

系統	名前	距離 ft.フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R:ラウンド	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
防御術 [善]	ヴェイル・オヴ・ポジティブ・エナジー <i>Veil of Positive Energy</i>	自身 または 5ft	術者もしくは 5ft内の クリーチャー 全て	1標準	10分/Lv (解除可)	—	—	術者の周りに正のエネルギーの覆いをまとい、アンデッド・クリーチャーが術者を傷つけにくくする。この呪文の効果を受けている間、術者はACとセーブに+2の清浄ボーナスを得る。このボーナスはアンデッド・クリーチャーからの攻撃か効果に対してのみ適用される。術者は即行アクションにより、この呪文を効果時間中でも終了することができる。そうすることで、術者から5ft以内にいるアンデッド・クリーチャー全てに、術者のレベルにおける正のエネルギー放出に等しいダメージを与える。	音声、動作、 信仰	
防御術	グレイス <i>Grace</i>	自身	術者	1即行	本文	—	—	術者の手番の終了まで、術者は移動によって機会攻撃を誘発することはない。	動作	Clr2
変成術	ゴーストベイン・ダージェ <i>Ghostbane Dirge</i>	近	非実体 クリーチャー 1体	1標準	1R/Lv	頑健・無効	可	対象はわずかな間半ば物理的な形態をとる。効果時間の間、対象は非魔法的な攻撃によって半分のダメージを受け、魔法の武器、呪文、擬似呪文能力、超常能力によって発生するダメージの全てを受ける。	音声、動作、 信仰	Brd2、Clr2、 Inq2
心術(強制) [精神作用]	チャレンジ・イーヴル <i>Challenge Evil</i>	近	悪属性の クリーチャー 1体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効	可	悪属性のクリーチャーに術者と戦うか不幸な結果をもたらす挑戦をしかける。術者は対象への近接攻撃に+2の清浄ボーナスを得る。また対象は手番の終わりに術者に少なくとも一度の攻撃を行なっていなければ不調状態になる。術者が対象から離れると呪文は終了する。	音声、信仰	
心術(強制) [精神作用]	ナイト・コーリング <i>Knight's Calling</i>	近	1体	1標準	1R	意志・無効	可	対象を術者の元にやってきて戦いたい気持ちにさせる。対象は手番に通常の移動速度で、ダメージを受けない方法で(機会攻撃を誘発しないようにして)術者に移動する。このターン、対象は移動以外の行動を行なわない。対象が術者に隣接したマスで移動を終了したなら、術者は対象に機会攻撃を行える。	音声、信仰	
変成術	ハニード・タンズ <i>Honeyed Tongue</i>	自身	術者	1標準	10分/Lv	—	—	術者の交渉能力を高める。この呪文の影響を受けている間、術者は相手の態度を変えるための(交渉)判定において、2回ロールを行ない高い方を選択する。低い方のダイスが態度を一段階悪化させるのに十分であったなら、対象は術者が呪文の影響を受けているという手がかりを得る。情報収集のための(交渉)判定においてもこの呪文を使用することができ、この場合は判定に+5の技量ボーナスを得る。 物質要素: 一滴の蜂蜜	音声、物質	Brd2、Inq2
召喚術 (治癒)	ヒーローズ・デファイアンス <i>Hero's Defiance</i>	自身	術者	1割込	瞬間	—	—	術者のヒット・ポイントが0以下になる直前に発動し、自分自身に“癒しの手”の能力を使用する。この回復量は通常のものに1d6だけ追加でヒット・ポイントを回復する。これによりヒット・ポイントが0以下にならなければ術者は倒れることはなく、行動を続けることができる。“癒しの手”の使用回数が残っていない場合、この呪文は何の効果もない。	音声	
心術(強制) [善、 精神作用]	ラリー・ポイント <i>Rally Point</i>	5ft	5ft四方 1つ	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	善のクリーチャーが触れた際に力を授かる場所を作り出す。このマスに入った善属性のクリーチャーは(通常の移動で通過しただけで)攻撃、セーヴィング・スローに+2の士気ボーナスを獲得し、1ラウンドの間術者レベルごとに2ポイントの一時的ヒット・ポイントを獲得する。善属性でないクリーチャーはこの呪文により何の利益も得ることはない。この呪文が複数発動していたとしても、この呪文の効果が累積することはない。	音声、動作、 信仰	

系統	名前	距離 ft.フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R:ラウンド	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
召喚術 (創造)[カ場]	インスタント・アーマー <i>Instant Armor</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	術者は力場でできた不透明な鎧を身にまとう。望むのなら聖印を目立つ位置に刻んでもよい。この力場の鎧はあなたが他に身に付けている他の鎧を置き換える。 インスタント・アーマーは通常の鎧と同じものであり、選択した鎧と同じ鎧ボーナス、最大【敏捷力】ボーナス、秘術呪文失敗率を有する。力場で作られているにも関わらず、非実体のクリーチャーの攻撃を阻むことはない。作成可能な鎧は術者レベルによって決まる。 1～5:チェインメイル、6～8:バンデッド・メイル、9～11:ハーフプレート、12～:プレートメイル 作成できる鎧より回の鎧を作成するなら、一段階ごとに魔法の+1強化ボーナスを得た鎧を作成することができる(プレートメイルを作成できるなら、+1ハーフプレート、+2バンデッド・メイル、+3チェインメイルを作成できる)。この強化ボーナスを他の能力に変換することはできない。	音声、動作、信仰	Clr2
力術[善]	ウェイク・オヴ・ライト <i>Wake of Light</i>	120ft	幅10ftの直線状、長さ120ftまで	1標準	1R/Lv	不可	不可	術者と乗騎、善のクリーチャーに通じやすく、悪のクリーチャーに通じにくい道筋を作り出す。この道は幅10フィート、高さ1フィート、長さ120フィートまでで乗騎ないし術者を起点とする。善のクリーチャーがこの道を通るときには例え移動困難な地形であっても通常の固い地面の地形のように扱う。悪のクリーチャーがこの道を通るときには常に移動困難な地形と見なす。元々通過できない地形には何の効果も及ぼさない。視界や視認困難を阻害することもない。 フィンドやセレスチャルなどの特別な乗騎でなければ、乗騎の属性は乗り手のものと見なす。術者が乗騎と離れてしまえば即座に呪文は終了する。 この呪文は乗騎が水の上を歩けたり水泳できる場合でなければ、水上や水中に効果を及ぼすことはない。	音声、動作、信仰	
変成術	ウェポン・オヴ・オー <i>Weapon of Awe</i>	接触	武器1つ	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害、物質)	可 (無害、物質)	武器1つを畏敬を抱かせるものに変化させる。この武器はダメージ・ロールに+2の清浄ボーナスを得る。加えてクリティカル・ヒットを与えたなら、対象は1ラウンドの間怯え状態になる(セーヴィング・スローは行えない)。これは[精神作用][恐怖]効果である。 遠隔武器に使用したなら、この効果はその矢弾にも適用される。 この呪文は肉體武器には効果を及ぼさないが、素手攻撃には効果を及ぼす。	音声、動作、信仰	Clr2、Inq2
防御術	オーラ・オヴ・グレート・カレッジ <i>Aura of Greater Courage</i>	自身	術者中心半径10ft放射	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	パラディンの“勇氣のオーラ”を強化する。持続時間の間、このオーラの範囲内にいる全ての仲間(魔法によるものかそうでないものに関わらず)[恐怖]に対する完全耐性を得る。術者が“勇氣のオーラ”のクラス特徴を持たない場合、この呪文は何の効果も及ぼさない。	音声、動作、信仰	
防御術 [混沌、悪、善、秩序のいずれか]	コラプション・レジスタンス <i>Corruption Resistance</i>	接触	1体	1標準	10分/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	属性によって生じるダメージ(ホーリア・スマイト、オーダーズ・ラズ、“悪を討つ一撃”クラス特徴、アンボウ・リィ武器によるダメージなど)に対する防護を対象に付与する。混沌、悪、善、秩序から1つを選択する。対象はその属性からのダメージを5ポイント軽減する。この軽減量は7レベルの際に10ポイント、11レベルの際に15レベルに増加する。この呪文は対象の装備品も同様に守る。 この呪文は呪文、擬似呪文能力、超常能力に対する防護を提供するが、物理攻撃の防護は提供しない。また、この呪文が守るのはダメージのみであり、それ以外の効果については通常通り適用される。選択した属性に従い、呪文の副種別が追加される。	音声、動作、信仰	Ant2、Inq2
変成術	サドル・サージ <i>Saddle Surge</i>	自身	術者及びその乗騎	1標準	1R/Lv (解除可) (本文)	—	—	術者と乗騎は各ラウンドにおいて、移動した5フィートごとに以下のボーナスを得る。ボーナスの上限は術者レベルに等しい。 ①(騎乗)判定に+1の技量ボーナス(術者のみ) ②武器あるいは肉體武器によるダメージ・ロールに+1の土気ボーナス この呪文の利益を得るには、術者は乗騎に騎乗していなければならない。なんらかの理由で乗騎と離れるようなことがあれば、呪文は即座に終了してしまう。	音声、動作、信仰	
召喚術 (治癒)	セイクリッド・ボンド <i>Sacred Bond</i>	接触 (本文)	1体	1R	10分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	この呪文を使用するために術者は癒しのエネルギーの領域を作り出し、最初に対象に触れる。この呪文が発動されたなら、術者と対象は召喚術(治癒)呪文を近距離(25ft+5ft/2レベル)以内であれば互いに対して発動することができる。身に付けているプレスレットを外したなら、この呪文は即座に終了する。 焦点具 :100gpの価値がある一組のプレスレット。術者と対象が身に付ける。	音声、動作、焦点	Clr3、Inq2
防御術	パラディンズ・サクリファイス <i>Paladin's Sacrifice</i>	近	1体	1割込	瞬間	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	対象が受けたダメージもしくは不利な効果を術者が代わりに受ける。距離内にいるクリーチャーに攻撃が命中したりセーヴィング・スローに失敗した際に使用する。これにより、トリガーとなった効果の対象が術者であったかのように扱う。攻撃は命中し、セーヴィング・スローは失敗している。 術者は元々保持している抵抗や完全耐性を通常通り適用できるが、それ以外の方法でダメージや効果を軽減することはできない。 術者と対象を共に効果範囲に含む効果に対してこの能力を使用した場合、両方の効果を受ける。	音声、信仰	
防御術	ビストウ・グレイス <i>Bestow Grace</i>	接触	善のクリーチャー1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	聖なる加護の力をわずかな時間対象に付与する。対象は自身の【魅力】ボーナスに等しい清浄ボーナスを(もしあれば)セーヴィング・スローに加える。	音声、動作、信仰	
力術	ファイアー・オヴ・エンタングルメント <i>Fire of Entanglement</i>	本文	1体	1即行	1R/Lv	反応・不完全	可	術者の“悪を討つ一撃”で次に攻撃するクリーチャーは、動きを阻害する炎に包まれる。効果時間の間、対象は絡みつかれた状態となる。対象が術者に隣接したマスで行動を開始する場合、対象は動かない物体に絡みつかれていると見なされ移動できなくなる。セーヴに成功すれば、持続時間は1ラウンドで済む。	音声、動作	
召喚術 (治癒)	ブlessing・オヴ・カレッジ・アンド・ライフ <i>Blessing of Courage and</i>	近	生きているクリーチャー1体	1標準	1分/Lv (本文)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	祈りにより、術者は傷ついたクリーチャーに長く続く助けを与える。この効果が続く限り、対象は[恐怖][即死]効果に対するセーヴィング・スローに+2の土気ボーナスを得る。効果時間の間ならいつでも、対象は即行アクションでこの呪文を即座に終了させ治癒のエネルギーを爆発させることができる。これにより対象はセーヴィング・スローに対するボーナスを失うが、1d8+術者レベル毎に1ポイント(最大1d8+10)のダメージを回復する。	音声、動作、信仰	Clr2

心術 (強制) [精神作用]	ライチャス・ヴィゴー <i>Righteous Vigor</i>	接触	1体	1標準	1R/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象が攻撃を命中することに攻撃ロールにボーナスを与え一時的hpを与える。 対象が攻撃を命中するたびに+1の士気ボーナスを得る。これは命中する度に増加し、最大で+4になる。また、攻撃が命中する度に一時的hpを1d8獲得する。これは最大で20ポイントまで保持できる。 攻撃が外れるとボーナスは+0に戻るが、一時的hpはそのままである。 持続時間が過ぎると、この呪文により得られた一時的hpは全て失われる。	音声、動作、 信仰	Inq3
力術 [善、光]	ライト・ランス <i>Light Lance</i>	自身	光の槍	1標準	1R+ 1R/Lv (解除可)	—	—	術者のサイズに合致する <i>ナバーリア・ランス</i> として機能する輝く光の偉大なる束を作り出す。この呪文を発動する際には片手が空いているなければならない、ひとたび槍を出現させたなら持ち替えることもどこかに置くこともできない。 光の槍を所持している間、標準アクションを使用してランスで攻撃を行わない代わりに半径90フィートに光を放つことができる。1ラウンド以上光を放つことを選択したなら、光は天に昇っていく。これは闇夜やなんらかの闇に覆われていて、光条が妨げられないなら、毎ラウンド追加で2マイル先からこの光を見ることができる(2ラウンド目は2マイル、3ラウンド目は4マイル…)	音声、動作	