

スペル

クロノマンサー/時間術師	関係:	発動値
クランブル/崩壊の加速	10/視線	
ディケイ/武器の劣化	12/視線	
ファスト・アクト/早業	8/視線	
フリート・フィート/加速	10/視線	
ベトリファイ/金縛り	12/視線	
スロー/減速	12/視線	
タイム・ストア/時間備蓄	14/術者	
タイム・ウォーク/時間加速	18/術者	

エレメンタリスト/元素術師	関係:	発動値
コール・ストーム/嵐の招来	12/範囲	
デストラクティブ・スフィア/爆発	12/範囲	
エレメンタル・ボール/元素の球体	12/視線	
エレメンタル・ボルト/元素の矢	12/視線	
エレメンタル・ハンマー/元素の武器	10/視線	
エレメンタル・シールド/元素の盾	10/術者	
スカッター・ショット/拡散の矢弾	12/範囲	
ウォール/壁	10/視線	

エンchanター/錬成術師	関係:	発動値
アニメイト・コンストラクト/傀儡作成	8/ゲーム外	
コントロール・コンストラクト/傀儡支配	12/視線	
エンベド・エンチャントメント/強化の固定	12/ゲーム外	
エンチャント・アーマー/鎧の強化	8/視線	
エンチャント・ウェポン/武器の強化	8/視線	
グレネード/炸裂弾	10/視線	
ストレンクス/怪力	10/視線	
テレキネシス/念動力	8/視線	

イリュージョニスト/幻術師	関係:	発動値
ビューティ/美貌	10/術者	
フルズ・ゴールド/患者の黄金	8/ゲーム外	
グロウ/発光	10/視線	
イリュージョナリー・ソルジャー/幻影の兵士	12/ゲーム外	
インビジビリティ/透明化	12/接触	
モンスター・フォーム/恐るべき形相	8/術者	
テレポート/瞬間移動	10/術者	
トランスポーズ/位置の交換	12/視線	

ネクロマンサー/死霊術師	関係:	発動値
ボーン・ダート/骨の矢	8/視線	
ボーンズ・オブ・アース/死者の手	10/視線	
コントロール・アンデッド/死霊支配	12/視線	
レイズ・ゾンビ/ゾンビ作成	8/ゲーム外or接触	
リヴィール・デス/死の予兆	12/視線	
スペル・イーター/呪文吸収	12/視線	
スティール・ヘルス/生命吸収	10/視線	
ストライク・デッド/死の一撃	18/視線	

シジリスト/秘文術師	関係:	発動値
アブソープ・ノウレッジ/知識の吸収	8/ゲーム外	
クリエイト・グリモア/呪文書の作成	12/ゲーム外	
ドレイニング・ワード/妨害の秘文	14/範囲	
エクスプローシブ・ルーン/爆発の紋章	10/接触	
フューリアス・クイル/羽ペンの変来	10/視線	
パワー・ワード/力の秘文	14/範囲	
ブッシュ/衝突	8/視線	
ライト・スクロール/巻物作成	12/ゲーム外	

スースセイヤー/占術師	関係:	発動値
アウェアネス/知覚の拡大	8/術者	
コンバット・アウェアネス/戦闘の予見	12/接触	
フォーゲット・スペル/呪文の忘却	12/視線	
マインド・コントロール/精神支配	12/視線	
リヴィール・インビジブル/透明化の看破	8/範囲	
リヴィール・シークレット/秘密の看破	12/ゲーム外	
ウィル・パワー/意志力	10/視線	
ウィザード・アイ/魔法の目	8/視線	

サモナー/召喚師	関係:	発動値
バインド・デーモン/魔族の束縛	10/視線	
インプ/小悪魔の召喚	10/視線	
リープ/跳躍	8/視線	
ブレイク・オブ・インセクト/昆虫の群れ	12/視線	
プランナー・ティア/次元の裂け目	12/視線	
プレーン・ウォーク/次元移動	14/術者	
ポゼス/憑依	12/視線	
サモン・デーモン/魔族の召喚	12/接触	

ソーマタージ/神秘術師	関係:	発動値
バニッシュ/魔族の退散	10/視線	
ブライディング・ライト/目潰しの閃光	10/視線	
サークル・オブ・プロテクション/防御の円陣	12/接触	
ディスペル/解呪	12/視線	
ヒール/治療	8/接触	
ミラキュラス・キュア/再生	12/ゲーム外	
レストア・ライフ/復活	20/ゲーム外	
シールド/防御	10/視線	

ウィッチ/祈禱師	関係:	発動値
アニマル・コンパニオン/動物の助力	8/ゲーム外	
ブリュー・ポーション/秘薬の調合	12/ゲーム外	
コントロール・アニマル/動物支配	12/視線	
カース/呪詛	10/視線	
ファミリア/使い魔	8/ゲーム外	
フォグ/濃霧	8/視線	
マッド/沼地	10/視線	
ポイズン・ダート/毒矢	10/視線	

キャプテン/妙技	使用を宣言するするタイミング
猛攻	ダイスを振る前
反撃	ダイスを振った後
とどめの一撃	ダメージの計算後
必中	ダイスを振る前
鷹の目	ダイスを振った後
堅牢	ダイスを振る前
回避	ダイスを振った後
鋼の神経	ダイスを振る前
鉄の心臓	ダイスを振った後
疾走	アクティベーション時
シーダーシップ	アクティベーション時

貯蔵庫

--

プレイヤー