

ウォーブレード
Warblade 『剣豪』

表 1-1 ウォーブレード

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	特典	修得武技	準備済 武技	修得構え
1	+1	+2	+0	+0	戦時の牙え(反応セーブ)、武器適性	3	3	1
2	+2	+3	+0	+0	直感回避	4	3	1
3	+3	+3	+1	+1	戦闘の熱狂(クリティカル可能状態)	5	3	1
4	+4	+4	+1	+1	—	5	4	2
5	+5	+4	+1	+1	ボーナス特技	6	4	2
6	+6/+1	+5	+2	+2	直感回避強化	6	4	2
7	+7/+2	+5	+2	+2	戦闘の狡知(ダメージ)	7	4	2
8	+8/+3	+6	+2	+2	—	7	4	2
9	+9/+4	+6	+3	+3	ボーナス特技	8	4	2
10	+10/+5	+7	+3	+3	—	8	5	3
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	戦闘技能(対抗判定)	9	5	3
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	—	9	5	3
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	ボーナス特技	10	5	3
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	—	10	5	3
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	戦闘体得(機会攻撃)	11	6	3
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	—	11	6	4
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	ボーナス特技	12	6	4
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	—	12	6	4
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	—	13	6	4
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	構え体得	13	7	4

属性：
ヒット・ダイス：d12
開始時所持金：5d4×10 (125gp)
開始年齢：バーバリアンに準拠

クラス技能

ウォーブレードのクラス技能は以下の通り(【 】内は対応能力値)：<威圧>【魅】、<軽業>【敏】、<交渉>【魅】、<水泳>【筋】、<製作>【知】、<精神集中>【耐】、<知識：地域>【知】、<知識：歴史学>【知】、<跳躍>【筋】、<登攀>【筋】、<武勇伝>【知】*、<平衡感覚>【敏】。

*：新技能
1レベルでの技能ポイント：(4+【知】修正値)×4
レベル上昇毎の技能ポイント：4+【知】修正値

クラスの特徴

戦いに際し、ウォーブレードはなおも増え続ける華々しき武技の数々を頼りとする。いずれの流派に入門することにしたかに応じて、ウォーブレードはマングースの如く機敏で速さをこそ剣にして盾とする散兵や、荒ぶる剣の達人、仲間たちを戦いへと導く大胆不敵な司令官となるだろう。ウォーブレードの武技はその個性を特徴づける上で役に立つ特徴的な手だてである。
選んだ在り様に関わらず、ウォーブレードは自分を他の多くの戦士より素速く、より機敏に、より運動能力を高くするボーナス

特技をささやかながら入手する。

武器と防具の熟練：ウォーブレードは単純近接武器と軍用近接武器(投擲武器として使用されうるものも含む)、軽装鎧と中装鎧、盾(タワー・シールドを除く)に習熟している。

武技：ウォーブレードは3つの武技についての知識を持って経歴を開始する。ウォーブレードが入門可能な流派はダイヤモンド・マインド、アイアン・ハート、ストーン・ドラゴン、タイガー・クロウ、ホワイ・レイヴンである。
いったん武技を修得したならば、それを使用する前に準備しなければならない(後述の『準備済武技』を参照のこと)。ウォーブレードが使用できる武技は、その解説にて特に断りのない限り、変則能力と見なされる。君の武技は呪文抵抗の影響を受けず、また始動する際に機会攻撃を誘発することもない。
ウォーブレードは表 1-1 に従って、以降のレベルにおいて追加の武技を修得する。ウォーブレードは修得に際し武技の前提条件を満たしていなければならない。表 3-1 (P. 39) を参照して、ウォーブレードが修得できる最大武技レベルを決定すること。
クラス・レベル 4 およびそれ以後 2 レベルごとに(レベル 6、8、10、という具合に)、ウォーブレードは修得済みの武技 1 つを代償にして、新たな武技 1 つを修得するかどうかを選択できる。要するに、修得済みの武技 1 つを“忘れ”、新たな武技と入れ替えるわけである。修得できる最大武技レベルの制限に従って

いる限り、ウォーブレードは望みの任意のレベルの新たな武技を選択できる。ウォーブレードは元の武技を同じレベルの武技と入れ替えなければならないわけではない。例えば、クラス・レベル10レベルに達した時点で、ウォーブレードは1、2、3、4レベルの武技1つを、新たな武技の前提条件を満たしている限り、5レベル以下の武技1つと交換できる。ウォーブレードは規定のクラス・レベルに達するごとに1つの武技だけを入れ替えることができる。

準備済武技：1レベルにおいてウォーブレードは修得している3つの武技全てを準備することができるが、レベルの上昇に伴いより多くの武技を修得すると、ウォーブレードはどの武技を準備するか選択しなければならない。ウォーブレードは5分間の稽古により武技を準備する。ウォーブレードが選択した武技は、再度稽古してそれらを変更することに決めるまで、そのままである。ウォーブレードは武技を準備する為に一定時間の睡眠や休息を必要としない。修練に5分間を費やすことでいつでも、ウォーブレードは準備済武技を変更することができる。

選択してから既に何回使用しようとも、ウォーブレードは準備済武技の全てが未使用の状態遭遇を開始する。武技を始動する時、ウォーブレードは現在の遭遇におけるその武技を消費する為、(ウォーブレードが以下の記述通りに復旧するまでは)準備済武技はそれぞれ遭遇ごとに1度しか使用されえない。

ウォーブレードは1回の即行アクションを用いて消費された武技を全て復旧することができるが、これは近接攻撃を行なったか(武器を用いた素早く無害な振りかざしなど)復旧する為に1回の標準アクションを使用する以外にそのラウンドで何も行なわなかったラウンド中に直ちに続けて行なわれなければならない。消費された武技を復旧している間にウォーブレードが武技を始動したり構えを変更したりすることはできないが、自分のターンに開始した構えをとり続けることはできる。

修得構え：ウォーブレードに門戸を開いている任意の流派から1レベルの構え1つの知識を得てウォーブレードはゲームを開始する。4レベル、10レベル、16レベルにおいて、ウォーブレードは追加の構えを選択できる。武技と異なり、構えは消費されず、またウォーブレードが準備する必要もない。ウォーブレードが修得している構えは全ていつでも使用可能であり、またウォーブレードは自分が現在使用している構えを1回の即行アクションとして変更することができる。構えは、その構えの解説にて特に断りのない限り、変則能力である。

武技と異なり、ウォーブレードは以降のレベルにおいて修得済みの構えの代わりに新たな構えを修得することはできない。

戦時の牙え(変則)：ウォーブレードは自分の周りの戦場についてほとんど不可思議なまでに認識できる状態となることができる。立ちすくみ状態でない限り、ウォーブレードは反応セーブに(最大でウォーブレード・レベルまでの)【知力】修正に等しい洞察ボーナスを得る。

武器適性(変則)：武器と戦術についての広範囲に渡る訓練は、ウォーブレードに特定の武器についての優れた技術を与える。通常であれば最低限のファイター・レベルが必要となる特技(《武器開眼》など)について、ウォーブレードは自分のウォーブレード・レベル2のファイター・レベルを持っているかのように条件を満たす。例えば、6レベル・ウォーブレードであれば、この目的において4レベル・ファイターであるものとして扱われる為、《武器開眼》を修得することができる。この有効ファイター・レベルは、ウォーブレードが実際に持っているファイター・レベルと累積する。よって、ファイター2/ウォーブレード4もまた《武器開眼》の条件を満たしうる。

ウォーブレードはまた武器訓練を修正する柔軟性を持ち合わせている。毎朝、ウォーブレードは武器訓練に1時間を費やして、1種類の武器にしか適用されない修得済みの任意の特技

(《武器熟練》など)で指定されている武器を変更することができる。この変更を行なうにあたって、ウォーブレードは修練時間中新たに指定される武器が使用可能でなければならない。例えば、《武器熟練》にて指定されている武器をグレートソードからロングソードへ変更することを望む場合、ウォーブレードは修練時間中の修練に際しロングソードが使用可能でなければならない。

ウォーブレードはこの方法で任意の数の特技を修正することができ、また同様にこれら全てを修正する必要もない。しかしながら、ウォーブレードは所持しているその他の特技の前提条件をものは満たさなくなるような形で武器の選択を変更することはできない。例えば、《武器熟練(ロングソード)》と《武器開眼(ロングソード)》の両方を持っている場合、ウォーブレードは、同様にして《武器開眼》の武器をも変更しない限り、《武器熟練》で指定された武器を変更することはできない。

直感回避(変則)：クラス・レベル2の時点で、ウォーブレードはまだ気付いていないうちから危険に対処するという、通常なら不可能な行為を可能にする能力を獲得する。ウォーブレードは立ちすくみ状態になったり、不可視状態の敵に攻撃されたりしても、ACへの【敏捷力】ボーナス(あれば)を失わない。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。

ウォーブレードがすでに他のクラスで直感回避を獲得していた場合(例えば、バーバリアンやローグ)、ウォーブレードは直感回避の代わりに“直感回避強化”(後述)を自動的に獲得する。

戦闘の熱狂(変則)：戦闘に寄せる熱愛はありえないほどの力をウォーブレードの一打に貸し与える。クラス・レベル3以降、ウォーブレードはクリティカル・ヒットとなるかどうかを決めるために行なわれるロールにその【知力】ボーナスに等しい洞察ボーナスを得る。

ボーナス特技：クラス・レベル5の時点で、ウォーブレードは後述のリストからボーナス特技1つを得る。以後4レベルごとに(9、13、17レベルで)、ウォーブレードはリストから別のボーナス特技を選択する。

ボーナス特技リスト：《アイアン・ハートのオーラ》*、《イニシアチブ強化》、《運動能力》、《軽業師》、《頑健無比》、《疾走》、《柔軟な肉体》、《持久力》、《神速の反応》、《ストーン・ドラゴンの生命力》*、《タイガー・クロウの血脈》*、《鋼の意志》、《抜刀トランス》*、《早抜き》、《不安を誘う静穏》*、《不屈の闘志》、《ホワイト・レイヴン式防衛陣》*、《迎え討ち》、《無視界戦闘》。

*：第2章にて述べられている新たな特技。

戦闘の狡知(変則)：好機をつかむことに関するウォーブレードの才能は、攻撃に備えていない敵をしのぐ明白な優位をウォーブレードにもたらす。クラス・レベル7の時点で、ウォーブレードは立ちすくみ状態や挟撃されている相手に対する近接攻撃ダメージ・ロールにその【知力】に等しい洞察ボーナスを得る。

戦闘技能(変則)：ウォーブレードは敵の企てや戦術を阻む。クラス・レベル11以降、ウォーブレードは敵の足払い、蹴散らし、突き飛ばし、フェイント、武器落とし、武器破壊の試みに対抗する為に行われる判定において、その【知力】ボーナスに等しい洞察ボーナスを得る。

戦闘体得(変則)：ウォーブレードは相手によって示されたほんのわずかな兆しや手掛かりにも気付く。クラス・レベル15の時点で、ウォーブレードが機会攻撃を行なう時はいつでも、その際に行なわれる攻撃ロールとダメージ・ロールにその【知力】ボーナスに等しい洞察ボーナスを得る。

直感回避強化(変則)：クラス・レベル6以上の時、ウォーブレイ

ドは挟撃されなくなる。ウォーブレードは自分を挟み撃ちにしている複数の敵からの攻撃を、まるで1対1で戦っているかのように易々とさばくことができるようになるのだ。更なる情報についてはバーバリアンのクラスの特徴(『PHB』、P.43)を参照のこと。

構え体得(変則)：クラス・レベル20の時点で、ウォーブレードは2つの構えを同時に起動させることができる。構えを始動するか変更する為に1回の即行アクションを使用する時、ウォーブレードはどちらか1つか両方の構えを始動または変更することができる。

クルセイダー
Crusader 『神格に仕えし剣士』

表 1-2 クルセイダー

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	特典	修得武技	準備済武技 (神授武技)	修得構え
1	+1	+2	+0	+0	憤怒の反撃、鋼の決意 5	5	5 (2)	1
2	+2	+3	+0	+0	不屈の魂	5	5 (2)	2
3	+3	+3	+1	+1	熱意の高まり	6	5 (2)	2
4	+4	+4	+1	+1	鋼の決意 10	6	5 (2)	2
5	+5	+4	+1	+1	—	7	5 (2)	2
6	+6/+1	+5	+2	+2	一撃 1回／日	7	5 (2)	2
7	+7/+2	+5	+2	+2	—	8	5 (2)	2
8	+8/+3	+6	+2	+2	鋼の決意 15	8	5 (2)	3
9	+9/+4	+6	+3	+3	—	9	5 (2)	3
10	+10/+5	+7	+3	+3	《不屈の闘志》	9	6 (3)	3
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	—	10	6 (3)	3
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	鋼の決意 20	10	6 (3)	3
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	耐え抜く力	11	6 (3)	3
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	—	11	6 (3)	4
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	—	12	6 (3)	4
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	鋼の決意 25	12	6 (3)	4
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	—	13	6 (3)	4
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	一撃 2回／日	13	6 (3)	4
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	—	14	6 (3)	4
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	鋼の決意 30	14	7 (4)	4

属性：どれでも
ヒット・ダイス：d10
開始時所持金：6d4×10 (150gp)
開始年齢：パラディンに準拠

クラス技能

クルセイダーのクラス技能は以下の通り（【 】内は対応能力値）：〈威圧〉【魅】、〈騎乗〉【敏】、〈交渉〉【魅】、〈製作〉【知】、〈精神集中〉【耐】、〈知識：宗教〉【知】、〈知識：歴史学〉【知】、〈跳躍〉【筋】、〈武勇伝〉【知】*、〈平衡感覚〉【敏】。

*：新技能

1レベルでの技能ポイント：(4+【知】修正値)×4
レベル上昇毎の技能ポイント：4+【知】修正値

クラスの特徴

何よりもまず、クルセイダーとは有能な戦闘員である。クルセイダーは、敵をしのぐ優位を得る為に頑丈な鎧と武器の選択肢の豊富さを頼りとして、ファイターやパラディン、レンジャーと同じくらい巧みに戦う。この優れた基本戦闘能力に、クルセイダーは己が選んだ理想に対する絶対的信仰と献身を源とするいくつかの能力を追加する。己が大義の為に戦う時、クルセイダーは戦場において静止不能の軍団と化す。身の毛もよだつような傷も、大

義に身を捧げる戦士たちをさほど戦場から去らせはせず、それどころかクルセイダーはそういった痛手を他の戦士たちであればとうに打ちのめされているであろう後もずっと戦い続けることを可能たらしめる武人の狂乱へと変換するのだ。

クルセイダーはレベルが上昇するにつれて少数の武技を体得する。並外れた自己鍛錬によって引き出されたこれらの武技は、信仰の教理要綱、霊的献身、神格や大義への奉仕として華々しき一打をもって攻撃を加える能力を含んでいる。信仰の力によって武装して、クルセイダーは落石を打ち砕き、敵の攻撃を払いのけ、勇敢な一行動をもって軍を盛り返させることができる。

武器と防具の熟練：クルセイダーは単純武器、軍用武器、軽装鎧、中装鎧、重装鎧、盾(タワー・シールドを含む)に習熟している。

武技：クルセイダーは5つの武技についての知識を持って経歴を開始する。クルセイダーが入門可能な流派は、ストーン・ドラゴン、ディヴオーテッド・スピリット、ホワイト・レイヴンである。

いったん武技を修得したならば、それを使用する前に準備しなければならない(後述の『準備済武技』を参照のこと)。クルセイダーが使用できる武技は、その解説にて特に断りのない限り、変則能力と見なされる。君の武技は呪文抵抗の影響を受けず、また始動する際に機会攻撃を誘発することもない。

クルセイダーは表 1-2 に従って、以降のレベルにおいて追加の武技を修得する。クルセイダーは修得に際し武技の前提条件を満たしていなければならない。表 3-1 (P. 39) を参照して、クルセイダーが修得できる最大武技レベルを決定すること。

クラス・レベル 4 およびそれ以後 2 レベルごとに (レベル 6、8、10、という具合に)、クルセイダーは修得済みの武技 1 つを代償にして、新たな武技 1 つを修得するかどうかを選択できる。要するに、修得済みの武技 1 つを“忘れ”、新たな武技と入れ替えるわけである。修得できる最大武技レベルの制限に従っている限り、クルセイダーは望みの任意のレベルの新たな武技を選択できる。クルセイダーは元の武技を同じレベルの武技と入れ替えなければならないわけではない。例えば、クラス・レベル 10 レベルに達した時点で、クルセイダーは 1、2、3、4 レベルの武技 1 つを、新たな武技の前提条件を満たしている限り、5 レベル以下の武技 1 つと交換できる。クルセイダーは規定のクラス・レベルに達するごとに 1 つの武技だけを入れ替えることができる。

準備済武技：1 レベルにおいてクルセイダーは修得している 5 つの武技全てを準備することができるが、レベルの上昇に伴いより多くの武技を修得すると、クルセイダーはどの武技を準備するか選択しなければならない。クルセイダーは 5 分間の祈りにより武技を準備する。クルセイダーが選択した武技は、再度祈りを上げそれらを変更することに決めるまで、そのままである。クルセイダーは武技を準備する為に一定時間の睡眠や休息を必要としない。祈りに 5 分間を費やすことでいつでも、クルセイダーは準備済武技を変更することができる。

クルセイダーは武芸者クラスの中でも独特であり、武技の使用にあたって一瞬の信仰のひらめきを頼りとする。その為、クルセイダーは自分の準備済武技へのアクセスを制御できない。ある遭遇においてクルセイダーが最初の行動を行なう前に、準備済武技のうちの (無作為に決定された) 2 つがクルセイダーに授けられる。残りの準備済武技は控えであり、今のところは利用できない。各ターンの終了時に、(これまた無作為に決定された) 以前に控えだった武技 1 つがクルセイダーに授けられ、それ故にクルセイダーの次のターン以降利用できるようになる。クルセイダーは自分のターンが開始した時に、その時点で授けられている任意の武技を始動することを自由に選択できるが、控えの武技を始動することはできない。クルセイダーがそのラウンドで武技を用いることにしなかった場合、その時点で授けられている武技は利用できるままであり、さらに上述の通りに以前は控えだった武技が授けられる。言い換えれば、クルセイダーが武技を使用したかどうかは問題ではない——クルセイダーの各ターンの終了時に、準備された武技から選ばれた控えの武技 1 つがクルセイダーに授けられるのだ。数ラウンドのうちに、結局は全ての武技が授けられることだろう。

クルセイダーのターン終了時、控えの武技が残っていないが為にクルセイダーが武技を授かることができなかった場合、クルセイダーは消費した全ての武技が復旧され、そして新たに準備済武技のうちの 2 つがクルセイダーに授けられる。授けられた武技がどれであり控えの武技はどれなのかを無作為に決定すること。クルセイダーの次のターンの終了時、控えの武技 1 つがクルセイダーに授けられ、信仰のひらめきの全過程が再び開始される。

クルセイダーはクラス・レベル 10 の時点で追加の神授武技を獲得し (合計 3 つとなる)、クラス・レベル 20 の時点で再度獲得して (合計 4 つとなる)、遭遇を開始する。

修得構え：ストーン・ドラゴン、ディヴオーテッド・スピリット、ホワイト・レイヴンの各流派の中から 1 レベルの構え 1 つの知識を得てクルセイダーはゲームを開始する。2 レベル、8 レベル、14 レベルにおいて、クルセイダーは追加の構えを選択できる。武技と異なり、構えは消費されず、またクルセイダーが準備する必要もない。クルセイダーが修得している構えは全ていつでも使用可能であり、またクルセイダーは自分が現在使用している構えを 1 回の即行アクションとして変更することができる。構え

は、その構えの解説にて特に断りのない限り、変則能力である。

武技と異なり、クルセイダーは以降のレベルにおいて修得済みの構えの代わりに新たな構えを修得することはできない。

鋼の決意 (変則)：この上ない献身と極度の集中力は、クルセイダーが苦痛と妨げになる負傷効果を一時的に脇へおいやることを可能とする。相手がクルセイダーに攻撃を加えた際、その傷が直ちにクルセイダーへ影響を及ぼすことはない。

クルセイダーは多くの負傷効果を食い止めることを可能とする遅延ダメージ・プールを持つ。このプールはそれぞれの遭遇ごとに 0 から開始する。クルセイダーが攻撃された時、その一打が与えたヒット・ポイント・ダメージは遅延ダメージ・プールに加えられる。クルセイダーの次のターンの終了時、クルセイダーは遅延ダメージ・プールに蓄えられた合計ダメージに等しいダメージを受け、その上で遅延ダメージ・プールは 0 に初期化される。クルセイダーが受ける回復は、通常通りにクルセイダーの現在の合計ヒット・ポイントを増加させるか、遅延ダメージ・プールの合計ダメージを減少させるか、のいずれかにできる。回復を受ける際、クルセイダーはダメージ・プールとヒット・ポイント、あるいはその両方 (クルセイダーは回復量を望むように割り振ることができる)、のいずれに効果を受けるかを選択することができる。クルセイダーの多くは、憤怒の反撃 (後述) の利益を最大限に高める為に、遅延ダメージ・プールに可能な限り多くのダメージを保持しようとする。

生命力吸収や朦朧状態、その他などの攻撃に伴う特殊効果は、やはり通常通りにクルセイダーへ影響を及ぼし、またこれらの効果はこの能力によって遅延されることはない。例えば、クルセイダーが毒を持ったスパイダーに噛まれた場合、たとえ噛みつきダメージが遅延ダメージ・プールに移行してしまっても、クルセイダーが直ちに毒に対して頑健セーブを試みなければならないことには変わりはない。同様に、メドゥッサの石化の凝視などある状態に陥れるその他の特殊攻撃は、クルセイダーに対して即座に効果を及ぼす。

クラス・レベル 1 の時点で、遅延ダメージ・プールは 5 ポイントのダメージまで保持することができる。これを超えたダメージは通常通りにクルセイダーのヒット・ポイントから差し引かれる。プールが保持できる最大ダメージは、4 レベル、8 レベル、12 レベル、16 レベル、20 レベルの時点で 5 ずつ上昇していく。

憤怒の反撃 (変則)：クルセイダーは自分の傷の痛みを、新たな活力とパワーと共に敵へと激しく打ちかからせるかのように沸きあがる激怒への経路とすることができる。クルセイダーに加えられるそれぞれの攻撃は、クルセイダーを大いなる栄光に向けて後押しするだけのものでしかない。

クルセイダーのターンの間、クルセイダーは攻撃ロールとダメージ・ロールに、遅延ダメージ・プール (上述の『鋼の決意』を参照のこと) の現在値の 1/5 (端数切捨て、最低+1) に等しいボーナスを得る。クルセイダーが憤怒の反撃から得られる攻撃ロールとダメージ・ロールへの最大ボーナスは +6 までである。遅延ダメージ・プール内のダメージ量に基づく、憤怒の反撃による攻撃ロールとダメージ・ロールへのボーナスを速やかに決定する際は、下記の表を使用すること。この能力の利益はクルセイダーのターンの終了時まで持続する。

遅延ダメージ・プール・ポイント	憤怒の反撃のボーナス
1-9	+1
10-14	+2
15-19	+3
20-24	+4
25-29	+5
30+	+6

不屈の魂(変則)：クラス・レベル2以降、クルセイダーは揺るぎなき信仰のパワーを頼りに、直面する敵に対して自身を鋼と成す。その個性、エネルギー、そして信仰に寄せる献身は、クルセイダーが自分の意志力を目標とする攻撃を払いのけることを可能たらしめる。

クルセイダーは意志セーブへのボーナスとして【魅力】ボーナス(あれば)を加える。このボーナスはパラディンの信仰の恩寵能力によるものとは累積しない。

熱意の高まり(変則)：尽きることなきエネルギーと大義への献身は、特殊攻撃や呪文、あるいは他のやり方でクルセイダーを妨げ害するであろうその他の攻撃をクルセイダーが振る捨てることを可能とする。1日1回、クラス・レベル3以上で、クルセイダーは1回のセーヴィング・スローを振り直そうとすることができる。たとえ振りなおしたロールの結果が元々のロールより悪かったとしても、振りなおしたロールの結果を用いなければならない。この能力はアクションを必要としない。クルセイダーはただ、自分のセーヴィング・スロー・ロールの結果を見た後で、判定に失敗したのかそれとも成功したのかをDMが告げる前に、この能力を使用することに決めるだけのことである。

一撃(変則)：信念に基づく勇気と確固たる信仰の力に駆り立てられて、クルセイダーは大義の前に立ちはだかるものどもに反撃する。クラス・レベル6以降、1日1回、クルセイダーは全ての怒りと憎しみ、決心とを1回の攻撃へと集中させることができる。次に行なわれる1回の近接攻撃において、クルセイダーは攻撃ロールに【魅力】ボーナス(あれば)を加え、クルセイダー・レベルごとに1ポイントの追加ダメージを与える。

クラス・レベル18の時点で、クルセイダーは1日に一撃を使用できる回数が追加される。

《不屈の闘志》(変則)：クラス・レベル10の時点で、クルセイダーはボーナス特技として《不屈の闘志》を修得する。

耐え抜く力(変則)：クルセイダーは他の戦士たちをはるかに効率よく魔法による攻撃に抵抗することができる。クラス・レベル13以降、尽きることなきエネルギーと大義への献身を頼りに、クルセイダーは頑強極まりない戦士にとってさえも妨げとなるであろう効果を払いのけることができる。すなわち、通常なら意志セーブないし頑健セーブに成功すれば効果が減じるような攻撃(例えば、呪文のうちセーヴィング・スローの欄に“意志・半減”や“頑健・不完全”と書いてあるものすべて)に対してセーブに成功したなら、効果を減じさせるのではなく、完全に無効化することができるのである。ただし気絶状態にあったり、眠っていたりするクルセイダーは、耐え抜く力の利益を受けられない。

ソードセイジ
Swordsage 『剣の求道者』

表 1-3 ソードセイジ

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	特典	修得武技	準備済 武技	修得構え
1	+0	+0	+2	+2	素早き反応+1、流派専念(《武器熟練》)	6	4	1
2	+1	+0	+3	+3	A C ボーナス	7	4	2
3	+2	+1	+3	+3	—	8	5	2
4	+3	+1	+4	+4	流派専念(悟りの打撃)	9	5	2
5	+3	+1	+4	+4	素早き反応	10	6	3
6	+4	+2	+5	+5	—	11	6	3
7	+5	+2	+5	+5	魔力看破	12	6	3
8	+6/+1	+2	+6	+6	流派専念(防御の構え)	13	7	3
9	+6/+1	+3	+6	+6	身かわし	14	7	4
10	+7/+2	+3	+7	+7	素早き反応+3	15	8	4
11	+8/+3	+3	+7	+7	—	16	8	4
12	+9/+4	+4	+8	+8	流派専念(悟りの打撃)	17	8	4
13	+9/+4	+4	+8	+8	—	18	9	4
14	+10/+5	+4	+9	+9	—	19	9	5
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	素早き反応+4	20	10	5
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10	流派専念(防御の構え)	21	10	5
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10	身かわし強化	22	10	5
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	—	23	11	5
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11	—	24	11	5
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	増幅技同時始動 3回/日、素早き反応+5	25	12	6

属性：どれでも
ヒット・ダイス：d8
開始時所持金：4d4×10 (100gp)
開始年齢：モンクに準拠

クラス技能

ソードセイジのクラス技能は以下の通り(【 】内は対応能力値)：<威圧>【魅】、<隠れ身>【敏】、<軽業>【敏】、<聞き耳>【判】、<騎乗>【敏】、<交渉>【魅】、<忍び足>【敏】、<職能>【判】、<真意看破>【判】、<水泳>【筋】、<製作>【知】、<精神集中>【耐】、<知識：貴族および王族>【知】、<知識：自然>【知】、<知識：地域>【知】、<知識：歴史学>【知】、<跳躍>【筋】、<治療>【判】、<登攀>【筋】、<武勇伝>【知】*、<平衡感覚>【敏】。

*：新技能

1レベルでの技能ポイント：(6+【知】修正値)×6
レベル上昇毎の技能ポイント：6+【知】修正値

クラスの特徴

全部で3つある武芸者クラスの中で、ソードセイジは最も多くの武技を修得し準備することができる。この長所は規定の遭遇における比類なき多様性をソードセイジに与える。ある戦闘では、ソードセイジはログの役割を果たし、影に潜んで敵が最低限の

備えしかしていない時に攻撃を加えるかもしれない。別の時には、彼はウィザードそっくりに範囲攻撃を用いて敵を焼き焦がしているかもしれない。さらに別の戦いでは、ソードセイジは血に飢えた彼独自のスタイルをもってバーバリアンの凶暴性に相通じる形で、敵を素手で引き裂いているかもしれない。どんな場合であれ、しばしば全く思ってもみなかった方法で、ソードセイジは貢献することができる。

武器と防具の熟練：ソードセイジは単純武器と軍用近接武器(投擲武器として使用されうるものも含む)、軽装鎧に習熟しているが、盾には習熟していない。

武技：ソードセイジは6つの武技についての知識を持って経歴を開始する。ソードセイジが入門可能な流派はシャドウ・ハンド、ストーン・ドラゴン、セッティング・サン、タイガー・クロウ、ダイヤモンド・マインド、デザート・ウインドである。

いったん武技を修得したならば、それを使用する前に準備しなければならない(後述の『準備済武技』を参照のこと)。ソードセイジが使用できる武技は、その解説にて特に断りのない限り、変則能力と見なされる。君の武技は呪文抵抗の影響を受けず、また始動する際に機会攻撃を誘発することもない。

ソードセイジは表 1-3 に従って、以降のレベルにおいて追加の武技を修得する。ソードセイジは修得に際し武技の前提条件を満

たしていなければならない。表 3-1 (P. 39) を参照して、ソードセイジが修得できる最大武技レベルを決定すること。

クラス・レベル 4 およびそれ以後 2 レベルごとに (レベル 6、8、10、という具合に)、ソードセイジは修得済みの武技 1 つを代償にして、新たな武技 1 つを修得するかどうかを選択できる。要するに、修得済みの武技 1 つを“忘れ”、新たな武技と入れ替えるわけである。修得できる最大武技レベルの制限に従っている限り、ソードセイジは望みの任意のレベルの新たな武技を選択できる。ソードセイジは元の武技を同じレベルの武技と入れ替えなければならないわけではない。例えば、クラス・レベル 10 レベルに達した時点で、ソードセイジは 1、2、3、4 レベルの武技 1 つを、新たな武技の前提条件を満たしている限り、5 レベル以下の武技 1 つと交換できる。ソードセイジは規定のクラス・レベルに達するごとに 1 つの武技だけを入れ替えることができる。

準備済武技：1 レベルにおいてウォーブレードは修得している 6 つの武技のうち 4 つを準備することができ、またレベルの上昇に伴いより多くの武技を修得し、より多く準備することができるようになるが、それでもなおソードセイジはどの武技を準備するか選択しなければならない。ソードセイジは 5 分間の瞑想と稽古により武技を準備する。ソードセイジが選択した武技は、再度瞑想してそれらを変更することに決めるまで、そのままである。ソードセイジは武技を準備する為に一定時間の睡眠や休息を必要としない。瞑想に 5 分間を費やすことでいつでも、ソードセイジは準備済武技を変更することができる。

選択してから既に何回使用しているようとも、ソードセイジは準備済武技の全てが未使用の状態遭遇を開始する。武技を始動する時、ソードセイジは現在の遭遇におけるその武技を消費する為、(ソードセイジが以下の記述通りに武技を復旧するまでは) 準備済武技はそれぞれ遭遇ごとに 1 度しか使用されえない。

ソードセイジは 1 回の全ラウンド・アクションを用いて素早く瞑想することにより消費された武技 1 つを復旧することができるが、こうすることで機会攻撃を誘発することはない。瞑想を完了したならば、ソードセイジは復旧する消費された武技 1 つを選択することができる。この武技は今や以降のラウンドにおいて使用できる状態である。

修得構え：ソードセイジに門戸を開いている任意の流派から 1 レベルの構え 1 つの知識を得てソードセイジはゲームを開始する。2 レベル、5 レベル、9 レベル、14 レベル、20 レベルにおいて、ソードセイジは追加の構えを選択できる。武技と異なり、構えは消費されず、またソードセイジが準備する必要もない。ソードセイジが修得している構えは全て、いつでも使用可能であり、またソードセイジは自分が現在使用している構えを 1 回の即行アクションとして変更することができる。構えは、その構えの解説にて特に断りのない限り、変則能力である。

武技と異なり、ソードセイジは以降のレベルにおいて修得済みの構えの代わりに新たな構えを修得することはできない。

AC ボーナス (変則)：クラス・レベル 2 以降、軽装鎧を着用し、負荷のかかっていない状態にあり、盾を使用していない時、ソードセイジはアーマー・クラスへのボーナスとして自分の【判断力】修正を加えることができる。この AC ボーナスは、接触攻撃や、ソードセイジが立ちすくみ状態にある時にも適用される。しかしながら、動けない状態や無防備状態にある時、ソードセイジはこれらのボーナスを失ってしまう。

流派専念 (変則)：ソードセイジとして、キャラクターはそれぞれの流派の戦闘スタイルを長所とすべく鍛錬を集約させることができる。ソードセイジが流派専念能力を獲得するたびに、専念を適用する対象としてソードセイジの 6 つの流派のうちの 1 つを選択すること。ソードセイジは流派専念能力を獲得するたびに異なる流派を選択することができるが、ソードセイジは選択された流派から少なくとも 1 つの武技を修得していなければならない。たと

えソードセイジが以降のレベルにおいて異なる流派を選択した場合であっても、以前の能力での流派選択は変更されない。

この専念は以下のようにして成果を現す。

《武器熟練》：クラス・レベル 1 の時点で、ソードセイジは選択した流派に適した武器 (全て) について《武器熟練》を得る。第 4 章の流派の解説を参照のこと。

悟りの打撃：クラス・レベル 4 の時点で、ソードセイジは選択した流派の攻撃技を執行する時はいつでも、ダメージ・ロールへのボーナスとして【判断力】修正を加えることができる。クラス・レベル 12 の時点で、ソードセイジはこの能力を適用する対象として 2 つ目の流派を選択することができる。

防御の構え：クラス・レベル 8 の時点で、ソードセイジは選択した流派の構えをとっている時はいつでもセーヴィング・スローに +2 ボーナスを得る。クラス・レベル 14 の時点で、ソードセイジはこの能力を適用する対象として 2 つ目の流派を選択することができる。

ソードセイジは流派専念の対象としている流派の武技を見破る際の〈武勇伝〉判定に +2 ボーナスを得る。

素早い反応 (変則)：ソードセイジはイニシアチブ判定に +1 ボーナスを得る。このボーナスは 5 レベル、10 レベル、15 レベル、20 レベルの時点で 1 ずつ上昇していく。

魔力看破 (超常)：クラス・レベル 7 以降、ソードセイジは 10 分を費やして武器 1 つまたは一式の鎧 1 つに集中することができる。レベル判定 (難易度 10 + 武器または鎧の術者レベル) に成功すると、強化ボーナスや特殊能力も含めて、ソードセイジはそのアイテムの特殊能力を識別することができる。この能力がアーティファクトや伝説的武器の特殊能力を明らかにすることはないが、そういったアイテムが明らかに強力であることを強く示唆する。

身かわし (変則)：クラス・レベル 9 の時点で、ソードセイジは超人的な身のこなしにより、魔法の攻撃や尋常ならざる攻撃さえ回避できるようになる。普通なら反応セーブに成功することでダメージを半減できる攻撃 (レッド・ドラゴンの炎のプレスやファイアーボールなど) の対象となった場合、ソードセイジはセーヴィング・スローに成功すればダメージを全く受けずにすむ。身かわし能力は、ソードセイジが軽装鎧を着ている時か、鎧を着用していない時のみ使用できる。無防備状態のソードセイジは、身かわし能力の利益を得ることはできない。

身かわし強化 (変則)：クラス・レベル 17 以上で、ソードセイジは身かわし強化の利益を得る。反応セーブに成功することでダメージを半減できる攻撃 (レッド・ドラゴンの炎のプレスやファイアーボールなど) の対象となった場合に、セーヴィング・スローに成功すればダメージを全く受けずにすむという点は変わらないが、セーヴィング・スローに失敗した場合にも半分のダメージを受けるだけですむようになる。無防備状態のソードセイジは、身かわし強化の利益を得ることはできない。

増幅技同時始動 (変則)：クラス・レベル 20 に達した時点で、ソードセイジは 2 つの増幅技を同時に使用することができる。増幅技を始動する時、ソードセイジは 1 回のフリー・アクションとして修得済みのその他の増幅技を始動することもできる。ソードセイジが始動したどちらの増幅技も通常通りに消費される。ソードセイジはこの能力を 1 日 3 回まで使用できる。

伝承者レベル

一部の武技や構えは伝承者レベルに依存する変数効果(持続時間など)を持つ。しかしながら、武技は使い手のレベルに呪文ほど強くは影響されない。効果におけるこの違いは、第一にバランスとゲーム・プレイ上の問題にある。君は武技をくり返し使用できる為、これらは微々たる伸びしか示さない傾向にある。レベルの上昇に伴い、君はふつう下位レベルの武技をそれほど頻繁に使用しなくなる(君が既に第1章の武芸者クラス解説の中の記述通りにそれらを上位レベルの武技と交換していなかった場合)。しかしながら、構え、増幅技、反撃技の多くは、全てのレベル帯を通じて有用である。

君が単一クラスのキャラクターである場合、君の伝承者レベルは武技へのアクセス手段を提供しているクラス(ウォーブレード、クルセイダー、ソードセイジ)のレベルに等しい。君がどの武芸者クラスのレベルも持っていない場合、君の伝承者レベルはキャラクター・レベルの半分に等しい。

マルチクラス・キャラクター

君が武技を授けないクラスのレベルを得た時でさえも、君の武道への理解はやはり深まっている。高度に熟練したファイターは上位の武技を体得する為に必要な基本戦闘訓練と経験を積んでいる。君がマルチクラスの武芸者で、なおかつある武芸者クラスで新たなレベルを獲得して新たな武技を修得した場合、そのクラスのレベルと、それ以外の全クラスのレベルの半분을足し合わせて君の伝承者レベルを決定すること。その結果を下記の表と照らし合わせて君が行使できる最高武技レベルを決定すること。君はやはり武技を修得するにあたってその武技の前提条件を満たしていなければならない。

例えば、7レベル・クルセイダー／5レベル・ソードセイジは、クルセイダーとして行使できる最高武技レベルを決定する上で9レベルの伝承者レベルを持っていることになる。ソードセイジとしては、彼の伝承者レベルは8レベルであり、4レベルのソードセイジ用武技を行使することが可能である。

このプロセスは、それが武芸者クラスであろうと他のクラスであろうと、全てのキャラクター・レベルに対して適用される。

上級クラスはいささか異なった計算の仕方をする。多くの場合、君は伝承者レベルを決定する上で、武芸者レベルに上級クラスのレベルをそのまま加える。詳細については第5章『上級クラス』の解説を参照のこと。(訳注：ここでのいう上級クラスとは『トウム・オヴ・バトル』に収録されているものを指しているものと思われます。クラスの特徴として“修得武技”が記載されていて、その中で“この上級クラスのレベルを君の伝承者レベルに加える”と書かれていない上級クラスはやはりレベルの半分だけを加えるようです。)

武技を選択する

呪文と同様に、武技はレベルによって分けられている。よりレベルの高い武技の方がよりレベルの低い武技よりも強力なのだ。君のレベルが上昇すると、君はよりレベルの高い武技を選ぶ選択肢を得る。武芸者クラスにおける君のレベルは、君が選ぶことのできる最高武技レベルを決定する。例えば、5レベル・ウォーブレードは3レベル以下の武技を選ぶことができる。

表 3-1：修得可能な最高武技レベル

伝承者レベル	武技レベル
1-2	1
3-4	2
5-6	3
7-8	4
9-10	5
11-12	6
13-14	7
15-16	8
17+	9

武技と構えの説明

名称

この項目は一般的に知られている武技の名称である。しかしながら、崇高なる道を歩む様々な門派や流儀が武技に彼ら独自の名称を与えることは実にありふれたことだ。例えば、スウーピング・ドラゴン・ストライク(竜の急降下打撃)武技はドラゴンズ・バウンス(ドラゴンの飛びかかり)、ジェントル・リマインダー(紳士の注意喚起)、あるいは「山落ちリアム」と同じくらい独特な何かとして知られているのかもしれない。

流派

それぞれの武技は9つの武術流派の内の1つに属している。1つの流派内の武技は一般的効果、哲学、機能においてゆるやかにつながりを持つ。武技と構えの解説の2行目には関連流派名および武技種別(後述)が提示されている。

武技名同様、武術流派の名称はところによって大いに異なる。要するに、流派という用語は世界的に用いられているわけではないのだ。流派は教習所、流儀、哲学、鍛錬法、教示、道、様式として知られているのかもしれない。例えば、デザート・ウインド流派は、ある地域ではグリーン・ナーガ(緑のナーガ)流やウェイクル・ドリーマー(眠らずの夢見人)哲学として知られているかもしれない。

それぞれの流派は、その武技の一部を執行するにあたって使用するかもしれない1つの技能と密接な関係がある。加えて、様々な武器が異なる流派の哲学や武技と結び付いている。

9つの流派としては以下のものが挙げられる。

アイアン・ハート

鋼の心

剣術の絶対的体得こそがアイアン・ハート流派の目指すものである。終わらなき修練と修行を通じて、アイアン・ハートの達人は己の武器を用いる超人的技能を獲得する。アイアン・ハートの武技は人並み外れた武術の腕前——何も頼りとせず目と腕を回し、混乱させ、究極的には殺害する鋼の紋様を紡ぎ出す——を実証するものなのだ。

アイアン・ハートの最重要技能は〈平衡感覚〉で、これは動作の完璧な理解こそがこの流派の武技における基本だからである。ツーブレード・ソード、ドワーヴン・ウォーアックス、バスタード・ソード、ロングソードが、アイアン・ハートの適性武器である。

シャドウ・ハンド

影の手

敵対者が見つけたさんとしているものなど一切何も見せはしない。シャドウ・ハンド流派は欺き、誤誘導、奇襲を重視する。最も効果的な一打とは、危険が迫っていることにすら気付いていない敵に加えられた攻撃のことなのだ。哲学としての詐術の修行は、しばしばより後ろ暗い修行へと導き、シャドウ・ハンドの一部の武技は超常の冷気と純粋なる影よりなる暗黒を用いる。

シャドウ・ハンド流派の最重要技能は〈隠れ身〉である。シャドウ・ハンドの適性武器にはサイ、シャンガム、ショート・ソード、素手打撃、スパイク・チェイン、ダガーが含まれている。

ストーン・ドラゴン

石の竜

山の強さと耐久力は、ストーン・ドラゴン流派を言い表す格好の例である。整然として容赦のない力の作用は、この哲学を学ぶ門下生がいかなる敵をも打倒することを可能とする。人間離れた威力の打撃と完璧で理想的な力の発現がストーン・ドラゴンの武技を作り上げている。

〈平衡感覚〉がストーン・ドラゴンの最重要技能である。ストーン・ドラゴンの適性武器はグレートアックス、グレートソード、素手打撃、ヘビー・メイスである。

セッティング・サン

沈みゆく太陽

筋力などまやかしてである。セッティング・サン哲学の信奉者たちは、敵の誰よりも強く、速く、腕の立つ戦士などありえようはずもない、ということを理解しているのだ。それ故に、この流派には敵対者のパワーと速さを逆用する武技が含まれている。セッティング・サンの武技には投げ技と模倣の打撃とが含まれている。セッティング・サンにおける最高レベルの型は、その達人に望むままに制約のない空虚な器と化すことへの先入観と衝撃に対して自身を空と成すことを要求する。

〈真意看破〉がセッティング・サン流派の最重要技能である。セッティング・サンの適性武器はクォータースタッフ、ショート・ソード、素手打撃、ヌンチャクである。

ダイヤモンド・マインド

金剛心

真の敏捷性は精神の中にこそ宿る。肉体に、ではない。ダイヤモンド・マインド流派の門下生は自分の知覚力を高める術を探し求め、他の者では彼らを察知することさえできないほどに限られたほんのわずかな時間に行動できるように自分の思考を律する。この思考速度と行動速度の当然の帰結が戦場における心の在り様である。心で負けている敵は物理的な領域においてもまた否応なく敗れるのが必然というものだ。

〈精神集中〉がダイヤモンド・マインドの最重要技能である。ショート・ソード、トライデント、バスタード・ソード(カタナ)、レイピアがダイヤモンド・マインドの適性武器である。

タイガー・クロウ

虎の爪

思考は直感の敵である。タイガー・クロウ流派は文明の薄板ならびに戦士の行動を束縛する高度な思考を捨て去ることによって獲得できる武術的優位を伝授する。タイガー・クロウの武技は動物の打撃、跳躍、飛びかかりを真似ている。気のパワーをつぎ込まれた時、タイガー・クロウの一部の武技は、武芸者が動物の如き性格、速度、血の渴望をも取り込むことを可能とする。

タイガー・クロウは筋力と速度を重視する為、〈跳躍〉がこの流派の最重要技能である。カマ、ククリ、グレートアックス、素手打撃、爪攻撃、ハンドアックスがタイガー・クロウの適性武器である。

ディヴォーテッド・スピリット

捧げられし魂

信仰、敬虔、そして肉体と精神の純粋さこそ、戦士の真のパワーの源である。ディヴォーテッド・スピリットの武技は実践者の霊的な強さと熱意のこもった献身とを大義の為に役立てる。この流派には、ディヴォーテッド・スピリットの門下生の大義に反するクリーチャーにとって有害なエネルギー、平凡な戦士の多くが敵の手に落ちるであろう後もずっと達人が戦い続けられるような能力、復讐と狂信のパワーをつぎ込まれた打撃が含まれている。

〈威圧〉がディヴォーテッド・スピリットの最重要技能である。ディヴォーテッド・スピリットの適性武器にはグレートクラブ、ファルシオン、モール、ロングソードが含まれている。

デザート・ウインド

砂漠の風

速度と機動性がデザート・ウインド流派の特質である。デザート・ウインドの武技はしばしば目にも止まらぬ連打、迅速な突撃、機敏なフットワークを伴う。しかしながら、この門派の武技の一部は砂漠の超常的なエッセンスからパワーを引き出し、練達の使い手が炎をもって敵を除くことを可能とする。

デザート・ウインド流派の最重要技能は〈軽業〉である。デザート・ウインドの適性武器にはシミター、スピア、ファルシオン、ライト・ピック、ライト・メイスが含まれている。

ホワイト・レイヴン

白き鴉

単独で戦う戦士などいない。協調、チームワーク、指導力は2人の戦士に5人分の力を、5人の戦士に20人分の力を与える。ホ

ワイト・レイヴンの門下生は、ありふれた敵に対して2人以上の仲間たちの力を結びつける武技を体得する。気をつぎ込まれた雄叫びと関の声はホワイト・レイヴン流派の特徴的な武技である。

〈交渉〉がホワイト・レイヴンの最重要技能である。この流派の適性武技はウォーハンマー、グレートソード、バトルアックス、ハルバード、ロングソードである。

(武技種別)

攻撃技：攻撃技とは特殊攻撃を可能とする武技のことである。攻撃技を使用する時、君は自分の基本攻撃ボーナス、全ての攻撃ロールおよびダメージ・ロールへの修正、武器ダメージなどを使用する。君は攻撃技を用いてクリティカル・ヒットを出すこともでき、少数の件では、クリティカル・ヒットは追加の利益を受ける。攻撃技がクリティカル・ヒットとなった場合、君は攻撃技による追加ダメージを倍化させない。君はそれを急所攻撃などによる追加ダメージと全く同様に扱う。

攻撃技はある特定の攻撃形態を可能とするものである為、攻撃技を行なう時、君は自分に追加攻撃を受けるような呪文や効果（ヘイズト呪文やスピード武器など）による利益を得られない。君は、たとえその武技の始動アクションが1全ラウンド・アクションである場合であっても、武技を始動する時に全力攻撃アクションをとっているわけではないのだ。加えて、君は武器破壊や突き飛ばしなどの特殊攻撃を、たとえ君がそういった特殊攻撃をより有用にするような特技を修得している場合であっても、攻撃技と組み合わせることはできない。

増幅技：増幅技とは君のターンの間ボーナスを受ける武技のことである。増幅技は常に1回の即行アクションを要求する。増幅技が君の攻撃に影響を及ぼす場合、それが始動されたラウンドの間の君の全ての攻撃に適用されるが、その効果は君のターンの終了時に終了する。増幅技の効果はその持続時間中適用されるのであって、そのラウンドに君がどの武器を構えているとも関係はない。たとえ君が自分のターンの途中で武器を持ち替えた場合であっても、増幅技の効果は前の武器と同様に君の新たな武器にも適用される。

反撃技：反撃技とは相手の行動を挫く為に君が使用する、主に防御的な武技のことである。反撃技は相手のターン中に君が試みる割り込みアクションである。

構え：構えは武技ではなく、君が何ラウンドもの間維持することになる特定の戦闘方式のことである。君は1回の即行アクションとして構え1つを始動することができる。構えをとった時、君は直ちにその利益を得る。君は構えをとったままで居続ける限り典型的な構えの利益を得続ける。一部の構えは君が一定の条件を満たした場合にのみ、君に利益を与える。例えば、ある構えは、君が移動する時、君が同じ場所に居続ける時、あるいは君が朦朧状態や立ちすくみ状態の相手に攻撃する場合にボーナスを受けるのかもしれない。

君は1回の即行アクションを使用して、ある構えを終了して別の構えをとったり、あるいは異なる構えをとることなしにただ単に君の現在の構えを終了することを選択することもできる。君は構えの利益を、君が新たな構えに切り換えるかき身の現在の構えを終了するまで、得続ける。君のターンの開始時に、君は攻撃ロールへのボーナスを自分に授けるような構えをとっているかもしれない。君は——構えのボーナスを得て——攻撃を行い、その上で1回の即行アクションを使用してACへのボーナスを自分に授けるような構えに切り換えることができる。

君の構えは、君が何らかの理由により無防備状態となった場合、終了する。後に回復した場合、君はもう1回即行アクションを使用して一度構えを始動しなければならない。

構えは、上位レベルの武技を修得する前提条件を満たしたり、あるいは上級クラスや特技の条件を満たすかどうか判断する用途において、武技と見なされる。例えば、あるストーン・ドラゴンの武技で君がストーン・ドラゴンの武技1つを修得していることが必要であり、そして君がストーンフット・スタンス(1レベルのストーン・ドラゴンの構え)を修得している場合、君は上位レ

ベルの武技を修得する条件を満たす。

[補足説明]

(呪文と同様)

レベル

(呪文と同様)

前提条件

- ・クラス
- ・レベル
- ・特定条件

構えは新たな武技を修得する為の前提条件を満たすかどうか判断する用途において武技と見なされる。

君は、武者クラスレベルを得るか、“修得武技”を授ける上級クラスのレベルを得るか、《武技追加》特技を修得するかしない限り、武技を修得することはできない。

修得武技：より強力な武技のいくつかは、選べるようになる前に君が同一流派の他の武技を1つ以上修得していることが必要となる。

始動アクション

- 1 移動アクション：
- 1 全ラウンド・アクション：
- 1 即行アクション：
- 1 標準アクション：
- 1 割り込みアクション：

距離

自身：武技は君に対してのみ作用する。

接触：君はクリーチャーか物体に接触して作用を及ぼさなければならない。ダメージを与えるような接触武技は武器同様クリティカル・ヒットとなりうるが、君はクリティカル・ヒットとなっても武技による追加ダメージを倍化させることはできない。

近接攻撃：武技は君がそれに対して近接攻撃を行ない成功した任意のクリーチャーに作用する。

隣接：武技は君から1マス以内にいるクリーチャーに作用する。時として君は自分のターンの開始時か終了時に隣接しているクリーチャーにしか作用を及ぼさないが、それ以外の武技は君が自分のターンの途中で移動して隣接したクリーチャーにも作用するだろう。詳細については

フィート単位で示される距離：一部の武技には一般的な“距離”の分類ではなく、フィート単位で示される距離のものもある。

武技の狙いをつける

- 目標：
- 効果：
- 効果範囲：
- 拡散：
- 爆発：
- 放射：

効果線：君以外を目標として効果を及ぼす武技は効果線が通っている必要がある。以下、呪文と同様。

持続時間

- 構え：
- 期間で示される持続時間：
- 持続時間1ラウンド：
- 持続時間なし：
- 瞬間：
- ターン終了時まで：

セーヴィング・スロー

なし：

半減：

不完全：

無効：

セーブ難易度：各武技に記載。

呪文抵抗

武技は変則能力か超常能力であり、呪文や擬似呪文能力ではないので、呪文抵抗は武技には効果がない。

説明文