



BETA PLAYTEST EDITION

Pathfinder のクラス

日本語サマリ Ver 1.01

CREDITS

Design: Jason Bulmahn

Design Consultant: Monte Cook

Developers: Jason Bulmahn, James Jacobs, Mike McArtor,
Erik Mona, F. Wesley Schneider, James L. Sutter

Editors: Christopher Carey, Claudia Golden, Vic Wertz

Art Director: Sarah E. Robinson

Managing Art Director: James Davis

Publisher: Erik Mona

Cover Artist: Wayne Reynolds

Interior Artists: Vincent Dutrait, Cole Eastburn, Andrew Hou, Imaginary Friends Studio, Christian Pearce,
Wayne Reynolds, Christophe Swal, Ben Wooten, UDON with Joe Ng and Espen Grundetjern, Kevin Yan, James Zhang

Paizo CEO: Lisa Stevens

Vice President of Operations: Jeff Alvarez

Director of Sales & Marketing: Joshua J. Frost

Corporate Accountant: Dave Erickson

Staff Accountant: Chris Self

Technical Director: Vic Wertz

Special Thanks to the Paizo Customer Service and Warehouse teams

Based on the original roleplaying game rules designed by Gary Gygax and Dave Arneson and inspired by the
third edition of the game, designed by Monte Cook, Jonathan Tweet, and Skip Williams

Join the online open playtest at paizo.com/PathfinderRPG

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, artifacts, places, etc.), dialogue, plots, storylines, language, incidents, locations, characters, artwork, and traddress.

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the contents of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content might be reproduced in any form without written permission. To learn more about the Open Game License and the d20 System License, please visit wizards.com/d20.

The Pathfinder RPG, Beta Playtest Edition is published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License v.1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. All other trademarks are property of Paizo Publishing, LLC. (C) 2008 Paizo Publishing. Printed in China.

Paizo Publishing, LLC
2700 Richards Road, Suite 201
Bellevue, WA 98005

paizo.com

当サマリの翻訳に関しては、D&D 3.5 版日本語版 PHB に準拠して行ないました。



クラス

キャラクター・クラスはキャラクターをもっともよく定義する特徴のひとつである。クラスこそがそのキャラクターのほとんどの能力、技能、特技等の源泉となるのであり、またそれは同時に、冒険を行なうパーティーの中において、そのキャラクターが独特かつ有用な役割を演じることを助けるものである。

キャラクターの成長 *Character Advancement*

目前に立ちふさがった一連の試練を見事こなすと、プレイヤー・キャラクターたちは価値ある経験を得る。この経験こそが彼らをさらなる強大なパワーや能力へと導いてゆくのである。この成長は、キャラクターたちが試練に立ち向かい、モンスターどもを打ち倒し、罠を解除し、物語の終末にたどり着いたことに対して与えられる経験点という、シンプルなシステムによって現わされる。経験点が蓄積するにつれ、キャラクターたちはレベルを成長させ、新しい能力や特技、呪文や技能、さらにそれ以外のクラスに特異的なパワーを得る。この成長の割合は、君と君のGMがどんなタイプのゲームを遊びたいかによって決まってくる。ハイペースのゲームを好むものもあるだろう。その場合はキャラクターたちはほとんどセッションを重ねないうちにレベルアップしていく。一方で、レベルアップがそうそうは起こらないようなゲームを好む場合もあるだろう。結局、どんなペースが一番よいか、決めるのは君たちのプレイグループなのだ。キャラクターのレベルアップに関しては表 4-1 にまとめた。

プレイヤー・キャラクター・クラス *Player Character Classes*

以下の調整は、プレイヤー・キャラクター・クラス間のバランスを取るために行なわれたものである。

バーバリアン *Barbarian*

属性：秩序以外のいずれか。

ヒットダイスの種類：d12

クラス技能 *Class Skills*

バーバリアンのクラス技能は以下の通り（【 】内は対応する能力値）：
 <威圧>【魅】、<曲芸>【敏】 *Acrobatics*、<騎乗>【敏】、<水泳>【筋】、
 <製作>【知】、<生存>【判】、<知覚>【判】、<知識：自然>【知】、<登攀>【筋】、
 <動物使い>【魅】。

レベル上昇毎の技能ポイント：4+【知】修正値

クラスの特徴 *Class Features*

バーバリアンのクラスの特徴は以下の通り。

武器と防具の習熟：バーバリアンはすべての単純武器、軍用武器、軽装鎧、中装鎧、盾（タワー・シールドを除く）に《習熟》している。

高速移動（変則）：バーバリアンの地上移動速度は、種族の標準より10フィート速い。この特典は鎧を着用していない状態または、軽装鎧か中装鎧を着用している状態で、装備品の総重量が中荷重以下の場合に適用される。このボーナスは、荷重や着用している鎧の種類でバーバリアンの移動速度を修正する前に適用しておくこと。

激怒（変則）：バーバリアンは自己の内に眠る力と凶暴さを呼び覚ますことで、戦闘において一層活躍することができる。1レベル時点で、バーバリアンは4+【耐久力】修正値に等しい値の激怒ポイントを得る。



それ以降は、1レベル上昇するごとに、2+【耐久力】修正値に等しい値の激怒ポイントを得る。激怒やベアズ・エンデュアランス等の呪文による一時的な【耐久力】の上昇によって激怒ポイントが増加することはない。

バーバリアンは1ポイントの激怒ポイントを消費して激怒を開始し、以降、激怒している最中はラウンドの開始時に1ポイントずつ激怒ポイントを消費する。また、激怒パワーを使用する際にも激怒ポイントは消費される。バーバリアンはフリー・アクションとして激怒を開始することができる。

激怒ポイントは8時間の休息により回復する。

この休息時間は連続している必要はない。



表4-1: キャラクターの向上とレベル上昇に伴う特典

キャラクター レベル	累積経験値			特技	能力値 上昇
	緩やか	ふつう	高速		
1st	—	—	—	1st	—
2nd	3,000	2,000	1,300	—	—
3rd	7,500	5,000	3,300	2nd	—
4th	14,000	9,000	6,000	—	1st
5th	23,000	15,000	10,000	3rd	—
6th	35,000	23,000	15,000	—	—
7th	53,000	35,000	23,000	4th	—
8th	77,000	51,000	34,000	—	2nd
9th	115,000	75,000	50,000	5th	—
10th	160,000	105,000	71,000	—	—
11th	235,000	155,000	105,000	6th	—
12th	330,000	220,000	145,000	—	3rd
13th	475,000	315,000	210,000	7th	—
14th	665,000	445,000	295,000	—	—
15th	955,000	635,000	425,000	8th	—
16th	1,350,000	890,000	600,000	—	4th
17th	1,900,000	1,300,000	850,000	9th	—
18th	2,700,000	1,800,000	1,200,000	—	—
19th	3,850,000	2,550,000	1,700,000	10th	—
20th	5,350,000	3,600,000	2,400,000	—	5th

表4-2: バーバリアン

レベル	基本攻撃 ボーナス	頑健 セーブ	反応 セーブ	意志 セーブ	特殊
1st	+1	+2	+0	+0	激怒、高速移動
2nd	+2	+3	+0	+0	激怒パワー、直感回避
3rd	+3	+3	+1	+1	異感知+1
4th	+4	+4	+1	+1	激怒パワー
5th	+5	+4	+1	+1	直感回避強化
6th	+6/+1	+5	+2	+2	激怒パワー、異感知+2
7th	+7/+2	+5	+2	+2	ダメージ減少 1/—
8th	+8/+3	+6	+2	+2	激怒パワー
9th	+9/+4	+6	+3	+3	異感知+3
10th	+10/+5	+7	+3	+3	激怒パワー、ダメージ減少 2/—
11th	+11/+6/+1	+7	+3	+3	大激怒
12th	+12/+7/+2	+8	+4	+4	激怒パワー、異感知+4
13th	+13/+8/+3	+8	+4	+4	ダメージ減少 3/—
14th	+14/+9/+4	+9	+4	+4	激怒パワー、不屈の意志
15th	+15/+10/+5	+9	+5	+5	異感知+5
16th	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	激怒パワー、ダメージ減少 4/—
17th	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	無疲労激怒
18th	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	激怒パワー、異感知+6
19th	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	ダメージ減少 5/—
20th	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	激怒パワー、超激怒



デザイナーズ・ノート：開始時のヒット・ポイント

開始時のヒット・ポイントをどうするかについて我々は散々議論し、未だ満足のいく結論には達していない。

以下に挙げるものが、今のところ候補となっているオプションである。それぞれに賛否両論あるが、最終的な目的は1つ—1レベル・キャラクターをもう少し死にくくすること、である。

とりあえず以下の案を試してみて、どれが使いよかったか我々に教えていただきたい。

スタンダード：1レベル時のヒット・ポイントは最大値とし、それに【耐久力】修正値およびその他のボーナスを加える。

ダブル：1レベル時のヒット・ポイントは最大値の2倍とし、それに【耐久力】修正値およびその他のボーナスを加える。

種族別：1レベル時のヒット・ポイントは最大値とし、それに【耐久力】修正値およびその他のボーナスを加える。さらに、種族ごとに一定のボーナス・ヒット・ポイントを得る。華奢な種族（エルフ、ノーム、ハープリング）は4ポイントを得る。標準的な種族（ハーフエルフ、人間）は6ポイントを得る。頑丈な種族（ドワーフ、ハーフオーク）は8ポイントを得る。

一律：1レベル時のヒット・ポイントは最大値とし、それに【耐久力】修正値およびその他のボーナスを加える。さらに、種族やクラスに関わらず一律のボーナス・ヒット・ポイントを得る。我々の推奨する値は6ポイントである。

耐久力：1レベル時のヒット・ポイントは最大値とし、それに【耐久力】の値を直接加え、その他のボーナスを加える。

激怒状態の間、バーバリアンは【筋力】および【耐久力】に+4ボーナス、意志セーブに+2士気ボーナスを得る。また、アーマー・クラスには-2のペナルティを受ける。【耐久力】の上昇により、バーバリアンのヒット・ポイントはキャラクター・レベル毎に2ポイント上昇するが、この分のヒット・ポイントは激怒が終了すると同時に失われてしまう。また、一時的ヒット・ポイントと異なり、この追加ヒット・ポイントは先に失われるわけではない。激怒状態の間、バーバリアンは【魅力】、【敏捷力】、【知力】が対応能力値の技能（＜威圧＞、＜騎乗＞、＜曲芸＞、＜飛行＞は除く）およびその他の根気や集中力を必要とするすべての能力を一切使用することができない。

バーバリアンはフリー・アクションで激怒を終了させることができ、その時点から、激怒中に消費した激怒ポイントの2倍に等しい値のラウンド数、疲労状態になる。疲労状態の間、バーバリアンは再び激怒することはできないが、疲労状態を脱していれば、同一遭遇、あるいは同一戦闘中に複数回激怒することができる。

激怒パワー *Rage Powers*：経験を積むごとに、バーバリアンは自分の激怒に手綱をかける様々な方法を学んでいく。2レベルの時点で、バーバリアンは激怒パワーを1つ獲得する。2レベル以降、2レベル毎にバーバリアンは新しいパワーを1つずつ獲得していく。バーバリアンが激怒パワーを使用できるのは激怒状態の間に限られ、またパワーの使用は一定の値の激怒ポイントを消費する。同じパワーを複数回獲得することはできない。

特記しない限り、これらの能力は即行アクションであり、バーバリアンのターンに行なわねばならない。

獣の憤怒（変則） *Animal Fury*：バーバリアンは、基本攻撃ボーナス全てに【筋力】修正値を加えて噛みつき攻撃を行なうことができる。命中した噛みつき攻撃は、1d6ポイント（バーバリアンが中型サイズの場合。小型サイズであれば1d4ポイント）+【筋力】修正値のダメージを与える。バーバリアンは組みつきの最中にこのパワーを使用することができる。噛みつき攻撃が命中した場合、そのラウンドに標的に対して行なうすべての組みつき判定は+2のボーナスを得る（2激怒ポイント）。

明晰な心（超常） *Clear Mind*：バーバリアンは失敗した意志セーブについて再度判定を行なうことができる。このパワーはセーブが失敗した直後に割り込みアクションとして使用する。2度目の結果が1度目のものより悪い場合でも、2度目の結果を採用せねばならない。この能力を獲得する前に、バーバリアンはクラス・レベル8に達していなければならない（6激怒ポイント）。

ダメージ減少増強（変則） *Increased Damage Reduction*：バーバリアンは4ポイントの激怒ポイントを消費するごとに1ラウンドの間1/—のダメージ減少能力を得る。このダメージ減少はバーバリアンのクラス能力によるダメージ減少と累積する。このパワーで得られるダメージ減少能力は3/—までである。この能力を獲得する前に、バーバリアンはクラス・レベル12に達していなければならない（4、8、12激怒ポイント）。

元素の激怒（超常） *Elemental Rage*：1ラウンドの間、バーバリアンのすべての攻撃は+1d6[エネルギー]の追加ダメージを与える。エネルギーのタイプは[酸]、[電気]、[火]、[冷氣]のいずれかでなければならない。このエネルギーによるダメージは、武器の特殊能力による同タイプのエネルギーによるダメージとは累積しない。この能力を獲得する前に、バーバリアンはクラス・レベル12に達していなければならない（8激怒ポイント）。

守りの足場（変則） *Guarded Stance*：バーバリアンは近接攻撃に対して、1ラウンドの間、ACにクラス・レベルの半分に等しい値の回避ボーナスを得る（2激怒ポイント）。

威圧の眼光（変則） *Intimidating Glare*：バーバリアンはフリー・アクションとして隣接した敵に対して＜威圧＞判定を行なうことができる。バーバリアンが相手の士気をくじくことに成功したなら、敵は2d6ラウンドの間怯え状態となる（4激怒ポイント）。

打ち返し（変則） *Knockback*：このラウンド中にバーバリアンの近接攻撃が命中したものは、可能であれば5フィート押し戻される。このパワーはどのような攻撃を行なう前でも使用することができる（4激怒ポイント）。

夜目（変則） *Low-Light Vision*：バーバリアンの感覚は突如として研ぎ澄まされ、1ラウンドの間夜目の能力を得る（2激怒ポイント）。

強烈な一打（変則） *Mighty Swing*：バーバリアンは自動的にクリティカル判定を成功させることができる。このパワーはクリティカルの可能性が得られた際に割り込みアクションとして使用する。この能力を獲得する前に、バーバリアンはクラス・レベル8に達していなければならない（8激怒ポイント）。

一瞬の明晰（変則） *Moment of Clarity*：1ラウンドの間、バーバリアンは激怒によってもたらされるすべてのペナルティを無視する。それにはアーマー・クラスに対するペナルティも、行なうことができないとされる行動もすべて含まれる（4激怒ポイント）。

闇の視覚（変則） *Night Sight*：激怒している間にバーバリアンの感覚は異常なほどに研ぎ澄まされ、バーバリアンは1ラウンドの間暗視60フィートを得る。このパワーを選択するには、バーバリアンは激怒パワーあるいは種族の特徴として、夜目の能力を持っていなければならない（4激怒ポイント）。



力任せの一打（変則） *Powerful Blow*：バーバリアンは1回のダメージ・ロールにクラス・レベルに等しい値を加えることができる。このパワーはダメージ・ロールを行なう前に即行アクションとして使用する（4 激怒ポイント）。

迅速なる反応（変則） *Quick Reflexes*：バーバリアンは1ラウンドごとの上限回数に加えてさらにもう1回、機会攻撃を行なうことができる。このパワーは敵が機会攻撃を誘発する行動を行なった際に割り込み攻撃として使用する（4 激怒ポイント）。

活力再生（超常） *Renewed Vigor*：バーバリアンは1d8+【耐久力】修正値に等しい値を治癒することができる。このパワーは標準アクションとして使用する。この能力を獲得する前に、バーバリアンはクラス・レベル 6 に達していなければならない（6 激怒ポイント）。

しなやかな回避（変則） *Rolling Dodge*：バーバリアンは遠隔攻撃に対し、1ラウンドの間 AC にクラス・レベルの半分に等しい値の回避ボーナスを得る（2 激怒ポイント）。

怒りへの着火（変則） *Roused Anger*：バーバリアンは疲労状態にあつても激怒を開始することができる。このパワーはバーバリアンが激怒を開始する際にフリー・アクションとして使用する（4 激怒ポイント）。

筋力招来（変則） *Strength Surge*：バーバリアンは【筋力】判定、あるいは戦闘用の技の判定にクラス・レベルの値を加えることができる。また、敵が戦闘用の技において対抗判定を行なってきた場合にも、自分の戦闘用の技のボーナスにもクラス・レベルの値を加えることができる。このパワーは割り込みアクションとして使用する（2 激怒ポイント）。

驚異的精度（変則） *Surprise Accuracy*：バーバリアンは攻撃ロールにクラス・レベルの値を加えることができる。このパワーは攻撃ロールの直前に即行アクションとして使用する（4 激怒ポイント）。

駿足（変則） *Swift Foot*：バーバリアンは2 激怒ポイントを消費するごとに、移動速度に1ラウンドの間10 フィートの強化ボーナスを得る。ただしこの方法で得られるボーナスは30 フィートまでである（2、4、6 激怒ポイント）。

恐怖の怒号（超常） *Terrifying Howl*：バーバリアンは標準アクションとして周囲を恐怖させるような怒号を発することができる。30 フィート以内の範囲にいる敵は意志セーブ（難易度は10+ バーバリアンのクラス・レベルの半分+バーバリアンの【筋力】修正値）を行ない、失敗すると1d4 ラウンドの間恐慌状態になる。一度恐怖の怒号に対してセーブを行なった敵は、セーブが成功したかどうかに関わらず、24 時間の間このパワーに対しては完全耐性を得る。このパワーを選択するには、バーバリアンは威圧の眼光のパワーを獲得していなければならない。また、クラス・レベル 8 に達していなければならない（8 激怒ポイント）。

予期せぬ攻撃（変則） *Unexpected Strike*：バーバリアンは、全力攻撃の一部として、最も高い攻撃ボーナスを用いて追加攻撃を1回行なうことができる。この追加攻撃は、ヘイストの呪文やその他の同等の効果による追加攻撃とは累積しない。この能力を獲得する前に、バーバリアンはクラス・レベル 8 に達していなければならない（8 激怒ポイント）。

直感回避（変則） *Uncanny Dodge*：クラス・レベル 2 以降、バーバリアンは立ちすくみ状態になったり、不可視状態の敵に攻撃されたとしても、AC への【敏捷力】ボーナス（もし、あれば）を失わなくなる。とはいえ、動けない状態になれば、やはり AC への【敏捷力】ボーナスは失われてしまう。バーバリアンがすでに他のクラスで直感回避を獲得していた場合は、直感回避の代わりに“直感回避強化”（後述）を自動的に獲得する。

異感知（変則） *Trap Sense*：クラス・レベル 3 以降、バーバリアンは罠を避けるための反応セーブに +1 ボーナス、罠からの攻撃に対する AC に +1 の回避ボーナスを得る。以降、このボーナスはバーバリアンのクラス・レベルが3 上昇するごとに（つまり、6、9、12、15、18 レベルで）+1 ずつ増えていく。複数のクラスで得た異感知のボーナスは累積する。

直感回避強化（変則） *Improved Uncanny Dodge*：クラス・レベル 5 以降、バーバリアンは挟撃されなくなる。この能力を持つバーバリアンに対して、ローグは挟撃による急所攻撃を行なうことができない。ただし、ローグのクラス・レベルが、目標のバーバリアン・レベルより4 以上高い場合、ローグは挟撃（および急所攻撃）を行なうことができる。

他のクラスで得た直感回避の代わりとして自動的に直感回避強化を獲得したキャラクターは、ローグに挟撃されうるかどうかを判断する際、直感回避を受けるクラスのクラス・レベルをすべて累積させることができる。

ダメージ減少（変則） *Damage Reduction*：クラス・レベル 7 以降、バーバリアンは攻撃による負傷を一定量無視する能力を得る。具体的には、武器や肉体攻撃の命中を受けるごとに、バーバリアンはそのダメージを1 ポイント軽減することができる。クラス・レベル 10 および、その後3 レベル毎（13、16、19 レベル）に、ダメージ減少の量は +1 ずつ上昇していく。ダメージ減少によって受けたダメージを0 にすることはできるが、0 未満にすることはできない。

大激怒（変則） *Greater Rage*：クラス・レベル 11 に達すると、バーバリアンは激怒を開始する際、大激怒の開始を選択することが可能になる。大激怒では、【筋力】および【耐久力】へのボーナスは +6 に、意志セーブへの士気ボーナスは +3 に上昇する。ただしバーバリアンは大激怒を開始する際には2 ポイントの激怒ポイントを消費し、以降、激怒を維持するために毎ラウンド2 ポイントずつを消費せねばならない。

不屈の意志（変則） *Indomitable Will*：クラス・レベル 14 以上のバーバリアンは激怒状態の間、心術呪文に抵抗するための意志セーブに +4 のボーナスを得る。このボーナスは、意志セーブへの士気ボーナスを含む、激怒中に受ける他の修正値すべてと累積する。

無疲労激怒（変則） *Tireless Rage*：クラス・レベル 17 以上のバーバリアンは、激怒が終了した後、疲労状態にならなくなる。

超激怒（変則） *Mighty Rage*：クラス・レベル 20 に達すると、バーバリアンは激怒を開始する際、超激怒の開始を選択することが可能になる。超激怒では、【筋力】および【耐久力】へのボーナスは +8 に、意志セーブへの士気ボーナスは +4 に上昇する。ただしバーバリアンは超激怒を開始する際には3 ポイントの激怒ポイントを消費し、以降、激怒を維持するために毎ラウンド3 ポイントずつを消費せねばならない。

バード *Bard*

属性：どれでも。

ヒットダイスの種類：d8

クラス技能 *Class Skills*

バードのクラス技能は以下の通り。（【 】内は対応能力値）：＜威圧＞【魅】、＜隠密＞【敏】 *Stealth*、＜鑑定＞【知】、＜曲芸＞【敏】、＜芸能＞【魅】、＜言語学＞【知】 *Linguistics*、＜交渉＞【魅】、＜呪文学＞【知】 *Spellcraft*、＜職能＞【判】、＜真意看破＞【判】、＜製作＞【知】、＜脱出術＞【敏】、＜知覚＞【判】 *Perception*、＜知識：すべて＞【知】、＜手先の早業＞【敏】、＜登攀＞【筋】、＜変装＞【魅】、＜魔法装置使用＞【魅】。

レベル上昇毎の技能ポイント：6+【知】修正値



クラスの特徴 *Class Features*

バードのクラスの特徴は以下の通り。

武器と防具の習熟：バードは単純武器全てに加え、ロングソード、レイピア、サップ、ショート・ソード、ショートボウ、ウィップに習熟している。バードは軽装鎧と盾（タワー・シールドを除く）にも習熟している。バードは通常の秘術呪文失敗率を被ることなく、軽装鎧を着用したままバード呪文を発動できる。しかし、中装鎧や重装鎧を着用したり、盾を使用している時に動作要素の必要な呪文を発動する場合は、他の秘術呪文の使い手と同様に秘術呪文失敗率を被る。マルチクラスのバードも、他のクラスから得た秘術呪文を発動する際には、通常の秘術呪文失敗率を被る。

呪文：バードの発動する呪文は秘術呪文であり、バードの呪文リストから選択する。バードは修得している呪文をどれでも、事前の準備なしに発動できる。すべてのバード呪文には音声要素（歌、物語、音楽）が含まれている。呪文を修得および発動するためには、バードは10+その呪文レベルに等しい【魅力】能力値を有していなければならない。バードの呪文に対するセーヴィング・スローの難易度は、10+呪文レベル+バードの【魅力】修正値である。

他の呪文の使い手と同様、バードは各呪文レベルの呪文を、1日に一定の回数ずつしか発動できない。1日に発動できる呪文の数は、表 4-3 に記されている。高い【魅力】能力値を持つならば、バードは1日の呪文数にボーナス呪文数を加えることができる。

バードの呪文の選択肢は、極めて限られている。バードはプレイヤーが選択した4つの0レベル呪文および2つの1レベル呪文を修得した状態でゲームを開始する。レベルの上昇に従って、バードは表 4-4 に従って、いくつかの呪文を新しく修得していく（“1日の呪文数”と異なり、バードの“修得呪文数”は【魅力】の影響を受けない。表 4-4 に記された値で固定される）。

クラス・レベル5およびそれ以後3レベル毎に（8、11という具合に）、バードは修得済みの呪文1つを代償にして、新たな呪文1つを修得するかどうかを選択できる。要するに、修得済みの呪文1つを“忘れ”、新たな呪文と入れ替えるわけである。新たな呪文は入れ替える呪文と同レベルでなければならない。なおかつバードが発動できる1番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。呪文の入れ替えは、規定のクラス・レベルに達するごとに1つずつしかできない。なおかつ、呪文を入れ替えるかどうかの決定は、そのクラス・レベルで新たに修得する呪文の選択と同時に行なわねばならない。

前述の通り、バードは事前に呪文を準備する必要がない。バードは修得している好きな呪文を、その呪文レベルの1日の呪文数を使いきっていない限り、好きな時に発動できる。

バードの知識：クラス・レベル1の時点で、バードは1つの〈知識〉技能を選択する。その〈知識〉技能についてバードは1ポイントのボーナスを得、この追加技能ポイントは、バードのレベルが上昇するごとに1ポイントずつ加算される。さらに、バードはクラス・レベルの半分（最低1）をすべての〈知識〉技能判定に加算し、また修得していない〈知識〉技能についても同様に加算して判定を行なうことができる。

呪芸（じゅげい） *Bardic Performance*：バードは1日にクラス・レベルに等しい回数、〈芸能〉の技能を用いて周囲に魔法的效果を発生させることができる（望むなら自分自身にも効果を及ぼせる）。こうした能力は“呪芸”という分類にまとめられ、踊ったり、歌ったり、楽器を演奏したり、お笑いを上演したりといった〈芸能〉技能を使用するあらゆる行動で起動することができる。呪芸は、それぞれに定められたバード・レベルと〈芸能〉技能ランクの最低条件を両方とも満たしていなければ使用できない。すなわち、バードが少なくとも1つの〈芸能〉技能について、最低条件のランク数を

満たしていないなら、満たすまでその呪芸能力を得ることができない。

ただし、特定の種別の〈芸能〉技能を持つバードのみが使用できる能力もある。

1つの呪芸の効果を開始するのは1回の標準アクションである。呪芸能力には精神集中の必要なものがあり、バードはそうした呪芸を維持するために毎ラウンド1回の標準アクションを取らねばならない、使用に精神集中の必要ない呪芸を使用している間でも、バードは呪文を発動したり、呪文完成型の魔法のアイテム（巻物など）や魔法の言葉で起動する魔法のアイテム（ワンドなど）を起動することはできない。呪芸は、起動するために使用する〈芸能〉の種別に依存して特殊な制限をうける。〈芸能：演劇〉、〈芸能：舞踏〉によって起動される呪芸は影響を与える標的から視線が通っていないとならず、また盲目状態のクリーチャーに対しては無効である。〈芸能：お笑い〉や〈芸能：朗読〉によって起動される呪芸は、影響を与える標的がそれを聞くことができなければならず、またこれらの効果は言語に依存する（ただし、呪芸を起動するためにこの種の〈芸能〉を行なっている場合は、バードはその間に魔法の言葉で起動するワンドなどのアイテムを起動することはできる）。





表4-3：バード

レベル	基本攻撃 ボーナス	頑健 セーブ	反応 セーブ	意志 セーブ	特殊	一日の呪文数					
						1st	2nd	3rd	4th	5th	6th
1st	+0	+0	+2	+2	バードの知識、呪芸、 初級秘術呪文、打消しの調べ、散逸の舞、 恍惚の呪歌、勇気鼓舞の呪歌	1	—	—	—	—	—
2nd	+1	+0	+3	+3	熟達者	2	—	—	—	—	—
3rd	+2	+1	+3	+3	自信鼓舞の呪歌	3	—	—	—	—	—
4th	+3	+1	+4	+4		3	1	—	—	—	—
5th	+3	+1	+4	+4	勇気鼓舞の呪歌+2、博識 1/日	4	2	—	—	—	—
6th	+4	+2	+5	+5	サジェスションの呪歌	4	3	—	—	—	—
7th	+5	+2	+5	+5		4	3	1	—	—	—
8th	+6/+1	+2	+6	+6	悲運の葬送歌、不和の舞	4	4	2	—	—	—
9th	+6/+1	+3	+6	+6	武勇鼓舞の呪歌	5	4	3	—	—	—
10th	+7/+2	+3	+7	+7		5	4	3	1	—	—
11th	+8/+3	+3	+7	+7	勇気鼓舞の呪歌+3、博識 2/日	5	4	4	2	—	—
12th	+9/+4	+4	+8	+8	自由の歌、癒しの舞	5	5	4	3	—	—
13th	+9/+4	+4	+8	+8		5	5	4	3	1	—
14th	+10/+5	+4	+9	+9	恐怖の旋律、麻痺の舞	5	5	4	4	2	—
15th	+11/+6/+1	+5	+9	+9	英雄鼓舞の呪歌	5	5	5	4	3	—
16th	+12/+7/+2	+5	+10	+10		5	5	5	4	3	1
17th	+12/+7/+2	+5	+10	+10	勇気鼓舞の呪歌+4、博識 3/日	5	5	5	4	4	2
18th	+13/+8/+3	+6	+11	+11	マス・サジェスションの呪歌	5	5	5	5	4	3
19th	+14/+9/+4	+6	+11	+11	何でも屋	5	5	5	5	5	4
20th	+15/+10/+5	+6	+12	+12	死に至る芸術	5	5	5	5	5	5

それ以外の種別の〈芸能〉によって起動される呪芸については、標的は単にバードの声が聞こえていればよい。これらの必要条件については、それぞれの呪芸のリストにも記載してある。

聴覚消失状態のバードは、音声要素のある呪文を発動する場合と同様に、20%の確率で音声に依存した〈芸能〉技能を用いる呪芸の使用に失敗してしまう。盲目状態のバードは、50%の確率で視覚に依存した〈芸能〉技能を用いる呪芸の使用に失敗してしまう。失敗した場合も、1日の使用回数制限に数える。

打消しの調べ（超常）*Countersong*：〈芸能〉技能を1ランク以上取得したバードは、自身の演奏でもって音に依存した魔法効果を相殺することができる（音声要素があるだけの呪文は、これに含まれない）。

打消しの調べを1ラウンド使用すると、バードは〈芸能〉判定を行なう。バードの30フィート以内にいる、[音波]や[言語依存]の魔法攻撃の影響を受けているクリーチャーは、自分がロールしたセーヴィング・スローの結果とバードの〈芸能〉判定の結果を比べ、どちらか高いほうをそのセーブの結果とすることができる。すでに持続時間が“瞬間”でない[音波]や[言語依存]の魔法攻撃を受けているクリーチャーが打ち消しの調べの効果範囲内にいる場合、そのクリーチャーは打ち消しの調べを1ラウンド聞くごとに1回、その魔法効果に対して再度セーブを行なうことができる。ただし、そのセーブの結果には、バードの〈芸能〉判定の結果を用いなければならない。

打ち消しの調べはセーブをすることができない効果に対しては何の効果もない。バードは打ち消しの調べを10ラウンドまで持続させることができる。バードは

以下の〈芸能〉技能を用いてこの呪芸の能力を起動することができる：

〈芸能：歌唱〉、〈芸能：管楽器〉、〈芸能：弦楽器〉、〈芸能：鍵盤楽器〉、〈芸能：打楽器〉。

散逸の舞（超常）*Distraction*：〈芸能〉技能を1ランク以上取得したバードは、自身の演技でもって視覚に依存した魔法効果を相殺することができる。散逸の舞を1ラウンド使用すると、バードは〈芸能〉判定を行なう。バードの30フィート以内にいる、幻術（紋様）や幻術（虚像）の魔法攻撃の影響を受けているクリーチャーは、自分がロールしたセーヴィング・スローの結果とバードの〈芸能〉判定の結果を比べ、どちらか高いほうをそのセーブの結果とすることができる。すでに持続時間が“瞬間”でない幻術（紋様）や幻術（虚像）の魔法攻撃を受けているクリーチャーが散逸の舞の効果範囲内にいる場合、そのクリーチャーは散逸の舞を1ラウンド見るごとに1回、その魔法効果に対して再度セーブを行なうことができる。ただし、そのセーブの結果には、バードの〈芸能〉判定の結果を用いなければならない。散逸の舞はセーブをすることができない効果に対しては何の効果もない。バードは散逸の舞を10ラウンドまで持続させることができる。バードは以下の〈芸能〉技能を用いてこの呪芸の能力を起動することができる：〈芸能：演劇〉、〈芸能：お笑い〉、〈芸能：舞踏〉、〈芸能：朗読〉。

表4-4：バードの修得呪文数

レベル	修得呪文数						
	0	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th
1st	4	2	—	—	—	—	—
2nd	5	3	—	—	—	—	—
3rd	6	4	—	—	—	—	—
4th	6	4	2	—	—	—	—
5th	6	4	3	—	—	—	—
6th	6	4	4	—	—	—	—
7th	6	5	4	2	—	—	—
8th	6	5	4	3	—	—	—
9th	6	5	4	4	—	—	—
10th	6	5	5	4	2	—	—
11th	6	6	5	4	3	—	—
12th	6	6	5	4	4	—	—
13th	6	6	5	5	4	2	—
14th	6	6	6	5	4	3	—
15th	6	6	6	5	4	4	—
16th	6	6	6	5	5	4	2
17th	6	6	6	6	5	4	3
18th	6	6	6	6	5	4	4
19th	6	6	6	6	5	5	4
20th	6	6	6	6	6	5	5

恍惚の呪歌（擬呪）：＜芸能＞技能を1ランク以上取得したバードは、音楽や詩に聞き惚れさせることで、1体以上のクリーチャーを恍惚状態にすることができる。恍惚状態にするクリーチャーはバードの90フィート以内にいて、視覚と聴覚の両方でバードを知覚でき、なおかつバードに注意が向いていなければならない。また、バードもそのクリーチャーを見ることができなければならない。付近で戦闘が行なわれたり、その他の危険にさらされるなどして注意が他に向いている場合も、この能力は働かない。バードはこの能力を1回使用することにより、クラス・レベル1の時に1体、以降3レベル毎に+1体のクリーチャーを目標にすることができる。

効果範囲内にいるクリーチャーはそれぞれ、意志セーブ（難易度10+バード・レベルの1/2+バードの【魅力】修正値）を行い、成功すれば効果は無効化される。クリーチャーが意志セーブに成功した場合、以後24時間、そのバードは同一クリーチャーを恍惚状態にする試みをする事ができない。セーヴィング・スローに失敗した場合、そのクリーチャーはバードが演奏と精神集中を続けている間（バード・レベル毎に1ラウンドまで持続する）、静かに座って歌に聞き入ってしまい、他の行動を一切とれなくなる。恍惚状態にある間、目標は＜知覚＞のような、反射的対応として行なう技能判定に-4のペナルティを受ける。何か潜在的な脅威があった場合、バードは再度＜芸能＞判定を行ない、クリーチャーはその結果をもとにした難易度で再びセーヴィング・スローを行なう。明白な脅威、たとえば誰かが武器を抜いたり、呪文を発動したり、目標に対して遠隔武器の狙いを付けたりした場合は、自動的に呪歌の効果は破られる。恍惚の呪歌は心術（強制）、[精神作用]の能力である。バードはどの＜芸能＞技能でもこの呪歌の能力を起動することができる。

勇気鼓舞の呪歌（超常）：＜芸能＞技能を1ランク以上取得したバードは、自分の演奏または演技を用いて仲間たち（自分自身を含む）の勇気を鼓舞し、恐怖をうち払い、戦闘能力を向上させることができる。この作用を受ける仲間は、バードの演奏または演技を知覚することができなければならない。この効果は仲間がバードの演奏または演技を知覚している間、およびその後5ラウンドの間持続する。作用を受けた仲間は＜魅惑＞および[恐怖]効果に対するセーヴィング・スローに+1の士気ボーナスと、攻撃ロールおよび武器ダメージ・ロールに+1の士気ボーナスを得る。レベル5の時点および、以後6レベル毎に、このボーナスは+1ずつ上昇していく（レベル5で+2、レベル11で+3、レベル17で+4）。勇気鼓舞の呪歌は[精神作用]の能力である。バードはどの＜芸能＞技能でも、この呪歌の能力を起動することができる。

自信鼓舞の呪歌（超常）：クラス・レベル3以上に達し、＜芸能＞の技能を3ランク以上修得したバードは、自分の演奏または演技の力を用いて、味方1人の作業の成功率を高めることができる。味方はバードの30フィート以内にいて、視覚と聴覚の両方でバードを知覚できなければならない。また、バードはその味方を見ることができなければならない。

味方はバードの音楽を聴き続けている間、1種類の技能判定について+2の技量ボーナスを得る。ただし、音を立てずに移動しようとしているローグを応援しようとする場合など、特定の状況下においては、この能力は使用することができない。呪歌の効果はバードが精神集中を続ける限り、最大2分間持続する。バードは自分自身に自信鼓舞の呪歌を用いることはできない。自信鼓舞の呪歌は[精神作用]の能力である。バードはどの＜芸能＞技能でも、この呪歌の能力を起動することができる。

サジェスションの呪歌（擬呪）：クラス・レベル6以上に達し、＜芸能＞技能を6ランク以上取得したバードは、すでに（恍惚の呪歌によって）恍惚状態にしてあるクリーチャーに対して、サジェスション呪文と同じ効果を及ぼすことができる。この能力を使用しても、恍惚の呪歌の効果のための精神集中が途切れたり、恍惚の呪歌の対象が再度のセーヴィング・スローを行なったりすることはない。

サジェスションの呪歌の使用は、バードの呪歌の1日の使用回数制限に数えない。意志セーブ（難易度10+バード・レベルの1/2+バードの【魅】修正値）に成功すれば、この効果を無効化できる。この能力は1体のクリーチャーにしか効果がない（ただし後述のマス・サジェスションの呪歌は異なる）。サジェスションの呪歌は心術（強制）、[精神作用]、[言語依存]の能力である。バードはどの＜芸能＞技能でも、この呪歌の能力を起動することができる。

悲運の葬送歌（超常）*Dirge of Doom*：クラス・レベル8以上に達し、＜芸能＞の技能を8ランク以上取得したバードは、自分の演奏の力を用いて敵の心の中に何かに恐れおののく感覚をはびこらせ、それによって数々のペナルティを負わせることができる。この能力の影響を受けるには敵はバードの30フィート以内にいて、バードの演奏を聴くことができなくてはならない。この効果は敵がバードの演奏を聴いており、かつバードから30フィート以内の範囲にいる限り持続する。またバードが演奏をやめたり、敵が効果範囲を離れたりした後も、さらに3ラウンド持続する。呪歌の影響を受けた敵は能力値判定、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定に-2のペナルティを受ける。バードがこの呪歌の能力を起動するには、以下の＜芸能＞技能を用いる：＜芸能：歌唱＞、＜芸能：管楽器＞、＜芸能：弦楽器＞、＜芸能：鍵盤楽器＞、＜芸能：打楽器＞。



不和の舞（超常）*Discordant Performance*：クラス・レベル 8 以上に達し、〈芸能〉の技能を 8 ランク以上取得したバードは、自分の演技の力を用いて敵を混乱状態にすることができる。この能力の影響を受けるには敵はバードの 30 フィート以内にいて、バードの演技を見ることができなくてはならない。この効果は敵がバードの演技を見ており、かつバードから 30 フィート以内の範囲にいる限り持続する。呪芸の効果範囲内にいる敵はそれぞれ意志セーブ（難易度 10+バード・レベルの 1/2+バードの【魅】修正値）を行ない、成功すれば効果は無効化される。クリーチャーが意志セーブに成功した場合、以後 24 時間、そのバードは同一クリーチャーを混乱状態にする試みを行なうことができない。セーヴィング・スローに失敗した場合、そのクリーチャーはバードが演技と精神集中を続けている間（バード・レベル毎に 1 ラウンドまで持続する）、混乱状態になる。効果を受けているクリーチャーは、自分のターンの終了時に再度この効果に対してセーヴィング・スローを行なうことができ、成功すれば以後 24 時間、不和の舞に対して完全耐性を得る。バードがこの呪芸の能力を起動するには、以下の〈芸能〉技能を用いる：〈芸能：演劇〉、〈芸能：お笑い〉、〈芸能：舞踏〉、〈芸能：朗誦〉。

武勇鼓舞の呪歌（超常）：クラス・レベル 9 以上に達し、〈芸能〉技能を 9 ランク以上修得したバードは、自分の演奏または演技を用いて自分自身または 30 フィート以内にいる同意する味方 1 体の武勇を鼓舞し、戦闘能力を高めることができる。レベル 9 以降 3 レベル毎に、バードが 1 回の呪歌の使用で目標にできる味方が 1 体ずつ増加する（レベル 12 で 2 体、レベル 15 で 3 体、レベル 18 で 4 体）。武勇鼓舞の呪歌が効果を発揮するには、味方がバードの演奏または演技を視覚あるいは聴覚で知覚する必要がある。この効果は仲間にバードの演奏または演技が知覚できている間、および知覚できなくなってから 5 ラウンドの間持続する。武勇を鼓舞されたクリーチャーは 2 ボーナス・ヒット・ダイス (d10) と、それに相応した（ボーナス・ヒット・ダイスに、目標の【耐久力】修正値を適用した）量の一時的ヒット・ポイント、攻撃ロールへの +2 技量ボーナス、頑健セーブへの +1 技量ボーナスを得る。このボーナス・ヒット・ダイスは呪文の効果を判断する際に通常のヒット・ダイスとして数える。武勇鼓舞の呪歌は〔精神作用〕の能力である。バードはどの〈芸能〉技能でも、この呪歌の能力を起動することができる。

自由の歌（擬呪）：クラス・レベル 12 に達し、〈芸能〉技能を 12 ランク以上修得したバードは、自分の演奏を用いてブレイク・エンチャントメント呪文に相当する効果を生じさせることができる（術者レベルはバードのクラス・レベルと同じ）。この能力を使用するには、バードは 1 分間妨害されることなく精神集中と音楽を続けねばならない。呪歌は 30 フィート以内の 1 体の目標に対して機能する。バードは自分自身に対して自由の歌を使用することはできない。バードがこの呪歌の能力を起動するには、以下の〈芸能〉技能を用いる：〈芸能：歌唱〉、〈芸能：管楽器〉、〈芸能：弦楽器〉、〈芸能：鍵盤楽器〉、〈芸能：打楽器〉。

癒しの舞（擬呪）*Soothing Performance*：クラス・レベル 12 に達し、〈芸能〉技能を 12 ランク以上修得したバードは、自分の演技を用いてマス・キュア・ライト・ウーンズ呪文に相当する効果を生じさせることができる（術者レベルはバードのクラス・レベルと同じ）。さらにこの呪芸により、疲労状態、不調状態、怯え状態を取り除くことができる。この能力を使用するには、バードは 1 分間妨害されることなく精神集中と演技を続けねばならない。呪芸は 30 フィート以内の目標に対して機能する。バードがこの呪芸の能力を起動するには、以下の〈芸能〉技能を用いる：〈芸能：演劇〉、〈芸能：お笑い〉、〈芸能：舞踏〉、〈芸能：朗誦〉。

恐怖の旋律（擬呪）*Frightening Tune*：クラス・レベル 14 に達し、〈芸能〉技能を 14 ランク以上修得したバードは、自分の演奏を用いて敵の中に恐怖の感覚を引き起こすことができる。この能力の影響を受けるには、敵はバードの 30 フィート以内にいて、バードの演奏を聴くことができない。呪芸の効果範囲内にいる敵はそれぞれ意志セーブ（難易度 10+バード・レベルの 1/2+バードの【魅】修正値）を行ない、成功すれば効果は無効化される。クリーチャーが意志セーブに成功した場合、以後 24 時間、そのバードは同一クリーチャーに対して恐怖の旋律の効果を及ぼすことはできない。セーヴィング・スローに失敗した場合、そのクリーチャーは 1d4+バードの【魅力】修正値に等しいラウンドの間、恐れ状態になる。バードがこの呪芸の能力を起動するには、以下の〈芸能〉技能を用いる：〈芸能：歌唱〉、〈芸能：管楽器〉、〈芸能：弦楽器〉、〈芸能：鍵盤楽器〉、〈芸能：打楽器〉。

麻痺の舞（擬呪）*Paralyzing Show*：クラス・レベル 14 に達し、〈芸能〉技能を 14 ランク以上修得したバードは、自分の演技を用いて敵を麻痺させることができる。この能力の影響を受けるには、敵はバードの 30 フィート以内にいて、バードの演技を見ることができなければならない。呪芸の効果範囲内にいる敵はそれぞれ意志セーブ（難易度 10+バード・レベルの 1/2+バードの【魅】修正値）を行ない、成功すれば効果は無効化される。クリーチャーが意志セーブに成功した場合、以後 24 時間、そのバードは同一クリーチャーに対して麻痺の舞の効果を及ぼすことはできない。セーヴィング・スローに失敗した場合、そのクリーチャーはバード・レベルに等しいラウンドの間、麻痺状態になる。効果を受けているクリーチャーは、自分のターンの終了時に再度この効果に対してセーヴィング・スローを行なうことができ、成功すれば以後 24 時間、麻痺の舞に対して完全耐性を得る。バードがこの呪芸の能力を起動するには、以下の〈芸能〉技能を用いる：〈芸能：演劇〉、〈芸能：お笑い〉、〈芸能：舞踏〉、〈芸能：朗誦〉。

英雄鼓舞の呪歌（超常）：クラス・レベル 15 以上に達し、〈芸能〉技能を 15 ランク以上修得したバードは、自分の演奏または演技を用いて、自分自身または 30 フィート以内にいる同意する味方 1 体の大いなる英雄的資質を鼓舞することができる。レベル 15 以降 3 レベル毎に、バードが 1 回の呪歌の使用で目標にできる味方が 1 体ずつ増加する。英雄鼓舞の呪歌が効果を発揮するには、バードが 1 全ラウンドの間演奏または演技を行ない、味方がそれを知覚する必要がある。英雄的資質を鼓舞されたクリーチャーは、セーヴィング・スローに +4 の士気ボーナスと、AC に +4 の回避ボーナスを得る。この効果は仲間にバードの演奏または演技が知覚されている間、および知覚されなくなってから 5 ラウンドの間持続する。英雄鼓舞の呪歌は〔精神作用〕の能力である。バードはどの〈芸能〉技能でも、この呪歌の能力を起動することができる。

マス・サジェスチョンの呪歌（擬呪）：この能力は前述のサジェスチョンの呪歌と同様に機能するが、使用にバード・レベル 18 以上と〈芸能〉技能 18 ランク以上の修得が必要な点と、すでに恍惚状態になっているクリーチャー（前述参照）に対して同時に何体でもサジェスチョンの効果を及ぼせる点が異なる。マス・サジェスチョンの呪歌は心術（強制）、〔精神作用〕、〔言語依存〕の能力である。バードはどの〈芸能〉技能でも、この呪歌の能力を起動することができる。

死に至る芸術（超常） *Deadly Performance*：クラス・レベル 20 に達し、
 〈芸能〉技能を 20 ランク以上修得したバードは、自分の演奏または演技を
 用いて、1 体の敵を喜びまたは悲しみのあまり死に至らせることができる。
 影響を受けるには、目標はバードの 30 フィート以内におり、またバードの演奏
 または演技を視覚と聴覚の両方で知覚することができなければならない。
 目標は意志セーブ（難易度 10+ バード・レベルの 1/2+ バードの【魅】修正値）を
 行ない、成功すれば 1d4 ラウンドの間朦朧化し、以後 24 時間、バードは
 同一クリーチャーに対して死に至る芸術の効果を及ぼすことはできなくなる。
 セーヴィング・スローに失敗した場合、そのクリーチャーは死ぬ。バードはどの
 〈芸能〉技能でも、この呪芸の能力を起動することができる。

初級秘術呪文（擬呪） *Cantrips*：バードは 0 レベル呪文をいくつか知って
 いる。バードはこれらの呪文を擬似呪文能力として回数無制限で発動するこ
 とができる。知っている 0 レベル呪文の数については、表 4-4 の“0 レベル呪文”
 の項に記載してある。これらの 0 レベル呪文の持続時間その他、レベルに
 依存する変数については、その他のバードの呪文と同様に
 扱う。

熟達者（変則） *Well-Versed*：クラス・レベル 2 に達した
 時点で、バードは他のバードの呪芸に対して抵抗力を持つ
 ようになる。バードは、バードの呪芸、[音波] および
 [言語依存] 効果に対するセーヴィング・スローに +4 の
 ボーナスを得る。

博識（変則） *Lore Master*：クラス・レベル 5 に達した時点で、
 バードはさまざまな知識に精通するようになり、バードがランクを有する
 すべての〈知識〉判定について出目 10 ができるようになる。出目 10 を選択せずに、
 通常通り判定を行なうこともできる。さらに、1 日に 1 回、1 回の標準アクション
 として、〈知識〉判定に出目 20 することが可能になる。このときの〈知識〉の
 種別はどれでも構わない。5 レベル以降、6 レベル上昇する毎に、この能力を
 1 日に使用できる回数は 1 回ずつ増加し、最大で 17 レベル時の 1 日 3 回となる。

何でも屋（変則） *Jack of All Trades*：クラス・レベル 19 の時点で、バード
 は修得が必要な技能であつても使用することが可能になる。さらに、すべての
 技能がクラス技能として扱われるようになる。もしその技能を 5 ランク以上
 修得していた場合、バードは通常それが許可されないような場合であっても、
 技能判定に出目 10 を選択することが可能になる。

クレリック *Cleric*

属性：クレリックの属性は、「秩序 - 混沌」軸か「善 - 悪」軸のいずれかにそつて
 信仰する神格の属性の一段階以内でなくてはならない。

ヒットダイスの種類：d8

クラス技能 *Class Skills*

クレリックのクラス技能は以下の通り（【 】内は対応する能力値）：

〈鑑定〉【知】、〈言語学〉【知】、〈交渉〉【魅】、〈呪文学〉【知】、
 〈真意看破〉【判】、〈製作〉【知】、〈職能〉【判】、〈知識：貴族および王族〉【知】、
 〈知識：次元界〉【知】、〈知識：宗教〉【知】、〈知識：神秘学〉【知】、
 〈知識：歴史〉【知】、〈治療〉【判】。

レベル上昇毎の技能ポイント：2+【知】修正値

クラスの特徴 *Class Features*

クレリックのクラスの特徴は以下の通り。

武器と防具の習熟：クレリックは全ての単純武器と、全てのタイプの鎧（軽装、
 中装、重装）、盾（タワー・シールドを除く）に習熟している。また、クレリックは
 信仰する神格の“好む武器”に対する習熟を得る。

オーラ（変則） *Aura*：秩序、混沌、善、悪の神格のクレリックは、神格の属性
 に対応した特別に強力なオーラを発している。（詳細はデティクト・イーヴル呪文
 の解説を参照）

呪文：クレリックの発動する呪文は信仰呪文であり、クレリック用呪文リストから
 選択する。クレリックの属性によっては、道徳的または規律的身上に反するという
 理由から、ある主の呪文の発動に制限が加わることがある。詳しくは後述の
 『秩序と混沌、善と悪の呪文』を参照。

クレリックは事前に呪文を準備しておかねば
 ならない。





表4-5：クレリック

レベル	基本攻撃 ボーナス	頑健 セーブ	反応 セーブ	意志 セーブ	特殊	一日の呪文数									
						0	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th	9th
1st	+0	+2	+0	+2	エネルギーの放出、 領域特典、初級信仰呪文	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2nd	+1	+3	+0	+3	領域特典	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3rd	+2	+3	+1	+3		4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4th	+3	+4	+1	+4	領域特典	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5th	+3	+4	+1	+4		4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6th	+4	+5	+2	+5		4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7th	+5	+5	+2	+5		4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8th	+6/+1	+6	+2	+6	領域特典	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9th	+6/+1	+6	+3	+6		4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10th	+7/+2	+7	+3	+7		4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11th	+8/+3	+7	+3	+7		4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
12th	+9/+4	+8	+4	+8	領域特典	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
13th	+9/+4	+8	+4	+8		4	4	4	4	4	3	2	1	—	—
14th	+10/+5	+9	+4	+9		4	4	4	4	4	3	3	2	—	—
15th	+11/+6/+1	+9	+5	+9		4	4	4	4	4	4	3	2	1	—
16th	+12/+7/+2	+10	+5	+10	領域特典	4	4	4	4	4	4	3	3	2	—
17th	+12/+7/+2	+10	+5	+10		4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18th	+13/+8/+3	+11	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19th	+14/+9/+4	+11	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20th	+15/+10/+5	+12	+6	+12	領域特典	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

パスファインダーの神々 *Deities of the Pathfinder Chronicles*

神 格	属 性	権 能	領 域	神 格 の 好 む 武 器
エラスティル <i>Erastil</i>	LG	農業、狩、交易、家族の神	共同体、植物、善、秩序、動物	ロングボウ
イオメデエ <i>Iomedae</i>	LG	武勇、統治、正義、名誉の女神	戦、栄光、善、太陽、秩序	ロングソード
トラグ <i>Torag</i>	LG	鍛冶、守護、戦略の神	工芸 (<i>Artifice</i>)、守護、善、地、秩序	ウォーハンマー
サレンラー <i>Sarenrae</i>	NG	太陽、償却、 正直、治癒の女神	栄光、善、太陽、治癒、火	シミター
シェリン <i>Shelwyn</i>	NG	美、芸術、愛、音楽の女神	風、幸運、守護、善、魅惑	グレイブ
デスナ <i>Desna</i>	CG	夢、星、旅、幸運の女神	解放、幸運、混沌、善、旅	スターナイフ
カイデン・カイリーン <i>Cayden Cailean</i>	CG	自由、ワイン、豪胆の神	混沌、善、旅、力、魅惑	レイピア
アバダール <i>Abadar</i>	LN	都市、富、商人、法の神	貴族、守護、旅、地、秩序	ライト・クロスボウ
イロリ <i>Irori</i>	LN	歴史、知識、自己完結の神	力、知識、秩序、治癒、ルーン	素手攻撃
ゴズレー <i>Gozreh</i>	N	自然、天気、海の神格	風、植物、天気、動物、水	トライデント
ファラスマ <i>Pharasma</i>	N	運命、死、予言、誕生の女神	休息 (<i>Repose</i>)、死、知識、治癒、水	ダガー
ネシス <i>Nethys</i>	N	魔法の神	守護、知識、破壊、 魔術、ルーン	クォータースタッフ
ゴルム <i>Gorum</i>	CN	力、戦闘、武器の神	戦、栄光、混沌、力、破壊	グレートソード
カリストリア <i>Calistria</i>	CN	欺き、熱情、復讐の女神	欺き、幸運、混沌、知識、魅惑	ウィップ
アスモデウス <i>Asmodeus</i>	LE	専制、奴隷制、傲慢、契約の神	悪、欺き、秩序、魔術、火	メイス
ゾン＝クーソン <i>Zon-Kuthon</i>	LE	嫉妬、苦痛、暗闇、喪失の神	悪、暗闇、死、秩序、破壊	スパイクト・チェイン
ウルガソア <i>Urgathoa</i>	NE	大食、病気、アンデッドの女神	戦、悪、死、力、魔術	サイズ
ノルゴルベル <i>Norgorber</i>	NE	貪欲、秘密、毒、殺人の神	悪、欺き、死、知識、魅惑	ショートソード
ラマシツ <i>Lamashnu</i>	CE	狂気、モンスター、悪夢の女神	悪、欺き、狂気、混沌、力	ファルシオン
ロヴァググ <i>Rovagug</i>	CE	憤怒、災害、破壊の神	悪、戦、混沌、天気、破壊	グレートアックス



デザイナーズ・ノート：初級信仰呪文 *Orisons*

クレリックに回数無制限の「初級信仰呪文」を与えるに際して、ゲームからキュア・マイナー・ウーンズを省くことは、全ての戦闘の合間にパーティ全員のヒットポイントを全快させることを防ぎ、バランスを保つために重要なことであった。その代わり、我々はキュア・マイナー・ウーンズをステイビライズ呪文に変更し、インフリクト・マイナー・ウーンズをブリード呪文に置き換えた。このことは、「呪文と魔法」の章でご覧いただけると思う。

呪文を準備または発動するには、クレリックは最低でも 10+ その呪文レベルに等しい【判断力】能力値を有していなければならない。クレリックの呪文に対するセーヴィング・スローの難易度は、10+ 呪文レベル + クレリックの【判断力】修正値である。

他の呪文の使い手と同様、クレリックは各呪文レベルの呪文を、1日に一定の回数ずつしか発動できない。1日に発動できる呪文の数の基本値は、表 4-5 に記されている。高い【判断力】能力を持つならば、クレリックは1日の呪文数にボーナス呪文数を加えることができる。

クレリックは瞑想や祈りによって呪文を準備する。クレリックが1日の呪文数を回復するためには、毎日自分で決めた時間に、1時間かけて静かに瞑想するか神への懇願を行わねばならない。休息に費やした時間の多寡は、クレリックが呪文を準備できるかどうかに影響しない。クレリックは自分の発動できる呪文レベルの呪文ならば、クレリックの呪文リストの中からどれでも好きなものを準備し、発動することができる。ただし、準備する呪文の選択は、毎日の瞑想時間中に行わなければならない。

エネルギーの放出（超常） *Channel Energy*: 属性に関わらず、全てのクレリックは聖印（あるいは邪印）を介し、自分の信仰心からアンデッド・クリーチャーに影響を及ぼす力を引き出す術持っている（詳細は『戦闘』の章の「エネルギーの放出」の解説を参照）。この力は、効果範囲内にいる生きているクリーチャーの傷を治したり、傷つけたりもする。

善のクレリック（または善の神格に仕える中立のクレリック）は、正のエネルギーを放出させることでアンデッド・クリーチャーにダメージを負わせ、逃亡させることができる。悪のクレリック（または悪の神格に仕える中立のクレリック）は、負のエネルギーを放出させることでアンデッド・クリーチャーの傷を癒し、支配下に置く事ができる。中立の神格に仕える中立のクレリックは、正のエネルギーと負のエネルギーのどちらを放出させるか選ばなければならない。一度選択したなら、変更することはできない。また、この選択はクレリックが任意発動できる呪文がキュア呪文かインフリクト呪文かを決定する（詳細は「任意発動」の解説を参照）。

クレリックは1日に 3+ 【魅力】修正値回だけエネルギーの放出を行うことができる。

領域特典（超常）: クレリックは1柱の神格を選択すること。各々の神格はいくつかの領域を保有しており、クレリックはその中から領域を2つ選択しなくてはならない。各領域は、クレリックのレベルに応じた領域特典として、ボーナス呪文をクレリックに与える。クレリックは各領域のリストにある領域特典とボーナス呪文を両方とも獲得する。このことについては、「呪文」の章に更なる詳細が記されている。

もしクレリックが特定の神格を信仰していない場合でも、彼女が重視する領域を2つ選択する必要がある。

初級信仰呪文（擬呪） *Orisons*: クレリックは、毎日いくつかの「初級信仰呪文」を0レベル呪文として用意することができる。これらの呪文は、回数無制限の擬似呪文能力として使用できる。

クレリックが1日に何種類の「初級信仰呪文」を使用できるかについては、表 4-5「一日の呪文数」を参照。「初級信仰呪文」は、レベルに基づく持続時間やその他の効果について、クレリックが使用した呪文と同様に扱われる。「初級信仰呪文」は、任意発動で変換することはできない。

任意発動: 善のクレリック（または善の神格に仕える中立のクレリック）は、蓄積した呪文のエネルギーを、事前に準備していたのと違う治癒呪文として流用することができる。クレリックは準備した呪文（「初級信仰呪文」は除く）から好きなものを選んで“失う”代わりに、その呪文レベル以下の好きなキュア系呪文（名称に“キュア”という語を含む全ての呪文）を発動できる。

悪のクレリック（または悪の神格に仕える中立のクレリック）は、準備していた呪文をキュア系呪文に変換することはできない。しかし彼らは準備していた呪文をインフリクト系呪文（名称に“インフリクト”という語を含む全ての呪文）に変換できる。

属性が善でも悪でもないクレリック、または属性が善でも悪でもない神格に仕えるクレリックは、キュア系かインフリクト系のどちらか一方（プレイヤーが選択する）にのみ呪文を変換できる。一度選択したなら、変更することはできない。また、この選択はクレリックがアンデッド退散かアンデッド威伏のどちらを行うことができるかを決定する（詳細は「エネルギーの放出」*Channel Energy* の解説を参照）。

秩序と混沌、善と悪の呪文: クレリックは自分自身、または仕える神格の属性と逆の呪文を発動することはできない。呪文が特定の属性に関連しているかどうかは、呪文の解説に[秩序]、[混沌]、[善]、[悪]の補足説明として示されている。

ボーナス言語: クレリックはボーナス言語として地獄語（インファーマル）、天上語（セレスティアル）、奈落語（アビスアル）を選択できる。これらはそれぞれ秩序にして悪、善、混沌にして悪の来訪者たちの言語である。これらは、キャラクターの種族によるボーナス言語の選択肢に、さらに追加されるものである。

元クレリック

仕える神格が命ずる行動規範に著しく違反したクレリックは、呪文およびクラスの特徴を全て失う。ただし、鎧と盾、単純武器への習熟は失わない。以降、彼女は贖罪を行うまで、その神のクレリックとしてのクラス・レベルを得ることができなくなる（詳細はアトーンメント呪文の解説を参照）。

ドルイド *Druid*

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。または、中立にして悪。

ヒットダイスの種類: d8

クラス技能 *Class Skills*

ドルイドのクラス技能は以下の通り（【】内は対応能力値）:

＜騎乗＞【敏】、＜呪文学＞【知】、＜職能＞【判】、＜水泳＞【筋】、＜製作＞【知】、＜生存＞【判】、＜知覚＞【判】、＜知識:自然＞【知】、＜知識:地理＞【知】、＜治療＞【判】、＜登攀＞【筋】、＜動物使い＞【魅】、＜飛行＞【敏】。

レベル上昇毎の技能ポイント: 4+【知】修正値



クラスの特徴 Class Features

ドルイドのクラスの特徴は以下の通り。

武器と防具の習熟：ドルイドは以下の武器に習熟している。クォータースタッフ、クラブ、サイズ、シッケル、シミター、ショートスピア、スピア、スリング、ダーツ、ダガー。また、ドルイドは自然の化身（後述）形態時に持つすべての肉体武器（爪、噛みつきなど）に習熟している。

ドルイドは軽装鎧と中装鎧に習熟しているが、金属製の鎧の着用は禁じられている。つまり、彼らはパデッド・レザー、ハイド・アーマーしか着ることができないということである。また、ドルイドはアイアンウッド呪文で鋼鉄と同じ機能を持つよう変化させた木製の鎧も着用できる。詳しくはアイアンウッド呪文の解説を参照のこと。ドルイドは盾（タワー・シールドを除く）に習熟しているが、木製のものしか使えない。

禁止された鎧を着用したり、禁止された盾を運搬したりしたドルイドは、着用／運搬中および着用／運搬後 24 時間、ドルイド呪文の発動ができなくなり、ドルイドのクラス能力のうち超常能力や擬似呪文能力を一切使用できなくなる。

呪文：ドルイドの発動する呪文は信仰呪文であり、ドルイド用呪文リストから選択する。ドルイドの属性によっては、道徳的または規律的信条に反するという理由から、ある種の呪文の発動に制限が加わることがある。詳しくは後述の『秩序と混沌、善と悪の呪文』を参照。ドルイドは事前に呪文を選択して準備しておかねばならない。

呪文を準備または発動するには、ドルイドは最低でも 10+ その呪文レベルに等しい【判断力】能力値を有していなければならない。ドルイドの呪文に対するセーヴィング・スローの難易度は、10+ 呪文レベル + ドルイドの【判断力】修正値である。

他の呪文の使い手と同様、ドルイドは各呪文レベルの呪文を、1日に一定の回数ずつしか発動できない。1日に発動できる呪文の数の基本値は、表 4-6 に記されている。高い【判断力】能力値を持つならば、ドルイドは1日の呪文数にボーナス呪文数を加えることができる。ドルイドはクレリックのような領域呪文や領域特典を利用することはできない。

ドルイドはクレリックと同様の方法で呪文の準備と発動を行なう。ただし、ドルイドは準備した呪文を失うかわりにキュア系呪文を発動することはできない（ただし、任意発動はできる：後述を参照）。ドルイドは自分の発動できる呪文レベルの呪文ならば、ドルイド呪文リストの中からどれでも好きなものを準備し、発動することができる。ただし、呪文する準備の選択は、毎日の瞑想時間中に行なわねばならない。

任意発動：ドルイドは蓄積した呪文のエネルギーを、事前に準備していたのとは違う招来呪文として流用することができる。ドルイドは準備した呪文から好きなものを選んで“失う”かわりに、その呪文レベル以下の好きな“サモン・ネイチャーズ・アライ”系呪文を発動できる。

秩序と混沌、善と悪の呪文：ドルイドは自分自身、または仕える神格（もし、いれば）の属性に反する呪文を発動することはできない。呪文が特定の属性に関係しているかどうかは、呪文の解説に[秩序]、[混沌]、[善]、[悪]の補足説明として示されている。

初級信仰呪文（擬呪）：ドルイドは初級信仰呪文、つまり 0 レベル呪文をいくつか知っている。ドルイドはこれらの呪文を擬似呪文能力として回数無制限で発動することができる。知っている 0 レベル呪文の数については、表 4-6 の“0 レベル呪文”の項に記載してある。これらの 0 レベル呪文の持続時間その他、レベルに依存する変数については、その他のドルイドの呪文と同様に扱う。この 0 レベル呪文を任意発動に用いることはできない。

ボーナス言語：ドルイドはボーナス言語として、森に住むクリーチャーの言語である森語を選択できる。これらは、キャラクターの種族によるボーナス言語の選択肢に、さらに追加されるものである。

また、ドルイドは、1レベルのドルイドになった時点で、ドルイドのみが知る秘密言語であるドルイド語を修得する。ドルイド語はドルイドの自動修得言語である。つまり彼らはドルイド語を、通常の自動修得言語に加えて、ボーナス言語のスロットを消費することなく修得できるということである。ドルイドがこの言語をドルイドでないものに教えることは禁じられている。

ドルイド語は独自の文字を持つ。



表4-6：ドルイド

レベル	基本攻撃 ボーナス	頑健 セーブ	反応 セーブ	意志 セーブ	特殊	一日の呪文数									
						0	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th	9th
1st	+0	+2	+0	+2	自然との絆、自然知覚、 初級信仰呪文、野生動物との共感	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2nd	+1	+3	+0	+3	森渡り	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3rd	+2	+3	+1	+3	跡なき足取り	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4th	+3	+4	+1	+4	自然の誘惑への抵抗力、 自然の化身 1/日	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5th	+3	+4	+1	+4		4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6th	+4	+5	+2	+5	自然の化身 2/日	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7th	+5	+5	+2	+5		4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8th	+6/+1	+6	+2	+6	自然の化身 3/日	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9th	+6/+1	+6	+3	+6	毒への完全耐性	4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10th	+7/+2	+7	+3	+7	自然の化身 4/日	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11th	+8/+3	+7	+3	+7		4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
12th	+9/+4	+8	+4	+8	自然の化身 5/日	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
13th	+9/+4	+8	+4	+8	千の顔	4	4	4	4	4	3	2	1	—	—
14th	+10/+5	+9	+4	+9	自然の化身 6/日	4	4	4	4	4	3	3	2	—	—
15th	+11/+6/+1	+9	+5	+9	時知らずの肉体	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—
16th	+12/+7/+2	+10	+5	+10	自然の化身 7/日	4	4	4	4	4	4	3	3	2	—
17th	+12/+7/+2	+10	+5	+10		4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18th	+13/+8/+3	+11	+6	+11	自然の化身 8/日	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19th	+14/+9/+4	+11	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20th	+15/+10/+5	+12	+6	+12	自然の化身 任意/日	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

自然との絆（変則） *Nature Bond*：クラス・レベル1の時点で、ドルイドは自然との絆を形成する。この絆は2つの形をとり、そのいずれかを選択することになる。ひとつは自然界への緊密な結びつきであり、ドルイドに以下のクレリックの領域のうちひとつをもたらす：風、植物、地、天気、動物、火、水。領域特典や領域呪文を決定する際、ドルイドの有効なクレリック・レベルはドルイド・レベルと同等として扱う。

ふたつめは、動物の相棒との緊密な結びつきという形を取る。ドルイドは以下のリストから選択した、1体の動物の相棒とともにゲームを開始することができる：アウル、イーグル、ウルフ、キャメル、スネーク（小型または中型サイズのヴァイパー）、ダイア・ラット、ドッグ、ライディング・ドッグ、バジャー、ホーク、ホース（ライトまたはヘヴィ）、ポニー。キャンペーンの舞台全体またはその一部を水界の地形が占めているなら、以下のリストから選択することも可能である：シャーク（中型サイズ）、スクウィッド、ポーパス。これらの動物はその種類に応じてドルイドの冒険に同行する忠実な相棒である。

1レベル・ドルイドの動物の相棒は、ここで特記されている点を除けば、典型的なその種のクリーチャーと全く同じである。『動物の相棒の強化化』の表に示したように、ドルイドのクラス・レベルが上昇するにつれて、動物の相棒のパワーも上昇していく。ドルイドは動物の相棒を役目から解放し、新たな相棒1体を獲得しても構わない。そのためには、中断されることなく24時間連続で祈りを捧げる儀式を行わねばならない。この儀式は、死亡した動物の相棒の代わりを得る場合にも行なう。

クラス・レベル4以上のドルイドは、通常とは異なる動物リストから相棒を選択できるようになる（後述）。ドルイドが『基本リスト以外の動物の相棒』から、1種類の相棒を選択した場合、その相棒の得る能力に関しては、ドルイドのクラス・レベルは本来より低いかにように扱われる。キャラクターのドルイド・レベルから、リストの項目名に併記された調整値を引き、その結果をクラス・レベルとして、動物の相棒のパワーを決定する表を参照するのである。調整値を引いた結果、有効ドルイド・レベルが0以下になってしまった場合、その動物を相棒にすることはできない。

自然知覚（変則）：ドルイドは〈生存〉と〈知識：自然〉の判定に+2のボーナスを得る。

野生動物との共感（変則）：ドルイドは動物の態度を向上させることができる。この能力は人物の態度を向上させるための〈交渉〉判定と同様に機能する。ドルイドは1d20をロールし、ドルイド・レベルと【魅力】修正値を足す。これが野生動物との共感判定の結果である。

最初の態度は、通常の家畜の場合“中立的”、野生動物はたいてい“非友好的”である。

野生動物との共感を使うためには、ドルイドと動物が互いを観察できる状態になければならない。これは通常の状況下では互いに30フィート以内になければならないという意味である。通例として、この方法で動物の態度に影響を与えようとすることは、人物に影響を与える場合と同様、1分間かかる。しかし状況によっては長くかかることも、短くてすむこともある。

ドルイドはこの能力を【知力】能力値が1か2の魔獣に対しても使用できるが、その場合、判定に-4のペナルティが課される。



基本リスト以外の動物の相棒

4レベル以上 (レベル -3)	7レベル以上 (レベル -6)	10レベル以上 (レベル -9)	16レベル以上 (レベル -15)
エイブ (動物)	ブラウン・ベア (動物)	ポーラー・ベア (動物)	ダイア・スネーク ¹
ブラック・ベア (動物)	ダイア・ウルヴァリン	ダイア・ライオン	ダイア・タイガー
バイソン (動物)	ジャイアント・クロコダイル ¹ (動物)	メガラプトル (ディノサウルス)	ジャイアント・スクウィッド ¹ (動物)
ボア (動物)	ディノニクス (ディノサウルス)	超大型シャーク ¹ (動物)	トリケラトプス (ディノサウルス)
チータ (動物)	ダイア・エイブ	ジャイアント・コンストリクター・スネーク (動物)	ティラノサウルス (ディノサウルス)
クロコダイル ¹ (動物)	ダイア・ボア	オルカ・ホエール ¹ (動物)	
ダイア・バジャー	ダイア・ウルフ		
ダイア・バット	エラスモサウルス ¹ (ディノサウルス)		
ダイア・ウィーゼル	ライオン (動物)	13レベル以上 (レベル -12)	¹ 水界の地形でのみ選択可能
レパード (動物)	ライノセラス (動物)	ダイア・ベア	
モニター・リザード (動物)	超大型ヴァイパー・スネーク (動物)	エレファント (動物)	
大型シャーク ¹ (動物)	タイガー (動物)	ジャイアント・オクトパス ¹ (動物)	
コンストリクター・スネーク (動物)			
大型ヴァイパー・スネーク (動物)			
ウルヴァリン (動物)			

動物の相棒の成長

クラス・レベル	ボーナス ヒットダイス	外皮ボーナス調整	【筋】 / 【敏】 調整	ボーナス芸数	特殊
1st - 2nd	+0	+0	+0	1	リンク、呪文共有
3rd - 5th	+2	+2	+1	2	身かわし
6th - 8th	+4	+4	+2	3	忠誠
9th - 11th	+6	+6	+3	4	《複数回攻撃》
12th - 14th	+8	+8	+4	5	
15th - 17th	+10	+10	+5	6	身かわし強化
18th - 20th	+12	+12	+6	7	

森渡り (変則) : クラス・レベル 2 以降、ドルイドはどんな藪 (自然のイバラや野バラの茂み、植物の生い茂った範囲や類似の地形) の中でも、通常の速度で、ダメージやその他の不利益を被ることなく移動できる。ただし、動きを妨げるために魔法的に操作されている植物 (イバラや野バラの茂み) の作用は受ける。

跡なき足取り (変則) : クラス・レベル 3 以降、ドルイドは自然環境に痕跡を残さなくなるため、彼らを追跡することは不可能になる。ドルイドは望むなら痕跡を残すこともできる。

自然の誘惑への抵抗力 (変則) : クラス・レベル 4 以降、ドルイドはフェイの擬似呪文能力および超常能力に対するセーヴィング・スローに +4 のボーナスを得る。このボーナスは植物を目標としたブライト、エンタングル、スパイク・グロウス、ワープ・ウッド等の呪文や効果に対しても適用される。

自然の化身 (超常) : クラス・レベル 4 に達したドルイドは 1日1回、自身をどんな小型サイズまたは中型サイズの動物にでも変身させ、また元の姿に戻ることができる。新たな形態として選べるのは種別が“動物”のクリーチャーすべてである。この能力は、本項に記した差異を除き、ビースト・シェイプ I の呪文と同様に機能する。この効果はドルイド・レベル毎に 1時間、または元の姿に戻ることを選択するまで持続する。形態の変更 (動物に変身、または元の姿に戻る) は 1回の標準アクションであり、機会攻撃を誘発しない。変身する形態は、ドルイドに馴染みのある動物のものでなければならない。

動物形態をとっている間、ドルイドは会話能力を失ってしまう。動物形態の時には調教を受けていない普通の動物と同じ声しか出せなくなるからだ (普通、野生のオウムはガーガーと鳴くだけである。よって、オウムに変身しても会話が可能になるわけではない)。しかし、ドルイドはとっている動物形態と大まかな分類上で同じ種類の他の動物達とは意志疎通することができる。

ドルイドがこの能力を 1日に使用できる回数は、6レベル以降 2レベル毎に 1回ずつ増加し、クラス・レベル 18 に達したときには 8 回使用可能になる。クラス・レベル 20 に達したドルイドは、自然の化身能力を回数無制限で使用することができる。ドルイド・レベルが上昇するにつれて、ドルイドはより大型あるいは小型の動物や、エレメンタルや、植物の形態をとることができるようになる。どのような形態をとるかに関わらず、1つの形態をとるごとに 1日の使用回数から 1回ずつを消費することになる。

クラス・レベル 6 の時点でドルイドは大型または超小型サイズの動物および小型サイズのエレメンタルの形態をとれるようになる。また動物形態をとる場合、ドルイドの自然への化身はビースト・シェイプ II 呪文と同様に機能する。エレメンタルの形態を取る場合、自然への化身はエレメンタル・ボディ I 呪文と同様に機能する。



クラス・レベル 8 の時点でドルイドは超大型または微小サイズの動物、中型サイズのエレメンタル、および小型または中型サイズの植物タイプのクリーチャーの形態がとれるようになる。動物形態をとる場合、ドルイドの自然への化身はビースト・シェイプ III 呪文と同様に機能する。また、エレメンタルの形態を取る場合はエレメンタル・ボディ II 呪文と同様に機能し、植物タイプのクリーチャーの形態を取る場合はプラント・シェイプ I 呪文と同様に機能する。

クラス・レベル 10 の時点でドルイドは大型サイズのエレメンタルおよび大型サイズの直物タイプのクリーチャーの形態がとれるようになる。ドルイドの自然への化身は、エレメンタルの形態を取る場合はエレメンタル・ボディ III 呪文と同様に機能し、植物タイプのクリーチャーの形態を取る場合はプラント・シェイプ II 呪文と同様に機能する。

クラス・レベル 12 の時点でドルイドは超大型サイズのエレメンタルおよび超大型サイズの植物タイプのクリーチャーの形態がとれるようになる。ドルイドの自然への化身は、エレメンタルの形態を取る場合はエレメンタル・ボディ IV 呪文と同様に機能し、植物タイプのクリーチャーの形態を取る場合はプラント・シェイプ III 呪文と同様に機能する。

毒への完全耐性（変則）：クラス・レベル 9 に達したドルイドは、すべての毒に対する完全耐性を得る。

千の顔（超常）：クラス・レベル 13 に達したドルイドは、回数無制限で、アルター・セルフ呪文を使用したかのように、自分の姿を変えることができる。ただし、この能力は本来の形態の時にしか使用することができない。

時知らずの肉体（変則）：クラス・レベル 15 に達したドルイドは、年齢効果による能力値へのペナルティを受けなくなり、魔法的に加齢されることもなくなる。ただし、このレベルに達した時点ですでに受けているペナルティはそのまま残る。

年齢効果によるボーナスは得ることができるし、ドルイドといえども寿命が尽きれば老衰死する。

元ドルイド

自然への崇敬を失ったり、禁止された属性に変化したり、ドルイド語をドルイドでない者に教えたドルイドは、すべての呪文とドルイドの能力を失う（動物の相棒も含むが、武器、鎧、盾への習熟は除く）。以後、彼は贖罪を行なうまで、ドルイドとしてのクラス・レベルを得ることができなくなる（アトーンメント呪文の解説を参照）。

動物の相棒

ドルイドの動物の相棒は、同種の普通の動物より優れており、以下に解説する特殊なパワーを有している。

動物の相棒作成の基本事項：動物の相棒のデータは同種のクリーチャーのものを用的が、『動物の相棒の強化化』の表にも示したように、以下に述べる変更を加える。

クラス・レベル：キャラクターのドルイド・レベル。相棒の能力や、利用できる“基本リスト以外の動物の相棒”を決定する際に、ドルイドのクラス・レベルは他の動物の相棒を得るクラスのクラス・レベルと累積する。

ボーナス・ヒットダイス：追加の 8 面体 (d8) 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。ヒット・ダイスの追加により、動物の相棒の基本攻撃ボーナスと基本セーブ・ボーナスが上昇することを忘れないこと。動物の基本攻撃ボーナスは動物のヒット・ダイスに等しいレベルのドルイドと同じである。

動物の相棒は“良好”な頑健セーブと反応セーブを持つ（動物のヒット・ダイスに等しいレベルのキャラクターとして扱う）。ボーナスヒット・ダイスを得た動物の相棒は、強化化してモンスターのヒット・ダイスが増えた場合と同様に、追加の技能ポイントと特技を得る。

外皮ボーナス調整：動物の相棒がすでに有している外皮ボーナスが、ここに示した値だけ上昇する。

【筋】 / 【敏】調整：動物の相棒の【筋力】と【敏捷力】能力値に、この値を加える。

ボーナス芸数：この欄の値は、動物の相棒がドルイドに仕込まれて憶えるかもしれない芸（動物使い＞技能参照）に加えて、“ボーナス”として知っている芸の数である。このボーナス芸は、訓練時間や動物使い＞判定なしで修得でき、その動物が通常憶えることができる芸数の制限に数えない。どの芸をボーナスとして憶えるかはドルイドが選択するが、一度選択したら変えることはできない。

リンク（変則）：たとえ動物使い＞のランクをまったく持っていなくても、ドルイドは自分の動物の相棒を 1 回のフリー・アクションとして“扱い”、1 回の移動アクションとして“せき立てる”ことができる。ドルイドは、動物の相棒に関連した“野生動物との共感”判定と動物使い＞判定に +4 の状況ボーナスを得る。

呪文共有（変則）：ドルイドは目標が“自身”の呪文を、自分の動物の相棒に対して（距離が“接触”の呪文として）発動することができる。ドルイドはその動物の相棒に対して、通常はそのクリーチャー種別（動物）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）：普通なら反応セーブに成功することでダメージを半減できる攻撃の対象となった場合、動物の相棒はセーヴィング・スローに成功すればダメージをまったく受けずにすむ。

忠誠（変則）：動物の相棒は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》：3 回以上の肉体攻撃を持つ動物の相棒は、まだ修得していなければ、ボーナス特技として《複数回攻撃》を得る。特技の前提条件である 3 回以上の肉体攻撃を持たない動物の相棒は、代わりに -5 のペナルティをつけて、主要肉体武器で 2 回目の攻撃を行なうことができるようになる。

身かわし強化（変則）：通常なら反応セーブに成功することでダメージを半減できる攻撃の対象となった場合、動物の相棒はセーヴィング・スローに成功すればダメージを全く受けずにすみ、たとえセーヴィング・スローに失敗してもダメージを半減させることができる。

基本リスト以外の動物の相棒

十分に高いレベルに達したドルイドは、“基本リスト以外の動物の相棒”のリストから動物の相棒を選択できるようになる。その場合、相棒のデータと特殊能力を決定する際に用いるドルイド・レベルには、括弧内に記された調整値が加わる。



表4-7：ファイター

レベル	基本攻撃 ボーナス	頑健 セーブ	反応 セーブ	意志 セーブ	特殊
1st	+1	+2	+0	+0	ボーナス特技
2nd	+2	+3	+0	+0	ボーナス特技, 武勇
3rd	+3	+3	+1	+1	鎧修練
4th	+4	+4	+1	+1	ボーナス特技
5th	+5	+4	+1	+1	武器修練
6th	+6/+1	+5	+2	+2	ボーナス特技
7th	+7/+2	+5	+2	+2	鎧修練
8th	+8/+3	+6	+2	+2	ボーナス特技
9th	+9/+4	+6	+3	+3	武器修練
10th	+10/+5	+7	+3	+3	ボーナス特技
11th	+11/+6/+1	+7	+3	+3	鎧修練
12th	+12/+7/+2	+8	+4	+4	ボーナス特技
13th	+13/+8/+3	+8	+4	+4	武器修練
14th	+14/+9/+4	+9	+4	+4	ボーナス特技
15th	+15/+10/+5	+9	+5	+5	鎧修練
16th	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	ボーナス特技
17th	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	武器修練
18th	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	ボーナス特技
19th	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	鎧の熟達
20th	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	ボーナス特技、 武器の熟達



ファイター *Fighter*

属性：どれも。

ヒットダイスの種類：d10

クラス技能 *Class Skills*

ファイターのクラス技能は以下の通り（【 】内は対応する能力値）：
 <威圧>【魅】、<騎乗>【敏】、<職能>【判】、<水泳>【筋】、<製作>【知】、
 <生存>【判】、<知識：建築学および工学>【知】、<知識：ダンジョン探検>【知】、
 <登攀>【筋】、<動物使い>【魅】。

レベル上昇毎の技能ポイント：2+【知】修正値

クラスの特徴 *Class Features*

ファイターのクラスの特徴は以下の通り。

武器と防具の習熟：ファイターは全ての単純武器、軍用武器、全ての鎧（軽装、中装、重装）、全ての盾（タワー・シールドを含む）に習熟している。

ボーナス特技：ファイターはクラス・レベル1の時点と、それ以降の偶数レベルに達する毎に通常の成長で獲得する特技に加えてボーナス特技を獲得する（つまり、ファイターは全てのレベルで特技を獲得する）。

これらのボーナス特技は、ファイターボーナス特技か戦闘特技（*Combat Feat*）の中から選択しなければならない（特技の章参照）。

武勇（変則） *Bravery*：クラス・レベル2になった時点で恐怖に対する意志セーブに+1のボーナスを獲得する。このボーナスは2レベル以降、4レベル毎に+1される（最大クラス・レベル18に到達した時点で+5）。

鎧修練（変則） *Armor Training*：クラス・レベル3の時点で、ファイターは着用している鎧の防御性能を更に引き出すことができるようになる。鎧を着用している間、ファイターは追加で+1の鎧ボーナスをアーマークラスに得る。また防具による判定ペナルティーは1減少し（最小で0）、鎧による敏捷力ボーナスの上限は1上昇する。以降ファイター・レベル4ごと（7、11、15）に更なる防御効果を引き出すことができるようになり、各効果が+1される。クラス・レベル15の時点で、合計してアーマー・クラスに+4、防具による判定ペナルティーは-4、鎧による敏捷力ボーナスの上限は+4される。

武器修練（変則） *Weapon Training*：クラス・レベル5に到達すると、武器で攻撃する際にはさらに有利になる。後述される武器グループの中から1つを選択すること。選択したグループに属する武器で攻撃した場合、命中とダメージに+1のボーナスを得る。以降ファイター・レベル4ごと（9、13、17）に異なる武器グループの訓練を積むことができる。新たに選択した武器グループに

属する武器の命中とダメージに +1 ボーナスを獲得する。加えて、既に選択している武器グループのボーナスが +1 される。

例えば、クラス・レベル 9 になったファイターは、新たに選択した武器グループの命中とダメージに +1 ボーナスを獲得し、クラス・レベル 5 の時点で選択していた武器グループの命中とダメージへのボーナスは +1 から +2 になる。

武器が複数の武器グループに所属していても、ボーナスは累積しない。2 つかそれ以上のグループの中で、最も高いボーナスを武器に適用すること。

武器グループは以下の通り (DM は武器グループに武器を追加したり、新たな武器グループを作成しても良い)：

アックス (Axes)：バトル・アックス、ドワーヴン・アックス、グレート・アックス、ヘヴィ・ピック、ライト・ピック、オーク・ダブル・アックス、スローイング・アックス。

長剣 (Heavy Blades)：バスタード・ソード、ファルシオン、グレートソード、ロングソード、シミター、サイズ、トゥー・ブレード・ソード。

小剣 (Light Blades)：ダガー、カマ、ククリ、レイピア、シックル、ショートソード。

ボウ (Bows)：コンポジット・ロングボウ、コンポジット・ショートボウ、ロングボウ、ショートボウ。

近距離武器 (Close)：ガントレット、ヘビーシールド、ライトシールド、パンチング・ダガー、サップ、スパイク・アーマー、スパイク・ガントレット、スパイク・シールド、素手攻撃。

クロスボウ (Crossbows)：ハンド・クロスボウ、ヘヴィ・クロスボウ、ライト・クロスボウ、ヘヴィ・リピーティング・クロスボウ、ライト・リピーティング・クロスボウ。

双頭武器 (Double)：ダイア・フレイル、ドワーヴン・アークロシュ、ノーム・フック・ハンマー、オーク・ダブル・アックス、ツブレード・ソード。

フレイル (Flails)：ダイア・フレイル、フレイル、ヘヴィ・フレイル、モーニングスター、ヌンチャク、スパイク・チェーン、ウィップ。

ハンマー (Hammers)：クラブ、ライト・ハンマー、ライト・メイス、グレートクラブ、ヘヴィ・メイス、ウォーハンマー。

モンク (Monk)：カマ、ヌンチャク、サイ、シュリケン、シャンガム、素手攻撃。

ポールアーム (Pole Arms)：グレイヴ、ギザーム、ハルバード、ランス、クォータースタッフ。

スピア (Spears)：ジャベリン、ランス、ロングスピア、ショートスピア、スピア、トライデント。

投擲武器 (Thrown)：ボーラ、クラブ、ダーツ、ダガー、ハンドアックス、ジャベリン、ライト・ハンマー、ネット、ショートスピア、シュリケン、スリング、スピア、トライデント。

鎧の熟達 (変則) Armor Mastery：クラス・レベル 19 に達したファイターは、鎧を着用しているか盾を使用している間、ダメージ減少 5/- を得る。

武器の熟達 (変則) Weapon Mastery：クラス・レベル 20 に達したファイターは、ロングソードやグレート・アックス、ロングボウのような武器を 1 つ選択する。選択した武器の攻撃がクリティカル可能域に入った場合、自動的にクリティカルとなり、更にクリティカル倍率が 1 上昇する (例えば、×2 は ×3 となる)。加えて、その武器を使用している限り、ファイターは武器落としをされることがない。

モンク Monk

属性：秩序の属性ならどれでも。

ヒットダイスの種類：d8

クラス技能 Class Skills

モンクのクラス技能は以下の通り (【 】内は対応する能力値)：

＜威圧＞【魅】、＜芸能＞【魅】、＜隠密＞【敏】、＜騎乗＞【敏】、＜曲芸＞【敏】、＜職能＞【判】、＜真意看破＞【判】、＜水泳＞【筋】、＜製作＞【知】、＜脱出術＞【敏】、＜知覚＞【判】、＜知識：歴史＞【知】、＜登攀＞【筋】。
レベル上昇毎の技能ポイント：4+【知】修正値

クラスの特徴 Class Features

モンクのクラスの特徴は以下の通り。

武器と防具の習熟：モンクはカマ、クォータースタッフ、クラブ、クロスボウ (ライト、ヘヴィ)、サイ、ジャヴエリン、シャンガム、シュリケン、ショートスピア、ショートソード、スピア、スリング、ダガー、ヌンチャク、ハンドアックスに習熟している。

モンクはいかなる鎧にも盾にも習熟していない。

鎧を着用したり、盾を使用したり、中荷重または重荷重の状態にある場合、モンクは AC ボーナスだけでなく、高速移動と連打の能力も失ってしまう。

AC ボーナス (変則)：鎧を着用せず、負荷のかかっていない状態にある時、モンクは【判断力】ボーナス (もし、あれば) を AC に加えることができる。加えて、モンクはクラス・レベル 4 で AC に +1 のボーナスを得る。ボーナスはこれ以後モンク・レベル +4 ごとに +1 ずつ上昇し、20 レベルの +5 で最大となる。

この AC ボーナスは、接触攻撃や、モンクが立ちすくみ状態にある時にも適用される。動けない状態や無防備状態にある時、何らかの鎧を着用している時、盾を運搬している時、運搬している重量が中荷重または重荷重の時、モンクはこれらのボーナスを失ってしまう。

連打 (変則)：鎧を着用していない時、モンクは正確さを犠牲にして連打を行なうことができる。その場合、1 ラウンドに 1 回、1 番高い基本攻撃ボーナスを用いて追加攻撃を行なうことができる。ただし、その追加攻撃および、そのラウンドに行なうすべての攻撃に -2 のペナルティが課される。この修正を含めた基本攻撃ボーナスを記したのが表 4-8 の“連打攻撃ボーナス”の項だ。このペナルティは 1 ラウンドの間持続するので、モンクが次のアクションを行なう前に機会攻撃が発生した場合、それに対しても適用される。モンク・レベルが 5 に達した時点でこのペナルティは -1 に軽減され、レベル 9 の時点でまったくペナルティを受けなくなる。連打攻撃を行なう場合、モンクは全力攻撃アクションを行なわねばならない。

連打を行なう際、モンクは素手攻撃だけで攻撃しても特定のモンク用武器 (カマ、クォータースタッフ、サイ、シャンガム、シュリケン、ヌンチャク) で攻撃しても良い。モンクは素手攻撃と特殊なモンク用武器での攻撃を好きなように組み合わせることができる。連打の一環として武器を使用する場合、その武器を使用しているのが片手であっても両手であっても、命中した攻撃のダメージ・ロールには【筋力】ボーナスをそのまま適用する。連打を行なう際、モンクは素手攻撃と特定のモンク用武器以外の武器を使用することはできない。

クォータースタッフを連打に用いる場合、双方の先をそれぞれ別個の武器として扱う。クォータースタッフの使用には 2 本の手が必要だが、それでもそうするだけの攻撃回数が連打ルーチンにあれば、モンクは素手攻撃とクォータースタッフによる攻撃をとり混ぜて行なうことができる。



クラス・レベルが11に達すると、モンクの連打能力はさらに強力なものとなる。これにより、モンクは通常の追加攻撃1回に加えて、1番高い基本攻撃ボーナスを用いて2回目の追加攻撃を行なうことができるようになる。

素手攻撃：クラス・レベル1の時点で、モンクは《素手攻撃強化》をボーナス特技として得る。モンクの攻撃は両方の拳のどちらを使っても、肘・膝・足を用いても構わない。つまり、モンクは両手がふさがっていても素手攻撃を行なうことができるということだ。モンクの素手攻撃に“利き手でない手”による攻撃という概念は存在しないのである。従って、モンクは素手攻撃によるダメージ・ロールすべてに【筋力】ボーナスをそのまま適用することができる。

通常、モンクの素手攻撃は致傷ダメージを与える。しかし、攻撃ロールにまったくペナルティを受けることなく、致傷ダメージの代わりに非致傷ダメージを与えることを選択できる。組みつきの際にも同様に致傷ダメージと非致傷ダメージのどちらを与えるか選択できる。

人工的武器や肉体武器を強化したり性能を向上させる呪文や効果に対して、モンクの素手攻撃は人工的武器であると同時に肉体武器でもあるものとして扱う。表4-8に示した通り、モンクの素手攻撃は常人のそれよりもはるかに強力である。表4-8にある“素手攻撃ダメージ”は中型サイズのモンク用である。小型サイズのモンクは素手攻撃でこれより低いダメージしか与えることができず、逆に大型サイズのモンクはより大きいダメージを与えることができる。

表：小型または大型のモンクの素手ダメージ

レベル	(小型)	(大型)
1st-3rd	1d4	1d8
4th-7th	1d6	2d6
8th-11th	1d8	2d8
12th-15th	1d10	3d6
16th-19th	2d6	3d8
20th	2d8	4d8

ボーナス特技：クラス・レベル1、2、およびそれ以降は4レベル上昇するごとに、モンクはボーナス特技を得る。この特技は以下に挙げるものの中から選択しなければならない。

《回避》、《組みつき強化》、《蠍の型^{*}》 *Scorpion Style*、《万能投擲》、《迎え討ち》、《朦朧化打撃》、《矢止め》、《油断大敵^{*}》 *Caught Off-Guard*。クラス・レベル6に達した時に、以下の特技が選択肢に加わる。

《ゴルゴン拳^{*}》 *Gorgon's Fist*、《突き飛ばし強化》、《武器落とし強化》、《フェイント強化》、《足払い強化》、《強行突破》。また、クラス・レベル10に達した時に、以下の特技が選択肢に加わる。

《クリティカル強化》、《メデューサの憤怒》、《矢つかみ》、《一撃離脱》。

モンクは、特技を収得する際に通常必要とされる前提条件を満たしていなくても、これらをボーナス特技として修得することができる。（^{*}新しい特技）

身かわし（変則）：クラス・レベル2以上のモンクは、普通なら反応セーブに成功することでダメージを半減できる攻撃の対象となった場合、セーヴィング・スローに成功すればダメージをまったく受けずにすむ。

身かわし能力は、モンクが軽装鎧を着ている時か、鎧を着用していない時のみ使用できる。無防備状態のモンクは、身かわし能力の利益を得ることはできない。

高速移動（変則）：クラス・レベル3以上のモンクは、表4-8に示すとおり、移動速度に強化ボーナスを得る。鎧を着用したり、中荷重または重荷重を運搬している場合、モンクはこの追加移動速度を失う。

機動訓練（変則）：クラス・レベル3以上のモンクは、戦闘用の技のボーナスを計算する際に基本攻撃ボーナスの代わりにモンク・レベルを用いることができる。これは、他のクラスによって得られる基本攻撃ボーナスには影響せず、それらの基本攻撃ボーナスについては通常通り加算してよい。

不動心（変則）：クラス・レベル3以上のモンクは心術系統の呪文および効果に対するセーヴィング・スローに+2のボーナスを得る。



表4-8：モンク

レベル	基本攻撃 ボーナス	頑健 セーブ	反応 セーブ	意志 セーブ	特殊	連打攻撃ボーナス	素手攻撃 ダメージ*	AC ボーナス	高速移動
1st	+0	+2	+2	+2	ボーナス特技、連打、 素手攻撃	-2/-2	1d6	+0	+0 ft.
2nd	+1	+3	+3	+3	ボーナス特技、身かわし	-1/-1	1d6	+0	+0 ft.
3rd	+2	+3	+3	+3	機動訓練、不動心	+0/+0	1d6	+0	+10 ft.
4th	+3	+4	+4	+4	“気”の蓄積（魔法）、 浮身：20ft	+1/+1	1d8	+1	+10 ft.
5th	+3	+4	+4	+4	飛蝗脚、無病身	+2/+2	1d8	+1	+10 ft.
6th	+4	+5	+5	+5	ボーナス特技、浮身：30ft	+3/+3	1d8	+1	+20 ft.
7th	+5	+5	+5	+5	肉体の完成	+4/+4	1d8	+1	+20 ft.
8th	+6/+1	+6	+6	+6	浮身：40ft	+5/+5/+0	1d10	+2	+20 ft.
9th	+6/+1	+6	+6	+6	身かわし強化	+6/+6/+1	1d10	+2	+30 ft.
10th	+7/+2	+7	+7	+7	ボーナス特技、“気”の蓄積（秩序）、 浮身：50ft	+7/+7/+2	1d10	+2	+30 ft.
11th	+8/+3	+7	+7	+7	金剛身	+8/+8/+8/+3	1d10	+2	+30 ft.
12th	+9/+4	+8	+8	+8	縮地の法、浮身：60ft	+9/+9/+9/+4	2d6	+3	+40 ft.
13th	+9/+4	+8	+8	+8	金剛心	+9/+9/+9/+4	2d6	+3	+40 ft.
14th	+10/+5	+9	+9	+9	ボーナス特技、浮身：70ft	+10/+10/+10/+5	2d6	+3	+40 ft.
15th	+11/+6/+1	+9	+9	+9	激震掌	+11/+11/+11/+6/+1	2d6	+3	+50 ft.
16th	+12/+7/+2	+10	+10	+10	“気”の蓄積（アダマンティン）、 浮身：80ft	+12/+12/+12/+7/+2	2d8	+4	+50 ft.
17th	+12/+7/+2	+10	+10	+10	時知らずの肉体、 日月語	+12/+12/+12/+7/+2	2d8	+4	+50 ft.
18th	+13/+8/+3	+11	+11	+11	ボーナス特技、浮身：90ft	+13/+13/+13/+8/+3	2d8	+4	+60 ft.
19th	+14/+9/+4	+11	+11	+11	虚身	+14/+14/+14/+9/+4	2d8	+4	+60 ft.
20th	+15/+10/+5	+12	+12	+12	即身成道、 浮身：どんな高さからでも	+15/+15/+15/+10/+5	2d10	+5	+60 ft.

* 示された値は中型用です。小型または大型のモンクの場合は「表：小型または大型のモンクの素手ダメージ」を参照。

“気”の蓄積（超常）：クラス・レベル4の時点で、モンクは“気”の蓄積を得る。“気”とは超自然的なエネルギーで、モンクはこれを用いて様々の驚くべきわざを成し遂げるのである。モンクの“気”の蓄積は、モンク・レベルの半分に【判断力】修正値を加えた値に等しい。“気”打撃を使用するには、モンクは少なくとも1ポイントの“気”を蓄積していなければならない。クラス・レベル4の時点で、“気”打撃により、モンクの素手攻撃はダメージ減少を持つクリーチャーにダメージを与えるという用途において、魔法の武器として扱われる。“気”打撃能力はモンク・レベルの上昇とともに強化されていく。クラス・レベル10の時点で、モンクの素手攻撃は、ダメージ減少を持つクリーチャーにダメージを与えるという用途において、[秩序]の武器としても扱われるようになる。さらにクラス・レベル16の時点で、モンクの素手攻撃は、ダメージ減少を持つクリーチャーにダメージを与え、硬度を無視するという用途において、アダマンティン製武器と同様に扱われるようになる。

“気”の蓄積から1ポイントを消費することにより、モンクは連打攻撃において最も高い攻撃ボーナスを用いて1回の追加攻撃を行なうことができる。また、1ポイントを消費することで、移動速度を1ラウンドの間20フィートまで上昇させることができる。また、1ポイントを消費することで、1ラウンドの間、ACに+4の回避ボーナスを得ることができる。

それぞれのパワーは即行アクションとして使用することができる。モンク・レベルが上昇するごとに、モンクは“気”の蓄積を消費することで使用可能になる様々なパワーを得る。

“気”の蓄積は、毎朝、8時間の休息あるいは瞑想の後に回復する。

浮身（変則）：クラス・レベル4以上のモンクは、手の届く範囲に壁があるなら、それを使って落下速度を遅くすることができる。この能力を使用したモンクが受ける落下ダメージは、落下距離が実際より20フィート短いものとして算出する。落下を遅くする能力（言い換えれば、壁のそばにいる時に有効落下距離を減少させる能力）はモンク・レベルの上昇とともに向上していく。20レベルの時点で、モンクはそばにある壁を利用して落下速度を軽減することにより、どんな高さから落下してもダメージを受けることがなくなる。

飛蝗脚（変則）：クラス・レベル5の時点で、モンクは垂直・水平双方向の跳躍を行なうためのく曲芸判定にクラス・レベルを加えることができる。さらに、く曲芸を用いた判定の際、すべての跳躍は助走をつけて行なっているものとして扱う。“気”の蓄積から即行アクションとして1ポイントを消費することにより、モンクは1ラウンドの間跳躍を行なうためのく曲芸判定に+20のボーナスを得ることができる。



無病身（変則）: クラス・レベル 5 の時点で、モンクは超常的および魔法的なものを含め、すべての病気に対する完全耐性を得る。

肉体の完成（超常）: クラス・レベル 7 の時点で、モンクは標準アクションとして自分の傷を自分で癒すことができるようになる。“気”の蓄積から 2 ポイントを消費することで、モンクは自分のモンク・レベルに等しい値のダメージを癒すことができる。

身かわし強化（変則）: クラス・レベル 9 の時点で、モンクの身かわし能力は強化される。反応セーブに成功することでダメージを半減できる攻撃の対象となった場合に、セーヴィング・スローに成功すればダメージをまったく受けずにすむという点は変わらないが、セーヴィング・スローに失敗した場合にも半分のダメージを受けるだけですむようになる。無防備状態のモンクは、身かわし強化の利益を得ることはできない。

金剛身（超常）: クラス・レベル 11 の時点で、モンクはあらゆる種類の毒に対する完全耐性を得る。

縮地の法（超常）: クラス・レベル 12 以上のモンクは、あたかもディメンジョン・ドアの呪文を使用したかのように、魔法的に空間の狭間へすべり込むことができるようになる。この能力の使用は移動アクションであり、“気”の蓄積から 2 ポイントを消費する。この効果の術者レベルはモンク・レベルの半分である。

金剛心（変則）: クラス・レベル 13 の時点で、モンクは現在のモンク・レベル +10 に等しい呪文抵抗を獲得する。呪文の使い手がモンクに呪文を作用させるためには、術者レベル判定 (1d20 + 術者レベル) でモンクの呪文抵抗以上の結果を出さねばならない。

激震掌（超常）: クラス・レベル 15 以降、モンクは他のクリーチャーの体内に“震動”を植え付け、後で望む時にそれを致命的な激震へと変えることができる。モンクは激震掌攻撃を 1 週間に 1 回行なうことができる。激震掌の使用は、攻撃ロールを行なう前に宣言しなければならない。激震掌はクリティカル・ヒットに完全耐性のあるクリーチャーには作用しない。それ以外のクリーチャーに対してモンクの攻撃が命中し、打撃によるダメージを与えることができたなら、激震掌は成功したことになる。それ以降、モンクはモンク・レベルに等しい日数以内であれば、いつでも好きな時に相手を殺すことができる。モンクが目標に「死ね」と念じただけで（これは 1 回のフリー・アクションである）、目標は頑健セーヴィング・スロー（難易度 10+ モンク・レベルの 1/2 + モンクの【判】修正値）を行ない、失敗すると死亡する。セーヴィング・スローに成功したなら、目標はもはやその激震掌から何も危害を受けることはない。ただし、後に再び別の激震掌の作用を受けることはあり得る。

時知らずの肉体（変則）: クラス・レベル 17 に達したモンクは、年齢効果による能力値へのペナルティを受けなくなり、魔法的に加齢されることもなくなる。ただし、このレベルに達した時点ですでに受けているペナルティはそのまま残る。年齢効果によるボーナスは得ることができるし、モンクといえども寿命が尽きれば老衰死する。

日月語（変則） *Tongue of the Sun and Moon*: クラス・レベル 17 以上のモンクは、すべての生きているクリーチャーと会話できる。

虚身（超常）: 19 レベルの時点で、モンクは 1 分間の間、イセリアルネスの呪文を使用したかのようにエーテル状態になることができる。この能力の使用は移動アクションであり、“気”の蓄積から 3 点を消費する。

即身成道: クラス・レベル 20 の時点で、ついにモンクは魔法的クリーチャーと化す。モンクはこれ以後永遠に、呪文や魔法的效果を判断する上では

人型生物（あるいはその他のモンクのクリーチャー種別）ではなく、“来訪者”として扱われるようになる。さらに、モンクは“ダメージ減少 10 / 魔法”を得る。これによりモンクは魔法のかかっていない武器や、同様のダメージ減少能力を持たないクリーチャーの肉体攻撃によるダメージのうち、最初の 10 ポイントを無視することができる。他の来訪者と異なり、モンクは元のクリーチャー種別と同様に、死から蘇らせることができる。

元モンク

秩序の属性でなくなったモンクは、新たにモンクのクラス・レベルを得ることができなくなるものの、モンク的能力はすべて保持している。

パラディン *Paladin*

属性: 秩序にして善。

ヒットダイスの種類: d10

クラス技能 *Class Skills*

パラディンのクラス技能は以下の通り（【】内は対応する能力値）:

＜騎乗＞【敏】、＜交渉＞【魅】、＜呪文学＞【知】、＜職能＞【判】、＜真意看破＞【判】、＜製作＞【知】、＜知識: 貴族および王族＞【知】、＜知識: 宗教＞【知】、＜治療＞【判】、＜動物使い＞【魅】。

レベル上昇毎の技能ポイント: 2 + 【知】修正値

クラスの特徴 *Class Features*

パラディンのクラスの特徴は以下の通りである。

武器と防具への習熟: パラディンは単純武器と軍用武器に習熟している。また全ての鎧（重装、中装、および軽装）および盾（タワーシールドを除く）に習熟している。

善のオーラ（変則）: パラディンの善のオーラ強度（詳細はディテクト・グッド参照）は、パラディンのクラスレベルに等しい。

ディテクト・イーヴル（擬呪）: パラディンは、回数無制限でディテクト・イーヴルを使うことができる。効果は同名の呪文と同様である。

悪を討つ一撃（超常）: 1 日 1 回、パラディンは 1 回の通常の近接攻撃として、悪を討つ一撃を試みることが出来る。パラディンは【魅力】のボーナス（あれば）を攻撃ロールに加え、かつパラディン・レベル 1 ごとに 1 点の追加ダメージを与える。もしパラディンが誤って悪の属性ではないクリーチャーに対して一撃の能力を試みてしまった場合その効果は発揮されないが、1 日あたりの使用回数は消費される。表 4-9 に示されている通り、4 レベルになった時、およびその後 3 レベル毎に 1 日に使える一撃の回数は 1 回ずつ増えていく。詳細は表 4-9 を参照のこと。最大で 19 レベル時に 1 日に 7 回の一撃が可能となる。

信仰の恩寵（超常）: 2 レベル以降、パラディンは【魅力】ボーナス（あれば）を全てのセーヴィング・スローにボーナスとして加える。

癒しの手（超常）: 2 レベルになると、パラディンは接触することで、（自分のであろうと、他人のであろうと）負傷を治療することが出来る。1 日に使える回数は、1/2 パラディン・レベル + 【魅力】ボーナスである。この能力を使用すると、パラディンは 1 体の対象のヒットポイントを、パラディン・レベルと同じヒット・ポイント分回復することが出来る。パラディンレベルが上がると、この能力を他の効果として使うことが出来るようになる。その場合の難易度は、パラディンの【魅力】能力値をベース能力とする。



あるいは、パラディンはこの治癒能力を使って、アンデッドにダメージを与えることも出来る。この方法で癒しの手を使用する場合、近接接触攻撃に成功する必要があるが、機会攻撃は誘発しない。この攻撃は、パラディンレベル分のダメージを与える。アンデッドは、このダメージに対してセーヴィング・スローを行うことはできない。

勇気のオーラ (超常) : 3レベルになると、パラディンは恐怖の効果 (魔法の効果も、それ以外でも) に対して完全耐性を得る。また、パラディンから10フィート以内にいる全ての味方は、恐怖の効果に対するセーヴィング・スローに+4の士気ボーナスを得る。この効果は、パラディンの意識がある場合にのみ有効である。パラディンが意識不明か死んでいる状態では、効果はない。

頑健なる肉体 (変則) : 3レベルで、パラディンはすべての病気に対して完全耐性を得る。これは、超自然の病気や、魔法の病気も含む。

正のエネルギーの放出 (超常) Channel Positive Energy : 4レベルに達したパラディンは、超常能力として正のエネルギーの放出能力を得る。

この能力は、1日に1+【魅力】修正値回数使うことが出来る。この正のエネルギーの放出能力は、3レベル低いクレリックであるかのように使用する。

呪文 : 4レベルになると、パラディンはパラディンスペルリストにある低レベルの信仰呪文を選択し、使用することが出来る。パラディンは呪文を選んで準備する必要がある。準備する際、またキャストする際、パラディンは10+ 使用する呪文レベルと同じだけの【魅力】能力値を有している必要がある。また、呪文に抵抗する難易度は、10+ 呪文レベル + パラディンの【魅力】ボーナスである。他のスペルキャスター同様、パラディンも1日に決まった数のスペル数しか使用することができない。呪文の使える数は、表4-9に記載されている。追加として、もしパラディンの【魅力】が高ければ、1日の呪文数にボーナスを得る可能性がある。パラディンのボーナス呪文は、【魅力】の値によって決定される。パラディンはクレリックと異なり、領域呪文と領域特典を得ることは出来ない。パラディンはクレリックのように、準備した呪文をキュア系呪文に変換して投射することは出来ない。パラディンが、パラディン呪文リストから呪文を準備して唱えるためには、瞑想を行い、唱えられる呪文レベルのリストから、準備する呪文を選ぶ必要がある。3レベルにおいては、パラディンは術者レベルを持たない。4レベルかそれ以上においては、パラディンレベルの半分が術者レベルになる。

信仰の絆 (超常) Divine Bond : 5レベルに到達したパラディンは、信仰する神との間に“信仰の契約”を結ぶことができる。この契約は以下の二つのいずれかの形を取る。

最初の契約は標準アクションで強化パラディンの武器を強化する。この武器はそのパラディンが信仰する神格の好む武器でなければならない。武器を強化する天界の精霊を呼び降ろすことで、その武器はパラディン・レベルあたり1分間、松明の様に輝く。5レベルの時点で精霊は武器に+1の強化ボーナスを与える。これは5レベルを超える4レベル毎に+1され、20レベルの時点で最大+6になる。これらのボーナスは武器に強化ボーナスを付与しても良いし、以下にある武器の特殊能力を付与しても良い。

スピード、ディフェンディング、ブリリアント・エナジー、フレーミング、フレーミング・バースト、ホーリー、マーシフル、アクシオマティック、ディスラプション、キーン。

これらのボーナスはその武器に元々備わっているいかなる特性とも累積しない。もしその武器が魔法のものでないなら、最低でも+1の強化ボーナスを付与しないと、他の特殊能力を付与することはできない。天界の精霊は、パラディン以外のいかなる者がこの契約を結んだ武器を手にしても、何のボーナスも提供しない。しかし、パラディンの手に戻ったらまたボーナスを与える。このボーナスは双頭武器の一方にしか作用しない。5レベルのパラディンは、1日に1回この能力を使用することができる。またそれ以後も5レベルを超える4レベル毎に、パラディンは1日1回追加でこの能力を使用することができる。つまり、17レベル時点で1日に4回、この能力を利用することができる。



表4-9：パラディン

レベル	基本攻撃 ボーナス	頑健 セーヴ	反応 セーヴ	意志 セーヴ	特殊	一日の呪文数			
						1st	2nd	3rd	4th
1st	+1	+2	+0	+0	善のオーラ、ディテクト・イーヴル、悪を討つ一撃 1/日	—	—	—	—
2nd	+2	+3	+0	+0	信仰の恩寵、癒しの手	—	—	—	—
3rd	+3	+3	+1	+1	勇気のオーラ、頑健なる肉体	—	—	—	—
4th	+4	+4	+1	+1	正のエネルギーへの導管、悪を討つ一撃 2/日	0	—	—	—
5th	+5	+4	+1	+1	信仰の契約	0	—	—	—
6th	+6/+1	+5	+2	+2	リムーヴ・ディジーズ	1	—	—	—
7th	+7/+2	+5	+2	+2	悪を討つ一撃 3/日	1	—	—	—
8th	+8/+3	+6	+2	+2	不屈のオーラ	1	0	—	—
9th	+9/+4	+6	+3	+3	リムーヴ・カース	1	0	—	—
10th	+10/+5	+7	+3	+3	悪を討つ一撃 4/日	1	1	—	—
11th	+11/+6/+1	+7	+3	+3	正義のオーラ	1	1	0	—
12th	+12/+7/+2	+8	+4	+4	ニュートライズ・ポイズン	1	1	1	—
13th	+13/+8/+3	+8	+4	+4	悪を討つ一撃 5/日	1	1	1	—
14th	+14/+9/+4	+9	+4	+4	信仰のオーラ	2	1	1	0
15th	+15/+10/+5	+9	+5	+5	ブレイク・エンチャントメント	2	1	1	1
16th	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	悪を討つ一撃 6/日	2	2	1	1
17th	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	公正なオーラ	2	2	2	1
18th	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	ヒール	3	2	2	1
19th	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	悪を討つ一撃 7/日	3	3	3	2
20th	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	聖なるチャンピオン	3	3	3	3

もし天界の精霊を宿した武器が破壊された場合、そのパラディンは30日間かまたは、そのパラディンが新たにレベルを獲得するまでの間、この能力を使用することができなくなる。パラディンはこの30日の期間、命中判定とダメージ判定に-1のペナルティを被る。

第二の契約は、パラディンが邪悪に対する聖戦に赴く際に随行する、非常に知性がある強力な、そして忠誠心に厚い乗騎の奉仕を受けさせるようにする。この乗騎は通常は（中型サイズのパラディンにとっては）ヘヴィ・ウォー・ホースまたは、（小型サイズのパラディンにとっては）ウォー・ポニーである。

1日に1回、全ラウンド・アクションを費やすことで、パラディンはその特別な乗騎を、その乗騎が住まうセレスチャル・レلمから召喚することができる。この能力はパラディンのレベルの1/3に等しい呪文レベルを持つ。乗騎はすぐさまパラディンの隣に出現し、パラディンレベル毎に2時間留まる。乗騎は常に同じクリーチャーが呼び出される。一方でパラディンはいつでも特定の乗騎を奉仕から解き放つことができる。

以前の召喚時に受けたダメージに関わらず、召喚される度に乗騎は完全に健康な状態で現れる。乗騎は以前に召喚された時に身にまとっていた装備や運搬物を必ず所有している状態で出現する。乗騎を招来する能力は、召喚術（招請）の効果である。

パラディンの乗騎が死亡した場合、運んでいた全ての装備を残して消滅する。もし何らかの手段で死亡した乗騎が戻ってきたとしても、30日間かまたは新たなパラディン・レベルを得るまで、別の乗騎を招来することはできない。パラディンはこの30日の期間、命中判定とダメージ判定に-1のペナルティを被る。

リムーヴ・ディジーズ（擬呪）：6レベルの時点でパラディンは癒しの手的能力を2回消費することで、呪文を使用したかのように病気を取り除くことができる。術者レベルはパラディン・レベルに等しい。

不屈のオーラ（疑呪） *Aura of Resolve*：8レベルの時点で、パラディンは魅了の呪文と擬似呪文能力に完全耐性を得ることができる。パラディンの仲間は彼女の10フィート以内に留まる限り+4のセーヴィング・スロー・ボーナスを魅了の呪文に対して貰える。

この能力はパラディンが意識がある時にのみ作用する。意識を失ったり死亡したりしていると効果を発揮しない。

リムーヴ・カース（疑呪）：パラディンは癒しの手を2回消費することで、呪いを取り除くことができる。これは同名の呪文の様に作用する。術者レベルはパラディン・レベルに等しい。

正義のオーラ（擬呪） *Aura of Justice*：11レベルの時点で、パラディンは悪を討つ一撃能力を2回分消費することで、悪を討つ一撃能力を周辺10フィートの範囲内に居る仲間に付与することができる。得られるボーナスはこのパラディンのものを使用する。この能力で一撃能力を授かった同盟者達は、パラディンの次のターンが来る前に、この一撃能力を消費しなければならない。この能力を使用するのはフリー・アクションである。悪のクリーチャーはこの能力からは如何なる影響も受けない。

ニュートライズ・ポイズン（擬呪）：12レベルの時点で、パラディンは癒しの手を2回使用することで、同名の呪文のように毒を中和することができる。術者レベルはパラディン・レベルに等しい。

信仰のオーラ（擬呪） *Aura of Faith*: 14レベルの時点で、パラディンの振るう武器は、ダメージ減少を打ち負かすときに善属性の武器として見なされる。パラディンの10フィート以内でパラディンの敵に対して行われた攻撃は全て、善属性の武器とみなされる。

この能力はパラディンが意識がある時にのみ作用する。意識を失ったり死亡したりしていると効果を発揮しない。

ブレイク・エンチャントメント（擬呪）: 15レベルの時点で、パラディンは3回の癒しの手の使用と引き換えに、ブレイク・エンチャントメントの呪文能力を使うことができる。この呪文の術者レベルはパラディン・レベルに等しい。

公正なオーラ（擬呪） *Aura of Righteousness*: 17レベルの時点で、パラディンは5/悪のダメージ減少と、心術（強制）の呪文と擬似呪文能力に対しての完全耐性を得る。パラディンの10フィート以内に居る仲間には+4の士気ボーナスをセーヴィング・スロー得ることができる。

この能力はパラディンが意識がある時にのみ作用する。意識を失ったり死亡したりしていると効果を発揮しない。

ヒール（擬呪）: 18レベルの時点で、パラディンは癒しの手の能力を4回消費することで、ヒールと同様の効果を発揮することができる。術者レベルはパラディンの有効レベルに等しい。

聖なるチャンピオン（擬呪） *Holy Champion*: 20レベルの時点で、パラディンは善の神々のパワーの導管となる。ダメージ減少は10/悪になる。このパラディンが悪の来訪者に悪を討つ一撃を使用すると、その来訪者は同時にバニッシュメントの対象になる。術者レベルはパラディン・レベルに等しい。（武器とホーリーシンボルは自動的にこの能力の対象が憎む物体としてみなされる）。加えてもしパラディンが正の物質界のエネルギーに接触すると、可能な限り最大限の値が回復する。

行動規範: パラディンの属性は“秩序にして善”でなければならず、一度でも進んで悪の行為を行ったら、武器と防具の習熟以外の全てのクラス能力を失う。加えてパラディンの行動規範は、正当な権威に敬意を払い、名誉をもって行動し（嘘をつかない、ズルをしない、毒を使わない等）、助けが必要な者を助け（その助けが、悪や混沌の助成とならない場合）、無垢な者たちを迫害し脅かす者たちを罰することを求めている。パラディンは善または中立の属性の者と冒険を共にするが、悪の属性と分かっているものと行動を共にすることは決してないし、いつもパラディン自身の倫理観に反する行いばかりする者と付き合い続けることも無い。パラディンは、“秩序にして善”の雇い人、従者、腹心のみを受け入れる。

同行者の制限: パラディンは善や中立のどの属性を持つキャラクターとも、冒険を共に行なうことができる。しかし、それと知りながら悪のキャラクターと同行することは決してないし、いつも自分の倫理的規範に反する行ないばかりするような相手と同行し続けることもない。パラディンが受け入れうるのは、“秩序にして善”の雇い人、従者、腹心のみに限られる。

元パラディン

“秩序にして善”で無くなったり、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パラディンは、全てのパラディン能力（パラディンの特別な乗騎も含まれるが、武器、鎧、盾への習熟は残る）と、呪文を使う能力を失う。パラディンはこれ以上パラディンレベルを上げることはできない。違反に対してしかるべき贖罪を行えば、失った能力を回復し、レベル上昇の制限も解除される（詳しくは、アトーンメントの呪文を参照せよ）。

パラディンの契約を結んだ乗騎

パラディンの乗騎は同種の通常の乗騎よりも優れており、以下の特殊なパワーを有している。中型サイズのパラディンの標準的な乗騎はヘヴィー・ウォーホースで、小型サイズのパラディンのそれはウォー・ポニーである。その他の種類の乗騎については、例えばライディング・ドッグ（ハープリング用）や、大型の鯨（海洋キャンペーンのパラディン向け）が考えられる。パラディンの乗騎は、“種別”によって左右される効果を判定する際に、動物ではなく魔獣と見なされる（動物としてのヒットダイスと基本攻撃ボーナス、セーブ、技能ポイント、特技は動物としてのものを保持する）。

パラディンの乗騎の基礎: その乗騎の種の平均的なステータスを使用するが、以下のテーブルに要約され、以下に記載されている特性は変更する。

パラディン レベル	ボーナス ヒットダイス	外皮ボーナス 調整	【筋力】 調整	【知力】	特殊
5th-7th	+2	+4	+1	6	共感的リンク、 身かわし強化、 呪文共有、 セーヴィング・ スロー共有
8th-10th	+4	+6	+2	7	移動速度強化
11th-14th	+6	+8	+3	8	同種クリーチャーに 対するコマンド
15th-20th	+8	+10	+4	9	呪文抵抗

ボーナス・ヒットダイス: 追加の8面体ヒット・ダイス。通常通り【耐久力】修正を加える。追加ヒット・ダイスは乗騎の基本攻撃ボーナスと基本セーブ・ボーナスを上昇する。特別な乗騎の基本攻撃ボーナスは、乗騎のヒット・ダイスに等しいレベルのクレリックと同じである。乗騎は“良好”な頑健セーブと反応セーブを持つ（その動物のヒット・ダイスに等しいキャラクター・レベルとして扱うこと）。乗騎はボーナスヒット・ダイスにより、巨大化してモンスターのヒット・ダイスが増えたのと同じように、追加の技能ポイントと特技を得る。

外皮ボーナス調整: 乗騎の外皮ボーナスに、このテーブルに示された数だけ数字が足される。

【筋力】調整: 乗騎の【筋力】に、この数字を足す。

【知力】: これが乗騎の【知力】値となる。

共感的リンク（超常）: パラディンは1マイルまで、自分の乗騎と共感的リンクを持つことができる。パラディンは乗騎の目を通してものを見ることができる訳ではないが、共感によって意思疎通を図ることができる。たとえ知性のある乗騎であっても、世界の見方は人間と異なっているため、常に誤解の生じる可能性はある。

この共感的リンクにより、パラディンと乗騎は、使い魔とその主人のように、アイテムや場所に対して同じ繋がりを持つことができる（使い魔の項を参照）。



身かわし強化：通常なら反応セーブに成功することでダメージを半減できる攻撃の対象となった場合、乗騎はセーヴィング・スローに成功すればダメージを全く受けずに済み、例えセーブに失敗したとしても半分のダメージしか受けない。

呪文共有：パラディンは対象が“自身”の呪文を、自分自身に掛けるのではなく代わりに乗騎に対して掛けることができる。(あたかも“接触”呪文であるかのように)。パラディンは、その呪文が乗騎と同種のクリーチャー種別(魔獣)に対して通常効果を発揮しない呪文であっても、それを乗騎に対して使用することができる。

セーヴィング・スロー共有：乗騎は各セーヴィング・スローを行う際に、パラディンか乗騎自身の基本セーブ値のどちらか高い方を適用することができる。乗騎は自身の能力値修正を各セーブに対して適用しなければならない。また、主人が有している他のいかなるボーナスも共有していない。

移動速度強化(変則)：乗騎の移動速度は10フィート増加する。

コマンド(超常)：主人のパラディン・レベル2レベル毎に1日1回、乗騎は自分自身とほぼ同じ“種”のあらゆる種類の通常の動物(ウォー・ホースやウォー・ポニーなら、このカテゴリーの中にはドンキーやミュールも含まれる)に対して、それが自身のヒット・ダイスよりも少ないヒット・ダイスを有する場合、命令を下すことができる。この能力はコマンドの呪文の様に作用する。ただし、対象が呪文を掛けられた時に騎乗されている場合には、乗騎は難易度21の<呪文学>判定を行わなければならない。もしこの判定に失敗した場合には、能力は発動しないが、乗騎が1日に使用することができる回数にはカウントされる。各対象は効果を無効化するために、意思セーブを試みることができる(難易度は10+1/2パラディンのレベル+パラディンの【魅力】ボーナス)。

呪文抵抗(変則)：乗騎の呪文抵抗は主人のパラディン・レベル+5である。乗騎に呪文の効果を与えるためには、術者は術者レベル判定を行って、乗騎の呪文抵抗値を超える結果を出さなければならない(1d20+術者レベル)。

レンジャー Renger

属性：どれでも。

ヒットダイスの種類：d10

クラス技能 Class Skills

レンジャーのクラス技能は以下の通り(【 】内は対応する能力値)：
 <威圧>【魅】、<隠密>【敏】、<騎乗>【敏】、<呪文学>【知】、
 <職能>【判】、<水泳>【筋】、<製作>【知】、<生存>【判】、
 <知覚>【判】、<知識：ダンジョン探検>【知】、<知識：地理>【知】、
 <知識：自然>【知】、<治癒>【判】、<登攀>【筋】、<動物使い>【魅】。
 レベル上昇毎の技能ポイント：6+【知】修正値

クラスの特徴 Class Features

レンジャーのクラスの特徴は以下の通りである。

武器と防具の習熟：レンジャーは全ての単純武器と軍用武器、軽装鎧、そして盾(タワー・シールドは除く)に習熟している。

得意な敵(変則)：クラス・レベル1の時点で、レンジャーは表『レンジャーの得意な敵』に示したクリーチャーの中から“得意な敵”1種類選択する。レンジャーは彼が選択タイプに対して、<はったり>、<知覚>、<真意看破>技能を使用する武器の命中判定とダメージ・ロールに+2のボーナスを得る。

クラス・レベル5の時点、および以後5レベル毎(レベル10、15、そして20レベル)、レンジャーは表から得意な敵を追加で1つ選択できる。加えて、それと同じレベルにおいて得意な敵1種類(望むなら、新たに選択したばかりのものでも構わない)に対するボーナスも+2上昇する。

もしレンジャーが人型生物または来訪者を得意な敵として選んだ場合は、レンジャーは表に示されているように、関連した副種別を1つ選択しなければならない。

もし特定の生物が、2種類以上の得意な敵のカテゴリーに当てはまる場合、レンジャーのボーナスは累積しない。どちらかの高い方のボーナスを適用すること。





表4-10：レンジャー

レベル	基本攻撃 ボーナス	頑健 セーブ	反応 セーブ	意志 セーブ	特殊	一日の呪文数			
						1st	2nd	3rd	4th
1st	+1	+2	+2	+0	得意な敵、追跡へのボーナス、野生動物との共感	—	—	—	—
2nd	+2	+3	+3	+0	戦闘スタイル	—	—	—	—
3rd	+3	+3	+3	+1	《持久力》、得意な地形	—	—	—	—
4th	+4	+4	+4	+1	狩人集団	0	—	—	—
5th	+5	+4	+4	+1	得意な敵	0	—	—	—
6th	+6/+1	+5	+5	+2	戦闘スタイル	1	—	—	—
7th	+7/+2	+5	+5	+2	森渡り	1	0	—	—
8th	+8/+3	+6	+6	+2	迅速なる追跡、得意な地形	1	1	—	—
9th	+9/+4	+6	+6	+3	身かわし	2	1	—	—
10th	+10/+5	+7	+7	+3	得意な敵、戦闘スタイル	2	1	0	—
11th	+11/+6/+1	+7	+7	+3	追跡獲物	2	1	1	—
12th	+12/+7/+2	+8	+8	+4	カモフラージュ	2	2	1	—
13th	+13/+8/+3	+8	+8	+4	得意な地形	3	2	1	0
14th	+14/+9/+4	+9	+9	+4	戦闘スタイル	3	2	1	1
15th	+15/+10/+5	+9	+9	+5	得意な敵	3	2	2	1
16th	+16/+11/+6/+1	+10	+10	+5	身かわし強化	3	3	2	1
17th	+17/+12/+7/+2	+10	+10	+5	人狼の隠れ場所	4	3	2	1
18th	+18/+13/+8/+3	+11	+11	+6	得意な地形、戦闘スタイル	4	3	2	2
19th	+19/+14/+9/+4	+11	+11	+6	追跡獲物強化	4	3	3	2
20th	+20/+15/+10/+5	+12	+12	+6	得意な敵、マスター・ハンター	4	4	3	3

表：レンジャーの得意な敵

種別（副種別）	種別（副種別）
異形	人型生物（爬虫類）
動物	魔獣
人造	人怪
竜	粘体
エレメンタル	来訪者（風）
フェイ	来訪者（混沌）
巨人	来訪者（地）
人型生物（水棲）	来訪者（悪）
人型生物（ドワーフ）	来訪者（火）
人型生物（エルフ）	来訪者（善）
人型生物（ゴブリン類）	来訪者（秩序）
人型生物（ノール）	来訪者（現住）
人型生物（ノーム）	来訪者（水）
人型生物（ハーフリング）	植物
人型生物（人間）	アンデッド
人型生物（オーク）	蟲

追跡へのボーナス（変則） *Track*:レンジャーは自分のクラス・レベルの半分の値を追跡または識別の際の〈生存〉判定に加えることができる。

（訳注：レンジャーは1レベルの際にボーナス特技として、《追跡》を得なくなった。また、ルール変更により〈生存〉技能で追跡が可能になり、その判定の際にこの特徴を用いるため、「追跡へのボーナス」の名称とした。）

野生動物との共感（変則）:レンジャーは動物の“態度”を向上させることができる。この能力は人間（NPC）の態度を向上させるために〈交渉〉判定と同様に機能する。レンジャーは1d20をロールし、レンジャー・レベルと【魅力】修正値を足す。これが野生動物との共感判定の結果である。

最初の態度は、通常の家畜の場合“中立的”、野生動物はたいてい“非友好的”である。野生動物との共感を使うためには、レンジャーと動物が互いを観察できる状態になければならない。これは通常状況下では互いに30フィート以内にいないといけないという意味である。通例として、この方法で動物の態度に影響を与えようとすることは、人物に影響を与える場合と同様、1分間かかる。しかし状況によっては長くかかることも、短くてすむこともある。

レンジャーはこの能力を【知力】能力値が1か2の魔獣に対しても使用できるが、その場合、判定に-4のペナルティが課される。

戦闘スタイル（変則）:クラス・レベル2の時点で、レンジャーは2つの戦闘スタイル“弓術”あるいは“二刀流”のどちらを極めようとするかを選択しなければならない。

この選択はキャラクターのクラスの特徴に影響するが、彼が通常の成長を通して得られる特技の選択を制限することはしない。

彼は、たとえ特技を習得するために必要な通常の前提条件を満たしていなくても、これらの特技を選択することができる。

もしレンジャーが“弓術”を選択した場合、戦闘スタイル特技を得る時はいつでも、次のリストから選ぶことができる：

《注意深き目標設定^{*}》 *Careful Targeting*、《近距離射撃》、《精密射撃》、《速射》。

クラス・レベル6において、リストに次の特技を加える：

《精密な目標設定^{*}》 *Exact Targeting*、《束ね射ち》。

クラス・レベル11において、リストに次の特技を加える：

《ピンポイント目標設定^{*}》 *Pinpoint Targeting*、《機動射撃》。

訳注：ここで挙げられている特技のいくつかは存在しません。



もしレンジャーが“二刀流”を選択した場合、戦闘スタイル特技を得る時はいつでも、次のリストから選ぶことができる：

《器用な盾使い^{*}》 *Deft Shield*、《2枚切り^{*}》 *Double Slice*、
《二刀の守り》、《二刀流》。

クラス・レベル 6 において、リストに次の特技を加える：

《二刀流強化》、《武器置換^{*}》 *Weapon Swap*。

クラス・レベル 11 において、リストに次の特技を加える：

《上級二刀流》、《二刀のかきむしり》 *Two-Weapon Rend*。

レンジャーが選択した戦闘スタイルの利点は、軽装鎧の着用時または鎧を着用していないときにのみ適用される。中装鎧や重装鎧を着用中、レンジャーは戦闘スタイルの利点は失われる。^(^{*}新しい特技)(訳注：ここで挙げられている特技のいくつかは存在しません)

《持久力》：クラス・レベル 3 の時点で、レンジャーはボーナス特技として《持久力》を得る。

得意な地形（変則） *Favored Terrain*：クラス・レベル 3 の時点で、レンジャーは「表：得意な地形 *Favored Terrain Table*」に示した地形の中から 1 タイプの地形を選択した際に、その地形にいる時の〈知識：地理〉、〈知覚〉、〈隠密〉、〈生存〉技能の判定に +2 のボーナスを得る。同様に、彼が得意な地形にいる時、+1 のイニシアティヴのボーナスを得る。

クラス・レベル 8 の時点、および以後 5 レベル毎（レベル 13、そして 18 レベル）、レンジャーは表から得意な地形を追加で 1 つ選択できる。加えて、それと同じレベルにおいて得意な地形一種類（望むなら、新たに選択したばかりのものでも構わない）に対する技能ボーナスは +2、イニシアティヴボーナスも +1 上昇する。

もし得意な地形が、2 種類以上のカテゴリーに当てはまる場合、レンジャーのボーナスは累積しない。どちらかの高い方のボーナスを適用する。

表：得意な地形 *Favored Terrain Table*

寒冷地（氷上、氷河、雪原とツンドラ）	<i>Cold (ice, glaciers, snow, and tundra)</i>
砂漠（砂地と荒地）	<i>Desert (sand and wastelands)</i>
森林（針葉樹と落葉樹）	<i>Forest (coniferous and deciduous)</i>
ジャングル	<i>Jungle</i>
山岳（丘陵を含む）	<i>Mountain (including hills)</i>
平原	<i>Plains</i>
異次元（他に物質界の一つを選択）	<i>Planes (pick one, other than Material)</i>
沼地	<i>Swamp</i>
地下世界（洞窟）	<i>Underground (caves)</i>
地下世界（ダンジョン）	<i>Underground (dungeons)</i>
都市（建物、道路と下水道）	<i>Urban (buildings, streets, and sewers)</i>
水上（船上と他の水上建築物上）	<i>Water (on boats and other craft)</i>
水中（水面下）	<i>Water (below surface)</i>

狩人の絆（変則） *Hunter's Bond*：クラス・レベル 4 において、レンジャーは、彼と一緒に狩猟をする皆と狩人集団を組織する。この“絆”は 2 つの形式の内、1 つを得ることができる。最初の一つは、彼の仲間との絆である。この“絆”は、ある 1 体の標的に対する際に、レンジャーの得意な敵に対するボーナスの半分の値を、レンジャーの姿を見る、あるいは声を聞くことが可能な、半径 30 フィート以内の味方全員に付与するものである。このボーナスの付与は 1 回の移動アクションとして行なわれる。このボーナスは彼の同胞が持つ、得意な敵ボーナスとは累積せず、どちらか高い方のボーナスを適用する。

2 番目の選択は、動物の相棒と、親密な絆を形成することである。動物の相棒を選択したレンジャーは、次のリストから選ぶことができる：

バジャー、キャメル、ダイアラット、ラインディング・ドッグ、イーグル、

ホーク、ホース（ライトまたはヘヴィ）、オウル、ポニー、スネーク（小型、または中型のヴァイパー）、ウルフ。

もしキャンペーンの舞台全体、またはその一部を水界の地形が占めているなら、レンジャーのリストに追加で加えても良い：

ポーパス、シャーク（中型）、スクウイド。

これらの動物はその種類に応じてレンジャーの冒険に同行する忠実な相棒である。

この能力は、ドルイドの同種の能力と同様に機能するが、レンジャーの有効ドルイド・レベルはレンジャー・レベルの半分と扱う点で異なる。レンジャーもドルイドと同様に基本リスト以外の動物の相棒リストから相棒を選択できるが、やはり有効ドルイド・レベルはレンジャー・レベルの半分である。レンジャーもドルイドと同様、有効ドルイド・レベルが 1 未満になってしまうような基本リスト以外の動物の相棒を選択することはできない。

呪文：クラス・レベル 4 以降、レンジャーは少数ながらも呪文を発動する能力を得る。レンジャーの発動する呪文は信仰呪文であり、レンジャー用呪文リストから選択する。レンジャーは事前に呪文を選択して準備しておかねばならない（下記参照）。

呪文を準備または発動するには、レンジャーは最低でも 10+ その呪文レベルに等しい【判断力】能力値を有していなければならない。レンジャーの呪文に対するセービング・スローの難易度は、10+ 呪文レベル + レンジャーの【判断力】修正値である。

他の呪文の使い手と同様、レンジャーは各呪文レベルの呪文を、1 日に一定の数ずつしか発動できない。1 日に発動できる呪文の数の基本布れは、表 4-10 “レンジャーの 1 日の呪文数” の項に記されている。加えて高い【判断力】修正値を持つならば、レンジャーは 1 日の呪文数にボーナス呪文数を加えることができる。表 4-10 で、1 日の呪文数が“0”と記されている呪文レベルの呪文は、その呪文レベルに【判断力】によるボーナス呪文が得られる場合にのみ発動できる。レンジャーはクレリックのような領域呪支や領域特典を利用することはできない。レンジャーはクレリックと同様の方法で呪文の準備と分動を行なう。ただし、レンジャーは準備した呪文を失ってかわりにキュア系呪文発動する任意発動はできない。レンジャーは自分の発動できる呪文レベルの呪文ならば、レンジャー呪文リストの中からどれでも好きなものを準備し、発動することができる。

ただし、準備する呪文の選択は、毎日の瞑想時間中に行なわねばならない。レベル 3 まで、レンジャーに術者レベルはない。レベル 4 以上のレンジャーは、レンジャーレベルの半分の術者レベルを持つ。

森渡り（変則）：クラス・レベル 7 以降、レンジャーはどんな繁（自然のイバラや野バラの茂み、植物の生い茂った範囲や類似の地形）の中でも、通常の方法で、ダメージやその他の不利益を被ることなく移動できる。

ただし、動きを妨げるために魔法的に操作されている植物（イバラや野バラの茂み）の作用は受ける。

迅速なる追跡（変則）：クラス・レベル 8 以降、この能力を持つレンジャーは通常の方法で〈生存〉による追跡を行なっても -5 のペナルティを負うだけで済む。また、通常の方法の速度で追跡する際に受けるペナルティは -10（通常の方法でなく）となる。

身かわし（変則）：レベル 9 以上のレンジャーは、超人的な身のこなしにより、魔法の攻撃や尋常ならざる攻撃さえ回避できるようになる。



普通なら反応セーブに成功することでダメージを半減できる攻撃（レッド・ドラゴンの炎のプレスやファイアーボールなど）の対象となった場合、レンジャーはセーヴィング・スローに成功すればダメージをまったく受けずにすむ。

身かわし能力は、レンジャーが軽装鎧を着ている時か、鏡を着用していない時にのみ使用できる。無防備状態（気絶状態や麻痺状態など）のレンジャーは、身かわし能力の利益を得ることはできない。

追跡獲物（変則） *Quarry*：クラス・レベル 11において、レンジャーは標準アクションとして、彼の“追跡獲物”として視線の内に居る1つ標的を指定する。彼が獲物を追跡している時はいつでも、通常の方法で移動しながらペナルティを負わずにく生存＞技能判定において“出目 10”をとることができる。加えて、彼は、追跡している獲物に対する攻撃に +2 の洞察ボーナスを得、攻撃がクリティカル範囲になったときは、自動的に成功となる。レンジャーは一度に一体以上の獲物を持つことはできない。そして、クリーチャーの種別は彼の得意な敵の1つに対応してなければならない。彼はフリーアクションとして、いつでもこの効果を終わらせることができるが、24 時間経過するまで新しい獲物を選択することはできない。もし彼の指定した獲物が殺されたなら、1時間待った後に新しい獲物を選択することができるようになる。この能力は追跡獲物が、いまだ生存しているかどうかを感知する能力はない。レンジャーは1時間の後にまた1つ獲物を選ぶために、彼の獲物が殺されたという証拠見つけなければいけない。

カモフラージュ（変則） *Camouflage*：レベル 12 以上のレンジャーは、自然の地形であればどんな所でもく隠密＞技能を使用できる。地形は、遮蔽や視認困難を与えるものでなくてもかまわない。

身かわし強化（変則）：レベル 16 において、レンジャーの身かわし能力は強化される。この能力は身かわしと同様に働く。反応セーブに成功することでダメージを半減できる攻撃の対象となった場合に、セーヴィング・スローに成功すればダメージをまったく受けずにすむという点は変わらないが、セーヴィング・スローに失敗した場合でも半分のダメージを受けるだけですむようになる。無防備状態のレンジャーは、身かわし強化の利益を得ることはできない。

影隠れ（変則） *Hide in Plain Sight*：いかなる種類の自然の地形においても、17 レベル以上のレンジャーは、人に見られていてさえ、く隠密＞技能を使うことができる。

追跡獲物強化（変則）：レベル 19 において、彼の獲物を狩るレンジャーの能力は強化される。彼はすぐにフリーアクションで追跡する獲物を選ぶことができる。彼が獲物を“追跡”している際は、通常の方法でペナルティを負わずにく生存＞技能判定において“出目 20”ををとることができる。また、獲物に対する攻撃に +4 の洞察ボーナスを得る。もし彼の指定した獲物が殺されるか、指定を解消されたなら、10 分過ぎた後に新しい獲物を選択することができるようになる。

マスター・ハンター（変則） *Master Hunter*：20 レベルのレンジャーは“マスターハンター”になる。彼は、ペナルティ無しで追跡し、追いかけるためのく生存＞技能を行う間、常にフル・スピードで移動できる。彼は、標準アクションとして、得意な敵に対して最も高い攻撃ボーナスを用いて一回の攻撃を行なう事ができる。もし攻撃が成功したのなら、標的となる敵は通常ダメージを受けるだけでなく、20+ レンジャーの【判断力】修正を難易度とした頑健セーブを行なわねばならない。このセーブに失敗すると攻撃を受けた標的は死亡する。レンジャーはダメージを与える代わりに、クリーチャーの現在のヒット・ポイントと等しい非致傷ダメージを与えることも選択できる。セーブに成功すれば、このダメージは無効化される。レンジャーは、彼が所有する得意な敵種別のそれぞれに対し、1日に1回この能力を使うことができる。しかし、同じクリーチャーに24 時間以内にもう一度この能力を使用することは出来ない。

ローグ *Rogue*

属性：どれも。

ヒットダイスの種類：d8

クラス技能 *Class Skills*

ローグのクラス技能は以下の通り（【】内は対応する能力値）：

く威圧＞【魅】、く演奏＞【魅】、く隠密＞【敏】、く鑑定＞【知】、く曲芸＞【敏】、く言語学＞【知】、く交渉＞【魅】、く職能＞【判】、く水泳＞【筋】、く製作＞【知】、く装置無力化＞【敏】、く脱出術＞【敏】、く知覚＞【判】、く知識：ダンジョン探検＞【知】、く知識：地域＞【知】、く手先の早業＞【敏】、く登攀＞【筋】、くはったり＞【魅】、く変装＞【魅】、く魔法装置使用＞【魅】。
レベル上昇毎の技能ポイント：8+【知】修正値

クラスの特徴 *Class Features*

ローグのクラスの特徴は以下の通り。

武器と防具の習熟：ローグはすべての単純武器に加えて、サップ、ショート・ソード、ショートボウ、ハンド・クロスボウ、レイピアに習熟している。ローグは軽装鎧に習熟しているが、盾には習熟していない。

急所攻撃：自分の身を効果的に守れない状況にある敵を攻撃できれば、ローグはその敵の急所を突くことができる。基本的に、ローグの目標が AC に【敏捷力】ボーナスを加えられない状態にある時（目標が実際に【敏捷力】ボーナスを持っているかどうかは関係ない）、またはローグが目標を挟撃した時、ローグの攻撃は常に追加ダメージを与える。この追加ダメージはクラス・レベル 1 の時点で +1d6、以降ローグ・レベル +2 ごとに +1d6 ずつ増加する。ローグが急所攻撃によりクリティカル・ヒットを与えたとしても、この追加ダメージにクリティカル倍率は適用されない。遠隔攻撃は、目標が 30 フィート以内にいる場合のみ急所攻撃と見なされる。

サップ（ブラックジャック）や素手攻撃を用いれば、ローグは急所攻撃で致傷ダメージでなく非致傷ダメージを与えることができる。ただし急所攻撃を行なう場合、たとえ通常の -4 ペナルティを負ったとしても、致傷ダメージを与える武器を非致傷ダメージを与えるために用いることはできない。

ローグは急所を見極められる程度にははっきりと敵を目視しておらねばならず、また相手の急所に届く攻撃手段を持っていなければならない。ローグは視認困難を有するクリーチャーに急所攻撃を行なうことはできないし、攻撃の届かない位置に急所があるクリーチャーの四肢に攻撃を加えても急所攻撃にはならない。

罠探し：ローグは（そしてローグだけが）く知覚＞技能を使用して、難易度が 20 を超えるような罠を発見できる。魔法的でないわなの発見難易度は少なくとも 10 あり、うまく隠されているのなら難易度はさらに高くなる。魔法の罠の発見難易度は 25+ その罠を作るのに使用された呪文の呪文レベルである。

ローグは（そしてローグだけが）く装置無力化＞の技能を使用して魔法の罠を解除できる。魔法の罠の解除難易度は 25+ その罠を作るのに使用された呪文のレベルである。



表4-11: ロード

レベル	基本攻撃 ボーナス	頑健 セーブ	反応 セーブ	意志 セーブ	特殊
1st	+0	+0	+2	+0	急所攻撃+1d6、罨探し
2nd	+1	+0	+3	+0	身かわし、ロードの技
3rd	+2	+1	+3	+1	急所攻撃+2d6、罨感知+1
4th	+3	+1	+4	+1	ロードの技、直感回避
5th	+3	+1	+4	+1	急所攻撃+3d6
6th	+4	+2	+5	+2	ロードの技、罨感知+2
7th	+5	+2	+5	+2	急所攻撃+4d6
8th	+6/+1	+2	+6	+2	直感回避強化、ロードの技
9th	+6/+1	+3	+6	+3	急所攻撃+5d6、罨感知+3
10th	+7/+2	+3	+7	+3	上級の技、ロードの技
11th	+8/+3	+3	+7	+3	急所攻撃+6d6
12th	+9/+4	+4	+8	+4	ロードの技、罨感知+4
13th	+9/+4	+4	+8	+4	急所攻撃+7d6
14th	+10/+5	+4	+9	+4	ロードの技
15th	+11/+6/+1	+5	+9	+5	急所攻撃+8d6、 罨感知+5
16th	+12/+7/+2	+5	+10	+5	ロードの技
17th	+12/+7/+2	+5	+10	+5	急所攻撃+9d6
18th	+13/+8/+3	+6	+11	+6	ロードの技、罨感知+6
19th	+14/+9/+4	+6	+11	+6	急所攻撃+10d6
20th	+15/+10/+5	+6	+12	+6	達人の急所攻撃、ロードの技

く装置無力化>判定の結果が難易度より10以上高かった場合、ロードはその罨を詳細に調べ上げて、それがどのように働くかを解明し、解除せず罨を迂回することができる(自分だけでなくパーティも一緒に)。

身かわし(変則): クラス・レベル2以上のロードは、超人的な身のこなしにより、魔法の攻撃や尋常ならざる攻撃さえ回避できるようになる。普通なら反応セーブに成功することでダメージを半減できる攻撃の対象となった場合、ロードはセーヴィング・スローに成功すればダメージをまったく受けずにすむ。身かわし能力はロードが軽装鎧を着ているときか、鎧を着用していない時にのみ使用できる。無防備状態のロードは、身かわし能力の利益を得ることはできない。

ロードの技 *Rogue Talents*: ロードは経験を積むにつれて、自分を有利にし、敵を面食らわせる様々な技を身につけてゆく。2レベルの時点でロードは技を1つ獲得する。以降、2レベル毎にロードは1つずつ追加の技を獲得してゆく。同じ技を2度獲得することはできない。

流血攻撃(変則) *Bleeding Attack*: この能力を持つロードは、生きている相手に急所攻撃を命中させた際に体液を流出させ続けることができる。この攻撃は標的に、毎ラウンド1ポイント/急所攻撃のダイス数の追加ダメージを与える(例えば急所攻撃のダイスが4d6であった場合、毎ラウンド4ポイントの追加ダメージを与える)。“流血”しているクリーチャーは、自ターンの開始時に“流血”によるダメージを負う。“流血”は、難易度15のく治療>判定あるいはヒット・ポイントを回復させる何らかの効果によって止まる。同じクリーチャーに再度流血攻撃を行なっても、“流血”ダメージは累積しない。(訳注: 文中の“流血”は“ ”でくりましたが、これはこの攻撃が血液を持たない植物クリーチャーにも有効な効果であるためそのようにしたものです。)

戦闘技術 *Combat Trick*: ロードはロードの技を獲得する際、技の代わりに戦闘特技を獲得してもよい。

高速隠密(変則) *Fast Stealth*: この能力を持つロードはく隠密>使用時にペナルティを負うことなく通常の移動速度で移動することができる。

妙技使い *Finesse Rogue*: ロードはロードの技の代わりに《武器の妙技》の特技を獲得してもよい。

岩棚渡り(変則) *Finesse Rogue*: この能力を持つロードは、狭い足場を移動する際、く曲芸>を使用してペナルティを負うことなく通常の移動速度で移動することができる。

上級魔法使用(擬呪) *Major Magic*: この能力を持つロードは、ウィザード/ソーサラー呪文リストから1レベル呪文を発動する能力を得る。この呪文は2回/日、擬似呪文能力として発動することが可能である。





デザイナーズ・ノート：急所攻撃

ここでは、急所攻撃は君が会う可能性のあるほとんどすべてのクリーチャーに対して有効である。特別な耐性を持つクリーチャーもいることはいるが、ともあれ、今回の変更により、ローグはいかなる戦闘においても大きく活躍の場を広げた。今回、急所攻撃は、重要な臓器を攻撃するというよりも、相手の弱点を見つけ出して攻撃するという意味が強くなった。大雑把に言うと、弱点を全く持たないクリーチャー、言い換えれば体のいずれの部分も同質であつたり壊すことが全く不可能であつたりする存在のみが、急所攻撃に完全耐性を持つようになったということである。そのような例としては、エア・エレメンタル、アース・エレメンタル、ファイアー・エレメンタル、ウォーター・エレメンタル、ほとんどの粘体、そして一部のアンデッドが挙げられる。

その際の術者レベルはローグ・レベルの半分となる。呪文のセーブ難易度はローグの【知力】修正値にもとづいて算出する。この技を獲得するためには、ローグは下級魔法使用の技を獲得していなければならない。

下級魔法使用（擬呪）*Minor Magic*：この技を持つローグは、ウィザード/ソーサラー呪文リストから0レベル呪文を発動する能力を得る。この呪文は2回/日、擬似呪文能力として発動することが可能である。その際の術者レベルはローグ・レベルの半分となる。呪文のセーブ難易度はローグの【知力】修正値にもとづいて算出する。

迅速解除（変則）*Quick Disable*：この能力を持つローグはく装置無力化くを使用して罠を解除する際に、通常（少なくとも1ラウンド）の半分の時間で行なうことができる。

頑丈さ（変則）*Resiliency*：この能力を持つローグは、1日に1回、ローグ・レベルに等しい値の一時的ヒット・ポイントを得ることができる。この能力を使用するのは割り込みアクションであり、ヒット・ポイントの値が0を下回った時のみ使用可能である。この能力は、ローグが瀕死状態になるのを防ぐために使用することが可能である。この一時的ヒット・ポイントは1分間持続する。この一時的ヒット・ポイントを失った際にローグのヒット・ポイントが0を下回った場合、ローグは気絶状態となり、また、通常通り瀕死状態となる。

ローグ式這い進み（変則）*Rogue Crawl*：この能力を持つローグは、伏せ状態となっている間、通常の半分の移動速度で移動することができる。この移動は通常通り機会攻撃を誘発する。這い進んでいる間、ローグは5フィート・ステップを行なうことはできない。

鈍らせ（変則）*Slow Reactions*：この能力を持つローグの急所攻撃を受けた相手は、1ラウンドの間機会攻撃を行なうことができなくなる。

跳ね起き（変則）*Stand Up*：この能力を持つローグは、伏せ状態からフリー・アクションで立ち上がることができる。敵の機会攻撃範囲内で跳ね起きを行なった場合、機会攻撃を誘発する。

不意打ち攻撃（変則）*Surprise Attacks*：不意打ちラウンドの間、この能力を持つローグに対して、相手は既に行動を行なっていた場合でも常に立ちすくみ状態であるとして扱う。ただし、立ちすくみ状態にならない相手（直感回避強化の能力を有するなど）はこの能力に対して完全耐性を持つ。

武器の訓練 *Weapon Training*：ローグはローグの技の代わりに《武器熟練》の特技を獲得してもよい。

罠感知（変則）*Trap Sense*：クラス・レベル3以降、ローグは直感的に罠の危険を警戒する能力を身につけ、罠を避けるための反応セーブに+1ボーナス、罠からの攻撃に対するACに+1の回避ボーナスを得る。

このボーナスはローグ・レベルが6に達した時点で+2、レベル9に達した時点で+3、レベル12に達した時点で+4、レベル15に達した時点で+5、レベル18に達した時点で+6に上昇する。

複数のクラスで得た罠感知のボーナスは累積する。

直感回避（変則）：クラス・レベル4以降、ローグはまだ気づいてもないうちから危険に対処するという能力を獲得する。ローグは立ちすくみ状態になったり、不可視状態の敵に攻撃されたりしても、ACへの【敏捷力】ボーナス（もし、あれば）を失わない。とはいえ、動けない状態になれば、やはりACへの【敏捷力】ボーナスは失われてしまう。

ローグが既に他のクラスで直感回避を獲得していた場合、ローグは直感回避の代わりに“直感回避強化”（後述）を自動的に獲得する。

直感回避強化（変則）：クラス・レベル8以降、ローグは挟撃されなくなる。この能力を持っているローグに対して、他のローグは挟撃による急所攻撃を行なうことができない。ただし、ローグのクラス・レベルが目標のローグ・レベルより4以上高い場合、ローグは挟撃（および急所攻撃）を行なうことができる。他のクラスで得た直感回避（前述）の代わりにして自動的に直感回避強化を獲得したキャラクターは、ローグに挟撃されうかどうかを判断する際、直感回避を授けるクラスのクラス・レベルをすべて累積させることができる。

上級の技 *Advanced Talents*：クラス・レベル10に達した時点、および以降2レベル毎に、ローグは以下の上級の技をローグの技の代わりに獲得することができる。

弱体化打撃（変則）*Crippling Strike*：この能力を持つローグの急所攻撃は正確無比であり、打撃を受けた敵の動きを鈍らせ弱体化させることができる。急所攻撃によりダメージを受けた敵は、さらに2ポイントの【筋力】ダメージを受ける。能力値ダメージによって失われたポイントは、ダメージを受けた各能力値について1日1ポイントずつ回復する。

打撃のいなし（変則）*Crippling Strike*：ローグは命取りになりかねない一撃を受けた時に身体をひねってダメージを軽減することができる。1日1回、戦闘によるダメージ（これは武器やその他の打撃によるダメージであり、呪文や特殊能力によるダメージを含まない）を受けてヒット・ポイントが0以下に減少しそうになったローグは、そのダメージに対して身体をひねって打撃の力を逃がそうと試みることができる。この能力の使用にあたって、ローグは受けたダメージを難易度とする反応セーブを行なわねばならない。セーブに成功した場合、ローグはその打撃から半分のダメージを受けるだけですむ。セーブに失敗した場合はそのままのダメージを受ける。“打撃のいなし”を行なうためには、ローグはその攻撃に気付いていて、対応をとれる状態になければならないつまり、ACへの【敏捷力】ボーナスを失った状態の時には、この能力を使用できないということだ。この能力の効果は“普通なら反応セーブに成功することでダメージを半減できる攻撃”にはあてはまらないので、ローグの身かわし能力を“打撃のいなし”に適用することはできない。

解呪攻撃（超常）*Dispelling Attack*：この能力を持つローグの急所攻撃を受けた相手は、その相手に対して効果を及ぼしている呪文のうち最も低いレベルのものがディスペル・マジックの標的となった場合と同様の影響を受ける。この能力に関する術者レベルはローグ・レベルと等しい値となる。解呪攻撃の能力を獲得するには、事前に上級魔法使用の能力を獲得していなければならない。



身かわし強化（変則）：この能力は身かわしと同様に働く。反応セーブに成功することでダメージを半減できる攻撃の対象となった場合に、セーヴィング・スローに成功すればダメージをまったく受けずにすむという点は変わらないが、セーヴィング・スローに失敗した場合でも半分のダメージを受けるだけですむようになる。無防備状態のローグは、身かわし強化の利益を得ることはできない。

追い討ち（変則）Opportunist：ローグは1ラウンドに1回、敵が他のキャラクターからの近接攻撃でダメージを受けた直後に、その敵に対して機会攻撃を行なうことができる。この攻撃は、そのラウンドにおけるローグの機会攻撃の回数に数えられる。《迎え討ち》の特技を持つローグでも、追い討ちの能力を1ラウンドに2回以上使用することはできない。

技能体得 Skill Mastery：ローグはある特定の技能の使用に関して揺るぎない自信を持つに至り、不利な状況下にあっても確実に技能を使うことができる。この能力を獲得したローグは、3+【知力】修正値に等しい数の技能を選択する。ローグは選択した技能の判定を行なう際、たとえ精神的重圧を受けたり気が散ったりする状況にあっても、技能判定で“出目10”をとることができるようになる。ローグは機能体得を複数回得ることにより、さらに多くの技能にこの能力を適用することができる。

心術破り（変則）Slippery Mind：この能力により、ローグは魔法的效果による支配や強制力から逃れることができる。心術破りの能力を持つローグが心術の呪文や効果の作用を受け、セーヴィング・スローに失敗した場合、1ラウンド後に同じ難易度で再度セーブを行なうことができる。追加でセーヴィング・スローを行なう機会は、この1回のみである。

特技：ローグはローグの技の代わりに特技を1つ得る。

達人の急所攻撃（変則）Master Strike：20レベルに達した時点で、ローグは急所攻撃でダメージを与える際に、恐るべき殺人技を使いこなすようになる。すなわち、以下の3つの効果のうちいずれかひとつが現れるのである。標的は1d4時間眠り続けるか、2d6ラウンドの間麻痺するか、即座に死ぬ。いずれの効果を選ぶにしろ、標的は20+ローグの【知力】修正値に等しい値の難易度の頑健セーブに成功すればこの効果を受けずに済む。また、この攻撃は通常通りのダメージも与える。一度達人の急所攻撃の標的となったクリーチャーは、セーブが成功したかしないかに関わらず、以後24時間、同じローグからの達人の急所攻撃に対しては完全耐性を得る。急所攻撃に対して完全耐性を持つクリーチャーはこの能力に対しても完全耐性を持つ。

ソーサラー Sorcerer

属性：どれでも。

ヒットダイスの種類：d6

クラス技能 Class Skills

ソーサラーのクラス技能は以下の通り（【】内は対応する能力値）：

＜威圧＞【魅】、＜鑑定＞【知】、＜製作＞【知】、＜呪文学＞【知】、＜職能＞【判】、＜知識：秘術＞【知】、＜はったり＞【魅】、＜飛行/Fly＞【敏】、＜魔法装置使用＞【魅】。

レベル上昇毎の技能ポイント：2+【知力】修正値

クラスの特徴 Class Features

ソーサラーのクラスの特徴は以下の通り。

武器と防具の習熟：ソーサラーは全ての単純武器に習熟している。彼らはいかなる鎧／盾にも習熟していない。あらゆる種類の鎧はソーサラーが呪文を使うのに必要な身振りを妨げ、動作要素を含む呪文失敗の要因となる。

呪文：ソーサラーはウィザード／ソーサラー呪文リストから選択された秘術呪文を使用する。ソーサラーは修得している呪文を準備なしに発動できる。呪文を学ぶ、あるいは発動するには10+呪文レベル以上の【魅力】値が必要ではない。ソーサラーの呪文に対するセーヴィングスローには10+呪文レベル+【魅力】修正値を難易度として用いる。





他の呪文の使い手と同様に、ソーサラーは1日に使用できる呪文の数が呪文レベルごとに決まっている。表 4-12 にはソーサラーが基本的に使用できる呪文数が記されている。加えてソーサラーは高い【魅力】を有していれば1日毎にボーナス呪文を得る。

ソーサラーの呪文選択は極めて限られている。ゲーム開始時、ソーサラーは4つの0レベル呪文と、2つの1レベル呪文を選択する。その後、ソーサラーレベルを得るごとに、表 4-13 に従って1つかそれ以上の新しい呪文を修得できる(1日の呪文数と違い、【魅力】の高低は修得呪文数に影響を与えない。表 4-13 の値は固定値なのである)。これらの新しく修得される呪文は、ウィザード/ソーサラー呪文リストから選択された一般的な呪文でも、研究を通じて得た珍しい呪文であっても良い。

4レベル、あるいは以降の2レベル(6レベル、8レベル…)毎に、ソーサラーは新しい呪文と既に修得した呪文を置き換えることができる。この場合、ソーサラーは古い呪文を失い、かわりに新しい呪文を得る。新しい呪文の呪文レベルは入れ替わられる呪文と同じ呪文レベルでなければならない。ソーサラーの使用できる最高呪文レベルより2以上低い呪文レベルの呪文でなければならない。呪文の入れ替えは既定のレベルに達するごとに1つの呪文でしか行えない。

ウィザードやクレリックと違い、ソーサラーは事前に呪文の準備をする必要がない。彼らは修得した呪文をいつでも、そのレベルの呪文数を使い切るまで使用できる。事前にどの呪文を発動するかを決めておく必要はないのだ。

血脈 *Bloodline* : 全てのソーサラーは呪文、ボーナス特技、追加クラス技能、そして様々な特殊能力を引き継ぐ魔力の源を持っている。この源は血脈の繋がりが、かつて肉親とクリーチャーのあいだで生じた特別な出来事によりもたらされている。例えば、あるソーサラーはドラゴンを遠い祖先に持っているし、あるソーサラーは祖父の代で悪魔とおぞましき契約を結んでいる。源の違いによらず、その影響はソーサラーのレベルに応じて顕れる。ソーサラーは最初のソーサラーレベルを得る際に血脈がなんであるかを決定しなければならない。一度決定された血脈は変更することができない。

3レベル時と、以降の2レベル毎において、ソーサラーは血脈からもたらされる呪文を修得することができる。これらの呪文はソーサラーの使用可能呪文リストに追加される。これらの呪文はレベル上昇時の入れ替えの対象とすることはできない(しかし、GM が許可をすればバリエーションがあっても良い)。

7レベル時と、以降の6レベル毎において、ソーサラーは血脈ごとのリストに特定された特技をボーナス特技として得ることができる。ソーサラーはこれらのボーナス特技の前提条件を満たしていなければならない。

初級秘術呪文(擬呪) *cantrips* : ソーサラーはいくつかの初級秘術呪文を知っている。これらの呪文は擬似呪文能力として、回数無制限で使用できる。

修得できる初級秘術呪文の数は表 4-13 の0レベル呪文の欄にあるとおりである。初級秘術呪文は効果時間やその他の術者レベルに依存するあらゆる面において他の呪文と同様に扱われる。

《物質要素省略》: ソーサラーは1レベル時に《物質要素省略》をボーナス特技として獲得する。

ソーサラーの血脈

以下の血脈はソーサラーが力を引き出すことの可能な源の一部である。特記なき限り、多くのソーサラーは秘術 *arcane* の血脈に属していると考える。

異形 *Aberrant*

君の血脈は異質で奇怪な穢れを有している。君は奇妙な思考と、名状しがたい見方で物事の解決に当たる傾向がある。ゆっくりと時間をかけて、穢れは君の体の形までも変形させていく。

クラス技能 : < 知識 : ダンジョン探検 >

ボーナス呪文 : エンラージ・パーソン(3レベル)、シー・インヴィジビリティ(5レベル)、タン(7レベル)、ブラック・テンタクル(9レベル)、フィブルマインド(11レベル)、ヴェイル(13レベル)、プレーン・シフト(15レベル)、マインド・ブランク(17レベル)、シェイプチェンジ(19レベル)。

ボーナス特技 : 《戦闘発動》、《武器落とし強化》、《組みつき強化》、《イニシアチブ強化》、《素手攻撃強化》、《鋼の意志》、《呪文音声省略》、《技能熟練(< 知識 : ダンジョン知識 >)》。

血脈の力 : 異形のソーサラーはレベルの上昇にともない、その穢れた遺産がしるしとして顕れる。そうしたしるしは隠すに容易なものであるが、自在に発現させることもできる。

酸の光線(擬呪) *Acidic Ray* : 1レベルから、君は酸の光線を、30 フィート以内の的に遠隔接触攻撃として標準アクションで放つことができる。酸の光線は1d6+1/2 術者レベルのダメージを与える。

長き腕(変則) *Long Limbs* : 3レベルにおいて、君は近接接触攻撃を行う際の間合いが5 フィート延長される。この能力では機会攻撃範囲は拡張されない。延長される距離は11レベルにおいて10 フィートに、17レベルにおいて15 フィートにそれぞれ拡張される。

怪異なる構造(変則) *Unusual Anatomy* : 9レベルにおいて、君の身体構造は変化し、クリティカルヒットや急所攻撃を25%の確率で無効化できるようになる。13レベル時には50%に向上する。

外つ者の抵抗力(超常) *Alien Resistance* : 15レベルにおいて、君は10+ソーサラーレベルの呪文抵抗力を得る。

異形の形態(変則) *Aberrant Form* : 20レベルにおいて、君の体は真の意味で尋常ならざるものへと変貌する。君はクリティカルヒットと急所攻撃の効果を受けない。加えて、60 フィートの非視覚的知覚 *Blindsight* と5/ーのダメージ減少を得る。

アビスの者 *Abyssal*

かつてデーモンは君の血脈に穢れを撒き散らした。穢れは一族の者みなに顕れはしなかったが、



君にはとりわけ強く発現し、君と君の周辺の者を巻き込んで破滅させようとしている。

クラス技能：〈知識：次元界〉

ボーナス呪文：コーズ・ファイアー (3レベル)、ブルズ・ストレングス (5レベル)、レイジ (7レベル)、ストーンスキン (9レベル)、ディスミサル (11レベル)、トランスフォーメーション (13レベル)、グレーター・テレポート (15レベル)、アンホーリィ・オーラ (17レベル)、サモン・モンスター IX (19レベル)。

ボーナス特技：《招来クリーチャー強化》、《薙ぎ払い》、《呪文威力強化》、《頑健無比》、《突き飛ばし強化》、《武器破壊強化》、《強打》、《技能熟練 (〈知識：次元界〉)》。

血脈の力：「とりつかれているからこそ、より深く知っている」と誰かが言う。君の血に潜むデーモンの影響は、君の得る力として発現する。

かぎ爪 (変則) *Claws*：1レベル時、君は全ラウンドアクションにより2回の爪による攻撃が可能となる。爪は肉体武器として扱う。すなわち君は常に武装しているとみなされ、また基本攻撃ボーナスが向上しても攻撃回数が増えることはない。攻撃は1d6 (君が小型なら1d4) + 【筋力】修正値のダメージを与える。5レベルにおいて、ダメージ減少をもつクリーチャーにダメージを与えるという用途において、爪は魔法の武器として扱われる。7レベルにおいて、ダメージは1d8 (小型なら1d6) に増加する。11レベルにおいて、爪はフレイミング能力を得、命中時に1d6の「火」ダメージを与える。この能力は超常能力である。

魔鬼の抵抗力 (変則) *Demon Resistances*：3レベルにおいて、君は「電気」への抵抗5と、毒に対するセーブに+2の生得ボーナスを得る。9レベルにおいて、抵抗は10、セーブへのボーナスは+4に増加する。

アビスの剛力 (変則) *Strength of the Abyss*：9レベルにおいて、君は【筋力】に+2の生得ボーナスを得る。ボーナスは13レベルで+4、17レベルで+6に増加する。

追加招来 (超常) *Added Summonings*：15レベルにおいて、君がサモンモンスター呪文でデーモン副種族をもつかフィーンディッシュテンプレートを持つクリーチャーを招来した際、追加でクリーチャーが一体召来される。

魔鬼の力 (超常) *Demonic Might*：20レベルにおいて、アビスの力が君の体を流れてゆく。君は毒と「電気」への完全耐性を得る。また、「酸」「冷氣」「火」への抵抗10と、60フィートのテレパシーを得る。

秘術の者 *Arcane*

君の一族は魔術の技に秀でている。数多くの君の類縁はウィザードとして身を立てたが、君は学習も練習も無しに力を発揮することができた。

クラス技能：〈知識：好きなもの〉

ボーナス呪文：アイデンティファイ (3レベル)、インヴィジビリティ (5レベル)、ディスペル・マジック (7レベル)、ディメンジョン・ドア (9レベル)、オーヴァーランド・フライト (11レベル)、トゥルー・シーイング (13レベル)、グレーター・テレポート (15レベル)、パワー・ワード・スタン (17レベル)、ウィッシュ (19レベル)。

ボーナス特技：《戦闘発動》、《呪文相殺強化》、《イニシアチブ強化》、《鋼の意志》、《巻物作成》、《技能熟練 (〈知識：神秘学〉)》、《呪文熟練》、《呪文動作省略》。

血脈の力：君にとって魔力は自然にもたらされるものだが、レベルが上昇するに伴い、力が君を凌駕しないよう気をつけなければならない。

秘術の絆 (超常) *Arcane Bond*：1レベルにおいて、君は同レベルのウィザードとして秘術の絆を得る。使い魔や結びつきを有する物品の力を決定する際、君のレベルはウィザードレベルと加算して判断してよい (秘術の絆については、p49：ウィザード、秘術の絆の解説を参照)。

呪文修正の達人 (変則) *Metamagic Adept*：3レベルにおいて、君は自分の持つ呪文修正特技一つを自分の詠唱しようとしている呪文に適用する際、発動時間を増加させることなく使用することができる。呪文スロットは使用した特技の分だけ高いレベルのものを使用しなければならない。この能力は1日1回使用でき、また使用回数は3レベル以降4レベル毎に1回ずつ増加する (19レベル時で5回)。20レベルにおいて、この能力は秘術の極みと入れ替えられる。

新たな秘術 (変則) *New Arcana*：9レベルにおいて、君は修得呪文リストに使用可能な呪文を1つ追加できる。13レベル、17レベルでも同様に1つ追加できる。

系統の力 (変則) *School Power*：15レベルにおいて、君は魔法の系統をひとつ選択する。以降、その系統に属する呪文はセーブ難易度が+2向上する。この能力は《呪文熟練》によるボーナスと累積する。

秘術の極み (変則) *Arcane Apotheosis*：20レベルにおいて、君の体は秘術の力によって活性化される。君は修得している呪文修正特技を自分の知っている呪文に適用する際、発動時間を増加させることなく使用することができる。しかし消費する呪文スロットは特技の分だけ高いレベルのものでなくてはならない。また、チャージを消費するタイプのマジックアイテムを使用する際、自分の呪文スロットを使用して使用することもできる。スペルスロットを計3レベル分消費する度に、アイテムが消費するチャージを1少なくする事ができる。

天上のもの *Celestial*

君の血脈は天界との関連、あるいは神性の介入を通して天上の力で祝福されている。血脈の力は善の道へと君を導くものだが、しかし君の運命は君自身が決めて良い。

クラス技能：〈治療〉

ボーナス呪文：ブレス (3レベル)、レジスト・エナジー (5レベル)、マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル (7レベル)、リムーヴ・カース (9レベル)、フレイム・ストライク (11レベル)、グレーター・ディスペル・マジック (13レベル)、バニッシュメント (15レベル)、サンバースト (17レベル)、ゲート (19レベル)。

ボーナス特技：《回避》、《呪文持続時間延長》、《鋼の意志》、《強行突破》、《騎乗戦闘》、《駆け抜け攻撃》、《技能熟練 (〈知識：宗教〉)》、《武器の妙技》。

血脈の力：君の天上のものの遺産は君に強大な力をもたらすが、それには代償を伴う。天上の次元界の君主達は君と君の行いをつぶさに観察しているのである。

天界の火 (擬呪) *Heavenly Fire*：1レベルにおいて、君は30フィート以内の敵への遠隔接触攻撃として標準アクションで天界の火を放つことができる。悪属性のクリーチャーに対し、火は1d6+1/2術者レベルのダメージを与える。

表4-12：ソーサラー

レベル	基本攻撃 ボーナス	頑健 セーブ	反応 セーブ	意志 セーブ	特殊	一日の呪文数								
						1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th	9th
1st	+0	+0	+0	+2	血脈の力、初級秘術呪文、 《物質要素省略》	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2nd	+1	+0	+0	+3	血脈の力	4	—	—	—	—	—	—	—	—
3rd	+1	+1	+1	+3		5	—	—	—	—	—	—	—	—
4th	+2	+1	+1	+4		6	3	—	—	—	—	—	—	—
5th	+2	+1	+1	+4		6	4	—	—	—	—	—	—	—
6th	+3	+2	+2	+5	ボーナス特技	6	5	3	—	—	—	—	—	—
7th	+3	+2	+2	+5		6	6	4	—	—	—	—	—	—
8th	+4	+2	+2	+6		6	6	5	3	—	—	—	—	—
9th	+4	+3	+3	+6		6	6	6	4	—	—	—	—	—
10th	+5	+3	+3	+7	血脈の力	6	6	6	5	3	—	—	—	—
11th	+5	+3	+3	+7		6	6	6	6	4	—	—	—	—
12th	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	5	3	—	—	—
13th	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	6	4	—	—	—
14th	+7/+2	+4	+4	+9	血脈の力	6	6	6	6	6	5	3	—	—
15th	+7/+2	+5	+5	+9		6	6	6	6	6	6	4	—	—
16th	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	5	3	—
17th	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	6	4	—
18th	+9/+4	+6	+6	+11	ボーナス特技	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19th	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	6	4
20th	+10/+5	+6	+6	+12		6	6	6	6	6	6	6	6	6

表4-13：ソーサラーの修得呪文数

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





また、善属性のクリーチャーに対しては1d6+2 術者レベル毎に1ポイントのヒット・ポイントを回復させる。ただし、善属性のクリーチャーは1日1回しか火による回復の恩恵を受けることはできない。中立属性のクリーチャーはダメージも回復も受けない。

天界の抵抗力（変則） *Celestial Resistances*: 3レベルにおいて、君は[酸]と[冷氣]への抵抗5を得る。9レベルにおいて各抵抗は10となる。

天界の翼（超常） *Wings of Heaven*: 9レベルにおいて、君は羽のある翼を生やし、1日にソーサラーレベルと同じ分数だけ、毎ラウンド60 フィート（機動性：良好）で飛行することができる。飛行時間は連続していなくてもよいが、（1回の飛行ごとに）1分間以上は継続使用しなければならない。

確信（超常） *Conviction*: 15レベルにおいて、君は能力値チェック、攻撃ロール、技能チェック、セーブ等のロールを振り直すことができる。この能力はダイスを振ったあとに使用するが、そのロールの正否が判定される前に使用を宣言しなければならない。また、結果はより悪くなったとしてもその値を適用する。この能力は1日に1回使用できる。

即位（超常） *Ascension*: 20レベルにおいて、君は天界の力を呼び下ろすことが可能となる。君は[酸][冷氣][石化]への完全耐性を得る。さらに、[電気][火]への抵抗10、毒へのセーヴィングスローに+4の種族ボーナスをえる。最後に、「タンズ」能力を得ることで、言語を持つクリーチャーと会話する事が可能になる。

運命の子 *Destined*

君の一族は何か大きな宿命を背負っている。君の出生は天啓—例えば日食のような—によって予言されていたかも知れない。君の出自にかかわらず、君は壮大な未来を迎えることになるだろう。

クラス技能: <知識: 歴史>

ボーナス呪文: アラーム(3レベル)、ブラー(5レベル)、プロテクション・フロム・エナジー(7レベル)、フリーダム・オヴ・ムーブメント(9レベル)、ブレイク・エンチャントメント(11レベル)、ミスリッド(13レベル)、スペル・ターニング(15レベル)、モーメント・オヴ・プレシエンス(17レベル)、フォアサイト(19レベル)。

ボーナス特技: 《秘術の打撃》、《不屈の闘志》、《持久力》、《統率力》、《神速の反応》、《呪文威力最大化》、《技能熟練<知識: 歴史>》、《武器熟練》。

血脈の力: 君は何か大いなるものに宿命を授けられており、その「何か」から君を護り、運命を為す力を得ている。

運命の接触（超常） *Touch of Destiny*: 1レベルにおいて、君は他のクリーチャーと接触して標準アクションを使用することで、1回の攻撃・技能チェック・能力値チェック・セーブに君の術者レベルの半分（最低1）のボーナスを得る。このボーナスは最大3ラウンド持続する。一度この利益を受けたら、1日経つまで再度この能力の効果を受けることはできない。

巡り合わせ（超常） *Fated*: 3レベルにおいて、君は全てのセーブに+1の幸運ボーナスを得る。以降、4レベルごとにこのボーナスは1ずつ増加し、19レベルであれば+5になる。

其は意味為すもの（超常） *It was meant to be*: 9レベルにおいて、君は1回の攻撃か、クリティカルヒット時の再ロール、呪文抵抗を克服するための術者レベルチェックのロールを再ロールできる。この能力はダイスを振ったあとに使用するが、そのロールの正否が判定される前に使用を宣言しなければならない。また、結果はより悪くなったとしてもその値を適用する。この能力は9レベル時は1日1回、17レベルにおいて1日に2回使用できる。

其は我が手に有り（超常） *Within Reach*: 15レベルにおいて、君の大いなる宿命は周囲を巻き込んでゆく。1日1回、攻撃ないしダメージを与える呪文が君に死を与えたとき、君は難易度20の意志セーブを行うことができる。成功した場合、君のヒット・ポイントは-9となり、その容体は安定化する。このセーブに君の巡り合わせ能力を適用して良い。

宿命の実現（超常） *Destiny Realized*: 20レベルにおいて、君は運命の瞬間をその手にすることができる。君に対して行使されたクリティカルヒットは2回目のロールの出目が20であったときだけ適用される。一方で、君の攻撃によるクリティカルヒットによる2回目のロールは自動的に成功する。また、1日1回呪文抵抗克服のための術者レベルチェックを自動的に成功にすることができる。この能力はロールを行う前に使用すること。

竜 *Draconic*

君の家系にはどこかでドラゴンの血が混じっている。いま、古の力は君の血管を流れているのだ。

クラス技能: <知覚>

ボーナス呪文: メイジ・アーマー(3レベル)、レジスト・エナジー(5レベル)、フライ(7レベル)、フィアー(9レベル)、スペル・レジスタンス(11レベル)、フォーム・オヴ・ザ・ドラゴン I(13レベル)、フォーム・オヴ・ザ・ドラゴン II(15レベル)、フォーム・オヴ・ザ・ドラゴン III(17レベル)、ウィッシュ(19レベル)。

ボーナス特技: 《無視界戦闘》、《頑健無比》、《イニシアチブ強化》、《強打》、《呪文高速化》、《技能熟練<飛行>》、《技能熟練<知識: 神秘学>》、《追加hp》。

血脈の力: ドラゴンの力は君を通じて流れ、たくさんの形で発現する。1レベル時点において、君はクロマティックないしメタリックドラゴンの種類をひとつ選ばなくてはならない。この種類は一度決定したら変更できない。ダメージ減少やダメージの種類は君の選んだドラゴンのタイプによって決定される。以下にその一覧を示す。

ドラゴンの種類	エネルギーのタイプ	ブレスの形状
ブラック	[酸]	60 フィート 直線
ブルー	[電気]	60 フィート 直線
グリーン	[酸]	30 フィート 円錐形
レッド	[火]	30 フィート 円錐形
ホワイト	[冷氣]	30 フィート 円錐形
ブラス	[火]	60 フィート 直線
ブロンズ	[電気]	60 フィート 直線
銅パー	[酸]	60 フィート 直線
ゴールド	[火]	30 フィート 円錐形
シルバー	[冷氣]	30 フィート 円錐形

かぎ爪（変則） *Claws*: 1レベル時、君は全ラウンドアクションにより2回の爪による攻撃が可能となる。爪は肉体武器として扱う。すなわち君は常に武装しているとみなされ、また基本攻撃ボーナスが向上しても攻撃回数が増えることはない。攻撃は1d6(君が小型なら1d4)+【筋力】修正値のダメージを与える。5レベルにおいて、ダメージ減少をもつクリーチャーにダメージを与えるという用途において、爪は魔法の武器として扱われる。7レベルにおいて、ダメージは1d8(小型なら1d6)に増加する。11レベルにおいて、爪は命中時に君が選択したドラゴンの種類に相応するエネルギータイプの追加ダメージを1d6与える。この能力は超常能力である。

竜の抵抗力（変則） *Dragon Resistances*: 3レベルにおいて、君は自分のエネルギータイプへの抵抗5とACへの+1外皮ボーナスを得る。9レベルにおいて抵抗10、+2外皮ボーナスに、また15レベルにおいて外皮ボーナスは+4になる。

ブレスウェポン（超常） *Breath Weapon*: 9レベルにおいて、君はブレスウェポンを得る。このダメージは君のエネルギータイプのダメージで、術者レベル毎1d6のダメージを与える。ブレス範囲内のクリーチャーは反応セーブに成功するとダメージを1/2にできる。その難易度は10+1/2ソーサラーレベル+【耐】修正値である。ブレスの形状は選択したドラゴンの種類により異なる。9レベルにおいて、君はこの能力を1日1回使用できる。また17レベルにおいては1日2回、20レベルにおいては1日3回使用できる。

翼（超常） *Wings*: 15レベルにおいて、君は標準アクションで背中にドラゴンの皮膜の翼を生やし、速度60フィート（機動性：普通）で飛行できる。君はこの翼をフリーアクションで消すことができる。

巨竜の力（超常） *Power of Wyrms*: 20レベルにおいて、君に流れる竜の遺産が形を為す。君は麻痺・睡眠・君のエネルギータイプに完全耐性を得る。同時に、非知覚的視覚(60フィート)を得る。

精霊 *Elemental*

君の体には精霊の力が宿っており、時折その怒りをもてあましている。この精霊の力は君の家系の歴史に関与する精霊の来訪者か、あるいは君や君の縁者が強力なエレメンタルの力に晒された結果もたらされたものである。

クラス技能: <知識: 次元界>

ボーナス呪文: バーニング・ハンズ*(3レベル)、スコーチング・レイ*(5レベル)、プロテクション・フロム・エナジー(7レベル)、エレメンタル・ボディI(9レベル)、エレメンタル・ボディII(11レベル)、エレメンタル・ボディIII(13レベル)、エレメンタル・ボディIV(15レベル)、サモン・モンスターVIII(エレメンタルのみ)(17レベル)、エレメンタル・スウオーム(19レベル)。

*の呪文は君に関与する精霊のタイプによってエネルギータイプが変わる。

ボーナス特技: 《回避》、《呪文威力強化》、《頑健無比》、《イニシアチブ強化》、《神速の反応》、《強打》、《技能熟練(<知識: 次元界>)》、《武器の妙技》。

血脈の力: 4つのエレメンタルのうちひとつが君という存在と融合しており、君は必要な時にその力を引き出すことができる。

1レベル時、君は4つの精霊（風、土、火、水）のどれかひとつを選択する。この種類は一度決定したら変更できない。ダメージ減少やダメージの種類は君の選んだ精霊のタイプによって決定される。以下にその一覧を示す。

精霊の種類	エネルギーのタイプ	精霊の移動
風	[電気]	飛行60フィート（機動性：普通）
土	[酸]	穴掘り30フィート
火	[火]	基本移動力に+30フィート
水	[冷氣]	水泳60フィート

精霊の光線（超常） *Elemental Ray*: 1レベルにおいて、君は30フィート以内の敵への遠隔接触攻撃として標準アクションでエレメンタルの力を解き放つことができる。光線は1d6+2術者レベル毎に1ダメージを、精霊に関連するエネルギータイプのダメージとして与える。

精霊の抵抗力（変則） *Elemental Resistance*: 3レベルにおいて、君は自分のエネルギータイプへの抵抗10を得る。9レベルにおいて、抵抗は20に増加する。

精霊の奔流（超常） *Elemental Blast*: 9レベルにおいて、君は1日1回精霊の力を奔流として解き放つことが可能となる。奔流は半径20フィートの爆発として、術者レベル毎1d6のダメージを与える。効果範囲にいるクリーチャーは反応セーブを行い、成功すればダメージは半減する。セーブの難易度は10+1/2ソーサラーレベル+君の【耐】修正値である。9レベルにおいて、君はこの能力を1日1回使用できる。また17レベルにおいては1日2回、20レベルにおいては1日3回使用できる。この能力の射程は60フィートである。

精霊の移動（超常） *Elemental Movement*: 15レベルにおいて、君は特殊な移動方法か、移動に関するボーナスを得る。この能力は君に関与する精霊の種類により異なる。

精霊の体（超常） *Elemental Body*: 20レベルにおいて、エレメンタルの力が君の体を通じて発される。君は急所攻撃・クリティカルヒット・君のエネルギータイプのダメージに完全耐性を得る。

妖精 *Fey*

妖精の血、あるいは魔力が混じったせいで、君の家系には妖精の気まぐれな質が遺伝している。その性質は君をより情動的に、浮き沈みの激しい性格にする。

クラス技能: <知識: 自然>

ボーナス呪文: エンタングル(3レベル)、ヒディアス・ラフター(5レベル)、ディープ・スランバー(7レベル)、ポイズン(9レベル)、ツリー・ストライド(11レベル)、ミスリッド(13レベル)、フェイズ・ドア(15レベル)、イレジティブル・ダンス(17レベル)、シェイプチェンジ(19レベル)。

ボーナス特技: 《回避》、《イニシアチブ強化》、《神速の反応》、《強行突破》、《近距離射撃》、《精密射撃》、《呪文高速化》、《技能熟練(<知識: 自然>)》。

血脈の力: 君はいつも自然の力と共にあり、君の力が増強すると共に妖精の影響が濃くなっていく。



笑いの接触（超常） *Laughing Touch*: 1レベルにおいて、君は近接接触攻撃により一体のクリーチャーを1ラウンドの間爆笑の渦に陥れることができる。笑っているクリーチャーは移動アクションのみが可能だが、自分の身を守ることもできる（訳注：無防備状態にはならないの意）。一度この効果の対象となったら、1日の間この能力に対する完全耐性を得る。

森渡り（変則） *Woodland Stride*: 3レベルにおいて、君はどんな藪（自然のイバラや野バラの茂み、植物の生い茂った範囲や類似の地形）の中でも、通常で、ダメージやその他の不利益を受けることなく移動できる。ただし、動きを妨げるために魔法的に操作されている植物（イバラや野バラの茂み）の作用は受ける。

つかのまの一瞥（超常） *Fleeting Glance*: 9レベルにおいて、君は術者レベルと同じラウンド数だけ不可視になることができる。この能力はグレート・インヴィジビリティ能力と同様に機能する。このラウンドを連続的に使用する必要はない。

妖精の魔術（超常） *Fey Magic*: 15レベルにおいて、君は呪文抵抗に対する術者レベルチェックを再ロールして良い。この能力はダイスを振ったあとに使用するが、そのロールの正否が判定される前に使用を宣言しなければならない。この能力は無制限に使用できる。

妖精の魂（超常） *Soul of the Fey*: 20レベルにおいて、君の魂は妖精の世界と共に在ようになる。君は毒に対する完全耐性とダメージ減少 10/ 冷たい鉄を得る。動物は魔法で操られるなどしない限り君を攻撃することはない。1日1回、君はシャドウ・ウォーク呪文をボーナス呪文として使用できる。

地獄のものの *infernal*

君の一族の歴史のどこかでデヴィルとの取引が取りおこなわれ、契約は永遠に血族に引き継がれている。そして今、はっきりと直接的な形でそれは発現し、君に力と能力とを授けた。今のところ君が握っているものの、君は自分が最後には深淵へ囚われる定めなのではないかとの疑いから逃れる事ができない。

クラス技能: <交渉>

ボーナス呪文: プロテクション・フロム・グッド (3レベル)、スコーチング・レイ (5レベル)、サジェスチョン (7レベル)、チャーム・モンスター (9レベル)、ドミネイト・パーソン (11レベル)、プラナー・バインディング (デヴィルないしフィーンディッシュ種のモンスターに対してのみ) (13レベル)、グレート・テレポート (15レベル)、パワー・ワード・スタン (17レベル)、メテオ・スウォーム (19レベル)。

ボーナス特技: 《無視界戦闘》、《攻防一体》、《偽装の名人》、《呪文持続時間延長》、《武器落とし強化》、《鋼の意志》、《技能熟練 (<知識: 次元界>)》、《抵抗破り》。

血脈の力: 君は墮落させんとする干渉に周到に備えながら、地獄から力を引き出す。こうした力は代償無しにもたらされることはない。

墮落の接触（超常） *Corrupting Touch*: 1レベルにおいて、君は近接接触攻撃によりクリーチャー一体を怯え状態 *Shaken* にすることができる。また対象は同時に心術に対するセーブに -2 のペナルティを受ける。この効果は 1/2 術者レベルラウンド（最低1ラウンド）まで持続する。複数接触しても累積しないが、効果時間はリセットされる。

地獄の抵抗力（変則） *Infernal Resistances*: 3レベルにおいて、君は[火]への抵抗 5 と毒に対するセーヴィングスローに +2 のボーナスを得る。9レベルにおいて、抵抗は 10 に、セーブへのボーナスは +4 に増える。

地獄の炎（超常） *Hellfire*: 9レベルにおいて、君は柱状の地獄の炎を現世に出現させることができる。半径 10 フィートの爆発は、術者レベル毎 1d6 の[火]ダメージを与える。範囲内のクリーチャーは反応セーブに成功するとダメージを 1/2 にできる。その難易度は 10+1/2 ソーサラーレベル + 【耐】修正値である。9レベルにおいて、君はこの能力を1日1回使用できる。また 17レベルにおいては1日2回、20レベルにおいては1日3回使用できる。この能力の射程は 60 フィートである。

暗き翼（超常） *On Dark Wings*: 15レベルにおいて、君は標準アクションで背中に恐ろしいデヴィルの羽根を生やし、速度 60 フィート（機動性: 普通）で飛行できる。君はこの翼をフリーアクションで消すことができる。

深淵の力（超常） *Power of the Pit*: 20レベルにおいて、君の体は悪しき力との融合を果たす。君は[火]と毒に対する完全耐性を得、また[酸][冷氣]に対する抵抗 10 を得る。また、完全なる闇をも見通す視覚を得る。この悪魔の視力は 60 フィートまで届く。

不死の者 *Undead*

君の一族には墓地からの接触が為された。君の祖先の誰かが強力なリッチやヴァンパイアになったのかも知れないし、君自身が死産で生まれながら甦ったのかもしれない。いずれにせよ、死の力が君を通り抜け、君のあらゆる行動に触れている。

クラス技能: <知識: 宗教>

ボーナス呪文: チル・タッチ (3レベル)、フォールス・ライフ (5レベル)、ヴァンピリック・タッチ (7レベル)、アニメイト・デッド (9レベル)、ウェーブス・オブ・ファティグ (11レベル)、アンデッド・トゥ・デス (13レベル)、フィンガー・オブ・デス (15レベル)、ホリッド・ウィルティング (17レベル)、エナジー・ドレイン (19レベル)。

ボーナス特技: 《戦闘発動》、《不屈の闘志》、《持久力》、《鋼の意志》、《技能熟練 (<知識: 宗教>)》、《呪文熟練》、《呪文動作省略》、《追加 hp》。

血脈の力: 君は死後の世界の穢れた力を呼び起こす。惜しむらくは多くの力を引き出すほどに、君自身が彼らの領域へと近づいていくことだろうか。

墓場よりの接触（超常） *Grave Touch*: 1レベルから、君は近接接触攻撃として、標準アクションで 1d6 と術者レベル 2 ごとに +1 の[冷氣]ダメージを与える。この攻撃でダメージを受けたクリーチャーは以降1分間、安定化チェックに自動的に失敗する。

死の恵み（超常） *Death's Gift*: 3レベルにおいて、君は[冷氣]への抵抗 5 と、非致傷ダメージへのダメージ減少 5/ーを得る。9レベルにおいて、抵抗ならびにダメージ減少は 10 に増加する。

亡者の掴み（超常） *Grasp of the Dead*: 9レベルにおいて、君は敵を掴み、引き裂くために、骨の腕を無数に地面から生やすことができる。



骨の腕は半径 20 フィートの範囲から吹き出すように出現する。その範囲にいる者は術者レベル毎 1d6 の斬撃ダメージを受ける。この攻撃に対しては反応セーブが可能であり、成功すればダメージは 1/2 になる。この際の難易度は $10 + 1/2$ 術者レベル + 【耐】修正値に等しい。骨の腕は幽霊のよう *spectral* で、1 ラウンド後に消失する。骨の腕は固体の表面から飛び出す（訳注：空中や水面からは使用できない）。9 レベルにおいて、君はこの能力を 1 日 1 回使用できる。また 17 レベルにおいては 1 日 2 回、20 レベルにおいては 1 日 3 回使用できる。この能力の射程は 60 フィートである。

非実体形態（超常） *Incorporeal Form*: 15 レベルにおいて、君は術者レベル毎 1 ラウンドの間、非実体になることができる。この間、君は非実体の副種別を得、君の呪文は実体あるクリーチャーに影響を及ぼすことはないが、君の墓場よりの接触だけは通常通り機能する。君はこの能力を 1 日 1 回使用できる。

我らが一人（変則） *One of Us*: 20 レベルにおいて、君の体は腐敗をはじめ（しかし、君の外見はそのままで）アンデッドは君を彼らの一員であるとみなす。君は〔冷気〕、非致傷ダメージ、麻痺、催眠に対する完全耐性を得る。加えて、君はダメージ減少 5/— を得る。知性のないアンデッドは君が攻撃しない限り君に注意を向けない。君はアンデッドが使用した呪文や擬似呪文能力に対するセーブに +4 の士気ボーナスを得る。

ウィザード Wizard

属性：どれでも。

ヒットダイスの種類：d6

クラス技能 Class Skills

ウィザードのクラス技能は以下の通り（【】内は対応能力値）：

＜鑑定＞【知】、＜言語学＞【知】、＜呪文学＞【知】、＜職能＞【判】、＜製作＞【知】、＜知識：すべて＞【知】、＜飛行＞【敏】。

レベル上昇毎の技能ポイント：2+【知力】修正値

クラスの特徴 Class Features

ウィザードのクラスの特徴は以下の通り。

武器と防具の習熟：ウィザードはクォータースタッフ、クラブ、ダガー、ヘヴィ・クロスボウ、ライト・クロスボウに習熟しているが、いかなるタイプの鎧や盾にも習熟していない。どんな種類のものであれ、鎧はウィザードの秘術魔法に必要な身振りを妨げ、動作要素を含む呪文が失敗する原因となる。

呪文：ウィザードの発動する呪文は秘術呪文であり、ウィザード/ソーサラー呪文リストから選択する。ウィザードは事前に呪文を選択して準備しておかねばならない。

呪文を習得し、準備または発動するには、ウィザードは最低でも 10+ その呪文レベルに等しい【知力】能力値を有していなければならない。ウィザードの呪文に対するセーヴィング・スローの難易度は、10+ 呪文レベル + ウィザードの【知力】修正値である。



他の呪文の使い手と同様、ウィザードは各呪文レベルの呪文を、1 日に一定の回数ずつしか発動できない。1 日に発動できる呪文の数は、表 4-14 に『ウィザード』の“1 日の呪文数”の項に記されている。高い【知力】能力値を持つならば、ウィザードは 1 日の呪文数にボーナス呪文数を加えることができる。

バードやソーサラーと異なり、ウィザードはいくつでも呪文を習得できる。呪文を選択して準備する前に、ウィザードは一晚ぐっすりと眠り、1 時間かけて自分の呪文書で学習しなければならない。この学習の間に、ウィザードはどの呪文を準備するかを決定する。



表 4-14：ウィザード

レベル	基本攻撃 ボーナス	頑健 セーブ	反応 セーブ	意志 セーブ	特殊	一日の呪文数									
						0	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th	9th
1st	+0	+0	+0	+2	秘術の絆、初級秘術呪文、 系統能力、《巻物作成》	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2nd	+1	+0	+0	+3	系統能力	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3rd	+1	+1	+1	+3		4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4th	+2	+1	+1	+4	系統能力	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5th	+2	+1	+1	+4	ボーナス特技	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6th	+3	+2	+2	+5	系統能力	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7th	+3	+2	+2	+5		4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8th	+4	+2	+2	+6	系統能力	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9th	+4	+3	+3	+6		4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10th	+5	+3	+3	+7	ボーナス特技、系統能力	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11th	+5	+3	+3	+7		4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
12th	+6 / +1	+4	+4	+8	系統能力	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
13th	+6 / +1	+4	+4	+8		4	4	4	4	4	3	2	1	—	—
14th	+7 / +2	+4	+4	+9	系統能力	4	4	4	4	4	3	3	2	—	—
15th	+7 / +2	+5	+5	+9	ボーナス特技	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—
16th	+8 / +3	+5	+5	+10	系統能力	4	4	4	4	4	4	3	3	2	—
17th	+8 / +3	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18th	+9 / +4	+6	+6	+11	系統能力	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19th	+9 / +4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	4	3	2
20th	+10 / +5	+6	+6	+12	ボーナス特技、系統能力	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3

ボーナス言語 *Bonus Languages*: ウィザードは、種族によって得られるボーナス言語の1つを竜語に置き換えることができる。

秘術の絆（超常） *Arcane Bond*: クラス・レベル1の時点で、ウィザードは1つの物品かクリーチャーとの強力な絆（結びつき）を作りあげる。この絆は、2つの形のうちから1つをとることができる。1つ目が使い魔であり、それらのクリーチャーについての一般的ルールに従う（使い魔の項を参照）。2つ目が物品であり、それを使って呪文を発動して、呪文により強い力を付与する。

秘術の絆の対象となる物品は、以下の部類に属する必要がある：アミュレット、スタッフ、武器、リング、ワンド。これらの物品は常に上質である。もしその物品がアミュレットやリングである場合、効果を有するためには着用されていなければならない。スタッフや武器、ワンドの場合は把持されていなければならない。もしも結びつきを有する物品を着用あるいは手に持つことなしに呪文を発動しようとする、ウィザードはく呪文学＞判定に成功しないとその呪文を失う。この判定の難易度は20+ 呪文レベルに等しい。

絆を有する物品は1日1回、ウィザードが知っていて発動できる呪文のいずれか1つを、ちょうどあたかもそのウィザードが発動するかのように、発動するために使用できる。この呪文は、呪文修正特技やその他の能力によって修正することができない。絆を有する物品は、ウィザードの禁止系統の呪文を発動するためには使えない。

ウィザードは、必要な（訳注：アイテム作成）特技を持っているかのように、絆を有する物品を強化できる。もし絆を有する物品がワンドである場合、

そのワンドの最後のチャージが消費されると、その強化は消え失せるが、破壊されるわけではなく、絆を有する物品としてのすべての特性を保持する。絆を有する物品は、追加されたいかなる魔法的能力をも含めて、その作成者のためだけに機能する。つまり、絆を有する物品は売れない。

もし絆を有する物品がダメージを受けた場合、次にウィザードが呪文を準備した際に、最大ヒット・ポイントにまで回復する。もし秘術的結びつきの対象が失われたり破壊されたりした場合、1週間の後、ウィザードのクラス・レベル1毎に200gpかかる特殊な儀式の中で、代わりを作ることができる。その特殊な儀式は完遂に8時間かかる。

初級秘術呪文（擬呪） *Cantrips*: ウィザードは毎日、一定数の初級秘術呪文こと0レベル呪文を準備することができる。ウィザードはそれらの呪文を回数無制限で擬似呪文能力として発動することができる。ウィザードが毎日準備できる初級秘術呪文の数は、表4-14の“一日の呪文数”の下に記されている。初級秘術呪文は、持続時間その他のレベルに基づく可変値について、そのウィザードが発動する他のいかなる呪文とも同様に扱う。

系統能力 *School Powers*: ウィザードはクラス・レベル1の時点で、集中する魔法の系統1つと無視する魔法の系統（禁止系統と呼ぶ）2つを、選んでもよい。集中する系統を選ばないウィザードは、いかなる禁止系統も選択する必要がなく、代わりに共通系統向けに記載された能力を獲得する。ウィザードは、その禁止系統の呪文を準備して発動してもよいが、もしそうした場合、その日のうちは、選んだ系統の専門家ボーナス能力を得られない。

各秘術系統は、ウィザードのレベルに基づいた一定数の系統能力を与える。それに加え、各秘術系統（共通系統を除く）はまた、ウィザードがその禁止系統から呪文を準備していない限り、1つの専門家ボーナス能力を与える。さらなる情報については、「呪文と魔法」の章を参照。（系統能力の詳細は、別紙の「添付：秘術の系統」に記載した。なお、この別紙では、1Lv時得られる能力のみをまとめている。）

《巻物作成》：クラス・レベル1の時点で、ウィザードはボーナス特技として《巻物作成》を得る。

ボーナス特技：クラス・レベル5、10、15、20の時点で、ウィザードはボーナス特技を得る。これらのボーナス特技獲得の機会を得るごとに、ウィザードは呪文修正特技、アイテム作成特技、《呪文体得》の中から1つを選択する。ボーナス特技を修得するためには、ウィザードはすべての前提条件（最低術者レベルなど）を満たしていなければならない。

これらのボーナス特技は、すべてのキャラクターが2レベル毎に得る特技とは別個に与えられるものである。この2レベル毎に得る特技を修得する際には、ウィザードも呪文修正特技、アイテム作成特技、《呪文体得》でない特技を選択することができる。

呪文書：ウィザードは毎日、その日の呪文を準備するために呪文書で学習しなければならない。ウィザードは自分の呪文書に記録されていない呪文を準備することはできない。ただし、リード・マジックは例外で、すべてのウィザードはこの呪文を自分の記憶の中から準備できる。

ウィザードは1冊の呪文書を持ってゲームを開始する。この呪文書には0レベルのウィザード呪文すべて（禁止系統があるなら、その系統の呪文は除く；系統魔力を参照）と、プレイヤーが選択した3つの1レベル呪文が記録されている。さらに、呪文書にはウィザードの持つ【知力】ボーナス+1につき、プレイヤーの選択した1レベル呪文1つが追加で記録されている。新たにウィザード・レベルを得るごとに、ウィザードは（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、どれでも2つ呪文書に加えることができる。また、ウィザードは他のウィザードの呪文書の中で見つけた呪文を、自分の呪文書に加えることもできる。

使い魔 Familiars

使い魔は通常の動物だが、ウィザードまたはソーサラーに仕えるべく招来された時点で、新たなパワーを獲得して“魔獣”になる。使い魔の外見、基本攻撃ボーナス、基本セーブ・ボーナス、技能、特技は、通常の動物だった頃のことをそのまま用いるが、種別に関係した効果を判断する上では、“動物”ではなく“魔獣”として扱われる。使い魔になれるのは通常の、特に変更を加えられていない動物だけである。動物の相棒がまた使い魔としても機能することは不可能なのだ。

また、使い魔は主人（ウィザードかソーサラー）に、下記の表に示した特殊能力を授ける。この特殊能力は、主人と使い魔が互いに1マイル以内の距離にいる時にだけ適用される。

“主人のクラス・レベル”に基づく使い魔の能力を決定する際に、使い魔を得ることのできる複数のクラスのレベルは累積する。

使い魔

バット（コウモリ）

キャット（猫）

ホーク（鷹）

リザード（トカゲ）

モンキー（猿）

アウル（フクロウ）

ラット（鼠）

レイヴン（大鴉）¹

スネーク（蛇）²

トード（ヒキガエル）

ウィーゼル（イタチ）

特殊能力

主人は聴覚に基づく、あるいは対抗く知覚く判定に+3ボーナスを得る。

主人はく隠密く判定に+3ボーナスを得る。

明るい光の下で、主人は視覚に基づく、あるいは対抗く知覚く判定に+3ボーナスを得る。

主人はく登攀く判定に+3ボーナスを得る。

主人はく軽業く判定に+3ボーナスを得る。

薄暗い場所か闇の中で、主人は視覚に基づく、あるいは対抗く隠密く判定に+3ボーナスを得る。

主人は頑健セーブに+2ボーナスを得る。

主人はく鑑定く判定に+3ボーナスを得る。

主人はくはったりく判定に+3ボーナスを得る。

主人は+3のヒット・ポイントを得る。

主人は反応セーブに+2ボーナスを得る。

¹ レイヴンの使い魔は、超常能力として、主人が選択した言語を1つ話すことができる。

² これは超小型ヴァイパー・スネークである。

使い魔作成の基本事項：使い魔の基本データは同種のクリーチャーのものを基本にするが、以下の変更を加える：

ヒット・ダイス数：ヒット・ダイス数に関連した効果を判断する際は、主人のキャラクター・レベルか使い魔の通常のヒット・ダイス合計の、どちらか高い方を用いる。

ヒット・ポイント：使い魔のヒット・ポイントは、実際のヒット・ダイスに関係なく、主人のヒット・ポイントの半分（一時的ヒット・ポイントは含めない）である。端数は切り捨てること。

攻撃：使い魔は主人の基本攻撃ボーナス（主人が持つすべてのクラスの基本攻撃ボーナスを合計したもの）を用いる。使い魔の肉体武器の近接攻撃ボーナスには、使い魔の【敏捷力】と【筋力】のうち、どちらか高い方の修正値を適用すること。ダメージは、使い魔と同種の通常のクリーチャーと同じである。

セーヴィング・スロー：個々のセーヴィング・スローについて、使い魔の基本セーブ・ボーナス（頑健+2、反応+2、意志±0）か、主人の基本セーブ・ボーナス（すべてのクラスのセーブ・ボーナスを合計したもの）のうち、どちらか高い方を用いる。使い魔はセーブに自分自身の能力修正値を用いる。セーブに対して主人が有しているかも知れない他のボーナスは共有していない。

技能：主人か使い魔の少なくともどちらか一方がランクを有している個々の技能について、使い魔は同種の動物が持つ通常の技能ランクか、主人の技能ランクのうち、どちらか高い方を使用する。どちらを使用する場合でも、使い魔は自分自身の能力修正値を用いる。一部の技能については、たとえ技能修正値の合計がいくつになろうとも、使い魔の能力では使いこなせないことがある。

使い魔の特殊能力の解説：使い魔は主人のクラス・レベルに応じて以下の特殊能力を得る（あるいは主人に特殊能力を授けるようになる）。そうした特殊能力を後出の表に示す。“主人のクラス・レベル”とは、主人が有している、使い魔を授かるクラスのレベルを合計したものである。表に記された能力は累積する。

外皮ボーナス修正：使い魔が既に有している外皮ボーナスが、ここに示した値だけ増加する。

【知】：使い魔の【知力】能力値。

鋭敏感覚（変則）：使い魔が手の届く所にいる間、主人は《鋭敏感覚》の特技を得る。



身かわし強化（変則）：普通なら反応セーブに成功することでダメージを半減できる攻撃の対象となった場合、使い魔はセーヴィング・スローに成功すればダメージをまったく受けずにすみ、たとえセーヴィング・スローに失敗してもダメージを半減させることができる。

呪文共有：ウィザードは「目標：術者」の呪文を（接触呪文として）自身の代わりに使い魔に発動してもよい。ウィザードは、使い魔の種別（魔獣）のクリーチャーに通常は影響を及ぼさない呪文であっても、自分の使い魔に対して発動することができる。

共感的リンク（超常）：主人は最大1マイルの距離を隔てたところにいる使い魔の間に共感的なつながりを持つことができる。主人は使い魔の目を通して物を見ることはできないが、共感によって意思疎通を行うことができる。リンクの限定的な性質のため、伝えることができるのは大まかな感情だけである。

共感的リンクにより、主人は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。

接触呪文伝達（超常）：主人のクラス・レベルが3以上なら、使い魔は主人にかわって接触呪文を伝達することができる。主人と使い魔が接触している時に主人が接触呪文を発動した場合、主人は使い魔を“接触者”に指定できる。指定された使い魔は、あたかも主人自身が接触したかのように、接触呪文を伝達できる。通常の場合と同様、接触呪文が伝達される前に主人が別の呪文を発動した場合、接触呪文は消散してしまう。

主人との会話（変則）：主人のクラス・レベルが5以上なら、使い魔と主人はあたかも共通語で話しているかのように、音声で意思疎通を行うことができる。他のクリーチャーは、魔法的手段の助けがない限り、この会話を理解することができない。

同種の動物との会話（変則）：主人のクラス・レベルが7以上なら、使い魔は自分自身とほぼ同種の動物（“ダイア”種も含む）と意思疎通をとることができる。同種の動物とは、アウルとホークとレイヴンなら鳥類、ウィーゼルならアーミン（オコジョ）にミンク、キャットならネコ科の動物、トードなら両生類、バットなら翼手類、ラットなら齧歯類、リザードとスネークなら爬虫類を指す（訳注：モンキーについては不明）。どの程度の意思疎通がとれるかは、会話するクリーチャーの知力によって制限される。

呪文抵抗（変則）：主人のクラス・レベルが11以上なら、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。他の呪文の使い手が使い魔に呪文を作用させるためには、術者レベル判定（1d20+術者レベル）を行い、使い魔の呪文抵抗以上の結果を出さねばならない。

使い魔ごしの念視（擬呪）：クラス・レベルが13以上の主人は、1日1回、使い魔に対して（あたかもスクライニングの呪文を使用したかのように）念視を行うことができる。

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

デザイナーズ・ノート：クラスのヒット・ダイス

ここまでで、君はおそらく、我々がウィザードとローグのヒット・ダイスを変更したことに気が付いていることだろう。この変更は2つの理由からなされた：第一には、各クラスの耐久力を伸ばすためであり、そして第二には、より標準化されたクラスのヒット・ダイスの決め方創出のためである。あれこれのクラスにおける君のヒット・ダイスは、今や君の基本攻撃ボーナスの伸びと直接関連している。ウィザードやソーサラーのような、最も伸びの遅いクラスは、今やd6のヒット・ダイスを得るのだ。中ぐらいのペースで伸びるクレリック、ドルイド、バード、モンク、ローグは、今や皆d8のヒット・ダイスを得る。基本攻撃ボーナスの素早い伸びが特色をなす、パラディン、ファイター、レンジャーは、d10のヒット・ダイスを得る。この規則の唯一の例外は、d12という印象的なヒット・ダイスを保っているバーバリアンである。

デザイナーズ・ノート：種族とクラスの強さ

本ルール群は、基本の種族とクラスの力をいくぶん上昇させている。この変更は多くの理由のためになされたのだが、その理由のうちで最も重要なのは、基本の種族やクラスをこのゲームにおける現在のパワー・レベルとつり合わせるためである。何年にもわたって、基本の選択肢に比べてちよいと強力な多くの種族やクラスが発表されてきた。我々は基本の種族やクラスが最適以下の選択候補と化すことを望んでおらず、そして、これら以外のデータに変更を加えることは不可能であるため、最良のオプションと思われるものを基本の選択候補に加えたのである。我々は、君がこれらの変更を全く邪魔なものだと感じたりはせずに、他の種族やクラスとつり合うものとして遊べるようにさえなるのではないかと考えている。

秘術呪文と防具

防具は、ウィザードやソーサラーが動作要素を含む呪文を発動する際に行わねばならない複雑な身振りを制限する。鎧や盾についての記述に、種々の鎧や盾についての秘術呪文失敗確率が記載してある。

動作要素が含まれていなければ、秘術呪文の使い手も鎧を着用したまま、何の問題もなくその呪文を発動できる。このような呪文は、術者の両手が縛られていたり、組み付き状態の時でも発動することができる（ただし後者の場合は、通常通り〈呪文学〉判定が必要）。また、呪文修正特技の《呪文動作省略》を用いれば、呪文の使い手は通常より1レベル高い呪文スロットで呪文を準備ないし発動する代わりに、動作要素なしでその呪文を発動できる。これは秘術呪文を失敗する危険を冒さずに、鎧を着用したまま呪文を発動する手段として使える。

添付：秘術の系統

原書：

p194 *Arcane Schools*

秘術の系統

ほとんどのウィザードは、他に優越する魔術系統を1つ選ぶ。ウィザードはその専念によって、選んだ魔術系統に基づく一定数の能力を獲得するのである。加えて、その日に対立系統の呪文を準備していない限りにおいて、各系統は専門家ウィザードに対してボーナス能力を1つ与える。好みの系統を持たないウィザードは、共通系統の利用権を得るが、専門家ボーナスは獲得しない。

秘術系統は、記述欄に示される通りに、クラス・レベル 1、8、20 の時点で、能力を1つずつ与える。別に書かれていない限り、これらの能力は1標準アクションを使用することによって起動される。これらの効果の術者レベルを決める際には、ウィザードのクラス・レベルが使用される。セーブ難易度は 10+ 呪文レベル + 術者の【魅力】修正値である。呪文を複製する秘術系統能力は擬似呪文能力であり、そうでない秘術系統能力は超常能力である。

これらの能力に加え、各系統はまた、一定数のボーナス呪文を与える。ウィザードは、以下に記載されたレベルに到達する度に、自分の系統から呪文を1つ、ボーナス呪文として毎日準備するために、選ぶことができる。記載されたレベルの呪文を獲得する代わりに、ウィザードは1レベル低い呪文を選ぶこともでき、そうするとウィザードはその呪文を1日2回準備できる(クラス・レベル2で獲得されたものは除く)。共通系統の使い手は、どの系統からでも呪文を選べる。ひとたび選択されると、ボーナス呪文は変更されない。

クラス・レベル 2: ウィザードは、選んだ系統の好きな1レベル呪文を発動することができる。この呪文は毎日、術者レベル2レベルごとに1回、準備できる。

クラス・レベル 4: ウィザードは、選んだ系統の好きな2レベル呪文を、1日1回、発動することができる。

クラス・レベル 6: ウィザードは、選んだ系統の好きな3レベル呪文を、1日1回、発動することができる。

クラス・レベル 10: ウィザードは、選んだ系統の好きな5レベル呪文を、1日1回、発動することができる。

クラス・レベル 12: ウィザードは、選んだ系統の好きな6レベル呪文を、1日1回、発動することができる。

クラス・レベル 14: ウィザードは、選んだ系統の好きな7レベル呪文を、1日1回、発動することができる。

クラス・レベル 16: ウィザードは、選んだ系統の好きな8レベル呪文を、1日1回、発動することができる。

クラス・レベル 18: ウィザードは、選んだ系統の好きな9レベル呪文を、1日1回、発動することができる。

防御術系統 *Abjuration School*

専門家ボーナス: 君は、選んだエネルギー1種に対する抵抗5を得る。エネルギーの種類は呪文を準備する際に選択される。この抵抗の種類は毎日変更できる。クラス・レベル11の段階で、この抵抗の値は10に増加する。

術者

レベル 能力

- | | |
|---|---|
| 1 | ロテクティヴ・ワード(超常): 標準アクションとして、君は自身を中心にした10フィート半径の防御魔術のフィールドを造ることができる。その範囲内にいる全ての仲間は、1ラウンドの間、ACに+1の反発ボーナスを得る。このボーナスは術者レベル5レベルごとに+1ずつ上昇する。 |
|---|---|

(訳注: 以下、クラス・レベル8や20の能力は略した)



召喚術系統 *Conjuration School*

専門家ボーナス：君は自身のアーマー・クラスに +2 の鎧ボーナスを得る。このボーナスは術者レベル 5 レベルごとに +1 ずつ増加する (20 レベル時に、最大の +6)。

術者 レベル	能力
1	アシッド・ダート (超常)：標準アクションとして、君は 30 フィート以内の好きな敵 1 体に対して、遠隔接触攻撃として酸のダーツを放つことができる。この酸のダーツは、1d6+ 術者レベル 2 レベルごとに 1 点の、[酸] ダメージを与える。

占術系統 *Divination School*

専門家ボーナス：君は常に不意打ちラウンドに行動できる。しかし行動をとるまでは、君もやはり立ちすくみ状態にあると扱われる。

術者 レベル	能力
1	ディヴィナーズ・フォーチュン (超常)：君は標準アクションとしてクリーチャー 1 体に接触し、接触した相手に対して、1 回の攻撃ロール、技能判定、能力値判定、あるいはセーヴィング・スローについて、君の術者レベルに等しい値の強化ボーナスを与えることができる。このボーナスは 3 ラウンドのあいだ、あるいは使用されるまで、持続する。一度あるクリーチャーがディヴィナーズ・フォーチュンから利益を得た場合、そのクリーチャーは 1 日のあいだこの能力からさらなる利益を得ることができない。

心術系統 *Enchantment School*

専門家ボーナス：君は〈威圧〉、〈交渉〉、〈はったり〉技能の判定に +2 の強化ボーナスを得る。このボーナスは術者レベル 5 レベルごとに +1 ずつ増加する (20 レベル時に、最大の +6)。

術者 レベル	能力
1	デイズ・タッチ (超常)：君は近接接触攻撃として 1 体の生きているクリーチャーに幻惑状態をひきおこすことができる。この能力は、君よりレベルが高かったり、HD 数が高かったりするクリーチャーには効果が無い。一度クリーチャーがデイズ・タッチに影響を受けると、そのクリーチャーは 1 日のあいだ、この効果に対して耐性を持つ (訳注：持続時間は不明である)。

力術系統 *Evocation School*

専門家ボーナス：君がダメージを与える力術呪文を発動する際、その呪文は +1 ダメージを与える。このボーナスは、ミサイルや光線 1 つにつき 1 回適用されるのではなく、呪文 1 つにつき 1 回だけ適用される。このボーナス分のダメージは、呪文本来と同じ属性のものである。このボーナスは術者レベル 5 レベルごとに +1 ずつ増加する (20 レベル時に、最大の +5)。

術者 レベル	能力
1	エナジー・レイ (超常)：標準アクションとして、君は 30 フィート以内の好きな敵 1 体に対して、遠隔接触攻撃としてエネルギーの光線を放つことができる。このエネルギーの光線は、1d6+ 術者レベル 2 レベルごとに 1 点のダメージを与える。そのダメージの属性は [酸]、[電気]、[火]、あるいは [冷氣] であり、

光線が放たれる際に術者によって選択される。君の専門家ボーナスはこの能力には適用されない。

幻術系統 *Illusion School*

専門家ボーナス：君が発動する持続時間が“精神集中”となっており、君が発動する幻術呪文は、君が精神集中を維持するのをやめてから追加で 2 ラウンド持続する。このボーナスは術者レベル 5 レベルごとに 1 ラウンドずつ増加する (20 レベル時に、最大の 6 ラウンド)。

術者 レベル	能力
1	ブラインディング・レイ (超常)：標準アクションとして、君は 30 フィート以内の好きな敵 1 体に対して、遠隔接触攻撃として目潰し光線を放つことができる。この光線は 1 ラウンドのあいだ、クリーチャーを盲目状態にさせる。君の術者レベルよりヒット・ダイス数の高いクリーチャーは、代わりに 1 ラウンドのあいだ目がくらんだ状態になる。盲目のクリーチャーはこの効果に耐性を有する。

死霊術系統 *Necromancy School*

専門家ボーナス：君は術者レベル 1 ごとに、8HD のアンデッド・クリーチャーを支配できる。もし君が対立系統の呪文を準備した場合、超過分のアンデッドは即座に自由意志を獲得し、君がこのボーナスを回復した時に支配下に帰ってくることは無い。どのアンデッドが解放されるかは、君が選ぶ。

術者 レベル	能力
1	グレイヴ・タッチ (超常)：標準アクションとして、君は 1d6+ 術者レベル 2 レベルごとに 1 点の [冷氣] ダメージを与える近接接触攻撃を行うことができる。この攻撃によってダメージを受けたクリーチャーは、君の接触から 1 分以内に行われるあらゆる容態安定化判定に自動的に失敗する。

変成術系統 *Transmutation School*

専門家ボーナス：君は肉体能力値 (【筋力】、【敏捷力】あるいは【耐久力】) 1 つに +1 の強化ボーナスを得る。このボーナスは術者レベル 5 レベルごとに +1 ずつ増加する (20 レベル時に、最大の +5)。君はこのボーナスを、呪文を準備する際に、新しい能力値に変更してよい。

術者 レベル	能力
1	テレキネティック・フィスト (超常)：標準アクションとして、君は念動拳によって 30 フィート以内の好きな敵 1 体を対象に、遠隔接触攻撃として攻撃ができる。この念動拳は、1d4+ 術者レベル 2 レベルごとに 1 点の、殴打ダメージを与える。

共通系統 *Universal School*

専門家ボーナス：共通系統は専門家能力を与えない。

術者 レベル	能力
1	ハンド・オヴ・ジ・アプレンティス (超常)：標準アクションとして、君は命令をこなすための影のような手を召来できる。これはメイジ・ハンドのように機能するが、以下のような変更がある。召来された際、この手は君が身に付けている武器 1 つ (魔法の武器を含む) を、君がその武器に習熟している限り、フリー・アクションで抜くこと



ができる。30 フィート以内の敵 1 体に対して攻撃を 1 回加えるように、この手に命令を出すことができ、その場合には君の基本攻撃ボーナスを使用し、君の【知力】修正値を攻撃ロールとダメージ・ロールの両方に加える。この手は機会攻撃範囲を持たず、機会攻撃を行わない。君はこの手について毎ラウンド精神集中を行わねばならず、そうしなければ、この手は把持していたアイテムを君のもとに戻して消えうせる。

Translators / Checkers

(敬称略)

ユージ、いしかわ、らぱんどら
ふえるでいん、ホーリンやドンの中身
たきのはら、Vxヨy、りゅうく
さぼりっこ、ずずず、Lapin
DM-SKM、あきお

Special Thanks

てつ

Planner / Editor

saki