

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]	アンウィットニング・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・ファイナーリ <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られる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。対象が攻撃ロールか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	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	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。 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	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。 物質要素: 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。この呪文はグレーター・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。	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、ディスペル・マジック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。 物質要素: 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。 物質要素: 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 <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(ディスペル・マジックのように)。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。 物質要素: 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。 物質要素: 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。 物質要素 : 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。 物質要素 : 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。 物質要素 : 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	ディテクト・ソウツ 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	—

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 [音波]	ディスコードアント・ブラスト <i>Discordant Blast</i>	10ft 30ft	術者中心 10ft爆発 30ft円錐形 の爆発	1標準 "	瞬間 "	不可 "	可 "	轟音と力場でできた波を作り出す。範囲内のクリーチャーは3d6ポイントの[音波]ダメージを受け、突き飛ばされたかのように押しやられる。範囲内のクリーチャーそれぞれに戦技判定を行い、その結果を適用すること。突き飛ばしのCMBは術者レベル+【魅力】修正値に等しい。この突き飛ばしは機会攻撃を誘発しない。ディスコードアント・ブラストはサイレンス呪文(やそれに似た魔法的静寂効果)を突破できない。	音声、動作	—
心術(強制) [言語依存、 精神作用]	ディナウンス <i>Denounce</i>	近	半径30ft爆発	1標準	1時間/Lv	意志・無効	可	視線の通る1体のクリーチャーに話しかけ、その潜在的な仲間たちを心変わりさせる。範囲内にいて術者から視線が通るクリーチャーたちは意志セービング・スローに成功しない限り、話しかけたクリーチャーへの最初の態度が2段階悪化する。この効果を戻すために行う<交渉>判定は-10のペナルティを受ける。	音声	Inq4
変成術	トレジャー・スティッチング <i>Treasure Stitching</i>	近	布上にある 物品全て	1標準	1日/Lv (解除可)	頑健・無効 (物体)	可 (物体)	布に置いてあるすべての物品を刺繍へ変成し、二次元の存在にする。術者は布の内側(最大10フィートの立方体)にある好きな体積あるいは重量の複数の物体を布の上へと染み込ませる。布は通常の重量と次元を維持する。術者は物品の小山をいつでも布を広げて呪文の終了を命令し全ラウンド・アクションとして復元でき、そうなるとその布は失われる。術者以外の者が物品を復元する場合、この呪文を解呪しなければならない。布が破壊されたり重大なダメージを受けた場合、布にあったすべての物品は失われる。この呪文はアーティファクトやそれと同様の世界に一つしかない物体には影響を与えられない。 物質要素 : 10フィート平方よりも大きくない刺繍された布1つ(100gp)	音声、動作、 物質	Wiz5、Brd4
心術(強制) [精神作用]	ヒロイック・フィナーリ <i>Heroic Finale</i>	近	1体	1標準	瞬間	意志・無効 (無害)	可 (無害)	この呪文を発動するにはバードの呪芸の効果中でなければならない。また目標は範囲内にいて、術者のバードの呪芸の影響を受けていなければならない。術者は即座に仰々しく呪芸を終了する。その後目標は好きなように1移動アクションあるいは1標準アクションを行える。	音声、動作	—
変成術	マス・ゴーストベイン・ダージ <i>Ghostbane Dirge, Mass</i>	近	非実体 クリーチャー Lv体、互いに 30ft以内	1標準	1R/Lv	頑健・無効	可	ゴーストベイン・ダージ(下記)と同様に機能するが、複数の目標に影響を与える。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、擬似呪文能力、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	Clr5、Inq5、 Pld3
幻術(紋様) [精神作用、 光]	ワンダリング・スター・モーツ <i>Wandering Star Motes</i>	近	生きているク リーチャー1 体及び特殊 (本文)	1標準	1R/Lv	意志・無効 (本文)	可 (無害)	対象に向けて輝く光の塵を放ち、その周りに複雑な紋様を刻む。この紋様は対象の姿を描き出し、陽光棒のように光を放つ。これにより対象のいかなる不可視状態も解除される。対象は意志セーブを行ない、失敗すれば1ラウンドの間幻惑状態となる。その後毎ラウンド意志セーブを行なわねばならず、失敗すればさらに1ラウンドの間幻惑状態となる。対象が意志セーブを行なうたびに、この塵は30フィートの範囲内で最も近くにいる敵に飛び散る。この敵も同様の効果を受けるが、ここからさらに飛散することはない(起点となるのは対象のみである)。セーブに一度成功すれば、同じ呪文の効果には完全耐性を得る。効果を受けたもの全てが意志セーブに成功すれば呪文は終了する。この呪文は敵にのみ作用する。	音声、動作、 物質	Wiz4、Wit4

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
死霊術	アンウィリング・シールド <i>Unwilling Shield</i>	近	1体	1標準	1R/Lv (解除可)	意志・無効	可	目標は術者の受ける傷を共有する。術者はACとセーブに+1の幸運ボーナスを得る。術者はhpダメージを与えるすべての傷や攻撃から半分のダメージしか受けない。術者が受けなかったダメージは目標が受ける。hp以外の不利益には効果がない。【耐久力】能力値の低下によって術者のhpが減少した場合、その減少は目標と分割されない。この呪文が終了しても、既に分割されたものが術者に割り当てられることはない。 術者と目標の間が呪文の距離より離れてもこの呪文は起動し続けるが、再びお互いの間が呪文の距離以内となるまでダメージは共有されない。 物質要素 : ルビーの粉(250gp)	音声、動作、物質	Wiz6、Inq5、Wit6
心術(強制) [精神作用]	クローク・オヴ・ドリームズ <i>Cloak of Dreams</i>	5ft	術者中心半径5ft放射	1R	1R/Lv (解除可)	意志・無効	可	術者は眠りを誘う香りに包まれる。術者の5フィート以内でターンを開始するか移動を終了する生きているクリーチャーは1分間眠りに落ちる。クリーチャーはこの呪文の範囲内でターンを開始するか移動を終了するたびにセーブしなければならない。 眠っているクリーチャーは無防備状態であり、他者が1回の標準アクションを使用して起こすことができる。また、傷を受けても目覚める。 鋭敏嗅覚の特性を持つクリーチャーはこのセーブに-4のペナルティを受ける。 物質要素 : パラの花びらと香料一滴	音声、動作、物質	Wiz6、Wit6
心術(強制) [精神作用]	スタニング・フィナーリ <i>Stunning Finale</i>	近	最大3体、互いに30ft以内	1標準	1R	頑健・不完全 (本文)	可	この呪文を発動するにはバードの呪芸の効果中でなければならない。 術者は素早く仰々しくバードの呪芸を終了し、その呪芸の大団円で目標たちの感覚を叩きつける。目標は1ラウンドの間朦朧化する。セーヴィング・スローに成功すれば、その目標は代わりに1ラウンドの間よろめき状態になる。	音声、動作	—
力術 [音波]	デフニング・ソング・ボルト <i>Deafening Song Bolt</i>	近	最大3体、互いに30ft以内	1標準	瞬間	不可	不可	術者の歌あるいは演奏の音から生じた3つの音符が弩弓の矢となる。それぞれ命中させるために遠隔接触攻撃が必要。命中すれば3d10ポイントの[音波]ダメージを与え、1d6ラウンドの間聴覚喪失状態にする。3つの矢は目標が同じでも別でもよいが、すべて同時に撃たなければならない。	音声、動作	—
召喚術 (瞬間移動)	バーズ・エスケープ <i>Bard's Escape</i>	中	術者および同意するクリーチャー1体/2Lv、互いに30ft以内	1標準	瞬間	不可	不可	術者は距離内の仲間たちとともに、術者の選択する範囲内の空間へと移動する。これらの空間は術者の元々の位置から視線や効果線が通っている必要はないが、瞬間移動されるクリーチャーが立つことのできるひらけた場所で行なければならない。 上記を除いて、この呪文はディメンジョン・ドア(下記)と同様に機能する。 距離内の任意の場所へと瞬時に転送する。場所を思い浮かべても方向と距離を指定してもよい。この呪文を使用した後、術者は次のターンまで他のアクションを行なうことはできない。 術者は最大荷重を超えない重量までの物体を運ぶことができる。また中型以下の同意するクリーチャー(とその最大荷重を超えない所持品)を術者レベル2ごとに1体分まで一緒に運ぶことができる。大型クリーチャーは2体分、超大型クリーチャーは4体分、巨大クリーチャーは8体分、超巨大クリーチャーは16体分に相当する。 既に固体が占めている場所に到着したら、この呪文の効果を受けたクリーチャー(術者含む)はそれぞれ1d6ポイントのダメージを受け、100ft以内の表面上のランダムな場所に放り出される。 100ft以内に空いた空間がなければ受けるダメージは2d6となり、1000ft以内の表面上の何もないランダムな場所に放り出される。1000ft以内に空いた空間がないのなら受けるダメージは4d6となり、呪文は失敗する。 物質要素 : 砕けたフィドルの欠片	音声、動作、物質	—
幻術(惑乱) [精神作用]	ファンタズマル・ウェブ <i>Phantasmal Web</i>	中	クリーチャーLv体、互いに30ft以内	1標準	1R/Lv (解除可)	意志・看破および頑健・不完全 (本文)	可	目標の精神内に超小型のスパイダー・スウォームが紡いだ絡みつく蜘蛛の糸に飲み込まれているという幻術を埋め込む。この呪文の看破に失敗したものはウェブ呪文の中にいるかのように扱われる。その上ターンの開始時ごとに頑健セーブに成功しない限り、そのラウンドの間惑乱のスパイダーにより吐き気のする状態になる。 ファンタズマル・ウェブは目標の精神にのみ存在する。そのため以下の特徴を持つ。 ①焼くことも破壊することもできない ②目標への攻撃への遮蔽を提供しない(しかし視認困難は提供する) ③目標は移動でも、瞬間移動によっても抜け出すことはできない。 ④フリーダム・オヴ・ムーヴメントは移動できるようにはするが視認困難や吐き気効果は無効化しない。 呪文の目標は周囲の者すべてが蜘蛛の糸とスパイダー・スウォームに飲み込まれているように知覚するが、この呪文は他のクリーチャーに視覚的效果は与えない(彼らは仲間にこの効果への看破を手助けできる)。 敵が仲間1体に攻撃を行うときにこの呪文を発動する。その敵は術者の選択する適当なクリーチャーに攻撃するか、その攻撃を無効化する。加えて、その目標は1ラウンドの間挟撃を考慮する際に味方であると見なされる。 術者は敵味方問わず心をつかんでうつとりさせる音色を発生させる。影響を受けたクリーチャーは麻痺状態になり、術者が音色を維持している間周囲のことを記憶できない。 この音色の維持には術者の注意力をすべて注がなければならない。術者がダメージを受けるか現在いるマスからの移動を含む他のアクションを取る場合、この呪文は即座に終了する。 最初のセーヴィング・スローに成功したクリーチャーは、この呪文の範囲内にいる限り失敗し心を奪われるまで、ラウンドごとに新たなセーヴィング・スローを行わなければならない。術者の術者レベルより4以上HDが多いクリーチャーはこの呪文の影響を受けない。術者の術者レベルから4以下のHDしか持たない者はセーヴィング・スローを行うことができない。目標は術者の声から耳を遮る障壁(蠟を耳に詰める、窓と扉をすべて閉める、樽の中へと入って蓋を開めるなど)につきセーヴィング・スローに+2の状況ボーナスを得る。これまでにセーヴィング・スローに成功していた目標がその障壁の利益を1つ以上失った場合、その目標は即座に新たなセーヴィング・スローを行わなければならない。同様に、これまでにセーヴィング・スローに失敗していたクリーチャーは障壁の保護を得るたびに新たなセーヴィング・スローの機会が与えられる。	音声、動作	Wiz5
心術(強制) [精神作用]	フォウ・トゥ・フレンド <i>Foe to Friend</i>	中	生きているクリーチャー1	1割込	1R	意志・無効	可	敵が仲間1体に攻撃を行うときにこの呪文を発動する。その敵は術者の選択する適当なクリーチャーに攻撃するか、その攻撃を無効化する。加えて、その目標は1ラウンドの間挟撃を考慮する際に味方であると見なされる。	音声、動作	—
心術(強制) [精神作用]	フロズン・ノート <i>Frozen Note</i>	30ft	術者中心半径30ft放射	1標準	精神集中 (最大1R/Lv) (本文)	意志・不完全	可	術者は敵味方問わず心をつかんでうつとりさせる音色を発生させる。影響を受けたクリーチャーは麻痺状態になり、術者が音色を維持している間周囲のことを記憶できない。 この音色の維持には術者の注意力をすべて注がなければならない。術者がダメージを受けるか現在いるマスからの移動を含む他のアクションを取る場合、この呪文は即座に終了する。 最初のセーヴィング・スローに成功したクリーチャーは、この呪文の範囲内にいる限り失敗し心を奪われるまで、ラウンドごとに新たなセーヴィング・スローを行わなければならない。術者の術者レベルより4以上HDが多いクリーチャーはこの呪文の影響を受けない。術者の術者レベルから4以下のHDしか持たない者はセーヴィング・スローを行うことができない。目標は術者の声から耳を遮る障壁(蠟を耳に詰める、窓と扉をすべて閉める、樽の中へと入って蓋を開めるなど)につきセーヴィング・スローに+2の状況ボーナスを得る。これまでにセーヴィング・スローに成功していた目標がその障壁の利益を1つ以上失った場合、その目標は即座に新たなセーヴィング・スローを行わなければならない。同様に、これまでにセーヴィング・スローに失敗していたクリーチャーは障壁の保護を得るたびに新たなセーヴィング・スローの機会が与えられる。	音声	—
心術(強制) [精神作用]	マス・カコフォナス・コール <i>Cacophonous Call, Mass</i>	近	Lv体、互いに30ft以内	1標準	1R/Lv	意志・無効	可	この呪文はカコフォナス・コール(下記)と同様に機能するが、複数のクリーチャーに作用する。 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。 物質要素 : 楽譜の切れ端	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
召喚術 〔瞬間移動〕	ゲッタウェイ <i>Getaway</i>	無限	術者と同意する1体 /2Lv、互いに30ft以内	1分	1時間/Lv	不可	不可	この呪文は術者に、術者と術者の指定する仲間を発動時にいた場所に瞬間移動させる能力を与える。この時に影響を与えるクリーチャーは術者の30フィート以内にいないなければならない。 呪文の持続時間が消費される前であればいつでも、術者はこの呪文を1回の即行アクションで起動できる。この時点で、術者の30フィート以内にいるすべての影響を受けていたクリーチャー(あるいはその死体と装着品)は瞬間移動する。術者から30フィートより遠くにいるクリーチャーは取り残される。 30フィート以内にいて発動時に選択していたが、その時に移動を望まないクリーチャーを、術者は移動させなくてもよい。同じ次元界であればどのような距離でも瞬間移動されるが、次元界間を超えては移動できない。 物質要素 :銅製の扉の取っ手	音声、動作、物質	Wiz6
力術 〔音波〕	デッドリイ・フィナーリ <i>Deadly Finale</i>	近	1体/3Lv、互いに30ft以内	1標準	瞬間	頑健・不完全	可	術者はバードの呪芸の効果を発している間でなければこの呪文を発動できない。 術者は素早く仰々しくその呪芸を終了することで、2d8ポイントの〔音波〕ダメージを目標それぞれに与える。加えて、目標それぞれは1d6ラウンドの間3d6ポイントの出血ダメージを受け続ける。セーブは出血ダメージを無効化するが〔音波〕ダメージは無効化されない。	音声、動作	—
心術(強制) 〔音波、精神作用〕	パイド・パイピング <i>Pied Piping</i>	90ft	術者中心半径90ft放射	1標準	精神集中+1R/Lv	意志・不完全(本文)	可	ある特定の特徴を持つ集団に属するクリーチャーに、術者についてくるという強制力を与える魅惑的な音色を生み出す。この呪文を発動するときに対象の特徴を選択し、一度選択すると変更できない。この特徴は肉体的特徴のみであり、信条や宗教、クラスやレベルなどを使用することはできない。 指定した特徴を持つクリーチャーは、この呪文の範囲内で過ごすラウンドごとにセーヴィング・スローを行わなければならない。一度失敗すると、通常の移動速度で可能な限り術者に近づいて立ち尽くす。術者が移動すると追い続ける。影響を受けたクリーチャーは術者の音楽が聞こえる限り、それ以外のアクションを行えない。この呪文が効果を発している間に効果範囲に侵入した者もこの呪文の影響を受ける。 この呪文の効果は死の危険に導くほど強くはなく、障害物や災害は避けようとするし回りにこむ。危険を冒さずに近づけない場合ただ立ち尽くす。術者が範囲外に移動すると、1ラウンド／術者レベルが経過した後には通常の状態に戻る。術者が間合いの外に移動した後、この呪文の効果を終了する前に範囲内に戻ってきた(あるいはクリーチャーが侵入した)なら、呪文は通常通り持続する。 攻撃された場合にはクリーチャーは防御的な行動を行うことができる(脅威から逃れるために呪文の範囲外に移動することすらできる)。しかしこの呪文が終了するまでの間に他のアクションを取ることはできない。 焦点具 :楽器	音声あるいは焦点	—
防御術 〔精神作用〕	フールズ・フォービダンス <i>Fool's Forbiddance</i>	10ft	術者中心半径10ft球体の放射	1標準	精神集中	意志・不完全	可	滑稽さと芸によって、侵入する敵に不都合な影響を与える防護の範囲を作成する。敵がこの範囲内に侵入したとき、そのクリーチャーは即座に意志セーヴィング・スローを行う。失敗した場合、そのクリーチャーは範囲内にいる間と離れてから1ラウンドの間混乱状態になる。成功した場合、そのクリーチャーはその範囲内にいる間と離れてから1ラウンドの間よろめき状態になる。 物質要素 :鍵のまといられた輪	音声、動作、物質	—
力術 〔言語依存〕	ブリリアント・インスピレーション <i>Brilliant Inspiration</i>	近	生きているクリーチャー1体	1標準	1R/Lvおよび本文	意志・無効(無害)	可(無害)	術者は自身の精神と対象の精神の間に結びつきを開設し、呪文の効果が続いている限り助言し勇気づけることができる。呪文の対象が攻撃ロール、能力値判定、技能判定を行うたびに、2つのd20をロールしよい結果を選ぶ。d20の出目が20になると、この呪文の効果は終了する。	音声	—
心術(強制) 〔精神作用〕	ユーフォリック・トランキリティ <i>Euphoric Tranquility</i>	接触	1体	1標準	1R/Lv	不可および意志・不完全(本文)	可	目標を多幸状態にする。目標はすべてのクリーチャーを親友として扱い暴力を嫌うようになるが、暴力を振るわれた場合には自衛する。 ①目標の移動速度は半分になる。 ②目標は攻撃できず呪文を発動できない。そのクリーチャーが攻撃された場合、そのクリーチャーは意志セーブを行うことができる。成功した場合、1ラウンドのあいだ通常通り行動できる。失敗した場合、その次のアクションとして半分の移動速度で攻撃者から離れる。 ③目標が話しかけられるか質問された場合、そのクリーチャーは協力的な態度であると見なされる。しかしその多幸感によりその助言や返事は的外れだったり思いついたりことの羅列だったりする。	音声、動作、物質	Wiz8、Clr8、Dri8