

+ 目次

ライヴオーク

[Liveoak](#) / 木の番人

系統 変成術； 呪文レベル ドルイド6

発動時間 10分

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触した樹木

持続時間 1日 / レベル (解除可)

セーヴィング・スロー 不可； 呪文抵抗 不可

この呪文はオーク（カシヤナラ）の木を守り手や番人に変える。この呪文は一度に1本の木に対してしか発動することはできない。ライヴオークが効果を現している間、術者はそれを別の木に対して発動することはできない。ライヴオークは健康な超大型のオークの木に対して発動しなければならない。術者レベルごとに日本語で3文字までの作動条件を目標の木に対して設定しておくことができる。ライヴオークの呪文が作動すると、木はトリエントのように自律行動を開始する。

ライヴオークが解呪されると、木はどこにしようとして即座に根を下ろす。術者が解放した場合、木は自分の元いた場所に戻って根を下ろそうとする。

ライチャス・マイト

[Righteous Might](#) / 正義の力

系統 変成術； 呪文レベル クレリック5

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 自身

目標 術者

持続時間 1ラウンド / レベル (解除可)

この呪文は術者の肉体を大きくし、身長は2倍となり、重量は8倍となる。こうして拡大することで、術者のサイズ分類は1段階大きなものとなる。術者は【筋力】と【耐久力】に+4サイズ・ボーナス、【敏捷力】に-2ペナルティを受ける。術者は外皮に+2強化ボーナスを得る。術者は（通常、正のエネルギーを取り扱うなら）“ダメージ減少5 / 悪”、（通常、負のエネルギーを取り扱うなら）“ダメージ減少5 / 善”を得る。15レベルで最大値である“10 / 悪”あるいは“10 / 善”へと変化する。術者のACと攻撃へのサイズ修正値は新たなサイズ分類に従って変化する。この呪文によって、術者の移動速度が変化することはない。

望むだけの拡大に十分な空間がない場合、術者はその空間で広がる最も大きなサイズになり、その過程で周囲を取り囲む物質を突き破るために（上昇後の【筋力】を使用して）【筋力】判定を行なうことができる（『補足ルール：物体の破壊』を参照）。この判定に失敗した場合、周囲を取り囲む物質によって害を受けることなく閉じ込められる。この呪文では、術者が巨大化することで潰されてしまうようなことはないのだ。

術者が着用するか運搬しているすべての装備もこの呪文によって拡大される。近接武器射出武器はダメージが上昇する。この呪文は、その他の魔法的な特質には作用しない。術者の身から離れた巨大化したアイテム（矢弾や投擲武器を含む）は即座に本来のサイズに戻る。従って、投擲武器や射出武器は通常通りのダメージを与えるというわけである。サイズを拡大する魔法効果は累積しない。

ライト

[Light](#) / 光

系統 力術 [光]； 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

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、物質 / 信仰 (ホタル1匹)

距離 接触

目標 接触した物体

持続時間 10分 / レベル

セーヴィング・スロー 不可； 呪文抵抗 不可

この呪文は接触した物体を松明のように輝かせ、20フィート以内の範囲を通常の光に、40フィート以内の範囲の明度を最大で通常の光になるまで1段階ずつ上昇させる（暗闇は薄暗い光に、薄暗い光は通常の光になる）。通常の光、明るい光の領域ではこの呪文は影響しない。この効果は移動させることはできないが、移動可能な物体に発動することができる。

術者が発動できるライトの呪文は一度に1つだけであり、前の呪文が持続している間にもう一度この呪文を発動したなら、前の呪文は解呪される。[パーマネンシイ](#) 呪文やその他の効果によってこの呪文を永続化させたならば、この制限には関わらない。ライトは自分と同じか低いレベルの [闇] 呪文をどれでも相殺し、解呪する。

ライトニング・ボルト

[Lightning Bolt](#) / 電撃

系統 力術 [電気]； 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（毛皮とガラスの棒）

距離 120フィート

効果範囲 120フィートの直線状

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 反応・半減； **呪文抵抗** 可

術者は効果範囲内のすべてのクリーチャーに術者レベルごとに1d6（最大10d6）ポイントの [電気] ダメージを与える強力な [電気] エネルギーの一撃を解き放つ。電撃は術者の指先から放たれる。ライトニング・ボルトは可燃物を発火させ、通り道にある物体にダメージを与える。金、銀、銅、青銅、鉛などの融点の低い金属を融かすことができる。電撃を遮る障壁がダメージによって砕けたり、穴が開いてしまった場合、電撃は呪文の距離が許す限りその障壁の向こうまで突き抜けて行く。障壁を突き抜けられなければ、他の呪文の効果と同様、そこで止まってしまう。

ラスティング・グラスブ

[Rusting Grasp](#) / 錆びの手

系統 変成術； **呪文レベル** ドルイド4

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 接触

目標 魔法の力を持たない鉄製の物体1つ（あるいはその物体の、接触した地点から3フィート以内の部分）か、あるいは鉄製のクリーチャー1体

持続時間 本文参照

セーヴィング・スロー 不可； **呪文抵抗** 不可

術者の接触した鉄や鉄合金製のアイテムは錆びてぼろぼろに崩れる。そのアイテムが大きすぎて半径3フィートの範囲内に収まらないものであれば、その金属の半径3フィートに収まる部分が錆び、破壊される。金属製の魔法のアイテムはこの呪文に対して完全耐性がある。

術者は近接接触攻撃に成功することで戦闘に **ラスティング・グラスブ** を用いることができる。このようにして使用された **ラスティング・グラスブ** は即座に腐食により、金属製の鎧から得ているACを1d6ポイント（最大で、その鎧が提供していた点数まで）破壊する。

この呪文で敵の使用している武器を目標にすることもできるが、敵の使っている武器をつかむのはもっと難しい。術者はその武器に対する近接接触攻撃に成功しなければならない、これが命中した金属製の武器は破壊される。敵の武器に打撃を与えることは、機会攻撃を誘発する。また、術者が武器に接触しなければならないのであって、武器が術者に触れてもこの呪文がその武器に影響を与えることはない。

鉄製のクリーチャーに対しては、**ラスティング・グラスブ** は攻撃に成功するたびに即座に3d6 + 術者レベルごとに1（最大 + 15）ポイントのダメージを与える。この呪文はレベルごとに1ラウンド持続し、術者は毎ラウンド1回の近接接触攻撃を行なうことができる。

ララバイ

[Lullaby](#) / 子守唄

系統 心術（強制） [精神作用]； **呪文レベル** バード0

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 中距離（100フィート + 10フィート / レベル）

目標 10フィート半径爆発の範囲内の生きているクリーチャー

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

範囲内にいるクリーチャーは皆、意志セーブに失敗すると、うとうとして不注意になり始める。そのために、[知覚](#) の判定に - 5 のペナルティを受ける。さらに、ララバイの効果が続いている間は睡眠効果への意志セーブに - 2 のペナルティを受ける。ララバイは術者が精神集中を続ける限り持続し、精神集中をやめた後も術者レベルあたり1ラウンド効果が持続する。

リード・マジック

[Read Magic](#) / 魔法読解

系統 占術； **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、レンジャー1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（透明な水晶か鉱石のプリズム）

距離 自身

目標 術者

持続時間 10分 / レベル

術者は書物や巻物、武器などの物体に書き込まれた、他の手段では理解できない魔法の文書を読むことができる。この呪文によって解読しても、普通はその文書に含まれている魔法が作動してしまうことはない。ただし、呪われた巻物や罫を仕掛けられた巻物の場合は作動してしまうことがある。さらに、一度この呪文を発動して魔法の文書を読んだなら、術者はそれ以降、その文書については **リード・マジック** に頼ることなく読むことができるようになる。術者は1分につき1ページ（日本語で750文字程度）の速度で読むことができる。この呪文によって、術者はDC13の [呪文学](#) 判定に成功すれば [グリフ・オヴ・ウォーディング](#) を、DC16の

呪文学 判定に成功すれば グレーター・グリフ・オヴ・ウォーディング を、また、呪文学 判定 (DC10 + 呪文レベル) に成功すればシンボル系呪文を識別することができる。

リード・マジックは パーマネンシイ 呪文で永続化させることができる。

リインカーネイト

Reincarnate / 転生

系統 変成術； 呪文レベル ドルド4

発動時間 10分

構成要素 音声、動作、物質、信仰 (1,000gpの価値のある油)

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)

この呪文によって、術者は死んでいるクリーチャーを他の肉体へと生き返らせることができる。ただし、死んでからこの呪文を発動するまでに1週間以内しか経っておらず、対象の魂が自由で、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。

死んだクリーチャーは新たな肉体へと生き返るため、すべての肉体的な病気や障害は回復する。死体の状態は問題にならない。肉体のほんのわずかな一部でも残っていれば、そのクリーチャーをリインカーネイトすることができる。ただし、呪文の発動対象となる肉体の一部は、そのクリーチャーが死んだ時点でその肉体の一部であったものでなければならない。この呪文の魔力が、その場にある自然の要素から、その魂が宿るためのまったく新しい青年期の肉体を作り上げる。この過程が完了するには1時間が必要である。肉体が用意できたら、対象は転生する。

転生したキャラクターは以前の人生のほとんどを思い出す。対象が以前有していたクラス能力、特技、技能ランクはそのまま残る。クラス、基本攻撃ボーナス、基本セーブ・ボーナス、ヒット・ポイントは変化しない。【筋力】【敏捷力】【耐久力】の値は一部、新たな肉体に基づく。まず、対象の種族ごとの能力値調整を取り除き (対象はもはや以前の種族ではなくなってしまうためだ)、その後、残った能力値に以下の表に示した能力値調整を適用すること。転生したとき、目標は永続的な負のレベルを2レベル負う。目標が1レベルなら、代わりに【耐久力】を2点減少させる (このとき【耐久力】が0以下になるなら転生できない)。呪文を準備しているクリーチャーが死んだとき、50%の確率で転生したときにその呪文を発動したかのように呪文を失う。準備なしで呪文を発動する能力を持ったクリーチャー (ソーサラーなど) は、50%の確率で呪文を発動したかのように未使用の呪文スロットを失う。

対象の能力値が変わってしまったために、以前のキャラクター・クラスを続けるのが難しくなる可能性もある。そうなった場合、その対象にはマルチクラス・キャラクターになることをお勧めする。

人型生物の場合、新たな肉体は以下の表を用いて決定する。人型生物以外のクリーチャーの場合、同種別のクリーチャーを集めた同様の表を作成するとよいだろう。

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・クリーチャーを転生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ができる。

d%	肉体	【筋】	【敏】	【耐】
01	バグベア	+4	+2	+2
02~13	ドワーフ	-0	-0	+2
14~25	エルフ	-0	+2	-2
26	ノール	+4	-0	+2
27~38	ノーム	-2	-0	+2
39~42	ゴブリン	-2	+2	-0
43~52	ハーフエルフ	-0	-2	-0
53~62	ハーフオーク	+2	-0	-0
63~74	ハーフリング	-2	+2	-0
75~89	人間	-0	-2	-0
90~93	コボルド	-4	+2	-2
94	リザードフォーク	+2	-0	+2
95~98	オーク	+4	-0	-0
99	トログロダイト	+0	-2	+4

100	その他（GMの選択）	?	?	?
-----	------------	---	---	---

転生したクリーチャーは、新たな姿に属するすべての能力を得る。これには、移動形態や移動速度、外皮、肉体攻撃、変則的能力などが含まれるが、新たな姿の言語を自動的にしゃべれるようになるわけではない。

[ウィッシュ](#)や[ミラクル](#)の呪文を使えば、転生したキャラクターを以前の姿に戻すことができる。

リヴァース・グラヴィティ

[Reverse Gravity](#) / 重力反転

系統 変成術； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー7、ドルイド8

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質 / 信仰（天然磁石と鉄のやすりくず）

距離 中距離（100フィート+10フィート/レベル）

効果範囲 一辺10フィートの立方体の区画1個ぶん / レベルまで（自在）

持続時間 1ラウンド/レベル（解除可）

セービング・スロー 不可；本文参照； **呪文抵抗** 不可

この呪文は効果範囲内の重力を逆転させ、その中にある固定されていない物体やクリーチャーは上の方へと落ちていき、1ラウンドで効果範囲の上端に達する。この落下の間に何らかの固体（天井など）にぶつかった場合、落下する物体やクリーチャーは通常通り下の方へ落下しているかのようにそれに激突する。物体やクリーチャーが何にもぶつからずに効果範囲の上端へ到達した場合、それらは呪文が切れるまで、わずかに上下に揺れながらその場所に留まる。呪文の持続時間終了時に、作用を受けた物体やクリーチャーは下へと落下する。

しがみつかるものがあるならば、効果範囲内につかまったクリーチャーは呪文に取り込まれた時点で反応セーブを行ない、しがみつこうとすることができる。飛行したり空中浮揚することのできるクリーチャーは落下せすにすませることができる。

リザレクション

[Resurrection](#) / 蘇生

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（10,000gpの価値のあるダイヤモンド）、信仰

[レイズ・デッド](#)と同様だが、術者は死んだクリーチャーを生き返らせ、完全な健康状態に戻すことができる。

死体の状態は問題にならない。肉体のほんのわずかな一部でも残っていれば、そのクリーチャーを蘇生させることができる。ただし、呪文を発動対象となる肉体の一部は、そのクリーチャーが死んだ時点でその肉体の一部であったものでなければならない（[ディスインテグレート](#)呪文に攻撃されたクリーチャーの破片は、ここで言う“肉体の一部”であると見なされる）。そのクリーチャーは術者レベルごとに10年以内に死んだものでなければならない。

呪文が完成すれば、クリーチャーは即座に、準備した呪文を失うことなく、ヒット・ポイントも気力・健康も完全に回復する。復活したクリーチャーは、生命力吸収を受けたかのように永続的な負のレベルを1レベル負う。目標が1レベルだった場合、【耐久力】を2点減少させる（これによって【耐久力】が0以下になるなら蘇生することはできない）。

術者は[即死]効果で殺された者や、アンデッド・クリーチャーにされ、しかる後に倒された者をこの呪文で生き返らせることができる。術者は老衰のために死んだ者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・クリーチャーを蘇生させることはできない。

リジェネレート

[Regenerate](#) / 再生

系統 召喚術（治癒）； **呪文レベル** クレリック7、ドルイド9

発動時間 3全ラウンド

構成要素 音声、動作、信仰

距離 接触

目標 接触した生きているクリーチャー

持続時間 瞬間

セービング・スロー 頑健・無効（無害）； **呪文抵抗** 可（無害）

対象の切断された肉体の一部（手足の指、手、足、腕、脚、尻尾、果ては複数の頭を持つクリーチャーの頭ですら）、折れた骨、損なわれた内臓が再生する。この呪文を発動した後、切断された部位がその場にあり、そのクリーチャーにくっつけられているなら、肉体の再生は1ラウンドで完了する。そうでなければ2d10ラウンドかかる。

リジェネレートは4d8+術者レベルごとに1（最大+35）ポイントのダメージも治癒し、[過労状態](#)と[疲労状態](#)も取り除き、対象が被っていたすべての非致傷ダメージも除去する。生きていないクリーチャー（アンデッドを含む）には効果はない。

リジリアント・スフィア

[Resilient Sphere](#) / 弾力球

系統 力術[力場]； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー4

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（球状の水晶）

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

効果 1体のクリーチャーを中心とした、直径1フィート/レベルの球体

持続時間 1分/レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 反応・無効； **呪文抵抗** 可

ちらちらと光る力場でできた球体が1体のクリーチャーを包み込む。ただし、そのクリーチャーは球体の直径内に収まるだけの大きさのものでなければならない。球体は対象を、呪文の持続時間の間、包み込む。この球体は、[ディスベル・マジック](#)で無効化されることを除けば、[ウォール・オブ・フォース](#)と同じように機能する。球体の中の対象は通常通り呼吸できる。球体は外にいる者たちや、中にいる者たちが暴れることで、球体を物理的に移動させることはできない。

リデュース・アニマル

[Reduce Animal](#) / 動物縮小

系統 変成術； **呪文レベル** ドルイド2、レンジャー3

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 サイズが小型、中型、大型、超大型の同意する動物1体

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

[リデュース・パーソン](#)と同様だが、この呪文は同意する動物1体に作用する。その動物が肉体攻撃で与えるダメージは、小さくなったサイズに対応したダメージに減少する（『装備表：超小型用・大型用武器のダメージ』を参照）。

リデュース・パーソン

[Reduce Person](#) / 人物縮小

系統 変成術； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー4

発動時間 1ラウンド

構成要素 音声、動作、物質（鉄粉ひとつまみ）

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

目標 人型生物1体

持続時間 1分/レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 頑健・無効； **呪文抵抗** 可

この呪文は人型生物1体を即座に縮小し、身長や縦横の長さを半分、体重を1/8にする。こうして縮小することで、そのクリーチャーのサイズ分類は1段階小さなものとなる。目標はサイズの減少によって、【敏捷力】に+2サイズ・ボーナスを得、【筋力】に-2サイズ・ペナルティ（最低でも1まで）を受け、攻撃ロールとACに+1のボーナスを得る。

サイズが超小型になってしまった小型サイズの人型生物は、接敵面2と1/2フィート、生来の間合い10フィートとなる（従って、攻撃するためには敵のマスに入らなければならない）。サイズが中型になってしまった大型サイズの人型生物は、接敵面5フィート、生来の間合い15フィートとなる。この呪文によって、目標の移動速度が変化することはない。

クリーチャーが着用するか運搬しているすべての装備もこの呪文によって縮小される。

この呪文の影響を受けた近接武器や射出武器はダメージが減少する。この呪文はその他の魔法的な特質には作用しない。縮小されたクリーチャーの身から離れた縮小されたアイテム（矢弾や投擲武器を含む）は即座に本来のサイズに戻る。従って、投擲武器は通常通りのダメージを与える（矢弾はそれを射出した武器のサイズに基づいたダメージを与える）というわけである。

サイズを縮小する複数の魔法効果は累積しない。

リデュース・パーソンは[エンラージ・パーソン](#)を相殺し、解呪する。

リデュース・パーソンは[パーマネンシイ](#)呪文で永続化させることができる。

マス・リデュース・パーソン

[Reduce Person, Mass](#) / 集団人物縮小

系統 変成術； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー4

目標 人型生物1体/レベル、ただしそのうちのどの2体をとっても30フィート以内の距離に収まっていなければならない

マス・リデュース・パーソンは[リデュース・パーソン](#)と同様に機能するが、複数のクリーチャーに作用する。

リバルション

[Repulsion](#) / 排斥

系統 防御術； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー6、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、焦点/信仰（50gpの価値の1対の犬の像）

距離 10フィート/レベルまで

効果範囲 術者を中心とした半径10フィート/レベルまでの放射

持続時間 1ラウンド/レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効； 呪文抵抗 可

不可視で動かすことのできるフィールドが術者を取り巻き、クリーチャーが術者に近づくのを妨げる。術者は、発動時にこのフィールドを（術者のレベルによる上限まで）とのくらいの大きさにするかを決定する。フィールド内にいるクリーチャーや、フィールド内に入ろうとするクリーチャーはセーブを行わなければならない。失敗した場合、そのクリーチャーは呪文の持続時間の間、術者の方に向かって移動することができなくなる。排斥されたクリーチャーの行動がこれ以外に制限されることはない。これらのクリーチャーは他のクリーチャーと戦ったり、呪文を発動したり、術者を遠隔武器で攻撃できる。術者がこの呪文の作用しているクリーチャーに近づいても何も起こらない。クリーチャーが押し戻されることはない。術者が間合いの中に入ってきたなら、そのクリーチャーは自由に術者に対して近接攻撃を行なうことができる。排斥されたクリーチャーが術者から離れ、その後には術者に向かって戻ろうとしても、まだ呪文の効果範囲内にいるなら、それ以上近づくことはできない。

リベル・ヴァーミン

[Repel Vermin](#) / 蟲の放逐

系統 防御術； 呪文レベル クレリック4、ドルイド4、バード4、レンジャー3

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 10フィート

効果範囲 術者を中心とした半径10フィートの放射

持続時間 10分 / レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可あるいは意志・無効； 本文参照； 呪文抵抗 可

不可視のバリアーが蟲をくい止める。ヒット・ダイスが術者のレベルの1/3未満の蟲はこのバリアーを通り抜けることができない。ヒット・ダイスが術者のレベルの1/3以上ある蟲は意志セーブに成功すればこのバリアーを通り抜けることができる。その場合でも、バリアーを通り抜けると蟲は2d6ポイントのダメージを被るし、また、バリアーに身体を押しつけば苦痛が走るため、ほとんどの蟲を思いとどまらせることができる。

リベル・ウッド

[Repel Wood](#) / 木の放逐

系統 変成術； 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 60フィート

効果範囲 術者から60フィートの直線状の放射

持続時間 1分 / レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可； 呪文抵抗 不可

術者から発したエネルギー波が術者の指定した方向へと移動し、呪文の経路内にあったすべての木製の物体を術者から呪文の“距離”限界まで押し退ける。木製で、直径が3インチより大きく固定された物体には作用しないが、固定されていない物体には作用する。直径3インチ以下で固定された物体は割れるか壊れてしまい、その破片はエネルギー波に乗って移動する。この呪文が作用している物体は、毎ラウンド40フィートの速度で押し退けられていく。

木製の盾やスピア、武器の木製の柄やつか、アローやボルトなどの物体は押し戻され、持ち主と一緒に引きずっていく。運搬しているアイテムに引きずられるクリーチャーはそれを手放すことができる。盾に引きずられるクリーチャーは移動アクションでその盾を外し、フリー・アクションで落とすことができる。押し戻されまいとしてスピアを地面に突き立てた場合、そのスピアは砕けてしまう。木製の部分がある魔法のアイテムも押し退けられるが、[アンティマジック・フィールド](#)はこの効果を遮断する。

エネルギー波は呪文の持続時間の間、設定された経路を押し流し続ける。呪文を発動した後は経路が決定されてしまうため、術者は呪文の力に作用を及ぼすことなく他のことをしたり、別の場所に行ったりできる。

リベル・メタル・オア・ストーン

[Repel Metal or Stone](#) / 金属や石の放逐

系統 防御術 [地]； 呪文レベル ドルイド8

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 60フィート

効果範囲 術者から放たれる60フィートの直線

持続時間 1ラウンド / レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可； 呪文抵抗 不可

この呪文は術者から発する不可視のエネルギー波を作り出す。呪文の経路内にあったすべての金属や石の物体は術者から呪文の“距離”限界まで押し退けられる。金属や石でできていて、直径が3インチより大きく固定された物体、重さが500ポンドを超える固定されていない物体には作用しない。それ以外のものは、アニメイテッド・オブジェクト（自律行動物体）や小さな岩、金属製の鎧を着たクリーチャーも含め、押し戻される。直径3インチ以下で固定された物体は曲がるか壊れてしまい、その破片はエネルギー波に乗って移動する。この呪文が作用している物体は、毎ラウンド40フィートの速度で押し退けられていく。

金属製の鎧や剣などの物体は押し戻され、持ち主と一緒に引きずっていく。金属の部分がある魔法のアイテムも押し退けられるが、[アンティマジック・フィールド](#)はこの効果を遮断する。掴んでいるものが引きずられているクリーチャーはそれを手放すことができ、盾によって引きずられるクリーチャーは移動アクションでそれを外し、フリー・アクションで落とすことができる。

エネルギー波は呪文の持続時間の間、設定された経路を押し流し続ける。呪文を発動した後は経路が決定されてしまうため、術

者は呪文の力に作用を及ぼすことなく他のことをしたり、別の場所に行ったりすることができる。

リミテッド・ウィッシュ

[Limited Wish](#) / 限られた望み

系統 総合術； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー7

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（1,500gpの価値のダイヤモンド）

距離 本文参照

目標、効果、あるいは効果範囲 本文参照

持続時間 本文参照

セーヴィング・スロー 不可；本文参照； **呪文抵抗** 可

リミテッド・ウィッシュを使えば、術者はほとんどどんな種類の効果でも作り出すことができる。リミテッド・ウィッシュは以下のうち、どれか1つを行なうことができる。

- ・呪文が対立系統に属していなければ、6レベル以下のいかなるウィザード/ソーサラー呪文でも再現できる。
- ・呪文が対立系統に属していなければ、5レベル以下のいかなるウィザード/ソーサラー呪文ではない呪文でも再現できる。
- ・呪文が対立系統に属していても、5レベル以下のいかなるウィザード/ソーサラー呪文でも再現できる。
- ・呪文が対立系統に属していても、4レベル以下のいかなるウィザード/ソーサラー呪文ではない呪文でも再現できる。
- ・[インサニティ](#)のような、他の多くの呪文の有害な効果を元に戻す。
- ・上に挙げた効果と同じ程度まで強力なものならば、これ以外のいかなる効果でも持たせることができる。たとえば、1体のクリーチャーが次の攻撃に自動的に成功するとか、次のセーヴィング・スローに-7のペナルティを被るなどである。

リミテッド・ウィッシュによる再現呪文に対しては、セーヴィング・スローと呪文抵抗を通常通り行なうことができるが、セーヴDCは7レベル呪文のものとなる。

1,000gpを超える価格の物質要素のある呪文を再現する場合、術者はその要素も（この呪文の構成要素である1,500gpのダイヤモンドに加えて）消費しなければならない。

リムーヴ・カース

[Remove Curse](#) / 呪いの除去

系統 防御術； **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー4、クレリック3、バード3、パラディン3

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触したクリーチャーあるいは物体

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）； **呪文抵抗** 可（無害）

リムーヴ・カースは1つの物体や1体のクリーチャーにかけられたすべての呪いを即座に取り除く。対象がクリーチャーならば、対象がかかっている呪いそれぞれのDCに対して術者レベル判定（1d20+術者レベル）を行なう。成功したならばその呪いは取り除かれる。この呪文は呪われた盾、武器、鎧から呪いを取り除くことはないが、術者レベル判定に成功することで、そうした呪われたアイテムに取りつかれたクリーチャーが呪われたアイテムを取り外し、そのアイテムから逃れることができるようにしてくれる。特殊な呪いの中には、この呪文では相殺できなかつたり、あるレベル以上の術者によってしか相殺できなかつたりするものもある。

リムーヴ・カースは [ビストウ・カース](#) を相殺し、解呪する。

リムーヴ・ディジーズ

[Remove Disease](#) / 病気の除去

系統 召喚術（治癒）； **呪文レベル** クレリック3、ドルイド3、レンジャー3

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

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 頑健・無効（無害）； **呪文抵抗** 可（無害）

リムーヴ・ディジーズは、対象がかかっている全ての病気を治癒する。対象がかかっている病気それぞれのDCに対して術者レベル判定（1d20+術者レベル）を行ない、成功したならばその病気は治る。この呪文はいくつかの[災厄](#)や寄生体を排除することもできる（グリーンスライムなど）。

この呪文の持続時間は“瞬間”なので、後日、同じ病気にさらされた際の再感染を防ぐことはない。

リムーヴ・パラリシス

[Remove Paralysis](#) / 麻痺の除去

系統 召喚術（治癒）； 呪文レベル クレリック2、パラディン2

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

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4体まで、ただしそのうちのどの2体をとっても30フィート以内の距離に収まっていなければならない

持続時間 瞬間

セービング・スロー 意志・無効（無害）； 呪文抵抗 可（無害）

術者は1体以上のクリーチャーを、あらゆる一時的な麻痺やそれに関連する魔法の効果から解放する。そうした効果にはクリーチャーに [よるめき状態](#) を与える呪文や効果が含まれる。この呪文を1体のクリーチャーに対して発動した場合、麻痺は無効化される。2体のクリーチャーに対してかけた場合、それぞれのクリーチャーは麻痺の効果に対して+4の抵抗ボーナスを得て、もう一度セーブを行なうことができる。3体か4体のクリーチャーに対して発動した場合、それぞれのクリーチャーは+2の抵抗ボーナスを得て、もう一度セーブを行なうことができる。

この呪文はペナルティ、ダメージ、吸収によって下がった能力値を回復するものではない。

リムーヴ・フィアー

[Remove Fear](#) / 恐怖の除去

系統 防御術； 呪文レベル クレリック1、バード1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25フィート+5フィート/2レベル）

目標 クリーチャー1体+1体/4レベル、ただしそのうちのどの2体をとっても30フィート以内の距離に収まっていなければならない

持続時間 10分；本文参照

セービング・スロー 意志・無効（無害）； 呪文抵抗 可（無害）

術者は対象に勇気を与え、10分間、[恐怖]効果に対する+4の士気ボーナスを与える。この呪文をかけられた時点で対象がすでに[恐怖]効果の影響下にあった場合、その効果はこの呪文の持続時間の間、抑止される。

リムーヴ・フィアーは [コース・フィアー](#) を相殺し、解呪する。

リムーヴ・ブラインドネス/デフネス

[Remove Blindness/Deafness](#) / 盲目・聴覚喪失の除去

系統 召喚術（治癒）； 呪文レベル クレリック3、パラディン3

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 瞬間

セービング・スロー 頑健・無効（無害）； 呪文抵抗 可（無害）

リムーヴ・ブラインドネス/デフネスは通常のものであれ魔法的なものであれ、[盲目状態](#) か [聴覚喪失状態](#)（どちらにするかは術者が選択する）を癒す。この呪文で失われた目や耳が再生することはないが、目や耳が傷ついていた場合は回復させる。

リムーヴ・ブラインドネス/デフネスは [ブラインドネス/デフネス](#) を相殺し、解呪する。

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

投稿

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アンの激怒能力（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

セービング・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が中にいるものを [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のとをを追おうとする。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ロールに-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的を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、物品を見つめ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 [パーマネンシー](#) 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][冷気]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 [レスサー・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（治療）； 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（治療）； 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・エンフィーブルメント](#)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、どれだけ距離があろ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ければならない。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ければならない（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、この窓を見ることが出来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。

ロケート・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。

ロケート・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

[ロケート・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。この呪文で物体を探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。