

属性:なんでも

クラス技能:<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】。

レベル毎の技能ランク:2+【知力】修正値

習熟: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

レベル	攻撃ボーナス	頑健	反応	意志	特殊能力
1	+0	+0	+0	+2	秘術の絆、秘術系統、初級秘術呪文、《巻物作成》
2	+1	+0	+0	+3	
3	+1	+1	+1	+3	
4	+2	+1	+1	+4	
5	+2	+1	+1	+4	ボーナス特技
6	+3	+2	+2	+5	
7	+3	+2	+2	+5	
8	+4	+2	+2	+6	
9	+4	+3	+3	+6	
10	+5	+3	+3	+7	ボーナス特技
11	+5	+3	+3	+7	
12	+6/+1	+4	+4	+8	
13	+6/+1	+4	+4	+8	
14	+7/+2	+4	+4	+9	
15	+7/+2	+5	+5	+9	ボーナス特技
16	+8/+3	+5	+5	+10	
17	+8/+3	+5	+5	+10	
18	+9/+4	+6	+6	+11	
19	+9/+4	+6	+6	+11	
20	+10/+5	+6	+6	+12	ボーナス特技

一日当たりの呪文数

呪文レベル

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

特殊能力	Lv	説明
◆秘術呪文	1	・ウィザード/ソーサラーの呪文リストから呪文を習得。【知力】が10+呪文レベル以上必要。セーヴィング・スローの難易度は10+呪文レベル+【知力】修正値。事前に準備(1時間の学習)が必要。 ・一日の呪文数は、【知力】により増加する。習得呪文数に上限はないが、呪文書に書き留めている必要がある。
◆ボーナス言語	—	・種族によって得られるボーナス言語のひとつを電語に置き換えてもよい。
◆秘術の絆(超常)	1	・「使い魔」が「物品」との秘術的な絆を得る。
Arcane Bond		
◇秘術の絆:使い魔 familiar	1	・使い魔を得る。 ・使い魔の能力を得るためには、主人と1マイル以内にいななければならない。 ・使い魔が死亡したら、ウィザード・レベル毎に200gpと8時間の儀式を行って使い魔を作成できる。
◇秘術の絆:物品 bonded Item	1	・以下のアイテムを秘術の絆の対象とできる。アミュレット、スタッフ、武器、リング、ワンド。必ず高品質となる。 ・この物品を持っていない状態で呪文を発動するには、難易度(20+呪文レベル)の<呪文学>判定に成功しなければならない。 ・この物品を持っているなら、知っている呪文を一日一回発動するために使用できる(準備の必要はない)。この呪文には、呪文修正特技を使用することはできない。また、対立系統の呪文の発動には使用できない。 ・持っているとは、アミュレット、リングは着用していること、スタッフ、武器、ワンドは手に持っていることを意味する。 ・絆を持った物品を、アイテム作成特技を持っているかのように強化できる。 ・その特技を習得していなくてもよいが、特技の習得に必要な術者レベルは満たしていなければならない。 ・ワンドの場合、チャージを消費しきると魔法のワンドとしては使用できないが、破壊されることなく、秘術の絆の能力は保持したままである。 ・絆を持った物品は、強化した能力を含めて作成者だけのために機能する。作成者が死亡すると通常の高品質の物品となる。 ・絆を持った物品がダメージを受けた場合、ウィザードが呪文を準備したときに最大 hp まで回復する。 ・絆を持った物品が破壊されたり失われたりしたなら、1週間の後、ウィザードレベル毎に 200gp かかる特殊な儀式で代わりに作成できる。この儀式は8時間かかる。
◆秘術系統 Arcane School	1	・集中する魔法の系統を1つと犠牲にする系統(対立系統)を2つ、魔法の系統から選択してもよい。 ・各秘術系統は、ウィザードレベルに基づいた系統能力と専門家ボーナス能力を得る。 ・もし系統を選択しないなら、いかなる対立系統も得ず、系統能力は総合術系統の能力を得る。 ・対立系統の呪文を準備する場合、同じレベルの-slotを2つ消費すること。 ・対立系統に属する呪文が必要なマジック・アイテムを作成する判定に-4のペナルティを受ける。 ・系統を専門化した場合、専門化した系統専用の呪文-slotを各呪文レベルに得る。
◆初級秘術呪文(疑呪)	1	・0レベル呪文を回数無制限の疑似呪文能力として発動できる。1日毎に使用できる呪文の種類が「一日当たりの呪文数」表に納められている。
Cantrips		
◆《巻物作成》 Scribe Scroll	1	・《巻物作成》をボーナス特技として得る。
◆ボーナス特技	5~	・5、10、15、20レベルで、ボーナス特技を得る。呪文修正特技、アイテム作成特技、《呪文体得》から一つを選択する。前提条件は満たしていなければならない。
◆呪文書 Spellbooks	—	・ウィザードの呪文は、リード・マジックを除き全て呪文書に収められている。(リード・マジックは呪文書なしで準備可能)。 ・一冊の呪文書を持ってゲームを開始する。その時、呪文書には0レベルの呪文全て(対立系統は除く)と、選択した1レベル呪文が3+【知力】修正値に等しい数だけ収められている。 ・新しいレベルを得るたびに、新たなウィザード・レベルにおいて自分が発動できる呪文レベルの呪文を2つ呪文書に追加できる。他のウィザードの呪文書から、自分の呪文書に書き写すこともできる。

◆使い魔

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

特殊能力	Lv	説明
◆使い魔の基本特性	—	・呪文の影響を受ける際、種別は「魔獣」と見なす。元々(ドレイドの動物の相棒などで)普通でない動物は使い魔にできない。 ・使い魔のヒット・ダイスは主人のキャラクター・レベルか使い魔の通常のヒット・ダイスのいずれか高い方を用いる。 ・使い魔の hp は主人の hp の半分である。通常のヒット・ダイスは無視する。 ・使い魔は、主人の基本攻撃ボーナスを用いる。【筋力】か【敏捷力】のいずれか高い方の能力値を使用して攻撃ボーナスを求める。 ・使い魔の基本セーブは「頑健+2/反応+2/意志+0」か主人の基本セーブのいずれか高い方を用いる。 ・使い魔は、主人か使い魔がランクを習得した技能についてはいずれか高い方を使用できる。能力値は使い魔のものを用いる。 ・使い魔のクラス技能は《隠密》《軽業》《水泳》《知覚》《登攀》《飛行》である。
◆外皮ボーナス調整	—	・使い魔の外皮ボーナスが、この値だけ上昇する。
◆【知】	—	・使い魔の【知力】はこの値に変更される。
◆《鋭敏感覚》Alertness	1	・使い魔が手の届く場所の間、主人は《鋭敏感覚》を得る。
◆身かわし強化(変則)	1	・「反応・半減」の効果を受けたとき、反応セーブに成功することでダメージを一切受けず、失敗しても半分しかダメージを受けない。
Improved Evasion		
◆呪文共有(変則)	1	・主人は目標が自身の呪文を使い魔に対して、距離が接触の呪文として発動できる。本来なら使い魔の種別に作用しない呪文であっても発動することができる。
Share Spells		
◆共感的リンク(超常)	1	・1マイルまで、使い魔と共感により意思疎通を図れる。人間ではないため誤解が生じる可能性はある。
Empathic Link		
◆接触呪文伝達(超常)	3	・使い魔と同じアイテムや場所に対する“つながり”を持つことができる。 ・主人と使い魔が接触しているときに主人が接触呪文を発動したなら、使い魔を“接触者”に指定できる。 “接触者”となった使い魔は、接触呪文を伝搬できる。伝搬される前に主人が別の呪文を発動したら、接触呪文は消滅する。
Deliver Touch Spells		
◆主人との会話(変則)	5	・共通語で話しているように、音声で意思疎通を図ることができる。魔法的手段なしには、他の人はそのやり取りを理解できない。
Speak with Master		
◆同種の動物との会話(変則)	7	・使い魔は、自分とほぼ同種の動物(“ダイア”種を含む)と意思疎通を図ることができる。
Speak with Animal of its kind		
◆呪文抵抗(変則)	11	・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。
Spell Resistance		
◆使い魔越しの念視(疑呪)	13	・主人は、一日に一回、スクライミングを使用したかのように使い魔を念視できる。
Scry on Familiar		

◆使い魔一覧(通常)

使い魔の種類	特殊能力
バット(コウモリ)	・主人の《飛行》判定に+3
キャット(猫)	・主人の《隠密》判定に+3
ホーク(鷹)	・主人の明るい光の下での視覚に基づく 《知覚》判定と対抗《知覚》判定に+3
リザード(トカゲ)	・主人の《登攀》判定に+3
モンキー(猿)	・主人の《軽業》判定に+3
アウル(フクロウ)	・主人の薄暗い光の元と闇の中の 視覚に基づく《知覚》判定と対抗《知覚》判定に+3
ラット(鼠)	・主人の頑健セーブに+2
レイヴン(大鳥)	・主人の《鑑定》判定に+3 ・レイヴンは超常能力として主人が 選択した言語を1つ話す
ヴァイパー(毒蛇)	・主人の《はったり》判定に+3
トード(ヒキガエル)	・主人の hp +3
ウィーゼル(イタチ)	・主人の反応セーブ+2

◆《上級使い魔》による追加使い魔一覧

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

※動物でない使い魔は魔獣扱いにはならない。

※同種のクリーチャーの会話能力を、上級使い魔は習得しない。

※属性は、上級使い魔の属性から1段階より多くずれてはいけない。

◆系統能力

専門系統	能力名	クラス レベル	効果
幻術 <i>Illusion</i>	幻術の延長(超常) <i>Extended Illusion</i>	1	持続時間が“精神集中”となっている幻術呪文は、精神集中をやめてから追加でウィザード・レベルの半分(最低1)に等しいラウンドだけ持続する。
		20	持続時間が“精神集中”となっている幻術呪文1つの持続時間を永続に変更する。 この効果は同時に1回しか使用できず、後で発動したものが優先される。
	盲目の光線(超常) <i>Blinding Ray</i>	1	標準アクションで、30フィート以内の敵に遠隔接触攻撃を行う。命中したなら、対象は1ラウンドの間盲目状態となる。 ウィザード・レベルよりヒット・ダイスが低いクリーチャーは、代わりに1ラウンドの間目がくらんだ状態になる。 この能力は、一日に3+【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
	不可視の領域(超常) <i>Invisibility Field</i>	8	一日にウィザード・レベルに等しいラウンド数、即行アクションを使用して自身を不可視状態にする。持続時間は分割して使用できる。 これ以外についてはグレイター・インヴィジビリティと同等に扱う。
召喚術 <i>Conjuration</i>	召喚者の魅力(超常) <i>Summoner's Charm</i>	1	召喚術(招来)の呪文を使用した際、持続時間がウィザード・レベルの半分(最低1)ラウンドだけ伸びる。
		20	ザモン・モンスターの持続時間を永続に変更する。 この効果は同時に1回しか使用できず、後で発動したものが優先される。
	酸の矢(擬呪) <i>Acid Dart</i>	1	標準アクションとして、30フィート以内の敵1体に遠隔接触攻撃を行う。命中すると1d6+ウィザード・レベルの半分の[酸]ダメージを与える。 この能力は、一日に3+【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。 また、この能力は呪文抵抗を無視する。
	次元たぎ(擬呪) <i>Dimensional Steps</i>	8	標準アクションとして、一日にウィザード・レベル毎に30フィートまでの距離を瞬間移動できる。5フィート単位で分割して使用できる。 同意するクリーチャーを運ぶこともできる。その場合、術者を含むクリーチャー数で移動距離を割り、距離を消費すること。 この瞬間移動は機会攻撃を誘発しない。
死霊術 <i>Necromancy</i>	不死者を超える力(超常) <i>Power over Undead</i>	1	《アンデッド威伏》もしくは《アンデッド退散》をボーナス特技として得る。 エネルギー放出能力を一日に3+【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。 この能力は上記のボーナス特技を使用する目的だけに使用できる。 この能力を強化するために特技を習得してよい。しかし、以下の制限がある。 この能力を強化する《退散回数追加》や《退散強化》などの特技は取得できるが、この能力を改変する《エレメンタルへのエネルギー放出》や《来訪者へのエネルギー放出》などの特技は取得できない。 セーブ難易度は10+ウィザード・レベルの半分+【魅】修正値に等しい。
		20	この能力を使用する際、対象のエネルギー放出抵抗を無視する。
	死の接触(擬呪) <i>Grave Touch</i>	1	標準アクションを使用して生きているクリーチャー1体に接触攻撃を行う。命中したなら、対象はウィザード・レベルの半分(最低1)に等しいラウンドの間怯え状態になる。既に怯え状態で、対象がウィザード・レベルより低いヒット・ダイスならば、対象を1ラウンドの間恐れ状態にする。 この能力は、一日に3+【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
	生命視覚(超常) <i>Life Sight</i>	8	ウィザード・レベルに等しいラウンドの間、非視覚的感知10フィートを得る。 この能力は、生きているクリーチャーとアンデッドを識別することのみ行える。 人造やその他のクリーチャーはいずれでもないのを見ることができない。 12レベルと以後4レベル毎に非視覚的感知の間合いが10フィート伸びる。

専門系統	能力名	クラス レベル	効果
心術 <i>Enchantment</i>	魅惑的な微笑み(超常) <i>Enchanting Smile</i>	1	《威圧》《交渉》《はったり》の判定に+2の強化ボーナスを得る。 ウィザード・レベル5毎に+1ずつ増加する。
		20	術者が心術系統の呪文のサーヴィング・スローに成功したときは、スペル・ターニングのように呪文を反射する。
	幻惑の接触(擬呪) <i>Dazing Touch</i>	1	生きているクリーチャー1体を、近接接触攻撃により1ラウンドの間幻惑状態にする。この効果は、術者よりレベルやヒット・ダイスの高いクリーチャーには影響を及ぼさない。一度この影響を受けたクリーチャーは、一日の間この効果から完全耐性を得る。 この能力は、一日に3+【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
	絶望のオーラ(超常) <i>Aura of Despaire</i>	8	術者中心30フィートに絶望のオーラを発する。このオーラは一日にウィザード・レベルに等しいラウンドだけ持続する。このオーラの中の敵は、能力値判定、攻撃ロール、ダメージ・ロール、サーヴィング・スロー、技能判定に-2のペナルティを受ける。 持続時間は分割可能である。
占術 <i>Divination</i>	警戒(超常) <i>Forewarned</i>	1	常に不意打ちラウンドに行動できる。行動するまでは通常通り立ちすくみ状態である。イニシアチブ判定にウィザード・レベルの半分(最低1)に等しいボーナスを得る。
		20	イニシアチブ判定で常に目目20を取る。
	占術士の幸運(超常) <i>Diviner's Fortune</i>	1	標準アクションとしてクリーチャー1体に接触し、対象に1ラウンドの間攻撃ロール、技能判定、能力値判定、またはサーヴィング・スローにウィザード・レベルの半分(最低1)に等しい洞察ボーナスを与える。 この能力は、一日に3+【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
	念視の達人(超常) <i>Scrying Adept</i>	8	ディテクト・スクライミングが永続化されたかのように、魔法的な念視に自動的に気付く。加えて、術者が誰かを念視しようとしたなら、あなたは対象の知識について、一段階いものとして扱う。もし既に“親密”であるなら、対象はこの念視を避けようとする試みに-10のペナルティを受ける。
変成術 <i>Transmutation</i>	肉体強化(超常) <i>Physical Enhancement</i>	1	ウィザードは【筋力】【敏捷力】【耐久力】のいずれかに+1の強化ボーナスを得る。このボーナスはウィザード・レベル5毎に+1ずつ増加する。 呪文を準備する際に、ボーナスを与える能力値を変更できる。
		20	このボーナスを一つではなく二つの能力値に適用できる。
	念動の拳(擬呪) <i>Telekinetic Fist</i>	1	標準アクションで、30フィート以内の敵に遠隔接触攻撃を行う。1d4+ウィザード・レベルの半分に等しい殴打ダメージを与える。 この能力は、一日に3+【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
	形態変化(擬呪) <i>Change Shape</i>	8	あなたの外見を、ウィザード・レベルに等しいラウンドの間変化する。 持続時間は分割して使用できる。 これ以外についてはビースト・シェイプⅡかエレメンタル・ボディⅠと同様に扱う。
		12	ビースト・シェイプⅢかエレメンタル・ボディⅡと同様に扱うように変更される。

専門系統	能力名	クラス レベル	効果
防御術 <i>Adjuraton</i>	抵抗力(変則) <i>Resistance</i>	1	呪文を準備する際にエネルギー・タイプを1つ選択する。 そのエネルギーに対する抵抗5を得る。
		11	抵抗が10に向上する。
		20	抵抗の代わりに選択したエネルギーに対する完全耐性を得る。
	守護の守り(超常) <i>Protective Ward</i>	1	標準アクションとして、術者中心半径10フィートの防御術の領域を生成する。この領域は術者の【知力】修正値に等しいラウンドの間持続する。この範囲内の仲間(術者を含む)は1ラウンドの間ACに+1の反発ボーナスを得る。 この修正は、ウィザード・レベル5毎に+1ずつ向上する。 この能力は、一日に3+【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
エネルギー吸収 (超常) <i>Energy Absorption</i>	6	一日にウィザード・レベルの3倍に等しい値だけ、エネルギータイプのダメージを無効化する。ウィザード・レベルの3倍を超えたダメージを受けた以降は、通常通りダメージを受ける。	
力術 <i>Evocation</i>	強き呪文(超常) <i>Intense Spells</i>	1	hpへダメージを与える力術呪文を使用する際、そのダメージにウィザード・レベルの半分(最低1)を加える。 この効果は、複数のミサイルや光線が発生させる呪文であっても1回だけ+1され、複数の光線に分割することはできない。 このダメージは元の呪文と同じ種別である。
		20	力術呪文で呪文抵抗を破るための術者判定を行う際、いつでも2回ロールし、良い方の結果を使用してよい。
	力場のミサイル (擬呪) <i>Force Missile</i>	1	マジック・ミサイルのように自動的に命中する[力場]の弾を、標準アクションで放つことができる。命中したときに与えるダメージは1d4+"強き呪文"のボーナスである。これは[力場]効果である。 この能力は、一日に3+【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
	精霊の壁(擬呪) <i>Elemental Wall</i>	8	一日にウィザード・レベルに等しいラウンドだけ、エネルギーの壁を作り出すことができる。持続時間は分割して使用できる。 この壁が与えるダメージタイプは[酸]、[電気]、[火]、[冷氣]から作成時に選択する。これ以外についてはウォール・オブ・ファイアーと同様に扱う。

専門系統	能力名	クラス レベル	効果
総合術 <i>Universalist</i>	徒弟の手(超常) <i>Hand of the Apprentice</i>	1	30フィート以内の敵に近接武器での攻撃を行なう。 この攻撃は投擲武器による遠隔攻撃として扱うが、攻撃ロールには【敏捷力】修正値の代わりに【知力】修正値を加える。 ダメージには通常通り【筋力】修正値を加える。 この能力は戦技に用いることはできない。 この能力は1日に3+【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
	呪文修正体得(超常) <i>Metamagic Mastery</i>	8	呪文修正特技を、今まさに発動しようとした呪文に適用する。 これにより、呪文レベルの上昇や準備時間の増加は発生しない。 一日に一回使用できる。 8レベルを超える2レベル毎に、一日の使用回数が+1される。 呪文レベルを2レベル以上増加させる呪文修正特技を使用する場合、1レベルを超える呪文レベル1毎に、呪文修正体得の使用数を追加で消費しなければならない。 呪文レベルは、本来変更されるべき呪文レベルではなく、通常の呪文レベルとして発動される。しかし、修正された呪文レベルが発動できる呪文レベルを超えた場合、この能力を適用できない。

クレリック HD: d8 1レベル時所持金: 4d6 x 10 gp (140gp)

属性: 神格から1段階しかずれていないこと

クラス技能: <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】。

レベル毎の技能ランク: 2+【知力】修正値

習熟: 全ての単純武器、信仰する神格の”好む武器”、軽装鎧、中装鎧、盾(タワー・シールドを除く)

レベル	攻撃ボーナス	頑健	反応	意志	特殊能力
1	+0	+2	+0	+2	エネルギー放出1d6、 領域、オーラ、祈り
2	+1	+3	+0	+3	
3	+2	+3	+1	+3	エネルギー放出2d6
4	+3	+4	+1	+4	
5	+3	+4	+1	+4	エネルギー放出3d6
6	+4	+5	+2	+5	
7	+5	+5	+2	+5	エネルギー放出4d6
8	+6/+1	+6	+2	+6	
9	+6/+1	+6	+3	+6	エネルギー放出5d6
10	+7/+2	+7	+3	+7	
11	+8/+3	+7	+3	+7	エネルギー放出6d6
12	+9/+4	+8	+4	+8	
13	+9/+4	+8	+4	+8	エネルギー放出7d6
14	+10/+5	+9	+4	+9	
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9	エネルギー放出8d6
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10	
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10	エネルギー放出9d6
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11	
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11	エネルギー放出10d6
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12	

一日当たりの呪文数(+1は領域呪文の-slot)

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

特殊能力	Lv	説明
◆信仰呪文 Spells	1	・クレリックの呪文リストから呪文を習得。【判断力】が10+呪文レベル以上必要。 セーヴィング・スローの難易度は10+呪文レベル+【判断力】修正値。事前に準備(1時間の瞑想)が必要。 ・一日の呪文数は、【判断力】により増加する。呪文リストの全ての呪文を習得する。
◆オーラ(変則) Aura	1	・クレリックは、神格の属性(善、悪、混沌、秩序)に対応した特別に強力なオーラを発している。
◆エネルギー放出 (超常) Channel Energy	1	・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)は正のエネルギー放出を、 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)は負のエネルギー放出を使用できる。 中立の神格に仕える中立のクレリックは、いずれかを選択する。この選択は、任意発動にも影響する。 ・一日に3+【魅力】修正値の回数だけエネルギー放出を使用できる。機会攻撃は誘発しない。 ・クレリックを中心とした半径30フィートに効果を与える。自分を対象に加えるかどうか選択できる。 ・聖印とそれを使用する能力がなければ、この能力は使用できない。
◇正のエネルギー放出 Positive Channel Energy	1	・範囲内にいるアンデッドにダメージを与えるか、範囲内の生きているクリーチャーのhpを回復するか選択する。 ・ダメージを与えるなら、1d6点のダメージ。ダメージは奇数レベル毎に1d6ずつ上昇。 対象は難易度(10+クレリック・レベルの半分+クレリックの【魅力】修正値)の意志セーブに成功すればダメージ半減。 ・hpを回復するなら、1d6点だけ回復する。回復量は奇数レベル毎に1d6ずつ上昇。
◇負のエネルギー放出 Negative Channel Energy	1	・範囲内にいる生きているクリーチャーにダメージを与えるか、範囲内のアンデッドのhpを回復するか選択する。 ・ダメージを与えるなら、1d6点のダメージ。ダメージは奇数レベル毎に1d6ずつ上昇。 対象は難易度(10+クレリック・レベルの半分+クレリックの【魅力】修正値)の意志セーブに成功すればダメージ半減。 ・hpを回復するなら、1d6点だけ回復する。回復量は奇数レベル毎に1d6ずつ上昇。
◆領域 Domain	1	・クレリックは、一柱の神格を選択する。その神格の持つ領域から2つを選択する。各領域は、レベルに見合った領域特典と領域呪文をクレリックに提供する。もし特定の神格を信仰していない場合でも、領域を2つ選択すること。
◇領域呪文 Domain Spell	1~	・領域呪文用のslotが1~9レベルの呪文に存在する。一日に、2つの領域から1つを選択して使用できる。 領域呪文がクレリックの呪文リストにない場合、その呪文は領域呪文用のslotしか使用できない。 ・領域呪文用のslotは任意発動用には使用することはできない。
◇領域能力 Domain Power	1~	・レベルに応じた特殊能力を、それぞれの領域から習得できる。
◆祈り Orison	1	・0レベル呪文を回数無制限で発動できる。1日毎に使用できる呪文の種類が「一日当たりの呪文数」表に納められている。
◆任意発動 Spontaneous Casting	1	・正のエネルギー放出を発動するクレリックは、準備した呪文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”を含む呪文)を発動できる。 ・負のエネルギー放出を発動するクレリックは、準備した呪文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インフリクト系呪文(名称に“インフリクト”を含む呪文)を発動できる。
※[混沌][悪][善][秩序]の呪文	—	・クレリックは、信仰する神格の属性と対立する属性の呪文を使用できない。 属性は、以下の補足説明が呪文に含まれているかどうかにより決定される。[秩序]、[混沌]、[善]、[悪]。
◆ボーナス言語	—	・ボーナス言語に以下の言語を追加する。地獄語(インファナル)、天上語(セレスチャル)、奈落語(アビスサル)。
※元クレリック	—	・神格の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。習熟は失わない。 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(アトメントメント呪文を参照)。

領域	名称	レベル	説明
悪	悪の手(擬呪) <i>Touch of Evil</i>	1	近接接触攻撃により、1体のクリーチャーを不調状態にできる。不調状態の間、対象は【悪】キーワードを持つ魔法の対象になったときに善属性であると見なされる。クレリック・レベルの半分(最低1)に等しいラウンドだけ持続する。一日に3+術者の【判断力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
		8	接触した近接武器1つに、クレリック・レベルの半分に等しいラウンドの間アンホーリーの特性を与える。この能力は8レベルの時に1日1回使用できる。8レベルを超える4レベル毎に一日の使用回数が+1される。
	領域呪文		
	1st	プロテクション・フロム・グッド	
	2nd	アライン・ウエポン(悪属性のみ)	
	3rd	マジック・サークル・アゲインスト・グッド	
	4th	アンホーリー・ブライト	
	5th	デイスベル・グッド	
	6th	クリエイト・アンデッド	
	7th	プラスフェミィ	
8th	アンホーリー・オーラ		
9th	ザモン・モンスター・区(悪属性のクリーチャーのみ)		
欺き	クラス技能 写し身(擬呪) <i>Copycat</i>	1	《隠密》《はったり》《変装》をクラス技能に追加する。
		1	移動アクションで術者の幻影を1つ作り出す。この幻影は、クレリック・レベルに等しいラウンドか、破壊もしくは解呪されるまで続くことを除いてはミラー・イメージの像1つと同様に扱う。この効果は累積しない。また、ミラー・イメージと累積しない。一日に3+術者の【判断力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
	達人の幻影(擬呪) <i>Master's Illusion</i>	8	術者と30フィート以内にいる仲間を、クレリック・レベルに等しいラウンドだけ覆い隠す幻影を作り出す。この効果は、ヴェイルと同様に扱う(距離および範囲以外)。持続時間は分割して使用できる。
		領域呪文	
	1st	デイスガイズ・セルフ	
	2nd	インヴィジビリティ	
	3rd	インディテクション	
	4th	コンフュージョン	
	5th	フォールズ・ウィジョン	
	6th	ミスリード	
7th	スクリーン		
8th	マス・インヴィジビリティ		
9th	タイム・ストップ		
安息	穏やかな休息 (擬呪) <i>Gentle Rest</i>	1	近接接触攻撃で生きているクリーチャーを1ラウンドの間よろめき状態に陥らせる。対象が既によろめき状態なら、対象は1ラウンドの間眠りに落ちる。アンデッドに使用すると、対象は【判断力】修正値に等しいラウンドだけよろめき状態になる。一日に3+術者の【判断力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
		8	術者中心30フィートにオーラを発する。このオーラは一日にクレリック・レベルに等しいラウンドだけ持続する。このオーラの範囲内にいる生きているクリーチャーは、[即死]効果、生命力吸収、負のレベルを与える効果への完全耐性を得る。このオーラは既に受けている負のレベルを回復することはできないが、この範囲内にいる間、負のレベルを無視することができる。持続時間は分割して使用することもできる。
	領域呪文		
	1st	デスウォッチ	
	2nd	ジェントル・リボウス	
	3rd	スピーク・ウィズ・デッド	
	4th	デス・ワード	
	5th	スレイ・リヴィング	
	6th	アンデストゥ・デス	
	7th	デストラクション	
8th	ウェイヴズ・オブ・イグゾースション		
9th	ウェイル・オブ・ザ・バンシー		

領域	名称	レベル	説明
戦	戦の激怒(擬呪) <i>Battle Rage</i>	1	標準アクションで接触することで、1ラウンドの間、対象が行う近接攻撃のダメージ・ロールにクレリック・レベルの半分(最低1)に等しいボーナスを与える。一日に3+術者の【判断力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
		8	術者は戦闘特技の1つを、クレリック・レベルに等しいラウンドだけ習得できる。持続時間は分割して使用でき、戦闘特技の種類を変更することができる。ただし、特技の前提条件は満たしている必要がある。
	領域呪文		
	1st	マジック・ウェポン	
	2nd	スピリチュアル・ウェポン	
	3rd	マジック・ウェストメント	
	4th	ディヴァイン・パワー	
	5th	フレイム・ストライク	
	6th	ブレード・ハリアー	
	7th	パワー・ワード・ブラインド	
8th	パワー・ワード・スタン		
9th	パワー・ワード・キル		
栄光	領域特典	1	正のエネルギー放出でアンデッドにダメージを与える際、対象が行う意志セーブの難易度+2する。
	栄光の手(擬呪) <i>Touch of Glory</i>	1	標準アクションで1体のクリーチャーに接触することで、1回の【魅力】基準の技能判定または【魅力】判定に、クレリック・レベルに等しいボーナスを与える。このボーナスは1時間経過するか使用されるまで維持される。一日に3+術者の【判断力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
		8	術者中心30フィートにオーラを発する。このオーラは一日にクレリック・レベルに等しいラウンドだけ持続する。術者やこのオーラの中にいる術者の仲間は術者レベルがクレリック・レベルに等しいサンクチュアリ効果を受けているものとして扱う。抵抗の難易度は(10+クレリック・レベルの半分+術者の【判断力】修正値)である。持続時間は分割して使用することもできる。仲間がこのオーラから出たり攻撃を行なうと、その仲間への効果が終了する。術者が攻撃を行うと、術者と全ての仲間への効果が終了する。
	神々しき存在感 (超常) <i>Divine Presence</i>	8	術者中心30フィートにオーラを発する。このオーラは一日にクレリック・レベルに等しいラウンドだけ持続する。術者やこのオーラの中にいる術者の仲間は術者レベルがクレリック・レベルに等しいサンクチュアリ効果を受けているものとして扱う。抵抗の難易度は(10+クレリック・レベルの半分+術者の【判断力】修正値)である。持続時間は分割して使用することもできる。仲間がこのオーラから出たり攻撃を行なうと、その仲間への効果が終了する。術者が攻撃を行うと、術者と全ての仲間への効果が終了する。
		領域呪文	
	1st	シールド・オブ・フェイス	
	2nd	ブレス・ウェポン	
	3rd	シリング・ライト	
	4th	ホーリースマイト	
	5th	ライチオス・マイト	
6th	アンデストゥ・デス		
7th	ホーリー・ゾード		
8th	ホーリー・オーラ		
9th	ゲート		
解放	解放(超常) <i>Liberation</i>	1	術者は、クレリック・レベルに等しいラウンドの間、フリーダム・オブ・ムーヴメントの効果のように、移動を阻害する魔法的效果を無視できる。この効果は、移動を阻害する魔法的效果を受けるや否や自動的に発動する。持続時間は連続している必要はなく、分割して使用することもできる。
		8	術者中心30フィートにオーラを発する。このオーラは一日にクレリック・レベルに等しいラウンドだけ持続する。この範囲内にいる仲間は、混乱状態、組みつかれた状態、恐れ状態、恐慌状態、麻痺状態、押さえ込まれた状態、怯え状態の影響を受けない。このオーラはこれらの影響を抑制するのみであり、範囲外に出たり効果時間が過ぎた場合、再びその影響を受ける。持続時間は分割して使用することもできる。
	自由の呼び声 (超常) <i>Freedom's Call</i>	8	術者中心30フィートにオーラを発する。このオーラは一日にクレリック・レベルに等しいラウンドだけ持続する。この範囲内にいる仲間は、混乱状態、組みつかれた状態、恐れ状態、恐慌状態、麻痺状態、押さえ込まれた状態、怯え状態の影響を受けない。このオーラはこれらの影響を抑制するのみであり、範囲外に出たり効果時間が過ぎた場合、再びその影響を受ける。持続時間は分割して使用することもできる。
		領域呪文	
	1st	リム・オブ・ファイア	
	2nd	リム・オブ・パラリシス	
	3rd	リム・オブ・カース	
	4th	フリーダム・オブ・ムーヴメント	
	5th	ブレイク・エンチャントメント	
	6th	グレート・デイスベル・マジック	
7th	レフュージ		
8th	マインド・ブランク		
9th	フリーダム		

領域	名称	レベル	説明
風	電光の弓(擬呪) <i>Lightning Arc</i>	1	標準アクションとして30フィート以内のクリーチャー1体に遠隔接触攻撃を行える。命中したら、1d6+クレリック・レベルの半分の【電気】ダメージを与える。一日に3+術者の【判断力】修正値回だけ使用できる。
	電気に対する抵抗(超常) <i>Electricity Resistance</i>	6 12 20	【電気】に対する抵抗10を得る。 【電気】に対する抵抗20を得る。 【電気】に対する完全耐性を得る。
	領域呪文	1st 2nd 3rd 4th 5th 6th 7th 8th 9th	オプスキュアリング・ミスト ウィンド・ウォール ガシアス・フォーム エア・ウォーク コントロール・ウィズ チェイン・ライトニング エレメンタル・ボディV(風のみ) ワールウィンド エレメンタル・スウォーム(風のクリーチャーのみ)
	狂気の幻影(擬呪) <i>Vision of Madness</i>	1	近接接触攻撃として、1体のクリーチャーを狂気の幻影に侵す。攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定からひとつを選び、それに術者のクレリック・レベルの半分(最低1)に等しいボーナスを、それ以外の二つに術者のクレリック・レベルの半分(最低1)に等しいペナルティを与える。この効果は3ラウンド持続する。一日に3+術者の【判断力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
	狂気のオーラ(超常) <i>Aura of Madness</i>	8	術者中心30フィートにオーラを発する。このオーラは一日にクレリック・レベルに等しいラウンドだけ持続する。オーラ内の敵は難易度(10+術者のクレリック・レベルの半分+【魅力】修正値)の意志セーブを行い、失敗したらコンフュージョンと同じ効果を受ける。この効果は、オーラ内にいる間だけ持続する。セーヴィング・スローに成功した者は、24時間の間この効果に完全耐性を得る。持続時間は分割して使用することもできる。
	領域呪文	1st 2nd 3rd 4th 5th 6th 7th 8th 9th	レッサー・コンフュージョン タッチ・オヴ・イデオシ レイジ コンフュージョン ナイトメア ファンタスマル・キラー インサニティ シンタレイディング・パターン ウィアード
	なだめの手(擬呪) <i>Calming Touch</i>	1	標準アクションを使用して、接触したクリーチャーの非致傷ダメージ1d6+クレリック・レベル点と、疲労状態、怯え状態、不調状態を回復する。一日に3+術者の【判断力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
	結束力(超常) <i>Unity</i>	8	呪文や効果の対象となったときにはいつでも、術者と30フィート以内の仲間全員は、術者のセーヴィング・スローの修正値を自信の修正値と入れ替えることができる。ダイス・ロールの前に決定すること。これは割込みアクションである。8レベルの時に一日1回使用できる。8レベルを超える4レベル毎に1回ずつ一日の使用回数が+1される。
	領域呪文	1st 2nd 3rd 4th 5th 6th 7th 8th 9th	プレス シールド・アザー プレイヤー ステイタス テレパシフィック・ボンド ヒーローズ・フィースト レフュージ マス・キュア・クリティカル・ウーンズ ミラクル

領域	名称	レベル	説明
幸運	ちよとしたツキ(擬呪) <i>Bit of Luck</i>	1	標準アクションとして、同意する1体のクリーチャーに接触する。対象は以降1ラウンドの間d20をロールする際、2回ロールしていずれかよい方を選択する。一日に3+術者の【判断力】修正値に等しい回数だけ使用できる。術者はたった今振ったあらゆるロールを振り直すことができる。結果が確定する前に使用を宣言しなければならない。この能力はクレリック・レベル6の時に一日に1回使用でき、6レベルを超える6レベル毎に一日の使用回数が+1される。
	良き運命(変則) <i>Good Fortune</i>	6	術者はたった今振ったあらゆるロールを振り直すことができる。結果が確定する前に使用を宣言しなければならない。この能力はクレリック・レベル6の時に一日に1回使用でき、6レベルを超える6レベル毎に一日の使用回数が+1される。
	領域呪文	1st 2nd 3rd 4th 5th 6th 7th 8th 9th	トルルー・ストライク エイド プロテクション・フロム・エナジー フリーダム・オブ・ムーブメント ブレイク・エンチャントメント ミスリード スペル・ターニング モーメント・オブ・プレジアンス ミラクル
	鼓舞の言葉(擬呪) <i>Inspiring Word</i>	1	標準アクションとして、30フィート以内の1体のクリーチャーに鼓舞の言葉をかける。対象は攻撃ロール、技能判定、能力値判定、セーヴィング・スローに+2の士気ボーナスを得る。この効果は、クレリック・レベルの半分(最低1)ラウンドだけ持続する。一日に3+術者の【判断力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
	統率力(変則) <i>Leadership</i>	8	《統率力》をボーナス特技として得る。信仰する神格の教義に従っている(特定の神格を信仰していない場合には信義に従っている)限り、統率力値に+2のボーナスを得る。
	領域呪文	1st 2nd 3rd 4th 5th 6th 7th 8th 9th	ディヴァイン・フェイヴァー エンスロー マジック・ウェストメント ディザーン・ライズ グレート・コマンド ギアス/クレスト リバルジョン デマンド ストーム・オブ・ヴェンジャンス
	工匠の手(擬呪) <i>Artificer's Touch</i>	1	A. メンディングを回数無制限で使用できる。術者レベルはクレリック・レベルに等しい。 B. 物体または人造に近接接触攻撃を行える。機会攻撃を誘発しない。物体または人造に(1d6+クレリック・レベルの半分)点のダメージを与える。この効果は、硬度およびダメージ減少をクレリック・レベルだけ無視する。一日に3+術者の【判断力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
	踊る武器(超常) <i>Dancing Weapons</i>	8	接触した武器1つにダンシング能力を与える。4ラウンド持続する。この能力は8レベルの時に一日1回使用できる。8レベルを超える4レベル毎に1回ずつ一日の使用回数が+1される。
	領域呪文	1st 2nd 3rd 4th 5th 6th 7th 8th 9th	アニメイト・ローブ ウッド・シェイプ ストーン・シェイプ マイナー・クリエイション ファブリケート メジャー・クリエイション ウォール・オブ・アイアン インスタント・サモンズ プリズマティック・スフィアー

領域	名称	レベル	説明	
刻印	ボーナス特技	1	《巻物作成》をボーナス特技として得る。	
	破壊の刻印 (擬呪) <i>Blast Rune</i>	1	標準アクションとして、隣接したマスに破壊の刻印を刻むことができる。このマスに入ったクリーチャーは 1d6+クレリック・レベルの半分のダメージを受ける。このダメージは、作成時に【酸】【冷気】【電気】【火】から選択する。この刻印は不可視状態であり、クレリック・レベルに等しいラウンドか消費されるまで維持される。既に他のクリーチャーが占めているマスに刻印を作成することはできない。この刻印を解除するには、呪文レベル1の魔法であるように扱う。難易度26の(知覚)判定に成功すればこの刻印の存在に気づくことができ、難易度26の(装置無力化)判定に成功すればこの刻印を解除できる。一日に3+術者の【判断力】修正値に等しい回数だけ使用できる。	
	呪文の刻印 (擬呪) <i>Spell Rune</i>	8	爆発の刻印に呪文を込め、ダメージに加えてその呪文を及ぼすことができる。呪文はクレリックが使用できる最大の呪文レベルよりも1つ以上低いレベルのものでなければならない。呪文は対象が1体以上のものを選択する必要がある。対象が複数の呪文を選択したとしても、効果を及ぼすのは刻印を発動した1体のみとなる。	
	領域呪文	1st 2nd 3rd 4th 5th 6th 7th 8th 9th	<i>イレイス</i> <i>シークレット・ページ</i> <i>クリフ・オブ・ウォーディング</i> <i>イクスプルーシヴ・ルーンズ</i> <i>レッサー・ブレイナー・バインディング</i> <i>クレーター・クリフ・オブ・ウォーディング</i> <i>インスタント・サモンズ</i> <i>シンボル・オブ・デス</i> <i>テレポテーション・サークル</i>	
	混沌	混沌の手(擬呪) <i>Touch of Chaos</i>	1	クリーチャー1体に近接接触攻撃を行う。命中したなら、次のラウンドの間、対象は d20 をロールするときには2回ロールして悪い方の出目を使用しなければならない。一日に3+術者の【判断力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
	混沌の刃(超常) <i>Chaos Blade</i>	8	接触した近接武器1つに、クレリック・レベルの半分に等しいラウンドの間アナーキックの特性を与える。この能力は8レベルの時に一日1回使用できる。8レベルを超える4レベル毎に一日の使用回数が+1される。	
	領域呪文	1st 2nd 3rd 4th 5th 6th 7th 8th 9th	<i>プロテクション・フロム・ロー</i> <i>アライン・ウエポン(混沌のみ)</i> <i>マジック・サークル・アゲインスト・ロー</i> <i>ケイオス・ハンマー</i> <i>ディスベル・ロー</i> <i>アニメイト・オブジェクト</i> <i>ワード・オブ・ケイオス</i> <i>クローク・オブ・ケイオス</i> <i>サモン・モンスターⅩ(混沌のみ)</i>	

領域	名称	レベル	説明	
死	出血の手(擬呪) <i>Bleeding Touch</i>	1	近接接触攻撃として、生きているクリーチャーに 1d6 ポイントのダメージを1ラウンドごとに与える。この効果はクレリック・レベルの半分に等しいラウンド(最低1)だけ持続する。難易度 15 の(治療)判定に成功するか、ダメージを回復する効果により解除される。一日に3+術者の【判断力】修正値に等しい回数だけ使用できる。	
	死の抱擁(超常) <i>Death's Embrace</i>	8	術者は「負のエネルギー放出」からダメージを受ける代わりに、アンデッドであるかのようにダメージを回復することができる。	
	領域呪文	1st 2nd 3rd 4th 5th 6th 7th 8th 9th	<i>ゴースト・フィアー</i> <i>デス・ネール</i> <i>アニメイト・デッド</i> <i>デス・ウォード</i> <i>ズレイ・リヴィング</i> <i>クリエイト・アンデッド</i> <i>デストラクцион</i> <i>クリエイト・グレート・アンデッド</i> <i>フェイル・オブ・ザ・バニッシャー</i>	
	守護	セーウ・ボーナス	1	術者は常にセーヴィング・スローに+1の抵抗ボーナスを得る。これは5レベルごとに+1される。
	抵抗の手(擬呪) <i>Resistant Touch</i>	1	標準アクションとして、仲間上記で得た抵抗ボーナスを付与できる。付与している間、あなたはこの修正を失う。付与できる時間は1分間である。一日に3+術者の【判断力】修正値に等しい回数だけ使用できる。	
	守護のオーラ (擬呪) <i>Aura of Protection</i>	8	術者中心 30 フィードにオーラを発する。このオーラは一日にクレリック・レベルに等しいラウンドだけ持続する。あなたとこのオーラ内にいる仲間は AC に+1 の反発ボーナスを、【酸】【冷気】【電気】【火】【音波】に対する抵抗5を得る。AC への反発ボーナスは、クレリック・レベルが8を4上回る毎に+1される。【酸】【冷気】【電気】【火】【音波】に対する抵抗は、クレリック・レベル14の時点で10に向上する。持続時間は分割して使用できる。	
	領域呪文	1st 2nd 3rd 4th 5th 6th 7th 8th 9th	<i>サンクチュアリ</i> <i>シールド・アザー</i> <i>プロテクション・フロム・エナジー</i> <i>スベル・イムニティ</i> <i>スベル・レジスタンス</i> <i>アンティマジック・フィールド</i> <i>リゾルション</i> <i>マインド・ブランク</i> <i>プリズマティック・スフィア</i>	
	植物	樹木の拳(超常) <i>Wooden Fist</i>	1	フリー・アクションで術者の素手攻撃は小さな棘に覆われた木の拳になる。これにより、術者の素手攻撃は機会攻撃を誘発しなくなり、致傷ダメージを与え、ダメージにクレリック・レベルの半分(最低1)に等しいボーナスを得る。一日に3+術者の【判断力】修正値に等しいラウンドだけ使用できる。
	棘の鎧(超常) <i>Bramble Armor</i>	8	フリー・アクションで、術者の皮膚から木製の棘が生える。これにより、術者に素手攻撃や追加の間合いを持たない近接武器で攻撃したものは 1d6+クレリック・レベルの半分に等しいダメージを受ける。一日にクレリック・レベルに等しいラウンドだけ使用できる。持続時間は分割して使用することもできる。	
	領域呪文	1st 2nd 3rd 4th 5th 6th 7th 8th 9th	<i>エンタングル</i> <i>バークスキン</i> <i>プラント・グロウス</i> <i>コマンド・プランツ</i> <i>ウォール・オブ・ソーンズ</i> <i>リベル・ウッド</i> <i>アニメイト・プランツ</i> <i>コントロール・プランツ</i> <i>ジャンプラー</i>	

領域	名称	レベル	説明
善	善の手(擬呪) <i>Touch of Good</i>	1	標準アクションで1体のクリーチャーに接触することで、対象の攻撃ロール、技能判定、能力値判定、セービング・スローにクレリック・レベルの半分(最低1)に等しい清浄ボーナスを得る。このボーナスは3ラウンド後か使用されるまで維持される。一日に3+術者の【判断力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
		8	接触した近接武器1つに、クレリック・レベルの半分に等しいラウンドの間ホーリーの特性を与える。この能力は8レベルの時に一日1回使用できる。8レベルを超える4レベル毎に一日の使用回数が+1される。
	領域呪文		
	1st	フロテクション・フロム・イーヴル	
	2nd	アライン・ウエポン(善属性のみ)	
	3rd	マジック・サークル・アゲインスト・イーヴル	
	4th	ホーリースマイト	
	5th	デイスベル・イーヴル	
	6th	ブレード・バリアー	
7th	ホーリー・ワード		
8th	ホーリー・オーラ		
9th	ザモン・モンスターズ(善属性のクリーチャーのみ)		
太陽	太陽の祝福(超常) <i>Sun's Blessing</i>	1	アンデッドに“正のエネルギー放出”でダメージを与える際、ダメージにクレリック・レベルを追加する。術者が行う“正のエネルギー放出”に対し、アンデッドはエネルギー放出抵抗をセーブに追加することができない。
		8	術者中心30フィートにオーラを発生。このオーラは一日にクレリック・レベルに等しいラウンドだけ持続する。このオーラはデイトライトとして機能する。加えて、このオーラの範囲内に入ったアンデッドは毎ラウンド、クレリック・レベルに等しいダメージを受ける。[闇]キーワードを持つ呪文および擬似呪文能力は、この範囲内では自動的に解呪される。持続時間は分割して使用することもできる。
	領域呪文		
	1st	エンデュア・エレメント	
	2nd	ヒート・メタル	
	3rd	シリング・ライト	
	4th	ファイアー・シールド	
	5th	フレイム・ストライク	
	6th	ファイアー・シース	
7th	サンヒーム		
8th	サンバースト		
9th	プリズマティック・スフィア		
旅	移動速度増加 敏捷な足(超常) <i>Agile Feet</i>	1	基本移動速度が10フィート増加する。
		1	フリー・アクションを使用して、次のラウンドまであらゆる移動困難な地形を無視し、地形を通る際に被るあらゆるペナルティを受けない。一日に3+術者の【判断力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
	次元渡り(擬呪) <i>Dimensional Hop</i>	8	即行アクションとして、クレリック・レベルに10フィートまで瞬間移動できる。瞬間移動は5フィート単位で移動しなければならない。この移動は機会攻撃を誘発しない。同意するクリーチャーをともに移動させることができるが、移動できる距離がその分だけ余分にかかる(1人追加で運ぶ場合、倍の移動距離がかかるものとする)。
		領域呪文	
	1st	ロングストライダー	
	2nd	ロケット・オブジェクト	
	3rd	フライ	
	4th	デメンジョン・ドア	
	5th	テレポート	
6th	ファインド・ザ・パス		
7th	クレーター・テレポート		
8th	フェイス・ドア		
9th	アストラル・プロジェクション		

領域	名称	レベル	説明
地	酸の矢(擬呪) <i>Acid Dart</i>	1	標準アクションとして、30フィート以内の対象に酸の矢を放って遠隔接触攻撃を行う。酸の矢は、1d6+クレリック・レベルの半分の【酸】ダメージを与える。一日に3+術者の【判断力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
		6	【酸】に対する抵抗10を得る。
	酸に対する抵抗(超常) <i>Acid Resistance</i>	12	【酸】に対する抵抗20を得る。
		20	【酸】に対する完全耐性を得る。
	領域呪文		
	1st	マジック・ストーン	
	2nd	ソフ・アース・アンド・ストーン	
	3rd	ストーン・シェイプ	
	4th	スパイク・ストーンズ	
5th	ウォール・オブ・ストーン		
6th	ストーンスキン		
7th	エレメンタル・ボディⅣ(地属性のみ)		
8th	アースクウェイク		
9th	エレメンタル・スウォーム(地のクリーチャーのみ)		
力	力の招来(擬呪) <i>Strength Surge</i>	1	標準アクションで1体のクリーチャーに接触することで、1ラウンドの間、対象の近接攻撃ロール、【筋力】に依存する戦技判定、【筋力】判定にクレリック・レベルの半分(最低1)に等しい強化ボーナスを与えることができる。一日に3+術者の【判断力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
		8	術者は一日にクレリック・レベルに等しいラウンドの間、【筋力】にクレリック・レベルに等しい強化ボーナスを得る。このボーナスは、【筋力】判定か【筋力】に基づく技能判定にのみ効果がある。持続時間は分割して使用することもできる。
	神々の力(超常) <i>Might of the Gods</i>	8	術者は一日にクレリック・レベルに等しいラウンドの間、【筋力】にクレリック・レベルに等しい強化ボーナスを得る。このボーナスは、【筋力】判定か【筋力】に基づく技能判定にのみ効果がある。持続時間は分割して使用することもできる。
		領域呪文	
	1st	エンタージ・バース	
	2nd	ブルズ・ストレンガス	
	3rd	マジック・ウェストメント	
	4th	スベル・イミュニティ	
	5th	ライチャス・マイト	
6th	ストーンスキン		
7th	グラスピング・ハンド		
8th	クレンチ・フィスト		
9th	クラッシュ・ハンド		
知識	クラス技能 伝承の守り手(擬呪) <i>Lore Keeper</i>	1	全ての(知識)技能をクラス技能に加える。
		1	1回の近接接触攻撃を行う。成功したならば、モンスター識別として「15+クレリック・レベル+【知】修正値」の達成値が出たかのように対象の能力が分かる。
	遠距離知覚(擬呪) <i>Remote Viewing</i>	6	クレアヴォイアンス/クレアオーディエンスを疑似呪文能力として使用できる。術者レベルはクレリック・レベルに等しい。一日にクレリック・レベルに等しいラウンドだけ使用できる。持続時間は連続して使用する必要はない。
		領域呪文	
	1st	コンプリヘンド・ランゲージズ	
	2nd	ディテクト・ソウツ	
	3rd	スピーク・ウィズ・デッド	
	4th	ディヴィネーション	
	5th	トゥルー・シーイング	
6th	ファインド・ザ・パス		
7th	レジェンド・ローア		
8th	ディザーン・ロケーション		
9th	フォアサイト		

領域	名称	レベル	説明
秩序	秩序の手(擬呪) <i>Touch of Law</i>	1	標準アクションで同意する1体のクリーチャーに接触することで、1ラウンドの間対象が行う攻撃ロール、技能判定、能力値判定、およびセービング・スローにおいて d20 は出目 11 が出たものとして扱う。一日に3+術者の【判断力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
		8	接触した近接武器1つに、クレリック・レベルの半分に等しいラウンドの間アグシオマティックの特性を与える。この能力は8レベルの時に一日1回使用できる。8レベルを超える4レベル毎に一日の使用回数が+1される。
	領域呪文	1st	プロテクション・フロム・ケイオス
		2nd	アライン・ウエポン(秩序属性のみ)
		3rd	マジック・サークル・アゲインスト・ケイオス
		4th	オーダーズ・ラス
		5th	デイスベル・ケイオス
		6th	ホールド・モンスター
		7th	ディクタム
治癒	死の調伏(擬呪) <i>Rebuke Death</i>	1	標準アクションで1体のクリーチャーに接触することで、1d4+クレリック・レベルの半分に等しいダメージを治療する。この効果は、hp が0以下になっているクリーチャーにしか使用できない。一日に3+術者の【判断力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
		6	術者が使用するキュア呪文は威力強化され、回復量が+50%される。この効果は、アンデッドにダメージを与える際には適用されない。この効果は(呪文威力強化)は累積しない。
	領域呪文	1st	キュア・ライト・ウーンズ
		2nd	キュア・モデレット・ウーンズ
		3rd	キュア・シリ阿斯・ウーンズ
		4th	キュア・クリティカル・ウーンズ
		5th	ブレス・オウ・ライフ
		6th	ヒール
		7th	リジェネレート
天候	暴風の爆発(超常) <i>Storm Burst</i>	1	標準アクションで嵐の爆発を作り出し、30フィート以内の敵に遠隔接触攻撃を行える。嵐の爆発は 1d6+クレリック・レベルの半分の非致傷ダメージを与える。加えて、対象は風や嵐にあおられることで、1ラウンドの間攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。一日に3+術者の【判断力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
		8	一日にクレリック・レベルに等しい数の雷の矢を作成できる。1回の標準アクションで複数の矢を作り出すことができるが、1体に1本しか撃つことはできず、どの対象二人を選んでも30フィート以内の距離に収まっていなければならない。これ以外の項目については、 <i>コール・ライトニング</i> と同様に扱う。
	領域呪文	1st	オプスキュアリング・ミスト
		2nd	フォッグ・クラウド
		3rd	コール・ライトニング
		4th	スリート・ストーム
		5th	アイス・ストーム
		6th	コントロール・ウィンド
		7th	コントロール・ウェザー
8th	ワールウィンド		
9th	ストーム・オウ・ヴェンジャンス		

領域	名称	レベル	説明
動物	クラス技能 <i>スピーク・ウィズ・アニマルズ</i> (擬呪) <i>Speak with Animals</i>	1	<知識:自然>をクラス技能に追加する。
		1	一日に3+クレリック・レベルに等しいラウンドの間、 <i>スピーク・ウィズ・アニマルズ</i> の呪文のように、動物と会話することができる。
	動物の相棒(超常) <i>Animal Companion</i>	4	クレリック・レベル-3に等しいドルイド・レベルを保有しているものとして、ドルイドの“自然との絆:動物の相棒”能力を習得することができる。“自然の絆”を使用してこの能力を得たドルイドは、動物の相棒を決める際にドルイド・レベル-3を基準とする。
		領域呪文	1st
	2nd	ホールド・アニマル	
	3rd	ドミネイト・アニマル	
	4th	サモン・ネイチャーズ・アライV(動物のみ)	
	5th	ドーン・シェイプIII(動物のみ)	
	6th	アンテイライブ・シェル	
7th	アニマル・シェイプス		
8th	サモン・ネイチャーズ・アライVIII(動物のみ)		
9th	シェイプチェンジ		
破壊	破壊の一撃(擬呪) <i>Destructive Smite</i>	1	1回の近接攻撃を行なう。この攻撃のダメージ・ロールにクレリック・レベルの半分(最低1)点の土気ボーナスを得る。一日に3+術者の【判断力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
		8	術者中心30フィートに光を発する。このオーラは一日にクレリック・レベルに等しいラウンドだけ持続する。このオーラの範囲内にいるもの(術者を含む)に行うすべての攻撃は、ダメージ・ロールに術者のクレリック・レベルの半分に等しいボーナスを得、クリティカル可能域となった攻撃は自動的にクリティカル・ヒットになる。持続時間は分割して使用できる。
	領域呪文	1st	トルラー・ストライク
		2nd	シャター
		3rd	レイジ
		4th	インフリクト・クリティカル・ウーンズ
		5th	シャウト
		6th	ハーム
		7th	デイスインデグレート
8th	アースクウェイク		
9th	インブロージョン		
火	火の矢(擬呪) <i>Fire Bolt</i>	1	標準アクションとして、30フィート以内の対象に火の矢を放って遠隔接触攻撃を行う。火の矢は、1d6+クレリック・レベルの半分の【火】ダメージを与える。一日に3+術者の【判断力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
		6	【火】に対する抵抗10を得る。
	火に対する抵抗(超常) <i>Fire Resistance</i>	12	【火】に対する抵抗20を得る。
		20	【火】に対する完全耐性を得る。
	領域呪文	1st	バーニング・ハンズ
		2nd	プロデュース・フレイム
		3rd	ファイアボール
		4th	ウォール・オウ・ファイアー
		5th	ファイアー・シールド
6th		ファイアー・シーズ	
7th		エレメンタル・ボディアIV(火属性のみ)	
8th	インセンティエリ・クラウド		
9th	エレメンタル・スウォーム(火のクリーチャーのみ)		

領域	名称	レベル	説明
魔法	従者の見えざる手 (超常) <i>Hand of Acolyte</i>	1	近接武器1つを浮遊させ、攻撃させた後、手元に戻す。標準アクションとして、30 フィート以内の敵に手に持った武器を使用して攻撃を行う。これは【敏捷力】修正値の代わりに【判断力】修正値を攻撃ロールに加えることを除いては、投擲武器を使用した遠隔攻撃として扱う。この能力を使用して、戦技を使用することはできない。一日に3+術者の【判断力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
	解呪の手(擬呪) <i>Dispelling Touch</i>	8	対象指定型のデイスベル・マジックを近接接触攻撃で行うことができる。接触攻撃が命中したら、解呪判定を行う。この能力は、クレリック・レベル8時に一日に1回使用でき、8レベルを超える4レベルごとに一日ごとの使用回数が+1される。
	領域呪文	1st 2nd 3rd 4th 5th 6th 7th 8th 9th	アイデンティファイ マジック・マウス デイスベル・マジック インビュー・ワイズ・スペル・アドリティ スペル・レジスタンス アンティマジック・フィールド スペル・ターニング プロテクション・フロム・スペルズ メイジズ・デイズジャンクション
水	氷柱(擬呪) <i>Iceicle</i>	1	標準アクションを使用して、指先から氷を放つことで、30 フィート以内の敵に遠隔接触攻撃を行う。つららは、1d6+クレリック・レベルの半分に等しい【冷気】ダメージを与える。一日に3+術者の【判断力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
	冷気に対する抵抗 (変則) <i>Electricity Cold</i>	6 12 20	【冷気】に対する抵抗10を得る。 【冷気】に対する抵抗20を得る。 【冷気】に対する完全耐性を得る。
	領域呪文	1st 2nd 3rd 4th 5th 6th 7th 8th 9th	オブスキュアリング・ミスト フォッグ・クラウド ウォーター・フリージング コントロール・ウォーター アイス・ストーム コーン・オヴ・コールド エレメンタル・ボティV(水属性のみ) ホリッド・ウィルディング エレメンタル・スウォーム(水クリーチャーのみ)

領域	名称	レベル	説明
魅了	幻惑の手(擬呪) <i>Dazing Touch</i>	1	生きているクリーチャー1体を、近接接触攻撃により1ラウンドの間幻惑状態にする。この効果は、術者のクレリック・レベルよりヒット・ダイスの高いクリーチャーには影響を及ぼさない。一日に3+術者の【判断力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
	魅了の一撃(擬呪) <i>Charming Smite</i>	8	即行アクションとして、チャーム・バーズンを使用できる。セーブ難易度は10+クレリック・レベルの半分+クレリックの【判断力】修正値。同時にクリーチャー1体だけこの効果を及ぼすことができる。一日にクレリック・レベルに等しいラウンド数だけ使用できる。持続時間の間集中する必要はなく、解除はフリー・アクションである。この能力は使用する毎に、持続時間をラウンド単位で指定すること。
	領域呪文	1st 2nd 3rd 4th 5th 6th 7th 8th 9th	チャーム・バーズン カーム・エモーションズ サジェスチョン エロイズム チャーム・モンスター ギアス/クエスト インサニティ デマンド ドミネイト・モンスター
闇	ボーナス特技	1	《無視界戦闘》をボーナス特技として得る。
	闇の手(擬呪) <i>Touch of Darkness</i>	1	近接接触攻撃として、クリーチャーの視覚を影や闇でいっぱいにし、20%の失敗確率を対象の攻撃ロールに与える。クレリック・レベルの半分(最低1)に等しいラウンドだけ持続する。一日に3+術者の【判断力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
	闇の目(超常) <i>Eye of Darkness</i>	8	術者に、魔法の闇であっても見通すことのできる能力を与える。この効果は一日にクレリック・レベルの半分に等しいラウンドだけ使用できる。この能力は、連続して使用する必要はない。
領域呪文	1st 2nd 3rd 4th 5th 6th 7th 8th 9th	オブスキュアリング・ミスト ブラインドネス/デフネス(盲目効果のみ) ディパー・ダークネク シャドウ・カンジュレーション サモン・モンスターV(シャドウを1d3体召喚するのみ) シャドウ・ウォーク パワー・ワード・ブラインド グレーター・シャドウ・エヴォケーション シェイズ	

神格	属性	権能	領域	好む武器
エラスティル	秩序にして善	農業、狩、交易、家族の神	共同体、植物、善、秩序、動物	ロングボウ
アイオーメデイ	秩序にして善	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	秩序にして善	鍛冶、守護、戦略の神	工芸、守護、善、地、秩序	ウォーハンマー
サーレンレイ	中立にして善	太陽、償却、正直、治癒の女神	栄光、善、太陽、治癒、火	シスター
シェーリン	中立にして善	美、芸術、愛、音楽の女神	風、幸運、守護、善、魅了	グレイブ
デズナ	混沌にして善	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・カイリーエン	混沌にして善	自由、ワイン、豪胆の神	混沌、善、旅、力、魅了	レイピア
アバダール	秩序にして中立	都市、富、商人、法の神	貴族、守護、旅、地、秩序	ライト・クロスボウ
イローリ	秩序にして中立	歴史、知識、自己完結の神	力、知識、秩序、治癒、刻印	素手攻撃
ゴズレー	真なる中立	自然、天気、海の神格	風、植物、天気、動物、水	トライデント
ファラズマ	真なる中立	運命、死、予言、誕生の女神	安息、死、知識、治癒、水	ダガー
ネサス	真なる中立	魔法の神	守護、知識、破壊、魔術、刻印	クォータースタッフ
ゴルム	混沌にして中立	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	混沌にして中立	欺き、熱情、復讐の女神	欺き、幸運、混沌、知識、魅了	ウィップ
アスモデウス	秩序にして悪	専制、奴隷制、傲慢、契約の神	悪、欺き、秩序、魔術、火	メイス
ゾン・クーン	秩序にして悪	嫉妬、苦痛、暗闇、喪失の神	悪、暗闇、死、秩序、破壊	スバイクト・チェーン
ウルガソーア	中立にして悪	大食、病気、アンデッドの女神	戦、悪、死、力、魔術	サイズ
ノルゴーパー	中立にして悪	貪欲、秘密、毒、殺人の神	悪、欺き、死、知識、魅了	ショートソード
ラマシツ	混沌にして悪	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	混沌にして悪	憤怒、災害、破壊の神	悪、戦、混沌、天気、破壊	グレートアックス

属性: なんでも

クラス技能: <威圧【魅】、<鑑定【知】、<製作【知】、<呪文学【知】、<職能【判】、<知識: 神秘学【知】、<はったり【魅】、<飛行【敏】、<魔法装置使用【魅】。

レベル毎の技能ランク: 2+【知力】修正値

習熟: 単純武器

レベル	攻撃ボーナス	頑健	反応	意志	特殊能力
1	+0	+0	+0	+2	血脈の力、初級秘術呪文、 《物質要素省略》
2	+1	+0	+0	+3	
3	+1	+1	+1	+3	血脈の力、血脈の呪文
4	+2	+1	+1	+4	
5	+2	+1	+1	+4	血脈の呪文
6	+3	+2	+2	+5	
7	+3	+2	+2	+5	血脈の特技、血脈の呪文
8	+4	+2	+2	+6	
9	+4	+3	+3	+6	血脈の力、血脈の呪文
10	+5	+3	+3	+7	
11	+5	+3	+3	+7	血脈の呪文
12	+6/+1	+4	+4	+8	
13	+6/+1	+4	+4	+8	血脈の特技、血脈の呪文
14	+7/+2	+4	+4	+9	
15	+7/+2	+5	+5	+9	血脈の力、血脈の呪文
16	+8/+3	+5	+5	+10	
17	+8/+3	+5	+5	+10	血脈の呪文
18	+9/+4	+6	+6	+11	
19	+9/+4	+6	+6	+11	血脈の特技、血脈の呪文
20	+10/+5	+6	+6	+12	血脈の力

一日当たりの呪文数 / 習得呪文数

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

特殊能力	Lv	説明
◆秘術呪文	1	・ウィザード/ソーサラーの呪文リストから呪文を習得。【魅力】が 10+呪文レベル以上必要。 セーヴィング・スローの難易度は 10+呪文レベル+【魅力】修正値。呪文を準備する必要はない。 ・一日の呪文数は、【魅力】により増加する。習得呪文数は能力値の影響を受けない。 ・ソーサラー・レベル4および以後2レベル毎にソーサラーは1つの呪文を同じレベルの新しい呪文と入れ替えられる。
◆血脈 <i>Bloodline</i>	1	・最初のソーサラー・レベルを習得する際に、血脈を1つ決定する。 ・選択した血脈に応じて、追加のクラス技能、呪文、ボーナス特技を得ることができる。
	3~	・3レベル時と以降2レベル毎に、血脈からもたらされる呪文を習得することができる。 これらの呪文は、ソーサラーの呪文リストに含まれていると考える。
	7~	・7レベル時と、以降の6レベル毎に、血脈のボーナス特技から選択して習得する。前提条件は満たしておくこと。
◆初級秘術呪文 <i>Cantrips</i>	1	・0レベル呪文を、習得呪文リスト欄にある数だけ習得し、回数無制限で使用できる。
◆《物質要素省略》 <i>Eschew Materials</i>	1	・《物質要素省略》をボーナス特技として得る。

◇竜の血脈で選択するドラゴンの種類

ドラゴンの種類	エネルギー・タイプ	プレスの形状
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
カッパー	【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

◇精霊の血脈で選択するエレメンタルの種類

精霊の種類	エネルギー・タイプ	精霊的移動
風	【電気】	飛行60フィート(機動性: 標準)
土	【酸】	穴掘り30フィート
火	【火】	基本移動力+30フィート
水	【冷氣】	水泳60フィート

◆血脈

血脈	項目	クラス レベル	詳細
異形の 血脈	クラス技能	-	《知識:ダンジョン探検》
	ボーナス呪文	3	エンタージ・パースン
		5	ジニ・インヴィジビリティ
		7	タンズ
		9	ブラック・テンタクルズ
		11	フィーブルマインド
		13	ヴェイル
		15	ブレイン・シフト
		17	マインド・ブランク
		19	シェイプチェンジ
	ボーナス特技	*	《イニシアチブ強化》、《組みつき強化》、《技能熟練(知識:ダンジョン探検)》、《呪文音声省略》、《素手攻撃強化》、《戦闘発動》、《鋼の意志》、《武器落とし強化》。
	血脈の秘法	1	(ボリモーフ)副系統の呪文を使用する際、持続時間が50%(最低1ラウンド)延長する。《呪文持続時間延長》とは累積しない。
	酸の光線(擬呪) Acidic Ray	1	標準アクションで、30フィート以内の敵に遠隔接触攻撃を行う。 1d6+術者レベル2毎に+1の[酸]ダメージを与える。 この能力は一日に3+【魅力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
	長き腕(変則) Long Limbs	3	近接接触攻撃の間合いが5フィート伸びる。
		11	近接接触攻撃の間合い増加が10フィートに向上する。
		17	近接接触攻撃の間合い増加が15フィートに向上する。
	怪異なる構造(変則) Unusual Anatomy	9	クリティカル・ヒットや急所攻撃を25%の確率で無効化する。
	外つ者の抵抗力 (超常) Alien Resistance	13	無効化の確率が50%に向上する。
	異形の形態(変則) Aberrant Form	15	10+ソーサラー・レベルの呪文抵抗を得る。
20	クリティカル・ヒットや急所攻撃への完全耐性を得る。 60フィートの擬似視覚とダメージ減少5/ーを得る。		
運命の 子	クラス技能	-	《知識:歴史》
	ボーナス呪文	3	アラーム
		5	ブラー
		7	プロテクション・フロム・エナジー
		9	フリーダム・オブ・ムーヴメント
		11	ブレイク・エンチャントメント
		13	ミスリード
		15	スベル・ターニング
		17	モーメント・オブ・プレジヤンス
		19	フォアサイト
	ボーナス特技	*	《技能熟練(知識:歴史)》、《持久力》、《呪文威力最大化》、《神速の反応》、《統率力》、《秘術の打撃》、《武器熟練》、《不屈の闘志》。
	血脈の秘法	1	効果範囲が自身となっている呪文を使用する際、呪文レベルに等しいラウンドの間、セービング・スローに+1の幸運ボーナスを得る。
	運命の接触(擬呪) Touch of Destiny	1	他のクリーチャーに接触して標準アクションを消費することで、1ラウンドの間、攻撃ロール、技能判定、能力値判定、セーブにソーサラー・レベルの半分(最低1)の洞察ボーナスを与える。 一日に3+【魅力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
	巡り合わせ(超常) Fated	3	不意打ちラウンドの間、全てのセービング・スローとACに+1の幸運ボーナスを得る。3レベル以降4レベル毎に+1ずつ増加する。
	其は意味為すもの (超常) It was Meant To Be	9	術者が行う攻撃ロール、クリティカル可能域の再ロール、呪文抵抗を克服するためのロールを振り直す。判定後に使用できるが、結果が確定する前に行うこと。振り直した後の結果が悪くてもそれを使用する。 一日に1回使用できる。
		17	この能力を、一日に2回使用できるようになる。
	其は我が手に在り (超常) Within Reach	15	一日1回、攻撃ないしダメージを与える呪文により死亡したなら、即座に難易度20の意志セーブを行い、成功するとhpは-1になり状態は安定化する。このセーブには“巡り合わせ”のボーナスを加えること。
	宿命の実現(超常) Destiny Realized	20	あなたが受けたクリティカル・ヒットは、再ロールの出目が20の時のみ適用される。あなたの攻撃は、クリティカル可能域をロールした時点でクリティカルする。一日一回、呪文抵抗を克服するための術者レベル判定を自動的に成功できる。ロールを行う前に宣言すること。

血脈	項目	クラス レベル	詳細
地獄の 血脈	クラス技能	-	《交渉》
	ボーナス呪文	3	プロテクション・フロム・グッド
		5	スコアリング・レイ
		7	サジェスチョン
		9	チャーム・モンスター
		11	ドミネイト・パースン
		13	ブレイナー・バインディング(デヴィルあるいはフィーンディッシュ種のみ)
		15	グレーター・テレポート
		17	パワー・ワード・スタン
		19	メテオ・スウォーム
	ボーナス特技	*	《偽装の名人》、《技能熟練(知識:次元界)》、《攻防一体》、《呪文持続時間延長》、《抵抗破り》、《鋼の意志》、《武器落とし強化》、《無視界戦闘》。
	血脈の秘法	1	(魅惑)副系統を持つ呪文を使用する際、セーブ難易度が+2される。
	墮落の接触(擬呪) Corrupting Touch	1	近接接触攻撃により、クリーチャー1体を怯え状態にする。術者レベルの半分(最低1)に等しいラウンドだけ持続する。持続時間の間、セーブに失敗した対象は悪の来訪者のように悪のオーラをまとうため、ディテクト・イーヴルに検出される。複数回接触しても累積しないが、持続時間をリセットする。この能力は、一日に3+【魅力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
	地獄の抵抗力(変則) Infernal Resistances	3	[火]への抵抗5と毒に対するセービング・スローに+2のボーナスを得る。
	地獄の炎(擬呪) Hellfire	9	抵抗は10に、セービング・スローへのボーナスは+4に向上する。
		9	射程60フィート、半径10フィートの爆発に地獄の炎を出現させる。範囲内のクリーチャーは術者レベル毎に1d6の[火]ダメージを受ける。反応・半減。難易度は10+術者レベルの半分+【魅力】修正値。一日1回使用できる。
		17	この効果を一日に2回使用できる。
		20	この効果を一日に3回使用できる。
	暗き翼(超常) On Dark Wings	15	標準アクションで背中に恐ろしいデヴィルの翼を生やす。これにより、移動速度60フィートで飛行できる。機動性は標準。フリー・アクションでこの翼を消すことができる。
深淵の力(超常) Power of the Pit	20	[火]と毒への完全耐性、[酸][冷気]への抵抗10を得る。加えて、完全な闇をも見通す視覚60フィートを得る。	

血脈	項目	クラス レベル	詳細
精霊の血脈	※血脈補足	-	1レベルの時点で、精霊の種類を選択すること。
	クラス技能	-	《知識：次元界》
	ボーナス呪文	3	ハートニング・ハンズ(ダメージは[精霊のエネルギー]に変更)
		5	スコアリング・レイ(ダメージは[精霊のエネルギー]に変更)
		7	プロテクション・フロム・エナジー
		9	エレメンタル・ボディI
		11	エレメンタル・ボディII
		13	エレメンタル・ボディIII
		15	エレメンタル・ボディIV
		17	ザモン・モンスターⅧ(エレメンタルのみ)
		19	エレメンタル・スウォーム
	ボーナス特技	*	《イニシアチブ強化》、《回避》、《頑健無比》、《技能熟練(知識：次元界)》、《強打》、《呪文威力強化》、《神速の反応》、《武器の妙技》、
	血脈の秘法	1	エネルギーによるダメージを与える呪文を発動する際、ダメージ属性を血脈で選択した[精霊のエネルギー]に変更することができる。
	Bloodline Arcana		
	精霊力の光線(擬呪)	1	標準アクションで、30フィート以内の敵に遠隔接触攻撃を行う。
	Elemental Ray		
	精霊の抵抗力(変則)	3	[精霊のエネルギー]への抵抗10を得る。
	Elemental Resistance		
	精霊の奔流(擬呪)	9	抵抗が20に向上する。
	Elemental Blast		
	精霊の移動(超常)	15	一日1回、射程60フィート、半径20フィートの爆発の範囲に、術者レベル毎に1d6点の[精霊のエネルギー]ダメージを与える。反応・半減。DCは10+術者レベルの半分+【魅力】修正値。セーブに失敗した者は、術者の次の手番の終了まで、[精霊のエネルギー]に対する脆弱性を得る。
	Elemental Movement		
	精霊の体(超常)	20	一日に2回使用できるようになる。
	Elemental Body		
	完全耐性を得る。		一日に3回使用できるようになる。
			精霊による特殊な移動方法が、移動に関するボーナスを得る。
天上の者	クラス技能	-	(治療)
	ボーナス呪文	3	ブレス
		5	レジスト・エナジー
		7	マジック・サークル・アゲインスト・イーヴル
		9	リム・ウ・カース
		11	フレイム・ストライク
		13	グレイター・デイスベル・マジック
		15	パニッシュメント
		17	サンバースト
		19	ゲート
	ボーナス特技	*	《回避》、《駆け抜け攻撃》、《騎乗戦闘》、《技能熟練(知識：宗教)》、《強行突破》、《呪文持続時間延長》、《鋼の意志》、《武器の妙技》、
	血脈の秘法	1	(招来)副種別の呪文を使用する際、召喚されたクリーチャーは全て、ダメージ減少(術者レベルの半分(最低1))“悪”を得る。既にクリーチャーが持っているダメージ減少とは累積しない。
	Bloodline Arcana		
	天界の火(擬呪)	1	標準アクションで、30フィート以内の敵に遠隔接触攻撃を行う。対象が悪属性なら1d4+術者レベルの半分のダメージを与える。このダメージは神聖なるものであり、抵抗や完全耐性を無視する。善属性なら同じ値のダメージを回復する。善属性のクリーチャーは1日に一回だけこの効果を受ける。中立属性なら何の影響も受けない。
	Heavenly Fire		
	天界の抵抗力(変則)	3	[酸][冷気]への抵抗5を得る。
	Celestial Resistance		
	天界の翼(超常)	9	[酸][冷気]への抵抗が10に向上する。
	Wing of Heaven		
	確信(超常)	15	羽のある翼を生やして、一日に術者レベル毎に1分の間、毎ラウンド60フィートで飛行できる。機動性は良好。飛行時間は連続していてもよいが、1分単位でしか使用できない。
	Conviction		
	即位(超常)	20	術者の能力値判定、攻撃ロール、技能判定、セーブのロールを振り直す。判定後に使用できるが、結果が確定する前に行うこと。振りなおした後の結果が悪くてもそれを使用する。一日に1回使用できる。
	Ascension		
			[酸][冷気]石化への完全耐性、[電気][火]への抵抗10、毒へのセーブ・イング・スローに+4の種族ボーナスを得る。“天界の翼”を無制限に使用できる。タンズ呪文のように言語を話すあらゆるものと会話する能力を得る。

血脈	項目	クラス レベル	詳細
奈落の血脈	クラス技能	-	《知識：次元界》
	ボーナス呪文	3	ゴーズ・フィアー
		5	ブルズ・ストレンクス
		7	レイジ
		9	ストーンスキン
		11	デイスミサル
		13	トランスフォーメーション
		15	グレイター・テレポート
		17	アンボールド・オーラ
		19	ザモン・モンスターⅧ
	ボーナス特技	*	《頑健無比》、《強打》、《技能熟練(知識：次元界)》、《招来クリーチャー強化》、《呪文威力強化》、《突き飛ばし強化》、《雞ぎ払い》、《武器破壊強化》
	血脈の秘法	1	(招来)副系統の呪文を使用する際、招来したクリーチャーは全て、“ダメージ減少(術者レベルの半分(最低1))/善”を得る。既にクリーチャーが持っているダメージ減少とは累積しない。
	Bloodline Arcana		
	かぎ爪(変則)	1	フリー・アクションでかぎ爪を生やすことができる。全ラウンド・アクションで基本攻撃ボーナスを最大限に使用して2回の爪による攻撃が可能になる。爪は肉体武器。基本攻撃ボーナスが向上しても攻撃回数は増加しない。
	Claws		
	魔鬼の抵抗力(変則)	3	ダメージは1d4(小型なら1d3)+【筋力】修正値。
	Demon Resistances		
	アビスの剛力(変則)	9	かぎ爪は一日に3+【魅力】修正値に等しいラウンドだけ使用できる。
	Strength of Abyss		
	追加招来(超常)	15	かぎ爪はダメージ減少について考える際に魔法の武器として扱う。
	Added Summonings		
	魔鬼の力(超常)	20	ダメージ・ダイスは1d6(小型なら1d4)に向上する。
	Demonic Might		
			かぎ爪はフレイミング能力を得、追加で1d6[火]ダメージを与える。この能力は超常能力である。
			【電気】への抵抗5と、毒に対するセーブに+2の体得ボーナスを得る。
			抵抗は10、体得ボーナスは+4に向上する。
			【筋力】に+2の体得ボーナスを得る。
			体得ボーナスが+4に向上する。
			体得ボーナスが+6に向上する。
			追加招来(超常)
			ザモン・モンスター呪文でデーモンの副種別を持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、同じ種類のクリーチャーが追加で1体招来される。
			魔鬼の力(超常)
			毒と[電気]への完全耐性、[酸][冷気][火]への抵抗10、および60フィートのテレパシーを得る(言語を話せるクリーチャーと会話できる)。
秘術の血脈	クラス技能	-	《知識：1つを選択》
	ボーナス呪文	3	アイデンティファイ
		5	インヴェジビリティ
		7	デイスベル・マジック
		9	ディメンジョンドア
		11	オーヴァーランド・フライト
		13	トゥルー・シーイング
		15	グレイター・テレポート
		17	パワー・ワード・スタン
		19	ウィッシュ
	ボーナス特技	*	《イニシアチブ強化》、《技能熟練(知識：神秘学)》、《呪文熟練》、《呪文相殺強化》、《呪文動作省略》、《戦闘発動》、《鋼の意志》、《巻物作成》
	血脈の秘法	1	呪文修正特技を使用して呪文レベルが1以上上昇したなら、呪文のセーブ難易度が+1される。
	Bloodline Arcana		
	秘術の絆(超常)	1	セーブ難易度は、《呪文レベル上昇》と累積しない。
	Arcane Bond		
	呪文修正の達人(変則)	3	同レベルのウィザードのように“秘術の絆”を習得できる。その際、ソーサラー・レベルとウィザード・レベルを加算してよい。使い魔と絆の品の相方を、この能力で獲得することはできない。
	Metamagic Adept		
	新たなる秘術(変則)	9, 13	呪文修正特技1つを発動時間を増加させることなく発動できる。3レベルの時点で一日に1回使用できる。
	New Arcana		
	系統の力(変則)	17	以後4レベル毎に一日毎の使用回数が+1される。
	School Power		
	秘術の極み(変則)	20	習得呪文リストに呪文を1つ追加する。使用できる呪文レベルであること。
	Arcane Apotheosis		
			魔法の系統を1つ選ぶ。その系統の呪文のセーブ難易度が+2される。この効果は、《呪文熟練》と累積する。
			“呪文修正の達人”の使用回数制限がなくなる。また、呪文修正特技が呪文レベルを増加するものであっても、発動時間を増加させない。チャージを消費するマジック・アイテムのチャージを自分の呪文スロットで置き換えられる。合計3レベル分消費することにチャージ1回分になる。

血脈	項目	クラス レベル	詳細	
フェイ の 血脈	クラス技能	-	《知識:自然》	
	ボーナス呪文	3	エンタングル	
		5	ヒディアス・ラプター	
		7	ディープ・スランパー	
		9	ポイズン	
		11	ツリニーストライド	
		13	ミスリッド	
		15	フェイズ・ドア	
		17	イレジスティブル・ダンス	
		19	シェイプチェンジ	
		ボーナス特技	*	《イニシアチブ強化》、《回避》、《技能熟練(知識:自然)》、《強行突破》、《近距離射撃》、《神速の反応》、《精密射撃》、《呪文高速化》。 《強制》副系統を持つ呪文を使用する際、セーブ難易度が+2される。
		血脈の秘法	1	近接接触攻撃で、対象を1ラウンド笑わせることができる。笑っているクリーチャーは移動アクションのみ行える(無防備状態ではない)。一度この効果を受けたら、1日経つまでこの効果に完全耐性を得る。この能力は、一日に3+【魅力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
		Bloodline Arcana 笑いの接触(擬呪)	1	
		Laughing Touch	1	
	森渡り(変則)	3	自然の藪をペナルティなく、通常の速度で移動できる。魔法的に操作されているものは影響を受ける。	
	Woodland Stride つかのまの一瞥(擬呪)	9	術者レベルと同じラウンドだけ不可視状態になる。グレーター・インヴィジビリティと同様に機能する。持続時間は分割して使用できる。	
	Fleeting Glance	9		
	フェイの魔術(超常)	15	呪文抵抗を破るための術者レベル判定を振り直す。振り直した後の結果を使用すること。ロールの成否が決まった後には使用できない。この能力は、回数無制限で使用できる。	
	Fey Magic	15		
フェイの魂(超常)	20	毒に対する完全耐性とダメージ減少 10/冷たい鉄を得る。動物のクリーチャーは、強制されなければ術者を攻撃してこない。一日1回、疑似呪文能力としてシャドウ・ウォークを使用できる。術者レベルは、ソーサラー・レベルに等しい。		
Soul of the Fey	20			
不死の 者	クラス技能	-	《知識:宗教》	
	ボーナス呪文	3	テル・タッチ	
		5	フォールス・ライフ	
		7	ヴァンドリック・タッチ	
		9	アニメイト・デッド	
		11	ウェイヴス・オブ・ファティーク	
		13	アンデス・トウ・デス	
		15	フィンガー・オブ・デス	
		17	ホリッド・ウィルディング	
		19	エナジー・ドレイン	
		ボーナス特技	*	《技能熟練(知識:宗教)》、《持久力》、《呪文熟練》、《呪文動作省略》、《戦闘発動》、《追加hp》、《鋼の意志》、《不屈の闘志》。
		血脈の秘法	1	【精神作用】の副種別を持つ呪文を使用する際、対象がかつて人型生物であった肉体を持つアンデッドならば、(通常は無効にも関わらず)通常通り影響を与える。
		Bloodline Arcana 墓場よりの接触(擬呪)	1	
		Grave Touch	1	近接接触攻撃により、対象を怯え状態にする。この効果は、術者レベルの半分(最低1)に等しいラウンドだけ持続する。既に対象が怯え状態なら、1ラウンドの間恐れ状態にする。恐れ状態にするには、術者レベルが相手のヒット・ダイスより高い必要がある。この能力は、一日に3+【魅力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
	死の恵み(超常)	3	【冷気】への抵抗5、非致傷ダメージへのダメージ減少 5/-を得る。	
	Death's Gift	3		
	亡者の掴み(擬呪)	9	抵抗は 10に、非致傷ダメージへのダメージ減少は 10/-に向上する。	
	Grasp of the Dead	9	一日1回、射程 60 フィート、半径 20 フィートの範囲に骨の腕を生やす。範囲内のクリーチャーは術者レベル毎に 1d6 の新撃ダメージを受ける。反応・半減。セーブ難易度は 10+術者レベルの半分+【魅力】修正値。セーブに失敗したものは、1ラウンドの間移動できない。骨の腕は1ラウンド後に消滅する。固体の面からしか腕は出現させられない。この能力の1日の使用回数が1回増加する。	
	非実体形態(擬呪)	15	術者レベル毎に1ラウンドの間、非実体の副種別を得る。実体のあるものが使用した魔法からは半分しかダメージを受けない(魔法でないものからはダメージを受けない)。同様に、術者の呪文は実体のあるクリーチャーには半分のダメージしか与えない。ダメージを与えない効果については通常通り機能する。この能力は一日に1回使用できる。	
Incorporeal Form	15			
我らが一人(変則)	20	アンデッドの一員として、身体が腐敗を始める。【冷気】、非致傷ダメージ、麻痺、催眠への完全耐性、ダメージ減少 5/-を得る。知性のないアンデッドは、攻撃しない限り君に注意を向けない。アンデッドが使用した呪文や疑似呪文能力へのセーヴィング・スローに+4の士気ボーナスを得る。		
One of Us	20			

クラス

血脈	項目	クラス レベル	詳細	
竜の 血脈	※血脈補足	-	1レベルの時点で、ドラゴンの種類を選択すること。	
	クラス技能	-	《知覚》	
	ボーナス呪文	3	メイジ・アーマー	
		5	レジスト・エナジー	
		7	フライ	
		9	ファイアー	
		11	スベル・レジスタンス	
		13	フォーム・オブ・ザ・ドラゴン I	
		15	フォーム・オブ・ザ・ドラゴン II	
		17	フォーム・オブ・ザ・ドラゴン III	
		19	ウィッシュ	
		ボーナス特技	*	《イニシアチブ強化》、《頑健無比》、《技能熟練(知識:神秘学)》、《技能熟練(飛行)》、《強打》、《呪文高速化》、《追加hp》、《無視界戦闘》。
		血脈の秘法	1	ドラゴンのエネルギー・タイプと同じ副種別を持つ呪文を使用する際、ロールするダイス1つごとにダメージが+1される。
		Bloodline Arcana かぎ爪(変則)	1	
		Claws	1	フリー・アクションでかぎ爪を生やすことができる。全ラウンド・アクションで基本攻撃ボーナスを最大限に使用した2回の爪による攻撃が可能になる。ダメージは 1d4(小型なら1d3)+【筋力】修正値。かぎ爪は一日に3+【魅力】修正値に等しいラウンドだけ生やすことができる。かぎ爪はダメージ減少について考える際に魔法の武器として扱う。ダメージ・ダイスは 1d6(小型なら1d4)に向上する。
	竜の抵抗力(変則)	3	【ドラゴンのエネルギー】への抵抗5と AC に+1 の外皮ボーナスを得る。	
	Dragon Resistances	3		
	9	抵抗は 10、外皮ボーナスは+2に向上する。		
	15	外皮ボーナスは+4に向上する。		
11	かぎ爪は追加で 1d6 点の[ドラゴンのエネルギー]ダメージを与える。この能力は超常能力である。			
9	【ドラゴンのエネルギー】への抵抗5と AC に+1 の外皮ボーナスを得る。			
9	抵抗は 10、外皮ボーナスは+2に向上する。			
15	外皮ボーナスは+4に向上する。			
9	プレス攻撃を得る。プレス攻撃は術者レベル毎に 1d6 点の[ドラゴンのエネルギー]ダメージを与える。反応・半減。DC は 10+術者レベルの半分+【耐】修正値。プレスの形状はドラゴンの種類に依存する。一日に1回使用できる。			
17	一日に2回使用できるようになる。			
20	一日に3回使用できるようになる。			
翼(超常)	15	標準アクションで背中にドラゴンの被膜の翼を生やす。これにより、移動速度 60 フィートで飛行できる。機動性は標準。フリー・アクションでこの翼を消すことができる。		
Wings	15			
巨竜の力(超常)	20	麻痺、睡眠、[ドラゴンのエネルギー]に完全耐性を得る。非視覚的感知 60 フィートを得る。		
Power of Wyrms	20			

ソーサラー

ドルイド HD: d8 1レベル時所持金:2d6 x 10 gp (70gp)

属性:中立にして善、秩序にして中立、真なる中立、混沌にして中立、中立にして悪

クラス技能:<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】。

レベル毎の技能ランク:4+【知力】修正値

習熟: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。”自然の化身”形態時の肉體武器。軽装鎧、中装鎧、盾(タワー・シールドを除く)。「装備制限」を参照のこと。

レベル	攻撃ボーナス	頑健	反応	意志	特殊能力
1	+0	+2	+0	+2	自然との絆、初級信仰呪文 野生動物との共感、 自然感覚
2	+1	+3	+0	+3	森渡り
3	+2	+3	+1	+3	足跡なき足取り
4	+3	+4	+1	+4	自然の誘惑への抵抗力、 自然の化身 1/日
5	+3	+4	+1	+4	
6	+4	+5	+2	+5	自然の化身 2/日
7	+5	+5	+2	+5	
8	+6/+1	+6	+2	+6	自然の化身 3/日
9	+6/+1	+6	+3	+6	毒への完全耐性
10	+7/+2	+7	+3	+7	自然の化身 4/日
11	+8/+3	+7	+3	+7	
12	+9/+4	+8	+4	+8	自然の化身 5/日
13	+9/+4	+8	+4	+8	千の顔
14	+10/+5	+9	+4	+9	自然の化身 6/日
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9	時知らずの肉體
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10	自然の化身 7/日
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10	
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11	自然の化身 8/日
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11	
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12	自然の化身 任意/日

一日当たりの呪文数

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

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

特殊能力	Lv	説明
◆信仰呪文	1	ドルイドの呪文リストから呪文を習得。【判断力】が10+呪文レベル以上必要。 セーヴィング・スローの難易度は10+呪文レベル+【判断力】修正値。事前に準備(1時間の瞑想)が必要。 一日の呪文数は、【判断力】により増加する。呪文リストの全ての呪文を習得する。
◆装備制限	—	ドルイドは金属製の鎧と盾を装備できない。そのため、鎧はパデッド、レザー、ハイド・アーマーしか装備できない。 アイアンウッド製であれば、あらゆる鎧、盾を装備できる。 禁止された鎧や盾を装備したドルイドは、装備中とその後24時間の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内超常能力や疑似呪文能力を一切使用できなくなる。
◆任意発動 Spontaneous Casting	1	準備した呪文から一つを失うことで、失った呪文と同じかそれより低いサモン・ネイチャーズ・アライ呪文を使用できる。
◆祈り Orison	1	0レベル呪文を回数無制限で発動できる。1日毎に使用できる呪文の種類が「一日当たりの呪文数」表に納められている。
◆ボーナス言語	—	種族に基づくボーナス言語に森語を追加する。加えて、ドルイド語を習得する。
◆自然との絆(変則) Nature Bond	1	「領域の取得」か「動物の相棒」かのいずれかを選択する。
◇領域の取得	1	クレリックと同様に、以下の領域から一つを選び習得する。風、植物、地、天気、動物、火、水。 領域の能力を使用する際、ドルイドの有効クレリック・レベルはドルイド・レベルに等しい。 クレリックと同じように、呪文レベル毎に領域呪文用の呪文スロットを得る。この呪文スロットを任意発動で置き換えることはできない。
◇動物の相棒	1	動物の相棒を得る。通常の動物の相棒は別表にあるものから選択すること。 ドルイド・レベルが上昇することで、動物の相棒はヒット・ダイス、能力値、技能、特技を得ていく。 もし、複数のクラスで動物の相棒を得られるなら、それらのレベルを合計した値で動物の相棒の能力を計算すること。 動物の相棒のサイズは、ドルイド・レベルが4または7の時に一段階大きくなる。 動物の相棒を解放するには、24時間連続で祈りをささげる必要がある。死亡した動物の相棒にも同様のことを行う。
◆自然感覚(変則) Nature Sence	1	<生存>判定及び<知識:自然>判定に+2のボーナスを得る。
◆野生動物との共感 (変則)	1	動物の態度を向上する。人物の態度を向上させるための<交渉>判定と同様に扱う。 1d20+ドルイド・レベル+【魅力】修正値を判定値として用いる。 通常の家畜の態度は“中立的”、野生動物の態度は大抵“非友好的”である。 互いに30フィート以内になければならない。通常は1分間かかるが、動物と関わりのある人と一緒なら短くなる可能性がある。 【知力】1か2の魔獣に対しても使用できるが、判定に-4のペナルティを受ける。
Wild Empathy	2	魔法的でない数の中で、通常速度でダメージその他の不利益を受けず移動できる。
◆森渡り(変則)	3	魔法的なものであるなら、通常通りその影響を受ける。 ドルイドは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。痕跡を残すことを選択してもよい。
Woodland Stride	4	フェイの疑似呪文能力及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も適用される。
◆跡なき足取り(変則)	4	どんな小型や中型サイズの動物にでも変身し、元に戻ることができる。 下記①~④以外は、ビースト・シェイプIの呪文と同様に機能する。 ①効果時間は、ドルイド・レベルごとに1時間か、元の姿に戻るまで。 ②形態の変更は1回の標準アクションであり、機会攻撃を誘発しない。 ③変身する形態は、ドルイドに馴染みのある動物でなければならない。 ④動物形態では会話することはできないが、同種の動物と意思疎通を行うことができる。 6レベル以降2レベル毎に使用できる回数が増加し、20レベルに達すると回数無制限となる。
Trackless Step	6	大型、超小型の動物、小型のエレメンタルの形態をとれるようになる。動物形態になる場合、ビースト・シェイプIIと同様、エレメンタル形態になる場合はエレメンタル・ボディIと同様に機能する。
◆自然の誘惑への抵抗力 (変則) Resist Nature's Lure	8	超大型、微小の動物、中型のエレメンタル、小型、中型の植物クリーチャーの形態をとれるようになる。 動物形態になる場合ビースト・シェイプIII、エレメンタル形態になる場合エレメンタル・ボディII、植物クリーチャー形態になる場合プラント・シェイプIと同様に機能する。
◆自然の化身(超常) Wild Shape	10	10レベル以上で、大型のエレメンタル、大型の植物クリーチャーの形態をとれるようになる。 エレメンタル・ボディIII、植物クリーチャー形態になる場合プラント・シェイプIIと同様に機能する。
	12	12レベル以上で、超大型のエレメンタル、超大型の植物クリーチャーの形態をとれるようになる。 エレメンタル・ボディIV、植物クリーチャー形態になる場合プラント・シェイプIIIと同様に機能する。
◆毒への耐性(変則) Venom Immunity	9	全ての毒に対する完全耐性を得る。
◆千の顔(超常) A Thousand Faces	13	回数無制限で、オルター・セルフのように自分の姿を変えることができる。ただし、本来の形態の時のみ。
◆時知らずの肉體(変則) Timeless Body	15	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。既に受けたペナルティはそのまま。年齢効果による能力値へのボーナスは得られるし、寿命が尽きれば老衰死する。
※混沌【悪】(善)【秩序】の呪文	—	ドルイドは、自身もしくは信仰する神格の属性と対する属性の呪文を使用できない。
※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、ドルイドの呪文と能力を失う(武器、鎧、盾への習熟は除く)。彼は贖罪を行なうまで、ドルイドレベルを得ることができない(アトーンメントを参照)。

◆動物の相棒

クラス レベル	ヒット ダイス	基本 攻撃 ボーナス	セーブ			技能	特技	外皮 ボーナス 調整	【筋】 調整	ボーナス 芸数	特殊能力
			頑健	反応	意志						
1	2	+1	+3	+3	+0	2	1	+0	+0	1	リンク、呪文共有
2	3	+2	+3	+3	+1	3	2	+0	+0	1	
3	3	+2	+3	+3	+1	3	2	+2	+1	2	身かわし
4	4	+3	+4	+4	+1	4	2	+2	+1	2	能力値上昇
5	5	+3	+4	+4	+1	5	3	+2	+1	2	
6	6	+4	+5	+5	+2	6	3	+4	+2	3	忠誠
7	6	+4	+5	+5	+2	6	3	+4	+2	3	
8	7	+5	+5	+5	+2	7	4	+4	+2	3	
9	8	+6	+6	+6	+2	8	4	+6	+3	4	能力値上昇、 複数回攻撃
10	9	+6	+6	+6	+3	9	5	+6	+3	4	
11	9	+6	+6	+6	+3	9	5	+6	+3	4	
12	10	+7	+7	+7	+3	10	5	+8	+4	5	
13	11	+8	+7	+7	+3	11	6	+8	+4	5	
14	12	+9	+8	+8	+4	12	6	+8	+4	5	能力値上昇
15	12	+9	+8	+8	+4	12	6	+10	+5	6	身かわし強化
16	13	+9	+8	+8	+4	13	7	+10	+5	6	
17	14	+10	+9	+9	+4	14	7	+10	+5	6	
18	15	+11	+9	+9	+5	15	8	+12	+6	7	
19	15	+11	+9	+9	+5	15	8	+12	+6	7	
20	16	+12	+10	+10	+5	16	8	+12	+6	7	能力値上昇

※クラス・レベルは「動物の相棒」を得ることのできるクラス・レベルの合計である。

項目説明	説明
◆ヒット・ダイス	・動物の相棒の 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。
◆基本攻撃ボーナス	・動物の相棒の基本攻撃ボーナス。 動物の相棒は高い攻撃ボーナスを得ても、肉體武器を使用した追加の攻撃回数を得ることはない。
◆セーブ	・頑健、反応、意志セーブの基本値。
◆技能	・動物の相棒が習得する技能ランクの合計値。 動物の相棒の【知力】が10以上なら、通常通り技能ランクにボーナスを得る。 各技能毎の技能ランクの上限は、動物の相棒のヒット・ダイスに等しい。
◆特技	・動物の相棒は、以下の技能のみ習得できる。 【知力】が3以上の動物の相棒は、あらゆる技能に技能ランクを割り振ってよい。 〈威圧〉【魅】、〈隠密〉【敏】、〈曲芸〉【敏】、〈水泳〉【筋】、〈生存〉【判】、〈脱出術〉【敏】、〈知覚〉【判】、〈登攀〉【筋】、〈飛行〉【敏】。*が付いているものはクラス技能として扱う。
◆外皮ボーナス調整	・動物の相棒が習得する特技の合計数。 動物の相棒は、以下の特技から特技を選択できる。 【知力】が3以上の動物の相棒は他の特技を習得してもよい。 《一撃離脱》《インシアチュウ強化》《運動能力》《回避》《外皮強化》(Pathfinder RPG Bestiary 参照) 《頑健無比》《技能熟練》《強行突破》《強打》《軽業師》《軽妙なる戦術》《蹴散らし強化》《持久力》 《疾走》《忍びの技》《神速の反応》《追加hp》《突き飛ばし強化》《肉體攻撃強化》(Pathfinder RPG Bestiary 参照) 《鋼の意志》《武器熟練》《武器の妙技》(公式FAQより)《不屈の闘志》《迎え討ち》《無視界戦闘》 《鎧習熟》(軽装、中装、重装)《腕力による威圧》。
◆【筋】【敏】調整	・基本攻撃ボーナス+1以上が前提となっている特技は、2つ目以降の特技でしか習得できない。
◆ボーナス芸数	・動物の相棒の外皮ボーナスが、この値だけ上昇する。 動物の相棒の【筋力】【敏捷力】にこの値を加える。
◆特殊能力	・通常の(動物使い)により仕込める芸数に加えて、あらかじめドルイドが芸を仕込むことができる。 一度仕込んだ芸は変更できない。
	・動物の相棒は、主人のレベル上昇に応じて、以下の特殊能力を習得していく。

特殊能力	Lv	説明
◆リンク(変則) Link	1	・(動物使い)を持っていないでも、ドルイドは自分の動物の相棒を一回のフリー・アクションで“扱い”、一回の移動アクションとして“せきたてる”ことができる。 動物の相棒に対する“野生動物との共感”と(動物使い)に+4の状況ボーナスを得る。
◆呪文共有(変則) Share Spells	1	・ドルイドは、目標が自身の呪文を動物の相棒に対して、距離が接触の呪文として発動できる。 本来なら「種別: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) Evasion	3	・「反応・半減」の効果を受けたとき、反応セーブに成功することでダメージを一切受けない。
◆能力値上昇 ◆忠誠(変則) Devotion	4~	・4, 9, 14, 20レベルの時点で、動物の相棒は、能力値一つを+1する。
◆複数回攻撃 Multiattack	6	・心術呪文や効果に対する意志セーブに+4の士気ボーナスを得る。
◆身かわし強化(変則) Improved Evasion	9	・3回以上の肉體攻撃を持っており、まだ習得していない場合は《複数回攻撃》をボーナス特技として得る。 3回以上の肉體攻撃を持っていない場合、代わりに-5のペナルティを受けて、主要肉體武器で2回目の攻撃を行うことができるようになる。
	15	・「反応・半減」の効果を受けたとき、反応セーブに成功することでダメージを一切受けず、失敗しても半分しかダメージを受けない。

動物の相棒	レベル	サイズ	速度	AC	攻撃	(筋)	(敏)	(耐)	(知)	(判)	(魅)	特殊攻撃	特殊能力
猿(エイブ)	1	中型	30ft、登攀30ft	+1(外皮)	噛みつき(1d4)、爪×2(1d4)	13	17	10	2	12	7	-	夜目、鋭敏嗅覚
Ape	4	大型	"	+2(外皮)	噛みつき(1d6)、爪×2(1d6)	+8	-2	+4	-	-	-	"	"
イタチ(バジャー)/ クズリ(ウルヴァリン)	1	小型	30ft、穴掘り10ft	+2(外皮)	噛みつき(1d4)、爪×2(1d3)	10	17	15	2	12	10	激怒/Rage(バーバリアンと同様、 一日6ラウンド)	夜目、鋭敏嗅覚
Badger (Wolverine)	4	中型	"	"	噛みつき(1d6)、爪×2(1d4)	+4	-2	+2	-	-	-	"	"
猪(ボア)	1	小型	40ft	+6(外皮)	突き/gore(1d6)	13	12	15	2	13	4	-	夜目、鋭敏嗅覚
Boar	4	中型	"	"	突き(1d8)	+4	-2	+2	-	-	-	狂乱*/ferocity	"
熊(ベア)	1	小型	40ft	+2(外皮)	噛みつき(1d4)、爪×2(1d3)	15	15	13	2	12	6	-	夜目、鋭敏嗅覚
Bear	4	中型	"	"	噛みつき(1d6)、爪×2(1d4)	+4	-2	+2	-	-	-	"	"
鳥類(鷹、鷲、フクロウ)	1	小型	10ft、飛行80ft(標準的)	+1(外皮)	噛みつき(1d4)、鉤爪×2(1d4)	10	15	12	2	14	6	-	夜目
Bird (Eagle/Hawk/Owl)	4	"	"	"	"	2	-	2	-	-	-	"	"
ラクダ(キヤメル)	1	大型	50ft	+1(外皮)	噛みつき(1d4) または唾/spit(後述)	18	16	14	2	11	4	※唾(遠隔接触、対象を1d4ラウンド 不調状態に、射程10ft)	夜目、鋭敏嗅覚
Camel	4	"	"	"	"	+2	-	+2	-	-	-	"	"
大型のネコ科(ライオン、虎)	1	中型	40ft	+1(外皮)	噛みつき(1d6)、爪×2(1d4)	13	17	13	2	15	10	引っかき*/rake(1d4)	夜目、鋭敏嗅覚
Cat, Big (Lion, Tiger)	7	大型	"	+2(外皮)	噛みつき(1d8)、爪×2(1d6)	+8	-2	+4	-	-	-	組みつき*/grab、急襲*/pounce、 引っかき*/rake(1d6)	"
小型のネコ科(チーター、ヒョウ)	1	小型	50ft	+1(外皮)	噛みつき(1d4+足払い)、爪×2(1d2)	12	21	13	2	12	6	-	夜目、鋭敏嗅覚
Cat, Small (Cheetar, Leopard)	4	中型	"	"	噛みつき(1d6+足払い)、爪×2(1d3)	4	-2	2	-	-	-	飛びかかり*/sprint	"
ワニ(アリゲーター)	1	小型	20ft、水泳30ft	+4(外皮)	噛みつき(1d6)	15	14	15	1	12	2	-	束縛の息*/hold breath、夜目
Crocodile (Alligator)	4	中型	"	"	噛みつき(1d8)または 尾撃/tail slap(1d12)	+4	-2	+2	-	-	-	死の振りまわし*/death roll、 組みつき*、飛びかかり*	"
恐竜 (ディノニクス、ヴェロシラプトル)	1	小型	60ft	+1(外皮)	鉤爪×2(1d6)、噛みつき(1d4)	11	17	17	2	12	14	-	夜目、鋭敏嗅覚
Dinosaur (Deinonychus, Velociraptor)	7	中型	"	+2(外皮)	鉤爪×2(1d8)、噛みつき(1d6)、爪×2(1d4)	+4	-2	+2	-	-	-	飛びかかり*	"
犬(ドッグ)	1	小型	40ft	+2(外皮)	噛みつき(1d4)	13	17	15	2	12	6	-	夜目、鋭敏嗅覚
Dog	4	中型	"	"	"	+4	-2	+2	-	-	-	"	"
馬(ホース)	1	大型	50ft	+4(外皮)	噛みつき(1d4)、蹄×2(1d6、二次攻撃)	16	13	15	2	12	6	-	夜目、鋭敏嗅覚
Horse	4	"	"	"	"	+2	-	+2	-	-	-	戦闘訓練*/combat trained	"
ポニー	1	中型	40ft	+2(外皮)	蹄×2(1d3)	13	13	12	2	11	4	-	夜目、鋭敏嗅覚
Pony	4	"	"	"	"	+2	-	+2	-	-	-	戦闘訓練*	"
鯊(シャーク)	1	小型	水泳60ft	+4(外皮)	噛みつき(1d4)	13	15	15	1	12	2	-	鋭敏嗅覚
Shark	4	中型	"	"	噛みつき(1d6)	+4	-2	+2	-	-	-	"	非視覚的感知/blindsight
コンストリクター・スネーク	1	中型	20ft、登攀20ft、水泳20ft	+2(外皮)	噛みつき(1d3)	15	17	13	1	12	2	組みつき*	鋭敏嗅覚
Snake, Constrictor	4	大型	"	+1(外皮)	噛みつき(1d4)	+8	-2	+4	-	-	-	締め付け*/constrict 1d4	"
ヴァイパー・スネーク	1	小型	20ft、登攀20ft、水泳20ft	+2(外皮)	噛みつき(1d3+毒)	8	17	11	1	12	2	毒(頻度:1ラウンド(6)、 効果:1【耐】ダメージ。 回復:セーブ1、難易度【耐】基準)	鋭敏嗅覚
Snake, Viper	4	中型	"	"	噛みつき(1d4+毒)	+4	-2	+2	-	-	-	"	"
狼(ウルフ)	1	中型	50ft	+2(外皮)	噛みつき(1d6+足払い)	13	15	15	2	12	6	-	鋭敏嗅覚
Wolf	4	大型	"	+2(外皮)	噛みつき(1d8+足払い)	+8	-2	+4	-	-	-	"	"

*: Pathfinder RPG Bestiary を参照

※レベル上昇後にデータが変更される場合、表に書かれている値だけ能力値及びACが変化する。また、特殊能力は表に記載のものが追加される。同名の能力は上書きされる。

属性: なんでも
 クラス技能: 〈威圧〉【魅】、〈隠密〉【敏】、〈軽業〉【敏】、〈鑑定〉【知】、〈芸能〉【魅】、〈言語学〉【知】、〈交渉〉【魅】、〈呪文学〉【知】、〈職能〉【判】、〈真意看破〉【判】、〈製作〉【知】、〈脱出術〉【敏】、
 〈知覚〉【判】、〈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】。

レベル毎の技能ランク: 6+【知力】修正値

習熟: 全ての単純武器、ロングソード、レイピア、サブ、ショートソード、ショートボウ、ウィップ、軽装鎧、盾(タワー・シールドを除く)

レベル	攻撃ボーナス	頑健	反応	意志	特殊能力
1	+0	+0	+2	+2	バードの知識、呪芸、初級秘術呪文、打ち消しの調べ、散逸の舞、恍惚の呪芸、勇気鼓舞の呪芸+1
2	+1	+0	+3	+3	万能なる芸、熟達者
3	+2	+1	+3	+3	自信鼓舞の呪芸+2
4	+3	+1	+4	+4	
5	+3	+1	+4	+4	勇気鼓舞の呪芸+2、博識 1/日
6	+4	+2	+5	+5	示唆の詞、万能なる芸
7	+5	+2	+5	+5	自信鼓舞の呪芸+3
8	+6/+1	+2	+6	+6	悲運の葬送歌
9	+6/+1	+3	+6	+6	武勇鼓舞の呪歌
10	+7/+2	+3	+7	+7	何でも屋、万能なる芸
11	+8/+3	+3	+7	+7	勇気鼓舞の呪歌+3、博識 2/日、自信鼓舞の呪芸+4
12	+9/+4	+4	+8	+8	癒しの呪芸
13	+9/+4	+4	+8	+8	
14	+10/+5	+4	+9	+9	恐怖の旋律、万能なる芸
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	自信鼓舞の呪芸+5、英雄鼓舞の呪歌
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10	何でも屋
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10	勇気鼓舞の呪歌+4、博識 3/日
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	集団示唆の詞
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11	何でも屋、自信鼓舞の呪芸+6
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	死に至る芸術

一日当たりの呪文数 / 習得呪文数
 呪文レベル

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

特殊能力	Lv	説明
◆秘術呪文 <i>Spells</i>	1	<ul style="list-style-type: none"> バードの呪文リストから呪文を習得。必ず音声要素を含む。【魅力】が10+呪文レベル以上必要。セーヴィング・スローの難易度は10+呪文レベル+【魅力】修正値。呪文を準備する必要はない。 一日の呪文数は、【魅力】により増加する。習得呪文数は能力値の影響を受けない。 バード・レベル5および以後3レベル毎にバードは一つの呪文を同じレベルの新しい呪文と入れ替えられる。入れ替える呪文は、バードが発動できる最も高い呪文レベルより2レベル以上低くなければならない。 軽装鎧と盾を装備していても、秘術呪文失敗率を無視できる。
◆バードの知識 <i>Bardic Knowledge</i>	1	<ul style="list-style-type: none"> バード・レベルの半分(最低1)を全ての〈知識〉判定に加算する。未習得であっても〈知識〉判定を行える。
◆呪芸 <i>Bardic Performance</i>	1~	<ul style="list-style-type: none"> 〈芸能〉を使用して魔法的効果を生じさせる。〈芸能〉ランクが前提。音声依存、視覚依存のものがある。一日に4+【魅力】修正値に等しいラウンド数だけ、この能力を使用することができる。 1レベル以降、クラス・レベルが1上昇するごとに、1日の呪芸ラウンド数が+2される。 呪芸の発動は標準アクション。維持に精神集中が必要なら毎ラウンド標準アクションを消費する。精神集中が不要でも、呪文の発動、呪文完成型、魔法の言葉で起動する魔法のアイテムは起動できない。 7レベル以上で移動アクション、13レベル以上で即行アクションを使用して呪芸を発動できるようになる。 持続時間が呪芸の終了後続くものであっても、バードが以下の状態になると即座に効果は終了する。死亡状態、麻痺状態、朦朧状態、意識不明状態。 同時に一つの呪芸しか発動できない。 音声依存の呪芸は聴覚喪失状態のとき20%の失敗確率。視覚依存の呪芸は盲目状態のとき50%の失敗確率。 聴覚喪失状態のクリーチャーは音声依存の呪芸に、盲目状態のクリーチャーは視覚依存の呪芸に完全耐性。
◆初級秘術呪文 <i>cantrip</i>	1	<ul style="list-style-type: none"> 0レベルの魔法を回数無制限で使用できる。
◆万能なる芸(変則) <i>Versatile Performance</i>	2~	<ul style="list-style-type: none"> 2レベル、および以降4レベル毎に〈芸能〉の種別から一つを選択する。選択した芸能に関する技能を、それがクラス技能であるか、その技能を習得しているかに関わらず、その〈芸能〉技能ボーナスで置き換える。 各〈芸能〉の種別に関する技能を以下に示す。 演劇: 〈はったり〉〈変装〉、お笑い: 〈威圧〉〈はったり〉、舞踏: 〈曲芸〉〈飛行〉、鍵盤楽器: 〈威圧〉〈交渉〉、朗誦: 〈交渉〉〈真意看破〉、打楽器: 〈威圧〉〈動物使い〉、歌唱: 〈真意看破〉〈はったり〉、弦楽器: 〈交渉〉〈はったり〉、管楽器: 〈交渉〉〈動物使い〉
◆熟練者(変則) <i>Well-Versed</i>	2	<ul style="list-style-type: none"> バードの呪芸、[音波]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) <i>Lore Master</i>	5	<ul style="list-style-type: none"> ランクを有する全ての〈知識〉判定に出目10を選択できる。 一日に一回、一回の標準アクションとして〈知識〉判定に出目20を行える。 11レベル、17レベルで一日毎の出目20を選択できる回数が増加する。
◆何でも屋(変則) <i>Jack-of-All-Trades</i>	10	<ul style="list-style-type: none"> 習得していなければ判定を行えない技能を、未習得状態で判定することができるようになる。 全ての技能がクラス技能として扱われる。 19レベルで本来は出目10を選択できない技能であっても、出目10を選択できる。

呪芸一覧	種類	必要 (芸能)& レベル	対象	説明
◇打消しの調べ(超常) <i>Countersong</i>	音声	1	30 フィート以内の クリーチャー	・対象は、[音波][言語依存]の魔法に対するセーヴィング・スローの結果を、バードの(芸能)の達成値と入れ替えてもよい。 “瞬間”でない効果を既に受けているなら、毎ラウンド(芸能)の達成値を使用してセーヴィング・スローを試みてよい。
◇散逸の演技(超常) <i>Distraction</i>	視覚	1	30 フィート以内の クリーチャー	・打消しの調べと同様。ただし、「幻術(紋様)」「幻術(虚像)」の魔法攻撃を対象とする。
◇恍惚の呪芸(擬呪) <i>Facinate</i>	両方	1	90 フィート以内の 1+1/(3レベル)体	・[心術(強制)][精神作用]。対象を恍惚状態にする。 対象が難易度(10+バード・レベルの半分+[魅力]修正値)の意志セーブに成功すれば無効、24時間はこの効果に完全耐性。
◇勇氣鼓舞の呪芸(超常) <i>Inspire Courage</i>	音声/ 視覚	1	演奏/演技を 知覚できる仲間 および自身	・[精神作用]。対象は、(魅惑)および[恐怖]効果に対するセーヴィング・スローに+1の士気ボーナスを、 攻撃ロールおよび武器のダメージ・ロールに+1の技量ボーナスを得る。ボーナスは5レベル、および以後6レベル毎に上昇する。 ・使用前に、音声依存か視覚依存かを選択すること。
◇自信鼓舞の呪歌(超常) <i>Inspire Competence</i>	音声	3	30 フィート以内の 味方1体	・[精神作用]。対象は、視覚と知覚の両方でバードを知覚でき、バードが見ることのできるものでなければならない。 対象の種類の技能判定に+2の技量ボーナスを与える。自分には使用不可。 技量ボーナスは3レベル以降4レベル毎に+1ずつ上昇する。
◇示唆の詞(擬呪) <i>Suggestion</i>	両方	6	恍惚の呪芸の 影響を受けた1体	・心術(強制)[精神作用][言語依存]。対象にサジェスジョンと同じ効果を及ぼす。呪芸の使用回数に加えない。 難易度「10+バード・レベルの半分+バードの【魅力】修正値」の意志セーブに成功すれば無効。
◇悲運の葬送歌(超常) <i>Dirge of Doom</i>	両方	8	30 フィート以内の敵	・[精神作用][恐怖]。対象を怯え状態(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)にする。 対象が恐れ状態や恐慌状態ならば無効。バードから30フィート以上離れると解除される。
◇武勇鼓舞の呪芸(超常) <i>Inspire Greatness</i>	両方	9	30 フィート以内の 仲間1人	・[精神作用]。対象はHD+2(HDは1d10)とそれに対応した一時的hp、攻撃ロールに+2、頑健セーブに+1の技量ボーナスを得る。 ・対象はバード・レベル9の時は1人だが、12、15、18の時点で1人ずつ増加する。 ・対象は同意していなければならない。
◇癒しの呪芸(超常) <i>Soothing Performance</i>	両方	12	25+5/(2レベル) フィート内	・準備として4ラウンドの演技が必要。マス・キュア・ライト・ウーンズと同様の効果が発生する(術者レベルはクラスレベルと同じ)。 加えて、疲労状態、不調状態、怯え状態を取り除く。
◇恐怖の旋律(擬呪) <i>Frightening Tune</i>	音声	14	30 フィート以内の敵	・難易度(10+バード・レベルの半分+バードの【魅力】修正値)の意志セーブに失敗した者は、恐れ状態になる。 セーヴィング・スローに成功したら、以後24時間の間恐怖の旋律に完全耐性を得る。
◇英雄鼓舞の呪芸(超常) <i>Inspire Heroics</i>	両方	15	30 フィート以内の 仲間1人	・[精神作用]。対象はセーヴィング・スローに+4の士気ボーナス、ACに+4の回避ボーナスを得る。 この効果は、対象が演技をみている間続く。 ・対象はクラスレベル15の時は1人だが、18の時点で2人に増加する。
◇集団示唆の詞(擬呪) <i>Mass Suggestion</i>	両方	18	恍惚の呪芸の 影響を受けたもの	・心術(強制)[精神作用][言語依存]効果。対象にサジェスジョンと同じ効果を及ぼす。呪芸の使用回数に加えない。 難易度「10+バード・レベルの半分+バードの【魅力】修正値」の意志セーブに成功すれば無効。 ・この効果には人数制限はない。
◇死に至る芸術(超常) <i>Deadly Performance</i>	両方	20	30 フィート以内の 敵1体	・[精神作用][即死]効果。準備として1全ラウンド・アクションが必要。 対象は難易度(10+バード・レベルの半分+バードの【魅力】修正値)の意志セーブを行う。失敗したら、対象は死ぬ。 成功したら、対象は1d4ラウンドの間朦朧状態になり、以後24時間の間死に至る芸術に対する完全耐性を得る。

属性: 秩序を含まない

クラス技能: 〈威圧〉【魅】、〈軽業〉【敏】、〈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】

レベル毎の技能ランク: 4+ 【知力】修正値

習熟: 全ての単純武器、軍用武器、軽装鎧、中装鎧、盾 (タワー・シールドを除く)

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

特殊能力	Lv	説明
◆高速移動(変則) <i>Fast Movement</i>	1	地上での移動速度+10 フィート。重装鎧、重荷重の時には失われる。
◆激怒(変則) <i>Rage</i>	1	地上での移動速度を増加させる他の効果と累積する。 1レベルの時点で、一日に(4+【耐久力】修正値)ラウンドの間 “激怒”を行える。以降レベル上昇毎に+2 ラウンドされる。一日当たりの“激怒”可能時間は分割して使用することができる。8時間の休息により、“激怒”可能時間はリセットされる。ベアズ・エンデュランスなどで【耐久力】が変化しても、激怒ポイントは変化しない。 “激怒”中、【筋力】+4、【耐久力】+4、意思セーブ+2(士気ボーナス)、AC -2。発動はフリー・アクション。 激怒中は【魅力】【敏捷力】【知力】基準の判定は行えない(〈軽業〉〈飛行〉〈威圧〉〈騎乗〉は除く)。また、忍耐や集中力の必要な能力は使用できない。 フリー・アクションで激怒は終了できるが、激怒の持続ラウンドの2倍だけ疲労状態になる。 この間、再び“激怒”を使用することはできない。 意識不明状態に陥ったなら、“激怒”は即座に終了する。
◆激怒パワー(変則) <i>Rage Power</i>	2~	“激怒”中に使用できる特別な能力を得る。いくつかの能力は、起動にアクションを必要とする。 明記されていない限り、一つの激怒パワーを2回以上習得することはできない。
◆直感回避(変則) <i>Uncanny Dodge</i>	2	立ちすくみ状態や不可視状態の敵からの攻撃に対して、ACへの【敏捷力】修正値を失わない。絡みつかれた状態やフェイントでは失う。 すでに他のクラスで“直感回避”を習得していたなら、代わりに“直感回避強化”を習得すること。
◆異感知(変則) <i>Trap Sense</i>	3	罠を避ける際の反応セーブに+1 ボーナス。罠による攻撃に対するACに+1の回避ボーナス。3レベル毎にボーナスは+1ずつ増加。 他のクラスで得た“異感知”の修正も累積する。
◆直感回避強化(変則) <i>Improved Uncanny Dodge</i>	5	挟撃されない。バーバリアン・レベルより4レベル以上高いログに対してはこの能力は無効。 すでに他のクラスで“直感回避”を習得していたために“直感回避強化”を習得していた場合、挟撃を受けるかどうかを決定する。
◆ダメージ減少(変則) <i>Damage Reduction</i>	7~	武器や肉體武器から受けるダメージを全て数字分だけ減少させる。ダメージは0未満にはならない。
◆大激怒(変則) <i>Greater Rage</i>	11	“激怒”を使用した際、【筋力】【耐久力】への修正を+6に、意志セーブへの修正を+3に変更される。
◆不屈の意志(超常) <i>Indomitable Will</i>	14	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。この修正は、激怒による意志セーブと累積する。
◆無疲労激怒(変則) <i>Tireless Rage</i>	17	“激怒”終了後に疲労状態にならない。
◆超激怒(変則) <i>Mighty Rage</i>	20	“激怒”を使用した際、【筋力】【耐久力】への修正を+8に、意志セーブへの修正を+4に変更される。

◆激怒パワー一覧

名称	前提	アクション	説明
◇獣の憤怒(変則) <i>Animal Fury</i>	—	本文	・全力攻撃アクションの一部として噛みつき攻撃を行える。最大攻撃ボーナス-5で攻撃し、ダメージは1d4(小型は1d3)+【筋】修正値/2。 この攻撃は組みつき状態でも行える。命中したら、このラウンドの間組みつき判定に+2。
◇明晰な心(超常) <i>Clear Mind</i>	レベル8	割り込み	・意志セーブを振りなおす。GMIに結果を告げられる前に使用すること。低くても振りなおした値を使用する。 一回の“激怒”中に一度しか使用できない。
◇恐れ知らずの激怒(変則) <i>Fearless Rage</i>	レベル12	“激怒”中 常時	・恐れ状態および怯え状態に対する完全耐性を得る。 このパワーは12レベル以上のバーバリアンのみが取得できる。
◇慎重なる構え(変則) <i>Guarded Stance</i>	—	移動	・近接攻撃に対するACに+1の回避ボーナス。【耐久力】修正値に等しいラウンド(最低1)持続する。 この修正値はバーバリアン・レベル6毎に+1される。起動の際、機会攻撃を誘発しない。
◇ダメージ減少強化(変則) <i>Increased Damage Reduction</i>	レベル12	“激怒”中 常時	・ダメージ減少を1/-増加する。3度まで累積して習得でき、そのたびにダメージ減少の値が+1される。
◇内なる頑健(変則) <i>Internal Fortitude</i>	レベル8	“激怒”中 常時	・不調状態および吐き気がする状態に対する完全耐性を得る。
◇威圧の眼光(変則) <i>Intimidating Glare</i>	—	移動	・隣接する敵一体に〈威圧〉判定を試みることができる。対象の士気をくじくことができたならば、対象は1d4ラウンド+達成値が難易度を5上回るごとに+1ラウンドの間怯え状態になる。
◇跳ね返し(変則) <i>Knockback</i>	—	近接攻撃 一回分 (突き飛ばし)	・1ラウンドに一回、近接攻撃の間合い内にいる敵への突き飛ばしを行うことができる。 成功したら、バーバリアンの【筋力】修正値に等しいダメージを与えた上、通常通り対象を押すことができる。 成功してもバーバリアンは敵のいた場所へ移動しなくてもよい。このアクションは機会攻撃を誘発しない。
◇夜目(変則) <i>Low-Light Vision</i>	—	“激怒”中 常時	・“激怒”中“夜目”の能力を得る。
◇強烈な一振り(変則) <i>Mighty Swing</i>	レベル12	割り込み	・クリティカル可能域になった時に自動的にクリティカルになる。ダイスの目がクリティカル可能域になった時に使用する。 一回の“激怒”につき一回だけ使用できる。
◇一瞬の明晰(変則) <i>Moment of Clarity</i>	—	フリー	・1ラウンドの間、“激怒”に伴うあらゆるペナルティ(ACおよび技能制限、能力制限)およびボーナスを無視する。 このラウンドもまた、一日の“激怒”可能ラウンド数にカウントされる。
◇暗視獲得(変則) <i>Night Vision</i>	“夜目”能力か “夜目”激怒パワー	“激怒”中 常時	・“暗視 60 フィート”の能力を得る。
◇逃走不能(変則) <i>No Escape</i>	—	割り込み	・隣接した敵が離脱アクションを使用して離れたときに使用する。移動速度の2倍までの速度で移動できる。 この移動は離れた敵に隣接したマスで終了しなければならない。 通常の移動のように、この移動は機会攻撃を誘発する。一回の“激怒”につき一回だけ使用できる。
◇力任せの一打(変則) <i>Powerful Blow</i>	—	即行	・一回のダメージ・ロールに+1。このボーナスはバーバリアン・レベル4毎に更に+1される。 攻撃が命中した際に使用できる。一回の“激怒”につき一回だけ使用できる。
◇迅速なる反応(変則) <i>Quick Reflexes</i>	—	“激怒”中 常時	・1ラウンドごとに機会攻撃を行える回数が+1される。
◇怒れる登攀者(変則) <i>Raging Climber</i>	—	“激怒”中 常時	・〈登攀〉判定にバーバリアン・レベルに等しいボーナスを得る。
◇怒れる跳躍者(変則) <i>Raging Leaper</i>	—	“激怒”中 常時	・跳躍のための〈軽業〉判定にバーバリアン・レベルに等しい強化ボーナスを得る。 この能力を取得しているなら、“激怒”中の跳躍は常に助走があるものとして扱う。
◇怒れる泳者(変則) <i>Raging Swimmer</i>	—	“激怒”中 常時	・〈水泳〉判定にバーバリアン・レベルに等しい強化ボーナスを得る。
◇新たな活力(変則) <i>Renewed Vigor</i>	レベル4	標準	・自分のhpを1d8+【耐久力】修正値だけ回復する。回復量は4レベルを超えるバーバリアン・レベル4ごとに+1d8される。 一回の“激怒”につき一回だけ使用できる。
◇しなやかな回避(変則) <i>Rolling Dodge</i>	—	移動	・遠隔攻撃に対するACに+1の回避ボーナス。【耐久力】修正値に等しいラウンド(最低1)持続する。 この修正値はバーバリアン・レベル6毎に+1される。起動の際、機会攻撃を誘発しない。
◇怒りへの着火(変則) <i>Roused Anger</i>	—	本文	・疲労状態であっても、激怒を行える。この能力を使用した後の“激怒”の間、疲労状態への完全耐性を得る。 この“激怒”が終了した後、バーバリアンは10分の間過労状態になる。
◇鋭敏嗅覚(変則) <i>Scent</i>	—	“激怒”中 常時	・“鋭敏嗅覚”を得る。これにより、不可視状態の敵の位置を知ることができる。
◇筋力招来(変則) <i>Strength Surge</i>	—	割り込み	・一回の【筋力】判定、戦技判定、CMDにバーバリアン・レベルを加える。 一回の“激怒”につき一度だけ使用できる。
◇呪い避け(変則) <i>Sperstition</i>	—	“激怒”中 常時	・呪文、超常能力、疑似呪文能力に対するセービング・スローに+2の士気ボーナス。 このボーナスはバーバリアン・レベル4毎に+1される。 このバーバリアンは、“激怒”中、味方からの呪文であっても決して同意せず、セービング・スローに抵抗できる呪文は抵抗する。
◇脅威の精度(変則) <i>Surprise Accuracy</i>	—	即行	・攻撃ロールに+1の士気ボーナス。このボーナスはバーバリアン・レベル4毎に+1される。 攻撃ロールを行う前に使用する。一回の“激怒”に一度だけ使用できる。
◇駿足(変則) <i>Swift Foot</i>	—	“激怒”中 常時	・移動速度に+5フィートの強化ボーナス。
◇恐怖の怒号(変則) <i>Terrifying Howl</i>	“威圧の眼光”激怒パワー	標準	・この激怒パワーは3回まで累積して取得できる。このボーナスは累積する。 ・若から30フィート以内にいる怯え状態の敵は難易度(10+バーバリアン・レベルの半分+君の【筋力】修正)の意志セーブを行い、失敗したら1d4+1ラウンドの間、恐慌状態となる。一度この意志セーブを行ったクリーチャーは、24時間の間耐性を得る。
◇予期せぬ攻撃(変則) <i>Unexpected Strike</i>	レベル8	機会攻撃	・バーバリアンの機会攻撃範囲内に入ってきたクリーチャーに、機会攻撃を行うことができる。その移動が機会攻撃を誘発しないものでもよい。 一回の“激怒”につき一度だけ使用できる。

属性: 秩序にして善
 クラス技能: (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)【知】、(知識: 宗教)【知】、(治療)【判】、(動物使い)【魅】。
 レベル毎の技能ランク: 2+【知力】修正値
 習熟: 全ての単純武器、軍用武器、軽装鎧、重装鎧、盾(タワー・シールドを除く)

レベル	攻撃ボーナス	頑健	反応	意志	特殊能力
1	+1	+2	+0	+2	善のオーラ、ディテクト・イーグル、悪を討つ一撃 1/日
2	+2	+3	+0	+3	信仰の恩寵、癒しの手
3	+3	+3	+1	+3	勇氣のオーラ、頑健なる肉体、慈悲正のエネルギー放出、悪を討つ一撃 2/日
4	+4	+4	+1	+4	信仰の絆
5	+5	+4	+1	+4	慈悲
6	+6/+1	+5	+2	+5	悪を討つ一撃 3/日
7	+7/+2	+5	+2	+5	不屈のオーラ
8	+8/+3	+6	+2	+6	慈悲
9	+9/+4	+6	+3	+6	悪を討つ一撃 4/日
10	+10/+5	+7	+3	+7	正義のオーラ
11	+11/+6/+1	+7	+3	+7	癒しの手(超常)
12	+12/+7/+2	+8	+4	+8	悪を討つ一撃 5/日
13	+13/+8/+3	+8	+4	+8	信仰のオーラ
14	+14/+9/+4	+9	+4	+9	慈悲
15	+15/+10/+5	+9	+5	+9	悪を討つ一撃 6/日
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+10	公正なオーラ
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+10	慈悲
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+11	悪を討つ一撃 7/日
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+11	聖なるチャンピオン
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+12	

一日当たりの呪文数
 呪文レベル

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

特殊能力	Lv	説明
◆善のオーラ(変則) <i>Aura of Good</i> ◆ディテクト・イーグル(擬呪) <i>Detect Evil</i>	1	・パラディンは善のオーラを放つ。オーラ強度はパラディン・レベルに等しい。 ・回数無制限でディテクト・イーグルを使用できる。 ・移動アクションを使用して、60フィート内にある、悪属性の単体か物体一つに集中でき、3ラウンド集中したかのようにオーラの強さが分かる。集中している間、他のものに対してディテクト・イーグル能力を使用することはできない。 ・一日に一回、即行アクションを使用して、視界内の対象一人を選ぶ。対象が悪属性であれば、パラディンが対象に行う全ての攻撃について、攻撃ロールに【魅力】ボーナスを(もしあれば)加え、ダメージ・ロールにパラディン・レベルに等しい修正を加える。 もし対象が(悪)の副種別を持つ来訪者、悪属性のドラゴン、あるいはアンデッドなら、この効果で一度目に与えるダメージはパラディン・レベルの2倍とされる。 ・対象の種類に関わらず、この攻撃はダメージ減少を無視する。 ・対象が悪属性ならば、パラディンは対象からの攻撃に対して AC に【魅力】ボーナスを(もしあれば)加える。 ・悪を撃つ一撃の効果は、対象が死ぬかパラディンが休息し悪を撃つ一撃の使用回数を回復するまで続く。 ・パラディンは4レベル及び以後3レベルごとにパラディンの悪を撃つ一撃能力の一日毎の使用回数が増える(最大19レベルでの7回)。
◆悪を討つ一撃(超常) <i>Smite Evil</i>	1	◆【魅力】ボーナスを(もしあれば)全てのセーヴィング・スローにボーナスとして加える。
◆信仰の恩寵(超常) <i>Divine Grace</i> ◆癒しの手(超常) <i>Lay On Hands</i>	2	・一日にパラディン・レベルの半分+【魅力】ボーナスだけ使用できる。能力の使用には片手が空いていなければならない。 ・接触によりダメージをパラディン・レベル2毎に 1d6 だけ回復する。自身が対象なら即行アクション、そうでないときは標準アクションを使用する。 ・近接接触攻撃により、アンデッドにダメージを与えることもできる。機会攻撃を誘発しない。 ・ダメージは2パラディン・レベルにつき1d6ポイントであり、セーヴィング・スローは行えない。
◆勇氣のオーラ(超常) <i>Aura of Courage</i> ◆頑健なる肉体(変則) <i>Divine Health</i> ◆慈悲(超常) <i>Mercy</i>	3	・パラディンは【恐怖】効果に完全耐性を得る。10フィート以内の仲間は、【恐怖】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、パラディンが意識不明や死んでいる状態では効果はない。 ・全ての病氣に対して完全耐性を得る。
	3~	・3レベル、及び以後3レベル毎に、パラディンは慈悲を一つ選ぶ。 ・パラディンが“癒しの手”能力で対象を治療するときには、自動的に慈悲で選択した状態全てを回復する。これは回復と同時に引き起こされる。 ・慈悲は治療を行うわけではない。実際にこれらの状態の原因を取り除いていないならば、1時間後には再びその状態に侵されてしまう。 ・一度決定したなら、二度と変更することはできない。
	3	・以下から慈悲を選択できる: 疲労状態、怯え状態、不調状態。
	6	・以下を選択項目に追加する: 幻惑状態、病氣(リムーヴ・デジーズと同様、術者レベルはパラディン・レベルに等しい)、よるめき状態(対象の hp がちょうど 0 の場合を除く)。
	9	・以下を選択項目に追加する: 呪い(リムーヴ・ガースと同様、術者レベルはパラディン・レベルに等しい)、過労状態(慈悲・疲労状態を習得していること)、恐れ状態(慈悲・怯え状態を習得していること)、吐き気がする状態(慈悲・不調状態を習得していること)、毒を受けた状態(ニュートラライズ・ポイズンと同様、術者レベルはパラディン・レベルに等しい)。
	12	・以下を選択項目に追加する: 盲目状態、聴覚喪失状態、麻痺状態、朦朧状態。
◆正のエネルギー放出(超常) <i>Channel Positive Energy</i>	4	・正のエネルギー放出を使用できる。“癒しの手”能力の使用回数を2回分消費する。 ・範囲内にいるアンデッドにダメージを与えるか、範囲内の生きているクリーチャーの hp を回復するかを選択する。 ・ダメージを与えるなら、1d6 点のダメージ。ダメージは奇数レベル毎に 1d6 ずつ上昇。 ・対象は難易度(10+パラディン・レベルの半分+パラディンの【魅力】修正値)の意志セーブに成功すればダメージ半減。 ・hp を回復するなら、1d6 点だけ回復する。回復量は奇数レベル毎に 1d6 ずつ上昇。
◆信仰呪文	4	・パラディンの呪文リストから呪文を習得。【魅力】が 10+呪文レベル以上必要。 ・セーヴィング・スローの難易度は 10+呪文レベル+【魅力】修正値。事前に準備(1時間の瞑想)が必要。 ・一日の呪文数は、【魅力】により増加する。呪文リストの全ての呪文を習得する。
◆信仰の絆(超常) <i>Divine Bond</i> ◇信仰の絆: 武器	5	・信仰する神格と神の絆をえる。【武器】か【特別な乗騎】かいずれかの形をとる。一度選択したら変更できない。 ・標準アクションで自分の武器を強化できる。 この武器は1分間の間松明のように輝く。5レベルの時点で武器に+1 強化ボーナスを与える。 このボーナスは5レベルを超える3レベル毎に+1 される。この修正値は、以下の特殊能力の付与に使用してもよい。 スピード、ディフェンディング、プリリアント・エナジー、フレイミング、フレイミング・バースト、ホーリー、マーシフル、アクションマチック、ディスラプション、キーン。(強化ボーナスを与える場合、最大で+5) これらの特性は武器に既にある特性とは累積しない。魔法でない武器に特性を付与するためには、まず+1 の強化ボーナスを付与すること。 ・双頭武器に使用した際、片方の武器にのみ適用される。 ・この能力は5レベルの時点で1日に1回、以後4レベル毎に1回ずつ使用回数が増加する。 ・この武器が能力を受けている間に破壊されたなら、30日が経過するかパラディン・レベルが上がるまでの間、この能力は使用できず、パラディンは攻撃ロールとダメージ・ロールに-1 のペナルティを受ける。
◇信仰の絆: 特別な乗騎	5	・特別な乗騎を得る。一日に一回、全ラウンド・アクションで呼び出す。「召喚術(招請)」効果。 呪文レベルはパラディン・レベルの1/3。特別な乗騎はパラディンに隣接したマスに出現。いつでも送還できる。 ・特別な乗騎のルールはドルイドの“動物の相棒”に準じる。パラディン・レベルをドルイド・レベルと見なすこと。 ただし、特別な乗騎の【知力】は最低でも6である。 ・この能力は5レベルの時点で1日に1回、以後4レベル毎に1回ずつ使用回数が増加する。 ・11レベルの時点で、特別な乗騎はセレスチャル・テンプレート(Pathfinder RPG Bestiary 参照)を得、呪文の効果を受ける際魔獣として扱う。 ・15レベルの時点で、特別な乗騎はパラディン・レベル+11 の呪文抵抗を得る。 ・特別な乗騎が死亡したなら、30日が経過するかパラディン・レベルが上がるまでの間この能力は使用できず、パラディンは攻撃ロールとダメージ・ロールに-1 のペナルティを受ける。
◆不屈のオーラ(疑呪) <i>Aura of Resolve</i>	8	・(魅惑)効果の呪文と疑似呪文能力に完全耐性を得る。10フィート以内の仲間は(魅惑)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、パラディンが意識不明や死んでいる状態では効果はない。
◆正義のオーラ(疑呪) <i>Aura of Justice</i>	11	・悪を討つ一撃を2回分消費することで、10フィート以内の仲間(悪以外)に悪を討つ一撃能力を付与できる。ボーナスはパラディンのものを使用する。この能力の使用はフリー・アクション。次のパラディンの手番が来る前に消費しなければ“一撃”能力は失われる。 ・個々の“一撃”能力は1分間持続する。

特殊能力	Lv	説明
◆信仰のオーラ(疑呪) <i>Aura of Faith</i>	14	・パラディンの攻撃と、その10フィート以内でパラディンの敵に対して行われる攻撃は、ダメージ減少を打ち負かすときに善属性の武器と見なす。 ・この効果は、パラディンが意識不明や死んでいる状態では効果はない。
◆公正なオーラ(疑呪) <i>Aura of Righteousness</i>	17	・ダメージ減少 5/悪を得る。(強制)効果の呪文と疑似呪文能力に完全耐性を得る。10 フィート以内の仲間は(強制)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、パラディンが意識不明や死んでいる状態では効果はない。
◆聖なるチャンピオン(疑呪) <i>Holy Champion</i>	20	・ダメージ減少 10/悪を得る。悪の来訪者に“悪を討つ一撃”を使用すると、対象は自動的にバニッシュメントの対象になる。術者レベルはパラディン・レベルに等しい。バニッシュメントとダメージの適用が終了すると、“一撃”は即座に終了する。
◆行動規範 <i>Code of Conduct</i>	—	・正のエネルギー放出を使用してクリーチャーを回復する際、必ず最大の値が回復する。
◆同行者の制限 <i>Associates</i>	—	・属性は“秩序にして善”でなければならない。進んで悪の行為を行ってはならない。
※元パラディン	—	・正当な権威に敬意を払い、名誉をもって行動し、助けが必要なものを助け、無垢なものを迫害する者を罰すること。 ・悪の属性と分かっているものと行動を共にすることはない。 ・“秩序にして善”でなくなったり、悪の行動を喜んで受け入れたら、行動規範を大幅に逸脱したパラディンは装備の習熟以外の全てのクラス能力を失う。また、パラディン・レベルを上げることはできなくなる。贖罪を行えば、これらのペナルティは解除される(アトーンメントを参照)。

属性: なんでも

クラス技能: (威圧)【魅】、(騎乗)【敏】、(職能)【判】、(水泳)【筋】、(製作)【知】、(生存)【判】、(知識:工学)【知】、(知識:ダンジョン探検)【知】、(登攀)【筋】、(動物使い)【魅】。

レベル毎の技能ランク: 2+【知力】修正値

習熟: 全ての単純武器、軍用武器、軽装鎧、中装鎧、重装鎧、盾(タワー・シールドを含む)

レベル	攻撃ボーナス	頑健	反応	意志	特殊能力
1	+1	+2	+0	+0	ボーナス特技
2	+2	+3	+0	+0	ボーナス特技、武勇+1
3	+3	+3	+1	+1	鎧修練 1
4	+4	+4	+1	+1	ボーナス特技
5	+5	+4	+1	+1	武器修練 1
6	+6/+1	+5	+2	+2	ボーナス特技、武勇+2
7	+7/+2	+5	+2	+2	鎧修練 2
8	+8/+3	+6	+2	+2	ボーナス特技
9	+9/+4	+6	+3	+3	武器修練 2
10	+10/+5	+7	+3	+3	ボーナス特技、武勇+3
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	鎧修練 3
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	ボーナス特技
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	武器修練 3
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	ボーナス特技、武勇+4
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	鎧修練 4
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	ボーナス特技
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	武器修練 4
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	ボーナス特技、武勇+5
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	鎧体得
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	ボーナス特技、武器体得

特殊能力	Lv	説明
◆ボーナス特技	1~	・レベル1の時点とそれ以降の偶数レベルでボーナス特技を得る。これは戦闘特技から選択しなければならない。 ・ファイター・レベルが4の倍数となった時に、ボーナス特技一つを失い、新しいボーナス特技一つを習得することができる。
◆武勇(変則) Bravery	2~	・[恐怖]に対する意志セーブに+1 ボーナスを得る。このボーナスは、2レベル以降、4レベル毎に+1される。
◆鎧修練(変則)	3~	・防具による判定ペナルティは1減少(最低0)し、鎧による【敏捷力】ボーナスの上限は1上昇する。 これらの修正は、3レベル以降4レベル毎に+1される。
Armor Training		・中装鎧を着ていても通常の移動速度で移動できる。ファイター・レベル7以上で、重装鎧を着ていても通常の移動速度で移動できる。
◆武器修練(変則)	5~	・武器グループから一つを選択し、その武器グループに属している武器を使用している攻撃において、攻撃ロールとダメージロールに+1のボーナスを得る。以降4レベル毎に異なる武器グループの訓練を積むことができる。 ・新しい武器グループの訓練を積むたびに、元々訓練していた武器グループに対しての修正がさらに+1される。 ・複数の武器グループに所属する武器を使用してもボーナスは累積せず、最も高いボーナスのみが適用される。 ・武器を使用した CMD にも、このボーナスを加えることができる。
Weapon Training		・武器落としおよび武器破壊に対する戦技防御値にも、このボーナスを加えることができる。
◆鎧体得(変則)	19	・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。
Armor Mastery		
◆武器体得(変則)	20	・武器の一つを選択する。その武器を使用した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し、さらにクリティカル倍率が1上昇する。また、この武器を使用している限り武器落としを受けない。
Weapon Mastery		

武器グループ

グループ名	グループに属する武器
アックス類	バトル・アックス、ドワーヴン・ウォーアックス、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
長剣類	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
小剣類	ダガー、カマ、ククリ、レイピア、シッケル、ショートソード
ボウ類	コンジット・ロングボウ、コンジット・ショートボウ、ロングボウ、ショートボウ
近距離武器類	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
クロスボウ類	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
双頭武器類	ダイア・フレイル、ドワーヴン・アーグロシュ、ノーム・フット・ハンマー、オーク・ダブル・アックス、ツーブレード・ソード
フレイル類	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・チェイン、ウィップ
ハンマー類	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
モンク武器類	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・アーム類	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。
スピア類	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
投擲武器類	ボウラ、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

モンク

HD: d8 1レベル時所持金: 1d6 x 10 gp (35gp)

属性: 秩序ならなんでも

クラス技能: (威圧)【魅】、(隠密)【敏】、(騎乗)【敏】、(軽業)【敏】、(芸能)【魅】、(職能)【判】、(真意看破)【判】、(水泳)【筋】、(製作)【知】、(脱出術)【敏】、(知覚)【判】、(知識:宗教)【知】、(知識:歴史)【知】、(登攀)【筋】

レベル毎の技能ランク: 4+【知力】修正値

習熟: 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、ジャヴェリン、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

レベル	攻撃ボーナス	頑健	反応	意志	特殊能力
1	+0	+2	+2	+2	素手攻撃、ボーンナス特技、 朦朧化打撃、連打
2	+1	+3	+3	+3	ボーンナス特技、身かわし
3	+2	+3	+3	+3	高速移動、戦技訓練、不動心
4	+3	+4	+4	+4	気蓄積(魔法)、浮身20フィート
5	+3	+4	+4	+4	大跳躍、無病身
6	+4	+5	+5	+5	ボーンナス特技、浮身30フィート
7	+5	+5	+5	+5	肉体の完成
8	+6/+1	+6	+6	+6	浮身40フィート
9	+6/+1	+6	+6	+6	身かわし強化
10	+7/+2	+7	+7	+7	ボーンナス特技、浮身50フィート 気蓄積(秩序)
11	+8/+3	+7	+7	+7	金剛身
12	+9/+4	+8	+8	+8	縮地の法、浮身60フィート
13	+9/+4	+8	+8	+8	金剛心
14	+10/+5	+9	+9	+9	ボーンナス特技、浮身70フィート
15	+11/+6/+1	+9	+9	+9	激震掌
16	+12/+7/+2	+10	+10	+10	気蓄積(アダマンティン)、 浮身80フィート
17	+12/+7/+2	+10	+10	+10	時知らずの肉体、日月語
18	+13/+8/+3	+11	+11	+11	ボーンナス特技、浮身90フィート
19	+14/+9/+4	+11	+11	+11	虚身
20	+15/+10/+5	+12	+12	+12	即身成道、浮身(制限なし)

レベル	連打攻撃ボーナス	素手攻撃ダメージ			AC	修正	移動速度修正
		小型	中型	大型			
1	-1/-1	1d4	1d6	1d8	+0	+0	+0 フィート
2	+0/+0	1d4	1d6	1d8	+0	+0	+0 フィート
3	+1/+1	1d6	1d6	1d8	+0	+10	+10 フィート
4	+2/+2	1d6	1d8	2d6	+1	+10	+10 フィート
5	+3/+3	1d6	1d8	2d6	+1	+10	+10 フィート
6	+4/+4/-1	1d6	1d8	2d6	+1	+20	+20 フィート
7	+5/+5/+0	1d6	1d8	2d6	+1	+20	+20 フィート
8	+6/+6/+1/+1	1d8	1d10	2d8	+2	+20	+20 フィート
9	+7/+7/+1/+1	1d8	1d10	2d8	+2	+30	+30 フィート
10	+8/+8/+3/+3	1d8	1d10	2d8	+2	+30	+30 フィート
11	+9/+9/+4/+4/-1	1d8	1d10	2d8	+2	+30	+30 フィート
12	+10/+10/+5/+5/+0	1d10	2d6	3d6	+3	+40	+40 フィート
13	+11/+11/+6/+6/+1	1d10	2d6	3d6	+3	+40	+40 フィート
14	+12/+12/+7/+7/+2	1d10	2d6	3d6	+3	+40	+40 フィート
15	+13/+13/+8/+8/+3/+3	1d10	2d6	3d6	+3	+50	+50 フィート
16	+14/+14/+9/+9/+4/+4/-1	2d6	2d8	3d8	+4	+50	+50 フィート
17	+15/+15/+10/+10/+5/+5/+0	2d6	2d8	3d8	+4	+50	+50 フィート
18	+16/+16/+11/+11/+6/+6/+1	2d6	2d8	3d8	+4	+60	+60 フィート
19	+17/+17/+12/+12/+7/+7/+2	2d6	2d8	3d8	+4	+60	+60 フィート
20	+18/+18/+13/+13/+8/+8/+3	2d8	2d10	4d8	+5	+60	+60 フィート

特殊能力	Lv	説明
◆ACボーナス(変則)	1~4~	・鎧や盾を装備せず、重量が軽荷重の場合、(判断力)ボーナスを(もしあれば)ACと戦技防衛値に加えることができる。 ・4レベル毎にACと戦技ボーナスに+1のボーナスを得る(最大で20レベルの時の+5)。 ・これらの修正は、接触攻撃や、立ちすくみ状態にあるときにも適用される。動けない状態や無防備状態では失われる。
◆連打(変則) Flurry of Blows	1	・全力攻撃アクションを使用して、連打を行うことができる。《二刀流》を使用しているように1回の追加攻撃を行う。 ・この場合に限って、モンクは基本攻撃ボーナスをモンク・レベルに等しいものとして扱う。 ・上級クラスや特技の条件においては、通常の基本攻撃ボーナスを使用すること。 ・連打の時に使用できる武器は、モンク武器類(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、素手攻撃)のみである。これらの武器は組み合わせで使用してよい。 ・8レベルになると、モンクは《二刀流強化》を使用しているように2回の追加攻撃を行えるようになる。 ・15レベルになると、モンクは《上級二刀流》を使用しているように3回の追加攻撃を行えるようになる。 ・連打の際には、武器を使用しているのが片手が両手か、利き手が逆手に関わらず、ダメージ・ロールには【筋力】修正値をそのまま加える。クォータースタッフは、双方の先をそれぞれ別個の武器とみなす。 ・武器落とし、武器破壊、足払いの戦技を、連打の一部として行ってよい。 ・肉体武器は連打の一部として行うのではなく、連打の後に追加攻撃として行う。
◆素手攻撃 Unarmed Strike	1	・《素手攻撃強化》をボーナス特技として得る。モンクは両手がふさがっていても素手攻撃を行える。 ・モンクの素手攻撃は利き手によらずダメージ・ロールには【筋力】修正をそのまま適用する。 ・致傷/非致傷ダメージを選択できる。判定にペナルティは受けない。組みつきの際にも同様の選択を行える。 ・モンクの素手攻撃は、人工武器でも肉体武器でもあるものとして扱う。 ・モンクの素手攻撃は、表に示したダメージを与える。
◆ボーンナス特技	1~	・1、2レベル、およびそれ以降4レベル上算するたびに、以下の中からボーンナス特技を選択して習得できる。 ・《回避》《組みつき強化》《蹴の型》《万能投擲術》《迎え討ち》《朦朧化打撃》《止しめ》《代用武器の巧み》。 ・6レベル以上なら、以下を選択肢に加える。《コルゴンの拳》《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》。 ・10レベル以上なら、以下を選択肢に加える。《クリティカル強化》《メウサの怒り》《矢つかみ》《一撃離脱》。 ・これらの特技を習得する際、前提条件を無視できる。
◆朦朧化打撃(変則) Stunning Fist	1 4~	・《朦朧化打撃》をボーンナス特技として習得する。前提条件は無視してよい。 ・4レベル、及び以降4レベル毎に、モンクは朦朧化打撃を使用して対象を別の状態にすることができる。 この状態は対象の朦朧化状態1ラウンドと置き換える。セービング・スローに成功すると、対象はこの状態を免れる。 4レベル: 疲労状態、8レベル: 不調状態(1分間)、12レベル: よろめき状態(1d6+1ラウンド)、 16レベル: 盲目状態もしくは聴覚喪失状態(永続)、20レベル: 麻痺状態(1d6+1ラウンド)。 攻撃前にとどの状態にするか宣言すること。
◆身かわし(変則) Evasion	2	・同じ状態を重ねることでよりひどい状態にはならないが、別の状態ならば累積する。 ・鎧を着ていないときに「反応・半減」の効果を受けたとき、反応セーブに成功することでダメージを一切受けない。 ・無防備状態のときは、この利益を受けられない。
◆高速移動(変則) Fast Movement	3	・表に示すように、移動速度が増加する。
◆戦技訓練(変則) Maneuver Training	3	・鎧を着ていたり、中荷重、重荷重の場合にはこの追加の移動速度は失われる。
◆不動心(変則) Still Mind	3	・心術呪文及び効果に対するセービング・スローに+2のボーナスを得る。
◆気蓄積(変則) Ki pool	4	・“気”ポイントを「モンク・レベルの半分+【判断力】修正値」だけ得る。“気”ポイントは8時間の休息あるいは瞑想後に回復する。 ・“気”ポイントを1ポイント以上蓄積しているならば、以下の効果を得る。 レベル4以上で、素手攻撃がダメージ減少を考慮するときに魔法の武器として扱われる。 レベル10以上で、素手攻撃がダメージ減少を考慮するときに【秩序】の武器として扱われる。 レベル16以上で、素手攻撃がダメージ減少を考慮するときおよび硬度を無視するという用途においてアダマンティン製と見なす。 ・“気”ポイントを1ポイント消費することで、以下の効果を得る。この効果は即行アクションである。 「連打攻撃において、最も高い攻撃ボーナスで1回の追加攻撃を行う」 「1ラウンドの間、移動速度+20フィート」「1ラウンドの間、ACに+4の回避ボーナス」
◆浮身(変則) Slow Fall	4~	・落下中、近くに壁があれば落下ダメージを表にあるだけ減少させる。20レベルになると壁があれば落下ダメージを受けない。
◆大跳躍(変則) High Jump	5	・跳躍を行うための(軽業)判定にクラスレベルを加え、常に助走を行っているものと見なす。
◆無病身(変則) Purity of Body	5	・“気”ポイントを1点消費することで、1ラウンドの間、跳躍のための(軽業)判定に+20のボーナスを得る。 ・あらゆる病気に対する完全耐性を得る。
◆肉体の完成(変則) Wholeness of Body	7	・標準アクションで“気”ポイントを2点消費することで、モンク・レベルに等しいダメージを回復する。

特殊能力	Lv	説明
◆身かわし強化(変則) <i>Improved Evasion</i>	9	・「反応・半減」の効果を受けたとき、反応セーブに成功することでダメージを一切受けず、失敗しても半分しかダメージを受けない。 ・そのほかのルールについては、「身かわし」に準ずる。
◆金剛身(超常) <i>Diamond Body</i>	11	・あらゆる毒に対する完全耐性を得る。
◆縮地の法(超常) <i>Abundant Step</i>	12	・移動アクションで“気”ポイントを2点消費することで、 <i>ディメンジョン・ドア</i> を使用したかのように移動できる。 術者レベルはモンク・レベルの半分である。
◆金剛心(変則) <i>Diamond Soul</i>	13	・モンク・レベル+10の呪文抵抗を得る。
◆激震掌(超常) <i>Quivering Palm</i>	15	・1日に一回、激震掌を使用できる。攻撃ロールの前に宣言し、命中してダメージを与えたなら、モンク・レベルに等しい日数以内であればいつでもフリー・アクションで対象を殺すことができる。対象は難易度(10+モンク・レベルの半分+モンクの【判断力】修正値)の頑健セーブに失敗すると死亡する。成功すれば、この激震掌からの影響は免れる。 ・この効果は、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。
◆時知らずの肉体(変則) <i>Timeless Body</i>	17	・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。既に受けたペナルティはそのまま。年齢効果による能力値へのボーナスは得られるし、寿命が尽きれば老衰死する。
◆日月語(変則) <i>Tongue of the Sun and Moon</i>	17	・あらゆる生きているクリーチャーと会話を行うことができる。
◆虚身(超常) <i>Empty Body</i>	19	・移動アクションで“気”ポイントを3点消費することで、 <i>イセリアルネス</i> 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。
◆即身成道 <i>Perfect Self</i>	20	・呪文や魔法効果を判断する上では“人型生物”ではなく“来訪者”として扱われる。“ダメージ減少 10/混沌”を得る。 ・他の“来訪者”とは異なり、死からよみがえらせることができる。
※元モンク	—	・秩序属性でなくなったモンクは、以後モンク・レベルを上げることはできないが、能力はそのまま保持している。

ローグ HD: d8 1レベル時所持金: 4d6 x 10 gp (140gp)

属性: なんでも
 クラス技能: 〈威圧〉【魅】、〈隠密〉【敏】、〈軽業〉【敏】、〈鑑定〉【知】、〈芸能〉【魅】、〈言語学〉【知】、〈交渉〉【魅】、〈職能〉【判】、〈真意看破〉【判】、〈水泳〉【筋】、〈製作〉【知】、〈装置無力化〉【敏】、〈脱出術〉【敏】、〈知覚〉【判】、〈知識:ダンジョン探検〉【知】、
 〈知識:地域〉【知】、〈手先の早業〉【敏】、〈登攀〉【筋】、〈はったり〉【魅】、〈変装〉【魅】、〈魔法装置使用〉【魅】。

レベル毎の技能ランク: 8 + 【知力】修正値

習熟: 全ての単純武器、サブ、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、軽装鎧

レベル	攻撃ボーナス	頑健	反応	意志	特殊能力	特殊能力	説明
1	+0	+0	+2	+0	急所攻撃+1d6、罫探し	◆急所攻撃	1~ ・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か、ローグが挟撃したとき、ローグの攻撃は追加ダメージを与える。追加ダメージは1レベルの時点で+1d6、以後2レベル毎に+1d6ずつ増加する。クリティカル時も追加ダメージにクリティカル倍率は適用しない。遠隔攻撃は目標が30フィート以内にいるときのみ急所攻撃と見なす。
2	+1	+0	+3	+0	身かわし、ローグの技	Sneak Attack	・素手攻撃やサブ、鞭といった非致傷ダメージを与える武器を用いれば、急所攻撃で非致傷ダメージを与えることができる。それ以外の武器を使用する場合、急所攻撃は必ず致傷ダメージを与える。
3	+2	+1	+3	+1	急所攻撃+2d6、罫感知+1	◆罫探し	1 ・急所攻撃を行うには、敵を目視できる必要がある。視認困難を得ているときに急所攻撃を行うことはできない。
4	+3	+1	+4	+1	ローグの技、直感回避	Trapfinding	1 ・ローグは、罫を見つけるための【知覚】判定と〈装置無力化〉判定にローグ・レベルの半分(最低1)に等しいボーナスを得る。
5	+3	+1	+4	+1	急所攻撃+3d6	◆身かわし(変則)	2 ・鎧を着ていないときか軽装鎧を着ているなら「反応・半減」の効果を受けたとき、反応セーブに成功することでダメージを一切受けない。
6	+4	+2	+5	+2	ローグの技、罫感知+2	Evasion	1 ・無防備状態のときは、この利益を受けられない。
7	+5	+2	+5	+2	急所攻撃+4d6	◆ローグの技	2~ ・2レベルおよび以降2レベル毎にローグの技を一つ習得する。同じ技を2度獲得することはできない。
8	+6/+1	+2	+6	+2	直感回避強化、ローグの技	Rogue Talents	2~ ・*の付いたローグの技は、急所攻撃に追加効果を与える。一度の急所攻撃に適用できるローグの技は一つだけで、攻撃ロールの前に宣言すること。
9	+6/+1	+3	+6	+3	急所攻撃+5d6、罫感知+3	◆罫感知(変則)	3~ ・罫を避ける際の反応セーブと罫による攻撃に対するACに+1の回避ボーナスを得る。他のクラスで得た「罫感知」の修正も累積する。
10	+7/+2	+3	+7	+3	上級の技、ローグの技	Trap Sense	3~ この修正は、6レベルで+2、9レベルで+3、12レベルで+4、15レベルで+5、18レベルで+6に向上する。
11	+8/+3	+3	+7	+3	急所攻撃+6d6	◆直感回避(変則)	3 立ちすくみ状態や不可視状態の敵からの攻撃に対して、AGへの【敏捷力】修正値を失わない。動けない状態では通常通り失う。
12	+9/+4	+4	+8	+4	ローグの技、罫感知+4	Uncanny Dodge	8 ・すでに他のクラスで「直感回避」を習得していたなら、代わりに「直感回避強化」を習得すること。
13	+9/+4	+4	+8	+4	急所攻撃+7d6	◆直感回避強化(変則)	8 ・ローグはもはや挟撃されない。ローグ・レベルより4レベル以上高いローグには、この能力は効果がない。
14	+10/+5	+4	+9	+4	ローグの技	Improved Uncanny Dodge	8 ・すでに他のクラスで「直感回避」を習得していたために「直感回避強化」を習得していた場合、挟撃を受けるかどうかを決定するローグ・レベルに、「直感回避」を提供するクラスのレベルを全て追加すること。
15	+11/+6/+1	+5	+9	+5	急所攻撃+8d6、罫感知+5	◆上級の技	10~ ・10レベル以降、ローグの技を習得する際に、代わりに上級の技を習得することができるようになる。
16	+12/+7/+2	+5	+10	+5	ローグの技	Advanced Talents	20 ・*の付いたローグの技は、急所攻撃に追加効果を与える。一度の急所攻撃に適用できるローグの技は一つだけで、攻撃ロールの前に宣言すること。
17	+12/+7/+2	+5	+10	+5	急所攻撃+9d6	◆打撃の極み(変則)	20 ・急所攻撃が命中した対象に追加で「1d4時間眠り続ける」「2d6ラウンドの間麻痺状態になる」「即死する」のいずれかの効果を与える。
18	+13/+8/+3	+6	+11	+6	ローグの技、罫感知+6	Master Strike	・対象は難易度(10+ローグ・レベルの半分+【知力】修正値)の頑健セーブに成功すればこの効果は無視できる。
19	+14/+9/+4	+6	+11	+6	急所攻撃+10d6		・一度この効果を受けたものは、以後24時間の間同じローグからの「達人の急所攻撃」に完全耐性を得る。
20	+15/+10/+5	+6	+12	+6	打撃の極み、ローグの技		・急所攻撃への完全耐性を持つクリーチャーは、この能力についても完全耐性を持つ。

◆ローグの技一覧

特殊能力	説明
◇出血攻撃*(変則)	・急所攻撃を命中させた相手は、以後、自分のターンの開始時に急所攻撃のダイスごとに1点のダメージを受ける(4d6なら4点)。
Bleeding Attack	・*「出血」効果は難易度15の〈治療〉判定かhpを回復させる効果により終了する。この効果は累積しない。このダメージはダメージ減少を無視する。
◇戦闘技術 Combat Trick	・ボーナス特技として戦闘特技を獲得する。
◇高速隠密(変則)	・〈隠密〉使用時に、ペナルティを受けることなく通常の移動速度で移動できる。
Fast Stealth	
◇ローグの妙技	・ボーナス特技として《武器の妙技》を獲得する。
Finesse Rogue	
◇屋根歩き(変則)	・狭い足場を移動する際、〈軽業〉を移動してペナルティを負うことなく通常の移動速度で移動できる。
Ledge Walker	
◇上級魔法使用(擬呪)	・ウィザード/ソーサラー呪文リストから1レベル呪文を一つ選び、1日に2回使用できる。術者レベルはローグ・レベルに等しい。
Major Magic	
◇下級魔法使用(擬呪)	・セーブ難易度は、11+ローグの【知力】修正値である。最低でも【知力】が11必要となる。
Minor Magic	・このローグの技を習得するためには、「ローグの技:下級魔法使用」を習得していなければならない。
◇迅速解除(変則)	・ウィザード/ソーサラー呪文リストから0レベル呪文を一つ選び、1日に2回使用できる。術者レベルはローグ・レベルに等しい。
Quick Disable	・セーブ難易度は、11+ローグの【知力】修正値である。最低でも【知力】が10必要となる。
◇頑丈(変則)	・〈装置無力化〉で罫を解除する際の必要時間が通常の半分(最低1ラウンド)で済む。
Resiliency	
◇這い進み(変則)	・一日1回、ローグ・レベルに等しい一時的hpを得る。これは割込みアクションで、hpが0を下回った時のみ使用できる。
Rogue Crawl	・この一時的hpは1分間持続する。一時的hpを失った際にhpが0を下回った場合、ローグは気絶状態かつ瀕死状態となる。
◇鈍らせ*(変則)	・伏せ状態で移動する際、通常の移動速度の半分で移動できる。通常通り機会攻撃を誘発する。
Slow Reactions	
◇跳ね起き(変則)	・伏せ状態で移動する際、5フィート・ステップを行うことができる。
Stand Up	
◇不意打ち攻撃(変則)	・この能力を持ったローグの急所攻撃を受けたものは、1ラウンドの間機会攻撃を行えない。
Surprise Attack	
◇異見抜き(変則)	・伏せ状態からの回復をフリー・アクションで行える。通常通り機会攻撃を誘発する。
Trap Spotter	
◇武器訓練	・この判定はGMが密かに行うこと。
Weapon Training	・ボーナス特技として《武器訓練》を獲得する。

◆上級の技一覧

特殊能力	説明
◇弱体化攻撃*(変則) <i>Crippling Strike</i>	・急所攻撃が命中したら、通常のダメージに加えて2ポイントの【筋力】ダメージを与える。
◇打撃のいなし(変則) <i>Defensive Roll</i>	・一日1回、武器や打撃により hp が 0 以下になるようなダメージを受けたなら、そのときのダメージを難易度とする反応セーブを行い、成功すれば半分のダメージを受けるだけで済む。AC への【敏】ボーナスを失った状態ではこの能力を使用できない。この能力に身かわし能力は何の効果も与えない。
◇解呪攻撃*(超常) <i>Dispelling Attack</i>	・急所攻撃が命中したら、対象に効果を及ぼしている最もレベルの低い呪文を目標とした目標型の <i>デイズベル・マジック</i> と同様の効果を与える。術者レベルはローグ・レベルに等しい。この能力を習得するには、“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) <i>Improved Evasion</i>	・「反応・半減」の効果を受けたとき、反応セーブに成功することでダメージを一切受けず、失敗しても半分しかダメージを受けない。その他のルールは“身かわし”に準ずる。
◇追い打ち(変則) <i>Opportunist</i>	・1ラウンドに1回、敵がほかのキャラクターから近接攻撃でダメージを受けた直後に、その敵に機会攻撃を行える。この攻撃は通常のローグの機会攻撃の回数に数えられる。《迎え討ち》があってもこの能力の使用回数は増加しない。
◇技能体得 <i>Skill Mastery</i>	・3 + 【知】修正値に等しい数の技能を選択する。その技能は、本来出目10を選択できない状況であっても、出目10を選択することができる。この能力は複数回習得可能であり、そのたびに新しい技能を選択する。
◇心術破り(変則) <i>Slippery Mind</i>	・心術の呪文や効果を受け、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もう一度だけ判定を行える。
◇特技 <i>Feat</i>	・ボーナス特技を一つ獲得する。前提は無視できない。