

## 種族

	能力値修正	特殊能力	適正クラス
ドワーフ	【耐久力】+ 2 【判断力】+ 2 【魅力】- 2	Slow and Steady Stonecunning Keen Senses Greed Hearty Weapon Familiarity Hatred Defensive Training Stability	クレリック または ファイター
エルフ	【敏捷力】+ 2 【耐久力】- 2 【知力】+ 2	Keen Senses Elven Immunities Elven Magic Weapon Familiarity	レンジャー または ウィザード
ノーム	【筋力】- 2 【耐久力】+ 2 【魅力】+ 2	Keen Senses Obsessive Illusion Resistant Gnome Magic Weapon Familiarity Hatred Defensive Training	バード または ソーサラー
ハーフエルフ	任意の1つ + 2	Keen Senses Elven Immunities Adaptability Elf Blood	いずれか1つ
ハーフオーク	【筋力】+ 2 【判断力】+ 2 【知力】- 2	Weapon Familiarity Orc Ferocity Orc Blood	バーバリアン または ドルイド
ハーフリング	【筋力】- 2 【敏捷力】+ 2 【魅力】+ 2	Keen Senses Sure-footed Half ling Luck Fearless Weapon Familiarity	バード または ローグ
人間	任意の1つ + 2	Bonus Feat Skilled Weapon Training	いずれか1つ

## 特殊能力

ドワーフ	遅くとも着実/Slow and Steady	移動速度が 20' だが、鎧や荷重によって変化しない。
	石工の勘/Stonecunning	石に関する 職能/Profession 技能はクラススキルとして扱い、石製の構造物に対する 知覚/Perception 技能判定に+2。 石製の構造物で隠された扉や罠の 10' 以内を通るだけで、それらに(積極的に搜索しているかのように)気が付く可能性がある。
	鋭敏感覚/Keen Senses	味覚や触覚に関わる 知覚/Perception 技能判定に+2。
	強欲/Greed	貴金属や宝石を含む非魔法のアイテムの 鑑定/Appraise はクラス技能として扱う。
	元気/Hearty	毒、呪文、擬似呪文能力のセーブに + 2 種族ボーナス
	種族武器精通/ Weapon Familiarity	バトルアックス、ヘヴィ・ピック、ウォーハンマーに習熟。 “ドワーフ”の武器は軍用武器扱い。
	嫌忌/Hatred	オークとゴブリンの副種族を持つ人型生物に対する命中に + 1。
	防御訓練/Defensive Training	巨人からの攻撃に対して AC に + 4 回避ボーナス。
	踏ん張り/Stability	combat maneuver の足払い、突き飛ばしに抵抗する際に + 4 ボーナス。

エルフ	鋭敏感覚/Keen Senses	視覚と聴覚に関わる 知覚/Perception 技能判定に+2。 シークレット・ドア等の 10'以内を通るだけで、それらに(積極的に に探索しているかのように)気が付く可能性がある。
	エルフの完全耐性/ Elven Immunities	魔法的な睡眠効果に対する完全耐性。 心術の呪文に対するセーブに + 2 種族ボーナス。
	エルフ魔法/Elven Magic	呪文抵抗を克服するための術者レベル判定に + 2 種族ボナ ス。 マジック・アイテムの 鑑定/Appraise に + 2 種族ボーナス。
	種族武器精通/ Weapon Familiarity	ロングボウ、ロングソード、レイピア、ショートボウに習熟。 “エルフ”の武器は軍用武器扱い。
ノーム	鋭敏感覚/Keen Senses	嗅覚や触覚に関わる 知覚/Perception 技能判定に+2。
	こだわり/Obsessive	選択した 製作/Craft か 職能/Profession 技能に + 2 種族ボ ーナス。
	幻術抵抗/Illusion Resistant	幻術の呪文に対するセーブに + 2 種族ボーナス。
	ノーム魔法/Gnome Magic	幻術の呪文のDCに + 1。 【魅力】が 11 以上で 1 日 1 回 dancing lights, ghost sound, prestidigitatation, speak with animals を擬似呪文能力として使用 可能。
	種族武器精通/ Weapon Familiarity	“ノーム”の武器は軍用武器扱い。
	嫌忌/Hatred	爬虫類とゴブリンの副種族を持つ人型生物に対する命中に + 1。
	防御訓練/Defensive Training	巨人からの攻撃に対してACに + 4 回避ボーナス。
ハーフエルフ	鋭敏感覚/Keen Senses	視覚と聴覚に関わる 知覚/Perception 技能判定に+2。 シークレット・ドア等の 10'以内を通るだけで、それらに(積極的 に探索しているかのように)気が付く可能性がある。
	エルフの完全耐性/ Elven Immunities	魔法的な睡眠効果に対する完全耐性。 心術の呪文に対するセーブに + 2 種族ボーナス。
	順応性/Adaptability	1レベル時に(技能熟練)をボーナス特技として得る。
	エルフの血/Elf Blood	効果を決定する場合にエルフとして扱われる。
ハーフオーク	種族武器精通/ Weapon Familiarity	グレートアックス、ファルシオンに習熟。 “オーク”の武器は軍用武器扱い。
	オークの獰猛さ/Orc Ferocity	1日1回、hp が 0 ~ - 9 になった場合、意識不明になる前に、1ラ ウンド間満身創痕状態で行動できる。
	オークの血/Orc Blood	効果を決定する場合にオークとして扱われる。
ハーフリング	鋭敏感覚/Keen Senses	触覚に関わる 知覚/Perception 技能判定に+2。
	確かな足取り/Sure-footed	曲芸/Acrobatics と 登攀/Climb 技能に + 2 種族ボーナス。
	ハーフリングの幸運/ Halfling Luck	全てのセーブに + 1 種族ボーナス。
	大胆不敵/Fearless	恐怖に対するセーブに + 2 種族ボーナス。Half ling Luck と累 積。
	種族武器精通/ Weapon Familiarity	スリングに習熟。 “ハーフリング”の武器は軍用武器扱い。
人間	ボーナス特技/Bonus Feat	1レベル時に特技を追加で1つ取得。
	修得の才/Skilled	各レベルで追加の1技能ランクを得る。
	武器訓練/Weapon Training	1レベル時に選択した1つの軍用武器に習熟。

## クラス

- ・Favored Class は取得すると hp+1 または 技能ポイント+1 となる。
- ・1レベル時の HP 計算は以下の方式がある

通常	クラスの最大値 + [耐] ボーナス
2倍	クラスの最大値 × 2 + [耐] ボーナス
種族	クラスの最大値 + [耐] ボーナス + 種族ボーナス ・エルフ、ノーム、ハーフリング: + 4 ・ハーフエルフ、人間: + 6 ・ドワーフ、ハーフオーク: + 8
一律	クラスの最大値 × 2 + [耐] ボーナス + 6
耐久力	クラスの最大値 + [耐久力]

クラス	HD	クラス技能	技能 P	BAB	良好セーブ
バーバリアン	d12	曲芸、登攀、製作、動物使い、威圧、知識(自然)、知覚、騎乗、生存、水泳	4	良好	頑健
バード	d8	曲芸、鑑定、はったり、登攀、製作、交渉、変装、脱出術、知識(全て)、言語、演奏、知覚、職能、真意看破、手先の早業、呪文学、隠密、魔法装置使用	6	平均	反応、意志
クレリック	d8	鑑定、製作、交渉、治療、知識(神秘学)、知識(歴史)、知識(貴族・王族)、知識(宗教)、知識(次元界)、言語、職能、真意看破、呪文学	2	平均	頑健、意志
ドルイド	d8	登攀、製作、飛行、動物使い、治療、知識(地理)、知識(自然)、知覚、職能、騎乗、呪文学、生存、水泳	4	平均	頑健、意志
ファイター	d10	登攀、製作、動物使い、威圧、知識(ダンジョン探検)、知識(建築工学)、職能、騎乗、生存、水泳	2	良好	頑健
モンク	d8	曲芸、登攀、製作、脱出術、威圧、知識(歴史)、知覚、職能、演奏、騎乗、真意看破、隠密、水泳	4	平均	全て
パラディン	d10	製作、交渉、動物使い、治療、知識(貴族・王族)、威圧、知識(ダンジョン探検)、知識(宗教)、職能、騎乗、真意看破、呪文学	2	良好	頑健
レンジャー	d10	登攀、製作、動物使い、治療、威圧、知識(ダンジョン探検)、知識(地理)、知識(自然)、知覚、職能、騎乗、呪文学、隠密、生存、水泳	6	良好	頑健、反応
ローグ	d8	曲芸、鑑定、はったり、登攀、製作、交渉、装置無力化、変装、脱出術、威圧、知識(ダンジョン探検)、知識(地域)、言語、演奏、知覚、職能、手先の早業、隠密、水泳、魔法装置使用	8	平均	反応
ソーサラー	d6	鑑定、はったり、製作、飛行、威圧、知識(神秘学)、職能、呪文学、魔法装置使用	2	悪い	意志
ウィザード	d6	鑑定、製作、飛行、威圧、知識(全て)、言語、職能、呪文学	2	悪い	意志

## バーバリアン(秩序以外)

HD	クラス技能	技能 P	BAB	良好セーブ
d12	曲芸、登攀、製作、動物使い、威圧、知識(自然)、知覚、騎乗、生存、水泳	4	良好	頑健
武器・鎧	全ての単純武器と軍用武器 軽装鎧、中装鎧、盾(タワー・シールド除く)			

クラス能力	獲得	詳細
高速移動/Fast Movement (変則)	1	中装鎧以下かつ重荷重でない場合に移動速度+10 フィート
激怒/Rage (変則)	1	<p>1レベルで4 + 【耐】修正値に等しい激怒ポイントを得て、以降は2 + 【耐】修正値に等しい追加の激怒ポイントを得る。呪文等によって一時的に【耐】が上昇してもポイントは増えない。</p> <p>激怒する(【筋】と【耐】に + 4 ボーナス、意志セーブに + 2 土気ボーナス、AC に - 2 ペナルティ、曲芸、飛行、威圧、騎乗を除く【敏】【魅】【知】に基づく技能の使用不可。精神集中を使用する何れかのアクションも取れない)のために1ポイントを消費し、1ラウンドを維持するごとに追加の1ポイントを消費する。</p> <p>激怒の開始と終了はフリー・アクション。</p> <p>激怒終了後、消費した激怒ポイントの2倍に等しいラウンド間、疲労状態となる。疲労状態では激怒することは出来ないが、そうでなければ何回でも激怒することが可能。</p> <p>激怒ポイントの回復には8時間の休息が必要。</p>
激怒能力/Rage Powers	2	<p>2レベル以降、偶数レベル毎に1つの激怒能力を得る。一度選択した能力は変更することが出来ない。</p> <p>追加の激怒ポイントを消費することで、激怒時に激怒能力を発揮することが可能。</p> <p>激怒能力の起動は記載がない限り即行アクション。</p>
獣の憤怒/Animal Fury (変則)	(2)	<p>2 噛み付き攻撃(BAB+【筋】修正値で命中判定、1d6 + 【筋】修正値のダメージ(小型は 1d4))。組み付き中でも使用可能で、噛み付き攻撃が命中すれば、その目標に対する組み付き判定は + 2 ボーナス。</p>
明瞭なる心/Clear Mind (超常)	(8)	<p>6 激怒状態で意志セーブに失敗した場合、再ロールすることが出来る。セーブが失敗した場合は割込みアクションでこの能力を起動して、再セーブを行い、その結果が適用される。</p>
ダメージ減少増強 /Increased Damage Reduction (変則)	(12)	<p>4 8 12 ダメージ減少を1点/ラウンド/4 激怒ポイントで上昇させる(最大 + 3)。</p>
精霊の激怒/Elemental Rage (超常)	(12)	<p>8 1ラウンド間の全ての攻撃に+1d6 ポイントの【火】、【冷氣】、【電気】、【酸】の何れか(能力発動時に選択)追加ダメージを与える。</p> <p>既に武器に同じ属性のダメージが存在するなら、累積しない。</p>
守りの姿勢/Guarded Stance (変則)	(2)	<p>2 1ラウンド間、近接攻撃に対する AC にバーバリアンのレベルの半分を回避ボーナスとして得る。</p>
威圧の眼光/Intimidating Glare (変則)	(2)	<p>4 フリー・アクションとして隣接する敵に、1回の威圧を行える。威圧が成功すれば、目標は 2d6 ラウンド間、怯え状態。</p>
打ち戻し/Knockback (変則)	(2)	<p>4 このラウンドに近接攻撃が命中した敵は5フィート押し戻される。この能力は攻撃前に起動する。</p>
夜目/Low-Light Vision (変則)	(2)	<p>2 1ラウンド間、夜目を得る。</p>

マイティ・スウィング/Mighty Swing (変則)	(8)	8	攻撃がクリティカル範囲で命中した場合、自動的にクリティカルとなる。割込みアクションで、命中値を確認してから起動できる。
明瞭なる瞬間/Moment of Clarity (変則)	(2)	4	激怒によるペナルティ(AC 及びアクションの制限)を無視する。
暗視/Night Sight (変則)	(4)	4	暗視 60 フィートを1ラウンド間得る。夜目の激怒能力を持っていること。
強烈なる一撃/Powerful Blow (変則)	(2)	4	1 回のダメージ判定にパーバリアンのレベルを追加する。攻撃が命中する前に起動する。
機敏な反射神経/Quick Reflexes (変則)	(2)	4	1ラウンド間の機会攻撃回数の上限を無視して、追加の機会攻撃を行うことが可能。割込みアクションで起動。
活力再生/Renewed Vigor (超常)	(6)	6	1d8+【耐】修正値分のhpを回復させる。このパワーは標準アクション。
回転回避/Rolling Dodge (変則)	(2)	2	1ラウンド間、遠隔攻撃に対する AC にパーバリアンのレベルの半分を回避ボーナスとして得る。
怒りの覚醒/Roused Anger (変則)	(2)	4	疲労状態でも激怒を行える。激怒を行うときにフリー・アクションで起動。
力の波動/Strength Surge (変則)	(2)	2	1回の【筋力】か戦闘マニューバーの対抗判定にパーバリアンのレベルをボーナスとして得る。この能力は割込みアクションで起動する。
驚愕なる精度/Surprise Accuracy (変則)	(2)	4	1回の攻撃ロールにパーバリアンのレベルをボーナスとして得る。攻撃ロールを行う前に起動する。
俊足/Swift Foot (変則)	(2)	2 4 6	2 激怒ポイントにつき、1ラウンドの移動速度を+10 フィート増加(強化ボーナス)させる(最大 + 30 フィート)。
恐怖の雄たけび/Terrifying Howl (超常)	(8)	8	標準アクションで恐怖の雄たけびを起動すると、30 フィート内の全ての敵は意志セーブ(DC は 10+パーバリアンのレベルの 1/2+【筋】修正値)を行い、失敗すると、1d4 ラウンド間、恐慌状態。セーブに成功した敵は 24 時間完全耐性を得る。威圧の眼光の能力を持っていないといけない。
予期せぬ一撃/Unexpected Strike (変則)	(8)	8	全力攻撃時に最も高い基本攻撃ボーナスによる追加の攻撃を得る。これは他の追加の攻撃(類似効果)と累積しない。
直感回避/Uncanny Dodge (変則)	2		PHB と同様。
罠感知/Trap Sense (変則)	3		PHB と同様。
直感回避強化/Improved Uncanny Dodge (変則)	5		PHB と同様。
ダメージ減少/Damage Reduction (変則)	7		PHB と同様。

## バード

HD	クラス技能	技能 P	BAB	良好セーブ
d8	曲芸、鑑定、はったり、登攀、製作、交渉、変装、脱出術、知識(全て)、言語、演奏、知覚、職能、真意看破、手先の早業、呪文学、隠密、魔法装置使用	6	平均	反応、意志
武器・鎧	全ての単純武器、ロングソード、レイピア、サップ、ショートソード、ショートボウ、ウィップ 軽装鎧、盾(タワー・シールド除く)			

クラス能力	獲得	詳細
バード知識/Bardic Knowledge (変則)	1	1レベル時に1つの 知識 技能を選択すると、その技能は毎レベル追加の1ランクを得る。 さらに、全ての 知識 技能にバード・レベルの1/2(最低1)のボーナス得て、未習熟の 知識 技能も判定することが可能。
吟遊詩人の芸能/Bardic Performance	1	1回/1日/バード・レベルで使用できる。芸能 技能を用いるのであれば、その種類は問わない。各能力を得るために必要なバード・レベルまたは 芸能 ランクが設定されている。 これは標準アクションで起動する。幾つかの能力は継続に精神集中を必要とする。精神集中を必要としない場合でも、呪文の使用、呪文完成型のアイテムや合言葉を必要とするアイテムを起動することは出来ない。 この能力は起動に使用した 芸能 の種類による制限を被る。
打消しの歌/Countersong (超常)	芸能 1ランク 鍵楽器、弦楽器、打楽器、管楽器、歌で使用可能	彼の歌が音楽によって音に依存する魔法効果を打ち消す(呪文の音声要素は含まれない)。各ラウンドに 芸能 判定を行い、バードから 30 フィート以内の全てのクリーチャー(自身を含む)は、[音波]または言語依存の攻撃に対するセーブを、バードの 芸能 判定の達成値で代用できる。範囲内のクリーチャーが既に(効果が瞬間以外の)効果を被っている場合は、即座に再セーブ可能。ただしその場合のセーブは 芸能 の達成値を使用する。この効果はセーブを要求しない降下には効果がない。この効果を10ラウンド持続させることが出来る。
気晴らし/Distraction (超常)	芸能 1ランク 演技、コメディ、舞踏、演説で使用可能	視覚に依存する魔法効果を打ち消す。各ラウンドに 芸能 判定を行い、バードから 30 フィート以内の全てのクリーチャー(自身を含む)は、幻術(紋様)または幻術(虚像)の攻撃に対するセーブを、バードの 芸能 判定の達成値で代用できる。範囲内のクリーチャーが既に(効果が瞬間以外の)効果を被っている場合は、即座に再セーブ可能。ただしその場合のセーブは 芸能 の達成値を使用する。この効果はセーブを要求しない降下には効果がない。この効果を 10 ラウンド持続させることが出来る。
恍惚/Fascinate (擬呪)	芸能 1ランク 何れでも可	バード3レベルごとに1体のクリーチャーに効果。DCは 10+バード・レベルの1/2(最低1)+【魅】修正値。以上の点を除き PHB と同様。
勇気鼓舞/Inspire Courage (超常)	芸能 1ランク 何れでも可	バードの 芸能 を知覚してから、少なくとも5ラウンド持続する。得られる士気ボーナスは5レベルで+2、11レベルで+3、17レベルで+4。以上の点を除き PHB と同様。
自信鼓舞/Inspire Competence (超常)	バード3レベル 芸能 3ランク 何れでも可	PHB と同様。
サジェスション/Suggestion (擬呪)	バード6レベル 芸能 6ランク 何れでも可	PHB と同様。

破滅の葬送歌/Dirge of Doom (超常)	バード8レベル 芸能 8ランク 鍵盤楽器、弦楽器、 打楽器、管楽器、 歌で使用可能	対象に畏怖の感覚を呼び起こさせる。影響を受けたクリーチャーは怯え状態となる。対象は 30 フィート以内でバードの 芸能 を聞くことができるクリーチャーで、効果は対象がエリア内にいる限り継続し、バードが 芸能 を止めるか、エリア内から出ても3ラウンド間持続する。
不調和の演技/Discordant Performance (超常)	バード8レベル 芸能 8ランク 演技、コメディ、 舞踏、演説で使用 可能	対象を混乱させる。対象は30フィート以内でバードの 芸能 を見ることができるクリーチャーで、対象がエリア内にいる限り持続(最大で1ラウンド/バード・レベルまで)。DC は 10+バード・レベルの1/2(最低1)+【魅】修正値。一度セーブに成功されると、24 時間はそのクリーチャーを対象に出来ない。また、対象クリーチャーはそのターンの終了時に効果を終了させるために新たなセーブを行うことが出来る。
武勇鼓舞/Inspire Greatness (超常)	バード9レベル 芸能 9ランク 何れでも可	PHB と同様。
キャントリップ/Cantrips (擬呪)	1	習得している 0 レベル呪文は回数無制限の擬似呪文能力として使用できる。
精通/Well-Verseds (変則)	2	他のバードの吟遊詩人の芸能/Bardic Performance、[音波]、[言語依存]の効果に対するセーブに + 4ボーナス。
伝承の達人/Lore Master (変則)	5	習得済みの 知識 技能の判定で出目 10 が可能。加えて、1 日 1 回、標準アクションで出目 20 が可能。この回数は11レベルで2日2回、17 レベルで1日3回まで増加する。

## ファイター

HD	クラス技能	技能 P	BAB	良好セーブ
d10	登攀、製作、動物使い、威圧、知識(ダンジョン探検)、知識(工学)、職能、騎乗、生存、水泳	2	良好	頑健
武器・鎧	全ての単純武器と軍用武器、全ての鎧と盾(タワー・シールドを含む)			

クラス能力	獲得	詳細
ボーナス特技/Bonus feat	1 以降	追加の特技を得る。ファイターのボーナス特技か戦闘特技/Combat featの中から選択する。
武勇/Bravery (変則)	2 以降	恐怖に対する意志セーブに +1。以降4レベル毎に +1 増加し、18 レベルの +5 が最大。
鎧修練/Armor training (変則)	3 以降	鎧を着用した場合、その鎧の鎧ボーナスと最大[敏捷力]修正は +1 され、鎧の判定ペナルティは1軽減(最低0)される。以降4レベル毎(7、11、15)に鎧ボーナスと最大[敏捷力]修正は +1 され、鎧の判定ペナルティは1つつ減少する。
武器修練/Weapon training (変則)	5 以降	武器グループを1つ選択し、選択した武器グループの武器の命中とダメージに +1 ボーナスを得る。以降4レベル毎(9、13、17)に別の武器グループを選択し、その武器グループの武器の命中とダメージに +1 ボーナスを得る。加えて、以前に選択した武器グループのボーナスは +1 上昇する。



## モンク(何れかの秩序)

HD	クラス技能	技能 P	BAB	良好セーブ
d8	曲芸、登攀、製作、脱出術、威圧、知識(歴史)、 知覚、芸能、職能、騎乗、真意看破、隠密、水泳	4	平均	全て
武器・鎧	クラブ、クロスボウ(ライト、ヘヴィ)、ダガー、ハンドアックス、ジャベリン、カマ、ヌンチャク、 クォータースタッフ、サイ、ショートスピア、ショートソード、手裏剣、シャンガム、スリング、スピア			

クラス能力	獲得	詳細
AC ボーナス/AC Bonus (変則)	1	追加の AC ボーナスが4レベル毎に + 1 を得る (20 レベルで最大 + 5) 以外は PHB と同様。
連打/Flurry of Blows (変則)	1	11レベル時に最大のBABによる、追加の1回の攻撃を得る以外はPHBと同様。
素手攻撃/Unarmed Strike	1	PHB と同様。
ボーナス特技/Bonus Feat	1 以降	PHB と同様だがリストは以下の通り。また、前提条件を無視して取得できる。 ・〈不意打ち/Caught Off-Guard〉、〈迎え撃ち〉、〈矢止め〉、 〈回避〉、〈組み付き強化〉、〈蠍の構え/Scorpion Style〉、 〈朦朧化打撃〉、〈万能投擲術〉 6レベルで以下を追加 ・〈ゴルゴンの拳/Gorgon's Fist〉、〈突飛ばし強化〉、 〈武器落とし強化〉、〈フェイント強化〉、〈足払い強化〉、 〈強行突破〉 10レベルで以下を追加 ・〈クリティカル強化〉、〈メデューサの怒り/Medusa's Wrath〉、 〈矢つかみ〉、〈一撃離脱〉
身かわし/Evasion (変則)	2	PHB と同様。
高速移動/Fast Movement (変則)	3	PHB と同様。
戦術トレーニング/Maneuver Training (変則)	3	CMB (combat maneuver bonus) 計算時にBABではなく、モンク・レベルを使用する。
不動心/Still Mind (変則)	3	PHB と同様。
気の淵/Ki Pool (超常)	4	モンク・レベルの1/2(最低1) + 【判】修正値分の気ポイントを得る。少なくとも1ポイントの気ポイントがあれば「気の打撃」を使用することが可能。 気の打撃は4レベルで素手攻撃がダメージ減少に対して魔法の武器扱い、10レベルで秩序属性扱い、16レベルでアダマンチン製武器扱いとなる。 また、即行アクションとして気ポイントを消費することで以下の利益を得ることが出来る。 ・連打を行う場合に気ポイントを1点使用することで、追加の1回の攻撃を得る。 ・気ポイントを1点使用することで、1ラウンド間移動速度を20フィート増加させることが出来る。 ・気ポイントを1点使用することで、1ラウンド間ACに+4回避ボーナスを得ることが出来る。 気ポイントは8時間の休息か瞑想後の毎朝回復する。
浮身/Slow Fall (変則)	4	PHB と同様。
超躍/High Jump (変則)	5	曲芸 の跳躍判定にモンク・レベルをボーナスとして得る。加えて、跳躍判定時に常に助走しているとみなす。即行アクションで気ポイントを費やすことで、1ラウンド間跳躍の判定に+20のボーナスを得る。
無病身/Purity of Body (変則)	5	PHB と同様。
肉体の完成/Wholeness of Body (変則)	7	PHB と同様。
身かわし強化/Improved Evasion (変則)	8	PHB と同様。

## ソーサラー

HD	クラス技能	技能 P	BAB	良好セーブ
d6	鑑定、はったり、製作、飛行、威圧、知識(神秘学)、職能、呪文学、魔法装置使用	2	劣悪	意志
武器・鎧	全ての単純武器			

クラス能力	獲得	詳細
キャントリップ/Cantrips (擬呪)	1	習得している 0 レベル呪文は回数無制限の擬似呪文能力として使用できる。
物質要素省略/Eschew Materials	1	《物質要素省略》を得る。
血統/Bloodline	1	魔法の源として一つを選択(変更することは出来ない)。それにより、ボーナスの呪文、特技、技能や他の特殊能力を得る。 ・3レベル以降2レベル毎に追加の呪文を習得。 ・7レベル以降6レベル毎に追加の特技を習得(前提条件を満たしている必要あり)。

異形の血統/Aberrant		
・追加クラス技能	知識(ダンジョン探検)	
・追加呪文	enlarge person (3rd), see invisibility (5th), tongues (7th), black tentacles (9th), feeblemind (11th), veil (13th), plane shift (15th), mind blank (17th), shapechange (19th)	
・追加特技	《戦闘発動》、《武器落とし強化》、《組み付き強化》、《イニシアチブ強化》 《素手攻撃強化》、《鋼の意志》、《呪文音声省略》、 (技能熟練(知識(ダンジョン探検)))	
・酸の光線/Acidic Ray (超常)	1	射程 30 フィート、標準アクション、遠隔接触攻撃に命中すると 1d6+1/2術者レベルの[酸]ダメージ。
・長き手/Long Limbs (変則)	3	遠隔接触攻撃を行う場合だけ間合いが + 5 フィート。機会攻撃範囲は変化しない。11 レベルで+10 フィート、17 レベルで+15 フィートに増加。
・異常な組織構造/Unusual Anatomy (変則)	9	急所攻撃やクリティカル・ヒットは 25% の確立で無効化される。13 レベルで 50% に増加。

奈落の血統/Abyssal		
・追加クラス技能	知識(次元界)	
・追加呪文	cause fear (3rd), bull's strength (5th), rage (7th), stonkskin (9th), dismissal (11th), transformation (13th), greater teleport (15th), unholy aura (17th), summon monster IX (19th)	
・追加特技	《招来クリーチャー強化》、《薙ぎ払い》、《呪文威力強化》、《頑健無比》、 《突き飛ばし強化》、《武器破壊強化》、《強打》、 (技能熟練(知識(次元界)))	
・爪/Claws (変則)	1	肉体武器として 2 回の爪攻撃を得る。ダメージは 1d6 (中型の場合。小型は 1d4) + 【筋】修正値。5 レベルで爪はダメージ減少に対して魔法の武器扱いとなり、7 レベルでダメージが 1 段階大きくなる。11 レベルではフレイミング武器となり、命中時に +1d6[火]ダメージを与える。
・デーモンの抵抗力/Demon Resistances (変則)	3	【電気】への抵抗 5、毒に対するセーブに + 2 ボーナスを得る。9 レベルで【電気】への抵抗 10、毒に対するセーブは + 4 ボーナスに増加。
・アビスの筋力/Strength of the Abyss (変則)	9	【筋力】に +2 の体得ボーナス。13 レベルで + 4、17 レベルで + 6。

秘術の血統/Arcane	
・追加クラス技能	知識(何れか一つ)
・追加呪文	identify (3rd), invisibility (5th), dispel magic (7th), dimension door (9th), overland flight (11th), true seeing (13th), greater teleport (15th), power word stun (17th), wish (19th).
・追加特技	(戦闘発動)、(呪文相殺強化)、(イニシアチブ強化)、(鋼の意志)、(巻物作成)、(技能熟練(知識(神秘学)))、(呪文熟練)、(呪文動作省略)
・秘術の盟約/Arcane Bond (超常)	1 ソーサラー・レベルと等しいウィザードとして秘術の盟約の能力を得る。使い魔や盟約の品(bonded object)の有効レベルはウィザードとソーサラーのレベルを足したものとなる。
・呪文修正特技熟達/Metamagic Adept (変則)	3 1日1回、詠唱時間が長くすることなく、呪文修正特技を適用できる。回数は3レベル以降4レベル毎に1回増え、19レベルの1日5回が最大。
・新たな秘術/New Arcana (変則)	9 唱えることが可能なレベルの呪文を一つ追加で習得する。13レベルと17レベルでも習得可能。

セレスチャルの血統/Celestial	
・追加クラス技能	治療
・追加呪文	bless (3rd), resist energy (5th), magic circle against evil (7th), remove curse (9th), flame strike (11th), greater dispel magic (13th), banishment (15th), sunburst (17th), gate (19th).
・追加特技	(回避)、(呪文持続時間延長)、(鋼の意志)、(強行突破)、(騎乗戦闘)、(駆け抜け攻撃)、(技能熟練(知識(宗教)))、(武器の妙技)
・天上の炎/Heavenly Fire (超常)	1 射程 30 フィート、標準アクション、遠隔接触攻撃に命中すると悪のクリーチャーに対しては 1d6+1/2術者レベルの[火]ダメージで、善のクリーチャーに対しては 1d6+1/2術者レベルのダメージを回復させる(各善のクリーチャーは1日に1回しかこの利益を得られない)。中立のクリーチャーは効果を受けない。
・セレスチャルの抵抗力/Celestial Resistances (変則)	3 [酸]と[冷気]への抵抗5を得る。9レベルで抵抗は10に増加。
・天使の羽/Wings of Heaven (超常)	9 1日に1分/ソーサラー・レベルまで 60 フィートの速度で飛行(良好)することが出来る。飛行時間は連続している必要はないが、最低1分間分は消費する。

宿命の血統/Destined	
・追加クラス技能	知識(歴史)
・追加呪文	Spells: alarm (3rd), blur (5th), protection from energy (7th), freedom of movement (9th), break enchantment (11th), mislead (13th), spell turning (15th), moment of prescience (17th), foresight (19th).
・追加特技	(秘術の打撃)、(不屈の闘志)、(持久力)、(統率力)、(神速の反応)、(呪文効果最大化)、(技能熟練(知識(歴史)))、(武器熟練)
・運命の接触/ Touch of Destiny (超常)	1 標準アクションで触れた相手の命中判定、技能判定、能力値判定、セーヴィングスローにソーサラー・レベルの 1/2 に等しいボーナスを与える。ボーナスは3ラウンドか消費するまで持続する。この能力は1体のクリーチャーにつき1日1回までしか利益を与えない。
・宿命の力/ Fated (超常)	3 不意打ちラウンドなどの敵に気が付いていない状況における全てのセーブに+1の幸運ボーナスを得る。このボーナスは4レベル毎に+1され、19レベルで最大+5となる。
・宿命の定め/It Was Meant To Be (超常)	9 1日1回、命中判定、クリティカル判定、呪文対抗の術者レベル判定のダイスを振りなおすことが出来る。この能力は結果が確定する前に宣言する必要がある、振りなおした結果が悪くてもその結果を使用しなければならない。17レベルで1日2回に増加する。

竜の血統/Draconic		
・追加クラス技能	知覚	
・追加呪文	mage armor (3rd), resist energy (5th), fly (7th), fear (9th), spell resistance (11th), form of the dragon I (13th), form of the dragon II (15th), form of the dragon III (17th), wish (19th).	
・追加特技	(無視界戦闘)、(頑健無比)、(イニシアチブ強化)、(強打)、(追加 hp) (呪文高速化)、(技能熟練(飛行))、(技能熟練(知識(神秘学)))、	
・1レベル時にクロマチック・ドラゴンの色かメタリック・ドラゴンのタイプを選択する必要がある、これは変更することが出来ない。選択したタイプ別に特殊能力が変化する。		
・爪/Claws (変則)	1	肉体武器として2回の爪攻撃を得る。ダメージは1d6(中型の場合。小型は1d4) + [筋]修正値。5レベルで爪はダメージ減少に対して魔法の武器扱いとなり、7レベルでダメージが1段階大きくなる。11レベルでは、命中時に選択したドラゴンのタイプによる+1d6 のエネルギー・ダメージを与える(超常)。
・竜の抵抗力/ Dragon Resistances (変則)	3	選択したドラゴンのタイプによるエネルギー抵抗5とACへの外皮ボーナス+1を得る。9レベルで、エネルギー抵抗 10、外皮 + 2へ上昇し、15レベルで外皮 + 4へと上昇する。
・ブレス攻撃/ Breath Weapon (超常)	9	ブレス武器を獲得し、1日に1回、1d6/術者レベルのダメージを与える。反応セーブ(DCは10+ソーサラー・レベルの1/2+[耐]修正値)に成功すると1/2ダメージ。ダメージのエネルギー種別と効果範囲は選択したタイプによる。17レベルで1日に2回、20レベルで1日に3回使用可能。

精霊の血統/Elemental		
・追加クラス技能	知識(次元界)	
・追加呪文	burning hands* (3rd), scorching ray* (5th), protection from energy (7th), elemental body I (9th), elemental body II (11th), elemental body III (13th), elemental body IV (15th), summon monster VIII (elementals only) (17th), elemental swarm (19th). *:この呪文は選択したエレメンタルのダメージを与える。	
・追加特技	《回避》、《呪文威力強化》、《頑健無比》、《イニシアチブ強化》、 《神速の反応》、《強打》、《技能熟練(知識(次元界))》、《武器の妙技》	
・1レベル時に4つのエレメンタルの何れかを選択しなければならず、以降変更は出来ない。		
・精霊の光線/Elemental Ray (超常)	1	射程 30 フィート、標準アクション、遠隔接触攻撃に命中すると 1d6+1/2 術者レベルの選択したエレメンタルに従ったダメージを与える。
・精霊の抵抗力/ Elemental Resistance (変則)	3	選択したエレメンタルによるエネルギー抵抗 10 を得る。9レベルで、エネルギー抵抗 20 へと上昇する。
・精霊の爆発/ Elemental Blast (超常)	9	1日に1回、射程 60 フィートで半径 20 フィート以内に 1d6/術者レベルの選択したエレメンタルに応じたエネルギー・ダメージを与える。反応セーブ(DC は 10+ソーサラー・レベルの 1/2+[耐]修正値)に成功すると 1/2 ダメージ。セーブに失敗すると、そのエネルギーに対する脆弱性を1ラウンド間得る。17 レベルで1日に2回、20 レベルで1日に3回使用可能。

妖精の血統/Fey		
・追加クラス技能	知識(自然)	
・追加呪文	entangle (3rd), hideous laughter (5th), deep slumber (7th), poison (9th), tree stride (11th), mislead (13th), phase door (15th), irresistible dance (17th), shapechange (19th).	
・追加特技	(回避)、(イニシアチブ強化)、(神速の反応)、(強行突破)、(近距離射撃)、(精密射撃)、(呪文高速化)、(技能熟練(知識(自然)))	
・笑いの接触/Laughing Touch (超常)	1	接触攻撃に成功した対象を1ラウンド間爆笑させる。笑っているクリーチャーは移動アクションしかとれない(身を守ることは可能)。この効果を受けた対象は1日間その効果に耐性をもつ。
・森林踏破/Woodland Stride (変則)	3	あらゆる種類の下生えによって移動力の低下もダメージも受けることはない。ただし、魔法的なものは除く。
・一瞬の瞬き/Fleeting Glance (超常)	9	1日に術者レベルと等しいラウンド数まで透明化することが出来る。この能力はグレーター・インビジビリティと同様である。ラウンドは連続している必要はない。

地獄の血統/Infernal		
・追加クラス技能	交渉	
・追加呪文	protection from good (3rd), scorching ray (5th), suggestion (7th), charm monster (9th), dominate person (11th), planar binding (devils and creatures with the fiendish template only) (13th), greater teleport (15th), power word stun (17th), meteor swarm (19th).	
・追加特技	(無視界戦闘)、(攻防一体)、(偽装の名人)、(呪文持続時間延長)、(武器落とし強化)、(鋼の意志)、(技能熟練(知識(次元界)))、(抵抗破り)	
・腐敗の接触/Corrupting Touch (超常)	1	接触攻撃に成功した対象を1ラウンド/2術者レベル(最低1ラウンド)間、怯え状態にし、加えて全ての心術に対するセーブに-2ペナルティを被る。この効果は累積しないが、効果時間はリセットされる。
・地獄の抵抗力/Infernal Resistances (変則)	3	[火]に対する抵抗5、毒に対するセーブに+2のボーナスを得る。9レベルで[火]に対する抵抗10、毒に対するセーブに+4のボーナスに上昇する。
・地獄の業火/Hellfire (超常)	9	1日に1回、射程60フィート、効果範囲半径10フィート以内に1d6/術者レベルの[火]ダメージを与える。反応セーブ(DCは10+ソーサラー・レベルの1/2+[耐]修正値)に成功すると1/2ダメージ。セーブに失敗した善のクリーチャーは、術者レベル毎に1ラウンド間怯え状態となる。17レベルで1日に2回、20レベルで1日に3回使用可能。

不死の血統/Undead		
・追加クラス技能	知識(宗教)	
・追加呪文	chill touch (3rd), false life (5th), vampiric touch (7th), animate dead (9th), waves of fatigue (11th), undeath to death (13th), finger of death (15th), horrid wilting (17th), energy drain (19th).	
・追加特技	(戦闘発動)、(不屈の闘志)、(持久力)、(鋼の意志)、(技能熟練(知識(宗教)))、(呪文熟練)、(呪文動作省略)、(追加hp)	
・墓所の接触/Grave Touch (超常)	1	接触攻撃に成功で1d6+1/2術者レベルの[冷気]ダメージ。この接触をうけたクリーチャーの1分以内の止血チェックは自動的に失敗する。
・死の賜りもの/Death's Gift (超常)	3	[冷気]に対する抵抗5、非致傷ダメージに対するダメージ減少5/-を得る。9レベルで[冷気]に対する抵抗10、非致傷ダメージに対するダメージ減少10/-に上昇する。
・死者の腕/Grasp of the Dead (超常)	9	1日に1回、射程60フィート、半径20フィートの爆発範囲内に1d6/術者レベルの斬撃ダメージを与える。反応セーブ(DCは10+ソーサラー・レベルの1/2+[耐]修正値)に成功すると1/2ダメージ。セーブに失敗したクリーチャーは1ラウンド間移動できない。

## 技能

- ・1レベル時に得られる技能ポイント: クラスによる技能ポイント + 【知力】修正値。人間であればさらにボーナスで + 1。
- ・技能ランクの最大値: レベル(または HD)と同じ。
- ・技能ランクの配分: クラス技能、クラス外技能に関わらず1ポイントで1ランク相当。
- ・クラス技能: 修得している(技能ランクを持つ)クラス技能の技能判定に + 3 ボーナス。このボーナスは複数のクラスを取得しても累積しない。

### 曲芸/Acrobatcs

- ・従来の 平衡感覚、跳躍、軽業 を統合されている。

#### ・狭い場所を渡る

1ラウンド毎に1回の判定で、成功で半分の移動速度で移動することが可能。この状態は立ちすくみ状態である。また、この状態でダメージを受けた場合、即座に同じ DC に対して判定を行い、失敗すると落ちるか転倒する。

表面の幅	DC
3フィート以上の幅	0*
1～3フィートの幅	5*
7～11インチの幅	10
2～6インチの幅	15
2インチ以下の幅	20

\*: DC が10未満の場合は基本的に<曲芸>の判定なしにわたることが出来る。

#### ・機会攻撃を誘発しない移動(注: DC が敵の BAB によって上昇。)

敵の機会攻撃範囲を機会攻撃を誘発せずに移動する場合の DC: 15 + 敵の基本攻撃ボーナス。

敵の接敵面を機会攻撃を誘発せずに移動する場合の DC: 20 + 敵の基本攻撃ボーナス。

1ラウンドに機会攻撃を避けようとする敵の追加の1体につき DC は + 2される。

判定に失敗した場合、移動することは可能だが通常通り機会攻撃を誘発する。

#### ・跳躍

PHB と同じ

#### ・状況によるペナルティ

基本的に累積するが同じ状況については厳しいものが適用される。

曲芸 への修正	DC 修正値
軽い障害(砂、砂利)	+ 2
激しい障害(洞窟、瓦礫)	+ 5
僅かに滑りやすい(湿っている)	+ 2
激しく滑りやすい(凍っている)	+ 5
傾いている(<45°)	+ 2
急勾配(>45°)	+ 5
僅かに不安定(波打つボート上)	+ 2
不安定(波打つボート上)	+ 5
激しく不安定(地震)	+ 10
通常の移動速度で移動(跳躍には適用せず)	+ 5

### 鑑定/Appraise

#### ・一般アイテム(通常は標準アクション)

アイテムの価格	DC
0～100gp	5
101～500gp	10
501～1000gp	15
1001～5000gp	20
5001～10000gp	25
10001gp 以上	30

#### ・魔法のアイテム

技能ランクを有する場合に可能。アーティーファクトは不可。

ディテクト・マジックやアイデンティファイを組み合わせ利用し、自身がその使用者でなくてはならない。

15 + アイテムの術者レベルを DC として成功すればコマンドワードと機能が分かる。

通常は少なくとも3ラウンド必要で、十分にアイテムを調べることが出来る状況であること。

#### ・再試行

一般アイテムは再度行っても同じ結果となる。

マジック・アイテムは1個のアイテムは1日1回しか試みる事ができず、同日内の判定は同じ結果をもたらす。

## 交渉/Diplomacy

・従来の 交渉 と 情報収集 が統合されている。

### 交渉

基本的に PHB と同じだが、目標値と修正値が異なる。

NPC の最初の態度	DC
対敵的	25
無愛想	20
無関心	15
友好的	5
協力的	0

DC に達すれば1段階態度が変化し、目標を5上回ればさらに1段階変化するが、この方法では2段階まで。4未満の達成値であれば態度に変化はなく、5以上低い達成値の場合は目標の態度が1段階悪くなる。

【知力】が3以下か、交渉者を理解できない場合、交渉は成立しない。

通常、戦闘中もしくは危害を加える可能性のある対象には効果をなさない(= 戦闘を止めることは出来ない)。

通常、交渉による態度の変化は1d4時間。

対象の態度が無関心以上であれば要求をすることが出来る。

要求内容	DC 修正
簡単なアドバイス	-5
詳細なアドバイス	0
簡単な手助け	0
余り重要ではない秘密を話す	+5
長期か複雑な手助け	+5
危険を伴う手助け	+10
隠された知識を話す	+10以上
処罰の対象となる様な手助け	+15以上
追加の要求	+5/要求

### 情報収集

基本は PHB と同じだが必要な時間が1d4時間に軽減。

## 装置無力化/Disable Device

・従来の 解錠 と 装置無力化 が統合されている。基本的に PHB と同じ。

## 飛行/Fly

・飛行中の機動性を決定する。

・この判定なしで飛行する場合は

>移動速度の1/2以上の距離を飛行しない限り飛行を続けられない。

>5フィートの移動距離を費やすことで45°まで方向転換可能。

>移動速度の半分の手で45°の角度で上昇できる。

>通常の手で任意の角度で降下できる。

>制限は自分のターンにのみに適用。次ターンの最初には、前ターンの状態に関わらず任意の方向へ移動できる。

・これ以外の行動には判定が必要。

飛行運動	DC
移動速度の半分以下距離を移動して飛行したまま	10
ホバリング	15
追加の5フィートの移動距離を費やして45°以上の方向転換	15
10フィートの移動距離を費やして180°方向転換	20
45°以上の角度で上昇	20

・飛行中に攻撃される

翼で飛行中の場合、ダメージを受けるとDC10の 飛行 判定に成功しないと、10フィート高度が落ちる。

・落下ダメージの回避

落下した場合、飛行能力があるのであればDC10の 飛行 判定に成功すればダメージを受けない。ただし、飛行判定に成功失敗するか衝突によって落下した場合は不可。

・飛行 判定にアクションは基本的に必要としない。

・飛行 判定に5以上の差で失敗した場合は失速し、墜落する。

・飛行速度を持つクリーチャーは自動的に 飛行 技能がクラス技能となる。その飛行性能に従いボーナス/ペナルティが与えられる。

飛行性能	修正
劣悪	- 8
貧弱	- 4
平均的	0
良好	+ 4
完璧	+ 8

## 治療/Heal

- 基本的に PHB と同じだが以下が追加。
- 致命傷の治療(Treat Deadly Wounds)**  
致命傷の治療(DC20)に成功するとクリーチャーの HP をクリーチャーのレベル毎に1ポイント回復できる。  
結果が25以上の場合、加えて【判断力】修正値分が回復する。  
クリーチャーはこの方法によって1日(24時間)に1回しか回復できない。  
この行為を行うには治療キットが5回分必要で、足りないキット1つにつき-2ペナルティ。  
作業は1時間を必要とする。

## 威圧/Intimidate

- 態度を変化させる**  
相手の態度を1d6 × 10分間変化させるの。  
DC は10 + 目標の HD + 目標の【判断力】修正値  
判定成功で有益な情報をもたらす。  
効果時間がきれると目標の態度は無愛想となる。  
1分間の時間が必要。
- 意気消沈**  
標準アクションで可能。  
DC は10 + 目標の HD + 目標の【判断力】修正値  
成功すれば対象は1ラウンド間怯え状態となる。  
この能力は目標が30フィート以内にいて、姿と声を認識できること。
- 再挑戦**  
追加の 威圧 を行う毎に DC は + 5される(1時間でリセット)。
- サイズ修正**  
対象が自分より大きい場合 - 4ペナルティ、小さい場合 + 4ボーナス。



## 知識/Knowledge

判定内容	知識	DC
ディテクト・マジックを使ったオーラの識別	神秘学	15 + 呪文レベル
発動している呪文の効果を識別	神秘学	20 + 呪文レベル
呪文によって作られた物質の識別	神秘学	20 + 呪文レベル
唱えられた呪文の特定	神秘学	25 + 呪文レベル
特定の物質要素を使用した呪文の識別	神秘学	20
地下の危険を識別	ダンジョン探検	15 + 危険の CR
鉱物、石、金属の識別	ダンジョン探検	10
勾配の特定	ダンジョン探検	15
地下の深さを特定	ダンジョン探検	20
危険な構造の識別	工学	10
建造物の様式と年代特定	工学	15
建造物の弱い部分の特定	工学	20
クリーチャーの民族性かなまりの識別	地理	10
局地的な地域の地勢の把握	地理	15
最も近い有名な場所の位置を知っている	地理	20
最近か最も重要な歴史的出来事を知っている	歴史	10
特定の出来事が起きた日のおおよその特定	歴史	15
隠されたか古代の歴史的出来事を知っている	歴史	20
地域の法、規則、一般的な場所を知っている	地域	10
一般的な噂や地方に伝わる言い伝えを知っている	地域	15
隠された組織、規則、場所を知っている	地域	20
自然的な危険の識別	自然	15 + 危険の CR
一般的な動植物の識別	自然	10
超自然的な気象現象	自然	15
偽りの自然環境を特定する	自然	20
現在の君主と紋章を知っている	貴族	10
きちんとした礼儀作法を知っている	貴族	15
継承順位を知っている	貴族	20
次元界の名前を知っている	次元界	10
現在のプレーンの認識	次元界	15
クリーチャーの出身プレーン	次元界	20
一般的な神格の聖印か信仰の認識	宗教	10
一般的な神話と教義	宗教	15
隠された神格の聖印と信仰	宗教	20
モンスターの能力と弱点	さまざま	10+モンスターの CR

### ・未習熟の扱い

DC10までの内容しかわからない。

ただし図書館等を利用することが可能な場合はこの制限はないが、判定には1～1d4時間が必要。

## 言語学/Linguistics

・従来の 解読 、 偽造 、 言語 が統合されている。

・基本的に PHB と同じだが、この技能にランクを入れるたびに追加の言語を得ることが出来る。

## 知覚/Perception

・従来の 聞き耳、視認、搜索 が統合されている。

### ・視覚

視覚判定の対象	DC
隠れているクリーチャー	隠密 との対抗判定
姿が見えるクリーチャー	0
罨	罨による
隠れた扉()	15以上
隠しコンパートメント	15以上
隠し戸(secret door)	20以上

状況	修正値
陽光下での距離	+ 1/100 フィート
松明の光の下での距離	+ 1/10 フィート
月光下での距離	+ 1/5 フィート
蠟燭の光の下での距離	+ 1/1 フィート

この修正値はクリーチャーの場合にだけ適用され、隠された物体は一般に 20 フィート以内の距離で可能。

### ・聴覚

聴覚判定の対象	DC
忍び足するクリーチャー	隠密 との対抗判定
戦闘音	-10
人の話し声	0
鎧を着た人が歩く音	5
鎧を着ていない人が歩く音	10
人の囁き声	15
鍵をかける音	20
矢を射るために番える音	25

状況	修正値
距離	+ 1/10 フィート
ドア越し	+ 5
壁越し	+ 10/1フィートの厚さ
洞窟	+ 5
より大きな雑音がある	+ 5
睡眠中	+ 10
音で透明化した敵の位置を見つける	+ 20

### ・嗅覚

嗅覚判定の対象	DC
腐った生ゴミ	-10
オーガのねぐら	-5
煙かオーガ	0
香水かオーク	5
新鮮な空気がドワーフ	10
汗か人間	15
血かエルフ	20
吸入性の毒	毒の DC

状況	修正値
距離	+ 1/10 フィート
におい元が存在してから時間	+ 1/分
ドア越し	+ 5
僅かな風	+ 5
近くにより強いにおいがある	+ 5
寒い環境	+ 5
風	+ 10
においで透明化した敵の位置を見つける	+ 20
特に強力	- 5

### ・味覚

味覚判定の対象	DC
傷んだ食べ物	5
摂取毒	毒の DC
ポーション	15 + 術者レベル

状況	修正値
味が意図的に隠されている	+ 10
稀なポーション(DM による)	+ 5
非常に稀なポーション(DM による)	+ 10

### ・触覚

触覚判定の対象	DC
すりに気が付く	手先の早業 との対抗判定
空気の動き	20
穴を掘るクリーチャー	25
クリーチャーか軍隊の行軍	30

状況	修正値
穴を掘っている距離	+ 1/10 フィート
クリーチャーか軍隊の距離	+ 1/100 フィート
クリーチャーの大きさ	サイズ修正
移動しているクリーチャーの数	-1/10 体

## 呪文学/Spellcraft

- ・従来の 精神集中 を統合。
- ・魔法のオーラの識別、発動している呪文の効果を識別、呪文によって作られた物質の識別、唱えられた呪文の特定などは 知識(神秘学) を用いる。

## 隠密/Sealth

- ・従来の 隠れ身 と 忍び足 が統合されている。

## 生存/Survival

- ・特技の(追跡) が統合されているため、この技能だけで足跡の追跡が可能。

## 戦闘(特殊攻撃)

### Channel Positive Energy:

- ・半径 30 フィートの爆発範囲にポジティブ・エネルギーを解き放つ。
- ・全てのアンデットに 1d6 + 2 レベル以降の 2 クレリック・レベル毎に 1d6 (1 レベルで 1d6、3 レベルで 2d6、5 レベルで 3d6) のポジティブ・エネルギーのダメージを与える。
- ・加えて 1d4 + [魅力] 修正値のラウンド間、クレリックから逃走する(恐慌 frightened 状態として扱う)。
- ・アンデットは意志セーブに成功すればダメージを半減させ、恐慌状態とならない。DC は 10 + 1/2 クレリック・レベル + [魅力] 修正値。
- ・ダメージがアンデットの hp を上回るなら、アンデットは破壊される。
- ・逃走中にネガティブ・エネルギーを受けた場合、コントロールすることは出来ないが、逃走状態を終了させるために再度意志セーブを行う。
- ・範囲内の生きているクリーチャーはダメージ量と等しい hp を回復する。
- ・クレリック自身はこの効果範囲に自分を含むかどうかを選択可能。

### Channel Negative Energy

- ・半径 30 フィートの爆発範囲にネガティブ・エネルギーを解き放つ。
- ・全ての生きているクリーチャーに 1d6 + 2 レベル以降の 2 クレリック・レベル毎に 1d6 (1 レベルで 1d6、3 レベルで 2d6、5 レベルで 3d6) のポジティブ・エネルギーのダメージを与える。
- ・生きているクリーチャーは意志セーブに成功すればダメージを半減させ、恐慌状態とならない。DC は 10 + 1/2 クレリック・レベル + [魅力] 修正値。
- ・範囲内のアンデット・クリーチャーはダメージ量と等しい hp を回復する。
- ・クレリック自身はこの効果範囲に自分を含むかどうかを選択可能。
- ・範囲内のアンデットは意志セーブを行い失敗すると、クレリックの支配下となる。クレリックは自身のクレリック・レベルと等しい合計 HD までのアンデットを支配できる。また、新たなアンデットを支配するために、アンデットを開放することも出来る。
- ・アンデットに命令を行うのは、効果線が必要とする標準アクション。
- ・知的なアンデットは毎日支配を脱するために再度意志セーブが可能。
- ・支配中にポジティブ・エネルギーを受けた場合、支配状態を終了させるために再度意志セーブを行う。

## 戦術/Combat Maneuvers

- ・今まで特殊攻撃毎に判定が異なっていたのを統合。
- ・**戦術ボーナス/CMB = 基本攻撃ボーナス + [筋力]修正値 + サイズ修正**
- ・サイズ修正: 極小 - 8、微小 - 4、超小型 - 2、小型 - 1、中型 0、大型 + 1、超大型 + 2、巨大 + 4、超巨大 + 8
- ・戦術は特に明記がない限り機会攻撃を誘発する。
- ・**機会攻撃が命中させられた場合、そのダメージを戦術の DC に加算する。**
- ・目標が行動できない状況なら戦術は自動的に成功する。
- ・目標が朦朧化状態の場合、戦術の判定に + 4 ボーナス。
- ・**戦術の DC = 15 + 目標の CMB**
- ・出目 20 で自動成功、1 で自動失敗。

### 突き飛ばし/Disarm

- ・1 回の近接攻撃または突撃アクションの一部。
- ・自分より 1 段階大きいかそれ以下の目標に対して行える。
- ・《突き飛ばし強化》がないなら機会攻撃を誘発。
- ・攻撃が成功すれば、対象を 5 フィート突き飛ばし、DC を 5 上回る毎に追加で 5 フィート突き飛ばす。
- ・突き飛ばされた対象に伴って一緒に移動できる(移動力があれば)。
- ・攻撃が失敗した場合は対象の直前で停止する。

### 武器落とし/Disarm

- ・1 回の近接攻撃扱い。
- ・《武器落とし強化》がないなら機会攻撃を誘発。
- ・素手による武器落としには - 4 ペナルティ。
- ・判定成功で敵が(手で)**運搬しているアイテム 1 つ**を落とすことが出来る。
- ・結果が DC を 10 以上上回れば、両手に持っているアイテムを両方とも落とすことが出来る。
- ・結果が 10 以上下回った場合は、反対に武器落としに用いた武器を落とす。
- ・素手で武器音城試みて成功した場合、そのアイテムを手にとることが可能。

## 組み付き/Grapple

- ・標準アクション。
- ・《組み付き強化》がないなら機会攻撃を誘発。
- ・人型生物は**2本の手が空いていない場合は - 4ペナルティ**を被る。
- ・判定成功で組み付き状態となる。
- ・隣接していない目標に対して組み付きが成功した場合、対象を隣接スペースに引き寄せる。これが出来ない場合、組み付きは失敗する。
- ・組み付き状態を維持するために、各ラウンドで標準アクションを費やし、組み付き判定に成功する必要がある。ただし、対象が組み付き状態から脱しないなら以後 + 5 ボーナスを得る。
- ・一旦、組み付いて継続的に組み付きに成功すると、以下の行動を行うことが出来る。
  - >移動: 自分と対象を自分の移動速度の1/2の速度で移動させる。移動終了後に敵を自分の隣接する好きな場所におくことが可能。おいた場所が危険な場所の場合、目標は + 4 ボーナスを得て、追加の組み付き判定を試みることが可能。
  - >ダメージ: 目標に素手攻撃のダメージ(致傷または非致傷)を与える。
  - >押さえつけ: 相手を押さえつけている間は、AC への【敏捷力】ボーナスを失う。
- ・組み付かれている状態なら、標準アクションを費やして、組み付き判定(DC15 + 目標の CMB、機会攻撃を誘発しない)または 脱出術 の判定(DC10 + 目標の CMB)に成功することで逃れることが出来る。

## 蹴散らし/Overrun

- ・移動中の標準アクションまたは突撃アクションの一部。
- ・自分より1段階大きいかそれ以下の目標に対して行える。
- ・《蹴散らし強化》がないなら機会攻撃を誘発。
- ・**対象は避けるか、抵抗するかを選択**する。
- ・対象が避けない場合、通常通り戦闘術判定を行い、成功すれば相手の接敵面を通過する。
- ・達成値が5以上上回ると対象は転倒する。
- ・対象が2本より多くの足を持っている場合、追加の足1本につき DC に + 2。

## 武器破壊/Sunder

- ・1回の近接攻撃扱い。
- ・《武器破壊強化》がないなら機会攻撃を誘発。
- ・武器破壊には武器を持っている必要がある。
- ・判定に成功すれば、アイテムにダメージを与えることが可能。
- ・武器のダメージがアイテムの硬度を上回れば、アイテムは“破損状態”となり、硬度とHPを超えた場合は破壊される。
- ・アイテムを破壊しないことを選択すれば、hp が1残った状態で残すことも可能。

## 足払い/Trip

- ・1回の近接攻撃扱い。
- ・《足払い強化》がないなら機会攻撃を誘発。
- ・攻撃成功で目標は転倒する。
- ・達成値が DC より 10 以上低かった場合、攻撃側が転倒。
- ・対象が2本より多くの足を持っている場合、追加の足1本につき DC に + 2。
- ・足の無いウーズの様なクリーチャーや**飛行しているクリーチャー**には効果が無い。

## 状態一覧(変更箇所)

### 出血/Bleed

- ・出血状態によるダメージはターンの開始時。
- ・DC15の 治療 判定に成功するか HP を回復するキュア系の呪文を唱えた場合、出血を停止できる。
- ・同じ種類のダメージの出血は累積せず、悪いほうが優先される(能力値はダメージより吸収が優先)。

### 盲目/Blinded

- ・AC - 2、AC への【敏捷力】修正を失う、【筋力】と【敏捷力】に基づく判定や 知覚 の対抗判定に - 4。
- ・視力を伴う判定は全て自動的に失敗。
- ・全ての目標に対して完全視認困難(50%の失敗確率)を有する。
- ・DC10の 曲芸 判定に成功しないと移動速度半減、判定失敗で転倒。

### 破損状態/Broken

- ・武器:命中とダメージに - 2 ペナルティ。クリティカルが 20(×2)に制限される。
- ・盾と鎧:AC ボーナスが半減(切捨て)。鎧の判定ペナルティが倍。
- ・技能用のアイテム:対応する技能判定に - 2 ペナルティ。
- ・ワンド・スタッフ:使用時に倍のチャージを消費する。
- ・それ以外:特に影響なし。
- ・破損状態のアイテムの価値は 75%に落ちる。
- ・魔法のアイテムの場合はアイテムの術者レベル以上の術者レベルによるメンディングかメイク・ホールを唱え、アイテムのダメージを全て修復できた場合にだけ復旧できる。非魔法アイテムは同様の呪文か 製作 技能により修理可能。これは一般に DC20 で、ダメージ1ポイント当たり1時間の作業が必要。

### 混乱状態/Confused

- ・自分以外のクリーチャーを敵として扱う。
- ・混乱状態の見方に対する有益な接触呪文も接触攻撃の命中判定が必要。
- ・攻撃された場合は攻撃者を見えなくなるまで攻撃し続ける。
- ・各ターンの行動はランダムに決定。

### 組み付き状態/Grappling

- ・組み付き状態のクリーチャーは移動できず、【敏捷力】に - 4 ペナルティ。
- ・組み付きの対象に対する組み付きか 脱出術 判定以外の全ての攻撃ロールと戦闘術判定に - 2 ペナルティ。
- ・組み付き状態のクリーチャーは両手を使ったアクションが行えない(両手用武器による攻撃など)。
- ・組み付き状態で呪文を唱える場合は DC15 + 呪文レベルの 呪文学 判定に成功しないと失敗する。

### 押さえ込まれた状態/Pinned

- ・移動できず、立ちすくみ状態。
- ・ACに追加の - 4 ペナルティ。
- ・押さえ込まれたクリーチャーは組み付き判定か 脱出術 判定を用いて、開放を試みることが可能。
- ・それ以外では音と精神アクションのみ可能、動作要素や物質要素が必要な呪文は発動できない。
- ・呪文を使用する場合、DC15 + 呪文レベルの 呪文学 判定は必要。

### ふらつき状態/Staggered

- ・各ラウンド1回の標準アクションか移動アクションしか行うことが出来ない。
- ・即行アクションと割り込みアクションは可能。
- ・通常、非致傷ダメージが現在の hp と同じになるとふらつき状態となる。

# 特技

アイテム作成特技:XP コストがなくなっています。

呪文修正特技:ソーサラーとバードについては《呪文高速化》に限って詠唱時間の延長がない。従って、ソーサラーやバードであっても《呪文高速化》が可能。

## 《軽業師/Acrobatic》

曲芸 と 飛行 の判定に + 2 ボーナス。どちらかが 10 ランク以上あると + 4 ボーナスに向上。

## 《機敏な戦術/Agile Maneuvers》(Combat)

CMB を研鑽する場合に、【筋力】修正値の代わりに【敏捷力】修正値を使用する。

## 《鋭敏感覚/Alertness》

知覚 と 真意看破 の判定に + 2 ボーナス。どちらかが 10 ランク以上あると + 4 ボーナスに向上。

## 《動物の友/Animal Affinity》

騎乗 と 動物使い の判定に + 2 ボーナス。どちらかが 10 ランク以上あると + 4 ボーナスに向上。

## 《術者の鎧熟達/Arcane Armor Mastery》(Combat)

即行アクションで、1ラウンド間鎧による呪文失敗確立 20 % までを無視する。《術者の鎧修練/Arcane Armor Training》と累積しない。

## 《術者の鎧修練/Arcane Armor Training》(Combat)

即行アクションで、1ラウンド間鎧による呪文失敗確立 10 % までを無視する。《術者の鎧熟達/Arcane Armor Mastery》と累積しない。

## 《秘術の打撃/Arcane Strike》(Combat)

即行アクションで、1ラウンド間武器のダメージに + 1 ボーナス。またダメージ減少を克服する上で魔法の武器として扱う。ボーナスは5術者レベル毎に + 1 上昇(最大 20 レベルで + 5)。

## 《運動能力/Athletic》

登攀 と 水泳 の判定に + 2 ボーナス。どちらかが 10 ランク以上あると + 4 ボーナスに向上。

## 《バックスイング/Backswing》

両手武器を用いて全力攻撃を行う際に、最初の攻撃時の武器ダメージは【筋力】修正値の 1.5 倍ではなく2倍を追加できる。基本攻撃ボーナスが11以上ある場合は3倍となる。

## 《ポーション作成/Brew Potion》(Item Creation)

PHB と同じだが経験値消費なし。また **基本価格が 250gp 以下であれば2時間で作成できる。**

## 《不意打つ武器/Caught Off-Guard》(Combat)

代用武器を使用する際にペナルティを無視できる。さらに、非武装の敵はあなたの代用武器による攻撃に対して常に立ちすくみ状態となる。

## 《薙ぎ払い/Cleave》(Combat)

全ラウンドアクションで、近接攻撃を行う。最初の攻撃が目標に命中したら、その目標に隣接し間合い内の別の目標に対して追加の攻撃が行える。追加攻撃の命中修正値は最初と同じ。この特技は1ラウンドに1回の追加攻撃を与える。

## 《攻防一体/Combat Expertise》(Combat)

PHP と同じだが、**【知力】修正値**は基本攻撃ボーナスのどちらか低い値となり、**使うか使わないかのみ(値を刻む事はできない)。**

## 《誇大誇示/Dazzling Display》(Combat)

《武器熟練》の武器を装備している場合、全ラウンド・アクションとして、視線が通っている 30 フィート以内の全ての敵に対して、**威圧** 判定を行うことが出来る。その際、**威圧** のボーナスよりも攻撃ボーナスが高い場合、**威圧** の判定に攻撃ボーナスを用いることが可能。



### 《死の照準/Deadly Aim》(Combat)

遠隔攻撃のダメージに【敏捷力】修正値か基本攻撃ボーナスのどちらか低い値をボーナスとして加え、同じ値をペナルティとして命中判定に被る。(《強打》の遠隔攻撃版)

### 《死の一撃/Deadly Stroke》

標準アクションで、《上級武器熟練》の武器で朦朧化または立ちすくみ状態の敵を攻撃した場合、命中すると2倍のダメージを与えて、出血(1ポイントの【耐久力】)状態にする。

### 《偽装の名人/Deceitful》

はったりと変装の判定に+2ボーナス。どちらかが10ランク以上あると+4ボーナスに向上。

### 《戦闘防御術/Defensive Combat Training》(Combat)

あなたに対する戦闘術(突き飛ばし、組み付き、足払い等)のDCは+4される。

### 《手さばき/Deft Hands》

装置無力化とすりの判定に+2ボーナス。どちらかが10ランク以上あると+4ボーナスに向上。

### 《破壊の打撃/Devastating Blow》(Combat)

標準アクションにて、-5ペナルティを受けて両手武器による近接攻撃を行う。この攻撃が命中した場合、攻撃がクリティカルヒットしたかのように、武器の特殊能力が発生する。

### 《回避/Dodge》(Combat)

即行アクションで、1ラウンド間ACに+1回避ボーナスを得る。曲芸が10ランク以上あるなら、ボーナスは+2に上昇する。

### 《二連斬/Double Slice》(Combat)

逆手の武器のダメージに【筋力】修正値を足すことが出来る(通常は【筋力】修正値の半分)。

### 《気パワー増加/Extra Ki》

気プールが2増加する。この特技を取得するたびに2点増加する。

### 《癒しの手回数追加/Extra Lay On Hands》

1日当たりの癒しの手の使用回数を2回増加させる。この特技を取得するたびに2回増加する。

### 《激怒回数増加/Extra Rage》

激怒ポイントが6増加する。この特技を取得するたびに6点増加する。

### 《退散回数追加》

1日当たりのチャンネル・エネルギーの回数が2回増加する。この特技を取得するたびに2回増加する。

### 《遠射/Far Shot》(Combat)

射程単位辺りのペナルティが-2から-1へ軽減される。

### 《ゴーゴンの拳/Gorgon's Fist》(Combat)

標準アクションで、素手による近接攻撃を行う。命中したら、通常のダメージに加え、対象は頑健セーブ(DC10+キャラクター・レベルの1/2+【判断力】修正値)に成功しないと、次のあなたのターン終了時まで、ふらつき状態となる。

### 《薙ぎ払い強化/Great Cleave》(Combat)

全ラウンドアクションで、1回の近接攻撃を行う。攻撃が目標に命中したら、その目標に隣接し攻撃範囲内の別の目標に対して追加の攻撃が行える。さらに攻撃が命中したら、同様の条件で追加の攻撃が行える。追加攻撃の命中修正値は最初と同じ。この特技は1ラウンドに追加攻撃回数に上限は無い。

### 《突き飛ばし強化/Improved Disarm》(Combat)

突き飛ばしを行う際に機会攻撃を誘発しなくなる。また、突き飛ばし判定を行う際に+2のボーナスを得て、敵に突き飛ばされる際のDCに+2される。

### 《武器落とし強化/Improved Bull Rush》(Combat)

武器落としを行う際に機会攻撃を誘発しなくなる。また、武器落とし判定を行う際に+2のボーナスを得て、敵に武器



落とされる際の DC に + 2 される。

#### 〈上級使い魔/Improved Familiar〉

PHB に加え、一覧表の内容が幾つか変更されている。

#### 〈組み付き強化/Improved Grapple〉 (Combat)

組み付きを行う際に機会攻撃を誘発しなくなる。また、組み付き判定を行う際に + 2 のボーナスを得て、敵に組み付けられる際の DC に + 2 される。

#### 〈蹴散らし強化/Improved Overrun〉 (Combat)

蹴散らしを行う際に機会攻撃を誘発しなくなる。また、蹴散らし判定を行う際に + 2 のボーナスを得て、敵に蹴散らされる際の DC に + 2 される。

#### 〈武器破壊強化/Improved Sunder〉 (Combat)

武器破壊を行う際に機会攻撃を誘発しなくなる。また、武器破壊判定を行う際に + 2 のボーナスを得て、敵に武器破壊される際の DC に + 2 される。

#### 〈足払い強化/Improved Trip〉 (Combat)

足払いを行う際に機会攻撃を誘発しなくなる。また、足払い判定を行う際に + 2 のボーナスを得て、敵に足払いされる際の DC に + 2 される。

#### 〈退散強化/Improved Turning〉

チャンネル・エネルギーの DC に + 2。

#### 〈当て身強化/Improved Vital Strike〉 (Combat)

全力攻撃時に二回の攻撃 (通常低い BAB による攻撃) をあきらめる。その全力攻撃での他の攻撃ダメージはダメージダイス“のみ”3倍になる。【筋力】や武器の強化ボーナス、追加効果、制度基準の追加ダメージなどは2倍にされない。この追加ダメージはクリティカル時には適用されない。

#### 〈豪腕の威圧/Intimidating Prowess〉 (Combat)

威圧 判定に、【魅力】の修正値ではなく、【筋力】の修正値を起用できる。

#### 〈稲妻の構え/Lightning Stance〉 (Combat)

移動アクションを2回行うか、撤退アクションをとった場合、1ラウンド間 50%視認困難 (これは 50%失敗確率 = 完全視認困難の間違いと思われます) を得る。

#### 〈魔法の才/Magical Aptitude〉

呪文学 と 魔法装置使用 の判定に + 2 ボーナス。どちらかが 10 ランク以上あると + 4 ボーナスに向上。

#### 〈束ね撃ち/Manyshot〉 (Combat)

弓による全力攻撃する際の、最初の攻撃で2本の矢を放つ。攻撃が命中した場合、両方の矢が命中する。この攻撃による、クリティカル・ヒットや急所攻撃などの精度に依存した追加ダメージは片方だけに適用される。ダメージ減少と抵抗はそれぞれに適用される。

#### 〈メデューサの怒り/Medusa's Wrath〉 (Combat)

全力攻撃で、追加の2回の素手攻撃を行う (最も高い攻撃ボーナスを用いる)。全ての素手攻撃は幻惑、立ちすくみ、麻痺、ふらつき、朦朧、意識不明の敵に対して行わなければならない。

#### 〈騎乗戦闘/Mounted Combat〉 (Combat)

1ラウンドに1回、**割込みアクション**で乗騎への命中を 騎乗 判定で無効化する。判定値が敵の攻撃ロールよりも高ければ成功。

#### 〈振り下ろし攻撃/Overhand Chop〉 (Combat)

標準アクションで両手武器による1回の近接攻撃を行う。命中したら、通常通りのダメージを与えるが、【筋力】の修正値は2倍にしてダメージを計算する (通常は 1.5 倍)。

#### 〈説得力/Persuasive〉

交渉 と 威圧 の判定に + 2 ボーナス。どちらかが 10 ランク以上あると + 4 ボーナスに向上。

### 〈針先の標的/Pinpoint Targeting〉(Combat)

標準アクションで1回の遠隔攻撃を行う。目標のACへの鎧、外皮、盾ボーナスを無視する。このラウンドに移動した場合はこの利益を得られない。

### 〈強打/Power Attack〉(Combat)

近接攻撃のダメージに**〔筋力〕修正値**か**基本攻撃ボーナスのどちらか低い値**をボーナスとして加え、同じ値をペナルティとして命中判定に被る。

### 〈早抜き/Quick Draw〉(Combat)

PHBと同じだが、錬金術アイテム、ポーション、スクロール、ワンドの類には使用できないと明記されている。

### 〈呪文高速化/Quickened Spells〉

PHBと同じだが、ソーサラーやバード、クレリックやドルイドの任意発動においても適用可能と明記されている。

### 〈鋭き椅子の脚/Razor Sharp Chair Leg〉(Combat)

代用武器を使用する際に、そのダメージが1段階大きくなる。ただし最大で1d8(片手武器)または2d6(両手武器)まで。また、クリティカル範囲は19-20になる。

### 〈巻物作成/Scribe Scroll〉(Item Creation)

PHBと同じだが経験値消費なし。また**基本価格が250gp以下であれば2時間で作成できる**。

### 〈蠍の構え/Scorpion Style〉(Combat)

標準アクションで1回の素手攻撃を行う。命中したら通常通りのダメージを与え、加えて目標が頑健セーブ(DCはキャラクター・レベルの $1/2 + \text{〔判断力〕修正値}$ )の地上移動速度は5フィート低下する(〔判断力〕修正値に等しいラウンド数)。

### 〈チャネリング対象選択/Selective Channeling〉

〔魅力〕修正値までの目標を選択し、チャンネル・エネルギーの対象から外すことが可能。

### 〈自力生存/Self-Sufficient〉

治療と生存の判定に+2ボーナス。どちらかが10ランク以上あると+4ボーナスに向上。

### 〈盾使いの達人/Shield Master〉(Combat)

他の武器を持っていることのペナルティを受けず、盾ボーナスを強化ボーナスであるかのように、盾攻撃の命中とダメージに加えることができる。

### 〈盾のぶちかまし/Shield Slam〉(Combat)

盾攻撃が命中した場合、フリー・アクションとして突き飛ばしを試みるのが可能(このときの命中ロールを判定に用いる)。この突き飛ばしは機会攻撃を誘発しない。また、対象が壁などに当たった場合、転倒する。

### 〈機動射撃/Shot on the Run〉(Combat)

**全ラウンド・アクション**として、移動の途中で1回の遠隔攻撃が行える。

### 〈技能熟練/Skill Focus〉

選択した技能判定に+3、その技能が10ランク以上あると+6ボーナスに向上。

### 〈一撃離脱/Spring Attack〉(Combat)

PHBと同じだが、攻撃前に10フィート移動する必要がある、既に隣接している敵に対しては使用できない。

### 〈隠密/Stealthy〉

脱出術と隠密の判定に+2ボーナス。どちらかが10ランク以上あると+4ボーナスに向上。

### 〈朦朧化防御/Stunning Defense〉(Combat)

怯え状態、恐怖状態、恐慌状態の敵に対して攻撃が命中すると、次のターンの終了時まで、穴tなお攻撃に対して立ちすくみ状態となる(全ての攻撃に対して)。

### 〈投擲術/Throw Anything〉(Combat)

代用遠隔武器を用いる場合に-4ペナルティを被らない。また、飛散武器の命中に+1ボーナスを得る。

### 《追加 hp/Toughness》

hp + 3 に加え hp + 1 / レベル(複数回取得できない)。

### 《精霊退散/Turn Elemental》

チャンネル・エネルギーの効果を、選択した、エレメンタルのタイプとエレメンタルの副種別を持つ来訪者に与える。チャンネル・エネルギーを使用する毎にこの能力を使用するかを選択する。この能力によって、エレメンタルにコマンドしたりする能力は得られない。この特技は複数回取得でき、そのたび別の種別を選択する。

### 《来訪者退散/Turn Outsider》

チャンネル・エネルギーの効果を、選択した、アライメントの副種別を持つ来訪者に与える。チャンネル・エネルギーを使用する毎にこの能力を使用するかを選択する。この能力によって、来訪者にコマンドしたりする能力は得られない。この特技は複数回取得でき、そのたび別の種別を選択する。

### 《退散の一撃/Turning Smite》(Combat)

命中判定を行う前に、即行アクションでチャンネル・エネルギーの回数を消費する。攻撃が命中したら、通常のダメージに加えて、(適切な対象であれば)チャンネル・エネルギーの効果(回復か追加ダメージ)を与える。目標は通常通り、チャンネル・エネルギーの効果に対してセーブ可能(Turn Elemental と Turn Outsider を適用することも可能)。

### 《二刀のかきむしり/Two-Weapon Rend》(Combat)

二刀流時に両方の武器が命中した場合、追加の  $1d10 + [\text{筋力}] \text{修正値} \times 1.5$  倍のダメージを与える。このダメージは1ラウンドに1回適用可能。

### 《当て身/Vital Strike》(Combat)

全力攻撃時に一回の攻撃(通常最も低い BAB による攻撃)をあきらめる。その全力攻撃での他の攻撃ダメージはダメージダイス“のみ”2倍になる。[筋力] や武器の強化ボーナス、追加効果、制度基準の追加ダメージなどは2倍にされない。この追加ダメージはクリティカル時には適用されない。

### 《武器交換/Weapon Swap》(Combat)

利き手で全ての攻撃を行った後、武器を逆手に持ち替えて、さらに攻撃することが可能。逆手での攻撃を行った場合、その全力攻撃の全ての攻撃に - 2 ペナルティが課せられる。

### 《疾風の構え/Wind Stance》(Combat)

5 フィート以上の距離を移動した場合、そのラウンドは遠隔攻撃に対して視認困難(20%の失敗確率)を得る。