

キャバリアー Cavalier HD: d10 1レベル時所持金:---

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	+2	挑戦+1d6、乗騎、宣誓、騎士団
2	+2	+3	+0	+0	ボーナス特技、騎士団能力
3	+3	+3	+1	+1	キャバリアーの突撃
4	+4	+4	+1	+1	挑戦+2d6、達人の調教者
5	+5	+4	+1	+1	旗、宣誓
6	+6/+1	+5	+2	+2	ボーナス特技
7	+7/+2	+5	+2	+2	挑戦+3d6
8	+8/+3	+6	+2	+2	騎士団能力
9	+9/+4	+6	+3	+3	宣誓
10	+10/+5	+7	+3	+3	ボーナス特技、挑戦+4d6
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	大突撃
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	過酷な挑戦
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	挑戦+5d6、宣誓
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	ボーナス特技
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	騎士団能力
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	挑戦+6d6
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	宣誓
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	ボーナス特技
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	挑戦+7d6
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	突撃の極み

特殊能力	説明
挑戦 (変則) <i>Challenge</i>	戦闘に一度、敵一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、追加ダメージを与える。この追加ダメージは精密さによるダメージであり、クリティカルにおいて累積されない。 挑戦は集中が必要である。対象以外の敵から近接攻撃を受ける際、立ちすくみ状態として扱う。 直感回避、直感回避強化はこの立ちすくみ状態を打ち消すことはできない。 挑戦の効果は、対象が死亡するか、意識不明状態になるか、戦闘が終了するまで続く。挑戦はキャヴァリアーの属する騎士団により追加の効果がある。 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・レベルをドルイド・レベルとみなして取得すること。
乗騎 (変則) <i>Mount</i>	乗騎は騎乗に適した以下の中から選択すること。ボア、キャメル、ドッグ、ホース、ポニー、ウルフ。 ただし、サイズにより、4レベルまではボア、ドッグを選択することはできない。乗騎は呪文共有の能力を得られない。 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。
宣誓 (変則) <i>Oath</i>	宣誓リストから一つを選ぶ。その宣誓を達成したなら、選択した宣誓に応じたボーナスを得る。宣誓を達成したなら、新しい宣誓を選ぶか現在の宣誓を引き続き続けるか選択できる。宣誓を捨てて新しい宣誓を選択することもできるが、24時間の間は制約の利益を得ることはできない。 1レベルの時点で1つ選択できる。5レベルおよび以降4レベルごとに、追加で一つの宣誓を選択できる。
騎士団 <i>Order</i>	1レベルの際に、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規則があり、それを破ったなら24時間の間騎士団による能力を失う。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。 新しくキャヴァリアー・レベルを獲得するまで、新しい騎士団の能力を獲得することはできない。
ボーナス特技 キャバリアーの突撃 (変則) <i>Cavalier's Charge</i>	2レベルおよび以降4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ことができる。 3レベルにおいて、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。 また、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レベルにおいて、乗騎に乗っている際に乗騎に対して行う 動物使い 判定にキャヴァリアー・レベルの半分のボーナスを得る。 また、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)際の難易度増加が+5で済む。 加えて、1体追加で訓練する際の難易度が+2で済む。
旗 (変則) <i>Banner</i>	5レベルにおいて、キャヴァリアーの旗を見ることができ、キャヴァリアーから60フィート以内にいる仲間はずべて、[恐怖]に対するセービング・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。
大突撃 (変則) <i>Mighty Charge</i>	11レベルにおいて、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。 さらに、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、武器落しと、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。
過酷な挑戦 (変則) <i>Demanding Challenge</i>	12レベルにおいて、挑戦を行われた対象は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。 このペナルティは、キャヴァリアーが対象の機会攻撃可能域にいる間は適用されない。
突撃の極み (変則) <i>Supreme Charge</i>	20レベルにおいて、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。 意志セーブ(難易度10+キャヴァリアーの基本攻撃ボーナス)に成功したなら、1d4ラウンドの間よろめき状態となる。

宣誓一覧

宣誓	説明
貞節の宣誓 <i>Oath of Chastity</i>	この宣誓を達成するには、誓った後24時間の間、自分と異なる性別のものと物理的接触を避けるなければならない。 達成したなら、心術(魅了)呪文および効果に対するセービング・スローに+1の士気ボーナスを得る。 これは、異性と物理的接触を避ける限り続く。ボーナスは、キャヴァリアー・レベル5ごとに+1ずつ増加する。
強欲の宣誓 <i>Oath of Greed</i>	レベルごとに1,000gpのアイテムを獲得したなら、鑑定 はったり 真意看破 技能判定に+1の士気ボーナスを得る。 この効果は24時間の間続く。このアイテムを価値に見合った見返りなく他人に渡したなら、このボーナスを失う。 ボーナスは、キャヴァリアー・レベル5ごとに+1ずつ増加する。
正義の宣誓 <i>Oath of Justice</i>	正義のためにあるものやクリーチャーをとらえたり打ち倒したりすることを誓う。これを達成したなら、1日の間セービング・スローに+1の士気ボーナスを得る。このボーナスは対象となるクリーチャーのヒット・ダイス5ごとに+1増加する。
忠誠の宣誓 <i>Oath of Loyalty</i>	仲間や友人へ忠誠を示す際に誓う。誓った際、視界内にいる任意の仲間を選択すること。仲間が助けを求める際に援護アクションをとるなら、キャヴァリアーは心術(強制)呪文および効果に対するセービング・スローに+1の士気ボーナスを得る。この効果はキャヴァリアーが仲間に忠実である間か1日の間続く。 ボーナスは、キャヴァリアー・レベル5ごとに+1ずつ増加する。
守護の宣誓 <i>Oath of Protection</i>	ある個人を損害から守ることを誓う。その個人が24時間の間ダメージを受けなかったなら(致傷ダメージ、非致傷ダメージに関わらない)、キャヴァリアーはその個人に隣接している限り、ACに+1の士気ボーナスを得る。このボーナスは宣誓が満たされている限り続く。 ボーナスは、キャヴァリアー・レベル5ごとに+1ずつ増加する。
清廉の宣誓 <i>Oath of Purity</i>	キャヴァリアー自身の身体と魂が清廉であることを誓う。24時間の間、アルコール、呪い、病気、薬、毒の影響を受けなければ(セービング・スローに失敗すると、経過時間はリセットされる)、この誓いは達成される。達成したなら、呪い、病気、毒に対するセービング・スローに+1の士気ボーナスを得る。 この効果は、アルコール、呪い、病気、薬、毒の影響を受けない限り続く。ボーナスは、キャヴァリアー・レベル5ごとに+1ずつ増加する。
復讐の宣誓 <i>Oath of Vengeance</i>	ある特定のクリーチャー(ゴブリン、マミー、ボーン・デヴィルのような)を倒すことを誓う。選択した種類のクリーチャーを殺したなら、選択した種類への攻撃ロールに+1の士気ボーナスを得る。この効果は1時間続く。ボーナスは倒したクリーチャーのヒット・ダイス5ごとに+1ずつ増加する。 キャヴァリアーはこの宣誓を一度に種類しか誓うことができない。

騎士団

騎士団名	項目	レベル	効果
コカトリス団 <i>Order of the Cockatrice</i>	規約		キャヴァリアーは仲間にも忠実であり、集団のために働かねばならない。疑いをかけられたなら、仲間とそ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可能域にいる限り、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		知覚【判】、生存【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。
	仲間への援護(変則) <i>Aid Allies</i>	2	援護アクションで仲間を支援する際、アーマー・クラス、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	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。 1ラウンドの間、ACに+2の回避ボーナスを得る。 1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。 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。
	心を一つに(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フィート以内の味方も、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。
竜団 <i>Order of the Dragon</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		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。このボーナスは近接攻撃が命中するまで続く(新しい挑戦によって回復しない)。 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 技能の基準値として、【判断力】修正値の代わりに【魅力】修正値を加える。
	大言壮語(変則) <i>Braggart</i>	2	標準アクションを使用して、自身の達成と戦いの勇気を激賞することができる。30フィート以内の敵すべてを対象として 威圧 技能による「士気をくじく」判定を行う。これにより士気をくじいた相手に対する近接攻撃に、キャヴァリアーは+2の士気ボーナスを得る。 この効果の目標となったものは、24時間の間この効果に対する完全耐性を得る。
	栄光盗み(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。キャヴァリアーでないクリーチャーがキャヴァリアーの機会攻撃可能域に収めた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。
	勝利の瞬間(変則) <i>Moment of Triumph</i>	15	フリー・アクションとして、キャヴァリアーは勝利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。 キャヴァリアーは、この能力を1日に1回使用できる。

騎士団名	項目	レベル	効果
盾団 Order of the Shield	規約		キャヴァリアーは害をもたらしたり、利用しようとする者による剥奪から守ることで、一般市民の人生と繁栄を守らなければならない。 必要ならば、保証される支援と援助を与えなければならない。 自らを守ることができないものに、がいや苦勞をもたらす行為をしてはならない。
	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【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。
	毅然(変則) Resolute	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使用できる。 この能力は能力値ダメージ、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。
	流れの始まり(変則) Stem the Tide	8	(足止め Stand Still)の特技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止めなければならない。
星団 Order of the Star	弱きを守る(変則) Protect the Meek	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るめき状態となり、1ラウンドの間この能力を使用できなくなる。
	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、神の代理人を勤めなければならない。
	挑戦の追加効果		挑戦の対象の機会攻撃可能域に収められている限り、全てのセーヴィング・スローに+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【知】をクラス技能に追加する。 修得していたなら、この判定が自分の宗教に関わる場合のみ、知識【知】を技能判定にキャヴァリアー・レベルの半分(最低+1)に等しいボーナスを得る。
	御言葉(変則) Calling	2	標準アクションを使用して短い祈禱を行う。以降1分間の内に1度だけ、能力値判定、攻撃ロール、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。 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・レベルの半部分をパラディン・レベルやクレリック・レベルに加算して考えてよい。
信仰の従者(変則) For the Faith	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とで、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。	
報復(変則) Retribution	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。	

騎士団名	項目	レベル	効果
獅子団 <i>Order of the Lion</i>	規約		キャヴァリアーはその君主の生活と国を、持てる全てを使って守らねばならない。 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: 王族および貴族 [知] をクラス技能に追加する。 知識: 王族および貴族 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: 王族および貴族 技能判定にキャヴァリアー・レベルの半分 (最低+1) に等しいボーナスを得る。
	獅子の呼び声 (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、(可能であれば) 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> 君主の盾 (変則) <i>Shield of the Liege</i>	8 15	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。 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。

騎士団名	項目	レベル	効果
剣団 <i>Order of the Sword</i>	規約		キャヴァリアーは危険に直面した時に勇気を示さなければならない。 また、自身を虐げたものに対する慈悲を持ち、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立派でなければならない。
	挑戦の追加効果		自身と仕える者の名譽を、他の何物よりも優先して守らなければならない。 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: 王族および貴族 [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) のボーナスを技能判定に得る。
	我が名譽により (変則) <i>By My Honor</i> 騎乗体得 (変則) <i>Mounted Mastery</i>	2 8 8	キャヴァリアーは追加の宣誓を獲得し、あらゆる宣誓により獲得するボーナスは+1 される。 騎乗 判定に対する、防具による判定ペナルティが半分になる。 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。 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Unseat)。
	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に、 キャヴァリアーの [魅力] ボーナスを加えるとともに、ダメージ・ロールに 加算されるダイスがd6からd8に変更される。



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)。追加で武器に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	焦点、オラクルの呪い、初級信仰呪文、天啓
2	+1	+0	+0	+3	
3	+2	+1	+1	+3	焦点の呪文、天啓
4	+3	+1	+1	+4	
5	+3	+1	+1	+4	焦点の呪文
6	+4	+2	+2	+5	
7	+5	+2	+2	+5	焦点の呪文、天啓
8	+6/+1	+2	+2	+6	
9	+6/+1	+3	+3	+6	焦点の呪文
10	+7/+2	+3	+3	+7	
11	+8/+3	+3	+3	+7	焦点の呪文、天啓
12	+9/+4	+4	+4	+8	
13	+9/+4	+4	+4	+8	焦点の呪文
14	+10/+5	+4	+4	+9	
15	+11/+6/+1	+5	+5	+9	焦点の呪文、天啓
16	+12/+7/+2	+5	+5	+10	
17	+12/+7/+2	+5	+5	+10	焦点の呪文
18	+13/+8/+3	+6	+6	+11	
19	+14/+9/+4	+6	+6	+11	焦点の呪文、天啓
20	+15/+10/+5	+6	+6	+12	最後の天啓

一日当たりの呪文数 / 習得呪文数

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	説明
信仰呪文	・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。 セービング・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。
焦点 <i>Foci</i>	・最初のオラクル・レベルを習得する際に、焦点を1つ選択する。 ・選択した焦点に応じて、追加のクラス技能、呪文、ボーナス特技を得ることができる。 ・3レベル時と以降2レベル毎に、焦点からもたらされる呪文を習得することができる。 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。 これらの呪文は、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>	・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レベルの時分で呪いを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。
初級信仰呪文 <i>Orisons</i>	・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。
天啓 <i>Revelation</i>	・1レベルと3レベル、および以降4レベル毎に、オラクルは焦点によりその隠れた力や能力を解き放っていく。 焦点毎に選択できる天啓リストから選択し、獲得すること。 ・天啓を高いレベルで獲得したなら、その天啓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、天啓の力の起動は標準アクションである。
最後の天啓 <i>Final Revelation</i>	・20レベルにおいて、焦点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
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非視覚的知覚を得る。
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。 これにより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 の技量ボーナスを得る。
	10	鋭敏嗅覚を獲得する。
	15	30フィートの振動感知を獲得する。
怪奇現象 <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も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。
	5	メイジ・ハンドとブースト・サウンドを呪文リストに追加する。
	10	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。
	15	テレキネシスを呪文リストに追加する。
歩行困難 <i>Lame</i>	1	リヴァース・グラビティを呪文リストに追加する。
	5	基本移動速度が10フィートになる(小型なら5フィート)。 移動速度は荷重により決して減少することはない。
	10	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)。
	15	移動速度は鎧によっても減少しなくなる。 過労状態に対する完全耐性を得る。
消耗 <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。
	5	病氣に対するセーブに + 4 の技量ボーナスを得る。
	10	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)。
	15	病氣に対する完全耐性を得る。 吐き気がする状態に対する完全耐性を得る。
言語失調 <i>Tongues</i>	1	以下の言語から一つを選択する。奈落語、アクロ語、水界語、風界語、天上語、火界語、地獄語、地界語。 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	ダンス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。

焦点			
焦点	項目	修得 レベル	詳細
戦の 焦点 Battle	神格		カイデン・カリーン、ゴルム、イオメデエ、ロヴァググ
	クラス技能		威圧、騎乗、知覚、知識:建築学および工学
	ボーナス呪文	3	エンタージ・バーソン
		5	フォッグ・クラウド
		7	マジック・ウェストメント
		9	ウォール・オヴ・ファイアー
		11	ライヂルス・マイル
		13	マス・ブルズ・ストレングス
		15	コントロール・ウェザー
		17	アースクウェイク
		19	ス torm・オヴ・グエンジャンス
	天啓 Battlecry		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が攻撃ロール、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。 10レベルにおいて、このボーナスは+2に向上する。 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。
	戦場での明瞭さ (変則) Battlefield Clarity		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。 より悪くなくても、後の結果を適用すること。 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。
	戦の癒し手(超常) Combat Healer		チュア呪文(名前にチュアを含む呪文)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。 レベルや発動時間は増加しない。 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。 この天啓は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。この効果はストーン・スキンの同様に機能し、呪文レベルはオラクル・レベルに等しい。 15レベルの時点で、この能力を1日に2回使用できるようになる。 この天啓は11レベル以上でなければ選択できない。
	鋼の皮膚(超常) Iron Skin		
	戦技体得(変則) Maneuver Mastery		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オラクル・レベルに置き換えてよい。 7レベルにおいて、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。 15レベルにおいて、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。 これらの特技を獲得する際、前提条件は無視できる。 0ヒット・ポイントになってもよめき状態にならない。 7レベルにおいて、(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。 11レベルにおいて、満身創痍状態で行動してもヒット・ポイントを失わない。 全ての軍用武器、中装銃、重装鎧に「習熟」する。
	武具の技(変則) Skill at Arms		
	予期せぬ突撃(変則) Surprising Charge		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。
	戦の視界(超常) War Sight		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レベルにおいて、不意打ちラウンドで常に行動できる。しかし、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レベルにおいては、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。 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レベルにおいて、選択した武器に対する(クリティカル強化)を獲得する。 12レベルにおいて、選択した武器に対する(上級武器熟練)を獲得する。 これらの特技を獲得する際、前提条件は無視できる。 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。
	武器体得(変則) Weapon Mastary		
	最後の天啓 Final Revelation	20	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)。 クリティカル・ヒットを与える場合、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。

焦点	項目	修得 レベル	詳細
骨の 焦点 Bones	神格		ナルゴルベル、ファラスマ、ウルガソア
	クラス技能		はったり、変装、威圧、隠密
	ボーナス呪文	3	ゴーズ・フィアー
		5	フォールス・ライフ
		7	アニメイト・デッド
		9	フィアー
		11	スレイ・リヴィング
		13	クリエイト・アンデッド
		15	コントロール・アンデッド
		17	クリエイト・グレーター・アンデッド
		19	ウェイル・オヴ・ザ・バンシー
	天啓 骨の鎧(超常) Armor of Bones		骨の鎧を召喚し、ACに+2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。 13レベルにおいて、この鎧は「ダメージ減少5/殴打」を得る。 この鎧は1日にオラクル・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。 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・ライト・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。 流血を止めるためには、難易度15の 治療 判定に成功するか、ダメージを回復する効果を受ける必要がある。
	流血する傷(超常) Bleeding Wounds		
	死の接触(超常) Death's Touch		近接接触攻撃を行い、成功すると1d6+オラクル・レベル2ごとに1ポイントの[負のエネルギー]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。
	死にたがり(超常) Near Death		病気、[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。 7レベルにおいて、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対しても適用される。11レベルにおいて、このボーナスは+4に向上する。
	死体繰り(超常) Raise the Dead		標準アクションとして、オラクルに使えるスケルトンかゾンビを1体召喚できる。 このアンデッドは、オラクル・レベルに等しいヒット・ダイスを有する。 アンデッドはオラクルの[魅力]修正値に等しいラウンドだけ存在する。 7レベルにおいて、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。 15レベルにおいて、アドヴァンスト・スケルトンやアドヴァンスト・ゾンビを召喚できる。 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。
	生への抵抗(超常) Resist Life		正のエネルギー放出、負のエネルギー放出の効果を受ける際、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。 7レベルにおいて、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。
	魂吸い取り(超常) Soul Siphon		遠隔接触攻撃として、対象に負のレベルを与える光線を放つことができる。 この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、オラクルのヒット・ポイントはオラクル・レベルに等しいポイントだけ回復する。 この能力は1日に1回だけ使用できる。 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。 この天啓は7レベル以上でなければ選択できない。
	精霊の歩み(超常) Spirit Walk		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、いかなる方角にも移動でき、あらゆる物体(力場を除く)を透過できるようになる。 この能力はオラクル・レベルに等しいラウンド数だけ持続するが、この効果の終了には標準アクションを使用しなければならない。 この天啓は11レベル以上でなければ選択できない。
	アンデッド隷属(超常) Undead Servitude		[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。 抵抗の難易度は[10+オラクル・レベルの半分+[魅力]修正値]に等しい。
	墓の声(超常) Voice of the Grave		スピーク・グーズ・デッドを呪文として、一日にオラクル・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-2の状況ペナルティを与える。
	最後の天啓 Final Revelation	20	1ラウンドに1回、ブリードもしくはスタグタイズをフリー・アクションとして使用できる。 ヒット・ポイントが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(ヒット・ダイス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、ヒット・ポイントが150以下のクリーチャーにしか影響を及ぼさない。

焦点	項目	修得 レベル	詳細
炎の 焦点 Flame	神格		アスモデウス、サレンラー
	クラス技能		威圧、軽業、蒸気、登攀
	ボーナス呪文	3	プロデュース・フレイム
		5	レジスト・エナジー
		7	ファイアーボール
		9	ウォール・オブ・ファイアー
		11	デモン・エンスタール(ファイアー・エレメンタルのみ)
		13	ファイアー・シース
		15	ファイアー・ストーム
		17	インセンディエリ・クラウド
		19	エレメンタル・スウォーム(火のエレメンタルのみ)
	天啓 灼熱の魔法(超常) Burning Magic		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、呪文のセーブ難易度に等しい難易度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。 基本移動速度が10フィート増加する。 5レベルにおいて、(素早い移動Nimble Move)をボーナス特技として獲得する。 10レベルにおいて、(軽業移動Acrobatic Step)をボーナス特技として獲得する。 これらの特技を獲得する際、前提条件は無視できる。 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。 この火はオラクル・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。セーブ難易度は(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。 標準アクションにより、半径10フィート球状の火をオラクル・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オラクル・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。 セーブ難易度は(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天啓を選択できない。 標準アクションとして、エレメンタル・ボディを使用したかのように、小型のファイアー・エレメンタルに姿を変えることができる。 9レベルにおいて、エレメンタル・ボディⅡを使用したかのように、中型のファイアー・エレメンタルに姿を変えることができる。 11レベルにおいて、エレメンタル・ボディⅢを使用したかのように、大型のファイアー・エレメンタルに姿を変えることができる。 13レベルにおいて、エレメンタル・ボディⅣを使用したかのように、超大型のファイアー・エレメンタルに姿を変えることができる。 この能力は1日に1回使用でき、持続時間はオラクル・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天啓を選択できない。
	灰の舞(変則) Cinder Dance		
	火のブレス(超常) Fire Breath		
	火の嵐(変則) Firestorm		
	炎形態(超常) Form of Flame		
	炎の凝視(超常) Gaze of Flames		
	赤熱のオーラ(超常) Heat Aura		
	融解する皮膚(変則) Molten Skin		
	炎の接触(超常) Touch of Flame		
	火の翼(超常) Wings of Fire		
	最後の天啓 Final Revelation	20	7レベル以上でなければこの天啓を選択できない。 [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。 (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)。

焦点	項目	修得 レベル	詳細
石の 焦点 Stone	神格		アバダール、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	3	ストーン
		5	アシッド・アロー
		7	メルト・イントゥ・ストーン
		9	ウォール・オブ・ストーン
		11	ストーンスキン
		13	ストーン・デル
		15	スタチュー
		17	リベル・メタル・オブ・ストーン
		19	エレメンタル・スウォーム(アース・エレメンタルのみ)
	天啓 酸の皮膚(変則) Acid Skin		[酸]への抵抗5を得る。 この抵抗は、5レベルにおいて10、11レベルにおいて20に向上する。 17レベルにおいて、オラクルは[酸]への完全耐性を得る。 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。この試みは機会攻撃を誘発しない。 水晶を見通すように、石、土、砂を見通すことができる。 石、土、砂をオラクル・レベルに等しいフィートまで透視するか、オラクル・レベルの1/12に等しいフィートの厚みまでの金属を透視できる。 この能力は1日にオラクル・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。
	打ちのめす打撃(変則) Clobbering Strike		
	水晶の視界(変則) Crystal Sight		
	地滑り(超常) Earth Glide		
	強大なる小石(超常) Mighty Pebble		
	投石(変則) Rock Throwing		
	欠片の爆発(変則) Shard Explosion		
	鋼砕く皮膚(超常) Steelbreaker Skin		
	石の安定性(変則) Stone Stability		
	酸の接触(超常) Touch of Acid		
	最後の天啓 Final Revelation	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。 (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)。



焦点	項目	修得 レベル	詳細
波の 焦点 Waves	神格		ゴズレー、ファラスマ
	クラス技能		轉業、水泳、脱出術、知識、自然
	ボーナス呪文	3	オブスチョアリング・ミスト
		5	チル・メタル
		7	クウェンチ
		9	ウォール・オヴ・アイス
		11	ベイルフル・ボリモフ
		13	トランスミュート・ロッキング・マッド
		15	フリージング・スフィアー
		17	アニマル・シェイプス
		19	シェイプチェンジ(水のみ)
	天啓 吹雪(超常) Blizzard		標準アクションとして雪や水の吹雪を作り出す。 オラクル・レベルごとに一边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オラクル・レベルごとに1d4ポイントの[冷氣]ダメージを受ける。難易度(10 + オラクル・レベルの半分 + オラクルの[魅力]修正値)の反応セーブに成功すれば、ダメージは半分である。 吹雪はオラクルの[魅力]修正値に等しいラウンドだけ持続する。その後も氷が残る。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。11レベル以上なければ、この天啓を選択できない。
	流動性(変則) Fluid Nature		武器落し、組みつき、蹴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・ヒットが決める攻撃ロールは、全て-4のペナルティを受ける。 5レベルにおいて、(回避)をボーナス特技として得る。前提条件は無視できる。
	滑らかな歩み(超常) Fluid Travel		液体の上を固体の上を歩くように歩くことができる。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。 7レベルにおいて、この能力を使用して、水の上ではなく水中を移動速度60フィートで移動することができる。この間、呼吸をすることができる。 この能力は1日にオラクル・レベルごとに1時間だけ使用できる。 持続時間は連続している必要はないが、1時間単位で消費すること
	凍てつく呪文(超常) Freezing Spells		オラクルの使用する、[冷氣]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。セーブを行えない呪文によって減速状態とすることはできない。 11レベルにおいて、減速状態の持続時間は1d4ラウンドに向上する。
	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。 13レベルにおいて、この鎧は「ダメージ減少5 / 刺突」を獲得する。 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。 この能力は1日にオラクル・レベルごとに1分間使用できる。 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。
	氷のような皮膚(変則) Icy Skin		[冷氣]への抵抗5を獲得する。 この抵抗は、5レベルにおいて10、11レベルにおいて20に向上する。
	過酷な変身(超常) Punitive Transformation		17レベルにおいて、オラクルは[冷氣]への完全耐性を得る。 オラクルはベイルフル・ボリゾ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ようになる。対象は難易度(10 + オラクル・レベルの半分 + オラクルの[魅力]修正値)の意志セーブに成功すればこの効果に抵抗できる。 この変身はオラクル・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、この天啓は選択できない。
	水形態(超常) Water Form		標準アクションとして、エレメンタル・ボディを使用したかのように、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。 9レベルにおいて、エレメンタル・ボディIIを使用したかのように、中型のウォーター・エレメンタルに姿を変えることができる。 11レベルにおいて、エレメンタル・ボディIIIを使用したかのように、大型のウォーター・エレメンタルに姿を変えることができる。 13レベルにおいて、エレメンタル・ボディIVを使用したかのように、超大型のウォーター・エレメンタルに姿を変えることができる。 この能力は1日に1回使用でき、持続時間はオラクル・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天啓を選択できない。
	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レベルにおいて、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。セーブ難易度は(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。 15レベルにおいて、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。この能力は1日にオラクル・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。
	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 + オラクル・レベル2ごとに+1の[冷氣]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レベルにおいて、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。
	最後の天啓 Final Revelation	20	[冷氣][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。 (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)。

焦点	項目	修得 レベル	詳細
風の 焦点 Winds	神格		ゴズレー、シェリン
	クラス技能		轉業、脱出術、飛行、隠密
	ボーナス呪文	3	ジールド
		5	ガスト・オヴ・ウィンド
		7	レヴィテート
		9	ブリーダム・オヴ・ムーヴメント
		11	ゴンドロール・ウィンス
		13	オーヴァーランド・フライト
		15	ゴンドロール・ウェザー
		17	グールウィンド
		19	ストーム・オヴ・ウェンジャンス
	天啓 風の障壁(変則) Air Barrier		見えない空気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。 13レベルにおいて、この障壁は矢、光線、その他の遠隔攻撃の攻撃ロールに対して50%の失敗確率を提供する。 この能力はオラクル・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。
	ガジマス・フォーム(超常) Gaseous Form		標準アクションとして(呪文のように)ガジマス・フォームを使用できる。 オラクル・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。
	不可視(超常) Invisibility		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。 オラクル・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。
	電光のブレス(超常) Lightning Breath		9レベルにおいて、オラクルが起動したこの能力はグレーター・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。 3レベル以上でなければこの天啓を選択できない。
	電撃の接触(超常) Thunderburst		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。 この電撃はオラクル・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。セーブ難易度は(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。
	火花散る皮膚(変則) Spark Skin		[電気]への抵抗5を獲得する。 この抵抗は、5レベルにおいて10、11レベルにおいて20に向上する。
	電撃の爆発(超常)		17レベルにおいて、オラクルは[電気]への完全耐性を得る。 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オラクル・レベルごとに1d6ポイントのダメージを与え、さらに1時間の間聴覚喪失状態に陥らせる。 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天啓を選択できない。 1日に1回この能力を使用できる。
	電気の接触(超常) Touch of Electricity		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。 標準アクションとして、近接接触攻撃により1d6 + オラクル・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レベルにおいて、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。
	旋風の呪文(変則) Vortex Spells		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ラウンドの間よるめき状態となる。 11レベルにおいて、持続時間は1d4ラウンドに伸びる。
	風の視界(変則) Wind Sight		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。 7レベルにおいて、クレアオーディエンスやクレ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(視線が通っている必要もなく、1インチ四方の穴が空いていれればよい)。 この能力は1日にオラクル・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。
	風の翼(超常) Wings of Air		即行アクションとして、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ことができる。 10レベルにおいて、移動速度は90フィートに向上し、機動性は完璧となる。 翼は1日に、オラクル・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。
	最後の天啓 Final Revelation	20	5レベル以上でなければこの天啓を選択できない。 [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)。