

Traits	特性	ページ
aberration	異形	452 異形[Aberration]は次元を超えて現れたクリーチャーである。また、自然の摂理を調敗させるクリーチャーをこう呼ぶ場合もある。
acid	強酸	452 この特性を持つ効果は強酸[acid]ダメージを与える。この特性を持つクリーチャーは魔法的な強酸との繋がりを持っている。
air	風	452 [air]特性を持つ効果は風を操作するか、風を呼び出[conjure]す。風を操作する効果は、真空や空気のない場所では効果を発揮しない。この特性を持つクリーチャーは主に空気で構成されているが、魔法的な風との繋がりを持っている。
aiuvarin	アイオーヴァリン (ハーフェルフ)	new 452 この特性を持つクリーチャーは多様な出自[versatile heritage]のアイオーヴァリンである。アイオーヴァリンはエルフやアイオーヴァリンとの混血である。この特性を持った能力はアイオーヴァリンのみが選択して使用できる。82-83ページ参照。
alchemical	錬金術	452 錬金術アイテムは錬金術の試薬を反応させた力を利用している。錬金術アイテムは魔法的なものではなく、魔法のオーラを発するものでもない。292-293ページ参照。
amphibious	水陸両生	new 452 水中にいる水陸両生のクリーチャー、または大気中にいる水陸両生のクリーチャーは、通常時間制限なしに（最低でも数時間は）呼吸することができる。こうしたクリーチャーはしばしば水泳移動速度[swim Speed]を有する。彼らが水中で行う殴打、および新撃素手打撃[bludgeoning and slashing unarmed strike]には、通常適用される-2ペナルティは適用されない。
angel	エンジェル	452 このセレスチャルの一種は、ニルヴァーナ[Nirvana]の常住民である。
animal	動物	452 動物は、比較的知力が低いクリーチャーである。通常は-4より高い知力特性修正値[Intelligence attribute modifier]を有しておらず、言語で会話することができず、知力ベースの技能を習得[trained]することができない。
apex	極上	452 GMC270ページ参照
aquatic	水棲	new 452 水棲クリーチャーは水中を住処としている。彼らが水中で行う殴打、および新撃素手打撃[bludgeoning and slashing unarmed strike]には、通常適用される-2ペナルティは適用されない。水棲クリーチャーは水中で呼吸することはできるが、大気中で呼吸することはできない。
arcane	秘術	452 この魔法は、理論と合理性によって構築された伝統的な秘術理論に由来するものである。この特性を持つものは全て魔法である。299ページ参照。秘術魔法リストは304-307ページ。
archetype	アーキタイプ	452 この特性を持つ特技はアーキタイプに分類される。215ページ参照。
archon	アルコン	452 このセレスチャルの一種は、ヘブン[Heaven]を守護している。
attack	攻撃	new 452 この特性を有する能力は攻撃を伴う。君が自分のターンで行う2回目以降の攻撃には、複数回攻撃ペナルティ[multiple attack penalty]が適用される。10ページ参照、402-403ページ参照。
auditory	聴覚	453 聴覚[auditory]と効果は音に依存するものである。聴覚[auditory]特性を持ったアクションは、アクションを使用したクリーチャーが話することができるか、または必要となる音を発することができる場合にのみ実行に成功する。聴覚[auditory]特性を持った呪文または効果は、対象が聴くことができる場合にのみ効果を発揮する。これはGMが決定した、音に由来する部分にのみ適用される。これは効果自体が音を発せしさえすれば対象が（聴覚喪失状態[deaf]などで）聴くことができなくても効果を発揮する音波[sonic]効果と異なる点である。
aura	オーラ	new 453 オーラは君から絶え間なく放射[emanation]され、効果範囲内にいるクリーチャーに影響を及ぼす。オーラはアイテムの魔法的な痕跡[magical signature]のことを指す場合もある。
azata	アザータ	453 このセレスチャルの一種は、エリシウム[Elysium]の常住民である。
bard	バード	453 これはバードクラスの能力であることを示している。
beast	魔獣	453 動物[animal]に似ているが、一般的に-3以上の知力修正値を有しているクリーチャーが魔獣[beast]である。動物[animal]と異なり、魔獣[beast]は会話や思考を行うことができるものもある。
bomb	爆弾	453 錬金術爆弾[alchemical bomb]は不安定な錬金術の成分を組み合わせたもので、クリーチャーか物体にヒットすると爆発する。ほとんどの錬金術爆弾[alchemical bomb]はダメージを与えるものだが、中には他の効果をもたらすものもある。292ページ参照。
cantrip	キャントリップ	453 君が任意[at will]に発動することができる呪文で、君のレベルの半分を切り上げたランクに等しい値に自動的に高レベル化[heightened]される。298ページ参照。
celestial	セレスチャル	453 善[holy]の次元界の出身、または強力な繋がりをを持ったクリーチャーはセレスチャル[celestials]と呼ばれる。セレスチャル[celestials]はアウター・スフィア[Outer Sphere]の基本的な環境効果の中で生存可能である。
changeling	チェンジリング	new 453 この特性を持つクリーチャーは多様な出自[versatile heritage]のチェンジリングである。チェンジリングはハグの子であり、その他の人型種族[Humanoid]を祖先に持つ。この特性を持った能力はチェンジリングのみが選択して使用できる。76-77ページ参照。
cleric	クレリック	454 これはクレリッククラスの能力であることを示している。
cold	氷雪	454 この特性を持つ効果は氷雪[cold]ダメージを与える。この特性を持つクリーチャーは魔法的な氷雪との繋がりを持っている。
common	コモン	454 11ページ参照
composition	奏演	454 97ページ参照、370-372ページ参照。
concentrate	精神集中	454 この特性を持つアクションは一定の精神の集中と抑制を必要とする。
consecration	聖別	454 聖別呪文[consecration spell]は長時間特定のエリアを強化する。特定のエリア1箇所に適用できる聖別効果[consecration effect]は一度に1つだけである。新しい効果は、そのエリアにかかった既存の効果を打ち消し、上書きする。
construct	人造	454 construct[人造]は正[vitality]と負[void]以外の力を吹き込まれたことで力を得た人工クリーチャーである。
consumable	消耗品	454 この特性を持つアイテムは1回しか使用できない。特記されていない限り、起動した後は破棄される。消耗品アイテム[Consumable items]には錬金術アイテム[alchemical items]や、巻物やタリスマンなどのような魔法的な消耗品が含まれる。キャラクターは消耗品アイテム[Consumable items]を4個単位で作成[craft]することができる。
contact	接触型	454 この毒は皮膚に接触することで効果を発揮する。
curse	呪い	454 呪い[curse]は、長期にわたるクリーチャー1体に対して何らかの苦難[Affliction]を与える効果である。呪い[curse]は常に魔法的なものであり、呪文や魔にかかった結果であることが多い。この特性を持った効果は、呪い[curse]を明確に対象とした効果によってのみ除去することができる。430-431ページ参照。
daemon	ダイモン	new 454 アバドン[Abaddon]から来たフィンドの一種である。
darkness	闇	454 闇効果[Darkness effects]は、エリア内にある非魔法の光を消し、より干川の弱い魔法的な光を打ち消すことができる。通常、光の魔法を打ち消そうとする場合は、直接君の闇の呪文の対象としなければならぬが、闇の呪文の中には自動的に光を打ち消そうとするものもある。301ページ参照。
death	即死	454 即死[death]特性を持つ効果によってヒット・ポイントが0になった場合、君は即座に死亡する。いくつかの即死効果[death effects]は、君を死に近づけたり、ヒット・ポイントをゼロにしないまま君を倒す効果があるものもある。412ページ参照。
dedication	専念	454 215ページ参照。
demon	デーモン	455 アウター・リフト[Outer Rifts]出身の罪深いフィンドの一種である。
detection	探知	455 この特性を持つ効果は、人物や物体、オーラの存在や位置を特定するものである。
devil	デヴィル	455 ヘル[Hell]出身の厳格に統制されたフィンドの一種である。
dinosaur	恐竜	455 これらは有史以前から生き残っている爬虫類である。
disease	病気	455 この特性を持つ効果は1つ以上の病気をもたらす。概して、病気とは苦難[affliction]である。430-431ページ参照。
divine	信仰	455 この魔法は、伝統的な信仰に由来し、神格やそれに類する存在から力を引き出すものである。この特性を持つものは全て魔法である。299ページ参照。信仰魔法リストは307-309ページ。
downtime	余暇	455 この特性を持つ活動[activity]は1日以上かかり、余暇の間のみ使用することができる。
dragon	竜	455 ドラゴンは一般的に翼、あるいは飛行する能力を有する爬虫類のクリーチャーである。ほとんどのドラゴンは魔法的なエネルギーを吐き出すことができ、睡眠[sleep]と麻痺[paralysis]に完全耐性を持つ。
dromaar	ドロマー	new 455 この特性を持つクリーチャーは多様な出自[versatile heritage]のドロマーである。ドロマーはオークとドロマーとの混血である。この特性を持った能力はドロマーのみが選択して使用できる。83ページ参照。
druid	ドルイド	455 これはドルイドクラスの能力であることを示している。
dwarf	ドワーフ	455 この特性を持つクリーチャーはドワーフ種族の一員である。ドワーフはしばしば地下で生活するどっしりした体格の人々であり、通常は暗視[darkvision]を有している。この特性を持った能力はドワーフのみが選択して使用できる。この特性を持ったアイテムはドワーフによって作成され、使用される。42-45ページ参照。
earth	地	455 地[earth]特性を持つ効果は地を操作するか、地を呼び出[conjure]す。地を操作する効果は、地がない場所では効果を発揮しない。この特性を持つクリーチャーは主に地で構成されているが、魔法的な地との繋がりを持っている。
electricity	雷撃	455 この特性を持つ効果は電撃[electricity]ダメージを与える。この特性を持つクリーチャーは魔法的な電撃との繋がりを持っている。
elemental	エレメンタル	455 エレメンタルは元素に直接結びついたクリーチャーであり、元素次元界[elemental plane]原住のクリーチャーである。エレメンタルは呼吸を必要としない。
elf	エルフ	455 この特性を持つクリーチャーはエルフ種族の一員である。エルフは魔法に対する豊かな伝統と見識を持つ神秘的な人々であり、通常は夜目[low-light vision]を有している。この特性を持った能力はエルフのみが選択して使用できる。この特性を持った武器はエルフによって作成され、使用される。46-49ページ参照。多様な出自[versatile heritage]のアイオーヴァリンは82ページ参照。
elixir	霊薬	455 リンクラーは飲んで使用する錬金術的な液体である。293ページ参照。GMC 246-247ページ参照。
emotion	感情	455 この効果はクリーチャーの感情を変化させる。この特性を持った効果は常に精神特性[mental trait]を有する。特別な訓練を受けたクリーチャーや、機械的または人工的な知性を持ったクリーチャーは精神効果[emotion effect]に完全耐性を持つ。
ethereal	エーテル	456 エーテルクリーチャーはエーテル界[Ethereal Plane]原住のクリーチャーである。エレメンタルは呼吸を必要としない。彼らはエーテル素[Ethereal Plane]の基本的な環境効果の中で生存可能である。
exploration	探索	456 この特性を持つ活動[activity]は1ターン以上かかり、通常は探索モード[exploration mode]の間のみ使用することができる。
extradimensional	異次元	456 この効果またはアイテムは異次元空間を作り出す。内部に別の異次元空間が置かれた異次元効果[extradimensional effect]は、それが取り除かれるまで機能しなくなる。
fear	恐怖	456 恐怖効果は恐怖の感情を呼び起こす。この特性を持った効果は常に精神特性[mental trait]と感情特性[emotion trait]を有する。
fey	フェイ	456 フェアースト・ワールド[First World]のクリーチャーはフェイと呼ばれる。
fiend	フィンド	456 悪[unholy]の次元界の出身、または強力な繋がりをを持ったクリーチャーはフィンド[fiends]と呼ばれる。フィンド[fiends]はアウター・スフィア[Outer Sphere]の基本的な環境効果の中で生存可能である。
fighter	ファイター	456 これはファイタークラスの能力であることを示している。
fire	火炎	456 火炎[fire]特性を持つ効果は火炎ダメージを与えるか、火炎を操作するか、火炎を呼び出[conjure]す。火炎を操作する効果は、火炎がない場所では効果を発揮しない。この特性を持つクリーチャーは主に火炎で構成されているが、魔法的な火炎との繋がりを持っている。

flourish	卓越		456	139ページ、155ページ、167ページ参照。
focus	焦点	new	456	君が1点のフォーカス・ポイント[Focus Point]を使用することで発動できる。君のレベルの半分を切り上げたランクに等しい値に自動的に高レベル化[heightened]される呪文である。298ページ参照。370-388ページ参照。
force	力場		456	この特性を持つ効果は力場ダメージを与えるか、純粋な魔法の力場[magical force]で構成された物体を作り出す。
fortune	幸運		456	401ページ参照。
fungus	菌類		456	真菌のクリーチャーは菌類特性[ <i>fungus traits</i> ]を持つ。彼らは通常の菌とは異なる。
general	一般		456	必要条件を満たしていれば、種族やクラスに関わらず全てのキャラクターが選択可能な種類の特技である。君は君のクラスが一般特技[ <i>general feat</i> ]を与える際にこの特性を持つ特技を選択することができる。249ページ参照。
giant	巨人		456	巨人は巨大な人型種族である。
gnome	ノーム		456	この特性を持つクリーチャーはノーム種族の一員である。ノームは魔法に長けた、常に新しい経験を求める小型の人々であり、通常は夜目[ <i>low-light vision</i> ]を有している。この特性を持った能力はノームのみが選択して使用できる。この特性を持った武器はノームによって作成され、使用される。50-53ページ参照。
goblin	ゴブリン		456	この特性を持つクリーチャーは、ゴブリン、ホブゴブリン、バグベアなどいくつかの種類のクリーチャーの一員である。ゴブリンは暗視[ <i>darkvision</i> ]を有する傾向がある。この特性を持った能力はゴブリンのみが選択して使用できる。この特性を持ったアイテムはゴブリンによって作成され、使用される。54-57ページ参照。
hag	ハグ		457	この悪意に満ちた呪文使いは魔女団[ <i>covens</i> ]を形成する。
halfing	ハーフリング		457	この特性を持つクリーチャーはハーフリング種族の一員である。ハーフリングは幸運をもたらす友好的な放浪者である。この特性を持った能力はハーフリングのみが選択して使用できる。この特性を持った武器はハーフリングによって作成され、使用される。58-61ページ参照。
haunt	霊障		457	この特性を持つ障害[hazard]の多くは悲劇的な死を遂げた人物の精神的な残像である。
healing	治療		457	治療効果[ <i>healing effect</i> ]はクリーチャーの身体を回復させる。一般的にはヒット・ポイントを回復させるが、病気やその他の衰弱させる効果を除去するものもある。
hex	呪術	new	457	183ページ参照。呪詛呪文[ <i>hex spells</i> ]は181-182ページ、384-387ページ参照。
holy	善	new	457	善[holy]特性を持つ効果は慈悲と善行の強力な魔法の力と結びついている。この効果の多くは悪[unholy]のクリーチャーに対してより強力な効果を発揮する。この特性を持ったクリーチャーは聖なる大義に強く傾倒しており、悪[unholy]が弱点[ <i>weakness</i> ]になることが多い。善[holy]を弱点[ <i>weakness</i> ]とするクリーチャーが善[holy]のアイテムや効果を使用した場合、そのクリーチャーは弱点[ <i>weakness</i> ]によるダメージを受ける。36、110、113ページ参照。
hryngar	ヒュリンガー	new	457	ドワーフの地下種族であるヒュリンガー[hryngars]は、通常は暗視[ <i>darkvision</i> ]と毒に対する抵抗[ <i>resist poison</i> ]、明るい光に対する萎縮[ <i>recoil from bright light</i> ]を有している。
human	人間		457	この特性を持つクリーチャーは人間種族の一員である。人間はその順応性で知られる多様な人種である。この特性を持った能力は人間のみが選択して使用できる。62-65ページ参照。
humanoid	人型生物		457	人型生物[ <i>humanoid</i> ]クリーチャーは人間のように理性を持って行動する。彼らの多くは2本の腕と2本の足を持ち、直立している。
illusion	幻術		457	この特性を持った効果とアイテムは偽の感覚刺激を与える。301ページ参照。
incapacitation	無力化		457	この特性を持つ能力は、キャラクターを完全に戦闘不能にしたり、殺害してしまうものさもあるが、キャラクターが強力であるほど効きづらい。呪文がこの特性を持った場合、呪文のランクの2倍以上のレベルのクリーチャーは無力化に陥ることを防ぐ判定の結果を1段階良い結果として扱う。また、術者がキャラクターを無力化しようと判定した結果を1段階悪い結果として扱う。この特性を持つ呪文以外の効果は、クリーチャーのレベルがアイテムやクリーチャー、障害[hazard]のレベルよりも高い場合は同じ効果を受ける。
inhaled	吸入型		457	この毒は吸引することで効果を発揮する。
injury	致傷型		457	この毒は相手にダメージを与えることで効果を発揮する。
leshy	レッシィ	new	458	この特性を持つクリーチャーはレッシィ種族の一員である。レッシィは人型生物の形をとった小型の植物[ <i>humanoid</i> ]または菌類[ <i>fungus</i> ]である。この特性を持った能力はレッシィのみが選択して使用できる。この特性を持った武器はレッシィによって作成され、使用される。66-69ページ参照。
light	光		458	エリア内にある非魔法の闇を消し、より力の弱い魔法的な闇を打ち消すことができる。通常、闇の魔法を打ち消そうとする場合は、直接君の光の呪文の対象としなければならないが、光の呪文の中には自動的に闇を打ち消そうとするものもある。301ページ参照。
lineage	系譜	new	458	この特性を持つ特技はキャラクターが特定のタイプのクリーチャーの子孫であることを示す。君は系譜特技[ <i>lineage feat</i> ]を1つしか持たない。君が系譜特技[ <i>lineage feat</i> ]を取得できるのは1レベルの時だけであり、この特技を再訓練したり入れ替えたことはできない。75ページ参照。
linguistic	言語		458	この特性を持つ効果は言語理解力に依存する。クリーチャーを対象とする言語効果[ <i>linguistic effect</i> ]は、対象が君の使用する言語を理解できる場合にのみ機能する。
magical	魔法		458	魔法特性[magical trait]を持つものは、特定の魔法体系[ <i>tradition</i> ]とは関連のないエネルギーがこめられている。アイテムや効果の中には特定の魔法体系に結びついたものもある。このような場合、アイテムは魔法特性[magical trait]ではなく秘術、信仰、伝承、始原特性を持つ。これらの特性はいずれもそのアイテムが魔法的であることを示す。299ページ参照。
manipulate	操作		458	君がこの特性を持つアクションを使用するにはジェスチャーを行うか、アイテムを物理的に操作しなくてはならない。適切な外殻を持たないクリーチャーはこの特性を持つアイテムを使用することはできない。操作アクション[ <i>manipulate action</i> ]はよりアクションを誘発する。
mechanical	機械式		458	この特性を持つ障害[hazard]は物理的な物体で構成されている。
mental	精神		458	精神効果[ <i>mental effect</i> ]は対象の心を変化させることができる。この効果は物体や精神無しクリーチャー[ <i>mindless creature</i> ]には効果がない。
metal	金属製	new	458	金属特性[ <i>metal trait</i> ]を持つ効果は金属を操作するか、金属を呼び出[ <i>conjure</i> ]す。金属を操作する効果は、金属がない場所では効果を発揮しない。この特性を持つクリーチャーは主に金属で構成されているか、魔法的な金属との繋がりを持っている。
mindless	精神なし		458	精神なしクリーチャー[ <i>mindless creature</i> ]は初歩的、あるいはあらかじめ定められた精神的属性を持っている。すべてではないが、そのほとんどの精神的な特性修正値[ <i>mental attribute modifier</i> ]は-5である。彼らは全ての精神効果[ <i>mental effects</i> ]に完全耐性を持っている。
minion	手下		458	301ページ参照。
misfortune	不運		458	401ページ参照。
monitor	監視者		458	アクシス[ <i>Axis</i> ]、ボーンヤード[ <i>the Boneyard</i> ]、メイルストローム[ <i>Maelstrom</i> ]の出身、または強力な繋がりを持ったクリーチャーは監視者[ <i>monitor</i> ]と呼ばれる。監視者[ <i>Monitors</i> ]はアウトター・スフィア[ <i>Outer Sphere</i> ]の基本的な環境効果の中で生存可能である。
morph	部分変身		458	301ページ参照。
move	移動		458	この特性を持つアクションはある場所から別の場所への移動を伴う。
multiclass	マルチクラス		459	215ページ参照。
nephilim	ネフィリム	new	459	この特性を持つクリーチャーは多様な出自[ <i>versatile heritage</i> ]のネフィリムである。ネフィリム[nephilim]は他の次元界から訪した不死の存在の末裔である。この特性を持った能力はネフィリムのみが選択して使用できる。78-81ページ参照。
nonlethal	非致傷	new	459	282ページ参照。407ページ参照。非致傷[ <i>nonlethal</i> ]に対する完全耐性は408ページ参照。
occult	伝承		459	この魔法は、奇妙で怪い神祕を呼び起こす伝統的な伝承に由来するものである。この特性を持つものは全て魔法である。299ページ参照。伝承魔法リストは309-311ページ。
oil	オイル		459	オイル[ <i>Oils</i> ]は消耗品[ <i>consumable</i> ]であり、魔法のジェル、軟膏[ointments]、ペースト、または通常物体に塗布する軟膏[salves]である。GMC257-258ページ参照。
olfactory	嗅覚	new	459	嗅覚効果[ <i>olfactory effect</i> ]は匂いを嗅ぐことができるクリーチャーにのみ影響する。これはGMが決定した、嗅覚に由来する部分にのみ適用される。
ooze	粘体		459	粘体は単純な体組織のクリーチャーである。彼らの精神的な特性修正値[ <i>mental attribute modifier</i> ]は低い傾向があり、精神効果[ <i>mental effect</i> ]と精密ダメージ[ <i>precision damage</i> ]に対する完全抵抗を持つ。
orc	オーク		459	この特性を持つクリーチャーはオーク種族の一員である。彼らは緑の肌を持ち、暗視[ <i>darkvision</i> ]を有する傾向にある。この特性を持った能力はオークのみが選択して使用できる。この特性を持ったアイテムはオークによって作成され、使用される。70-73ページ参照。多様な出自[ <i>versatile heritage</i> ]のドロマー[ <i>dromaar</i> ]は83ページ参照。
plant	植物		459	植物のクリーチャーは植物特性[ <i>plant trait</i> ]を持つ。彼らは通常の植物とは異なる。この特性を持つ魔法効果は何らかの方法で植物を操作するか、植物または植物でできた物[ <i>plant matter</i> ]を呼び出[ <i>conjure</i> ]す。植物を操作する効果は、植物が無い場所では効果を発揮しない。
poison	毒		459	この特性を持つ効果は毒を与えたり毒ダメージ[ <i>poison damage</i> ]を与える。この特性を持つアイテムは有毒であり、苦難[ <i>affliction</i> ]を引き起こす可能性がある。430-431ページ参照。
polymorph	完全変身		459	301ページ参照。
possession	憑依		459	この特性の効果は、1体のクリーチャーがその精神[mind]を投影して対象の中に入ることを可能にする。精神効果[ <i>mental effects</i> ]に完全耐性を有するクリーチャーは憑依効果[ <i>possession effect</i> ]を使用することはできない。憑依効果[ <i>possession effect</i> ]が対象に物理的に侵入することを許す効果でない限り、対象に憑依している間、憑依した者の本体は気絶状態[ <i>unconscious</i> ]（そして通常は目覚めることができない）になる。憑依した対象がダメージを受けるたび、憑依者はその半分の精神ダメージ[ <i>mental damage</i> ]として受ける。 憑依者は物理的な肉体に効果及ぼす能力や発動中の魔法の効果をすべて失う。その代わり、憑依した対象の物理的な肉体にかかっている能力や発動中の魔法の効果を得る。憑依者は対象の純粋に物理的な能力をすべて使用することができる。また、憑依者は呪文と純粋に精神的な能力以外、自分の能力を使用することができない。その能力が純粋に精神的な能力なのか、純粋に物理的な能力かはGMが決定する。憑依者は対象の攻撃修正[ <i>attack modifier</i> ]、AC、頑健セーブ、反応セーブ、(知覚)[ <i>Perception</i> ]、物理的な技能を使用する。また、自身の意思セーブ、精神的な技能、呪文攻撃修正、呪文セーブ難易度を使用する。充填アイテム[invested items]の効果は関連のある方が適用される(憑依者の充填アイテム[invested items]は自分の値を使用する時に適用され、対象の充填アイテム[invested items]は対象の値を使用する時に適用される)。憑依者が通常術者にしか効果のない呪文を発動しても、自分の体内ではないため効果を受けることはできない。 憑依者は憑依したクリーチャーを行動させるためには自分のアクションを使用しなくてはならない。 憑依者が本体に受けたダメージと憑依した後に受けた精神ダメージ[ <i>mental damage</i> ]の組み合わせでヒット・ポイントが0になったときは通常通り気絶[knocked out]し、憑依者は即座に終了する。もし対象の方が先にヒット・ポイント0になった場合、憑依者は肉体と共に気絶状態[ <i>unconscious</i> ]になって憑依を継続するか、1回のフリーアクションで憑依を終了し本体へ戻るか選択することができる。もし対象が死亡した場合、憑依者は即座に終了し、憑依者は1分間朦朧状態[ <i>stunned</i> ]になる。
potion	ポーション		459	ポーション[potion]は消耗品[ <i>consumable</i> ]であり、飲むことで活性化する魔法の液体である。GMC 259-261ページ参照。
prediction	予知		460	この特性を持つ効果は、近い将来に発生するであろう事象を測ることができる。

press	連携		460	139ページ参照。155ページ参照。
primal	始原		460	この魔法は、自然界[natural world]と本能に直結した原始的な伝承に由来するものである。この特性を持つものは全て魔法である。299ページ参照。始原魔法リストは311-313ページ。
rage	激怒		460	激怒特性[ <i>rage trait</i> ]を持つ能力を使用するには、君は激怒しなくてはならず、激怒が終了すると自動的に効果が終了する。
ranger	レンジャー		460	これはレンジャークラスの能力であることを示している。
rare	レア		460	11ページ参照。
revelation	暴露		460	この特性を持つ効果は物事の真の変を見通すことができる。
rogue	ローグ		460	これはローグクラスの能力であることを示している。
sanctified	聖別	new	460	36ページ参照。110ページ参照。113ページ参照。
scroll	巻物		460	巻物[ <i>scroll</i> ]は消耗品[consumable]であり、君がスベルスロットを持っていなくても発動することができる1つの呪文が込められたアイテムである。GMC 262ページ参照。
scrying	念視		460	念視効果は、君に自分の目や耳ではなくセンサーや機器によって離れた場所から見たり聞いたり、その他感覚的な情報を得ることができる効果をもたらす。
secret	非公開		460	GMはこの能力の判定を秘密裏に行う。405ページ参照。
shadow	影		460	この特性を持つ魔法は、影やネザーワールド[Netherworld]のエネルギーに関係している。
skill	技能		461	技能特性[ <i>skill trait</i> ]を持つ一般特技[ <i>general feat</i> ]は君の技能を拡張するか、技能に新しいアクションを追加する。この特性を持つ特技は、クラスが技能特技[ <i>class feat</i> ]または一般特技[ <i>general feat</i> ]を獲得したときに選択できる。君がアーキタイプの専念特技[ <i>dedication feat</i> ]を持っている場合、技能特技[ <i>skill feat</i> ]の代わりにこの特性を持つアーキタイプ特技[ <i>archetype feats</i> ]を選択することができる。249ページ参照。
sleep	睡眠		461	この効果はクリーチャーを眠らせるか眠たくさせる。
sonic	音波		461	音波[ <i>sonic</i> ]特性を持つ効果は、その効果自体が音を発する場合のみ効果を発揮する。つまり、サイレンスがなかった空間や真空中の中では効果を発揮しない。これは、対象の目に届けば効果を発揮する聴覚呪文[ <i>auditory spell</i> ]と異なる点である。音波効果[ <i>sonic effect</i> ]は音波ダメージ[ <i>sonic damage</i> ]を与えることが多い。
spellshape	呪文操作	new	461	302ページ参照。
spirit	死霊		461	この特性を持った効果は死霊的な要素[ <i>spiritual essence</i> ]を持つクリーチャーに効果を及ぼす。また、死霊ダメージ[ <i>spirit damage</i> ]を与えることが多い。この特性を持ったクリーチャーは、その死霊的な要素[ <i>spiritual essence</i> ]によって定義される。死霊クリーチャー[ <i>Spirit creatures</i> ]は物質的な形態を持たないことが多い。
splash	飛散		461	292ページ参照。
staff	スタッフ		461	この魔法のアイテムは、術者にスタッフの中に準備されている呪文を追加で使用できるようにする。196ページ参照。GMC 278-281ページ参照。
stance	構え		461	139ページ参照。167ページ参照。
structure	構造物		462	構造物特性[ <i>structure trait</i> ]を持つアイテムは、起動した時に魔法的な建物やその他の建造物を造り出す。このアイテムは他の建造物に占められていない土地で起動しなければならない。建造物はその自然の土地の形状に適合し、その場所に建てられる建築要件を満たす。建造物は泉や尖った岩などのような細かな特性には適応できるが、水上などのようなしっかりとしていない表面の上に建てることはできない。雪原や砂丘などのように、固い地面の上に柔らかな表面がある場所で起動した場合、建造物に基礎があるのであれば、その基礎は固い地面まで到達する。このアイテムが、湿地や振動に悩まされる場所のように、固いが不安定な表面上で起動された場合、難易度3の平目チェック[ <i>flat check</i> ]を毎日行う。失敗した場合、建造物は沈没か崩壊をはじめめる。 この建造物は、出現する時に範囲内にいるクリーチャーを傷つけることはなく、群衆の中や人が大勢いる場所に造り出すことはできない。不注意にも建造物の中に捕われたクリーチャーには常に安全な脱出経路が確保されている。（脱出しなかった場合は）アイテムが起動し終了した後、建造された建造物の中に無傷でいることになる。また、アイテムの起動が終わった時に建造物の内部にいたクリーチャーも傷つけられることはなく、建造物の上層にいたとしても安全に地面に着地する。
subtle	巧妙	new	462	巧妙特性[ <i>subtle trait</i> ]を持つ呪文は、呪文を唱えること[ <i>incantations</i> ]なしに発動することができ、明確な効果を発現することがない。
summon	招来	new	462	360ページ参照。
summoned	招来		462	301ページ参照。
talisman	魔除け		462	タリスマン[ <i>talisman</i> ]は消耗品[consumable]であり、必ずアイテム1つに貼り付けて使用する。GMC 263-267ページ参照。
teleportation	瞬間移動		462	瞬間移動効果[ <i>Teleportation effects</i> ]は、何かがある場所から別の場所へ瞬時に移動させる。通常、瞬間移動[ <i>Teleportation</i> ]は移動に基づくリアクションのトリガーにすることができない。
trap	罠		462	侵入者を妨害するために造られた罠害[hazard]である。
uncommon	アンコモン		462	11ページ参照。
undead	アンデッド		462	かつては生きていたこれらのクリーチャーは、死後負のエネルギー[ <i>void energy</i> ]を注ぎこまれ、悪魔法[ <i>unholy magic</i> ]で穢を汚された[soul-corrupting]。ヒット・ポイントが0に減少した時、アンデッドクリーチャーは破壊される。アンデッド・クリーチャーは正のエネルギー[ <i>vitality energy</i> ]によってダメージを受け、負のエネルギー[ <i>void energy</i> ]によって回復する。また、生命力を治療[ <i>healing</i> ]するような効果を受けない。
unholy	悪	new	462	悪[ <i>unholy</i> ]特性を持つ効果は無慈悲と罪業の強力な魔法の力と結びついている。この効果の多くは善[ <i>holy</i> ]のクリーチャーに対してより強力な効果を発揮する。この特性を持ったクリーチャーは邪悪な大義に強く傾倒しており、善[ <i>holy</i> ]が弱点[ <i>weakness</i> ]になることが多い。悪[ <i>unholy</i> ]を弱点[ <i>weakness</i> ]とするクリーチャーが悪[ <i>unholy</i> ]のアイテムや効果を使用した場合、そのクリーチャーは弱点[ <i>weakness</i> ]によるダメージを受ける。36、110、113ページ参照。
unique	ユニーク		462	11ページ参照。
virulent	大難		463	431ページ参照。
visual	視覚		463	視覚効果[ <i>visual effect</i> ]はそれを見ることができるクリーチャーにのみ影響する。これはGMが決定した、視覚に由来する部分にのみ適用される。
vitality	正	new	463	この特性を持つ効果は、フォージ・オブ・クリエイション[ <i>Forge of Creation</i> ]のエネルギーを用いて生きているクリーチャーを回復したり、アンデッドクリーチャーに正のエネルギーダメージ[ <i>vitality energy damage</i> ]を与えたり、正のエネルギー[ <i>vitality energy</i> ]を操作する。
void	負	new	463	この特性を持つ効果は、負のエネルギー[ <i>void energy</i> ]でアンデッドクリーチャーを回復したり、生きているクリーチャーに負のエネルギーダメージ[ <i>void energy damage</i> ]を与えたり、負のエネルギー[ <i>void energy</i> ]を操作する。
wand	ワンド		463	ワンド[wand]には呪文が1つ格納されており、1日1回その呪文を発動することができる。188ページ参照。GMC 282-283ページ参照。
water	水		463	水[ <i>water</i> ]特性を持つ効果は水を操作するか、水を呼び出[ <i>conjure</i> ]す。水を操作する効果は、水がない場所では効果を発揮しない。この特性を持つクリーチャーは主に水で構成されているか、魔法的な水との繋がりを持っている。
witch	ウィッチ	new	463	これはウィッチクラスの能力であることを示している。
wizard	ウィザード		463	これはウィザードクラスの能力であることを示している。
wood	木製	new	463	木製[ <i>wood</i> ]特性を持つ効果は木を操作するか、木を呼び出[ <i>conjure</i> ]す。木を操作する効果は、木がない場所では効果を発揮しない。この特性を持つクリーチャーは主に木で構成されているか、魔法的な木との繋がりを持っている。