

## ドゥーム

### [Doom](#) / 災難

**系統** 死霊術 [ 恐怖, 精神作用 ] ; **呪文レベル** クレリック4

**発動時間** 1標準アクション

**構成要素** 音声, 動作, 信仰

**距離** 中距離 ( 100フィート + 10フィート / レベル )

**目標** 生きているクリーチャー1体

**持続時間** 1分 / レベル

**セービング・スロー** 意志・無効 ; **呪文抵抗** 可

この呪文は対象1体の心に、恐ろしい脅威の感覚を植えつけ、[怯え状態](#)にする。

## トゥルー・シーイング

### [True Seeing](#) / 真実の目

**系統** 占術 ; **呪文レベル** ウィザード / ソーサラー6, クレリック5, ドルイド7

**発動時間** 1標準アクション

**構成要素** 音声, 動作, 物質 ( 250gpの価値のある眼軟膏 )

**距離** 接触

**目標** 接触したクリーチャー

**持続時間** 1分 / レベル

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

術者は対象に、ありとあらゆるものの真の姿を見ぬく能力を与える。対象は通常の闇と魔法の間を見通し、魔法によって隠された隠し扉に気づき、[ブラー](#)や[ディスプレイスメント](#)の影響下にあるクリーチャーや物体の正確な位置を知り、[不可視状態](#)のクリーチャーや物体を通常通り見ることができ、幻術を見破り、変身・変化・変成させられたものの真の姿を見抜く。さらに対象は視覚をエーテル界に合わせることもできる ( ただし異次元空間を覗くことはできない ) 。[トゥルー・シーイング](#)によって与えられる視力で見える範囲は120フィートである。

[トゥルー・シーイング](#)で固体の向こう側を見通すことはできない。エクス線視力やそれに類する能力を与えるわけではないのだ。霧などによる視認困難を解消することもない。[トゥルー・シーイング](#)は見る者が、魔法によらない変装を見破ったり、単に隠れているだけのクリーチャーを見つけたり、魔法によらない手段で隠された隠し扉に気付いたりする助けにはならない。さらに、既知の魔法によってこの呪文の効果をこれ以上強化することはできない。従って、[クリスタル・ボール](#)を通じて、あるいは、[クレアオーディエンス / クレアヴォイアンス](#)と組み合わせて [トゥルー・シーイング](#)を使うことはできない。

## トゥルー・ストライク

### [True Strike](#) / 百発百中

**系統** 占術 ; **呪文レベル** ウィザード / ソーサラー1

**発動時間** 1標準アクション

**構成要素** 音声, 焦点 ( 弓術の的をかたどった小さな木製のレプリカ )

**距離** 自身

**目標** 術者

**持続時間** 本文参照

術者は自分の次の攻撃の間に、直後の未来に対する一時的かつ直観的な洞察力を得る。術者の次の1回の攻撃ロールは ( 次のラウンドが終了する前に行なわれれば ) + 20の洞察ボーナスを得る。さらに、術者は視認困難な目標に対する攻撃に適用される失敗確率の作用を受けない。

## トゥルー・リザレクション

### [True Resurrection](#) / 完全蘇生

**系統** 召喚術 ( 治癒 ) ; **呪文レベル** クレリック9

**発動時間** 10分

**構成要素** 音声, 動作, 物質, 信仰 ( 25,000gpの価値のあるダイヤモンド )

[レイズ・デッド](#)と同様だが、クレリックは術者レベル×10年前までに死んだクリーチャーを蘇生させることができる。この呪文は肉体が完全に破壊されたクリーチャーでも、術者が何らかの方法で死者を正確に指定できるなら ( 死者の生まれた日時と場所、あるいは死んだ日時と場所を列挙するのが一般的な方法である ) 、生き返らせることができる。

呪文が完成すれば、クリーチャーは即座に、負のレベルを被ったり ( または【耐久力】ポイントを失ったり ) 、死亡したときに維持していた準備した全ての呪文を失ったりすることなく、ヒット・ポイントも気力も健康も完全に回復する。

術者は [ 即死 ] 効果によって殺された者や、[アンデッド・クリーチャー](#)にされ、しかる後に滅ぼされた者をも生き返らせることができる。また、エレメンタルや来訪者を蘇生させることすらできる。だが人造クリーチャーやアンデッド・クリーチャーを蘇生させることはできない。

[トゥルー・リザレクション](#)でも老衰によって死亡したクリーチャーを生き返らせることはできない。

## ドミネイト・アニマル

[Dominate Animal](#) / 動物支配

**系統** 心術（強制）[精神作用]；**呪文レベル** ドルイド3

**発動時間** 1ラウンド

**構成要素** 音声、動作

**距離** 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

**目標** 動物1体

**持続時間** 1ラウンド/レベル

**セーヴィング・スロー** 意志・無効；**呪文抵抗** 可

この呪文により、術者は動物1体に心術をかけ、単純な命令（「攻撃せよ」「とってこい」「走れ」等）により指図できるようになる。自殺的あるいは自滅的な命令（ドミネイトされた動物よりサイズ分類が2段階以上大きいクリーチャーを攻撃しろというのも含む）は単に無視される。

ドミネイト・アニマルは術者と対象のクリーチャーの間に精神的なつながりを作り出す。対象の動物がこの呪文の距離内にある限り、言葉を発することなく心の中で命じるだけで指図できる。対象の動物を制御するには、相手が見えている必要はない。術者はその動物のしているものが直接見えたり、聞いているものが直接聞こえたりするわけではないが、相手がどんな目にあっているかはわかる。術者は術者自身の知力をもとにして動物に指図を与えているのだから、くだんの動物は、普通なら理解もできないような行動まで実行できるようになる。たとえば前足や口で物体を操作することも可能である。普通、術者は動物の制御だけに精神集中している必要はないが、その動物が普通ではできないようなことをやらせる場合、精神集中が必要になる。指示内容を変更したり、支配しているクリーチャーに新たな命令を与えることは、“呪文を向け直す”のに相当し、従って移動アクションである。

## ドミネイト・パーソン

[Dominate Person](#) / 人物支配

**系統** 心術（強制）[精神作用]；**呪文レベル** ウィザード/ソーサラー5、バード4

**発動時間** 1ラウンド

**構成要素** 音声、動作

**距離** 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

**目標** 人型生物1体

**持続時間** 1日/レベル

**セーヴィング・スロー** 意志・無効；**呪文抵抗** 可

術者は対象の精神との間に作り出すテレパシー的なつながりを通じて、あらゆる人型生物の行動を制御できる。

術者と対象が同じ言語を知っているなら、術者は相手を、相手の能力の範囲内でおおむね自分の望む通りに行動させることができる。同じ言語を1つも知らないなら、ごく初歩的な命令を与えることしかできない。「あっちへ行け」「こっちへ来い」「じっと立っている」「戦え」等である。術者には対象がどんな目にあっているかはわかるが、対象のしているものが直接見えたり、聞いているものが直接聞こえたりするわけではないし、対象が術者に対してテレパシーによって意思疎通できるわけでもない。

いったん術者が支配したクリーチャーに命令を下すと、そのクリーチャーは日々の生存に必要なもの（睡眠、食事など）を除く他のありとあらゆる活動に優先して、その命令を遂行しようと試み続ける。このように活動パターンが狭まるため、（DC25ではなく）DC15に対する [真意看破](#) 判定に成功すれば、対象の行動が心術効果の影響下にあると知ることができる（[真意看破](#) 技能の解説を参照）。

命令内容を変更したり、支配しているクリーチャーに新たな命令を与えることは移動アクションである。

呪文に精神を集中（標準アクション）することで、術者は対象がすべての知覚を用いて感じ取り、解釈した感覚を受け取ることができるが、それでも、対象は術者と意思疎通を行なうことはできない。術者は実際に対象の目を通して見るわけではないので、自分自身がその場所にいるほど鮮明に知覚できるわけではないが、それでも何が起きているのかについて、かなりの情報を得ることができる。

対象はこの制御に逆らおうとするし、自分の本性に反する行動をするように強制された対象は+2のボーナスを得て、改めてセーヴィング・スローを行なうことができる。明らかに自殺的な命令は実行されない。一度制御が確立してしまえば、術者と対象が同じ次元界にいる限り、対象を制御できる距離は無限である。対象を操るには、相手が見えている必要はない。

術者が毎日少なくとも1ラウンドをこの呪文への精神集中に費やさなければ、対象は支配を脱するための、新たなセーヴィング・スローを行なうことができる。

対象に [プロテクション・フロム・イーヴル](#) やそれに類する呪文がかかれば、術者は対象を操ることも、テレパシー的なつながりを使用することもできなくなる。ただし、そうした効果によって自動的に解呪されるわけでもない。

## ドミネイト・モンスター

[Dominate Monster](#) / 怪物支配

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

**目標** クリーチャー1体

[ドミネイト・パーソン](#) と同様だが、この呪文はクリーチャーの種別によって制限されない。

## トラップ・ザ・ソウル

[Trap the Soul](#) / 魂の牢獄

**系統** 召喚術（招来）；**呪文レベル** ウィザード/ソーサラー8

**発動時間** 1標準アクションあるいは本文参照

**構成要素** 音声、動作、物質（捕らえようとするクリーチャーのヒット・ダイスごとに1,000gpの価値のある宝石1つ）

**距離** 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

**目標** クリーチャー1体

**持続時間** 永続；本文参照

**セーヴィング・スロー** 本文参照；**呪文抵抗** 可；本文参照

トランプ・ザ・ソウルは1体のクリーチャーの生命力とその物質的肉体を宝石の中に閉じ込める。宝石は捕らわれた存在を宝石が壊れるまで永久にその中に閉じ込める。宝石が壊れると、生命力は解放され、その肉体も再構成される。捕らわれたクリーチャーが他の次元界からやって来た強力なクリーチャーである場合、これを解放する者は、クリーチャーに対して、解放の代償として1つの奉仕を解放直後に行なうことを要求することができる。そうでない場合、捕らわれていた宝石が壊れれば、クリーチャーは解放される。

どちらのバージョンを選ぶかによって、この呪文は以下の2つのうちどちらかの方法で作動する。

**呪文完成型**：第一に、この呪文は標準アクションとして最後の言葉を唱えることで、あたかも術者が対象に通常通り呪文を発動したかのように完成させることができる。この場合、対象は効果を免れるために呪文抵抗（あれば）と意志セーブを行なうことができる。クリーチャーの名前も唱えられた場合、呪文抵抗はあっても無視され、セーブDCは2上昇する。セーブか呪文抵抗のいずれかに成功すれば、宝石は砕け散る。

**作動体型**：第二の方法はさらに油断ならないものである。というのも、こちらは対象を欺いて呪文の最後の言葉を彫り込んだ作動体となる物体を受け取らせ、自動的にそのクリーチャーの魂を宝石の中に捕らえてしまうものだからである。この方法を使うには、宝石に呪文をかける際にクリーチャーの名前と作動させるための言葉の両方を作動体となる物体に彫り込んでおかなければならない。**シンパシー**の呪文を作動体となる物体にかけておくこともできる。対象が作動体となる物体を拾い上げたり受け取ったなら即座に、その生命力は呪文抵抗やセーブの恩恵を得られずに自動的に宝石の中へと捕らわれてしまう。

## トランスフォーメーション

**Transformation** / 資質変換

**系統** 変成術；**呪文レベル** ウィザード/ソーサラー6

**発動時間** 1標準アクション

**構成要素** 音声、動作、物質（術者が飲むポーション・オヴ・ブルズ・ストレンクス。このポーションの効果は呪文の効果に含まれている）

**距離** 自身

**目標** 術者

**持続時間** 1ラウンド/レベル

術者はより強く、より頑丈で、より素早く、より戦闘の技量に長けた戦闘マシンとなる。術者の思考傾向も変わって戦闘を楽しむようになり、呪文は魔法のアイテムから発動することすら不可能になる。

術者は【筋力】と【敏捷力】と【耐久力】への+4強化ボーナス、ACへの+4外皮ボーナス、頑健セーブへの+5技量ボーナス、すべての単純武器と軍用武器への《習熟》を得る。基本攻撃ボーナスは術者のキャラクター・レベルに等しくなる（これにより複数回攻撃が可能になることもある）。

一方、術者は呪文発動能力を失う。spell activation 型（訳注：spell trigger、呪文解放型のこと？）や呪文完成型の魔法のアイテムを使用する能力までも失う。それはあたかも、一切の呪文がもはや術者のクラスの呪文リストに入っていないかのようなものである。

## トランスポート・ヴァイア・プランツ

**Transport via Plants** / 植物渡り

**系統** 召喚術（瞬間移動）；**呪文レベル** ドルイド6

**発動時間** 1標準アクション

**構成要素** 音声、動作

**距離** 無限

**目標** 術者、および接触した物体または他の接触した同意するクリーチャー

**持続時間** 1ラウンド

**セーヴィング・スロー** 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は（術者と同じサイズ分類以上の）普通の植物の中へ入り、同じ種類の別の植物へと、その2つの植物の間の距離がどれだけであろうと1ラウンドで跳び越えて行ける。その植物は生きているものでなければならない。行き先となる植物は術者のよく知っているものである必要はない。特定の種類の行き先植物の位置についてよく知らない場合、術者は単に方向と距離を指定すればよく、トランスポート・ヴァイア・プランツの呪文は術者を指定した場所に可能な限り近いところに連れて行く。特定の行き先植物を指定したが、その植物が生きているものでなかった場合、呪文は失敗し、術者は入口植物から排出される。

術者は合計重量が自分の最大過重までの物品を運んでゆくことができる。また、術者レベル3レベルごとに1体の、同意する中型または小型サイズのクリーチャー（と、その最大過重までの物品）、ないしそれに相当するもの（後述）を連れてゆくことができる。大型クリーチャーは中型クリーチャー2体相当、超大型クリーチャーは中型クリーチャー4体相当、等々と勘定する。この呪文により移送される全クリーチャーは互いの体に接触しており、うち1体以上が術者と接触していなければならない。

この呪文を使って植物クリーチャーから植物クリーチャーへの移動を行なうことはできない。

中に入っている間に植物が破壊された場合、術者は死ぬ。術者といっしょに旅しているクリーチャーがいた場合、みな死ぬ。そして死体や運んでいた物品はみな植物の外に排出される。

## トランスミュート・マッド・トゥ・ロック

[Transmute Mud to Rock](#) / 泥を岩に

系統 変成術 [ 地 ] ; **呪文レベル** ウィザード / ソーサラー5、ドルイド5

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質 / 信仰 ( 砂、石灰、水 )

距離 中距離 ( 100フィート + 10フィート / レベル )

効果範囲 一辺10フィートの立方体2個ぶん / レベルまで ( 自在 )

持続時間 永続

**セーヴィング・スロー** 本文参照 ; **呪文抵抗** 不可

この呪文は通常の泥や流砂を、それがどれほどの深さであろうと、永久に柔らかい石 ( 砂岩かそれに類する鉱物 ) へと変える。泥の中にいたクリーチャーは効果範囲が固化して石となる前に脱出するために反応セーブを行なうことができる。

トランスミュート・マッド・トゥ・ロックは [トランスミュート・ロック・トゥ・マッド](#) を相殺し、解呪する。

## トランスミュート・メタル・トゥ・ウッド

[Transmute Metal to Wood](#) / 金属を木に

系統 変成術 ; **呪文レベル** ドルイド7

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 長距離 ( 400フィート + 40フィート / レベル )

効果範囲 半径40フィートの爆発内の金属製の物体すべて

持続時間 瞬間

**セーヴィング・スロー** 不可 ; **呪文抵抗** 可 ( 物体 ; 本文参照 )

この呪文により、術者は効果範囲内のすべての金属製の物体を木製のものに変えることができる。クリーチャーが運搬している武器、防具、その他の金属製の物体も作用を受ける。金属製の魔法の物体は事実上、この呪文に対して20 + 術者レベルの呪文抵抗を有する。アーティファクトを変成することはできない。金属から木に変えられてしまった武器は攻撃とダメージのロールに - 2のペナルティを被る。金属から木に変えられてしまった鎧はACへのボーナスが2減少する。この呪文によって変化した武器は攻撃ロールで出目が1か2であれば砕け、壊れてしまう。この呪文によって変化した鎧は攻撃ロールの出目が19か20で命中を受けた場合、そのたびごとにACボーナスをさらに1点ずつ失う。

[ウィッシュ](#)、[ミラクル](#)、[リミテッド・ウィッシュ](#) などの呪文やそれに類する魔法のみが変成された物体を金属の状態へと戻すことができる。

## トランスミュート・ロック・トゥ・マッド

[Transmute Rock to Mud](#) / 岩を泥に

系統 変成術 [ 地 ] ; **呪文レベル** ウィザード / ソーサラー5、ドルイド5

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質 / 信仰 ( 土と水 )

距離 中距離 ( 100フィート + 10フィート / レベル )

効果範囲 一辺10フィートの立方体2個ぶん / レベルまで ( 自在 )

持続時間 永続 ; 本文参照

**セーヴィング・スロー** 本文参照 ; **呪文抵抗** 不可

この呪文はありとあらゆる種類の ( 切り出されたり加工されたりしていない ) 自然の岩を、同じ体積の泥に変える。この呪文がたとえば大岩に対して使用されたなら、その大岩は融け崩れて泥となる。この呪文は、魔法の石や魔法のかかった石には作用しない。できた泥の深さが10フィートを超えることはない。空中浮揚や飛行などで泥から離れるすべを持たないクリーチャーは腰か胸の深さまで沈み、移動速度は5フィートに下がり、攻撃ロールとACに - 2のペナルティを被る。立ち木やそれに準ずるものを泥の上に倒せば、その上に上がったクリーチャーは沈まずにすむ。泥の底に足をつけて歩けるだけの大きさのあるクリーチャーは、泥に覆われた範囲を移動速度5フィートで渡ることができる。

トランスミュート・ロック・トゥ・マッドが洞窟やトンネルの天井にかけられた場合、泥は床に落下し、深さ5フィートのぬかるみとなる。たとえば、10レベルの術者は一辺10フィートの立方体20個ぶんを泥に変えることができる。床に広がると、この泥は一辺10フィートの正方形40個ぶんの範囲を深さ5フィートで覆う。落ちてくる泥と、その後発生する落盤のため、対象となった範囲の真下にいたものはすべて8d6ポイントの殴打ダメージを被る。反応セーブに成功したものはその半分のダメージを被る。

城や大きな石造りの建物はたいていこの呪文の効果を受けない、というのも、トランスミュート・ロック・トゥ・マッドは加工された石には効果がないし、そうした建物の基礎を掘り崩すほど深くまでは届かないからである。しかし、小さな建物や建造物はしばしば浅い基礎の上に立っており、この呪文で損害を与えたり、部分的に倒壊させたりできる。

泥は [ディスペル・マジック](#) に成功するか、[トランスミュート・マッド・トゥ・ロック](#) の呪文で材質を元に戻すまでそのままである ( 材質が元に戻ったとしても、形まで元に戻るとは限らない )。水分が蒸発するので、何日かたてば泥から普通の土になる。正確にどのくらいかかるかは、太陽や風にどのくらいあたるか、自然の水はけがどの程度かによる。

トランスミュート・ロック・トゥ・マッドは [トランスミュート・マッド・トゥ・ロック](#) を相殺し、解呪する。

## ドリーム

[Dream](#) / 夢のたより

**系統** 幻術（惑乱） [ 精神作用 ] ; **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー5、バード5

**発動時間** 1分

**構成要素** 音声、動作

**距離** 無限

**目標** 接触した生きているクリーチャー1体

**持続時間** 本文参照

**セーヴィング・スロー** 不可 ; **呪文抵抗** 可

術者、あるいは術者が接触した使者は、他の者に夢のかたちで伝言を送ることができる。呪文の開始時点で、術者は夢の受け手を名前か、誰を指すのかはっきりわかる称号を挙げて指定しなければならない。次に使者はトランス状態に入り、受け手の夢のなかに現れて伝言を届ける。伝言はどれだけ長くても構わず、受け手は目を覚ました後も伝言を完全に憶えている。この通信は一方通行である。受け手は質問をしたり、情報提供したりできず、また、使者が受け手の夢を観察して情報を得るなどということもできない。

伝言を届けてしまったら、使者の精神は即座に元の肉体に戻る。この呪文の持続時間は、使者が受け手の夢のなかに入り、伝言を届けるのにかかる時間である。

呪文の開始時点で夢の受け手が起きていたら、使者は目を覚まして呪文を終わりにするか、トランス状態のままいるかを選ぶことができる。使者は受け手が眠るまでトランス状態のままいて、相手が眠ったら通常通りに夢の中に入って伝言を届けることができる。トランス状態にある使者に何らかの邪魔が入ったら、使者は目を覚まし、呪文は終了する。

眠らないクリーチャーや、夢を見ることのないクリーチャーに、この呪文を使って接触することはできない。

トランス状態にある間、使者は自分の肉体の周囲の環境やそこで行なわれている活動には気付かない。トランス状態にある間は、肉体的にも精神的にも無防備である（たとえば、セーヴィング・スローには必ず失敗する）。