧は持続時間が終了するか“軟風”（風速10マイル／時）以上の風によって吹き散らされるまで持続する。

高レベル版：君がこの呪文を2レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが1レベルを1上回るごとに、霧の半径が20フィート（約6m）ずつ増加する。

ブラー
Blur ／ 2レベル、幻術

発動時間：1アクション
射程：自身
構成要素：音声
持続時間：精神集中、最大1分まで

君を見るあらゆる者に対し、君の体はかすみ、揺れ動き、場所を変える。持続時間の間、すべてのクリーチャーは君に対する攻撃ロールに不利を被る。攻撃を行なう者が、擬似視覚などによって視覚に頼らなかったり、超視覚などによって幻に隠されたものを見ることができる場合、その者はこの効果に完全耐性を持つ。

フライ
Fly ／ 3レベル、変成術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（翼の羽根1枚。どんな鳥からとったものでもよい）
持続時間：精神集中、最大10分まで

1体の同意するクリーチャーに接触する。持続時間の間、目標は飛行移動速度60フィート（約18m）を得る。呪文が終了した際にまだ空中にいるなら、目標は特に落下を止める手段がない限り、落下する。

高レベル版：君がこの呪文を4レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが3レベルを1上回るごとに追加で1体のクリーチャーを目標とすることができる。

プライヴェート・サンクトゥム
Private Sanctum ／ 4レベル、防御術

発動時間：10分
射程：120フィート（約36m）
構成要素：音声、動作、物質（鉛箔1枚、曇りガラス1かけら、木綿または布1塊、硫黄（いおう）の粉末）
持続時間：24時間

君は射程内の一定の範囲に魔法的なセキュリティを施す。この範囲の大きさは、最少で一辺5フィート（約1.5m）の立方体、最大で一辺100フィート（約30m）の立方体である。この呪文は、持続時間が終了するか、君がアクションを使って解除するまで持続する。

君はこの呪文を発動する際に、この呪文が提供するセキュリティの種類を以下から好きな数だけ選択する。

- いかなる音も、護られた範囲の境界線を通過できない。
- 護られた範囲の境界線に闇の霧が生じ、暗視を含むあらゆる視覚を遮断する。
- 護られた範囲内に占術呪文によってセンサーを作ることはできない。そのようなセンサーは護られた範囲の境界線を通過できない。
- 範囲内のクリーチャーは占術呪文の目標にならない。
- 何ものも護られた範囲の中から外へ、あるいは外から中へ、瞬間移動できない。
- 護られた範囲では次元間移動が阻害される。

この呪文を1年にわたって毎日同じ場所に発動し続けたなら、この効果は永続になる。

高レベル版：君がこの呪文を5レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが4レベルを1上回るごとに、立方体の一辺の長さが100フィート（約30m）増加する。したがって、5レベルの呪文スロットを用いてこの呪文を発動すれば最大で一辺200フィート（約61m）の立方体の範囲を護れることになる。

ブライト
Blight ／ 4レベル、死霊術

発動時間：1アクション
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声、動作
持続時間：瞬間

射程内にいて君から見えるクリーチャーを1体選ぶ。目標は死霊エネルギーの大波に呑まれ、水分と活力を奪われる。目標は【耐久力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると8d8［死霊］ダメージを受ける（セーヴに成功した場合は半分のダメージ）。この呪文はアンデッドおよび人造クリーチャーには効果がない。

植物クリーチャーまたは魔法の植物を目標にした場合、目標はこのセーヴに不利を被り、この呪文のダメージは最大値となる。

樹木や灌木など、クリーチャーでも魔法のものでもない植物を目標にした場合、目標はセーヴを行なわず、単に枯れて死ぬ。

高レベル版：君がこの呪文を5レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが4レベルを1上回るごとに、ダメージが1d8増加する。

ブラインドネス／デフネス
Blindness/Deafness ／ 2レベル、死霊術

発動時間：1アクション
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声
持続時間：1分

君は1体の敵の視覚または聴覚を奪う。射程内にいて君から見える1体のクリーチャーを選び、【耐久力】セーヴを行なわせること。このセーヴが失敗したなら、目標は持続時間じゅう盲目状態または聴覚喪失状態になる（どちらになるかは君が選択する）。その後、目標は目標の各ターンの終了時ごとに【耐久力】セーヴを行なう。成功すればこの呪文は終了する。

高レベル版：君がこの呪文を3レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが2レベルを1上回るごとに、追加でもう1体のクリーチャーを目標に選べる。

ブラック・テンタクルズ
Black Tentacles ／ 4レベル、召喚術

発動時間：1アクション
射程：90フィート（約27m）
構成要素：音声、動作、物質（大きなタコまたはイカの触手の一部）
持続時間：精神集中、最大1分まで

射程内の、君から見える地面上に位置する、一辺20フィート（約6m）の正方形の範囲に、のたうつ漆黒の触手が無数に生える。持続時間じゅう、これらの触手は範囲内の地面を移動困難な地形に変える。

クリーチャーがこの範囲に入った時、この範囲に入るのがそのターン中で初めてなら、そのクリーチャーは【敏捷力】セーヴを行なわねばならない。この範囲内でターンを開始したクリーチャーも同じセーヴを行なう。このセーヴに失敗した者は3d6［殴打］ダメージを受け、この呪文が終了するまで触手によって拘束状態となる。すでに触手によって拘束状態にされているクリーチャーがこの範囲内でターンを開始したなら、そのクリーチャーは3d6［殴打］ダメージを受ける。

この触手によって拘束状態にされているクリーチャーは自分のアクションを使い、君の呪文セーヴ難易度に対して1回の【筋力】判定または【敏捷力】判定を行なうことができる（どちらを行なうかはそのクリーチャーが選ぶ）。この判定に成功したクリーチャーはこの拘束状態から解放される。

ブランディング・スマイト
Branding Smite ／ 2レベル、力術

発動時間：1ボーナス・アクション
射程：自身
構成要素：音声
持続時間：精神集中、最大1分まで

この呪文が終了するまでに、君の武器攻撃が初めてクリーチャーにヒットした時、君の武器はアストラルの光に輝く。その攻撃は目標に2d6の追加［光輝］ダメージを与え、目標が不可視状態であったなら不可視でなくなる。さらに、この呪文が終了するまで、目標は半径5フィート（約1.5m）の“薄暗い”光を放ち、不可視状態になることができない。

高レベル版：君がこの呪文を3レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが2レベルを1上回るごとに、ダメージが1d6増加する。

プラント・グロウス
Plant Growth ／ 3レベル、変成術

発動時間：1アクションまたは8時間
射程：150フィート（約45m）
構成要素：音声、動作
持続時間：瞬間

この呪文は特定の範囲内の植物に活力を流しこむ。この呪文には2通りの使い方があり、即座の利益か長期的な利益のいずれかをもたらす。

この呪文を1アクションで発動する場合、射程内の一点を選ぶこと。その点を中心とした半径100フィート（約30m）以内にある通常の植物はみな、伸び放題に生い茂る。この範囲を通って移動するクリーチャーは、1フィート（約30cm）移動するごとに4フィート（約1.2m）ぶんの移動が必要となる。

君はこの呪文の範囲内の任意の数と広さの区域を、この作用から除外できる。

この呪文を8時間かけて発動する場合、君は大地の恵みを豊かにする。射程内の一点を中心とした半径1/2マイルにある通常の植物はみな1年間実り豊かになり、それらの植物を収穫すると通常の2倍の食糧が得られる。

フリージング・スフィアー
Freezing Sphere ／ 6レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：300フィート（約91m）
構成要素：音声、動作、物質（小さなクリスタル球1つ）
持続時間：瞬間

君の指先から、射程内の君が選択した一点へと、凍てつく冷気エネルギーの球体が飛んで行き、爆発して半径60フィート（約18m）の球形となる。範囲内のクリーチャーはみな【耐久力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると10d6［冷気］ダメージを受ける（成功した者は半分のダメージ）。

この球体が池などの大きな水の塊や、主成分が水である液体（水でできたクリーチャーは含まない）に衝突した場合、その液体の一辺30フィート（約9m）の正方形の範囲が厚さ6インチ（約15cm）に渡って凍りつく。この氷は1分間持続する。凍った水面を泳いでいたクリーチャーは氷に囚われる。囚われているクリーチャーは1回のアクションとして、氷を破って自由になるために君の呪文セーヴ難易度に対して1回の【筋力】判定を行なうことができる。

君は望むなら、この呪文を発動した時に球体を射出しないこともできる。スリング・ブリットほどの大きさの、触れると冷たい小さな球体が、君の手の中に現れる。以後任意の時点で、君または君からこの球体を手渡されたクリーチャーは、この球体を投擲する（射程40フィート（約12m））か、スリングから射出する（射程はスリングの通常射程）ことができる。この球体は衝突によって爆発し、この呪文を普通に発動した時と同一の効果を生み出す。また、君はこの球体を爆発させずに足元に置くこともできる。球体が爆発しないまま1分が経過すると、球体は自動的に爆発する。

高レベル版：君がこの呪文を7レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが6レベルを1上回るごとに、ダメージが1d6増加する。

フリーダム・オヴ・ムーヴメント

Freedom of Movement ／ 4レベル、防御術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（革ひも。これを腕や腕に類する付属肢のまわりに結ぶ）
持続時間：1時間

君は同意するクリーチャー1体に接触する。呪文の持続時間中、目標の移動は“移動困難な地形”の作用を受けず、呪文その他の魔法効果は目標の速度を減少させることも目標を麻痺状態や拘束状態にすることもない。

また、目標は5フィート（約1.5m）分の移動を費やすことで、魔法でない拘束（たとえば枷や、目標をつかんでいるクリーチャーなど）から自動的に脱出できる。最後に、水中にいることは目標の移動や攻撃に何のペナルティも与えない。

プリズマティック・ウォール

Prismatic Wall ／ 9レベル、防御術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作
持続時間：10分

極彩色にゆらめく光の平面が、不透明で垂直な壁を作る。君は（1）射程内の君から見える一点を中心とした、最大で長さ90フィート（約27m）、高さ30フィート（約9m）、厚さ1インチ（約2.5cm）の壁、または（2）射程内の君から見える一点を中心とした、最大で直径30フィート（約9m）までの球形の壁を作れる。この壁は持続時間じゅうその場所で持続する。クリーチャーが占めている場所を通過する位置にこの壁を配置した場合、この呪文は失敗し、君のアクションおよび呪文スロットは無駄に費やされる。

この壁は100フィート（約30m）以内を“明るい”光で照らし、そこからさらに100フィート（約30m）を“薄暗い”光で照らす。君および、この呪文を発動する際に君が指定した任意の数のクリーチャーは、害を受けることなくこの壁を通過することやこの壁の近くに留まることができる。この壁を見ることができる他のクリーチャーがこの壁から20フィート（約6m）以内の範囲に移動した時、そのような範囲に入るのがそのターン中で初めてなら、そのクリーチャーは【耐久力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると1分間盲目状態になる。この範囲内でターンを開始したクリーチャーも同じセーヴを行なわねばならない。

この壁は7つの層で構成されており、層ごとに色が異なる。この壁の向こう側に手などを伸ばそうとしたクリーチャーおよび壁を通過しようとしたクリーチャーは、1層ずつ順番に7層すべてを通過することになる。1つの層を通過するか接触するたび、そのクリーチャーは【敏捷力】セーヴを行なねばならず、その結果によってその層の作用を受ける（詳しくは後述）。

この壁は破壊可能だが、赤から紫の順番で1度に1層ずつしか壊せず、しかも各層は特定の手段でしか壊せない。1つの層を破壊すると、その層はこの呪文の持続時間じゅう破壊されたままになる。アンティマジック・フィールド呪文はこの壁に何の効果も及ぼさない。ディスペル・マジック呪文は、この呪文の紫以外の層には効果がない。

1. 赤：セーヴに失敗したクリーチャーは10d6［火］ダメージを受ける（成功した者は半分のダメージ）。この層が存在している間、非魔法的な遠隔攻撃はこの壁を通過できない。この層を破壊するには25以上の［冷気］ダメージを与える必要がある。

2. 橙（だいだい）：セーヴに失敗したクリーチャーは10d6［酸］ダメージを受ける（成功した者は半分のダメージ）。この層が存在している間、魔法的な遠隔攻撃はこの壁を通過できない。この層を破壊するには強風が必要である。

3.黄：セーヴに失敗したクリーチャーは10d6［電撃］ダメージを受ける（成功した者は半分のダメージ）。この層を破壊するには60以上の［力場］ダメージを与える必要がある。

4.緑：セーヴに失敗したクリーチャーは10d6［毒］ダメージを受ける（成功した者は半分のダメージ）。この層を破壊するにはパスウォール呪文か、5レベル以上の“しっかりした実体のある表面上にポータルを作れる呪文”が必要である。

5.青：セーヴに失敗したクリーチャーは10d6［冷気］ダメージを受ける（成功した者は半分のダメージ）。この層を破壊するには25以上の［火］ダメージを与える必要がある。

6.藍：セーヴに失敗したクリーチャーは拘束状態になり、さらに目標の各ターンの終了時に【耐久力】セーヴを行なわねばならない。このセーヴに3回成功した時点で、この呪文は終了する。このセーヴに3回失敗した時点で、目標は永久に石に変わり、石化状態となる。この成功や失敗は連続する必要がない；成功または失敗の回数が3に達するまで、両方の回数を記録すること。

この層が存在している間、この壁の反対側に向かって呪文を発動することはできない。この層を破壊するにはデイライト呪文か、3レベル以上の同様の呪文による、“明るい”光が必要である。

7.紫：セーヴに失敗したクリーチャーは盲目状態になり、さらに君の次のターンの開始時に【判断力】セーヴを行なわねばならない。このセーヴに成功すると、この盲目状態は終了する。このセーヴに失敗すると、目標はGMが選んだ別の次元界に転移され、盲目状態は終了する（出身次元界にいないクリーチャーは出身次元界に送還され、出身次元界にいるクリーチャーはアストラル界かエーテル界に送られるのが普通である）。この層を破壊するにはディスペル・マジック呪文または、3レベル以上の“呪文や魔法的な効果を終了させることのできる同様の呪文”が必要である。

プリズマティック・スプレー

Prismatic Spray ／ 7レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：自身（60フィート（約18m）の円錐形）
構成要素：音声、動作
持続時間：瞬間

君の手は8本の光線を同時に放つ。それらの光線は1本ずつ色が違い、力や効用もそれぞれ異なる。60フィート（約18m）の円錐形内のクリーチャーはみな【敏捷力】セーヴを行なわねばならない。それぞれの目標について1d8をロールし、どの色の光線の作用を受けるか決めること。

1. 赤：セーヴに失敗した目標は10d6［火］ダメージを受ける（成功した者は半分のダメージ）。

2. 橙：セーヴに失敗した目標は10d6［酸］ダメージを受ける（成功した者は半分のダメージ）。

3. 黄：セーヴに失敗した目標は10d6［電撃］ダメージを受ける（成功した者は半分のダメージ）。

4. 緑：セーヴに失敗した目標は10d6［毒］ダメージを受ける（成功した者は半分のダメージ）。

5. 青：セーヴに失敗した目標は10d6［冷気］ダメージを受ける（成功した者は半分のダメージ）。

6. 藍：セーヴに失敗した目標は拘束状態になり、さらに目標の各ターンの終了時に【耐久力】セーヴを行なわねばならない。このセーヴに3回成功した時点で、この呪文は終了する。このセーヴに3回失敗した時点で、目標は永久に石に変わり、石化状態となる。この成功や失敗は連続する必要がない；成功または失敗の回数が3に達するまで、両方の回数を記録すること。

7. 紫：セーヴに失敗した目標は盲目状態になり、さらに君の次のターンの開始時に【判断力】セーヴを行なわねばならない。このセーヴに成功すると、この盲目状態は終了する。このセーヴに失敗すると、目標はGMが選んだ別の次元界に転移され、盲目状態は終了する出身次元界にいないクリーチャーは出身次元界に送還され、出身次元界にいるクリーチャーはアストラル界かエーテル界に送られるのが普通である）。

8. 特殊：目標は2本の光線に打たれる。1d8をもう2回ロールするが、8の目は必ず再ロールすること。

ブリンク

Blink ／ 3レベル、変成術

発動時間：1アクション
射程：自身
構成要素：音声、動作
持続時間：1分

この呪文の持続時間中、君は自分の各ターンの終了時に1d20をロールする。11以上の目が出たなら、君は今いる次元界から消え失せ、エーテル界に出現する（君がエーテル界にいる場合、この呪文は失敗し、発動は無駄になる）。次の君のターンの開始時、および君がエーテル界にいる間にこの呪文が終了した時、君は元いた場所から10フィート（約3m）以内の、何ものにも占められていない、君から見える場所に戻ってくる。10フィート（約3m）以内に何ものにも占められていない場所が無い場合、君は最も近い何ものにも占められていない場所に現れる（最も近い場所が複数ある場合はランダムに選択）。君は1回のアクションとしてこの呪文を解除することができる。

エーテル界にいる間、君は元いた次元界のものごとを見聞きすることができるが、視界は灰色の影に覆われたようであり、60フィート（約18m）より遠くを見ることはできない。君はエーテル界にいるクリーチャーにしか影響を与えず、エーテル界にいるクリーチャーからしか影響を受けない。エーテル界にいないクリーチャーは君を知覚することも君に影響を及ぼすこともできない（それを可能にする能力を持っていない限りは）。

プレイナー・アライ

Planar Ally ／ 6レベル、召喚術

発動時間：10分
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作
持続時間：瞬間

君は異界の存在に助力を乞う。その存在は君が知っている相手――神格、プライモーディアル（始原の存在）、デーモン・プリンスなどの、宇宙的な力を持つ存在でなければならない。その存在は己に忠実な1体のエレメンタル、セレスチャル、またはフィーンドを、君を手伝わせるために遣わす。そのクリーチャーは射程内の何ものにも占められていない場所に出現する。君が特定のクリーチャーの名を知っているなら、君はこの呪文を発動する際にその名を唱え、そのクリーチャーを遣わしてくれるよう頼むことができる。だがGMの判断しだいで、他のクリーチャーが遣わされる可能性もある。

出現した時点ではこのクリーチャーがどのように行動するかについて何ら強制的な力は働いていない。君はこのクリーチャーに、報酬と引き換えに任務を遂行するよう頼めるが、このクリーチャーに君の頼みを聞く義務はない。君が頼める任務は単純なもの（我々を崖の向こう側まで空輸してくれ、1回の戦闘で力を貸してくれ、など）から複雑なもの（敵勢の偵察、今日このダンジョンを攻略するあいだ我々を護れ、など）までありうる。この交渉を持ちかけるためには、君はそのクリーチャーと意志疎通が可能でなければならない。

このクリーチャーへの報酬はさまざまな形がありうる。セレスチャルは友好関係にある神殿への多額の金銭または魔法のアイテムの喜捨を求めるかもしれない。一方フィーンドは生贄（いけにえ）や財宝の提供を要求するかもしれない。君が何らかの使命を引き受けることと引き換えに任務を遂行してくれるクリーチャーもいるだろう。

おおまかなルールとして、分単位の任務は1分ごとに100gpの報酬が要求される。時間単位の任務は1時間ごとに1,000gp、日単位（最大10日）の任務は1日ごとに10,000gpだ。GMは君がこの呪文を発動した際の状況に応じてこの報酬を増減させてもよい。そのクリーチャーの行動理念に合致する任務であれば、報酬は半額や無料になるかもしれない。何の危険も伴わない任務は前述のルールの半額しか要求されないし、きわめて危険な任務ならばより大きな報酬が要求されるだろう。自殺的な任務を引き受けるようなクリーチャーは稀だ。

任務を完遂するか、約束の雇用期間が終了した時点で、このクリーチャーは自分の出身次元界へ帰っていく（結果報告の必要な任務の場合、可能なら君の元に来て報告を行なってから帰る）。君とそのクリーチャーとの間で報酬に関する合意が成立しなかった場合、そのクリーチャーは即座に出身次元界へ帰る。

このクリーチャーが君たちのパーティに同行する場合、このクリーチャーはパーティの一員とみなされ、経験点を計算する際にも1人ぶんの経験点を受け取る。

プレイナー・バインディング
Planar Binding ／ 5レベル、防御術

発動時間：1時間
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作、物質（1,000gp以上の価値のある宝石1つ；これは呪文により消費される）
持続時間：24時間

君はこの呪文によって、1体のエレメンタル、セレスチャル、フィーンド、またはフェイを呪縛して君のために働かせる。そのクリーチャーはこの呪文の発動時間の最初から最後まで射程内にいなければならない（通常は、そのクリーチャーを逆向きのマジック・サークルの中心に召喚して囚われの身にしてから、この呪文を発動する）。この呪文の発動が完了した時点で、目標は【魅力】セーヴを行なわねばならない。このセーヴに失敗すると、目標は持続時間じゅう君に呪縛される。そのクリーチャーが他の呪文によって召喚されたか作り出された存在である場合、その“他の呪文”の持続時間はこの呪文の持続時間と同じ長さまで延長される。

呪縛されたクリーチャーは最善を尽くして君の命令に従わなければならない。君はそのクリーチャーに、（1）冒険のあいだ君に同行しろ、（2）この場所を護れ、（3）伝言を届けろ、などの命令を与えることができる。そのクリーチャーは君の命令に文字通り従うが、そのクリーチャーが君に敵対的である場合は君の言葉を曲解して己の目的を果たそうと悪あがきする。この呪文が終了する前に、そのクリーチャーが君の命令を完全に達成したなら、そのクリーチャーは（君が同じ次元界にいるなら）君の元へ戻って命令の完了を報告する。君が別の次元界にいる場合は、君がそのクリーチャーを呪縛した場所に戻り、この呪文が終了するまでその場にとどまる。

高レベル版：君がこの呪文を6レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、以下のように持続時間が伸びる。6レベルのスロットなら10日、7レベルなら30日、8レベルなら180日、9レベルなら1年と1日。

フレイミング・スフィアー
Flaming Sphere ／ 2レベル、召喚術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作、物質（獣脂少々、硫黄ひとつまみ、それに鉄粉を振りかける）
持続時間：精神集中、最大1分まで

射程内の何ものにも占められていない場所を選択すること。そこに直径5フィート（約1.5m）の炎の球体が1つ出現し、持続時間じゅう存在し続ける。この球体の5フィート（約1.5m）以内で自分のターンを終了したすべてのクリーチャーは【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーヴィング・スローを失敗したクリーチャーは2d6の［火］ダメージを受ける。成功したものはその半分のダメージを受ける。

君はボーナス・アクションとして、この球体を最大30フィート（約9m）まで動かすことができる。この球体をクリーチャーにぶつけようとしたなら、そのクリーチャーは球体のもたらすダメージに対してセーヴィング・スローを行なわねばならず、球体のそのターン中の移動はそこで終了する。

この球体を移動させるときには、高さ5フィート（約1.5m）までの障壁を乗り越えさせたり、幅10フィート（約3m）までの裂け目を飛び越えさせたりできる。この球体は着用されたり運搬されていない可燃物を着火させ、半径20フィート（約6m）以内を“明るい”光で、さらにその先20フィート（約6m）までを“薄暗い”光で照らす。

高レベル版：君がこの呪文を3レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが2レベルを1上回るごとにダメージが1d6増加する。

フレイム・ストライク
Flame Strike ／ 5レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作、物質（硫黄ひとつまみ）
持続時間：瞬間

君の指定した場所に、信仰の力を帯びた垂直な火の柱が天下る。それは射程内の1点を中心とした、半径10フィート（約3m）、高さ40フィート（約12m）の円筒形である。火の柱の中のクリーチャーはみな【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーヴに失敗した者は4d6［火］ダメージおよび4d6［光輝］ダメージを受ける。セーヴに成功した者はその半分のダメージを受ける。

高レベル版：この呪文を6レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが5レベルを1上回るごとに、［火］ダメージか［光輝］ダメージのいずれか（君が選択すること）が1d6増加する。

フレイム・ブレード
Flame Blade ／ 2レベル、力術

発動時間：ボーナス・アクション
射程：自身
構成要素：音声、動作、物質（漆の葉）
持続時間：精神集中、最大10分まで

君は自分の空いている片手の中に一振りの炎の刃を生じさせる。この刃の大きさと形状はシミターに等しく、持続時間じゅう持続する。君がこの刃から手を離すと刃は消えうせるが、君はボーナス・アクションとしてこの刃を再び生じさせることができる。

君は自分のアクションを用いて、この炎の刃による1回の近接呪文攻撃を行なうことができる。この攻撃がヒットした目標は3d6［火］ダメージを受ける。

“炎の刃”は半径10フィート（約3m）の範囲に“明るい”光を放ち、さらに10フィート（約3m）の範囲に“薄暗い”光を放つ。

高レベル版：君がこの呪文を4レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが2レベルを2上回るごとに、ダメージが1d6増加する。

プレイヤー・オヴ・ヒーリング
Prayer of Healing ／ 2レベル、力術

発動時間：10分
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声
持続時間：瞬間

射程内にいて君から見えるクリーチャーを最大6体まで選ぶ。それらのクリーチャーは（2d8＋君の呪文発動能力修正値）に等しいヒット・ポイントを回復する。この呪文はアンデッドや人造クリーチャーにはなんの効果ももたらさない。

高レベル版：君がこの呪文を3レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが2レベルを1上回るごとに回復量が1d8増加する。

プレイン・シフト
Plane Shift ／ 7レベル、召喚術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（特定の次元界に同調した、250gp以上の価値のある、金属製の二又のロッド）
持続時間：瞬間

君および、輪になって手をつないだ最大8体までの同意するクリーチャーは、他の次元界に運ばれる。君は目的地をおおまかに指定することができ（たとえば“炎の次元の灼熱城”、“黒縄地獄の鉄の山の麓”など）、君たちは目的地の中または近くに出現する。君が灼熱城に行こうとした場合、君は灼熱城内の見張り台や天守閣に到着するかもしれないし、燃え盛る大地から灼熱城が見える位置に現れるかもしれない（GM裁量）。

あるいは、君が他の次元界にある瞬間移動の魔法陣の印形の順列を知っているなら、この呪文は君たちをその魔法陣に運ぶこともできる。その魔法陣が、運ばれてきたクリーチャー全員が乗るには小さすぎた場合、魔法陣から最も近い何ものにも占められていない場所に出現する。

また、君はこの呪文を使って、同意していないクリーチャー1体を他の次元界に放逐することもできる。君の間合い内のクリーチャーを1体選び、そのクリーチャーに1回の近接呪文攻撃を行なうこと。これがヒットしたなら、そのクリーチャーは【魅力】セーヴを行なわねばならない。このセーヴに失敗したクリーチャーは君が指定した次元界内のランダムな場所に運ばれる。こうして別の次元界に送られたクリーチャーは、（戻りたければ）自力で元いた次元界に移動する手段を見つける必要がある。

ブレード・バリアー
Blade Barrier ／ 6レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：90フィート（約27m）
構成要素：音声、動作
持続時間：精神集中、最大10分まで

飛び交う無数の鋭利な魔力の刃からなる垂直な壁をつくりだす。この壁は射程内に出現し、持続時間中持続する。君は（1）長さ100フィート以内、高さ20フィート（約6m）以内、厚さ5フィート（約1.5m）以内のまっすぐな壁を生み出すこともできれば、（2）直径60フィート（約18m）以内、高さ20フィート（約6m）以内、厚さ5フィート（約1.5m）以内の円形の壁を生み出すこともできる。壁は背後のクリーチャーに3/4遮蔽を提供する。壁のある場所は“移動困難な地形”である。

クリーチャーは、各ターンにおいて初めて壁の効果範囲内に入った時や、壁の効果範囲内で自分のターンを開始した時には、【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーヴに失敗したならクリーチャーは6d10の［斬撃］ダメージを受ける。セーヴに成功したならその半分のダメージを受ける。

ブレス
Bless ／祝福、1レベル、心術

発動時間：1アクション
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声、動作、物質（少量の聖水。これを散布する）
持続時間：精神集中、最大1分まで

射程内にいる3体までのクリーチャーを選択し、祝福を与える。呪文が終了するまで、目標は攻撃ロールまたはセーヴィング・スローを行なう時には常に、1d4をロールして、その結果を攻撃ロールまたはセーヴィング・スローの結果に加算できる。

高レベル版：君がこの呪文を2レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが1レベルを1上回るごとに追加で1体のクリーチャーを目標とすることができる。

プレスティディジテイション
Prestidigitation ／初級呪文、変成術

発動時間：1アクション
射程：10フィート（約3m）
構成要素：音声、動作
持続時間：最大1時間

この呪文は駆け出しの呪文使いが練習のために使う簡単な手品である。射程内に以下の魔法効果の1つを生み出す。

- 火花のシャワー、一吹きの風、かすかな音楽、奇妙な臭いといった無害で瞬間的な知覚を作り出す。
- 瞬間的に1つのロウソク、松明、あるいは小さな焚火の火を点けたり、消したりする。
- 1立方フィート（約28.3リットル）以下のアイテムを瞬間的にきれいにしたり、汚したりする。
- 1時間、1ポンド（約0.5kg）までの重さの生きていない物質を冷やしたり、温めたり、風味を付けたりする。
- 1時間、1つの物品や何かの表面に色を付けたり、小さなマークを付けたり、あるいは紋章を付けたりする。
- 何もない所から、君の次のターンの終了時まで持続する、片手におさまる小さな非魔法のガラクタ道具を作り出したり、幻の映像を作り出したりする。

この呪文を複数回発動した場合、この呪文の効果のうち瞬間的でないものについては、同時に最大3つまで稼働させ続けることができる。君は1回のアクションでそれらの効果のうち1つを終わらせることができる。

フレッシュ・トゥ・ストーン
Flesh to Stone ／ 6レベル、変成術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作、物質（ひとつまみの石灰と水と土）
持続時間：精神集中、最大1分まで

君は射程内にいて君から見えるクリーチャー1体を石化させる。目標の体が肉でできている場合、目標は【耐久力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると肉体が硬化して拘束状態となる。セーヴに成功した者は何の作用も受けない。

この呪文によって拘束状態になっている目標は、目標の各ターンの終了時に再び【耐久力】セーヴを行なわねばならない。このセーヴに3回成功した時点で、この呪文は終了する。このセーヴに3回失敗した時点で、目標の体は石に変わり、持続時間じゅう石化状態となる。この成功や失敗は連続する必要がない；成功または失敗の回数が3に達するまで、両方の回数を記録すること。

石化状態になっている間に目標の体の一部が破損した場合、目標が元の肉の体に戻った後もその部位は失われたままである。

君がこの呪文を持続時間の最後まで精神集中し続けたなら、目標はこの効果が除去されるまで石の姿のままとなる。

フローティング・ディスク
Floating Disk ／ 1レベル、召喚術（儀式）

発動時間：1アクション
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声、動作、物質（水銀1滴）
持続時間：1時間

この呪文は直径3フィート（約90cm）厚さ1インチ（約2.5cm）の水平な力場製の円盤を1枚作る。射程内の、君から見える、何ものにも占められていない場所を1つ選ぶこと。この円盤はその場所の地面から3フィートの高さに浮かび続ける。この円盤は持続時間じゅう持続し、最大で500ポンド（約230kg）までの重量を支えることができる。これを越える重量を載せるとこの呪文は終了し、円盤に載っていたものはすべて地面に落ちる。

君から20フィート（約6m）以内にある限り、この円盤は動かない。君が円盤から20フィート（約6m）より遠い位置に移動すると、この円盤は君を追いかけて移動し、君から20フィート（約6m）以内に留まり続ける。この円盤は傾いた地面を進んだり、階段や斜面を上り下りすることはできるが、10フィート（約3m）以上の段差を越えることはできない。たとえば、この円盤は深さ10フィート（約3m）の穴を飛び越えることはできないし、その穴の底に出現した円盤は穴の上に上がることができない。

君がこの円盤から100フィート（約30m）より遠く離れた場合（たとえば円盤が障害物を迂回して君を追いかけることができなかった場合）、この呪文は終了する。

プログラムド・イリュージョン
Programmed Illusion ／ 6レベル、幻術

発動時間：1アクション
射程：120フィート（約36m）
構成要素：音声、動作、物質（羊毛ひとつまみと、25gp以上の価値のある翡翠粉末）
持続時間：解呪されるまで

君は射程内に、特定の条件が満たされた時点で起動する幻（物体1つ、クリーチャー1体、またはその他の視覚的な現象1つ）を設置する。この幻は作動するまで知覚不能である。この幻の大きさは一辺30フィート（約9m）の立方体を越えてはならない。君はこの呪文を発動する際に、この幻がどう動きどんな音を立てるのかを設定する。君は最長で5分までの動きを設定できる。

君が決めた条件が満たされた時点で、この幻は突然出現し、君が設定したとおりに動き始める。設定された動きを終えた時点でこの幻は消えうせ、10分間不活性になる。10分経つと、この幻は再び作動するようになる。

作動の条件をおおまかにするも詳しく決めるも君の自由だが、幻の設置範囲から30フィート（約9m）以内で発生しうる視覚または聴覚的な出来事に基づく条件でなければならない。たとえば、君は他人が罠のかかった扉を開けようとした時に君自身の幻が現れて警告を発するよう設定できる。あるいは、クリーチャーが正しい合言葉を口にした時のみ幻が作動するようにすることもできる。

この幻に触れようとしても通り抜けてしまうため、物理的な接触を試みればこれが幻であると分かる。自分のアクションを使ってこの幻を調べたクリーチャーは君の呪文セーヴ難易度に対して【知力】〈捜査〉判定に成功すれば幻だと気付く。これが幻だと気付いたクリーチャーは幻に隠されたものを見ることができる。そのようなクリーチャーにとって、この幻が発する音は虚ろな響きとなる。

プロジェクト・イメージ
Project Image ／ 7レベル、幻術

発動時間：1アクション
射程：500マイル（約800km）
構成要素：音声、動作、物質（5gp以上の価値のある素材で作った、君自身の小像）
持続時間：精神集中、最大1日まで

君は持続時間じゅう持続する君自身の幻の複製を1つ作る。この複製は射程内の君が見たことのある任意の場所に出現する（君とその場所の間に障害物があっても関係ない）。この幻は君によく似た外見で、よく似た音を立てるが、その姿は薄ぼんやりとしている。この幻がダメージを受けると、幻は消え失せ、この呪文は終了する。

君は自分のアクションを使って“この幻を最大で君の移動速度の2倍まで移動させ、幻に君の思い通りの身振りや話や振る舞いを行なわせる”ことができる。この幻は君の癖を完璧に模倣する。

君は幻がある場所にいるかのように、この幻の目を通してものを見、幻の耳を通して音を聞くことができる。君の各ターンにボーナス・アクションとして、君は幻の感覚を使うか自分自身の感覚を使うかを切り替えられる。幻の感覚を使っている間、君は君自身の周囲に関しては盲目状態かつ聴覚喪失状態とみなされる。

この幻に触れようとしても通り抜けてしまうため、物理的な接触を試みればこれが幻であると分かる。自分のアクションを使ってこの幻を調べたクリーチャーは君の呪文セーヴ難易度に対して【知力】〈捜査〉判定に成功すれば幻だと気付く。これが幻だと気付いたクリーチャーは幻に隠されたものを見ることができる。そのようなクリーチャーにとって、この幻が発する音は虚ろな響きとなる。

プロテクション・フロム・イーヴル・アンド・グッド
Protection from Evil and Good ／ 1レベル、防御術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（聖水または銀と鉄の粉；これは呪文により消費される）
持続時間：精神集中、最大10分まで

この呪文が終了するまで、君が触れた同意するクリーチャー1体は特定の種別（アンデッド、異形、エレメンタル、セレスチャル、フィーンド、およびフェイ）のクリーチャーから護られる。

この護りは以下のような複数の利益を与える。（1）それらの種別のクリーチャーは目標に対する攻撃ロールに不利を受ける。（2）目標はそれらのクリーチャーによって魅了状態や恐怖状態にされることがなく、憑依もされない。目標がすでにそれらのクリーチャーによって魅了状態や恐怖状態にされているか、憑依されているなら、目標はその効果に対してセーヴを行なう際に有利を得る。

プロテクション・フロム・エナジー
Protection from Energy ／ 3レベル、防御術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作
持続時間：精神集中、最大1時間まで

持続時間の間、君が接触した同意するクリーチャー1体は、[酸]、[電撃]、[火]、[雷鳴]、[冷気] のダメージ種別のうち、君が選択したダメージ種別1つについて抵抗を得る。

プロテクション・フロム・ポイズン
Protection from Poison ／ 2レベル、防御術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作
持続時間：1時間

君は1体のクリーチャーに触れる。目標が毒状態であるなら、君はその毒を無効化する。目標が複数の毒に侵されている場合、君は目標を侵していると知っている1種類の毒を無力化する。毒の種類を知らない場合はランダムに選んだ1種類の毒を無力化する。

持続時間中、目標は毒状態に対するセーヴに有利を得、[毒] ダメージに対する抵抗を得る。

プロデュース・フレイム
Produce Flame ／初級呪文、召喚術

発動時間：1アクション
射程：自身
構成要素：音声、動作
持続時間：10分

ゆらゆら燃える炎が君の手中に現れる。この炎は持続時間じゅう燃え続け、君および君の装備品には決して害を与えない。この炎は半径10フィート（約3m）の範囲を“明るい”光で照らし、さらに10フィート（約3m）の範囲を“薄暗い”光で照らす。君がアクションを用いて解除するか、君がこの呪文を再び発動した時点で、この呪文は終了する。

君はこの炎を用いて攻撃を行なえるが、そうするとこの呪文は終了する。この呪文を発動した時、または以降の君のターンに1回のアクションとして、君はこの炎を30フィート（約9m）以内のクリーチャー1体に投げつけることができる。1回の遠隔呪文攻撃を行なうこと。ヒットした場合、目標は1d8 [火] ダメージを受ける。

この呪文のダメージは君のレベルが特定の値に上昇するごとに1d8ずつ増加する、すなわち5レベルで2d8、11レベルで3d8、17レベルで4d8である。

ヘイスト
Haste ／ 3レベル、変成術

発動時間：1アクション
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声、動作、物質（細かくした甘草（リコリス）の根）
持続時間：精神集中、最大1分まで

射程内にいて、君が見ることのできる、同意しているクリーチャーを1体選ぶこと。この呪文が終了するまで、目標の移動速度は2倍になり、ACに＋2のボーナスを獲得し、【敏捷力】セーヴィング・スローに有利を得たうえで、自分のターンごとに1回の追加のアクションを獲得する。このアクションでは、攻撃（1回の武器攻撃のみ）、早足、離脱、隠れ身、そして物体の操作のどれかのみを行なうことができる。

この呪文が終了したなら、目標は体全体を襲う倦怠感によって、次の自分のターンが終了するまで、移動することも、アクションを行なうこともできない。

ベイン
Bane ／ 1レベル、心術

発動時間：1アクション
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声、動作、物質（血液1滴）
持続時間：精神集中、最大1分まで

射程内にいて君から見えるクリーチャーを最大3体まで選び、【魅力】セーヴを行なわせる。失敗したクリーチャーは、この呪文が終了するまで、攻撃ロールやセーヴを行なうたびに1d4をロールし、出た目を攻撃ロールやセーヴの結果から引かなければならない。

高レベル版：君がこの呪文を2レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが1レベルを1上回るごとに、追加でもう1体のクリーチャーを目標にできる。

ヘリッシュ・リビューク
Hellish Rebuke ／ 1レベル、力術

発動時間：1リアクション；このリアクションは、君から見え、かつ君から60フィート（約18m）以内にいるクリーチャーが君にダメージを与えた時に行なえる
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作
持続時間：瞬間

君が指を突きつけると、君にダメージを与えたクリーチャーは瞬間的に地獄の炎に包まれる。そのクリーチャーは【敏捷力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると2d10 [火] ダメージを受ける（成功した場合は半分のダメージ）。

高レベル版：君がこの呪文を2レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが1レベルを1上回るごとに、ダメージが1d10増加する。

ポイズン・スプレー
Poison Spray ／初級呪文、召喚術

発動時間：1アクション
射程：10フィート（約3m）
構成要素：音声、動作
持続時間：瞬間

射程内にいる君から見えるクリーチャー1体に対して君は自分の手を伸ばし、手のひらからぷっと毒ガスを放つ。目標は【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると1d12の [毒] ダメージを受ける。

この呪文のダメージは君のレベルが特定の値に上昇するごとに1d12ずつ増加する、すなわち5レベルで2d12、11レベルで3d12、17レベルで4d12である。

ホーリィ・オーラ
Holy Aura ／ 8レベル、防御術

発動時間：1アクション
射程：自身
構成要素：音声、動作、物質（何らかの聖遺物（たとえば、聖人のローブや神聖な聖典からとった羊皮紙の切れ端など）を収めた小さな聖遺物入れ。この聖遺物入れは少なくとも1,000gpの価値があるものでなければならない）
持続時間：精神集中、最大1分まで

君の体から聖なる輝きがあふれて半径30フィート（約9m）を柔らかな光で満たす。発動時にこの範囲内にいたクリーチャーのうち、君に選ばれた者（何体でも可）はみな、この呪文が終了するまで、半径5フィート（約1.5m）に“薄暗い”光を放ち、すべてのセーヴィング・スローに有利を得る。他のクリーチャーはみな、選ばれた者に対する攻撃ロールに不利を受ける。加えて、フィーンドまたはアンデッドが選ばれた者に近接攻撃でヒットを与えたなら、選ばれた者を包むオーラは瞬間、まばゆい光を放つ。攻撃者は【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗するとこの呪文の持続時間じゅう盲目状態になる。

ホールド・パースン
Hold Person ／ 2レベル、心術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作、物質（小さく真っ直ぐな鉄の棒1本）
持続時間：精神集中、最大1分まで

射程内にいる、君が見ることのできる人型生物を1体選ぶこと。その目標は【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると持続時間の間、麻痺状態となる。目標は自身のターンが終了するたびに、新たに【判断力】セーヴィング・スローを行なうことができる。成功したならば、その目標について、この呪文は終了する。

高レベル版：君がこの呪文を3レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが2レベルを1上回るごとに追加で1体の人型生物を目標とすることができる。それらの人型生物は、君が目標に取る時点で互いに30フィート（約9m）以内にいなければならない。

ホールド・モンスター
Hold Monster ／ 5レベル、心術

発動時間：1アクション
射程：90フィート（約27m）
構成要素：音声、動作、物質（小さく真っ直ぐな鉄の棒1本）
持続時間：精神集中、最大1分まで

射程内にいる、君が見ることのできるクリーチャーを1体選ぶこと。その目標は【判断力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると持続時間じゅう麻痺状態となる。この呪文はアンデッドには効果がない。目標は自身のターンが終了するたびに、新たに【判断力】セーヴを行なうことができる。成功したならば、その目標について、この呪文は終了する。

高レベル版：君がこの呪文を6レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが5レベルを1上回るごとに追加で1体のクリーチャーを目標とすることができる。それらのクリーチャーは、君が目標に取る時点で互いに30フィート（約9m）以内にいなければならない。

ポリモーフ
Polymorph ／ 4レベル、変成術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作、物質（芋虫の繭1つ）
持続時間：精神集中、最大1時間まで

この呪文は射程内にいて君から見えるクリーチャー1体を新たな形態に変化させる。同意しないクリーチャーはこの効果を避けるために【判断力】セーヴを行なわねばならない。この呪文は変身生物および現在hpが0のクリーチャーには何の効果もない。

この変化は、持続時間が終了するか、目標のhpが0になるか、目標が死亡するまで持続する。新たな形態として、脅威度が目標の脅威度以下の（目標が脅威度を持たない場合は目標のレベル以下の）任意の野獣を選ぶこと。目標のゲーム的なデータ（精神的な能力値を含む）はすべて、その野獣のデータに置き換わるが、属性と人格だけは元のままである。 目標のhpは新たな形態の値になるが、目標が本来の形態に戻った時点でhpも変化前の値に戻る。目標のhpが0になったせいで本来の形態に戻った場合は、野獣形態のhpを0に減らして余ったぶんのダメージは本来の形態のhpを減少させる。これによって目標の本来の形態のhpが0にならない限り、（野獣形態のhpが0になったことを理由としては）目標は気絶状態にならない。

目標が行なえる行動の範囲は新たな形態の性質に左右される。目標は言葉を発することができず、呪文を発動できず、手や発話を必要とする他のいかなる行動も行なえない。

目標の装備はこの新たな形態の中に融合する。目標は自分の装備品を起動も使用もできず、自分の装備品からいかなる利益も得られない。

マイナー・イリュージョン
Minor Illusion ／初級呪文、幻術

発動時間：1アクション
射程：30フィート（約9m）
構成要素：動作、物質（羊毛ひとつまみ）
持続時間：1分

君は射程内に、持続時間の間持続する1種類の音、あるいは1種類の映像のうち、どちらか1つを作り出す。この幻は君が1回のアクションとして解除するか、この呪文をもう1度発動した時点で終了する。

1種類の音を作り出した場合、その音量はささやき声から絶叫の間まで設定できる。その音は君の声や他の誰かの声、ライオンの咆哮や太鼓を叩く音、その他どんな音をも選ぶことができる。その音は持続時間の間中ずっと衰えずに続くが、君は呪文が終わる前なら、それぞれ別のタイミングで不連続に音を鳴らすこともできる。

物体の映像、たとえば椅子や泥の足跡、小さな宝箱などを作り出す場合、その映像の大きさは一辺5フィート（約1.5m）の立方体以下でなければならない。この映像は音を立てることも、光や匂いを放つことも、その他いかなる感覚的な効果も作り出すこともない。映像と物理的なやり取りを行なえば、それが幻と言うことはただちに判明する。なぜなら、物がその映像を通り抜けてしまうからだ。

クリーチャーがそのアクションを使ってこの呪文による音や映像を確かめようとするなら、そのクリーチャーは君の呪文セーヴィング・スロー難易度に対して、【知力】〈捜査〉の判定を行なう。成功したならば、それが幻と識別できる。クリーチャーがそれを幻だと識別したなら、そのクリーチャーにとってその幻はただのぼんやりとしたものとなる。

マインド・ブランク
Mind Blank ／ 8レベル、防御術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作
持続時間：24時間

この呪文が終了するまで、君が触れた同意するクリーチャー1体は、［精神］ダメージ、目標の感情や思考を読み取るようなあらゆる効果、占術呪文、および魅了状態への完全耐性を有する。この呪文は、目標の精神に作用したり目標に関する情報を得たりするために使われたウィッシュ呪文（および同等の力を持つ呪文や効果）すら防ぐ。

マグニフィセント・マンション
Magnificent Mansion ／ 7レベル、召喚術

発動時間：1分
射程：300フィート（約91m）
構成要素：音声、動作、物質（象牙製のミニチュアの門1つ、磨いた大理石1かけら、小さな銀の匙1つ；どのアイテムも5gp以上の価値であること）
持続時間：24時間

君は射程内に、持続時間じゅう持続する異次元空間の豪邸を呼び出す。君はこの豪邸の戸口の場所を選ぶ。この戸口はかすかに光っており、幅5フィート（約1.5m）高さ10フィート（約3m）である。君および、君がこの呪文を発動する際に指定した任意のクリーチャーは、戸口が開いている限り、異次元空間の豪邸に入ることができる。君は戸口から30フィート（約9m）以内にいるなら、戸口を開け閉めできる。戸口が閉まっている間、戸口は不可視状態である。

この戸口の先には豪勢な玄関ロビーがあり、そこから無数の部屋に通じている。空気はきれいで、新鮮で、暖かい。

君はこの豪邸の間取りを自由に決められるが、広さの合計が一辺10フィート（約3m）の立方体50個を上回ってはならない。豪邸内には君の望み通りの装飾と家具調度品がある。9品のコース料理を最大100人にごちそうできるだけの食糧がある。ほぼ透明な使用人が100体おり、豪邸に入ってきた者は誰であれ世話をする。君はこれらの使用人の外見と衣装を自由に決められる。この使用人たちは君の命令に絶対服従する。これらの使用人は普通のヒューマンの使用人にできる仕事なら何でもできるが、攻撃など他のクリーチャーを直接的に害するようないかなるアクションも行なえない。したがって、この使用人たちが行なえるのは、物を取ってくる、掃除、修繕、服をたたむ、火起こし、配膳、お酌などだ。使用人たちは豪邸内のどこでも移動できるが、豪邸の外には出られない。家具調度品その他、この呪文によって生み出された物体は、豪邸の外に持ち出された時点で煙となって消え失せる。この呪文が終了すると、異次元空間にいたクリーチャーと物体はすべて、戸口に最も近い開けた場所に吐き出される。

マジック・ウェポン
Magic Weapon ／ 2レベル、変成術

発動時間：1ボーナス・アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作
持続時間：精神集中、最大1時間まで

君は魔法の武器でない武器1つに接触する。この呪文が終了するまで、その武器は攻撃ロールとダメージ・ロールに＋1のボーナスを持つ魔法の武器となる。

高レベル版：君がこの呪文を4レベル以上の呪文スロットを用いて発動した時には、このボーナスは＋2に増加する。6レベル以上の呪文スロットを用いて発動した時は、このボーナスは＋3に増加する。

マジック・サークル
Magic Circle ／ 3レベル、防御術

発動時間：1分
射程：10フィート（約3m）
構成要素：音声、動作、物質（100gp以上の価値のある銀と鉄の粉または聖水、これは呪文により消費される）
持続時間：1時間

君は射程内の君から見える地面上の一点を中心とした半径10フィート（約3m）高さ20フィート（約6m）の円筒形の魔法的なエネルギーを作り出す。この円筒が床その他の表面に触れる場所には光り輝くルーンが現れる。

以下のクリーチャー種別のうち任意の数のものを選ぶこと；アンデッド、エレメンタル、セレスチャル、フィーンド、フェイ。この防御円は選んだ種別のクリーチャーに以下のような諸作用を及ぼす。

- そのクリーチャーは非魔法的手段によって自分の意志で円筒の中に入ることができない。瞬間移動や次元間移動によって入ろうとする者は、まず【魅力】セーヴに成功する必要がある。
- そのクリーチャーは円筒内の目標に対する攻撃ロールに不利を受ける。
- そのクリーチャーは円筒内の目標を魅了状態や恐怖状態にできず、憑依もできない。

この呪文を発動する際、君はこの魔法の働く向きを逆転させ、特定の種別のクリーチャーが円筒から出られず、かつ円筒の外の目標を攻撃しにくくなるようにすることも選べる。

高レベル版：君がこの呪文を4レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが3レベルを1上回るごとに、持続時間が1時間延びる。

マジック・ジャー
Magic Jar ／ 6レベル、死霊術

発動時間：1分
射程：自身
構成要素：音声、動作、物質（500gp以上の価値のある、宝石、クリスタル、聖遺物箱などの装飾的な容器）
持続時間：解呪されるまで

君の体はぴくりとも動かなくなる。君の魂は体を離れ、君がこの呪文の物質要素として用いた容器に入りこむ。君の魂がこの容器に宿っている間、君はその容器の場所にいるかのように周囲の状況を知覚できる。君は移動できず、リアクションを行なえない。君が行なえるアクションは、君の魂を容器から100フィート（約30m）以内の場所に投影することによって、君の生きた体に戻る（そしてこの呪文が終了する）か、人型生物の肉体に憑依しようとすることのみだ。

君は君から見える100フィート（約30m）以内の任意の人型生物に憑依を試みることができる（プロテクション・フロム・イーヴル・アンド・グッドやマジック・サークルによって護られているクリーチャーに憑依することはできない）。目標は【魅力】セーヴを行なわねばならない。目標がこのセーヴに失敗すると、君の魂は目標の体内に移動し、目標の魂はこの容器に囚われる。このセーヴに成功した目標は君の憑依に抵抗できたことになり、君は以後24時間のあいだ同じ目標に憑依を試みることができなくなる。

君がクリーチャーの体に憑依したなら、君はその体を制御できる。君のゲーム的なデータはそのクリーチャーのデータに置き換わるが、属性、【知力】、【判断力】、【魅力】は元のままである。さらに、君は自分のクラス特徴の利益も受けられる。目標が何らかのクラスのレベルを有していたとしても、君はそのクラス特徴をまったく使用できない。

一方、憑依されたクリーチャーの魂は容器の中から自分自身の感覚を用いて周囲を知覚できるが、移動もいかなるアクションも行なえな

い。

君の憑依中、容器が憑依中の体から100フィート（約30m）以内にあるなら、君は自分のアクションを用いてその体から容器に戻り、その体の持ち主の魂を元の体に戻すことができる。君が憑依している体が死亡すると、そのクリーチャーは死亡し、君は君自身の呪文セーヴ難易度に対して【魅力】セーヴを行なわねばならない。このセーヴに成功し、かつ容器がその体から100フィート（約30m）以内にあるなら、君の魂は容器に戻る。それ以外の場合、君は死亡する。

この容器が破壊されるかこの呪文が終了した時点で、君の魂は即座に君の体に戻る。君が戻ろうとした時点で君の体が憑依中の体から100フィート（約30m）より遠くにあるか、君の体が死亡しているなら、君は死亡する。容器が破壊された時点で君以外のクリーチャーの魂が容器に入っていた場合、そのクリーチャーの体が容器から100フィート（約30m）以内にあって生きているなら、その魂は元の体に戻る。それ以外の場合、そのクリーチャーは死亡する。

この呪文が終了した時点でこの容器は破壊される。

マジック・マウス

Magic Mouth ／ 2レベル、幻術（儀式）

発動時間：1分
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声、動作、物質（蜂の巣1かけらと10gp以上の価値のある翡翠粉末；これは呪文により消費される）
持続時間：解呪されるまで

君は射程内の物体1つにメッセージを埋め込む。このメッセージは作動条件が満たされた時点で再生される。君から見えており、他のクリーチャーに着用も運搬もされていない物体を1つ選んで、メッセージを述べること。君のメッセージは75文字以内でなければならないが、最大で10分間再生させ続けることができる。最後に、この呪文がメッセージを再生する作動条件を決める。

この条件が満たされると、その物体上に魔法の口が出現し、君がしゃべった通りの声音と声量でメッセージを再生する。君の選んだ物体にもともと口または口らしく見えるもの（たとえば彫像の口部分）がある場合、この魔法の口はその物体の口に被さって出現し、物体の口が言葉を発しているように見せかける。君はこの呪文を発動する際に、1回メッセージを再生した時点でこの呪文を終了させるか、作動条件が満たされるたびにメッセージ再生を繰り返すかを選べる。

作動条件は大まかでも厳密でも君の好きなように決められるが、物体から30フィート（約9m）以内で発生する視覚的または音声的な状況に基づくものでなければならない。たとえば、“30フィート（約9m）以内に任意のクリーチャーが近づいたら話し出す”、あるいは“30フィート（約9m）以内で銀のベルが鳴らされたら話し出す”のような指定が可能だ。

マジック・ミサイル

Magic Missile ／ 1レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：120フィート（約36m）
構成要素：音声、動作
持続時間：瞬間

光り輝く魔法の力場の矢を3本作り出す。それぞれの矢は、射程内の君が見ることができ、君が選んだ任意のクリーチャーに命中する。1本の矢はその目標に1d4＋1の［力場］ダメージを与える。この矢はすべて同時に命中し、君はこれらを1体のクリーチャーに集中させることもできるし、複数のクリーチャーに分割させることもできる。

高レベル版：君がこの呪文を2レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが1レベルを1上回るごとに追加で1本の矢を作り出す。

マス・キュア・ウーンズ

Mass Cure Wounds ／ 5レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作
持続時間：瞬間

君が選んだ射程内の一点から回復エネルギーの波が広がる。その一点を中心とした半径30フィート（約9m）の球形内にいるクリーチャーを最大6体まで選ぶこと。各目標は（3d8＋君の呪文発動能力修正値）に等しいヒット・ポイントを回復する。この呪文はアンデッドおよび人造クリーチャーにはなんの効果ももたらさない。

高レベル版：君がこの呪文を6レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが5レベルを1上回るごとに、回復量が1d8増加する。

マス・サジェスチョン

Mass Suggestion ／ 6レベル、心術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、物質（蛇の舌1つおよび、蜂の巣1かけらまたはオリーブ油1滴）
持続時間：24時間

射程内にいて、君から見えており、君の声が聞こえ、君の言葉を理解できるクリーチャーを最大12体まで選ぶ。君はそれらの目標に魔法的な影響力を及ぼし、1～2文で言い表せる一連の行動を“示唆”する。魅了状態にならないクリーチャーはこの呪文の効果に対する完全耐性を有する。この呪文による示唆は、合理的に聞こえる行動を取るよう促す内容でなければならない。クリーチャー自身を攻撃させたり、槍に我が身を突き刺したり、炎に飛び込ませたり、その他あきらかに危険な行動を行なわせようとした場合、この呪文の効果は自動的に失敗する。

各目標は【判断力】セーヴに成功せねばならない。失敗した目標は、力の限り、君が示唆したとおりの行動を取ろうとする。君が示唆する行動は持続時間の間じゅう続くものであってもよい。示唆された行動が短時間で完了しうるものであった場合、目標が示唆された行動を完了した時点でこの呪文は終了する。

君はまた、持続時間中に特定の条件が満たされた時点で、目標に君の指定した行動を実行させることもできる。たとえば兵士の一団に対し、次に出会った物乞いに所持金をすべて与えるよう示唆できる。この呪文が終了するまでにその条件が満たされなかった場合、指定した行動は実行されない。

この呪文の作用を受けているクリーチャーに君または君の仲間がダメージを与えたなら、そのクリーチャーに関してこの呪文は終了する。

高レベル版：7レベル呪文スロットを用いて発動した場合、この呪文の持続時間は10日である。8レベル呪文スロットを用いた場合は30日、9レベル呪文スロットを用いた場合は1年と1日である。

マス・ヒーリング・ワード
Mass Healing Word ／ 3レベル、力術

発動時間：1ボーナス・アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声
持続時間：瞬間

回復の祈りを高らかに君は詠唱する。射程内にいるクリーチャーを最大6体まで選ぶ。それらのクリーチャーは（1d4＋君の呪文発動能力修正値）に等しいヒット・ポイントを回復する。この呪文はアンデッドや人造クリーチャーにはなんの効果ももたらさない。

高レベル版：君がこの呪文を4レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが3レベルを1上回るごとに回復が1d4増加する。

マス・ヒール
Mass Heal ／ 9レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作
持続時間：瞬間

君から流れ出す回復エネルギーの奔流が近くの傷付いたクリーチャーたちに流れこむ。射程内にいて君が見ることのできるクリーチャーを任意の数選び、それらのヒット・ポイントを合計で700ポイント回復する（回復量の配分は君が自由に決めてよい）。この呪文による回復を受けたクリーチャーは皆、すべての病気が治り、またそれらのクリーチャーに盲目状態または聴覚喪失状態を与えているあらゆる効果も終了する。この呪文はアンデッドおよび人造クリーチャーにはなんの効果ももたらさない。

ミーティア・スウォーム
Meteor Swarm ／ 9レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：1マイル
構成要素：音声、動作
持続時間：瞬間

射程内の君から見える地面上の別々の4点に燃え盛る火球が降ってくる。それら4つの点を中心とした半径40フィート（約12m）の球形内の全クリーチャーは【敏捷力】セーヴを行なわねばならない。この球形の範囲は角を回りこんで広がる。セーヴに失敗したクリーチャーは20d6の［火］ダメージと20d6の［殴打］ダメージを受け、成功した場合は半分のダメージを受ける。同一のクリーチャーが複数の爆発に巻き込まれた場合も、爆発の作用は1回ぶんしか受けない。

この呪文は範囲内の物体にもダメージを与え、また着用も運搬もされていない可燃性の物体すべてに火をつける。

ミスティ・ステップ
Misty Step ／ 2レベル、召喚術

発動時間：1ボーナス・アクション
射程：自身
構成要素：音声
持続時間：瞬間

君は一瞬銀色の靄（もや）に包まれたと見るや、30フィート（約9m）以内の、自分が見ることのできる、何ものにも占められていない場所へと瞬間移動する。

ミスリード
Mislead ／ 5レベル、幻術

発動時間：1アクション
射程：自身
構成要素：動作
持続時間：精神集中、最大1時間まで

君は不可視状態になり、それと同時に君が立っていた場所に君そっくりの幻が出現する。この幻は持続時間じゅう持続するが、君の不可視状態は君が攻撃を行なうか呪文を発動した時点で終了する。

君は自分のアクションを使って“この幻を最大で君の移動速度の2倍まで移動させ、幻に君の思い通りの身振りや話や振る舞いを行なわせる”ことができる。

君は自分が、まるで幻がある場所にいるかのように、この幻の目を通してものを見、幻の耳を通して音を聞くことができる。君の各ターンにボーナス・アクションとして、君は幻の感覚を使うか自分自身の感覚を使うかを切り替えられる。幻の感覚を使っている間、君は君自身の周囲に関しては盲目状態かつ聴覚喪失状態とみなされる。

ミラー・イメージ
Mirror Image ／ 2レベル、幻術

発動時間：1アクション
射程：自身
構成要素：音声、動作
持続時間：1分

君と同じ場所に、君自身の幻の複製が3体出現する。この呪文が終了するまで、これらの複製は君と同時に移動し、君の行動を真似し、絶えず君自身や他の複製と重なるため、他者が君本体を見分けることは不可能である。君は自分のアクションを使ってこれらの複製を1度にすべて消すことができる。

この呪文の持続時間中にクリーチャーが君を攻撃の目標にするたび、1d20をロールして、その攻撃が君と君の複製のどちらを目標にしたのかを決定すること。

君の複製が3体ある場合、君が6以上をロールしたならば攻撃の目標は君から複製に替わる。複製が2体の場合は8以上、1体の場合は11以上だ。

複製のACは（10＋君の【敏捷力】修正値）だ。攻撃が複製にヒットすると、その複製は破壊される。複製を破壊できるのは、その複製にヒットした攻撃のみであり、それ以外のダメージや効果はすべて無視される。3体の複製がすべて破壊された時点でこの攻撃は終了する。

視覚を持たないクリーチャー、視覚以外の感覚（たとえば擬似視覚）に依存するクリーチャー、（超視覚などによって）幻を偽物と見抜けるクリーチャーは、この呪文の作用を受けない。

ミラージュ・アーケイン
Mirage Arcane ／ 7レベル、幻術

発動時間：10分
射程：視界
構成要素：音声、動作
持続時間：10日

君は最大で1平方マイル（約2.6平方キロメートル）までの範囲の地形を、他の種類の地形のような外見と音と臭いと触感に変える。ただし、この地形のおおまかな形状は元のままである。開けた土地や道路を、沼、丘、地割れなどの通過困難または通過不能な地形に見せかけることはできる。池を草原に見せたり、断崖絶壁を緩やかな斜面に見せたり、岩だらけの谷底を広く平らな道路に見せたりもできる。

同様に、君は建造物の外見を変化させたり、存在しない建造物の幻を設置したりすることもできる。この呪文はクリーチャーの外見を変えたり、姿を隠したり、数を増やしたりすることはできない。

この幻には聴覚、視覚、触覚、嗅覚の要素が含まれているため、平らな地面を移動困難な地形にしたり、その逆を行なったり、範囲内の移動を妨げる他の要素を追加したりすることが可能である。この幻の地形の一部（たとえば岩や枝など）をこの呪文の範囲から持ち出したなら、それらは即座に消滅する。

超視覚を持つクリーチャーはこの幻に隠されたその地形の真の姿を見ることができる。だがその場合でも、この幻の視覚以外の要素はそのまま残るため、幻だと気付いているクリーチャーも幻によって物理的な影響を受ける可能性はある。

ムーヴ・アース

Move Earth ／ 6レベル、変成術

発動時間：1アクション
射程：120フィート（約36m）
構成要素：音声、動作、物質（鉄の刃1つと、粘土と土と砂の混合物が入った小袋1つ）
持続時間：精神集中、最大2時間まで

射程内の、最大で一辺の長さが40フィート（約12m）の正方形の地形の範囲を選ぶこと。持続時間中、君は範囲内の土と砂と粘土の形状を自由に変えることができる。範囲内の地面の高さを上げたり下げたり、塹壕を掘ったり埋めたり、土壁を立てたり崩したり、柱を立てたりできる。このような変化の高さは、指定した範囲の縦または横のうち大きい方の長さの半分以下でなければならない。したがって、君が一辺40フィート（約12m）の正方形の範囲に作用を及ぼすなら、最大で高さ20フィート（約6m）の柱を作ったり、この範囲の高さを20フィート（約6m）上下させたり、深さ20フィート（約6m）の塹壕を掘ったりできる。これらの変化は完了するまでに10分かかる。

君がこの呪文に精神集中して10分経つごとに、君は別の範囲を選べる。

この地形の変化はゆっくり進むため、範囲内のクリーチャーが地面の動きのせいで動けなくなったり傷付いたりすることはない。

この呪文で自然の石や石製の建造物を操作することはできない。だが、岩や建造物は新たな地形に適合する位置に動かされる。建造物が不安定になるように地形を操作すれば、建造物が崩壊する可能性もある。

同様に、この呪文は植生に直接作用することはないが、地面が動く際にはそこに生えている植物も一緒に移動する。

ムーンビーム

Moonbeam ／ 2レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：120フィート（約36m）
構成要素：音声、動作、物質（コウモリカズラの種数粒と乳白色の長石1かけら）
持続時間：精神集中、最大1分まで

射程内の一点を中心とした半径5フィート（約1.5m）高さ40フィート（約12m）の円筒形の範囲に、淡い銀色の光線が降り注ぐ。この呪文が終了するまで、この円筒内は“薄暗い”明るさの光に満たされる。

クリーチャーがこの呪文の範囲に入った時、この範囲に入るのがそのターン中で初めてなら、そのクリーチャーはおぼろげな炎に包まれて焼けつくような痛みを覚え、【耐久力】セーヴを行なわねばならない。この範囲内でターンを開始したクリーチャーも同じセーヴを行なう。このセーヴに失敗したクリーチャーは2d10［光輝］ダメージを受ける（成功した者は半分のダメージ）。

変身生物はこのセーヴに不利を受ける。このセーヴに失敗した変身生物は即座に本来の姿に戻され、この呪文の光の外に出るまで別の形態に変化できなくなる。

この呪文を発動したターンよりも後の君の各ターンにおいて、君は1回のアクションとしてこの光を任意の方向へ最大60フィート（約18m）まで移動させることができる。

高レベル版：君がこの呪文を3レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが2レベルを1上回るごとに、ダメージが1d10増加する。

メイジ・アーマー

Mage Armor ／ 1レベル、防御術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（一切れのなめし革）
持続時間：8時間

鎧を着用していない、同意するクリーチャー1体に触れることで、呪文が終了するまで防護の魔法の力場がそのクリーチャーを取り囲む。目標の基本のACは（13＋目標の【敏捷力】修正値）になる。この呪文は目標が鎧を着用したとき、あるいは君がアクションを使用してこの呪文を終了させたときに終了する。

メイジ・ハンド

Mage Hand ／初級呪文、召喚術

発動時間：1アクション
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声、動作
持続時間：1分

射程内の君が選んだ地点に、幽霊のような空中に浮遊する手が1つ出現する。この手は持続時間の間じゅう、もしくは君がアクションとして消すまで、存在し続ける。この手は君から30フィート（約9m）より遠くに離れた場合、あるいは君がこの呪文をもう1度発動したなら消滅する。

君はアクションを使うことで、この手を操ることができる。この手を使って1つの物体を操作したり、鍵のかかっていない扉や容器1つを開いたり、開いた容器にアイテム1つをしまったり、取り出したり、あるいは1本の瓶の中身を注いだりできる。君はこの手を操るたびに最大30フィート（約9m）までこの手を移動させることができる。

この手は攻撃を行なったり、魔法のアイテムを起動したり、あるいは10ポンド（約4.5kg）を超える物を運搬することはできない。

メイズ

Maze ／ 8レベル、召喚術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作
持続時間：精神集中、最大10分まで

君は射程内にいて君から見えているクリーチャー1体を迷路じみた擬似次元界に放逐する。目標は持続時間が終了するか迷路から脱出するまで、その擬似次元界に閉じこめられる。

目標は自分のアクションを用いて脱出を試みることができる。そのためには、目標が難易度20の【知力】判定に成功する必要がある。成功したなら目標は脱出し、この呪文は終了する（ミノタウロスなど、迷宮を根城にするクリーチャーは自動的に成功する）。

この呪文が終了した時点で、目標は迷路に放逐される前にいた場所に出現する。その場所が何ものかに占められている場合は、そこから最も近い何ものにも占められていない場所に出現する。

メジャー・イメージ
Major Image ／ 3レベル、幻術

発動時間：1アクション
射程：120フィート（約36m）
構成要素：音声、動作、物質（羊毛ひとつまみ）
持続時間：精神集中、最大10分まで

君は、1辺20フィート（約6m）の立方体におさまる大きさの、物体1つかクリーチャー1つか視覚的現象の幻像を作り出す。この幻像は射程内の君が見ることのできる場所に出現し、持続時間じゅう存在し続ける。この幻像は描写しようとした事柄の音や匂い、温度も伴うため、完全に本物のように見える。ただし、ダメージを与えられるほどの熱さや冷たさ、［雷鳴］ダメージを与えたりクリーチャーを聴覚喪失状態にするほどに大きい音、嗅いだものの気分を悪くするほどの悪臭などを作り出すことはできない。

その幻像が射程内にある限り、君は自分のアクションを使用してその幻像を射程内の望むところへ動かすことができる。幻像が場所を移す際、君はその幻像の外見を変化させることで、その移動が幻像にとってふさわしいもののように見せることができる。たとえば、クリーチャーの幻像を作り、それを移動させる際にその外見を変化させ、幻像が歩いて移動したように見せかけることができるのだ。同様に、君はその幻像に時に応じて別の音を出させることができる。たとえば会話をさせることすら可能なのである。

ただし、幻像と物理的なやり取りを行なえば、それが幻と言うことはただちに判明する。なぜなら、その幻像を通り抜けてしまうからだ。クリーチャーがそのアクションを使ってその音や幻像を確かめようとするなら、そのクリーチャーは君の呪文セーヴィング・スロー難易度に対して、【知力】〈捜査〉の判定を行なう。成功したならば、それが幻と識別できる。幻像を幻と識別したクリーチャーは、この幻に隠されたものを見ることができ、幻から与えられる他の感覚もまた（そのクリーチャーにとっては）おぼろげなものになる。

高レベル版：君がこの呪文を6レベル以上の呪文スロットを用いて発動した時には、この幻像は精神集中が必要なくなり、解呪されるまで持続する。

メッセージ
Message ／初級呪文、変成術

発動時間：1アクション
射程：120フィート（約36m）
構成要素：音声、動作、物質（短い銅の針金1本）
持続時間：1ラウンド

君は射程内のクリーチャー1体を指さし、小声でメッセージを話す。君の声は目標のみに聞こえ、目標もまた君だけに聞こえる声で返答できる。

君が目標をよく知っており、かつ“この障害物の向こう側に目標がいる”と分かっているなら、君はその障害物ごしにこの呪文を発動できる。ただし魔法による沈黙、厚さ1フィート（約30cm）の石、厚さ1インチ（約2.5cm）の一般的な金属、鉛の薄板、あるいは厚さ3フィート（約90cm）の木材は、この呪文を遮断する。この呪文は目標までまっすぐな線が通っている必要がなく、曲がり角の向こう側や小さな開口部の奥にも届く。

メルド・イントゥ・ストーン
Meld into Stone ／ 3レベル、変成術（儀式）

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作
持続時間：8時間

君は自分の体がすっぽり収まるだけの大きさを持つ石製の物体または石製の壁・床・天井に入りこむ。君および君の装備品すべては、持続時間じゅうその石の中に融合する。君は自分の移動を用いて、触れた石の中に歩いて入る。この石を見ただけで君の存在に気付くことは不可能であり、非魔法的な手段によって石の中にいる君を感知することはできない。

石と融合している間、君は石の外を見ることができず、石の外の音を聞くために行なう【知力】〈知覚〉判定には不利がつく。君は石の中にいる間も時間の経過を認識しており、自分を対象として呪文を発動することができる。君は自分の移動を使って、石に入った場所から石の外に出ることができる。君が石の外に出るとこの呪文は終了する。君は石の外に出る以外の移動を行なえない。

君が融合中の石に対するちょっとした物理的ダメージは君の害にならない。だが石の一部を破壊したり、石の形状を変化させたりして、君の体が収まりきらないほど石の形が変わったなら、君は石から吐き出され、6d6［殴打］ダメージを受ける。石が完全に破壊されるか、別の物質に変化した場合、君は石から吐き出され、50［殴打］ダメージを受ける。石から吐き出された君は、その石に入った場所に最も近い何ものにも占められていない場所に伏せ状態で出現する。

メンディング
Mending ／初級呪文、変成術

発動時間：1分
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（磁石2つ）
持続時間：瞬間

この呪文は君が触れた物体1つの傷や裂け目1つ――たとえば千切れた鎖、2つに割れた鍵、破れた外套、水漏れするワイン袋など――を修理する。その傷や裂け目の大きさが縦・横・高さすべて1フィート（約30cm）以下ならば、君はその傷を跡形もなく修理する。

この呪文は物理的にダメージを受けた魔法のアイテムや人造クリーチャーを修理できるが、そういった物体から失われた魔力を回復させることはできない。

モディファイ・メモリー

Modify Memory ／ 5レベル、心術

発動時間：1アクション
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声、動作
持続時間：精神集中、最大1分まで

君は他のクリーチャーの記憶を改竄しようとする。君が見ることのできるクリーチャー1体は【判断力】セーヴを行なわねばならない。君がそのクリーチャーと戦闘中なら、このセーヴには有利がつく。このセーヴが失敗した場合、目標は持続時間じゅう君によって魅了状態になる。こうして魅了された目標は無力状態であり、周囲の状況を認識できないが、君の声だけは聞こえる。目標がダメージを受けるか、他の呪文の目標になったなら、この呪文は終了し、目標の記憶はいっさい改竄されない。

この魅了状態が持続している間、君は目標が過去24時間以内に経験した、長さ10分以下の出来事に関する記憶に手を加えることができる。その出来事に関する記憶を丸ごと永久に消し去ったり、その出来事を細部に至るまで完璧に思い出させたり、その出来事の細部の記憶を書き換えたり、他の出来事が起きたという記憶を植え付けたりできる。

目標の記憶をどのように改竄するのかについて、君は自分の声で目標に説明しなければならない。目標が君の話す言語を理解できなければ、君が植え付けようとする偽の記憶は目標に定着しない。君の説明が足りない部分は目標自身の心がすべて補う。君が偽の記憶の説明を終える前に呪文の持続時間が終了した場合、目標の記憶は変化しない。そうでなければ、この呪文が終了した時点で偽りの記憶は確固たるものとなる。

記憶の改竄は必ずしもそのクリーチャーの行動に影響を及ぼすとは限らない。その記憶の内容がそのクリーチャーの元来の性向、属性、信条に反している場合は特にそうだ。“酸のプールで水浴びを楽しんだ”のように矛盾を含んだ記憶を植え付けられた場合、そのクリーチャーは単に悪い夢を見たのだと思いこむだろう。GMは、偽の記憶の内容があまりにもナンセンスだと感じたなら、そのクリーチャーの行動にほとんど影響がないと裁定してよい。

目標にリムーヴ・カースまたはグレーター・レストレーションの呪文を発動すれば、そのクリーチャーは本来の記憶を取り戻す。

高レベル版：君がこの呪文を6レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、君はより昔の出来事に関する記憶を改竄できる；6レベルなら最大7日前まで、7レベルなら30日前まで、8レベルなら1年前まで。そして9レベルなら、そのクリーチャーが過去に体験した任意の出来事。

ライト

Light ／初級呪文、力術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、物質（ホタル1匹あるいは燐光ゴケ）
持続時間：1時間

1つの物体に接触する。その物体は差し渡し、奥行き、高さいずれも10フィート（約3m）以内でなければならない。呪文が終了するまで、その物体は半径20フィート（約6m）までを“明るい”明るさに、そこからさらに20フィート（約6m）を“薄暗い”明るさに照らす。この光には君が望む色を付けることができる。なにか不透明なものでこの物体を完全に覆ったなら、明かりは遮断されてしまう。君が再度この呪文を発動するか、1回のアクションとして消した時点で、この呪文は終了する。

敵対するクリーチャーが手に持っている物体や、着用している物体を目標にする時には、そのクリーチャーはこの呪文を避けたければ【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわなければならない。

ライトニング・ボルト

Lightning Bolt ／ 3レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：自身（100フィート（約30m）の直線状）
構成要素：音声、動作、物質（毛皮少々と、アンバー（琥珀）か水晶かガラスでできた棒）
持続時間：瞬間

一条の電光が長さ100フィート（約30m）、幅5フィート（約1.5m）の直線状となって君の指先から狙った方向へと炸裂する。この直線の中にいるすべてのクリーチャーは、【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーヴィング・スローを失敗したクリーチャーは8d6の［電撃］ダメージを受ける。成功したものはその半分のダメージを受ける。

この電光の範囲内にあって、何者にも着用されたり、運搬されていない可燃物は発火する。

高レベル版：君がこの呪文を4レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが3レベルを1上回るごとにダメージが1d6増加する。

リインカーネイト

Reincarnate ／ 5レベル、変成術

発動時間：1時間
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（合計1,000gp以上の価値のある希少な油と軟膏；これは呪文により消費される）
持続時間：瞬間

君は死亡した人型生物1体（またはその死体の一部）に触れる。そのクリーチャーが死亡してから10日以内なら、この呪文はそのクリーチャー用に成人した肉体を形成し、その新たな肉体にそのクリーチャーの魂を呼び込む。目標の魂が同意していないか、肉体に戻ることを阻害されているなら、この呪文は失敗する。

この魔法はそのクリーチャーの魂が宿るべき新たな肉体を作り上げるものだが、これによって種族が変わってしまう場合も多い。GMは1d100をロールし、以下の表を参照して、そのクリーチャーの蘇生後の形態を決めること（ロールをせずにGMが選んでもよい）。

1d100	種族
01～04	ドラゴンボーン
05～13	ヒル・ドワーフ
14～21	マウンテン・ドワーフ
22～25	ダーク・エルフ
26～34	ハイ・エルフ
35～42	ウッド・エルフ
43～46	フォレスト・ノーム
47～52	ロック・ノーム
53～56	ハーフエルフ
57～60	ハーフオーク
61～68	ライトフット・ハーフリング
69～76	スタウト・ハーフリング
77～96	ヒューマン
97～00	ティーフリング

転生したクリーチャーは前世の記憶と経験を覚えている。以前の形態が有していた能力はすべてそのまま残っているが、種族が変わったことにより種族特徴だけは変更される。

リヴァース・グラヴィティ
Reverse Gravity ／ 7レベル、変成術

発動時間：1アクション
射程：100フィート（約30m）
構成要素：音声、動作、物質（磁石1つと鉄の削り屑）
持続時間：精神集中、最大1分まで

この呪文は射程内の一点を中心とした半径50フィート（約45m）高さ100フィート（約30m）の円筒形の範囲内の重力を反転させる。君がこの呪文を発動した時点で、範囲内のクリーチャーや物体は皆、何らかの形で地面に固定されていない限り上に向かって落下し、円筒の上端まで移動させられる。クリーチャーは【敏捷力】セーヴに成功することで、間合い内にある固定された物体をつかんで落下を回避することができる。

これによる落下中に、天井などの“しっかりした実体を持つ固い物体”が立ちふさがった場合、落下している物体やクリーチャーは通常の下向きの落下と同様に、その天井などに激突する。何にもぶつかることなく円筒の上端に達した物体やクリーチャーは、持続時間中その位置に（若干揺れ動きながら）浮かび続ける。

持続時間が終了すると、作用を受けていた物体やクリーチャーは元の位置に落下する。

リヴィヴィファイ
Revivify ／ 3レベル、死霊術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（最低でも300gp相当のダイアモンド。これは呪文により消費される）
持続時間：瞬間

死亡後1分以内のクリーチャー1体に接触すること。そのクリーチャーはヒット・ポイント1で復活する。この呪文は老衰で死んだクリーチャーを生き返らせることはできないし、失った肉体の部位を修復することもできない。

リザレクション
Resurrection ／ 7レベル、死霊術

発動時間：1時間
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（1,000gp以上の価値のあるダイアモンド；この呪文によって消費される）
持続時間：瞬間

君は死亡したクリーチャー1体に接触して蘇生させる。そのクリーチャーは（1）死後100年を超えていてはならず、（2）老衰で死んだものであってはならず、（3）アンデッドであってはならない。そのクリーチャーの魂が同意しており、かつ肉体に戻ることを阻害されていないなら、そのクリーチャーは現在ヒット・ポイントが最大値に等しい状態で蘇生する。

この呪文はまた、目標が死亡した時点で作用していた毒をすべて無力化し、魔法の病気でない病気をすべて癒す。ただし、魔法の病気や呪いそのほか同様の効果は取り除けない。この呪文を発動する前にそれらの効果を取り除いておかない限り、そのクリーチャーは蘇生したとたんにそれらの効果を受ける。

この呪文はすべての致命傷をふさぎ、身体の一部が失われている場合もすべて再生させる。

死からの復活は苦難を伴う。目標はあらゆる攻撃ロール、セーヴ、能力値判定に－4ペナルティを受ける。このペナルティは目標が大休憩を終えるごとに1ずつ軽減され、0ペナルティになった時点で消えうせる。

死後1年以上経過したクリーチャーをこの呪文によって蘇生させることは、君に多大な負担を与える。そうした場合、君は大休憩を終えるまでいかなる呪文も発動できず、あらゆる攻撃ロール、能力値判定、セーヴに不利をこうむる。

リジェネレイト
Regenerate ／ 7レベル、変成術

発動時間：1分
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（マニ車および聖水）
持続時間：1時間

君は1体のクリーチャーに接触し、その自然治癒力を活性化させる。目標は即座に4d8＋15ヒット・ポイントを回復し、さらにこの呪文の持続時間中、目標自身のターン開始時ごとに1ヒット・ポイントを回復する（1分あたり10ヒット・ポイント）。

目標の身体の一部（指、脚、尻尾など）が切り落とされている場合、それらは2分後に再生する。切り落とされた身体の一部を元の部位に押し当てているなら、この呪文は即座に切り落とされた部位同士を接合させる。

リジリアント・スフィアー
Resilient Sphere ／ 4レベル、力術

発動時間：1アクション
射程：30フィート（約9m）
構成要素：音声、動作、物質（透明なクリスタルの半球1つと、同じ大きさのアラビアゴム製の半球1つ）
持続時間：精神集中、最大1分まで

ゆらめく力場の球体が、射程内の大型サイズ以下のクリーチャー1体または物体1つを包み込む。同意しないクリーチャーは【敏捷力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると持続時間じゅう包み込まれる。

物理的な物体、エネルギー、その他の呪文の効果含め、いかなるものもこの球体の壁を通過できない（内から外へも、外から内へも）が、球体内のクリーチャーの呼吸に支障はない。この球体はすべてのダメージに対する完全耐性を持つ。中のクリーチャーや物体は球体外からの攻撃や効果によってダメージを受けず、中のクリーチャーが外のものにダメージを与えることもできない。

この球体に重さは無く、中のクリーチャーまたは物体がちょうど収まる大きさである。中のクリーチャーは自分のアクションを使って球体の壁を押し、球体を転がして、自分の移動速度の半分までの移動を行なうことができる。同様に、他のクリーチャーがこの球体を持ち上げて移動させることも可能である。

この球体を目標としたディスインテグレイトの呪文は、中のものに害を与えることなく球体を破壊する。

リムーヴ・カース
Remove Curse ／ 3レベル、防御術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作
持続時間：瞬間

君が接触することにより、クリーチャー1体あるいは物体1つに作用しているすべての呪いは終了する。その物体が呪われた魔法のアイテムであった場合、アイテムの呪いは残るが、この呪文は持ち主のその物体に対する同調を破ることができるので、今や持ち主はその物体を取り外したり捨てることができるようになる。

レイ・オヴ・エンフィーブルメント
Ray of Enfeeblement ／ 2レベル、死霊術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作
持続時間：精神集中、最大1分まで

君の指から射程内のクリーチャー1体めがけて力を奪う黒のビームが放たれる。目標に1回の遠隔呪文攻撃を行なうこと。ヒットした場合、この呪文が終了するまで、目標が行なう【筋力】に基づく武器攻撃のダメージは半分になる。

目標の各ターンの終了時に、目標はこの呪文に対して【耐久力】セーヴを行なえる。これに成功すれば、この呪文は終了する。

レイ・オヴ・フロスト
Ray of Frost ／初級呪文、力術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作
持続時間：瞬間

青白い冷気エネルギーのビームを射程内のクリーチャーに放つ。1体の目標に対して遠隔呪文攻撃を行なうこと。ヒットすると目標は1d8の［冷気］ダメージを受け、君の次のターン開始時まで移動速度が10フィート（約3m）減少する。

この呪文のダメージは君のレベルが特定の値に上昇するごとに1d8ずつ増加する、すなわち5レベルで2d8、11レベルで3d8、17レベルで4d8である。

レイズ・デッド
Raise Dead ／ 5レベル、死霊術

発動時間：1時間
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（500gp以上の価値のあるダイアモンド；この呪文によって消費される）
持続時間：瞬間

君は死後10日以内のクリーチャー1体に接触して蘇生させる。そのクリーチャーの魂が同意しており、かつ肉体に戻ることを阻害されていないなら、そのクリーチャーは1ヒット・ポイントで蘇生する。

この呪文はまた、目標が死亡した時点で作用していた毒をすべて無力化し、魔法の病気でない病気をすべて癒す。ただし、魔法の病気や呪いそのほか同様の効果は取り除けない。この呪文を発動する前にそれらの効果を取り除いておかない限り、そのクリーチャーは蘇生したとたんにそれらの効果を受ける。この呪文でアンデッド・クリーチャーを蘇生させることはできない。

この呪文はすべての致命傷をふさぐが、失われた身体の一部まで回復させることはできない。生命維持に不可欠な肉体の一部ないし内臓（たとえば頭部）が失われている場合、この呪文は自動的に失敗する。

死からの復活は苦難を伴う。目標はあらゆる攻撃ロール、セーヴィング・スロー、能力値判定に－4ペナルティを受ける。このペナルティは目標が大休憩を終えるごとに1ずつ軽減され、0ペナルティになった時点で消えうせる。

レヴィテート
Levitate ／ 2レベル、変成術

発動時間：1アクション
射程：60フィート（約18m）
構成要素：音声、動作、物質（革製の小さな輪か、長柄のひしゃく型に曲げた金の針金）
持続時間：精神集中、最大10分まで

君は射程内にあって君が見ることのできる“クリーチャー1体あるいは固定されていない物体1つ”を選択して最大で高さ20フィート（約6m）まで垂直に浮揚させることができ、持続時間じゅう空中に留めておける。この呪文では重量500ポンド（約225kg）までの目標を浮揚させることができる。浮揚させられるのを望まないクリーチャーは【耐久力】セーヴィング・スローに成功することで、効果を受けずにすむ。

目標は自分の手の届く範囲にある固定された物体や表面（壁や天井など）を押したり引いたりすることによってのみ、移動することができる。これにより目標は登攀と同じようにして移動できるのである。君は自分のターンに、目標の高さを上下どちらにでも、最大20フィート（約6m）まで変えることができる。目標が君自身であるなら、君は自分の移動の一部として上下に移動できる。目標が君自身ではないなら、君は自分のアクションを用いて目標を動かすことができるが、目標は射程内にとどまらなければならない。

この呪文が終了した時に目標がまだ空中にいたなら、目標はゆっくりと地面に降り立つ。

レジェンド・ローア
Legend Lore ／ 5レベル、占術

発動時間：10分
射程：自身
構成要素：音声、動作、物質（250gp以上の価値のある香；これは呪文により消費される。加えて各50gp以上の価値のある象牙の欠片4つ）
持続時間：瞬間

1人の人物、1つの場所、または1つの物体の名前または特徴を述べる。この呪文は君の心に、君が指定した対象に関する重要な情報の概略を与える。この情報は現在の風聞、失われた物語、あるいは未だかつて広く知られたことのない秘密の伝承のこともありうる。君が名指しした対象が特に重要な情報と関係ない場合、君は何の情報も得られない。対象について君がすでに知っている情報が多ければ多いほど、君がこの呪文によって得る情報はより精確で詳細なものとなる。

君が得る情報に間違いはないが、比喩を多用して表現される可能性はある。たとえば、君が不思議な魔法の斧を手に持っている場合、この呪文は以下のような情報を与えるかもしれない；“この斧に触れる悪しき者に災いあれ。この斧は柄すら悪人の手を切り裂かん。まことの大地の子、地母神を愛し愛される者が、聖なる言葉「アルマ」を口にする時、斧の真の力は目覚めん。”

レジスタンス
Resistance ／初級呪文、防御術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（外套のミニチュア）
持続時間：精神集中、最大1分まで

1体の同意するクリーチャーに接触する。呪文が終了する前に1回、目標は自身が選んだ1回のセーヴィング・スローに対し、1d4をロールして出た目を加算することができる。このダイスをロールするかどうかの選択は、セーヴィング・スローを行なう前でも後でも良い。1d4をロールした時点でこの呪文は終了する。

レッサー・レストレーション
Lesser Restoration ／ 2レベル、防御術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作
持続時間：瞬間

クリーチャー1体に接触することにより、君はそのクリーチャーに影響を及ぼしている病気1種類、あるいは以下の状態1種類を終了させることができる：聴覚喪失状態、毒状態、麻痺状態、盲目状態。

ロープ・トリック
Rope Trick ／ 2レベル、変成術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（トウモロコシエキスの粉末と、ねじれた輪の形の羊皮紙1つ）
持続時間：1時間

君は最大60フィート（約18m）までの長さのロープ1本に触れる。するとそのロープの一端が宙を登っていき、ロープ全体が地面に直立したところで止まる。このロープの上端に、この呪文が終了するまで持続する異次元空間への不可視の入り口が開く。

このロープを登ってゆけば、この異次元空間に入ることができる。この空間には中型以下のサイズのクリーチャーが最大で8体まで入ることができる。このロープは異次元空間の中に引き込むことができ、そうするとこの空間の外からはロープが見えなくなる。

いかなる攻撃も呪文も、この異次元空間の入口を通過できない。この空間内にいる者は、ロープの上端を中心とした3フィート×5フィート（約0.9m×1.5m）の窓があるかのように、この空間の外をのぞき見ることができる。

この呪文が終了すると、この異次元空間の中にあったものはみな、空間の真下の地面に落ちる。

ロケート・アニマルズ・オア・プランツ
Locate Animals or Plants ／ 2レベル、占術（儀式）

発動時間：1アクション
射程：自身
構成要素：音声、動作、物質（猟犬の毛皮少々）
持続時間：瞬間

特定種類の野獣または植物の、名前または特徴を述べる。君は周囲の大自然の声に精神を集中し、5マイル以内に指定した種類のクリーチャーまたは植物がいるなら、君から最も近い個体までの方向と距離を知る。

ロケート・オブジェクト
Locate Object ／ 2レベル、占術

発動時間：1アクション
射程：自身
構成要素：音声、動作、物質（先端の分かれた小枝1本）
持続時間：精神集中、最大10分まで

君が良く知っている物体1つの名前または特徴を述べる。その物体が君から1,000フィート（約305m）以内にある限り、君はその物体がある方向を感知する。その物体が移動しているなら、移動方向も分かる。

この呪文は君が知っている特定の物体の方向を調べることができる。ただし、君が30フィート（約9m）以内の距離で少なくとも1回は見たことのある物体に限られる。あるいは、特定の種類の物体（特定種類の衣服、宝飾品、家具、道具、武器など）のうち君から最も近いものの方向を調べることもできる。

君とその物体をまっすぐ結ぶ経路が鉛（たとえ鉛の薄板であっても）で遮られているなら、この呪文はその物体を感知できない。

ロケート・クリーチャー
Locate Creature ／ 4レベル、占術

発動時間：1アクション
射程：自身
構成要素：音声、動作、物質（猟犬の毛皮ひときれ）
持続時間：精神集中、最大1時間まで

君が良く知っているクリーチャー1体の名前または特徴を述べる。そのクリーチャーが君から1,000フィート（約305m）以内にいる限り、君はそのクリーチャーがいる方向を感知する。そのクリーチャーが移動しているなら、移動方向も分かる。

この呪文は君が知っている特定個体のクリーチャーの方向を調べることができる。また、ヒューマンやエレファントといった特定種類のクリーチャーのうち君から最も近い個体の方向を調べることもできる。ただし、君が30フィート（約9m）以内の距離で少なくとも1回は見たことのあるクリーチャーに限られる。君が名前または特徴を述べたクリーチャーが（たとえばポリモーフ呪文の効果などによって）別の姿に変わっている場合、この呪文はそのクリーチャーの方向を感知できない。

君とそのクリーチャーをまっすぐ結ぶ経路が幅10フィート（約3m）以上の流れる水によって遮られている場合、この呪文はそのクリーチャーの方向を感知できない。

ロングストライダー
Longstrider ／ 1レベル、変成術

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（土ひとつまみ）
持続時間：1時間

君は1体のクリーチャーに触れる。この呪文が終了するまで、目標の移動速度は10フィート（約3m）増加する。

高レベル版：君がこの呪文を2レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが1レベルを1上回るごとに、もう1体のクリーチャーを追加で目標にできる。

ワード・オヴ・リコール
Word of Recall ／ 6レベル、召喚術

発動時間：1アクション
射程：5フィート（約1.5m）
構成要素：音声
持続時間：瞬間

君および、君から5フィート（約1.5m）以内にいる同意するクリーチャー最大5体までは、事前に決めておいた聖域へ瞬間移動する。君および君と共に瞬間移動したクリーチャー全員は、君が聖域を準備する（後述）際に指定した場所から最も近い何ものにも占められていない場所に出現する。聖域を指定せずに発動した場合、この呪文は何の効果も発揮しない。

君は自分の神格に捧げられた場所または神格と強く結びついた場所（たとえば寺院）においてこの呪文を発動することで、その場所を君の“聖域”に指定できる。君の神格と無関係な場所で、そこを聖域に指定することを目的としてこの呪文を発動した場合、この呪文は何の効果も発揮しない。

魔法のアイテム；Magic Items

魔法のアイテムの使いかた
；How to Use Magic Items

個々の魔法のアイテムがどんなふうに機能するかは、そのアイテムの解説中に記してある。アイテムの特性を明らかにするには、アイデンティファイ呪文を使用するか、1人のキャラクターが1回の小休憩の間、1つの魔法のアイテムと物理的な接触を保ち、そのアイテムに集中することで、小休憩の終了時にそのキャラクターにはそのアイテムの特性と用法がわかる。ただし、ポーションは一なめするだけで、なめた者にはそのポーションのはたらきがわかる。

魔法のアイテムの特性を使用することは、それを着用または使用することを意味する場合が多い。着用すべき魔法のアイテムは、意図された形で着ける必要がある。すなわち、靴ならば足に、手袋ならば手に、帽子や兜ならば頭に、指輪ならば指に。魔法の鎧は着けねばならず、盾は腕に固定せねばならず、外套は肩に留めねばならない。武器は手に持たねばならない。

ほとんどの場合、着用すべき魔法のアイテムは、クリーチャーのサイズ分類や体格がどんなものであろうと、そのクリーチャーに合うようにできている。多くの魔法の衣類は簡単に合せることができるか、衣類のほうで魔法の力で着用者に合せてくれる。ただし例外も稀にある。物語の都合上、あるアイテムが特定のサイズ分類や体型のクリーチャーにのみ合うことが望ましいならば、GMは“このアイテムは誰にでも合わせてくれるわけではない”ということにして差し支えない。

同調

一部の魔法のアイテムは、クリーチャーがそのアイテムと一種の絆を結んではじめてそのアイテムの魔法的な特性を使用できるようになっている。この絆を同調という。さらに一部のアイテムには同調に前提条件がある。前提条件がクラスであるなら、そのクラスに属するクリーチャーのみが、そのアイテムに同調できるということになる。

クリーチャーが1つのアイテムに同調するには、1回の小休憩を費やして、そのアイテムと物理的な接触を保ち、そのアイテムにのみ集中する（これは、その魔法のアイテムの特性を見抜くのと同じ小休憩中には行なえない）。この集中は、具体的には武器の訓練、瞑想、その他しかるべき活動の形をとる。小休憩が中断されたなら同調の試みは失敗する。中断されなかったならクリーチャーは小休憩の終了時に、そのアイテムの魔法的特性をどうやれば起動できるかを本能的に悟る。合言葉が必要な場合、それも悟る。

2体以上のクリーチャーが同時に同一のアイテムに同調することはできない。また、1体のクリーチャーが同時に同調していられるアイテムは最大で3つまでである。4つめのアイテムと同調しようとする試みは自動的に失敗する（まず1つのアイテムとの同調を終らせておかなければならない）。また、1体のクリーチャーは同時に2個以上の同一のアイテムと同調することはできない。たとえば、1体のクリーチャーが同時に2つのリング・オヴ・プロテクションと同調することはできないのだ。

クリーチャーの、アイテムに対する同調は、以下の場合に終了する。(1)そのクリーチャーが同調の前提条件を満たさなくなった場合。(2)まる24時間のあいだ、アイテムがクリーチャーから100フィート（約30m）よりも遠く離れていた場合。(3)そのクリーチャーが死んだ場合。(4)他のクリーチャーがそのアイテムと同調した場合。

加えて、クリーチャーは1つのアイテムに集中して1回の小休憩を費やすことによって、そのアイテムとの同調を自発的に終了させることもできる。ただしこれはそのアイテムが呪われていない場合に限られる。

魔法のアイテムの起動

一部の魔法のアイテムを起動するには、使用者が何か特別なことをする必要がある。たとえばそのアイテムを手に持って合言葉を唱えるなどである。アイテムの具体的な起動方法は、そのアイテムの属する分類や、そのアイテム自体の項目に書いてある。また、一部のアイテムは以下のルールに従って起動する：

あるアイテムが起動にアクションを必要とする場合、そのアクションは“物体の操作”アクションによって行なうことはできない。

合言葉

合言葉とはアイテムを作動させるために発声する必要がある語または文のことである。合言葉を必要とする魔法のアイテムは、サイレンス呪文の範囲内など、音が出せない場所では起動できない。

消費型

一部のアイテムはひとたび起動すると使い尽されてなくなってしまう。ポーションやエリクサーは飲み下す必要があり、オイルは体に塗る必要がある。巻物の文字は読むと消える。消費型のアイテムは一度使用されたならその魔法を失う。

呪文

一部の魔法のアイテムは使用者にそのアイテムから呪文を発動することを可能にする。アイテムの記述に特に書かれていない限り、その呪文は可能な最低限の呪文レベルで発動され、使用者の呪文スロットを一切消費せず、いかなる要素も必要としない。呪文の発動時間、射程、持続時間は通常と変らない。もしその呪文が精神集中を必要とするなら使用者は精神集中せねばならない。ポーションなどのように、呪文発動を飛ばして呪文の効果を（その呪文の通常の持続時間の間だけ）もたらすアイテムも多い。一部のアイテムはこれらのルールの例外であり、呪文の発動時間、持続時間その他の要素を変更している。

一部のスタッフ（杖）など、特定の魔法のアイテムは、そのアイテムから呪文を発動する際に使用者自身の呪文発動能力値を用いる必要がある。使用者が複数の呪文発動能力値を有している場合、そのアイテムにどの呪文発動能力値を用いるかは使用者が決める。使用者が呪文発動能力値を有しない場合（たとえば使用者がローグで“魔法装置使用”の特徴を有している場合など）、そのアイテムに関しては呪文発動能力修正値は±0となり、習熟ボーナスは適用される。

チャージ

一部の魔法のアイテムは、その特性を起動するためにチャージ回数を消費する必要がある。アイテムにアイデンティファイ呪文を発動するか、クリーチャーがアイテムに同調すると、そのアイテムに残っているチャージ回数がわかる。また、アイテムがチャージ回数を回復すると、そのアイテムに同調しているクリーチャーはそれが何チャージ回復したかがわかる。

魔法のアイテムの説明

以下の魔法のアイテムはアイウエオ順に並んでいる。

アーマー、＋1、＋2、＋3

Armor, ＋1, ＋2, ＋3 ／防具（軽装鎧、中装鎧、重装鎧）、レア（＋1）、ヴェリー・レア（＋2）、レジェンダリー（＋3）

この鎧を着用している間、君はACにボーナスを得る。ボーナスの値はレアリティによって決まる。

アーマー・オヴ・インヴァルナラビリティ

Armor of Invulnerability ／防具（プレート）、レジェンダリー（要同調）

この鎧を着用している間、君は非魔法的ダメージに対する抵抗を得る。加えて、君は1回のアクションを用いて自分に非魔法的ダメージに対する完全耐性を与えることができる。この完全耐性は10分経過するか、君がもはやこの鎧を着ていなくなるまで持続する。この特別なアクションは、一度使用したなら、次の夜明けまでは再び使用することはできない。

アーマー・オヴ・ヴァルナラビリティ

Armor of Vulnerability ／防具（プレート）、レア（要同調）

この鎧を着用している間、君は以下のうち1つのダメージ種別に対する抵抗を得る：［殴打］、［斬撃］、［刺突］。GMはその種類を自分で選択するか、ランダムに決定する。

呪い：この鎧は呪われている。そのことは、この鎧にアイデンティファイ呪文を発動するか、この鎧に同調した時点でわかる。この鎧に同調した者は呪われる。この呪いは、リムーヴ・カース呪文や類似の魔法によって取り除かれるまで続く。鎧を脱いだだけでは呪いは解けない。呪われている間、君はこの鎧に関連する3つのダメージ種別のうち、この鎧が抵抗を与えない2つに対する脆弱性を得る（たとえばこの鎧が［殴打］に対する抵抗を与えるなら、君は［斬撃］と［刺突］に対する脆弱性を得る）。

アーマー・オヴ・レジスタンス

Armor of Resistance ／防具（軽装鎧、中装鎧、重装鎧）、レア（要同調）

この鎧を着用している間、君は1つのダメージ種別に対する抵抗を得る。GMはその種類を自分で選択するか、以下の表を用いてランダムに決定する。

1d10	種別	1d10	種別
1	［酸］	6	［死霊］
2	［冷気］	7	［毒］
3	［火］	8	［精神］
4	［力場］	9	［光輝］
5	［電撃］	10	［雷鳴］

アイアン・バンズ・オヴ・バインディング

Iron Bands of Binding ／その他の魔法のアイテム、レア

この錆びた鉄の球体は直径3インチ（約7.5cm）、重量1ポンド（約0.5kg）である。君は1回のアクションを使用して合言葉を唱え、この球体を君から60フィート（約18m）以内にいて君が見ることのできる、サイズ分類が超大型以下のクリーチャー1体に投げつけることができる。この球体は空中で展開し、もつれ合った金属の帯の塊になる。

（君の【敏捷力】修正値＋君の習熟ボーナス）の攻撃ボーナスを用いて1回の遠隔攻撃ロールを行なうこと。ヒットしたなら、目標は君がボーナス・アクションで合言葉を唱えて解放するまで拘束状態になる。君が目標を解放するか、攻撃がミスしたなら、このアイテムはひとりでに折り畳まれて元の球体に戻る。

拘束されているクリーチャー自身を含む任意のクリーチャーは1回のアクションを使用して、この鉄帯を破壊するために難易度20の【筋力】判定を行なうことができる。この判定が成功すると、このアイテムは破壊され、拘束状態にされていたクリーチャーは解放される。この判定が失敗した場合、同じクリーチャーがこの判定を再度行なっても、24時間たつまでは自動的に失敗するようになる。

この鉄帯は、1回使用すると次の夜明けまで再使用できない。

アイアン・フラスク

Iron Flask ／その他の魔法のアイテム、レジェンダリー

この鉄製のビンには真鍮の栓がついている。君は1回のアクションを使用して、君から60フィート（約18m）以内にいて君が見ることのできるクリーチャー1体を目標にこのビンの合言葉を唱えることができる。目標が、君が現在いる次元界の出身ではない場合、目標は難易度17の【判断力】セーヴを行なわねばならず、失敗するとこのビンに幽閉される。目標が以前にもこのビンに幽閉されたことがある場合、目標はこのセーヴに有利を得る。このビンに幽閉されたクリーチャーは解放されるまでビンの中に留まる。このビンに同時に2体以上のクリーチャーを幽閉しておくことはできない。このビンに幽閉されているクリーチャーは呼吸と飲食が不要であり、歳を取らない。

君は1回のアクションを使用してこのビンの栓を外し、中のクリーチャーを解放することができる。解放されたクリーチャーは1時間のあいだ君および君の仲間たちに対して友好的であり、そのあいだは君の命令に従う。君が命令を与えないか、そのクリーチャー自身の死につながりそうな命令を与えた場合、そのクリーチャーは自分の身を守る以外いかなるアクションも行なわない。解放されて1時間たつと、そのクリーチャーは本来の性格や属性に見合った行動を始める。

このビンにアイデンティファイ呪文を使用すると、中に何らかのクリーチャーがいることは分かるが、栓を外さない限りそのクリーチャーの正体は分からない。新たに発見されたアイアン・フラスクには、すでにクリーチャーが幽閉されている可能性がある（そのクリーチャーはGMが決めてもよい）。

アイウーン・ストーン

Ioun Stone ／その他の魔法のアイテム、レアリティ：さまざま（要同調）

アイウーン・ストーンという名前は、いくつかの世界で知識と予言の神として崇められているアイウーンに由来する。アイウーン・ストーンには多くの種類があり、それぞれが独特の色と形をしている。

君が1回のアクションを使用してこの石1つを宙に投げ上げると、この石は君から1d3フィート（1フィートは約30cm）離れて君の頭の周りを旋回し続け、君に特定の利益を与える。以後、他のクリーチャーが君からこの石を奪うには、1回のアクションを使用してこの石をつかみ取るか網などで捕まえなければならない。そのためには、AC24に対する攻撃ロールに成功するか、難易度24の【敏捷力】〈軽業〉判定に成功する必要がある。君は1回のアクションを使用してこの石をつかみ取ってしまいこみ、石の効果を終わらせることができる。

この石はAC24、10ヒット・ポイント、すべてのダメージに対する抵抗を持つ。君の頭の周りを旋回している間、この石は君に着用されている物体とみなされる。

アウェアネス（レア）：この紺色の平行六面体が君の頭の周りを旋回している間、君は不意を討たれない。

アジリティ（ヴェリー・レア）：この深紅の球体が君の頭の周りを旋回している間、君の【敏捷力】は2上昇する（最大20）。

アブソープション（ヴェリー・レア）：この白に近い薄紫色の楕円体が君の頭の周りを旋回している間に、君が見ることのできるクリーチャーが君だけを目標にした呪文レベル4以下の呪文を発動した時、君は自分のリアクションを使用してその呪文を打ち消すことができる。

この石は合計で20レベルぶんの呪文を打ち消した時点で燃え尽きてくすんだ灰色になり、魔法を失う。君を目標にした呪文のレベルが、

この石に残っている“打ち消せる呪文のレベル”よりも高い場合、この石はその呪文を打ち消せない。

インサイト（ヴェリー・レア）：このきらめく青色の球体が君の頭の周りを旋回している間、君の【判断力】は2上昇する（最大20）。

インテレクト（ヴェリー・レア）：この深紅と青のマーブル模様の球体が君の頭の周りを旋回している間、君の【知力】は2上昇する（最大20）。

グレーター・アブソープション（レジェンダリー）：この薄紫と緑のマーブル模様の楕円体が君の頭の周りを旋回している間に、君が見ることのできるクリーチャーが君だけを目標にした呪文レベル8以下の呪文を発動した時、君は自分のリアクションを使用してその呪文を打ち消すことができる。

この石は合計で50レベルぶんの呪文を打ち消した時点で燃え尽きてくすんだ灰色になり、魔法を失う。君を目標にした呪文のレベルが、この石に残っている“打ち消せる呪文のレベル”よりも高い場合、この石はその呪文を打ち消せない。

サステナンス（レア）：この無色透明な紡錘形が君の頭の周りを旋回している間、君は飲食の必要がない。

ストレンクス（ヴェリー・レア）：この薄い青色の平行六面体が君の頭の周りを旋回している間、君の【筋力】は2上昇する（最大20）。

フォーティテュード（ヴェリー・レア）：このピンク色の平行六面体が君の頭の周りを旋回している間、君の【耐久力】は2上昇する（最大20）。

プロテクション（レア）：このくすんだバラ色の三角柱が君の頭の周りを旋回している間、君はACに＋1ボーナスを得る。

マスタリー（レジェンダリー）：この薄緑色の三角柱が君の頭の周りを旋回している間、君の習熟ボーナスは1増加する。

リーダーシップ（ヴェリー・レア）：このピンクと緑のマーブル模様の球体が君の頭の周りを旋回している間、君の【魅力】は2上昇する（最大20）。

リザーヴ（レア）：この脈動する紫色の三角柱は、この石に向けて発動された呪文を蓄積し、君がその呪文を使用するまで保持しておくことができる。この石は複数の呪文を蓄積可能だが、呪文レベルの合計が3を越えてはならない。この石は発見された時点で（1d4－1）レベルぶんの呪文が蓄積されている（呪文の種類はGMが決める）。

任意のクリーチャーはこの石に触れながら呪文レベル1～3の呪文を発動することで、その呪文をこの石に向けて発動することができる。その呪文は何の効果も発揮せずにこの石に蓄積される。この石がその呪文を蓄積できない場合、その呪文は何の効果もなく消費される。呪文をこの石に蓄積できるか否かは、（呪文の本来のレベルではなく）その呪文を発動した呪文スロットのレベルによって決まる。

この石が君の頭の周りを旋回している間、君はこの石に蓄積されている呪文の1つを発動できる。その呪文の呪文スロット・レベル、呪文セーヴ難易度、呪文攻撃ボーナス、および呪文発動能力値は、（君ではなく）その呪文を発動した術者のものを用いるが、それ以外の点に関しては君がこの呪文を発動したものとみなされる。この石から呪文を発動すると、その呪文はもはやこの石には蓄積されていなくなり、新たな呪文を蓄積できる隙間が生じる。

リジェネレーション（レジェンダリー）：この真珠のように白い紡錘形が君の頭の周りを旋回している間、君は1時間たつごとに15ヒット・ポイントを回復する（君の現在ヒット・ポイントが1以上である場合に限る）。

アイズ・オヴ・ジ・イーグル

Eyes of the Eagle ／その他の魔法のアイテム、アンコモン（要同調）

このクリスタル製の眼鏡は両目をぴったり覆う。この眼鏡を着用している間、君は視覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。また、視界が明瞭であれば、君は遠く離れたクリーチャーや物体を、2フィート（約60cm）の距離から見ているかのように、細かいところまで見ることができる。

アイズ・オヴ・チャーミング

Eyes of Charming ／その他の魔法のアイテム、アンコモン（要同調）

このクリスタル製の眼鏡は両目をぴったり覆う。このアイテムのチャージ数は3である。この眼鏡を着用している間、君は1回のアクションとして1チャージを消費することで、君から30フィート（約9m）以内にいる人型生物1体にチャーム・パースン呪文を発動できる（セーヴ難易度13）。ただし、君と目標が互いに相手を見ることができる状況でなければならない。消費したチャージは毎朝の夜明けにすべて回復する。

アイズ・オヴ・マイニュート・シーイング

Eyes of Minute Seeing ／その他の魔法のアイテム、アンコモン

このクリスタル製の眼鏡は両目をぴったり覆う。この眼鏡を着用している間、君は1フィート（約30cm）以内のものを見る際に限って、普段よりものがよく見える。君は自分の目から1フィート（約30cm）以内の範囲や物体を調べる際、視覚に基づく【知力】〈捜査〉判定に有利を得る。

アダマンティン・アーマー

Adamatine Armor ／防具（中装鎧または重装鎧；ハイドは除く）、アンコモン

この鎧は世界有数の堅牢な物質であるアダマンティンで補強されている。着用者に対するクリティカル・ヒットはすべて通常のヒットになる。

アニメイテッド・シールド

Animated Shield ／防具（盾）、ヴェリー・レア（要同調）

この盾を手に持っている間、君は1回のボーナス・アクションとして盾の合言葉を唱え、盾に自律行動能力を与えることができる。盾は空を飛び、君のスペース内に浮いて、あたかも君がそれを使用しているかのように君の身を守る。しかも君は盾のために手を使う必要がない。この盾は、（1）1分経過するか、（2）君がボーナス・アクションを使ってこの効果を終了させるか、（3）君が無力状態になるか、（4）君が死ぬ、まで自律行動能力を保つ。（1）～（4）のいずれかが起きると、盾は地面に落ちる。ただし、もし君の手が1本以上空いているなら、君の手に戻る。

アパレイタス・オヴ・ロブスター

Apparatus of Lobster ／その他の魔法のアイテム、レジェンダリー

このアイテムは、最初は重さ500ポンド（約230kg）の、大型サイズの密封された鉄の樽のように見える。しかしこの樽には隠れた留め金がある。これを発見するには難易度20の【知力】〈捜査〉判定が必要である。留め金を外すと、樽の一方の端のハッチが開くようになる。中にはサイズ分類が中型以下のクリーチャー2体が這って入りこめる。中の奥には10本のレバーが並んでおり、いずれも上中下の3段階に動かせる（最初はすべて真ん中の位置にある）。特定のレバーを動かすと、この装置は巨大なザリガニに似た姿に変形する。

この装置は大型サイズの物体であり、以下のデータを有する。

AC：20　　**hp：**200
移動速度：30フィート（約9m）、水泳30フィート（約9m）（脚と尾を伸ばしていない時はともに0フィート）
ダメージ完全耐性：［精神］、［毒］

これを乗り物として使うには1人の操縦者が必要である。装置のハッチを閉じるとコクピット内には空気も水ももれない。中には呼吸するクリーチャー1体の10時間の呼吸に必要なだけの空気がある。呼吸するクリーチャーが複数いるならば頭数で割ること（たとえば2体なら5時間になる）。

この装置は水に浮く。最大深度900フィート（約270m）まで潜水することもできる。それより深く潜ると、この乗り物は水圧によって1分ごとに2d6［殴打］ダメージを受ける。

アパレイタス・オヴ・ロブスターのレバー

レバー	上げ	下げ
1	脚と尾を伸ばす。装置は歩行と水泳が可能になる。	脚と尾を引っこめる。装置の移動速度は0になり、移動速度へのボーナスの利益も得られなくなる。
2	前方の覗き窓のシャッターが開く。	前方の覗き窓のシャッターが閉まる。
3	側面の覗き窓（左に2つ、右に2つ）のシャッターが開く。	側面の覗き窓（左に2つ、右に2つ）のシャッターが閉じる。
4	装置前面から2本の爪が伸びる。	爪が引っこむ。
5	伸びている2本の爪がそれぞれ以下の近接武器攻撃を行なう：攻撃＋8、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。ヒット：7（2d6）［殴打］ダメージ。	伸びている2本の爪がそれぞれ以下の近接武器攻撃を行なう：攻撃＋8、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。ヒット：目標はつかまれた状態になる（脱出難易度15）。
6	装置は前に向って歩行または水泳する。	装置は後ろに向って歩行または水泳する。
7	装置は90度左旋回する。	装置は90度右旋回する。
8	目のようなパーツが半径30フィート（約9m）に“明るい”光を、さらに30フィート（約9m）先まで“薄暗い”光を放つ。	光が消える。
9	装置は液体の中に最大20フィート（約6m）まで沈下する。	装置は液体の中を最大20フィート（約6m）まで上昇する。
10	後部ハッチの密閉が解かれて開く。	後部ハッチが閉じて密閉される。

アミュレット・オヴ・ザ・プレインズ

Amulet of the Planes ／その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レア（要同調）

このアミュレットを着用している間、君は1回のアクションを用いて、他の次元界にあって君が慣れ親しんでいる場所を指定できる。そうしたなら難易度15の【知力】判定を行なうこと。成功したなら君はプレイン・シフト呪文を発動する。失敗したなら君ならびに君から15フィート（約4.5m）以内にいるすべてのクリーチャーと物体はランダムな目的地へ飛ばされる。1d100をロールすること。結果が1～60なら君たちは君が指定したのと同じ次元界のランダムな場所へ飛ばされる。61～100なら君たちはランダムに決定した次元界へ飛ばされる。

アミュレット・オヴ・プルーフ・アゲンスト・ディテクション・アンド・ロケーション

Amulet of Proof against Detection and Location ／その他の魔法のアイテム、アンコモン（要同調）

このアミュレットを着用している間、君は占術魔法から隠される。君は占術魔法の目標となることはなく、念視の魔法によるセンサーによって察知されることもない。

アミュレット・オヴ・ヘルス

Amulet of Health ／その他の魔法のアイテム、レア（要同調）

このアミュレットを着用している間、君の【耐久力】値は19になる。【耐久力】がもともと19以上だった場合は何の効果もない。

アローキャッチング・シールド

Arrow-Catching Shield ／防具（盾）、レア（要同調）

この盾を使用している間、君は遠隔攻撃に対してACに＋2のボーナスを得る。このボーナスは盾がACに与える通常のボーナスに加えて適用される。さらに、攻撃者が君から5フィート（約1.5m）以内の目標に対して遠隔攻撃を行なった場合、君はリアクションを用いて（本来の目標のかわりに）その攻撃の目標になることができる。

アロー・オヴ・スレイング

Arrow of Slaying ／武器（アロー）、ヴェリー・レア

これは特定種類のクリーチャーの抹殺のために作られた魔法の武器である。対象が広いものも狭いものもある。たとえば世の中にはアロー・オヴ・ドラゴン・スレイング（竜殺しの矢）もあればアロー・オヴ・ブルー・ドラゴン・スレイング（青竜殺しの矢）もあるといったぐあい。そのクリーチャー種別、種族、集団にあてはまるクリーチャーは、この矢でダメージを受けたなら、難易度17の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば追加で6d10［刺突］ダメージ、成功すればその半分のダメージを受ける。

この矢は、一度この追加ダメージを与えたなら、ただの非魔法的な矢になってしまう。

同じ特性を持つ、他の種類の魔法の矢弾も存在する。たとえばクロスボウ用のボルト・オヴ・スレイングなどである。けれどアロー（矢）が最も多い。

イフリート

大型・エレメンタル、秩序にして悪

AC：17（外皮）
hp：200（16d10＋112）
移動速度：40フィート（約12m）、飛行60フィート（約18m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
22（＋6）	12（＋1）	24（＋7）	16（＋3）	15（＋2）	16（＋3）

セーヴ：【知】＋7、【判】＋6、【魅】＋7
ダメージ完全耐性：［火］
感覚：暗視120フィート（約36m）、受動〈知覚〉12
言語：火界語
脅威度：11（7,200XP）

死後元素化：イフリートが死ぬとその体はひらめく火光と煙と化して消え去り、あとには着用または運搬していた装備だけが残る。

生得呪文発動能力：イフリートの生得呪文発動能力値は【魅力】である（呪文セーヴ難易度15、呪文攻撃ロール＋7）。生来、以下の呪文を物質要素なしで発動できる。

無限回：ディテクト・マジック

各3回／日：エンラージ／リデュース、タンズ

各1回／日：インヴィジビリティ、ウォール・オヴ・ファイアー、ガシアス・フォーム、カンジャー・エレメンタル（ファイアー・エレメンタルのみ）、プレイン・シフト、メジャー・イメージ

アクション

複数回攻撃：2回の“シミター”攻撃を行なうか、“火炎投射”を2回使用する。

シミター：近接武器攻撃：攻撃＋10、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：13（2d6＋6）［斬撃］ダメージおよび7（2d6）［火］ダメージ。

火炎投射：遠隔呪文攻撃：攻撃＋7、射程120フィート（約36m）、目標1つ。
ヒット：17（5d6）［火］ダメージ。

イフリート・ボトル

Efreeti Bottle ／その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レア

この彩色された真鍮製の壺は重量が1ポンド（約0.5kg）ある。君が1回のアクションを使用してこの壺の栓を外すと、壺の中から濃い煙がもくもく流れ出す。君のこのターンの終了時に、煙から無害な炎がぱっと光ったかと思うと、煙は消えうせ、君から30フィート（約9m）以内の何ものにも占められていない場所に1体のイフリートが出現する。

この壺を初めて開けた時点で、GMはd100をロールして何が起きるのかを決める。

d100	効果
01～10	イフリートは君を攻撃する。戦闘が始まって5ラウンドたつと、イフリートは消えうせ、この壺は魔法を失う。
11～90	イフリートは1時間のあいだ君に仕え、君の命令に従う。1時間たつとイフリートは壺に戻り、ひとりでに新しい栓がはまる。以後24時間が経過するまで、この栓を外すことはできない。2回目と3回目にこの栓を外した時は、今回と同じことが起きる。4回目に栓を外した時、イフリートは逃げて消えうせ、この壺の魔法は失われる。
91～100	このイフリートは君のために3回、ウィッシュ呪文を発動できる。栓を外してから1時間たつか、3つ目のウィッシュを発動した時点で、イフリートは消えうせ、この壺の魔法は失われる。

イムーヴァブル・ロッド

Immovable Rod ／ロッド、アンコモン

この鉄製の簡素なロッドは、一方の端にボタンが1つある。君は1回のアクションを使用してこのボタンを押すことができる。するとこのロッドは魔法によってその場に固定される。君または他のクリーチャーが1回のアクションを使用して再びこのボタンを押さない限り、このロッドは決して動かず、重力すらこのロッドを動かすことはない。このロッドは最大で8,000ポンド（約3,600kg）までの重量を支えることができる。これを超える重量がかかると、このロッドは起動停止して落下する。クリーチャーは1回のアクションとして難易度30の【筋力】判定を行なうことができ、成功すれば固定されているこのロッドを最大10フィート（約3m）まで移動させることができる。

インスタント・フォートレス

Instant Fortress ／その他の魔法のアイテム、レア

君は1回のアクションを用いて、この一辺1インチ（約2.5cm）の金属の立方体を地面に置き合言葉を唱えることができる。すると立方体は見る見る大きくなって要塞と化す。要塞は君が1回のアクションを用いて要塞を消し去る合言葉を発するまで残る。要塞を消し去る合言葉は要塞が空っぽの時にしか機能しない。

この要塞は底面が一辺20フィート（約6m）の正方形で、高さが30フィート（約9m）の塔であり、すべての側面に矢狭間（やはざま）があり、屋上には狭間のついた胸壁がある。内側は上下2つの階に分れ、上下の階は一方の壁沿いのはしごでつながっている。はしごをさらに登るとはねあげ戸があり、はねあげ戸をあげると屋上に出る。このアイテムが起動している時には、塔の壁のうち、君と向き合っている面には小さな扉が1つある。この扉は君が1回のボーナス・アクションとして合言葉を唱えないと開かない。この扉はノック呪文や類似の魔法（たとえばチャイム・オヴ・オープニングの効果）に完全耐性を有する。 要塞が出現したとき、その範囲にいたクリーチャーはみな難易度15の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば10d10［殴打］ダメージ、成功すればその半分のダメージを受ける。また、それらのクリーチャーはセーヴの成否に関わらずこの要塞の外、かつこの要塞のとなりの、何ものにも占められていない空間まで押しやられる。要塞の範囲にあり、着用も運搬もされていなかった物体は、上記のダメージを受け、自動的に押しやられる。

この塔はアダマンティンでできており、魔法の力で決して倒れないようになっている。天井と扉と4面の壁はそれぞれ100ヒット・ポイント、“攻城兵器以外の非魔法的武器”のダメージに対する完全耐性、他のすべてのダメージに対する抵抗を有する。この要塞を修理できるのはウィッシュ呪文だけである（ウィッシュをこの用途で使用するのは、“8レベル以下の呪文1つを再現”したものとみなされる）。ウィッシュを1回発動することで、天井か扉か壁の1面に50ヒット・ポイントを回復させる。

ヴィシャス・ウェポン

Vicious Weapon ／武器（任意の武器）、レア

君がこの魔法の武器を用いた攻撃ロールで20の目をロールした時、目標は追加で7ダメージを受ける。このダメージの種別はこの武器の本来のダメージ種別と同じである。

ウィングズ・オヴ・フライング

Wings of Flying ／その他の魔法のアイテム、レア（要同調）

このマントを着用している間、君は1回のアクションを使用してこのマントの合言葉を唱えることができる。するとこのマントは、君の背中に生えたコウモリまたは鳥の翼に変わる。この翼は1時間たつか、君が1回のアクションとしてもう1回合言葉を唱えるまで、持続する。この翼は君に飛行移動速度60フィート（約18m）を与える。この翼が消えると、君は1d12時間たつまでこのアイテムを再使用できない。

ウィングド・ブーツ

Winged Boots ／その他の魔法のアイテム、アンコモン（要同調）

君はこのブーツを着用している間、自分の歩行移動速度に等しい飛行移動速度を得る。君はこのブーツによって最大4時間まで飛行することができる。この時間は分割して使用可能だが、1回使用するたびに最低でも1分ぶんの持続時間が使用される。持続時間が終了した時点で君が飛行中だった場合、君は着地するまで毎ラウンド30フィート（約9m）ずつ降下する。

このブーツは使用せずに12時間たつごとに2時間ぶんの飛行能力を回復する。

ウィンド・ファン

Wind Fan ／その他の魔法のアイテム、アンコモン

この扇を手に持っている間、君は1回のアクションを使用して、この扇からガスト・オヴ・ウィンド呪文（セーヴ難易度13）を発動することができる。この扇は1回使用すると次の夜明けまで使わない方がよい。次の夜明けより前に再使用した場合、20%の確率で機能せずに破れ、魔法でない無価値なぼろきれになってしまう。この確率は累積する（2回目は20%、3回目は40%……の確率で破れる）。

ウェポン、＋1、＋2、＋3

Weapon ／武器（任意）、アンコモン（＋1）、レア（＋2）、またはヴェリー・レア（＋3）

君はこの魔法の武器を用いた攻撃ロールとダメージ・ロールにボーナスを得る。ボーナスの値はレアリティによって異なる。

ウェル・オヴ・メニー・ワールズ

Well of Many Worlds ／その他の魔法のアイテム、レジェンダリー

この絹のようにしなやかな黒く美しい布は、折り畳めばハンカチほどの大きさになり、広げれば直径6フィート（約1.8m）の円形になる。

君は1回のアクションを使用して、しっかりした実体を持つ表面上にウェル・オヴ・メニー・ワールズを広げて設置することができる。するとこのアイテムは、別の次元界へ通じる双方向のポータルを作り出す。このアイテムがポータルを開くたび、GMはそのポータルがどこ

に通じているのかを決める。君は1回のアクションを使用して布の隅をつかみ上げて折り畳むことにより、開いているポータルを閉じることができる。1回ポータルを開いたウェル・オヴ・メニー・ワールズは、1d8時間たつまで再度ポータルを開くことができない。

ヴォーパル・ソード

Vorpal Sword ／武器（[斬撃] ダメージを与える任意の剣）、レジェンダリー（要同調）

君はこの魔法の武器を用いて行なう攻撃ロールとダメージ・ロールに＋3ボーナスを得る。さらに、この武器は [斬撃] ダメージに対する抵抗を無視する。

君が1つ以上の頭部を持つクリーチャーをこの武器で攻撃し、攻撃ロールで20の目をロールしたなら、君は目標の頭部を1つ切り落とす。その頭部がないと生きていられないなら、目標は死亡する。[斬撃] ダメージに対する完全耐性を持つクリーチャー、頭部を持たないクリーチャー、頭部がなくても生きていられるクリーチャー、伝説的アクションを持つクリーチャー、および頭が大きすぎてこの武器では切り落とせないとGMが判断したクリーチャーは、この効果を受けず、代わりにこのヒットから追加で6d8 [斬撃] ダメージを受ける。

エルヴン・チェイン

Elven Chain ／防具（チェイン・シャツ）、レア

この鎧を着用している間、君はACに＋1ボーナスを得る。君が中装鎧に習熟していなくとも、君はこの鎧に習熟しているものとみなされる。

エヴァースモーキング・ボトル

Eversmoking Bottle ／その他の魔法のアイテム、アンコモン

この真鍮製の壺には鉛の栓がついており、重量は1ポンド（約0.5kg）で、常に煙が漏れ出している。君が1回のアクションを使用してこの栓を外すと、壺から半径60フィート（約18m）の範囲に濃い煙が広がる。この煙の範囲内は“重度の隠蔽”である。この壺の栓が外れており、かつ壺がこの煙の範囲内にあるなら、栓が外されてから1分たつごとに煙の範囲は半径10フィート（約3m）ずつ広がる（最大で半径120フィート（約36m）まで）。

この煙は壺の栓が外れている限り持続する。壺を閉じるためには、君が1回のアクションとして合言葉を唱える必要がある。壺を閉じると、煙は10分後に消える。軟風（風速11～20マイル（約18～32km）／時）は1分でこの煙を吹き散らす。強風（風速21マイル（約34km）／時以上）は1ラウンドで吹き散らす。

エフィシェント・クウィヴァー

Efficient Quiver ／その他の魔法のアイテム、アンコモン

この矢筒の中は3つに仕切られており、それぞれ別々の異次元空間に通じている。そのおかげで、この矢筒には無数のアイテムを収納することができ、しかも矢筒の重量は決して2ポンド（約0.9kg）を越えない。最も短い仕切りには最大60本までのアローやボルトその他類似の物体を収納できる。中くらいの仕切りには最大18本までのジャヴェリンその他類似の物体を収納できる。最も長い仕切りには最大6つまでの、弓やクオータースタッフや槍などの細長い物体を収納できる。

君はこの矢筒の中の任意のアイテム1つを、普通の矢筒や鞘から引き抜くのと同じように取り出すことができる。

エレメンタル・ジェム

Elemental Gem ／その他の魔法のアイテム、アンコモン

この宝石には1塊の元素エネルギーがこめられている。君が1回のアクションを使用してこの宝石を砕くと、君がカンジャー・エレメンタル呪文を発動したかのように1体のエレメンタルが召喚され、この宝石の魔法は失われる。召喚されるエレメンタルの種類は宝石の種類によって決まる。

エレメンタル・ジェム

宝石	エレメンタル
ブルー・サファイア	エア・エレメンタル
イエロー・ダイアモンド	アース・エレメンタル
レッド・コランダム	ファイアー・エレメンタル
エメラルド	ウォーター・エレメンタル

オイル・オヴ・イセリアルネス

Oil of Etherealness ／ポーション、レア

このくすんだ灰色のオイルは、容器からしずく状にこぼれ出し、あっという間に気化する。このオイルはサイズが中型以下のクリーチャー1体および、そのクリーチャーが着用または運搬している装備品すべてを覆うことができる。クリーチャーのサイズ分類が中型よりも1段階大きいごとに、追加でもう1ビンのオイルが必要である。このオイルを塗るには10分かかる。このオイルの作用を受けたクリーチャーは、塗り終わってから1時間イセリアルネス呪文の効果を受ける。

オイル・オヴ・シャープネス

Oil of Sharpness ／ポーション、ヴェリー・レア

この透明なゼリー状のオイルは、中にきわめて薄く小さな銀色の破片がいくつか浮いている。このオイルは1つの [斬撃] または [刺突] ダメージを与える武器、あるいは最大5つまでの [斬撃] または [刺突] ダメージを与える矢弾を覆うことができる。このオイルを塗るには1分かかる。塗られたアイテムは1時間、魔法の武器または矢弾になり、攻撃ロールとダメージ・ロールに＋3ボーナスを与える。

オイル・オヴ・スリッパリネス

Oil of Slipperiness ／ポーション、アンコモン

このねばねばした黒い軟膏は、容器の中では粘性が高くべたべたに見えるが、栓を抜いて傾けるとなめらかに流れ出す。このオイルはサイズが中型以下のクリーチャー1体および、そのクリーチャーが着用または運搬している装備品すべてを覆うことができる。クリーチャーのサイズ分類が中型よりも1段階大きいごとに、追加でもう1ビンのオイルが必要である。このオイルを塗るには10分かかる。このオイルの作用を受けたクリーチャーは、塗り終わってから8時間フリーダム・オヴ・ムーヴメント呪文の効果を受ける。

あるいは、このオイルを1回のアクションとして地面にまくこともできる。そうした場合、このオイルは一辺10フィート（約3m）の正方形の範囲を覆い、8時間のあいだグリース呪文と同等の効果を発生させる。

オースボウ

Oathbow ／武器（ロングボウ）、ヴェリー・レア（要同調）

君がこの弓に矢をつがえると、弓はエルフ語で「我が敵に疾く死を」とささやく。君がこの武器を用いて遠隔武器攻撃を行なう際、君は「我に仇なす輩に疾く死を」という合言葉を唱えることができる。すると、君のその攻撃の目標は、目標が死ぬか7日後の夜明けまで、君の“仇敵”になる。君がすでに仇敵を指名済みなら、新たな仇敵を指名することはできない。君の仇敵が死亡した後、次の夜明けが来ると、君は新たな仇敵を指名できるようになる。

君はこの魔法の武器を用いて行なう、君の“仇敵”に対する遠隔攻撃ロールに有利を得る。さらに、君の仇敵は完全遮蔽以外の遮蔽からいかなる利益も得られず、君は長距離射程による不利を被ることがない。この攻撃が仇敵にヒットすると、仇敵は追加で3d6 [刺突] ダメージを受ける。

君の仇敵が生きている限り、君はこの弓以外の武器を用いて行なう攻撃ロールに不利を受ける。

カーペット・オヴ・フライング

Carpet of Flying ／その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レア

君が1回のアクションとしてこのじゅうたんの合言葉を唱えると、じゅうたんは浮き上がり、空を飛ぶ。このじゅうたんは、君がじゅうたんから30フィート（約9m）以内にいる限り、君が声に出した指示に従って移動する。

カーペット・オヴ・フライングには4種類のサイズが存在する。個々のじゅうたんのサイズはGMが選択するか、ランダムに決定する。

d100	サイズ	運搬重量	飛行移動速度
01～20	3×5フィート（約0.9×1.5m）	200ポンド（約91kg）	80フィート（約24m）
21～55	4×6フィート（約0.6×1.8m）	400ポンド（約181kg）	60フィート（約18m）
56～80	5×7フィート（約1.5×2.1m）	600ポンド（約272kg）	40フィート（約12m）
81～00	6×9フィート（約1.8×2.7m）	800ポンド（約363kg）	30フィート（約9m）

じゅうたんは表にある運搬重量の2倍までの重量を運べる。通常の運搬重量を超えたなら半分の移動速度で飛ぶ。

ガントレッツ・オヴ・オーガ・パワー

Gauntlets of Ogre Power ／その他の魔法のアイテム、アンコモン（要同調）

この一対の籠手を着用している間、君の【筋力】値は19になる。【筋力】がもともと19以上だった場合は何の効果もない。

キャンドル・オヴ・インヴォケーション

Candle of Invocation ／その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レア（要同調）

この細いろうそくは特定の神格に捧げられたものであり、その神格と同じ属性を有する。ろうそくの属性はディテクト・イーヴル・アンド・グッド呪文で感知できる。GMは神を選択してろうそくをその神の属性にしてもよいし、ろうそくの属性をランダムに決定してもよい。

1d20	属性	1d20	属性
1～2	混沌にして悪	10～11	真なる中立
3～4	混沌にして中立	12～13	中立にして善
5～7	混沌にして善	14～15	秩序にして悪
8～9	中立にして悪	16～17	秩序にして中立
18～20	秩序にして善		

このろうそくの魔法は、ろうそくに火がともった時に起動する。このろうそくに火をともすには1回のアクションを要する。このろうそくはのべ4時間燃えると燃えつきてなくなってしまう。後で使えるよう、燃えつきる前に吹き消すこともできる。ろうそくが燃え続けられる合計時間から、燃えていた時間を分単位で差し引くこと。

燃えている間、このろうそくは半径30フィート（約9m）に“薄暗い”光を放つ。この光の中におり、ろうそくと属性が同じクリーチャーはみな、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、能力値判定に有利を得る。加えて、この光の中におり、ろうそくと属性が同じクレリックとドルイドは、自分が準備している1レベル呪文を、呪文スロットを消費することなく発動できる。そうする場合、その呪文は1レベル・スロットで発動したかのように効果をあらわす。

また、君はこのろうそくにはじめて火をともす時、このろうそくを使ってゲート呪文を発動することもできる。そうしたならば、このろうそくは燃えつきてなくなってしまう。

キュービック・ゲート

Cubic Gate ／その他の魔法のアイテム、レジェンダリー

これはさしわたし3インチ（約7.6cm）の立方体で、目にも明らかな魔法のエネルギーを放っている。立方体の6面はそれぞれ異なる次元界に結びついており、うち1つは物質界である。他の5面がどの次元界と結びついているかはGMが決定する。

君は1回のアクションを用いてこの立方体の1つの面を押し、立方体を用いてゲート呪文を発動し、押した面に対応する次元界へのポータル（転移門）を開くことができる。また、1回のアクションを用いてこの立方体の1つの面を2度押し、立方体を用いてプレイン・シフト呪文（セーヴ難易度17）を発動し、押した面に対応する次元界へ目標を送り込むこともできる。

この立方体は3チャージを有している。立方体を1回使用するごとに1チャージが消費される。消費したチャージは毎朝の夜明けに1d3回復する。

キューブ・オヴ・フォース

Cube of Force ／その他の魔法のアイテム、レア（要同調）

これは一辺約1インチ（約2.5cm）の立方体である。各面にそれぞれ異なる印があり、各面を区別して押せるつくりになっている。この立方体は最初は36チャージあり、消費したチャージは毎朝の夜明けに1d20回復する。

君は1回のアクションを用いて立方体の1つの面を押すことができる。すると以下の表にある通り、選択した面に対応する数のチャージが消費される。各面にはそれぞれ異なる効果がある。立方体の残りのチャージ数が充分でなかった場合、何も起きない。充分であった場合、不可視の力場の障壁が発生し、一辺15フィート（約4.5m）の立方体をかたちづくる。この障壁は君を中心とし、君が移動するとともに移動し、（1）1分間経過するか、（2）君が1回のアクションを用いてこの立方体の第6の面を押すか、（3）立方体のチャージが尽きるまで持続する。君はこの立方体の別の面を押して対応する数のチャージを消費することで障壁の効果を変更できる（同時に持続時間も最初から数え直しになる）。

君の移動によってこの障壁が“しっかりとした実体のある、この障壁を通り抜けられない物体”と接触したなら、障壁が残っている限り、君はそれ以上その物体に近づくように移動することができない。

キューブ・オヴ・フォースの面

面	チャージ	効果
1	1	ガス、風、霧は障壁を通過できない。
2	2	生きていない物質は障壁を通過できない。壁、床、天井は、君が許可するならば通過できる。
3	3	生きている物質は障壁を通過できない。
4	4	呪文の効果は障壁を通過できない。
5	5	なにものも障壁を通過できない。壁、床、天井は、君が許可するならば通過できる。
6	0	障壁は起動停止する。

障壁が特定の呪文の目標となったり、特定の呪文や魔法のアイテムの効果に触れたりしたならば、この立方体は以下の表にある通りチャージ数を失う。

呪文またはアイテム	失うチャージ
ウォール・オヴ・ファイアー	1d4
ディスインテグレイト	1d12
パスウォール	1d6
プリズマティック・スプレー	1d20
ホーン・オヴ・ブラスティング	1d10

グラヴズ・オヴ・スイミング・アンド・クライミング
Gloves of Swimming and Climbing ／その他の魔法のアイテム、アンコモン（要同調）

この一対の手袋を着用している間、君は登攀や水泳を行なう際に追加の移動を要することがなく、かつ登攀や水泳を行なうための【筋力】〈運動〉判定に＋5のボーナスを得る。

グラヴズ・オヴ・ミサイル・スネアリング
Gloves of Missile Snaring ／その他の魔法のアイテム、アンコモン（要同調）

この一対の手袋は、身に着けると君の手とほぼ一体化して見える。君がこの手袋を着用している間に、君に遠隔武器攻撃がヒットしたなら、君は自分のリアクションを使用してその攻撃のダメージを（1d10＋君の【敏捷力】修正値）だけ減らすことができる。これを行なうためには君の手が1つ以上空いている必要がある。これによってダメージを0まで減らしたなら、君はその飛んできたものをつかみ取ることができる（君の手でつかめる大きさのものに限る）。

グラマード・スタデッド・レザー
Glamoured Studded Leather ／防具（スタデッド・レザー）、レア

この鎧を着用している間、君はACに＋1ボーナスを得る。また、君はボーナス・アクションとしてこの鎧の合言葉を唱えることで、この鎧を普通の衣服や他の種類の鎧に見せかけることができる。君はこの鎧がどんな服や鎧に見えるかを（色、スタイル、付属物を含めて）自由に選べるが、この鎧の体積と重量は変化しない。この幻の外見は、君がこの特性を再使用するか、この鎧を脱ぐまで、持続する。

クリスタル・ボール
Crystal Ball ／その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レアまたはレジェンダリー（要同調）

典型的なクリスタル・ボールはレアリティがヴェリー・レアで、直径は約6インチ（約15cm）。これに接触している間、君はこれを用いてスクライング呪文（セーヴ難易度17）を発動できる。

一方、以下に挙げるクリスタル・ボールはいずれもレアリティがレジェンダリーのもので、追加の特性を有する。

クリスタル・ボール・オヴ・テレパシー：君はこのクリスタル・ボールで念視を行なっている間、その呪文のセンサーから30フィート（約9m）以内にいて君から見えるクリーチャーとテレパシーによって意思を疎通できる。また、1回のアクションを用いて、センサーを通じてこれらのクリーチャーの1体に対してサジェスチョン呪文（セーヴ難易度17）を発動できる。君はこのサジェスチョンの持続時間中、この呪文を維持するために精神集中を行なう必要はない。ただし、スクライングが終了すればこのサジェスチョンも終了する。このクリスタル・ボールのサジェスチョンの力は、一度使用したなら、次の夜明けまで再び使うことはできない。

クリスタル・ボール・オヴ・トゥルー・シーイング：君はこのクリスタル・ボールで念視を行なっている間、その呪文のセンサーを中心に半径120フィート（約36m）に及ぶ超視覚を得る。

クリスタル・ボール・オヴ・マインド・リーディング：君はこのクリスタル・ボールで念視を行なっている間、その呪文のセンサーから30フィート（約9m）以内にいて君から見えるクリーチャーを目標に、1回のアクションを用いてディテクト・ソウツ呪文（セーヴ難易度17）を発動できる。君はこのディテクト・ソウツの持続時間中、この呪文を維持するために精神集中を行なう必要はない。ただし、念視が終了すればこのディテクト・ソウツも終了する。

クローク・オヴ・アラクニダ
Cloak of Arachnida ／その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レア（要同調）

この見事な衣は黒い絹に細い銀糸を編みこんでできている。これを着用している間、君は以下の利益を得る：

- ［毒］ダメージに対する抵抗を得る。
- 歩行移動速度に等しい登攀移動速度を得る。
- 垂直な表面を上や下や横へ移動することも、逆さまになって天井を移動することもできる。しかもこの間、手は空いたままである。
- いかなる種類の蜘蛛糸や蜘蛛の巣にも捕縛されることがなく、蜘蛛の巣の中をあたかもそれが“移動困難な地形”であるかのように移動できる。
- 1回のアクションを用いてウェブ呪文を発動できる（セーヴ難易度13）。この呪文によって生み出される蜘蛛の巣は通常の2倍の範囲を満たす。一度使用されたなら、この外套のこの特性は次の夜明けまでは再び使用できなくなる。

クローク・オヴ・エルヴンカインド
Cloak of Elvenkind ／その他の魔法のアイテム、アンコモン（要同調）

君がこの外套を着用してフード部分をかぶっている間、他者が君を視認するために行なう【判断力】〈知覚〉判定には不利が付き、かつ君は隠れるための【敏捷力】〈隠密〉判定に有利を得る。この外套が自在に色を変じて君の姿を隠してくれるためである。この外套のフードをかぶるのや、フードを後ろへはねのけるのには、1回のアクションを要する。

クローク・オヴ・ザ・バット
Cloak of the Bat ／その他の魔法のアイテム、レア（要同調）

この外套を着用している間、君は【敏捷力】〈隠密〉判定に有利を得る。“薄暗い”光や暗闇の範囲内では、君は両手で外套の縁を持つことで外套を用いて移動速度40フィート（約12m）で飛行できる。このように飛行している間に、もし外套の縁から手を離してしまったり、もはや“薄暗い”光の中にも暗闇の中にもいなくなったならば、君はこの飛行移動速度を失う。

この外套を着用して“薄暗い”光や暗闇の中にいる間、君は自分のアクションを用いてポリモーフを発動し、バット（コウモリ）に変化（へんげ）することができる。バット形態の間、君は本来の【知力】、【判断力】、【魅力】の値を保持する。一度ポリモーフを発動すると、次の夜明けまでは再びこの外套によってポリモーフを発動することはできなくなる。

クローク・オヴ・ザ・マンタ・レイ
Cloak of the Manta Ray ／その他の魔法のアイテム、アンコモン

この外套を着用してフードをかぶっている間、君は水中で呼吸することができ、かつ水泳移動速度60フィート（約18m）を得る。この外套のフードをかぶるのや、フードを後ろへはねのけるのには、1回のアクションを要する。

クローク・オヴ・ディスプレイスメント
Cloak of Displacement ／その他の魔法のアイテム、レア（要同調）

この外套を着用している間、外套は幻をうつしだして、君を本来の位置ではなく少し離れた所に立っているように見せかける。これにより、あらゆるクリーチャーは君に対する攻撃ロールに不利を受ける。もし君がダメージを受けたならば、この特性は次の君のターンの開始時まで機能しなくなる。また、この特性は君が無力状態や拘束状態にある時や、その他何らかの理由で移動できない時には抑止される。

クローク・オヴ・プロテクション
Cloak of Protection ／その他の魔法のアイテム、アンコモン（要同調）

この外套を着用している間、君はACとすべてのセーヴィング・スローに＋1のボーナスを得る。

ケープ・オヴ・ザ・マウンティバンク
Cape of the Mountebank ／その他の魔法のアイテム、レア

このケープからはかすかに硫黄のにおいがする。これを着用している間、君はこれを用いて1回のアクションとしてディメンジョン・ドア呪文を発動できる。この特性は一度使用すると次の夜明けまでは再び使用できなくなる。

君は煙を残して姿を消し、煙とともに現れる。その煙は君が姿を消した場所と君が現れた場所を“軽度に隠蔽”し、次の君のターンの終了時に消え去る。また、弱い風やもっと強い風はこの煙を吹き散らしてしまう。

ゴーグルズ・オヴ・ナイト
Goggles of Night ／その他の魔法のアイテム、アンコモン

この暗い色のゴーグルを着用している間、君は暗視60フィート（約18m）を得る。元から暗視を有している場合、このゴーグルを着用することで暗視の距離が60フィート（約18m）伸びる。

サークレット・オヴ・ブラスティング
Circlet of Blasting ／その他の魔法のアイテム、アンコモン

この額環を着用している間、君は1回のアクションを用いて、額環によりスコーチング・レイ呪文を発動できる。この呪文の攻撃を行なう際の攻撃ボーナスは＋5である。この額環は、一度使用すると、次の夜明けまでは再び使用できなくなる。

サン・ブレード
Sun Blade ／武器（ロングソード）、レア（要同調）

このアイテムはロングソードの柄（つか）に見える。この柄を手に持っている間、君はボーナス・アクションを使用して純粋な光の刃を生じさせることができる。この光の刃は同じくボーナス・アクションで消すこともできる。光の刃が存在する限り、この魔法のロングソードは“妙技”特性を有する。君がショートソードまたはロングソードに習熟しているなら、君はサン・ブレードに習熟している。

君はこの魔法の武器を用いて行なう攻撃ロールとダメージ・ロールに＋2ボーナスを得る。この武器は［斬撃］ダメージの代わりに［光輝］ダメージを与える。君がこの武器でアンデッドにヒットを与えると、目標は追加で1d8［光輝］ダメージを受ける。

この剣の光り輝く刃は半径15フィート（約4.5m）を“明るい”光で照らし、そこからさらに15フィート（約4.5m）を“薄暗い”光で照らす。この光は日光である。光の刃が持続している間、君は1回のアクションを使用してこの“明るい”光と“薄暗い”光の半径を5フィート（約1.5m）ずつ広げるか縮めることができる（どちらも最大で30フィート（約9m）、最小で10フィート（約3m）まで）。

シールド、＋1、＋2、＋3
Shield ／防具（盾）、アンコモン（＋1）、レア（＋2）、ヴェリー・レア（＋3）

この盾を手に持っている間、君はACにボーナスを得る。ボーナスの値はレアリティによって異なる。このボーナスは普通の盾がACに与えるボーナスと累積する。

シールド・オヴ・ミサイル・アトラクション
Shield of Missile Attraction ／防具（盾）、レア（要同調）

この盾を手に持っている間、君は遠隔武器攻撃からのダメージに対する抵抗を持つ。

呪い：この盾は呪われている。君がこの盾に同調すると、君はリムーヴ・カースや類似の魔法の目標になるまで、この盾の呪いを受ける。この盾を外しても呪いは終わらない。君から10フィート（約3m）以内の目標に遠隔武器攻撃が行なわれるたび、この呪いのせいで（本来の目標の代わりに）君がその攻撃の目標になってしまう。

ジェム・オヴ・シーイング
Gem of Seeing ／その他の魔法のアイテム、レア（要同調）

この宝石のチャージ数は3である。君は1回のアクションとしてこの宝石の合言葉を唱え、1チャージを消費することができる。すると、以後10分間、君はこの宝石を通してものを見ている限り、超視覚120フィート（約36m）を得る。

この宝石は夜明けごとに、消費済みのチャージを1d3回ぶん回復する。

ジェム・オヴ・ブライトネス
Gem of Brightness ／その他の魔法のアイテム、アンコモン

このプリズム型の宝石のチャージ数は50である。これを手に持っている間、君は1回のアクションを使用して以下の3種類の合言葉のいずれか1つを唱えることで、以下のような効果を生み出すことができる。

- 1つ目の合言葉を唱えると、この宝石は半径30フィート（約9m）を“明るい”光で照らし、そこからさらに30フィート（約9m）の範囲を“薄暗い”光で照らす。この効果はチャージを消費しない。この光は、君がボーナス・アクションとして同じ合言葉をもう1度唱えるか、この宝石の他の機能を使用するまで、持続する。
- 2つ目の合言葉を唱えると、この宝石は1チャージを消費して、君が見ることのできる、君から60フィート（約18m）以内のクリーチャー1体にまぶしい光線を放つ。そのクリーチャーは難易度15の【耐久力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると1分間、盲目状態になる。そのクリーチャーは自分の各ターンの終了時に同じセーヴを再び行なうことができ、成功すればそのクリーチャーに関してこの効果は終了する。
- 3つ目の合言葉を唱えると、この宝石は5チャージを消費して、宝石を起点とする30フィート（約9m）の円錐形の範囲に閃光を放つ。範囲内のクリーチャーは2つ目の合言葉による光線を受けたかのようにセーヴを行なわねばならない。

すべてのチャージが消費された時点で、この宝石は50gpの価値を持つ魔法の力を持たない宝石になる。

ジャイアント・スレイヤー
Giant Slayer ／武器（任意の斧または剣）、レア

君はこの魔法の武器を用いて行なう攻撃ロールとダメージ・ロールに＋1ボーナスを得る。

君がこの武器を用いて巨人にヒットを与えたなら、その巨人は追加で2d6ダメージを受けた上に（ダメージ種別はその武器と同じ）、難易度15の【筋力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると伏せ状態になる。この武器に関して、“巨人”とはクリーチャー種別が巨人であるクリーチャーすべてを指す。

ジャヴェリン・オヴ・ライトニング
Javelin of Lightning ／武器（ジャヴェリン）、アンコモン

このジャヴェリンは魔法の武器である。君がこの武器を投擲（とうてき）しつつ合言葉を唱えると、この武器は120フィート（約36m）以内の目標1体まで伸びる幅5フィート（約1.5m）の直線状の稲妻に変化（へんげ）する。範囲内のクリーチャーはみな難易度13の【敏捷力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると4d6［電撃］ダメージを受ける（成功した者は半分のダメージ）。その後、この稲妻は目標に到達する直前にジャヴェリンに戻る。目標に対して1回の遠隔武器攻撃を行なうこと。ヒットすると、目標はジャヴェリンの通常のダメージに加えて4d6［電撃］ダメージを受ける。

この特性は1回使用すると次の夜明けまで再使用できない。だがその間も、このジャヴェリンを魔法の武器として使用することは可能である。

シミター・オヴ・スピード

Scimitar of Speed ／武器（シミター）、ヴェリー・レア（要同調）

君はこの魔法の武器を用いて行なう攻撃ロールとダメージ・ロールに＋2ボーナスを得る。また、君は自分の各ターンに、ボーナス・アクションとしてこの武器による1回の攻撃を行なうことができる。

スカラベ・オヴ・プロテクション

Scarab of Protection ／その他の魔法のアイテム、レジェンダリー（要同調）

君がこの甲虫の形をしたメダリオンを1ラウンド手に持ち続けると、表面に銘文が現れてこれが魔法のアイテムだと分かる。このメダリオンを持ち歩いている間、君は以下の2つの利益を得る。

- 君はあらゆる呪文に対するセーヴィング・スローに有利を得る。
- このスカラベは12チャージを有する。君が死霊術呪文または、アンデッド・クリーチャーからの有害な効果に対するセーヴに失敗した時、君は自分のリアクションを使用してチャージを1つ消費することにより、その失敗したセーヴを成功に変えることができる。最後のチャージが消費された時点で、このスカラベは粉と砕けて破壊される。

スタッフ・オヴ・ウィザリング

Staff of Withering ／スタッフ、レア（要同調；ウォーロック、クレリック、またはドルイドのみ同調可）

このスタッフは3チャージを有し、夜明けごとに消費済みのチャージを1d3回ぶん回復する。

このスタッフは魔法のクオータースタッフとしても使用できる。ヒットすると、このスタッフは通常のクオータースタッフのダメージを与える上、君は1チャージを消費することで目標に追加の2d10［死霊］ダメージを与えることができる。さらに、目標は難易度15の【耐久力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると1時間、【筋力】または【耐久力】を用いる能力値判定とセーヴィング・スローに不利を受ける。

スタッフ・オヴ・ザ・ウッドランズ

Staff of the Woodlands ／スタッフ、レア（要同調；ドルイドのみ同調可）

このスタッフは、これを用いた攻撃ロールとダメージ・ロールに＋2ボーナスを与える魔法のクオータースタッフとしても使用できる。このスタッフを手に持っている間、君は呪文攻撃ロールに＋2ボーナスを得る。

このスタッフは以下のさまざまな特性に消費するための10チャージを有する。このスタッフは夜明けごとに、消費済みのチャージを（1d6＋4）回ぶん回復する。このスタッフの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。1が出たならば、このスタッフはすべての特性を失って魔法でないただのクオータースタッフになる。

呪文：君は1回のアクションを使用してこのスタッフのチャージを1つ以上消費することにより、このスタッフから以下の呪文の1つを発動することができる。これらの呪文の呪文セーヴ難易度は君自身の値を用いる。アウェイクン（5チャージ）、アニマル・フレンドシップ（1チャージ）、ウォール・オヴ・ソーンズ（6チャージ）、スピーク・ウィズ・アニマルズ（1チャージ）、スピーク・ウィズ・プランツ（3チャージ）、バークスキン（2チャージ）、ロケート・アニマルズ・オア・プランツ（2チャージ）。

また、君は1回のアクションを使用して、チャージを消費することなく、このスタッフからパス・ウィズアウト・トレース呪文を発動することができる。

樹木の形態：君は1回のアクションを使用してこのスタッフの一方の端を豊かな土に植え、1チャージを消費することによって、このスタッフを1本の健康な樹木に変化（へんげ）させることができる。この木は高さが60フィート（約18m）、幹の直径は5フィート（約1.5m）あり、梢の枝は半径20フィート（約6m）に広がっている。この木は普通の植物に見えるが、ディテクト・マジックで調べるとかすかな変成術魔法のオーラを放っている。君はこの木に触れて、アクションを使用してもう1回合言葉を唱えることで、このスタッフを通常の形態に戻すことができる。この木がスタッフに戻った時点で、木の上にいたクリーチャーはみな落下する。

スタッフ・オヴ・ザ・パイソン

Staff of the Python ／スタッフ、アンコモン（要同調；ウォーロック、クレリック、またはドルイドのみ同調可）

君は1回のアクションを使用してこのスタッフの合言葉を唱え、このスタッフを君から10フィート（約3m）以内の地面に投げることができる。このスタッフはジャイアント・コンストリクター・スネークになる（データは『その他のクリーチャー』参照）。このスネークは君の制御下にあり、スネーク自身のイニシアチブにおいて行動を行なう。君はボーナス・アクションを使用してもう1回合言葉を唱えることで、このスタッフを通常の形態に戻すことができる。スネークはそれまで占めていた場所でスタッフに戻る。

このスネークが君から60フィート（約18m）以内におり、君が無力状態でないならば、君は自分のターンにこのスネークへ精神的な命令を与えることができる。君はこのスネークが次のターンにどこへ移動して何をするのか命令してもよいし、“敵を攻撃しろ”や“この場所を守れ”のようにあいまいな命令を与えてもよい。

このスネークのヒット・ポイントが0になると、スネークは死亡してスタッフの形態に戻る。そしてスタッフは砕け散って破壊される。スネークがヒット・ポイントをすべて失う前にスタッフの形態に戻ると、スネークのヒット・ポイントはすべて回復する。

スタッフ・オヴ・ザ・マギ

Staff of the Magi ／スタッフ、レジェンダリー（要同調；ウィザード、ウォーロック、またはソーサラーのみ同調可）

このスタッフは、これを用いた攻撃ロールとダメージ・ロールに＋2ボーナスを与える魔法のクオータースタッフとしても使用できる。このスタッフを手に持っている間、君は呪文攻撃ロールに＋2ボーナスを得る。

このスタッフは以下のさまざまな特性に消費するための50チャージを有する。このスタッフは夜明けごとに、消費済みのチャージを（4d6＋2）回ぶん回復する。このスタッフの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。20が出たならば、このスタッフのチャージが（1d12＋1）回ぶん回復する。1が出たならば、このスタッフはすべての特性を失うが、攻撃ロールとダメージ・ロールへの＋2ボーナスだけは残る。

呪文吸収：このスタッフを手に持っている間、君はあらゆる呪文に対するセーヴィング・スローに有利を得る。さらに、他のクリーチャーが君だけを目標にして呪文を発動した時、君は自分のリアクションを使用することができる。そうした場合、このスタッフはその呪文の魔力を吸収し、その呪文を打ち消すのみならず、吸収した呪文のレベルに等しい数のチャージを得る。ただし、これによってこのスタッフのチャージが50を超えてしまったなら、このスタッフは君が“裁きの爆発”（下記参照）を起動したかのように爆発する。

呪文：このスタッフを手に持っている間、君は1回のアクションを使用してこのスタッフのチャージをいくつか消費することにより、このスタッフから以下の呪文の1つを発動することができる。これらの呪文の呪文セーヴ難易度および呪文発動能力値は君自身の値を用いる。アイス・ストーム（4チャージ）、インヴィジビリティ（2チャージ）、ウォール・オヴ・ファイアー（4チャージ）、ウェブ（2チャージ）、カンジャー・エレメンタル（7チャージ）、ディスペル・マジック（3チャージ）、テレキネシス（5チャージ）、ノック（2チャージ）、パスウォール（5チ

ャージ）、ファイアーボール（7レベル版、7チャージ）フレイミング・スフィアー（2チャージ）、プレイン・シフト（7チャージ）、ライトニング・ボルト（7レベル版、7チャージ）。

また、君は1回のアクションを使用して、チャージを消費することなく、このスタッフから以下の呪文の1つを発動することができる。アーケイン・ロック、エンラージ／リデュース、ディテクト・マジック、プロテクション・フロム・イーヴル・アンド・グッド、メイジ・ハンド、ライト。

裁きの爆発：君は1回のアクションを使用して、このスタッフを自分の膝または固い表面に叩きつけてへし折ることにより、“裁きの爆発”を解き放つことができる。このスタッフは破壊され、スタッフに残っていた魔力のすべてが、スタッフを中心とした半径30フィート（約9m）の球形を満たす爆発となって放出される。

君は50%の確率で、ランダムに選ばれた別の次元界へ即座に運ばれて、この爆発を回避できる。君がこの効果を回避できなかった場合、君は（16×スタッフの残りチャージ数）に等しい［力場］ダメージを受ける。範囲内の他のクリーチャーはみな難易度17の【敏捷力】セーヴを行なわねばならない。セーヴに失敗した者は爆発の起点からの距離に応じたダメージを受ける（以下の表を見よ）。セーヴに成功した者は、その半分のダメージを受ける。

起点からの距離	ダメージ
10フィート（約3m）以下	（8×スタッフの残りチャージ数）
11～20フィート（約3～6m）	（6×スタッフの残りチャージ数）
21～30フィート（約6～9m）	（4×スタッフの残りチャージ数）

スタッフ・オヴ・サンダー・アンド・ライトニング

Staff of Thunder and Lightning ／スタッフ、ヴェリー・レア（要同調）

このスタッフは、これを用いた攻撃ロールとダメージ・ロールに＋2ボーナスを与える魔法のクオータースタッフとしても使用できる。また、このスタッフは以下のように数々の特性を有する。1度使用した特性は次の夜明けまで再使用できない。

稲妻：君がこのスタッフを用いた近接攻撃をヒットさせた時、君は目標に追加で2d6の［電撃］ダメージを与えることができる。

雷：君がこのスタッフを用いた近接攻撃をヒットさせた時、君はこのスタッフから、300フィート（約91m）遠くまで聞こえる雷音を轟かせることができる。君のヒットを受けた目標は難易度17の【耐久力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると君の次のターンの終了時まで朦朧状態になる。

電撃：君は1回のアクションを使用して、このスタッフの先端から幅5フィート（約1.5m）長さ120フィート（約36m）の直線状の電撃を放つことができる。この直線状の範囲内のクリーチャーはみな難易度17の【敏捷力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると9d6［電撃］ダメージを受ける（成功した場合は半分のダメージ）。

雷鳴：君は1回のアクションを使用して、このスタッフから600フィート（約183m）遠くまで聞こえる、耳を聾する雷鳴を轟かせることができる。君から60フィート（約18m）以内のクリーチャー（君自身を除く）はみな難易度17の【耐久力】セーヴを行なわねばならない。セーヴに失敗した者は2d6［雷鳴］ダメージを受け、1分間、聴覚喪失状態になる。セーヴに成功した者は半分のダメージを受け、聴覚喪失状態にはならない。

雷鳴と稲妻：君は1回のアクションを使用して、“電撃”と“雷鳴”の特性を同時に使用することができる。この特性を使用しても、“電撃”や“雷鳴”の特性の使用回数は消費されず、“雷鳴と稲妻”特性のみが消費される。

スタッフ・オヴ・スウォーミング・インセクツ

Staff of Swarming Insects ／スタッフ、レア（要同調；ウィザード、ウォーロック、クレリック、ソーサラー、ドルイド、またはバードのみ同調可）

このスタッフは10チャージを有し、消費済みのチャージを夜明けごとに（1d6＋4）回ぶん回復する。このスタッフの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。1が出たならば、虫の大群がこのスタッフを食い尽くして破壊し、大群は四散する。

呪文：このスタッフを手に持っている間、君は1回のアクションを使用してこのスタッフのチャージをいくつか消費することにより、このスタッフから以下の呪文のいずれかを発動することができる。これらの呪文の呪文セーヴ難易度は君自身の値を用いる。インセクト・プレイグ（5チャージ）、ジャイアント・インセクト（4チャージ）。

虫の群：このスタッフを手に持っている間、君は1回のアクションを使用して1チャージを消費することによって、君から半径30フィート（約9m）の範囲に無害な虫の大群を飛び回らせることができる。この虫たちは10分間持続し、君以外のクリーチャーにとってこの範囲は“重度の隠蔽”である。この虫たちは、君が常に大群の中心に位置するように、君とともに移動する。風速10マイル／時以上の風はこの虫を吹き散らし、この効果を終了させる。

スタッフ・オヴ・ストライキング

Staff of Striking ／スタッフ、ヴェリー・レア（要同調）

このスタッフは、これを用いた攻撃ロールとダメージ・ロールに＋3ボーナスを与える魔法のクオータースタッフとしても使用できる。

このスタッフは10チャージを有する。君がこのスタッフを用いた近接攻撃をヒットさせた時、君は1～3チャージを消費することで、目標に追加で（消費したチャージ1つにつき1d6）の［力場］ダメージを与えることができる。

このスタッフは夜明けごとに、消費済みのチャージを（1d6＋4）回ぶん回復する。このスタッフの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。1が出たならば、魔法のものでないただのクオータースタッフになる。

スタッフ・オヴ・チャーミング

Staff of Charming ／スタッフ、レア（要同調；ウィザード、ウォーロック、クレリック、ソーサラー、ドルイド、またはバードのみ同調可）

このスタッフを手に持っている間、君は1回のアクションを使用してこのスタッフの10チャージから1つ消費することにより、このスタッフからコマンド、コンプリヘンド・ランゲージズ、またはチャーム・パースン、を発動することができる。これらの呪文の呪文セーヴ難易度は君自身の値を用いる。このスタッフは魔法のクオータースタッフとしても使用できる。

君がこのスタッフを手に持っている時に、君だけを目標とする心術呪文に対するセーヴに失敗したなら、君はその失敗したセーヴを成功に変えることができる。このスタッフのこの特性は、1回使用すると次の夜明けまで再使用できない。（このスタッフの特性を使おうと使うまいと）君だけを目標とする心術呪文に対するセーヴが成功した時、君はリアクションを使用してこのスタッフのチャージを1つ消費することにより、君がその呪文を発動したかのようにその心術呪文を術者に跳ね返すことができる。

このスタッフは夜明けごとに、消費済みのチャージを（1d8＋2）回ぶん回復する。このスタッフの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。1が出たならば、このスタッフは魔法のものでないただのクオータースタッフになる。

スタッフ・オヴ・パワー

Staff of Power ／スタッフ、ヴェリー・レア（要同調；ウィザード、ウォーロック、またはソーサラーのみ同調可）

このスタッフは、これを用いた攻撃ロールとダメージ・ロールに＋2ボーナスを与える魔法のクオータースタッフとしても使用できる。このスタッフを手に持っている間、君はAC、すべてのセーヴィング・スロー、呪文攻撃ロールに＋2ボーナスを得る。

このスタッフは以下のさまざまな特性に消費するための20チャージを有する。このスタッフは夜明けごとに、消費済みのチャージを（2d8＋4）回ぶん回復する。このスタッフの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。1が出たならば、このスタッフはすべての特性を失うが、攻撃ロールとダメージ・ロールへの＋2ボーナスだけは残る。20が出たならば、このスタッフのチャージが（1d8＋2）回ぶん回復する。

強撃：君がこのスタッフを用いた近接攻撃をヒットさせた時、君は1チャージを消費することで、目標に追加の1d6［力場］ダメージを与えることができる。

呪文：このスタッフを手に持っている間、君は1回のアクションを使用してこのスタッフのチャージを1つ以上消費することにより、このスタッフから以下の呪文の1つを発動することができる。これらの呪文の呪文セーヴ難易度と呪文攻撃ボーナスは君自身の値を用いる。ウォール・オヴ・フォース（5チャージ）、グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ（6チャージ）、コーン・オヴ・コールド（5チャージ）、ファイアーボール（5レベル版、5チャージ）、ホールド・モンスター（5チャージ）、マジック・ミサイル（1チャージ）、ライトニング・ボルト（5レベル版、5チャージ）、レイ・オヴ・エンフィーブルメント（1チャージ）、レヴィテート（2チャージ）。

裁きの爆発：君は1回のアクションを使用して、このスタッフを自分の膝または固い表面に叩きつけてへし折ることにより、“裁きの爆発”を解き放つことができる。このスタッフは破壊され、スタッフに残っていた魔力のすべてが、スタッフを中心とした半径30フィート（約9m）の球形を満たす爆発となって放出される。

君は50％の確率で、ランダムに選ばれた別の次元界へ即座に運ばれて、この爆発を回避できる。君がこの効果を回避できなかった場合、君は（16×スタッフの残りチャージ数）に等しい［力場］ダメージを受ける。範囲内の他のクリーチャーはみな難易度17の【敏捷力】セーヴを行なわねばならない。セーヴに失敗した者は爆発の起点からの距離に応じたダメージを受ける（以下の表を見よ）。セーヴに成功した者は、その半分のダメージを受ける。

起点からの距離	ダメージ
10フィート（約3m）以下	（8×スタッフの残りチャージ数）
11～20フィート（約3～6m）	（6×スタッフの残りチャージ数）
21～30フィート（約6～9m）	（4×スタッフの残りチャージ数）

スタッフ・オヴ・ヒーリング

Staff of Healing ／スタッフ、レア（要同調；クレリック、ドルイド、またはバードのみ同調可）

このスタッフは10チャージを有する。このスタッフを手に持っている間、君は1回のアクションを使用してこのスタッフのチャージを1つ以上消費することにより、このスタッフから以下の呪文の1つを発動することができる。これらの呪文の呪文セーヴ難易度および呪文発動能力値は君自身の値を用いる。キュア・ウーンズ（呪文レベル1につき1チャージ、最大4レベルまで）、マス・キュア・ウーンズ（5チャージ）、レッサー・レストレーション（2チャージ）。

このスタッフは夜明けごとに、消費済みのチャージを（1d6＋4）回ぶん回復する。このスタッフの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。1が出たならば、このスタッフは閃光を放って消え去り、永遠に失われる。

スタッフ・オヴ・ファイアー

Staff of Fire ／スタッフ、ヴェリー・レア（要同調；ウィザード、ウォーロック、ソーサラー、またはドルイドのみ同調可）

このスタッフを手に持っている間、君は［火］ダメージに対する抵抗を得る。

このスタッフは10チャージを有する。このスタッフを手に持っている間、君は1回のアクションを使用してこのスタッフのチャージを1つ以上消費することにより、このスタッフから以下の呪文の1つを発動することができる。これらの呪文の呪文セーヴ難易度は君自身の値を用いる。ウォール・オヴ・ファイアー（4チャージ）、バーニング・ハンズ（1チャージ）、ファイアーボール（3チャージ）。

このスタッフは夜明けごとに、消費済みのチャージを（1d6＋4）回ぶん回復する。このスタッフの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。1が出たならば、このスタッフは黒ずんで灰と砕け散り、破壊される。

スタッフ・オヴ・フロスト

Staff of Frost ／スタッフ、ヴェリー・レア（要同調；ウィザード、ウォーロック、ソーサラー、またはドルイドのみ同調可）

このスタッフを手に持っている間、君は［冷気］ダメージに対する抵抗を得る。

このスタッフは10チャージを有する。このスタッフを手に持っている間、君は1回のアクションを使用してこのスタッフのチャージを1つ以上消費することにより、このスタッフから以下の呪文の1つを発動することができる。これらの呪文の呪文セーヴ難易度は君自身の値を用いる。アイス・ストーム（4チャージ）、ウォール・オヴ・アイス（4チャージ）、コーン・オヴ・コールド（5チャージ）、フォッグ・クラウド（1チャージ）。

このスタッフは夜明けごとに、消費済みのチャージを（1d6＋4）回ぶん回復する。このスタッフの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。1が出たならば、このスタッフは破壊されて水と化す。

ストーン・オヴ・グッド・ラック（ラックストーン）

Stone of Good Luck（Luckstone）／その他の魔法のアイテム、アンコモン（要同調）

この磨き上げられた石を身に帯びている間、君はあらゆる能力値判定とセーヴィング・スローに＋1ボーナスを得る。

ストーン・オヴ・コントローリング・アース・エレメンタルズ

Stone of Controlling Earth Elementals ／その他の魔法のアイテム、レア

この石が地面に触れているなら、君は1回のアクションを使用してこの石の合言葉を唱えることで、君がカンジャー・エレメンタル呪文を発動したかのように1体のアース・エレメンタルを召喚できる。この石は1回使用すると次の夜明けまで再使用できない。この石は重量が5ポンド（約2.3kg）ある。

スフィアー・オヴ・アナイアレイション

Sphere of Annihilation ／その他の魔法のアイテム、レジェンダリー

この宙に浮かぶ直径2フィート（約60cm）の黒い球体は、多元宇宙そのものに生じた穴を魔法の場で囲んで安定化させたものである。

この球体と重なったあらゆる物質は消滅するが、アーティファクトは例外である。アーティファクトの説明にスフィアー・オヴ・アナイアレイションからダメージを受けると書かれていない限り、アーティファクトはこの球体を無傷で通過する。アーティファクト以外の何かが、この球体に接触したが完全にこの球体の中に入りはしなかった場合、それは4d10［力場］ダメージを受ける。

この球体は誰かに制御されない限りその場を動かない。君が制御さ

れていないこの球体から60フィート（約18m）以内にいるなら、君は1回のアクションを使用して難易度25の【知力】〈魔法学〉判定を行なうことができる。判定が成功すると、この球体は君が指定した方向へふわふわ移動する。移動する距離は最大で（5×君の【知力】修正値）フィート（最低5フィート（約1.5m））である。判定が失敗した場合、この球体は君に10フィート（約3m）近づく。この球体がクリーチャーのスペースに入ったなら、そのクリーチャーは難易度13の【敏捷力】判定を行なわねばならず、失敗するとこの球体に触れてしまい、4d10［力場］ダメージを受ける。 君が他のクリーチャーの制御下にある球体を制御しようとした場合、君とそのクリーチャーとで【知力】〈魔法学〉判定の対抗判定を行なう。この判定に勝利した者は球体を制御下におき、通常どおりこの球体を移動させることができる。

この球体が（たとえばゲート呪文によって作られた）次元間ポータルや、（ポータブル・ホールの内部などの）異次元空間と接触した場合、GMは以下の表を用いて、何が起きるのかをランダムに決定する。

d100	結果
01～50	この球体は破壊される。
51～85	この球体はそのポータルを経由して移動する／その異次元空間の中に入る。
86～100	この球体および、この球体から180フィート（約54m）以内のすべてのクリーチャーと物体は、次元の裂け目を通ってランダムな次元界に送られる。

スペルガード・シールド

Spellguard Shield ／防具（盾）、ヴェリー・レア（要同調）

この盾を手に持っている間、君は呪文その他の魔法的効果に対するセーヴィング・スローに有利を得る上、君に対する呪文攻撃ロールには不利がつく。

スペル・スクロール（呪文の巻物）

Spell Scroll ／巻物、レアリティ：さまざま

1枚の呪文の巻物には1つの呪文の文言が神秘的な暗号の形式で記されている。その呪文が君のクラスの呪文リストにあるなら、君は1回のアクションを用いて巻物を読み上げ、その呪文を発動できる。このとき、その呪文の物質要素は何一つ提供する必要がない。その呪文が君のクラスの呪文リストにないなら、君はその巻物に何が書いてあるかわからない。巻物を読み上げることによって呪文を発動する際も、その呪文の通常どおりの発動時間がかかる。呪文が発動されたならば、巻物の文字はうすれて消え、巻物自体も砕けて塵と化す。発動が中断された場合は、巻物が失われることはない。

呪文の巻物

呪文レベル	レアリティ	セーヴ難易度	攻撃ボーナス
初級呪文	コモン	13	＋5
1	コモン	13	＋5
2	アンコモン	13	＋5
3	アンコモン	15	＋7
4	レア	15	＋7
5	レア	17	＋9
6	ヴェリー・レア	17	＋9
7	ヴェリー・レア	18	＋10
8	ヴェリー・レア	18	＋10
9	レジェンダリー	19	＋11

その呪文が君のクラスの呪文リストにあるが、しかし君が通常に発動できるよりも高いレベルである場合、君は呪文発動能力値の能力値判定を行なって、その呪文を首尾よく発動できたかどうかを決定せねばならない。難易度は（10＋その呪文のレベル）である。判定に失敗したならその呪文は何の効果も発することなく巻物から消え去る。

『呪文の巻物』表にあるとおり、巻物に書かれた呪文のレベルによって、巻物からの呪文のセーヴ難易度と攻撃ボーナス、および巻物のレアリティが決まる。

呪文の巻物に記されたウィザード呪文は、他人の呪文書に記された呪文と同様に、君の呪文書へ書き写すことが可能である。呪文の巻物から呪文を書き写す際、君は【知力】〈魔法学〉判定に成功しなければならない。この判定の難易度は（10＋その呪文のレベル）である。この判定が成功すると、その呪文を首尾よく書き写せる。判定が成功しようと失敗しようと、その巻物は破壊される。

スリッパーズ・オヴ・スパイダー・クライミング

Slippers of Spider Climbing ／その他の魔法のアイテム、アンコモン（要同調）

君はこの軽いはきものを着用している間、垂直な面を縦横無尽に移動したり、天井に逆さまにぶら下がったりできる。その際、君はしがみつくために両手を使う必要がない。また、君は自分の歩行移動速度に等しい登攀移動速度を得る。ただし、このはきものは氷や油に覆われているような滑りやすい表面を移動する能力までは与えてくれない。

センサー・オヴ・コントローリング・エア・エレメンタルズ

Censer of Controlling Air Elementals ／その他の魔法のアイテム、レア

この香炉の中で香が燃えているなら、君は1回のアクションを用いて香炉の合言葉を唱え、あたかもカンジャー・エレメンタル呪文を発動したかのように1体のエア・エレメンタルを召喚できる。そうしたなら、この香炉は次の夜明けまで、再びこの用途に用いることはできなくなる。

この香炉は幅6インチ（約15cm）、高さ1フィート（約30cm）（約30cm）。全体の形は杯のようで、装飾をこらした蓋がついている。重さは1ポンド（約450g）。

ソヴリン・グルー

Sovereign Glue ／その他の魔法のアイテム、レジェンダリー

この白濁した粘着性の物質は、任意の2つの物体を永久的に接着することができる。この物質の保存にはオイル・オヴ・スリッパリネスでコーティングした壺またはビンが必要だ。発見されるソヴリン・グルーは、容器の中に（1d6＋1）オンス（1オンスは約30ml）入っている。

この物質1オンスで1平方フィート（約0.1平方メートル）の表面を覆うことができる。この物質は1分で硬化する。ひとたび固まったなら、この物質による接着をはがすにはユニヴァーサル・ソルヴェント、オイル・オヴ・イセリアルネス、またはウィッシュ呪文を用いるしかない。

ソード・オヴ・ウーンディング

Sword of Wounding ／武器（任意の剣）、レア（要同調）

この武器のダメージによって失われたヒット・ポイントは、小休憩または大休憩によってのみ回復が可能であり、再生や魔法を含む他のいかなる手段によっても回復できない。

1ターンに1回、君がこの魔法の武器を用いた攻撃でクリーチャーにヒットを与えた時、君はその目標に傷を負わせることができる。この傷を受けたクリーチャーは、自分のターンの開始時ごとに、（君から受けた傷1つごとに1d4）の［死霊］ダメージを受け、その後に難易度15の【耐久力】セーヴを行なうことができる。このセーヴに1回成功すれば、そのクリーチャーが受けていたすべての傷の効果が終了する。あるいは、この傷を受けているクリーチャーまたはこのクリーチャーから5フィート（約1.5m）以内にいる他のクリーチャーが、1回のアクションを使用して難易度15の【判断力】〈医術〉判定を行なって成功すれば、そのクリーチャーが受けていたすべての傷の効果が終了する。

ソード・オヴ・シャープネス
Sword of Sharpness ／武器（［斬撃］ダメージを与える任意の剣）、ヴェリー・レア（要同調）

君がこの魔法の剣で物体を攻撃した時、目標に対する君の武器ダメージ・ダイスは最大値になる。

君がこの魔法の武器でクリーチャーを攻撃し、攻撃ロールで20の目を出した時、目標は追加で14［斬撃］ダメージを受ける。その後でもう1度1d20をロールすること。このロールで20の目が出たなら、君は目標の手足を1本切り落とす。手足を失うことの具体的な効果はGMが決定する。切り落とせる手足が一本もない場合、君は代わりに目標の体の一部を切り落とす。

さらに、君はこの剣の合言葉を唱えることでこの剣の刃を光らせ、半径10フィート（約3m）を“明るい”光で照らし、そこからさらに10フィート（約3m）を“薄暗い”光で照らすことができる。もう1度合言葉を唱えるか、この剣を鞘に納めると、この光は消える。

ソード・オヴ・ライフ・スティーリング
Sword of Life Stealing ／武器（任意の剣）、レア（要同調）

君がこの魔法の武器でクリーチャーを攻撃し、攻撃ロールで20の目を出した時、目標がアンデッドでも人造クリーチャーでもないならば、目標は追加で10［死霊］ダメージを受け、君は一時的ヒット・ポイント10を得る。

ダガー・オヴ・ヴェノム
Dagger of Venom ／武器（ダガー）、レア

この魔法の武器で行なう攻撃ロールとダメージ・ロールには＋1のボーナスが付く。

君は1回のアクションを用いて、この短剣の刃を黒いどろどろした毒でおおうことができる。この毒は、1分経過するか、この武器を用いた攻撃がクリーチャーにヒットするまで持続する。そのクリーチャーは難易度15の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば2d10［毒］ダメージを受け1分間毒状態になる。この短剣は、一度このように自ら刃を毒でおおったなら、次の夜明けまでは再び自ら刃を毒でおおうことはできない。

ダスト・オヴ・スニージング・アンド・チョーキング
Dust of Sneezing and Choking ／その他の魔法のアイテム、アンコモン

小さな入れ物にきわめて細かい砂に似た粉末が入っている。この粉末はダスト・オヴ・ディサピアランスそっくりに見え、アイデンティファイ呪文を用いてもダスト・オヴ・ディサピアランスであると識別される。この粉末は1包みで1回使用できる。

君が1回のアクションとしてこの粉末を空中にばらまくと、君および君から30フィート（約9m）以内にいて呼吸の必要なすべてのクリーチャーは難易度15の【耐久力】セーヴを行なわねばならず、失敗するとくしゃみが止まらなくって呼吸ができなくなる。この作用を受けているクリーチャーは無力状態であり、窒息中である。そのクリーチャーは意識がある限り、自分のターンの終了時ごとに同じセーヴを再び行なうことができ、成功すればそのクリーチャーに対するこの効果は終了する。レッサー・レストレーション呪文も、1体のクリーチャーに対するこの効果を終了させる。

ダスト・オヴ・ディサピアランス
Dust of Disappearance ／その他の魔法のアイテム、アンコモン

これはきわめて細かい砂に似た粉末を収めた小さな包みであり、1包みで1回使用できる。君が1回のアクションとしてこの粉末を空中にばらまくと、君および君から10フィート（約3m）以内のすべてのクリーチャーと物体が2d4分間、不可視状態になる。この持続時間はすべての対象に関して同一であり、この魔法の効果が発揮された時点でこの粉末は消費される。この粉末の作用を受けているクリーチャーが攻撃を行なうか呪文を発動すると、そのクリーチャーの不可視状態は終了する。

ダスト・オヴ・ドライネス
Dust of Dryness ／その他の魔法のアイテム、アンコモン

この小さな包みには（1d6＋4）つまみぶんの粉末が入っている。君は1回のアクションとしてこの粉末1つまみぶんを水にふりかけることができる。この粉末は一辺15フィート（約4.5m）の立方体の水を、おはじき程度の大きさの小石に変える。この小石は君が粉末をまいた位置のすぐ近くに出現する（この小石は水に浮かぶ）。この小石の重量はほぼ0である。

任意のクリーチャーは1回のアクションを使用してこの小石を硬い表面に叩きつけることができ、そうすると小石は砕けて元の水に戻る。これを行なった時点で小石の魔法は終了する。

体のほとんどが水でできているエレメンタル・クリーチャーは、この粉末1つまみに触れたなら難易度13の【耐久力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると10d6［死霊］ダメージを受ける（成功した場合は半分のダメージ）。

タリスマン・オヴ・アルティメット・イーヴル
Talisman of Ultimate Evil ／その他の魔法のアイテム、レジェンダリー（要同調；悪属性のクリーチャーのみ同調可）

この護符は悔悛（かいしゅん）の余地なき悪の象徴である。属性が善でも悪でもないクリーチャーは、この護符に触れると6d6［死霊］ダメージを受ける。善属性のクリーチャーはこの護符に触れると8d6［死霊］ダメージを受ける。いずれの場合も、悪属性でないクリーチャーはこの護符を手に持つか運搬したままターンを終了するたびに、前述のダメージを受ける。

君が悪属性のクレリックまたはパラディンなら、君はこの護符を聖印として使用することができ、この護符を着用しているか手に持っている間は呪文攻撃ロールに＋2ボーナスを得る。

この護符は6チャージを有する。この護符を着用しているか手に持っている間、君は1回のアクションを使用してこの護符のチャージを1つ消費し、君から120フィート（約36m）以内の地面にいて君が見ることのできるクリーチャー1体を選ぶことができる。目標が善属性なら、目標の足元に燃え盛る地割れが開く。目標は難易度20の【敏捷力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると地割れに落下して破壊され、死体は残らない。そして地割れは何の痕跡も残さずに閉じる。最後のチャージを消費した時点で、この護符は溶解して悪臭を放つ粘液と化し、破壊される。

タリスマン・オヴ・ザ・スフィアー
Talisman of the Sphere ／その他の魔法のアイテム、レジェンダリー（要同調）

君がスフィアー・オヴ・アナイアレイションを制御するための【知力】〈魔法学〉判定を行なう際、君がこの護符を手に持っているなら、その判定に関して君の習熟ボーナスは2倍になる。さらに、君がスフィアー・オヴ・アナイアレイションを制御下に置いてターンを開始したなら、君は1回のアクションを使用してこの球体を（君の【知力】修正値×10＋10フィート）だけ移動させることができる（10フィートは約3m）。

タリスマン・オヴ・ピュア・グッド

Talisman of Pure Good ／その他の魔法のアイテム、レジェンダリー（要同調；善属性のクリーチャーのみ同調可）

この護符は偉大なる善の象徴である。属性が善でも悪でもないクリーチャーは、この護符に触れると6d6［光輝］ダメージを受ける。悪属性のクリーチャーはこの護符に触れると8d6［光輝］ダメージを受ける。いずれの場合も、善属性でないクリーチャーはこの護符を手に持つか運搬したままターンを終了するたびに、前述のダメージを受ける。

君が善属性のクレリックまたはパラディンなら、君はこの護符を聖印として使用することができ、この護符を着用しているか手に持っている間は呪文攻撃ロールに＋2ボーナスを得る。

この護符は7チャージを有する。この護符を着用しているか手に持っている間、君は1回のアクションを使用してこの護符のチャージを1つ消費し、君から120フィート（約36m）以内の地面にいて君が見ることのできるクリーチャー1体を選ぶことができる。目標が悪属性なら、目標の足元に燃え盛る地割れが開く。目標は難易度20の【敏捷力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると地割れに落下して破壊され、死体は残らない。そして地割れは何の痕跡も残さずに閉じる。最後のチャージを消費した時点で、この護符は雲散霧消して金色の光の粒と化し、破壊される。

ダンシング・ソード

Dancing Sword ／武器（任意の剣）、ヴェリー・レア（要同調）

君は1回のボーナス・アクションを用いて、この魔法の剣を空中に投げ合言葉を唱えることができる。すると剣は宙に浮かび、30フィート（約9m）まで飛行して、剣から5フィート（約1.5m）以内の君が選択したクリーチャー1体を攻撃する。剣は君の攻撃ロールを使用し、ダメージ・ロールには君の能力修正値を使用する。

この剣が浮かんでいる間、君は1回のボーナス・アクションを用いて、君から30フィート（約9m）以内の、今とは異なる地点へ、最大30フィート（約9m）まで剣を飛ばすことができる。かつ、同じボーナス・アクションの一環として、剣から5フィート（約1.5m）以内のクリーチャー1体を攻撃させることができる。

浮かんでいる剣は、4回攻撃を行なったならば、最大30フィート（約9m）まで空を飛んで君の手に戻ろうとする。もし君が1本の手も空いていなかったならば、剣は君の足元で地面に落ちる。もし剣が君のもとへさえぎられずに飛んでゆける経路がなかったなら、剣はできるだけ君に近寄ってから地面に落ちる。また、君が剣をつかんだ時や、君が剣から30フィート（約9m）より遠く離れた時にも、剣は宙に浮かぶのを止める。

チャイム・オヴ・オープニング

Chime of Opening ／その他の魔法のアイテム、レア

これは中が空っぽの金属の筒で、長さ約1フィート（約30cm）、重さ約1ポンド（約450g）。君は1回のアクションとしてこれを打ち鳴らした上でこれを君から120フィート（約36m）以内の“開き得る物体”、たとえば扉やふたや錠前などに向けることができる。このチャイムが澄んだ音色を発したと思うと、その物体の1つの錠前または1つの掛け金が開く（ただしその音がその物体に届かない場合は除く）。錠前も掛け金も残っていない場合、その物体自体が開く。

このチャイムは10回使用できる。10回使われると割れてしまい、もはや役に立たなくなる。

ディフェンダー

Defender ／武器（任意の剣）、レジェンダリー（要同調）

君はこの魔法の武器を用いて行なう攻撃ロールとダメージ・ロールに＋3ボーナスを得る。

君の各ターンにおいて、君がそのターンで初めてこの剣で攻撃を行なう際、君はこの剣のボーナスの一部または全部を（そのターン中の攻撃へのボーナスを減らす代わりに）、君のACへのボーナスに振り替えることができる。たとえば、君は攻撃ロールとダメージ・ロールへのボーナスを＋1に低下させる代わりに、ACに＋2ボーナスを得ることができる。このボーナスの変更は君の次のターンの開始時まで持続するが、ACへのボーナスを得るためには君がこの剣を手に持っていなければならない。

ディメンジョナル・シャックルズ

Dimensional Shackles ／その他の魔法のアイテム、レア

君は1回のアクションとして、無力状態のクリーチャー1体にこの枷をはめることができる。この枷は、小型サイズから大型サイズまでのクリーチャーにぴったりの大きさへひとりでに変化する。この枷は通常の枷の効果を持つ上に、この枷をはめられたクリーチャーは（瞬間移動や他の次元界への移動を含む）いかなる次元移動も行なえなくなる。ただし、この枷はそのクリーチャーが次元間ポータルを通ることは邪魔しない。

君および、君がこの枷をはめる際に指定した任意のクリーチャー（複数でも可）は、1回のアクションを使用してこの枷を外すことができる。この枷をはめられたクリーチャーは30日ごとに1回、難易度30の【筋力】〈運動〉判定を行なうことができ、これに成功すればこの枷を破壊して自由の身になれる。

デーモン・アーマー

Demon Armor ／防具（プレート）、ヴェリー・レア（要同調）

この鎧を着用している間、君はACに＋1ボーナスを得る上、奈落語を理解し話せるようになる。さらに、この鎧の両の籠手には爪が生えているため、君が手で行なう素手打撃は（1）魔法の武器であり、（2）ダメージ種別が［斬撃］ダメージに変化し、（3）攻撃ロールとダメージ・ロールに＋1ボーナスがつき、（4）ダメージ・ダイスは1d8になる。

呪い：ひとたび君がこの呪われた鎧を着けると、リムーヴ・カースの呪文や同様の魔法の目標になるまで、この鎧を脱ぐことができない。この鎧を着用している間、君はデーモンに対する攻撃ロールと、デーモンの呪文および特殊能力に対するセーヴに不利を被る。

デカンター・オヴ・エンドレス・ウォーター

Decanter of Endless Water ／その他の魔法のアイテム、アンコモン

これは栓のはまったビンで、振るとまるで水が入っているかのようにぱちゃぱちゃ音がする。重さは2ポンド（約0.91kg）。

君は1回のアクションを用いて、栓を抜き、3つの合言葉の1つを唱えることができる。するとこの水差しから一定量の真水か塩水（どちらにするかは君が決定する）が流れ出す。水は次の君のターンの開始時には流れ止む。以下のオプションの中から1つを選択すること。

- “小川よ”と唱えれば1ガロン（約3.8リットル）の水が流れ出す。
- “湧き水よ”と唱えれば5ガロン（約19リットル）の水が流れ出す。
- “間欠泉よ”と唱えれば30ガロン（約110リットル）の水が流れ出し、長さ30フィート（約9m）、幅1フィート（約30cm）の奔流となる。この水差しを手に持っている間、君は1回のボーナス・アクションとして、君から見え、君の30フィート（約9m）以内にいるクリーチャー1体に水差しの狙いをつけることができる。その目標は難易度13の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば1d4［殴打］ダメージを受けかつ倒れて伏せ状態になる。君はクリーチャーのかわりに、着用も運搬もされていない重さ200ポンド（約91kg）以下の物体1つを目標とすることもできる。その物体は打ち倒されるか、君から遠ざかる方向へ最大15フィート（約4.5m）まで押しやられる。

デック・オヴ・イリュージョンズ

Deck of Illusions ／その他の魔法のアイテム、アンコモン

この箱には羊皮紙のカードが一そろい入っている。完全なものは34枚のカードで構成されている。宝物として発見されたデックは通常、（1d20－1）枚のカードがなくなっている。

このデックの魔法は、カードをランダムに引くことによってのみ機能する（このデックを再現するために本物のトランプを使用してもよい）。君は1回のアクションを用いて、デックからカードを1枚ランダムに引き、これを君から30フィート（約9m）以内の地面の一点へ投げることができる。

するとカードの上に1体または複数のクリーチャーの幻が現れ、解呪されるまで持続する。幻のクリーチャーは本物そっくりに見え、大きさも本物と同じで、本物のクリーチャーと同じようにふるまう。ただし幻のクリーチャーはいかなる害も及ぼすことができない。君は、幻のクリーチャーから120フィート（約36m）以内におりかつ幻のクリーチャーを見ることができるなら、1回のアクションを用いて幻のクリーチャーを魔法的に移動させることができる。移動先は対応するカードから30フィート（約9m）以内ならばどこでもよい。物体は幻のクリーチャーを通り抜けてしまうため、幻のクリーチャーとの物理的なやりとりがあれば、それが幻だということは明らかになる。また、何者かが1回のアクションを用いて幻のクリーチャーを見定めようとしたならば、その者は難易度15の【知力】〈捜査〉判定を行ない、成功すればこれを幻だと見破ることができる。以後その幻のクリーチャーは半透明に見えるようになる。

この幻は、カードが他の場所に移されるか、幻が解呪されるまで持続する。幻が終了したなら、そのカードの絵は消え去り、そのカードは二度と使用できなくなる。

デック・オヴ・イリュージョンズ

トランプ	幻
ハートのエース	レッド・ドラゴン
ハートのキング	騎士と衛兵4人
ハートのクイーン	サキュバスかインキュバス
ハートのジャック	ドルイド
ハートの10	クラウド・ジャイアント
ハートの9	エティン
ハートの8	バグベア
ハートの2	ゴブリン
ダイヤのエース	巨大な目玉の怪物
ダイヤのキング	大魔道士とその弟子である魔道士
ダイヤのクイーン	ナイト・ハグ
ダイヤのジャック	暗殺者
ダイヤの10	ファイアー・ジャイアント
ダイヤの9	オーガ・メイジ（オニ）
ダイヤの8	ノール
ダイヤの2	コボルド
スペードのエース	リッチ
スペードのキング	司祭と侍祭2人
スペードのクイーン	メドゥサ
スペードのジャック	古強者
スペードの10	フロスト・ジャイアント
スペードの9	トロル
スペードの8	ホブゴブリン
スペードの2	ゴブリン
クラブのエース	アイアン・ゴーレム
クラブのキング	山賊の頭目と山賊3人
クラブのクイーン	エリニュス
クラブのジャック	狂戦士
クラブの10	ヒル・ジャイアント
クラブの9	オーガ
クラブの8	オーク
クラブの2	コボルド
ジョーカー（2枚）	君（デックの所有者）

デック・オヴ・メニー・シングズ

Deck of Many Things ／その他の魔法のアイテム、レジェンダリー

このデックは箱や小さな袋に入っていることが多く、象牙や子牛皮紙でできた複数枚のカードから成る。大半（75%）のデックは13枚しかないが、そうでないものは22枚ある。

君はカードを引く前にまず何枚のカードを引くか宣言し、それからランダムにカードを引かねばならない（このデックを再現するために本物のトランプを使用してもよい）。最初に宣言した枚数より余分に引いてしまった場合、余分のカードは何の効果もあらわさない。それ以外の（最初に宣言した枚数以内の）カードは、デックから引かれるや否や、魔法が効果をあらわす。君は前のカードを引いてから次のカードを引くまでの間に最大1時間しかあけられない。君が宣言した枚数を引くことができなかった場合、残りのカードはすべてひとりでにデックから飛び出し、すべて同時に効果をあらわす。

カードは一度引かれるとどこへともなく消え去る。そしてそのカードは、“愚者”でも“道化”でもなかったならば、再びデックの中に現れる。従って同じカードを2度引くこともあり得る。

デック・オヴ・メニー・シングズ

トランプ	カード
ダイヤのエース	宰相*
ダイヤのキング	太陽
ダイヤのクイーン	月
ダイヤのジャック	星
ダイヤの2	彗星*
ハートのエース	運命の三女神*
ハートのキング	玉座
ハートのクイーン	鍵
ハートのジャック	騎士
ハートの2	宝石*
クラブのエース	鉤爪*
クラブのキング	虚無
クラブのクイーン	火炎
クラブのジャック	髑髏
クラブの2	白痴*
スペードのエース	地下牢*
スペードのキング	破滅
スペードのクイーン	エウリュアレー
スペードのジャック	悪党
スペードの2	天秤（てんびん）*
ジョーカー（商標付き）	愚者*
ジョーカー（商標なし）	道化

*……22枚版にのみ存在する

悪党：GMの選択した1人のNPCが君に敵対的になる。この新たな敵が誰なのかは、NPC本人か他の誰かがそのことを明らかにするまで伏せておかれる。そのNPCの敵意を終らせることができるのは、ウィッシュ呪文または神性介入のみである。

運命の三女神：現実という織物がほどけ、織りなおされる。これにより、君は一つのできごとを、そもそも一度も起らなかったかのように、回避または消去できる。君はこのカードの魔法を、カードをひいた瞬間に使用することもできれば、それから死ぬまでの間の任意の時点で使用することもできる。

エウリュアレー：このカードに描かれたメドゥサに似た顔が君を呪う（エウリュアレーはギリシア神話に登場するメドゥサの姉妹）。君はこの呪いを受けている間、セーヴィング・スローに－2のペナルティを受ける。この呪いは神か“運命の三女神”のカードでなければ終らせることはできない。

火炎：1体の強力なデヴィルが君の敵となる。そのデヴィルは君の破滅を追い求め、君が生きている限りつけ回し、君がもがき苦しむのを大いに楽しんでのちはじめて君を殺そうとする。君かそのデヴィルのどちらかが死ぬまでこの敵意は続く。

鍵：君が習熟している、レアリティがレア以上の魔法の武器が1つ、君の手中に現れる。具体的な武器はGMが選択する。

鉤爪：君の着用または運搬している魔法のアイテムはすべて分解されて塵と化する。君の所有しているアーティファクトは、破壊されはしないが、しかし消え去る。

騎士：1人の4レベル・ファイターが、君から30フィート（約9m）以内の、君が選択した場所に現れ、君に仕える。そのファイターは君と同じ種族であり、運命が自分を君のもとへ連れてきたのだと信じて、死に至るまで忠実に君に仕える。このキャラクターは君が動かすこと。

玉座：君は〈説得〉技能の習熟を得る。かつ、君は〈説得〉技能の判定を行なう際、習熟ボーナスを2倍にする。さらに、君はこの世界のどこかにある小さな砦の正当な所有権を得る。しかし砦は現在モンスターどもの手中にあり、君が砦をわがものと宣言するには、まずこれを掃討せねばならない。

虚無：この黒いカードは速やかな破滅を意味する。君の魂は肉体から抜き出され、GMの選択した場所にある1つの物体の中に閉じこめられてしまう。1体または複数の強力な存在がその場所を守っている。魂がこのように囚われている間、君の肉体は無力状態である。ウィッシュ呪文は、君の魂を肉体に戻すことはできないが、しかし君の魂を閉じこめている物体の位置を明かしてくれる。君はもはやこれ以上カードを引くことはない。

愚者：君は10,000XPを失い、このカードを捨て、デックからもう1枚引く。何枚のカードを引くかという宣言に対しては、愚者ともう1枚の両方をあわせて1枚引いたものとして勘定する。もし10,000XPを失うとレベルが下がってしまうなら、10,000XPではなく、ぎりぎり今のレベルに留まれるだけのXPを失う。

宰相：このカードを引いてから1年以内の任意の時点で、君は瞑想の中で1つの問を発し、その問に対する真実に即した答を精神的に受け取ることができる。その答は、情報を与えるだけでなく、頭を悩ます問題やその他のジレンマを解決する助けにもなる。言いかえれば、知識と“その知識をいかに用いるか”に関する知恵がともに来るのである。

彗星：もし君が、次に遭遇した（1体あるいは複数体の）敵対的なモンスターと自分1人で戦って勝ったならば、君は次のレベルにレベルアップするのに充分な経験点を得る。そうでなければ、このカードには何の効果もない。

太陽：君は50,000XPを得る。そして1個の“その他の魔法のアイテム”（GMがランダムに決定する）が君の手中に現れる。

地下牢：君は姿を消し、一切の活動を停止して異次元の球体内に埋葬される。君の着用または運搬していたものはすべて、姿を消す時に君が占めていた場所に残る。君は、発見されて球体から救出されるまで、幽閉されたままである。君の位置はいかなる占術魔法によっても判明しないが、ウィッシュ呪文は君の牢獄の位置を明らかにすることができる。君はもはやこれ以上カードを引くことはない。

月：君は1d3回ウィッシュ呪文を発動する能力を得る。

天秤：君の精神はひきゆがんで変容し、これにより属性が変化する。秩序は混沌に、混沌は秩序に、善は悪に、悪は善になる。属性が“真なる中立”または無属性ならば何の効果もない。

道化：君は（1）10,000XPを得るか、あるいは（2）宣言した枚数に加えてもう2枚カードを引くことができるようになる。

髑髏：君は1体のアヴァターラ・オヴ・デス（死の化身）を召喚する。その姿は幽霊めいた人型の骸骨で、黒いぼろぼろのローブを着て、半ばすきとおった鎌を手にしている。それは君から10フィート（約3m）以内の、GMが選択した位置に出現し、君を攻撃しながら他の者たちに「こやつはこの戦いに独りで勝たねばならぬのだ！」と宣言する。アヴァターラは君が死ぬか自分のヒット・ポイントが0になるまで戦い、このいずれかが成就すると消え去る。もし誰かが君を助けようとしたなら、加勢した者は自分自身のアヴァターラ・オヴ・デスを召喚してしまう。アヴァターラ・オヴ・デスに殺された者は蘇生できない。

白痴：君の【知力】が永続的に1d4＋1減少する（最低値1）。君は宣言した枚数に加えてもう1枚カードを引いてもよい。

破滅：君が運搬または所有しているあらゆる形態の財産は、魔法のアイテム以外、すべて失われる。携行可能な資産は消え去る。君の所有する事業や建物や土地は、できるだけ現実を改変することの少ない形で失われる。このカードによって失われた財産に対する君の所有権を証明する文書があったなら、それも消え去る。

宝石：1個2,000gpの価値がある装身具25個か、1粒1,000gpの価値がある宝石50個が君の足元に現れる。

星：君の能力値の1つを2上昇させる。その能力値は20を超えてもよいが、24を超えることはできない。

アヴァターラ・オヴ・デス

中型・アンデッド、中立にして悪

AC：20

hp：召喚者の最大ヒット・ポイントの半分

移動速度：60フィート（約18m）、飛行60フィート（約18m）（ホバリング）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16（＋3）	16（＋3）	16（＋3）	16（＋3）	16（＋3）	16（＋3）

ダメージ完全耐性：［死霊］、［毒］

状態完全耐性：気絶状態、恐怖状態、石化状態、毒状態、麻痺状態、魅了状態

感覚：暗視60フィート（約18m）、超視覚60フィート（約18m）、受動〈知覚〉13

言語：召喚者の知っている言語すべて

脅威度：――（0XP）

退散完全耐性：このアヴァターラはアンデッドを退散させる特徴に完全耐性を有する。

非実体移動：このアヴァターラは他のクリーチャーや物体を、あたかも“移動困難な地形”であるかのように通り抜けることができる。アヴァターラは自分のターンを物体の中で終了したなら5（1d10）［力場］ダメージを受ける。

アクション

刈り取る大鎌：このアヴァターラは半ばすきとおった大鎌で5フィート（約1.5m）以内のクリーチャー1体の体をなぎ払い、7（1d8＋3）［斬撃］ダメージおよび4（1d8）［死霊］ダメージを与える。

トウム・オヴ・アンダスタンティング
Tome of Understanding ／その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レア

この書物には直観と洞察の訓練法が記されており、その言葉には魔法が宿っている。君が全部で6日間以内に48時間かけてこの書物の内容を研究し、訓練を実践したなら、君の【判断力】値は2上昇し、【判断力】値の最大値も2上昇する。そしてこの書物の魔法は失われるが、100年後に回復する。

トウム・オヴ・クリア・ソウト
Tome of Clear Thought ／その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レア

この書物には記憶と論理の訓練法が記されており、その言葉には魔法が宿っている。君が全部で6日間以内に48時間かけてこの書物の内容を研究し、訓練を実践したなら、君の【知力】値は2上昇し、【知力】値の最大値も2上昇する。そしてこの書物の魔法は失われるが、100年後に回復する。

トウム・オヴ・リーダーシップ・アンド・インフルエンス
Tome of Leadership and Influence ／その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レア

この書物には他人に影響を及ぼし魅了するための手引きが記されており、その言葉には魔法が宿っている。君が全部で6日間以内に48時間かけてこの書物の内容を研究し、手引きを実践したなら、君の【魅力】値は2上昇し、【魅力】値の最大値も2上昇する。そしてこの書物の魔法は失われるが、100年後に回復する。

トライデント・オヴ・フィッシュ・コマンド
Trident of Fish Command ／武器（トライデント）、アンコモン（要同調）

このトライデントは魔法の武器である。この武器は3チャージを有する。この武器を運搬している間、君は1回のアクションを使用して1チャージを消費することにより、この武器から生まれつき水泳移動速度を有する野獣1体に対してドミネイト・ビースト（セーヴ難易度15）を発動することができる。このトライデントは夜明けごとに、消費済みのチャージを1d3回ぶん回復する。

ドラゴン・スケイル・メイル
Dragon Scale Mail ／防具（スケイル・メイル）、ヴェリー・レア（要同調）

ドラゴン・スケイル・メイルは1種類のドラゴンの鱗から作られている。ドラゴンの中には自分の体からはがれ落ちた鱗を集めて、人型生物への贈り物にする者もいる。狩人がドラゴンの死体から注意深く皮をはぎ取り、保存処理を施す場合もある。いずれにせよ、ドラゴン・スケイル・メイルには高い値段がつく。

この鎧を着用している間、君は（1）ACに＋1ボーナスを得る。（2）ドラゴンの“畏怖すべき存在”とブレス攻撃に対するセーヴに有利を得る。（3）鱗の持ち主であったドラゴンの種類に対応した1種類のダメージ種別（表を参照）に対する抵抗を得る。

さらに、君は1回のアクションとして五感を集中することで、君から30マイル（約48km）以内にいる、この鎧と同じ種類の、最も近いドラゴンまでの距離と方向を魔法的に知ることができる。この特殊なアクションは、1度使うと次の夜明けまで再使用できない。

ドラゴン	抵抗	ドラゴン	抵抗
カッパー	[酸]	ブラック	[酸]
グリーン	[毒]	ブルー	[電撃]
ゴールド	[火]	ブロンズ	[電撃]
シルヴァー	[冷気]	ホワイト	[冷気]
ブラス	[火]	レッド	[火]

ドラゴン・スレイヤー
Dragon Slayer ／武器（任意の剣）、レア

君はこの魔法の武器を用いて行なう攻撃ロールとダメージ・ロールに＋1ボーナスを得る。

君がこの武器でドラゴンにヒットを与えると、そのドラゴンは3d6の追加ダメージを受ける（ダメージ種別はこの武器と同じ）。この武器に関して、“ドラゴン”とはクリーチャー種別がドラゴンであるクリーチャーすべてを指す（ドラゴン・タートルやワイヴァーンなども含む）。

ドワーヴン・スロウアー
Dwarven Thrower ／武器（ウォーハンマー）、ヴェリー・レア（要同調；ドワーフのみ同調可）

君はこの魔法の武器を用いて行なう攻撃ロールとダメージ・ロールに＋3ボーナスを得る。この武器は“投擲”特性を持ち、通常射程は20フィート（約6m）、長距離射程は60フィート（約18m）である。この武器を用いた君の遠隔攻撃がヒットした時、この武器は追加で1d8ダメージを与える（目標が巨人なら2d8ダメージ）。遠隔攻撃を行なった直後、この武器は君の手の中に飛んで戻ってくる。

ドワーヴン・プレート
Dwarven Plate ／防具（プレート）、ヴェリー・レア

この鎧を着用している間、君はACに＋2ボーナスを得る。さらに、何らかの効果が君の意に反して君を地面沿いに移動させようとした時、君は自分のリアクションを使用して、自分が移動させられる距離を最大で10フィート（約3m）減少させることができる。

ナイン・ライヴズ・スティーラー
Nine Lives Stealer ／武器（任意の剣）、ヴェリー・レア（要同調）

君はこの魔法の武器を用いて行なう攻撃ロールとダメージ・ロールに＋2ボーナスを得る。

この剣のチャージ数は（1d8＋1）である。君が“現在ヒット・ポイントが100未満のクリーチャー”にクリティカル・ヒットを与えた時、そのクリーチャーは難易度15の【耐久力】セーヴを行なわねばならない。セーヴに失敗したクリーチャーは、この剣によって肉体から生命力を奪い取られて即死する（アンデッドおよび人造クリーチャーはこの効果を受けない）。これによってクリーチャーが即死した場合、この剣のチャージが1減る。剣のチャージがなくなった時点でこの特性は失われる。

ネックレス・オヴ・アダプテイション
Necklace of Adaptation ／その他の魔法のアイテム、アンコモン（要同調）

この首飾りを着用している間、君はいかなる環境においても普段どおり呼吸でき、有害なガスや気体（たとえばクラウドキル呪文やスティンキング・クラウド呪文の効果、吸入型の毒、一部のドラゴンのブレス攻撃）に対するセーヴに有利を得る。

ネックレス・オヴ・ファイアーボールズ
Necklace of Fireballs ／その他の魔法のアイテム、レア

この首飾りには（1d6＋3）個のビーズがぶら下がっている。君は1回のアクションを使用して1個のビーズをむしり取り、最大で60フィート（約18m）遠くまで投げることができる。このビーズは落下地点に到達すると、3レベルのファイアーボール呪文（セーヴ難易度15）に相当する爆発を起こす。

君は1回のアクションで2個以上のビーズを投げたり、首飾りごと全部いっぺんに投げることもできる。そうした場合、（ビーズの数－1）に等しい数値だけファイアーボールのレベルが上昇する。

ネックレス・オヴ・プレイヤー・ビーズ

Necklace of Prayer Beads ／その他の魔法のアイテム、レア（要同調；クレリック、ドルイド、またはパラディンのみ同調可）

この首飾りには、アクアマリン、ブラック・パール（黒真珠）、またはトパーズで作られた魔法の数珠玉が全部で（1d4＋2）個ついている。加えて、アンバー（琥珀）、ブラッドストーン、シトリン、コーラル（珊瑚）、ジェイド（翡翠）、パール（真珠）、あるいはクオーツ（石英）で作られた、魔法でない普通の数珠玉も多数連なっている。魔法の数珠玉をこの首飾りから外すと、その数珠玉の魔法は失われる。

これらの魔法の数珠玉は6種類存在する。この首飾りにそれぞれの数珠玉がいくつ含まれているかは、GMが決めてもよいし、ランダムに決定してもよい。1つの首飾りに同じ種類の数珠玉が2個以上含まれることもありうる。この数珠玉を使用するためには、この首飾りを着用していなければならない。1つの数珠玉には呪文が1つ含まれており、君はボーナス・アクションとしてこれを発動できる（セーヴの必要な呪文の場合、君の呪文セーヴ難易度を使う）。魔法の数珠玉の呪文を1回発動すると、その数珠玉は次の夜明けまで再使用できない。

d20	数珠玉	呪文
1～6	祝福	ブレス
7～12	回復	キュア・ウーンズ（2レベル）または レッサー・レストレーション
13～16	恩寵	グレーター・レストレーション
17～18	一撃	ブランディング・スマイト
19	召喚	プレイナー・アライ
20	風乗り	ウィンド・ウォーク

バーサーカー・アックス

Berserker Axe ／武器（任意の斧）、レア（要同調）

この魔法の武器で行なう攻撃ロールとダメージ・ロールには＋1のボーナスが付く。加えて、この武器に同調している間、君の最大ヒット・ポイントは君のレベルに等しい数だけ上昇する。

呪い：この斧は呪われており、これに同調することは呪いを君に及ぼす。呪われている間、君はこの斧を手放そうとせず、常に手の届く範囲に置く。また君はこの斧以外の武器での攻撃ロールに不利を受ける（ただし、君から姿が見えるか音が聞える敵が60フィート（約18m）以内にいる時に限る）。

君がこの斧を所持している間に敵対的なクリーチャーが君にダメージを与えたなら、君は難易度15の【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると凶暴化する。凶暴化している間、君は毎ラウンド、アクションを用いて、君に一番近いクリーチャーをこの斧で攻撃せねばならない。攻撃アクションの一環として追加攻撃を行なえる場合、君はそれらの追加攻撃を使用し、現在の目標を倒したならば次に近いクリーチャーを攻撃するために移動する。攻撃可能な目標が複数いる場合、ランダムにどれか1体を攻撃する。君は“君から姿が見えるか音が聞えるクリーチャーが60フィート（約18m）以内にいない”状況で自分のターンを開始するまで凶暴化したままである。

パール・オヴ・パワー

Pearl of Power ／その他の魔法のアイテム、アンコモン（要同調；呪文の使い手のみ同調可）

このパールを持ち歩いている間、君は1回のアクションを使用してこのアイテムの合言葉を唱えることにより、消費済みの呪文スロット1つを回復できる。回復しようとする消費済みスロットが4レベル以上だった場合、3レベルのスロットが回復する。このパールは1回使用すると次の夜明けまで再使用できない。

パイプス・オヴ・ザ・スーアーズ

Pipes of the Sewers ／その他の魔法のアイテム、アンコモン（要同調）

このパイプ笛を使用するためには、管楽器に習熟していなければならない。君がこの笛に同調している間、普通のラットおよびジャイアント・ラットは君に対して中立的であり、君から脅威や危害を被らない限り君を攻撃しようとしない。

この笛のチャージ数は3である。君が1回のアクションとしてこの笛を演奏すると、君はボーナス・アクションとして1～3チャージを消費することで、1チャージごとに1群のスウォーム・オヴ・ラッツを呼び出せるようになる。ただし、これを行なえるのは1/2マイル（約800m）以内に充分な数のラットがいる場合に限られる（この条件が満たされているかどうかはGMが判断する）。スウォーム（大群）を構成できるだけのラットがいない場合、消費したチャージは無駄になる。君に呼ばれたラットたちは最短経路を通って笛の音色に近寄ってくるが、君の制御下にあるわけではない。この笛は夜明けごとに、消費済みのチャージを1d3回ぶん回復する。

君がこの笛を演奏している間に、他のクリーチャーの制御下に置かれていないスウォーム・オヴ・ラッツが君から30フィート（約9m）以内に入ってくるたび、君は自分の【魅力】とそのスウォームの【判断力】で対抗判定を行なうことができる。君がこの判定に敗北すると、そのスウォームはふだん通りに振る舞い、以後24時間この笛の音によって操られなくなる。君がこの判定に勝利すると、そのスウォームはこの笛の音に操られ、君が毎ラウンド1回のアクションを費やして演奏を続ける限りは君および君の仲間たちに対して友好的になる。友好的になったスウォームは君の命令に従う。君がこのスウォームに命令を与えない場合、このスウォームは自分の身を守る以外何のアクションも行なわない。このスウォームがターンを開始した時点で笛の音が聞こえない場合、そのスウォームに対する君の制御は終了し、そのスウォームはふだん通りに振る舞い始め、以後24時間この笛の音によって操られなくなる。

パイプス・オヴ・ホーンティング

Pipes of Haunting ／その他の魔法のアイテム、アンコモン

この笛を使用するためには、管楽器に習熟していなければならない。この笛のチャージ数は3である。君は1回のアクションを使用し、1チャージを消費してこの笛を演奏することで、不気味な魔法の音色を奏でることができる。君の演奏を聞いた、君から30フィート（約9m）以内のクリーチャーはみな難易度15の【判断力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると1分間、君によって恐怖状態になる。君が望むなら、範囲内のクリーチャーのうち君に敵対的でない者は皆このセーヴに自動的に成功することにしてもよい。セーヴに失敗したクリーチャーは自分の各ターンの終了時に再びこのセーヴを行なうことができ、成功すればそのクリーチャーに関してこの効果は終了する。このセーヴに成功したクリーチャーは、以後24時間この笛の効果を受けなくなる。この笛は夜明けごとに、消費済みのチャージを1d3回ぶん回復する。

バッグ・オヴ・ディヴァウアリング

Bag of Devouring ／その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レア

この袋は一見、バッグ・オヴ・ホールディングのように見えるが、実はとほうもなく大きな異次元クリーチャーが物を食べる口なのである。この袋を裏表ひっくり返すと、物を食べる口は閉じてしまう。

この袋に結びついている異次元クリーチャーは、袋に入っているものをすべて感知できる。袋に完全に収まった動物性または植物性の物質はむさぼり食われて永遠に失われる。生きているクリーチャーの体の一部が袋に入ったならば（これは誰かが袋の中に手を入れた時などに起きる）、そのクリーチャーは50%の確率で袋の中に引きこまれて

しまう。袋の中にいるクリーチャーは自分のアクションを用いて脱出を試みることができ、難易度15の【筋力】判定に成功すれば脱出できる。他のクリーチャーは自分のアクションを用いて袋の中に手を伸ばし、中のクリーチャー1体を引きずり出そうとすることができる。難易度20の【筋力】判定に成功すれば引きずり出せる。ただし、引きずり出そうとした者も先述の通り50%の確率で中に引きこまれてしまうことに注意。袋の中で自分のターンを開始したクリーチャーはむさぼり食われ、その肉体は破壊される。

この袋は、自律行動能力を持たない物体を、最大で1立方フィート（約28.3リットル）まで、中に入れておける。ただし、この袋は1日に1回、中のすべての物体を呑みこみ、他の次元界へ吐き出す。一日のいかなる時にいかなる次元界へ吐き出すかはGMが決定する。

この袋に穴があいたり裂け目ができたりしたなら、袋は破壊され、袋の中にあったものはアストラル界のランダムな地点へ飛ばされる。

バッグ・オヴ・トリックス

Bag of Tricks ／その他の魔法のアイテム、アンコモン

これは灰色や赤茶色や褐色の布でできた、何のへんてつもない、空っぽの袋のように見える。けれど中に手を入れてみると、何やら小さなふわふわしたしたものがある。この袋の重さは1/2ポンド（約230g）。

君は1回のアクションを用いて袋の中からふわふわしたものを取り出し、それを最大20フィート（約6m）先まで投げることができる。そのものは着地すると1体のクリーチャーに変化する。1d8をロールし、袋の色に応じた表を参照すること。クリーチャーのデータは『その他のクリーチャー』を参照。そのクリーチャーは次の夜明けが来るかヒット・ポイントが0になったならば消え去る。

そのクリーチャーは君や君の仲間に対して友好的であり、君のターンに行動する。君は1回のボーナス・アクションを用いて、（1）そのクリーチャーが次のそのクリーチャーのターンにどう移動しどんなアクションをとるかを命令することも、（2）「私の敵を攻撃しろ」といった大ざっぱな指示を与えることもできる。こうした指示がない場合、そのクリーチャーはクリーチャー本来の性質にふさわしくふるまう。

袋からふわふわしたものが3つ取り出されたなら、その袋は次の夜明けまで再び使用できなくなる。

灰色のバッグ・オヴ・トリックス

1d8	クリーチャー	1d8	クリーチャー
1	ウィーゼル	5	パンサー
2	ジャイアント・ラット	6	ジャイアント・バジャー
3	バジャー	7	ダイア・ウルフ
4	ボア	8	ジャイアント・エルク

赤茶色のバッグ・オヴ・トリックス

1d8	クリーチャー	1d8	クリーチャー
1	ラット	5	ジャイアント・ゴート
2	アウル	6	ジャイアント・ボア
3	マスティフ	7	ライオン
4	ゴート	8	ブラウン・ベア

褐色のバッグ・オヴ・トリックス

1d8	クリーチャー	1d8	クリーチャー
1	ジャッカル	5	ブラック・ベア
2	エイプ	6	ジャイアント・ウィーゼル
3	バブーン	7	ジャイアント・ハイエナ
4	アックス・ビーク	8	タイガー

バッグ・オヴ・ビーンズ

Bag of Beans ／その他の魔法のアイテム、レア

この分厚い布の袋の中には3d4粒の乾燥した豆が入っている。袋全体の重さは、“1/2ポンド＋（袋の中の豆の数×1/4ポンド）”である。

君が袋の中身を地面にあけると、豆を中心に半径10フィート（約3m）の爆発が起きる。この範囲内の全クリーチャーは、君を含めて、難易度15の【敏捷力】セーヴィング・スローを行ない、失敗すれば5d4［火］ダメージ、成功すればその半分のダメージを受ける。この火は範囲内にあって着用も運搬もされていない可燃物を発火させる。

この袋から豆を1粒取り出し、これを土や砂に埋めて水をやると、豆は1分後に、埋められた地面から何らかの効果を生み出す。GMは以下の表から効果を選択するか、ランダムに決定するか、自分で効果を考える。

バッグ・オヴ・ビーンズ

d100	効果
01	5d4本のトードスツール（ホコリタケ、テングダケなど多肉質のキノコの総称。食用のものも有毒のものもある）が生える。クリーチャーがトードスツールを食べたなら任意のダイスをロールすること。結果が奇数なら食べた者は難易度15の【耐久力】セーヴィング・スローを行ない、失敗すると5d6［毒］ダメージを受けかつ1時間のあいだ毒状態になる。結果が偶数なら食べた者は1時間のあいだ5d6の一時的ヒット・ポイントを得る。
02～10	泉がわき、水かビールかベリーのジュースかお茶か酢かワインか油（GMが選択すること）が天にふきあがる。それは高さ30フィート（約9m）に達し、1d12ラウンドにわたって続く。
11～20	1体のアウェイクンド・ツリーが生えてくる。このアウェイクンド・ツリーは50%の確率で“混沌にして悪”であり、攻撃をしかけてくる。
21～30	君に似た姿の、自律行動能力を持つが移動できない石像が1つ生えてくる。それは君に対して悪口雑言を並べ立てる。もし君が像のもとを去り、他の者が像に近づいたなら、像は君のことを地上最悪の悪党であると語り、新来の客を言いくるめて、君を見つけて討ち果させようとする。君が像と同じ次元界にいる限り、像には君の居場所がわかる。この像は24時間後には自律行動能力を失う。
31～40	青い炎をあげるかがり火がひとつ生えてきて、24時間経過するか消火されるまで燃え続ける。
41～50	1d6＋6体のアウェイクンド・シュラブが生えてくる。
51～60	1d4＋8本の明るい桃色をしたヒキガエルが地面から這い出してくる。誰かがヒキガエルに触れるたび、それはGMの選択した種類の大型サイズ以下のモンスターに変化する。そのモンスターは1分間経つと明るい桃色の煙のなかに消え去る。
61～70	腹ぺこの肉食怪獣が穴を掘って出てきて襲いかかる。
71～80	果物の木が生える。木には1d10＋20個の実がなっており、うち1d8個は魔法のポーション（どんなポーションかはランダムに決定）として機能し、1個は摂取型の毒である（どんな毒かはGMが決定）。木は1時間後に消滅する。木からもいだ実は残る。実に魔法がこもっていた場合、その魔法の力は30日間もつ。
81～90	1d4＋3個の卵のはいった鳥の巣が現れる。卵を食べたクリーチャーは難易度20の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。成功した者は最も低い能力値が1だけ永続的に増加する（最も低い値が複数ある場合はランダムに決定する）。失敗した者は体内に魔法の爆発が起き10d6［力場］ダメージを受ける。
91～99	底辺が60フィート（約18m）四方の墳墓がとつぜん地中から現れる。墳墓の中には石棺があり、石棺の中には1体の強力なアンデッド・クリーチャーがいる。墳墓はそのアンデッド・クリーチャーの住処として扱われる。石棺には宝が入っている（宝の内容はGMが決定）。
00	巨大な豆のつるが大地を割ってそそり立つ。高さはGMが決定する。豆のつるを登るとどこに着くかもGMが決定する。それは天下の絶景かもしれず、クラウド・ジャイアントの城かもしれず、別の次元界であるかもしれない。

バッグ・オヴ・ホールディング

Bag of Holding ／その他の魔法のアイテム、アンコモン

この袋を外側から見た大きさは、口の直径約2フィート（約60cm）、深さ4フィート（約120cm）。だが中の空間はそれよりずっと大きい。この袋は重量500ポンド（約230kg）以内、かつ容量64立方フィート（約1,800リットル）以内のものを収めることができる。しかも袋の重さは、中にどれだけ物が入っていても、常に15ポンド（約7kg）である。この袋の中から1つのアイテムを取り出すには1回のアクションを要する。

この袋の内容量が上限を超えたり、袋が突き破られたり引き裂かれたりしたなら、袋は破裂して破壊されてしまい、中のものはアストラル界に散乱する。袋を裏返したなら、中身は損害を受けることなくこぼれ出し、袋はもう一度裏返して元通りにするまでは使えなくなる。呼吸をするクリーチャーはこの袋の中で（10÷袋の中のクリーチャー数）分まで生存できる（最低1分）。この時間が過ぎたなら、中のクリーチャーは窒息しはじめる。

この袋をハンディ・ハヴァサック、ポータブル・ホールその他のアイテムの生み出す異次元空間の中に置いたならば、双方のアイテムが瞬時に破壊され、アストラル界へのゲート（次元門）が生れる。このゲートは一方のアイテムがもう一方のアイテムの中に置かれたまさにその場所に出現する。このゲートから10フィート（約3m）以内のクリーチャーはみな、ゲートに吸いこまれ、アストラル界のランダムな場所に放り出される。しかるのちゲートは閉じる。このゲートは一方通行であり、再び開かれることはない。

ハット・オヴ・ディスガイズ

Hat of Disguise ／その他の魔法のアイテム、アンコモン（要同調）

この帽子を着用している間、君は1回のアクションを使用して、この帽子からディスガイズ・セルフ呪文を回数無制限で発動することができる。この帽子を脱ぐと、このディスガイズ・セルフは終了する。

ハンディ・ハヴァサック

Handy Haversack ／その他の魔法のアイテム、レア

この背負い袋は真ん中の大きな袋の両脇に小ぶりな袋が1つずつ付いており、どの袋も異次元空間である。両脇の袋はどちらも、体積が2立方フィート（約56リットル）以下、かつ重量20ポンド（約9kg）以下の物質を入れることができる。真ん中の袋には、体積が8立方フィート（約224リットル）以下、かつ重量80ポンド（約36kg）以下の物質を入れることができる。中にどれだけものを入れても、この背負い袋の重量は常に5ポンド（約2.3kg）である。

この背負い袋に物体をしまう際は、通常の“物体を扱う”ルールに従うこと。この背負い袋から1つのアイテムを取り出すには、君が1回のアクションを使用する必要がある。君が特定のアイテムを取り出そうとしてこの背負い袋に手を突っ込むと、欲しいアイテムが必ず一番上にある。

この背負い袋にはいくつかの制限がある。制限を超えてものを入れたり、鋭利な物体が袋に刺さったり切り裂いたりした場合、この背負い袋は破裂して破壊される。この背負い袋が破壊されると、すべての中身は永遠に失われるが、アーティファクトだけは必ずどこか別の場所に現れる。この背負い袋の内と外をひっくり返すと、中身は特に害を受けることなくその場にばらまかれる。ひっくり返された背負い袋は元に戻さない限り使用不能である。呼吸しているクリーチャーをこの背負い袋の中に入れると、そのクリーチャーは最大10分まで呼吸できるが、10分が過ぎると窒息が始まる。

この背負い袋をバッグ・オヴ・ホールディングやポータブル・ホールなどのアイテムが作り出した異次元空間の中に入れると、そのアイテムとこの背負い袋の両方が即座に破壊され、アストラル界へ通じるゲート（次元門）が開く。ゲートが開く場所は、背負い袋が入れられたアイテムのあった場所である。このゲートから10フィート（約3m）以内にいたクリーチャーはみなゲートに吸い込まれ、アストラル界のランダムな場所に吐き出される。そしてゲートは閉じる。このゲートは1回限りのものであり、再び開くことはできない。

ハンマー・オヴ・サンダーボルツ

Hammer of Thunderbolts ／武器（モール）、レジェンダリー

君はこの魔法の武器を用いて行なう攻撃ロールとダメージ・ロールに＋1ボーナスを得る。

巨人退治（要同調）：この武器と同調するためには、ベルト・オヴ・ジャイアント・ストレングス（種類問わず）とガントレッツ・オヴ・オーガ・パワーの2つを着用していなければならない。いずれかのアイテムを外した時点で、この武器への同調は終了する。君がこの武器に同調しており、この武器を手に持っているなら、君の【筋力】値は4上昇する。これによって君の【筋力】が20を超えてもよいが、30を超えることはない。君が巨人に対してこの武器を用いて行なった攻撃ロールで20の目が出たなら、その巨人は難易度17の【耐久力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると死ぬ。

この武器のチャージ数は5である。この武器に同調している間、君は1チャージを消費することで、この武器が“投擲”特性を持つかのように、この武器で1回の遠隔武器攻撃を行なうことができる。その際の通常射程は20フィート（約6m）、長距離射程は60フィート（約18m）である。この攻撃がヒットすると、この武器は300フィート（約91m）遠くまで聞こえる雷音を鳴り響かせる。その攻撃の目標および、目標から30フィート（約9m）以内のクリーチャーすべては難易度17の【耐久力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると君の次のターンの終了時まで朦朧状態になる。この武器は毎朝の夜明けに、消費済みのチャージを（1d4＋1）回ぶん回復する。

ビード・オヴ・フォース

Bead of Force ／その他の魔法のアイテム、レア

この小さな黒い珠は直径3/4インチ（約1.9cm）、重さ1オンス（約28g）である。普通は一度に1d4＋4個がまとめて見つかる。

君は1回のアクションを用いて1つの珠を最大60フィート（約18m）まで投げることができる。珠は何かに当たると爆発して破壊される。そこから半径10フィート（約3m）以内の全クリーチャーは難易度15の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると5d4［力場］ダメージを受ける。しかるのち、透明な球形の力場がその範囲を1分間封鎖する。先のセーヴに失敗し、かつ完全にその範囲内にいたクリーチャーはこの球形の中に閉じこめられる。先のセーヴに成功するか、体の一部だけがその範囲内にあったクリーチャーは、球形の中心から遠ざかる方向へ、もはや球形の中にいなくなるまで押しやられる。この球形の壁を通り抜けられるのは呼吸可能な空気だけである。攻撃その他の効果は通りぬけられない。

中に閉じこめられたクリーチャーは、自分のアクションを用いて球形の壁を押し、球形を“そのクリーチャーの歩行移動速度の半分”だけ動かすことができる。この球形を外から持ち上げることも可能であり、球形の魔法によって、球形の重さは中のクリーチャーの重量に関わりなくわずか1ポンド（約450g）になっている。

フィギュリーン・オヴ・ワンドラス・パワー

Figurine of Wondrous Power ／その他の魔法のアイテム、レアリティ：さまざま

フィギュリーン・オヴ・ワンドラス・パワーはポケットに入る大きさの野獣の像である。君が1回のアクションを使用して、合言葉を口にしつつ君から60フィート（約18m）以内の地面上にこの小像を投げると、小像は生きたクリーチャーに変わる。そのクリーチャーが現れるはずの場所が、他のクリーチャーや物体に占められている場合、またはそのクリーチャーが収まるだけの広さがない場合、小像はクリーチャーにならない。

小像が変化したクリーチャーは、君および君の仲間に対して友好的である。このクリーチャーは君の言語を理解し、君が口頭で与える命令に従う。君からの命令がない場合、このクリーチャーは自分の身を守る以外に何のアクションも行なわない。

このクリーチャーは各小像の記述にある通りの持続時間じゅう持続する。持続時間が過ぎると、そのクリーチャーは小像に戻る。クリーチャーのヒット・ポイントが0まで減少するか、君が1回のアクションを使用してそのクリーチャーに触れつつ合言葉を口にしたなら、持続時間が過ぎるより前に小像に戻る。クリーチャーが小像に戻ると、その小像の特性は（各小像の項に書かれている）特定の時間が過ぎるまで再使用できない。

アイヴォリー・ゴーツ／象牙の山羊（レア）：この象牙製の山羊の小像は常に3体1組で作られる。3体の山羊は外見も機能もそれぞれ異なっている。それぞれの小像の特性は以下の通り。

ジャイアント・フライ

大型・野獣、無属性

AC：11
hp：19（3d10＋3）
移動速度：30フィート（約9m）、飛行60フィート（約18m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
14（＋2）	13（＋1）	13（＋1）	2（−4）	10（±0）	3（−4）

感覚：暗視60フィート（約18m）、受動〈知覚〉10
言語：——

ナイトメア

大型・フィーンド、中立にして悪

AC：13（外皮）
hp：68（8d10＋24）
移動速度：60フィート（約18m）、飛行90フィート（約27m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18（＋4）	15（＋2）	16（＋3）	10（±0）	13（＋1）	15（＋2）

ダメージ完全耐性：［火］
感覚：受動〈知覚〉11
言語：共通語、地獄語、奈落語を解するが話せない
脅威度：3（700XP）

火抵抗提供：このナイトメアは、自分に騎乗している者に［火］に対する抵抗を与えることができる。

照明：このナイトメアは半径10フィート（約3m）に“明るい”光、さらに10フィート（約3m）先まで“薄暗い”光を放つ。

アクション

ひづめ：近接武器攻撃：攻撃＋6、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：13（2d8＋4）［殴打］ダメージおよび7（2d6）［火］ダメージ。

エーテル歩行：このナイトメアおよび、5フィート（約1.5m）以内にいる最大3体までの同意するクリーチャーは、魔法によって物質界からエーテル界へ入ったり、エーテル界から物質界へ入ったりできる。

- ゴート・オヴ・トラヴェリング／旅の山羊はライディング・ホース（乗用馬）と同じデータを持つ大型サイズの山羊になる。この小像は24チャージを有しており、山羊の形態で1時間過ごすごとに1チャージ消費される（山羊になるたび、最低でも1チャージ消費する）。この小像にチャージが残っている限り、君はこの特性を好きなだけ使用できる。チャージがなくなると山羊は小像に戻り、7日たつまで再使用できない。7日たった時点で、消費済みのチャージはすべて回復する。
- ゴート・オヴ・トラヴェイル／苦痛の山羊は最大3時間までジャイアント・ゴートになれる。この小像は1回使用すると30日たつまで再使用できない。
- ゴート・オヴ・テラー／恐怖の山羊は最大3時間までジャイアント・ゴートになれる。この山羊は攻撃を行なえないが、君はこの山羊の角を取り外し、武器として使うことができる。一方の角は＋1ランスになり、もう一方の角は＋2ロングソードになる。角を1本外すには1回のアクションが必要であり、山羊が小像に戻った時点でこれらの武器は消えうせて小像の角に戻る。さらに、この山羊に君が騎乗している間、この山羊は半径30フィート（約9m）の恐怖のオーラを放つ。このオーラ内でターンを開始した、君に敵対的なクリーチャーは、難易度15の【判断力】セーヴを行なわねばならず、失敗するとこの山羊によって恐怖状態になる。この恐怖状態は、1分たつかこの山羊が小像に戻るまで持続する。こうして恐怖状態になったクリーチャーは、自分の各ターンの終了時に再びこのセーヴを行なうことができ、成功すればそのクリーチャーに関してこの効果は終了する。一度このセーヴに成功したクリーチャーは、以後24時間、この山羊の恐怖のオーラに対する完全耐性を得る。この小像は1回使用すると15日たつまで再使用できない。

エボニー・フライ／黒檀のアブ（レア）：この黒檀製の小像は、大きなアブに見える。この小像は最大12時間までジャイアント・フライ（巨大アブ）になれる。このジャイアント・フライは乗騎として騎乗が可能である。この小像は1回使用すると2日たつまで再使用できない。

オニキス・ドッグ／縞瑪瑙の犬（レア）：この縞瑪瑙製の犬の小像は、最大6時間までマスティフになれる。このマスティフは【知力】が8であり、共通語を話すことができ、暗視60フィート（約18m）を有し、60フィート（約18m）以内の不可視状態のクリーチャーや物体を見ることができる。この小像は1回使用すると7日たつまで再使用できない。

オブシディアン・スティード／黒曜石の馬（ヴェリー・レア）：この磨き上げられた黒曜石の馬の小像は、最大24時間までナイトメアになれる。このナイトメアは自分自身を守るためにしか戦わない。この小像

グリフィン

大型・怪物、無属性

AC：12
hp：59（7d10＋21）
移動速度：30フィート（約9m）、飛行80フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18（＋4）	15（＋2）	16（＋3）	2（−4）	13（＋1）	8（−1）

技能：〈知覚〉＋5
感覚：暗視60フィート（約18m）、受動〈知覚〉15
言語：——
脅威度：2（450XP）

鋭敏視覚：視覚による【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

アクション

複数回攻撃：2回の攻撃（くちばし1回、爪1回）を行なう。

くちばし：近接武器攻撃：攻撃＋6、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：8（1d8＋4）［刺突］ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃＋6、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：11（2d6＋4）［斬撃］ダメージ。

は1回使用すると5日たつまで再使用できない。

君が善属性なら、君がこの小像を使おうとするたびに10%の確率で君の命令は無視される（小像の形態に戻れという命令も無視されうる）。君の命令を無視しているナイトメアに君が騎乗すると、君およびナイトメアは即座にハデスの次元界内のランダムな場所に運ばれ、その後でナイトメアは小像に戻る。

ゴールデン・ライオンズ／黄金のライオン（レア）：この黄金製のライオンの小像は常に2体1組で作られる。この小像は1つだけ使用することも、2つ同時に使用することもできる。それぞれの小像は最大1時間までライオンになれる。この小像は1回使用すると7日たつまで再使用できない。

サーペンタイン・アウル／蛇紋石のフクロウ（レア）：この蛇紋石製のフクロウの小像は、最大8時間までジャイアント・アウルになれる。この小像は1回使用すると2日たつまで再使用できない。このアウルはテレパシーによって君と意志疎通できる。このテレパシーは君とアウルが同じ次元界にいさえすれば、どれだけ離れていても有効である。

シルヴァー・レイヴン／銀のワタリガラス（アンコモン）：この銀製のワタリガラスの小像は、最大12時間までレイヴンになれる。この小像は1回使用すると2日たつまで再使用できない。この小像がレイヴン形態になっている間、君はこの小像のおかげで、このレイヴンに対して回数無制限でアニマル・メッセンジャー呪文を発動できる。

ブロンズ・グリフィン／青銅のグリフィン（レア）：この青銅製の小像は、後ろ足で立ち上がったグリフィンだ。この小像は最大6時間までグリフィンになれる。この小像は1回使用すると5日たつまで再使用できない。

マーブル・エレファント／大理石の象（レア）：この大理石の小像は高さと奥行が4インチ（約10cm）もあり、最大24時間までエレファントになれる。この小像は1回使用すると7日たつまで再使用できない。

フィルター・オヴ・ラヴ

Philter of Love ／ポーション、アンコモン

君がこの薬を飲んだ後、10分以内に初めてクリーチャーを見た時、君はそのクリーチャーによって1時間魅了状態にされる。そのクリーチャーが普段の君の恋愛対象になりうる種族と性別であるなら、君はこうして魅了状態である間、そのクリーチャーが自分の愛する人だと思いこむ。この薬はバラ色で発泡性の液体であり、気付きにくいがハート型の泡が1つだけ浮いている。

ブーツ・オヴ・エルヴンカインド

Boots of Elvenkind ／その他の魔法のアイテム、アンコモン

このブーツを着用している間、どのような表面の上を歩こうとも、君の足どりはまったく音を立てない。また、君は静かに移動することによる【敏捷力】〈隠密〉判定に有利を得る。

ブーツ・オヴ・ザ・ウィンターランズ

Boots of the Winterlands ／その他の魔法のアイテム、アンコモン（要同調）

この毛皮のブーツは心地よく足に合い、しかもたいそう温かい。これを着用している間、君は以下の利益を得る：

- ［冷気］に対する抵抗を得る。
- 氷や雪によって生み出された“移動困難な地形”を無視する。
- 他の防寒の手段は一切なしでも華氏－50度（摂氏－45度）までの低温に耐えられる。分厚い服を着れば華氏－100度（摂氏－73度）までの低温に耐えられる。

ブーツ・オヴ・ストライディング・アンド・スプリンギング

Boots of Striding and Springing ／その他の魔法のアイテム、アンコモン（要同調）

このブーツを着用している間、君の歩行移動速度は（元からもっと高くない限り）30フィート（約9m）になり、かつ君の移動速度は荷重がかかっていても重装鎧を着ていても減少しない。加えて、君は通常の3倍の距離を跳躍できるが、残りの移動速度が許す距離を超えて跳躍を行なうことはできない。

ブーツ・オヴ・スピード

Boots of Speed ／その他の魔法のアイテム、レア（要同調）

このブーツを着用している間、君は1回のボーナス・アクションを用いてブーツのかかとを打ち合わせることができる。そうしたなら、このブーツの力で君の歩行移動速度は2倍になり、かつ君に対して機会攻撃を行なうクリーチャーはその攻撃ロールに不利を受ける。もう一度ブーツのかかとを打ち合わせたなら、この効果は終了する。

このブーツの特性が合計10分間使用されたなら、この魔法は君が大休憩を終了するまでは機能しなくなる。

ブーツ・オヴ・レヴィテーション

Boots of Levitation ／その他の魔法のアイテム、レア（要同調）

このブーツを着用している間、君は回数無制限で、1回のアクションを用いて自分自身に対してレヴィテート呪文を発動できる。

フェザー・トークン

Feather Token ／その他の魔法のアイテム、レア

この羽飾りに見える小さな物体は何種類も存在し、それぞれ異なる1回限りの効果を有する。GMは羽飾りの種類を以下の選択肢から選んでもよいし、ランダムに決めてもよい。

d100	羽飾り	d100	羽飾り
01～20	アンカー	51～65	スワン・ボート
21～35	バード	66～90	ツリー
36～50	ファン	91～100	ウィップ

アンカー／錨：君は1回のアクションを使用して、この羽飾りをボートまたは船に触れさせることができる。以後24時間、その船舶はいかなる手段によっても移動させることができない。この羽飾りを再びその船舶に触れさせると、この効果は終了する。この効果が終了した時点でこの羽飾りは消えうせる。

バード／鳥：君は1回のアクションを使用して、この羽飾りを空中に5フィート（約1.5m）投げ上げることができる。この羽飾りは消えうせ、代わりに巨大な極彩色の鳥が1体現れる。この鳥は君の単純な命令に従う。この鳥は攻撃を行なえない。この鳥は最大で500ポンド（約227kg）の重量を運搬しながら最高速度で飛行するか（1時間で最大16マイル、3時間飛行するごとに1時間休憩するペースで1日最大144マイル）、1,000ポンド（約454kg）の重量を運搬してその半分の速度で飛行できる。この鳥は1日ぶんの最大距離を飛行するかヒット・ポイントが0になった時点で消え失せる。君は1回のアクションとしてこの鳥を消すことができる。

ファン／扇：君がボートまたは船に乗っている時、君は1回のアクションを使用してこの羽飾りを空中に最大10フィート（約3m）まで投げ上げることができる。この羽飾りは消えうせ、代わりに巨大な扇が1つ現れてパタパタあおぎ始める。この扇は空中に浮かび、1つの船の帆に“強風”相当の風を送りこんで、その船の速度を8時間のあいだ時速5マイルぶん増加させる。君は1回のアクションとしてこの扇を消すことができる。

スワン・ボート／白鳥型の船：君は1回のアクションを使用して、この羽飾りを直径60フィート（約18m）以上の水面に触れさせることができる。この羽飾りは消えうせ、代わりに白鳥の形をした長さ50フィート幅20フィート（約6m）の船が現れる。この船は自力推進が可能であり、時速6マイルで水面を進むことができる。君はこの船に乗っている間、1回のアクションを使用してボートに移動または最大90度までの方向転換を命じることができる。この船はサイズ分類が中型以下のクリーチャーを最大32体まで運搬できる。大型クリーチャーは中型4体と数え、超大型は中型9体と数える。この船は24時間持続し、24時間後に消え失せる。君は1回のアクションとしてこの船を消すことができる。

ツリー／樹木：この羽飾りは屋外でしか使用できない。君は1回のアクションを使用して地面上の何ものにも占められていない場所にこの羽飾りを触れさせることができる。この羽飾りは消えうせ、代わりに魔法でないオーク樹が1本現れる。この木は高さ60フィート（約18m）、幹の太さ5フィート（約1.5m）、梢の枝は半径20フィート（約6m）に広がっている。

ウィップ／鞭：君は1回のアクションを使用して、この羽飾りを10フィート（約3m）以内の場所に投げることができる。この羽飾りは消えうせ、代わりに宙に浮かぶ鞭が1本現れる。以降、君はボーナス・アクションを使用して、この鞭から10フィート（約3m）以内のクリーチャー1体に1回の近接呪文攻撃を行なうことができる（攻撃ボーナス＋9）。ヒットすると、目標は（1d6＋5）の［力場］ダメージを受ける。

君は自分のターンにボーナス・アクションとして、“この鞭を最大20フィート（約6m）まで飛行移動させた後、鞭から10フィート（約3m）以内のクリーチャー1体を攻撃させる”ことができる。この鞭は、1時間たつか、君が1回のアクションを使用して消すか、君が無力状態になるか、君が死亡した時点で消え失せる。

フォールディング・ボート

Folding Boat ／その他の魔法のアイテム、レア

この物体は幅12インチ（約30cm）、深さ6インチ（約15cm）、奥行6インチの木製の箱に見える。箱の重量は4ポンド（約1.8kg）で、水に浮かぶ。この箱のふたを開ければ中にものをしまうことができる。また、この箱には3種類の合言葉が設定されており、どの合言葉を唱えるにも1回のアクションを使用する必要がある。

1つ目の合言葉を唱えると、この箱はひとりでに広がり、長さ10フィート（約3m）、幅4フィート（約1.2m）、深さ2フィート（約60cm）のボートになる。このボートにはオールが一対、錨が1つ、マストが1本、三角帆が1枚ついている。このボートは最大で中型サイズのクリーチャーを4体まで快適に乗せることができる。

2つ目の合言葉を唱えると、この箱はひとりでに広がり、長さ24フィート（約7.2m）、幅8フィート（約2.4m）、深さ6フィート（約1.8m）の船になる。この船には一層の甲板があり、5対のオールと漕ぎ手の座席が並び、操舵用の櫂が1つ、錨が1つ、船室が1つ、横帆のついたマストが1本ある。この船は最大で中型サイズのクリーチャーを15体まで快適に乗せることができる。

この箱が船舶に変化した時、重量は同じ種類の通常の船舶に等しくなり、箱にしまわれていたものは船舶に載ったままである。

3つ目の合言葉を唱えると、フォールディング・ボートにクリーチャーが1体も乗っていないなら、ひとりでに折り畳まれて元の箱に戻る。船舶に載っていた物体のうち、箱に収まらないものは、船舶が箱に戻った時点で箱の外に追い出される。箱に収まるものはそのまま箱の中に入っている。

ブルーム・オヴ・フライング

Broom of Flying ／その他の魔法のアイテム、アンコモン

この木製のほうきは重さ3ポンド（約1. 4kg）で、ふつうのほうきとしても使えるが、君がこれにまたがって合言葉を唱えると宙に浮かぶ。君はこれに乗って空を飛ぶことができる。飛行移動速度は50フィート（約15m）である。400ポンド（約190kg）までの重量を運べるが、200ポンド（約93kg）を超える重量を運んでいる時は飛行移動速度が30フィート（約9m）に低下する。君が着陸すると、このほうきは浮かぶのを止める。

また、君はこのほうきをほうきだけで君から1マイル（約1.6km）以内の目的地まで飛行させることができる。これには君が合言葉を唱え、目的地を指定することと、その場所に慣れ親しんでいることが必要である。君がふたたび合言葉を唱えると、ほうきは君のもとに戻ってくる（ただしほうきがまだ君から1マイル以内にある場合に限る）。

ブレイサーズ・オヴ・アーチェリー

Bracers of Archery ／その他の魔法のアイテム、アンコモン（要同調）

この腕甲を着用している間、君はロングボウとショートボウに習熟を得、かつそれらの武器で行なう遠隔攻撃のダメージ・ロールに＋2のボーナスを得る。

ブレイサーズ・オヴ・ディフェンス

Bracers of Defense ／その他の魔法のアイテム、レア（要同調）

鎧を着用しておらず、盾を使用しておらず、かつこの腕甲を着用しているならば、君はACに＋2のボーナスを得る。

ブレイジャー・オヴ・コマンディング・ファイアー・エレメンタルズ

Brazier of Commanding Fire Elementals ／その他の魔法のアイテム、レア

この火鉢に火が燃えているなら、君は1回のアクションを用いて火鉢の合言葉を唱え、あたかもカンジャー・エレメンタル呪文を発動したかのように1体のファイアー・エレメンタルを召喚できる。そうしたなら、この火鉢は次の夜明けまで、再びこの用途に用いることはできなくなる。

この火鉢の重さは5ポンド（約2.3kg）である。

フレイム・タン

Flame Tongue ／武器（任意の剣）、レア（要同調）

君はボーナス・アクションを使用してこの魔法の剣の合言葉を唱えることにより、この剣の刃から炎を噴き出させることができる。この炎は半径40フィート（約30m）を“明るい”光で照らし、そこからさらに40フィート（約30m）の範囲を“薄暗い”光で照らす。この剣が炎を放っている限り、この剣がヒットした目標は追加で2d6の［火］ダメージを受ける。剣の炎は君がボーナス・アクションでもう一度合言葉を唱えるか、剣を落とすか、剣を鞘にしまうまで、持続する。

プレート・アーマー・オヴ・イセリアルネス

Plate Armor of Etherealness ／防具（プレート）、レジェンダリー（要同調）

この鎧を着用している間、君は1回のアクションとしてこの鎧の合言葉を唱えることで、イセリアルネス呪文の効果を得ることができる。この効果は、10分たつか、君がこの鎧を脱ぐか、君が1回のアクションを使用してもう1度合言葉を唱えるまで、持続する。この特性は1回使用すると次の夜明けまで再使用できない。

ブローチ・オヴ・シールディング

Brooch of Shielding ／その他の魔法のアイテム、アンコモン（要同調）

このブローチを着用している間、君は［力場］ダメージに対する抵抗を得、かつマジック・ミサイル呪文によるダメージに完全耐性を得る。

フロスト・ブランド
Frost Brand ／武器（任意の剣）、ヴェリー・レア（要同調）

君がこの魔法の剣を用いた攻撃でヒットを与えると、目標は追加で1d6［冷気］ダメージを受ける。さらに、この剣を手に持っている間、君は［火］ダメージに対する抵抗を得る。

気温が氷点下の時、この剣の刃は半径10フィート（約3m）を“明るい”光で照らし、そこからさらに10フィート（約3m）の範囲を“薄暗い”光で照らす。

君はこの剣を抜いた時、君から30フィート（約9m）以内にある魔法でない火をすべて消すことができる。この特性は1時間に1回しか使用できない。

ヘッドバンド・オヴ・インテレクト
Headband of Intellect ／その他の魔法のアイテム、アンコモン（要同調）

このヘッドバンドを着用している間、君の【知力】値は19になる。【知力】がもともと19以上だった場合は何の効果もない。

ペリアプト・オヴ・ウーンド・クロージャー
Periapt of Wound Closure ／その他の魔法のアイテム、アンコモン（要同調）

このペンダントを着用している間、君のターンの開始時に君がヒット・ポイントが0で気絶状態なら、君は自動的に容態安定化する。また、君がヒット・ポイントを回復するためにヒット・ダイスをロールする時は常に、回復するヒット・ポイントが2倍になる。

ペリアプト・オヴ・プルーフ・アゲンスト・ポイズン
Periapt of Proof against Poison ／その他の魔法のアイテム、レア

これは優美な銀の鎖にブリリアントカットの黒い宝石を吊るしたペンダントである。これを着用している間、あらゆる毒は君に対して何の効果も及ぼさない。君は毒状態になることがなく、［毒］ダメージに対する完全耐性を得る。

ペリアプト・オヴ・ヘルス
Periapt of Health ／その他の魔法のアイテム、アンコモン

このペンダントを着用している間、君はいかなる病気にも感染しない。君がすでに病気にかかっている場合、君がこのペンダントを着用している間、その病気の効果は抑止される。

ベルト・オヴ・ジャイアント・ストレンクス
Belt of Giant Strength ／その他の魔法のアイテム、レアリティ：さまざま（要同調）

このベルトを着用している間、君の【筋力】値はベルトの与える値に変化する。もしも君のベルトぬきの【筋力】がベルトの値以上ならば、このアイテムは君に対して何の効果も持たない。

このベルトには6種のトゥルー・ジャイアント（真の巨人族）に対応する6つの種類があり、レアリティも違う。ベルト・オヴ・ストーン・ジャイアント・ストレンクスとベルト・オヴ・フロスト・ストレンクスは外見が違うが効果は同じである。

種類	【筋力】	レアリティ
ヒル・ジャイアント	21	レア
ストーン／フロスト・ジャイアント	23	ヴェリー・レア
ファイアー・ジャイアント	25	ヴェリー・レア
クラウド・ジャイアント	27	レジェンダリー
ストーム・ジャイアント	29	レジェンダリー

ベルト・オヴ・ドワーヴンカインド
Belt of Dwarvenkind ／その他の魔法のアイテム、レア（要同調）

このベルトを着用している間、君は以下の利益を得る：

- 【耐久力】値が2増加する（最大20）。
- ドワーフとのやりとりのために行なう【魅力】〈説得〉判定に有利を得る。

加えて、このベルトに同調している間、もし君があごひげを生やすことができるならば、君には毎朝の夜明けに50％の確率で立派なあごひげが生え、すでにあごひげを生やしているならば毎朝の夜明けに50％の確率であごひげが目に見えて濃くなる。

もし君がドワーフでないならば、このベルトを着用している間、追加で以下の利益を得る。

- 毒に対するセーヴィング・スローに有利を得、［毒］ダメージに対する抵抗を得る。
- 距離60フィート（約18m）までの暗視を得る。
- ドワーフ語の会話と読み書きができる。

ヘルム・オヴ・コンプリヘンディング・ランゲージズ
Helm of Comprehending Languages ／その他の魔法のアイテム、アンコモン

この兜を着用している間、君は1回のアクションを使用して、この兜からコンプリヘンド・ランゲージズ呪文を回数無制限で発動できる。

ヘルム・オヴ・ブリリアンス
Helm of Brilliance ／その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レア（要同調）

このまばゆい兜には、1d10個のダイアモンド、2d10個のルビー、3d10個のファイアー・オパール、4d10個のオパールがはめこまれている。この兜から外した宝石は砕け散って塵になる。すべての宝石が外れるか破壊された時点で、この兜の魔法は失われる。この兜を着用している間、君は以下の利益をすべて得る。

- 君は1回のアクションを使用して、以下の呪文の1つを発動できる（セーヴ難易度18）。その際にはこの兜の特定種類の宝石を1つ、構成要素として使用する；ウォール・オヴ・ファイアー（ルビー）、デイライト（オパール）、ファイアーボール（ファイアー・オパール）、プリズマティック・スプレー（ダイアモンド）。使用された宝石は、呪文が発動された時点で破壊され、兜から消え失せる。
- ダイアモンドが1個以上残っている限り、この兜から30フィート（約9m）以内にアンデッドがいる時、この兜は30フィート（約9m）以内を“薄暗い”光で照らす。この範囲内でターンを開始したアンデッドは1d6［光輝］ダメージを受ける。
- ルビーが1個以上残っている限り、君は［火］ダメージに対する抵抗を得る。
- ファイアー・オパールが1個以上残っている限り、君は1回のアクションを使用して合言葉を唱えることにより、自分の手に持っている武器1つを燃え上がらせることができる。この炎は半径10フィート（約3m）を“明るい”光で照らし、そこからさらに10フィート（約3m）の範囲を“薄暗い”光で照らす。この炎は、君自身やこの武器には害を与えない。君がこの燃えている武器による攻撃をヒットさせたとき、目標は追加で1d6［火］ダメージを受ける。この炎は君がボーナス・アクションを使用して同じ合言葉をもう1度唱えるか、この武器を落とすか、この武器をしまうまで、持続する。

君がこの兜を着用している間に、君が呪文に対するセーヴに失敗した結果として［火］ダメージを受けたなら、1d20をロールする。1の目が出ると、この兜に残っている宝石すべてが光線を放つ。兜から60フィート（約18m）以内のクリーチャーすべて（君を除く）は難易度17の【敏捷力】セーヴを行なわねばならない。失敗した者は光線に打たれ、残っていた宝石の数に等しい［光輝］ダメージを受ける。そして兜およびすべての宝石は破壊される。

ヘルム・オヴ・テレパシー
Helm of Telepathy ／その他の魔法のアイテム、アンコモン（要同調）

この兜を着用している間、君は1回のアクションを使用して、この兜からディテクト・ソウツ呪文（セーヴ難易度13）を発動できる。君はこの呪文に精神集中している間、ボーナス・アクションを使用して、君が心の焦点を合わせているクリーチャーにテレパシーでメッセージを送ることができる。君がそのクリーチャーに心の焦点を合わせ続けている限り、そのクリーチャーもボーナス・アクションを使用して君に同様の方法で返答できる。

ディテクト・ソウツによってクリーチャーに心の焦点を合わせている間、君は1回のアクションを使用してこの兜からそのクリーチャーへサジェスチョン呪文（セーヴ難易度13）を発動できる。このサジェスチョンの特性は、1回使用すると次の夜明けまで再使用できない。

ヘルム・オヴ・テレポーテーション
Helm of Teleportation ／その他の魔法のアイテム、レア（要同調）

この兜のチャージ数は3である。この兜を着用している間、君は1回のアクションを使用して1チャージを消費することで、この兜からテレポート呪文を発動できる。この兜は毎朝の夜明けに、消費済みのチャージを1d3回ぶん回復する。

ボウル・オヴ・コマンディング・ウォーター・エレメンタルズ
Bowl of Commanding Water Elementals ／その他の魔法のアイテム、レア

この鉢に水が満たされているなら、君は1回のアクションを用いて鉢の合言葉を唱え、あたかもカンジャー・エレメンタル呪文を発動したかのように1体のウォーター・エレメンタルを召喚できる。そうしたなら、この鉢は次の夜明けまで、再びこの用途に用いることはできなくなる。

この鉢は直径約1フィート（約30cm）、深さはその半分である。重さは3ポンド（約1.4kg）で、約3ガロン（約11リットル）の水が入る。

ポーション・オヴ・アニマル・フレンドシップ
Potion of Animal Friendship ／ポーション、アンコモン

君はこのポーションを飲んでから1時間、アニマル・フレンドシップ呪文を回数無制限で発動できる（セーヴ難易度13）。このドロドロの液体をゆすると、魚の鱗、ハチドリの舌、猫の爪、リスの毛などの小さなかけらが見える。

ポーション・オヴ・インヴィジビリティ
Potion of Invisibility ／ポーション、ヴェリー・レア

このポーションの容器は一見カラに見えるが、手に取ると中に液体が入っているような感じがする。これを飲めば君は以後1時間、不可視状態になる。君が着用または運搬している物も、君と一緒に不可視状態になる。君が攻撃を行なうか呪文を発動したならば、この効果は終了する。

ポーション・オヴ・ウォーター・ブリージング
Potion of Water Breathing ／ポーション、アンコモン

君はこのポーションを飲んでから1時間、水中でも呼吸できる。これは海の臭いのする濁った緑色の液体で、クラゲのような泡が1つ浮いている。

ポーション・オヴ・ガシアス・フォーム
Potion of Gaseous Form ／ポーション、レア

君はこのポーションを飲んでから1時間経つか、君がボーナス・アクションで終了させるまでの間、ガシアス・フォーム呪文の効果を得る（精神集中は不要）。このポーションの容器には、水のように流れ動く霧が入っているように見える。

ポーション・オヴ・クライミング
Potion of Climbing ／ポーション、コモン

君はこのポーションを飲んでから1時間、自分の歩行移動速度に等しい登攀移動速度を得る。同じ時間中、君は登攀のための【筋力】〈運動〉判定に有利を得る。このポーションは茶色と銀と灰色の層に分かれており、縞模様の石に似て見える。ビンをゆすっても色が混ざることはない。

ポーション・オヴ・クレアヴォイアンス
Potion of Clairvoyance ／ポーション、レア

君はこのポーションを飲むことでクレアヴォイアンス呪文の効果を得る。この黄色の液体には目玉が1つ浮いているが、栓を開けると目玉は消える。

ポーション・オヴ・グロウス
Potion of Growth ／ポーション、アンコモン

君はこのポーションを飲んでから1d4時間、エンラージ／リデュース呪文の“拡大”の効果を受ける（精神集中は不要）。このポーションの中では、透明な液体の中に浮かぶ赤い小さな玉が広がって液体を赤く染めたかと思うと、凝縮して元の玉に戻るというサイクルが繰り返されている。ビンをゆすってもこのサイクルに変化はない。

ポーション・オヴ・ジャイアント・ストレングス
Potion of Giant Strength ／ポーション、レアリティ：さまざま

君がこのポーションを飲んでから1時間、君の【筋力】値は変化する。変化後の値は巨人の種類ごとに違う（表参照）。君の【筋力】がその値以上なら、このポーションは君に何の効果も及ぼさない。

このポーションは透明な液体で、対応する巨人の爪のかけらが1つ浮いている。ポーション・オヴ・フロスト・ジャイアント・ストレングスとポーション・オヴ・ストーン・ジャイアント・ストレングスの効果は等しい。

種類	【筋力】	レアリティ
ヒル・ジャイアント	21	アンコモン
フロスト／ストーン・ジャイアント	23	レア
ファイアー・ジャイアント	25	レア
クラウド・ジャイアント	27	ヴェリー・レア
ストーム・ジャイアント	29	レジェンダリー

ポーション・オヴ・スピード
Potion of Speed ／ポーション、ヴェリー・レア

君はこのポーションを飲んでから1分間、ヘイスト呪文の効果を得る（精神集中は不要）。このポーションは黄色の液体に黒い縞模様が走っており、ひとりでに渦巻いている。

ポーション・オヴ・ディミニュション
Potion of Diminution ／ポーション、レア

君はこのポーションを飲んでから1d4時間、エンラージ／リデュース呪文の“縮小”の効果を受ける（精神集中は不要）。このポーションの中では、液体の赤い色味が凝縮して小さな玉になったかと思うと、再び広がって透明な液体を赤く染めるというサイクルが繰り返されている。ビンをゆすってもこのサイクルに変化はない。

ポーション・オヴ・ヒーリング
Potion of Healing ／ポーション、レアリティ：さまざま

このポーションを飲んだ者はヒット・ポイントが回復する。回復するヒット・ポイントの量はポーションのレアリティごとに異なる（『ポーション・オヴ・ヒーリング』表を見よ）。回復力の大小に関わらず、このポーションは赤い液体であり、ゆするとキラキラ光る。

ポーション・オヴ～	レアリティ	回復量
ヒーリング	コモン	2d4＋2
グレーター・ヒーリング	アンコモン	4d4＋4
スペリアー・ヒーリング	レア	8d4＋8
シュープリーム・ヒーリング	ヴェリー・レア	10d4＋20

ポーション・オヴ・ヒロイズム
Potion of Heroism ／ポーション、レア

このポーションを飲んでから1時間、君は1時間持続する一時的ヒット・ポイント10を得る。同じ時間のあいだ、君はブレス呪文の効果を得る（精神集中は不要）。この青いポーションは沸騰しているかのように泡立ち湯気を立てている。

ポーション・オヴ・フライング
Potion of Flying ／ポーション、ヴェリー・レア

このポーションを飲むと、君は以後1時間、歩行移動速度に等しい飛行移動速度を得た上、ホバリング可能になる。君は、このポーションの効果が切れた時もしも空中にいたならば、空中に留まる他の何らかの手段がない限り、落下する。このポーションの透明な液体は容器の下側ではなく上側にたまっており、中には雲のような白いまじりものが浮いている。

ポーション・オヴ・ポイズン
Potion of Poison ／ポーション、アンコモン

この薬は外見も臭いも味もポーション・オヴ・ヒーリングその他の有益なポーションそっくりだが、実際は幻術魔法によって偽装された毒である。アイデンティファイ呪文を使えばこのポーションの本質を見抜ける。

君がこのポーションを飲んだなら、3d6［毒］ダメージを受けた上、難易度13の【耐久力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると毒状態になる。この毒状態になっている間、君は自分の各ターンの開始時に3d6［毒］ダメージを受ける。君は自分の各ターンの終了時に再びこのセーヴを行なうことができ、成功すれば以降のターンに君が受けるこの［毒］ダメージは1d6減少する。この［毒］ダメージが0まで減少した時点で、この毒の効果は終了する。

ポーション・オヴ・マインド・リーディング
Potion of Mind Reading ／ポーション、レア

君はこのポーションを飲んだ時、ディテクト・ソウツ呪文の効果を得る（セーヴ難易度13）。このポーションは紫色の濃厚な液体で、ピンク色をした卵型のかすみが浮いている。

ポーション・オヴ・レジスタンス
Potion of Resistance ／ポーション、アンコモン

君はこのポーションを飲んでから1時間、1種類のダメージ種別に対する抵抗を得る。GMはダメージ種別を以下の選択肢から選んでもよいし、ランダムに決めてもよい。

ポーション・オヴ・レジスタンス

1d10	ダメージ種別	1d10	ダメージ種別
1	［酸］	6	［死霊］
2	［冷気］	7	［毒］
3	［火］	8	［精神］
4	［力場］	9	［光輝］
5	［電撃］	10	［雷鳴］

ホースシューズ・オヴ・ア・ゼファー
Horseshoes of a Zephyr ／その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レア

この鉄製の蹄鉄は4つ1組である。馬などのクリーチャー1体に、この蹄鉄を4つすべて装着すると、そのクリーチャーはこの蹄鉄の力によって、地面から4インチ（約10cm）浮かんだまま通常どおり移動できるようになる。そのクリーチャーはこの効果によって、水や溶岩など、しっかりした実体を持たない表面や不安定な表面を渡ったりそこに立ち止まったりすることができる。そのクリーチャーは足跡を残さず、移動困難な地形を無視する。さらに、そのクリーチャーは毎日最大12時間まで、強行軍による消耗状態を被ることなく通常どおりの速度で移動できる。

ホースシューズ・オヴ・スピード
Horseshoes of Speed ／その他の魔法のアイテム、レア

この鉄製の蹄鉄は4つ1組である。馬などのクリーチャー1体に、この蹄鉄を4つすべて装着すると、そのクリーチャーはこの蹄鉄の力によって、歩行移動速度が30フィート（約9m）増加する。

ポータブル・ホール
Portable Hole ／その他の魔法のアイテム、レア

この絹のようにしなやかな黒く美しい布は、折り畳めばハンカチほどの大きさになり、広げれば直径6フィート（約1.8m）の円形になる。

君は1回のアクションを使用して、しっかりした実体を持つ表面の上または側面にこの布を広げることができる。するとこの布はその場所に深さ10フィート（約3m）の異次元の穴を作る。この穴は円筒形の空間であり、別の次元界に存在しているため、この布を使って通路を開くことはできない。開いているポータブル・ホールの中にいるクリーチャーは、穴の壁を登攀して穴の外に出ることができる。

君は1回のアクションを使用して、布の隅をつかみ上げて折り畳むことにより、ポータブル・ホールを閉じることができる。布を折り畳むと穴は閉じられ、穴の中にいたクリーチャーや物体はそのまま異次元空間に残る。異次元空間に何を収めていようとも、この布の重さはほとんど0である。

布が畳まれている時、穴の中の異次元空間にいるクリーチャーは1回のアクションを使用して難易度10の【筋力】判定を行なうことができる。この判定が成功すると、そのクリーチャーは力づくで穴の外に出て、ポータブル・ホールの5フィート（約1.5m）以内に（もしくはポータブル・ホールを運搬しているクリーチャーの5フィート（約1.5m）以内に）出現する。閉じたポータブル・ホールの中にいる、呼吸の必要なクリーチャーは、最大10分まで呼吸が可能だが、それが過ぎると窒息が始まる。

ポータブル・ホールをバッグ・オヴ・ホールディングやハンディ・ハヴァサックなどのアイテムが作り出した異次元空間の中に入れると、そのアイテムとポータブル・ホールの両方が即座に破壊され、アストラル界へ通じるゲート（次元門）が開く。ゲートが開く場所は、ポータブル・ホールが入れられたアイテムのあった場所である。このゲートから10フィート（約3m）以内にいたクリーチャーはゲートに吸い込まれ、アストラル界のランダムな場所に吐き出される。そしてゲートは閉じる。このゲートは1回限りのものであり、再び開くことはできない。

ホーリィ・アヴェンジャー

Holy Avenger ／武器（任意の剣）、レジェンダリー（要同調；パラディンのみ同調可）

君はこの魔法の武器を用いて行なう攻撃ロールとダメージ・ロールに＋3ボーナスを得る。君がこの武器を用いてアンデッドまたはフィーンドにヒットを与えると、そのクリーチャーは追加で2d10［光輝］ダメージを受ける。

君がこの剣を鞘に納めず手に持っている間、この剣は君の周囲半径10フィート（約3m）にオーラを発生させる。君および、このオーラ内にいて君に友好的なクリーチャーすべては、呪文その他の魔法効果に対するセーヴに有利を得る。君のパラディン・クラスのレベルが17以上なら、このオーラの半径は30フィート（約9m）に増加する。

ホーン・オヴ・ヴァルハラ

Horn of Valhalla ／その他の魔法のアイテム、レア（銀または真鍮）、ヴェリー・レア（青銅）、レジェンダリー（鉄）

君は1回のアクションを使用してこの角笛を吹くことができる。すると、君から60フィート（約18m）以内に英雄界イスガルドの戦士たちの霊が現れる。この戦士は1時間たつか、ヒット・ポイントが0になった時点でイスガルドに帰っていく。この角笛は1回使用すると7日たつまで再使用できない。

ホーン・オヴ・ヴァルハラには異なる素材で作られた4つの種類があることが知られている。角笛の種類によって、現れる狂戦士の数と、角笛を使用する条件が決まる。角笛の種類はGMが選んでもよいし、ランダムに決めてもよい。

D100	種類	召喚される狂戦士	条件
01～40	銀	2d4＋2体	なし
41～75	真鍮	3d4＋3体	すべての単純武器の習熟
76～90	青銅	4d4＋4体	すべての中装鎧の習熟
91～100	鉄	5d4＋5体	すべての軍用武器の習熟

君が条件を満たしていないのにこの角笛を吹いた場合、召喚された狂戦士たちは君を攻撃する。君が条件を満たしているなら、召喚された狂戦士たちは君および君の仲間たちに友好的であり、君の命令に従う。

狂戦士

中型・人型生物（任意の種族）、任意の混沌属性

AC：13（ハイド・アーマー）
hp：67（9d8＋27）
移動速度：30フィート（約9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16（＋3）	12（＋1）	17（＋3）	9（－1）	11（±0）	9（－1）

感覚：受動〈知覚〉10
言語：1種類（普通は共通語）
脅威度：2（450XP）

捨て身の攻撃：この狂戦士は自分のターン開始時に、自分がこのターンに行なうすべての近接武器攻撃ロールに有利を得る代りに、次の自分のターンの開始時まで自分に対するすべての攻撃ロールにも有利がつくことを選べる。

アクション

グレートアックス：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。ヒット：9（1d12＋3）［斬撃］ダメージ。

ホーン・オヴ・ブラスティング

Horn of Blasting ／その他の魔法のアイテム、レア

君は1回のアクションを使用してこの角笛の合言葉を唱え、角笛を吹き鳴らすことができる。するとこの角笛は30フィート（約9m）の円錐形の範囲に轟音を噴射する。この音は600（約183m）フィート遠くまで聞こえる。

円錐形内のクリーチャーはみな難易度15の【耐久力】セーヴを行なわねばならない。失敗した者は5d6［雷鳴］ダメージを受け、1分間聴覚喪失状態になる。成功した者は半分のダメージを受け、聴覚喪失状態にはならない。ガラスまたはクリスタル製のクリーチャーや物体はこのセーヴに不利がつき、5d6ではなく10d6の［雷鳴］ダメージを受ける。

この角笛は使うたびに20%の確率で爆発する。この爆発は使用者に10d6［火］ダメージを与え、この角笛を破壊する。

マーヴェラス・ピグメンツ

Marvelous Pigments ／その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レア

この絵の具は、優美な木箱に絵筆1本とビン1d4個が納められた状態で発見されるのが普通だ。重量は全部あわせて1ポンド（約0.5kg）。君がこの絵の具で描いた二次元の物体は、三次元の物体になる。君がある物体のイメージに集中して絵筆を振るうと、絵筆の先から絵の具が宙に広がり、君の思い描いた物体が形成されるのである。

この絵の具1ビンで1,000平方フィート（約90m²）の表面に絵を描くことができるため、君は10,000立方フィート（約27m³）ぶんの、自律行動能力を持たない物体や地形的特徴（扉、穴、花、樹木、牢獄、部屋、武器など）を作ることができる。100平方フィート（約9.2平方メートル）ぶんの絵を描くのに10分かかる。

君が絵を描き終わると、描かれた物体または地形的特徴は魔法でない本物の物体になる。したがって、壁に扉の絵を描けばそれは本物の扉であり、扉を開けた先は壁の向こう側に通じている（"向こう側"が存在すればの話だが）。床に穴を描けば本物の穴になるが、穴の深さは君が作ることのできる物体の大きさに含まれる。

この絵の具で25gp以上の価値を持つものを作ることはできない。ダイアモンドや金塊といった高価な物体を描いた場合、その物体は本物らしく見えるが、近づいてよく見ればガラス玉や骨などの無価値な物質でできている。

火や電撃などのエネルギーの絵を描いた場合、そのエネルギーは確かに出現するが、君が絵を描き終えたとたん、何にも害を与えることなく消えてしまう。

マニュアル・オヴ・クイックネス・オヴ・アクション

Manual of Quickness of Action ／その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レア

この書物には平衡感覚と身体操作の鍛錬が記されており、その言葉には魔法が宿っている。君が全部で6日間以内に48時間かけてこの書物の内容を研究し実践したなら、君の【敏捷力】値は2上昇し、【敏捷力】値の最大値も2上昇する。そしてこの書物の魔法は失われるが、100年後に回復する。

マニュアル・オヴ・ゲインフル・エクササイズ

Manual of Gainful Exercise ／その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レア

この書物には肉体的鍛錬の極意が記されており、その言葉には魔法が宿っている。君が全部で6日間以内に48時間かけてこの書物の内容を研究し実践したなら、君の【筋力】値は2上昇し、【筋力】値の最大値も2上昇する。そしてこの書物の魔法は失われるが、100年後に回復する。

マニュアル・オヴ・ゴーレムズ

Manual of Golems ／その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レア

この書物には特定種類のゴーレムを作成するために必要な情報と詠唱が記されている。ゴーレムの種類はGMが選んでもよいし、ランダムに決定してもよい。この書物を解読して使用するには、5レベルの呪文スロットを2つ以上持つ呪文の使い手でなければならない。これを満たさぬ者がこの書物を読もうとすると、6d6［精神］ダメージを受ける。

1d20	ゴーレム	時間	費用
1～5	クレイ	30日	65,000gp
6～17	フレッシュ	60日	50,000gp
18	アイアン	120日	100,000gp
19～20	ストーン	90日	80,000gp

君がゴーレムを作成するためには、表に示されたとおりの時間を費やさねばならない。この間、君は常にこの書物を手元に置いて、中断することなく作業を続けねばならず、休憩時間が1日に8時間を上回ってはならない。また、君は表に記された費用を支払って、必要な物を買いそろえねばならない。

ゴーレムの作成が終ると、この書物は奇怪な炎を上げて燃え尽きる。そして、この書物の灰をゴーレムに振りかけることによって、ゴーレムは自律行動し始める。このゴーレムは君の制御下にあり、君の口頭の命令を理解し服従する。各種ゴーレムのデータはGMが決定すること。

マニュアル・オヴ・ボディリー・ヘルス

Manual of Bodily Health ／その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レア

この書物には健康と食事療法の知恵が記されており、その言葉には魔法が宿っている。君が全部で6日間以内に48時間かけてこの書物の内容を研究し実践したなら、君の【耐久力】値は2上昇し、【耐久力】値の最大値も2上昇する。そしてこの書物の魔法は失われるが、100年後に回復する。

マントル・オヴ・スペル・レジスタンス

Mantle of Spell Resistance ／その他の魔法のアイテム、レア（要同調）

君はこのマントを着用している間、あらゆる呪文に対するセーヴィング・スローに有利を得る。

ミスラル・アーマー

Mithral Armor ／防具（中装鎧または重装鎧、ただしハイドを除く）、アンコモン

ミスラルは軽く柔軟な金属だ。ミスラル・チェイン・シャツまたはミスラル・ブレストプレートは普通の衣服の下に着用可能である。通常ならば【敏捷力】〈隠密〉判定に不利を与える鎧であっても、その鎧のミスラル版は不利を与えない。通常ならば一定以上の【筋力】がないと移動速度が低下する鎧も、ミスラル版ならば移動速度は低下しない。

ミラー・オヴ・ライフ・トラッピング

Mirror of Life Trapping ／その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レア

この高さ4フィート（約1.2m）の鏡を直接のぞきこむと、鏡の表面におぼろげなクリーチャーたちの姿が映る。この鏡は重量が50ポンド（23kg）あり、AC11、10ヒット・ポイント、［殴打］ダメージへの脆弱性を有する。この鏡はヒット・ポイントが0になると砕けて破壊される。

この鏡が垂直な表面に固定されており、君がこの鏡から5フィート（約1.5m）以内にいるなら、君は1回のアクションを使用して合言葉を唱えることでこの鏡を起動できる。以後、この鏡は君が1回のアクションを使用してもう1度合言葉を唱えるまで、起動したままである。

君以外のクリーチャーが、この鏡から30フィート（約9m）以内の位置で、起動中のこの鏡に映った自身の姿を見てしまったなら、そのクリーチャーは難易度15の【魅力】セーヴを行なわねばならず、失敗するとこの鏡の中に12個存在する異次元の牢獄のうち空いているものに幽閉される。その際には、そのクリーチャーが着用ないし運搬していたものも一緒に幽閉される。この鏡の性質を知っているクリーチャーはこのセーヴに有利を得る。人造クリーチャーはこのセーヴに自動的に成功する。

個々の異次元の牢獄は無限の広がりを持ち、濃い霧によって視界が10フィート（約3m）に制限されている。この鏡の牢獄に幽閉されているクリーチャーは歳を取らず、飲食と睡眠の必要がない。この牢獄に幽閉されているクリーチャーは、次元間移動を行なえるような魔法を用いれば脱出できる。さもなくば、そのクリーチャーは解放されるまでこの牢獄に幽閉され続ける。

この鏡がクリーチャーを幽閉した時、すでに12個の異次元の牢獄が塞がっているなら、新たな囚人を受け入れるため、ランダムに選ばれた1体のクリーチャーが解放される。解放されたクリーチャーは、この鏡から視線の通っている、何ものにも占められていない場所に、鏡に背を向けた姿勢で出現する。この鏡が砕かれると、幽閉されていたクリーチャー全員が解放され、鏡の近くの何ものにも占められていない場所に出現する。

君はこの鏡から5フィート（約1.5m）以内にいる時、1回のアクションを使用して鏡に幽閉されているクリーチャー1体の名前を唱えるか、特定の牢獄の番号を読み上げることができる。すると、名前を呼ばれたクリーチャーあるいは番号を呼ばれた牢獄にいるクリーチャーの姿が鏡の表面に映り、君とそのクリーチャーはテレパシーで意志疎通を行なえる。

同様に、君は1回のアクションを使用して2つ目の合言葉を唱えることで、鏡に幽閉されているクリーチャーのうち1体を解放することができる。解放されたクリーチャーは、すべての装備品と共に、この鏡から最も近い何ものにも占められていない場所へ、鏡に背を向けた姿勢で出現する。

メイス・オヴ・スマイティング

Mace of Smiting ／武器（メイス）、レア

君はこの魔法の武器を用いて行なう攻撃ロールとダメージ・ロールに＋1ボーナスを得る。人造クリーチャーを攻撃する際、このボーナスは＋3に増加する。

この武器を用いた攻撃ロールで20の目が出た時、目標は追加で7［殴打］ダメージを受ける（目標が人造クリーチャーなら14［殴打］ダメージ）。このダメージを受けた後、その人造クリーチャーの現在ヒット・ポイントが25以下なら、その人造は破壊される。

メイス・オヴ・ディスラプション

Mace of Disruption ／武器（メイス）、レア（要同調）

君がこの魔法の武器を用いてアンデッドまたはフィーンドにヒットを与えると、そのクリーチャーは追加で2d6［光輝］ダメージを受ける。このダメージを受けた後、目標の現在ヒット・ポイントが25以下なら、目標は難易度15の【判断力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると破壊される。このセーヴに成功したクリーチャーは、君の次のターンの終了時まで君によって恐怖状態になる。

君がこの武器を手に持っている間、この武器は半径20フィート（約6m）を“明るい”光で照らし、そこからさらに20フィート（約6m）の範囲を“薄暗い”光で照らす。

メイス・オヴ・テラー
Mace of Terror ／武器（メイス）、レア（要同調）

この魔法の武器のチャージ数は3である。君がこの武器を手に持っている間、君は1回のアクションを使用して1チャージを消費することにより、恐怖の大波を解き放つことができる。君から半径30フィート（約9m）以内にいるクリーチャーのうち君が選んだ者たちはみな難易度15の【判断力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると1分間君によって恐怖状態になる。こうして恐怖状態になっているクリーチャーは、可能な限り君から遠ざかろうとするために自分のターンを費やさねばならず、自分の意志で君から30フィート（約9m）以内に移動することができず、リアクションを行なえない。このクリーチャーの行なえるアクションは、“早足”アクションおよび自身の移動を妨げている効果から脱出しようとするアクションだけであるが、移動できる場所がない場合は“回避”アクションも行なえる。このクリーチャーは自分の各ターンの終了時に再びこのセーヴを行なうことができ、成功すればそのクリーチャーに関してこの効果は終了する。

このメイスは夜明けごとに、消費済みのチャージを1d3回ぶん回復する。

メダリオン・オヴ・ソウツ
Medallion of Thoughts ／その他の魔法のアイテム、アンコモン（要同調）

このメダルのチャージ数は3である。このメダルを着用している間、君は1回のアクションを使用し、1チャージを消費することによって、このメダルからディテクト・ソウツ呪文を発動できる（セーヴ難易度13）。このメダルは夜明けごとに、消費済みのチャージを1d3回ぶん回復する。

矢弾、＋1、＋2、＋3
Ammunition, ＋1, ＋2, ＋3 ／武器（任意の矢弾）、アンコモン（＋1）、レア（＋2）、ヴェリー・レア（＋3）

この魔法の矢弾を用いて行なう攻撃ロールとダメージ・ロールにはボーナスが付く。ボーナスの値はレアリティによって決まる。この矢弾は、一度目標にヒットしたなら、もはや魔法の矢弾ではなくなってしまう。

ユニヴァーサル・ソルヴェント
Universal Solvent ／その他の魔法のアイテム、レジェンダリー

このチューブには強いアルコール臭を放つミルク状の液体が入っている。君は1回のアクションを使用してこのチューブの中身を間合い内の表面に絞り出すことができる。この液体に触れた、最大で1平方フィート（約0.1平方メートル）までの粘着性の物質（ソヴリン・グルーを含む）は即座に分解される。

ラック・ブレード
Luck Blade ／武器（任意の剣）、レジェンダリー（要同調）

君はこの魔法の武器を用いて行なう攻撃ロールとダメージ・ロールに＋1ボーナスを得る。君はこの剣を持ち歩いている限り、すべてのセーヴィング・スローに＋1ボーナスを得る。

幸運：君はこの剣を持ち歩いている時、この剣の幸運の力を呼び起こして（アクションは不要）、君が気に入らない1回の攻撃ロール、能力値判定、またはセーヴィング・スローを再ロールすることができる。2度目のロール結果は必ず使用せねばならない。この特性は1回使用すると次の夜明けまで再使用できない。

願い：この剣のチャージ数は（1d4－1）である。君はこの剣を手に持っている時、1回のアクションを使用し1チャージを消費することで、この剣からウィッシュ呪文を発動することができる。この特性は1回使用すると次の夜明けまで再使用できない。チャージが0になると、この特性は失われる。

ランタン・オヴ・リヴィーリング
Lantern of Revealing ／その他の魔法のアイテム、アンコモン

この覆い付きランタンに火を灯すと、1パイント（約470cc）の油で6時間燃え続け、その間は半径30フィート（約9m）を“明るい”光で照らし、そこからさらに30フィート（約9m）の範囲を“薄暗い”光で照らす。不可視状態のクリーチャーや物体は、このランタンの“明るい”光の中にある間は不可視でなくなる。君は1回のアクションとしてこのランタンの覆いを下げ、光量を絞って、半径5フィート（約1.5m）の範囲を“薄暗い”光で照らすだけにしてしまうことができる。

リストラティヴ・オイントメント
Restorative Ointment ／その他の魔法のアイテム、アンコモン

この直径3インチ（約7.5cm）のガラスのつぼには、かすかにアロエの匂いのするドロリとした混合物が、（1d4＋1）服ぶん入っている。つぼと中身の重さはあわせて1/2ポンド（約227グラム）。

この軟膏1服ぶんを呑むか皮膚に塗るのは1回のアクションである。この処置を受けたクリーチャーは（2d8＋2）hpを回復し、もはや毒状態ではなくなり、あらゆる病気から回復する。

リング・オヴ・Xレイ・ヴィジョン
Ring of X-ray Vision ／指輪、レア（要同調）

この指輪を着用している間、君は1回のアクションを使用してこの指輪の合言葉を唱えることができる。そうすると、君は1分間、しっかりした実体を持つ物体の中や向こう側を見ることができるようになる。この視覚の有効距離は半径30フィート（約9m）である。この距離内のしっかりした実体を持つ物体は、君にとっては光の通過を遮らない透明なものに見える。この視覚は厚さ1フィート（約30cm）の石、厚さ1インチ（約2.5cm）の一般的な金属、あるいは厚さ3フィート（約90cm）の木材や土壁を貫通する。それより厚い物体および鉛の薄板はこの視覚を遮る。

君が大休憩を取る前にこの指輪を2回以上使用したなら、君はそのたびに難易度15の【耐久力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると1段階ぶんの消耗状態を受ける。

リング・オヴ・アニマル・インフルエンス
Ring of Animal Influence ／指輪、レア

この指輪のチャージ数は3である。この指輪は夜明けごとに、消費済みのチャージを1d3回ぶん回復する。この指輪を着用している間、君は1回のアクションを使用し、指輪のチャージを1消費することによって、以下の呪文の1つを発動できる。

- アニマル・フレンドシップ（セーヴ難易度13）
- スピーク・ウィズ・アニマルズ
- フィアー（セーヴ難易度13）、目標にできるのは【知力】3以下の野獣のみ

リング・オヴ・イヴェイジョン
Ring of Evasion ／指輪、レア（要同調）

この指輪のチャージ数は3である。そして消費されたチャージ数は夜明けごとに1d3回復する。君は、この指輪を着用している時に【敏捷力】セーヴィング・スローに失敗したなら、リアクションを用いて指輪のチャージ数を1消費し、そのセーヴを失敗ではなく成功したことにしてしまえる。

リング・オヴ・インヴィジビリティ
Ring of Invisibility ／指輪、レジェンダリー（要同調）

この指輪を着用している間、君は1回のアクションとして不可視状態になれる。君が着用または運搬しているものも、一緒に不可視状態になる。この不可視状態は、この指輪が外されるか、君が攻撃または呪文の発動を行なうか、君がボーナス・アクションを使用して終了させるまで、持続する。

リング・オヴ・ウォームス
Ring of Warmth ／指輪、アンコモン（要同調）

この指輪を着用している間、君は［冷気］に対する抵抗を得る。また、君および君が着用または運搬しているすべてのものは、華氏－50度（摂氏－46度）までの低温によって害を受けることがない。

リング・オヴ・ウォーター・ウォーキング
Ring of Water Walking ／指輪、アンコモン

この指輪を着用している間、君は液体の表面上において、それがしっかりした実体を持つ地面であるかのように、立ったり歩いたりできる。

リング・オヴ・エレメンタル・コマンド
Ring of Elemental Command ／指輪、レジェンダリー（要同調）

この指輪は四大元素世界のいずれか1つと対応し、つながっている。GMは対応次元界を選んでもよいし、ランダムに決めても良い。

この指輪を着用している間、君は対応次元界出身のエレメンタルに対する攻撃ロールに有利を得る一方、対応次元界出身のエレメンタルは君に対する攻撃ロールに不利を受ける。さらに、君は対応次元界ごとに異なるさまざまな特性を利用できる。

この指輪のチャージ数は5である。この指輪は夜明けごとに、消費済みのチャージを（1d4＋1）回ぶん回復する。この指輪から発動した呪文のセーヴ難易度は17である。

リング・オヴ・アース・エレメンタル・コマンド：君はこの指輪のチャージを2つ消費することで、1体のアース・エレメンタルにドミネイト・モンスターを発動できる。さらに、君はがれき、岩、土に由来する移動困難な地形を、通常の地形であるかのように移動できる。君は地界語を理解し、話せる。

この指輪に同調している間に、君がアース・エレメンタルの殺害に協力したなら、君は以下の追加の特性をすべて利用可能になる。

- 君は［酸］ダメージに対する抵抗を持つ。
- 君はしっかりした実体を持つ土や岩の中を、移動困難な地形であるかのように移動できる。君が土や岩の中でターンを終了すると、君は自分が最後に占めていた、最も近い何ものにも占められていない場所まで押し出される。
- 君は必要な数のチャージを消費することで、この指輪から以下の呪文を発動できる：ウォール・オヴ・ストーン（3チャージ）、ストーン・シェイプ（2チャージ）、ストーンスキン（3チャージ）。

リング・オヴ・ウォーター・エレメンタル・コマンド：君はこの指輪のチャージを2つ消費することで、1体のウォーター・エレメンタルにドミネイト・モンスターを発動できる。さらに、君は液体の表面上において、それがしっかりした実体を持つ地面であるかのように、立ったり歩いたりできる。君は水界語を理解し、話せる。

この指輪に同調している間に、君がウォーター・エレメンタルの殺害に協力したなら、君は以下の追加の特性をすべて利用可能になる。

- 君は水中でも呼吸が可能であり、自分の歩行移動速度に等しい水泳移動速度を持つ。
- 君は必要な数のチャージを消費することで、この指輪から以下の呪文を発動できる：アイス・ストーム（2チャージ）、ウォール・オヴ・アイス（3チャージ）、クリエイト・オア・デストロイ・ウォーター（1チャージ）、コントロール・ウォーター（3チャージ）。

リング・オヴ・エア・エレメンタル・コマンド：君はこの指輪のチャージを2つ消費することで、1体のエア・エレメンタルにドミネイト・モンスターを発動できる。さらに、君が落下した時、君は毎ラウンド60フィート（約18m）ずつ降下し、落下によってダメージを受けることがない。君は風界語を理解し、話せる。 この指輪に同調している間に、君がエア・エレメンタルの殺害に協力したなら、君は以下の追加の特性をすべて利用可能になる。

- 君は［電撃］ダメージに対する抵抗を持つ。
- 君は自分の歩行移動速度に等しい飛行移動速度を持つ。
- 君は必要な数のチャージを消費することで、この指輪から以下の呪文を発動できる：ウィンド・ウォール（1チャージ）、ガスト・オヴ・ウィンド（2チャージ）、チェイン・ライトニング（3チャージ）。

リング・オヴ・ファイアー・エレメンタル・コマンド：君はこの指輪のチャージを2つ消費することで、1体のファイアー・エレメンタルにドミネイト・モンスターを発動できる。さらに、君は［火］ダメージへの抵抗を持つ。君は火界語を理解し、話せる。

この指輪に同調している間に、君がファイアー・エレメンタルの殺害に協力したなら、君は以下の追加の特性をすべて利用可能になる。

- 君は［火］ダメージに対する完全耐性を持つ。
- 君は必要な数のチャージを消費することで、この指輪から以下の呪文を発動できる：ウォール・オヴ・ファイアー（3チャージ）、バーニング・ハンズ（1チャージ）、ファイアーボール（2チャージ）。

リング・オヴ・ザ・ラム
Ring of the Ram ／指輪、レア（要同調）

この指輪のチャージ数は3である。この指輪は夜明けごとに、消費済みのチャージを1d3回ぶん回復する。この指輪を着用している間、君は1回のアクションを使用して1～3チャージを消費することで、君から60フィート（約18m）以内にいて君が見ることのできるクリーチャー1体に1回の遠隔呪文攻撃を行なうことができる。この指輪は幽霊じみた雄羊の頭を作り出し、＋7の攻撃ボーナスで1回の攻撃ロールを行なう。ヒットした場合、消費したチャージ1つごとに、（1）目標は2d10［力場］ダメージを受け、かつ（2）君から遠ざかるように5フィート（約1.5m）押しやられる。

また、君は1回のアクションとして1～3チャージを消費することで、君から60フィート（約18m）以内にあり、君が見ることができ、着用も運搬もされていない物体1つを壊そうとすることができる。この指輪がその物体を壊すための【筋力】判定を行なう。その際の判定ボーナスは“消費したチャージ1つごとに＋5”である。

リング・オヴ・ジャンピング
Ring of Jumping ／指輪、アンコモン（要同調）

この指輪を着用している間、君はボーナス・アクションとしてこの指輪からジャンプ呪文を回数無制限で発動できるが、その際には君自身しか目標に選べない。

リング・オヴ・シューティング・スターズ

Ring of Shooting Stars ／指輪、ヴェリー・レア（要同調；夜の屋外でのみ同調可能）

“薄暗い”明るさまたは暗闇の中でこの指輪を着用している間、君は1回のアクションとして、この指輪からダンシング・ライツまたはライトの呪文を回数無制限で発動できる。

この指輪のチャージ数は6であり、このチャージは以下のさまざまな特性のために消費できる。この指輪は夜明けごとに、消費済みのチャージを1d6回ぶん回復する。

妖精の火：君は1回のアクションとして1チャージ消費することで、この指輪からフェアリー・ファイアー呪文を発動できる。

球電：君は1回のアクションとして2チャージ消費することで、直径3フィート（約90cm）の電撃の球体を1～4個作れる。作る球体の数が多いほど、個々の球体の力は弱まる。

各球体は君から120フィート（約36m）以内の、君が見ることのできる、何ものにも占められていない場所に現れる。これらの球体は君の精神集中が続く限り（呪文に対する精神集中と同様に扱う）、最大1分まで持続する。各球体は半径30フィート（約9m）の範囲を“薄暗い”明るさに照らす。

君は1回のボーナス・アクションとして、各球体を最大30フィート（約9m）まで移動させることができるが、君から120フィート（約36m）より遠くへ移動させることはできない。君以外のクリーチャーがある球体の5フィート（約1.5m）以内に来た時、その球体はそのクリーチャーに電撃を放ってから消え失せる。そのクリーチャーは難易度15の【敏捷力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると［電撃］ダメージを受ける。このダメージの量は君が作った球体の数によって決まる。

球体の数	［電撃］ダメージ	球体の数	［電撃］ダメージ
4	2d4	2	5d4
3	2d6	1	4d12

流星：君は1回のアクションとして1～3チャージ消費することができる。この指輪から、君が見ることのできる60フィート（約18m）以内の一点めがけて、消費した1チャージごとに1つの、輝く光の粒が放たれる。その一点を起点とした一辺15フィート（約4.5m）の立方体内のクリーチャーはみな火花を浴び、難易度15の【敏捷力】セーヴを行なわねばならない。失敗した者は5d4［火］ダメージを受け、成功した者はその半分のダメージを受ける。

リング・オヴ・ジン・サモニング

Ring of Djinni Summoning ／指輪、レジェンダリー（要同調）

この指輪を着用している間、君は1回のアクションとしてこの指輪の合言葉を唱えることで、風の元素界から特定の1体のジンを召喚することができる。このジンは君から120フィート（約36m）以内の何ものにも占められていない場所（君が指定する）に現れる。このジンは君が精神集中を続ける限り（呪文に対する精神集中を同様に扱うこと）持続し、1時間たつかジンのヒット・ポイントが0になると風の次元界へ帰っていく。

召喚されている間、このジンは君および君の仲間たちに対して友好的である。このジンは君からのあらゆる命令に従う。君がどの言語で話そうとも、このジンは理解する。君からの命令がない場合、このジンは攻撃者からは身を守るが、それ以外は何のアクションも行なわない。

このジンが帰った後、24時間は再召喚できない。このジンが死ぬと、この指輪は魔法のアイテムでなくなる。

リング・オヴ・スイミング

Ring of Swimming ／指輪、アンコモン

この指輪を着用している間、君は水泳移動速度40フィート（約6m）を得る。

リング・オヴ・スペル・ストアリング

Ring of Spell Storing ／指輪、レア（要同調）

この指輪は、この指輪に向けて発動された呪文を蓄積し、指輪に同調した着用者がその呪文を使用するまで保持しておくことができる。この指輪は複数の呪文を蓄積可能だが、呪文レベルの合計が5を越えてはならない。この指輪は発見された時点で（1d6－1）レベルぶんの呪文が蓄積されている（呪文の種類はGMが決める）。

任意のクリーチャーはこの指輪に触れながら呪文レベル1～5の呪文を発動することで、その呪文をこの指輪に向けて発動することができる。その呪文は何の効果も発揮せずにこの指輪に蓄積される。この指輪がその呪文を蓄積できない場合、その呪文は何の効果もなく消費される。呪文をこの指輪に蓄積できるか否かは、（呪文の本来のレベルではなく）その呪文を発動した呪文スロットのレベルによって決まる。

この指輪を着用している間、君はこの指輪に蓄積されている呪文の1つを発動できる。その呪文の呪文スロット・レベル、呪文セーヴ難易度、呪文攻撃ボーナス、および呪文発動能力値は、（君ではなく）その呪文を発動した術者のものを用いるが、それ以外の点に関しては君がこの呪文を発動したものとみなされる。この指輪から呪文を発動すると、その呪文はもはやこの指輪には蓄積されていなくなり、新たな呪文を蓄積できる隙間が生じる。

リング・オヴ・スペル・ターニング

Ring of Spell Turning ／指輪、レジェンダリー（要同調）

この指輪を着用している間、君は君だけを目標とする呪文に対するセーヴに有利を得る（“効果範囲に君だけが入っている呪文”は含まない）。さらに、君がそのような呪文に対するセーヴで20の目をロールし、かつその呪文のレベルが7以下だったなら、その呪文は君に何の効果も及ぼさず、代わりに術者自身がその呪文の目標になる。その際の呪文スロット・レベル、呪文セーヴ難易度、呪文攻撃ボーナス、および呪文発動能力値は、術者自身のものを用いること。

リング・オヴ・スリー・ウィッシズ

Ring of Three Wishes ／指輪、レジェンダリー

この指輪を着用している間、君は1回のアクションを使用してこの指輪の3チャージのうち1つを消費することで、この指輪からウィッシュ呪文を発動できる。最後のチャージを消費した時点で、この指輪は魔法のアイテムではなくなる。

リング・オヴ・テレキネシス

Ring of Telekinesis ／指輪、ヴェリー・レア（要同調）

この指輪を着用している間、君はテレキネシス呪文を回数無制限で発動できるが、目標に選べるのは着用も運搬もされていない物体に限られる。

リング・オヴ・フェザー・フォーリング

Ring of Feather Falling ／指輪、レア（要同調）

この指輪を着用している間に君が落下した時、君は毎ラウンド60フィート（約18m）ずつ降下し、落下によってダメージを受けることがない。

リング・オヴ・フリー・アクション

Ring of Free Action ／指輪、レア（要同調）

この指輪を着用している間、君は移動困難な地形において追加の移動が必要ない。さらに、いかなる魔法も君の移動速度を低下させたり、拘束状態や麻痺状態にすることはできない。

リング・オヴ・プロテクション
Ring of Protection ／指輪、レア（要同調）

この指輪を着用し同調している間、君はACとすべてのセーヴィング・スローに＋1のボーナスを得る。

リング・オヴ・マインド・シールディング
Ring of Mind Shielding ／指輪、アンコモン（要同調）

この指輪を着用している間、君は以下のようなことを可能にする魔法に完全耐性を有する：他のクリーチャーが（1）君の思考を読む、（2）君が嘘をついているかどうかを知る、（3）君の属性を知る、（4）君のクリーチャー種別を知る。他のクリーチャーは、君が許可しない限り、君とテレパシーによって意志疎通することができない。

君は1回のアクションを使用してこの指輪を不可視にすることができる。この不可視は、君が1回のアクションを使用して終了させるか、君がこの指輪を外すか、君が死ぬまで、持続する。

君がこの指輪を着用している間に死んだ場合、すでにこの指輪に魂が入っていない限り、君の魂はこの指輪に収まる。君はこの指輪に留まってもよいし、死後の世界に旅立ってもよい。君の魂がこの指輪に入っている限り、君はこの指輪を着用しているクリーチャーとテレパシーによって意志疎通できる。着用者はこのテレパシーによる意志疎通を防ぐことができない。

リング・オヴ・リジェネレーション
Ring of Regeneration ／指輪、ヴェリー・レア（要同調）

この指輪を着用している間、君は現在ヒット・ポイントが1以上ある限り、10分ごとに1d6ヒット・ポイントを回復する。君の体の一部が失われた場合、この指輪は（1d6＋1）日後に、その部位を完全に機能する状態で再生させる。ただし、その（1d6＋1）日の間じゅう君のヒット・ポイントが1以上に保たれている必要がある。

リング・オヴ・レジスタンス
Ring of Resistance ／指輪、レア（要同調）

この指輪を着用している間、君は1つのダメージ種別に対する抵抗を得る。指輪の宝石がダメージ種別を示す。指輪にどの宝石がはまっているかは、GMが選択するかランダムに決定する。

1d10	ダメージ	種別宝石	1d10	ダメージ	種別宝石
1	[酸]	パール	6	[死霊]	ジェット
2	[冷気]	トルマリン	7	[毒]	アメジスト
3	[火]	ガーネット	8	[精神]	ジェイド
4	[力場]	サファイア	9	[光輝]	トパーズ
5	[電撃]	シトリン	10	[雷鳴]	スピネル

ローブ・オヴ・アイズ
Robe of Eyes ／その他の魔法のアイテム、レア（要同調）

このローブは無数の目玉模様で飾られている。このローブを着用している間、君は以下の利益をすべて得る。

- 君はこのローブのおかげで全方向を見ることができ、視力に基づく【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。
- 君は暗視120フィート（約36m）を持つ。
- 君は不可視状態のクリーチャーや物体を見ることができ、またエーテル界の様子を見ることができる（どちらも120フィート（約36m）先まで）。

このローブについている目を閉じたりそらしたりすることはできない。君自身の目を閉じたりそらしたりすることは可能だが、たとえそうしたとしても、君はこのローブを着用している限り目を閉じているまたはそらしているとはみなされない。

このローブにライト呪文が発動されるか、このローブから5フィート（約1.5m）以内にデイライト呪文が発動されると、君は1分間盲目状態になる。君は自分の各ターンの終了時に【耐久力】セーヴを行なうことができ（ライトなら難易度11、デイライトなら難易度15）、成功すればこの盲目状態は終了する。

ローブ・オヴ・ジ・アーチマギ
Robe of the Archmagi ／その他の魔法のアイテム、レジェンダリー（要同調；ウィザード、ウォーロック、またはソーサラーのみ同調可）

この豪華な衣装は、白、灰色、または黒の最高級の布地を銀色のルーンで飾ったものだ。このローブの色は、このアイテムを着用できる者の属性に対応している。白のローブは善、灰色のローブは中立、黒のローブは悪だ。君は属性が自分と一致しないローブ・オヴ・ジ・アーチマギと同調することができない。このローブを着用している間、君は以下の利益をすべて得る。

- 鎧を着用していないなら、君の基本ACは（15＋君の【敏捷力】修正値）である。
- 君は呪文その他の魔法的効果に対するセーヴィング・スローに有利を得る。
- 君の呪文セーヴ難易度および呪文攻撃ボーナスは2増加する。

ローブ・オヴ・シンティレイティング・カラーズ
Robe of Scintillating Colors ／その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レア（要同調）

このローブは3チャージを有する。このローブは夜明けごとに、消費済みのチャージを1d3回ぶん回復する。このローブを着用している間、君は1回のアクションを使用して1チャージを消費することによって、君の次のターンの終了時まで、このローブに揺れ動いて目を惑わせる光のパターンを生じさせることができる。この間、このローブは半径30フィート（約9m）を“明るい”明るさで照らし、そこからさらに30フィート（約9m）を“薄暗い”明るさに照らす。君を見ることのできるクリーチャーは君に対する攻撃ロールに不利を受ける。加えて、君がこのローブの力を起動した時点でこの“明るい”光の中にいた、君を見ることのできるクリーチャーはみな難易度15の【判断力】セーヴを行なわねばならず、失敗するとこのローブの発光が終了するまで朦朧状態になる。

ローブ・オヴ・スターズ
Robe of Stars ／その他の魔法のアイテム、ヴェリー・レア（要同調）

このローブは黒または紺色の布地に小さな白や銀色の星を刺繍したものだ。このローブを着用している間、君はすべてのセーヴィング・スローに＋1ボーナスを得る。

このローブの胸部には特に大きな星が6つある。このローブを着用している間、君は1回のアクションを使用して6つの星の1つを引きちぎり、この星を使ってマジック・ミサイルを5レベル呪文として発動することができる。日没ごとに、使用済みの星のうち1d6個がこのローブに再び現れる。

このローブを着用している間、君は1回のアクションを使用して、自分が着用または運搬しているものをすべて伴ったまま、アストラル界に入ることができる。君が1回のアクションを使用して元の次元界に帰るまで、君はアストラル界に留まる。元の次元界に帰ってきた君は、最後に占めていた場所に戻ってくる。その場所が何ものかに占められている場合は、そこから最も近い何ものにも占められていない場所に戻ってくる。

ローブ・オヴ・ユースフル・アイテムズ

Robe of Useful Items ／その他の魔法のアイテム、アンコモン

このローブには色も形もさまざまな布の継ぎ当てがたくさん縫い付けられている。このローブを着用している間、君は1回のアクションを使用して継ぎ当てを1つ外し、その継ぎ当てが象っている物体またはクリーチャーに変化させることができる。最後の継ぎ当てが外された時点で、このローブは普通の服になる。このローブには以下の継ぎ当てが2つずつ縫い付けられている。

- ダガー
- 投光式ランタン（油を入れ、火をつけてある）
- 鋼鉄製の鏡
- 10フィート（約3m）棒
- 麻のロープ（50フィート（約15m）ぶんを巻いてある）
- ずだ袋

加えて、このローブには他の継ぎ当てが4d4枚ある。GMはこれらの継ぎ当てが象っているものを自由に決めてよいし、ランダムに決めてもよい。

d100	継ぎ当て
01～08	100gpが入った袋
09～15	500gpの価値がある銀の宝石箱（幅1フィート（約30cm）、高さと奥行6インチ（約15.2cm））
16～22	鉄の扉（最大で幅10フィート（約3m）高さ10フィート（約3m）まで。君が選んだ一方の側に閂がついている）。君はこの扉を手の届く開口部に設置できる。この扉はその開口部にぴったりはまり、自身をちょうつがいで固定する。
23～30	100gpの価値のある宝石10個
31～44	木製のはしご（長さ24フィート（約7.3m））
45～51	鞍袋つきのライディング・ホース（乗用馬）。
52～59	一辺10フィート（約3m）の立方体型の穴。君はこの穴を10フィート（約3m）以内の地面に設置できる。
60～68	ポーション・オヴ・ヒーリング4本
69～75	こぎ船（長さ12フィート）
76～83	呪文レベル1～3の呪文が1つ記された呪文の巻物
84～90	マスティフ2体
91～96	窓（大きさは2×4フィート（約60×120cm））で、最大2フィート（約60cm）までの出窓になっている）。君はこの窓を手の届く垂直な表面に設置できる。
97～100	携行型破城鎚

ロープ・オヴ・エンタングルメント

Rope of Entanglement ／その他の魔法のアイテム、レア

このロープは長さ30フィート（約9m）、重量3ポンド（約1.35kg）である。君がこのロープの一方の端を手に持ち、1回のアクションを使用して合言葉を唱えると、もう一方の端は君から20フィート（約6m）以内にいて君が見ることのできるクリーチャー1体に飛びついて絡みつこうとする。目標は難易度15の【敏捷力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると拘束状態になる。

君はボーナス・アクションとして2つ目の合言葉を唱えることで、このクリーチャーを解放することができる。また、このロープによって拘束状態にされているクリーチャーは、1回のアクションを使用して難易度15の【筋力】または【敏捷力】判定を行なうことができる（どちらを行なうかは目標が選択する）。この判定が成功すると、そのクリーチャーのこのロープによる拘束状態は終了する。

このロープのACは20であり、20ヒット・ポイントを持つ。このロープはヒット・ポイントが1以上残っている限り、1分ごとに1ヒット・ポイントを回復する。ヒット・ポイントが0になったロープは破壊される。

ロープ・オヴ・クライミング

Rope of Climbing ／その他の魔法のアイテム、アンコモン

この絹のロープは長さ60フィート（約18m）、重量が3ポンド（約1.35kg）であり、最大で3,000ポンド（約1,350kg）までの重量を支えることができる。君がこのロープの一方の端を手に持ち、1回のアクションを使用して合言葉を唱えると、このロープは自律行動し始める。君はボーナス・アクションとして、このロープのもう一方の端に、君が指定する場所へ移動するよう命じることができる。ロープの端は君が命じたターンに10フィート（約3m）移動し、それ以降の君の各ターンに10フィート（約3m）ずつ移動する。この移動は、指定された場所に到達するか、ロープの長さの限界に達するか、君が止まれと命じるまで続く。君はこのロープに、（1）物体にしっかりと巻きつけ、（2）巻きつけを外せ、（3）結び目を作れ／ほどけ、（4）運搬用にとぐろを巻け、といった命令を与えることができる。

このロープに結び目を作れと命じた場合、ロープ全体に渡って1フィート（約30cm）ごとに大きな結び目が生じる。結び目を作っている間、このロープの長さは50フィート（約15m）に縮むが、このロープを用いて登攀を行なう際の判定に有利がつく。

このロープのACは20であり、20ヒット・ポイントを持つ。このロープはヒット・ポイントが1以上残っている限り、1分ごとに1ヒット・ポイントを回復する。ヒット・ポイントが0になったロープは破壊される。

ロッド・オヴ・アブソープション

Rod of Absorption ／ロッド、ヴェリー・レア（要同調）

このロッドを手に持っている間、君はリアクションを使用して、“君だけを目標にした、効果範囲を持たない呪文”1つを吸収することができる。吸収された呪文の効果は打ち消され、（呪文そのものではなく）その呪文のエネルギーがこのロッドに蓄積される。蓄積されるエネルギーは、発動された時点でのその呪文のレベルに等しいレベルを持つ。このロッドは作られてから魔力を失うまでの間に最大で50レベルぶんまでの呪文を吸収してエネルギーを蓄積することができる。蓄積したエネルギーが50レベルに達したなら、それ以上吸収することはできない。君が“このロッドで吸収できない呪文”の目標になった時、このロッドはその呪文に何の効果も及ぼさない。

このロッドに同調した時点で、君はこのロッドがこれまでに何レベルぶんのエネルギーを吸収してきたのか、そして吸収したエネルギーが現時点でどれだけ残っているのかを知る。

君が呪文の使い手であり、このロッドを手に持っているなら、ロッドに蓄積されたエネルギーを呪文スロットに変換して、自分が準備または修得している呪文を発動することができる。このロッドから得られる呪文スロットのレベルは、君が本来有する呪文スロットのレベル以下でなければならず、かつ5レベル以下でなければならない。君は自分の呪文スロットの代わりに、ロッドに蓄積されたエネルギーを同じレベルぶん消費するが、それ以外の点に関しては通常どおりその呪文を発動する。たとえば、君は3レベル・スロットの代わりに、このロッドに蓄積されたエネルギーを3レベルぶん消費することができる。

新たに発見されたロッド・オヴ・アブソープションには、すでに1d10レベルぶんのエネルギーが蓄えられている。このロッドがもはや呪文エネルギーを吸収できなくなり、かつ吸収したエネルギーをすべて使い切ったなら、このロッドは魔法のアイテムではなくなる。

ロッド・オヴ・アラートネス

Rod of Alertness ／ロッド、ヴェリー・レア（要同調）

この先端が広がったロッドは以下のような特性を持つ。

警戒：このロッドを手に持っている間、君は【判断力】〈知覚〉判定とイニシアチブ判定に有利を得る。

呪文：このロッドを手に持っている間、君は1回のアクションを使用

して、このロッドから以下の呪文のいずれか1つを発動できる。シー・インヴィジビリティ、ディテクト・イーヴル・アンド・グッド、ディテクト・ポイズン・アンド・ディジーズ、ディテクト・マジック。

守りのオーラ：君は1回のアクションとしてこのロッドの柄を地面に突き立てることができる。すると、このロッドの先端は半径60フィート（約18m）を“明るい”光で照らし、そこからさらに60フィート（約18m）を“薄暗い”光で照らす。この“明るい”光の中にいる間、君および君に友好的なすべてのクリーチャーはACとすべてのセーヴィング・スローに＋1ボーナスを得る上、この“明るい”光の中にいる敵対的で不可視状態のクリーチャーの存在に気付く。

このロッドの光およびその効果は、10分たつか、クリーチャーが1回のアクションで地面からロッドを引き抜くまで、持続する。この特性は1回使用すると次の夜明けまで再使用できない。

ロッド・オヴ・セキュリティ

Rod of Security ／ロッド、ヴェリー・レア

このロッドを手に持っている間、君は1回のアクションを使用してこのロッドを起動できる。そうすると、このロッドは君および君が見ることのできる最大199体までの同意するクリーチャーを、異次元区間の楽園に移送する。君はこの楽園の形状を選べる。静かな庭園、愛らしい木立、陽気な酒場、壮大な宮殿、熱帯の島、幻想的なお祭り騒ぎ、そのほか君が思いつくままの楽園を。楽園の形状がどうであろうと、ここには訪問者を充分にもてなせるだけの水と食料がある。この異次元空間に存在する、水と食料以外のすべてのものは、手に取ることができたとしても、この空間でしか存在を保てない。たとえば楽園の庭でつんだ花は、異次元空間の外に持ち出すと消えてしまう。

この楽園で1時間すごすごとに、訪問者は1ヒット・ダイスを消費したかのようにヒット・ポイントを回復する。また、この楽園にいるクリーチャーは歳を取らないが、時間そのものは通常通り流れている。訪問者は最大で（200÷楽園にいるクリーチャーの数）に等しい日数（端数切捨て）まで楽園に留まることができる。

制限時間になるか、君が1回のアクションを使用して終了させると、すべての訪問者は君がこのロッドを起動した時点で各自が占めていた場所に再び現れる。その場所が何ものかに占められている場合は、そこから最も近い何ものにも占められていない場所に現れる。このロッドは1回使用すると10日たつまで再使用できない。

ロッド・オヴ・ルーラーシップ

Rod of Rulership ／ロッド、レア（要同調）

君は1回のアクションを使用してこのロッドを見せつけることで、君から120フィート（約36m）以内にいて君が見ることのできるクリーチャーのうち君が選んだもの全員に服従を命ずることができる。各目標は難易度15の【判断力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると君によって8時間のあいだ魅了状態にされる。こうして魅了状態になっている間、そのクリーチャーは君を信頼すべき指導者とみなす。ある目標が君または君の仲間から危害を受けるか、目標自身の性質に反する行為を命じられたなら、その目標に関してこの魅了状態は終了する。このロッドは1回使用すると次の夜明けまで再使用できない。

ロッド・オヴ・ロードリィ・マイト

Rod of Lordly Might ／ロッド、レジェンダリー（要同調）

このロッドは先端が広がっており、このロッドを用いた攻撃ロールとダメージ・ロールに＋3ボーナスを与える魔法のメイスとして機能する。このロッドは柄に6つのボタンが並んでおり、6つのボタンに対応する6つの特性を持つ。それ以外にも3つの特性があり、それらは後の方で述べられている。

6つのボタン：君はボーナス・アクションとして、このロッドの6つのボタンのいずれか1つを押すことができる。押したボタンの効果は、君が別のボタンを押すか、同じボタンをもう1度押すまで、持続する。同じボタンをもう1度押した場合、このロッドは基本の形状に戻る。

ボタン1を押すと、このロッドはフレイム・タンになり、ロッドのふくらんだ先端とは反対側の端から炎の刃が噴き出す（フレイム・タンの剣の種類は君が選択すること）。

ボタン2を押すと、先端の広がった部分が下方向に曲がり、三日月型の刃が2つ飛び出す。このロッドはこれを用いた攻撃ロールとダメージ・ロールに＋3ボーナスを与える魔法のバトルアックスに変化する。

ボタン3を押すと、先端の広がった部分が下方向に曲がり、先端から槍の穂先が飛び出し、持ち手が伸びて長さ6フィートの柄になる。このロッドはこれを用いた攻撃ロールとダメージ・ロールに＋3ボーナスを与える魔法のスピアに変化する。

ボタン4を押すと、このロッドは君が指定した長さ（最大50フィート）の登り棒に変化する。この登り棒の表面は花崗岩のように硬く、先端に生えた3本爪と末端のスパイクで固定される。登り棒の側面には1フィート（約30cm）ごとに長さ3インチ（約7.6cm）の棒が水平に突き出しており、はしご構造になっている。この登り棒は最大4,000ポンド（約1,800kg）までの重量を支えることができる。これを上回る重量がかかるか、登り棒をしっかり固定できない場合、このロッドは基本の形状に戻る。

ボタン5を押すと、このロッドは持ち手付きの携行型破城鎚に変化する。この破城鎚は扉やバリケードなどの障害物を打ち破るための【筋力】判定に＋10ボーナスを与える。

ボタン6を押すと、このロッドは基本の形状に戻り（あるいは基本の形状のままで）、磁北を指す（磁北の存在しない場所でこの機能を使用した場合、何も起きない）。また、このロッドは君に、地表からのおおよその深さまたは高さも教えてくれる。

恐怖：このロッドを手に持っている間、君は1回のアクションを使用して、君から30フィート（約9m）以内にいて君が見ることのできるクリーチャー全員に難易度17の【判断力】セーヴを行なわせることができる。このセーヴに失敗した目標は1分間、恐怖状態になる。恐怖状態の目標は自分の各ターンの終了時に再びこのセーヴを行なうことができ、成功すればその目標に関してこの効果は終了する。この特性は1回使用すると次の夜明けまで再使用できない。

生命力吸収：君がこのロッドを用いた近接攻撃をクリーチャーにヒットさせたとき、君は目標に難易度17の【耐久力】セーヴを行なわせることができる。このセーヴに失敗した目標は追加で4d6［死霊］ダメージを受け、君はこの［死霊］ダメージの半分に等しい値のヒット・ポイントを回復する。この特性は1回使用すると次の夜明けまで再使用できない。

麻痺：君がこのロッドを用いた近接攻撃をクリーチャーにヒットさせたとき、君は目標に難易度17の【筋力】セーヴを行なわせることができる。このセーヴに失敗した目標は1分間、麻痺状態になる。目標は自分の各ターンの終了時に再びこのセーヴを行なうことができ、成功すればこの効果は終了する。この特性は1回使用すると次の夜明けまで再使用できない。

ワンド・オヴ・ウェブ

Wand of Web ／ワンド、アンコモン（要同調；呪文の使い手のみ同調可）

このワンドは7チャージを有する。このワンドを手に持っている間、君は1回のアクションを使用してこのワンドのチャージを1つ消費することにより、このワンドからウェブ呪文（セーヴ難易度15）を発動することができる。

このワンドは夜明けごとに、消費済みのチャージを（1d6＋1）回ぶん回復する。このワンドの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。1が出たならばワンドは破壊され、灰となって散る。

ワンド・オヴ・エネミー・ディテクション
Wand of Enemy Detection ／ワンド、レア（要同調）

このワンドは7チャージを有する。このワンドを手に持っている間、君は1回のアクションを使用して1チャージを消費し、このワンドの合言葉を唱えることができる。以後1分間、君は自分から60フィート（約18m）以内にいる、君に敵対的なクリーチャーたちの中で君に最も近い者の方向を知るが、距離までは分からない。このワンドは、敵対的なクリーチャーがエーテル化していたり、不可視状態だったり、変装していたり、隠れていたり、あるいは君からはっきり視線が通っていても、これを感知する。君がこのワンドを手に持っているのをやめると、このワンドの効果は終了する。

このワンドは夜明けごとに、消費済みのチャージを（1d6＋1）回ぶん回復する。このワンドの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。1が出たならばワンドは破壊され、灰となって散る。

ワンド・オヴ・ザ・ウォー・メイジ、＋1、＋2、＋3
Wand of the War Mage, ＋1, ＋2, ＋3 ／ワンド、アンコモン（＋1）、レア（＋2）、またはヴェリー・レア（＋3）（要同調；呪文の使い手のみ同調可）

このワンドを手に持っている間、君は呪文攻撃ロールにボーナスを得る。ボーナスの値はロッドのレアリティによって異なる。また、君は呪文攻撃を行なう際、1/2遮蔽を無視する。

ワンド・オヴ・シークレッツ
Wand of Secrets ／ワンド、アンコモン

このワンドは3チャージを有する。このワンドを手に持っている間、君は1回のアクションを使用してこのワンドのチャージを1つ消費することができる。そうした場合、君から30フィート（約9m）以内に隠し扉や罠があるなら、このワンドはぶるぶる震えて、隠し扉や罠のうち君に最も近いものを指し示す。このワンドは夜明けごとに、消費済みのチャージを1d3回ぶん回復する。

ワンド・オヴ・バインディング
Wand of Binding ／ワンド、レア（要同調；呪文の使い手のみ同調可）

このワンドは以下のさまざまな特性のために消費可能な7チャージを有する。このワンドは夜明けごとに、消費済みのチャージを（1d6＋1）回ぶん回復する。このワンドの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。1が出たならばワンドは破壊され、灰となって散る。

呪文：このワンドを手に持っている間、君は1回のアクションを使用してこのワンドのチャージをいくつか消費することにより、このワンドから以下のいずれかの呪文を発動することができる（セーヴ難易度17）。ホールド・パースン（2チャージ）またはホールド・モンスター（5チャージ）。

脱出支援：君はこのワンドを手に持っている間、（1）リアクションを使用してチャージを1つ消費することにより、拘束状態または麻痺状態になるのを防ぐための1回のセーヴィング・スローに有利を得ることができ、また（2）チャージを1つ消費することにより、つかみから脱出するための1回の判定に有利を得ることもできる。

ワンド・オヴ・パラリシス
Wand of Paralysis ／ワンド、レア（要同調；呪文の使い手のみ同調可）

このワンドは7チャージを有する。このワンドを手に持っている間、君は1回のアクションを使用して1チャージを消費することにより、君から60フィート（約18m）以内にいて君が見ることのできるクリーチャー1体へ、ワンドの先端から薄い青色の光線を発射することができる。目標は難易度15の【耐久力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると1分間、麻痺状態になる。目標は自分の各ターンの終了時に再びこのセーヴを行なうことができ、成功すれば目標に関してこの効果は終了する。

このワンドは夜明けごとに、消費済みのチャージを（1d6＋1）回ぶん回復する。このワンドの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。1が出たならばワンドは破壊され、灰となって散る。

ワンド・オヴ・ファイアーボールズ
Wand of Fireballs ／ワンド、レア（要同調；呪文の使い手のみ同調可）

このワンドは7チャージを有する。このワンドを手に持っている間、君は1回のアクションを使用して1つ以上のチャージを消費することにより、このワンドからファイアーボール呪文（セーヴ難易度15）を発動することができる。1チャージ消費したなら、3レベル版のファイアーボール呪文を発動する。消費したチャージの数が1より多いぶんだけ、より高いレベル版のファイアーボール呪文を発動する。

このワンドは夜明けごとに、消費済みのチャージを（1d6＋1）回ぶん回復する。このワンドの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。1が出たならばワンドは破壊され、灰となって散る。

ワンド・オヴ・フィアー
Wand of Fear ／ワンド、レア（要同調）

このワンドは以下のさまざまな特性のために消費可能な7チャージを有する。このワンドは夜明けごとに、消費済みのチャージを（1d6＋1）回ぶん回復する。このワンドの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。1が出たならばワンドは破壊され、灰となって散る。

恐怖の放射：このワンドを手に持っている間、君は1回のアクションを使用してチャージを2つ消費することにより、このワンドの先端から60フィート（約18m）の円錐形の範囲に琥珀色の光を放つことができる。範囲内のクリーチャーは難易度15の【判断力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると1分間、君によって恐怖状態になる。こうして恐怖状態になっているクリーチャーは、自分のターンを可能な限り君から遠ざかるために費やさねばならず、自分の意志で君から30フィート（約9m）以内の場所へ移動することができず、リアクションを行なえない。そのクリーチャーが行なえるアクションは、“早足”アクションおよび、そのクリーチャーの移動を阻害している効果から脱出するためのアクションに限られる。そのクリーチャーが移動できる場所がない場合は、“回避”アクションも行なえる。そのクリーチャーは自分の各ターンの終了時に再びこのセーヴを行なうことができ、成功すればそのクリーチャーに関してこの効果は終了する。

命令：このワンドを手に持っている間、君は1回のアクションを使用してチャージを1つ消費することにより、他のクリーチャー1体に“逃げろ”または“ひれ伏せ”と命じることができる。これはコマンド呪文（セーヴ難易度15）と同じ効果である。

ワンド・オヴ・ポリモーフ
Wand of Polymorph ／ワンド、ヴェリー・レア（要同調；呪文の使い手のみ同調可）

このワンドは7チャージを有する。このワンドを手に持っている間、君は1回のアクションを使用してこのワンドのチャージを1つ消費することにより、このワンドからポリモーフ呪文（セーヴ難易度15）を発動することができる。

このワンドは夜明けごとに、消費済みのチャージを（1d6＋1）回ぶん回復する。このワンドの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。1が出たならばワンドは破壊され、灰となって散る。

ワンド・オヴ・マジック・ディテクション

Wand of Magic Detection ／ワンド、アンコモン

このワンドは3チャージを有する。このワンドを手に持っている時、君は1回のアクションとして1チャージを消費することで、このワンドからディテクト・マジック呪文を発動することができる。このワンドは消費されたチャージ数を夜明けごとに1d3回ぶん回復する。

ワンド・オヴ・マジック・ミサイルズ

Wand of Magic Missiles ／ワンド、アンコモン

このワンドは7チャージを有する。このワンドを手に持っている時、君は自分のアクションを用いてワンドのチャージを1つ以上消費することで、このワンドからマジック・ミサイル呪文を発動できる。1チャージ消費したなら、1レベル版のマジック・ミサイル呪文を発動する。消費したチャージの数が1より多いぶんだけ、より高いレベル版のマジック・ミサイル呪文を発動する。

このワンドは夜明けごとに、消費済みのチャージを（1d6＋1）回ぶん回復する。このワンドの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。1が出たならばワンドは破壊され、灰となって散る。

ワンド・オヴ・ライトニング・ボルツ

Wand of Lightning Bolts ／ワンド、レア（要同調；呪文の使い手のみ同調可）

このワンドは7チャージを有する。このワンドを手に持っている間、君は1回のアクションを使用して1つ以上のチャージを消費することにより、このワンドからライトニング・ボルト呪文（セーヴ難易度15）を発動することができる。1チャージ消費したなら、3レベル版のライトニング・ボルト呪文を発動する。消費したチャージの数が1より多いぶんだけ、より高いレベル版のライトニング・ボルト呪文を発動する。

このワンドは夜明けごとに、消費済みのチャージを（1d6＋1）回ぶん回復する。このワンドの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。1が出たならばワンドは破壊され、灰となって散る。

ワンド・オヴ・ワンダー

Wand of Wonder ／ワンド、レア（要同調；呪文の使い手のみ同調可）

このワンドは7チャージを有する。このワンドを手に持っている間、君は1回のアクションを使用してこのワンドのチャージを1つ消費し、君から120フィート（約36m）以内の目標を1つ選ぶことができる。目標はクリーチャー、物体、または空間内の一点でもよい。1d100をロールして後述の表を参照し、何が起きるのかを決めること。

起きた効果が、このワンドから呪文を発動するものである場合、その呪文のセーヴ難易度は15である。その呪文が普通ならばフィート単位の射程を持つ呪文である場合、その射程は120フィート（約36m）になる。

効果が一定の範囲に広がる場合、君は目標を中心として、目標を含むように、その呪文の効果範囲を決めなければならない。その効果が影響を及ぼす可能性のある対象が複数存在する場合、どれが影響を受けるかはGMがランダムに決める。

このワンドは夜明けごとに、消費済みのチャージを（1d6＋1）回ぶん回復する。このワンドの最後のチャージを消費した時は、1d20をロールすること。1が出たならばワンドは塵となって散る。

ワンド・オヴ・ワンダー

d100	効果
01～05	君はスロウ呪文を発動する。
06～10	君はフェアリー・ファイアー呪文を発動する。
11～15	君は何か畏るべきことが起きたと信じこみ、次の自分のターンの開始時まで朦朧状態になる。
16～20	君はガスト・オヴ・ウィンド呪文を発動する。
21～25	君は先に選択した目標にディテクト・ソウツ呪文を発動する。クリーチャー以外を目標に選んでいた場合、君は代わりに1d6［精神］ダメージを受ける。
26～30	君はスティンキング・クラウド呪文を発動する。
31～33	目標を中心とした半径60フィート（約18m）の範囲に激しい雨が降る。この範囲内は“軽度の隠蔽”になる。この雨は君の次のターンの開始時まで降り続ける。
34～36	目標に最も近い何ものにも占められていない場所に、1体の動物が現れる。この動物は君の制御下にあるわけではなく、普通の動物として行動する。d100をロールして現れる動物を決めること。01～25ならライノセラス、26～50ならエレファント、51～100ならラットが現れる。
37～46	君はライトニング・ボルト呪文を発動する。
47～49	目標を中心とした半径30フィート（約9m）の範囲内を、600匹の異様に大きな蝶々が飛び交う。この範囲内は“重度の隠蔽”になる。この蝶々たちは10分間持続する。
50～53	君がエンラージ／リデュース呪文を発動したかのように、目標は大きくなる。目標がこの呪文の作用を受けないクリーチャーであるか、君がクリーチャー以外を目標に選んでいた場合、代わりに君がこの呪文の目標になる。
54～58	君はダークネス呪文を発動する。
59～62	目標を中心とした半径60フィート（約18m）の地面に草が茂る。すでに草が茂っているなら、既存の草が普通の10倍の大きさに生長する。こうして生長した草は1分後に元に戻る。
63～65	GMが選んだ物体1つがエーテル界に消え去る。その物体は目標から120フィート（約36m）以内にあり、縦横高さがいずれも10フィート（約3m）を越えない大きさの、着用も運搬もされていない物体でなければならない。
66～69	君は自分にエンラージ／リデュース呪文を発動したかのように小さくなる。
70～79	君はファイアーボール呪文を発動する。
80～84	君は自分にインビジヴィリティ呪文を発動する。
85～87	目標に無数の葉が生える。君が目標として空間内の一点を選んでいた場合、その点に最も近いクリーチャー1体の体から葉が生える。この葉は、むしり取られない限り、24時間後に枯れて落ちる。
88～90	各1gpの価値のある宝石が（1d4×10）個、このワンドの先端から長さ30フィート（約9m）幅5フィート（約1.5m）の直線状に噴き出す。それぞれの宝石は1［殴打］ダメージを与える。全部の宝石による合計ダメージを、直線状の範囲内のクリーチャー全員に頭割りで与えること。
91～95	君から半径30フィート（約9m）の範囲に、極彩色のゆらめく閃光が放たれる。君および、範囲内にいてものを見ることができるクリーチャー全員は、難易度15の【耐久力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると1分間、盲目状態になる。こうして盲目状態になったクリーチャーは自分の各ターンの終了時に再びこのセーヴを行なうことができ、成功すればそのクリーチャーに関してこの効果は終了する。
96～97	目標の肌は1d10日間、鮮やかな青に変わる。君が目標として空間内の一点を選んでいた場合、その点に最も近いクリーチャー1体がこの作用を受ける。
98～00	君がクリーチャーを目標に選んでいた場合、目標は難易度15の【耐久力】セーヴを行なわねばならない。クリーチャーを目標に選んでいなかった場合は、君がこの効果の目標になり、同じセーヴを行なわねばならない。このセーヴが5以上の差で失敗したなら、目標は即座に石化する。それ以外の失敗の場合、目標は拘束状態になり、徐々に石へ変わり始める。こうして拘束状態になっている目標は、自分の各ターンの終了時に再びこのセーヴを行なわねばならない。失敗すると石化状態になり、成功すればこの効果は終了する。この石化は、目標がグレーター・レストレーションや類似の魔法で解放されるまで持続する。

効果範囲 ; Areas of Effect

呪文や魔法のアイテムをはじめとする特定の効果は、一定の範囲内の複数のクリーチャーに同時に作用を及ぼしうる。効果範囲は説明文中に書かれており、以下の5種類のいずれかの形状であることが多い；円錐形、円筒形、球形、直線状、立方体。それぞれの効果範囲には起点がある。起点とはその効果のエネルギーが噴き出す場所だ。起点の決め方はそれぞれの形状に関するルールに記されている。起点は空間内の1つの点なのが普通だが、クリーチャーまたは物体を起点とするものもある。

効果は起点からまっすぐに広がっていく。起点から、その効果範囲内のある場所まで、遮るもののない直線を引くことができない場合、その場所は効果範囲に含まれない。この想像上の直線を遮ることができるのは、完全遮蔽を与えるような障害物に限られる。

円錐形 ; Cone

円錐形は起点から君が選んだ方向に広がる。円錐形の効果範囲内の任意の点において、その点を含む位置での“円錐形の横幅”は、その点から起点までの距離に等しい（底辺と高さの等しい三角形を想像されたい）。円錐形の効果範囲を持つ効果には、起点からどれだけ遠くまで広がるかが記されている。

君が故意に含めようとしない限り、円錐形の起点はその円錐形の効果範囲に含まれない。

円筒形 ; Cylinder

円筒形の起点は、説明に書かれている特定の半径を持つ円の中心だ。この円は地面の高さまたはその効果範囲の最も高い位置に置かれなければならない。円筒形のエネルギーはまず起点から円周に向かって一直線に広がり、円筒形の底面が形成される。そして、効果はこの底面から上向きまたは下向きに、円筒形の高さの距離だけ伸びる。

円筒形の起点はその円筒形の効果範囲に含まれる。

球形 ; Sphere

君が球形の起点を選ぶと、その点を中心に球形が広がる。球形の大きさは、起点からどれだけの距離まで届くか（＝球の半径）がフィート単位（1フィートは約30cm）で記されている。

球形の起点はその球形の効果範囲に含まれる。

直線状 ; Line

“直線状”は起点からその直線の長さに等しい距離まで一直線に伸び、書かれた幅に収まる範囲を覆う。

君が故意に含めようとしない限り、直線状の起点はその直線状の効果範囲に含まれない。

立方体 ; Cube

君は立方体の起点を1つ選ぶ。この起点は立方体の効果範囲のいずれかの面にあればよい。立方体の大きさは、一辺の長さによって表される。

君が故意に含めようとしない限り、立方体の起点はその立方体の効果範囲に含まれない。

状態、その他 ; Conditions, etc.

ゲーム中、呪文やクラス特徴やモンスターの攻撃やその他の効果によって“状態”や、その他望ましくない効果が発生することがある。それらは対抗手段が取られるか（たとえば伏せ状態なら立ち上がるなど）、それらを引き起した効果中に明記されている持続時間が過ぎるまで、持続する。

状態 ; Conditions

気絶状態 ; Unconscious

- 気絶状態のクリーチャーは無力状態であり、移動することも言葉を発することもできず、周囲の環境を認識しない。
- 気絶状態になったクリーチャーは、手に持っていたものを落とし、倒れて伏せ状態になる。
- 気絶状態のクリーチャーは、【筋力】セーヴや【敏捷力】セーヴには自動的に失敗する。
- 気絶状態のクリーチャーに対する攻撃ロールは有利を得る。
- 気絶状態のクリーチャーに対して、そのクリーチャーから5フィート（約1.5m）以内にいる攻撃者が攻撃を行なってヒットを与えたなら、そのヒットは必ずクリティカル・ヒットになる。

恐怖状態 ; Frightened

- 恐怖状態のクリーチャーは、その恐怖の源に視線が通っている限り、すべての能力値判定と攻撃ロールに不利を受ける。
- 恐怖状態のクリーチャーは、自ら進んで恐怖の源へ近づくような移動を行なうことはできない。

拘束状態 ; Restrained

- 拘束状態のクリーチャーは、移動速度が0になり、移動速度に対するボーナスの利益も一切受けられない。
- 拘束状態のクリーチャーに対する攻撃ロールは有利を得る。拘束状態のクリーチャーによる攻撃ロールは不利を受ける。
- 拘束状態のクリーチャーは【敏捷力】セーヴに不利を受ける。

石化状態 ; Petrified

- 石化状態になったクリーチャーは、着用または運搬していた非魔法的な物品すべてとともに、堅く動かぬ物質と化する。重量は10倍になり、年をとることはなくなる。
- 石化状態のクリーチャーは無力状態であり、移動することも言葉を発することもできず、周囲の環境を認識しない。
- 石化状態のクリーチャーに対する攻撃ロールは有利を得る。
- 石化状態のクリーチャーは、【筋力】セーヴや【敏捷力】セーヴには自動的に失敗する。
- 石化状態のクリーチャーは、あらゆるダメージに対する抵抗を得る。
- 石化状態のクリーチャーは、毒と病気に完全耐性を有するが、すでに体内にある毒や病気は効果が停止するだけで、なくなるわけではない。

聴覚喪失状態 ; Deafened

- 聴覚喪失状態のクリーチャーは音を聞くことができず、聴覚を必要とする能力値判定には自動的に失敗する。

つかまれた状態；Grappled

- つかまれた状態のクリーチャーは、移動速度が0になり、移動速度に対するボーナスの利益も一切受けられない。
- つかまれた状態は、そのクリーチャーをつかんでいる者が無力状態になったならば、終了する。
- つかまれた状態のクリーチャーが、何らかの効果によって、つかんでいる者の間合いや“つかまれた状態を発生させている効果”の届く範囲の外に出た場合（たとえばクリーチャーが押しやられた場合など）にも、つかまれた状態は終了する。

毒状態；Poisoned

- 毒状態のクリーチャーは攻撃ロールと能力値判定に不利を受ける。

不可視状態；Invisible

- 他の者が不可視状態のクリーチャーを見るには、魔法や特殊な知覚能力によらねばならない。不可視状態のクリーチャーは、隠れ身に関しては、“重度の隠蔽”下にあるものと見なされる。不可視状態のクリーチャーが少しでも物音をたてたり痕跡を残したりするなら、そのクリーチャーの位置は探知され得る。
- 不可視状態のクリーチャーに対する攻撃ロールは不利を受ける。不可視状態のクリーチャーによる攻撃ロールは有利を得る。

伏せ状態；Prone

- 伏せ状態のクリーチャーは、立ち上がらない限り、“這い進む”以外の移動手段をとれない。立ち上がったならば伏せ状態は終了する。
- 伏せ状態のクリーチャーは、攻撃ロールに不利を受ける。
- 伏せ状態のクリーチャーに対する攻撃ロールは、攻撃者がそのクリーチャーから5フィート（約1.5m）以内にいるなら、有利を得る。そうでないなら、その攻撃ロールは不利を受ける。

麻痺状態；Paralyzed

- 麻痺状態のクリーチャーは無力状態であり、移動することも言葉を発することもできない。
- 麻痺状態のクリーチャーは、【筋力】セーヴや【敏捷力】セーヴには自動的に失敗する。
- 麻痺状態のクリーチャーに対する攻撃ロールは有利を得る。
- 麻痺状態のクリーチャーに対して、そのクリーチャーから5フィート（約1.5m）以内にいる攻撃者が攻撃を行なってヒットを与えたなら、そのヒットは必ずクリティカル・ヒットになる。

魅了状態；Charmed

- 魅了状態のクリーチャーは、その魅了状態をもたらした相手を、攻撃することも、有害な能力や魔法効果の目標とすることもできない。
- 魅了状態をもたらした者は、魅了状態のクリーチャーと会話などの社交的なやりとりをするための能力値判定すべてに有利を得る。

朦朧状態；Stunned

- 朦朧状態のクリーチャーは無力状態（当該項目参照）であり、移動を行なえない。言葉を発する時にはゆっくりと、とぎれとぎれに話すことしかできない。
- 朦朧状態のクリーチャーは、【筋力】セーヴや【敏捷力】セーヴには自動的に失敗する。
- 朦朧状態のクリーチャーに対する攻撃ロールは有利を得る。

無力状態；Incapacitated

- 無力状態のクリーチャーはアクションを行なうことも、リアクションを行なうこともできない。

盲目状態；Blinded

- 盲目状態のクリーチャーはものを見ることができず、視覚を必要とする能力値判定には自動的に失敗する。
- 盲目状態のクリーチャーに対する攻撃ロールは有利を得る。盲目状態のクリーチャーによる攻撃ロールは不利を受ける。

消耗状態；Exhaustion

消耗状態には6つの段階がある。

段階	効果
1	すべての能力値判定に不利を受ける
2	移動速度が½になる
3	攻撃ロールとセーヴィング・スローに不利を受ける
4	最大hpが½になる
5	移動速度が0になる
6	死亡する

すでに消耗状態にあるクリーチャーが、さらに消耗状態をもたらす効果を受けたなら、現在の消耗状態の段階が、その効果の記述にある分だけ増加する。

クリーチャーは現在の消耗状態の段階に対応する効果だけでなく、それより低い段階に対応する効果もすべて受ける。たとえば第2段階の消耗状態にあるクリーチャーは、移動速度が½になり、かつすべての能力値判定に不利を受ける。

消耗状態を取り除く効果は、消耗状態の段階を、その効果の記述にある値だけ減少させる。クリーチャーの消耗状態の段階が1未満になったなら、すべての消耗状態の効果は終了する。

1回の大休憩を終了することで、クリーチャーの消耗状態の段階は1減少する（ただし、そのクリーチャーがそれなりの食糧と飲料を摂取している場合に限る）。また、クリーチャーが死から復活した時も、そのクリーチャーの消耗状態の段階は1減少する。

ワイプ状態；Wiped

- ワイプ状態のクリーチャーがターンを得た場合、即座にそのターンを終了しなければならない（アクションやボーナス・アクション、移動を行なうことはできない）。
- ワイプ状態は、戦闘中に新たなラウンドが開始されるか、戦闘に参加していない状態になることで終了する。

狂気 ; Madness

一般的なキャンペーンでは、キャラクターは己の直面した恐怖や、毎日自分が巻き起こす大殺戮によって狂気に駆られるようなことはない。しかし、冒険者であることによるストレスに耐えきれなくなることもある。もしも君がGMとして進行しているキャンペーンがホラーというテーマに重点を置いているなら、そのテーマを強調するのに狂気を導入してみてもよいだろう。つまり、冒険者たちが直面する危険の、並外れておぞましいさまを際立たせるのだ。

狂気をもたらすもの

さまざまな魔法の効果が、何も無ければ平静な精神に、狂気をもたらすことがある。幾つかの呪文、たとえばコンタクト・アザー・プレインやシンボルは狂気を引き起こす。君はこの狂気についてのルールを、それらの呪文の効果の代わりに使用しても良い。病気や毒、悪魔たちの棲まう地に吹く狂乱の風などもすべて、狂気を引き起こす。また、いくつかのアーティファクト（極めて強力な魔法のアイテムのこと）も、それを使用したり、同調（attunement、アイテムと一種の絆を結んで、その特性を使用できるようになること）したキャラクターの精神を破壊することがある。

通常、狂気を引き起こす効果に抵抗するには【判断力】あるいは【魅力】のセーヴィング・スローが必要である。

狂気の効果

狂気は、短期、長期、そして無期限という形をとりうる。

ほとんどの（比較的とはいえ）ありふれた効果は短期の狂気をもたらす。これが持続するのは数分のみである。より怖ろしい効果や、効果の累積はその結果、長期の狂気や無期限の狂気を引き起こす。

短期の狂気におちいったキャラクターは、1d10分の間、『短期の狂気』表に示された効果を受ける。

長期の狂気におちいったキャラクターは、1d10 × 10時間の間、『長期の狂気』表に示された効果を受ける。

無期限の狂気におちいったキャラクターは、『無期限の狂気』表から新たな“弱味”を受ける。そしてそれは、無期限の狂気が治癒されるまで消えない。

狂気の治癒

カーム・エモーションズの呪文は狂気の効果を抑止できる。また、レッサー・レストレーションの呪文はキャラクターを短期の狂気および長期の狂気から解放できる。その狂気が何からもたらされたかにもよるが、リムーヴ・カースやディスペル・イーヴルの呪文でも効果のある時がある。キャラクターから無期限の狂気を取り除くには、グレーター・レストレーションの呪文、あるいはより強力な魔法が必要である。

短期の狂気

d100	効果（1d10分持続する）
01～20	君は己の精神に引きこもり、麻痺状態となる。この効果は君が何らかのダメージを受けたら終了する。
21～30	君は無力状態となって、残りの持続時間を絶叫し、哄笑（こうしょう）し、すすり泣きに費やす。
31～40	君は恐怖状態に陥り、毎ラウンドの君のアクションと移動とを、この恐怖をもたらしたものから逃れるために使用しなければならない。
41～50	君はわけのわからぬことをとりとめなくぺちゃくちゃと話し始め、普通に話すこと、および呪文の発動ができなくなる。
51～60	君は毎ラウンド、君のアクションをもっとも近くにいるクリーチャーを攻撃するのに使わなければならない。
61～70	君は色彩鮮やかな幻覚を経験し、能力値判定に不利を受ける。
71～75	君は誰からであれ、「このようにしろ」と言われたことを何でも実行してしまう。ただし、明らかに自殺的自滅的なものは除く。
76～80	君は何か異常なもの、泥やスライム（粘液）、臓物やごみなどを食べたいという、強烈な衝動に駆られる。
81～90	君は朦朧状態となる。
91～00	君は気絶状態となる。

長期の狂気

d100	効果（1d10 × 10時間、持続する）
01～10	君は特定の行動（手を洗う、ものに触れる、祈る、コインを数える）を何回も繰り返さねばならないという強迫観念に駆られる。
11～20	君は色彩鮮やかな幻覚を経験し、能力値判定に不利を受ける。
21～30	君は過度の不安、理由のない恐怖、それらに由来する妄想に悩まされる。君は【判断力】判定および【魅力】判定に不利を受ける。
31～40	君はこの狂気の元となったものを、アンティパシー／シンパシー呪文の“反感”の作用を受けているかのように、ひどく嫌悪するようになる。
41～45	君は強固な妄想に駆られる。GMが魔法のポーションを1つ選択し、君は自分がそのポーションの効果を受けていると信じこむ。
46～55	君はある人物や物などが“幸運のお守り”であると信じて、それに依存するようになる。それから30フィート（約9m）より遠く離れているあいだ、君は攻撃ロール、能力値判定、セーヴィング・スローに不利を受ける。
56～65	君は盲目状態（25%）か、聴覚喪失状態（75%）になる。
66～75	君は自分では止められない震えやけいれんに見舞われる。これにより、君は【筋力】と【敏捷力】に基づく、攻撃ロール、能力値判定、セーヴィング・スローに不利を受ける。
76～85	君は部分的な記憶喪失に見舞われる。自分が何者なのかや、種族的特徴、クラス特徴などは忘れはしないが、他人が誰であるかがわからず、この狂気を引き起こす前に何があったのかも思い出せない。
86～90	君はダメージを受けるたびに難易度15の【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。失敗したならコンフュージョン呪文に対するセーヴィング・スローに失敗したかのように、その効果を受ける。このコンフュージョンの効果は1分間持続する。
91～95	君は会話能力を失う。
96～00	君は気絶状態となる。どれだけ揺さぶられたり、ダメージを受けても君は目を覚ますことはできない。

無期限の狂気

d100	弱味（治癒されるまで持続する）
01～15	「私が正気を保っていられるのは酔っている間だけだ」
16～25	「私は見つけたものはなんでも保存することにしている」
26～30	「私はあの人になりたい。あの人と同じ服を着て、同じように話し、同じ名前になる」
31～35	「他人から注目を集めるため、私は真実を歪め、誇張し、徹底的に嘘をつかねばならない」
36～45	「私の関心は、己の目標を果たすことにのみある。そのためならば、すべてを切り捨てて構わない」
46～50	「わかってしまった。私の周りで起こることすべて、私の手には負えない、私は無力だ」
51～55	「いつだって私は、他人が私を判断する、そのやり方が気に入らない」
56～70	「私ほど冴えた頭脳を持ち、思慮深く、身体強健にして俊敏、さらには美を極めた者など他にはいない」
71～80	「私にはわかっているぞ。強大な敵が私を狩り立てているんだ。そしてその手下が、私の行く先のそこかしこにいる。ヤツらはいつも私のことを見張っているんだ、間違いない！」
81～85	「私が信じられるのはただ一人だけだ。そして、その特別な友人の姿を見ることができるのは私だけなのだ」
86～95	「どうも私にはものごとすべて、真剣に捉えることができないのだ。状況が深刻になればなるほど、私にはそれが愉快でおかしなものに思えてしまう」
96～00	「ようやくわかったよ。私は、本当は人殺しが大好きなんだ」

毒；Poisons

毒はその油断ならぬ致命的な性質から、ほとんどの社会で非合法なものだが、暗殺者などには重用される道具である。

毒は次の４種類に分類される。

吸入型（Inhaled）：これらの毒は粉末やガスの形をとり、吸入されたときに効果を及ぼす。吹き出された粉末や放たれたガスは、1辺5フィート（約1.5m）の立方体の範囲内にいるクリーチャー全員を対象とし、その毒の効果をもたらす。これらの粉末やガスによって生じる“雲”は使用後ただちに消え失せる。吸入型の毒に対して、息を止めても効果はない。というのもこれらの毒は鼻の粘膜や涙管、そのほか体の一部から効果を及ぼすからである。

摂取型（Ingested）：摂取型の毒がその効果を及ぼすには、クリーチャーにその毒の1回分が飲み込まれなければならない。その1回分の毒は食べ物や飲み物に入れることができる。君は、1回分に満たない毒は弱い効果をもたらすとしてもよい。たとえば、セーヴィング・スローに有利を与えてしまうとか、セーヴィング・スローに失敗しても半分のダメージしか与えられないというようにである。

接触型（Contact）：接触型の毒は物体に塗布され、接触されるか洗い落とされるまで効力を失わない。接触型の毒がむき出しの肌に接触したクリーチャーはその毒の効果を受ける。

致傷型（Injury）：致傷型の毒は武器や矢弾、罠の部品、そのほか［刺突］ダメージや［斬撃］ダメージを与える物体に塗布することができ、傷口から体内に入るか、洗い落とされるまで効力を失わない。この種の毒が塗られた物体からダメージを受けたクリーチャーは、その毒の効果を受ける。

毒

名称	種別	1回分あたりの価格
エーテルのエッセンス	吸入型	300gp
暗殺者の血	摂取型	150gp
煮詰められた呪毒	接触型	200gp
ワイヴァーン毒	致傷型	1,200gp

毒の例；Sample Poisons

毒にはそれぞれ、犠牲者の力を奪う独自の効果がある。

ここに上げた毒は、ゲームの中で毒が果たす役割、その多彩さを示すものだ。これらの毒のセーヴィング・スロー難易度、効果、その他の特性は君のキャンペーンに適合するよう、自由に変更して構わない。

エーテルのエッセンス（吸入型）；Essence of Ether

この毒の対象となったクリーチャーは難易度15の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら8時間のあいだ毒状態となる。この毒により毒状態であるクリーチャーは同時に気絶状態でもある。気絶状態となっているクリーチャーは、ダメージを受けるか他のクリーチャーが1回分のアクションを使って揺り起こしたなら、目を覚ます。

暗殺者の血（摂取型）；Assassin's Blood

この毒の対象となったクリーチャーは難易度10の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーヴに失敗したなら、対象は6（1d12）の［毒］ダメージを受け、24時間毒状態となる。セーヴに成功したなら、クリーチャーは半分のダメージを受け、毒状態にならない。

煮詰められた呪毒（接触型）；Boiled Curse Poison

この毒の対象となったクリーチャーは難易度11の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら24時間のあいだ、毒状態になる。ただし、対象となったクリーチャーがアンデッドだったならば、毒状態になる代わりに7（2d4+2）のヒット・ポイントを回復する。

ワイヴァーン毒（致傷型）；Wyvern Poison

この毒の対象となったクリーチャーは難易度15の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら24（7d6）の［毒］ダメージを受ける（成功したなら半分のダメージ）。

病気；Diseases

疫病が王国を荒廃させ、その病を直す術を求め、冒険者たちが探索に差し向けられる。数世紀にわたり暴かれることの無かった太古の墓所、そこから戻ってきた冒険者は、すぐに自分達が体が萎びゆく病にかかったことを知る。あるウォーロックは、何か暗黒なる存在の怒りを買い、奇妙な病に感染した。その病は、彼が呪文を発動する度に蔓延してゆくのだ。

単なる病気にかかったところで、それはパーティのリソースを若干減らすに過ぎない。レッサー・レストレーションの呪文を発動したら治癒できるからだ。もっと込み入ったかたちでの疫病発生ならば複数回分の冒険のネタになる。キャラクターたちは治療法を求め、伝染を食い止め、そしてその結果に対応するのである。

パーティ数人よりも多くの人に感染する病気は、主に物語上の仕掛けとしての役割が大きい。病気のルールは、それがもたらす効果や治療法を記述するのに役立つものではある。だが、病気がどのような影響をもたらすのか、その詳細は1つの共通なルールで記述しきれるようなものではない。病気はすべてのクリーチャーに効果を及ぼしうる。その上で、ある病気はある種族から他の種類のクリーチャーに伝染するかもしれないし、伝染しないかもしれない。ある病気は人造クリーチャーやアンデッドにのみ効果を及ぼすかもしれないし、近隣のハーフリングを全滅させておきながら他の種族にはなんの影響もない、そんなことがあるかもしれないのだ。要は君がどのような物語を作りたいのか、それによるのである。

病気の例；Sample Diseases

病気にはそれぞれ、犠牲者を苛ませる独自の効果がある。

ここに上げた病気は、ゲームの中で病気が果たす役割、その多彩さを示すものだ。これらの病気のセーヴィング・スロー難易度、潜伏期間、症状、その他の特性は君のキャンペーンに適合するよう、自由に変更して構わない。

狂笑熱；Cackle Fever

この病気は人型生物に感染するが、奇妙なことにノームはこの病気に完全耐性を持つ。この病気に感染している間、犠牲者はひんぱんに狂ったように笑う発作を起こす。この病気の広く知られた名前はこの発作に由来しており、また“悲鳴病”というゾッとするような俗称の理由にもなっている。

症状は感染してから1d4時間後に現われ、発熱と見当識障害（日時、場所、周囲の人との関係などが正しく認識できない障害）を伴う。感染したクリーチャーは1段階の消耗状態をこうむり、これはこの病気が治癒されるまで除去できない。

感染したクリーチャーが何であれ強いストレス――たとえば戦闘に巻き込まれる、ダメージを負う、恐怖を経験する、悪夢に苛まれるなど――にさらされたなら、そのクリーチャーは難易度13の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーヴィング・スローに失敗したなら、そのクリーチャーは5（1d10）［精神］ダメージを受け、狂ったような笑いの発作で1分間無力状態になる。このクリーチャーは自分のターンの終了時ごとに、セーヴィング・スローを再び行なうことができ、成功したなら狂ったような笑いとそれに伴う無力状態とを終わらせることができる。

この病気に感染した、狂ったように笑っているクリーチャーから10フィート（約3m）以内の場所でターンを開始したすべての人型生物は、難易度10の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したならこの病気に感染する。クリーチャーは、1度このセーヴィング・スローに成功したなら、その特定の感染者の狂った笑いに対しては、24時間完全耐性を得る。

感染したクリーチャーは大休憩の終了ごとに、難易度13の【耐久力】セーヴィング・スローを行なうことができる。セーヴィング・スローに成功したなら、大休憩ごとのセーヴの難易度と、狂った笑いによる感染を避けるためのセーヴ難易度（これらは同じ値である）が1d6減少する。そしてセーヴィング・スローの難易度が0まで下がったとき、そのクリーチャーは病気から回復する。このセーヴィング・スローに3回失敗したクリーチャーは、前述の『無期限の狂気』表から、ランダムに決定した“弱味”を得てしまう。

下水病；Sewer Plague

下水病は下水道やごみの山、湿地帯などにはびこる病気の総称で、そういった場所に住むクリーチャーによって媒介されることがある。

この病気を媒介するクリーチャーに噛まれたり、この病気で汚染された汚物やごみと接触した人型生物は、難易度11の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると感染する。

感染したクリーチャーに下水病の症状が現われるまでは1d4日かかる。下水病の症状は倦怠感と急激な腹痛である。感染したクリーチャーは1段階の消耗状態をこうむり、ヒット・ダイスを消費しても通常の半分の量のヒット・ポイントしか回復できない。また、大休憩を終了してもヒット・ポイント一切回復しない。

大休憩の終了後、感染したクリーチャーは難易度11の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーヴに失敗したなら、そのクリーチャーはさらに1段階の消耗状態を受ける。セーヴに成功したなら、そのクリーチャーの消耗状態は1段階減少する。セーヴィング・スローに成功して、感染したクリーチャーの消耗状態が1未満になったら、そのクリーチャーは下水病から回復する。

滅力の悪疫；Plague of Weakness

この悪性の流行病のように感染しやすい病は、多くの場合邪悪な呪文によってもたらされ、身体の力の減衰を引き起こす。

この病気に罹患している者と8時間以上、風通しの良くない空間に一緒にいたクリーチャーは、難易度9の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわなければならず、失敗すると感染する。

感染したクリーチャーは悪寒と震えに襲われ、ダメージへの脆弱性を有し、武器攻撃で目標に与えるダメージが半分（切り捨て）となる。

大休憩の終了後、感染したクリーチャーは難易度9の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわなければならない。セーヴに成功したなら、そのクリーチャーは滅力の悪疫から回復する。

眼腐れ病；Sight Rot

このひどく辛い感染症は、両目からの出血をもたらし、最終的に犠牲者の視力を奪ってしまう。

眼腐れ病に汚染された水を飲んだ野獣あるいは人型生物は難易度15の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら感染する。感染してから1日後、クリーチャーの視界はぼやけ始める。こうなったクリーチャーは攻撃ロールと視覚にもとづく能力値判定に－1のペナルティを受ける。症状が現われて以降、大休憩を終了するたびにこのペナルティは1ずつ悪化してゆく。そしてそのペナルティが－5に達した時、犠牲者は視覚を失い、盲目状態となる。視覚はレッサー・レストレーションやヒールなどの魔法によって回復するまで失われたままである。

眼腐れ病には清眼草という、特定の沼地に咲く、稀少な花が良く効く。薬草師道具に習熟したキャラクターは、1時間かけてその花を1回分の軟膏へと精製することができる。1回分のその軟膏を大休憩前に両目に塗布しておくと、その休憩が終了した時に病気は悪化しない。3回そのようにして軟膏を塗布すれば、この病気は完全に治癒する。

その他のクリーチャー

；Miscellaneous Creatures

さらに多くのクリーチャーデータに関しては、弊社のTRPGのホームページ（https://hj-trpg.com/）にて公開予定。

アウェイクンド・シュラブ

小型・植物、無属性

AC：9
hp：10（3d6）
移動速度：20フィート（約6m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
3（－4）	8（－1）	11（±0）	10（±0）	10（±0）	6（－2）

ダメージ脆弱性：［火］
ダメージ抵抗：［刺突］
感覚：受動〈知覚〉10
言語：作成者の知っている言語1つ
脅威度：0（10XP）

外見偽装：アウェイクンド・シュラブは、動かずにいる間は普通の灌木と区別がつかない。

アクション

引っかき：近接武器攻撃：攻撃＋1、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：1（1d4－1）［斬撃］ダメージ。

アウェイクンド・シュラブ（覚醒した灌木）は、ありふれた灌木にアウェイクン呪文やその他の同様の魔法がかかって、知性を獲得し、動き出すようになったものである。

アウェイクンド・ツリー

超大型・植物、無属性

AC：13（外皮）
hp：59（7d12＋14）
移動速度：20フィート（約6m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
19（＋4）	6（－2）	15（＋2）	10（±0）	10（±0）	7（－2）

ダメージ脆弱性：［火］
ダメージ抵抗：［殴打］、［刺突］
感覚：受動〈知覚〉10
言語：作成者の知っている言語1つ
脅威度：2（450XP）

外見偽装：アウェイクンド・ツリーは、動かずにいる間は普通の木と区別がつかない。

アクション

叩きつけ：近接武器攻撃：攻撃＋6、間合い10フィート（約3m）、目標1つ。
ヒット：14（3d6＋4）［殴打］ダメージ。

アウェイクンド・ツリー（覚醒した樹木）は、ありふれた木にアウェイクン呪文やその他の同様の魔法がかかって、知性を獲得し、動き出すようになったものである。

アウル

超小型・野獣、無属性

AC：11
hp：1（1d4－1）
移動速度：5フィート（約1.5m）、飛行60フィート（約18m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
3（－4）	13（＋1）	8（－1）	2（－4）	12（＋1）	7（－2）

技能：〈隠密〉＋3、〈知覚〉＋3
感覚：暗視120フィート（約36m）、受動〈知覚〉13
言語：――
脅威度：0（10XP）

鋭敏聴覚＆視覚：このアウルは聴覚または視覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

かすめ飛び：このアウルは飛行によって敵の間合いから出る際に機会攻撃を誘発しない。

アクション

鉤爪：近接武器攻撃：攻撃＋3、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：1［斬撃］ダメージ。

アックス・ビーク

大型・野獣、無属性

AC：11
hp：19（3d10＋3）
移動速度：50フィート（約15m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
14（＋2）	12（＋1）	12（＋1）	2（－4）	10（±0）	5（－3）

感覚：受動〈知覚〉10
言語：――
脅威度：1/4（50XP）

アクション

くちばし：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：6（1d8＋2）［斬撃］ダメージ。

アックス・ビーク（「斧のようなくちばしを持った鳥」ほどの意）は背の高い、空を飛べない鳥である。強い足とくさび状のくちばしを持つ。気性は荒く、見慣れぬクリーチャーが近くに来たならすぐに攻撃をしかける。

イーグル

小型・野獣、無属性

AC：12
hp：3（1d6）
移動速度：10フィート（約3m）、飛行60フィート（約18m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
6（－2）	15（＋2）	10（±0）	2（－4）	14（＋2）	7（－2）

技能：〈知覚〉＋4
感覚：受動〈知覚〉14
言語：――
脅威度：0（10XP）

鋭敏視覚：視覚による【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

アクション

鉤爪：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：4（1d4＋2）［斬撃］ダメージ。

ヴァルチャー

中型・野獣、無属性

AC：10
hp：5（1d8＋1）
移動速度：10フィート（約3m）、飛行50フィート（約15m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
7（－2）	10（±0）	13（＋1）	2（－4）	12（＋1）	4（－3）

技能：〈知覚〉＋3
感覚：受動〈知覚〉13
言語：——
脅威度：0（10XP）

鋭敏視覚＆嗅覚：このヴァルチャーは視覚と嗅覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

連携戦闘：あるクリーチャーから5フィート（約1.5m）以内にこのヴァルチャーの味方がいて、かつその味方が無力状態でないならば、このヴァルチャーはそのクリーチャーへの攻撃ロールに有利を得る。

アクション

くちばし：近接武器攻撃：攻撃＋2、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：2（1d4）［刺突］ダメージ。

ウィーゼル

超小型・野獣、無属性

AC：13
hp：1（1d4－1）
移動速度：30フィート（約9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
3（－4）	16（＋3）	8（－1）	2（－4）	12（＋1）	3（－4）

技能：〈隠密〉＋5、〈知覚〉＋3
感覚：受動〈知覚〉13
言語：——
脅威度：0（10XP）

鋭敏聴覚＆嗅覚：このウィーゼルは聴覚または嗅覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：1［刺突］ダメージ。

ウィンター・ウルフ

大型・怪物、中立にして悪

AC：13（外皮）
hp：75（10d10＋20）
移動速度：50フィート（約15m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18（＋4）	13（＋1）	14（＋2）	7（－2）	12（＋1）	8（－1）

技能：〈隠密〉＋3、〈知覚〉＋5
ダメージ完全耐性：［冷気］
感覚：受動〈知覚〉15
言語：ウィンター・ウルフ語、共通語、巨人語
脅威度：3（700XP）

鋭敏聴覚＆嗅覚：このウルフは聴覚または嗅覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

雪の迷彩：このウルフは雪の地形で行なう【敏捷力】〈隠密〉判定に有利を得る。

連携戦闘：あるクリーチャーから5フィート（約1.5m）以内にこのウルフの味方がいて、かつその味方が無力状態でないならば、このウルフはそのクリーチャーへの攻撃ロールに有利を得る。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋6、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：11（2d6＋4）［刺突］ダメージ。目標がクリーチャーなら、目標は難易度14の【筋力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると伏せ状態になる。

冷気のブレス（再チャージ5～6）：このウルフは15フィート（約4.5m）の円錐形の範囲に凍てつく風を吐く。範囲内のクリーチャーはみな難易度12の【敏捷力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると18（4d8）［冷気］ダメージを受ける（成功した場合は半分のダメージ）。

極寒の地に住むウィンター・ウルフは大きさこそダイア・ウルフと同様だが、毛皮は雪のように白く、目は淡い青だ。フロスト・ジャイアントはこの邪悪なクリーチャー（＝ウィンター・ウルフ）を番犬や狩猟犬として使い、敵に恐ろしいブレスを吹きつけさせる。ウィンター・ウルフ同士はうなり声やほえ声で意志疎通を行なうが、シンプルな会話を行なえる程度には共通語と巨人語も話せる。

ウォーグ

大型・怪物、中立にして悪

AC：13（外皮）
hp：26（4d10＋4）
移動速度：50フィート（約15m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16（＋3）	13（＋1）	13（＋1）	7（－2）	11（±0）	8（－1）

技能：〈知覚〉＋4
感覚：暗視60フィート（約18m）、受動〈知覚〉14
言語：ウォーグ語、ゴブリン語
脅威度：1/2（100XP）

鋭敏聴覚＆嗅覚：このウォーグは聴覚または嗅覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：10（2d6＋3）［刺突］ダメージ。目標がクリーチャーであるなら、目標は難易度13の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら伏せ状態になる。

ウォーグは邪悪な肉食獣で、自分より弱い者を狩り立てて喰らうことを喜びとする。狡猾で悪意に満ちており、辺境の原野を徘徊したり、ゴブリンやホブゴブリンに育てられていたりする。これらの種族はウォーグを乗騎として用いるが、この乗騎は待遇が悪いとか十分なエサが与えられていないと感じると、乗り手に襲いかかる。ウォーグは自分達の言葉とゴブリン語を話すほか、共通語を習得した個体もわずかだがいる。

ウルフ

中型・野獣、無属性

AC：13（外皮）
hp：11（2d8＋2）
移動速度：40フィート（約12m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
12（＋1）	15（＋2）	12（＋1）	3（－4）	12（＋1）	6（－2）

技能：〈隠密〉＋4、〈知覚〉＋3
感覚：受動〈知覚〉13
言語：—
脅威度：1/4（50XP）

鋭敏聴覚＆嗅覚：このウルフは聴覚または嗅覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

連携戦闘：あるクリーチャーから5フィート（約1.5m）以内にこのウルフの味方がいて、かつその味方が無力状態でないならば、このウルフはそのクリーチャーへの攻撃ロールに有利を得る。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：7（2d4＋2）[刺突] ダメージ。目標がクリーチャーであるなら、目標は難易度11の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら伏せ状態になる。

エイプ

中型・野獣、無属性

AC：12
hp：19（3d8＋6）
移動速度：30フィート（約9m）、登攀30フィート（約9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16（＋3）	14（＋2）	14（＋2）	6（－2）	12（＋1）	7（－2）

技能：〈運動〉＋5、〈知覚〉＋3
感覚：受動〈知覚〉13
言語：——
脅威度：1/2（100XP）

アクション

複数回攻撃：2回の“拳”攻撃を行なう。

拳：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：6（1d6＋3）[殴打] ダメージ。

岩：遠隔武器攻撃：攻撃＋5、射程25／50フィート（約7.5／15m）、目標1つ。
ヒット：6（1d6＋3）[殴打] ダメージ。

エルク

大型・野獣、無属性

AC：10
hp：13（2d10＋2）
移動速度：50フィート（約15m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16（＋3）	10（±0）	12（＋1）	2（－4）	10（±0）	6（－2）

感覚：受動〈知覚〉10
言語：——
脅威度：1/4（50XP）

突撃：このエルクがクリーチャー目がけて一直線に20フィート（約6m）以上移動し、しかるのち同じターン内にそのクリーチャーに“頭突き”攻撃をヒットさせたなら、その目標は追加で7（2d6）ダメージを受ける。目標は、もしクリーチャーであるなら、難易度13の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると倒れて伏せ状態になる。

アクション

頭突き：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：6（1d6＋3）[殴打] ダメージ。

ひづめ：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（約1.5m）、伏せ状態のクリーチャー1体。
ヒット：8（2d4＋3）[殴打] ダメージ。

オクトパス

小型・野獣、無属性

AC：12
hp：3（1d6）
移動速度：5フィート（約1.5m）、水泳30フィート（約9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
4（－3）	15（＋2）	11（±0）	3（－4）	10（±0）	4（－3）

技能：〈隠密〉＋4、〈知覚〉＋2
感覚：暗視30フィート（約9m）、受動〈知覚〉12
言語：——
脅威度：0（10XP）

息こらえ：水の外にいる時、このオクトパスは最大30分間まで息を止めることができる。

水中呼吸：このオクトパスは水中でのみ呼吸を行なえる。

水中迷彩：このオクトパスは、水中にいる間、【敏捷力】〈隠密〉判定に有利を得る。

アクション

触手：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：1［殴打］ダメージ、目標はつかまれた状態になる（脱出難易度10）。このつかみが終了するまで、このオクトパスはつかんでいる目標以外を触手で攻撃することができない。

墨吐き（小休憩または大休憩で再チャージ）：この能力を水中で使用すると、このオクトパスを中心とした半径5フィート（約1.5m）の範囲に墨が広がる。この範囲は1分間“重度の隠蔽”になるが、強い水流があると墨は流されてしまう。墨を吐いた後、このオクトパスはボーナス・アクションとして“早足”アクションを行なえる。

キャット

超小型・野獣、無属性

AC：12
hp：2（1d4）
移動速度：40フィート、登攀30フィート（約9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
3（－4）	15（＋2）	10（±0）	3（－4）	12（＋1）	7（－2）

技能：〈隠密〉＋4、〈知覚〉＋3
感覚：受動〈知覚〉13
言語：――
脅威度：0（10XP）

鋭敏嗅覚：嗅覚による【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

アクション

爪：近接武器攻撃：攻撃±0、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：1［斬撃］ダメージ。

キラー・ホエール

超大型・野獣、無属性

AC：12（外皮）
hp：90（12d12＋12）
移動速度：0フィート、水泳60フィート（約18m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
19（＋4）	10（±0）	13（＋1）	3（－4）	12（＋1）	7（－2）

技能：〈知覚〉＋3
感覚：擬似視覚120フィート（約36m）、受動〈知覚〉13
言語：――
脅威度：3（700XP）

息こらえ：このキラー・ホエールは最大30分まで息を止めることができる。

鋭敏聴覚：このキラー・ホエールは聴覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

音波探知：このキラー・ホエールは、自分が聴覚喪失状態である間は擬似視覚を使用できない。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋6、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：21（5d6＋4）［刺突］ダメージ。

クィッパー

超小型・野獣、無属性

AC：13
hp：1（1d4－1）
移動速度：0フィート、水泳40フィート（約12m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
2（－4）	16（＋3）	9（－1）	1（－5）	7（－2）	2（－4）

感覚：暗視60フィート（約18m）、受動〈知覚〉8
言語：――
脅威度：0（10XP）

水中呼吸：このクィッパーは水中でのみ呼吸を行なえる。

血の狂乱：このクィッパーは、現在ヒット・ポイントが最大ヒット・ポイントよりも低いあらゆるクリーチャーに対する近接攻撃ロールに有利を得る。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：1［刺突］ダメージ。

クラブ

超小型・野獣、無属性

AC：11（外皮）
hp：2（1d4）
移動速度：20フィート（約6m）、水泳20フィート（約6m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
2（－4）	11（±0）	10（±0）	1（－5）	8（－1）	2（－4）

技能：〈隠密〉＋2
感覚：擬似視覚30フィート（約9m）、受動〈知覚〉9
言語：――
脅威度：0（10XP）

水陸両生：空気を呼吸することも水を呼吸することもできる。

アクション

爪：近接武器攻撃：攻撃±0、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：1［殴打］ダメージ。

クロコダイル

大型・野獣、無属性

AC：12（外皮）
hp：19（3d10＋3）
移動速度：20フィート（約6m）、水泳30フィート（約9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15（＋2）	10（±0）	13（＋1）	2（－4）	10（±0）	5（－3）

技能：〈隠密〉＋2
感覚：受動〈知覚〉10
言語：――
脅威度：1/2（100XP）

息こらえ：最大15分間まで息を止めていられる。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（約1.5m）、クリーチャー1体。
ヒット：7（1d10＋2）［刺突］ダメージ、目標はつかまれた状態になる（脱出難易度12）。このつかみが終了するまで、目標は拘束状態であり、このクロコダイルは他の目標に“噛みつき”を使用できない。

ゴート

中型・野獣、無属性

AC：10
hp：4（1d8）
移動速度：40フィート（約12m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
12（＋1）	10（±0）	11（±0）	2（−4）	10（±0）	5（−3）

感覚：受動〈知覚〉10
言語：——
脅威度：0（10XP）

確かな足元：このゴートは、伏せ状態をもたらす効果に対して【筋力】セーヴまたは【敏捷力】セーヴを行なう際に有利を得る。

突撃：このゴートがクリーチャー目がけて一直線に20フィート（約6m）以上移動し、しかるのち同じターン内にそのクリーチャーに“頭突き”攻撃をヒットさせたなら、その目標は追加で2（1d4）［殴打］ダメージを受ける。目標は、もしクリーチャーであるなら、難易度10の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると倒れて伏せ状態になる。

アクション

頭突き：近接武器攻撃：攻撃＋3、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：3（1d4＋1）［殴打］ダメージ。

コンストリクター・スネーク

大型・野獣、無属性

AC：12
hp：13（2d10＋2）
移動速度：30フィート（約9m）、水泳30フィート（約9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15（＋2）	14（＋2）	12（＋1）	1（−5）	10（±0）	3（−4）

感覚：擬似視覚10フィート（約3m）、受動〈知覚〉10
言語：——
脅威度：1/4（50XP）

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（約1.5m）、クリーチャー1体。
ヒット：5（1d6＋2）［刺突］ダメージ。

締めつけ：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（約1.5m）、クリーチャー1体。
ヒット：6（1d8＋2）［殴打］ダメージ、目標はつかまれた状態になる（脱出難易度14）。このつかみが終了するまで、目標は拘束状態であり、このコンストリクター・スネークは他の目標に“締めつけ”を使用できない。

シー・ホース

超小型・野獣、無属性

AC：11
hp：1（1d4－1）
移動速度：0フィート、水泳20フィート（約6m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
1（−5）	12（＋1）	8（−1）	1（−5）	10（±0）	2（−4）

感覚：受動〈知覚〉10
言語：——
脅威度：0（10XP）

水中呼吸：このシー・ホースは水中でのみ呼吸を行なえる。

ジャイアント・アウル

大型・野獣、真なる中立

AC：12
hp：19（3d10＋3）
移動速度：5フィート（約1.5m）、飛行60フィート（約18m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
13（＋1）	15（＋2）	12（＋1）	8（−1）	13（＋1）	10（±0）

技能：〈隠密〉＋4、〈知覚〉＋5
感覚：暗視120フィート（約36m）、受動〈知覚〉15
言語：ジャイアント・アウル語。共通語、エルフ語、森語を解するが話すことはできない。
脅威度：1/4（50XP）

鋭敏視覚＆聴覚：視覚や聴覚による【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

かすめ飛び：このアウルは、飛行移動で敵の間合いの外に出ることによって機会攻撃を誘発することはない。

アクション

鉤爪：近接武器攻撃：攻撃＋3、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：8（2d6＋1）［斬撃］ダメージ。

ジャイアント・アウル（巨大フクロウ）はしばしばフェイなどの森のクリーチャーと親しく付き合い、森の護り手となる。

ジャイアント・イーグル

大型・野獣、中立にして善

AC：13
hp：26（4d10＋4）
移動速度：10フィート（約3m）、飛行80フィート（約24m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16（＋3）	17（＋3）	13（＋1）	8（−1）	14（＋2）	10（±0）

技能：〈知覚〉＋4
感覚：受動〈知覚〉14
言語：ジャイアント・イーグル語。共通語と風界語を解するが話すことはできない。
脅威度：1（200XP）

鋭敏視覚：視覚による【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

アクション

複数回攻撃：2回の攻撃（くちばし1回、鉤爪1回）を行なう。

くちばし：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：6（1d6＋3）［刺突］ダメージ。

鉤爪：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：10（2d6＋3）［斬撃］ダメージ。

ジャイアント・イーグル（巨大鷲）は誇り高い生きもので、独自の言語を話し、さらに共通語で話されたことを理解する。ジャイアント・イーグルのつがいはその巣で最大4つまでの卵またはひなを育てる。ひなは普通のイーグルとして扱うこと。

ジャイアント・ヴァルチャー

大型・野獣、中立にして悪

AC：10
hp：22（3d10＋6）
移動速度：10フィート（約3m）、飛行60フィート（約18m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15（＋2）	10（±0）	15（＋2）	6（－2）	12（＋1）	7（－2）

技能：〈知覚〉＋3
感覚：受動〈知覚〉13
言語：共通語を解するが話すことはできない。
脅威度：1（200XP）

鋭敏視覚＆嗅覚：視覚や嗅覚による【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

連携戦闘：このヴァルチャーの味方が1体以上、目標の5フィート（約1.5m）以内におり、しかもその味方が無力状態でないなら、このヴァルチャーはその目標に対する攻撃ロールに有利を得る。

アクション

複数回攻撃：2回の攻撃（くちばし1回、鉤爪1回）を行なう。

くちばし：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：7（2d4＋2）[刺突]ダメージ。

鉤爪：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：9（2d6＋2）[斬撃]ダメージ。

ジャイアント・ヴァルチャー（巨大ハゲワシ）は高い知能とよこしまな性情を併せ持っている。普通のヴァルチャーとはことなり、傷ついたクリーチャーがいたならその最期を速めるためにわざわざ攻撃をしかける。また、ジャイアント・ヴァルチャーは、餓えて、喉が渇いたクリーチャーを何日も狩り立て、その苦しみを楽しむことでも知られている。

ジャイアント・ウィーゼル

中型・野獣、無属性

AC：13
hp：9（2d8）
移動速度：40フィート（約12m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
11（±0）	16（＋3）	10（±0）	4（－3）	12（＋1）	5（－3）

技能：〈隠密〉＋5、〈知覚〉＋3
感覚：暗視60フィート（約18m）、受動〈知覚〉13
言語：——
脅威度：1/8（25XP）

鋭敏聴覚＆嗅覚：聴覚や嗅覚による【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：5（1d4＋3）[刺突]ダメージ。

ジャイアント・ウルフ・スパイダー

中型・野獣、無属性

AC：13
hp：11（2d8＋2）
移動速度：40フィート、登攀40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
12（＋1）	16（＋3）	13（＋1）	3（－4）	12（＋1）	4（－3）

技能：〈隠密〉＋7、〈知覚〉＋3
感覚：擬似視覚10フィート（約3m）、暗視60フィート（約18m）、受動〈知覚〉13
言語：——
脅威度：1/4（50XP）

蜘蛛歩き：このスパイダーは、登攀が難しい表面を、能力値判定を行なうことなく登攀できる（さかさまに天井を歩く場合も含む）。

蜘蛛の巣の振動感知：このスパイダーは、蜘蛛の巣に触れている間は、同じ蜘蛛の巣に触れている他のクリーチャーすべての正確な位置を知ることができる。

蜘蛛の巣渡り：このスパイダーは蜘蛛糸による移動の制限を無視する。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋3、間合い5フィート（約1.5m）、クリーチャー1体。
ヒット：4（1d6＋1）[刺突]ダメージ、目標は難易度11の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば7（2d6）[毒]ダメージ、成功すればその半分のダメージを受ける。この[毒]ダメージによって目標のhpが0になったなら、目標は容態安定化するが1時間のあいだ毒状態になる（hpを回復した後もこの毒状態は続く）。この毒状態の間は麻痺状態でもある。

ジャイアント・ウルフ・スパイダー（巨大コモリグモ）はジャイアント・スパイダーよりも小さく、開けた土地を歩いて獲物を狩ることもある。裂け目やがれきの下の穴に身を隠し、不意を襲って跳びかかることもある。

ジャイアント・エイプ

超大型・野獣、無属性

AC：12
hp：157（15d12＋60）
移動速度：40フィート（約12m）、登攀40フィート（約12m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
23（＋6）	14（＋2）	18（＋4）	7（－2）	12（＋1）	7（－2）

技能：〈運動〉＋9、〈知覚〉＋4
感覚：受動〈知覚〉14
言語：——
脅威度：7（2,900XP）

アクション

複数回攻撃：2回の“拳”攻撃を行なう。

拳：近接武器攻撃：攻撃＋9、間合い10フィート（約3m）、目標1つ。
ヒット：22（3d10＋6）[殴打]ダメージ。

岩：遠隔武器攻撃：攻撃＋9、射程50／100フィート（約15／30m）、目標1つ。
ヒット：30（7d6＋6）[殴打]ダメージ。

ジャイアント・エルク

超大型・野獣、無属性

AC：14（外皮）
hp：42（5d12＋10）
移動速度：60フィート（約18m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
19（＋4）	16（＋3）	14（＋2）	7（－2）	14（＋2）	10（±0）

技能：〈知覚〉＋4
感覚：受動〈知覚〉14
言語：ジャイアント・エルク語。共通語、エルフ語、森語を解するが話すことはできない。
脅威度：2（450XP）

突撃：このエルクがクリーチャー目がけて一直線に20フィート（約6m）以上移動し、しかるのち同じターン内にそのクリーチャーに“頭突き”攻撃をヒットさせたなら、その目標は追加で7（2d6）［殴打］ダメージを受ける。目標は、もしクリーチャーであるなら、難易度14の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると倒れて伏せ状態になる。

アクション

頭突き：近接武器攻撃：攻撃＋6、間合い10フィート（約3m）、目標1つ。ヒット：11（2d6＋4）［殴打］ダメージ。

ひづめ：近接武器攻撃：攻撃＋6、間合い5フィート（約1.5m）、伏せ状態のクリーチャー1体。
ヒット：22（4d8＋4）［殴打］ダメージ。

勇壮なジャイアント・エルク（巨大ヘラジカ）がその姿を表わすことはめったになく、それが現われるというのは王の誕生など重要なできごとの前ぶれと考えられている。伝説によれば、神々は物質界を訪れるときジャイアント・エルクの姿を取るという。そのため、多くの文化において、このクリーチャーを狩ることは神の怒りを招くと信じられている。

ジャイアント・オクトパス

大型・野獣、無属性

AC：11
hp：52（8d10＋8）
移動速度：10フィート（約3m）、水泳60フィート（約18m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
17（＋3）	13（＋1）	13（＋1）	4（－3）	10（±0）	4（－3）

技能：〈隠密〉＋5、〈知覚〉＋4
感覚：暗視60フィート（約18m）、受動〈知覚〉14
言語：——
脅威度：1（200XP）

息こらえ：水の外で最大1時間まで息を止めていられる。

水中呼吸：水中でのみ呼吸できる。

水中迷彩：水中にいる間は【敏捷力】〈隠密〉判定に有利を得る。

アクション

触手：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い15フィート（約4.5m）、目標1つ。ヒット：10（2d6＋3）［殴打］ダメージ。目標は、もしクリーチャーであるなら、つかまれた状態になる（脱出難易度16）。このつかみが終了するまで、目標は拘束状態であり、このオクトパスは他の目標に“触手”を使用できない。

墨吐き（小休憩または大休憩後に再チャージ）：このオクトパスが水中にあるならば、その周囲、半径20フィート（約6m）に墨の雲が広がる。その範囲内は1分間“重度の隠蔽”となる（ただし、強い水流があれば墨が流れ去ってしまう可能性もある）。墨を吐いた後、このオクトパスはボーナス・アクションとして“早足”アクションを行なえる。

ジャイアント・クラブ

中型・野獣、無属性

AC：15（外皮）
hp：13（3d8）
移動速度：30フィート（約9m）、水泳30フィート（約9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
13（＋1）	15（＋2）	11（±0）	1（－5）	9（－1）	3（－4）

技能：〈隠密〉＋4
感覚：擬似視覚30フィート（約9m）、受動〈知覚〉9
言語：——
脅威度：1/8（25XP）

水陸両生：空気を呼吸することも水を呼吸することもできる。

アクション

爪：近接武器攻撃：攻撃＋3、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。ヒット：4（1d6＋1）［殴打］ダメージ、目標はつかまれた状態になる（脱出難易度11）。このクラブには2つの爪があり、それぞれ1体の目標のみをつかんでおくことができる。

ジャイアント・クロコダイル

超大型・野獣、無属性

AC：14（外皮）
hp：85（9d12＋27）
移動速度：30フィート（約9m）、水泳50フィート（約15m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
21（＋5）	9（－1）	17（＋3）	2（－4）	10（±0）	7（－2）

技能：〈隠密〉＋5
感覚：受動〈知覚〉10
言語：——
脅威度：5（1,800XP）

息こらえ：最大30分間まで息を止めていられる。

アクション

複数回攻撃：2回の攻撃（噛みつき1回、尾1回）を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋8、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：21（3d10＋5）［刺突］ダメージ、目標はつかまれた状態になる（脱出難易度16）。このつかみが終了するまで、目標は拘束状態であり、このクロコダイルは他の目標に“噛みつき”を使用できない。

尾：近接武器攻撃：攻撃＋8、間合い10フィート（約3m）、このクロコダイルにつかまれた状態でない目標1つ。
ヒット：14（2d8＋5）［殴打］ダメージ。目標は、もしクリーチャーであるなら、難易度16の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると倒れて伏せ状態になる。

ジャイアント・ゴート／バッファロー

大型・野獣、無属性

AC：11（外皮）
hp：19（3d10＋3）
移動速度：40フィート（約12m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
17（＋3）	11（±0）	12（＋1）	3（－4）	12（＋1）	6（－2）

感覚：受動〈知覚〉11
言語：——
脅威度：1/2（100XP）

確かな足元：このゴートは、伏せ状態をもたらす効果に対して【筋力】セーヴまたは【敏捷力】セーヴを行なう際に有利を得る。

突撃：このゴートがクリーチャー目がけて一直線に20フィート（約6m）以上移動し、しかるのち同じターン内にそのクリーチャーに“頭突き”攻撃をヒットさせたなら、その目標は追加で5（2d4）［殴打］ダメージを受ける。目標は、もしクリーチャーであるなら、難易度13の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると倒れて伏せ状態になる。

アクション

頭突き：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：8（2d4＋3）［殴打］ダメージ。

ジャイアント・コンストリクター・スネーク

超大型・野獣、無属性

AC：12
hp：60（8d12＋8）
移動速度：30フィート（約9m）、水泳30フィート（約9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
19（＋4）	14（＋2）	12（＋1）	1（－5）	10（±0）	3（－4）

技能：〈知覚〉＋2
感覚：擬似視覚10フィート（約3m）、受動〈知覚〉12
言語：——
脅威度：2（450XP）

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋6、間合い10フィート（約3m）、クリーチャー1体。
ヒット：11（2d6＋4）［刺突］ダメージ。

締めつけ：近接武器攻撃：攻撃＋6、間合い5フィート（約1.5m）、クリーチャー1体。
ヒット：13（2d8＋4）［殴打］ダメージ、目標はつかまれた状態になる（脱出難易度16）。このつかみが終了するまで、目標は拘束状態であり、このスネークは他の目標に“締めつけ”を使用できない。

ジャイアント・シー・ホース

大型・野獣、無属性

AC：13（外皮）
hp：16（3d10）
移動速度：0フィート、水泳40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
12（＋1）	15（＋2）	11（±0）	2（－4）	12（＋1）	5（－3）

感覚：受動〈知覚〉11
言語：——
脅威度：1/2（100XP）

水中呼吸：水中でのみ呼吸できる。

突撃：このシー・ホースがクリーチャー目がけて一直線に20フィート（約6m）以上移動し、しかるのち同じターン内にそのクリーチャーに“頭突き”攻撃をヒットさせたなら、その目標は追加で7（2d6）［殴打］ダメージを受ける。目標は、もしクリーチャーであるなら、難易度11の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると倒れて伏せ状態になる。

アクション

頭突き：近接武器攻撃：攻撃＋3、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：4（1d6＋1）［殴打］ダメージ。

ジャイアント・シー・ホース（巨大タツノオトシゴ）は普通のシー・ホースと同じく、細長く色鮮やかな体の先にくるんと曲がった尻尾がついた、内気な生き物である。

ジャイアント・シャーク

超大型・野獣、無属性

AC：13（外皮）
hp：126（11d12＋55）
移動速度：0フィート、水泳50フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
23（＋6）	11（±0）	21（＋5）	1（－5）	10（±0）	5（－3）

技能：〈知覚〉＋3
感覚：擬似視覚60フィート（約18m）、受動〈知覚〉13
言語：——
脅威度：5（1,800XP）

水中呼吸：水中でのみ呼吸できる。

血の狂乱：このシャークは、現在ヒット・ポイントが最大ヒット・ポイント未満であるあらゆるクリーチャーに対する近接攻撃ロールに有利を得る。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋9、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：22（3d10＋6）［刺突］ダメージ。

ジャイアント・シャーク（巨大鮫）は体長30フィート（約9m）（約9m）ほどもあり、普通は広大な外洋に住む。怖れというものを持ち合わせず、目の前を横切るものはクジラであれ船であれ、何にでも食らいつく。

ジャイアント・スコーピオン（巨大サソリ）

大型・野獣、無属性

AC：15（外皮）
hp：52（7d10＋14）
移動速度：40フィート（約12m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15（＋2）	13（＋1）	15（＋2）	1（－5）	9（－1）	3（－4）

感覚：擬似視覚60フィート（約18m）、受動〈知覚〉9
言語：——
脅威度：3（700XP）

アクション

複数回攻撃：3回の攻撃（爪2回、毒針1回）を行なう。

爪：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。ヒット：6（1d8＋2）［殴打］ダメージ、目標はつかまれた状態になる（脱出難易度12）。このスコーピオンには2つの爪があり、それぞれ1体の目標のみをつかんでおくことができる。

毒針：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（約1.5m）、クリーチャー1体。
ヒット：7（1d10＋2）［刺突］ダメージ、目標は難易度12の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば22（4d10）［毒］ダメージ、成功すればその半分のダメージを受ける。

ジャイアント・スパイダー

大型・野獣、無属性

AC：14（外皮）
hp：26（4d10＋4）
移動速度：30フィート（約9m）、登攀30フィート（約9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
14（＋2）	16（＋3）	12（＋1）	2（－4）	11（±0）	4（－3）

技能：〈隠密〉＋7
感覚：擬似視覚10フィート（約3m）、暗視60フィート（約18m）、受動〈知覚〉10
言語：——
脅威度：1（200XP）

蜘蛛歩き：このスパイダーは、登攀が難しい表面を、能力値判定を行なうことなく登攀できる（さかさまに天井を歩く場合も含む）。

蜘蛛の巣の振動感知：このスパイダーは、蜘蛛の巣に触れている間は、同じ蜘蛛の巣に触れている他のクリーチャーすべての正確な位置を知ることができる。

蜘蛛の巣渡り：このスパイダーは蜘蛛糸による移動の制限を無視する。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（約1.5m）、クリーチャー1体。
ヒット：7（1d8＋3）［刺突］ダメージ、目標は難易度11の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば9（2d8）［毒］ダメージ、成功すればその半分のダメージを受ける。この［毒］ダメージによって目標のhpが0になったなら、目標は容態安定化するが1時間のあいだ毒状態になる（hpを回復した後もこの毒状態は続く）。この毒状態の間は麻痺状態でもある。

蜘蛛糸（再チャージ5～6）：遠隔武器攻撃：攻撃＋5、射程30／60フィート（約9／18m）、クリーチャー1体。
ヒット：目標は蜘蛛糸によって拘束状態になる。これによって拘束状態になっている目標は、1回のアクションとして難易度12の【筋力】判定を行なうことができ、成功すれば蜘蛛糸をひきちぎれる。この蜘蛛糸は攻撃によって破壊することもできる（AC10；hp5；［火］ダメージに対する脆弱性；［殴打］、［精神］、［毒］ダメージに対する完全耐性）。

ジャイアント・センチピード

小型・野獣、無属性

AC：13（外皮）
hp：4（1d6＋1）
移動速度：30フィート（約9m）、登攀30フィート（約9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
5（－3）	14（＋2）	12（＋1）	1（－5）	7（－2）	3（－4）

感覚：擬似視覚30フィート（約9m）、受動〈知覚〉8
言語：——
脅威度：1/4（50XP）

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（約1.5m）、クリーチャー1体。
ヒット：4（1d4＋2）［刺突］ダメージ、目標は難易度11の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると10（3d6）［毒］ダメージを受ける。この［毒］ダメージによって目標のhpが0になったなら、目標は容態安定化するが1時間のあいだ毒状態になる（hpを回復した後もこの毒状態は続く）。この毒状態の間は麻痺状態でもある。

ジャイアント・トード

大型・野獣、無属性

AC：11
hp：39（6d10＋6）
移動速度：20フィート（約6m）、水泳40フィート（約12m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15（＋2）	13（＋1）	13（＋1）	2（－4）	10（±0）	3（－4）

感覚：暗視30フィート（約9m）、受動〈知覚〉10
言語：——
脅威度：1（200XP）

水陸両生：空気を呼吸することも水を呼吸することもできる。

立ち跳び：助走の有無にかかわらず、20フィート（約6m）までの幅跳びと、10フィート（約3m）までの高跳びを行なえる。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：7（1d10＋2）［刺突］ダメージおよび5（1d10）［毒］ダメージ、目標はつかまれた状態になる（脱出難易度13）。このつかみが終了するまで、目標は拘束状態であり、このトードは他の目標に“噛みつき”を使用できない。

飲み込み：このトードは、自分がつかんでいる、サイズ分類が中型以下のクリーチャー1体に対して、1回の“噛みつき”攻撃を行なう。この攻撃がヒットしたなら、目標は飲み込まれ、つかみは終了する。飲み込まれた目標は、盲目状態かつ拘束状態であり、このトードの外側からの攻撃その他の効果に対して完全遮蔽を有し、そしてこのトードのターンの開始時ごとに10（3d6）［酸］ダメージを受ける。このトードが同時に飲み込んでおける目標は1体だけである。
　このトードが死んだなら、飲み込まれていたクリーチャーはもはや拘束状態ではなくなり、5フィート（約1.5m）ぶんの移動を用いて死体から脱出することができる（伏せ状態で出てくる）。

ジャイアント・ハイエナ

大型・野獣、無属性

AC：12
hp：45（6d10＋12）
移動速度：50フィート（約15m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16（＋3）	14（＋2）	14（＋2）	2（－4）	12（＋1）	7（－2）

技能：〈知覚〉＋3
感覚：受動〈知覚〉13
言語：——
脅威度：1（200XP）

大暴れ：このハイエナは、自分のターン中に近接攻撃でクリーチャーのhpを0にしたならば、そのターン中にボーナス・アクションとして、移動速度の半分までの移動を行なった上で1回の“噛みつき”攻撃を行なえる。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：10（2d6＋3）［刺突］ダメージ。

ジャイアント・バジャー

中型・野獣、無属性

AC：10
hp：13（2d8＋4）
移動速度：30フィート（約9m）、穴掘り10フィート（約3m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
13（＋1）	10（±0）	15（＋2）	2（－4）	12（＋1）	5（－3）

感覚：暗視30フィート（約9m）、受動〈知覚〉11
言語：——
脅威度：1/4（50XP）

鋭敏嗅覚：嗅覚による【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

アクション

複数回攻撃：2回の攻撃（噛みつき1回、爪1回）を行なう。噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋3、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：4（1d6＋1）［刺突］ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃＋3、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：6（2d4＋1）［斬撃］ダメージ。

ジャイアント・バット

大型・野獣、無属性

AC：13
hp：22（4d10）
移動速度：10フィート（約3m）、飛行60フィート（約18m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15（＋2）	16（＋3）	11（±0）	2（－4）	12（＋1）	6（－2）

感覚：擬似視覚60フィート（約18m）、受動〈知覚〉11
言語：——
脅威度：1/4（50XP）

鋭敏聴覚：聴覚による【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

音波探知：聴覚喪失状態の時には擬似視覚を使用できない。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（約1.5m）、クリーチャー1体。
ヒット：5（1d6＋2）［刺突］ダメージ。

ジャイアント・ファイアー・ビートル

小型・野獣、無属性

AC：13（外皮）
hp：4（1d6＋1）
移動速度：30フィート（約9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
8（－1）	10（±0）	12（＋1）	1（－5）	7（－2）	3（－4）

感覚：擬似視覚30フィート（約9m）、受動〈知覚〉8
言語：——
脅威度：0（10XP）

照明：このビートルは半径10フィート（約3m）に“明るい”光、さらに10フィート（約3m）先まで“薄暗い”光を放つ。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋1、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：2（1d6－1）［斬撃］ダメージ。

ジャイアント・フロッグ

中型・野獣、無属性

AC：11
hp：18（4d8）
移動速度：30フィート（約9m）、水泳30フィート（約9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
12（＋1）	13（＋1）	11（±0）	2（－4）	10（±0）	3（－4）

技能：〈隠密〉＋3、〈知覚〉＋2
感覚：暗視30フィート（約9m）、受動〈知覚〉12
言語：——
脅威度：1/4（50XP）

水陸両生：空気を呼吸することも水を呼吸することもできる。

立ち跳び：助走の有無にかかわらず、20フィート（約6m）までの幅跳びと、10フィート（約3m）までの高跳びを行なえる。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋3、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：4（1d6＋1）［刺突］ダメージ、目標はつかまれた状態になる（脱出難易度11）。このつかみが終了するまで、目標は拘束状態であり、このフロッグは他の目標に“噛みつき”を使用できない。

飲み込み：このフロッグは、自分がつかんでいる、サイズ分類が小型以下の目標1つに対して、1回の“噛みつき”攻撃を行なう。この攻撃がヒットしたなら、目標は飲み込まれ、つかみは終了する。飲み込まれた目標は、盲目状態かつ拘束状態であり、このフロッグの外側からの攻撃その他の効果に対して完全遮蔽を有し、そしてこのフロッグのターンの開始時ごとに5（2d4）［酸］ダメージを受ける。このフロッグが同時に飲み込んでおける目標は1体だけである。

このフロッグが死んだなら、飲み込まれていたクリーチャーはもはや拘束状態ではなくなり、5フィート（約1.5m）ぶんの移動を用いて死体から脱出することができる（伏せ状態で出てくる）。

ジャイアント・ボア

大型・野獣、無属性

AC：12（外皮）
hp：42（5d10＋15）
移動速度：40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
17（＋3）	10（±0）	16（＋3）	2（−4）	7（−2）	5（−3）

感覚：受動〈知覚〉8
言語：——
脅威度：2（450XP）

しぶとさ（小休憩または大休憩後に再チャージ）：もしもこのボアが10以下のダメージを受け、これによってhpが0になるならば、hpは0ではなく1になる。

突撃：このボアがクリーチャー目がけて一直線に20フィート（約6m）以上移動し、しかるのち同じターン内にそのクリーチャーに“牙”攻撃をヒットさせたなら、その目標は追加で7（2d6）［斬撃］ダメージを受ける。目標は、もしクリーチャーであるなら、難易度13の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると倒れて伏せ状態になる。

アクション

牙：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：10（2d6＋3）［斬撃］ダメージ。

ジャイアント・ポイズナス・スネーク

中型・野獣、無属性

AC：14
hp：11（2d8＋2）
移動速度：30フィート（約9m）、水泳30フィート（約9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
10（±0）	18（＋4）	13（＋1）	2（−4）	10（±0）	3（−4）

技能：〈知覚〉＋2
感覚：擬似視覚10フィート（約3m）、受動〈知覚〉12
言語：——
脅威度：1/4（50XP）

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋6、間合い10フィート（約3m）、目標1つ。
ヒット：6（1d4＋4）［刺突］ダメージ、目標は難易度11の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば10（3d6）［毒］ダメージ、成功すればその半分のダメージを受ける。

ジャイアント・ラット

小型・野獣、無属性

AC：12
hp：7（2d6）
移動速度：30フィート（約9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
7（−2）	15（＋2）	11（±0）	2（−4）	10（±0）	4（−3）

感覚：暗視60フィート（約18m）、受動〈知覚〉10
言語：——
脅威度：1/8（25XP）

鋭敏嗅覚：嗅覚による【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

連携戦闘：このラットの味方が1体以上、目標の5フィート（約1.5m）以内におり、しかもその味方が無力状態でないなら、このラットはその目標に対する攻撃ロールに有利を得る。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：4（1d4＋2）［刺突］ダメージ。

ジャイアント・リザード

大型・野獣、無属性

AC：12（外皮）
hp：19（3d10＋3）
移動速度：30フィート（約9m）、登攀30フィート（約9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15（＋2）	12（＋1）	13（＋1）	2（−4）	10（±0）	5（−3）

感覚：暗視30フィート（約9m）、受動〈知覚〉10
言語：——
脅威度：1/4（50XP）

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：6（1d8＋2）［刺突］ダメージ。

ジャイアント・ワスプ

中型・野獣、無属性

AC：12
hp：13（3d8）
移動速度：10フィート（約3m）、飛行50フィート（約15m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
10（±0）	14（＋2）	10（±0）	1（−5）	10（±0）	3（−4）

感覚：受動〈知覚〉10
言語：——
脅威度：1/2（100XP）

アクション

毒針：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（約1.5m）、クリーチャー1体。
ヒット：5（1d6＋2）［刺突］ダメージ、目標は難易度11の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば10（3d6）［毒］ダメージ、成功すればその半分のダメージを受ける。この［毒］ダメージによって目標のhpが0になったなら、目標は容態安定化するが1時間のあいだ毒状態になる（hpを回復した後もこの毒状態は続く）。この毒状態の間は麻痺状態でもある。

ジャッカル

小型・野獣、無属性

AC：12
hp：3（1d6）
移動速度：40フィート（約12m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
8（－1）	15（＋2）	11（±0）	3（－4）	12（＋1）	6（－2）

技能：〈知覚〉＋3
感覚：受動〈知覚〉13
言語：——
脅威度：0（10XP）

鋭敏聴覚＆嗅覚：このジャッカルは聴覚または嗅覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

連携戦闘：あるクリーチャーから5フィート（約1.5m）以内にこのジャッカルの味方がいて、かつその味方が無力状態でないならば、このジャッカルはそのクリーチャーへの攻撃ロールに有利を得る。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋1、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：1（1d4－1）[刺突]ダメージ。

スウォーム・オヴ・クィッパーズ

超小型の野獣からなる中型の大群、無属性

AC：13
hp：28（8d8－8）
移動速度：0フィート、水泳40フィート（約12m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
13（＋1）	16（＋3）	9（－1）	1（－5）	7（－2）	2（－4）

ダメージ抵抗：[殴打]、[斬撃]、[刺突]
状態完全耐性：恐怖状態、拘束状態、石化状態、つかみ状態、伏せ状態、麻痺状態、魅了状態、朦朧状態
感覚：暗視60フィート（約18m）、受動〈知覚〉8
言語：——
脅威度：1（200XP）

水中呼吸：この大群は水中でのみ呼吸を行なえる。

大群：この大群は他のクリーチャーと同じ場所を占めることができ、他のクリーチャーもこの大群と同じ場所を占めることができる。また、この大群は超小型サイズのクィッパーが通れる広さの場所であれば通過できる。この大群はヒット・ポイントを回復できず、一時的ヒット・ポイントを得ることもできない。

血の狂乱：この大群は、現在ヒット・ポイントが最大ヒット・ポイント未満であるあらゆるクリーチャーに対する近接攻撃ロールに有利を得る。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い0フィート、この大群のスペース内にいるクリーチャー1体。
ヒット：14（4d6）[刺突]ダメージ。ただし、この大群のヒット・ポイントが最大値の半分以下なら7（2d6）[刺突]ダメージ。

スウォーム・オヴ・バッツ

超小型の野獣からなる中型の大群、無属性

AC：12
hp：22（5d8）
移動速度：0フィート、飛行30フィート（約9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
5（－3）	15（＋2）	10（±0）	2（－4）	12（＋1）	4（－3）

ダメージ抵抗：[殴打]、[斬撃]、[刺突]
状態完全耐性：恐怖状態、拘束状態、石化状態、つかみ状態、伏せ状態、麻痺状態、魅了状態、朦朧状態
感覚：擬似視覚60フィート（約18m）、受動〈知覚〉11
言語：——
脅威度：1/4（50XP）

鋭敏聴覚：この大群は聴覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

音波探知：この大群は、自分が聴覚喪失状態である間は擬似視覚を使用できない。

大群：この大群は他のクリーチャーと同じ場所を占めることができ、他のクリーチャーもこの大群と同じ場所を占めることができる。また、この大群は超小型サイズのバットが通れる広さの場所であれば通過できる。この大群はヒット・ポイントを回復できず、一時的ヒット・ポイントを得ることもできない。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い0フィート、この大群のスペース内にいるクリーチャー1体。
ヒット：5（2d4）[刺突]ダメージ。ただし、この大群のヒット・ポイントが最大値の半分以下なら2（1d4）[刺突]ダメージ。

スウォーム・オヴ・ポイズナス・スネークス

超小型の野獣からなる中型の大群、無属性

AC：14
hp：36（8d8）
移動速度：30フィート（約9m）、水泳30フィート（約9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
8（－1）	18（＋4）	10（±0）	1（－5）	10（±0）	3（－4）

ダメージ抵抗：[殴打]、[斬撃]、[刺突]
状態完全耐性：恐怖状態、拘束状態、石化状態、つかみ状態、伏せ状態、麻痺状態、魅了状態、朦朧状態
感覚：擬似視覚10フィート（約3m）、受動〈知覚〉10
言語：——
脅威度：2（450XP）

大群：この大群は他のクリーチャーと同じ場所を占めることができ、他のクリーチャーもこの大群と同じ場所を占めることができる。また、この大群は超小型サイズのスネークが通れる広さの場所であれば通過できる。この大群はヒット・ポイントを回復できず、一時的ヒット・ポイントを得ることもできない。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋6、間合い0フィート、この大群のスペース内にいるクリーチャー1体。
ヒット：7（2d6）[刺突]ダメージ。ただし、この大群のヒット・ポイントが最大値の半分以下なら3（1d6）[刺突]ダメージ。さらに目標は難易度10の【耐久力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると14（4d6）の[毒]ダメージを受ける（成功した場合は半分のダメージ）。

スウォーム・オヴ・ラッツ

超小型の野獣からなる中型の大群、無属性

AC：10
hp：24（7d8－7）
移動速度：30フィート（約9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
9（－1）	11（±0）	9（－1）	2（－4）	10（±0）	3（－4）

ダメージ抵抗：［殴打］、［斬撃］、［刺突］
状態完全耐性：恐怖状態、拘束状態、石化状態、つかみ状態、伏せ状態、麻痺状態、魅了状態、朦朧状態
感覚：暗視30フィート（約9m）、受動〈知覚〉10
言語：——
脅威度：1/4（50XP）

鋭敏嗅覚：この大群は嗅覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

大群：この大群は他のクリーチャーと同じ場所を占めることができ、他のクリーチャーもこの大群と同じ場所を占めることができる。また、この大群は超小型サイズのラットが通れる広さの場所であれば通過できる。この大群はヒット・ポイントを回復できず、一時的ヒット・ポイントを得ることもできない。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋2、間合い0フィート、この大群のスペース内にいるクリーチャー1体。
ヒット：7（2d6）［刺突］ダメージ。ただし、この大群のヒット・ポイントが最大値の半分以下なら3（1d6）［刺突］ダメージ。

スウォーム・オヴ・レイヴンズ

超小型の野獣からなる中型の大群、無属性

AC：12
hp：24（7d8－7）
移動速度：10フィート（約3m）、飛行50フィート（約15m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
6（－2）	14（＋2）	8（－1）	3（－4）	12（＋1）	6（－2）

技能：〈知覚〉＋5
ダメージ抵抗：［殴打］、［斬撃］、［刺突］
状態完全耐性：恐怖状態、拘束状態、石化状態、つかみ状態、伏せ状態、麻痺状態、魅了状態、朦朧状態
感覚：受動〈知覚〉15
言語：——
脅威度：1/4（50XP）

大群：この大群は他のクリーチャーと同じ場所を占めることができ、他のクリーチャーもこの大群と同じ場所を占めることができる。また、この大群は超小型サイズのレイヴンが通れる広さの場所であれば通過できる。この大群はヒット・ポイントを回復できず、一時的ヒット・ポイントを得ることもできない。

アクション

くちばし：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い0フィート、この大群のスペース内にいるクリーチャー1体。
ヒット：7（2d6）［刺突］ダメージ。ただし、この大群のヒット・ポイントが最大値の半分以下なら3（1d6）［刺突］ダメージ。

スコーピオン

超小型・野獣、無属性

AC：11（外皮）
hp：1（1d4－1）
移動速度：10フィート（約3m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
2（－4）	11（±0）	8（－1）	1（－5）	8（－1）	2（－4）

感覚：擬似視覚10フィート（約3m）、受動〈知覚〉9
言語：——
脅威度：0（10XP）

アクション

毒針：近接武器攻撃：攻撃＋2、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：1［刺突］ダメージ。目標は難易度9の【耐久力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると4（1d8）［毒］ダメージを受ける（成功した場合は半分のダメージ）。

スパイダー

超小型・野獣、無属性

AC：12
hp：1（1d4－1）
移動速度：20フィート（約6m）、登攀20フィート（約6m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
2（－4）	14（＋2）	8（－1）	1（－5）	10（±0）	2（－4）

技能：〈隠密〉＋4
感覚：暗視30フィート（約9m）、受動〈知覚〉10
言語：——
脅威度：0（10XP）

蜘蛛歩き：このスパイダーは、登攀が難しい表面を、能力値判定を行なうことなく登攀できる（さかさまに天井を歩く場合も含む）。

蜘蛛の巣の振動感知：このスパイダーは蜘蛛の巣に触れている間、同じ蜘蛛の巣に触れている他のクリーチャーすべての正確な位置を知る。

蜘蛛の巣渡り：このスパイダーは蜘蛛糸による移動の制限を無視する。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：1［刺突］ダメージ。目標は難易度9の【耐久力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると2（1d4）［毒］ダメージを受ける（成功した場合は半分のダメージ）。

セイバートゥースト・タイガー

大型・野獣、無属性

AC：12
hp：52（7d10＋14）
移動速度：40フィート（約12m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18（＋4）	14（＋2）	15（＋2）	3（－4）	12（＋1）	8（－1）

技能：〈隠密〉＋6、〈知覚〉＋3
感覚：受動〈知覚〉13
言語：——
脅威度：2（450XP）

鋭敏嗅覚：このタイガーは嗅覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

飛びかかり：このタイガーがあるクリーチャーに向かって真っすぐに20フィート（約6m）以上移動し、かつ移動したのと同じターン中にそのクリーチャーに“爪”攻撃をヒットさせたなら、その攻撃の目標は難易度14の【筋力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると伏せ状態になる。目標が伏せ状態なら（もともと伏せ状態であった場合も、この攻撃によって伏せ状態になった場合も）、このタイガーはボーナス・アクションとして目標に1回の噛みつき攻撃を行なえる。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋6、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：10（1d10＋5）［刺突］ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃＋6、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：12（2d6＋5）［斬撃］ダメージ。

ダイア・ウルフ

大型・野獣、無属性

AC：14（外皮）
hp：37（5d10＋10）
移動速度：50フィート（約15m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
17（＋3）	15（＋2）	15（＋2）	3（－4）	12（＋1）	7（－2）

技能：〈隠密〉＋4、〈知覚〉＋3
感覚：受動〈知覚〉13
言語：——
脅威度：1（200XP）

鋭敏聴覚＆嗅覚：聴覚や嗅覚による【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

連携戦闘：このダイア・ウルフの味方が1体以上、目標の5フィート（約1.5m）以内におり、しかもその味方が無力状態でないなら、このダイア・ウルフはその目標に対する攻撃ロールに有利を得る。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：10（2d6＋3）［刺突］ダメージ。目標がクリーチャーであるなら、その目標は難易度13の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると倒れて伏せ状態になる。

タイガー

大型・野獣、無属性

AC：12
hp：37（5d10＋10）
移動速度：40フィート（約12m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
17（＋3）	15（＋2）	14（＋2）	3（－4）	12（＋1）	8（－1）

技能：〈隠密〉＋6、〈知覚〉＋3
感覚：暗視60フィート（約18m）、受動〈知覚〉13
言語：——
脅威度：1（200XP）

鋭敏嗅覚：このタイガーは嗅覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

飛びかかり：このタイガーがあるクリーチャーに向かって真っすぐに20フィート（約6m）以上移動し、かつ移動したのと同じターン中にそのクリーチャーに“爪”攻撃をヒットさせたなら、そのクリーチャーは難易度13の【筋力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると伏せ状態になる。目標が伏せ状態なら（もともと伏せ状態であった場合も、この攻撃によって伏せ状態になった場合も）、このタイガーはボーナス・アクションとしてそのクリーチャーに1回の噛みつき攻撃を行なえる。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：8（1d10＋3）［刺突］ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：7（1d8＋3）［斬撃］ダメージ。

ディアー

中型・野獣、無属性

AC：13
hp：4（1d8）
移動速度：50フィート（約15m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
11（±0）	16（＋3）	11（±0）	2（－4）	14（＋2）	5（－3）

感覚：受動〈知覚〉12
言語：——
脅威度：0（10XP）

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋2、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：2（1d4）［刺突］ダメージ。

デス・ドッグ

中型・怪物、中立にして悪

AC：12
hp：39（6d8＋12）
移動速度：40フィート（約12m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15（＋2）	14（＋2）	14（＋2）	3（－4）	13（＋1）	6（－2）

技能：〈隠密〉＋4、〈知覚〉＋5
感覚：暗視120フィート（約36m）、受動〈知覚〉15
言語：——
脅威度：1（200XP）

双頭：【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。また、気絶状態、恐怖状態、聴覚喪失状態、魅了状態、盲目状態、朦朧状態をもたらす効果に対するセーヴィング・スローに有利を得る。

アクション

複数回攻撃：2回の“噛みつき”攻撃を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：5（1d6＋2）[刺突]ダメージ。目標がクリーチャーであるなら、その目標は病気に対する難易度12の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら病気が治るまで毒状態になる。24時間が経過するたびに、その者はこのセーヴィング・スローを再び行なわねばならず、失敗するたびに最大hpが5（1d10）減少する。この減少は病気が治るまで持続する（＝減ったままになる）。この病気によって最大hpが0になったなら、その者は死亡する。

デス・ドッグ（死の犬）は醜い双頭の猟犬であり、平原、砂漠、地下世界を徘徊している。胸に憎しみを燃やし、人型生物の肉を好んで旅人や探険家を襲う。その唾はおぞましい病をもたらし、犠牲者の肉を骨から腐り落ちさせる。

ハイエナ

中型・野獣、無属性

AC：11
hp：5（1d8＋1）
移動速度：50フィート（約15m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
11（±0）	13（＋1）	12（＋1）	2（－4）	12（＋1）	5（－3）

技能：〈知覚〉＋3
感覚：受動〈知覚〉13
言語：——
脅威度：0（10XP）

連携戦闘：あるクリーチャーから5フィート（約1.5m）以内にこのハイエナの味方がいて、かつその味方が無力状態でないならば、このハイエナはそのクリーチャーへの攻撃ロールに有利を得る。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋2、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：3（1d6）[刺突]ダメージ。

バジャー

超小型・野獣、無属性

AC：10
hp：3（1d4＋1）
移動速度：20フィート（約6m）、穴掘り5フィート（約1.5m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
4（－3）	11（±0）	12（＋1）	2（－4）	12（＋1）	5（－3）

感覚：暗視30フィート（約9m）、受動〈知覚〉11
言語：——
脅威度：0（10XP）

鋭敏嗅覚：嗅覚による【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋2、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：1[刺突]ダメージ。

バット

超小型・野獣、無属性

AC：12
hp：1（1d4－1）
移動速度：5フィート（約1.5m）、飛行30フィート（約9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
2（－4）	15（＋2）	8（－1）	2（－4）	12（＋1）	4（－3）

感覚：擬似視覚60フィート（約18m）、受動〈知覚〉11
言語：——
脅威度：0（10XP）

鋭敏聴覚：聴覚による【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。
音波探知：聴覚喪失状態の時には擬似視覚を使用できない。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃±0、間合い5フィート（約1.5m）、クリーチャー1体。
ヒット：1[刺突]ダメージ。

バブーン

小型・野獣、無属性

AC：12
hp：3（1d6）
移動速度：30フィート（約9m）、登攀30フィート（約9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
8（－1）	14（＋2）	11（±0）	4（－3）	12（＋1）	6（－2）

感覚：受動〈知覚〉11
言語：——
脅威度：0（10XP）

連携戦闘：このバブーンの味方が1体以上、目標の5フィート（約1.5m）以内におり、しかもその味方が無力状態でないなら、このバブーンはその目標に対する攻撃ロールに有利を得る。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋1、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：1（1d4－1）[刺突]ダメージ。

パンサー／ジャガー

中型・野獣、無属性

AC：12
hp：13（3d8）
移動速度：50フィート（約15m）、登攀40フィート（約12m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
14（＋2）	15（＋2）	10（±0）	3（−4）	14（＋2）	7（−2）

技能：〈隠密〉＋6、〈知覚〉＋4
感覚：受動〈知覚〉14
言語：——
脅威度：1/4（50XP）

鋭敏嗅覚：このクリーチャーは嗅覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

飛びかかり：このクリーチャーがあるクリーチャーに向かって真っすぐに20フィート（約6m）以上移動し、かつ移動したのと同じターン中にそのクリーチャーに“爪”攻撃をヒットさせたなら、その攻撃の目標は難易度12の【筋力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると伏せ状態になる。目標がこれによって伏せ状態になった場合、このクリーチャーはボーナス・アクションとして目標に1回の噛みつき攻撃を行なえる。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：5（1d6＋2）[刺突]ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：4（1d4＋2）[斬撃]ダメージ。

ハンター・シャーク

大型・野獣、無属性

AC：12（外皮）
hp：45（6d10＋12）
移動速度：0フィート、水泳40フィート（約12m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18（＋4）	13（＋1）	15（＋2）	1（−5）	10（±0）	4（−3）

技能：〈知覚〉＋2
感覚：擬似視覚30フィート（約9m）、受動〈知覚〉12
言語：——
脅威度：2（450XP）

水中呼吸：このシャークは水中でのみ呼吸を行なえる。

血の狂乱：このシャークは、現在ヒット・ポイントが最大ヒット・ポイント未満であるあらゆるクリーチャーに対する近接攻撃ロールに有利を得る。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋6、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：13（2d8＋4）[刺突]ダメージ。

ハンター・シャーク（肉食鮫）はジャイアント・シャークより小さいがリーフ・シャークよりは大きく凶暴であり、外洋に住んでいる。普通は単独で狩りをするが、同じ海域が何頭ものハンター・シャークの餌場になっていることもある。成体のハンター・シャークは体長15～20フィート（約4.5～6m）である。

フェイズ・スパイダー

大型・怪物、無属性

AC：13（外皮）
hp：32（5d10＋5）
移動速度：30フィート（約9m）、登攀30フィート（約9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15（＋2）	15（＋2）	12（＋1）	6（−2）	10（±0）	6（−2）

技能：〈隠密〉＋6
感覚：暗視60フィート（約18m）、受動〈知覚〉10
言語：——
脅威度：3（700XP）

エーテル移動：このスパイダーはボーナス・アクションとして、魔法的に物質界からエーテル界へ、あるいはエーテル界から物質界へと転移することができる。

蜘蛛歩き：このスパイダーは、登攀が難しい表面を、能力値判定を行なうことなく登攀できる（さかさまに天井を歩く場合も含む）。

蜘蛛の巣渡り：このスパイダーは蜘蛛の巣による移動の制限を無視する。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：7（1d10＋2）[刺突]ダメージ。さらに目標は難易度11の【耐久力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると18（4d8）[毒]ダメージを受ける（成功した場合は半分のダメージ）。この毒ダメージによって目標のヒット・ポイントが0になった場合、目標は即座に容態安定化するが、1時間のあいだ毒状態になる（hpを回復した後もこの毒状態は続く）。また、この毒状態が続いているあいだ、目標は麻痺状態である。

フェイズ・スパイダーはエーテル界に出入りする魔法的な能力を備えている。何もないはずの場所から突然現れ、攻撃し、すぐに姿を消してしまう。エーテル界で移動してから物質界に戻ってくるため、まるで瞬間移動ができるかのように見える。

フライング・スネーク

超小型・野獣、無属性

AC：14
hp：5（2d4）
移動速度：30フィート（約9m）、飛行60フィート（約18m）、水泳30フィート（約9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
4（−3）	18（＋4）	11（±0）	2（−4）	12（＋1）	5（−3）

感覚：擬似視覚10フィート（約3m）、受動〈知覚〉11
言語：——
脅威度：1/8（25XP）

かすめ飛び：このスネークは、飛行移動で敵の間合いの外に出ることによって機会攻撃を誘発することはない。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋6、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：1[刺突]ダメージおよび7（3d4）[毒]ダメージ。

フライング・スネーク（飛蛇）は翼のある、明るい体色をした蛇で、僻遠（へきえん）の地の密林に見られる。部族民やカルト教団員たちは時に、この蛇を飼い慣らし、とぐろで巻物を抱え込ませて伝書鳩（でんしょばと）代わりにする。

ブラウン・ベア

大型・野獣、無属性

AC：11（外皮）
hp：34（4d10＋12）
移動速度：40フィート（約12m）、登攀30フィート（約9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
19（＋4）	10（±0）	16（＋3）	2（−4）	13（＋1）	7（−2）

技能：〈知覚〉＋3
感覚：受動〈知覚〉13
言語：——
脅威度：1（200XP）

鋭敏嗅覚：嗅覚による【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

アクション

複数回攻撃：2回の攻撃（噛みつき1回、爪1回）を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋6、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：8（1d8＋4）[刺突]ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃＋6、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：11（2d6＋4）[斬撃]ダメージ。

ブラック・ベア

中型・野獣、無属性

AC：11（外皮）
hp：19（3d8＋6）
移動速度：40フィート（約12m）、登攀30フィート（約9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15（＋2）	10（±0）	14（＋2）	2（−4）	12（＋1）	7（−2）

技能：〈知覚〉＋3
感覚：受動〈知覚〉13
言語：——
脅威度：1/2（100XP）

鋭敏嗅覚：嗅覚による【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

アクション

複数回攻撃：2回の攻撃（噛みつき1回、爪1回）を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：5（1d6＋2）[刺突]ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：7（2d4＋2）[斬撃]ダメージ。

ブラッド・ホーク

小型・野獣、無属性

AC：12
hp：7（2d6）
移動速度：10フィート（約3m）、飛行60フィート（約18m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
6（−2）	14（＋2）	10（±0）	3（−4）	14（＋2）	5（−3）

技能：〈知覚〉＋4
感覚：受動〈知覚〉14
言語：——
脅威度：1/8（25XP）

鋭敏視覚：視覚による【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

連携戦闘：このブラッド・ホークの味方が1体以上、目標の5フィート（約1.5m）以内におり、しかもその味方が無力状態でないなら、このブラッド・ホークはその目標に対する攻撃ロールに有利を得る。

アクション

くちばし：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：4（1d4＋2）[刺突]ダメージ。

ブラッド・ホーク（血汐鷹）という名前は、紅の羽根とどうもうな性質から来たもの。いかなる動物に対しても怖れることなく、短剣のようなくちばしで猛攻を加える。大勢で群をなし、一団となって獲物に襲いかかる。

ブリンク・ドッグ

中型・フェイ、秩序にして善

AC：13
hp：22（4d8＋4）
移動速度：40フィート（約12m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
12（＋1）	17（＋3）	12（＋1）	10（±0）	13（＋1）	11（±0）

技能：〈隠密〉＋5、〈知覚〉＋3
感覚：受動〈知覚〉13
言語：ブリンク・ドッグ語。森語を解するが話すことはできない。
脅威度：1/4（50XP）

鋭敏聴覚＆嗅覚：聴覚や嗅覚による【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋3、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：4（1d6＋1）[刺突]ダメージ。

瞬間移動（再チャージ4～6）：この犬は（もし着用または運搬している装備があればそれも一緒に）魔法の力で、最大40フィート（約12m）先までの、自分が見ることができる、何ものにも占められていない場所へ、瞬間移動を行なう。この犬は、この瞬間移動の前または後に1回の“噛みつき”攻撃を行なえる。

ブリンク・ドッグ（またたき犬）という名前は、この犬が瞬時に現れ、消えることから来ている。ブリンク・ドッグはこの力を攻撃の助けにも使うし、危害を逃れるのにも使う。

フロッグ／トード

超小型・野獣、無属性

AC：11
hp：1（1d4－1）
移動速度：20フィート（約6m）、水泳20フィート（約6m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
1（－5）	13（＋1）	8（－1）	1（－5）	8（－1）	3（－4）

技能：〈隠密〉＋3、〈知覚〉＋1
感覚：暗視30フィート（約9m）、受動〈知覚〉11
言語：――
脅威度：0（0XP）

水陸両生：空気を呼吸することも水を呼吸することもできる。

立ち跳び：助走の有無にかかわらず、10フィート（約3m）までの幅跳びと、5フィート（約1.5m）までの高跳びを行なえる。

フロッグ（蛙）は有効な攻撃方法を持たない。小さな虫を食べて生き、水辺や木の間や地下に住む。

ボア

中型・野獣、無属性

AC：11（外皮）
hp：11（2d8＋2）
移動速度：40フィート（約12m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
13（＋1）	11（±0）	12（＋1）	2（－4）	9（－1）	5（－3）

感覚：受動〈知覚〉9
言語：――
脅威度：1/4（50XP）

しぶとさ（小休憩または大休憩後に再チャージ）：もしボアが7以下のダメージを受け、これによってhpが0になるならば、hpは0ではなく1になる。

突撃：このボアがクリーチャー目がけて一直線に20フィート（約6m）以上移動し、しかるのち同じターン内にそのクリーチャーに“牙”攻撃をヒットさせたなら、その目標は追加で3（1d6）［斬撃］ダメージを受ける。目標は、もしクリーチャーであるなら、難易度11の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると倒れて伏せ状態になる。

アクション

牙：近接武器攻撃：攻撃＋3、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。ヒット：4（1d6＋1）［斬撃］ダメージ。

ポイズナス・スネーク

超小型・野獣、無属性

AC：13
hp：2（1d4）
移動速度：30フィート（約9m）、水泳30フィート（約9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
2（－4）	16（＋3）	11（±0）	1（－5）	10（±0）	3（－4）

感覚：擬似視覚10フィート（約3m）、受動〈知覚〉10
言語：――
脅威度：1/8（25XP）

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：1［刺突］ダメージ。目標は難易度10の【耐久力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると5（2d4）［毒］ダメージを受ける（成功した場合は半分のダメージ）。

ホーク／ファルコン

超小型・野獣、無属性

AC：13
hp：1（1d4－1）
移動速度：10フィート（約3m）、飛行60フィート（約18m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
5（－3）	16（＋3）	8（－1）	2（－4）	14（＋2）	6（－2）

技能：〈知覚〉＋4
感覚：受動〈知覚〉14
言語：――
脅威度：0（10XP）

鋭敏視覚：視覚による【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

アクション

鉤爪：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。ヒット：1［斬撃］ダメージ。

ポーラー・ベア

大型・野獣、無属性

AC：12（外皮）
hp：42（5d10＋15）
移動速度：40フィート（約12m）、水泳30フィート（約9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
20（＋5）	10（±0）	16（＋3）	2（－4）	13（＋1）	7（－2）

技能：〈知覚〉＋3
感覚：受動〈知覚〉13
言語：——
脅威度：2（450XP）

鋭敏嗅覚：このベアは嗅覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

アクション

複数回攻撃：2回の攻撃（噛みつき1回、爪1回）を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋7、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：9（1d8＋5）［刺突］ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃＋7、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：12（2d6＋5）［斬撃］ダメージ。

マンモス

超大型・野獣、無属性

AC：13（外皮）
hp：126（11d12＋55）
移動速度：40フィート（約12m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
24（＋7）	9（－1）	21（＋5）	3（－4）	11（±0）	6（－2）

感覚：受動〈知覚〉10
言語：——
脅威度：6（2,300XP）

蹂躙突撃：このマンモスがあるクリーチャーに向かって真っすぐに20フィート（約6m）以上移動し、かつ移動したのと同じターン中にそのクリーチャーに“牙の突き刺し”攻撃をヒットさせたなら、その攻撃の目標は難易度18の【筋力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると伏せ状態になる。目標が伏せ状態なら（もともと伏せ状態であった場合も、この攻撃によって伏せ状態になった場合も）、このマンモスはボーナス・アクションとして目標に1回の“踏みつけ”攻撃を行なえる。

アクション

牙の突き刺し：近接武器攻撃：攻撃＋10、間合い10フィート（約3m）、目標1つ。
ヒット：25（4d8＋7）［刺突］ダメージ。

踏みつけ：近接武器攻撃：攻撃＋10、間合い5フィート（約1.5m）、伏せ状態のクリーチャー1体。
ヒット：29（4d10＋7）［殴打］ダメージ。

マンモスは分厚い毛皮と長い牙をそなえた、エレファント（象）に似たクリーチャーである。普通の象よりもがっしりして気性が荒く、亜寒帯から亜熱帯まで幅広い地域に生息している。

ライオン

大型・野獣、無属性

AC：12
hp：26（4d10＋4）
移動速度：50フィート（約15m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
17（＋3）	15（＋2）	13（＋1）	3（－4）	12（＋1）	8（－1）

技能：〈隠密〉＋6、〈知覚〉＋3
感覚：受動〈知覚〉13
言語：——
脅威度：1（200XP）

鋭敏嗅覚：このライオンは嗅覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

助走つき跳躍：このライオンは、10フィート（約3m）助走してから跳躍を行なうなら、最大25フィート（約7.5m）までの幅跳びを行なうことができる。

飛びかかり：このライオンがあるクリーチャーに向かって真っすぐに20フィート（約6m）以上移動し、かつ移動したのと同じターン中にそのクリーチャーに“爪”攻撃をヒットさせたなら、その攻撃の目標は難易度13の【筋力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると伏せ状態になる。目標が伏せ状態なら（もともと伏せ状態であった場合も、この攻撃によって伏せ状態になった場合も）、このライオンはボーナス・アクションとして目標に1回の噛みつき攻撃を行なえる。

連携戦闘：あるクリーチャーから5フィート（約1.5m）以内にこのライオンの味方がいて、かつその味方が無力状態でないならば、このライオンはそのクリーチャーへの攻撃ロールに有利を得る。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：7（1d8＋3）［刺突］ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：6（1d6＋3）［斬撃］ダメージ。

ライノセラス

大型・野獣、無属性

AC：11（外皮）
hp：45（6d10＋12）
移動速度：40フィート（約12m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
21（＋5）	8（－1）	15（＋2）	2（－4）	12（＋1）	6（－2）

感覚：受動〈知覚〉11
言語：——
脅威度：2（450XP）

突撃：このライノセラスがある目標に向かって真っすぐに20フィート（約6m）以上移動し、かつ移動したのと同じターン中にその目標に“角の突き刺し”攻撃をヒットさせたなら、目標は追加で9（2d8）［殴打］ダメージを受ける。さらに、その目標がクリーチャーであるなら、目標は難易度15の【筋力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると伏せ状態になる。

アクション

角の突き刺し：近接武器攻撃：攻撃＋7、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：14（2d8＋5）［殴打］ダメージ。

ラット

超小型・野獣、無属性

AC：10
hp：1（1d4－1）
移動速度：20フィート（約6m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
2（－4）	11（±0）	9（－1）	2（－4）	10（±0）	4（－3）

感覚：暗視30フィート（約9m）、受動〈知覚〉10
言語：——
脅威度：0（10XP）

鋭敏嗅覚：このラットは嗅覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃±0、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：1［刺突］ダメージ。

リーフ・シャーク

中型・野獣、無属性

AC：12（外皮）
hp：22（4d8＋4）
移動速度：0フィート、水泳40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
14（＋2）	13（＋1）	13（＋1）	1（－5）	10（±0）	4（－3）

技能：〈知覚〉＋2
感覚：擬似視覚30フィート（約9m）、受動〈知覚〉12
言語：——
脅威度：1/2（100XP）

水中呼吸：このシャークは水中でのみ呼吸を行なえる。

連携戦闘：あるクリーチャーから5フィート（約1.5m）以内にこのシャークの味方がいて、かつその味方が無力状態でないならば、このシャークはそのクリーチャーへの攻撃ロールに有利を得る。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：6（1d8＋2）［刺突］ダメージ。

リーフ・シャークはジャイアント・シャークやハンター・シャークよりも小さく、浅い海やサンゴ礁に住んでいる鮫で、狩りをする際は小さな群れを作る。成体まで育ったリーフ・シャークの体長は6～10フィート（約1.8～3m）ほどになる。

選択ルール：フライング・シャーク

一部の人々に知られている通り、何らかの要因によってシャーク（サメ）が飛行能力を有することがある。魔術的な手段で後天的に与えられるか、特殊な自然災害によって飛行能力が与えられることが多いが、先天的に飛行能力を有する種がいることもあるだろう。こうしたフライング・シャーク（空飛ぶサメ）と呼ばれる存在は、水泳移動速度に等しい飛行移動速度を有し、水中呼吸の能力が、水陸両生（空気を呼吸することも水を呼吸することもできる）に置き換わる。それ以外のデータは、元となるシャークと同一である。

リザード

超小型・野獣、無属性

AC：10
hp：2（1d4）
移動速度：20フィート（約6m）、登攀20フィート（約6m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
2（－4）	11（±0）	10（±0）	1（－5）	8（－1）	3（－4）

感覚：暗視30フィート（約9m）、受動〈知覚〉9
言語：——
脅威度：0（10XP）

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃±0、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：1［刺突］ダメージ。

レイヴン

超小型・野獣、無属性

AC：12
hp：1（1d4－1）
移動速度：10フィート（約3m）、飛行50フィート（約15m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
2（－4）	14（＋2）	8（－1）	2（－4）	12（＋1）	6（－2）

技能：〈知覚〉＋3
感覚：受動〈知覚〉13
言語：——
脅威度：0（10XP）

声まね：このレイヴンは、聞いたことのある単純な音（人のささやく声、赤ん坊の鳴き声、動物の鳴き声など）を声まねすることができる。レイヴンの声まねを聞いたクリーチャーは、難易度10の【判断力】〈看破〉判定に成功すれば偽の音だと気付く。

アクション

くちばし：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：1［刺突］ダメージ。

乗騎と他の動物クリーチャー

ウォーホース

大型・野獣、無属性

AC：11（外皮）
hp：19（3d10＋3）
移動速度：60フィート（約18m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18（＋4）	12（＋1）	13（＋1）	2（－4）	12（＋1）	7（－2）

感覚：受動〈知覚〉11
言語：——
脅威度：1/2（100XP）

蹂躙突撃：このウォーホースがあるクリーチャーに向かって真っすぐに20フィート（約6m）以上移動し、かつ移動したのと同じターン中にその目標に“ひづめ”攻撃をヒットさせたなら、そのクリーチャーは難易度14の【筋力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると伏せ状態になる。目標が伏せ状態なら（もともと伏せ状態であった場合も、この攻撃によって伏せ状態になった場合も）、このウォーホースはボーナス・アクションとしてそのクリーチャーにもう1回ひづめ攻撃を行なえる。

アクション

ひづめ：近接武器攻撃：攻撃＋6、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：11（2d6＋4）［殴打］ダメージ。

エレファント

超大型・野獣、無属性

AC：12（外皮）
hp：76（8d12＋24）
移動速度：40フィート（約12m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
22（＋6）	9（－1）	17（＋3）	3（－4）	11（±0）	6（－2）

感覚：受動〈知覚〉10
言語：——
脅威度：4（1,100XP）

蹂躙突撃：このエレファントがクリーチャー目がけて一直線に20フィート（約6m）以上移動し、しかるのち同じターン内にそのクリーチャーに“牙の突き刺し”攻撃をヒットさせたなら、その目標は難易度12の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると倒れて伏せ状態になる。目標が伏せ状態なら（もともと伏せ状態であった場合も、蹂躙突撃によって伏せ状態になった場合も）、このエレファントは1回のボーナス・アクションとして、その者に対して1回の“踏みつけ”攻撃を行なえる。

アクション

牙の突き刺し：近接武器攻撃：攻撃＋8、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：19（3d8＋6）［刺突］ダメージ。

踏みつけ：近接武器攻撃：攻撃＋8、間合い5フィート（約1.5m）、伏せ状態のクリーチャー1体。
ヒット：22（3d10＋6）［殴打］ダメージ。

キャメル

大型・野獣、無属性

AC：9
hp：15（2d10＋4）
移動速度：50フィート（約15m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16（＋3）	8（－1）	14（＋2）	2（－4）	8（－1）	5（－3）

感覚：受動〈知覚〉9
言語：——
脅威度：1/8（25XP）

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：2（1d4）［殴打］ダメージ。

ドラフト・ホース

大型・野獣、無属性

AC：10
hp：19（3d10＋3）
移動速度：40フィート（約12m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18（＋4）	10（±0）	12（＋1）	2（－4）	11（±0）	7（－2）

感覚：受動〈知覚〉10
言語：——
脅威度：1/4（50XP）

アクション

ひづめ：近接武器攻撃：攻撃＋6、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：9（2d4＋4）［殴打］ダメージ。

ドンキー／ミュール

中型・野獣、無属性

AC：10
hp：11（2d8＋2）
移動速度：40フィート（約12m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
14（＋2）	10（±0）	13（＋1）	2（－4）	10（±0）	5（－3）

感覚：受動〈知覚〉10
言語：——
脅威度：1/8（25XP）

確かな足元：このクリーチャーを伏せ状態にしようとする効果に対して【筋力】または【敏捷力】のセーヴを行なう際、このクリーチャーは有利を得る。

荷役獣：このクリーチャーは、運搬能力を計算する際には大型サイズの動物として扱う。

アクション

ひづめ：近接武器攻撃：攻撃＋2、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：4（1d4＋2）［殴打］ダメージ。

ポニー

中型・野獣、無属性

AC：10
hp：11（2d8＋2）
移動速度：40フィート（約12m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15（＋2）	10（±0）	13（＋1）	2（−4）	11（±0）	7（−2）

感覚：受動〈知覚〉10
言語：——
脅威度：1/8（25XP）

アクション

ひづめ：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：7（2d4＋2）[殴打]ダメージ。

マスティフ

中型・野獣、無属性

AC：12
hp：5（1d8＋1）
移動速度：40フィート（約12m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
13（＋1）	14（＋2）	12（＋1）	3（−4）	12（＋1）	7（−2）

技能：〈知覚〉＋3
感覚：受動〈知覚〉13
言語：——
脅威度：1/8（25XP）

鋭敏聴覚＆嗅覚：このマスティフは聴覚または嗅覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋3、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：4（1d6＋1）[刺突]ダメージ。目標がクリーチャーなら、目標は難易度11の【筋力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると伏せ状態になる。

ライディング・ホース

大型・野獣、無属性

AC：10
hp：13（2d10＋2）
移動速度：60フィート（約18m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16（＋3）	10（±0）	12（＋1）	2（−4）	11（±0）	7（−2）

感覚：受動〈知覚〉10
言語：——
脅威度：1/4（50XP）

アクション

ひづめ：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：8（2d4＋3）[殴打]ダメージ。

ウォーロックの使い魔

インプ

超小型・フィーンド（デヴィル、変身生物）、秩序にして悪

AC：13
hp：10（3d4＋3）
移動速度：20フィート（約6m）、飛行40フィート（約12m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
6（−2）	17（＋3）	13（＋1）	11（±0）	12（＋1）	14（＋2）

技能：〈隠密〉＋5、〈看破〉＋3、〈説得〉＋4、〈ペテン〉＋4
ダメージ抵抗：[冷気]；銀でない非魔法的攻撃による[殴打]、[斬撃]、[刺突]
ダメージ完全耐性：[毒]、[火]
状態完全耐性：毒状態
感覚：暗視120フィート（約36m）、受動〈知覚〉11
言語：共通語、地獄語
脅威度：1（200XP）

変身生物：このインプは1回のアクションを使うことで、ラット（移動速度20フィート（約6m））、レイヴン（20フィート（約6m）、飛行60フィート（約18m））、スパイダー（20フィート（約6m）、登攀20フィート（約6m））のいずれかに似た野獣の形態に姿を変えるか、真の形態に戻ることができる。形態が変ってもゲーム的データに変化はないが、前記の移動速度の変化は例外である。変身の際、インプが着用または運搬している装備品は変化しない。インプは死ぬと本来の形態に戻る。

悪魔の目：魔法の暗闇はこのインプの視界を阻害しない。

魔法抵抗：呪文その他の魔法効果に対するセーヴィング・スローに有利を得る。

アクション

毒針（野獣形態の時は噛みつき）：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（約1.5m）、クリーチャー1体。
ヒット：5（1d4＋3）[刺突]ダメージ、目標は難易度11の【耐久力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると10（3d6）[毒]ダメージを受ける（成功した場合は半分のダメージ）。

不可視化：このインプは攻撃を行なうか、（呪文に精神集中をするのと同じように）精神集中が途切れるまで不可視状態になる。不可視状態のインプが運搬ないし着用しているものは皆、そのインプに触れている限り不可視状態である。

クアジット

超小型・フィーンド（デーモン、変身生物）、混沌にして悪

AC：13
hp：7（3d4）
移動速度：40フィート（約12m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
5（−3）	17（＋3）	10（±0）	7（−2）	10（±0）	10（±0）

技能：〈隠密〉＋5
ダメージ抵抗：［電撃］、［火］、［冷気］；非魔法的攻撃による［殴打］、［斬撃］、［刺突］
ダメージ完全耐性：［毒］
状態完全耐性：毒状態
感覚：暗視120フィート（約36m）、受動〈知覚〉10
言語：共通語、奈落語
脅威度：1（200XP）

変身生物：このクアジットは1回のアクションを使うことで、バット（移動速度10フィート（約3m）、飛行40フィート（約12m））、センチピード（40フィート（約12m）、登攀40フィート（約12m））、トード（40フィート（約12m）、水泳40フィート（約12m））のいずれかに似た野獣の形態に姿を変えるか、真の形態に戻ることができる。形態が変ってもゲーム的データに変化はないが、前記の移動速度の変化は例外である。変身の際、クアジットが着用または運搬している装備品は変化しない。クアジットは死ぬと本来の形態に戻る。

魔法抵抗：呪文その他の魔法効果に対するセーヴィング・スローに有利を得る。

アクション

爪（野獣形態の時は噛みつき）：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：5（1d4＋3）［刺突］ダメージ。目標がクリーチャーなら、目標は難易度10の【耐久力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると5（2d4）［毒］ダメージを受けるた上に1分間毒状態になる。目標は自身のターン終了時毎にこのセーヴを再び行なうことができ、成功すればこの効果は終了する。

畏怖（1回／日）：このクアジットは自分から20フィート（約6m）以内にいるクリーチャー1体を選ぶ。そのクリーチャーは難易度10の【判断力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると1分間恐怖状態になる。目標は自身のターン終了時毎にこのセーヴを再び行なうことができ（その時点でこのクアジットに視線が通っている場合はセーヴに不利がつく）、成功すればこの効果は終了する。

不可視化：このクアジットは攻撃を行なうか“畏怖”を使用するか精神集中が途切れるまで不可視状態になる。不可視状態のクアジットが運搬ないし着用しているものは皆、このクアジットに触れている限り不可視状態である。

スードゥドラゴン

超小型・ドラゴン、中立にして善

AC：13（外皮）
hp：7（2d4＋2）
移動速度：15フィート（約4.5m）、飛行60フィート（約18m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
6（−2）	15（＋2）	13（＋1）	10（±0）	12（＋1）	10（±0）

技能：〈隠密〉＋4、〈知覚〉＋3
感覚：暗視60フィート（約18m）、擬似視覚10フィート（約3m）、受動〈知覚〉13
言語：共通語と竜語を理解するが話せない
脅威度：1/4（50XP）

鋭敏感覚：視覚、聴覚、または嗅覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

魔法抵抗：呪文その他の魔法効果に対するセーヴィング・スローに有利を得る。

限定的テレパシー：100フィート（約15m）以内にいて何らかの言語を理解できるクリーチャー1体と、テレパシーによって単純な思考、感情、イメージなどを伝達しあうことができる。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：4（1d4＋2）［刺突］ダメージ。

毒針：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（約1.5m）、クリーチャー1体。
ヒット：4（1d4＋2）［刺突］ダメージ。目標は難易度11の【耐久力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると1時間のあいだ毒状態になる。このセーヴの結果が6以下だった場合、目標は同じ時間じゅう気絶状態になる。この気絶状態は、目標がダメージを受けるか、他のクリーチャーがアクションを費やして目標を揺り起こした時点で終了する。

スプライト

超小型・フェイ、中立にして善

AC：15（レザー・アーマー）
hp：2（1d4）
移動速度：10フィート（約3m）、飛行40フィート（約12m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
3（−4）	18（＋4）	10（±0）	14（＋2）	13（＋1）	11（±0）

技能：〈隠密〉＋8、〈知覚〉＋3
感覚：受動〈知覚〉13
言語：共通語、エルフ語、森語
脅威度：1/4（50XP）

アクション

ロングソード：近接武器攻撃：攻撃＋2、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：1［斬撃］ダメージ。

ショートボウ：遠隔武器攻撃：攻撃＋6、射程40／160フィート（約12／48m）、目標1つ。
ヒット：1［刺突］ダメージ。目標がクリーチャーなら、目標は難易度10の【耐久力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると1分間毒状態になる。このセーヴの結果が5以下だった場合、目標は同じ時間じゅう気絶状態になる。この気絶状態は、目標がダメージを受けるか、他のクリーチャーがアクションを費やして目標を揺り起こした時点で終了する。

心覗く目：このスプライトはクリーチャー1体に触れ、現在の感情を読み取る。目標が難易度10の【魅力】セーヴに失敗したなら、さらに目標の属性も分かる。アンデッド、セレスチャル、フィーンドはこのセーヴに自動的に失敗する。

不可視化：このスプライトは攻撃を行なうか呪文を発動するか精神集中が途切れるまで不可視状態になる。不可視状態のスプライトが運搬ないし着用しているものは皆、このスプライトに触れている限り不可視状態である。

エレメンタル・クリーチャー

アース・エレメンタル

大型・エレメンタル、真なる中立

AC：17（外皮）
hp：126（12d10＋60）
移動速度：30フィート（約9m）、穴掘り30フィート（約9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
20（＋5）	8（－1）	20（＋5）	5（－3）	10（±0）	5（－3）

ダメージ脆弱性：［雷鳴］
ダメージ抵抗：非魔法的攻撃による［殴打］、［斬撃］、［刺突］
ダメージ完全耐性：［毒］
状態完全耐性：気絶状態、消耗状態、石化状態、毒状態、麻痺状態
感覚：暗視60フィート（約18m）、振動感知60フィート（約18m）、受動〈知覚〉10
言語：地界語
脅威度：5（1,800XP）

攻城モンスター：このエレメンタルは物体ならびに構造物に対しては2倍のダメージを与える。

地潜り：このエレメンタルは魔法のものでない未加工の土や石のなかを穴掘りによって移動でき、しかもその土や石に何の影響も及ぼさない。

アクション

複数回攻撃：2回の“叩きつけ”攻撃を行なう。

叩きつけ：近接武器攻撃：攻撃＋8、間合い10フィート（約3m）、目標1つ。
ヒット：14（2d8＋5）［殴打］ダメージ。

ウォーター・エレメンタル

大型・エレメンタル、真なる中立

AC：14（外皮）
hp：114（12d10＋48）
移動速度：30フィート（約9m）、水泳90フィート（約27m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18（＋4）	14（＋2）	18（＋4）	5（－3）	10（±0）	8（－1）

ダメージ抵抗：［酸］；非魔法的攻撃による［殴打］、［斬撃］、［刺突］
ダメージ完全耐性：［毒］
状態完全耐性：気絶状態、拘束状態、消耗状態、石化状態、つかまれた状態、毒状態、伏せ状態、麻痺状態
感覚：暗視60フィート（約18m）、受動〈知覚〉10
言語：水界語
脅威度：5（1,800XP）

氷結：このエレメンタルが［冷気］ダメージを受けると、体が部分的に氷結し、このエレメンタルの次のターンの終了時まで移動速度が20フィート（約6m）ぶん減少する。

水の体：このエレメンタルは敵対的なクリーチャーのスペースに入ることができ、そのスペース内に留まることもできる。また、幅1インチ（約2.5cm）以上の場所を“無理矢理入りこむ”ことなく通過できる。

アクション

複数回攻撃：2回の“叩きつけ”攻撃を行なう。

叩きつけ：近接武器攻撃：攻撃＋7、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：13（2d8＋4）［殴打］ダメージ。

水没（再チャージ4～6）：このエレメンタルのスペース内にいるクリーチャーはみな難易度15の【筋力】セーヴを行なわねばならない。失敗した者は13（2d8＋4）［殴打］ダメージを受け、さらにサイズが大型以下ならつかまれた状態になる（脱出難易度14）。このつかみが終了するまで、目標は拘束状態であり、水中で呼吸できるのでない限り呼吸できない。このセーヴに成功した者は、このエレメンタルのスペースの外まで押しやられる。

このエレメンタルが同時につかんでいられるクリーチャーの数の上限は、大型なら1体、中型以下なら2体までである。このエレメンタルのターン開始時ごとに、このエレメンタルにつかまれている者はみな13（2d8＋4）［殴打］ダメージを受ける。このエレメンタルから5フィート（約1.5m）以内にいるクリーチャーは、1回のアクションとして難易度14の【筋力】判定を行なって成功すれば、エレメンタルにつかまれているクリーチャーまたは物体1つを引きずり出すことができる。

エア・エレメンタル

大型・エレメンタル、真なる中立

AC：15
hp：90（12d10＋24）
移動速度：0フィート、飛行90フィート（約27m）（ホバリング）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
14（＋2）	20（＋5）	14（＋2）	6（－2）	10（±0）	6（－2）

ダメージ抵抗：［電撃］、［雷鳴］；非魔法的攻撃による［殴打］、［斬撃］、［刺突］
ダメージ完全耐性：［毒］
状態完全耐性：気絶状態、拘束状態、消耗状態、石化状態、つかまれた状態、毒状態、伏せ状態、麻痺状態
感覚：暗視60フィート（約18m）、受動〈知覚〉10
言語：風界語
脅威度：5（1,800XP）

風の体：このエレメンタルは敵対的なクリーチャーのスペースに入り、そこで止まることができる。また、幅1インチ（約2.5cm）以上の空間なら“無理矢理入り込む”ことなく通り抜けることができる。

アクション

複数回攻撃：2回の“叩きつけ”攻撃を行なう。

叩きつけ：近接武器攻撃：攻撃＋8、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：14（2d8＋5）［殴打］ダメージ。

竜巻変化（再チャージ4～6）：このエレメンタルのスペース内にいるクリーチャーはみな難易度13の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーヴに失敗した目標は15（3d8＋2）［殴打］ダメージを受け、このエレメンタルから（ランダムな方向へ）20フィート（約6m）離れた所へ吹き飛ばされ、倒れて伏せ状態になる。吹き飛ばされた目標が（壁や床などの）物体に衝突したなら、その目標は10フィート（約3m）飛ばされたごとに3（1d6）［殴打］ダメージを受ける。目標が他のクリーチャーのいる場所へ吹き飛ばされたなら、その“他のクリーチャー”は難易度13の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら上記のダメージを受けて伏せ状態になる。

セーヴに成功した目標は半分の［殴打］ダメージを受け、吹き飛ばされることも伏せ状態になることもない。

ファイアー・エレメンタル

大型・エレメンタル、真なる中立

AC：13
hp：102（12d10＋36）
移動速度：50フィート（約15m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
10（±0）	17（＋3）	16（＋3）	6（−2）	10（±0）	7（−2）

ダメージ抵抗：非魔法的攻撃による［殴打］、［斬撃］、［刺突］
ダメージ完全耐性：［毒］、［火］
状態完全耐性：気絶状態、拘束状態、消耗状態、石化状態、つかまれた状態、毒状態、伏せ状態、麻痺状態
感覚：暗視60フィート（約18m）、受動〈知覚〉10
言語：火界語
脅威度：5（1,800XP）

照明：このエレメンタルは半径30フィート（約9m）に“明るい”光、さらに30フィート（約9m）先まで“薄暗い”光を放つ。

火の体：このエレメンタルは幅1インチ（約2.5cm）以上の空間なら“無理矢理入り込む”ことなく通り抜けることができる。このエレメンタルに触れたクリーチャーや、このエレメンタルから5フィート（約1.5m）以内でこのエレメンタルに近接攻撃を行なってヒットを与えたクリーチャーは、5（1d10）［火］ダメージを受ける。また、このエレメンタルは敵対的なクリーチャーのスペースに入り、そこで止まることができる。このエレメンタルが1つのターン中で初めてあるクリーチャーのスペース内に入ったとき、そのクリーチャーは5（1d10）［火］ダメージを受け、かつ着火する；何者かが1回のアクションを用いて火を消さない限り、そのクリーチャーは自分のターンの開始時ごとに5（1d10）［火］ダメージを受ける。

水が弱点：このエレメンタルは、水中で5フィート（約1.5m）移動するごとに1［冷気］ダメージを受け、1ガロンの水を浴びせかけられるごとに1［冷気］ダメージを受ける。

アクション

複数回攻撃：2回の“接触”攻撃を行なう。

接触：近接武器攻撃：攻撃＋6、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。ヒット：10（2d6＋3）［火］ダメージ。目標がクリーチャーであるか可燃性の物体であるなら、それは着火する。何者かが1回のアクションを用いて火を消さない限り、その目標は自分のターンの開始時ごとに5（1d10）［火］ダメージを受ける。

セレスチャル・クリーチャー

ペガサス

大型・セレスチャル、混沌にして善

AC：12
hp：59（7d10＋21）
移動速度：60フィート（約18m）、飛行90フィート（約27m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18（＋4）	15（＋2）	16（＋3）	10（±0）	15（＋2）	13（＋1）

セーヴ：【敏】＋4、【判】＋4、【魅】＋3
技能：〈知覚〉＋6
感覚：受動〈知覚〉16
言語：エルフ語、共通語、天上語、森語を理解するが、話せない
脅威度：2（450XP）

アクション

ひづめ：近接武器攻撃：攻撃＋6、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：11（2d6＋4）［殴打］ダメージ。

アンデッド・クリーチャー

スケルトン

中型・アンデッド、秩序にして悪

AC：13（鎧の残骸）
hp：13（2d8＋4）
移動速度：30フィート（約9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
10（±0）	14（＋2）	15（＋2）	6（−2）	8（−1）	5（−3）

ダメージ脆弱性：［殴打］
ダメージ完全耐性：［毒］
状態完全耐性：消耗状態、毒状態
感覚：暗視60フィート（約18m）、受動〈知覚〉9
言語：生前に知っていた言語をすべて理解できるが、話せない
脅威度：1/4（50XP）

アクション

ショートソード：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：5（1d6＋2）［刺突］ダメージ。

ショートボウ：遠隔武器攻撃：攻撃＋4、射程80／320フィート（約24／96m）、目標1つ。
ヒット：5（1d6＋2）［刺突］ダメージ。

ゾンビ

中型・アンデッド、中立にして悪

AC：8
hp：22（3d8＋9）
移動速度：20フィート（約6m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
13（＋1）	6（−2）	16（＋3）	3（−4）	6（−2）	5（−3）

セーヴ：【判】±0
ダメージ完全耐性：［毒］
状態完全耐性：毒状態
感覚：暗視60フィート（約18m）、受動〈知覚〉8
言語：生前に知っていた言語をすべて理解するが、話せない
脅威度：1/4（50XP）

アンデッドのしぶとさ：［光輝］ダメージでもクリティカル・ヒットでもないダメージによってこのゾンビのヒット・ポイントが0になった時、このゾンビは難易度（5＋受けたダメージ）の【耐久力】セーヴを行なわねばならない。成功したなら、このゾンビのヒット・ポイントは0ではなく1になる。

アクション

叩きつけ：近接武器攻撃：攻撃＋3、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。
ヒット：4（1d6＋1）［殴打］ダメージ。

レベル別　アイウエオ順呪文一覧

初級呪文（0レベル）

アシッド・スプラッシュ（召喚術）……76
ヴィシャス・モッカリィ（心術）……82
エルドリッチ・ブラスト（力術）……85
ガイダンス（占術）……87
シャレイリ（変成術）……100
ショッキング・グラスプ（力術）……100
スペア・ザ・ダイイング（死霊術）……103
セイクリッド・フレイム（力術）……104
ソーマタージー（変成術）……104
ダンシング・ライツ（力術）……105
チル・タッチ（死霊術）……106
トゥルー・ストライク（占術）……111
ドルイドクラフト（変成術）……113
ファイアー・ボルト（力術）……117
プレスティディジテイション（変成術）……126
プロデュース・フレイム（召喚術）……128
ポイズン・スプレー（召喚術）……128
マイナー・イリュージョン（幻術）……129
メイジ・ハンド（召喚術）……133
メッセージ（変成術）……134
メンディング（変成術）……134
ライト（力術）……135
レイ・オヴ・フロスト（力術）……137
レジスタンス（防御術）……137

1レベル

アイデンティファイ（占術）……75
アニマル・フレンドシップ（心術）……77
アラーム（防御術）……78
アンシーン・サーヴァント（召喚術）……78
イリューソリィ・スクリプト（幻術）……80
インフリクト・ウーンズ（死霊術）……81
エクスペディシャス・リトリート（変成術）……85
エンタングル（召喚術）……85
ガイディング・ボルト（力術）……87
カラー・スプレー（幻術）……88
キュア・ウーンズ（力術）……90
グッドベリー（変成術）……90
グリース（召喚術）……91
クリエイト・オア・デストロイ・ウォーター（変成術）……91
コマンド（心術）……94
コンプリヘンド・ランゲージズ（占術）……97
サイレント・イメージ（幻術）……97
サンクチュアリ（防御術）……97
サンダーウェイヴ（力術）……98
シールド（防御術）……99
シールド・オヴ・フェイス（防御術）……99
ジャンプ（変成術）……100
スピーク・ウィズ・アニマルズ（占術）……102
スリープ（心術）……104
チャーム・パースン（心術）……106
ディヴァイン・フェイヴァー（力術）……106
ディスガイズ・セルフ（幻術）……107
ディテクト・イーヴル・アンド・グッド（占術）……108
ディテクト・ポイズン・アンド・ディジーズ（占術）……108
ディテクト・マジック（占術）……108
バーニング・ハンズ（力術）……114
ハンターズ・マーク（占術）……115
ヒーリング・ワード（力術）……116
ヒディアス・ラフター（心術）……116
ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク（変成術）……117
ヒロイズム（心術）……117
ファインド・ファミリアー（召喚術）……118
フェアリー・ファイアー（力術）……120
フェザー・フォール（変成術）……120
フォールス・ライフ（死霊術）……121
フォッグ・クラウド（召喚術）……121
ブレス（心術）……126
フローティング・ディスク（召喚術）……127
プロテクション・フロム・イーヴル・アンド・グッド（防御術）……127
ベイン（心術）……128
ヘリッシュ・リビューク（力術）……128
マジック・ミサイル（力術）……131
メイジ・アーマー（防御術）……133
ロングストライダー（変成術）……138

2レベル

アーケイニスツ・マジック・オーラ（幻術）……74
アーケイン・ロック（防御術）……74
アシッド・アロー（力術）……76
アニマル・メッセンジャー（心術）……77
インヴィジビリティ（幻術）……80
ウェブ（召喚術）……83
ウォーディング・ボンド（防御術）……83
エイド（防御術）……85
エンスロール（心術）……85
エンハンス・アビリティ（変成術）……85
エンラージ／リデュース（変成術）……86
オーギュリイ（占術）……86
オルター・セルフ（変成術）……86
カーム・エモーションズ（心術）……87
ガスト・オヴ・ウィンド（力術）……88
コンティニュアル・フレイム（力術）……95
サイレンス（幻術）……97
サジェスチョン（心術）……97
シー・インヴィジビリティ（占術）……98
ジェントル・リポウズ（死霊術）……99
シャター（力術）……100
スコーチング・レイ（力術）……101
スパイク・グロウス（変成術）……102
スパイダー・クライム（変成術）……102
スピリチュアル・ウェポン（力術）……103
ゾーン・オヴ・トゥルース（心術）……105
ダークヴィジョン（変成術）……105
ダークネス（力術）……105
ディテクト・ソウツ（占術）……108
ノック（変成術）……113
バークスキン（変成術）……114
パス・ウィズアウト・トレイス（防御術）……114
ヒート・メタル（変成術）……116
ファインド・スティード（召喚術）……118
ファインド・トラップス（占術）……118
ブラー（幻術）……121
ブラインドネス／デフネス（死霊術）……122
ブランディング・スマイト（力術）……122
フレイミング・スフィアー（召喚術）……125
フレイム・ブレード（力術）……125
ブレイヤー・オヴ・ヒーリング（力術）……125
プロテクション・フロム・ポイズン（防御術）……128
ホールド・パースン（心術）……129
マジック・ウェポン（変成術）……130
マジック・マウス（幻術）……131
ミスティ・ステップ（召喚術）……132
ミラー・イメージ（幻術）……132
ムーンビーム（力術）……133
レイ・オヴ・エンフィーブルメント（死霊術）……137
レヴィテート（変成術）……137
レッサー・レストレーション（防御術）……138
ロープ・トリック（変成術）……138
ロケート・アニマルズ・オア・プランツ（占術）……138
ロケート・オブジェクト（占術）……138

3レベル

アニメイト・デッド（死霊術）……78
ヴァンピリック・タッチ（死霊術）……81
ウィンド・ウォール（力術）……82
ウォーター・ウォーク（変成術）……83
ウォーター・ブリージング（変成術）……83
カウンタースペル（防御術）……87
ガシアス・フォーム（変成術）……88
カンジャー・アニマルズ（召喚術）……88
クリエイト・フード・アンド・ウォーター（召喚術）……91
グリフ・オヴ・ウォーディング（防御術）……92
クレアヴォイアンス（占術）……92
コール・ライトニング（召喚術）……93
スティンキング・クラウド（召喚術）……102
スピーク・ウィズ・デッド（死霊術）……103
スピーク・ウィズ・プランツ（変成術）……103
スピリット・ガーディアンズ（召喚術）……103
スリート・ストーム（召喚術）……104
スロー（変成術）……104
センディング（力術）……104
タイニイ・ハット（力術）……105
タンズ（占術）……106
ディスペル・マジック（防御術）……108
デイライト（力術）……109
ノンディテクション（防御術）……113
ビーコン・オヴ・ホープ（防御術）……115
ビストウ・カース（死霊術）……116
ヒプノティック・パターン（幻術）……117
ファイアーボール（力術）……117
ファントム・スティード（幻術）……119
フィアー（幻術）……119
フライ（変成術）……121
プラント・グロウス（変成術）……122
ブリンク（変成術）……124
プロテクション・フロム・エナジー（防御術）……128
ヘイスト（変成術）……128
マジック・サークル（防御術）……130
マス・ヒーリング・ワード（力術）……132
メジャー・イメージ（幻術）……134
メルド・イントゥ・ストーン（変成術）……134
ライトニング・ボルト（力術）……135
リヴィヴィファイ（死霊術）……136
リムーヴ・カース（防御術）……136

4レベル

アーケイン・アイ（占術）……74
アイス・ストーム（力術）……75
ウォール・オヴ・ファイアー（力術）……84
ガーディアン・オヴ・フェイス（召喚術）……87
カンジャー・ウッドランド・ビーイングズ（召喚術）……89
カンジャー・マイナー・エレメンタルズ（召喚術）……90
グレーター・インヴィジビリティ（幻術）……92
コントロール・ウォーター（変成術）……96
コンパルジョン（心術）……96
コンフュージョン（心術）……96
シークレット・チェスト（召喚術）……98
ジャイアント・インセクト（変成術）……100
ストーン・シェイプ（変成術）……102
ストーンスキン（防御術）……102
ディヴィネーション（占術）……107
ディメンジョン・ドア（召喚術）……109
デス・ウォード（防御術）……109
ドミネイト・ビースト（心術）……112
バニッシュメント（防御術）……114
ハリューサナトリ・テレイン（幻術）……114
ファイアー・シールド（力術）……117
ファブリケイト（変成術）……119
ファンタズマル・キラー（幻術）……119
フェイスフル・ハウンド（召喚術）……120
プライヴェート・サンクトゥム（防御術）……121
ブライト（死霊術）……122
ブラック・テンタクルズ（召喚術）……122
フリーダム・オヴ・ムーヴメント（防御術）……123
ポリモーフ（変成術）……129
リジリアント・スフィアー（力術）……136
ロケート・クリーチャー（占術）……138

5レベル

アーケイン・ハンド（力術）……74
アウェイクン（変成術）……76
アニメイト・オブジェクツ（変成術）……77
アンティライフ・シェル（防御術）……79
インセクト・プレイグ（召喚術）……80
ウォール・オヴ・ストーン（力術）……84
ウォール・オヴ・フォース（力術）……84
カンジャー・エレメンタル（召喚術）……89
ギアス（心術）……90
クラウドキル（召喚術）……90
クリエイション（幻術）……91
グレーター・レストレーション（防御術）……92
コーン・オヴ・コールド（力術）……94
コミューン（占術）……94
コミューン・ウィズ・ネイチャー（占術）……94
コンタクト・アザー・プレイン（占術）……94
コンテイジョン（死霊術）……95
シーミング（幻術）……98
スクライング（占術）……101
ツリー・ストライド（召喚術）……106
ディスペル・イーヴル・アンド・グッド（防御術）……107
テレキネシス（変成術）……110
テレパシック・ボンド（占術）……110
テレポーテーション・サークル（召喚術）……110
ドミネイト・パースン（心術）……112
ドリーム（幻術）……113
パスウォール（変成術）……114
ハロウ（力術）……115
プレイナー・バインディング（防御術）……125
フレイム・ストライク（力術）……125
ホールド・モンスター（心術）……129
マス・キュア・ウーンズ（力術）……131
ミスリード（幻術）……132
モディファイ・メモリー（心術）……135
リインカーネイト（変成術）……135
レイズ・デッド（死霊術）……137
レジェンド・ローア（占術）……137

6レベル

アイバイト（死霊術）……75
イレジスティブル・ダンス（心術）……80
インスタント・サモンズ（召喚術）……80
ウィンド・ウォーク（変成術）……82
ウォール・オヴ・アイス（力術）……83
ウォール・オヴ・ソーンズ（召喚術）……84
ガーズ・アンド・ウォーズ（防御術）……86
カンジャー・フェイ（召喚術）……89
クリエイト・アンデッド（死霊術）……91
グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ（防御術）……93
コンティンジェンシィ（力術）……95
サークル・オヴ・デス（死霊術）……97
サンビーム（力術）……98
チェイン・ライトニング（力術）……106
ディスインテグレイト（変成術）……107
トゥルー・シーイング（占術）……111
トランスポート・ヴァイア・プランツ（召喚術）……113
ハーム（死霊術）……114
ヒール（力術）……116
ヒーローズ・フィースト（召喚術）……116
ファインド・ザ・パス（占術）……118
フォービダンス（防御術）……121
フリージング・スフィアー（力術）……122
プレイナー・アライ（召喚術）……124
ブレード・バリアー（力術）……126
フレッシュ・トゥ・ストーン（変成術）……126
プログラムド・イリュージョン（幻術）……127
マジック・ジャー（死霊術）……130
マス・サジェスチョン（心術）……131
ムーヴ・アース（変成術）……133
ワード・オヴ・リコール（召喚術）……138

7レベル

アーケイン・ソード（力術）……74
イセリアルネス（変成術）……79
カンジャー・セレスチャル（召喚術）……89
シクウェスター（変成術）……99
シミュレイクラム（幻術）……100
シンボル（防御術）……101
ディヴァイン・ワード（力術）……106
ディレイド・ブラスト・ファイアーボール（力術）……109
テレポート（召喚術）……110
ファイアー・ストーム（力術）……117
フィンガー・オヴ・デス（死霊術）……119
フォースケイジ（力術）……120

プリズマティック・スプレー（力術）..... 124
プレイン・シフト（召喚術）..... 126
プロジェクト・イメージ（幻術）..... 127
マグニフィセント・マンション（召喚術）..... 130
ミラージュ・アーケイン（幻術）..... 132
リヴァース・グラヴィティ（変成術）..... 136
リザレクション（死霊術）..... 136
リジェネレイト（変成術）..... 136

8レベル

アースクウェイク（力術）..... 75
アニマル・シェイプス（変成術）..... 76
アンティパシー／シンパシー（心術）..... 78
アンティマジック・フィールド（防御術）..... 79
インセンディエリ・クラウド（召喚術）..... 80
グリブネス（変成術）..... 92
クローン（死霊術）..... 93
コントロール・ウェザー（変成術）..... 95
サンバースト（力術）..... 98
デミプレイン（召喚術）..... 109
ドミネイト・モンスター（心術）..... 112
パワー・ワード・スタン（心術）..... 115
フィーブルマインド（心術）..... 119
ホーリィ・オーラ（防御術）..... 129
マインド・ブランク（防御術）..... 130
メイズ（召喚術）..... 133

9レベル

アストラル・プロジェクション（死霊術）..... 76
インプリズンメント（防御術）..... 81
ウィアード（幻術）..... 81
ウィッシュ（召喚術）..... 82
ゲート（召喚術）..... 93
シェイプチェンジ（変成術）..... 99
ストーム・オヴ・ヴェンジャンス（召喚術）..... 102
タイム・ストップ（変成術）..... 105
トゥルー・ポリモーフ（変成術）..... 111
トゥルー・リザレクション（死霊術）..... 112
パワー・ワード・キル（心術）..... 115
フォアサイト（占術）..... 120
プリズマティック・ウォール（防御術）..... 123
マス・ヒール（力術）..... 132
ミーティア・スウォーム（力術）..... 132

レアリティ別　魔法のアイテム一覧

さまざま

アーマー、＋1、＋2、＋3..... 140
アイウーン・ストーン..... 140
ウェポン、＋1、＋2、＋3..... 143
シールド、＋1、＋2、＋3..... 147
スペル・スクロール（呪文の巻物）..... 151
フィギュリーン・オヴ・ワンドラス・パワー..... 160
ベルト・オヴ・ジャイアント・ストレンクス..... 163
ポーション・オヴ・ジャイアント・ストレンクス..... 164
ポーション・オヴ・ヒーリング..... 165
ホーン・オヴ・ヴァルハラ..... 166
ワンド・オヴ・ザ・ウォー・メイジ、＋1、＋2、＋3..... 174
矢弾、＋1、＋2、＋3..... 168

コモン

ポーション・オヴ・クライミング..... 164

アンコモン

アイズ・オヴ・ジ・イーグル..... 141
アイズ・オヴ・チャーミング..... 141
アイズ・オヴ・マイニュート・シーイング..... 141
アダマンティン・アーマー..... 141
アミュレット・オヴ・プルーフ・アゲンスト・ディテクション・アンド・ロケーション..... 142
イムーヴァブル・ロッド..... 143
ウィングド・ブーツ..... 143
ウィンド・ファン..... 143
エヴァースモーキング・ボトル..... 144
エフィシェント・クウィヴァー..... 144
エレメンタル・ジェム..... 144
オイル・オヴ・スリッパリネス..... 144
ガントレッツ・オヴ・オーガ・パワー..... 145
グラヴズ・オヴ・スイミング・アンド・クライミング..... 146
グラヴズ・オヴ・ミサイル・スネアリング..... 146
クローク・オヴ・エルヴンカインド..... 146
クローク・オヴ・ザ・マンタ・レイ..... 146
クローク・オヴ・プロテクション..... 146
ゴーグルズ・オヴ・ナイト..... 147
サークレット・オヴ・ブラスティング..... 147
ジェム・オヴ・ブライトネス..... 147
ジャヴェリン・オヴ・ライトニング..... 147
スタッフ・オヴ・ザ・パイソン..... 148
ストーン・オヴ・グッド・ラック（ラックストーン）..... 150
スリッパーズ・オヴ・スパイダー・クライミング..... 151
ダスト・オヴ・スニージング・アンド・チョーキング..... 152
ダスト・オヴ・ディサピアランス..... 152
ダスト・オヴ・ドライネス..... 152
デカンター・オヴ・エンドレス・ウォーター..... 153
デック・オヴ・イリュージョンズ..... 154
トライデント・オヴ・フィッシュ・コマンド..... 156
パール・オヴ・パワー..... 157
パイプス・オヴ・ザ・スーアーズ..... 157
パイプス・オヴ・ホーンティング..... 158
バッグ・オヴ・トリックス..... 158
バッグ・オヴ・ホールディング..... 159
ハット・オヴ・ディスガイズ..... 159
フィルター・オヴ・ラヴ..... 161
ブーツ・オヴ・エルヴンカインド..... 161
ブーツ・オヴ・ザ・ウィンターランズ..... 161
ブーツ・オヴ・ストライディング・アンド・スプリンギング..... 161
ブルーム・オヴ・フライング..... 162
ブレイサーズ・オヴ・アーチェリー..... 162
ブローチ・オヴ・シールディング..... 162
ヘッドバンド・オヴ・インテレクト..... 163
ペリアプト・オヴ・ウーンド・クロージャー..... 163
ペリアプト・オヴ・ヘルス..... 163
ヘルム・オヴ・コンプリヘンディング・ランゲージズ..... 163
ヘルム・オヴ・テレパシー..... 163
ポーション・オヴ・アニマル・フレンドシップ..... 164
ポーション・オヴ・ウォーター・ブリージング..... 164
ポーション・オヴ・グロウス..... 164
ポーション・オヴ・ポイズン..... 165
ポーション・オヴ・レジスタンス..... 165
ミスラル・アーマー..... 167
メダリオン・オヴ・ソウツ..... 168
ランタン・オヴ・リヴィーリング..... 168
リストラティヴ・オイントメント..... 168
リング・オヴ・ウォーター・ウォーキング..... 169
リング・オヴ・ウォームス..... 169
リング・オヴ・ジャンピング..... 169
リング・オヴ・スイミング..... 170
リング・オヴ・マインド・シールディング..... 171
ロープ・オヴ・クライミング..... 172
ロープ・オヴ・ユースフル・アイテムズ..... 172
ワンド・オヴ・ウェブ..... 173
ワンド・オヴ・シークレッツ..... 174
ワンド・オヴ・マジック・ディテクション..... 175
ワンド・オヴ・マジック・ミサイルズ..... 175

レア

アーマー・オヴ・ヴァルナラビリティ..... 140
アーマー・オヴ・レジスタンス..... 140
アイアン・バンズ・オヴ・バインディング..... 140
アミュレット・オヴ・ヘルス..... 142
アローキャッチング・シールド..... 142
インスタント・フォートレス..... 143
ヴィシャス・ウェポン..... 143
ウィングズ・オヴ・フライング..... 143
エルヴン・チェイン..... 144
オイル・オヴ・イセリアルネス..... 144
キューブ・オヴ・フォース..... 145
グラマード・スタデッド・レザー..... 146
クローク・オヴ・ザ・バット..... 146
クローク・オヴ・ディスプレイスメント..... 146
ケープ・オヴ・ザ・マウンティバンク..... 147
サン・ブレード..... 147
シールド・オヴ・ミサイル・アトラクション..... 147
ジェム・オヴ・シーイング..... 147
ジャイアント・スレイヤー..... 147
スタッフ・オヴ・ウィザリング..... 148
スタッフ・オヴ・ザ・ウッドランズ..... 148
スタッフ・オヴ・スウォーミング・インセクツ..... 149
スタッフ・オヴ・チャーミング..... 149
スタッフ・オヴ・ヒーリング..... 150
ストーン・オヴ・コントローリング・アース・エレメンタルズ..... 150
センサー・オヴ・コントローリング・エア・エレメンタルズ..... 151
ソード・オヴ・ウーンディング..... 151
ソード・オヴ・ライフ・スティーリング..... 152
ダガー・オヴ・ヴェノム..... 152
チャイム・オヴ・オープニング..... 153
ディメンジョナル・シャックルズ..... 153
ドラゴン・スレイヤー..... 156
ネックレス・オヴ・アダプテイション..... 156
ネックレス・オヴ・ファイアーボールズ..... 156
ネックレス・オヴ・プレイヤー・ビーズ..... 157
バーサーカー・アックス..... 157
バッグ・オヴ・ビーンズ..... 158
ハンディ・ハヴァサック..... 159
ビード・オヴ・フォース..... 159
ブーツ・オヴ・スピード..... 161
ブーツ・オヴ・レヴィテーション..... 161
フェザー・トークン..... 161
フォールディング・ボート..... 162
ブレイサーズ・オヴ・ディフェンス..... 162
ブレイジャー・オヴ・コマンディング・ファイアー・エレメンタルズ..... 162
フレイム・タン..... 162
ペリアプト・オヴ・プルーフ・アゲンスト・ポイズン..... 163
ベルト・オヴ・ドワーヴンカインド..... 163
ヘルム・オヴ・テレポーテーション..... 164
ボウル・オヴ・コマンディング・ウォーター・エレメンタルズ..... 164
ポーション・オヴ・ガシアス・フォーム..... 164
ポーション・オヴ・クレアヴォイアンス..... 164
ポーション・オヴ・ディミニュション..... 164
ポーション・オヴ・ヒロイズム..... 165
ポーション・オヴ・マインド・リーディング..... 165
ホースシューズ・オヴ・スピード..... 165
ポータブル・ホール..... 165
ホーン・オヴ・ブラスティング..... 166
マントル・オヴ・スペル・レジスタンス..... 167
メイス・オヴ・スマイティング..... 167
メイス・オヴ・ディスラプション..... 167
メイス・オヴ・テラー..... 168
リング・オヴ・Xレイ・ヴィジョン..... 168
リング・オヴ・アニマル・インフルエンス..... 168
リング・オヴ・イヴェイジョン..... 168
リング・オヴ・ザ・ラム..... 169
リング・オヴ・スペル・ストアリング..... 170
リング・オヴ・フェザー・フォーリング..... 170
リング・オヴ・フリー・アクション..... 170
リング・オヴ・プロテクション..... 171
リング・オヴ・レジスタンス..... 171
ロープ・オヴ・アイズ..... 171
ロープ・オヴ・エンタングルメント..... 172
ロッド・オヴ・ルーラーシップ..... 173
ワンド・オヴ・エネミー・ディテクション..... 174
ワンド・オヴ・バインディング..... 174
ワンド・オヴ・パラリシス..... 174
ワンド・オヴ・ファイアーボールズ..... 174
ワンド・オヴ・フィアー..... 174
ワンド・オヴ・ライトニング・ボルツ..... 175
ワンド・オヴ・ワンダー..... 175

ヴェリー・レア

アニメイテッド・シールド..... 141
アミュレット・オヴ・ザ・プレインズ..... 142
アロー・オヴ・スレイング..... 142
イフリート・ボトル..... 143
オイル・オヴ・シャープネス..... 144
オースポウ..... 144
カーペット・オヴ・フライング..... 145
キャンドル・オヴ・インヴォケーション..... 145
クリスタル・ボール..... 146
クローク・オヴ・アラクニダ..... 146
シミター・オヴ・スピード..... 148
スタッフ・オヴ・サンダー・アンド・ライトニング..... 149
スタッフ・オヴ・ストライキング..... 149
スタッフ・オヴ・パワー..... 150
スタッフ・オヴ・ファイアー..... 150
スタッフ・オヴ・フロスト..... 150
スペルガード・シールド..... 151
ソード・オヴ・シャープネス..... 152
ダンシング・ソード..... 153
デーモン・アーマー..... 153
トウム・オヴ・アンダスタンティング..... 156
トウム・オヴ・クリア・ソウト..... 156
トウム・オヴ・リーダーシップ・アンド・インフルエンス..... 156
ドラゴン・スケイル・メイル..... 156
ドワーヴン・スロウアー..... 156
ドワーヴン・プレート..... 156
ナイン・ライヴズ・スティーラー..... 156
バッグ・オヴ・ディヴァウアリング..... 157
プレート・アーマー・オヴ・イセリアルネス..... 162
フロスト・ブランド..... 162
ヘルム・オヴ・ブリリアンス..... 163
ポーション・オヴ・インヴィジビリティ..... 164
ポーション・オヴ・スピード..... 164
ポーション・オヴ・フライング..... 165
ホースシューズ・オヴ・ア・ゼファー..... 165
マーヴェラス・ピグメンツ..... 166
マニュアル・オヴ・クイックネス・オヴ・アクション..... 166
マニュアル・オヴ・ゲインフル・エクササイズ..... 166
マニュアル・オヴ・ゴーレムズ..... 167
マニュアル・オヴ・ボディリー・ヘルス..... 167
ミラー・オヴ・ライフ・トラッピング..... 167
リング・オヴ・シューティング・スターズ..... 170
リング・オヴ・テレキネシス..... 170
リング・オヴ・リジェネレーション..... 171
ロープ・オヴ・シンティレイティング・カラーズ..... 171
ロープ・オヴ・スターズ..... 171
ロッド・オヴ・アブソープション..... 172
ロッド・オヴ・アラートネス..... 172
ロッド・オヴ・セキュリティ..... 173
ワンド・オヴ・ポリモーフ..... 174

レジェンダリー

アーマー・オヴ・インヴァルナラビリティ..... 140
アイアン・フラスク..... 140
アパレイタス・オヴ・ロブスター..... 141
ウェル・オヴ・メニー・ワールズ..... 143
ヴォーパル・ソード..... 144
キュービック・ゲート..... 145
スカラベ・オヴ・プロテクション..... 148
スタッフ・オヴ・ザ・マギ..... 148
スフィアー・オヴ・アナイアレイション..... 150
ソヴリン・グルー..... 151
タリスマン・オヴ・アルティメット・イーヴル..... 152
タリスマン・オヴ・ザ・スフィアー..... 152
タリスマン・オヴ・ピュア・グッド..... 153
ディフェンダー..... 153
デック・オヴ・メニー・シングズ..... 154
ハンマー・オヴ・サンダーボルツ..... 159
ホーリィ・アヴェンジャー..... 166
ユニヴァーサル・ソルヴェント..... 168
ラック・ブレード..... 168
リング・オヴ・インヴィジビリティ..... 169
リング・オヴ・エレメンタル・コマンド..... 169
リング・オヴ・ジン・サモニング..... 170
リング・オヴ・スペル・ターニング..... 170
リング・オヴ・スリー・ウィッシズ..... 170
ロープ・オヴ・ジ・アーチマギ..... 171
ロッド・オヴ・ロードリィ・マイト..... 173

ライセンスに関する表記

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or coadaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000,
Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

フィフスエディションRPG　コア・ルール；Copyright 2022, 株式会社ホビージャパン

END OF LICENSE

2024/03/15　更新版