

特技	前提	利益(①②…と記載されている場合、その全ての効果を得る)
《悪以外の感知》 <i>Unsanctioned Detection</i>	“ディテクト・イーヴル”クラス特徴	即行アクションで、自身の行なう〈知覚〉判定と〈真意看破〉判定に1ラウンドの間+10の清浄ボーナスを得る。
《主のための死》 <i>Die for Your Master</i>	“腫瘍の使い魔”アルケミストの発見	あなたの“ディテクト・イーヴル”クラス特徴は24時間の間使用できなくなる。 あなたの“腫瘍の使い魔”が動作しており、あなたのhpが武器やその他の打撃によるダメージで0以下にまで下がったなら、使い魔は割り込みアクションを使用してその攻撃にその身を投げ出す。使い魔は反応セーヴィング・スロー（DCは被ったダメージに等しい）を行ない、成功すればその攻撃による全てのダメージを受ける。失敗したならその半分のダメージを受け、あなたも半分のダメージを受ける。 この能力を使用するためにはこの使い魔はその攻撃に気付いており、反応できなければならない。この能力は1日に1回だけ使用できる。【敏捷力】ボーナスをACに加えられる場合、この能力を使用することはできない。この効果に“身かわし強化”は適用できない。
《威圧の凝視》 <i>Intimidating Gaze</i>	〔魅〕13、“断固とした凝視”クラス特徴、 〈威圧〉5ランク	1日に1回、フリー・アクションとして、〈威圧〉技能判定を行なう際に、あなたは2回ロールしてよりよい方を選択することができる。
《痛みのお錠》 <i>Painful Anchor</i>	“錠のオーラ”	悪の来訪者が〔招請〕、〔招来〕、〔瞬間移動〕の効果や、物質的にクリーチャーを他の次元界に転送するような能力（ブリンクやイセリアルネス）をあなたの“錠のオーラ”の中で使用したなら、そのクリーチャーは4d8+あなたの【魅力】修正値のダメージを受ける。このダメージは聖なる力によるものであり、ダメージ減少、エネルギーに対する完全耐性、エネルギー抵抗は適用されない。
《イニシアチブ授与》 <i>Grant Initiative</i>	“ずる賢いイニシアチブ”クラス特徴	それぞれの遭遇の開始に、あなたはイニシアチブ判定における【判断力】修正値のボーナスを自らに提供するか、このボーナスをあなたを見ることのできる仲間1体に与えるかを選択することができる。あなたはこの選択をあなたや仲間がイニシアチブ判定を行なう前に行なわなければならない。
《命による誘因》 <i>Life Lure</i>	“正のエネルギー放出”クラス特徴	標準アクションとして、あなたは30フィート以内の全てのアンデッドを〔魅力〕修正値（最低1）に等しいラウンドの間恍惚状態とする正のエネルギーを放つ。アンデッドは意志セーブ（DC10+クレリック・レベルの1/2+【魅力】修正値）に成功すればこの効果を受けない。この目的に使用したエネルギー放出はクリーチャーを癒したり傷つけたりすることはない。
《忌むべきクリティカル》‡ <i>Accursed Critical</i>	《クリティカル熟練》、ビストウ・カーズもしくは メジャー・カーズを発動する能力、 術者レベル9	呪文あるいは擬似呪文能力によるクリティカル・ヒットが確定したなら、あなたは割り込みアクションとして、ビストウ・カーズあるいはメジャー・カーズを目標に発動してもよい。これは遠隔呪文でも機能する。あなたはビストウ・カーズあるいはメジャー・カーズを準備しているか発動することができなければならない、この能力を使用すると該当する呪文を消費する。
《忌むべき呪術》 <i>Accursed Hex</i>	“呪術”クラス特徴	1日に1回より多く同じクリーチャーを目標とすることのできない“呪術”をクリーチャーに使用し、そのクリーチャーがその“呪術”の効果に対するセーヴィング・スローに成功した際に使用する。あなたはあなたの次のターンの終了までに同じ“呪術”をそのクリーチャーに再び使用することができる。二度目の試みも失敗したなら、あなたはもはや1日の間、その同じ“呪術”をそのクリーチャーを目標として使用することはできない。
《癒しの言葉》 <i>Word of Healing</i>	“癒しの手”クラス特徴	あなたは標準アクションとして30フィート以内のクリーチャーの傷を治すために“癒しの手”を使用することができる。この行為は機会攻撃を誘発しない。あなたはこの能力を使用するために言葉を発することができ、片手が空いていなければならない。目標はあなたが接触して“癒しの手”を使用した場合の半分のダメージを治すが、“慈悲”の利益は通常通り得る。
《癒しの手による自己回復》 <i>Reward of Life</i>	“癒しの手”クラス特徴	あなたが“癒しの手”能力を使用して自分以外のクリーチャーを回復する度に、あなたは【魅力】ボーナスに等しいhpを回復する。この能力はアンデッドを傷つけるために“癒しの手”を使用した場合には何の効果も発生させない。
《癒しの手之恩寵》 <i>Reward of Grace</i>	“癒しの手”クラス特徴	あなたが“癒しの手”能力を使用するたびに、あなたは1ラウンドの間全ての攻撃ロールに+1の清浄ボーナスを得る。
《ウィッチ・ナイフ》 <i>Witch Knife</i>	ウィッチ	毎日あなたが呪文を準備する際に、あなたは高品質ないし魔法のダガーをウィッチ・ナイフに変化させることができる。ウィッチ・ナイフはウィッチの守護者呪文の追加の焦点具として扱うことができる。あなたの発動する全ての守護者呪文のDCに+1を加える。
《嘘を暴く思慮深さ》 <i>Thoughtful Discernment</i>	“ディザーン・ライズ”クラス特徴	1日に1回フリー・アクションとして、その日の間に聞いた1つの発言について考えることで、それが嘘であったかどうかに関付くことができる。これはディザーン・ライズ呪文のように扱うが、クリーチャーに効果を及ぼすのではなく、あるクリーチャーが行なった1つの発言に機能する。
《遠隔爆弾》 <i>Remote Bomb</i>	“遅延爆弾”の発見	①あなたの“遅延爆弾”の最大遅延はあなたのレベル毎に1分だけ増加する。 ②もしあなたと“遅延爆弾”に効果線が通るなら、あなたは【知力】判定（DC20）を行なうことであらかじめ決められた時間よりも早く爆発させることができる；このDCはあなたと爆弾との距離が10フィート離れるごとに+1ずつ増加する。
《恐れなきオーラ》 <i>Fearless Aura</i>	“勇気のオーラ”クラス特徴、術者レベル8	①あなたの“勇気のオーラ”は半径20フィート放射にまで広がるようになる。 ②このオーラの中にいる仲間は〔恐怖〕効果に完全耐性を得る。
《オラクルの直感》 <i>Oraclar Intuition</i>	“神秘”クラス特徴	〈真意看破〉と〈呪文学〉の判定に+2のボーナスを得る。もしこれらの技能のいずれかが1つを1ランク以上修得していたなら、このボーナスはその技能において+4に増加する。
《骸骨を招来するもの》 <i>Skeleton Summoner</i>	《呪文熟練：死霊術》、サモン・モンスターを発動する能力	①あなたのサモン・モンスターで招来できるクリーチャーのリストに「人間のスケルトン」を、サモン・モンスターⅢで招来できるクリーチャーのリストに「人間のスケルタル・チャンピオン」を加える。 ②1日に1回、あなたがサモン・モンスターを発動する際、あなたはこの呪文の招来クリーチャーの内1体の骸骨版を招来することができる（スケルトン・テンプレートをこのクリーチャーに適用しモンスターを作成すること）。
《感覚リンク》 <i>Sense Link</i>	“感覚結合”クラス特徴	あなたが幻獣と感覚を共有しているなら、“感覚結合”能力の持続時間の間、〈知覚〉判定に+4の技量ボーナスを得る。
《氣立》 <i>Ki Stand</i>	“氣蓄積”クラス特徴	①あなたが自分の氣プールに少なくとも1氣ポイント所持しているならば、あなたは機会攻撃を誘発する1回の即行アクションとして立ちあがることができる。 ②あなたは1氣ポイントを氣プールから消費することで、機会攻撃を誘発しない回の即行アクションとして立ちあがることができる。
《極限なる解放》 <i>Ultimate Resolve</i>	“解放のオーラ”クラス特徴	①あなたの“解放のオーラ”は半径20フィート放射となる。 ②あなたの“解放のオーラ”はあなたが意識不明状態に陥っても終了しない。
《禁じられた知識》 <i>Unsanctioned Knowledge</i>	〔知〕13、1レベル・パラディン呪文を発動する能力	インクジター、オラクル、クレリック、バードの呪文リストから1レベル呪文を1つ、2レベル呪文を1つ、3レベル呪文を1つ、4レベル呪文を1つ選択する。あなたのパラディン呪文リストの対応したレベルに選択した呪文を追加する。一度選択したならこの呪文を変えることはできない。
《クォータースタッフ体得》† <i>Quarterstaff Master</i>	《武器熟練：クォータースタッフ》、 基本攻撃ボーナス+5	①あなたのターンの初めに、クォータースタッフを片手武器として装備するか両手武器として装備するかを選択する。片手武器として装備しているなら、あなたの他方の手は自由になるものの、クォータースタッフを双頭武器として使用することはできない。 ②あなたはファイター・レベルを所持していない場合でさえ、《武器体得：クォータースタッフ》を修得することができる。

《杖による足払い》† <i>Tripping Staff</i>	【知】13、《足払い強化》、《攻防一体》、《武器熟練：クォータースタッフ》、基本攻撃ボーナス+6	①あなたが使用する間、クォータースタッフは“足払い”の特殊能力を持つかのように扱われる。 ②あなたが“杖のメイガス”アーキタイプを持つメイガスなら、あなたがクォータースタッフを使用して足払い戦技を試みる際、“呪文撃”を使用することができる。
《足払い大回転》† <i>Tripping Twirl</i>	【知】13、《足払い強化》、《攻防一体》、《杖による足払い》、《武器熟練：クォータースタッフ》、《武器体得：クォータースタッフ》、基本攻撃ボーナス+12 “幻獣”クラス特徴	①あなたがクォータースタッフを両手で所持している場合、1回の全ラウンド・アクションとしてあなたに隣接する全ての敵にそれぞれ1回の足払い戦技を試みる ことができる。 ②あなたが“杖のメイガス”アーキタイプを持つメイガスなら、あなたがクォータースタッフを使用して足払い戦技を試みる際、“呪文撃”を使用することができる。
《警戒の幻獣》 <i>Vigilant Eidolon</i> 《啓示回数追加》 <i>Abundant Revelations</i> 《化身熟練》 <i>Shaping Focus</i>	“神秘”クラス特徴 “自然の化身”クラス特徴、 《知識：自然》5ランク	幻獣があなたの間合いににいる限り、あなたは《知覚》判定に+4のボーナスを得る。もしあなたが《知覚》技能を10ランク以上修得しているなら、このボーナスは+8に向上する。この効果は“幻獣”が瀕死状態や意識不明状態では発揮されない。 1日の使用回数がある啓示から1つを選択すること。その啓示の1日の使用回数が1回増加する。 ※この特技は複数回修得できる。累積はしない。新しい啓示に適用すること。 もしあなたがマルチクラスをしたドルイドなら、あなたの“自然の化身”能力はあなたのドルイド・レベルより4レベル高いものとして計算される。ただし最大でもあなたのキャラクター・レベルまでである。 ※この特技はマルチクラスをしていないドルイドには全く効果を及ぼさない。
《月光の招来》 <i>Moonlight Summons</i> 《幻獣による集中》 <i>Focused Eidolon</i> 《幻獣の守り》 <i>Defending Eidolon</i>	《呪文熟練：召喚術》、サモン・ネイチャーズ・アライを発動する能力 “仲間の盾”クラス特徴 “仲間の盾”クラス特徴	①あなたが招来したクリーチャーはライト呪文のように光を放つ。 ②それらのクリーチャーは混乱と睡眠効果に完全耐性を持ち、それらの肉体的武器はダメージ減少を通す目的において銀製の武器として扱われる。 あなたがあなたの幻獣に隣接している限り、あなたは精神集中判定に+4のボーナスを得る。
《光輝なる突撃》 <i>Radiant Charge</i>	“癒しの手”クラス特徴	あなたが自身の幻獣に隣接しているなら、幻獣の近接攻撃ロールと戦技判定に−1のペナルティを受けることを選択してあなたのACに+1の回避ボーナスを得ることができる。あなたの幻獣の基本攻撃ボーナスが+5に到達したときと以降+5ごとに、そのペナルティはさらに−1され、回避ボーナスは+1増加する。 幻獣が近接攻撃や肉体的武器を使用して攻撃や全力攻撃アクションを行なう際に、あなたはこの特技を使用するかどうか決めなければならない。 この効果は幻獣の次のターンか幻獣があなたに隣接しない状態になるか、いずれかが先に訪れるまで持続する。 突撃攻撃が命中したとき、あなたは残っている“癒しの手”の1日の使用回数を残っているだけ全て消費することで、“癒しの手”の使用回数1回につき1d6+あなたの【魅力】ボーナスに等しい追加ダメージを与えることができる。このダメージは聖なる力に基づいており、ダメージ減少、エネルギーへの完全耐性、エネルギー抵抗の対象とならない。
《高速化身》 <i>Quick Wild Shape</i> 《高速放出》 <i>Quick Channel</i> 《高度なるレンジャーの罠》 <i>Advanced Ranger Trap</i> 《荒廃クリティカル》† <i>Blighted Critical</i>	“自然の化身”クラス特徴、術者レベル8 《知識：宗教》5ランク、“エネルギー放出”クラス特徴 “罠”クラス特徴、レンジャー・レベル5 術者レベル5	あなたは移動アクションもしくは即行アクションとして“自然の化身”能力を使用することができる。しかし、あなたが移動アクションで姿を変えた場合には有効ドルイド・レベルは2レベル、即行アクションの場合には4レベル低いものに制限される。 あなたは“エネルギー放出”の1日の使用回数の2回分を消費することで、この能力を移動アクションとして使用することができる。
《荒廃クリティカル体得》 <i>Blighted Critical Mastery</i> 《上級荒廃クリティカル》† <i>Greater Blighted Critical</i>	《クリティカル熟練》、《荒廃クリティカル》、術者レベル9 《クリティカル熟練》、《荒廃クリティカル》、術者レベル12	①あなたが“罠”クラス特徴で作成した罠を見つけたり解除するためのあらゆる《知覚》と《装置無方化》技能判定のDCに+1を加える。 ②あなたが“罠”クラス特徴で作成した罠の効果に対するあらゆるセービング・スローのDCに+1を加える。 あなたが目標に使用した接触攻撃呪文、遠隔接触攻撃呪文ないし擬似呪文能力がクリティカル・ヒットを確定させたときはいつでも、目標はランダムな下級呪文荒廃 (Ultimate Magic p95を参照) を与える。 ※《クリティカル体得》を修得していない限り、あなたは1回のクリティカル・ヒットにおいて1つのクリティカル特技の効果のみを適用することができる。 《荒廃クリティカル》や《上級荒廃クリティカル》特技によって呪文荒廃を与える際、与える呪文荒廃を選択することができる。
《先を見通す予言者》 <i>Prophetic Visionary</i>	“神秘”クラス特徴	あなたが1体の敵に対する接触呪文、遠隔接触呪文、擬似呪文能力においてクリティカル・ヒットを確定させたなら、その対象はランダムに上級呪文荒廃 (Ultimate Magic p96) を被る。 ※あなたが《クリティカル》体得を修得していない限り、1回のクリティカル・ヒットには1つのクリティカル特技の効果のみを適用することができる。 1日に1回、未来の映像を得るために深いトランスに入ることができる。このトランスは10分続き、この間あなたは他のアクションをとることができない。もし割り込みされたなら、最初からやり直さなければならない。トランスが終了した後に、あなたは特定の行動をとった場合に起きるであろう未来がよいものか悪いものかを、70%の成功確率を持つオーギュリイ呪文のように知ることができる。 1日に1回、あなたは“審判”クラス特徴におけるあなたのクラス・レベルを通常よりも3高いものとして扱うことができる。もし複数の“審判”を同時に起動できるのなら、その全てにこの利益は適用される。 1日に使用できるサモン・モンスター擬似呪文能力の使用回数が1回増加する。
《裁きの力》 <i>Judgment Surge</i> 《サモン・モンスター回数追加》 <i>Extra Summons</i> 《サングワン・エリクサー作成》 <i>Create Sanguine Elixir</i>	サモン・モンスターを擬似呪文能力として発動する能力、サモナー1レベル 【魅】15、《ポーション作成》、《製作：錬金術》12ランク、ソーサラー・レベル3	※あなたはこの特技を複数回修得できるが、あなたの修得している5サモナー・レベル毎に1回だけしか修得することはできない。 1日に1回、あなたが呪文スロットを回復させるときに、あなたはサングワン・エリクサーを作成することができる。 あなたの血脈の力から1つを選択する。あなたはクリーチャーが飲むとその血脈の力の利益を一時的に獲得することのできるように、小さなポーションにその力を移しこむ。サングワン・エリクサーの作成には1時間かかり、100gpの価値がある特別な油と蒸留物が必要である。あなたがサングワン・エリクサーを作成する際、次に呪文スロットを回復するまであなたは血脈の力を失う。 クリーチャーがサングワン・エリクサーを飲むと、その次のターンの終了までそのクリーチャーは血脈の力を所持しているかのようにその血脈の力を起動することができる。このエリクサーを飲んだクリーチャーはその血脈の力を使用する最低レベル以上のキャラクター・レベルでなければ、その利益を得ることはできない。レベルに依存した効果では、サングワン・エリクサーを飲んだクリーチャーのキャラクター・レベルかあなたのソーサラー・レベルのいずれか低い方を使用する。サングワン・エリクサーを飲む行為はポーションを飲む行為と全く同様に扱う。サングワン・エリクサーはあなたの術者レベルを持つ魔法のアイテムとして扱う。
《次元界を維持するもの》 <i>Planar Preservationist</i>	“維持するもの”アルケミストのアーキタイプ	あなたが知っているサモン・ネイチャーズ・アライのエキスをごとに、あなたは同レベルのサモン・モンスターのエキスを学ぶ。もしこの特技を修得した後にサモン・ネイチャーズ・アライのエキスを学習したなら、あなたは自動的にサモン・モンスター呪文をエキスとして修得する。

《自然の会話》 <i>Wild Speech</i>	ドルイド・レベル6、“自然の化身”クラス特徴	①“自然の化身”能力(動物のように)会話することのできない形態を取るとき、あなたはあなたの知っている全ての言語で通常通り会話することができる。これによりあなたは音声要素の必要な呪文の発動、合言葉の発声、呪文完成型や呪文開放型の魔法のアイテムの起動を行なうことができるようになる。しかし《化身時発動》特技を持っていない限り動作要素の必要な呪文は発動することができず、物質要素の必要な呪文を発動することもできない。 ②あなたが動物の形態を取るために“自然の化身”を使用するなら、あなたは自らが変化した形態の動物と意志を疎通するためにスピーク・ウィズ・アニマルズを使用することができる。これは術者レベルがあなたのドルイド・レベルに等しい擬似呪文能力である。あなたはこの能力を1日にドルイド・レベルごとに1分間だけ使用することができる。持続時間は連続している必要はないが、1分単位で使用しなければならない。
《死の否定》 <i>Deny Death</i>	“気蓄積”クラス特徴、《持久力》	あなたの気プールに1気ポイント以上残っている限り、容態安定化のための【耐久力】判定にあなたが失敗してもあなたは1hpを失わない。あなたがこの判定に成功したなら、1気ポイントを消費することで1d6hpを回復してもよい。容態安定化のための判定で出目20をロールしたなら、1気ポイントを消費した際のダメージの回復量が2d6hpになる。
《シビルの声》 <i>Voice of the Sibyl</i>	【魅】15	あなたは全ての《芸能：朗誦》、《交渉》、《はったり》技能判定に+1のボーナスを得る。もしあなたがこれらの技能の1つを10ランク以上修得しているなら、その技能に対するこのボーナスは+3に向上する。あなたは技能を使用する際に声を使うことのない場合、このボーナスを得ることはできない(戦闘でフェイントを行なう場合の《はったり》の使用など)。
《呪術分割》 <i>Split Hex</i>	ウィッチ・レベル10	あなたが1体のクリーチャーを目標とする“上級呪術”でも“大いなる呪術”でもなく“呪術”を使用したとき、あなたはその目標から30フィート以内にいる別のクリーチャーを選択してその“呪術”の目標とすることができる。
《上級呪術分割》 <i>Split Major Hex</i>	《呪術分割》、術者レベル18	あなたが1体のクリーチャーを目標とする“大いなる呪術”ではなく“上級呪術”を使用したとき、あなたはその目標から30フィート以内にいる別のクリーチャーを選択してその“上級呪術”の目標とすることができる。
《呪文開眼》 <i>Spell Specialization</i>	【知】13、《呪文熟練》	あなたが《呪文熟練》を修得している系統から呪文1つを選択すること。この呪文のレベルに依存した全ての効果において、あなたの術者レベルは2レベル高いものと見なされる。 呪文を発動するクラスの偶数レベルを獲得する度に、あなたはこの特技を適用する呪文を置き換えることができる。 ※この特技を複数回修得できる。この効果は累積しない。この特技を修得する度に、異なる呪文に効果を適用すること。
《上級呪文開眼》 <i>Greater Spell Specialization</i>	【知】13、《呪文開眼》、《呪文熟練》、5レベル呪文を準備する能力	《呪文開眼》した呪文と同じかより高い呪文を消費することによって、あなたは《呪文開眼》した呪文を任意発動することができる。そのようにして発動した《呪文開眼》した呪文は発動した呪文スロットに関わらず、その通常のレベルとして扱われる。あなたは呪文スロットのレベルや発動時間を増やすことで、ちょうどクレリックがキュア呪文やインブリク呪文を呪文修正特技を使用して任意発動するように、この呪文に呪文修正特技を適用することができる。
《呪文ごまかし》 <i>Spell Bluff</i>	《呪文学》5ランク、《はったり》5ランク	①他の呪文の使い手があなたが発動する呪文に相殺呪文を発動しようとした際、あなたの呪文を見破るための《呪文学》のDCに+4を加える。 ②あなたが知っている呪文やあなたの呪文書に含まれる呪文を識別し相殺するために行なう《呪文学》判定に+2のボーナスを得る。
《呪文呪術》 <i>Spell Hex</i>	“上級呪術”クラス特徴	“上級呪術”クラス特徴を獲得したクラスの1レベル呪文から1つを選択する。その呪文を“呪術”1つとして修得し、その“呪術”は1日に3回使用することができる。これは擬似呪文能力である。この《呪文呪術》の術者レベルには、“上級呪術”を提供したクラスのクラス・レベルを使用すること。《呪文呪術》には呪文のDCの代わりに呪術のDCを使用する。 この呪文が接触呪文でクリーチャーへの攻撃が失敗したなら、24時間の間この《呪文呪術》を同じ対象を目標として使用することはできない。もしこの呪文がセーヴィング・スローを許可し、目標がセーヴィング・スローに成功して無効化されたか部分的な効果を与えるかしたなら、この《呪文呪術》が効果範囲を持つ場合であってさえ、24時間の間この《呪文呪術》は効果を及ぼすことはできない。
《呪文の歌》 <i>Spell song</i>	【魅】13、“バードの呪芸”クラス特徴、1レベル呪文を発動する能力	①即行アクションとして、呪文を発動する時間に組み合わせて《芸能》判定を行なってもよい。それを見るものはあなたが呪文も発動していることに気付くために、《知覚》もしくは《真意看破》判定を行ないあなたの《芸能》判定と対決する。呪文の発動時間に関わらず、この用法には“バードの呪芸”能力の1ラウンド分を消費する。 ②移動アクションとして、あなたは“バードの呪芸”能力の1ラウンド分を消費することで、バード呪文に必要な精神集中の持続を維持することができる。あなたは精神集中により維持されるバード呪文を使用しながら、同じラウンドに他の呪文を発動することができる。この場合、この呪文を維持するための精神集中は、二毒に対するセーヴィング・スローに+4の清浄ボーナスを得る。
《純粋なる信仰心》 <i>Pure Faith</i>	“頑健なる肉体”クラス特徴	
《上級慈悲》 <i>Greater Mercy</i>	【魅】13、“癒しの手”クラス特徴、“慈悲”クラス特徴	“癒しの手”能力を使用したものの目標が“慈悲”で治すことのできる状態になっていなければ、追加で+1d6ポイントのダメージを回復する。
《極限なる慈悲》 <i>Ultimate Mercy</i>	【魅】19、《上級慈悲》、“癒しの手”クラス特徴、“慈悲”クラス特徴	“癒しの手”の使用回数を10回消費することで、1体の死亡しているクリーチャーに接触し、術者レベルがパラディン・レベルに等しいレイズ・デッド呪文のように命を呼び戻すことができる。レイズ・デッドの物質要素を消費するか一時的負のレベル1を被るかを選択しなければならない。この負のレベルは24時間後に自動的に消え去ってしまい、決して永続的な負のレベルになることはない。しかしこの時間が過ぎるまで待つことによってしかこの負のレベルを取り除くことはできない。
《上級野生動物との共感》 <i>Greater Wild Empathy</i>	《知識：自然》5ランク、“野生動物との共感”クラス特徴	①“野生動物との共感”判定に+2の洞察ボーナスを得る。 ②“野生動物との共感”を《交渉》判定の代わりに《威圧》判定で代用してもよい。 ③以下のクリーチャー種別から1つを選択する：エレメンタル、植物、フェイ、蟲、ライカンスローブ。この種別のクリーチャーにも“野生動物との共感”を使用できる。これは例えそのクリーチャーの【知力】が1か2でなくても構わない。このクリーチャー種別を一度選択したなら、以降変更することはできない。 ※あなたはこの特技を複数回修得できる。修得するたびに、③の追加のクリーチャー種別を選択すること。
《初級呪文追加》 <i>Extra Cantrips or Orisons</i>	“初級秘術呪文”もしくは“初級信仰呪文”を発動する能力	あなたの知っている“初級秘術呪文”か“初級信仰呪文”に2つの0レベル呪文を追加する。 ※この特技を複数回修得できる。この効果は累積し、この特技を修得するたびごとにあなたの知っている“初級秘術呪文”もしくは“初級信仰呪文”に2つの0レベル呪文を加えること。
《死霊の主》 <i>Undead Master</i>	《呪文熟練：死霊術》、アニメイト・デッドもしくはコマンド・アンデッドを発動する能力	①アニメイト・デッドが《アンデッド威伏》を使用する際、あなたが操るHDの総数を決める際に通常よりも4レベル高いものとして扱う。 ②コマンド・アンデッドを発動する際、その持続時間を2倍にする。
《進化追加》 <i>Extra Evolution</i>	“幻獣”クラス特徴	あなたの幻獣の進化プールは1増加する。 ※《進化追加》は複数回修得できるが、5サモナー・レベル毎に1回だけしか修得することはできない。
《神官戦士》 <i>Warrior Priest</i>	信仰呪文を発動する能力、“領域”もしくは“神秘”クラス特徴	①イニシアチブ判定に+1のボーナスを得る。
《信仰による阻害》 <i>Divine Interference</i>	信仰呪文の使い手、術者レベル10	②防御的発動や組みつかれていた際に呪文を発動したり擬似呪文能力を使用したりするために行なう精神集中判定に+2ボーナスを得る。 割り込みアクションとして、30フィート以内の敵が仲間へ攻撃を命中させた際、あなたは準備している信仰呪文あるいは未使用の呪文スロットを消費して、敵の攻撃ロールを振りなおさせることができる。2回目の攻撃ロールにはあなたが消費した呪文のレベルに等しいペナルティが与えられる。あなたはこの能力を使用するために1レベル以上の呪文を消費しなければならない。2回目の攻撃の成否に関わらず、あなたは1日の間同じクリーチャーに対してこの能力を再び使用

《信仰呪文と秘術呪文の混合》 <i>Theurgy</i>	【判】13、【知】もしくは【魅】13、1レベル信仰呪文を発動する能力、1レベル秘術呪文を発動する能力	①信仰呪文を発動する際、発動しようとしている呪文のレベルと同じかそれより大きい秘術呪文スロットが準備している呪文を即行アクションで消費することができる。そのようにすれば、その信仰呪文の術者レベルが+1だけ増加する。 ②秘術呪文を発動する際、発動しようとしている呪文のレベルと同じかそれより大きい信仰呪文スロットが準備している呪文を即行アクションで消費することができる。そのようにすれば、秘術呪文で与えるダメージの半分が聖なる力(あなたが正のエネルギー放出を使用する場合)もしくは不浄なる力(あなたが負のエネルギー放出を使用する場合)によるものに変えることができる。
《尋常ならざる鋭敏感覚》 <i>Uncanny Alertness</i>	《鋭敏感覚》	①あなたは追加で〈知覚〉と〈真意看破〉判定に+1のボーナスを得る。
《尋常ならざる精神集中》 <i>Uncanny Concentration</i>	《戦闘発動》	②睡眠及び魅了効果に対するセーヴィング・スローに+2のボーナスを得る。
《神童》 <i>Prodigy</i>	-	①激しい動きや危険な動き、激しい天候にさらされた際に精神集中判定を行なう必要がなくなる。 ②あなたは他の全ての精神集中判定に+2のボーナスを得る。
《審判者の眼》 <i>Eyes of Judgment</i>	〃属性識別〃クラス特徴、術者レベル6	〈芸能〉、〈職能〉、〈製作〉技能から任意の組み合わせで2つを選択すること(〈製作〉技能から2つ、〈製作〉技能から1つと〈芸能〉技能から1つ、など)。あなたはそれらの技能による判定に+2ボーナスを得る。もしあなたがそれらの一方について10ランクを修得しているなら、このボーナスはその技能において+4に向上する。
《神秘の森渡り》 <i>Mystic Stride</i>	【敏】15、《素早い歩み》、《森渡り》クラス特徴	〃属性識別〃クラス特徴を使用する際、あなたは60フィート以内のクリーチャーについて調べるために3ラウンドをかけてもよい。そのようにしている間、あなたは他のアクションを行なうことはできない。この時間が経過したなら、あなたはそのクリーチャーの属性を認識する。
《滑る歩み》 <i>Gliding Steps</i>	《強行突破》、《回避》、《素早い移動》、〃気蓄積〃	あなたは強化されたり魔法により操作されたために移動を阻害するイバラや野バラ、繁茂した区域であっても、例えばあなたがそのような区域で絡みつかれた状態になった場合でさえ、最大の移動速度で移動することができる。
《聖遺物武器および盾作成》 <i>Create Reliquary Arms and Shields</i>	《魔法の武器防具作成》、コンセクレイトもしくはディセクレイトを発動する能力	①あなたが気プールの少なくとも1気ポイントを保持しているなら、移動の最初の1マスを離れる際に機会攻撃を誘発しない。 ②あなたは1気ポイントを消費することで、移動の間機会攻撃を誘発しないようにすることができる。
《星光の招来》 <i>Starlight Summons</i>	《呪文熟練：召喚術》、サモン・ネイチャーズ・アライを発動する能力	魔法の武器、魔法の鎧、魔法の盾を作成する際、そのアイテムの作成工程の一部としてコンセクレイトもしくはディセクレイトを発動することができる。そのアイテムは聖遺物となりあなたの神格に焦点を当てた聖印(あるいは邪印)として扱われる。あなたがコンセクレイトもしくはディセクレイトを発動したなら、その呪文の範囲に在る限り、その呪文の永続的な添え物として扱われる。
《清浄なる招来》 <i>Sacred Summons</i>	〃オーラ〃クラス特徴、サモン・モンスターを発動する能力	あなたが招来したクリーチャーは《無視界戦闘》特技と薄明かりや暗闇の中での〈知覚〉及び〈隠密〉判定に+5のボーナスを得、その肉体武器はダメージ減少を貰う際に冷たい鉄として扱われる。
《卓越した招来》 <i>Superior Summoning</i>	《招来クリーチャー強化》、術者レベル3	サモン・モンスターを属性の副種別やあなたのオーラに合致した副種別を持つクリーチャーを招来するために使用したとき、あなたは1ラウンドの発動時間の代わりに1回の標準アクションとしてこの呪文を使用できる。
《多様な放出》 <i>Versatile Channeler</i>	〃エネルギー放出〃クラス特徴、死霊術士もしくは中立属性性のクレリック	あなたが1体より多いクリーチャーを呼び出す(招来)呪文を発動するたびに、招来されるクリーチャーの総数に1を加える。
《力ある化身》 <i>Powerful Shape</i>	〃自然の化身〃クラス特徴、ドルイド・レベル8	もしあなたが通常〃正のエネルギー放出〃を使用するなら、通常よりもクレリック・レベルが2レベル低いものとして〃負のエネルギー放出〃を使用できる。
《知識の活用》 <i>Exploit Lore</i>	〃魔物の知識〃クラス特徴、基本攻撃ボーナス+11	もしあなたが通常〃負のエネルギー放出〃を使用するなら、通常よりもクレリック・レベルが2レベル低いものとして〃正のエネルギー放出〃を使用できる。 この特技を持つことにより、あなたは〃正のエネルギー放出〃と〃負のエネルギー放出〃のいずれも持っているものとして特技や能力の前提条件を満たすことができるようになる。
《血猛るソーサラーの打撃》 <i>Sorcerous Bloodstrike</i>	【魅】13、〃ソーサラーの血脈〃クラス特徴	※この特技は死霊術しか、中立属性の神格に仕える中立属性のクレリック、あるいは特定の神格を信仰していない中立属性のクレリック——〃エネルギー放出〃クラス特徴を持つキャラクターであり、1レベルに〃正のエネルギー放出〃か〃負のエネルギー放出〃のどちらかを選択しなければならないキャラクターのみ修得することができる。属性を持つクレリックやこのような選択をクレリックにさせない神格に仕えたクレリックは、この特技を修得することはできない。
《使い魔進化》 <i>Evolved Familiar</i>	【知】13、【魅】13、〃使い魔〃クラス特徴	〃自然の化身〃を使用している間、CMB、CMD、運搬能力、あなたが行うサイズに依存した能力やあなたに対して行われるサイズに依存した能力(つかみ、飲み込み、蹂躞など)において、あなたのサイズは1段階大きいものと見なされる。
《罪の観察者》 <i>Sin Seer</i>	〃ディテクト・アンデッド〃パラディンのクラス特徴	1日に1回、〈知識〉判定を使用してクリーチャーの全ての能力と弱点を識別することに成功したなら、あなたは1分の間そのクリーチャーに対する攻撃ロールとダメージ・ロールに+2のボーナスを得る。もしあなたが複数のクリーチャーの能力と弱点を識別したなら、あなたはこの効果の目標とするために1体のクリーチャーを選択しなければならない。
《得意な審判》 <i>Favored Judgment</i>	【判】13、〃審判〃クラス特徴	1日に1回、あなたのソーサラー呪文によってクリーチャーのhpが0以下になったときに、割り込みアクションを使用することで1日ごとの使用回数がある〃ソーサラーの血脈の力〃の使用回数を1回だけ回復させる。殺されたクリーチャーは少なくともソーサラー・レベルの半分のHDを有していなければならない。あなたはこの特技を今日使用していない〃血脈の力〃に対して使用することはできない。
《留まる幻獣》 <i>Resilient Eidolon</i>	〃幻獣〃クラス特徴	サモナーの幻獣が使用できる1ポイントの進化リストから進化を1つ選択する。あなたの使い魔はこの進化を得る。使い魔はこの進化のあらゆる制限を満たしていなければならない。あなたが新しい使い魔を得た場合、かつての使い魔は全ての進化を失い、新しい使い魔に新しい1ポイント進化を選択することができる。
《任意呪文修正熟練》 <i>Spontaneous Metafocus</i>	【魅】13、呪文修正特技、呪文を任意発動する能力	※あなたはこの特技を複数回修得することができる。この効果は累積し、この特技を修得する度に新しい1ポイント進化をあなたの使い魔に与える。 あなたは〃ディテクト・イーヴル〃クラス特徴を獲得する。あなたは〃ディテクト・アンデッド〃クラス特徴を使用することはできるが、これらを同時に使用することはできない。
		レンジャーの〃得意な敵〃表から得意な種別を選択する。あなたが〃審判〃から獲得する清浄もしくは不浄ボーナスは選択した〃得意な敵〃に合致したクリーチャーに対して行なわれる際、1だけ高いものとして扱われる。
		※あなたはこの特技を複数回修得できる。この効果は累積しない。あなたがこの特技を修得する度に、異なる〃得意な敵〃を選択すること。
		あなたが意識不明状態、睡眠状態、死亡状態に陥ったなら、あなたの幻獣は消滅する前にあなたのサモナー・レベルに等しいラウンドだけその場に留まり続ける。もしあなたがこの期間が過ぎる前に意識不明状態から復帰したなら、あなたの幻獣は消滅しない。あなたが意識不明状態から復帰する前にこの期間が過ぎてしまったなら、幻獣は通常通り消滅する。
		あなたが任意発動できる呪文から1つを選択する。その呪文に呪文修正特技を適用する際、あなたは発動時間を伸ばす代わりに通常の発動時間で呪文を発動することができる。
		※この特技は複数回修得できる。この特技を修得するたびに、任意発動できる呪文から新たに1つを選択し、この特技をその呪文に適用すること。

《爆弾埋め込み》 <i>Implant Bomb</i>	〈治療〉5ランク、“遅延爆弾”アルケミストの発見	同意するか瀕死状態のクリーチャー（ゾンビのようなあなたの制御下にある精神のないクリーチャーは同意しているものと見なす）に爆弾を埋め込むことができる。この作業には1時間かかり、1日の“爆弾”能力の使用回数を1回消費する。埋め込まれたクリーチャーが死亡するか破壊されると、あなたがそのクリーチャーのいたマスに“遅延爆弾”を設置したかのように爆弾が爆発する（あなたは通常の“爆弾”のダメージよりも低い“爆弾”のダメージを設定できる）。あなたは埋め込まれた爆弾に（酸爆弾、霜爆弾、煙幕弾などの）爆弾に関連した“発見”を通常通り適用することができる。この爆弾はクリーチャーに埋め込まれて24時間が経過すると自動的に爆発する。 あなたが爆弾のダメージのダイス数ごとに150gpの錬金術師の試薬を消費するなら、この爆弾は24時間後に自動的に爆発することはない、そのクリーチャーが死亡するか破壊されることによってのみ爆発するようになる（埋め込んだ後24時間経過すれば、この爆弾はもはや一日の使用数として数えない）。 埋め込まれた爆弾は〈治療〉判定を使用する際に命に関わる傷であると見なされ、魔法や“再生”や“高速治癒”のような能力による治療において外傷と見なされる。（粘体、エレメンタル、非実体の特性を持つクリーチャーなどの）ある種のクリーチャーには爆弾を埋め込むことはできない。埋め込まれた爆弾を取り外すには命に関わる傷に対処する際の〈治療〉判定が必要であり、爆弾を無力化するためにディスペル・マジック呪文や〈装置無力化〉判定が必要となる（DC11＋アルケミストの術者レベル）。
《速き共感》 <i>Fast Empathy</i> 《反感》 <i>Antagonize</i>	〈動物使い〉5ランク、“野生動物との共感”クラス特徴	あなたが“野生動物との共感”を使用することは（通常の1分ではなく）1回の標準アクションである。 クリーチャーの敵意をあなたに向けさせるために、〈威圧〉あるいは〈交渉〉判定を使用することができる。どちらの技能を使用するにせよ、クリーチャー1体に反感を抱かせる行為は機会攻撃を誘発しない標準アクションを必要とする。この判定のDCは目標のHD＋目標の【判断力】修正値に等しい（訳注：おそらく10＋HD＋【判断力】修正の誤り）。あなたはあなたのことを理解していないクリーチャーや【知力】が3以下のクリーチャーに対してこの判定を行なうことはできない。あなたがこの判定を行なう前に、あなたはこの〈威圧〉ないし〈交渉〉判定に次のターンの終了まで【魅力】ボーナスに等しいボーナスを得るために、〈真意看破〉判定（DC20）を即行アクションとして行なっても構わない。あなたが使用したこれらの技能に依存してあなたは利益を獲得する。これは【精神作用】効果である。 〈威圧〉：そのクリーチャーは怒りに身を包む。そのクリーチャーの次のターン、目標はあなたに対して近接攻撃を行なおうとしなければならない。クリーチャーがあなたを攻撃するためにあなたに到達することを阻害されたなら、この効果は終了する。そのクリーチャーのターンにあなたの下にたどり着けなければ、この効果を次の1ラウンドまで引き延ばすために、割り込みアクションとしてあなたはもう一度同様の判定を行なうことができる（ただしそれ以上伸ばすことはできない）。この効果はクリーチャーがあなたに近接攻撃を行なうとすぐに終了する。一度クリーチャーがこの能力の目標となったのなら、あなたはそのクリーチャーを1日の間目標とすることはできない。 〈交渉〉：敵を狼狽させる。以降1分の間、目標はあなた以外のクリーチャーに対する全ての攻撃ロールに－2のペナルティを受け、あなたを対象としないかあなたを範囲に含まない全ての呪文に10%の呪文失敗確率を与える。
《飛散武器跳ね返り》 <i>Ricochet Splash Weapon</i>	【敏】13、《万能投擲術》	あなたが飛散武器を外し、外した方向を決めるロールによってクリーチャーの占めるマスに着地したなら、あなたはそのクリーチャーに対して飛散武器を投擲したかのように攻撃ロールを行なってもよい（ただし－5のペナルティを受ける）。もしこの攻撃ロールが成功したなら、この飛散武器は命中しそのクリーチャーは飛散ダメージの代わりに全てのダメージを受ける。そのマスに隣接しているクリーチャーは通常通り飛散ダメージを受ける。 あなたの“秘術蓄積”を2だけ増加する。 ※あなたはこの特技を複数回修得できる。この効果は累積し、この特技を修得するたびごとにあなたの“秘術蓄積”を増加すること。
《秘術蓄積追加》 <i>Extra Arcane Pool</i> 《火の音楽》 <i>Fire Music</i>	“秘術蓄積”クラス特徴	①ダメージを与えるバード呪文を発動する際、その呪文の通常のダメージを【火】ダメージと置き換えるか、その呪文のダメージの半分を通常のダメージ種別、残りの半分を【火】ダメージとするために呪文のダメージを分割することができる。 ②バード呪文としてサモン・モンスター呪文を発動するなら、あなたは招来クリーチャーに炎のような外見を与えることを選択できる。そのようにするなら、そのクリーチャーは【火】に対する抵抗5を獲得し、全ての肉体武器に＋1【火】ダメージを追加する。そのクリーチャーは半径5フィートを薄明かりで照らす。この特技による姿はすでに（火）の副種別を持つクリーチャーには効果を及ぼさない。 ※この特技を使用すると、効果を及ぼされた呪文には【火】の補足説明がつく。
《放出の遮蔽壁》 <i>Channeled Shield Wall</i> 《減ほし持続時間延長》 <i>Extended Bane</i> 《魔物の知識強化》 <i>Improved Monster Lore</i> 《魔法能力識別》 <i>Detect Expertise</i>	“エネルギー放出”3d6、盾に対する《習熟》 “減ほし”クラス特徴 “魔物の知識”クラス特徴	盾を使用しているならば、即行アクションとして、自らに＋2の反発ボーナスを与えるためにエネルギー放出の使用回数を1回分消費することができる。このボーナスはクレリック・レベルあるいは有効クレリック・レベル毎に1分間持続する。盾を使用している仲間もまた、あなたに隣接している限り＋2の反発ボーナス。あなたが1日に使用することのできる“減ほし”能力のラウンド数に、あなたの【判断力】ボーナスに等しいラウンドを追加する。
《魔力の血族》 <i>Eldritch Heritage</i> 《魔力の血族強化》 <i>Improved Eldritch Heritage</i>	【魅】13、この特技で選択した血脈のクラス技能に対する《技能熟練》（後述）、キャラクター・レベル3 【魅】15、《魔力の血族》、キャラクター・レベル11	あなたはクリーチャーの能力と弱点を識別するための全ての技能判定に、“魔物の知識”クラス特徴を与えるクラスのレベルの半分に等しい清浄ボーナスを得る。 クリーチャーの属性や魔法を識別するためにこの特技の前提に記載された呪文のいずれかを使用する際、あなたは目標が持つ呪文発動能力を識別できる可能性がある。これらのディテクト呪文であるクリーチャーを3ラウンドの間観測した後で、目標は意志セーブ（DC10＋あなたの術者レベルの1/2＋あなたの【知力】修正値）を行なわなければならない。このセーヴィング・スローに失敗したなら、あなたはそのクリーチャーの持つ血脈、領域、呪術、専門系統、神秘を（もし持っているなら）知ることができる。そのクリーチャーがセーブに成功したなら、そのものはこの特技の効果に24時間の間完全耐性を得る。 ソーサラーの血脈から1つを選択する。あなたはソーサラー1レベル時に血脈から獲得するクラス技能の《技能熟練》を修得していなければならない。この血脈は既にあなたが所持している血脈であってはならない。あなたは選択した血脈の1レベルの血脈の力を獲得する。この能力を使用する目的においてはあなたがソーサラー・レベルを所持していても、ソーサラー・レベルはキャラクター・レベル－2に等しい。あなたは他の血脈の能力を獲得することはない。 《魔力の血族》特技により選択した血脈に対応した3レベルもしくは9レベルの“血脈の力”のいずれか（あなたが選択する）を追加で獲得する。この能力を使用する目的において、（例えばあなたがソーサラー・レベルを所持していたとしても）キャラクター・レベル－2をソーサラー・レベルとして扱う。他の血脈に関連した能力を得ることはない。 ※この特技は複数回修得できる。この効果は累積しない。この特技を修得する度に、この血脈においてソーサラー・レベル3もしくは9で利用できる異なる“血脈の力”を獲得する。
《上級魔力の血族》 <i>Greater Eldritch Heritage</i>	【魅】17、《魔力の血族》、《魔力の血族強化》、キャラクター・レベル17	《魔力の血族》特技により選択した血脈から追加で“血脈の力”を獲得する。いまだ所持していない、15レベル（かそれより低い）ソーサラーの“血脈の力”を獲得する。この能力を使用する目的において、キャラクター・レベルをソーサラー・レベルとして扱う。これはこの特技、《魔力の血族》、《魔力の血族強化》により獲得した“血脈の力”の全てに適用される。
《見通す凝視》 <i>Insightful Gaze</i>	“断固とした凝視”クラス特徴、〈真意看破〉5ランク	あなたが〈くぼったり〉判定に対抗するために〈真意看破〉判定を行うとき、あなたは2回ロールしてよりよい方を選択することができる。

《メイガスの秘術追加》 <i>Extra Arcana</i> 《陽光の招来》 <i>Sunlight Summons</i> 《竜殺しのオーラ》 <i>Dragonbane Aura</i> 《レンジャーの罠回数追加》 <i>Extra Ranger Trap</i> 《レンジャーの罠修得》 <i>Learn Ranger Trap</i>	《メイガスの秘術》クラス特徴 《呪文熟練：召喚術》、《サモン・ネイチャーズ・アライ》を発動する能力 《「勇気のオーラ」》クラス特徴、術者レベル8 《「罠」》クラス特徴 《「生存」5ランク	あなたは追加で1つの《メイガスの秘術》を獲得する。この《メイガスの秘術》の全ての前提は満たされなければならない。 ※あなたはこの特技を複数回修得できる。この特技を修得するたびに新しい《メイガスの秘術》を獲得すること。 あなたが招来したクリーチャーはライト呪文のように光を放つ。それらは盲目状態や目をくらませるような効果に完全耐性を持ち、その肉体武器はダメージ減少を貫く際に魔法の武器として扱われる。 竜と戦っている際、あなたの《「勇気のオーラ」》は半径20フィートの放射の範囲にまで拡大する。またそのオーラの中にいる仲間は竜のプレス攻撃に対するセーヴィング・スローに、《「勇気のオーラ」》の《恐怖》効果に対するボーナスに等しい士気ボーナスを得る。 あなたは1日に追加で2回、《レンジャーの罠》を配置することができる。 《「レンジャーの罠」》(64ページ参照)を1つ選択する。あなたは1日に【判断力】ボーナス(最低1)に等しい回数だけ、この罠を使用することができる。この罠のDCは10＋あなたのキャラクター・レベルの1/2＋あなたの【判断力】ボーナスに等しく、この罠は2キャラクター・レベル毎に1日持続する。 もしあなたがレンジャーでないなら、あなたはこの特技を使用して変則能力の罠を配置することのみを行なうことができる。全ての変則能力のレンジャーの罠のように、この罠のDCは2下がる。 特殊：レンジャーはレンジャーの罠を1日にレンジャー・レベルの1/2＋【判断力】ボーナスに等しい回数だけ使用できる。レンジャーの罠の持続時間についての説明文を参照のこと。
---	---	--

呪文修正特技	前提	利益
《呪文貫通化》 <i>Piercing Spell</i> 《呪文魂魄化》 <i>Thanatopic Spell</i>	＝ 《知識：宗教》6ランク、《呪文熟練：死霊術》	《呪文貫通化》された呪文を呪文抵抗を持つ目標に発動したなら、その呪文抵抗を実際の値よりも5低いものとして扱う。 《呪文貫通化》は元々の呪文よりも1レベル高い呪文スロットを使用する。 《呪文魂魄化》された呪文は《即死》効果、負のレベル、エネルギー吸収、に対する防護と完全耐性を貫き、まるでそのような守りがないかのように目標に効果を及ぼす。セーヴィング・スローと呪文抵抗は(もし行えるのであれば)通常通り効果を及ぼす。 アンデッドはこの特技によって修正された呪文の影響を受ける(負のエネルギーが彼らに害をなすようになる)。生きているクリーチャーを殺すような(HDに等しい負のレベルを与えるような)呪文に《呪文魂魄化》を適用すれば、その呪文はアンデッドを破壊する(ただしゴースト、リッチ、ヴァンパイアのようなアンデッドは通常通りに扱ってもよい)。《呪文魂魄化》された負のレベルを与える呪文の効果を受けたアンデッドは、24時間後にこの負のレベルを取り除くためのセーヴィング・スローを自動的に行なう。 《呪文魂魄化》は通常よりも2レベル高い呪文スロットを使用する。 あなたが《呪文残響化》された呪文を発動した際、この呪文は記憶から完全に失われることはなく、その日の内に追加で1回発動することができる。あなたが呪文を準備するなら、2回目の発動は他の呪文スロットを埋めておく必要はない。もしあなたが呪文を任意に発動するなら、2回目の発動は他の使用できる呪文スロットを消費することはない。 《呪文残響化》はは通常のレベルよりも3レベル高いスロットを使用する。 《呪文震盪化》された《音波》の補足説明を持つ呪文からダメージを受けたクリーチャーの攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定、能力値判定に－2のペナルティを及ぼす。この効果は呪文の元のレベルに等しいラウンドの間持続する。《呪文震盪化》は《音波》の補足説明を持つ呪文にのみ効果を及ぼす。 《呪文震盪化》は通常のレベルよりも2レベル高いスロットを使用する。 《呪文閃光化》の効果とを及ぼされた呪文から《電気》あるいは《火》ダメージを受けたクリーチャーは元々の呪文レベルに等しいラウンドだけ目がくらんだ状態になる。《呪文閃光化》は《電気》、《火》、《光》の補足説明を持つ呪文にのみ適用することができる。 《呪文閃光化》された呪文は通常のレベルよりも1レベル高い呪文スロットを使用する。 この特技は《精神作用》呪文にのみ効果を及ぼす。《呪文操霊化》された呪文はアンデッド・クリーチャーに(例えば対象が精神のないアンデッドであったとしても)、まるでそれが《精神作用》に対する完全耐性を有していないかのように作用する。ただし、この呪文は生きているクリーチャーには効果を及ぼさない。 《呪文操霊化》は通常よりも2レベル高い呪文スロットを使用する。 あなたの使用した《力場》呪文の衝撃は目標を転倒させて伏せ状態にするほどに強力である。もし対象が力場呪文によってダメージを受けたり、セーヴィング・スローに失敗したり、移動させられたりしたなら、この呪文は目標に対してあなたの術者レベル＋呪文を発動する能力値ボーナス(クレリックなら【判断力】、ウィザードなら【知力】、など)を使用して足払い判定を行なう。これは機会攻撃を誘発しない。この判定が失敗しても、目標はあなたや《力場》効果に対して足払いを行い返すことはできない。《呪文転倒付与》は《力場》補足説明を持つ呪文にのみ効果を及ぼす。 《呪文転倒付与》は通常よりも1レベル高い呪文スロットを使用する。 《酸》や《火》の効果は次のラウンドにおいて、クリーチャーにさらにダメージを及ぼす。この効果を受けた呪文からクリーチャーが《酸》や《火》ダメージを受けた際、そのクリーチャーは次のターンの初めに2×その呪文の元のレベルに等しいダメージを受ける。このダメージは《酸》もしくは《火》ダメージであり、その呪文の補足説明に依存する。もし燃焼化呪文が《火》と《酸》の両方の補足説明を持っている場合、術者は《呪文燃焼化》の効果が適用される際にその種類を選択する。 《呪文霧氷化》された呪文は《冷氣》ダメージをこの呪文から受けたクリーチャーをその呪文の元々のレベルに等しいラウンドだけ絡みつかれた状態にする。この特技は《冷氣》補足説明を持つ呪文にのみ効果を及ぼす。 《呪文霧氷化》は元々の呪文よりも1レベルだけ高い呪文スロットを使用する。

チームワーク特技	前提	利益
《合奏団》 <i>Ensemble</i>	《芸能》5ランク	あなたが芸を行なうとき、20フィート以内にいるこの特技を修得している仲間はあなたの《芸能》判定(これには“バードの呪芸”の一部として行なわれるものも含まれる)を援護することができる。これは割り込みアクションであり、援護アクションを行なうように扱われる。その仲間はあなたの判定の前に援護アクションのためのロールを行なうこと。4人を超える仲間がこの援護アクションであなたにボーナスを与えることはできない。あなたを援護する仲間はあなたを援護するために、あなたが使用している《芸能》技能の種別と同じものを使用する必要はない。 あなたがバード・クラスを1レベル以上持つなら、20フィート以内にいる仲間1人を合唱団の一員として選択することができる。その仲間はあなたの芸を援護する目的において、《合奏団》チームワーク特技を修得しているものと見なされる。