

レベル1 レンジャー呪文

系統	名前	距離 ft:フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R:ラウンド	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
心術(強制) [精神作用]	アニマル・メッセンジャー <i>Animal Messenger</i>	近	超小型の 動物1体	1標準	1日/Lv	不可	可	対象に、指定した位置へメッセージを届けさせる。 対象は訓練されてもつけられてもいない動物でなければならない。小さな道具やメモを結び付けることができる。対象が指定した位置にたどり着くと呪文は解除される。指定する位置は、術者がよく知っている場所でなければならない。 物質要素: 対象の好む餌	音声、動作、 物質	Brd2、Dri2
防御術	アラーム <i>Alarm</i>	近	20ft球形 の空間	1標準	2時間/Lv (解除可)	不可	不可	超小型から大型サイズまでのクリーチャーが効果範囲に入るか接触するかすると、精神的な音か全体に聞こえる警告音を発する。発動時に決めておいたパスワードを発すれば、この効果は無視できる。精神的な音か全体に聞こえる警告音かは、発動時に選択する。 精神的アラームは、術者のみに警告音が届く。ただし、術者が効果範囲から1マイル以内にいる場合のみ。これにより、通常の睡眠からは目覚める。精神集中は途切れない。この場合、サイレントの影響を受けない。 全体に聞こえる警告音は、ハンドベルのような音を効果範囲から60フィートならばっきりと聞こえる音で響かせる。閉じたドアは10フィート分、間の壁は20フィート分として数える。180フィート離れると聞こえなくなる。この音は1ラウンドの間響き渡る。サイレントの範囲内だと、この音は聞こえなくなる。 範囲内のクリーチャーは、セーブに失敗すると、植物により“絡みつかれた状態”になる。 セーブに成功した者は通常通り移動可能だが、ターン終了時に範囲内にいると再びセーヴィング・スローを行わなければならない。 絡みつかれた状態から脱出するには、移動アクションで【筋力】判定か(脱出術)判定に成功しなければならない。この判定の難易度は呪文のセーブ難易度と同じ。 範囲内は移動困難な地形として扱う。 範囲内の植物に棘があるなら、この呪文のセーブに失敗したクリーチャーは1点のダメージを受ける。 華氏-50度から140度(セ氏-45.6度から60度)の範囲内の環境であればペナルティを受けずに行動できる。装備もまた守られる。	音声、動作、 信仰	Brd1、Wiz1
変成術	エンタングル <i>Entangle</i>	長	40ft拡散内 の植物	1標準	1分/Lv (解除可)	反応・不完全 (本文)	不可	範囲内のクリーチャーは、セーブに失敗すると、植物により“絡みつかれた状態”になる。 セーブに成功した者は通常通り移動可能だが、ターン終了時に範囲内にいると再びセーヴィング・スローを行わなければならない。 絡みつかれた状態から脱出するには、移動アクションで【筋力】判定か(脱出術)判定に成功しなければならない。この判定の難易度は呪文のセーブ難易度と同じ。 範囲内は移動困難な地形として扱う。 範囲内の植物に棘があるなら、この呪文のセーブに失敗したクリーチャーは1点のダメージを受ける。 華氏-50度から140度(セ氏-45.6度から60度)の範囲内の環境であればペナルティを受けずに行動できる。装備もまた守られる。	音声、動作、 信仰	Dri1
防御術	エンデュア・エレメンツ <i>Endure Elements</i>	接触	1体	1標準	24時間	意志・無効 (無害)	可 (無害)	【知力】2以下の通常の動物のみがこの影響を受ける。対象は互いの距離が30フィート以内であること。 また、対象はすべて同じ種類でなければならない。対象とできる動物の合計ヒット・ダイスは2d4 + 術者レベルとなる。ダイア・アニマルや攻撃または番の訓練を受けた動物のみがセーヴィング・スローを行える。 対象はその場を動かなくなり、攻撃や逃亡を行わない。彼らは無防備状態ではなく、通常通り防御行動をとる。威圧的な行動が対象に行われると、この呪文は破られてしまう。	音声、動作	Clr1、Dri1、 Pld1、Wiz1
心術(強制) [精神作用]	カーム・アニマルズ <i>Calm Animals</i>	近	動物複数、 互いに30ft	1標準	1分/Lv	意志・無効	可	対象は自然の存在を召喚する。召喚されたクリーチャーは、術者の手番で射程内の任意の場所に配置でき、即座に術者の敵に最適の手段で攻撃を行う。召喚したクリーチャーと意志の疎通が行えるなら、特定の敵を攻撃したり、攻撃以外の行動をとらせたりすることができる。 召喚できるクリーチャーは「サモン・ネイチャーズ・アライ表」を参照のこと。 召喚したクリーチャーは他のクリーチャーを召喚する能力、瞬間移動、次元界移動の能力を行えない。 幅跳びか高跳びを行うための(軽業)判定に+10の強化ボーナスを得る。 この強化ボーナスは術者レベル5で+20に、術者レベル9で+30に変更される。 物質要素: バツタの後ろ足	音声、動作	Dri1
召喚術 (招請)	サモン・ネイチャーズ・ アライ I <i>Summon Nature's Ally I</i>	近	召喚された 1体	1R	1R/Lv (解除可)	不可	不可	動物と会話できるようになる。通常通り、態度により相手の行動は異なってくる。	音声、動作、 信仰	Dri1
変成術	ジャンプ <i>Jump</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	幅跳びか高跳びを行うための(軽業)判定に+10の強化ボーナスを得る。 この強化ボーナスは術者レベル5で+20に、術者レベル9で+30に変更される。 物質要素: バツタの後ろ足	音声、動作、 物質	Dri1、Wiz1
占術	スピーク・ウィズ・アニマルズ <i>Speak with Animals</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv	-	-	動物と会話できるようになる。通常通り、態度により相手の行動は異なってくる。	音声、動作	Brd3、Dri1
心術(魅惑) [精神作用]	チャーム・アニマル <i>Charm Animal</i>	近	動物1体	1標準	1時間/Lv	意志・無効	可	動物一体のこちらへの態度を“友好的”であると見なす。すでに術者やその仲間から攻撃を受けているなら、セーブに+5のボーナスを得る。この効果は、対象を操るものではないが、対象は役に立とうと努力する。対象に命令することもできるが、対抗【魅力】判定に成功しなければならない(再挑戦は不可)。 対象は術者に害をなそうとしないように振舞うが、自分が危険に陥りそうな場合は別である。 術者やその仲間が対象に害をなしたなら、自動的にこの呪文の効果は失われる。 相手の言語を知っていなければ命令や示唆を与えることはできない。	音声、動作	Dri1
占術	ディテクト・アニマルズ・オ ア・プランツ <i>Detect Animals or Plants</i>	長	射程まで 円錐状	1標準	集中、 10分/Lvまで	不可	不可	特定の動物や植物を感知する。感知するものを思い浮かべる必要があるが、毎ラウンド変更できる。 時間をかけることで詳細な情報が分かる。 1ラウンド目:範囲内にその種の動植物がいるかどうか。 2ラウンド目:範囲内にいるその種の動植物の数と、最も健康な個体の健康状態。 3ラウンド目:各個体の状態と位置。視線が遮られている場合、方向は分かるが正確な位置は分からない。 健康状態は以下の4種類。正常:hp 90%以上かつ、病気でない。まずまず:hp が 30%~90%。低調:hp 30% 以下か、病気か、衰弱するような負傷を持つ。劣悪:hp 0以下か、病気の末期か、身体障害がある。 以下のものにより阻害される:1フィートの石、1インチの通常の金属、薄い鉛、3フィートの木やレンガ。	音声、動作	Dri1
占術	ディテクト・スネアーズ・アン ド・ピッツ <i>Detect Snares and Pits</i>	60ft	射程まで 円錐状	1標準	集中、 10分/Lvまで	不可	不可	自然のもの、人口のもの問わず落とし穴を感知する。いくつかの自然の災害も感知できる。 時間をかけることで詳細な情報がわかる。落とし穴でない魔法の罠を感知するものではない。 1ラウンド目:落とし穴があるかどうか 2ラウンド目:落とし穴の数と位置。視線が遮られている場合、方向は分かるが正確な位置は分からない。 以後1ラウンドごと:落とし穴一つを選択し、その発動条件と種類を知る。 以下のものにより阻害される:1フィートの石、1インチの通常の金属、薄い鉛、3フィートの木やレンガ。	音声、動作	Dri1
占術	ディテクト・ポイズン <i>Detect Poison</i>	近	1体か 物体1つか 5立方ft	1標準	瞬間	不可	不可	対象が毒に侵されていたり汚染されていたり、毒を含んでいたりするかどうかを検出する。 毒の種類を知るためには、難易度20の【判断力】判定に成功する必要がある。もし失敗した場合、〈製作:錬金術〉で難易度20の判定に成功すれば毒の種類を知ることができる。 以下のものにより阻害される:1フィートの石、1インチの通常の金属、薄い鉛、3フィートの木やレンガ。	音声、動作	Clr0、Dri0、 Pld1、Wiz0

召喚術 (治癒)	ディレイ・ポイズン <i>Delay Poison</i>	接触	1体	1標準	1時間/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	効果時間の間、一時的な毒への完全耐性を得る。この間、毒の不利な影響を受けない。 この呪文により、既に受けていたダメージや効果を回復することはできない。	音声、動作	Brd2、Clr2、 Dri2、Pld2
防御術	ハイド・フロム・アニマルズ <i>Hide from Animals</i>	接触	1体/Lv まで	1標準	10分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	動物から、いかなる能力をもってしても知覚されなくなる。 対象が動物に接触したりクリーチャーに攻撃を行ったなら、全ての対象に対するこの呪文の効果は失われる。	動作、信仰	Dri1
変成術	マジック・ファンク <i>Magic Fang</i>	接触	生物1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象の肉体武器を使用した攻撃において、攻撃ロールとダメージロールに +1 の強化ボーナスを与える。 素手攻撃で致傷ダメージと非致傷ダメージを選択して与えられるようになるわけではない。 パーマネンシイ可能。	音声、動作、 信仰	Dri1
変成術	パス・ウィズアウト・トレイス <i>Pass without Trace</i>	接触	1体/Lv まで	1標準	1時間/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は足跡などの痕跡を残さず移動することができる。これにより、魔法的でない方法で追跡を行うことは不可能になる。	音声、動作、 信仰	Dri1
占術	リード・マジック <i>Read Magic</i>	自身	術者	1標準	10分/Lv	-	-	本、巻物、武器、その他の物体に書かれた魔法の文字を読む。通常、そこに書かれている呪文は発動しないが、仕掛けられたトラップが発動する可能性はある。この呪文を使用して一度魔法の文書を読んだなら、以降はこの呪文を使用せずともその魔法の文書を読むことができる。 1分当たり最大1ページ、750文字の速度で読み進めることができる。 この呪文を使用して、以下の呪文の識別を〈呪文学〉判定を使用して行うことができる。 グリフ・オヴ・ウォーディング(難易度13)、グレイター・グリフ・オヴ・ウォーディング(難易度16)、シンボル系の呪文(難易度10 + 呪文レベル)。 パーマネンシイ可能。 焦点具 :水晶か鉱物のプリズム	音声、動作、 焦点	Brd0、Clr0、 Dri0、Pld1、 Wiz0
防御術	レジスト・エナジー <i>Resist Energy</i>	接触	1体	1標準	10分/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	エネルギー種別一つからのダメージを減少する。 エネルギー種別は以下から選択する:[酸][冷氣][電気][火][音波]。対象は選択したエネルギー種別への抵抗 10 を得る。これにより、選択したエネルギー種別のダメージを常に 10 点軽減する。術者レベル7の時点で抵抗 20 に、術者レベル11の時点で抵抗 30 に向上する。 この呪文は、対象の装備品にも同様の抵抗を提供する。 この呪文はダメージ以外の影響を低減することはない。 この呪文は、プロテクション・フロム・エナジーと重ねてかけることができるが、効果は累積しない。 その場合、プロテクション・フロム・エナジーの効果は失われた後でこの呪文の効果が適用される。	音声、動作、 信仰	Clr2、Dri2、 Pld2、Wiz2
変成術	ロングストライダー <i>Longstrider</i>	自身	術者	1標準	1時間/Lv (解除可)	-	-	地上を移動する場合の移動速度に +10 フィートの強化ボーナスを得る。 物質要素 :ほこりひとつまみ	音声、動作、 物質	Dri1

レベル2 レンジャー呪文

系統	名前	距離 ft./フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R-ラウンド	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
変成術	アウルズ・ウィズダム <i>Owl's Wisdom</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害) 不可 (本文参照)	可	対象の【判断力】に +4 の強化ボーナスを与える。これにより一日に使用できる呪文回数が増加することはないが、それ以外の判定やセーブ難易度は変化する。 風でできた垂直なカーテンを作り出す。厚さ2ftで、イーグル(鷲)よりも小さな鳥を吹き飛ばし、気が付いていない人物の手から紙程度の物体を吹き飛ばすほどの激しい風(反応セーブに成功すれば、物体を飛ばさずにすむ)。 サイズ分類が超小型または小型の飛行クリーチャーは、この壁を通り抜けることができない。固定していない物体や布製の服は、ウィンド・ウォールに捕まった場合、吹き上げられてしまう。 アローとボルトはこの壁を通れない。それ以外の遠隔武器でこの壁を通るものには30%の失敗確率(巨人の投げる大岩や攻城兵器の弾、その他の重量のあるものは例外)。気体、ほとんどのガス状のプレス攻撃、ガス状のクリーチャーはこの壁を通り抜けることはできない(非実体クリーチャーは例外)。 この壁は垂直でなければならぬが、地面の上に連続した経路を描く限り、術者はその形を好きなように変えることができる。ある地点を囲むようにウィンド・ウォールを作り出すこともできる。	音声、動作、 信仰	Clr2、Dri2、 Pld2、Wiz2
力術[風]	ウィンド・ウォール <i>Wind Wall</i>	中	長さ 10ft/Lv、 高さ5ft/Lvま での壁(自 在)	1標準	1R/Lv		可	対象の【敏捷力】に +4 の強化ボーナスを与える。	音声、動作、 信仰	Clr3、Dri3 Wiz3
変成術	キャッツ・グレイス <i>Cat's Grace</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可	対象の【敏捷力】に +4 の強化ボーナスを与える。	音声、動作、 信仰	Brd2、Dri2、 Wiz2
召喚術 (治癒)	キュア・ライト・ウーンズ <i>Cure Light Wounds</i>	接触	1体	1標準	瞬間	意志・半減	可	接触した生きているクリーチャー一体のダメージを、正のエネルギーにより 1d8+1/Lv(最大 1d8+5)だけ回復する。対象がアンデッドならば、同じだけのダメージを与える。この場合、呪文抵抗で打ち消すこともでき、意志セーブに成功すればダメージは半分ですむ。	音声、動作	Brd1、Clr1、 Pld1、Rng2
召喚術 (招請)	サモン・ネイチャーズ・アラ イ II <i>Summon Nature's Ally II</i>	近	召喚された 1体	1R	1R/Lv (解除可)	不可	不可	自然の存在を召喚する。召喚されたクリーチャーは、術者の手番で射程内の任意の場所に配置でき、即座に術者の敵に最適の手段で攻撃を行う。召喚したクリーチャーと意志の疎通が行えるなら、特定の敵を攻撃したり、攻撃以外の行動をとらせたりすることができる。 召喚できるクリーチャーは「サモン・ネイチャーズ・アライ表」を参照のこと。 Lv.1から 1d3 体か、Lv.2 から1体召喚できる。 召喚したクリーチャーは他のクリーチャーを召喚する能力、瞬間移動、次元界移動の能力を行えない。	音声、動作、 信仰	Dri2
変成術	スネア <i>Snare</i>	接触	本文	3R	作動が 壊れる まで	不可	不可	魔法の力を持たないつるやロープ、紐でできた直径2ft+2ft/Lvの輪を魔法の罠とする。紐状の物体は周りの風景に溶け込んでしまう(「罠探し」能力を持ったキャラクターは発見するのに難易度23で〈知覚〉判定を行なうことができる)。輪縄の一方の端は輪になっていて、その中に足を踏み入れたクリーチャーの1本かそれ以上の足のまわりを縛る。 強靱でしなやかな木が近くにあれば、この罠をそれに結びつけることができる。罠にかかったクリーチャーに1d6ポイントのダメージを与え、縛った手足でそのクリーチャーを地面から引き上げる。そのような木がない場合、紐状の物体はクリーチャーのまわりからみつぎ、ダメージを与えずに、そのクリーチャーをからみつかれた状態にする。 この罠は魔法の罠である。これから脱出するためには、罠にかかったクリーチャーは、全ラウンド・アクションである〈脱出術〉判定(DC23)か【筋力】判定(DC23)に成功しなければならない。この輪縄は5ヒット・ポイントあり、ACは7である。この罠から脱出するのに成功すれば、輪は壊れ、呪文は終了する。	音声、動作、 信仰	Dri3
変成術	スパイク・グロウス <i>Spike Growth</i>	中	一辺20ftの 正方形の 範囲Lv個分	1標準	1時間/Lv (解除可)	反応・不完全	可	呪文の効果範囲内の地面を覆う植物はその姿を変えことなく非常に硬くなり、鋭い先端を持つようになる。 水面、氷、積雪、砂砂漠、剥き出しの岩を除くありとあらゆる屋外の場所で発動させることができる。呪文の効果範囲の中に足を踏み入れたり、そこを通過して移動しようとするクリーチャーは、トゲの生えた範囲を移動する5ftごとに1d4ポイントのダメージを被る。 この呪文によってダメージを受けたクリーチャーは反応セーブを行ない、失敗すれば足や脚部にけがを負い、移動速度が1/2だけ低下する。この移動速度ペナルティは24時間経つか、けがをしたクリーチャーがキュア系呪文を受けるまで持続する。他のキャラクターが10分かけて傷の手当てをし、呪文のセーブDCに対して〈治療〉判定に成功すればこのペナルティを取り除くことができる。 この呪文は魔法の罠である。〈知覚〉DCは28(レンジャーにより発動された場合は27)である。〈装置無力化〉技能では無力化することはできない。	音声、動作、 信仰	Dri3
占術	スピーク・ウィズ・プランツ <i>Speak with Plants</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv	—	—	術者は、普通の植物と植物クリーチャーと意志の疎通を行い、質問をして、答えを得ることができる。普通の植物の周囲に対する知覚力は限られたものであるため、クリーチャーについて詳しく描写したり(そもそも知覚したり)、自分のごく近辺以外で起こった事件についての質問に答えることはできないだろう。 この呪文によって植物が通常より友好的になったり協力的になったりすることはない。そのうえ、用心深くてずる賢い植物クリーチャーは簡潔にしか答えなかったり、言い抜けようとしたりし、頭の悪いものは意味のないコメントしかしないこともある。植物クリーチャーが友好的ならば、その植物クリーチャーは術者のために何かしてくれるかもしれない。	音声、動作	Brd4、Dri3
変成術	バークスキン <i>Barkskin</i>	接触	生物1体	1標準	10分/Lv	不可	可 (無害)	対象の皮膚を固くし、ACに対する外皮ボーナスへ +2 の強化ボーナスを与える。3レベル以降の術者レベル3毎に +1 され、最大は 12 レベルにおける +5 になる。 この呪文が提供する外皮ボーナスは対象が元々持っている外皮ボーナスと累積するが、他の外皮ボーナスへの強化とは累積しない。外皮ボーナスがない場合は +0 として考える。	音声、動作、 信仰	Dri2
防御術	プロテクション・フロム・エナ ジー <i>Protection from Energy</i>	接触	1体	1標準	10分/Lvか 消費	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	発動時に選択した1種類のエネルギー〔音波〕〔酸〕〔電気〕〔火〕〔冷氣〕に対する完全耐性を与える。術者レベルごとに12ポイント(最大で120ポイント)のダメージを無効化したら、この呪文はチャージ消費される。 レジスト・エナジーと重複し、累積しない(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)。	音声、動作	Clr3、Dri3、 Wiz3
変成術	ベアズ・エンデュランス <i>Bear's Endurance</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象の【耐久力】に +4 の強化ボーナスを与える。	音声、動作、 信仰	Clr2、Dri2、 Wiz2
心術(強制) [精神作用]	ホールド・アニマル <i>Hold Animal</i>	中	動物1体	1標準	1R/Lv (本文) (解除可)	意志・無効 (本文)	可	この効果により上昇した hp は一時的 hp ではないため、効果時間経過後になっても受けたダメージ量は変わらない。 対象をその場で麻痺状態にする。毎ラウンド、全ラウンド・アクションとして麻痺状態から立ち直るためのセーヴィング・スローを行うことができる。この行動は機会攻撃を誘発しない。 羽根で羽ばたくクリーチャーが麻痺状態になれば羽ばたけなくなり落下する。泳ぐクリーチャーは泳げなくなり、溺れる可能性がある。	音声、動作	Dri2