

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 [ボリモーフ]	アスペクト・オヴ・ザ・ファルコン <i>Aspect of the Falcon</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv	—	—	術者はファルコン(隼)の顕現を宿す。術者の目は広がり爬虫類のようになり、頭の両脇は羽毛に覆われる。術者は〈知覚〉判定に+3の技量ボーナスと遠隔攻撃に+1の技量ボーナスを得る。加えて、ボウおよびクロスボウのクリティカル倍率が19-20/×3に変更される。この効果は他のクリティカル可能域を広げる効果とは累積しない。	音声、動作、信仰	Dri1
変成術	アント・ホール <i>Ant Haul</i>	接触	1体	1標準	2時間/Lv	頑健・無効 (無害)	可(無害)	対象の運搬能力を3倍にする。対象の実際の【筋力】には影響を与えない。鎧による制限にも影響を与えない。鎧によって移動速度が下がるような場合には、この呪文は影響を及ぼさない。	音声、動作、信仰	Alc1、Clr1、Dri1、Sum1、Wiz1
変成術	キーン・センシズ <i>Keen Senses</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可(無害)	対象は〈知覚〉判定に+2の技量ボーナスを得、夜目を獲得する。すでに夜目の能力を所持しているなら、対象の夜目の届く範囲をさらに2倍にする。	音声、動作、信仰	Alc1、Dri1
変成術	グライド <i>Glide</i>	自身	術者	1標準	着地するか 1分/Lv (解除可)	—	—	術者は落下してもダメージを受けない(フェザー・フナールと同様)。加えて、1ft落下することに水平方向に5ft移動できる(1ラウンド60ftまで)。落下以外の際にこの効果は使用できない。強い風が巻き上げてくれるなどすれば、その上を滑ることができる。この呪文は着地した瞬間に終了する。終了した時点でまだ中にいたなら、通常通り落下する。	音声、動作、信仰	Dri1、Wiz2
変成術	グラヴィティ・ボウ <i>Gravity Bow</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv(解除可)	—	—	術者が放つアローもしくはボルトの重さが射出後に増す。これにより与えるダメージが通常より1サイズ大きいものとして扱う。	音声、動作	Rng1
防御術	クローク・オヴ・シェイド <i>Cloak of Shade</i>	接触	1体/Lv	1標準	1時間/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可(無害)	対象を日による不利な効果から守る。陽光による熱い環境を1段階和らげる。酷暑ならば非常に暑い環境に、非常に暑い気温ならば平均的な気温になる。この呪文は日光によるいかなるペナルティも1だけ軽減する。しかし直接降り注ぐ陽光に対して、日光への脆弱性をもつクリーチャーを守ることとはできない。この呪文は太陽以外の効果による熱い環境では何の効果もない。 物質要素 : 緑陰樹(日よけの木)の葉1枚	音声、動作、物質	Dri1
心術(強制) [精神作用]	コール・アニマル <i>Call Animal</i>	本文	脅威度がLv以下の動物 1体	1標準	1時間/Lv (解除可)	不可	不可	術者が望んだ特定の種類の野生の動物(脅威度が術者レベル以下であること)のうち、最も術者に近いものを選び寄せる。動物は自分自身の力で術者に向けて移動する。そのため到着するまでの時間は距離に依存する。もし動物の移動手段では効果時間内にたどり着くことのできる動物がいない場合、術者はそのことに気付き、呪文は無駄になってしまう。GMが許可するのであれば、〈知識: 自然〉判定(DC 15)に成功すればこの近くにどのような動物がいるのかを知っていることにしてもよい。呼び寄せた動物が到着したなら、その動物は術者の5フィート以内に移動し、効果時間が終了するまでその場に留まる。態度は通常“中立的”だが、環境や対応によって変わる。態度を変えようとする場合、この呪文は一切呼び出した動物に影響を与えないが、別の呪文や能力を使用してもよい。 呪文の効果時間が終了すると、動物のその後の行動は態度により変わってくる。ほとんどの動物は逃げ去ってしまうだろう。しかし敵対的な動物は特に飢えたり起こっている場合は攻撃してくることもありうる。 飼われていたり訓練を受けていたりする動物(使い魔や動物の相棒を含む)は、この呪文の影響を受けない。	音声、動作、信仰	Dri1
変成術	タイヤレス・パースート <i>Tireless Pursuit</i>	自身	術者	1標準	1時間/Lv (解除可)	—	—	長い移動による疲労に対する耐性を術者は獲得する。術者は強行軍によるダメージを受けない。加えて、効果時間の間、術者はこのような移動による疲労状態の影響を受けない。呪文が終了して強行軍による非致傷ダメージを受けていたのなら、術者は疲労状態もしくは過労状態となる。 物質要素 : 固いビスケット	音声、動作、物質	Inq1
変成術 [火][光]	ダンシング・ランタン <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いてくる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。 パーマノンシィにより永続化可能。 焦点具 : ランタン	音声、動作、焦点	Brd1、Clr1、Wit1、Wiz1
占術	ディテクト・アベレイション <i>Detect Aberration</i>	長	円錐形の拡散	1標準	精神集中 10分/Lvまで (解除可)	不可	不可	特定の異形を感知する。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: 範囲内にその種の異形がいるかどうか。 2ラウンド目: 範囲内にいるその種の異形の数と、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。 ※ディテクト・アニマルズ・オブ・プランツの異形に対して効果がある呪文。	音声、動作	Dri1
変成術	ニゲイト・アロマ <i>Negate Aroma</i>	近	1体/Lvもしくは 物体1つ/Lv	1標準	1時間/Lv (解除可)	頑健・無効	可	この呪文により致命的であったり特徴的であったりする臭いを捨て去ることができる。発動したなら、対象は自然/人工的に関わらず全ての臭いを失う。呪文の対象になったものは鋭敏嗅覚によって追跡や位置の把握をされることがない。加えて、この効果は臭いに基づいた能力を失わせる。 この呪文は対象が外から得た臭いは無効化できない。外で得た臭いを洗い流すまで、この呪文の利益は失われてしまう。 原始的な叫び声が術者に恐怖を植え付ける。この呪文が終了するまで、対象を術者の得意な敵であるように扱い、攻撃ロールとダメージ・ロールに+2、対象への〈はったり〉〈知識〉〈知覚〉〈真意看破〉〈生存〉に+2のボーナスを得る。対象が既に得意な敵であるなら、対象は代わりに怯え状態になる。この呪文は[精神作用][恐怖]効果である。	音声、動作、信仰	Alc1、Dri1
死霊術 [恐怖、 精神作用]	ハンターズ・ハウル <i>Hunter's Howl</i>	20ft	半径20ftの爆発	1標準	1R/Lv	意志・無効	不可	対象が敵を攻撃する直前に武器が重く巨大になる。術者が行う近接武器は実際よりも1段階大きくなる。この武器を他の仲間に渡したとしても、通常通りのダメージしか出さない。	音声、動作	—
変成術	リード・ブレード <i>Lead Blades</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	足跡に触れることで、心のうちにそれを残した人もしくはクリーチャーの姿がはっきりと思い浮かぶ。思い浮かぶ姿は足跡を残した時と全く同じ姿で、装備品や何を運んでいたかまで思い浮かべることができる。	音声、動作	—
占術	リジジュール・トラッキング <i>Residual Tracking</i>	接触	接触した足跡	1分	瞬間	不可	不可	物質要素 : 漆喰ひとかけら	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	アクセラレイト・ポイズン <i>Accelerate Poison</i>	接触	1体	1標準	瞬間	頑健・無効	可	対象に影響を及ぼしている毒の進行を加速させる。もし毒に潜伏期間があれば即座に効果が始まる。潜伏期間がなければ周期は2倍になり、1ラウンドもしくは1分に2回のセーブと2回のダメージを受ける。その結果、持続時間は半分になる。対象が複数の毒の効果を受けていた場合、術者が毒を与えたのであれば、その中から選択できる。そうでなければ、ランダムに効果を及ぼす毒を選択する。	音声、動作、物質	Dri2、Wiz2
変成術 (ポリモーフ)	アспект・オヴ・ザ・ベア <i>Aspect of the Bear</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv	—	—	術者はベア(熊)の顕現をその身に宿す。術者は外皮に+2の強化ボーナスとCMBロールに+2の強化ボーナスを得る。また、術者は突き飛ばし、組みつき、蹴散らしの戦技を使用する際、機会攻撃を誘発しない。	音声、動作、信仰	Dri2
召喚術 (創造)	アロー・エラプション <i>Arrow Eruption</i>	長	半径30ft爆発	1標準	瞬間	不可	可	前のラウンドで敵を殺したアローもしくはクロスボウ・ボルト(術者が射出したもの)の実体のある複製を作り出す。その複製はアローが殺した死体から半径30ftの中にいる敵クリーチャーに放たれる。術者レベルにつき1体(最大15体)のクリーチャーを標的にすることができる。攻撃ロールは1度だけ行い、それぞれのアローに適用する。このアローは敵を殺したアローが持つ魔法的特徴を(射出側が付与した効果も含めて)全て保持している。また、術者が適用できる魔法のアイテム、特技、クラスおよび種族特徴の全てを適用できる。しかしこの呪文は個々の攻撃を強化する呪文や回数制限のある魔法的效果の効果を再び作り出すことはできない。トウルー・ストライクもこの中に含まれる。ただし、アーケイン・アーチャーの“呪文の矢”クラス特徴により呪文の効果範囲がアローに置き換わっている場合は例外である。 物質要素: アローもしくはクロスボウ・ボルト	音声、動作、物質	Wiz2
占術	イーグル・アイ <i>Eagle Eye</i>	長	魔法的な感知器官	1分	1分/Lv (解除可)	不可	不可	この呪文は術者と直接つながる感知器官を作り出す。感知器官は術者の上に現れる。最大の高度は呪文距離までである。術者は感覚器官の場所にいるかのように360度全ての角度を見ることができる。視覚は術者の獲得している通常のもののままである。この呪文はちょっとした木の枝や葉っぱには影響を受けないが、物質を透過することはできない。	音声、動作、信仰	Dri2
変成術	ヴァーサトル・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。この呪文はグレーダー・マジック・ウェポン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。 物質要素: 鉄屑	音声、動作、物質	Brd2、Wiz3
変成術	オールフード <i>Allfood</i>	接触	5ポンド/Lvまでの物体	1標準	瞬間	意志・無効 (物質)	可 (物質)	生きたクリーチャーなら噛み、飲み込み、安全に消化できる食物に対象を変換する。対象の種類に関係なく、この食物は味気なくネバ付いたものとなる。1ポンド食べれば、中型のクリーチャーが1日を過ごす間飢えを免れることができる。積み重ねた岩など、似通った物体をまとめたものはこの呪文では1つの物体として扱われる。この呪文は魔法の物体には効果を及ぼさない。 元々の物質の硬度は食物として口にする場合は考慮しないが、それ以外の用途で使用する場合には元のままであり、武器破壊や物体を対象とした攻撃に対しなら脆弱性を得ることはない(硬度がある場合、食べるとき以外にはそのままである)。高温の物体は食料となっても高温のままである。そのような物体を食べるなら、対応のダメージを受ける。 物質要素: 塩と胡椒ひとつまみ	音声、動作、物質	—
占術	ガイディング・スター <i>Guiding Star</i>	自身	術者	1分	1日/Lv (解除可)	—	—	この呪文を唱えた時に周りにいたものとのつながりを結ぶ。効果時間の間なら、標準アクションとしてその場所までの大よその距離と向きが分かる。別の次元界にいる時にはこの能力は機能しない。この場所はテレポートと同種の呪文において、よく慣れ親しんでいる場所として扱われる。他の場所でのこの呪文を発動したなら、古い場所とのつながりは失われる。 物質要素: 糸巻き	音声、動作、物質	Clr3、Wit3
幻術 (虚像)	カメレオン・ストライド <i>Chameleon Stride</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv	—	—	術者は背景に溶け込み、実際には透明ではないにも関わらず位置を見極めるのが困難になる。術者は〈隠密〉判定に+4のボーナスを得る。加えて術者から5フィートより離れたクリーチャーに対して視認困難(攻撃に対し20%の失敗確率)を得る。	音声、動作、信仰	—
力術 [光][火]	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くても)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。	音声、動作、信仰	Brd3、Dri2、Wiz3
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。 物質要素: 金属の粉末と珍しいインク(100gp)	音声、動作、物質	Brd2、Dri3、Wiz2
召喚術 (創造) [地]	ストーン・コール <i>Stone Call</i>	中	半径40ft、高さ20ftの円柱	1標準	1R/Lv	不可	不可	砂、砂利、石が範囲を覆い、範囲内の全てのクリーチャーは2d6ポイントの殴打ダメージを受ける。このダメージは呪文が発動された際に1度だけ適用される。 残りの持続時間の間、範囲内は砂利に覆われ移動困難な地形となる。持続時間の終了には岩は消え、(与えたダメージを除いて)後には影響は残らない。	音声、動作	Dri2、Rng2
召喚術 (創造) [水]	スリップストリーム <i>Slipstream</i>	接触	1体	1標準	10分/Lv (解除可)	反応・無効 (無害)	不可	対象を移動させる水が地面の波を作り出す。地面を伝って移動する場合、対象の移動速度は10ft増加する。下り坂なら移動速度は20ft増加するが、上り坂の場合には移動速度は増加しない。水泳中は水泳移動速度を20ft増加させる。対象が水泳移動速度を持たない場合、対象は水泳移動速度20ftを獲得する。	音声、動作、信仰	Dri2、Wiz2
変成術	パーシーヴ・キューズ <i>Perceive Cues</i>	自身	術者	1標準	10分/Lv	—	—	術者の感覚は極めて鋭くなり、振る舞いに対して直感を得る。効果時間の間、術者は〈真意看破〉〈知覚〉判定に+5の技量ボーナスを得る。 物質要素: 水一滴	音声、動作、物質	Alc2、Dri2、Wit2

幻術 (虚像)	ハイド・キャンプサイト <i>Hide Campsite</i>	近	20ft立方1つ	10分	2時間/Lv (解除可)	意志・看破 (やりとりが あったとき)	不可	触りたくない忌むべき群衆、あるいはその周囲に合致する近寄りたくないものに野営地を見せかける領域を作り出す。この領域の外側にいるクリーチャーはその中に入りたいとは思わない。野営の炎や料理の臭いを感じることはないし、会話や騒音、呪文を唱えているような音を聞くこともないし、この領域から吹いてくる熱風や強い風を感じることもない。一度この領域の中に足を踏み入れると、そのクリーチャーは中のも外のものも通常通り見ることができる。 物質要素: ヤドリギの小枝と水銀の小瓶	音声、動作、 物質	Dri3
占術	ハンターズ・アイ <i>Hunter's Eye</i>	中	1体	1標準	1分/Lv	不可	可	対象が不可視状態になったり、エーテル状態になったりした際に対象の位置を知るための〈知覚〉判定に+20の技量ボーナスを得る。術者は対象が得ている霧、ブラー、ディスプレイメント、インヴィジビリティ、およびそれらに類する効果による視認困難を無視するが、闇に関する視認困難は無視できない。この呪文は仲間に影響を与えることはない。 術者は“鋭敏嗅覚”を得る。嗅覚に関する〈知覚〉判定に+8の技量ボーナス、匂いを追跡する際の〈生存〉判定に+4の技量ボーナスを得る。匂いに関する効果に対するセーブに-4のペナルティを受ける。この呪文の効果を受けているものは、〈知覚〉(DC 20)に成功することで匂いによって毒の識別を行える。 物質要素: 血一滴とシナモンひとつまみ	音声、動作、 信仰	Inq3
変成術	ブラッドハウンド <i>Bloodhound</i>	自身	術者	1標準	1時間/Lv	—	—	不可視で精神を持たず、形のない力場を術者の近くに呼び出す。この力場は術者を予期せぬ攻撃から守る。 クリーチャーが術者に対して機会攻撃を行なったなら、この力場は割り込んで攻撃を行なう。攻撃ボーナスは術者の基本攻撃ボーナス+【敏捷力】修正値に等しい。攻撃が成功したなら、ダメージを与えることはないが、機会攻撃は自動的に失敗する。力場は1ラウンドに術者の【敏捷力】修正値に等しい回数(最低1)だけ機会攻撃への防御を試みることができる。 この力場は術者と同じマスに存在し、一緒に移動する。 この力場は物理的に攻撃されることも傷つくこともないが、ディスペル・マジック、ディスインテグレート、スフィアー・オヴ・アニヒレーション、ロッド・オヴ・キャンセレーションの影響は受ける。接触攻撃に対する力場のACは10+術者の【敏捷力】修正値に等しい。	音声、動作、 物質	Alc3、Inq2
召喚術 (創造)	プロテクティブ・スピリット <i>Protective Spirit</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv	—	—	対象にしっかりと組みつくことのできる能力を与える。対象の生体武器から1つを選ぶ(通常は爪か噛みつき攻撃)、その攻撃につかみ能力を与える。この攻撃では組みつきのための戦技判定に+4のボーナスを得られる。複数の生体武器を持つクリーチャーは組みついた対象に対し他の生体武器で攻撃できるが、他のクリーチャーを攻撃することはできない。 物質要素: 粘り気のある木の樹液	音声、動作、 信仰	—
変成術	ロックジョー <i>Lockjaw</i>	接触	1体	1標準	1R/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)		音声、動作、 物質	Dri2

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 (ボリモーフ)	アспект・オヴ・ザ・スタッグ <i>Aspect of the Stag</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv	—	—	牡鹿の相をその身に宿し、身体的な特性のいくつかを得る。2本の角が生える。①～④の利益を得る。 ①機会攻撃に対するACに+2の回避ボーナスを得る。 ②基本移動速度を+20フィートする。 ③魔法のものであっても、下生えの中を通常の移動速度で移動でき、このような地形で5フィート・ステップを行える。 ④機会攻撃が術者に命中した際、機会攻撃を行った相手に対して、割り込みアクションとして1回の攻撃を行うことができる。 攻撃ボーナスは最も高い基本攻撃ボーナスに【筋力】修正値か【敏捷力】修正値(術者が選択)を加えたものを使用し、中型なら1d8+【筋力】修正値、小型なら1d6+【筋力】修正値の刺突ダメージを与える。クリティカル倍率は19-20/×2。 目標を自身の得意な敵として指定する。術者の得意な敵の種別から1つを選択すること。呪文の持続時間の間、術者はあらゆる目的において目標をその得意な敵の種別であるかのように扱う。	音声、動作、信仰	Rng3
心術	インスタント・エネミー <i>Instant Enemy</i>	近	術者の得意な敵ではない1体	1即行	1分/Lv	不可	不可	—	音声、動作	—
死霊術	ヴェノマス・ボルト <i>Venomous Bolt</i>	0ft	アローかボルト1つ	1即行	瞬間	頑健・無効 (本文)	可	自らが撃とうとしているアローもしくはクロスボウ・ボルト1本に自然の毒を注ぎこむ。このアローあるいはボルトの一撃を受けた者は通常のダメージに加え、ポイズンと同様の毒の効果(下記)を受ける。即座に撃たれなかった場合、この呪文は効果を発しないまま終了する。 この毒は毎ラウンド1d3ポイントの【耐久力】ダメージを6ラウンドの間与える。毒に侵されたクリーチャーは毎ラウンド頑健セーブを行ない、成功すればそのラウンドのダメージを無効化した上で効果を終了させることができる。 対象の周りに強く唸り声を上げる風の腹を作り出す。対象はこの強い風によって吹き飛ばされることも押しやられることもないが、対象への遠隔攻撃ロールは-4のペナルティを被る。超小型かそれより小さいクリーチャーは対象に近接攻撃を行なうために頑健セーブを行なわねばならない。失敗すると攻撃したクリーチャーは伏せ状態となり術者レベル毎に5フィート吹き飛ばされる。この移動は他のキャラクターに影響を与えることなく通過することができ、機会攻撃を誘発しない。しかし吹き飛ばされたクリーチャーは3d6ポイントの非致傷ダメージを受ける。さらに固い物体に叩きつけられたなら1d6ポイントの非致傷ダメージを追加で受ける。	音声、動作	—
防御術 [風]	クローク・オヴ・ウインズ <i>Cloak of Winds</i>	近	生きているクリーチャー1体	1標準	1分/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	対象の肉體武器に手を触れ、その力を強化する。対象が肉體武器で行う攻撃は、対象のサイズが2段階大きいものとして扱う(Pathfinder Bestiary p.302)。クリーチャーが既に巨大や超巨大なら、代わりにダメージを2倍にする。 この呪文はクリーチャーのサイズを変えるものではない。ダメージ以外の特性は一切変わることはない。 この呪文は持続時間と対象以外はタイアレス・パースーアーズと同様(下記)に機能する。 長い移動による疲労に対する耐性を目標に与える。目標は強行軍によるダメージを受けない。加えて、効果時間の間、目標はこのような移動による疲労状態の影響を受けない。呪文が終了して強行軍による非致傷ダメージを受けていたのなら、目標は疲労状態もしくは過労状態となる。 物質要素 : 砕けた固いビスケット	音声、動作	Wiz3、Dri3
変成術	ストロング・ジョー <i>Strong Jaw</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	対象の肉體武器に手を触れ、その力を強化する。対象が肉體武器で行う攻撃は、対象のサイズが2段階大きいものとして扱う(Pathfinder Bestiary p.302)。クリーチャーが既に巨大や超巨大なら、代わりにダメージを2倍にする。 この呪文はクリーチャーのサイズを変えるものではない。ダメージ以外の特性は一切変わることはない。 この呪文は持続時間と対象以外はタイアレス・パースーアーズと同様(下記)に機能する。 長い移動による疲労に対する耐性を目標に与える。目標は強行軍によるダメージを受けない。加えて、効果時間の間、目標はこのような移動による疲労状態の影響を受けない。呪文が終了して強行軍による非致傷ダメージを受けていたのなら、目標は疲労状態もしくは過労状態となる。 物質要素 : 砕けた固いビスケット	音声、動作	Dri4
変成術	タイアレス・パースーアーズ <i>Tireless Pursuers</i>	接触	術者および1体/3Lv	1標準	1時間/Lv (解除可)	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。 ※ 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、物質	Inq4
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)	対象に、刺突もしくは斬撃ダメージを与える肉體武器で攻撃を与えた際に出血ダメージを与える能力を与える。この出血ダメージは術者レベルの半分に等しい(ただし対象がその肉體武器で与えることのできる最大ダメージが上限となる)。 出血ダメージは累積しない。対象に複数の出血ダメージが与えられたなら、最も高いダメージを与えるもののみが影響を及ぼす。	音声、動作	Brd3、Dri3
死霊術	ブラッディ・クロウズ <i>Bloody Claws</i>	接触	生きているクリーチャー1体	1標準	1分/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	対象に、刺突もしくは斬撃ダメージを与える肉體武器で攻撃を与えた際に出血ダメージを与える能力を与える。この出血ダメージは術者レベルの半分に等しい(ただし対象がその肉體武器で与えることのできる最大ダメージが上限となる)。 出血ダメージは累積しない。対象に複数の出血ダメージが与えられたなら、最も高いダメージを与えるもののみが影響を及ぼす。	音声、動作、信仰	Dri4
防御術	ライフ・バブル <i>Life Bubble</i>	接触	Lv体まで	1標準	2時間/Lv (本文)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	接触した対象を、厚さ1インチの生命活動を保つ膜で覆う。この膜の中では水中や真空中でも自由に呼吸することができる。そのため有害な気体や煙に完全耐性を得る。これには空気感染する病気や吸引型の毒、クラウドキルやスティンキング・クラウドのような呪文が含まれる。またこの膜はエンデュア・エレメンツのように異常な温度からの防護を提供するとともに、圧力からも対象を守る。 この膜は正のエネルギーや負のエネルギーへの防護は提供しないし、特殊な状況で通常通り行動する能力を提供したりもしない。 この呪文は複数のクリーチャーに使用することもできるが、持続時間を対象となる人数で分割すること。	音声、動作、信仰	Wiz5、Clr5、Dri4

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 (ポリモーフ)	アスペクト・オウ・ザ・ウルフ <i>Aspect of the Wolf</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv	—	—	術者はいくつかの身体的特徴も含む狼の相を取る。術者はよりいかつく、耳は長く伸び、鋭い牙と毛皮が生える。術者は【筋力】と【敏捷力】に+4の強化ボーナス、鋭敏嗅覚の能力、足払い攻撃に+2の強化ボーナスを得、足払いを即行アクションで行えるようになる。この足払い攻撃は機会攻撃を誘発しない。	音声、動作、 信仰	Dri5
召喚術 (創造)	グローヴ・オウ・レスパイト <i>Grove of Respite</i>	近	半径20ft 球体	10分	2時間/Lv (解除可)	不可	不可	樹木でできた避難用の球を呼び出す。この呪文は屋外でかつ地表の見えるところではしか発動しない。この球は①～④の効果を持つ。 ①内部はタイニィ・ハットのように温度が一定で過ごしやすい。しかし中には明かりはなく自然力に対する防備はない。 ②きれいで飲用に適した水が沸いている。 ③季節を問わず様々な果物が熟れており、8人までのグッド・ベリーとして機能する。 ④この球はアラームにより守られており、範囲内にいかなるクリーチャーが近づいても起動する。 この呪文が終了すると球は消え、果物や水などの中にあつたものは全て失われる。しかし飲食により得た滋養や癒しは失われることはない。	音声、動作、 信仰	Dri4
変成術 (ポリモーフ)	ブレッシング・オウ・ザ・サラ マダー <i>Blessing of the Salamander</i>	接触	1体	1標準	1R/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	目標の皮膚は滑りやすく湿っぽくなり、毎ラウンドダメージが再生できるようになる。そのクリーチャーは高速治癒5、[火]に対する抵抗20、戦技防御値に+2の技量ボーナスを得る。	音声、動作、 信仰	Dri5
召喚術 (創造)	ボウ・スピリット <i>Bow Spirit</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv	—	—	無形の力場でできた、浮遊し術者についていくボウ・スピリットを呼び出す。ボウ・スピリットは術者の矢筒から矢弾を抜き、放つ。術者は1回の即行アクションにより、ボウ・スピリットに1本のアローあるいはボルトを術者の選択する目標へと放つよう命じることができる。ボウ・スピリットは術者の基本攻撃ボーナス+【敏捷力】修正値を使用し、遠隔攻撃に影響を与える(術者が持つ特技や使用する矢弾による)ボーナスや効果も加える。ボウ・スピリットの攻撃は機会攻撃を誘発しない。ボウ・スピリットが利用できる矢弾はそこになければならず、その矢弾は術者に使用されたかのように消費される。 ボウ・スピリットは術者の接敵面を占め、術者と共に移動する。ボウ・スピリットは攻撃されず物理的攻撃から害を受けないが、ディスベル・マジック、ディスインテグレイト、スフィアー・オヴ・アニヒレイション、ロッド・オヴ・キャンセレイションの影響を受ける。ボウ・スピリットの接触攻撃に対するACは10+術者の【敏捷力】修正値に等しい。	音声、動作、 信仰	—