

レンジャー呪文

1レベル・レンジャー呪文

アニマル・メッセンジャー：超小型の動物を特定の場所に送る。

アラーム：効果範囲を2時間 / レベルの間監視する。

エンタングル：半径40フィート以内の全員に植物がからみつく。

エンデュア・エレメンツ：熱くても寒くても快適に過ごせる。

カーム・アニマルズ：合計HDが2d4 + レベルまでの動物たちを落ち着かせる。

サモン・ネイチャーズ・アライ：クリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。

ジャンプ：対象は 軽業 判定に幾つかのボーナスを得る。

スピーク・ウィズ・アニマルズ：術者は動物と意思疎通できる。

チャーム・アニマル：動物1体を術者の友とする。

ディテクト・アニマルズ・オア・プランツ：動物や植物を感知する。

ディテクト・スネアーズ・アンド・ピッツ：自然な、もしくは原始的な罠を感知する。

ディテクト・ポイズン：1体のクリーチャーか小さな物体1つの毒を感知する。

ディレイ・ポイズン：1時間 / レベルの間、毒が対象を蝕むのを止める。

ハイド・フロム・アニマルズ：動物は1体 / レベルの対象を感知できない。

パス・ウィズアウト・トレイス：1体 / レベルの対象は痕跡を残さなくなる。

マジック・ファンク：対象の肉体武器1つの攻撃とダメージに +1ボーナス。

リード・マジック：巻物や呪文書を読む。

レジスト・エナジー：特定のエネルギー種別のダメージをそれぞれ10点（またはそれ以上）無効化する。

ロングストライダー：術者の移動速度が10フィート上昇する。

2レベル・レンジャー呪文

アウルズ・ウィズダム：対象は1分 / レベルの間、【判断力】に +4を得る。

ウィンド・ウォール：矢、小さなクリーチャー、ガス類を防ぐ。

キャッツ・グレイス：対象は1分 / レベルの間、【敏捷力】に +4を得る。

キュア・ライト・ウーンズ：1d8 + 1 / レベル（最大 +5）のダメージを癒す。

サモン・ネイチャーズ・アライII：クリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。

スネア：魔法のブービートラップを仕掛ける。

スパイク・グロウス：範囲内のクリーチャーは1d4ダメージを受け、減速状態になる。

スピーク・ウィズ・プランツ：術者は植物や植物クリーチャーを会話できる。

パークスキン：外皮に +2（またはそれ以上）の強化ボーナスを与える。

プロテクション・フロム・エナジー：1種類のエネルギーのダメージを12点 / レベルだけ吸収する。

ベアズ・エンデュアランス：対象は1分 / レベルの間、【耐久力】に +4を得る。

ホールド・アニマル：動物を1ラウンド / レベルの間 麻痺状態 にする。

3レベル・レンジャー呪文

ウォーター・ウォーク：対象は水が固体であるかのように歩ける。

キュア・モデレット・ウーンズ：2d8 + 1 / レベル（最大 + 10）のダメージを癒す。

コマンド・プランツ：植物クリーチャーの行動を制御する。

サモン・ネイチャーズ・アライIII：クリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。

ダークヴィジョン：完全な暗闇でも60フィート見える。

ツリー・シェイプ：1時間 / レベルの間、術者は完全に木ようになる。

ディミニッシュ・プランツ：通常の植物のサイズを縮めたり成長を阻害したりする。

ニュートライズ・ポイズン：対象の毒を解毒するか、対象が持つ毒を中和する。

プラント・グロウス：植物を成長させ、収穫を増す。

グレート・マジック・ファンク：肉体武器1つに +1 / 4レベルの強化ボーナス（最大 + 5）。

リデュース・アニマル：同意した動物1体を縮小する。

リムーヴ・ディジーズ：対象にかかっている病気を全て治す。

リベル・ヴァーミン：昆虫やクモ、その他の虫を10フィート以内に近寄らせない。

4レベル・レンジャー呪文

アニマル・グロウス：動物1体のサイズを2倍にする。

キュア・シリアス・ウーンズ：3d8 + 1 / レベル（最大 + 15）のダメージを癒す。

コミュニケーション・ウィズ・ネイチャー：1マイル / レベルの地形について知る。

サモン・ネイチャーズ・アライIV：クリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。

ツリー・ストライド：1つの木から離れた別の木に移動する。

ノンディテクション（物）：対象を占術、念視から隠す。

フリーダム・オヴ・ムーヴメント：対象は移動への妨害効果を見逃して通常通り移動できる。