

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 (魅了) [精神作用]	アンウィットティング・アライ <i>Unwitting Ally</i>	近	生きている クリーチャー 1体	1標準	1R	意志・無効	可	対象の精神を混乱させる。対象はわずかの間、敵と味方を見分けるのが難しくなる。対象は敵と味方に挟まれているときでさえ挟撃されていると見なされる。この呪文の効果によって、対象が仲間に敵対的な行動を行なうことはない。	音声、動作	
占術	シフト <i>Sift</i>	30ft	1辺10ftの 立方体1つ	1標準	瞬間	不可	不可	術者は一ヶ所を詳細に調べるように対象の範囲を調査する。－5のペナルティを受けた上で〈知覚〉判定を行なうこと。距離によるペナルティはない。隠れているものを発見するDCを達成したなら、発見することができる。術者はその場所を見ることができない。また、見たり触れたりできるものしか発見できない。この呪文でクリーチャーを発見	音声、動作	Inq0
力術[火]	スパーク <i>Spark</i>	近	超微小の 物体1つ	1標準	瞬間	頑健・無効 (物体)	可 (物体)	対象が燃えやすい物体であれば火をつける。これは火打ち石と打ち金で火をつける場合と変わらないが、着火までの時間が短くて済む。	音声または 動作	Brd0、Clr0、 Dri0、Wit0

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	イノセンス <i>Innocence</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	術者の周りを無垢で信頼に足ると感じさせるオーラで満たす。術者は自分が無実だと他人に信じさせるために行う〈はったり〉判定に＋10の技量ボーナスを得る。術者が何か悪事を働く与他人に信じさせることは難しい。このボーナスは他の目的(フェイント、隠れる隙を作る、秘密のメッセージを送るなど)には適用されない。	音声、動作	
幻術 (幻覚)	インヴィゴレイト <i>Invigorate</i>	接触	1体	1標準	10分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	この呪文は対象の疲労を消し去る。効果時間の間、対象は疲労状態および過労状態によるペナルティを一切受けない。この呪文の効果はそのほとんどが幻覚であるため、休息の代わりにはならない。呪文終了後、対象は1d6ポイントの非致傷ダメージを受け、元の状態に戻る。対象は一度に1つのインヴィゴレイト呪文の影響しか受けられない。同じクリーチャーに2つ目の呪文をかけられると、1つ目の呪文の効果は即座に終了する。	音声	
幻術 (虚像)	ヴァニッシュ <i>Vanish</i>	接触	1体	1標準	1R/Lv (最大5R) (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	この呪文はインヴィジビリティと同様に働くが、持続時間が1R/Lv(最大5R)となっている点が異なる。インヴィジビリティのように、この呪文は他のクリーチャーに攻撃を行なうと直ちに終了する。	音声、動作	Wiz1
占術	シェア・ランゲージ <i>Share Language</i>	接触	1体	1標準	24時間	意志・無効 (無害)	可 (無害)	特定の1つの言語に対する術者の能力を他のクリーチャーに共有する。24時間の間、読み書き、理解する能力を与える。術者レベル5ごとに追加で1つの言語(最大でLv.20の5つ)を共有することができる。対象は声を発せるか、身ぶり手ぶりが行えるか、他のものとやり取りが行えるものでなければならない。目標が実際の言語を理解する精神的な能力に欠けているのなら、その言語による複雑な指示や提案に応じ、行なう程度の知識を獲得する(書かれているか会話で発せられたかは問わない)。しかしこの呪文によって一時的に増加した語彙が目標の推理力を高めることはないため、注意深くないクリーチャーに支持する場合には曖昧さを排除するために注意が必要。 物質要素:辞書の1ページ	音声、動作、 物質	Brd1、Clr2、 Dri2
力術 [精神作用]	セーヴィング・ファイナーレ <i>Saving Finale</i>	近	生きている クリーチャー 1体	1割込	瞬間	意志・無効 (無害)	可 (無害)	この呪文を使用するには、術者は“バードの呪芸”を使用していなければならない。“バードの呪芸”の影響下にある対象がセーヴィング・スローに失敗したときにこの呪文を使用することで、対象はセーヴィング・スローを再ロールできる。この呪文を使用すると、“バードの呪芸”は即座に終了する。	音声、動作	
召喚術 (創造)	ソリッド・ノート <i>Solid Note</i>	近	固まった 音符1つ	1標準	精神集中 ＋1R/Lv	不可	不可	一時的に物体化した音符1つを作り出し、呪文の範囲内の望む位置にひっかけたりぶら下げたりすることができる。ひっかけ鉤、滑車、扉止めなど、考えつく限りどのような用途にも使用できる。実際の見た目は術者がロザさむ音楽によって決まる。尖らせたり滑らかにしたり、単純なつくりにしたり込み入ったものにしたたり、様々な色をつけることもできる。しかしサイズは大きくて術者の手に収まるものである。作り出した後は、この音符は動かそうとするあらゆる力に抵抗するが、十分な力がかかけられると消えてしまう。この音符の有効【筋力】は10＋術者レベルである。この有効【筋力】で持ち運べない重さになると音符は消えてしまう。この有効【筋力】に勝つだけの力をクリーチャーがかけた場合も音符は消えてしまう。音符はクリーチャーに実際の傷をつけることはなく、攻撃されたり(ACは10＋術者の【魅力】修正値に等しい)突き飛ばしの詮議などで強制的に移動される(CMDは2＋術者の基本攻撃ボーナス＋術者の【魅力】修正値)と消えてしまう。この音符を動かすことに失敗したクリーチャーは、そのラウンドの行動を失う。	音声	
占術	タイムリー・インスピレーション <i>Timely Inspiration</i>	近	生きている クリーチャー 1体	1割込	瞬間	意志・無効 (無害)	可 (無害)	直感の秘術を込められた言葉が負けそうに見える状況から勝利を勝ち取る。対象が攻撃ロールが技能判定に失敗したときにこの呪文を使用する。対象は術者の術者レベル5ごとに＋1(最大で＋3)の技量ボーナスを得て再度成否判定を行なう(誤注:再ロールは行なわない)。もしボーナスが失敗を成功に変えるに十分であったなら、その判定は成功に接触により、対象をおどけたビエロにする。対象は【敏捷力】に1d6＋術者レベル2ごとに1(最大1d6＋5)のペナルティを与える。このペナルティにより、【敏捷力】が1を下回ることはない。加えて、対象が移動力の半分以上で移動しようとしたなら、対象は転倒し伏せ状態となる。対象が飛行しているなら、その機動性は1段階悪化する。 頑健セーブに成功すれば【敏捷力】へのペナルティは半分で済み、移動による転倒や機動性の悪化は起こらない。	音声	
変成術	タッチ・オヴ・グレイスレスネス <i>Touch of Gracelessness</i>	接触	1体	1標準	1R/Lv	頑健・不完全	可	ランタンにあなたの後ろを付けてくよう自律行動させる。ランタンは術者の肩の高さに浮かびあなたから5ft以内にいる。あなたの移動速度より早く移動することはない。通常より重いランタンには機能しない。ランタンの明かりは通常の範囲を照らし、油は不要である。ランタンの明かりを対象にした呪文は術者に向けたものとして適用される。 パーマナンシにより永続化可能。	音声、動作	Wiz1
変成術 [火][光]	ダンシング・ランターン <i>Dancing Lantern</i>	接触	自律行動する 一つのラン タン	1標準	1時間/Lv (解除可)	不可	不可	ランタンにあなたの後ろを付けてくよう自律行動させる。ランタンは術者の肩の高さに浮かびあなたから5ft以内にいる。あなたの移動速度より早く移動することはない。通常より重いランタンには機能しない。ランタンの明かりは通常の範囲を照らし、油は不要である。ランタンの明かりを対象にした呪文は術者に向けたものとして適用される。 焦点具:ランタン	音声、動作、 焦点	Clr1、Rng1、 Wit1、Wiz1
心術 (強制) [精神作用]	ビガイリング・ギフト <i>Beguiling Gift</i>	5ft	1体	1標準	1R	意志・無効	可	術者に隣接しているクリーチャーに物体1つを手渡し、対象はそれを使おうとするか消費しようとする。対象が意志セーブに失敗すると、即座に手渡された物体を受け取り、必要であれば手にしているものを落とす。次のターンに、対象はその物体がを消費するか身に付ける(ポーションであれば飲む、リングなら指にはめ、ソードなら空いた手に装備する)。対象が物理的に使用できないのであれば呪文は失敗する。効果時間を過ぎた後に使用し続けたり消費し続けたりする必要はない。	音声、動作、 焦点	Wit1
変成術	フェザー・ステップ <i>Feather Step</i>	近	1体	1標準	10分/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	効果時間の間、対象は移動困難な地形における移動速度の低下を無視し、移動困難な地形の上であっても5フィート・ステップを行えるようになる。	音声、動作	Dri1、Rng1
力術 [光]	フレア・バースト <i>Flare Burst</i>	近	半径10ftに 爆発する光	1標準	瞬間	頑健・無効	可	この呪文はフレアと同様に働くが、起点の半径10ft爆発の範囲にいる全てのクリーチャーに影響を及ぼす。	動作	Dri1、Wiz1

変成術	ボロウ・スキル <i>Borrow Skill</i>	接触	1体	1標準	1R/Lvまで (本文)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	術者は対象の知っている技能を1つ借りる。対象に触れた後、術者は対象の技能ランクを使用して1回の判定を行なう(能力値は術者のものを使用する)。呪文の効果時間の間に判定を行なわなかったり、判定にそれより長い時間が必要であったなら呪文は終了し、判定は失敗するか術者の技能を使用しなければならない。もし借りた技能が術者のクラス技能であったなら、その技能を使用した判定には+3のボーナスが付く。	動作	
心術 [精神作用]	メモリー・ラプス <i>Memory Lapse</i>	近	生きている クリーチャー 1体	1標準	瞬間	意志・無効	可	呪文が発動した直前のターンの出来事を対象に忘れさせる。これにより、対象から信頼されるかどうかの〈交渉〉〈威圧〉などの技能判定を再挑戦することができる。	音声、動作	Wiz1
死霊術	レストフル・スリープ <i>Restful Sleep</i>	近	1体/Lv、 どの2体の 間も30ft 以内	10分	8時間 もしくは 24時間 (本文)	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	この呪文は休息をとる前に発動する。この呪文の効果範囲にいる限り、術者とその仲間は快適な睡眠を行える。夜の間休むだけで、丸一日休んだかのようにヒット・ポイントを回復する(キャラクター・レベルの2倍だけ回復する)。この呪文の効果を受けて丸一日休んだのなら、キャラクター・レベルの3倍だけヒット・ポイントを回復する。強制的に起こされるなどでこの睡眠が阻害されると、この回復効果は妨げられてしまう。この呪文による回復は自然の眠りによるものと見なされ、魔法的な回復を必要とするような効果に対しては意味をなさない。 <b>物質要素:</b> ひとつまみの砂	音声、動作、 物質	

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	ヴァーサティル・ウェポン <i>Versatile Weapon</i>	近	武器1つか矢弾50発(全てまとまっていること)	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害、物質)	可 (無害、物質)	対象に術者の望む物理的な特性を与える。この呪文は <b>グレーター・マジック・ウェポン</b> のようにはたらくが、以下のダメージタイプから1つを選び、ダメージ減少を抜く際にはそのダメージ種別の武器として扱う: 殴打、冷たい鉄、刺突、銀、斬撃。対象は通常のダメージ種別も保持しており、硬度やヒット・ポイントは変化しない。この呪文は肉体武器や素手攻撃にも適用できる。	音声、動作、物質	Rng2、Wiz3
変成術	エンター・イメージ <i>Enter Image</i>	50ft/Lv	術者の肖像を持つあらゆる物体への意識の転送	1標準	精神集中	不可	不可	術者は自分の肖像や姿が描かれたものにわずかな存在を転写し、そのうちの1つに意識を転送することができる。これにより術者は近くのクリーチャーを感じ知し、やり取りを行なうことすらできる。この呪文により、術者はあなたの絵の周りを、絵の数に関わらず即座に知覚することができる。〈知覚〉判定をその範囲全てに対して一度に行うこともできる。DC10の〈知覚〉判定に成功すればそれぞれの場所で実際に起こっていることについて知ることができる。 術者はいつでも、範囲内の1つの特定の絵に入り込むことを選択できる。1つの絵に入っている間、他の絵から情報を得る能力を失う。ただし自らの肉体の周りの状況は知覚できる。この間肉体は防御を行なわず無防備状態となっている(セーブには必ず失敗する)が、割り込みアクションで肉体に戻ることができる。 あなたが絵に入り込んでいる間、絵は限定的な動きを有する。石像のような三次元的なものであれば頭を動かし、手ぶりをし、会話をすることができるが、援助なしに枠から抜け出すことはできない。絵のような二次的な表現なら絵の中では自由に動き、会話をし、絵を改変する事さえできる。絵の中にいる間に呪文や他の能力を使用することはできない。 術者はいつでも絵を抜け出て肉体に戻るることができる。意識が肖像から出ると、肖像はすぐに元の姿に戻る。もし入っている絵が破壊されると、術者は無傷のまますぐに肉体へ戻る。呪文は集中の限り持続するが、 <b>ディスベル・マジック</b> のような呪文で終了させられたり、肉体が死亡したりすると呪文は即座に終了する。 <b>物質要素</b> : 絵具一滴と粘土の玉1つ	音声、動作、物質	Clr3、Wiz3
心術(強制) [精神作用]	カコフォノス・コール <i>Cacophonous Call</i>	近	1体	1標準	1R/Lv	意志・無効	可	対象の心を支離滅裂で耳障りな音で対象の心を満たし、行動も集中も行なえないようにする。意志セーブに失敗したなら、対象は効果時間の間吐き気がする状態になる。 <b>物質要素</b> : 楽譜の切れ端	音声、動作、物質	
占術	ギャラント・インスピレーション <i>Gallant Inspiration</i>	近	生きているクリーチャー1体	1割込	瞬間	意志・無効 (無害)	可 (無害)	直感の秘術を込められた言葉が絶望的な状況から勝利を勝ち取る。対象が攻撃ロールが技能判定に失敗したときにこの呪文を使用する。対象は+2d4の技量ボーナスを得て再度成否判定を行なう(訳注: 再ロールは行なわない)。もしボーナスが失敗を成功に変えるに十分であったなら、その判定は成功になる。	音声	
占術	クリエイト・トレジャー・マップ <i>Create Treasure Map</i>	接触	死んでいるクリーチャー1体	1時間	瞬間	不可	不可	死体が生きていたときに知っていた価値のあるものの位置を、死体の身体の一部から地図に描き出す。死体の一部は必ず術者が切り取らねばならず、死亡してから24時間以内の死体に呪文をかけなければならない。肉体的身体のないクリーチャーの死体にこの呪文をかけることはできない。切り取るのは皮膚などの表面に出ている部位である必要がある。あなたの作り出した地図はそのクリーチャーが死ぬときにもっともよく知っていた場所のものである。術者レベル3ごとに1つの価値あるものの場所が地図に表される。クリーチャーの死後の物体の移動までは判別できない。作成時に地図の縮尺、近さ、地方かどうか、広さを決定しなければならない。クリーチャーによっては、食料や恋人、あなたの宝物庫が現れることもある。	音声、動作、物質	Brd2、Dri2、Rng2
変成術	ゴーストベイン・ダージェ <i>Ghostbane Dirge</i>	近	非実体クリーチャー1体	1標準	1R/Lv	頑健・無効	可	対象はわずかな間半ば物理的な形態をとる。効果時間の間、対象は非魔法的な攻撃によって半分のダメージを受け、魔法の武器、呪文、疑似呪文能力、超常能力によって発生するダメージの全てを受ける。	音声、動作、信仰	Clr2、Inq2、Pld1
[闇]	ダスト・オヴ・トワイライト <i>Dust of Twilight</i>	中	10ft拡散内のクリーチャー	1標準	瞬間	頑健・無効 (疲労状態のみ)	不可	虹色に輝く黒い粒子が降り注ぎ、松明、ランタン、陽光棒、その他の光源に付着して消してしまふ。さらに呪文レベル2以下の全ての[光]呪文を解呪する( <b>ディスベル・マジック</b> のように)。範囲内のクリーチャーは頑健セーブを行ない、失敗すると疲労状態となる。	音声、動作、物質	Wiz2
変成術	ハニード・タンズ <i>Honeyed Tongue</i>	自身	術者	1標準	10分/Lv	—	—	術者の交渉能力を高める。この呪文の影響を受けている間、術者は相手の態度を変えるための〈交渉〉判定において、2回ロールを行ない高い方を選択する。低い方のダイスが態度を一段階悪化させるのに十分であったなら、対象は術者が呪文の影響を受けているという手がかりを得る。情報収集のための〈交渉〉判定においてもこの呪文を使用することができ、この場合は判定に+5の技量ボーナスを得る。 <b>物質要素</b> : 一滴の蜂蜜	音声、物質	Inq2、Pld1
変成術 [言語依存]	ヒドゥン・スピーチ <i>Hidden Speech</i>	近	術者に加え1体/Lv、どの2体の間も30ft以内	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を通して隠れたメッセージをやり取りする能力を強化する。対象はそれぞれ、秘密のメッセージをやり取りするための〈はったり〉判定に+10の技量ボーナスを得る。彼らの間でやり取りされるメッセージを〈真意看破〉判定で見破ろうとする場合には-5のペナルティを被る。あらゆる対象はメッセージをやり取りするために同じ言語を使用していないなければならない。	音声、動作、物質	Inq3、Wiz2
占術	ブラッド・バイオグラフィ <i>Blood Biography</i>	接触	クリーチャーの血液か血痕	1分	瞬間	意志・無効 (本文)	不可	少なくとも一滴の血があれば、そのクリーチャーへの特定の質問の回答を知ることができる。この呪文は対象の生死に関わらず発動できるが、生きているクリーチャーかアンデッド・クリーチャーはこの呪文に抵抗するためにセーヴィング・スローを試みることができる。なにかに書いた形で示すことで、一度に以下の4つの質問を行うことができる。 ・お前は誰だ？(一般的に知られる名前) ・お前は何か者か？(性別、種族、職業/役割) ・どのようにしてこの血は流されたのか？(対象が知る、原因となった出来事) ・いつこの血は流されたのか？ これらの回答は血の持ち主が知らない言語であったとしても、術者の読むことができる言語で現れる。 <b>物質要素</b> : 羊皮紙のかけら	音声、動作、物質	Clr3、Inq3、Wiz3

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
力術	アーケイン・コンコーダンス <i>Arcane Concordance</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv	不可	不可	きらきらと青と金にきらめく光が術者の周りに現れ、範囲内の仲間の秘術を強化する。範囲内で発動された秘術に対するセービング・スローのDCに+1の強化ボーナスを得る。そして呪文レベルを増加させることなく、《呪文距離延長》《呪文持続時間延長》《呪文音声省略》《呪文動作省略》のいずれか1つ(発動時に術者が選択)の効果を得る。 <b>物質要素</b> : 使用済みのワンド	音声、動作、物質	
占術 [風、地、火、水のいずれか]	エレメンタル・スピーチ <i>Elemental Speech</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv	—	—	選択した属性に対応したクリーチャーと会話する能力を得る。対象が友好的であることを保証するものではなく、やり取りを行えることはあまりない。選択した属性に属する【知力】1以上のすべてのクリーチャーと会話する能力を得る(例え、そのクリーチャー同士が会話できないとしても)。 [風]呪文として発動した場合、風界語を話すか、(風)副種別を持つか、飛行移動速度を持つクリーチャーと会話が行える。 [地]呪文として発動した場合、地界語を話すか、(地)副種別を持つか、穴掘り移動速度を持つクリーチャーと会話が行える。 [火]呪文として発動した場合、火界語を話すか、(火)副種別を持つクリーチャーと会話が行える。 [水]呪文として発動した場合、水界語を話すか、(水)副種別を持つか、水泳移動速度を持つクリーチャーと会話が行える。 <b>物質要素</b> : 鉄のやすり屑	音声、動作、物質	Clr3、Dri2、Wiz2
力術 [火][光]	キャンプファイアー・ウォール <i>Campfire Wall</i>	近	中心に火元のある半径20ftの球体	1標準	2時間/Lv (本文) (解除可)	不可	可	少なくともキャンプファイアー程度の火の周りに障壁を作り出す。これは火が燃えている限り続く。障壁はばちばちという爆ぜる音を立てる光と火としてはっきりした姿で現れ、松明程度の明るさで照らす。障壁は視線を遮り、障壁を間にした相手に完全視認困難を提供する。障壁を抜けて移動しようとするなら1d6ポイントの[火]ダメージを受け、1d6分の間松明程度の光に覆われる。これは現在の明度に影響を受けないため、あらゆる視認困難を無効化する。明かりは光に対する脆弱性やアンデッドに影響を及ぼすものではない。障壁の内側にいるクリーチャーは(障壁の外側に何かをしようとしなければ)一切のペナルティを受けない。起点となった火が消えたり移動されたりすると呪文は終了する。 <b>物質要素</b> : 燃えたいばらの灰	音声、動作、物質	Dri2、Rng2、Wiz3
占術	コーディネイテッド・エフォート <i>Coordinated Effort</i>	近	術者と同意する1体 /3Lv、 互いに30ft内	1標準	1分/Lv	不可	不可	術者が取得しているチームワーク特技1つを選択する。対象にこの特技の利益を与える。ただし、チームワーク特技の利益を得るためには、必ず術者がその組み合わせに含まれていなければならない。	音声、動作	Inq3
力術[音波]	サンダリング・ドラムス <i>Thundering Drums</i>	15ft	距離まで、円錐形の爆発	1標準	瞬間	頑健・不完全	可	術者は足元の地面を叩き、ドラムを叩くような轟音を放つ。範囲内の全てのクリーチャーは術者レベル2ごとに1d8(最大5d8)ポイントの[音波]ダメージを受け、伏せ状態となる。頑健セーブに成功すればダメージは半減し、伏せ状態になるのを回避できる。	音声、動作	
占術 [精神作用]	シーク・ソウツ <i>Seek Thoughts</i>	40ft	術者中心 半径40ftの放射	1標準	精神集中、 1分/Lvまで	意志・無効	不可	<b>ディテクト・ソウツ</b> と同様だが、術者は周りに浮かぶ表層心理をふるいにかけることができる。術者は表層心理から単純な質問への回答か、一般的な情報のいずれかを探ることができる。周りにこの質問への回答や情報を頭に浮かべている数を術者は知ることができ、視界にいるならその場所も知ることができる。シーク・ソウツは実際の表層心理を読みとるのではなく、集中している内容を思い浮かべている場合のみ効果がある。意志セーブに成功すれば持続時間の間この呪文から表層心理を読み解かれずにすむ。 会話の中でこの呪文を使用することで、表層に浮かぶ情報を質問により導くことができる。術者が集中している内容に話題が向けられていることについて、対象は〈真意看破〉判定(DC 25)に成功することでそれと知ることができる。 対象を、元いた場所から30フィート以内の術者が見ることのできる場所に瞬間移動させる。着点は固い地面の上でなければならない。対象にとって危険な場所であってはならない。	音声、動作、物質	Alc3、Inq3、Sum3、Wit3、Wiz3
召喚術 (瞬間移動)	ジェスターズ・ジョイント <i>Jester's Jaunt</i>	接触	生きているクリーチャー1	1標準	瞬間	意志・無効	可	この呪文を発動する際には、バードの呪芸を使用していなければならない。その呪芸を直ちに終了させることで、対象(バードの呪芸の対象でなければならない)は以下の状態のうち1つから回復することができる: 怯え状態、過労状態、戦慄状態、麻痺状態、目がくらんだ状態、朦朧状態。	音声、動作	
召喚術 (治癒)	パージング・フィナーレ <i>Purging Finale</i>	近	生きているクリーチャー1体	1標準	瞬間	意志・無効 (無害)	可 (無害)	この呪文はインヴィゴレイトと同様に機能するが、複数のクリーチャーに働く。	音声、動作	
幻術 (虚像)	マス・インヴィゴレイト <i>Invigorate, Mass</i>	接触	Lv体	1標準	10分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	効果時間の間、対象は移動困難な地形における移動速度の低下を無視し、移動困難な地形の上であっても5フィート・ステップを行えるようになる。	音声	
変成術	マス・フェザー・ステップ <i>Feather Step, Mass</i>	近	1体/Lv、 どの2体も 30ft以内の 距離	1標準	10分/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	※ フェザー・ステップを複数のクリーチャーに適用できるようにした呪文。	音声、動作	Dri3、Rng3
召喚術 (治癒)	リヴァイヴィング・フィナーレ <i>Reviving Finale</i>	20ft	術者中心半径20ftの爆	1即行	瞬間	意志・半減 (無害)	可 (無害)	この呪文を発動する際には、バードの呪芸を使用していなければならない。その呪芸を直ちに終了させることで、範囲内の仲間は2d6ヒット・ポイントを回復する。この呪文はアンデッド・クリーチャーには効果を及ぼさない。	音声、動作	