

## ●レンジャー(修正版)

### ◆ヒットポイント

HD:レンジャー・レベルにつき 1d10

レベル1でのHP:10+《耐久力》補正

レベル上昇での追加HP:1d10(あるいは6)+《耐久力》補正

### ◆習熟

鎧:軽装鎧、中装鎧、盾

武器:単純武器、軍用武器

道具:なし

セーブ:筋力、敏捷力

技能:動物使い、運動、看破、捜査、自然、知覚、隠密、生存の中から3つ選択

### ◆初期装備

・「スケールメイル」もしくは「レザーアーマー」

・「ショートソード2つ」もしくは「好きな単純近接武器2つ」

・「ダンジョンニアズ・バック」もしくは「エクスプローラーズ・バック」

・「ロングボウと矢筒、矢20本」

### ◆専門の獲物

レベル1以降、君は自然の中でよく出会う、特定の種類の獲物について良く学び、その獲物の追跡や狩猟、場合によっては話しかけるための技術ですら、体得している。

「獣(Beasts)」、「妖精(Fey)」、「人型種族(Humanoids)」、「怪物(Monstrosities)」、「死霊(Undead)」の中から一種類の「専門の獲物」を選択する。君は以下の恩恵を得る:

▼君は専門の獲物への攻撃の際、ダメージロールに+2のボーナスを得る。

▼君は専門の獲物を追跡する《知覚》技能判定と、彼らについての知識を思い起こす知識の技能判定全てに有利を得る。

▼この能力を得た時、君は1つの追加の言語に習熟する。一般にこの言語は、君の「専門の獲物」に関連した言語であるべきであるが、学びたいものであれば何であっても構わない。

### ◆自然の探索者

レベル1以降、君は、自然環境におけるナビゲーションの達人であり、攻撃された際にも、素早く正しい行動を取ることができる。君は以下の恩恵を得る:

▼君は「困難な地形」を無視して移動できる。

▼君はイニシアチブロールに有利を得る。

▼戦闘の最初のターン、君はまだ行動を起こしていないクリーチャーへの攻撃に有利を得る。

また、君は自然における探索に慣れている。君は一時間以上旅をしているとき、以下の恩恵を得る:

▼君の一行は「困難な地形」によって移動を妨げられない。

▼君のグループは、魔法的な影響以外で迷子にならない。

▼移動中、食料探し、ナビゲーション、敵の追跡などの他の行動を行っている間にも、君は危険に対して常に「注意」している状態となる。

▼君が一人で移動している間、君は通常のペースで、「隠密」状態で移動できる。

▼君が食料探しをする際、君は通常の二倍の食料を得られる。

▼他のクリーチャーを追跡する際、(訳中:恐らく判定に成功した場合限定?)君は追跡対象の正確な数、大きさ、そして何時間前にその場所を過ぎ去ったのかを理解できる。

### ◆戦闘技術

レベル2以降、君は特定の戦闘技術を学ぶ。以下から選択可能(ホビージャパンのPHB和訳参照)：

- ▼Archery
- ▼Defense
- ▼Dueling
- ▼Two-Weapon Fighting

### ◆魔法能力

変更無し。

### ◆始原の意識

レベル3以降、君のレンジャーとしての技術の向上は、君と、君の周りの獣や土地との力強い絆を生む。

君は獣(Beasts)と意思疎通する能力を得る。また獣は、君を同胞として扱う。

特殊な音やジェスチャーを通じて、君はアクションとして、獣に対して、簡単なメッセージを送ったり、その現在の精神状態や目的を把握したりすることができる。君は対象の精神状態、現在対象が魔法などによって影響されているか否か、現在の欲求(食料、安全など)、そしてもし可能であれば、対象が君に襲い掛かることを防ぐためにどのような行動を君がとることができるか、などを知ることができる。

君は10分以内に攻撃した対象に対してはこの能力を使えない。

また、君は自らの五感及び魔法的な力を使用して、近くに「専門の獲物」がいるかどうかを把握できる。1分間、精神集中をすることで(呪文に精神集中している場合と同じルールを適用する)、君は5マイル以内に「専門の獲物」がいるかどうかを把握できる。君はこの能力を通じて、どの種類の「専門の獲物」が、どれほどの数いて、大凡どのような方向と距離(マイル単位)にいるのかを把握できる。もし複数種類の「専門の獲物」が範囲内にいる場合、君はそれぞれの「専門の獲物」についての情報を知る。

### ◆狩猟団

「ビーストの狩猟団」、「ハンターの狩猟団」、「ディープ・ストーカーの狩猟団」の中から一つを選択。

レベル3、5、7、11、15で、君は狩猟団に由来する能力を得られる。

(訳中：英語において「ストーカー」というのは純粋に「追跡者」という意味で、必ずしも「悪質なストーカー被害」とかの「ストーカー」ではありません！)

### ◆能力値増加

レベル4、8、12、16、19で、君は能力値増加を行える。

(通常通り)

### ◆追加の専門の獲物

レベル6以降、君は更に恐ろしい獲物をも狩る準備が整った。

▼「怪異(Aberrations)」、「天界生物(Celestials)」、「構築生物(Constructs)」、「龍(Dragons)」、「元素精霊(Elementals)」、「悪魔(Demons)」、「巨人(Giants)」のうち1つを選択する。君は、この能力で選択した種族に対して、「専門の獲物」の能力の恩恵を適用できる。

▼君は、追加の言語を得る。

▼君の、「専門の獲物」に対するダメージの増加は、+2から+4に上昇する。

▼君は、レベル6の能力で得た「追加の専門の獲物」の能力や呪文に対するセーヴィング・スローに有利を得る。

### ◆素早い移動

レベル8以降、君は自身のターンのボーナスアクションとして「疾走」が行える。

### ◆隠れ身

レベル10以降、君は長い間完全に沈黙し、奇襲をかけることができる。

自身のターンに「隠密」を使用する際、君はそのターン中一切動かないことができる。その場合、君を探そうとする敵は、君の次のターン開始時まで、《知覚》判定に－10のペナルティを負う。

これらの恩恵は、君が移動するか、「伏せ」状態になるかしたら（それが自らの意思であっても、他の影響によるものであっても）、終了する。また、何らかの行動や影響によって、君が隠れている状態ではなくなってしまった場合には、通常通り、君は自動的に知覚される。

君の次のターンの開始時、君がまだ隠れている場合には、君は静かであり続け、知覚されるまでこの能力を使い続けることができる。

#### ◆霧消

- ・君は自身のターンのボーナスアクションで「隠れる」アクションが行える。
- ・君が意図的に痕跡を残さない限り、魔法的でない手段によって、君を追跡することは不可能になる。

#### ◆野生の感覚

君は、見えないクリーチャーとも戦えるための感覚を磨いた。

- ・君に見えないクリーチャーに対して君が攻撃を行う際、君はその攻撃ロールが不利とならない。
- ・君は30フィート以内の、君から視認可能な場所にいる、全ての透明なクリーチャーの位置を常に理解する。君が「盲目」や「聴覚喪失」の状態にいる時、この能力は失われる。

#### ◆宿敵の狩人

君は、1ターンに1度、自らの攻撃ロールまたはダメージロールに、自身の《判断力》補正を加えることができる。この能力はロールの前にも、後にも使用できるが、ロールの効果が適用される前でなければならない。

### ●ビーストの狩猟団

多くのレンジャーは、都会ではなく自然を、心の故郷としている。中には、獣を友とするものもいるだろう。ビーストの狩猟団のレンジャーたちは、特定の獣との絆を持ち、それを魔法後からを用いて、更に強固な物とする。

#### ◆動物のパートナー

レベル3以降、君は自然界の動物との強力な絆を作ることができる。

8時間の儀式と、50GP分の貴重な薬草や食べ物などを消費し、君は自然の中から、自らの「パートナー」となる動物を召喚する。

通常は、「大型の猿(Ape)」、「クマ(Black Bear)」、「イノシシ(Boar)」、「巨大タヌキ(Giant Badger)」、「巨大イタチ(Giant Weasel)」、「ラバ(Mule)」、「クロヒョウ(Panther)」、「オオカミ(Wolf)」の中から選択できる。状況次第で、DMIは、この中の特定の動物しか、君の環境にはいないと裁定するかもしれない。

8時間の儀式の終了時、君のパートナーは現れ、「パートナーとの絆」の能力を全て得る。君は同時に1体までしかパートナーを得られない。

君のパートナーが死んだ場合、君とパートナーとの魔法の絆は、パートナーを甦らせることを可能にする。8時間の儀式と、25GP分の貴重な薬草や食べ物などを消費し、君はパートナーの魂を呼び戻し、魔法を用いて、新たな肉体を彼のために構築することができる。パートナーの肉体の欠片すら持っていないとしても、君はこの儀式を行える。

君が新たなパートナーを得ているときに、この能力で以前のパートナーを蘇生させた場合、現在の君のパートナーは君と別れ、以前のパートナーが、君の新たなパートナーとなる。

#### ◆パートナーとの絆

▼君のパートナーは、「マルチアタック」能力を持っている場合、それを失う。

▼君のパートナーは、可能な限り、君の命令に忠実に従う。通常のクリーチャー通り、自らのイニシアチブを行うが、君は対象のアクション、選択、態度などを決められる。君が昏睡状態にあるか、不在の場合、パートナーは自ら判断を行う。

▼「自然の探索者」の能力を使用する場合、君のパートナーも、通常のペースで、「隠密」状態での移動ができる。

▼君のパートナーは、自身のではなく、君の習熟ボーナスを用いる。またパートナーは、自身のACとダメージロールにも、君の習熟ボーナスを加える。

▼君のパートナーは、二つの技能に習熟を得る。

▼君のパートナーは、全てのセーヴィング・スローに習熟を得る。

▼レベル3以降、君がレベルアップするごとに(訳中:恐らくレンジャーレベル限定)、君のパートナーも追加のヒット・ダイスを得、それに応じてHPを増やす。

▼君が「能力値増加」を得る度、パートナーも、その能力値が上昇する。一つのスコアを+2するか、二つのスコアを+1することができる。これらは、君の能力値増加と同じである必要はない。(訳中:恐らく、君が「特技」を得た場合にも、パートナーのスコアは上昇する。)ただし、パートナーのスコアは、原則、これによって20を超えることはできない。

▼君のパートナーは、君と同じ「専門の獲物」「追加の専門の獲物」の能力を得る。選択した「獲物」は、君の選択と同じ種族となる。

▼君のパートナーは、君と同じ「属性」を持ち、君が選択するか、以下の表でロールするかで選ぶ、「性格的特徴」と「弱点」とを持つ。君のパートナーは君と「信念」を共有し、またその「絆」は、「私と共に旅をするレンジャーは生涯の友であり、私は喜んで彼のために命を差し出す」となる。

#### ◆パートナーの性格的特徴

- 1 私は敵に対しての恐れを知らない。
- 2 私の友を脅かすことは、私を脅かすことと同じと見做す。
- 3 他が休息できるよう、私は常に見張りをしている。
- 4 人は私をたかが獣と考えて見くびる。私はそれを、有り難く活用させてもらう。
- 5 私には、常にちょうどいいタイミングで現れる才能がある。
- 6 私の願望より、友の願望の方が、常に優先だ。

#### ◆パートナーの弱点

- 1 誰も食べない食料があるなら、私はそれを食べてしまう。
- 2 私は見知らぬ者に対しては唸り声で威嚇する。そして、「見知らぬ者」とはつまり、私のレンジャーの友以外の者すべてのことを言う。
- 3 どんな時も、私は友に、おなかを摩って欲しい……。
- 4 私は水が苦手だ。
- 5 「こんにちわ」の代わりに、私は相手の顔面を舐めまくる。
- 6 相手に思いっきり飛びかかるのは、私なりの愛情表現だ。

#### ◆連携攻撃

レベル5以降、君と君のパートナーとは、以前にも増して強力なタッグを組む。

君が「攻撃」アクションを取る時、君のパートナーが君のことを視認できる場合、パートナーはリアクションを用いて近接攻撃を一回行う。

#### ◆獣の防衛術

レベル7以降、君のパートナーが君のことを視認できる場合、パートナーは全てのセーヴィング・スローに有利を得る。

#### ◆鍵爪と牙の旋風

レベル11以降、君のパートナーはアクションを用いて、自身の5フィート以内のすべてのクリーチャーに対する近接攻撃を行うことができる。それぞれの対象に対して、異なる攻撃ロールを行う。

#### ◆獣の防衛術・上級

レベル15以降、君のパートナーが、自身によって視認可能な敵から攻撃を受けた場合、君のパートナーはリアクションを使って、そのダメージを半減することができる。

## ●ハンターの狩猟団

レンジャーの中には、自らの故郷の町や村を守るために、怪物たちと戦う術を学んだ者も多い。ハンターの狩猟団に所属するレンジャーは、暴れ狂うオーガや、迫り来るオークの群れ、聳える巨人や恐ろしいドラゴンなどの凶悪な敵と戦うために必要な、磨き上げられた戦闘技術のエキスパートである。

### ◆攻撃戦術

レベル3以降、君は以下の能力から一つを選択し、それを得る：

▼コロッサス・スレイヤー：1ターンに1度、武器攻撃によりダメージを与えた時、もしその敵のHPが既に満タンを切っていたら、追加1d8ダメージを与える。

▼ジャイアント・キラー：「大型」以上の大きさの敵が、君の5フィート以内で、攻撃を君に対して行った後（命中したにせよ、しなかったにせよ）、君はリアクションを用い、そのクリーチャーに対して直ちに一回攻撃を行うことができる。この能力の発動のためには、君は対象を視認できる必要がある。

▼ホード・ブレイカー：君は1ターンに1度、敵に対して武器攻撃を行った直後、その攻撃対象の5フィート以内で、且つ君の攻撃範囲内にいる別の敵に対して、同じ武器による追加攻撃が行える。

### ◆追加攻撃

レベル5以降、君は「攻撃」アクションを自身のターンに取った際、一回では二回の攻撃を行うことができる。

### ◆防御戦術

レベル7以降、君は以下の能力から一つを選択し、それを得る：

▼エスケイプ・ザ・ホード：君に対する機会攻撃は全て不利となる。

▼マルチアタック・ディフェンス：敵の攻撃が君に命中した時に発動できる。君はそれ以降、このターン中、そのクリーチャーの攻撃に対して、ACに+4のボーナスを得る。

▼スティール・ウィル：君は自身を「恐怖」状態にさせるセーブに対して優位を得る。

### ◆攻撃戦術・改

レベル11以降、君は以下の能力から一つを選択し、それを得る：

▼弾幕攻撃：君はアクションを用い、君の遠隔武器の射程距離内にある特定のポイントを選択する。ポイントの10フィート以内にいて、且つ君の攻撃範囲内にいる全ての敵に対して、君は遠隔武器攻撃を行う。通常通り、十分な弾薬が無ければ君は攻撃ができない。また、一体一体の対象に対して、君は異なる攻撃ロールを行う必要がある。

▼螺旋攻撃：君はアクションを用い、君の5フィート以内にいる全ての敵に対して、近接攻撃を行う。通常通り、一体一体の対象に対して、君は異なる攻撃ロールを行う必要がある。

### ◆防御戦術・改

レベル15以降、君は以下の能力から一つを選択し、それを得る：

▼超人回避：セーブ成功時にダメージが半減する《敏捷力》セーブを行う時、君は成功したら全くダメージを受けず、たとえ失敗しても、本来の半分のダメージしか受けない。

▼誘導回避：敵が君に対する近接攻撃を外した時、リアクションを用いて発動可能。攻撃者以外のクリーチャーを1体選択する。攻撃者は、そのクリーチャーに対する攻撃が可能である場合、それを直ちに実行しなければならない（訳中：同士討ちさせることも可能）。

▼急所回避：君に視認可能な攻撃者が君に攻撃を命中させたとき、君はリアクションを用いて、その攻撃のダメージを半減させることができる。

## ●ディープ・ストーカーの狩猟団

ほとんどの者は、余程の緊急事態か異常事態でなければアンダーダークへと進んで赴こうとは思わないだろう。地下には、誰にも知られていない、未知なる邪悪が、いつも何かしら潜んでいるからだ。

ディープ・ストーカーの狩猟団に種族するレンジャーたちは、自らの意思でアンダーダークに潜り込み、これらの邪悪と戦う。それらの悪の軍勢が、地上世界に到達してしまう前に。

### ◆アンダーダークの斥候

レベル3以降、君は奇襲の達人となった。また君は、暗視を持つ敵からすらも身を隠す術を知っている。

▼戦闘の最初のターン、君は移動速度が+10される。

▼戦闘の最初のターン、「攻撃」アクションを取った場合、君は通常より一回多く攻撃を行うことができる。

▼「暗視」を持つ敵は、君を暗い環境・薄暗い環境において「知覚」することができない。

▼「暗視」を持つ敵が、「隠密」状態の君を「知覚」しようとする際（「受動知覚」も含む）、その敵は「暗視」の恩恵を得られない。

### ◆追跡者の魔法

▼レベル3以降、君は90フィートの暗視を得る。既に暗視を持っていた場合、その暗視は30フィート範囲が強化される。

▼君はレベル3、5、9、13、15で、追加の呪文を得る。これらの呪文はレンジャー呪文として扱うが、君が知っているレンジャー呪文の制限数にはカウントされない。

- ・レベル3：ディスカイス・セルフ(Disguise Self)
- ・レベル5：ロープ・トリック(Rope Trick)
- ・レベル9：グリフ・オブ・ワーディング(Glyph of Warding)
- ・レベル13：グレイター・インヴィジビリティ(Greater Invisibility)
- ・レベル15：シーミング(Seeming)

### ◆追加攻撃

レベル5以降、君は「攻撃」アクションを自身のターンに取った際、一回では二回の攻撃を行うことができる。

### ◆鉄の意思

レベル7以降、君は「判断力」セーヴィング・スローに習熟を得る。

### ◆追跡者の連続攻撃

レベル11以降、君のターンにつき1度ずつ、君が攻撃でミスをしたとき、君は追加で1回の攻撃を行える。

### ◆追跡者の回避

レベル15以降、敵が君を、有利のついていない状態で攻撃したとき、君はリアクションを用い、その攻撃に不利を課することができる。この能力は、攻撃ロールが行われる前にも、その後にも使えるが、ロールの結果が判定されるより前にしか使えない。