

属性: なんでも
クラス技能: (鑑定)【知】、(製作: どれでも)【知】、(装置無力化)【敏】、(飛行)【敏】、(治療)【判】、(知識: 神秘学)【知】、(知識: 自然)【知】、(知覚)【判】、(職能)【判】、(手先の早業)【敏】、(呪文学)【知】、(生存)【判】、(魔法装置使用)【魅】。

レベル毎の技能ランク: 4+【知力】修正値 習熟: 単純武器と爆弾、軽装鎧

レベル	攻撃ボーナス	頑健	反応	意志	特殊能力
1	+0	+2	+2	+0	錬金術、爆弾1d6、エキス、変異薬、ポーション作成、万能投擲術
2	+1	+3	+3	+0	発見、毒の使用 毒に対する抵抗+2、 爆弾2d6、即行錬金術
3	+2	+3	+3	+1	発見
4	+3	+4	+4	+1	爆弾3d6、 毒に対する抵抗+4
5	+3	+4	+4	+1	発見、即行毒
6	+4	+5	+5	+2	爆弾4d6
7	+5	+5	+5	+2	発見、毒に対する抵抗+6
8	+6/+1	+6	+6	+2	爆弾5d6
9	+6/+1	+6	+6	+3	発見、毒に対する完全耐性
10	+7/+2	+7	+7	+3	爆弾6d6
11	+8/+3	+7	+7	+3	発見
12	+9/+4	+8	+8	+4	爆弾7d6
13	+9/+4	+8	+8	+4	発見、持続変異薬
14	+10/+5	+9	+9	+4	爆弾8d6
15	+11/+6/+1	+9	+9	+5	発見
16	+12/+7/+2	+10	+10	+5	爆弾9d6
17	+12/+7/+2	+10	+10	+5	発見、瞬間変異薬
18	+13/+8/+3	+11	+11	+6	爆弾10d6
19	+14/+9/+4	+11	+11	+6	偉大な発見
20	+15/+10/+5	+12	+12	+6	

一日当たりの処方数
処方レベル

レベル	1	2	3	4	5	6
1	1	---	---	---	---	---
2	2	---	---	---	---	---
3	3	---	---	---	---	---
4	3	1	---	---	---	---
5	4	2	---	---	---	---
6	4	3	1	---	---	---
7	4	3	2	---	---	---
8	4	4	3	1	---	---
9	5	4	3	2	---	---
10	5	4	4	3	1	---
11	5	4	4	3	2	---
12	5	5	4	4	3	1
13	5	5	4	4	3	2
14	5	5	5	4	4	3
15	5	5	5	4	4	3
16	5	5	5	5	4	4
17	5	5	5	5	4	4
18	5	5	5	5	5	4
19	5	5	5	5	5	4
20	5	5	5	5	5	5

特殊能力	Lv	説明
◆錬金術 <i>Alchemy</i>	1	・(製作: 錬金術)で錬金術アイテムを作成する際、クラス・レベルに等しい技量ボーナスを得る。 ・(製作: 錬金術)でディテクト・マジックのようにポーションの鑑定を行える。1ラウンド間ポーションを握る必要がある。 ・エキス、爆弾、変異薬の3種類の特別な魔法のアイテムを作成できる。
◇エキス <i>Extracts</i>	1	・ポーション形態の呪文のように扱う。効果はディスペル・マジックのような効果で解除されうる。 ・アルケミスト・レベルを術者レベルとして扱う。 ・アルケミスト処方リストからエキスを選択。【知力】が10+エキス・レベルだけ必要。 ・セーヴィング・スローの難易度は 10+呪文レベル+【知力】修正値。エキスの作成は個々に1分必要。 ・一日のエキス数は、【知力】により増加する。呪文リストの全ての呪文を習得する。 ・処方リストにある呪文であれば呪文開放型アイテムを使用できるが、呪文完成型アイテムは使用できない。 ・ただし(魔法装置使用)を使用すれば問題ない。 ・焦点具を必要とするエキスは作成できない。信仰焦点具が必要なエキスは信仰焦点具が不要になる。 ・アルケミスト自身にのみ効果がある。アルケミストの手を離れ他人に使用されると不活性化される。 ・処方本に処方リストを収める。これはウィザードの呪文書と同様に扱う。 ・アルケミストはウィザードの呪文書から処方を学べるが逆はできない。書き写す際に学習は不要。
◇爆弾(超常) <i>Bombs</i>	1	・爆発しやすい化学物質を調査し、爆弾として投擲できる。 ・1日にクラス・レベル+【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。 ・爆弾は作成したラウンドに使用しなければ失われる。作成には1オンスの触媒が入った小瓶が必要。 ・爆弾を作り出し投擲する行為は標準アクションであり、機会攻撃を誘発する。 ・射程は20フィート、飛散武器の投擲扱いとなる。爆弾は武器であり、《近距離射撃》《武器熟練》などの影響を受ける。 ・命中すれば1d6+【知力】修正値に等しい[火]ダメージを与える。ダメージは奇数レベル毎に1d6上昇する。 ・飛散ダメージは与える最低ダメージ(1d6を1と見なして計算)である。 ・クリティカル・ヒットなどで倍加するのは1レベル時の“1d6+【知力】修正値”の部分のみである。 ・飛散ダメージは反応セーブ(DC 10+アルケミスト・レベルの1/2+【知力】修正値)に成功すれば半減できる。 ・“発見”能力により強化される。後述の説明を参照。 ・アルケミストの手を離れると不活性化し無駄になってしまう。
◇変異薬(超常)	1	・人格を代償として身体能力を高める、変異薬を作成する。 ・1服の変異薬の調合に1時間かかる。1回調査すれば、使用するまで効能は維持する。一度に1服の変異薬しか維持できない。 ・アルケミスト以外が服用すると、頑健セーブ(DC10+アルケミスト・レベルの1/2+【知力】修正値)に成功しなければ1時間吐き気がする状態になる。利益を得ることは無い。 ・変異薬を調合したとき、【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】から1つを選択する。変異薬を飲むのは標準アクション。 ・服用すると+2の外皮ボーナス、選択した能力値に+4の錬金術ボーナス、及び【知力】【判断力】【魅力】の1つに-2のペナルティを、アルケミスト・レベルにつき10分間与える。ペナルティを受ける能力値は、強化する能力値に依存する。 ・【筋力】なら【知力】、【敏捷力】なら【判断力】、【耐久力】なら【魅力】。 ・他のアルケミストの変異薬を飲んでも利益を得られる。他の変異薬を作成すると、この効果は即座に終了する。 ・変異薬の効果は累積しない。変異薬を飲んだとき、以前に飲んでいた変異薬の効果は即座に終了する。
◆ポーション作成(変則) <i>Brew Portion</i>	1	・《ポーション作成》をボーナス特技として得る。前提は無視できる。 ・自身の修得している処方のポーションを作成でき(最大3レベル)、アルケミスト・レベルを術者レベルとして使用する。その呪文はポーションにできるものでなければならない。
◆万能投擲術(変則) <i>Throw Anything</i>	1	・《万能投擲術》特技をボーナス特技として得る。
◆発見(超常) <i>Discovery</i>	2~	・【知力】修正値を飛散武器によるダメージと、その飛散ダメージに加える。このボーナスは爆弾には適用済み。 ・2レベルの時点および以降2レベル毎(最大18レベルまで)に1つずつ修得する。 ・★のついた発見は累積しない。 ・前提条件を満たさなければ修得できないものも存在する。そのような発見は1つのみ、1つの爆弾に適用できる。 ・発見のセーヴィング・スローのDCは10+アルケミスト・レベルの1/2+アルケミストの【知力】ボーナスに等しい。
◆毒に対する抵抗(変則) <i>Poison Resistance</i>	2	・すべての毒に対するセーヴィング・スローに+2のボーナスを得る。
◆毒の使用(変則) <i>Poison Use</i>	2	・このボーナスは5レベルで+4、8レベルで+6に上昇する。10レベルで毒に対する完全耐性を得る。 ・武器に毒を塗布するときに自身が毒に侵されることはなくなる。
◆即行錬金術(変則) <i>Swift Alchemy</i>	3	・通常の半分の時間で錬金術アイテムを作成し、移動相当アクションで毒を武器に塗布できる。
◆即行毒(変則) <i>Swift Poison</i>	6	・即行アクションで毒を武器に塗布できるようになる。
◆持続変異薬(超常) <i>Persistent Mutagen</i>	14	・変異薬の持続時間はレベルにつき1時間に変更される。
◆瞬間錬金術(変則) <i>Instant Alchemy</i>	18	・全ラウンド・アクションで錬金術アイテムを生成でき、割り込みアクションで毒を武器に塗布できる。
◆偉大な発見(超常) <i>Grand Discovery</i>	20	・通常の発見を2つ修得する。 ・偉大な発見から1つを修得する。

◆発見一覧(レベルはアルケミスト・レベルを指す)

名称	前提	説明
◇悪臭爆弾★ <i>Stink Bomb</i>	煙爆弾	・爆弾を作成するとき、炸裂時に厚い煙の雲を作り出すことを選択できる。この雲はスティンキング・クラウドとして扱い、1ラウンドの間飛散半径の倍の範囲を満たす。
◇永遠ポーション <i>Eternal Potion</i>	レベル16 ポーション拡張	・自分で拡張したポーションを飲んだとき、そのポーションの効果は永続する。これは別のポーションを永続化するまで続く。
◇エキスの融合 <i>Combine Extract</i>	レベル8	・エキスを作成するとき、2つの処方を1つのエキスにしてもよい。このエキスが消費されたとき、2つの処方が効果を発揮する。このエキスはそれらのエキスのうち最も高い処方よりも2高いレベルを持つ。
◇大いなる変異薬 <i>Grand Mutagen</i>	レベル16 上級変異薬	・変異薬は外皮に+6、【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】の1つ目に+8、2つ目に+6、3つ目に+4の錬金術ボーナスを与える。ただし変異薬が持続している限り【知力】、【判断力】、【魅力】に−2のペナルティを受ける。
◇解呪爆弾 <i>Dispelling Bomb</i>	レベル6	・爆弾を作成するとき、ダメージの代わりにディスペル・マジックの効果を持たせることを選択できる。解呪爆弾が直接命中したクリーチャーは目標型ディスペル・マジック呪文の対象になり、これにはアルケミスト・レベルを術者レベルとして使用する。特定の呪文の効果を目標に使用することはできない。
◇希釈 <i>Dilution</i>	レベル12	・1日に1回ポーションかエリクサーを希釈し、1つから2服の同じポーションを作成できる。市場価格の1/4に等しい費用がかかる。 希釈されたものをまた希釈することはできない。エキスや変異薬には使用できない。
◇狂気爆弾★ <i>Madness Bomb</i>	レベル12	・狂気爆弾が直接命中したクリーチャーは爆弾のダメージに加え、1d4ポイントの【判断力】ダメージを受ける。通常のダメージは2d6減少する。 この【判断力】ダメージの量は過去24時間以内に受けた狂気爆弾の数につき1ずつ減少し、最低でも1ポイントとなる。
◇凶暴変異薬 <i>Feral Mutagen</i>	－	・変異薬を飲むと、2回の爪攻撃と1回の噛みつき攻撃を得る。これらは主要攻撃でありアルケミストの最大の基本攻撃ボーナスを使う。爪攻撃は1d6(小型なら1d4)ポイント、噛みつき攻撃は1d8(小型なら1d6)ポイントのダメージを与える。変異薬が効果を発揮している間、(威圧)判定に+2の技量ボーナスを得る。
◇煙爆弾★ <i>Smoke Bomb</i>	－	・爆弾を作成するとき、炸裂時に厚い煙の雲を作り出すことを選択できる。この雲はフォッグ・クラウドと同様に機能し、範囲は飛散半径の倍であり、レベルにつき1ラウンド持続する。
◇業火爆弾★ <i>Inferno Bomb</i>	レベル16 煙爆弾	・爆弾を作成するとき、炸裂時に厚い煙の雲を作り出すことを選択できる。この雲はインセンディエリ・クラウドと同様に機能し、爆弾の飛散効果の倍の範囲をレベルにつき1ラウンドの間満たす。
◇高速爆弾 <i>Fast Bombs</i>	レベル8	・基本攻撃ボーナスが追加の攻撃を与えるのに十分である場合、全ラウンド・アクションで追加で爆弾を準備し投擲できる。 これは遠隔武器による全力攻撃と同様に機能する。
◇酸爆弾★ <i>Acid Bomb</i>	－	・爆弾を作成するとき、(酸)のダメージを与えることを選択できる。酸爆弾は命中後、追加で1ラウンド後に1d6ポイントのダメージを与える。
◇霜爆弾★ <i>Frost Bomb</i>	－	・爆弾を作成するとき、(冷氣)ダメージを与えることを選択できる。霜爆弾が直接命中したクリーチャーは、自身の次のラウンドに頑健セーブに成功しない限りよろめき状態になる。
◇上級変異薬 <i>Greater Mutagen</i>	レベル12	・変異薬は外皮に+4のボーナスと1つ目の【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】に+6、2つ目に+4の錬金術ボーナスを与え、その2つに対応する能力値に−2のペナルティを被るようになる。
◇振動爆弾★ <i>Concussive Bomb</i>	レベル6	・爆弾を作成するとき、[音波]ダメージを与えることを選択できる。振動爆弾は1d6でなく1d4ポイントの[音波]ダメージと、奇数レベル毎に1d4ポイントの[音波]ダメージを与える。 振動爆弾が直接命中したクリーチャーは頑健セーブに成功しない限り1分間聴覚喪失状態になる。
◇精密爆弾 <i>Precise Bomb</i>	－	・爆弾を投擲するとき、【知力】修正値に等しい数のマスを選択する。そのマスではこの爆弾による飛散ダメージを受けない。 爆弾が外れた場合、この発見は効果を持たない。
◇生命の霊薬 <i>Elixir of Life</i>	レベル16	・1日に1回生命霊薬を調合できる。作成に25,000gpと1時間が必要。生命霊薬はトウルー・リザレクション呪文と同様に扱う。
◇遅延爆弾★ <i>Delayed Bomb</i>	レベル8	・アルケミストは自身でそれを飲むことができ、その場合彼は殺された次の瞬間リザレクション呪文の目標になる。この効果は【知力】修正値に等しい日数しか持続しない。 爆弾から手を離してから数ラウンド後に爆弾が爆発するように変更できる。遅延は最大でアルケミスト・レベルに等しいラウンドまでで、アルケミストが選択する。アルケミストは遅延爆弾をもう1回持ち、爆弾の炸裂を抑止できる。 ほかのクリーチャーがそれに触ったり動かそうとしたとき、爆弾の含有物が小瓶から取り除かれたときには遅延爆弾は炸裂する。 爆弾は炸裂したときそれがああるマスにいたクリーチャーに直接命中したかのようにダメージを与え、飛散ダメージを隣接するクリーチャーに通常通り与える。 遅延爆弾を同時に複数持つことはできない。別の遅延爆弾を作成した場合、以前の爆弾は不活性化する。 ディスペル・マジックは遅延爆弾を中和でき、(装置無力化)判定(DC10+アルケミスト・レベルの1/2+【知力】修正値)で無効化できる。
◇注入 <i>Infusion</i>	－	・作成されたエキスを手放しても維持し続けるようにする。そのエキスが存在する限り、それは1日のエキス・スロットを占め続ける。注入エキスはアルケミストでない者が飲んでも効果を与えられる。
◇電撃爆弾★ <i>Shock Bomb</i>	－	・爆弾を作成するとき、[電撃]ダメージを与えることを選択できる。電撃爆弾が直接命中したクリーチャーは1d4ラウンドの間目が眩んだ状態になる。
◇毒集中 <i>Concentrate Poison</i>	レベル12	・2服の同じ毒を合わせ効果を増加させる。同じ毒が2服と1分間が必要。毒の頻度は50%延長され、セーブDCは+2上昇する。この毒は1時間以内に使用されない場合使い物にならなくなる。
◇毒爆弾 <i>Poison Bomb</i>	レベル12	・爆弾を作成するとき、炸裂時に厚い煙の雲を作り出すことを選択できる。これは飛散半径の2倍の範囲を満たしレベルにつき1ラウンド持続する、クラウドキルの効果を持つ。
◇粘着毒 <i>Sticky Poison</i>	レベル6	・アルケミストが毒を武器に塗布するとき、その武器はアルケミストの【知力】修正値に等しい回数攻撃を当てるまで毒が残る。
◇粘着爆弾 <i>Sticky Bomb</i>	レベル10	・粘着爆弾が直接命中したクリーチャーは、1ラウンド後にその飛散ダメージを受ける。通常であれば1ラウンド後に発生する爆弾の効果は代わりに2ラウンド後に発生する。
◇爆散爆弾★ <i>Explosive Bomb</i>	－	・爆弾の飛散半径を10フィートに拡張する。爆散爆弾が直接命中したクリーチャーは着火し、その火が消えるまでそれぞれのラウンド1d6ポイントの[火]ダメージを受ける。消火は反応セーブが要求される 全ラウンド・アクションである。地面を転がることでセーブに+2のボーナスを受ける。最低2ガロンの水をかけることで自動的に火は消える。
◇変異薬注入 <i>Infuse Mutagen</i>	－	・変異薬を作成する際、アルケミストの【知力】に2ポイントのダメージと1,000gpを費やすことで、アルケミストが別の変異薬を作成しても機能を維持し続ける。複数の変異薬を所持できるようになるが、同時にそれらの効果を得ることは無い。
◇ポーション拡張 <i>Extend Potion</i>	－	・1日に【知力】修正値に等しい回数、アルケミストは自分が飲んだ、持続時間が瞬間でないポーションの持続時間を通常の倍まで機能させられる。これはエキスには適用できない。
◇ポーション強化 <i>Enhance Potion</i>	－	・1日に【知力】修正値に等しい回数、アルケミストは自身が飲んだポーションの術者レベルを自身のクラス・レベルに等しいものとして機能させられる。
◇力場爆弾★ <i>Force Bomb</i>	レベル8	・爆弾を作成するとき、[力場]ダメージを与えることを選択できる。力場爆弾は1d6でなく1d4ポイントの[力場]ダメージと、奇数レベル毎に1d4ポイントの[力場]ダメージを与える。力場爆弾が直接命中したクリーチャーは反応セーブに成功しない限り伏せ状態になる。

◆大いなる発見一覧

名称	前提	説明
◇永遠の若さ <i>Eternal Youth</i>	-	・老化による【筋力】【敏捷力】【耐久力】へのペナルティを受けなくなる。既に受けていた場合取り除かれる。
◇高速治癒 <i>Fast Healing</i>	-	・高速治癒5を得る。
◇真実の変異薬 <i>True Mutagen</i>	大いなる 変異薬	・変異薬により、外皮に+8のボーナスと【筋力】、【敏捷力】、そして【耐久力】に+8の錬金術ボーナスを得る。アルケミストは【知力】、【判断力】、そして【魅力】に-2のペナルティを被る。
◇知性の覚醒 <i>Awakened Intellect</i>	-	・アルケミストの【知力】は永久的に2上昇する。
◇毒の接触 <i>Poison Touch</i>	-	・ポイズン呪文の効果を受けているかのように有毒の接触を得る。起動も抑止もフリー・アクションである。
◇フィロソファーズ・ストーン <i>Philosopher's Stone</i>	-	・フィロソファーズ・ストーンの作成法を獲得する。作成には1日かかる。

インクイジター HD: d8 1レベル時所持金 :4d6 x 10 gp (140gp)
属性: 中立にして善、秩序にして中立、真なる中立、混沌にして中立、中立にして悪
クラス技能:(威圧)【魅】、(隠密)【敏】、(騎乗)【敏】、(交渉)【魅】、(呪文学)【知】、(職能)【判】、(真意看破)【判】、(水泳)【筋】、(製作)【知】、(生存)【判】、(知覚)【判】、(知識:次元界)【知】、(知識:自然)【知】、(知識:宗教)【知】、(知識:神秘学)【知】、
(知識:ダンジョン探検)【知】、(治療)【判】、(登攀)【筋】、(くはったり)【魅】、(変装)【魅】

レベル毎の技能ランク:6+【知力】修正値

習熟:単純武器、ハンド・クロスボウ、ロングボウ、リピーティング・クロスボウ、ショートボウ、神格の好む武器、軽装鎧、中装鎧、盾(タワー・シールドを除く)

レベル	攻撃ボーナス	頑健	反応	意志	特殊能力
1	+0	+2	+0	+2	領域、審判1/日、祈り、 魔物の知識、 断固とした凝視
2	+1	+3	+0	+3	する賢いイニシアチブ、 属性看破、追跡
3	+2	+3	+1	+3	単独戦術、 チームワーク特技
4	+3	+4	+1	+4	審判2/日
5	+3	+4	+1	+4	減ばし、ディザーン・ライズ
6	+4	+5	+2	+5	チームワーク特技
7	+5	+5	+2	+5	審判3/日
8	+6/+1	+6	+2	+6	二度目の審判
9	+6/+1	+6	+3	+6	チームワーク特技
10	+7/+2	+7	+3	+7	審判4/日
11	+8/+3	+7	+3	+7	強固
12	+9/+4	+8	+4	+8	上級減ばし、 チームワーク特技
13	+9/+4	+8	+4	+8	審判5/日
14	+10/+5	+9	+4	+9	弱点の利用
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9	チームワーク特技
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10	審判6/日、三度目の審判
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10	討伐者
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11	チームワーク特技
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11	審判7/日
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12	真実の審判

一日当たりの呪文数 / 修得呪文数

呪文レベル	0	1	2	3	4	5	6
1	4	1 / 2	—	—	—	—	—
2	5	2 / 3	—	—	—	—	—
3	6	3 / 4	—	—	—	—	—
4	6	3 / 4	1 / 2	—	—	—	—
5	6	4	4 / 3	—	—	—	—
6	6	4	4 / 3	4	—	—	—
7	6	4	5 / 3	4	1 / 2	—	—
8	6	4	5 / 4	4	2 / 3	—	—
9	6	5	5 / 4	4	3 / 4	—	—
10	6	5	5 / 4	5	3 / 4	1 / 2	—
11	6	5	6 / 4	5	4 / 4	2 / 3	—
12	6	5	6 / 5	5	4 / 4	3 / 4	—
13	6	5	6 / 5	5	4 / 5	3 / 4	1 / 2
14	6	5	6 / 5	6	4 / 5	4 / 4	2 / 3
15	6	5	6 / 5	6	5 / 5	4 / 4	3 / 4
16	6	5	6 / 5	6	5 / 5	4 / 5	3 / 4
17	6	5	6 / 5	6	5 / 6	4 / 5	4 / 4
18	6	5	6 / 5	6	5 / 6	5 / 5	4 / 4
19	6	5	6 / 5	6	5 / 6	5 / 5	4 / 4
20	6	5	6 / 5	6	5 / 6	5 / 6	4 / 5

特殊能力	Lv	説明
◆信仰呪文	1	・インクイジターの呪文リストから呪文を習得。【判断力】が 10+呪文レベル以上必要。 ・セーヴィング・スローの難易度は 10+呪文レベル+【判断力】修正値。呪文を準備する必要はない。 ・一日の呪文数は、【判断力】により増加する。習得呪文数は能力値の影響を受けない。 ・インクイジター・レベル5および以後3レベル毎にバードは1つの呪文を同じレベルの新しい呪文と入れ替えられる。 ・入れ替える呪文は、インクイジターが発動できる最も高い呪文レベルより2レベル以上低くなければならない。
◆領域	1	・信仰する神格の領域を1つ選択する。属性の領域を選択する場合、インクイジターの属性が同じものでなければならない。 ・ボーナス呪文、ボーナス・スロットを得ることはないが、領域特典を獲得する。領域特典でクレリック・レベルが必要な場合、インクイジター・レベルと等しいものとして扱うこと。 ・クレリックとマルチクラスしている場合、クレリックによる領域の内1つはインクイジターと同じでなければならない。 ・領域特典を考慮するにはこの2つのクラス・レベルを合算するが、ボーナス呪文についてはクレリック・レベルのみ考慮する。
◆審判(超常)	1~	・即行アクションで起動。後述するリストから1つを選択してその効果を得る。効果を変えるのは即行アクション。戦闘が終了するまで継続する。 ・1日に1回使用できる。この使用回数は4レベルと以降3レベル毎に1回ずつ増加する。 ・戦闘に参加していなければ使用できない。 ・恐れ状態、恐慌状態、麻痺状態、朦朧状態、気絶状態、その他戦闘に参加できない状態になるとボーナスは失われる。 ・再度戦闘に参加できるようになればボーナスは回復する。 ・得られるボーナスは、善なら清浄ボーナス、悪なら不浄ボーナス、中立なら作成時に決定すること。
◆魔物知識(変則) <i>Monster Lore</i>	1	・技能判定でクリーチャーの弱点と能力を識別する(知識)技能判定において、【知力】修正値のみでなく【判断力】修正値も加える。
◆祈り <i>Orison</i>	1	・0レベル呪文を回数無制限で発動できる。
◆断固とした凝視(変則)	1	・全ての(威圧)と(真意看破)判定に、インクイジター・レベルの1/2(最低1)に等しい士気ボーナスを得る。
<i>Stern Gaze</i>		
◆ずる賢いイニシアチブ(変則)	2	・イニシアチブ判定に【敏捷力】修正値に加えて【判断力】修正値を加える。
<i>Cunning Initiative</i>		
◆属性看破(擬呪)	2	・回数無制限で、ディテクト・イーグル、ディテクト・グッド、ディテクト・ケイオス、ディテクト・ローを使用できる。
<i>Detect Alignment</i>		
◆追跡(変則)	2	・一度のタイミングで使用できるのは、このうちのいずれか1つだけである。 ・追跡か痕跡を識別するために使用する(生存)判定にレベルの半分を追加する。
<i>Track</i>		
◆単独戦術(変則)	3	・自らがチームワーク特技の利益を得るかを判断する際、仲間が自身と同様のチームワーク特技を持っているものと見なす。
<i>Solo Tactics</i>		
◆チームワーク特技	3~	・他の仲間はこの利益を得ない。特技以外の条件は通常通り満たされなければならない。
<i>Teamwork Feat</i>		
◆減ばし(超常)	5	・3レベルと以降3レベル毎に、ボーナス特技を1つ得る。これはチームワーク特技から選択しなければならない。 ・また、前提条件も満たしていなければならない。
<i>Bane</i>		
◆ディザーン・ライズ(擬呪)	5	・即行アクションで自身の武器1つにベインの特殊能力を付与する。発動時にクリーチャー種別を選択する(人型生物が来訪者なら、副種別も選択する)。種別の変更は即行アクションで行える。 ・その武器を所持している間機能する。落とすかとられたなら、時間内にインクイジターの手元に戻れば再び効力を取り戻す。 ・1日にインクイジター・レベルに等しいラウンドだけ持続する。ラウンドは連続している必要はない。
<i>Discern Lies</i>		
◆二度目の審判(変則)	8	・ディザーン・ライズを1日にインクイジター・レベルに等しいラウンド数使用できる。ラウンドは持続している必要はない。 ・起動は割り込みアクション。
<i>Second Judgement</i>		
◆強固(変則)	11	・審判を使用する際、1つではなく異なる2つの審判を選択する。これにより審判の使用回数は1回しか消費されない。 ・即行アクションで種類を変える際には、そのうち1つだけを変更できる。
<i>Stalwart</i>		
◆上級減ばし(超常)	12	・頑健セーブもしくは意志セーブに成功すれば効果を削減できる効果に対してセーブに成功した際、効果を無効化する。 ・軽装鎧か中装鎧を身に付けているか、鎧を着ていないときのみ使用できる。 ・無防備状態ではこの能力の利益を得ることはできない。
<i>Greater Bane</i>		
◆弱点の利用(変則)	14	・減ばしの効果を受けた武器で選択した種別のクリーチャーにダメージを与える際、追加ダメージは4d6に向上する。
<i>Exploit Weakness</i>		
◆三度目の審判(超常)	16	・クリティカル・ヒットを確定させた際、目標のダメージ減少を無視する。また、目標が再生を持っていたならそのラウンドは再生能力を失い死ぬ可能性がある。常に機能する再生能力を有するクリーチャーは、この能力に対する完全耐性を持つ。
<i>Third Judgement</i>		
◆討伐者(変則)	17	・エネルギーに対する脆弱性を持つクリーチャーにそのエネルギーによるダメージを与えたら、ダメージの際にロールするダイス1つにつきダメージを+1する。
<i>Slayer</i>		
◆真実の審判(超常)	20	・審判を使用する際、1つではなく異なる3つの審判を選択する。これにより審判の使用回数は1回しか消費されない。 ・即行アクションで種類を変える際には、そのうち1つだけを変更できる。
<i>True Judgement</i>		
※[混沌][悪][善][秩序]の呪文	-	・審判を使用する際、発動する審判の能力から1つを選択する。その能力を決定する際、レベルが5高いものとして扱う。 ・この審判の能力は効果時間の間変更できない。
※元インクイジター	-	・審判発動時、即行アクションで1体の敵に対して宣言する。即座に1回の近接攻撃(あるいは30フィート以内への遠隔攻撃)を行なう。 ・これは通常通りダメージを与えた上、頑健セーブ(DC 10+インクイジター・レベルの1/2+【判断力】修正値)に失敗すると死ぬ。 ・使用された目標に対して、1d4ラウンドの間再度この能力を使用することはできない。 ・インクイジターは、自身もしくは信仰する神格の属性と対立する属性の呪文を使用できない。 ・墮落したか禁止された属性になったインクイジターは全ての呪文と審判能力を失う。 ・アトーンメントにより贖罪するまでインクイジターのレベルを上げることはできない。

◆審判一覧(レベルはインクィジター・レベルを指す)

名称	レベル	説明
◇一撃 <i>Smiting</i>	1 6 10	・ダメージ減少を考慮する際、インクィジターの武器は魔法の武器として扱われる。 ・ダメージ減少を考慮する際、インクィジターの武器は属性(悪、混沌、善、秩序)の1つを持つものとしても扱われる。この種類はインクィジターの属性1つと一致すること。中立なら効果はない。 ・ダメージ減少を考慮する際、インクィジターの武器はアダマンティンとしても扱われる。これによって硬度を無視することはない。
◇快活 <i>Resiliency</i>	1 10	・DR1/魔法を得る。DRは5レベル毎に1ずつ上昇する。 ・魔法からインクィジターのものと反対の属性(悪、混沌、善、秩序)に変化する。真なる中立ならこの効果はない。
◇貫通 <i>Piercing</i>	-	・精神集中判定と呪文抵抗を克服するための術者レベル判定に+1の清浄ボーナスを得る。これは3レベル毎に+1ずつ上昇する。
◇正義 <i>Justice</i>	1 10	・全ての攻撃ロールに+1の清浄ボーナスを得る。このボーナスは5レベル毎に+1ずつ上昇する。 ・クリティカル・ヒットを確定させるための攻撃ロールに対し、このボーナスは倍になる。
◇清純 <i>Purify</i>	1 10	・全てのセーウィング・スローに+1の清浄ボーナスを得る。このボーナスは5レベル毎に+1ずつ上昇する。 ・呪い、病気、毒に対し、このボーナスは倍になる。
◇治癒 <i>Healing</i>	-	・高速治癒1を得る。治癒量は3レベル毎に1ポイントずつ上昇する。
◇抵抗 <i>Resistance</i>	-	・[酸][冷気][電気][火][音波]から1つを選択し、それに対する抵抗2を得る。この抵抗は3レベル毎に2ずつ上昇する。
◇破壊 <i>Destruction</i>	-	・全ての武器のダメージ・ロールに+1の清浄ボーナスを得る。このボーナスは3レベル毎に+1ずつ上昇する。
◇保護 <i>Protection</i>	1 10	・ACに+1の清浄ボーナスを得る。このボーナスは5レベル毎に+1ずつ上昇する。 ・クリティカル・ヒットを確定させるための攻撃ロールに対し、このボーナスは倍になる。

属性: なんでも

クラス技能: <威圧>【魅】、<呪文学>【知】、<職能>【判】、<製作>【知】、<知識: 次元界>【知】、<知識: 自然>【知】、<知識: 神秘学>【知】、<知識: 歴史>【知】、<治療>【判】、<飛行>【敏】、<魔法装置使用>【魅】。

レベル毎の技能ランク: 2+【知力】修正値

習熟: 単純武器

レベル	攻撃ボーナス	頑健	反応	意志	特殊能力
1	+0	+0	+0	+2	呪術、ウィッチの使い魔、初級秘術呪文、守護者
2	+1	+0	+0	+3	呪術
3	+1	+1	+1	+3	
4	+2	+1	+1	+4	呪術
5	+2	+1	+1	+4	
6	+3	+2	+2	+5	呪術
7	+3	+2	+2	+5	
8	+4	+2	+2	+6	呪術
9	+4	+3	+3	+6	
10	+5	+3	+3	+7	呪術、上級呪術
11	+5	+3	+3	+7	
12	+6/+1	+4	+4	+8	呪術
13	+6/+1	+4	+4	+8	
14	+7/+2	+4	+4	+9	呪術
15	+7/+2	+5	+5	+9	
16	+8/+3	+5	+5	+10	呪術
17	+8/+3	+5	+5	+10	
18	+9/+4	+6	+6	+11	呪術、大いなる呪術
19	+9/+4	+6	+6	+11	
20	+10/+5	+6	+6	+12	呪術

特殊能力	Lv	説明
◆秘術呪文	1	・ウィッチの呪文リストから呪文を習得。【知力】が 10+呪文レベル以上必要。 セーヴィング・スローの難易度は 10+呪文レベル+【知力】修正値。事前に準備(1時間の交信)が必要。 ・一日の呪文数は、【知力】により増加する。習得呪文数に上限はないが、ウィッチの使い魔に記憶させる必要がある。
◆初級秘術呪文 (疑呪) <i>Cantrips</i>	1	・0レベル呪文を回数無制限の疑似呪文能力として発動できる。1日毎に使用できる呪文の種類が「一日当たりの呪文数」表に納められている。
◆呪術 <i>Hex</i>	1～	・1レベルで1つの呪術を修得する。2レベルと以降2レベル毎に新たな呪術を修得する。1つの呪術を複数回修得することはできない。 ・特記ない限り、呪術の使用は機会攻撃を誘発しない標準アクション。セーブDCは10+ウィッチ・レベルの1/2+【知力】修正値。
◆ウィッチの使い魔 (変則) <i>Witch's Familiar</i>	1	・使い魔を得てゲームを開始する。使い魔は0レベルの呪文全と、選択した1レベル呪文を3+【知力】修正値に等しい数だけ記憶している。 ・新しいレベルを得るたびに、新たなウィザード・レベルにおいて自分が発動できる呪文レベルの呪文を2つ使い魔は記憶する。 ・別のウィッチの使い魔から呪文を学ぶこともできる。この場合、1時間の霊的交信の後に<呪文学>判定 (DC 15+呪文レベル)を行ない、成功すればよい。 失敗すれば、新たな<呪文学>ランクを得るまで再挑戦は不可。 ・巻物から学習することもできる。この場合別のウィッチから学ぶ場合と同様の処理を行なうが、失敗すると巻物は失われる。
◆守護者 <i>Patron</i>	1	・守護者を選択する。2レベル以降2レベル毎に、守護者に応じた呪文を呪文リストに追加する(これは使い魔のリストにも加えられる)。 ・守護者の名前はGMとウィッチにより決定される。
◆上級呪術 <i>Major Hex</i>	10～	・呪術を修得する際に、上級呪術から選択することができるようになる。
◆大いなる呪術 <i>Grand Hex</i>	18～	・呪術を修得する際に、大いなる呪術から選択することができるようになる。

一日当たりの呪文数

呪文レベル

レベル	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	1	---	---	---	---	---	---	---	---
2	4	2	---	---	---	---	---	---	---	---
3	4	2	1	---	---	---	---	---	---	---
4	4	3	2	---	---	---	---	---	---	---
5	4	3	2	1	---	---	---	---	---	---
6	4	3	3	2	---	---	---	---	---	---
7	4	4	3	2	1	---	---	---	---	---
8	4	4	3	3	2	---	---	---	---	---
9	4	4	4	3	2	1	---	---	---	---
10	4	4	4	3	3	2	---	---	---	---
11	4	4	4	3	3	2	1	---	---	---
12	4	4	4	4	3	3	2	---	---	---
13	4	4	4	4	4	3	2	1	---	---
14	4	4	4	4	4	3	3	2	---	---
15	4	4	4	4	4	4	3	2	1	---
16	4	4	4	4	4	4	3	3	2	---
17	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2
19	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

◆使い魔

クラス レベル	外皮 ボーナス 調整	【知】	特殊能力
1－2	+1	6	《鋭敏感覚》、身かわし強化、呪文共有、共感的リンク
3－4	+2	7	接触呪文伝達
5－6	+3	8	主人との会話
7－8	+4	9	同種の動物との会話
9－10	+5	10	
11－12	+6	11	呪文抵抗
13－14	+7	12	使い魔越しの念視
15－16	+8	13	
17－18	+9	14	
19－20	+10	15	

◆使い魔一覧(通常)

使い魔の種類	特殊能力
バット(コウモリ)	・主人の〈飛行〉判定に＋3
キャット(猫)	・主人の〈隠密〉判定に＋3
ホーク(鷹)	・主人の明るい光の下での視覚に基づく〈知覚〉判定と対抗〈知覚〉判定に＋3
リザード(トカゲ)	・主人の〈登攀〉判定に＋3
モンキー(猿)	・主人の〈軽業〉判定に＋3
アウル(フクロウ)	・主人の薄暗い光の元と闇の中での視覚に基づく〈知覚〉判定と対抗〈知覚〉判定に＋3
ラット(鼠)	・主人の頑健セーブに＋2
レイヴン(大鳥)	・主人の〈鑑定〉判定に＋3 ・レイヴンは超常能力として主人が選択した言語を1つ話す
ヴァイパー(毒蛇)	・主人の〈はったり〉判定に＋3
トード(ヒキガエル)	・主人の hp＋3
ウィーゼル(イタチ)	・主人の反応セーブ＋2
ハウス・センチビード	・主人の〈隠密〉判定＋3
キング・クラブ	・主人の組みつき＋2
グリーンスティング・スコーピオン	・主人のイニシアチヴ判定＋2
フォックス(ヤング・ドッグ)	・主人の反応セーブ＋2
ヤング・オクトパス	・主人の〈水泳〉判定＋3
スカーレット・スパイダー	・主人の〈登攀〉判定＋3

特殊能力	説明
◆使い魔の基本特性	・呪文の影響を受ける際、種別は“魔獣”と見なす。元々(ドルイドの動物の相棒などで)普通でない動物は使い魔にできない。 ・使い魔のヒット・ダイスは主人のキャラクター・レベルか使い魔の通常のヒット・ダイスのいずれか高い方を用いる。 ・使い魔の hp は主人の hp の半分である。通常のヒット・ダイスは無視する。 ・使い魔は、主人の基本攻撃ボーナスを用いる。【筋力】か【敏捷力】のいずれか高い方の能力値を使用して攻撃ボーナスを求める。 ・使い魔の基本セーブは「頑健+2/反応+2/意志+0」か主人の基本セーブのいずれか高い方を用いる。 ・使い魔は、主人か使い魔がラングを習得した技能についてはいずれか高い方を使用できる。能力値は使い魔のものを用いる。 使い魔のクラス技能は〈隠密〉〈軽業〉〈水泳〉〈知覚〉〈登攀〉〈飛行〉である。
◆外皮ボーナス調整	・使い魔の外皮ボーナスが、この値だけ上昇する。
◆【知】	・使い魔の【知力】はこの値に変更される。
◆《鋭敏感覚》 Alertness	・使い魔が手の届く場所にいる間、主人は《鋭敏感覚》を得る。
◆身かわし強化(変則)	・「反応・半減」の効果を受けたとき、反応セーブに成功することでダメージを一切受けず、失敗しても半分しかダメージを受けない。 <i>Improved Evasion</i>
◆呪文共有(変則)	・主人は目標が自身の呪文を使い魔に対して、距離が接触の呪文として発動できる。本来なら使い魔の種別に作用しない呪文であっても発動することができる。 <i>Share Spells</i>
◆共感的リンク(超常)	・1マイルまで、使い魔と共感により意思疎通を図れる。人間ではないため誤解が生じる可能性はある。 <i>Empathic Link</i>
◆接触呪文伝達(超常)	・使い魔と同じアイテムや場所に対する“つながり”を持つことができる。 ・主人と使い魔が接触しているときに主人が接触呪文を発動したなら、使い魔を“接触者”に指定できる。 <i>Deliver Touch Spells</i>
◆主人との会話(変則)	・共通語で話しているように、音声で意思疎通を図ることができる。魔法的手段なしには、他の人はそのやり取りを理解できない。 <i>Speak with Master</i>
◆同種の動物との会話(変則)	・使い魔は、自分とほぼ同種の動物(“ダイア”種を含む)と意思疎通を図ることができる。 <i>Speak with Animal of its kind</i>
◆呪文抵抗(変則)	・使い魔は、主人のクラスレベル＋5 に等しい呪文抵抗を得る。 <i>Spell Resistance</i>
◆使い魔越しの念視(疑呪)	・主人は、一日に一回、スクライミングを使用したかのように使い魔を念視できる。 <i>Scry on Familiar</i>

◆《上級使い魔》による追加使い魔一覧

使い魔の種類	属性	術者 レベル	注釈
セレスチャル・ホーク	中立にして善	3	あるいは、通常の使い魔リストにいる動物のセレスチャル種
ダイア・ラット	真なる中立	3	
フィーンディッシュ・ヴァイパー	中立にして悪	3	あるいは、通常の使い魔リストにいる動物のフィーンディッシュ種
小型のエレメンタル	真なる中立	5	タイプは任意
スタージ	真なる中立	5	
ホムンクルス	どれでも	7	このホムンクルスは、主人が作成したものでなければならない。
インブ	秩序にして悪	7	
メフィット	真なる中立	7	タイプは任意
スードウドラゴン	中立にして善	7	
クアジット	混沌にして悪	7	

※動物でない使い魔は魔獣扱いにはならない。

※同種のクリーチャーの会話能力を、上級使い魔は習得しない。

※属性は、上級使い魔の属性から1段階より多くずれてはいけない。

◆呪術一覧(レベルはウィッチ・レベルを指す)

名称	Lv	説明
◇運命(超常) <i>Fortune</i>	-	・30フィート以内の1体に、1ラウンドの間幸運を与える。対象はそのラウンド中1回だけ、以下の判定のいずれかで2回ロールし、良い結果を選択できる。能力値判定、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定。最初のロールの前に使用を決定すること。 ・一度利益を受けたなら、そのクリーチャーは24時間この呪術の利益を得ることはできない。 8, 16
◇大鍋(変則) <i>Cauldron</i>	-	・《ポーション作成》をボーナス特技として得る。 ・〈製作・錬金術〉判定に+4の洞察ボーナスを得る。
◇荒廃(超常) <i>Blight</i>	-	・土地に使用すると一週間でその範囲の全ての植物は死ぬ。レベル×10フィートの範囲に効果。 ・動物か植物のクリーチャーに使用すると、以下の効果の呪いを与える。 ・荒廃の呪い―種類 呪い; セーブ 意志・無効; 頻度 1／日; 効果 1【耐】ダメージ。 ・いずれもリムーヴ・カースか類する魔法で除去できる。除去のDCはセーヴDCと同じ。 ・荒廃は同時に1つしか使用できず、過去のものから失われる。
◇邪眼(超常) <i>Evil Eye</i>	-	・30フィート以内の1体に対し、以下のいずれかに-2のペナルティを与える。AC、能力値判定、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定。3+【知力】修正値に等しいラウンドだけ持続する。意志セーヴに成功すれば1ラウンドで済む。[精神作用]効果。 8
◇タンズ(超常) <i>Tongues</i>	-	・1日にレベルごとに1分の間、コンプリヘンド・ランゲージズと同様に言語を理解する。持続時間は連続している必要はないが1分単位で消費すること。 5
◇治癒(超常) <i>Healing</i>	-	・術者レベルをレベルとしたキュア・ライト・ウーンズを使用できる。一度利益を受けたなら24時間この呪術の利益を受けられない。 5
◇嘲笑(超常) <i>Cackle</i>	-	・移動アクションで使用。30フィート内で効果を及ぼす特定の呪術の効果を受ける任意のクリーチャーを選択し、その持続時間を1ラウンド伸ばす。 特定の呪術は苦悩、魅了、邪眼、運命、不運である。
◇飛翔(超常) <i>Flight</i>	-	・フェザー・フォールを回数無限回で使用でき、〈水泳〉判定に+4の種族ボーナスを得る。 自分自身にのみ効果。 3
	5	・レヴィテートを1日に1回使用できる。自分自身にのみ効果。 ・フライを、1日にレベルごとに1分だけ使用できる。連続する必要はないが、1分単位で消費すること。 自分自身にのみ効果。
◇不運(超常) <i>Misfortune</i>	-	・30フィート以内の1体に、1ラウンドの間不運を与える。対象はそのラウンド中、以下の判定の全てで2回ロールし、悪い結果を選択する。 能力値判定、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定。意志セーヴに成功すれば無効。 ・一度効果を受けたなら、そのクリーチャーは24時間この呪術に対する完全抵抗を得る。
◇変装(超常) <i>Disguise</i>	-	・レベルに等しい時間、ディスプレイス・セルフのように変装できる。 持続時間は連続している必要はないが、時間単位で消費すること。
◇魔女会(変則) <i>Coven</i>	-	・ハグの魔女会にハグとして参加できる。この魔女会には最低1人のハグが参加している。 ・30フィート以内にこの呪術を持つ別のウィッチに対し、援護アクションにより術者レベルに+1のボーナスを1ラウンドの間与える。
◇まどろみ(変則) <i>Slumber</i>	-	・30フィート以内の1体をスリープのように眠らせる。意志セーヴにより無効化できる。 睡眠はレベル毎に1ラウンド持続する。HDに制限はない。 他人が標準アクションを使用して起こすことができる。また、ダメージを受ければ即目覚める。 ・一度効果を受けたなら、1日の間この呪術の目標にならない。
◇護り(超常) <i>Ward</i>	-	・クリーチャー1体にACに+2の反発ボーナスとセーヴィング・スローに+2の抵抗ボーナスを与える。 攻撃が命中するか、セーヴィング・スローに失敗するまで続く。この効果が解除されたことをウィッチは知ることができる。 ・一度に1つの護りしか使用できない。後に発動した者のみが残る。また、自分には使用できない。 8, 16
◇魅了(超常) <i>Charm</i>	-	・30フィート以内の動物か人型クリーチャー1体の態度を、〈交渉〉に成功したように1段階上昇させる。 【知力】修正値に等しいラウンドだけ持続する。意志セーヴにより無視できる。 セーヴの成否に関わらず同じ相手を1日に2回目標にすることはできない。[精神作用]〈魅惑〉効果。 8
	8	・態度を2段階上昇させる。

◆上級呪術一覧(レベルはウィッチ・レベルを指す)

名称	Lv	説明
◇悪夢(超常) <i>Nightmares</i>	-	・60フィート以内の1体に、休もうとするたびに発動するナイトメアを施す。意志セーヴで無効。 セーヴに失敗したなら、目標はよるごとに新しいセーヴを行ない、失敗すると休めない。
◇応報(超常) <i>Retribution</i>	-	・60フィート以内の1体に、近接攻撃でダメージを受けた際にその半分のダメージを追加で受ける呪いをかける(端数切り捨て)。
◇苦悩(超常) <i>Agony</i>	-	・60フィート以内の1体を、レベルに等しいラウンドの間吐き気がする状態にする。頑健セーヴで無効。 ・毎ラウンド、この状態を回復するためのセーヴを行える。 ・セーヴの成否に関わらず、1日の間この呪術の目標にならない。
◇幻視(超常) <i>Vision</i>	-	・接触したクリーチャーに未来を見せる。発動に1分かかり、その間目標と接触している必要がある。 1年以内の未来の姿を見せる。これは可能性の1つであり、可能性が最も高いものでもない。 ・この幻視が実現するか妨害されるまで別の幻視の対象にならない。自分を対象にできない。 ・望まないなら意志セーヴで無効化できる。
◇上級治癒(超常) <i>Major Healing</i>	-	・術者レベルがレベルに等しいキュア・シリアス・ウーンズのように機能する。 一度利益を受けたなら、1日の間利益を得ることはできない。 15
	15	・キュア・クリティカル・ウーンズのように機能する。
◇天候制御(超常) <i>Weather Control</i>	-	・1時間の詠唱、踊り、使い魔との交感により、1日に1回、コントロール・ウェザーを使用できる。
◇ハグの目(超常) <i>Hag's Eye</i>	-	・アーケイン・アイと同様の感覚器を作り出す。魔女会の呪術を持つなら、魔女会の呪術を持つウィッチは、この感覚器を通して物を見ることができる。 ・1日にレベル毎に1分使用できる。持続時間は連続する必要はないが、1分ごとに使用すること。
◇蠟像(超常) <i>Waxen Image</i>	-	・全ラウンド・アクションで30フィート以内で見ることができクリーチャーの蠟像を作り出す。 対象は意志セーヴを行ない、失敗したならウィッチは対象をある程度制御できる。 制御を試みるたびに対象は意志セーヴを行える。心術(強制)効果。 ・この効果はウィッチのターンで起こり、対象のターンでは行動を行なえない。 ・【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。 ・標準アクションで以下のいずれかを行える。移動速度まで移動させる、もった武器で自分を攻撃(自動的に命中)、地面に伏せる、持つものを全てを手放す。像を弄べば対象を不調かつよろめき状態にできる。 ・セーヴにつ成功すれば、この能力に対し24時間、完全耐性を得る。

◆大いなる呪術一覧(レベルはウィッチ・レベルを指す)

名称	Lv	説明
◇死の呪い(超常) <i>Death Curse</i>	-	・30フィート以内の1体は意志セーヴを行ない、失敗すれば1ラウンドの間疲労状態になり、2ラウンド目に過労状態となる。3ラウンド目には頑健セーヴを行ない、失敗すれば死亡する。 ・最初のラウンドのセーヴに失敗し3ラウンド目のセーヴに成功したなら、過労状態は続き4d6+レベルに等しいダメージを受ける。呪術をかけたものを殺せば効果は終了するが、疲労状態と過労状態は続く。セーヴの成否に関わらず、1日の間この呪術の目標にならない。
◇永遠のまどろみ(超常) <i>Eternal Slumber</i>	-	・接触により永遠のまどろみに誘う。意志セーヴで無効。 この睡眠はウィッシュかそれに類する魔法により解除でき、ウィッチを殺しても解除できる。 ・この呪術は飲食にも適用できる。この場合、摂取したものに効果が適用させる。 ・セーヴの成否に関わらず、1日の間この呪術の目標にならない。
◇強制的転生(超常) <i>Forced Reincarnation</i>	-	・30フィート以内の1体を殺し、即座に新しい肉体に転生させる。意志セーヴで無効。 失敗したなら即座に死亡し、リインカーネイトによって呼び出される。この行程には1ラウンドかかる。
◇生命付与者(超常) <i>Life Giver</i>	-	・セーヴの成否に関わらず、1日の間この呪術の目標にならない。
◇自然災害(超常) <i>Natural Disaster</i>	-	・1日に1回、全ラウンド・アクションで死んだクリーチャーに触ることでリザレクションと同様に命を呼び戻す。これは物質要素を必要としない。 ・この呪術を使用すると、1ラウンド目にストーム・オヴ・ヴェンジャンスが発動し、2ラウンド目に〈ストーム・オヴ・ヴェンジャンス〉が持続したまま)アースクエイクが発動する。精神集中が必要であり、途切れると終了する。 1日に1回だけ使用できる。

◆守護者呪文

守護者	Lv	呪文
疫病 <i>Plague</i>	2	ディテクト・アンデッド
	4	コマンド・アンデッド
	6	コンテイジョン
	8	アニメイト・デッド
	10	ジャイアント・ヴァーミン
	12	クリエイト・アンデッド
	14	コントロール・アンデッド
	16	クリエイト・グレーター・アンデッド
	18	エナジー・ドレイン
機敏 <i>Agility</i>	2	ジャンプ
	4	キャッツ・グレイス
	6	ヘイスト
	8	フリーダム・オヴ・ムーヴメント
	10	ポリモーフ
	12	マス・キャッツ・グレイス
	14	イセリアル・ジョイント
	16	アニマル・シェイプス
	18	シェイプチェンジ
元素 <i>Elements</i>	2	ショッキング・グラスプ
	4	フレイミング・スフィア
	6	ファイアー・ボール
	8	ウォール・オヴ・アイス
	10	フレイム・ストライク
	12	フリージング・スフィア
	14	ヴォーテックス★
	16	ファイアー・ストーム
	18	メテオ・スウォーム
功技 <i>Trickery</i>	2	アニメイト・ロープ
	4	ミラー・イメージ
	6	メジャー・イメージ
	8	ハリュースナトリ・ドレイン
	10	ミラー・ジュ・アーケイナ
	12	ミスリード
	14	リヴァース・グラヴィティ
	16	スクリーン
	18	タイム・ストップ
詐称 <i>Deception</i>	2	ヴェントリロキズム
	4	インヴィジビリティ
	6	ブリンク
	8	コンフュージョン
	10	パスウォール
	12	プログラムド・イメージ
	14	マス・インビジビリティ
	16	シンティレイティング・パターン
	18	タイム・ストップ

守護者	Lv	呪文
操影 <i>Shadow</i>	2	サイレント・イメージ
	4	ダークネス
	6	ディーバー・ダークネス
	8	シャドウ・カンジュレーション
	10	シャドウ・エヴォケーション
	12	シャドウ・ウォーク
	14	グレーター・シャドウ・カンジュレーション
	16	グレーター・シャドウ・エヴォケーション
	18	シェイズ
耐久 <i>Endurance</i>	2	エンデュア・エレメンツ
	4	ベアズ・エンデュランス
	6	プロテクション・フロム・エナジー
	8	スベル・イムニティ
	10	スベル・レジスタンス
	12	マス・ベアズ・エンデュランス
	14	グレーター・レストレーション
	16	アイアン・ボディ
	18	ミラクル
力 <i>Strength</i>	2	ディヴァイン・フェイヴァー
	4	ブルズ・ストレンクス
	6	グレーター・マジック・ウェポン
	8	ディヴァイン・パワー
	10	ライチャス・マイト
	12	マス・ブルズ・ストレンクス
	14	ジャイアント・フォームI
	16	ジャイアント・フォームII
	18	シェイプチェンジ
動物 <i>Animals</i>	2	チャーム・アニマル
	4	スピーク・ウィズ・アニマルズ
	6	ドミネイト・アニマル
	8	サモン・ネイチャーズ・アライV
	10	アニマル・グロウス
	12	アンティライフ・シェル
	14	ビースト・シェイプIV
	16	アニマル・シェイプス
	18	サモン・ネイチャーズ・アライIX

守護者	Lv	呪文
判断 <i>Wisdom</i>	2	シールド・オヴ・フェイス
	4	アウルズ・ウィズダム
	6	マジック・ウェストメント
	8	レッサー・グローヴ・オヴ・ インヴァルナラビリティ
	10	ドリーム
	12	グレーター・グローヴ・オヴ・ インヴァルナラビリティ
	14	スベル・ターニング
	16	プロテクション・フロム・スベルズ
	18	メイジズ・ディスジャンクション
変成 <i>Trans- formation</i>	2	ジャンプ
	4	ベアズ・エンデュランス
	6	ビースト・シェイプI
	8	ビースト・シェイプII
	10	ビースト・シェイプIII
	12	フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンI
	14	フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンII
	16	フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンIII
	18	シェイプチェンジ
水 <i>Water</i>	2	プレス・ウォーター
		カース・ウォーター
	4	スリッpstリーム★
	6	ウォーター・フリージング
	8	コントロール・ウォーター
	10	ガイザー★
	12	エレメンタル・ボディIII(水のみ)
	14	エレメンタル・ボディIV(水のみ)
	16	シーマントル★
	18	ツナミ★

属性: なんでも

クラス技能: 〈交渉〉【魅】、〈呪文学〉【知】、〈職能〉【判】、〈真意看破〉【判】、〈製作〉【知】、〈知識: 次元界〉【知】、〈知識: 宗教〉【知】、〈知識: 歴史〉【知】、〈治療〉【判】。

レベル毎の技能ランク: 4 + 【知力】修正値

習熟: 単純武器、軽装鎧、盾(タワー・シールドを除く)。追加で《習熟》する可能性がある

レベル	攻撃ボーナス	頑健	反応	意志	特殊能力
1	+0	+0	+0	+2	神秘、オラクルの呪い、祈り、啓示
2	+1	+0	+0	+3	神秘呪文
3	+2	+1	+1	+3	啓示
4	+3	+1	+1	+4	神秘呪文
5	+3	+1	+1	+4	
6	+4	+2	+2	+5	神秘呪文
7	+5	+2	+2	+5	啓示
8	+6/+1	+2	+2	+6	神秘呪文
9	+6/+1	+3	+3	+6	
10	+7/+2	+3	+3	+7	神秘呪文
11	+8/+3	+3	+3	+7	啓示
12	+9/+4	+4	+4	+8	神秘呪文
13	+9/+4	+4	+4	+8	
14	+10/+5	+4	+4	+9	神秘呪文
15	+11/+6/+1	+5	+5	+9	啓示
16	+12/+7/+2	+5	+5	+10	神秘呪文
17	+12/+7/+2	+5	+5	+10	
18	+13/+8/+3	+6	+6	+11	神秘呪文
19	+14/+9/+4	+6	+6	+11	啓示
20	+15/+10/+5	+6	+6	+12	最終啓示

一日当たりの呪文数 / 習得呪文数

呪文レベル	0!	1!	2!	3!	4!	5!	6!	7!	8!	9
1	- / 4	3 / 2	---	---	---	---	---	---	---	---
2	- / 5	4 / 2	---	---	---	---	---	---	---	---
3	- / 5	5 / 3	---	---	---	---	---	---	---	---
4	- / 6	6 / 3	3 / 1	---	---	---	---	---	---	---
5	- / 6	6 / 4	4 / 2	---	---	---	---	---	---	---
6	- / 7	6 / 4	5 / 2	3 / 1	---	---	---	---	---	---
7	- / 7	6 / 5	6 / 3	4 / 2	---	---	---	---	---	---
8	- / 8	6 / 5	6 / 3	5 / 2	3 / 1	---	---	---	---	---
9	- / 8	6 / 5	6 / 4	6 / 3	4 / 2	---	---	---	---	---
10	- / 9	6 / 5	6 / 4	6 / 3	5 / 2	3 / 1	---	---	---	---
11	- / 9	6 / 5	6 / 5	6 / 4	6 / 3	4 / 2	---	---	---	---
12	- / 9	6 / 5	6 / 5	6 / 4	6 / 4	5 / 2	3 / 1	---	---	---
13	- / 9	6 / 5	6 / 5	6 / 4	6 / 4	6 / 3	4 / 2	---	---	---
14	- / 9	6 / 5	6 / 5	6 / 4	6 / 4	6 / 3	5 / 2	3 / 1	---	---
15	- / 9	6 / 5	6 / 5	6 / 4	6 / 4	6 / 4	6 / 3	4 / 2	---	---
16	- / 9	6 / 5	6 / 5	6 / 4	6 / 4	6 / 4	6 / 3	5 / 2	3 / 1	---
17	- / 9	6 / 5	6 / 5	6 / 4	6 / 4	6 / 4	6 / 3	6 / 3	4 / 2	---
18	- / 9	6 / 5	6 / 5	6 / 4	6 / 4	6 / 4	6 / 3	6 / 3	5 / 2	3 / 1
19	- / 9	6 / 5	6 / 5	6 / 4	6 / 4	6 / 4	6 / 3	6 / 3	6 / 3	4 / 2
20	- / 9	6 / 5	6 / 5	6 / 4	6 / 4	6 / 4	6 / 3	6 / 3	6 / 3	6 / 3

特殊能力	Lv	説明
◆信仰呪文	1	・クレリックの呪文リストから呪文を習得。【魅力】が 10 + 呪文レベル以上必要。信仰神秘具は不要。 セーヴィング・スローの難易度は 10 + 呪文レベル + 【魅力】修正値。呪文を準備する必要はない。 ・一日の呪文数は、【魅力】により増加する。習得呪文数は能力値の影響を受けない。 ・オラクル・レベル4および以後2レベル毎にオラクルは1つの呪文を同じレベルの新しい呪文と入れ替えられる。 ・修得呪文にキュアないしインフリクト呪文を加える。これは1レベルの時点で決定し、以後変更できない。
◆神秘 <i>Misteries</i>	1	・最初のオラクル・レベルを習得する際に、神秘を1つ選択する。
	2～	・2レベル時と以降2レベル毎に、神秘からもたらされる呪文を習得する。 これらの呪文は、オラクルの呪文リストに含まれていると考えるが、レベル上昇時の入れ替えの対象にはならない。
◆オラクルの呪い <i>Oracle's Curse</i>	1	・オラクルは呪われており、それにより利益と欠点の双方を獲得する。 ・1レベルの時点で呪いを1つ選択する。これは以降変更できない。 ・オラクルの呪いは神格の助力なしに取り除いたり解除したりすることはできない。
◆祈り <i>Orisons</i>	1	・0レベル呪文を、習得呪文リスト欄にある数だけ習得し、回数無制限で使用できる。
◆啓示 <i>Revelation</i>	1～	・1レベルと3レベル、および以降4レベル毎に、オラクルは神秘によりその隠れた力や能力を解き放っていく。 神秘毎に選択できる啓示リストから選択し、獲得すること。 ・啓示を高いレベルで獲得したたなら、その啓示で得られる能力のうち、より低いレベルで得られる能力も獲得する。 ・記載がない限り、啓示の力の起動は標準アクションである。
◆最終啓示 <i>Final Revelation</i>	20	・神秘に応じた力を獲得する。

◆オラクルの呪い

呪い名称	レベル	説明
◇悪霊憑き <i>Haunted</i>	1	周りで奇妙な吐息が聞こえたり、小さなものがひとりでに動いたりする。
		通常なら時間のかからないようなアイテムを準備するのに移動アクションが必要となる。
		また、地面に落したアイテムはオラクルから10フィート離れたランダムな方向に落下する。
		メイジ・ハンドとゴースト・サウンドを呪文リストに追加する。
	5	レヴィテートとマイナー・イメージを呪文リストに追加する。
	10	テレキネシスを呪文リストに追加する。
	15	リヴァース・グラヴィティを呪文リストに追加する。
◇足萎え <i>Lame</i>	1	基本移動速度が10フィート減少(基本移動速度が30フィート以下なら5フィート)。移動速度は荷重により減少しない。
	5	疲労状態に対する完全耐性を得る(過労状態は通常通り影響を受ける)。
	10	移動速度は鎧によっても減少しなくなる。
	15	過労状態に対する完全耐性を得る。
◇異言 <i>Tongues</i>	1	以下の言語から一つを選択する。アクロ語、火界語、地界語、地獄語、水界語、天上語、奈落語、風界語。 戦闘中には、選択した言語でしか話すことができず、選択した言語しか理解できない。
		呪文の発動には影響しないが、[言語依存]の呪文はその影響を受ける。
		選択した言語をボーナス言語として獲得する。
	5	戦闘中に会話できる言語を1つ追加し、知っている言語のリストに加える。
	10	タンズの呪文を使用しているかのように、あらゆる言語による会話を理解できる。戦闘中でも理解できる。
	15	あらゆる言語を話し、理解できるようになるが、戦闘中に話せる言語は制限されたままである。
◇曇った視界 <i>Clouded Vision</i>	1	30フィート先までしか見ることしかできないが、暗視を持っているかのように扱う。
	5	視界が60フィートに広がる。
	10	30フィートより外側を知覚する非視覚的知覚を得る。
	15	15フィートより外側を知覚する擬似視覚を得る。
◇衰弱 <i>Wasting</i>	1	身体が次第に腐敗していく。〈威圧〉を除く、【魅力】を基準とする技能判定に－4のペナルティを受ける。
		病氣に対するセーヴに＋4の技量ボーナスを得る。
	5	不調状態に対する完全耐性を得る(吐き気がする状態は通常通り影響を受ける)。
	10	病氣に対する完全耐性を得る。
	15	吐き気がする状態に対する完全耐性を得る。
◇聴覚喪失 <i>Deaf</i>	1	音を聞くことができず、聴覚喪失状態によるペナルティを通常通り受ける。使用する呪文は《呪文音声省略》特技により修正されたものとして扱う。呪文のレベルや発動時間は増加しない。
	5	聴覚によらない〈知覚〉判定に＋3の技量ボーナスを獲得し、イニシアチブへのペナルティは－2に減少する。
	10	鋭敏嗅覚を獲得し、イニシアチブへのペナルティはなくなる。
	15	30フィートの振動感知を獲得する。

◆神秘(文中“レベル”はオラクル・レベルを指す。セーヴDCは10+レベルの1/2+【魅力】修正値)

神秘	項目	修得 レベル	詳細
戦の 神秘 <i>Battle</i>	神格	—	アイオー・メデイ、カイデン・カイリー・エン、ゴルム、ロヴァグ
	クラス技能	—	〈威圧〉、〈騎乗〉、〈知覚〉、〈知識:工学〉
	ボーナス呪文	2	エンラージ・バースン
		4	フナック・クラウド
		6	マジック・ウェストメント
		8	ウォール・オヴ・ファイアー
		10	ライチャス・マイト
		12	マス・ブルズ・ストレングス
		14	コントロール・ウェザー
		16	アースクエイク
		18	ストーム・オヴ・ヴェンジャンス
		—	標準アクションとして、関の声を上げることで、100フィート以内にいて君の声を聞くことのできる仲間は攻撃ロール、技能判定、セーヴィング・スローに+1の士気ボーナスを得る。この効果は【魅力】修正値に等しいラウンドだけ続く。1日に1回使用することができるが、5レベルと以降5レベル毎に1回ずつ使用回数が増加する。
	回復力(変則) <i>Resiliency</i>	10	ボーナスが+2に増加する。
		—	0ヒット・ポイントになってもよろめき状態も満身創痍状態にもならない。
		7	《不屈の闘志》をボーナス特技として獲得する。前提条件は無視できる。
	奇襲突撃(変則) <i>Surprising Charge</i>	11	満身創痍状態で行動してもヒット・ポイントを失わない。
		—	1日に一回、割り込みアクションを使用して移動速度まで移動することができる。
		7	7レベル、15レベルの時点で1日ごとの使用回数が1回ずつ増加する。
	巧技体得(変則) <i>Maneuver Mastery</i>	—	戦技から1つを選択する。選択した戦技を使用する場合の戦技ボーナスを計算する際、基本攻撃ボーナスをレベルに置き換えてよい。
		7	選択した戦技の強化特技(《足払い強化》のような)を獲得する。前提条件は無視できる。
		15	選択した特技の上級特技(《上級足払い》のような)を獲得する。前提条件は無視できる。
啓示	戦の咆哮(変則) <i>Battlecry</i>	—	1日に1回、失敗すると盲目状態、聴覚喪失状態、恐れ状態、恐慌状態、怯え状態、朦朧状態になるようなセーヴィング・スローに失敗したなら、+4の洞察ボーナスを得て再びセーヴィング・スローを行なうことができる。
		—	より悪くなっても、後の結果を適用すること。これは割り込みアクションである。
		7	7レベルと15レベルにおいて、1日の使用回数が1回ずつ増加する。
	戦場の明快さ(変則) <i>Battlefield Clarity</i>	—	イニシアチブをロールする際、2回振りいづれかを選択できる。
		7	不意打ちラウンドで常に行動できる。不意打ちに気付かなかった場合には、イニシアチブの値に関わらず最後に行動する(後のラウンドでは通常の順番に従い行動する)。
		11	イニシアチブをロールする際、3回振りいづれかを選択できる。
	戦闘の癒し手(超常) <i>Combat Healer</i>	—	キュア呪文(名前にキュアを含む呪文)を使用する際、呪文スロットを2つ消費することで《呪文高速化》を使用したように即行アクションで呪文を発動できる。
		—	レベルは増加しない。
		7	7レベルの時点で1日に1回使用できる。7レベルを超える4レベル毎に1日に使用できる回数が1回ずつ増加する。
	鉄の皮膚(超常) <i>Iron Skin</i>	—	この啓示は7レベル以上でなければ選択できない。
		—	1日に1回、皮膚を鋼のように固くして「ダメージ減少10/アダマンティン」を得ることができる。この効果はスモーン・スキンと同様に機能し、術者レベルはオラクル・レベルに等しい。この啓示は11レベル以上でなければ選択できない。
		15	この能力を1日に2回使用できるようになる。
	武器体得(変則) <i>Weapon Mastery</i>	—	《習熟》している武器一つを選ぶ。その武器に対する《武器熟練》を獲得する。
		8	選択した武器に対する《クリティカル強化》を獲得する。前提条件は無視できる。
		12	選択した武器に対する《上級武器熟練》を獲得する。前提条件は無視できる。
	武器への習熟(変則) <i>Skill at Arms</i>	—	全ての軍用武器と重装鎧に《習熟》する。
		—	全ラウンド・アクションとして、移動速度に等しいだけ移動し、全力攻撃アクションを行なうことができるようになる(移動は攻撃の前でも後でもよい)。
		20	クリティカル・ヒットを与えた場合、ダメージ減少を無視する。クリティカル・ヒットかどうかを決める攻撃ロールに対するACに+4の洞察ボーナスを得る。ヒット・ポイントが0以下になっても、【耐久力】の2倍を下回らない限り死亡しない。
	最終啓示 <i>Final Revelation</i>	20	クリティカル・ヒットを与えた場合、ダメージ減少を無視する。クリティカル・ヒットかどうかを決める攻撃ロールに対するACに+4の洞察ボーナスを得る。ヒット・ポイントが0以下になっても、【耐久力】の2倍を下回らない限り死亡しない。

神秘	項目	修得 レベル	詳細
石の 神秘 <i>Stone</i>	神格	—	アーバダー、ゴルム、トラグ
	クラス技能	—	〈威圧〉、〈鑑定〉、〈生存〉、〈登攀〉
	ボーナス呪文	2	マジック・ストーン
		4	ストーン・コール★
		6	メルド・イントウ・ストーン
		8	ウォール・オヴ・ストーン
		10	ストーンスキン
		12	ストーン・テル
		14	スタチュー
		16	リペル・メタル・オア・ストーン
		18	クラッシング・ロックス★
		—	地上に立っているなら、突き飛ばしや足払いに対するCMDに+4のボーナスを得る。
	岩投げ(変則) <i>Rock Throwing</i>	5	《足払い強化》をボーナス特技として得る。前提条件は無視できる。
		10	《上級足払い》をボーナス特技として得る。前提条件は無視できる。
		—	攻撃ロールに+1の種族ボーナスを得て投石を行える。自分より2段階小さいサイズの石まで投擲できる。石の射程単位は20フィートで、5倍が最大射程となる。投石により2d4(小型は2d3)+【筋力】修正値の1.5倍のダメージを与える。
	打ち倒す打撃(変則) <i>Globbering Strike</i>	—	攻撃呪文においてクリティカル・ヒットしたなら、オラクルは即行アクションとして対象に足払いを試みてもよい。これは機会攻撃を誘発せず、足払いを返されることもない。
		—	標準アクションとして、小石を精霊の力を借りてぶつけ、遠隔攻撃を行なう。
		—	小石の射程単位は20フィート。攻撃ロールとダメージ・ロールに、レベル4ごとに+1の強化ボーナスを得る。命中したなら、レベル2ごとに1d6ポイント(最低1d6)の殴打ダメージを与える。目標に隣接していたクリーチャーは半分のダメージを受ける(反応・無効)。攻撃ロールが失敗したなら、小石は投擲飛散武器として地面に命中する。この能力は1日に1回使用できる。
	酸の接触(超常) <i>Touch of Acid</i>	—	5レベルおよび以降5レベル毎に使用回数は1回ずつ増加する。
		—	標準アクションとして、近接接触攻撃により1d6+レベル2ごとに+1の【酸】ダメージを与える能力を得る。1日に3+【魅力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
		11	オラクルの使用する武器は追加で+1d6【酸】ダメージを与える。この効果は、フレイミングと同様のルールに従う。
啓示	酸の皮膚(変則) <i>Acid Skin</i>	—	【酸】への抵抗5を得る。
		5	抵抗は10に向上する。
		11	抵抗は20に向上する。
	水晶の視界(変則) <i>Crystal Sight</i>	17	【酸】への完全耐性を得る。
		—	石、土、砂をレベル×1フィートか、金属をレベル×1/12フィートだけ透視する。
		—	1日にレベルごとに1ラウンドだけ使用できる。持続時間は連続している必要はない。
	地潜り(超常) <i>Earth Glide</i>	—	石や泥、柔らかい土を通過することができる(加工された石や金属は除く)。
		—	【火】ダメージを受けるが溶岩も通過可能。速度は地上での基本移動速度に等しい。この能力を使用している間、石の中で呼吸できる。移動後には足跡が残る。
		—	ムーヴ・アース呪文が透過中に使用されたなら、30フィート戻され、DC15の頑健セーブに成功しなければ1ラウンドの間朦朧状態となる。1日にレベルごとに1分間使用できる。連続している必要はないが1分単位で使用する。7レベル以上なければ、この啓示は選択できない。
	鋼破りの皮膚(超常) <i>Steelbreaker Skin</i>	—	他のクリーチャーを連れていくこともできるが、追加の持続時間を消費すること。
		—	標準アクションとして、攻撃した武器がダメージを受けるほど身体を硬化させる。近接攻撃や遠隔攻撃が命中した際、その武器はレベルに等しいダメージを受ける。このダメージによって武器が破壊されれば、ダメージは無効化される。この能力は1日に1回使用でき、持続時間はレベルごとに1分である。
		—	7レベル以上なければ、この啓示は選択できない。
	陶片の爆発(変則) <i>Shard Explosion</i>	15	この能力は10ポイントまでの硬度を無視するようになる。
		—	即行アクションとして、尖った石の欠片を身体から炸裂させることができる。陶片は10フィート以内の全てのクリーチャーに、レベル2ごとに1d6ポイント(最低1d6)のダメージを与える(反応・半減)。オラクルの次のターンまで、陶片が撤かれたマスは移動困難な地形となる。この能力は1日に1回使用できる。
		—	5レベルおよび以降5レベル毎に使用回数は1回ずつ増加する。
	最終啓示 <i>Final Revelation</i>	20	【酸】【地】の副種別を持つ呪文を発動する際、以下の呪文修正特技のうち一つを、レベルも発動時間も増加させることなく使用できる。修得している必要はない。《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》。

神秘	項目	修得 レベル	詳細
風の 神秘 <i>Wind</i>	神格	—	ゴズレー、シェーリン
	クラス技能	—	〈軽業〉、〈脱出術〉、〈飛行〉、〈隠密〉
	ボーナス呪文	2	オルター・ウィズ★
		4	ガスト・オブ・ウィンド
		6	クローク・オブ・ウィズ★
		8	リヴァー・オブ・ウィンド★
		10	コントロール・ウィズ
		12	シロッコ★
		14	コントロール・ウェザー
		16	ワールウィンド
		18	ウィズ・オブ・ヴェンジャンス★
啓 示	インヴィジビリティ (超常) <i>Invisibility</i>	—	標準アクションとして、インヴィジビリティを使用したかのように不可視状態となる。 レベルにつき1分だけ不可視状態となることができる。 持続時間は連続している必要はないが、1分単位で使用する必要がある。 3レベル以上でなければこの啓示を選択できない。 9この能力はグレートー・インヴィジビリティであるかのように扱う。 ただし、持続時間は分単位のままである。
	空気の障壁(変則) <i>Air Barrier</i>	—	見えない空気の防護を作り出すことで、+2の鎧ボーナスを得る。 7レベル、および以降4レベル毎に、鎧ボーナスは+2ずつ向上する。 この能力はレベルごとに1分間だけ使用できる。 持続時間は連続している必要はないが、1分単位で使用する必要がある。 13この障壁は攻撃ロールが必要なオラクルへの遠隔攻撃に50%の失敗確率を提供する。 標準アクションとしてガスィアス・フォームを使用できる。
	ガスィアス・フォーム (超常) <i>Gaseous Form</i>	—	レベルにつき1分だけ気体の身体となることができる。 持続時間は連続している必要はないが、1分単位で使用する必要がある。 他のクリーチャーとともに気体の身体となることもできるが、追加の持続時間を消費すること。
	風の視界(変則) <i>Wind Sight</i>	—	風や100フィートまでの距離による〈知覚〉技能判定におけるペナルティを受けない。 この能力は1日にレベルごとに1ラウンドだけ使用できる。 持続時間は連続している必要はない。 7クリアオーディエンスやクリアヴォイヤンスのように、音を聞いたりものを見たりすることができる。見たり聞いたりする範囲は風が至る事のできる場所であればよく、距離は関係ない(視線が通る必要もなく、1インチ四方の穴が空いていればよい)。
	空気の翼(超常) <i>Wings of Air</i>	—	即行アクションで移動速度60フィート、機動性良好として移動できる翼を生やす。 翼は1日に、レベルごとに1分間まで使用できる。 持続時間は連続している必要はないが、1分単位で消費すること。 5レベル以上でなければこの啓示を選択できない。 10移動速度は90フィートに向上し、機動性は完璧となる。
	旋風呪文(変則) <i>Vortex Spells</i>	—	攻撃呪文においてクリティカル・ヒットしたなら、対象は1ラウンドの間よろめき状態となる。 11よろめき状態の持続時間は1d4ラウンドに伸びる。
	電気の接触(超常) <i>Touch of Electricity</i>	—	標準アクションとして、近接接触攻撃により1d6+レベル2ごとに+1の[電気]ダメージを与える能力を得る。 この能力は1日に3+オラクルの【魅力】修正値に等しい回数だけ使用できる。 11オラクルの使用する武器は全てショックの特性を持つかのように扱う。
	電撃のプレス(超常) <i>Lightning Breath</i>	—	標準アクションにより、30フィート直線状の電撃を口から吐くことができる。 この電撃はレベルごとに1d4ポイントの[電気]ダメージを与える(最大10d4)。 反応セーブに成功すればダメージを半減できる。セーブDCは(10+オラクル・レベルの半分+オラクルの【魅力】修正値)に等しい。 この能力は1日に1回使用できる。5レベルおよび以後5レベル毎に、1回ずつ1日毎の使用回数が増加する。
	火花の皮膚(変則) <i>Spark Skin</i>	—	【電気】への抵抗5を獲得する。 5抵抗は10に向上する。 10抵抗は20に向上する。 17オラクルは【電気】への完全耐性を得る。
	雷衝撃(超常) <i>Thunderburst</i>	—	標準アクションとして、電撃の轟きによる空気の爆発を作り出す。 この爆発は(オラクルを中心とした)半径20フィートであり、7レベル以降4レベル毎に5フィートずつ広がる。範囲内のクリーチャーはレベルごとに1d6ポイントのダメージを受け、1時間聴覚喪失状態となる。 頑健セーブに成功すれば、ダメージは半分で済み、聴覚喪失状態にもならない。 7レベル以上でなければこの啓示を選択できない。 1日に1回この能力を使用できる。 11レベルと、以降4レベル毎に1回ずつ使用回数は増加する。
	最終啓示 <i>Final Revelation</i>	20	【電気】[風]の副種別を持つ呪文を発動する際、以下の呪文修正特技のうち一つを、レベルも発動時間も増加させることなく使用できる。 《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》。

神秘	項目	修得 レベル	詳細
自然の 神秘 <i>Nature</i>	神格	—	エラスティル、ゴズレー
	クラス技能	—	〈騎乗〉、〈水泳〉、〈生存〉、〈知識：自然〉、〈登攀〉、〈飛行〉
	ボーナス呪文	2	チーム・アニマル
		4	パークスキーン
		6	スピーク・ウィズ・プランツ
		8	クローク・オブ・レスバイト★
		10	アウェイケン
		12	ストーン・テル
		14	クリーピング・ドゥーム
		16	アニマル・シェイプス
		18	ワールド・ウェイヴ★
啓 示	技巧の初期化(擬呪) <i>Undo Artifice</i>	—	生きていないアイテムを部品に解体し、未加工の自然物質の材料に変える。 他の呪文の効果を複製することはできない。頑健セーブにより無効。 魔法のアイテムはこのセーブに対し、5,000gpごとに+1の状況ボーナスを得る。 1日に【魅力】修正値に等しい回数だけ使用できる。 最低でも11レベル以上でないとこの啓示は使用できない。
	絆ある乗騎(超常) <i>Bonded Mount</i>	—	レベルをドレイド・レベルと見なして、ドレイドの動物の相棒のように乗騎を取得する。絆ある乗騎の【知力】は最低でも6。 中型ならキャメルかホースを、小型ならポニーかウルフを選択できる。 4小型なら、ポニーがウルフに加えて、ボアとドッグも選択できる。
	自然の意気(超常) <i>Spirit of Nature</i>	—	自然の環境にいるときにhpが負の値になると、自動的に容態安定化する。 5hpが負の値になった時に1d4ラウンドの間、高速治癒1を得る。 10この能力は文明化していたり人工的な場所でも機能する。 15hpが負の値になった時に1d4ラウンドの間、高速治癒3を得る。
	自然の囁き(変則) <i>Nature's Whispers</i>	—	【敏捷力】の代わりに【魅力】修正値をACとCMDIに加える。 ACへの【敏捷力】修正値を失わせる状況は【魅力】修正値に適用される。
	自然の信託(変則) <i>Natural Divination</i>	—	殺されたばかりの動物科人型生物の内臓を読み、1回のセーヴィング・スローに【魅力】修正値に等しい洞察ボーナスを得る。 あるいは鳥の飛行を読み、1回の技能判定に+10の技量ボーナスを得る。 また、撒いた砂の具合を読み、1回のイニシアチブ判定に+4の洞察ボーナスを得る。 これらのボーナスは24時間以内に使用されねばならず、判定前に宣言すること。 この能力を1回使用するために10分かかる。 この能力(の組み合わせ)は1日に1回と、4レベルにつき1回使用できる。
	スピーク・ウィズ・ アニマルズ(変則) <i>Speak with Animals</i>	—	特定の動物を1つ選択し、その動物とスピーク・ウィズ・アニマルズの効果を受けているように会話する能力を得る。 3レベル毎に追加で1種類の動物と会話できる能力を得る。
	生命濾過(超常) <i>Life Leach</i>	—	標準アクションで30フィート以内の生きているクリーチャーから生命力を吸収する。 レベル2ごとに目標に1d6(最大10d6)ポイントのダメージを与え、ダメージと等しい一時的hpを得る(上限は現在のhp+目標の【耐久力】修正値)。 頑健セーブに成功すればダメージを半減できる。 7レベルの時点で1日に1回と、以降4レベル毎に1回ずつ使用できる。 最低7レベルなければこの啓示を選択できない。
	超越的絆(超常) <i>Transcendental Bond</i>	—	テレパシック・ボンドを使用しているかのように仲間と会話できる。 1日にレベルに等しいラウンドだけ機能し、【魅力】修正値に等しい仲間を指定できる。 1体の指定には標準アクションによる接触が必要。
	動物の友人(変則) <i>Friend to the Animals</i>	10	1日1回、指定している1人の仲間に対してこの能力により接触呪文を発動できる。 — 呪文リストに全てのザモン・ネイチャーズ・アライを追加する。これらの呪文を選択し、修得呪文リストに割り当てなければならぬ。 君から30フィート以内の動物は全てのセーヴィング・スローに、君の【魅力】修正値に等しいボーナスを得る。
	腐食の接触(超常) <i>Erosion Touch</i>	—	1回の近接接触攻撃により、レベルごとに1d6ポイントのダメージを物体か建造物に与える。クリーチャーの所有物に対して使用したなら、武器破壊と同等の攻撃として扱う。1日に1回と、3レベル毎に1回使用できる。
	最終啓示 <i>Final Revelation</i>	20	全ラウンド・アクションで菌に覆われ無防備状態となる。8時間後、植物、動物、人型生物のいずれかに変わった状態で現れ、身体的特徴を得る。この効果によってHD、hp、セーヴィング・スロー、技能ポイント、クラス技能、習熟は変化しない。 変成の度に毒と病気が癒され、hpダメージと能力値ダメージが回復する。 変成の度に現在と別の種別を選択すること。

神秘	項目	修得 レベル	詳細
生命の 神秘 Life	神格	—	ゴズレー、サーレンレイ、ファラズマ
	クラス技能	—	〈生存〉、〈知識：自然〉、〈生存〉
	ボーナス呪文	2	ディアド・アンデッド
		4	レスラー・レストレーション
		6	ニュートラライズ・ポイズン
		8	レストレーション
		10	プレス・オヴ・ライフ
		12	ヒーール
		14	グレートナー・レストレーション
		16	マス・ヒーール
		18	トゥルー・リザレクション
	安全な回復(超常) Safe Curing	—	hpへのダメージを回復する呪文を発動する場合、オラクルは機会攻撃を誘発しなくなる。
	エネルギーの肉体 (超常) Energy Body	—	標準アクションで自らを白金色のファイアー・エレメンタルに似た純粋な生命エネルギーへと変える。この形態では(エレメンタル)の副種別を得、自身から10フィートまでの光度を1段階上昇させる光を放つ。 肉体武器や手に持った武器によってアンデッド・クリーチャーがダメージを与えたなら、そのクリーチャーは1d6+レベルに等しい正のエネルギーによるダメージを受ける(間合いの長い武器による攻撃の場合は無効)。 アンデッド・クリーチャーに組みつきや肉体武器による攻撃を行なった際、通常のダメージの代わりにこのダメージを与えてもよい。 1ラウンドに1回、オラクルが生きている仲間のマスを通りすぎるか仲間がオラクルのマスを通り抜けるとき、1d6+レベルに等しいhpを回復する(するかどうかはオラクルが選択)。この回復力は移動アクションにより自分自身に対して使用できる。通常の姿に戻るのはフリー・アクション。 1日にレベルに等しいラウンドの間、エネルギーの肉体でいることができる。
	回復強化(超常) Enhanced Cures	—	キュア呪文(名前にキュアを含む呪文)を使用する際、回復量に適用される術者レベルの上限を無視する(11レベルのキュア・ライト・ウーンズが1d8+11になる)。
	感冒の遅延(超常) Delay Affliction	—	割り込みアクションにより、自身が病気が毒のセーヴィング・スローを失敗したとき、レベルにつき1時間無視できる。 1日に1回使用でき、7レベルと15レベルの時点で1日の使用回数が1回ずつ増加する。
	精体促進(超常) Sprit Boost	—	目標が1体の(治癒)呪文によりhpを最大hpまで治癒するとき、超過ポイントが1ラウンドの間、一時的hpとして機能する(上限はレベルに等しい)。
	生命感知(超常) Lifesense	—	擬似視覚をのように、30フィート以内のクリーチャーに気付き場所を把握する。最低11レベルなければこの啓示を選択することはできない。
	生命共有(超常) Life Link	—	標準アクションで自身と別のクリーチャーとの間に絆を作り出す。 オラクルのターンの開始時に、絆を結んだクリーチャーのhpが最大hpから5ポイント以上減少していたなら、そのクリーチャーは5hpを回復しオラクルは5ダメージを受ける。レベルごとに1つの絆を保持できる。 この絆はオラクルの死、結ばれた対象の死、距離が中距離を超える、オラクルが割り込みアクションにより終了させる(複数ある場合は選択して終了可能)まで続く。
	戦鬪の癒し手 (超常) Combat Healer	—	キュア呪文(名前にキュアを含む呪文)を使用する際、呪文スロットを2つ消費することで《呪文高速化》を使用したように即行アクションで呪文を発動できる。 レベルは増加しない。 7レベルの時点で1日に1回使用できる。7レベルを超える4レベル毎に1日に使用できる回数が1回ずつ増加する。 この啓示は7レベル以上でなければ選択できない。
	治療の手(変則) Healing Hands	—	〈治療〉判定に+4のボーナスを得る。 1回の標準アクションで2人に応急手当か毒の治療を行える(判定は個々に行なう)。まきびしによる負傷の治療、傷の治療、毒の治療、病気の治療、長期的な看護を行なう際、通常の倍の人数を一度に扱うことができる。 自分自身に長期的な看護を行なうことができる。
	放出(超常) Channel	—	レベルを有効クレリック・レベルとして、正のエネルギー放出を行える。 この能力は1日に1+【魅力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
	最終啓示 Final Revelation	20	オラクルは出血、[即死]攻撃、過労状態、疲労状態、吐き気の状態を与える効果に対して完全耐性を得る。能力値ダメージ及び能力値吸収は、オラクルの能力値を1未満に減少させることはない。 オラクルは大規模ダメージに対するセーヴィング・スローに自動的に成功する。 オラクルのhpが0以下になった時、負の値が【耐久力】の倍になるまで死亡しない。

神秘	項目	修得 レベル	詳細
天界の 神秘 Heavens	神格	—	ゴズレー、サーレンレイ、デズナ、ファラズマ
	クラス技能	—	〈生存〉、〈知覚〉、〈知識：神秘学〉、〈飛行〉
	ボーナス呪文	2	ガン・スプレー
		4	ビフノディック・パターン
		6	デフライト
		8	レインボー・パターン
		10	オーヴァーランド・フライト
		12	チェイン・ライトニング
		14	プリズマディック・スプレー
		16	サンバースト
		18	メテオ・スワーム
	恐ろしい光景(超常) Awesame Display	—	オラクルの発動する幻術(紋様)呪文の影響を考慮する際、クリーチャーのHDの総数からオラクルの【魅力】修正値(最低0)を引いたように扱われる。
	星間の虚空(超常) Interstellar Void	—	標準アクションで外宇宙の極寒の深淵に呼び掛け、30フィート以内の1体にレベル毎に1d6ポイントの[冷気]ダメージを与える(頑健・半減)。 この能力は1日に1回使用できる。 1日に2回使用できるようになる。また、頑健セーブに失敗すると疲労状態になる。 頑健セーブに失敗すると1ラウンドの間、疲労状態かつ朦朧状態になる。
	星図(変則) Star Chart	—	星の動きの模型を包含する多数の書物を持つ。 この書物を10分間見つめることで、コミュニケーションの利益を得る。 最低7レベルなければこの啓示を選択できない。
	星々の外套(超常) Coat of Many Stars	—	自身に+4の鎧ボーナスを与える星明かりの外套を召喚する。 7レベルおよび以降4レベル毎に、この鎧ボーナスは+2ずつ上昇する。 1日にレベルにつき1時間この外套を使用できる。持続時間は連続する必要はないが、1時間単位で使用する。 この鎧はオラクルにDR5/斬撃を提供する。
	月明かりの外衣 (超常) Mantle of Moonlight	—	ライカンスロビーに対する完全耐性を得る。 近接接触攻撃により、ライカンスローブをレベルに等しいラウンドの間人間形態に戻す。 5 近接接触攻撃により、レイジ呪文の効果を与える。 5レベルの時点で1日に1回使用でき、以降5レベル毎に追加で1回使用できる。
	月明かりの橋 (超常) Moonlight Bridge	—	月明かりのように光る橋を招来する。この橋は10フィート幅でオラクルに隣接した地面から現れる。レベル毎に10フィート離れたところまで続く。 オラクルが移動するか、24時間たつまで持続する。攻撃されたならウォール・オブ・フォースとして考える。1日に【魅力】ボーナスに等しい回数招来できる。
	天界の誘惑(超常) Lure of the Heavens	—	オラクルは足跡を残さない。 5 地面や水面から6インチ浮いたままにすることができる。 10 1日にレベル毎に1分間、フライ呪文と同等の効果を得る。 持続時間は連続している必要はないが、1分単位で消費すること。
	導きの星(超常) Guiding Star	—	夜空が見えるなら、【判断力】に基づく判定に自身の【魅力】修正値を加える。 屋外にいるとき一晩に1回、発動時間やレベルを上昇することなく《呪文威力強化》、《呪文持続時間延長》、《呪文音声要素省略》、《呪文動作省略》のいずれかが1つから修正されているように発動できる。
	闇の居住者(擬呪) Dweller in Darkness	—	1日に1回、ファンタズマル・キラーのように機能する多世界の存在の興味を惹く。 最低11レベルなければこの啓示を選択できない。
	流星の噴射(超常) Spray of Shooting Star	17	多世界の存在はウィアードのように機能するようになる。 標準アクションにより、60フィートまで届き半径5フィートの爆発の範囲に拡散するエネルギーの球を放つことができる。範囲内のクリーチャーはレベル毎に1d4ポイントの[火]ダメージを与える(反応・半減)。 この球は1日に1つ使用でき、5レベルおよび以降5レベル毎に追加で1つずつ使用できる。1回の標準アクションで複数投擲できるが、同じタイミングにおいて同じクリーチャーは1回しかダメージを受けない。
	最終啓示 Final Revelation	20	全てのセーヴィング・スローに【魅力】修正値に等しいボーナスを得る。 hpが0になっても自動的に容態安定化し、[恐怖]に対する完全耐性を得、オラクルの行なうクリティカル・ヒットは自動的に確定する。 死んだ場合、3日後に星の子として生まれ変わり、7日で成人する。 この効果はリインカーネイト呪文と同様に扱う。

神秘	項目	修得 レベル	詳細
伝承の 神秘 Lore	神格	—	アーバダー、イローリ、ネサス
	クラス技能	—	〈鑑定〉、〈知識：すべて〉
	ボーナス呪文	2	アイデンティファイ
		4	タンズ
		6	ロケット・オブジェクト
		8	レジェンド・ローア
		10	コンタクト・アザー・ブレイン
		12	マス・アウルズ・ウィズダム
		14	ヴィジョン
		16	モーメント・オブ・プレジヤンス
		18	タイム・ストップ
	啓示 急激な学習（変則） Whirlwind Lesson	—	トウムやマニュアルの魔法のアイテムを、通常の6日間48時間ではなく、8時間で利益を得ることができる。
	7 15	7	別のキャラクター1人を学習に参加させることができ、双方が全ての利益を得る。
		15	レベルに等しいキャラクターを学習に参加させることができる。自身の利益は永遠だが、他のキャラクターはオラクルの【魅力】修正値に等しい日数しか利益を得ることはできず、以降は学んだことを忘れてしまう。
	熟考（変則） Think On It	—	1日1回、これまでに失敗した〈知識〉判定を再度試みられる。
	自動書記（超常） Automatic Writing	—	この試みでは＋10の技量ボーナスを得る。
	5 8	5	1日1回、妨害されない瞑想に1時間を費やすことで、成功率90%のオーギュリイとして機能する。この初期は成功率90%のディヴィネーションとして機能する。
		8	物質要素を必要としないコミュニケーションとして機能する。
	頭脳吸収（超常） Brain Drain	—	標準アクションで100フィート以内の知性ある1体の精神を乱暴に検証する。意志セーブで無効化でき、この行為を行なった相手を知る。失敗すればレベル毎に1d4ポイントのダメージを受ける。オラクルは全ラウンド・アクションで犠牲者の技能ボーナスを使用して1回の〈知識〉判定を行える。盗んタ思考は【魅力】修正値に等しいラウンドだけ精神に残る。この知識はディテクト・ソウツを使用したかのように扱う。これは【精神作用】効果である。
	精神の鋭さ（変則） Mental Acuity	—	1日に1回と、5レベルおよび以降5レベル毎に追加で1回ずつ使用できる。
	伝承の守り手（変則） Lore Keeper	—	この啓示を修得した時点と、以降3レベル毎に【知力】に＋1の体得ボーナスを得る。最低7レベルなければこの啓示を選択できない。
	任意発動印章学（擬呪） Spontaneous Symbology	—	【知力】修正値の代わりに【魅力】修正値を使用して〈知識〉判定を行える。
	秘術司書（超常） Arcane Archivist	—	呪文リストになくとも、シンボル呪文を適切なレベルの呪文を使用することで発動することができる。最低11レベルなければこの啓示を選択できない。
	忘我熟練（変則） Focused Trance	—	1日に1回、ウィザード／ソーサラー呪文リストから呪文を1つ、修得呪文であるかのように発動できる。通常より1レベル高い呪文スロットを消費する。その呪文が含まれた呪文書を持っていなければならない。発動後はその呪文は失われる。最低11レベルなければこの啓示を選択できない。
	横足の秘訣（超常） Sidestep Secret	—	深い瞑想状態に入る。この状態は1d6ラウンド持続し、その間移動アクションしか行なえないが、【音波】効果と凝視攻撃に対するセーブにレベルに等しいボーナスを得る。この状態が終了した後、1回の【知力】に基づく技能判定に＋20の状況ボーナスを得る。1日に【魅力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
	最終啓示 Final Revelation	20	【敏捷力】修正値の代わりに【魅力】修正値をAOと反応セーブに加える。鎧による【敏捷力】ボーナス上限は【魅力】1ボーナスに適用される。
			〈知識〉判定で目出20を行える。1日に1回 ウィッシュを発動できる。このウィッシュは物質要素を必要としなが、能力値にボーナスを与えることはできず、高価な物質要素の必要な呪文を複製することもできない。

神秘	項目	修得 レベル	詳細
波の 神秘 Waves	神格	—	ゴズレー、ファラズマ
	クラス技能	—	〈軽業〉、〈水泳〉、〈脱出術〉、〈知識：自然〉
	ボーナス呪文	2	ダッチ・オブ・ザ・シー★
		4	スリッパストリーム★
		6	ウォーター・ブリージング
		8	ウォール・オブ・アイス
		10	ゲイザー★
		12	ブルード・フォーム★
		14	ウォーデックス★
		16	シーマントル★
		18	ツプミ★
	啓示 凍った皮膚（変則） Icy Skin	—	【冷気】への抵抗5を獲得する。
	5 10 17	5	抵抗は10に向上する。
		10	抵抗は20に向上する。
		17	【冷気】への完全耐性を得る。
	氷の鎧（超常） Ice Armor	—	氷の鎧を身にまとうことで、オラクルは＋2の鎧ボーナスを得る。7レベル、および以降4レベル毎に、鎧ボーナスは＋2ずつ向上する。この能力は1日にレベルごとに1時間使用できる。持続時間は連続している必要はないが、1時間単位で消費すること。寒い気候では、鎧ボーナスとダメージ減少は2だけ増加する。暖かい気候では、鎧ボーナスとダメージ減少は2だけ減少する。
	13	13	この鎧は DR 5 刺突を獲得する。
			オラクルの使用する、【冷気】ダメージを与える呪文へのセーヴィング・スローに失敗したクリーチャーは（スロー呪文を受けたかのように）1ラウンドの間減速状態となる。セーブを行なえない呪文によって減速状態とすることはできない。
	凍結呪文（超常） Freezing Spells	—	減速状態の持続時間は 1d4 ラウンドに向上する。
	罰による変成（超常） Punitive Transformation	—	オラクルはペイルフル・ポリモーフを使用したように、対象を無害な動物に変身させることができる（意志・無効）。この変身はレベルごとに1ラウンドだけ持続する。この能力は1日にオラクルの【魅力】修正値に等しい回数だけ使用できる。7レベル以上なければ、この啓示は選択できない。
	吹雪（超常） Blizzard	—	標準アクションとして雪や氷の吹雪を作り出す。レベルごとに一辺10フィートの立方体の吹雪を作り出すことができる。この立方体はオラクルの望むように配置できるが、立方体は他の立方体と隣接する必要があり、少なくとも1つはオラクルに隣接していなければならない。吹雪の影響を受けたクリーチャーはレベルごとに1d4ポイントの【冷気】ダメージを受ける（反応・半減）。吹雪は【魅力】修正値に等しいラウンドだけ持続し、その間には〈軽業〉DC＋5。吹雪の中では5フィートを超えた先が完全視認困難となり、5フィート先でも視認困難となる。1日に1回使用できる。11レベル以上なければ、この啓示を選択できない。
	冬の接触（超常） Wintry Touch	—	標準アクションとして、近接接触攻撃により1d6＋レベル2ごとに＋1の【冷気】ダメージを与える能力を得る。1日に3＋オラクルの【魅力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
	11	11	オラクルの使用する武器は全てフロストの特性を持つかのように扱う。
			標準アクションとして、エレメンタル・ボディのように、小型のウォーター・エレメンタルに姿を変えることができる。1日に1回使用でき、持続時間はレベルごとに1時間である。7レベル以上でなければこの啓示を選択できない。
	水形態（超常） Water Form	—	エレメンタル・ボディIIのように、中型のウォーター・エレメンタルに姿を変えられる。
	9 11	9	エレメンタル・ボディIIIのように、大型のウォーター・エレメンタルに姿を変えられる。
		11	エレメンタル・ボディIVのように、超大型のウォーター・エレメンタルに姿を変えられる。
	水の視界（超常） Water Sight	—	通常の明るさがあれば、もやや霧をペナルティなく見通すことができる。
	7 15	7	1フィート以上の深さがある水たまりを通して、スクライミング呪文のように念視することができる。この能力は1日にレベルごとに1ラウンドだけ使用できる。
		15	持続時間は連続している必要はない。この念視はグレーター・スクライミングであるかのように扱う。
	流動的自然（変則） Fluid Nature	—	武器落とし、組みつき、敵散らしに対する戦技防御値に＋4のボーナスを得る。また、オラクルに対する、攻撃がクリティカル・ヒットか決める攻撃ロールは、全て－4のペナルティを受ける。
	5	5	【回避】をボーナス特技として得る。前提条件は無視できる。
			液体の上を固体の上を歩くことができる。液体はオラクルに害を及ぼさない。酸や溶岩の上でも歩くことが可能だが、溶岩の近くにいることによる【火】ダメージは受ける。移動速度は地上での移動速度と同じである。この能力は1日にレベルごとに1時間だけ使用できる。
	流動の旅（超常） Fluid Travel	—	持続時間は連続している必要はないが、1時間単位で消費すること。この能力を使用して、水中移動速度60フィートと水中呼吸の能力を使用できる。
	最終啓示 Final Revelation	20	【冷気】が【水】の副種別を持つ呪文を発動する際、以下の呪文修正特技のうち一つを、レベルも発動時間も増加させることなく使用できる。修得している必要はない。《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》。

神秘	項目	修得 レベル	詳細
骨の 神秘 Bones	神格	—	ノルゴーパー、ファラズマ、ウルガソーア
	クラス技能	—	〈威圧〉、〈隠密〉、〈はったり〉、〈変装〉
	ボーナス呪文	2	ゴースト・ライフ
		4	フォールス・ライフ
		6	アニメイト・デッド
		8	ブリア
		10	スレイ・リヴィング
		12	サークル・オブ・デス
		14	コントロール・アンデッド
		16	ホリッド・ウィルティン
		18	フェイル・オブ・ザ・バンシー
	啓示 死者の蘇生(超常) Raise the Dead	—	標準アクションとして、オラクルに仕えるスケルトンかゾンビを1体召喚できる。 アンデッドはレベルに等しいHDを有し、【魅力】修正値に等しいラウンドだけ存在する。 この能力は1日に1回使用できる。10レベルになると、追加で1回使用できるようになる。
		7	ブラッディ・スケルトンやファスト・ゾンビを召喚できるようになる。
	死の接触(超常) Death's Touch	15	アドヴァンスド・スケルトンやアドヴァンスド・ゾンビを召喚できる。 近接接触攻撃を行い、成功すると1d6＋レベル2ごとに1ポイントの負のエネルギーによるダメージを与える。アンデッド・クリーチャーに使用した場合、 与えるだけのダメージを回復し、1分の間、エネルギー放出への抵抗＋2を与える。 1日に3＋【魅力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
		—	オラクルの使用する、負のエネルギーによる呪文や効果(インフリクト・ライ・ウーンズや負のエネルギー放出)によりダメージを受けたクリーチャーは流血し、 毎ラウンド1ポイントのダメージを受ける。 5レベル、および以後5レベル毎に、このダメージは1ポイントずつ増加する。 DC15の〈治療〉判定の成功か、ダメージを回復する効果により出血は止まる。
	出血する傷(超常) Bleeding Wounds	—	標準アクションとして、オラクルは非実体状態かつ不可視状態になることができる。 この状態になると、いかなる方向にも移動でき、あらゆる物体(力場を除く)を 透過できるようになる。 この能力はレベルに等しいラウンド数だけ持続するが、標準アクションで 早期に終了させることもできる。11レベルで1日1回、15レベルで1日2回使用できる。 この啓示は11レベル以上でなければ選択できない。
	精体歩き(超常) Spirit Walk	—	この啓示は11レベル以上でなければ選択できない。 正のエネルギー放出、負のエネルギー放出の効果をj受ける際、オラクルをアンデッド・ クリーチャーと見なす。《アンデッド退散》や《アンデッド威伏》の効果は受けない。 エネルギー放出への抵抗＋2を得る。 このボーナスは、11レベルと15レベルにそれぞれ＋2ずつ増加する。
	生命に対する抵抗 (超常) Resist Life	7	遠隔接触攻撃として、対象に負のレベル1を与える光線を放つことができる。 距離は30フィート。負のレベルはオラクルの【魅力】修正値ごとに1分間持続する。 この能力により目標が負のレベルを獲得したなら、オラクルのhpはレベルに 等しいポイントだけ回復する。1日に1回使用できる。 11レベルおよび以降4レベル毎に一日毎の使用回数が1回ずつ増加する。 この啓示は7レベル以上でなければ選択できない。
	魂の吸い上げ(超常) Soul Siphon	—	《アンデッド威伏》をボーナス特技として得る。 負のエネルギー放出を一日に3＋【魅力】修正値に等しい回数だけ使用できるが、 《アンデッド威伏》のため1にしか使用できない。 この能力を強化するための特技(《エネルギー放出強化》など)を獲得することも できるが、この能力を他の種類に適用するための特技(《来訪者へのエネルギー 放出》など)は獲得できない。 抵抗のDCは(10＋レベルの半分＋【魅力】修正値)に等しい。
	不死者の苦役(超常) Undead Servitude	—	呪文と同様のスピーク・ウィズ・デッドを1日にレベルに等しいラウンドだけ使用できる。 持続時間は連続している必要はない。 5レベルおよび以後5レベル毎に、死亡したクリーチャーがこの能力に抵抗するための セーブにー2の状況ペナルティを与える。
	墓地の声(超常) Voice of the Grave	—	骨の鎧を召喚し、ACに＋4の鎧ボーナスを得る。 7レベル、および以後4レベル毎に、このボーナスは＋2ずつ増加する。 この鎧は1日にレベルごとに1分間使用できる。 使用時間は連続している必要はないが、1分単位で消費する必要がある。
	骨の鎧(超常) Armor of Bones	—	この鎧はDR 5／殴打を得る。
	臨死(超常) Near Death	13	病氣・精神作用・効果、毒に対するセーブに＋2の洞察ボーナスを得る。
	最終啓示 Final Revelation	7	このボーナスは[即死]効果、[睡眠]効果、[朦朧状態]に対するセーブにも適用される。
		11	このボーナスは＋4に向上する。
		20	1ラウンドに1回、フリードもしくはスタビライズをフリー・アクションとして使用できる。 hpが0を下回った場合、自動的に容態安定化する。 アニメイト・デッドを回数無制限で、物質要素なしに使用できる(HD上限は 通常通り存在する)。 1日に1回、パワー・ワード・キルを発動できるが、hpが150以下の クリーチャーにしか影響を及ぼさない。

神秘	項目	修得 レベル	詳細
炎の 神秘 Flame	神格	—	アスモデウス、サーレンレイ
	クラス技能	—	〈威圧〉、〈軽業〉、〈芸能〉、〈登攀〉
	ボーナス呪文	2	バーニング・バランス
		4	レジスト・エナジー
		6	ファイアーボール
		8	ウォール・オブ・ファイアー
		10	サモン・モンスターV(ファイアー・エレメンタルのみ)
		12	ファイアー・シース
		14	ファイアー・ストーム
		16	インセンディエリ・クラウド
		18	フェアリー・ボディ★(ファイアーのみ)
	啓示 溶けた皮膚(変則) Molten Skin	—	【火】への抵抗5を得る。
		5	抵抗は10に向上する。
	熱のオーラ(超常) Heat Aura	11	抵抗は20に向上する。
		17	【火】への完全耐性を得る。
	燃焼魔法(超常) Burning Magic	—	即行アクションとして、身体から赤熱の波を放つことができる。 このオーラは、10フィート以内のすべてのクリーチャーにレベル2ごとに 1d4ポイントの【火】ダメージを与える(最低1d4、反応・半減)。 DCは(10＋レベルの半分＋オラクルの【魅力】修正値)である。 加えて、オラクルはオラクルの次のターンまで、20%の視認困難を得る。 この能力は1日に1回使用でき、5レベルおよび以降5レベル毎に1回ずつ増加する。
		—	オラクルの使用する、【火】ダメージを与える呪文へのセーヴィング・スローに失敗した クリーチャーには火が着く。以後、着火したクリーチャーは、そのターンの開始時に 呪文レベル毎に1ポイントの【火】ダメージを受ける。 火は1d4ラウンドの間着いたままだが、移動アクションを行ない消化を試み、呪文の セーブDCに等しいDCの反応セーブに成功すれば火は消える。 水を浴びればこのセーブに＋2の状況ボーナスを得る。完全に水につかれば、 自動的に火は消える。セーブを伴わない呪文により着火することはない。
	残りの舞踏(変則) Cinder Dance	—	基本移動速度が10フィート増加する。
	火の嵐(変則) Firestorm	5	《素早い移動》をボーナス特技として獲得する。前提は無視できる。
		10	《軽業移動》をボーナス特技として獲得する。前提は無視できる。
	火の翼(超常) Wings of Fire	—	標準アクションにより、半径10フィート球状の火をレベルに等しい数だけ作り出す。 それぞれの球はオラクルの望むように配置できるが、球は他の球に接している 必要があり、そのうち一つはオラクルに接している必要がある。 球に触れたクリーチャーはレベルごとに1d6ポイントの【火】ダメージを 受ける。反応セーブに成功すればダメージを半減できる。 この火は【魅力】修正値に等しいラウンドだけ存在する。 この能力は1日に1回使用できる。11レベル以上でなければこの啓示を選択できない。
		—	即行アクションとして、移動速度60フィート、機動性標準として移動できる翼を 生やすことができる。翼は1日に、レベルごとに1分間まで使用できる。 持続時間は連続している必要はないが、1分単位で消費すること。 7レベル以上でなければこの啓示を選択できない。
	火のブレス(超常) Fire Breath	—	標準アクションにより、15フィート円錐形の火を口から吐くことができる。 この火はレベルごとに1d4ポイントの【火】ダメージを与える(最大10d4)。 反応セーブに成功すればダメージを半減できる。セーブDCは(10＋オラクル・ レベルの半分＋オラクルの【魅力】修正値)に等しい。 この能力は1日に1回使用できる。5レベルおよび以後5レベル毎に、1回ずつ 1日毎の使用回数が増加する。
	炎形態(超常) Form of Flame	—	標準アクションとして、エレメンタル・ボディIのように小型のファイアー・エレメンタルに 姿を変えられる。1日に1回使用でき、持続時間はレベルごとに1時間である。 7レベル以上でなければこの啓示を選択できない。
	炎の凝視(超常) Gaze of Flames	9	エレメンタル・ボディIIのように中型のファイアー・エレメンタルに姿を変えられる。
		11	エレメンタル・ボディIIIのように大型のファイアー・エレメンタルに姿を変えられる。
	炎の接触(超常) Touch of Flame	13	エレメンタル・ボディIVのように超大型のファイアー・エレメンタルに姿を変えられる。
		7	火、霧、煙を通してものを見る場合、明かりが十分にあればペナルティを受けない。 レベルごとに10フィート以内のものを、グレアヴィディアンズを使用したかのように 火を通して覗き見ることができる。1日にレベルに等しいラウンド数だけ 使用できるが、持続時間は連続している必要はない。
	最終啓示 Final Revelation	—	標準アクションとして、近接接触攻撃により、1d6＋レベル2ごとに＋1ポイントの 【火】ダメージを与えることができる。 この能力は1日に3＋オラクルの【魅力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
		11	オラクルの使用する武器はすべてフレイミングの特性を持った武器として扱う。
		20	【火】の副種別を持つ呪文を発動する際、以下の呪文修正特技のうち一つを、レベルも 発動時間も増加させることなく使用できる。これらを修得している必要はない。 《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》。

キャヴァリアー Cavalier
 HD: d10
 1レベル時所持金: 5d6 × 10gp (175gp)

属性: なんでも

クラス技能: <威圧)【魅】、<騎乗)【敏】、<交渉)【魅】、<職能)【判】、<真意看破)【判】、<水泳)【筋】、<制作)【知】、<登攀)【筋】、<動物使い)【魅】、<はったり)【魅】。

レベル毎の技能ランク: 4 + 【知力】修正値

習熟: すべての単純武器と軍用武器、すべての鎧と盾(タワー・シールドを除く)

レベル	攻撃ボーナス	頑健	反応	意志	特殊能力
1	+1	+2	+0	+0	挑戦1/日、乗騎、騎士団、戦術家
2	+2	+3	+0	+0	騎士団能力
3	+3	+3	+1	+1	キャヴァリアーの突撃
4	+4	+4	+1	+1	挑戦2/日、熟練の調教者
5	+5	+4	+1	+1	旗印
6	+6/+1	+5	+2	+2	ボーナス特技
7	+7/+2	+5	+2	+2	挑戦3/日
8	+8/+3	+6	+2	+2	騎士団能力
9	+9/+4	+6	+3	+3	上級戦術家
10	+10/+5	+7	+3	+3	挑戦4/日
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	力強い突撃
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	ボーナス特技、高度な挑戦
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	挑戦5/日
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	上級旗印
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	騎士団能力
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	挑戦6/日
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	達人戦術家
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	ボーナス特技
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	挑戦7/日
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	突撃の真髄

特殊能力	Lv	説明
◆挑戦(変則) <i>Challenge</i>	1～	・1日に1回、敵1体に挑戦することができる。即行アクションとして、視界内の敵一体を選択する。その敵へキャヴァリアーが近接攻撃によりダメージを与える際、レベルに等しい追加ダメージを与える。1日毎の使用回数は3レベル毎に1回増加する(最大19レベルの7回)。 ・挑戦は集中が必要である。目標以外からのACに－2のペナルティを受ける。
◆乗騎(変則) <i>Mount</i>	1	・キャヴァリアーは忠実で信頼できる乗騎を得る。これはドルイドの動物の相棒と同様に扱う。キャヴァリアー・レベルを有効ドルイド・レベルとして取得する。乗騎は騎乗に適したものでなければならない。中型ならキャメルかホース、小型ならポニーかウルフ(4レベル以上ならボアとドッグも)から選択できる。GMは適切な別の動物を乗騎として適切であると認めてもよい。 ・キャヴァリアーは乗騎に乗る際、鎧の判定ペナルティを被らない。乗騎は常に戦闘訓練がなされており、《鎧習熟: 軽装》をボーナス特技として得る。乗騎が死亡したら、キャヴァリアーは1週間の後に新しい乗騎を探すことができる。 ．新しい乗騎はリンク、身かわし、忠誠、身かわし強化の能力を、次のキャヴァリアー・レベルを得るまで失う。
◆騎士団 <i>Order</i>	1	・所属する騎士団を一つ選択すること。キャヴァリアーは所属する騎士団に応じて、ボーナス、クラス技能、特別な能力を得る。騎士団には守るべき布告があり、それを破ったなら24時間の間騎士団による挑戦の能力を失う。騎士団の変更を決意したなら直ちに騎士団による能力を失う。1レベル分完全に上昇するまで新しい騎士団の布告に従わなければ、新しい騎士団の能力を獲得することはできない。
◆戦術家(変則) <i>Tactician</i>	1	・1つのチームワーク特技をボーナス特技として得る。前提条件は満たしていなければならない。 ・標準アクションとして、30フィート以内の自分の声を聞き姿を見ることのできる仲間にこのチームワーク特技を与える。3+2レベル毎に1ラウンド持続する。この能力は1日に1回使用でき、5レベル及び以降5レベル毎に1回ずつ使用回数が増加する。
◆キャヴァリアーの突撃(変則) <i>Cavalier's Charge</i>	3	・騎乗状態で突撃する際、攻撃ロールに(通常の+2の代わりに)+4のボーナスを得る。 ・騎乗状態で突撃する場合、ACに一切のペナルティを受けない。
◆達人の調教者(変則) <i>Expert Trainer</i>	4	・乗騎に乗っている際に乗騎に対して行う<動物使い>判定にレベルの半分のボーナスを得る。 ・乗騎に芸を仕込んだり、特定用途のために訓練する際の時間を短くする(1週間ごとに1日)際のDC増加が+5ですむ。 ・1体追加で訓練する際のDCが+2ですむ。
◆旗印(変則) <i>Banner</i>	5～	・キャヴァリアーの旗印を見ることができ、キャヴァリアーから60フィート以内にいる仲間はすべて、[恐怖]に対するセーヴィング・スローに+2の士気ボーナスを、突撃の一部として行われる攻撃ロールに+1の士気ボーナスを得る。10レベルおよび以降5レベルごとに、ボーナスは+1ずつ改善される。 ・旗印は少なくとも小型サイズでなければならない、キャヴァリアー過疎の乗騎に運ばれているか、彼らに見えるようになっていなければならない。
◆ボーナス特技	6～	・6レベルおよび以降6レベルごとに、キャヴァリアーは戦闘特技の中からボーナス特技を獲得する。前提条件は満たしていなければならない。
◆力強い突撃(変則) <i>Mighty Charge</i>	11	・キャヴァリアーが騎乗状態で突撃する際、武器の間合いは2倍になる。この効果は他の間合いを伸ばす効果と累積しない。 ・突撃が成功したなら、フリー・アクションとして突き飛ばし、武器落とし、武器破壊、足払いのいずれかの戦技を使用できる。この戦技は機会攻撃を誘発しない。
◆高度な挑戦(変則) <i>Demanding Challenge</i>	12	・挑戦を行われた対象はキャヴァリアーの機会攻撃範囲内にいる間、キャヴァリアー以外からの攻撃に対するACに－2のペナルティを受ける。
◆上級旗印(変則) <i>Greater Banner</i>	14	・60フィート以内の全ての仲間は(魅惑)[強制]効果に対するセーヴィング・スローに+2の士気ボーナスを得る。 ・この旗印が見える限り、キャヴァリアーが標準アクションを使用して旗をはためかすことで、60フィート以内の全ての仲間は自身を目標とした1つの呪文か効果に対して再びセーヴを行える。このセーヴのDCは元のDCに等しい。セーヴの行なえない呪文や効果に対しては無効。1日にこの能力によるボーナスを得ることができるのは1回だけである。
◆達人戦術家(変則) <i>Master Tactican</i>	17	・追加のチームワーク特技1つをボーナス特技を得る。 ・この特技を戦術家の能力によってすべての仲間に与えることができる。
◆突撃の真髄(変則) <i>Supreme Charge</i>	20	・戦術家の能力を使用して全ての仲間に2つのチームワーク特技を与える。この特技はボーナス特技として得たもの以外でも構わない。 ・キャヴァリアーが騎乗状態で突撃する際、通常の2倍のダメージを与える(ランスなら3倍)。 ．加えて、騎乗状態の突撃によりクリティカル・ヒットが発生したなら、対象は1d4ラウンドの間朦朧状態となる。 ．意志セーヴ(DC10+キャヴァリアーの基本攻撃ポィナス)に成功したなら、1d4ラウンドの間よろめき状態となる。

騎士団名	項目	レベル	効果
◆騎士団 コッカトリス 騎士団 <i>Order of the Cockatrice</i>	規約	—	キャヴァリアーはその興味と目的をそれ以外よりも優先しなければならない。 支払いを得られるなら獲得し、報酬を稼げるなら稼ぎ、戦利品は共有せねばならない。 自身のステータス、名声、力を増すための機会には手を出さねばならない。
	挑戦の追加効果	—	(乗騎以外に)キャヴァリアー自身のみが対象の機会攻撃可能域にいる場合、 対象への近接攻撃によるダメージ・ロールに+1の士気ボーナスを得る。 ボーナスはキャヴァリアー・レベル4ごとに+1ずつ増加する。
	技能	—	〈鑑定〉【知】、〈芸能〉【魅】をクラス技能に追加する。
		—	〈威圧〉による士気をくじく際のDCに、(通常の)【判断力】修正値と【魅力】修正値を加える。
	自慢屋(変則) <i>Braggart</i>	2	標準アクションを使用して、自身の功績と腕前を自慢する。《威圧演武》を ボーナス特技として得る。この能力を使用する際に武器を手を持つ必要はない。 士気をくじいた相手に対する近接攻撃に+2の士気ボーナスを得る。
	栄光の曇奪 (変則) <i>Steal Glory</i>	8	キャヴァリアーは他のクリーチャーの成功した攻撃による栄光を奪うことができる。 キャヴァリアー自身以外のクリーチャーがキャヴァリアーの機会攻撃範囲内の クリーチャーに対してクリティカル・ヒットを成功したなら、同じ対象に機会攻撃を 行なうことができる。
シールド 騎士団 <i>Order of the Shield</i>	凱旋の瞬間 (変則) <i>Moment of Triumph</i>	15	フリー・アクションとして凱旋の瞬間を宣言することができる。 1ラウンドの間、キャヴァリアーは全ての能力値判定、攻撃ロール、ダメージ・ロール、 セーヴィング・スロー、技能判定に、【魅力】修正値に等しい技量ボーナスを得る。 このボーナスはACにも適用される。加えて、クリティカル可能域となった攻撃は 自動的にクリティカルとなる。1日に1回使用できる。
	規約	—	一般市民の反映と命を守り、彼らを傷つけ利用しようとする者からの強奪への盾と ならなければならない。正当なら寄付しなければならず、必要な時に手助けを しなければならない。自身を守れないものに害や苦難をもたらす行動をしてはならない。
	挑戦の追加効果	—	挑戦の対象がキャヴァリアー以外に攻撃を行なったなら、キャヴァリアーは対象への 攻撃ロールに+1の士気ボーナスを得る。このボーナスは1分間続く。 ボーナスはキャヴァリアー・レベル4ごとに+1ずつ増加する。
	技能	—	〈治療〉【判】、〈知識:地域〉【知】をクラス技能に追加する。
		—	自分以外のクリーチャーに〈治療〉技能を使用したなら、キャヴァリアー・レベルの半分 (最低+1)のボーナスを技能判定に得る。
	決意(変則) <i>Resolute</i>	2	重装鎧を装備しているなら、近接攻撃や遠隔攻撃を受けた時に、致傷ダメージのうち 1ポイントを非致傷ダメージ1ポイントに変換できる。 この能力はダメージを受けるたびに1回使用できる。 能力値ダメージ、能力値吸収、エネルギー・ダメージを非致傷ダメージに 変更することはできない。 6レベルと以降4レベルごとに、変換できるポイント数は1ずつ増加する。
潮止め(変則) <i>Stem the Tide</i>	弱者の保護(変則) <i>Protect the Meek</i>	8	《足止め》をボーナス特技として習得する。前提条件は無視できる。 移動するクリーチャーを止めるための戦技判定の代わりに、通常の攻撃を選択できる。 攻撃が命中しダメージを与えたなら、キャヴァリアーが戦技判定に成功したかのよう に目標は移動を終了する。
		15	割り込みアクションとして、移動速度(騎乗時は乗騎の移動速度)まで移動し、1回の 近接攻撃を行なうことができる。この移動は通常通り機会攻撃を誘発する。 キャヴァリアーはこの移動を敵に隣接したマスで終了しなければならない。 次のターン、キャヴァリアーはよろめき状態となり、1ラウンドの間この能力を使用できない。

騎士団名	項目	レベル	効果
スター 騎士団 <i>Order of the Star</i>	規約	—	キャヴァリアーは、聖職者から一般人まで、信仰と教義に従うあらゆる人を守るよう努めなければならない。信仰の制限を固く守り、大義を推進し、神の代理人に仕えなければならない。
	挑戦の追加効果	—	挑戦の対象の機会攻撃範囲に収められている限り、全てのセーヴに+1の士気ボーナスを得る。ボーナスはキャヴァリアー・レベル4ごとに+1ずつ増加する。
	技能	—	〈治療〉【判】、〈知識:宗教〉【知】をクラス技能に追加する。
		—	修得していなくても、〈知識:宗教〉判定を行える。 修得していたなら、この判定が選択した宗教に関わる場合のみ、〈知識:宗教〉技能判定にキャヴァリアー・レベルの半分(最低+1)に等しい技量ボーナスを得る。
	使命感(変則) <i>Calling</i>	2	標準アクションを使用して短い祈禱を行う。以降1分間に1度だけ、能力値判定、攻撃ロール、セーヴ、技能判定に【魅力】修正値に等しい技量ボーナスを得ることができる。この能力はダイス・ロールの前に宣言すること。 この能力は1日に、判定やロールの種類ごとに4回使用できる。
	信仰のために (変則) <i>For the Faith</i>	2	エネルギーの放出や癒しの手の効果を考える際、キャヴァリアー・レベルの半分为パラディン・レベルやクレリック・レベルに加算して考えてよい。
ソード 騎士団 <i>Order of the Sword</i>	8	フリー・アクションとして信仰する神格の名を口にするこで、攻撃ロールにキャヴァリアーの【魅力】修正値に等しい士気ボーナスを得る。 この効果は1ラウンドの間続く。 加えて、30フィート以内の味方も、半分のボーナス(最低+1)を得る。 キャヴァリアーは8レベルの時点で、1日に1回この能力を使用できる。 12レベル、および以降4レベル毎に1日に使用できる回数が1回ずつ増加する。	
	15	キャヴァリアーやキャヴァリアーに隣接する同じ神格を信仰する仲間への近接攻撃が命中した際、攻撃した敵はキャヴァリアーからの機会攻撃を誘発する。 キャヴァリアーは、この機会攻撃において+2の士気ボーナスを得る。 この機会攻撃がクリティカル・ヒットになったなら、この機会攻撃において、対象が挑戦の対象であったかのように扱う。 キャヴァリアーは、この能力を1ラウンドに1回使用できる。	
	規約	—	危険に直面した時に勇気を示さなければならない。 また、自身を不当に扱ったものに慈悲を見せ、貧しく弱き人へ施さねばならない。 常にいかなるものごとにも公平で尊敬すべき人物でなければならない。 何よりも名誉を守らねばならず、名誉こそが仕えるべきものである。
挑戦の追加効果	—	乗騎に乗っているならば、挑戦の目標に対する攻撃ロールに+1の士気ボーナスを得る。ボーナスはキャヴァリアー・レベル4ごとに+1ずつ増加する。	
	技能	—	〈知識:貴族〉【知】、〈知識:宗教〉【知】をクラス技能に追加する。
		—	〈はったり〉に対する〈真意看破〉判定を行なう際、キャヴァリアー・レベルの半分(最低+1)の技量ボーナスを技能判定に得る。
	我が名誉により (変則) <i>By My Honor</i>	2	属性を1つ選択する。 その属性を維持している限り、選択したセーヴ1つに+2の士気ボーナスを得る。
	騎乗体得(変則) <i>Mounted Mastery</i>	8	〈騎乗〉判定に対する、防具による判定ペナルティを無視する。 騎乗して突撃を行なう際、突撃に対して待機されていた攻撃に対するACに+4の回避ボーナスを得る。また、乗騎の【筋力】修正値をダメージ・ロールに追加する。
	8	以下の内から1つをボーナス特技として得る。前提は満たしていなければならない。 《騎乗戦闘》、《駆け抜け攻撃》、《技能熟練:騎乗》、《猛突撃》、《騎乗蹂躪》、《突き落とし》。	
騎士の挑戦 (変則) <i>Knight's Challenge</i>	15	1日に1回、騎士の挑戦を行なうことができる。 これは通常の挑戦と同じように機能するが、対象に行う全ての攻撃ロールとダメージ・ロールにキャヴァリアーの【魅力】ボーナスを加える。目標に対するクリティカル・ヒットを確定するためのロールに+4の状況ボーナスを得る。	

騎士団名	項目	レベル	効果
ドラゴン 騎士団 <i>Order of the Dragon</i>	規約	—	キャヴァリアーは仲間に誠実であり、グループの目標のために働かねばならない。仲間を害から守り、不信を呼んだとき彼らの名誉を守らなければならない。
	挑戦の追加効果	—	キャヴァリアーが挑戦の対象の機会攻撃範囲内にいる限り、仲間が挑戦の対象に行う攻撃に+1の状況ボーナスを与える。ボーナスはキャヴァリアー・レベル4ごとに+1ずつ増加する。
	技能	—	〈生存〉【判】、〈知覚〉【判】をクラス技能に追加する。
		—	仲間のために食料や水を獲得するためと、悪天候から仲間を守るための〈生存〉判定に、キャヴァリアー・レベルの半分(最低+1)に等しいボーナスを得る。
	味方の援護(変則) <i>Aid Allies</i>	2	援護アクションで仲間を支援する際、AC、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定のいずれかに(通常の+2の代わりに)+3のボーナスを与える。
	戦略(変則) <i>Tactics</i>	8	8レベルおよび以降6レベルごとにボーナスは+1ずつ向上する。標準アクションを消費し、30フィート以内にいてキャヴァリアーを見ることができる味方全員(使用者を含む)にボーナスを与える。対象は以下のいずれかのボーナスを得る。 ①1ラウンドの間、ACに+2の回避ボーナスを得る。 ②1ラウンドの間、すべての攻撃ロールに+2の士気ボーナスを得る。 ③即座に移動にのみ使用できる移動アクションを行う。対象はそれぞれ異なるボーナスを選択してよい。このボーナスを得ることができるのは戦闘ごとに1度だけである。
	一斉攻撃(変則) <i>Act as One</i>	15	標準アクションを消費して、「自分の移動速度まで移動し、1回の近接攻撃を行う」ことができる。30フィート以内の仲間も、割り込みアクションとして「自分の移動速度まで移動し、1回の近接攻撃を行う」ことができる。この移動と攻撃は移動の条件を満たしたなら突撃として扱う。すべての攻撃ロールには+2のボーナスが付き(突撃によるボーナスに累積する)、効果を受けたものはACに+2の回避ボーナスを得る。キャヴァリアーは1戦闘に1回、この能力を使用することができる。

騎士団名	項目	レベル	効果
ライオン 騎士団 <i>Order of the Lion</i>	規約	—	君主の命と土地を、いかなる対価を払っても守らなければならない。君主の命令には疑問をさしはさむことなく従わなければならない。その力と威信を高めるよう努力しなければならない。
	挑戦の追加効果	—	キャヴァリアーの挑戦の対象による攻撃に対し、ACに+1の回避ボーナスを得る。ボーナスはキャヴァリアー・レベル4ごとに+1ずつ増加する。
	技能	—	〈知識：地域〉【知】、〈知識：貴族〉【知】をクラス技能に追加する。
		—	〈知識：貴族〉を未習得でも判定を行える。修得していたなら、この判定が君主に関わる場合のみ、〈知識：貴族〉判定にキャヴァリアー・レベルの半分(最低+1)に等しいボーナスを得る。
	獅子吼(変則) <i>Lion's Call</i>	2	標準アクションを使用して鼓舞の語りを行ない、60フィート以内の仲間全てが行うセーヴィング・スローにキャヴァリアーの【魅力】修正値に等しいボーナスを与えるとともに、攻撃ロールに+1の技量ボーナスを与える。この効果は、キャヴァリアーのレベルに等しいラウンドだけ続く。対象となった仲間が既に恐れ状態や恐慌状態であったなら、(セーブが可能な効果なら)その効果に抵抗するためのセーヴィング・スローを即座に行える。
	王のために(変則) <i>For the King</i>	8	即行アクションとして、30フィート以内の仲間全てが行う攻撃ロールとダメージ・ロールにキャヴァリアーの【魅力】修正値に等しい技量ボーナスを与える。このボーナスは、1ラウンドの間続く。この効果は、1戦闘に1回だけ使用できる。
	君主の盾(変則) <i>Shield of the Liege</i>	15	キャヴァリアーに隣接する仲間は、ACに+2の盾ボーナスを得る。割り込みアクションとして、キャヴァリアーは隣接するクリーチャーへの攻撃をキャヴァリアー自身を対象に変更することができる。ただし、キャヴァリアーがその攻撃の間合いにいないなければならない。この能力は攻撃ロールが行なわれる前に宣言する必要がある。この攻撃はキャヴァリアーのACや防御値を基準に行なうこと。この能力を使用すると、キャヴァリアーは遮蔽や視認困難によるボーナスを失う。

属性: なんでも

クラス技能: <鑑定>【知】、<騎乗>【敏】、<言語学>【知】、<呪文学>【知】、<職能>【判】、<製作>【知】、<知識: すべて>【知】、<動物使い>【判】、<飛行>【敏】、<魔法装置使用>【魅】。

レベル毎の技能ランク: 2 + 【知力】修正値

習熟: 単純武器、軽装鎧

レベル	攻撃ボーナス	頑健	反応	意志	特殊能力
1	+0	+0	+0	+2	初級秘術呪文、幻獣、命のつながり、 <i>サモン・モンスターI</i>
2	+1	+0	+0	+3	感覚結合
3	+2	+1	+1	+3	<i>サモン・モンスターII</i>
4	+3	+1	+1	+4	味方の盾
5	+3	+1	+1	+4	<i>サモン・モンスターIII</i>
6	+4	+2	+2	+5	創造者の呼び声
7	+5	+2	+2	+5	<i>サモン・モンスターIV</i>
8	+6/+1	+2	+2	+6	入れ替わり
9	+6/+1	+3	+3	+6	<i>サモン・モンスターV</i>
10	+7/+2	+3	+3	+7	顕現
11	+8/+3	+3	+3	+7	<i>サモン・モンスターVI</i>
12	+9/+4	+4	+4	+8	上級味方の盾
13	+9/+4	+4	+4	+8	<i>サモン・モンスターVII</i>
14	+10/+5	+4	+4	+9	生命結合
15	+11/+6/+1	+5	+5	+9	<i>サモン・モンスターVIII</i>
16	+12/+7/+2	+5	+5	+10	融合形態
17	+12/+7/+2	+5	+5	+10	<i>サモン・モンスターIX</i>
18	+13/+8/+3	+6	+6	+11	上級顕現
19	+14/+9/+4	+6	+6	+11	ゲート
20	+15/+10/+5	+6	+6	+12	幻獣の双子

一日当たりの呪文数 / 習得呪文数

呪文レベル	0	1	2	3	4	5	6
レベル	0	1	2	3	4	5	6
1	- / 4	1 / 2	---	---	---	---	---
2	- / 5	2 / 3	---	---	---	---	---
3	- / 6	3 / 4	---	---	---	---	---
4	- / 6	3 / 4	1 / 2	---	---	---	---
5	- / 6	4 / 4	2 / 3	---	---	---	---
6	- / 6	4 / 4	3 / 4	---	---	---	---
7	- / 6	4 / 5	3 / 4	1 / 2	---	---	---
8	- / 6	4 / 5	4 / 4	2 / 3	---	---	---
9	- / 6	5 / 5	4 / 4	3 / 4	---	---	---
10	- / 6	5 / 5	4 / 5	3 / 4	1 / 2	---	---
11	- / 6	5 / 6	4 / 5	4 / 4	2 / 3	---	---
12	- / 6	5 / 6	5 / 5	4 / 4	3 / 4	---	---
13	- / 6	5 / 6	5 / 5	4 / 4	3 / 4	1 / 2	---
14	- / 6	5 / 6	5 / 6	4 / 4	4 / 4	2 / 3	---
15	- / 6	5 / 6	5 / 6	5 / 5	4 / 4	3 / 4	---
16	- / 6	5 / 6	5 / 6	5 / 5	4 / 5	3 / 4	1 / 2
17	- / 6	5 / 6	5 / 6	5 / 6	4 / 5	4 / 4	2 / 3
18	- / 6	5 / 6	5 / 6	5 / 6	5 / 5	4 / 4	3 / 4
19	- / 6	5 / 6	5 / 6	5 / 6	5 / 5	5 / 5	4 / 4
20	- / 6	5 / 6	5 / 6	5 / 6	5 / 6	5 / 5	5 / 5

特殊能力	Lv	説明
◆秘術呪文	1	・サモナーの呪文リストから呪文を習得。【魅力】が 10 + 呪文レベル以上必要。 セーヴィング・スローの難易度は 10 + 呪文レベル + 【魅力】修正値。呪文を準備する必要はない。 ・一日の呪文数は、【魅力】により増加する。習得呪文数は能力値の影響を受けない。 ・サモナー・レベル5および以後3レベル毎にサモナーは1つの呪文を同じレベルの新しい呪文と入れ替えられる。 ・軽装鎧による秘術呪文失敗確率を無視する。他の鎧や盾の失敗確率は通常通り受ける。 この能力は、他のクラスにより得た秘術呪文には適用されない。
◆初級秘術呪文 <i>Cantrip</i>	1	・0レベル呪文を、習得呪文リスト欄にある数だけ習得し、回数無制限で使用できる。 ・呪文修正特技によりレベルが上昇した呪文は通常のスロットを消費する。
◆幻獣 <i>Eidolon</i>	1	・幻獣と呼ばれる来訪者を召喚する能力を得る。いつも同じ幻獣のアスペクトを呼び出す。属性と言語ではサモナーと同じ。 ・幻獣はヒット・ポイントが【耐久力】の負の値になるまでその次元界に帰らないことを除いては、招来クリーチャーとして扱う。 ・幻獣はプロテクション・フロム・イーヴルなど、召喚されたクリーチャーの接触を 妨げる効果を無視する。 ・サモナーは儀式を行なうことで幻獣を呼び出すことができる。この儀式には1時間かかる。 召喚された幻獣はヒット・ポイントが減少していない状態で召喚され、標準アクションにより送還するまで存在する。 送還時にヒット・ポイントは変化しない。死亡した場合、送還時のヒット・ポイントは最大値の1/2である。 ディスミサル・マジックのような呪文では送還されないが、ディスミサルやバニッシュメントによっては送還される。 ・幻獣はサモナーの望む姿を取るがいささか奇怪なもので、ある特定のクリーチャーに模した姿を取らせることはできない。 ・幻獣のヒット・ダイス、セーヴィング・スロー、技能、特技、能力はサモナーのクラス・レベルに依存し、レベル上昇に伴い上昇する。 幻獣は進化ポイントを持ち、これを使用することで能力やパワーを獲得する。進化ポイントはサモナーのクラス・レベルに依存する。 サモナー・レベルの獲得ごとに進化ポイントの使用方法を決定し、それはサモナー・レベルの上昇まで変更されない。 ・幻獣はサモナーの額に浮かぶルーンと同じルーンをその身に刻んでいる。このルーンは平凡なものとして隠すことができるが、 <i>オルター・セルフ</i> や <i>ポリモーフ</i> のような呪文で消すことはできない(インヴィジビリティのような呪文なら可能)。 ・幻獣が送還されるようなダメージを受けた時、サモナーはフリー・アクションとして、自らのヒット・ポイントを失うことができる。 失ったヒット・ポイントに等しい値だけ、幻獣が被ったダメージを軽減させ、幻獣が次元界に戻るのを妨げることができる。 ・幻獣とサモナーが100～1000フィート離れていると、幻獣の現在のヒット・ポイントおよび最大ヒット・ポイントは半分になる。 1000～10000フィート以内である場合、幻獣の現在のヒット・ポイントおよび最大ヒット・ポイントは75%減少する。 10000フィートより離れてしまった場合、ただちに自らの次元界に帰ってしまう。 この方法により減少したヒット・ポイントは距離が近づいても回復しないが、最大ヒット・ポイントは元に戻る。
◆生命共有 (超常) <i>Life Link</i>	1～	・サモナーは <i>サモン・モンスターI</i> を一日に3 + サモナーの【魅力】修正値に等しい回数だけ、擬似呪文能力として使用できる。 この能力は標準アクションとして使用し、クリーチャーは1レベル毎に1分だけ存在する。幻獣を召喚していないときのみ使用可能。 ・3レベル、および以降2レベル毎に、この能力は1レベルずつ上昇し、より強力なクリーチャーを召喚できるようになる。
◆感覚結合 (超常) <i>Bond Senses</i>	19	・ゲートもしくは <i>サモン・モンスターIX</i> のいずれかを選択して使用することができる(ゲートなら物質要素が必要)。 2・標準アクションとして、幻獣の聴覚、視覚、嗅覚、味覚、触覚を共有できる。1日にサモナー・レベルに等しいラウンドだけ使用できる。 幻獣との距離に制限はないが、同じ次元界にいないなければならない。能力の終了はフリー・アクションである。
◆味方の盾 (変則) <i>Shield Ally</i>	4	・サモナーが幻獣の幻獣の間合いにいる限り、サモナーはACに+2の盾ボーナスとセーヴィング・スローに+2の状況ボーナスを得る。 このボーナスは幻獣が組みつき状態、無防備状態、麻痺状態、朦朧状態、意識不明状態である場合には失われる。
◆創造者の 呼び声 (超常) <i>Maker's Call</i>	6	・標準アクションとして、サモナーは幻獣をそばに召喚することができる。術者レベルがサモナー・レベルの <i>ディメンジョン・ドア</i> として扱う。 幻獣はサモナーの隣接マス(隣接マスが占められているなら、近いところ)に現れる。幻獣が距離以外にいる場合失敗する。 ・6レベルの時点で1日に1回使用できるが、6レベルを超える4レベル毎に1日の使用回数が1回ずつ増加する。
◆入れ替わり (超常) <i>Transposition</i>	8	・「創造者の呼び声」の能力で、幻獣と場所を入れ替える。幻獣がサモナーより大きいなら、占めていたマスの好きな場所に現れてよい。 ・幻獣はサモナーが占めていた場所に可能ならば現れなければならない。それができない場合、可能な限り近いところに現れる。
◆顕現 (超常) <i>Aspect</i>	10	・幻獣の進化ポイントを2ポイントまで自身の進化に使用できる。幻獣が所持する進化のみ選択でき、自身も前提条件を満たすこと。 この能力により、能力値増強進化は選択できない。幻獣の合計進化ポイントがこの分減少する。 ・幻獣の進化を変更するタイミングで、この能力により獲得した進化を変更することができる。
◆上級味方の盾 (超常) <i>Greater Shield Ally</i>	12	・幻獣の間合いにいる仲間1人はACに+2の盾ボーナスと、セーヴィング・スローに+2の状況ボーナスを獲得する。 もしこの仲間がサモナー自身であるなら、ボーナスは+4に増加する。 このボーナスは幻獣が組みつき状態、無防備状態、麻痺状態、朦朧状態、意識不明状態である場合には失われる。
◆生命結合 (超常) <i>Life Bond</i>	14	・サモナーが死亡するようなダメージを受けた場合、超過分は幻獣が受ける。 このダメージは1ポイント転送される。その結果、幻獣のヒット・ポイントが【耐久力】の負の値に等しくなると、サモナーは死亡する。 ・実際のダメージを与えない効果や死を与えるがダメージを与える効果はこの影響を無視する。

特殊能力	Lv	説明
◆融合形態(超常) <i>Merge Form</i>	16	<ul style="list-style-type: none"> ・全ラウンド・アクションとして、サモナーは幻獣に接触し、融合した形態となる。所持品は変身に取り込まれる。 ・この能力により融合している間、サモナーは損害の原因から守られ、呪文や効果の目標となることができない。 ・サモナーを目標とするような効果や呪文は、サモナーが現れるまで一時的に抑止されるが、持続時間は経過する。 ・サモナーは幻獣を操作することで、幻獣の内側でも呪文を使用することができる。物質要素はサモナーの所持品になければならない。 ・融合している間、幻獣のアクションを直接指定できる。また、幻獣の感覚を通して知覚でき、幻獣の声を通して会話することができる。 ・サモナー・レベルごとに1ラウンドの間、この能力を使用することができる。 ・この能力の終了は即行アクションである。その場合、サモナーは幻獣の隣接したマスに現れる。 ・幻獣が自身の次元界に帰らなければならないような事態になったなら、サモナーは即座に排出される。 ・加えて、4d6ポイントのダメージを受け、1ラウンドの間朦朧状態となる。
◆上級顕現(超常) <i>Greater Aspect</i>	18	<ul style="list-style-type: none"> ・サモナーは幻獣の進化ポイントを6ポイントまで、自身の進化に使用できるようになる。 ・幻獣の進化ポイント1ごとに、2ポイントの進化ポイントをサモナー自身に使用できる。これら以外は“顕現”と同様に扱う。
◆幻獣の双子(超常) <i>Twin Eidolon</i>	20	<ul style="list-style-type: none"> ・標準アクションとして、サモナーは幻獣と同じ外見、同じ進化、形態、能力を獲得する。 ・サモナーの【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】は幻獣の基本能力値と同じになる。 ・サモナーは、自分の所持品の中から(ポリモーフ)副種別の呪文を使用したかのようにその身体に取り込まれる所持品を選択する。 ・持続効果のアイテムはこの方法で取り込んでも機能を持続させる。 ・サモナーはこの能力によって獲得する幻獣の進化による能力に関連する、生来の攻撃と種族特徴を失う(ボーナス特技、技能、言語は除く)。 ・サモナーのクラス特徴は保持する。サモナーはこの形態を、1日にサモナー・レベル毎に1分だけ保つことができる。1分単位で消費する。 ・サモナーがこの能力を解除するのはフリー・アクションである。

◆幻獣											
クラス レベル	ヒット・ ダイス	基本 攻撃 ボーナス	セーブ		技能	特技	外皮 ボーナス 調整	【筋】 【敏】 調整	進化 プール	最大 攻撃 回数	特殊能力
			良好	貧弱							
1	1	+1	+2	+0	4	1	+0	+0	3	3	暗視、リンク、呪文共有
2	2	+2	+3	+1	8	1	+2	+1	4	3	身かわし
3	3	+3	+3	+1	12	2	+2	+1	5	3	
4	3	+3	+3	+1	12	2	+2	+1	7	4	
5	4	+4	+4	+1	16	2	+4	+2	8	4	能力値上昇
6	5	+5	+4	+1	20	3	+4	+2	9	4	忠誠
7	6	+6	+5	+2	20	3	+6	+3	10	4	
8	6	+6	+5	+2	24	3	+6	+3	11	5	
9	7	+7	+5	+2	24	4	+6	+3	13	5	複数回攻撃
10	8	+8	+6	+2	28	4	+8	+4	14	5	能力値上昇
11	9	+9	+6	+3	32	5	+8	+4	15	5	
12	9	+9	+6	+3	36	5	+10	+5	16	6	
13	10	+10	+7	+3	36	5	+10	+5	17	6	
14	11	+11	+7	+3	40	6	+10	+5	19	6	身かわし強化
15	12	+12	+8	+4	44	6	+12	+6	20	6	能力値上昇
16	12	+12	+8	+4	48	6	+12	+6	21	7	
17	13	+13	+8	+4	48	7	+14	+7	22	7	
18	14	+14	+9	+4	52	7	+14	+7	23	7	
19	15	+15	+9	+5	56	8	+14	+7	25	7	
20	15	+15	+9	+5	60	8	+16	+8	26	8	

幻獣を小型にした場合											
・【敏捷力】+2、【筋力】−4、【耐久力】−2。											
・ACと攻撃ロールに+1のサイズ・ボーナス、CMBとCMDに−1のペナルティ。											
・〈飛行〉判定に+2、〈隠密〉判定に+4のボーナス。											
・すべての攻撃は1段階小さいもの(1d6は1d4に、1d4は1d3に)となる。											
・幻獣の進化プールを変更する際に幻獣を中型にできる (その場合これらの小型としての修正をすべて失う)。											

◆幻獣の基本形態

基本 形態	サイズ	移動速度	AC	頑健	反応	意志	攻撃	能力値						自動獲得進化	
								【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】	レベル	獲得する進化
四足獣	中型	40フィート	+2外皮	良好	良好	貧弱	噛みつき(1d6)	14	14	13	7	10	11	11	噛みつき、四肢(脚部)×2
蛇体	中型	20フィート、 登攀20フィート	+2外皮	貧弱	良好	良好	噛みつき(1d6)、 尾の打撃(1d6)	12	16	13	7	10	11	11	噛みつき、登攀、尻尾、尾の打撃
人型	中型	30フィート	+2外皮	良好	貧弱	良好	かぎ爪(×2)(1d4)	16	12	13	7	10	11	11	爪、四肢(腕部)、四肢(脚部)

項目	説明
◆ヒット・ダイス	・幻獣の d10 ヒットダイス。それぞれに通常通り【耐久力】修正値が加わる。
◆基本攻撃ボーナス	・幻獣の基本攻撃ボーナス。 幻獣は高い攻撃ボーナスを得ても、肉体武器を使用した追加の攻撃回数を得ることはない。
◆セーブ	・幻獣のセーブの基本値。良好が貧弱かは、幻獣の基本形態によって決定される。
◆技能	・幻獣が習得する技能ランクの合計値。 幻獣の【知力】が10 以上なら、通常通り技能ランクにボーナスを得る(技能ランクは6+【知】修正値)。 一度決定した技能は変更できない。 各技能毎の技能ランクの上限は、幻獣のヒット・ダイスに等しい。 幻獣のクラス技能は以下に示すとおりである。 サモナーは1レベルの時点で、追加で4つの技能を幻獣のクラス技能として獲得させることができる。 〈隠密〉【敏】、〈真意看破〉【判】、〈製作〉【知】、〈知覚〉【判】、〈知識：次元界〉【知】、〈はったり〉【魅】。 飛行速度を持つ幻獣は、〈飛行〉【敏】もクラス技能として獲得できる。
◆特技	・幻獣が習得する特技の合計数。任意の特技を獲得できる。 一度決定した特技は変更できない。 サモナーの変更により前提条件を満たせなくなった特技は、再び前提条件を満たすまで失われる。
◆外皮ボーナス調整	・幻獣の外皮ボーナスが、この値だけ上昇する。
◆【筋】【敏】調整	・幻獣の【筋力】【敏捷力】にこの値を加える。
◆進化プール	・幻獣が使用できる進化ポイントevolution pointsの合計値。 <i>Evolution Pool</i> このポイントを使用して、幻獣に特殊能力を与えることができる。 サモナーのレベル・アップとトランスモグリファイ呪文により、この割り振りを変更できる。
◆最大攻撃回数	・いかなる進化によっても、この値を超える攻撃回数を1ラウンドに得ることはできない。

特殊能力	レベル	説明
◆暗視(変則) <i>Darkvision</i>	1	・幻獣は60フィートの暗視を得る。
◆リンク(変則) <i>Link</i>	1	・〈動物使い〉を持っていないでも、サモナーは自分の幻獣を一回のフリー・アクションで“扱い”、一回の移動アクションとして“せきたてる”ことができる。 ・幻獣に対する”野生動物との共感”と〈動物使い〉に +4 の状況ボーナスを得る。
◆呪文共有(変則) <i>Share Spells</i>	1	・サモナーは、目標が自身の呪文を幻獣に対して、距離が接触の呪文として発動できる。 本来なら「種別：来訪者」に作用しない呪文であっても発動することができる。
◆身かわし(変則) <i>Evation</i>	2	・「反応・半減」の効果を受けたとき、反応セーブに成功することでダメージを一切受けない。
◆能力値上昇	5～	・幻獣は、能力値一つを +1 する。
◆忠誠(変則) <i>Devotion</i>	6	・心術呪文や効果に対する意志セーブに +4 の士気ボーナスを得る。
◆複数回攻撃 <i>Multiattack</i>	9	・3回以上の肉体攻撃を持っており、まだ習得していなければ《複数回攻撃》をボーナス特技として得る。 ・3回以上の肉体攻撃を持っていない場合、代わりに -5 のペナルティを受けて、主要肉体武器で2回目の攻撃を行うことができるようになる。
◆身かわし強化(変則) <i>Improved Evation</i>	14	・「反応・半減」の効果を受けたとき、反応セーブに成功することでダメージを一切受けず、失敗しても半分しかダメージを受けない。

◆幻獣の進化

進化 ポイント	必要 Lv	進化内容	説明
1	1	鋭敏嗅覚(変則) <i>Scent</i>	鋭敏嗅覚の能力を獲得する。 嗅覚により30フィート(風上なら60フィート、風下なら15フィート)以内の敵を感知できる。 範囲内にクリーチャーが存在することを知ることができるが、居場所は特定できない。 特定には移動アクションが必要。その居場所が5フィート以内なら、特定できる。 鋭敏嗅覚により、クリーチャーを追跡することができる(Bestialyを参照)。
1	1	エラ呼吸(変則) <i>Gills</i>	えらを獲得し、水中でも呼吸可能になる。
1	1	尾(変則) <i>Tail</i>	尾を生やす。何かの上でバランスをとるための(軽業)判定に+2の種族ボーナスを得る。 この進化は複数回選択できる。
1	1	尾の打撃 (変則) <i>Tail Slap</i>	二次的攻撃として、尾による攻撃を獲得する。 尾による攻撃は1d6(大型なら1d8、超大型なら2d6)ポイントのダメージを与える。 この進化を選択するには、 <i>尻尾</i> の進化を獲得していなければならない。 この進化は複数回選択できるが、選択の回数だけ <i>尻尾</i> の進化を選択している必要がある。
1	1~	外皮強化(変則) <i>Improved Natural Armor</i>	外皮に+2のボーナスを得る。この進化はサモナー・レベル5ごとに一度選択できる。
1	1	噛みつき(変則) <i>Bite</i>	一次的攻撃として噛みつき攻撃を獲得する。 噛みつき攻撃は1d6(大型なら1d8、超大型なら2d6)ポイントのダメージを与える。 すでに噛みつき攻撃を持っていたなら、ダメージに(通常の【筋力】修正値の代わりに)【筋力】修正値の1と1/2倍を加える。
1	1	乗騎(変則) <i>Mount</i>	戦闘訓練を受けた乗騎として扱う。幻獣は騎乗者より少なくとも1サイズ以上大きくなければならない。蛇体が四足獣の幻獣しか選択することができない。
1	1	触手(変則) <i>Tentacle</i>	二次的攻撃として、触手攻撃を獲得する。 触手攻撃は1d4(大型なら1d6、超大型なら1d8)ポイントのダメージを与える。 この進化は複数回選択できる。
1	1	水泳(変則) <i>Swim</i>	基本移動速度に等しい水中移動速度を得る。 水中で呼吸する能力を持っていないければ選択することができない。 この進化は複数回選択でき、追加の1回ごとに水中移動速度は20フィート上昇する。
1	1	叩きつけ(変則) <i>Slam</i>	一次的攻撃として叩きつけ攻撃を獲得する。 叩きつけ攻撃は1d8(大型なら2d6、超大型なら2d8)ポイントのダメージを与える。 つかみの進化を持つ場合、はさみによる組み付きの戦技ボーナスに+2のボーナスを得る。 この進化を選択するには、 <i>四肢(腕部)</i> の進化を獲得していなければならない。 基本形態で所持しているかぎ爪を(1進化ポイント支払い) <i>叩きつけ</i> に変更することができる。 この進化は複数回選択できるが、選択の回数だけ四肢の進化を選択している必要がある。
1	1	ダメージ強化 (変則) <i>Improved Damage</i>	幻獣の肉体武器の一つを選択する。その肉体武器のダメージダイスが一段階上昇する。 この進化は複数回選択できるが、累積はしない。異なる肉体武器に適用すること。
1	1	突き押し(変則) <i>Push</i>	肉体武器の一つを選択する。その肉体武器の攻撃が成功したなら、即座に一回の戦技判定を行なう。成功したなら、攻撃の対象は幻獣から離れる方向に5フィート突き飛ばされる。この能力は幻獣と同じかより小さいクリーチャーにしか効果がない。 この能力で突き飛ばされたクリーチャーは機会攻撃を誘発しない。 この進化は複数回選択できるが、累積はしない。異なる肉体武器に適用すること。
1	1	翼の叩打(変則) <i>Wing Buffet</i>	二次的攻撃として、2回の翼による攻撃を獲得する。 翼による攻撃は1d4(大型なら1d6、超大型なら1d8)ポイントのダメージを与える。 この進化を獲得するには、 <i>翼による飛行</i> の進化を選択していなければならない。
1	1	爪(変則) <i>Claws</i>	二次的攻撃として、2回の爪攻撃を獲得する。 爪攻撃は1d4(大型なら1d6、超大型なら1d8)ポイントのダメージを与える。 この能力を獲得するためには、 <i>四肢</i> の進化を選択している必要がある。 この進化は複数回選択できるが、選択の回数だけ四肢の進化を選択している必要がある。
1	1	抵抗(変則) <i>Resistance</i>	【酸】、【冷気】、【電気】、【火】、【音波】から一つの属性を選択し、その属性に対する抵抗5を得る。 この抵抗はレベル5ごとに5ずつ上昇し、最大で10レベル時の15となる。 この進化は複数回選択できるが、累積はしない。異なる属性を選択すること。
1	1	登攀(変則) <i>Climb</i>	基本移動速度に等しい登攀移動速度を得る。 この進化は複数回選択でき、追加の1回ごとに登攀移動速度は20フィート上昇する。

進化 ポイント	必要 Lv	進化内容	説明
1	1	飛びかかり(変則) <i>Pounce</i>	突撃時に全力攻撃を行えるようになる。 基本形態が四足獣でなければ選択できない。
1	1	はさみ(変則) <i>Pincers</i>	ひと組の四肢に大きなハサミを生やし、二次的攻撃として2回のはさみ攻撃を獲得する。 はさみ攻撃は1d6(大型なら1d8、超大型なら2d6)ポイントのダメージを与える。 つかみの進化を持つなら、はさみによる組み付きの戦技ボーナスに+2のボーナスを得る。 この進化を選択するには、 <i>四肢(腕部)</i> の進化を獲得していなければならない。 基本形態で所持しているかぎ爪を(1進化ポイント支払い) <i>はさみ</i> に変更することができる。 この進化は複数回選択できるが、選択の回数だけ四肢の進化を選択している必要がある。
1	1	針(変則) <i>Sting</i>	一次的攻撃として、針攻撃を獲得する。 針攻撃は1d4(大型なら1d6、超大型なら1d8)ポイントのダメージを与える。 この進化を選択するには、 <i>尻尾</i> の進化を獲得していなければならない。 この進化は複数回選択できるが、選択の回数だけ <i>尾</i> の進化を選択している必要がある。
1	1	引き寄せ(変則) <i>Pull</i>	肉体武器の一つを選択する。その肉体武器の攻撃が成功したなら、即座に一回の戦技判定を行なう。 成功したなら、攻撃の対象は幻獣に5フィート引き寄せられる。 この能力は幻獣と同じかより小さいクリーチャーにしか効果がない。 この能力で引き寄せられたクリーチャーは機会攻撃を誘発しない。 この進化を獲得するには、幻獣は10フィート以上の間合いを持っていないなければならない。 この進化は複数回選択できるが、累積はしない。異なる肉体武器に適用すること。 一つの攻撃手段を選択する。その攻撃の間合いは5フィート長くなる。
1	1	間合い(変則) <i>Reach</i>	全ての肉体武器はダメージ減少を克服する際、魔法の武器として扱われる。
1	1	魔力を帯びた攻撃 (超常) <i>Magic Attacks</i>	サモナーのレベルが10以上なら、全ての肉体武器はダメージ減少を克服する際、幻獣の属性を持っているものとして扱われる。
1	1	練達者(変則) <i>Skilled</i>	技能一つを選択する。選択した技能の判定に+8の種族ボーナスを得る。 この進化は複数回選択できるが、累積はしない。異なる技能を選択すること。
2	1	足払い(変則) <i>Trip</i>	噛みつき攻撃が成功したなら、即座に戦技判定を行なうことができる。 成功したなら、攻撃の目標は転倒する。失敗しても足払いを受けることはない。 この能力は幻獣と同じかより小さいクリーチャーにしか効果がない。 この進化を獲得するには、 <i>噛みつき</i> の進化を選択していなければならない。
2	5	エネルギーを 帯びた攻撃(超常) <i>Energy Attack</i>	【酸】、【冷気】、【電気】、【火】から一つの属性を選択する。幻獣の肉体攻撃が命中したとき、選択した属性による1d6ポイントの追加ダメージを与える。
2	6	かきむしり(変則) <i>Rend</i>	1ラウンド中に同じ目標に対して二回のかき爪による攻撃を成功させた場合、かき爪はその肉体を引き裂き、追加ダメージを与える。このダメージは通常のかき爪の攻撃に幻獣の【筋力】修正値の1.5倍を足したものとなる。
2	7	完全耐性(超常) <i>Immunity</i>	【酸】、【冷気】、【電気】、【火】、【音波】から一つの属性を選択し、その属性に対する完全耐性を得る。 この進化は複数回選択できるが、累積はしない。異なる属性を選択すること。
2	1	四肢(変則) <i>Limbs</i>	四肢を獲得する。四肢は脚部か腕部かを選択する。 脚部なら、基本移動速度が+10フィートされる。 腕部なら、それを基にした進化を獲得する前提となる(この進化のみで肉体武器は獲得しない)。 習熟しているなら、腕部を使用して武器を使用できる。 この進化は複数回選択できる。
2	1	締めつけ(変則) <i>Constrict</i>	つかみの進化を使用して組みつきに成功したとき、つかみの進化を使用したのと同じ追加ダメージを与える。この進化は基本形態が蛇体の幻獣にしか選択できない。
2	1	蹂躞(変則) <i>Trample</i>	全ラウンドアクションとして、幻獣は自分より一段階以上小さい敵を蹴散らすことができる。 これは蹴散らすの戦技と同様に扱うが、判定を行う必要は無く、移動経路に敵が存在するれば良い。 対象となったクリーチャーは1d6(大型なら1d8、超大型なら2d6)に【筋力】修正値の1.5倍を加えたダメージを受ける。対象となった目標は-4のペナルティを受けて機会攻撃を行なうことができる。 目標が機会攻撃を行うのを諦めるなら、代わりに反応セーブを行い、ダメージを半分にすることができる。このセーブ難易度は(10+幻獣のヒット・ダイスの半分+幻獣の【筋力】修正値)となる。一体の目標には、1ラウンドに一回しかダメージを与えることはできない。 基本形態が四足獣か人型の幻獣にしか選択できない。

進化ポイント	必要Lv	進化内容	説明
2	7	振動感知(変則) <i>Tremorsense</i>	大地の震動を感じ取れるようになり、30フィート以内への震動感知が可能となる。 この効果は非視覚的感知の進化と同じように作用するが、幻獣とクリーチャーの両者が大地の上にいなければ居場所を特定することができない。
2	1	突き刺し(変則) <i>Gore</i>	頭に数本の角を生やし、一次的攻撃として突き刺し攻撃を行えるようになる。 突き刺し攻撃は1d6(大型なら1d8、超大型なら2d6)ポイントのダメージを与える。
2	1	つかみ(変則) <i>Grab</i>	噛みつき、かぎ爪、叩きつけ、尾による打撃、触手から一つを選択する。 選択した攻撃が成功したとき、幻獣は即座に戦技判定を行え、成功すれば対象に組みつく。 この能力は1段階以上小さいクリーチャーにしか使用できない。 また、組みつきにおける戦技判定に+4のボーナスを得る。
2(4)	7	毒(変則) <i>Poison</i>	噛みつきか針攻撃のどちらかを選択する。選択した種類の攻撃に成功すれば、対象は毒に侵される。幻獣の毒-種類: 毒(致傷); セーブ: 頑健・無効; 頻度: 4ラウンドまでラウンド毎1回; 効果: 1d4[筋力]ダメージ; 治癒: セーブ1回。 セーブ難易度は(10+幻獣のヒット・ダイスの半分+幻獣の【耐久力】修正値)。 追加で進化ポイントを2ポイント消費することで、【耐久力】ダメージを与えることができる。
2	1	能力値上昇(変則) <i>Ability Increase</i>	一つの能力値を+2上昇する。この進化は複数回選択できる。 この能力は各能力値に1回と、6レベル毎に追加で一度選択できる。
2～	5	飛行 (変則もしくは超常) <i>Flight</i>	蝙蝠、鳥、蟲、ドラゴンのように似た翼を手に入れ飛行できるようになる。 基本移動速度に等しい飛行速度を得る。 機動性は小型、中型は良好、大型は平均的、超大型は貧弱である。 追加で2ポイントの進化ポイントを消費することで、幻獣の飛行は魔法的なものとなる。 幻獣は翼を失い、機動性は完璧となる。魔法的な飛行は超常能力である。 さらに追加で1ポイント消費すること、幻獣の飛行速度は20フィート上昇する。
2	4	ひっかき(変則) <i>Rake</i>	組みついた状態の敵に対して、一次的攻撃として2回のひっかき攻撃を行えるようになる。 引っかき攻撃は1d4(大型なら1d6、超大型なら1d8)ポイントのダメージを与える。 この進化は基本形態が四足獣の幻獣にしか選択できない。
2(4)	1	武器鍛錬(変則) <i>Weapon Training</i>	ボーナス特技として《単純武器習熟》を獲得する。 追加で2ポイントの進化ポイントを消費すれば、全ての軍用武器に《習熟》できる。
3	9	穴掘り(変則) <i>Burrow</i>	基本移動速度の半分の穴掘り移動の能力を得る。この移動能力は土、粘土、砂、大地に対して有効となる。この移動によって穴が残ることはなく、地表に痕跡も残さない。
3	9	畏怖すべき存在(超常) <i>Frightful Presence</i>	畏怖すべき存在の能力を得る。幻獣は突撃や攻撃などの攻撃的な行動の一部としてこの能力を起動できる。30フィート以内の敵は意志セーブを行い、失敗すると3d6ラウンドの間怯え状態となる。セーブDCは(10+幻獣のHDの半分+幻獣の【魅力】修正値)。幻獣が目標となった敵よりHDが4以上多かった場合、対象は怯え状態ではなく恐慌状態となる。幻獣よりHDの高い敵は、この能力に完全耐性を持つ。
3	7	蜘蛛の糸(変則) <i>Web</i>	糸を紡ぐことができるようになる。この糸は幻獣と、その同じサイズ以下のクリーチャー1体を支えることができる。またこの能力により、一日に8回、遠隔接触攻撃として幻獣より一段階大きいサイズまでのクリーチャーを網で絡め取ることができる。 網は射程単位は10フィートで、最大射程は50フィート。 網に絡め取られたクリーチャーは《脱出術》判定か-4のペナルティを受けた【筋力】判定に成功すれば脱出することができる。脱出のDCは(10+幻獣のHDの半分+幻獣の【耐久力】修正値)。幻獣は登攀速度で自分自身の糸を移動でき、糸に触れたクリーチャーの位置も特定できる。この進化を選択するためには、登攀の進化を選択していなければならない。
3(5)	9	ダメージ減少(超常) <i>Damage Reduction</i>	秩序、混沌、善、悪から一つの属性を選択する。幻獣はDR5/選択した属性を得る。 この属性は、幻獣の持つ属性の一つと対立していなければならない。 12レベル以降、更に2点の進化ポイントを消費することで、DRの値は10に上昇する。
3	9	飲み込み(変則) <i>Swallow Whole</i>	飲み込みの能力を得る。自分のターン開始時に組み付き状態であるクリーチャーに対して噛みつき攻撃を行うなら(つかみの進化を参照)、幻獣はそのクリーチャーを飲み込むために戦技判定を行うことができる。この能力は幻獣より1段階以上小さいクリーチャーにしか使用できない。飲み込まれたクリーチャーは、ラウンド毎に1d6の[酸]ダメージと幻獣の噛みつき攻撃に等しいダメージを受ける。 飲み込まれたクリーチャーは組み付き状態として扱われるが、軽い斬撃武器または軽い刺突武器で切り裂いて脱出しようとすることができる。切り開くために必要なダメージはhp総計の1/10。切り開くための攻撃に対するACは(10+幻獣の外皮ボーナスの1/2)。飲み込まれたクリーチャーが切り開いて脱出した場合、そのダメージを治療するまでこの能力を失う。また、飲み込まれたクリーチャーは通常通り組み付きから逃れることを試みることができる。成功すれば幻獣の口まで出ることができ、逃れることを試みるか、再び飲み込まれることができる。この進化を選択するためには、幻獣は噛み付き攻撃をトリガーとしたつかみの進化を選択していなければならない。
3	9	非視覚的感知(変則) <i>Blindsight</i>	30フィートの非視覚的感知の能力を得る。目標への効果線がある限り、暗闇、透明、大部分の遮蔽を無視して、通常通りに行動し、攻撃することができる。 この進化を選択するためには、擬似視覚の進化を選択していなければならない。

進化ポイント	必要Lv	進化内容	説明
4(10)	8 (13)	大型(変則) <i>Large</i>	サイズが大型になる。【筋力】に+8、【耐久力】に+4、外皮に+2、戦技ボーナスと戦技防御値に+1のボーナスを得る。また、【敏捷力】に-2、ACと攻撃ロールに-1、(飛行)技能に-2、〈隠密〉技能に-4のペナルティを与える。 追加で6進化ポイントを支払うことで、サイズが超大型になる。【筋力】に+8、【耐久力】に+4、外皮に+3、戦技ボーナスと戦技防御値に+1のボーナスを得る。また、【敏捷力】に-2、ACと攻撃ロールに-1、〈飛行〉技能に-2、〈隠密〉技能に-4のペナルティを与える(ACと攻撃ロールに被るペナルティはサイズ・ペナルティ)。大型の時の修正値とは累積せず、上書きされる。 超大型にするには、最低13レベルなければならない。 大型ないし超大型なら、【筋力】や【耐久力】への能力値上昇の進化は2倍のコストがかかる。 射程30フィートの擬似視覚の能力を手に入れる。
4	11	擬似視覚(変則) <i>Blindsense</i>	この能力により、知覚判定を行わなければ見ることができないクリーチャーの位置を特定することができる。そのクリーチャーは依然として幻獣に対して良好な遮蔽を持っているものとして扱う。 不可視のクリーチャーからの攻撃で、幻獣がACから【敏捷力】ボーナスを失うことはない。
4 (～12)	11	高速治癒(超常) <i>Fast Healing</i>	高速治癒1の能力を得る。幻獣は自然治癒のように、1ラウンドに1点のダメージを回復する。 高速治癒は飢餓、乾き、窒息により失われたヒット・ポイントを回復せず、破損した肉体の一部を再生することもない。切断された部位を癒着させることもない。 高速治癒は幻獣が生存している間だけ効果を発揮する。 さらに追加で2点の進化ポイントを消費すること、1ラウンドごとの回復量は1ずつ上昇する(最大で5)。
4	9	呪文抵抗(変則) <i>Spell Resistance</i>	呪文抵抗の能力を得る。幻獣の呪文抵抗は(11+サモナー・レベル)に等しい。 この呪文抵抗はサモナーの発動した呪文には効果を持たない。
4(～7)	9	プレス攻撃(超常) <i>Breath Weapon</i>	プレス攻撃を得る。[酸]、[冷氣]、[電気]、[火]から一つ選択する。 30フィート円錐形(あるいは60フィート直線)に、ヒット・ダイスごとに1d6ポイントの選択した属性によるダメージを与えるプレス攻撃を行えるようになる。 難易度(10+幻獣のヒット・ダイスの半分+幻獣の【耐久力】修正値)の反応セーブに成功すればダメージを半減させることができる。 この能力は1日に1度使用できる。追加で1ポイントの進化ポイントを費やす毎に、追加で1回使用できるようになる(最大で1日3回)。

アンティパラディン
属性:混沌にして悪
クラス技能:(威圧)【魅】、(隠密)【敏】、(騎乗)【敏】、(呪文学)【知】、(職能)【判】、(真意看破)【判】、(製作)【知】、(知識:宗教)【知】、(動物使い)【魅】、(はったり)【魅】、(変装)【魅】。
レベル毎の技能ランク:2+【知力】修正値
習熟:全ての単純武器、軍用武器、軽装鎧、中装鎧、重装鎧、盾(タワー・シールドを除く)

レベル	攻撃ボーナス	頑健	反応	意志	特殊能力
1	+1	+2	+0	+2	邪悪のオーラ、ディテクト・グッド、善を討つ一撃 1/日
2	+2	+3	+0	+3	腐敗の接触、不浄なる反発
3	+3	+3	+1	+3	戦慄のオーラ、無慈悲、疫病の運び手
4	+4	+4	+1	+4	負のエネルギー放出、善を討つ一撃 2/日
5	+5	+4	+1	+4	悪魔の恩恵
6	+6/+1	+5	+2	+5	無慈悲
7	+7/+2	+5	+2	+5	善を討つ一撃 3/日
8	+8/+3	+6	+2	+6	絶望のオーラ
9	+9/+4	+6	+3	+6	無慈悲
10	+10/+5	+7	+3	+7	善を討つ一撃 4/日
11	+11/+6/+1	+7	+3	+7	復讐のオーラ
12	+12/+7/+2	+8	+4	+8	無慈悲
13	+13/+8/+3	+8	+4	+8	善を討つ一撃 5/日
14	+14/+9/+4	+9	+4	+9	罪業のオーラ
15	+15/+10/+5	+9	+5	+9	無慈悲
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+10	善を討つ一撃 6/日
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+10	墮落のオーラ
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+11	無慈悲
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+11	善を討つ一撃 7/日
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+12	邪悪なるチャンピオン

一日当たりの呪文数
呪文レベル

レベル	1	2	3	4
1	—	—	—	—
2	—	—	—	—
3	—	—	—	—
4	0	—	—	—
5	0	—	—	—
6	1	—	—	—
7	1	—	—	—
8	1	0	—	—
9	1	0	—	—
10	1	1	—	—
11	1	1	0	—
12	1	1	1	—
13	1	1	1	—
14	2	1	1	0
15	2	1	1	1
16	2	2	1	1
17	2	2	2	1
18	3	2	2	1
19	3	3	3	2
20	3	3	3	3

特殊能力	Lv	説明
◆邪悪のオーラ(変則) <i>Aura of Evil</i>	1	・アンティパラディンは悪のオーラを放つ。オーラ強度はアンティパラディン・レベルに等しい。 ・アンティパラディンに対し“悪を討つ一撃”を使用するパラディンは、最初に命中したダメージへのボーナスがパラディン・レベルの2倍になる。
◆ディテクト・グッド(擬呪) <i>Detect Good</i>	1	・回数無制限でディテクト・グッドを使用できる。 ・移動アクションを使用して、60フィート内にある、善属性の単体か物体一つに集中でき、3ラウンド集中したかのようにオーラの強さが分かる。 集中している間、他のものに対してディテクト・グッド能力を使用することはできない。
◆善を討つ一撃(超常) <i>Smite Good</i>	1~	・一日に一回、即行アクションを使用して、視界内の対象一体を選ぶ。 対象が善属性であれば、アンティパラディンが対象に行う全ての攻撃について、攻撃ロールに【魅力】ボーナスを(もしあれば)加え、ダメージ・ロールにアンティパラディン・レベルに等しい修正を加える。もし対象が善属性のパラディン、(善)の副種別を持つ来訪者、悪属性のドラゴン、アンデッドなら、この効果で一度目に与えるダメージはレベルの1倍となる。 ・対象の種類に関わらず、この攻撃はDRを無視する。 ・善属性でない相手に対して使用された善を討つ一撃は無駄になってしまう。 ・対象が善属性ならば、アンティパラディンは対象からの攻撃に対して AC に【魅力】ボーナスに等しい反発ボーナスをを(もしあれば)加える。 ・善を撃つ一撃の効果は、対象が死ぬかアンティパラディンが休息し善を撃つ一撃の使用回数を回復するまで続く。 ・アンティパラディンは4レベル及び以後3レベルごとにアンティパラディンの悪を撃つ一撃能力の一日毎の使用回数が+1 される(最大19レベルでの7回)。
◆不浄なる反発(超常) <i>Unholy Resilience</i> ◆腐敗の接触(超常) <i>Touch of Corruption</i>	2	・【魅力】ボーナスを(もしあれば)全てのセーヴィング・スローにボーナスとして加える。 ・一日にアンティパラディン・レベルの半分+【魅力】ボーナスだけ使用できる。能力の使用には片手が空いていなければならない。 ・接触によりダメージをアンティパラディン・レベル2毎に 1d6 のダメージを与える。これは機会攻撃を誘発しない標準アクションである。 ・アンデッドに使用すると同じだけの hp を回復する。 ・パラディンの癒しの手に機能する特技、呪文、効果がこの能力にも適用される。
◆戦慄のオーラ(超常) <i>Aura of Cowardice</i>	3	・アンティパラディンの10フィート以内にいる全ての敵が行う[恐怖]に対するセーヴィング・スローに-4のペナルティを与える。 [恐怖]に対する完全耐性を持つクリーチャーは、完全耐性を失う。 ・この効果は、アンティパラディンが意識不明や死んでいる状態では効果はない。
◆疫病の運び手(変則) <i>Plague Bringer</i> ◆無慈悲(超常) <i>Cruelty</i>	3~	・病気にかかり、それを他人に広めることができる。 ・自らが受けた病気からダメージやペナルティを受けることはない。 ・3レベル、及び以後3レベル毎に、アンティパラディンは無慈悲を一つ選ぶ。 アンティパラディンが“腐敗の接触”能力で対象を攻撃するときには、無慈悲から1つを選択し、ダメージと同時に相手に及ぼす。 頑健セーブ(DC 10+アンティパラディン・レベルの1/2+【魅力】修正値)に成功すれば無慈悲の効果を免れる。 一度決定したなら、二度と変更することはできない。 ・以下から無慈悲を選択できる:疲労状態、怯え状態(1ラウンド)、不調状態(1ラウンド)。 ・以下を選択項目に追加する:幻惑状態(1ラウンド)、病氣(コンディションと同様、術者レベルはアンティパラディン・レベルに等しい)、よろめき状態(アンティパラディン・レベル2ごとに1ラウンド) ・以下を選択項目に追加する:呪い(ビストウ・カースと同様、術者レベルはアンティパラディン・レベルに等しい)、過労状態(無慈悲:疲労状態を習得していること)、恐れ状態(無慈悲、怯え状態を習得していること)、吐き気がする状態(無慈悲:不調状態を習得していること)、毒(ポイズンと同様、術者レベルはアンティパラディン・レベルに等しい)。 ・以下を選択項目に追加する:盲目状態(1ラウンド)、聴覚喪失状態(アンティパラディン・レベルごとに1ラウンド)、麻痺状態(1ラウンド)、朦朧状態(アンティパラディン・レベル4ごとに1ラウンド)。
◆負のエネルギー放出(超常) <i>Channel Negative Energy</i>	4	・負のエネルギー放出を使用できる。“腐敗の接触”能力の使用回数を2回分消費する。 ・範囲内の生きているクリーチャーにダメージを与えるか、範囲内のアンデッド・クリーチャーの hp を回復するかを選択する。 ・ダメージを与えるなら、1d6 点のダメージ。ダメージは奇数レベル毎に 1d6 ずつ上昇。 対象は難易度(10+アンティパラディン・レベルの半分+アンティパラディンの【魅力】修正値)の意志セーブに成功すればダメージ半減。 ・hp を回復するなら、1d6 点だけ回復する。回復量は奇数レベル毎に 1d6 ずつ上昇。
◆信仰呪文	4	・アンティパラディンの呪文リストから呪文を習得。【魅力】が 10+呪文レベル以上必要。 セーヴィング・スローの難易度は 10+呪文レベル+【魅力】修正値。事前に準備(1時間の瞑想)が必要。 ・一日の呪文数は、【魅力】により増加する。呪文リストの全ての呪文を習得する。 ・4レベルの時点で、アンティパラディン・レベル-3の術者レベルを得る。

特殊能力	説明
◆悪魔の恩寵(擬呪) <i>Fiendish Boon</i> ◇悪魔の恩寵: 武器	5〜 5〜 <ul style="list-style-type: none"> ・信仰する神格と神の絆をえる。「武器」が「魔物のしもべ」かいずれかの形をとる。一度選択したら変更できない。 ・標準アクションで自分の武器を強化できる。 この武器は1分間の間松明のような邪悪な光を帯びる。5レベルの時点で武器に+1 強化ボーナスを与える。 このボーナスは5レベルを超える3レベル毎に+1 される。この修正値は、以下の特殊能力の付与に使用してもよい。 アナーキック、アンホーリィ、ヴィシャス、ウーンディング、ヴォーバル、キーン、スピード、フレイミング、フレイミング・バースト (強化ボーナスを与える場合、最大で+5)。 これらの特性は武器に既にある特性とは累積しない。魔法でない武器に特性を付与するためには、まず+1 の強化ボーナスを付与すること。 ・双頭武器に使用した際、片方の武器にのみ適用される。 ・この能力は5レベルの時点で1日に1回、以後4レベル毎に1回ずつ使用回数が増加する。 ・この武器が能力を受けている間に破壊されたなら、30日が経過するかアンティパラディン・レベルが上がるまでの間、この能力は使用できず、アンティパラディンは攻撃ロールとダメージ・ロールに−1 のペナルティを受ける。
◇悪魔の恩寵: 魔物のしもべ	5〜 <ul style="list-style-type: none"> ・魔物のしもべを得る。一日に一回、全ラウンド・アクションで呼び出す。「召喚術(招請)」効果、持続時間は永続。 呪文レベルはアンティパラディン・レベルの1/3。悪魔のしもべはアンティパラディンに隣接したマスに出現。いつでも送還できる。 クリーチャーは(混沌)かつ(悪)の副種別を持つか フィーンディッシュ 動物でなければならないことを除けば、<i>サモン・モンスターⅢ</i>として機能する。 ・この能力は5レベルの時点で1日に1回、以後4レベル毎に1回ずつ使用回数が増加する。 ・魔物のしもべが死亡したなら、30日が経過するかアンティパラディン・レベルが上がるまでの間この能力は使用できず、アンティパラディンは攻撃ロールとダメージ・ロールに−1 のペナルティを受ける。
◆絶望のオーラ(超常) <i>Aura of Despair</i>	11 8 <ul style="list-style-type: none"> ・魔物のしもべはアドヴァンスド・テンプレート(Pathfinder RPG Bestiary 参照)を得る。 ・魔物のしもべはアンティパラディン・レベル+11 の呪文抵抗を得る。 ・アンティパラディンから10フィート以内の敵は全てのセーヴィング・スローに−2のペナルティを受ける。 このペナルティは“戦慄のオーラ”と累積しない。 ・この効果は、アンティパラディンが意識不明や死んでいる状態では効果はない。
◆復讐のオーラ(超常) <i>Aura of Vengeance</i>	11 <ul style="list-style-type: none"> ・善を討つ一撃を2回消費することで、10フィート以内の仲間(善以外)に善を討つ一撃能力を付与できる。ボーナスはアンティパラディンのものを使用する。この能力の使用はフリー・アクション。次のアンティパラディンの手番が来る前に消費しなければ“一撃”能力は失われる。個々の“一撃”能力は1 分間持続する。
◆罪業のオーラ(超常) <i>Aura of Sin</i>	14 <ul style="list-style-type: none"> ・アンティパラディンの攻撃と、その10フィート以内でアンティパラディンの敵に対して行われる攻撃は、DRを打ち負かすときに善属性の武器と見なす。 ・この効果は、アンティパラディンが意識不明や死んでいる状態では効果はない。
◆墮落のオーラ(超常) <i>Aura of Depravity</i>	17 <ul style="list-style-type: none"> ・DR 5/ 善を得る。10 フィート以内の敵は(強制)効果に対するセーヴィング・スローに−4のペナルティを被る。 この効果は、アンティパラディンが意識不明や死んでいる状態では効果はない。
◆邪悪なるチャンピオン(超常) <i>Unholy Champion</i>	20 <ul style="list-style-type: none"> ・DR 10/ 悪を得る。善の来訪者に“善を討つ一撃”を使用すると、対象は自動的にバニッシュメントの対象になる。 術者レベルはアンティパラディン・レベルに等しい。バニッシュメントとダメージの適用が終了すると、“一撃”は即座に終了する。 ・負のエネルギー放出を使用してクリーチャーを回復する際、必ず最大のダメージを与える。
◆行動規範 <i>Code of Conduct</i>	一 <ul style="list-style-type: none"> ・属性は“混沌にして悪”でなければならない。進んで善の行為を行ってはならない。 ・自分自身の利益と欲望を他の全てより上におき、自らの目的を妨げない限り、圧制をなし、可能な限り優位を取り、善と公平を罰すること。
◆同行者の制限 <i>Associates</i>	二 <ul style="list-style-type: none"> ・善の属性と分かっているものと行動を共にすることはない。
※元アンティパラディン	一 <ul style="list-style-type: none"> ・“秩序にして善”でなくなったり、悪の行動を喜んで受け入れたり、行動規範を大幅に逸脱したアンティパラディンは装備の習熟以外の全てのクラス能力を失う。また、アンティパラディン・レベルを上げることはできなくなる。贖罪を行えば、これらのペナルティは解除される(アトーンメントを参照)。
※光輝よりの墮落	一 <ul style="list-style-type: none"> ・パラディンがアンティパラディンへと墮落したなら、パラディン・レベルとアンティパラディン・レベルを1対1の割合で置き換える。 ・必ずしも全てのアンティパラディンが元々パラディンであったわけではない。