

ウィザード HD: d6 1レベル時所持金:2d6 x 10 gp (70gp)

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。
◇秘術の絆:使い魔 <i>familiar</i>	1	・使い魔を得る。 ・使い魔の能力を得るためには、主人と1マイル以内にいないといけない。 ・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 <i>bonded Item</i>	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、破壊されることはなく、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 <i>Arcane School</i>	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、同じレベルのスロットを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スロットを各呪文レベルに得る。
◆初級秘術呪文(疑呪) <i>Cantrips</i>	1	・0レベル呪文を回数無制限の疑似呪文能力として発動できる。1日毎に使用できる呪文の種類が「一日当たりの呪文数」表に納められている。
◆《巻物作成》 <i>Scribe Scroll</i>	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 <i>Spellbooks</i>	—	・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(ドルイドの動物の相棒などで)普通でない動物は使い魔にできない。 ・使い魔のヒット・ダイスは主人のキャラクター・レベルか使い魔の通常のヒット・ダイスのいずれか高い方を用いる。 ・使い魔の hp は主人の hp の半分である。通常のヒット・ダイスは無視する。 ・使い魔は、主人の基本攻撃ボーナスを用いる。【筋力】か【敏捷力】のいずれか高い方の能力値を使用して攻撃ボーナスを求める。 ・使い魔の基本セーブは「頑健+2/反応+2/意志+0」か主人の基本セーブのいずれか高い方を用いる。 ・使い魔は、主人か使い魔がラン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にいる間、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。 ・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。
Empathic Link		
◆接触呪文伝達(超常)	3	・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での 視覚に基づく〈知覚〉判定と対抗〈知覚〉判定に+3
ラット(鼠)	・主人の頑健セーブに+2
レイヴン(大鳥)	・主人の〈鑑定〉判定に+3 ・レイヴンは超常能力として主人が 選択した言語を1つ話す
ヴァイパー(毒蛇)	・主人の〈はったり〉判定に+3
トード(ヒキガエル)	・主人の hp +3
ウィーゼル(イタチ)	・主人の反応セーブ+2

◆《上級使い魔》による追加使い魔一覧

使い魔の種類	属性	術者 レベル	注釈
セレスチャル・ホーク	中立にして善	3	あるいは、通常の使い魔リストにいる動物のセレスチャル種
ダイア・ラット	真なる中立	3	
フィーンディッシュ・ヴァイパー	中立にして悪	3	あるいは、通常の使い魔リストにいる動物のフィーンディッシュ種
小型のエレメンタル	真なる中立	5	タイプは任意
スタージ	真なる中立	5	
ホムンクルス	どれでも	7	このホムンクルスは、主人が作成したものでなければならない。
インプ	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ーター・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	サモン・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はできない。 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、一段階よいものとして扱う。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>Adjuration</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を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、一日の使用回数が増加+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は領域呪文のロット)

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。 ・セービング・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~	・領域呪文用のロットが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ロットしか使用できない。
◇領域能力 Domain Power	1~	・領域呪文用のロットは任意発動用には使用できない。
◆祈り Orison	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。
◆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(インファーマル)、天上語(セレスチャル)、奈落語(アビスアル)。
※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イの特性を与える。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。
	悪の大鎌(超常) <i>Scythe of Evil</i>	8	
	領域呪文	1st	プロテクション・フロム・グッド
		2nd	アライン・ウエボン(悪属性のみ)
		3rd	マジック・サークル・アゲインスト・グッド
		4th	アンホーリイ・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・ホーリイ・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	1	【隠密】(はったり)(変装)をクラス技能に追加する。
	写し身(擬呪) <i>Copycat</i>	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。
		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	ノン・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。
	死への守り(超常) <i>Ward Against Death</i>	8	
	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・イグソースション
		9th	ウェイル・オブ・ザ・バニシー

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。
	武器の達人(超常) <i>Weapon Master</i>	8	
	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
		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に＋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	
	領域呪文	1st	シールド・オブ・フェイス
		2nd	ブレス・ウェポン
		3rd	シールド・オブ・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・ソード
		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	
	領域呪文	1st	リムーヴ・ファイアー
		2nd	リムーヴ・パライシス
		3rd	リムーヴ・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	オブスキュアリング・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・オブ・イデオシ レイジ コンフュージョン ナイトメア ファンタズマル・キラ インサニティ シンティレイティング・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	ブレス シールド・アザー プレイヤー ステイタス テレパシク・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	ちょっとしたツキ(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。
	良き運命(変則) <i>Good Fortune</i>	6	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	トルーパー・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 ミズリード スベル・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・ヴェストメント ディサーン・ライズ グレーター・コマンド ギアス／クレスト リハバリション 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・ロープ ウッド・シェイプ ストーン・シェイプ マイナー・クリエーション ファブリケート メジャー・クリエーション 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】【冷氣】【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際には、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	イレイス
		2nd	シークレット・ページ
		3rd	グリフ・オブ・ウォーディング
		4th	イクスプルーシヴ・ルーンズ
		5th	レッサー・ブレイナー・バインディング
		6th	クレーター・グリフ・オブ・ウォーディング
		7th	インスタント・サモンズ
		8th	シンボル・オブ・デス
		9th	デレポテーション・サークル
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	プロテクション・フロム・ロー
		2nd	アライン・ウエポン(混沌のみ)
		3rd	マジック・サークル・アゲインスト・ロー
		4th	ケイオス・ハンマー
		5th	ディスベル・ロー
		6th	アニメイト・オブジェクト
		7th	ワード・オブ・ケイオス
		8th	クローク・オブ・ケイオス
		9th	サモン・モンスターⅡ(混沌のみ)

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>Deth'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	ゴースト・フィアー
		2nd	デス・ネール
		3rd	アニメイト・デッド
		4th	デス・ウォード
		5th	スレイ・リヴィング
		6th	クリエイト・アンデッド
		7th	デストラクション
		8th	クリエイト・グレーター・アンデッド
		9th	ケイル・オブ・ザ・バンシー
守護	セーウ・ボーナス	1	術者は常にセーウィング・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、仲間に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】【冷氣】【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】【冷氣】【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	サンクチュアリ
		2nd	シールド・アザー
		3rd	プロテクション・フロム・エナジー
		4th	スベル・イムニティ
		5th	スベル・レジスタンス
		6th	アンティマジック・フィールド
		7th	リゾルション
		8th	マインド・ブランク
		9th	プリズマティック・スフィア
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	エンタングル
		2nd	バークスキン
		3rd	プラント・クロウズ
		4th	コマンド・プランツ
		5th	ウォール・オブ・ソーンス
		6th	リベル・ウッド
		7th	アニメイト・プランツ
		8th	コントロール・プランツ
		9th	ジャンプラー

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、セーヴィング・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。
	聖なる槍(超常) <i>Holy Lance</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・バリヤー
		7th	ホーリー・ワード
		8th	ホーリー・オーラ
		9th	サモン・モンスターⅪ(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。
	後光(超常) <i>Nimbus of Light</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	サンビーム
		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	1	基本移動速度が 10 フィート増加する。
	敏捷な足(超常) <i>Agile Feet</i>	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。
	酸に対する抵抗(超常) <i>Acid Resistance</i>	6	【酸】に対する抵抗10を得る。
		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。
		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
	領域呪文	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。
	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・バースン
		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・イムニティ
		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	クラッシング・ハンド
知識	クラス技能	1	全ての(知識)技能をクラス技能に加える。
	伝承の守り手(擬呪) <i>Lore Keeper</i>	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、およびセーヴィング・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ク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。
	秩序の杖(超常) <i>Staff of Order</i>	1st	フロテクション・フロム・ケイオス
		2nd	アライン・ウエボン(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
		8th	シールド・オヴ・ロー
		9th	サモン・モンスターⅩ(秩序属性のクリーチャーのみ)
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。この効果に(呪文威力強化)は累積しない。
	癒し手の祝福(超常) <i>Healer's Blessing</i>	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・オヴ・ライフ
		6th	ヒール
		7th	リジェネレート
		8th	マス・キュア・クリティカル・ウーンズ
		9th	マス・ヒール
	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	ゴール・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
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、ゴール・ライトニングと同様に扱う。
	雷の君主(超常) <i>Lighting Load</i>	1st	オプス・キュアリング・ミスト
		2nd	フォッグ・クラウド
		3rd	ゴール・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・オヴ・ヴェンジャンス
	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	ゴール・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

領域	名称	レベル	説明
動物	クラス技能	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、スピーク・ウィズ・アニマルズ(擬呪) <i>Speak with Animals</i>
	動物の相棒(超常) <i>Animal Companion</i>	4	クレリック・レベルー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・レベルー3 を基準とする。
		1st	ガーム・アニマルズ
	領域呪文	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Ⅳ(動物のみ)
		5th	ドースト・シェイプⅢ(動物のみ)
		6th	アンタイライズ・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。
	破壊のオーラ(超常) <i>Destructive Aura</i>	1st	トウルー・ストライク
		2nd	シャッター
		3rd	レイジ
		4th	インブリクト・クリティカル・ウーンズ
		5th	シャウト
		6th	ハーム
		7th	ディスイндеグレイト
		8th	アースクウェイク
		9th	インブロージョン
	領域呪文	1st	パーニング・ハンズ
		2nd	プロデュース・フレイム
		3rd	ファイアーボール
		4th	ウォール・オヴ・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Ⅳ(火属性のみ)
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	パーニング・ハンズ
		2nd	プロデュース・フレイム
		3rd	ファイアーボール
		4th	ウォール・オヴ・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Ⅳ(火属性のみ)
		8th	インセンディエリ・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。
		8	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。 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。
	解呪の手(擬呪) <i>Dispelling Touch</i>	8	
		1st	アイデンティファイ
		2nd	マジック・マウス
		3rd	デイスベル・マジック
		4th	インビュー・ウィズ・スベル・アドリティ
		5th	スベル・レジスタンス
		6th	アンティマジック・フィールド
		7th	スベル・ターニング
		8th	フロテクション・フロム・スベルズ
		9th	メイジズ・デイズジャンクション
水	氷柱(擬呪) <i>Icicle</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。
		12	つらはら、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	【冷気】に対する抵抗10を得る。
		12	【冷気】に対する抵抗20を得る。
	領域呪文	20	【冷気】に対する完全耐性を得る。
		1st	オブスキュアリング・ミスト
		2nd	フォッグ・クラウド
		3rd	ウォーター・ブリージング
		4th	コントロール・ウォーター
		5th	アイス・ストーム
		6th	ゴーン・オヴ・コールド
		7th	エレメンタル・ボディⅣ(水属性のみ)
		8th	ホリッド・ウィルティング
		9th	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。
		8	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。 即行アクションとして、チャーム・バーズンを使用できる。
	魅了の一撃(擬呪) <i>Charming Smite</i>	8	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。
		8	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。
	領域呪文	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。	
		1st	チャーム・バーズン
		2nd	カーム・エモーションズ
		3rd	サジェスチョン
		4th	フロイズム
		5th	チャーム・モンスター
		6th	ギアス／クエスト
		7th	インサニティ
		8th	デマンド
		9th	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。
		1	
	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ばいにし、20%の失敗確率を対象の攻撃ロールに与える。
		1	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。
	闇の目(超常) <i>Eye of Darkness</i>	8	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	オブスキュアリング・ミスト
		2nd	ブラインドネス／デフネス(盲目効果のみ)
		3rd	ディーパー・ダークネク
		4th	シャドウ・カンジュレーション
		5th	サモン・モンスターⅤ(シャドウを1d3体召喚するのみ)
		6th	シャドウ・ワーク
		7th	パワー・ワード・ブラインド
		8th	グレーター・シャドウ・エヴォケーション
		9th	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	スパイクト・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
ノルゴーベ	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

ソーサラー HD: d6 1レベル時所持金:2d6 x 10 gp (70gp)
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
呪文レベル

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 3～	・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。 これらの呪文は、レベル上昇時の入れ替えの対象にはならない。
◆初級秘術呪文 <i>Cantrips</i>	1	・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。
◆《物質要素省略》 <i>Eschew Materials</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。

◇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	精霊的移动
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】	基本移動力に+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	エンラージ・パースン
		5	ジニー・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	(ポリモーフ)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)	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)	3	近接接触攻撃の間合いが 5 フィート伸びる。
	Long Limbs	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)	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。
	Unusual Anatomy	13	無効化の確率が 50% に向上する。
	外つ者の抵抗力(超常)	15	10+ソーサラー・レベルの呪文抵抗を得る。
	Alien Resistance		
	異形の形態(変則)	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/-を得る。
	A aberrant Form		
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	ミスリッド
		15	スベル・ターニング
		17	モーメント・オブ・プレジアンス
		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、セーヴィング・スローに+1 の幸運ボーナスを得る。
	Bloodline Arcana		
	運命の接触(擬呪)	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、セーヴにソーサラー・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。
	Touch of Destiny		
	巡り合わせ(超常)	3	不意打ちラウンドの間、全てのセーヴィング・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。
	Fated		
	其は意味為すもの(超常)	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。
	It was Meant To Be		
	其は我が手に在り(超常)	17	この能力を、一日に2回使用できるようになる。
	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の意志セーヴを行い、成功すると hp は-1 になり容態は安定化する。このセーヴには“巡り合わせ”のボーナスを加えること。
	宿命の実現(超常)	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。
	Destiny Realized		

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	スコーピング・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、セーヴ難易度が+2 される。
	Bloodline Arcana		
	墮落の接触(擬呪)	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、セーヴ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。
	Corrupting Touch		
	地獄の抵抗力(変則)	3	[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。
	Infernal Resistances	9	抵抗は 10 に、セーヴィング・スローへのボーナスは+4 に向上する。
	地獄の炎(擬呪)	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。
	Hellfire		
	暗き翼(超常)	17	この効果を一日に2回使用できる。
	On Dark Wings	20	この効果を一日に3回使用できる。
		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)	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。
	Power of the Pit		

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	バーニング・ハンズ(ダメージは[精霊のエネルギー]に変更)
		5	スコーピング・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	サモン・モンスターⅧ(エレメンタルのみ)
		19	エレメンタル・スクォーム
	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)》、《呪文威力強化》、《呪文威力強化》、《神速の反応》、《武器の妙技》、
	血脈の秘法 <i>Bloodline Arcana</i>	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。
		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＋術者レベルの半分の[精霊のエネルギー]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。
	精霊の抵抗力(変則) <i>Elemental Resistance</i>	3	[精霊のエネルギー]への抵抗10を得る。
	精霊の奔流(擬呪) <i>Elemental Blast</i>	9	抵抗が20に向上する。
		9	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。
		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。
	精霊の移動(超常) <i>Elemental Movement</i>	15	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。
	精霊の体(超常) <i>Elemental Body</i>	20	急所攻撃、クリティカル・ヒット、[精霊のエネルギー]に対する完全耐性を得る。
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	リムーヴ・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	バニッシュメント
		17	サンダーバースト
		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 <i>Bloodline Arcana</i>	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。
		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。一日に3＋【魅力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
	天界の火(擬呪) <i>Heavenly Fire</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。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。一日に3＋【魅力】修正値に等しい回数だけ使用できる。
	天界の抵抗力(変則) <i>Celestial Resistance</i>	3	[酸][冷気]への抵抗5を得る。
		9	[酸][冷気]への抵抗が10に向上する。
	天界の翼(超常) <i>Wing of Heaven</i>	9	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。
	確信(超常) <i>Conviction</i>	15	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。
	即位(超常) <i>Ascension</i>	20	[酸][冷気]石化への完全耐性、[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	ゴースト・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	デイズミサル
		13	トランスフォー・メイション
		15	グレーター・テレポート
		17	アンボリ・オーラ
		19	サモン・モンスターⅩ
	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》、《難き払い》、《武器破壊強化》
	血脈の秘法 <i>Bloodline Arcana</i>	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。
		1	フリー・アクションでかき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。ダメージは1d4(小型なら1d3)＋【筋力】修正値。かき爪は一日に3＋【魅力】修正値に等しいラウンドだけ使用できる。
	かき爪(変則) <i>Claws</i>	5	かき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。
	魔鬼の抵抗力(変則) <i>Demon Resistances</i>	7	ダメージ・ダイスは1d6(小型なら1d4)に向上する。
		11	かき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。
		3	[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。
		9	抵抗は10、体得ボーナスは＋4に向上する。
	アビスの剛力(変則) <i>Strength of Abyss</i>	9	【筋力】に＋2の体得ボーナスを得る。
	追加招来(超常) <i>Added Summonings</i>	13	体得ボーナスが＋4に向上する。
		17	体得ボーナスが＋6に向上する。
	魔鬼の力(超常) <i>Demonic Might</i>	20	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	オーバーランド・フライト
		13	トルーパー・シーイング
		15	グレーター・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 <i>Bloodline Arcana</i>	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。セーブ難易度は、《呪文レベル上昇》と累積しない。
		1	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。
	秘術の絆(超常) <i>Arcane Bond</i>	3	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。以後4レベル毎に一日毎の使用回数が＋1される。
	呪文修正の達人(変則) <i>Metamagic Adept</i>	9, 13	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。
	新たな秘術(変則) <i>New Arcana</i>	17	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。
	系統の力(変則) <i>School Power</i>	20	“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。
	秘術の極み(変則) <i>Arcane Apotheosis</i>		

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・ラフター
		7	ディーブ・スランパー
		9	ポイズン
		11	ツリー・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》。
	血脈の秘法 <i>Bloodline Arcana</i>	1	（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。
	笑いの接触（擬呪） <i>Laughing Touch</i>	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。
	森渡り（変則） <i>Woodland Stride</i>	3	自然の叢をベナリティなく、通常で移動できる。魔法的に操作されているものは影響を受ける。
	つかのまの一瞥（擬呪） <i>Fleeting Glance</i>	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。
	フェイの魔術（超常） <i>Fey Magic</i>	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。
	フェイの魂（超常） <i>Soul of the Fey</i>	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。
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	ウェイウス・オヴ・ファティーグ
		13	アンデス・トウ・デス
		15	フィグラー・オヴ・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 <i>Bloodline Arcana</i>	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。
	墓場よりの接触（擬呪） <i>Grave Touch</i>	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） <i>Death's Gift</i>	3	【冷氣】への抵抗5、非致傷ダメージへのダメージ減少 5/-を得る。
	亡者の掴み（擬呪） <i>Grasp of the Dead</i>	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。
		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 の斬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。
		17, 20	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） <i>Incorporeal Form</i>	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。
	我らが一人（変則） <i>One of Us</i>	20	アンデッドの一員として、身体が腐敗を始める。【冷氣】、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。

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	スベール・レジスタンス
		13	フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンⅠ
		15	フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンⅡ
		17	フォーム・オヴ・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 <i>Bloodline Arcana</i>	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。
	かぎ爪（変則） <i>Claws</i>	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。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。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。
		5	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。
		7	ダメージ・ダイスは 1d6(小型なら1d4)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。
	竜の抵抗力（変則） <i>Dragon Resistances</i>	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。
		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。
	ブレス攻撃（超常） <i>Breath Weapon</i>	9	ブレス攻撃を得る。ブ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。ブ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） <i>Wings</i>	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。
	巨竜の力（超常） <i>Power of Wyrms</i>	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。

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”形態時の肉体的武器。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	頭健	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	時知らずの肉体
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
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
◆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 <i>Spontaneous Casting</i>	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 <i>サモン・ネイチャーズ・アライ</i> 呪文を使用できる。
◆祈り <i>Orison</i>	1	・0レベル呪文を回数無制限で発動できる。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) <i>Nature Bond</i> ◇領域の取得	1	・「領域の取得」か「動物の相棒」かのいずれかを選択する。 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) <i>Nature Sence</i>	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) <i>Wild Empathy</i>	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 フィート以内にいないなければならない。通常は1分かかるが、動物と関わりのある人と一緒に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。
◆森渡り(変則) <i>Woodland Stride</i>	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。 ・魔法的なものであるなら、通常通りその影響を受ける。
◆跡なき足取り(変則) <i>Trackless Step</i>	3	・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。
◆自然の誘惑への抵抗力 (変則) <i>Resist Nature's Lure</i>	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。
◆自然の化身(超常) <i>Wild Shape</i>	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、 <i>ビースト・シェイプ I</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。
	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、 <i>ビースト・シェイプ II</i> と同様、エレメンタル形態になる場合は <i>エレメンタル・ボディ I</i> と同様に機能する。
	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 <i>ビースト・シェイプ III</i> 、エレメンタル形態になる場合 <i>エレメンタル・ボディ II</i> 、植物クリーチャー形態になる場合 <i>プラント・シェイプ I</i> と同様に機能する。
	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。 <i>エレメンタル・ボディ III</i> 、植物クリーチャー形態になる場合 <i>プラント・シェイプ II</i> 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。 <i>エレメンタル・ボディ IV</i> 、植物クリーチャー形態になる場合 <i>プラント・シェイプ III</i> と同様に機能する。
◆毒への耐性(変則) <i>Venom Immunity</i>	9	・全ての毒に対する完全耐性を得る。
◆千の顔(超常) <i>A Thousand Faces</i>	13	・回数無制限で、 <i>オルター・セルフ</i> 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。
◆時知らずの肉体(変則) <i>Timeless Body</i>	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立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(<i>アトーンメント</i> 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】 【敏】 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、肉体武器を使用した追加の攻撃回数を得ることはない。
◆セーブ	・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。 ・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。
◆特技	・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》《イニシアチブ強化》《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》《肉体攻撃強化 (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》。 ・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。
◆外皮ボーナス調整	・動物の相棒の外皮ボーナスが、この値だけ上昇する。
◆【筋】【敏】調整	・動物の相棒の【筋力】【敏捷力】にこの値を加える。
◆ボーナス芸数	・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。
◆特殊能力	・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) <i>Link</i>	1	・〈動物使い〉を持っていなくても、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) <i>Share Spells</i>	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) <i>Evation</i>	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	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。
◆忠誠(変則) <i>Devotion</i>	6	・心術呪文や効果に対する意志セーブに+4 の士気ボーナスを得る。
◆複数回攻撃 <i>Multiattack</i>	9	・3回以上の肉体攻撃を持っており、まだ習得していなければ《複数回攻撃》をボーナス特技として得る。 ・3回以上の肉体攻撃を持っていない場合、代わりに-5 のペナルティを受けて、主要肉体武器で2回目の攻撃を行うことができるようになる。
◆身かわし強化(変則) <i>Improved Evation</i>	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	引っかかり*/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、 引っかかり*/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/blindsense
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。

バード HD: d8 1レベル時所持金:3d6 x 10 gp (105gp)

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	・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	・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~	・<芸能>を使用して魔法的效果を発生させる。<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	・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~	・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。選択した芸能に關係する技能を、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>の種別に關係する技能を以下に示す。 <i>演劇</i> :<はったり><変装>、 <i>お笑い</i> :<威圧><はったり>、 <i>舞踏</i> :<曲芸><飛行>、 <i>鍵盤楽器</i> :<威圧><交渉>、 <i>朗誦</i> :<交渉><真意看破>、 <i>打楽器</i> :<威圧><動物使い>、 <i>歌唱</i> :<真意看破><はったり>、 <i>弦楽器</i> :<交渉><はったり>、 <i>管楽器</i> :<交渉><動物使い>
◆熟練者(変則) <i>Well-Versed</i>	2	・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	・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。
◆何でも屋(変則) <i>Jack-of-All-Trades</i>	10	・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。
	16	・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。
	19	・全ての技能がクラス技能として扱われる。
		・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	・ <i>打消しの調べ</i> 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、 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、バードが見ることでできるものでなければならない。 対象の一種別の技能判定に+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	<i>恍惚の呪芸</i> 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 <i>恐怖の旋律</i> 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	<i>恍惚の呪芸</i> 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 敵一体	・[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 <i>死に至る芸術</i> に対する完全耐性を得る。

バーバリアン HD: d12 1レベル時所持金:3d6 x 10 gp (105gp)

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	特殊能力	Lv	説明
1	+1	+2	+0	+0	高速移動、激怒	◆高速移動(変則)	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。
2	+2	+3	+0	+0	激怒パワー、直感回避	Fast Movement		・地上での移動速度を増加させる他の効果と累積する。
3	+3	+3	+1	+1	異感知+1	◆激怒(変則)	1	・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。
4	+4	+4	+1	+1	激怒パワー	Rage		・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。
5	+5	+4	+1	+1	直感回避強化			・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。
6	+6/+1	+5	+2	+2	激怒パワー、異感知+2			・“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。
7	+7/+2	+5	+2	+2	ダメージ減少 1/-			・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)。
8	+8/+3	+6	+2	+2	激怒パワー			・また、忍耐や集中力の必要な能力は使用できない。
9	+9/+4	+6	+3	+3	異感知+3			・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。
10	+10/+5	+7	+3	+3	ダメージ減少 2/-、激怒パワー			この間、再び“激怒”を使用することはできない。
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	大激怒			・意識不明状態に陥ったなら、“激怒”は即座に終了する。
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	激怒パワー、異感知+4	◆激怒パワー(変則)	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。
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	ダメージ減少 3/-	Rage Power		・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。
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	不屈の意志、激怒パワー	◆直感回避(変則)	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。
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	異感知+5	Uncanny Dodge		・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。
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	ダメージ減少 4/-、激怒パワー	◆異感知(変則)	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。
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	無疲労激怒	Trap Sence		・他のクラスで得た“異感知”の修正も累積する。
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	激怒パワー、異感知+6	◆直感回避強化(変則)	5	・挟撃されない。バーバリアン・レベルより4レベル以上高いローグに対してはこの能力は無効。
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	ダメージ減少 5/-	Improved Uncanny Dodge		・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
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	超激怒、激怒パワー	Dodge		・バーバリアン・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。
					◆ダメージ減少(変則)		7~	・武器や肉体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。
					Damage Reduction			
					◆大激怒(変則)		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。
					Greater Rage			
					◆不屈の意志(超常)		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。
					Indomitable Will			
					◆無疲労激怒(変則)		17	・“激怒”終了後に疲労状態にならない。
					Tireless Rage			
					◆超激怒(変則)		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。
					Mighty Rage			

◆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のならば、 対象は 1d4 ラウンド+ 達成値が難易度を5上回ること+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)	・一ラウンドに一回、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・スローで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。 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。
◇恐怖の怒号(変則) <i>Terrifying Howl</i>	“威圧の眼光”激怒パワー	標準	・君から 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。

パラディン HD: d10 1レベル時所持金:5d6 x 10 gp (175gp)

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、中装鎧、重装鎧、盾(タワー・シールドを除く)

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

一日当たりの呪文数
呪文レベル

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

特殊能力	Lv	説明
◆善のオーラ(変則) <i>Aura of Good</i> ◆ディテクト・イーヴル(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・イーヴルを使用できる。 ・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・イーヴル能力を使用することはできない。
◆悪を討つ一撃(超常) <i>Smite Evil</i>	1	・一日に一回、即行アクションを使用して、視界内の対象一撃を選ぶ。 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倍となる。 ・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。 ・対象が悪の属性ならば、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+1 される(最大19レベルでの7回)。
◆信仰の恩寵(超常) <i>Divine Grace</i> ◆癒しの手(超常) <i>Lay On Hands</i>	2	・【魅力】ボーナスを(もしあれば)全てのセーヴィング・スローにボーナスとして加える。 ・一日にパラディン・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。 ・全ての病気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のならば、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)、よろめき状態(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)。
◆正のエネルギー放出(超常) <i>Channel Positive Energy</i>	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。
	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」が「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。
	5~	・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、ディストラクション、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。
◆不屈のオーラ(疑呪) <i>Aura of Resolve</i>	8	・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。
◆正義のオーラ(疑呪) <i>Aura of Justice</i>	11	・(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。 ・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り、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)。

ファイター HD: d10 1レベル時所持金:5d6 x 10 gp (175gp)

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) <i>Bravery</i>	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。
<i>Armor Training</i>		・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の攻撃において、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。
<i>Weapon Training</i>		・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。
◆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/ーを得る。
<i>Armor Mastery</i>		
◆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。
<i>Weapon Mastery</i>		

武器グループ	
グループ名類	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	コンボジット・ロングボウ、コンボジット・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・フック・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、シュリンケン、スリング、スピア、トライデント

モンク
属性:秩序ならんでも
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、ショートスパ、ショート・ソード、スパ、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、ポーナス特技、 朦朧化打撃、連打
2	+1	+3	+3	+3	ポーナス特技、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	ポーナス特技、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	ポーナス特技、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	ポーナス特技、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	ポーナス特技、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 小型 中型 大型	AC 修正	移動速度修正
1	-1/-1	1d4 1d6 1d8	+0	+0 フィート
2	+0/+0	1d4 1d6 1d8	+0	+0 フィート
3	+1/+1	1d6 1d6 1d8	+0	+10 フィート
4	+2/+2	1d6 1d8 2d6	+1	+10 フィート
5	+3/+3	1d6 1d8 2d6	+1	+10 フィート
6	+4/+4/-1	1d6 1d8 2d6	+1	+20 フィート
7	+5/+5/+0	1d6 1d8 2d6	+1	+20 フィート
8	+6/+6/+1/+1	1d8 1d10 2d8	+2	+20 フィート
9	+7/+7/+1/+1	1d8 1d10 2d8	+2	+30 フィート
10	+8/+8/+3/+3	1d8 1d10 2d8	+2	+30 フィート
11	+9/+9/+4/+4/-1	1d8 1d10 2d8	+2	+30 フィート
12	+10/+10/+5/+5/+0	1d10 2d6 3d6	+3	+40 フィート
13	+11/+11/+6/+6/+1	1d10 2d6 3d6	+3	+40 フィート
14	+12/+12/+7/+7/+2	1d10 2d6 3d6	+3	+40 フィート
15	+13/+13/+8/+8/+3/+3	1d10 2d6 3d6	+3	+50 フィート
16	+14/+14/+9/+9/+4/+4/-1	2d6 2d8 3d8	+4	+50 フィート
17	+15/+15/+10/+10/+5/+5/+0	2d6 2d8 3d8	+4	+50 フィート
18	+16/+16/+11/+11/+6/+6/+1	2d6 2d8 3d8	+4	+60 フィート
19	+17/+17/+12/+12/+7/+7/+2	2d6 2d8 3d8	+4	+60 フィート
20	+18/+18/+13/+13/+8/+8/+3	2d8 2d10 4d8	+5	+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と戦技防御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。 ・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。 ・この場合に限り、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。
◆ポーナス特技	1~	・1、2レベル、およびそれ以降4レベル上昇するたびに、以下の中からボーナス特技を選択して習得できる。 《回避》《組みつき強化》《蠍の型》《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。《ゴルゴンの拳》《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	14~	・《朦朧化打撃》をボー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。セーヴィング・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)。 攻撃前にどの状態にするか宣言すること。 ・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。
◆身かわし(変則) Evasion	2	・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。 ・モンクは戦技ボーナスを計算する際、モンク・レベルを基本攻撃ボーナスに置き換える。
◆不動心(変則) Still Mind	3	・他クラスの基本攻撃ボーナスは変更されず、通常通り加算される。
◆気蓄積(変則) Ki pool	4	・心術呪文及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。 ・“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、ディメンジョン・ドア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、イゼリアルネス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。

レンジャー HD: d10 1レベル時所持金:5d6 x 10 gp (175gp)

属性:なんでも

クラス技能:(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】、(治療)【判】、(登攀)【筋】、(動物使い)【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、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	意志	特殊能力
1	+1	+2	+2	+0	得意な敵、追跡、野生生物との共感
2	+2	+3	+3	+0	戦闘スタイル特技
3	+3	+3	+3	+1	《持久力》、得意な地形
4	+4	+4	+4	+1	狩人の絆
5	+5	+4	+4	+1	得意な敵
6	+6/+1	+5	+5	+2	戦闘スタイル特技
7	+7/+2	+5	+5	+2	森渡り
8	+8/+3	+6	+6	+2	迅速なる追跡、得意な地形
9	+9/+4	+6	+6	+3	身かわし
10	+10/+5	+7	+7	+3	得意な敵、戦闘スタイル特技
11	+11/+6/+1	+7	+7	+3	獲物
12	+12/+7/+2	+8	+8	+4	カモフラージュ
13	+13/+8/+3	+8	+8	+4	得意な地形
14	+14/+9/+4	+9	+9	+4	戦闘スタイル特技
15	+15/+10/+5	+9	+9	+5	得意な敵
16	+16/+11/+6/+1	+10	+10	+5	身かわし強化
17	+17/+12/+7/+2	+10	+10	+5	影隠れ
18	+18/+13/+8/+3	+11	+11	+6	得意な地形、戦闘スタイル特技
19	+19/+14/+9/+4	+11	+11	+6	獲物強化
20	+20/+15/+10/+5	+12	+12	+6	得意な敵、狩人の極み

一日当たりの呪文数

レベル	呪文レベル	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	—

◆得意な地形カテゴリ

寒冷地(氷上、氷河、雪原とツンドラ)
砂漠(砂地と荒地)
森林(針葉樹と落葉樹)
ジャングル
山岳(丘陵を含む)
平原
異次元(物質界以外の一つを選択)
沼地
地下世界(洞窟及びダンジョン)
都市(建物、道路と下水道)
水上(水面上及び水面下)

◆得意な敵カテゴリ一覧

アンデッド
◇狩人の絆:仲間との絆
bond to his companions
◇狩人の絆:動物の相棒
animal companion
◆信仰呪文
◆森渡り(変則)
Woodland Stride
◆迅速なる追跡(変則)
Swift Tracker
◆身かわし(変則)
Evasion
◆獲物(変則)
Quarry
◆カモフラージュ(変則)
Camouflage
◆身かわし強化(変則)
Improved Evasion
◆影隠れ(変則)
Hide in Plain Sight
◆獲物強化(変則)
Improved Quarry
◆狩人の極み(変則)
Master Hunter

特殊能力	Lv	説明
◆得意な敵(変則) <i>Favored Enemy</i>	1〜	・得意な敵1種類を選択する。(真意看破)〈生存〉〈知覚〉〈知識〉〈はったり〉の使用と攻撃ロール及びダメージ・ロールに+2 ボーナスを得る。 〈知識〉判定においては、習得していなくても得意な敵に対しては判定することができる。 レベル5及び以降5レベルで、追加の得意な敵を1つ得る。加えて、得意な敵1種類への修正を更に+2 できる。 修正の向上の対象となる得意な敵カテゴリは、このレベルで新しく習得したカテゴリでもよい。 ・複数のカテゴリに当てはまる相手には、最大の修正のみが付与される。
◆追跡(変則) <i>Track</i>	1	・追跡を行うもしくは追跡の識別を行うための〈生存〉判定にクラスレベルの半分(最低1)をボーナスとして加える。
◆野生動物との共感(変則) <i>Wild Empathy</i>	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+クラスレベル+【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 フィート以内にいないなければならない。通常は1時間かかるが、動物と関わりのある人と一緒に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。
◆戦闘スタイル特技(変則) <i>Combat Style Feat</i>	2〜	・レベル2の時点で、“弓術”か“二刀流”かを選択する。レベル2及び以降4レベル毎に、ボーナス特技を一つリストから選択して習得する。 ボーナス特技を習得する際、前提を無視できる。
◇戦闘スタイル:弓術 <i>archery</i>	2〜	・これらのボーナス特技は、中装鎧、重装鎧を装備している間効果を失う。
◇戦闘スタイル:二刀流 <i>two-weapon combat</i>	2〜	・《遠射》、《近距離射撃》、《精密射撃》、《速射》。レベル6以上で以下を追加。《精密射撃強化》、《東ね射ち》。 レベル10以上で以下を追加。《針の目を通す狙い》、《機動射撃》。
◆《持久力》 <i>Endurance</i>	2〜	・《盾攻撃強化》、《二重斬り》、《二刀流》、《早抜き》。レベル6以上で以下を追加。《二刀の守り》、《二刀流強化》。 レベル11以上で以下を追加。《上級二刀流》、《二刀のかきむしり》。
◆得意な地形(変則) <i>Favored Terrain</i>	3〜	・ボーナス特技として《持久力》を得る。 ・得意な地形1種類を選択する。得意な地形での〈知識:地理〉〈知覚〉〈隠密〉〈生存〉判定及びイニシアチブ判定に+2 のボーナスを得る。 レンジャーは、得意な地形では痕跡を残さないため追跡されることはない(痕跡を残すことを選択してもよい)。 レベル8及び以降5レベルで、追加の得意な地形を1つ得る。加えて、得意な地形1種類での修正を更に+2できる。 修正の向上の対象となる得意な地形カテゴリは、このレベルで新しく習得したカテゴリでもよい。 ・複数のカテゴリに当てはまる地形では、最大の修正のみが付与される。
◆狩人の絆(変則) <i>Hunter's Bond</i>	4	・「仲間との絆」もしくは「動物の相棒」のいずれか一つを選択し、習得する。一度選択したら以後変更できない。
◇狩人の絆:仲間との絆 <i>bond to his companions</i>	4	・ある標の一体への、得意な敵に対するボーナスの半分の、30フィート以内にいてレンジャーを見ることのできる仲間全員に与える。 これは移動アクションである。この効果は、レンジャーの【判断力】修正値(最低1)に等しいラウンドの間持続する。 ・仲間が既に持っている“得意な敵”とは累積せず、高いもののみが適用される。
◇狩人の絆:動物の相棒 <i>animal companion</i>	4	・ドルイドのように動物の相棒を得る。通常の動物の相棒は以下の通り。、ウルフ、キャット(スモール)、キャメル、スネーク(ヴァイパー)もしくはコンストリクター)、ダイア・ラット(Pathfinder RPG Bestiary を参照)、ドッグ、鳥(バード)、ライディング・ドッグ、バジャー、ホース(ヘヴィ)もしくはライト)、ポニー。キャンペーンの舞台に水界の地形があるならシャークを追加する。 ・レベルが上昇することで、動物の相棒に新しい能力を得ていく。詳細はドルイドの説明を参照。 ただし、ドルイド・レベルをレンジャー・レベル-3 と見なす。 ・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。
◆信仰呪文	4	・レンジャーの呪文リストから呪文を習得。【判断力】が 10+呪文レベル以上必要。 セーヴィング・スローの難易度は 10+呪文レベル+【判断力】修正値。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。
◆森渡り(変則) <i>Woodland Stride</i>	7	・非魔法的なあらゆる茂みの中でも、通常の速度であらゆる不利益を被ることなく移動できる。
◆迅速なる追跡(変則) <i>Swift Tracker</i>	8	・通常の速度で〈生存〉による追跡を行っても-5 のペナルティですむ。通常の二倍の速度であっても-10 ですむ。
◆身かわし(変則) <i>Evasion</i>	9	・軽装鎧を着ているか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。
◆獲物(変則) <i>Quarry</i>	11	・標準アクションで境界にいるクリーチャー1体を“獲物”として指定する。“獲物”を追跡する際の〈生存〉判定で出目10を選択できる。 また、“獲物”への攻撃ロールに+2 の洞察ボーナスを得、その攻撃がクリティカル可能域になった場合は自動的にクリティカルする。 ・“獲物”は、得意な敵の種別に対応していなければならない。 ・フリー・アクションとして効果を終了できるが、24時間後まで新しい“獲物”を選択できない。
◆カモフラージュ(変則) <i>Camouflage</i>	12	・“得意な地形”であれば、遮蔽や視認困難がなくても〈隠密〉技能を使用できる。
◆身かわし強化(変則) <i>Improved Evasion</i>	16	・「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。 ・そのほかのルールは“身かわし”に準ずる。
◆影隠れ(変則) <i>Hide in Plain Sight</i>	17	・“得意な地形”であれば、人に見られていてさえ〈隠密〉技能を使用することができる。
◆獲物強化(変則) <i>Improved Quarry</i>	19	・“獲物”をフリー・アクションで指定できる。 ・“獲物”を追跡する際の〈生存〉判定において、ペナルティを受けることなく通常の速度で移動しながら出目20を選択できる。 ・“獲物”に対する攻撃ロールへの洞察ボーナスは+4に向上する。 ・“獲物”を殺されるか見失った場合、新しい“獲物”を10分経過後に指定できる。
◆狩人の極み(変則) <i>Master Hunter</i>	20	・全力移動で追跡を行なっても〈生存〉判定にペナルティを受けない。 ・得意な敵に、標準アクションで最大の攻撃ボーナスを使用した1回の攻撃を行える。命中すれば通常のダメージを与え、頑健セーブ(DC 10+レンジャー・レベル+【判断力】修正値)に失敗すると「死亡」か「現在のヒット・ポイントに等しい非致傷ダメージを与える」かを選択できる。 この能力は1日に得意な敵の種別ごとに1回使用できるが、同じクリーチャーに対しては24時間に1回しか使用できない。

クラス

レンジャー

ローグ

属性:なんでも

HD: d8

1レベル時所持金:4d6 x 10 gp (140gp)

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、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	Lv	説明
1	+0	+0	+2	+0	急所攻撃+1d6、隠探し	◆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		・素手攻撃やサップ、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、異感知+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	◆異探し	1	・ローグは、異を見つけるための(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	Trapfinding		・ローグは(装置無力化)を使用して魔法の罠を解除できる。
6	+4	+2	+5	+2	ローグの技、異感知+2	◆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。
7	+5	+2	+5	+2	急所攻撃+4d6	Evasion		・無防備状態のときは、この利益を受けられない。
8	+6/+1	+2	+6	+2	直感回避強化、ローグの技	◆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。
9	+6/+1	+3	+6	+3	急所攻撃+5d6、異感知+3	Rogue Talents		・*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。
10	+7/+2	+3	+7	+3	上級の技、ローグの技	◆異感知(変則)	3~	・異を避ける際の反応セーブと異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「異感知」の修正も累積する。
11	+8/+3	+3	+7	+3	急所攻撃+6d6	Trap Sense		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。
12	+9/+4	+4	+8	+4	ローグの技、異感知+4	◆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、AC 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。
13	+9/+4	+4	+8	+4	急所攻撃+7d6	Uncanny Dodge		・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。
14	+10/+5	+4	+9	+4	ローグの技	◆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。
15	+11/+6/+1	+5	+9	+5	急所攻撃+8d6、異感知+5	Improved Uncanny Dodge		・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
16	+12/+7/+2	+5	+10	+5	ローグの技			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。
17	+12/+7/+2	+5	+10	+5	急所攻撃+9d6	◆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。
18	+13/+8/+3	+6	+11	+6	ローグの技、異感知+6	Advanced Talents		・*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。
19	+14/+9/+4	+6	+11	+6	急所攻撃+10d6	◆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。
20	+15/+10/+5	+6	+12	+6	打撃の極み、ローグの技	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。
								・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。
								・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タイスごとに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	・狭い足場を(軽業)を使用して移動する際、立ちすくみ状態にならない。
◇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	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。
	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。
◇下級魔法使用(擬呪)	・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。
Minor Magic	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。
◇迅速解除(変則)	・(装置無力化)で罠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。
Quick Disable	
◇頑丈(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。
Resiliency	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。
◇這い進み(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。
Rogue Crawl	・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。
◇鈍らせ*(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。
Slow Reactions	
◇跳ね起き(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。
Stand Up	
◇不意打ち攻撃(変則)	・不意打ちラウンドの間、既に行動を行ったものも含めて、全ての敵を立ちすくみ状態と見なす。
Surprise Attack	
◇異見抜き(変則)	・罠の 10 フィート以内に近づいたときに直ちに(知覚)判定を試みるができるようになる。
Trap Spotter	この判定は GM が密かに行うこと。
◇武器訓練	・ボーナス特技として《武器熟練》を獲得する。
Weapon Training	

◆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 ディズベル・マジック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。
◇追い打ち(変則) <i>Opportunist</i>	・その他のルールは“身かわし”に準ずる。 ・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。
◇技能体得 <i>Skill Mastery</i>	・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。 ・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。
◇心術破り(変則) <i>Slippery Mind</i>	・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。
◇特技 <i>Feat</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。
	・ボーナス特技を一つ獲得する。前提は無視できない。