

レイ・オヴ・イグゾースション

[Ray of Exhaustion](#) / 過労光線

系統 死霊術； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー3

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（汗1滴）

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

効果 光線

持続時間 1分/レベル

セービング・スロー 頑健・不完全；本文参照； 呪文抵抗 可

黒い光線が術者の伸ばした指から放たれる。目標に光線を当てるためには、術者は遠隔接触攻撃に成功しなければならない。対象は即座に [過労状態](#) となり、呪文の持続時間の間、その状態のままとなる。頑健セーブに成功したクリーチャーは [疲労状態](#) になるだけで済む。

その場合でも、すでに [疲労状態](#) であったなら、[過労状態](#) となる。

この呪文は、すでに [過労状態](#) のクリーチャーには効果がない。通常の [過労状態](#) や [疲労状態](#) と異なり、この効果は呪文の持続時間が切れれば直ちに終了する。

レイ・オヴ・エンフィーブルメント

[Ray of Enfeeblement](#) / 衰弱光線

系統 死霊術； 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、動作

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

効果 光線

持続時間 1ラウンド/レベル

セービング・スロー 頑健・半減； 呪文抵抗 可

輝く光線が術者の手から放たれる。目標に光線を当てるためには、術者は遠隔接触攻撃に成功しなければならない。対象は【筋力】に1d6+術者レベル2レベルごとに1（最大1d6+5）ポイントに等しいペナルティを被る。対象の【筋力】が1未満になることはない。頑健セーブに成功したなら、このペナルティは半分になる。このペナルティは同じ呪文によっては累積せず、最も高いものを適用する。

レイ・オヴ・フロスト

[Ray of Frost](#) / 冷気光線

系統 力術[冷気]； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー0

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

効果 光線

持続時間 瞬間

セービング・スロー 不可； 呪文抵抗 可

凍えるような空気と氷の光線が術者の伸ばした指先から発射される。目標にダメージを与えるためには、術者は光線で遠隔接触攻撃に成功しなければならない。この光線は1d3ポイントの[冷気]ダメージを与える。

レイジ

[Rage](#) / 激怒

系統 心術（強制）[精神作用]； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー3、バード2

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 中距離（100フィート+10フィート/レベル）

目標 同意する生きているクリーチャー1体/3レベル、ただしそのうちのどの2体をとっても30フィート以内の距離に収まっていないなければならない

持続時間 精神集中+1ラウンド/レベル（解除可）

セービング・スロー 不可； 呪文抵抗 可

この呪文が作用したクリーチャーはそれぞれ、【筋力】と【耐久力】に+2の士気ボーナス、意志セーブに+1の士気ボーナス、ACに-2のペナルティを得る。それ以外、この効果はバーバリ안의激怒能力（P.43参照）と同様だが、この呪文による激怒の終了時に対象が [疲労状態](#) になることはない。

レイズ・デッド

[Raise Dead](#) / 死者の復活

系統 召喚術（治癒）； 呪文レベル クレリック5

発動時間 1分

構成要素 音声、動作、物質（5,000gpの価値のダイヤモンド）、信仰

距離 接触

目標 接触した死んでいるクリーチャー

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；本文参照； 呪文抵抗 可（無害）

術者は死亡したクリーチャーを生き返らせる。術者は、術者レベルごとに1日前までに死んだクリーチャーしか復活させることはできない。さらに、対象の魂が自由であって、生き返ることに同意していなければならない。対象の魂が生き返ることに同意しなければ、この呪文は働かない。従って、生き返ることを望んでいる対象はセーヴィング・スローを行なわない。

死から生き返ることは苦しい体験である。この呪文の対象は復活する際に、あたかも生命力を吸収するクリーチャーの攻撃を受けたかのように恒久的な負のレベルを2レベル負う。対象が1レベルである場合、レベルを失うのではなく、【耐久力】を2ポイント吸収される（これによって【耐久力】が0以下になってしまうようなら、そのクリーチャーは復活することができない）。呪文を準備していたキャラクターが死んだ場合、復活した際に、どの呪文も50%の確率で失う可能性がある。呪文を使用するが、呪文を準備しないタイプのクリーチャー（ソーサラーなど）は、レベルを失うことで呪文スロットを失うのに加えて、どの未使用呪文スロットも50%の確率で、あたかも呪文を発動するために使ってしまったかのように失う可能性がある。

復活したクリーチャーは、その時点でのヒット・ダイス数に等しい点数のヒット・ポイントを有する。ダメージを受けて0になっていた能力値があれば、すべて1になる。通常の毒と通常の病気は対象を復活させる過程の中で治療されるが、魔法の病気と呪いが解除されることはない。呪文は致命傷とほとんどの種類の致命的な損害を修復するが、復活させようとするクリーチャーの肉体は完全に残っていないとてはならない。そうでない場合、欠けた部位はそのクリーチャーが生き返っても欠けたままとなる。どのようなかたちであれ、この呪文が死亡したクリーチャーの装備や所持品に作用することはない。

アンデッド・クリーチャーにされたり、[即死]効果で殺されたクリーチャーをこの呪文で生き返らせることはできない。人造、エレメンタル、来訪者、アンデッド・クリーチャーを復活させることはできない。この呪文は老衰のために死んだクリーチャーを生き返らせることはできない。

レインボー・パターン

[Rainbow Pattern](#) / 虹の紋様

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

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声（バードのみ）、動作、物質（ひとかけらの燐）、焦点（水晶のプリズム）；本文参照

距離 中距離（100フィート+10フィート/レベル）

効果 半径20フィートに拡散する色とりどりの光

持続時間 精神集中+1ラウンド/レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効； 呪文抵抗 可

からまり合った輝く虹色の模様の中にいるものを [恍惚状態](#) にする。レインボー・パターンは最大で24ヒット・ダイスぶんのクリーチャーを [恍惚状態](#) にする。最初に最もHDの低いクリーチャーに作用する。同じHDのクリーチャーの中では、まず呪文の起点に最も近いものに作用する。作用を受けたクリーチャーの中でセーブに失敗したものは、この模様によって [恍惚状態](#) となる。

簡単な身振りを行なうことで（フリー・アクション）、術者は（呪文の起点を移動させることで）レインボー・パターンを毎ラウンド30フィートまで移動させることができる。[恍惚状態](#) のクリーチャーは全員、呪文の効果範囲内に入ったり留まったりしようとして、虹色の光について行く。[恍惚状態](#) のクリーチャーが拘束され、この模様から引き離された場合でも、そのクリーチャーは模様をあとを追おうとする。模様が対象を危険な場所へと連れて行こうとした場合、[恍惚状態](#) のクリーチャーはそれぞれ2回目のセーブを行なうことができる。光への視界が完全に遮断されてしまった場合、光を見ることのできないクリーチャーにはそれ以降、作用しなくなる。

この呪文は視覚を持たない（または失っている）クリーチャーには作用しない。

レヴィテート

[Levitate](#) / 空中浮揚

系統 変成術； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー2

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（革で作った輪か、カップの形に曲げた金の針金）

距離 自身あるいは近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

目標 術者あるいは同意するクリーチャー1体か物体1つ（合計重量100ポンド/レベルまで）

持続時間 1分/レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可； 呪文抵抗 不可

レヴィテートによって、術者は自分自身や他のクリーチャー、物体を望む通りに上下に移動させることができる。クリーチャーはレヴィテートされることに同意していなければならないし、物体は装備中でないものか、同意するクリーチャーの所持品でなくてはならない。術者は思考によって指示を行ない、対象を上下に毎ラウンド20フィートまで移動させることができる。このように指示を行なうことは移動アクションである。術者は対象を水平に移動させることはできないが、対象はたとえば、崖の表面を這ったり、天井を押し下りすることで横方向に（普通は基本移動速度の半分で）移動できる。

レヴィテート中のクリーチャーが近接武器や遠隔武器で攻撃すると、どんどんと姿勢不安定になっていく。最初の攻撃には攻撃

ルールに - 1のペナルティがつき、次の攻撃には - 2というように、最大 - 5までペナルティが着く。1全ラウンドを費やして安定させれば、そのクリーチャーは再び - 1のペナルティから始めることができる。

レジェンド・ローア

[Legend Lore](#) / 伝説知識

系統 占術； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー6、バード4

発動時間 本文参照

構成要素 音声、動作、物質（250gpの価値のある香）、焦点（各50gpの価値の象牙4つ）

距離 自身

目標 術者

持続時間 本文参照

レジェンド・ローアを使えば、術者は重要な人物や場所、物品の伝説を知ることができる。その人物や物品が手近にあったり、術者が問題の場所にいたりする場合、発動時間は1d4×10分しかかからない。術者がその人物、物品、場所についての詳しい情報を知っているだけであれば、発動時間は1d10日かかり、得られる情報もさほど完璧でなかったり射ていなかったりする（ただし、それでもしばしばその人物や場所、物品を見つけるのに役に立つ重要な情報が得られ、次回はもっとよいレジェンド・ローアが行なえるようになるものである）。術者が噂に聞いたことがあるだけであれば、発動時間は2d6週間かかり、得られる情報もあいまいで、不完全である（ただし、それでもしばしばより詳しい情報が得られ、次回はもっとよいレジェンド・ローアが行なえるようになるものである）。

発動の間、術者は食事や睡眠などの日課以外の活動に従事することはできない。完了すれば、この占術呪文により、その人物や場所、物品に関する伝説が（もしあれば）術者の心の中に浮かんでくる。これは現在でも知られている伝説かも知れず、今では忘れ去られている伝説かも知れず、今まで一般に知られたことが一度もない情報ですらあるかも知れない。その人物や場所、物品が伝説上の重要性を持たないものであれば、術者が情報を得ることはない。大まかに言って、11レベル以上のキャラクターは“伝説の人物”である。また、彼らが戦ったクリーチャー、彼らが使った主な魔法のアイテム、彼らの偉業がなされた場所の類も同様である。

レジスタンス

[Resistance](#) / 抵抗力

系統 防御術； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー0、クレリック0、ドルイド0、バード0、パラディン1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質 / 信仰（ミニチュアの外套）

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1分

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）； 呪文抵抗 可（無害）

術者は対象に、対象を害から守る魔法エネルギーを付与し、セーブに+1の抵抗ボーナスを与える。

レジスタンスは [パーマネンシイ](#) 呪文によって永続化できる。

レジスト・エナジー

[Resist Energy](#) / エネルギーへの抵抗力

系統 防御術； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー2、クレリック2、ドルイド2、パラディン2、レンジャー1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 10分 / レベル

セーヴィング・スロー 頑健・無効（無害）； 呪文抵抗 可（無害）

この防御術はクリーチャー1体に対して、術者が選択したエネルギー5種類（[音波][酸][電気][火][冷氣]のうち1つ）に対する限定的な保護を与える。対象は選択したタイプのエネルギーに対する抵抗10を得る。すなわち、対象が（自然のダメージ源からのものであるか魔法のダメージ源からのものであるかを問わず）そうしたダメージを受けるたびに、そのダメージはそのクリーチャーのヒット・ポイントに適用される前に10ポイント差し引かれるのだ。エネルギーに対する抵抗の値は7レベルで20ポイントに、11レベルで最大の30ポイントに上昇する。この呪文は対象の装備も守る。

レジスト・エナジーはダメージのみを軽減する。不幸な副作用があれば、対象はそれを被ってしまう。

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

レストレーション

[Restoration](#) / 回復術

系統 召喚術（治癒）； 呪文レベル クレリック4、パラディン4

発動時間 1分

構成要素 音声、動作、物質（100gpまたは1,000gpの価値のダイヤモンド粉末）

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；呪文抵抗 可（無害）

この呪文は [レッサー・レストレーション](#) と同様に働くが、一時的な負のレベルを解呪するか、永続的な負のレベルを1レベル取り除くことができる。この呪文が永続的な負のレベルを取り除くのに使われるならば、1,000gp分のダイヤモンドの粉末を構成要素として必要とする。この呪文は対象が持つ永続的な負のレベルを一週間に1レベルを超えて取り除くことはできない。

[レストレーション](#) はすべての能力値ダメージを癒し、1つの能力値から恒久的に吸収された全ポイントを回復させる（2つ以上の能力値が吸収されていた場合、どの能力値を回復するかは術者が選択する）。目標が [疲労状態](#) か [過労状態](#) であれば、その状態も取り除く。

グレーター・レストレーション

[Restoration, Greater](#) / 上級回復術

系統 召喚術（治癒）；呪文レベル クレリック7

構成要素 音声、動作、物質（5,000gpの価値のダイヤモンド粉末）

[レッサー・レストレーション](#) と同様だが、この呪文は治療対象のクリーチャーから恒久的な負のレベルと一時的な負のレベルを完全に解呪する。

また、[グレーター・レストレーション](#) はそのクリーチャーの能力値にペナルティを与えているすべての魔法効果を解呪し、すべての能力値ダメージを癒し、全能力値から恒久的に吸収されたポイントをすべて回復させる。また、[疲労状態](#) と [過労状態](#) を取り除き、あらゆる狂気、混乱、その他これに類する精神的効果も除去する。

レッサー・レストレーション

[Restoration, Lesser](#) / 初級回復術

系統 召喚術（治癒）；呪文レベル クレリック2、ドルイド2、パラディン1

発動時間 3ラウンド

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；呪文抵抗 可（無害）

[レッサー・レストレーション](#) は対象の能力値の1つを下げる魔法効果（[レイ・オヴ・エンフィブルメント](#) など）を何でも解呪するか、対象の能力値の1つへの能力値ダメージ（シャドウの接触や毒によるものなど）を1d4ポイント癒す。また、この呪文はキャラクターが [疲労状態](#) になっていればそれも取り除き、[過労状態](#) であれば [疲労状態](#) へと回復させる。恒久的能力値吸収を回復させることはない。

レッサー（呪文名）

呪文名が [レッサー](#) で始まる呪文は、すべて呪文名のアイウエオ順で並べられている。従って [レッサー](#) な呪文の解説は、その呪文の元になった呪文の近くで探し出せる。呪文系列の中に基本となる呪文の [レッサー](#) 版がある呪文は、[ギアス](#)、[グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ](#)、[コンフュージョン](#)、[プレイナー・アライ](#)、[プレイナー・バインディング](#)、[レストレーション](#) である。

レフュージ

[Refuge](#) / 避難

系統 召喚術（瞬間移動）；呪文レベル ウィザード/ソーサラー9、クレリック7

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（1,500gpの価値がある、あらかじめ準備された物体）

距離 接触

目標 接触した物体

持続時間 チャージ消費（効果発揮）するまで永続

セーヴィング・スロー 不可；呪文抵抗 不可

この呪文を発動するとき、術者は特別に準備した物体の中に強力な魔法を込める。この物体は所有者を、同じ次元界内にある術者の住居へと、どれだけ距離があるうと即座に転送する力を帯びる。一度アイテムがこの呪文の影響を受けたなら、術者はそれを自発的にクリーチャー1体に与え、同時にそのクリーチャーに、このアイテムを使用する際に唱える合言葉を教えないといけない。このアイテムを使用するためには、対象はアイテムを引き裂くか壊すと同時にこの合言葉を唱えないといけない（標準アクション）。そうすると、その個体とその装備品・所持品のすべて（最大でそのキャラクターの重荷重まで）は即座に術者の住居へと転送される。この呪文はそれ以外のクリーチャーには作用しない（ただし、対象に接触していた使い魔や動物の相棒は除く）。

術者は発動時にこの呪文を修正して、アイテムが壊され、合言葉が唱えられた時に自分がその持ち主から10フィート以内のところに転送されるようにすることもできる。術者は [レフュージ](#) 呪文がチャージ消費された時点で、アイテムの持ち主がどこにあり、どんな状況にあるかをだいたい知ることができる。しかし、一度呪文をこの方法で修正することにしたなら、術者は転送されるかどうかを選ぶことはできない。

ロープ・トリック

[Rope Trick](#) / ロープの奇術

系統 変成術； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー2

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（トウモロコシの粉末と、羊皮紙製のねじれた輪）

距離 接触

目標 接触した、長さ5～30フィートのロープ1本

持続時間 1時間/レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可； 呪文抵抗 不可

この呪文を長さ5～30フィートのロープに対して発動すると、そのロープの一端が空中に上がっていき、やがてロープ全体がまるで上端で固定されているかのように地面に対して垂直に垂れ下がる。実際、この上端は、多くの異次元空間から成る通常の多元宇宙の、そのまた外側にある異次元空間に固定されるのだ。この異次元空間内のクリーチャーは姿が隠れ、（占術を含む）どんな呪文でも（次元界と次元界の間を越えて働く呪文でない限り）届かなくなる。この空間には（サイズを問わず）8体までのクリーチャーが入れる。このロープは取り除いたり、隠したりすることはできない。ロープは16,000ポンド（約7,300kg）までの重量を支えることができる。これより大きな力を与えれば、ロープを引き離すことができる。

この異次元間の境界を横切って呪文を発動することはできず、呪文の効果範囲がこの内外にまたがることもできない。異次元空間にいる者は、ロープを中心に3フィート×5フィートの窓があるかのように外を見ることができる。この窓は [不可視状態](#) であり、この窓を見ることのできるクリーチャーであっても、その中を見通すことはできない。異次元空間の中にあるものはすべて、呪文が終了すれば落ちてくる。ロープを登ることのできるのには一度に1人である。上端の異次元空間のところまで登らないのであれば、[ロープ・トリック](#) 呪文を使って普通の場所へと [登攀](#) を行なうこともできる。

ロケット・オブジェクト

[Locate Object](#) / 物体定位

系統 占術； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー2、クレリック3、バード2

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点/信仰（二股になった小枝）

距離 長距離（400フィート+40フィート/レベル）

効果範囲 術者を中心とした半径400フィート+40フィート/レベルの円

持続時間 1分/レベル

セーヴィング・スロー 不可； 呪文抵抗 不可

術者は自分がよく知っているか、はっきりと視覚的に思い描ける物体の方向を感知できる。一般的なアイテムを探すこともできる。このような場合、そうしたアイテムが距離内に複数あるなら、その種のアイテムのうち最も近くにあるものの場所が分かる。特定のアイテムを見つけようとするなら、そのアイテム独自の正確な精神的イメージが必要である。そのイメージが実際の物体に充分近いものでなければ、呪文は失敗する。術者は自分が（占術を使ってではなく）直接観察したことがない限り、唯一無二のアイテムを指定することはできない。

この呪文は薄い鉛の層によって遮断される。クリーチャーをこの呪文で見つけることはできない。[ポリモーフ・エニイ・オブジェクト](#) や [ノンディテクション](#) でこの呪文を欺くことができる。

ロケット・クリーチャー

[Locate Creature](#) / クリーチャー定位

系統 占術； 呪文レベル ウィザード/ソーサラー4、バード4

構成要素 音声、動作、物質（ブラッドハウンドの毛皮一切れ）

持続時間 10分/レベル

[ロケット・オブジェクト](#) と同様だが、この呪文を使えば、術者は自分の知っているクリーチャーの位置を知ることができる。

術者はゆっくりと向きを変え、呪文の距離内に探しているクリーチャーがいれば、その方向を向いた時にそちらにいると知ることができる。また、そのクリーチャーが動いていれば、その移動方向も知ることができる。

この呪文を使えば、術者の知っている特定の種類（人間とかユニコーンなど）か特定のクリーチャーの位置を知ることができる。大まかな種類のクリーチャー（人型生物とか動物など）を見つけることはできない。クリーチャーの種類を見つける場合、術者は少なくとも一度は近くで（30フィート以内で）その種のクリーチャーを見たことがなければならない。

流れる水はこの呪文を遮断する。この呪文で物体を感知することはできない。[ノンディテクション](#)、[ミスリード](#)、[ポリモーフ](#) 系の呪文でこの呪文を欺くことができる。

ロングストライダー

[Longstrider](#) / 健脚

系統 変成術； 呪文レベル ドルイド1、レンジャー1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（一つまみの土）

距離 自身

目標 術者

持続時間 1時間/レベル(解除可)

この呪文は術者の基本移動速度に+10フィートの強化ボーナスを与える。この効果は穴掘りや登攀、飛行、水泳などの他の移動モードには及ばない。