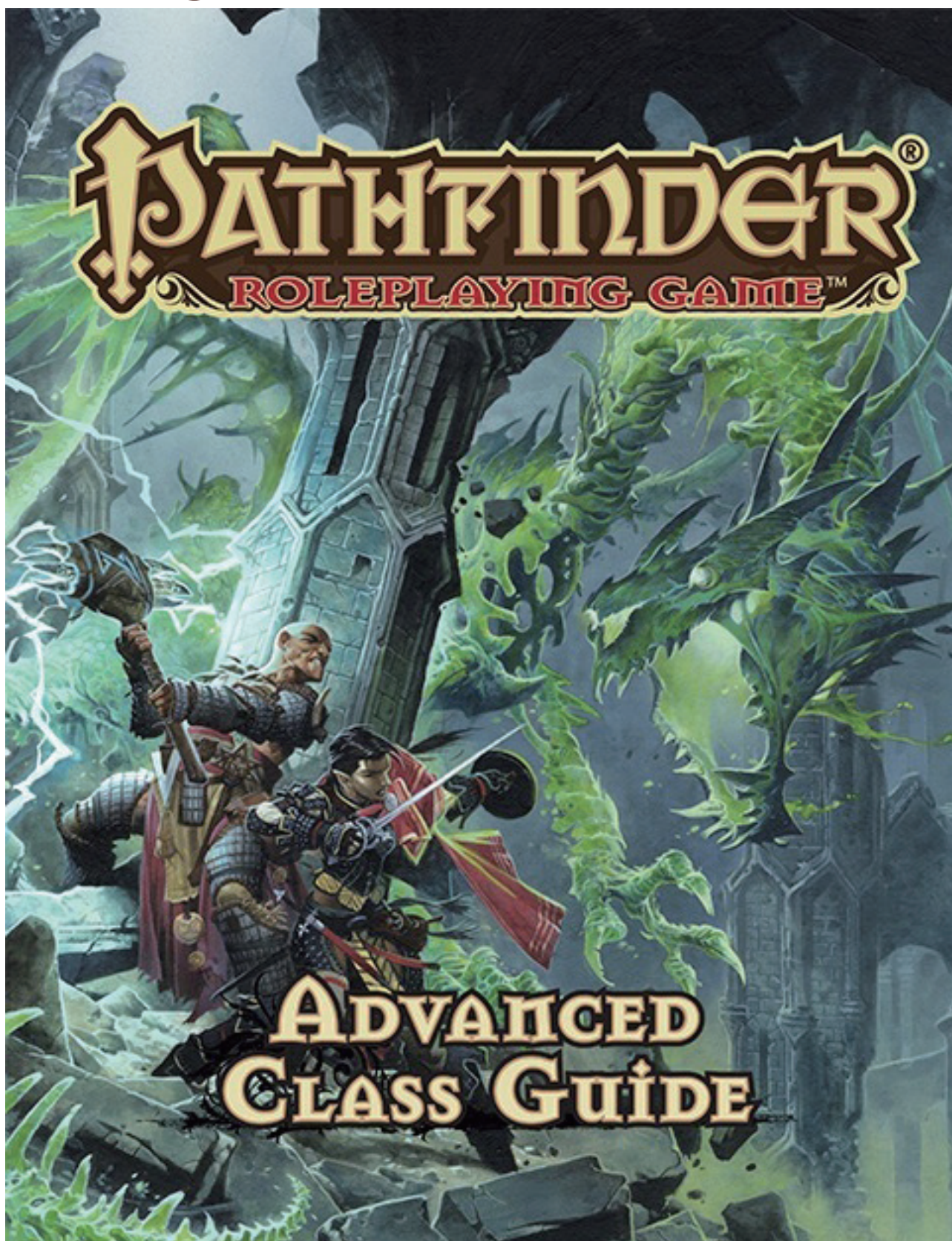


# PATHFINDER ROLEPLAYING GAME REFERENCE DOCUMENT



This PDF documents uses trademarks and/or copyrights owned by Paizo Publishing, LLC, which are used under Paizo's Community Use Policy. We are expressly prohibited from charging you to use or access this content. This PDF documents is not published, endorsed, or specifically approved by Paizo Publishing. For more information about Paizo's Community Use Policy, please visit [paizo.com/communityuse](http://paizo.com/communityuse). For more information about Paizo Publishing and Paizo products, please visit [paizo.com](http://paizo.com).

# PATHFINDER ROLEPLAYING GAME REFERENCE DOCUMENT

# PRD\_i\_PDF

## ADVANCED CLASS GUIDE

2015/06/28

このドキュメントは Paizo 社が公表している Pathfinder Roleplaying Game Reference Document(PRD)(<http://paizo.com/pathfinderRPG/prd/>) を日本語訳した prdj@ ウィキ (<http://www29.atwiki.jp/prdj/>) を PDF 化したものです。

このドキュメントの作成は shiga( 志賀 努 @Oita Evil Spirit) が行いました。(<http://www.pipu.net/>)([estspp@gmail.com](mailto:estspp@gmail.com))



# クラス Classes

## 混成クラス Hybrid Classes

ほとんどの英雄は1つの道を進む——恐るべきファイター、敬虔なるクレリック、強力なウィザードになることを選ぶ——。しかし、複数の道を進むものもある。彼らにしてみれば、異なるクラスから得られた能力のバランスを見出すことは大変なことだろう。混成クラスは2つのクラスの特徴を混ぜ合わせ、混じり合って機能するようにルールを加えることで、このジレンマを解消する。

**継承クラス：**以下に示すクラスには、それぞれのクラスに2つのクラスが掲載されている。これはそのクラスが持つ主題の基盤を形作るクラスである。キャラクターは継承クラスと混成クラスのマルチクラスとなることもできるが、普通、冗長な能力を手に入れることとなる。こういった能力は特記がなければ累積しない。クラスの1つが持つクラス特徴が（血脈のように）キャラクターに一度だけ選択させる場合、その選択は継承クラスでなされる類似の選択と適合していなければならないし、その逆も成り立つ（同じ血脈を選択するなど）。

## クラス Classes

新しい10種のクラスが本項に掲載されている。これらは全て、既存のクラス2種の混成クラスである。新しいクラスを以下に示す。

**アーケイニスト：**ソーサラーの力にウィザードの多様性を組み合わせたのがアーケイニストだ。アーケイニストは魔法と自らの意志を混ぜ合わせ、力の蓄積を組み上げる。

**インヴェスティゲーター：**ローグの賢さをアルケミストの魔法の才能で補強したのがインヴェスティゲーターだ。インヴェスティゲーターは他に類を見ない問題解決の名手である。

**ウォープリースト：**クレリックの神の力とファイターの武術を混ぜ合わせたのがウォープリーストだ。ウォープリーストは信仰の敵に戦いをもたらず。

**シャーマン：**オラクルの信仰の力とウィッチの呪術を喚び出すのがシャーマンだ。シャーマンは敵に破滅をもたらすため、霊獣と心を通わせる。

**スカルド：**歌と行動で怒りを分け合うのがスカルドだ。スカルドはバーバリアンの心に住まう怒りを理解し、バードの呪芸で他人の怒りを鼓舞する。

**スレイヤー：**ローグの精密な攻撃とレンジャーの特別な訓練を混ぜ合わせたのがスレイヤーだ。スレイヤーは冷酷と言える効率で敵を狩る。

**スワッシュバックラー：**ファイターの武威とガンズリンガーの決意を組み合わせたのがスワッシュバックラーだ。スワッシュバックラーは曲芸のような接近戦を行う。

**ハンター：**ドルイドとレンジャーはいずれも動物の相棒を持つ。しかしハンターはこの絆をさらに一段高め、猛猛な仲間と恐るべき連係攻撃を行う。

**ブラッドレイジャー：**バーバリアンの狂乱にソーサラーの血脈の力を注ぎ込んだのがブラッドレイジャーだ。ブラッドレイジャーは自分に超常的

な能力を与えるため、生来の力を呼び下ろす。

**ブローラー：**白兵戦に特化したブローラーは、モンクの武芸にファイターの専門的な訓練を組み合わせている。

## 種族の適性クラス・オプション Racial Favored Class Options

以下のルールは、Pathfinder RPG Core Rulebookに掲載された種族の一員が、本書に掲載されたクラスから選択した適性クラスのレベルを得た際の代替報酬である。種族適性クラス・オプションはPathfinder RPG Advanced Race Guideで導入されたもので、Core Rulebook、Pathfinder RPG Advanced Player's Guide、Pathfinder RPG Ultimate Combat、Pathfinder RPG Ultimate Magicの基本クラス全てに対応している。

これらの報酬は適性クラスのレベルを得たときに得られる通常の報酬（1追加ヒット・ポイントもしくは1追加技能ランクを得る）を置き換える。このような通常の報酬とは異なり、代替適性クラス・オプションは特定のクラスの特徴と多様な種族の一般的な傾向に目を向けたものだ。

レベルを得る際、君はどの適性クラス・オプションを得るかを選択することができる。特記無い限り、これらの利益は常に互いに累積する。

多くの代替クラス・オプションは（1ではなく）わずか1/2、1/3、1/4、1/6をその利益を得るたびにロールに加えたり、1/2、1/3、1/4、1/6をクラス能力に加える（ブラッドレイジャーの1日の血の激怒の回数やスワッシュバックラーの心意気ポイントの合計に加える、など）。こういった利益をダイス・ロールやクラス能力に適用する際、常に切り捨てる（最低0）。そのため、利益を得られるまでには、何回かこういったオプションを選択する必要があるだろう。

オプションの中には数値的な上限が定められているものもある。上限を超えてこういった適性クラス・オプションを選択しても、一切効果はない。このような場合、君はいつも適性クラスのレベルを得る際に標準の報酬（1追加ヒット・ポイントもしくは1追加技能ランクを得る）を選択することができる。

## エルフ Elves

エルフの優雅さと知性は多くのクラスで役に立つ。掲載された適性クラスを持つエルフ全ては、以下のオプションを選択することができる。

**アーケイニスト：**アーケイニストの秘術蓄積のポイント合計を1だけ増加させる。

**インヴェスティゲーター：**インヴェスティゲーターの閃きプールの合計ポイントを1/3だけ増加させる。

**ウォープリースト：**1日にウォープリーストが使用できる祝福の使用回数に1/2を加える。この追加の祝福は風、植物、太陽、動物、魔術、魅了の領域用としてのみ使用することができる。

**シャーマン：**選択したシャーマンの呪術1つの距離に5フィートを加える。この能力から得られた複数のボーナスを同じ呪術に適用することもできるが、呪術1つには最大で追加30フィートまでしか適用できない。

**スカルド：**熟達者クラス特徴から得られるボーナスを1/4だけ増加させる（最大+8）。

**スレイヤー：**〈生存〉判定及び〈知覚〉判定に対する観察のボーナスを1/4だけ増加させる。スレイヤーが忍び寄るものクラス特徴を得たなら、〈隠密〉判定に対する観察のボーナスにもこの増加を適用する。

**スワッシュバックラー：**スワッシュバックラーの心意気のポイント合計を1/4だけ増加する。

**ハンター：**以下から武器を1つ選択する。ショートソード、ショートボウ、レイピア、ロングソード、ロングボウ、名前に“エルヴン”とある武器。

## PRD\_J\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

この種別の武器を使用した際のクリティカル・ロールに+ 1/2 ボーナスを得る（最大+ 4）。このボーナスは《クリティカル熟練》や類似の効果から得られたボーナスと累積しない。

**ブラッドレイジャー**：ブラッドレイジャーの基本移動速度に1 フィートを加える。戦闘において、この効果は基本移動速度が5 フィート増加するたびに効果を現す。このボーナスはブラッドレイジャーの高速移動クラス特徴と累積し、高速移動と同じ状況や条件で効果を現す。

**ブローラー**：ブローラーの基本移動速度に1 フィートを加える。戦闘において、この効果は基本移動速度が5 フィート増加するたびに効果を現す。

### ドワーフ Dwarves

ドワーフのたくましさや屈強な意志は、とりわけ武勇を誇るクラスに向いている。しかし魔法を失うことを想像したものは、自らの過ちをすぐに学び取る。掲載された適性クラスを持つドワーフ全ては、以下のオプションを選択することができる。

**アーケイニスト**：アーケイニストの秘技にある秘術の障壁と秘術の武器の効果を決める際、アーケイニストの有効クラス・レベルに1/4を加える。

**インヴェスティゲーター**：地下にいるときの〈知覚〉判定に+ 1/4のボーナスと、石造りの罫に関するインヴェスティゲーターの罫感知能力に+ 1/2のボーナスを得る。

**ウォープリースト**：ウォープリーストが1日に祝福を使用する回数に1/3を加える。ただし、この追加の使用回数は、武器もしくは防具に効果を及ぼす祝福にのみ使用することができる。

**シャーマン**：シャーマンの霊獣の外皮ボーナスに1/4を加える。

**スカルド**：重装鎧を身につけてスカルド呪文を発動する際、秘術呪文失敗確率を1%軽減する。減少量の合計が10%になったなら、スカルドは（既に修得していなければ）《鑑習熟：重装》を得る。

**スレイヤー**：地下における〈生存〉判定と〈知識：ダンジョン探検〉判定に+ 1/3のボーナスを得る。スレイヤーがこの能力で〈知識：ダンジョン探検〉判定に+ 1のボーナスを得たなら、この技能を訓練したものと見なす。

**スワッシュバックラー**：ヘヴィ・ピックかライト・ピックを用いた精密打撃の発露による追加ダメージを決定する際、スワッシュバックラーの有効レベルに1/4を加える。《新撃の優美》特技もしくは類似の効果を得ている場合、スワッシュバックラーはバトルアックスおよびハンドアックスを刺突ダメージを与える片手近接武器として扱うことができ、その特技の適切な武器を手に入れている際にもこの利益を得る。

**ハンター**：ハンターが地下に住む動物や魔獣に影響を及ぼすために行う、野生動物との共感判定に+ 1/2のボーナスを得る。

**ブラッドレイジャー**：ブラッドレイジャーが1日に使用できる血の激怒のラウンド数が1だけ増加する。

**ブローラー**：ブローラーが素手打撃で攻撃した、粘土、石、金属で作られた物体の硬度を1だけ減少させる（最低0）。

### 人間 Humans

人間は新しいやり方にすぐに順応し、自分達が有利になるのであればすぐに新しい隙間を埋めてしまうことで、Pathfinder キャンペーン・セッティングにおいて最も目につく種族という地位を得た。掲載された適性クラスを持つ人間全ては、以下のオプションを選択することができる。

**アーケイニスト**：アーケイニスト呪文リストから呪文を1つ選び、アーケイニストの呪文書に加える。この呪文はアーケイニストが発動できる最高レベルから、1レベル以上低いものでなければならない。

**インヴェスティゲーター**：インヴェスティゲーターの処方リストからエキスの処方を1つ選び、処方書に加える。この処方書はインヴェスティゲーターが作成できる最高レベルから、1レベル以上低いものでなければならない。

**ウォープリースト**：新しいボーナス戦闘特技を1/6個得る。

**シャーマン**：シャーマン呪文リストに掲載されていないクレリック呪文リストに掲載されている呪文を1つ選び、シャーマンが修得している呪文の一覧に加える。この呪文はシャーマンが発動できる最高レベルから、1レベル以上低いものでなければならない。

**スカルド**：スカルド呪文リストから呪文を1つ選び、スカルドが修得している呪文の一覧に加える。この呪文はスカルドが発動できる最高レベルから、1レベル以上低いものでなければならない。

**スレイヤー**：新しいスレイヤーの技を1/6個得る。

**スワッシュバックラー**：スワッシュバックラーの心意気ポイントの総数が1/4だけ増加する。

**ハンター**：ハンターの動物の相棒に1技能ランクを加える。ハンターが動物の相棒を変更すると、新しい動物の相棒がこのボーナスを得る。

**ブラッドレイジャー**：ブラッドレイジャーが1日に血の激怒を行えるラウンド数が1ラウンドだけ増加する。

**ブローラー**：ブローラーは戦技を2つ選択する。選択した戦技に抵抗する際、ブローラーのCMDに+ 1のボーナスを得る。

### ノーム Gnomes

ノームは生まれながらに好奇心旺盛で、選んだものが何であれそれを完遂しようと没頭する。しばしば力強く新しい方向に向けて実践を行う。掲載された適性クラスを持つノーム全ては、以下のオプションを選択することができる。

**アーケイニスト**：1日に得られる秘術蓄積ポイントに1/6を加える。

**インヴェスティゲーター**：インヴェスティゲーターの処方リストからエキスの処方を1つ選び、処方書に加える。この処方書はインヴェスティゲーターが作成できる最高レベルから、1レベル以上低いものでなければならない。

**ウォープリースト**：種別が植物、動物、フェイであるクリーチャーの傷を癒やす際、ウォープリーストのエネルギー放出の結果に1/2を加える。

**シャーマン**：シャーマンは新しいシャーマンの呪術を1/6個得る。

**スカルド**：スカルド呪文を発動する際、精神集中判定に+ 1のボーナスを得る。

**スレイヤー**：スレイヤーは新しいスレイヤーの技を1/6個得る。

**スワッシュバックラー**：スワッシュバックラーが1日に使用できる不死身の回数が1/4回だけ増加する。

**ハンター**：ハンターの動物の相棒にDR1 /魔法を加える。更にレベルが上がってこのオプションを選択するたびに、DRは1/2だけ増加する（最大DR10 /魔法）。ハンターが動物の相棒を変更すると、新しい動物の相棒がこのボーナスを得る。

**ブラッドレイジャー**：ブラッドレイジャーの血脈の力による能力を決定する際、ブラッドレイジャーの有効レベルに1/4を加える。

**ブローラー**：ブローラーが多様な武術を1日に使用する回数が1/4回だけ増加する。

### ハーフエルフ Half-Elves

ハーフエルフの両親の長所を併せ持ち、素晴らしい多様性を備える。掲載された適性クラスを持つハーフエルフ全ては、以下のオプションを選択することができる。

**アーケイニスト**：アーケイニストの心術呪文を発動する際、有効術者レベルに1/3を加える。この効果は、持続時間を決定する際にのみ有効である。

**インヴェスティゲーター**：全ての閃きロールに+ 1/4のボーナスを得る。

**ウォープリースト**：ウォープリーストのエネルギー放出能力でダメージを与えたり回復したりする値に+ 1/3のボーナスを得る。

**シャーマン**：シャーマン呪文リストにないクレリック呪文リストの呪文

## PRD\_J\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

1つを、シャーマンの修得している呪文の一覧に加える。この呪文はシャーマンが発動できる最も高い呪文レベルから、少なくとも1レベル低いものでなければならない。

**スカルド**：スカルドが1日に使用することのできる激怒の歌の使用回数に1を加える。

**スレイヤー**：フェイントのための〈はったり〉判定と、情報収集を行うための〈交渉〉判定に+1/2のボーナスを得る。

**スワッシュバックラー**：スワッシュバックラーが1日に不死身を使用する回数が1/4回だけ増加する。

**ハンター**：ハンターの相棒の基本移動速度に1フィートを加える。戦闘において、この効果は基本移動速度が5フィート増加するたびに効果を現す。

**ブラッドレイジャー**：血の庇護から得られるボーナスを1/4だけ増加する。

**ブローラー**：ブローラーが足払いや蹴散らし戦技に抵抗する際、CMDに1を加える。

### ハーフオーク Half-Orcs

ハーフオークは人間の多様性とオークの凶暴性を兼ね備えている。掲載された適性クラスを持つハーフオーク全ては、以下のオプションを選択することができる。

**アーケイニスト**：アーケイニスト呪文を発動する際、ダメージを受けたために行う精神集中判定に+1のボーナスを得る。

**インヴェスティゲーター**：調査戦闘を使用している間、クリティカル・ロールに+1/3のボーナスを得る（最大ボーナスは+5）。このボーナスは《クリティカル熟練》や類似の効果によって得られたボーナスとは累積しない。

**ウォープリースト**：瀕死状態の際、容態安定化のために行うロールに+2のボーナスを得る。

**シャーマン**：シャーマン呪文リストにないクレリック呪文リストの呪文1つを、シャーマンの修得している呪文の一覧に加える。この呪文はシャーマンが発動できる最も高い呪文レベルから、少なくとも1レベル低いものでなければならない。

**スカルド**：スカルドが1日に使用することのできる熟達者のラウンド数を1だけ増加する。

**スレイヤー**：急所攻撃を使用する間に行うクリティカル・ロールに+1/3のボーナスを得る（最大ボーナスは+5）。このボーナスは《クリティカル熟練》や類似の効果によって得られたボーナスとは累積しない。

**スワッシュバックラー**：精密打撃の発露を使用している間、全てのクリティカル・ロールに+1/3のボーナスを得る（最大ボーナスは+5）。このボーナスは《クリティカル熟練》や類似の効果によって得られたボーナスとは累積しない。

**ハンター**：ハンターの動物の相棒に1ヒット・ポイントを加える。ハンターが動物の相棒を入れ替えた場合、新しい動物の相棒はこのボーナス・ヒット・ポイントを得る。

**ブラッドレイジャー**：ブラッドレイジャーが1日に血の激怒を使用できるラウンド数を1だけ増加する。

**ブローラー**：素手打撃のダメージを決定する際、ブローラーの有効レベルに1/4を加える。

### ハーフリング Halflings

ハーフリングは他の種族の社会に交じり共存する。彼らは非常に順応性が高く、世界の新しい見方を見つけ、魔法や武術の技を実践する。掲載された適性クラスを持つハーフリング全ては、以下のオプションを選択することができる。

**アーケイニスト**：新しいアーケイニストの秘技を1/6個得る。

**インヴェスティゲーター**：インヴェスティゲーターの処方リストから、エキスの処方書1つを処方書に加える。この処方書はインヴェスティゲーターが作ることのできる最高レベルの処方よりも1レベル以上低いものでなければならない。

**ウォープリースト**：清浄なる武器のダメージを決定する際、ウォープリーストの有効レベルに1/4を加える。

**シャーマン**：霊獣の外皮修正、【知力】、特殊能力を決定する際、シャーマンの有効レベルに1/2を加える。

**スカルド**：以下の一覧から武器を1つを選択する。スリング、ダガー、名前に“ハーフリング”と付けられた武器。この種別の武器を使用した際のクリティカル・ロールに+1/2のボーナスを得る（最大+4）。このボーナスは《クリティカル熟練》や類似の効果から得られたボーナスと累積しない。

**スレイヤー**：スレイヤーが観察した目標に対するアーマー・クラスに+1/4の回避ボーナスを加える。

**スワッシュバックラー**：スワッシュバックラーが1日に不死身を使用する回数が1/4回だけ増加する。

**ハンター**：ハンターの動物の相棒は、セーヴィング・スローに+1/4の幸運ボーナスを得る。ハンターが動物の相棒を変更すると、新しい動物の相棒がこのボーナスを得る。

**ブラッドレイジャー**：血の激怒の間、ブラッドレイジャーよりも1段階以上大きいクリーチャーに対するACに+1/4の回避ボーナスを得る。

**ブローラー**：組みつきもしくは蹴散らし戦技に抵抗する際、ブローラーのCMDに+1のボーナスを得る。



## アーケイニスト Arcanist

幾人かの術者たちは、不可能なことを可能にする力を追い求めて、魔法の秘密を求める。別の者たちは呼吸するのと同じぐらい楽々と信じ難いほどの力を自由に操って、彼らの血に生まれながら魔力を秘めている。さらにまた別の人たちが生まれつきの術者の生来の能力と秘術学者の知識を融合させようと努める。これらのアーケイニストは魔法の神秘的な法則を発見し、意志と専門的知識を通して彼らの気まぐれにそれらの力場を向けようと努める。アーケイニストは秘術の世界の加工職人で鑄掛屋であり、どんな魔法も彼らの制御に抵抗することができない。

**役割：**アーケイニストはすべての魔法の物の学者である。彼らはそれらがどのように働くかを見つけ出し、多くの場合、彼女たち自身が使うためにこのような魔法のエネルギーを集め、いつも新しい形の魔法を探し求める。多くのアーケイニストが無謀で、このような力を放出する波及効果より魔法の効力にいつそう専心していると考えられる。

**属性：**どれでも。

**ヒット・ダイスの種類：**d6。

**継承クラス：**ソーサラーおよびウィザード。

**開始時の所持金：**2d6 × 10gp (平均 70gp)。

### クラス技能 Class Skills

**アーケイニストのクラス技能は、以下の通り：**〈鑑定〉【知】、〈言語学〉【知】、〈呪文学〉【知】、〈職能〉【判】、〈製作〉【知】、〈知識：全て〉【知】、〈飛行〉【敏】、〈魔法装置使用〉【魅】。

**レベル毎の技能ランク：**2 + 【知】修正値。

### クラスの特徴 Class Features

アーケイニストのクラスの特徴は以下の通り。

**武器と防具の習熟：**アーケイニストはすべての単純武器に習熟している。彼らはいかなる鎧や盾にも習熟していない。いかなる物であれ鎧は、アーケイニストの秘術魔法に必要な身振りを妨げ、動作要素を含む呪文失敗の要因となる。

**呪文：**アーケイニストはウィザード／ソーサラー呪文リストから引き出した秘術呪文を発動する。アーケイニストは事前に彼女の呪文を準備しなくてはならない。ただし、ウィザードとは異なりそれらを発動したとき彼女の呪文が消費されることはない。その代わりに、彼女はその呪文に適切なレベルでその日にまだ使用されていない彼女の呪文スロットを消費して、彼女が準備をした任意の呪文を発動することができる。

#### アーケイニスト

レベル	基本攻撃				特殊	1日の呪文数								
	ボーナス	頑健	反応	意志		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+0	+0	+0	+2	秘術蓄積、アーケイニストの秘技、初級秘術呪文、呪文燃焼	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3		3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+1	+1	+1	+3	アーケイニストの秘技	4	—	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	+1	+1	+4		4	2	—	—	—	—	—	—	—
5	+2	+1	+1	+4	アーケイニストの秘技	4	3	—	—	—	—	—	—	—
6	+3	+2	+2	+5		4	4	2	—	—	—	—	—	—
7	+3	+2	+2	+5	アーケイニストの秘技	4	4	3	—	—	—	—	—	—
8	+4	+2	+2	+6		4	4	4	2	—	—	—	—	—
9	+4	+3	+3	+6	アーケイニストの秘技	4	4	4	3	—	—	—	—	—
10	+5	+3	+3	+7		4	4	4	4	2	—	—	—	—
11	+5	+3	+3	+7	アーケイニストの秘技、上級の秘技	4	4	4	4	3	—	—	—	—
12	+6/+1	+4	+4	+8		4	4	4	4	4	2	—	—	—
13	+6/+1	+4	+4	+8	アーケイニストの秘技	4	4	4	4	4	3	—	—	—
14	+7/+2	+4	+4	+9		4	4	4	4	4	4	2	—	—
15	+7/+2	+5	+5	+9	アーケイニストの秘技	4	4	4	4	4	4	3	—	—
16	+8/+3	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	4	2	—
17	+8/+3	+5	+5	+10	アーケイニストの秘技	4	4	4	4	4	4	4	3	—
18	+9/+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	4	2
19	+9/+4	+6	+6	+11	アーケイニストの秘技	4	4	4	4	4	4	4	4	3
20	+10/+5	+6	+6	+12	魔術支配	4	4	4	4	4	4	4	4	4

で別の呪文修正特技を用いてさらに修正することはできない（彼女が以下に詳述された呪文修正合成のアーケイニストの秘技を持っていない限り）。

**呪文書：**アーケイニストは毎日その日の呪文を準備するために彼女の呪文書で学習しなくてはならない。彼女はリード・マジック（全てのアーケイニストが記憶から準備することができる）以外、彼女の呪文書に記録されていない呪文を準備することができない。

アーケイニストは、0 レベルのウィザード／ソーサラー呪文全てと、彼女の選択した 1 レベル呪文が 3 つ記録された呪文書を持って開始する。また、アーケイニストは彼女の【知力】修正値と等しい数の 1 レベル呪文を選択し、呪文書に追加する。アーケイニストのレベルを得る毎に、アーケイニストは（新たなアーケイニストのレベルにおいて）自分が発動することのできる任意の呪文レベルの呪文 2 つを呪文書に書き加えることができる。また、アーケイニストは他のウィザードの呪文書の中で見つけた呪文を自分の呪文書に書き加えることもできる。

**秘術蓄積（超常）／Arcane Reservoir：**アーケイニストは彼女のアーケイニストの秘技に燃料を供給し、彼女の呪文を高める彼女が引き出すことができる神秘的なエネルギーの生まれつきのプールを持っている。アーケイニストの秘術蓄積は 3 + アーケイニスト・レベルと等しい神秘的なエネルギーの最大値を持つことができる。毎日呪文を準備するとき、アーケイニストの秘術蓄積は 3 + 彼女のアーケイニスト・レベルの 1/2 と等しい数のポイントの、手を加えていない神秘的なエネルギーで満たされる。彼女が前日から持っていたどんなポイントも失われる。彼女は同様に、これらのポイントをクラス特徴と幾つかのアーケイニストが利用する呪文を消費して完全に取り戻すことができる。秘術蓄積は決して上に書かれた最大値より多くのポイントを持つことができない；この合計を越えて得られたポイントは失われる。

アーケイニストの蓄積からのポイントはアーケイニストの力の多くに燃料を供給するために使われる。加えて、アーケイニストが呪文を発動するときはいつでも、彼女はフリー・アクションとして彼女の秘術蓄積から 1 ポイントを費やすことができる。もし彼女がそうするなら、彼女は術者レベルを 1 だけ増やすことに決めるか、あるいは呪文の DC を 1 だけ増やすことができる。彼女はある呪文にこの方法で彼女の蓄積から 1 ポイントを超えて費やすことはできない。

**アーケイニストの秘技／Arcanist Exploits：**魔法のルールを曲げ、時に破壊することによって、アーケイニストは魔法の法則の中でずれと例外を利用することを学ぶ。これらの秘技の幾つかが彼女が、彼女の秘術蓄積にそれらの本質を加えて、魔法の種々の形式を分類することを可能にする。1 レベル時とその後 2 レベルごとに、アーケイニストは新しい秘術の秘技を以下の表から選択し修得する。アーケイニストの秘技 1 つを複数回選択することはできない。一旦アーケイニストの秘技を選択すると、それは変更することはできない。たいていのアーケイニストの秘技は作用するまで彼女の秘術蓄積からポイントを費やす必要がある。特に記載がない限り、アーケイニストの秘技のセーヴィング・スローの DC は 10 + アーケイニストのレベル 1/2 + アーケイニストの【魅力】修正値に等しい。

**酸の噴射（超常）／Acid Jet：**アーケイニストは、彼女の秘術プールから 1 ポイントを消費して、30 フィート以内のどんな 1 体の目標に対してでも遠隔接触攻撃を行うことによって、酸の噴射を放つことができる。もし攻撃が当たった場合、1d6 ポイント + アーケイニストの【魅力】修正値の【酸】ダメージ、さらに 1 レベルを超える 2 レベル毎に 1d6 ポイント（最大で 19 レベルの 10d6）の【酸】ダメージを与える。目標は 1d4 ラウンドの間、不調状態となる。目標は不調状態にならないために頑健セーヴィング・スローを試みることができる。

**秘術の障壁（超常）／Arcane Barrier：**即行アクションとして、アーケイニストは彼女の秘術蓄積から 1 ポイント消費して、彼女を害から守る魔法の障壁を作ることができる。この障壁は彼女のアーケイニスト・レベル + 彼女の【魅力】修正値に等しい数の一時的ヒット・ポイントをアーケイニストに与え、アーケイニスト・レベル毎に 1 分間もしくはすべての一時的ヒット・ポイントを失うまで続く。1 日にアーケイニストがこの能力を引き起こすために使用する秘術蓄積ポイント数はそれぞれの追加の回数毎に 1 だけ増加する（2 回目に使うときは、アーケイニストは彼女の秘術蓄積から 2 ポイント、3 回目に 3 ポイント費やさなくてはならない）。この能力からの一時的ヒット・ポイントはそれら自身と累積しないが、追加の使用で一時ヒット・ポイントの合計の数と持続時間はリセットされる。

**秘術の武器（超常）／Arcane Weapon：**標準アクションとして、アーケイニストは彼女の武器を強化するために彼女の秘術蓄積から 1 ポイントを消費することができる。武器は、ダメージ減少を克服する目的で、魔法として扱われる。5 レベルを超える 4 レベルごとに、武器の強化ボーナスは +1 だけ増加する（最大で 17 レベルの +4）。これらのボーナスは既存の武器ボーナスに累積し、最大 +5 のボーナスを武器に加えることができる。アーケイニストは同様にこの秘技で次の武器の特殊能力の 1 つを加えることができる：アイシー・バースト、キーン、ショッキング・バースト、ショック、スピード、スペル・ストアリング、スローイング、ダンシング、ディスタンス、ディフェンディング、フレイミング、フレイミング・バースト、フロスト。これらの特殊能力のコストと同等のボーナス量を消費する。重複する特殊能力は累積しない。もし武器が魔法の武器でなければ、他のどんな武器の特殊能力でも、それを付与する前に少なくとも +1 の強化ボーナスを付与しなくてはならない。特殊能力の利益は秘技が使われるときに決定され、秘技が再び使われない限り、それを変えることができない。これらの利益はただアーケイニストが持つ武器にのみ適用される；もし別なクリーチャーが武器を持とうと試みるなら、これらの利益を失うが、アーケイニストが武器を再び持てば、その利益は戻る。アーケイニストは一度に 1 つしかこの能力を使うことができない。この効果はアーケイニストの【魅力】修正値と等しい分の間続く（最少 1）。

**血脈進化／Bloodline Development：**アーケイニストはこの秘技をとるとすぐにソーサラーの血脈を 1 つ選択する。アーケイニストは 1 レベルのソーサラーであるかのように、その血脈の 1 レベルの血脈の力を得る。アーケイニストはこの能力で標準の血脈を選択しなくてはならず、アーケタイプによって変更されたものは選択肢に含まない。アーケイニストは彼女の潜在的な能力を強化し、この能力を使う目的で彼女のアーケイニスト・レベルを彼女のソーサラー・レベルとして扱うために、即行アクションとして彼女の秘術蓄積から 1 ポイントを費やすことができる。この効果は彼女の【魅力】修正値と等しいラウンド（最少で 1 ラウンド）持続する。

この方法で用いられたこの秘技により、彼女が血脈の秘法や 3 レベル以上の血脈の力のような他のいかなる能力も得ることはない。もしこの能力が秘術の絆を得るために使用され、絆の品が選択されたなら、アーケイニストは彼女のソーサラー相当レベルによって発動が可能な呪文と同じレベルの呪文を発動する目的でのみ、そのアイテムを使用することができる。（彼女の秘術蓄積から 1 ポイントを消費しなければ 1 レベル呪文に制限される）

もしアーケイニストがすでに血脈を持つ（あるいは後にその 1 つを得た）なら、この秘技を取得することにより上記のかわりに、彼女の血脈の力と能力を決定する際に、自身のアーケイニスト・レベルをその血脈を使用できるクラス・レベルに累積させることができるようになる。

## PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

**魔法のアイテム燃焼（超常）／Consume Magic Items**：アーケイニストは、ポーション、巻き物、スタッフとワンドの力を消費して、彼女の秘術蓄積を満たすために使うことができる。この能力を使うのは機会攻撃を誘発する移動アクションである。アーケイニストがこの秘技を使うとき、そのアイテムが持っていた呪文のレベルの1/2と等しいポイント（0レベルと1レベルの呪文はアーケイニストの秘術の蓄積に再補充しない）を秘術蓄積に加えることができる。もしポーションあるいは巻き物を使った場合、アイテムは破壊される。もしワンドを使った場合、ワンドは5チャージを失う；もしその残チャージが5に満たない場合、ワンドは破壊され、アーケイニストは利益を得ることはない。もしスタッフを使った場合、それは1チャージを失い、アーケイニストは彼女の秘術蓄積にそのスタッフの1チャージで発動することができる最もレベルが高い呪文のレベルと等しい数のポイントを得る；もしそのスタッフの1チャージで発動することのできる呪文を持たないなら、アーケイニストはそのスタッフの魔力を消費することができない。この方法で一日に1チャージを超えてスタッフから力を引き出すことはできない。アーケイニストの蓄積の最大値を超えて得られたポイントは失われる。この秘技は上に指摘されたそれら以外に魔法の鎧、武器、魔法の指輪、ロッド、その他の魔法のアイテム、あるいは他の魔法のアイテムに影響を与えない。

**呪文相殺（超常）／Counterspell**：アーケイニストは彼女の秘術蓄積から1ポイントを消費し、発動された呪文を相殺しようと試みることができる。彼女は通常通り発動された呪文を識別しなくてはならない。もしアーケイニストがそれに成功したなら、彼女は割り込みアクションとして発動されている呪文より少なくとも1レベル高い利用可能なアーケイニスト呪文のスロットを1つ費やすことによって、その呪文を相殺しようと試みることができる。呪文相殺のために、アーケイニストはディスペル・マジックを使用した場合と同様に解呪判定を行わなくてはならない。もし相殺する呪文と同じ呪文をアーケイニストが準備していたなら、彼女はその代わりに同じレベルの利用可能なアーケイニスト呪文のスロットを費やすことができ、彼女は解呪判定に+5のボーナスを得る。この方法での呪文相殺は、通常術者が呪文相殺に成功した場合に発生するあらゆる特技およびその他能力を起動させない。

**次元滑り（超常）／Dimensional Slide**：アーケイニストは彼女の秘術蓄積から1ポイント消費して、彼女が別の場所に移動するために次元の裂け目を作り、通り抜けることができる。この能力は移動アクションあるいは撤退アクションの一部として使用することができ、彼女が視認することができる地点へと最大でアーケイニスト・レベル毎に10フィートまでの移動を行なうことを可能とする。これは5フィート分の移動として扱われる。彼女は1ラウンドに1回しかこの能力を使うことができない。彼女のこの方法での移動は機会攻撃を誘発しないが、移動アクションの一部として行なわれるその他の移動は通常通り機会攻撃を誘発する。

**エネルギー盾（超常）／Energy Shield**：アーケイニストは、彼女の秘術蓄積から1ポイント消費して、標準アクションとして彼女自身をエネルギーのダメージから守ることができる。彼女は1つのエネルギー・タイプを選ばなくてはならず、アーケイニスト・レベル毎に1分間そのエネルギー・タイプに対する抵抗10を得る。この守りはアーケイニストが持つ5レベルごとに5だけ増加する（20レベルで最大30に上がる）。

**使い魔（変則）／Familiar**：この秘技を持っているアーケイニストはウィザードのクラス特徴の秘術の絆と同様に使い魔を獲得すること

ができる。使い魔の能力値と能力を決定する目的において彼女のアーケイニスト・レベルを彼女のウィザード・レベルとして用いる。もしアーケイニストが別のクラスから使い魔を獲得したなら、使い魔の能力値と能力を決定する際に彼女のアーケイニスト・レベルはそのクラス・レベルに累積する。（この能力は血脈進化の秘技によって得られた使い魔とは累積しない；彼女がいずれか1つを選択しなくてはならない）

**炎弧（超常）／Flame Arc**：アーケイニストは彼女の秘術蓄積から1ポイント消費することによって、炎の弧を浴びせることができる。この能力は直線上の全ての目標に1d6ポイント+アーケイニストの【魅力】修正値に加え1レベルを超える2レベル毎に1d6（最大で19レベル時の10d6）の【火】ダメージを与える30フィートの火の直線を作り出す。その効果のエリア内にいるクリーチャーはダメージを半減するために反応セーヴィング・スローを試みることができる。

**力場の一撃（超常）／Force Strike**：アーケイニストは彼女の秘術蓄積から1ポイントを費やすことによって、力場の突風を放出することができる。この攻撃はマジック・ミサイルと同様に30フィート以内の目標1体に自動的に命中し、1d4ポイント+アーケイニスト・レベル毎に1ポイントの力場ダメージを与える。マジック・ミサイルを無効化する呪文と効果は、同様にこの効果を無効化する。

**氷の矢（超常）／Ice Missile**：アーケイニストは彼女の秘術蓄積から1ポイントを消費することにより氷の矢弾を放ち、30フィート以内の任意の目標1体に遠隔接触攻撃を行なうことができる。もし攻撃が命中した場合、それは1d6+アーケイニストの【魅力】修正値に加え1レベルを超える2レベル毎に1d6（最大で19レベル時の10d6）の【冷氣】ダメージを与える。加えて、目標は1ラウンドの間よろめき状態になる。目標はよろめき状態を無効化するために頑健セーヴィング・スローを試みることができる。

**アイテム作成／Item Crafting**：アーケイニストは1つのアイテム作成特技をボーナス特技として選ぶことができる。彼女はこの特技の前提条件を満たさなくてはならない。

**稲妻の槍（超常）／Lightning Lance**：アーケイニストは30フィート以内に、彼女の秘術蓄積から1ポイントを消費して、どんな1体の目標に対してでも遠隔接触攻撃をすることによって、稲妻の槍を浴びせることができる。もし攻撃が当たったならば、それは1d6ポイント+アーケイニストの【魅力】修正値の【電気】ダメージおよび1レベルを超える2レベル毎に1d6ポイントの【電気】ダメージ（最大で19レベルの10d6）を与える。同時に目標の視界は悪化し、1ラウンドの間全てのクリーチャーに対して視認困難（20%）を持っているかのように扱われる。目標は視界悪化を受けないために頑健セーヴィング・スローを行うことができる。

**呪文修正知識／Metamagic Knowledge**：アーケイニストは1つの呪文修正特技をボーナス特技として選ぶことができる。彼女はこの特技の前提条件を満たさなくてはならない。

**呪文修正合成（超常）／Metamixing**：アーケイニストは秘術蓄積から1ポイントを消費することにより、発動時間に影響を与えることなく彼女の取得している呪文操作特技を呪文に適用することができる（通常どおり高いレベルの呪文スロットを使用する）。彼女はこの能力を呪文修正特技を適用した状態で準備している呪文に対しても使用することができるが、同じ呪文修正特技を同じ呪文に2回以上適用することはできない。



**魔術強化（超常）／Potent Magic**：アーケイニストが呪文の術者レベルを増やすために彼女の秘術蓄積から1ポイントを消費するときはいつでも、術者レベルは1ではなく2増加する。彼女が呪文のDCを増やすために彼女の秘術蓄積から1ポイントを消費するときはいつでも、1ではなく2増加する。

**素早い修得（変則）／Quick Study**：アーケイニストは、彼女の秘術蓄積から1ポイントを費やすことによって、既存の呪文1つの代わりに別の呪文を準備することができる。この能力を使うのは機会攻撃を誘発する全ラウンド・アクションである。アーケイニストは、この能力を使うとき、彼女の呪文書を参照することができなければならない。新たに準備される呪文は置き換えられる呪文と同レベルでなくてはならない。

**系統理解／School Understanding**：アーケイニストは秘術系統のウィザードのクラス特徴を所持するキャラクターが選択可能な秘術系統を1つ選択する。ただし、対立系統を選択する必要はない。アーケイニストは彼女が1レベル・ウィザードであるかのようにその秘術系統の能力を1つ獲得する。その能力について彼女の【魅力】修正値の代わりに彼女の【魅力】修正値を用いる。その能力は1レベルで獲得できるものの1つでなくてはならず、その使用回数は1日に3＋アーケイニストの【魅力】修正値回に限定される。アーケイニストは彼女の理解を強化し、この能力を使う目的で彼女のアーケイニスト・レベルを彼女のウィザード・レベルとして扱うために、即行アクションとして彼女の秘術蓄積から1ポイントを費やすことができる。この効果は彼女の【魅力】修正値と等しいラウンド（最少で1ラウンド）持続する。この間、彼女は選択した系統が1レベルで与えるその他の能力をも獲得する。彼女はこのような方法でこの秘技を用いた場合でも8レベルで獲得するもののようなその他の能力を獲得することはない。

もしアーケイニストがすでに秘術系統を持つ（あるいは後に1つを得た）なら、この秘技を取得することにより上記のかわりに、彼女の秘術系統の力と能力を決定する際に、自分のアーケイニスト・レベルをその秘術系統を与えるクラス・レベルに累積させることができる。

**魔法識別（超常）／See Magic**：アーケイニストは魔法のオーラを見ることができる。もし彼女が彼女の秘術蓄積から1ポイントを費やすなら、1分間彼女は（ディテクト・マジックとして）直ちに魔法のアイテムのオーラと呪文効果を識別する。その場合、彼女が3ラウンドかけてそれぞれのオーラを調査したかのように扱われ、彼女がd20で15をロールしたかのように、彼女は彼女の〈知識：神秘学〉の技能判定を扱う。加えて、もし彼女がその間に魔法のアイテムに触れるなら、彼女は物体を調べるのに3ラウンドを費やす必要がなく〈呪文学〉を使ってすぐにその価値を鑑定することができる。もし敵が物体を所有するなら、アーケイニストはアイテムを識別するために最初に近接接触攻撃に成功しなくてはならない。

**呪文混乱（超常）／Spell Disruption**：アーケイニストは彼女の秘術蓄積から1ポイントを費やすことによって、ディスペル・マジックとして呪文に対して解呪判定を成功させることで、一時的に呪文を混乱させることができる。この能力はアーケイニストの【魅力】修正値と等しいラウンド数（最少で1）呪文効果を抑制する。もし呪文が多数のクリーチャーに影響を与えるなら、この能力はただ1体のクリーチャーの呪文を抑えるだけである。この持続時間の終わりに、呪文は再開し、抑制されたラウンドはその全体の持続時間に含まれない。この能力は同意しない目標に使うことができるが、アーケイニストは近接接触攻撃に成功しなくてはならず、目標は効果を受けないために意志セービング・スローを行うことができる。この能力は瞬間や永続の持続時間を持ってい

る呪文には影響を与えない。

**呪文抵抗（超常）／Spell Resistance**：アーケイニストは、彼女の秘術蓄積から1ポイントを消費することによって、標準アクションとして彼女の【魅力】修正値と等しい数のラウンド（最小1）の彼女自身に呪文抵抗を与えることができる。この呪文抵抗は6＋彼女のアーケイニスト・レベルと等しく、抑制することができないが、それは彼女のターンでフリー・アクションとして終了することができる。

**呪文掛鉢屋（超常）／Spell Tinkerer**：アーケイニストは、彼女の秘術蓄積から1ポイントを消費することによって、既存の呪文の影響を変えることができる。この能力を使うために、彼女は呪文の効果（あるいは効果の目標）に隣接し、効果に気付いていなくてはならない。彼女は呪文の残りの持続時間を50%増やすか、あるいは減少させることができる。この能力は同意しない目標に使うことができるが、アーケイニストは近接接触攻撃に成功しなくてはならず、目標は効果を受けないために意志セービング・スローを行うことができる。この能力は1つの呪文の効果以外に使うことはできない。この能力は瞬間か永続の持続時間を持っている呪文には影響を与えない。

**即行消費（変則）／Swift Consume**：アーケイニストは呪文燃焼のクラス特徴あるいは魔法のアイテム燃焼の秘技を移動アクションの代わりに即行アクションとして使うことができる。

**初級秘術呪文／Cantrips**：アーケイニストは表：アーケイニストの“アーケイニストの準備呪文数”に記載されているように、いくつかの0レベル呪文を初級秘術呪文として準備できる。これらの呪文は他のいかなる呪文のようにも発動できるが、それらは呪文のスロットを消費しない。彼女の他の呪文のように、これらの呪文は発動するときに消費されることはない。

**呪文燃焼（超常）／Consume Spells**：1レベルの時点で、アーケイニストは、1回の移動アクションとして、使用可能な呪文スロットを消費することができる。このスロットは、呪文を発動するために使ったかのように、その日は以後、使用不可となる。こうすることにより、消費した呪文スロットのレベルに等しいポイントを、アーケイニストの秘術蓄積に加える。初級秘術呪文（0レベル呪文）をこのように消費することはできない。蓄積の最大値を超えて得られたポイントは失われる。

**上級の秘技／Greater Exploits**：11レベルとその後2レベル毎に、アーケイニストはアーケイニストの秘技の代わりに以下の上級の秘技の1つを選択することができる。

**強化変換（超常）／Alter Enhancements**：この秘技を持っているアーケイニストは武器、鎧、盾に付属した強化を修正することができる。アーケイニストはこの秘技を等しいコストで1つの武器あるいは鎧の特別な能力を別なものに変えることができる。この能力はただアイテムの特別な能力を変えるために使うことができるだけであり、その強化ボーナスは変化しない。この能力を使うことはアーケイニストに全ラウンド・アクションとしてアイテムに触れ、彼女の秘術蓄積から1ポイントを消費しなければならず、その行動は機会攻撃を誘発する。この能力は同意しないクリーチャーの所持するアイテムに使うことはできない。この変化はアーケイニストの【魅力】修正値と等しい分の間続く（最少で1）。アーケイニストはこの秘技を選択するために秘術の武器の秘技を持っていなくてはならない。

**灼熱の炎（超常）／Burning Flame**：アーケイニストが炎弧の秘技を使うときはいつでも、彼女は彼女の秘術蓄積から1ではなく2ポイントを消費することができる。もし彼女がそれを行い、目標がそのセーヴィ

## PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

ング・スローに失敗するなら、それぞれの目標は着火する。炎が消されるまで、目標はそのターンのそれぞれのスタートで3d6ポイントの「火」ダメージを受ける。目標は炎を消すために全ラウンド・アクションとして反応セーヴィング・スローを試みることができる。少なくとも1ガロンの水を目標にかければ、炎は自動的に消える。アーケイニストはこの秘技を選択するために炎弧の秘技を持っていてはならない。

相殺吸収（超常）／*Counter Drain*：アーケイニストが呪文の相殺に成功したときはいつでも、彼女は彼女の秘術蓄積に相殺した呪文のレベルに応じた数のポイントを取り戻す。2レベル以下の呪文はポイントで彼女の秘術の蓄積に戻さない。3レベル以上の呪文が彼女の秘術蓄積に呪文レベル3毎に1ポイント（切り下げ）、9レベルで最大3ポイント取り戻す。アーケイニストはこの秘技を選択するために呪文相殺の秘技を持っていてはならない。

電撃乱舞（超常）／*Dancing Electricity*：アーケイニストが稲妻の槍の秘技を使うときはいつでも、彼女は彼女の秘術の蓄積から1ではなく2ポイントを消費することができる。もし彼女がそうするなら、標的に隣接しているすべてのクリーチャーはダメージ・ロールの半分と同じ「電気」ダメージを受ける。隣接したクリーチャーはこのダメージを半減するために反応セーヴィング・スローを試みることができる。目標がそのセーヴィング・スローに成功したかどうかは隣接した標的に影響を与えない。アーケイニストはこの秘技を選択するために稲妻の槍の秘技を持っていてはならない。

エネルギー吸収（超常）／*Energy Absorption*：アーケイニストがエネルギー盾の秘技を使っていて、盾が10ポイント以上のダメージを防ぐときはいつでも、彼女はそのエネルギーの部分吸収し、それを彼女の秘技にエネルギーを与えるために使うことができる。ダメージを吸収した後で、彼女はコストとして彼女の秘術蓄積を1ポイント減らして、同じタイプのエネルギーダメージを与えるどんな秘技でも彼女の盾が吸収したタイプとして使用することができる。彼女が1分以内にこのエネルギーを使わない場合、それは失われる。アーケイニストはラウンド毎に1つのエネルギーの使用より多くを得ることはできず、彼女は一度に1つ以上のエネルギーの使用を保持することができない。アーケイニストはこの秘技を選択するためにエネルギー盾の秘技を持っていてはならない。

上級呪文相殺（超常）／*Greater Counterspell*：アーケイニストが呪文相殺の秘技を使うときはいつでも、彼女は同じレベルかそれ以上のどんなアーケイニスト呪文のスロットでも呪文を相殺するために消費することができる（その代わりに呪文レベルは+1される）。アーケイニストはこの秘技を選択するために呪文相殺の秘技を持っていてはならない。

上級呪文修正知識／*Greater Metamagic Knowledge*：アーケイニストは呪文修正特技をボーナス特技として選ぶことができる。彼女はこの特技の前提条件を満たさなくてはならない。彼女が彼女の呪文を毎朝準備するとき、彼女が新しい特技の前提条件を満たす限り、アーケイニストはこのボーナス特技をもう1つの呪文修正特技と交換するために彼女の秘術蓄積から1ポイントを消費することができる。アーケイニストはこの秘技を選択するために呪文修正知識の秘技を持っていてはならない。

上級呪文抵抗（超常）／*Greater Spell Resistance*：アーケイニストが呪文抵抗の秘技を使う時はいつでも、呪文抵抗は11+アーケイニストのレベルと等しい。アーケイニストはこの秘技を選択するために呪文抵抗の秘技を持っていてはならない。

上級呪文混乱（超常）／*Greater Spell Disruption*：アーケイニストは、彼女の秘術蓄積から1ポイントを費やすことによって、呪文効果あるいは魔法のアイテムを混乱させることができる。これは距離が接触である目標型ディスペル・マジックのように振る舞う。アーケイニストは呪文相殺判定に彼女の【魅力】修正値を加える事ができる。アーケイニストはこの秘技を選択するために呪文混乱の秘技を持っていてはならない。

氷結の墓（超常）／*Icy Tomb*：アーケイニストが氷の矢の秘技を使うときはいつでも、彼女は彼女の秘術蓄積から1ではなく2ポイントを消費することができる。もし彼女がそうして、目標がそのセーヴィング・スローに失敗するなら、目標は霜に覆われる。氷が残っている限り（一般的な暖かいエリアでレベル毎に1分間）、目標は（固定はされないけれども）絡みつかれた状態となり、そのターンのそれぞれの開始に1ポイントの【敏捷力】ダメージを受ける。目標は標準アクションとして、10+アーケイニストの【魅力】修正値と等しいDCの筋力判定を行うことによって、氷から解き離れることができる。もし目標が1回の攻撃からの10ポイント以上の「火」ダメージを受けるなら、氷は溶け、効果は終わる。アーケイニストはこの秘技を選択するために氷の矢の秘術の秘技を持っていてはならない。

とどまる酸（超常）／*Lingering Acid*：アーケイニストが酸の噴射の秘技を使うときはいつでも、彼女は彼女の秘術蓄積から1ではなく2ポイントを消費することができる。もし彼女がそうして、目標がそのセーヴィング・スローに失敗するなら、目標は次のラウンドも追加のダメージを受け続ける。目標は最初の攻撃によって受けた2d6ポイントのダメージにつき次のラウンドに1d6ポイントの「酸」ダメージを受ける。以降のラウンド、目標はその直前のラウンドに受けた2d6ポイントの「酸」ダメージにつき1d6ポイントの「酸」ダメージを受け続ける。この効果によって直前のラウンドで与えられた「酸」ダメージの量が1d6になるまで、ダメージは継続する。例えば、9レベルのアーケイニストは5d6ポイント+アーケイニストの【魅力】修正値の「酸」ダメージを与え、次のラウンドの上の酸性のダメージの2d6ポイントと3番目そして最後のラウンドに1d6の「酸」ダメージを与えることができる。アーケイニストはこの秘技を選択するために酸の噴射の秘技を持っていてはならない。

呪文転換（超常）／*Redirect Spell*：アーケイニストは別の術者によって発動された呪文の制御を得ることができる。標準アクションとして、彼女の秘術蓄積から1ポイントを消費することによって、アーケイニストは呪文を制御しているクリーチャーに対抗術者レベル判定をさせる事ができる。もしアーケイニストが成功したなら、彼女はフリー・アクションとして1ラウンドの間呪文を誘導することができ、呪文によって許されたどんな決定でも行うことができる。これはフレイミング・スフィアあるいはスピリチュアル・ウェポンのように、ただ指示されるか向きが変更できる呪文に機能するだけである。アーケイニストが別のラウンドに制御の持続時間を延長する彼女のターン開始に彼女の秘術蓄積から更に1ポイントを消費しない限り、呪文はアーケイニストの次のターンの開始時にその持ち主の制御に戻る。呪文が続く間、彼女は彼女の秘術蓄積からポイントを使い続けるなら呪文を制御し続けることができる。

抵抗吸収（超常）／*Resistance Drain*：アーケイニストが呪文抵抗の秘技を使っているときはいつでも、彼女の呪文抵抗が成功裏に彼女を敵によって発動された呪文から守るときはいつでも、彼女は割り込みアクションとして効果を終わらせることができる。もし彼女がそうするなら、彼女は自分の秘術蓄積に、呪文レベルの半分に等しい値を加える。これらのポイントは一時的なものであり、使われない場合は1分後に失われる。秘術蓄積の最大値を超えて得られたポイントは失われる。アーケ

イニストはこの秘技を選択するために上級呪文抵抗の秘技を持っていないてはならない。

**呪文吸収 (超常) / Siphon Spell** : アーケイニストが上級呪文混乱の秘技を使うとき、彼女は狙った呪文の力のいくらかを吸収し、彼女の秘術蓄積を回復することができる。もし呪文の術者レベルがアーケイニスト以上で、彼女が解呪判定の DC を 5 以上超えた場合、彼女は彼女の秘術蓄積に 1 ポイント加える。もし彼女が 10 以上この判定を超えたなら、彼女はその代わりに彼女の秘術蓄積に 2 ポイントを加える。これは魔法のアイテムに影響を与えない。アーケイニストはこの秘技を選択するために上級呪文混乱の秘技を持っていないてはならない。

**呪文泥棒 (超常) / Spell Thief** : アーケイニストは彼女の秘術蓄積から、1 ポイントを消費することによって、1 体のクリーチャーに影響を与えている呪文を盗むことができる。もしクリーチャーが同意していないなら、彼女は呪文を盗むために近接接触攻撃に成功しなくてはならない；目標は効果を受けないために意志セーヴィング・スローを試みることができる。アーケイニストは目標に影響を与えている呪文の中から盗むものを指定することができる。ただし、指定を誤る、あるいは何の呪文が目標に影響を与えているか知らない場合、盗まれる呪文は目標に影響を与えている呪文すべての中からランダムに決定される。もし成功したなら、呪文効果はアーケイニストに移り、残る持続時間の間彼女に影響を与える。効果が通常その持続時間の間に新しいセーヴィング・スローが行なえるもの（それぞれのラウンドの終わりなどに）でないならば、この能力がその呪文に対してアーケイニストにセーヴィング・スローを与えることはない。アーケイニストは距離が自身あるいは持続時間が永続の呪文に対して呪文を盗むこの能力を使うことはできない。アーケイニストはこの秘技を選択するために呪文鑄掛屋の秘技を持っていないてはならない。

**苦痛の知識 (超常) / Suffering Knowledge** : アーケイニストは、その効果で苦しむことによって、発動される呪文を修得することができる。アーケイニストが敵によって発動された呪文に対してセーヴィング・スローに失敗したとき、割り込みアクションとして彼女は一時的に呪文を修得するために彼女の秘術蓄積から 1 ポイントを消費することができる。それは彼女がその日準備していた呪文であるかのように、彼女は彼女の呪文のスロットを使って呪文を発動することができる。呪文はウィザード／ソーサラー呪文リストの中のものでなくてはならず、彼女が発動できるレベルでなくてはならない。この呪文を発動する能力はアーケイニストの【魅力】修正値と等しい数（最少で 1）ラウンドの間残る。

**魔術支配 (超常) / Magical Supremacy** : 20 レベルで、アーケイニストは彼女の秘術蓄積を元の呪文へと変換する方法を学ぶ。彼女はスロットから呪文を発動する代わりに、1 + 呪文レベルに等しい数のポイントを彼女の秘術蓄積から消費することによって、準備したどんな呪文でも発動することができる。彼女がこうして呪文を発動するとき、彼女は術者レベルを通常より 2 高いものとして取り扱い、呪文に関わるどんなセーヴィング・スローの DC でも 2 だけ増加する。彼女がこのように発動した呪文は、彼女の秘術蓄積からさらにポイントを消費し強化することはできない。



## インヴェスティゲーター Investigator

逃亡者の痕跡、長きに渡り失われた財宝、犯罪の首謀者を追って、インヴェスティゲーターは世界に対する強烈な好奇心に突き動かされ、武器としてその知識を用いる。度胸と学術的な知識を思い切って錬金術に注ぎ込んだインヴェスティゲーターは、驚きに満ちあふれた存在だ。周りの世界を観察することで、インヴェスティゲーターは自分のいる状況について有益な知識を得、洞察と推論を用いて情報を処理し、思いもよらないやり方で急所を突く。インヴェスティゲーターはいつも遭遇した状況を評価し、敵となりうる存在を値踏みし、隠された危険を探す。その間、彼らは自分の広範な知識と目星をつける力を用いて、何より複雑な問題の答えを見つめるのだ。

**役割：**インヴェスティゲーターは謎を解決し、窮地を抜け出す独創的な方法を探すために生きている。彼らは助言者として振る舞い共に冒険するパーティを支援する。しかし知識と抜け目のなさが求められる状況では中心的な存在となることができる。戦闘で急げ者になることもない。彼らは予想のできない攻撃を行う方法を知っており、攻撃を振るう際に洞察を用いる。

**属性：**どれでも。

**ヒット・ダイスの種類：**d8。

**継承クラス：**アルケミストおよびローグ。

**開始時の所持金：**3d6 × 10gp（平均 105gp）。

### クラス技能 Class Skills

インヴェスティゲーターのクラス技能は次の通り：〈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】、〈装置無力化〉【敏】、〈脱出術〉【敏】、〈知覚〉【判】、〈知識：全て〉【知】、〈治療〉【判】、〈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：**6 + 【知】修正値。

### クラスの特徴 Class Features

インヴェスティゲーターのクラスの特徴は以下の通り。

**武器と防具の習熟：**インヴェスティゲーターが単純武器と、サップ、ショート・ソード、ショートボウ、ソード・ケイン、ハンド・クロスボウ、レイピアに習熟している。彼らは軽装鎧にも習熟しているが、盾には習熟していない。

### インヴェスティゲーター

レベル	基本攻撃 ボーナス	頑 健 反 応 意 志			特殊	1日のエキス数					
		セーブ	セーブ	セーブ		1	2	3	4	5	6
1	+0	+0	+2	+2	錬金術、閃き、罠探し	1	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+3	+3	毒の知識、毒に対する抵抗+2	2	—	—	—	—	—
3	+2	+1	+3	+3	インヴェスティゲーターの技、目端、罠感知+1	3	—	—	—	—	—
4	+3	+1	+4	+4	調査戦闘、調査打撃+1d6、即行錬金術	3	1	—	—	—	—
5	+3	+1	+4	+4	インヴェスティゲーターの技、毒に対する抵抗+4	4	2	—	—	—	—
6	+4	+2	+5	+5	調査打撃+2d6、罠感知+2	4	3	—	—	—	—
7	+5	+2	+5	+5	インヴェスティゲーターの技	4	3	1	—	—	—
8	+6/+1	+2	+6	+6	毒に対する抵抗+6、調査打撃+3d6	4	4	2	—	—	—
9	+6/+1	+3	+6	+6	インヴェスティゲーターの技、罠感知+3	5	4	3	—	—	—
10	+7/+2	+3	+7	+7	調査打撃+4d6	5	4	3	1	—	—
11	+8/+3	+3	+7	+7	インヴェスティゲーターの技、毒への完全耐性	5	4	4	2	—	—
12	+9/+4	+4	+8	+8	調査打撃+5d6、罠感知+4	5	5	4	3	—	—
13	+9/+4	+4	+8	+8	インヴェスティゲーターの技	5	5	4	3	1	—
14	+10/+5	+4	+9	+9	調査打撃+6d6	5	5	4	4	2	—
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	インヴェスティゲーターの技、罠感知+5	5	5	5	4	3	—
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10	調査打撃+7d6	5	5	5	4	3	1
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10	インヴェスティゲーターの技	5	5	5	4	4	2
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	調査打撃+8d6、罠感知+6	5	5	5	5	4	3
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11	インヴェスティゲーターの技	5	5	5	5	5	4
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	調査打撃+9d6、真なる閃き	5	5	5	5	5	5

**錬金術（超常）／Alchemy：**インヴェスティゲーターは、一般的な錬金術の薬や魔法のポジションに似たエキスの作成に関する高度な訓練を受けている。

〈製作：錬金術〉を用いて錬金術アイテムを作成する際、インヴェスティゲーターは技能判定にクラス・レベルに等しい技量ボーナスを得る。加えて、インヴェスティゲーターはディテクト・マジックを使用したかのように、〈製作：錬金術〉を用いてポジションを識別することができる。この判定を試みるには、インヴェスティゲーターは1ラウンドの間ポジションを手にしていなければならない。

アルケミストのように、インヴェスティゲーターは材料と自分の魔力の欠片をわずかに混ぜ込むことで呪文をエキスの形で準備し、このエキスを飲むことで呪文を発動することができる。エキスには強力な効果があるが、制作者に依存している。エキスはポジションの形を取った呪文のように機能する。これらがもたらす効果はディスパル・マジックや同種の効果で解呪される。この際、術者レベルにはインヴェスティゲーター・レベルを用いる。

インヴェスティゲーターは1日に、レベル毎に決まった数のエキスを作成できる。1日に作成できるエキスの基準となる数は上述の表に記載されている。加えて、インヴェスティゲーターはウィザードが1日のボーナス呪文数を受け取るのと同様に、高い【知力】能力値に従ってボーナス・エキス数を得る。

インヴェスティゲーターがエキスを生成する際、化学薬品と試薬を、自分の魔法のオーラから抜き取った魔力とともにエキスに注ぎこむ。インヴェスティゲーターの手から離れるとエキスは即座に不活性化し、手に戻るとすぐに再度活性化する——インヴェスティゲーターは通常、エキスを仲間に使用することはできない。一度作られたエキスは、魔力が失われる1日の間その力を保ち続ける。そのため、インヴェスティゲーターは毎日エキスを準備しなければならない。エキスを作成するには1分の作業が必要となる。

エキスの作成には原材料が必要となるが、その費用は些細なものだ——ほとんどの呪文で必要となる価値の無い物質要素と同様に扱う。通常ならば費用を支払う必要のある物質要素を持つ呪文の場合、そのエキスを消費する際にその物質要素は失われる。焦点具要素を持つ呪文のエキスをすることはできない（信仰呪文を複製したエキスが、信仰焦点具要素を持つことはない）。

自分が修得しているエキスを決定する際、インヴェスティゲーターはアルケミストの処方リストを用いる。インヴェスティゲーターは自分が修得しているエキスを全て準備することができる。エキスを修得し使用するには、インヴェスティゲーターは【知力】能力値が10+エキスのレベル以上でなければならない。インヴェスティゲーターのエキスにおけるセーヴィング・スローのDCは10+エキスのレベル+インヴェスティゲーターの【知力】修正値に等しい。

インヴェスティゲーターは処方を好きな数だけ修得することができる。

## PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

インヴェスティゲーターは処方書と呼ばれる特別な本に処方収めている。インヴェスティゲーターはエキスを準備する際、この本を参照できなければならない。1 レベルの時点で、インヴェスティゲーターは2つに加えて【知力】修正値に等しい数の1 レベル処方を修得した状態でゲームを開始する。新しいインヴェスティゲーター・レベルを得るたびに、インヴェスティゲーターは自分が作成できるレベルの内、任意の処方を1つ得る。インヴェスティゲーターはウィザードが呪文書から呪文を得るように、自分の処方書に処方加える事ができる。これには同様の費用とページ数、作業時間が必要となる。処方書の費用は呪文書と同様である。インヴェスティゲーターはウィザードが呪文書から呪文を学ぶように、呪文書から処方を修得することができる。しかしウィザードは処方書から呪文を学ぶことはできない。インヴェスティゲーターはインヴェスティゲーター及びアルケミストの処方書から処方を修得することができる（逆に、アルケミストもインヴェスティゲーターの処方書から処方を修得することができる）。インヴェスティゲーターは処方を書き写す際に、秘術的な文章を解読する必要はない。

**閃き (変則) / Inspiration :** インヴェスティゲーターは単に博識で腕が立つだけではない——他の人を圧倒する鋭い観察眼と推理力を備えている。インヴェスティゲーターはこの力を調査の一助とすることが多いが、他の状況でもこの手の閃きを用いることができる。

インヴェスティゲーターはその素晴らしい閃きを用いて、技能判定と能力判定を高める能力を持つ。インヴェスティゲーターはインヴェスティゲーター・レベル+【知力】修正値（最低1）に等しい閃きプールを持つ。インヴェスティゲーターの閃きプールは毎日、通常夜に有益な睡眠を得た後に回復する。フリー・アクションとして、インヴェスティゲーターはプールから閃きを1回消費することで、その判定に1d6を加えることができる。この判定において、インヴェスティゲーターは出目10や出目20を選択していてもよい。この選択は判定がロールされた後に行ってもよいが、結果が明らかになる前に使用しなければならない。インヴェスティゲーターは判定及びロール毎に、1回だけ閃きを使用することができる。インヴェスティゲーターは自分が修得しているなら、〈言語学〉判定、〈呪文学〉判定、全ての〈知識〉判定において、閃きプールを消費することなく、閃きを使用することができる。

閃きは攻撃ロールとセーヴィング・スローにも使用することができるが、この場合、インヴェスティゲーターの閃きプールから2回分を消費しなければならない。セーヴィング・スローにおいては、閃きの使用はフリー・アクションではなく、割り込みアクションとなる。

**罫探し / Trapfinding :** インヴェスティゲーターは罫の在処を見つけるための〈知覚〉技能判定と、〈装置無力化〉判定にレベルの半分（最低1）を加える。インヴェスティゲーターは〈装置無力化〉を用いて魔法の罫を解除することができる。

**毒の知識 (変則) / Poison Lore :** インヴェスティゲーターは毒に関する深い知識を持ち、その性質を理解している。2 レベルの時点で、インヴェスティゲーターは毒を武器に塗布する際、誤って自分を毒で侵すことがなくなる。インヴェスティゲーターが毒を1分間研究すれば、その毒を識別しようと試みることができる。その毒が自然の毒の場合には〈知識:自然〉、魔法の毒の場合には〈知識:神秘学〉を用いる（DC＝毒のセーヴィング・スロー DC）。最後に、毒を識別すれば、インヴェスティゲーターは1分かけて〈製作:錬金術〉判定を行い、その毒を1服分解毒することができる（DC＝毒のセーヴィング・スロー DC）。成功すればその毒は無害なものとなる。インヴェスティゲーターは研究や解毒の試みにおいても、誤って自分を毒で侵すことはない。

**毒に対する抵抗 (変則) / Poison Resistance :** 2 レベルの時点で、インヴェスティゲーターは毒に対する全てのセーヴィング・スローに+2のボーナスを得る。このボーナスは5レベルの時点で+4に、8レベルの時点で+

6に増加する。11レベルの時点で、インヴェスティゲーターは毒に対して完全耐性を得る。

**インヴェスティゲーターの技 (変則または超常) / Investigator Talent :** 3レベルの時点と以後2レベルごとに、インヴェスティゲーターはインヴェスティゲーターの技を1つ修得する。特記無い限り、それぞれのインヴェスティゲーターの技は1回だけ修得することができる。

アスタリスク(\*)が付記されたインヴェスティゲーターの技は、インヴェスティゲーターの調査戦闘あるいは調査打撃に追加効果を与える。この種の技は、個々の攻撃に1つのみ適用することができるが、ダメージが与えられるときにどれを使用するかを決定することができる。

**アルケミストの発見 (変則) / Alchemist Discovery :** インヴェスティゲーターは以下のアルケミストの発見から1つを選び、インヴェスティゲーターの技として選択することができる。エキスの融合、希釈、生命霊薬、注入、毒集中、毒変換、変異薬。アルケミストの発見を選択する際、インヴェスティゲーターは発見に見合うレベルを有していなければならない。条件を満たしているかを判断する際、インヴェスティゲーター・レベルをアルケミスト・レベルとして扱う。この技は複数回修得でき、そのたびに新しいアルケミストの発見を選択すること。

**卓越した閃き (変則) / Amazing Inspiration :** 閃きを使用する際、インヴェスティゲーターはd6ではなくd8をロールする。20レベルの時点で、インヴェスティゲーターは2d8をロールし、両方の出目を結果に加える。少なくとも7レベルなければ、インヴェスティゲーターはこの技を修得することはできない。

**盲目化打撃\* (変則) / Blinding Strike :** インヴェスティゲーターが調査打撃でダメージを与えたなら、目標は頑健セーヴィング・スローを行い、失敗すると永続的な盲目状態となる。セーヴィング・スローに成功すれば、1d4ラウンドの間目が眩んだ状態となる。頑健セーヴのDCは10+インヴェスティゲーター・レベルの半分+【知力】修正値に等しい。この技は視覚を目に頼らないクリーチャーや、2つ以上の目を持つクリーチャーには効果を及ぼさない（GMが認めるなら、複数回クリティカル・ヒットをすれば盲目状態となとしてもよい）。盲目状態はヒール、リジェネレーション、リムーヴ・ブラインドネス/デフネスや同種の効果によって治療することができる。少なくとも17レベルなければ、インヴェスティゲーターはこの技を選択することはできない。

**戦場の閃き (変則) / Combat Inspiration :** インヴェスティゲーターが攻撃ロールやセーヴィング・スローで閃きを使用する際、2回分ではなく1回分だけ閃きの使用回数を消費する。少なくとも9レベルなければ、インヴェスティゲーターはこの技を修得することはできない。

**混乱化打撃\* (変則) / Confusing Strike :** インヴェスティゲーターが調査打撃でダメージを与えたなら、目標は頑健セーヴィング・スローを行い、失敗すると1d4+1ラウンドの間混乱状態となる。セーヴィング・スローに成功すれば、ラウンド数が1ラウンドに減少する。頑健セーヴのDCは10+インヴェスティゲーター・レベルの半分+【知力】修正値に等しい。アンデッド、植物、人造、精神のないクリーチャー、粘体、非実体クリーチャー、クリティカル・ヒットに完全耐性を持つクリーチャーは、この能力の効果を受けない。少なくとも19レベルなければ、インヴェスティゲーターはこの技を選択することはできない。

**聴覚喪失化打撃\* (変則) / Deafening Strike :** インヴェスティゲーターが調査打撃でダメージを与えたなら、目標は頑健セーヴィング・スローを行い、失敗すると永続的な聴覚喪失状態となる。セーヴィング・スローに成功すれば、持続時間は1ラウンドとなる。頑健セーヴのDCは10+インヴェスティゲーター・レベルの半分+【知力】修正値に等しい。

## PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

この技は聴覚を持たないクリーチャーには効果を表さない。聴覚喪失状態はヒール、リジェネレーション、リムーヴ・ブラインドネス／デフネスや同種の効果によって治療することができる。少なくとも15レベルなければ、インヴェスティゲーターはこの技を選択することはできない。

魔法装置の技（変則）／*Device Talent*：インヴェスティゲーターは未修得であっても〈魔法装置使用〉技能を使用することができる。インヴェスティゲーターが〈魔法装置使用〉に1ランクでも割り振っていれば、インヴェスティゲーターは閃きの使用回数を消費することなく、この技能に閃き能力を使用することができる。

片手間の援護（変則）／*Effortless Aid*：インヴェスティゲーターは標準アクションではなく、移動アクションとして援護アクションを行える。インヴェスティゲーターは閃きの使用回数を1回分消費することで、即行アクションとして援護アクションを使用することができる。

写真記憶（超常）／*Eidetic Recollection*：インヴェスティゲーターは危機の迫った状態や集中できない状況でも、任意の〈知識〉判定で出目10を選択することができる。インヴェスティゲーターは閃きを1回分消費することで、危機の迫った状態や集中できない状況でも、任意の〈知識〉判定で出目20を選択することができる。少なくとも11レベルなければ、インヴェスティゲーターはこの技を選択することはできない。

覚（さと）り（変則、超常）／*Empathy*：〈真意看破〉判定を行う際、インヴェスティゲーターはd20を2回ロールし、より高い目を選択する。インヴェスティゲーターが〈真意看破〉判定で閃きを使用する場合、閃きダイスを2回ロールしてより高い出目を選択する。1日1回、インヴェスティゲーターは30フィート以内にいて姿を見、声を聞くことができるクリーチャー1体を目標として閃きを1回分消費することができる。そうすると、目標が意志セーヴィング・スローに成功しない限り、インヴェスティゲーターは目標の指標の表層を見抜くことができる。これはちょうど、ディテクト・ソウツ呪文を使用して3ラウンド集中したかのように扱う。意志セーヴのDCは10+インヴェスティゲーター・レベルの半分+【知力】修正値に等しい。目標がセーヴに失敗すると、インヴェスティゲーターは目標となったクリーチャーの思考の表層を、インヴェスティゲーター・レベルの半分に等しいラウンドの間、識別し続けることができる。少なくとも5レベルなければ、インヴェスティゲーターはこの技を選択することはできない。

閃き拡張（変則）／*Expanded Inspiration*：インヴェスティゲーターは閃き能力を〈交渉〉、〈職能〉、〈真意看破〉、〈知覚〉、〈治療〉判定を試みるときに使用する場合、これらの技能に1ランクでも割り振っていれば、閃きの使用回数を消費しない。

上級戦場の閃き（変則）／*Greater Combat Inspiration*：武器種別（ソード・ケインやショート・ソードなど）を1つ選択すること。インヴェスティゲーターが閃きプールに1閃きポイントを有している限り、インヴェスティゲーターは選択した武器を使用した攻撃に閃き能力を使用しても、閃きの使用回数を消費することはない。戦場の閃きインヴェスティゲーターの技を修得した上で少なくとも19レベルなければ、インヴェスティゲーターはこの技を選択することはできない。

意図隠蔽（変則）／*Hidden Agendas*：インヴェスティゲーターは自分の考えや企てを、空飛ぶ目や煩わしい魔法から隠す方法を学ぶ。〈はったり〉判定で密かなメッセージを送ったり、〈言語学〉判定で偽造書類を作成しようとしているときに閃きを使用する際、インヴェスティゲーターは閃きダイスを2回ロールし、より高い出目を選択することができる。加えて、占術呪文や戦術効果に抵抗するためのセーヴィング・スローを試みる際、インヴェスティゲーターは使用回数を消費することな

く閃きを使用することができる。少なくとも11レベルなければ、インヴェスティゲーターはこの技を選択することはできない。

牙え渡る助言（変則）／*Inspirational Expertise*：モンスターの特殊能力や脆弱性を識別するための〈知識〉判定に成功した際、インヴェスティゲーターは即行アクションとして閃きを1回分消費することで、30フィート以内にいて自分の声を聞くことのできる仲間全てに、1ラウンドの間そのモンスター及びその種別に属するモンスターに対する攻撃ロールに+4の洞察ボーナスを与えることができる。少なくとも7レベルなければ、インヴェスティゲーターはこの技を選択することはできない。

閃きによる即応（変則）／*Inspired Alertness*：インヴェスティゲーターが立ちすくみ状態になった時、インヴェスティゲーターは閃きを1回分消費することで、この状態を無視することができる。この能力を使用するにはインヴェスティゲーターに意識がなければならず、立ちすくみ状態になった時にこの能力を使用するかどうかを決定しなければならない。この能力はアクションを必要としない。

知性の閃き（変則）／*Inspired Intelligence*：インヴェスティゲーターは〈言語学〉、〈呪文学〉、全ての〈知識〉判定に閃きを使用して閃きダイスを結果に加える際、例えこれらの技能に1ランクも割り振っていても、閃きの使用回数を消費する必要はない。

士気をくじく閃き（変則）／*Inspired Intimidator*：士気をくじくために行った〈威圧〉判定に成功した際、インヴェスティゲーターは閃きを1回分消費することで、士気をくじく効果の持続時間を決定する際に用いる〈威圧〉判定の結果に5を加えることができる。インヴェスティゲーターは士気をくじく効果の持続時間をさらに増やすために、同様にして閃きを複数回分消費してもよい。この技を使用するには、インヴェスティゲーターは〈威圧〉に1ランク以上割り振っていなければならない。暗黒街の閃きのインヴェスティゲーターの技は、この技に対して効果を及ぼさない。

魔法のアイテムの知識（変則）／*Item Lore*：インヴェスティゲーターはディテクト・マジックや同種の呪文を使用することなく、〈呪文学〉判定のみで魔法のアイテムの能力や合言葉を識別することができる。少なくとも7レベルなければ、インヴェスティゲーターはこの技を選択することはできない。

痕跡分析（変則）／*Perceptive Tracking*：インヴェスティゲーターは足跡を見つけるためと追跡するために、〈生存〉ではなく〈知覚〉を使用することができる。DCは〈生存〉技能（Core Rulebook 107 ページ）に記載されている値を用いる。〈知覚〉に少なくとも1ランク割り振っていないければ、インヴェスティゲーターはこの技を選択することはできない。

即行調査（変則）／*Quick Study*：インヴェスティゲーターは標準アクションではなく即行アクションとして調査戦闘を使用することができる。

位置ずらし打撃\*（変則）／*Repositioning Strike\**：調査打撃でダメージを与えた際、インヴェスティゲーターは調査打撃でダメージを与えた目標に対して、フリー・アクションとして位置ずらし戦技を仕掛けることができる。この戦技は機会攻撃を誘発しない。少なくとも13レベルなければ、インヴェスティゲーターはこの技を選択することはできない。

ローグの技（変則）／*Rogue Talent*：インヴェスティゲーターはインヴェスティゲーターの技の代わりに、以下のローグの技を修得するこ



## PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

とができる:言いくるめ、息こらえ、火器訓練、下級魔法使用、壁上り、頑丈、気概、器用な掌、攻撃リーダー、高速隠密、高速後退、木の葉隠れ、上級魔法使用、迅速解除、迅速なる変装、迅速なる罠師、慎重な観察者、素早き開錠、素早き指、戦場のかっぱらい、巧みな引き金、騙され難さ、力強い泳法、地形体得、跳躍の達人、鉄の胃、迫真の嘘、長持ちする毒、縄使い、這い進み、跳ね起き、人たらし、比類なき身のこなし、敏捷なる登攀者、蜜のような言葉、屋根歩き、闇市場の人脈、要領の良い多言語者、異見抜き。ローグ・レベルに基づく全ての技の効果には、インヴェスティゲーターのクラス・レベルを用いる。前提条件のあるローグの技（上級魔法使用は下級魔法使用を必要とする、など）を修得する場合、インヴェスティゲーターはそのローグの技を修得する前に前提条件を満たしていなければならない。この技は複数回選択することができる。そのたびに、インヴェスティゲーターは新しいローグの技を得る。

**活力削り\*** (変則) / *Sapping Offensive*: インヴェスティゲーターが調査打撃で目標にダメージを与えたなら、そのクリーチャーは1ラウンドの間機会攻撃を行えなくなる。少なくとも5レベルなければ、インヴェスティゲーターはこの技を選択することはできない。

**不調化打撃\*** (変則) / *Sickening Offensive*: インヴェスティゲーターが調査打撃で目標にダメージを与えたなら、そのクリーチャーは1ラウンドの間不調状態になる。少なくとも7レベルなければ、インヴェスティゲーターはこの技を選択することはできない。

**盗み取り打撃\*** (変則) / *Stealing Strike*: インヴェスティゲーターが調査打撃でダメージを与えたなら、インヴェスティゲーターは調査打撃でダメージを与えたクリーチャーに対して、フリー・アクションとして盗み取り戦技を仕掛けることができる。この盗み取りは機会攻撃を誘発しない。少なくとも13レベルなければ、インヴェスティゲーターはこの技を修得できない。

**調査防御** (変則) / *Studied Defense*: この技を持つインヴェスティゲーターが調査戦闘を使用する際、インヴェスティゲーターはこの能力から得られる洞察ボーナスを、調査戦闘の目標が行う攻撃に対するACに適用することを選択してもよい。そうする場合、本来得られる、調査戦闘の目標に対して行う攻撃ロールには洞察ボーナスが得られない（ダメージ・ロールに対する洞察ボーナスは依然として適用される）。インヴェスティゲーターは調査戦闘を使用するときにどちらのボーナスを得るかを選択しなければならず、再び調査戦闘を使用するまで変更することはできない。少なくとも9レベルなければ、インヴェスティゲーターはこの技を修得できない。

**冴えた閃き** (変則) / *Tenacious Inspiration*: 閃きダイスをロールする際、インヴェスティゲーターは追加でもう1回閃きダイスをロールし、より高い目を選択することができる。少なくとも13レベルなければ、インヴェスティゲーターはこの技を修得することはできない。

**転倒打撃\*** (変則) / *Toppling Strike*: 調査打撃でダメージを与えたとき、インヴェスティゲーターは調査打撃でダメージを与えたクリーチャーに対して、フリー・アクションとして足払い戦技を仕掛けることができる。この足払いは機会攻撃を誘発しない。少なくとも9レベルなければ、インヴェスティゲーターはこの技を修得することができない。

**型破りの閃き** (変則) / *Unconventional Inspiration*: インヴェスティゲーターは閃きを使用できない技能を1つ選択する。インヴェスティゲーターはこの技能に少なくとも1ランク割り振っていなければならない。インヴェスティゲーターはこの技能に閃きを使用することができる。少なくとも17レベルなければ、インヴェスティゲーターはこの技

を修得することができない。

**暗黒街の閃き** (変則) / *Underworld Inspiration*: インヴェスティゲーターは〈威圧〉、〈装置無力化〉、〈手先の早業〉、〈はったり〉、〈変装〉に閃きを使用する際、閃きの使用回数を消費しない。この効果を得るには、インヴェスティゲーターはその技能に少なくとも1ランクを割り振っていないなければならない。

**目端** / **Keen Recollection**: 3レベルの時点で、インヴェスティゲーターは全ての〈知識〉技能判定を未修得でも行うことができるようになる。

**罠感知** (変則) / **Trap Sense**: 3レベルの時点で、インヴェスティゲーターは罠による危険を警戒する直感力を得る。これにより、罠を避けるための反応セーヴィング・スローに+1のボーナスと、罠による攻撃に対するACに+1の回避ボーナスを得る。6レベルの時点で以降3レベルごとに、これらのボーナスは1ずつ増加する（18レベルの時点で、最大の+6）。

**調査戦闘** (変則) / **Studied Combat**: 鋭い目と計算高い精神を用いて、インヴェスティゲーターは敵の気質を評価し、技量と訓練から生じた隔たりの盲点を突くことができる。4レベルの時点で、インヴェスティゲーターは移動アクションとして、自分が見ることのできる敵1体を調査することができる。そのようにするなら、インヴェスティゲーターはそのクリーチャーに対して、近接攻撃ロールにインヴェスティゲーター・レベルの半分に等しい洞察ボーナスを、ダメージ・ロールに同じ値のボーナスを得る。この効果はインヴェスティゲーターの【知力】修正値（最低1）に等しいラウンドが経過するか、インヴェスティゲーターが調査打撃を使用するか、いずれかが生じるまで持続する。ダメージ・ロールへのボーナスは精密さによるダメージであり、クリティカル・ヒットで増加しない。

インヴェスティゲーターが調査戦闘で同時に目標にできるのは1体だけである。一度インヴェスティゲーターが調査戦闘で目標としたクリーチャーは、以降24時間の間、同じインヴェスティゲーターからの調査戦闘の目標にはならない。ただし、そのインヴェスティゲーターが移動アクションでこの能力を使用する際に、閃きを使用すればこの制限を外すことができる。

**調査打撃** (変則) / **Studied Strike**: 4レベルの時点で、インヴェスティゲーターはフリー・アクションとして、調査戦闘の目標に対して調査打撃を行うことを選択することができるようになる。これは近接攻撃であり、命中すれば追加ダメージを与える。4レベルの時点で追加ダメージは1d6であり、以後2レベルごとに1d6ずつ増加する（最大で20レベルの時点の9d6）。調査打撃のダメージは精密さによるダメージであり、クリティカル・ヒットにおいて増加しない。急所攻撃に完全耐性を持つクリーチャーは、調査打撃にも完全耐性を持つ。

攻撃に非致傷ダメージを与える武器（ウィップ、サップ、素手打撃など）を用いていた場合、インヴェスティゲーターは調査打撃による追加ダメージを、致傷ダメージではなく非致傷ダメージとしてもよい。致傷ダメージを与える武器による攻撃で（通常通り4のペナルティを受けて）非致傷ダメージを与えることにした場合、調査打撃による追加ダメージも非致傷ダメージとなる。

インヴェスティゲーターは目標の急所をしっかりと見ることができねばならず、急所に手が届かなければならない。視認困難を持つクリーチャーに対して、インヴェスティゲーターは調査打撃を行うことができない。

**即行錬金術** (変則) / **Swift Alchemy**: 4レベルの時点で、インヴェスティゲーターは驚くほどの速度で錬金術アイテムを作り出すことができるようになる。インヴェスティゲーターは錬金術アイテムを作成する際、通常の半分の時間しかかからない。また、インヴェスティゲーターは標準アクションではなく、移動アクションとして武器に毒を塗布することができる。

**真なる閃き（変則）／ True Inspiration**：20 レベルの時点で、インヴェスティゲーターは全ての技能判定——例え 1 ランクも割り振っていない技能であってもよい——および全ての能力値判定に、閃きの使用回数を消費することなく閃きを使用することができる。

加えて、能力値判定、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定で閃きの使用回数を消費するならば、インヴェスティゲーターは結果に 1d6 ではなく 2d6 を加える。この効果に影響を及ぼすインヴェスティゲーターの技も存在する。卓越した閃きのインヴェスティゲーターの技を持つならば、インヴェスティゲーターは代わりに 2d8 をロールする。覚り、冴えた閃き、暗黒街の閃き、同種の技を用いれば、インヴェスティゲーターは閃きダイスを 2 回ロールし、より高い結果を用いる。

## ウォープリースト Warpriest

祝福と呪文の形で神の力を呼び下ろす力を持つウォープリーストは、信仰魔法と武術を組み合わせた存在だ。彼らはひるむことのない信仰の砦であり、敵が降伏するまで殴り続けながら教義を叫び、信念のための挑戦に尻込みすることは決してない。狡猾で目的のために交渉するクレリックもいるかもしれない。しかしウォープリーストは状況が必要とすればいつでも暴力をためらいはしない。多くの信仰において、ウォープリーストは教会の軍事面の中核を担う——失われた神具を取り返し、囚われた僧侶を救い、全ての試練から教会の教義を守るのである。

**役割：**ウォープリーストは癒やし手や呪文の使い手になることもできる。その信仰の力は戦闘の中心で呼び下ろされる。戦場こそ、その鎧と武術が試される場所なのだ。

**属性：**ウォープリーストの属性は、秩序／混沌軸あるいは善／悪軸のいずれかにおいて、自分の信じる神格から1段階以内のもでなければならない。

**ヒット・ダイスの種類：**d8。

**継承クラス：**クレリックおよびファイター。

**開始時の所持金：**5d6 × 10gp (平均 175gp)。

### クラス技能 Class Skills

ウォープリーストのクラス技能は次の通り：〈威圧〉【魅】、〈騎乗〉【敏】、〈交渉〉【魅】、〈呪文学〉【知】、〈職能〉【判】、〈真意看破〉【判】、〈水泳〉【筋】、〈製作〉【知】、〈生存〉【判】、〈知識：工学〉【知】、〈知識：宗教〉【知】、〈治療〉【判】、〈登攀〉【筋】、〈動物使い〉【魅】。

**レベル毎の技能ランク：**2 + 【知】 修正値。

### クラスの特徴 Class Features

ウォープリーストのクラスの特徴は以下の通り。

**武器と防具の習熟：**ウォープリーストは全ての単純武器と軍用武器、信仰する神格の好む武器、全ての鎧（軽装鎧、中装鎧、重装鎧）と盾（タワー・シールドは除く）に習熟している。素手打撃を好む武器とする神格を信仰しているウォープリーストは、ボーナス特技として《素手打撃強化》を得る。

**呪文：**ウォープリーストはクレリック呪文リストから選択して呪文を使用する。しかし、属性によっては、その信仰の道徳的または規律的信条に反するという理由から、ある種の呪文を発動することができない。詳しくは後述の悪、混沌、秩序、善の呪文の項を参照。ウォープリーストは事前に呪文を選択し、準備しなければならない。

ウォープリーストは呪文レベルが6までの呪文を使用できる。7レベル以上のクレリック呪文はウォープリーストの呪文リストには存在しない。そのため、ウォープリーストは7レベル以上のクレリック呪文の呪文完成型および呪文開放型の魔法のアイテムを（〈魔法装置使用〉判定を用いることなく）使用することはできない。

呪文を準備し発動するには、ウォープリーストは少なくとも10 + 呪文レベルの【判断力】を有していなければならない。ウォープリーストの呪文に対するセーヴィング・スロー DC は、10 + 呪文レベル + ウォープリーストの【判断力】修正値である。

他の呪文の使い手と同様、ウォープリーストはそれぞれの呪文レベルの呪文を、1日に一定の回数ずつしか発動できない。1日に発動できる呪文の数の基本値は、上述の表に記載されている。さらに、高い【判断力】能力値を持つならば、ウォープリーストはボーナス呪文数を得ることができる。

ウォープリーストは瞑想や祈りによって呪文を準備する。ウォープリーストが1日の呪文を準備するためには、毎日自分で決めた時間に1時間、瞑想、あるいは祈願を行わなければならない。ウォープリーストは自分の発動できる呪文レベルの呪文ならば、ウォープリースト呪文リストの中の任意の呪文を準備し、発動することができる。ただし、準備する呪文の選択は、毎日の瞑想中に決めなければならない。

**オーラ（変則）／Aura：**秩序、混沌、善、悪の神格を信仰するウォープリーストは、（クレリックと同様、）神格の属性に対応した特別に強力なオーラを発している（詳細はディテクト・イーヴルの呪文を参照）。

**祝福（超常）／Blessings：**ウォープリーストの神格はその属性、どのような魔法が使えるか、価値観、そして他人をどのように見るかに影響を与える。ウォープリーストは信仰する神格によって与えられるものの中から祝福を2つ選択する（それぞれの神格は領域と同種の祝福を与える）。ウォープリーストは自分の属性に一致している場合にのみ属性の祝福（悪、混沌、善、秩序）を選択することができる。ウォープリーストが特定の神格を信仰していない場合でも、その宗教上の傾向や能力を表す2つの領域を選択する（選択にはGMの許可が必要）。この場合も、属性の領域に関する制限は適用される。

それぞれの祝福は1レベルの時点で下級の力を、10レベルの時点で上級の力を与える。ウォープリーストは祝福の力を1日に（任意の組み合わせで）3 + ウォープリースト・レベルの半分に等しい回数（最大で20レベルの時点の1日に13回）だけ使用することができる。祝福のいずれか1つを使用するたびに、1日の試行回数として数えられる。祝福のセーブ DC は10 + ウォープリースト・レベルの半分 + ウォープリーストの【判断力】修正値に等しい。

ウォープリーストがクレリックの領域を与えるクラスのレベルも持っている場合、選択した祝福はそのクラスの領域と一致しなければならない。GMが認めるなら、ウォープリーストは以前に修得した祝福もしくは領域を適切なものに変更することができる。

**熟練の武器／Focus Weapon：**1レベルの時点で、ウォープリーストはボーナス特技として《武器熟練》を得る（ウォープリーストは神格の好む武器だけではなく、全ての武器から1つを選択することができる）。

**祈り／Orisons：**ウォープリーストは毎日いくつかの「祈り」、すなわち0レベル呪文を上述の表の1日の呪文数に従って準備できる。祈りは他の呪文と同じように発動できるが、発動しても消費されることはなく、何度でも使うことができる。

**清浄なる武器（超常）／Sacred Weapon：**1レベルの時点で、ウォープリーストが手にした武器には信仰の力が満たされるようになる。神格の好む武器に加えて、ウォープリーストは《武器熟練》特技で選択した武器を清浄なる武器として指定することができる。《武器熟練》特技を複数修得している場合、この能力はそれら全てに適用される。清浄なる武器による攻撃を命中させると、その武器は武器の種類ではなく、ウォープリースト・レベルに従ってダメージを与える。中型のウォープリーストによるダメージは上述の表に記載されている。小型および大型のウォープリーストについては、その下に記載された表を参照のこと。ウォープリーストは清浄なる武器によるダメージではなく、武器の基本ダメージを使用することにしてもよい——この選択は攻撃ロールの前に行わなければならない。（武器の基本ダメージが清浄なる武器のダメージを上回る場合、ダメージは変更されない。）ダメージの増加はこの武器の他の特性に影響を与えることはない。また、ダメージの増加は錬金術アイテム、爆弾、その他エネルギー・ダメージのみを与える武器に効果を及ぼすことはない。

4レベルの時点で、ウォープリーストは即行アクションとして、清浄なる武器1つを神の力で強化する能力を得る。この力はその武器に+1の強化ボーナスを与える。4レベルを超える4レベルごとに、このボーナスは



# PRD\_J\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

## ウォープリースト

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健 セーブ	反応 セーブ	意志 セーブ	特殊	清浄なる武器の ダメージ*	0	1	2	3	4	5	6
1	+0	+2	+0	+2	祈り、オーラ、祝福（下級）、熟練の武器、 清浄なる武器	1d6	3	1	—	—	—	—	—
2	+1	+3	+0	+3	熱狂 1d6	1d6	4	2	—	—	—	—	—
3	+2	+3	+1	+3	ボーナス特技	1d6	4	3	—	—	—	—	—
4	+3	+4	+1	+4	エネルギー放出、清浄なる武器+1	1d6	4	3	1	—	—	—	—
5	+3	+4	+1	+4	熱狂 2d6	1d8	4	4	2	—	—	—	—
6	+4	+5	+2	+5	ボーナス特技	1d8	5	4	3	—	—	—	—
7	+5	+5	+2	+5	清浄なる鎧+1	1d8	5	4	3	1	—	—	—
8	+6/+1	+6	+2	+6	清浄なる武器+2、熱狂 3d6	1d8	5	4	4	2	—	—	—
9	+6/+1	+6	+3	+6	ボーナス特技	1d8	5	5	4	3	—	—	—
10	+7/+2	+7	+3	+7	祝福（上級）、清浄なる鎧+2	1d10	5	5	4	3	1	—	—
11	+8/+3	+7	+3	+7	熱狂 4d6	1d10	5	5	4	4	2	—	—
12	+9/+4	+8	+4	+8	ボーナス特技、清浄なる武器+3	1d10	5	5	5	4	3	—	—
13	+9/+4	+8	+4	+8	清浄なる鎧+3	1d10	5	5	5	4	3	1	—
14	+10/+5	+9	+4	+9	熱狂 5d6	1d10	5	5	5	4	4	2	—
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9	ボーナス特技	2d6	5	5	5	5	4	3	—
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10	清浄なる鎧+4、清浄なる武器+4	2d6	5	5	5	5	4	3	1
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10	熱狂 6d6	2d6	5	5	5	5	4	4	2
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11	ボーナス特技	2d6	5	5	5	5	5	4	3
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11	清浄なる鎧+5	2d6	5	5	5	5	5	5	4
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12	戦の相、熱狂 7d6、清浄なる武器+5	2d8	5	5	5	5	5	5	5

\*この値は中型のウォープリーストのものである。小型もしくは大型のウォープリーストにおける清浄なる武器クラス特徴は以下の通り。

### 中型もしくは大型のウォープリーストにおける清浄なる武器のダメージ

ダメージ Small or Large Warpriest Sacred Weapon Damage

レベル	ダメージ(小型サイズ)	ダメージ(大型サイズ)
1～4	1d4	1d8
5～9	1d6	2d6
10～14	1d8	2d8
15～19	1d10	3d6
20	2d6	3d8

1 ずつ増加する（最大で 20 レベルの時点の +5）。ウォープリーストが複数の清浄なる武器を持つ場合、別の即行アクションを使用することで、以後のラウンドで別の清浄なる武器 1 つを強化することができる。ウォープリーストはこの能力を、1 日にウォープリースト・レベルに等しいラウンドだけ使用することができる。このラウンド数は連続している必要はない。

このボーナスは武器が元々持っている既存のボーナスと累積する。上限は +5 である。ウォープリーストは以下の武器特殊能力でこの武器を強化することができる：キーン、ショック、ディスラプション、ディフェンディング、ブリリアント・エナジー、フレイミング、フロスト。加えて、ウォープリーストが混沌属性の場合、アナーキックとヴィシヤスを加える。もしウォープリーストが悪属性なら、アンホーリィとマイティ・クリーヴィングを加える。もしウォープリーストが善属性なら、ゴースト・タッチとホーリィを加える。もしウォープリーストが秩序属性なら、アクシオマティックとマーシフルを加える。もしウォープリーストが中立（どの属性も有していない）ならサンダリングとスペル・ストアリングを加える。これらの特殊能力を加えるには、特殊能力の基本コストに等しいボーナスを置き換える必要がある。重複した能力は累積しない。特殊能力を加えるためには、まずその武器に少なくとも +1 の強化ボーナスを与える必要がある。

複数の武器が強化されている場合、それぞれが個々にラウンド数を消費する。強化ボーナスと特殊能力は、毎日この能力を最初に使用したときに決定し、次の日まで変更することはできない。これらのボーナスは他のクリーチャーがその武器を持っていても効果を及ぼさないが、（武器が投擲された場合など）ウォープリーストが手を離してからその武器を誰も手にしていない場合には効果を持続する。この能力はウォープリーストのターンの開始時に、フリー・アクションとして終了することができる（終了したラウンドに再開しない限り、このラウンドは持続時間合計には数えられない）。ウォープリーストがこの能力を双頭武器に使用した場合、この効果は双頭武器の片方のみ効果を及ぼす。

**任意発動 / Spontaneous Casting**：善のウォープリースト（あるいは善の神格を信仰する中立のウォープリースト）は準備した呪文のエネルギーを事前に準備していない治癒の呪文へと変換することができる。ウォープリーストは準備していた好きな祈りでも領域呪文でもない呪文を“失う”代わりに、その呪文のレベル以下のキュア系呪文（名前に“キュア”を含む呪文）を発動することができる。

悪のウォープリースト（あるいは悪の神格を信仰する中立のウォープリースト）はキュア系呪文に変換することはできず、インフリクト系呪文（名前に“インフリクト”を含む呪文）へと変換することができる。

善でも悪でもないウォープリーストで、その神格もまた善でも悪でもない場合、プレイヤーの選択によってキュア系呪文に変換することも、インフリクト系呪文に変換することもできる。一度この選択がなされたなら、変更することはできない。この選択はまたウォープリーストが正のエネルギーと負のエネルギーのどちらを導くかにも影響する（エネルギー放出を参照）。

**悪、混沌、善、および秩序の呪文**：ウォープリーストは自分自身、または仕える神格（いれば）の属性と逆の呪文を発動することはできない。呪文が特定の属性に関係しているかどうかは、呪文の解説に「秩序」、[混沌]、[善]、[悪]の補足説明として示されている。

**ボーナス言語**：ウォープリーストはボーナス言語として地獄語（インファナル）、天上語（セレスチャル）、奈落語（アビスル）を選択できる。これらはキャラクターの種族によるボーナス言語の選択肢に追加される。

**熱狂（超常） / Fervor**：2 レベルの時点で、ウォープリーストは信仰から力を引き出し、傷を癒やしたり敵を傷つけたりすることができるようになる。ウォープリーストはこの能力を使用して自分の戦いを助ける呪文を素早く発動することもできる。この能力は 1 日にウォープリースト・レベルの半分+ウォープリーストの【判断力】修正値に等しい回数だけ使用することができる。

この能力を 1 回分消費することで、善属性のウォープリースト（あるいは善の神格を信仰するもの）はクリーチャー 1 体に接触し、1d6 ポイントのダメージを回復することができる。回復量は 2 レベルを超える 3 レベルごとに 1d6 ポイントずつ増加する（20 レベルの時点で、最大の 7d6）。この能力の使用は標準アクションである（ウォープリースト自身を目標とする場合は例外で、その場合は即行アクションとなる）。また、善属性のウォープリーストはこの能力を使用してアンデッド・クリーチャーに傷を負わせることもできる。この場合、近接接触攻撃を行い、回復するはずの値と同じだけのダメージを与える。このように熱狂を使用する行為は標準アクションであり、機会攻撃を誘発する。アンデッドはこのダメージにセーヴィング・スローを試みることはない。これは正のエネルギーと見なされる。

悪属性のウォープリースト（あるいは悪の神格を信仰するもの）はこの能力を使用して、近接接触攻撃として生きているクリーチャーにダメージを与え、接触によりアンデッド・クリーチャーの傷を回復することができる。これは負のエネルギーと見なされる。

中立属性の神格を信仰する中立属性のウォープリースト（あるいは特定の神格を信仰していない中立属性のウォープリースト）は、キュア呪文を

## PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

任意発動する場合は善属性のウォープリーストとして、インフリクト呪文を任意発動する場合は悪属性のウォープリーストとして、この能力を使用する。

即行アクションとして、ウォープリーストはこの能力の使用回数を1回消費することで、準備しているウォープリースト呪文1つを発動することができる。このように呪文を発動する場合、例えばその呪文が本来は他人や複数の目標に効果を及ぼすものであっても、ウォープリーストのみを目標とする。このようにして発動された呪文は動作要素を持たず、機会攻撃も誘発しない。ウォープリーストはこの方法で呪文を発動する際、片手が空いている必要もない。

**ボーナス特技：3レベルと以降3レベルごとに、ウォープリーストは通常の成長で得られる特技に加えて、ボーナス特技を得る。**これらのボーナス特技は戦闘特技として記載されたものの中から選択しなければならない。ウォープリーストはこれらの特技の前提条件を満たしていなければならないが、これらの特技の前提条件において、ウォープリースト・レベルを基本攻撃ボーナスとして扱う（この値に、他のクラスや種族ヒット・ダイスで得られた基本攻撃ボーナスを加える）。最後に、これらの特技の前提条件を満たす際、ウォープリーストは前提条件にファイター・レベルを含む特技を選択することができる。ウォープリースト・レベルをファイター・レベルとして扱うこと。

**エネルギー放出（超常）／Channel Energy：**4レベルの時点で、ウォープリーストはその信仰の力を聖印（あるいは邪印）から導くことで、エネルギーの波を放出することができる。このエネルギーは、導かれたエネルギーのタイプ、そして対象クリーチャーによってダメージを与えるか治療することに使える。この能力の使用は標準アクションであり、熱狂能力の使用回数を2回消費する。このアクションは機会攻撃を誘発しない。この能力を使うためには、ウォープリーストは聖印（または邪印）を示すことができればならない。

善のウォープリースト（あるいは善の神格を信仰するウォープリースト）は正のエネルギーを導き、アンデッドにダメージを与える、あるいは生きているクリーチャーを治療することができる。悪のウォープリースト（あるいは悪の神格を信仰するウォープリースト）は負のエネルギーを導き、生きているクリーチャーにダメージを与える、あるいはアンデッドを治療することができる。中立の神格を信仰する中立のクレリック（あるいは特定の神格を信仰しないウォープリースト）は、正のエネルギーと負のエネルギーのどちらを導くかを選ばなければならない。一度選択がなされたらそれを変更することはできない。この決定はまたウォープリーストが任意発動できる呪文がキュア系呪文であるかインフリクト系呪文であるかをも決める（任意発動を参照）。

エネルギー放出はウォープリーストを中心とした30フィート半径の爆発を生じさせる。この爆発は、範囲内にいる全てのアンデッドもしくは生きているクリーチャーのどちらか一方に影響を及ぼす。与えられる、あるいは治療されるダメージの量は、熱狂に記載された値に等しい。導かれたエネルギーからダメージを受けたクリーチャーは意志セーブに成功すれば、ダメージを半分にすることができる。このセーブのDCは10＋ウォープリースト・レベルの1/2＋ウォープリーストの【魅力】修正値である。治療されたクリーチャーは、その最大ヒット・ポイントを超えて治療されることはなく、余分な回復分は無視される。ウォープリーストは自分を効果に含めるかどうかを選択できる。

**清浄なる鎧（超常）／Sacred Armor：**7レベルの時点で、ウォープリーストは即行アクションとして、自分の鎧を神の力で強化する能力を得る。この力は鎧に＋1の強化ボーナスを与える。7レベルを超える3レベル毎に、このボーナスは1ずつ増加する（19レベルの時点で、最大の＋5）。ウォープリーストはこの能力を1日にウォープリースト・レベル毎に1分だけ持続する。この持続時間は1分単位で消費しなければならないが、連続している必要はない。

このボーナスは鎧が元々持っている既存のボーナスと累積する。ボーナスの最大値は＋5である。ウォープリーストは以下の防具特殊能力を鎧に与えることができる。エナジー・レジスタンス、インブルーヴド・エナジー・レジスタンス、グレーター・エナジー・レジスタンス、グラマード、スペル・レジスタンス（13、15、17、19）、フォーティフィケーション（ライト、モデレット、ヘヴィのいずれか）。これらの特殊能力を加えるには、特殊能力の基本コストに等しいボーナスを置き換える必要がある。この能力において、グラマードは＋1ボーナス、エナジー・レジスタンスは＋2ボーナス、インブルーヴド・エナジー・レジスタンスは＋4ボーナス、グレーター・エナジー・レジスタンスは＋5ボーナスとして扱う。重複した能力は累積しない。特殊能力を加えるためには、まずその鎧に少なくとも＋1の強化ボーナスを与える必要がある。

強化ボーナスと防具特殊能力は、その日に初めてこの能力を使用したときに決定され、次の日まで変更することはできない。このボーナスはウォープリーストが鎧を身につけている間のみ効果を及ぼし、鎧を脱いだりウォープリーストから取り除かれると即座に終了する。この能力はウォープリーストのターンの開始時に、フリー・アクションで終了させることができる。この能力は盾には適用されない。

ウォープリーストがこの能力を使用する際、フリー・アクションとして熱狂の1日の使用回数を1回消費することで、同時に清浄なる武器能力を使用することができる。

**戦の相（超常）／Aspect of War：**20レベルの時点で、ウォープリーストは戦の相の力を引き出し、力と武術を高めることができる。この能力を起動すると、1分の間、ウォープリーストは自分のウォープリースト・レベルを基本攻撃ボーナスとして扱い、DR10／—を得、着用している鎧や荷物の重量に関わらず最大の通常移動速度で移動することができる。加えて、この期間にウォープリーストが使用した祝福は、1日の使用回数制限として数えられない。

### 元ウォープリースト Ex-Warpriests

仕える神格が命ずる行動規範に著しく違反したウォープリーストは、呪文およびクラスの特徴をすべて失う。ただし、鎧と盾、武器への習熟は失わない。以後、ウォープリーストが贖罪を行うまで、その神のウォープリーストとしてのクラス・レベルを得ることができなくなる（アトーンメントの呪文を参照）。

### 祝福 Blessings

ウォープリーストは神格に基づいて祝福を2つ選択する。神格は自身を与える領域と同じ名前の祝福を与える。特記無き限り、祝福の使用は標準アクションである。特定の神格に仕えていないウォープリーストは任意の祝福を2つ選択することができる（GMが許可する限り）。祝福の力が呪文の効果を模倣する場合、その力におけるウォープリーストの術者レベルはウォープリースト・レベルに等しい。

武器や鎧に効果を及ぼす祝福は、ウォープリーストだけではなく、そのアイテムを手にしたあるいは身につけたものであれば誰にでも利益を与える。

### 悪の祝福 Evil Blessing

**不浄なる打撃（下級）／Unholy Strike：**1レベルの時点で、君は武器1つに接触し、悪の祝福を与えることができるようになる。1分の間、その武器は黒、オレンジ、紫に輝き、善属性のクリーチャーに対して追加で1d6ポイントのダメージを与える。持続時間の間、この武器はダメージ減少を考慮する際、悪属性と見なされる。この追加ダメージはアンホーリー武器特殊能力と累積しない。

# PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

**戦場の相棒（上級）／Battle Companion：**10 レベルの時点で、君は戦場の相棒を招来することができるようになる。この能力は持続時間1分のサモン・モンスターⅣとして機能するが、悪の来訪者もしくはフィーンディッシュ種クリーチャー単純テンプレートを持つ動物のみ招来することができる。掲載されている数にかかわらず、この能力はクリーチャー1体のみを招来する。10 レベルを超える2レベルごとに、サモン・モンスター呪文のレベルは1ずつ増加する（20レベルの時点で最大のサモン・モンスターⅨ）。

## 欺きの祝福 Tricky Blessing

**写し身（下級）／Double：**1レベルの時点で、君は移動アクションで自分の幻の分身を作り出すことができるようになる。この分身は虚像が1つだけのミラー・イメージとして機能し、ウォープリースト・レベルに等しいラウンドが経過するか、解呪されたり壊されたりするまで持続する。君は同時に2つ以上の写し身を持つことはできない。また、この効果はミラー・イメージの呪文と累積しない。

**グレーター・インヴィジビリティ（上級）／Greater Invisibility：**10レベルの時点で、君は即行アクションとして、（グレーター・インヴィジビリティのように）1ラウンドの間不可視状態になることができる。

## 安息の祝福 Repose Blessing

**穏やかな休息（下級）／Gentle Rest：**1レベルの時点で、ウォープリーストが近接接触攻撃を命中させた生きているクリーチャーは倦怠感に満たされ、1ラウンドの間よろめき状態になる。既によろめき状態であったクリーチャーは、代わりに1ラウンドの間眠りにつく。対象がアンデッドの場合、【判断力】修正値（最低1）に等しいラウンドの間よろめき状態になる。

**墓送り（上級）／Back to the Grave：**10レベルの時点で、エネルギー放出を使用して生きているクリーチャーを回復する際、君は即行アクションを同じターンに消費することで、（自身のエネルギー放出として）アンデッド・クリーチャーにダメージを与えることができるようになる。アンデッドは回復量の半分に等しいダメージを受ける。通常のセーヴィング・スローに成功すれば、このダメージを半減できる。

## 戦の祝福 War Blessing

**戦心（下級）／War Mind：**1レベルの時点で、君は仲間1人に接触し、1分の間戦術的な優位を与えることができるようになる。毎ラウンド対象のターンの開始時に、対象は以下のボーナスのいずれか1つを選択することができる。地上基本移動速度+10フィート、ACに+1の回避ボーナス、攻撃ロールに+1の洞察ボーナス、セーヴィング・スローに+1の幸運ボーナス。選択したボーナスは1ラウンドの間持続する。

**闘争心（上級）／Battle Lust：**10レベルの時点で、君は仲間1人に接触し、戦いへの飢えを与えることができるようになる。目標となった仲間の近接攻撃は全て、ヴィシヤス武器特殊能力を持つかのように機能するが、この武器特殊能力で仲間が与える追加ダメージは非致傷ダメージとなる。加えて、目標となった仲間はクリティカル・ロールに+4の洞察ボーナスを得る。これらの利益は1分間持続する。

## 栄光の祝福 Glory Blessing

**壮麗なる存在（下級）／Glorious Presence：**1レベルの時点で、君は仲間1人に接触し、壮麗なる祝福を与えることができるようになる。1分の間、目標となった仲間は敵を魅了するようになる。これはサンクチュアリとして機能するが、目標となった仲間が敵を攻撃すると、この効果は攻撃した敵に対してのみ終了する点が異なる。これは[精神作用]効果である。

**士気をくじく栄光（上級）／Demoralizing Glory：**10レベルの時点で、

ウォープリーストが近接攻撃もしくは攻撃呪文で敵1体にダメージを与えた際、君は即行アクションとして、〈威圧〉技能を用いて士気をくじくことを試みることができる。この際、君の〈威圧〉のランクがウォープリースト・レベルのいずれか高い方を用いる。

## 解放の祝福 Liberation Blessing

**解放（下級）／Liberation：**1レベルの時点で、君は即行アクションとして、1ラウンドのあいだ動きを阻害する効果や麻痺状態を与える効果を見捨てるようになる。これはフリーダム・オヴ・ムーヴメントとして機能する。君はそれ以外にアクションを取れない場合でさえこの祝福を起動できるが、気絶している場合は除く。

**自由の叫び（上級）／Freedom's Shout：**10レベルの時点で、君は即行アクションとして30フィートのオーラを放つことができる。このオーラは、上述の解放の祝福を全ての仲間に与える。この効果は1ラウンドの間持続する。

## 風の祝福 Air Blessing

**そよ風の贈り物（下級）／Zephyr's Gift：**1レベルの時点で、君は遠隔武器1つに接触し、上質の風で強化することができるようになる。1分の間、この武器で行う全ての攻撃は射程によるペナルティを受けない。加えて、この武器で行う遠隔攻撃は機会攻撃を誘発しない。

**滑空強襲（上級）／Soaring Assault：**10レベルの時点で、君は仲間1人に接触し、1分の間（フライと同様の）飛行の力を与えることができるようになる。目標となった仲間は飛行移動速度60フィート（機動性は平均的）を得る。目標はウォープリーストのレベルに等しいボーナスを〈飛行〉技能判定に得る。目標となった仲間が飛行中に突撃に成功すると、その攻撃はウォープリースト・レベルに等しい[電気]ダメージを追加で与える。

## 狂気の祝福 Madness Blessing

**狂気の優越（下級）／Madness Supremacy：**1レベルの時点で、君は即行アクションとして、30フィート以内にいる恐れ状態、恐慌状態、戦慄状態、麻痺状態のいずれかにあるクリーチャー1体を目標とすることができるようになる。目標の状態は1ラウンドの間抑制され、目標は代わりに混乱状態となる。目標のクリーチャーは、「自分に攻撃」あるいは「最も近くにいるクリーチャーを攻撃する」以外の結果を再ロールする。混乱状態で過ごしたラウンドは、抑制された効果の持続時間と見なされる。混乱状態であったラウンドの終わりに、抑制された状態は再開する。

**狂気制御（上級）／Control Madness：**10レベルの時点で、君は即行アクションとして、30フィート以内にいる全ての混乱状態のクリーチャーの振る舞いを1つ選択することができる（全てのクリーチャーが同じ結果をロールしたものとして扱う）。この効果は1ラウンドの間持続する。君はこの能力を、自分が混乱状態であってさえ使用することができる。

## 共同体の祝福 Community Blessing

**援護強化（下級）／Communal Aid：**1レベルの時点で、君は仲間1人に接触し、共同体の祝福を与えることができるようになる。以降1分の間、その仲間が援護アクションを使用する際、そのボーナスは+4に増加する。君はこの能力を、即行アクションとして自分自身に使用することもできる。

**連係攻撃（上級）／Fight as One：**10レベルの時点で、君は仲間と共に戦うようまとめることができる。以降1分の間、ウォープリーストが敵に対して近接攻撃もしくは遠隔攻撃を命中させたときに、ウォープリーストから10フィート以内にいる仲間は全て、この敵に対してウォープリーストが行った同じ種類の攻撃——近接攻撃を命中させた場合は近接攻撃、遠隔攻撃を命中させた場合は遠隔攻撃——に+2の洞察ボーナスを得る。



# PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

ウォープリーストの攻撃がクリティカル・ヒットだった場合、ウォープリーストの次のターンの開始まで、このボーナスは+4に増加する。

## 幸運の祝福 Luck Blessing

**幸運なる存在（下級）／ Lucky Presence**：1レベルの時点で、君は仲間1人に接触し、幸運を与えることができる。この幸運の目標は、能力値判定、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定のいずれかを1回、ロールを2回行いより良い出目を選択することができる。この能力を使用するかどうかは、ロールを行う前に決定しなければならない。一度使用すると、この効果は終了する。

**不運なる敵（上級）／ Unlucky Enemy**：10レベルの時点で、君は割り込みアクションとして、隣接する敵が直前に試みた攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定、能力値判定のいずれかを再ロールさせることができる。2回のロールの出目の内、いずれか低い方を用いなければならない。君はロールが行われた後にこの能力を使用するかどうかを決定できるが、結果が明らかになる前に使用しなければならない。

## 高貴の祝福 Nobility Blessing

**鼓舞の言葉（下級）／ Inspiring Word**：1レベルの時点で、君は30フィート以内にいるクリーチャーにわずかな言葉をかけ、洞察を与えることができるようになる。君はそのクリーチャーの攻撃ロール、能力値判定、セーヴィング・スローのいずれか1つ（ウォープリーストが選択する）に+2の洞察ボーナスを与える。この効果は1分間持続する。

**模範指導（上級）／ Lead by Example**：10レベルの時点で、君は即行アクションとして、自分の指揮に従わせて仲間に洞察を与えることができるようになる。ウォープリーストのターンで攻撃ロールもしくは技能判定を指揮する場合、30フィート以内にいて同じ敵や障害に対して同じ行為を行う仲間は皆、次の自分のターンにこのロールに+4の士気ボーナスを得る。

## 工匠の祝福 Artifice Blessing

**Crafter's Wrath（下級）／ Crafter's Wrath**：1レベルの時点で、君は近接武器1つに接触し、作成された物体を傷つけ破壊する力を与えることができるようになる。1分の間、この武器が人造もしくは物体に与えるダメージは、硬度とダメージ減少を無視する。

**魔力転送（上級）／ Transfer Magic**：10レベルの時点で、君は一時的に武器特殊能力1つを武器1つから別の武器に転送することができる。それぞれの武器の持ち主は同意していなければならない。君はこの能力を起動するために両方の武器に触れていなければならない。君は基本市価ボーナスが+1か+2の武器特殊能力1つを転送することができる。双頭武器にこの能力を使用する場合、双頭武器の一端にのみ効果を及ぼす。転送は1分間持続し、その後転送された武器特殊能力は自動的に元の武器に戻る。君はこの能力を同じ武器から武器へ複数回使用することができる。また、君はこの能力で基本市価ボーナスが+1か+2の防具特殊能力を、触れている鎧から鎧へと転送することもできるし、武器から武器へ、あるいは防具から防具へ、+1もしくは+2の強化ボーナスを移動させることもできる。

## 混沌の祝福 Chaos Blessing

**無秩序なる打撃（下級）／ Anarchic Strike**：1レベルの時点で、君は武器1つに接触し、混沌の祝福を与えることができるようになる。1分の間、この武器は黄色や紫に輝き、秩序属性のクリーチャーに対して1d6ポイントのダメージを追加で与える。持続時間の間、この武器はダメージ減少を考慮する際、混沌の武器であると見なされる。この祝福の追加ダメージは、アナーク武器特殊能力の追加ダメージと累積しない。

**戦場の相棒（上級）／ Battle Companion**：10レベルの時点で、君は戦場の相棒を招来することができるようになる。この能力は持続時間1分のサモン・モンスターⅣとして機能するが、混沌の来訪者もしくはエントロピック種クリーチャー単純テンプレートを持つ動物のみ招来することができる。掲載されている数にかかわらず、この能力はクリーチャー1体のみを招来する。10レベルを超える2レベルごとに、サモン・モンスター呪文のレベルは1ずつ増加する（20レベルの時点で最大のサモン・モンスターⅨ）。

## 死の祝福 Death Blessing

**墓より参る者（下級）／ From the Grave**：1レベルの時点で、君は1分の間死体のような姿になり、傷から身を守る、アンデッドに似た防護を与えることができるようになる。君はアンデッド・クリーチャーを真似るために行う〈変装〉判定と〈威圧〉判定に+4のボーナスを得る。また、[精神作用]効果、毒、病気、麻痺状態、朦朧状態に対するセーヴィング・スローに+2の不浄ボーナスを得る。

**死の接触（上級）／ Death's Touch**：10レベルの時点で、君は近接接触攻撃を敵1体に行い、恐ろしい苦しみを与えることができるようになる。成功すると、君は1分の間、目標に一時的負のレベルを1与える。また、君は即行アクションとして、自分の近接攻撃が命中した敵にこの能力を使用することができる。この一時的負のレベルは累積する。君は（エナヴェイションから得られる一時的ヒットポイントとは異なり）負のレベルを与えることで利益を得ることはない。

## 守護の祝福 Protection Blessing

**防御力増幅（下級）／ Increased Defense**：1レベルの時点で、君は1分の間、セーヴィング・スローとACに+1の清浄ボーナスを得ることができるようになる。このボーナスは10レベルの時点で+2に、20レベルの時点で+3に増加する。

**守護のオーラ（上級）／ Aura of Protection**：10レベルの時点で、君は1分の間、半径30フィートに守護のオーラを放つことができるようになる。ウォープリーストとオーラ内にいる仲間は[音波][酸][電気][火][冷氣]に対する抵抗10を得る。15レベルの時点で、このエネルギーに対する抵抗は20に増加する。

## 植物の祝福 Plant Blessing

**忍び寄るツタ（下級）／ Creeping Vines**：1レベルの時点で、近接攻撃が命中した後、即行アクションとして、君は攻撃を命中させたクリーチャー1体に絡みつくツタをまとわせ、その場に止めることができる。この効果は1ラウンドの間、目標を絡みつかれた状態にする（反応セーブにより無効化）。

**戦場の相棒（上級）／ Battle Companion**：10レベルの時点で、君は戦場の相棒を招来することができるようになる。この能力は持続時間1分のサモン・ネイチャーズ・アライⅣとして機能する。この能力は掲載されている数に関わらず、動物1体のみを招来することができ、そのクリーチャーの種別は動物ではなく植物となる。10レベルを超える2レベルごとに、サモン・ネイチャーズ・アライ呪文のレベルは1ずつ増加する（20レベルの時点で最大のサモン・ネイチャーズ・アライⅨ）。

## 善の祝福 Good Blessing

**聖なる打撃（下級）／ Holy Strike**：1レベルの時点で、君は武器1つに接触し、善の祝福を与えることができるようになる。1分の間、この武器は緑や白、金色に輝き、悪属性のクリーチャーに対して1d6ポイントのダメージを追加で与える。持続時間の間、この武器はダメージ減少を考慮す

# PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

る際、善の武器であると見なされる。この祝福の追加ダメージは、ホーリー武器特殊能力の追加ダメージと累積しない。

**戦場の相棒（上級）／Battle Companion**：10 レベルの時点で、君は戦場の相棒を招来することができるようになる。この能力は持続時間 1 分のサモン・モンスター IV として機能するが、善の来訪者もしくはセレスチャル種クリーチャー単純テンプレートを持つ動物のみ招来することができる。掲載されている数にかかわらず、この能力はクリーチャー 1 体のみを招来する。10 レベルを超える 2 レベルごとに、サモン・モンスター呪文のレベルは 1 ずつ増加する（20 レベルの時点で最大のサモン・モンスター IX）。

## 太陽の祝福 Sun Blessing

**盲目の光（下級）／Blinding Strike**：1 レベルの時点で、君は敵の目の中に、陽光を一瞬生み出すことができるようになる。目標は 1 ラウンドの間盲目状態となる。反応セーヴィング・スローに成功すれば、目標は代わりに 1 ラウンドの間目が眩んだ状態となる。光による盲目化もしくは光に過敏を持つクリーチャーは、このセーヴィング・スローに -4 のペナルティを受ける。これは「光」効果である。視力のないクリーチャーはこの能力の影響を受けない。

**浄化の火（上級）／Cleansing Fire**：10 レベルの時点で、君は武器 1 つに接触し、フレイミングもしくはアンデッド・ペイン武器特殊能力を与えることができるようになる。この効果は 1 分間持続する。この能力を使用する際に祝福の使用回数を 2 回分消費するなら、武器は両方の武器特殊能力を得る。

## 旅の祝福 Travel Blessing

**敏捷な足（下級）／Agile Feet**：1 レベルの時点で、君は即行アクションとして、機動性を高めることができるようになる。1 ラウンドの間、君は全ての（魔法による地形も含む）移動困難地形を無視し、地形を通り抜けることで受けるペナルティの影響を一切受けない。

**次元渡り（上級）／Dimensional Hop**：10 レベルの時点で、君は移動アクションとして 20 フィートまでの距離を瞬間移動することができるようになる。この距離は、君が追加で祝福の使用回数を消費することで増加できる——1 回分消費するごとに、追加で 20 フィートだけ増加する。君から到着地点に視線が通っていないなければならない。この瞬間移動は機会攻撃を誘発しない。君は同意するクリーチャーと一緒に運ぶこともできるが、1 人毎に追加で使用回数を 1 回分だけ消費しなければならない。ただし移動距離にかかわらず、1 回分でよい（例えば、君が 40 フィート移動するには、祝福を 2 回分消費する必要がある。追加で 1 人この距離を移動させるには、更に 1 回分を消費する（訳注：合計 3 回分が必要となる））。

## 地の祝福 Earth Blessing

**酸の打撃（下級）／Acid Strike**：1 レベルの時点で、君は武器 1 つに接触し、酸の力で強化することができるようになる。1 分の間、この武器は酸の煙を吹き出し、攻撃毎に 1d4 ポイントの「酸」ダメージを与える。この追加ダメージはコロシヴ武器特殊能力の追加ダメージとは累積しない。

**地の鎧（上級）／Armor of Earth**：10 レベルの時点で、君は仲間 1 人に触れ、その鎧もしくは服を硬くすることができるようになる。1 分の間、その仲間は DR1 — を得る。10 レベルを超える 2 レベルごとに、この DR は 1 ずつ増加する（18 レベルの時点で、最大の DR5 —）。この効果は他のダメージ減少とは累積しない。

## 力の祝福 Strength Blessing

**筋力招来（下級）／Strength Surge**：1 レベルの時点で、君は即行アク

ションとして、自分の力を振り絞ることができるようになる。君は 1 ラウンドの間、近接攻撃ロール、【筋力】に関する戦技判定、【筋力】基準の技能、【筋力】判定において、ウォープリースト・レベルの半分（最低 + 1）に等しい強化ボーナスを得る。

**意志の力（上級）／Strength of Will**：10 レベルの時点で、君は即行アクションとして、中装鎧や重装鎧を身につけている、もしくは中荷重及び重荷重を運搬していることによる移動へのペナルティを無視することができるようになる。この効果は 1 分間持続する。この持続時間の間、君は絡みつかれた状態、麻痺状態、よろめき状態、自分の【筋力】修正値を加えることができる。

## 知識の祝福 Knowledge Blessing

**伝承の守り手（下級）／Lore Keeper**：1 レベルの時点で、君はクリーチャー 1 体に接触し、その能力と弱点を知ることができるようになる。接触攻撃に成功すると、君は適切な「知識」技能判定において、結果が 15 + ウォープリースト・レベル + 【判断力】修正値であったかのように情報を得る。

**魔物の知識（上級）／Monster Lore**：10 レベルの時点で、君が敵の能力や弱点を知るために行った「知識」判定に成功した（もしくは上述の伝承の守り手の祝福を使用した接触攻撃に成功した）なら、君は即行アクションとして、攻撃、セーヴィング・スロー、能力判定、そして技能判定、またその敵に対する AC に + 2 の洞察ボーナスを得る。この効果は 1 分間持続する。

## 秩序の祝福 Law Blessing

**秩序の打撃（下級）／Axiomatic Strike**：1 レベルの時点で、君は武器 1 つに接触し、秩序の本質で強化できるようになる。1 分の間、この武器は青や淡白色、白に輝き、混沌属性のクリーチャーに対して 1d6 ポイントのダメージを追加で与える。持続時間の間、この武器はダメージ減少を考慮する際、秩序の武器であると見なされる。この祝福の追加ダメージは、アキシオマティック武器特殊能力の追加ダメージと累積しない。

**戦場の相棒（上級）／Battle Companion**：10 レベルの時点で、君は戦場の相棒を招来することができるようになる。この能力は持続時間 1 分のサモン・モンスター IV として機能するが、秩序の来訪者もしくはレゾルート種クリーチャー単純テンプレートを持つ動物のみ招来することができる。掲載されている数にかかわらず、この能力はクリーチャー 1 体のみを招来する。10 レベルを超える 2 レベルごとに、サモン・モンスター呪文のレベルは 1 ずつ増加する（20 レベルの時点で最大のサモン・モンスター IX）。

## 治療の祝福 Healing Blessing

**強力なる癒やし手（下級）／Powerful Healer**：1 レベルの時点で、君は自分が発動するキュア呪文に力を加えることができるようになる。即行アクションとして、君は全てのキュア呪文を《呪文威力強化》特技のように威力強化したものとして扱うことができる。これにより、通常より 50% 多くのダメージを回復することができる（もしくはアンデッドに対して使用する場合、50% 多くのダメージを与える）。この能力はこの能力自身もしくは《呪文威力強化》特技と累積しない。

**高速治療（上級）／Fast Healing**：10 レベルの時点で、君は仲間 1 人に接触し、1 分の間高速治療 3 を与えることができるようになる。

## 天候の祝福 Weather Blessing

**嵐の打撃（下級）／Storm Strike**：1 レベルの時点で、君は武器 1 つに接触し、暴風雨の祝福を与えることができるようになる。1 分の間、この

# PRD\_J\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

武器は青もしくは黄色い電光により光り、攻撃毎に1d4ポイントの[電気]ダメージを追加で与える。この追加ダメージはショッキング・バーストおよびショック武器特殊能力による追加ダメージとは累積しない。

**風の障壁(上級) / Wind Barrier** : 10レベルの時点で、君は自分の周りに素早い風の障壁を作り出すことができる。この効果は1分間持続する。この効果は自分の接敵面の全ての辺にウィンド・ウォールがあるものとして扱い、自分をフェザー・フォールで守り、自分の遠隔攻撃を妨げることはない。

## 動物の祝福 Animal Blessing

**動物の怒り(下級) / Animal Fury** : 1レベルの時点で、君は仲間1人に接触し、野生の特性を与えることができる。その仲間は2回の爪攻撃と1回の噛みつき攻撃を得る。爪攻撃はそれぞれ、目標が中型なら1d6ポイントのダメージを、小型なら1d4ポイントのダメージを与える。噛みつき攻撃は、目標が中型なら1d8ポイントのダメージを、小型なら1d6ポイントのダメージを与える。これらは一次肉体攻撃であり、仲間が元々持っていた一次肉体攻撃と置き換える。この効果は1分間持続する。

**戦場の相棒(上級) / Battle Companion** : 10レベルの時点で、君は戦場の相棒を招来することができるようになる。この能力は持続時間1分のサモン・ネイチャーズ・アライヴとして機能する。この能力は掲載されている数に関わらず、動物1体のみを招来することができる。10レベルを超える2レベルごとに、サモン・ネイチャーズ・アライヴ呪文のレベルは1ずつ増加する(18レベルの時点で最大のサモン・ネイチャーズ・アライヴ)。

## 破壊の祝福 Destruction Blessing

**打ち砕く打撃(下級) / Destructive Attacks** : 1レベルの時点で、君は仲間1人に接触し、破壊の力で祝福することができるようになる。1分の間、その仲間は武器のダメージ・ロールに君のレベルの半分(最低1)に等しい士気ボーナスを得る。

**修羅の心(上級) / Heart of Carnage** : 10レベルの時点で、君は仲間1人に接触し、さらなる破壊の力で祝福することができるようになる。1分の間、その仲間はクリティカル・ロールに+4の洞察ボーナスを得、自分に対して行われたクリティカル・ヒットおよび急所攻撃を50%の確率で通常の命中とする。

## 火の祝福 Fire Blessing

**火の打撃(下級) / Fire Strike** : 1レベルの時点で、君は武器1つに接触し、炎の気高さで強化することができるようになる。1分の間、この武器は赤熱して輝き、命中するたびに追加で1d4ポイントの[火]ダメージを与える。この追加ダメージはフレイミング及びフレイミング・バースト武器特殊能力の追加ダメージとは累積しない。

**炎の鎧(上級) / Armor of Flame** : 10レベルの時点で、君は仲間1体に接触し、炎の冠を授けることができるようになる。これは1分間持続する、ファイアー・シールド(ウォーム・シールドのみ)として機能する。

## 魔術の祝福 Magic Blessing

**従者の見えざる手(下級) / Hand of the Acolyte** : 1レベルの時点で、君は近接武器を手から飛ばして敵を攻撃し、その後手元に戻すことができるようになる。君は30フィートまでの距離に近接武器による攻撃を1回行えるようになる。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【敏捷力】修正値ではなく【判断力】修正値を用いる(ダメージ・ロールには通常通り、【筋力】修正値を加える)。この能力で戦技を試みることはできない。

**祝福された魔法(上級) / Blessed Magic** : 10レベルの時点で、君は準備しているウォープリースト呪文1つを、呪文スロットを消費することなく発動することができるようになる。この呪文は発動時間が1標準アクションでなければならない、ウォープリーストが発動することのできる最も高いウォープリースト呪文レベルより、少なくとも3レベル低い呪文スロットを使うものでなければならない。加えて、この呪文はクリーチャー1体にダメージを与えるか、クリーチャー1体にペナルティを与えるもの(インフリクト・ライト・ウーンズやペインなど)でなければならない。例えば、君が10レベルで4レベルのウォープリースト呪文を発動することができる場合、君はこの祝福を使用して、1レベルのウォープリースト呪文を呪文スロットを消費することなく発動することができる。

## 水の祝福 Water Blessing

**氷の打撃(下級) / Ice Strike** : 1レベルの時点で、君は武器1つに接触し、水の力で強化することができるようになる。この武器は青白い冷氣で輝き、攻撃のたびに1d4ポイントの[冷氣]ダメージを追加で与える。この追加ダメージはアイシー・バースト及びフロスト武器特殊能力による追加ダメージとは累積しない。

**氷の鎧(上級) / Armor of Ice** : 10レベルの時点で、君は仲間1人に接触し、凍える霧で包むことができるようになる。これは持続時間が1分のファイアー・シールド(チル・シールドのみ)として機能する。

## 魅了の祝福 Charm Blessing

**魅了する存在(下級) / Charming Presence** : 1レベルの時点で、君は仲間1人に接触し、魅惑的な存在とする祝福を与えることができる。1分の間、その仲間は敵にとって魅力的な存在となり、卑劣なほどの魅力もしくは痺れるほどの恐怖で満ちた。この効果はサンクチュアリとして機能するが、仲間が敵を攻撃してもこの効果はその敵に対してのみ終了する点異なる。これは[精神作用]効果である。

**支配のオーラ(上級) / Dominance Aura** : 10レベルの時点で、君は自分を目に見えるほどの尊厳のオーラで覆うことができるようになる。この効果は1分間持続する。このオーラが起動している間、君はラウンド毎に1回即行アクションとして、30フィート以内にいるクリーチャー1体に(コマンド呪文のように)指令を下すことができる。そのクリーチャーは意志セーヴィング・スローを行い、失敗すると1ラウンドの間その指示に従わなければならない。

## 闇の祝福 Darkness Blessing

**覆い隠す闇(下級) / Enshrouding Darkness** : 1レベルの時点で、君は仲間1人に接触し、闇の祝福を与えることができるようになる。1分の間、その仲間は戦闘中影に覆われ、視認困難(20%)を得る。超常的な暗闇を見通すことのできるクリーチャーは、この視認困難の影響を受けない。

**陰る視界(上級) / Darkened Vision** : 10レベルの時点で、君は30フィート以内の敵1体の目の周りに闇の幕を引くことができるようになる。この目標は意志セーヴィング・スローに成功しなければ、(ブラインドネス/デフネスのように)1分の間盲目状態となる。

## ルーンの祝福 Rune Blessing

**破壊の刻印(下級) / Blast Rune** : 1レベルの時点で、君は隣接する任意のマス1つに破壊の刻印を刻むことができるようになる。このマスに入った全てのクリーチャーは、1d6+ウォープリースト・レベルの半分に等しいダメージを受ける。この刻印は[酸]、[電気]、[火]、[冷氣]のいずれかのダメージを与える。どのダメージを与えるかは、刻印を作る際に指定する。刻印は目に見えず、ウォープリースト・レベルに等しいラウン



ドが経過するか、チャージ消費されるまで持続する。君は他のクリーチャーに占められているマスに破壊の刻印を生み出すことはできない。解呪の際、この刻印は 1 レベル呪文と見なされる。DC26 の〈知覚〉技能判定に成功すればこの刻印を発見でき、DC26 の〈装置無力化〉技能判定に成功すれば解除できる。

**武器呪文蓄積化（上級）／ Spell-Storing Weapon** : 10 レベルの時点で、君は魔法の武器 1 つの中に呪文を 1 つ発動することができるようになる。これは、この武器がスペル・ストアリング武器特殊能力を持つかのように扱う。蓄積した呪文が 10 分間以内に使用されないと、失われてしまう。

## シャーマン Shaman

英雄の中には、神と話す者もいれば異世界の賢者と心を通わせる者もある。しかしシャーマンは世界の霊や、全ての生きとし生けるものに存在するエネルギーとやりとりする。この神聖なる冒険者は、世界の形を変え、守護霊の影響を高めるためにその力を用いる。シャーマンは自然の霊と強い絆を持つ。彼らは特定の霊と強い繋がりをつくり、成長すれば、必要なときに他の霊を呼び下ろす術も会得する。

**役割：**シャーマンは強力な信仰呪文の使い手となる。信仰呪文と霊の力を使う能力で、仲間を助け敵を打ち砕くことができる。彼らはクレリックのような癒やし手ではないが、それでも必要に応じてその役割を担うこともできる。

**属性：**どれでも。

**ヒット・ダイスの種類：**d8。

**継承クラス：**オラクルおよびウィッチ。

**開始時の所持金：**3d6 × 10gp（平均 105gp）。

### クラス技能 Class Skills Class Skills

シャーマンのクラス技能は次の通り：〈騎乗〉【敏】、〈交渉〉【魅】、〈呪文学〉【知】、〈職能〉【判】、〈製作〉【知】、〈生存〉【判】、〈知識：次元界〉【知】、〈知識：自然〉【知】、〈知識：宗教〉【知】、〈治療〉【判】、〈動物使い〉【魅】、〈飛行〉【敏】。

**レベル毎の技能ランク：**4 + 【知】修正値。

### クラス特徴 Class Features

シャーマンのクラスの特徴は以下の通り。

**武器と防具の習熟：**シャーマンは全ての単純武器と、軽装鎧及び中装鎧に習熟している。

**呪文：**シャーマンはシャーマン呪文リスト（48 ページを参照）に掲載されている信仰呪文を発動する。シャーマンは前もって呪文を選択し、準備しておかなければならない。

呪文を準備し発動するため、シャーマンは少なくとも 10 + 呪文レベルに等しい【判断力】値を有していなければならない。シャーマン呪文に対するセーヴィング・スロー DC は 10 + 呪文レベル + シャーマンの【判断力】

修正値である。

他の呪文の使い手同様、シャーマンは 1 日に、レベルごとに決まった数の呪文だけを発動することができる。1 日に発動できる呪文の数は上述の表に掲載されている。加えて、高い【判断力】値を持つ場合、シャーマンは 1 日毎のボーナス呪文を得る。

シャーマンは呪文を準備するために、自らの霊獣と心を通わせる。1 日毎の呪文数を回復するため、シャーマンは毎日、霊獣と共に静かな瞑想を 1 時間過ごさなければならない。シャーマンは自分が発動できる呪文レベル毎に、シャーマン呪文リストのどの呪文でも準備し発動することができる。しかしシャーマンは毎日の瞑想の間に、準備する呪文を全て選択しなければならない。

**祈り／Orisons：**シャーマンは毎日、一定数の祈り（0 レベル呪文）を準備することができる。これらの呪文は他の呪文と同じように発動することができるが、発動しても失われず、再び使用することができる。

**霊（超常）／Spirit：**シャーマンは世界に存在する霊達と神秘的な絆を形成する。シャーマンは霊 1 つと持続的な絆を作る。この絆はシャーマンにいくつかの能力を与え、クラス特徴の多くを定めるものとなる。

1 レベルの時点で、シャーマンは選択した霊の霊能力を得る。シャーマンは、霊魔法を使用して発動することのできる呪文の一覧を、自分の呪文に加える（この呪文の一覧は、後述する霊の項に記載されている）。シャーマンは呪術及び浮遊呪術クラス能力で使用するこことできる呪術の一覧に、この霊から与えられる呪術を加える。

8 レベルの時点で、シャーマンは選択した霊の項に記載された強化霊の能力を得る。16 レベルの時点で、シャーマンは選択した霊の項に記載された真霊の能力を得る。

シャーマンが（オラクルのような）神秘能力を与える別のクラスのレベルを得た場合、例え一方を変更しなければならない場合でも、霊と神秘の種類は同じにしなければならない。GM が許可すれば、シャーマンは既に有していた神秘もしくは霊の種類を適切なものに変更することができる。

**霊獣（変則）／Spirit Animal：**1 レベルの時点で、シャーマンは選択した霊とつながりを持つ霊獣と近い絆を結ぶ。この動物は霊界との導管であり、シャーマンを悟りの道へと導いてくれる。またこの動物は特別な能力を与える形でも、シャーマンを助けてくれる。47 ページに記載されている、霊獣の項を参照のこと。

シャーマンは呪文を準備するため、毎日霊獣と心を通わせなければならない。霊獣はウィッチの使い魔のように呪文を保持しているわけではなく、霊獣は信仰の力の導管として機能する。霊獣が死ぬと、シャーマンは霊獣を置き換えるまでの間、呪文の準備をすることも霊魔法クラス能力を使用することもできなくなる。

### シャーマン

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健	反応	意志	特殊	1 日の呪文数									
		セーヴ	セーヴ	セーヴ		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+0	+0	+0	+2	祈り、霊、霊獣、霊魔法	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3	呪術	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	+1	+1	+3		4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	+3	+1	+1	+4	呪術、浮遊霊	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	+1	+1	+4		4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6	+4	+2	+2	+5	浮遊呪術	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7	+5	+2	+2	+5		4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	+6 / +1	+2	+2	+6	呪術、霊（強化霊）	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+6 / +1	+3	+3	+6		4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10	+7 / +2	+3	+3	+7	呪術	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11	+8 / +3	+3	+3	+7		4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
12	+9 / +4	+4	+4	+8	呪術、浮遊霊（強化霊）	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
13	+9 / +4	+4	+4	+8		4	4	4	4	4	3	2	1	—	—
14	+10 / +5	+4	+4	+9	浮遊呪術（2 呪術）	4	4	4	4	4	3	3	2	—	—
15	+11 / +6 / +1	+5	+5	+9		4	4	4	4	4	4	3	2	1	—
16	+12 / +7 / +2	+5	+5	+10	呪術、霊（真霊）	4	4	4	4	4	4	3	3	2	—
17	+12 / +7 / +2	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18	+13 / +8 / +3	+6	+6	+11	呪術	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19	+14 / +9 / +4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20	+15 / +10 / +5	+6	+6	+12	顕現、呪術、浮遊霊（真霊）	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

## PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

**霊魔法／Spirit Magic**：シャーマンは以前に準備された呪文以外に、1日に一定数の呪文を任意発動することができる。シャーマンは自分が発動できるシャーマン呪文レベルごとに、1日に1つの呪文スロットを持つ（折り、すなわち0レベル呪文は含まれない）。シャーマンは霊魔法を発動する時に、自分の霊から与えられる呪文の一覧から呪文を選択することができる（霊及び浮遊霊クラス特徴を参照）。シャーマンは自分の修得している呪文修正特技を使用してこれらの呪文を強化することもできる。その場合、特技で求められるより高い呪文スロットを使用する上、呪文発動時間が延びる（任意発動と呪文修正特技を参照）。

**呪術／Hex**：シャーマンは呪術と呼ばれる魔法の技をいくつか修得する。これは自らに力を与えたり、敵を弱めたりするものだ。2レベルの時点で、シャーマンは呪術を1つ修得する。4レベル、8レベル、10レベル、12レベル、16レベル、18レベル、20レベルの時点で、シャーマンは新しい呪術を1つずつ得る。シャーマンは以下の呪術及び選択した霊の説明に記載された呪術から、どれでも1つ呪術を選択することができる。特記がない限り、シャーマンは同じ呪術を複数回選択することはできない。

特記がない限り、呪術の使用は標準アクションであり機会攻撃を誘発しない。呪術に抵抗するためのセーヴィング・スローDCは10＋シャーマン・レベルの半分＋シャーマンの【判断力】修正値に等しい。

**怒り（超常）／Fury**：シャーマンは30フィート以内にいるクリーチャー1体に始原の怒りを呼び起こす。目標は攻撃ロールに＋2の士気ボーナスと、[恐怖]に対するセーヴィング・スローに＋2の抵抗ボーナスを得る。このボーナスは、シャーマンの【判断力】修正値に等しいラウンドだけ持続する。8レベルと16レベルの時点で、これらのボーナスは1ずつ増加する。怒りの呪術から利益を得たクリーチャーは、以後24時間の間この呪術から利益を得ることはできない。

**ウィッチの呪術／Witch Hex**：シャーマンはウィッチの呪術クラス特徴から、いずれであっても呪術を修得することができる。この呪術の能力と効果を決定する際、自らのシャーマン・レベルをウィッチ・レベルとして扱う。また、この呪術においては、自らの【判断力】修正値を【知力】修正値と見なす。シャーマンは、この能力を使用して上級呪術や大いなる呪術を選択することはできない。また、シャーマンの呪術にある同名のウィッチの呪術を選択することもできない。

**詠唱（変則）／Chant**：移動アクションにより、シャーマンは詠唱することができる。30フィート以内にいるシャーマンの怒り、幸運、邪眼、不運、魅了の効果を受けているクリーチャーは皆、その持続時間が1ラウンドだけ延びる。シャーマンはこの呪術とウィッチの魔女笑いの呪術を両方修得することはできない。

**幸運（超常）／Fortune**：シャーマンは30フィート以内のクリーチャー1体に、1ラウンドの間かすかな幸運ボーナスを与える。その目標は1ラウンドにつき1回この幸運を呼び起こすことができ、それによりいずれかの能力値判定、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定を振り直し、より良い結果を選択することができる。目標はロールの前にこの能力を使用するかどうかを決定しなければならない。8レベルおよび16レベルの時点で、この呪術の持続時間は1ラウンド延長する。一度クリーチャーが幸運の呪術から利益を受けたら、そのクリーチャーは24時間それから利益を得られない。

**極意（変則）／Secret**：シャーマンはボーナス特技として呪文修正特技を1つ得る。特技の前提条件は満たしていなければならない。

**邪眼（超常）／Evil Eye**：シャーマンは自分が見ることができる30フィート以内の敵1体の精神に不信の感情を這わせることができる。その目標は－2のペナルティをAC、能力値判定、攻撃ロール、セーヴィ

ング・スロー、技能判定のいずれか1つに与える（シャーマンが選択する）。この呪術は3＋シャーマンの【判断力】修正値に等しいラウンドだけ持続する。意志セーブに成功すれば、この効果は1ラウンドに減少する。8レベルの時点で、このペナルティは－4に上昇する。

**庶物（変則）／Fetish**：シャーマンはボーナス特技として《その他の魔法のアイテム作成》を得る。また、シャーマンは永続的に、魔法のアイテムを識別するために行う〈呪文学〉判定に＋4の洞察ボーナスを得る。

**タンズ（超常）／Tongues**：この呪術を持つシャーマンはコンプリヘンド・ランゲージズと同様に1日にレベルごとに1分の間、話された言語を理解できる。この持続時間は連続している必要はないが、一分単位で消費しなければならない。5レベルの時点で、シャーマンはこの能力を使用して、タンズと同様にどんな言語も話せるようになる。

**治療（超常）／Healing**：シャーマンは触った傷を和らげることができる。これはキュア・ライト・ウーンズ呪文と同様に機能し、シャーマンの術者レベルを使用する。一度治療の呪術から利益を得たクリーチャーは、24時間の間、この呪術から再び利益を得ることができない。5レベルの時点で、この呪術はキュア・モデレット・ウーンズのように機能するようになる。

**不運（超常）／Misfortune**：シャーマンは30フィート以内のクリーチャー1体に重大な不運を1ラウンドの間与えることができる。能力値判定、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、あるいは技能判定を行う際、そのクリーチャーは2回ロールして悪い結果を選ばなければならない。意志セーブに成功すれば、この呪術を無効化できる。8レベルと16レベルの時点で、この呪術の持続時間は1ラウンドずつ延長される。この呪術は持続している限り目標のすべてのロールに影響する。セーブの成否に関わらず、そのクリーチャーは24時間の間、再びこの呪術の目標にならない。

**変身（超常）／Shapeshift**：シャーマンは1日に自らのレベル毎に1分の間、オルター・セルフのように自分の姿を別の姿に変える。持続時間は分割してよいが、1分単位で消費しなければならない。姿を変える行為（元の姿に戻る行為も含む）は標準アクションであり、機会攻撃を誘発しない。8レベルの時点で、この能力はビースト・シェイプIのように機能する。12レベルの時点で、この能力はビースト・シェイプIIのように機能する。16レベルの時点で、この能力はビースト・シェイプIIIのように機能する。20レベルの時点で、この能力はビースト・シェイプIVのように機能する。

**護り（超常）／Ward**：シャーマンはクリーチャー1体に保護の護りをかける。護りを受けたクリーチャーはACに＋2の反発ボーナスと、セーヴィング・スローに＋2の抵抗ボーナスを得る。この護りは護られたクリーチャーに攻撃が命中するか、守られたクリーチャーがセーヴィング・スローに失敗するまで持続する。シャーマンは護られたクリーチャーの護りが失われた際、そのことに気付く。シャーマンは一度に1つの護りしか起動できない。シャーマンがこの能力を再び使用した場合、これまでの護りは即座に終了する。シャーマンがこの能力を自分に使用することはできない。8レベルおよび16レベルの時点で、この護りによるボーナスは＋1ずつ上昇する。

**魅了（超常）／Charm**：シャーマンは30フィート以内にいる動物クリーチャーもしくは人型生物クリーチャーを、手招きや慰みの言葉で魅了することができる。この効果は、まるで〈交渉〉技能に成功したかのように、動物クリーチャーもしくは人型生物クリーチャーの態度を1段階向上させる。この効果はシャーマンの【判断力】修正値に等しいラ



# PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

ウンド(最低 1)だけ持続する。意志セーヴィング・スローに成功すれば、この効果を無力化できる。セーブの成否にかかわらず、この呪術の目標になったクリーチャーは以後 24 時間の間、この呪術の目標にならない。8 レベルの時点で、この効果はクリーチャーの態度を 2 段階向上させる。これは「精神作用」(魅惑)効果である。

**浮遊霊(超常) / Wandering Spirit** : 4 レベルの時点で、シャーマンは霊クラス特徴で選択した霊以外の霊と、一時的な絆を作り出すことができるようになる。シャーマンは呪文を準備する際に毎日、この能力の対象となる霊を選択しなければならない。この能力が有効な間、シャーマンは浮遊霊からも霊能力を得る。同様に、シャーマンは霊魔法を使用して発動できる呪文の一覧に、浮遊霊の呪文リストに掲載された呪文を加える。シャーマンは呪術クラス能力で選択することのできる呪術の一覧に、浮遊霊の呪術を加えることはできない。12 レベルの時点で、シャーマンは浮遊霊の強化霊に記載されている能力を得る。20 レベルの時点で、シャーマンは浮遊霊の真霊に記載されている能力を得る。

**浮遊呪術 / Wandering Hex** : 6 レベルの時点で、シャーマンは自分が繋がりを持つ霊のうち 1 つから得られる呪術の 1 つを、一時的に使用できるようになる。シャーマンは呪文を準備する時に毎日、この選択をしなければならない。この能力において、シャーマンは浮遊霊もしくは霊が持つ呪術の中から好きなものを選択することができる。浮遊霊から呪術を選択した場合、他の霊と絆を結んだならシャーマンは即座にその呪術を失うが、シャーマンはこの能力を使用して、新しい浮遊霊もしくは霊が持つ呪術から、異なる呪術を選択することができる。14 レベルの時点で、シャーマンは毎日 1 つではなく 2 つの浮遊呪術を選択することができる。その他の点については、この能力は呪術クラス特徴として機能する。

**顕現(超常) / Manifestation** : 20 レベルに到達すると、シャーマンは初めに選択した霊の頂点を極めたものとして、顕現という形で変化を体験する。顕現がどのようなものかはシャーマンの霊に従って決まり、各項に記載されている。

## 霊 Spirits

シャーマンはそれぞれ、以下の霊から選択しなければならない。特記無き限り、霊から与えられる特殊能力に対するセーブ DC は 10 + シャーマン・レベルの半分 + シャーマンの【判断力】修正値に等しい。

## 石 Stone

石の霊を選択したシャーマンの肌は、ざらざらとした石に似た外見を持つ。シャーマンがこの霊の能力を呼び下ろす際、小さな宝石がその肉体の内から現れて目映く輝く。それはまるで、暗い洞窟の中でジオード(晶洞石)が燐光できらめくかのようだ。

**霊魔法の呪文** : マジック・ストーン (1 レベル)、ストーン・コール (2 レベル)、メルド・イントゥ・ストーン (3 レベル)、ウォール・オヴ・ストーン (4 レベル)、ストーンスキン (5 レベル)、ストーン・テル (6 レベル)、スタチュー (7 レベル)、リペル・メタル・オア・ストーン (8 レベル)、クラッシング・ロック (9 レベル)。

**呪術** : 石の霊を選んだシャーマンは、以下の呪術を選択することができる。

**石の安定性(変則) / Stone Stability** : 地上に立っている際に突き飛ばしか足払いを試みられた場合、シャーマンは CMD に +4 のボーナスを得る。5 レベルの時点で、シャーマンはボーナス特技として《足払い強化》を得る。10 レベルの時点で、シャーマンはボーナス特技として《上級足払い》を得る。これらの特技の前提条件を満たしている必要はない。

**石の護り(超常) / Ward of Stone** : シャーマンは同意するクリーチャー(自分でもよい)に触れ、石の護りを与える。護りを得たクリーチャーが次に近接攻撃を受けたとき、そのクリーチャーは DR5 / アダマンティンを持つかのように扱われる。この護りは 1 分間持続し、消費されていない場合はその後失われる。8 レベル及び 16 レベルの時点で、護りはさらに攻撃 1 回分だけ持続するようになる。護りが終了すると、そのクリーチャーは 24 時間の間、この呪術の目標に再びなることはできない。

**加重(超常) / Lodestone** : シャーマンは 30 フィート以内にいるクリーチャー 1 体を重くし、動きを鈍くすることができる。クリーチャーは中荷重の荷物を運んでいるかのように扱われる。クリーチャーが既に中荷重の場合、代わりに重荷重として扱う。クリーチャーが既に重荷重の場合、AC への最大敏捷度ボーナスは +0 に減少し、鎧による判定ペナルティ -9 を受け、移動速度が 5 フィートに減少する。この効果はシャーマン・レベルに等しいラウンドだけ持続する。意志セーヴィング・スローに成功すればこの効果を無効化できる。この呪術の目標になったクリーチャーは、以後 24 時間の間この呪術の目標にならない。

**金属の呪い(超常) / Metal Curse** : シャーマンは 30 フィート以内にいるクリーチャー 1 体に、わずかな磁力を帯びさせることができる。この効果はシャーマンの次のターンの終了まで持続する。このクリーチャーが主に金属で作られた近接武器もしくは遠隔武器で攻撃されたとき、AC に -2 のペナルティを受ける。8 レベル及び 16 レベルの時点で、ペナルティは -2 ずつ増加し、持続時間は 1 ラウンドずつ伸びる。一度効果を受けたクリーチャーは、以後 24 時間の間この呪術の目標にならない。

**水晶の視界(変則) / Crystal Sight** : シャーマンは透明な水晶のようにあっさりと、石や土、砂の先にあるものを見る。シャーマンの視線は石や土及び砂をオラクル・レベルにつき 1 フィートまで、金属をオラクル・レベルにつき 1/12 フィートまで見通すことができる。シャーマンはこの能力をオラクル・レベルに等しいラウンドまで使用することができる。使用するラウンド数は連続している必要はない。

**霊獣** : シャーマンの霊獣は土と石で作られたかのように見える。その肉体には、小さな宝石が埋め込まれている。霊獣は DR5 / アダマンティンを得る。

**霊能力** : 霊もしくは浮遊霊として石の霊を選択したシャーマンは、以下の能力を得る。

**酸の接触(超常) / Touch of Acid** : 標準アクションとして、シャーマンは 1d6 + 2 シャーマン・レベル毎に 1 ポイントのダメージを与える近接接触攻撃を行うことができる。シャーマンはこの能力を 1 日に 3 + 自身の【魅力】修正値に等しい回数だけ使用することができる。11 レベルの時点で、シャーマンが手にした武器はコロージブ武器として扱われる。

**強化霊能力** : 霊もしくは浮遊霊として石の霊を選択したシャーマンは、霊の強化版を扱えるようになると以下の能力を得る。

**地の身体(超常) / Body of Earth** : シャーマンは DR2 / アダマンティンを得る。この DR は 8 レベルを超える 4 レベルごとに、1 ずつ増加する。加えて、標準アクションとして、シャーマンは半径 10 フィート爆発の範囲に、自分の身体からギザギザの石片を放つことができる。これは 2 シャーマン・レベル毎に 1d6 ポイントの刺突ダメージを与える。反応セーヴィング・スローに成功すれば、ダメージを半減できる。シャーマンはこの能力を 1 日に 3 回まで使用できるが、1d4 ラウンド経過してからでなければ次に使用することはできない。

**真霊能力：**霊もしくは浮遊霊として石の霊を選択したシャーマンは、霊の真霊を扱えるようになると以下の能力を得る。

**元素形態 (超常) / Elemental Form：**標準アクションとして、シャーマンは超大型（もしくはそれより小さいサイズの）アース・エレメンタルの姿となることができる。これはレベルごとに1時間持続する、エレメンタル・ボディⅣのように扱う。シャーマンはこの能力を1日に1回だけ使用することができる。

**顕現：**20レベルに到達すると、シャーマンは酸と土の存在となる。シャーマンは「酸」に対する抵抗30を得る。シャーマンは呪文レベルや発動時間を増加させることなく、以下の特技の内1つを「酸」呪文および「地」呪文に適用することができる。《呪文音声省略》、《呪文距離延長》、《呪文持続時間延長》、《呪文動作省略》。シャーマンはこの能力を使用する際、これらの特技を修得している必要はない。

## 自然 Nature

自然の霊を選んだシャーマンは、自分が近い繋がりを持つ自然世界の一面を反映した容貌となる。森に近い自然のシャーマンは肌や髪が緑がかり、きらめくエメラルド色の目を持ち、身体からは新緑の葉や花の匂いがする。ツンドラに近い自然のシャーマンは一般に白く薄い色で、ブラチナのような髪と水晶のように青い目を持ち、肌はいつも奇妙なほど冷たくなる。

**霊魔法の呪文：**チャーム・アニマル（1レベル）、パークスキン（2レベル）、スピーク・ウィズ・プランツ（3レベル）、グロウヴ・オヴ・レスピット（4レベル）、アウェイクン（5レベル）、ストーン・テル（6レベル）、クリーピング・ドゥーム（7レベル）、アニマル・シェイプス（8レベル）、ワールド・ウェイヴ（9レベル）。

**呪術：**自然の霊を選んだシャーマンは、以下の呪術を選択することができる。

**嵐を行くもの (超常) / Stormwalker：**シャーマンは魔法のものでないもや、雨、霧、雪、その他の環境によるペナルティ（Core Rulebook 437、天候を参照）を受けない。シャーマンはこれらの効果で移動速度が低下することはなく、そのような場所を通過する際に〈軽業〉技能判定を行う必要もない。シャーマンは自分が作り出した魔法の環境による効果も、同様に通過することができる。10レベルの時点で、シャーマンは環境が魔法的なものかそうでないかに関わらず、環境による効果を通常の2倍まで見通すことができる。

**絡まりの呪い (超常) / Entangling Curse：**シャーマンは30フィート以内のクリーチャーを絡みつかれた状態にする。この効果はシャーマンの【魅力】修正値（最低1）に等しいラウンドだけ持続する。反応セーヴィング・スローに成功すれば、この効果を無効化できる。セーヴの成否にかかわらず、目標となったクリーチャーは以後24時間の間、この呪術の目標にならない。

**浸食の呪い (超常) / Erosion Curse：**シャーマンは30フィート以内の人造1体もしくは物体1つに自然の力を招来する。この浸食は2シャーマン・レベルごとに1d6ポイントのダメージを与え、硬度やダメージ減少を無視する。人造や他のクリーチャーが持つ物体に対して使用する場合、人造もしくは物体を持つクリーチャーは反応セーヴィング・スローを試みることができ、成功すればダメージを半減する。一度物体もしくは人造が浸食によるダメージを受けたなら、以後24時間の間この呪術の目標にならない。

**スピーク・ウィズ・アニマルズ (変則) / Speak with Animals：**イーグル（鷹）、フォックス（狐）、ドッグ（犬）といった特定の動物を一種類選択すること。シャーマンはまるでスピーク・ウィズ・アニマルズの効果を受けているかのように、選択した動物と会話することができる。3シャーマン・レベルごとに、シャーマンは追加で1種類の動物と会話する能力を得る（3レベルの時点で動物2種類、6レベルの時点で3種類。最大で18レベルの時点の7種類）。

**動物の輩 (超常) / Friend to Animals：**シャーマンはドルイドのように、サモン・ネイチャーズ・アライ呪文を任意発動することができる。加えて、シャーマンの30フィート以内にいる全ての動物は、全てのセーヴィング・スローに対してシャーマンの【魅力】修正値に等しい清浄ボーナスを得る。

**霊獣：**シャーマンの霊獣は野生動物のようであり、最も優れた肉体を持っている。霊獣はダメージを受けたりその他の妨害を受けることなく、下生えや自然の移動困難地形を通り抜けることができる。霊獣が飛行移動速度を持つ場合、風力強度が暴風までの風の中でも〈飛行〉判定にペナルティを受けない（Core Rulebookの439ページを参照）。

**霊能力：**霊もしくは浮遊霊として自然の霊を選択したシャーマンは、以下の能力を得る。

**暴風の爆発 (超常) / Storm Burst：**標準アクションとして、シャーマンは渦巻く風でできた小さな嵐を作り出し、30フィート以内のクリーチャー1体に雨のように降り注がせることができる。この嵐のために、目標は全ての敵が視認困難を持つものとして扱われ、20%の失敗確率を受ける。この効果は1ラウンド+4シャーマン・レベルごとに1ラウンドだけ持続する。シャーマンはこの能力を1日に3+自身の【魅力】修正値に等しい回数だけ使用することができる。11レベルの時点で、シャーマンは自分が手にした全ての武器がサンダリング武器として扱われるようになる。

**強化霊能力：**霊もしくは浮遊霊として自然の霊を選択したシャーマンは、霊の強化版を扱えるようになると以下の能力を得る。

**自然の意気 (超常) / Spirit of Nature：**ヒット・ポイントが0未満に低下すると、シャーマンは自動的に容態安定化し、1d4ラウンドの間高速治療1を得る。15レベルの時点で、この効果は高速治療3に強化される。

**真霊能力：**霊もしくは浮遊霊として自然の霊を選択したシャーマンは、霊の真霊を扱えるようになると以下の能力を得る。

**動物の相棒 (超常) / Companion Animal：**シャーマンの霊獣は、シャーマンが選択した動物の相棒（Core Rulebook 51）の姿を取る。この能力において、有効ドルイド・レベルとしてシャーマン・レベルを用いる。この動物は霊獣の全ての特殊能力と【知力】能力値を保ったままだが、動物の相棒のデータと能力も持つ。この動物が退けられたり失われたり死亡したりした場合、通常の霊獣と同様の方法で後継を手に入れることができる。

**顕現：**20レベルに到達すると、シャーマンは自然の霊となる。1日1回、シャーマンは全ラウンド・アクションとして絹のまゆで自分を覆うことができる。まゆに覆われている間、シャーマンは無防備状態と見なされる。8時間後、シャーマンはまゆから現れる。この時シャーマンは自分の種別を植物、動物、人型生物のいずれかに変更し、選択した種族に適切な肉体的な個性を得る。シャーマンは現在の種別と異なる種別を選択しなければならない。この効果はシャーマンのヒット・ダイス、ヒット・ポイント、セーヴィング・スロー、技能ランク、クラス技能、性能を変化させることはない。この効果は永続的なもので、再び変化するまで持続する。変化が行われるたびに、シャーマンは全ての毒や病気をその身から取り除き、ヒット・

# PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

ポイントは最大まで回復し、全ての能力値ダメージを治療する。

この呪術の目標となることはない。

## 疾風 Wind

疾風の霊を選んだシャーマンには風が吹く。その動きはしなやかで屈託のなさを感じさせる。

**霊魔法の呪文:**オルター・ウィンズ (1 レベル)、ガスト・オヴ・ウィンド (2 レベル)、クローク・オヴ・ウィンズ (3 レベル)、リヴァー・オヴ・ウィンド (4 レベル)、コントロール・ウィンズ (5 レベル)、シロッコ (6 レベル)、コントロール・ウェザー (7 レベル)、ワールウィンド (8 レベル)、ウィンズ・オヴ・ヴェンジャンス (9 レベル)。

**呪術:** 疾風の霊を選んだシャーマンは、以下の呪術を選択することができる。

**風の視界 (超常) / Wind Sight:** シャーマンは〈知覚〉判定において、風によるペナルティと 100 フィートまでの距離による基づくペナルティを無視する。7 レベルの時点で、標準アクションを用いることで、シャーマンは〈クリアオーディエンス/クリアヴォイアンス〉を使用しているかのように、自分と目標の間の好きな範囲を見聞きすることができる。この効果を使用するには、シャーマンと目標との間に空気が行き来できなければならない。この効果は効果線を必要としない。すなわち、その経路は角を曲がっていても直径 1 インチより小さい空間を通っていてもよい。この能力を 1 日にシャーマン・レベル毎に 1 ラウンドだけ使用することができるが、これらのラウンドは連続している必要はない。

**風の護り (超常) / Wind Ward:** シャーマンは同意するクリーチャー 1 体 (自分でもよい) に接触し、風の護りを与えることができる。この護りはシャーマン・レベルごとに 1 ラウンドだけ持続する。護りを得たクリーチャーが矢、光線、その他攻撃ロールを伴う遠隔攻撃で攻撃されたなら、その攻撃は 20% の失敗確率を受ける。8 レベルの時点で、護りはシャーマン・レベルごとに 1 分間だけ持続するようになる。16 レベルの時点で、失敗確率は 50% に増加する。一度この効果を受けると、そのクリーチャーは以後 24 時間の間この呪術の目標となることはできない。

**空気の防壁 (超常) / Air Barrier:** シャーマンは自身に +4 の鎧ボーナスを与える、目に見えない空気の殻を作り出す。7 レベルの時点と以後 4 レベル毎に、このボーナスは 2 ずつ上昇する。13 レベルの時点で、この防壁はシャーマンに向けて飛んでくる矢、光線、及びその他の攻撃ロールを伴う遠隔攻撃に 50% の失敗確率を与える。君はこの防壁を 1 日にシャーマン・レベル毎に 1 時間使用することができる。この持続時間は連続している必要はないが、1 時間単位で消費しなければならない。

**旋風呪文 (超常) / Vortex Spells:** シャーマンが呪文で敵にクリティカル・ヒットを与えたとき、その目標は 1 ラウンドの間よろめき状態になる。11 レベルの時点で、持続時間は 1d4 ラウンドに増加する。

**火花のオーラ (超常) / Sparking Aura:** シャーマンは 30 フィートにいるクリーチャー 1 体に電気エネルギーを与え、はじけ揺らめさせることができる。この効果はこの効果はクリーチャーに害を与えることはないが、松明のような光を放ち、視認困難や不可視状態による利益を失わせる。加えて、このオーラが持続している限り、目標に金属でできた近接武器による攻撃が命中するたびに、攻撃したクリーチャーはシャーマンの【魅力】修正値に等しい【電気】ダメージを追加で受ける。火花のオーラは 2 シャーマン・レベルごとに 1 ラウンドだけ持続する。このオーラが終了すると、目標となったクリーチャーは以後 24 時間の間、

**霊獣:** シャーマンの霊獣が移動すると、電気エネルギーがぱちぱちと音を立て、ろうそくのような明かりを残す。この電気は霊獣や霊獣に触れたクリーチャーにダメージを与えることはない。霊獣は【電気】に対する抵抗 10 を得る。

**霊能力:** 霊もしくは浮遊霊として疾風の霊を選択したシャーマンは、以下の能力を得る。

**電気の接触 (超常) / Shocking Touch:** 標準アクションにより、シャーマンは近接接触攻撃を行い、1d6 ポイント + 2 オラクル・レベル毎に 1 ポイントの【電気】ダメージを与えることができる。シャーマンはこの能力を 1 日に 3 + 【魅力】修正値に等しい回数だけ使用することができる。11 レベルの時点で、シャーマンが手にした武器はショック武器として扱われる。

**強化霊能力:** 霊もしくは浮遊霊として疾風の霊を選択したシャーマンは、霊の強化版を扱えるようになると以下の能力を得る。

**電気の魂 (超常) / Spark Soul:** シャーマンは【電気】に対する抵抗 10 を得る。加えて標準アクションにより、シャーマンは指先から 20 フィートの直線状に放電することができる。この放電はシャーマン・レベルごとに 1d4 ポイントの【電気】ダメージを与える。反応セーヴィング・スローに成功すれば、このダメージを半減することができる。シャーマンはこの能力を 1 日に 3 回まで使用することができるが、再び使用するには 1d4 ラウンドが経過していなければならない。

**真霊能力:** 霊もしくは浮遊霊として疾風の霊を選択したシャーマンは、霊の真霊を扱えるようになると以下の能力を得る。

**元素形態 (超常) / Elemental Form:** シャーマンは超大型 (もしくはそれより小さいサイズの) ライトニング・エレメンタルの姿となることができる。これはレベルごとに 1 時間持続する、エレメンタル・ボディ IV のように扱う。シャーマンはこの能力を 1 日に 1 回だけ使用することができる。

**顕現:** 20 レベルに到達すると、シャーマンは風と電気の存在となる。シャーマンは【電気】に対する抵抗 30 を得る。シャーマンは【風】呪文もしくは【電気】呪文に、以下の特技から 1 つを選び適用することができる。《呪文音声省略》、《呪文距離延長》、《呪文持続時間延長》、《呪文動作省略》。シャーマンはこの能力で、呪文のレベルや発動時間を上昇させることはしない。シャーマンはこの能力を使用する際、これらの特技を有している必要はない。

## 生命 Life

生命の霊を選択したシャーマンは、ほとんどの定命のものよりも活気があるように見える。肌は輝き、その歯は真珠のように白い。シャーマンがこの霊の能力を使用する際、その目と髪は光で揺らめく。

**霊魔法の呪文:** デテクト・アンデッド (1 レベル)、レッサー・レストレーション (2 レベル)、ニュートライズ・ポイズン (3 レベル)、レストレーション (4 レベル)、プレス・オヴ・ライフ (5 レベル)、ヒール (6 レベル)、グレーター・レストレーション (7 レベル)、マス・ヒール (8 レベル)、トゥルー・リザレクション (9 レベル)。

**呪術:** 生命の霊を選んだシャーマンは、以下の呪術を選択することができる。

**回復強化 (超常) / Enhanced Cures:** シャーマンがキュア呪文を発動する際、治療するヒット・ポイントの最大値は呪文の制限ではなく、



# PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

シャーマン・レベルに基づく。例えば、この呪術を持つ11レベルのシャーマンがキュア・ライト・ウーンズを発動すると、通常の最大値である1d8 + 5ではなく、1d8 + 11 ヒット・ポイントを治癒する。

**苦痛の呪い（超常）**／*Curse of Suffering*：シャーマンは30 フィート以内にいるクリーチャー1体に、通常より多くの出血ダメージを与え、その傷が通常よりもゆっくりした比率でしか回復しないようにする。呪われたクリーチャーが出血ダメージを受けると、追加で1ポイントの出血ダメージを受ける。たとえそれが能力値ダメージであっても、この効果は適用される。さらに、目標がヒット・ポイントを回復する効果の目標となった場合、その効果は通常回復するヒット・ポイントの半分しか回復しない。この呪いはシャーマン・レベルの半分に等しいラウンドだけ持続する。持続時間が終了すると以後24時間の間、目標となったクリーチャーはこの呪術の目標になることはない。

**助力の否定（超常）**／*Deny Succor*：シャーマンはこの呪術を30 フィート以内にいるクリーチャー1体に施すことができる。目標はキュア呪文によりダメージを回復することも、状態異常を取り除く呪文や効果の利益を得ることもできない。この効果はシャーマン・レベルの半分に等しいラウンドだけ持続する。意志セーブに成功すれば、この効果を無効化できる。セーヴィング・スローの成否にかかわらず、以後24時間の間、目標となったクリーチャーはこの呪術の目標になることはない。

**生命共有（超常）**／*Life Link*：シャーマンは自分と30 フィート以内にいるクリーチャー1体との間に絆を作り出すことができる。毎ラウンド、シャーマンのターンの開始時に、絆を結んだクリーチャーが傷つき最大ヒット・ポイントからヒット・ポイントが5ポイント以上減少していた場合、そのクリーチャーは5ヒット・ポイントを回復し、シャーマンは5ポイントのダメージを受ける。シャーマンはシャーマン・レベルごとに起動状態の絆を1つ持つことができる。この絆は結ばれたクリーチャーが死ぬか、シャーマンが死ぬか、シャーマンとそのクリーチャーとの距離が100フィートを超えるか、シャーマンがこれを割り込みアクションで終了するまで続く。複数の絆を起動していた場合、シャーマンは1回の割り込みアクションで望む数の絆を終了させることができる。

**生命視覚（変則）**／*Life Sight*：シャーマンは回りにいるものの生死やある程度健康状態を知ることができる。この能力を使用すると、シャーマンは自分から30フィート以内にいるクリーチャー全てが生きているのか、傷ついているのか、瀕死状態なのか、死亡状態なのかを知る。シャーマンはそれらのクリーチャーが混乱状態、毒を受けている、吐き気がする状態、病気を受けている、不調状態、満身創痍状態、よろめき状態であるのかも知ることができる。12レベルの時点で、生命視覚を使用している際、シャーマンは近くにいる全ての生きているクリーチャーを知覚することができる。この能力は非視覚的感知と同様に機能するが、30フィート位内にいる生きているクリーチャーにのみ機能する。シャーマンはこの能力をシャーマン・レベル毎に1日に1ラウンドだけ使用することができる。効果時間は連続している必要はない。

**霊獣**：生命の霊を選んだシャーマンの霊獣は美しく、同種の中でもとりわけ健康なものだ。特に活気があり、活き活きとしている。霊獣は高速治癒1を得る。既にこの霊獣が高速治癒を持つ場合、その高速治癒は1だけ増加する。

**霊能力**：霊もしくは浮遊霊として生命の霊を選択したシャーマンは、以下の能力を得る。

**放出（超常）**／*Channel*：シャーマンはクレリックと同様の正のエネルギーを放出することができる。治癒する（あるいはアンデッドに与える）ダメージとDCを決定する際、自身のシャーマン・レベルを有効ク

レリック・レベルと見なす。シャーマンはこの能力を、1日に1+【魅力】修正値に等しい回数だけ使用することができる。

**強化霊能力**：霊もしくは浮遊霊として生命の霊を選択したシャーマンは、霊の強化版を扱えるようになると以下の能力を得る。

**癒やし手の接触（超常）**／*Healer's Touch*：シャーマンは〈治療〉判定に+4のボーナスを得る。標準アクションとして、シャーマンは移動速度の半分まで移動し、6体までの瀕死状態のクリーチャーに触れることができる。それらのクリーチャーは〈治療〉判定の必要なく、自動的に容態安定状態となる。

**真霊能力**：霊もしくは浮遊霊として伝承の霊を選択したシャーマンは、霊の真霊を扱えるようになると以下の能力を得る。

**迅速なる治癒（超常）**／*Quick Healing*：シャーマンは自分の治癒能力を強化するために霊を呼び下ろす。この能力により、シャーマンは即行アクションとして正のエネルギー放出もしくはキュア呪文を発動することができる。シャーマンはこの能力を、1日に【魅力】修正値に等しい回数だけ使用することができる。

**顕現**：20レベルに到達すると、シャーマンは完全なる生命エネルギーの導管となる。シャーマンは過労状態、出血ダメージ、[即死]攻撃、吐き気がする状態、疲労状態に完全耐性を得る。能力値ダメージおよび能力値吸収を受けても、シャーマンの能力値は1未満に減少することはない。シャーマンは大規模ダメージに対するセーヴィング・スローに自動的に成功する。0ヒット・ポイント未満になったとしても、シャーマンはヒット・ポイントが0から【耐久力】の倍だけ下回るまで死亡しない。

## 天界 Heavens

天界の霊を選んだシャーマンは、星の光のように瞬く瞳を持ち、その回りにいるものが異世界にいるかのような雰囲気や醸し出す。この霊の能力を使用すると、シャーマンの瞳は漆黒に染まり、一瞬、シャーマンの周りにある色が失われる。

**霊魔法の呪文**：カラー・スプレー（1レベル）、ヒプノティック・パターン（2レベル）、デイトライト（3レベル）、レインボー・パターン（4レベル）、オーヴァーランド・フライト（5レベル）、チェイン・ライトニング（6レベル）、プリズマティック・スプレー（7レベル）、サンバースト（8レベル）、メテオ・スウォーム（9レベル）。

**呪術**：天界の霊を選んだシャーマンは、以下の呪術を選択することができる。

**包み込む虚無（超常）**／*Enveloping Void*：シャーマンはクリーチャー1体を暗い虚無で呪う。標準アクションとして、シャーマンは30フィート以内にいる敵1体を呪うことで光量が2段階低いものとして扱わせる：明るい光は薄暗い光となり、通常の光は暗闇となり、薄暗い光及び暗闇の範囲は超常的な闇（暗闇と同様だが、暗視を持つクリーチャーでさえも見通すことができない）となる。この効果はシャーマン・レベルに等しいラウンドだけ持続する。意志セーブに成功するとこの効果を無効化する。セーブの成否に関わらず、そのクリーチャーは24時間の間、再びこの呪術の目標にならない。

**天界の跳躍（超常）**／*Heaven's Leap*：シャーマンは空間の構造に小さな裂け目を作り出し、それを縫い合わせることで限定的な一方通行のワームホールを通して別の場所に到達することができる。標準アクションとして、シャーマンは自分、もしくは30フィート以内にいてシャーマンが見ることのできる仲間1体を指定する。シャーマンは指定したクリーチャーをジェスターズ・ジョイントの目標であるかのように移動させることができる。この呪術の目標になると、その仲間は以後24時

# PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

間の間この呪術の目標になることはできない。

**天界の誘惑（超常）**／*Lure of the Heavens*：シャーマンと空との繋がりはあまりに強く、足はほとんど地面につかない。1 レベルの時点で、シャーマンは足跡を残さなくなる。5 レベルの時点で、シャーマンは地面や水面から 6 インチだけ浮いていることができる。10 レベルの時点で、シャーマンはフライ呪文のように飛行する能力を得る。この能力はシャーマン・レベル毎に 1 日に 1 分だけ使用することができる。持続時間は連続している必要はないが、1 分間単位で消費しなければならない。

**星燃（超常）**／*Starburn*：標準アクションとして、シャーマンは 30 フィート以内にいるクリーチャー 1 体を、星のように燃やすことができる。目標となったクリーチャーは 2 シャーマン・レベル毎に 1d6 ポイントの【火】ダメージを受け、1 ラウンドの間まばゆい光を放つ。頑健セーヴィング・スローに成功すれば、ダメージは半減し、まばゆい光を放つこともなくなる。シャーマンはこの呪術を 1 日に自身の【魅力】修正値（最低 1）回だけ使用できるが、1d4 ラウンド経過してからでなければ次に使用することはできない。

**導きの星（超常）**／*Guiding Star*：開けた夜空を見ることができる限り、シャーマンは自分の正確な位置が分かり、【判断力】修正値を、【魅力】に基づく全ての技能判定に対する【魅力】修正値に加えることができる。加えて、夜間に屋外にいる間、1 日に 1 回だけ、シャーマンは 1 つの呪文 1 つに以下の特技を適用することができる。《呪文音声省略》、《呪文威力強化》、《呪文持続時間延長》、《呪文動作省略》。呪文の発動時間やレベルは増加しない。シャーマンはこの能力を使用するために、これらの特技を有している必要はない。

**霊獣**：天界の霊を選択したシャーマンの霊獣の肉体は、霊獣のいる場所や時刻にかかわらず、夜空に浮かぶ星を正確に反映する。そのため、霊獣は星図として使用することができる。加えて、霊獣は 5 フィートの飛行移動速度を得る。霊獣が既に飛行移動速度を持つ場合、代わりにその飛行移動速度が 10 フィートだけ増加する。霊獣が飛行している間、わずかな光に覆われる。

**霊能力**：霊もしくは浮遊霊として天界の霊を選択したシャーマンは、以下の能力を得る。

**星屑（擬呪）**／*Stardust*：標準アクションとして、シャーマンは 30 フィート以内にいるクリーチャー 1 体の周りに星屑を出現させることができる。この星屑により目標は蠟燭のような光を放ち、視認困難や不可視状態を与える効果の利益を得ることができない。このクリーチャーは攻撃ロールと視界に基づく〈知覚〉判定に -1 のペナルティを被る。攻撃ロールと〈知覚〉判定に対するペナルティは、4 レベルの時点と以後 4 レベルごとに 1 ずつ増加し、最大で 20 レベルの時点の -6 となる。この効果はシャーマン・レベルの半分（最低 1）に等しいラウンドだけ持続する。視力を持たないクリーチャーはこの能力の効果を受けない。シャーマンはこの能力を 1 日に 3 + 自身の【魅力】修正値に等しい回数だけ使用することができる。

**強化霊能力**：霊もしくは浮遊霊として天界の霊を選択したシャーマンは、霊の強化版を扱えるようになると以下の能力を得る。

**虚無適応（超常）**／*Void Adaptation*：シャーマンは暗視 60 フィートを得る。既に暗視を持つ場合、その間合いが 30 フィートだけ増加する。加えて、シャーマンは超常的な暗闇を見通すことができ、常にエンデュア・エレメンツの効果を受け、呼吸の必要がなくなる。

**真霊能力**：霊もしくは浮遊霊として天界の霊を選択したシャーマンは、霊の真霊を扱えるようになると以下の能力を得る。

**幻想の如き景色（擬呪）**／*Phantasmagoric Display*：シャーマンは 1 日に 1 回、プリズマティック・ウォール及びプリズマティック・スプレーを発動することができる。術者レベルはシャーマン・レベルに等しい。

**顕現**：20 レベルに到達すると、シャーマンは天界の霊となる。シャーマンは全てのセーヴィング・スローに、自身の【判断力】修正値に等しいボーナスを得る。シャーマンは 0 ヒット・ポイント以下になっても自動的に容態安定化する。シャーマンは【恐怖】効果に対する完全耐性を得、クリティカル・ヒットは自動的に確定する。死亡した場合、シャーマンは 3 日後に星の子として生まれ変わり、7 日かけて成人になる（リインカーネイトと同様）。

## 伝承 Lore

伝承の霊を選択したシャーマンはその年齢で想像されるよりもずっと賢く、多くのことを知っている。シャーマンは控えめに見えるかもしれないが、その目を見るもの全てを深くまで見ている、集中するだけで本質的な秘密を見抜いているのだという印象を与える。

**霊魔法の呪文**：アイデンティファイ (1 レベル)、タンズ (2 レベル)、ロケット・オブジェクト (3 レベル)、レジェンド・ローア (4 レベル)、コンタクト・アザー・ブレイン (5 レベル)、マス・アウルズ・ウィズダム (6 レベル)、ヴィジョン (7 レベル)、モーメント・オヴ・プレジデンス (8 レベル)、タイム・ストップ (9 レベル)。

**呪術**：伝承の霊を選んだシャーマンは、以下の呪術を選択することができる。

**混乱の呪い（変則）**／*Confusion Curse*：シャーマンの伝承の力は、自分より弱い精神を混乱にあえがせることができる。シャーマンは 30 フィート以内にいる知性のある目標を 1 体選択する。このクリーチャーは意志セーヴィング・スローを行わねばならず、失敗するとシャーマンの【魅力】修正値（最低 1）に等しいラウンドだけ混乱状態となる。一度この呪術の効果を受けると、以後 24 時間の間、目標となったクリーチャーはこの呪術の目標になることはない。

**頭脳吸収（超常）**／*Brain Drain*：標準アクションとして、シャーマンは 30 フィート以内にいる、知性を持つ敵 1 体の精神を乱暴に調べる。目標は意志セーブによりこの効果を無効化することができる。成功すると、目標は直ちにこの精神の覗き見を行ったものを知る。失敗すると目標は苦痛に苛まれ、2 シャーマン・レベル毎に 1d4 ポイントのダメージを受ける。この能力に成功した次のラウンドで、シャーマンは全ラウンド・アクションとして、盗んだ思考と記憶の混乱を整理することで、目標の技能ボーナスを用いて 1 回の〈知識〉判定を行うことができる。無作為に盗んだ思考はシャーマンの【魅力】修正値毎に 1 ラウンドの間、シャーマンの精神に残る。得られた知識はシャーマンがディテクト・ソウツを使用したかのように扱う。これは【精神作用】効果である。クリーチャーに効果を及ぼすことに成功すると、シャーマンは 24 時間の間、この呪術を同じクリーチャーに使用することはできない。

**知識共有（超常）**／*Share Knowledge*：シャーマンは 30 フィート以内にいる同意する仲間 1 体を目標とし、自分の知識と経験を目標と共有することができる。この効果はシャーマンの【魅力】修正値 + 1 毎に 1 分だけ持続する。持続時間の間、目標はシャーマンが理解する言語を理解し、全ての〈知識〉判定における技能修正値に、自分のものではなくシャーマンのものを用いる。持続時間が終了すると、24 時間の間、この呪術を同じクリーチャーに使用することはできない。

**判断力の恵恩（変則）**／*Benefit of Wisdom*：シャーマンは知識を修

## PRD\_J\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

得し覚えるために、知性よりも判断力に頼る。全ての【知力】に基づく技能判定において、シャーマンは【知力】修正値の代わりに【判断力】修正値を用いる。

秘術の悟り（超常）／*Arcane Enlightenment*：生来の知力により、シャーマンは秘術の伝承を引き出す能力を得る。シャーマンはウィザード／ソーサラー呪文リストに掲載されている呪文を、【魅力】修正値（最低1）に等しい数だけ、自分が準備できるシャーマン呪文の一覧に加える。これらの呪文を発動するには、シャーマンは10＋その呪文のレベル以上の【知力】能力値を有していなければならない。しかし、これらの呪文のセーヴィング・スロー DC は、【知力】ではなく【判断力】に基づいて決定される。発動時、これらの呪文は秘術呪文ではなく信仰呪文として扱う。シャーマンがこの呪術を得た後にレベルを得るたびに、シャーマンはこれらの呪文から1つを選び、ウィザード／ソーサラー呪文リストの別の呪文と置き換えることができる。

霊獣：伝承の霊を選んだシャーマンの霊獣は、穏やかで控えめだ。霊獣はイニシアチブ判定に＋2のボーナスと、〈隠密〉判定に＋4のボーナスを得る。

霊能力：霊もしくは浮遊霊として伝承の霊を選択したシャーマンは、以下の能力を得る。

奇怪なる洞察（超常）／*Monstrous Insight*：シャーマンはクリーチャーを識別し、その強みと弱みに対する洞察を得る。標準アクションとして、シャーマンはクリーチャー1体とその能力を識別するために、〈知識〉技能判定を試みることができる。技能はモンスター種別に基づいた適切なものを用いる。この判定には、シャーマン・レベルに等しい洞察ボーナスを得る。判定の成否にかかわらず、シャーマンは以後1分の間、そのクリーチャーに対する攻撃ロールと、そのクリーチャーが行う攻撃に対するACに＋2の洞察ボーナスを得る。これらのボーナスは1分間持続する。シャーマンはこの能力を、3＋【魅力】修正値に等しい回数だけ使用することができる。

強化霊能力：霊もしくは浮遊霊として伝承の霊を選択したシャーマンは、霊の強化版を扱えるようになると以下の能力を得る。

自動書記（超常）／*Automatic Writing*：1日に1回、シャーマンは10分間、妨害されことなく瞑想を行うことで、より素晴らしい理解に触れることができる。その間、君の手は未来に関する奇妙な書記を行う。この書記は成功率90%のディヴィネーションの一形態と見なす。12レベル、16レベル、20レベルの時点で、シャーマンはこの能力を1日に1回追加で 사용할 ことができるようになる。

真霊能力：霊もしくは浮遊霊として伝承の霊を選択したシャーマンは、霊の真霊を扱えるようになると以下の能力を得る。

知識の完成（変則）／*Perfect Knowledge*：シャーマンは永続的にタンズ呪文の利益を得る。また、シャーマンは全ての〈言語学〉、〈呪文学〉、〈知識〉判定に＋10の技量ボーナスを得る。

顕現：20レベルに到達すると、シャーマンは尽きることのない知識と伝承の泉となる。シャーマンは例え修得していなくても、全ての〈知識〉技能判定で出目20を選択することができる。シャーマンは現実の根源的な基礎を理解しており、1日に1回ウィッシュを発動できるほどに高度な存在となる。この能力は物質要素を必要としないが、このウィッシュで能力値にボーナスを与えることもできないし、高価な物質構成要素を必要とする呪文を複製することもできない。

### 闘争 Battle

闘争の霊を選択したシャーマンは、受けた傷が全て傷跡となり、戦闘へ

の気概がいつもその身体にこびり付いているかのようだ。この霊の能力を呼び下ろすと、シャーマンは一回り大きくなる——背は伸び筋骨隆々となり、その顔は怒りで引き伸ばされて歪む。

霊魔法の呪文：エンラージ・パースン（1レベル）、フォッグ・クラウド（2レベル）、マジック・ヴェストメント（3レベル）、ウォール・オブ・ファイアー（4レベル）、ライチャス・マイト（5レベル）、マス・ブルズ・ストレンクス（6レベル）、コントロール・ウェザー（7レベル）、アースクウェイク（8レベル）、ストーム・オブ・ヴェンジャンス（9レベル）。

呪術：闘争の霊を選んだシャーマンは、以下の呪術を選択することができる。

苦痛の呪い（超常）／*Curse of Suffering*：シャーマンは30フィート以内にいるクリーチャー1体に、通常より多くの出血ダメージを与え、その傷が通常よりもゆっくりした比率でしか回復しないようにする。呪われたクリーチャーが出血ダメージをうけると、追加で1ポイントの出血ダメージを受ける。たとえそれが能力値ダメージであっても、この効果は適用される。さらに、目標がヒット・ポイントを回復する効果の目標となった場合、その効果は通常回復するヒット・ポイントの半分しか回復しない。この呪いはシャーマン・レベルの半分に等しいラウンドだけ持続する。持続時間が終了すると以後24時間の間、目標となったクリーチャーはこの呪術の目標になることはない。

戦いの達人（変則）／*Battle Master*：シャーマンは1ラウンド毎に追加で1回、機会攻撃を行える。この能力は《迎え討ち》特技で得られる機会攻撃の回数と累積する。8レベルの時点で、シャーマンは武器を1種類選び、ボーナス特技としてその武器における《武器開眼》特技を得る。16レベルの時点で、シャーマンは《武器開眼》で選択した武器における《上級武器熟練》を得る。シャーマンはこれらの特技の前提条件を満たす必要はない。

闘争の護り（超常）／*Battle Ward*：シャーマンは同意するクリーチャー1体（シャーマン自身でも良い）に接触し、闘争の護りを付与する。次に敵が目標に対して攻撃ロールを行った際、この護りは起動し、守られたクリーチャーのACに＋3の反発ボーナスを与える。攻撃を受けるたびにこの反発ボーナスは1ずつ減少する（2回目の攻撃では＋2、3回目の攻撃では＋1）。ボーナスが＋0にまで減少するか、24時間が経過するか、いずれかが起きるとこの護りは失われる。8レベルの時点で、このボーナスの初期値は＋4に増加する。16レベルの時点で、このボーナスの初期値は＋5に増加する。この呪術の効果を受けたクリーチャーは、以後24時間の間この効果を受けることはできない。

闘争の眼（超常）／*Eyes of Battle*：シャーマンの感覚は戦闘の熱の中で劇的に優れたものとなる。即行アクションとして、シャーマンは30フィート以内にいる不可視状態のクリーチャーに気づき位置を知るために行う〈知覚〉判定に＋10のボーナスを得る。このボーナスは1ラウンドの間持続する。また別の使い方として、シャーマンは即行アクションとしてこの能力を使用することで、自分が行う次の攻撃に、遮蔽もしくは部分遮蔽の効果を無視することができる（完全遮蔽の効果は無視できない）。この攻撃は次の自分のラウンドの終了までに行われなければならない。シャーマンはこの能力を1日にシャーマン・レベルに等しい回数だけ使用することができる。

妨害の呪術（超常）／*Hampering Hex*：シャーマンは30フィート以内にいるクリーチャー1体に、シャーマン・レベルに等しいラウンドの間、ACとCMDに－2のペナルティを与えることができる。意志セーヴィング・スローに成功すれば、持続時間は1ラウンドに減少する。8レベルの時点で、ペナルティは－4になる。セーブの成否にかかわらず、



# PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

妨害の呪術の効果を受けたクリーチャーは、以後 24 時間の間この呪術の目標になることはない。

**霊獣：**闘争の霊を選んだシャーマンの霊獣はその種で最も猛猛なものに見える。筋肉は脈打ち、がっしりとした体躯を持つ。霊獣は AC に +2 の外皮ボーナスを持つ。既に外皮ボーナスを保つ場合、このボーナスは 2 だけ増加する。

**霊能力：**霊もしくは浮遊霊として闘争の霊を選択したシャーマンは、以下の能力を得る。

**闘争の霊 (超常) / Battle Spirit：**シャーマンは闘争の霊で自分の周りを取り囲む。シャーマンから 30 フィート位内にいるすべての仲間（シャーマン自身も含む）は、攻撃ロールと武器のダメージ・ロールに +1 の士気ボーナスを得る。8 レベルと 16 レベルの辞典で、このボーナスは +1 ずつ増加する。シャーマンはこの能力を 1 日に 3 + 【魅力】修正値に等しいラウンドだけ使用することができる。持続時間は連続している必要はない。

**強化霊能力：**霊もしくは浮遊霊として闘争の霊を選択したシャーマンは、霊の強化版を扱えるようになると以下の能力を得る。

**敵滅ぼし (超常) / Enemies' Bane：**即行アクションとして、シャーマンは自分が持つ武器 1 つにペイン武器特性を与える。効果を及ぼすクリーチャー種別は、この能力を使用するたびに選択する。この効果は 1 分間持続する。既にこの武器が選択した種別に対するペイン武器特性を保つ場合、ペインで与えるダメージが 4d6 だけ増加する。シャーマンはこの能力を 1 日に 3 + 【魅力】修正値に等しい回数だけ使用することができる。

**真霊能力：**霊もしくは浮遊霊として闘争の霊を選択したシャーマンは、霊の真霊を扱えるようになると以下の能力を得る。

**闘争の化身 (超常) / Paragon of Battle：**標準アクションとして、シャーマンはエンラージ・パースン及びデッドリー・ジャガーノートの効果を組み合わせた姿となる。この効果は終了させるか 1 分が経過するまで持続する。シャーマンはこの能力を 1 日に 3 + 【魅力】修正値に等しい回数だけ使用することができる。

**顕現：**20 レベルに到達すると、シャーマンは闘争の霊となる。君は全ラウンド・アクションにより、全力攻撃アクションと自分の移動速度までの移動を行なうことができる（移動は攻撃の前でも後でもよい）。クリティカル・ヒットをすると、シャーマンはその目標が持つダメージ減少を無視することができる。シャーマンは自分に対するクリティカル・ロールに対して、AC に +4 の洞察ボーナスを得る。0 ヒット・ポイント以下に減少したとき、君はその負の値が君の【耐久力】能力値の倍にならない限り死なない。

## 波 Waves

波の霊を選択したシャーマンは、動く際に流れるような優雅さを見せる。波の霊の能力を呼び下ろすと、シャーマンの周りを球体が舞い踊り、氷の結晶、霧、水球の姿を移り変わる。

**霊魔法の呪文：**ハイドローリック・ブッシュ (1 レベル)、スリッパストリーム (2 レベル)、ウォーター・ブリージング (3 レベル)、ウォール・オヴ・アイス (4 レベル)、ガイザー (5 レベル)、フルード・フォーム (6 レベル)、ヴォータックス (7 レベル)、シーマントル (8 レベル)、ツナミ (9 レベル)。

**呪術：**波の霊を選んだシャーマンは、以下の呪術を選択することができる。

**打ち砕く波 (超常) / Crashing Waves：**波のシャーマンが持つ [水] 呪文の力は、敵を地面に叩きつけるほどの力を持つ。[水] の補足説明を持つ呪文を発動する際、シャーマンは 1 レベル高いものと見なされる。その呪文がダメージを与える場合、目標は頑健セーヴィング・スローに成功しなければ倒れて伏せ状態となる。8 レベルの時点で、シャーマンは [水] 呪文を術者レベルが 2 高いものとして発動する。16 レベルの時点で、クリーチャーを伏せ状態にする効果は、ダメージを与える全ての呪文に適用されるようになる。

**霧のとばり (超常) / Mist's Shroud：**シャーマンは同意するクリーチャー 1 体（自分でも良い）に触れ、そのクリーチャーを霧で覆う。この効果はブラー呪文のように、そのクリーチャーに視認困難を与える。この霧は、視認困難のために攻撃が外れるか、1 分が経過するかのいずれかで消えてしまう。8 レベル及び 16 レベルの時点で、霧が消え去るまでの攻撃回数が 1 回ずつ増加する。この霧が消えてしまうと、そのクリーチャーは 24 時間が経過するまで、この呪術の目標となることはできない。

**手招く寒気 (超常) / Beckoning Chill：**シャーマンは 1 分の間、30 フィート以内にいるクリーチャー 1 体を、打ちつける冷気の力に対してより敏感にすることができる。この効果を受けているクリーチャーが [冷氣] ダメージをうけると、1 ラウンドの間絡みつかれた状態になる。このクリーチャーが手招く寒気のために既に絡みつかれた状態となっている場合、絡みつかれた状態の持続時間は 1 ラウンドだけ増加する。一度効果を受けると、そのクリーチャーは以後 24 時間の間、この呪術の目標となることはない。

**水の視界 (超常) / Water Sight：**他に視界を阻害するものがなく、十分に光量があれば、シャーマンはペナルティを受けることなく、霧と霞を通常通りに見通すことができる。7 レベルの時点で、君は最低でも半径が 1 フィートある波の立っていない水たまりを使用して、スクライミング呪文を使用することができる。15 レベルの時点で、この能力はグレーター・スクライミングと同様に機能する。シャーマンはこの能力を、1 日にシャーマン・レベル毎に 1 ラウンドだけ使用することができる。このラウンドは連続している必要はない。

**流体魔法 (超常) / Fluid Magic：**シャーマンの魔法は他の呪文を収めるべき容量によって制約を受けない。シャーマンは霊魔法の呪文を、通常の呪文スロットに準備することができる。シャーマンが浮遊霊を変更すると、その霊に属する霊魔法の呪文は空の呪文スロットとなる。

**霊獣：**波の霊を選択したシャーマンの霊獣は肌がどこか歪んでいる。それはちょうど、物が落ちた時に水面が波打つかのようだ。霊獣はボーナス特技として《強行突破》を得る。霊獣はこの特技の前提条件を満たす必要はない。加えて、霊獣は水中で呼吸できる。

**霊能力：**霊もしくは浮遊霊として波の霊を選択したシャーマンは、以下の能力を得る。

**波の打撃 (超常) / Wave Strike：**標準アクションとして、シャーマンは近接接触攻撃を行い、クリーチャー 1 体を水浸しにして押しやるることができる。目標は 1d6 + シャーマン・レベル 2 毎に 1 ポイントの非致傷ダメージを受け、シャーマンから 5 フィート離れる方向に移動する。この移動は機会攻撃を誘発しない。シャーマンはこの能力を 1 日に 3 + 【魅力】修正値に等しい回数だけ使用することができる。11 レベルの時点で、シャーマンが手にした全ての近接武器は、クウェンチング武器特殊能力を持つかのように扱われる。

**強化霊能力：**霊もしくは浮遊霊として波の霊を選択したシャーマンは、霊の強化版を扱えるようになると以下の能力を得る。

# PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

**流体体得（超常）**／*Fluid Mastery*：シャーマンは地上基本移動速度に等しい水泳移動速度を得るとともに、水中で呼吸できるようになる。加えて、シャーマンは標準アクションにより、両手で氷と水の奔流を15フィート円錐形に放つことができる。この奔流はシャーマン・レベル2毎に1d4ポイントの「冷気」ダメージを与え、シャーマンから離れる方向に目標を5フィート押しやる。反応セーヴィング・スローに成功すれば、ダメージは半減し、押しやられることもない。シャーマンはこの能力を1日に3回まで使用できるが、次に使用するまでに1d4ラウンド経過していなければならない。

**真霊能力**：霊もしくは浮遊霊として波の霊を選択したシャーマンは、霊の真霊を扱えるようになると以下の能力を得る。

**元素形態（超常）**／*Elemental Form*：シャーマンは超大型（もしくはそれより小さいサイズの）ウォーター・エレメンタルの姿となることができる。これはレベルごとに1時間持続する、エレメンタル・ボディⅣのように扱う。シャーマンはこの能力を1日に1回だけ使用することができる。

**顕現**：20レベルに到達すると、シャーマンは冷気と水の達人となる。君は「冷気」に対する抵抗30を得る。君は「冷気」呪文もしくは「水」呪文に対し、以下の特技から1つを選び、適用することができる。《呪文音声省略》、《呪文距離延長》、《呪文持続時間延長》、《呪文動作省略》。この能力でレベルや発動時間が上昇することはない。この能力を使用するために、シャーマンはこれらの特技を修得している必要はない。

## 骨 Bones

骨の霊を選択したシャーマンは死人のように細く、眼窩は窪み、屍のような眼は遠くを見つめている。身体空は、わずかに墓の臭いがする。シャーマンが骨の霊の能力を喚び降ろすと、不気味な風がシャーマンの髪や服をなびかせ、不快な臭いがより強くなる。

**霊魔法の呪文**：コース・フィアー（1レベル）、フォールス・ライフ（2レベル）、アニメイト・デッド（3レベル）、フィアー（4レベル）、スレイ・リヴィング（5レベル）、サークル・オヴ・デス（6レベル）、コントロール・アンデッド（7レベル）、ホリッド・ウィルティグ（8レベル）、ウェイル・オヴ・ザ・パンシー（9レベル）。

**呪術**：骨の霊を選んだシャーマンは、以下の呪術を選択することができる。

**恐るべき視線（超常）**／*Fearful Gaze*：一度叫ぶことで、シャーマンは30フィート以内にいるクリーチャー1体を目標として、1ラウンドの間怯え状態にすることができる。意志セーブに成功すれば、この効果を無効化できる。8レベルの時点で、シャーマンは代わりに、目標を恐れ状態にするようになる。16レベルの時点で、シャーマンは代わりに、目標を恐慌状態にするようになる。これは「恐怖」[精神作用]効果である。この呪術の効果を受けたクリーチャーは、以後24時間の間、この呪術の目標にならない。

**死者の如き存在（超常）**／*Deathly Being*：シャーマンが生きているクリーチャーならば、自分がアンデッドであるかのように、正のエネルギーと負のエネルギーの効果を受ける——性のエネルギーはシャーマンを傷付け、負のエネルギーはシャーマンの傷を癒やす。シャーマンがアンデッド・クリーチャーであるか、負のエネルギーへの親和性能力を持つ場合、エネルギー放出に対する抵抗に+1のボーナスを得る。8レベルの時点で、シャーマンが生きているクリーチャーの場合、[即死]効果と生命力吸収の効果に対するセーブに+4のボーナスを得る。シャーマンがアンデッド・クリーチャーの場合、エネルギー放出に対する抵抗

へのボーナスが+2に増加する。

16レベルの時点で、シャーマンが生きているクリーチャーの場合、生命力吸収の効果でペナルティを受けることはなくなる。ただし、それでも負のレベルがヒット・ダイスを上回ると死亡してしまう。更にシャーマンが負のレベルを得てから24時間後、追加のセーブを行う必要なくこの負のレベルは失われる。シャーマンがアンデッド・クリーチャーの場合、エネルギー放出に対する抵抗へのボーナスが+4に増加する。

**墓の視界（超常）**／*Grave Sight*：シャーマンは回りにいる者達が生きているか、死んでいるか、アンデッドなのか、そしてその健康状態を見通す。この能力を使用する際、シャーマンは30フィート以内にいて自分が見ることのできるクリーチャーが生きているか、傷ついているか、瀕死状態か、死亡状態か、アンデッドかを知ることができる。最後に、シャーマンはこれらのクリーチャーが毒を受けているか、病気になっているかを知ることができる。シャーマンはこの能力を1日にシャーマン・レベルに等しい回数だけ使用することができる。これらのラウンド数は連続している必要はない。

**骨の固定（超常）**／*Bone Lock*：素早く文言を唱えることで、シャーマンは30フィート以内にいるクリーチャー1体の骨と関節を硬くすることで、1ラウンドの間よろめき状態にすることができる。頑健セーヴィング・スローに成功すれば、この効果を無効化できる。8レベルの時点で、持続時間はシャーマン・レベル毎に1ラウンドに増加する。しかし、目標は最初のセーヴィング・スローに失敗しても、毎ラウンドセーブを試みることができ、成功すればこの効果を終了させることができる。16レベルの時点で、目標はこの効果を終了させるために毎ラウンドセーブを行うことができなくなる。しかし、最初の頑健セーヴィング・スローに成功すれば、この効果を全て無効化することができる。

**骨の護り（超常）**／*Bone Ward*：シャーマンは同意するクリーチャー（自分でもよい）に接触し、骨の護りを与える。守られたクリーチャーの周りを骨の塊が飛び回り、シャーマン・レベル毎に1ラウンドの間、ACに+2の反発ボーナスを与える。8レベルの時点で、この護りは+3ボーナスに増加し、持続時間は1分に伸びる。16レベルの時点で、この護りは+4ボーナスに増加し、持続時間は1時間に伸びる。一度骨の護りの効果を得ると、目標となったクリーチャーは以後24時間の間、この呪術の目標となることはない。

**霊獣**：骨の霊を選択したシャーマンの霊獣はぼんやりと光り、半ば透明に見える。霊獣は常にブラーの効果を受ける。術者レベルはシャーマン・レベルに等しい。

**霊能力**：霊もしくは浮遊霊として骨の霊を選択したシャーマンは、以下の能力を得る。

**墓よりの接触（超常）**／*Touch of the Grave*：標準アクションとして、シャーマンは近接接触攻撃を行い、1d4＋シャーマン・レベル2毎に1ポイントの負のエネルギーによるダメージを与えることができる。また、シャーマンはアンデッド・クリーチャーに使用することで、同じだけのダメージを回復することができる。シャーマンはこの能力を1日に3＋【魅力】修正値に等しい回数だけ使用することができる。11レベルの時点で、シャーマンが手にしたすべての武器はアンホーリー武器として扱われる。

**強化霊能力**：霊もしくは浮遊霊として骨の霊を選択したシャーマンは、霊の強化版を扱えるようになると以下の能力を得る。

**魂の欠片（超常）**／*Shard Soul*：シャーマンはDR3／魔法を得る。このDRはシャーマン・レベルが8レベルを4レベル超える毎に1ずつ増加する。加えて、標準アクションとして、シャーマンは自分の体からギザギザした骨片を、半径10フィートの爆発の範囲に爆発させること

## PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

ができる。この効果はシャーマン・レベル2 毎に 1d6 ポイントの刺突ダメージを与える。反応セーヴィング・スローに成功すれば、ダメージを半減できる。シャーマンはこの能力を 1 日に 3 回まで使用することができるが、1d4 ラウンドが経過しなければもう一度使用することはできない。

**真霊能力：**霊もしくは浮遊霊として骨の霊を選択したシャーマンは、霊の真霊を扱えるようになると以下の能力を得る。

**幽体形態（超常）／Shedding Form：**標準アクションとして、シャーマンは身体から抜け出し、非実態となる。この携帯の間、シャーマンが持つ全ての武器はゴースト・タッチ武器特殊能力を持つかのように扱われる。シャーマンはこの能力を 1 日にシャーマン・レベル毎に 1 ラウンド使用することができる。持続時間は連続している必要はない。

**顕現：**20 レベルに到達すると、シャーマンは死の霊となる。1 ラウンドに 1 回、シャーマンはフリー・アクションとして、ステイビライズもしくはブリードを発動することができる。君が 0 ヒット・ポイント以下に減少した場合、シャーマンは自動的に容態安定状態となる。シャーマンはアニメイト・デッドを回数無制限で、物質構成要素を消費することなく発動することができる（しかし通常のヒット・ダイスの制御制限は依然適用される）。1 日に 1 回、シャーマンはパワー・ワード・キルを発動することができる。しかしこの呪文は 150 ヒット・ポイント以下のクリーチャー 1 体しか目標にすることができない。

### 炎 Flame

炎の霊を選択したシャーマンは目の後ろが明るく輝き、わずかな煙の匂いが漂う。この霊の能力を喚び降ろすと、飢えた幽霊のような炎がシャーマンの周りを舞い踊る。

**霊魔法の呪文：**パーニング・ハンズ（1 レベル）、レジスト・エナジー（2 レベル）、ファイアーボール（3 レベル）、ウォール・オヴ・ファイアー（4 レベル）、サモン・モンスター V（ファイアー・エレメンタルのみ、5 レベル）、ファイアー・シース（6 レベル）、ファイアー・ストーム（7 レベル）、インセンディエリ・クラウド（8 レベル）、ファイアリー・ボディ（9 レベル）。

**呪術：**炎の霊を選んだシャーマンは、以下の呪術を選択することができる。

**残り火の舞踏（変則）／Cinder Dance：**シャーマンの基本移動速度は 10 フィートだけ増加する。5 レベルの時点で、シャーマンはボーナス特技として《素早い移動》を得る。10 レベルの時点で、シャーマンはボーナス特技として《軽業移動》を得る。これらの特技の前提条件を満たしている必要はない。

**火の後光（超常）／Fire Nimbus：**シャーマンは 30 フィート以内にいるクリーチャー 1 体に、火の後光を与える。この火はダメージを与えることはないが、クリーチャーは松明のような光を放ち、視認困難や不可視状態の利益を得ることができなくなる。また、目標は [火] ダメージを与える呪文や効果に対するセーヴィング・スローに -2 のペナルティを受ける。火の後光はシャーマン・レベルに等しいラウンドだけ持続する。意志セーヴィング・スローに成功すれば、この効果を無効化できる。セーブの成否にかかわらず、目標となったクリーチャーは以後 24 時間の間、この呪術の目標となることはできない。

**炎の視線（超常）／Gaze of Flames：**光量が通常通りものを見るのに十分であれば、シャーマンは炎、もや、煙を見通すことができる。7 レベルの時点で、シャーマンはシャーマン・レベルにつき 10 フィートまでの距離にある炎を通して、クレアヴォアイアンスを使用しているかのよ

うにものを見ることができる。シャーマンはこの能力を 1 日にシャーマン・レベル毎に 1 ラウンドだけ使用することができる。このラウンドは連続している必要はない。

**炎の呪い（超常）／Flame Curse：**シャーマンは 30 フィート以内のクリーチャーに、[火] に対する脆弱性を与えることができる。この効果はシャーマンの次のラウンドの終了まで持続する。クリーチャーが既に脆弱性を持つ場合、この呪術は効果を持たない。[火] に対する完全耐性や抵抗は通常通り適用される。セーヴィング・スローに成功すればダメージを減少させられる場合、セーヴィング・スローは通常通りの効果を持つ。8 レベル及び 16 レベルの時点で、この呪術の持続時間は 1 ラウンドずつ増加する。この脆弱性が終了すると、目標となったクリーチャーは以後 24 時間の間、この呪術の目標にならない。

**炎の護り（超常）／Ward of Flames：**シャーマンは同意するクリーチャー 1 体（自分でもよい）に接触し、炎の護りを与える。護りを得たクリーチャーに次に近接攻撃が命中した際、攻撃を行ったクリーチャーは 1d6 + シャーマン・レベル 2 毎に 1 ポイントの [火] ダメージを受ける。消費されていない場合、この護りは 1 分の間持続し、その後掻き消える。8 レベルと 16 レベルの時点で、護りが消えるまでの攻撃回数が 1 回ずつ増加する。護りが終了すると、以後 24 時間の間、目標となったクリーチャーはこの呪術の目標にはならない。

**霊獣：**炎の霊を選択したシャーマンの霊獣は炎の光に覆われ、ろうそくのような光を放つ。この光は触れると温かいが、ダメージを与えることはない。霊獣は [火] に対する完全耐性を持つが、[冷気] ダメージに対する脆弱性も持つ。

**霊能力：**霊もしくは浮遊霊として炎の霊を選択したシャーマンは、以下の能力を得る。

**炎の接触（超常）／Touch of Flame：**標準アクションとして、シャーマンは近接接触攻撃を行い、1d6 + シャーマン・レベル 2 毎に 1 ポイントの [火] ダメージを与えることができる。シャーマンはこの能力を、1 日に 3 + 【魅力】修正値に等しい回数だけ使用することができる。11 レベルの時点で、シャーマンが持つ全ての武器はフレイミング武器として扱われるようになる。

**強化霊能力：**霊もしくは浮遊霊として炎の霊を選択したシャーマンは、霊の強化版を扱えるようになると以下の能力を得る。

**燃え上がる魂（超常）／Fiery Soul：**シャーマンは [火] に対する抵抗 10 を得る。加えて、標準アクションとして、シャーマンは口から 15 フィート円錐形に炎を放つことができる。この炎はシャーマン・レベル毎に 1d4 ポイントの [火] ダメージを与える。反応セーヴィング・スローに成功すれば、ダメージを半減できる。シャーマンはこの能力を 1 日に 3 回まで使用することができるが、次に使用するまでに 1d4 ラウンド経過していなければならない。

**真霊能力：**霊もしくは浮遊霊として炎の霊を選択したシャーマンは、霊の真霊を扱えるようになると以下の能力を得る。

**元素形態（超常）／Elemental Form：**シャーマンは超大型（もしくはそれより小さいサイズの）ファイアー・エレメンタルの姿となることができる。これはレベルごとに 1 時間持続する、エレメンタル・ボディ IV のように扱う。シャーマンはこの能力を 1 日に 1 回だけ使用することができる。

**顕現：**20 レベルの時点で、シャーマンは炎の霊となる。シャーマンは [火] に対する抵抗 30 を得る。シャーマンは以下の特技 1 つを、君の発動する [火] の呪文に適用することができる。《呪文音声省略》、《呪文距離延長》、《呪文持続時間延長》、《呪文動作省略》。これにより、呪文レベルや発動時



間を上昇させることはない。シャーマンはこの能力を使用するために、これらの特技を修得している必要はない。

## 霊獣 Spirit Animal

霊の信じられない力とやりとりすることで、シャーマンはその霊の特定の従者 1 体と大切な絆を結ぶ。この従者は霊獣と呼ばれる。霊獣はシャーマンが選んだ、導管として仕えるクリーチャーであり、毎日、霊の魔法全てを扱えるようにしてくれる。この能力はウィザードの秘術の絆クラス特徴と同様のルールを用い、霊獣は使い魔として扱う（Core Rulebook の 78 ページと 82 ページを参照）。

霊獣の能力を決定する際、シャーマンは有効ウィザード・レベルとしてシャーマン・レベルを用いる。シャーマンは自らに仕える霊獣に、ウィザードが使用できる全ての使い魔を選択することができる。しかし霊獣は選択した霊の力により強化される。一度選択すると、霊獣を変更することはできない。シャーマンの霊獣は特定の動物と同じデータを用いるが、呪文や効果の影響を考慮する際には、（原住）の副種別を持つ来訪者として扱われる。

シャーマン・レベルに基づいて霊獣の能力を決定する目的において、使い魔と記載された異なるクラスのレベルはシャーマン・レベルと累積する。シャーマンがこのようなクラスのレベルを持つ場合、霊獣は常に、他のクラスの使い魔のルール（ウィザード、ウィッチ、秘術の絆を持つソーサラーなど）ではなく、シャーマンの霊獣のルールに従う。シャーマンがウィッチ・レベルを持つ場合、霊獣は守護者の導管としても機能し、ウィッチ呪文も保持している。シャーマンの霊獣は使い魔に効果を及ぼす全ての呪文、効果、能力において、使い魔として扱われる。

霊獣が失われるか死亡するかしたなら、24 時間後に特別な儀式を行い新しい霊獣を得ることができる。この儀式は、シャーマン・レベル毎に 500gp の価値がある物質要素を消費する。この儀式を完遂するには 8 時間かかる。新しい霊獣は、以前の霊獣と同じクリーチャーの種類でなければならない。

霊獣（変則）／Spirit Animal：1 レベルの時点で、霊獣は霊クラス能力で選択した霊の種類に従い、特定の能力を得る。この能力は霊獣の外見に効果を及ぼし、シャーマンに仕える際に役に立つとともに、霊とのつながりや存在を示す助けとなる。これらの能力はそれぞれの霊の説明文における、霊獣の項に記載されている。

接触呪文伝達（超常）／Deliver Touch Spells：シャーマンが 3 レベル以上になると、霊獣はシャーマンが使用する接触呪文や接触して使用する呪術を伝達できるようになる。シャーマンと霊獣が接触している時にシャーマンが接触呪文を使用する際、シャーマンは霊獣を“接触者”に指定することができる。霊獣はあたかもシャーマンが接触したかのように接触呪文を伝達できる。接触呪文が伝達される前にシャーマンが別の呪文を発動すると、接触呪文は失われる。シャーマンが呪術を起動する際、霊獣を接触を行うために使用することができる。シャーマンは呪術でこの能力を使用する際、霊獣と触れている必要はない。

## シャーマン呪文 Shaman Spells

シャーマンは以下の呪文を修得することができる。

**0 レベル・シャーマン呪文：**アーケイン・マーク、ヴァーチャー、ガイダンス、クリエイト・ウォーター、ステイビライズ、タッチ・オヴ・ファティグ、ダンシング・ライツ、デイズ、ディテクト・ポイズン、ディテクト・マジック、ノウ・ディレクション、ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク、ブリード、メンディング、ライト、リード・マジック、レ

ジスタンス。

**1 レベル・シャーマン呪文：**インフリクト・ライト・ウーンズ、ウェイヴ・シールド、エンタングル、エンデュア・エレメンツ、オブスキュアリング・ミスト、カーム・アニマルズ、キュア・ライト・ウーンズ、グッドベリー、コーズ・フィアー、コンプリヘンド・ランゲージズ、ジェントル・ブリーズ、ストーン・シールド、スリープ、センス・スピリット・マジック、ゾーン・ジャヴェリン、ダンシング・ランタン、チャーム・アニマル、チャーム・パースン、チル・タッチ、ディサーン・ネクスト・オヴ・キン、ディテクト・アニマルズ・オア・プランツ、ディテクト・アンデッド、ディテクト・イーヴル／グッド／ケイオス／ロー、ドゥーム、バーニング・ハンズ、ハイトウンド・アウェアネス、ハイド・フロム・アニマルズ、ハイドローリック・ブッシュ、パス・ウィズアウト・トレイス、プレス、フレンド、フロストバイト、プロテクション・フロム・イーヴル／グッド／ケイオス／ロー、プロデュース・フレイム、ペイン、ヘクス・ヴァルネラビリティ、ヘクス・ウォード、マジック・ウェポン、マジック・ストーン、モンキー・フィッシュ、リムーヴ・フィアー。

**2 レベル・シャーマン呪文：**アウルズ・ウィズダム、アニマル・パーパス・トレーニング、アニマル・メッセンジャー、レッサー・アニメイト・デッド、イーグル・アイ、イーグルズ・スプラダ、インビュー・ウィズ・エレメンタル・マイト、インフリクト・モデレット・ウーンズ、ウェブ・シェルター、ウォーブ・ウッド、ウッド・シェイプ、エイド、エンスロー、オーギュリイ、オルター・セルフ、カーム・エモーションズ、ガイディング・スター、キュア・モデレット・ウーンズ、グライド、ゴーストペイン・ダージュ、コミュニケーション・ウィズ・パース、サモン・スウォーム、シールド・コンパニオン、ジェントル・リボウズ、シックニング・エンタングルメント、スケアー、スピリチュアル・ウェポン、ダークネス、ツリー・シェイプ、ディレイ・ボイズン、パークスキン、バーニング・ゲイズ、ビーストスピーク、フォーカスト・スクルーティニー、フォールス・ライフ、フォッグ・クラウド、ブルズ・ストレンクス、フレイム・ブレード、ベアズ・エンデュアランス、ボイアンシー、ホールド・パースン、ライフ・パクト、リムーヴ・バラリシス、レヴィテート、レジスト・エナジー、レッサー・レストレーション。

**3 レベル・シャーマン呪文：**アニメイト・デッド、アンカード・ステップ、インフリクト・シリアス・ウーンズ、ウィンド・ウォール、ウォーター・ウォーク、ウォーター・ブリージング、ウォード・オヴ・ザ・シーズン、オーラ・サイト、キュア・シリアス・ウーンズ、クリエイト・フード・アンド・ウォーター、クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス、コール・ライトニング、スティッキング・クラウド、ステンチ・オヴ・ブレイ、ストーン・シェイプ、ストリックン・ハート、スピーク・ウィズ・デッド、スピーク・ウィズ・ホーン、スリット・ストーム、ソーニー・エンタングルメント、ディーパー・ダークネス、ディーブ・スランパー、ディスペル・マジック、ディライト、ドミネイト・アニマル、ノージエーティング・トレイル、ピアース・ディスガイズ、ピストウ・カース、フィンズ・トゥ・フィート、フォント・オヴ・スピリット・マジック、フライ、ブラインドネス／デフネス、プロテクション・フロム・エナジー、ヘクス・グリフ、ポリモーフ・ファミリア、マインドロクト・メッセンジャー、マジック・ヴェストメント、マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル／グッド／ケイオス／ロー、マントル・オヴ・カーム、リムーヴ・カース、リムーヴ・ブラインドネス／デフネス。

**4 レベル・シャーマン呪文：**アース・グライド、アイス・ストーム、アジャスタブル・ポリモーフ、アンティインコーポリアル・シェル、インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ、インフリクト・クリティカル・ウーンズ、エア・ガイザー、カース・オヴ・バーニング・スリープ、キュア・クリティカル・ウーンズ、コマンド・プランツ、コントロール・ウォーター、サンズ・オヴ・タイム、ジャイアント・ヴァーミン、スクライミング、スパイク・ストーンズ、スピット・ヴェノム、スローイング・マッド、センディング、

ソーン・ボディ、ソリッド・フォッグ、タンズ、ディヴァイン・パワー、ディヴィネーション、ディスマサル、ディテクト・スクライニング、ニュートラライズ・ポイズン、パーシステント・ヴィゴア、ファミリア・メルディング、フィアー、グレーター・フォールス・ライフ、レッサー・プレイナー・アライ、ポイズン、ボール・ライトニング、グレーター・マジック・ウェポン、ライド・ザ・ウェイヴズ、リインカーネイト、リペル・ヴァーミン、レイン・オヴ・フロッグス、レストレーション、ワンダリング・スター・モーツ。

**5 レベル・シャーマン呪文：**アニマル・グロウス、インセクト・ブレイグ、マス・インフリクト・ライト・ウーンズ、ウォール・オヴ・ソーンズ、ウォール・オヴ・ファイアー、オーヴァーランド・フライト、メジャー・カース、マス・キュア・ライト・ウーンズ、グロウヴ・オヴ・レスピット、マス・ゴーストベイン・ダージュ、コール・ライトニング・ストーム、コミュニケーション、コミュニケーション・ウィズ・ネイチャー、コントロール・ウィンズ、ストーンスキン、ディスペル・イーヴル／グッド／ケイオス／ロー、トゥルー・シーイング、ドミネイト・パースン、フィースト・オン・フィアー、ブライト、ブレイク・エンチャントメント、フレイム・ストライク、プレス・オヴ・ライフ、ベイルフル・ポリモーフ、グレーター・ヘクス・グリフ、レスト・エターナル。

**6 レベル・シャーマン呪文：**アウエイクン、マス・アウルズ・ウィズダム、アンティライフ・シェル、マス・イーグルズ・スプラダ、マス・インフリクト・モデルット・ウーンズ、ウォール・オヴ・ストーン、マス・キュア・モデルット・ウーンズ、クリエイト・アンデッド、コーン・オヴ・ワールド、ストーン・トゥ・フレッシュ、スネーク・スタッフ、スレイ・リヴィング、グレーター・ディスペル・マジック、パニッシュメント、ファイアー・シーズ、ファインド・ザ・パス、マス・ブルズ・ストレンクス、プレイナー・アライ、フレッシュ・トゥ・ストーン、マス・ベアズ・エンデュアランス、レイズ・デッド。

**7 レベル・シャーマン呪文：**アイス・ボディ、アニメイト・プランツ、マス・インフリクト・シリウス・ウーンズ、ヴィジョン、ウィンド・ウォーク、ヴォーテックス、マス・キュア・シリウス・ウーンズ、クリーピング・ドゥーム、クローク・オヴ・ドリームズ、コントロール・ウェザー、サンビーム、グレーター・スクライニング、ストーン・テル、トランスポート・ヴァイア・プランツ、ハーム、ヒール、フェアリー・リング・リトリート、ブレイン・シフト、ライヴオーク、リジェネレイト、グレーター・レストレーション。

**8 レベル・シャーマン呪文：**アースクウェイク、アニマル・シェイプス、イレジスティブル・ダンス、マス・インフリクト・クリティカル・ウーンズ、マス・キュア・クリティカル・ウーンズ、クリエイト・グレーター・アンデッド、サークル・オヴ・クラリティ、サンバースト、ストームボルツ、ディサーン・ロケーション、ディストラクション、ファイアー・ストーム、ブラッド・ミスト、グレーター・プレイナー・アライ、ホリッド・ウィルティン、リザレクション、ワールウィンド。

**9 レベル・シャーマン呪文：**イセリアルネス、ウィンズ・オヴ・ヴェンジャンス、ウェイル・オヴ・ザ・パンシー、エナジー・ドレイン、エレメンタル・スウォーム、シェイプチェンジ、シャンブラー、ストーム・オヴ・ヴェンジャンス、ソウル・バインド、ツナミ、マス・ヒール、フォアサイト、ポーラー・ミッドナイト。

## スカルド Skald

スカルドは詩人であり、歴史家である。そして演説や歌を用いて仲間を激昂させる能力を伝承するものでもある。彼らは見せかけの文化と暴力的な魂の間でバランスを取り、英雄的な戦いや偉大な英雄の偉業といった出来事を記録する。その物語は、戦闘で血に濡れた勝利を勝ち取るために再び語られ高められる。スカルドの詩は繊細で、複数の意味を併せ持つこともしばしば。彼らは他の呪文の使い手から魔法を借り受ける才能も持ち合わせている。

**役割：**スカルドは仲間を鼓舞し、敵と接近戦で前線を押しやることもしばしば。戦闘から離れると、スカルドは癒やし手や学者として有益な存在となる。バードほど多様ではないが、より頑丈である。

**属性：**どれでも。

**ヒット・ダイスの種類：**d8。

**継承クラス：**バードおよびバーバリアン。

**開始時の所持金：**3d6 × 10gp (平均 105gp)。

### クラス技能 Class Skills

**スカルドのクラス技能は次の通り：**〈威圧〉【魅】、〈軽業〉【敏】、〈鑑定〉【知】、〈騎乗〉【敏】、〈芸能：朗誦、打楽器、歌唱、弦楽器〉【魅】、〈言語学〉【知】、〈交渉〉【魅】、〈呪文学〉【知】、〈職能〉【判】、〈真意看破〉【判】、〈水泳〉【筋】、〈製作〉【知】、〈脱出術〉【敏】、〈知覚〉【判】、〈知識：全て〉【知】、〈登攀〉【筋】、〈動物使い〉【魅】、〈はったり〉【魅】、〈魔法装置使用〉【魅】。  
**レベル毎の技能ランク：**4 + 【知】 修正値。

### クラスの特徴 Class Features

スカルドのクラスの特徴は以下の通り。

**武器と防具の習熟：**スカルドは全ての単純武器と軍用武器、軽装鎧と中装鎧、盾（タワー・シールドは除く）に習熟している。スカルドは軽装鎧や中装鎧を身につけ、盾を使用していても秘術呪文失敗確率の影響を受けることなくスカルド呪文を発動することができる。他のクラスから得られた秘術呪文に対する秘術呪文失敗確率には、この効果は適用されない。他の秘術呪文の使い手と同様、重装鎧を身につけているスカルドは、動作要素を伴う呪文を発動する際に秘術呪文失敗確率の影響を受ける。

**バードの知識（変則）／Bardic Knowledge：**スカルドは全ての〈知識〉技能判定にクラス・レベルの半分（最低 1）を加える。スカルドは未修得でも全ての〈知識〉技能判定を行うことができる。

**初級秘術呪文／Cantrips：**スカルドは表 1-11：スカルドの修得呪文数に記載されている数の初級秘術呪文、すなわち 0 レベル呪文を修得する。これらの呪文は他の呪文と同様に発動することができるが、スロットを消費することではなく再び使用することができる。

**呪文／Spells：**スカルドはバード呪文リストから秘術呪文を発動することができる。スカルドは修得している呪文をどれでも、事前の準備なしに発動することができる。スカルドの呪文は全て音声要素を持つ——この音声要素は歌、物語、パーカッションのような音声ではない音楽であることさえある。呪文を修得し発動するには、スカルドは 10 + 呪文レベルに等しい【魅力】能力値を有していなければならない。スカルドの呪文に対するセービング・スローの DC は、10 + 呪文レベル + バードの【魅力】修正値である。

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

スカルドの呪文の選択肢は、極めて限られている。スカルドはプレイヤーが選択した 0 レベル呪文 4 つと 1 レベル呪文 2 つを修得した状態でゲームを開始する。スカルド・レベルを得るたびに、スカルドはいくつかの呪文を新しく修得していく。1 日の呪文数と異なり、修得呪文数は【魅力】の影響を受けない。表：スカルドの修得呪文数に記載された値で固定される。

5 レベルと以降 3 レベル毎に、スカルドは修得済みの呪文 1 つを代償にして、新たな呪文 1 つを修得するかどうかを選択できる。要するに、スカルドは修得済みの呪文 1 つを“忘れ”、新たな呪文と入れ替える。新たな呪文は入れ替える呪文と同じレベルでなければならない、なおかつスカルドが発動できる最も高い呪文レベルより 1 レベル以上低くなければならない。  
**スカルドの修得呪文数**

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

### スカルド

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健 反応 意志			特殊	1 日の呪文数					
		セーブ	セーブ	セーブ		1	2	3	4	5	6
1	+ 0	+ 2	+ 0	+ 2	バードの知識、初級秘術呪文、激怒想起 + 1 (+ 2 【筋】／【耐】)、 激怒の歌、《巻物作成》	1	—	—	—	—	—
2	+ 1	+ 3	+ 0	+ 3	万能なる芸、熟達者	2	—	—	—	—	—
3	+ 2	+ 3	+ 1	+ 3	激怒パワー、行進歌	3	—	—	—	—	—
4	+ 3	+ 4	+ 1	+ 4	激怒想起 + 2、直感回避	3	1	—	—	—	—
5	+ 3	+ 4	+ 1	+ 4	呪文理解 1 回／日	4	2	—	—	—	—
6	+ 4	+ 5	+ 2	+ 5	激怒パワー、力の歌	4	3	—	—	—	—
7	+ 5	+ 5	+ 2	+ 5	博識 1 回／日、万能なる芸	4	3	1	—	—	—
8	+ 6 / + 1	+ 6	+ 2	+ 6	直感回避強化、激怒想起 + 3 (+ 4 【筋】／【耐】)	4	4	2	—	—	—
9	+ 6 / + 1	+ 6	+ 3	+ 6	激怒パワー、DR1 / —	5	4	3	—	—	—
10	+ 7 / + 2	+ 7	+ 3	+ 7	悲運の葬送歌	5	4	3	1	—	—
11	+ 8 / + 3	+ 7	+ 3	+ 7	呪文理解 2 回／日	5	4	4	2	—	—
12	+ 9 / + 4	+ 8	+ 4	+ 8	激怒想起 + 4、激怒パワー、万能なる芸	5	5	4	3	—	—
13	+ 9 / + 4	+ 8	+ 4	+ 8	博識 2 回／日	5	5	4	3	1	—
14	+ 10 / + 5	+ 9	+ 4	+ 9	DR2 / —、再起の歌	5	5	4	4	2	—
15	+ 11 / + 6 / + 1	+ 9	+ 5	+ 9	激怒パワー	5	5	5	4	3	—
16	+ 12 / + 7 / + 2	+ 10	+ 5	+ 10	激怒想起 + 5 (+ 6 【筋】／【耐】)	5	5	5	4	3	1
17	+ 12 / + 7 / + 2	+ 10	+ 5	+ 10	呪文理解 3 回／日、万能なる芸	5	5	5	4	4	2
18	+ 13 / + 8 / + 3	+ 11	+ 6	+ 11	激怒パワー	5	5	5	5	4	3
19	+ 14 / + 9 / + 4	+ 11	+ 6	+ 11	DR3 / —、博識 3 回／日	5	5	5	5	5	4
20	+ 15 / + 10 / + 5	+ 12	+ 6	+ 12	激怒想起 + 6、達人スカルド	5	5	5	5	5	5



い。呪文の入れ替えは、規定のクラス・レベルに達するごとに1つずつしか行えない。なおかつ、呪文を入れ替えるかどうかの決定は、そのクラス・レベルで新たに修得する呪文の選択と同時にこなさねばならない。

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

**激怒の歌（超常）／Raging Song**：スカルドは音楽、朗読、その他の芸を用いて、仲間の力と凶暴性を奮い立たせることができる。1レベルの時点で、スカルドはこの能力を、1日に3＋【魅力】修正値に等しいラウンド数だけ使用することができる。レベルが上昇するたびに、スカルドは1日に激怒の歌を使用する回数は2ラウンドずつ増加する。

激怒の歌の開始は標準アクションである。しかし毎ラウンド、フリー・アクションで激怒の歌を維持することができる。激怒の歌が妨害されることはないが、スカルドが気絶状態、死亡状態、麻痺状態、朦朧状態、あるいは毎ラウンド維持するために行うフリー・アクションを行えない状況になると直ちに終了する。バードの呪文に影響を及ぼす全ての効果において、激怒の歌はバードのバードの呪文特殊能力として扱われる。スカルドはバードの名人芸を修得することができる。

激怒の歌は音声要素を持つが、視覚要素を持たない。対象となる仲間がこの歌の効果を受けるには、スカルドの声が聞こえていなければならない。聴覚喪失状態のスカルドは、激怒の歌を使用する際に20%の失敗確率を被る。この判定に失敗しても、この行為は1日の使用回数として扱われる。聴覚喪失状態のクリーチャーは激怒の歌に完全耐性を持つ。

激怒の歌が仲間に効果を及ぼす場合、スカルドが激怒の歌を開始したとき、そして激怒の歌を聴くことのできる仲間のターンの開始時に、スカルドの仲間は激怒の歌の効果を受けるかどうかを決定しなければならない。これはアクションではない。気絶状態の仲間は自動的に激怒の歌の影響を受ける。同意するなら、激怒の歌の効果はその仲間のターンの間が激怒の歌が終了するまでか、いずれかの間持続する。

7レベルの時点で、スカルドは標準アクションではなく移動アクションとして、激怒の歌を開始できるようになる。13レベルの時点で、スカルドは代わりに即行アクションとして激怒の歌を開始できるようになる。

**激怒想起（超常）／Inspired Rage**：1レベルの時点で、効果を受けた仲間は【筋力】と【耐久力】に＋2の士気ボーナスと、意志セーヴィング・スローに＋1の士気ボーナスを得る代わりに、ACに－1のペナルティを被るようになる。激怒想起の効果を受けている間、スカルド以外の仲間は【魅力】、【敏捷力】、【知力】を基準とした技能（〈威圧〉、〈軽業〉、〈騎乗〉、〈飛行〉を除く）を行うことも、忍耐や精神集中を行うこともできない。4レベルの時点と以降4レベルごとに、この歌による意志セーブへのボーナスは1ずつ増加する。ACへのペナルティは変化しない。8レベルと16レベルの時点で、この歌による【筋力】と【耐久力】へのボーナスは2ずつ増加する（バーバリアンの激怒能力とは異なり、この歌が終了しても対象は疲労状態にはならない）。

仲間が激怒クラス能力（バーバリアンの激怒、ブラッドレイジャー、スカルドの激怒想起など）を持つ場合、【筋力】、【耐久力】、意志セーヴィング・スローへのボーナス、及びACへのペナルティとして、スカルドから得られる修正の代わりに自分の能力に基づく修正を使用してもよい（その場合でも、後で疲労状態になることはない）。しかし、激怒パワー、血の呪文発動、ブラッドレイジャーの血脈といった他の激怒クラス能力に基づく能力を、激怒想起の効果を受けた仲間が使用することはできない。これらの特徴を使用するためには、仲間は自分の激怒クラス能力を起動しなければならない。

**行進歌（超常）／Song of Marching**：3レベルの時点で、スカルドは激怒の歌を使用することで、仲間を疲労状態になることなく通常より速く移動させることができるようになる。激怒の歌を1ラウンド分消費することで、スカルドは50フィート以内にいる仲間に活力を与え、以降

1時間速歩で移動するすることができる。非致傷ダメージや疲労状態の影響を受けるかどうかを判断する際、この移動は速歩ではなく歩行として扱われる。スカルドはこの歌を1時間の間演奏し続けなければならない、そうしなければこの効果は終了する。しかし、1時間で激怒の歌は1ラウンドしか消費されない。

**力の歌（超常）／Song of Strength**：6レベルの時点で、スカルドは激怒の歌を使用して、仲間に人間を超えた力を想起させることができるようになる。スカルドがこの歌を使用する間、毎ラウンド、60フィート以内にいてスカルドの声を聞くことのできる仲間は、【筋力】判定や【筋力】基準の技能判定にスカルド・レベルの半分を加える。

**悲運の葬送歌（超常）／Dirge of Doom**：10レベルの時点で、スカルドは自身の芸能の力でもって敵の心の中に何かに恐れおののく感覚をばひこらせ、怯え状態にする。この効果は30フィート以内にいて、スカルドの芸を聞くことができる的のみ効果を及ぼす。この効果は敵がバードから30フィート以内の範囲にあり、バードが芸を続ける限り持続する。例えそのクリーチャーがすでに他の効果によって怯え状態になっている場合でも、この効果で目標を恐れ状態や恐慌状態にすることはできない。悲運の葬送歌は「音波」「恐怖」「精神作用」効果であり、音声要素に依存する。

**再起の歌（超常）／Song of the Fallen**：14レベルの時点で、スカルドは死んだ仲間を一時的に蘇生させ戦わせ続けることができるようになる。この効果はレイズ・デッドと同じ制限を受ける。スカルドは60フィート以内にいる死亡状態の仲間を1人選択し、激怒の歌を1ラウンド消費することで、仲間に命を呼び戻す。蘇った仲間は生きているがよるめき状態となる。毎ラウンド、スカルドは激怒の歌を追加で1ラウンド分消費することで、この仲間をさらに1ラウンド生かしておくことができる。スカルドがこの歌を止めるか妨害させると、仲間は自動的に死亡する。スカルドはこの能力で複数の仲間を（同時に、もしくは連続したラウンドに）蘇生させることができるが、この効果を維持するためには、蘇生した仲間毎に、毎ラウンド激怒の歌を1ラウンド分消費しなければならない。

**《巻物作成》／Scribe Scroll**：1レベルの時点で、スカルドはボーナス特技として《巻物作成》特技を得る。

**万能なる芸（変則）／Versatile Performance**：クラス・レベル2に達した時点で、スカルドは〈芸能〉技能を1種類選択することができる。その〈芸能〉に関連する技能のボーナスの代わりに、その〈芸能〉技能のボーナスを使用することができる。この方法で入れ替えを行なった場合、バードはクラス技能のボーナスを含む〈芸能〉技能の合計を、関連する技能のボーナスとして（その技能を修得しているかどうか、クラス技能であるかどうかに関わらず）用いることができる。7レベル以降、5レベル上昇ごとに、バードは追加で〈芸能〉種別を1つ、入れ替えに用いる技能として選択することができる。

**〈芸能〉種別およびそれに関連する技能は以下のとおり**：演劇（〈はったり〉、〈変装〉）、お笑い（〈威圧〉、〈はったり〉）、歌唱（〈真意看破〉、〈はったり〉）、弦楽器（〈交渉〉、〈はったり〉）。

**熟達者（変則）／Well-Versed**：2レベルの時点で、スカルドは「音波」効果に対する耐性を得る。スカルドはバードの呪文、[音波] もしくは「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。

**激怒パワー（変則）／Rage Powers**：3レベルと以降3レベルごとに、スカルドは自身の激怒想起の影響下にある仲間全てに効果を及ぼす激怒パワーを1つ修得する。スカルドは起動するために標準アクションや複数ラウンドを必要とする激怒パワーを得ることはできない。例えば、スカルド

は恐怖の怒号（起動に標準アクションが必要）を選択することはできないが、打ち倒し（近接攻撃の代わりに使用する）を選択することはできる。

特記無き限り、スカルドは同じ激怒パワーを複数回修得することはできない。

激怒想起を開始する際、スカルドは（可能であれば）どの激怒パワーを使用するかを決め、歌に織り込む。そうすることで、効果を受けた仲間全てがこれらの激怒パワーの利益を得る。この際、スカルド・レベルを有効パーバリアン・レベルとして用いる。スカルドは激怒パワーの最低パーバリアン・レベルの必要条件を満たす際、自身のスカルド・レベルをパーバリアン・レベルとして用いる。激怒パワーの効果がスカルドの能力修正値に依存する場合（下級魂のトーテムなど）、効果を受けた仲間はこの効果を決定する際、自分の能力修正値ではなくスカルドの能力修正値を用いる。

激怒パワーが他の激怒パワーを必要とする場合（例えば《発動妨害》は呪い避けを必要とする）、スカルドはその激怒パワーの前提条件を満たしていなければその激怒パワーを仲間に与えることはできない。スカルドはこの能力を詩要すために、同時に複数の激怒パワーを激怒想起に吹き込まなければならない（呪い避けと《発動妨害》を同時に与えるといった具合に）。

激怒パワーが1日毎、もしくは激怒毎に一定の回数だけ使用できる場合（新たな活力など）、激怒想起の効果を受けたそれぞれの仲間がこの制限を受ける（激怒能力毎の制限は激怒想起毎となる）。

スカルドがこのクラス以外から得た激怒パワーを持つ場合、スカルドは激怒想起の間にこれらの激怒パワーを使用することができる（しかし仲間は使用できない）。複数回修得できるものを除き、スカルドはこのクラス以外から得た激怒パワーをスカルド・クラスで得られる激怒パワーとして複数回修得することはできない。

スカルドがこのクラス以外から得た激怒能力を持つ場合、その激怒の間にもスカルド・クラスで得た激怒パワーを使用することができる。

**直感回避（変則）／Uncanny Dodge**：4レベルの時点で、スカルドは通常であれば察知できないような危険に反応する能力を得る。スカルドは不可視状態の敵に攻撃されたりした場合でも、立ちすくみ状態になることもACに対する【敏】ボーナスを失うこともなくなる。しかし、動けない状況では、やはりACに対する【敏捷力】を失う。この能力を持つスカルドでも、敵がスカルドに対するフェイントを成功させた場合にはACに対する【敏捷力】ボーナスを失う。

既に他のクラスで直感回避能力を得ていた場合、スカルドは自動的に直感回避強化能力（後述）を得る。

**呪文理解（超常）／Spell Kenning**：5レベルの時点で、スカルドは他の呪文の使い手が用いる魔法を学び、そのクラス呪文を複製して自分の魔法として用いることができるようになる。1日1回、スカルドは自分の修得呪文の一つであるかのように、ウィザード／ソーサラー呪文リスト、クレリック呪文リスト、バード呪文リストのいずれかから呪文を1つ発動することができる。この時、選択した呪文と同じスカルド呪文スロットを消費する。呪文理解で呪文を発動する際、元の呪文の発動時間にかかわらず、最低でも呪文の発動に1全ラウンドを必要とする。

11レベルの時点で、スカルドはこの能力を1日に2回使用できるようになる。17レベルの時点で、スカルドはこの能力を1日に3回使用できるようになる。

**博識（変則）／Lore Master**：7レベルの時点で、スカルドは様々な知識に精通するようになり、自身がランクを持つ全ての〈知識〉技能判定で出目10を選択できるようになる。1日1回、スカルドは本来必要な時間ではなく、標準アクションとして〈知識〉技能判定で出目20を選択できる。13レベルの時点で、スカルドは〈知識〉技能判定で出目20を選択する能力を1日2回使用できるようになる。19レベルの時点で、この回数は1日3回に増加する。

**直感回避強化（変則）／Improved Uncanny Dodge**：8レベル以上になると、スカルドは挟撃されることがなくなる。この能力を持つスカルドに対して、挟撃している敵は急所攻撃を行うことができない。ただし、急所攻撃を与えるクラスのレベルがスカルド・レベルよりも4レベル以上高い場合、その敵は挟撃と急所攻撃を行うことができる。

他のクラスで直感回避（上述）を既に得ているキャラクターは、このキャラクターを挟撃するために必要となる最低レベルを決定する際、直感回避を与えるクラスのレベルを全て累積することができる。

**ダメージ減少（変則）／Damage Reduction**：9レベルの時点で、スカルドはダメージ減少を得る。武器や肉體攻撃からダメージを受けるたびに、スカルドが受けるダメージから1ポイント減少させること。14レベルと19レベルの時点で、このダメージ減少は1ずつ増加する。ダメージ減少はダメージを0に減少することができるが、0を下回ることはいない。加えて、スカルドは激怒想起の効果を受けている全ての仲間に、このDRを与える。

**達人スカルド（超常）／Master Skald**：20レベルの時点で、スカルドの激怒想起は仲間のACにペナルティを与えることも、使用できる技能と能力に制約を受けることもなくなる。激怒クラス能力を持つ仲間は、パーバリアンの激怒パワー、ブラッドレイジャーの血の呪文発動およびブラッドレイジャーの血脈など、自分の能力に依存する特徴を制限を受けることなく使用できるようになる。最後に、全力攻撃を行う際、激怒想起の効果を受けた仲間は毎ラウンド（ヘイストの効果のように）追加で1回の攻撃を行うことができる。

## スレイヤー Slayer

目標を追跡することに長けたスレイヤーは非常に有能な狩人であり、追いかけて、とどめを刺す一撃を見舞うために生きている。スレイヤーは武器の腕を磨き、敵の習性と身体構造を学び、戦技を訓練することに多くの時間を費やす。

**役割：**スレイヤーは定義が難しい存在だ。隙と攻撃する場所を見つけることに長けている。レンジャーとローグの最も恐ろしい技を組み合わせるスレイヤーの能力は、戦闘のどこに足を踏み入れようと目標をうまく扱い、無事に帰ってくるだろう。

**属性：**どれでも。

**ヒット・ダイスの種類：**d10。

**継承クラス：**レンジャーおよびローグ。

**開始時の所持金：**5d6 × 10gp (平均 175gp)。

### クラス技能 Class Skills

**スレイヤーのクラス技能は次の通り：**〈威圧〉【魅】、〈隠密〉【敏】、〈軽業〉【敏】、〈騎乗〉【敏】、〈職能〉【判】、〈真意看破〉【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：地域〉【知】、〈知識：地理〉【知】、〈治療〉【判】、〈登攀〉【筋】、〈はったり〉【魅】、〈変装〉【魅】。

**レベル毎の技能ランク：**6 + 【知】修正値。

### クラスの特徴 Class Features

スレイヤーのクラスの特徴は以下の通り。

**武器と防具の習熟：**スレイヤーは全ての単純武器と軍用武器、軽装鎧、中装鎧、盾（タワー・シールドは除く）に習熟している。

**観察（変則）／Studied Target：**スレイヤーは移動アクションとして敵を観察することができる。そうすると、スレイヤーはその敵に対する〈真意看破〉、〈生存〉、〈知覚〉、〈知識〉、〈はったり〉判定に+1のボーナスを得、その敵に対する武器攻撃ロールとダメージ・ロールに+1のボーナスを得る。加えて、その敵に対して行うスレイヤーのクラス能力のDCは1だけ増加する。スレイヤーは一度に敵1体へのみ、このボーナスを維持することができる。その敵が死亡するか、スレイヤーが新しい敵に観察を使用するまで、このボーナスは持続する。

### スレイヤー

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーブ	反応セーブ	意志セーブ	特殊
1	+1	+2	+2	+0	観察 (1 体)、追跡
2	+2	+3	+3	+0	スレイヤーの技
3	+3	+3	+3	+1	急所攻撃+ 1d6
4	+4	+4	+4	+1	スレイヤーの技
5	+5	+4	+4	+1	観察 (2 体)
6	+6 / +1	+5	+5	+2	スレイヤーの技、急所攻撃+ 2d6
7	+7 / +2	+5	+5	+2	忍び寄るもの
8	+8 / +3	+6	+6	+2	スレイヤーの技
9	+9 / +4	+6	+6	+3	急所攻撃+ 3d6
10	+10 / +5	+7	+7	+3	観察 (3 体)、上級の技、スレイヤーの技
11	+11 / +6 / +1	+7	+7	+3	迅速なる追跡
12	+12 / +7 / +2	+8	+8	+4	スレイヤーの技、急所攻撃+ 4d6
13	+13 / +8 / +3	+8	+8	+4	速歩術 1 回 / 日
14	+14 / +9 / +4	+9	+9	+4	獲物、スレイヤーの技
15	+15 / +10 / +5	+9	+9	+5	観察 (4 体)、急所攻撃+ 5d6
16	+16 / +11 / +6 / +1	+10	+10	+5	スレイヤーの技
17	+17 / +12 / +7 / +2	+10	+10	+5	速歩術 2 回 / 日
18	+18 / +13 / +8 / +3	+11	+11	+6	スレイヤーの技、急所攻撃+ 6d6
19	+19 / +14 / +9 / +4	+11	+11	+6	獲物強化
20	+20 / +15 / +10 / +5	+12	+12	+6	観察 (5 体)、達人スレイヤー、スレイヤーの技

急所攻撃ダメージを与える場合、スレイヤーは割り込みアクションとして急所攻撃の目標に観察を使用することができ、そのようにするならば観察によるボーナスを（通常の武器のダメージ・ロールに加えて）この目標に対して与えることができる。

5 レベル、10 レベル、15 レベル、20 レベルの時点で、武器の攻撃ロールとダメージ・ロールに対するボーナス、観察した目標に対するスレイヤー能力のDCへのボーナスは、それぞれ1ずつ増加する。加えてそれぞれのタイミングで、スレイヤーが観察によるボーナスを維持することのできる目標の数が1体増加する。スレイヤーはフリー・アクションとして観察によるつながりを捨てることができる。このようにすると、スレイヤーは別の目標を観察することができるようになる。

7 レベルの時点で、スレイヤーは移動アクションもしくは即行アクションで観察を使用できるようになる。

**追跡（変則）／Track：**スレイヤーは痕跡を追跡するために行う〈生存〉技能判定に、自分のレベルの半分（最低 1）を加える。

**スレイヤーの技／Slayer Talents：**スレイヤーは経験を積み、身を助け敵を惑わす技を修得する。2 レベルの時点と以後 2 レベル毎に、スレイヤーはスレイヤーの技を1つ修得する。特記ない限り、スレイヤーは同じ技を複数回修得することはできない。

アスタリスク (\*) が付記された技は、スレイヤーの急所攻撃に効果を追加する。個々の攻撃に適用できる技は1つだけであり、いずれを使用するかは攻撃ロールを行うまでに決定しなければならない。

**恐るべき射程（変則）／Deadly Range：**この技を持つスレイヤーは、急所攻撃を与えることのできる距離が 10 フィートだけ伸びる。スレイヤーはこの技を複数回選択でき、効果は累積する。この技を選択するには、スレイヤーは少なくとも 4 レベル以上なければならない。

**精査突き／Foil Scrutiny：**この技を持つスレイヤーは、自分の思考や意思を覆い隠すことができる。スレイヤーは全ての〈はったり〉と〈変装〉判定、及び（ディテクト・ソウツやディサーン・ライズなどの）心を読む呪文や効果に抵抗するための意志セーヴィング・スローに+2のボーナスを得る。

**毒の使用（変則）／Poison Use：**スレイヤーは毒の使い方を学び、武器に毒を塗布する際に誤って自分に毒の効果を及ぼすことがなくなる。

**レンジャー戦闘スタイル（変則）／Ranger Combat Style：**スレイヤーは（弓術や二刀流などの）レンジャー戦闘スタイルを1つ選択し、そのスタイルの最初の特技一覧から戦闘特技を1つ得る。前提条件を満

たしていなくても、選択した戦闘スタイルに属している特技を選択することができる。6 レベルの時点で、スレイヤーはこの技を再度選択することができるようになる。その際、特技一覧には、自分の選択したスタイルの 6 レベルのレンジャー戦闘特技が加わる。10 レベルの時点で、スレイヤーはこの技を再度選択することができるようになる。その際、特技一



# PRD\_J\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

覧には、自分の選択したスタイルの 10 レベルのレンジャー戦闘特技が加わる。

**ローグの技／Rogue Talent:** スレイヤーはスレイヤーの技の代わりに、以下のローグの技から 1 つを選択することができる。火器訓練、気概、強力急所攻撃\*、高速隠密、木の葉隠れ、出血攻撃\*、素早き毒使い、戦闘技術、狙撃手の目、騙されにくさ、地形体得、長持ちする毒、鈍らせ\*、抜き撃ち、這い進み、不意打ち攻撃、武器訓練、無意識の味方(訳注:ローグの上級の技)、ローグの妙技、罨見抜き。ローグ・レベルに基づく技の効果には、スレイヤーのクラス・レベルを用いる。前提条件のあるローグの技(例えば、上級魔法使用ローグの技には、下級魔法使用ローグの技が必要)の場合、スレイヤーはローグの技を修得する前にこの前提条件を満たしていなければならない。スレイヤーはこの技を複数回選択できる。選択するたび、スレイヤーは新しいローグの技を 1 つ獲得する。

**減速打撃\* (変則)／Slowing Strike:** スレイヤーの急所攻撃でダメージを受けた敵は、1d4 ラウンドの間移動速度が半分に低下する。頑健セーブ(DC = 10 + スレイヤー・レベルの半分 + スレイヤーの【知力】修正値)に成功すればこの効果を無力化できる。移動種別を複数持つクリーチャーの場合、スレイヤーは効果を及ぼす移動種別を 1 つ選択しなければならない。スレイヤーがクリーチャーの飛行移動速度に効果を及ぼした場合、その機動性も 1 段階低下する。そのときに飛行していたなら、DC10 の〈飛行〉判定に成功しなければ落下する。スレイヤーがこの能力の効果を既に受けているクリーチャーを目標にした場合、既に減少している速度と機動性はこれ以上減少しない。スレイヤーはこの効果の持続時間を 1d4 ラウンドだけ伸ばすか、別の移動種別に効果を及ぼすか(この場合、効果を受けた移動種別の残り時間は別々に管理する)を選択する。

**罨探し／Trapfinding:** スレイヤーは〈装置無力化〉をクラス技能として得る。スレイヤーは罨探しと罨感知のローグの能力を獲得する。この能力において、自分の有効ローグ・レベルとしてスレイヤー・レベルを用いる。

**急所攻撃／Sneak Attack:** 3 レベルの時点で、攻撃に対して有効な防御を行えない敵を捕捉した際、スレイヤーは急所を攻撃して追加ダメージを与えることができる。AC に【敏捷力】ボーナスを加えられない状況(目標が実際に【敏捷力】ボーナスを持っているかどうかは考慮しない)や、スレイヤーがその目標を挟撃している際、スレイヤーの攻撃は常に追加ダメージを与える。この追加ダメージは 3 レベルの時点で 1d6 であり、以後 3 レベルごとに 1d6 ずつ増加する。急所攻撃を伴う攻撃でクリティカル・ヒットを行ったとしても、この追加ダメージは増加しない。遠隔攻撃が急所攻撃と見なされるのは、目標が 30 フィート以内にいる場合のみである。非致傷ダメージを与える武器(ウィップ、サップ、素手打撃など)を用いれば、スレイヤーは急所攻撃で致傷ダメージではなく非致傷ダメージを与えることができる。例えば通常の - 4 のペナルティを受けても、本来は致傷ダメージを与える武器を用いて急所攻撃で非致傷ダメージを与えることはできない。

スレイヤーは急所を見出すために目標を十分に見ることができなければならず、その急所に手が届かなければならない。スレイヤーは視認困難を持つクリーチャーを攻撃する際に急所攻撃を使用することはできない。

**忍び寄るもの(変則)／Stalker:** 7 レベルの時点で、スレイヤーは観察の対象に対して行う〈威圧〉、〈隠密〉、〈変装〉判定にも、観察のボーナスを得る。

**上級の技／Advanced Talents:** 10 レベルの時点と以降 2 レベルごとに、スレイヤーはスレイヤーの技の代わりに以下の上級の技を 1 つ選択するこ

とができるようになる。

**暗殺術(変則)／Assassinate:** この上級の技を持つスレイヤーは、自分の身を守ることでできない敵を殺すことができる。目標へ暗殺術を試みる際、スレイヤーはまず標準アクションとして、目標を 1 ラウンド調査しなければならない。次のラウンドで、スレイヤーがその目標に対して急所攻撃を行い、目標が AC に【敏捷力】ボーナスを加えることができないならば、その急所攻撃は目標を殺しうる追加の効果を持つ。目標がスレイヤーを敵だと認識していた場合、この試みは自動的に失敗する。急所攻撃が成功すれば、目標は DC10 + スレイヤー・レベルの半分 + スレイヤーの【知力】修正値の頑健セーヴィング・スローを行わねばならない。目標がこのセーブに失敗すると、目標は死亡する。セーブに成功した場合、目標は通常通り急所攻撃のダメージを受け、以降 24 時間の間、スレイヤーの暗殺術能力に完全耐性を得る。

**ローグとニンジャの上級の技／Rogue and Ninja Advanced Talents:** スレイヤーは以下のニンジャの上級忍術もしくはローグの上級の技を、スレイヤーの上級の技の代わりに選択することができる。打ち倒す一撃、追い討ち、狩人の奇襲、静かなる狙撃手、致命的な急所攻撃、変装の達人、身かわし。スレイヤーはこの上級の技を複数回選択できる。

**殺害者カモフラージュ(変則)／Slayer Camouflage:** スレイヤーは自分の得意な地形の中で隠れる際、例え遮蔽や視認困難を提供しない地形であっても〈隠密〉判定を行うことができる。この技を選択するには、スレイヤーは地形体得の技を有していなければならない。

**森渡り(変則)／Woodland Stride:** この技を持つスレイヤーは、下生えの類(自然のいばらや棘、植物の茂る場所、その他類似の地形)を通り抜ける際、通常の移動速度で移動することができる上、ダメージを受けることもその他の害を受けることもない。魔法のものであったり魔法により妨害するように操られている地形においては、スレイヤーは通常通りその効果を受ける。

**迅速なる追跡(変則)／Swift Tracker:** 11 レベルの時点で、スレイヤーは追跡のために〈生存〉判定を使用する際、本来受ける - 5 のペナルティを受けることなく通常の移動速度で移動することができるようになる。追跡の際に通常の移動速度の 2 倍までの速度で移動しても、通常の - 20 ではなく - 10 しかペナルティを受けない。

**速歩術(変則)／Slayer's Advance:** 13 レベルの時点で、スレイヤーは 1 日 1 回、移動アクションにより、自分の基本移動速度の 2 倍まで移動することができるようになる。スレイヤーはこの移動の一部として〈隠密〉を使用することができるが、その際、判定に - 10 のペナルティを受ける。17 レベルの時点で、スレイヤーはこの能力を 1 日に 2 回使用できるようになる。

**獲物(変則)／Quarry:** 14 レベルの時点で、スレイヤーは標準アクションとして、自分の視界の中にいる目標 1 体を自分の獲物と見定めることができる。獲物を追跡する際、スレイヤーは通常の方法で移動しながら〈生存〉技能で目 10 を選択することができ、ペナルティも受けない。加えて、スレイヤーは獲物に対する攻撃ロールに + 2 の洞察ボーナスを得、獲物に対する攻撃がクリティカル可能域をロールすると、そのクリティカルは自動的に確定する。スレイヤーは一度に獲物を 1 体しか指定することはできず、目標は観察の目標として選択されていなければならない。スレイヤーはいつでもこの効果をフリー・アクションとして終了することができるが、24 時間の間、新しい獲物を選択することはできなくなる。スレイヤーが獲物が死んだ証拠を見て確認することができれば、スレイヤーは 1 時間後に新しい獲物を選択することができる。

**獲物強化 (変則) / Improved Quarry:** 19 レベルの時点で、スレイヤーが獲物を狩る能力は強化される。今やスレイヤーはフリー・アクションとして獲物を指定することができ、獲物を追跡する際に用いる〈生存〉で出目 20 を選択することができる (通常の移動速度で移動しても、ペナルティを受けない)。獲物に対する攻撃ロールで得られる洞察ボーナスは +4 に増加する。獲物が殺されるか獲物を取りやめた場合、10 分が経過した後新しい獲物を選択することができる。

**達人スレイヤー (変則) / Master Slayer:** 20 レベルの時点で、スレイヤーは観察した目標を捕らえ、殺す達人となる。標準アクションとして、スレイヤーは観察した目標に最大の攻撃ボーナスで 1 回の攻撃を行うことができる。この攻撃において、以下の効果から 1 つを選択する。殺す、1d4 時間の間気絶状態にする、2d6 ラウンドの間麻痺状態にする。攻撃が成功したら、目標は通常通りダメージを受けた上、頑健セーヴィング・スローに成功しなければ追加の効果を受ける。セーブ DC は 10 + スレイヤー・レベルの半分 + スレイヤーの【知力】修正値に等しい。目標がこのセーブに成功したかどうかにかかわらず、目標は 24 時間の間 (どのスレイヤーからのものであっても) この能力の目標になることはない。

## スワッシュバックラー Swashbuckler

戦士の多くが鎧に身を包み、大きく強力な武器を手に派手に戦ってみせる。しかしスワッシュバックラーは速度、軽快性、心意気を頼りにする。スワッシュバックラーは緊張の只中を出入りする。敵を突打とフェイントで疲れさせ、手首を叩き、刃の一閃で自分に向かってくる強力な攻撃をかわしながら。器用に受け流して恐ろしい反撃を見舞うその様は、芸術の域に至った殺戮の技である。傲慢で無鉄砲に見えるかもしれないが、技術に力を傾けているという嘘をその見かけに隠しているのかもしれない。とりわけ小さい種族のものは、この規律と大胆さを正しく混ぜ合わせた手法に誇りを持つ傾向がある。それはまさに、大きさと力に対して完璧な意趣返しといえる。単に鈍重な野蛮人や弱い者いじめを打ち倒すだけの行為を楽しむのである。

**役割：**素早く風変わりな足運びと精密な突打を組み合わせるスワッシュバックラーは、戦場を出入りして敵を悩ませ妨害する。彼らは素早く軽快で、呪文の使い手にとっては守り手として、ローグやスレイヤーにとっては挟撃の相方として機能する。その一方で心意気を示し、重々しい巨漢の命を奪う一振りを繰り出す機会を待つ。スワッシュバックラーはしばしば皮肉交じりに死と顔を合わせ、突き刺すようなユーモアでそれを笑い飛ばす。

**属性：**どれでも。

**ヒット・ダイスの種類：**d10。

**継承クラス：**ファイターおよびガンスリンガー。

**開始時の所持金：**5d6 × 10gp (平均 175gp)。

### クラス技能 Class Skills

スワッシュバックラーのクラス技能は次の通り：〈威圧〉【魅】、〈軽業〉【敏】、〈騎乗〉【敏】、〈芸能〉【魅】、〈交渉〉【魅】、〈職能〉【判】、〈真意看破〉【判】、〈水泳〉【筋】、〈製作〉【知】、〈脱出術〉【敏】、〈知覚〉【判】、〈知識：貴族〉【知】、〈知識：地域〉【知】、〈手先の早業〉【敏】、〈登攀〉【筋】、〈はったり〉【魅】。

**レベル毎の技能ランク：**4 + 【知】修正値。

### クラスの特徴 Class Features

スワッシュバックラーのクラスの特徴は以下の通り。

**武器と防具の習熟：**スワッシュバックラーは単純武器と軍用武器、軽装鎧とバックラーに習熟している。

**心意気 (変則) / Panache：**スワッシュバックラーは単なる軽装の戦士というだけではなく、大胆不敵な戦闘員である。スワッシュバックラーは

心意気とともに戦う。心意気は、スワッシュバックラーが戦闘中に驚くべき行為を成し遂げるための能力を表す、変化する値である。毎日のはじめに、スワッシュバックラーは【魅力】修正値に等しい心意気ポイント（最低 1）を得る。心意気は一日の中で増減するが、【魅力】修正値（最低 1）を超えることはない。しかし特技や魔法のアイテムにより、この上限が変化することはある。スワッシュバックラーは発露（後述）を行う際に心意気を消費し、以下の方法で心意気を回復する。

**軽い武器もしくは片手武器に属する刺突近接武器によるクリティカル・ヒット：**軽い武器もしくは片手武器に属する刺突近接武器でクリティカル・ヒットを確定させると、スワッシュバックラーは 1 心意気ポイントを回復する。無防備状態もしくはスワッシュバックラーに気づいていないクリーチャー、スワッシュバックラーのキャラクター・レベルの半分より少ないヒット・ダイスしか持たないクリーチャーにクリティカル・ヒットを確定させても、心意気を回復することはできない。

**軽い武器もしくは片手武器に属する刺突近接武器でとどめを刺す：**戦闘中に、軽い武器もしくは片手武器に属する刺突近接武器で敵のヒット・ポイントを 0 以下にまで減少させると、スワッシュバックラーは 1 心意気ポイントを回復する。誰のものでもない物体を破壊したり、無防備状態やスワッシュバックラーに気づいていないクリーチャーやスワッシュバックラーのキャラクター・レベルの半分より少ないヒット・ダイスしか持たないクリーチャーのヒット・ポイントを 0 以下に減少させても、心意気を回復することはできない。

**発露 / Deeds：**スワッシュバックラーは発露を使用するために心意気ポイントを消費する。ほとんどの心意気はスワッシュバックラーに瞬間的なボーナスや効果をもたらすものだが、長く持続する効果を与えるものもある。スワッシュバックラーが 1 ポイント以上の心意気ポイントを持つ間は効果を及ぼす発露もある。これらは維持するために心意気を消費する必要はない。スワッシュバックラーは自分のレベル以下の発露しか使用できない。特記無い限り、発露は継続的に複数使用することができる。ただしスワッシュバックラーはその発露を使用するのに必要な心意気ポイントを保持していたり消費したりしなければならない。

**武勇伝 (変則) / Derring-Do：**1 レベルの時点で、スワッシュバックラーは〈軽業〉、〈騎乗〉、〈水泳〉、〈脱出術〉、〈登攀〉、〈飛行〉判定を行う際に 1 心意気ポイントを消費することで、1d6 をロールしてその出目を結果に加えることができる。この能力は判定の後に使用することができるが、結果が明らかになる前に使用しなければならない。d6 ロールの結果が出目 6 だった場合、追加で 1d6 をロールして結果に加える。スワッシュバックラーは出目 6 をロールし続ける限りこの処理を続けることができるが、最大でも自分の【敏捷力】修正値（最低 1）に等しい回数までである。

### スワッシュバックラー

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーブ	反応セーブ	意志セーブ	特殊
1	+1	+0	+2	+0	心意気、スワッシュバックラーの妙技、発露
2	+2	+0	+3	+0	不死身 3 / 日
3	+3	+1	+3	+1	軽快+1、発露
4	+4	+1	+4	+1	ボーナス特技
5	+5	+1	+4	+1	スワッシュバックラー武器訓練+1
6	+6 / +1	+2	+5	+2	不死身 4 / 日
7	+7 / +2	+2	+5	+2	軽快+2、発露
8	+8 / +3	+2	+6	+2	ボーナス特技
9	+9 / +4	+3	+6	+3	スワッシュバックラー武器訓練+2
10	+10 / +5	+3	+7	+3	不死身 5 / 日
11	+11 / +6 / +1	+3	+7	+3	軽快+3、発露
12	+12 / +7 / +2	+4	+8	+4	ボーナス特技
13	+13 / +8 / +3	+4	+8	+4	スワッシュバックラー武器訓練+3
14	+14 / +9 / +4	+4	+9	+4	不死身 6 / 日
15	+15 / +10 / +5	+5	+9	+5	軽快+4、発露
16	+16 / +11 / +6 / +1	+5	+10	+5	ボーナス特技
17	+17 / +12 / +7 / +2	+5	+10	+5	スワッシュバックラー武器訓練+4
18	+18 / +13 / +8 / +3	+6	+11	+6	不死身 7 / 日
19	+19 / +14 / +9 / +4	+6	+11	+6	軽快+5、発露
20	+20 / +15 / +10 / +5	+6	+12	+6	スワッシュバックラー武器体得、ボーナス特技

回避の心意気 (変則)  
 / Dodging Panache :  
 1 レベルの時点で、敵がスワッシュバックラーに対して近接攻撃を試みる際、スワッシュバックラーは割り込みアクションとして 1 心意気ポイントを消費することで、5 フィートだけ移動することができる。そのようにするなら、スワッシュバックラーはこの能力の起動条件



## PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

となった攻撃に対するACに、自分の【魅力】修正値（最低0）に等しい回避ボーナスを得る。この移動は攻撃を無効化することではなく、スワッシュバックラーが元のマスから移動していないかのように解決される。この移動は5フィート・ステップではなく、この発露の起動条件となったものの以外のクリーチャーから機会攻撃を誘発する。スワッシュバックラーは軽装鎧を身につけているか鎧を身につけていない状態で、かつ軽荷重より重い荷物を持っていない場合にのみ、この発露を使用することができる。

**野送り（変則）**／*Opportune Parry and Riposte*：1レベルの時点で、敵がスワッシュバックラーに対して近接攻撃を行う際、スワッシュバックラーは1心意気ポイントを消費して機会攻撃の使用回数を1回分消費することで、この攻撃を受け流そうと試みることができる。スワッシュバックラーは機会攻撃を行うかのように攻撃ロールを行う。攻撃するクリーチャーのサイズがスワッシュバックラーより1段階大きい毎に、このロールに-2のペナルティを受ける。結果が攻撃するクリーチャーの結果よりも大きくなれば、クリーチャーの攻撃は自動的に失敗となる。スワッシュバックラーはクリーチャーの攻撃が宣言された後、攻撃ロールが行われる前にこの能力を使用することを宣言しなければならない。攻撃を受け流すことに成功した上で、心意気ポイントを1ポイント以上有していれば、スワッシュバックラーは割り込みアクションとして受け流した攻撃を行ったクリーチャーに攻撃を行うことができる。このクリーチャーは間合いの中にいなければならない。

**跳ね起き（変則）**／*Kip-Up*：3レベルの時点で、少なくとも1心意気ポイントを有していれば、スワッシュバックラーは移動アクションにより、機会攻撃を誘発することなく飛び起きることができる。1心意気ポイントを消費すれば、代わりに即行アクションで起き上がることができる。

**威圧剣舞（変則）**／*Menacing Swordplay*：3レベルの時点で、少なくとも1心意気ポイントを有していれば、スワッシュバックラーが軽い武器もしくは片手武器に属する刺突近接武器で敵に攻撃を命中させたとき、標準アクションではなく即行アクションとして、敵の士気をくじくために〈威圧〉を使用することができる。

**精密打撃（変則）**／*Precise Strike*：3レベルの時点で、1心意気ポイント以上を持つ間、スワッシュバックラーは軽い武器もしくは片手武器に属する刺突近接武器（肉體武器攻撃は除く）で精密な攻撃を行い、スワッシュバックラー・レベルを与えるダメージに加える能力を得る。この発露を使用するには、スワッシュバックラーは別の武器を持っていたり、バックラー以外の盾を持っていたりしてはならない。スワッシュバックラーはこの能力を軽い武器もしくは片手武器に属する刺突近接武器を投擲する際にも使用できるが、目標はスワッシュバックラーの30フィート以内にいなければならない。急所攻撃に完全耐性を持つクリーチャーは、精密打撃による追加ダメージにも完全耐性を持つ。同様にクリーチャーをクリティカル・ヒットから守るアイテムや能力は、精密打撃による追加ダメージにも同様の防護を提供する。この追加ダメージは精密さに基づくダメージのため、クリティカル・ヒットにおいて増加しない。

即行アクションとして、スワッシュバックラーは1心意気ポイントを消費することで、次の攻撃における精密打撃によるダメージへのボーナスを2倍にすることができる。この利益はターンの終わりまでに使用しなければならず、使用しない場合は失われる。発露のコストとなる心意気ポイントの総量を減少させる（《二つ名たる発露》などの）能力や効果を持ってしても、この発露のコストを減少させることはできない。

**スワッシュバックラーのイニシアチブ（変則）**／*Swashbuckler Initiative*：3レベルの時点で、スワッシュバックラーは1心意気ポイント以上を持つ間、イニシアチブ判定に+2のボーナスを得る。加えて、《早

抜き》特技を修得しており、両手に何も持っておらず拘束もされていない状態で、かつ隠されていない軽い武器もしくは片手武器に属する刺突近接武器を持っているならば、イニシアチブ判定の一部としてその武器を準備することができる。

**優雅なる剣闘士（変則）**／*Swashbuckler's Grace*：7レベルの時点で、1心意気ポイント以上を持つ間、スワッシュバックラーは移動速度まで移動しても、機会攻撃範囲や敵の接面を通過しようと試みる際に行う〈軽業〉判定にペナルティを受けなくなる。

**高度フェイント（変則）**／*Superior Feint*：7レベルの時点で、1心意気ポイント以上を持つスワッシュバックラーは、標準アクションとして、軽い武器もしくは片手武器に属する刺突近接武器で近接攻撃を行うことのできるクリーチャー1体に対し、わざと攻撃を外すことができる。そのようにするなら、そのクリーチャーはスワッシュバックラーの次のターンの開始まで、ACに対する【敏捷力】ボーナスを失う。

**狙いつけ打撃（変則）**／*Targeted Strike*：7レベルの時点で、全ラウンド・アクションとして、スワッシュバックラーは1心意気ポイントを消費することで、軽い武器もしくは片手武器に属する刺突近接武器を用いて1回の攻撃を行い、敵の身体の一部をえぐり取ろうとすることができるようになる。スワッシュバックラーは目標の身体部位を選択する。攻撃が成功すると、攻撃による通常のダメージに加えて、目標は標的となった身体部位に基づく効果（下記）の効果を受ける。クリーチャーが記載されている身体部位を持たない場合、その部位を標的とすることはできない。急所攻撃に完全耐性を持つクリーチャーは、部位狙いにも完全耐性を持つ。同様にクリーチャーをクリティカル・ヒットから守るアイテムや能力は、部位狙いにも同様の防護を提供する。

- ・ 腕：目標はこの攻撃からダメージを受けないが、運んでいるアイテムを1つスワッシュバックラーが選び、それを落としてしまう。そのアイテムが両手で手にしているものでも選択することができる。ただしロック・ガントレットで固定されているアイテムを選択することはできない。
- ・ 頭：目標は1ラウンドの間混乱状態となる。これは〔精神作用〕効果である。
- ・ 脚：目標は倒れて伏せ状態となる。4本以上の脚を持つか、足払い攻撃に完全耐性を持つクリーチャーは、この効果に対して完全耐性を持つ。
- ・ 胴体もしくは翼：目標は1ラウンドの間よろめき状態となる。

**出血性の傷（変則）**／*Bleeding Wound*：11レベルの時点で、生きている敵に軽い武器もしくは片手武器に属する刺突近接武器による攻撃を命中させたとき、フリー・アクションとして、スワッシュバックラーは1心意気ポイントを消費することで、追加出血ダメージを与えることができる。与える出血ダメージはスワッシュバックラーの【敏捷力】修正値（最低1）に等しい。また、スワッシュバックラーは2心意気ポイントを消費することで、【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】のいずれか（スワッシュバックラーが選択する）に1ポイントの出血ダメージを与えることができる。急所攻撃に完全耐性を持つクリーチャーは、これらの出血ダメージにも完全耐性を持つ。

**飄々（変則）**／*Evasive*：11レベルの時点で、1心意気ポイント以上を持っている限り、スワッシュバックラーは身かわし、直感回避、直感回避強化のローグのクラス能力を得る。スワッシュバックラーは直感回避強化において、自身のスワッシュバックラー・レベルをローグ・レベルとして用いる。

**繊細なる刀術（変則）**／*Subtle Blade*：11レベルの時点で、1心意気ポイント以上を持っている限り、スワッシュバックラーは武器落とし、

## PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

盗み取り、武器破壊の戦技に完全耐性を得る。ただしこれらは、スワッシュバックラーが身につけている、軽い武器もしくは片手武器に属する刺突近接武器にのみ適用される。

**臆の防御（変則）**／*Dizzying Defense*：15 レベルの時点で、軽い武器もしくは片手武器に属する刺突近接武器を片手で装備している間、スワッシュバックラーは1心意気ポイントを消費することで、標準アクションではなく即行アクションとして、防御的戦闘を行うことができるようになる。このようにして防御的戦闘を行う際、このアクションで得られるACに対する回避ボーナスは+4に増加し、攻撃ロールへのペナルティは-2に軽減される。

**理想の一押し（変則）**／*Perfect Thrust*：15 レベルの時点で、1心意気ポイント以上を持つ限り、スワッシュバックラーは全ラウンド・アクションとして理想の一押しを行うことができるようになる。これは、攻撃に充てる全ての力をため、軽い武器もしくは片手武器に属する刺突近接武器による近接攻撃1回に注ぎ込むものだ。使用すると、スワッシュバックラーは目標の接触ACに対して攻撃を行い、全てのダメージ減少を無視する。

**刃の如き感性（変則）**／*Swashbuckler's Edge*：15 レベルの時点で、1心意気ポイント以上を持つ限り、スワッシュバックラーは妨害されていたりすぐに危険が差し迫っているような状況であってさえ、〈軽業〉、〈騎乗〉、〈水泳〉、〈脱出術〉、〈登攀〉、〈飛行〉判定で出目10を選択することができるようになる。スワッシュバックラーはこの能力を、武勇伝の発露と同時に使用することができる。

**死のごまかし（変則）**／*Cheat Death*：19 レベルの時点で、スワッシュバックラーのヒット・ポイントが0以下に減少した場合、スワッシュバックラーは残っている心意気を全て消費することで、1ヒット・ポイントに減少させるだけで済むようになる。スワッシュバックラーは消費するための心意気ポイントが最低でも1ポイント残っていなければならない。ヒット・ポイントへのダメージを与えることなくスワッシュバックラーを殺す効果には、この能力は効果を発揮しない。

**死の一刺し（変則）**／*Deadly Stab*：19 レベルの時点で、軽い武器もしくは片手武器に属する刺突近接武器を用いてクリティカル・ヒットを確定させた際、スワッシュバックラーは1心意気ポイントを消費することで、通常のダメージを与えるだけでなく、死の一刺しを繰り出すことができる。目標は頑健セーブに成功しなければ死亡する。このセーブのDCは10+スワッシュバックラー・レベルの半分+スワッシュバックラーの【敏捷力】修正値に等しい。これは【即死】攻撃である。この発露を使用して目標を死亡させても、スワッシュバックラーは心意気ポイントを得ることはない。

**朦朧化突打（変則）**／*Stunning Stab*：19 レベルの時点で、軽い武器もしくは片手武器に属する刺突近接武器による攻撃がクリーチャーに命中する際、スワッシュバックラーは2心意気ポイントを消費することで、1ラウンドの間そのクリーチャーを朦朧状態にすることができる。クリーチャーは頑健セーヴィング・スロー（DC = 10 + スワッシュバックラー・レベルの半分 + スワッシュバックラーの【敏捷力】修正値）に成功しなければ、1ラウンドの間朦朧状態となる。クリティカル・ヒットに完全耐性を持つクリーチャーは、この効果にも完全耐性を持つ。

**スワッシュバックラーの妙技（変則）**／*Swashbuckler Finesse*：1 レベルの時点で、スワッシュバックラーは軽い武器もしくは片手武器に属する刺突近接武器を使用している間、《武器の妙技》特技の利益を得る。加えて、戦闘特技の前提条件として、【知力】の代わりに【魅力】を用いることができる。この能力は特技の前提条件を満たすかどうか確認する際、《武

器の妙技》特技と見なされる。

**不死身（変則）**／*Charmed Life*：2 レベルの時点で、スワッシュバックラーは面倒をくぐり抜けるコツを学び取る。1日3回、セーヴィング・スローを試みる前に行う割り込みアクションとして、スワッシュバックラーはセーブの結果に【魅力】修正値を加える事ができる。ロールを行う前に使用するかどうかを選択すること。6レベルの時点と以後4レベルごとに、1日毎の使用回数は1回分ずつ増加する（そして18レベルの時点で、最大の1日7回となる）。

**軽快（変則）**／*Nimble*：3 レベルの時点で、スワッシュバックラーは軽装鎧を身につけているか鎧を身につけていない間、ACに+1の回避ボーナスを得る。どのような理由であれ、スワッシュバックラーがACに対する【敏捷力】ボーナスを失うような状況では、この回避ボーナスも失われる。このボーナスは3レベル以降4レベルごとに1ずつ増加する（そして19レベルの時点で、最大の+5となる）。

**ボーナス特技**／*Bonus Feat*：4 レベルの時点と以後4レベルごとに、スワッシュバックラーは通常の成長で得られる特技に加えて、ボーナス特技を得る。これらのボーナス特技は、戦闘特技から選択しなければならない。戦闘特技の前提条件を考慮する際、スワッシュバックラー・レベルはファイター・レベルとして扱われる。

加えて、4レベルの時点と以後4レベルごとに、スワッシュバックラーは既に修得しているボーナス特技1つを、新しいボーナス特技1つに置き換えて修得することもできる。実質的に、スワッシュバックラーは新しいボーナス特技のために、ボーナス特技1つを失う。古い特技は他の特技や上級クラス、その他の能力の前提条件として使用されているものであってはならない。スワッシュバックラーはレベル上昇時に特技1つだけを変更することができ、このレベルで得られる新しいボーナス特技を得る時に、特技を入れ替えるかどうかを選択しなければならない。

**スワッシュバックラー武器訓練（変則）**／*Swashbuckler Weapon Training*：5 レベルの時点で、スワッシュバックラーは軽い武器もしくは片手武器に属する刺突近接武器による攻撃ロールとダメージ・ロールに+1のボーナスを得る。この武器を装備している間、スワッシュバックラーは《クリティカル強化》特技の利益を得る。この攻撃ロール及びダメージ・ロールへのボーナスは、5レベル以降4レベルごとに1ずつ増加する（そして17レベルの時点で、最大の+4となる）。

**スワッシュバックラー武器体得（変則）**／*Swashbuckler Weapon Mastery*：20 レベルの時点で、スワッシュバックラーは軽い武器もしくは片手武器に属する刺突近接武器を用いてクリティカル可能域をロールしたなら、そのクリティカルは自動的に確定するようになる。また、この武器のクリティカル倍率は1だけ増加する（×2は×3になる、など）。

## ハンター Hunter

ハンターは信頼する動物の相棒と密接な絆を結ぶ荒野の戦士である。彼らは相棒の動物と共に恐るべき二身一体のチームとして戦う戦術に集中している。幅広い種類の自然の呪文を唱え、野獣の能力と性質を纏うことができるハンターは自身と動物の相棒を魔法的に強化する。

**役割：**ハンターはその戦術を多くの種類の敵に適用し、彼らの高度に訓練された動物の相棒を元気付けることができる。ハンターと相棒はチームとして危険に信じられない速さで反応する事ができ、素晴らしい斥候、探検家、破壊工作員になることができる。

**属性：**いずれかの中立。

**ヒット・ダイスの種類：**d8。

**継承クラス：**ドルイドおよびレンジャー。

**開始時の所持金：**4d6 × 10gp (平均 140gp)。

### クラス技能 Class Skills

ハンターのクラス技能は次の通り：〈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：自然〉【知】、〈知識：ダンジョン探検〉【知】、〈知識：地理〉【知】、〈治療〉【判】、〈登攀〉【筋】、〈動物使い〉【魅】。

レベル毎の技能ランク：6 + 【知】 修正値。

### クラスの特徴 Class Features

ハンターのクラスの特徴は以下の通り。

**武器と防具の習熟：**ハンターは全ての単純武器と軍用武器、軽装鎧、中装鎧、盾（タワー・シールドは除く）に習熟している。

**呪文：**ハンターはドルイドおよびレンジャー呪文リストから選択された信仰呪文を使用する。6レベル以下のドルイド呪文のみとレンジャー呪文がハンター呪文リストの構成部分とみなされる。ある呪文がドルイドおよびレンジャー呪文リスト双方にある場合、ハンターはその呪文について記載されている呪文レベルの低い方を使用する。例えば、リデュース・アニマルは2レベル・ドルイド呪文であり3レベル・レンジャー呪文なので、2レベル・ハンター呪文となる。同様に、ディテクト・ポイズンは0レベル・ドルイド呪文であり2レベル・レンジャー呪文なので、0レベル・ハンター呪文となる。

ハンターは修得している任意の呪文を準備なしに発動できる。呪文を学ぶ、あるいは発動するには10 + 呪文レベル以上の【判断力】値がなければならない。ハンターの呪文に対するセービング・スローには10 + 呪

文レベル + 【判断力】修正値を難易度として用いる。

ハンターは7レベル以上のドルイド呪文の呪文完成型あるいは呪文解放型の魔法のアイテムを〈魔法装置使用〉判定に成功することなく使用することができない。ハンターの属性によっては、道徳的または規律的信条に反するという理由から、ある種の呪文の発動に制限が加わることがある。詳しくは後述の『秩序と混沌、善と悪の呪文』を参照。

他の呪文の使い手と同様に、ハンターは1日に使用できる呪文の数が呪文レベルごとに決まっている。上記の表にはハンターが基本的に使用できる呪文数が記されている。加えて彼女は高い【判断力】を有していれば1日毎にボーナス呪文を得る。

ドルイドやレンジャーと異なり、ハンターの呪文選択は極めて限られている。ゲーム開始時、ハンターは4つの0レベル呪文と、2つの1レベル呪文を選択する。その後、ハンター・レベルを得るごとに、表：ハンターの呪文修得数に従って1つかそれ以上の新しい呪文を修得できる（1日の呪文数と違い、【判断力】の高低は修得呪文数に影響を与えない；表：ハンターの呪文修得数の値は固定値なのである）。

ハンターはレベルを得ることによって得られた呪文に加え、全てのサモン・ネイチャーズ・アライ呪文を自動的に修得している呪文リストに追加できる。これらの呪文はハンターがその呪文を使用できるようになった時点で追加される。

5レベル、あるいは以降の3レベル毎に、ハンターは新しい呪文と既に修得した呪文を置き換えることができる。この場合、彼女は古い呪文を失い、かわりに新しい呪文を得る。新しい呪文の呪文レベルは入れ替わられる呪文と同じ呪文レベルでなければならない。呪文の入れ替えは既定のレベルに達することに1つの呪文でしか行えず、新しい呪文を得るときに同時に行わねばならない。サモン・ネイチャーズ・アライ呪文を入れ替えることはできない。

ドルイドやレンジャーと違い、ハンターは事前に呪文の準備をする必要

### ハンターの呪文修得数

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

### ハンター

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健 反応 意志			特殊	1日の呪文数					
		セーブ	セーブ	セーブ		1	2	3	4	5	6
1	+0	+2	+2	+0	動物の相棒、動物象形、自然訓練、祈り、野生動物との共感	1	—	—	—	—	—
2	+1	+3	+3	+0	精密なる相棒、追跡	2	—	—	—	—	—
3	+2	+3	+3	+1	ハンター戦術、チームワーク特技	3	—	—	—	—	—
4	+3	+4	+4	+1	共感的リンク強化	3	1	—	—	—	—
5	+3	+4	+4	+1	森渡り	4	2	—	—	—	—
6	+4	+5	+5	+2	チームワーク特技	4	3	—	—	—	—
7	+5	+5	+5	+2	ボーナス芸	4	3	1	—	—	—
8	+6 / +1	+6	+6	+2	第二動物象形、迅速なる追跡	4	4	2	—	—	—
9	+6 / +1	+6	+6	+3	チームワーク特技	5	4	3	—	—	—
10	+7 / +2	+7	+7	+3	レイズ・アニマル・コンパニオン	5	4	3	1	—	—
11	+8 / +3	+7	+7	+3	主人との会話	5	4	4	2	—	—
12	+9 / +4	+8	+8	+4	チームワーク特技	5	5	4	3	—	—
13	+9 / +4	+8	+8	+4	ボーナス芸	5	5	4	3	1	—
14	+10 / +5	+9	+9	+4	上級共感的リンク	5	5	4	4	2	—
15	+11 / +6 / +1	+9	+9	+5	チームワーク特技	5	5	5	4	3	—
16	+12 / +7 / +2	+10	+10	+5		5	5	5	4	3	1
17	+12 / +7 / +2	+10	+10	+5	自然との合一	5	5	5	4	4	2
18	+13 / +8 / +3	+11	+11	+6	チームワーク特技	5	5	5	5	4	3
19	+14 / +9 / +4	+11	+11	+6	ボーナス芸	5	5	5	5	5	4
20	+15 / +10 / +5	+12	+12	+6	狩人の極み	5	5	5	5	5	5



## PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

がない。彼らは修得した呪文をいつでも、そのレベルの呪文数を使い切るまで使用できる。

**祈り／Orisons：**ハンターは表“ハンターの修得呪文数”に記載されている通りの、一定数の祈り、すなわち0レベル呪文を修得している。これらの呪文は他の呪文と同様に発動できるが、いかなる呪文スロットを消費することもなく、再度使用することができる。

**悪、混沌、善、および秩序の呪文：**ハンターは自分自身、または仕える神格（いれば）の属性に反する呪文を発動することはできない。呪文が特定の属性に関係しているかどうかは、呪文の解説に「秩序」、「混沌」、「善」、「悪」の補足説明として示されている。

**動物の相棒（変則）／Animal Companion：**1レベルの時点で、ハンターは動物の相棒との絆を結ぶ。ハンターはドルイドが選択することができる、任意の1体の動物の相棒とともにゲームを開始する。これらの動物はハンターの冒険に同行する忠実な相棒である。この能力はドルイドの動物の相棒能力（自然との絆クラス特徴の一部）と同様に機能する。ハンターの有効ドルイド・レベルはそのハンター・レベルに等しい。複数のクラスから動物の相棒を得ている場合、相棒の能力を決定する際に、有効ドルイド・レベルは累積する。ハンターはその動物の相棒に、通常の芸の代わりに遊撃兵レンジャー・アーキタイプの狩人の技を教えることができる。

ハンターが自分の相棒を役目から解放し、あるいはその動物の相棒が死亡した場合、新たな相棒1体を獲得することができる。そのためには、新しい相棒が典型的に生息する環境で、中断されることなく24時間連続で祈りをささげる儀式を行わなければならない。ハンターの動物の相棒が死亡状態である間、何らかの動物を召喚しているサモン・ネイチャーズ・アライ呪文は、レベル毎に1ラウンドではなくレベル毎に1分持続する。ハンターはこの方法で一度に2つ以上のサモン・ネイチャーズ・アライ呪文を使用することはできない。この能力を重ねて使用した場合、先に使用したあらゆるサモン・ネイチャーズ・アライは即座に終了する。

**動物象形（超常）／Animal Focus：**1レベルの時点で、ハンターは即行アクションとして動物の相を纏うことができる。模倣する種類の動物を選択しなければならず、それによって模倣した動物の種類とハンター・レベルを基にしたボーナスまたは特殊能力を得る。ハンターはこの能力を、そのレベルごとに1日1分間使用することができる。この効果時間は連続している必要はないが、1分単位で使用しなければならない。ハンターは一度に種類の動物のみを模倣できる。

またハンターはこれらの相の一つを自らの動物の相棒に付与することができる。ハンター自身とは異なり、動物の相棒に付与した動物の相には効果時間がない。この方法で付与された相はハンターの1日あたりの効果時間の分数には数えない。ハンターがそれを変更するまで効果を持続ける。相棒の相はハンターが纏う相と同じのものであっても、違うのものであってもよい。ハンターは同じ即行アクションの一部として、自分自身とその動物の相棒双方の動物象形を選択または変更することができる。

ハンターの動物の相棒が死亡した場合、ハンターはその動物の相棒の代わりに、相棒の動物象形を自分自身に付与することができる。これは自らが選択することができる通常のそれに追加されるものであり、（相棒の象形として）1日あたりの分数に数える替わりに、ハンターが変更するまで効果を持続ける。

**蝙蝠：**クリーチャーは有効距離60フィートの暗視を得る。8レベルの時点で、有効距離は30フィート上昇する。15レベルの時点で、クリーチャーは有効距離10フィートの非視覚的感知を得る。

**熊：**クリーチャーは【耐久力】に+2の強化ボーナスを得る。このボーナスは8レベルの時点で+4、15レベルの時点で+6に上昇する。

**牛：**クリーチャーは【筋力】に+2の強化ボーナスを得る。このボーナスは8レベルの時点で+4、15レベルの時点で+6に上昇する。

**隼：**クリーチャーは〈知覚〉判定に+4の技量ボーナスを得る。このボー

ナスは8レベルの時点で+6、15レベルの時点で+8に上昇する。

**蛙：**クリーチャーは〈水泳〉判定と跳躍のための〈軽業〉判定に+4の技量ボーナスを得る。このボーナスは8レベルの時点で+6、15レベルの時点で+8に上昇する。

**猿：**クリーチャーは〈登攀〉判定に+4の技量ボーナスを得る。このボーナスは8レベルの時点で+6、15レベルの時点で+8に上昇する。

**鼠：**クリーチャーはローグのクラス特徴と同様に身かわしを得る。12レベルの時点で、これはローグの上級の技と同様に身かわし強化になる。

**梟：**クリーチャーは〈隠密〉判定に+4の技量ボーナスを得る。このボーナスは8レベルの時点で+6、15レベルの時点で+8に上昇する。

**蛇：**クリーチャーは機会攻撃を行う際の攻撃ロールに+2のボーナスと、機会攻撃に対するアーマー・クラスに+2の回避ボーナスを得る。このボーナスは8レベルの時点で+4、15レベルの時点で+6に上昇する。

**鹿：**クリーチャーは基本移動速度に5フィートの強化ボーナスを得る。このボーナスは8レベルの時点で10フィート、15レベルの時点で20フィートに上昇する。

**虎：**クリーチャーは【敏捷力】に+2の強化ボーナスを得る。このボーナスは8レベルの時点で+4、15レベルの時点で+6に上昇する。

**狼：**クリーチャーは有効距離10フィートの鋭敏嗅覚能力を得る。この能力の有効距離は8レベルの時点で20フィート、15レベルの時点で30フィートに上昇する。敵が風上にいる場合は有効距離は2倍に、風下にいる場合は有効距離は半分になる。

**自然訓練（変則）／Nature Training：**ハンターは動物の相棒を修正または強化する特技、特徴、またはオプションの前提条件を満たす際に、そのハンター・レベル全体をドルイド・レベルおよびレンジャー・レベルとみなすことができる。

**野生動物との共感／Wild Empathy：**ハンターは動物の“態度”を向上させることができる。この能力はNPCの態度を向上させるための〈交渉〉判定と同様に機能する（技能の章を参照）。ハンターは1d20をロールし、ハンター・レベルと【魅力】修正値を加える。これが野生動物との共感判定の結果である。最初の態度は、通常の家畜の場合“中立的”、野生動物はたいてい“非友好的”である。

野生動物との共感を使うためには、通常の場合ハンターと動物は互いに30フィート以内になければならない。通例として、この方法で動物の態度に影響を与えようとするのは、人物に影響を与える場合と同様、1分間かかる。しかし状況によっては長くかかることも短くてすむこともある。

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

**精密なる相棒（変則）／Precise Companion：**2レベルの時点で、ハンターはボーナス特技として《精密射撃》または《協調挾撃》のいずれかを選択する。この特技の前提条件を満たす必要はない。《協調挾撃》を選択した場合は、自動的にこの特技を動物の相棒にも与える。

**追跡（変則）／Track：**2レベルの時点で、ハンターは痕跡をたどるための〈生存〉判定にクラス・レベルの半分に等しい値（最低1）を加える。

**ハンター戦術（変則）／Hunter Tactics：**3レベルの時点で、ハンターはその動物の相棒に自らのチームワーク特技を自動的に与えることができる。相棒はこれらのチームワーク特技の前提条件を満たす必要はない。

**チームワーク特技／Teamwork Feat：**3レベルおよびその後3レベル毎に、ハンターは通常の成長によって得られる特技に加え、ボーナス・チームワーク特技を得る。ハンターは選択したボーナス・チームワーク特技の前提条件を満たさなければならない。

## PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

標準アクションとして、ハンターは既に修得したボーナス・チームワーク特技のうち最も新しい物の代わりに新しいボーナスチームワーク特技を修得することを選ぶことができる。その結果ハンターは新しいボーナス特技と引き換えにボーナス特技を失う。得ている最も新しいチームワーク特技のみを変更することができ、また新しく選択した特技の前提条件を満たさなければならない。ハンターは1日にその【判断力】修正値に等しい回数（最低1回）、最も新しいチームワーク特技を変更することができる。新しいチームワーク特技を得た場合、それ以前のチームワーク特技は永続的なものとなる。

**共感的リンク強化(超常) / Improved Empathic Link:**4レベルの時点で、ハンターはその動物の相棒と共感的なリンクを得る。これは使い魔の共感的リンクと同様に機能するが、例外としてハンターは1回の即行アクションとして相棒の目を通して見ることができ、(相棒が1マイル以内にいる限り)好きなだけこの繋がりを維持でき、1回のフリー・アクションとして終わらせることができる。ハンターはこの繋がりを維持している間は盲目状態になる。

**森渡り(変則) / Woodland Stride:**5レベルの時点で、ハンターとその動物の相棒はどんな藪(自然のイバラや野バラの茂み、植物の生い茂った範囲や類似の地形)の中でも、通常で、ダメージやその他の不利益を被ることなく移動できる。

ただし、ハンターとその動物の相棒は、動きを妨げるために魔法的に操作されているイバラや野バラの茂み、植物の生い茂った範囲の作用は受ける。

**ボーナス芸(変則) / Bonus Tricks:**7レベルおよびその後6レベル毎に、ハンターの動物の相棒は(ハンターの有効ドルイド・レベルによって得られるボーナス芸を追加して)ボーナス芸を1つ習得する。

**第二動物象形(超常) / Second Animal Focus:**8レベルの時点で、ハンターがその動物象形能力を使用する際はいつでも、1つではなく2つの異なった動物の相を選択し、また相棒に1つではなく2つの相を割り当てることができる。相棒の以前の相と同様に、2つ目のそれもハンターが相を纏うことができる1日あたりの分数には数えない。

ハンターの動物の相棒が死亡し、ハンターが相棒の動物の相を自分自身に付与した場合、その相は一度に2つの相という最大数の例外となる。ハンターは死亡した相棒の相を、両方ではなく1つだけ自分自身に付与できる。

**迅速なる追跡(変則) / Swift Tracker:**8レベルの時点で、ハンターは通常で移動しながら追跡するための〈生存〉判定を行っても、通常の一5ペナルティを負わずにすむようになる。また、通常の一2倍の速度で移動しながら追跡を行っても、(通常の一20ではなく)一10ペナルティを受けるだけですむ。

**レイズ・アニマル・コンパニオン(擬呪) / Raise Animal Companion:**10レベルの時点で、ハンターは擬似呪文能力として、レイズ・アニマル・コンパニオンを得る。これは自分自身の動物の相棒のみを甦らせることに限定されない。この擬似呪文能力を使用することで、ハンターは永続的な負のレベルを1レベル負う。この負のレベルはレストレーションを含むいかなる手段によっても克服できないが、24時間後に自動的に終了する。16レベルの時点で、これはレイズ・デッドではなくリザレクションとして機能するようになるが、それ以外の点では通常通り働く。

**主人との会話(変則) / Speak with Master:**11レベルの時点で、ハンターとその動物の相棒は、あたかも共通語で会話しているかの様に言葉で意思疎通を行なうことができる。他のクリーチャーは魔法的な助けがない限り、この会話を理解することはできない。

**上級共感的リンク(超常) / Greater Empathic Link:**14レベルの時点で、ハンターの共感的リンク強化の有効距離は10マイルに上昇する。動物の相棒が1マイル以内にいる場合、ハンターは相棒とテレパシーで交信することができる。

**自然との合一(変則) / One with the Wild:**17レベルの時点で、ハンターとその動物の相棒は、その動物がハンターの現在の動物象形のいずれかとおおよそ同じ種類である限り(蝙蝠ならバット、虎ならネコ科、隼なら鳥、蛇ならば爬虫類など)、他の動物に敬意を持たれ、あるいは畏怖されさえる。このカテゴリーに属する動物は、ダイア・アニマルを含め、魔法によって強制されたり、あるいはハンターや相棒が先に攻撃しない限り、自発的にハンターや相棒を攻撃することはない。

ハンターとその相棒は、適切なカテゴリーに属する動物を、即行アクションとして「士気をくじく」ことを試みることができる。この場合、1d20+ハンター・レベル+【魅力】修正値によって〈威圧〉判定の結果を決定する。

**狩人の極み(変則) / Master Hunter:**20レベルの時点で、ハンターは狩りの達人となり、敵を易々と追い詰めることができるようになる。全力移動で追跡を行っても、〈生存〉判定にペナルティを受けない。

それに加え、毎日ハンターが呪文を準備する際に、動物象形の一つを選択し、自分自身に1日の間発動させることができる。この動物象形はハンターの動物象形クラス能力(動物の相棒が死亡した場合に自分自身に使用することができる追加の動物象形能力を含む)に追加されるものである。

## ブラッドレイジャー Bloodrager

多くの獯猛な戦士が、奥深くに忘れられた怒りの蓄積に入り込む。しかしブラッドレイジャーはその内で煮えくり返る、内在する力を持っている。ソーサラー同様、ブラッドレイジャーの血には秘術の力が沸き上がっている。ソーサラーはこの力を呪文発動に用いる。しかしブラッドレイジャーは血脈の力を顕現させ、異なる段階に入る。それは破壊の力で暴れまわる、奇妙な祖先の残響なのだ。この段階に至ると、ブラッドレイジャーは本能的に秘術呪文を幾つか発動できるようになる。ブラッドレイジャーの魔法はその肉体で見せる武勇のように素早く、暴力的で、止めることができないようにすら見える。

**役割：**戦場の主、ブラッドレイジャーは、自分の血脈と武勇を用いて敵に恐るべき大虐殺をもたらす。ブラッドレイジャーの立ち位置は最前線である。敵の顔の真正面で、秘術魔法の痕跡で強化されたすさまじい武力を与えるのだ。

**属性：**どれでも。

**ヒット・ダイスの種類：**d10。

**継承クラス：**バーバリアンおよびソーサラー。

**開始時の所持金：**3d6 × 10gp (平均 105gp)。

### クラス技能 Class Skills

ブラッドレイジャーのクラス技能は次の通り：〈威圧〉【魅】、〈軽業〉【敏】、〈騎乗〉【敏】、〈呪文学〉【知】、〈水泳〉【筋】、〈製作〉【知】、〈生存〉【判】、〈知覚〉【判】、〈知識：神秘学〉【知】、〈登攀〉【筋】、〈動物使い〉【魅】。

**レベル毎の技能ランク：**4 + 【知】修正値。

### クラスの特徴 Class Features

ブラッドレイジャーのクラスの特徴は以下の通り。

**武器と防具の習熟：**ブラッドレイジャーは全ての単純武器と軍用武器、軽装鎧、中装鎧、盾（タワー・シールドは除く）に習熟している。ブラッドレイジャーは軽装鎧もしくは中装鎧を身につけていても、秘術呪文失敗確率の影響を受けることなくブラッドレイジャー呪文を発動することができる。だが、他のクラスから得られた秘術呪文に対する秘術呪文失敗確率

### ブラッドレイジャー

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーブ	反応セーブ	意志セーブ	特殊	1日の呪文数			
						1	2	3	4
1	+1	+2	+0	+0	血脈、血脈の力、血の激怒、高速移動	—	—	—	—
2	+2	+3	+0	+0	直感回避	—	—	—	—
3	+3	+3	+1	+1	血の庇護	—	—	—	—
4	+4	+4	+1	+1	血の呪文発動、血脈の力、《物質要素省略》	1	—	—	—
5	+5	+4	+1	+1	直感回避強化	1	—	—	—
6	+6 / +1	+5	+2	+2	血脈特技	1	—	—	—
7	+7 / +2	+5	+2	+2	血脈の呪文、ダメージ減少 1 / —	1	1	—	—
8	+8 / +3	+6	+2	+2	血脈の力	1	1	—	—
9	+9 / +4	+6	+3	+3	血脈特技	2	1	—	—
10	+10 / +5	+7	+3	+3	血脈の呪文、ダメージ減少 2 / —	2	1	1	—
11	+11 / +6 / +1	+7	+3	+3	血の大激怒	2	1	1	—
12	+12 / +7 / +2	+8	+4	+4	血脈特技、血脈の力	2	2	1	—
13	+13 / +8 / +3	+8	+4	+4	血脈の呪文、ダメージ減少 3 / —	3	2	1	1
14	+14 / +9 / +4	+9	+4	+4	不屈の意思	3	2	1	1
15	+15 / +10 / +5	+9	+5	+5	血脈特技	3	2	2	1
16	+16 / +11 / +6 / +1	+10	+5	+5	血脈の呪文、血脈の力、ダメージ減少 4 / —	3	3	2	1
17	+17 / +12 / +7 / +2	+10	+5	+5	血の無疲労激怒	4	3	2	1
18	+18 / +13 / +8 / +3	+11	+6	+6	血脈特技	4	3	2	2
19	+19 / +14 / +9 / +4	+11	+6	+6	ダメージ減少 5 / —	4	3	3	2
20	+20 / +15 / +10 / +5	+12	+6	+6	血脈の力、血の超激怒	4	4	3	2

には適用されない。他の秘術呪文の使い手と同様に、重装鎧や盾を身につけているブラッドレイジャーは、その呪文が動作要素を保つ場合、秘術呪文失敗確率の影響を受ける。

**血脈／Bloodline:** ブラッドレイジャーは血の激怒、ボーナス特技、ボーナス呪文を与える遺産となる、魔法の源を持っている。この源は強力な存在との遠い血のつながりを表すこともあるし、家族がかつてクリーチャーに会ったといった極端な出来事に巻き込まれたことに由来することもある。その源がなんであれ、この能力はいくつかの形で影響を表す。ブラッドレイジャーは 1 レベルの時点で、血脈から 1 つを選択しなければならない。一度選択すると、以後変更することはできない。

血脈を選択する際、ブラッドレイジャーの属性はこの選択に影響を与えない。善属性のブラッドレイジャーが奈落の者の血脈に由来してもよいし、天上の者の血脈から後世に悪属性のブラッドレイジャーが生まれ落ちることもある。地獄の者の血脈が混沌属性であってもよい、などなど。血脈はブラッドレイジャーに力を与えるが、考えや振る舞いを示唆したり制限を与えることはない。

ブラッドレイジャーは血脈の力を 1 レベル、4 レベル、そして以後 4 レベル毎に得る。ブラッドレイジャーが得る血脈の力は、選択した血脈に記載されている。血脈の力の擬似呪文能力は全て、術者レベルとしてキャラクターのブラッドレイジャー・レベルを用いる。

6 レベルの時点と以後 3 レベル毎に、ブラッドレイジャーは血脈毎に専用の一覧から選択して、ボーナス特技を 1 つ得る。ブラッドレイジャーはこれらのボーナス特技を得る際、前提条件を満たしていなければならない。

7 レベル、10 レベル、13 レベル、及び 16 レベルの時点で、ブラッドレイジャーは自らの血脈から与えられる追加の呪文を修得する。この呪文は上記の表で与えられる呪文数に追加で与えられる。これらの呪文はより高いレベルになった際に別の呪文に変更することはできない。

### ブラッドレイジャーの呪文修得数

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



## PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

ブラッドレイジャーが血脈を与える他のクラスのレベルを得た場合、例えクラスの血脈を変更することになったとしても、血脈は同じ種別のものでなければならない。GMの決定に従い、ブラッドレイジャーは以前の血脈を適切なものに変更することができる。

**血の激怒（超常）／Bloodrage**：ブラッドレイジャーの内なる力の源が血の激怒の能力を与えてくれる。1レベルの時点で、ブラッドレイジャーは1日に4＋自身の【耐久力】修正値に等しいラウンド数だけ血の激怒を行うことができる。1レベル以降レベルを得る毎に、1日毎に追加で2ラウンド、血の激怒を行うことができる。（血の激怒やベアズ・エンデュランスのような呪文により得られたものなど）【耐久力】の一時的な増加では、ブラッドレイジャーが1日に血の激怒を行えるラウンド数は増加しない。1日に血の激怒を行うことのできるラウンド数合計は8時間休憩した後に回復するが、この休憩時間は連続している必要はない。

ブラッドレイジャーはフリー・アクションで血の激怒に入ることができる。血の激怒に入っている間、ブラッドレイジャーは【筋力】と【耐久力】に＋4の士気ボーナス、意志セーブに＋2の士気ボーナスを得る。更に、アーマー・クラスに－2のペナルティを受ける。【耐久力】の増加に伴い、ブラッドレイジャーはヒット・ダイス毎に2ヒット・ポイントを得るが、血の激怒終了後にこのヒット・ポイントは失われる。一時的ヒット・ポイントとは異なり、この追加ヒット・ポイントは優先的に失われない。血の激怒の間、ブラッドレイジャーは【魅力】基準、【敏捷力】基準、【知力】基準の技能を使用することはできない（ただし〈威圧〉、〈軽業〉、〈騎乗〉、〈飛行〉を除く）し、忍耐や精神集中を要する能力を使用することもできない。

ブラッドレイジャーはフリー・アクションで血の激怒を終了させることができる。血の激怒が終了すると、血の激怒を行っていたラウンド数の2倍に等しいラウンドだけ疲労状態となる。ブラッドレイジャーは疲労状態や過労状態の間、新たに血の激怒に入ることはできない。しかし、1回の遭遇もしくは戦闘の間に複数回血の激怒を行うことはできる。ブラッドレイジャーが気絶状態となると、血の激怒は直ちに終了し、ブラッドレイジャーは死に瀕することとなる。

血の激怒は、特技の前提条件、特技の能力、魔法のアイテムの能力、呪文の効果を考慮する際、バーバリ안의激怒クラス特徴として扱われる。

**高速移動（変則）／Fast Movement**：ブラッドレイジャーの地上移動速度は、種族の標準より10フィート速い。この特典は鎧を着用していない状態または、軽装鎧か中装鎧を着用している状態で、装備品の総重量が中荷重以下の場合に適用される。このボーナスは、荷重を着用している鎧の種類でブラッドレイジャーの移動速度を修正する前に適用しておくこと。このボーナスはブラッドレイジャーの地上移動速度に関するすべての他のボーナスに累積する。

**直感回避（変則）／Uncanny Dodge**：2レベルの時点で、ブラッドレイジャーは通常であれば察知できないような危険に反応する能力を得る。ブラッドレイジャーは不可視状態の敵に攻撃された場合でも、立ちすくみ状態になることもACへの【敏捷力】ボーナスを失うこともなくなる。とはいえ、動けない状態になれば、やはりACへの【敏捷力】ボーナスは失われてしまう。また、この能力を有するブラッドレイジャーでも、敵がブラッドレイジャーに対してフェイントを成功させた場合は、やはりACへの【敏捷力】ボーナスを失う。

ブラッドレイジャーがすでに他のクラスで直感回避を獲得していた場合は、代わりに直感回避強化（後述）を自動的に獲得する。

**血の庇護（超常）／Blood Sanctuary**：3レベルの時点で、自らの血の力により、ブラッドレイジャーは自分や仲間が発動した呪文の効果に囲まれても悠然と立っていることができる。ブラッドレイジャーは自分もしくは仲間が発動した呪文に対するセーヴィング・スローに＋2のボーナスを得る。

**血の呪文発動（超常）／Blood Casting**：4レベルの時点で、ブラッドレイジャーは血の激怒の最中でさえ呪文を発動する能力を得る。ブラッドレイジャーは血の激怒中であっても、防御的呪文発動を行うことも呪文のために精神集中判定を行うこともできる。血の激怒の間、ブラッドレイジャーが呪文を発動し精神集中できるのはブラッドレイジャー呪文（後述）のみである。他のクラスから得られた呪文は血の激怒中に発動することができない。

**《物質要素省略》／Eschew Materials**：4レベルの時点で、ブラッドレイジャーはボーナス特技として《物質要素省略》を得る。

**呪文**：4レベルの開始時に、ブラッドレイジャーはブラッドレイジャー呪文リストから秘術呪文をわずかながら発動する能力を得る。呪文を修得し発動するには、ブラッドレイジャーには10＋呪文レベルに等しい【魅力】能力値が無ければならない。ブラッドレイジャーは修得している呪文を発動する際、前もって呪文を準備する必要がない。ブラッドレイジャーの呪文に対するセーヴィング・スローDCは、10＋呪文レベル＋ブラッドレイジャーの【魅力】修正値である。

他の呪文の使い手と同様、ブラッドレイジャーは1日に使用できる呪文の数が呪文レベルごとに決まっている。上述の表にブラッドレイジャーが使用できる呪文数の基準値が記されている。加えてブラッドレイジャーは【魅力】が高ければ、1日毎にボーナス呪文を得る。ブラッドレイジャーはあらかじめ呪文を準備する必要はない。ブラッドレイジャーはいつでも、修得している呪文であればどれでも発動することができる。ただし、呪文レベル毎に1日に決められた呪文数を超えて使用することはできない。

ブラッドレイジャーの呪文選択には制限がある。4レベルの時点で、ブラッドレイジャーは1レベル呪文から自分で選択した2つの呪文を修得している。上述の表に記載されている通り、ブラッドレイジャーはレベルが上昇する際にさらに呪文を得る。1日の呪文数とは異なり、ブラッドレイジャーが修得している呪文数は【魅力】能力値の影響を受けない。ただし、血脈から得られるボーナス呪文の影響は受ける。

**直感回避強化（変則）／Improved Uncanny Dodge**：5レベルの時点で、ブラッドレイジャーは挟撃されなくなる。この能力を持つブラッドレイジャーに対して、ローグ（もしくは急所攻撃を持つ他のクラス）は挟撃による急所攻撃を行なうことができない。ただし、ローグ・レベル（もしくは急所攻撃を与えるクラスのレベル）が目標のブラッドレイジャー・レベルより4以上高い場合には、挟撃（および急所攻撃）を行なうことができる。

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

**ダメージ減少（変則）／Damage Reduction**：7レベルの時点で、ブラッドレイジャーはダメージ減少を得る。ブラッドレイジャーが武器や肉体攻撃からダメージを受けるたびに、そのダメージから1を引くこと。10レベルの時点と以後3レベルごとに、このダメージ減少は1ポイントだけ増加する。ダメージ減少はダメージを0まで減少させることができるが、0未満にすることはない。

**血の大激怒（超常）／Greater Bloodrage**：11レベルの時点で、ブラッドレイジャーが血の激怒に入る際、【筋力】と【耐久力】に対する士気ボーナスは＋6に増加し、意志セーブへの士気ボーナスは＋3に増加する。加えて、血の激怒に入ると、ブラッドレイジャーは2レベル以下で自分が修得しているブラッドレイジャー呪文1つの効果を得ることができる。この呪文の距離は接触もしくは自身のものでなければならない。この呪文の持続時間が1ラウンドより長い場合、代わりに血の激怒の持続時間が終了するまで持続する。このようにして呪文を使用すると、まるで呪文を発動したかのようにブラッドレイジャーの呪文スロットが消費される。この効果

# PRD\_J\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

の利益を得るためには、使用可能な呪文スロットがなければならない。

特技の前提条件、特技の能力、魔法のアイテムの能力、呪文の効果において、血の大激怒はバーバリアンの大激怒能力として扱われる。

**不屈の意思（変則）／Indomitable Will**：14 レベルの時点で、ブラッドレイジャーは血の激怒中、心術呪文に抵抗するために行う意志セーブに + 4 のボーナスを得る。このボーナスは血の激怒の間に得る意志セーブへの士気ボーナスを含む、他の修正全てと累積する。

**血の無疲労激怒（超常）／Tireless Bloodrage**：17 レベルの時点で、ブラッドレイジャーはもはや血の激怒が終了しても疲労状態にならない。

**血の超激怒（超常）／Mighty Bloodrage**：20 レベルの時点で、ブラッドレイジャーが血の激怒に入る際、【筋力】と【耐久力】への士気ボーナスは + 8 に、意志セーブへの士気ボーナスは + 4 に増加する。さらに、血の大激怒クラス能力で得られた、血の激怒の開始時に自分に発動できる呪文において、2 レベル以下しか使用できないという制限を撤廃する。

## ブラッドレイジャーの血脈 Bloodrager Bloodlines

血の激怒に入る際、ブラッドレイジャーは血脈に影響を受け、自らの内をかき乱す魔法による力で肉体的な変質を遂げることが多い。特に言及が無い限り、血脈の力の効果を得られるのは血の激怒の間だけである。血の激怒が終了すると、血脈による全ての力は直ちに霧散し、ブラッドレイジャーが受けていた肉体的な変化は解かれ、通常の姿に戻る。

### 異形 Aberrant

君の血の中には、異質で奇妙な汚れがある。血の激怒の際、この汚れは特異でぞっとするような形で現れる。

**ボーナス特技**：《イニシアチブ強化》、《頑健無比》、《組みつき強化》、《素手打撃強化》、《鋼の意志》、《武器落とし強化》、《迎え討ち》。

**ボーナス呪文**：エンラージ・パースン（7 レベル）、シー・インヴィジビリティ（10 レベル）、ディスプレイスメント（13 レベル）、ブラック・テンタクルズ（16 レベル）。

**血脈の力**：血の激怒の間、君は異形の持つ能力と完全耐性を得るが、それと共に不浄なる出自の証を見せることになる。

**よろめき化打撃（超常）／Staggering Strike**：1 レベルの時点で、君がクリティカル・ヒットを確定させた際、目標は頑健セービング・スローに成功しなければ 1 ラウンドの間よろめき状態になる。このセーブの DC は 10 + ブラッドレイジャー・レベルの半分 + 【耐久力】修正値に等しい。この効果は《よろめき化クリティカル》と累積する。目標はそれぞれの効果に対して個々にセーブを行わなければならない。

**異様な間合い（超常）／Abnormal Reach**：4 レベルの時点で、君の四肢は伸びる。これにより君の間合いは 5 フィートだけ増加する。

**異形の頑丈さ（超常）／Aberrant Fortitude**：8 レベルの時点で、君は不調状態と吐き気がする状態に完全耐性を得る。

**怪異なる構造（超常）／Unusual Anatomy**：12 レベルの時点で、君の身体構造は変化する。これにより君に命中したクリティカル・ヒットもしくは急所攻撃は、50% の確率で無効化される。無効化された場合、ダメージは通常通りロールする。

**異形の抵抗力（超常）／Aberrant Resistance**：16 レベルの時点で、君は過労状態、毒、病気、疲労状態、よろめき状態に完全耐性を得る。

**異形の形態（超常）／Aberrant Form**：20 レベルにおいて、君の体は真の意味で尋常ならざるものへと変貌する。君はクリティカル・ヒットと急所攻撃に完全耐性を得る。加えて、君は 60 フィートの擬似視覚を得ると共に、ブラッドレイジャーのダメージ減少が 1 だけ増加する。

君は血の激怒中でなくとも、この利益を常を得る。

### 運命の子 Destined

君の血脈は、偉業のために運命づけられたものだ。血の激怒に入ると、君はその偉大さを溢れ出させる。その偉大さは、何より伝説的なクリーチャーであっても足下に及ばぬほどのものだ。

**ボーナス特技**：《イニシアチブ強化》、《持久力》、《神速の反応》、《統率力》、《武器熟練》、《不屈の闘志》、《腕力による威圧》。

**ボーナス呪文**：シールド（7 レベル）、ブラー（10 レベル）、プロテクション・フロム・エナジー（13 レベル）、フリーダム・オヴ・ムーヴメント（16 レベル）。

**血脈の力**：君は未来において重要な存在だ。そのことが、恐れと共に敵を叩く力を与えてくれるかもしれない。

**運命的な打撃（超常）／Destined Strike**：1 レベルの時点で、1 日 3 回フリー・アクションとして、君は 1 回の近接攻撃にブラッドレイジャー・レベルの半分（最低 1）に等しい洞察ボーナスを自分に与えることができる。12 レベルの時点で、君はこの能力を 1 日に 5 回まで使用することができるようになる。

**宿命受けしもの（超常）／Fated Bloodrager**：4 レベルの時点で、君は AC とセービング・スローに + 1 の幸運ボーナスを得る。8 レベルの時点と以後 4 レベルごとに、このボーナスは 1 ずつ増加する（20 レベルの時点で最大の + 5 になる）。

**確信する打撃（超常）／Certain Strike**：8 レベルの時点で、君は血の激怒の間に 1 回、攻撃ロールを再ロールすることができる。ダイスがロールされた後、GM が結果を明らかにする前にこの能力を使用するかどうかを決めなければならない。例えば結果が悪くなったとしても、2 回目の出目を使用しなければならない。

**死への反抗（超常）／Defy Death**：12 レベルの時点で、1 日に 1 回、君が呪文や攻撃から死ぬであろうダメージを受けたとき、君は DC20 の頑健セーブを試みることができる。成功したなら、君はそのダメージを受ける代わりに 1 ヒット・ポイントまで減少させる。成功したが既に 1 ヒット・ポイント未満になっていたなら、君はダメージを受けない。

**不沈（超常）／Unstoppable**：16 レベルの時点で、君がクリティカル可能域をロールした場合、自動的にそのクリティカルは確定する。君に対するクリティカル・ロールは、二回目のロールが出目 20 の場合（もしくは自動的に確定する場合）にのみ確定する。

**勝利が死か（超常）／Victory or Death**：20 レベルの時点で、君は幻惑状態、石化状態、朦朧状態、麻痺状態、よろめき状態に完全耐性を得る。君は血の激怒中でなくとも、この利益を常を得る。

### 元素 Elemental

元素の力が君の内に宿る。時に、君は怒りの中でそれを制御することがほとんどできなくなる。これは君の家系にいた（エレメンタル）の来訪者に由来するのかもしれないし、君もしくは祖先が強力な元素の力や大変動に曝された時が原因かもしれない。

**ボーナス特技**：《イニシアチブ強化》、《回避》、《頑健無比》、《強打》、《神速の反応》、《薙ぎ払い》、《武器熟練》。

**ボーナス呪文**：バーニング・ハンズ\*（7 レベル）、スコーチング・レイ\*（10 レベル）、プロテクション・フロム・エナジー（13 レベル）、エレメンタル・ボディ I（16 レベル）。（アスタリスク（\*）が付記された呪文は、呪文の通常の効果に関係なく、自分の元素に従うエネルギー種別のダメージを与える。加えて、それらの呪文の副種別は、元素のエネルギー種別に合うものに変更される。）

# PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

**血脈の力：**四大元素の1つが君に吹きこまれており、血の激怒の最中にこの力を引き出すことができる。1レベルの時点で、君は風、地、火、水の元素から1つを選択すること。選択後、変更することはできない。ダメージを与えたり抵抗を与えたりする能力の中には元素に基づくものがあり、以下に記載されている。

元素	エネルギー種別	元素の移動
風	電気	飛行 60 フィート (良好)
地	酸	穴掘り 30 フィート
火	火	基本移動速度に+30 フィート
水	冷氣	水泳 60 フィート

**元素の打撃 (超常) / Elemental Strikes :** 1レベルの時点で、1日3回即行アクションとして、君は自分の近接攻撃に元素のエネルギーを注ぎ込むことができる。1ラウンドの間、君の近接攻撃は、君のエネルギー種別による1d6ポイントの追加ダメージを与える。8レベルの時点で、君はこの能力を1日に5回まで使用することができる。20レベルの時点で、君の全ての近接攻撃はこのダメージを与えるようになり、この能力の起動に即行アクションを必要とすることもなくなる。

**元素の抵抗力 (変則) / Elemental Resistance :** 4レベルの時点で、君は自分のエネルギー種別に対する抵抗10を得る。

**元素の移動 (超常) / Elemental Movement :** 8レベルの時点で、君は自分の選択した元素に基づく特殊な移動種別もしくは移動速度へのボーナスを得る。詳細は上述の表に記載されている。

**元素の力 (超常) / Power of the Elements :** 12レベルの時点で、君の元素の打撃血脈能力はそのエネルギー種別に対する抵抗を無視するようになり、そのエネルギー種別に対する完全耐性を持つクリーチャーに半分のダメージを与えるようになる。

**元素形態 (超常) / Elemental Form :** 16レベルの時点で、1日1回血の激怒を行っている間、君はエレメンタル・ボディⅣのようにエレメンタルの姿になることができる。

**元素の体 (超常) / Elemental Body :** 20レベルの時点で、元素の力は君の肉体の中を駆け巡るようになる。君は急所攻撃、クリティカル・ヒット、自分のエネルギー種別に対して完全耐性を得る。君は血の激怒中でなくとも、この利益を常に得る。

## 地獄の者 Infernal

地獄が君の血の中に眠る。祖先の誰かが地獄の力に誘惑されたのかもしれないし、デヴィルと取引をしたのかもしれない。いずれにせよ、この汚濁は君の血統の中で泡を吹いている。

**ボーナス特技：**《欺きの名人》、《鋼の意志》、《武器落とし強化》、《武器破壊強化》、《迎え討ち》、《無視界戦闘》、《腕力による威圧》。

**ボーナス呪文：**プロテクション・フロム・グッド (7レベル)、スコーミング・レイ (10レベル)、サジェスチョン (13レベル)、ファイアー・シールド (16レベル)。

**血脈の力：**君が血の激怒に入ると、恐ろしい効果とともに地獄の業火が君の血に注がれる。

**業火の打撃 (超常) / Hellfire Strike :** 1レベルの時点で、1日3回即行アクションとして、君は地獄の業火を自らの攻撃に注ぎこむことができる。そのようにするなら、1ラウンドの間、君の近接攻撃はフレイミング武器特殊能力を得る。12レベルの時点で、君はこの能力を1日5回使用できるようになり、この効果はフレイミング・バーストとして扱われる。

**地獄の抵抗 (変則) / Infernal Resistance :** 4レベルの時点で、君は[火]に対する抵抗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。8レベルの時点で、[火]に対する抵抗は10に、毒に対す

るセーヴィング・スローへのボーナスは+4に増加する。

**悪魔の如き傲慢 (超常) / Diabolical Arrogance :** 8レベルの時点で、君は心術効果及び[恐怖]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。

**闇の翼 (超常) / Dark Wings :** 12レベルの時点で、君は血の激怒に入る際、背中から蝙蝠のような翼を生やすかどうかを選択することができる。この翼は君に飛行移動速度60フィート (機動性は平均的)を与える。16レベルの時点で、君の飛行移動速度は80フィートに増加し、機動性は良好になる。20レベルの時点で、君の飛行移動速度は80フィートに増加し、機動性は良好になる (訳注：16レベルと20レベルの記載内容が同じなのは、原文のまま)。

**業火の突撃 (超常) / Hellfire Charge :** 16レベルの時点で、突撃の終わりに行う攻撃において、使用回数を消費することなく業火の打撃の利益を得ることができるようになる。君が既に業火の打撃を起動させている場合、[火]ダメージは10以下の[火]に対する抵抗を無視する。

**深淵に住む不浄なるもの (超常) / Fiend of the Pit :** 20レベルの時点で、君は[火]と毒に完全耐性を得る。加えて、君は[酸]と[冷氣]に対する抵抗10と、暗闇を見通す能力を得る。君は血の激怒中でなくとも、この利益を常に得る。

## 天上の者 Celestial

天に連なる祖先がいたのか、神の介入によるものか、天使の血が聖なる力と共に君の肉体を満たしている。血の激怒に入ると、この血は君に威厳のある相貌と天使の力を与えてくれる。

**ボーナス特技：**《イニシアチブ強化》、《回避》、《駆け抜け攻撃》、《騎乗戦闘》、《強行突破》、《鋼の意志》、《武器熟練》。

**ボーナス呪文：**プレス (7レベル)、レジスト・エナジー (10レベル)、ヒロイズム (13レベル)、ホーリー・スマイト (16レベル)。

**血脈の力：**血の激怒の間、君の血脈は天使に類するものの抵抗力と外見の変化を与え、敵は恐ろしさのあまり君を見つめることができなくなる。

**天使の攻撃 (超常) / Angelic Attacks :** 1レベルの時点で、君の近接攻撃はダメージ減少を考慮する際に善属性の武器と見なされる。加えて、近接攻撃で悪に来訪者にダメージを与える際、君は追加で1d6ポイントのダメージを与える。この追加ダメージはアライン・ウェポンのような効果やホーリー武器特殊能力のように武器から与えられる効果と累積する。

**天界の抵抗力 (変則) / Celestial Resistances :** 4レベルの時点で、君は[酸]と[冷氣]に対する抵抗5を得る。12レベルの時点で、これらの抵抗は10に増加する。

**確信 (超常) / Conviction :** 8レベルの時点で、君は血の激怒毎に1回、行っただけの能力値判定、攻撃ロール、技能判定、あるいはセーブを再ロールすることができる。この能力はダイスを振ったあとに使用するが、GMが結果を明らかにする前に宣言しなければならない。より悪くなったとしても、2回目の出目を使用しなければならない。

**天界の翼 (超常) / Wings of Heaven :** 12レベルの時点で、君は羽のある翼を生やし、1日にソーサラー・レベルと同じ分数だけ、毎ラウンド60フィート (機動性は良好)の移動速度で飛行するかどうかを選択することができる。20レベルの時点で、君の飛行移動速度は80フィートに増加する。

**天使の守護 (超常) / Angelic Protection :** 16レベルの時点で、君は悪属性のクリーチャーによる攻撃もしくは効果に対して、ACに+4の反発ボーナスとセーヴィング・スローに+4の抵抗ボーナスを得る。加えて、君はプロテクション・フロム・イーヴル呪文の影響を受けているかのように扱われる。この効果は解呪されない。

**即位 (超常) / Ascension :** 20レベルにおいて、君には天界の力が



# PRD\_J\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

注ぎ込まれる。君は「酸」、[冷氣]、石化状態に対する完全耐性を得る。加えて、君は「電気」及び「火」に対する抵抗 10 と、毒へのセーヴィング・スローに +4 の種族ボーナスを得る。君は血の激怒中でなくとも、この利益を常に得る。

## 奈落の者 Abyssal

何世代も前、デーモンが自らの汚濁を君の血脈の精髓に撒いた。血族皆にこの影響が現れるわけではない。しかし血の激怒を行う間、君は恐るべき存在感を露わにする。

**ボーナス特技:**《頑健無比》、《強打》、《追加 hp》、《突き飛ばし強化》、《薙ぎ払い》、《武器破壊強化》、《腕力による威圧》。

**ボーナス呪文:** レイ・オヴ・エンフィーブルメント (7 レベル)、ブルズ・ストレンクス (10 レベル)、レイジ (13 レベル)、ストーンスキン (16 レベル)。

**血脈の力:** 奈落の力が君の血管を流れる。その事実により、血の激怒の最中に君は恐るべき変質を遂げる。

**爪 (超常) / Claws:** 1 レベルの時点で、君は血の激怒の間に爪が伸びるようになる。爪は肉体武器として扱う。君は全力攻撃として、最大の基本攻撃ボーナスを用いて 2 回の爪攻撃を行うことができる。それぞれの攻撃は 1d6 (小型の場合は 1d4) ポイント + 君の【筋力】修正値に等しいダメージを与える。4 レベルの時点で、爪はダメージ減少を考慮する際、魔法の武器として扱われる。8 レベルの時点で、ダメージは 1d8 (小型の場合は 1d6) ポイントに増加する。12 レベルの時点で、爪はフレイミング武器となり、命中すると追加で 1d6 ポイントの「火」ダメージを与えるようになる。

**魔鬼の巨軀 (超常) / Demonic Bulk:** 4 レベルの時点で、血の激怒に入る際、君は基本サイズより 1 段階大きくなるかどうかを選択することができる。これはエンラージ・パースンのように扱うが、君が人型生物でなくとも効果を表す。

**魔鬼の抵抗力 (超常) / Demon Resistances:** 8 レベルの時点で、君は「酸」、[火]、[冷氣] に対する抵抗 5 を得る。16 レベルの時点で、この抵抗は 10 に増加する。

**奈落たる血の激怒 (超常) / Abyssal Bloodrage:** 12 レベルの時点で、血の激怒から与えられる【筋力】ボーナスは 2 だけ増加するが、AC に対するペナルティは -2 ではなく -4 になる。16 レベルの時点で、ボーナスは 4 に増加する。20 レベルの時点で、ボーナスは 6 に増加する。

**魔鬼のオーラ (超常) / Demonic Aura:** 16 レベルの時点で、君は血の激怒に入る際に火のオーラを放つかどうかを選択することができる。このオーラは君を中心とした半径 5 フィートの爆発に広がり、その中で自分のターンを終了したクリーチャーに 2d6 + 君の【耐久力】修正値に等しい「火」ダメージを与える。

**魔鬼の完全耐性 (超常) / Demonic Immunities:** 20 レベルの時点で、君は「電気」と毒に対する完全耐性を得る。君は血の激怒中でなくとも、この利益を常に得る。

## 秘術 Arcane

君の血統には強力なウィザードやソーサラーがいるかもしれない。しかし血に眠る魔力の本質は君の血管を駆け巡り、君は呪文を破壊する脅威へと変じた。

**ボーナス特技:** 《イニシアチブ強化》、《強打》、《呪文潰し》\*、《鋼の意志》、《発動妨害》\*、《早抜き》、《迎え討ち》。アスタリスク (\*) が付記された特技の効果を決定する際、ブラッドレイジャー・レベルをファイター・レベルとして扱う。このとき、ファイター・レベルをブラッドレイジャー・レベルと累積すること。

**ボーナス呪文:** マジック・ミサイル (7 レベル)、インヴィジビリティ (10 レベル)、ライトニング・ボルト (13 レベル)、ディメンジョン・ドア (16 レベル)。

**血脈の力:** 血の激怒の間、秘術の力が君の姿を秘術の戦車に変える。何より注意深い術者であってさえ、撫で切りにすることができるだろう。

**発動を妨げる血の激怒 (超常) / Disruptive Bloodrage:** 1 レベルの時点で、君の機会攻撃範囲の中にいる敵が行う防御的発動において、呪文を発動する際の DC は 2 だけ増加する。この増加は《発動妨害》特技によって与えられるものと累積する。

**秘術たぎる血の激怒 (擬呪) / Arcane Bloodrage:** 4 レベルの時点で、血の激怒に入る際、君は以下の呪文から 1 つを選択し、その効果を自分に適用することができる。スパイダー・クライム、ブラー、プロテクション・フロム・アローズ、レジスト・エナジー (エネルギー種別を 1 つ選択する)。この効果は呪文の通常の持続時間ではなく、血の激怒が持続する限り持続する。

**上級秘術たぎる血の激怒 (擬呪) / Greater Arcane Bloodrage:** 8 レベルの時点で、血の激怒に入る際、君はディスプレイスメントもしくはヘイストのいずれかの効果を自分に適用することができる。これらは秘術たぎる血の激怒の一覧に加えられ、その他の点についてはこの能力と同様に機能する。

**術者への懲罰 (変則) / Caster's Scourge:** 12 レベルの時点で、君は【敏捷力】修正値に等しい追加の機会攻撃回数 (最低 1) を得る。君はこの追加の機会攻撃を、術者が君の機会攻撃範囲で呪文を発動したり防御的発動を試みたりした場合にのみ使用することができる。防御的発動を行う呪文の使い手に対して機会攻撃を行うには、《呪文潰し》特技、術者殺し能力 (後述)、その他の効果が必要となる (訳注: この能力は、防御的発動を行う呪文の使い手に機会攻撃を行えるようにするものではない)。君は血の激怒中でなくとも、この利益を常に得る。

**真なる秘術たる血の激怒 (擬呪) / True Arcane Bloodrage:** 16 レベルの時点で、君が血の激怒に入る際、以下の呪文から 1 つを選択肢自分にその効果を適用することができる。トランスフォーメーション、ビースト・シェイプ IV (自分のサイズ以上のクリーチャーのみ選択できる)、フォーム・オヴ・ザ・ドラゴン I。これらは秘術たぎる血の激怒及び上級秘術たぎる血の激怒の一覧に加えられ、その他の点についてはこれらの能力と同様に機能する。

**術者殺し (変則) / Caster's Bane:** 20 レベルの時点で、術者レベルが君のブラッドレイジャー・レベルよりも低い呪文の使い手は、防御的発動を行ってさえ、君の機会攻撃範囲の中で機会攻撃を誘発する。君は血の激怒中でなくとも、この利益を常に得る。

## フェイ Fey

祖先の中にフェイがいたのか。どういうわけかフェイの領域が血脈の中に混じりこんだのか。巧妙で驚きを持ったやり方で、それは君の血脈に影響を及ぼす。

**ボーナス特技:** 《イニシアチブ強化》、《回避》、《強行突破》、《神速の反応》、《追尾》、《迎え討ち》、《腕力による威圧》。

**ボーナス呪文:** エンタングル (7 レベル)、ヒディアス・ラフター (10 レベル)、ヘイスト (13 レベル)、コンフュージョン (16 レベル)。

**血脈の力:** 自然世界の力が君という存在に満ち満ちている。血の激怒の際にそれは顕現する。

**混乱化クリティカル (超常) / Confusing Critical:** 1 レベルの時点で、フェイの力は君の攻撃を駆け抜けるようになる。君がクリティカル・ヒットを確定させるたびに、目標は意志セーブを行わねばならない。失敗すると 1 ラウンドの間混乱状態となる。このセーブにおける DC は 10 +

# PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

君のブラッドレイジャー・レベルの半分+君の【耐久力】修正値に等しい。これは「精神作用」(強制)効果である。

**跳びかかり突撃 (超常) / Leaping Charger :** 4 レベルの時点で、君は突撃の際、植物の繁茂する場所などの移動を阻害する場所をあっさり飛び越えることができるようになる。突撃の際、君は移動困難地形を無視する(しかし他のクリーチャーを無視することはできない)。君は移動困難地形を通常の移動速度で通り抜けることができ、これらは突撃を妨げない。

**ボケ移動 (超常) / Blurring Movement :** 8 レベルの時点で、君は移動する際に不鮮明になる。少なくとも 10 フィート移動する場合、君は 1 ラウンドの間ブラーの効果を得る。

**高速なる血の激怒 (擬呪) / Quickling Bloodrage :** 12 レベルの時点で、血の激怒の間、君はヘイストの影響を受けているかのように扱われる。

**自然との一体化 (超常) / One with Nature :** 16 レベルの時点で、クリーチャー種別が動物もしくは植物のクリーチャーは、魔法によって強制されるか、君が先に攻撃しない限り君を攻撃しなくなる。1 日 3 回、君はツリー・ストライドの半分の転送距離で、木から木へと自分を転送させることができる。木から木へと移動する行為は、移動アクションである。君は血の激怒中でなくとも、この利益を常に得る。

**フェイの怒り (超常) / Fury of the Fey :** 20 レベルの時点で、血の激怒に入る際、君はクリーチャー種別を 1 つ選択することができる(人型生物もしくは来訪者の場合は副種別も選択する)。君はその種別に対するペイン武器特殊能力の影響を受ける。君が行う近接攻撃は全て、この種別に対するペインを持つかのように扱われる。この能力はその他のペインとは累積しない。

## 不死の者 Undead

不死という不快な墮落は、君の一部だ。過去のあるとき、死が君の家系に注ぎ込まれた。不死の特性とつながることで、君は血の激怒において恐れを呼び起こす力を得た。

**ボーナス特技:**《回避》、《強行突破》、《持久力》、《追加 hp》、《鋼の意志》、《不屈の闘志》、《腕力による威圧》。

**ボーナス呪文:** チル・タッチ (7 レベル)、フォールス・ライフ (10 レベル)、ヴァンピリック・タッチ (13 レベル)、エナヴェイション (16 レベル)。

**血脈の力:** 血の激怒に入る際、不死の力が顕現する。それにより、君の攻撃は恐怖で高められ、君の身体は不浄なる抵抗力を得る。

**恐ろしき突撃 (超常) / Frightful Charger :** 1 レベルの時点で、君の突撃攻撃がクリーチャーに命中したとき、そのクリーチャーは君のブラッドレイジャー・レベルの半分(最低 1)に等しいラウンドだけ怯え状態となる。この効果が(この能力や他の発生源による)怯え状態や恐れ状態と累積して、恐れ状態や恐慌状態になることはない。これは「恐怖」[精神作用]効果である。

**幽霊の如き打撃 (超常) / Ghost Strike :** 4 レベルの時点で、君の近接攻撃はゴースト・タッチ武器特殊能力を持っているかのように扱われる。

**死の恵み (超常) / Death's Gift :** 8 レベルの時点で、君は「冷気」に対する抵抗 10 と、非致傷ダメージに対する DR10 を得る。

**恐るべき打撃 (超常) / Frightful Strikes :** 12 レベルの時点で、血の激怒毎に 1 回、即行アクションとして、君は近接攻撃に恐怖を帯びさせることができる。1 ラウンドの間、君の近接攻撃が命中したクリーチャーは怯え状態となる。既に怯え状態のクリーチャーであれば、代わりに恐れ状態となる。16 レベルの時点で、既に恐れ状態のクリーチャーであれば、代わりに恐怖状態となる。これは「恐怖」[精神作用]効果である。

**非実体化 (超常) / Incorporeal Bloodrager :** 16 レベルの時点で、1 日 1 回、君は非実体状態になることを選択できるようになる。君は実

体のある魔法のダメージ源から半分のダメージしか受けず、魔法のものでない武器や物体からは一切のダメージを受けない。君の攻撃は幽霊の如き打撃ブラッドレイジャー能力により、通常通りダメージを与える。

**墓に片足を埋めて (変則) / One Foot in the Grave :** 20 レベルの時点で、君は「冷気」、非致傷ダメージ、麻痺状態、睡眠に完全耐性を得る。君のダメージ減少能力から得られる DR は 8 に増加する。知性を持たないアンデッドは、君がそれらに攻撃するまで君に気付くことはない。君はアンデッドが発動した呪文や擬似呪文能力に対して行うセーヴィング・スローに、+4 の士気ボーナスを得る。君は血の激怒中でなくとも、この利益を常に得る。

## 竜 Draconic

一族の歴史のどこかで、竜が血脈に混じり込んだ。今では、この崇高なモンスターが持つ古代の力が、君の血の激怒を燃え上がらせる。

**ボーナス特技:**《イニシアチブ強化》、《頑健無比》、《技能熟練:飛行》、《強打》、《追加 hp》、《薙ぎ払い》、《無視界戦闘》。

**ボーナス呪文:** シールド (7 レベル)、レジスト・エナジー (10 レベル)、フライ (13 レベル)、フィアー (16 レベル)。

**血脈の力:** 竜の力は君の中を流れ、様々な形で顕現する。1 レベルの時点で、君はクロマティック・ドラゴン及びメタリック・ドラゴンの中から種別を 1 つ選択しなければならない。一度選択したら、以後変更することはできない。以下に記載の通り、君の血脈の力のいくつかは、ドラゴンの種別に基づくダメージと抵抗を与える。

ドラゴンの種別	エネルギー種別	ブレスの形状
ブラック	酸	60 フィートの直線状
ブルー	電気	60 フィートの直線状
グリーン	酸	30 フィートの円錐形
レッド	火	30 フィートの円錐形
ホワイト	冷気	30 フィートの円錐形
ブラス	火	60 フィートの直線状
ブロンズ	電気	60 フィートの直線状
銅	酸	60 フィートの直線状
ゴールド	火	30 フィートの円錐形
シルヴァー	冷気	30 フィートの円錐形

**爪 (超常) / Claws :** 1 レベルの時点で、君は血の激怒の間に爪が伸びるようになる。爪は肉體武器として扱う。君は全力攻撃として、最大の基本攻撃ボーナスを用いて 2 回の爪攻撃を行うことができる。それぞれの攻撃は 1d6 (小型の場合は 1d4) ポイント+君の【筋力】修正値に等しいダメージを与える。4 レベルの時点で、爪はダメージ減少を考慮する際、魔法の武器として扱われる。8 レベルの時点で、ダメージは 1d8 (小型の場合は 1d6) ポイントに増加する。12 レベルの時点で、爪は命中すると追加で 1d6 ポイントの自身のエネルギー種別のダメージを与えるようになる。

**竜の抵抗力 (変則) / Draconic Resistance :** 4 レベルの時点で、君は自身のエネルギー種別に対する抵抗 5 と、AC に対する +1 の外皮ボーナスを得る。8 レベルの時点で、自身のエネルギー種別に対する抵抗は 10 に、外皮ボーナスは +2 に増加する。16 レベルの時点で、外皮ボーナスは +4 に増加する。

**ブレス攻撃 (超常) / Breath Weapon :** 8 レベルの時点で、君は 1 日に 1 回使用できるブレス攻撃を得る。このブレス攻撃は、ブラッドレイジャー・レベル毎に 1d6 ポイントの自身のエネルギー種別のダメージを与える。このブレスに巻き込まれたものは反応セーブにより、ダメージを半減するよう試みることができる。このセーブの DC は 10 + 君のブラッドレイジャー・レベルの半分+君の【耐久力】修正値に等しい。ブレス攻撃の形状は(上記の表に記載の通り)ドラゴンの種別に従って決定される。16 レベルの時点で、君はこの能力を 1 日に 2 回使用することができるようになる。20 レベルの時点で、君はこの能力を 1 日に 3 回使用することができるようになる。

竜の翼（超常）／Dragon Wings：12レベルの時点で、血の激怒に入る際、君は背中から皮膜の翼を生やすかどうかを選択できるようになる。この翼は君に飛行移動速度 60 フィート（機動性は平均的）を与える。16レベルの時点で、君の飛行移動速度は 80 フィート（機動性は良好）に向上する。

竜形態（超常）／Dragon Form：16レベルの時点で、血の激怒に入る際、君は選択したドラゴンの種別の姿になることを選択できるようになる。これはフォーム・オヴ・ザ・ドラゴンIIとして扱うが、竜の翼ブラッドレイジャー能力から得たかのように、機動性は平均的もしくは良好である。

巨竜の力（超常）／Power of Wyrms：20レベルの時点で、君は麻痺状態、睡眠、自身のエネルギー種別によるダメージに完全耐性を得る。君はまた、間合い 60 フィートの非視覚的感知を得る。君は血の激怒中でなくとも、この利益を常を得る。

## ブラッドレイジャー呪文 Bloodrager Spells

ブラッドレイジャーは以下の呪文を使用することができる。

**1 レベル・ブラッドレイジャー呪文：**アイシクル・ダガー、アンエリング・ウェポン、イアピアッシング・スクリーム、ウィンター・フェザーズ、ウィンディ・エスケープ、ウェイヴ・シールド、ウェブ・ボルト、ウォーディング・ウェポン、エクスペディシヤス・リトリート、エンデュア・エレメント、エンラージ・パースン、カラー・スプレー、コーズ・フィア、コロシヴ・タッチ、サンダーストンプ、サンダリング・シャーズ、シールド、シャドウ・ウェポン、ジャンプ、ショッキング・グラスプ、ショック・シールド、ストーン・シールド、ストーン・フィスト、ストロング・ウィングス、タッチ・オヴ・カンパスチョン、タッチ・オヴ・グレイスレスネス、タッチ・オヴ・ザ・シー、チル・タッチ、トゥルー・ストライク、パーニング・ハンズ、ハイドローリック・ブッシュ、ファントム・ブラッド、フェザー・フォール、ブラッド・ムーヴメント、フレア・バースト、ブレイク、ブレード・ラッシュ、フロストバイト、プロテクション・フロム・イーヴル／グッド／ケイオス／ロー、マリーズ・マスタリー、マウント、マジック・ウェポン、マジック・ミサイル、マッドボール、ミラー・ストライク、メイジ・アーマー、ライン・イン・ザ・サンド、リターニング・ウェポン、リデュース・パースン、レイ・オヴ・エンフィーブルメント、レイ・オヴ・シッキング、ロング・アーム。

**2 レベル・ブラッドレイジャー呪文：**アシッド・アロー、アドヒーシヴ・ブラッド、アニマル・アスペクト、アブレイティヴ・バリアー、アンシェイカブル・チル、イーグルズ・スプレnder、イクストリーム・フレキシビリティ、インビュー・ウィズ・エレメンタル・マイト、エレメンタル・タッチ、ガスティング・スフィア、ガスト・オヴ・ウィンド、キャッツ・グレイス、ゲール・タッチ、グリッターダスト、サーティン・グリップ、シー・インヴィジビリティ、シャター、スコーチング・レイ、スティール・プレス、ストーン・コール、ストーン・ディスク、スパイダー・クライム、スリッパストリーム、ソニック・スクリーム、ダスト・オヴ・トワイライト、タッチ・オヴ・イディオシー、ディスフィギリング・タッチ、デイズ・モンスター、ディフェンシヴ・ショック、ディレイ・ペイン、デス・フロム・ピロウ、パーニング・ゲイズ、パイロテクニクス、ファイアー・プレス、フォールス・ライフ、ブラインドネス／デフネス、ブラッド・アーマー、ブラッド・ブレイズ、フリジッド・タッチ、ブリット・シールド、ブルズ・ストレンクス、フレイミング・スフィア、プロウ・ガッシャー、プロテクション・フロム・アローズ、ベアズ・エンデュアランス、ボイリング・ブラッド、ミラー・イメージ、モウルテン・オーブ、レジスト・エナジー。

**3 レベル・ブラッドレイジャー呪文：**アクアス・オーブ、グレーター・アニマル・アスペクト、アンデッド・アナトミー、イラブティヴ・パストゥール、ヴァーサトル・ウェポン、ヴァンピリック・タッチ、ヴィジョン・オ

ヴ・ヘル、ウィンド・ウォール、ウォーター・ブリージング、エア・ガイザー、エクスクルシエーティング・ディフォーメーション、エレメンタル・オーラ、カウントレス・アイズ、キーン・エッジ、グルームブラインド・ボルト、クローク・オヴ・ウィングス、グレーター・サンダーストンプ、シルヴァー・ダーツ、スティッキング・クラウド、スリット・ストーム、スロー、チェーン・オヴ・パーディション、ドラコニック・レザヴォワー、トワイライト・ナイフ、バースト・オヴ・スピード、ハイドローリック・トレント、ハウリング・アゴニー、パラゴン・サージ、パロウ、ビースト・シェイプ、ヒロイズム、ファイアーストリーム、ファイアー・トレイル、ファイアーボール、ファントム・スティード、フォース・パンチ、フォース・フック・チャージ、フライ、ブラッド・セント、ブラッド・バイオグラフィ、フレイム・アロー、プロテクション・フロム・エナジー、ヘイスト、ペイン・ストライク、ホールド・パースン、ホスタイル・レヴィテーション、グレーター・マジック・ウェポン、モンスター・フィジック、ライトニング・ボルト、レイ・オヴ・イグソースチョン、レイジ、レイジング・ラブル、レジナス・スキン、ロケート・ウィークネス。

**4 レベル・ブラッドレイジャー呪文：**アース・グライド、アイス・ストーム、アブソーピング・インハレーション、ヴァーミン・シェイプ、ヴィトリオリック・ミスト、ウォール・オヴ・アイス、ウォール・オヴ・サウンド、ウォール・オヴ・ファイアー、ヴォルカニック・ストーム、エナヴェイション、エレメンタル・ボディ、マス・エンラージ・パースン、カルシフィック・タッチ、クラッシング・ディスペア、ゴースト・ウルフ、コンテジョン、コンフュージョン、シャウト、ショッキング・イメージ、ストーンスキン、スロー、タッチ・オヴ・スライム、デトネイト、テレキネティック・チャージ、ドラゴンズ・プレス、ビースト・シェイプII、ピストウ・カース、ファイアー・シールド、ファイアーフォール、ファンタズマル・キラー、フィア、グレーター・フォールス・ライフ、ブラック・テンタクルズ、グレーター・フレイミング・スフィア、ヘルマウス・ラッシュ、ペレット・ブラスト、ボール・ライトニング、ムーンストラック、モンスター・フィジックII、ライド・ザ・ウェイヴズ、リース・オヴ・ブレイズ、リヴァー・オヴ・ウィンド、マス・リデュース・パースン。



## ブローラー Brawler

ブローラーはその手に何も持たなくても恐るべき存在である。彼らはファイターの重い鎧とモンクの神秘性に目を向ける代わりに、素手戦闘の荒々しくも多様な型を完成させることに注力した。多様で素早く、ほとんどの敵の攻撃に到達したブローラーは、その肉体が一つの強力な武器なのだ。

**役割：**ブローラーは戦技に優れ、挟撃を生み出す状況や軽い鎧を身につけた敵に対処するのに適している。また、留まることなく変わり続ける戦場に素早く順応することができる。

**属性：**どれでも。

**ヒット・ダイスの種類：**d10。

**継承クラス：**ファイターおよびモンク。

**開始時の所持金：**3d6 × 10gp (平均 105gp)。

### クラス技能 Class Skills

ブローラーのクラス技能は次の通り：〈威圧〉【魅】、〈軽業〉【敏】、〈騎乗〉【敏】、〈職能〉【判】、〈真意看破〉【判】、〈水泳〉【筋】、〈製作〉【知】、〈脱出術〉【敏】、〈知覚〉【判】、〈知識：ダンジョン探検〉【知】、〈知識：地域〉【知】、〈登攀〉【筋】、〈動物使い〉【魅】。

**レベル毎の技能ランク：**4 + 【知】修正値。

### クラスの特徴 Class Features

ブローラーのクラスの特徴は以下の通り。

**武器と防具の習熟：**ブローラーは全ての単純武器と、ハンドアックス、ショート・ソード、ファイター武器グループにおける近距離武器の全てに習熟している。ブローラーは軽装鎧に習熟しているが、盾には習熟していない。

**抜け目ない (変則) / Brawler's Cunning：**ブローラーの【知力】能力値が 13 未満の場合、戦闘特技の前提条件を満たすかどうかを考慮する際、13 として扱われる。

**多様な武術 (変則) / Martial Flexibility：**ブローラーは移動アクションで、保持していない戦闘特技 1 つの利益を得ることができる。この効果は 1 分間持続する。ブローラーはこの特技の前提条件を満たしていなければならない。ブローラーはこの能力を、1 日に 3 + ブローラー・レベルの半分 (最低 1) に等しい回数だけ使用することができる。

#### ブローラー

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健 反応 意志 素手打撃の				特殊
		セーブ	セーブ	セーブ	ダメージ	
1	+1	+2	+2	+0	1d6	素手打撃、多様な武術、抜け目ない、武術訓練
2	+2	+3	+3	+0	1d6	ブローラーの連撃《二刀流》、ボーナス戦闘特技
3	+3	+3	+3	+1	1d6	戦技訓練 1
4	+4	+4	+4	+1	1d8	AC ボーナス + 1、気絶打撃 1 回/日
5	+5	+4	+4	+1	1d8	近距離武器体得、ブローラーの打撃 (魔法)、ボーナス戦闘特技
6	+6 / +1	+5	+5	+2	1d8	多様な武術 (即行アクション)
7	+7 / +2	+5	+5	+2	1d8	戦技訓練 2
8	+8 / +3	+6	+6	+2	1d10	ブローラーの連撃《二刀流強化》、ボーナス戦闘特技
9	+9 / +4	+6	+6	+3	1d10	AC ボーナス + 2、ブローラーの打撃 (銀および冷たい鉄)
10	+10 / +5	+7	+7	+3	1d10	気絶攻撃 2 回/日、多様な武術 (フリー・アクション)
11	+11 / +6 / +1	+7	+7	+3	1d10	戦技訓練 3、ボーナス戦闘特技
12	+12 / +7 / +2	+8	+8	+4	2d6	多様な武術 (割り込みアクション)、ブローラーの打撃 (属性)
13	+13 / +8 / +3	+8	+8	+4	2d6	AC ボーナス + 3、気絶攻撃 1 回/日 (訳注：誤記?)
14	+14 / +9 / +4	+9	+9	+4	2d6	ボーナス戦闘特技
15	+15 / +10 / +5	+9	+9	+5	2d6	戦技訓練 4、ブローラーの連撃《上級二刀流》
16	+16 / +11 / +6 / +1	+10	+10	+5	2d8	気絶打撃 3 回/日、ふっとばし攻撃
17	+17 / +12 / +7 / +2	+10	+10	+5	2d8	ブローラーの打撃 (アダマンティン)、ボーナス戦闘特技
18	+18 / +13 / +8 / +3	+11	+11	+6	2d8	AC ボーナス + 4
19	+19 / +14 / +9 / +4	+11	+11	+6	2d8	戦技訓練 5
20	+20 / +15 / +10 / +5	+12	+12	+6	2d10	多様な武術 (選択数制限なし)、ふっとばし攻撃強化、ボーナス戦闘特技

ブローラーは持続時間が過ぎ去る前に再度使用することで、以前に選択した戦闘特技を別のものに置き換えることができる。

《朦朧化打撃》など、戦闘特技に 1 日の使用回数制限がある場合、この能力を使用している間の使用回数は、この戦闘特技の 1 日の使用回数制限に従う。

6 レベルの時点で、ブローラーはこの能力を使用して、同時に 2 つの戦闘特技の利益を得ることができるようになる。ブローラーは即行アクションとして特技 1 つの利益を得るか、移動アクションとして特技 2 つの利益を得るかを選択することができる。ブローラーはこれらの特技の 1 つにより、2 つ目の特技の前提条件を満たしてもよい。このようにする場合、それがなければ前提条件を満たせなくなる戦闘特技を置き換えることなく、前提条件となっている特技を置き換えることはできない。それぞれの特技はこの能力の 1 日の使用回数に数えられる。

10 レベルの時点で、ブローラーはこの能力を使用して同時に 3 つの戦闘特技の利益を得ることができるようになる。ブローラーはフリー・アクションとして特技 1 つの利益を得るか、即行アクションとして特技 2 つの利益を得るか、移動アクションとして特技 3 つの利益を得るかを選択することができる。ブローラーはこれらの特技の 1 つで 2 つ目と 3 つ目の特技の前提条件を満たし、2 つ目の特技で 3 つ目の特技の前提条件を満たすことができる。それぞれの特技はこの能力の 1 日の使用回数に数えられる。

12 レベルの時点で、ブローラーはこの能力を使用して、割り込みアクションで戦闘特技 1 つの利益を得たり、即行アクションで特技 3 つの利益を得ることができるようになる。それぞれの特技はこの能力の 1 日の使用回数に数えられる。

20 レベルの時点で、ブローラーは即行アクションとしてこの特技を使用し、戦闘特技をいくつでも選びその利益を得ることができるようになる。それぞれの特技はこの能力の 1 日の使用回数に数えられる。

**武術訓練 (変則) / Martial Training：**1 レベルの時点で、ブローラーは特技の前提条件を考慮する際、合計ブローラー・レベルをファイター・レベルとしてもモンク・レベルとしても扱うことができるようになる。ブローラーはどのクラス・レベルを保持しているかに応じて効果が変わる《朦朧化打撃》やモンクス・ロープなどの) 特技や魔法のアイテムにおいて、ファイターでもモンクでもあるものとして扱われる。この能力はファイターやモンクが通常ならばクラス・レベルに従って得られる、《朦朧化打撃》などの特技を自動的に得られるわけではない。

**素手打撃 / Unarmed Strike：**1 レベルの時点で、ブローラーは《素手打撃強化》をボーナス特技として得る。ブローラーは拳、肘、かかと、足を使って攻撃することができる。すなわち、ブローラーは両手がふさがっている状態でも素手打撃を行うことができる。ブローラーは素手打撃全てのダメージ・ロールに【筋力】修正値を (半分ではなく) そのまま適用する。

通常、ブローラーの素手打撃は致傷ダメージを与える。しかしブローラー

## PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

は攻撃ロールにペナルティを受けることなく、非致傷ダメージを与えることを選択してもよい。組みつきの間でも、ブローラーは同様に致傷ダメージか非致傷ダメージかを選択することができる。

ブローラーの素手打撃は、人工的な武器あるいは肉体武器のいずれかに効果を及ぼす呪文か効果を考慮する際、人工的な武器としても肉体武器としても扱う。

上述の表に示す通り、ブローラーは他の者よりも素手打撃でより高いダメージを与える。この表に記載されている素手打撃のダメージは、中型サイズのブローラーのものだ。小型サイズのブローラーは素手打撃で与えるダメージが少なく、大型サイズのブローラーはより多くのダメージを与える。これらは以下の表に記載されている。

### 小型サイズ及び大型サイズのブローラーにおける素手打撃のダメージ

レベル	ダメージ (小型サイズのブローラー)	ダメージ (大型サイズのブローラー)
1～3	1d4	1d8
4～7	1d6	2d6
8～11	1d8	2d8
12～15	1d10	3d6
16～19	2d6	3d8
20	2d8	4d8

**ボーナス戦闘特技**：2レベルの時点と以降3レベルごとに、ブローラーは通常の成長で得られる特技に加えて、ボーナス戦闘特技を得る。ボーナス特技は自分の防御や近接攻撃に効果を及ぼすか、これらを強化するものでなければならない。ブローラーは選択したボーナス戦闘特技の前提条件を満たしていなければならない。

5レベルに到達した時と以降3レベルごとにおいて、ブローラーは既に修得しているボーナス戦闘特技1つを、新しいボーナス戦闘特技と置き換えて修得してもよい。この効果によって、ブローラーはボーナス戦闘特技を失い、代わりに新しいボーナス戦闘特技を得る。失われる特技は他の特技や上級クラス、その他の能力の前提条件として使用されてはならない。ブローラーは1レベル上昇するたびに特技1つだけを変更することができ、特技を入れ替えるかどうかはそのレベルのボーナス戦闘特技を得る時点で選択しなければならない。

**ブローラーの連撃(変則) / Brawler's Flurry**:2レベルの開始時に、ブローラーは全力攻撃アクションとして、ブローラーの連撃を行うことができるようになる。そのようにするなら、ブローラーは素手打撃、近距離武器のファイター武器グループに属する武器、“モンク用”の特殊機能を持つ武器を用いる際に、《二刀流》特技を持つ。この能力を使用する際、異なる武器2つを使用する必要はない。

ブローラーはブローラーの連撃による全ての攻撃におけるダメージ・ロールに、【筋力】修正値そのままの値を適用する。これは利き手でない手で使用している武器であっても、両手で持つ武器であっても同様である。ブローラーはブローラーの連撃の一部として、素手打撃を用いて武器落とし、武器破壊、足払いの戦技を行うことができる。肉体武器を持つブローラーはブローラーの連撃の一部としてこれらを使用することはできないし、ブローラーの連撃に追加して肉体武器攻撃を行うこともできない。

8レベルの時点で、ブローラーはブローラーの連撃を使用する際、《二刀流強化》を使用することができるようになる。15レベルの時点で、ブローラーはブローラーの連撃を使用する際、《上級二刀流》を使用することができるようになる。

**戦技訓練(変則) / Maneuver Training**:3レベルの時点で、ブローラーは戦技1つを選択し、さらなる訓練を受けることができる。ブローラーは選択した戦技を試みる際に行う戦技判定に+1のボーナスと、選択した戦技から身を守る際のCMDに+1のボーナスを得る。

7レベルの時点と以降4レベル毎に、ブローラーは別の戦技1つにさらに修練を積み、上述の通り、戦技判定とCMDに+1のボーナスを得る。

加えて、既に修得していた戦技訓練におけるボーナスが1だけ増加する(例えば、ブローラーが3レベルの時点で組みつき、7レベルの時点で武器破壊を選択した場合、組みつきにおけるボーナスは+2、武器破壊におけるボーナスは+1となる。その後、11レベルの時点で突き飛ばしを選択すると、組みつきにおけるボーナスは+3、武器破壊におけるボーナスは+2、突き飛ばしにおけるボーナスは+1となる)。

**ACボーナス(変則) / AC Bonus**:4レベルの時点で、軽装鎧を身につけているか鎧を身につけていない場合、ブローラーはACとCMDに+1の回避ボーナスを得る。このボーナスは9レベル、13レベル、18レベルの時点で1ずつ増加する。

このACボーナスは接触攻撃にも適用される。動けない状況や無防備状態にある間、中装鎧や重装鎧を身につけている間、盾を使用している間、運搬する荷物の重量が中荷重や重荷重の場合には、ブローラーはこのボーナスを失う。

**気絶打撃(変則) / Knockout**:4レベルの時点で、1日に1回、ブローラーは目標を即座に気絶状態に陥らせる、凄まじい破壊力を持つ攻撃を繰り出すことができるようになる。攻撃ロールを行う前に、ブローラーはこの能力を使用することを宣言しなければならない。ブローラーの攻撃が命中し、目標が攻撃からダメージを受けたなら、目標は頑健セーブ(DC = 10 + ブローラー・レベルの半分 + ブローラーの【筋力】修正値もしくは【敏捷力】修正値のいずれか高い方)を行わねばならず、失敗すると1d6ラウンドの間気絶状態となる。気絶状態となった目標はそれぞれのターン毎に、機会攻撃を誘発しない全ラウンド・アクションとして新たにセービング・スローを試みることができる。クリティカル・ヒットや非致傷ダメージに完全耐性を持つクリーチャーは、この能力にも完全耐性を持つ。10レベルの時点で、ブローラーはこの能力を1日に2回使用できるようになる。16レベルの時点で、ブローラーはこの能力を1日に3回使用できるようになる。

**ブローラーの打撃(変則) / Brawler's Strike**:5レベルの時点で、ブローラーの素手攻撃はダメージ減少を考慮する際、魔法の武器としても扱われる。9レベルの時点で、ブローラーの素手攻撃は、ダメージ減少を考慮する際、冷たい鉄および銀製の武器としても扱われるようになる。12レベルの時点で、ブローラーは悪、混沌、善、秩序から属性を1つ選択する。ブローラーの素手打撃は、ダメージ減少を考慮する際、この属性の武器としても扱われる。この属性要素は、ブローラーの実際の属性と対抗する属性であってはならない。例えば、善属性のブローラーは悪の打撃を選択することはできない。17レベルの時点で、ブローラーの素手打撃はダメージ減少と硬度を考慮する際、アダマンティン製の武器としても扱われるようになる。

**近距離武器体得(変則) / Close Weapon Mastery**:5レベルの時点で、ブローラーが近距離武器で与えるダメージは増加する。近距離武器を使用する際、ブローラーはこの武器の基本ダメージの代わりに、4レベル低いブローラーの素手打撃のダメージを用いる(例えば、5レベルの中型ブローラーがパンチング・ダガーを装備している場合、この武器で通常用いる1d4ではなく、1d6ポイントのダメージを与える)。その武器が通常この値よりも多くのダメージを与える場合、そのダメージは変化しない。この能力は武器の別の要素には影響を及ぼさない。ブローラーは調整された素手打撃ダメージを使うかどうかを選択することができる——この選択は、攻撃ロールを行う前に宣言されなければならない。

**ふっとばし攻撃(変則) / Awesome Blow**:16レベルの時点で、ブローラーは標準アクションとして、自分のサイズ以下で実体を持つクリーチャーに対して、ふっとばし攻撃戦技を行うことができるようになる。この戦技判定に成功すると、敵はブローラーが装備している近距離武器もしくは素手打撃が命中したかのようにダメージを受け、ブローラーが選択した方向に10フィート吹き飛び、倒れて伏せ状態となる。ブローラーは敵

を真っ直ぐ押しやることしかできず、敵は自分が開始したマスよりもブローラーに近づくように移動することもできない。障害物が敵の移動を妨げた場合、敵と障害物は 1d6 ポイントのダメージを受け、敵はその障害物に隣接する空間で倒れて伏せ状態となる（《ふっとばし攻撃》とは異なり、どのサイズのブローラーであっても、この能力を使用することができる）。

**ふっとばし攻撃強化（変則） / Improved Awesome Blow** : 20 レベルの時点で、ブローラーは標準アクションではなく、1 回の攻撃としてふっとばし攻撃能力を使用することができるようになる。ブローラーはいかなるサイズのクリーチャーに対してもこの能力を使用することができる。戦技ロールの出目が 20 だった場合、ブローラーは直ちに先ほどロールしたものと同一修正値で戦技判定をロールし、クリティカルを確定させようと試みることができる。このクリティカル・ロールが成功すると、その攻撃は 2 倍のダメージを与える。（もし障害物とぶつかれば）障害物に命中したことで生じるダメージも 2 倍になる。



# アーキタイプとクラス・オプション

## Archetypes and Class Options

Pathfinder Roleplaying Game の基本クラスは、中心となる考え——あるクラスのキャラクターが通常どうあるべきかを理解できるように示された、基本コンセプト——から導かれたもので、多様なキャラクターの数々の基板となるように設計されている。しかし基本コンセプトには無数の解釈と改良の余地がある。より特殊なクラスの解釈を満足するように、ルールを改良する手段である。例えば、スワッシュバックラー・クラスには、大胆な侵入者もいれば女王のために戦う銃士もいるし、仮面の復讐者も存在する。このような選択は詳細な背景、クラス・オプション、特技、技能により洗練される。これらは皆、キャラクターをプレイヤーの想像力で鍛え、独自の個性を具現化し目的を達成するより効果的な方法である。

キャラクターのコンセプトには既存のクラスに近すぎるために、独自のクラスになり得ないものの、何度もプレイすると議論せずにはいられないものもある。このような状況に備えて、Pathfinder Roleplaying Game にはアーキタイプがある——これはその注力する場所に手を加える助けとなるもので、既存のクラスの能力と入れ替える修正した能力のセットだ。以下のページでは、新しい選択ルールと、代替クラス特徴の詳細が述べられている。これを用いれば、君は象徴的なファンタジー世界のキャラクターを作り出すことができるだろう。

本項では新しいアーキタイプ、そして既存クラス全ての他の選択肢を掲載している。Advanced Class Guide の新クラス全てのものもある。アーキタイプに焦点を当てたものもあれば別の新しいクラス・オプションを掲載したものもあるし、それぞれを組み合わせたものもある。本項のアーキタイプと選択肢の多くは、既存のクラスに属しているキャラクターが Advanced Class Guide で登場した新クラスのクラス特徴を得られるようにしてくれるものだ。

アルケミスト    アーケイニスト    インヴェスティゲーター  
インクィジター    ウィザード    ウィッチ    ウォープリースト  
オラクル    ガンスリンガー    キャヴァリアー    クレリック  
サモナー    シャーマン    スカルド    スレイヤー  
スワッシュバックラー    ソーサラー    ドルイド    バード  
パーパリアン    パラディン    ハンター    ファイター  
ブラッドレイジャー    ブローラー    メイガス    モンク  
レンジャー    ローク

### アーキタイプの選択 Selecting Archetypes

アーキタイプが基本クラスを変更する主な方法は、クラス特徴を置き換えることだ。プレイヤーがキャラクターのクラスを選択する際、クラスの元々の説明に示された標準のクラス特徴を使用することを選択することもできるが、代わりにアーキタイプを採用することもできる。それぞれの代替クラス特徴はアーキタイプに記載されており、基本クラスの特定のクラス特徴を置き換えたり変更させたりする。例えば、首締め屋アーキタイプの首締めクラス特徴は、標準のブローラー・クラスのふっとばし攻撃とふっとばし攻撃強化特徴を置き換える。特に置き換えると言及されていないクラス特徴は、そのクラスの元々の説明に記載されている通りに機能する。

アーキタイプに複数の代替クラス特徴がある場合、キャラクターは全てを取得しなければならない——キャラクターが標準のクラス特徴を獲得できなくなることもよくあるが、他のオプションがそれらを置き換える。基本クラスのなかで、代替クラス特徴に言及されていない他のクラス特徴全

ては変更されることはなく、特別な記載がなければキャラクターが適切なレベルに到達すれば通常通り獲得することができる。アーキタイプによって代替クラス特徴を得たキャラクターは、必要条件や前提条件を満たすかどうかを判断する際、置き換えられたクラス特徴を持っているものとは見なさない。

その一方で、存在するクラス特徴を変更する代替クラス特徴は、それ以外の点については元のクラス特徴と同様に機能する。これらは必要条件や前提条件を満たすかどうかを判断する際、例えば新しい主題に合うように名前を変えられていたとしても、そのクラス特徴と見なされる。例えば、バードのバードの呪芸は、この能力を前提条件や必要条件とする際、バードの呪芸として扱われる。

キャラクターは複数のアーキタイプを選択し、追加で代替クラス特徴を得ることができる。ただし、どの代替クラス特徴も別の代替特徴で同じクラス特徴を置き換えたり変更することがあってはならない。例えば、ウォープリーストは信仰の英雄と解呪師の両方になることはできない。両方のアーキタイプはエネルギー放出クラス特徴を他のものに置き換えるからである。

アーキタイプが一連の成長の一部や基本の応力の追加を伴うクラス特徴（ファイターの武器修練やレンジャーの得意な敵など）を置き換える場合、キャラクターがその能力を次に得る際、通常より低い、アーキタイプで置き換えたレベルの能力と見なされる。効果上、この一連の能力全ては、クラスにおいてその能力が成長する次のタイミングまで成長が遅れることになる。例えば、アーキタイプが3レベルの時点でロークの+2d6 急所攻撃ボーナスを置き換えた場合、5レベルの時点で+1d6 から+3d6 まで一足飛びに成長するわけではない——3レベルでようやく成長したかのようになり、単に+2d6 に成長する。この調整は急所攻撃が成長するレベルごとに続き、19レベルの時点で標準のロークなら+10d6 になるところを+9d6 になる。

アーキタイプが一連の成長を伴うクラス特徴を置き換え、成長1つに言及していない場合、そのクラス特徴全てと成長全てが代替クラス特徴に置き換えられる。例えば、クラス特徴が特定のボーナスに言及することなく異感知を置き換える場合、全ての異感知を置き換える。

## アルケミスト Alchemist

アルケミストは錬金術の秘密を解き明かそうと苦勞する——それはしばしば、精神と肉体に多大なる対価を負わせる。彼らは実験を通して変異薬と恐るべき爆弾を発見する。それは時に劇的で悲惨な効果さえ伴う。しかしこの実験を通して新しい理解へと思考が飛躍することがある。すなわち、全く同じアルケミストは2人といない、のだ。彼らは全く異なる方法で世界を旅し、自分の生来の技を磨き上げる。そこには個々の魔法と科学の融合が伴う。この項では、新しいアルケミストの発見とアルケミストのアーキタイプを紹介する。

### 発見 Discoveries

以下の発見は、前提条件を満たした全てのアルケミストが修得することができる。

大いなる閃き薬（超常）／ *Grand Inspiring Cognatogen* : アルケミストの閃き薬は AC に + 4 の回避ボーナスと反応セーヴィング・スローに + 4 のボーナス、【筋力】と【耐久力】に - 6 のペナルティに加え、以下のインヴェスティゲーターの技の効果を有しているかのように扱う：魔法のアイテムの知識、冴えた閃き、暗黒街の閃き。12 レベル以上で上級閃き薬の発見を有していなければ、アルケミストはこの発見を選択することはできない。

上級閃き薬（超常）／ *Greater Inspiring Cognatogen* : アルケミストの閃き薬は AC に + 2 の回避ボーナスと反応セーヴィング・スローに + 2 のボーナス、【筋力】と【耐久力】に - 4 のペナルティに加え、以下のインヴェスティゲーターの技の効果を有しているかのように扱う：卓越した閃き、写真記憶、閃き拡張。12 レベル以上で閃き薬の発見もしくはクラス特徴を有していなければ、アルケミストはこの発見を選択することはできない。

閃き爆弾（超常）／ *Inspired Bomb* : この発見を身につけたアルケミストが（クラス特徴、特技、閃き薬の発見などで得た）閃きを持つならば、閃きの使用回数を 2 回分消費することで、爆弾のダメージを 1d6 だけ増加させることができる。爆弾が与えるダメージ種別は変更しない。他の爆弾に効果を及ぼす発見とは異なり、これは他の爆弾系の発見 1 つと同時に適用することができる。ただし、1 つの爆弾に、複数回この発見を適用することはできない。

閃き薬（超常）／ *Inspiring Cognatogen* : この発見を身につけたアルケミストは閃き薬の作り方を修得する。この薬は変異薬に似た混合物で、【筋力】と【耐久力】を代償として（インヴェスティゲーターのクラス特徴のような）閃きを与えてくれる。閃き薬を飲むと、アルケミストはアルケミスト・レベルの半分 + 【知力】修正値（最低 1）に等しい数の閃きプールを得る。アルケミストはまた、AC に + 2 の回避ボーナスを得るが、【筋力】と【耐久力】に - 2 のペナルティを受ける。

フリー・アクションとして、アルケミストは閃きを 1 回分消費することで、能力値判定もしくは技能判定の結果に 1d6 を加えることができる（出目 10 や出目 20 を選択した場合でも、行うことができる）。この能力はちょうどインヴェスティゲーターの閃き能力と同様に機能するが、アルケミストは閃き薬を飲んだ時点で閃きプールを得、閃き薬の持続時間が終了すると未使用の閃きは失われてしまう点が異なる。アルケミストがすでに閃きを使用できる場合、閃き薬で得られた閃きはアルケミストの閃きプールに加えられる。しかしこの能力が起動している間に閃きを使用するたびにアルケミストは DC20 の意志セーヴィング・スローを行わねばならず、失敗すると 1 ラウンドの間幻惑状態となる。このセーヴィング・スローに対して、アルケミストは閃きを使用することができない。

変異薬の制限は全て、同じものであるかのように閃き薬にも適用される——アルケミストは変異薬が閃き薬、進化薬のいずれか 1 つの利益しか一度に得ることはできず、作り出したアルケミスト以外が閃き薬を手にとると不活性状態となり、アルケミストでないものが閃き薬を飲むと不調状態になる、などである。閃き薬の効果が終了すると、アルケミストは【筋力】と【敏捷力】に 2 ポイントの能力値ダメージを受ける。変異薬注入の発見と持続変異薬クラス能力は、閃き薬にも効果を及ぼす。

### 閃き薬師（アーキタイプ）Inspired Chemist

練心学師に似た閃き薬師は精神能力値を高める薬の代わりに、インヴェスティゲーターのような閃きを与える薬を用いる。この閃きは危険を避ける素晴らしい力を閃き薬師に与えるが、肉体の力と健康の両方を損なう。

閃き薬／ *Inspiring Cognatogen* : 1 レベルの時点で、閃き薬師は閃き薬の発見と同様の閃き薬の作り方を学ぶ。この能力は変異薬クラス特徴を置き換える（つまり、閃き薬師は変異薬の発見を修得しない限り、変異薬を作ることはできない）。

ボーナス特技／ *Bonus Feat*: 閃き薬師は、発見の代わりに《技能熟練》（〈呪文学〉、〈真意看破〉、〈装置無力化〉、全ての〈知識〉技能、〈治療〉、〈変装〉、〈魔法装置使用〉のいずれか）を選択することができる。

ボーナス・インヴェスティゲーターの技／ *Bonus Investigator Talents* : 閃き薬師は発見の代わりにインヴェスティゲーターの技を 2 つ得ることができる。ただし、このインヴェスティゲーターの技は、閃き薬の効果を受けている間にもみ使用することができる。

言語／ *Languages* : 閃き薬師は発見の代わりに言語を 3 つ修得することができる。

発見／ *Discoveries* : 以下の発見は閃き薬師アーキタイプを補完する：大いなる閃き薬、閃き爆弾、上級閃き薬。

## アーケイニスト Arcanist

意外でもないだろうが、これら秘術魔法の多様性と難解なる秘技の実践者には、実に様々な種類が存在する。他の秘術呪文の使い手のやり方を模倣する秘技を用いるアーケイニストもいれば、本当に特殊なやり方で力を具現化させるものもいる。

### 刃の精鋭（アーキタイプ）Blade Adept

少数ながら、アーケイニストの中には呪文発動や戦闘の一部に刃を用いるものもいる。こういった刃の精鋭は本当の接近戦の達人ほどに剣を扱う能力はないが、剣舞と秘術の力を組み合わせることでもかなり恐ろしい存在となる。

**剣の絆（超常）／Sword Bond**：1 レベルの時点で、刃の精鋭は刃と絆を結び、秘術の力を注ぎ込むようになる。この能力はウィザードの秘術の絆と同様に機能するが、片手近接武器に属する刺突もしくは斬撃武器と絆を結ばなければならない。加えて、その武器が単純武器もしくは軍用武器であれば、刃の精鋭はその武器の習熟を得る。この能力は 1 レベルと 9 レベルの時点で得られるアーケイニストの秘技と置き換える。

**自我を持つ剣（超常）／Sentient Sword**：3 レベルの時点で、刃の精鋭の絆の剣は、強力で自我を持つブラック・ブレードとなる。この刃はブラック・ブレードとして成長する。この際、メイガスのクラス・レベルを刃の精鋭のクラス・レベルとして、メイガスの秘術集積のポイントを秘術蓄積のポイントとして用いる。このクラス特徴を持つ刃の精鋭は、例えば他のクラスから得られるものであったとしても、いかなる種類の使い魔を得ることはない。この能力は 3 レベルの時点で得られるアーケイニストの秘技を置き換える。

**精鋭の秘技／Adept Exploits**：刃の精鋭はアーケイニストの秘技として、追加で以下の秘技を選択することができる。

**魔力の刃／Eldritch Blade**：この秘技を持つ刃の精鋭は、絆の剣の能力を成長させる目的において、クラス・レベルの代わりに術者レベルを使用することができる。

**メイガスの秘奥／Magus Arcana**：刃の精鋭は以下のメイガスの秘奥から 1 つを修得することができる。メイガスの秘術集積の代わりに、秘術蓄積を用いること。解呪撃、会心の追撃、神速の強襲、精密な秘術、零距离発動、ワンドを振るう者。メイガスの秘奥の効果を決する際とどの秘奥を使用できるかを判断する際、刃の精鋭はメイガス・レベルとしてアーケイニスト・レベルを用いる。刃の精鋭はこの秘技を複数回修得できる。修得するたびに、異なるメイガスの秘奥を 1 つ修得する。

**呪文打撃（超常）／Spell Strike**：刃の精鋭は絆の武器を通して接触呪文を伝達させることができる。この能力は同名のメイガスの能力と同様に機能する。

**刃の学徒（変則）／Student of the Blade**：刃の精鋭は以下のボーナス特技から 1 つを修得することができる：《秘術の打撃》、《武器の妙技》、《武器熟練》（絆を結んだ武器のもの）。この秘技は複数回修得できる。修得するたびに、異なる特技を 1 つ修得する。

**《武器開眼》（変則）／Weapon Specialization**：刃の精鋭はボーナス特技として選択した武器の《武器開眼》を得る。刃の精鋭はこの特技の前提条件を満たしている必要はないが、この秘技を選択する際に選択した武器の《武器熟練》を修得していなければならない。この秘技を修得するには、刃の精鋭は最低でも 5 レベル以上でなければならない。

### 血のアーケイニスト（アーキタイプ）Blood Arcanist

ほとんどのアーケイニストは、最初は生来の秘術の才能を持つのみだが、血のアーケイニストは秘術の力を取り出す際、血脈が持つ全ての力を用いる。

**血脈／Bloodline**：血のアーケイニストはソーサラーの血脈クラス特徴から、自分が扱える血脈を 1 つ選択する。血のアーケイニストは選択した血脈が持つ血脈の秘奥と血脈の力を得る。この際、ソーサラー・レベルとしてアーケイニスト・レベルを用いる。血のアーケイニストは血脈からクラス技能、ボーナス特技、ボーナス呪文を得ることはない。

血のアーケイニストが血脈を与える他のクラスのレベルを得た場合、血脈を与えるクラスのいずれかのために血脈を変更しなければならない場合であっても、血脈は同じ種別のものでなければならない。GM が認めるなら、血のアーケイニストは元々修得していた血脈を適切なものに変更することができる。

この能力は 3 レベル、9 レベル、15 レベルの時点で得られるアーケイニストの秘技と、魔術支配を置き換える。血のアーケイニストは血脈進化のアーケイニストの秘技を選択することはできない。

### 茶毛の変成術士（アーキタイプ）Brown-Fur Transmuter

「茶毛のもの」と呼ばれることも多い、この手の変成術に特化したアーケイニストは、自らを動物に変化させることで知られる。ほとんど気づかれていないことだが、この専門化したアーケイニストは自分——そして他人——を、ありとあらゆるクリーチャーに変化させることに卓越しているのだ。

**強力なる変化（超常）／Powerful Change**：3 レベルの時点で、茶毛の変成術士は自分の変成術を強化するために自らの魔力を利用する方法を習得する。茶毛の変成術士がアーケイニスト呪文スロットから変成術呪文を発動する際、フリー・アクションとして秘術蓄積から 1 ポイント消費することで、この呪文を強化することができる。その呪文が能力値にボーナスを与える場合、そのボーナスは 2 だけ増加する。複数の能力値にボーナスを与える場合、いずれか 1 つにこのボーナスを与える。この方法において、茶毛の変成術士は秘術蓄積から 2 ポイント以上消費することはできない。この能力は 3 レベルの時点で得られるアーケイニストの秘技を置き換える。

**変成術付与（超常）／Share Transmutation**：9 レベルの時点で、茶毛の変成術士は変成術の呪文で他人を目標にすることができるようになる。茶毛の変成術士は秘術蓄積を 1 ポイント消費することで、「射程：自身」の呪文の射程を接触に変更することができる。この呪文は同意しないクリーチャーに対しては自動的に失敗する。この能力は 9 レベルの時点で得られるアーケイニストの秘技を置き換える。

**至高なる変成術（超常）／Transmutation Supremacy**：20 レベルの時点で、茶毛の変成術士は変成術の力を完全に扱う方法を会得する。茶毛の変成術士が変成術の呪文を発動する際、その呪文は《呪文持続時間延長》特技の影響を受けているものとして扱う。この効果で、発動時間や使用する呪文スロットは変更されない（この持続時間をもう一度《呪文持続時間延長》特技で変更することはできない）。強力なる変化能力を使用する際、ボーナスの増加量は 2 ではなく 4 となる。変成術付与能力は、30 フィート以内にいる同意するクリーチャーを目標にすることができるようになる。この能力は魔術支配を置き換える。

### 妖力の泉（アーキタイプ）Eldritch Font

ある種のアーケイニストにとって、その内から溢れ出す力はあまりに多く、ほとんど留めておくことができない。彼らは呪文で拘束する必要もな



く、魔法のエネルギーの形を変える達人となる。

**力の泉／Font of Power**：妖力の泉は自分が発動できるアーケイニスト呪文の各レベルに置いて、追加で呪文スロットを1つ得る。しかし、レベル毎に準備することのできる呪文の数は1つ減少する。あるレベルで準備できる呪文の数が0にまで減少しても、そのレベルの呪文スロットは得られる。その呪文スロットは呪文燃焼クラス特徴で秘術蓄積のポイントを回復するためか、呪文修正特技を用いた呪文を発動するために使用することができる。

**妖力急騰（超常）／Eldritch Surge**：3レベルの時点で、妖力の泉は即行アクションとして、呪文と能力により多くの力を注ぎ込むことができる。妖力の泉は呪文1つに対して術者レベルとDCを2だけ上昇させるか、アーケイニストの秘技を使用する際に有効アーケイニスト・レベルを2だけ増加させることができる。この能力を使用すると、妖力の泉は疲労状態となる。既に疲労状態であったならば、妖力の泉は過労状態となる。既に過労状態であるか、疲労状態もしくは過労状態になることができない場合、妖力の泉はこの能力を使用することができない。この能力と、（アーケイニストの秘技による）秘術蓄積ポイントを消費して呪文の術者レベルもしくはDCを上昇させる行為は累積しない。妖力の奔流による疲労状態と過労状態は、休憩によってのみ回復することができる——呪文や能力は効果を及ぼさない。この能力は3レベルの時点で得られるアーケイニストの秘技を置き換える。

**妖力急騰強化（超常）／Improved Surge**：7レベルの時点で、妖力の泉は妖力の奔流能力を使用して、呪文やアーケイニストの秘技に関する攻撃ロールを再ロールすることと、呪文やアーケイニストの秘技に関するダメージ・ダイス全てを再ロールすることができるようになる。攻撃ロールの場合、この能力はダイスがロールされた後、結果が明らかになる前に使用しなければならない。例え出目がより低いものとなっても、再ロールした結果を用いなければならない。この能力は7レベルの時点で得られるアーケイニストの秘技と置き換える。

**上級妖力急騰（超常）／Greater Surge**：13レベルの時点で、妖力の泉は妖力急騰能力を使用して、呪文1つもしくはアーケイニストの秘技1つに対してクリーチャー1体が行ったセーヴィング・スロー1つを再ロールさせ、より低い結果を用いさせることができるようになる。妖力の泉はクリーチャーのセーヴィング・スローの結果が明らかになる前に、この能力の使用を宣言しなければならない。呪文もしくはアーケイニストの秘技が複数の目標に効果を及ぼす場合、目標の内1体だけがこの脳の力の影響を受ける。この能力は13レベルの時点で得られるアーケイニストの秘技を置き換える。

**底なし井戸／Bottomless Well**：20レベルの時点で、妖力の泉は1時間かけて自分の呪文書で学ぶことで、力を蓄えることができるようになる。このようにすれば、妖力の泉は自分のレベルの半分を有するものとして、新しい呪文を準備し秘術蓄積ポイントを回復することができる。妖力の泉は1日に複数回この能力を使用できるが、呪文スロットが回復するのは1日に1回だけである。この能力は魔術支配を置き換える。

## 元素の達人（アーキタイプ）Elemental Master

元素との親和性を持つアーケイニストは、元素の1つに力を注ぐ。彼らが何をやるにしても、その力が周りに浮かぶ。

**元素熟練（超常）／Elemental Focus**：1レベルの時点で、元素の達人は風、地、火、水から元素1つを選択する。元素の達人は1日に自分が発動できる各レベルにおいて、追加で呪文を1つ準備することができる。ただしその呪文は、選択した元素の補足説明を持つ呪文でなければならない。加え

て、対立する元素の系統（風は地と対立し、火は水と対立する）から呪文を準備するには、呪文スロット2つを必要とする。この能力は1レベルの時点で得られるアーケイニストの秘技を置き換える。

**元素攻撃（超常）／Elemental Attack**：3レベルの時点で、元素の達人は自分の元素と関連するアーケイニストの秘技を1つ得る。風を選択したなら、稲妻の槍のアーケイニストの秘技を得る。地を選択したなら、酸の噴射のアーケイニストの秘技を得る。火を選択したなら、炎弧のアーケイニストの秘技を得る。水を選択したなら、氷の矢のアーケイニストの秘技を得る。この能力は3レベルの時点で得られるアーケイニストの秘技を置き換える。

**強力なる秘技（超常）／Powerful Exploit**：9レベルの時点で、現存の達人は元素攻撃によるダメージを1d8ポイント+アーケイニスト・レベル2毎に1d8ポイントのエネルギー・ダメージに増加させる。ダメージ種別は元素攻撃によって決定される。加えて、元素攻撃の射程は60フィートに増加する（炎弧の場合、60フィート直線状）。この能力は9レベルの時点で得られるアーケイニストの秘技を置き換える。

**上級元素攻撃（超常）／Greater Elemental Attack**：11レベルの時点で、元素の達人は元素に関連したアーケイニストの秘技の中で、より強力なものを1つ得る。風を選択したなら、電撃乱舞のアーケイニストの秘技を得る。地を選択したなら、とどまる酸のアーケイニストの秘技を得る。火を選択したなら、灼熱の炎のアーケイニストの秘技を得る。水を選択したなら、氷結の墓のアーケイニストの秘技を得る。この能力は11レベルの時点で得られるアーケイニストの秘技を置き換える。

**精霊の移動（超常）／Elemental Movement**：15レベルの時点で、元素の達人は精霊の移動を得る。この強化は選択した元素の種別に基づいたものだ。風は飛行移動速度90フィート（機動性は標準）を与え、地は穴掘り移動速度30フィートを与え、火は基本地上移動速度を30フィート増加させ、水は水泳移動速度30フィートを与える。この能力は15レベルの時点で得られるアーケイニストの秘技を置き換える。

## 異次元学者（アーキタイプ）Occultist

全てのアーケイニストが、最も深い魔法の秘密を理解しようと内部を見つめているわけではない。外を見つめ、異次元のクリーチャーと関係し、秘密や力、利益を取引するものもある。

**異次元呪文／Planar Spells**：異次元学者は全てのプレイナー・アライ呪文を呪文リストに加える（クレリック・レベルとしてアーケイニスト・レベルを用いる）。さらに、ブレイン・シフトを5レベルのアーケイニスト呪文として扱う。

**召喚熟練（擬呪）／Conjurer's Focus**：異次元学者は秘術蓄積から1ポイントを消費することで、サモン・モンスターIを発動することができる。異次元学者は標準アクションとしてこの呪文を発動でき、招来したクリーチャーは（レベル毎に1ラウンドではなく）レベル毎に1分間その場に居続ける。3レベルの時点と以降2レベル毎に、この能力の力は1呪文レベルずつ増加させ、より強力なクリーチャーを招来できるようになる（最大で17レベルの時点のサモン・モンスターIX）。このとき、発動しようとする呪文の呪文レベル毎に、追加でポイントを消費しなければならない。異次元学者はこの方法で、一度に1つだけサモン・モンスター呪文の効果を保持しておくことができる。再びこの能力を使用すると、元々存在していたサモン・モンスターは直ちに終了する。この能力は1レベルの時点で得られるアーケイニストの技を置き換える。

**異次元との接触（擬呪）／Planar Contact**：7レベルの時点で、異次元

## PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

学者はオーギュリイを1日に1回、コンタクト・アザー・ブレインを週に1回発動することができるようになる。術者レベルとしてアーケイニスト・レベルを用いる。この能力は7レベルの時点で得られるアーケイニストの秘技を置き換える。

**完璧なる招来者／Perfect Summoner**：20レベルの時点で、異次元学者は秘術蓄積のポイントを消費することなく、召喚熟練を使用することができるようになる。また、招来したクリーチャーは退けられるまでその場に留まる。この能力は魔術支配を置き換える。

### 系統学者（アーキタイプ）School Savant

力の多様性と引き替えに魔法の系統一つに専門化したアーケイニストもいる。系統学者は通常のアーケイニストよりも多くの呪文を毎日準備することができるが、その選択肢はずっと限定されたものだ。

**系統熟練（超常）／School Focus**：1レベルの時点で、系統学者は魔法の系統を1つ選択する。アーケイニストはウィザードの秘術系統クラス特徴から、選択した系統に関連した能力を得る。アーケイニスト・レベルをウィザード・レベルとして用いること。系統学者は代わりに、副系統1つを選択して専門化しても良い。さらに、系統学者は発動できる各レベルにおいて、毎日呪文を1つ追加で準備することができる。ただし、この呪文は選択した系統から選択しなければならない。

最後に、系統学者は対立系統として魔法の系統を2つ選択しなければならない。対立系統の呪文を準備する際、その呪文は呪文スロット2つを消費してしまう。加えて、系統学者は前提条件に対立系統のいずれか1つの呪文が含まれる魔法のアイテムを作成する際、全ての技能判定に－4のペナルティを被る。系統学者は系統理解のアーケイニストの技を選択することはできない。この能力は1レベル、3レベル、7レベルの時点で得られるアーケイニストの技を置き換える。

### 呪文専門家（アーキタイプ）Spell Specialist

ほとんどのアーケイニストは魔法研究を幅広く行う。しかし呪文専門家はわずかな呪文にその力を集中させる。呪文専門家は他の術者ではできないやり方で、署名呪文の魔力を歪めたり捻れさせることができる。

**署名呪文／Signature Spells**：1レベルの時点で、新しい呪文レベルを得るたびに、呪文専門家は署名呪文を1つ選択できるようになる。呪文専門家はこの呪文を準備していなくても発動することができる。これはちょうど、ソーサラーが呪文を任意発動することと同様に扱う。呪文専門家がこの呪文を準備する必要がないとは言え、準備できる呪文の総数としては数えられ、毎日準備できるレベル毎の呪文の総数が1つ減少することになる。呪文専門家は暮らす・レベルを得たときに、署名呪文1つを同じレベルの別の呪文に置き換えることができる。

署名呪文のDCは1だけ増加する。署名呪文を発動する際、呪文専門家は精神集中判定に＋2のボーナスを得る。このボーナスは10レベルの時点で＋4に増加する。さらに、呪文専門家は秘術蓄積から1ポイント消費することで、以下の追加効果から1つを適用することができる。

**解除（超常）／Dismiss**：呪文専門家は標準アクションではなく、即行アクションとして署名呪文を解除することができる。あるいは、呪文専門家は通常なら解除できない署名呪文1つを解除することができる。

**呪文屈曲（超常）／Spell Bender**：呪文専門家は直線状の効果範囲を持つ呪文の直線を曲げることができる。曲げることができるのは直線状の範囲内にある1点においてのみであり、角度は90度までとなる。

**歪ませ呪文（超常）／Spellwarp**：呪文専門家は拡散もしくは爆発の効果範囲の半径を減少させたり、円錐形の範囲を短くすることができる。

全ての変更は5フィート単位で行わなければならない、最小5フィートである。あるいは、呪文専門家は円錐形の効果範囲を持つ呪文の範囲を、距離はそのままで直線状に変更することができる。

この能力は1レベル、7レベル、13レベル、19レベルの時点で得られるアーケイニストの秘技を置き換える。

### 無学のアーケイニスト（アーキタイプ）Unlettered Arcanist

書物ではなく、使い魔の中に存在する囁く秘密として呪文を蓄積するアーケイニストもいる。

**使い魔／Familiar**：無学のアーケイニストは呪文書を持たない。代わりに、無学のアーケイニストはウィッチのように、呪文を蓄積する使い魔を得る。ただし、無学のアーケイニストはウィッチの守護者を得ない。使い魔の能力とそれから得られる利益を決定する際、ウィッチ・レベルとしてアーケイニスト・レベルを用いること。アーケイニストが呪文を呪文書に加えることができるものは何であれ、無学のアーケイニストはその呪文を代わりに使い魔に加えることができる。この能力は呪文書を置き換える。

**ウィッチ呪文／Witch Spells**：無学のアーケイニストは通常とは異なる秘術の伝統に従っている。無学のアーケイニストはウィザード／ソーサラー呪文リストではなく、ウィッチ呪文リストを用いる。この能力は呪文クラス特徴を変更する。

### 白魔道士（アーキタイプ）White Mage

白魔道士は神の力に触れ、他人を癒やす能力を与えられたアーケイニストである。

**任意治癒（超常）／Spontaneous Healing**：1レベルの時点で、白魔道士は秘術蓄積から1ポイント消費することで、呪文スロットを1つ消費してクレリック呪文リストからキュア呪文（名前に「キュア」とある呪文）を発動することができる。この呪文は白魔道士の呪文リストに存在し、準備していたかのように扱う。この呪文はアーケイニストが発動できるレベルのものでなければならない。10レベルの時点で、白魔道士は秘術蓄積から5ポイントと5レベル以上の呪文スロット1つを消費することで、ブレス・オブ・ライフを発動することができる。この能力は1レベルと9レベルの時点で得られるアーケイニストの秘技を置き換える。

**上級の秘技／Greater Exploit**：11レベルの時点で、白魔道士は以下の上級の秘技を選択することができるようになる。

**高速治癒（超常）／Fast Healing**：白魔道士は秘術蓄積から1ポイントと2レベル以上の呪文スロット1つを消費することで、仲間へ高速治癒能力を与えることができる。30フィート以内にいる仲間はみな、消費した呪文スロットのレベルの半分に等しい高速治癒を得る。この効果はアーケイニストの【魅力】修正値（最低1）に等しいラウンドだけ持続する。

## インヴェスティゲーター Investigator

インヴェスティゲーターは他の何よりも知識を信頼する。それは単なる本による知識や秘術の達人が作り出した概念式に留まらず、クレリックの宗教知識や戦士の武術の知識のみに収まるものでもない。そこにはそれら全てのより小さい要素でさえ含まれている。時にこの知識は難解だが、ほとんどは実践的なものだ。インヴェスティゲーターは知識を極める。その知識を用いて秘密を暴く。秘密は痕跡に残された暗号に隠されていたり、原因や効果が確たる言葉として話してくれる。インヴェスティゲーターは知識を用い、他人からは見えない物事を見つける。時間をかけてかもしれない、神秘的な存在との儀式によるものかもしれない、試練を曖昧にする方法を探す罪深きクリーチャーによるものかもしれない。

ほとんどのインヴェスティゲーターは経験的な科学と錬金術を用いて目的を達成する。しかしそれ以外のインヴェスティゲーターも存在する。隠されたものを明らかにするため、通常と異なる技術や情報——死者の囁き、直感、幸運など——を頼りとするものもある。以下に示すのは、数多あるインヴェスティゲーターのほんのわずかな例に過ぎない。

### 経験論者（アーキタイプ）Empiricist

演繹的推理と論理的な洞察の達人である経験論者は、事実、データ、確認した観察結果、常に再現性のある実験にその信念を置く——彼らにとって、これらこそ信用に足るものなのだ。

**不断の観察（変則）／Ceaseless Observation**：経験論者は周りで起きるほとんどあらゆるものに存在する、細かな点に気付く能力を持つ。これにより、彼らは普通の人や無生物についてさえ、賢く眼識ある計算を行うことができる。2レベルの時点で、経験論者は〈真意看破〉、〈装置無力化〉、〈知覚〉、〈魔法装置使用〉において、通常用いる能力値の代わりに【知力】修正値を用いるようになる。また、情報収集に用いる〈交渉〉判定において、【魅力】修正値の代わりに【知力】修正値を用いる。この能力は毒の知識および毒に対する抵抗と置き換える。

**過たぬ論理（変則）／Unfailing Logic**：経験論者は事実とデータを把握することで、自分を現実固定し、ほぼ最高の幻術に対してさえも抵抗できる。4レベルの時点で、経験論者は効果を疑うためにセーブを行える幻術呪文及び擬似呪文能力に対する、全ての意志セービング・スローに+2の洞察ボーナスを得る。さらに、割り込みアクションとして閃きプールから1ポイントを消費することで、1ラウンドの間、このようなセーブすべてにおいて、【判断力】ボーナスの代わりに【知力】ボーナスを使用することができる。

8レベルの時点で、この能力における経験論者の洞察ボーナスは+4に増加する。16レベルの時点で、経験論者は効果を疑うためにセーブを行える全ての幻術呪文及び擬似呪文能力に対して完全耐性を得る。この能力は即行錬金術と置き換える。

**知性の達人（変則）／Master Intellect**：20レベルの時点で、経験論者が現実と推論の力はほとんど超人の域に達し、生活のほとんど全ての面でそれらを使用できるようになる。20レベルの時点で、経験論者は全ての技能と能力値判定（インシアチブ判定を含む）に、閃きを消費することなく閃きを使用することができるようになる。この能力は真なる閃きを置き換える。

### 潜入者（アーキタイプ）Infiltrator

潜入者は集団を内側から調査し、破壊を行うことに特化している。彼らは専門化した技能と錬金術能力を用い、潜入する組織にいる人やクリーチャー、時には特定の個人にさえ姿を変える。

**変装の達人（変則）／Master of Disguise**：1レベルの時点で、潜入者

は変装による素晴らしい結果をもたらすことができるようになる。異なる性別、種族、年齢段階、サイズ段階に自分を変装させる際、潜入者はそれぞれのペナルティを－2だけ減少させる。例えば、男性の潜入者が2年齢段階分年上の女性に変装する場合、－6ではなく－2のペナルティを受ける。また、潜入者は（通常の1d3×10分ではなく）1d3分間で自分の姿を変装することができる。この能力は罫探しと置き換える。

**声真似（変則）／Voice Mimicry**：2レベルの時点で、潜入者は自分の周りにいる声や音の真似をする方法を学ぶ。この能力を使用するには特別な〈変装〉判定を行い、声を聞いたクリーチャーは偽りに気付くために〈知覚〉判定を行うことができる。潜入者は少なくとも1分間はしっかりと聞いたクリーチャーその他の作り出した音を模倣しようと試みることができる。この特別な〈変装〉判定におけるボーナスやペナルティは以下の表に示されており、それらは全て累積する。

真似る声	判定への修正値
声は自分のものではないが、独特な個人のものではない	+5
異なる性別のもの	－2
異なる種族のもの	－2
異なる年齢段階の声（1段階毎）	－2
異なるサイズ段階の声（1段階毎）	－5

また、〈知覚〉判定を行うクリーチャーは、特定の声に慣れ親しんでいるかどうかに応じてこの判定にボーナスを得る。これはちょうど、通常の変装に対して行うもののように扱う。この能力は「言語依存」効果である。すなわち、クリーチャーが潜入者の言うことを聞くことができなかつたり理解できない場合、この詐術は失敗する。通常の変装に効果を及ぼす魔法のアイテム、特技、特徴はこの〈変装〉判定には効果を及ぼさない。

8レベルの時点で、潜入者はこの能力で行う特別な〈変装〉技能判定に、変装の達人クラス特徴の効果を得る（異なる性別、種族、年齢段階の声にはペナルティを受けず、異なるサイズ段階では1段階毎に－3のペナルティを受ける）。この能力は毒の知識を置き換える。

**模倣体得（超常）／Mimic Mastery**：2レベルの時点で、潜入者が自分にディスガイズ・セルフもしくは（ポリモーフ）エキスを使用する際、エキスの効果の持続時間を決定する際、インヴェスティゲーター・レベルが2高いものとして扱う。これらのエキスをを使用して選択した姿の種別に該当する特定の個人の姿を取る際、エキスが本来ボーナスを与えない場合でも、〈変装〉判定に+10のボーナスを得る。加えて、これらのエキスは、潜入者が声真似能力で行う〈変装〉判定に+10のボーナスを与える。この能力は毒に対する抵抗と置き換える。

### 黒幕（アーキタイプ）Mastermind

インヴェスティゲーターは磨かれた感覚と鋭い洞察を自分の目的のために用いる。しかし誰も黒幕のような企てを行うものはない。一般に、このようなインヴェスティゲーターは絡み合った複雑な嘘、部下、命令や脅威に噂が混ざった本当に大切な情報の中心に住む。それらを全て注意深く組み合わせることで、風変わりな帝国の力を高めていく。黒幕は犯罪組織、盗賊ギルド、腐敗の蔓延した官僚組織のような不道德な組織の長として振る舞うことが多いが、彼らが常に悪というわけではない。

**黒幕の閃き（変則）／Mastermind's Inspiration**：黒幕は〈威圧〉、〈交渉〉、〈知識〉技能判定に、使用回数を消費することなく閃きを使用することができる。この能力は閃きを変更する。

**先回りする言葉（変則）／A Quiet Word**：黒幕の評判は自らより先に届く。1レベルの時点で、1日に1回、黒幕は10分間準備することで、仲間1人が行う1回の〈威圧〉もしくは〈交渉〉判定（準備の際に黒幕が選択する）。この効果は黒幕が依頼してから24時間の間持続する。この技能判定において、仲間は自分の技能ランクではなく黒幕の技能ランクを用いる。黒幕から効果を受けた仲間は、この判定において自分の能力値ボーナスを用い



る。

さらに、この能力を使用する際、黒幕は閃きを1回消費することで、仲間にこの判定の際に閃きダイスを使用させることができる。

3レベルの時点で、黒幕はこの能力を1日に追加で1回使用することができるようになる。この能力の1日の使用回数は3レベル毎に1ずつ増加する。この能力を同じ仲間に複数回使用すると、その仲間は追加で行う〈威圧〉もしくは〈交渉〉判定にこの効果を適用することができる。

12レベルの時点で、黒幕はこの能力を使用することで、仲間に自分の技能ランクを付与することができる。これはこの能力の1レベルにおける効果と似ているが、選択できる技能の種類がより広がる。黒幕は使用回数を消費することなく閃きを使用できる技能判定のみを付与することができる。例えば、暗黒街の閃きの技を持つ黒幕は、仲間の〈装置無力化〉、〈手先の早業〉、〈はったり〉、〈変装〉技能判定のいずれか1つを強化することができる。黒幕はこの能力を使用するたびに、いずれか技能1つを選択しなければならない。この能力は罨探し及び罨感知と置き換える。

**黒幕の守り（変則）／Mastermind Defense**：4レベルの時点で、黒幕は割り込みアクションとして閃きを2回消費することで、閃き防御を使用することができる。黒幕は閃きダイスをロールし、その出目を自分に対して行われた攻撃ロールにペナルティをとして適用する。黒幕が戦場の閃きの技を持つ場合、閃きを2回分ではなく1回分だけ消費すれば良い。この能力は即行錬金術と置き換える。

**砕けぬ心（超常）／Impregnable Mind**：9レベルの時点で、黒幕の秘密保持、難解さ、精神状況は超人の域に達する。黒幕はセービング・スローを行うことのできる占術呪文、擬似呪文能力、効果に完全耐性を得る（ただし、望むならば占術効果を受け入れることができる）。黒幕はもはや話すことのできる全ての言葉で考えることができるため、セービング・スローを行えない占術効果であってさえ黒幕の防護を貫くことは難しい。黒幕の至高を読み解こうとする敵が黒幕が話せる言語全てを話せない限り、至高の読み取りは自動的に失敗する。この能力は9レベルの時点で得られるインヴェスティゲーターの技と置き換える。

### 探偵（アーキタイプ）*Sleuth*

探偵は錬金術よりも幸運と頭の回転を頼りとするインヴェスティゲーターである。その中に神秘的なエネルギーを備えていないにもかかわらず、探偵は錬金術のより魔法的な側面を避け、機転と度胸、幸運が示す気まぐれな結果を携えて謎を解決する。

**探偵の幸運（変則）／Sleuth's Luck**：1レベルの時点で、探偵は変動する幸運の蓄積を得る。これは困難な状況から抜け出す能力の尺度である。毎日開始時に、探偵は【魅力】修正値（最低1）に等しい幸運ポイントを持つ。幸運は1日の間に増減するが、通常【魅力】修正値（最低1）を超えることはできない。しかし、気概ポイントもしくは心意気ポイントを与える特技、魔法のアイテム、呪文は、同様に探偵にも気概ポイントもしくは心意気ポイントと同量の幸運ポイントを与える。探偵は幸運を消費して発露（後述）を使用する。幸運は以下の方法で回復する。

〈知識〉判定もしくは〈真意看破〉判定で出目20をロールする：捜査の間、探偵は秘密を暴くことで幸運を回復する。捜査を行っている間に行う技能判定で出目20をロールすると、探偵は幸運ポイントを1ポイント回復する。ずっとありふれた理由（通常の調査や、通常の取引の間に情報を得るためや賭博で用いる〈真意看破〉など）で行われた技能判定では、探偵が幸運を回復することはない。どの技能判定が条件を満たすかは、GMが決定する。

閃きロールで6以上の目をロールする：捜査の間に探偵が閃きダイスをロールし6以上の目が出ると、1幸運ポイントを回復する。（一度に複数の閃きダイスをロールした場合、出目の合計が6以上ならば1幸運ポイントを回復する。）適切な技能判定における出目20で幸運を回復する場合と同様、ありふれた理由で行われた判定に閃きを使用しても、幸運は回復し

ない。どのロールが条件を満たすかの最終的な判断は、GMに委ねられる。適切な技能判定で出目20をロールし、行われた閃きロールが6以上ならば、探偵が同じ技能判定で2幸運ポイントを回復することもあり得る。

これと以下の1レベルの発露は、錬金術を置き換える。探偵はアルケミストの発見及び、錬金術に効果を及ぼすインヴェスティゲーターの技を修得することはできない。

**発露／Deeds**：探偵は幸運ポイントを消費して発露を使用する。ほとんどの発露は探偵に瞬間的なボーナスや効果を与えてくれるが、長く持続する効果を与えてくれるものもある。1幸運ポイント以上保持している限り、探偵に効果を及ぼし続ける発露も存在する。

1レベルの時点で、探偵は以下の発露を得る。

**大胆（変則）／Daring**：1レベルの時点で、探偵は〈軽業〉、〈騎乗〉、〈水泳〉、〈脱出術〉、〈登攀〉、〈飛行〉判定を行う際に1幸運ポイントを消費することで、d6をロールし判定の結果に加えることができる。探偵はロール後にこのダイスを加えるかどうかを判断することができる。d6ロールの結果が出目6だった場合、追加でd6をロールし、結果に加える。出目6が出続ける限りこの処理を続けるが、最大でも【知力】修正値（最低1）に等しい回数までに限られる。

**漸時の身かわし（変則）／Opportunistic Evasion**：1レベルの時点で、セーブに成功してもダメージを受ける効果に対する反応セービング・スローに成功したなら、探偵は割り込みアクションとして1幸運ポイントを消費してその効果から一切のダメージを受けないようにすることができる。

**探偵のイニシアチブ（変則）／Sleuth's Initiative**：1レベルの時点で、1幸運ポイント以上を保持している限り、探偵はイニシアチブ判定に+2のボーナスを得る。さらに、《早抜き》特技を修得しており、手に何も持っておらず拘束されてもなく、武器が隠されていなければ、イニシアチブ判定の一部として軽い武器もしくは片手近接武器1つを準備することができる。（スワッシュバックラーの発露とは異なり、刺突武器である必要はない。）

4レベルの時点で、探偵は以下の発露を得る。この能力は即行錬金術と置き換える。

**大切な刹那（変則）／Make It Count**：inspired strike（訳注：調査打撃の誤植？）を使用する際、探偵は1幸運ポイントを消費することで、まだ修得していないinspired strikeに効果を及ぼすインヴェスティゲーターの技を1つ、そのinspired strikeに適用することができる。その技の前提条件は満たしていなければならない。

**修羅場の一駆け（変則）／Run Like Hell**：4レベルの時点で、探偵は1幸運ポイントを消費することで、1分の間移動速度に+20フィートのボーナスを得る。さらに、このボーナスの効果を受けている間、そのラウンドに通常の移動速度を超えて移動したならば、探偵の次のターンの開始時まで、ACに+4のボーナスを得る。

**二度目の正直（変則）／Second Chance**：4レベルの時点で、閃きダイスをロールするか大胆の発露を使用する際、探偵は1幸運ポイントを消費することで、閃きダイスもしくは大胆のダイスを再ロールすることができる。再ロールの出目が6以上であったとしても、探偵は幸運ポイントを回復することはない。また、いずれのロールであっても、出目が低くなった場合でも再ロールした結果を用いること。

**インヴェスティゲーターの技**：以下のインヴェスティゲーターの技は探

## PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

偵アーキタイプを補完する：暗黒街の閃き、意図隠蔽、片手間の援護、痕跡分析、冴えた閃き、冴え渡る助言、士気をくじく閃き、戦場の閃き、即行調査、卓越した閃き、閃き拡張、閃きによる即応、魔法装置の技、ローグの技。

### 降霊者（アーキタイプ）Spiritualist

ほとんどのインヴェスティゲーターは物質界で知識が得られると考えているが、困いの外に知識を求めるものもある。死者が話をするなどないと考える人々は、降霊者がすぐにその過ちをただしてくれるだろう。化学物質と試薬をいじって手がかりを見つけるのではなく、降霊者は例会と直接はなし、狂気に後押しされて侵した不正と犯罪の手段と目的を暴く。

**霊との交信（擬呪）／Commune with Spirits**：錬金術の調査で手がかりを見つける代わりに、降霊者は死の先にある世界との交信を頼りとする。1レベルの時点で、降霊者はアイデンティファイ、コンプリヘンド・ランゲージズ、ディテクト・シークレット・ドアーズを使用する能力を得る。ただしそれぞれの発動には1分かかる。これは、降霊者が死者の霊（周りにいるものか、何らかの形で降霊者と共にいるもの）に助言を求めるために必要な時間である。降霊者はこの能力を1日にインヴェスティゲーター・レベル＋【判断力】修正値に等しい回数だけ使用することができる。

レベルが上昇するにすれ、降霊者は上述の発動時間で別の呪文を使用する能力を得る。5レベルの時点で、降霊者はオーギュリイを使用できるようになる。7レベルの時点で、降霊者はスピーク・ウィズ・デッドとロケート・オブジェクトを使用できるようになる。9レベルの時点で、降霊者はレジェンド・ローアを使用できるようになる。それぞれの呪文は、この能力の使用回数を1回消費する。

この能力は錬金術を置き換える。降霊者は錬金術に効果を及ぼすアルケミストの発見の技およびインヴェスティゲーターの技を修得することはできない。

**靈感（超常）／Spirit Sense**：2レベルの時点で、降霊者は非実体クリチャーによって与えられる能力や効果に対するセーヴィング・スローを試みる場合に閃きを使用する際、セーヴィング・スローに影響を与えるためにもかわらず、使用回数を2回分ではなく1回分しか消費しなくて済むようになる。降霊者が戦場の閃きのインヴェスティゲーターの技を修得している場合、このようなセーヴィング・スローに影響を与える際、閃きの使用回数を消費する必要がなくなる。この能力は毒の知識を置き換える。

**強き生命（変則）／Strong Life**：あの世やその先に横たわるものの知識をやりとりすることで、降霊者の石は強力なものとなる。降霊者は「即死」効果と負のエネルギーによるダメージに対するセーヴィング・スローに＋2のボーナスを得る。このボーナスは5レベルの時点で＋4に、8レベルの時点で＋6に増加する。この能力は毒に対する抵抗を置き換える。

**第六感（超常）／Sixth Sense**：3レベルの時点で、降霊者は霊との交信能力の使用回数を1回消費することで、自分が失敗した1回のセーヴィング・スローを再ロールすることができる。より悪い目となった場合でも、再ロールした結果を使用すること。この能力は畏感知を置き換える。

**霊の囁き（超常）／Whispering Spirits**：4レベルの時点で、降霊者は霊界との導管を開き、短時間の間、戦闘で助力を受けることができるようになる。降霊者は霊との交信能力の使用回数を1回消費することで、ACとセーヴィング・スローの両方に、【判断力】修正値（最低1）に等しいボーナスを得る。この効果は1分間持続する。この能力は即行錬金術と置き換える。

**彼方よりの接触（超常）／Touched by the Beyond**：11レベルの時点で、降霊者はあの世に触れる能力により、死や負のエネルギーの脅威に対する

防護をより高めることができる。降霊者は「即死」効果に完全耐性を得る。また、降霊者は負のエネルギーによるダメージを半分しか受けなくなる。この能力は毒に対する完全耐性を置き換える。

**インヴェスティゲーターの技**：以下のインヴェスティゲーターの技は、降霊者アーキタイプを補完する：意図隠蔽、片手間の援護、冴えた閃き、冴え渡る助言、覚り、写真記憶、戦場の閃き、卓越した閃き、調査防御、閃き拡張、魔法のアイテムの知識。

### 鋼の猟犬（アーキタイプ）Steel Hound

黒色火薬と火器は、インヴェスティゲーターが通常用いる錬金術実験の自然な延長である。鋼の猟犬は、それ以外のものが好むずっとありふれた武器の代わりに、火器を用いることを選んだインヴェスティゲーターだ。

**武器と防具の習熟**：鋼の猟犬は単純武器に加え、サップ、レイピア、1レベルの時点で選択する火器1種類に習熟している。彼らは軽装鎧に習熟しているが、盾には習熟していない。これはインヴェスティゲーターの武器と防具の習熟と置き換える。

**懐に銃を（変則）／Packing Heat**：2レベルの時点で、鋼の猟犬は《素人ガンスリンガー》と《銃匠》をボーナス特技として得る。また、鋼の猟犬は、ガンスリンガーが得るように、ぼろぼろの火器を1つ選択し、獲得する。この能力は毒の使用を置き換える。

**インヴェスティゲーターの技**：鋼の猟犬はインヴェスティゲーターの技を修得する際、代わりに《気概追加》もしくは《高速装填》特技を修得することができる。

**推量撃ち（変則）／Shot in the Dark**：4レベルの時点で、鋼の猟犬は以下の発露を得る。この発露はガンスリンガーの発露と同様に機能し作用するが、鋼の猟犬だけが使用することができる。鋼の猟犬がガンスリンガーのレベルも有していた場合、この発露を使用する際、それらのクラスの気概ポイント両方から消費することができる。

**目隠し射撃（超常）／Blind Shot**：火器で攻撃を行う際、鋼の猟犬は1気概ポイントを消費することで、視認困難による失敗確率を全て無視することができる。この効果は鋼の猟犬のターンの終了まで持続する。この能力により鋼の猟犬は視認困難を無視することができるが、敵を見破ったり、見えるようにするわけではない。この能力は即行錬金術と置き換える。

**射撃の才（変則）／Talented Shot**：11レベルの時点で、鋼の猟犬はインヴェスティゲーターの技の代わりにガンスリンガーの発露を1つ修得することができるようになる。鋼の猟犬は、インヴェスティゲーター・レベル4のガンスリンガー・レベルが使用できる発露から、1つを選択することができる。

## インクィジター Inquisitor

信仰の護り手たるインクィジターは、しばしば聖なる教義の破壊を狙う勢力に迫られた、信者の集落の最終防衛線となる。しかしインクィジターがこの任務を果たすやり方は彼ら自身と同じように多種多様である——無垢なるものを守るものもいれば、犯罪者を狩りたてるものもいる。

### 聖なる狩猟の達人（アーキタイプ） Sacred Huntsmaster

インクィジターの中には、動物の相棒と強い絆を結ぶものもいる。彼らは荘厳なコンビとして信仰の脅威を狩り、懲罰する。一体となって行動すれば、彼らの前にあえて立ちふさがるものはほとんどいない。

**動物の相棒（変則）／ Animal Companion**：1 レベルの時点で、聖なる狩猟の達人は動物の相棒と絆を形成する。この能力はハンターの同名のクラス特徴と同様に機能する。この能力において、ハンター・レベルとしてインクィジター・レベルを用いること。この能力は審判 1 / 日と置き換える。

**狩人戦法（変則）／ Hunter Tactics**：3 レベルの時点で、聖なる狩猟の達人は、動物の相棒に自身が修得しているチームワーク特技を自動的に与える。相棒はこれらのチームワーク特技の前提条件を満たしている必要はない。

**動物象形（超常）／ Animal Focus**：4 レベルの時点で、聖なる狩猟の達人は即行アクションとして動物の相をその身にまとうことができるようになる。この能力はハンターの動物象形クラス特徴と同様に機能するが、ハンター・レベルの代わりにインクィジター・レベルを用いる。この能力は以降得られる全ての審判能力を置き換える。

**共感的リンク強化（超常）／ Improved Empathic Link**：8 レベルの時点で、聖なる狩猟の達人は動物の相棒と共感的なリンクを得る。この能力は使い魔との共感的リンクと同様に機能する。ただし、聖なる狩猟の達人は即行アクションにより動物の相棒の目を通してものを見ることができ、この接合は聖なる狩猟の達人が望む限り持続し（ただし動物の相棒は 1 マイル以内にいないといけない）、フリー・アクションとして終了できる点異なる。聖なる狩猟の達人はこの接合を持続している間、盲目状態となる。この能力は二度目の審判を置き換える。

**レイズ・アニマル・コンパニオン（擬呪）／ Raise Animal Companion**：16 レベルの時点で、聖なる狩猟の達人は擬呪呪文能力としてレイズ・アニマル・コンパニオンを得る（ただし、自分の動物の相棒に制限されない）。この能力を使用すると、聖なる狩猟の達人は（レストレーションを含む）いかなる方法でも取り除けない負のレベル 1 を受ける。この負のレベルは 24 時間後に自動的に終了する。16 レベルの時点で、この能力はレイズ・デッドではなくリザレクションとして機能するようになるが、それ以外の点は通常通り扱う。この能力は三度目の審判を置き換える。

**第二動物象形（変則）／ Second Animal Focus**：17 レベルの時点で、動物象形能力を使用する際、聖なる狩猟の達人は動物の相を 1 つではなく異なる 2 つを選択して自分に適用することができ、動物の相棒にも 1 つではなく 2 つの相を適用することができるようになる。動物の相棒の以前の相と同様に、2 つ目の相は聖なる狩猟の達人が相を適用する 1 日の使用時間とは見なさない。動物の相棒が死亡し、聖なる狩猟の達人が自分にその相を適用していた場合、その相は一度に 2 つの相という最大数に加算される。聖なる狩猟の達人は依然として死亡した相棒の相を、両方ではなくいずれか 1 つのみを適用することができる。この能力は討伐者を置き換える。

**上級共感的リンク（超常）／ Greater Empathic Link**：20 レベルの時点

で、聖なる狩猟の達人の共感的リンクによる動物の相棒との距離上限は、10 マイルに増加する。動物の相棒が 1 マイル以内にいるなら、聖なる狩猟の達人と動物の相棒はテレパシーで意思を疎通することができる。この能力は真実の審判を置き換える。

### 聖別討伐者（アーキタイプ） Sanctified Slayer

全てのインクィジターは信仰の敵を根絶しようとするが、修道会や教会の多くでは、目的に専念する宗教的な狩人組織を選出する。その目的はただ一つ——どこであれ、見つけた宗教の敵を殲滅することだ。時折、そういった聖別討伐者達は特免状を与えられ、信仰をより良いものとするため、無慈悲な殺し屋となることを宣誓する。またあるときには、そのような身の毛もよだつ仕事への熱情を楽しむために、単純に喜んで第一歩を踏み出す。

**観察（変則）／ Studied Target**：1 レベルの時点で、聖別討伐者はスレイヤーの観察クラス特徴を得る。観察の効果を決定する際、聖別討伐者は有効スレイヤー・レベルとしてインクィジター・レベルを用いる。この能力は審判 1 / 日と置き換える。

**急所攻撃（変則）／ Sneak Attack**：4 レベルの時点で、攻撃から有効的に身を守ることのない敵を捕らえたなら、聖別討伐者は急所を攻撃し追加ダメージを与えることができるようになる。目標が AC に【敏捷力】ボーナスを加えられない状況（目標が実際に【敏捷力】ボーナスを持つかどうかは関係ない）や、聖別討伐者が目標を挟撃している場合、聖別討伐者の攻撃は追加ダメージを与えるようになる。この追加ダメージは 4 レベルの時点で 1d6 で、以降 3 レベルごとに 1d6 ずつ増加する。聖別討伐者が急所攻撃を伴う攻撃でクリティカル・ヒットを確定させたとしても、この追加ダメージは累積しない。遠隔攻撃は、目標が 30 フィート以内にいる場合にのみ急所攻撃と見なされる。

非致傷ダメージを与える武器（ウィップ、サップ、素手打撃など）を使用している場合、聖別討伐者は急所攻撃で致傷ダメージではなく、非致傷ダメージを与えることができる。聖別討伐者は致傷ダメージを与える武器を用いて非致傷ダメージを与えることはできない（通常の -4 のペナルティを受けた状態であっても不可能）。

聖別討伐者目標の急所を見抜けるよう、十分に目標のことは見ることができねばならないし、急所に攻撃を届けさせることができなければならない。聖別討伐者は視認困難を持つクリーチャーに急所攻撃を使用することはできない。この能力は以降得られる全ての審判能力を置き換える。

**才覚ある討伐者（変則）／ Talented Slayer**：8 レベル、16 レベル、17 レベル、20 レベルの時点で、聖別討伐者はスレイヤーの技を 1 つ得る。これによりスレイヤーが修得できるローグの技を修得することもできるが、スレイヤーの上級の技を修得することはできない。この能力は第二の審判、第三の審判、討伐者、真実の審判を置き換える。



## ウィザード Wizard

ウィザードは活気がなく、あまりにも自分のやり方にこだわるように描かれる。そして実際、多くのものにはその両方が当てはまる。秘術の儀式を体得するにはかなりの集中力が必要で、魔法の新しいやり方を創造し調査するのに必要な余裕をほとんど残しておけないことが多い。しかし例外は存在する。さらなる理解と力を得ようと、異なる魔法の領域との間の壁を打ち砕くウィザードもいる。以下に記すのは、このような想像力に富むウィザードである。

### 秘術魔術師（アーキタイプ）Exploiter Wizard

伝統的なウィザードの研究と相容れることのない秘術魔術師は実証済みで真実の秘術収束方法や秘術系統を止め、アーケイニストが好む秘術を選んだ。秘術魔法におけるこのような見かけ倒しの秘術を、ある種の「ごまかし」と見なすウィザードもいるが、秘術魔術師のほとんどは、その先入観こそが近視眼的で伝統に縛られすぎていると感じている。

**秘術蓄積（超常）／ Arcane Reservoir**：1 レベルの時点で、秘術魔術師はアーケイニストの秘術蓄積クラス特徴を得る。秘術魔術師がレベルごとに得られる秘術蓄積ポイントの量を決定する際、アーケイニスト・レベルとしてウィザード・レベルを用いる。この能力は秘術の絆と置き換える。

**秘術／ Exploiter Exploit**：1 レベルの時点と以後 4 レベルごとに、秘術魔術師はアーケイニストの秘術を 1 つ得る。秘術魔術師はアーケイニストの秘術の効果と DC を決定する際、アーケイニスト・レベルとしてウィザード・レベルを用いる。この能力は秘術系統を置き換える。

### 呪文学者（アーキタイプ）Spell Sage

呪文学者は全ての種別の呪文を修得している。呪文の有効性を高め、ついには他のクラスの呪文リストから呪文を発動することさえできる。ほとんどのウィザードは系統に力を注ぐが、呪文学者は個々の呪文が持つ特定の一面に目を向け、興味をそそるわずかな閃きを携える。彼らは術式をより深く理解するためには呪文を変化させることも恐れない。

**呪文集中（超常）／ Focused Spells**：1 レベルの時点で、1 日 1 回、呪文学者はその呪文の理解のために、1 つの呪文を発動する際、術者レベルを 4 だけ増加させることができる。8 レベルの時点で、呪文学者はこの能力を 1 日 2 回まで使用することができるようになり、16 レベルの時点で 1 日 3 回まで使用できるようになる。この能力は秘術の絆を置き換える。

**呪文研究（超常）／ Spell Study**：2 レベルの時点で、呪文学者はバード呪文、クレリック呪文、ドルイド呪文に対しても理解を深め、婉曲的で非効率な手法により自分の魔力でそれらのクラスの呪文を模倣することができるようになる。1 日 1 回、呪文学者はまるで自分が知っており準備しているウィザード呪文であるかのように、バード呪文、クレリック呪文、あるいはドルイド呪文の呪文を任意発動することができる。このようにして呪文を発動するには、呪文学者は望む呪文の呪文レベルごとに 1 全ラウンドをかけなければならない（その呪文が複数の呪文リストに存在する場合、その中で一番低いレベルを用いる）。また、発動する呪文の呪文レベル以上の準備している呪文を 2 つ消費しなければならない。もし発動時間が通常 1 全ラウンド以上である場合、呪文学者の発動時間にその値が加えられる。例えば、呪文学者が呪文研究を使用してキュア・ライト・ウーンズ（1 レベルのクレリック呪文）を発動する場合、呪文学者は 2 全ラウンドの発動時間が必要で、1 レベル以上の準備しているウィザード呪文を 2 つ消費しなければならない（訳注：原文通り）。

6 レベルの時点と以降 5 レベルごとに、呪文学者はこの能力を 1 日に追加で 1 回使用できるようになる（16 レベルの時点で、最大の 1 日 4 回）。この能力は秘術系統と置き換える。

### 霊に囁くもの（アーキタイプ）Spirit Whisperer

霊に囁くものはウィザードとは距離をおいた種別で、ウィッチと間違えられることも多い。霊に囁くものは使い魔を用いて交信することで呪文を得、蓄積する。しかし指導を受ける霊は、ウィッチが取引するものと比べればいくぶん世界よりで、ずっと直接的だ。このようなウィザードは霊を指導者や友として扱い、秘術の知識を得、使いこなす努力の中で、彼らをなだめるというよりは会話を楽しむ。

**秘術の絆（変則）／ Arcane Bond**：秘術の絆を選択する際、霊に囁くものは使い魔の絆を選択しなければならない。その使い魔は選択した霊が持つ霊獣の能力を得る（後述の霊的リンクを参照）。霊に囁くものは呪文書が必要とせず、ウィッチの使い魔クラス特徴のように使い魔と心を通わせる事で呪文を準備する。この能力は秘術の絆を変更し、呪文書クラス特徴を置き換える。

**霊的リンク（超常）／ Spirit Link**：1 レベルの時点で、霊に囁くものは霊と神秘的な絆を形成する。霊に囁くものはシャーマンの霊の一覧（37 ページ参照）から霊を 1 つ選ぶ。1 レベルの時点で、霊に囁くものはその霊に記載されている霊能力を得る。8 レベルの時点で、霊に囁くものはその霊に記載されている強化霊能力を得る。20 レベルの時点で、霊に囁くものはその霊に記載されている顕現能力を得る。霊に囁くものは霊から与えられる能力の効果と DC を決定する際、シャーマン・レベルとしてウィザード・レベルを用いる。加えて、それらの能力において、霊に囁くものは【判断力】修正値の代わりに【知力】修正値を用いる。霊に囁くものは霊から、シャーマンが通常ならば得るはずの呪術、霊魔法の呪文、真霊版の能力を獲得しない。この能力は秘術系統及び 20 レベルの時点で得られるボーナス特技を置き換える。

**霊呪術／ Spirit Hex**：5 レベルの時点で、霊に囁くものは選択した霊から与えられる呪術の一覧から 1 つを選択することができる。霊に囁くものはこの呪術の効果と DC を決定する際、シャーマン・レベルとしてウィザード・レベルを用いる。加えて、霊に囁くものは、これらの呪術において【判断力】修正値の代わりに【知力】修正値を用いる。10 レベルと 15 レベルの時点で、霊に囁くものは霊から与えられる呪術から別の呪術 1 つを選択することができる。こうして得られるそれぞれの呪術は該当するレベルで得られるボーナス特技と置き換える。この能力はボーナス特技を変更する。

## ウィッチ Witch

ウィッチが英雄だというものもいるし——ウィッチが悪漢だというものもある。実のところ、そんなに単純なわけではないし、ウィッチがどのよう魔法を使うかは、個人の経歴に結びついていることがしばしばだ。

### 呪術交信者（アーキタイプ） Hex Channeler

呪術交信者は生——傷を癒やし、アンデッドを破壊する——もしくは死——生けるものを殺し、アンデッドを治療する——のいずれかに専念するウィッチである。

**エネルギー放出（超常）／ Channel Energy**：2レベルの時点で、呪術交信者は守護者を呼び降ろし、自分もしくは使い魔からエネルギーの波を解き放つことができるようになる。善属性のウィッチは（善属性のクレリックのように）正のエネルギー放出を行い、悪属性のウィッチは（悪属性のクレリックのように）負のエネルギー放出を行う。善属性でも悪属性でもないウィッチは正負いずれのエネルギー放出を行うかを選択しなければならない。一度選択したら、以後変更することはできない。

エネルギー放出はウィッチを中心とした半径 30 フィートの中にいる、（アンデッドが生きているクリーチャーの）いずれか 1 種類の全てのクリーチャーに効果を及ぼす。呪術交信者は 1 日に 3 + 【魅力】修正値（最低 1）回に等しい回数だけエネルギー放出を行うことができる。その他の点については、この能力はクレリックがエネルギー放出を使用する場合と同様に機能する。ただし呪術交信者はこの能力を使用する際に聖印を必要としない。呪術交信者はエネルギー放出に依存するその他の効果を決定する際、クレリック・レベルとしてウィッチ・レベルを用いる（ただし、回復したり傷つけたりするダメージ量の増加には適用されない）。呪術交信者はこの効果の目標に、自分と自分の使い魔を含めても良いし、含めなくても良い。

この爆発は 1d6 ポイントのダメージを治療するか、同量のダメージを与える。呪術交信者は新しい呪術（上級呪術と大いなる呪術を含む）を修得する際に、呪術を修得する代わりにエネルギー放出の値を 1d6 だけ増加することができる。この能力は 2 レベルの時点で得られる呪術を置き換える。

**呪術／ Hex**：以下のウィッチの呪術は呪術交信者アーキタイプを補完する：荒廃、治療、毒浸し、護り。

**上級呪術／ Major Hexes**：以下の上級呪術は呪術交信者アーキタイプを補完する：応報、化膿する傷、苦悩、上級治療、食人料理。

**大いなる呪術／ Grand Hexes**：以下の大いなる呪術は呪術交信者アーキタイプを補完する：恐ろしい予言、死の呪い、生命付与者、霊の召喚。

### 山の魔女（アーキタイプ） Mountain Witch

社会から狩りたてられたウィッチにとって、山は聖地である。ここで彼らは高地に住まう霊と絆を結ぶ。

**呪文／ Spells**：山の魔女は守護者呪文のいくつかを以下のものと置き換える：2 レベル—マジック・ストーン、4 レベル—ストーン・コール、6 レベル—メルド・イントゥ・ストーン、8 レベル—ストーンスキン、10 レベル—ウォール・オヴ・ストーン、12 レベル—ストーン・テル、14 レベル—スタチュー、16 レベル—リペル・メタル・オア・ストーン、18 レベル—クラッシング・ロックス。

**石霊の呪術／ Stone Spirit Hex**：山の魔女はシャーマンの石の霊に記載された呪術を、ウィッチの呪術として選択することができる。この呪術の効果を決める際、シャーマン・レベルとしてウィッチ・レベルを用いる。この呪術の DC を決定する際、【判断力】の代わりに【知力】を用いる。

この能力は呪術を変更する。

**山の野生動物との共感（変則）／ Mountain Beast Empathy**：2 レベルの時点で、山の魔女は山に住む動物の態度に影響を及ぼすことができる。これはドルイドの野生動物の共感クラス特徴と同様に機能するが、山岳環境に住む動物にのみ効果を及ぼす。山の魔女はこの能力において、ドルイド・レベルとしてウィッチ・レベルを用いる。この能力は 2 レベルの時点で得られる呪術を置き換える。

**呪術／ Hex**：以下のウィッチの呪術は、山の魔女アーキタイプを補完する：石の安定性\*、石の護り\*、加重\*、凶兆の獣、金属の呪い\*、水晶の視界\*。（アスタリスク【\*】の付与されたものはシャーマン・クラスに詳細が記されている。）

**上級呪術／ Major Hexes**：以下の上級呪術は、山の魔女アーキタイプを補完する：隠れ家、獣の目、霜、天候制御。

**大いなる呪術／ Grand Hexes**：以下の大いなる呪術は、山の魔女アーキタイプを補完する：永遠のまどろみ、自然災害、魔女の小屋。

## ウォープリースト Warpriest

パラディンは秩序にして善のものを全てを守る。しかしウォープリーストは信仰の生ける体現となる戦士である。ウォープリーストは様々な形を取る：通常パラディンを連想する、輝く鎧と厳格な佇まいを備えたもの、カルトの指導者として振る舞うもの、有害な魔法の効果を取り除くもの、信仰の武器を鍛えるもの、などである。

### 信仰の英雄（アーキタイプ）Champion of the Faith

信仰の英雄は神なる守護者の力を使い、信仰の敵を根絶する聖戦士である。

**指定属性／Chosen Alignment**：1レベルの時点で、信仰の英雄は悪、混沌、善、秩序の属性から1つを指定属性として選択しなければならない。選択した属性は信仰の英雄と神格が共に持つ属性でなければならない。中立属性で他の属性を持たない信仰の英雄（もしくはその神格がこの条件を満たす場合）は、指定属性として任意の1つを選択することができる。加えて信仰の英雄は、例え神格の領域の一覧に存在しない場合でも、祝福の1つを指定属性に相当するものとしなければならない。

指定属性と対立する属性は、信仰の英雄の対立属性となる。善と悪は互いに対立しており、秩序と混沌は互いに対立している。

**清浄なる武器（超常）／Sacred Weapon**：1レベルの時点で、信仰の英雄は通常通り清浄なる武器クラス特徴を得る。しかし、4レベルに成長しても、信仰の英雄は神の力で自分の武器を強化する能力を得ることもないし、その後武器を強化する能力が成長することもない。その代わり、4レベルの時点で、信仰の英雄が手にした清浄なる武器は、ダメージ減少を考慮する際に指定属性と見なされる。

12レベルの時点で、1日1回即行アクションとして、信仰の英雄は清浄なる武器1つに武器特殊能力を与えることができる。この武器特殊能力は指定属性に従って決定される（悪ならアンホーリィ、混沌ならアナーキック、善ならホーリィ、秩序ならアクシオマティック）。この効果は1分間持続する。16レベルと20レベルの時点で、信仰の英雄はこの能力を1日に追加で1回ずつ使用できるようになる。この能力は清浄なる武器を変更する。

**属性看破（擬呪）／Detect Alignment**：3レベルの時点で、信仰の英雄は対立属性を識別することができるようになる。移動アクションとして、信仰の英雄は60フィート以内に存在するアイテム1つもしくはクリーチャー1体に集中することで、対立属性を有しているかどうかを識別することができる。これはディテクト・イーヴル／ケイオス／グッド／ローを用いて3ラウンドの間調査したかのように、オーラの強さを識別することができる。信仰の英雄はこの能力を使用する際、対象としていない他の物体やクリーチャーの属性を識別することはない。この能力は3レベルの時点で得られるボーナス特技を置き換える。

**一撃（超常）／Smite**：4レベルの時点で、信仰の英雄は指定された敵に対してその力を収束させることができるようになる。即行アクションとして、信仰の英雄は視界内にいる目標1体を選択し、一撃を使用することができる。この目標が対立属性ならば、信仰の英雄は一撃の目標に対して行う全ての攻撃ロールに【魅力】ボーナス（もしあれば）を、全てのダメージ・ロールにウォープリースト・レベルを加える。一撃の目標が対立属性に関連した副種別を持つ来訪者であったならば、最初に成功した攻撃におけるダメージへのボーナスは、信仰の英雄が持つウォープリースト・レベル毎に2ポイントに増加する。目標にかかわらず、一撃による攻撃は目標が持つDRを自動的に無視する。

加えて、一撃が効果を及ぼしている限り、信仰の英雄は一撃の目標が行う攻撃に対して、ACに【魅力】修正値（もしあれば）に等しい反発ボ-

ナスを得る。信仰の英雄の対立属性を持たないクリーチャーに対して一撃を使用したなら、一撃は効果を持たず無駄になってしまう（訳注：原文通り。上記ダメージ減少に関する記述と矛盾する）。

一撃の効果は目標が死亡するか、信仰の英雄が次に呪文を回復するまで持続する。信仰の英雄はこの能力を1日に1回使用できる。4レベルを超える4レベル毎に、この使用回数は1日に1回ずつ増加する（20レベルの時点で、最大の1日5回）。この能力を使用すると、熱狂能力を2回分消費する。この能力はエネルギー放出を置き換える。

### カルト指導者（アーキタイプ）Cult Leader

熱狂、狂信、強迫観念のいずれかと見なされるカルト教団員は、自分達を神格を心から奉じていると考えている。こういった教団員の教主であるカルト指導者は他の何より熱狂的な存在だ。カルト指導者は、自分達の計略を満たすために、理性的な心を墮落した教育と攻撃に傾ける存在として知られている。

**クラス技能**：カルト指導者のクラス技能は以下の通り：〈威圧〉【魅】、〈隠密〉【敏】、〈軽業〉【敏】、〈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：宗教〉【知】、〈知識：地域〉【知】、〈治療〉【判】、〈手先の早業〉【敏】、〈登攀〉【筋】、〈はったり〉【魅】、〈変装〉【魅】。これらはウォープリーストのクラス技能を置き換える。

**レベル毎の技能ランク**：4 + 【知】修正値。

**武器と防具の習熟**：カルト指導者は全ての単純武器、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、神格の好む武器に習熟している。彼らは軽装鎧とライト・シールドに習熟している。カルト指導者はウォープリーストが通常ならば《素手打撃強化》を得られる場合でも、この特技を得ることはない。これはウォープリーストの武器と防具の習熟を置き換える。

**隠行（変則）／Well-Hidden**：カルト指導者は〈隠密〉と〈変装〉の技能判定に+2のボーナスを得る。この能力は熟練の武器を置き換える。

**急所攻撃（変則）／Sneak Attack**：3レベルの時点で、カルト指導者はローグのクラス特徴と同様の急所攻撃能力を得る。既に他のクラスから急所攻撃を得ている場合、急所攻撃で与える追加ダメージのダイスを決定する際、急所攻撃を与えるクラスのレベルを合計する。追加ダメージは3レベルの時点で1d6であり、以降3レベルごとに1d6ずつ増加する。この能力は3レベル、9レベル、15レベルの時点で得られるボーナス特技を置き換える。

**エンスロー（擬呪）／Enthrall**：4レベルの時点で、カルト指導者はエンスローを発動できるようになる。この能力を使用すると、熱狂能力の使用回数を2回分消費する。この能力はエネルギー放出を置き換える。

**影隠れ（超常）／Hide in Plain Sight**：12レベルの時点で、カルト指導者は誰かに見られている状態であっても〈隠密〉技能を使用することができるようになる。薄明かりの範囲から10フィート以内にいるならば、カルト指導者は実際には身を隠す場所がない開けた場所であっても、視界から自分を隠すことができる。しかし、自分の影の中に隠れることはできない。この能力は12レベルの時点で得られるボーナス特技を置き換える。

### 解呪師（アーキタイプ）Disenchanter

多くのウォープリーストは肉体への脅威に注力するが、解呪師は精神と魂の危険に専心する。守護者の力を用いて、解呪師は魔法の力を抑える術を探す。



# PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

**ボーナス特技（変則）／ Bonus Feat**：解呪師がボーナス特技を得る際、以下の一覧から選択しなければならない：《頑健無比》、《技能熟練：呪文学》、《呪文熟練：防御術》、《呪文相殺強化》、《神速の反応》、《鋼の意志》。6レベルの時点で、この一覧に以下の特技を追加する：《解呪の相乗効果》、《頑健無比強化》、《神速の反応強化》、《鋼の意志強化》。12レベルの時点で、この一覧に以下を追加する：《解呪化クリティカル》、《光線を弾く盾》、《呪文反射》、《破壊的な解呪》。これらの特技の前提条件を満たしている必要はない。この能力はボーナス特技を変更する。

**阻害の秘伝（超常）／ Mystic Interference**：4レベルの時点で、解呪師は純粋な防御術の魔力を炸裂させ、自分と30フィート以内の仲間全てに防護を与えることができるようになる。影響を受けたクリーチャーは、呪文及び擬似呪文能力のセーヴィング・スローに+1のボーナスを得る。この効果は解呪師のウォープリースト・レベルに等しいラウンドだけ持続する。このボーナスは、解呪師が善属性であるかキュア呪文を任意発動する場合は清浄ボーナス、悪属性であるかインフリクト呪文を任意発動する場合は不浄ボーナスとなる。この能力を使用するには、熱狂能力を2回分消費する必要がある。8レベルの時点と以降4レベルごとに、阻害の秘宝で与えるボーナスは1ずつ増加する（20レベルの時点で、最大の+5となる）。この能力はエネルギー放出を置き換える。

**強化消去（超常）／ Banish Enchantment**：6レベルの時点で、解呪師はその阻害の秘伝を集中させる方法を学ぶ。解呪師は標準アクションとして熱狂能力を2回分消費することで、30フィート以内にいるクリーチャー1体を目標として、目標型ディスペル・マジックを使用することができるようになる。この能力は6レベルの時点で得られるボーナス特技を置き換える。

## 神聖司令官（アーキタイプ） Divine Commander

ウォープリーストの中には、軍隊を率い敵軍と相対するために召集されるものもいる。こういった神聖司令官は戦争のために生き、栄光のために戦う。その心臓は闘いの声で早まり、彼らは聖印を手前に前へと突撃する。このような軍隊長は神の計画を進めるために軍を率い、熱狂的な信者にその目的のため喜んで命を捧げさせる。（神聖司令官の能力には、大規模戦闘ルールに言及し、効果を及ぼすものがいくつかある。）

**乗騎（変則）／ Mount**：神聖司令官は、自分を戦場へと運ぶ、忠実で信頼できる馬の奉仕を受けることができる。この乗騎はドルイドの動物の相棒として機能する。神聖司令官のレベルを有効ドルイド・レベルとして扱う。このクリーチャーは神聖司令官が騎乗できるもので、かつ乗騎として適したものではない。中型の神聖司令官はチャメルもしくはホースを選択することができる。小型の神聖司令官はウルフもしくはポニーを選択することができ、4レベルの時点でドッグもしくはボアも選択できるようになる（GMは適切な乗騎として他の動物を提案しても良い）。

神聖司令官はこの乗騎に乗っている間、〈騎乗〉判定に防具による判定ペナルティを受けない。乗騎は常に戦闘訓練を受けているものと見なされ、ボーナス特技として《鎧習熟：軽装》を得る。神聖司令官の乗騎は呪文共有特殊能力を得ない。乗騎が死亡した場合、神聖司令官は1週間の喪に服した後、別の乗騎を見つけ従えることができる。新しい乗騎は神聖司令官が新しいレベルを得るまで、リンク、身かわし、忠誠、身かわし強化の特殊能力を得られない。この能力は祝福と置き換える。

**戦場に立つ戦術家（変則）／ Battle Tactician**：3レベルの時点で、神聖司令官はボーナス特技としてチームワーク特技を1つ得る。前提条件は満たさなければならない。標準アクションとして、神聖司令官は自分の声を聞き、姿を見ることができる30フィート以内の仲間全てに、この特技を与えることができる。仲間は4ラウンドの間このボーナス特技を使用することができる。この持続時間は、神聖司令官の3レベルを超える2レベル

ごとに1ラウンドずつ増加する。仲間はこのボーナス特技の前提条件を満たす必要はない。神聖司令官は3レベルの時点で、この能力を1日に1回使用することができる。9レベルと15レベルの時点で、この能力を1日に追加で1回ずつ使用することができる。この能力は3レベルの時点で得られるボーナス特技と置き換える。

**祝福の乗騎（超常）／ Blessed Mount**：6レベルの時点で、神聖司令官の乗騎は神格によって祝福されたクリーチャーとなる。神聖司令官の乗騎はエントロピック、セレスチャル、フィーンディッシュ、レゾルートの中から、ウォープリーストの神格の属性に適切なテンプレートを得る（混沌ならエントロピック、善ならセレスチャル、悪ならフィーンディッシュ、秩序ならレゾルート）。神格が複数の属性に適合する場合、神聖司令官は2つの内いずれかのテンプレートを乗騎に適用する。一度どのテンプレートを適用するかを選択したなら、以後変更することはできない。

神聖司令官の神格が中立で他の属性を持たない場合、乗騎は神聖司令官のレベル+5に等しい呪文抵抗と、神聖司令官が選択した2種類のエネルギー／ダメージに対する抵抗10を得る。

神聖司令官の乗騎が死亡し、神聖司令官が別の乗騎を見つけた場合、新しい乗騎は神聖司令官が次にレベルを上昇させた時点で祝福の乗騎となる。この能力は6レベルの時点で得られるボーナス特技と置き換える。

**戦場に立つ上級戦術家（変則）／ Greater Battle Tactician**：12レベルの時点で、神聖司令官はボーナス特技としてチームワーク特技を追加で1つ得る。前提条件は満たしていなければならない。神聖司令官は戦場に立つ司令官能力を使用して、仲間にこの特技を与えることができる。加えて、神聖司令官は戦場に立つ司令官能力を即行アクションで使用できるようになる。この能力は12レベルの時点で得られるボーナス特技と置き換える。

**軍隊祝福（超常）／ Bless Army**：15レベルの時点で、神聖司令官は聖印を高く掲げることで、率いる軍勢に祝福を与えることができるようになる。神聖司令官の軍隊は、軍隊の攻勢修正値（OM）および防御値（DV）に+1のボーナスを得る。神聖司令官が善属性であるかキュア呪文を任意発動する場合は清浄ボーナス、悪属性であるかインフリクト呪文を任意発動する場合は不浄ボーナスとなる。この能力を使用する際、神聖司令官は熱狂能力を2回分消費しなければならない。このボーナスは1戦闘の間持続し、戦闘の戦術フェイズの間に使用されなければならない。大規模戦闘が差し迫っていない状況で使用された場合、熱狂はボーナスを与えることなく失われる。この能力は15レベルの時点で得られるボーナス特技を置き換える。

## 鍛冶神官（アーキタイプ） Forgepriest

最高の技を持つ武器製造者である鍛冶神官は、神格からインスピレーションを受け、神の軍勢の装備に見合う、自分ができる最高の武器を作り出す。

**祝福／ Blessings**：鍛冶神官は祝福を1つだけ選択する。この能力は祝福クラス特徴を変更する。

**鍛冶呪文／ Smith's Spells**：鍛冶神官は以下の呪文を呪文リストに加える：1レベルーシールド、ジュリーリグ；2レベルーシャター、ヒート・メタル；3レベルーヴァーサトル・ウェポン、キーン・エッジ、クウェンチ；4レベルーリース・オヴ・ブリーズ；5レベルーファブリケート、メジャー・クリエーション；6レベルーメイジズ・ソード。

**鍛冶体得（変則）／ Forge Mastery**：2レベルの時点で、鍛冶神官は金属製のアイテムや武器防具を作成する際、全ての〈製作〉判定に、自分のレベルの半分に等しいボーナスを得る。（この利益は、上述の祝福の変更版から得られる。）

**ボーナス特技／ Bonus Feat**：ボーナス特技を得る際、鍛冶神官は戦闘特技に加え、アイテム作成特技を選択することができる。これはボーナス特技を変更する。

《魔法の武器防具作成》／ Craft Magic Arms and Armor 3 レベルの時点で、鍛冶神官は《魔法の武器防具作成》をボーナス特技として得る。この能力は 3 レベルの時点で得られるボーナス特技を置き換える。

**制作者の絆（超常）／ Creator's Bond**：4 レベルの時点で、自分が作成したアイテムを用いて清浄なる武器能力を使用する際、鍛冶神官は熱狂能力の使用回数を 2 回消費することで、このボーナスを 1 だけ増加することができる。鍛冶神官が清浄なる鎧能力を得ると、この能力を清浄なる鎧と同時に使用することもできるようになる。この能力はエネルギー放出と置き換える。

**鍛冶場の熱（超常）／ Heat of the Forge**：6 レベルの時点で、鍛冶神官は「火」に対する抵抗 5 を得る。13 レベルの時点で、この抵抗は 10 に増加する。この能力は 6 レベルの時点で得られるボーナス特技を置き換える。

## 聖拳（アーキタイプ） Sacred Fist

多くのウォープリーストとは異なり、聖拳は鎧と盾を捨て、拳と神が与える護りを頼りとする。

**クラス技能**：聖拳のクラス技能は以下の通り：〈威圧〉【魅】、〈隠密〉【敏】、〈軽業〉【敏】、〈騎乗〉【敏】、〈交渉〉【魅】、〈呪文学〉【知】、〈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】、〈治療〉【判】、〈登攀〉【筋】。この技能はウォープリーストのクラス技能を置き換える。

**武器と防具の習熟**：聖拳はクォータースタッフ、カマ、クラブ、サイ、ジャヴェリン、シャンガム、シュリケン、ショートスピア、ショート・ソード、スピア、スリング、ヌンチャク、ダガー、ハンドアックス、ヘヴィ・クロスボウ、ライト・クロスボウに習熟している。聖拳はいかなる鎧にも盾にも習熟していない。これはウォープリーストの武器と防具の習熟を置き換える。

**AC ボーナス（超常）／ AC Bonus**：防具を身につけず、重いものを持たないのであれば、神格は聖拳を守護する。聖拳は自分の【判断力】修正値（最低 0）を AC と CMD に加える。加えて、4 レベルの時点で、聖拳は AC と CMD に +1 の反発ボーナスを得る。以降 4 レベル毎に、このボーナスは 1 ずつ増加する（20 レベルの時点で、最大の +5）。

これらの AC に対するボーナスは、接触攻撃にも効果があり、聖拳が立ちすくみ状態であっても機能する。動けない状態や無防備状態となる、鎧を身につける、盾を手にする、中荷重もしくは重荷重となる、のいずれかの条件を満たすと、これらのボーナスは失われる。

**連打（変則）／ Flurry of Blows**：1 レベルの時点で、聖拳は全力攻撃アクションとして、連打攻撃を行えるようになる。この能力は同名のモンクの能力と同様に機能する。この能力は清浄なる武器を置き換える。

**素手打撃／ Unarmed Strike**：1 レベルの時点で、聖拳はボーナス特技として《素手打撃強化》を得る。素手打撃のダメージを決定する際、聖拳はモンク・レベルとしてウォープリースト・レベルを用いることができる。この能力は熟練の武器を置き換える。

**祝福されし頑健（超常）／ Blessed Fortitude**：3 レベルの時点で、聖拳は神の助けにより魔法的で異常な攻撃でさえ退けることができるようにな

る。セーブに成功すれば効果を減少させる攻撃に対する頑健セーヴィング・スローに成功したなら、聖拳は完全にその効果を無効化することができる。聖拳が無防備状態の場合は、祝福され此岸兼能力の利益を得られない。この能力は 3 レベルの時点で得られるボーナス特技を置き換える。

**ボーナス・スタイル特技／ Bonus Style Feat**：6 レベルの時点で、聖拳はボーナス特技としてスタイル特技を 1 つ得る。聖拳はこのスタイル特技の前提条件を満たしていなければならない。この特技の前提条件を考慮する際、モンク・レベルとしてウォープリースト・レベルを用いる。12 レベルと 18 レベルの時点で、聖拳は別のスタイル特技 1 つ、もしくは前提条件としてスタイル特技を必要とする特技 1 つを得る。この能力は 6 レベル、12 レベル、18 レベルの時点で得られるボーナス特技を置き換える。

**気蓄積（超常）／ Ki Pool**：7 レベルの時点で、聖拳は気蓄積を得る。これはモンクのクラス特徴と同様に機能する。気蓄積の値と素手打撃に与えるボーナスを決定する際、モンク・レベルとして聖拳のレベル 3 を用いる。加えて、聖拳は即行アクションとして気蓄積から 1 ポイントを消費することで、1 分の間 AC に +1 の洞察ボーナスを得ることができる。（これは、通常の気蓄積で得られる AC への回避ボーナスとは別に得られる）。この洞察ボーナスは 7 レベルを超える 3 レベルごとに 1 ずつ増加する（19 レベルの時点で、最大の +5）。この能力は清浄なる鎧を置き換える。

**奇跡の頑健（超常）／ Miraculous Fortitude**：9 レベルの時点で、聖拳の祝福されし頑健能力は強化される。聖拳は依然として、頑健セーブに成功すれば一切のダメージも不利益を被ることもない。しかしダメージ（能力値ダメージや能力値吸収を含む）を与える呪文や効果に対する頑健セーヴィング・スローに失敗した場合、そのダメージの半分しか受けない。聖拳が無防備状態の場合、奇跡の頑健の利益を得ることはない。この能力は 9 レベルの時点で得られるボーナス特技を置き換える。

## オラクル Oracle

全てのオラクルが神の力を用いて神秘を解き放つ。しかしほとんどのものよりもずっと神秘的なオラクルもいる。一般に認められた世界の境界の先を見るものもいれば、活動を助けるために自然の霊を探すものもいる。そしてまた、戦場での神秘に手を出し、武器を用いた技術を高めるための能力を手にしたものもいる。

### 心霊の探索者（アーキタイプ）Psychic Searcher

心霊の探索者は自分の周りにある世界に隠されたものを暴くことに力を傾ける。そのために物体や部屋に住む精神エネルギーの残滓、怨霊、生き霊の欠片を感じ、心を通わせる。

**ボーナス呪文／ Bonus Spells：**オーギュリイ（4レベル）、ロケート・オブジェクト（6レベル）、ディヴィネーション（8レベル）、ファインド・ザ・パス（12レベル）、ディサーン・ロケーション（16レベル）、フォアサイト（18レベル）。これらのボーナス呪文はオラクルが該当するレベルで得られる神秘のボーナス呪文を置き換える。

**閃き（変則）／ Inspiration：**2レベルの時点で、心霊の探索者は閃きプールを得る。これはインヴェスティゲーターのクラス特徴と同様に機能する。心霊の探索者はこの能力の効果を決定する際、インヴェスティゲーター・レベルとしてオラクル・レベルを用いる。心霊の探索者は〈交渉〉、〈知識：貴族、次元界、宗教、神秘学、地域、歴史〉、〈真意看破〉技能判定において、該当する技能を修得していれば、使用回数を消費することなく閃きを使用することができる。心霊の探索者の閃きプールは毎日回復する（通常、呪文の使用回数が回復する時点となる）。心霊の探索者の閃きプールは【知力】ではなく、【判断力】修正値に基づいて決定される。この能力は2レベルの時点で得られる神秘の呪文を置き換える。

**心霊の才（超常）／ Psychic Talent：**3レベルの時点で、心霊の探索者が持つ超自然的な洞察能力は成長し、以下の一覧からインヴェスティゲーターの技を1つ得る：痕跡分析（ただし、〈生存〉や〈知識〉の代わりに、〈真意看破〉を用いる）、冴えた閃き、写真記憶、卓越した閃き、魔法のアイテムの知識、ローグの技（騙され難さのみ）。心霊の探索者は新しい啓示を選択する際、代わりに上記の一覧からインヴェスティゲーターの技もしくはローグの技を1つ選択することができる。この能力は3レベルの時点で得られる啓示を置き換える。

**推奨神秘／ Recommended Mysteries：**自然、祖霊、伝承。

### 魂の導き役（アーキタイプ）Spirit Guide

多次元宇宙の神秘を探索する中で、魂の導き役は霊界とのつながりを開き、そこに住む存在と絆を結ぶ。

**クラス技能／ Class Skills：**魂の導き役は全ての〈知識〉をクラス技能に加える。これはオラクルの神秘から得られるボーナス／クラス技能を置き換える。

**絆の霊（超常）／ Bonded Spirit：**3レベルの時点で、魂の導き役は霊と一時的な絆を結ぶ。これはシャーマンの浮遊霊クラス特徴（37ページ参照）として扱う。魂の導き役は毎日、呪文を回復する際に浮遊霊を選択しなければならない。魂の導き役は属性、信念、神秘に合致しない霊と絆を結ぶことはできない（GMが判断する）。

魂の導き手は選択した霊の呪術の一覧から選択し、呪術を1つ選択することができる。この呪術の効果を決定する際、シャーマン・レベルとしてオラクル・レベルを、【判断力】修正値の代わりに【魅力】修正値を用いる。

4レベルの時点で、魂の導き手は絆を結んだ霊が持つ霊魔法の呪文を、

その日に修得しているオラクル呪文に加えることができるようになる。ただし、自分が発動できるレベルの呪文に限られる。7レベルの時点で、魂の導き手は現在絆を結んでいる霊の霊能力を得る。15レベルの時点で、魂の導き手は現在絆を結んでいる霊の強化霊能力を得る。

この能力は3レベル、7レベル、15レベルの時点で得られる啓示を置き換える。

**推奨神秘／ Recommended Mysteries：**自然、祖霊、天界。

### 戦場の予見者（アーキタイプ）Warsighted

戦場の予見者が持つ独特の偉才は、奇妙な魔法の啓示ではなく、新しい戦闘技法で戦場の中心に馴染む能力にある。戦場の予見者は戦闘の達人であり、ファイターのようにひたむきで、ブローラーのように多様である。

**多様な武術（変則）／ Martial Flexibility：**1レベルの時点で、戦場の予見者は移動アクションとして、自分が修得していない戦闘特技1つの利益を得ることができる。この効果は1分間持続する。戦場の予見者はこの特技の前提条件を全て満たしていなければならない。戦場の予見者はこの能力を1日に3＋オラクル・レベルの半分に等しい回数だけ使用することができる。

戦場の予見者はこの能力を持続時間が終了する前に再度使用して、この能力で修得した戦闘特技を別の戦闘特技に置き換えることができる。

戦闘特技に1日の使用回数制限がある場合（〈朦朧化打撃〉など）、この能力を使用している間の使用回数は、この戦闘特技の1日の使用回数制限に従う。レベルが上昇し、この能力で複数の特技を得られるようになったなら、戦場の予見者はこの能力で得た特技を用いて他の特技の前提条件を満たすことができる。そのようにするなら、他の前提条件を満たしている特技を置き換えない限り、前提条件となっている特技を置き換えることはできない。個々の特技はこの能力の1日の使用回数として数えられる。

7レベルの時点で、戦場の予見者はこの能力を使用して、移動アクションとして同時に戦闘特技2つの利益を得ることができるようになる。戦場の予見者は即行アクションとして戦闘特技1つを選択しても良いし、移動アクションとして戦闘特技2つを選択しても良い。

11レベルの時点で、戦場の予見者はこの能力を使用して、移動アクションとして同時に戦闘特技3つの利益を得ることができるようになる。戦場の予見者はフリー・アクションとして戦闘特技1つを得るか、即行アクションとして戦闘特技2つを得るか、移動アクションとして戦闘特技3つを得るかを選択する。

15レベルの時点で、戦場の予見者はこの能力を使用して、割り込みアクションとして戦闘特技1つの利益を得るか、即行アクションとして戦闘特技3つの利益を得ることができるようになる。

この能力は1レベル、7レベル、11レベル、15レベルの時点で得られる啓示を置き換える。

**推奨神秘／ Recommended Mysteries：**金属、自然、闘争、骨。



## ガンスリンガー Gunslinger

スワッシュバックラーのように、ガンスリンガーも流儀と妙技を携えて戦う。

### 胆力 Dares

ガンスリンガーやスワッシュバックラーに気概や心意気に基づく追加の能力を与えるという点で、胆力は発露に似ている。しかし発露とは異なり、胆力はこれらのクラスがそのポイントを全て消費した際に有効になり、キャラクターがそのポイントを回復するまで効果を持ち続ける。胆力はキャラクターに利益や、気概や心意気を回復する能力を取り戻したり増加したりする新しい能力を与える。

ガンスリンガーやスワッシュバックラーは、4レベルの時点と以降4レベルごとに得られるボーナス特技の代わりに胆力を修得することができる。ガンスリンガーやスワッシュバックラーは複数の胆力を修得することができるが、気概や心意気が0ポイントになるたびに、いずれか一つだけを選択して有効にする。一度選択したなら、起動した胆力はガンスリンガーやスワッシュバックラーの気概や心意気が再び0ポイントになるまで変更することはできない。

以下のガンスリンガーの胆力は、スワッシュバックラーも使用することができる。

**捨て身の身かわし (変則) / Desperate Evasion** : この胆力が起動している間、君は身かわしクラス特徴を得る。既にこのクラス特徴を有しているならば、この胆力を用いることで、君は反応セーヴィング・スローを2回ロールし、より高い出目を選択することができるようになる。この胆力を使用している間に反応セーヴィングスローに2回成功すると、君は気概もしくは心意気を1ポイント回復する。

**必死の俊敏さ (変則) / Frantically Nimble** : この胆力が起動すると、君はACに+2の回避ボーナスを得る。君に対して敵が行った近接攻撃もしくは遠隔攻撃が3回連続で外れると、君は気概もしくは心意気を1ポイント回復する。これらの攻撃は同じ敵から行われたものである必要はない。

**血で贖え (変則) / Out for Blood** : この胆力が起動している間、君が火器（ガンスリンガーの場合）もしくは軽い武器もしくは片手武器に属する刺突近接武器（スワッシュバックラーの場合）のクリティカル可能域の範囲は1だけ増加する（20/×4は19～20/×4に、19～20/×2は18～20/×2に、といった具合）。この効果は武器のクリティカル可能域を変化させる同様の効果とは累積しない。

**修羅場の一駆け (変則) / Run Like Hell** : この胆力が起動している間、君の移動速度は10フィートだけ増加し、疾走している間もACへの【敏捷力】ボーナスを失わなくなる。最も近い敵から100フィート以上離れた時点で、君は気概もしくは心意気を1ポイント回復する。

### 弩の名手 (アーキタイプ) Bolt Ace

ガンスリンガーは轟音と激情に満ちている。しかしガンスリンガーというクラスには、その手を火薬で汚すことも硝煙を煩わしく思うこともないものもある。彼らはずっと静かなやり方で発露を成し遂げるが、それとて天賦の際によるものなのだ。

**気概 (変則) / Grit** : 弩の名手は任意のクロスボウでクリティカル・ヒットを確定させるとどめを刺せば、気概を回復する。この能力は気概クラス特徴を変更する。

**発露 / Deeds** : 弩の名手は火器ではなくクロスボウを用いて以下の発露

を使用することができる：ガンスリンガーのイニシアチブ、銃把叩き、的中弾、狙いつけ、出血性の傷、死の射撃、朦朧化射撃。弩の名手は以下の発露を置き換える。

**腕利きの射手 (変則) / Sharp Shoot** : 1レベルの時点で、弩の名手は最初の射程単位以内にいる目標に対してクロスボウで攻撃する際、通常のACではなく接触ACを用いて攻撃を行うことができる。この発露を使用するには1気概ポイントがかかる。この発露は射撃の名手と置き換える。

**慎重な装填 (変則) / Vigilant Loading** : 1レベルの時点で、少なくとも1気概ポイントを有している限り、弩の名手はクロスボウに装填する際に機会攻撃を誘発しなくなる。この発露は高速処置を置き換える。

**射手の決意 (変則) / Shooter's Resolve** : 3レベルの時点で、弩の名手は1気概ポイントを消費することで、標準アクションでクロスボウによる攻撃を1回行うことができる。この際、視認困難（完全視認困難は除く）と遮蔽（完全遮蔽は除く）の影響を無視する。この発露は有用射撃を置き換える。

**気逸らし矢 (変則) / Distracting Shot** : 7レベルの時点で、弩の名手は1気概ポイントを消費し、通常なら命中していたクロスボウによる攻撃を外すことができる。そのようにしたならば、その目標は1ラウンドの間、ACに対する【敏捷力】ボーナスを（もしあれば）失う。この発露は玉打ちの幸運を置き換える。

**慎重な射手 (変則) / Vigilant Shooter** : 11レベルの時点で、弩の名手が1気概ポイントを消費する際はいつでも、クロスボウを打つ際に機会攻撃を誘発することがなくなる。この発露は装填の熟練者を置き換える。

**理外の装填 (変則) / Inexplicable Reload** : 11レベルの時点で、弩の名手にとって、クロスボウの装填は考えることなく自動的に行える行為となる。少なくとも1気概ポイントを持つ限り、（例え不意打ちラウンドであっても）戦闘の毎ラウンドの開始時に弩の名手が持つクロスボウは装填される。また、クロスボウの装填に必要な時間は1段階減少する：標準アクションは移動アクションとなり、移動アクションは即行アクションとなり、即行アクションはフリー・アクションとなり、フリー・アクションはアクション不要となる。この発露は神速装填と置き換える。

**張り付け矢 (変則) / Pinning Shot** : 15レベルの時点で、弩の名手は1気概ポイントを消費することで、クロスボウによる攻撃で放ったボルトを用いて目標を張り付けにしようと試みることができるようになる。クロスボウによる攻撃が命中したなら、ボルトは近くにある物体、壁、地面に張り付けにし、目標を絡みつかれた状態かつよるめき状態にする。ボルトで貼り付けになっている間、標準アクションで張り付け矢から逃れない限り、そのマスから移動することはできない。ただし瞬間移動を用いれば移動することができる。この発露は威嚇射撃を置き換える。

**クロスボウ修練 (変則) / Crossbow Training** : 5レベルの開始時に、弩の名手はクロスボウの種類（ハンド・クロスボウやヘヴィ・クロスボウなど）を1つ選択する。弩の名手はそのクロスボウによるダメージ・ロールに【敏捷力】修正値に等しいボーナスを得る。加えて、そのクロスボウを用いてクリティカル・ヒットを確定すると、クリティカル倍率は1だけ増加する（×2は×3に、など）。

以後4レベルごとに、弩の名手は異なるクロスボウの種類を1つ選択肢、そのクロスボウにもダメージへのボーナスとクリティカル倍率の増加を適用する。この能力は銃修練と置き換える。

## キャヴァリアー Cavalier

全てのキャヴァリアーは大義のために戦う。しかしその大義は戦士が用いる戦闘形式と同じように様々だ。以下に示す二例は、キャヴァリアーという様式の多様性と武術訓練の多様性を示すものだ。

### キャヴァリアーの騎士団 Cavalier Order

何よりも深い荒野には、昔のままの土地の動植物に力を注ぐキャヴァリアーがいる。

#### ビースト騎士団 Order of the Beast

ビースト騎士団に所属するキャヴァリアーはあらゆる形態の自然のために戦う。このキャヴァリアーは動物は何より忠実な仲間となると、森の中のクリーチャーをより近い存在であると信じている。

**布告：**ビースト騎士団のキャヴァリアーは自然——動物や魔獣を含む——を文明の侵略や害をなすために探す者達から守るために戦わなければならない。なだめ静める試みに失敗した場合にのみ、激昂した動物や魔獣を殺しても良い。

**挑戦：**ビースト騎士団のキャヴァリアーが挑戦を行う際、キャヴァリアーが目標を機会攻撃範囲に収めているならば、その乗騎は挑戦の目標に対する近接攻撃ロールに+1の状況ボーナスを得る。このボーナスは4キャヴァリアー・レベル毎に1ずつ増加する。

**クラス技能：**ビースト騎士団のキャヴァリアーは〈生存〉と〈知識：自然〉をクラス技能の一覧に加える。ビースト騎士団のキャヴァリアーが追跡のために〈生存〉判定を行う際、この判定にキャヴァリアー・レベルの半分（最低1）に等しいボーナスを得る。

**騎士団能力：**ビースト騎士団のキャヴァリアーは、レベルが上昇するに従い以下の能力を得る。

**野生動物との共感（変則）／Wild Empathy：**2レベルの時点で、キャヴァリアーは動物の態度を改善することができるようになる。この能力はドルイドの同名の能力と同様に機能する。キャヴァリアーはこの能力を使用する際、有効ドルイド・レベルとして自身のレベルを用いる。

**野生乗騎変身（超常）／Wild Mount Shape：**8レベルの時点で、ビースト騎士団のキャヴァリアーは1日1回、自分の乗騎を異なる中型もしくは大型の動物に変身させ、元に戻す能力を得る。新しい形態として、ビースト騎士団のキャヴァリアーは動物種別に属する全てのクリーチャーを選択することができる。この能力はビースト・シェイプⅡと同様に機能するが、以降の点が異なる。この効果はキャヴァリアー・レベルごとに1時間が経過するか、キャヴァリアーが元の乗騎の姿に戻すまで持続する。乗騎の姿を変える（異なる動物の姿へ、及び元の姿に）には、キャヴァリアーは標準アクションとして乗騎に接触しなければならない。このアクションは機会攻撃を誘発しない。選択した姿はキャヴァリアーがよく知っている動物のものでなければならない。乗騎はサイズを変えることはないが、ビースト・シェイプⅡに記載された、大型の動物に対するボーナスを受ける（ペナルティは受けない）。

10レベルの時点と以後4レベルごとに、キャヴァリアーはこの能力を1日に追加で1回使用できるようになる（最大で18レベルの時点の1日4回）。

15レベルの時点で、キャヴァリアーは野生乗騎変身を使用して、乗騎を中型もしくは大型の竜に変化させることができるようになる。この姿を取らせる場合、キャヴァリアーの野生乗騎変身はフォーム・オヴ・ザ・ドラゴンIと同様に機能する。ただし、上述の例外がある。

**凶暴なる突撃（変則）／Ferocious Charge：**15レベルの時点で、キャヴァリアーは自然の怒りを体現する。キャヴァリアーがクリーチャー1体に突撃を行う際、フリー・アクションとして、その敵の士気をくじくために〈威圧〉判定を行うことができる。この判定に成功すれば、目標は恐れ状態となる。

### キャヴァリアーのアーキタイプ Cavalier Archetype

以下に示すのは新しいキャヴァリアーのアーキタイプである。どの騎士団のキャヴァリアーであってもこのアーキタイプを選択することができる。ただし騎乗戦闘の力を高める騎士団には適さないだろう。

#### 大胆な英雄（アーキタイプ） Daring Champion

多くのキャヴァリアーは古い戦闘形態における英雄である。しかし若い者、ずっと大胆なキャヴァリアーの中には、より軽い鎧に影響を受けた武術様式とよりきらびやかなスワッシュバックラーの様式を、キャヴァリアーの騎士団が持つ献身と融合させるものもある。

**武器と防具の習熟：**大胆な英雄は全ての単純武器と軍用武器、軽装鎧と中装鎧、バックラーに習熟している。これはキャヴァリアーの武器と防具の習熟と置き換える。

**英雄の妙技（変則）／Champion's Finesse：**1レベルの時点で、大胆な英雄は軽い武器もしくは片手武器に属する刺突近接武器を使用する際、《武器の妙技》特技の利益を得る。また、大胆な英雄は戦闘特技の前提条件を考慮する際、【知力】の代わりに【魅力】を使用することができる。大胆な英雄は特技の前提条件を考慮する際、《武器の妙技》特技を有している者と見なされる。この能力は乗騎と置き換える。

**俊敏（変則）／Nimble：**3レベルの時点で、大胆な英雄は軽装鎧を身につけているか鎧を身につけておらず、かつ軽荷重までの荷物しか所持していない間、ACに+1の回避ボーナスを得る。大胆な英雄がACへの【敏捷力】ボーナスを失うような状況では、それが何であれこの回避ボーナスも同時に失われる。このボーナスは3レベルを超える4レベルごとに1ずつ増加する（最大で19レベルの時点の+5）。この能力はキャヴァリアーの突撃を置き換える。

**心意気と発露（変則）／Panache and Deeds：**4レベルの時点で、大胆な英雄はスワッシュバックラーの心意気クラス特徴と、以下のスワッシュバックラーの発露を得る：回避の心意気、野送り、精密打撃、先制する剣闘士。この能力は熟練の調教師を置き換える。

**上級発露（変則）／Advanced Deeds：**11レベルの時点で、大胆な英雄は以下のスワッシュバックラーの発露を得る：高度フェイント、部位狙い、繊細なる刀術、臍の防御。この能力は力強い突撃と置き換える。

**英雄武器体得（変則）／Champion's Weapon Mastery：**20レベルの時点で、大胆な英雄は軽い武器もしくは片手武器に属する刺突近接武器を用いてクリティカル可能域をロールしたなら、そのクリティカルは自動的に確定するようになる。また、この武器のクリティカル倍率は1だけ増加する（×2は×3になる、など）。この能力は突撃の神髄を置き換える。

## クレリック Cleric

一般的なクレリックは、魂を信仰で、身体を鎧で守る。しかし信仰の力のみで守りを固めることを選んだクレリックもいる。

### 経典主義者（アーキタイプ） Ecclesitheurge

物理的な鎧をさけ、信仰の力を通して身を守るもの、経典主義者は神が与える奇跡と神格の支配の広がり に注力する。

**武器と防具の習熟：**経典主義者はクラブ、ダガー、ヘヴィ・クロスボウ、ライト・クロスボウ、クォータースタッフに習熟しているが、いかなる鎧と盾に習熟していない。これはクレリックの武器と防具の習熟と置き換える。

**経典主義者の誓い／Ecclesitheurge's Vow：**1レベルの時点で、経典主義者は鎧や盾ではなく、信仰によってのみ身を守ることを神格に誓う。禁じられた鎧や盾を身につけた経典主義者は、信仰による能力、すなわちクレリックの領域能力、クレリック呪文の発動を行えなくなる。

**領域体得／Domain Mastery：**1レベルの時点で、経典主義者はクレリックの領域を選択する際、主要領域を選択する。選択されなかった領域は副次領域となる。経典主義者は領域呪文専用でない呪文スロットを用いて、主要領域の呪文リストに記載された呪文を準備することができる。

毎日呪文を準備する際、経典主義者は自分の神格が与える、副次領域でない領域の呪文リストから領域呪文を選択することができる。経典主義者は副次領域から得られる領域能力を失うこともないし、別の領域から得られる領域能力を得られるわけでもない。

この能力は通常の領域能力を置き換える。

**聖印との絆（超常）／Bonded Holy Symbol：**3レベルの時点で、経典主義者は神格を表す聖印と強力な絆を形成する。これはウィザードの絆のアイテムと同様に機能する。1日1回、絆を結んだ聖印を用いて、経典主義者がその日に準備していたクレリック呪文もしくは領域呪文の一覧から任意の呪文を1つ発動することができる。この呪文は発動時刊、持続時間、経典主義者のレベルに基づいて決まる他の効果において、経典主義者が発動した他の呪文と同様に機能する。この呪文を呪文修正特技やその他の能力によって修正することはできない。

経典主義者は絆の聖印に魔法の能力を付与することができる。この際、経典主義者は必要なアイテム作成特技（一般に《その他の魔法のアイテム作成》）を有しているかのように扱う。ただし、そのアイテム特技の前提条件となるレベルを有していなければならない。例えば、ネックレス状の絆の聖印を持つ経典主義者は、3レベル以上なければこのアイテムに魔法の能力を加えることはできない。絆の聖印の魔法能力は、物体に加えられる全ての魔法の能力を付与することができるが、経典主義者にのみ効果を及ぼす。絆の聖印の持ち主が死んだり、絆の聖印を変更すると、この物体はありふれた聖印へと変わってしまう。

絆の聖印がダメージを受けても、次に一日の呪文を得る時点で、そのヒット・ポイントは最大値にまで回復する。絆の聖印が失われたり破壊されたりすると、1週間経過後、クレリック・レベル毎に200gpと聖印自体の費用を必要とする特別な儀式を行った後に新しいものを手に入れることができる。この儀式は完遂に8時間かかる。このようにして置き換えたアイテムは、以前の絆の聖印が持っていた強化を持たない。代わりに、経典主義者は絆の聖印に既存の聖印を指定することもできる。この場合、失われたり破壊されたアイテムを置き換える場合と同じ処理を行う。ただし新しい聖印は絆の聖印になることによる利益と欠点を得るものの、元々の能力を保持し続ける。

この能力は3レベルの時点で得られるエネルギー放出の強化と置き換える。



## サモナー Summoner

伝統的な幻獣を招来することを選ばなかったサモナーがいる。彼らはその代わりに、最高の仲間を助けるために別の力を喚び出す。そのようなサモナーの中には動物の特徴で幻獣を強化するものもいれば、シャーマンのように特定の霊と強力な絆を結ぶものもある。

### 自然主義者（アーキタイプ） Naturalist

自然主義者は自然世界と同調したサモナーであり、幻獣に様々な動物の面を集めるレンズのように魔法を用いる。自然主義者は他の秘術呪文の使い手よりもハンターにより近いといえる。彼らは本能的にベア（熊）、ウルフ（狼）、マウス（家鼠）、タイガー（虎）のようなクリーチャーの力に熟達し、戦いと隠密に適した完璧なる肉体の道具を珍しい幻獣に与える。最終的に、自然主義者は自分もまたその変化を受け入れる術を学ぶ。

**自然の呼び掛け（擬呪）／ Nature's Call：**1レベルの開始時、自然主義者はサモン・ネイチャーズ・アライイを擬似呪文能力として発動することができるようになる。この能力は1日に3＋【魅力】修正値に等しい回数だけ使用することができる。自然主義者はこの能力で動物、魔獣、蟲の種別のクリーチャーのみを招来することができる。この能力はその他の点ではサモン・モンスター1クラス特徴として機能する（自然主義者がレベルを上昇させるに伴いレベルが増加し、同様の制約を受ける）。この能力はサモン・モンスター1を置き換える。

**動物象形（超常）／ Animal Focus：**4レベルの時点で、即行アクションとして自然主義者は幻獣を動物の相で強化することができるようになる。この能力を使用するたび、自然主義者はハンターの動物象形から動物の相を1つ選び、幻獣に適用することができる。この能力におけるハンター・レベルは、サモナー・レベル2に等しい。自然主義者はこの能力を使用して、自分に動物の相を与えることはできない（後述の象形共有を参照）。この効果は幻獣が追放されるか、出身次元界に送還されるまで持続する。

動物の相が幻獣に適用される際、幻獣の姿は相に見合うように肉体的に見かけ上の変化を遂げる。例えば、蝙蝠の相を使用すれば、幻獣は大きな耳と目を持ち、身体と四肢をつなぐ皮膜ができるかもしれない。また雄鹿の相を使用すれば、幻獣には枝角が生え、足に蹄のような爪ができあがるだろう。これらの変化は、幻獣の肉体的、魔法的な能力に一切の影響を与えない。

この能力は味方の盾及び上級味方の盾を置き換える。

**第二動物象形（超常）／ Second Animal Focus：**10レベルの時点で、自然主義者が動物象形を使用する際、幻獣に2つの異なる動物の相を付与することができるようになる。幻獣は、選択した相に応じた見かけ上の肉体的な変化を得る。この能力はサモナーの顕現クラス能力を置き換える。

**象形共有（超常）／ Shared Focus：**14レベルの時点で、自然主義者は幻獣の野蛮な生態をいくつかその身に帯びるようになる。動物象形を使用して幻獣に動物の相を付与する際、自然主義者も選択した相の効果を得る。幻獣が追放されるか、出身次元界に送還されるまで、自然主義者はその相を保持し続ける。例え幻獣が複数の相を得られる場合でも、自然主義者は相1つの効果だけを得る。この能力は生命結合と置き換える。

**第三動物象形（超常）／ Third Animal Focus：**18レベルの時点で、自然主義者が動物象形を使用する際、幻獣に3つの異なる動物の相を付与することができるようになる（それらの内の1つは、変更するまで持続する）。この能力はサモナーの上級顕現クラス能力を置き換える。

### 霊サモナー（アーキタイプ） Spirit Summoner

霊サモナーは幻獣をシャーマン的な霊の顕現とする秘術呪文の使い手で

ある。サモナーとこの霊との絆は友好的なものかもしれない。例えば守護霊に肉体を与える部族の一員かもしれない。あるいは同意しない霊を異邦人や敵と見なし強制的に使役する、敵対的なものかもしれない。霊サモナーはこの霊から神の力を引き出すことができるが、霊の士気や倫理には縛られない。

**霊（超常）／ Spirit：**霊サモナーはシャーマン・クラスから霊を1つ選び、神秘的な絆を形成する。霊サモナーは霊から霊能力を得る。この効果を決する際、シャーマン・レベルとしてサモナー／レベルを用いる。霊サモナーは修得しているサモナー呪文として霊から与えられる呪文を選択することができる。サモナー呪文レベルとして、その呪文のシャーマン呪文レベルを用いること。霊サモナーは霊に記載された6レベルを超える呪文を選択することはできない。

9レベルの時点で、霊サモナーは選択した霊の強化霊に記載された能力を得る。

17レベルの時点で、霊サモナーは選択した霊の真霊に記載された能力を得る。

この能力はサモン・モンスターを置き換える。

**幻獣／ Eidolon：**1レベルの時点で、霊サモナーは幻獣と呼ばれる強力な来訪者と共に行動できるようになる。幻獣の形態と能力は、選択した霊に適したものではない（GMが決定する）——例えば、炎の霊を持つ霊サモナーは氷や水の能力を持つことはできない、天界の霊を持つ霊サモナーは不浄な幻獣を伴うことはできない、といったように。霊サモナーは（エヴォリューション・サージのような）一時的な効果を使用して、幻獣を不適切な形態にすることはできるが、（トランスモグリファイのような）永続的な効果で不適切な形態にすることはできない。この能力は幻獣クラス能力を変更する。

**呪術／ Hex：**6レベルの時点で、霊サモナーは自分の霊に適切な、シャーマンの呪術（すなわち、シャーマンの呪術の汎用のものと、霊により修得できるようになる特定の呪術）を1つ選択することができる。この能力はシャーマンの呪術と同様に機能するが、サモナー・レベルをシャーマン・レベルとして用いる。シャーマン同様、霊サモナーは呪術のDCを決する際、【判断力】修正値を用いる。

8レベル、10レベル、16レベルの時点で、霊サモナーは別の呪術を1つ選択することができる。

この能力は顕現、創造者の呼び声、入れ替わり、融合形態を置き換える。

## シャーマン Shaman

古来の伝統を受け継ぐ人々や隔離した集落において、周りにいる霊から魔法を引き出すシャーマンは教師や魂の導き役、立法者として扱われる。霊と心を通わせない代わりに、その肉体に霊を住まわせるシャーマンもいる。少数の霊とやりとりするのではなく、その時点で最適なものとならなくても探して手を結ぶものもいる。

### 精霊信仰者（アーキタイプ）Animist

神秘を実践する者の中でさえ、精霊信仰者は奇妙な視点を持ち、さらに奇妙な魔法を用いる。精霊信仰者は万物に霊が宿ることに気付いている。それは物体や人造、病気や建造物、環境も例外ではない。

**精霊信仰者の霊魔法／Animist Spirit Magic**：精霊信仰者は以下の呪文を霊魔法を用いて発動することのできる呪文の一覧に加える：スピーク・ウィズ・デッド（1レベル）、スキンセンド（2レベル）、スピーク・ウィズ・プランツ（3レベル）、マルファンクション（4レベル）、ドリーム（5レベル）、speak with stone（訳注：ストーン・テルの誤記？）（6レベル）、コントロール・コンストラクト（7レベル）、トラップ・ザ・ソウル（8レベル）、ソウル・バインド（9レベル）。この能力はシャーマンの霊から得られる霊魔法の呪文を置き換える。

**不調折伏（超常）／Wrangle Condition**：2レベルの時点で、精霊信仰者は自分や仲間に不利益をもたらす病気の霊と直接交流できるようになる。精霊信仰者にとって、不利益を与える状態は擬人化された霊として姿を現すか、そのような霊によって影響を受けたものとなる（害をもたらす魔法によってクリーチャーが害を受けた場合）。いずれにせよ、精霊信仰者は被害を受けている人から離れるように、その霊の説得を試みることができる。成功すれば、超自然的な治癒をもたらすことになる。精霊信仰者がこの力を成長させると、そのような霊に単に「君たちは招かれざる客である」と告げ、退去を命じることができるようになる。

精霊信仰者は〈交渉〉判定により、状態異常の霊を説得し追い払おうと試みることができる。精霊信仰者が効果を及ぼすことのできる状態異常は軽度から重篤まで段階分けされる。それぞれの段階は〈交渉〉のDCに影響を与える（後述）。精霊信仰者はこの判定で出目10や出目20を選択することはできず、シャーマンでないクリーチャーから援護を受けることもできない。5以下の差で失敗すれば、状態異常の霊は目標から離れることに同意するが、持続時間が過ぎるか回復するまで、休息場所として精霊信仰者の身体に移る。ただしこのようなことが起きるのは、精霊信仰者が同意した場合のみである。10以上の差で失敗すると、目標がこの状態異常から回復しないばかりか、（同意しているかどうかにかかわらず）精霊信仰者もこの状態異常を受ける。この効果は持続時間が過ぎるか治療されるまで持続する。

軽度の状態異常（DC15）：怯え状態、疲労状態、不調状態。

中程度の状態異常（DC20）：幻惑状態とよめき状態。

重度の状態異常（DC25）：恐れ状態、過労状態、吐き気がする状態。

重篤な状態異常（DC30）：聴覚喪失状態、麻痺状態、盲目状態、朦朧化状態。

精霊信仰者はこの能力を、1日にシャーマン・レベルの半分＋【判断力】修正値に等しい回数だけ使用することができる。この能力は標準アクションで使用でき、目標に触れる必要もないし同じ言語で会話できる必要もない。ただし動作要素と音声要素を必要とする。目標が複数の状態異常の効果を受けているならば、精霊信仰者は（精霊信仰者が選んだ）状態異常1つだけを目標とすることができる。精霊信仰者がこの能力を自分に使用することはできない。

5レベルの時点で、精霊信仰者はこの能力により、〈交渉〉判定を試みることなく軽度の状態異常を取り除くことができるようになる。精霊信仰者は9レベルの時点で中程度の状態異常を、13レベルの時点で重度の状

態異常を、17レベルの時点で重篤な状態異常を、判定の必要なく取り除くことができるようになる。依然として、状態異常を取り除く際、状態異常1つ毎にこの能力の使用回数を消費する必要がある。

この能力は2レベルの時点で得られる呪術を置き換える。

**悪魔払い（超常）／Exorcism**：8レベルの時点で、精霊信仰者はマジック・ジャー、ポゼス・オブジェクト、ドミネイト・パースン、ドミネイト・モンスター、ゴーストのような憑依する存在などによる、クリーチャーや物体を操る効果を終了させようとする試みができるようになる。これは全ラウンド・アクションであり、精霊信仰者は目標に接触する必要がある。憑依もしくは支配しているクリーチャーは10＋シャーマン・レベルの半分＋【判断力】修正値に等しいDCに対して意志セーブを試みなければならない。失敗すると、操る効果が終了するか憑依している存在が目標から直ちに追い出されるか、適切なものとなる。憑依している存在が追い出された場合、以後24時間の間この存在は同じ目標を再び支配したり憑依したりしようと試みることができなくなる。精霊信仰者は同じ存在を異なる目標から追い出すことができる。しかしその存在が精霊信仰者の悪魔払いに対するセーブに成功した場合、以後24時間の間この能力の効果を受けることはなくなる。この能力は8レベルの時点で得られる呪術を置き換える。

**霊支配（擬呪）／Dominate Spirit**：10レベルの時点で、精霊信仰者はマジック・ジャーやポゼス・オブジェクトのようにクリーチャーや物体に憑依しようと試みることができるようになる。精霊信仰者がクリーチャーに憑依を試みる際、使い魔を壺と見なし、クリーチャーに憑依する際に10フィート以内にいないなければならない。精霊信仰者の魂は使い魔の感覚を通して周りを知覚し、憑依に適した目標をはっきりと評価し、使い魔とテレパシーで意志を通わせることができる。使い魔は壺として機能する間その自律性を保ち、精霊信仰者の魂の器として使われている存在によって傷つけられることは無い。精霊信仰者は10レベルの時点で1日に1回この能力を使用することができ、以後4レベルごとに1日の使用回数が1回ずつ増加する。この能力は10レベルの時点で得られる呪術を置き換える。

**霊界への接触（超常）／Contact with the Spirit World**：12レベルの時点で、精霊信仰者は非実体の存在に触れることができるようになる。これはちょうど、素手打撃や近接武器がゴースト・タッチ武器特殊能力を持つかのように扱われる。この能力を使用している間、近くにいるエーテル体の存在に対しても、見て攻撃を行うことができる。精霊信仰者はこの能力を1日にシャーマン・レベル毎に1ラウンドだけ使用することができる。ラウンドは連続している必要はない。この能力は12レベルの時点で得られる呪術と置き換える。

**イセリアルネス（擬呪）／Etherealness**：18レベルの時点で、精霊信仰者は1日1回、擬似呪文能力としてイセリアルネスを発動できるようになる。この能力は18レベルの時点で得られる呪術と置き換える。

**霊のシャーマン（擬呪）／Spirit Shaman**：20レベルの時点で、精霊信仰者は擬似呪文能力としてイセリアル・ジョーントを回数無制限で、アストラル・プロジェクションを1日1回発動することができるようになる。この能力は顕現を置き換える。

### 霊媒（アーキタイプ）Possessed Shaman

霊媒にとって、単なる霊界との交信は十分とは言えない。その代わり、霊媒は霊を招いてその身体を分かち合う。これにより、霊は実体のある存在としての経験を得る機会を与えられる。その見返りに、霊媒は彼らから技能を受け取り、異世界の影響から霊媒を守る。

**技能共有（超常）／Shared Skill**：1レベルの時点で、霊媒は2つの技

## PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

能を選択する。これらの技能は両方とも、同じ能力値を使用するものでなければならない。霊媒はこれらの技能にシャーマン・レベルに等しいランクを割り振っているかのように扱い、その技能が通常使用する能力修正値の代わりに【判断力】修正値を用いる。その技能がクラス技能であれば、技能にランクを割り振っているものとして、技能判定に通常通り+3のボーナスを得る。このランクは他の技能ランクとは累積しない（単により高いランクが適用される）。この能力は霊魔法と置き換える。

**満ちた器（超常）／Crowded Vessel**：2レベルの時点で、霊媒が（魅惑）もしくは（強制）の呪文ないし効果に対するセーヴィング・スローに失敗したなら、霊媒は（元のDCを用いた）新しいセーヴィング・スローを次のターンの終了時に試みることができる。これは、霊が内側から霊媒の制御を取り戻そうと試みることによって生じる。このセーヴィング・スローに成功すれば、（魅惑）もしくは（強制）効果は終了する。セーヴィング・スローに失敗したなら、霊媒は通常通り、残りの持続時間の間効果を受け続ける。この能力は2レベルの時点で得られる呪術を置き換える。

**浮遊霊技能（超常）／Wandering Skills**：6レベルの時点で、霊媒は追加の霊のために隙間を作ることができるようになる。毎日浮遊霊を選択する際、霊媒は技能を1つ選択する。霊媒はこの技能にシャーマン・レベルに等しいランクを割り振っているかのように扱い、その技能で通常用いる能力修正値の代わりに、【判断力】修正値を用いる。その技能がクラス技能であれば、ランクを割り振っているものとして、技能判定に通常通り+3のボーナスを得る。霊媒は浮遊霊を選択するたびにこの能力で得られる技能を変更することができる。このランクは別の手段で得た技能ランクとは累積せず、より高いランクのみが適用される。この能力は6レベルの時点で得られる浮遊呪術と置き換える。

### 過去の代弁者（アーキタイプ）Speaker for the Past

過去の代弁者は、特に人々の歴史からの霊の声として振る舞う。過去の代弁者はある集団の祖先や経験者の声、今という時代を救うことを許された過去の強力な力であると主張することも多い。

**過去の神秘／Mysteries of the Past**：過去の代弁者は〈言語学〉、〈知識：地域〉、〈知識：歴史〉、〈知覚〉、〈魔法装置使用〉をクラス技能として得る。過去の代弁者は祖先及び時のオラクルの神秘から得られる呪文を、（クレリック呪文における呪文レベルの呪文として）自身のクラス呪文リストに加える。

この能力はシャーマンの使い魔（訳注：霊獣の誤記？）と置き換える。過去の代弁者は1日の呪文を回復するために、静かな精神集中の時間を毎日1時間過ごさなければならない。しかし、その際使い魔と心を通わせる必要はない。過去の代弁者は使い魔を持たないため、絆を結んだ霊から霊の使い魔特徴を得ることは無い。

**過去の啓示／Revelations of the Past**：4レベル、6レベル、12レベル、14レベル、20レベルの時点で、過去の代弁者は祖先もしくは時のオラクルの神秘から、啓示を1つ選択することができる。これらの啓示の効果を決する際、過去の代弁者は自身のオラクル・レベルとしてシャーマン・レベルを、【魅力】修正値の代わりに【判断力】修正値を用いる。この能力は浮遊霊及び浮遊呪術と置き換える。

### 悪霊からの守り手（アーキタイプ）Spirit Warden

全ての霊が畏敬や尊敬に値するわけではない。心が捻れた卑劣なものもある。その霊の存在に終わりを与えることこそ、悪霊からの守り手の使命である。

**異様な振る舞い（変則）／Unnatural Mien**：1レベルの時点で、悪霊からの守り手は霊界と取引したことにより、奇異な振る舞いをするように

なる。〈交渉〉と〈動物使い〉は悪霊からの守り手のクラス技能ではなくなる。〈威圧〉をクラス技能に加え、敵の士気をくじくために行う〈威圧〉判定に+2のボーナスを得る。

**休みなき魔法（超常）／Restless Magic**：悪霊空の守り手は以下の呪文を、霊魔法を用いて発動できる呪文の一覧に加える：ディテクト・アンデッド（1レベル）、コマンド・アンデッド（2レベル）、ホールト・アンデッド（3レベル）、デス・ウォード（4レベル）、ボゼス・オブジェクト（5レベル）、undead to death（訳注：アンデス・トゥ・デスの誤記？）（6レベル）、イセリアル・ジョイント（7レベル）、コントロール・アンデッド（8レベル）、フォアサイト（9レベル）。この能力はシャーマンの霊から得られる霊魔法の呪文を置き換える。

**霊への叱責（超常）／Rebuke Spirits**：2レベルの時点で、悪霊からの守り手は自身のレベルと等しいレベルのクレリックとして、正のエネルギー放出の能力を得る。属性に関わらず、悪霊からの守り手はアンデッド・クリーチャーに害を及ぼすためにのみ、この能力を使用することができる。悪霊からの守り手はこの能力を1日に3+【魅力】修正値に等しい回数だけ使用できる。この能力は2レベルの時点で得られる呪術と置き換える。

**死を笑う（超常）／Laugh at Death**：10レベルの時点で、悪霊からの守り手は死を熟知するようになり、死というものを軽視する心で満たされる。悪霊からの守り手は【即死】効果に対するセーヴィング・スローと、負のレベルを避けたり取り除いたりするために行うセーヴィング・スローに+4の洞察ボーナスを得る。この能力は10レベルの時点で得られる呪術を置き換える。

### 霊線細き者（アーキタイプ）Unsworn Shaman

霊線細き者は特定の霊と絆を結ばず、直面した状況に適していると判断したときに新しい契約を結ぶ。霊1つから得られる力は弱くなってしまうが、広く多様な能力を使用することができる。

**下級霊（超常）／Minor Spirit**：1レベルの時点で、霊線細き者は毎日下級霊と一次的な絆を結ぶ。これにより霊線細き者は選択したウィッチの呪術を1つ使用できるようになるが、上級呪術と大いなる呪術を使用することはできない。霊線細き者は毎日、1日の呪文を準備する際に下級霊を選択しなければならない。下級霊を変更するまでは、このウィッチの呪術を使用することができる。2レベルの時点で、霊線細き者は、その日に選択した浮遊霊の1つからウィッチの呪術を選択することができるようになる。ウィッチの呪術を選択した場合、霊線細き者は自分のシャーマン・レベルをウィッチ・レベルとして扱い、この呪術の効果を決する際に【知力】の代わりに【判断力】を用いる。

霊線細き者は4レベルの時点で下級霊2つと一時的な絆を結ぶことができ（それにより呪術2つを得る）、以後4レベルごとに追加で下級霊1つ（と呪術1つ）を得られるようになる。この能力は霊と呪術を置き換える。

**霊獣／Spirit Animal**：2レベルの時点で、霊線細き者の霊獣は、浮遊霊の1つ（後述）から霊獣のボーナスを得る。このボーナスは毎日呪文を準備する際に変更することができるが、霊線細き者の浮遊霊の1つと一致したものでなければならない。この能力は霊獣を変更する。

**浮遊霊（超常）／Wandering Spirit**：2レベルの時点で、霊線細き者は浮遊霊クラス特徴を使用できるようになる。10レベルの時点で、霊線細き者は浮遊霊の上位霊版に掲載された能力を得る。18レベルの時点で、霊線細き者は浮遊霊の真霊版に掲載された能力を得る。

加えて、6レベルの時点で、霊線細き者は2つ目の浮遊霊を得る。14レベルの時点で、霊線細き者は2つ目の浮遊霊の上位霊版に掲載された能力を得る。20レベルの時点で、霊線細き者は2つ目の浮遊霊の真霊版に掲



載された能力を得る。この能力は浮遊霊を変更し、浮遊呪術を置き換える。

**霊魔法（擬呪）／ Spirit Magic**：霊線細き者はこの能力を 1 レベルではなく 2 レベルの時点で得る。この能力は霊魔法を変更する。

## 幻視者（アーキタイプ） Visionary

幻視者は占術の達人である。霊界との緊密なつながりが、世界とその向こうにある、ありとあらゆる秘密と閃きをもたらすのだ。

**ボーナス特技／ Bonus Feats**:4 レベルの時点で、幻視者は《占者の探求》を得る。前提条件を満たしている必要はない。

**魔法の才能判別（変則）／ Discern Magical Expertise**:4 レベルの時点で、幻視者はディテクト・マジックで 2 ラウンドクリーチャーを調査するか、以下の呪文のいずれかを使用することで、クリーチャーが持つ呪文発動能力の種別を識別することができるようになる:ディテクト・イーヴル、ディテクト・グッド、ディテクト・ケイオス、ディテクト・ロー（ただし、クリーチャーが識別できる属性である場合に限る）。この能力は、そのクリーチャーが持つ血脈、領域、呪術、系統、神秘の種類を（もしあれば）教えてくれる。意志セーヴィング・スローに成功すれば、この効果を無効化できる（DC = 10 + 幻視者のレベルの半分 + 【判断力】修正値）。この能力の効果を受けたクリーチャーは、以後 24 時間の間この効果を受けることはない。この能力はクレアオーディエンス／クレアヴォイアンスやスクライニングのような魔法の感覚器官を通して効果を及ぼすことができる。この能力は 4 レベルの時点で得られる浮遊霊を置き換える。

**幻視霊魔法／ Vision Spirit Magic**：4 レベルの時点で、幻視者は霊魔法を使用して発動する呪文の一覧に、以下の呪文を加える:シー・アラインメント（1 レベル）、シー・インヴィジビリティ（2 レベル）、クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス（3 レベル）、ディテクト・スクライニング（4 レベル）、プライング・アイズ（5 レベル）、レジェンド・ローア（6 レベル）、ヴィジョン（7 レベル）、モーメント・オヴ・プレジエンス（8 レベル）、フォアサイト。この能力は浮遊霊で得られる霊魔法の呪文を置き換える。

**占術強化（超常）／ Improved Divination**：6 レベルの時点で、幻視者は占術魔法により卓越する。幻視者がオーギュリイ呪文を発動する際、正確な回答が得られる確率は自動的に最大の 90% となる。同様に、ディヴィネーションを発動する際、正確な回答が得られる確率は最大の 90% となる。

最後に、幻視者は 4 レベル呪文としてスクライニングを準備できるようになる。この呪文の発動時刊は 1 分間で済む。幻視者はスクライニングの説明に記載されている呪文をこの呪文で作られた感覚器官を通して発動する際、術者レベルごとに 5% ではなく術者レベルごとに 10% の確率（最大 100%）でうまく機能する。

幻視者がこれらの利益を得るためには、これらの呪文を準備していなければならない。この能力は 6 レベルの時点で得られる浮遊呪術と置き換える。

**浮遊霊（超常）／ Wandering Spirit**：12 レベルの時点で、幻視者は（霊クラス特徴で選択したもの以外の）別の霊 1 体と一時的な絆を結ぶ。これは 4 レベルのシャーマンのクラス特徴として扱われる。これにより霊魔法を使用して発動できる呪文の一覧に浮遊霊の霊魔法を、幻視霊魔法と元々の霊による霊魔法に加える。20 レベルの時点で、幻視者は浮遊霊の強化霊版に記載された能力を得る。この能力は 12 レベルの時点で得られる浮遊霊の強化霊版と、20 レベルの時点で得られる浮遊霊の真霊版を置き換える。

## 呪術医（アーキタイプ） Witch Doctor

呪術医は魂の苦悩に特化した癒やし手である。しばしば誤解されるのだが、呪術医は癒やしの力と強力な防御魔法、そして自分の聖なる“魔女術”を用いて部族を守護する。

**属性／ Alignment**：呪術医は悪属性であってはならない。

**エネルギー放出（超常）／ Channel Energy**：4 レベルの時点で、呪術医はその場の超自然的なエネルギーを引き出し、クレリックのクラス特徴と同様の正のエネルギー放出を解き放つことができるようになる。呪術医はシャーマン・レベル 3 を有効クレリック・レベルとして使用する。呪術医は 1 日に 3 + 【魅力】修正値に等しい回数だけエネルギー放出を行うことができる。この能力は 4 レベルと 12 レベルの時点で得られる呪術を置き換える。

**呪い対処（超常）／ Counter Curse**：8 レベルの時点で、呪術医は準備している 3 レベル以上の霊魔法の呪文を消費することで、ディスペル・マジックもしくはリムーヴ・カースを任意発動することができるようになる。この能力は仲間（自分自身を含む）に効果を及ぼす呪文の効果のみを目標とすることができる。3 レベルを超える霊魔法の呪文を消費するならば、呪文の解呪を行うためもしくは呪いを取り除くために行う術者レベル判定に、3 レベルを超える消費した呪文の呪文レベル毎に +2 の清浄ボーナスを得る。この能力は 8 レベルの時点で得られる呪術を置き換える。

**相殺呪術（超常）／ Countering Hex**:10 レベルの時点で、呪術医はディスペル・マジックを用いた待機アクションによる相殺を、代わりに呪術を使用して行うことができるようになる。呪術医は 11 + 呪文の術者レベルに等しい DC に対して、解呪判定（1d20 + シャーマン・レベル）を行い、成功しなければならない。相殺呪術が成功したなら、呪文は徐々に消えて失われる。失敗すれば呪文は相殺されない。いずれにせよ、呪術医はその術者の呪文に対して、以後 24 時間の間この呪術を使用することはできない。呪術医は相殺呪術を持続している効果、魔法のアイテム、呪術に使用することはできない。この能力は 10 レベルの時点で得られる呪術を置き換える。

## スカルド Skald

バードは鼓舞し、スカルドは想起する。スカルドの大部分は歌を使って仲間を怒りの激発へ引き込む。彼らが引き起こす激怒パワーは部族毎、スカルド毎に様々だ。そうでないスカルドの中には、歌と魔法で遙かなる彼方の戦士を呼び寄せるものや、自然の一面を身にまとうものもある。

### 激怒パワー Rage Powers

以下の新しい激怒パワーは、前提条件を満たしたバーバリアンやスカルドが修得することができる。

**雄叫び (超常) / Battle Roar**：キャラクターが威圧の眼光を用いて敵の士気をくじくことに成功したなら、その敵に 1d6 ポイントの [音波] ダメージも追加で与える。この激怒パワーを修得するには、このキャラクターは 6 レベル以上で、かつ威圧の眼光激怒パワーを修得していない。

**荒々しき頑健 (変則) / Fierce Fortitude**：キャラクターは病気と毒に対するセーヴィング・スローに +4 のボーナスを得る。キャラクターがこの激怒パワーを修得するには、〈威圧〉にランクを割り振っていない。

**ケルン・リノームの断末魔の呪い (超常) / Linnorm Death Curse, Cairn**：キャラクターはケルン・リノームの力を引き出す。キャラクターの近接攻撃は追加で 1 ポイントの負のエネルギーによるダメージを与える。キャラクターが攻撃や呪文によって気絶状態になるか殺されるかすると、攻撃したものは衰弱の呪いを受ける (意志・無効)。この激怒パワーを修得するには、キャラクターは 8 レベル以上でなければならない。衰弱の呪い / Curse of Decay：セーヴ 意志 DC 10 + キャラクター・レベルの半分 + キャラクターの【魅力】ボーナス；効果 目標は毎日 1 ポイントの【耐】ダメージを受け、1 日に 1 年の速度で老化する (加齢に伴う全てのペナルティの影響は受けるが、ボーナスを得ることはない)。

**クラッグ・リノームの断末魔の呪い (超常) / Linnorm Death Curse, Crag**：キャラクターはクラッグ・リノームの力を引き出す。キャラクターの近接攻撃は追加で 1 ポイントの [火] ダメージを与える。キャラクターが攻撃や呪文によって気絶状態になるか殺されるかすると、攻撃したものは火の呪いを受ける (意志・無効)。この激怒パワーを修得するには、キャラクターは 4 レベル以上でなければならない。火の呪い / Curse of Fire：セーヴ 意志 DC 10 + キャラクター・レベルの半分 + キャラクターの【魅力】ボーナス；効果 目標は [火] に対する脆弱性を得る。

**フィヨルド・リノームの断末魔の呪い (超常) / Linnorm Death Curse, Fjord**：キャラクターはフィヨルド・リノームの力を引き出す。キャラクターの近接攻撃は追加で 1 ポイントの [冷氣] ダメージを与える。キャラクターが攻撃や呪文によって気絶状態になるか殺されるかすると、攻撃したものは溺死の呪いを受ける (意志・無効)。この激怒パワーを修得するには、キャラクターは 4 レベル以上でなければならない。溺死の呪い / Curse of Drowning：セーヴ 意志 DC 10 + キャラクター・レベルの半分 + キャラクターの【魅力】ボーナス；効果 目標は (魔法によってさえ) 水中で呼吸することができなくなる。加えて、クリーチャーは通常の半分しか息を止めていられなくなり、呪われたクリーチャーが息を止めている間、不調状態であるかのように扱われる。

**アイス・リノームの断末魔の呪い (超常) / Linnorm Death Curse, Ice**：キャラクターはアイス・リノームの力を引き出す。キャラクターの近接攻撃は追加で 1 ポイントの [冷氣] ダメージを与える。キャラクターが攻撃や呪文によって気絶状態になるか殺されるかすると、攻撃し

たものは溺死の呪いを受ける (意志・無効)。この激怒パワーを修得するには、キャラクターは 4 レベル以上でなければならない。霜の呪い / Curse of Frost：セーヴ 意志 DC 10 + キャラクター・レベルの半分 + キャラクターの【魅力】ボーナス；効果 目標は [冷氣] に対する脆弱性を得る。

**タイガ・リノームの断末魔の呪い (超常) / Linnorm Death Curse, Taiga**：キャラクターはタイガ・リノームの力を引き出す。キャラクターの近接攻撃は追加で 1 ポイントの [電気] ダメージを与える。キャラクターが攻撃や呪文によって気絶状態になるか殺されるかすると、攻撃したものは感電死の呪いを受ける (意志・無効)。この激怒パワーを修得するには、キャラクターは 4 レベル以上でなければならない。感電死の呪い / Curse of Electrocution：セーヴ 意志 DC 10 + キャラクター・レベルの半分 + キャラクターの【魅力】ボーナス；効果 目標は [電気] に対する脆弱性を得る。

**ターン・リノームの断末魔の呪い (超常) / Linnorm Death Curse, Tarn**：キャラクターはターン・リノームの力を引き出す。キャラクターの近接攻撃は追加で 1 ポイントの [酸] ダメージを与える。キャラクターが攻撃や呪文によって気絶状態になるか殺されるかすると、攻撃したものは死の呪いを受ける (意志・無効)。この激怒パワーを修得するには、キャラクターは 4 レベル以上でなければならない。死の呪い / Curse of Death：セーヴ 意志 DC 10 + キャラクター・レベルの半分 + キャラクターの【魅力】ボーナス；効果 目標は (治療) 呪文の効果を受けることができなくなり、休憩しても自然にダメージが回復することもなくなる。

**トアー・リノームの断末魔の呪い (超常) / Linnorm Death Curse, Tor**：キャラクターはトアー・リノームの力を引き出す。キャラクターの近接攻撃は追加で 1 ポイントの [火] ダメージを与える。キャラクターが攻撃や呪文によって気絶状態になるか殺されるかすると、攻撃したものは沸騰する血の呪いを受ける (意志・無効)。この激怒パワーを修得するには、キャラクターは 8 レベル以上でなければならない。沸騰する血の呪い / Curse of Boiling Blood：セーヴ 意志 DC 10 + キャラクター・レベルの半分 + キャラクターの【魅力】ボーナス；効果 目標は [火] に対する脆弱性を得ると共に、自身の血が沸騰することによる痛みから永続的によめき状態となる。

**怒れる飛行者 (超常) / Raging Flier**：激怒中に 1 回、キャラクターは移動アクションとして、自分の基本移動速度まで飛行することができる。突撃アクションを行う際、キャラクターは突撃の間に移動の一部としてこの飛行を使用することができる。この激怒パワーを修得するには、キャラクターは 6 レベル以上で怒れる跳躍者激怒パワーを有していない。

**究極の明晰 (超常) / Ultimate Clarity**：激怒中に 1 回、キャラクターはその感覚をより研ぎ澄まし、通常の闇や魔法の闇 (ディスプレイメントやブラーなどの魔法効果を含む)、不可視状態、幻術を見通すことができる。キャラクターは視認困難を得たクリーチャーの正確な位置を見破ることができる。この効果は 1 ラウンドの間持続する。この激怒パワーを修得するには、キャラクターは 6 レベル以上で一瞬の明晰と完璧な明晰激怒パワーを有していなければならない。キャラクターはこの激怒パワーを使用する際、一瞬の明晰を使用する必要はない。

### 運命の英雄 (アーキタイプ) Fated Champion

多くの文化では、運命とは制限であり、息苦しく誰も求めないものと考えられている。例えそれが、以後数日あるいは数年の後に潜む、避けられぬ運命であったとしても。スカルドが伝承と知恵の守り手である文化の中には、運命の風を読み解く術を学び、運命の英雄の外套を羽織るものがある。彼らは背負った信念の力を持って、定められた道を理解し受け入れる。

**繰れ織りを見るもの（変則）／Watcher of the Weave**：2 レベルの時点で、運命の英雄は出来事が現実世界へ織られる前に、一瞬の出来事が織り込まれた繰れ織りを見る術を学ぶ。運命の英雄はイニシアチブ判定にスカルド / レベルの半分に等しい洞察ボーナスを得る。この能力は熟達者と置き換える。

**先見（超常）／Far Seer**：5 レベルの時点で、運命の英雄は未来を占い理解するのに特化した呪文理解の使い方を習得する。ただしその手法は敵に直接傷を負わせるものではない。呪文理解を用いる際に呪文スロットのレベルを決定する目的において、運命の英雄は将来を予測する呪文（オーギュリイやディヴィネーションなど）の呪文レベルを1 レベル低いもの（最低の呪文レベルは1）として扱い、ダメージを与える呪文の呪文レベルを1 レベル高いものとして扱う。この能力は呪文理解クラス特徴を変更する。

**予見の盾（超常）／Shield of Foresight**：10 レベルの時点で、自身を持つ運命の必然性により、運命の英雄は恐怖をいなし耐え忍ぶ能力を得る。激怒の歌を使用している間、運命の英雄は「恐怖」効果に完全耐性を得、激怒の歌の効果を受けている仲間は「恐怖」効果に対して行うセーブに+5 のボーナスを得る。この能力は悲運の葬送歌の激怒の歌を置き換える。

**まだその日にあらず（超常）／Not This Day**：20 レベルの時点で、運命の英雄は運命の縦糸を織り直す能力を得る。割り込みアクションとして、運命の英雄は激怒の歌を10 ラウンド分消費することで、1 回のセーヴィング・スローを再ロールするか、敵の1 回の攻撃ロールを再ロールさせることができる。この能力を使用するかどうかは、最初の目による結果が明らかになる前に決定しなければならない。運命の英雄もしくは敵は再ロールの結果を使用しなければならない。この能力は達人スカルドを置き換える。

**激怒パワー**：以下の激怒パワーは、運命の英雄アーキタイプを補完する：荒々しき頑健\*、新たな生氣、威圧の眼光、大げさな罵倒、掠り傷、魔法喰らい、守られた命、明晰な心、リノームの断末魔の呪い\*（ケーン、ターン）（アスタリスク [\*] の付記された激怒パワーは、本項の激怒パワーに記載されている）。

## 喇叭の先触れ（アーキタイプ）Herald of the Horn

最も大きな声でさえ、多くの場合戦場の騒音でかき消されてしまう。常備軍の磨かれた金属製トランペットであれ野蛮な襲撃者の荒削りな曲がった動物の角笛であっても、喇叭の先触れは激怒の歌を甲高い轟音と共に奏でる。その音が仲間を奮い立たせ、城壁を砕くことができる。

**秘術の絆（変則）／Arcane Bond**：1 レベルの時点で、喇叭の先触れは管楽器と強力な絆を形作る。これはソーサラーの秘術の血統が持つ物体との秘術の絆と同様に機能する。武器、ワンド、スタッフのように、喇叭の先触れがスカルド呪文を使用する際にこの管楽器を片手に所持していなければならない。この能力は《巻物作成》を置き換える。

**覚醒の音（超常）／Rousing Retort**：5 レベルの時点で、喇叭の先触れは激怒の歌を使って仲間を心術効果と「恐怖」から開放することができる。激怒の歌を開始する際、喇叭の先触れは激怒の歌を4 ラウンド分消費することで、60 フィート以内にいるすべての仲間に、現在効果を及ぼしている心術効果もしくは「恐怖」効果のいずれか1 つに対して再度セーヴィング・スローを試みさせることができる。仲間はこのセーヴィング・スローに+2 のボーナスを得る。この能力は5 レベルの時点で得られる最初の呪文理解の1 日の使用回数を置き換える。

**喇叭の一吹き（超常）／Horn Call**：7 レベルの時点で、喇叭の先触れ

が絆を結んだ管楽器は自分が用いる「音波」呪文を強化できるようになる。喇叭の先触れが絆を結んだ管楽器を用いて「音波」の補足説明を持つ呪文を発動した際、そのDCは1 だけ増加する。13 レベルと19 レベルの時点で、DCは更に1 ずつ増加する。この能力は博学を置き換える。

**滅びの炸裂（超常）／Crumbling Blast**：11 レベルの時点で、喇叭の先触れは絆を結んだ管楽器を用いて破壊をもたらすエネルギーの衝撃波を生み出すことができるようになる。1 日1 回、喇叭の先触れは絆を結んだ管楽器を用いてホーン・オヴ・ブラスティング（DC = 10 + 喇叭の先触れのレベルの半分 + 【魅力】ボーナス）の用に機能する音を生み出すことができる。17 レベルの時点で、喇叭の先触れはこの能力を1 日に2 回まで使用できるようになり、この能力はグレーター・ホーン・オヴ・ブラスティングと同様に機能するようになる。実際のホーン・オヴ・ブラスティングとは異なり、この能力が絆を結んだ管楽器を破壊する危険はない。この能力は11 レベルと17 レベルの時点で得られる、呪文理解の2 回目と3 回目の1 日の使用回数を置き換える。

**激怒パワー**：以下の激怒パワーは、喇叭の先触れアーキタイプを補完する：打ち倒し、雄叫び\*、エネルギー吸収、エネルギー爆発、恐れ知らずの激怒、駿足、跳ね返し、粉碎者（アスタリスク [\*] の付記された激怒パワーは、本項の激怒パワーに記載されている）。

## 呪文戦士（アーキタイプ）Spell Warrior

呪文戦士は秘術の知識を激怒に用いるのではなく、自分や仲間を戦闘の好機へと追いやるために用いる。小手をぶつけ朗々たる詠唱をする代わりに、呪文戦士の歌は仲間の武器に触れようと手を伸ばし、秘術の力を伝わらせる。その歌は激怒を想起することはないが、魔法の力を用いて仲間の武器を強化し、敵の呪文を相殺する。

**《呪文相殺強化》／Improved Counterspell**：1 レベルの時点で、呪文戦士はボーナス特技として《呪文相殺強化》を得る。この能力は《巻物作成》を置き換える。

**武器の歌（超常）／Weapon Song**：呪文戦士は以下の激怒の歌を得る。これにより呪文戦士は仲間の武器に強化ボーナスや特殊能力を与えられるようになる。

**武器強化（超常）／Enhance Weapons**：1 レベルの時点で、呪文戦士は60 フィート以内の仲間の武器（矢弾を含む）に+1 の強化ボーナスを与えることができるようになる。5 レベルの時点で以降5 レベルごとに、この強化ボーナスは1 ずつ増加する。与えられる最大のボーナスは効果を及ぼす武器の数に基づいてきまる。武器1 つなら+5、武器2 つなら+4、武器3 つなら+3、武器が4 つ以上ならば+2 となる。最大ボーナスを決定する目的において、矢弾50 発を武器1 つと見なすこと。

これらのボーナスを用いて、この能力で強化された武器に以下の武器特殊能力を与えることもできる：キーン、ゴースト・タッチ、シーキング、ショック、スピード、ダンシング、ディスタンス、ディフェンディング、フレイミング、フロスト、マイティ・クリーヴィング、リターニング。これらの武器特殊能力を付加するには、特殊能力に必要なボーナスの合計を消費しなければならない。これらの強化ボーナスと特殊能力は武器が既に持っている強化ボーナスと特殊能力と累積する。しかし複数付加された特殊能力の効果は累積しない。影響を受けた武器が魔法の武器でない場合、特殊能力を与える前に少なくとも+1 の強化ボーナスを付与しなければならない。

この激怒の歌で与えられたボーナスと特殊能力はこの歌が開始した際に卦呈しなければならない。激怒の歌を終了し新しく始めるまでは変更することができない。双頭武器に対しては、これらのボーナスは一方にのみ適用



される。この能力は激怒想起激怒の歌を置き換える。

**上級呪文相殺（超常）／ Greater Counterspell**：5 レベルの時点で、呪文戦士が持つ敵の呪文発動に対応する能力は、より万能なものになる。呪文戦士は呪文の系統に関係なく、敵の呪文のレベル以上のスカルド呪文スロットを2つ消費することで呪文相殺を行える。

11 レベルの時点で、呪文戦士は敵が発動しようとする呪文のレベルのスカルド呪文スロットを1つ消費するだけで、敵の呪文を相殺することができるようになる。

17 レベルの時点で、呪文戦士は《呪文反射》をボーナス特技として得る。この特技の前提条件を満たしている必要はない。

この能力は呪文理解を置き換える。

**秘術操作の歌（超常）／ Song of Arcane Manipulation**：10 レベルの時点で、呪文戦士は怒りの魔力を犠牲に、敵の呪文を相殺することができるようになる。激怒の歌を使用している間、呪文戦士は激怒の歌を中断することなく割り込みアクションとして呪文を相殺することができる。しかし、敵の呪文を相殺するために1つもしくは複数の呪文スロットを消費するだけでなく、呪文戦士は敵の呪文の呪文レベルごとに激怒の歌を1ラウンドだけ消費しなければならない(例えば、3レベル呪文を相殺使用とするなら、呪文戦士は3レベル呪文スロットを1つ消費した上で、激怒の歌を3ラウンド消費しなければならない)。この能力は悲運の葬送歌の激怒の歌を置き換える。

**呪文干渉（超常）／ Spell Tamper**：20 レベルの時点で、呪文戦士が敵の呪文の相殺に成功した際、敵は魔法エネルギーの逆流に曝され、相殺された呪文の呪文レベルごとに1d6 ポイントのダメージを受けるようになる。敵が意志セーヴィング・スロー（DC = 10 + 呪文戦士レベルの半分 + 呪文戦士の【魅力】修正値）に成功すれば、ダメージは半減される。このダメージは魔法的なものであり、ダメージ減少やエネルギーへの抵抗の影響を受けない。この能力は達人スカルドを置き換える。

**激怒パワー**：以下の激怒パワーは、呪文戦士アーキタイプを補完する：エネルギー抵抗、エレメンタルの激怒（下級、通常、上級）、強化破壊、《呪文潰し》、呪文破壊、呪い避け、《発動妨害》、魔女狩り、魔法喰らい、明晰な心。

## 祖霊の歌い手（アーキタイプ） Totemic Skald

祖霊の歌い手は動物の祖霊と緊密なつながりを持つ。この不思議な仲間の力を通して、祖霊の歌い手は自分自身を祖霊の姿に変えることができる。加えて、祖霊となる動物は、祖霊の歌い手に仲間と共有できる霊的な力をいくらか与えてくれる。

**祖霊（超常）／ Totem**：3 レベルの時点で、祖霊の歌い手はハンターの動物象形の一覧から動物を1つ選択する。選択したなら、以後変更することはできない。この動物は祖霊の歌い手の個人的な祖霊動物となり、以下の能力に影響を及ぼす。祖霊の歌い手は以下の激怒パワーを得る。

**獣の歌（超常）／ Song of the Beast**：祖霊の歌い手は、祖霊動物から動物象形能力を得る（ハンターの動物象形能力と同様）。この能力は、激怒の歌の効果を受けた全ての仲間に効果を及ぼす。動物象形の能力を決定する際、自分のスカルド・レベルをハンター・レベルとして扱う（すなわち、8レベルと15レベルの時点で強化される）。この能力は3レベルの時点で得られる激怒パワーと置き換える。

**祖霊との共感（変則および擬呪）／ Totem Empathy**：4 レベルの時点で、祖霊の歌い手は自分の祖霊と同じ種別の動物の態度をより良いものに行うことができるようになる。この能力は人間の態度を改善するために行う〈交

渉〉判定と同様に機能する。祖霊の歌い手は1d20をロールし、自身のスカルド・レベルと【魅力】修正値を加え、祖霊の共感の結果とする。一般的に、飼い慣らされた動物の態度は中立的から始まり、野生動物の態度は非友好的から開始される。

加えて、4レベルの時点で、祖霊の歌い手は1日1回、擬似呪文能力としてチャーム・アニマルを発動することができるようになる。術者レベルとしてスカルド・レベルを用い、DCを決定する際に【魅力】修正値を用いること。この能力は祖霊動物と同じ種別の動物（GMが決定する）に対してのみ効果を及ぼす。8レベルの時点と以後4レベルごとに、この能力を1日に追加で1回ずつ使用できるようになる。

この能力は直感回避及び直感回避強化と置き換える。

**自然の化身（超常）／ Wild Shape**：5 レベルの時点で、祖霊の歌い手はドルイドのクラス能力と同様に、サイズが中型もしくは小型の祖霊動物の形態に姿を変える自然の化身能力を得る。この能力における祖霊の歌い手の有効ドルイド・レベルは、スカルド・レベル1に等しい。11レベル時点で、祖霊の歌い手はこの能力を1日に2回まで使用することができ、17レベルの時点で使用回数は1日に3回に増加する。祖霊の歌い手はこの能力を使って、エレメンタル、植物、その他の動物以外の姿になることはできない。

動物形態の間、祖霊の歌い手は激怒の歌を使用する目的においては、通常通り会話することができるものと見なされる。しかしそれ以外の会話を必要とする能力（呪文発動など）においては、会話できないものとして扱う。スカルドは《野生の言葉》のような自然の化身に効果を及ぼす特技の前提条件を判断する際、自身のクラス・レベルをドルイド・レベルとして用いる。この能力は呪文理解と置き換える。

**激怒パワー**：以下の激怒パワーは、祖霊の歌い手アーキタイプを補完する：打ち倒し、鋭敏嗅覚、快走、原始鋭敏嗅覚、獣のトーテム（下級、通常、上級）、獣の憤怒、跳ね返し、駿足、夜目。

## スレイヤー Slayer

スレイヤーは敵を追い詰め、排除する。その理由は様々で、金のため、世界からアンデッドによる腐敗を浄化するため、自分が良いと思うもののためであることもある。ほとんどのものは、自分が好きだからという理由で狩り、殺す。

### 新しい戦闘スタイル New Combat Style

以下の戦闘スタイルはレンジャー、スレイヤー、その他レンジャーの戦闘スタイルを使用するクラスのキャラクターが使用することができる。

**投擲武器／Thrown Weapon**：投擲武器を選択したキャラクターは、戦闘スタイル特技を得る際に以下の一覧から選択することができる。《遠投》、《精密射撃》、《二刀流》《早抜き》。6レベルの時点で、この一覧に《近接投擲》と《騙し撃ち》を追加する。10レベルの時点で、この一覧に《機動射撃》と《針の目を通す狙い》を追加する。

### 賞金稼ぎ（アーキタイプ） Bounty Hunter

指名手配を捕らえる使命を持っているのか、高利貸しから逃げた債務者を連れ戻すために金をもらったのか、賞金稼ぎは目標を生きたまま捕まえる能力に価値を見出している。

**武器と防具の習熟**：賞金稼ぎは全ての単純武器と軍用武器に加え、アキリス、ダン・ボン、ネット、ボアラ、ラッソに習熟している。賞金稼ぎは軽装鎧、ライト・シールド、バックラーに習熟しているが、ヘヴィ・シールドとタワー・シールドには習熟していない。この能力はスレイヤーの武器と防具の習熟と置き換える。

**裏技追撃（変則）／Dirty Trick**：2レベルの時点で、賞金稼ぎが観察の目標に急所攻撃のダメージを与える際、代わりに敵を妨害しようと試みることができるようになる。賞金稼ぎは攻撃ロールを行う前にこの能力を使用するかどうかを決定しなければならない。攻撃が命中したなら、その攻撃は通常のダメージを与える。しかし、急所攻撃のダメージをロールする代わりに、賞金稼ぎはフリー・アクションとして観察の目標に裏技戦技を試みることができる。この戦技判定には、賞金稼ぎの急所攻撃ダメージのダイス1つごとに+1のボーナスが得られる。この戦技は機会攻撃を誘発しない。この能力は2レベルの時点で得られるスレイヤーの技と置き換える。

**極め技（変則）／Submission Hold**：6レベルの時点で、ダメージを与えるために組みつき戦技を試みる際、賞金稼ぎはこの攻撃による組みつきダメージに、急所攻撃によるダメージを加えることができるようになる。急所攻撃によるダメージを加える場合、賞金稼ぎは戦技判定に-5のペナルティを受ける。たとえ賞金稼ぎが組みつきで致傷ダメージを与えられたり、致傷ダメージを与えることを選択できるとしても、この急所攻撃ダメージは非致傷ダメージとなる。この能力は6レベルの時点で得られるスレイヤーの技と置き換える。

**無力化（変則）／Incapacitate**：10レベルの時点で、賞金稼ぎは観察の目標を無力化することができるようになる。この効果は暗殺のスレイヤーの技と同様に機能するが、賞金稼ぎの攻撃が成功し、かつ目標がセーヴィング・スローに失敗したなら、目標を殺す代わりに1d6ラウンドの間意識不明状態とする。目標がセーヴィング・スローに成功した場合、急所攻撃のダメージは通常通り与えられるが、急所攻撃によるダメージは非致傷ダメージとなり、目標は以後24時間の間、このスレイヤーが行う無力化能力に完全耐性を持つ。この能力は10レベルの時点で得られる上級のスレイヤーの技と置き換える。

**スレイヤーの技**：以下のスレイヤーの技（及びローグの技）は、賞金稼ぎアーキタイプを補完する：減速打撃\*、高速隠密、木の葉隠れ、騙され難さ、地形体得、抜き打ち、不意打ち攻撃（アスタリスク [\*] が付記されたものは、スレイヤーのクラス説明に詳細が記されている）。

**上級のスレイヤーの技**：以下のスレイヤーの上級の技（及びローグの上級の技）は、賞金稼ぎアーキタイプを補完する：打ち倒す一撃、狩人の奇襲、変装の達人、森渡り\*。

### 掃除屋（アーキタイプ） Cleaner

掃除屋は犯罪が起きた際に有罪となる証拠を壊し、破壊する仕事だ。死体を処分し目撃者を殺すことで、犯罪を事故や単なる失踪のように見せかけるのである。

**《欺きの達人》／Deceitful**：1レベルの時点で、掃除屋は他人をだますのに熟達し、ボーナス特技として《欺きの達人》を得る。この能力は追跡と置き換える。

**痕跡なし（変則）／Without a Trace**：4レベルの時点で、掃除屋は場所を調査し、証拠を隠し、その場所に隠れたりその場所から素早く立ち去ることができるようになる。場所を観察するには、10フィート四方毎に1分かかる。場所の調査が終わると、掃除屋は〈変装〉判定で証拠を別のものに換えたり、〈隠密〉判定で証拠を隠したりしようと試みることができる（これにより血痕を掃除したり、足跡を隠したり、死体を動かすといったことができる）。その場所に手を加えるには1d3×10フィート四方毎に10分を必要とする。その場所で実際に何が起きたのかに気づこうとするには、掃除屋の〈隠密〉もしくは〈変装〉判定（掃除屋が選択したもの）の結果に対する対抗〈知覚〉判定に成功しなければならない。失敗すると、手の加わった状況を真実として受け入れる。掃除屋はこの判定と、その場所において身につけている物を隠すための〈手先の早業〉判定、そしてその場から隠れたり逃れたりするための〈隠密〉判定に+4のボーナスを得る。この効果はその場所に（掃除屋以外によって）手が加えられるまで持続する。この能力は4レベルの時点で得られるスレイヤーの技と置き換える。

**誤情報（擬呪）／Mislead**：7レベルの時点で、掃除屋は回数無制限で自分にミスティレクションを発動することができるようになる。この効果は掃除屋が再びこの能力を使用するか、標準アクションでこの効果を終了させるまで持続する。この能力は忍び寄るものと置き換える。

**スレイヤーの技**：以下のスレイヤーの技（及びローグの技）は、掃除屋アーキタイプを補完する：高速隠密、木の葉隠れ、精査挫き\*、地形体得、這い進み、不意打ち攻撃（アスタリスク [\*] が付記されたものは、スレイヤーのクラス説明に詳細が記されている）。

**上級のスレイヤーの技**：以下のスレイヤーの上級の技（及びローグの上級の技）は、掃除屋アーキタイプを補完する：暗殺\*、打ち倒す一撃、殺害者カモフラージュ\*、変装の達人。

### 首切り魔（アーキタイプ） Cuthroat

非常に優秀で世慣れた首切り魔は、目にとまる不幸な人物を獲物にしようという街の通りや路地を闊歩する。彼らは注意深く計画をたてるというよりは機を見て動くたちで、奪い殺す人物について注意を払うことはなく、場所がどこであれ、それをうまく活かして好みの目標に近づいていく。

**クラス技能**：首切り魔は〈言語学〉、〈交渉〉、〈知識：貴族〉をクラス技能として得るが、〈生存〉、〈知識：ダンジョン探検〉、〈知識：地理〉をクラス技能から取り除く。

**街に潜む (変則) / Street Stalker** : 1 レベルの時点で、首切り魔は〈軽業〉、〈知識：地理〉、〈登攀〉から1つを選択する。一度選択したら、以後変更できない。都市環境において、首切り魔は選択した技能の判定にスレイヤー・レベルの半分 (最低 1) を加える。この能力は追跡と置き換える。

**手頃な標的 (変則) / Opportune Target** : 2 レベルの時点で、首切り魔は突然敵に出会った際にその敵を素早く観察し、その弱点を見抜くことができるようになる。首切り魔が不意打ちラウンドで行動できるとき、不意打ちラウンドの間に1回だけ、(通常の移動アクションではなく) フリー・アクションとして敵1体を観察の目標として選んだかのように観察することができる。この能力は2レベルの時点で得られるスレイヤーの技と置き換える。

**死体漁り (変則) / Stab and Grab** : 6 レベルの時点で、首切り魔は死亡状態もしくは意識不明状態の目標、もしくはたった今クリティカル・ヒットを確定させた観察の目標に対して、即行アクションとして盗み取り戦技を試みることができるようになる。死亡状態もしくは意識不明状態の目標はこの戦技に対する CMD に -10 のペナルティを受ける。この能力は6レベルの時点で得られるスレイヤーの技と置き換える。

**スレイヤーの技** : 以下のスレイヤーの技 (及びローグの技) は、首切り魔アーキタイプを補完する: 減速打撃\*, 高速隠密、地形体得、毒の使用\*, 不意打ち攻撃 (アスタリスク [\*] が付記されたものは、スレイヤーのクラス説明に詳細が記されている)。

**上級のスレイヤーの技** : 以下のスレイヤーの上級の技 (及びローグの上級の技) は、首切り魔アーキタイプを補完する: 暗殺\*, 打ち倒す一撃、追い討ち、殺害者カモフラージュ\*。

## 遂行者 (アーキタイプ) Deliverer

聖なる暗殺者、神の刃、怒りをもたらすもの、といった異名を持つ遂行者は、神に選ばれた一振りの武器であり、その神格に仇なすと見なされたものに罰を与える。悪の神格は遂行者を暗殺者を使うように用いるが、善の神格の中にはインクィジター、ウォープリースト、クレリック、パラディンが取り扱う以上に厄介な問題に対処するために遂行者を用いる。

**武器と防具の習熟** : 遂行者はスレイヤーの通常の武器の熟練に加えて、神格の好む武器に習熟する。この能力はスレイヤーの通常の武器の熟練を変更する。

**確たる熱情 (変則) / Determined Zeal** : 2 レベルの時点で、遂行者は志を異とする相手が自分を操ろうとしたり殺そうとする行為を軽くあしらうようになる。遂行者が自分の属性から2段階以上離れている敵 (秩序にして善の遂行者が混沌にして善、秩序にして悪、真なる中立の敵と戦っている場合) に攻撃を行ったラウンドにおいて、遂行者はその敵の能力に対する意志セービング・スローに+2のボーナスを得る。同時に遂行者は《不屈の闘志》の利益も得る。この効果は遂行者が攻撃を行った次のターンの終了まで持続する。この能力は2レベルの時点のスレイヤーの技と置き換える。

**真の信念 (変則) / True Believer** : 6 レベルの時点で、神より授かった責務を果たす間は、命に関わる傷も遂行者の動きを止めることはできなくなる。遂行者が自分の属性から2段階以上離れている敵 (上述の確たる熱情を参照) を攻撃したラウンドの間、もし《不屈の闘志》特技の利益を得ているならば、遂行者は負のヒット・ポイントになっただけでもよろめき状態にならず、毎ラウンド1ヒット・ポイントを失うようになる。この能力は6レベルの時点で得られるスレイヤーの技と置き換える。

**神の罵倒 (変則) / Divine Anathema** : 10 レベルの時点で、遂行者はフリー・アクションとして、観察の目標に神の罵倒を与えることができるようになる。観察の目標の属性は、遂行者の属性から2段階以上離れていなければならない。この目標に対し、遂行者は追加で2d6ポイントのダメージを与える。このダメージは神の力そのものによるものであり、アンホーリー武器やホーリー武器、同種の武器特殊能力や効果によるボーナス・ダメージと累積しない。遂行者は神の罵倒を同時に1つだけ使用することができる。この能力は10レベルの時点で得られるスレイヤーの上級の技と置き換える。

**スレイヤーの技** : 以下のスレイヤーの技 (及びローグの技) は、遂行者アーキタイプを補完する: 精査挫き\*, 戦闘技術、地形体得、ローグの妙技、罨探し\*, 罨見抜き (アスタリスク [\*] が付記されたものは、スレイヤーのクラス説明に詳細が記されている)。

**上級のスレイヤーの技** : 以下のスレイヤーの上級の技 (及びローグの上級の技) は、遂行者アーキタイプを補完する: 暗殺\*, 狩人の奇襲、変装の達人、身かわし強化。

**元遂行者 / Ex-Deliverers** : 神格が求める行動規範に著しく違反した遂行者は、武器の習熟を除き、このアーキタイプから得た全てのクラス特徴を失う (このアーキタイプが置き換えたクラス特徴を得ることもない)。以後、元遂行者が自分の行いを食い止めるまで、その神格の遂行者としてレベルを得ることはできない (アトーンメント呪文の説明を参照)。

## 墓守 (アーキタイプ) Grave Warden

パラディンやインクィジターは神とのつながりを用いてアンデッドの軍勢やその他の夜の脅威と戦う。その一方で、墓守は知識や武芸、執拗さを活かして夜に住まう存在に終焉をもたらす。

**聖水散布 (変則) / Holy Water Sprinkler** : 2 レベルの時点で、墓守は武器として聖水1ピンを取り出すことができる (そのため、聖水のピンを取り出すために《早抜き》特技を使用することができる)。即行アクションとして、墓守は聖水1ピンの蓋を開け、手にしているか隣接している近接武器1つに振りかけることができる。墓守の次のターンの終了時までアンデッド・クリーチャーに対して、この武器を用いた攻撃が命中させられたなら、そのアンデッドはその武器によるダメージに加え、聖水が直接命中したかのようにダメージを受ける。この能力は2レベルの時点で得られるスレイヤーの技と置き換える。

**デス・ウォード (擬呪) / Death Ward** : 7 レベルの時点で、墓守はデス・ウォードの利益を与える短い儀式を行う方法を学ぶ。この効果の術者レベルには、スレイヤー・レベルを用いる。この儀式を執り行うには1分間かかり、聖水4分を消費する。墓守はこの能力で自分だけに防護を与えることができる。この能力は忍び寄るものと置き換える。

**灰燼に帰すもの (変則) / Dustbringer** : 10 レベルの時点で、墓守は観察したアンデッドの敵1体を滅びさせることができるようになる。この能力は暗殺のスレイヤーの技と同様に機能するが、頑健セーブの代わりに意志セービング・スローに成功する必要がある、アンデッドにのみ効果を及ぼし、殺すのではなく目標を破壊する。セービング・スローに成功した場合、目標は以降24時間の間、この墓守の灰燼に帰すものの能力に完全耐性を持つ。この能力は10レベルで得られる上級のスレイヤーの技と置き換える。

**スレイヤーの技** : 以下のスレイヤーの技 (及びローグの技) は、墓守アーキタイプを補完する: 高速隠密、素早き毒使い、地形体得、不意打ち攻撃、



## PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

無意識の味方、ローグの妙技、罨見抜き（アスタリスク [\*] が付記されたものは、スレイヤーのクラス説明に詳細が記されている）。

**上級のスレイヤーの技：**以下のスレイヤーの上級の技（及びローグの上級の技）は、墓守アーキタイプを補完する：狩人の奇襲、殺害者カモフラージュ\*。

### 狙撃兵（アーキタイプ）Sniper

スリングから放たれるブリットであれ、クロスボウから放たれるアローであれ、達人の投げたダガーであってさえ、狙撃兵が放ったたった一回の射撃は、目標を確実に射抜く。

**正確性（変則）／Accuracy：**1レベルの時点で、狙撃兵はボウ、クロスボウ、火器で遠隔攻撃を行う際、全ての射程単位によるペナルティを半減させる。これは追跡と置き換える。

**Deadly Range（変則）／Deadly Range：**2レベルの時点で、狙撃兵が急所攻撃ダメージを適用できる射程は10フィートだけ増加する。狙撃兵が新しいスレイヤーの技を1つ選択することができるとき、その代わりにこの射程を追加で5フィートだけ増加させることができる。この能力は2レベルの時点で得られるスレイヤーの技と置き換える。

**スレイヤーの技：**以下のスレイヤーの技（及びローグの技）は、狙撃兵アーキタイプを補完する：木の葉隠れ、狙撃手の目、抜き打ち、武器訓練。

**上級のスレイヤーの技：**以下のスレイヤーの上級の技（及びローグの上級の技）は、狙撃兵アーキタイプを補完する：静かなる狙撃手、致命的な急所攻撃、変装の達人。

### 影潜む殺意（アーキタイプ）Stygian Slayer

影潜む殺意は何より暗い影の外に這い出してきて、文化人の心に恐怖を叩き込む。それは魔法の刃を操る無慈悲な殺し屋だ。誰にも見られることなく現れ、殺し、痕跡も残さず立ち去っていく。

**武器と防具の習熟：**影潜む殺意は軽装鎧に習熟しているが、中装鎧、重装鎧、（タワー・シールドを含む）全ての盾に習熟していない。これはスレイヤーの武器と防具の習熟と置き換える。

**インヴィジビリティ（擬呪）／Invisibility：**4レベルの時点で、影潜む殺意は1日1回インヴィジビリティを発動できるようになる。術者レベルには自身のスレイヤー・レベルを用いる。この能力における精神集中判定には【知力】修正値を用いる。影潜む殺意は8レベルと以降4レベルごとに、この能力を1日に1回ずつ追加で 사용할 ことができるようになる。この能力は4レベルの時点で得られるスレイヤーの技と置き換える。

**呪文の使用／Spell Use：**7レベルの時点で、影潜む殺意は自分の呪文リストに以下の呪文を持つ秘術呪文の使い手であるかのように、呪文完成型および呪文開放型の魔法のアイテムを使用することができるようになる：オブスキュアリング・ミスト、シャドウ・ウォーク、ダークネス、ノンディテクション、ファントム・スティード、フォースト・クワイエット、モディファイ・メモリー、及び0～4レベルまでの幻術系統ウィザード呪文。影潜む殺意はこの能力において、自身の術者レベルとしてクラス・レベルを用いる。この能力は忍び寄るものと置き換える。

**影霧形態（擬呪）／Shadowy Mist Form：**10レベルの時点で、影潜む殺意は漆黒の霧に姿を変えることができるようになる。この能力はガシアス・フォームとして機能するが、フォッグ・クラウドのように視界を遮る。影潜む殺意はこの能力を1日にレベルごとに1分だけ使用することができる。

る。持続時間は連続している必要はないが、1分単位で使用しなければならない。この能力は10レベルの時点で得られるスレイヤーの上級の技と置き換える。

**スレイヤーの技：**以下のスレイヤーの技（及びローグの技）は、影潜む殺意アーキタイプを補完する：強力急所攻撃、出目攻撃、素早き毒使い、毒の使用\*、長持ちする毒、鈍らせ、這い込み、不意打ち攻撃（アスタリスク [\*] が付記されたものは、スレイヤーのクラス説明に詳細が記されている）。

**上級のスレイヤーの技：**以下のスレイヤーの上級の技（及びローグの上級の技）は、影潜む殺意アーキタイプを補完する：暗殺\*、狩人の奇襲、殺害者カモフラージュ\*。

### 先陣（アーキタイプ）Vanguard

先陣は戦場指揮官である。彼らは戦場の残虐性に目を向け、血に濡れた勝利へと仲間達を誘う。先陣は危険に素早く反応する。そのため彼らは優れた斥候や有能な幹部、熟達した戦術家にもなり得る。

**用心（変則）／Lookout：**1レベルの時点で、先陣はイニシアチブ判定に自分のレベルの半分（最低1）を加えるようになる。この能力は追跡と置き換える。

**戦術家（変則）／Tactician：**2レベルの時点で、先陣はボーナス特技としてチームワーク特技を1つ得る。この特技の前提条件は満たしていなければならない。1日1回標準アクションとして、先陣は30フィート以内にいて先人の姿を見、声を聞くことができる仲間全てに、修得しているチームワーク特技1つの効果を与えることができる。仲間は3ラウンド+先陣のレベル2ごとに1ラウンドの間、このボーナス特技の利益を得る。仲間はこのボーナス特技の前提条件を満たす必要はない。新しいスレイヤーの技を選択するたびに、先陣は代わりにこの能力を1日に使用する回数を1海部泰子とを選択することができる。この能力は2レベルの時点で得られるスレイヤーの技と置き換える。

**先陣の絆（変則）／Vanguard's Bond：**4レベルの時点で、先陣は共に戦う仲間と絆を結ぶ。移動アクションとして、先陣は現在の観察の目標1体を選択し、30フィート以内にいて先人の姿を見、声を聞くことができる仲間全てに観察のボーナスの半分を与えることができる。このボーナスは先陣の【知力】修正値（最低1）に等しいラウンドだけ持続する。このボーナスは仲間が持つ得意な敵や観察とは累積しせず、いずれかより高いボーナスを用いる。この能力は4レベルの時点で得られるスレイヤーの技と置き換える。

**準備万端（変則）／Ever Ready：**7レベルの時点で、先陣は警戒していない戦闘員と見なされることが決まなくなり、不意打ちラウンドで常に行動できるようになる。不意打ちラウンドで自分が行動するまでは、先陣は依然として立ちすくみ状態である。この能力は忍び寄るものと置き換える。

**スレイヤーの技：**以下のスレイヤーの技（及びローグの技）は、先陣アーキタイプを補完する：戦闘技術、騙され難さ、地形体得、這い込み、不意打ち攻撃、武器訓練、ローグの妙技。

**上級のスレイヤーの技：**以下のスレイヤーの上級の技（及びローグの上級の技）は、先陣アーキタイプを補完する：追い討ち、殺害者カモフラージュ\*、特技、無意識の味方（アスタリスク [\*] が付記されたものは、スレイヤーのクラス説明に詳細が記されている）。

## スワッシュバックラー Swashbuckler

スワッシュバックラーと聞いてまず最初に頭に浮かぶのは、信頼できるレイピアを手にした身なりの良い洒落者だ。しかしスワッシュバックラーには幅広い多様性がある。以下に示すのはほんの一例に過ぎない。

### 大胆な潜入者（アーキタイプ）Daring Infiltrator

派手な登場や群衆の中で人目を引くことで知られなくとも、大胆な潜入者は隠密、変装、冷酷な狡猾さで目的を達成する。このようなスワッシュバックラーの中には邪悪な組織を弱体化させるために働くものもいれば、大泥棒や謎めいた暗殺者もいる。

**クラス技能：**大胆な潜入者は〈隠密〉と〈変装〉をクラス技能として得るが、〈芸能〉、〈交渉〉、〈職能〉をクラス技能から失う。これはスワッシュバックラーのクラス技能リストを変更する。

**ボーナス特技：**戦闘特技に加えて、2 レベル、10 レベル、18 レベルの時点で得られるボーナス特技として、大胆な潜入者は以下の中からも選択することができる。《欺きの名人》、《鋭敏感覚》、《技能熟練》、《器用な指先》、《国際派》、《説得力》、《挑発》、《憎めない威圧の発露》\*、《非凡の才》（アスタリスク [\*] が付記された特技は本書に記載されている）。これはボーナス特技クラス特徴を変更する。

**舌先三寸（変則）／Quick-Tongued：**2 レベルの時点で、大胆な潜入者は〈はったり〉判定に+1 のボーナスを得る。このボーナスは2 レベルを超える4 レベルごとに1 ずつ増加する。この能力は不死身を置き換える。

**発露／Deeds：**大胆な潜入者は以下の発露を得る。それぞれは既存の発露を置き換える。

**潜入技術（変則）／Clandestine Expertise：**3 レベルの時点で、大胆な潜入者は少なくとも1 心意気ポイントを持つなら、〈隠密〉と〈変装〉判定に+2 のボーナスを得る。また、少なくとも1 心意気ポイントを持つ間、〈隠密〉あるいは〈変装〉判定で援護に成功したなら、目標はその技能判定に通常の+2 ではなく+4 のボーナスを得る。この発露はスワッシュバックラーのイニシアチブを置き換える。

**沈黙は金（変則）／Silence Is Golden：**3 レベルの時点で、少なくとも1 心意気ポイントを持つ大胆な潜入者が足払い戦技判定もしくは組みつき戦技判定に成功したなら、目標は1 ラウンドの間声を出すことができなくなる。戦技判定の結果が目標のCMD を5 上回る毎に、追加で1 ラウンドの間声を出すことができなくなる。声を出せないクリーチャーはしゃべることも〔言語依存〕効果や音声要素を使用することもできず、合言葉を発することもできない。この発露は威圧剣舞を置き換える。

**権威あるはったり（変則）／Authoritative Bluff：**11 レベルの時点で、大胆な潜入者は1 心意気ポイントを消費することで、〈はったり〉判定を再ロールすることができる。この能力はロールを行った後、結果が明らかになる前に使用しなければならない。例えば元の結果より低くなっても、再ロールの結果を用いなければならない。加えて、少なくとも1 心意気ポイントを持つならば、大胆な潜入者は誰かの（社会的ないし軍隊での）上司の振りをするために行う〈はったり〉判定に+5 のボーナスを得る。この判定に成功したなら、目標は大胆な潜入者が与えた納得のいく命令に従う。ただし、実際の上司が現在の状況で行うであろうものでなければならない。この発露は出血性の傷を置き換える。

### 飛刀使い（アーキタイプ）Flying Blade

ほとんどのスワッシュバックラーは接近戦を好む。しかし距離を取って

死を弄ぶことを好むものもいる。

**心意気／Panache：**他のスワッシュバックラーとは異なり、飛刀使いはクリティカル・ヒットを確定させるかどめを刺した際、ダガーもしくはスターナイフを用いたものでなければ心意気を回復することができない。この能力は心意気を変更する。

**発露／Deeds：**飛刀使いは以下の発露を得る。それぞれが既存の発露を置き換える。

**死角からの投擲（変則）／Subtle Throw：**1 レベルの時点で、飛刀使いはダガーもしくはスターナイフによる遠隔攻撃の一部として1 心意気ポイントを消費することで、機会攻撃を誘発することなくその遠隔攻撃を行うことができる。6 レベルの時点で、即行アクションとして1 心意気ポイントを消費することで、飛刀使いは次のターンの開始までの間、機会攻撃を誘発することなくダガーもしくはスターナイフによる遠隔攻撃を行うことができるようになる。この発露は回避の心意気を置き換える。

**反射妨害（変則）／Disrupting Counter：**3 レベルの時点で、敵が自分に対して近接攻撃を行ってきたとき、飛刀使いは1 心意気ポイントを消費することで、攻撃しようとする敵に対して機会攻撃を1 回行うことができる。この機会攻撃はダガーもしくはスターナイフでのみ行うことができる。この攻撃が命中したなら、その敵はこのターンの終了まで、全ての攻撃ロールに-4 のペナルティを受ける。この発露は跳ね起きを置き換える。

**精密投擲（変則）／Precise Throw：**3 レベルの時点で、少なくとも1 心意気ポイントを持つ限り、飛刀使いはダガーもしくはスターナイフを用いて、60 フィート以内にいる目標に対して精密性による攻撃を行うことができる。また、ダガーもしくはスターナイフの射程単位が5 フィートだけ伸びる。飛刀使いはダガーもしくはスターナイフを投擲する際に1 心意気ポイントを消費することで、その遠隔攻撃における全ての射程単位によるペナルティを無視することができる。この発露は威圧剣舞を置き換える。

**投擲狙いつけ打撃（変則）／Targeted Throw：**7 レベルの時点で、飛刀使いは身体の一部を目標とすることができる。この発露はスワッシュバックラーの狙いつけ打撃の発露として機能する。しかし飛刀使いはこの発露を、ダガーもしくはスターナイフによる60 フィート以内の目標に対する遠隔攻撃にも使用することができる。この発露は狙いつけ打撃と置き換える。

**出血性の傷（変則）／Bleeding Wound：**11 レベルの時点で、飛刀使いは攻撃の一部として出血ダメージを与えることができるようになる。この発露はスワッシュバックラーの出血性の傷の発露と同様に機能する。しかし飛刀使いはこの発露を、ダガーもしくはスターナイフによる60 フィート以内の目標に対する遠隔攻撃にも使用することができる。この発露は出血性の傷を変更する。

**理想の投擲（変則）／Perfect Throw：**15 レベルの時点で、飛刀使いは攻撃能力の全てを1 回の攻撃に込めることができる。この発露はスワッシュバックラーの理想の一押しの発露と同様に機能する。しかし飛刀使いはこの発露を、ダガーもしくはスターナイフによる60 フィート以内の目標に対する遠隔攻撃にのみ使用することができる。この発露は理想の一押しを置き換える。

**飛刀訓練（変則）／Flying Blade Training：**5 レベルの時点で、飛刀使いはダガーもしくはスターナイフを戦闘で使用する際、攻撃ロールとダ

## PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

メージ・ロールに+1のボーナスを得る。ダガーもしくはスターナイフを手に行っているならば、飛刀使いはこれらの武器に《クリティカル強化》の利益を得る。さらに、飛刀使いが使用するダガーもしくはスターナイフの射程単位は5フィートだけ増加する。この射程単位の増加は、精密投擲と累積する。

以降4レベルごとに、攻撃ロールとダメージ・ロールへのボーナスは1ずつ増加し、射程単位は5フィートずつ増加する。この能力はスワッシュバックラー武器訓練と置き換える。

**飛刀体得（変則）／Flying Blade Mastery**：20レベルの時点で、飛刀使いがダガーもしくはスターナイフを用いた攻撃でクリティカル可能状態となったなら、そのクリティカル・ヒットは自動的に確定する。加えて、ダガー及びスターナイフのクリティカル倍率は1だけ増加する（×2が×3になる、など）。この能力はスワッシュバックラー武器体得と置き換える。

### 鬼才の剣士（アーキタイプ）*Inspired Blade*

鬼才の剣士は個性と、レイピアによる完成の域に達した剣技の知識を兼ね備えている。彼らは剣術に科学と幾何学を組み合わせ、美しく恐ろしい技とする。

**鬼才の心意気（変則）／Inspired Panache**：毎日、鬼才の剣士は【魅力】修正値のみでなく、【魅力】修正値（最低1）と【知力】修正値（最低1）の合計に等しい心意気ポイントを得る。

他のスワッシュバックラーとは異なり、鬼才の剣士はとどめを刺しても心意気ポイントを得ない。鬼才の剣士が心意気ポイントを得るのは、レイピアを用いてクリティカル・ヒットを与えた時のみである。この能力は心意気を変更する。

**鬼才の妙技（変則）／Inspired Finesse**：1レベルの時点で、鬼才の剣士はレイピアに対して《武器の妙技》（この能力は特技の前提条件を満たすかどうかを判断する際、《武器の妙技》と見なされる）。さらに鬼才の剣士は《武器熟練：レイピア》をボーナス特技として得る。この能力はスワッシュバックラーの妙技を置き換える。

**発露／Deeds**：鬼才の剣士は以下の発露を得る。それぞれの発露は既存の発露を置き換える。

**鬼才の刺突（変則）／Inspired Strike**：11レベルの時点で、レイピアによる攻撃を行う際、鬼才の剣士は1心意気ポイントを消費することで、攻撃ロールに【知力】修正値（最低+1）に等しいボーナスを得る。鬼才の刺突を用いた攻撃を命中させたなら、鬼才の剣士は追加で1心意気ポイントを消費することで、この攻撃をクリティカル可能状態とすることができる。ただしこの能力を使用すること、クリティカル・ヒットが確定しても心意気ポイントは回復しない。この発露の心意気ポイント消費は、《二つ名たる発露》のような能力で減少することができない。この能力は出血性の傷を置き換える。

**レイピア訓練（変則）／Rapier Training**：5レベルの時点で、鬼才の剣士はレイピアによる攻撃の際、攻撃ロールに+1のボーナスを、ダメージ・ロールに+2のボーナスを得る。レイピアを使用している間、鬼才の剣士は《クリティカル強化》特技の利益を得る。この攻撃ロールへのボーナスとダメージ・ロールへのボーナスは、5レベルを超える4レベル毎に1ずつ増加する（最大で17レベルの時点で攻撃ロールに+4、ダメージ・ロールに+5）。この能力はスワッシュバックラー武器訓練を置き換える。

**レイピア武器体得（変則）／Rapier Weapon Mastery**：20レベルの時点で、鬼才の剣士のレイピアを用いた攻撃がクリティカル可能状態となったなら、そのクリティカル・ヒットは自動的に確定する。更に、クリティ

カル可能域は1だけ増加し（これはキーン武器特殊能力や類似の効果による増加と累積する）、武器のクリティカル倍率は1だけ増加する（×2が×3になるなど）。この能力はスワッシュバックラー武器体得を置き換える。

### 小剣士（アーキタイプ）*Mouser*

鋭い刃が握られていれば、熟達した戦士は大きさに関わらず危険な存在だ。その大きさと技術を活かして、小剣士は近づいていく。

**発露／Deeds**：小剣士は以下の発露を得る。それぞれの発露を置き換える。

**足下強襲（変則）／Underfoot Assault**：1レベルの時点で、小剣士より大きいサイズの敵が小剣士に隣接して近接攻撃を外したとき、小剣士は割り込みアクションとして1心意気ポイントを消費することで、攻撃した敵の接敵面に向けて5フィート移動し、そのマスに入り込むことができる。この移動は次のラウンドにおける小剣士の移動とは見なされず、機会攻撃も誘発しない。敵の接敵面の中にいる間、小剣士はその敵の接敵面の中にある自分のマスを占めているものと見なされる。

小剣士が敵の接敵面の中にいる間、その敵は小剣士以外の相手に対して行う全ての攻撃ロールと戦技判定に-4のペナルティを受ける。また、小剣士の仲間は敵と小剣士の両方に隣接していれば、敵を挟撃しているとは見なされる。仲間が敵と自分に隣接している場合、小剣士は敵の接敵面の中にいる間その敵を挟撃していると見なされる。小剣士は機会攻撃を誘発することなく、敵の接敵面の中を移動することも接敵面から出て行くこともできる。しかし小剣士のいる場所が接敵面でなくなる場所に敵が移動しようとするとき、この移動は小剣士からの機会攻撃を誘発する。この発露は野送りと置き換える。

**高速盗み取り（変則）／Quick Steal**：3レベルの時点で、自分より大きい敵に対して軽い武器もしくは片手武器に属する刺突近接武器による攻撃が命中した際、即行アクションとして小剣士は1心意気ポイントを消費することで、攻撃が命中したクリーチャーに対して盗み取り戦技を試みることができる。この行為は機会攻撃を誘発しない。この発露は威圧剣舞を置き換える。

**鍵切り（変則）／Hamstring**：7レベルの時点で、自分より大きい敵に対して軽い武器もしくは片手武器に属する刺突近接武器による攻撃が命中した際、少なくとも1心意気ポイントを有しているならば、小剣士は即行アクションとして裏技戦技を試みることができるようになる。通常裏技を試みた際に与える状態の代わりに、この発露は判定が成功した際によるめき状態にすることができる。この発露は狙いつけ打撃を置き換える。

**足下への突撃（変則）／Cat's Charge**：11レベルの時点で、1心意気ポイント以上を有している間、小剣士が自分より大きなサイズの敵に突撃すると、その突撃は最も近いマスで終了するのではなく、小剣士の移動速度出到達することができる敵の接敵面で終了する。突撃の他の必要条件は満たされていないなければならない。この発露は出血性の傷を置き換える。

### 銃士（アーキタイプ）*Muskeeler*

組織や王国の中には、戦場で火器を手にするだけの勇敢な（もしくは愚かな）戦士を探しているものがある。スワッシュバックラーの大胆な気質のために、彼らはしばしばそのような要望を満たす候補者となる。

**武器の習熟**：銃士は全ての単純武器と軍用武器、そして片手火器と両手火器に習熟している。この能力はスワッシュバックラーの武器の習熟と置



き換える。

**Musketeer Instruction (変則) / Musketeer Instruction** : 1 レベルの時点で、銃士はレイピアに対して《武器の妙技》の利益を得る(特技の前提条件を考慮する際、《武器の妙技》特技と見なされる)とともに、ボーナス特技として《高速装填: マスケット》と《銃匠》を得る。この能力はスワッシュバックラーの妙技と置き換える。

**発露 / Deed** : 銃士は以下の発露を得る。これらの発露は既存の発露を置き換える。

**即席修理 (変則) / Quick Clear** : 1 レベルの時点で、銃士は標準アクションとして1心意気ポイントを消費することで、現在手にしている火器1つの破壊状態を解除することができる。ただし、解除できる破壊状態は、不発によるもののみである。この発露は回避の心意気を置き換える。

## 謎の復讐者 (アーキタイプ) Mysterious Avenger

女王と国のために戦うスワッシュバックラーもいれば、金や栄光のため、あるいは評判を高めるために戦うものもある。しかし謎の復讐者はただひとつの目的のために戦う。謎の復讐者は英雄的な行いを通して個人の栄光を得るのではなく、自分では戦うことのできないもののために戦えるよう、自分という存在を隠し続ける。

**属性** : 謎の復讐者は善属性でなければならない、善を護り無力なものを庇護下におくよう努めなければならない。善属性であることから逃れたり、守ると誓ったものの信用を裏切るようなことがあれば、謎の復讐者は個性秘匿および上級不死身クラス特徴を失う。戦いを通してGMが妥当だと判断する考えを讀うことができたなら、謎の復讐者はこれらのクラス能力を取り戻すことができる(謎の復讐者が特定の宗教を報じているならば、アトーンメントによるものでもよい)。

**クラス技能** : 謎の復讐者は自分のクラス技能に〈変装〉を加える。これはスワッシュバックラーのクラス技能を変更する。

**武器と防具の習熟** : 謎の復讐者はバックラーへの習熟を失うが、ウィップ特殊武器への習熟を得る。これはスワッシュバックラーの武器と防具の習熟を変更する。

**復讐者の妙技 (変則) / Avenger Finesse** : 2 レベルの時点で、謎の復讐者はスワッシュバックラーの妙技クラス特徴の利益を得る。更に謎の復讐者は、この能力及びスワッシュバックラーのクラス特徴全てと発露において、軽い武器もしくは片手武器に属する刺突近接武器の代わりにウィップを用いる能力を得る。この能力はスワッシュバックラーの妙技を変更する。

**個性秘匿 (超常) / Secret Identity** : 3 レベルの時点で、謎の復讐者は個性と目的を達成する思いを強めることで、自分の本性を隠す能力を得る。この能力は、たとえ魔法による偵察でさえも欺いてしまう。謎の復讐者は自分の選択した変装先1つ(通常は謎の復讐者の偽りの姿)に変装するための〈変装〉判定に+4のボーナスを得る。返送先を選択したなら、変更することはできない。加えて、謎の復讐者は占術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。11 レベルの時点で、謎の復讐者は全てのscrying効果と、隠された個性を暴こうとする他の魔法効果に完全耐性を得る。この能力は軽快を置き換える。

**上級不死身 (変則) / Greater Charmed Life** : 4 レベルの時点で、謎の復讐者は不死身を1日に追加で3回使用することができるようになる。割り込みアクションとして、謎の復讐者は不死身の使用回数を1回消費することで、ACに【魅力】修正値(最低1)に等しいボーナスを得ること

ができる。攻撃ロールが行われる前に、この能力を使用すること。この能力は4レベルの時点で得られるボーナス特技を置き換える。

**復讐者の観察 (変則) / Avenger's Target** : 5 レベルの時点で、謎の復讐者は軽い武器もしくは片手武器に属する刺突近接武器かウィップを用いた攻撃ロールとダメージ・ロールに+1のボーナスを得る。加えて、謎の復讐者は移動アクションとして見ることで敵1体を調べることができる。謎の復讐者はその敵に対する〈真意看破〉、〈知覚〉、〈知識〉、〈はったり〉判定に+1のボーナスと、その敵に対する攻撃ロールとダメージ・ロールに+1のボーナスと、その敵に対して使用した発露のDCに+1のボーナスを得る。謎の復讐者は一度に敵1対に対して飲み、このボーナスを保持することができる。このボーナスはその敵が死亡するか、謎の復讐者は他の敵を観察するまで持続する。

10 レベル、15 レベル、20 レベルの時点で、謎の復讐者が持つ復讐者の観察に対するボーナスは1ずつ増加する。加えて、これらのレベル毎に、謎の復讐者が同時にボーナスを維持することのできる復讐者の観察の目標数が1体ずつ増加する。謎の復讐者はフリー・アクションとしてこの復讐者の観察の目標とのつながりを断つことができ、これにより他の目標に新たにこの能力を使用することができる。

10 レベルの時点で、謎の復讐者は移動アクションもしくは即行アクションとして復讐者の観察を使用することができるようになる。この能力はスワッシュバックラー武器訓練を置き換える。

## 銃刀使い (アーキタイプ) Picaroone

武器の技術と巧みな立ち回りで敵を追い落とす能力に自信を持つスワッシュバックラーもいるが、接近して火器を使い打ち負かすものもある。

**武器の習熟** : 銃刀使いは全ての単純武器と軍用武器、片手火器に習熟している。この能力はスワッシュバックラーと置き換える。

**心意気 / Panache** : 他のスワッシュバックラーとは異なり、銃刀使いは軽い武器もしくは片手武器に属する刺突近接武器、片手火器のいずれかを用いて、クリティカル・ヒットを確定させたかどめを刺した場合に心意気を回復する。この能力は心意気を変更する。

**発露 / Deeds** : 銃刀使いは以下の発露を得る。それぞれの発露は既存のものとして置き換える。

**零距離射撃 (変則) / Melee Shooter** : 1 レベルの時点で、即行アクションとして軽い武器もしくは片手武器に属する刺突近接武器と、片手火器の両方を手にしている際に1心意気ポイントを消費することで、そのターンの間片手火器を用いた最初の遠隔攻撃で機会攻撃を誘発しない。この能力は野送りと置き換える。

**即席修理 (変則) / Quick Clear** : 3 レベルの時点で、銃刀使いは標準アクションとして1心意気ポイントを消費することで、現在手にしている片手火器1つの破壊状態を解除することができる。ただし、解除できる破壊状態は、不発によるもののみである。この発露は跳ね起きを置き換える。

**銃フェイント (変則) / Gun Feint** : 7 レベルの時点で、銃刀使いは火器の恐ろしい存在感を用いて自分に有意をもたらしすることができるようになる。少なくとも1心意気ポイントを持つ銃刀使いは全力攻撃の一部として火器による攻撃の代わりにフェイントを行うことができる。銃刀使いは1心意気ポイントを消費することで、この判定に+5のボーナスを得ることができる。この発露は高度フェイントを置き換える。

**神速装填 (変則) / Lightning Reload** : 11 レベルの時点で、1ラウ

ンドに1回まで、銃刀使いは即行アクションとして1心意気ポイントを消費することで、片手火器1つの弾倉1つを装填することができるようになる。《高速装填》特技を有しているか錬金術カートリッジを使用しているのならば、銃刀使いは代わりに毎ラウンド、フリー・アクションとして片手火器の弾倉1つを装填することができる。この発露を使用しても機会攻撃は誘発しない。この発露は出血性の傷と置き換える。

**銃刀の妙技（変則）／Two-Weapon Finesse**：2レベルの時点で、銃刀使いは軽い武器もしくは片手武器に属する刺突近接武器に対して《武器の妙技》特技の利益を得る。また、銃刀使いは一方の手に軽い武器もしくは片手武器に属する刺突近接武器を、他方の手に片手火器を装備している限り、《二刀流》特技の効果を得る。この能力は特技の前提条件を考慮する際、《武器の妙技》および《二刀流》と見なされる。この能力はスワッシュバックラーの妙技を置き換える。

## ソーサラー Sorcerer

ソーサラーは血によって秘術の力を得る。しかしその力で何をするか、自分の力と血をどう混ぜ合わせるかは、その特質により様々だ。

### 魔法喧嘩屋（アーキタイプ） Eldritch Scrapper

魔法喧嘩屋はいつも戦いを求めている。武闘はキャラクターのように頑丈であることを誇らしく感じているようでもある。魔法喧嘩屋は魔法を扱うことを疑った敵と数多くの喧嘩をこなしてきており、頑丈な肌と武器と魔法を組み合わせた戦法を備えている。

**多様な武術（変則）／ Martial Flexibility**：1レベルの時点で、魔法喧嘩屋はブローラーの多様な武術クラス特徴を得る。この能力の一日の使用回数を決定する際、ブローラー・レベルとしてソーサラー・レベルを用いる。魔法喧嘩屋はこの能力において、《戦闘発動》と《秘術の打撃》を戦闘特技として扱う。

9レベルの時点で、魔法喧嘩屋はこの能力を使用して、同時に2つの戦闘特技の利益を得ることができるようになる。魔法喧嘩屋は移動アクションとして特技1つを選択するか、標準アクションとして特技2つを選択することができる。魔法喧嘩屋は一方の特技を前提条件として、他方の特技を修得することができる。そうする場合、魔法喧嘩屋は別の特技の前提条件を満たす特技を置き換えることはできない（ただし、前提条件とする特技を全て置き換えれば可能）。選択されたそれぞれの特技は、この能力の1日の使用回数として数えられる。

15レベルの時点で、魔法喧嘩屋はこの能力を使用して、同時に3つの戦闘特技の利益を得ることができるようになる。魔法喧嘩屋は特技1つを即行アクションで選択するか、特技2つを移動アクションで選択するか、特技3つを標準アクションで選択するかを選ぶことができる。魔法喧嘩屋は特技1つを前提条件として、他2つの特技を修得することができる。また、2つ目の特技を前提条件として、3つ目の特技を修得することができる。選択したそれぞれの特技は、この能力の1日の使用回数として数えられる。

この能力は1レベル、9レベル、15レベルの時点で得られるソーサラーの血脈の力と置き換える。

**血脈武器／ Bloodline Weapons**：魔法喧嘩屋の1レベルの血脈の力が、通常なら肉體攻撃（噛みつきや爪など）を与える場合、3レベルの時点で、魔法喧嘩屋は3レベルの血脈の力の代わりに、1レベルの血脈の力を選択することができる。

### 雑種魔術師（アーキタイプ） Mongrel Mage

雑種魔術師はソーサラーではあるものの、その血脈が弱いか多くのものと混じり合っており、その力が特定の血脈に関わっているかはっきりしない。雑種魔術師の血脈の力は毎日変化しうる。しかし純血のソーサラーの力には及ばない。雑種魔術師は全ての血脈を真似ることができるがどれ一つとして使いこなせはしない。それ故に本当のソーサラーに見下されている。

**混合血（超常）／ Mongrel Reservoir**：1レベルの時点で、雑種魔術師は魔力を貯める生まれながらの貯蔵庫を得る。これは混合血と呼ばれ、通常より弱い血脈はここから引き出される。混合血は3＋ソーサラー・レベルに等しい魔力を持つ。毎日呪文スロットを回復する時点で、混合血は最大値まで回復する。混合血は上述した値を超えて保持することはできない。最大値を超えた値は失われてしまう。

毎日呪文スロットを回復する際、雑種魔術師はソーサラーの血脈を1つ選択する。この能力において、雑種魔術師は通常の血脈を選択しなければならず、あらゆる血脈アーキタイプや他のアーキタイプで変化したものを選択することはできない。雑種魔術師は一日の間、選択した血脈1レベルの血脈の力を使用することができるが、雑種魔術師が1レベル・ソーサラー

であるかのように扱われる（雑種魔術師は1レベル・ソーサラーとして扱われるため、血脈の力として秘術の絆を得、絆のアイテムを選択した場合、このアイテムは修得している1レベル呪文を発動するためだけに使用することができる。）。雑種魔術師は一度に1つしか血脈を持つことはできない。

即行アクションとして、雑種魔術師は混合血を1ポイント消費することで血脈を活性化させ、自分のソーサラー・レベルを用いて1レベルの血脈の力を使用することができる。これは秘術の絆で得られた絆のアイテムにも適用される。この効果は【魅力】修正値（最低1）に等しいラウンドだけ持続する。

3レベルの時点で、選択した血脈を活性化させる際、雑種魔術師は混合血を1ポイントではなく2ポイント消費することで、自分のソーサラー・レベルを用いて1レベルと3レベルの血脈の力を使用することができる。この効果は【魅力】修正値（最低1）に等しいラウンドだけ持続する。

7レベルの時点で、選択した血脈を活性化させる際、雑種魔術師は混合血を1ポイントではなく3ポイント消費することで、自分のソーサラー・レベルを用いて1レベルと3レベルと7レベルの血脈の力を使用することができる。この効果は【魅力】修正値（最低1）に等しいラウンドだけ持続する。

20レベルの時点で、選択した血脈を活性化させる際、雑種魔術師は混合血を1ポイントではなく5ポイント消費することで、自分のソーサラー・レベルを用いて全ての血脈の力を使用することができる。この効果は【魅力】修正値（最低1）に等しいラウンドだけ持続する。

この能力は血脈クラス特徴、血脈の力、血脈の呪文を変更する。

**血脈の呪文／ Bloodline Spell**：7レベルの時点で、毎日血脈を選択する際、雑種魔術師は選択した血脈の1レベル呪文、2レベル呪文、3レベル呪文を、その日の修得呪文リストに加える。

13レベルの時点で、毎日血脈を選択する際、雑種魔術師は選択した血脈の4レベル呪文、5レベル呪文、6レベル呪文を、その日の修得呪文リストに加える。

19レベルの時点で、毎日血脈を選択する際、雑種魔術師は選択した血脈の7レベル呪文、8レベル呪文、9レベル呪文を、その日の修得呪文リストに加える。

この能力は7レベル、13レベル、19レベルの時点で得られる血脈の特技と置き換える。



## ドルイド Druid

自然は厳しく、しばしば荒れ狂い、そして常に荒々しい。ドルイドは自然を崇拝するだけでなく、しばしばその絶対的な力の生ける顕現として仕える。それが善のためであろうと害悪のためであろうと。

### 野生の化身者（アーキタイプ） Feral Shifter

野生の化身者は動物に対する霊的な交わりと支配力を内面化する。動物の相棒や自然の相との絆を結ぶ代わりに、自然の高貴なクリーチャーへ敬意を払い、自らの本質や存在を変える。通常のドルイドよりも変身と動物の体に同調した野生の化身者は、人型生物と獣との間の境界線をぼやけさせる。

**動物象形（超常）／ Animal Focus：**1レベルの時点で、野生の化身者は即行アクションとして動物の相を纏うことができ、それによって模倣した動物の種類とを基にしたボーナスまたは特殊能力を得る。これはハンターの動物象形クラス能力と同様に機能する。野生の化身のはこの能力を、そのドルイド・レベルごとに1日1分間使用することができる。この効果時間は連続している必要はないが、1分単位で使用しなければならない。この能力は自然との絆と置き換える。

**第二動物象形（超常）／ Second Animal Focus：**9レベルの時点で、野生の化身者がその動物象形能力を使用する際はいつでも、1つではなく2つの異なった動物の相を選択することができる。この能力は毒への完全耐性、千の顔、時知らずの肉体と置き換える。

### 自然の牙（アーキタイプ） Nature Fang

自然の牙はうろつき回り、自然を汚す者、希少動物を殺す者、無防備な生息地に病気をもちこむ者を殺害するドルイドである。彼女は自然の世界との緊密で共感的なつながりをあきらめ、その危険な守護者にして復讐者となった。

**観察（変則）／ Studied Target：**1レベルの時点で、自然の牙はスレイヤーの観察クラス特徴を得る。5レベルの時点と以後5レベル毎に、自然の牙の観察の目標に対するボーナスは1ずつ上昇する。スレイヤーと異なり自然の牙は2体以上の観察の目標を同時に維持できる能力は得ない。この能力は自然感覚、野生動物との共感、森渡りと置き換える。

**スレイヤーの技：**4レベルの時点と以後2レベル毎に、自然の牙はスレイヤーの技を選択することができる。12レベルになった時点で、スレイヤーの技の代わりにスレイヤーの上級の技を選択することができる。どの技を選択できるか決定するためのスレイヤー・レベルとして、ドルイド・レベルを使用する。この能力は自然の化身を置き換える。

**急所攻撃（変則）／ Sneak Attack：**4レベルの時点で、自然の牙は+1d6の急所攻撃を得る。自然の牙が他のソースから急所攻撃ボーナスを得る場合、ダメージへのボーナスは累積する。この能力は自然の誘惑への抵抗と置き換える。

**迅速なる観察／ Swift Studied Target：**9レベルの時点で、自然の牙は移動アクションとして敵について学ぶことができる。この能力は毒に対する完全耐性と置き換える。

**スレイヤーの技：**以下のスレイヤーの技は自然の牙アーキタイプを補完する：精査突き、毒の使用す、レンジャー戦闘スタイル。加えて、以下のスレイヤーも使用できるローグの技はこのアーキタイプを補完する：出血攻撃、カモフラージュ、高速隠密、ローグの妙技、長持ちする毒、這い進み、鈍らせ、不意打ち攻撃、素早き毒使い、地形体得。

**上級の技：**以下の上級の技は自然の牙アーキタイプを補完する：暗殺、殺害者カモフラージュ、森渡り。ローグの上級の技の変装の達人もこのアーキタイプに適合する。

### 荒野の囁く者（アーキタイプ） Wild Whisperer

荒野の囁く者は動物の行動を学び、予測し、説明する専門家である。植物、フェイ、その他の自然の世界の相にはあまり関心がなく、その才能を

危険な獣を馴らし、あるいは移住させ、傷や病をおったクリーチャーの苦痛を和らげることにその才能を使う。

**閃き（変則）／ Inspiration：**2レベルの時点で、荒野の囁く者はインヴェスティゲーターのクラス能力の閃きプールを獲得する。荒野の囁く者はこの能力の効果を決めるためのインヴェスティゲーター・レベルとしてそのドルイド・レベルを使用する。荒野の囁く者は、自分がその技能を修得しているなら、〈言語学〉判定、〈呪文学〉判定、全ての〈知識〉判定の代わりに、〈動物使い〉判定、〈治療〉判定、〈知識：地理〉判定、〈知識：自然〉判定、〈騎乗〉判定、〈真意看破〉判定、〈生存〉判定において、閃きプールを消費することなく、閃きを使用することができる。また野生動物との共感判定に閃きプールを消費することなく、閃きを使用することができる。荒野の囁く者の閃きプールは毎日呪文を準備する際に回復する。この能力は森渡り、跡無き足取り、自然の誘惑への抵抗力と置き換える。

**自然の化身（変則）／ Wild Shape：**4レベルの時点で、荒野の囁く者は自然の化身能力を得るが、エレメンタルまたは植物の形態をとる能力は得ない。この能力は自然の化身を変更する。

**自然の専門家（変則）／ Natural Expertise：**6レベルの時点で、自然の囁く者はその観察力により、自然のクリーチャーと戦う際に優位を得る。動物ないし蟲に対する命中ロールまたは動物ないし蟲による効果に対するセーブに閃きを使用する場合、荒野の囁く者は2回分ではなく1回分だけ閃きを使用する。この能力は6レベルの時点での自然の化身の上昇と置き換える。

**インヴェスティゲーターの技：**8レベルの時点で、荒野の囁く者はインヴェスティゲーターの技を選択できるようになる。この能力は8レベルの時点での自然の化身の上昇と置き換える。

**インヴェスティゲーターの技：**以下のインヴェスティゲーター後は荒野の囁く者アーキタイプを補完する：卓越した閃き、片手間の援護、写真記憶、覚り、冴え渡る助言、閃きによる即応、士気を挫く閃き、痕跡分析、冴えた閃き。

## バード Bard

多くのバードは洞察と文明を辺境へ運ぶ。それは文明の予兆にも見える。しかし元素や自然と調和し続けることでその力を得るバードもいる。このようなバードは強力な歌と舞に生のままの力を集めてみせる。

### 炎の舞人（アーキタイプ）Flame Dancer

炎の舞人は炎の動きを研究し、レパトリーにそのしなやかさを加える。彼らは炎の燃える本質にある真実を探し、愚かにも敵対するものに呪芸による火力を解放する。

**呪芸／Bardic Performance**：炎の舞人は以下のバードの呪芸を得る。

**炎舞（超常）／Fire Dance**：1 レベルの時点で、炎の舞人は炎による攻撃から自分と他人を守るすべを学び、熱に耐えながら日を制御する方法を見出す。炎舞を行うラウンド毎に、炎の舞人は〈芸能：歌唱もしくは舞踏〉判定を行う。バードの30 フィート以内に在る仲間に日がついたり、[火] 効果や酷暑の影響を受けた場合、[火] に対するセーヴィング・スローの代わりにバードの〈芸能〉判定の結果を用いることができる。バードの30 フィート以内に在る仲間は熱中症にかかったとしても、バードがこの呪芸を維持している間は暑さにさらされても疲労状態にならない。炎舞は音声要素もしくは視覚要素を持つ。この能力は打ち消しの調べを置き換える。

**炎の凝視の歌（超常）／Song of the Fiery Gaze**：3 レベルの時点で、炎の舞人は仲間に一切の歪みを生じさせることなく炎を見通す能力を与えることができるようになる。バードの30 フィート以内に在るバードの呪芸を聞くことのできる仲間は皆、火、霧、煙をペナルティなく見通すことができるようになる。ただし、通常通りものが見えるほどの明るさがなければならない。これはオラクルの炎の凝視の啓示と同様に機能する。炎の凝視の歌は音声要素を持つ。この能力は自信鼓舞の呪芸を置き換える。

**止炎（超常）／Fire Break**：6 レベルの時点で、炎の舞人の呪芸は他人から炎を遠ざけるようになる。バードの30 フィート以内に在るこのバードの呪芸が見えるか聞けるかする仲間は皆、呪芸が続く限り [火] に対する抵抗 20 を得る。11 レベルの時点で、この抵抗は30に増加する。止炎は音声要素もしくは視覚要素のいずれかを持つ。この能力は示唆の詞を置き換える。

**火扇（超常）／Fan the Flames**：8 レベルの時点で、炎の舞人はバードの修得呪文にバーニング・ハンズ（1 レベル呪文）、フレイミング・スフィア（2 レベル呪文）、ファイアーボール（3 レベル呪文）を加える。この能力は悲運の葬送歌を置き換える。

### 野生の声（アーキタイプ）Voice of the Wild

ほとんどのバードは文化的な芸術から着想を得る。しかし野生の声が着目するのは、自然の雄大さと美しさである。野生の声は自然が持つ魔法の秘密を解き明かし、呪芸を用いて仲間に獣性をもたらすことができる。

**野生の知識（変則）／Wild Knowledge**：1 レベルの時点で、野生の声は全ての〈知識：自然〉判定にバード・レベルの半分（最低 1）を加える。野生の声は〈知識：自然〉と〈知識：地理〉を未習得でも判定することができる。この能力はバードの知識と置き換える。

**自然魔法／Nature Magic**：1 レベルの時点で、野生の声はバード呪文リストから呪文を1つ加える代わりに、1 レベルのドルイド呪文もしくはレンジャー呪文から呪文を1つ選択することができる。野生の声は4レベ

ル、7 レベル、10 レベル、13 レベル、16 レベルの時点で、（発動できるバード呪文レベルに相当する）ドルイド呪文もしくはレンジャー呪文1つを選択することができる。古い呪文を新しい呪文に置き換える場合、野生の声はドルイド呪文もしくはレンジャー呪文1つを別のものに置き換えることができる。この能力は打ち消しの調べ、全ての万能なる芸、何でも屋を置き換える。

**呪芸／Bardic Performance**：野生の声は以下のバードの呪芸を修得する。

**野生の歌（超常）／Song of the Wild**：3 レベルの時点で、野生の声はバードの呪芸を使用して、仲間1人に動物象形を与えることができる。これはちょうど、ハンターが動物象形クラス特徴を使用したかのように扱われる。仲間は呪芸を見るかその音が聞こえていなければならない。動物象形の効果を決定する際、野生の声はハンター・レベルとしてバード・レベルを用いる。野生の声は10 レベルの時点でこの呪芸の目標を2人にすることができ、17 レベルの時点で目標の数は3人までとなる。野生の歌は音声要素もしくは視覚要素を持つ。この能力は全ての自信鼓舞の呪芸、悲運の葬送歌、英雄鼓舞の呪芸を置き換える。

## バーバリアン Barbarian

バーバリアンがわずかな血脈を持つことはできても、ブラッドレイジャーになることはできない。このようなバーバリアンは訓練を積みか精霊の助言を見つけることで、恐ろしい効果を生み出す潜在的な力を解き放つことができる。

### 激怒パワー Rage Powers

前提条件を満たすことができれば、全てのバーバリアンが以下の新しい激怒パワーを得ることができる。血統激怒パワーはその力に基づく能力を与える。バーバリアンは血統激怒パワーを1種類しか選択することができない。バーバリアンはどのレベルでも下級の血脈激怒パワーを修得することができる。中級（名前に「下級」とも「上級」とも記載されていない）血統激怒パワーは、6レベル以上のバーバリアンのみが修得することができるが、その血統の下級版激怒パワーを修得していなければならない。上級血統激怒パワーは10レベル以上のバーバリアンのみが修得することができるが、その血統の中級版激怒パワーを修得していなければならない。

**アンデッドの血統（超常）／Undead Blood：**激怒の間、バーバリアンの全ての近接攻撃は、ゴースト・タッチ武器特殊能力をもつ武器で行われているかのように扱われる。

**下級アンデッドの血統（超常）／Undead Blood, Lesser：**激怒の間、バーバリアンが突撃攻撃をクリーチャーに命中させた際、そのクリーチャーはバーバリアン・レベルの半分（最低1）に等しいラウンドだけ怯え状態になる。この効果は他の「恐怖」効果と累積してより強力な状態になることはない。

**上級アンデッドの血統（超常）／Undead Blood, Greater：**激怒の間、バーバリアンは「冷気」に対する抵抗10と、非致傷ダメージに対するDR10／—を得る。

**元素の血統（超常）／Elemental Blood：**激怒の間、バーバリアンは下級元素の血統を修得した際に選択したエネルギー種別に対する抵抗10を得る。

**下級元素の血統（超常）／Elemental Blood, Lesser：**「酸」、【電気】、【火】、【冷気】からエネルギー種別を1つ選択する。1日に3回まで、バーバリアンは激怒の間に即行アクションとして、自分の近接攻撃に元素のエネルギーを注ぎ込むことができる。これによりバーバリアンは1ラウンドの間、近接攻撃の際に追加で1d6ポイントの選択したエネルギー種別のダメージを与える。

**上級元素の血統（超常）／Elemental Blood, Greater：**激怒の間、バーバリアンは選択した属性に従い特殊な移動種別を得る。【酸】は穴掘り移動速度30フィートを、【冷気】は水泳移動速度60フィート、【火】は地上基本移動速度を30フィート増加させ、【電気】は飛行移動速度60フィート（機動性は良好）を与える。

**地獄の血統（超常）／Infernal Blood：**激怒の間、バーバリアンは【火】に対する抵抗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。

**下級地獄の血統（超常）／Infernal Blood, Lesser：**激怒の間、1日に3回即行アクションとして、バーバリアンは1ラウンドの間、自分の攻撃に地獄の炎を注入することができる。この間、バーバリアンの全ての近接攻撃はフレイミング魔法の武器特殊能力を得る。

**上級地獄の血統（超常）／Infernal Blood, Greater：**激怒の間、バーバリアンは心術効果と「恐怖」効果に対して+4のボーナスを得る。

**天上の血統（超常）／Celestial Blood：**激怒の間、バーバリアンは【酸】【冷気】に対する抵抗5を得る。

**下級天上の血統（超常）／Celestial Blood, Lesser：**激怒の間、バーバリアンの近接攻撃はダメージ減少を考慮する際に善属性の武器と見なされる。加えて、バーバリアンは悪の来訪者に近接攻撃でダメージを与える際、追加で1d6ポイントのダメージを与える。

**上級天上の血統（超常）／Celestial Blood, Greater：**激怒の間に1回、バーバリアンは今まに行った能力値判定、技能判定、セーヴィング・スローのいずれかを、1回だけ再ロールすることができる。例えより低い出目となったとしても2回目の出目を使用しなければならない。バーバリアンはこの能力をダイスをロールした後に使用することができるが、結果が明らかになる前に使用を宣言しなければならない。

**奈落の血統（超常）／Abyssal Blood：**1日1回、激怒を開始する際、バーバリアンは元のサイズよりも1サイズ段階だけ大きくなることができる（エンラージ・パースンと同様、ただしバーバリアンが人型生物でなくてもよい）。

**下級奈落の血統（超常）／Abyssal Blood, Lesser：**激怒の間、バーバリアンは2回の爪攻撃を得る。これらの攻撃は主要攻撃と見なされ、バーバリアンの最大の基本攻撃ボーナスを用いる。爪攻撃は中型クリーチャーの場合1d6（小型の場合1d4）ポイント+【筋力】修正値の斬撃ダメージを与える。

**上級奈落の血統（超常）／Abyssal Blood, Greater：**激怒の間、バーバリアンは【酸】、【火】、【冷気】に対する抵抗5を得る。

**フェイの血統（超常）／Fey Blood：**激怒の間に突撃を行う際、バーバリアンは移動困難な地形を無視する（魔法による地形も含むが、他のクリーチャーを通過することはできない）。

**下級フェイの血統（超常）／Fey Blood, Lesser：**激怒の間、バーバリアンがクリティカル・ヒットを確定するたびに、目標は意志セーヴィング・スロー（DC = 10 + バーバリアン・レベルの半分 + 【耐久力】修正値）を行わねばならない。失敗すると、1ラウンドの間混乱状態となる。これは【精神作用】（強制）効果である。

**上級フェイの血統（超常）／Fey Blood, Greater：**激怒の間に10フィート以上移動すると、バーバリアンは1ラウンドの間ブラーの効果を得る。

**竜の血統（超常）／Draconic Blood：**【酸】、【電気】、【火】、【冷気】のエネルギー種別から1つを選ぶ。激怒の間、バーバリアンは選択したエネルギー種別に対する抵抗5と、ACに対する+1の外皮ボーナスを得る。

**下級竜の血統（超常）／Draconic Blood, Lesser：**激怒の間、バーバリアンは2回の爪攻撃を得る。これらの攻撃は主要攻撃と見なされ、バーバリアンの最大の基本攻撃ボーナスを用いる。爪攻撃は中型クリーチャーの場合1d6（小型の場合1d4）ポイント+【筋力】修正値の斬撃ダメージを与える。

**上級竜の血統（超常）／Draconic Blood, Greater：**激怒の間、バーバリアンは1日に1回使用できるプレス攻撃を得る。バーバリアン・レベル2毎に、このプレス攻撃は1d6ポイントのエネルギー・ダメージ



を与える。このエネルギー種別は竜の血統で選択したものと同じであり、プレス攻撃の形態は30フィート円錐形（[火] もしくは [冷氣] の場合）もしくは60フィート直線状（[酸] もしくは [電気] の場合）となる。プレス攻撃の範囲内に巻き込まれたクリーチャーは、反応セーヴィング・スローに成功すればダメージを半減することができる。セーヴDCは10 + バーバリアン・レベルの半分 + 【耐久力】修正値に等しい。

## パラディン Paladin

全てのパラディンは秩序と善の行動規範に従う。しかし法と法の間には様々なもの存在し、それは個人間でも同様である。道々にある危険な世界を取り除くことを是とするものもいれば、信徒と教団を守るものもいる。

### 聖なる案内人（アーキタイプ）Holy Guide

聖なる案内人は、町の間を結ぶ道で現れる追いはぎを殲滅し、冒険者を安全に連れて行くことこそ自分の聖なる使命であると信じている。彼らは自然の中で法のルールを執行し、あまりにも危険が多い地で法など守れないような人の手助けをする。

**クラス技能：**聖なる案内人は〈生存〉と〈知識：地理〉をクラス技能として得る。

**得意な地形（変則）／Favored Terrain：**3レベルの時点で、聖なる案内人はレンジャーの得意な地形の表から得意な地形を1つ選択する。これはレンジャーの同名の能力として機能する。この能力は3レベルの時点で得られる慈悲と置き換える。新たに慈悲を選択する際、聖なる案内人は代わりに別の得意な地形を選択することができる。この時、ちょうどレンジャーがそうであるように、既に選択している得意な地形1つのボーナスを増加させる。

**チームワーク特技（変則）／Teamwork Feat：**5レベルの時点で、聖なる案内人はボーナス特技としてチームワーク特技を1つ得る。前提条件は満たしていなければならない。標準アクションとして、聖なる案内人は悪を討つ一撃の使用回数を1回分消費することで、30フィート以内にいて自分の姿を見、声を聞くことができる仲間全てにこの特技を与えることができる。3ラウンド＋聖なる案内人2レベルごとに1ラウンドの間、仲間はこのボーナス特技を保持する。仲間はこのボーナス特技の前提条件を満たす必要はない。悪属性のクリーチャーは、例えパラディンが仲間だと考えていても、このチームワーク特技から利益を得ることはない。この能力は5レベルの時点で得られる慈悲と置き換える。

### 教会の守り手（アーキタイプ）Temple Champion

教会の守り手は、善あるいは秩序の神格にその身を捧げる強力な戦士だ。自分を神格の僕であることを第一とし、第二に神格を奉じた教会の代理人とする。教会の守り手は宗教の一面を理解し、それを純化する。そして通常のパラディンが持つ呪文発動能力を諦め、ウォープリーストが持つ領域に基づく祝福とそこから与えられる力を手にする。

**呪文：**教会の守り手はパラディン呪文を修得せず、パラディン術者レベルや呪文リストを持たない。教会の守り手は呪文発動クラスとは見なさない。

**領域の力／Domain Granted Power：**4レベルの時点で、教会の守り手は神格が与える領域（もしくは概念や目的に適切な領域、GMの許可が必要）から1つを選択する。教会の守り手は、その領域が与える1レベルの能力を得る。その能力の効果を決定する際、パラディン・レベルをクレリック・レベルとして用いる。与えられた能力における【判断力】に基づく部分は、代わりに教会の守り手の【魅力】を用いる。教会の守り手が領域の呪文リストから呪文を得ることはない。

**祝福（超常）／Blessing：**5レベルの時点で、教会の守り手は1レベルの時に得た領域の（ウォープリーストクラス特徴と同様の）下級の祝福を得る。教会の守り手は祝福の効果を決定する際、パラディン・レベルをウォープリースト・レベルとして用いる。祝福の【判断力】に基づく部分は、代わりに教会の守り手の【魅力】を用いる。11レベルの時点で、教

会の守り手は選択した領域の上級の祝福を得る。この能力は信仰の絆と正義のオーラを置き換える。

## ハンター Hunter

ハンターは通常は獲物を追うために動物の相棒とパートナーになり、獣の相を纏う。しかし、自分自身が獣と化す者、動物の大集団を率いる者、蟲の相棒と力を頼みとする者もいる。

### 神の狩人（アーキタイプ） Divine Hunter

ほとんどのハンターは自然の呼び声を心に留め、その領域を守るために戦うが、一部の者はより高次の力に仕えるように靈感を受ける。これらの神の狩人は、闘争において自らを助けるように信仰を用い、また自分の相棒に信仰の力を吹き込んで神の戦士とする。

**属性：**神の狩人の属性はその信じる神格と秩序―混沌方向か善―悪方向に1段階しかずれていないこと。その他の点では神の狩人はいかなる属性にもなることができる。

**クラス技能：**神の狩人は〈知識：宗教〉をクラス技能として得るが、〈知識：ダンジョン探検〉をクラス技能として得ない。

**領域：**3レベルの時点で、神の点で神の狩人は神格の力を呼び起こすことを学ぶ。神の狩人はその神格が使用できる領域を1つ選択しなければならない。彼女はこの領域によって与えられるパワーを得るが、パワーをいつ得、またどんな効果を有するかを決定するためのクレリック・レベルにハンター・レベル+2を用いる。

神の狩人が動物領域を選択した場合、有効クレリック・レベルが4になっても2匹目の動物の相棒を得ることはない。神の狩人がその能力を得るであろう時点で、動物の相棒はその代わりに能力値が2ポイント上昇する（2つの異なった能力値に+1あるいは1つの能力値に+2）。動物の相棒が死亡または解放した場合、新しい相棒を得た際に、それはこの能力値上昇の利益を得る。

それに加え、神の狩人は1レベルの領域呪文をその修得している呪文リストに加える。6レベルの時点で2レベル領域呪文を、9レベルの時点で3レベル領域呪文を、12レベルの時点で4レベル領域呪文を、15レベルの時点で5レベル領域呪文を、18レベルの時点で6レベル領域呪文を加える。

この能力はチームワーク特技と置き換える。

**異界の相棒（超常）／ Otherworldly Companion：**3レベルの時点で、ハンターの相棒は異界の特徴を纏う。神の狩人が善属性（あるいは善の神格を信仰している）である場合、動物の相棒はセレスチャル・テンプレートを得る。神の狩人が悪属性（あるいは悪の神格を信仰している）である場合、動物の相棒はフィーンディッシュ・テンプレートを得る。ハンターが中立属性（あるいは中立の神格を信仰している）である場合、セレスチャルまたはフィーンディッシュ・テンプレートを選択しなければならない。この選択は一度行うと変更することはできない。この能力はハンター戦術と置き換える。

### 野生の狩人（アーキタイプ） Feral Hunter

野生の狩人は自然との絆を結び、それはあまりに強力であるため、単に動物の相を導くだけではなく、実際に動物そのものになる。動物の相棒は持たないが、野生の狩人はその肉体と精神のうちに潜む獣に波長を合わせ、野生に近い状態の存在とくらす。野生の狩人はしばしばライカンスローブに似ているが、その力は自分自身の自然に由来し、月光や銀に影響されない。

**独行：**ほとんどのハンターと異なり、野生の狩人は動物の相棒を得ることではない。

**野生象形（超常）／ Feral Focus：**1レベルの時点で、野生の狩人は自らの姿を動物の混ざった形に変える限定的な能力を得る。これはハンターが常に動物象形を自分自身に付与できる事と、この能力の効果時間に制限が無い事を除けば、動物象形クラス特徴と同様に機能する。この能力はフリー・アクションとして終了させることができる。

野生の狩人がこの能力を使用する場合、その肉体は毛の生えた皮膚、伸

びた爪、長くなった歯、奇妙な色の目のような、動物の装飾的な相を纏う。これらの変化は動物象形で記述されていること以上の能力を与えるものではなく、別の相を纏うか、あるいは能力を終了した時点で終了する。この肉体的な変化はポリモーフ効果であるが、動物象形の効果はそうではない。

この能力は動物象形、ハンター戦術、主人との会話クラス能力と置き換える。

**精密なる召喚動物（変則）／ Precise Summoned Animal：**これはハンターが《協調挾撃》をボーナス特技として選択した場合に、サモン・ネイチャーズ・アライで召喚した全ての動物にそれを付与することを除けば、精密なる相棒クラス能力と同様に機能する。この能力は精密なる相棒を変更する。

**自然の化身（超常）／ Wild Shape：**4レベルの時点で、野生の狩人は姿を変える能力を得る。この能力は、ハンターは動物の形態しか取ることができない（エレメンタルまたは植物の形態を取ることができない）ことを除けば、ドルイドの自然の化身能力と同様に機能する。ハンターの有効ドルイド・レベルはそのクラス・レベルに等しい。この能力はボーナス芸、共感的リンク強化、上級共感的リンク、master of the wild、レイズ・アニマル・コンパニオンクラス能力と置き換える。

**群れ召喚（擬呪）／ Summon Pack：**6レベルの時点で、野生の狩人はサモン・ネイチャーズ・アライ呪文を発動して1頭または複数の動物を召喚する際はいつでも、同じタイプの動物を1頭追加で召喚する。召喚されたクリーチャーは動物で、ハンターの現在の相と同一または類似のタイプでなければならない（ベアは熊の相、ドッグやウルフは狼の相、グレートキャットは虎の相など）。ハンターが別の相を選択したり、野生象形能力を終了させた場合、追加のクリーチャーは即座に消滅する。この能力は6、9、12、15、18レベルのチームワーク特技と置き換える。

### 群れの主（アーキタイプ） Packmaster

一部のハンターはよく訓練されたクリーチャーの群れと絆を結ぶ。そのようなハンターが森林狼の群れと共に走る北方の狂戦士であれ、ディメトロドンの群れの傍らでジャングルの中を突進する野蛮な戦士であれ、群れの主は狩りのスリルと仕留めることの栄光を楽しむ。群れの主は一人でいるよりも集団でいることに安らぎを感じ、その動物の相棒は典型的なハンターのそれよりも弱いかもしれないが、力において欠ける所を数の力で補う。

**群れとの絆（変則）／ Pack Bond：**群れの主は2体以上の動物の相棒を持つことができるが、それぞれの能力を決定するために、その有効ドルイド・レベルを相棒の間で分割しなければならない。例えば、4レベルの群れの主は、1体の4レベルの相棒、2体の2レベルの相棒、1体の3レベルの相棒と1体の1レベルの相棒、あるいは4体の1レベルの相棒を持つことができる。

群れの主がレベルを得る場合、上昇分を動物の相棒の間でどう割り振るか、新しく1レベルの相棒を追加するかどうかを含め、決定しなければならない。ハンターがひとたびレベルを特定の相棒に割り振った後は、その相棒が群れの主に仕えている間は再配分することはできない。レベルを別の相棒に割るためには、相棒を解放するか、相棒が死亡するのを待たなければならない。そうするには次に呪文スロットを回復してから丸1日かかる。動物の相棒の呪文共有能力は一度に1体の相棒にのみ適用される――すなわち群れの主は単独の目標にのみ効果のある呪文を発動して、その全ての動物の相棒にその呪文の効果を与えるためにこれを使用することはできない。

群れの主の精密なる相棒、森渡り、チームワーク特技は一度に1体の相棒にのみ適用される。（例えば群れの主はある相棒に精密なる相棒を、別の相棒に森渡りを、3体目に既存のチームワーク特技の一つを適用することができるが、これらのいずれかを一度に2体の相棒に適用することはできない。）即行アクションとして、これらの利益のいずれかまたは全てをどの相棒が得るかを変更することができる。この能力は動物の相棒と置き換える。

**群獣象形（超常）／ Pack Focus：**この能力は以下の例外を除いて、動



物象形と同様に機能する。群れの主は一度に一体のみ、その能力を1日の使用できる分数にカウントせずに、動物の相棒に動物の相を適用することができる。動物象形を自分自身または他のとりあえずの相棒に使用する場合、その能力は通常通り1日の分数にカウントする。一度に有効にできる動物の相は2個のみ（1つは1日の分数にカウントし、一つはカウントしない）であり、双方を同一の相棒を目標とすることはできない。相棒が皆死亡しない限り、ハンターは相棒の相を自分自身に適用する（そしてそれによって無制限の効果時間の利益を得る）ことはできない。この能力は動物象形と置き換える。

**チームワーク特技（変則）／Teamwork Feat**：3レベルの時点あるいは群れの主がボーナスチームワーク特技を得た任意の時点で、ハンターは代わりに精密なる相棒、森渡り、チームワーク特技の利益を得る動物の相棒の数を1増加させることができる。この能力は複数回選択することができる。この能力はチームワーク特技と置き換える。

**第二群獣象形（超常）／Second Pack Focus**：8レベルの時点で、ハンターは第二動物象形と同様に機能する能力を得るが、ハンターは異なる相棒に一つずつ相を割り当てることもできるし、両方の相を同一の相棒に割り当てることもできる。相棒の象形は同一である必要はなく、また群れの主に割り当てられているものと同一である必要もない。この能力は第二動物象形と置き換える。

**群れの達人（変則）／Master of the Pack**：20レベルの時点で、群れの主とその相棒は全力移動で追跡を行っても、〈生存〉判定にペナルティを受けない。毎日群れの主が呪文を準備する際に、動物象形の一つを選択し、自分自身または動物の相棒の一体に1日の間発動させることができる。（動物の相棒が全て死亡している場合、代わりに自分自身に1日の間2つの動物象形を使用することを選択することができる。）この象形は群獣象形クラス能力に追加されるものである。この能力は狩人の極みと置き換える。

## 始原の相棒の狩人（アーキタイプ）Primal Companion Hunter

ほとんどのハンターは自分自身の中の始原の獣を目覚めさせることに熟練している。しかし、一部の者は代わりにその動物の相棒の中の始原のエッセンスを活性化させる。これらの始原の相棒の狩人は、その相棒に新しい恐るべき力—遙か昔に絶滅した獣への先祖返り、極端な環境による奇妙な突然変異、あるいは何世代もの選択的交配によって作り出された新たな能力—を突如として顕現させる能力を持つ。

**始原の変容（超常）／Primal Transformation**：1レベルの時点で、始原の相棒の狩人は即行アクションとして自分の動物の相棒の中の始原のクリーチャーを目覚めさせることができる。動物の相棒は、あたかも幻獣であるかのように、相棒に一時的な進化をもたらすために使うことができる進化ポイントのプールを得る。始原の相棒の狩人は獲得する進化ポイントの数、ある進化をどれだけ選択できるかの制限などを決定するためにハンター・レベルを用いる。ハンターがレベルを得るたびに、このポイントをどう使うかを決定しなければならない、それは次のレベルを得るまで固定される。

これらの進化を動物の相棒に発動するのは即行アクションである。始原の相棒の中はこの能力を、そのレベルごとに1日1分間使用することができる。この効果時間は連続している必要はないが、1分単位で使用しなければならない。このやり方で変容した相棒は、ハンター・レベルに等しいレベルのサモナーの幻獣が持ちうる攻撃の数の上限を超えることはできない。このやり方で変容している間、動物の相棒の種別は魔獣となるが、始原の相棒の狩人は〈動物使い〉技能のためには、それを動物として扱う。

始原の相棒の狩人の動物の相棒が死亡した場合、これらの進化を動物の相棒のかわりにハンター自身に適用することができる。この能力の使用は、ハンターの進化を使用する1日の時間の上限にカウントする。この能力は動物象形と置き換える。

**始原の波（超常）／Primal Surge**：8レベルの時点で、1日に1回、即行アクションとして、始原の相棒の狩人はその動物の相棒に接触して4進化ポイントまでの進化の一つ付与することができる。相棒は選択された進

化の前提条件を満たしていなければならない。始原の変容による進化と異なり、この進化は固定されたものではない。ハンターがこの能力を使用するたびに変更することができる。始原の波を使用することにより、始原の変容は、もしそれが発動していない場合は、発動することになる。この効果はハンターが始原の変容を終了させるまで続く。これは相棒の肉体武器の数の上限を超えることはできない。

この能力は、選択した進化が複数回選択できるものである場合であっても、一度に一つの進化しか付与しない。

この能力は（ダメージ減少や飛行のような）、追加の進化ポイントを使用することで強化することができる進化を付与することができ、残りのポイントをこのような強化のために使用することができる。この能力は相棒がすでに持っている進化を強化するために使用することはできない。この能力は第二動物象形と置き換える。

**始原の達人（超常）／Primal Master**：20レベルの時点で、始原の相棒の狩人は自らの始原の本質と同調するようになる。その相棒の始原の相をフリー・アクションで発動できるようになる。始原の波を使用する場合、その相棒の一つではなく二つの進化を付与することができる（それぞれ4進化ポイントまでのコストのもの）。この能力は狩人の極みと置き換える。

## 蟲狩人（アーキタイプ）Verminous Hunter

蟲狩人は獲物を狩り、圧倒するために、蟲の絶え間ないひたむきな献身を頼みとする。他のハンター・が最上位の捕食者の狡猾で動物的な力を喚起する一方、彼女は最下級の生命体の力に訴え、猿の代わりに蜘蛛、蛇の代わりに蠅、鳥の代わりに蛾と心を通わせる。

**蟲の相棒（変則）／Vermin Companion**：1レベルの時点で、蟲狩人は動物の相棒の代わりに蟲の相棒を選択しなければならない。この能力は動物の相棒を変更するものである。ハンター戦術クラス能力により、蟲狩人は精神のない蟲の相棒にチームワーク特技を付与することができる。

**蟲との共感（変則）／Vermin Empathy**：蟲狩人は野生動物との共感能力を得るが、それを蟲に影響を与えるためにのみ使用できる（動物と魔獣には使用できない）。この能力は野生動物との共感を変更するものである。

**蟲類象形（超常）／Vermin Focus**：蟲狩人は蟲の相を纏う。これは動物象形と同様に機能するが、以下の選択のみ可能である。

蟻：クリーチャーは【筋力】に+2の強化ボーナスを得る。このボーナスは8レベルの時点で+4、15レベルの時点で+6に上昇する。

甲虫：クリーチャーは外皮ボーナスに+2の強化ボーナスを得る。このボーナスは8レベルの時点で+4、15レベルの時点で+6に上昇する（外皮を持たないクリーチャーの有効外皮ボーナスは+0である）。

蜈蚣：クリーチャーは〈登攀〉判定に+2の技量ボーナスと、引き寄せ、押しやり、位置ずらし、足払い戦技に対する戦技防御に+2のボーナスを得る。これらのボーナスは8レベルの時点で+4、15レベルの時点で+6に上昇する。

蜚？：クリーチャーは飢えと渇き、熱気による危険、冷氣による危険、病気に対するセーブと、窒息を避けるための頑健セーブに+4のボーナスを得る。このボーナスは8レベルの時点で+6、15レベルの時点で+8に上昇する。

蟹：クリーチャーは〈水泳〉判定に+4の技量ボーナスと、組みつき戦技判定に+2の技量ボーナスを得る。このボーナスは8レベルの時点で+6と+4、15レベルの時点で+8と+6に上昇する。

蚤：クリーチャーは病気に対するセーブと、跳躍のための〈軽業〉判定に+4の技量ボーナスを得る。このボーナスは8レベルの時点で+6、15レベルの時点で+8に上昇する。

蠅：クリーチャーは〈知覚〉判定と、バランスを保つためと落下時に軟着陸するための〈軽業〉判定に+2のボーナスを得る。このボーナスは8レベルの時点で+4、15レベルの時点で+6に上昇する。

蛭：クリーチャーは組みつき戦技判定に+2の技量ボーナスを得、敵にダメージを与えるための組みつき戦技判定（この出血はこれと累積する）が成功するたびに1ポイントの出血ダメージを与える。これらのボー

ナスは8レベルの時点で+4ボーナスと3ポイントの出血、15レベルの時点で+6ボーナスと5ポイントの出血に上昇する。この能力による出血ダメージはそれ自体と累積しない。

蟻螂：クリーチャーは機会攻撃の攻撃ロールに+2のボーナス、組みつき戦技判定に+2の技量ボーナスを得る。このボーナスは8レベルの時点で+4、15レベルの時点で+6に上昇する。

蛾：クリーチャーは有効距離60フィートの暗視を得る。8レベルの時点で有効距離は30フィート上昇する。15レベルの時点でクリーチャーは有効距離10フィートの非視覚的感知を得る。

七節：クリーチャーは夜目と森林または平地での〈隠密〉判定に+4の技量ボーナスを得る。このボーナスは8レベルの時点で+6、15レベルの時点で+8に上昇する。

蠍：クリーチャーは〈隠密〉判定と組みつき戦技判定に+2の技量ボーナスを得る。これらのボーナスは8レベルの時点で+6と+4、15レベルの時点で+8と+6に上昇する。

蜘蛛：クリーチャーは〈隠密〉判定、蜘蛛の糸効果（魔法的なものまたはそうではないもの）に対するセーブ、蜘蛛の糸から抜け出すための判定に+2の技量ボーナスを得る。このボーナスは8レベルの時点で+4、15レベルの時点で+6に上昇する。

蜂：クリーチャーは〈知覚〉判定に+4の技量ボーナスを得る。このボーナスは8レベルの時点で+6、15レベルの時点で+8に上昇する。

蚯蚓：クリーチャーは高速治癒1と、（防具の特殊能力フォーティフィケーションと同様に）25%の確率でクリティカル・ヒットと急所攻撃を通常命中として扱う能力を得る。これは8レベルの時点で高速化治癒2と50%、15レベルの時点で高速治癒3と75%に上昇する。

この能力は動物象形と置き換える。

**スウォーム渡り（変則）／Swarm Stride**：5レベルの時点で、蟲狩人は蟲の只中を危険なく移動することを学ぶ。蟲のスウォームの中を安全に通過することができ、蟲のスウォームの接敵面の中にも群がりのダメージを受けない。加えて、スウォームのわずらわす能力に完全耐性を持つ。ハンターまたはその動物の相棒がスウォームです攻撃する場合、この防御はそのスウォームに対してのみ失われる。この能力は森渡りと置き換える。

## ファイター Fighter

ファイターはしばしば武器と鎧に縛られ多様性を失っているように見える。しかし人々を驚かせる能力を見せることもある。

### 武術の達人（アーキタイプ） Martial Master

練習を何時間も繰り返し、武術を学ぶものもいる。その一方で、元からそのように生まれ落ちたかのように、新しい構えと型を選び出すものもいる。

**多様な武術（変則）** / **Martial Flexibility** : 5 レベルの時点で、武術の達人は移動アクションとして、自分が修得していない戦闘特技 1 つの利益を得ることができるようになる。この効果は 1 分間持続する。武術の達人はその武器の全ての前提条件を満たしていなければならない。武術の達人はこの能力を、1 日に 3 + ファイター・レベルの半分に等しい回数だけ使用することができる。

武術の達人は持続時間が過ぎる前にこの能力を再び使用して、以前の戦闘特技を別のものに置き換えることができる。《朦朧化打撃》など）戦闘特技に 1 日の使用回数制限がある場合、この能力を使用している間に、その使用回数制限までこの戦闘特技を使用することができる。以降のレベルで、武術の達人はこの能力で複数の特技を得ることができるようになる。その際、この能力で得る特技 1 つの前提条件として、この能力で得た別の特技を使用することができる。そのようにする場合、他の特技の前提条件となっている特技を置き換えることはできない（ただし、前提条件としてその特技を必要としていた特技を置き換えた後ならば問題ない）。

9 レベルの時点で、武術の達人はこの能力を使用して、同時に戦闘特技 2 つの利益を得ることができるようになる。武術の達人は即行アクションとして特技 1 つを得るか、移動アクションとして特技 2 つを得るかを選択することができる。

14 レベルの時点で、武術の達人はこの能力を使用することで、同時に戦闘特技 3 つの利益を得ることができるようになる。武術の達人はフリー・アクションとして特技 1 つを得るか、即行アクションとして特技 2 つを得るか、移動アクションとして特技 3 つを得るかを選択することができる。

17 レベルの時点で、武術の達人はこの能力を使用して、割り込みアクションとして戦闘特技 1 つの利益を得るか、即行アクションとして戦闘特技 3 つの利益を得ることができるようになる。

20 レベルの時点で、武術の達人はこの能力を使用して、即行アクションとして任意の数の戦闘特技の利益を得ることができるようになる。

この能力は武器修練と武器体得を置き換える。

### 変異戦士（アーキタイプ） Mutation Warrior

ほとんどのファイターは肉体を鍛え、厳しい訓練で卓越した武術を獲得する。しかしわずかではあるが、自分を恐るべきクリーチャーに変化させる危険な液体を作り出し、飲用することを選ぶものもいる。

**変異薬（超常）** / **Mutagen** : 1 レベルの時点で、変異戦士は性格を変える代わりに肉体を強化する、自分用の変異薬を作り出す方法を発見する。この能力はアルケミストの変異薬能力と同様に機能する。この能力は鎧修練 1 と置き換える。

**変異薬の発見（超常）** / **Mutagen Discovery** : 7 レベルの時点と以降 4 レベル毎に、変異戦士は以下のアルケミストの発見から 1 つを選び、自分の能力を変化させることができる。大いなる変異薬、凶暴変異薬、上級変異薬、触手、進化した腕、臓器保存、翼、任意治癒、ぬいぐるみ変異薬、吐き気がする肉、変異薬注入。発見を習得できるかどうかを判断する際、変異戦士は有効アルケミスト・レベルとして自分のファイター・レベルを用いる。この能力は鎧修練 2、3、4 と鎧体得を置き換える。



## ブラッドレイジャー Bloodrager

ブラッドレイジャーの内なる力は本質的で強力なものだ。ある意味で彼らはみな遺伝や状況による束縛のために血が汚れているのだが、ブラッドレイジャーの周りにある他の要因が素晴らしい多様性を与えてくれる。戦闘訓練を学ぶことで、荒々しい戦いの中で肌から秘術のエネルギーを染み出させる術を身につけたものもいる。またその一方で、ブラッドレイジャー自身の血とつながったクリーチャーを招来し、共に激怒の利益を得るものもいる。

以下に示すのは、血脈以外の形で力を顕現させるブラッドレイジャーの亜種達である。

### 血の導管（アーキタイプ） Blood Conduit

血の導管は秘術の力を直接自分の肉体から解き放つ術を学ぶ。そこには神秘的な言葉も仕草も必要としない。

**格闘専門（変則）／ Contact Specialist：**1レベルの時点で、血の導管はボーナス特技として以下の特技から1つを選択する：《足払い強化》、《位置ずらし強化》、《組みつき強化》、《素手打撃強化》、《突き飛ばし強化》。血の導管はこの特技を修得する際に、前提条件を満たしている必要はない。血の導管はこれらの特技全てを血脈特技の一覧に加える。この能力は高速移動を置き換え、血脈特技を変更する。

**呪文の導管（超常）／ Spell Conduit：**5レベルの時点で、軽装鎧を身につけているか何も鎧を身につけていない限り、血の導管は身体の一部が接触していれば、距離が接触のブラッドレイジャー呪文を送り込むことができるようになる。敵に対して足払い、位置ずらし、押さえつけ、組みつき、突き飛ばしのいずれかの戦技が成功したか素手打撃が命中した際、血の導管は即行アクションとして、戦技の効果を及ぼした（訳注：記載はないが素手打撃を命中させたクリーチャーも含む）クリーチャーに、接触呪文を発動することができる。この時、接触攻撃ロールは必要とされない。通常ならば接触攻撃が必要な呪文の場合、成功した戦技判定（訳注：もしくは素手打撃の攻撃ロール）がこの攻撃となる。この能力は直感回避及び直感回避強化と置き換える。

**即応の導管（変則）／ Reflexive Conduit：**14レベルの時点で、血の導管は自分と肉体的に接触しようとする敵に、自分の力を解き放つことができるようになる。軽装鎧を身につけているか何も鎧を身につけていない場合、血の導管が足払い、位置ずらし、押さえつけ、組みつき、突き飛ばしのいずれかを行うために戦技判定の目標となったなら、割り込みアクションとして血の導管は攻撃者を目標として、距離が接触のブラッドレイジャー呪文を発動することができる。この呪文が通常ならば接触攻撃を必要とする場合、血の導管はこの攻撃の代わりに戦技判定を試みてもよい。この能力は不屈の意思を置き換える。

### 血騎（アーキタイプ） Bloodrider

世界に広がる荒野。そこでは乗騎を持つことで、日々の生活と命の危機の双方で優位に立つことができる。バーバリアンの部族の多くでは、名声を与えられる本当の戦士は、馬上での技術と勇猛さで決められる。どれほどの暴れ馬でも御すことのできる技量でもってその腕前を測る部族も存在する。ブラッドレイジャーの多くは騎乗戦闘の技に卓越しているだけでなく、乗騎に直接秘術エネルギーを流し込む術を学んでもいる。

**高速騎乗（変則）／ Fast Rider：**血騎は上記の上限を押し上げる。血騎が乗る上記の移動速度は10フィートだけ増加する。この能力は高速移動を置き換える。

**暴れ乗騎（変則）／ Feral Mount：**5レベルの時点で、血騎は暴れ乗騎

に従える。この能力はドルイドの動物の相棒と同様に機能し、有効ドルイド・レベルとしてブラッドレイジャー・レベルー4を用いる。動物の相棒は騎乗でき、乗騎として適したものでなければならない。中型のブラッドレイジャーはキャメルもしくはホースを選択することができる。小型のブラッドレイジャーはウルフもしくはポニーを選択でき、8レベル以上になればボアとライディング・ドッグも選択できるようになる。血騎が血の激怒を行っている間、暴れ乗騎は【筋力】に+2の士気ボーナスを得る。この能力は直感回避および直感回避強化と置き換える。

**血の絆（超常）／ Blood Bond：**9レベルの時点で、血騎と暴れ乗騎は緊密な絆を結び、血脈に基づき乗騎に力を与えることができるようになる。暴れ乗騎に乗って血の激怒を行っている間、血騎は自分の血脈の力から得られた完全耐性と抵抗全てを、暴れ乗騎に与える。加えて、血騎が暴れ乗騎に乗っている間に距離が自身である呪文もしくは擬似呪文能力の効果を受けたなら、暴れ乗騎もその呪文による利益を得る。この能力は、9レベルの時点で得られる血脈の特技を置き換える。

### 怒れる混血者（アーキタイプ） Crossblooded Rager

ほとんどのブラッドレイジャーは1つの血脈だけを顕現させる。しかし遺伝の捻れや他の力に曝されるなどして、2つの血脈を顕現させるものもわずかながらいる。異なる2つの血脈を組み合わせれば、群衆の中でも一際目立つ、多様で強力なブラッドレイジャーを作り出すことができる。

怒れる混血者は異なる2つの血脈を選択する。怒れる混血者は選択した両方の血脈から特技、ボーナス呪文、血脈の力を得ることができる。しかしその代償に、心の明晰さが幾分失われる（下記の弱点を参照）。怒れる混血者が別のクラスから既に血脈を得ていた場合、選択する血脈のうち1つはその血脈と同じにしなければならない。

**ボーナス特技／ Bonus Feat：**怒れる混血者は両方の血脈のボーナス特技の一覧を組み合わせる。その組み合わせた特技の一覧から血脈ボーナス特技を選択することができる。

**ボーナス呪文／ Bonus Spell：**怒れる混血者は血脈からボーナス呪文を1つ選択することができる。怒れる混血者は通常得られるボーナス呪文の代わりに、自分がまだ選択していない、より低レベルのボーナス呪文を選択しても良い。このようにして修得されたより低レベルのボーナス呪文は、怒れる混血者が適切なレベルで修得したボーナス呪文であるかのようにその呪文レベルを決定する。

例：7レベル異形／奈落の者の怒れる混血者は、血脈のボーナス呪文としてエンラージ・パースンかレイ・オヴ・エンフィーブルメントのいずれか1つを選択して修得する。もし7レベルのボーナス呪文としてレイ・オヴ・エンフィーブルメントを修得した場合、10レベルの時点で、この怒れる激怒者は新しいボーナス特技としてシー・インヴィジビリティやブルズ・ストレンクスの代わりにエンラージ・パースンを選択することもできる。エンラージ・パースンを修得した場合、この呪文は（ちょうど7レベルのボーナス呪文として修得したかのように）1レベルの修得呪文として呪文リストに加えられる。

**血脈の力／ Bloodline Power：**1レベルと以降4レベルごとに、怒れる激怒者はそのレベルで修得できる血脈パワー2つからいずれか1つを得る。このとき、まだ修得していない、より低いレベルで得られる血脈パワーを、本来得られる血脈パワーの代わりに選択してもよい。

**欠点／ Drawbacks：**怒れる混血者の中では猛烈な秘術の力が混じり合い暴れ回っている。これにより、怒れる混血者は精神的な努力を続けなければ、現在の状況や義務に集中し続けることができない。そのため、外部からの脅威に対処する際、怒れる混血者は精神力で解決する能力に欠けている。怒れる混血者はいつでも意志セーヴィング・スローにー2のペナル

ティを受け、血の激怒の間でも意志セーヴィング・スローに+2の士気ボーナスを得ることはない——血の大激怒クラス特徴を得ると意志セーヴィング・スローに+1の士気ボーナスを得、血の超激怒クラス特徴を得るとこの意志セーヴィング・スローへのボーナスは+2に増加する。

## 緑の怒者（アーキタイプ）Greenrager

通常、自然は信仰魔法と最高の調和を奏でる。だがときに、自然界とのつながりが、ブラッドレイジャーの血に流れる秘術の力を通して顕現することがある。そのようなブラッドレイジャーは緑の怒者と呼ばれ、受け継いだ魔力を注ぎ込んで自然から強力な仲間を呼び寄せ、血の激怒の際にその仲間を強化する。

**森渡る怒り（変則）／Unfettered Fury**：3レベルの時点で、緑の怒者は怒ることで、下生えを驚くほどの速度としなやかさで通り抜けることができるようになる。これはドルイドの森渡りと同様に機能するが、緑の怒者が血の激怒を行っている間のみ効果を現す。この能力は血の庇護を置き換える。

**怒者の招来（擬呪）／Summoning Rager**：6レベルの時点で、緑の怒者の魔力は自然から仲間を呼び寄せる秘術を解き明かす。緑の怒者はボーナス呪文としてサモン・ネイチャーズ・アライⅠをブラッドレイジャー呪文の一覧に加える。これはボーナス・ブラッドレイジャー呪文と同様に扱う。7レベルの時点で、緑の怒者は2レベルのボーナス・ブラッドレイジャー呪文として、サモン・ネイチャーズ・アライⅡを加える。10レベルの時点で、緑の怒者は3レベルのボーナス・ブラッドレイジャー呪文として、サモン・ネイチャーズ・アライⅢを加える。13レベルの時点で、緑の怒者は4レベルのボーナス・ブラッドレイジャー呪文として、サモン・ネイチャーズ・アライⅣを加える。この能力は6レベルの時点で得られる血脈特技と置き換える。

**逆上招来術（超常）／Furious Summoning**：9レベルの時点で、ブラッドレイジャーがサモン・ネイチャーズ・アライ呪文で招来したクリーチャーは、【筋力】と【耐久力】に+4の士気ボーナスを得ると共に、ドルイドの森渡りを得る。11レベルの時点で、このボーナスは+6に増加する。20レベルの時点で、このボーナスは+8に増加する。この能力は9レベルの時点で得られる血脈特技と置き換える。

## 呪文修正激怒の使い手（アーキタイプ）Metamagic Rager

多くのブラッドレイジャーにとって、呪文修正特技を修得するのは難事である。しかし極わずかの有能な者は、血の激怒を通して呪文に印象的な姿を与えることができる。

**呪文修正激怒（超常）／Meta-Rage**：5レベルの時点で、呪文修正激怒の使い手は血の激怒を追加で1ラウンド消費することで、自分が修得している呪文修正特技をブラッドレイジャー呪文1つに適用することができるようになる。この際、呪文修正特技を適用する際に上昇する呪文レベルの2倍だけ、血の激怒のラウンド数（最低2ラウンド）を消費しなければならない。呪文修正激怒の使い手は血の激怒を使用していなくても、この能力を使用することができる。呪文修正特技を適用しても消費する呪文スロットのレベルを増加することはないが、発動時間は通常通り増加する。呪文を発動するたびに、呪文修正激怒の使い手はこのやり方で呪文修正特技を1つだけ適用することができる。加えて、呪文修正激怒の使い手が血脈特技を修得する際、代わりに呪文修正特技を修得することができる。この能力は直感回避強化と置き換える。

## 回帰主義者（アーキタイプ）Primalist

血の激怒の力はブラッドレイジャーの存在における極めて本質的なところから生じており、厳密で変えようもないものであることも多い。しかし

古代の伝統と始まりの知恵に立ち返り、より根源的な何かで激怒を高めるブラッドレイジャーもいる。回帰主義者はより伝統的な激怒の力と血の激怒を混ぜ合わせる。

**始原への回帰／Primal Choices**：4レベルの時点と以降4レベルごとに、回帰主義者は血脈の力を1つ修得するか、激怒パワーを2つ得るか、いずれかを選ぶことができる。回帰主義者が激怒パワーを選択した場合、これらの激怒パワーは血の激怒の間に使用することができ、前提条件や激怒パワーの効果を決定する際、ブラッドレイジャー・レベルをパーバリアン・レベルとして用いる。レベル以外については、回帰主義者は激怒パワーの前提条件を満たしていなければならない。この能力は特技の前提条件やその他の必要条件を判断する際、激怒パワークラス特徴として扱わない。この能力は血脈を変更する。

## 変身激怒者（アーキタイプ）Rageshaper

ブラッドレイジャーは皆、戦いの渴望による激しい怒りと、予測できない秘術の力のうねりを混ぜ合わせる。ほとんどの者にとって、激怒とは継承した力の扉を開けて魔法の力を引き出すものだ。しかし変身激怒者にとっては、血に宿る潜在的な魔法エネルギーが肉体を変化させ、秘術と暴威を混ぜ合わせる助けとする。それは恐るべき統合であり、ほとんどのパーバリアン（や他のブラッドレイジャーでさえ）には比肩できないものだ。

**獣の相（超常）／Bestial Aspect**：4レベルの時点で、変身激怒者が（ポリモーフ）呪文を用いて肉体攻撃を得たなら、その肉体攻撃で与えるダメージをダイス1つだけ増加することができる。その呪文で複数の肉体攻撃を得た場合、変身激怒者は選択したいいずれか1種類だけをこの能力で強化することができる。9レベルの時点で、変身激怒者が変身した姿が新しい移動種別を与えたなら、その移動種別の基本移動速度は10フィートだけ増加する。これは強化ボーナスである。変身激怒者の血の激怒の力が既に肉体攻撃や追加の移動種別を与える場合、獣の相で与えられるボーナスは血の激怒の力にも適用される。この能力は血の庇護を置き換える。

**憤怒変身（超常）／Furious Transformation**：5レベルの時点で、変身激怒者は血の激怒の間に、ブラッドレイジャー呪文リストにある（ポリモーフ）副系統を持つ変成術呪文を強化しようと試みることができる。呪文を強化するために、変身激怒者は防衛的発動を行うかのように精神集中判定に成功しなければならない。失敗すると、呪文は失われてしまう。成功すると、この呪文は《呪文持続時間延長》呪文修正特技を適用したかのように扱われる。変身激怒者がこの効果を得るためには、呪文の目標が自分であるか、距離が術者の呪文を発動しなければならない。変身激怒者が自分の血脈呪文に属する呪文を発動する際（例えば、元素の血脈を持つ変身激怒者がエレメンタル・ボディを発動するなど）、この呪文は精神集中判定の必要なく自動的に《呪文持続時間延長》の効果を受ける。ただし、ブラッドレイジャーが血の激怒の間に呪文を発動した場合に限られる。この能力は直感回避強化を置き換える。

## 呪文喰らい（アーキタイプ）Spellcaster

他のブラッドレイジャーであれば、なんであれわずかなダメージでも避け受け流す術を学ぶ。しかし呪文喰らいはダメージをそのまま受け、血脈の力を活用して傷を癒やす。時には自らの魔力を喰らってさらに傷を癒やし、敵との戦いを続けさせる。

**生命の血（超常）／Blood of Life**：呪文喰らいの血は、傷を緩やかに回復する力を与えてくれる。2レベルの時点で、血の激怒を行っている間、呪文喰らいは高速治癒1（Bestiary300）を得る。7レベルと以降3レベルごとに、この値は1ずつ増加する（19レベルの時点で、最大の高速治癒6）。呪文喰らいが血脈、特技、他の能力のためにダメージ減少を増加させた場合、元々の有効ダメージ減少は0と見なされ、増加量はこの値に加えられる。

る。この能力は直感回避とダメージ減少を置き換える。

**呪文喰 (超常) / Spell Eating** : 5レベルの時点で、呪文喰らいは回復薬1服として呪文スロットを消化することができる。即行アクションとして、呪文喰らいは未使用のブラッドレイジャー呪文スロットを1つ消費することで、消費した呪文スロットのレベルごとに1d8ポイントのダメージを回復することができる。この能力は直感回避強化を置き換える。

## 鋼の血 (アーキタイプ) Steelblood

ブラッドレイジャーのほとんどが軽装鎧を好む。しかし重装鎧を使うコツを身につけるものもいる。彼らは鋼の血と呼ばれる。重厚な足取りで戦場を歩き回りながら、恐怖を撒き、手の届くところに来たものを片っ端から虐殺して回る。

**武器と防具の習熟** : 鋼の血は重装鎧に習熟する。鋼の血は、秘術呪文失敗確率の影響を受けることなく、重装鎧を身につけたままブラッドレイジャー呪文を発動することができる。これはブラッドレイジャーの防具の習熟を置き換える。

**堅忍持久 (変則) / Indomitable Stance** : 1レベルの時点で、鋼の血は戦技判定、蹴散らし戦技に対するCMD、蹂躞攻撃に対する反応セーヴィング・スローに+1のボーナスを得る。同様に、鋼の血は突撃攻撃に対するACと、突撃をしているクリーチャーに対する攻撃ロールとダメージ・ロールに+1のボーナスを得る。この能力は高速移動を置き換える。

**俊敏なる重戦士 (変則) / Armored Swiftess** : 2レベルの時点で、鋼の血は中装鎧や重装鎧を身につけている際に速く移動することができるようになる。中装鎧か重装鎧を身につけている間、鋼の血は鎧を身につけている時の通常の移動速度よりも5フィートだけ速く移動することができる。ただし、何も身につけていない場合の移動速度を上限とする。この能力は直感回避を置き換える。

**鎧修練 (変則) / Armor Training** : 5レベルの時点で、鋼の血は鎧をうまく扱う方法を学ぶ。鎧を身につけている間、鎧の判定ペナルティを1だけ減少し(最大0)、鎧の最大【敏捷力】ボーナスを1だけ増加させる。以降4レベル毎(9レベル、13レベル、17レベル)に、このボーナスは1だけ増加する(最大で鎧の判定ペナルティが4ポイント減少し、最大【敏捷力】ボーナスが+4増加する)。この能力はファイターの同名のクラス特徴と累積する。この能力は直感回避強化を置き換える。

**反発の血 (超常) / Blood Deflection** : 7レベルの時点で、鋼の血は割り込みアクションとして自分のブラッドレイジャー呪文スロットを1つ消費することで、消費した呪文のレベルに等しい反発ボーナスをACに得ることができるようになる。この反発ボーナスは、鋼の血の次のターンの開始時まで持続する。この能力は攻撃ロールが鋼の血に対して行われた後に適用することができる。すなわち、反発ボーナスがどれだけ高ければ攻撃が外れるかを知った上で使用することができる。この能力はダメージ減少を置き換える。

## 不可触 (アーキタイプ) Untouchable Rager

ほとんどのブラッドレイジャーはその不可解な能力で知られる。恐ろしい武力と呪文を発動させる怒りが混じり合ったところにその血脈を合わせ込む。その時々で、ブラッドレイジャーの血脈は異なる作用をする。ブラッドレイジャーを強化する代わりに、血脈がありとあらゆる魔法からブラッドレイジャーを守ることもある。そのようなブラッドレイジャーは、魔法の効果の只中にいても傷一つ受けないこともしばしばである。

**抵抗激怒 (変則) / Raging Resistance** : 4レベルの時点で、呪文を得

る代わりに、不可触は呪文に対する耐性を得る。血の激怒の間、不可触は8+ブラッドレイジャー・レベルに等しい呪文抵抗を得る。通常の呪文抵抗とは異なり、不可触の呪文抵抗は自発的に弱めることができない。不可触が血の激怒を行っている限り、呪文抵抗は制限時間なく存在し、血の激怒が終了することでのみその力を失う。7レベル、10レベル、13レベル、16レベルの時点で(すなわち、他のブラッドレイジャーが血脈呪文を得るタイミングで)、不可触が血の激怒中に得る呪文抵抗は1ずつ増加する。この能力は呪文、血の呪文発動、《物質要素省略》、血脈呪文クラス特徴を置き換える。

**抵抗制御 (変則) / Resistance Control** : 14レベルの時点で、不可触は血の激怒中でなくても、抵抗激怒による呪文抵抗を得られるようになる。加えて、血の激怒を行っていない間、不可触はこの呪文抵抗を無効にすることができる。



## ブローラー Brawler

モンクが持つ自制する努力と奇妙で神秘的な伝統をやめたブローラーは、素手の力と武術の多様性を体現する。モンクが持つ修道の伝統から逸れたブローラーは、異なったやり方でそれぞれの力を露わにする。

### 模範（アーキタイプ）Exemplar

武勇で仲間を鼓舞する多様な戦士、模範は、どこであれ戦場の最前線を家とする。

**召集（変則）／Call to Arms**：1レベルの時点で、模範は多様な武術を1回消費することで、仲間を奮起し目覚めさせることができるようになる。30フィート以内に居るすべての仲間は、例え不意打ちされていたとしても立ちすくみ状態ではなくなる。この能力は移動アクションで使用することができる。6レベルの時点で、模範はこの能力をフリー・アクションで使用できるようになる。12レベルの時点で、模範はこの能力を割り込みアクションで使用できるようになる。この能力は素手打撃と置き換える。

**鼓舞する武威（変則）／Inspiring Prowess**：3レベルの時点で、模範は特定のバードの呪芸を使用する能力を得る。模範はこの能力を1日に3＋【魅力】修正値に等しいラウンドだけ使用することができる。このラウンド数は以降ブローラー・レベルが上昇する毎に1ラウンドずつ増加する。この能力における模範の有効バード・レベルはブローラー・レベル－2に等しい。3レベルの時点で、模範は勇氣鼓舞の呪芸を使用できるようになる。11レベルの時点で、模範は武勇鼓舞の呪芸を使用できるようになる。15レベルの時点で、模範は英雄鼓舞の呪芸を使用できるようになる。〈芸能〉技能の代わりに、模範は印象的な身振りや武術の誇示でこの能力を使用することができる（この能力は視覚要素を用いる）。その他の点においては、この能力はバードの呪芸として機能する。バードの呪芸に効果を及ぼす特技やその他の効果（《呪芸時間追加》特技など）は、この能力にも効果を及ぼす。この能力は戦技訓練及びACボーナスと置き換える。

**戦場指揮（変則）／Field Instruction**：5レベルの時点で、模範は標準アクションにより、30フィート以内にいて自分の姿を見、声を聞くことのできる仲間全てに、チームワーク特技1つを与えることができるようになる。このチームワーク特技は模範が修得しているか、多様な武術能力で得たものでなければならない。仲間はこのチームワーク特技を3ラウンド＋ブローラー・レベル2ごとに＋1ラウンドの間使用することができる。与えられたチームワーク特技が多様な武術で得られたものならば、模範がこの特技を使用できなくなると直ちに終了する。仲間はこのチームワーク特技の前提条件を満たしている必要はない。模範は5レベルの時点でこの能力を1日に1回使用できる。9レベル、12レベル、17レベルの時点で、この能力を1日に使用できる回数は1回ずつ増加する。その他の点では、この能力はキャヴァリアーの戦術家クラス特徴として扱われる。戦術家に効果を現す特技やその他の効果（《戦術家回数追加》など）は、この能力にも効果を及ぼす。この能力はブローラーの打撃と置き換える。

### 暴力変異者（アーキタイプ）Mutagenic Mauler

自然な手段で肉体を完成することに満足しない暴力変異者は、錬金術に手を染め、自らの内に眠る獣性を解き放つ。

**変異薬（超常）／Mutagen**：1レベルの時点で、暴力変異者は、自分の人格を代償に肉体的な力を高める変異薬の作り方を発見する。この能力はアルケミストの変異薬として機能する。この能力では、ブローラーのクラス・レベルをアルケミスト・レベルとして用いる（この能力の効果を決定する目的において、アルケミスト・レベルとブローラー・レベルは累積する）。暴力変異者は、他の人が準備した変異薬を飲む際、アルケミストと

して扱う。

6レベルの時点で、暴力変異者は変異薬を飲んでいる状態で行う近接攻撃において、ダメージ・ロールに＋2のボーナスを得る。このボーナスは11レベルの時点で＋3に、16レベルの時点で＋4に増加する。10レベルの時点で、暴力変異者は以下のアルケミストの発見のうち1つを得る：凶暴変異薬、変異薬注入、臓器保存、任意治療。12レベルの時点で、暴力変異者は上級変異薬の発見を学ぶ。

この能力は多様な武術と置き換える。

**獣変異（超常）／Beastmorph**：4レベルの開始時に、暴力変異者は変異薬を使用する際にさらなる能力を得るようになる。4レベルの時点で、暴力変異者は夜目を得ると共に、基本移動速度に＋10フィートの強化ボーナスを得る。9レベルの時点で、暴力変異者は暗視30フィートと登攀移動速度15フィートを得る。13レベルの時点で、基本移動速度への強化ボーナスは＋15フィートに増加し、30フィート以内に効果を及ぼす鋭敏嗅覚能力を得る。18レベルの時点で、暴力変異者の登攀移動速度は30フィートに、基本移動速度への強化ボーナスは＋20フィートに増加する。この能力はACボーナスを置き換える。

### 盾の匠（アーキタイプ）Shield Champion

戦場での守護者、盾の匠は近接戦闘と常に傍らにある盾に対して、武術の修行を完全に終えている。彼らは多彩な武器を用い戦技を高めることを諦める代わりに、守りを武器に置き換える能力で補った。

**武器と防具の習熟**：盾の匠は全ての単純武器に習熟している。盾の匠は軽装鎧とバックラー、ライト・シールド、ヘヴィ・シールドにも習熟している。これはブローラーの武器と防具の習熟と置き換える。

**盾投擲（変則）／Throw Shield**：3レベルの時点で、盾の匠はメディアム・シールド（訳注：ヘヴィ・シールドの誤記？）もしくはライト・シールドを（代用武器ではなく）通常の投擲武器として投擲することができる。この際、射程単位は10フィートもしくは盾の射程単位のいずれか高い方となる。投擲された盾は盾による攻撃と同じダメージを与える。シールド・スパイクによるダメージ増加はこの攻撃にも適用される。盾投擲の射程単位によるペナルティを決定する際、盾の匠は《遠射》特技を修得しているものとして扱う。

7レベルの時点で、盾の匠は盾投擲を用いて足払い、位置ずらし、裏技、突き飛ばし、武器落としの戦技を行うことができる。これは、ちょうど盾による近接攻撃を行うかのように扱われる。11レベルの時点で、盾の匠はボーナス特技として《盾攻撃の達人》を得る。この特技を修得するには、盾の匠は全ての前提条件を満たしていなければならない。

この能力は3レベル、7レベル、11レベルの時点で得られる戦技訓練を置き換える。

**匠の防護（変則）／Champion Defense**：15レベルの時点で、戦闘で武器、素手打撃、肉体武器によるダメージでヒット・ポイントが0以下にまで減少した際、1日に1回、盾の匠は盾でそのダメージ全てを無効化しようと試みることができるようになる。この能力を使用するには、盾の匠は頑健セービング・スロー（DCは受けたダメージに等しい）を行わなければならない。成功すると、この攻撃から半分だけダメージを受ける。失敗すると、ダメージをそのまま受ける。この能力を使用するには、盾の匠がその攻撃に気づいていて反応でなければならない——ACに【敏捷力】ボーナスを加えられない状況では、この能力を使用することができない。19レベルの時点で、盾の匠はこの能力を1日に2回使用することができる。この能力は15レベルと19レベルにおける戦技訓練と置き換える。

**盾帰還（変則）／Returning Shield**：5レベルの時点で、盾の匠は盾を

## PRD\_J\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

目標（可能なら他の固体）にぶつけて反射させ、自分のターンの終了時に戻ってくるように投擲することができるようになる。この能力は攻撃が敵に命中したか、盾の匠が移動したかどうかにかかわらず効果を及ぼす。盾の匠の攻撃における元々の目標以外に、この盾が反射してダメージを与えることはない。妨害や障害のために、盾の匠の元に盾が帰って来ないこともあり得る。例えば、盾を捕まえる大気アクションを使用した敵やミミックの粘着液に盾が張り付くなどである。盾の匠は盾が帰ってこないことも選択でき、その場合盾は通常通り地面に落下する。盾がリターン武器特殊能力を持つ場合、盾の匠はこの能力を使用するかしないかを選択することができる。

盾の匠が高い基本攻撃ボーナスによる追加攻撃を持つ場合、追加攻撃はその前の目標から反射して行われる。追加目標の距離は盾の合計距離に加えられ、それに従い射程ペナルティが適用される。しかし、それ以外の点で追加のペナルティを受けることはない。反射する攻撃は別々の攻撃とみなされるため、1回の攻撃ロールにのみ適用される効果や修正（トゥルー・ストライクなど）は最初の攻撃にのみ適用され、その後の攻撃には適用されない。盾の匠はブローラーの連打の一部として盾を投擲することができる。

9レベルの時点で、盾の匠はボーナス特技として《上級盾熟練》を得る。この特技を修得する前に、全ての前提条件を満たしていなければならない。12レベルの時点で、盾の匠は（近接攻撃もしくは投擲による）盾で与えるダメージに、素手打撃のダメージか盾のダメージか、いずれか高い方を用いることができるようになる。17レベルの時点で、目標に攻撃が命中する前に近くの場所に盾を反射させて、盾の匠は目標が遮蔽ボーナスを得るかどうかを判断する際に、攻撃の起点とすることができるようになる。盾の匠はこの能力を場所が判明している完全視認困難を得ているクリーチャーを攻撃するために使用することもできるが、この攻撃には50%の失敗確率がつく。この能力はブローラーの打撃と置き換える。

### 蛇牙撃ち（アーキタイプ）Snakebite Striker

電光のように素早く狡猾な蛇牙撃ちは、フェイントがいずれも実際の攻撃となり得るために、自分に敵の注意を向けさせる。ブローラーの多様性をいくらか諦めることで、蛇牙撃ちはダメージの期待値を高め、敵に危険で予測できない攻撃を見舞う。

**クラス技能：**蛇牙撃ちはクラス技能として〈隠密〉と〈はったり〉を得るが、クラス技能から〈威圧〉を取り除く。

**急所攻撃（変則）／Sneak Attack：**1レベルの時点で、蛇牙撃ちは急所攻撃を行うことができるようになる。これは同名のローグの能力として機能する。1レベルの時点で、急所攻撃のダメージは+1d6である。6レベル、10レベル、12レベル、20レベルの時点で、このダメージは1d6ずつ増加する。他のものから急所攻撃ボーナスを得た場合、ダメージへのボーナスは累積する。この能力は多様な武術を置き換える。

**蛇フェイント（変則）／Snake Feint：**3レベルの時点で、蛇牙撃ちは標準アクションを用いることで、フェイントと移動を組み合わせることができるようになる。蛇牙撃ちが《フェイント強化》を持っているなど）移動アクションでフェイントを行える場合、蛇牙撃ちは移動アクションで移動とフェイントを組み合わせられるようになる。11レベルの時点で、1ラウンドに1回、蛇牙撃ちは次のラウンドまで、自分のマスと隣接するマスを攻撃の起点として指定することができるようになる（自分や仲間が敵を挟撃する際、両方のマスを用いることができる）。15レベルの時点で、蛇牙撃ちはこの目的で隣接するマスを追加で1つ用いることができるようになる。この能力は3レベルと7レベルの時点で得られる戦技訓練を置き換える。

**追いつき（変則）／Opportunist：**11レベルの時点で、1ラウンドに1

回、蛇牙撃ちは他のクリーチャーから近接攻撃でダメージを受けた敵に対して、機会攻撃を行うことができるようになる。この攻撃はこのラウンドの機会攻撃の回数として数えられる。例え《迎え討ち》や同種の能力を有していたとしても、蛇牙撃ちはこの能力を1ラウンドに1回以上使用することができない。19レベルの時点で、蛇牙撃ちはこの能力を1日に2回まで使用することができるようになる。この能力は11レベルと19レベルの時点で得られる戦技訓練を置き換える。

### 鋼砕き（アーキタイプ）Steel-Breaker

鋼砕きは芸術の一つとして破壊を学び、訓練する。鋼砕き歯全ての守りにある破砕点を知っており、注意深く練られた打撃を振るえばそのような防護も砕くことができる。

**クラス技能：**鋼砕きは〈知識：工学〉をクラス技能として得るが、〈知識：ダンジョン探検〉をクラス技能から失う。

**弱点の利用（変則）／Exploit Weakness：**5レベルの時点で、即行アクションとして、鋼砕きはクリーチャー1体を観察し、弱点を見つけることができる。この能力は【判断力】判定に成功する必要がある、その判定にはブローラー・レベルが加えられる。DCは10+物質の硬度+目標の脅威度に等しい。成功すれば、鋼砕きは自分のターンの終了までに行う攻撃ロールに+2のボーナスを得ると共に、ターンの終了までに行う攻撃は全て、クリーチャーや物体のDRや硬度を無視する。

鋼砕きは代わりにこの能力を、即行アクションで30フィート以内にいるクリーチャー1体の動きと表情を観察するために使用することもできる。この場合、〈真意看破〉判定と反応セーヴィング・スローにボーナスを得ると共に、目標からの攻撃に対するACに回避ボーナスを得ることになる。得られるボーナスはブローラー・レベルの半分に等しく、次のターンの開始時まで持続する。この能力はブローラーの打撃を置き換える。

**武器破壊訓練（変則）／Sunder Training：**3レベルの時点で、鋼砕きは武器破壊戦技にさらなる訓練を積む。鋼砕きは武器破壊戦技を用いる戦技判定に+2のボーナスと、武器破壊戦技から身を守るためのCMDに+2のボーナスを得る。7レベルの時点で、これらのボーナスは1ずつ増加し、鋼砕きは武器落し戦技を用いる戦技判定に+2のボーナスと、武器落し戦技から身を守るためのCMDに+2のボーナスを得る。11レベル、15レベル、19レベルの時点で、これらのボーナスは全て1ずつ増加する。この能力は戦技訓練を変更する。

### 首締め屋（アーキタイプ）Strangler

首締め屋は万力のような力で犠牲者の息の根を止める訓練を受けた。首締め屋の中には独学で学んだ野蛮な殺人鬼と大差ないもの、不安定なサイコパス、機会を狙う暴漢もいる。殺人カルトや暗殺集団の一員で素手で命の灯火を握りつぶす訓練を受けたものもいる。

**クラス技能：**首締め屋はクラス技能に〈隠密〉を加える。

**首締め（変則）／Strangle：**1レベルの時点で、ダメージを与えるか敵を押さえ込まれた状態にするための組みつき判定に成功したとき、首締め屋は+1d6の急所攻撃ダメージを与えるようになる。首締め屋はこの能力を使用する際、常に目標を挟撃しているものと見なされる。2レベル、8レベル、15レベルの時点でこのダメージは増加する。この能力は素手打撃とブローラーの連打を置き換える。

**首締め熟達（変則）／Practiced Strangler：**2レベルの時点で、組みつき状態の間、首締め屋は【敏捷力】に-4のペナルティを受けることはなくなり、ACに対する【敏捷力】ボーナスを失うこともなくなる。9レベルの時点で、組みついている、あるいは組みつかれた首締め屋は機会攻撃

範囲を失わなくなり、このような状況でも機会攻撃を行うことができるようになる。また押さえ込まれた状態でも、首絞め屋は【敏捷力】ボーナスを失わず、AC に対する -4 のペナルティを受けない。この能力は AC ボーナスを置き換える。

**裸締め（変則）／Sleeper Hold**：4 レベルの時点で、首絞め屋は押さえ込まれた状態の敵を一瞬の内に意識不明状態に追いやることができるようになる。この能力は気絶打撃能力と同様に機能するが、自分で押さえ込まれた状態にした敵に対して組みつき戦技判定に成功する必要がある、ダメージを与える必要はない。息をする必要のないクリーチャー、クリティカル・ヒットに完全耐性を持つクリーチャー、非致傷ダメージに完全耐性を持つクリーチャーは、この能力に完全耐性を持つ。10 レベルの時点で、首絞め屋はこの能力を 1 日に 2 回使用できるようになる。16 レベルの時点で、首絞め屋はこの能力を 1 日に 3 回使用できるようになる。この能力は気絶打撃を変更する。

**首砕き（変則）／Neckbreaker**：16 レベルの時点で、首絞め屋は標準アクションとして、自分で押さえ込まれた状態にした敵を一瞬にして殺そうと試みることができる。これは裸締め能力と同様に機能するが、組みつき戦技判定に -5 のペナルティを受ける。敵が頑健セーブに成功したなら、首絞め屋は目標にダメージを与えるために組みつき判定を試みたかのようにダメージを与える。頑健セーブに失敗したなら、目標は死亡する。クリティカル・ヒットに完全耐性を持つクリーチャーはこの能力にも完全耐性を持つ。20 レベルの時点で、首絞め屋はこの能力を標準アクションではなく移動アクションとして使用することができるようになる。この能力はふっとばし攻撃及びふっとばし攻撃強化と置き換える。

## 自然の子（アーキタイプ）Wild Child

自然の子は誓い合った動物の友とともに行動し、自分たちの前に立ちほだかる試練を打ち砕く。この家族のようなつながりは自然の中に捨てられて動物に育てられたり、奇妙なペットとともに成長したことからきているのかもしれない。

**クラス技能**：自然の子はクラス技能として〈治療〉を得る。

**動物の相棒（変則）／Animal Companion**：1 レベルの時点で、自然の子は自分と共に冒険に出てくれる、忠実な相棒と絆を結ぶ。自然の子はドルイドが連れて行くことのできる動物から選んだ 1 体をつれてゲームを開始する。自然の子は動物の相棒の能力を決定する際、有効ドルイド・レベルとして自分のブローラー・レベルを用いる。この能力は 2 レベル、5 レベル、11 レベル、14 レベルで得られるボーナス戦闘特技を置き換える。

**狩人の技／Hunter's Tricks**：5 レベルの時点で、自然の子は多様な武術の使用回数を 1 回分消費することで、レンジャーの遊撃兵アーキタイプにある狩人の技の 1 つを使用することができるようになる。この能力を起動するたびに、自然の子は異なる狩人の技を使用することができる。自然の子は遠隔攻撃に関する狩人の技選択することはできない。この能力の起動はアクションではないが、狩人の技を使用すること自体で自然の子が異なる種別のアクションを行う必要がある可能性はある。この能力は近距離武器体得を置き換える。

**戦技訓練（変則）／Maneuver Training**：自然の子がこの能力で新しい戦技を選択するたびに、動物の相棒はその戦技を使用する芸を習得する。例えば、自然の子が戦技訓練として裏技を選択した場合、動物の相棒は裏技戦技を使用することのできる芸を覚える。自然の子は遠隔攻撃に関する芸を選択することはできない。このボーナス芸は動物の相棒が修得している芸の数としては数えられず、訓練のための時間も判定も必要としない。（以前の動物の相棒が死亡するなどの理由で）自然の子が新しい動物の相

棒を得た場合、新しい動物の相棒も同じボーナス芸を持つ。この能力は戦技訓練を変更する。

**自然の技（変則）／Wild Tricks**：自然の子は仲間と動物の相棒を援護し、敵を妨害する技をいくつか修得している。5 レベルの時点と以後 3 レベルごとに、自然の子は狩人の技を 1 つ修得する。自然の子は遠隔攻撃に関連した技を選択することはできない。自然の子は狩人の技を、1 日にブローラー・レベルの半分 + 【耐久力】修正値に等しい回数だけ使用することができる。その他の点について、この能力はどのアクションを必要とするかも含め、狩人の技能力のルールに従う。この能力は 5 レベル、8 レベル、11 レベル、14 レベル、17 レベル、20 レベルの時点で得られるボーナス戦闘特技を置き換える。



## メイガス Magus

しばしば、メイガスらは他の秘術呪文使いから逸脱し、厳格さからではなく大胆不敵さと適応能力から力を得る。その結果として、個々のメイガスらが新しくまた興味深い方法論で彼らの才能を開発し、時に他者の方法論や技術を借り受ける事は珍しい事ではある。

### メイガスの秘奥 Magus Arcana

レベルが上昇するに従い、メイガスは彼の魔術と武術の攻撃を補填する秘術の秘密を極める。それぞれのメイガスの秘奥の詳細に記述された前提条件を満たしたメイガスは誰であれ、これらの秘奥を選択することができる。個々のメイガスの秘奥に特記が無い限り、メイガスは特定のメイガスの秘奥を複数回選択することはできない。

**秘術の発露 (変則) / Arcane Deed** : この秘奥を取得した際、メイガスはスワッシュバックラーの発露のクラス特徴の1つを選択することができる。この発露は自分のメイガス・レベルをスワッシュバックラー・レベルとした場合に、使用可能なものでなければならない。メイガスはその発露を、その発露で必要となる心意気ポイントの代わりに、自分の秘術集積ポイントを使用して発動することができる。メイガスはこの秘奥を複数回取得することができ、その度に新しい発露を取得する。メイガスはこの秘奥を取得する前に、華々しき秘奥の秘奥 (下記参照) を選択していなくてはならない。

**華々しき秘奥 (変則) / Flamboyant Arcana** : メイガスはスワッシュバックラーの発露の一覧から、武勇伝と野送りを取得する。メイガスはこれらの発露及び秘術の発露によって取得した発露を使用する際に、心意気ポイントとして自らの秘術集積ポイントを使用することができる。メイガスはそれ以外のクラスや特技から得られた発露に自分の秘術集積ポイントを使用することはできず、スワッシュバックラーであれば心意気ポイントを回復したであろう方法で自分の秘術集積ポイントを回復することもできない。ポイントを追加する、コストを低減する、その他の方法で心意気及び気概に影響する効果は、この秘奥を持つメイガスの秘術集積には影響を与えない。

### 妖力の継承者 (アーキタイプ) Eldritch Scion

典型的なメイガスらとは異なり、妖力の継承者は魔法の書物を学んだり、武術と魔術の技能の合一への修練に時間を費すことはない。一方で、妖力の継承者は彼等の本能的な部分から呪文と能力を見出す。

**呪文** : 妖力の継承者はメイガス呪文リストから秘術呪文を発動する。彼は事前に準備することなく、彼の取得した呪文を発動することができる。呪文を取得あるいは発動するために、妖力の継承者は少なくとも10 + 呪文レベルの【魅力】を持つ必要がある。妖力の継承者の呪文に対するセーヴィングスローのDCは、10 + 呪文レベル + 【魅力】修正値である。妖力の継承者は各レベルごとに一日に限られた回数のみ呪文を発動することができる。彼の基本となる1日あたりの呪文数は同レベルのバードと等しい。加えて、彼は高い【魅力】からボーナス呪文を得る。

妖力の継承者の呪文の選択肢は限られている。彼は同レベルのバードと等しい取得呪文数を持ち、また、バードがそうするように5レベルおよびその後3レベルごとに1つの呪文を新しいものに変更することができる。呪文の入れ替えについてより詳しい情報はバードの記述を参照すること。これは、メイガスの呪文特徴を置き換える。

**血脈** : 妖力の継承者はブラッドレイジャーの血脈を得る。血脈は1レベルの時点で選択され変更することはできない。妖力の継承者が持つ血脈能力についての有効ブラッドレイジャー・レベルは、彼の妖力の継承者・レベルに等しい。彼は血脈からのボーナス特技を得ることはなく、ボーナス

呪文は本来と異なるレベルで獲得する (下記のボーナス呪文のクラス特徴を参照)。本来血の激怒中にのみ機能する能力を使用するには、妖力の継承者は彼の妖力集積からポイント消費する必要がある。(下記参照)

もし、妖力の継承者が血脈を与える他のクラスを取得したなら、その血脈は同じ種別ものを選択せねばならず、それを満たすようそのクラスの血脈は変更されなくてはならない。この問題を解決するために、妖力の継承者が彼の血脈をどのように変更すべきかGMの判断を確認すること。この能力は呪文喚起を置き換える。

**妖力集積 (超常) / Eldritch Pool** : 妖力の継承者は妖力集積と呼ばれる個人的な魔法エネルギーを得る。その量はメイガス・レベルの1/2 + 彼の【魅力】修正値に等しい。即行アクションとして、彼は1ポイントの妖力集積を消費することにより、2ラウンドの間、神秘収束の状態に入ることができる。これにより、彼はブラッドレイジャーが血の激怒中であるかのように血脈の力を使用することができるようになる。しかし、彼はその他の血の激怒の利益および副作用を得ることはない。4レベルにおいて、妖力の継承者は彼の妖力集積をメイガスの秘術集積と同様に使用することができるようになり、メイガスの秘術集積クラス特徴に記述された全ての利益を得る。

加えて、全てのメイガス・クラス特徴、またはメイガス呪文において通常【知力】に基いた計算を行なうものは、妖力の継承者においてはその代わりに【魅力】を用いる。例えば、精密な秘術のメイガスの秘奥を取得した妖力の継承者は、攻撃の際、自らに彼の【魅力】ボーナスに等しいボーナスを与える (【知力】ボーナスではない)。この事は、妖力の継承者の技能および技能ポイントにはなんら影響を及ぼさない。この能力は秘術集積を置き換える。秘術集積に修正を及ぼす能力は妖力集積をも修正する。

**呪文戦闘 (変則) / Spell Combat** : 妖力の継承者は神秘収束状態 (前述、妖力集積を参照) にある場合にのみ呪文戦闘を行なうことができる。8レベルにおいて、妖力の継承者は常時呪文戦闘を使用することができるようになる。この能力は呪文戦闘を変更する。

**ボーナス呪文 / Bonus Spell** : 7レベルにおいて、妖力の継承者は彼のブラッドレイジャーの血脈が通常10レベルで与えるボーナス呪文を獲得する。彼は残る3つの呪文を9、11、13の各レベルで順番に獲得する。この能力は知識集積を置き換える。(訳注：原文ママ、記述のとおりに処理すると2、1、3、4レベルの順に呪文を取得することになる?)

**呪文戦闘強化 (変則) / Improved Spell Combat** : 14レベルにおいて、妖力の継承者は呪文戦闘強化のクラス特徴を獲得する。この能力は呪文戦闘強化を変更する。

**上級呪文戦闘 (変則) / Greater Spell Combat** : 18レベルにおいて、妖力の継承者は上級呪文戦闘のクラス特徴を獲得する。この能力は上級呪文戦闘を変更する。

## モンク Monk

モンクの修行と僧院は、森をうろつく動物のように多様である。僧院の中には戦闘を芸術のように扱うものもあれば、1つの要素のように扱うものもある。以下に示すのは、それぞれの哲学の一例を表している。

### 型の達人（アーキタイプ） Kata Master

型の達人はその武術の目に見える部分を、理論に従って完成した究極のものとし、流れる動きと熟達した戦技を敵に対する哲学的な武器として活用する。型の達人は瞑想にふける同胞の精神的な訓練を切り捨て、目を見張る演舞を選ぶ。型の達人は部隊での戦いやトーナメントで技を披露することも多い。様式化された動きで観衆を驚かせ、敵を脅かし衝撃を与える。

**心意気／Panache**：1レベルの時点で、型の達人はスワッシュバックラーの心意気クラス能力を得る。1日の初めに、型の達人は【魅力】ボーナス（最低1）に等しい心意気ポイントを得る。型の達人の心意気は1日の間で増減するが、通常【魅力】ボーナス（最低1）を超えることはない。型の達人はスワッシュバックラーの武勇伝の発露と野送りの発露を得る。型の達人はスワッシュバックラーのクラス特徴と発露において、軽い武器もしくは片手武器に属する刺突近接武器ではなく素手打撃もしくはモンク特殊武器を使用することができる。この能力は朦朧化打撃を置き換える。

**威圧剣舞（変則）／Menacing Swordplay**：3レベルの時点で、型の達人はスワッシュバックラーの威圧剣舞の発露を得る。この能力は不動心と置き換える。

**気蓄積（超常）／Ki Pool**：4レベルの時点で、型の達人は気ポイントを、このアーキタイプで得たスワッシュバックラーの発露における心意気ポイントと見なすことができるようになる。この能力は気蓄積のルールを変更する。

**部位狙い（変則）／Targeted Strike**：7レベルの時点で、型の達人はスワッシュバックラーの部位狙いの発露を得る。この能力は肉体の完成を置き換える。

**腕の防御（変則）／Dizzying Defense**：15レベルの時点で、型の達人はスワッシュバックラーの腕の防御の発露を得る。この能力は激震掌を置き換える。

### 外道拳士（アーキタイプ） Wildcat

外道拳士は実社会で学ぶ。必要であれば何をしてでも敵を打ち倒す術を学ぶことに打ち込む。外道拳士は優位が得られるのであればどんな行為もいとわない——敵の頭をジョッキで叩き、敵の足を踏みつけ、目に指を突き刺し、敵が傷つくことならなんでもあれやっつけのける。

**覚悟（変則）／Ready for Anything**：3レベルの時点で、外道拳士はミニシアチブ判定と不意打ちラウンドで行動するために行う〈知覚〉判定に+2のボーナスを得る。この能力は不動心と置き換える。

**ブローラーの戦技訓練（変則）／Brawler Maneuver Training**：4レベルの時点で、外道拳士は裏技戦技にさらなる訓練を重ねる。外道拳士は裏技戦技における戦技判定に+1のボーナスを得ると共に、裏技戦技を受けた際のCMDに+1のボーナスを得る。

7レベル、10レベル、16レベルの時点で、外道拳士は別の戦技にさらなる訓練を重ね、戦技判定とCMDに+1のボーナスを得る。加えて、以前の戦技訓練で得ていたボーナスが1ずつ増加する。例えば、7レベルに到達した際、外道拳士は戦技1つに+1のボーナスとその戦技に対するCMDに+1のボーナスを得る。さらに外道拳士は裏技戦技におけるこれ

らのボーナスが+2に増加する。

この能力は気蓄積と大跳躍を置き換える。

**代用武器体得（変則）／Improvised Weapon Mastery**：4レベルの開始時に、外道拳士が代用武器で与えるダメージは増加する。代用武器をしている間、外道拳士はこの武器の基本ダメージの代わりに、自分のモンク・レベルより4レベル低い（最低モンク・レベル1）の素手打撃のダメージを用いる。例えば、割れ瓶を手にした6レベルの中型外道拳士は、この武器が通常与える1d4ではなく1d6ポイントのダメージを与える。この武器が通常ならより高いダメージを与える場合、ダメージは変更されない。ダメージが増加する以外に、この効果は武器の別の側面に影響を及ぼすことはない。外道拳士は調整した素手打撃のダメージの代わりに、この武器の基本ダメージを使用することを選んでもよい。攻撃ロールを行う前にこの選択を行わなければならない。この能力は全ての浮身を置き換える。

**ボーナス特技／Bonus Feat**：外道拳士は6レベルのボーナス特技の一覧に以下を加える：《位置ずらし強化》、《裏技強化》、《盗み取り強化》。外道拳士は10レベルのボーナス特技の一覧に以下を加える：《迅速な位置ずらし》、《迅速な裏技》、《迅速な盗み取り》。

**気絶打撃（変則）／Knockout**：9レベルの開始時、外道拳士は1日1回、目標を即座に気絶状態に陥らせる、凄まじい破壊力を持つ攻撃を繰り出すことができるようになる。攻撃ロールを行う前に、外道拳士はこの能力を使用することを宣言しなければならない。外道拳士の攻撃が命中し、目標が攻撃からダメージを受けたなら、目標は頑健セーブ（DC = 10 + 外道拳士レベルの半分 + 外道拳士の【筋力】修正値もしくは【敏捷力】修正値のいずれか高い方）を行わねばならず、失敗すると1d6ラウンドの間気絶状態となる。気絶状態となった目標はそれぞれのターン毎に、機会攻撃を誘発しない全ラウンド・アクションとして新たにセーヴィング・スローを試みることができる。クリティカル・ヒットや非致傷ダメージに完全耐性を持つクリーチャーは、この能力にも完全耐性を持つ。12レベルの時点で、外道拳士はこの能力を1日に2回使用できるようになる。この能力は身かわし強化と縮地を置き換える。

**形勢逆転（変則）／Turn the Tables**：13レベルの時点で、外道拳士の戦技に抵抗できなかった敵は全て、外道拳士からの機会攻撃を誘発するようになる。この能力は金剛心を置き換える。

**裏打ち（変則）／Dirty Blow**：19レベルの時点で、裏技戦技に成功したなら、外道拳士はその敵に素手打撃のダメージを与えることができるようになる。この能力は虚身を置き換える。

## レンジャー Ranger

レンジャーは敵を狩り、理想を守り、技に磨きをかけながら自然の中をさまよう。しかし彼らの選ぶ道は様々で、それはまるでジャングルの植物相のようでもある。

### 聖なる追跡者（アーキタイプ） Divine Tracker

神格に祝福された聖なる追跡者は、報復すべき相手を狩りたてる。その思いが染み込んだ武器は、得意な敵から奪い取った報酬かもしれない。

**属性：**聖なる追跡者の属性は、秩序／混沌軸もしくは善／悪軸のいずれかにおいて、神格から1段階以内でなければならない。

**神格の好む武器／ Favored Weapon：**1レベルの時点で、聖なる追跡者は神格の好む武器に習熟する。神格の好む武器が素手打撃の場合、聖なる追跡者は代わりにボーナス特技として《素手打撃強化》を得る。この能力は野生動物との共感と置き換える。

**祝福（超常）／ Blessings：**4レベルの時点で、聖なる追跡者は神格の規範に近い絆を作り出す。聖なる追跡者は自分が信仰する神格が与える領域から、ウォープリーストの領域を2つ選択し、それらの下級の祝福を得る。聖なる追跡者が属性の領域（悪、混沌、善、秩序）を選択する際、自分の属性と一致する領域のみを選択することができる。聖なる追跡者が特定の神格を信仰していない場合、その宗教上の傾向や能力を表す2つの領域を選択する（選択にはGMの許可が必要）。この場合も、属性の領域に関する制限は適用される。聖なる追跡者は祝福の効果を決定する際、レンジャー・レベルをウォープリースト・レベルとして用いる。13レベルの時点で、聖なる追跡者は両方の領域から上級の祝福を得る。この能力は狩人の絆を置き換える。

### 覆面英雄（アーキタイプ） Hooded Champion

覆面英雄は文明化された国の縁に住み、法と道理の力としばしば反目する。覆面英雄はしばしば虐げられた人々に英雄と崇められる。家の近くの樹上に潜み、富と力で自分達を苦しめる不正を正してくれるのだと。

**心意気（変則）／ Panache：**1レベルの時点で、覆面英雄はスワッシュバックラーの心意気クラス特徴を得る。覆面英雄は「軽い武器もしくは片手武器に属する刺突近接武器によるクリティカル・ヒットもしくはとどめを刺すこと」ではなく、「いずれかのボウを用いたクリティカル・ヒットもしくはとどめを刺すこと」により心意気を回復する。覆面英雄が既に別のクラスやアーキタイプから心意気能力を得ていた場合、それぞれのクラスの手意気ポイントは累積しないが、覆面英雄はどのクラス特徴に記載された方法でも心意気を回復する。例えば、【魅力】16のキャラクターが覆面英雄の心意気とスワッシュバックラーの心意気を持つ場合、心意気ポイントの基本値は3であり、ボウもしくは、軽い武器もしくは片手武器に属する刺突近接武器によるクリティカル・ヒットかとどめを刺すことで心意気を回復する。この能力は1レベルの得意な敵を置き換える。

**発露／ Deeds：**1レベルの時点で、覆面英雄はスワッシュバックラーの武勇伝の発露と回避の心意気の発露、そして以下の発露を得る。全ての発露において、覆面英雄のレンジャー・レベルをスワッシュバックラー・レベルとして扱う。

**絶対命中（変則）／ Dead Aim：**1レベルの時点で、覆面英雄はボウを用いた1回の遠隔攻撃を行う際に1心意気ポイントを消費することで、代わりに遠隔接触攻撃を行うことができる。目標はボウの最初の射程単位に収まっていなければならない。

3レベルの時点で、覆面英雄はスワッシュバックラーの跳ね起きの発露

と、以下の発露を得る。

**先制する覆面英雄（変則）／ Hooded Champion's Initiative：**3レベルの時点で、少なくとも1心意気ポイントを持つ間、覆面英雄はイニシアチブ判定に+2のボーナスを得る。加えて、《早抜き》特技を修得しており、手に何も持っておらず拘束もされておらず、武器を隠していないなら、イニシアチブ判定の一部としてボウ1つを準備することができる。

**戦闘スタイル／ Combat Style：**2レベルの時点で、覆面英雄は弓術戦闘スタイルを選択しなければならない。9レベルの時点で、覆面英雄は優雅なる剣闘士の発露と回避の達人の発露を得る。16レベルの時点で、覆面英雄は刃の如き感性の発露と死を欺くの発露を得る。この能力は野生動物との共感、《持久力》、身かわし、身かわし強化を置き換える。

### 野生の狩人（アーキタイプ） Wild Hunter

野生の狩人は獲物を追いかけて、自分の身を守るために周りの動物の動きを真似る術を探す。得意な敵の特徴や振る舞いを学ぶのではなく、野生の狩人は多様な動物の振る舞いを学び、狩りの戦略にその特性を組み込んでいく。

**動物象形（超常）／ Animal Focus：**1レベルの時点で、野生の狩人は即行アクションとして動物の相をまとい、模倣する動物の種別に基づいたボーナスや特殊能力を得られるようになる。この能力はハンターの動物象形クラス特徴と同様に機能するが、野生の狩人にのみ適用され、動物の相棒には適用されない（後述の象形共有を参照）。野生の狩人はこの能力をレンジャー・レベルごとに1日に1分だけ使用することができる。持続時間は連続している必要はないが、1分単位で消費しなければならない。野生の狩人は一度に1種類の動物だけを模倣することができる。この能力は全ての得意な敵クラス特徴を置き換える。

**象形共有（超常）／ Shared Focus：**7レベルの時点で、野生の狩人は現在の動物象形を、狩人の絆に対応するクリーチャー1体に分け与えることができるようになる。野生の狩人の狩人の絆が動物の相棒とのものであれば、動物の相棒は自動的に野生の狩人が現在使用している動物象形の利益を得る。野生の狩人の狩人の絆が仲間とのものであれば、野生の狩人は即行アクションとして絆を結んだ仲間を1人選び、現在得ている動物象形の利益を与える。この効果は狩人の絆が終了するか、野生の狩人の動物象形が終了するか、野生の狩人が別の仲間を選択するまで持続する。この能力は森渡りと素早き追跡者を置き換える。



## ローグ Rogue

ローグは狡猾で、嘘の情報を流す達人だ。自分とは異なる姿で現れることを楽しむものもいれば、詐術を高めようと錬金術をかじるものもいる。

### 偽魔術師（アーキタイプ）Counterfeit Mage

いかさま師や興行手品師は、偽りの魔法として手先の早業を用いる。偽魔術師はそれをさらに一步進め、秘術の使い手が用いる動作と起動の言葉を真似ることで、ワンドや他の魔法の装具を起動する。偽魔術師が実際のウィザードを欺くことはほとんどないが、彼らが口にする秘術の合言葉はほとんどの一般人を納得させるのに十分である。

**魔法の罫への才能（変則）／Magical Expertise**：1 レベルの時点で、偽魔術師は魔法の罫を解除するために行う〈装置無力化〉判定、魔法の罫を見つけるために行う〈知覚〉判定、巻物やワンドを起動するために行う〈魔法装置使用〉判定に、レベルの半分を加えることができるようになる。偽魔術師は〈装置無力化〉判定で魔法の罫を解除することができる。この能力は罫探しを置き換える。

**署名ワンド（変則）／Signature Wand**：4 レベルの時点で、偽魔術師はワンド1つを使って1時間訓練することで、そのワンドを署名ワンドとすることができるようになる。偽魔術師が署名ワンドを取り出すのはフリー・アクションであり、〈魔法装置使用〉判定を行う必要なく起動することができる。偽魔術師は署名ワンドを1日に1回変更することができる。この能力は4レベルの時点で得られるローグの技と置き換える。

**ワンド熟達（変則）／Wand Adept**：6 レベルの時点で、偽魔術師はワンドを起動するために〈魔法装置使用〉判定を行う際、【敏捷力】修正値を【魅力】修正値の代わりに使用することができるようになる。

**ローグの技**：以下のローグの技は偽魔術師アーキタイプを補完する：下級魔法使用、器用な掌、上級魔法使用、深遠な学者、蜜のような言葉、罫見抜き。

**上級の技**：以下の上級の技は偽魔術師アーキタイプを補完する：解呪攻撃、心術破り、使い魔。

### 地下化学者（アーキタイプ）Underground Chemist

地下化学者は、錬金術世界の中でも腐って悪臭を放つ暗部を受け持つ。地下化学者はひたむきな錬金術師とは比べ物にもならないが、彼らは錬金術物質と毒を組み合わせる、危険で用心すべき存在だ。

**武器なる錬金術（変則）／Chemical Weapons**：2 レベルの時点で、地下化学者は武器を準備するように錬金術アイテムを取り出すことができるようになる。地下化学者は飛散武器が与えるダメージに【知力】修正値を加える。追加ダメージは飛散ダメージにも適用される。地下化学者はレベルの半分の〈製作：錬金術〉判定に加える。この能力は身かわしと置き換える。

**精密飛散武器（変則）／Precise Splash Weapons**：4 レベルの時点で、地下化学者は飛散武器で急所攻撃ダメージを与えられるようになる。この攻撃はそのラウンドの最初の攻撃でなければならず、急所攻撃を与える条件（立ちすくみ状態の目標に対する、など）を満たさなければならない。また、この攻撃はマス1つではなくクリーチャー1体を目標としなければならない。この能力は4レベルの時点で得られるローグの技と置き換える。

**発見（超常）／Discovery**：10 レベルの時点で、地下化学者はローグの技として、以下のアルケミストの発見を選択することができるようになる。

臓器保存、毒集中、毒変換、任意治癒、吐き気がする肉、ポーション強化、ポーション持続時間増加、ミイラ化、dilution、sticky poison。発見の効果を決める際と発見を修得できるかどうかを判断する際、地下化学者はローグ・レベルをアルケミスト・レベルとして用いる。この能力は上級の技を修正するものである。

**ローグの技**：以下のローグの技は偽魔術師アーキタイプを補完する：素早き毒使い、素早き指、狙撃手の目、長持ちする毒、闇市場の人脈。

**上級の技**：以下の上級の技は偽魔術師アーキタイプを補完する：危険なカクテル、熟慮による再検討。

# 特技 Feats

特技はキャラクターが各自の奇抜な出自や訓練、幸運によって修得した、特別な技や能力を表している。これらは特定の状況に置ける能力と利益を提供する。

## 特技の種類 Types of Feats

ここに書かれている特技のほとんどは一般的なもので運用する際に特殊なルールは必要ないが、共通の特殊ルールを持つ種類に属する特技もある。これらの種類は特技名の後に記載されている。以下に示す特技の種類が本章の中で示されている。

## 戦闘特技 Combat Feats

ウォープリースト、ガンスリンガー、スワッシュバックラー、ファイター、ブローラーはボーナス特技として戦闘特技を選択できる。他のクラスのキャラクターは、前提条件を満たしていれば戦闘特技を修得することができる。

## 心意気特技 Panache Feats

心意気特技は、スワッシュバックラーのクラス特徴あるいは《素人スワッシュバックラー》特技によって与えられた心意気によって作用する。スワッシュバックラーは心意気特技をボーナス特技として修得することができる。

## スタイル特技 Style Feats

本項で説明するスタイル特技は、ブローラーの乱闘戦術によりふさわしい、スタイルのいくつかに基づいている。

即行アクションとして、君はスタイル特技の体現する戦闘スタイルに採用された型を取ることができる。戦闘が始まる前にスタイル特技を使用することはできないが、別の戦闘スタイルに切り替えるために即行アクションを費やすまで、君の取っている型は持続する。君は関連する型の姿勢を取っている間のみ、スタイル特技を前提条件とする特技を使用することができる。

スタイルは特定の特技経路——各スタイルを補完する特技——とともに以下に提示される。

**掴みの型／Grabbing Style**：強力な片手での掴み、掴んだものへの素早い対応、移動能力、1もしくは2体の敵へダメージを与えることを好む格闘と掴みのスタイル。

特技経路：《掴みの型》、《掴み引きずり》、《掴みの達人》。

**刻み突きの型／Jabbing Style**：このスタイルは一般的に、戦士が敵の周りを一周しながら素早い殴打と蹴りを繰り返すことを好む。これらの刻み突きの多くは、同じ箇所か体を衰弱させる箇所を打撃し、それぞれの刻み突きを連発することで、多くの痛みやダメージを与える。

特技経路：《刻み突きの型》、《刻み突きの舞踏家》、《刻み突きの達人》。

**拳打の型／Pummeling Style**：一見、粗野で強力な一撃に見える拳打と蹴りが、このスタイルの特徴である。この武道に根源には、敵が苦しみあまり大の字に伸びるようになる正確な場所に強力な一撃をお見舞いするという概念がある。

特技経路：《拳打の型》、《拳打のごろつき》、《拳打突撃》。

## チームワーク特技 Teamwork Feats

チームワーク特技は多くのボーナスを与えるが、特定の状況下でのみ作用する。多くの場合、これらの特技は同じ特技を持っている仲間が、戦場で適切に位置していなければ効果を現さない。特技の説明に記入された条件が満たされていないければ、チームワーク特技はボーナスを全く提供しない。注意すべき点としては、気絶状態、麻痺状態、朦朧状態、あるいはなんらかの理由により行動することができない状態の仲間は、チームワーク特技が使用できるとは見なされない。インクィジター、キャヴァリアー、ハンターは、たとえ仲間がこれらの特技を持たない場合でもチームワーク特技を使用できる、特別なクラス能力をもつ。

## 追加の使用回数を与える特技 Feats That Grant Extra Uses

《エネルギー放出回数追加》や《激怒時間追加》のようなクラス能力に追加使用を与える特技は、影響された能力に1日毎の追加使用回数を効果的に与える。君が同じ能力（もしくはバードの呪芸として扱うスカルドの激怒の歌のように、特技名としては別とされる能力）を持つ複数のクラス・レベルを持つ場合、使用回数がそれらの能力全てに共有のものとして適用される。追加の使用回数はそれぞれ個別には与えられない。どのような方法であれ君が選んだいずれかの能力に対して日毎の追加の使用回数を消費することができる。

たとえば、君がバーバリアンとブラッドレイジャーのクラスを持ち、《激怒時間追加》を修得しているとき、君は激怒または血の激怒のどちらかに追加の6ラウンドを得るか、もしくは両者に分割して得ることができる。この特技は激怒に6ラウンド、血の激怒に6ラウンドを同時に与えるものではない——いずれかの能力の使用回数を1日に6ラウンド与えるだけである。ある日に君が激怒に4ラウンド、血の激怒に2ラウンド使ったとして、その翌日にはそれぞれに3ラウンドずつ使用することにしてもよい。

## 特技の説明 Feat Descriptions

特技は以下に示す特技の表に要約されている。特技の前提条件と利益は閲覧の利便性のため省略されていることに注意すること。詳細に関しては特技のそれぞれの説明を参照。

以下に、特技の説明書式を示す。

**特技名**：特技の名前と、あればその属するサブカテゴリーを（）で示す。さらに、その特技で何ができるかの簡単な説明が続く。

**前提条件**：キャラクターがこの特技を習得するために持っていなければならない最低限の能力値、別の特技、最低限の基本攻撃ボーナス、技能ランクなどを示す。もしなにも前提条件がなければ、この項は存在しない。複数の前提条件を持つ特技も存在する。

**利益**：その特技によって、君（キャラクター）ができるようになること。同じ特技を複数回修得しても、その特技の説明に累積すると明記されていないければ、その利益は累積しない。

**通常**：キャラクターがその特技を持っていない場合、行動にどんな制限を受けるか、あるいは何ができないか。その特技を持っていないことで特に不利益が発生しないなら、この項目はない。

**特殊**：その特技に関する追加の普通でない事項。

# PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

## Advanced Class Guide に掲載された特技

特技		前提条件	利益
《腫瘍の使い魔》	Aberrant Tumor	異形の血脈	腫瘍の使い魔を得る
《素人インヴェスティゲーター》	Amateur Investigator	【知】13、少なくとも1つ以上の〈知識〉技能1ランク、“閃き”を有する	〈言語学〉判定、〈呪文学〉判定、〈知識〉判定に使用する閃きプールを少し得る
《調査する戦闘員》	Studied Combatant	《素人インヴェスティゲーター》、基本攻撃ボーナス+6	閃きを消費して限定的な調査戦闘を得る
《調査する戦闘員強化》	Improved Studied Combatant	【知】14、《調査する戦闘員》、基本攻撃ボーナス+8	《調査する戦闘員》は攻撃ロール、ダメージ・ロールに+4ボーナスを与える
《素人スワッシュバックラー》*	Amateur Swashbuckler	“心意気”を有するクラスのレベルを持たない	1レベルのスワッシュバックラーの発露を1つ選択し、そのみに使用できる心意気プールを少し得る
《動物の魂》	Animal Soul	“動物の相棒”または“乗騎”のクラス特徴	乗騎に効果のある呪文は君にも効果がある
《回避予測》*	Anticipate Dodge	《回避》、《強行突破》；基本攻撃ボーナス+7、ブローラー4レベル、またはモンク4レベル	回避ボーナスをもつクリーチャーに対する攻撃ロールに最大+2のボーナスを得る
《反射迎え討ち》*	Counter Reflexes	《回避予測》	君の機会攻撃を引き起こした敵は《強行突破》のボーナスを得ない
《酒場のブローラー》*	Barroom Brawler	基本攻撃ボーナス+4	1日1回、自分の持っていない1つの戦闘特技を1分間使用できる
《関の声》*	Battle Cry	【魅】13；基本攻撃ボーナス+5または〈芸能：演劇、歌唱、または朗読〉5ランク	攻撃ロールに+1ボーナスと「恐怖」に対するセーブに+4ボーナスを仲間を与える叫びを放つ
《混乱化打撃》*	Befuddling Strike	【敏】13、【判】13、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス+8	素手打撃で敵を混乱状態にする
《信仰者の恩恵》	Believer's Boon	【判】13、属性が信仰する神格の属性と1段階以内であること	1レベルのクレリックが得る領域能力を得る
《信仰者の手》	Believer's Hands	《信仰者の恩恵》、秩序にして善であること	1日1回癒しの手を使用できる
《爆風の突撃》	Blasting Charge	基本攻撃ボーナス+7、2レベル・ブラッドレイジャー呪文を發動する能力、ラッドレイジャー呪文を發動する能力、“血の激怒”のクラス特徴	消費して血の激怒中の突撃による攻撃に「力場」ダメージを追加する
《祝福された打撃者》	Blessed Striker	基本攻撃ボーナス+11、信仰呪文を發動する能力、属性が信仰する神格の属性と1段階以内であること	君の攻撃は君と神格とで共通する属性をもつと見なす
《血の秘術打撃》*	Blooded Arcane Strike	《秘術の打撃》、“血の激怒”のクラス特徴	血の激怒中に《秘術の打撃》の利益を得る
《文学ローク》	Bookish Rogue	下級魔法使用ロークの技	研究することで君のロークの技の疑似呪文能力を交換する
《抜け目ない軽身》*	Canny Tumble	《回避》、《強行突破》、〈軽業〉5ランク	機会攻撃を避けるために〈軽業〉を使用したとき、近接攻撃ロールにボーナスを得る
《カウンターパンチ》*	Counterpunch	【敏】18、《迎え討ち》、《素手打撃強化》、《武器熟練：素手打撃》、基本攻撃ボーナス+16またはブローラー12レベル	君が素手のときに敵が近接武器で君への攻撃をはずしたならば、敵は君の機会攻撃を引き起こす
《祝福放出》	Channeled Blessing	“祝福”のクラス特徴、“エネルギー放出”のクラス特徴	君がエネルギー放出を行うとき、仲間に祝福が贈られる
《力場放出》*	Channeling Force	「力場」呪文1つを發動する能力、“エネルギー放出”のクラス特徴	エネルギー放出を消費することで、武器による攻撃に追加の「力場」ダメージを得る
《幻惑化打撃》*	Dazing Fist	【敏】13、【判】13、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス+4	素手打撃で幻惑状態にする
《魔力無効化》	Disable Dweomer	〈装置無力化〉5ランク、〈魔法装置使用〉5ランク、“罫探し”のクラス特徴	〈装置無力化〉を使用して魔法のアイテムを抑止する
《喪心演舞》*	Disheartening Display	《威圧演舞》、《武器熟練》、基本攻撃ボーナス+6、選択した武器への習熟	恐れ効果を増大させるために《威圧演舞》を使う
《信仰の保護》	Divine Protection	【魅】13、〈知識：宗教〉5ランク、2レベル信仰呪文を發動する能力；“祝”全てのセーブに【魅力】修正値に等しいボーナスを得る	

\* この特技は戦闘特技であり、ウォープリースト、ガンズリンガー、スワッシュバックラー、ファイター、ブローラーのボーナス特技として選択できる。



# PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

特技		前提条件	利益
《疲労化打撃》	Draining Strike	【敏】13、【判】13、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス+8	素手打撃で疲労状態を引き起こす
《双刃強化》	Dual Enhancement	《二刀流》；“信仰の絆（武器）”または“清浄なる武器”のクラス特徴	1つではなく2つの武器に“信仰の絆（武器）”または“清浄なる武器”を吹き込む
《決闘のケープ》	Dueling Cape	《回避》、〈手先の早業〉1ランク	仕掛けのあるバックラーとしてケープを使用する
《元素エネルギー放出》	Energy Channel	“エネルギー放出”のクラス特徴；風、地、火、または水の“領域”または“祝福”	エネルギー放出を消費して武器攻撃に追加のエネルギー・ダメージを与える
《秘密の言語学》	Esoteric Linguistics	《技能熟練：言語学》	いくつかの〈呪文学〉と〈魔法装置使用〉の判定の代わりに〈言語学〉を使用する
《相棒進化》	Evolved Companion	【魅】13、“動物の相棒”のクラス特徴	相棒は幻獣の進化1ポイントを得る
《招来モンスター進化》	Evolved Summoned Monster	《招来クリーチャー強化》、《呪文熟練：召喚術》、サモン・モンスターIを発動する能力	招来されたモンスターは幻獣の進化1ポイントを得る
《呪文準備拡張》	Expanded Preparation	アーケイニスト1レベル	追加の呪文スロットを得る
《動物象形延長》	Extended Animal Focus	“動物象形”のクラス特徴	君が1日に使用できる動物象形の分数を【判断力】修正値分追加する
《アーケイニストの秘技追加》	Extra Arcanist Exploit	“アーケイニストの秘技”のクラス特徴	追加のアーケイニストの秘技を得る
《エネルギー放出回数追加》	Extra Channel	“エネルギー放出”のクラス特徴	追加で1日に2回エネルギー放出を行う
《呪術追加》	Extra Hex	“呪術”のクラス特徴	追加の呪術を1回得る
《閃き追加》	Extra Inspiration	《素人インヴェスティゲーター》または“閃き”のクラス特徴	閃きを3回分得る
《インヴェスティゲーターの技追加》	Extra Investigator Talent	“インヴェスティゲーターの技”のクラス特徴	追加のインヴェスティゲーターの技を1つ得る
《多様な武術追加》	Extra Martial Flexibility	“多様な武術”のクラス特徴	多様な武術を3回分得る
《秘術蓄積追加》	Extra Reservoir	“秘術蓄積”のクラス特徴	秘術蓄積を3ポイント以上得る
《スレイヤーの技追加》	Extra Slayer Talent	“スレイヤーの技”のクラス特徴	スレイヤーの技を追加で1つ得る
《得意な敵への呪文発動》	Favored Enemy Spellcasting	呪文を発動する能力	選択した敵に対する呪文のDCは1上昇する
《フェアリーの一打》*	Faerie's Strike	《自然魔法》またはドルイド呪文かレンジャー呪文を発動する能力；《渾身の一打》、〈知識：自然〉5ランク	《渾身の一打》で敵を照らす
《自在なる浮遊呪術》	Flexible Hex	“浮遊呪術”のクラス特徴	即行アクションで浮遊呪術を変更する
《自在なる秘術》	Flexible Wizardry	《呪文体得》、ウィザード1レベル	いくつかの呪文を自在に準備する
《自在なる秘術強化》	Improved Flexible Wizardry	《自在なる秘術》、ウィザード8レベル	さらに呪文を自在に準備する
《閃き集約化》	Focused Inspiration	“閃き”のクラス特徴、“目端”のクラス特徴	選択した技能に閃きを使用するとき、d8かそれ以上をロールする
《力場による増速》	Force Dash	基本攻撃ボーナス+3、2レベルの秘術呪文を発動する能力、少なくとも1つの〔力場〕秘術呪文を発動する能力	準備した呪文が呪文スロットを失うことで移動速度を増加する
《処方想起》	Formula Recollection	〈呪文学〉5ランク、“目端”のクラス特徴	呪文が発動されたあとでそれを処方に記録する
《捉える一打》*	Grasping Strike	《自然魔法》またはドルイド呪文かレンジャー呪文を発動する能力；《渾身の一打》	君が《渾身の一打》を命中させた相手は絡みつかれた状態になる
《身の毛のよだつ殺戮》*	Gruesome Slaughter	《腕力による威圧》、《殺しの惨状》、〈威圧〉11ランク、スレイヤー11レベル	《殺しの惨状》によって士気をくじかれたクリーチャーは不調状態になる
《ふっとばし攻撃強化》*	Improved Awesome Blow	【筋】13；《ふっとばし攻撃》または“ふっとばし攻撃”のクラス特徴；《強打》	ふっとばし攻撃を行う際の戦技判定と、ふっとばし攻撃を仕掛けられた際の戦技防御値に+2。ふっとばし攻撃による移動は仲間による機会攻撃を誘発する
《悲運の葬送歌強化》	Improved Dirge of Doom	“悲運の葬送歌”を演奏する能力	悲運の葬送歌の距離は60フィートに増加し、恐れ状態にまで恐れさせる
《上級悲運の葬送歌》	Greater Dirge of Doom	《悲運の葬送歌強化》、“悲運の葬送歌”を演奏する能力	君の悲運の葬送歌の効果は長く続き、恐慌状態にまで恐れさせる

\*この特技は戦闘特技であり、ウォープリースト、ガンスリンガー、スワッシュバックラー、ファイター、ブローラーのボーナス特技として選択できる。

# PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

特技		前提条件	利益
《洞察ある注入》	Insightful Delivery	“毒の使用”のクラス特徴、調査打撃 + 4d6	調査打撃で与えた毒の DC は上昇する
《錬金術の閃き》	Inspired Alchemy	2 レベルのエキスを作成する能力、 “錬金術”のクラス特徴、“閃き”の クラス特徴	時間と閃きを消費して、使用したエ キスを再作成する
《恐怖による鼓舞》	Inspired by Fear	“悲運の葬送歌”を演奏する能力	君の悲運の葬送歌の範囲内の君と仲 間は「恐怖」効果に + 4 ボーナスを 得る
《打撃への閃き》	Inspired Strike	“調査戦闘”のクラス特徴	閃きを消費して調査戦闘のダメージ を増やす
《威圧呪芸》	Intimidating Performance	呪芸（または激怒の歌）を移動アク ションとして開始する能力、“呪芸” または“激怒の歌”のクラス特徴	〈芸能〉判定に成功することで敵の士 気をくじく
《蹴り上げ》*	Kick Up	【敏】12、《軽業師》、《軽業》1ラン ク、スレイヤー1レベルまたはスワッ シュバックラー1レベル	即行アクションで誰も注意を払って いないアイテムを取り上げる
《殺しの惨状》*	Killing Flourish	《腕力による威圧》、《威圧》4 ランク、 スレイヤー4レベル	近接攻撃で敵のヒット・ポイントを 0 未満に減少させたなら、君の周り の敵は士気をくじかれる
《地勢》	Lay of the Land	“動物象形”のクラス特徴、“野生動 物との共感”のクラス特徴	得意な地形の下級版を得る
《間合いの呪文接触》	Lunging Spell Touch	《呪文学》6 ランク	呪文の接触攻撃の間合いを5フィー ト増やす
《血の顕在化》	Manifested Blood	【魅】13；竜または元素の血脈	エネルギーへの抵抗を得るため、ま た攻撃者へダメージを与えるために 君の血脈に関連する元素で君の周囲 を取り囲む
《無慈悲な屠殺者》*	Merciless Butchery	《卑劣なとどめ》、急所攻撃 + 5d6、“観 察”のクラス特徴	戦慄状態、無防備状態、気絶状態の 敵に、即行アクションでとどめの一 撃を試みる
《自然魔法》	Nature Magic	《知識：自然》1 ランク	常時発動能力としてノウ・ディレク ションを得て、1日1回それ以外の ドルイドの祈りを使用する
《雄弁家》	Orator	《技能熟練：言語学》	場合により《威圧》《交渉》《はったり》 の代わりに《言語学》を使用する
《麻痺化打撃》*	Paralyzing Strike	【敏】13、【判】13、《素手打撃強化》、 基本攻撃ボーナス + 14	素手打撃で麻痺状態にする
《祝福高速化》	Quicken Blessing	祝福の上級の力を利用できる、“祝福” のクラス特徴	祝福を1つ選択し、その祝福を2回 分消費することで即行アクションと して使用する
《激怒の呪文発動》	Rage Casting	“血の呪文発動”のクラス特徴	ブラッドレイジャー呪文の効能のた めに hp を犠牲にする
《激怒の吸収》	Raging Absorption	4 レベル・ブラッドレイジャー呪文 を発動する能力、“血の激怒”のクラ ス特徴	血の激怒を補充するためにダメージ 呪文から秘術エネルギーを吸収する
《激怒する血》	Raging Blood	《秘術の遺産》または“ソーサラーの 血脈”のクラス特徴	下級版の血の激怒に入る
《激怒する精神集中》	Raging Concentration	“血の呪文発動”のクラス特徴	血の激怒、【耐久力】への士気ボーナ スを精神集中判定に加える
《遠隔調査》	Ranged Study	選択した武器の《武器熟練》、“調査 戦闘”のクラス特徴	遠隔武器を1つ選択し、その武器で 調査戦闘を使用する
《反射的治癒》	Reactive Healing	《エネルギー放出高速化》または《呪 文高速化》；“エネルギー放出”また は“癒しの手”のクラス特徴	hp が 0 以下に減少したとき、即行 アクションとして自分自身にエネル ギー放出か癒しの手を使用する
《無謀な激怒》	Reckless Rage	《強打》；“激怒”または“激怒の歌” のクラス特徴	激怒中により多くのダメージを与え るために攻撃ロールにペナルティを 被る
《激怒時間回復》	Recovered Rage	“激怒”または“激怒の歌”のクラス 特徴	敵のヒット・ポイントを 0 以下にす る毎に激怒か激怒の歌を取り戻す
《弾性の鎧》	Resilient Armor	“信仰の絆（鎧または盾）”または“清 浄なる鎧”のクラス特徴	いくつかの攻撃に対して DR を得る
《切り開く打撃》*	Riving Strike	《秘術の打撃》	《秘術の打撃》でダメージを与えたな ら、その敵は呪文と擬似呪文能力に 対するセーブにペナルティを被る

\* この特技は戦闘特技であり、ウォープリースト、ガンスリンガー、スワッシュバックラー、ファイター、ブローラーのボーナス特技として選択できる。

# PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

特技		前提条件	利益
《怒り心頭》*	Seething Hatred	“観察”のクラス特徴	得意な敵として選択したクリーチャーを観察するとき、より大きな利益を得る
《極端な憎悪》*	Extreme Prejudice	《怒り心頭》、急所攻撃 + 3d6、“観察”のクラス特徴	《怒り心頭》の対象に急所攻撃が成功したらダメージはd6の代わりにd8となる
《好機を掴む》*	Seize Advantage	野送りの発露	敵の《強打》ダメージを君の反撃に加える
《瞬殺》*	Silent Kill	〈隠密〉12ランク、“暗殺術”の“スレイヤーの上級の技”もしくは“暗殺術”のニンジャの“上位忍術”	不意打ちラウンド中に殺して影の中へ滑り込む
《スカルドの活力》	Skald's Vigor	“激怒の歌”のクラス特徴	激怒中に演奏しているか激怒の歌を使用している間、高速治癒を得る
《上級スカルドの活力》	Greater Skald's Vigor	《スカルドの活力》、〈芸能：歌唱〉10ランク	仲間が《スカルドの活力》の高速治癒を共有する
《熟達した激怒者》	Skilled Rager	“激怒”のクラス特徴	技能を1つ選択し、それを激怒中に使用する
《斬撃の優美》*	Slashing Grace	【敏】13、《武器の妙技》、選択した武器の《武器熟練》	片手用斬撃武器を刺突近接武器として扱う
《スレイヤーのフェイント》*	Slayer's Feint	【敏】15、《軽業師》またはスレイヤー1レベル、《攻防一体》、〈軽業〉1ランク	フェイントに〈はったり〉の代わりに〈軽業〉を使用する
《浮身追加》	Slow Faller	〈軽業〉5ランクまたは“浮身”のクラス特徴	浮身能力を得るか強化する
《霊と語る者》	Spirit Talker	“呪術”のクラス特徴；シャーマン6レベルまたはウィッチ6レベル	一時的な呪術の使用を得るために霊と心を通わせる
《霊の贈り物》	Spirit's Gift	“動物の相棒”または“使い魔”のクラス特徴	動物の相棒もしくは使い魔をシャーマンの霊で強化するために霊と心を通わせる
《霊の歩哨》	Spiritual Guardian	スピリチュアル・ウェポンまたはスピリチュアル・アライを発動する能力、“霊魔法”のクラス特徴	霊呪文の攻撃力を増加させる
《任意ネイチャーズ・アライ》	Spontaneous Nature's Ally	〈知識：自然〉5ランク、キュア呪文またはインフリクト呪文を任意発動する能力、動物または植物の領域	同レベルのサモン・ネイチャーズ・アライ呪文を任意発動するために呪文スロットを消費する
《よろめき化打撃》*	Staggering Fist	【敏】13、【判】13、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス+2	素手打撃で敵をよろめき状態にする
《忍び寄るものの象形》	Stalker's Focus	〈知識：自然〉3ランク、〈生存〉3ランク、“動物象形”のクラス特徴を有するクラスのレベルを持たない	君と君の動物の相棒は“動物象形”を得る
《確固たる個性》	Steadfast Personality	—	【精神作用】効果に対する意志セーブに、君の【魅力】修正値に等しい洞察ボーナスを得る
《豪胆》	Stouthearted	“激怒の歌”のクラス特徴	【恐怖】効果に対するセーブの失敗を振りなおすために激怒の歌を使用する
《不意の戦技》	Surprise Maneuver	《攻防一体》；急所攻撃 + 3d6 または調査打撃 + 3d6	挟撃している敵とACに【敏捷力】を適用できない敵に対する戦技判定にボーナスを得る
《技ある奇術師》	Talented Magician	“下級魔法使用”のローグの技、“上級魔法使用”のローグの技	擬似呪文能力に追加の使用回数を得る
《対のフェイント》*	Twinned Feint	【魅】13	フェイントに成功した後、2番目の対象にフェイントを試みるができる
《ひねりかわし》	Twist Away	“身かわし”	割り込みアクションとして頑健セーブの代わりに反応セーブを使用する
《小型の乗騎》*	Undersized Mount	〈騎乗〉1ランク	君のサイズのクリーチャーに乗る
《枷外された使い魔》	Unfettered Familiar	術者レベル5、“使い魔”のクラス特徴	離れた使い魔に接触呪文を授ける
《戦の祝福》	War Blessing	“神秘”または“領域”のクラス特徴	下級の“祝福”のクラス特徴を得る
《選ばれし者の武器》*	Weapon of the Chosen	神格が好む武器の《武器熟練》、信仰により神格1つから呪文を授かっていること	即行アクションとして、君の最初の攻撃を魔法的なものと見なす
《選ばれし者の武器強化》*	Improved Weapon of the Chosen	《選ばれし者の武器》	《選ばれし者の武器》の利益を君の次のターンの開始時まで得る

\* この特技は戦闘特技であり、ウォーブリースト、ガンスリンガー、スワッシュバックラー、ファイター、ブローラーのボーナス特技として選択できる。



# PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

特技		前提条件	利益
《上級選ばれし者の武器》*	Greater Weapon of the Chosen	《選ばれし者の武器強化》	好む武器で2回ロールし、よりよいロールを使う
《冬の一打》*	Winter's Strike	《自然魔法》またはドルイドまたはレンジャー呪文を発動する能力；《渾身の一打》、《知識：自然》5ランク	《渾身の一打》の対象はセーブに成功しなければ疲労状態になる
心意気特技	前提条件	利益	
《困惑させる軽身の発露》	Confounding Tumble Deed	《素人スワッシュバックラー》または“心意気”のクラス特徴；《抜け目ない軽身》、《軽業》7ランク	君が機会攻撃をかわして敵に攻撃が命中したら、敵は1ラウンドの間ACに【敏捷力】ボーナスを得られない
《憎めない威圧の発露》	Disarming Threat Deed	《素人スワッシュバックラー》または“心意気”のクラス特徴；《交渉》2ランク、《威圧》2ランク	対象を非友好的にすることなく威圧する
《心意気追加》	Extra Panache	《素人スワッシュバックラー》または“心意気”のクラス特徴	追加で心意気を2ポイント得る
《柄頭叩きの発露》	Pommel Strike Deed	《素人スワッシュバックラー》または“心意気”のクラス特徴；基本攻撃ボーナス+3	軽い武器か片手武器に属する刺突武器の柄頭で攻撃し、敵を打ち倒す
スタイル特技	前提条件	利益	
《掴みの型》*	Grabbing Style	《組みつき強化》；基本攻撃ボーナス+6、“ブローラーの連撃”、または“連打”	片手での掴みにペナルティを被らず、押さえ込んでいるときにACに【敏捷力】ボーナスを保持する
《掴み引きずり》*	Grabbing Drag	《掴みの型》；基本攻撃ボーナス+8、ブローラー4レベル、またはモンク4レベル	敵をより遠くへ引きずっていきける
《掴みの達人》*	Grabbing Master	《掴み引きずり》；基本攻撃ボーナス+12、ブローラー8レベル、またはモンク8レベル	1体ではなく2体の敵を掴む
《刻み突きの型》*	Jabbing Style	《素手打撃強化》；基本攻撃ボーナス+6、“ブローラーの連撃”のクラス特徴、または“連打”のクラス特徴	君のターン中に、同じ敵に2回以上素手打撃を命中させたとき、ダメージにボーナスを得る
《刻み突きの舞踏家》*	Jabbing Dancer	《回避》、《刻み突きの型》、《強行突破》；基本攻撃ボーナス+9、モンク5レベル、またはブローラー5レベル	素手打撃を命中させたときはいつでも、機会攻撃を誘発せずに5フィート移動する
《刻み突きの達人》*	Jabbing Master	《強打》、《刻み突きの舞踏家》；基本攻撃ボーナス+12、モンク8レベル、またはブローラー8レベル	《刻み突きの型》で与えるダメージが増加する
《拳打の型》*	Pummeling Style	《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス+6、“ブローラーの連撃”、または“連打”	強力な一撃に素手打撃の全てを乗せる
《拳打のごろつき》*	Pummeling Bully	《足払い強化》、《位置ずらし強化》、《拳打の型》；基本攻撃ボーナス+9、ブローラー5レベル、またはモンク5レベル	《拳打の型》を使用中にフリー・アクションとして足払いか位置ずらしを試みることができる
《拳打突撃》*	Pummeling Charge	《拳打の型》；基本攻撃ボーナス+12、ブローラー8レベル、またはモンク8レベル	突撃の後に拳打する
チームワーク特技	前提条件	利益	
《協調射撃》*	Coordinated Shot	《近距離射撃》	この特技を持つ仲間が敵を機会攻撃範囲に収めているとき遠隔攻撃ロールに+1ボーナスを得て、その仲間が敵に挟撃されているなら遠隔攻撃ロールに+2のボーナスを得る
《気を逸らす突撃》*	Distracting Charge	—	この特技を持つ仲間が突撃するとき、君は突撃された敵に対する攻撃ロールに+2のボーナスを得る
《回避と覆い強化》	Improved Duck and Cover	《回避と覆い》	君が《回避と覆い》を使用するとき、身かわしか身かわし強化を持つ仲間はダメージのいくらかを受ける
《呪文共有強化》	Improved Spell Sharing	動物の相棒、幻獣、使い魔、または特別な乗騎を獲得する能力	相棒であるクリーチャーと呪文の持続時間を分け合う
《位置入れ替え強化》*	Improved Swap Places	《位置入れ替え》	《位置入れ替え》を使うとき、君の仲間はより小さくても大きくてもよく、移動は機会攻撃を誘発しない

\* この特技は戦闘特技であり、ウォープリースト、ガンズリンガー、スワッシュバックラー、ファイター、ブローラーのボーナス特技として選択できる。

## PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

特技		前提条件	利益
《突撃妨害》*	Intercept Charge	—	割り込みアクションとして、突撃を妨害するために自分の最大移動速度まで移動する
《群れ挟撃》	Pack Flanking	【知】13、《攻防一体》、動物の相棒を獲得する能力。	位置に関わらず君と君の相棒であるクリーチャーは挟撃する
《治癒共有》	Share Healing	動物の相棒、幻獣、使い魔、または特別な乗騎を獲得する能力	君の相棒であるクリーチャーと治癒を分け合う
《李代桃僵》*	Wounded Paw Gambit	《囚戦術》、〈はったり〉5 ランク	《囚戦術》を使うとき、近くの間は攻撃者に遠隔攻撃を試みることができる

\* この特技は戦闘特技であり、ウォーブリスト、ガンスリンガー、スワッシュバックラー、ファイター、ブローラーのボーナス特技として選択できる。

# PRD\_J\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

## 《腫瘍の使い魔》*Aberant Tumor*

他人は驚くが、奇妙に成長した君のそれは、実は君の呪文を発動する相棒なのだ。

**前提条件：**異形の血脈。

**利益：**君は腫瘍の使い魔を得る。これは腫瘍の使い魔のアルケミストの発見で得たものと同様に扱われる。腫瘍の使い魔の能力を決定する際、有効アルケミスト・レベルとして異形の血脈をもたらしただのクラスのレベルを用いる。もし複数のクラスから異形の血脈を得ている場合、それらのクラス・レベルは有効アルケミスト・レベルを決定する際に累積する。

## 《素人インヴェスティゲーター》*Amateur Investigator*

君の知識はただの知性ではない——閃きがある。

**前提条件：【知】** 13、少なくとも1種類の〈知識〉技能1ランク、“閃き”を有するクラスのレベルを持たない。

**利益：**インヴェスティゲーターのように、君は〈知識〉、〈言語学〉、〈呪文学〉の技能判定を増強する能力を得る。君は【知力】修正値に等しい閃きプールを得る。フリー・アクションとして閃きを1回消費することで、修得している〈言語学〉、〈呪文学〉、〈知識〉の判定に1d6を追加することができる（これは出目10や出目20を選択した場合であっても行える）。この能力は判定の後、結果が明らかになる前に使用するかどうか決めなければならない。君の閃きプールは毎日、通常は前日に十分な睡眠を得た後に回復する。

**特殊：**もし君が閃きのクラス特徴を有するクラス・レベルを得たなら、この特技は直ちに《閃き追加》と交換してよい。

## 《素人スワッシュバックラー》（戦闘）*Amateur Swashbuckler*

君はスワッシュバックラーではないが、心意気を持ち、使うことができる。

**前提条件：**“心意気”を有するクラスのレベルを持たない。

**利益：**君はわずかな心意気を得、1レベルのスワッシュバックラーの発露を1つだけ使用することができる。スワッシュバックラーのクラス特徴から1レベルの発露を1つ選択すること。この選択は変更できない。1日の開始時に、君は心意気を1ポイント得る。1日の間に君の心意気ポイントは、君の【魅力】修正値を最大値（最低1）として増やすことができる。君はスワッシュバックラーのクラス特徴と同様に、心意気ポイントを回復することができる。特技や魔法のアイテムから得た他の発露と同様に、君は心意気ポイントを消費し、この特技によって修得した1レベルの発露を使用できる。

**特殊：**もし君が心意気のクラス特徴を有するクラスのレベルを得たなら、この特技は直ちに《心意気追加》と交換することができる。

## 《動物の魂》*Animal Soul*

君と動物との親密な絆は、動物を対象とする魔法を君自身に対しても使用できるようにする。

**前提条件：**“動物の相棒”または“乗騎”のクラス特徴。

**利益：**通常は君のクリーチャー種別に影響しない呪文であったとしても、君は動物、動物の相棒、特別な乗騎を対象とした呪文または効果の対象となることができる。たとえば通常は動物にしか影響しない呪文であるアニマル・グロウスヤリデウス・アニマルを自分自身に発動することができる。仲間は、君を復活させるために君に対してレイズ・アニマル・コンパニオンを発動できる。君が動物であるとしてその呪文を受け入れる選択をしない限り、敵は君にチャーム・アニマル]やドミネイト・アニマルを発動することができない。

## 《回避予測》（戦闘）*Anticipate Dodge*

君の機動性と攻撃の腕前は、とらえどころのない敵をうまく妨害する。

**前提条件：**《回避》、《強行突破》；基本攻撃ボーナス+7、ブローラー4レベル、またはモンク4レベル。

**利益：**君は目にしたクリーチャーが、ACに回避ボーナスを持っているかを自動的に知る。君は回避ボーナスを持つ敵に対する攻撃ロールに+2のボーナスを得る。このボーナスは君が攻撃するそのクリーチャーの持つ回避ボーナスの値を超えることはない。

## 《酒場のブローラー》（戦闘）*Barroom Brawler*

君は戦闘の技と他人のやり方を真似る方法を学んだ。

**前提条件：**基本攻撃ボーナス+4。

**利益：**1日に1回移動アクションで、君は自分が修得していない戦闘特技1つの利益を1分間得ることができる。その特技の前提条件は満たしておかなければならない。

**特殊：**君が多様な武術のクラス特徴を持っている場合、この特技は代わりに、多様な武術の1日の使用回数を1回追加するものとして機能する。

## 《関の声》（戦闘）*Battle Cry*

君の叫びは仲間を鼓舞し、戦闘において彼らを勇敢にする。

**前提条件：**【魅】13；基本攻撃ボーナス+5または〈芸能：演劇、歌唱、または朗読〉5ランク。

**利益：**1日に【魅力】修正値に等しい回数、即行アクションとして関（とき）の声をあげることができる。そのようにするならば、この声を聞くことのできる30フィート以内の仲間は攻撃ロールに+1の士気ボーナス、[恐怖]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1分間続く。

仲間がこの特技の影響下にある間にセーヴィング・スローに失敗した場合、自分に対する《関の声》の効果を終了させ、その失敗したセーブを再ロールすることを選択できる。その仲間は、たとえ再ロールした結果が悪かったとしても、2回目の結果を使わなければならない。影響下の仲間は全員、この特技の1回の使用につき1回ずつこの効果を使用することができる。

## 《混乱化打撃》（戦闘）*Befuddling Strike*

君はどこを打撃すれば、一時的な混迷状態へ送り込めるかを知った。

**前提条件：**【敏】13、【判】13、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス+8。

**利益：**《混乱化打撃》を用いた素手攻撃によってダメージを与えた敵は通常通りダメージを与えるに加えて、頑健セーブ（DC＝キャラクター・レベルの半分＋【判断力】修正値）を行わなければならない。君は攻撃ロールを行う前に、この特技の使用を宣言しなければならない。攻撃に失敗したならこの試みは失われる。このセーブに失敗した防御側は1d4ラウンドの間混乱状態となる。君は、《混乱化打撃》を1日につき4キャラクター・レベル毎に1回試みることができるが、1ラウンドには1回しか使用できない。人造、非実体クリーチャー、精神を持たないクリーチャー、植物、アンデッド、およびクリティカル・ヒットに完全耐性をもつクリーチャーには、この能力で影響を与えることはできない。

## 《信仰者の恩恵》*Believer's Boon*

君の神格は君の厚い信仰心に応える。

**前提条件：**【判】13、属性が自身の信仰する神格より1段階以内でなければならない。

**利益：**信仰する神格の領域から1つ選択すること。1日に1回、君はその領域のクレリックに与えられる1レベルの領域能力を使用することができる。君は能力1つを使用できるだけであり、より高いレベルの領域能力、領域呪文、その領域が与える追加のクラス技能を得ることはないし、与えられた権能に基づくいかなるボーナス特技も得ることはない。君がこの能力を使用する際、有効クレリック・レベルは1レベルと見なす。

**特殊：**君はこの特技を2回修得することができる。2回目にこの特技を修得した場合、君は神格が与える別の領域を選択すること。君の神格が要求する行動規範を著しく違反した場合、君の属性は神格の属性から1段階以上離れるように移動し、また神格への崇拝を止める場合には、君はこの



# PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

特技によるアクセスを失う。君は神格への不実を悔い改めるなら、もう一度この特技を回復することができる（アトーンメント呪文を参照）。

## 《信仰者の手》Believer's Hands

君は手で触れることで他人を癒すことができる。

**前提条件：**【判】13、《信仰者の恩恵》、秩序にして善、属性が自身が信仰する神格より1段階以内でなければならない。

**利益：**1日1回、パラディンの癒しの手能力を使用することができる。君の有効パラディン・レベルはキャラクター・レベルの半分（最低1）に等しい。もし既に（もしくは後に）癒しの手能力を得ているなら、代わりに癒しの手1日の使用回数を1回分追加する。

**特殊：**この特技は《癒しの手回数追加》のような特技においては、用途の限定された癒しの手能力を持つものとして扱う。

君の神格が要求する行動規範に著しく違反した場合、君の属性は神格の属性から1段階以上離れるように移動し、また神格への崇拜を止める場合には、君はこの特技によるアクセスを失う。君は神格への不実を悔い改めるなら、もう一度この特技を回復することができる（アトーンメント呪文を参照）。

## 《爆風の突撃》Blasting Charge

秘術の力が噴出す打撃に血の激怒の力を注ぐ。

**前提条件：**基本攻撃ボーナス+7、2レベルのブラッドレイジャー呪文を発動する能力、“血の激怒”のクラス特徴。

**利益：**血の激怒中、突撃の終了時に君は即行アクションとしてブラッドレイジャー呪文スロットを消費することで、君の突撃による攻撃に追加の力を吹き込むことができる。君は消費する呪文スロットの呪文レベル毎に1d6ポイントの追加ダメージを与える。この追加ダメージは【力場】ダメージであり、クリティカル・ヒット時に増加しない。

もし血の激怒が（元素の血脈や竜の血脈といった）特別なエネルギーに関連している場合、君は代わりに、消費した呪文スロットの呪文レベル毎に1d8ポイントのダメージを与えることができる。この場合、追加ダメージはその関連するエネルギー種別のダメージとなる。

## 《祝福された打撃者》Blessed Striker

君の攻撃は君と神格とで共通している属性の力で増強されている。

**前提条件：**基本攻撃ボーナス+11、信仰呪文を発動する能力、属性が自身の信仰する神格より1段階以内でなければならない。

**利益：**君の攻撃は全て、ダメージ減少を克服する目的において、君と君の神格とで共通している属性を持つものとして扱われる。

**特殊：**君の神格が要求する行動規範を著しく違反したか、もはやその神格を信奉していない場合、君はこの特技へのアクセスを失う。君は神格への不実を悔い改めるなら、もう一度この特技を回復することができる（アトーンメント呪文を参照）。

## 《血の秘術打撃》（戦闘）Blooded Arcane Strike

秘術のエネルギーは君の破壊的な攻撃を先導する。

**前提条件：**《秘術の打撃》、秘術呪文を発動する能力、“血の激怒”のクラス特徴。

**利益：**血の激怒中、《秘術の打撃》の使用に即行アクションを消費する必要はない——それは常時発動しているのだ。血の激怒使用中に《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》のいずれかを使用するとき、《秘術の打撃》へのダメージ・ロールへのボーナスはそれぞれの特技でダメージ・ロールを行う回数（それぞれ2回、3回、4回）に等しい値だけ倍加する。

## 《文学ローグ》Bookish Rogue

君の準備のおかげで君の秘術能力はより変化に富んだものとなる。

**前提条件：**“下級魔法使用”

のローグの技。

**利益：**10分間呪文書を学習することで、君が下級魔法使用、上級魔法使用として発動できる呪文1つを、呪文書に記載された同レベルのウィザード／ソーサラー呪文の1つと交換できる。この交換は、この特技を再び使用して交換を行うまで永続する。

## 《抜け目ない軽身》（戦闘）Canny Tumble

君の軽業の腕前は敵の注意力をそぐ。

**前提条件：**《回避》、《強行突破》、《軽業》5ランク。

**利益：**君が《軽業》を用いて敵から機会攻撃を受けることなく敵の機会攻撃範囲や接敵面を移動するとき、君の次の近接攻撃ロールに+2の状況ボーナスを得る。この攻撃は君の次のターンが始まるまでに行わなければならない。

## 《祝福放出》Channeled Blessing

君のエネルギー放出はウォープリーストの祝福を放つ。

**前提条件：**“祝福”のクラス特徴、“エネルギー放出”のクラス特徴。

**利益：**治療の目的でエネルギー放出を行うとき、治療する代わりに範囲内の同意するクリーチャー1体（自分でもよい）にウォープリーストの持つ祝福を放つことができる。範囲内にいる他のクリーチャーは、通常通りエネルギー放出によって治療される。この効果で使用する祝福は1回の標準アクションで発動でき、1体以上のクリーチャーに効果を及ぼすものでなければならない。与える祝福が通常は複数の対象に影響するものであっても、君は選択した1体にしか効果を及ぼすことはできない。対象はエネルギー放出から得られる治療およびその他のあらゆる効果を受けることなく、代わりに祝福を受ける。（この特技による祝福の使用は、祝福の1日の使用回数に数えない。）

## 《力場放出》（戦闘）Channeling Force

君はエネルギー放出の力を、君の武器を包む力場の輝きへと凝縮してしていく。

**前提条件：**【力場】の呪文を発動する能力、“エネルギー放出”のクラス特徴。

**利益：**即行アクションとして1回のエネルギー放出を消費することで、君の武器攻撃におけるダメージ・ロールに、そのエネルギー放出のダイス数に等しいボーナスを与える。この追加ダメージは【力場】ダメージである。これは君が次に武器攻撃を3回行うか、戦闘が終了するか、いずれか早いほうが生じるまで続く。

## 《困惑させる軽身の発露》（心意気）Confounding Tumble Deed

軽業後に打撃することで敵を困惑させることができる。

**前提条件：**《素人スワッシュバックラー》または“心意気”のクラス特徴、《抜け目ない軽身の発露》、《軽業》7ランク。

**利益：**君が《軽業》を用いて敵から機会攻撃を受けることなく敵の機会攻撃範囲や接敵面を移動し、同じラウンド中に近接攻撃でその敵に攻撃を命中させたとき、フリー・アクションとして心意気を1ポイント消費することで、その敵の持つアーマー・クラスへの【敏捷力】ボーナスを失わせることができる。この効果は君の次のターンの終了時まで持続する。

## 《協調射撃》（戦闘、チームワーク）Coordinated Shot

君の敵に対する遠隔攻撃は君の仲間の居場所によって有利になる。

**前提条件：**《近距離射撃》。

**利益：**この特技を持つ君の仲間が敵を機会攻撃範囲に収めており、君の遠隔攻撃に対して敵に遮蔽を提供していないなら、君はその敵に対する遠隔攻撃に+1のボーナスを得る。この特技を持つ君の仲間が他の仲間と敵を挟撃しているなら、このボーナスは+2に上昇する（その仲間がこの特技を持っていないくてもよい）。

## 《反射迎え討ち》(戦闘) Counter Reflexes

君の周りを移動する敵の高度な訓練は、それに君が備えただけで打ち破られる。

**前提条件:**《回避予測》、《回避》、《強行突破》;基本攻撃ボーナス+9、ブローラー 6 レベル、またはモンク 6 レベル。

**利益:**《強行突破》を持つ敵が君の機会攻撃範囲内を移動するか出て行くことによって君の機会攻撃を引き起こしたとき、その敵がその特技によって得られたはずの回避ボーナスを得ることはできない。

## 《カウンターパンチ》(戦闘) Counterpunch

巧みな反射神経で敵のミスにつけこむ。

**前提条件:**【敏】18、《迎え討ち》、《素手打撃強化》、《武器熟練:素手打撃》;基本攻撃ボーナス+16またはブローラー 12 レベル。

**利益:**毎ラウンド1回、君が手に何も持たず、かつ敵が君への近接攻撃に失敗したならば、敵は君の機会攻撃を引き起こす。君はこの機会攻撃に素手打撃を使用しなければならない。

## 《幻惑化打撃》(戦闘) Dazing Fist

君はどこを打てば敵を幻惑させられるかを知っている。

**前提条件:**【敏】13、【判】13、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス+4。

**利益:**君はこの特技の使用を攻撃ロールの前に宣言しなければならない(攻撃ロールに失敗した場合、試みは失われる)。《幻惑化打撃》は君の素手攻撃でダメージを受けた相手に通常のダメージを与えた上、目標はDC10+キャラクター・レベルの半分+【判断力】修正値の頑健セーブを行わねばならない。セーブに失敗した目標は1ラウンドの間(君の次のターンの直前まで)幻惑状態となる。君は《幻惑化打撃》を1日につき4キャラクター・レベル毎に1回試みることができるが、1ラウンドには1回しか使用できない。人造、非実体クリーチャー、植物、アンデッド、クリティカル・ヒットに完全耐性を持つクリーチャーは、この特技による影響を受けない。

## 《魔力無効化》(Disable Dweomer)

君は魔法のアイテムを少しの間抑止し、無力化することができる。

**前提条件:**《装置無力化》5ランク、《魔法装置使用》5ランク、“畏探し”。

**利益:**君は《装置無力化》を使用して、アーティファクト以外の魔法のアイテムの魔法を1d4ラウンドの間抑止しておくことができる。その後そのアイテムは魔法の特性を取り戻す。抑止されたアイテムはその間、非魔法のアイテムとなる。この用途での《装置無力化》では作業に2d4ラウンドかかり、DCは15+アイテムの術者レベルとなる。

## 《憎めない威圧の発露》(心意気) Disarming Threat Deed

君の脅しはなぜか悪い気がしない。

**前提条件:**《素人スワッシュバックラー》または“心意気”のクラス特徴;《交渉》2ランク、《威圧》2ランク。

**利益:**君に対して“友好的”に振る舞うことを強制するために行う《威圧》判定に成功したら、君は心意気ポイントを1ポイント消費して、効果が切れるまでの間、対象が君に“中立的”になるように仕向けることができる。この効果の影響を受けた対象は、まず君のことを当局に報告することはない。

**通常:**《威圧》によって君に対して“友好的”に振る舞うことを強いられた敵は効果が切れると“非友好的”となり、おそらくは当局に君のことを報告する。

## 《喪心演舞》(戦闘) Disheartening Display

君の見事な舞は、心の萎えた者をさらに追い込む。

**前提条件:**《威圧演舞》、《武器熟練》、基本攻撃ボーナス+6、選択した武器への習熟。

**利益:**恐れ状態、怯え状態、恐慌状態のいずれかの敵に対して《威圧演舞》に成功したとき、敵の「恐怖」段階は1段階進行する。すでに恐慌状態であるクリーチャーは戦慄状態に陥る。一度この特技の影響を受けたクリーチャーは、以降24時間の間、(君によるものであれ他の誰かによるものであれ)再びこの特技の影響を受けることはない。

## 《気を逸らす突撃》(戦闘、チームワーク) Distracting Charge

仲間の突撃は君の見せ場を作ってくれる。

**利益:**この特技を持つ仲間が突撃を行い命中させたら、君はその突撃された敵に対する次の攻撃ロールに+2のボーナスを得る。このボーナスは君の仲間の次のターンが始まるまでに使用しなければ失われる。

## 《信仰の保護》Divine Protection

君の神格は君を致命的な攻撃から保護する。

**前提条件:**【魅】13、《知識:宗教》5ランク、2レベル信仰呪文を発動する能力;“祝福”、“領域”、または“神秘”のクラス特徴。

**利益:**君は全てのセーブに【魅力】修正値に等しいボーナスを得る。もし君の【魅力】修正値が(信仰の恩寵クラス特徴などで)既に全てのボーナスに適用されていたなら、君は代わりに全てのセーブに+1のボーナスを得る。

## 《疲労化打撃》(戦闘) Draining Strike

狙い澄ました打撃は対象を疲労状態または過労状態にする。

**前提条件:**【敏】13、【判】13、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス+8。

**利益:**君は攻撃ロールを行う前にこの特技の使用を宣言しなくてはならない(攻撃に失敗したら試みは失われる)。《疲労化打撃》を用いた素手攻撃が命中した敵は、通常通りダメージを与えた上、頑健セーブ(DC=キャラクター・レベルの半分+【判断力】修正値)を行わなければならない。このセーブに失敗した防御側は1分が経過するか、その敵がヒット・ポイントにダメージを与える(訳者註:原文 deals hit point damage.だがheals(回復する)の誤記と思われる)呪文の対象になるまで、疲労状態になる。もし君が基本攻撃ボーナスが+14以上なら、対象は代わりに同じだけの時間過労状態になる。君は1日につき4キャラクター・レベル毎に1回試みることができるが、1ラウンドには1回しか使用できない。人造、非実体クリーチャー、精神を持たないクリーチャー、植物、アンデッド、およびクリティカル・ヒットに完全耐性をもつクリーチャーには、この能力で影響を与えることはできない。

## 《双刃強化》Dual Enhancement

君は簡単な動作で、2つの武器もしくは双頭武器の両端を強化できる。

**前提条件:**《二刀流》;“信仰の絆(武器)”または“清浄なる武器”のクラス特徴。

**利益:**君が自分の武器を強化するために“信仰の絆”または清浄なる武器を使用するとき、武器2つあるいは双頭武器の両端を強化することができる。影響を受ける武器は全て、手に持つか所持していなくてはならない。武器の1つに加えた強化ボーナスは自動的に両方に加えられるが、武器の特殊能力はそれぞれに与えることはできない。例えば、君が+2までの強化ボーナスを与えることができる場合、君は武器の両方に+1ボーナスを加え、一方の武器にのみキーン武器特殊能力を与えることができる。

## 《決闘のケープ》(戦闘、心意気) Dueling Cape

君はただのケープを使って、自分の身を守り、敵を狼狽させることができる。

**前提条件:**《回避》、《手先の早業》1ランク。

**利益:**移動アクションで、君は着ているケープを腕に巻きつけることができ、これをバックラーとして使用することができる(必要があつて取り除く場合も移動アクションとなる)。君がこのようにケープを使用しているときに、敵が君への近接攻撃を失敗したなら、割り込みアクションとし

て1心意気ポイントを消費して腕からケーブルをほどき、敵を絡みつかれた状態にすることができる。敵は1全ラウンド・アクションを使用して脱出するかケーブルを破壊することで、ケーブルから自由になることができる（典型的なケーブルは硬度1、ヒット・ポイント3を持つ）。君は外套やカーテンのようなケーブルに似た形状、重量のアイテムを用いてこの特技を使用することができる。

## 《元素エネルギー放出》Energy Channel

自分の武器を威力強化するために、君は放出されたエネルギーを凝縮する。

**前提条件:** “エネルギー放出”のクラス特徴; 風、地、火、または水の “領域” か “祝福”。

**利益:** 即行アクションとしてエネルギー放出を1回消費することで、エネルギー放出に使用するダイス数の2倍に等しいボーナスを武器攻撃のダメージ・ロールに与える。この追加ダメージは、君の領域もしくは祝福によって決定される: [酸] (地)、[冷氣] (水)、[電気] (風)、[火] (火)。もし君が複数の領域もしくは祝福を持っているなら、この能力を使用するときにそれらのダメージ種別から1つを選択しなければならない。この効果は次に3回武器攻撃を行うか、戦闘が終了するか、いずれか早いほうが生じるまで続く。

## 《秘密の言語学》Esoteric Linguistics

魔法的なものを含め多くの特殊な書物でさえ、君は読み解くことができる。

**前提条件:** 《技能熟練: 言語学》。

**利益:** 巻物を活性化するための《魔法装置使用》判定、あるいは巻物を鑑定するための《呪文学》判定の代わりに《言語学》判定を用いることができる。依然として君は、使おうとするレベルの呪文を発動するための能力値要件を満たす（もしくは真似る）必要がある。

## 《相棒進化》Evolved Companion

君の動物の相棒は同類とは異なる能力を持っている。

**前提条件:** 【魅】13、“動物の相棒”のクラス特徴。

**利益:** サモナーの幻獣が得る1ポイントの進化を1つ選択すること。君の動物の相棒はその進化を獲得する。動物の相棒は進化のあらゆる制限に従わなければならない。たとえば、適切なサイズと基本形態をもつ動物の相棒のみが乗騎の進化を持つことができる。

君が新しい動物の相棒を得ることにしたなら、それまでの動物の相棒はこの進化を失い、新しい動物の相棒のために新たに1ポイントの進化を1つ選択することができる。

**特殊:** この特技は複数回修得できる。1回修得するたび、追加で1ポイントの進化を1つ、動物の相棒のために選択すること。

## 《招来モンスター進化》Evolved Summoned Monster

君が召喚するクリーチャーはさらに優れた能力に進化した。

**前提条件:** 《招来クリーチャー強化》、《呪文熟練: 召喚術》、サモン・モンスターを発動する能力。

**利益:** サモン・モンスター呪文を発動するたびに、サモナーの幻獣が得る1ポイントの進化を1つ選択できる。君が招来したクリーチャーはその進化を獲得する。そのクリーチャーは進化のあらゆる制限に従わなければならない。たとえば10フィート以上の間合いを持つクリーチャーのみが引き寄せの進化を持つことができる。

1つの呪文で複数のクリーチャーを召喚する場合、いずれか1体だけがこの進化を得る。

**特殊:** この特技は複数回修得できる。修得するたびに、招来したクリーチャーの内1体に、追加で1ポイントの進化を1つ選択すること。複数のクリーチャーを召喚した場合、1体に全ての進化を適用してもよいし、あるいはそれらの間で配分してもよい。

## 《呪文準備拡張》Expanded Preparation

君は他のアーケイニストよりも多くの呪文を準備できる。

**前提条件:** アーケイニスト1レベル。

**利益:** 君が発動できる最も高いレベルに追加の呪文スロットを1つ得る。この追加された呪文スロットには、通常通り君の呪文書から呪文を準備することができる。君は代わりに呪文スロットを2つ追加することができる。その場合、それらの呪文スロットはいずれも、君がアーケイニストとして発動できる最も高いレベルの呪文スロットよりも1レベル以上低いものでなくてはならない。君はこの特技を修得したときに、どちらの利益を得るかを選択しなければならない。

**特殊:** 君はこの特技を3回まで修得できる。1回修得するたび、いずれか利益のうち1つを得るか選択すること。

## 《動物象形延長》Extended Animal Focus

君の動物を模倣する能力はより長く続く。

**前提条件:** “動物象形”のクラス特徴。

**利益:** 君が1日に動物象形を使用する合計時間に、君の【判断力】修正値（最低1）毎に1分を加える。

## 《アーケイニストの秘技追加》Extra Arcanist Exploit

アーケイニストの秘技のレパートリーを拡張する。

**前提条件:** “アーケイニストの秘技”のクラス特徴。

**利益:** アーケイニストの秘技を追加で1つ得る。そのアーケイニストの秘技の前提条件は満たしていなければならない。

**特殊:** この特技は複数回修得できる。修得するたび、別のアーケイニストの秘技を1つ得る。

## 《エネルギー放出回数追加》Extra Channel

君は頻繁に信仰のエネルギーを放出できる。

**前提条件:** “エネルギー放出”のクラス特徴。

**利益:** 君は追加で1日に2回エネルギー放出を使用することができる。

**特殊:** この特技を正のエネルギー放出能力を持つパラディンが修得した場合、癒しの手を追加で1日に4回だけ使用できるようになるが、追加された癒しの手の使用回数は正のエネルギー放出のためだけに使用できる。この特技をエネルギー放出能力を持つウォープリーストが修得した場合、熱狂の使用回数を追加で1日に4回分得るが、この追加の使用回数はエネルギー放出のためだけに使用できる。

## 《呪術追加》Extra Hex

君は新たな呪術の秘密を学んだ。

**前提条件:** “呪術”のクラス特徴。

**利益:** 君は追加で1つの呪術を得る。君はその呪術の前提条件を満たしていなくてはならない。もし君がシャーマンなら、その呪術は浮遊霊からではなく霊から与えられるものではなくてはならない。

**特殊:** この特技は複数回修得できる。1回修得するたび、別の呪術を1つ得る。

## 《閃き追加》Extra Inspiration

君はより多くの閃きを引き出すことができる。

**前提条件:** 《素人インヴェスティゲーター》または“閃き”のクラス特徴。

**利益:** 君は閃きプールに追加で1日3回の使用回数を得る。

**特殊:** 君がインヴェスティゲーターのクラス・レベルを持っているなら、この特技を複数回修得できる。1回修得するたび、1日の閃き使用回数を3回得る。



## 《インヴェスティゲーターの技追加》Extra Investigator Talent

君は訓練と閃きによって新たなやり方を学んだ。

**前提条件：**“インヴェスティゲーターの技”のクラス特徴。

**利益：**追加でインヴェスティゲーターの技を1つ得る。君はそのインヴェスティゲーターの技の前提条件を満たしておく必要がある。

**特殊：**この特技は複数回修得できる。修得するたびに、君は別のインヴェスティゲーターの技を1つ得る。

## 《多様な武術追加》Extra Martial Flexibility

戦闘において君はすこぶる多芸である。

**前提条件：**“多様な武術”のクラス特徴。

**利益：**君は追加で1日に3回、多様な武術能力を使用できる。

## 《心意気追加》(心意気) Extra Panache

そこのスワッシュバックラーより、君の方が心意気がある。

**前提条件：**《素人スワッシュバックラー》または“心意気”のクラス特徴。

**利益：**1日の開始時に君は2ポイント多く心意気ポイントを得、君の心意気の最大値が2だけ増加する。

**特殊：**君がスワッシュバックラーのクラス・レベルを持っているなら、この特技を複数回修得できる。1回修得するたび、これらの利益は2ずつ上昇する。

## 《秘術蓄積追加》Extra Reservoir

君が蓄積できる秘術エネルギーは並のものより多い。

**前提条件：**“秘術蓄積”のクラス特徴。

**利益：**君は秘術蓄積を追加で3ポイント得る。秘術蓄積の最大値は3増加する。

**特殊：**この特技は複数回修得できる。この効果は累積する。

## 《スレイヤーの技追加》Extra Slayer Talent

長い訓練を経て、君は特別な技の魅せ方を学んだ。

**前提条件：**“スレイヤーの技”のクラス特徴。

**利益：**君は追加でスレイヤーの技を1つ得る。君はそのスレイヤーの技の前提条件を満たしておく必要がある。

**特殊：**この特技は複数回修得できる。1回修得するたび、別のスレイヤーの技を1つ得る。

## 《極端な憎悪》(戦闘) Extreme Prejudice

特定種別のクリーチャーへの憎しみは、君の殺し屋の本能を磨いてきた。

**前提条件：**《怒り心頭》、急所攻撃+3d6、“観察”のクラス特徴。

**利益：**《怒り心頭》特技の対象として選択したクリーチャーに対する急所攻撃に成功したとき、急所攻撃のダメージに用いるダイスは、d6の代わりにd8となる。

## 《得意な敵への呪文発動》Favored Enemy Spellcasting

君の呪文は、君が特に激しく嫌っている敵に対してより効果的になる。

**前提条件：**呪文発動能力。

**利益：**この特技を修得するとき、レンジャーの得意な敵表(Core Rulebook 64 頁)からクリーチャー種別1つもしくは人型生物の副種別1つを選択すること。選択した種別のクリーチャーが君の呪文に対してセーヴィング・スローを試みる際、その呪文のDCは1高いものとして扱う。君が得意な敵のクラス特徴を持っており、この特技で選択した種別が君の得意な敵に含まれていたならば、そのクリーチャーは君の呪文のDCを2高いものとして扱う。

**特殊：**この特技は複数回修得できる。修得するたびに異なるクリーチャー種別1つに適用する。

## 《フェアリーの一打》(戦闘) Faerie's Strike

自然の精霊が一時的に集まり、君が打ったものにまわりつく。

**前提条件：**《自然魔法》またはドルイド呪文かレンジャー呪文を発動する能力；《渾身の一打》、《知識：自然》5ランク。

**利益：**《渾身の一打》(または《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》)を使用するとき、君の攻撃が命中したクリーチャーは意志セーブ(DC = 10 + キャラクター・レベルの半分 + 【判断力】修正値)に成功しなければならず、失敗するとあたかもフェアリー・ファイアーのような明かりに1分間照らされる。君はこの利益を1日に【判断力】修正値に等しい回数だけ使用できる。

## 《自在なる浮遊呪術》Flexible Hex

君の命令で浮遊呪術は移り変わる。

**前提条件：**“浮遊呪術”のクラス特徴。

**利益：**1日に1回、即行アクションとして君は浮遊呪術を変更できる。君が呪術を変更するとき、新たな呪術は現在君と絆を結んでいる浮遊霊に関連したものでなくてはならない。12レベルの時点で、君はこの特技を使用して浮遊呪術の一方または両方を変更することができる。

**通常：**シャーマンは1日の呪文を準備するときに呪術を選択するが、変更できない。

## 《自在なる秘術》Flexible Wizardry

君はより自在に呪文を発動する秘訣を学んだ。

**前提条件：**《呪文体得》、ウィザード1レベル。

**利益：**毎日呪文を準備するとき、君の【知力】修正値(最低1)に等しい数の呪文スロットを、自在準備スロットとして選択できる。君は自在準備スロットに、呪文1つではなく呪文2つを部分的に準備できる。自在準備スロットに準備した後はいつでも、全ラウンド・アクションにより、君は呪文2つから選択した一方を完成させ、その呪文スロットを埋めることができる。

## 《閃き集約化》Focused Inspiration

君の持つ技能のうち2つは、他よりも閃きから得るものが多い。

**前提条件：**“閃き”のクラス特徴、“目端”のクラス特徴。

**利益：**修得済みの技能か、未修得でも使用できる技能の中から2つを選択すること。君はそれらの技能に対して閃きを使用できなければならない。君がそれらの技能に閃きを使用するとき、d6の代わりにd8をロールすることができる。君が通常ならばd8をロールする場合、d10をロールすることができる。君が真なる閃きのクラス特徴を持つなら、通常の2倍のダイス(2d8あるいは2d10)をロールできる。

## 《力場による増速》Force Dash

君は力場呪文の魔法を吸収し爆発的な加速を得ることができる。

**前提条件：**基本攻撃ボーナス+4、2レベルの秘術呪文を発動する能力、少なくとも1つ以上の「力場」の秘術呪文を発動する能力。

**利益：**即行アクションとして、準備していた秘術の「力場」呪文(あるいは君は任意発動の術者なら、同じレベルに知っている秘術「力場」呪文が存在する呪文スロット)を犠牲にして、自分自身の移動速度にボーナスを与えることができる。獲得するボーナスは10フィート×犠牲にした呪文のレベルに等しい。このボーナスは全ての移動形態に適用され、1ラウンドの間持続する。このボーナスを得ている間に君が突撃を行う場合、君の次のターンが始まるまでの間に通常であれば被る、ACに対する-2のペナルティを受けない。

## 《処方想起》Formula Recollection

君は発動された呪文の複雑で入り組んだ詳細さえも思い出して記録することができる。

# PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

**前提条件：**〈呪文学〉5 ランク、“目端”のクラス特徴。

**利益：**1 日 1 回、過去 24 時間以内に発動を目撃し、〈呪文学〉で見抜いた呪文 1 つをアルケミスト処方に記録できる。この呪文はアルケミスト処方リストに存在するものでなくてはならない。

## 《掴み引きずり》（戦闘）Grabbing Drag

君は簡単に掴んでいる敵を引きずることができる。

**前提条件：**《掴みの型》、《組みつき強化》；基本攻撃ボーナス + 8、ブローラー 4 レベル、またはモンク 4 レベル。

**利益：**《掴みの型》の使用中に組みつきながら移動するとき、君は移動速度の半分ではなく移動速度そのままの値を用いて、君が掴んでいる 1 体の対象と共に移動することができる。君はそうした後に移動アクションにより、君の移動速度の半分で君と君の掴んでいる対象を移動することができる。この移動に追加で戦技判定を行う必要はない。君が 2 体以上の目標を掴んでいる場合、君はこの特技を使用できない。

## 《掴みの達人》（戦闘）Grabbing Master

君は簡単に 2 体の敵と組みつくことができる。

**前提条件：**《掴み引きずり》、《掴みの型》、《組みつき強化》；基本攻撃ボーナス + 12、ブローラー 8 レベル、またはモンク 8 レベル。

**利益：**《掴みの型》の使用中に 2 体の敵を掴んでいるとき、片方だけでなく両方の敵に対して、組みつきを用いて移動をしたりダメージを与えたりすることができる。

## 《掴みの型》（戦闘、スタイル）Grabbing Style

君は片手での掴みに熟達している。

**前提条件：**《組みつき強化》；基本攻撃ボーナス + 6、“ブローラーの連撃”のクラス特徴、または“連打”のクラス特徴。

**利益：**このスタイルを使用すると、君は片手だけで敵を掴むときに戦技判定へ - 4 のペナルティを受けない。加えて、敵を押さえ込んでいる間、君は AC への【敏捷力】ボーナスを失わない。

**通常：**両方の手が空いていない状態で、敵と組みつきを行うときの戦技ロールには - 4 のペナルティを被る。

## 《捉える一打》（戦闘）Grasping Strike

君の打撃を合図に、大量の木の葉が一斉に君の敵を取り囲んでよろめかせる。

**前提条件：**《自然魔法》またはドルイド呪文またはレンジャー呪文を発動する能力；《渾身の一打》、〈知識：自然〉5 ランク。

**利益：**君が《渾身の一打》（もしくは《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》のいずれか）を使用するとき、反応セーブ（DC = 10 + キャラクター・レベルの半分 + 【判断力】修正値）に失敗したら、敵を絡みつかれた状態にする木の葉で包み込む。この効果は 1 分間か、【筋力】判定もしくは〈脱出術〉判定（DC = この効果のセーブ DC）に成功して自由になるか、いずれか早いほうが生じるまで続く。

君はこの利益を 1 日に【判断力】修正値（最低 1）に等しい回数使用できる。これは超常能力である。

## 《上級悲運の葬送歌》Greater Dirge of Doom

陰気な抑揚で忘れられない音色は、その心底に触れ最も屈強な敵を怖気付かせる。

**前提条件：**《悲運の葬送歌強化》、“悲運の葬送歌”を演奏する能力。

**利益：**悲運の葬送歌の対象になったクリーチャーが効果範囲から離れた後も、2 ラウンドの間効果が持続するようになる。怯え状態のクリーチャーに悲運の葬送歌を使用すると恐れ状態となり、恐れ状態のクリーチャーに使用すると恐慌状態となる。

**通常：**一旦悲運の葬送歌の範囲から離れると、クリーチャーへの「恐怖」効果は直ちに終了する。恐怖効果は悲運の葬送歌によってより重度になる

ことはなく、《悲運の葬送歌強化》特技によってのみ「恐怖」の状態を変更することができる。

## 《上級スカルドの活力》Greater Skald's Vigor

君の歌と熱意は君の仲間に活力を与える。

**前提条件：**《スカルドの活力》、〈芸能：歌唱〉10 ランク。

**利益：**君が歌を開始したラウンドを始まりとして、《スカルドの活力》によって与えられる高速治癒を仲間にも与える。仲間は君の歌を聞くことができなければならない。君が歌を維持することを止めたなら、歌の効果が持続している場合でも、高速治癒は終了する。

## 《上級選ばれし者の武器》（戦闘）Greater Weapon of the Chosen

神格が好む武器で戦うとき、君の神格はより強く君を導く。

**前提条件：**《選ばれし者の武器強化》、神格が好む武器の《武器熟練》、《選ばれし者の武器》、信仰により神格 1 つから呪文を授かっていること。

**利益：**君が神格の好む武器を用いた攻撃アクションで 1 回の攻撃を試みる際、君は攻撃ロールでダイスを 2 回ロールし、出目の高いものを結果として使用する。この利益を得るために《選ばれし者の武器》特技を使用する必要はない。

## 《身の毛のよだつ殺戮》（戦闘）Gruesome Slaughter

君が敵を殺す様は強烈な嫌悪感を抱かせる。

**前提条件：**《腕力による威圧》、《殺しの惨状》、〈威圧〉11 ランク、スレイヤー 11 レベル。

**利益：**《殺しの惨状》特技を使用して士気をくじこうとするクリーチャーは、頑健セーブ（DC = 10 + キャラクター・レベルの半分 + 【筋力】か【敏捷力】の修正値のより高いほう）に成功しなければ、1 分間不調状態になる。

## 《ふっとばし攻撃強化》（戦闘）Improved Awesome Blow

君は巧みに敵をふっとばす。

**前提条件：**【筋】13；《ふっとばし攻撃》または“ふっとばし攻撃”のクラス特徴；《強打》。

**利益：**君はふっとばし攻撃の戦技判定に + 2 のボーナスを受ける。君はまた、敵からのふっとばし攻撃に対する戦技防御値にも + 2 のボーナスを得る。君がふっとばし攻撃の戦技判定に成功したときはいつでも、その敵の移動は（君を除く）君の仲間から機会攻撃を誘発する。

**通常：**ふっとばし攻撃によって移動したクリーチャーは、機会攻撃を誘発しない。

## 《悲運の葬送歌強化》Improved Dirge of Doom

君の葬送歌の予感させる調子は、特に効果的に敵の平常心を失わせる。

**前提条件：**“悲運の葬送歌”を演奏する能力。

**利益：**悲運の葬送歌の有効距離は 60 フィートに伸びる。加えて他の効果のためにクリーチャーが怯え状態であるなら、君の悲運の葬送歌の効果により、そのクリーチャーは恐れ状態に変化する。この利益を用いても、たとえ他の効果から既に恐れ状態のクリーチャーを恐慌状態にすることはできない。

**通常：**悲運の葬送歌の有効距離は 30 フィートである。既に怯え状態であるクリーチャーが、悲運の葬送歌によって恐れ状態になることはない。

## 《回避と覆い強化》（チームワーク）Improved Duck and Cover

ダメージから君を守るための仲間の能力は範囲攻撃にまで拡張される。

**前提条件：**《回避と覆い》。

**利益：**《回避と覆い》を使用するときに、君の仲間が身かわしあるいは身かわし強化を持っていてその仲間がセーヴィング・スローに成功したなら、君が受けるダメージの半分はその仲間に移される。（このダメージは仲間の身かわしあるいは身かわし強化によって減少しない。）

## 《自在なる秘術強化》Improved Flexible Wizardry

君は他のウィザードにはない発動方法を持ち、素晴らしい自由度がある。

**前提条件：**《自在なる秘術》、《呪文体得》、ウィザード 8 レベル。

**利益：**君が《自在なる秘術》を使用するとき、君は最大で【知力】修正値 + 4 に等しい数まで自在呪文スロットを準備できる。さらに全ラウンド・アクションではなく標準アクションとして、自在呪文スロット 1 つに収めた呪文 1 つを完成させることができる。

## 《呪文共有強化》（チームワーク）Improved Spell Sharing

君の相棒であるクリーチャーとの共有は、君の魔法を分割することもできる。

**前提条件：**動物の相棒、幻獣、使い魔、または特別な乗騎を獲得する能力。

**利益：**この特技を持つ君の相棒であるクリーチャーが君と隣接しているか同じマスにいたり、君は自分自身に呪文をかけることで、君と君の相棒であるクリーチャーとの間で持続時間を公平に分割することができる。君は 2 ラウンド以上の持続時間を持つ呪文に対してのみこの特技を使用できる。たとえば、君が自分自身にブルズ・ストレンクスを発動した場合、その呪文は君自身に対してレベル毎に 1 分間持続するのではなく、君に対してレベル毎に 5 ラウンドと、君の相棒に対してレベル毎に 5 ラウンド持続する。

一旦呪文を発動すれば、呪文の効果が終了する前に、君と相棒であるクリーチャーが離れた場所へ移動してもよい。

## 《調査する戦闘員強化》Improved Studied Combatant

敵のわずかな動きに対して深く理解することで、君は戦闘で優位性を得る。

**前提条件：**【知】 13、《素人インヴェスティゲーター》、《調査する戦闘員》、基本攻撃ボーナス + 8、少なくとも 1 種類の〈知識〉技能 1 ランク、“閃き”を有するクラスのレベルを持たない。

**利益：**君が《調査する戦闘員》から得るボーナスは、近接攻撃ロールに + 4 の洞察ボーナス、ダメージ・ロールに + 4 のボーナスへと上昇する。この特技はその他の点では《調査する戦闘員》と同様に機能する。

## 《位置入れ替え強化》（戦闘、チームワーク）Improved Swap Places

君が仲間と位置を入れ替えるとき、君のサイズは問題ではない。

**前提条件：**《位置入れ替え》。

**利益：**君と仲間が《位置入れ替え》を使用するとき、君の仲間が君よりも 1 段階大きい小さい場合でも使用でき、君が仲間のマスへ移動しても機会攻撃を誘発しない。もし君の仲間が君が元いた場所に収まらず、仲間の残りの部分を収めるために使える隣接マスがない場合、仲間は無理矢理入り込んでことになる。もしくは、移動の一部として、君の仲間は占有したいマスにいるクリーチャーに対して、突き飛ばし戦技を試みることができる。この突き飛ばしでは、そのクリーチャーを 5 フィート以上移動させることはできない。

**通常：**《位置入れ替え》は君と仲間が同じサイズでなければならず、君が仲間のマスに進入する移動は機会攻撃を誘発する。

## 《選ばれし者の武器強化》（戦闘）Improved Weapon of the Chosen

君の神格が好む武器を使用するとき、君はさらに大きな寵愛を得る。

**前提条件：**自身が信仰する神格が好む武器の《武器熟練》、《選ばれし者の武器》。

**利益：**この特技は《選ばれし者の武器》として機能するが、この利益は君の次のターンが始まるまでの攻撃全てに及ぶ。君の攻撃はダメージ減少を克服する目的において、君の神格の 1 つの属性（悪、混沌、善、秩序）を得る。君の神格が他に属性を持たない中立であるなら、君の攻撃がダメージ減少を克服するかどうかを判断する際、君の武器は冷たい鉄と銀の両方であるかのように扱う。

## 《洞察ある注入》Insightful Delivery

君は毒をより致命的にするにはどこに攻撃すればよいかを知っている。

**前提条件：**“毒の使用”のクラス特徴、調査打撃 + 4d6。

**利益：**調査打撃として近接攻撃を試みる際に毒が塗布された武器を使用するなら、その毒に抵抗するための DC は君の調査打撃のダイス数の半分だけ増加する。

## 《錬金術の閃き》Inspired Alchemy

少しの閃きと腕前で、君はいざとなれば消費したエキスを再作成することができる。

**前提条件：**2 レベルのエキスを作成する能力、“錬金術”のクラス特徴、“閃き”のクラス特徴。

**利益：**君は過去 1 時間以内に消費したエキスを 1 つを再作成することができる。君は 10 分と再作成したいエキスを 1 つの処方レベルに等しい回数だけ、閃きを消費しなければならない。この方法でエキスを再作成するとき、そのエキ스는君が 1 日に準備できるエキスの数とは見なさない。

## 《恐怖による鼓舞》Inspired by Fear

敵に恐怖が広まるとき、君の仲間はよりいっそう勇敢になる。

**前提条件：**“悲運の葬送歌”を演奏する能力。

**利益：**悲運の葬送歌の範囲内にいる仲間は、[恐怖] 効果に対するセーブに + 4 の士気ボーナスを受ける。君と君の仲間がこのボーナスを受けるためには、少なくとも 1 体の敵が悲運の葬送歌の範囲内におり、その効果で怯え状態になっていなければならない。

## 《打撃への閃き》Inspired Strike

優れた武器捌きを容易く行うために、君は元来の才能を生かすことができる。

**前提条件：**“調査戦闘”のクラス特徴。

**利益：**調査戦闘のクラス特徴を使ってクリーチャーにダメージを与えたとき、君は閃きを 1 回消費することで、1 回の閃きロールを行ってその出目に等しい値だけダメージを増加させることができる。

## 《突撃妨害》（戦闘、チームワーク）Intercept Charge

君は仲間に突撃する敵への道筋を得る。

**利益：**この特技を持つ仲間に敵が突撃するとき、割り込みアクションで君のは自分の移動速度まで、その突撃経路のいずれかのマスに向かって移動できる。もし君がその突撃経路上で移動を終了したなら、その敵は君に隣接した時点で停止し、君の仲間ではなく君を攻撃しなければならない。この特技を使用したことによる移動は、次の君のターンの移動に含めて数える。

## 《威圧呪芸》Intimidating Performance

君の呪芸は敵の心に恐怖を打ち込む。

**前提条件：**呪芸（または激怒の歌）を移動アクションとして開始する能力、“呪芸”または“激怒の歌”のクラス特徴。

**利益：**君が呪芸（または激怒の歌）を移動アクションもしくは即行アクションで開始したなら、君は標準アクションで敵の士気をくじくことができる（Core Rulebook 99 ページ）。この時君は、《威圧》判定の代わりに《芸能》判定を使用することができる。使用する呪芸は音声要素を持つものでなくてはならない。

もし君が即行アクションとして呪芸を開始し、《威圧演舞》を修得しているなら、君は《威圧》判定の代わりに行う《芸能》判定に成功することで、《威圧演舞》の利益を得る。



## 《刻み突きの舞踏家》(戦闘) Jabbing Dancer

君は自分を有利な位置において攻撃を避けるために、体を曲げて移動することを学んだ。

**前提条件:**《回避》、《素手打撃強化》、《刻み突きの型》、《強行突破》; 基本攻撃ボーナス+9、ブローラー 5 レベル、またはモンク 5 レベル。

**利益:**《刻み突きの型》で素手打撃を命中させるたびに、君は 5 フィートだけ移動することができる。この移動は、君が素手打撃を命中させた敵に隣接する場所に移動する限り、機会攻撃を誘発しない。この特技を使用すると、次のターンの間、君は 5 フィート・ステップを使用することができない。

## 《刻み突きの達人》(戦闘) Jabbing Master

君の素早い殴打はより一層致命的なものとなる。

**前提条件:**《回避》、《素手打撃強化》、《刻み突きの舞踏家》、《刻み突きの型》、《強行突破》、《強打》; 基本攻撃ボーナス+12、ブローラー 8 レベル、またはモンク 8 レベル。

**利益:**《刻み突きの型》を使用中に、1 体の対象に素手打撃を 2 発命中させたときの追加ダメージは 2d6 に増加し、1 体に 3 発以上の素手打撃を命中させたときの追加ダメージは 4d6 に増加する。

## 《刻み突きの型》(戦闘、スタイル) Jabbing Style

迅速な打撃の連発は、大振りの 1 発よりも大きなダメージを与える。

**前提条件:**《素手打撃強化》; 基本攻撃ボーナス+6、“ブローラーの連撃”のクラス特徴、または“連打”のクラス特徴。

**利益:**1 ラウンドに 1 回、1 体の対象に素手打撃を 2 回命中させたなら、君はその対象に追加で 1d6 ポイントのダメージを与える。この追加ダメージは 2 回目の攻撃のダメージに加算される。もし君が素手打撃を 1 体に 3 回以上命中させたなら、代わりにそのラウンドのその対象への最後の素手打撃に寄るダメージに、2d6 ポイントのダメージを加算する。

## 《蹴り上げ》(戦闘) Kick Up

君は地面にあるアイテムを蹴り上げて、手に準備する方法を学んだ。

**前提条件:**《敏》12、《軽業師》、《軽業》1 ランク; スレイヤー 1 レベルまたはスワッシュバックラー 1 レベル。

**利益:**少なくとも片手が空いているならば、君は即行アクションとして、君のいるマスか君に隣接しかつ敵に占められておらず敵の機会攻撃範囲にも収められていないマスの地面から、重量 10 ポンド以下の放置されているアイテム 1 つか武器 1 つかを取り上げることができる。加えて、君が武器を蹴り上げて君のターンが終了するまでにフェイントを試みるなら、君はそのフェイントの試みに+2 の状況ボーナスを得る。

## 《殺しの惨状》(戦闘) Killing Flourish

君が敵を倒すとき、他の敵は君に恐れおののく。

**前提条件:**《腕力による威圧》、《威圧》4 ランク、スレイヤー 4 レベル。

**利益:**君が近接攻撃を用いて対象のヒット・ポイントを 0 未満に減少させたなら、即行アクションとして君の攻撃を見ることのできる 30 フィート以内の全ての敵に士気をくじくための《威圧》判定を試みることができる。

## 《地勢》Lay of the Land

君と自然との密接な関係は、特定の生物群への優れた洞察力を与える。

**前提条件:**“動物象形”のクラス特徴、“野生動物との共感”のクラス特徴。

**利益:**君はレンジャーの同名の能力と同様の得意な地形を獲得する。ただし君が得る得意な地形は、君のレベルによって増加しない。この能力は、前提条件あるいはその他の効果に対して得意な地形のクラス特徴と見なす。

**特殊:**君は最大 4 回までこの特技を選択できる。修得する毎に君は異なる

る地形 1 つに適用される。レンジャーの得意な地形クラス特徴とは違い、複数回修得しても、以前選んだ地形に対して得ているボーナスは増加しない。

## 《間合いの呪文接触》Lunging Spell Touch

通常なら遠すぎる敵に触れるために君の間合いを伸ばすことができる。

**前提条件:**《呪文学》6 ランク。

**利益:**君の次のターンまで AC に-2 のペナルティを被ることで、君の次のターンの終了まで、君は近接接触呪文の間合いを 5 フィートまで伸ばすことができる。君はこのターン中に攻撃を行う前に、この能力を使用するかどうかを決めなければならない。

## 《血の顕在化》Manifested Blood

君は血脈の力を使い、血脈の元素を自分にまとうることができる。

**前提条件:**《魅》13; 元素の血脈または竜の血脈。

**利益:**1 日に 1 回、君は自分の血脈に関連した元素で、君の周りを取り囲むことができる。君の【魅力】修正値(最低 1)に等しいラウンドの間、君はそのエネルギー種別に対する抵抗 5 を得る。加えて、君に対して肉体攻撃か素手攻撃を試みた全てのクリーチャーは、2 ポイントの同じエネルギー種別のダメージを受ける。もし君が既にそのエネルギー種別に対する抵抗を持つ場合、その抵抗が 5 だけ増加する。

**特殊:**この特技は複数回修得できる。1 回修得するたび、この特技を追加で 1 日に 1 回だけ使用できるようになる。

## 《無慈悲な屠殺者》(戦闘) Merciless Butchery

君の殺しの才能は、敵が無防備状態を回復する前に仕事を終わらせてしまう。

**前提条件:**《卑劣なとどめ》、急所攻撃+5d6、“観察”のクラス特徴。

**利益:**機会攻撃を誘発しない即行アクションとして、君は気絶状態、戦慄状態、無防備状態にある観察の対象とした敵に対してとどめの一撃を試みることができる。

## 《自然魔法》Nature Magic

君は自然そのものの権威を引き出し基本的な呪文を使用することができる。

**前提条件:**《知識: 自然》1 ランク。

**利益:**君は常時発動する擬似呪文能力として、ノウ・ディレクションを得る。また君はドルイドの祈りからノウ・ディレクション以外の呪文を 1 つ選択し、1 日 1 回使用できる擬似呪文能力として発動できる。この擬似呪文能力両方における術者レベルは、君のキャラクター・レベルに等しい。

## 《雄弁家》Orator

君は他の提案よりもはるかに説得力のある、声明や命令を作り上げることができる。

**前提条件:**《技能熟練: 言語学》。

**利益:**君は情報を偽ったり隠したりするための《はったり》判定、クリーチャーの態度を変更するための《交渉》判定、及びクリーチャーに協力を強いるための《威圧》判定の代わりに、《言語学》判定を使用することができる。君は対象が理解する言語でこれらの試みを行わなければならない。

## 《群れ挟撃》(チームワーク) Pack Flanking

君と君の相棒であるクリーチャーは、敵に対して共に戦うことに長けている。

**前提条件:**《知》13、《攻防一体》、動物の相棒を得る能力。

**利益:**君と君の相棒であるクリーチャーがこの特技を持ち、君と隣接するか君と同じマスにいて、君と君の相棒であるクリーチャーが同じ敵を機会攻撃範囲に収めている場合、君の実際の位置に関係なく君はその敵を挟

撃していると見なす。

**通常：**君が敵を挟撃するには仲間と向かい合う位置にいないといけない。

## 《麻痺化打撃》（戦闘）Paralyzing Strike

正しい経穴を知ることで、君は一撃で敵を麻痺させる。

**前提条件：**【敏】13、【判】13、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス＋14。

**利益：**君は攻撃ロールを行う前にこの特技の使用を宣言しなくてはならない（攻撃に失敗したら試みは失われる）。《麻痺化打撃》を用いた素手打撃で攻撃された敵は、通常通りダメージを受けた上、頑健セーブ（DC＝キャラクター・レベルの半分＋【判断力】修正値）を行わねばならない。このセーブに失敗した防御側は1ラウンドの間（君の次のターンが始まるまで）麻痺状態になる。君は《麻痺化打撃》を1日につき4キャラクター・レベル毎に1回試みることができるが、1ラウンドには1回しか使用できない。人造、非実体クリーチャー、精神を持たないクリーチャー、植物、アンデッド、およびクリティカル・ヒットに完全耐性をもつクリーチャーには、この能力で影響を与えることはできない。

## 《柄頭叩きの発露》（心意気）Pommel Strike Deed

いきなり柄頭で殴りつけて敵を打ち倒すことができる。

**前提条件：**《素人スワッシュバックラー》または“心意気”のクラス特徴；基本攻撃ボーナス＋3。

**利益：**君は標準アクションで1心意気ポイントを消費することで、軽い武器もしくは片手武器に属する近接刺突武器の柄頭で近接攻撃を行うことができる。君はあたかも（スワッシュバックラーの妙技クラス特徴、《武器の妙技》、あるいは類似の特技および効果から得られるあらゆるボーナスを含めて）その武器を通常通り使用するかのようこの攻撃を行うことができる。ただしこの攻撃は、その武器の通常ダメージではなく1d6（小型なら1d4）ポイントの殴打ダメージを与える。君のサイズに関わりなく、この攻撃によるクリティカル可能域とクリティカル倍率は20／×2となり、《クリティカル強化》、キーン武器特殊能力、その他類似の影響を受けない。この攻撃が命中したら、フリー・アクションとして戦技判定を試みることができ、成功すれば目標は伏せ状態となる。

## 《拳打のごろつき》（戦闘）Pummeling Bully

君の拳打は相手に足払いが移動の隙を生む。

**前提条件：**《足払い強化》、《位置ずらし強化》、《素手打撃強化》、《拳打の型》；基本攻撃ボーナス＋9、ブローラー5レベル、またはモンク5レベル。

**利益：**《拳打の型》の攻撃を命中させたなら、フリー・アクションとして君は位置ずらしもしくは足払いの戦技判定を試みることができる。

## 《拳打突撃》（戦闘）Pummeling Charge

君の突撃は強烈な一撃で終了する。

**前提条件：**《素手打撃強化》、《拳打の型》；基本攻撃ボーナス＋12、ブローラー8レベル、またはモンク8レベル。

**利益：**《拳打の型》使用中に突撃を行い、その突撃アクションの一部として、突撃の最後に《拳打の型》による攻撃を行うことができる。

**通常：**《拳打の型》の使用は全ラウンド・アクションである。

## 《拳打の型》（戦闘、スタイル）Pummeling Style

君は全ての力を凶暴で打ちのめす一発の拳打に集約する。

**前提条件：**《素手打撃強化》；基本攻撃ボーナス＋6、“ブローラーの連撃”のクラス特徴、または“連打”のクラス特徴。

**利益：**全ラウンド・アクションとして、君は破壊的な一発の拳打に攻撃力の全てを込めることができる。それぞれの攻撃に通常の攻撃ボーナスを適用した上で、全力攻撃もしくは連打（君が選択する）による攻撃回数に等しい回数のロールを行うこと。命中したロール毎に通常通りダメージを

算出し、既にそれ以前のロールから得た攻撃ダメージ（もしあれば）に加算する。もし攻撃ロールのいずれかでクリティカル可能域をロールしたなら、全ての攻撃に対して、最も高い基本攻撃ボーナスで1回だけクリティカル・ロールを行う。成功すれば、全ての攻撃がクリティカル・ヒットになったものとして扱う。

## 《祝福高速化》Quicken Blessing

より速い速度で祝福を1つ使用できる。

**前提条件：**祝福の上級の力を利用できる、“祝福”のクラス特徴。

**利益：**通常であれあば標準アクションで発動する祝福を1つ選択すること。君は祝福の1日の使用回数を2回消費することで、代わりに即行アクションで（下級、上級のどちらの効果かに関係なく）その祝福を使用できる。

**特殊：**この特技は複数回修得できる。修得するたび、別の祝福1つを選択する。

## 《激怒の呪文発動》Rage Casting

君の血は新鮮で優れた力である。そして君は自分の呪文を強化するためにそれを燃焼させることができる。

**前提条件：**“血の呪文発動”のクラス特徴。

**利益：**君がブラッドレイジャー呪文を発動するとき、即行アクションとして、その呪文の性能を増大させるために生命力の一部を犠牲にすることができる。最大で発動する呪文の呪文レベル毎に1d6ポイントのダメージまでを受けることを選択できる。ロールする前にダイスをいくつか振るが決めごと。君はいかなる方法によっても、このダメージを減少させることはできないし、一時的ヒット・ポイントに適用されることもない。君がロールしたダメージ・ダイスの数毎に、君の発動する呪文のDCは1上昇する。

## 《激怒の吸収》Raging Absorption

君は敵対的な呪文のエネルギーを血の激怒を継続させる燃料として吸収できる。

**前提条件：**2レベルのブラッドレイジャー呪文を発動する能力、“血の激怒”のクラス特徴。

**利益：**血の激怒中に、君が目標となるかもしれない君を効果範囲に含む、ダメージを与える秘術呪文に対するセーブに成功したなら、君はその呪文からダメージを受けず、君の血の激怒を補充するためにその秘術エネルギーを吸収することができる。君はセーブに成功した呪文2レベル毎に血の激怒を1ラウンドだけ回復する。君はこの特技によって、君の1日の最大ラウンド数を超過して血の激怒のラウンド数を回復することはできない。

## 《激怒する血》Raging Blood

君の血は君を激しい怒りで満たし、内在するエネルギーによって沸騰する。

**前提条件：**《秘術の遺産》または“ソーサラーの血脈”のクラス特徴。

**利益：**君は自分の血脈の力として、1レベルのブラッドレイジャーの血脈の力を1つ得る。加えて、ブラッドレイジャーの血の激怒に似た状態に至る能力（ただし本来のものよりも弱い力しか持たない）を得る。君はこの下級の血の激怒を1日に2回、最大4ラウンドまで使用できる。この下級の血の激怒の間、君は【筋力】と【耐久力】に＋2の士気ボーナスを得るが、意志セーヴィング・スローにはボーナスを得ない。その他の点では、この利益は血の激怒クラス特徴と同じものとなる。

もし君が複数の血脈を持つなら、この特技を修得した際に適用する血脈を1つ選択すること。

## 《激怒する精神集中》Raging Concentration

激怒で熱くなっているときは、痛みでさえ君の精神集中を破ることはできない。

**前提条件：**“血の呪文発動”のクラス特徴。

# PRD\_J\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

**利益:** 血の激怒中、血の激怒によって【耐久力】に与えられた士気ボーナスに等しいボーナスを精神集中判定に得る。

## 《遠隔調査》Ranged Study

君は選択した武器で、限られた用法の調査戦闘と調査打撃を行うことができる。

**前提条件:** 選択した武器の《武器熟練》、“調査戦闘”のクラス特徴。

**利益:** 遠隔武器を1種類選択すること。君は選択した武器で調査戦闘のボーナスを得る。加えて、目標が君から30フィート以内にいるならば、選択した武器を用いて調査打撃を行うことができる。

**通常:** 君は近接武器を使用している場合のみ、調査戦闘のボーナスを得、調査打撃を行うことができる。

## 《反射的治癒》Reactive Healing

君は意識を失うような1回の攻撃に反応して治癒するエネルギーを放出することができる。

**前提条件:** 《エネルギー放出高速化》または《呪文高速化》; “エネルギー放出”または“癒しの手”のクラス特徴。

**利益:** 君が1回の攻撃もしくは1つの効果によってヒット・ポイントが0以下に減少したなら、君は割り込みアクションとして1回の（君を治癒できる方式の）エネルギー放出もしくは癒しの手を消費することで、自分自身を治癒することができる。たとえ通常は他人に影響するものであっても、この治癒は君にのみ効果がある。

## 《無謀な激怒》Reckless Rage

君の尽きることのない激怒は精密さを犠牲にしてでも、君の一振りに割り増しの力を与える。

**前提条件:** 《強打》; “激怒”または“激怒の歌”のクラス特徴。

**利益:** 君が激怒中もしくは激怒の歌を使用中に《強打》を行う場合、君は近接攻撃ロールと戦技判定に-1のペナルティを負い、近接攻撃のダメージ・ロールに追加で+2のボーナスを得る。このダメージ・ボーナスは、通常の《強打》同様、君が使用する武器の種別に従って決定される。

## 《激怒時間回復》Recovered Rage

君が敵を倒したなら、激怒もしくは激怒の歌のラウンドを取り戻す。

**前提条件:** “激怒”または“激怒の歌”のクラス特徴。

**利益:** 君が激怒中もしくは激怒の歌を使用中に敵のヒット・ポイントが0以下に減少させたなら、敵のヒット・ダイスが君のキャラクター・レベルの1/2と同じかそれ以上である場合に限り、激怒中もしくは激怒の歌（君が両方の能力をもっているならいずれかを選択すること）を1ラウンド分回復する。

## 《弾性の鎧》Resilient Armor

鎧や盾を強化するとき、君はいくばくかのダメージ減少を得る。

**前提条件:** “信仰の絆（鎧または盾）”または“清浄なる鎧”のクラス特徴。

**利益:** 君の鎧もしくは盾が、信仰の絆あるいは清浄なる鎧の影響を受けている間、君は毎ラウンド最初に命中した攻撃に対して、（信仰の絆もしくは清浄なる鎧によるボーナスを含む）鎧の強化ボーナスに等しいダメージ減少を得る。アダマンティン製の武器はこのダメージ減少を貫くが、アダマンティン製の武器による攻撃はこの効果における君への攻撃としては扱われない。

## 《切り開く打撃》(戦闘) Rising Strike

君が武器に秘術の力を注入するとき、君の攻撃は敵をより魔法にかかりやすくする。

**前提条件:** 《秘術の打撃》、秘術呪文を発動する能力。

**利益:** 君が《秘術の打撃》特技で増強された武器を用いてクリーチャー

にダメージを与えるとき、そのクリーチャーは呪文もしくは擬似呪文能力に対するセーヴィング・スローに-2のペナルティを被る。この効果は1ラウンドの間持続する。

## 《怒り心頭》(戦闘) Seething Hatred

特定のクリーチャー種別への恨みつらみを破壊的な一撃にして放つことを学んだ。

**前提条件:** “観察”のクラス特徴。

**利益:** レンジャーの得意な敵の表（Core Rulebook 64ページ）からクリーチャー種別1つもしくは人型生物の副種別1つを選択すること。選択した種別のクリーチャーに観察を行い、その目標に近接攻撃もしくは遠隔武器攻撃を命中させたなら、ダメージ・ロールに対する観察のボーナスは2倍になる。

## 《好機を掴む》(戦闘) Seize Advantage

敵が攻撃してくるときに余計なことをしてきたら、君はその敵の優位に立つことができる。

**前提条件:** 野送りの発露。

**利益:** 敵が《強打》を使用してきたときに野送りの発露に成功しさらに反撃を行うなら、敵が直前の《強打》で得ていたダメージ・ロールへのボーナスを君のダメージ・ロールに加算する。しかし、敵の《強打》が得ていた命中へのペナルティは被らない。

## 《治癒共有》(チームワーク) Share Healing

君と相棒であるクリーチャーとのつながりによって、君にかけられたあらゆる治癒魔法を君の相棒であるクリーチャーと分け合うことができる。

**前提条件:** 動物の相棒、幻獣、使い魔、または特別な乗騎を獲得する能力。

**利益:** 君と君の相棒であるクリーチャーがこの特技を持ち隣接しているか同じマスにいるときに君が（治癒）呪文（誰が発動したものでもよい）の利益を受けたなら、君と君の相棒であるクリーチャーとの間で治癒するヒット・ポイントを均等に分割することができる。

## 《瞬殺》(戦闘) Silent Kill

君は物音も警告の声をあげさせることなく、君の餌食を仕留めることに非常に熟達している。

**前提条件:** 〈隠密〉12ランク; “暗殺術”の“スレイヤーの上級の技”もしくは“暗殺術”のニンジャの“上位忍術”。

**利益:** 不意打ちラウンドに君がクリーチャーを殺したならば、〈隠密〉判定を試みることで、君は自分の行動に気付かせることなく、その後も君が殺したと認識させないようにすることができる。その場を見ることのできたものは、この判定に対して〈知覚〉判定で対抗する。

## 《スカルドの活力》Skald's Vigor

戦闘において君の歌と熱意が君自身に活力を与える。

**前提条件:** “激怒の歌”のクラス特徴。

**利益:** 激怒の歌を維持している間、激怒の歌を開始した次のラウンドから、君はその歌が提供する【筋力】修正値に等しい高速治癒を得る。君が歌の維持を止めると、たとえ歌の効果が持続している場合でも、この高速治癒は終了する。

## 《熟達した激怒者》Skilled Rager

経験によって、君は自分の多才を活かせる激怒を修得した。

**前提条件:** “激怒”のクラス特徴。

**利益:** 【知力】、【敏捷力】、【魅力】に基づく技能から1つを選択すること。君は激怒中に、その技能を使用することができる。

**特殊:** この特技は複数回修得できる。1回修得するたび、異なる技能1つに適用する。



## 《斬撃の優美》(戦闘) Slashing Grace

君は剣もしくは他の斬撃武器で敵を突き刺すことができる。

**前提条件:**【敏】13、《武器の妙技》、選択した武器の《武器熟練》。

**利益:** (ロングソードのような) 片手武器に属する斬撃武器を1種類選択すること。君が選択した武器を手につくとき、“スワッシュバックラーの妙技”やデュエリストの“精密打撃”のような武器に要件を求める全ての特技やクラス特徴において、片手武器に属する刺突ダメージを与える近接武器として扱うことができ、その武器のダメージには【筋力】修正値の代わりに【敏捷力】修正値を加えることができる。その武器は君のサイズに適切なものでなければならない。

## 《スレイヤーのフェイント》(戦闘) Slayer's Feint

君は敵を出し抜くためにペテンにかけけるよりもスピードと敏捷性に頼る。

**前提条件:**【敏】15、《軽業師》またはスレイヤー1レベル、《攻防一体》、《軽業》1ランク。

**利益:** 君は戦闘中のフェイントに〈はったり〉の代わりに〈軽業〉を使用することができる。

## 《浮身追加》Slow Faller

近くに壁があれば、君は落下によるダメージを減少させることができる。

**前提条件:**《軽業》5ランクまたは“浮身”のクラス特徴。

**利益:** 手の届く範囲に壁があるなら、重装鎧を着用していないときに限り、君は落下速度を遅くすることができる。君はあたかも実際よりも10フィート短い距離しか落下していないかのようにダメージを受ける。この能力は、浮身のクラス特徴と累積する。

**特殊:** この特技は複数回修得できる。1回修得するたび、さらに落下距離が10フィート短いものとしてダメージを受ける。

## 《霊と語る者》Spirit Talker

霊との一時的な絆を強くすることで、君は馴染みのない呪術を使用することができる。

**前提条件:**“呪術”のクラス特徴；シャーマン6レベルまたはウィッチ6レベル。

**利益:** 1日1回、君は10分を費やして、選択したシャーマンの霊1つと心を通わせることができる。そうしたとき、君はその霊の呪術リストに掲載されている呪術1つを一時的に使用できるようになる。この呪術は以後24時間の間、君の使用できる呪術リストに追加される。

## 《霊の贈り物》Spirit's Gift

君が選択する霊と心を通わせ、動物の相棒や使い魔に帯びさせる。

**前提条件:**“動物の相棒”のクラス特徴または“使い魔”のクラス特徴。

**利益:** 1日の始まりに、君は心を通わせるためのシャーマンの霊1つを選択できる(シャーマンは準備に1時間を要するが、これには時間を要さない)。以後24時間の間、シャーマンの霊は、動物の相棒や使い魔を霊獣のように強化する。

## 《霊の歩哨》Spiritual Guardian

君の霊的歩哨は他の多くのものより随分と強力だ。

**前提条件:**スピリチュアル・ウェポンまたはスピリチュアル・アライを発動する能力、“霊魔法”のクラス特徴。

**利益:** スピリチュアル・ウェポン、スピリチュアル・アライあるいは霊的歩哨を得る類似の呪文を発動するときはいつでも、その歩哨の基本攻撃ボーナスを決定し可能であれば複数回攻撃を行うために、君の基本攻撃ボーナスの代わりに君のシャーマン・レベルを使用する。加えて、呪文抵抗を克服するためのレベル判定とダメージ・ロールに+2のボーナスを得る。

## 《任意ネイチャーズ・アライ》Spontaneous Nature's Ally

キュア呪文を発動する代わりに、サモン・ネイチャーズ・アライに変えて発動できる。

**前提条件:**〈知識:自然〉5ランク、“キュア”呪文または“インフリクト”呪文を任意発動する能力、動物または植物の領域。

**利益:** 君はキュア呪文あるいはインフリクト呪文を普通に任意発動する場合と同じようにして、準備している呪文1つを“消費”することで、消費した呪文の呪文レベル以下のサモン・ネイチャーズ・アライ呪文を発動することができる。

## 《よろめき化打撃》(戦闘) Staggering Fist

素手戦闘において、君は敵をよろめかせるためにどこを打てばよいかわっている。

**前提条件:**【敏】13、【判】13、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス+2。

**利益:** 素手打撃で敵にダメージを与えたとき、1ラウンドの間(君の次のターンが開始する直前まで)その敵をよろめき状態にする。対象は頑健セーブ(DC = 10 + キャラクター・レベルの半分 + 【判断力】修正値)に成功することで、この効果を回避することができる。君は攻撃ロールを行う前にこの特技の使用を宣言しなくてはならない。つまり、攻撃ロールに失敗したらこの試みは失われる。君はこの特技を1日につき4キャラクター・レベル毎に1回試みることができるが、1ラウンドには1回しか使用できない。人造、非実体クリーチャー、精神を持たないクリーチャー、植物、アンデッド、およびクリティカル・ヒットに完全耐性をもつクリーチャーには、この能力で影響を与えることはできない。

## 《忍び寄るものの象形》Stalker's Focus

君の自然世界との密接な関係は、1種類の動物の象形を可能にする。

**前提条件:**〈知識:自然〉3ランク、〈生存〉3ランク、“動物象形”を有するクラスのレベルを持たない。

**利益:** ハンターの動物象形のクラス特徴から模倣する動物の種類を1つ選択すること。1日1回、君と君の動物の相棒(もしいるなら)は1分間、選択した動物象形の利益を得る。選択した動物象形からの利益を決定する目的において、君のキャラクター・レベルをハンター・レベルとして用いる。

**特殊:** もし君が動物象形のクラス特徴を有するクラスのレベルを得たなら、その時点で、君の動物象形のクラス特徴における1日毎の使用時間が、追加で1分増加する。

## 《確固たる個性》Steadfast Personality

君は心を明晰に保つために自分の自信と感覚に頼る。

**利益:** 君は【精神作用】効果に対する意志セーヴィング・スローに、君の【魅力】修正値(最低0)に等しい洞察ボーナスを得る。

## 《豪胆》Stouthearted

その歌声によって君の心は恐怖に立ち向かう。

**前提条件:**“激怒の歌”のクラス特徴。

**利益:** 激怒の歌を維持している間、君が【恐怖】効果に対するセーブに失敗したなら、割り込みアクションとして激怒の歌を1ラウンド消費することで、君のセーヴィング・スローを再ロールすることができる。たとえ再ロールした結果がより悪くなったとしても、2回目の結果を使わなければならない。

## 《調査する戦闘員》Studied Combatant

ほんの少しの間敵を調べれば、あとは閃きが君の打撃を導く。

**前提条件:**【知】13、《素人インヴェスティゲーター》、基本攻撃ボーナス+6、少なくとも1種類の〈知識〉技能1ランク、“閃き”のクラス特徴を有するクラスのレベルを持たない。

# PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

**利益：**君は移動アクションで閃きを1回分消費することで、見ることのできる1体の敵を調査することができる。そうしたなら、君は自分の【知力】修正値に等しいラウンドの間、近接攻撃ロールに+2の洞察ボーナス、ダメージ・ロールに+2のボーナスを得る。このダメージ・ロールへのボーナスは精密性によるダメージであり、クリティカル・ヒットにおいて増加しない。君は24時間以内にこの特技の影響を受けた相手に対して、再びこの特技の影響を与えることはできない。

## 《不意の戦技》 Surprise Maneuver

君の戦技は不利な状況の敵を圧倒する。

**前提条件：**《攻防一体》；急所攻撃+3d6または調査打撃+3d6。

**利益：**君が急所攻撃を使用でき、君が挟撃しているか君の攻撃に対するACに【敏捷力】を適用できない状態にあるクリーチャーに戦技判定を試みるとき、君はその戦技判定に君の急所攻撃で使用するダイス数に等しいボーナスを得る。

もし君が調査戦闘のクラス特徴を持っているなら、戦技判定に調査打撃を使用できる。そうするなら、君は戦技判定に君の調査打撃で使用するダイスの数に等しいボーナスを得る。

## 《技ある奇術師》 Talented Magician

ローグの魔法は君にとって容易い。

**前提条件：**“上級魔法使用”のローグの技、“下級魔法使用”のローグの技。

**利益：**君はローグの技の下級魔法使用と上級魔法使用のそれぞれに対し、1日に1回ずつ追加の使用回数を得る。

**特殊：**この特技は複数回修得できる。1回修得するたび、それぞれの技の使用に1日に1回ずつ追加の使用回数を得る。

## 《対のフェイント》 (戦闘) Twinned Feint

君は1つのフェイントで2人の敵を出し抜くことができる。

**前提条件：**【魅】13。

**利益：**標準アクションとして、手の届く範囲の敵にフェイントを試みることができる。そのフェイントに成功したら、最初の敵に隣接しつつ手の届く範囲にいる敵に対して追加のフェイントを試みることができる。君はこの特技による行動からは追加で1回だけフェイントを試みることができる。この特技を使用するとき、君の次のターンまで君は自分のACに-2のペナルティを被る。

**特殊：**もし君が《フェイント強化》特技を持っているなら、君はこの特技を移動アクションとして使用することができる。

## 《ひねりかわし》 Twist Away

君の素早い反応と器用な移動は足りないスタミナを補う。

**前提条件：**身かわし。

**利益：**軽装鎧か鎧を着用していないときに、君が頑健セーブを要求されたなら、割り込みアクションを使って代わりに（同じDCはで）反応セーブを行うことができる。その攻撃がセーブの成功で効果が減少するなら、このセーブに成功したとき君は効果を完全に回避する。セーブの成否に関わらず、君は次の君のターンの終了時までよろめき状態になる。

## 《小型の乗騎》 (戦闘) Undersized Mount

君は通常よりも小さい獣に騎乗する技術を修得した。

**前提条件：**《騎乗》1ランク。

**利益：**君は自分のサイズのクリーチャーに騎乗できる。ただし、荷重やその他の要因のため、この能力の使用に制限がかかる可能性はある。

**通常：**一般に、君に適した乗騎は君よりも1段階以上大きい。

## 《枷外された使い魔》 Unfettered Familiar

君は使い魔と隣接する必要なく使い魔に接触呪文を伝えることができ

る。

**前提条件：**術者レベル5、“使い魔”のクラス特徴

**利益：**1日1回、君は自分の使い魔に触れることなく接触呪文を発動し、その“接触者”に指名できる。この能力を使用するために、君は使い魔に視線が通っている必要はないが、君が呪文を発動する時点で使い魔が30フィート以内にいないといけない。そして君が使い魔を見ることも聞くこともできない場合には、少なくとも使い魔と会話ができればならない。

**特殊：**この特技は複数回修得できる。修得するたびに、この特技の1日の使用回数を追加で1回得ると共に、この特技を使用する際、君と自分の使い魔との最大距離が10フィートだけ増加する。

**通常：**君の使い魔は呪文を伝達するために呪文が発動されるとき、君に触れていなくてはならない。

## 《戦の祝福》 War Blessing

君の神格への熱烈な呼びかけは、君に一時的な祝福を吹き込む。

**前提条件：**“神秘”または“領域”のクラス特徴。

**利益：**この特技を修得した時点で、ウォープリーストの祝福を2つ選択すること。それらの祝福はそれぞれ君の神格が与える領域のいずれかか、その宗教上の傾向や能力を表す2つの領域のいずれかでなければならない。1日につき2回、君は、選択した祝福のどちらからでも下級の祝福を呼び出すことができる。それ以外の点では、この能力はウォープリーストの祝福のクラス特徴のように機能する。君の有効ウォープリースト・レベルは、君が持つ“神秘”または“領域”のクラス特徴を持つ最も高いクラスである。

## 《選ばれし者の武器》 (戦闘) Weapon of the Chosen

君の神格の影響が手にした神格の好む武器をいざなう。

**前提条件：**神格が好む武器の《武器熟練》、信仰している神格1つから呪文を授かっていること。

**利益：**即行アクションで、君は自分が信仰している神格を呼び、君の神格が好む武器を用いた攻撃を導かせることができる。使用したラウンド中に行うその武器を用いた次の攻撃において、君の武器はダメージ減少を克服する目的、または非実体クリーチャーへ攻撃する目的において魔法の武器と見なされる。君が視認困難のために攻撃をはずしたなら、実際に命中したかを判断するために、もう一度失敗確率を再ロールすることができる。

## 《冬の一打》 (戦闘) Winter's Strike

君の攻撃は、冬の嵐による情け容赦のない疲労をもって敵を苦しめる。

**前提条件：**《自然魔法》またはドルイド呪文かレンジャー呪文を発動する能力；《渾身の一打》、《知識：自然》5ランク。

**利益：**1日に君の【判断力】修正値（最低1）に等しい回数まで、君が《渾身の一打》（または《渾身の一打強化》、《上級渾身の一打》のいずれか）を使用するとき、君の打撃は敵の力を弱らせる。そのクリーチャーは頑健セーブ（DC = 10 + キャラクター・レベルの半分 + 【判断力】修正値）に成功しなければ、君の【判断力】修正値（最低1）に等しいラウンドの間疲労状態になる。君は攻撃が対象に命中した後、フリー・アクションとしてこの能力を使用することを選択できる。これは超常能力である。

## 《李代桃僵》 (りだいとうきょう) (戦闘、チームワーク) Wounded

Paw Gambit

敵は君を仕留めやすい標的だと考える。しかし狙いを定めた君の仲間には気付かない。

**前提条件：**《囲戦術》、《はったり》5ランク。

**利益：**《囲戦術》を使用し結果として敵が君を攻撃したなら、この特技を持ちその敵から30フィート以内にいる仲間はそれぞれ、割り込みアクションとしてその敵に遠隔攻撃を1回試みることができる。仲間が攻撃を行うには、遠隔武器は所持されていて装填済みで発射できる準備もしくは

投擲できる準備が整っていないなければならない。

この特技と《囷戦術》をもつ仲間は、《李代桃僵》の代わりにこの敵に対する機会攻撃の試みを行うことができるが、機会攻撃と遠隔攻撃を両方試みることはできない。



# 呪文 Spells

## Advanced Class Guide の呪文の索引 | Advanced Class Guide Spell Index

戦場を引き裂く魔法エネルギーや術者の守りを高めようと慌てて発動された呪文は、衝突の波をより速く、圧倒的に変えてしまう。それは武器や鎧などよりもずっと急速なものだ。多くのキャラクターにとって自分の知っている呪文や準備した呪文は、遠出のために持ち運ぶどのような装備品よりも遥かに重要である。どのような種類の呪文の使い手も、常に新しく興味深い方法を探し、魔法のエネルギーを拘束し扱おうとする。それが信仰呪文であれ、秘術呪文であれ。

本章に掲載した呪文の多くは、Advanced Class Guide に掲載された新しいクラスの能力や技を補完するにあつらえたものだ。しかし他のクラスにとっても扱うことはできるだろう。ガンスリンガー、ニンジャ、サムライでさえ、以下の呪文からいくつか、目につくものを見つけることができるだろう。彼らは呪文発動クラスとマルチクラスを行うこともできるだろうし、魔法の助力で自分達を強化してくれる本当の呪文を発動する仲間を見つけることもできるだろう。

### 呪文（あ行）

- ・アイズ・オヴ・ザ・ヴォイド
- ・アグレッシヴ・サンダークラウド
- ・グレーター・アグレッシヴ・サンダークラウド
- ・アジャスタブル・ディスガイズ
- ・アジャスタブル・ポリモーフ
- ・アドヒーシヴ・スピトゥル
- ・アドヒーシヴ・ブラッド
- ・アニマル・バーパス・トレーニング
- ・アノニマス・インタラクシオン
- ・コミュニナル・アライン・ウェポン
- ・アンカード・ステップ
- ・アンティインコーポリアル・シールド
- ・アンベアラブル・ブライトネス
- ・アンホーリィ・アイス・ウェポン
- ・アンリヴィング・レイジ
- ・イクストリーム・フレキシビリティ
- ・インヴィジビリティ・アラーム
- ・インヴェスティゲイティヴ・マインド
- ・ヴァンピリック・シャドウ・シールド
- ・ウィップ・オヴ・アンツ
- ・ウィップ・オヴ・スパイダーズ
- ・ウィップ・オヴ・センチピーズ
- ・ウェイヴ・シールド
- ・ウォール・オヴ・ノージア
- ・ウォール・オヴ・ブラインドネス／デフネス
- ・エア・ガイザー
- ・エア・ステップ
- ・エネミー・インサイト
- ・エンチャントメント・フォイル
- ・オーラ・サイト
- ・オルター・ミュージカル・インストゥルメント

### 呪文（か行）

- ・カース・オヴ・バーニング・スリープ
- ・ガーディアン・オヴ・フェイス
- ・グレーター・カメレオン・ストライド

- ・クライミング・ビーンストーク
- ・クリーピング・アイス
- ・クリムゾン・コンフェクション
- ・グルー・シールド
- ・コンティンジェント・アクション
- ・コンティンジェント・スクロール
- ・コンパニオン・ライフ・リンク

### 呪文（さ行）

- ・サイレント・テーブル
- ・サンダーストンプ
- ・グレーター・サンダーストンプ
- ・サンダー・ブレイカー
- ・サンダリング・シャーズ
- ・シールド・オヴ・フォーティフィケーション
- ・シールド・コンパニオン
- ・ジェントル・ブリーズ
- ・シクニング・エンタングルメント
- ・シルヴァー・ダーツ
- ・シンボル・オヴ・ラフター
- ・スタニング・バリアー
- ・グレーター・スタニング・バリアー
- ・ステンチ・オヴ・プレイ
- ・ストーン・ディスク
- ・ストリックン・ハート
- ・スピーク・ウィズ・ホート
- ・スペルクラッシュ
- ・レッサー・スペルクラッシュ
- ・スローイング・マッド
- ・センス・スピリット・マジック
- ・ソーニー・エンタングルメント
- ・ゾーン・ジャヴェリン
- ・ソニック・スクリーム
- ・ソニック・フォーム

### 呪文（た行）

- ・タイム・シャダー
- ・ディサーン・ネクスト・オヴ・キン
- ・ディセイブル・コンストラクト
- ・ディスガイズ・ウェポン
- ・ディメンジョナル・パウンス
- ・トリガード・サジェスチョン
- ・トワイライト・ヘイズ

### 呪文（な行）

- ・ノージーティング・ダート
- ・ノージーティング・トレイル

### 呪文（は行）

- ・パーシステント・ヴィゴー
- ・ハート・オヴ・ザ・メタル
- ・ハイトウンド・アウェアネス
- ・ハイトウンド・リフレックス
- ・パス・オヴ・グローリー
- ・グレーター・パス・オヴ・グローリー
- ・バロウ・ヘイズ
- ・バンシー・ブラスト
- ・ピアース・ディスガイズ

- ・ビーストスピーク
- ・ビストウ・オーラズ
- ・ファミリア・ダブル
- ・ファントム・ブラッド
- ・フィースト・オン・フィアー
- ・フェアリー・リング・リトリート
- ・フォーカスト・スクルーティニー
- ・フォント・オヴ・スピリット・マジック
- ・ブラード・ムーヴメント
- ・ブラッド・アーマー
- ・ブラッド・センチネル
- ・ブリット・ウォード
- ・ブレイジング・レインボー
- ・グレーター・フレイミング・スフィアー
- ・ブレインスレイヤーズ・コール
- ・ブレード・ラッシュ
- ・フレキシブル・フューリィ
- ・プレスト・フィスト
- ・プロウトボム
- ・ヘクス・ヴァルネラビリティ
- ・ヘクス・グリフ
- ・グレーター・ヘクス・グリフ
- ・ボイアンシー
- ・ホーリィ・アイス・ウェポン
- ・ボディ・キャパシタンス
- ・ポリモーフ・ファミリア

### 呪文（ま行）

- ・マーク・オヴ・オブヴィアス・エシクス
- ・マーチング・チャント
- ・マインドロックト・メッセンジャー
- ・マグニファイング・チャイム
- ・マフル・サウンド
- ・マントル・オヴ・カーム
- ・ミラー・トランスポート
- ・ミラー・ハイダウェイ
- ・ミラー・ポリッシュ
- ・メモライズ・ページ
- ・モウルテン・オーブ
- ・モンキー・フィッシュ

### 呪文（や行）

- ・ユーフォリック・クラウド

### 呪文（ら行）

- ・ライフ・バクト
- ・ライン・イン・ザ・サンド
- ・リヴァー・ウィップ
- ・リファイン・インプロヴァイズド・ウェポン
- ・リペア・アンデッド
- ・マス・リペア・アンデッド
- ・ロング・アーム
- ・グレーター・ロングストライダー

### 呪文（わ行）

- ・ワイドウン・オーラズ

## 呪文リスト Spell Lists

以下の一覧には、本書で掲載された新しい呪文が、クラスとレベル毎に整理されてまとめられている。呪文リストに掲載された呪文名の終わりに（焦）もしくは（物）と記されている場合、その呪文は呪文構成要素ポーチに通常ならば入っていない焦点具要素もしくは物質要素が含まれることを表している。

**並び方：**以下の一覧では、呪文名の五十音順に従い呪文が並べられている。ただし、呪文名が“コミュナル”、“グレーター”、“レッサー”、あるいは“マス”で始まっている場合は二番目の語句の順で並んでいる。

**ヒット・ダイス：**“ヒット・ダイス”という単語は、特定のヒット・ダイスのクリーチャーに影響を及ぼす効果に関しては“キャラクター・レベル”と同義で扱う。

**術者レベル：**呪文の効力は術者レベルに依存することが多く、これは特定の呪文を発動するときの術者のクラス・レベルによって定義される。呪文概略での“レベル”は術者レベルのことを示す。

**クリーチャーとキャラクター：**“クリーチャー”と“キャラクター”の語句は呪文概略では同義で扱う。

**コミュナル呪文：**コミュナル呪文は術者が複数の目標の間で持続時間を分割することができ、各目標を呪文の対象として扱う点を除いて、他の呪文と同じように機能する。術者は持続時間を分割する際に、目標間で可能な限り均等になるよう分割しなければならない。さらに、コミュナル呪文の説明に特に記述されていない限り、呪文の説明に記載されている持続時間の最小単位よりも短い単位で持続時間を受け取ることのできる目標はない。例えば術者が5レベルで、コミュナル呪文の持続時間が10分／レベルであり、目標が4体いる場合、各目標は10分間の持続時間を受け取る。残った10分間の持続時間は目標4体のうちの1体（術者が選択）に割り当てなければならない、さもなければそれは無駄になる。

**アルケミストに関する注意：**クリーチャーにコミュナル処方方を調合するには、アルケミストは注入の発見を取得している必要がある。取得していなければ、アルケミストは処方方としてコミュナル呪文を使用できない。

## アルケミスト呪文 Alchemist Spells

### 1 レベル・アルケミスト呪文

**アドヒーズィヴ・スピトゥル：**クリーチャー1体に足止め袋1つを吐き出す。  
**インヴィジビリティ・アラーム：**アラームと同様だが、不可視状態のクリーチャーにのみ反応する。

**ハイトゥンド・アウェアネス：**術者の回想力と情報処理能力を高める。  
**ファントム・ブラッド：**【耐】が減少し術者が気絶したり死亡するような場合に、一時的ヒット・ポイントを得る。

**ブラード・ムーヴメント：**ブラーと同様だが、移動している間のみ働く。  
**ボディ・キャパシタンス：**術者に対して使用された【電気】攻撃を蓄積し、接触攻撃としてそのエネルギーを解き放つ。

**モンキー・フィッシュ：**一時的に、登攀移動速度10フィートと水泳移動速度10フィートを得る。

**ロング・アーム：**術者の腕は伸び、追加の間合いを得る。

### 2 レベル・アルケミスト呪文

**アドヒーズィヴ・ブラッド：**術者を攻撃した者の武器は、術者の粘つく血で動かなくなる。

**イクストリーム・フレキシビリティ：**AC、〈脱出術〉判定、組みつき時にボーナスを得る。

**インヴェスティゲイティヴ・マインド：**特定の精神系技能を使用する際、2回ロールしてより高い出目を選択する。

**エア・ステップ：**制限を受けながら、空気中を不安定に歩く。

**フォーカスト・スクルーティニー：**目標と心を通わす際、技能にボーナスを得る。

**ブラッド・アーマー：**術者が傷ついたときにその血は堅くなり、ACを上昇させる。

### 3 レベル・アルケミスト呪文

**アジャスタブル・ディスガイズ：**ディスガイズ・セルフとして働くが、術者は即行アクションとして変装を変えることができる。

**アンカード・ステップ：**術者の足からツタが生え、術者を安定させるが移動速度は減少する。

**オーラ・サイト：**術者は属性のオーラが見えるようになる。

**ディセイブル・コンストラクト：**人造を1ラウンド／レベルの間無防備状態にする接触攻撃を行う。

**ノージェーティング・トレイル：**クリーチャーは悪臭の雲の痕跡をマスに残す。

**ブラッド・センチネル（物）：**動物の像1つを一時的な術者の使い魔になるよう自律行動させる。

### 4 レベル・アルケミスト呪文

**アイズ・オヴ・ザ・ヴォイド：**暗闇を60フィート見通す。魔法の暗闇をも見通す。

**アジャスタブル・ポリモーフ：**オルター・セルフと同様だが、術者は即行アクションで姿を変えることができる。

**アンペアラブル・ブライツネス：**術者の輝く身体は、他人を目が眩んだ状態や盲目状態にする。

**エンチャントメント・フォイル：**術者に心術をかけようとした敵を騙す。  
**パーシステント・ヴィゴー：**高速治癒2と出血に対する完全耐性を得、病気に毒に対する回復力が速くなる。

### 6 レベル・アルケミスト呪文

**ソニック・フォーム：**術者自身を半ば固体の音に変える。



## アンティパラディン呪文 Antipaladin Spells

### 1 レベル・アンティパラディン呪文

**アニマル・パーパス・トレーニング**：動物 1 体は新しい特定用途 1 つを得る。

### 2 レベル・アンティパラディン呪文

**ブリット・ウォード（焦）**：アダマンティン製のブリットが、火器による攻撃を妨げる。

**ワイドウン・オーラズ**：クラスから与えられたオーラの有効距離を増加させる。

### 3 レベル・アンティパラディン呪文

**アジャスタブル・ディスガイズ**：ディスガイズ・セルフとして働くが、術者は即行アクションとして変装を変えることができる。

**ビストウ・オーラズ**：パラディンもしくはアンティパラディンのオーラを、別のクリーチャー 1 体に転送する。

### 4 レベル・アンティパラディン呪文

**アイズ・オヴ・ザ・ヴォイド**：暗闇を 60 フィート見通す。魔法の暗闇をも見通す。

**ブロウトボム**：弱いクリーチャー 1 体を殺し、爆発の罫を内包した死体に変える。

## インクィジター呪文 Inquisitor Spells

### 1 レベル・インクィジター呪文

**アニマル・パーパス・トレーニング**：動物 1 体は新しい特定用途 1 つを得る。  
**インヴィジビリティ・アラーム**：アラームと同様だが、不可視状態のクリーチャーにのみ反応する。

**シールド・オヴ・フォーティフィケーション**：目標は 25% の確率で、クリティカル・ヒット及び急所攻撃を通常の命中として扱う。

**スタンング・バリアー**：魔法のフィールドは AC とセーブに +1 のボーナスを与え、術者を攻撃するクリーチャー 1 体を朦朧状態にする。

**ハイトウンド・アウェアネス**：術者の回想力と情報処理能力を高める。

**リファイン・インプロヴァイズド・ウェポン**：代用武器 1 つを、高品質の単純武器 1 つか高品質の軍用武器 1 つに変化させる。

### 2 レベル・インクィジター呪文

**アンホーリー・アイス・ウェポン（物）**：凍った邪水で作られた高品質の武器を 1 つ作り出す。

**ストリックン・ハート**：3d6 ダメージを与え目標をよるめき状態にする接触攻撃。

**フォーカスト・スクルーティニー**：目標と心を通わす際、技能にボーナスを得る。

**ブリット・ウォード（焦）**：アダマンティン製のブリットが、火器による攻撃を妨げる。

**ホーリー・アイス・ウェポン（物）**：凍った聖水で作られた高品質の武器を 1 つ作り出す。

**マフル・サウンド**：仲間は〈隠密〉判定にボーナスを得るが、音声に関する呪文に失敗確率を受ける。

### 3 レベル・インクィジター呪文

**アジャスタブル・ディスガイズ**：ディスガイズ・セルフとして働くが、術者は即行アクションとして変装を変えることができる。

**コミュナル・アライン・ウェポン**：アライン・ウェポンと同様だが、持続時間を触れた武器の間で分割できる。

**シールド・オヴ・フォーティフィケーション（訳注：グレーター・シールド・オヴ・フォーティフィケーションの誤記）**：目標は 50% の確率で、クリティカル・ヒット及び急所攻撃を通常の命中として扱う。

**グレーター・スタンング・バリアー**：魔法のフィールドが AC とセーブに +2 のボーナスを与え、術者を攻撃する複数のクリーチャーを朦朧状態にする。

**マントル・オヴ・カーム**：術者を攻撃するものの激怒効果を中和する。

### 4 レベル・インクィジター呪文

**エンチャントメント・フォイル**：術者に心術をかけようとした敵を騙す。

**オーラ・サイト**：術者は属性のオーラが見えるようになる。

**パーシステント・ヴィゴー**：高速治癒 2 と出血に対する完全耐性を得、病気や毒に対する回復力が速くなる。

**ブレインスレイヤーズ・コール**：仲間は術者が選択した属性の来訪者に対して利益を得る。

## ウィザード／ソーサラー呪文 Sorcerer/Wizard Spells

### 1 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

**アドヒーズ・スピットル**：クリーチャー 1 体に足止め袋 1 つを吐き出す。  
**インヴィジビリティ・アラーム**：アラームと同様だが、不可視状態のクリーチャーにのみ反応する。

**ウェイヴ・シールド**：やってくる攻撃 1 つか [火] 効果 1 つを、水が鈍らせる。  
**オルター・ミュージカル・インストルメント (焦)**：異なる楽器の音であるかのように、楽器 1 つの音を変える。

**グルー・シールド**：5 フィート・マス 1 つか物体 1 つをネバネバで覆う。  
**サンダー・ストーン**：範囲内のクリーチャー 1 体に足払いを仕掛ける。  
**サンダー・ブレイカー**：目標が所持するアイテムに次に武器破壊をした武器にダメージを与える。

**サンダリング・シャーズ**：武器破壊されたアイテムは炸裂し、隣接しているクリーチャーに 1d6 ダメージを与える。

**ジェントル・ブリーズ**：微風が目標 1 体を雲、気体、熱気、蒸気から守る。  
**スタンニング・バリアー**：魔法のフィールドは AC とセーブに +1 のボーナスを与え、術者を攻撃するクリーチャー 1 体を朦朧状態にする。

**ディサーン・ネクスト・オヴ・キン**：目標の家族について知るために、その精神を読み取る。

**ディスガイズ・ウェポン**：武器 1 つの外見を変える。  
**ハイトゥンド・アウェアネス**：術者の回想力と情報処理能力を高める。  
**ファントム・ブラッド**：【耐】が減少し術者が気絶したり死亡するような場合に、一時的ヒット・ポイントを得る。

**ブラッド・ムーヴメント**：ブラーと同様だが、移動している間のみ働く。  
**ボディ・キャパシタンス**：術者に対して使用された [電気] 攻撃を蓄積し、接触攻撃としてそのエネルギーを解き放つ。

**ミラー・ポリッシュ**：鏡として仕えるようになるまで金属製のアイテム 1 つを磨く。

**メモライズ・ページ (焦)**：目標は 1 ページの情報を完璧に記憶する。  
**モンキー・フィッシュ**：一時的に、登攀移動速度 10 フィートと水泳移動速度 10 フィートを得る。

**ライン・イン・ザ・サンド**：術者が行えるラウンド毎の機会攻撃回数を増加する。

**リファイン・インプロヴァイズド・ウェポン**：代用武器 1 つを、高品質の単純武器 1 つか高品質の軍用武器 1 つに変化させる。

**リペア・アンデッド**：アンデッド 1 体の hp を 1d8 + 1 / レベル (最大 + 5) だけ治療する。

**ロング・アーム**：術者の腕は伸び、追加の間合いを得る。

### 2 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

**アグレッシブ・サンダークラウド**：空飛ぶ嵐雲が 3d6 [電気] ダメージを与える。

**アドヒーズ・ブラッド**：術者を攻撃した者の武器は、術者の粘つく血で動かなくなる。

**イクストリーム・フレキシビリティ**：AC、〈脱出術〉判定、組みつき時にボーナスを得る。

**インヴェスティゲイティヴ・マインド**：特定の精神系技能を使用する際、2 回ロールしてより高い出目を選択する。

**ウィップ・オヴ・スパイダーズ**：毒を持つスパイダーで作られたウィップ 1 つを作る。

**エア・ステップ**：制限を受けながら、空気中を不安定に歩く。

**クリムゾン・コンフェッション**：印をつけた物体が範囲に触れると、触れた者の肌は赤く染まる。

**コンティンジェント・アクション**：目標に起動条件を指定し、標準アクション、移動アクション、即行アクションのいずれか 1 つを準備させる。

**コンパニオン・ライフ・リンク**：相棒が傷ついたことをいつでも知覚し、必要なときにいつでも呼び戻す。

**サイレント・テーブル**：効果範囲から出て行く音を弱めることで、術者を隠す。

**ストーン・ディスクス**：飛行する円盤が殴打ダメージもしくは斬撃ダメージを与える。

**ストリックン・ハート**：3d6 ダメージを与え目標をよろめき状態にする接触攻撃。

**ソニック・スクリーム**：自分の意志に従い、ダメージを与える音の円錐形を作り出す。

**タイム・シャダー**：毎ラウンド、近くにいるクリーチャーはスローもしくはヘイストのいずれかの効果を受ける。

**トワイライト・ヘイズ**：視界を妨げる幻の霧を作り出す。

**ブラッド・アーマー**：術者が傷ついたときにその血は堅くなり、AC を上昇させる。

**ブリット・ウォード (焦)**：アダマンティン製のブリットが、火器による攻撃を妨げる。

**ボイアンシー**：目標は水中で簡単に浮かぶ。

**ミラー・ハイドウェイ**：8 体までのクリーチャーが異次元空間に隠れる。

**モウルテン・オーブ**：溶けた金属の飛散武器が、2d6 [火] ダメージと継続ダメージを与える。

**ユーフォリック・クラウド (物)**：霧が視界を妨げ、生きているクリーチャーを恍惚状態にする。

**ライフ・バクト**：効果を受けたクリーチャーは、死にゆく仲間の様態を安定させるために hp を自動的に供出する。

**リヴァー・ウィップ**：術者が武器として使用できる水のウィップを 1 つ作り出す。

### 3 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

**アジャスタブル・ディスクス**：ディスクス・セルフとして働くが、術者は即行アクションとして変装を変えることができる。

**アンカード・ステップ**：術者の足からツタが生え、術者を安定させるが移動速度は減少する。

**アンリヴィング・レイジ**：レイジと同様だが、アンデッドにのみ効果がある。

**ウォール・オヴ・ノージャ**：クリーチャーがこの壁を通過すると吐き気をする状態になり、伏せ状態になる可能性もある。

**エア・ガイザー**：空気の炸裂が 2d6 殴打ダメージを与え、敵を上方向に打ち上げる。

**オーラ・サイト**：術者は属性のオーラが見えるようになる。

**グレーター・サンダー・ストーン**：有効距離にいる複数のクリーチャーに足払いを行う。

**シールド・コンパニオン**：シールド・アザーと同様だが、術者の相棒であるクリーチャーにのみ効果がある。

**シルヴァー・ダーツ**：銀製の矢を円錐形に放ち、1d6 刺突ダメージ / レベルを与える。鎧を身につけた目標には効果が弱まる。

**グレーター・スタンニング・バリアー**：魔法のフィールドが AC とセーブに +2 のボーナスを与え、術者を攻撃する複数のクリーチャーを朦朧状態にする。

**ディセイブル・コンストラクト**：人造を 1 ラウンド / レベルの間無防備状態にする接触攻撃を行う。

**ノージェーティング・トレイル**：クリーチャーは悪臭の雲の痕跡をマスに残す。

**ハート・オヴ・ザ・メタル (物)**：武器 1 つがアダマンティン製や冷たい鉄製、銀製であるかのように、DR に打ち勝つ。

**バロウ・ヘイズ**：霧は他人の視界を妨げ、術者が使用する呪術の間合いを伸ばす。

**ピアース・ディスクス**：低レベルの魔法による変装を見通す。

**ブラッド・センチネル (物)**：動物の像 1 つを一時的な術者の使い魔になるよう自律行動させる。

**ポリモーフ・ファミリア**：術者の使い魔に別の動物の姿を与える。

**マインドロケット・メッセンジャー**：目標は指定した受取人だけに渡すことのできる短文1つを得る。

## 4 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

**アイズ・オヴ・ザ・ヴォイド**：暗闇を 60 フィート見通す。魔法の暗闇をも見通す。

**グレーター・アグレッシヴ・サンダークラウド**：飛行する嵐雲が 6d6 [電気] ダメージを与える。

**アジャスタブル・ポリモーフ**：オルター・セルフと同様だが、術者は即行アクションで姿を変えることができる。

**アンベアラブル・ブライトネス**：術者の輝く身体は、他人を目が眩んだ状態や盲目状態にする。

**ウォール・オヴ・ブラインドネス／デフネス**：透明な壁が、通り抜けたクリーチャーを盲目状態もしくは聴覚喪失状態にする。

**エンチャントメント・フォイル**：術者に心術をかけようとした敵を騙す。

**カース・オヴ・バーニング・スリープ**：次に 1 時間以上睡眠すると、クリーチャーに火が着く。

**クリーピング・アイス**：水平面を外側に向けてゆっくりと広がっていく氷の層。

**コンティンジェント・スクロール（物焦）**：目標に巻物 1 つの力を移す。その後、巻物はコンティンジェンシイとして起動する。

**シンボル・オヴ・ラフター（物）**：起動したルーンは近くのクリーチャーのアクションを 1 ラウンド／レベルの間失わせる。

**レッサー・スペルクラッシュ**：目標は 3 レベル以下の準備済みの呪文 1 つか呪文スロット 1 つを失う。

**トリガード・サジェスチョン**：サジェスチョンと同様だが、起動条件を満たした場合にのみ働き、目標は示唆の内容を覚えていない。

**プロウトボム**：弱いクリーチャー 1 体を殺し、爆発の罫を内包した死体に変える。

**グレーター・フレイミング・スフィア**：6d6 [火] ダメージを与え、目標に着火させる火球を転がす。

**ミラー・トランスポート**：鏡が複数回使用できるディメンジョン・ドアとなる。

## 5 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

**ヴァンピリック・シャドウ・シールド**：ファイアー・シールドと同様だが、攻撃した者は負のエネルギーによるダメージを受け、その攻撃は術者を治療する。

**ウィップ・オヴ・センチピーズ**：毒を持つセンチピードでできたウィップを 1 つ作り出す。

**フィースト・オン・フィア**：目標は恐慌状態となり、術者は一時的ヒット・ポイントを得る。

**マス・リベア・アンデッド**：アンデッドの hp を  $1d8 + 1$  / レベル回復する；1 体 / レベルのアンデッドに効果を及ぼす。

## 6 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

**ウィップ・オヴ・アンツ**：アーミー・アントで作られたウィップ 1 つを作り出す。

**スペルクラッシュ**：目標は 5 レベル以下の準備済みの呪文 1 つか呪文スロット 1 つを失う。

**ソニック・フォーム**：術者自身を半ば固体の音に変える。

**パンシー・ブラスト**：円錐形が  $1d4$  / レベルのダメージを与え、クリーチャーを恐慌状態にする。

## 7 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

**ディメンショナル・バウンス**：指定した 2 つの位置の間を複数回瞬間移動する。

## 8 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

**グレーター・スペルクラッシュ**：目標は 7 レベル以下の準備済みの呪文 1 つか呪文スロット 1 つを失う。



## ウィッチ呪文 Witch Spells

### 1 レベル・ウィッチ呪文

**アドヒーズ・スピトゥル**：クリーチャー 1 体に足止め袋 1 つを吐き出す。  
**アニマル・パーパス・トレーニング**：動物 1 体は新しい特定用途 1 つを得る。  
**ウェイク・シールド**：やってくる攻撃 1 つか [火] 効果 1 つを、水が鈍らせる。  
**オルター・ミュージカル・インストゥルメント (焦)**：異なる楽器の音であるかのように、楽器 1 つの音を変える。

**サンダリング・シャーズ**：武器破壊されたアイテムは炸裂し、隣接しているクリーチャーに 1d6 ダメージを与える。

**ジェントル・ブリーズ**：微風が目標 1 体を雲、気体、熱気、蒸気から守る。  
**ディザーン・ネクスト・オヴ・キン**：目標の家族について知るために、その精神を読み取る。

**ディスガイズ・ウェポン**：武器 1 つの外見を変える。

**ノージエーティング・ダート**：有毒の針が 1d2 ダメージを与え、目標を不調状態にする。

**ヘクス・ヴァルネラビリティ**：特定の目標 1 体に、呪術 1 つを再度利用する。  
**ミラー・ポリッシュ**：鏡として仕えるようになるまで金属製のアイテム 1 つを磨く。

**メモライズ・ページ (焦)**：目標は 1 ページの情報を完璧に記憶する。

**ロング・アーム**：術者の腕は伸び、追加の間合いを得る。

### 2 レベル・ウィッチ呪文

**アグレッシヴ・サンダークラウド**：空飛ぶ嵐雲が 3d6 [電気] ダメージを与える。

**アドヒーズ・ブラッド**：術者を攻撃した者の武器は、術者の粘つく血で動かなくなる。

**アノニマス・インタラクシオン**：クリーチャーは術者の詳細な情報と、術者と話した内容を忘れる。

**イクストリーム・フレキシビリティ**：AC、〈脱出術〉判定、組みつき時にボーナスを得る。

**インヴェスティゲイティヴ・マインド**：特定の精神系技能を使用する際、2 回ロールしてより高い出目を選択する。

**ウィップ・オヴ・スパイダーズ**：毒を持つスパイダーで作られたウィップ 1 つを作る。

**エア・ステップ**：制限を受けながら、空気中を不安定に歩く。

**クライミング・ビーンストーク**：非常に簡単に登攀できる、豆の木 1 つを作り出す。

**クリムゾン・コンフェション**：印をつけた物体が範囲に触れると、触れた者の肌は赤く染まる。

**コンパニオン・ライフ・リンク**：相棒が傷ついたことをいつでも知覚し、必要なときにいつでも呼び戻す。

**サイレント・テーブル**：効果範囲から出て行く音を弱めることで、術者を隠す。

**ストーン・ディスカス**：飛行する円盤が殴打ダメージもしくは斬撃ダメージを与える。

**ストリックン・ハート**：3d6 ダメージを与え目標をよるめき状態にする接触攻撃。

**トワイライト・ヘイズ**：視界を妨げる幻の霧を作り出す。

**ビーストスピーク**：動物の形態の間、通常通り会話する。

**ブラッド・アーマー**：術者が傷ついたときにその血は堅くなり、AC を上昇させる。

**ブリット・ウォード (焦)**：アダマンティン製のブリットが、火器による攻撃を妨げる。

**ボイアンシー**：目標は水中で簡単に浮かぶ。

**ミラー・ハイダウェイ**：8 体までのクリーチャーが異次元空間に隠れる。

**モウルテン・オーブ**：溶けた金属の飛散武器が、2d6 [火] ダメージと継続ダメージを与える。

**ユーフォリック・クラウド (物)**：霧が視界を妨げ、生きているクリーチャーを恍惚状態にする。

**ライフ・パクト**：効果を受けたクリーチャーは、死にゆく仲間の様態を安定させるために hp を自動的に供出する。

**リヴァー・ウィップ**：術者が武器として使用できる水のウィップを 1 つ作り出す。

### 3 レベル・ウィッチ呪文

**アジャスタブル・ディスガイズ**：ディスガイズ・セルフとして働くが、術者は即行アクションとして変装を変えることができる。

**アンカード・ステップ**：術者の足からツタが生え、術者を安定させるが移動速度は減少する。

**アンリヴィング・レイジ**：レイジと同様だが、アンデッドにのみ効果がある。

**エア・ガイザー**：空気の炸裂が 2d6 殴打ダメージを与え、敵を上方に打ち上げる。

**オーラ・サイト**：術者は属性のオーラが見えるようになる。

**シルヴァー・ダーツ**：銀製の矢を円錐形に放ち、1d6 刺突ダメージ／レベルを与える。鎧を身につけた目標には効果が弱まる。

**ソーニー・エンタングルメント**：エンタングルと同様だが、植物は遠隔攻撃を行う。

**ディセイブル・コンストラクト**：人造を 1 ラウンド／レベルの間無防備状態にする接触攻撃を行う。

**ノージエーティング・トレイル**：クリーチャーは悪臭の雲の痕跡をマスに残す。

**ハート・オヴ・ザ・メタル (物)**：武器 1 つがアダマンティン製や冷たい鉄製、銀製であるかのように、DR に打ち勝つ。

**バロウ・ヘイズ**：霧は他人の視界を妨げ、術者が使用する呪術の間合いを伸ばす。

**ピアース・ディスガイズ**：低レベルの魔法による変装を見通す。

**ヘクス・グリフ (物)**：通り抜けた者に、印が術者の呪術を発動する。

**ポリモーフ・ファミリア**：術者の使い魔に別の動物の姿を与える。

**マインドロクト・メッセンジャー**：目標は指定した受取人だけに渡すことのできる短文 1 つを得る。

### 4 レベル・ウィッチ呪文

**グレーター・アグレッシヴ・サンダークラウド**：飛行する嵐雲が 6d6 [電気] ダメージを与える。

**アジャスタブル・ポリモーフ**：オルター・セルフと同様だが、術者は即行アクションで姿を変えることができる。

**アンティインコーポリアル・シェル**：Incorporeal creatures stay 10 ft. away from you.

**アンベアラブル・ブライトネス**：術者の輝く身体は、他人を目が眩んだ状態や盲目状態にする。

**ウォール・オヴ・ブラインドネス／デフネス**：透明な壁が、通り抜けたクリーチャーを盲目状態もしくは聴覚喪失状態にする。

**エンチャントメント・フォイル**：術者に心術をかけようとした敵を騙す。

**カース・オヴ・バーニング・スリーブ**：次に 1 時間以上睡眠すると、クリーチャーに火が着く。

**シンボル・オヴ・ラフター (物)**：起動したルーンは近くのクリーチャーのアクションを 1 ラウンド／レベルの間失わせる。

**スピーク・ウィズ・ホート**：霊障 1 つが質問を 1 つ／2 レベルだけ応える。

**レッサー・スベルクラッシュ**：目標は 3 レベル以下の準備済みの呪文 1 つか呪文スロット 1 つを失う。

**トリガード・サジェスチョン**：サジェスチョンと同様だが、起動条件を満たした場合にのみ働き、目標は示唆の内容を覚えていない。

**パーシステント・ヴィゴー**：高速治療 2 と出血に対する完全耐性を得、病気や毒に対する回復力が速くなる。

**ミラー・トランスポート**：鏡が複数回使用できるディメンジョン・ドアと

なる。

## 5 レベル・ウィッチ呪文

**ウィップ・オヴ・センチピーズ**：毒を持つセンチピードでできたウィップを1つ作り出す。

**フィースト・オン・フィア**：目標は恐慌状態となり、術者は一時的ヒット・ポイントを得る。

**グレーター・ヘクス・グリフ（物）**：通り抜けた者に、印が術者の呪術もしくは上級呪術を発動する。

## 6 レベル・ウィッチ呪文

**ウィップ・オヴ・アント**：アーミー・アントで作られたウィップ1つを作り出す。

**スペルクラッシュ**：目標は5レベル以下の準備済みの呪文1つか呪文スロット1つを失う。

**バンシー・ブラスト**：円錐形が1d4／レベルのダメージを与え、クリーチャーを恐慌状態にする。

## 7 レベル・ウィッチ呪文

**ディメンショナル・バウンス**：指定した2つの位置の間を複数回瞬間移動する。

**ファミリア・ダブル**：プロジェクト・イメージと同様だが、虚像は術者の使い魔を着いていく。

**フェアリー・リング・リトリート**：毒キノコの輪が異次元の草場につながる。

## 8 レベル・ウィッチ呪文

**グレーター・スペルクラッシュ**：目標は7レベル以下の準備済みの呪文1つか呪文スロット1つを失う。

## クレリック呪文 Cleric Spells

### 1 レベル・クレリック呪文

**スタンング・バリアー**：魔法のフィールドはACとセーブに+1のボーナスを与え、術者を攻撃するクリーチャー1体を朦朧状態にする。

**プレスト・フィスト**：目標は素手打撃を行っても機会攻撃を誘発しない。

**リファイン・インプロヴァイズド・ウェポン**：代用武器1つを、高品質の単純武器1つか高品質の軍用武器1つに変化させる。

### 2 レベル・クレリック呪文

**アンホーリー・アイス・ウェポン（物）**：凍った邪水で作られた高品質の武器を1つ作り出す。

**アンリヴィング・レイジ**：レイジと同様だが、アンデッドにのみ効果がある。

**エア・ステップ**：制限を受けながら、空気中を不安定に歩く。

**サイレント・テーブル**：効果範囲から出て行く音を弱めることで、術者を隠す。

**シールド・オヴ・フォーティフィケーション**：目標は25%の確率で、クリティカル・ヒット及び急所攻撃を通常の命中として扱う。

**パス・オヴ・グローリー**：拡大する光を作り出す。この光は中にいる仲間のhpダメージを1ポイント治療する。

**ホーリー・アイス・ウェポン（物）**：凍った聖水で作られた高品質の武器を1つ作り出す。

**マーチング・チャント**：術者が歌うか詠唱している間、仲間はペナルティなく速歩を行うことができる。

**マフル・サウンド**：仲間は〈隠密〉判定にボーナスを得るが、音声に関する呪文に失敗確率を受ける。

**ライフ・パクト**：効果を受けたクリーチャーは、死にゆく仲間の様態を安定させるためにhpを自動的に供出する。

### 3 レベル・クレリック呪文

**コミュナル・アライン・ウェポン**：アライン・ウェポンと同様だが、持続時間を触れた武器の間で分割できる。

**オーラ・サイト**：術者は属性のオーラが見えるようになる。

**グレーター・スタンング・バリアー**：魔法のフィールドがACとセーブに+2のボーナスを与え、術者を攻撃する複数のクリーチャーを朦朧状態にする。

**マーク・オヴ・オブヴィアス・エシクス**：他のクリーチャーが目標の属性を知ることができるようになる。

**マントル・オヴ・カーム**：術者を攻撃するものの激怒効果を中和する。

### 4 レベル・クレリック呪文

**アンティインコーポリアル・シェル**：非実体状態のクリーチャーは術者から10フィート離れたところに留まる。

**エンチャントメント・フォイル**：術者に心術をかけようとした敵を騙す。

**ガーディアン・オヴ・フェイス**：目標はシールド・オヴ・フェイスと防御呪文1つで守られ、他のクリーチャーに効果を転送することができる。

**グレーター・パス・オヴ・グローリー**：拡大する光を作り出す。この光は中にいる仲間のhpダメージを5ポイント治療する。

**シールド・オヴ・フォーティフィケーション（訳注：グレーター・シールド・オヴ・フォーティフィケーションの誤記）**：目標は50%の確率で、クリティカル・ヒット及び急所攻撃を通常の命中として扱う。

**スピーク・ウィズ・ホーン**：霊障1つが質問を1つ／2レベルだけ応える。

**レッサー・スペルクラッシュ**：目標は3レベル以下の準備済みの呪文1つか呪文スロット1つを失う。

**パーシステント・ヴィゴー**：高速治癒2と出血に対する完全耐性を得、病気や毒に対する回復力が速くなる。

**プロウトボム**：弱いクリーチャー1体を殺し、爆発の翼を内包した死体に変える。

## 5 レベル・クレリック呪文

ウォール・オヴ・ブラインドネス／デフネス：透明な壁が、通り抜けたクリーチャーを盲目状態もしくは聴覚喪失状態にする。

ブレインスレイヤーズ・コール：仲間は術者が選択した属性の来訪者に対して利益を得る。

## 6 レベル・クレリック呪文

スペルクラッシュ：目標は5レベル以下の準備済みの呪文1つか呪文スロット1つを失う。

## 8 レベル・クレリック呪文

グレーター・スペルクラッシュ：目標は7レベル以下の準備済みの呪文1つか呪文スロット1つを失う。

## サモナー呪文 Summoner Spells

### 1 レベル・サモナー呪文

グルー・シール：5フィート・マス1つか物体1つをネバネバで覆う。

ブラード・ムーヴメント：ブラーと同様だが、移動している間のみ働く。

ロング・アーム：術者の腕は伸び、追加の間合いを得る。

### 2 レベル・サモナー呪文

ウィップ・オヴ・スパイダーズ：毒を持つスパイダーで作られたウィップ1つを作る。

タイム・シャダー：毎ラウンド、近くにいるクリーチャーはスローもしくはヘイストのいずれかの効果を受ける。

ブラッド・アーマー：術者が傷ついたときにその血は堅くなり、ACを上昇させる。

### 3 レベル・サモナー呪文

クリーピング・アイス：水平面を外側に向けてゆっくりと広がっていく氷の層。

シールド・コンパニオン：シールド・アザーと同様だが、術者の相棒であるクリーチャーにのみ効果がある。

### 4 レベル・サモナー呪文

アジャスタブル・ポリモーフ：オルター・セルフと同様だが、術者は即行アクションで姿を変えることができる。

### 5 レベル・サモナー呪文

ウィップ・オヴ・センチピーズ：毒を持つセンチピードでできたウィップを1つ作り出す。

### 6 レベル・サモナー呪文

ウィップ・オヴ・アンツ：アーミー・アントで作られたウィップ1つを作り出す。

ディメンジョナル・バウンス：指定した2つの位置の間を複数回瞬間移動する。



## シャーマン呪文 Shaman Spells

### 1 レベル・シャーマン呪文

**ウェイヴ・シールド**: やってくる攻撃 1 つか [火] 効果 1 つを、水が鈍らせる。  
**ジェントル・ブリーズ**: 微風が目標 1 体を雲、気体、熱気、蒸気から守る。  
**センス・スピリット・マジック**: 術者の霊に関連した呪文を識別し、抵抗する際、ボーナスを得る。

**ゾーン・ジャヴェリン**: 命中すると目標を不調状態にするジャヴェリンを 1 つ装備する。

**ディザーン・ネクスト・オヴ・キン**: 目標の家族について知るために、その精神を読み取る。

**ハイトゥンド・アウェアネス**: 術者の回想力と情報処理能力を高める。

**ヘクス・ヴァルネラビリティ**: 特定の目標 1 体に、呪術 1 つを再度利用する。

**モンキー・フィッシュ**: 一時的に、登攀移動速度 10 フィートと水泳移動速度 10 フィートを得る。

### 2 レベル・シャーマン呪文

**アニマル・バーパス・トレーニング**: 動物 1 体は新しい特定用途 1 つを得る。

**シールド・コンパニオン**: シールド・アザーと同様だが、術者の相棒であるクリーチャーにのみ効果がある。

**シックニング・エンタングルメント**: エンタングルと同様だが、植物は不調状態にする樹液を持つ。

**ビーストスピーク**: 動物の形態の間、通常通り会話する。

**フォーカスト・スクルーティニー**: 目標と心を通わす際、技能にボーナスを得る。

**ボイアンシー**: 目標は水中で簡単に浮かぶ。

**ライフ・パクト**: 効果を受けたクリーチャーは、死にゆく仲間の様態を安定させるために hp を自動的に供出する。

### 3 レベル・シャーマン呪文

**アンカード・ステップ**: 術者の足からツタが生え、術者を安定させるが移動速度は減少する。

**オーラ・サイト**: 術者は属性のオーラが見えるようになる。

**ステンチ・オヴ・ブレイ**: 肉食動物はセーブに成功しなければ目標を攻撃する。

**ストリックン・ハート**: 3d6 ダメージを与え目標をよろめき状態にする接触攻撃。

**スピーク・ウィズ・ホント**: 霊障 1 つが質問を 1 つ / 2 レベルだけ応える。

**ソーニー・エンタングルメント**: エンタングルと同様だが、植物は遠隔攻撃を行う。

**ノージエーティング・トレイル**: クリーチャーは悪臭の雲の痕跡をマスに残す。

**ピアース・ディスガイズ**: 低レベルの魔法による変装を見通す。

**フォント・オヴ・スピリット・マジック (物)**: 仲間が霊の呪文を発動する際、他のボーナスを得る。

**ヘクス・グリフ (物)**: 通り抜けた者に、印が術者の呪術を発動する。

**ポリモーフ・ファミリア**: 術者の使い魔に別の動物の姿を与える。

**マインドロクト・メッセンジャー**: 目標は指定した受取人だけに渡すことのできる短文 1 つを得る。

**マントル・オヴ・カーム**: 術者を攻撃するものの激怒効果を中和する。

### 4 レベル・シャーマン呪文

**アジャスタブル・ポリモーフ**: オルター・セルフと同様だが、術者は即行アクションで姿を変えることができる。

**アンティインコーポリアル・シェル**: 非実体状態のクリーチャーは術者から 10 フィート離れたところに留まる。

**エア・ガイザー**: 空気の炸裂が 2d6 殴打ダメージを与え、敵を上方に打ち上げる。

**カース・オヴ・バーニング・スリープ**: 次に 1 時間以上睡眠すると、クリーチャーに火が着く。

**スローイング・マッド**: 目標は泥に包まれる。泥は目標を朦朧状態にし、スローのように機能する。

**パシステント・ヴィゴー**: 高速治療 2 と出血に対する完全耐性を得、病気や毒に対する回復力が速くなる。

### 5 レベル・シャーマン呪文

**フィースト・オン・フィアー**: 目標は恐慌状態となり、術者は一時的ヒット・ポイントを得る。

**グレーター・ヘクス・グリフ (物)**: 通り抜けた者に、印が術者の呪術もしくは上級呪術を発動する。

### 7 レベル・シャーマン呪文

**フェアリー・リング・リトリート**: 毒キノコの輪が異次元の草場につながる。

## ドルイド呪文 Druid Spells

### 1 レベル・ドルイド呪文

**ウェイヴ・シールド**: やってくる攻撃 1 つか [火] 効果 1 つを、水が鈍らせる。  
**サンダーストンプ**: 範囲内のクリーチャー 1 体に足払いを仕掛ける。  
**ジェントル・ブリーズ**: 微風が目標 1 体を雲、気体、熱気、蒸気から守る。  
**ゾーン・ジャヴェリン**: 命中すると目標を不調状態にするジャヴェリンを 1 つ装備する。  
**ノージューティング・ダート**: 有毒の針が 1d2 ダメージを与え、目標を不調状態にする。  
**ハイトゥンド・アウェアネス**: 術者の回想力と情報処理能力を高める。  
**モンキー・フィッシュ**: 一時的に、登攀移動速度 10 フィートと水泳移動速度 10 フィートを得る。

### 2 レベル・ドルイド呪文

**アグレッシヴ・サンダークラウド**: 空飛ぶ嵐雲が 3d6 [電気] ダメージを与える。  
**アニマル・バーパス・トレーニング**: 動物 1 体は新しい特定用途 1 つを得る。  
**ウィップ・オヴ・スパイダーズ**: 毒を持つスパイダーで作られたウィップ 1 つを作る。  
**エア・ステップ**: 制限を受けながら、空気中を不安定に歩く。  
**クライミング・ビーンストーク**: 非常に簡単に登攀できる、豆の木 1 つを作り出す。  
**コンパニオン・ライフ・リンク**: 相棒が傷ついたことをいつでも知覚し、必要なときにいつでも呼び戻す。  
**シックニング・エンタングルメント**: エンタングルと同様だが、植物は不調状態にする樹液を持つ。  
**ストーン・ディスカス**: 飛行する円盤が殴打ダメージもしくは斬撃ダメージを与える。  
**ビーストスピーク**: 動物の形態の間、通常通り会話する。  
**ユーフォリック・クラウド (物)**: 霧が視界を妨げ、生きているクリーチャーを恍惚状態にする。

### 3 レベル・ドルイド呪文

**アンカード・ステップ**: 術者の足からツタが生え、術者を安定させるが移動速度は減少する。  
**エア・ガイザー**: 空気の炸裂が 2d6 殴打ダメージを与え、敵を上方に打ち上げる。  
**グレーター・サンダーストンプ**: 有効距離にいる複数のクリーチャーに足払いを行う。  
**ステンチ・オヴ・プレイ**: 肉食動物はセーブに成功しなければ目標を攻撃する。  
**ソーニー・エンタングルメント**: エンタングルと同様だが、植物は遠隔攻撃を行う。  
**グレーター・ロングストライダー**: ロングストライダーと同様だが、他の移動種別の移動速度を増加させる。

### 4 レベル・ドルイド呪文

**グレーター・アグレッシヴ・サンダークラウド**: 飛行する嵐雲が 6d6 [電気] ダメージを与える。  
**クリーピング・アイス**: 水平面を外側に向けてゆっくりと広がっていく氷の層。  
**スローイング・マッド**: 目標は泥に包まれる。泥は目標を朦朧状態にし、スローのように機能する。  
**グレーター・フレイミング・スフィア**: 6d6 [火] ダメージを与え、目標に着火させる火球を転がす。

### 5 レベル・ドルイド呪文

**ウィップ・オヴ・センチピーズ**: 毒を持つセンチピードでできたウィップを 1 つ作り出す。

### 6 レベル・ドルイド呪文

**ウィップ・オヴ・アンツ**: アーミー・アントで作られたウィップ 1 つを作り出す。  
**ブレイジング・レインボー**: ブリリアント・エナジー・アローを伴うボウか、仲間を助け敵に妨害する橋を作り出す。

### 7 レベル・ドルイド呪文

**フェアリー・リング・リトリート**: 毒キノコの輪が異次元の草場につながる。

## バード呪文 Bard Spells

### 1 レベル・バード呪文

**インヴィジビリティ・アラーム**：アラームと同様だが、不可視状態のクリーチャーにのみ反応する。

**オルター・ミュージカル・インストゥルメント（焦）**：異なる楽器の音であるかのように、楽器 1 つの音を変える。

**グルー・シール**：5 フィート・マス 1 つか物体 1 つをネパネパで覆う。

**ディザーン・ネクスト・オヴ・キン**：目標の家族について知るために、その精神を読み取る。

**ディスガイズ・ウェポン**：武器 1 つの外見を変える。

**ハイトゥンド・アウェアネス**：術者の回想力と情報処理能力を高める。

**ブロード・ムーヴメント**：ブラーと同様だが、移動している間のみ働く。

**メモライズ・ページ（焦）**：目標は 1 ページの情報を完璧に記憶する。

### 2 レベル・バード呪文

**アニマル・パーパス・トレーニング**：動物 1 体は新しい特定用途 1 つを得る。

**アノニマス・インタラクション**：クリーチャーは術者の詳細な情報と、術者と話した内容を忘れる。

**インヴェスティゲイティヴ・マインド**：特定の精神系技能を使用する際、2 回ロールしてより高い出目を選択する。

**ウィップ・オヴ・スパイダーズ**：毒を持つスパイダーで作られたウィップ 1 つを作る。

**エア・ステップ**：制限を受けながら、空中を不安定に歩く。

**コンティンジェント・アクション**：目標に起動条件を指定し、標準アクション、移動アクション、即行アクションのいずれか 1 つを準備させる。

**サイレント・テーブル**：効果範囲から出て行く音を弱めることで、術者を隠す。

**ソニック・スクリーム**：自分の意志に従い、ダメージを与える音の円錐形を作り出す。

**ハイトゥンド・リフレクシズ**：範囲内の仲間それぞれが、1 回の反応セーブに + 10 のボーナスを得る。

**パス・オヴ・グローリー**：拡大する光を作り出す。この光は中にいる仲間の hp ダメージを 1 ポイント治療する。

**フォーカスト・スクルーティニー**：目標と心を通わす際、技能にボーナスを得る。

**ブリット・ウォード（物）**：アダマンティン製のブリットが、火器による攻撃を妨げる。

**ボイアンシー**：目標は水中で簡単に浮かぶ。

**マーチング・チャント**：術者が歌うか詠唱している間、仲間はペナルティなく速歩を行うことができる。

**マインドロケット・メッセンジャー**：目標は指定した受取人だけに渡すことのできる短文 1 つを得る。

**マフル・サウンド**：仲間は〈隠密〉判定にボーナスを得るが、音声に関する呪文に失敗確率を受ける。

### 3 レベル・バード呪文

**アジャスタブル・ディスガイズ**：ディスガイズ・セルフとして働くが、術者は即行アクションとして変装を変えることができる。

**ウォール・オヴ・ノージア**：クリーチャーがこの壁を通過すると吐き気がする状態になり、伏せ状態になる可能性もある。

**トリガード・サジェスチョン**：サジェスチョンと同様だが、起動条件を満たした場合にのみ働き、目標は示唆の内容を覚えていない。

**ピアース・ディスガイズ**：低レベルの魔法による変装を見通す。

**フレキシブル・フューリィ**：激怒パワー 1 つを別のものと入れ替える。

### 4 レベル・バード呪文

**アジャスタブル・ボリモーフ**：オルター・セルフと同様だが、術者は即行

アクションで姿を変えることができる。

**ウォール・オヴ・ブラインドネス／デフネス**：透明な壁が、通り抜けたクリーチャーを盲目状態もしくは聴覚喪失状態にする。

**コンティンジェント・スクロール（物焦）**：目標に巻物 1 つの力を移す。その後、巻物はコンティンジェンシイとして起動する。

**グレーター・パス・オヴ・グローリー**：拡大する光を作り出す。この光は中にいる仲間の hp ダメージを 5 ポイント治療する。

**フィースト・オン・フィアー**：目標は恐慌状態となり、術者は一時的ヒット・ポイントを得る。

### 5 レベル・バード呪文

**ウィップ・オヴ・センチピーズ**：毒を持つセンチピードでできたウィップを 1 つ作り出す。

### 6 レベル・バード呪文

**ウィップ・オヴ・アンツ**：アーミー・アントで作られたウィップ 1 つを作り出す。

**ソニック・フォーム**：術者自身を半ば固体の音に変える。

**マグニファイイング・チャイム**：接触した物体 1 つは、毎ラウンド増加する[音波]ダメージを与える。



## パラディン呪文 Paladin Spells

### 1 レベル・パラディン呪文

**アニマル・パーパス・トレーニング**: 動物 1 体は新しい特定用途 1 つを得る。  
**シールド・オヴ・フォーティフィケーション**: 目標は 25% の確率で、クリティカル・ヒット及び急所攻撃を通常の命中として扱う。  
**スタニング・バリアー**: 魔法のフィールドは AC とセーブに +1 のボーナスを与え、術者を攻撃するクリーチャー 1 体を朦朧状態にする。  
**ブレスト・フィスト**: 目標は素手打撃を行っても機会攻撃を誘発しない。

### 2 レベル・パラディン呪文

**シールド・コンパニオン**: シールド・アザーと同様だが、術者の相棒であるクリーチャーにのみ効果がある。  
**ブリット・ワード (焦)**: アダマンティン製のブリットが、火器による攻撃を妨げる。  
**ワイドウン・オーラズ**: クラスから与えられたオーラの有効距離を増加させる。

### 3 レベル・パラディン呪文

**シールド・オヴ・フォーティフィケーション (訳注: グレーター・シールド・オヴ・フォーティフィケーションの誤記)**: 目標は 50% の確率で、クリティカル・ヒット及び急所攻撃を通常の命中として扱う。  
**グレーター・スタニング・バリアー**: 魔法のフィールドが AC とセーブに +2 のボーナスを与え、術者を攻撃する複数のクリーチャーを朦朧状態にする。  
**ピストウ・オーラズ**: パラディンもしくはアンティパラディンのオーラを、別のクリーチャー 1 体に転送する。  
**マントル・オヴ・カーム**: 術者を攻撃するものの激怒効果を中和する。

### 4 レベル・パラディン呪文

**ガーディアン・オヴ・フェイス**: 目標はシールド・オヴ・フェイスと防御呪文 1 つで守られ、他のクリーチャーに効果を転送することができる。  
**ブレインスレイヤーズ・コール**: 仲間は術者が選択した属性の来訪者に対して利益を得る。

## ブラッドレイジャー呪文 Bloodrager Spells

### 1 レベル・ブラッドレイジャー呪文

**ウェイヴ・シールド**: やってくる攻撃 1 つか [火] 効果 1 つを、水が鈍らせる。  
**サンダーストンプ**: 範囲内のクリーチャー 1 体に足払いを仕掛ける。  
**サンダリング・シャーズ**: 武器破壊されたアイテムは炸裂し、隣接しているクリーチャーに 1d6 ダメージを与える。  
**ファントム・ブラッド**: 【耐】が減少し術者が気絶したり死亡するような場合に、一時的ヒット・ポイントを得る。  
**ブラッド・ムーヴメント**: ブラーと同様だが、移動している間のみ働く。  
**ブレード・ラッシュ**: 術者の武器をウィップのように用い、敵に足払いを行う。  
**ライン・イン・ザ・サンド**: 術者が行えるラウンド毎の機会攻撃回数を増加する。  
**ロング・アーム**: 術者の腕は伸び、追加の間合いを得る。

### 2 レベル・ブラッドレイジャー呪文

**アドヒーズヴ・ブラッド**: 術者を攻撃した者の武器は、術者の粘つく血で動かなくなる。  
**イクストリーム・フレキシビリティ**: AC、〈脱出術〉判定、組みつき時にボーナスを得る。  
**ストーン・ディスカス**: 飛行する円盤が殴打ダメージもしくは斬撃ダメージを与える。  
**ソニック・スクリーム**: 自分の意志に従い、ダメージを与える音の円錐形を作り出す。  
**ブラッド・アーマー**: 術者が傷ついたときにその血は堅くなり、AC を上昇させる。  
**モウルテン・オーブ**: 溶けた金属の飛散武器が、2d6 [火] ダメージと継続ダメージを与える。

### 3 レベル・ブラッドレイジャー呪文

**エア・ガイザー**: 空気の炸裂が 2d6 殴打ダメージを与え、敵を上方に打ち上げる。  
**グレーター・サンダーストンプ**: 有効距離にいる複数のクリーチャーに足払いを行う。  
**シルヴァー・ダーツ**: 銀製の矢を円錐形に放ち、1d6 刺突ダメージ/レベルを与える。鎧を身につけた目標には効果が弱まる。

### 4 レベル・ブラッドレイジャー呪文

**グレーター・フレイミング・スフィア**: 6d6 [火] ダメージを与え、目標に着火させる火球を転がす。

## メイガス呪文 Magus Spells

標に着火させる火球を転がす。

### 1 レベル・メイガス呪文

**ウェイヴ・シールド**: やってくる攻撃 1 つか [火] 効果 1 つを、水が鈍らせる。  
**グルー・シールド**: 5 フィート・マス 1 つか物体 1 つをネバネバで覆う。  
**サンダーストンプ**: 範囲内のクリーチャー 1 体に足払いを仕掛ける。  
**サンダー・ブレイカー**: 目標が所持するアイテムに次に武器破壊をした武器にダメージを与える。  
**サンダリング・シャーズ**: 武器破壊されたアイテムは炸裂し、隣接しているクリーチャーに 1d6 ダメージを与える。  
**ディスガイズ・ウェポン**: 武器 1 つの外見を変える。  
**ファントム・ブラッド**: 【耐】が減少し術者が気絶したり死亡するような場合に、一時的ヒット・ポイントを得る。  
**ブレード・ムーヴメント**: プラーと同様だが、移動している間のみ働く。  
**ブレード・ラッシュ**: 術者の武器をウィップのように用い、敵に足払いを行う。  
**モンキー・フィッシュ**: 一時的に、登攀移動速度 10 フィートと水泳移動速度 10 フィートを得る。  
**ライン・イン・ザ・サンド**: 術者が行えるラウンド毎の機会攻撃回数を増加する。  
**ロング・アーム**: 術者の腕は伸び、追加の間合いを得る。

### 2 レベル・メイガス呪文

**アグレッシヴ・サンダークラウド**: 空飛ぶ嵐雲が 3d6 [電気] ダメージを与える。  
**イクストリーム・フレキシビリティ**: AC、〈脱出術〉判定、組みつき時にボーナスを得る。  
**ストーン・ディスカス**: 飛行する円盤が殴打ダメージもしくは斬撃ダメージを与える。  
**ソニック・スクリーム**: 自分の意志に従い、ダメージを与える音の円錐形を作り出す。  
**タイム・シャダー**: 毎ラウンド、近くにいるクリーチャーはスローもしくはヘイストのいずれかの効果を受ける。  
**モウルテン・オーブ**: 溶けた金属の飛散武器が、2d6 [火] ダメージと継続ダメージを与える。  
**ユーフォリック・クラウド (物)**: 霧が視界を妨げ、生きているクリーチャーを恍惚状態にする。  
**リヴァー・ウィップ**: 術者が武器として使用できる水のウィップを 1 つ作り出す。

### 3 レベル・メイガス呪文

**エア・ガイザー**: 空気の炸裂が 2d6 殴打ダメージを与え、敵を上方に打ち上げる。  
**グレーター・サンダーストンプ**: 有効距離にいる複数のクリーチャーに足払いを行う。  
**シルヴァー・ダーツ**: 銀製の矢を円錐形に放ち、1d6 刺突ダメージ/レベルを与える。鎧を身につけた目標には効果が弱まる。  
**ノージューティング・トレイル**: クリーチャーは悪臭の雲の痕跡をマスに残す。  
**ハート・オヴ・ザ・メタル (物)**: 武器 1 つがアダマンティン製や冷たい鉄製、銀製であるかのように、DR に打ち勝つ。

### 4 レベル・メイガス呪文

**グレーター・アグレッシヴ・サンダークラウド**: 飛行する嵐雲が 6d6 [電気] ダメージを与える。  
**アジャスタブル・ポリモーフ**: オルター・セルフと同様だが、術者は即行アクションで姿を変えることができる。  
**グレーター・フレイミング・スフィア**: 6d6 [火] ダメージを与え、目

### 5 レベル・メイガス呪文

**ヴァンピリック・シャドウ・シールド**: ファイアー・シールドと同様だが、攻撃した者は負のエネルギーによるダメージを受け、その攻撃は術者を治療する。

## レンジャー呪文 Ranger Spells

### 1 レベル・レンジャー呪文

**アニマル・パーパス・トレーニング**：動物 1 体は新しい特定用途 1 つを得る。

**インヴィジビリティ・アラーム**：アラームと同様だが、不可視状態のクリーチャーにのみ反応する。

**サンダーストンプ**：範囲内のクリーチャー 1 体に足払いを仕掛ける。

**ゾーン・ジャヴェリン**：命中すると目標を不調状態にするジャヴェリンを 1 つ装備する。

**ハイトゥンド・アウェアネス**：術者の回想力と情報処理能力を高める。

**リファイン・インプロヴァイズド・ウェポン**：代用武器 1 つを、高品質の単純武器 1 つか高品質の軍用武器 1 つに変化させる。

### 2 レベル・レンジャー呪文

**エア・ステップ**：制限を受けながら、空気中を不安定に歩く。

**エネミー・インサイト**：術者の得意な敵に対するボーナスを他人に与える。

**コンパニオン・ライフ・リンク**：相棒が傷ついたことをいつでも知覚し、必要なときにいつでも呼び戻す。

**シールド・コンパニオン**：シールド・アザーと同様だが、術者の相棒であるクリーチャーにのみ効果がある。

**シッキング・エンタングルメント**：エンタングルと同様だが、植物は不調状態にする樹液を持つ。

**ブリット・ウォード（焦）**：アダマンティン製のブリットが、火器による攻撃を妨げる。

### 3 レベル・レンジャー呪文

**グレーター・カメレオン・ストライド**：カメレオン・ストライドと同様だが、近くにいるクリーチャー全てに効果を及ぼす。

**グレーター・サンダーストンプ**：有効距離にいる複数のクリーチャーに足払いを行う。

**ステンチ・オヴ・ブレイ**：肉食動物はセーブに成功しなければ目標を攻撃する。

**ソーニー・エンタングルメント**：エンタングルと同様だが、植物は遠隔攻撃を行う。

**グレーター・ロングストライダー**：ロングストライダーと同様だが、他の移動種別の移動速度を増加させる。



# PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

## アイズ・オヴ・ザ・ヴォイド

Eyes of the Void / 虚無の目

**系統** 変成術;呪文レベル アルケミスト 4、アンティパラディン 4、ウィザード／ソーサラー 4

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作、物質 (乾燥にんじんひとつまみかアゲート (瑪瑙) 1つ)

**距離** 自身

**目標** 術者

**持続時間** 10 分／レベル

術者は暗視を得る。術者はディーパー・ダークネスにより作られたものを含む、完全な闇でさえも 60 フィート見通すことができる。暗視による視覚はモノクロだが、その他の点については通常の視界と同様に機能する。効果を受けている間、術者の目は完全な黒色になる (暗視を持つものが術者を見ると、白く見える)。

## アグレッシヴ・サンダークラウド

Aggressive Thundercloud / 侵略する雷雲

**系統** 力術 [電気];呪文レベル ウィザード／ソーサラー 2、ウィッチ 2、ドルイド 2、メイガス 2

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作、物質 / 信仰 (電光に打たれた木の欠片)

**距離** 中距離 (100 フィート + 10 フィート／レベル)

**効果** 直径 5 フィートの球体

**持続時間** 1 ラウンド／レベル

**セーヴィング・スロー** 反応・無効;呪文抵抗 可

パチパチと音をたてる球場の嵐雲が、術者が示した方向へと飛んでいき、命中したものに [電気] ダメージを与える。嵐雲は飛行移動速度 20 フィート (機動性は完璧) を持つ。クリーチャーを含むマスに侵入すると、嵐雲はそのラウンド移動するのをやめ、そのクリーチャーに 3d6 ポイントの [電気] ダメージを与える。ただし、反応セーヴに成功すれば、ダメージを無効化できる。嵐雲はその中にいるものに視認困難 (20%失敗確率) を提供し、明滅する光がろうそくと同じ範囲を照らす。

嵐雲は術者が能動的に指示する (術者が移動アクションで行う) 限り移動し続ける。そうでない場合、嵐雲はその場に留まり、雷鳴のためにパチパチと音をたてる。嵐雲は風力効果で移動させることができる。どの程度の風力が効果を及ぼすかを決定する際、小型クリーチャーとして扱われる。嵐雲は物理的な材質を持たず、非実体のクリーチャーや物体に効果を及ぼすことはできない。呪文の有効距離を超えると、嵐雲は霧散する。

## グレーター・アグレッシヴ・サンダークラウド

Aggressive Thundercloud, Greater / 上級侵略する雷雲

**系統** 力術 [音波、電気];呪文レベル ウィザード／ソーサラー 4、ウィッチ 4、ドルイド 4、メイガス 4

**セーヴィング・スロー** 反応・無効および頑健・無効 (本文参照);呪文抵抗 可

この呪文はアグレッシヴ・サンダークラウドと同様に機能するが、命中したクリーチャーに 6d6 ポイントの [電気] ダメージを与える。嵐雲が初めてダメージを与えたクリーチャーは、1 ラウンドの間朦朧状態となる (頑健・無効)。これは [音波] 効果である。

## アジャスタブル・ディスガイズ

Adjustable Disguise / 調整可能な変装

**系統** 幻術 (幻覚);呪文レベル アルケミスト 3、アンティパラディン 3、インクィジター 3、ウィザード／ソーサラー 3、ウィッチ 3、バード 3

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作

**距離** 自身

**目標** 術者

**持続時間** 10 分／レベル (解除可)

この呪文はディスガイズ・セルフとして機能するが、術者は即行アクションとして変装を (ディスガイズ・セルフの制限の範囲で) 変更することができる。例えば、術者は若い人間の都市護衛の姿になり、その後異なる性別の年老いたエルフのウィザードに姿を変え、そしてハーフリングの盗賊になる、といったように。術者は術者レベルに等しい回数まで変装を変えることができる。

## アジャスタブル・ポリモーフ

Adjustable Polymorph / 調整可能な変身

**系統** 変成術 (ポリモーフ);呪文レベル アルケミスト 4、ウィザード／ソーサラー 4、ウィッチ 4、サモナー 4、シャーマン 4、バード 4、メイガス 4

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作、物質 (ドッベルゲンガーの小さい肉片)

**距離** 自身

**目標** 術者

**持続時間** 1 分／レベル (解除可)

この呪文はオルター・セルフとして機能するが、術者は即行アクションとして変装を (オルター・セルフの制限の範囲で) 変更することができる。例えば、術者は自分の姿をハーフリングに変え、その後リザードフォークに変え、そしてエルフに変える、といったように。術者は術者レベルに等しい回数まで変装を変えることができる。

## アドヒーズィヴ・スピトゥル

Adhesive Spittle / 粘る唾

**系統** 召喚術 (創造);呪文レベル アルケミスト 1、ウィザード／ソーサラー 1、ウィッチ 1

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作

**距離** 15 フィート

**目標** クリーチャー 1 体

**持続時間** 1 ラウンド／レベルまたはチャージ消費するまで (本文参照)

**セーヴィング・スロー** 反応・不完全;呪文抵抗 不可

この呪文の持続時間の間に 1 回、術者は標準アクションとして粘りけのある液体を吐き出すことができる。この液体は足止め袋として機能するが、目標に命中させるために攻撃ロールに成功する必要はない。このネバネバに逆らうための (すなわち、張り付いた床から逃れたり、飛行したり、ねばねばを破壊したり、呪文を発動したりするために行う判定の) DC には、足止め袋の通常の DC ではなく、この呪文の DC を用いる。ネバネバは術者が吐き出してから 2d4 ラウンドの間持続する。

## アドヒーズィヴ・ブラッド

Adhesive Blood / 粘る血

**系統** 変成術;呪文レベル アルケミスト 2、ウィザード／ソーサラー 2、ウィッチ 2、ブラッドレイジャー 2

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作

# PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

距離 自身

目標 術者

持続時間 1分/レベル

セーヴィング・スロー 反応・無効（本文参照）；呪文抵抗 不可

術者の血は濃くなり、空気に触れるとネバネバした物体になる。術者のヒット・ポイントにダメージを与えた刺突武器もしくは斬撃武器は、手にしたものが反応セーブに成功しなければすぐに固まってしまう。クリーチャーは標準アクションでこの呪文のDCに対して【筋力】判定を行うことができ、成功すれば固まった武器を抜き出すことができる。強いアルコールもしくはユニヴァーサル・ソルヴェントにより、このネバネバを取り去ることができる。ネバネバは術者が死亡してから5ラウンドが経過するか、持続時間が終了すると砕けてしまう。このネバネバは水中や空気のない環境では何の効果ももたらさない。

## アニマル・パーパス・トレーニング

Animal Purpose Training / 動物への用途向け訓練

系統 心術（強制）[精神作用]；呪文レベル アンティパラディン1、インクイジター1、ウィッチ1、シャーマン2、ドルイド2、バード2、パラディン1、レンジャー1

発動時間 1分

構成要素 音声、動作、物質（黒い布地の小切れ）

距離 近距離（25フィート＋5フィート/2レベル）

目標 中立的もしくは友好的な動物1体

持続時間 1時間/レベル

セーヴィング・スロー 不可；呪文抵抗 可

術者は目標の動物に特定用途（〈動物使い〉技能を参照）を教え込むことができる。教え込むことができるのは、戦闘騎乗以外のいずれか1つの用途——すなわち、演技、騎乗、重労働、狩猟、戦闘、番のいずれかである。この用途は動物が元々訓練されていた用途や芸に優先される。呪文が終了すると、動物は以前に訓練されていた用途と元々知っていた芸を取り戻す。

## アノニマス・インタラクション

Anonymous Interaction / 特徴なきやりとり

系統 心術（強制）[精神作用]；呪文レベル ウィッチ2、バード2

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25フィート＋5フィート/2レベル）

目標 クリーチャー1体/レベル、ただしそのうちのどの2体をとっても30フィート以内の距離に収まっていなければならない

持続時間 永続（本文参照）

セーヴィング・スロー 意志・無効；呪文抵抗 可

術者は目標が術者に関して知っていた、最も一般的な情報以外のことを忘れさせる。目標が術者を見ていたり術者に興味を持っていた場合、目標は術者の存在と外観（人型生物であるとか）や、術者と目標がかわしたやりとり（「彼女は女王について質問していた」など）を依然として覚えたままである。しかし目標は術者が言っていたことや術者の外見、その他術者を識別できるような情報の一切を具体的に思い出すことはない。この呪文は発動する以前の術者に関する全ての記憶を目標とするが、それ以外の点は永遠である。

## コミュナル・アライン・ウェポン

Align Weapon, Communal / 共用属性武器

系統 変成術 [本文参照]；呪文レベル インクイジター3、クレリック3

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 接触

目標 複数の接触した武器または矢弾

持続時間 1分/レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害、物体）；呪文抵抗 可（無害、物体）

この呪文は術者が接触した武器の間で1分単位で持続時間を分割してよいことを除き、アライン・ウェポンのように働く。この呪文の持続時間を分割する際、矢弾50発以下のまとまり（発動時にまとめておくこと）毎に武器1つとして扱う。

## アンカード・ステップ

Anchored Step / 固定の歩み

系統 変成術；呪文レベル アルケミスト3、ウィザード/ソーサラー3、ウィッチ3、シャーマン3、ドルイド3

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（オーク（樫）の根少々）

距離 自身

目標 術者

持続時間 10分/レベル（解除可）

強力なつるが術者の足もしくは履き物の下から生えてきて、術者を部分的に地面と固定する。それにより、術者は自分の意志に反して他人に移動されにくくなる。このつるはどのような面でも掘り進むが、術者が移動した後には跡を残さない。術者は突き飛ばし、蹴散らし、押す、引く、位置ずらし、足払い戦技に対するCMDに＋10のボーナスを得る。このボーナスは、術者を現在の位置から移動させる効果（飲み込みなど）や伏せ状態にさせる効果に対しても与えられる。しかし、このつるは術者の移動速度を減少させる。術者の移動速度は10フィートだけ減少する（最小5フィート）。この呪文は、術者が地面に触れずに移動している場合（登攀、飛行、水泳など）には一切の効果を持たない。

## アンティインコーポリアル・シェル

Anti-Incorporeal Shell / 対非実体防御殻

系統 防御術；呪文レベル ウィッチ4、クレリック4、シャーマン4

発動時間 1ラウンド

構成要素 音声、動作、信仰

距離 10フィート

効果範囲 術者を中心とした半径10フィートの放射

持続時間 1分/レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；呪文抵抗 可

術者は非実体クリーチャーが入ることのできない、移動可能な半球状のエネルギー・フィールドを発生させる。

この呪文は防御的用途でのみ使用でき、攻撃的用途には使えない。この呪文が寄せつけないクリーチャーに対して、防御術による障壁を無理やり押し付けると、障壁は崩壊してしまう。

## アンベアラブル・ブライトネス

Unbearable Brightness / 耐え難き輝き

系統 力術 [光]；呪文レベル アルケミスト4、ウィザード/ソーサラー4、ウィッチ4

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 自身および30フィート（本文参照）

効果範囲 術者を中心とした半径30フィートの放射

持続時間 1ラウンド/レベル

セーヴィング・スロー 不可および反応・不完全（本文参照）；呪文抵抗 不

可および可（本文参照）

術者の身体は目映い光を放つ。術者から 30 フィート以内にいるクリーチャーが術者を見ることができる場合、そのクリーチャーは目が眩んだ状態となる（セーヴィング・スロー不可）。光に過敏を持つクリーチャーは反応セーヴィング・スローを行わねばならず、失敗すると盲目状態となる。この光は「闇」効果に影響を及ぼすかどうか（あるいは逆に「闇」効果に影響を及ぼすかどうか）を考慮する際、デイライトとして扱われる。この放射が魔法の闇の効果範囲に入った（あるいは逆に、魔法の闇がこの放射の効果範囲に入った）場合、療法の効果が一時的に無効化され、重なった効果範囲には既存の光の影響が現れる。この光による目が眩んだ状態と盲目状態は、この呪文が終了するか、クリーチャーが視線の通らない場所に移動するまで持続する。

## アンホーリー・アイス・ウェポン

Unholy Ice Weapon / 邪氷武器

**系統** 変成術 [悪、水、冷氣]；呪文レベル インクィジター 2、クレリック 2

**構成要素** 音声、動作、物質（邪氷 1 ピンか、25gp の価値がある銀粉 5 ポンド）

武器が凍った邪水で作られ、邪水の影響を受けるクリーチャーに追加ダメージを与えることを除いて、ホーリー・アイス・ウェポンとして働く。

## アンリヴィング・レイジ

Unliving Rage / 不死者の激怒

**系統** 死霊術；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 3、ウィッチ 3、クレリック 2

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作

**距離** 中距離（100 フィート＋10 フィート／レベル）

**目標** 同意するアンデッド・クリーチャー 1 体／3 レベル、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない

**持続時間** 精神集中＋1 ラウンド／レベル（解除可）

**セーヴィング・スロー** 不可；**呪文抵抗** 可

アンデッド・クリーチャーにのみ効果を及ぼし、感情ではなく死霊術エネルギーで対象を強化することを除き、この呪文はレイジとして働く。影響を受けたクリーチャーはそれぞれ【筋力】と【耐久力】に＋2 の不浄ボーナス、意志セーブに＋1 の不浄ボーナス、AC に－2 のペナルティを得る。この効果はその他の点では、バーバリアンの激怒として扱われる。

## イクストリーム・フレキシビリティ

Extreme Flexibility / 究極の柔

**系統** 変成術；呪文レベル アルケミスト 2、ウィザード／ソーサラー 2、ウィッチ 2、ブラッドレイジャー 2、メイガス 2

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作

**距離** 自身

**目標** 術者

**持続時間** 1 分／レベル

術者は AC に＋1 の回避ボーナス、〈脱出術〉判定と組みつきのために行う戦技判定に＋4 の状況ボーナス、組みつきに対する CMD に対する CMD に＋4 の状況ボーナスを得る。

## インヴィジビリティ・アラーム

Invisibility Alarm / 対不可視警報

**系統** 防衛術；呪文レベル アルケミスト 1、インクィジター 1、ウィザード／ソーサラー 1、バード 1、レンジャー 1

**持続時間** 10 分／レベル

警戒範囲に不可視状態のクリーチャーが入りした場合にのみ起動することを除き、この呪文はアラームとして働く。この呪文は不可視クリーチャーが警戒範囲に入ったか、警戒範囲から出たかに従い、異なる精神的アラームを発する。この呪文は、呪文の範囲内にいる不可視状態のクリーチャーを術者が感知したりその位置を指し示したりする助けにはならない。

インヴィジビリティ・アラームはパーマネンシイ呪文によって永続化できる。その際、術者は 9 レベル以上でなければならず、2,500gp の費用がかかる。

## インヴェスティゲイティヴ・マインド

Investigative Mind / 調査の心

**系統** 心術（強制）[精神作用]；呪文レベル アルケミスト 2、ウィザード／ソーサラー 2、ウィッチ 2、バード 2

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作

**距離** 自身

**目標** 術者

**持続時間** 10 分／レベルまたはチャージ消費するまで

術者の精神は効果的に情報に関連づけることができるようになる。〈鑑定〉、〈言語学〉、〈呪文学〉、〈知識〉のいずれかの判定を試みる際、術者は 2 回ロールしてより高い出目を選択することができる。2 回ロール可能な能力を持つ場合、術者は同じロールでその能力とこの利益の両方を使用することはできない。

この呪文は、術者レベルに等しい回数だけこの利益を使用するとチャージ消費される。

## ヴァンピリック・シャドウ・シールド

Vampiric Shadow Shield / 吸血する影の盾

**系統** 死霊術；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 5、メイガス 5

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作

**距離** 自身

**目標** 術者

**持続時間** 1 ラウンド／レベル（解除可）

この呪文は術者の周りに影のエネルギーを渦巻かせ、術者に近接攻撃を行うものにダメージを与える。術者を自分の肉体が手に持てる武器で攻撃したクリーチャーは術者に通常のダメージを与えるが、同時に 1d6 ＋術者レベル毎に 1 ポイント（最大＋15）の負のエネルギーによるダメージを受ける。攻撃したものが呪文抵抗を持つ場合、呪文抵抗はこの効果に影響を及ぼす。間合いのある武器を使用しているクリーチャーは、このダメージの目標にならない。攻撃したものがこの呪文からダメージを受けると、術者はこの呪文が与えたダメージの 25% に等しいヒット・ポイントを回復する。



# PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

## ウィップ・オヴ・アンツ

### Whip of Ants / 蟻の鞭

**系統** 召喚術（招来）；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 6、ウィッチ 6、サモナー 6、ドルイド 6、バード 6

この呪文はウィップ・オヴ・スパイダーズと同様に働くが、アーミー・アント（軍隊蟻）を招来し、術者がこのウィップを命中させたクリーチャーはアーミー・アント・スウォームに攻撃されたかのようにスウォームによるダメージ（3d6 ポイントのダメージに加え、毒とわずらわす）を受ける点異なる。このウィップをアーミー・アント・スウォーム 1 体に変換した場合、このスウォームは 16 ヒット・ポイントを持つ。

## ウィップ・オヴ・スパイダーズ

### Whip of Spiders / 蜘蛛の鞭

**系統** 召喚術（招来）；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 2、ウィッチ 2、サモナー 2、ドルイド 2、バード 2

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作、物質／信仰（赤い布一切れ）

**距離** 0 フィート

**効果** ウィップ状のスウォーム

**持続時間** 1 ラウンド／レベル（解除可）（本文参照）

**セーヴィング・スロー** 不可；呪文抵抗 可

術者は何百もの微小サイズのスパイダーを招来する。スパイダーは互いに組み合わさり、術者のサイズのクリーチャーが使用するウィップの形態になる。術者はこの物体を実際のウィップのように使用することができるが、通常の攻撃の代わりに、近接接触攻撃を行うことができる。このウィップで術者に攻撃されたクリーチャーは、スパイダー・スウォームに攻撃されたかのようにスウォームによるダメージ（1d6 ポイントのダメージに加え、毒とわずらわす）を受ける。このスウォームでできたウィップは、通常のウィップではダメージを与えることのできない、鎧を身につけていたり外皮を持つクリーチャーにもダメージを与えることができる。このウィップを使用して突き飛ばし、組みつき、足払いの戦技を行うことはできないし、視認困難や遮蔽による失敗確率の影響を受ける。

このウィップは全ての武器ダメージに完全耐性を持ち、よろめき状態になることもダメージによって瀕死に至ることもない。さらに特定の数のクリーチャーを目標とする呪文や効果（ディスインテグレイトのような単体を目標とする呪文も含む）に完全耐性を持つ。このウィップは範囲に効果を及ぼす呪文や効果から半分のダメージを受ける。しかし術者の装備品と見なされるため、術者がセーヴィング・スローに出目 1 で失敗した場合、敵がウィップ自体を目標にした場合のみ、ダメージを受ける。このウィップは（スウォーム）が持つ、強い風に対する脆さを持たない。

標準アクションとして、術者はこのウィップをスパイダー・スウォーム 1 体に変化させることができる（このスウォームが占める全てのマスは、術者から 15 フィート以内になければならない）。その後、この呪文はサモン・スウォームとして機能する。スパイダー・スウォームは 3 ヒット・ポイントを持ち、2 ラウンドが経過するかこの呪文の持続時間が終了するかのいずれかになるまでその場に存在する。

## ウィップ・オヴ・センチピーズ

### Whip of Centipedes / ムカデの鞭

**系統** 召喚術（招来）；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 5、ウィッチ 5、サモナー 5、ドルイド 5、バード 5

この呪文はウィップ・オヴ・スパイダーズと同様に働くが、センチピード（ムカデ）を招来し、術者がこのウィップを命中させたクリーチャー

はセンチピード・スウォームに攻撃されたかのようにスウォームによるダメージ（2d6 ポイントのダメージに加え、毒とわずらわす）を受ける点異なる。このウィップをセンチピード・スウォーム 1 体に変換した場合、このスウォームは 10 ヒット・ポイントを持つ。

## ウェイヴ・シールド

### Wave Shield / 波の盾

**系統** 防御術 [水]；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 1、ウィッチ 1、シャーマン 1、ドルイド 1、ブラッドレイジャー 1、メイガス 1

**発動時間** 1 割り込みアクション

**構成要素** 音声

**距離** 自身

**目標** 術者

**持続時間** 1 ラウンドまたはチャージ消費するまで

術者はおおよそ盾の外観を保つ、流れの速い水流を作り出す。この水は術者を物理的な攻撃や火による攻撃から防ぐ。術者はこういった攻撃に対して、術者レベルの半分（最低 1）に等しい DR /—と [火] に対する抵抗を得る。1 回でも術者に対する攻撃 1 つのダメージを減少させたなら、この呪文はチャージ消費される。

## ウォール・オヴ・ノージア

### Wall of Nausea / 吐き気の壁

**系統** 幻術（紋様）[精神作用]；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 3、バード 3

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作

**距離** 近距離（25 フィート + 5 フィート / 2 レベル）

**効果** 10 フィート四方 / レベルまでの範囲を占める透明な壁

**持続時間** 1 ラウンド / レベル

**セーヴィング・スロー** 本文参照；呪文抵抗 不可

術者は透明な、チラチラ光る壁を作り出す。この壁を通したクリーチャーや物体の姿は、大きく歪んで見える。この壁を通り抜けるクリーチャーは直ちに圧倒的なめまいに襲われ、頑健セーブに成功しない限り 1 ラウンドの間吐き気がする状態になる。吐き気がする状態になったクリーチャーは、DC12 の〈軽業〉判定に成功しなければ、倒れて伏せ状態となる。壁の向こうにいるクリーチャーに対して、クリーチャーは部分的な視認困難（20% の失敗確率）を得る。

この壁は垂直に建てなければならず、四角形でなければならない。この壁は地面に触れている必要はない。作成時、この壁は連続していなければならない、他のものに占められていてはならない。発動時、壁面が他の物体やクリーチャーで区切られていた場合、この呪文は失敗する。

## ウォール・オヴ・ブラインドネス／デフネス

### Wall of Blindness / Deafness / 盲目・聴覚喪失の壁

**系統** 死霊術；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 4、ウィッチ 4、クレリック 5、バード 4

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作

**距離** 中距離（100 フィート + 10 フィート / レベル）

**効果** 20 フィート / レベルの透明な壁、もしくは 5 フィート / 2 レベルまでの半径を持つ輪；いずれの形態でも、高さ 20 フィート

**持続時間** 精神集中 + 1 ラウンド / レベル

**セーヴィング・スロー** 頑健・無効；呪文抵抗 可

術者は透明なエネルギーの壁を作り出す。この壁は目あるいは耳が縫い

# PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

付けられた顔の映像がぼんやりと浮かんでいる。術者が壁を作成する際、盲目状態が聴覚喪失状態かを選択する。この可部を通過したクリーチャーはセーブを行わねばならず、失敗すると（ブラインドネス／デフネスのように）永続的な盲目状態もしくは聴覚喪失状態となる。

この壁は垂直に建てなければならず、四角形でなければならない。この壁は地面に触れている必要はない。作成時、この壁は連続していなければならない、他のものに占められていてはならない。発動時、壁面が他の物体やクリーチャーで区切られていた場合、この呪文は失敗する。

## エア・ガイザー

Air Geyser / 風噴出

**系統** 力術 [風]、呪文レベル ウィザード／ソーサラー 3、ウィッチ 3、シャーマン 4、ドルイド 3、ブラッドレイジャー 3、メイガス 3

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作

**距離** 近距離（25 フィート＋5 フィート／2 レベル）

**目標** 大型サイズまでのクリーチャー 1 体または物体一つ

**持続時間** 瞬間

**セーヴィング・スロー** 反応・不完全（本文参照）；**呪文抵抗** 可

術者は敵を上方に投げ上げるだけの力を持つ、強力な風の炸裂を作り出す。目標が反応セーブに失敗したなら、風の力は 2d6 ポイントの殴打ダメージを与え、目標を術者レベル毎に 5 フィートだけ上に投げ上げる。天井などの固い物体に衝突すると、目標はその物体が落下してきたかのように、その物体に打ち付けられる。風の炸裂がやんだ後、目標は（飛行していなかった場合）落下し、通常通り落下ダメージを受ける。セーブに成功すれば、目標は風の炸裂から半分のダメージを受け、移動することはない。

## エア・ステップ

Air Step / 空踏み

**系統** 変成術 [風]；呪文レベル アルケミスト 2、ウィザード／ソーサラー 2、ウィッチ 2、クレリック 2、ドルイド 2、バード 2、レンジャー 2

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作、物質（ゲース（ガチョウ）の羽根 1 枚）

**距離** 自身

**目標** 術者

**持続時間** 1 分／レベル

この呪文はエア・ウォークとして働くが、術者は地面から 1 フィートより高いところに浮かぶことはできず、液体の上を通り抜けることもできず、術者が歩く空気は地面ほどしっかりとしていない。空気の上を歩く間、術者は高さ 1 フィートまでの異動困難地形を無視し、重さがかかることで作動する効果（圧力により動く板など）を作動させない。また、この呪文の効果中に移動した範囲で術者を追跡しようとするクリーチャーは、追跡するために行う〈生存〉もしくは〈知覚〉判定に－10 のペナルティを受ける。しかし、術者が歩く空気は不安定なため、術者の移動速度は 10 フィートだけ減少し（最低 5 フィート）、術者は〈軽業〉、〈騎乗〉、〈登攀〉判定に－4 のペナルティを受ける。

〈飛行〉を 1 ランク持つなら、術者はこの呪文で移動速度を減少させなくて済み、液体の上を半分の移動速度で通過することができる。〈飛行〉を 5 ランク持つなら、術者はこの呪文により、移動速度を減少させることなく液体の上を通過することができ、技能判定にペナルティを受けずに済む。

## エネミー・インサイト

Enemy Insight / 敵への洞察力

**系統** 占術；呪文レベル レンジャー 2

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作、信仰

**距離** 近距離（25 フィート＋5 フィート／2 レベル）

**目標** 術者および同意するクリーチャー 1 体／3 レベル、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない

**持続時間** 1 分／レベル

**セーヴィング・スロー** 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は自分と別の目標との間に精神的なつながりを作り出す。目標は全て、【知力】の値が 3 以上でなければならない。術者が持つ得意な敵の種別（ゴブリン類や魔獣など）から 1 つを選択する。術者は選択した種別に対する自分の得意な敵によるボーナスの半分を、目標に与える。目標のいずれかが有効距離外に移動したならば、その目標に対するこの呪文は終了する。

## エンチャントメント・フォイル

Enchantment Foil / 心術撃退

**系統** 防御術；呪文レベル アルケミスト 4、インクイジター 4、ウィザード／ソーサラー 4、ウィッチ 4、クレリック 4

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作

**距離** 自身

**目標** 術者

**持続時間** 1 時間／レベル（本文参照）

術者は心術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。術者が心術効果に対するセーブに成功したなら、術者は〈呪文学〉判定に成功したかのように、その効果を識別する。さらに、術者は自分がセーヴィング・スローに失敗したかのように振る舞うこともできる。その場合、術者は自分がセーブに失敗し、心術効果の影響を受けているかのように他人に見せかけるために行う〈はったり〉判定に＋20 のボーナスを得る。この見せかけを見破ろうとするため、もしくは術者に本当のことをしゃべらせるために魔法を使用しようとしたクリーチャーは、術者レベル判定（DC15＋術者レベル）に成功しなければこのような試みを行うことはできない。

## オーラ・サイト

Aura Sight / オーラ視覚

**系統** 占術；呪文レベル アルケミスト 3、インクイジター 4、ウィザード／ソーサラー 3、ウィッチ 3、クレリック 3、シャーマン 3

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作

**距離** 自身

**目標** 術者

**持続時間** 1 分／レベル（解除可）

この呪文は術者の瞳を光らせ、術者に 120 フィート以内にある属性のオーラを見る能力を与える。この効果はディテクト・イーヴル／ディテクト・グッド／ディテクト・ケイオス／ディテクト・ロー呪文と同様に働く。しかしオーラ・サイトは精神集中を行う必要がなく、これらの呪文よりも素早くオーラの位置と力を見抜く。

術者は視界内にある悪、混沌、善、秩序のオーラの力と位置を全て知る。ディテクト・イーヴル呪文の説明に記載されているように、オーラの力は

# PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

クリーチャーのヒット・ダイスもしくはアイテムの術者レベルに基づく。アイテムやクリーチャーのまとったオーラが視線内にあれば、術者は〈知識：宗教〉判定により、オーラの強度を識別することができる（オーラ毎に1回判定；DC15＋呪文レベル。呪文以外の効果に対しては15＋術者レベルの半分）。

オーラ・サイトはパーマネンシイ呪文によって永続化できる。その際、術者は11レベル以上でなければならず、7,500gpの費用がかかる。

## オルター・ミュージカル・インストゥルメント

Alter Musical Instrument / 楽器変化

系統 幻術（虚像）；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 1、ウィッチ 1、バード 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（楽器 1つ）

距離 近距離（25 フィート＋5 フィート／2 レベル）

目標 楽器 1つ

持続時間 1 時間／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 頑健・無効（物体）；呪文抵抗 可（物体）

術者は楽器 1つを、異なる楽器（術者が慣れ親しんだもの）のような音で鳴るように変化させる。この変更は（ギターのような音がするリュートのように）わずかなものでもよいし、（ドラムのような音がする鍵盤などの）大きなものでもよい。楽器の他の側面——音量、音域、演奏方法——は、全て変化しない。例えば、オルガンのような音がするピッコロは通常のピッコロより大きな音は立てないし、ピッコロの音域の範囲内の高音しか奏でられないし、管楽器である。

## カース・オヴ・バーニング・スリープ

Curse of Burning Sleep / 燃える眠りの呪い

系統 変成術〔呪い、火〕；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 4、ウィッチ 4、シャーマン 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（羽毛 1 枚と油一滴）

距離 近距離（25 フィート＋5 フィート／2 レベル）

目標 クリーチャー 1 体

持続時間 チャージ消費（使用する）まで永続（本文参照）

セーヴィング・スロー 意志・無効（本文参照）；呪文抵抗 可

術者は目標に、眠ってから一時間後に起動する呪いをかける。呪いが起動すると、クリーチャーは突然燃え上がり、術者レベル 2 毎に 1d6（最大 8d6）ポイントの〔火〕ダメージを受ける。加えて目標には火が着き、目標が死亡するまでの間、毎ラウンド目標のターンの終了時に 2d6 ポイントの〔火〕ダメージを受ける。目標が眠っていれば、この呪文の〔火〕ダメージにより目が覚める。

これらの呪文をクリーチャー 1 体にかけることができるのは、一度に 1 つだけである。この呪文は、眠っていないクリーチャーには何の効果ももたらさない。

## ガーディアン・オヴ・フェイス

Guardian of Faith / 信仰の守護者

系統 防御術〔本文参照〕；呪文レベル クレリック 4、パラディン 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（聖句の書かれた羊皮紙）

距離 近距離（25 フィート＋5 フィート／2 レベル）

目標 味方 1 体

持続時間 1 分／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；呪文抵抗 不可

目標はシールド・オヴ・フェイスと、プロテクション・フロム・イーヴル／グッド／ケイオス／ローのいずれか 1 つ（術者が選択する）の利益を受ける。移動アクションとして、目標は接触した仲間 1 体にこの呪文を転送することができ、そうした場合その仲間がこの呪文の新しい目標となる。

この呪文が持つ属性の補足説明は、発動時に術者が選択した防御呪文が持つ属性の補足説明となる。例えば、プロテクション・フロム・イーヴルを目標に与えるならば、この呪文は〔善〕の補足説明を持つ。

## グレーター・カメレオン・ストライド

Chameleon Stride, Greater / 上級カメレオンの潤歩

系統 幻術（幻覚）；呪文レベル レンジャー 3

距離 5 フィート

効果範囲 術者を中心とした半径 10 フィートの放射内の味方

持続時間 1 分／レベル（本文参照）

呪文を発動した時点で術者から 10 フィート以内にいる仲間全てにボーナスが与えられることを除いて、この呪文はカメレオン・ストライドと同様に働く。この呪文の効果を受けたものは、互いの姿と自分自身をまるで呪文の影響を受けていないかのように見ることができる。影響を受けたクリーチャーが範囲外に移動すると、この呪文の利益を失う。この呪文を発動した後に範囲内に移動したクリーチャーは、この呪文の利益を得られない。

## クライミング・ビーンストーク

Climbing Beanstalk / 登攀用豆の木

系統 召喚術（創造）；呪文レベル ウィッチ 2、ドルイド 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 近距離（25 フィート＋5 フィート／2 レベル）

効果 5 フィート四方の登攀できる豆の木

持続時間 瞬間

術者は地面から分厚く丈夫な豆の木を生やし、10 フィート＋術者レベル 2 毎に 5 フィートの高さまで成長させる。豆の木は壁や天井のような頑丈な物体に根を張って固定され、そのマスの上にあるが成長を完全に妨害しない物体（木の枝など）は避けて成長する。ただし、隙間のない物体があるとそこで成長は止まる。豆の木はいくつもの手や足をかける場所があり、〈登攀〉DC は 5 である。豆の木は 200 ポンド＋術者レベル毎に 50 ポンドまで支えることができ、上端が固定されている場合にはその 2 倍まで支えられる。移動する物体（船や攻城兵器など）に豆の木が根を張らせて固定化させた場合、この物体を自由にするためには DC23 の【筋力】判定を行うか、豆の木を切り離す必要がある（硬度 2、40hp）。

地面がこの植物の命を支えるだけのものであれば、豆の木は通常の植物として生き続け、（不味いかもしれないが）滋養のある豆を作る。そうでない場合、1d6 時間後にこの植物は枯れてしまう。その残骸は小さな木のように丈夫なままそこに残る。

## クリーピング・アイス

Creeping Ice / 忍び寄る氷

系統 力術〔冷氣〕；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 4、サモナー 3、ドルイド 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 中距離（100 フィート＋10 フィート／レベル）



## PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

**効果** 最大1辺10フィートの正方形の区画1個分／レベルの固定化された氷の膜  
**持続時間** 10分／レベル  
**セーヴィング・スロー** 反応・無効（本文参照）；**呪文抵抗** 可

この呪文は床や地面、その他ならかな水平面（波のない池や静かな川など）を、ゆっくり成長する氷の膜で覆う。最初に作られた氷の膜は、実際の物体やクリーチャーが占める範囲には生成されない。表面が作られる際、表面はなめらかで隙間のないものでなければならない。氷は硬く頑丈で不透明、術者レベル毎に1インチの厚みがある。氷は一般のホース（馬）の重量を支えられる程度に頑丈であり、クリーチャーが水域を横切ることができるようになる。

氷は10フィート四方毎に、厚み1インチ毎に3ヒット・ポイントを持つ。クリーチャーは自動的に氷に攻撃を命中させることができる。一部の氷のヒット・ポイントが0にまで減少するとそこは破壊され、氷の塊や軟氷、雪に変わって移動困難地形となる。クリーチャーが1回の攻撃で氷を砕こうと試みるなら、【筋力】判定のDCは15＋術者レベルとなる。

毎ラウンド術者のターンで、氷の膜は術者がいる方向以外の全ての方向に1フィート成長する。この成長はゆっくりであり、範囲にいるクリーチャーはそこから抜け出して氷から足を外す十分な時間がある。成長する氷がクリーチャーのマスに完全に覆ってしまうと、そのクリーチャーは氷の膜の上に移動して膜の上で伏せ状態となるか、隣接するマスに突き飛ばされるかを選択しなければならない。

### クリムゾン・コンフェッション

#### Crimson Confession／紅の告白

**系統** 防御術；呪文レベルウィザード／ソーサラー2、ウィッチ2  
**発動時間** 10分  
**構成要素** 音声、動作  
**距離** 接触  
**目標** または**効果範囲** 接触した物体1つ、または1辺1フィートの正方形の区画  
**持続時間** 永続および1時間／レベル（本文参照）  
**セーヴィング・スロー** 頑健・無効；**呪文抵抗** 可

術者は個人的なルーンや印を用いて物体1つやある範囲を守る。術者はこの印が目に見えるか不可視状態かを選択することができ、配置された物体の材質は傷つかない。ディテクト・マジック呪文を使用すれば、不可視状態の印は輝き目に見えるようになる。術者以外のクリーチャーが守護している物体もしくは範囲に触れ、頑健セーブに失敗したならば、その肌は術者レベル毎に1時間の間明るい赤色に変化する。この色は洗って取り除くことはできないが、解呪することはできる。

シー・インヴィジビリティ、トゥルー・シーイング、ジェム・オヴ・シーイング、ローヴ・オヴ・アイズなどを使用すれば、不可視状態の印を見ることができる。リード・マジック呪文は印の種類がなんであれそれを明らかにする。この守りを解呪することはできないが、術者は取り除くことができるし、イレイズ呪文によって除去することもできる。

### グルー・シール

#### Glue Seal／ネバネバ封止

**系統** 召喚術（創造）；呪文レベルウィザード／ソーサラー1、サモナー1、バード1、メイガス1  
**発動時間** 1標準アクション  
**構成要素** 音声、動作  
**距離** 近距離（25フィート＋5フィート／2レベル）

**目標** 物体1つまたは5フィートの正方形の区画  
**持続時間** 1分／レベル（解除可）  
**セーヴィング・スロー** 本文参照；**呪文抵抗** 不可

ネバネバした接着剤の層で硬い表面を覆う。呪文発動時、範囲内にいたものは皆、反応セーブを試みなければならない。失敗したものは絡みつかれた状態となる。標準アクションとして、この呪文のDCに対する戦技判定か〈脱出術〉判定に成功すれば、接着剤から逃れることができる。この呪文の範囲は移動困難地形と見なされる。接着剤を通り抜けようとするクリーチャーは、移動アクションの一部として戦技判定か〈脱出術〉判定に成功しなければならない（DCはこの呪文のDC）。この判定に失敗したクリーチャーは、侵入した最初のマスで移動を終了し絡みつかれた状態となる。

この呪文はアイテム1つをネバネバで覆うために使用することもできる。目標となったアイテムを持つクリーチャーは、この呪文のDCに対して反応セーヴィング・スローを試みることができる。最初のセーヴィング・スローに成功すれば、アイテムは何の効果も受けない。失敗すると、アイテムはその場所にくっついてしまう。効果を受けたアイテムが他のアイテムとくっついている場合（例えば、鞆にしまわれた剣やポーションのビンにつけられたコルクなど）、クリーチャーが移動アクションとして戦技判定か【筋力】判定（DC＝この呪文のDC）に成功しない限り、アイテムを互いに引き離すことはできない。クリーチャーはこのネバネバのついたアイテムを使用するたびに、セーヴィング・スローを行い成功しなければならない。失敗すると、このアイテムはクリーチャーに張り付いてしまう。ネバネバのついた鎧や服は、着用者が行う〈脱出術〉や組みつきから逃れるための戦技判定、組みつきに対するCMDに－10の状況ペナルティを与える。

### コンティンジェント・アクション

#### Contingent Action／不慮に備えた行動

**系統** 力術；呪文レベルウィザード／ソーサラー2、バード2  
**発動時間** 1分  
**構成要素** 音声、動作  
**距離** 近距離（25フィート＋5フィート／2レベル）  
**目標** 同意するクリーチャー1体  
**持続時間** 1分／レベル（解除可）またはチャージ消費するまで  
**セーヴィング・スロー** 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

目標は、術者が指定した状況になると使用できるようになる追加アクションを1回得る。発動時、術者は状況を指定し、目標はその状況で効果を及ぼす待機アクション1つを宣言する。

待機アクションの起動条件として指定する状況は明快なものではないが、一般的なものでも構わない。複雑で入り組んだ状況が指定された場合、全ての条件が満たされていても、起動時にうまくいかない可能性がある。例えば、起動条件とアクションが「目標が武器を持っていない間に攻撃されたなら、武器を準備する」だったとしよう。条件を満たしたときに目標が準備できる武器を所持していない場合、アクションは失敗する。起動条件とアクションが「20フィート以内の仲間が気絶状態になったなら、目標は中間に隣接するマスに移動する」だったが、条件を満たしていたときに目標が壁に鎖でつながれていて、気絶状態の仲間に到達できなかった場合、アクションは失敗する。

待機アクションは標準アクション1回、移動アクション1回、即行アクション1回のいずれかで行えるものでなければならない——これにより呪文を発動したり超常能力を使用することはできない。このアクションは待機アクションとして扱われ、クリーチャーが1ラウンドに行えるアクション

## PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

ンの回数としては扱われない。起動条件が満たされると、目標は待機アクションを使用しないことを選択することができる。起動条件が満たされると、この呪文はチャージ消費される——目標が待機アクションを使用したかどうか、アクションが成功したかどうかにかかわらず。

同時にクリーチャーが条件付きの効果を受けているかどうかを判断する際、この呪文はコンティンジェンシイ呪文として扱われる。

### コンティンジェント・スクロール

Contingent Scroll / 不慮に備えた巻物

**系統** 力術；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 4、バード 4

**発動時間** 1 時間

**構成要素** 音声、動作、物質（起動条件となる巻物；本文参照）、焦点（100gp の価値があるプラチナ製の糸巻き 1 つ）

**距離** 接触

**目標** 接触した同意するクリーチャー 1 体

**持続時間** 1 時間／レベル（解除可）またはチャージ消費するまで

**セーヴィング・スロー** 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

術者は自分が指定した条件を満たすと効果を発揮するよう、巻物 1 つの力を目標に転送する。この呪文を発動すると巻物は破壊されるが、コンティンジェンシイ呪文と同様に、条件を満たされるとこの呪文は効果を及ぼす。巻物に書かれた呪文は術者の呪文リストに存在する呪文でなければならない、この呪文の目標が影響を受けるものでなければならない（この呪文の目標は、巻物の術者と見なされる）、呪文レベルは術者の術者レベルの 1/4 より高くてはならない（最大 5 レベル）。

巻物の文言は術者が指定する目標の肌の位置に現れる。この文言はいかなる方法でも目標に害を及ぼすことはなく、障害にもならない。また、この呪文が効果を及ぼす際に肌をさらしておく必要もない。例えば、術者は目標の服の下に文言を表すこともできる。目標の肌に記された文言は、巻物から転写された化のように、巻物として解読したり識別することができる。呪文を保持している間に目標がダメージを受けても何の効果もないが、イレイズのような効果は目標にスルされた魔法の文言にも効果を及ぼす。

この呪文が効果を及ぼすために必要な条件は明快なものでなければならないが、一般的なものでも構わない。いかなる場合でも、起動条件を満たすとこの呪文は直ちに巻物の呪文の効果をもたらし、文言は即座に効果的に発動される。複雑で入り組んだ状況が指定された場合、全ての条件が満たされていても、起動時にこの呪文の組み合わせ（コンティンジェント・スクロールと巻物の呪文）が無駄になる可能性がある。巻物の呪文は指定された条件のみに基づいて効果を及ぼし、術者がその瞬間にその呪文を必要としたかどうかは影響しない。

同時にクリーチャーが条件付きの効果を受けているかどうかを判断する際、この呪文はコンティンジェンシイ呪文として扱われる。

### コンパニオン・ライフ・リンク

Companion Life Link / 相棒との生命接続

**系統** 死霊術；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 2、ウィッチ 2、ドルイド 2、レンジャー 2

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作、物質／信仰（幻獣の膿漿 1 滴）

**距離** 接触

**目標** 術者の動物の相棒 1 体または術者の使い魔 1 体

**持続時間** 1 分／レベル（下記参照）

**セーヴィング・スロー** 頑健・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

術者と目標の間に、生命のつながりを作り出す。術者は目標が傷ついたことをいつでも感知でき、目標が死亡するとすぐにそれに気付く。術者が傷ついたり死亡したりすると、目標はそれに気付く。フリー・アクションとして、術者は目標に声をかけることができ、目標は（可能で、かつ同意すれば）術者の元に戻る。そうすると、この呪文は終了する。

### サイレント・テーブル

Silent Table / 静寂の机

**系統** 幻術（幻覚）；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 2、ウィッチ 2、クレリック 2、バード 2

**発動時間** 1 ラウンド

**構成要素** 音声

**距離** 近距離（25 フィート＋5 フィート／2 レベル）

**効果範囲** 物体 1 つまたは空間上の 1 点を中心とした直径 5 フィートの放射

**持続時間** 1 分／レベル（解除可）

**セーヴィング・スロー** 不可（物体）；**呪文抵抗** 不可（物体）

術者は不用意に盗聴されることがないように、ある範囲を守る。範囲内を起点とする音と「音波」効果は、範囲の外側にいる者にとっては弱いものとなる。この範囲から出てくる音を聞いたり気付くために行う〈知覚〉の DC は 20 だけ増加し、これらの効果に対するセーヴィング・スローの DC は 2 だけ減少する。この呪文は範囲内に入ってくる音に効果は及ぼさないし、内側のクリーチャーの〈知覚〉判定に影響を及ぼすこともない。

### サンダーストンプ

Thunderstomp / 踏みならす轟音

**系統** 力術 [地]；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 1、ドルイド 1、ブラッドレイジャー 1、メイガス 1、レンジャー 1

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作

**距離** 近距離（25 フィート＋5 フィート／2 レベル）

**目標** クリーチャー 1 体

**持続時間** 瞬間

**セーヴィング・スロー** 不可；**呪文抵抗** 可

術者は地面もしくは床を、足で踏みならすか武器で打つ。そうして作られた力のさざ波を用いて、術者はクリーチャー 1 体に足払いを行うことができる。目標に足払いを仕掛けるために戦技判定を行うが、術者は基本攻撃ボーナスではなく術者レベルを、【筋力】修正値の代わりに呪文発動能力が用いる能力値（ウィザードとメイガスは【知力】、ドルイドとレンジャーは【判断力】、ソーサラーとブラッドレイジャーは【魅力】）を用いることができる。この能力は機会攻撃を誘発しない。この呪文は地面や床に術者が触れておらず、かつ届く距離にいない場合には一切の効果を持たない。

### グレーター・サンダーストンプ

Thunderstomp, Greater / 上級踏みならす轟音

**系統** 力術 [地]；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 3、ドルイド 3、ブラッドレイジャー 3、メイガス 3、レンジャー 3

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作

**距離** 60 フィート

**効果範囲** 60 フィート直線状

**持続時間** 瞬間

**セーヴィング・スロー** 不可；**呪文抵抗** 可

この呪文は上記の点を除き、サンダーストンプと同様に働く。この呪文は複数のクリーチャーを目標にすることができ、術者より 1 サイズ段階以

## PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

上大きいクリーチャーを含むことができる。術者は戦技判定を1回行い、範囲内にいるそれぞれのクリーチャーにこの結果を適用する。

### サンダー・ブレイカー

Sunder Breaker / 武器破壊砕き

**系統** 防御術 [力場] ; 呪文レベル ウィザード/ソーサラー 1、メイガス 1

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作

**距離** 接触

**目標** 接触したクリーチャー 1 体

**持続時間** 1 分/レベル (解除可) またはチャージ消費するまで

**セーヴィング・スロー** 意志・無効 (無害) および本文参照; **呪文抵抗** 可 (無害) および本文参照

術者は目標に透明な守護を与える。次にクリーチャーが目標対する武器破壊の戦技に成功した際、攻撃した者の武器は術者レベル毎に 1d6 ポイント (最大 10d6) のダメージを受ける。攻撃した者が武器破壊に肉体武器を使用していた場合、攻撃した者はこのダメージの半分を受ける。このダメージに呪文抵抗は適用される。攻撃した者は頑健セーブに成功すれば、このダメージを半減できる。

目標への守護は魔法による畏と見なされ、魔法の畏として識別され、解除することができる。

### サンダリング・シャーズ

Sundering Shards / 破壊による欠片

**系統** 変成術; 呪文レベル ウィザード/ソーサラー 1、ウィッチ 1、ブラッドレイジャー 1、メイガス 1

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声

**距離** 接触

**目標** 接触した近接武器 1 つ

**持続時間** 1 時間/レベルまたはチャージ消費するまで

**セーヴィング・スロー** 反応・無効 (本文参照); **呪文抵抗** 可

術者は近接武器 1 つ似力を注ぎ込む。武器の使用者が武器破壊の戦技に成功してアイテム 1 つを破壊したなら、使用者は武器から追加の力を解き放つことで、破壊したアイテムを鋭い欠片に砕くことができる。そうすると、たった今砕けたアイテムを装備していたか、運んでいたか、手にしていたクリーチャーは、1d6 ポイントの刺突かつ斬撃ダメージを受ける。このクリーチャーに隣接している全てのクリーチャー (この呪文の目標となった武器の使用者は除く) は反応セーヴィング・スローを行わねばならず、失敗すると飛散する欠片から 1d6 ポイントの刺突かつ斬撃ダメージを受ける。欠片は砕けたアイテムを構成する特別な材質として扱われる (例えば、冷たい鉄製の武器を砕いて作られた欠片は、冷たい鉄である)。武器の追加能力を解き放つと、この呪文はチャージ消費される。

### シールド・オヴ・フォーティフィケーション

Shield of Fortification / 急所防御の盾

**系統** 防御術; 呪文レベル インクィジター 1、クレリック 2、パラディン 1

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作、信仰

**距離** 接触

**目標** 接触したクリーチャー 1 体

**持続時間** 1 分/レベル

**セーヴィング・スロー** 頑健・無効 (無害); **呪文抵抗** 可 (無害)

術者は目標の急所を守護する魔法の障壁を作り出す。目標がクリティカ

ル・ヒットもしくは急所攻撃で攻撃された場合、25%の確率でそのクリティカル・ヒットもしくは急所攻撃を無効化し、ダメージは通常通りロールされたものとなる。この利益はフォーティフィケーション防具特殊能力などの、クリティカル・ヒットもしくは急所攻撃を通常の攻撃に変える他の効果と累積しない。

### グレート・シールド・オヴ・フォーティフィケーション

Shield of Fortification, Greater / 上級急所防御の盾

**系統** 防御術; 呪文レベル インクィジター 3、クレリック 4、パラディン 3

この呪文はシールド・オヴ・フォーティフィケーションと同様に働くが、25%ではなく 50%の確率でそのクリティカル・ヒットもしくは急所攻撃を無効化し、ダメージは通常通りロールされたものとなる。

### シールド・コンパニオン

Shield Companion / 相棒の盾

**系統** 防御術; 呪文レベル ウィザード/ソーサラー 3、サモナー 3、シャーマン 2、パラディン 2、レンジャー 2

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作

**距離** 近距離 (25 フィート + 5 フィート / 2 レベル)

**目標** 術者の相棒のクリーチャー 1 体

**持続時間** 1 時間/レベル (解除可)

**セーヴィング・スロー** 意志・無効 (無害); **呪文抵抗** 可 (無害)

この呪文は術者と術者の相棒となるクリーチャー——動物の相棒、絆の乗騎、幻獣、使い魔——と特別で神秘的な絆を作り出し、目標の傷を術者に転送できるようになる。目標のクリーチャーは AC に +1 の反発ボーナスとセーブに +1 の抵抗ボーナスを得る。相棒がダメージを受けた際、割り込みアクションとして、術者は相棒が傷つくのを避けるために自分でダメージを受けることができる (シールド・アザーに似ているが、ダメージを術者と目標で分割するわけではない)。ヒット・ポイントを減少させる効果を持たない有害な形態 ((魅惑) 効果、一時的な能力値ダメージ、レベル吸収、[即死] 効果など) には効果がない。目標のクリーチャーが【耐久力】値の減少に伴いヒット・ポイントが減少した場合、術者は相棒であるクリーチャーのダメージを受け持つことはできない (これはヒット・ポイントへのダメージではないため)。呪文が終了しても、この呪文で術者に向けられたダメージは目標に適用されることはない。

術者と相棒との互いの距離が呪文の有効距離を超えた場合、この呪文は終了する。

### ジェントル・ブリーズ

Gentle Breeze / 穏やかな風

**系統** 力術 (風); 呪文レベル ウィザード/ソーサラー 1、ウィッチ 1、シャーマン 1、ドルイド 1

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作

**距離** 近距離 (25 フィート + 5 フィート / 2 レベル)

**目標** クリーチャー 1 体または物体 1 つ

**持続時間** 1 時間 (解除可)

**セーヴィング・スロー** 意志・無効 (無害); **呪文抵抗** 可 (無害)

術者は目標のみに影響を与える微風を作り出す。風の向きは術者が選択する。風は目標が行う、熱気や酷暑に対するセーブ、雲や蒸気や気体 (クラウドキル、ステインキング・クラウド、吸引式の毒など) に対するセーブに +2 の状況ボーナスを与える。この呪文を使用するには、空気が存在しなければならない。



## シックニング・エンタングルメント

Sickening Entanglement / 不調を与える絡みつき

**系統** 変成術 [毒]; 呪文レベル シャーマン 2、ドルイド 2、レンジャー 2  
**セーヴィング・スロー** 反応・不完全および頑健・無効 (本文参照); **呪文抵抗** 不可

この呪文はエンタングルと同様に機能するが、この植物は刺激性の受益で覆われており、接触したクリーチャーは痛みとかゆみを伴う裂傷を受ける。効果範囲に入ったり効果範囲の中でターンを終了したクリーチャーは頑健セーブを行わねばならず、失敗すると不調状態になる。不調状態は効果範囲にいる間と、効果範囲から出て 1d4 ラウンドの間持続する。これは [毒] 効果である。

## シルヴァー・ダーツ

Silver Darts / 銀のダーツ

**系統** 召喚術 (創造); 呪文レベル ウィザード/ソーサラー 3、ウィッチ 3、ブラッドレイジャー 3、メイガス 3  
**発動時間** 1 標準アクション  
**構成要素** 音声、動作、物質 (銀製の針 1 本)  
**距離** 15 フィート  
**効果範囲** 円錐形の爆発  
**持続時間** 瞬間  
**セーヴィング・スロー** 反応・半減; **呪文抵抗** 可

銀のダーツが術者の手から円錐形の範囲に放たれる。ダーツは銀製の武器として扱われ、術者レベル毎に 1d6 ポイント (最大 10d6) の刺突ダメージを与える。+4 以上の鎧ボーナスもしくは外皮ボーナスを持つクリーチャーは、ダメージを 50% だけ減少させる。

## シンボル・オヴ・ラフター

Symbol of Laughter / 笑いの印形

**系統** 心術 (魅惑) [精神作用]; 呪文レベル ウィザード/ソーサラー 4、ウィッチ 4  
**構成要素** 音声、動作、物質 (水銀とリン、加えて合計で 1,000gp の価値があるダイヤモンドとオパール粉末)  
**セーヴィング・スロー** 意志・無効; **呪文抵抗** 可

この呪文はシンボル・オヴ・デスと同様に働くが、60 フィート以内の全てのクリーチャーは、術者レベル毎に 1 ラウンドの間、制御できない笑い (ヒディアス・ラフターと同様) の影響を受ける。

シンボル・オヴ・デスとは異なり、シンボル・オヴ・ラフターにはヒット・ポイントの上限がない。起動すると、シンボル・オヴ・ラフターは術者レベル毎に 1 分の間効果を現し続ける。

シンボル・オヴ・ラフターはパーマネンシイ呪文によって永続化できる。その際、術者は 10 レベル以上でなければならず、5,000gp の費用がかかる。

## スタニング・バリアー

Stunning Barrier / 朦朧化障壁

**系統** 防御術; 呪文レベル インクィジター 1、ウィザード/ソーサラー 1、クレリック 1、パラディン 1  
**発動時間** 1 標準アクション  
**構成要素** 音声、動作  
**距離** 自身  
**目標** 術者  
**持続時間** 1 ラウンド/レベルまたはチャージ消費するまで

**セーヴィング・スロー** 不可および意志・無効 (本文参照); **呪文抵抗** 不可および可 (本文参照)

術者はほとんど見えない魔法の領域で自分の周囲を覆う。この領域は AC に +1 の反発ボーナスと、セーヴに +1 の抵抗ボーナスを与える。術者が近接攻撃を命中させたクリーチャーは、1 ラウンドの間朦朧状態となる (意志・無効)。この領域により敵が朦朧状態となると、この呪文はチャージ消費される。

## グレーター・スタニング・バリアー

Stunning Barrier, Greater / 上級朦朧化障壁

**系統** 防御術; 呪文レベル インクィジター 3、ウィザード/ソーサラー 3、クレリック 3、パラディン 3  
**持続時間** 1 ラウンド/レベルまたはチャージ消費するまで

この呪文はスタニング・バリアーと同様に働くが、上記の点が異なる。加えて、この呪文は AC とセーヴィング・スローに +2 のボーナスを与える。術者レベルに等しい数のクリーチャーを朦朧状態にするまで、この呪文はチャージ消費されない。

## ステンチ・オヴ・ブレイ

Stench of Prey / 獲物の臭い

**系統** 変成術; 呪文レベル シャーマン 3、ドルイド 3、レンジャー 3  
**発動時間** 1 標準アクション  
**構成要素** 音声、動作、信仰  
**距離** 中距離 (100 フィート + 10 フィート/レベル)  
**目標** クリーチャー 1 体 (本文参照)  
**持続時間** 1 分/レベル  
**セーヴィング・スロー** 頑健・無効 (本文参照); **呪文抵抗** 可

目標はほとんどの肉食獣が瀕死の獲物の臭いだと感じる、強烈な臭気を放つ。30 フィート以内にいる最も近い肉食性のクリーチャー 1d4 + 1 体は意志セーブを行わねばならず、失敗すると目標を攻撃し始める (鋭敏嗅覚能力を持つ動物は、60 フィート以内にいればこの効果を受ける)。肉食獣が動物の場合、「下がれ」の芸 (Core Rulebook 97 ページを参照) で指示したり、[感情] 効果や激怒効果を抑制したり解除する効果を用いることで、目標から引き離せる可能性がある。

この呪文はアンデッド、人造、異様なオーラもしくは動物を追い払う効果を持つクリーチャーには一切効果がない。

## ストーン・ディスク

Stone Discus / 石の円盤

**系統** 召喚術 (創造) [地]; 呪文レベル ウィザード/ソーサラー 2、ウィッチ 2、ドルイド 2、ブラッドレイジャー 2、メイガス 2  
**発動時間** 1 標準アクション  
**構成要素** 音声、動作、物質 (土か金属ひとつまみ)  
**距離** 近距離 (25 フィート + 5 フィート/2 レベル)  
**効果** 石製の円盤複数  
**持続時間** 瞬間  
**セーヴィング・スロー** 不可; **呪文抵抗** 不可

術者は敵に向かって飛んでいく、石でできた円盤を作り出す。術者は円盤を 1 つ作り出すことができる。7 レベルと 11 レベルの時点で、円盤の数は 1 つずつ増加する。術者が作り出した円盤毎に、術者は尖りのない縁 (殴打ダメージを与える) か鋭い縁 (斬撃ダメージを与える) かを選択する。円盤を命中させるにはそれぞれ遠隔攻撃が必要で、命中すれば 4d6 ポイントのダメージを与える。円盤は複数の目標に向けて放つこともできる。

## PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

が、目標は互いに 30 フィート以内にいないければならず、円盤は一斉に放たなければならない。

術者レベル 5 の時点で、円盤は魔法かつ銀製の武器と見なされる。術者レベル 10 の時点で、円盤はさらに冷たい鉄であると見なされる。術者レベル 15 の時点で、円盤はさらにアダマンティンであると見なされる。

### ストリックン・ハート

Stricken Heart / 心臓砕き

**系統** 死霊術 [即死]; 呪文レベル インクイジター 2、ウィザード / ソーサラー 2、ウィッチ 2、シャーマン 3

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作

**距離** 接触

**目標** 接触したクリーチャー 1 体

**持続時間** 瞬間

**セーヴィング・スロー** 不可; 呪文抵抗 可

この呪文は術者の手をのたうつような黒いオーラで包む。呪文発動の一部として、術者は近接接触攻撃を行うことができる。この攻撃は 2d6 ポイントの負のエネルギーによるダメージを与え、1 ラウンドの間目標をよろめき状態にする。この攻撃がクリティカル・ヒットすると、目標は 1 分の間よろめき状態となる。精密性によるダメージに完全耐性を持つクリーチャーは、このよろめき状態になる効果にも完全耐性を持つ。

### スピーク・ウィズ・ホント

Speak with Haunt / 霊障との会話

**系統** 死霊術 [言語依存]; 呪文レベル ウィッチ 4、クレリック 4、シャーマン 3

**発動時間** 10 分

**構成要素** 音声、動作、信仰

**距離** 10 フィート (本文参照)

**目標** 霊障 1 つ

**持続時間** 1 分 / レベル

**セーヴィング・スロー** 意志・無効 (本文参照); 呪文抵抗 不可

術者は霊障に限定的な認知と意識を呼び覚ませ、質問に回答できるようにする。この呪文は霊障の範囲から 10 フィート以内のマスで発動されなければならない。この呪文を発動する前に、術者は霊障を目覚めさせていなければならない。この呪文を発動しても霊障の起動条件を満たさない。術者は術者レベル 2 毎に質問 1 つを行うことができる。霊障の知識は元々のクリーチャーが生きていた時のものに限定され、会話できる言語も生前のものと同様である。霊障はしばしば現在の状況に追い込んだ状況 (しかしこの記憶は元々の犠牲者の主観によるものであり、客観性に欠ける)、自分の起動条件、休息させる (つまり破壊する) 方法について記憶している。特に霊障が怒っており悪意を持つならば、回答は短く、不可解だったり似たことを繰り返したりする。

霊障の属性が術者の属性よりも 2 段階以上離れている場合、霊障はこの呪文に抵抗するために意志セーブを試みることができる。霊障の意志セーブ修正値は 3 + 霊障の脅威度に等しい。セーブに成功すると、霊障は術者の質問への回答を拒んだり、(〈はったり〉を用いて) 術者を欺こうとすることができる。霊障の〈はったり〉修正値は脅威度 (最低 + 0) となるが、GM が望むならば元々の犠牲者の値に基づくものでもよい。霊障は生前に知っていたことと、霊障になってからの状況についてのみ話す。霊障は生み出されて以後に起きた出来事についての質問に答えることはできない。中立もしくは善の霊障は自分の影響を終わらせるため、同じ属性のクリーチャーに協力するかもしれない。

霊障が過去一週間以内にこの呪文の目標になっていた場合、再度この呪文を発動しても失敗する。術者はこの呪文を、霊障が死んでからどれほどの時間が過ぎたかにかかわらず発動することができる。スピーク・ウィズ・デッドの効果を受けた死体と異なり、霊障は自分の痛みを共有したり悪戯を仕掛けるためにも、自分のことを表現したがる。

### スペルクラッシュ

Spellcrash / 呪文砕き

**系統** 防御術; 呪文レベル ウィザード / ソーサラー 6、ウィッチ 6、クレリック 6

5 レベル以下の準備している呪文あるいは呪文スロットに効果を及ぼすことを除き、この呪文はレッサー・スペルクラッシュと同様に働く。

### グレーター・スペルクラッシュ

Spellcrash, Greater / 上級呪文砕き

**系統** 防御術; 呪文レベル ウィザード / ソーサラー 8、ウィッチ 8、クレリック 8

7 レベル以下の準備している呪文あるいは呪文スロットに効果を及ぼすことを除き、この呪文はレッサー・スペルクラッシュと同様に働く。

### レッサー・スペルクラッシュ

Spellcrash, Lesser / 下級呪文砕き

**系統** 防御術; 呪文レベル ウィザード / ソーサラー 4、ウィッチ 4、クレリック 4

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作

**距離** 中距離 (100 フィート + 10 フィート / レベル)

**目標** クリーチャー 1 体

**持続時間** 瞬間

**セーヴィング・スロー** 意志・無効; 呪文抵抗 可

術者は目標の魔法発動を妨げる、不均一なエネルギーの炸裂を生み出す。

目標が呪文を準備する術者ならば、目標は準備している 3 レベル呪文から 1 つを選択し、それを直ちに失う。もし目標が 3 レベル呪文を準備していない場合、目標は準備している 2 レベル呪文を 1 つ失う (2 レベル呪文を準備していない場合、さらに下がって 1 レベル呪文 1 つを失う)。

目標が任意発動する呪文の使い手の場合、目標は使用可能な 3 レベル呪文スロットを 1 つ失う。目標が 3 レベル呪文スロットを使用できない場合、目標は 2 レベル呪文スロットを 1 つ失うこと (もし使用できる 2 レベル呪文スロットがない場合、更に下がって 1 レベル呪文スロットを 1 つ失う)。

目標が複数の呪文発動クラスを有している場合、無作為に 1 つを選択して適用する。この呪文は疑似呪文能力には何の効果ももたらさない。

この呪文により失われた呪文及び呪文スロットは、術者が発動しようとしたが精神集中判定に失敗したかのように扱われる——呪文及び呪文スロットは無駄になり、何の効果ももたらさない。しかし、キャラクターが呪文を準備したり呪文スロットを回復する次の機会には、通常通り回復する。

## スローイング・マッド

Slowing Mud / 減速させる泥

系統 召喚術（創造）；呪文レベル シャーマン 4、ドルイド 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（土と水）

距離 近距離（25 フィート + 5 フィート / 2 レベル）

目標 クリーチャー 1 体 / レベル、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない

持続時間 1 ラウンド / レベル（本文参照）

セーヴィング・スロー 頑健・無効；呪文抵抗 可

術者は分厚く粘ついた泥で目標を覆う。泥はスロー呪文として機能し、同時に目標を盲目状態にする。クリーチャーは標準アクションにより、自分の目もしくは隣接しているクリーチャー 1 体の泥を取り除き、盲目状態を終了させることができる。スロー効果を終了させるだけ泥を取り除くには、全ラウンド / アクションが必要となる。池に飛び込んだり、大量の水を作り出す効果（クリエイト・ウォーターや APG のハイドロリック・プッシュなど）の目標となることで、1 ラウンドで全ての泥を取り除くことができる。

泥によって減速されたクリーチャーにヘイスト効果が与えられると、ヘイストの持続時間の間通常で行動できるようになる。スローはスローイング・マッドの効果と累積しない。この呪文はヘイストを相殺も解呪もしない。

## センス・スピリット・マジック

Sense Spirit Magic / 霊魔法知覚

系統 占術；呪文レベル シャーマン 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 30 フィート

効果範囲 術者を中心とした半径 30 フィートの放射

持続時間 24 時間

セーヴィング・スロー 不可；呪文抵抗 不可

術者は自分の主要な霊と浮遊霊に関連する魔法（これらの霊の霊魔法の呪文リストに記載された呪文全と、これらの呪文の効果と同様の擬似呪文能力）に、優れた感覚を得る。効果範囲内で発動されたこれらの呪文を識別する際、〈呪文学〉判定に + 10 の状況ボーナスを得る。また、これらの呪文の効果に抵抗するためのセーヴィング・スローに + 2 の状況ボーナスを得る。これらの呪文に攻撃ロールが必要な場合、術者はこれらの攻撃に対して決して立ちすくみ状態と見なされることはない。

## ソーニー・エンタングルメント

Thorny Entanglement / 茨の絡みつき

系統 変成術；呪文レベル ウィッチ 3、シャーマン 3、ドルイド 3、レンジャー 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

セーヴィング・スロー 反応・不完全（本文参照）；呪文抵抗 不可

この呪文はエンタングルと同様に機能するが、この植物には茨が生え、15 フィートまで投げつけることができる。この呪文の範囲の 15 フィート以内を移動したクリーチャーは、そのクリーチャーのターンに 1 回、自律した植物によって攻撃される。この植物は基本攻撃ボーナスとして術者の術者レベルを用い、呪文発動に用いる能力修正値（ウィッチの場合【知力】、シャーマン、ドルイド、レンジャーの場合【判断力】）を攻撃ロールに加える。茨による攻撃は投擲武器として扱われ、命中すると 2d6 ポイントの刺突ダメージを与える。呪文の効果範囲に入ったり効果範囲でターンを終了したクリーチャーは、自動的に 2d6 ポイントの刺突ダメージを受ける。



# PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

## ソーン・ジャヴェリン

Thorn Javelin / 茨の槍

**系統** 召喚術（創造）[毒]；呪文レベル シャーマン 1、ドルイド 1、レンジャー 1

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作

**距離** 0 フィート

**効果** ジャヴェリン状のツタ 1 つ

**持続時間** 1 分／レベル（解除可）

**セーヴィング・スロー** 不可；**呪文抵抗** 不可

ジャヴェリンと同じ大きさ（術者に適したもの）の木製の茨が 1 つ、術者の何も持たない手に現れる。術者はこの茨をジャヴェリンとして使用することができ、術者はこの武器に習熟している。このジャヴェリンの攻撃を受けたクリーチャーは頑健セーブを行わねばならず、失敗すると 1 ラウンドの間不調状態となる。術者がこのジャヴェリンを投げると、新しいジャヴェリンが手に現れる。術者の手から離れたジャヴェリンは、術者のターンの終了時に消えてしまう。術者が作り出したジャヴェリンで攻撃するたびに、この呪文の持続時間が 1 分ずつ短くなる。攻撃により持続時間が 0 分以下にまで減少すると、その攻撃が解決された後で呪文は終了する。

## ソニック・スクリーム

Sonic Scream / つんざく絶叫

**系統** 力術 [音波]；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 2、バード 2、ブラッドレイジャー 2、メイガス 2

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作

**距離** 15 フィート

**効果範囲** 円錐形の爆発

**持続時間** 1 ラウンド／レベルまたはチャージ消費するまで（本文参照）

**セーヴィング・スロー** 反応・半減（本文参照）；**呪文抵抗** 可

この呪文の持続時間中に 3 回まで、術者は標準アクションとして強力な音を円錐形に放つことができる。最初にはなった音の円錐形は、範囲内にいる全てのクリーチャーに 4d4 ポイントの [音波] ダメージを与える。2 回目放った音は、範囲内にいる全てのクリーチャーに 2d4 ポイントの [音波] ダメージを与える。3 回目放った音は、範囲内にいる全てのクリーチャーに 1d4 ポイントの [音波] ダメージを与える。反応セーブに成功すれば、ダメージを半減できる。3 回目の音の円錐形の後、この呪文は終了する。術者が 3 回目の円錐形を全て使用するまで、術者は魔法に関連した目的（バードの呪芸、音声要素を持つ呪文発動、など）で声を使用することはできないし、絶叫よりも小さい声で会話することもできない。

## ソニック・フォーム

Sonic Form / 音波形態

**系統** 変成術（ポリモーフ）[音波]；呪文レベル アルケミスト 6、ウィザード／ソーサラー 6、バード 6

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作、物質（墓地や聖なる寺院で集めたほこりひとつまみ）

**距離** 自身

**目標** 術者

**持続時間** 1 ラウンド／レベル

この呪文を発動すると、術者は大まかな外見を保ってはいるが、術者とその装備品は半ば固体の音に姿を変える。音波形態の間、術者は無理矢理入り込む際にペナルティを受けず、術者が通常よりも 3 サイズ段階小さいクリーチャーであるかのように、ペナルティを受けることなく隙間を通り抜けることができる。術者は毎ラウンド 1 回近接接触攻撃を行うことがで

きる。この攻撃は、1d6 + 術者レベル毎に 1 ポイントの [音波] ダメージを与える（ただし、術者は固体を通り抜けることはできない）。術者に対して行われた魔法のものでない攻撃は、術者に半分のダメージを与える。魔法による攻撃は通常通り扱われ、術者は魔法のアイテムや他の装備品を通常通り使用することができる。

術者は音のない範囲に入ることができない。術者がサイレンス呪文の範囲に入ったなら、侵入したラウンドと呪文の範囲内にいるターンの終了時に、サイレンスの術者レベル毎に 1d6 ポイントの [音波] ダメージを受ける。術者は毎ラウンド頑健セーブを試みることができ、成功すればダメージを半減できる。

術者が共に同じマスにいることのできないクリーチャーと同じマスにいる状態になると、この呪文の持続時間は終了する。その際、術者は 3d6 ポイントのダメージを受け、術者が通常占めることのできる、最も近い誰にも占められていないマスに現れる。

## タイム・シャダー

Time Shudder / 時間振動

**系統** 変成術；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 2、サモナー 2、メイガス 2

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作、物質（小さな砂時計）

**距離** 30 フィート

**効果範囲** 術者を中心とした半径 30 フィートの放射

**持続時間** 1 ラウンド

**セーヴィング・スロー** 不可；**呪文抵抗** 可

術者は範囲内にいる全てのクリーチャーに影響を及ぼす、時間の波紋を引き起こす。それぞれのクリーチャーのターンの開始時、50%の確率でそのクリーチャーは（ヘイストのように）加速する。そうでない場合、（スローのように）減速する。

## ディサーン・ネクスト・オヴ・キン

Discern Next of Kin / 近親者同定

**系統** 占術 [精神作用]；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 1、ウィッチ 1、シャーマン 1、バード 1

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作、焦点（銅貨 1 枚）

**距離** 60 フィート

**目標** クリーチャー 1 体

**持続時間** 精神集中、最大 1 分／レベル（解除可）

**セーヴィング・スロー** 意志・無効（本文参照）；**呪文抵抗** 可

術者は 1 体の思考を解析し、目標の生きている親族の名前と位置を知ることができる。また、同時にこの親族に対する目標の態度（及び目標に対するこの親族の態度）も知ることができる。例えば、術者は目標の父親の名前がジャーンで、近くの農村に住んでおり、目標と父は仲が良くない、ということを知ることができるかもしれない。この呪文は目標の心を読むため、術者は目標が知っていること、信じていることのみを知ることができる。

## ディセイブル・コンストラクト

Disable Construct / 人造無力化

**系統** 変成術；呪文レベル アルケミスト 3、ウィザード／ソーサラー 3、ウィッチ 3

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作

# PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

距離 接触

目標 接触した人造 1 体

持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効；呪文抵抗 不可

術者は 1 回の近接接触攻撃を行い、目標に鼓動を 1 つ送り込むことができる。この鼓動は、目標に命を与える魔法を阻害する。人造がセーヴィング・スローに失敗すると、目標はこの呪文の持続時間の間無防備状態になる。

## ディスガイズ・ウェポン

Disguise Weapon / 武器変装

系統 幻術（幻覚）；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 1、ウィッチ 1、バード 1、メイガス 1

発動時間 1 ラウンド

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触した人工的な武器 1 つ

持続時間 1 時間／レベル（解除可）

術者は人工的な武器 1 つの外見を、同じサイズで同様の扱いやすさ（軽い武器、片手武器、両手武器のいずれか）を持つ人工的な武器の姿に変える。例えば、術者は小型用のグレートソードの外見を小型用のクォータースタッフ、中型用のクラブ、大型用のダガーに見せかけることができる。代用武器の外見を変えることさえ可能である。外見変更の範囲は術者までである。術者は細かな特徴を加えたりぼかしたりすることもでき、異なる材質（石、木、アダマンティン、など）で作られたかのように見せかけることもできる。この呪文は選択した形態の能力を与えることはないし、触感やアイテムの音、使用方法を変えることもない。この虚像とやりとりしたクリーチャーは意志セーブを試みることができ、成功すればこれが幻術であると気付く。

## ディメンジョナル・バウンス

Dimensional Bounce / 次元反発

系統 召喚術（瞬間移動）；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 7、ウィッチ 7、サモナー 6

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋5 フィート／2 レベル）

目標 術者および接触した物体 1 つまたは他の接触した同意するクリーチャー 1 体

持続時間 1 ラウンド／レベルまたはチャージ消費するまで

セーヴィング・スロー 不可および意志・無効（物体）；呪文抵抗 不可および可（物体）

術者は有効距離内にある 2 つの位置を指定し、それらと自分との間に異次元のつながりを形成する。呪文発動時、術者と両方の位置との間には効果線が通っていないなければならない。即行アクションとして、術者はディメンジョン・ドアを発動したかのように、現在の位置から指定した位置のいずれか 1 つに瞬間移動することができる。この呪文は、術者が自分の術者レベルの 1/4 に等しい回数（最大 5 回）だけ瞬間移動するとチャージ消費される。

## トリガード・サジェスチョン

Triggered Suggestion / 条件付き示唆

系統 心術（強制）[言語依存、精神作用]；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 4、ウィッチ 4、バード 3

持続時間 1 日／レベルまたは完了するまで

この呪文はサジェスチョンと同様に機能するが、術者は使用時、ある行動を振る舞う特定の条件を指定することだけを行い、目標は術者が示唆を行ったことを覚えていない。例えば、術者は、トリガード・サジェスチョンを城の護衛に使用し、護衛と王が 1 人になったときに王を攻撃させるために使用することができる。起動条件が満たされるまで、護衛はこの示唆を覚えていない。

## トワイライト・ヘイズ

Twilight Haze / 黄昏のもや

系統 幻術（操影）[闇]；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 2、ウィッチ 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋5 フィート／2 レベル）

効果 半径 20 フィートに拡散する霧

持続時間 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 不可；呪文抵抗 不可

術者は灰色のもやを作り出す。このもやは（フォッグ・クラウドのように）視界を妨げ、範囲内の明度段階を（ダークネスのように）1 段階低下させる。この呪文は本当の物理的なもやではなく幻を作り出すため、風の影響を受けることはなく、水中でも発動することができる。

## ノージエーティング・ダート

Nauseating Dart / 吐き気がするダーツ

系統 召喚術（創造）[毒]；呪文レベル ウィッチ 1、ドルイド 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 動作、信仰

距離 近距離（25 フィート＋5 フィート／2 レベル）

効果 毒のある針 1 つ

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 頑健・不完全（本文参照）；呪文抵抗 不可

術者はちょうどブローガンからダートを発射するように、有効距離内にいるクリーチャー 1 体におおよそヤマアラシのトゲほどの大きさをした有毒の針を放つ。目標に命中させるには、遠隔攻撃に成功しなければならない。針は 1d2 ポイントの刺突ダメージと毒を目標に与える。この毒は頑健セーブに成功しない限り、1 ラウンドの間目標を吐き気がする状態にする。

## ノージエーティング・トレイル

Nauseating Trail / 吐き気がする痕跡

系統 召喚術（創造）[毒]；呪文レベル アルケミスト 3、ウィザード／ソーサラー 3、ウィッチ 3、シャーマン 3、メイガス 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（腐った卵 1 つかキャベツの葉 1 枚）

距離 中距離（100 フィート＋10 フィート／レベル）

目標 同意するクリーチャー 1 体

持続時間 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 不可および頑健・無効（本文参照）；呪文抵抗 不可

目標は自分の占めるマスに悪臭の漂う毒を滴らせる。毒ははっきりとは見えないが、スティンキング・クラウドのようにクリーチャーを吐き気がする状態にする。目標はこの毒に完全耐性を持つ。この毒はクリーチャーが移動しても染み出し続け、通過したマスを毒で覆う。この毒は術者レベル×4 マスを覆うまで持続する——術者（訳注：目標の誤記？）がこの値より多くのマスを通じた場合、超えたマスは毒で覆われない。その範囲に入ったりその範囲でターンを終了したクリーチャーは頑健セーブを行わねばならず、失敗すると好まずにいる間と、離れてから 1d4＋1 ラウンド

# PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

ドの間吐き気がする状態となる。

持続時間 10 分／レベル（解除可）

## パーシステント・ヴィゴア

Persistent Vigor／絶えなき活力

**系統** 変成術；呪文レベル アルケミスト 4、インクイジター 4、ウィッチ 4、クレリック 4、シャーマン 4

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作、物質／信仰（朝鮮人参の根の削りくず）

**距離** 自身

**目標** 術者

**持続時間** 1 ラウンド／レベル（解除可）

術者は絶えることのない活力に満たされる。術者は高速治癒 2 を得るとともに、出血効果、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。術者が病気や毒効果に対するセーヴィング・スローに成功すると、（効果を治療するために必要なセーヴィング・スローに成功したかのように）その効果は終了する。

術者が病気や毒効果に対するセーヴィング・スローに失敗した場合、術者は即座にこの呪文を終了させることで、+4 のボーナスを得てセーヴィング・スローを再ロールできる。より悪い結果となっても、術者は再ロールした結果を使用しなければならない。

## ハート・オヴ・ザ・メタル

Heart of the Metal／金属の核

**系統** 変成術 [地]；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 3、ウィッチ 3、メイガス 3

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作、物質（100gp の価値があるアダマンティン一塊、もしくは 20gp の価値がある冷たい鉄もしくは銀一塊）

**距離** 近距離（25 フィート＋5 フィート／2 レベル）

**目標** 武器 1 つ／レベル

**持続時間** 1 分／レベル（本文参照）

**セーヴィング・スロー** 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は目標となる武器にアダマンティン、冷たい鉄、銀のいずれかの特性を貸し与え、以下の効果を与える。

- ・ アダマンティン：この武器は DR／アダマンティンと、20 未満の硬度を無視する。
- ・ 冷たい鉄：この武器は DR／冷たい鉄を無視する。
- ・ 銀：この武器は DR／銀を無視する。

これらの金属種別が与える他の利点や欠点は適用されない。例えば、アダマンティンの特性を得た武器は、自動的に高品質にはならない。

この呪文は金属製でない武器には効果がない。術者が冷たい鉄の特性を目標の武器に与える場合、この呪文の持続時間は通常の半分になる。

## ハイトゥンド・アウェアネス

Heightened Awareness／覚醒増大

**系統** 占術；呪文レベル アルケミスト 1、インクイジター 1、ウィザード／ソーサラー 1、シャーマン 1、ドルイド 1、バード 1、レンジャー 1

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、物質／信仰（コーヒー豆 1 粒）

**距離** 自身

**目標** 術者

術者は通常より高い覚醒段階に入る。これにより、術者は周囲で起きたことにより気づきやすくなり、努力せずとも情報を思い出すことができる。術者は〈知覚〉判定と、修得している全ての〈知識〉判定に＋2 の技量ボーナスを得る。

術者がイニシアチブ判定を行う際にこの呪文が有効であったならば、術者は即座にこの呪文を終了させることで、イニシアチブ判定に＋4 のボーナスを得ることができる。

## ハイトゥンド・リフレクシズ

Heightened Reflexes／反応増大

**系統** 変成術；呪文レベル バード 2

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作

**距離** 30 フィート

**効果範囲** 術者を中心とした半径 30 フィートの爆発内の味方

**持続時間** 1 分／レベルまたはチャージ消費するまで

**セーヴィング・スロー** 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

術者は範囲内の全ての仲間に、1 回の反応セーヴィング・スローに対して＋10 の技量ボーナスを与える。それぞれの仲間はこのボーナスを使用するかどうかを、適用するロールを行う前に決定しなければならない。仲間 1 人がこのボーナスを使用すると、その 1 人に対してこの呪文は終了する。

## パス・オヴ・グローリー

Path of Glory／栄光の道

**系統** 召喚術（治癒）；呪文レベル クレリック 2、バード 2

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作

**距離** 接触（本文参照）

**効果範囲** 1 辺 5 フィートの正方形の区画 4 個分／レベル（本文参照）

**持続時間** 1 ラウンド／レベル

**セーヴィング・スロー** 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は 5 フィート・マス 4 つ（いずれか 1 つは術者自身が占めるマスでなければならない）を薄暗い光で照らす。術者の次のターンの開始時、即行アクションとして、術者は追加で 5 フィート・マスを 4 つ光らせることができる。新しいマスはそれぞれ元々光っていたマスと隣接していなければならない。自分のターンを光るマスで終了した仲間は（そのマスで気絶状態となったものであっても）1 ポイントのダメージを回復する。

## グレーター・パス・オヴ・グローリー

Path of Glory, Greater／上級栄光への道

**系統** 召喚術（治癒）；呪文レベル クレリック 4、バード 4

この呪文はパス・オヴ・グローリーと同様に機能するが、上記の点が異なる。また、マスによる回復量は、1 ポイントではなく 5 ポイントとなる。

## バロウ・ヘイズ

Barrow Haze／墓所の霧

**系統** 死霊術；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 3、ウィッチ 3

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作

**距離** 中距離（100 フィート＋10 フィート／レベル）

**効果** 半径 20 フィート、高さ 20 フィートに拡散する霧



# PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

持続時間 1 分／レベル

セーヴィング・スロー 不可；呪文抵抗 不可

パロウ・ヘイズはフォッグ・クラウドによって作られたものと同じ霧の塊を作り出すが、この霧は黒く、術者と死霊術的なつながりを持つ。霧は術者の視界を遮らない。術者と霧とのつながりのため、術者の 30 フィート以内に霧の一部が存在すれば、霧の中にいる全てのクリーチャーは、術者が最大有効距離が 30 フィートの呪術を使用する際、距離内に収まっている者として扱う。

例えば、術者がまどろみの呪術を使用する場合、術者が霧の縁から 25 フィートのところにいれば、敵がその縁から 40 フィート離れた、この霧の別の縁にいるとする。この目標と術者との間には実際には 65 フィート離れているにもかかわらず、術者はまどろみの呪術をこの敵に使用することができる。

## バンシー・ブラスト

Banshee Blast / バンシーの爆音

系統 死霊術 [即死、恐怖、精神作用、音波]；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 6、ウィッチ 6

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 30 フィート

効果範囲 円錐形の爆発

持続時間 瞬間および 1 ラウンド／レベル（本文参照）

セーヴィング・スロー 反応・半減および意志・無効（本文参照）；呪文抵抗 可

術者は絶叫するエルフのゴーストに似た、円錐形の霊的エネルギーを作り出す。このエネルギーは術者レベル毎に 1d4 ポイント（最大 15d4）のダメージを与える。反応セーブに成功すれば、ダメージを半減できる。反応セーブに失敗したクリーチャーは意志セーブを試みねばならず、失敗すると 1 ラウンド／レベルの間恐慌状態となる。

## ピアース・ディスガイズ

Pierce Disguise / 変装見抜き

系統 占術；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 3、ウィッチ 3、シャーマン 3、バード 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 分／レベル

術者はこの呪文の呪文レベル以下の魔法による変装を（それが幻術によるものであれ（ポリモーフ）効果によるものであれ）見抜く。これにより、術者はこの呪文の呪文レベル以下の魔法で変装したクリーチャーの、本当の姿を見ることができる。本当の姿は、クリーチャーが変装した外見にぼんやりと重なる形で現れる。

## ビーストスピーク

BeastSpeak / 獣語り

系統 占術；呪文レベル ウィッチ 2、シャーマン 2、ドルイド 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 動作、信仰

距離 自身

目標 術者

持続時間 10 分／レベル

術者が（自然の化身を使用している、（ポリモーフ）効果の影響を受けている、など）動物の形態を取っている間でも、術者は通常通り会話することができる。これには音声要素を持つ呪文の発動も含まれ、術者は自分が話す際に自分の通常の声を出すことができる。術者は動物形態でも、動物に適切な動作要素を使用して呪文を発動することができる。

## ビストウ・オーラズ

Bestow Auras / オーラ付与

系統 防御術；呪文レベル アンティパラディン 3、パラディン 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋5 フィート／2 レベル）

目標 クリーチャー 1 体

持続時間 1 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；呪文抵抗 可

術者は複数のパラディンもしくはアンティパラディンのオーラ（勇気のオーラや不屈のオーラなど）を別のクリーチャー 1 体に転送する。術者はそのオーラの効果を自分自身に受けたままだが、オーラ交換の中心は術者ではなく目標となる。例えば、術者が勇気のオーラを転送した場合、術者は依然として [恐怖] に対する完全耐性を持ち、目標は [恐怖] 効果に対するセーブに＋4 の士気ボーナスを与えるオーラの中心となる。オーラが術者に意識がある間のみ機能するものであるならば、転送したオーラは目標に意識がある限り効果を持つ。オーラが術者が別の能力の使用回数を消費する際にのみ効果があるもの（正義のオーラや復讐のオーラなど）の場合、転送されたオーラは目標がその能力を持つ場合にのみ機能し、そのオーラを起動するためにはその能力の使用回数を消費する必要がある。

術者は自分へのみ効果があるオーラ（善のオーラなど）を転送することはできない。

## ファミリア・ダブル

Familiar Double / 使い魔への投影

系統 幻術（操影）；呪文レベル ウィッチ 7

この呪文はプロジェクト・イメージと同様に機能するが、幻は使い魔のマスに現れ、使い魔の移動と共に移動する点が異なる。

## ファントム・ブラッド

Phantom Blood / 実体のない血

系統 死霊術；呪文レベル アルケミスト 1、ウィザード／ソーサラー 1、ブラッドレイジャー 1、メイガス 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 10 分／レベル

術者は自分の生命エネルギーを高める。【耐久力】を変更する一時的な効果（バーバリアンの激怒やブラッドレイジャーの血の激怒など）が終了してヒット・ポイントが失われ、術者が気絶状態になったり死亡するようなことがあれば、術者は術者レベルに等しい一時的ヒット・ポイント（最大 10）を得る。この呪文を発動するたびに、一時的ヒット・ポイントを 1 回だけ得ることができる。

# PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

## フィースト・オン・フィア

Feast on Fear / 恐怖の宴

**系統** 死霊術 [感情、恐怖、精神作用]; 呪文レベル ウィザード/ソーサラー 5、ウィッチ 5、シャーマン 5、バード 4

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作

**距離** 近距離 (25 フィート + 5 フィート / 2 レベル)

**目標** 生きているクリーチャー複数体 (本文参照)

**持続時間** 1 ラウンド / レベル

**セーヴィング・スロー** 頑健・無効; 呪文抵抗 可

毎ラウンド、術者は9HDまでの生きているクリーチャー1体を目標とし、恐るべき力の波で打ちつけることができる。目標がセーヴィング・スローに失敗すると、1d4 ラウンドの間恐慌状態となり、術者は一時的ヒット・ポイントを5ポイント得る(1時間後に失われる)。恐慌状態が終了すると、そのクリーチャーは術者レベル毎に10分の間怯え状態となり、持続時間の間術者の視界内に入ると自動的に恐慌状態となる。

この一時的ヒットポイントは、異なるクリーチャーによるものであれば累積する。

## フェアリー・リング・リトリート

Fairy Ring Retreat / 妖精の輪からの避難所

**系統** 召喚術 (創造); 呪文レベル ウィッチ 7、シャーマン 7、ドルイド 7

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作、信仰

**距離** 近距離 (25 フィート + 5 フィート / 2 レベル)

**効果** 最大1辺10フィートの立方体3個分/レベルの異次元の草場

**持続時間** 2 時間 / レベル (解除可)

**セーヴィング・スロー** 不可; 呪文抵抗 不可

術者は異次元の草場を1つ召喚する。この草場はこの呪文が発動された次元界につながる入り口を1つ持ち、そこから侵入することができる。入り口は10フィート四方を囲う毒キノコの輪に似ている。術者が指定した者だけがこの草場に入ることができ、術者が入ると入り口は閉じて不可視状態となる。術者は回数無制限で再び入り口を開けることができる。訪問者が入口を通過すると、牧歌的な黄昏の草場の中にいることに気付く。周囲は、通り抜けることのできない果樹や堅果の木で覆われている。空気はきれいで新鮮で暖かい。

術者は最大でこの呪文の効果の限界まで、この草地を望む形に変えることができる。この場所は過ごしやすく温暖である。木々は術者レベル毎に4人までが1日に飢えをしのげるだけの食糧を提供してくれる。半ば透明な動物やフェイに似た従者(術者レベル毎に2体)が訪問者全てに仕える。従者はアンシーン・サーヴァント呪文として働くが、彼らは目に見え、草地のどこにでも行くことができる。

この場所には特別な門を通してのみ入ることができるため、外の状況は草地に影響を与えることはなく、内部の状況が次元界の外に出て行くこともない。

## フォーカスト・スクルーティニー

Focused Scrutiny / 集中吟味

**系統** 占術; 呪文レベル アルケミスト 2、インクィジター 2、シャーマン 2、バード 2

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作

**距離** 自身

**目標** 術者

**持続時間** 10 分 / レベル (解除可)

術者は術者が指定したクリーチャー1体が行う型にはまった行動や反応、身振りに対して敏感に反応できる能力を得る。これにより術者は、目標の精神状態を感じ取り、容易に影響を与えることができる。術者は目標のクリーチャーに対して行う〈真意看破〉、〈生存〉、〈知覚〉判定に+10のボーナスと、目標のクリーチャーに対して行う〈威圧〉及び〈交渉〉判定に+5のボーナスを得る。

## フォント・オヴ・スピリット・マジック

Font of Spirit Magic / 霊魔法の源泉

**系統** 召喚術; 呪文レベル シャーマン 3

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作、物質 (50gpの価値がある金粉)

**距離** 30 フィート

**効果範囲** 術者を中心とした半径30フィートの放射

**持続時間** 精神集中 + 1 ラウンド / レベル

**セーヴィング・スロー** 意志・無効 (無害); 呪文抵抗 不可

術者は自分の霊と浮遊霊に関連した魔法(これらの霊が持つ霊魔法の呪文リストに掲載された呪文)の効果を増幅する。範囲内にいる仲間がこれらの呪文を発動する際、その仲間は術者レベル判定と精神集中判定、呪文のDCに+2のボーナスを得る。このボーナスは術者が善属性であれば清浄ボーナス、悪属性であれば不浄ボーナスとなる。術者が善でも悪でもない場合、術者がこの呪文を発動するたびにいずれかを選択することができる。

## ブラード・ムーヴメント

Blurred Movement / ぼやけ移動

**系統** 幻術 (幻覚); 呪文レベル アルケミスト 1、ウィザード/ソーサラー 1、サモナー 1、バード 1、ブラッドレイジャー 1、メイガス 1

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作

**距離** 自身

**目標** 術者

**持続時間** 1 分 / レベル (解除可)

この呪文はブラーと同様に機能するが、ぼやけは術者が自分のターンに10フィート以上移動した場合にのみ現れ、移動の終了時には失われる点異なる。そのためこの呪文は主に術者のターンに行われる妨害攻撃、例えば機会攻撃に対して主に用いられる。術者が自分のターンに少なくとも移動速度の2倍移動したならば、ぼやけは術者の次のターンの開始時まで持続する。

## ブラッド・アーマー

Blood Armor / 血の鎧

**系統** 変成術; 呪文レベル アルケミスト 2、ウィザード/ソーサラー 2、ウィッチ 2、サモナー 2、ブラッドレイジャー 2

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作

**距離** 自身

**目標** 術者

**持続時間** 1 分 / レベル

術者の血は空気と反応し、鉄のように堅くなる。術者が5ポイント以上の刺突ダメージか斬撃ダメージを受けるたびに、術者の鎧はACに+1の強化ボーナスを与える。一般的な布で作られ対象は、この呪文の目的にお

## PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

いて、AC ボーナスを与えない鎧として扱う。この強化ボーナスはそれ自身と累積し、最大の強化ボーナスは+5となる。この呪文は水中や、空気のない環境では効果がない。

### ブラッド・センチネル

Blood Sentinel / 血の歩哨

**系統** 変成術；呪文レベル アルケミスト 3、ウィザード／ソーサラー 3

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作、物質（粘土、布、石、木のいずれかで作られた、実物大の使い魔の像。加えて、25gp の価値があるマンドレイクの根）

**距離** 接触

**目標** 動物の像 1 つ

**持続時間** 10 分／レベル

**セーヴィング・スロー** 不可；**呪文抵抗** 不可（無害）

この呪文を発動した後、術者は自分の血と唾液を数滴、物質要素である動物の像の口に垂らすことで、一時的に生命を与える。この動物は使い魔のように術者と絆で結ばれ、使い魔としての能力を持つ（能力を決定する際、術者レベルを有効ウィザード・レベルとして用いる）。しかし、この動物が術者に《鋭敏感覚》特技や動物の種別に基づく特殊能力を与えることはない。この動物が死亡すると、術者は 2 ポイントの【知力】吸収を受け、動物の肉体は破壊された像に変化する。術者が既に使い魔をもっていたり、この呪文を既に使用して血の歩哨となる動物を持つ場合には、この呪文は効果がない。

### ブリット・ウォード

Bullet Ward / 弾丸の防護

**系統** 防御術；呪文レベル アンティパラディン 2、インクィジター 2、ウィザード／ソーサラー 2、ウィッチ 2、バード 2、パラディン 2、レンジャー 2

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作、焦点（アダマンティン製のブリット 1～4 つ、それぞれ 61gp）

**距離** 自身

**目標** 術者

**持続時間** 10 分／レベルまたはチャージ消費するまで

術者は虚空にアダマンティン製のブリットをいくつか放り投げ、近くを守るように浮かび、術者を目標とする火器攻撃を妨害する。術者を守るブリットの数、術者レベルの半分（最大 4）に等しい。敵が術者に火器で攻撃してくると、術者は割り込みアクションとして浮遊しているブリット 1 つでその攻撃を妨害することができる。そのようにするなら、その攻撃に対する術者の AC を 10 だけ増加させる。そのようにすると、攻撃が命中したかどうかにかかわらずアダマンティン製のブリットは破壊される。この呪文は全てのアダマンティン製のブリットが破壊されるか、術者から取り除かれるかするとチャージ消費される。アダマンティン製のブリットはそれぞれ AC24、20 ヒット・ポイントを持ち、硬度は 20 である。

### ブレイジング・レインボー

Blazing Rainbow / 輝く虹

**系統** 力術 [光]；呪文レベル ドルイド 6

**発動時間** 1 ラウンド

**構成要素** 音声、動作、物質（雨水一滴）

**距離** 0 フィートまたは 10 フィート／レベル

**効果** 光でできたボウ 1 つもしくは橋 1 つ

**持続時間** 1 分／レベルまたはチャージ消費するまで（本文参照）

**セーヴィング・スロー** 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は様々な色を持つ固体の光のスペクトルを作り出す。使用時、2 種類の用法から一方を選択する。

**ボウ**：この呪文は術者のサイズに適切なショートボウ 1 つもしくはロングボウ 1 つを作り出す。術者はこの武器に習熟している。手に取ると、ボウは自動的に +1 シーキング・プリリアント・エナジー・アローを作り出す。このボウは他のアローを放つことはできない。このアローで攻撃されたクリーチャーはフェアリー・ファイアーに包まれ、1 分の間目が眩んだ状態となる。この呪文の用法は、術者が術者レベルに等しい数のアローを放った時点で終了する。

**橋**：光は幅 5 フィート、長さ術者レベル毎に 10 フィートの橋もしくは斜面を作り出す。橋の上にいるクリーチャーは目が眩んだ状態となる。この橋から自分の意志に反して移動させられることに抵抗する際、仲間は判定、セーブ、CMD に術者の【判断力】（最低 1）に等しいボーナスを得る。敵がこの橋から自分の意志に反して移動させられることに抵抗する際、判定、セーブ、CMD に術者の【判断力】（最低 1）に等しいペナルティを受ける。

### グレーター・フレイミング・スフィア

Flaming Sphere, Greater / 上級炎の球体

**系統** 力術 [火]；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 4、ドルイド 4、ブラッドレイジャー 4、メイガス 4

**セーヴィング・スロー** 反応・無効（本文参照）；**呪文抵抗** 可

この呪文はフレイミング・スフィアとして機能するが、ぶつかったクリーチャーに 6d6 ポイントの [火] ダメージを与える。球体のセーブに失敗したクリーチャーには着火する。クリーチャーに着火した場合、消火のための DC はこの呪文の DC に等しい。

### ブレインスレイヤーズ・コール

Planeslayer's Call / 異次元殺しの求め

**系統** 心術（強制）[本文参照]；呪文レベル インクィジター 4、クレリック 5、パラディン 4

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作、信仰

**距離** 20 フィート

**目標** 術者を中心とした半径 40 フィートの爆発内の味方

**持続時間** 1 ラウンド／レベル

**セーヴィング・スロー** 不可；**呪文抵抗** 可

範囲内の仲間が使用した魔法は、特定の来訪者に対してずっと強力なものとなる。属性の副種別（（悪）、（混沌）、（善）、（秩序）のいずれか）から 1 つを選択すること。この属性の副種別もしくは属性自体を持つ来訪者に対して、範囲内の仲間は呪文抵抗に対して行う術者レベル判定に +2 のボーナスを得るとともに、この呪文はエネルギーに対する抵抗を 10 ポイントだけ無視する（ただしエネルギーに対する完全耐性は無視できない）。

この呪文は選択した来訪者の属性に対立した属性の補足説明を持つ。例えば、この呪文で効果を及ぼす対象として悪の来訪者を選択した場合、この呪文は [善] の補足説明を持つ。

### ブレード・ラッシュ

Blade Lash / 刃の鞭

**系統** 変成術；呪文レベル ブラッドレイジャー 1、メイガス 1

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作

**距離** 接触



# PRD\_J\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

**目標** 術者の近接武器 1 つ

**持続時間** 瞬間

術者の武器は長く伸び、ウィップのようになる。呪文発動の一部として、術者はこの武器を使用して 20 フィート以内にいるクリーチャー 1 体に足払いの戦技を試みることができる。術者はこの判定に +10 のボーナスを得る。その後、武器は元の形態に戻る。

## フレキシブル・フューリィ

**Flexible Fury** / 多様な怒り

**系統** 変成術；呪文レベル バード 3

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作

**距離** 自身

**目標** 術者

**持続時間** 1 ラウンド／レベル

術者は自分に現在効果を及ぼしている激怒パワー 1 つを、術者が前提条件を満たす別の激怒パワー 1 つと入れ替える。この呪文で与えられた激怒パワーに使用回数制限がある場合（激怒毎に 1 回、あるいは 1 日に数回、のように）、使用回数はこの激怒パワーの使用回数として扱われる（以降この呪文を発動した際に考慮される）。

術者が別の激怒パワーの前提条件を満たしている激怒パワーを変換した場合、術者はこの呪文が終了するまで、入れ替えた激怒パワーを前提条件とした激怒パワーを全て使用できなくなる。例えば、術者が威圧の眼光と恐怖の怒号の激怒パワーを持ち、威圧の眼光を驚異の精度と入れ替えたならば、術者はこの呪文が終了するまで恐怖の怒号を使用することができない。

## ブレスト・フィスト

**Blessed Fist** / 祝福された拳

**系統** 変成術 [善]；呪文レベル クレリック 1、パラディン 1

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作

**距離** 接触

**目標** 接触したクリーチャー 1 体

**持続時間** 1 分／レベル

**セーヴィング・スロー** 不可；**呪文抵抗** 可

目標は素手であっても武装しているものと見なされる。これにより、目標が素手打撃で敵を高御激しても機会攻撃を誘発しなくなる。この素手打撃は（目標の選択に従い）致傷ダメージでも非致傷ダメージでも与えることができる。目標が（モンクの素手打撃能力や《素手打撃強化》特技などのために）既にこの能力を持つ場合、目標の素手打撃は攻撃ロールとダメージ・ロールに +1 の強化ボーナスを得、ダメージ減少を考慮する際、善属性の武器として扱われる。

## プロウトボム

**Bloatbomb** / 死体爆散

**系統** 死霊術 [酸、即死]；呪文レベル アンティパラディン 4、ウィザード／ソーサラー 4、クレリック 4

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作

**距離** 接触

**目標** 接触した生きているクリーチャー 1 体

**持続時間** 瞬間および 1 分／レベル（本文参照）

**セーヴィング・スロー** 頑健・無効または反応・半減（本文参照）；**呪文抵抗**

**抗可**

目標となったクリーチャーは、頑健セーブに失敗した上、ヒット・ダイスが術者レベルの半分以上の場合に死亡する。死亡すると、その死体は即座に腐敗する。目標が死亡してから術者レベル毎に 1 分以内にその死体に別のクリーチャーが触れた時点で、死体は半径 10 フィート爆発の範囲に炸裂し、3d6 ポイントの [酸] ダメージを与える（反応・半減）。

## ヘクス・ヴァルネラビリティ

**Hex Vulnerability** / 呪術に対する脆弱性

**系統** 死霊術 [呪い]；呪文レベル ウィッチ 1、シャーマン 1

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作、物質（術者の血一滴）

**距離** 近距離（25 フィート + 5 フィート／2 レベル）

**目標** クリーチャー 1 体

**持続時間** 1 ラウンド／レベル

**セーヴィング・スロー** 意志・無効；**呪文抵抗** 可

目標となったクリーチャーは、術者の呪術が繰り返し使用されたとしても、その影響を受けやすいまとなる。それは、たとえその呪術が一定期間同じクリーチャーを目標とすることができない場合であっても変わらない。例えば、魅了の呪術でクリーチャー 1 体を目標にした後、通常は 1 日の間そのクリーチャーを目標にすることはできない。しかしこの呪文をクリーチャーに発動した後であれば、術者はこの呪文の制約にとらわれることなく、魅了の呪術を繰り返し試すことができる。この呪文が終了しても、クリーチャーにすでに効果を表していたり継続している呪術には何の効果もない。例えば、クリーチャーが 2 回目の魅了の呪術に対するセーブに失敗したなら、たとえこの呪文が呪術の持続時間中に終了したとしても、通常の持続時間の間魅了され続ける。

24 時間の間にこの呪文を複数回発動された目標は、この呪文に対するセーブに +4 のボーナスを得るとともに、この呪文に対する目標の呪文抵抗を超えるために行う術者レベル判定に -4 のペナルティを受ける。

## ヘクス・グリフ

**Hex Glyph** / 呪術の秘文

**系統** 防御術；呪文レベル ウィッチ 3、シャーマン 3

**セーヴィング・スロー** 本文参照；**呪文抵抗** 不可（物体）および可（本文参照）

この呪文はグリフ・オヴ・ウォーディングの呪文の秘文と同様に機能するが、術者は呪文ではなく自分が知っている呪術を 1 つ仕掛けることができる（ただし上級呪術や大いなる呪術は仕掛けられない）。呪術が目標を持つ場合、侵入者が目標となる。呪術が範囲に効果をもたらすか一定の形を持たない効果の場合、範囲もしくは効果は侵入者を中心とする。起動した呪術はこの呪文の術者レベルと DC を用いる。

リード・マジックを使用すれば、DC13 の〈知識：神秘学〉判定に成功することで、ヘクス・グリフを識別することができる。秘文の識別をしてもこの呪文はチャージ消費されず、呪術が仕掛けられたことが分かる。しかし呪術の効果が何かは明らかにならない。

## グレーター・ヘクス・グリフ

**Hex Glyph, Greater** / 上級呪術の秘文

**系統** 防御術；呪文レベル ウィッチ 5、シャーマン 5

**構成要素** 音声、動作、物質（400gp の価値があるダイヤモンドの粉）

この呪文はヘクス・グリフとして機能するが、呪術 1 つか上級呪術 1 つを仕掛けることができる（ただし大いなる呪術を仕掛けることはできな

## PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

い)。術者は香を用いて秘文を書く。最初にダイヤモンドの粉末（物質要素に記載されているもの）を撒いておかなければならない。

リード・マジックを使用すれば、DC16の〈呪文学〉判定（訳注：本文のまま。ヘクス・グリフと異なる）に成功することで、グレーター・ヘクス・グリフを識別することができる。

### ポイアンシー

Buoyancy / 浮力

**系統** 変成術；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 2、ウィッチ 2、シャーマン 2、バード 2

**発動時間** 1 割り込みアクション

**構成要素** 音声

**距離** 近距離（25 フィート＋5 フィート／2 レベル）

**目標** 中型かそれより小さい物体もしくはクリーチャー合計レベル個まで、ただしそのうちのどの2つをとっても20 フィート以内の距離に収まっていなければならない

**持続時間** 最大1 ラウンド／レベル（本文参照）

**セーヴィング・スロー** 意志・無効（無害）または意志・無効（物体）；呪文抵抗 可（物体）

効果を受けた目標は信じられない浮力を得、何もしなくても1 フィートの深さまでしか沈まない。影響を受けたクリーチャーがわざと水中に潜ろうとする場合、水中に留まるために毎ラウンド DC20 の〈水泳〉判定に成功しなければならない。目標が乾いた土の上で丸1 ラウンドを過ごしたなら、この呪文はそのクリーチャーに対してのみ終了する。

### ホーリー・アイス・ウェポン

Holy Ice Weapon / 聖氷武器

**系統** 変成術 [善、水、冷氣]；呪文レベル インクィジター 2、クレリック 2

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作、物質（聖水1ビン、もしくは25gpの価値がある銀粉5ポンド）

**距離** 0 フィート

**効果** 氷製の武器1つ

**持続時間** 1分／レベル（解除可）

**セーヴィング・スロー** 不可；呪文抵抗 不可

術者は聖水と氷でできた高品質の武器を1つ作り出す。この武器は単純武器か術者が信仰する神格の好む武器でなければならない。この武器は武器の種類に基づく通常のダメージに加え、術者レベル毎に1ポイント（最大10ポイント）の[冷氣]ダメージを与える。加えて、この武器による攻撃が命中したクリーチャーには聖水も命中し、聖水の影響を受けるクリーチャーであれば1d4ポイントのダメージを与える。この武器が術者の手から1ラウンド以上離れると、武器は溶け呪文は終了する。

術者レベルが6になった時点で、この武器は投擲の際リターニング武器特殊能力を得、攻撃の後に溶けてしまうが、術者の次のターンの直前に術者の手で再びその形を取る。

### ボディ・キャパシタンス

Body Capacitance / 身体蓄電

**系統** 変成術 [電気]；呪文レベル アルケミスト 1、ウィザード／ソーサラー 1

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作、物質（鋼鉄製のコイル1つ）

**距離** 自身

**目標** 術者

**持続時間** 1分／レベルまたはチャージ消費するまで（本文参照）

この呪文が有効な間に術者が[電気]ダメージを受けると、電気エネルギーのいくらかが術者の肌に貯められ、接触呪文として蓄積され続ける。術者は近接接触攻撃により、この蓄積された電気を解き放つことができる。術者は敵が金属鎧を身につけているか、金属製の武器を身につけているか、金属製であるかのいずれかの場合、攻撃ロールに＋3のボーナスを得る。接触攻撃の目標は、術者がこの呪文を発動してから後に受けた[電気]ダメージの半分に等しい[電気]ダメージを受ける（例えば、術者がライトニング・ボルトのセーブに成功して半分のダメージを受け、15ポイントの[電気]ダメージしか受けなかった場合、術者の次の接触攻撃は7ポイントの[電気]ダメージを与える）。この呪文は術者がダメージを伝達させるための接触攻撃を命中させるとチャージ消費される。この呪文が効果を現している間に術者が複数回[電気]ダメージを受けた場合、受けた[電気]ダメージの内最大のものの半分を、接触攻撃のダメージを決定するために用いること。

### ポリモーフ・ファミリア

Polymorph Familiar / 使い魔変身

**系統** 変成術（ポリモーフ）；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 3、ウィッチ 3、シャーマン 3

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作

**距離** 近距離（25 フィート＋5 フィート／2 レベル）

**目標** 術者の使い魔1体

**持続時間** 1分／レベル（解除可）

**セーヴィング・スロー** 不可；呪文抵抗 可（無害）

この呪文はビースト・シェイプIとして機能するが、術者の使い魔に小型の動物の姿を取らせる。使い魔は全ての特殊能力を保持し、通常の形態に関連した特殊能力（バットの使い魔が持つ〈飛行〉判定へのボーナスなど）も保持し続ける。

術者レベル7の時点で、この呪文はビースト・シェイプIIとして機能する。術者レベル9の時点で、この呪文はビースト・シェイプIIIとして機能する。術者レベル11の時点で、この呪文はビースト・シェイプIVとして機能する。

### マーク・オヴ・オブヴィアス・エシクス

Mark of Obvious Ethics / 価値観を露わにする印

**系統** 占術 [呪い]；呪文レベル クレリック 3

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作

**距離** 接触

**目標** 接触したクリーチャー1体

**持続時間** 1日／レベル

**セーヴィング・スロー** 意志・無効；呪文抵抗 可

術者はクリーチャー1体に輝く印章を刻む。目標の属性は秩序－混沌軸と善－悪軸の内、一方もしくは両方が術者と対立していなければならない——術者が中立属性で他の属性を持たない場合、目標は中立属性を持っていてはならない。目標を見たクリーチャーはDC15の〈知識：宗教〉判定を行うことができ、成功すれば目標の属性を判別することができる。例えば印章が覆われていたとしても、見たクリーチャーはこの判定を行うことができる。術者と目標が同じ次元界にいて、かつ100マイル以内にいる限り、術者は目標の位置と方角を知ることができる。

# PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

## マーチング・チャント

### Marching Chant / 強行軍の詠唱

系統 変成術；呪文レベル クレリック 2、バード 2

発動時間 1分

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋5 フィート／2 レベル）

目標 クリーチャー 1 体／レベル

持続時間 精神集中

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；呪文抵抗 可（無害）

術者は仲間に生気を与える。術者が歌や詠唱を続ける限り、仲間は速歩を行うことができる（術者が精神集中を行う必要がある）。非致傷ダメージや疲労状態が適用されるかを考慮する際、目標の移動は（速歩ではなく）歩行と見なされる。

## マインドロクト・メッセンジャー

### Mindlocked Messenger / 精神錠をかけられた伝令使

系統 心術（強制）[言語依存、精神作用]；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 3、ウィッチ 3、シャーマン 3、バード 2

発動時間 10分

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋5 フィート／2 レベル）

目標 同意する生きているクリーチャー 1 体

持続時間 永続またはチャージ消費するまで（本文参照）

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；呪文抵抗 可（無害）

術者は短文（日本語で術者レベル毎に 30 文字まで）を話し、同意するクリーチャーの精神にこの短文と術者が指定する受取人を刻みこむ。目標は短文と受取人について理解する。想定された受取人以外の人物に短文を話したり書いたり、その他の手段で短文を伝えようとしたならば、目標は 1d6 分の間、短文を忘れてしまう。目標の精神を読み解こうとする試み（ディテクト・ソウツなど）や強制的に短文の内容を暴こうとする行為（拷問や魔法的な（強制）効果など）も同様に、短文に対して一時的な記憶喪失をもたらす。

目標は指定された受取人だと信じるもののみに短文の内容を伝えることができる。すなわち、変装、幻術、（ポリモーフ）効果はメッセージを伝達する目標をだます可能性がある。目標が短文を伝えと、短文は目標の記憶から永続的に失われる。

## マグニファイイング・チャイム

### Magnifying Chime / 増大する鐘の音

系統 変成術 [音波]；呪文レベル バード 6

発動時間 10分

構成要素 音声、動作

距離 接触

効果 破壊的な振動

目標 誰の所有物でもない物体 1 つか、術者が所有する物体 1 つか

持続時間 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 頑健・半減（本文参照）；呪文抵抗 可

ラウンド毎に 1 回、術者は物体に接触して振動させ、大きく危険な鐘として音波エネルギーを解き放つことができるようになる。音は時がすぎる毎により強くなっていく。術者が呪文を発動したラウンドに、鐘は目標の 5 フィート以内にいる全てのクリーチャーと物体に 1d6 ポイントの [音波] ダメージを与える。以降 1 ラウンド毎に、このダメージは 1d6 だけ増加し、範囲はすべての方向に 5 フィートだけ伸びる。頑健セーブに成功すれば、そのラウンドのダメージのみを半減することができる。

## マフル・サウンド

### Muffle Sound / 音抑え

系統 幻術（幻覚）；呪文レベル インクィジター 2、クレリック 2、バード 2

発動時間 1 ラウンド

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋5 フィート／2 レベル）

目標 味方 1 体／レベル

持続時間 1 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー：意志・無効；呪文抵抗：可

術者は目標が作り出した音を抑え、〈隠密〉判定に＋4 のボーナスを与える。目標は音声要素を持つ呪文の発動や音に関する要素がある能力（バードの呪芸のいくつかなど）を使用する際、20% の失敗確率を受ける。この呪文は目標が他の音を聞く能力を妨げることはないし、[言語依存] 効果や [音波] 効果に対する防護を提供することもない。

## マントル・オヴ・カーム

### Mantle of Calm / 沈静の外套

系統 心術（強制）；呪文レベル インクィジター 3、クレリック 3、シャーマン 3、パラディン 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可および意志・無効（本文参照）；呪文抵抗 不可および可（本文参照）

術者は自分を平穏なる静けさの外套で包む。術者は攻撃ロールに－2 のペナルティを受け、敵は術者が発動する呪文に対するセーヴィングスローに＋2 のボーナスを得る。激怒効果（バーバリアンの激怒、ブラッドレイジャーの血の激怒、血の狂乱モンスター能力、レイジ呪文、スカルドの激怒想起の激怒の歌、など）の効果を受けているクリーチャーが術者に近接攻撃を行う場合、意志セーヴィング・スローを行わねばならない。この意志セーヴィング・スローには激怒効果のボーナスを得られない。失敗すると、その激怒効果は（解呪されるかクリーチャーが自発的に終了したか、いずれか適切な方法として）終了する。

この呪文が効果を及ぼしている間に術者が激怒効果の影響を受けたなら、この呪文は直ちに終了する。術者の激怒効果がスカルドの激怒の歌によるものであれば、術者に対する効果のみが終了し、この歌の効果を再度得ることはできない。

## ミラー・トランスポート

### Mirror Transport / 鏡による転送

系統 変成術；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 4、ウィッチ 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（ガラスもしくは金属でできたビー玉と、羊皮紙でできた捻れた輪）

距離 接触

目標 鏡 1 つか

持続時間 1 時間／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 可（物体）；呪文抵抗 可（物体）

この呪文はミラー・ハイドウェイと同様に機能するが、目標となった鏡に侵入したクリーチャーは、即行アクションとして 500 フィート以内にあ



# PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

る別の鏡に出て行くことができる。これはディメンジョン・ドアのように機能する。これは一方通行である。クリーチャーは鏡と同じ大きさの隙間を通ることができる場合にのみ、鏡を通り抜けて出て行くことができる。目標となった鏡を通して転送するたびに、この呪文の持続時間が1時間だけ減少する。

## ミラー・ハイダウェイ

### Mirror Hideaway / 潜伏場所たる鏡

**系統** 変成術；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 2、ウィッチ 2

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作、物質（ガラスもしくは金属でできたビー玉と、羊皮紙でできた捻れた輪）

**距離** 接触

**目標** 鏡 1 つ

**持続時間** 1 時間／レベル（解除可）

**セーヴィング・スロー** 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は鏡 1 つを異次元空間への門へと変える。この空間は中型クリーチャー 8 体が入れるだけの広さがある。この空間に入ったクリーチャーは隠蔽され、その呪文が次元界間で効果を及ぼすものでない限り、呪文の効果範囲には入らない（これには占術も含まれる）。鏡が（布で覆われたり、伏せられたり壁に向けられたりして）隠されてしまうと、この門は不活性になる。鏡が壊れたり、この呪文を発動したときにあった場所から 5 フィート以上動かされると、この呪文は終了する。異次元空間の中にいた全てのクリーチャーは外に弾き出され（後述）、1d6 ラウンドの間吐き気がする状態となる。

異次元の境界の先へ呪文を発動することはできないし、境界をまたぐように効果範囲を指定することもできない。異次元空間の中にあるものは、鏡と同じ大きさの開いた窓を通して見ているかのように、外の景色を見ることが外の音を聞くこともできる。異次元空間の外にいるクリーチャーは、通常通り鏡が反射した像を見るだけである。この空間内にいるクリーチャーは 1 ラウンドに一回、鏡の反射の中に自分の姿を浮かび上がらせることもできるが、異次元空間の外にいるクリーチャーは中で発生した音を聞くことはできない。

異次元空間の内側にあるものは何であれ、この呪文が終了すると（鏡が覆われたことが理由であっても）外に排出される。同時に鏡に進入できるのはクリーチャー 1 体だけであり、鏡と同じサイズの隙間を通り抜けられる場合にのみ、クリーチャーは中に入ることができる。例えば、手鏡は小型以上の大きさのクリーチャーが門として用いるには小さすぎる。物体が異次元空間に入ることができるのは、運んでいるクリーチャーがその鏡を通り抜ける間ずっと所持している場合のみである。

## ミラー・ポリッシュ

### Mirror Polish / 鏡面研磨

**系統** 変成術；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 1、ウィッチ 1

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作、物質（柔らかい布 1 枚）

**距離** 接触

**目標** 最大 1 フィート平方の金属製のアイテム 1 つ

**持続時間** 瞬間

**セーヴィング・スロー** 可（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

術者は鏡として使用できるほどに光を反射するまで、金属製のアイテム 1 つを磨く。以降にダメージや、磨いた面を痛めるような腐食を抑える働きはない。この呪文はプレストプレート、兜、盾、剣など、ほとんどなめらかで連続した面を持つ金属製のアイテムにのみ効果があり、メイス、チェ

インメイル、スケイル・メイルなどには効果がない。

## メモライズ・ページ

### Memorize Page / ページ記憶

**系統** 心術 [精神作用]；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 1、ウィッチ 1、バード 1

**発動時間** 10 分

**構成要素** 音声、動作、焦点（記憶される 1 ページ）

**距離** 接触

**目標** 生きているクリーチャー 1 体

**持続時間** 瞬間

**セーヴィング・スロー** 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

目標は術者が焦点具要素として使用した 1 ページを完全に記憶する。目標は直接見ているかのようにこのページを簡単に視覚化することができ、その目で精査できるほど微細な視覚的な詳細も見ることができる。目標はこのページの文章も画像も記憶しており、それにはイラストや地図も含まれる。ページに親しみのない言語があるもの（あるいは文字が読めない人物であっても）文字の形状を単に書き写すことはでき、他人がそれを読むことができる。

この呪文を繰り返し発動して特定の人物が記憶できる最大のページ数は、目標の【知力】修正値（最低 1）に等しい。この制限を超えるような試みは一切効果がないが、（モディファイ・メモリーや類似の効果などを使用して）目標のページの記憶を消すことができるならば、別のページを記憶できるだけの余地を作ることができる。

魔法の書物（巻物 1 つや呪文書 1 ページなど）を記憶したクリーチャーは、その書面を魔法で模倣したり複製したり留めておくことはできない。ただし、これにより、ウィザードが呪文 1 つをその呪文書に転写することはでき、その後その呪文書から呪文を準備することはできる（この呪文は呪文書の 1 ページを記憶することしかできない）。

## モウルテン・オーブ

### Molten Orb / 赤熱球

**系統** 変成術；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 2、ウィッチ 2、ブラッドレイジャー 2、メイガス 2

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作

**距離** 近距離（25 フィート + 5 フィート／2 レベル）

**効果** 遠隔攻撃 1 回

**持続時間** 瞬間

**セーヴィング・スロー** 不可；**呪文抵抗** 可

術者は拳サイズの、赤熱する溶けた金属の玉を作り出し、飛散武器として直ちに投擲する。直接命中すると、2d6 ポイントの [火] ダメージを与える。弾が命中した場所から 5 フィート以内にいるクリーチャーはそれぞれ、飛散により 1d6 ポイントの [火] ダメージを受ける（反応・半減）。以降 1d3 ラウンドの間、これらのクリーチャーは自分のターンに追加で 1d6 ポイントの [火] ダメージを受ける。これは（水、雪、5 ポイント以上の [冷氣] ダメージを与える効果などで）身体を冷やすことで終了する。

## モンキー・フィッシュ

### Monkey Fish / 猿魚

**系統** 変成術；呪文レベル アルケミスト 1、ウィザード／ソーサラー 1、シャーマン 1、ドルイド 1、メイガス 1

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作

# PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

距離 自身

目標 術者

持続時間 1分／レベル（解除可）

術者の手と足は登攀と水泳の両方に適したものに化する。術者は登攀移動速度 10 フィートと水泳移動速度 10 フィートを得る。術者が中装鎧もしくは重装鎧を身に着けているか、中荷重もしくは重荷重の場合、この呪文は効果を表さない。

## ユーフォリック・クラウド

Euphoric Cloud／酩酊の雲

系統 召喚術（創造）[毒]；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 2、ウィッチ 2、ドルイド 2、メイガス 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（5gp の価値がある珍しいキノコ）

距離 中距離（100 フィート＋10 フィート／レベル）

効果 半径 20 フィート、高さ 20 フィートに拡散する霧

持続時間 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 頑健・無効（本文参照）；呪文抵抗 不可

術者はフォッグ・クラウドで作られるものに似ているが、酩酊させる霧の塊を作り出す。霧の中にいる生きているクリーチャーは恍惚状態となる。この状態はクリーチャーが霧の中にいる間と、霧から出て 1d4＋1 ラウンドの間持続する。セーブに成功したクリーチャーが霧の中に居続ける場合、毎ラウンド自分のターンにセーブを行わなければならない。

## ライフ・パクト

Life Pact／命の契約

系統 死霊術；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 2、ウィッチ 2、クレリック 2、シャーマン 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰／物質（それぞれの目標の血一滴）

距離 近距離（25 フィート＋5 フィート／2 レベル）

目標 同意する生きているクリーチャー 1 体／レベル、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない

持続時間 1 分／レベル

術者は目標らの生命力を奇妙な契約で結ぶ。目標のいずれかのヒット・ポイントが 0 以下に減少したなら、その目標は自動的に契約の力を起動させる。起動させた目標は、ヒット・ポイントが少なくとも 1 以上あり、起動させた目標から 30 フィート以内にいる他の目標全てから 1 ヒット・ポイントずつ吸収する。このヒット・ポイントは魔法の治療として起動させた目標に付与される。目標の負のヒット・ポイントが【耐久力】値未満の場合、この治療は起動したクリーチャーの瀕死状態を抑制する。この治療は、起動させたクリーチャーのヒット・ポイントを 1 以上に上昇させることはできない。他の目標から吸収したヒット・ポイントの内、超過した分は無駄になってしまう。

この契約は 1 ラウンドに 1 回だけ起動することができる。[即死] 効果やヒット・ポイントにダメージを与えない効果では、この呪文は起動しない。

## ライン・イン・ザ・サンド

Line in the Sand／譲れない一線

系統 防御術；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 1、ブラッドレイジャー 1、メイガス 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 5 フィート

効果範囲 術者を中心とした半径 5 フィートの爆発

持続時間 1 ラウンド／レベル

術者は輝く赤い線を 1 本、効果範囲の周りに作り出す。範囲内のクリーチャーに対して、術者は術者は術者が呪文発動で用いる能力修正値（ウィザード及びメイガスは【知力】、ソーサラー及びブラッドレイジャーは【魅力】）に等しい回数だけ、ラウンド毎に追加で機会攻撃を行うことができる。しかし、クリーチャーが機会攻撃を誘発する行為を行うたびに与える攻撃の数は、依然として 1 回のままである。

## リヴァー・ウィップ

River Whip／川の鞭

系統 召喚術（創造）[水]；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 2、ウィッチ 2、メイガス 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 0 フィート

効果 ウィップ状の水

持続時間 1 分／レベル（解除可）またはチャージ消費するまで（本文参照）

セーヴィング・スロー 不可；呪文抵抗 不可

術者は流れる新鮮な水の螺旋を作り出す。この螺旋は術者のサイズに適したウィップとして機能するが、術者はこの武器を用いて通常の攻撃ではなく近接接触攻撃を行う。このウィップで打ち付けられたものはダメージを受けるとともに、1 パイント（約 0.473 リットル）の水を浴びせられる。（火）の副種別を持つクリーチャーは、追加で 1d6 ポイントのダメージを受ける。目標に着火していた場合、消火するために行う次のセーヴィング・スローには＋2 のボーナスが付く。

術者がこのウィップを使用して、術者レベルに等しい回数だけクリーチャーに攻撃を命中させると、水を消費し切ってしまう呪文は終了する。この呪文で作られた水は、上記の点を除きクリエイト・ウォーターで作られたものと同じである。

## リファイン・インプロヴァイズド・ウェポン

Refine Improvised Weapon／代用武器改良

系統 変成術；呪文レベル インクィジター 1、ウィザード／ソーサラー 1、クレリック 1、レンジャー 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 接触

目標 代用武器 1 つ

持続時間 1 時間／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害、物体）；呪文抵抗 可（無害、物体）

目標は代用武器 1 つを、高品質の単純武器もしくは高品質の軍用武器と等価なものとする。この効果は武器の形状や外見を一切変更しない。例えば、この呪文が椅子の脚、バターナイフ、熊手のいずれかに適用された場合、それらのアイテムはそれぞれ高品質のクラブ、高品質のダガー、高品質のトライデントとして機能する。しかし、呪文が発動される前と比べても、これらのアイテムは外見に変化はない。

## リペア・アンデッド

Repair Undead／アンデッド修理

系統 死霊術；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 1

発動時間 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作

**距離** 接触

**目標** 接触したアンデッド・クリーチャー 1 体（本文参照）

**持続時間** 瞬間

**セーヴィング・スロー** 意志・半減（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

術者がアンデッド・クリーチャーに触れると、術者は 1d8 + 術者レベル毎に 1（最大 + 5）ポイントのダメージを回復する、負のエネルギーを放出する。この呪文は生きているクリーチャーには一切効果が無い。ただし、そのクリーチャーが負のエネルギーで傷を治療することができる場合、この呪文でも同じように傷が治療される。

## マス・リペア・アンデッド

Repair Undead, Mass / 集団アンデッド修理

**系統** 死霊術；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 5

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作

**距離** 近距離（25 フィート + 5 フィート／2 レベル）

**目標** アンデッド・クリーチャー 1 体／レベル、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない

**持続時間** 瞬間

**セーヴィング・スロー** 意志・半減（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

この呪文はリペア・アンデッドと同様に働くが、上記の点が異なる。また、この呪文は選択したクリーチャーそれぞれについて、1d8 + 術者レベル毎に 1（最大 + 20）ポイントのダメージを回復する。

## ロング・アーム

Long Arm / 長き腕

**系統** 変成術；呪文レベル アルケミスト 1、ウィザード／ソーサラー 1、ウィッチ 1、サモナー 1、ブラッドレイジャー 1、メイガス 1

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声、動作

**距離** 自身

**目標** 術者

**持続時間** 1 分／レベル（解除可）

術者の腕は一時的に長く伸び、四肢を用いた間合いは 5 フィートだけ増加する。

## グレーター・ロングストライダー

Longstrider, Greater / 上級健脚

**系統** 変成術；呪文レベル ドルイド 3、レンジャー 3

**距離** 自身

**目標** 術者

**持続時間** 1 時間／レベル（解除可）

この呪文はロングストライダーとして働くが、術者の基本移動速度に + 20 フィートの強化ボーナスに加え、他の移動速度（穴掘り移動速度、水泳移動速度、登攀移動速度、飛行移動速度など）に + 10 フィートの強化ボーナスを与える。この呪文は術者が実際に持っていない移動形態には効果を及ぼさない——例えば、術者が水泳移動速度を持っていない場合、この呪文は術者に水泳移動速度を与えることはない。

## ワイドウン・オーラズ

Widen Auras / オーラ広域化

**系統** 変成術；呪文レベル アンティパラディン 2、パラディン 2

**発動時間** 1 標準アクション

**構成要素** 音声

**距離** 自身

**目標** 術者

**持続時間** 1 分／レベル（解除可）

アンティパラディンあるいはパラディンのオーラの有効距離を 2 倍にする。例えば、術者がパラディンの場合、術者の勇気のオーラは 10 フィート以内の仲間ではなく、20 フィート以内の仲間に効果を及ぼす。



# 装備と魔法のアイテム

## Gear and Magic Items

本項では、Pathfinder RPG 向けの新しい装備品と魔法のアイテムを詳細に説明している。これらのアイテムのいくつかは、Advanced Class Guide に掲載された新しクラスのクラス特徴や能力を補完するものだ。しかしこれらのアイテムのほとんどは誰にとっても有益なものである。

### 冒険用装備 Adventuring Gear

冒険用装備の表に掲載されたアイテムは以下に詳細が記載されている。使用者（“君”）に与える特別な利益を記載している。

用具：本項では各キャラクター・クラス向け、あるいは特別な目的のために使用することのできる、選択済みの用具をいくつか掲載している。GM はこれらのキットを使用することで、素早く NPC の装備品を準備することができる。プレイヤーは急いで新しい PC の装備を決める際にこれらを使用することができるし、腹心や従者、手下や雇われ人の装備を手早く与えることもできる。用具に記載された市価は、これらのアイテムをまとめて購入する際のわずかな値引きが含まれている。用具の中にあるアイテムを使い切ったり、破壊したり、失った場合、再度準備するには全額を支払う必要がある。

冒険用装備    錬金術薬  
錬金術道具    錬金術武器

### 魔法のアイテム Magic Items

本項に掲載された魔法のアイテムは Pathfinder RPG Ultimate Equipment で示された分類に基づいて分けられている。そのため、その項に示された財宝の自動生成を用いることができる。君が Advanced Class Guide で導入されたクラスいずれかのレベルを持つ NPC に焦点を当てた冒険を運営していたり、それらのクラスいずれかのレベルを持つ PC を扱う場合、財宝を決定する際、財宝の自動生成で無作為にロールする前に本項からアイテムを用いるか、財宝の自動生成にこれらのアイテムを加えるかを考慮すべきだろう。

特定の鎧と盾    防具の特殊能力    特定の武器  
武器の特殊能力    指輪    ロッド  
スタッフ    その他の魔法のアイテム

## 冒険用装備 Adventuring Gear

### 冒険用装備

アイテム	市価	重量
動物笛	1sp	—
アーケイニスト用具	21gp	39 ポンド*
ブラッドレイジャー用具	9gp	29 ポンド*
本止め紐	3sp	1/2 ポンド
バスル本	50gp	1 ポンド
戦場の祈禱書	50gp	1/2 ポンド
点字腕輪	25gp	—
ブローラー用具	9gp	26 ポンド*
カルメット	20gp	—
メモ付きブックカバー	100gp	2 ポンド
暗号指輪	10gp	—
折り畳み式トランポリン	50gp	10 ポンド
コルク入りベスト	25gp	1 ポンド
高級赤春婦用具	10gp	5 ポンド*
消化ポンプ	200gp	500 ポンド
足跡帖	2gp	1 ポンド
格闘家の油（一壺）	5gp	1/2 ポンド
手回し式ひき臼	10gp	20 ポンド
ハンター用具	9gp	28 ポンド*
狩猟用照準器	100gp	—
インヴェスティゲーター用具	40gp	24 ポンド*
網通しスパイク	8sp	1/2 ポンド
可搬式救護設備	1,000gp	500 ポンド
麝香用具	25gp	1 ポンド
祝福硬貨（12）	12gp	1/2 ポンド
運搬用牢獄	200gp	300 ポンド
ローブランナー	50gp	3 ポンド
シテムシ壺	3gp	1 ポンド
シャーマン用具	9gp	29 ポンド*
スカルド用具	32gp	32.5 ポンド*
スレイヤー用具	22gp	30 ポンド*
ホルスター付き袖	100gp	1 ポンド
嗅ぎ煙草入れ（骨製またはべっ甲製）	25gp	—
嗅ぎ煙草入れ（象牙または貴金属製）	300gp	—
嗅ぎ煙草入れ（銅製または木製）	5gp	—
飴ガラス瓶	1gp	—
スワッシュバックラー用具	9gp	29 ポンド*
叙述書	50gp	3 ポンド
移動式養蜂巣箱	10gp	10 ポンド
移動式庭園	200gp	500 ポンド
ウォーブリースト用具	11gp	29 ポンド*

\*これらのアイテムの重量は、小型キャラクター用に作られたものであれば、おおよそ4分の3となる。小型キャラクター用の容器は通常の4分の1しか運べない。

## 動物笛 Animal Call

市価 1sp；重量 —

この葦もしくは武で作られた笛は、様々な野生の動物の鳴き声を真似たものだ。笛はそれぞれ特定の動物の種別の特別な鳴き声（通常は近くの動物を引き寄せる、食糧の可能性を示す信号が交尾を示す信号）に調整している。適切な笛を使用する江波、特定の動物の種別を追跡したり自然の中でうまく凌ぐために行う〈生存〉判定に+2のボーナスを得る。

## アーケイニスト用具 Arcanist's Kit

市価 21gp；重量 39 ポンド

この用具には背負い袋、携帯用寝具、ベルトポーチ、火打ち石と打ち金、インク、ペン、鉄の深鍋、携帯食器一式、石鹸、呪文構成要素ポーチ、松明（10本）、保存食（5日分）、水袋が含まれている。アルケミストは呪文書を持った状態でゲームを開始し購入する必要がないことから、この用具には呪文書は含まれていない。

## ブラッドレイジャー用具 Bloodrager's Kit

市価 9gp；重量 29 ポンド

この用具には背負い袋、毛布、ベルトポーチ、火打ち石と打ち金、鉄の深鍋、石鹸、松明（10本）、保存食（5日分）、水袋が含まれている。

## 本止め紐 Book Lariat

市価 3sp；重量 1/2 ポンド

この金属製の編み紐には留め具がついており、一般的な呪文書1冊の鍵を取り付けることができる。紐の逆側の端をベルトや腰紐に結びつける。この紐は10フィートの長さがあり、長さの調整ができる。この紐につけている間に呪文書を落とした場合、標準アクションで呪文書を拾い上げることができる。取り付けている間、呪文書は持ち主から10フィート以上離れることはない。本を紐から取り外すのは標準アクションだが、本から取り去るために紐を切ることもできる（硬度10、hp10）。

## パズル本 Book of Puzzles

市価 50gp；重量 1 ポンド

この本はそれぞれ精神を試し知性を呼び覚ますパズルが10問含まれている。パズル1つを解くには最低でも1時間が必要で、DC10の【知力】判定に成功しなければならない。【知力】判定の達成値がDCを5ポイント上回る毎に、パズルを解くために必要な時間が10分ずつ短くなる（個々のパズルを解くには、最低でも10分は必要となる）。パズル1つを解くと、以降24時間の間、〈真意看破〉、〈装置無力化〉、〈知識〉技能判定のいずれかを1回行う際、2回ロールしてより高い結果を用いることができる。全てのパズルを解いてしまうとこの本は価値の無いものとなる。しかし別のパズルが掲載されたパズル本を買うことができる。

## 戦場の祈禱書 Book of War Prayers

市価 50gp；重量 1/2 ポンド

この葦で装丁された、戦場の祈禱を集めた小さい本の各ページは、素晴らしい上質皮紙で作られている。持ち主の【魅力】が13以上であるか、持ち主が〈芸能：朗誦〉に1ランク以上割り振っているならば、持ち主はこの本の祈禱を声高に読み上げることで、戦闘の前に来たる試練に備える者達を勇気づけることができる。効果を得るために祈禱を読み上げるには10分かかる。祈禱を聞いたものは、次に試みる「恐怖」に対するセーヴィング・スローに+2の士気ボーナスを得る。ただしこのセーヴィング・スローは祈禱後24時間以内に行われるものでなければならない。

# PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

## 点字腕輪 Braille Bracelet

市価 25gp ; 重量 1

この腕輪には小さな粘土製のビーズが 10 個埋め込まれており、それぞれが隆起した印として彫り込まれている。ビーズは腕輪から取り除くことができ、それぞれ好きな順番に並べ替えることができる。並べ替えると、彫刻を指で触れることで、印の意味を理解し、腕輪が伝えたい内容を解読することができる。ビーズ 1 つでも単純な短文を持ちうるが、複数のビーズを組み合わせれば互いに連続性を持ち、より複雑な文を編みあげることができる。ビーズを通訳として介することで、全く音を発することなく意志を疎通することができるし、完全な暗闇の中であってもよく、ものを見ることができなくてもよい。この腕輪を用いて適切にビーズを使用するには、使用者と仲間は互いにビーズの意味を最初に取り決めて置かなければならない。ビーズ 1 つの意味を思い出すには、DC10 の【知力】判定に成功しなければならない。より複雑な文章を伝えるには、追加でビーズを 1 つ使用するたびに、判定の DC が 2 ずつ増加する。ビーズに取り決められた意味を知らないクリーチャーが文章の翻訳をするのは事実上不可能で、DC が 20 だけ増加する。

## ブローラー用具 Brawler's Kit

市価 9gp ; 重量 26 ポンド

この用具には背負い袋、携帯用寝具、ベルトポーチ、火打ち石と打ち金、ロープ、松明 (10 本)、保存食 (5 日分)、水袋が含まれている。

## カルメット Calumet

市価 20gp ; 重量 1

カルメットは 2 つのパーツで構成された儀礼に用いられる喫煙用パイプで、石や粘土から作られた椗が付いており、複雑に曲がった木製の柄には呪物がぶら下げられている。このパイプはビーズや布、安い宝石で飾られた特殊な革製のポーチに入れて運ばれる。このパイプでは特定の儀式には不可欠の、様々な薬草の混合物による煙を用いる。共同体におけるカルメットでの喫煙は、様々な集団の間の結束を表す印として、外交の席で利用されることもある。このようにしてカルメットを共有したものに對しては、〈交渉〉判定に +1 の状況ボーナスを得る。

## メモ付きブックカバー Cheat Sheath

市価 100gp ; 重量 2 ポンド

この革装丁のブックカバーの表面には、魔法記号や秘術式、一般的な呪文の起動方法や試薬が一覧となっていくつも書かれている。この記述をいくつも手元で参照できるため、使用者は呪文書や巻物を理解するため、借りた呪文書から呪文を準備するため、ディテクト・マジックを用いて魔法のアイテムの特性を識別するため、及び巻物を解読するために行う〈呪文学〉判定に +2 の状況ボーナスを得る。

## 暗号指輪 Cipher Rings

市価 10gp ; 重量 1

この分厚い木製の指輪は指輪を作る際に決められた暗号を解読する鍵となっている。基本的なセットは 2 つの全く同じ指輪で構成される。追加で指輪を購入するには、1 つあたり 4gp が必要となる。暗号指輪の暗号を用いれば、使用者は筆記された単文から暗号を作ったり復元したりすることができる (判定不要)。正しい指輪がない状態で単文を解読するには、DC25 の〈言語学〉判定が必要となる。

## 折り畳み式トランポリン Collapsible Trampoline

市価 50gp ; 重量 10 ポンド

この取り回しの良いトランポリンは簡単に運べるように、テントのようにばらばらになり、巻き取ることができる。トランポリンを組み上げたり分解したりするには 1 時間かかる。2 体のクリーチャーが取り扱うならば、

折り畳み式トランポリンは跳躍のために行う〈軽業〉判定に +5 のボーナスを提供する。落下したクリーチャーがこのトランポリンに着地したなら、落下ダメージを計算する際、最初の 10 フィートを無視する。

## コルク入りベスト Cork Vest

市価 25gp ; 重量 1 ポンド

この布製のベストにはコルクでいっぱいになったポケットが付いており、身につけたものを浮きやすくする。元々は漁師や船員が身につけていたこのベストは、溺れるのを防ぐためのものだ。コルク入りベストを身につけている間、使用者は【敏捷力】判定と〈水泳〉判定に -2 のペナルティを受けるが、5 以上の差で失敗した時に水中に沈むのではなく、10 以上の差で失敗した場合のみ水中に沈むようになる。さらに、使用者は疲労状態からダメージを受けるのを避けるために行う〈水泳〉判定に +4 のボーナスを得る。コルク入りベストは鎧の下に身につけることができる。

## 高級売春婦用具 Courtesan's Kit

市価 10gp ; 重量 5 ポンド

この用具には高級売春婦が心と身体を慰撫するために助けとなるアイテムが入っている。身体用として、この用具には剃刀、香油と軟膏、香水、保温鍋、様々な魅力的な衣装が入っている。詩集、文学書、演劇本——しばしば淫らな内容をまとめたもので、性的な二重の意味がたくさん掲載されている——は心を楽しませてくれる。

## 消火ポンプ Fire Pump

市価 200gp ; 重量 500 ポンド

この重量型の馬車には水の入ったタンク、備え付けのポンプ、回転するノズルがついている。使用者が DC20 の【筋力】判定に成功すれば、消火ポンプは 30 フィートまで届く水流を解き放つ。ポンプを支援する人が 1 人増える毎に、この DC は 5 ずつ低下する。操作や支援は全ラウンド・アクションである。ポンプは 1 ラウンドに 5 フィート四方の魔法のものでない火を消す。水の入ったタンクはこのポンプが 10 ラウンドの間噴出できるだけの水を入れることができ、水路や池、湖、その他の水域で 10 分間費やせばいっぱいにすることができる。

## 足跡帖 Footprint Book

市価 2gp ; 重量 1 ポンド

この本には一般的な動物と人型生物の足跡の絵が、手書きでいくつも描かれている。足跡を調べる際にこの本を 5 分間の間閲覧すると、使用者はその足跡を残した動物もしくは人型生物の種類を識別するために、DC10 の〈知識：地域〉(人型生物の場合) もしくは〈知識：自然〉(動物の場合) を行うことができる。

## 格闘家の油 Grappler's Grease

市価 5gp ; 重量 1/2 ポンド

動物の脂肪から作られたこの青白い油を身体に塗布すると、使用者に対して組みつくのが難しくなる。この油に覆われている間、使用者は組みつき戦技に対する CMD に +4 のボーナスを得る。この油を塗布するには 1 分間かかり、一度塗布するとその効果は 10 分間持続する。使用者が鎧を身につけた場合、格闘家の油の利益を得ることはできない。格闘家の油は通常、5 回分が入った小さな粘土製の壺に入れて売られる。

## 手回し式ひき臼 Hand Rotary Quern

市価 10gp ; 重量 20 ポンド

この小さな石臼を使用すると、いくつかの材料を細かい粉へとすりつぶすことができる。石臼によって作られる粉の総量は材料によって様々だが、1 時間で 8 ポンドの粉を作り出すことができる。



## ハンター用具 Hunter's Kit

市価 9gp ; 重量 28 ポンド

この用具には背負い袋、携帯用寝具、ベルトポーチ、火打ち石と打ち金、鉄の深鍋、携帯食器一式、ロープ、松明（10本）、保存食（5日分）、水袋が含まれている。

## 狩猟用照準器 Hunter's Sight

市価 100gp ; 重量 —

この複雑なレンズは堅めにつけることができ、使用時には両目スロットを消費する。遠隔武器と同時に使用すると、攻撃における射程ペナルティを2だけ減少させる。しかし100フィート以内にいる物体は見にくくなり、狩猟用照準器を身につけている間、視覚に基づく〈知覚〉判定に-2のペナルティを受ける。

## インヴェスティゲーター用具 Investigator's Kit

市価 40gp ; 重量 24 ポンド

この用具には錬金術キット、背負い袋、携帯用寝具、ベルトポーチ、火打ち石と打ち金、インク、ペン、鉄の深鍋、携帯食器一式、石鹸、松明（10本）、保存食（5日分）、水袋が含まれている。インヴェスティゲーターは処方書を所持した状態でゲームを開始し購入する必要がないため、この用具には処方書が含まれていない。

## 網通しスパイク Marlinspike

市価 8sp ; 重量 1/2 ポンド

この磨かれた金属製のスパイクは様々な縄を用いる作業、例えば結び目を作ったり解いたり、ものを縛ったり、ロープをつないだり、ロープをびんと張ったり、といった作業の助けとなる。一般的なスパイクは先まで6インチの長さで、すらりとしたほとんど針のような細さである。そして両端は丸くなっている。より小さなスパイクはランヤード（訳注：首から小物を吊すための紐）に用いられ、より大きなスパイクは覆いを止める際に用いられる。網通しスパイクはロープを使用することに関する技能判定に+2の状況ボーナスを与える。

## 可搬式救護設備 Mobile Hospital

市価 1,000gp ; 重量 500 ポンド

この馬車用具は10人までの傷病者を一度に治療することができるだけの装備が搭載されている。この中には大きなテント2つ、携帯用寝具10個、がっしりとした机、外科手術用具、治療用具5つが含まれている。誰であれこれらを使用すれば応急手当のために行う〈治療〉判定に+2のボーナスを得ることができる。また、命にかかわる傷を治療する際、治療用具を2つではなく1つしか使用せずに済む。さらに長期的な看護で患者が回復するまでの速度が通常の2倍となる。

## 麝香用具 Musk Kit

市価 25gp ; 重量 1 ポンド

麝香用具には濃縮された分泌物、すぐ使用できる動物の腺、植物の混合物が入った瓶が合計12個入っている。これを使用してこのはっきりとした臭いのする麝香を使って物質、位置、跡に印をつけることで、嗅覚でそれを識別したり追跡したりすることができるようになる。矢や他の武器を麝香に浸し、傷ついた獲物に印をつけ追跡するために用いる狩人もいる。

別の用法として、麝香用具から一度に4ピンを消費することで、麝香に印をつけた場所に2d6体の超小型の動物を引き寄せることができる。動物はおおよそ1時間後に訪れる。この一団は、周辺地域で最も一般的な種類の動物で構成される。

## 祝福硬貨 Obals

市価 12gp ; 重量 1/2 ポンド

祝福硬貨は小さな銀貨もしくは金貨で、聖印が刻まれ戦争の神か死の神の神官によって祝福されている。インクイジターおよびウォープリーストは伝統的にこの効果を戦闘で死亡したものの死体に置く。通常はそれぞれの目に複数ずつと口に1つである。市価は1回分で用いる祝福硬貨12枚分のものである。

## 運搬用牢獄 Portable Prison

市価 200gp ; 重量 300 ポンド

この馬車用具は投獄された人やクリーチャーを輸送するために用いられるもので、扉が1つ付いた金属製の格子一揃いである。運搬用牢獄は元々、野生動物を捕らえる旅程を目的に作られたものだ。しかし街の護衛は一般に犯罪者を捕らえるために使い、多数の投獄者を輸送するために用いる賞金稼ぎもいる。ほとんどの牢獄には錠が付いている。運搬用牢獄の市価に、設置する錠の市価を加えること。人用に作られた運搬用牢獄には椅子と枷が付けられる柵が取り付けられている。動物用に作られた運搬用牢獄には水桶1つと、餌を入れるために用いる小さい扉が1つ付いている。

## ローブランナー Roperunner

市価 50gp ; 重量 3 ポンド

この金属製の仕掛けをびんと張ったロープの高いところから低いところに通すことで、ロープを簡単に滑り降りることができる。ローブランナーは片手だけで使用することができ、下降の際に片手を自由にしておくことができる。ローブランナーをロープに取り付けるのは移動アクションである。下降の開始は即行アクションである。ラウンド毎に60フィートの速度でロープを滑り降りることができる。使用者は下降の際にアクションを必要としないが、ロープに沿って下方向に移動しなければならない。ロープの端まで到達した後でローブランナーを取り外すのは移動アクションである。フリー・アクションでローブランナーから手を離すことができる。

## シデムシ壺 Scavenger Beetle Colony

市価 3gp ; 重量 1 ポンド

このガラス製の壺には腐肉食性の昆虫のコロニーが1つ入っている。毎日1/4ポンドの肉を与えないと、昆虫は死んでしまう。有機体の死体に放たれると、昆虫は1d4日の間にその肉を分解し貪り食い、骨のみにしてしまふ。不肉食性の昆虫は死体の肉しか食べないため、生きているクリーチャーに害を与えることはない。一度解き放たれると、昆虫は壺の中に帰ることはない。

## シャーマン用具 Shaman's Kit

市価 9gp ; 重量 29 ポンド

この用具には背負い袋、携帯用寝具、ベルトポーチ、ろうそく（10本）、火打ち石と打ち金、鉄の深鍋、携帯食器一式、ロープ、石鹸、松明（10本）、保存食（5日分）、水袋が含まれている。

## スカルド用具 Skald's Kit

市価 32gp ; 重量 32・1/2 ポンド

この用具には背負い袋、携帯用寝具、ベルトポーチ、通常の楽器、火打ち石と打ち金、鉄の深鍋、携帯食器一式、鏡、ロープ、石鹸、松明（10本）、保存食（5日分）、水袋が含まれている。

## スレイヤー用具 Slayer's Kit

市価 22gp ; 重量 30 ポンド

この用具には背負い袋、携帯用寝具、ベルトポーチ、火打ち石と打ち金、鉄の深鍋、枷、携帯食器一式、ロープ、石鹼、松明（10 本）、保存食（5 日分）、水袋が含まれている。

## ホルスター付き袖 Sleeve Holster

市価 100gp ; 重量 1 ポンド

この革製のホルスターを大きい袖の内側に取り付けることで、使用者は移動アクションとして隠しておいたハンド・クロスボウ 1 つもしくはコート・ピストル 1 つを移動アクションで取り出すことができる。この武器はすり板の上に置かれ、手の上に直接引き出される。手首鞘とは異なり、ホルスター付き袖はかさばるため、近くで見れば身につけているのは明らかである。しかしぶかぶかな衣服の下に取り付けられれば、対抗〈知覚〉判定をさせずに済むかもしれない。ホルスター付き袖はそれぞれハンド・クロスボウかコート・ピストルのいずれか一方用にあつたもので、両方に対応させたものではない。

## 嗅ぎ煙草入れ Snuffbox

市価さまざま ; 重量—

錫製または木製 5 gp ; 象牙または貴金属製 25 gp ; 骨製またはべつ甲製 300 gp

この小さく装飾のついた箱にはヒンジで固定された蓋が付いており、しっかりと封のできる掛け金が付いている。この箱は様々な嗅ぎ煙草、粉、煙草といった物質を入れておくために用いられる。この箱はいくつかの材質で作られる。材質は木から象牙まで様々で、宝石が埋め込まれた希少な金属であることもある。

## 飴ガラス瓶 Sugar Glass Bottle

市価 1gp ; 重量—

このビンがガラスで作られているように見えるが、ずっと壊れやすく、これを使ってクリーチャーや物体に攻撃してもダメージを与えられない。劇場の芸人が用いる高価なものであれば、飴ガラス瓶は実際に戦闘しているように見せかけるために行う〈芸能〉及び〈はったり〉判定に +2 の状況ボーナスを与える。

## スワッシュバックラー用具 Swashbuckler's Kit

市価 9gp ; 重量 29 ポンド

この用具には背負い袋、携帯用寝具、ベルトポーチ、火打ち石と打ち金、鉄の深鍋、携帯食器一式、ロープ、石鹼、松明（10 本）、保存食（5 日分）、水袋が含まれている。

## 叙述書 Tome of Epics

市価 50gp ; 重量 3 ポンド

この重たい本は油布で装丁され、古代の英雄と恐ろしいモンスターの間で行われた派手な戦闘の一場面を示した絵で飾られている。この本には勇気や勝敗に関する物語がいくつも掲載されており、その全てに明るい色で描かれたイラストが付いている。1 時間かけてこの本を読んだ後 24 時間の間、読んだものは〈芸能：歌唱〉と〈芸能：朗読〉の判定に +2 のボーナスと、英雄譚に関する〈知識：貴族〉の判定に +2 の状況ボーナスを得る。

## 移動式養蜂巣箱 Traveling Bee Hive

市価 10gp ; 重量 10 ポンド

この藁製のかごは、持ち運びできる蜂の巣となる。ドーム状の形で頭頂部には穴が空いており、蓋としてその穴を覆うことのできる小さな編みかごが付いている。この穴のお陰で、巣の全体を破壊することなく、少量の蜂が蜜を集めに入出入りすることができる。特定の蜂が作物収穫量を高めると信じられており、養蜂家にお金を払い、蜂を連れて農場に来よう依頼

する農家もいる。

移動式養蜂巣箱を破壊すると、蜂が群れとなり半径 5 フィートの雲状に広がる。群れの中に巻き込まれたクリーチャーは、その中にいる限り盲目状態となる。さらに DC12 の頑健セーヴィング・スローに成功しなければ、1 分の間不調状態となる。この不調状態は「毒」効果である。

## 移動式庭園 Traveling Garden

市価 200gp ; 重量 500 ポンド

この重量型四輪馬車には、様々な種類の植物を育てられるよう専用に作られた箱や鉢が備えられており、さらにゴート（山羊）などの動物数体とその食糧が入るだけの空間がある。移動式庭園からは食糧と治療用のハーブが採れる。このアイテムは治療用具と同様の効果を 1 日に 5 回分提供し、決して枯渇することがない。さらに、この庭園から様々な種類の新鮮なハーブと野菜を毎日摂取することで、病気に対するセーヴィング・スローに +1 のボーナスを得られる。

## ウォープリースト用具 Warpriest's Kit

市価 11gp ; 重量 29 ポンド

この用具には背負い袋、携帯用寝具、ベルトポーチ、安価な神聖文書、火打ち石と打ち金、鉄の深鍋、携帯食器一式、ロープ、石鹼、松明（10 本）、保存食（5 日分）、水袋、木製の聖印が含まれている。

## 錬金術薬 Alchemical Remedies

錬金術薬はよくない状態を克服したり、特定の種類の攻撃に対して身を守るために用いられる物質である。ほとんどの錬金術薬は飲用するか、肌や衣服に塗って使用する。しかしそれ以外の使い方をする錬金術薬もある。キャラクターは〈製作：錬金術〉技能を用いることでこれらを作成することができる。それぞれのアイテムを作る際の DC は表：錬金術薬に記載されている。

### 錬金術薬

アイテム	コスト	重量	〈製作〉 DC
吐き止め嗅ぎ煙草	50gp	—	25
血止め軟膏	30gp	—	20
元気ドリンク	20gp	1 ポンド	20
防毒軟膏	15gp	—	15
憤怒の支え	25gp	—	25

### 吐き止め嗅ぎ煙草 Antiemetic Snuff

市価 50gp；重量—

この嗅ぎ煙草は吐き気を誘う効果を抑えるために用いられる。セーヴィング・スローが行える吐き気がする状態を与える効果にさらされる前に使用すると、使用者はその効果に対して 2 回セーヴィング・スローを行い、より高い出目を使用することができる。1 回使用すると、この利益は 1 時間の間持続する。

### 血止め軟膏 Blood-Clotter Salve

市価 30gp；重量—

この薬草から作られた軟膏を出血ダメージを受けている傷に塗ると、1 ポイントのダメージを治療し、1 回分につき 1 時間の間、出血によるダメージをさらに受けることがなくなる。1 時間後、出血効果に適切な処置が施されていない場合、傷は再び出血し、さらに軟膏を塗らなければならない。血止め軟膏を同じ傷に複数回塗ることはできるが、複数回塗っても追加でダメージを回復することはない。

### 元気ドリンク Fortifying Brew

市価 20gp；重量 1 ポンド

この液体を飲むと、心地よい暖かな気持ちに満たされる。以降 1 時間の間、飲んだものは「恐怖」に対するセーヴィング・スローに +2 の士気ボーナスを得る。24 時間以内に 2 服以上摂取すると、飲んだものは 1 時間の間吐き気がする状態になる。

### 防毒軟膏 Poison Ward Salve

市価 15gp；重量—

この薬草でできた軟膏を肌に直接塗ると、接触毒の効果を抑える働きがある。クリーチャーが接触毒に触れた後 1 ラウンド以内にこの軟膏を塗れば、セーブを 2 回行いより高い結果を使用することができる。

### 憤怒の支え Rager's Aid

市価 25gp；重量—

この小袋にはフック状の葉っぱがいっぱい詰められており、そこからは涙が出るほど強烈な、ツンとした臭いがする。木の葉を噛むと、使用者は疲労状態の効果を受けない。この葉っぱは 6 ラウンドの間持続し、その後口の中でどろどろになってしまう。憤怒の支えの効果が終わると、使用者は代わりに過労状態となる。



## 錬金術道具 Alchemical Tools

錬金術道具は戦闘、ダンジョン探索、あるいはその他の錬金術アイテムの作成を含む様々な状況において、非常に便利であることが証明されている冒険用アイテムである。〈製作：錬金術〉技能を使用すれば、キャラクターはこれらの道具を全て作成することができる。それぞれのアイテムを製作する際の DC は錬金術道具の表に記載されている。

### 錬金術道具

アイテム	コスト	重量	〈製作〉 DC
ブラッドヴァイン製ロープ	200gp	5 ポンド	30
ガラガラ薬	50gp	—	25
焼失インク (1 ピン)	40gp	—	25
摩擦液	25gp	1 ポンド	20
ツグミ飴	50gp	—	25
模倣臭気瓶 (動物用)	25gp	—	20
模倣臭気瓶 (人型生物用)	50gp	—	25
模倣臭気瓶 (魔獣用)	100gp	—	30
達人油	50gp	1/2 ポンド	25
標石	50gp	1 ポンド	25
試験紙	1gp	—	15
追跡嗅ぎ煙草	200gp	—	30
追跡粉	30gp	—	25
嘔吐カプセル	12gp	—	15
ウォード塗料 (1 ブロック)	60gp	—	30
ウォード塗装用具	300gp	1 ポンド	30

## ブラッドヴァイン製ロープ Bloodvine Rope

市価 200gp ; 重量 5 ポンド

この軽く頑丈なロープは 50 フィートの長さで、錬金術で処方したブラッドヴァインから作られている。ブラッドヴァインは緋色の珍しい植物で、温暖なジャングル環境にのみ生育する。耐久性の高さから登山家に珍重される一方で、ブラッドヴァインはクリーチャーを拘束する際にも使用することができる。ブラッドヴァイン製ロープは硬度 5、10 ヒット・ポイントを持ち、DC30 の【筋力】判定で破壊することができる。ブラッドヴァイン製ロープで縛られたクリーチャーは DC30 の〈脱出術〉判定か、DC30 の【筋力】判定に成功すれば抜け出すことができる。

## ガラガラ薬 Gravelly Tonic

市価 50gp ; 重量 —

この薬はドロドロで、その臭いは鉄くずに似ている。ガラガラ薬を飲むと 1 時間の間声が低くきむようなものになり、〈威圧〉判定に + 5 の錬金術ボーナスを得る。

## 焼失インク Light Fire Ink

市価 40gp ; 重量 —

この錬金術で作られたインクは、読んだ後に秘密の文書が破壊されることを保証してくれる。乾かした後にこのインクが光にさらされると、およそ 1 分以内に試薬が自然と燃え始める。火は小さなものだ——紙以外のものを燃やせるほど大きなものではない。このインクが石や木のような材質に使用されると単に文字が消え、何かが書かれていた痕跡は残らない。このインク 1 瓶には、150 文字までの短い文章 10 個を書けるだけの量が入っている。

## 摩擦液 Liquid Traction

市価 25gp ; 重量 1 ポンド

このガラス瓶はネバネバしたもので満たされており、甲板の摩擦力を高めるために船乗りにも珍重される。履き物に塗って 1 時間乾かすと、摩擦液

は平衡感覚を保つために行う〈軽業〉判定に + 2 の錬金術ボーナスと、突き飛ばしに対する CMD に + 2 のボーナスを与える。摩擦液は氷やグリースといった滑りやすい面や不自然に粘つく面では効果を持たない。

## ツグミ飴 Lozenge of the Songbird

市価 50gp ; 重量 —

この蜂蜜でコーティングされた飴は、飲みやすい試薬で作られている。この飴を食べると 1 ラウンド後に効果を現し、以降 1 時間の間、全ての〈芸能：歌唱〉判定に + 2 の錬金術ボーナスを与える。

## 模倣臭気瓶 Masking Scent

市価 さまざま ; 重量 —

動物 25 gp ; 人型生物 50 gp ; 魔獣 100 gp

このアイテムには様々な臭いが入っており、それぞれ動物、人型生物、魔獣のいずれか 1 種類に合うものとなっている。瓶 1 つを中型サイズのクリーチャー 1 体に振りかけると、以後 8 時間の間、その臭いが模倣臭気瓶に合わせたクリーチャーのものに変化する。

## 達人油 Oil of the Masters

市価 50gp ; 重量 1/2 ポンド

この淡い金色の油は木くずのような臭いがする。弦楽器の弦や木管楽器の胴体部に塗ると、楽器の音質がより良いものとなる。1 時間の間、この楽器を演奏するものは、適切な〈芸能〉判定に + 2 の錬金術ボーナスを得る。

## 標石 Pathstones

市価 50gp ; 重量 1 ポンド

このアイテムは陽光棒に似た特性がある。この白い小石には錬金術による手が加えられており、こすりあわせると柔らかな光を放つ。この光はかすかなものだ——石が光っていることが分かる程度にわずかなものでしかない。有効な光源として扱うほど明るくはないが、後から付いてくる人に示すよう、単文を意味する形で配置したり、経路を示すことができる。

## 試験紙 Reagent Paper

市価 1gp ; 重量 —

この紙は液体を識別するのに役立つ。酸性、アルカリ性、魔法的といった基本的な特徴に合わせて、色が変わるのだ。これにより、ポーションやその他の液体を識別するために行う〈呪文学〉及び〈製作：錬金術〉判定に + 2 の錬金術ボーナスを与える。

## 追跡嗅ぎ煙草 Tracker's Snuff

市価 200gp ; 重量 —

このきめ細やかに挽かれた煙草は錬金術で処方されており、吸引すると感覚、とりわけ嗅覚を鋭くしてくれる。これにより吸引したものは 1 時間の間、鋭敏嗅覚能力と〈知覚〉判定に + 2 の錬金術ボーナスを与えてくれる。しかしこの効果が終了すると、関節が固くなり、奪われるような酷い痛みに苦しむことになる。そのため、使用者は 1d2 ポイントの【敏捷力】ダメージを受ける。

**追跡粉 Tracking Powder**

市価 30gp ; 重量 —

このとても細かく青白い粉を地面に振りまくと、以降 48 時間の間、この範囲を通過したクリーチャーもしくは個体の足跡が明らかになる。この粉は追跡する際に行う〈生存〉判定に + 10 の錬金術ボーナスを与える。〈生存〉が未修得であったとしても、〈生存〉の代わりに〈知覚〉を用いることで、粉により足跡を残したクリーチャーの経路を 1 マイルまで追跡することができる。1 回分で 60 平方フィートまでの範囲を覆うことができる。追跡粉は小さな革製のポーチに入れられ、ポーチ 1 つで 10 回分が入っている。

**嘔吐カプセル Vomit Capsule**

市価 12gp ; 重量 —

この小さいカプセルには、凝縮させた吐き気を引き起こす薬草が収められている。このカプセルを使用するには、使用者は噛み砕き中身を飲み込まなければならない。そうすると、使用者は即座に吐瀉物を撒き散らす。嘔吐は 1 全ラウンド持続し、使用者はこの間別のアクションを行うことができない。その後のラウンドでは使用者は完全に回復し、一切不利益な効果を受けない。このカプセルは興味を引くために用いられ、その間にローグ働きをする場合がほとんどである。あるいは偽りの病気を引き起こす目的にも用いられる。これによりボクシングで戦いから逃げ出したり、犯罪者が逮捕されている時に混沌とした状況を作り出したりする。

**ウォウド塗装用具 Woad Painting Kit**

市価 300gp ; 重量 1 ポンド

ウォウド（ホソバタイセイ）を連想させる、この青いペースト状をした錬金術の構成要素は、かなり多様性がある。呪文の物質構成要素に混ぜ込むと、術者の肉体を直接青く塗り上げる。同様に、より複雑なウォウド用の模様を用いれば呪文発動に必要な身振りを真似ることができ、《呪文動作省略》された呪文を準備することができる。模様の描かれた印を塗るには 10 分かかり、それぞれの身振りがその模様に要求される。身振りを再現するために用いる印は、呪文を準備する際に使用しなければならない。この時、DC15 + 呪文のレベルに等しい〈呪文学〉判定が必要となる。呪文を発動したら、ウォウドの模様の効果は消費される。

ウォウド塗料は小さく凝縮されたブロックで売られる（それぞれ 60gp）。使用するには木製または石製のパレットの上に粉状にしておき、この粉と水少量、それに呪文の物質構成要素を混ぜ合わせてペースト状にしなければならない。一般的な用具にはパレット 1 つと小さな塗料が 5 ブロック入っている。ブロックは 10 個分の構成要素の模様を塗るか、《呪文動作省略》用の模様 1 つを塗るのに十分なものだ。ウォウド塗料は呪文の使い手でないものには何の利益もない。

## 錬金術武器 Alchemical Weapons

錬金術武器は他者に危害を加えるために設計されているが、追加の用途を持つ場合もある。これらの物質はそれぞれ〈製作：錬金術〉技能によって作成することができる。作成の際の DC は錬金術武器の表に記載されている。

### 錬金術武器

アイテム	コスト	重量	〈製作〉 DC
粉撒き手袋用瓶 (4つ)	5gp	—	15
粉撒き手袋	25gp	1/2 ポンド	20
ダイヤモンド粉末瓶	25gp	—	25
神聖武器軟膏	30gp	1/2 ポンド	20

### 粉撒き手袋 Dust Knuckles

市価 25gp ; 重量 1/2 ポンド

この革製の指無し手袋には、拳の線に沿う形でポーチが 4 つ縫い込まれている。このポーチには蠟で封をした、小さく砕けやすいガラス瓶を入れることができる。この瓶にはガラスの粉末やポーシオンを満たしておくことができる。使用者が誰かの顔を殴った時、この瓶は砕け、中身が目標の顔と目に入り込む。

**ダイヤモンド粉末の瓶 (25gp) / Diamond Dust Vials :** この瓶は細かい鉱物結晶で満たされている。殴った時にこの瓶を砕くと、殴られた目標は目を守るために DC20 の反応セーブに成功しなければならない。失敗すると 1 ラウンドの間、一時的な盲目状態になる。

### 神聖武器軟膏 Holy Weapon Balm

市価 30gp ; 重量 1/2 ポンド

この紫色の軟膏は小さな陶器製の壺に入っている。標準アクションとして武器に使用すると、このアイテムは透明なコーティングとなる。この軟膏で覆われた武器は、アンデッド及び悪の来訪者に追加で 2d4 ポイントのダメージを与える。軟膏の効果を受けたクリーチャーは DC10 の反応セーブを行わねばならず、失敗すると次のラウンドに追加で 1d4 ポイントのダメージを受ける。魔法のものでない武器でもこの軟膏を塗れば、非実体のアンデッド及び悪の来訪者に魔法の武器であるかのように扱われる。魔法の武器にこの軟膏を塗れば、非実体のアンデッド及び悪の来訪者にゴースト・タッチ特殊能力を持つ武器であるかのように扱われる。この武器で攻撃が命中するか 1 分が経過するかするまでの間、軟膏は効果を持ち続ける。軟膏 1 回分は武器 1 つか矢弾 10 発までを覆うことができる。



## 特定の鎧と盾 Specific Armors and Shields

以下の項には尋常ならざる力と魔法の能力を備えた防具が含まれている。魔法の防具は機能させるのに起動させる必要がある能力や、受動的かつ常動的に働いている力を備えている場合がある。

### 特定の鎧と盾 Specific Armor

劣った中級の防具	市価
クロウハンド・シールド	8,158gp
ストーキング・アーマー	8,575gp
優れた中級の防具	市価
タイアレス・トラッキング・ハイド	11,165gp
劣った上級の防具	市価
ヒーローズ・ホーバーク	16,600gp
優れた上級の防具	市価
フル・プレート・オヴ・ザ・コープス	35,650gp

### クロウハンド・シールド

(Clawhand Shield / 鷲手の盾)

市価 8,158gp; 装備部位 盾; 術者レベル 9 レベル; 重量 8 ポンド; オーラ 中程度・死霊術

この盾は骨と象牙で作られているが、魔法が吹き込まれており +2 ミスラ製ヘヴィ・シールドとして機能する（ただし、金属製とは見なされない）。この盾には動物の爪を形取ったものが外側の縁を取り囲むように取り付けられている。使用者が組みつかれたり押さえつけられたり丸飲みの効果を受けたなら、標準アクションとして、使用者はこの爪を自律動作させ、1d8 + 使用者の【筋力】修正値（使用者が小型ならば 1d6 + 使用者の【筋力】修正値）に等しいダメージを与える近接攻撃を 1 回行わせることができる。この攻撃を行うために、戦技判定を行う必要はない。これは盾攻撃ではなく、使用者が習熟している片手武器による武器攻撃と見なされる。

加えて、本来ならば手で盾を身に着けていると行うことができない呪文の動作要素を、この爪を自律動作させてとり行うことができる。そのため、この盾には秘術呪文失敗確率がない。

### 作成条件

コスト 4,158gp

《魔法の武器防具作成》、サモン・ネイチャーズ・アライ

### フル・プレート・オヴ・ザ・コープス

(Full Plate of the Corpse / 死体のフル・プレート)

市価 35,650gp; 装備部位 鎧; 術者レベル 5; 重量 50 ポンド; オーラ 微弱・防御術

この +2 フル・プレート一揃いは鎧に閉じ込められた腐敗した肉体の形を模したものだ。着用したものは知性のないアンデッドから効果的に隠れることができる。彼らは着用者を見ることも、発する音を聞くことも、臭いを感じ取ることもできない。例え変則的能力や超常能力を持ってしても、この魔法の守りを破ることはできない。知性のあるアンデッド・クリーチャーは意志セーヴィング・スロー (DC14) を 1 回試みることができ、成功すればこの守りを破ることができる。影響を受けたアンデッドは、まるで着用者がその場にいないかのように振る舞う。

### 作成条件

コスト 18,650gp

《魔法の武器防具作成》、ハイド・フロム・アンデッド

### ヒーローズ・ホーバーク

(Hero's Hauberk / 英雄の鎖帷子)

市価 16,600gp; 装備部位 鎧; 術者レベル 13; 重量 25 ポンド; オーラ 強力・防御術

この鈍い灰色をした +1 アダマンティン製チェーン・シャツのダメージ減少は、着用者が所持している他のダメージ減少と累積する。例えば、着用者がダメージ減少 5 / 魔法を持つならば、魔法のものでない攻撃によるダメージを 6 ポイント減少させ、魔法のものによる攻撃のダメージを 1 ポイント減少させる。着用者が激怒中であったり激怒の歌を維持している間、この鎧は低く単調な音を放ち、ライト・フォーティフィケーションの利益を提供する。

着用者がバードの呪芸を維持している間、この鎧の鎖は歌や移動に合わせてじゃらじゃらと音を立て、集中の助けとなる。着用者はバードの呪芸を演奏している間に試みる全ての能力値判定と技能判定に +1 の幸運ボーナスを得る。さらに、攻撃ロール、能力値判定、技能判定、セーヴィング・スローで受けるペナルティが 1 だけ減少する。ダイス・ロールに複数のペナルティを受けている場合、それぞれのペナルティが 1 ずつ減少するのではなく、そのペナルティの合計が 1 だけ減少する。

### 作成条件

コスト 11,850gp

《魔法の武器防具作成》、ミラクルまたはリミテッド・ウィッシュ、作成者は「激怒の呪芸」のクラス特徴を持っていなければならない

### ストーキング・アーマー

(Stalking Armor / 忍び寄るものの鎧)

市価 8,575gp; 装備部位 鎧; 術者レベル 6; 重量 20 ポンド; オーラ 中程度・変成術

この +2 スタデッド・レザー・アーマーにはいくつかの種類があり、それぞれレンジャーの得意な地形の一覧から選ばれた、特定の地形種別 1 つに関連している。この鎧は関係した地形種別に基づく視覚的な特徴を備える（寒冷地のストーキング・アーマーは灰色と白色で白い毛で縁取られているかもしれないし、ジャングルのストーキング・アーマーはツタの模様が描かれたみずみずしい緑色であるかもしれない、というように）。着用者は対応する地形により自然に溶け込むことができる。ストーキング・アーマーは着用者に、対応する地形にいる間、〈隠密〉および〈知覚〉判定に +5 の技量ボーナスを与える。

### 作成条件

コスト 4,375gp

《魔法の武器防具作成》、カメレオン・ストライド、パーシーヴ・キューズ

### タイアレス・トラッキング・ハイド

(Tireless Tracking Hide / 疲れ知らずの追跡用革鎧)

市価 11,165gp; 装備部位 鎧; 術者レベル 5; 重量 25 ポンド; オーラ 微弱・変成術

この +1 ハイド・アーマーは、必ず遊牧で飼われる家畜の生皮から作られる。この鎧を身につけたものは皆、疲労状態になることなく 8 時間ずっと速歩を続けることができ、1 日の間野外移動を行う際、通常速歩の 2 倍で移動することができる。その後、着用者は速歩のルール (Core Rulebook 171 ページ) に従い、1 時間毎に非致傷ダメージを受けるようになる。この鎧は戦闘中に行う戦術移動を増加させることはない。この鎧の利益は、キャラクターが一晩休息しない限り再度使用することはできない。

### 作成条件

コスト 5,665gp

《魔法の武器防具作成》、ベアズ・エンデュアランス

## 防具の特殊能力 Armor Special Abilities

以下に新しい鎧もしくは盾の特殊能力を示す。Pathfinder RPG Core Rulebook の 461 ページに掲載された、鎧の項の最初を確認し、魔法の防具に関するルールを確認すること。特殊能力を持つ鎧もしくは盾は、最低でも +1 の強化ボーナスを持つ必要がある。

### 防具の特殊能力 Armor Special Abilities

+1 防具の特殊能力	基本価格 1
バードンレス	+ 4,000gp
アモーフアス	+ 4,500gp
レストフル	+ 4,500gp
ヴァウチセーフィング	+ 1 ボーナス
カーミング	+ 1 ボーナス
+2 防具の特殊能力	基本価格 1
スパイトフル	+ 7,000gp
トラックレス	+ 7,500gp
ジャーリング 2	+ 2 ボーナス
スペル・ドッジング	+ 2 ボーナス
+3 防具の特殊能力	基本価格 1
センシング	+ 3 ボーナス

1 合計市価を決定するため、鎧の強化ボーナスに加えること。  
2 この特殊能力は盾にも適用することができる。

### アモーフアス

(Amorphous / 不定形の)

市価 + 4,500gp; 装備部位 なし; 術者レベル 8; 重量 一; オーラ 中程度・変成術

この特殊能力を持つ鎧は、着用者に〈脱出術〉判定と組み付き戦技に対する CMD に +5 の技量ボーナスを与える。加えて、1 日 1 回言葉により、着用者（と身につけている全ての装備品）は粘着性のある液体に姿を変え、ドロリとした泥が十分流れる程度の隙間があればどこでも通過できるようになる。この能力を使用している間、着用者の移動速度は 10 フィートに減少し、移動アクションしか行えなくなる。着用者はこの形態を 1 分間とリ続けることができるが、移動アクションを使用すれば元の姿に戻る。アモーフアス鎧は革や布、その他柔らかく有機体が主な素材でなければならない。

#### 作成条件

コスト 2,250gp

《魔法の武器防具作成》、フルーイド・フォーム

### バードンレス

(Burdenless / 重量なし)

市価 + 4,000gp; 装備部位 なし; 術者レベル 5; 重量 一; オーラ 微弱・変成術

バードンレス鎧は着用者が運ぶものの重量を効率的に拡散させる。それにより着用者は荷重による影響を受けることなく、より多くの荷物を運べるようになる。着用者の運搬能力は荷重（軽荷重、中荷重、重荷重）毎に 50% だけ増加する。

#### 作成条件

コスト 2,000gp

《魔法の武器防具作成》、エフォートレス・アーマー

### カーミング

(Calming / なだめ)

市価 + 1 ボーナス; 装備部位 なし; 術者レベル 5; 重量 一; オーラ 微弱・心術

カーミング鎧は心を和ませる色、通常は青で塗られたり染め上げられたりしている。即行アクションとして、着用者は自分の周囲 5 フィートにオーラを作り出す。このオーラは着用者に隣接する興奮した敵の心をなだめる。激怒中が [感情] 効果の影響を受けているクリーチャーは DC15 の意志セーヴィング・スローを行わねばならず、失敗するとオーラが持続する限りその効果が抑制される（解除されるわけではない）。このオーラは毎日 10 ラウンドまで使用することができる。持続時間が連続している必要はない。

即行アクションによりオーラを終了させることができる。

#### 作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、カーム・エモーションズ

### ジャーリング

(Jarring / 耳障りな)

市価 + 2 ボーナス; 装備部位 なし; 術者レベル 6; 重量 一; オーラ 中程度・力術

この能力を持つ盾及び鎧一揃いは、着用者を攻撃した武器に不快な振動を響かせる。1 日に 3 回まで割り込みアクションとして、着用者は武器による近接攻撃が命中した際に、鎧もしくは盾の能力を起動し、武器を通して不快な音を送ることができる。攻撃したものは DC16 の頑健セーヴィング・スローを行わねばならず、失敗すると 1 ラウンドの間幻惑状態となる。

#### 作成条件

コスト + 2 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、シャッター

### レストフル

(Restful / 休息の)

市価 + 4,500gp; 装備部位 なし; 術者レベル 5; 重量 一; オーラ 微弱・死霊術

レストフル鎧一式を着用したものは、妨害されない睡眠時間や休憩が 8 時間必要な場合でもそれらを 2 時間行っただけで済むようになる。また、この鎧を身につけて眠っても疲労状態にならない。着用者は快適な寝具で一晩眠ったかのように快適に目覚め、ヒット・ポイントと能力値ダメージを回復し、病気や毒、その他の障害を凌ぐことができる。この鎧を身につけてさらに休息したとしても、（快適な寝具で休息して得られる）追加の治療が与えられることはなく、1 日に 1 回を超えてこの鎧から利益を得ることもない。

#### 作成条件

コスト 2,250gp

《魔法の武器防具作成》、ナップ・スタック

### センシング

(Sensing / 感覚の)

市価 + 3 ボーナス; 装備部位 なし; 術者レベル 14; 重量 一; オーラ 強力・占術

着用者が盲目状態であったり、完全な暗闇の中にいたり（着用者が暗視も暗闇を見通す能力も持っていない場合のみ）、魔法の闇の中にいても（着用者が暗闇を見通す能力も持っていない場合のみ）、センシング鎧一式が視覚を補ってくれる。これらの状態のいずれかが着用者に効果を及ぼすと、センシング鎧は直ちに着用者に擬似視覚 5 フィートと非視覚的感知 60 フィートを与える。着用者がものが見えるようになると、この追加の感覚は終了する。着用者はこれらの能力を目を閉じて得ることはできない。

#### 作成条件

コスト + 3 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、トゥルー・シーイング

### スペル・ドッジング

(Spell Dodging / 呪文回避)

市価 + 2 ボーナス; 装備部位 なし; 術者レベル 4; 重量 一; オーラ 微弱・防衛術

スペル・ドッジング鎧一揃いは、着用者に呪文や擬似呪文能力で攻撃することを一層難しくする。この鎧はしばしば物理的に着用者を押し引きし、命中しようとする魔法攻撃の経路外に移動させるのである。着用者は呪文及び擬似呪文能力による攻撃ロール（接触攻撃を含む）及び招来されたク

リーチャーの攻撃に対する AC に、+4 の回避ボーナスを得る。

## 作成条件

コスト +2 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、メイジ・アーマー

## スパイトフル

(Spiteful / 悪意の)

市価 +7,000gp ; 装備部位なし ; 術者レベル7 ; 重量一 ; オーラ 中程度・心術

この鎧の能力は、着用者が心意気クラス特徴を持つ場合にのみ機能する。着用者の近接攻撃の間合い内で行われた敵による近接攻撃によって、着用者が0ヒット・ポイント未満にまで減少したなら、着用者は割り込みアクションとして1心意気ポイントを消費することができる。これにより着用者は自分を0ヒット・ポイント未満に減少させたクリーチャーに対して、近接攻撃を1回行うことができる。これは着用者が気絶状態や死亡状態になる前に行われる。

## 作成条件

コスト 3,500gp

《魔法の武器防具作成》、ヘイスト

## トラックレス

(Trackless / 追跡知らず)

市価 +7,500gp ; 装備部位なし ; 術者レベル5 ; 重量一 ; オーラ 微弱・変成術

トラックレス鎧は着用者の足音を密やかなものにし、外見をカモフラージュする。着用者を追跡するために行う〈生存〉判定は-5のペナルティを受け、着用者は〈隠密〉判定に+5の技量ボーナスを得る。レザー・アーマーおよびハイド・アーマーだけがトラックレスを付与することができる。

## 作成条件

コスト 3,750gp

《魔法の武器防具作成》、パス・ウィズアウト・トレイス

## ヴァウチセーフィング

(Vouchsafing /)

市価 +1 ボーナス ; 装備部位なし ; 術者レベル9 ; 重量一 ; オーラ 中程度・防衛術

着用者が気絶状態、吐き気がする状態、朦朧状態、押さえ込まれた状態のいずれかであれば、ヴァウチセーフィング鎧は着用者にDR5 /—を与える。このDRは、着用者が既に持つ他のDRと累積する。何らかの方法で着用者が気絶状態、吐き気がする状態、朦朧状態で標準アクションを行うことができたり、押さえ込まれた状態の間に攻撃を行うことができるなら、この鎧はDRを提供しない。

## 作成条件

コスト +1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、ストーンスキン



## 特定の武器 Specific Weapons

以下の項では特殊な力や魔法能力を持つ武器が掲載されている。魔法の武器の中には有効にするために起動する必要があるものもあるし、いつも定常的に機能する能力を持つものもある。

### 特定の武器 Specific Weapons

劣った中級の特定の武器	市価
スワッシュバックラーズ・レイピア	7,320gp
ヘッズマンズ・ブレード	13,850gp
優れた中級の特定の武器	市価
レイピア・オヴ・バトルフィールド・ムーヴメント	30,320gp
デュエリスツ・コウメイト	35,320gp

## デュエリスツ・コウメイト

(Duelist's Comate / 決闘者の仲間)

市価 35,320gp; 装備部位 なし; 術者レベル 13; 重量 2 ポンド; オーラ 強力・変成術

この+2 カウンタリング・デュエリング・レイピアは特にバランスが良く、その鞘には大きな鋼鉄の球が飾られている。1日3回、使用者は即行アクションとして鞘を使って不意を討つ近接攻撃を1回行うことができる。使用者はこの攻撃に習熟しており、通常の攻撃ボーナスを用いる。この攻撃は1d6 + 2 ポイントの殴打ダメージを与え、クリティカル倍率は20 / × 2 である。

### 作成条件

コスト 17,820gp

《迎え討ち》、《魔法の武器防具作成》、キャッツ・グレイス、デイズ

## ヘッズマンズ・ブレード

(Headsmen's Blade / 死刑執行人の刃)

市価 13,850gp; 装備部位 なし; 術者レベル 9; 重量 8 ポンド; オーラ 中程度・死霊術および変成術

この外科用メスの形をしたグレートソードは、簡素な黒い柄と横木がついていて、自然な波の模様がエッチングされた不自然に黒い鋼鉄でできている。1日1回、使用者はこの+1 キーン・グレートソードを使用するのは、スレイヤーの上級の技の暗殺術を目標1体に試みることができる。使用者がスレイヤーでない場合、目標に暗殺術を試みる前に全ラウンド・アクションを用いて目標を観察しなければならない。目標が死なないようにするためのDCは15である。スレイヤーが使用する場合、この武器の強化ボーナスを観察の目標に対して2だけ高いものとして扱い、暗殺術による死を避けるためのDCが2だけ増加する。加えて、暗殺術が成功したら、目標は単に死亡するだけでなく、その首を落とされる。

### 作成条件

コスト 7,100gp

《魔法の武器防具作成》、キーン・エッジ、スレイ・リヴィング

## レイピア・オヴ・バトルフィールド・ムーヴメント

(Rapier of Battlefield Movement / 戦場移動のレイピア)

市価 30,320gp; 装備部位 なし; 術者レベル 7; 重量 2 ポンド; オーラ 中程度・変成術

この+2 レイピアは素晴らしい優雅なラインとスタイルの良い籠柄を備えている。この武器の使用者は敵の機会攻撃範囲や接敵面を通過するために行う《軽業》判定に+5の技量ボーナスを与える。この武器を使用した近接攻撃が命中した後、使用者は即行アクションとして1心意気ポイントを消費することで、機会攻撃を誘発することなく10フィート移動することができる。

### 作成条件

コスト 15,350gp

《魔法の武器防具作成》、フリーダム・オヴ・ムーヴメント、作成者は《製作：武器》を10ランク持っていなければならない

## スワッシュバックラーズ・レイピア

(Swashbuckler's Rapier / スワッシュバックラーのレイピア)

市価 7,320gp; 装備部位 なし; 術者レベル 7; 重量 2 ポンド; オーラ 中程度・変成術

この+1 レイピアは特徴のない、すっきりとしたラインをした練習用のフルーレである。使用者は1心意気ポイントを消費することで、1ラウンドの間、このレイピアにペイン特殊能力を与えることができる。ペインには、指定した敵の人型生物の副種別を選択することができる。

### 作成条件

コスト 3,820gp

《魔法の武器防具作成》、マジック・ウェポン、作成者は《製作：武器》を5ランク持っていなければならない

## 武器の特殊能力 Weapon Special Abilities

新しい武器の特殊能力を以下に示す。特殊能力を持つ武器は、最低でも +1 の強化ボーナスを有していなければならない。

### 武器の特殊能力

+1 武器の特殊能力	基本価格 *
ファントム・アミュニション	+ 2,000gp
プリヘンスル	+ 2,500gp
アンサーリング	+1 ボーナス
ブラッドハンティング	+1 ボーナス
ブラッドソング	+1 ボーナス
フローリング	+1 ボーナス
コンファウンディング	+1 ボーナス
ディストラクティング	+1 ボーナス
フェイトスティーリング	+1 ボーナス
フラムボイヤント	+1 ボーナス
フォーチュイタス	+1 ボーナス
インスパイアード	+1 ボーナス
セイクリッド	+1 ボーナス
スピリットハンティング	+1 ボーナス
+2 武器の特殊能力	基本価格 *
イクスクルージョナリイ	+ 3,750gp
スニーキー	+ 5,000gp
グレーター・ディストラクティング	+2 ボーナス
+3 武器の特殊能力	基本価格 *
イクソースティング	+3 ボーナス
グレーター・フラムボイヤント	+3 ボーナス
+5 武器の特殊能力	基本価格 *
フライング	+5 ボーナス

\* 合計価格を決定する際、武器の強化ボーナスに加えること。

## アンサーリング

(Answering / 応報)

市価 +1 ボーナス; 装備部位 なし; 術者レベル 7; 重量 一; オーラ 中程度・心術

アンサーリング武器の使用者が野送りの発露を使用する際、武器の強化ボーナスが 4 だけ増加する (最大 +5)。

### 作成条件

コスト +1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、グッド・ホープ、使用者は野送りの発露を有していなければならない

## ブラッドハンティング

(Blood-Hunting / 血脈狩り)

市価 +1 ボーナス; 装備部位 なし; 術者レベル 8; 重量 一; オーラ 中程度・召喚術

ブラッドハンティング武器は特定の血脈クラス特徴を持つ敵に対して優れた能力を示す。そのような敵に対して、この武器の強化ボーナスは実際のボーナスよりも 2 だけ高くなり、追加で 2d6 ポイントのダメージを与える。ペインやスピリットハンティング武器のような能力と組み合わせた場合、これらの能力による強化ボーナスの増加は累積しないが、1 つ目以外のこれらの能力毎に追加で 1d6 ポイントのダメージを与える。(例えば、ペイン・ブラッドハンティング武器は 3d6 ポイントの追加ダメージを与え、ペイン・ブラッドハンティング・スピリットハンティング武器は 4d6 ポイントの追加ダメージを与える、といったように)。この武器の特定の血脈を無作為に決定するには、以下の表をロールすること。これ以外の血脈のものもあるが、これらの武器のほとんどは以下の血脈を持つクリーチャーに向けたものだ。

d%	特定の血脈
01 ~ 05	異形
06 ~ 15	奈落の者
16 ~ 30	秘術
31 ~ 35	天上の者
36 ~ 40	運命の子
41 ~ 50	竜
51 ~ 60	精霊
61 ~ 70	フェイ
71 ~ 80	地獄の者
81 ~ 90	不死の者
91 ~ 95	その他
96 ~ 100	すべて

### 作成条件

コスト +1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、サモン・モンスター I

## ブラッドソング

(Bloodsong / 血の歌)

市価 +1 ボーナス; 装備部位 なし; 術者レベル 6; 重量 一; オーラ 中程度・変成術

この特殊能力は斬撃ダメージもしくは刺突ダメージを与える近接武器にのみ適用することができる。使用者が (自分のものでも仲間のものでも) 激怒の歌の芸から利益を受けている間、この武器はキーン武器特殊能力を得る。使用者が激怒の歌の効果を受けている間にクリティカル・ヒットを確定させたなら、1d10 の一時的ヒット・ポイントを得る。この一時的ヒット・ポイントは 0 になるか激怒の歌が終了するまで持続する。この武器のクリティカル倍率が ×3 の場合、代わりに 2d10 の一時的ヒット・ポイントを得る。この武器のクリティカル倍率が ×4 であれば、代わりに 3d10 の一時的ヒット・ポイントを得る。この能力が有効になっている間この武器は振動し、クリティカル・ヒットを確定させると勝利の金切り声を上げる。

### 作成条件

コスト +1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、キーン・エッジ、作成者は激怒の歌クラス特徴を有していなければならない

## ブローリング

(Brawling / 喧嘩屋の)

市価 + 1 ボーナス; 装備部位 なし; 術者レベル 7; 重量 一; オラ 中程度・心術

この武器の特殊能力は、プラス・ナックル、セスタス、サップ、その他の殴打ダメージを与える軽い武器に適用することができる。この武器の使用者は戦技判定に強化ボーナスを得る。この強化ボーナスはこの武器の強化ボーナスに等しい。

### 作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、《足払い強化》、ガイダンス

## コンファウンディング

(Confounding / 狼狽させる)

市価 + 1 ボーナス; 装備部位 なし; 術者レベル 5; 重量 一; オラ 微弱・変成術

コンファウンディング武器でクリティカル・ヒットを確定させた際、使用者は割り込みアクションとして 1 心意気ポイントを消費することで武器落し、位置ずらし、武器破壊、もしくは足払いの戦技を試みることができる。この戦技判定には、コンファウンディング武器の強化ボーナスに等しいボーナスを得る。この戦技は機会攻撃を誘発しない。クリティカル・ヒットを確定させたことで得られた心意気を、この能力を起動させるために使用することはできない。

### 作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、イーグルズ・スブレンダー

## ディストラクティング

(Distracting / 気逸らし)

市価 + 1 ボーナス; 装備部位 なし; 術者レベル 5; 重量 一; オラ 微弱・心術

この特殊能力を持つ武器は、攻撃した敵の魔法制御を難しくする。ディストラクティング武器が命中したクリーチャーは、呪文を完成させたり特殊能力やアイテムを使用するために精神集中判定に成功しなければならず、その判定の DC は 5 だけ増加する。この気を逸らす効果は 1 分間持続する。ディストラクティング武器がこのようにしてクリーチャーに効果を及ぼすと、そのクリーチャーは以後 24 時間の間ディストラクティングの効果の目標にならない。しかしグレーター・ディストラクティングの効果の目標にはなる。

### 作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、クアーム

## グレーター・ディストラクティング

(Distracting, Greater / 上級気逸らし)

市価 + 2 ボーナス; 装備部位 なし; 術者レベル 8; 重量 一; オラ 中程度・心術

この特殊能力を持つ武器は、攻撃した敵の魔法制御を難しくする。グレーター・ディストラクティング武器が命中したクリーチャーは、呪文を完成させたり特殊能力やアイテムを使用するために精神集中判定に成功しなければならず、その判定の DC は 10 だけ増加する。この気を逸らす効果は 1 分間持続する。ディストラクティング武器がこのようにしてクリーチャーに効果を及ぼすと、そのクリーチャーは以後 24 時間の間ディストラクティング及びグレーター・ディストラクティングの効果の目標にならない。グレーター・ディストラクティング武器が既にディストラクティング武器の効果を受けていた場合、これらの効果は累積しない。ディストラクティング効果が終了し、目標は代わりにグレーター・ディストラクティング武器の効果を受ける。

### 作成条件

コスト + 2 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、クアーム

## イクスクルージョナリ

(Exclusionary / 排他的な)

市価 + 3,750gp; 装備部位 なし; 術者レベル 1; 重量 一; オラ 微弱・死霊術

イクスクルージョナリ武器の使用者がこの武器でクリーチャーにダメージを与えたなら、使用者が以降 1 分間に行うエネルギー放出能力の効果をそのクリーチャーが受けないよう選択することができる。除外対象として指定できる目標の上限は、使用者の【判断力】ボーナスにイクスクルージョナリ武器の強化ボーナスを加えた値と等しい。イクスクルージョナリの使用者が攻撃を命中させ、上限を超える数を指定したなら、最も長い時間除外していた目標に対する効果が失われる。

### 作成条件

コスト + 1,875gp

《魔法の武器防具作成》、《選択的エネルギー放出》、サンクチュアリ

## イグゾースティング

(Exhausting / 過労の)

市価 + 3 ボーナス; 装備部位 なし; 術者レベル 12; 重量 一; オラ 強力・死霊術

この能力は近接武器にのみ適用することができる。イグゾースティング武器は戦場において、目標を大いに弱らせることができる。クリティカル・ヒットの際、使用者は追加ダメージを与える代わりに攻撃を命中させたクリーチャーの力と持久力を奪い、過労状態にさせることができる。すでに過労状態の目標に追加の効果はないし、過労状態やクリティカル・ヒットに完全耐性を持つものに効果を及ぼすこともない。

### 作成条件

コスト + 3 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、レイ・オヴ・イグゾースション

## フェイトスティーリング

(Fate-Stealing / 運命盗み)

市価 + 1 ボーナス; 装備部位 なし; 術者レベル 5; 重量 一; オラ 微弱・死霊術

この特殊能力は近接武器にのみ適用できる。フェイトスティーリング武器で気概もしくは心意気のいずれかを持つクリーチャーに攻撃を命中させると、使用者は即行アクションとして気概ポイントもしくは心意気ポイントを 1 ポイント盗むことができる。気概ポイントもしくは心意気ポイントを 1 ポイント盗むと、使用者は（気概もしくは心意気のいずれかを持つならば）気概ポイントもしくは心意気ポイントを 1 ポイント回復させることができる。使用者は敵の気概で心意気を回復させたり、敵の心意気で気概を回復させることができる。

使用者がこの能力を用いて気概も心意気も持たない敵や、現在気概ポイントも心意気ポイントも 1 ポイントも残っていない敵に対してこの能力を使用した場合、使用者はアクションを消費することではなく、この試みは失敗する。

### 作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、ヴァンピリック・タッチ



## フラムボイアント

(Flamboyant / 不敵)

市価 + 1 ボーナス; 装備部位 なし; 術者レベル 8; 重量 一; オーラ 中程度・変成術

この特殊能力は片手武器もしくは軽い武器に属する刺突近接武器にのみ適用することができる。フラムボイアント武器はそれ自身に魔法的な心意気の貯蔵庫を持ち、使用者が自分の発露を使用する際に使用することができる。通常この心意気は宝石やその他の装飾品に収められている。この貯蔵庫は 1 心意気ポイントを保持し、1 日の開始時に回復する。

フラムボイアント武器の使用者が発露を持つかどうかにかかわらず、使用者はフラムボイアント武器から 1 心意気ポイントを消費することで、出目 1 により失敗した攻撃を再ロールすることができる。そうする場合、使用者は外れたとしても再ロールした結果を用いなければならない。

### 作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、ヒロイズム、作成者は心意気を使用できなければならない

## グレーター・フラムボイアント

(Flamboyant, Greater / 上級不敵)

市価 + 3 ボーナス; 装備部位 なし; 術者レベル 5; 重量 一; オーラ 微弱・防衛術および占術

この特殊能力は片手武器もしくは軽い武器に属する刺突近接武器にのみ適用することができる。グレーター・フラムボイアント武器はほとんどフラムボイアント武器と同じ特性を持つが、貯蔵庫には 1 心意気ポイントではなく 3 心意気ポイントを保持している。この特殊能力とフラムボイアントの両方を同じ武器に適用することはできない。

### 作成条件

コスト + 3 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、グレーター・ヒロイズム、作成者は心意気を使用できなければならない

## フライング

(Flying / 飛行する)

市価 + 5 ボーナス; 装備部位 なし; 術者レベル 16; 重量 一; オーラ 強力・変成術

この能力は近接武器にのみ適用することができる。フライング武器はダンシング武器として機能するが、この効果が機能している間、30 フィート以内にいる敵をも指定することができる。さらにいつでも（ダンシングの効果が機能していない場合でさえ）、最後にこの武器を抜いた使用者は、即行アクションとしてこの武器に手元に戻るよう念じることができる。使用者の元に戻るまでこの武器はラウンド毎に 500 フィートの速度で飛行し、飛んで避けられない障害物を貫通するため、ラウンド毎に 1 回の武器破壊を試みる。CMB としては最後の使用者の CMB を用い、捕らえたり妨害しようとするクリーチャーの CMD を用いる（判定に成功すれば突破して自由になる）。使用者の元に戻ると、この武器は空いている手に飛んで収まるか、使用者の手が空いていない場合には足下に落ちる。4 ラウンド以内に返ってこれない場合、この武器は不活性化する。

### 作成条件

コスト + 5 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、アニメイト・オブジェクト

## フォーチュイタス

(Fortuitous / 偶発的)

市価 + 1 ボーナス; 装備部位 なし; 術者レベル 8; 重量 一; オーラ 中程度・変成術

この特殊能力は近接武器にのみ適用できる。フォーチュイタス武器は使用者に、更なる機会攻撃を与える。ラウンド 1 回、フォーチュイタス武器を用いた機会攻撃を命中させたなら、使用者は同じ目標に対し、-5 のペナルティを受けてこの武器を用いた 2 回目の機会攻撃を行うことができる。

### 作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、ヘイスト

## インスパイアード

(Inspired / 閃きを得た)

市価 + 1 ボーナス; 装備部位 なし; 術者レベル 7; 重量 一; オーラ 中程度・心術

この特殊能力は単純武器、ショート・ソード、ショートボウ、ソード・ケイン、ハンド・クロスボウ、レイピアにのみ適用することができる。インヴェスティゲーターが使用すると、インスパイアード武器はこの武器を用いた攻撃ロールで閃きを使用する際の消費を抑える。この武器の使用者は、この武器を用いた攻撃ロールを修正する際、閃きを 1 回分しか消費する必要はない。これはちょうど戦場の閃きのインヴェスティゲーターの技と同様に機能する。既に戦場の閃きの技を有していた場合でも、使用者は依然として閃きを 1 回分消費しなければならない。しかし攻撃ロールに閃きロールの出目を加えるだけではなく、この武器のダメージ・ロールにもこの閃きロールの出目の 2 倍を加える。

### 作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、グッド・ホープ

## ファントム・アミュニション

(Phantom Ammunition / 幽霊矢弾)

市価 + 2,000gp; 装備部位 なし; 術者レベル 7; 重量 一; オーラ 中程度・変成術

この武器特殊能力は矢弾にのみ適用することができる。この武器特殊能力を持つ矢弾は、射出後 1 ラウンド後に分解する。加えて、矢弾が命中したなら、矢弾が消えた後に傷がふさがる。この武器は通常のダメージを与えるが、目に付く傷は残らない。

記載された市価はファントム・アミュニション 50 発のものだ。

### 作成条件

コスト + 1,000gp

《魔法の武器防具作成》、ディスインテグレート、メイク・ハウル

## プリヘンシル

(Prehensile / つかみやすい)

市価 + 2,500gp; 装備部位 なし; 術者レベル 7; 重量 一; オーラ 中程度・心術

この特殊能力はウィップにのみ適用することができる。プリヘンシル・ウィップは即行アクションとして、引っ掛け鉤のように物体に取り付けることができる。このウィップは平面を登る際に用いたり、部屋や開けた場所であら下がつて移動するために用いられる。フリー・アクションとして 1 心意気ポイントを消費することで、スワッシュバックラーは攻撃 1 回の間プリヘンシル・ウィップの間合いを 20 フィートに伸ばすことができる。このウィップは軽い武器もしくは片手武器に属する刺突武器ではないにもかかわらず、このウィップを用いて精密打撃能力を使用することができる。

## 作成条件

コスト + 1,250gp

《魔法の武器防具作成》、ローブ・トリック

## セイクリッド

(Sacred / 清浄なる)

市価 + 1 ボーナス; 装備部位なし; 術者レベル16; 重量一; オーラ 強力・変成術

セイクリッド武器は神聖エネルギーで満たされており、聖印として機能する。神聖呪文を発動することのできるクリーチャーが使用すると、この武器は自動的にそのクリーチャーの聖印を映す。それはしばしば武器の刀身や柄に、輝くルーンとして現れる。

加えて、使用者が祝福クラス特徴を持つ場合、使用者がエネルギー放出を使用する際、エネルギー放出の範囲内にいる仲間1人か仲間の武器1つを選択することができる。選択されたクリーチャーもしくは武器は、使用者の祝福の下級版1つの利益を受け取る。使用者は、祝福の使用回数を1回分消費しなければならない。

## 作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ

## スニーキー

(Sneaky / 隠れ)

市価 + 5,000gp; 装備部位なし; 術者レベル7; 重量一; オーラ 中程度・死霊術

この特殊能力は近接武器にのみ適用することができる。1日1回フリー・アクションとして、スニーキー武器の使用者は近接攻撃の間合いの中にいる敵1体を、犠牲者として指定することができる。使用者が急所攻撃クラス特徴を持つ場合、犠牲者に対する次の攻撃に急所攻撃ダメージを加えることができる。この際、使用者は目標を挟撃している必要はないし、目標がACに対する【敏捷力】ボーナスを失っている必要もない。ただ攻撃が使用者の次のターンの終わりまでに行われればよい。使用者が狩人の奇襲の技を持つスレイヤーもしくはローグであれば、使用者はこの技を1日に追加で1回使用することができる。

## 作成条件

コスト + 2,500gp

《魔法の武器防具作成》、ドゥーム

## スピリットハンティング

(Spirit-Hunting / 霊狩り)

市価 + 1 ボーナス; 装備部位なし; 術者レベル8; 重量一; オーラ 中程度・召喚術

スピリットハンティング武器は特定の神秘もしくは霊クラス特徴を持つ敵に対して優れた能力を示す（ただし浮遊霊クラス特徴や類似の効果によって適切な霊と一時的な絆を結んだだけのシャーマンには効果がない）。そのような敵に対して、この武器の強化ボーナスは実際のボーナスよりも2だけ高くなり、追加で2d6ポイントのダメージを与える。ペインやブラッドハンティング武器のような能力と組み合わせた場合、これらの能力による強化ボーナスの増加は累積しないが、1つ目以外のこれらの能力毎に追加で1d6ポイントのダメージを与える。（例えば、ペイン・スピリットハンティング武器は3d6ポイントの追加ダメージを与え、ペイン・ブラッドハンティング・スピリットハンティング武器は4d6ポイントの追加ダメージを与える、といったように）。この武器の特定の霊ないし神秘を無作為に決定するには、以下の表をロールすること。これ以外のものもあるが、これらの武器のほとんどは以下の霊ないし神秘を持つクリーチャーに向けたものだ。

d%	特定の霊ないし神秘
01 ~ 10	闘争
11 ~ 20	骨
21 ~ 30	炎
31 ~ 40	天界
41 ~ 50	生命
51 ~ 60	伝承
61 ~ 70	自然
71 ~ 80	石
81 ~ 90	波
91 ~ 00	疾風

## 作成条件

コスト + 1 ボーナス

《魔法の武器防具作成》、サモン・ネイチャーズ・アライ

## 指輪 Rings

指輪は使用者に魔法の力を与える。誰であれ指輪を使用することができ  
るが、キャラクターは一度に魔法の指輪利益を2つまでしか得ることはで  
きない。

### 指輪 Rings

劣った下級の指輪	市価
リング・オヴ・リンガリング・ブラッド・マジック	2,000gp
リング・オヴ・ナチュラル・アチューンメント (レーシー)	2,800gp
リング・オヴ・パワフル・ブラッド・マジック	3,000gp
リング・オヴ・エロクエンス	3,500gp
優れた下級の指輪	市価
リング・オヴ・アンセストラル・ブラッド・マジック	4,000gp
リング・オヴ・ヴェンジフル・ブラッド・マジック	5,400gp
劣った中級の指輪	市価
リング・オヴ・サモニング・アフィニティ (アルコン)	7,000gp
リング・オヴ・サモニング・アフィニティ (エンジェル)	7,200gp
リング・オヴ・サモニング・アフィニティ (プロディアン)	7,200gp
リング・オヴ・サモニング・アフィニティ (キュトン)	7,300gp
リング・オヴ・サモニング・アフィニティ (アスラ)	7,600gp
リング・オヴ・サモニング・アフィニティ (サイコボンブ)	7,600gp
リング・オヴ・サモニング・アフィニティ (アガシオン)	7,700gp
リング・オヴ・ナチュラル・アチューンメント (カミ)	7,800gp
リング・オヴ・サモニング・アフィニティ (アイオーン)	7,800gp
リング・オヴ・サモニング・アフィニティ (イネヴァタブル)	8,100gp
リング・オヴ・サモニング・アフィニティ (クリフォト)	8,600gp
リング・オヴ・サモニング・アフィニティ (ディウ)	9,100gp
リング・オヴ・サモニング・アフィニティ (ダイヤモンド)	10,600gp
リング・オヴ・ナチュラル・アチューンメント (ドレイク)	12,888gp
リング・オヴ・リジリエンス	15,000gp

## リング・オヴ・アンセストラル・ブラッド・マジック

(Ring of Ancestral Blood Magic / 祖先の血の魔法の指輪)

市価 4,000gp ; 装備部位 指輪 ; 術者レベル 10 レベル ; 重量 一 ; オーラ 中程度・変成術

血の激怒を使用している間、使用者はブラッドレイジャーの血脈で得ら  
れたボーナス呪文を、呪文スロットを消費することなく発動することがで  
きる。使用者は1日に3回この能力を使用することができ、発動した呪文  
のレベルに等しいラウンド数だけ、血の激怒を消費しなければならない。  
使用者は呪文を発動する他の条件を全て満たしていなければならない。

### 作成条件

コスト 2,000gp

《持久力》、《呪文持続時間延長》、《魔法の指輪作成》、作成者は血の激怒ク  
ラス特徴を有していなければならない

## リング・オヴ・エロクエンス

(Ring of Eloquence / 雄弁の指輪)

市価 3,500gp ; 装備部位 指輪 ; 術者レベル 3 レベル ; 重量 一 ; オーラ 微弱・占術

この銀で作られた丁寧に作られた指輪の内側には、エッチング加工を用  
いて4つの言語のアルファベットで呪文が刻まれている。使用者は指輪の  
内側に刻まれたアルファベットの言語4つで会話し理解する能力を得る。  
通常、4つの言語はエルフ語、共通語、ドワーフ語、ノーム語である。そ  
れほど頻繁ではないが、オーク語、巨人語、ゴブリン語、地下共通語に合  
わせたものもあり、別の言語に合わせられた指輪も存在するかもしれない。  
使用者は、通常なら会話できない状態（ドルイドが自然の化身でウルフに  
変身した場合など）であっても、これらの言語で会話する能力を保持し続  
ける。

また、この指輪は、使用者が自分を印象づけるための適切な言葉を選ぶ  
手助けもしてくれる。使用者は〈威圧〉、〈芸能：朗読〉、〈交渉〉、〈はった  
り〉判定に+2の技量ボーナスを得る。また、使用者が聴覚喪失状態で音  
声要素を持つ呪文を発動しようと試みる際、呪文失敗確率は10%に軽減  
される。

### 作成条件

コスト 1,750gp

《魔法の指輪作成》、コンプリヘンド・ランゲージズ

## リング・オヴ・リンガリング・ブラッド・マジック

(Ring of Lingering Blood Magic / 血の魔法延長の指輪)

市価 2,000gp ; 装備部位 指輪 ; 術者レベル 11 レベル ; 重量 一 ; オーラ 中程度・変成術

この指輪の使用者が血の激怒を行っている間、使用者は血の激怒を1ラ  
ウンド消費することで、自分に効果をもたらしている有益な呪文の持続時  
間を2ラウンドだけ伸ばすことができる。これは使用者が1ラウンドに1  
回使用することのできるフリー・アクションである。

### 作成条件

コスト 1,000gp

《持久力》、《呪文持続時間延長》、《魔法の指輪作成》、作成者は血の激怒ク  
ラス特徴を有していなければならない

## リング・オヴ・ナチュラル・アチューンメント (ドレイク)

(Ring of Natural Attunement (Drake) / 自然との調和の指輪：ドレイク)

市価 12,880gp ; 装備部位 指輪 ; 術者レベル 7 レベル ; 重量 一 ; オーラ 中程度・召喚術

このらせん状の指輪は翡翠から作られており、シー・ドレイクの形に彫  
り込まれている。使用者がサモン・ネイチャーズ・アライ呪文を発動する  
ことができるならば、使用者はこれらの呪文で招来できる4レベルのモン  
スターにフォレスト・ドレイクとシャドウ・ドレイクを、5レベルのモン



## PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

スターにフレイム・ドレイクを、9レベルのモンスターにデザート・ドレイクを加えることができる。また、1日1回言葉により、使用者はこの指輪を用いて、{サモン・ネイチャーズ・アライ IV 呪文のようにシャドウ・ドレイクを1体招来することができる。

### 作成条件

コスト 6,440gp

《魔法の指輪作成》、グレーター・マジック・ファンク、サモン・ネイチャーズ・アライ IV

### リング・オヴ・ナチュラル・アチューンメント (カミ)

(Ring of Natural Attunement (Kami) / 自然との調和の指輪：カミ)

市価 7,800gp；装備部位 指輪；術者レベル 5 レベル；重量 一；オーラ 微弱・召喚術

この指輪は1本の桜の木から削り出されたもので、ティアン語で銘が彫られている。使用者がサモン・ネイチャーズ・アライ呪文を発動することができるならば、使用者はこれらの呪文で招来できる3レベルのモンスターにシキガミを、5レベルのモンスターにコダマを、7レベルのモンスターにズイシンを、9レベルのモンスターにトシガミを加える。また、1日1回言葉により、使用者はこの指輪を用いて、{サモン・ネイチャーズ・アライ III 呪文のようにシキガミを1体招来することができる。

### 作成条件

コスト 3,900gp

《魔法の指輪作成》、コミュニケーション・ウィズ・ネイチャー、サモン・ネイチャーズ・アライ III

### リング・オヴ・ナチュラル・アチューンメント (レーシー)

(Ring of Natural Attunement (Leshy) / 自然との調和の指輪：レーシー)

市価 2,800gp；装備部位 指輪；術者レベル 3 レベル；重量 一；オーラ 微弱・召喚術

この指輪は細いが頑丈なツタで作られており、素晴らしいやり方で編まれている。使用者がサモン・ネイチャーズ・アライ呪文を発動することができるならば、使用者はこれらの呪文で招来できる1レベルのモンスターにリーフ・レーシーを、2レベルのモンスターにゴウード・レーシーを、3レベルのモンスターにファンガス・レーシーを、4レベルのモンスターにシーウィード・レーシーを加える。また、1日1回言葉により、使用者はこの指輪を用いて、{サモン・ネイチャーズ・アライ I 呪文のようにリーフ・レーシーを1体招来することができる。

### 作成条件

コスト 1,400gp

《魔法の指輪作成》、プラント・グロウス、サモン・ネイチャーズ・アライ I

### リング・オヴ・パワフル・ブラッド・マジック

(Ring of powerful Blood Magic / 強力な血の魔法の指輪)

市価 3,000gp；装備部位 指輪；術者レベル 9 レベル；重量 一；オーラ 中程度・力術

この指輪の使用者が血の激怒を行っている間に呪文を発動する際、即行アクションとしてその呪文のセーブDCを1だけ増加させることができる。使用者は1日に3回までこの効果を使用することができる。セーヴィング・スローを必要としない呪文には何の効果もない。

### 作成条件

コスト 1,500gp

《魔法の指輪作成》、《呪文熟練》、作成者は血の激怒のクラス特徴を持っていないなければならない

### リング・オヴ・リジリエンス

(Ring of Resilience / 復活の指輪)

市価 15,000gp；装備部位 指輪；術者レベル 10 レベル；重量 一；オーラ 中程度・召喚術

この色あせた銅製の指輪は、気概あるいは心意気を持つものが身につけて輝きを放つ。使用者が(1日毎の回復以外で)自分のアクションによって気概あるいは心意気を回復した際、使用者は自分に効果を及ぼしている状態1つを終了しようと試みることができる。これにより使用者は、元のDCに対して新たにセーヴィング・スローを行う。この効果はセーヴィング・スローが行えるものであり、ディスペル・マジックないしヒールのいずれかで取り除くことができ、使用者が最初のセーヴィング・スローに失敗したことで受けた状態でなければならない。使用者が新しいセーブに成功すると、セーブに成功しても別の状態をもたらす場合や通常ならば取り除くために複数回のセーブが必要な場合であっても、この効果は取り除かれる。この効果がセーヴィング・スローを(訳注：頑健、反応、意志の中から)複数の種別で用いることのできるものの場合、その種別とDCは使用者が失敗した最初のセーヴィング・スローのものを用いる。使用者がセーブを再ロールするために、気概あるいは心意気を回復しなければならないため、この指輪は、気概あるいは心意気を使用していない者には何の利益ももたらさない。

### 作成条件

コスト 7,500gp

《魔法の指輪作成》、レストレーション、作成者は心意気を使用できないなければならない

### リング・オヴ・サモニング・アフィニティ (アイオーン)

(Ring of Summoning Affinity (Aeon) / 招来の親和性の指輪：アイオーン)

市価 7,800gp；装備部位 指輪；術者レベル 5 レベル；重量 一；オーラ 微弱・召喚術

この指輪は黒い鉄と輝く銀から作られている。使用者がサモン・モンスター呪文を発動する際、招来できる3レベルのモンスターにバクレストスを、4レベルのモンスターにテレートスを、9レベルのモンスターにアクアナを加える。加えて、使用者は1日1回言葉により、サモン・モンスター III 呪文を使用したかのように、バクレストスを1体招来することができる。

### 作成条件

コスト 3,900gp

《魔法の指輪作成》、ブレイナー・アライまたはブレイナー・バインディング、作成者は中立にして善でなければならない

### リング・オヴ・サモニング・アフィニティ (アガシオン)

(Ring of Summoning Affinity (Agathon) / 招来の親和性の指輪：アガシオン)

市価 7,700gp；装備部位 指輪；術者レベル 5 レベル；重量 一；オーラ 微弱・召喚術 [善]

この指輪は琥珀金から作られ、ルーンが散りばめられている。使用者がサモン・モンスター呪文を発動する際、招来できる3レベルのモンスターにシルヴァンシーを、5レベルのモンスターにヴォルピナルを、7レベルのモンスターにアヴォラルを、8レベルのモンスターにレオナルを加える。加えて、使用者は1日1回言葉により、サモン・モンスター III 呪文を使用したかのように、シルヴァンシーを1体招来することができる。

### 作成条件

コスト 3,850gp

《魔法の指輪作成》、ブレイナー・アライまたはブレイナー・バインディング、作成者は中立にして善でなければならない

## リング・オヴ・サモニング・アフィニティ (エンジェル)

(Ring of Summoning Affinity (Angel) / 招来の親和性の指輪: エンジェル)

市価 7,200gp; 装備部位 指輪; 術者レベル 5 レベル; 重量 一; オール 微弱・召喚術 [善]

この指輪は透明な水晶から切り出したものだ。使用者がサモン・モンスター呪文を発動する際、招来できる 3 レベルのモンスターにカッシアンを、7 レベルのモンスターにモヴァニック・デーヴァを、8 レベルのモンスターにモナディック・デーヴァを加える。加えて、使用者は 1 日 1 回言葉により、サモン・モンスター III 呪文を使用したかのように、カッシアンを 1 体招来することができる。

### 作成条件

コスト 3,600gp

《魔法の指輪作成》、ブレイナー・アライまたはブレイナー・バインディング、作成者は善でなければならない

## リング・オヴ・サモニング・アフィニティ (アルコン)

(Ring of Summoning Affinity (Archon) / 招来の親和性の指輪: アルコン)

市価 7,000gp; 装備部位 指輪; 術者レベル 5 レベル; 重量 一; オール 微弱・召喚術 [悪、秩序]

この指輪は叩き上げた鋼鉄から作られている。使用者がサモン・モンスター呪文を発動する際、招来できる 3 レベルのモンスターにハービンジャー・アルコンを、6 レベルのモンスターにリージョン・アルコンを、7 レベルのモンスターにシールド・アルコンを加える。加えて、使用者は 1 日 1 回言葉により、サモン・モンスター III 呪文を使用したかのように、ハービンジャー・アルコンを 1 体招来することができる。

### 作成条件

コスト 3,500gp

《魔法の指輪作成》、ブレイナー・アライまたはブレイナー・バインディング、作成者は中立にして善でなければならない

## リング・オヴ・サモニング・アフィニティ (アスラ)

(Ring of Summoning Affinity (Asura) / 招来の親和性の指輪: アスラ)

市価 7,600gp; 装備部位 指輪; 術者レベル 5 レベル; 重量 一; オール 微弱・召喚術 [悪、秩序]

この指輪は真鍮で作られており、複雑な印が刻まれている。使用者がサモン・モンスター呪文を発動する際、招来できる 3 レベルのモンスターにトリブラースラを、4 レベルのモンスターにアズカイトを、7 レベルのモンスターにウバサンダを、8 レベルのモンスターにアガースラを加える。加えて、使用者は 1 日 1 回言葉により、サモン・モンスター III 呪文を使用したかのように、トリブラースラを 1 体招来することができる。

### 作成条件

コスト 3,800gp

《魔法の指輪作成》、ブレイナー・アライまたはブレイナー・バインディング、作成者は秩序にして悪でなければならない

## リング・オヴ・サモニング・アフィニティ (ダイモン)

(Ring of Summoning Affinity (Daemon) / 招来の親和性の指輪: ダイモン)

市価 10,600gp; 装備部位 指輪; 術者レベル 5 レベル; 重量 一; オール 微弱・召喚術 [悪]

この指輪は骨から削り出したものだ。使用者がサモン・モンスター呪文を発動する際、招来できる 3 レベルのモンスターにカコダイモンを、5 レベルのモンスターにクストダイモンを、6 レベルのモンスターにハイドロダイモンを、7 レベルのモンスターにビスコダイモンを、8 レベルのモンスターにダルゴダイモンとターナダイモンを加える。加えて、使用者は 1 日 1 回言葉により、サモン・モンスター III 呪文を使用したかのように、カコダイモンを 1 体招来することができる。

### 作成条件

コスト 5,300gp

《魔法の指輪作成》、ブレイナー・アライまたはブレイナー・バインディング、作成者は中立にして悪でなければならない

## リング・オヴ・サモニング・アフィニティ (ディヴ)

(Ring of Summoning Affinity (Div) / 招来の親和性の指輪: ディヴ)

市価 9,100gp; 装備部位 指輪; 術者レベル 5 レベル; 重量 一; オール 微弱・召喚術 [混沌、悪]

この指輪は自分の尾を飲み込んだ蛇に似た形をしている。使用者がサモン・モンスター呪文を発動する際、招来できる 3 レベルのモンスターにドルを、4 レベルのモンスターにアガシを、6 レベルのモンスターにパイラカを、7 レベルのモンスターにガウワスを、8 レベルのモンスターにシラを、9 レベルのモンスターにセビドを加える。加えて、使用者は 1 日 1 回言葉により、サモン・モンスター III 呪文を使用したかのように、ドルを 1 体招来することができる。

### 作成条件

コスト 4,550gp

《魔法の指輪作成》、ブレイナー・アライまたはブレイナー・バインディング、作成者は混沌にして悪でなければならない

## リング・オヴ・サモニング・アフィニティ (イネヴァタブル)

(Ring of Summoning Affinity (Inevitable) / 招来の親和性の指輪: イネヴァタブル)

市価 8,100gp; 装備部位 指輪; 術者レベル 5 レベル; 重量 一; オール 微弱・召喚術 [秩序]

この指輪は歯車や歯車の歯に似ている。使用者がサモン・モンスター呪文を発動する際、招来できる 3 レベルのモンスターにアービターを、7 レベルのモンスターにゼレフトを、8 レベルのモンスターにコリャルトを、9 レベルのモンスターにマールートを加える。加えて、使用者は 1 日 1 回言葉により、サモン・モンスター III 呪文を使用したかのように、アービターを 1 体招来することができる。

### 作成条件

コスト 4,050gp

《魔法の指輪作成》、ブレイナー・アライまたはブレイナー・バインディング、作成者は秩序にして中立でなければならない

## リング・オヴ・サモニング・アフィニティ (キュトン)

(Ring of Summoning Affinity (Kyton) / 招来の親和性の指輪: キュトン)

市価 7,300gp; 装備部位 指輪; 術者レベル 5 レベル; 重量 一; オール 微弱・召喚術 [悪、秩序]

この鉄製の指輪には鋭い返しがついていていくつも付いている。使用者がサモン・モンスター呪文を発動する際、招来できる 3 レベルのモンスターにアウグルを、7 レベルのモンスターにサクリスタンを、9 レベルのモンスターにインターキターを加える。加えて、使用者は 1 日 1 回言葉により、サモン・モンスター III 呪文を使用したかのように、アウグルを 1 体招来することができる。

### 作成条件

コスト 3,650gp

《魔法の指輪作成》、ブレイナー・アライまたはブレイナー・バインディング、作成者は秩序にして悪でなければならない

## リング・オヴ・サモニング・アフィニティ (プロティアン)

(Ring of Summoning Affinity (Protean) / 招来の親和性の指輪: プロティアン)

市価 7,200gp; 装備部位 指輪; 術者レベル 5 レベル; 重量 一; オール 微弱・召喚術 [混沌]

この指輪はオパール色の材質でできており、決して二度同じ色になることはない。使用者がサモン・モンスター呪文を発動する際、招来できる 3 レベルのモンスターにヴォイドワームを、6 レベルのモンスターにナウネットを、9 レベルのモンスターにイメンテッシュを加える。加えて、使用者

は1日1回言葉により、サモン・モンスターⅢ呪文を使用したかのように、ヴォイドワームを1体招来することができる。

## 作成条件

コスト 3,600gp

《魔法の指輪作成》、プレイナー・アライまたはプレイナー・バインディング、作成者は混沌にして中立でなければならない

## リング・オヴ・サモニング・アフィニティ (サイコポンプ)

(Ring of Summoning Affinity (Psychopomp) / 招来の親和性の指輪:サイコポンプ)

市価 7,600gp ; 装備部位 指輪 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 ー ; オーラ 微弱・召喚術

この銀製の指輪には、頭蓋骨の紋章が刻まれている。使用者がサモン・モンスター呪文を発動する際、招来できる3レベルのモンスターにノソイを、4レベルのモンスターにカトリーナを、6レベルのモンスターにヴァンスを、9レベルのモンスターにモリグナを加える。加えて、使用者は1日1回言葉により、サモン・モンスターⅢ呪文を使用したかのように、ノソイを1体招来することができる。

## 作成条件

コスト 3,800gp

《魔法の指輪作成》、プレイナー・アライまたはプレイナー・バインディング、作成者はいかなる属性に影響を与える要素を用いず真なる中立でなければならない

## リング・オヴ・サモニング・アフィニティ (クリフォト)

(Ring of Summoning Affinity (Clippoth) / 招来の親和性の指輪:クリフォト)

市価 8,600gp ; 装備部位 指輪 ; 術者レベル 5 レベル ; 重量 ー ; オーラ 微弱・召喚術 [混沌、悪]

この指輪は奇妙で不安にさせる手触りをしており、近くで観察すると複雑な層が幾重にも重なっていることが分かる。使用者がサモン・モンスター呪文を発動する際、招来できる3レベルのモンスターにシスニゴットを、6レベルのモンスターにショグティを、7レベルのモンスターにナイオゴスを、8レベルのモンスターにチェアノブーを、9レベルのモンスターにアイアタヴォスを加える。加えて、使用者は1日1回言葉により、サモン・モンスターⅢ呪文を使用したかのように、シスニゴットを1体招来することができる。

## 作成条件

コスト 4,300gp

《魔法の指輪作成》、プレイナー・アライまたはプレイナー・バインディング、作成者は混沌にして悪でなければならない

## リング・オヴ・ヴェンジフル・ブラッド・マジック

(Ring of Vengeful Blood Magic / 復讐の血の魔法の指輪)

市価 5,400gp ; 装備部位 指輪 ; 術者レベル 11 レベル ; 重量 ー ; オーラ 中程度・防衛術

この爪を模した指輪は赤い金属に薄くオレンジの色合いをつけたもので作られており、先からは黒曜石で作られた長い爪が伸びている。この指輪により、使用者は機会攻撃として呪文を発動することができる。1日3回、使用者が血の激怒の間に敵が使用者の機会攻撃を誘発したなら、使用者は機会攻撃として発動時間が1標準アクション以下の呪文1つを発動することができる。この呪文は機会攻撃を誘発したクリーチャーを目標とするかその呪文の範囲にそのクリーチャーを含んでいなければならない。3レベルを超えてはならない。これはそのラウンドにおける、使用者の機会攻撃1回として扱われる。この呪文発動自身は機会攻撃を誘発しない。

## 作成条件

コスト 17,500gp

《魔法の指輪作成》、《呪文高速化》、《迎え討ち》



## ロッド Rods

ロッドは王笏に似た形をした装置で、いずれも独特の魔法の力を有している。通常、チャージはない。ロッドは誰にでも使える。

### ロッド Rods

劣った中級のロッド	市価
ロッド・オヴ・グラスピング・ヘクシス	3,000gp
ロッド・オヴ・インターミナブル・ヘクシス	3,000gp
ロッド・オヴ・ポウテント・ヘクシス	9,000gp
ロッド・オヴ・ヴォレイシャス・ヘクシス	9,000gp
劣った上級のロッド	市価
ロッド・オヴ・アブラプト・ヘクシス	35,000gp

## ロッド・オヴ・アブラプト・ヘクシス

(Rod of Abrupt Hexes / 不意の呪術のロッド)

市価 35,000gp；装備部位 なし；術者レベル 17 レベル；重量 5 ポンド；オーラ 強力（系統なし）

1 日 3 回、このロッドの使用者が呪術（上級呪術や大いなる呪術は除く）を使用する際、このロッドの力を使用することで、標準アクションではなく即行アクションで呪術を起動することができる。

### 作成条件

コスト 17,500gp

《ロッド作成》、《呪文高速化》、作成者は“呪術”のクラス特徴を持っているなければならない

## ロッド・オヴ・グラスピング・ヘクシス

(Rod of Grasping Hexes / 捕らえる呪術のロッド)

市価 3,000gp；装備部位 なし；術者レベル 17 レベル；重量 5 ポンド；オーラ 強力（系統なし）

このロッドは節だらけの枝から作られ、鋭い茨で覆われている。1 日 3 回、このロッドの使用者が呪術（上級呪術や大いなる呪術は除く）を使用する際、このロッドの力を使用することで、呪術の有効距離を 2 倍にすることができる。ただし、その呪術がフィート単位の射程を持つ場合に限られる。

### 作成条件

コスト 1,500gp

《ロッド作成》、《呪文射程伸長》、作成者は“呪術”のクラス特徴を持っていないなければならない

## ロッド・オヴ・インターミナブル・ヘクシス

(Rod of Interminable Hexes / 果てなき呪術のロッド)

市価 3,000gp；装備部位 なし；術者レベル 17 レベル；重量 5 ポンド；オーラ 強力（系統なし）

1 日 3 回、このロッドの使用者が呪術（上級呪術や大いなる呪術は除く）を使用する際、このロッドの力を使用することで、呪術の持続時間を 2 倍にすることができる。ただし、その呪術の通常の持続時間が 1 ラウンドより長いものに限られる。このロッドで修正する際、目標がセーブに失敗すると持続時間が長くなるが成功すると持続時間が 1 ラウンドとなる呪術（邪眼など）は、目標がセーブに成功した場合には持続時間が 1 ラウンドのままである。

### 作成条件

コスト 1,500gp

《ロッド作成》、《呪文持続時間延長》、作成者は“呪術”のクラス特徴を持っていないなければならない

## ロッド・オヴ・ポウテント・ヘクシス

(Rod of Potent Hexes / 強力な呪術のロッド)

市価 9,000gp；装備部位 なし；術者レベル 17 レベル；重量 5 ポンド；オーラ 強力（系統なし）

1 日 3 回、このロッドの使用者が呪術（上級呪術や大いなる呪術は除く）を使用する際、このロッドの力を使用することで、与えるダメージもしくは治療するダメージを 2 倍にすることができる。このように修正するには、呪術は直接ダメージを治療するか、直接ダメージを与えるか、ダメージを与える攻撃もしくはオーラをクリーチャーに与えるものでなければならない。

### 作成条件

コスト 4,500gp

《ロッド作成》、《呪文威力最大化》、作成者は“呪術”のクラス特徴を持っていないなければならない

## ロッド・オヴ・ヴォレイシャス・ヘクシス

(Rod of Voracious Hexes / 貪欲な呪術のロッド)

市価 9,000gp；装備部位 なし；術者レベル 17 レベル；重量 5 ポンド；オーラ 強力（系統なし）

1 日 3 回、このロッドの使用者が呪術（上級呪術や大いなる呪術は除く）を使用する際、このロッドの力を使用することで、通常の目標に加えて別の目標 1 体に効果を及ぼすことができる。ただし追加の目標は元々の目標から 30 フィート以内にいないなければならない。この呪術は通常であれば最低でも 30 フィートの間合い内にいる、クリーチャー 1 体を目標とするものでなければならない。

### 作成条件

コスト 4,500gp

《ロッド作成》、《呪術分枝化》、作成者は“呪術”のクラス特徴を持っていないなければならない

## スタッフ Staves

スタッフは長い木の杖で、複数の呪文を蓄えている。スタッフは通常、テーマごとにグループ化された複数の呪文を保持しており、その他に使用者に与える能力を備えていることもある。スタッフは新規作成時点で 10 チャージを有するが、適切な呪文を持つ呪文の使い手でなければ再チャージできない。

### スタッフ Staves

劣った中級のスタッフ	市価
モンストリフィケーション・スタッフ	12,000gp
グレイヴディガーズ・スベイド	12,150gp
スパーク・スタッフ	12,650gp
エンバー・スタッフ	13,100gp

## エンバー・スタッフ

(Ember Staff / 燃えさしのスタッフ)

市価 13,100gp ; 装備部位 なし ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 3 ポンド ; オーラ 中程度・力術

この黒焦げのマンザニアの枝には、赤茶色の樹皮が所々見えるだけである。このスタッフは 3 フィートの長さしかなく、高品質のクラブとして使用できるほどに重心が整えられている。

このスタッフからプロデュース・フレイムを発動する際、使用者は手に炎を作り出すのではなく、スタッフの端に火を点すよう選択することができる。これによりスタッフがダメージを受けることはなく、このスタッフを使用した近接攻撃にこの呪文のダメージが加えられる。

- ・ プロデュース・フレイム (1 チャージ)
- ・ スコーピング・レイ (2 チャージ)
- ・ ファイアーボール (4 チャージ)

### 作成条件

コスト 6,700gp

《スタッフ作成》、スコーピング・レイ、ファイアーボール、プロデュース・フレイム

## グレイヴディガーズ・スベイド

(Gravedigger's Spade / 墓掘りの鋤)

市価 12,150gp ; 装備部位 なし ; 術者レベル 8 レベル ;

重量 4 ポンド ; オーラ 中程度・召喚術および変成術

この柄は頑丈で良く磨かれた櫟製で、先には鋭い刃が取り付けられている。これにより、呪文発動に使用しないときには、この魔法のスタッフを高品質のシャベルとして使用することができる。

- ・ エクスペディシヤス・エクスカヴァクション (1 チャージ)
- ・ クリエイト・ビット (2 チャージ)
- ・ スパイクト・ビット (5 チャージ)

### 作成条件

コスト 6,100gp

《スタッフ作成》、エクスペディシヤス・エクスカヴァクション、クリエイト・ビット、スパイクト・ビット

## モンストリフィケーション・スタッフ

(Monstrification Staff / 怪物化のスタッフ)

市価 12,000gp ; 装備部位 なし ; 術者レベル 5 レベル ;

重量 4 ポンド ; オーラ 微弱・変成術 (ポリモーフ)

この象牙製の手で作られたスタッフは、1 つの奇妙な姿からゆっくりと別の姿に変わっていく。しばしばスタッフの表面の大きな面が輝き始める。アルケミストおよびエキスを作り出すことのできるキャラクターは、このスタッフにエンラージ・パースンのエキスを注ぐことで、このスタッフを 1 チャージ分だけ回復することができる。同様に、モンストラス・フィジック I のエキスを注ぐことで、3 チャージ分だけ回復することができる。

- ・ エンラージ・パースン (1 チャージ)
- ・ モンストラス・フィジック I (3 チャージ)

### 作成条件

コスト 6,150gp

《スタッフ作成》、エンラージ・パースン、モンストラス・フィジック I、作成者はアルケミストでなければならない

## スパーク・スタッフ

(Spark Staff / 火花のスタッフ)

市価 12,650gp ; 装備部位 なし ; 術者レベル 8 レベル ; 重量 2 ポンド ; オーラ 中程度・力術

この透明な柄には細い黄金の紐がくねくねと這っており、一筋の真鍮が一端から他方の端へと流れるように見える。1 日 1 回、使用者が 10 ポイント以上の「電気」ダメージを受ける効果でダメージを受けたなら、このスタッフは 1 チャージだけ回復する。これにより、使用者がその効果から受けるダメージの量が減少することはない。

- ・ ショッキング・グラスプ (1 チャージ)
- ・ 《呪文ダメージ激化》されたショッキング・グラスプ (2 チャージ)
- ・ ライトニング・ボルト (5 チャージ)

### 作成条件

コスト 6,475gp

《スタッフ作成》、《呪文ダメージ激化》、ショッキング・グラスプ、スコーピング・レイ、ライトニング・ボルト

## その他の魔法のアイテム Wondrous Items

その他の魔法のアイテムは多様でそれぞれ異なる。機能するために特定の魔法のアイテム・スロットに身につけなければならないものもあれば、単に存在するだけで有効になるものもある。“その他の魔法のアイテム”は包括的な分類で、武器やスタッフといった他のグループには収まらないものが何でも入っている。そのアイテムに特定の言及がなければ、誰でもその魔法のアイテムは使用できる。

その他の魔法のアイテムには大きく 2 つの分類がある。装備部位があるか装備部位がないかだ。装備部位のあるアイテムは魔法のアイテム・スロットに身につける。このアイテムを使いその能力から利益を得たいキャラクターが身につけなければならない。

### その他の魔法のアイテム Wondrous Items

劣った下級のその他の魔法のアイテム	市価
エリクサー・オヴ・ザ・サンダリング・ヴォイス	250gp
トゥースピック・オヴ・パイロテクニクス	400gp
ストーリーテラーズ・ダスト	600gp
アサシンス・ダスト	750gp
ボトルド・スクリーム	900gp
ベルト・オヴ・スベリアー・マニユヴァーズ+1	1,000gp
ダイア・カラー	1,000gp
ブルーム・オヴ・パナッシュ	1,000gp
スベル・ラティス (1 レベル)	1,000gp
フォールス・フェイス	1,600gp
ブーツ・オヴ・ガストウ	2,000gp
インセンス・オヴ・アイドス	2,000gp
ランタン・オヴ・オーラス	2,000gp
リュート・オヴ・ザ・バトル・レディ	2,000gp
レストレーション・ダスト	2,000gp
ルーンストーン・オヴ・パワー (1 レベル)	2,000gp
エリクサー・オヴ・セックス・シフト	2,250gp
トルルボーン	2,400gp
ブラス・スパイダー	2,500gp
ソードマスターズ・フレアー	2,500gp
ベル・オヴ・リターニング・スピリッツ	3,000gp
ワンド・キー・リング	3,000gp
ブーツ・オヴ・ウォールディング	3,500gp
優れた下級のその他の魔法のアイテム	市価
ワンウェイ・ウィンドウ	4,000gp
スベル・ラティス (2 レベル)	4,000gp
グローイング・ゴード	4,250gp
フィジシャンズ・スベクタクルズ	4,900gp
アミュレット・オヴ・アンキャニィ・ディフェンス	5,000gp
ヘッドバンド・オヴ・ジ・ウルフ	5,000gp
スキャバード・オヴ・メニー・ブレース	5,000gp
ヴァニシング・シース	5,000gp
パナー・オヴ・レストフル・ナイト	5,040gp
トルク・オヴ・ザ・ブライマル・ソング	6,000gp
ホイッスル・オヴ・コーリング	6,300gp
クローク・オヴ・ザ・スニキー・スカウンドレル	6,400gp
アスベクト・マスケ	6,500gp
ハウリング・プレイサース	7,000gp
グラウス・オヴ・マーキング	7,200gp
ブーツ・オヴ・スウィフト・フューリィ	7,500gp
劣った中級のその他の魔法のアイテム	市価
アミュレット・オヴ・ザ・スピリッツ (天界)	8,000gp
アミュレット・オヴ・ザ・スピリッツ (疾風)	8,000gp
ベルト・オヴ・スベリアー・マニユヴァーズ+2	8,000gp
ブラッドステインド・グラウス	8,000gp
ブラウス・オヴ・ザ・ボウストフル・バスタード	8,000gp
カップス・オヴ・ラボ	8,000gp
レンジス・オヴ・ザ・プレデターズ・ゲイズ	8,000gp
ルーンストーン・オヴ・パワー (2 レベル)	8,000gp
トルク・オヴ・ブラディ・レイジ	8,000gp
ケープ・オヴ・デアリング・ディーズ	9,000gp
インヴェスティゲーターズ・パイプ	9,000gp
スベル・ラティス (3 レベル)	9,000gp
ボウィッツ・クローク	9,750gp
アミュレット・オヴ・ザ・ブラディッド (運命の子)	10,000gp
アミュレット・オヴ・ザ・ブラディッド (フェイ)	10,000gp
アミュレット・オヴ・ザ・スピリッツ (炎)	10,000gp
アミュレット・オヴ・ザ・スピリッツ (石)	10,000gp
アミュレット・オヴ・ザ・スピリッツ (波)	10,000gp
ハンターズ・ツリー・フォート	10,000gp
アミュレット・オヴ・ザ・ブラディッド (奈落の者)	12,000gp
アミュレット・オヴ・ザ・ブラディッド (忌まわしき者)	12,000gp
アミュレット・オヴ・ザ・ブラディッド (天上の者)	12,000gp
アミュレット・オヴ・ザ・ブラディッド (竜)	12,000gp
アミュレット・オヴ・ザ・ブラディッド (精霊)	12,000gp
アミュレット・オヴ・ザ・ブラディッド (地獄の者)	12,000gp
アミュレット・オヴ・ザ・ブラディッド (不死の者)	12,000gp
アミュレット・オヴ・ザ・スピリッツ (闘争)	12,000gp
アミュレット・オヴ・ザ・スピリッツ (骨)	12,000gp

## アミュレット・オヴ・ザ・ブラディッド

(Amulet of the Blooded / 血統の護符)

市価 さまざま

異形 15,000gp; 奈落の者 12,000gp; 忌まわしき者 12,000gp; 天上の者 12,000gp;

運命の子 10,000gp; 竜 12,000gp; 精霊 12,000gp; フェイ 10,000gp;

地獄の者 12,000gp; アンデッド 12,000gp

装備部位 首周り; 術者レベルさまさま; 重量 1 ポンド; オールさまさま

アミュレット・オヴ・ザ・ブラディッドには異なる種別があり、それぞれ使用者にソーサラーの血脈 1 つから力を受ける。しかし同時に、使用者は該当する血脈を持つクリーチャーを目標とする攻撃や効果（ブラッドハンティング武器など）に対して脆弱になってしまう。既に関連する血脈を有するクリーチャーがこのアミュレットを身につけても、使用者は以下に記載した能力を得ない。その代わりに、血脈の力の有効レベルが 2 だけ増加する。この効果は、血脈の力の有効レベルを増加させる他の能力とは累積しない。

異形：漆黒のオニキス（縞瑪瑙）の塊が、銀の鎖につながれている。奇妙な渦と触手のような形が、その表面にエッチング加工で描かれている。使用者はクリティカル・ヒットや急所攻撃を 25% の確率で無効化する（ライト・フォーティフィケーション鎧特殊能力と同様）。近接接触攻撃を行う際、使用者の間合いは 5 フィートだけ増加する。中程度・幻術；術者レベル 9；《その他の魔法のアイテム作成》、エンラージ・パースン、ブラー。

奈落の者：この護符は明るい赤色のガーネット（石榴石）がたくさん付いていて、光がその表面を照らすと炎が踊るように見える。ぶらさげられるよう、真鍮製の鎖がついている。使用者は「電気」に対する抵抗 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。加えて、使用者はフリー・アクションとして爪を生やすことができる。この爪は肉体武器として扱い、使用者は全力攻撃により、最大の基本攻撃ボーナスを用いて 2 回の爪攻撃を行うことができる。爪はそれぞれ 1d4（使用者が小型の場合は 1d3）ポイント＋使用者の「筋力」修正値に等しいダメージを与える。中程度・防衛術；術者レベル 9；《その他の魔法のアイテム作成》、ディレイ・ボイズン、マジック・ファンク、レジスト・エナジー。

アミュレット・オヴ・ザ・スピリッツ (生命)	12,000gp
ドリッキング・ホーン・オヴ・ザ・パナシア	12,000gp
ティン・インプ (フィギュリーン・オヴ・ワンドラス・パワー)	13,000gp
ケープ・オヴ・フェインディング	14,000gp
グレーター・ダイア・カラー	14,000gp
アミュレット・オヴ・ザ・ブラディッド (異形)	15,000gp
ハンカチーフ・オヴ・ファインディング	15,000gp
スレイヤーズ・ローブ	15,000gp
スカルクラッシャー・ガントレッツ	15,302gp
ヘルム・オヴ・ザ・ワルキューレ	16,000gp
ルーンズ・オヴ・ザ・クロウンス・カヴン	16,000gp
ルーンズ・オヴ・ジ・オールド・フェイス	16,000gp
サボターズ・ゴードルズ	16,000gp
スベル・ラティス (4 レベル)	16,000gp
優れた中級のその他の魔法のアイテム	市価
ベルト・オヴ・スベリアー・マニユヴァーズ+3	18,000gp
ルーンストーン・オヴ・パワー (3 レベル)	18,000gp
スベル・ラティス (5 レベル)	25,000gp
劣った上級のその他の魔法のアイテム	市価
ブーツ・オヴ・ザ・バトル・ヘラルド	30,000gp
ベルト・オヴ・スベリアー・マニユヴァーズ+4	32,000gp
ルーンストーン・オヴ・パワー (4 レベル)	32,000gp
クローク・オヴ・ディザーミング	35,000gp
スベル・ラティス (6 レベル)	36,000gp
アイアン・カラー・オヴ・ジ・アンバウンド・カヴン	46,000gp
スベル・ラティス (7 レベル)	49,000gp
優れた上級のその他の魔法のアイテム	市価
ベルト・オヴ・スベリアー・マニユヴァーズ+5	50,000gp
ルーンストーン・オヴ・パワー (5 レベル)	50,000gp
スベル・ラティス (8 レベル)	64,000gp
ルーンストーン・オヴ・パワー (6 レベル)	72,000gp
スベル・ラティス (9 レベル)	81,000gp
ブレイファインダー	85,000gp
ルーンストーン・オヴ・パワー (7 レベル)	98,000gp
ルーンストーン・オヴ・パワー (8 レベル)	128,000gp
ルーンストーン・オヴ・パワー (9 レベル)	162,000gp



# PRD\_J\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

**忌まわしき者：**この渦を巻く緑色のマラカイト（孔雀石）は酸化銅の鎖でぶら下げられる。不吉な見開かれた瞳がその表面にエッチングされている。使用者は睡眠、[火]、魅了、[冷気] 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。1日3回標準アクションとして、使用者は60フィート以内にいるクリーチャー1体に凝視を合わせることができる。目標は意志セーヴィング・スロー（DC18）に成功しなければ、4ラウンドの間よろめき状態となる。使用者の凝視は同時に1体の目標にのみ効果を及ぼす。使用者が新しい目標をよろめき状態に使用と試みたなら、新しい試みの製品にかかわらず、元々の目標は直ちに回復する。中程度・死霊術；術者レベル9；《その他の魔法のアイテム作成》、ピストウ・カース、レジスタンス、レジスト・エナジー。

**天上の者：**この大きく磨かれたオパールは、曇った灰色の鋼鉄でできた鎖でぶら下がっている。使用者は[酸]に対する抵抗5と[冷気]に対する抵抗5を得る。1日3回標準アクションにより、使用者は遠隔接触攻撃として天界の炎の光線を放つことができる。この光線は30フィート以内の任意の敵1体を目標とする。悪のクリーチャーに対して、この光線は1d4+4ポイントのダメージを与える。このダメージは神聖なるもので、エネルギーに対する抵抗や完全耐性の影響を受けない。この光線は善のクリーチャーのダメージを1d4+4ポイントだけ回復する。善のクリーチャーは1日に1回だけこの光線の影響を受けることができる。中立のクリーチャーはこの光線の影響を受けない。中程度・防御術及び力術；術者レベル9；《その他の魔法のアイテム作成》、スコーチング・レイ、レジスト・エナジー。

**運命の子：**無数のカットされていないクォーツ（水晶）が、プラチナ製の鎖に下げられている。使用者は全てのセーヴィング・スローと、不意打ちラウンドあるいは使用者が攻撃に気付いていないとこのACに+2の幸運ボーナスを得る。1日1回、使用者は攻撃ロール、クリティカル・ロール、呪文抵抗を貫くために行う術者レベル判定のいずれかを再ロールすることができる。使用者は最初のロールを行った後、結果が明らかになる前に、この能力を使用するかどうかを決めなければならない。例えば1回目より出目が悪くなったとしても、2回目の出目を用いなければならない。中程度・心術；術者レベル9；《その他の魔法のアイテム作成》、エイド。

**竜：**下表に示すように、この護符は力に応じた様々な鉱物から作られており、竜の鱗の形をしている。使用者は表に示されたエネルギー種別に対する抵抗5と、ACに対する+1の外皮ボーナスを得る。1日1回標準アクションとして、使用者はプレス攻撃を放つことができる。このプレス攻撃は表に示された形状で、4d6ポイントの表に示されたエネルギー種別のダメージを与える（反応・半減、DC15）。中程度・防御術及び力術；術者レベル9；《その他の魔法のアイテム作成》、ファイアー・プレス、レジスト・エナジー。

d%	素材	エネルギー種別	プレスの形状
01～25	マラカイト（孔雀石）	[酸]	60フィート直線状
26～50	アズライト（藍銅鉱）	[電気]	60フィート直線状
51～75	レッド・アゲート（赤瑪瑙）	[火]	30フィート円錐形
76～100	カルサイト（方解石）	[冷気]	30フィート円錐形

**精霊：**下表に示すように、この護符は力に応じた様々な鉱物から作られており、竜の鱗の形をしている。使用者は表に示されたエネルギー種別に対する抵抗5を得る。1日1回標準アクションとして、使用者は元素の力の炸裂を解き放つことができる。これは半径20フィートの爆発であり、4d6ポイントの表に示されたダメージ種別のダメージを与える（反応・半減、DC14）。セーブに失敗したクリーチャーは、使用者の次のターンの終了まで、このエネルギー種別に対する脆弱性を得る。中程度・力術；術者レベル9；《その他の魔法のアイテム作成》、エレメンタ

ル・オーラ、レジスト・エナジー。

d%	素材	エネルギー種別
01～25	アンヒドライト（硬石膏）	[電気]
26～50	ヘマタイト（赤鉄鉱）	[酸]
51～75	ベリル（緑柱石）	[火]
76～100	フォルステライト（苦土橄欖石）	[冷気]

**フェイ：**この琥珀は絹の紐でぶら下げられている。使用者は1日に9ラウンドまで、（グレート・インヴィジビリティ同様に）不可視状態になることができる。使用時間は連続している必要はない。1日3回、使用者はクリーチャー1体を爆笑の渦に巻き込む近接接触攻撃を行うことができる。このクリーチャーは移動アクションを1回行うことしかできないが、通常通り身を守ることはできる。この笑う効果の影響を受けたクリーチャーは、以降24時間の間完全耐性を得る。これは[精神作用] 効果である。中程度・幻術；術者レベル9；《その他の魔法のアイテム作成》、グレート・インヴィジビリティ、ヒディアス・ラフター。

**地獄の者：**この黒い大理石の塊は真鍮製の鎖でぶら下げられている。使用者は[火]に対する抵抗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。1日3回、使用者は近接接触攻撃を行い、クリーチャー1体を4ラウンドの間怯え状態にすることができる。複数回接触しても効果は累積しないが、持続時間が増加する。中程度・防御術；術者レベル9；《その他の魔法のアイテム作成》、チル・タッチ、レジスト・エナジー。

**アンデッド：**この石化した骨の塊は、銀の鎖から下げられている。使用者は[冷気]に対する抵抗5と、非致傷ダメージに対するDR5／—を得る。1日3回、使用者は近接接触攻撃を行い、クリーチャー1体を4ラウンドの間怯え状態にすることができる。すでに怯え状態のクリーチャーに触れると、そのクリーチャーが8ヒット・ダイス未満の場合、1ラウンドの間恐れ状態になる。中程度・防御術；術者レベル9；《その他の魔法のアイテム作成》、チル・タッチ、レジスト・エナジー。

## 作成条件

**コスト** さまざま

**異形** 7,500gp；**奈落の者** 6,000gp；**忌まわしき者** 6,000gp；**天上の者** 6,000gp；**運命の子** 5,000gp；**竜** 6,000gp；**精霊** 6,000gp；**フェイ** 5,000gp；**地獄の者** 6,000gp；**アンデッド** 6,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、追加の呪文（本文参照）

## アミュレット・オヴ・ザ・スピリッツ

(Amulet of the Spirits / 霊の護符)

市価	さまざま
闘争	12,000 gp；骨 12,000 gp；炎 10,000 gp；天界 8,000 gp；
生命	12,000 gp；石 10,000 gp；波 10,000 gp；疾風 8,000 gp
装備部位	首周り；術者レベルさまざま；重量 1ポンド；オーラさまざま

アミュレット・オヴ・ザ・スピリットには異なる種別があり、それぞれ使用者にシャーマンの霊1つから力を受ける。しかし同時に、使用者は該当する霊を持つクリーチャーを目標とする攻撃や効果（スピリットハンティング武器など）に対して脆弱になってしまう。既に関連する霊もしくは神秘を有するクリーチャーがこのアミュレットを身につけても、使用者は以下に記載した能力を得ない。その代わりに、霊もしくは神秘の能力の有効レベルが2だけ増加する。この効果は、霊もしくは神秘の能力の有効レベルを増加させる他の能力とは累積しない。

**闘争：**この護符は小さなダガーのような形をしていて、切っ先からぶら下がっている。1日1回即行アクションとして、使用者は戦の守りを起動することができる。これにより、使用者はACに+3の反発ボーナスを得る。使用者が攻撃するたびに、この反発ボーナスは（攻撃の成否

にかかわらず) 1 ずつ減少し、ボーナスが+0 にまで減少すると守りは失われる。加えて、1 日 1 回即行アクションとして、使用者は 30 フィート以内にいるクリーチャー 1 体に呪いをかけることができる。これにより目標は出血効果からより多くのダメージを受けるようになり、通常より遅い速度でしか傷が回復しなくなる。呪われたクリーチャーが出血ダメージを受けると、その出血ダメージは(例えその出血が能力値ダメージであったとしても) 追加で 1 ポイントだけ増加する。さらに、目標がヒット・ポイントを回復する効果の目標になった場合、その効果は通常のヒット・ポイント回復量の半分しか回復しない。この呪いは 8 ラウンドの間持続する。中程度・死霊術；術者レベル 8；《その他の魔法のアイテム作成》、エントロピック・シールド、ピストウ・カース。

骨：この護符は石化した骨で作られた首飾りである。1 日 1 回即行アクションとして、使用者は骨の守りを起動することができる。この守りは使用者の周りに飛行する無数のつばねを集め、8 ラウンドの間 AC に +2 の反発ボーナスを与える。加えて、1 日 1 回即行アクションとして、使用者は 30 フィート以内のクリーチャー 1 体を目標とし、1 ラウンドの間恐れ状態とすることができる(意志・無効、DC13)。中程度・死霊術；術者レベル 8；《その他の魔法のアイテム作成》、エントロピック・シールド、スケアー。

炎：この護符はファイアー・オパール 1 つが真鍮製の鎖にぶら下がったものだ。1 日 2 回即行アクションとして、使用者は火の守りを起動することができる。次に使用者に近接攻撃が命中した際、攻撃を行ったクリーチャーは 1d6 + 4 ポイントの[火]ダメージを受ける。この守りは 1 分間持続し、消費されなかったとしてもどこかに行ってしまう。加えて、1 日 2 回即行アクションとして、使用者は 30 フィート以内にいるクリーチャー 1 体に、[火]に対する脆弱性を与えることができる。この効果は使用者のターンの終了まで持続する。そのクリーチャーが[火]ダメージを受けるたび、通常より半分だけ多いダメージ(+50%)を受ける。クリーチャーが既に[火]に対する脆弱性を持つ場合、この呪いはいくの効果もない。[火]に対する完全耐性や抵抗は通常通り効果を及ぼし、セーヴィング・スローが許可される効果であれば、通常通りダメージを減少させる。中程度・力術；術者レベル 8；《その他の魔法のアイテム作成》、バーニング・ハンズ。

天界：この黒いキャッツ・アイ(猫目石)は銀の鎖でぶら下げられており、表面が光を反射して六芒星を照らし出す。使用者が夜に開けた空を見るならば、使用者は自分の正確な位置を知ることができる上、全ての【魅力】判定と【魅力】基準の技能判定において、【魅力】修正値に自分の【判断力】修正値を加えることができる。加えて、標準アクションとして、使用者は 30 フィート以内にいる敵 1 体の照明段階を 2 段階低いもの——明るい光は薄暗い光に、通常の光は暗闇に、薄暗い光と暗闇は超自然的な闇(暗闇と同小用だが、暗視を持つクリーチャーですら見通すことができない)に——とすることができる。この効果は 8 ラウンド持続する(意志・無効、DC13)。このアクションは機会攻撃を誘発しない。中程度・占術；術者レベル 8；《その他の魔法のアイテム作成》、ダークネス、ロケット・クリーチャー。

生命：この護符は石化したコマドリの卵の形をしており、毛を編み込んだ単純な紐で吊されている。使用者は(治療)魔法をより受け入れやすくなり、自分に効果を及ぼす全てのキュア呪文から追加で 1d6 ヒット・ポイントを回復する。加えて、1 日 1 回標準アクションとして、使用者は 30 フィート以内にいるクリーチャー 1 体に及ぼされる魔法的な治療や状態を取り除く効果一切を打ち消すことができる。DC13 の意志セーヴィング・スローに成功すればこの効果は無効化できる。失敗するとこの効果は 1 分間持続する。中程度・召喚術及び死霊術；術者レベル 10；《その他の魔法のアイテム作成》、インフリクト・モデルット・ウーンズ、キュア・ライト・ウーンズ。

石：この丸みを帯びた川にある岩は、銅製の鎖で吊されている。1 日 1 回即行アクションとして、使用者は石の守りを起動することができる。この守りは、以降 2 回使用者に行われる近接攻撃に対して、使用者に DR5 / アダマンティンを与える。この守りは 1 分間持続し、その後、消費されていなくても失われる。加えて、1 日 1 回即行アクションとして、使用者は 30 フィート以内にいるクリーチャーにかすかな磁力を帯びさせることができる。この効果は 2 ラウンド持続する。クリーチャーが主に金属で作られた近接武器もしくは遠隔武器で攻撃された場合、AC に -4 のペナルティを受ける。中程度・防御術；術者レベル 8；《その他の魔法のアイテム作成》、ストーンスキン、ヒート・メタル。

波：この護符は小さなホラガイで、編み込まれた海藻でできた紐で下げられている。1 日 1 回即行アクションとして、使用者は霧の守りを起動することができる。この守りはブラー呪文のように、使用者に視認困難を与える。霧は以降 1 分の間に、失敗確率のために 2 回攻撃が外れるか、1 分が経過するまで持続する。加えて、1 日 1 回即行アクションとして、使用者は 30 フィート以内にいるクリーチャー 1 体に、1 分の間[冷氣]の力の影響を受けやすくなることができる。この効果を受けている間に[冷氣]ダメージを受けたクリーチャーは、1 ラウンドの間絡みつかれた状態になる。この効果を受けているクリーチャーが既に絡みつかれた状態である場合、その絡みつかれた状態の持続時間が 1 ラウンドだけ増加する。中程度・幻術；術者レベル 8；《その他の魔法のアイテム作成》、チル・タッチ、ブラー。

疾風：この羽根は鳥の巣を連想させる細い枝状の鎖でぶら下げられている。1 日 1 回即行アクションとして、使用者は 1 分間持続する風の守りを起動することができる。使用者がアロー、光線、その他攻撃ロールを必要とする遠隔攻撃によって攻撃されたなら、その攻撃は 20% の失敗確率を持つ。加えて、1 日 1 回即行アクションとして、使用者は 30 フィート以内にいるクリーチャー 1 体に、[電気]エネルギーに満ちた稲光と煌めきを放つことができる。これはクリーチャーに害を与えることはないが、そのクリーチャーは松明のような光を放ち、視認困難や不可視状態から利益を得ることができなくなる。さらに、このオーラが持続している間、目標が金属製の近接武器で攻撃された際、追加で 5 ポイントの[電気]ダメージを受ける。この稲光のオーラは 4 ラウンドだけ持続する。中程度・防御術及び力術；術者レベル 8；《その他の魔法のアイテム作成》、エントロピック・シールド、ショッキング・グラスプ。

## 作成条件

コスト さまざま；闘争 6,000gp；骨 6,000gp；炎 5,000gp；天界 4,000gp；生命 6,000gp；石 5,000gp；波 5,000gp；疾風 4,000gp  
《その他の魔法のアイテム作成》、追加の呪文(本文参照)

## アミュレット・オヴ・アンキャニィ・ディフェンス

(Amulet of Uncanny Defense / 直感防御の護符)

市価 5,000gp；装備部位 首周り；術者レベル 9；重量 —；オーラ 中程度・防御術

この重い、冷たい鉄で作られた護符は咆哮のために顎を開いた熊の頭部を描いたものだ。これは使用者の直感回避能力を高め、直感回避強化として機能させる(この護符は直感回避を持たないキャラクターには何の利益もない)。使用車がすでに直感回避を持つ場合、攻撃するものが使用者を挟撃して急所攻撃を行えるかどうかを判断する際に用いるローグ・レベルを決定する際、クラス・レベルが 4 高いものと見なす。

## 作成条件

コスト 2,500gp  
《その他の魔法のアイテム作成》、トゥルー・シーイング

## アスペクト・マスク

(Aspect Mask / 動物の相の仮面)

市価 6,500gp; 装備部位 頭部; 術者レベル 3; 重量 2 ポンド; オーラ 微弱・変成術

この革製の仮面はなんとなく動物を模したようで、多様な原始美術のデザインに沿うように装飾されている。1 日 3 回合言葉により、使用者はこの仮面に合わせた動物の相 1 つの利益を得ることができる。これはハンターの動物象形クラス特徴と同様に機能する。それぞれの仮面は動物象形の一覧から選択した動物 1 種類に同調している。動物の種類は、作成時に選択される。

### 作成条件

コスト 3,250gp

《その他の魔法のアイテム作成》、作成者は“動物象形”または“自然の化身”のクラス特徴を持っていないなければならない

## アサシズ・ダスト

(Assassin's Dust / 暗殺者の粉)

市価 750gp; 装備部位 なし; 術者レベル 5; 重量 1; オーラ 微弱・変成術

この細かい粉末は、素肌に触れると燃え上がりヒリヒリとした痛みを生じさせる。死体 1 つあるいは自律していない白骨 1 体かけると、死体の肉と骨は、ディスインテグレイト呪文によって残されたもののよう細かく茶色い粉へと分解される。アサシズ・ダストは小さな小瓶に入っている。1 瓶で小型の死体 8 つ、中型の死体 4 つ、大型の死体 1 つに十分な量である。白骨死体は同じサイズの死体半分と見なされる。この粉末は生きているクリーチャーやアンデッド・クリーチャーには何の効果ももたらさない。

### 作成条件

コスト 375gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ディスインテグレイト

## バーナー・オヴ・レストフル・ナイト

(Banner of Restful Nights / 静穏なる夜の旗)

市価 5,040gp; 装備部位 なし; 術者レベル 9; 重量 7 ポンド; オーラ 中程度・防衛術

この魔法の旗はほとんど何の装飾もないまっさらなものだが、合言葉により使用者が選択した模様や意匠が現れる。1 日 1 回、旗がしっかり地面に備え付けられている間、旗の周囲 20 フィートに穏やかで快適な環境を作り出すことができる。これはちょうど、この範囲に効果を及ぼすエンデュア・エレメンツと同様に機能する。この範囲は魔法による天候効果でさえ和らげ快適なものとするが、この旗の術者レベルより低い効果のみを軽減してくれる。

また、この旗はアラーム呪文（音声によるアラーム）のように、穏やかで過ごしやすい環境を守る。地面に旗を固定したクリーチャーは、この効果を起動するための合言葉を設定する。傍に寄り作られた範囲は 8 時間が経過するか、旗が地面から外されるまで持続する。

### 作成条件

コスト 2,520gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アラーム、エンデュア・エレメンツ

## ベル・オヴ・リターニング・スピリッツ

(Bell of Returning Spirits / 霊降ろしのベル)

市価 3,000gp; 装備部位 なし; 術者レベル 7; 重量 1 ポンド; オーラ 中程度・召喚術

この古びた青銅製のハンド・ベルには象牙製の取っ手が付いており、簡素な動物の象形文字が外側に刻まれている。1 日 1 回合言葉により、使用者はこのベルを鳴らし、自分の使い魔をすぐそばに喚び出すことができる。

ただし、使い魔が使用者から 100 フィート以内にいる場合に限られる。この能力は使用者のレベルの 1/3 に等しいレベルの呪文と同様に扱う。使い魔は使用者が選択した、使用者に隣接する誰にも占められていない空間にただちに現れる。

使用者の使い魔が死亡している場合、あの世から使い魔の霊を呼び戻すためにこの能力を使用することができる。これはレイズ・デッド呪文として機能するが、使用者の使い魔のみを目標とすることができる。この効果を使用する際に使い魔に触れている必要はないが、100 フィート以内になければならない。蘇生に伴って使い魔は負のレベルを得るが、1 日に 1 レベルの速度で自動的に取り除かれる。また、失われた【耐久力】も 1 日に 1 ポイントの速度で自動的に回復する。ベルが使い魔を蘇生するために使用されると、このベルは不活性の粘土に変わってしまい、魔法の能力を全て失う。

### 作成条件

コスト 1,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、サモン・ネイチャーズ・アライ（訳注：原文通り）、レイズ・デッド

## ベルト・オヴ・スベリアー・マニューヴァーズ

(Belt of Superior Maneuvers / 絶技の帯)

市価 12,650gp (訳注：さまざまな誤記)

+1 ボーナス 1,000gp; +2 ボーナス 8,000gp; +3 ボーナス 18,000gp;

+4 ボーナス 32,000gp; +5 ボーナス 50,000gp

装備部位 ベルト; 術者レベル 5; 重量 1; オーラ 微弱・力術

この黒色をした薄き麻布製のベルトは、ローブ、キモノ、武術家の胴着を固定するために、おおよそ腰のあたりを緩く締める貯めに用いられる。1 日 3 回、フリー・アクションとして、使用者は戦技を 1 つ選び、その戦技を行う際の戦技判定と、その戦技に対する CMD に +1 ~ +5 のボーナスを得る。このボーナスは 1 ラウンド持続する。加えて、ブローラーが身につけている間、このベルトは多様な武術クラス特徴の 1 日毎の使用回数を追加で 1 回与える。

### 作成条件

コスト さまざまな

+1 ベルト・オヴ・スベリアー・マニューヴァーズ 500 gp; +2 ベルト・オヴ・スベリアー・マニューヴァーズ 4,000 gp; +3 ベルト・オヴ・スベリアー・マニューヴァーズ 9,000 gp; +4 ベルト・オヴ・スベリアー・マニューヴァーズ 16,000 gp; +5 ベルト・オヴ・スベリアー・マニューヴァーズ 25,000 gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ディヴァイン・フェイヴァー、作成者は少なくともベルトのボーナスの 3 倍の術者レベルでなければならない

## ブラッドステインド・グラヴズ

(Bloodstained Gloves / 血糊の手袋)

市価 8,000gp; 装備部位 両手; 術者レベル 6; 重量 5 ポンド; オーラ 中程度・占術

この柔らかい子牛の皮で作られた手袋は何度も洗っても取れない茶色い血痕が幾重にも重なっていて、その元々の色が分からなくなっている。この手袋が直近で殺したクリーチャーの血に塗れると、以降 1 時間の間、使用者は同じ種別（人型生物もしくは来訪者の場合は副種別。レンジャーの得意な敵クラス特徴に準じる）のクリーチャーに対する攻撃ロールとダメージ・ロールに +1 の洞察ボーナスを得る。スレイヤーがこの手袋を身につけた場合、ダメージ・ロールへのボーナスはスレイヤーの観察のボーナスに等しくなる。スケルトン、ゴーレム、クロックワーク・クリーチャーなど、血のないクリーチャーでは、この手袋の能力を起動することができない。



# PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

## 作成条件

コスト 4,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、インスタント・エネミー

## ブラウス・オヴ・ザ・ボウストフル・バスタード

(Blouse of the Boastful Bastard / 自慢屋のろくでなしのブラウス)

市価 8,000gp ; 装備部位 全身 ; 術者レベル 5 ; 重量 1 ; オール 微弱・変成術

この上品な紫色をした絹製のシャツは、金糸で刺繍が施されている。このシャツはどんなに控えめなスワッシュバックラーにさえ、向こう見ずな振る舞いをもたらす。使用者が心意気クラス特徴を持つなら、使用者が成功したクリティカル・ヒットからダメージを受けたなら、使用者は 1 心意気ポイントを回復する。このシャツは、心意気を使用しない者には何の効果もない。

## 作成条件

コスト 4,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ガイダンス、プレスティディジティション、レジスタンス

## ブーツ・オヴ・ガストウ

(Boots of Gusto / 活気のブーツ)

市価 2,000gp ; 装備部位 両足 ; 術者レベル 4 ; 重量 1 ポンド ; オール 微弱・変成術

このブーツは赤く素晴らしい革で作られており、レイピアやスワッシュバックラーに適した他の軽い武器を身につけた人型生物を描いたステッチで飾られている。1 日 3 回まで、使用者は武勇伝の 1 レベルのスワッシュバックラーの発露を使用できるようになる。

## 作成条件

コスト 1,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、キャッツ・グレイス、作成者は心意気を使用できなければならない

## ブーツ・オヴ・スウィフト・フューリィ

(Boots of Swift Fury / 素早き怒りのブーツ)

市価 7,500gp ; 装備部位 両足 ; 術者レベル 11 ; 重量 2 ポンド ; オール 中程度・変成術

この重い、毛皮の裏付きの革で作られたブーツは使用者のふくらはぎを覆うほどの高さがあり、厚い鉄製のバックルで留められた粗野な革製のストラップで縛られている。このブーツは仕様車の地上基本移動速度を 10 フィートだけ増加させる（強化ボーナスとして扱う）。また、使用者が激怒している間、このブーツは敵の機会攻撃範囲を通過したりそこから出ようとしたとき、もしくは呪文を発動する際に誘発した機会攻撃に対する AC に +4 の反発ボーナスを与える。

## 作成条件

コスト 3,750gp

《その他の魔法のアイテム作成》、エクスペディシャス・リトリート、レイジ

## ブーツ・オヴ・ザ・バトル・ヘラルド

(Boots of the Battle Herald / 軍使のブーツ)

市価 30,000gp ; 装備部位 両足 ; 術者レベル 11 ; 重量 2 ポンド ; オール 中程度・心術

このブーツは質の良い白い革で作られており、伝説的な戦闘の場面で用いられてきた。即行アクションとして、使用者は 1 日に 30 ラウンドの間グレーター・ヒロイズムの効果を自分自身に及ぼすことができる。使用するラウンド数は連続している必要はない。

## 作成条件

コスト 15,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、グレーター・ヒロイズム

## ブーツ・オヴ・ヴォールティング

(Boots of Vaulting / 跳躍のブーツ)

市価 3,500gp ; 装備部位 両足 ; 術者レベル 3 ; 重量 1 ポンド ; オール 微弱・変成術

このなめし革でできたブーツの使用者は、軟着陸のために行う〈軽業〉判定に成功した際、追加で 10 フィート落下距離を減少させる。ラウンドに 1 回、フリー・アクションとして、使用者は跳躍の際に行う〈軽業〉判定に +10 の技量ボーナスを得る。この跳躍は助走を行っていないものとして扱われる。加えて、使用者は跳躍中に機会攻撃を避けるためと着地後にバランスを保つために行う〈軽業〉判定に +10 の技量ボーナスを得る。

このようにブーツを使用すると、下半身を酷使してしまう。使用者が 1 分が経過する前にこのアイテムを使用して 2 回目の跳躍を試みた場合、使用者は 2 回目の跳躍の DC に等しい DC で頑健セーブを行わねばならず、失敗すると足を痛めてしまう。足を痛めると、使用者は移動速度が半分に減少する。これは 24 時間が経過するか、DC15 の〈治療〉判定に成功するか、最低 1 ポイントの魔法的な治癒を受けるかするまで持続する。頑健セーブの DC は、跳躍間に 1 分が経過するまでに跳躍するたびに、5 ずつ増加する。

## 作成条件

コスト 1,750gp

《その他の魔法のアイテム作成》、キャッツ・グレイス、ジャンプ

## ボトルド・スクリーム

(Bottled scream / 瓶入り絶叫)

市価 900gp ; 装備部位 なし ; 術者レベル 7 ; 重量 1/2 ポンド ; オール 中程度・力術

この曇ったガラス瓶には、蠟と樹脂が封じられている。瓶が開けられたり瓶が砕けたりすると、けたたましい絶叫が半径 20 フィートの爆発に炸裂する。音声要素を持つバードの呪芸は直ちに終了する。精神集中をしていたか呪文を発動していた呪文の使い手は、精神集中判定（DC15 + 呪文レベル）に成功しなければその呪文を失う。加えて、絶叫は範囲が重なった全てのサイレンス呪文を解呪する。この瓶は飛散武器として投擲することもできるし、手で開けることもできる。瓶を開けると、爆発は開いた位置のマスを中心に引き起こされる。

## 作成条件

コスト 450gp

《その他の魔法のアイテム作成》、シャウト

## ブラス・スパイダー

(Brass Spider / 真鍮蜘蛛)

市価 2,500gp ; 装備部位 なし ; 術者レベル 7 ; 重量 2 ポンド ; オール 中程度・変成術

この微小サイズの輝く真鍮製の人造は、歯車で作られた蜘蛛に見える。その大きさはおよそ人間の大人の手ほどで、その脚は全て、精巧な操作に向いたつるはし、のみ、ペンチ、その他の道具である。その身体には粉と油が詰まっており、ノズルの付いた突起部から 2 インチ先に噴射することができる。出来の良い鎖がブラス・スパイダーの背中にある巻き上げ機につながっていて、この人造の動きを制御するボタンとレバーの付いた小さい円盤とつながっている。これによりこのアイテムは蜘蛛のように歩き這い回ることができる。このアイテムは自立的に行動しない。

ブラス・スパイダーの鎖を持つキャラクターは、ペナルティを受けることなく 15 フィート離れた場所から〈装置無力化〉技能を使用することができる。しかしその際、この装置と視線が通っていなければならない。ほとんどの場合、これによりこの技能で不幸が生じた場合、蜘蛛の使用者で

## PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

はなくプラス・スパイダーにその効果が及ぶ（このアイテムの硬度は5、25 ヒット・ポイントを持つ）。また、プラス・スパイダーで射程を伸ばさないならば、代わりに盗賊道具の代用として使用することができる。この場合、この装置から5 フィート以内で作業する限り、〈装置無力化〉判定に+5 のボーナスを得る。

### 作成条件

コスト 1,250gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・オブジェクト、キャッツ・グレイス

### ケープ・オヴ・デアリング・ディーズ

(Cape of Daring Deeds / 大胆な発露のケープ)

市価 9,000gp ; 装備部位 両肩 ; 術者レベル 5 ; 重量 2 ポンド ; オーラ 微弱・防衛術

使用者は全ラウンド・アクションを消費して集中することで、この短い絹製のケープの色を変え、どのような衣装や雰囲気にも合うものにすることができる。[武勇伝 > ACG / クラス / スワッシュバックラー #derring-do] の1 レベルのスワッシュバックラーの発露を使用する際、使用者は出目6 だけではなく、出目5 と出目6 のいずれかが出る限り追加でダイスをロールすることができるようになる。さらに、このケープはセーヴィング・スローに+2 の抵抗ボーナスを与える。使用者がスワッシュバックラーの不死身クラス特徴を使用するたびに、このボーナスは1 ラウンドの間+4 に増加する。

### 作成条件

コスト 4,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ガイダンス、プレスティディジティション、レジスタンス

### ケープ・オヴ・フェインティング

(Cape of Feinting / フェイントのケープ)

市価 14,000gp ; 装備部位 両肩 ; 術者レベル 8 ; 重量 1 ポンド ; オーラ 中程度・心術

この頭巾付きケープは質の良い布から作られており、色とりどりの刺繍と素晴らしいイタチの毛皮で縁取りされている。1 日3 回、使用者は標準アクションを消費することで、わざと敵への攻撃を外し、使用者の次のターンまでAC への【敏捷力】ボーナスを失わせる劇的なフェイントを仕掛けることができる。クローク・オヴ・フェインティング（訳注：ケープ・オヴ・フェインティングの誤記）を身につけたスワッシュバックラーが高度フェイントもしくはこのケープの能力を使用する際、敵は使用者の次のターンの開始時まで、本来の効果に加えて幻惑状態にもなる。

### 作成条件

コスト 7,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、デイズ、creator must be able to perform the superior feint deed

### クローク・オヴ・ディザーミング

(Cloak of Disarming / 武器落しの外套)

市価 35,000gp ; 装備部位 両肩 ; 術者レベル 9 ; 重量 1 ポンド ; オーラ 中程度・変成術

この外套は質よく作られており、洗練された者だ。即行アクションとして、使用者はこの外套に指示し、5 フィート以内のクリーチャー1 体に武器落しを仕掛けさせるために戦技判定を行わせることができる。CMB は使用者のものをを用いる。この武器落しとしての戦技は機会攻撃を誘発しない。試みに失敗しても、この外套を失う恐れはない。使用者は武器落しを試みを行う前に1 心意気ポイントを消費することで、この戦技判定に+5 の技量ボーナスを得る。

### 作成条件

コスト 17,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、《武器落とし強化》、ビルファリング・ハンド、作成者は心意気を使用できなければならない

### クローク・オヴ・ザ・スニーキー・スカウンドレル

(Cloak of the Sneaky Scoundrel / 隠れる悪党の外套)

市価 6,400gp ; 装備部位 両肩 ; 術者レベル 5 ; 重量 2 ポンド ; オーラ 微弱・幻術

この暗い赤紫色をした外套は、周囲に溶け込むように色合いや模様を変える。これにより使用者は〈隠密〉判定に+5 の技量ボーナスを得る。この外套は小剣（ファイターの武器グループで定義されている）を隠すことのできる秘密の鞆がついている。使用者は通常の鞆であるかのようにこの小剣を抜くことができるが、使用者を探すものがこのアイテムに気付くにはDC20 の〈知覚〉判定に成功しなければならない。これはちょうど、隠し扉を見破る際の判定と同様に扱う。

スワッシュバックラーがこの外套を身につけると、1 心意気ポイントを消費することでヴァニッシュ呪文と同様の効果を使用することができる。

### 作成条件

コスト 3,200gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ヴァニッシュ、シュリンク・アイテム

### カップス・オヴ・ラポー

(Cups of Rapport / 信頼の杯)

市価 8,000gp ; 装備部位 なし ; 術者レベル 5 ; 重量 1 ポンド (1 対) ; オーラ 微弱・心術

この木製の杯は飲み物を入れるためのもので、多くのありふれた旅館で見られるものに似ている。これらは常に2 つ1 組である——1 つは主の杯、もう一つは標的の杯である。主の杯の使用者が標的の杯を持つものと飲み物を分け合うと、標的の杯で飲み物を飲んだクリーチャーと良い関係を構築しようと試みる際、主の杯の使用者は超自然的な優位性を得る。標的の杯の使用者と飲み物を分け合い雑談をしてから5 分後、主の杯の使用者は標的の杯の使用者に対する〈交渉〉、〈真意看破〉、〈はったり〉判定に+5 のボーナスを得る。杯の使用者2 人は一般的なものから飲み物を共有しなければならない（例えば、ワインの瓶1 本から杯2 つに注ぐとか、同じパンチボウルからおたまですくうとか、同じわき水を汲んだとかである）。また、互いに5 分間、社交的にやりとりしなければならない。このボーナスは1 時間が経過するか、互いに15 フィート以上離れるように移動するまで持続する。クリーチャーが標的の杯を使用したならば、そのクリーチャーは1 日の間同じ標的の杯による影響を受けない。

### 作成条件

コスト 4,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、チャーム・パースン

### ダイア・カラー

(Dire Collar / 巨大化襟)

市価 1,000gp ; 装備部位 首周り ; 術者レベル 3 ; 重量 2 ポンド ; オーラ 微弱・変成術

この革製の襟はほとんどどんなサイズのクリーチャーにも合うように大きさを変える。1 日1 回合言葉により、そのクリーチャーをダイア・カラーが締め付け、その動物をより大きく、より粗暴な存在にする。この襟を合言葉で締め付けた者は、襟をつけた動物の30 フィート以内にいないなければならない。その動物はエンラージ・パースン呪文の利益を1 分の間得る（ただしこの呪文の通常的目標とは異なる）。

### 作成条件

コスト 500gp

# PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

《その他の魔法のアイテム作成》、アニマル・グロウス

## グレーター・ダイア・カラー

(Dire Collar, Greater / 上位巨大化襟)

市価 14,000gp ; 装備部位 首周り ; 術者レベル 9 ; 重量 2 ポンド ; オウラ 中程度・変成術

この襟はダイア・カラーと同様に働くが、身につけた動物は 1 分間の間、アニマル・グロウス呪文の利益を得る。

作成条件

コスト 7,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アニマル・グロウス

## ドリンキング・ホーン・オヴ・ザ・パナシア

(Drinking Horn of the Panacea / 万能薬の角杯)

市価 12,000gp ; 装備部位 なし ; 術者レベル 7 ; 重量 1 ポンド ; オウラ 中程度・召喚術

この角状の杯は、大きな獣の牙を高い精度で磨き上げて作られている。縁の周囲には洗練された波と海のクリーチャーが刻まれている。手に入れた時、通常この杯は空っぽの状態だが、1 日 1 回、このアイテムを手にしたクリーチャーが合言葉を唱えることで、飲み干した際に以下の 4 つの呪文のいずれか 1 つの効果を及ぼす液体で満たすことができる。キュア・シリアス・ウーンズ、ニュートライズ・ポイズン、リムーヴ・ディジーズ、レストレーション。この杯から液体を飲み干す行為は標準アクションであり、機会攻撃を誘発する。選択した呪文にかかわらず、杯の中の液体は夏の蜂蜜酒のような外見と蜂蜜の匂いがする。液体が 1 分以内に消費されなかったり杯からこぼれたりすると、この効果は無駄になってしまう。

作成条件

コスト 6,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、キュア・シリアス・ウーンズ、ニュートライズ・ポイズン、リムーヴ・ディジーズ、レストレーション

## エリクサー・オヴ・セックス・シフト

(Elixir of Sex Shift / 性転換の霊薬)

市価 2,250gp ; 装備部位 なし ; 術者レベル 9 ; 重量 一 ; オウラ 中程度・変成術

このエリクサーを飲むと、キャラクターは性別を変化させ、別の生物学上の性別のものに永続的に変化する。使用者の肉体的な変化は劇的に行われ、使用者の特徴は新しい性別に沿うようにわずかに調整される。しかし依然として、そのキャラクターは同じ人物であると認識される。キャラクターはこの新しい外見の特定の要素をわずかに制御することしかできず、それゆえにこのエリクサーは〈変装〉技能判定や類似の判定に一切の利益を与えない。

このエリクサーの魔法は瞬間的なものであり、解除することはできないが、もう一度エリクサー・オヴ・セックス・シフトを飲むことでキャラクターは以前の性別と外見を取り戻す。このエリクサーは妊娠しているキャラクターや精査のない種族には何の効果ももたらさない。2 つより多い性別を持つ種族のキャラクターは、このエリクサーで変化する性別を選択することができる。

作成条件

コスト 1,125gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ポリモーフ

## エリクサー・オヴ・ザ・サンダリング・ヴォイス

(Elixir of the Thundering Voice / 激しい声の霊薬)

市価 250gp ; 装備部位 なし ; 術者レベル 5 ; 重量 一 ; オウラ 微弱・変成術

この明るい灰色のエリクサーは使用者の声を、より激しくより大きなものとする。

さらに超人的な声でしゃべり立てることができるようになり、1 時間の間〈威圧〉判定に + 10 の技量ボーナスを得る。

作成条件

コスト 125gp

《その他の魔法のアイテム作成》、サウンド・バースト

## フォールス・フェイス

(False Face / 偽りの顔)

市価 1,600gp ; 装備部位 顔 ; 術者レベル 3 ; 重量 1/2 ポンド ; オウラ なし (本文参照)

この単純な手書きのパーティ用の仮面は一切魔法のオーラを発しない。この本当の利益は、身につけたときのみ明らかになる。この仮面をつけると、使用者は直ちに特定の中型もしくは小型の人型生物クリーチャーの外見になる。それぞれの仮面は“顔”1 つを持ち、このアイテムを作成した後に変えることはできない。この効果はそれ以外の点を除き、ディスガイズ・セルフとして機能する。

作成条件

コスト 800gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ディスガイズ・セルフ、マジック・オーラ

## グラヴズ・オヴ・マーキング

(Gloves of Marking / 印の手袋)

市価 7,200gp ; 装備部位 両手 ; 術者レベル 4 ; 重量 1 ポンド ; オウラ 微弱・死霊術および変成術

この赤い革製の手袋は、使用者の精密さを高める。使用者が刺突武器もしくは斬撃武器を手にして《武器の妙技》を使用する際、使用者はクリティカル・ヒットを確定させた時に追加ダメージを与えるのではなく、そのクリーチャーに印をつけることができる。この印は単純な紋様、例えば文字 1 つのようなもので構成される。

使用者とその仲間が 1 分の間、印をつけたクリーチャーに対する攻撃ロールと近接攻撃に夜ダメージ・ロールに + 2 の士気ボーナスを得る。加えて、印を受けたクリーチャーは意志セーヴィング・スロー (DC10 + 使用者のレベルの半分 + 使用者の【敏捷力】修正値) を行わねばならず、失敗すると 1 分の間怯え状態になる。このボーナスと状態は、例えば印を与えたダメージが治療されても持続する。

作成条件

コスト 3,600gp

《その他の魔法のアイテム作成》、コース・フィアー、ヒロイズム

## グローイング・ゴード

(Glowing Gourd / 輝くウリ)

市価 4,250gp ; 装備部位 なし ; 術者レベル 9 ; 重量 8 ポンド ; オウラ 中程度・力術 [善]

このウリ科の実はくりぬかれており、善属性の神格の聖印が彫られている。これは蠟燭のように光を放つ。この実が地面にぶつかって砕けると、砕けた実の周り半径 40 フィートの範囲にリムーヴ・フィアーを付加したハロウと同じ効果を及ぼす。この魔法アイテムはカボチャを削られたものであることが多いが、ウリかであればどのような種別であっても良く、大きなカブでさえも使用されることがある。

作成条件

コスト 3,125gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ハロウ、リムーヴ・フィアー



## ハンカチーフ・オヴ・ファインディング

(Handkerchief of Finding / 発見のハンカチ)

市価 15,000gp ; 装備部位 なし ; 術者レベル 3 ; 重量 一 ; オーラ 微弱・占術

この優雅で良い香りのするハンカチは、いつも目映いほどに白い。使用者は 1 週間所有し続けることで、ハンカチと自分を同調させることができる。このハンカチが使用者と同調すると、このハンカチが同じ次元界に存在する限り、使用者はいつもハンカチがどの向きにあるかを知覚することができる。

### 作成条件

コスト 7,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ロケット・オブジェクト

## ヘッドバンド・オヴ・ジ・ウルフ

(Headband of the Wolf / 狼のヘッドバンド)

市価 5,000gp ; 装備部位 額周 ; 術者レベル 5 ; 重量 1/2 ポンド ; オーラ 微弱・変成術

この銀製のヘッドバンドは狩りをする狼の団に似た形に整形されている。合言葉により、使用者は 10 フィートの有効距離を持つ鋭敏嗅覚（風下なら 20 フィート、風上なら 5 フィート）を得る。これは、ハンターの動物象形クラス特徴の狼の相と同様に機能する。使用者がこの相を持つハンターの場合、このヘッドバンドは狼の相における使用者の有効ハンター・レベルを 8 レベルだけ増加させる。

### 作成条件

コスト 2,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ブラッドハウンド、作成者は「動物象形」のクラス特徴を持っていないなければならない

## ヘルム・オヴ・ザ・ワルキューレ

(Helm of the Valkyrie / ワルキューレの兜)

市価 16,000gp ; 装備部位 頭部 ; 術者レベル 14 ; 重量 3 ポンド ; オーラ 強力・召喚術

この輝く兜はオーロラの様々な色合いで光り、こめかみから後ろに伸びた質の良いクジラの髭を削った翼が飾られている。素晴らしい形をしているが、戦闘が引き起こされようとする兆候を示している。1 日 1 回、使用者は巨大な狼の霊体を招来することができる。これは 14 レベルの術者が発動したファントム・スティードとして扱うが、AC24（－1 サイズ、＋8 外皮、＋7【敏捷力】）で 100 ヒット・ポイントを持つ。招来したクリーチャーがヘルム・オヴ・ザ・ヴァルキリーを身につけている限り、この狼は 24 時間の間存在し続けることができる。恐ろしい肉食獣の姿をしており、他のファントム・スティードよりもずっと強力ではあるが、この蒸気はぼんやりとした存在以上のものではなく、攻撃することはできない。

### 作成条件

コスト 8,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ファントム・スティード

## ハウリング・ブレイザーズ

(Howling Bracers / 吠える小手)

市価 7,000gp ; 装備部位 手首 ; 術者レベル 7 ; 重量 1 ポンド ; オーラ 中程度・心術

この小手は重い鉄で作られていて、吠える狼の模様が刻まれている。1 日 1 回合言葉により、使用者はこの小手を互いにリズムカルに打ち鳴らすことができる。これにより小手に刻まれた狼が生命を得、一斉にうなり声を上げ始める。これはクラッシング・ディスベア（DC16）の効果を持つ。加えて、この能力を使用している間に使用者の激怒の歌の効果を受けるクリーチャー 2 体毎に、この DC は 1 ずつ増加する（最大の増加量は 5）。

### 作成条件

コスト 3,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、クラッシング・ディスベア、作成者は「激怒の歌」のクラス特徴を持っていないなければならない

## ハンターズ・ツリー・フォート

(Hunter's Tree Fort / 狩人の木の砦)

市価 10,000gp ; 装備部位 なし ; 術者レベル 7 ; 重量 1 ポンド ; オーラ 中程度・変成術

このアイテムは各辺がおおよそ 3 インチの、木製の秘密箱のように見える。この箱を最低でも直径 2 フィートの幹がある木の枝の真下の地面に置き、合言葉を唱え、この箱は開いて膨らみ、木に溶け込む。このアイテムは頑丈な構造体に姿を変える。地面から 20 フィートの高さにあり、支えるための脚が取り付けられている。底にある跳ね上げ戸から縄ばしごが下げられている。この木の砦の外表面は元々の木が持っていた視覚的な特徴を持ち、気付くには DC25 の〈知覚〉判定に成功する必要がある（DC15 に成功すれば、木が死んでしまったか、葉の落ちた木だと考え）。木の砦には 2 角形態が蟻、起動時にどちらかを選択する。

木の家：このバージョンの木の砦は 20 フィートの立方体に広がっており、壁となる 4 つの面全てに柵が付いているが天井はなく、開けている。外に開けていて天候には一切防護を提供しないが、表面を覆うだけのテントとして使用できる留め具と節穴がある。この気に入るクリーチャーは地面にいる敵に対して部分遮蔽の利益を得る。伏せ状態となれば、完全遮蔽を提供してくれる。

隠れ家：このバージョンの木の砦は狩りで隠れ家として用いる 5 フィートの立方体である。全ての辺と天井が覆われ、補足盾状に開いた窓がいくつもあり、どの面でも監視し、射撃を行うことができる。隠れ家の中にいるクリーチャーは、外にいる敵全てから遮蔽を得る。

いずれの形態にせよ、ハンターズ・ツリー・フォートは 24 時間毎に 12 時間まで開けたままでいられる。連続して使用する必要はないが、時間単位である必要がある。木の砦が占拠されたり 50 ポイントのダメージを受けると（硬度 5）、この砦は畳み込まれ、元の秘密箱の姿へと戻る。中にいた者は全て傷を受けることなく木の根元の地面に現れる。木の砦がダメージにより強制的に箱の姿につも度されたなら、以降 24 時間の間再び使用することはできない。

### 作成条件

コスト 5,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ウォープ・ウッド、ローブ・トリック

## インセンス・オヴ・アイドス

(Incense of Eidos / 形相因の香)

市価 2,000gp ; 装備部位 なし ; 術者レベル 8 ; 重量 1 ポンド ; オーラ 中程度・変成術

この香を燃やすと麝香の臭いがして、どこか図書館の古い本を億も出させる。キャラクターがインセンス・オヴ・エイドスに火をつけ 10 分間近くで瞑想すると、そのキャラクターは望む情報を何でも 1 つ、完全に思い出すことができるようになる。以降 10 分の間、効果を受けたキャラクターは任意の〈知識〉技能判定 1 つに目出 20 を行うことができる。これは、危険にさらされていたり緊張を強い状況であっても良い。インセンス・オヴ・エイドスは 1 ポンドで 10 分の瞑想を 3 回行えるだけの量がある。

### 作成条件

コスト 1,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、フォクセス・カニング

## インヴェスティゲーターズ・パイプ

(Investigator's Pipe / インヴェスティゲーターのパイプ)

市価 9,000gp; 装備部位なし; 術者レベル5; 重量一; オール微弱・召喚術および占術

この長い吸い口の付いた木製のパイプにはどのような薬品でも燃やすことができるが、主に煙草を吸うために用いられる。このパイプの使用者は合言葉により、ちょっとした仕事をする煙の従者をパイプから出現させることができる。この従者は小さな物体を動かしたり取ってくることができる。これはアンシーン・サーヴァントと同様に振る舞うが、小さくうつらとした灰色の煙の塊として目に見える。さらに、この従者は1ラウンドに5フィート・マス1つの煙や霧を取り除く能力を持つ。従者は1日に1時間まで使用することができる。この持続時間は連続している必要はないが、10分単位で消費しなければならない。

インヴェスティゲーターはこのパイプを吸っている間、追加の利益を得る。インヴェスティゲーターは追跡のために行う〈生存〉判定と細かな内容に気付くために行う〈知覚〉判定において閃きを使用する際、閃きの使用回数を消費する必要がない。加えて、1日1回、インヴェスティゲーターは写真記憶のインヴェスティゲーターの技を有しているかのように、〈知識〉判定を試みることができる。

### 作成条件

コスト 4,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アンシーン・サーヴァント、ガイダンス

## アイアン・カラー・オヴ・ジ・アンバウンド・カヴン

(Iron Collar of the Unbound Coven / 解放された魔女団の鉄襟)

市価 46,000gp; 装備部位 首周り; 術者レベル11; 重量2ポンド; オール中程度・変成術

この奇怪な襟は、魔女団を作りたいが、複数の邪悪なハグとの関係を避けようとするウィッチにとって有益なものだ。この襟は3体のハグ（アニス・ハグ B3、グリーン・ハグ、シー・ハグ）の頭部をこぶし大に縮めたものがぶら下がった、下品な帯である。この頭部は半ば自我を持ち——時折痙攣したり明滅したり、穏やかに語りかけたり、使用者や自分達や近くにいる者への呪いを囁いたりする。魔女団の呪術を持つウィッチがこの襟を身につけると、以下の能力を得る。

解放された魔女団の英雄 / *Champion of the Unbound Coven* : 使用者が魔女団に入る場合、最低1体のハグがメンバーにいらなくても魔女団を形成することができる。依然として魔女団の一員はそれぞれ魔女団の呪術を有していなければならない、メンバーの中の1人は9レベル以上のウィッチでなければならない。

忌まわしき凝視 / *Dreadful Gaze* : 1日3回即行アクションとして、使用者はハグの頭部に命じ、30フィート以内に人型生物1体に恐るべき凝視を向けさせることができる。この凝視攻撃の目標はDC15の意志セーブを行わねばならず、失敗すると恐怖のあまり麻痺状態となる（ホールド・パースン呪文の効果と同様）。これは「恐怖」「精神作用」効果である。

ハグ形態 / *Hag Form* : 1日1回標準アクションとして、使用者はアニス・ハグ、グリーン・ハグ、シー・ハグを奇妙に組み合わせた、強力な中型の複製体の姿を取ることができる。この変質はトランスフォーメーション呪文として扱われ、使用者の思考は暴力的になり、呪文発動能力を失う。

### 作成条件

コスト 23,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、〈製作:革なめし工〉4ランク、オルター・セルフ、トランスフォーメーション、ホールド・パースン、魔女団の呪術

## ランタン・オヴ・オーラズ

(Lantern of Auras / オールのランタン)

市価 2,000gp; 装備部位なし; 術者レベル1; 重量2ポンド; オール微弱・占術

ランタン・オヴ・オーラズは冷たい鉄でできた投光式ランタンで、主となる開口部の前面に降ろすことのできる、レンズと色とりどりのガラス製フィルタの組み合わせが付いている。このランタンは投光式ランタンとして機能するが、光を点すために油を必要としない。合言葉を口にすると、ディテクト・マジックのように魔法のオーラを目に見えるようにする。これにより、ディテクト・マジックで通常3ラウンドかけて確認する必要のある全てのオーラが明らかになる。ただし、3ラウンドの間、同じ場所を照らしていなければならない。全ラウンド・アクションをかけて明らかになったオーラを観察した者は、毎ラウンド〈知識:神秘学〉技能判定を行い、その魔法のオーラの系統を識別することができる。同様に〈呪文学〉判定を行うことで、範囲内の魔法のアイテムの特性を識別することができる。

このランタンのおおよそ45%は、ランタンの底に合言葉が刻まれている。アイデンティファイをランタン・オヴ・オーラズに発動すれば、合言葉が明らかになる。

### 作成条件

コスト 1,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ディテクト・マジック、ライト

## レンジズ・オヴ・ザ・プレデターズ・ゲイズ

(Lenses of the Predator's Gaze / 肉食獣の凝視の眼鏡)

市価 8,000gp; 装備部位 両目; 術者レベル7; 重量一; オール中程度・占術

この琥珀製の眼鏡の形は猫の目に似ている。この眼鏡を使用する者は、自分が見ているクリーチャー1体を目標にしてこのレンズを使用することができる。ただし、この目標が使用者の観察クラス特徴の目標になっていてはならない。使用者は観察クラス特徴を有しているかのように、その目標に対して行う〈真意看破〉、〈生存〉、〈知覚〉、〈知識〉、〈はったり〉判定に+1のボーナスと、武器による攻撃ロールとダメージ・ロールに+1のボーナスを得る。

使用者が観察クラス特徴を持つ場合、観察の目標を指定する際にこの眼鏡の魔力をフリー・アクションで使用することで、観察クラス特徴の効果を決する際、有効スレイヤー・レベルが5高いものであるかのように扱うことができる。

使用者はこの能力を1日に10ラウンドまで使用することができる。持続時間は連続している必要はない。

### 作成条件

コスト 4,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、作成者は「観察」のクラス特徴を持っていないなければならない

## リュート・オヴ・ザ・バトル・レディ

(Lute of the Battle Ready / 戦備のリュート)

市価 2,000gp; 装備部位なし; 術者レベル3; 重量3ポンド; オール微弱・変成術

この魔法のアイテムは通常リュートの形で作られるが、他の楽器の形で作られることもある。1日3回合言葉により、このリュートを+1スピア、+1ロングソード、+1バトルアックスのいずれか1つの姿に変化させることができる。この楽器が変化する武器の種類は作成時に決定されなければならない、おおよそ楽器の使用者に適したサイズの武器でなければならない。この楽器は1分間が経過するか、使用者が元の姿に変化させるための

合言葉を使用するまで武器の姿を保つ。

## 作成条件

コスト 1,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、シャレイリ

## ワンウェイ・ウィンドウ

(One-Way Window / 壁抜け窓)

市価 4,000gp; 装備部位 なし; 術者レベル 3; 重量 1 ポンド; オーラ 微弱・占術

使用していないとき、この魔法装置は 3 インチ × 5 インチの大きさをした単なる木製の額縁のように見える。しかし、固い面に設置すると、このアイテムは窓となり、その面を通してものを見ることができるようになる。壁や扉の逆側には、この窓を使用している印が見えることはない。アイテム、明かり、音、呪文、呪文の効果は、全てこの窓を通過することはできない。ただし幻術を貫き隠れたものを見破る占術魔法（トウルー・シーイングなど）のみは効果を示す。見た先に者を見るのに十分なだけの十分な光がない場合、見た先に完全な闇が広がっている。ワンウェイ・ウィンドウは木材 1 フィート、石 6 インチ、金属 1 インチを見通すことができる。設置した面が見通せる厚さよりも分厚い場合、この額縁は単に機能しない。これは薄いベニヤ板の裏にある機械的な構造（鍵のタンブラーなど）の先を見通すことはできない。単に、その場所の向こうにある障害物の先にある、開けた場所を見せるだけである。

## 作成条件

コスト 2,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、クエアオーディエンス／クエアヴォイアン

## フィジシャンズ・スペクタクルズ

(Physician's Spectacles / 医者の眼鏡)

市価 4,900gp; 装備部位 両目; 術者レベル 3; 重量 1; オーラ 微弱・召喚術および占術

この特に説明することのない、真鍮製の縁が付いた眼鏡には、緑色の付いたレンズが付いており、開業医や冒険者に好まれる。身につけると、使用者はディテクト・ポイズンとダイアグノース・ディジーズ呪文と同様に、常に毒と病気に気付く。また、1 日 1 回合言葉により、使用者はクリーチャー 1 体に接触し、そのクリーチャーにディレイ・ポイズンを使用することができる。

## 作成条件

コスト 2,450gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ダイアグノース・ディジーズ、ディテクト・ポイズン、ディレイ・ポイズン

## ブルーム・オヴ・パナッシュ

(Plume of Panache / 心意気の羽根飾り)

市価 1,000gp; 装備部位 頭部; 術者レベル 5; 重量 1; オーラ 微弱・変成術

この羽根飾りは非常に大きく洒落たもので、大げさなものだ。この効果を得るために、使用者は少なくとも 10gp の価値がある魔法のものではない帽子に、このアイテムを取り付けなければならない。1 日 1 回、使用者はこのアイテムを起動することができる。そうすると、この羽根飾りは使用者に 1 心意気ポイントを与える。使用者はこれを使って発露を使用することができる。一度使用すると、魔力が回復するまでの間、この羽根飾りは萎びてみすばらしくなる。

## 作成条件

コスト 500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ヒロイズム

## ポウィッツ・クローク

(Poet's Cloak / 詩歌の外套)

市価 9,750gp; 装備部位 両肩; 術者レベル 7; 重量 1 ポンド; オーラ 中程度・心術

例え洗ったり補修したりしても、この冒険者の外套は着古し痛んだ外見をしている。バードの呪芸クラス特徴を持つならば、このアイテムは使用者がバードの呪芸のラウンド数を消費することで、4 レベルのスカルドとして激怒の歌を使用する能力を与える。使用者が激怒の歌クラス特徴を持つなら、このアイテムは使用者が激怒の歌のラウンド数を消費することで、4 レベルのバードとして勇気鼓舞の呪芸と自信鼓舞の呪芸を使用する能力を与える。

加えて、ポウィッツ・クロークは使用者が激怒の歌を使用する際、自分の激怒パワー（もしあれば）ではなく、それぞれのポウィッツ・クロークに定められた特定の激怒パワー 1 つを使用できるようにしてくれる。特定の激怒パワーは外套毎に様々だ。4 レベルの特定のスカルドが使用できるものでなければならず、レベル以外に前提条件があるものであってはならない。

## 作成条件

コスト 4,875gp

《その他の魔法のアイテム作成》、グッド・ホープ、レイジ、作成者は“呪芸”または“激怒の歌”のクラス特徴を持っていないべきではない

## ブレイファインダー

(Preyfinder / 獲物を見つけるもの)

市価 85,000gp; 装備部位 なし; 術者レベル 9; 重量 1; オーラ 中程度・占術

この頑丈な真鍮製のコンパスは、しばしば血のように赤く塗装され、狼、ライオン、ワニ、鯨が獲物を付け狙う姿が刻まれている。ブレイファインダーは通常のコンパスとして機能し、公開で非常に役立つ道具となる。しかしクリーチャーを識別し、追跡する魔法の力も持っている。

ブレイファインダーを使用するには、使用者は（標準アクションとして）クリーチャーの血を一滴垂らし、このコンパスのガラス製の面板に塗りつけ、その後コンパスを自分の頭部に触れさせなければならない。血は 1 週間以内に流れ出たものでなければならず、生きているクリーチャーでも死んだクリーチャーであってもいい。目標が生きているにせよアンデッドにせよ、ブレイファインダーの追跡能力に抵抗するために、DC18 の意志セーブを試みることができる。意志セーブに成功すれば、ブレイファインダーはクリーチャーを識別し位置を知ることができず、以後 24 時間の間、ブレイファインダーの魔力を一切使用することはできない。クリーチャーが意志セーブに失敗すると、ブレイファインダーは使用者に、テレパシーで血の所有車で会ったクリーチャーの姿を与え、そのクリーチャーをブレイファインダーの獲物に定める。

クリーチャーがブレイファインダーの獲物に定められると、使用者は標準アクションを使用して、そのクリーチャーの現在の位置を魔法的に占うことができる。そのクリーチャーが 100 マイル以内にいるならば、ブレイファインダーは使用者にテレパシーで映像を与える。使用者は獲物のいる方角と距離を正確に知ることができる。ミスリード、ノンディテクション、ポリモーフ呪文や効果を用いることで、この検知能力を欺くことができる。

ブレイファインダーは一度にクリーチャー 1 体のみを獲物に指定することができる。使用者が新しい血を一滴垂らすと、古い獲物は新しいものに置き換わる。また、使用者は全ラウンド・アクションを使用することで、ブレイファインダーから獲物の指定を取り除くことができる。

観察クラス特徴を持つスレイヤーが使用すると、ブレイファインダーは



## PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

このスレイヤーが行う全ての攻撃ロールとダメージ・ロールに+1の洞察ボーナスを与える。このボーナスはプレイファインダーの獲物として指定されたクリーチャーに対して行うもののみ適用される。加えて、獲物として別のクリーチャーを指定する代わりに、スレイヤーは自分の血を一滴プレイファインダーに（標準アクションとして）垂らすことで、全ての攻撃ロール、セーブ、技能判定に+2の士気ボーナスを得ることができる。この効果は1分間持続する。スレイヤーが自分の血をプレイファインダーに垂らすと、以後24時間の間プレイファインダーの魔力は全て失われる。

### 作成条件

コスト 42,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ヒロイズム、ブラッド・バイオグラフィ、ロケット・クリーチャー

## レストレーション・ダスト

(Restoration Dust / 復元の粉)

市価 2,000gp ; 装備部位 なし ; 術者レベル 5 ; 重量 一 ; オラ 微弱・召喚術

この光沢のある赤い粉に触れると、心地よい暖かさを感じる。この粉を部分的に分解した死体や骸骨に振りかけると、死体の肉や骨が修復し強制されて、殺されたばかり死体のように、誰かを識別できると共に、(レイズ・デッドの制限日数を再スタートして) 蘇生できるようになる。骨の半分以上が失われていたり、100年以上が経過した死体の場合、この粉は何の効果ももたらさない。1瓶には中型以下の死体1体を修復するだけのレストレーション・ダストが入っている。大型以上のサイズの死体を修復するには、複数の瓶を使用する必要がある(大型クリーチャーなら2瓶、超大型なら4瓶、巨大なら8瓶、超巨大なら16瓶)。

### 作成条件

コスト 1,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、メイク・ハウル

## ルーンズ・オヴ・ザ・クロウンズ・カヴン

(Runes of the Crone's Coven / 老婆の魔女会のルーン)

市価 16,000gp ; 装備部位 なし ; 術者レベル 12 ; 重量 1ポンド ; オラ 強力・総合術

この革製のポーチには黒い石が一組入っており、それぞれに異なる不運のルーンが刻まれている。呪文理解の際に使用すると、使用者はウィッチ呪文リストから呪文を発動することができるようになる。ウィッチ呪文を発動するには、使用者は通常の呪文理解の2倍の発動時間を消費しなければならない。使用者が達人スカルドクラス特徴を持つ場合、発動時間を決定する際、発動時間の2倍ではなく、このクラス特徴で指定されているとおりに行う。このアイテムは1日に1回だけ使用することができる。

### 作成条件

コスト 8,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ、作成者は6レベル・ウィッチ呪文を発動できないなければならない

## ルーンズ・オヴ・ジ・オールド・フェイス

(Runes of the Old Faith / 馴染み顔のルーン)

市価 16,000gp ; 装備部位 なし ; 術者レベル 12 ; 重量 1ポンド ; オラ 強力・総合術

このピロッド製のポーチには、作成者の地元で集めた石がいくつも入っており、それぞれにドルイドの印が1つずつ刻まれている。ルーンズ・オヴ・ジ・オールド・フェイスはルーンズ・オヴ・ザ・クロウンズ・カヴンとして機能するが、呪文理解の際にドルイド呪文を発動できるようになる。この石は1日に1回使用することができる。

### 作成条件

コスト 8,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ、作成者は6レベル・ドルイド呪文を発動できないなければならない

## ルーンストーン・オヴ・パワー

(Runestone of Power / 力のルーン石)

市価 さまざま

1レベル 2,000gp ; 2レベル 8,000gp ; 3レベル 18,000gp ;

4レベル 32,000gp ; 5レベル 50,000gp ; 6レベル 72,000gp ;

7レベル 98,000gp ; 8レベル 128,000gp ; 9レベル 162,000gp

装備部位 なし ; 術者レベル 17 ; 重量 一 ; オラ 強力・変成術

ルーンストーン・オヴ・パワーは磨かれた石の小さい小片であり、ルーンが刻まれている。この物体は望みの呪文を発動する呪文の使い手(ただしクレリックのように、特定の呪文を任意発動する選択肢を持つ呪文の使い手は含まない)であれば誰にでも強力な助けとなる。1日1回、望みの呪文を発動する術者はルーンストーン・オヴ・パワーから呪文を発動することができる——これは呪文発動アクションの一部であり、この呪文はルーンストーンの1日の力を消費し、呪文の使い手がその日に使用できる実際の呪文スロットは消費しない。消費されたルーンストーン・オヴ・パワーは24時間後に再チャージされる。この呪文はルーンストーン毎に定められた、特定のレベルのものでなければならない。

### 作成条件

コスト 6,150gp ; 1レベル 1,000gp ; 2レベル 4,000gp ; 3レベル 9,000gp ; 4レベル 16,000gp ; 5レベル 25,000gp ; 6レベル 36,000gp ; 7レベル 49,000gp ; 8レベル 64,000gp ; 9レベル 81,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、作成者は関連する呪文レベルの呪文を任意発動できないなければならない

## サボターズ・ゴーグルズ

(Saboteur's Goggles / 妨害作工員のゴーグル)

市価 16,000gp ; 装備部位 両目 ; 術者レベル 7 ; 重量 一 ; オラ 中程度・心術

このゴーグルには赤いレンズが嵌められていて、分厚く丸い真鍮製の額縁が付いていて、革紐で固定できるようになっている。1日3回、使用者は凝視攻撃としてマーダラス・コマンドを使用することができる(意志・無効、DC16)。

### 作成条件

コスト 8,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、《呪文レベル上昇》、マーダラス・コマンド

## スキャバード・オヴ・メニー・ブレイズ

(Scabbard of Many Blades / 多刃の鞘)

市価 5,000gp ; 装備部位 なし ; 術者レベル 9 ; 重量 3ポンド ; オラ 中程度・召喚術

この鞘には複数の近接武器を異次元空間に納めることができる。通常なら鞘に納めることのできない武器であっても納められる。この中には両手武器が4つまで入る。片手武器もしくは軽い武器は、2つ毎に両手武器1つの余白に納めることができ、最大で片手武器と軽い武器を合計で8つまで納めることができる。使用者と同じサイズもしくはそれより小さいサイズのクリーチャーが使用できるように作られた武器だけを、スキャバード・オヴ・メニー・ブレイズの中に納めることができる。この鞘に盾(盾で近接攻撃を行う場合でも)、小手、代用武器、ワンドを入れることはできないが、ロッド(片手武器として扱う)と魔法のスタッフ(両手武器として扱う)を納めることはできる。

# PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

使用者がこの鞘から武器を1つ抜き出すとき、武器を引き抜いていないならば（いつも手を這わしているのなら）、移動アクションで鞘の中の別の武器と入れ替えることができる。使用者が《早抜き》特技を持つ場合、即行アクションでこの行為を行うことができる。使用者が鞘から手を離していた場合、一度手にしている武器をスクャヴァード・オヴ・メニー・ブレイズに納めてから再度引き抜くまで別の武器に置き換えることはできない。

## 作成条件

コスト 2,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、シークレット・チェスト

## スカルクラッシャー・ガントレッツ

(Skullcrusher Gauntlets / 頭蓋骨砕きの小手)

市価 15,302gp ; 装備部位 両手 ; 術者レベル 10 ; 重量 6 ポンド ; オーラ 中程度・力術

この血痕の付いた小手は黒ずんだ鋼鉄と磨かれた白い石を組み合わせで作られている。これらは少し大きく幾分大きい、戦闘には適している。このアイテムは+1 ガントレットとして機能する。

1日1回、使用者はこの小手で破壊的な攻撃を行い、目標を即座に気絶状態に追いやることができる。使用者は攻撃ロールの前にこの能力を使用することを宣言しなければならず、クリティカル・ヒットに完全耐性を持つクリーチャーは効果を受けない。攻撃を行う際、使用者は全ラウンド・アクションとして、最も高い基本攻撃ボーナスを用いて近接攻撃を1回行う。攻撃が命中すると、目標は4d6ポイントの[力場]ダメージを受け、DC15の頑健セーブに成功しなければ目標の次のターンの終了まで気絶状態となる。目標が頑健セーブに成功したとしても、次のターンの終了までよろめき状態となる。

気絶打撃クラス特徴を持つブローラーが身につけると、このブローラーの気絶打撃に抵抗するためのDCは2だけ増加する。

## 作成条件

コスト 7,802gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ストーン・フィスト、ディープ・スランバー

## スレイヤーズ・ローブ

(Slayer's Robe / スレイヤーのローブ)

市価 15,000gp ; 装備部位 全身 ; 術者レベル 9 ; 重量 5 ポンド ; オーラ 中程度・占術

このみずばらしい、茶色のローブはモンクの修道着と見間違えるほどだが、身につけた信者は殺しの技にのみ専心する。このローブは使用者が行う〈隠密〉判定と武器を隠すために行う〈手先の早業〉判定に+5の技量ボーナスと、全てのセーヴィング・スローに+1の抵抗ボーナスを与える。スレイヤーが身につけると、セーヴィング・スローに対する抵抗ボーナスは、観察した目標と相対している間、スレイヤーの観察によるボーナスと同じ値に増加する。

合言葉により、ローブの使用者は（ガシマス・フォーム呪文のように）茶色い霧に姿を変えることができる。この効果は1日に5分間使用できる。持続時間は連続している必要はないが、1分単位で消費しなければならない。使用者がこの姿になっている間、〈隠密〉判定へのボーナスは+10に増加する。使用者は標準アクションでこの効果を終了させることができる。

## 作成条件

コスト 7,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ガイダンス、ガシマス・フォーム

## スペル・ラティス

(Spell Lattice / 呪文格子)

市価さまざま

1 レベル 1,000gp ; 2 レベル 4,000gp ; 3 レベル 9,000gp ;

4 レベル 16,000gp ; 5 レベル 25,000gp ; 6 レベル 36,000gp ;

7 レベル 49,000gp ; 8 レベル 64,000gp ; 9 レベル 81,000gp

装備部位 なし ; 術者レベル 17 ; 重量 1 ポンド ; オーラさまざま (本文参照)

スペル・ラティスは透明な水晶の塊で、呪文の3次元表現が内側に彫り込まれている。この呪文はアイテムを作成する際に選択される（内包された呪文によりスペル・ラティスの系統が決定される）。スペル・ラティスが任意発動する呪文の使い手の手にあり、内包された呪文が自分のクラスの呪文リストに存在するならば、使用者は修得済み呪文の1つである科のように、その呪文を自分の呪文スロットから発動することができる。アーケイニストがスペル・ラティスを手にし、納められた呪文が自分のクラスの呪文リストに存在するならば、使用者は現在準備している呪文の1つであるかのように、自分の呪文スロットを用いてその呪文を発動することができる。

呪文書や処方書を使用する呪文の使い手は、巻物と同様にスペル・ラティスから呪文を書き写すことができる。このようにすれば、スペル・ラティスの呪文は消費される。

## 作成条件

コストさまざま ; 1 レベル 500gp ; 2 レベル 2,000gp ; 3 レベル 4,500gp ; 4 レベル 8,000gp ; 5 レベル 12,500gp ; 6 レベル 18,000gp ; 7 レベル 24,500gp ; 8 レベル 32,000gp ; 9 レベル 40,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、《巻物作成》、作成者はスペル・ラティスに収める呪文を発動できなければならない

## ストーリーテラーズ・ダスト

(Storyteller's Dust / 語り部の粉)

市価 600gp ; 装備部位 なし ; 術者レベル 2 ; 重量 一 ; オーラ 微弱・幻術

この粉は派手な袍に収められているが、単なる白い粉である。火の中に投げ込むと、炎の上方10フィートの立方体の中に、（マイナー・イメージのように）心の中でだけ見える劇場を作り出すことができる。使用者はこの虚像を制御することができ、2時間が経過するか使用者が映像を消すまで持続する。使用者はこの粉で作りに出した映像を用いて物語を語る際、全ての〈芸能〉判定に+2のボーナスを得る。

## 作成条件

コスト 300gp

《その他の魔法のアイテム作成》、マイナー・イメージ

## ソードマスターズ・フレア

(Swordmaster's Flair / 剣匠の才能)

市価 2,500gp ; 装備部位 なし ; 術者レベル 5 ; 重量 一 ; オーラ 微弱・心術

この派手な印は、通常色鮮やかな服の装飾品の形を取る。印が使用者の手で握られている限り、使用者は1心意気ポイントを消費することで、印に関連した特別な能力を使用することができる。1日1回、使用者はこの印を使用して、心意気を消費することなく、印の利益を全て得ることができる。スワッシュバックラーでないものもこの印を使用することはできない。心意気を得る別の手段がない限り、1日に1回しか能力を使用することはできない。キャラクターは同時にこの印1つからのみ利益を得ることができる。2つ目の印を手にしても、追加の利益を得ることはできない。このアイテムには4種類あり、それぞれ異なる利益を提供する。

青いマフラー / Blue Scarf : 使用者は即行アクションとして1心意気

## PRDJ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

ポイントを消費することで、軽い武器もしくは片手武器に属する近接刺突武器の間合いを、1 分の間 5 フィート伸ばすことができる。

緑の手袋／Green Glove：使用者は即行アクションとして 1 心意気ポイントを消費することで、次のターンの終了まで、移動困難地形の効果を無視することができる。

赤い帯／Red Sash：使用者は割り込みアクションとして 1 心意気ポイントを消費することで、突撃を行い使用者の近接攻撃が届くマスで突撃を終了したクリーチャーに足払いを行うために戦技判定を試みることができる。この戦技判定は機会攻撃を誘発せず、突撃の終了に行う攻撃の前に試みことができ、帯の使用者はこの判定に + 2 のボーナスを得る。この判定が成功すると、攻撃した者は突撃の終了時に攻撃を行うことはできない。

白いレースのハンカチ／White Lace Kerchief：使用者は即行アクションとして 1 心意気ポイントを消費することで、見えないが隣接している敵の位置を正確に狙うことができ、1 ラウンドの間《無視界戦闘》の利益を得る。

### 作成条件

コスト 1,250gp

《足払い強化》、《素早い移動》、《その他の魔法のアイテム作成》、《踏み込み》、《無視界戦闘》、グッド・ホープ

### ティン・インプ（フィギュリーン・オヴ・ワンドラス・パワー）

(Tin Imp (Figurine of Wondrous Power) / 錫のインプ (不思議な小像))

市価 13,000gp；装備部位 なし；術者レベル 11；  
重量 1 ポンド；オーラ 中程度・心術および変成術

この太い、にやりとしたインプの小像は中身の詰まった錫で作られている。合言葉を受けるとティン・インプはインプになるが、金属の堅さは保ったままであり、AC に + 4 の鎧ボーナスを得る。インプ形態の間、ティン・インプは回数無制限で、即行アクションにより不可視状態になることができる。しかしインプのその他の擬似呪文能力を一切持たず、毒の針も持たない。ティン・インプは通常戦闘を避けるが、素晴らしいスパイや追跡者となってくれる。

ティン・インプの使用者は移動アクションとして、視線の通るクリーチャー 1 体をティン・インプの獲物として指定することができる。そうするとティン・インプは密かに獲物の後を追ひ、1 時間毎に、持ち主に獲物の位置と活動内容を詳細に囁いたメッセージを送る。このメッセージはウィスパリング・ウィンド呪文に似ているが、メッセージは元々指定した場所ではなく、ティン・インプの持ち主の居場所に正確に届く。ティン・インプは 1 週間に 48 時間まで自律した像として活動することができる。この持続時間は連続している必要はないが、1 時間単位で消費しなければならない。戦闘で殺されると、ティン・インプは破壊される。

加えて、追跡クラス特徴を持つクリーチャーは、自分が持つティン・インプに命じて足跡一組を調査させ（標準アクション）、この足跡を残したクリーチャーを獲物に指定することができる。ティン・インプは使用者が追跡するかのようにクリーチャーを追跡しようと試みる。この際、使用者の〈生存〉及び〈知覚〉技能（及び全ての追跡に対するボーナス）を用いる。

### 作成条件

コスト 6,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・オブジェクト、インヴィジビリティ、ウィスパリング・ウィンド

### トゥースピック・オヴ・パイロテクニクス

(Toothpick of Pyrotechnics / 花火の楊枝)

市価 400gp；装備部位 なし；術者レベル 3；重量 一；オーラ 微弱・力術

この飾り気のない木製の楊枝は、部隊や戦闘で華やかな気晴らしを作り出すのに役立つ。この楊枝を破壊すると、目を潰すほどの先行と黒煙が現れる。使用者以外で 120 フィート以内にいるクリーチャーは皆 DC13 の頑健セーブを行わなければならない、失敗すると 1d4 + 1 ラウンドの間盲目状態となる。煙でできた雲は全ての方向に 20 フィート拡散し、全ての視線（暗視を含む）を遮る。この雲は 3 ラウンドの間持続する。

### 作成条件

コスト 200gp

《その他の魔法のアイテム作成》、パイロテクニクス

### トルク・オヴ・ブラッディ・レイジ

(Torc of Bloody Rage / 鮮血の激怒のトルク)

市価 8,000gp；装備部位 首周り；術者レベル 7；重量 1 ポンド；オーラ 中程度・変成術

この分厚い鋼鉄製のトルクは雑に作られたように見え、使用者のハンマーによる凹みがわずかに見て取れる。1 日 1 回フリー・アクションとして、使用者は 6 ラウンドの間、呪文と同様のレイジに入ることができる。ただしレイジが終了すると、使用者は 12 ラウンドの間疲労状態になる。使用者が激怒クラス特徴を持つ場合、使用者は代わりに 1 日 1 回フリー・アクションとして、自分に追加で 3 ラウンドの激怒を使用することができる。

### 作成条件

コスト 4,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、レイジ、作成者は“血の激怒”または“激怒”のクラス特徴を持っていなければならない

### トルク・オヴ・ザ・プライマル・ソング

(Torc of the Primal Song / 始原の歌のトルク)

市価 6,000gp；装備部位 首周り；術者レベル 9；重量 4 ポンド；オーラ 中程度・心術

この重い黄金の首輪は編み紐に似ている。使用者が激怒の歌を演奏するか、仲間の激怒の歌の利益を得る際、使用者はこの歌の持続時間の間《不屈の闘志》特技を得る。加えて、使用者は自分の利益になる激怒の歌もしくはバードの呪芸の利益を、演奏が終わるか使用者への効果が通常通り使用した際に 1 ラウンドだけ持続させることができる。これは終了した演奏の効果を引き延ばす別の効果とは累積しない。

### 作成条件

コスト 3,000gp

《その他の魔法のアイテム作成》、グレーター・ヒロイズム

### トロルボーン

(Trollbone / トロルの骨)

市価 2,400gp；装備部位 なし；術者レベル 7；重量 1 ポンド；オーラ 中程度・召喚術

ルーンの彫刻で飾られたこの真っ黒な肋骨は、死んだトロルから取り出されたものだ。この骨が 20 フィート先まで投げられると、本来の大きさのトロル (Bestiary268) に成長し、使用者の命令に従う。トロルは通常 2d4 ラウンドの間存在するが、このアイテムが起動している間に使用者がバードの呪芸を維持している場合、その樹芸が終了するまでの間持続時間は延長される。トロルが殺されたり持続時間が終了すると、トロルは骨に戻った後粉々に砕けてしまう。

### 作成条件

コスト 1,200gp

《その他の魔法のアイテム作成》、サモン・モンスター IV



## ヴァニシング・シース

(Vanishing Sheath / 消失の鞘)

市価 5,000gp ; 装備部位 手首 ; 術者レベル 6 ; 重量 1 ポンド ; オーラ 中程度・召喚術

この小さな鞘は手首に付けることができ、革紐が付いている。この鞘は軽い単純武器、ワンド、矢弾のいずれかを 1 つ入れておくことができる。ただし、いずれも重量が 5 ポンド以下でなければならない。中に収めると、武器は異次元空間に隠され、重量がなくなる。即行アクションとして、使用者は手首を曲げて武器を手に取り出すことができる。手で何かを所持している場合、その武器は鞘の中に収まったままである。武器を鞘に納めるには移動アクションが必要となる。使用者は鞘の中にある武器がないかと観察されたり身体検査をされたりする際、〈手先の早業〉判定に + 4 のボーナスを得る。

ヴァニシング・シースは 2 つ一組で身に付けることができる——それぞれの腕に 1 つずつ身につけるわけだ。ヴァニシング・シースを 2 つ身につけているものは、1 回の即行アクションで一方もしくは両方の武器を取り出すことができる。

### 作成条件

コスト 2,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、シークレット・チェスト

## ワンド・キー・リング

(Wand Key Ring / ワンドの鍵の輪)

市価 3,000gp ; 装備部位 なし ; 術者レベル 5 ; 重量 8 ポンド ; オーラ 微弱・総合術

このルーンが刻まれた真鍮製の輪はそれぞれ、特定の呪文 1 つを作り出す鍵となる。その呪文に関する巻物や呪文開放型のアイテムを起動させるために〈魔法装置使用〉技能を使用する際、使用者はこの技能判定に + 10 のボーナスを得る。

### 作成条件

コスト 1,500gp

《その他の魔法のアイテム作成》、ガイダンス、作成者は〈魔法装置使用〉技能を 10 ランク持っていないといけない

## ホイッスル・オヴ・コーリング

(Whistle of Calling / 招来の笛)

市価 6,300gp ; 装備部位 なし ; 術者レベル 7 ; 重量 一 ; オーラ 中程度・召喚術

この笛は大きく甲高い音を立てる。1 日 1 回、使用者がこの笛を吹くことで、使用者の乗騎もしくは動物の相棒を、使用者の指定した安全な場所に瞬間移動させることができる。ただしこの場所は使用者から 30 フィート以内でなければならない。このクリーチャーは 1 マイル以内にいないとならず、テレポーテーションで出入りできないようにしたり妨害したりする効果は全て、この効果も妨げる。この笛は特定の乗騎や動物の相棒に同調させなければ効果を持たない。笛を同調させるには、10 分かかかる特別な儀式が必要である。笛を新しい乗騎や動物の相棒に同調させる回数に制限はない。

### 作成条件

コスト 3,150gp

《その他の魔法のアイテム作成》、テレポート

# クラスをデザインする

## Designing Classes

クラスを調整する際、ゲーム自体のような重要なシステムはほとんどない。Pathfinder Roleplaying Gameにおいて、クラスはゲーム内の伝説的な英雄を表現するものであり、同時に何より卑劣な悪人を描くものでもある。特技、呪文、魔法のアイテムは世界全体で見れば限られた影響しか持たないが、クラスはゲーム全体に影響を及ぼす。クラスは世界に生息し、ゲームの雰囲気や物語を表現するタペストリーの一部となる。それほどまでに重要であるから、新しいクラスのデザインはゲーム・マスターにおける最も繊細で困難に仕事の一つである。この指南の章はゲームに継ぎ目なく噛みあうクラス作成を手伝うルールと助言を提供することで、新しいクラスをデザインする流れを示していく。

モンスターのデザイン同様に、クラス創造の過程には考慮すべきいくつかの要素がある。他のクラスのコンセプトと君が考えるコンセプトを比較し、それぞれの異なる能力に重みをつけなければならない。あるクラスでは過ぎた力を与えるクラス特徴は、別のクラスには完璧に噛み合うものかもしれない。それは他の能力に応じたものだ。変数が多いため、(Pathfinder RPG Advanced Race Guideにおける種族作成のような) クラスをデザインする確立されたシステムは存在しない。その代わりに、本章ではPaizoのデザイナーがクラスをデザインする際に検討する過程で考えていることを君に提供していく。これを読めば、君もデザイン時に何を考えればよいかが分かるだろう。

### クラス、アーキタイプ、それとも上級クラス? Class, Archetype, or

#### Prestige Class?

このゲームにおいて、クラスは多くの形式を取りうる。ほとんどのキャラクターはクラス1つを選択し、冒険の経歴全てをそのクラスに従う。別のもはアーキタイプに手を出したり、上級クラスを数レベル取得する。このゲームのクラスをデザインする際、最初の大きな問いかけはこうだ。これは新しいクラスか、クラスのアーキタイプか、それとも上級クラスだろうか？

**クラス：**クラスはゲームの中核である。1レベルから20レベルまで成長するそれぞれのクラスは、プレイヤーに完結した経験を与える。それぞれにはゲーム内の他のクラスと独立した、強いコンセプトと専用ルールがある。要するに、この「フレーバー」、すなわち考えとシステムの観点故に、このクラスは他のクラスができないやり方でゲームに作用することができる。

**アーキタイプ：**アーキタイプは既存のクラスと強い関係があり、その中から作られたものだ。元のクラスの幾つかを変更し、新しいやり方でプレイすることができるよう、少しコンセプトをずらしている。君における仕事の殆どが既に終わっているのだから、アーキタイプのデザインはクラス全てをデザインするよりもずっと単純である。アーキタイプはルールと背景のほとんどで、親となるクラスのものをを用いる（だから同じ情報を繰り返す必要はない）。だがその一方で、プレイを少し異なるものとするために、細かい部分を幾つかとシステムを変更しなければならない。アーキタイプをデザインするには、クラスをデザインする過程に慣れ親しむ必要があるが、追加のガイドラインも存在する。

**上級クラス：**クラス同様、上級クラスには基本となるルールとコンセプトがある。しかしキャラクターは上級クラスのレベルを持った状態でゲー

ムを開始することはできない。その代わりに、キャラクターはこのクラスのレベルを得るために条件を満たさねばならない（通常、6レベルまで待つてからでなければ、最初のレベルを得られない）。加えて、上級クラスは通常5～10レベルしか成長させることはできない。つまり、キャラクターは20レベルまで続くキャンペーンにおいて、職歴において他のクラスのレベルを取らなければならないということだ。上級クラスは特定のコンセプト1つやルール1組に非常に強く注力しており、ある分野に専門化したキャラクターにとっては完璧なものだ。しかしそれは、他の分野における多様性を犠牲にすることになる。上級クラスをデザインする際、クラスをデザインする過程に慣れ親しむ必要があるが、追加のガイドラインも存在する。

### クラスのデザイン Class Design

クラスのデザインにおける第一歩は君が作りたいクラスの種類を決定することだ。大きな要素が2つある——コンセプトとルール空間——。いずれも新しいクラスを既存のクラスの丸写しにならないようにするために必要となるもので、比較的奇抜なものではない。

#### コンセプト Concept

デザインの流れを始めるために、このゲームのルールを直接参照することなくコンセプトを決め、このクラスが何かを決めることは何より素晴らしい。このゲームのクラスのほとんどは、ファンタジー分野全体のどこからインスピレーションを得て作られたものだ。新しいクラスのコンセプトを考える際、重要なのは閃きを得、情報を与えてくれるそのような情報源を用いることだ。しばしば、名前やそのクラスはおおよそどのようなものかという一般的なアイデアといった単純なものから開始する。

例えば、バーバリアンを見ていこう。その名前自体が獰猛な戦士、容赦ない激怒に突き動かされる、といった、いくつもの歴史的、ファンタジー的な暗示を思い浮かべさせる。レンジャーは熟練し武術に優れたキャラクターであると同時に、自然の中での生存に長け、敵を追いかけ、知らない場所を探し出す。クラスのコンセプトを決定する際、同様に違いを見出すことも考えなければならない。君がデザインしたいクラスが、コンセプトにおいて既存クラスに非常に近く、ほんのわずかな差異しかないのなら、代わりにアーキタイプの作成に取りかかりたいと思うかもしれない（アーキタイプのデザインを参照）。

#### ルール空間 Rules Space

強力なコンセプトを持つことに加え、それぞれのクラスは締めることのできるルール上の場所を持っていなければならない。あるクラスのルールは既存クラスのものにいくらか類似点を持っているかもしれないが、新しいクラスそれぞれは通常のものとは異なるものにする何かを持っていなければならない。それはゲームとゲーム世界に作用する意味を、新しく興味深い形で与えてくれる。他のクラスのルールと関わりことなく、そのクラスが役割を演じることのできる方法を探してみよう。ルールがあまりに近しいなら、既存クラスのシステムを台無しにする（あるいは既存クラスに台無しにされる）クラスを作るのは諦めた方がいいかもしれない。それはプレイしても魅力のないものになってしまう。

例えば、ローグ・クラスは誰にも見られることなく移動し、敵を傷つけるため、正確に敵の急所を攻撃することに商店を亜建てている。密かに近づき多くのダメージを与えることのできるルールを備えた他のあるクラスが存在したとすると、ローグが——急所攻撃を通して——行動するやり方は、そのクラスを象徴している。君は少し異なるやり方で同じことをするシステムを作ること避けなければならない。早い段階で、他のクラスが持つコンセプトと十分に異なるコンセプトを目指してルール全てを定めるならば、避けるのは簡単だ。君のデザインしているクラスが、既存クラス

のルールに近いものに落ち込んでいるならば、代わりにアーキタイプをデザインした方がいいかもしれない。

### コンセプトの確認 Checking Your Concept

クラスの基本コンセプトとルール空間を何とかまとめたなら、ゲーム内の他の既存クラスと比較すること。クラスのデザインで多くの時間を消費する他の具体的な部分に手を付ける前に、このゲームの他のクラスとうまく機能するかを確認するのは最良の手段である。自分に問いつけるべき質問をいくつか示す。

- ・ このクラスは新規のコンセプトとルール空間を持っているか？
- ・ このクラスは既存のクラスと明確な相互作用を持つか？
- ・ 4人後世のパーティにおいて、プレイヤー1人がこのクラスをパーティに加えた場合、ゲームをプレイするにあたり血管や問題が生じるだろうか？

上記の質問に対して、完璧なクラスはない。しかしクラスのデザインを前に進める指針となるこれらの質問を考える機会になり、クラスは齟齬がなく価値のあるゲームの一部となってくれる。

### クラスのお話 Class Story

基本コンセプトとルールについてまとめたなら、クラスを紹介する物語にとりかかる時間だ。プレイヤーが表やシステムの詳細を読み解くことなく、このクラスができることを提供してくれる、クラスの説明で、最初に書かれることが多い。この文章はクラスで何ができ何ができないか、君が決めたことを伝える物語を提供する。君があとで行うシステム上の決定の指針となるように、クラスの物語を考えていこう。物語での約束を果たすために以降の選択で辻褄が合わなくなるのであれば、選択を改善することを検討した方がいい（あるいは、システムの要素があまりにも素晴らしくて変更できないのなら、物語を変更した方がいい）。

### 基本システム Basic Mechanics

クラスのシステムの要素をデザインする際、クラス全てに存在する基本要素から始めること。これらの要素を作るための選択は、クラス特有の要素や特徴を決める際に助けとなってくれる。

基本システムの多くは力や能力に多くの段階を持つ。基本システムの全てが最高のクラスは存在してはならないし、ほとんどが優れたものでさえ存在しない。事実、基本システムで例外的に優れていなければならないほど、そのクラスは他の興味深いクラス特徴をデザイナーとしての君が加える余地が少なくなっていく。君の選択と既存クラスのものと比較し、その動きを理解し、新しいクラスのバランスを取る方法を見出すこと。

**基本攻撃ボーナス：**このゲームにおいて、基本攻撃ボーナスの成長には3種類存在する。ゆっくりした成長（ウィザード）やソーサラーが用いる）は通常、呪文発動が最大まで成長する（すなわち呪文が9レベルに至る）秘術呪文の使い手向けに準備されたものだ。中程度の成長（クレリック、ドルイド、バード、モンク、ローグが用いる）はクラス特徴に大きな多様性があり、戦闘で行動的な動きを期待されているクラスのものだ。早い成長（バーバリアン、パラディン、ファイター、レンジャーが用いる）は戦闘の只中にいることを求められ、呪文発動能力にほとんど関係しないキャラクター用のものだ。

**ヒット・ダイス：**ヒット・ダイスの種類は、それぞれのクラスの基本攻撃ボーナスの成長に寄ってそのほとんどが決まる。ゆっくりした成長はd6、中程度の成長はd8、早い成長はd10である。このルールの例外もわずかに存在する（バーバリアンなど）が、この例外はクラスを大幅に強化しうるものであり、他のクラス要素をデザインする際に考慮しておかなければならない。

なければならない。

**セーヴィング・スロー：**このゲームで使われるセーヴィング・スローの成長は2種類だ。参照しやすくするため、「優れた」及び「劣った」と呼称することにしよう。それぞれのクラスは優れたセーヴィング・スローを1〜2つ持つが、それ以外は劣ったものだ。このゲームには1クラスだけ、全てのセーヴィング・スローが優れたクラスがいる（モンク）。これにより、このクラスは特徴的なボーナスを得、通常は他のクラスと同様の処理を行ってはいならない。セーヴィング・スローが優れたものか劣ったものかは、そのクラスについて多くのことを語ってくれる。ほとんどの呪文の使い手は優れた意志セーブを持つ。ほとんどのセント云々関連するクラスは優れた頑健セーブを持つ。機動性と敏捷性に注力するクラスのほとんどは、優れたセーブの1つに反応セーブを持つ。

**技能：**クラスの技能を決定する際、考慮する点は2つだ。レベル毎に得られる技能ランクと、どの技能がクラス技能か、である。技能ポイントの観点では、ほとんどのクラスはレベル毎に2ポイント（+キャラクターの【知力】修正値）しか得られない。わずかなクラスが4ないし6ポイントを得る。これは、クラスの他の要素をデザインする際に考慮しておかなければならないボーナスである。ローグのみがレベル毎に8ポイントを得る。（ローグの役割が最も技能に熟達したクラスであることを侵すため、）同じ値をクラスに与えるならば、十分に納得できるだけの理由を与えなければならない。ほとんどのクラスはクラス技能を10前後持つ。しかしレベル毎に多くランクを割り振る必要のある技能はもっと多い。君が選択したクラス技能は、そのクラスに属するものが重要だと考えていることについて多くを語る。ゲームにおける役割を演じるにあたり必要な技能にあるクラスは優れていなければならない——そしてそれ以上は不要である。〈隠密〉と〈知覚〉をゲーム中の全てのクラスにあたえるというのは魅力的かもしれないが、密かに行動するクラスや石膏向けにデザインしたクラスを作るのでない限り、そのような技能は適切なクラス技能の選択には不要である。パーティの他のキャラクターが埋められる穴を残しておくことが重要なのだ。最後に、ほとんどのクラスは〈職能〉と〈製作〉をクラス技能として持つことをお忘れなく。ただし、特に文明化されていないなら話は別だ（バーバリアン参照）。

**呪文の発動：**すべてのクラスが呪文を発動する能力を持つわけではないが、呪文発動は一般的なクラス特徴であり、他の基本システムと一緒に考慮するに値する要素である。このゲームでは、呪文発動に3つのモデルを用いている。またそれと同時に、キャラクターが準備する呪文の使い手か、任意発動する呪文の使い手かということに基づいた多様性も備える。下級の呪文の使い手（パラディンやレンジャーなど）はゲーム開始時から呪文発動能力を備えているわけではなく、4レベルまでの限られた呪文リストを持つ。中程度の呪文の使い手（バードなど）は最初からいくらか呪文を発動することができ、6レベルまでだが十分に大きな呪文リストを持つ。最高の呪文の使い手（ウィザード、クレリック、ソーサラー、ドルイドなど）は9レベルまでの呪文を使用することができ、広範な呪文リストを持つ。下級の呪文発動能力は早い成長の基本攻撃ボーナスを持つクラスに最適である。それに対し、中程度ないし最高の呪文発動能力は、ゆっくりした成長か中程度の成長の基本攻撃ボーナス用に作られたものだ。早い基本攻撃ボーナスと最高の呪文発動能力の両方を備えたクラスを作成するのはやめよう。基本システムを決定する際に呪文リストをデザインする必要はないが、作成しているクラスの呪文発動能力の種類がどれかについては決めておいたほうが良い（呪文リストをデザインするを参照し、君のクラス用の呪文リストを作成する助言に目を通そう）。

### クラス特徴 Class Features

基本システムの整理が終わったら、クラス特徴のデザインを始める時間だ。それらはレベルを上昇させる際にクラスが得るシステムであり、クラ



ス特徴のそれぞれが、そのクラスをゲーム中の他のクラスとは違う形で目立つようにしてくれる、力と能力を与えてくれる。

ほとんどのクラス特徴は2つの分類のいずれかに落ち着く。すなわち、主要クラス特徴と副次クラス特徴である。主要クラス特徴はクラスを表す特徴である。これらの能力はレベルを上昇させてクラスが成長するに従い、力と使いやすさを高めていく。そしてこれらクラス特徴が成長することこそ、プレイヤーがそのクラスの一員をプレイする際に心待ちにしている要素の大部分なのだ。主要クラス特徴の例として、パーバリアンの激怒、バードの呪芸、悪を討つ一撃、急所攻撃が挙げられる。副次クラス特徴は一度得たらキャラクターがそのクラスを成長させてもほとんど変化しないもの、もしくはわずかしかな変化しないものである。副次クラス特徴の例として、武勇、パス・ウィズアウト・トレイス（訳注：おそらく跡無き足取りの誤り）、罨探しが挙げられる。主要クラス特徴は1つのクラスのみに限定される傾向があるが、副次クラス特徴は複数のクラスが持ちうることは、注意しておいたほうが良いだろう。

**主要クラス特徴：**これらのクラス特徴はクラスに楽しさを作り出し、魅力を与える鍵となる。これらは通常1レベルの時点で与えられ、レベル上昇の過程で成長する。成長はクラスを成長させる中でキャラクターに適した特徴であり続ける。ほとんどの場合、これらは戦闘で優位性を与えることに特化した汎用的なものだ。キャラクターはこの興味深い方法を使いこなすことで、遭遇は魅力的なものとなる。例えば、激怒を使用すれば、パーバリアンは力とダメージを与える能力を増幅させるパーバリアンがレベルを上昇させれば、激怒により与えられるボーナスと1日にこの能力を使用できるラウンド数の両方が増加する。急所攻撃も同じように機能し、ローグがレベルを上げるに従いその力を高め、より大きな最大ヒット・ポイントを持つ敵に立ち向かい続けることができる。

新しい主要クラス特徴をデザインする際、既存の主要クラス特徴を指針として用いよう。ほとんどの主要クラス特徴は数レベル毎、大抵は短期間毎にその力を高める。持続時間に関するものは、レベルを得るたびに持続時間全体を増加させることも多い。持続時間は個別の単位で使用できるものであるべきだ。それにより、キャラクターは1日にわずか1回だけではなく、何度もその能力を活用することができる（持続時間がかなり長いものでない限り）。

ほとんどの場合、最高の呪文発動能力の成長を持つクラスは、強力な主要クラス特徴を得ないことに注意すること。このような場合、呪文発動それ自体がその役割を担う。下級もしくは中程度の呪文発動能力の成長を持つクラスは、呪文発動に関するクラス特徴を得ることが多い。この手の主要クラス特徴は、キャラクターがレベルを得るたびに大きく変化する必要がないことになる（メイガスの呪文戦闘クラス特徴を参照）。このクラス特徴は比較的变化したいもので構わない。というのは、呪文自身がキャラクターがレベルを得るたびに成長していくからである。

**副次クラス特徴：**この種のクラス特徴はクラスを締めくくるようにデザインされ、役割によりうまく合うように与えられた能力である。ほとんどの場合、副次クラス特徴は状況限定的で、特徴のシナリオでボーナスを得たり役に立ったりする能力である。例えば武勇は、[恐怖]に対する意志セーブに対してのみボーナスを与える。このクラス特徴はファイターが恐ろしい敵に対して立ち足はかる、勇気ある英雄としての役割を満たす助けとなってくれる。

副次クラス特徴の全てが、キャラクターがレベルを得るたびに成長するわけではない。プレイ時、どのレベルであっても役に立つ、単なる便利な能力を提供してくれるものもある。例えば、森渡りはどのレベルで遊んでも役に立つものだ。技能や他の判定にボーナスを与えるわけではないので、キャラクターのレベルが上昇したからといって、より強力になる必要もな

い。

主要クラス特徴とは異なり、副次クラス特徴は複数のクラスで見られる場合もある。クラスはその主題に関連する副次クラス特徴を持っているべきだ。そしてまったく同じ目的を満たすために新しい特徴を発明するのではなく、他のクラスの副次クラス特徴を用いるのは無難なやり方である。例えば、パーバリアンもローグもレベルを上昇させると直感回避を得る。いずれも素早く危険に反応することで知られているので、同じことを有効的に実現するために異なるクラス特徴を受け取るのではなく、このクラス特徴を両方が持つというのは理にかなっている。

**死んだレベル：**君のクラスが持つ主要クラス特徴と副次クラス特徴を埋めたなら、重要なのはそれらをレベル毎に並べることだ。これにより、いつクラス特徴を得、（主要クラス特徴の場合には）いつその力や能力が増加するかを簡単に知ることができる。これにより、君はそのクラスがレベルを得る際に得られるクラス特徴に極端な偏りがないかを確認することができる。また、「死んだレベル」がないことを避けることもできる。「死んだレベル」はキャラクターが基本システムのボーナスを得るだけしかないレベルのことだ。一般的なルールとして、どのレベルでもクラス特徴を1つ2つ以上得られるレベルを欲しがってはならないし、死んだレベルを避けなければならない——新しい能力を得、能力を成長させることは、レベル上昇の楽しみの一部なのだから！

呪文の使い手はこの指針の例外となる場合がある。最高の呪文発動能力を持つクラスの場合、発動できる呪文レベルが新しく得られるというのは、クラス特徴に相当する価値あるものだ。例えば、ドルイドを見ていこう。このクラスはクラス特徴が成長したり新しいクラス特徴を得られないレベルがわずかに存在する。しかしそれらのレベル全てにおいて、ドルイドは新しい呪文レベルを得る。ソーサラーの血脈能力の全ては、奇数レベルで得られる。これは、偶数レベルのたびに新しい呪文レベルを得るためだ。この原理は中程度の呪文発動能力を持つクラスにも適用できるが、一般的な指針として、下級の呪文発動能力を持つクラスや呪文発動能力を持たないクラスは、1レベルから20レベルの書くレベルに置いて、クラス特徴を獲得するか既存のクラス特徴が強化されるかするべきである。

**頂点：**ほとんどのクラスは頂点能力（20レベルで得られる能力）を持つ。ほとんどのゲームにおいて、これはキャラクターが得る最後の能力であり、力の高遠な高みに至った報酬としても感じられるものであるべきだ。この能力の頂点では、少し限度を超えたことを自由に考えよう。プレイヤーがずっと欲しがっていたものにしよう。そんなに長く生き延びたなら、それは確かに得られるものだ。

## 呪文リストをデザインする Designing a Spell List

呪文発動能力を持つクラスにあった呪文リストをデザインするのは、困難な作業といって差し支えない。呪文リストを構築する際に使用できる様々な情報源について考慮しなければならないが、その一方で新しい呪文が使用できるようになった将来の時点で、拡張できる余地を残しておかなければならない。

呪文リストはクラスの本質を語る、内的な整合性を備えていなければならない。ウィザードは治癒魔法を知らない。つまり、何故キュア呪文が彼らの呪文リストに入っていない。バードは仲間の能力を強化する貯めに多くの時間を費やす。だからその呪文の多くは1人もしくはそれ以上のキャラクターを助けるものなのだ。クラス用の呪文リストをデザインする際、自分に問いかけるべきだ。「このクラスは呪文によって何を獲得するのか？」この質問は何より勝るもので、そのクラスに適切だと感じる呪文リストを作る助けとなってくれるだろう。

クラスの呪文リストに掲載された呪文の数もまた、重要な考慮事項である。下級の呪文発動能力の成長を持つクラスは一般に選択できる呪文の数は他よりも少ない。しかし高レベルになると、彼らは中程度もしくは最高の呪文発動能力の成長を持つクラスがもっと高レベルでないと使用できない呪文を使用する。最高の呪文発動能力の成長を備えたクラスは選択できる呪文は広範なものであるべきだ。それがこのゲームで彼らが貢献する手法な方法の一つとなりがちだからである。

呪文の使い手がある呪文を使用できるようになるレベルを決定することは、呪文リストのデザインで最も困難な要素の一つである。様々な呪文が様々なクラスの異なるレベルで登場すべきだ。霊としてホールド・パースンを見ていこう。クレリックはこの呪文を2レベルの時点で獲得する。しかしウィザードとソーサラーはこの呪文を3レベルの時点で獲得する。ここで注意したい大切な事は、ある呪文（そして同様の能力が与えるもの）は、PCがある最低限のレベルになるまで使用できるようにしてはならないということだ。例えば、このゲームでは通常、PCは5レベルになるまで安全に飛行することはできない。そして9レベルまで死者を蘇生したり瞬間移動することはできない。コンの指針にはいくつか例外があるが、それは非常に珍しく、注意深く扱うべきだ。冒険者は心の中でこれらのベンチマークを記しているのである。また、4レベル以下のリストに載っている呪文は全てワンドに仕込むことができ、3レベル以下の呪文はポーションとして作ることができることを忘れてはならない。判断が付かないときは、ウィザード／ソーサラー呪文リストとクレリック呪文リストを指針にすると良い。

#### 評価と改善 Review and Polish

基本システムを決定し、クラス特徴の全てをデザインし終えたなら、立ち返って作成したものを見る時間だ。理想的には、デザインを具体化する際、評価はプロセスの一部とすべきだ。しかし全てのパーツが適切に収まった時点で評価することこそ、もっと重要な手順である。

評価における最初の手順は、キャラクターがこのクラスのレベルを上昇させる姿を想像することだ。選択したシステムによって、とりわけ精彩を欠いたり過積載となったレベルはないだろうか？ プレイ中の各レベルにおいて、このクラスはゲームの中でその意味を与えられるだろうか？ 他のクラスと比較することで、レベル毎に能力と多様性に重みをつける基本を見ていこう。与えられるレベル以上に優れたものならば、クラス特徴をいくつか削る必要があるかもしれない。また、そのレベルにしては弱すぎる場合、クラス特徴を強化したり、新しいクラス特徴を追加する必要があるかもしれない。

君がクラスに満足したら、システムに磨きをかけわかりやすく簡素なものにする時間だ。友達や仲間のプレイヤーに、文章でルールを見てもらおう。彼らは疑うことなく、どう機能するのか、他の既存のルール要素とどう作用するのかについていくつか質問をしてくれる。この質問が、文章を改善しクラスをわかりやすくプレイして楽しいものにする助けとなる。

最後に、クラスのテストプレイをしよう。このクラスのルールを使ってキャラクターを何人か作り、他のキャラクターやモンスターと模擬戦を行おう。キャラクター1体と敵1体だけのテストプレイでは、同じレベルのキャラクターに対する理解を深めることができる。戦闘はほぼ同数で行う方が良く、環境や状況毎に行うと良いだろう。モンスターに対しては、脅威度がキャラクターのレベルよりもおおそ4低いモンスターとの戦いを見れば、このキャラクターを戦闘でうまく扱う考え方が得られる。テストプレイはシステムが実際に実行されるかどうかを見極める感覚を養ってくれるはずだ——しかし、戦闘の結果が極端に偏ったダイスの出目に従ったものでないか、注意しておこう。結果が極端に偏ることだってあり得るのだから。

クラスをデザインする過程では、この全ての段階を何度も繰り返すことになるだろう。最初に多くの作業が必要だからといって、諦めてはならない。君が最終形に満足するまで、デザイン、テストプレイ、そしてクラスのコンセプトの再デザインを繰り返そう。新しいクラスの作成は、ゲーム・デザインの中でも最も難しい作業の一つなのだということをお忘れなく。

## アーキタイプのデザイン Archetype Design

アーキタイプのデザインはクラスのデザインに似ているが、既に完了した仕事が多くある。クラス同様、アーキタイプもコンセプトやルールの隙間を持つ必要がある。しかし個性は固有のものである必要はない。アーキタイプは通常、既存クラスの持つコンセプトやルールに強く関連している。しかし、クラス特徴のいくつかをコンセプトにより沿うものに変更することで、わずかに異なる方向にクラスを配置しようとするものだ。

#### コンセプトとルール Concept and Rules

多くのアーキタイプは新しいクラスのアイデアとして始まっている。しかし同じように進めていくと、既存クラスに非常に近いことが明らかになったのだ。このような場合、別の場所で生きようとする新しいクラスを完全に作るのではなく、アーキタイプを作るのがよいだろう。例として、Advanced Player's Guideに掲載された、レンジャーの遊撃兵アーキタイプを取り上げる。自然を舞台とすれば活躍し、一般に武器戦闘に傾倒している。無意識的にほとんどレンジャーのルールほとんど全てに基づいているが、レンジャーの呪文発動能力の代わりに、狩人の技をいくつか得る。レンジャー自身をわずかに変えるだけで適切であることを考えれば、このコンセプトを持つ新しいクラスを新規に作るのはばかげたことである。

#### デザイン指針 Design Principles

アーキタイプにおけるデザイン上の仕事のほとんどは、クラス特徴に向けられる。一般的なルールとして、基本システムのほとんどは変わらない。基本攻撃ボーナス、ヒット・ダイス、セーヴィング・スローはまず変更されないし、それらが特に見合わない場合でもない限りは技能と呪文発動能力も変更する必要はない。

**クラス特徴の置き換え**：成功したアーキタイプを作成する鍵となるのは、どのクラス特徴を何に置き換えるかを決めることである。一般的に、主要クラス特徴を置き換えるのは非常に難しく、非常に注意深く行うべきだ。しかし副次クラス特徴はクラスにおいて比較的わずかな影響しかなく、新しいクラス特徴に変更するのはずっと簡単である。

置き換えるクラス特徴を決定する際、アーキタイプの主題を忘れないようにしよう。そのクラス特徴はアーキタイプの役割に重要ではないだろうか？ 取り除いても、そのクラスはちゃんと機能するだろうか？ 選択したクラス特徴に関連して機能する、他のクラス特徴はあるだろうか？ そしてそれらも置き換える必要があるだろうか？ こういった質問は、どのクラス特徴がそのクラスにとってかけがえのないもので、どれが置き換えても影響が少ないかを決定する指針となってくれるだろう。

既存のものを置き換えるためにアーキタイプ用の新しいクラス特徴をデザインすることは、完全に新しいクラス用のクラス特徴をデザインする、同様のルールの多くに従う。しかし、置き換えるクラス特徴の能力と多様性を考慮しなければならない。ファイターの武勇クラス特徴を、ACにボーナスを与える新しいクラス特徴を入れ替えるのは等価交換ではない。その結果、基本クラスよりずっと強力なアーキタイプとなるだろう。より弱い別のクラス特徴と置き換えることでこの交換のバランスを探さかもしれないが、可能ならばこのような交換は避けた方がよい。そうしなければならない場合、新しく強力なクラス特徴に支払う代償として、強力なクラス特



# PRD\_J\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

徴を置き換えるよりも、より弱い選択肢がより早いレベルで登場するようにした方がよい。そうすることで、キャラクターがその強力なクラス特徴を得るために、そのクラス特徴に支払う代償を避けるために別のクラスを置き換える代わりに、ほんの数レベルだけそのアーキタイプを取得することを避けられる。指針として、クラス特徴の置き換えはおおよそ置き換えるクラス特徴と同じ能力を持つ、同種の役割を与えるべきだ。いつもこの条件を満たせるわけではないが、役割について議論する際にさえ、作成している代替クラス特徴が元のものより明白に強力であったり劣っていたりしてはならない。

**部分的な置き換え**：状況によっては、複数のレベルに渡って得られるボーナスや能力を全て置き換えるのではなく、一部だけ置き換える方が適切な場合もある。例えば、ファイターはボーナス特技クラス特徴を持つ。このクラス特徴は1レベル、2レベル、以降偶数レベルにボーナス特技を1つ与える。アーキタイプは新しいクラス特徴を与えるために、ボーナス特技の全てを置き換えても一部だけを置き換えても良い。

部分的な置き換えを行うと決める際には気をつけよう。君が部分的に置き換えようとしているクラス特徴のルールは、後で置き換えられずに成長することを想定していないかもしれない。例としてクレリックのエネルギー放出を考えよう。君が3レベルの時点の2d6への成長を置き換えた場合、5レベルでは何が起きるだろうか？ キャラクターは2d6に成長するのか、それとも一足飛びに3d6になるのだろうか？ このような場合、最良の方法は、クラス特徴全てを置き換えるか、既存クラスの残りをどう取り扱うかを説明しておき、置き換えの曖昧さをなくしておくことだ。

**代替クラス**：時々、アーキタイプがあまりに多くのクラス特徴を置き換えた結果、ほとんど新しいクラスになってしまうことがある。このような場合、例え基本クラスと共有するものでさえも、このクラスは全てのクラス特徴を説明した方がいいかもしれない。正確には依然としてアーキタイプのままだが、このクラスをプレイするキャラクターは、キャラクターを成長させる際に必要となる全ての道具を備える。アンティパラディン、サムライ、ニンジャは全て、代替クラスの例である。

**混成クラス**：既存クラスから多くのものを引き出しているという点で、混成クラスはアーキタイプに似ている。しかし混成クラスは、能力の基本を形作る2つの異なるクラスから混ぜ合わせたものだ。その結果、独自の隙間とクラス特徴を備えた、全く新しいクラスとなっている。

## 上級クラスのデザイン Prestige Class Design

クラスと多くの点で似ているが、上級クラスは高レベルのキャラクターがマルチクラスの際に用いるよう、専用にデザインされている。一般的なデザイン指針は似ているかもしれないが、上級クラスのデザインは考慮すべき追加の要素がいくつか存在する。

### コンセプトとルール Concept and Rules

上級クラスには、非常に強いコンセプトが必要だ。この世界で辻褃が合う必要があるだけでなく、何故キャラクターがプレイ開始時にそのクラスのレベルを取得できないかという疑問に、論理的な理由が必要となるからだ。しばしば、この論拠が上級クラスのクラスの物語を作り出すことになる。例えば、騎士団に関する上級クラスをデザインしようとした。そこで君は、彼らは戦場で自分の能力を示すものを引き受け訓練することにした。新しく、若い入隊者は騎士団の一員ではあるかもしれないが、決心しテストに合格するまでこの上級クラスに示されているような特別な訓練を受けることはできない。PCがその上級クラスになる前に、特定の能力や技能を得る必要がある上級クラスもあり得るだろう。飛行に卓越したウィザードの団は、フライを発動できるものを訓練することはできない。

上級クラスは1つのルールとコンセプトに強く専心しているべきだ。そしてそのクラス特徴の多くはこのコンセプトに関わっている。上述の空飛ぶウィザードの例の場合、この上級クラスのクラス特徴は飛行時にボーナスやフライの発動回数を増やす能力、そして落下ダメージを避ける能力を与えるかもしれない。

### 必要条件とレベル Requirements and Levels

通常のクラスやアーキタイプとは異なり、上級クラスは注意深く検査する価値のある要素がいくつかある。まず、全ての上級クラスには、このクラスのレベルを得る前にPCが満たさなければならない必要条件の一覧がある。PCが6レベルになるまで上級クラスのレベルを取得できないように、必要条件を設定すべきだ。例えば、基本攻撃ボーナス+5、3レベル呪文を発動する能力、特定の技能を5ランクといったものが必要ならば、キャラクターは前提条件を満たす前に5レベルに到達していなければならない（つまり、上級クラスの1レベル目を獲得するのは6レベルとなる）。

上級クラスに何レベル存在するかも、注意深く考慮すべき内容だ。ほとんどの場合、PCが得られるのは5レベルもしくは10レベルである。この数字はいくらでも構わないが、上級クラスのより高いレベルで得られる、本当に印象的な能力を加えられるように、5レベルより低くはしない方がいいだろう。

### 基本システム Basic Mechanics

上級クラスのデザインは基本クラスのデザインに似ているが、重要な相違点がいくつかある。まず、上級クラスが多くのクラス技能を与えることはほとんどない。ほとんどのキャラクターはクラスを通してクラス技能を得ている。もしそのキャラクターが主題やコンセプトに合う場合、キャラクターは既に関連する技能のほとんどを備えており、冗長なものになってしまう。次に、上級クラスは優れたセーブと劣ったセーブにおいて、異なるセービング・スローの成長速度を用いる。これはマルチクラスによってセービング・スローへのボーナスがインフレを起こさないようにするためだ。

### クラス特徴のデザイン Feature Design

上級クラスの主要クラス特徴と副次クラス特徴をデザインする実際の流れは、他のクラスやアーキタイプをデザインする場合と同じである。キャラクターが与えられたクラス特徴を得るレベルを決定する際に、キャラクターの実際のレベルを用いることを心に留めておこう。1レベルのキャラクターにとって適したクラス特徴であっても、上級クラス1レベル用のクラス特徴としては力不足である。この能力は、実際は6レベルになって得られるものだからだ。その一方で、上級クラスになれる最速のレベル（6レベル）の時点で、キャラクターが上級クラスの必要条件を満たすことができない場合もあることを覚えておこう。とはいえ、強力すぎるクラス特徴を低レベルのキャラクターが使用することがないように、クラス特徴をデザインしなければならない。

### 統合 Integration

完全なプレイ体験を提供するようにデザインされたクラスとは異なり、上級クラスは冒険者としての職歴の終わりに到達する前に、キャラクターが終わらせることができるようにデザインされる。その結果、キャラクターは上級クラスを11レベルや16レベルで終わらせることができ、レベルの残りを他のクラスで成長させなければならない。優れた上級クラスはクラスが終わるに従い、価値あるクラス特徴をキャラクターに与えることを考慮に入れていなければならない。このクラス特徴は低レベルのキャラクター向けにデザインされたクラス特徴を持つ別のクラスのレベルを取得する際、累積する。これはクラスの頂点能力と同様に感じられるものでなければならないが、キャラクターが獲得できる最低のレベルに向けてデザインされたものだ。



# PRDĴ\_PDF : ADVANCED CLASS GUIDE

## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

## 15. COPYRIGHT NOTICE

**Open Game License v 1.0a** © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

**System Reference Document** © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

**Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook** © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

**Baphomet from the Tome of Horrors Complete** © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

**Genie, Marid from the Tome of Horrors Complete** © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

**Grippli from the Tome of Horrors Complete** © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

**Nereid from the Tome of Horrors Complete** © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

**Pathfinder Roleplaying Game Advanced Race Guide** © 2012, Paizo Publishing, LLC; Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, Benjamin Bruck, Jason Bulmahn, Adam Daigle, Jim Groves, Tim Hitchcock, Hal MacLean, Jason Nelson, Stephen Radney-MacFarland, Owen K.C. Stephens, Todd Stewart, and Russ Taylor.

**Angel, Monadic Deva from the Tome of Horrors, Revised,** © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

**Angel, Movanic Deva from the Tome of Horrors, Revised,** © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

**Daemon, Derghodaemon from the Tome of Horrors, Revised,** © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

**Daemon, Guardian from the Tome of Horrors, Revised,** © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

**Daemon, Hydrodaemon from the Tome of Horrors, Revised,** © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

**Daemon, Piscodaemon from the Tome of Horrors, Revised,** © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

**Pathfinder Roleplaying Game Advanced Class Guide** © 2014, Paizo Inc.; Authors: Dennis Baker, Ross Byers, Jesse Benner, Savannah Broadway, Jason Bulmahn, Jim Groves, Tim Hitchcock, Tracy Hurley, Jonathan H. Keith, Will McCardell, Dale C. McCoy, Jr., Tom Phillips, Stephen Radney-MacFarland, Thomas M. Reid, Sean K Reynolds, Tork Shaw, Owen K.C. Stephens, and Russ Taylor.

## Contents

<b>I</b>	クラス Classes	<b>I74</b>	錬金術薬 Alchemical Remedies
<b>I</b>	混成クラス Hybrid Classes	<b>I75</b>	錬金術道具 Alchemical Tools
<b>4</b>	アーケイニスト Arcanist	<b>I77</b>	錬金術武器 Alchemical Weapons
<b>10</b>	インヴェスティゲーター Investigator	<b>I78</b>	特定の鎧と盾 Specific Armors and Shields
<b>15</b>	ウォープリースト Warpriest	<b>I79</b>	防具の特殊能力 Armor Special Abilities
<b>23</b>	シャーマン Shaman	<b>I81</b>	特定の武器 Specific Weapons
<b>36</b>	スカルド Skald	<b>I82</b>	武器の特殊能力 Weapon Special Abilities
<b>39</b>	スレイヤー Slayer	<b>I86</b>	指輪 Rings
<b>42</b>	スワッシュバックラー Swashbuckler	<b>I90</b>	ロッド Rods
<b>45</b>	ハンター Hunter	<b>I91</b>	スタッフ Staves
<b>48</b>	ブラッドレイジャー Bloodrager	<b>I92</b>	その他の魔法のアイテム Wondrous Items
<b>55</b>	ブローラー Brawler	<b>206</b>	クラスをデザインする Designing Classes
<b>58</b>	アーキタイプとクラス・オプション Archetypes and Class Options		
<b>59</b>	アルケミスト Alchemist		
<b>60</b>	アーケイニスト Arcanist		
<b>63</b>	インヴェスティゲーター Investigator		
<b>66</b>	インクィジター Inquisitor		
<b>67</b>	ウィザード Wizard		
<b>68</b>	ウィッチ Witch		
<b>69</b>	ウォープリースト Warpriest		
<b>72</b>	オラクル Oracle		
<b>73</b>	ガンスリンガー Gunslinger		
<b>74</b>	キャヴァリエー Cavalier		
<b>75</b>	クレリック Cleric		
<b>76</b>	サモナー Summoner		
<b>77</b>	シャーマン Shaman		
<b>80</b>	スカルド Skald		
<b>83</b>	スレイヤー Slayer		
<b>86</b>	スワッシュバックラー Swashbuckler		
<b>90</b>	ソーサラー Sorcerer		
<b>91</b>	ドルイド Druid		
<b>92</b>	バード Bard		
<b>93</b>	バーバリアン Barbarian		
<b>95</b>	パラディン Paladin		
<b>96</b>	ハンター Hunter		
<b>99</b>	ファイター Fighter		
<b>100</b>	ブラッドレイジャー Bloodrager		
<b>103</b>	ブローラー Brawler		
<b>106</b>	メイガス Magus		
<b>107</b>	モンク Monk		
<b>108</b>	レンジャー Ranger		
<b>109</b>	ローグ Rogue		
<b>110</b>	特技 Feats		
<b>130</b>	呪文 Spells		
<b>130</b>	Advanced Class Guide の呪文の索引   Advanced Class Guide Spell Index		
<b>132</b>	呪文リスト Spell Lists		
<b>169</b>	装備と魔法のアイテム Gear and Magic Items		
<b>170</b>	冒険用装備 Adventuring Gear		