

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。 サイレンスの範囲内だと、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>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)、グレーター・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)	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	不可 (本文参照)	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	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、 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	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	Brd1、Clr1、 Pld1、Rng2
召喚術 (招請)	サモン・ネイチャーズ・ア ライ <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	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の輪を魔法の罫とする。紐状の物体は周りの風景に溶け込んでしまう(「冥探し」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、この罫をそれに結びつけることができる。罫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。 この罫は魔法の罫である。これから脱出するためには、罫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。この罫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	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	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。 この呪文は魔法の罫である。〈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
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	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、 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	—	—	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	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)	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、 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)	対象の【耐久力】に +4 の強化ボーナスを与える。 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	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	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

レベル3 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 [水]	ウォーター・ウォーク <i>Water Walk</i>	接触	1体/Lv	1標準	10分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象となったクリーチャーはどんな液体の上でも、まるでそこが固い地面の上のように歩くことができる。対象の足は液体の表面から1〜2インチ上に浮くため、油、水、泥、流れる水、雪、流砂、さらには溶岩の上ですら渡ることができる(ただし、溶岩の上を渡るクリーチャーは熱によるダメージは被る)。対象は液体の表面を、普通の地面でもあるかのように歩いたり、疾走したり、突撃したり、あるいはその他の方法で移動できる。 呪文が水中で(あるいは対象が部分的、あるいは完全に液体の中に沈んでいる時に)発動された場合、対象は水面に立った状態になるまで、60ft/Rの速度で水面へ向かって運ばれる。	音声、動作、 信仰	Clr3
召喚術 (治癒)	キュア・モデレート・ウーンズ <i>Cure Moderate 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1体のダメージを、正のエネルギーにより 2d8+1/Lv(最大 2d8+10)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	Clr2、Brd2、 Dri3、Pld3
変成術	グレーター・マジック・ファン グ <i>Magic Fang, Greater</i>	近	生きている クリーチャー 1体	1標準	1時間/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・ロールに対し、術者レベル4ごとに+1(最大+5)の強化ボーナスを与える。このボーナスでは、魔法以外のダメージ減少を無視することはできない。 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。 また、対象の全ての肉体武器に(術者レベルに関係なく)+1の強化ボーナスを付与することもできる。 バーマネンシイ可能。	音声、動作、 信仰	Dri3
変成術	コマンド・プランツ <i>Command Plants</i>	近	合計2HD/Lv までの植物 クリー チャー、互い に30ft以内	1標準	1日/Lv	意志・無効	可	作用を受けた植物クリーチャーは術者の言うことを理解し、術者の言葉や行動を最も好意的な見方で解釈する(態度は友好的と見なす)。呪文が持続する間、対象は術者を攻撃しない。術者は対象に命令しようとはできるが、対象が通常しないであろうことをさせるためには【魅力】の対抗判定に勝利しなければならない(再挑戦不可)。命令を受けた植物クリーチャーは自殺的だったり明らかに危害を受けるような命令には従わない。しかし、極めて危険なことでもやってみるだけの価値はあると説得することができる。 術者は、レベルやHDの合計が術者レベルの2倍以下ならば、複数の植物クリーチャーに作用を及ぼすことができる。	音声	Dri4
召喚術 (招来)	サモン・ネイチャーズ・ア ライⅢ <i>Summon Nature's Ally III</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1d4+1体か、Lv.2から1d3体か、Lv.3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	Dri3
変成術	ダークヴィジョン <i>Darkvision</i>	接触	1体	1標準	1時間/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は60フィートの暗視を得る。モノクロで見える以外は通常の視覚と同様に扱う。 バーマネンシイ可能。	音声、動作、 物質	Wiz2
変成術	ツリー・シェイプ <i>Tree Shape</i>	術者	自身	1標準	1時間/Lv (解除可)	-	-	物質要素: 乾燥した人参のかけらかアゲート(瑪瑙)ひとつ 術者の姿を大型の生きている木が灌木、もしくは大型の死んでいる木の幹から小さな枝が何本か生えている姿のいずれかに変化させる。ディテクト・マジックで感知される。 木の形状である間、術者は①〜⑤の効果を得る。 ①通常の形状と同様に周囲を知覚できる。 ②hp やセーブ修正は通常と変わらない。 ③AC に +10 の外皮ボーナスを得るが、有効【敏捷力】は 0 になる。 ④移動速度は 0 フィート。 ⑤クリティカル・ヒットへの完全耐性を得る。 装備していたものは術者とともに変化する。 術者がこの呪文を解除する際、標準アクションではなくフリー・アクションで解除できる。 剪定: 対象を本来の大きさのおよそ1/3に縮め、からみついたり繁茂したりしないようにする。作用を受けた植物は注意深く剪定され、刈り込まれたかのように見える。また、エンタングル、プラント・グロウス、ウォール・オヴ・ゾーンズなど植物を成長させる呪文や効果を自動的に解呪する。 範囲を半径100ftの円にしたり、半径150ftの半円にしたり、半径200ftの四分円にすることもできる。術者は効果範囲内のいくつかのエリアに作用しないよう指定することもできる。	音声、動作、 信仰	Dri2
変成術	ディミニッシュ・プランツ <i>Diminish Plants</i>	長/本文	範囲内の 通常の草木	1標準	瞬間	不可	不可	剪定: 対象を本来の大きさのおよそ1/3に縮め、からみついたり繁茂したりしないようにする。作用を受けた植物は注意深く剪定され、刈り込まれたかのように見える。また、エンタングル、プラント・グロウス、ウォール・オヴ・ゾーンズなど植物を成長させる呪文や効果を自動的に解呪する。 範囲を半径100ftの円にしたり、半径150ftの半円にしたり、半径200ftの四分円にすることもできる。術者は効果範囲内のいくつかのエリアに作用しないよう指定することもできる。	音声、動作、 信仰	Dri3
召喚術 (治癒)	ニュートラライズ・ポイズン <i>Neutralize Poison</i>	0.5 マイル 接触	範囲内の 通常の植物 1体	1標準	瞬間	意志・無効 (無害)	可 (無害)	成長阻害: 次の年の収穫量を通常より1/3だけ少なくする。 ★いずれのバージョンにおいても、この呪文は植物クリーチャーに影響を及ぼす事はない。 対象に影響しているそれぞれの毒のDCに対して術者レベル判定を行なう(1d20+術者レベル)。成功したならば毒は中和される。治療されたクリーチャーがそれ以上毒によるダメージや効果を受けることはなく、どんなものであれ一時的な効果も消える。しかし、この呪文は、ヒット・ポイントへのダメージや能力値ダメージ、自然と消え失せることのない効果など、瞬間的な効果を逆転させることはない。 対象の持つ毒を中和し、無力化する。	音声、動作、 信仰	Clr4、Dri3、 Brd4、Prd4
変成術	プラント・グロウス <i>Plant Growth</i>	長	1立方ft/Lv までの物体 1体 範囲内の 通常の植物	1標準 1標準	10分/Lv 10分/Lv 瞬間	意志・無効 (物体) 意志・無効 不可	可 (物体) 不可	対象の持つ毒を中和し、無力化する。 繁茂: 対象を厚く繁茂させる。植物はもつれ合って茂みやジャングルを形成し、クリーチャーは切り払ったり、押し入ったりして進まなければならない、移動速度は5ft、サイズが大型以上のクリーチャーなら10ftに落ちる。この呪文が効果を現すには、効果範囲内に藪や木がなければならない。エンタングルやウォール・オヴ・ゾーンズなど、すでに植物を強化する呪文や効果に影響を受けている範囲にこの呪文を発動した場合、それらの呪文のDCは4上昇する。このボーナスはプラント・グロウスの発動から1日の間与えられる。 効果範囲を半径100ftの円にしたり、半径150ftの半円にしたり、半径200ftの四分円にすることもできる。術者は、効果範囲内のいくつかの場所に作用しないよう指定することもできる。	音声、動作、 信仰	Dri3
		0.5 マイル	範囲内の 通常の植物	1標準	瞬間	不可	不可	豊穡: この効果は、0.5マイルの距離内の植物を目標とし、次の年の収穫量を通常より1/3だけ多くする。 プラント・グロウスはディミニッシュ・プランツを相殺する。 ★いずれのバージョンにおいても、この呪文は植物クリーチャーに影響を及ぼすことはない。		

変成術	リデュース・アニマル <i>Reduce Animal</i>	近	同意する、 小型～ 超大型まで の動物1体	1標準	1時間/Lv (解除可)	不可	不可	対象の身長を半分、体重を1/8にし、サイズを一段階小さくする。これにより【敏捷力】に+2のサイズ・ボーナス、【筋力】に-2のペナルティ(最低1)、攻撃ロールとACに+1のボーナスを得る。 超小型になったクリーチャーは2.5x2.5フィートを占めるようになり、間合いが0フィートになる。 移動速度は変わらない。装備品もまた同じように小さくなる。これにより、武器のダメージは小さくなる。 肉体武器によるダメージも、新しいサイズに基づいて再計算される。 小さくなったアイテムは対象の手を離れると元のサイズに戻る。そのため投擲武器は通常のダメージを与える。 サイズを小さくする魔法的な効果は累積しない。	音声、動作	Dri2
召喚術 (治癒)	リムーヴ・ディーズ <i>Remove Disease</i>	接触	1体	1標準	瞬間	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	対象がかかっている全ての病気を治癒する。対象にかかっている病気それぞれの難易度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。 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。	音声、動作	Clr3、Dri3
防御術	リペル・ヴァーミン <i>Repel Vermin</i>	10ft	術者中心 半径10ft放 射	1標準	10分/Lv (解除可)	不可か 意志・無効 (本文)	可	不可視のバリアーが蟲をくい止める。HDが術者レベルの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。HDが術者レベルの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受ける。バリアーに身体を押しつければ苦痛が走るため、ほとんどの蟲を思い留まらせることができる。	音声、動作、 信仰	Clr4、Dri4、 Brd4

レベル4 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	アニマル・グロウス <i>Animal Growth</i>	中	巨大以下の 動物1体	1標準	1分/Lv	頑健・無効	可	何体かの動物を通常の2倍のサイズ、通常の8倍の重量に巨大化させる。これによりサイズ分類が1段階大きくなり、【筋力】に+8のサイズ・ボーナス、【耐久力】に+4のサイズ・ボーナスを与え、【敏捷力】に-2のサイズ・ペナルティがつく。既存の外皮ボーナスは2上昇する。サイズの変化は、動物のACと攻撃ロールへの修正値、基本ダメージに作用する。動物の接触面と間合いも変化するが、移動力は変化しない。望むだけの拡大に十分な空間が無い場合、目標はその空間で広げられる最も大きなサイズになり、囲いを破ってしまうかどうか【筋力】判定を行う。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。 目標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巨大化するが、巨大化してもそれらのアイテムの魔法的な性質は変化しない。巨大化したクリーチャーの所持から離れたアイテムは、ただちに本来のサイズに戻る。 巨大化した動物たちに術者が命令したり影響力を及ぼしたりできるわけではない。 サイズを拡大する複数の魔法効果は累積しない。	音声、動作	Wiz5、Dri5
召喚術 (治癒)	キュア・シリアス・ウーンズ <i>Cure Serious 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1体のダメージを、正のエネルギーにより 3d8+1/Lv(最大 3d8+15)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	Brd3、Clr3、 Dri4、Pld4
占術	コミュニケーション・ネイチャー <i>Commune with Nature</i>	自身	術者	10分	瞬間	—	—	自然とひとつになることで周辺地域に関する知識を獲得する。術者は即座に、以下の事項に関する事実を3つまで知ることができる。地質、地形、植物、鉱物、水域、住民、大体どんな動物がどれだけ住んでいるか、森に住むクリーチャーの存在、自然ならざる強力なクリーチャーの存在、自然環境の概要。 野外環境では、この呪文は術者レベルごとに半径1マイルの範囲に作用する。自然の地下環境—鍾乳洞や洞窟など—では、呪文は力が衰え、範囲は術者レベルごとに100フィートに制限される。この呪文は、かつては自然の環境だったが今では建造物や定住地になった場所(ダンジョンや街の中)では機能しない。	音声、動作	Dri5
召喚術 (招来)	サモン・ネイチャーズ・アライV <i>Summon Nature's Ally IV</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.1〜2から 1d4+1 体か、Lv.3 から 1d3 体か、Lv.4 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、焦点	Dri4
召喚術 (瞬間移動)	ツリー・ストライド <i>Tree Stride</i>	自身	術者	1標準	1時間/Lv か回数消費 まで (本文)	—	—	術者は木の中に溶けるように入り込む能力を得る。一度木の中に入ったなら、その木から別の木に瞬間移動することができる。術者が入る木々は同種のものであり、すべて生きており、かつ少なくとも術者と同じだけの胴回りのあるものでなければならない。以下に示された転送距離内の同種の木になら、どれに渡ることもできる。 イテイ、オーク(カシやナラ)、トネリコ : 3,000フィート／ ニレ、ボダイジュ : 2,000フィート その他の落葉樹 : 1,500フィート／ すべての針葉樹 : 1,000フィート レベルごとに1回まで、木から木へと渡ることができる(1つの木から次の木へ渡るのを“1回”と数える)。呪文は持続時間が切れるか、術者が木から出るまで続く。1回の転移は全ラウンド・アクションである。 術者は望むなら転移せずに木の中に留まることもできるが、呪文が切れれば外へと排出される。隠れている木が切り倒されるか燃やされた場合、そのプロセスが完了するまでに外に出なければ術者は死んでしまう。	音声、動作、 信仰	Dri5
防御術	ノンディテクション <i>Nondetection</i>	接触	1体か物体1 つ	1標準	1時間/Lv	意志・無効 (物体、無害)	可 (物体、 無害)	対象は占術呪文やクリスタル・ボールのような魔法のアイテムによる位置の特定、感知を妨害する。対象への占術の試みは呪文レベル判定(難易度11+ ノンディテクションを発動したものの術者レベル)に成功しなければ失敗する。術者自身やその所持品が対象なら、難易度は(15+術者レベル)となる。 物質要素 : 50gp相当のダイヤモンド粉末	音声、動作、 物質	Wiz3
防御術	フリーダム・オヴ・ムーヴメント <i>Freedom of Movement</i>	自身か 接触	術者か1体	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	この呪文によって、対象は普通なら移動を阻害する魔術の影響下にあっても、通常通り移動し攻撃することができるようになる。そうした呪文や効果にはウェブ、スロー、ソリッド・フォッグ、麻痺が含まれる。対象への組みつきの戦技判定は全て自動的に失敗する。目標は組みつきや抑え込みから逃れるための戦技判定や(脱出術)判定に自動的に成功する。 この呪文はまた、水中でも通常通り移動し、斬撃武器や殴打武器でも手に持って振るう限りは通常通り攻撃できるようにしてくれる。ただし、この呪文は水中での呼吸能力を与えるものではない。 物質要素 : 革ひもを目標に結ぶ	音声、動作、 物質、信仰	Clr4、Dri4、 Brd4