3 クラス

ウィザード：ウィザードは絶え間のない学習によって魔法を身につけ、信じられないほどの魔力を得る。

クレリック：神格の忠実なる信奉者であるクレリックは、傷を癒し、死者を蘇らせ、神々の怒りを呼び起すことができる。

ソーサラー：呪文の使い手であるソーサラーは、先天的に魔法を使いこなし、奇妙な神秘の力を備えて生をうける。

ドルイド：自然界の全てを崇拝するドルイドは、自然の呪文の使い手、動物の友、そして多芸なる変身者である。

バード：バードは技能と呪文を等しく使いこなし、味方を助け、敵を混乱させ、己の名声を築く。

バーバリアン：バーバリアンは文明化された土地の境界を越えてやってきた野蛮な狂戦士である。

パラディン：パラディンは輝かしい鎧をまとった騎士であり、善と秩序に身を捧げる。

ファイター：勇敢で頑強なファイターは、あらゆる流儀の武器と鎧の達人である。

モンク：武術の徒であるモンクは、自らの肉体を己の最強の武器・防具へと鍛え上げる。

レンジャー：追跡者にして狩人であるレンジャーは、荒野に生き、自らの得意な敵を追い詰め倒すクリーチャーである。

ローグ：ローグは盗賊や斥候であり、不注意な敵に猛烈な打撃を与える好機を逃がさない。

表 3-1：キャラクターの成長とレベルによるボーナス

キャラクターレベル	合計経験点 遅い	合計経験点 通常	合計経験点 早い	取得特技	能力値成長
1	—	—	—	1st	—
2	3,000	2,000	1,300	—	—
3	7,500	5,000	3,300	2nd	—
4	14,000	9,000	6,000	—	1st
5	23,000	15,000	10,000	3rd	—
6	35,000	23,000	15,000	—	—
7	53,000	35,000	23,000	4th	—
8	77,000	51,000	34,000	—	2nd
9	115,000	75,000	50,000	5th	—
10	160,000	105,000	71,000	—	—
11	235,000	155,000	105,000	6th	—
12	330,000	220,000	145,000	—	3rd
13	475,000	315,000	210,000	7th	—
14	665,000	445,000	295,000	—	—
15	955,000	635,000	425,000	8th	—
16	1,350,000	890,000	600,000	—	4th
17	1,900,000	1,300,000	850,000	9th	—
18	2,700,000	1,800,000	1,200,000	—	—
19	3,850,000	2,550,000	1,700,000	10th	—
20	5,350,000	3,600,000	2,400,000	—	5th

キャラクターの成長

プレイヤーキャラクターは試練を乗り越えることにより、経験点を得る。経験点がたまっていくにつれて、PC はレベルが上昇し、さらなる力を得る。このレベル・アップの速度はあなたのグループがどんなゲームを望んでいるかによる。キャラクターがほとんどセッションごとにレベルアップするような、早いペースのゲームを好むグループもあるだろうし、もっとゆったりと成長をするゲームが好みの所もあるだろう。どんなペースが一番あっているか、結局のところ、決めるのはあなたのグループ次第の好みだ。キャラクターは『表 3-1：キャラクターの成長とレベルによるボーナス』に従って成長する。

レベル・アップの手順

キャラクターは、それに必要な経験点を得た時点でレベル・アップをする。たいていの場合、セッションの終わりに GM がそのセッションの経験点を与えた時である。

キャラクターの成長の手順は、多くの点でキャラクター作成と共通している。例外は能力値、種族、それ以前に選択したクラスや技能や特技を変更することはできないという点である。レベルが上がると、新しいクラス能力、追加の技能ランクとヒット・ポイント、特定のレベル（『表：キャラクターの成長とレベルによるボーナス』参照）では能力値の上昇と追加の特技を得る。時を経て、あなたのキャラクターが高レベルにまで成長すれば、ゲームワールドにおいて真に強力な存在―国々を統治したり、征服したりできるような―になる。

今まで持っていたクラスのレベルを上げるにせよ、新しいクラスのレベルを得るにせよ（後述の『マルチ・クラス』を参照）、以下の順番に従うこと。

1．クラスを選択する。2 以下を行う前に、このクラス・レベルを得るための条件を満たしておかなければならない。
2．レベル・アップによる能力値上昇があれば行う。
3．クラス能力を獲得し、ヒットポイントを上昇させる。
4．技能と特技を得る。

新しい特技の獲得と能力値上昇に関しては、詳しくは『表 3-1：キャラクターの成長とレベルによるボーナス』を参照すること。

マルチ・クラス

あなたのキャラクターは、現在もっているクラスの次レベルで与えられる能力の代わりに、すでに得ているクラス能力全てを保持した上で、新しいクラスの 1 レベルの能力を得ることもできる。これが " マルチ・クラス " である。

たとえば、仮に 5 レベルのファイターがちょっと秘術の技に手を出してみようと決めたとしよう。彼は 6 レベルになった時点でウィザードを 1 レベルとる。このようなキャラクターは 5 レベル・ファイターの能力と 1 レベル・ウィザードの能力を全て有しているが、キャラクターとしては 6 レベルである（彼のクラス・レベルは 5 と 1 だが、キャラクター・レベルは 6 である）。彼は 5 レベル・ファイターとしての特技全てはそのままに、1 レベル・ウィザ - ドとしての呪文を唱えることができ、秘術の系統を選択する。1 レベル・ウィザードとしてのヒット・ポイント、基本攻撃ボーナス、セーヴィング・スロー・ボーナスを、5 レベル・ファイターのそれに加算する。

効果や前提条件の多くはキャラクター・レベルまたはヒット・ダイスによるものであることに注意。このような効果は常に、1 つのクラスのレベルではなく、キャラクターの有する全てのレベルまたはヒット・ダイスの総計を基礎とする。例外的にクラス能力のほとんどは、キャラクターが有する特定のクラスのクラス・レベルを基礎とする。

適性クラス

キャラクターはプレイ開始時に適性クラスを 1 つ自分で選択する。多くの場合、それは 1 レベルで選択したクラスと同じものである。自分の適性クラスのレベルを上げた時は、+1 ヒット・ポイントか +1 技能ランクのいずれかを得る。適性クラスは一旦選択したら変更する

ことはできない。また、レベル・アップ時（1 レベル時を含む）にヒット・ポイントと技能ランクのいずれを得るかという選択も一度決定したら変更することはできない。上級クラス（『上級クラス』参照）を適性クラスにすることはできない。

ウィザード

世俗のヴェールの向こう側には、究極の力の秘密が隠されている。常命の者を超えた存在による作品、神と精霊が歩む領域の伝説、極めて素晴らしく極めて恐ろしい創造物の口伝――そうした神秘的な呼びかけに知性的かつ野心あふれた人々が応じ、ただの人を超えて真実の力をつかむ。それがウィザードの道である。この賢明なる魔法使いは高度な知識を切望し、探し集める。そして、単なる人間の能力を超えた驚くべき成果を生み出すのだ。何人かは特定の魔法の分野を専門に研究し、その力の達人となる。他のものは柔軟に学び、全ての魔法の限りない神秘を大いに楽しむ。いずれにせよ、ウィザードは狡猾で強力であり、敵を討ち、友を助け、そして世界を己の望みのままに形作る。

役割：総合術士はあらゆる危険に対する備えを学び、専門家たちは、特定の秘術系統を研究し熟達する。たとえその専門を外れていても、全てのウィザードは不可能の達人であり、さまざまな危険に襲われた仲間を助けることができる。

属性：どれでも

ヒット・ダイスの種類：d6

クラス技能

ウィザードのクラス技能は、以下の通り：〈鑑定〉【知】、〈製作〉【知】、〈飛行〉【敏】、〈知識：全て〉【知】、〈言語学〉【知】、〈職能〉【判】、〈呪文学〉【知】

レベル毎の技能ランク：2+【知】修正値

クラスの特徴

ウィザードのクラスの特徴は以下の通り。

武器と防具の習熟：ウィザードは、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、いかなる鎧や盾にも習熟していない。いかなる物であれ鎧は、ウィザード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：ウィザードは、ウィザード / ソーサラー呪文リストから秘術呪文を使用することができる。ウィザードは、事前に呪文を選択して準備しておかなければならない。

ウィザードが、呪文を修得し、準備または発動するには、最低でも 10+ 呪文レベルに等しい【知力】がなければならない。ウィザードの呪文に対するセーヴィング・スローの難易度は、10+ 呪文レベル +【知力】修正値である。

ウィザードは、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基本回数は、表 3-2: ウィザードの 1 日の呪文使用回数に記されている。もし高い【知力】を持つならば、ウィザードは 1 日の呪文数にボーナス呪文数を加えることができる (表：能力値修正と 1 日毎のボーナス呪文数を確認すること)。

ウィザードは、いくつでも呪文を修得できる。ウィザードは、呪文を選択して準備する前に、8 時間の睡眠と、1 時間かけて自分の呪文書から呪文を獲得しなければならない。この呪文を獲得する間に、ウィザードはどの呪文を準備するかを決定する。

ボーナス言語：ウィザードは、種族によって得られるボーナス言語の 1 つを竜語に置き換えることができる。

秘術の絆 (変則または擬呪)：ウィザードは、レベル 1 の時点で、物体または生物と強力な絆で結ばれる。この絆は、以下の 2 つの効果から 1 つを選択する：使い魔か、絆の品 (Bonded Item)。使い魔は、ウィザードの技能や感覚を強化し、魔法の助けをする魔法のペットで、絆を結んだアイテムは、追加の呪文を発動するか、魔法のアイテムとして使うことができる。ウィザードが、一旦選択をしたら、それは永久に変更することはできない。絆の品のルールは、下記の通りである。使い魔のルールは、この節の最後に記載する。

ウィザードは、選択した絆を結んだアイテム（絆の品）を無償で入手した状態で、開始する。秘術の絆で結ばれたアイテムは、以下の分類の中から 1 つを選択しなければならない：護符、指輪、スタッフ、ワンドまたは、武器。これらのアイテムは、常に高品質である。レベル 1 の状態で得た武器は、特殊な材質ではない。アイテムが、護符や指輪の場合、身に着けていなければならず、スタッフやワンド及び武器の場合は、扱える状態でなければならない。ウィザードが、絆の品を着用または手に持っていない状態で、呪文を発動しよう試みる場合、精神集中判定をしなければならず、失敗すると呪文を失う。この判定の難易度は、20+ 呪文レベルに等しい。アイテムが、指輪や護符の場合、それらは、指輪もしく首周りのスロットを占有する。

絆の品は、1 日 1 回、ウィザードの呪文書と準備している呪文の中から、好きな呪文 (例えその呪文が準備されていなかったとしても) を 1 つ発動できる。この呪文は、発動時間と持続時間はウィザードの他の呪文と同様に扱い、それ以外の効果は、ウィザードのレベルに依存する。この呪文は、呪文修正特技やその他の能力によって、修正できない。絆の品は、ウィザードの禁止系統 (秘術系統を確認すること) の呪文を発動する為に使用することはできない。

ウィザードは、アイテム作成特技の必要条件を満たしている場合、その特技を持っているかの様に、絆の品に魔法の能力を付与することができる。例えば、ダガーと絆を結んだウィザードのレベルが 5 以上ある場合、ダガーに魔法の能力を付与できる (特技の章の《魔法の武器防具作成》を確認すること)。絆の品がワンドの場合、チャージを消費し切るとその能力は失われるが、破壊されることはなく、更にその絆の品の特性を保有したまま、新たなワンドを作成する為に用いることができる。絆の品の付与された能力を含む魔法の特性は、その所有者であるウィザードの為だけに機能する。絆の品の所有者が死ぬか、別のアイテムと取り替えた場合、そのアイテムはその分類の普通の高品質なアイテムに戻る。

絆の品が、ダメージを受けている場合、ウィザードが次に呪文を準備する際に、完全なヒットポイントに修復する。絆の品を失うか、破壊されてしまった場合、特別な儀式と高品質なアイテムの費用として、ウィザードのレベル毎に 200gp を支払うことで、1 週間後に取り替えることができる。この儀式には 8 時間を必要とする。この方法により取り替えられたアイテムは、以前の絆の品に付与されていたいかなる能力も有していない。ウィザードは既存の魔法のアイテムを絆の品とすることができる。これは、新しい魔法のアイテムの特性を保持したままである利点と絆を結んだアイテムとなる欠点がある以外は、失うか破壊されたアイテムと取り替えることと同様に機能する。

秘術系統：ウィザードは、魔法の系統を 1 つ専門化することができ、系統に応じた追加の呪文と能力を得る。この選択は、レベル 1 の時点で行わなければならず、一旦決定したら、それは永久に変更することはできない。系統を選択しないウィザードは系統全般を扱う。

1 つの秘術系統を専門化したウィザードは、2 つの対立系統を選択しなければならない。これは 1 つの秘術系統の知識に精通する代わりに、他の知識を犠牲にしたことを意味する。ウィザードは、対立系統の呪文を準備する為に、呪文スロットを 2 つ使わなければならない。例えば、力術を対立系統とするウィザードは、ファイアーボールを準備するために 3 レベルの呪文スロットを 2 つを費やさなければならない。加えて、魔法のアイテムを作成する場合、必要条件に対立系統の呪文がある際は、技能判定に -4 のペナルティを被る。統合魔術のウィザードは、全ての系統を制限なく準備できる。

各々の秘術系統は、ウィザードにいくつかの系統能力を与える。加えて、専門化ウィザードは、発動できる 1 レベル以上の呪文に対して、レベル毎に追加の呪文スロットを得る。毎日、ウィザードは、専門化した系統の呪文をその呪文スロットに準備できる。この呪文は、ウィザードの呪文書に書き込まれていなければならない。ウィザードは、追加の呪文スロットに呪文修正特技を適用した呪文を準備することができるが、通常通り、高いレベルの呪文スロットを必要とする。総合魔術のウィザードは、系統から追加の呪スロットを獲得しない。

下級秘術呪文：ウィザードは、表 3-2：ウィザードの “1 日の呪文使用回数 ” に記載の様に、いくつかの 0 レベル呪文を下級秘術呪文として準備できる。これらの呪文は、通常通り発動できるが、発動した際に消費されず、再び使用することができる。ウィザードは、対立系統からも下級秘術呪文を準備することができるが、それには呪文スロットを 2 つ使用する (後述を参照すること)。

表 3-2：ウィザード

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊	1 日の呪文使用回数 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+0	+0	+0	+2	秘術の絆 , 秘術系統 , 下級秘術呪文 ,《巻物作成》	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3		4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+1	+1	+1	+3		4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	+1	+1	+4		4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	+2	+1	+1	+4	ボーナス特技	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6	+3	+2	+2	+5		4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7	+3	+2	+2	+5		4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	+4	+2	+2	+6		4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	+3	+3	+6		4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10	+5	+3	+3	+7	ボーナス特技	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11	+5	+3	+3	+7		4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
12	+6/+1	+4	+4	+8		4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
13	+6/+1	+4	+4	+8		4	4	4	4	4	3	2	1	—	—
14	+7/+2	+4	+4	+9		4	4	4	4	4	3	3	2	—	—
15	+7/+2	+5	+5	+9	ボーナス特技	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—
16	+8/+3	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	3	3	2	—
17	+8/+3	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18	+9/+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19	+9/+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20	10/+5	+6	+6	+12	ボーナス特技	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

《巻物作成》：ウィザードは、レベル 1 の時点で、ボーナス特技として《巻物作成》を得る。

ボーナス特技：ウィザードは、レベル 5、10、15、20 の時点で、ボーナス特技を 1 つ得る。この様な機会を得る毎に、ウィザードは、呪文修正特技、アイテム作成特技及び《呪文体得》の中から 1 つを選択する。ウィザードは、最低術者レベルを含むこれらのボーナス特技の全ての前提条件を満たしている必要がある。これらのボーナス特技は、全てのクラスのキャラクターがレベル上昇で得られる特技とは別個に与えられる。ウィザードは、レベル上昇で得られる特技を得る場合、呪文修正特技、アイテム作成特技及び《呪文体得》以外の特技を選択することができる。

呪文書：ウィザードは、毎日その日に使う呪文を準備する為に呪文書で学習しなければならない。ウィザードは、自分の呪文書に記録されていない呪文を準備することはできないが、リード・マジックだけは例外で、全てのウィザードは、自分の記憶の中からこの呪文を準備できる。

ウィザードは、0 レベルのウィザード呪文全て (対立系統があるなら、その系統の呪文は除く；秘術系統を参照すること) と、プレイヤーが選択した 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、呪文書にはウィザードの持つ【知力】修正値 +1 につき、1 レベル呪文 1 つを選択し、追加で記録されている。ウィザードのレベルを得る毎に、ウィザードは、(新たなウィザードのレベルにおいて) 自分が発動できる呪文レベルの呪文をどれでも 2 つ呪文書に書き加えることができる。また、ウィザードは、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 (魔法の章を参照すること)。

秘術系統

以下に、各々の秘術系統と対応する系統能力の詳細を記述する。

防御術

防御術士は、防御や警戒の魔法を使用し、熟練している。

抵抗力 (変則)：ウィザードは、呪文を準備する際、エネルギータイプを 1 つ選択する。選択したエネルギータイプに対する抵抗 5 を得る。この抵抗は毎日変更することができる。レベル 11 の時点で、この抵抗は 10 に増加する。レベル 20 の時点で、選択したエネルギータイプに対する完全耐性となる。

守護の言霊 (超常)：標準アクションとして、ウィザードの周囲に半径 10 フィートの防御領域を生成する。この領域は、ウィザードの【知力】修正値に等しいラウンドの間持続する。この範囲内の全ての仲間 (術者を含む) は、AC に +1 の反発ボーナスを得る。このボーナスは、ウィザード・レベル 5 毎に +1 される。この能力は、1 日に 3+【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。

エネルギー吸収 (超常)：ウィザードは、レベル 6 の時点で、1 日につきウィザード・レベルの 3 倍のエナジー吸収を得る。ウィザードが、エネルギーダメージを受ける時、完全耐性、脆弱性 (あるならば)、抵抗を適用した後、残りのダメージをこの吸収の値だけ軽減する。エネルギー吸収を上回ったダメージは、通常通り、適用する。

召喚術

召喚術士は、モンスターと魔力を召喚し、己に従わせることを専門としている。

召喚者の魅力 (超常)：ウィザードが、召喚術 (招来) の呪文を発動する時は常に、ウィザード・レベルの半分 (最低 1) に等しいラウンドだけ持続時間を延長する。レベル 20 の時点で、全てのサモン・モンスターに類する呪文の持続時間を永続化することができる。ウィザードが永続化させることができる呪文は、1 度に 1 つまでである。別のサモン・モンスター呪文を永続化させると、前に永続化されたサモン・モンスター呪文は即座に終了する。

酸の矢 (擬呪)：標準アクションとして、30 フィート以内の敵 1 体に酸の矢で遠隔接触攻撃を行なう。酸の矢は、命中すると 1d6+ ウィザード・レベルの半分の［酸］ダメージを与える。この能力は、1 日に 3+【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。この能力は、呪文抵抗を無視する。

次元またぎ (擬呪)：ウィザードは、レベル 8 の時点で、標準アクションとして、1 日にウィザード・レベル毎に 30 フィートまでの距離を瞬間移動する能力を得る。この瞬間移動は、5 フィート毎に分割して使用しなければならず、そして、この移動は機会攻撃を誘発しない。この移動には、同意するクリーチャーも同時に運ぶことができるが、そのクリーチャー毎にこの瞬間移動能力を消費する。

占術

占術士は、遠隔透視、予言及び世界中を捜索する魔法の達人である。

警戒 (超常)：ウィザードは、敵に気づく為の〈知覚〉判定に失敗

したとしても、常に不意打ちラウンドに行動できる。しかし、ウィザードが、行動するまでは立ちすくみ状態である。加えて、イニシアチヴ判定にウィザード・レベルの半分に等しい値 (最低 1) のボーナスを得る。レベル 20 の時点で、ウィザードのイニシアチヴ判定の出目は常に 20 であると見なされる。

占術士の幸運 (擬呪)：この系統能力を発動し、クリーチャー 1 体に標準アクションとして接触することで、1 ラウンドの間、対象の行う全ての攻撃ロール、技能判定、能力値判定、セーヴィング・スローにウィザード・レベルの半分に等しい値 (最低 1) の洞察ボーナスを与える。この能力は、1 日に 3+【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。

念視の達人 (超常)：ウィザードは、レベル 8 の時点で、ディテクト・スクライングが永続化されたかの様に魔法的な念視に対して気がつく。加えて、ウィザードが、念視を行なう際には、対象について 1 段階親しいものとして扱う。対象が、親密な対象である場合、対象はこの念視に対するセーヴに -10 のペナルティを受ける。

心術

心術士は、獲物の心を支配し、操る為に魔法を使用する。

魅惑的な微笑み (超常)：ウィザードは、〈はったり〉、〈交渉〉、〈威圧〉の技能判定に +2 の強化ボーナスを得る。このボーナスは、ウィザード・レベル 5 毎に +1(レベル 20 の時点で、最大 +6) される。レベル 20 の時点で、ウィザードが心術系統の呪文に対するセーヴィング・スローに成功する時はいつでも、スペル・ターニング呪文であるかの様に、その呪文は発動した者へと跳ね返る。

幻惑の接触 (擬呪)：ウィザードは、生きているクリーチャー 1 体に近接接触攻撃を行ない、1 ラウンドの間、幻惑状態にすることができる。ウィザード・レベルより高いヒット・ダイスのクリーチャーはこの影響を受けない。この能力は 1 日に 3+【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。

絶望のオーラ (超常)：8 レベル 8 の時点で、1 日にウィザード・レベルに等しいラウンドの間、ウィザードの周囲に半径 30 フィートの絶望のオーラを放出することができる。このオーラの範囲内にいる敵は、能力値判定、攻撃ロール、ダメージロール、セーヴィング・スロー、技能判定に -2 のペナルティを受ける。このラウンドは連続している必要はない。

力術

力術士は、魔法そのものの力を大いに楽しみ、創造や破壊の為に驚くほど容易にその力を使う。

強き呪文 (超常)：ヒットポイントにダメージを与える力術呪文をウィザードの発動する時、ウィザード・レベルの半分 (最低 1) のダメージを追加する。このボーナスは、1 つの呪文につき 1 回だけ適用し、それぞれのミサイルや光線に加えたり、分割することはできない。このダメージは呪文と同じ種別である。レベル 20 の時点で、ウィザードの発動した力術呪文はいつでも、クリーチャーの呪文抵抗を貫く為のロールを 2 回行い、良い方の結果を適用できる。

力場のミサイル (擬呪)：標準アクションとして、マジック・ミサイルの様に自動的に命中する力場のミサイルを放つことができる。この力場のミサイルは、1d4 ポイントのダメージに加え、力術能力である強き呪文の追加ダメージを与える。これは［力場］効果である。この能力は 1 日に 3+【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。

精霊の壁 (擬呪)：レベル 8 の時点で、1 日にウィザード・レベルに等しいラウンドの間、エネルギーの壁を作り出すことができる。このラウンドは連続している必要はない。この壁は［酸］、［冷気］、［電気］、［火］から作成時に選択したダメージタイプのダメージを与える。この点以外については、ウォール・オブ・ファイアーと同様に扱う。

幻術

幻術士は、幻影や虚構、幻像を用いて敵に困惑と苦痛を与える為に魔法を使う。

幻術の延長 (超常)：ウィザードが発動した持続時間が " 精神集中 " の幻術呪文は、精神集中を止めた後もウィザード・レベルの半分 (最低 1) に等しいラウンドだけ追加で持続する。レベル 20 の時点で、ウィザードが発動した持続時間が " 精神集中 " の幻術呪文 1 つの持続時間を永続化できる。ウィザードが永続化させることができる幻術呪文は、1 度に 1 つまでである。別の幻術を永続化させると、前に永続化された幻術は即座に終了する。

盲目の光線 (超常)：標準アクションとして、30 フィート以内の敵に対して、揺らめく光線を遠隔接触攻撃として放つ。光線は、命中したクリーチャーを 1 ラウンドの間、盲目状態にする。ウィザード・レベルより高いヒット・ダイスのクリーチャーは、代わりに 1 ラウンドの間、目が眩んだ状態になる。この能力は 1 日に 3+【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。

不可視の領域 (超常)：レベル 8 の時点で、即行アクションとして、1 日にウィザード・レベルに等しいラウンドの間、自身を不可視状態にできる。このラウンドは連続している必要はない。この点以外については、グレーター・インヴィジビリティと同様に扱う。

死霊術

畏怖と恐怖の存在である死霊術士は、亡者を威伏し、穢れた死の力を敵に対して用いる。

不死者を超える力 (超常)：ウィザードは、ボーナス特技として《アンデッド威伏》または《アンデッド退散》を得る。ウィザードは、1 日に 3+【知力】修正値に等しい回数だけチャネル・エナジーを使用できるが、この能力は選択したボーナス特技に対してしか使用できない。ウィザードは、この能力を強化する為に《霊力回数追加》や《霊力強化》などの強化する特技は取得できるが、この能力を改変する《エレメンタルへの霊力》や《来訪者への霊力》などの特技は取得できない。セーヴ難易度は 10+ ウィザード・レベルの半分 +【魅力】修正値に等しい。レベル 20 の時点で、アンデッドは、この能力に対するセーヴに霊力抵抗を加えることができない。

死の接触 (擬呪)：標準アクションとして、生きているクリーチャーに近接接触攻撃を行ない、ウィザード・レベルの半分 (最低 1) に等しいラウンドの間、怯え状態にすることができる。既にこの能力によって怯え状態で、ウィザード・レベルよりも高いヒット・ダイスのクリーチャーに対しては、代わりに 1 ラウンドの間、恐れ状態にする。この能力は 1 日に 3+【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。

生命視覚 (超常)：レベル 8 の時点で、1 日にウィザード・レベルに等しいラウンドの間、非視覚的感知 10 フィートを得る。この能力は、生きているクリーチャーとアンデッド・クリーチャーのみ感知できる。この視覚は、クリーチャーが生者かアンデッドかが分かる。人造やその他のクリーチャーは生者でもアンデッドでもない為、感知できない。12 レベルの時点と以降 4 レベル毎に、この非視覚的感知の間合いは 10 フィートずつ増加する。

変成術

変成術士は、自ら周囲の世界を変貌させる為に魔法を使う。

肉体強化 (超常)：ウィザードは、肉体能力値 (【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】) のいずれか 1 つに +1 の強化ボーナスを得る。このボーナスはウィザード・レベル 5 毎に +1 ずつ増加する (レベル 20 時点で最大 +5)。呪文を準備する際に、ボーナスを与える能力値を変更できる。レベル 20 の時点で、このボーナスを 2 つの能力値に適用できる。

念動の拳 (擬呪)：標準アクションとして、念動の拳を放ち、30 フィート以内の敵に遠隔接触攻撃を行う。念の拳は、命中したなら 1d4+ ウィザード・レベルの半分に等しい殴打ダメージを与える。この能力は 1 日に 3+【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。

形態変化 (擬呪)：レベル 8 の時点で、ウィザードは、1 日にウィザード・レベルに等しいラウンドの間、自分の姿を変えることができる。このラウンドは連続している必要はない。この点以外については、ビースト・シェイプⅡかエレメンタル・ボディⅠと同様に扱う。レベル 12 の時点で、この能力はビースト・シェイプⅢかエレメンタル・ボディⅡと同様に扱う。

総合術

専門化しないウィザード (総合術士と呼ばれる) は、全ての秘術呪文使いの中で、最も多様性がある。

徒弟の手 (超常)：ウィザードは、近接武器を飛ばして敵を打ち、即座に手元に戻すことができる。標準アクションとして、30 フィート以内の敵に近接武器での攻撃を行なう。この攻撃は投擲武器による

遠隔攻撃として扱うが、攻撃ロールには【敏捷力】修正値の代わりに【知力】修正値を加える (ダメージには通常通り【筋力】修正値を加算する)。この能力は、戦闘技術に用いることはできない。この能力は 1 日に 3+【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。

呪文修正体得 (超常)：レベル 8 の時点で、ウィザードは発動しようとした呪文に対して、修得している呪文修正特技を適用できる。これにより、呪文レベルや準備時間の増加は発生しない。ウィザードは、この能力をレベル 8 の時点で 1 日に 1 回だけ使用でき、以降 2 レベル毎に、1 日の使用回数が 1 回だけ増える。この能力を使用して、本来増加する呪文レベル 1 毎に、追加で 1 つ発動した呪文と同じレベルの呪文スロットを使用しなければならない。この能力は、実際には呪文レベルを修正しないが、特技の適用した結果、修正された呪文レベルがウィザードの発動できる呪文レベルを超える場合には、この能力を適用することはできない。

使い魔

使い魔は、ウィザードが魔法の研究の際に、自分を助力させる為に選択した動物である。使い魔の外見、ヒット・ダイス、基本攻撃ボーナス、基本セーヴ・ボーナス、技能、特技は、通常の動物であった頃のものをそのまま用いるが、種別に関係した効果を判断する際は、魔獣として扱われる。通常の、特別に変更を加えられていない動物だけが、使い魔になれる。動物の相棒を使い魔にすることはできない。

使い魔は、自らの主人に、下記の表に示した特殊能力を授ける。この特殊能力は、自らの主人と使い魔が 1 マイル以内の距離にいる時にだけ適用される。

自らの主人レベルに基づき使い魔の能力を決定する際に、使い魔を得ることのできる異なるクラスのレベルは累積する。

使い魔を失うか、死亡させてしまった場合、特別な儀式の費用として、ウィザードのレベル毎に 200gp を支払うことで、1 週間後に、新たに使い魔を得ることができる。この儀式には 8 時間を必要とする。

使い魔	特殊能力
蝙蝠 (Bat)	主人は、〈飛行〉判定に +3 のボーナスを得る。
猫 (Cat)	主人は、〈隠密〉判定に +3 のボーナスを得る。
鷹 (Hawk)	主人は、明るい光の下での視覚に基づく、〈知覚〉の対抗判定に +3 のボーナスを得る。
蜥蜴 (Lizard)	主人は、〈登攀〉判定に +3 のボーナスを得る。
猿 (Monkey)	主人は、〈軽業〉判定に +3 のボーナスを得る。
梟 (Owl)	主人は、薄暗いまたは暗闇の下での視覚に基づく、〈知覚〉の対抗判定に +3 のボーナスを得る。
鼠 (Rat)	主人は、頑健セーヴに +2 のボーナスを得る。
烏 (Raven*)	主人は、〈鑑定〉判定に +3 のボーナスを得る。
蛇 (Viper)	主人は、〈はったり〉判定に +3 のボーナスを得る。
蛙 (Toad)	主人は、+3 のヒットポイントを得る。
鼬 (Weasel)	主人は、反応セーヴに +2 のボーナスを得る。

* 烏の使い魔は、超常能力として、主人が選択した言語を 1 つ話すことができる。

使い魔の基本事項：使い魔のデータは、同種のクリーチャーのものを基本とするが、以下の変更を加える。

ヒット・ダイス：ヒット・ダイスに関連した効果を判断する際は、自らの主人のキャラクター・レベルか、使い魔の通常の合計 HD のどちらか高い方を用いる。

ヒットポイント：使い魔のヒット・ポイントは、実際のヒット・ダイスに関係なく、自らの主人のヒットポイントの半分 (一時的ヒットポイントは含めない)、端数切り捨てである。

攻撃：使い魔は自らの主人の基本攻撃ボーナス、つまり、自らの主人の持つ全てのクラスの基本攻撃ボーナスを合計したものを用いる。使い魔の肉体武器の近接攻撃ボーナスには、使い魔の【敏捷力】と【筋力】のどちらか高い方の修正値を用いる。

ダメージは、使い魔と同種の通常のクリーチャーと同じである。

セーヴィング・スロー：それぞれのセーヴィング・スローについて、使い魔のセーヴ・ボーナス (頑健 +2、反応 +2、意志 +0) か、自らの主人の基本セーヴ・ボーナス (全てのクラスのセーヴ・ボーナスを合計したもの) のどちらか高い方を用いる。使い魔は、セーヴに自らの能力値修正値を用いるが、自らの主人が有しているかもしれない他のボーナスは共有しない。

技能：自らの主人か使い魔の少なくともどちらか一方がランクを有しているそれぞれの技能について、使い魔は同種の動物が持つ通常の技能ランクか、主人の技能ランクのどちらか高い方を適用する。どちらを使用する場合でも、使い魔は、自らの能力値修正値を用いる。一部の技能については、技能修正値の合計に関わらず、使い魔の能力では使いこなせないことがある。使い魔は、〈軽業〉、〈登攀〉、〈飛行〉、〈知覚〉、〈隠密〉、〈水泳〉をクラス技能とする。

使い魔の特殊能力の解説：全ての使い魔は、自らの主人の使い魔を得ることのできる異なるクラスのレベルを累積した結果に応じて、以下の表で示される様に特殊能力を得る (あるいは自らの主人に能力を授ける様になる)。この能力は、累積する。

主人のクラス・レベル	外皮ボーナス調整	【知】	特殊能力
1–2	+1	6	鋭敏感覚 , 身かわし強化 , 呪文共有 , 共感的リンク
3–4	+2	7	接触呪文伝達
5–6	+3	8	主人との会話
7–8	+4	9	同類との会話
9–10	+5	10	—
11–12	+6	11	呪文抵抗
13–14	+7	12	使い魔からの念視
15–16	+8	13	—
17–18	+9	14	—
19–20	+10	15	—

外皮ボーナス調整：使い魔が保有している外皮ボーナスが、ここに示した値だけ増加する。

【知】：使い魔の【知力】能力値。

鋭敏感覚 (変則)：使い魔が手の届くところにいる間、使い魔の主人は《鋭敏感覚》の特技を得る。

身かわし強化 (変則)：反応セーヴに成功することでダメージを半減できる攻撃の対象となった場合に、使い魔は、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み、セーヴィング・スローに失敗してもダメージを半減させることができる。

呪文共有：ウィザードは、目標が " 自身 " の呪文を、自身の代わりに自分の使い魔に対して (距離が接触の呪文として) 発動することができる。呪文は、通常の場合、使い魔のクリーチャー種別 (魔獣) に効果を発揮しないものであっても効果を発揮する。

共感的リンク (超常)：使い魔の主人と使い魔は、1 マイルまでの共感的なリンクを持っている。使い魔の主人は、使い魔の眼を通して見ることはできないが、共感によって意思疎通をすることができる。このリンクの限定的な特性のため、伝えることのできるのは大まかな感情のみである。使い魔の主人は、使い魔と同じアイテムや場所に対する繋がりを持つことができる。

接触呪文伝達 (超常)：使い魔の主人のクラス・レベルが 3 以上ならば、使い魔は、接触呪文を伝達することができる。使い魔の主人と使い魔が、接触している時に主人が接触呪文を発動した場合、使い魔の主人は、使い魔を " 接触者 " に指名することができる。指名された使い魔は、あたかも使い魔の主人が接触したかの様に、接触呪文を伝達することができる。通常の場合と同様、接触呪文が伝達される前に使い魔の主人が、別の呪文を発動した場合、接触呪文は消滅してしまう。

主人との会話 (変則)：使い魔の主人のクラス・レベルが 5 以上ならば、使い魔と使い魔の主人は、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。

同類との会話 (変則)：使い魔の主人のクラス・レベルが 7 以上ならば、使い魔は、自身と同類の動物 (ダイア種も含む) と意思疎通を行なうことができる：蝙蝠なら翼手類、猫ならネコ類、鷹と梟と烏なら鳥類、蜥蜴と蛇なら爬虫類、猿なら類人猿、鼠なら齧歯類、蛙なら両生類、鼬ならアーミンやミンクとなる。どの程度の意思疎通をはか

れるかは、会話するクリーチャーの【知力】によって制限される。

呪文抵抗 (変則)：使い魔の主人のクラス・レベルが 11 以上ならば、使い魔は、使い魔の主人のレベル +5 に等しい呪文抵抗を得る。他の呪文の使い手が、使い魔に呪文を作用させる為には、術者レベル判定 (1d20+ 術者レベル) を行ない、使い魔の呪文抵抗以上の結果を出さなければならない。

使い魔からの念視 (疑呪)：使い魔の主人のクラス・レベルが 13 以上ならば、使い魔の主人は、1 日 1 回、使い魔から (あたかもスクライングの呪文を使用したかの様に) 念視を行なうことができる。

秘術呪文と鎧

鎧は、動作要素を含む呪文を発動する際に行わなければならない複雑な身振りの妨げとなる。鎧や盾を装備した際に、どれ位の秘術呪文失敗率を被るかは、鎧と盾の章に記述されている。

動作要素を含まない呪文ならば、秘術呪文の使い手は鎧を着用したまま、秘術呪文失敗率もなく発動することができる。その様な呪文は、術者の両手が縛られていたり、組み付き状態の時でも、発動することができる (但し、通常通り、精神集中判定は必要)。呪文修正特技の《動作要素省略》を用いれば、呪文の使い手は通常より 1 レベル高い呪文スロットで準備ないし、発動する代わりに、動作要素なしでその呪文を発動することができる。これは秘術呪文を失敗する危険を冒さずに、鎧を着用したまま呪文を発動する手段として使用できる。

クレリック

信仰と神授の奇跡の中に、より大きな目的を見いだす者達がいる。全ての僧侶は定命の者達の理解を超えた力に仕えるべく選ばれ、信仰の驚異を説き、信者達に精神的な支えを与える。だがクレリックは単なる僧侶にとどまらない。彼らは神の使者であり、神の武力と魔力をもって神の意志を遂行する者達なのだ。この自らの信じる神や哲学の教義に心を捧げた聖職者達は、彼らの信仰の知識と影響力を拡大させるために日々尽くしている。似たような能力を持ってはいるものの、クレリックは仕える神格によって大きく異なる。癒しと救いを与えるものもいれば、法の裁きと真実を与えるものもいる。そして一方で、諍いと腐敗を招く者達も存在するのだ。このようにクレリックの道には様々なものがあるが、誰であってもこの道を歩く者は最強の味方と神々自身の武器を持って歩いているのだ。

役割：戦いにおいて神々の誉れを唱えるだけでなく、クレリックは度々屈強で有能な闘士であることを証明する。彼らの真の強さは神格の力を地上へと引き出す能力にあり、それをもって自分や仲間達の戦いの力を引き上げたり、神の魔力で敵を撃ったり、傷ついた仲間に治癒を与えたりすることが出来る。

クレリックの力はその信仰によって左右されるため、全てのクレリックは単一の神格に信仰を注がなければならない。ほとんどのクレリックは特定の神をあがめるが、ごく少数のクレリックの中には信仰するに値するような概念、例えば「戦い」、「死」、「正義」、「知識」などを神という存在を介さずに信じる者達もいる（特定の神格を選ぶ代わりにこのような道を選択する場合には、GM の許可を得ること）。

属性：クレリックの属性はその信じる神格と秩序 - 混沌方向か善 - 悪方向に一段階しかずれていないこと（追加ルールを参照のこと）。

ヒット・ダイスの種類：d8

クラス技能

クレリックのクラス技能は以下の通り。鑑定 (【知】), 製作 (【知】), 交渉 (【魅】), 治療 (【判】), 知識 (秘術) (【知】), 知識 (歴史) (【知】), 知識 (貴族) (【知】), 知識 (次元界) (【知】), 知識 (宗教) (【知】), 言語学 (【知】), 職能 (【判】), 真意看破 (【判】), 呪文学 (【知】)

レベル毎の技能ランク：2+【知】修正値

クラスの特徴

クレリックのクラスの特徴は以下の通り

武器と防具の習熟：クレリックは全ての単純武器、軽装鎧、中装鎧、そして盾（タワー・シールドを除く）に習熟している。さらに、クレリックは信仰する神格の好む武器に習熟している。

オーラ（変則）：秩序、混沌、善、悪の神格を信仰するクレリックは、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・イービルの呪文を参照）

呪文：クレリックはクレリック呪文リストにある呪文を信仰呪文として唱えることが出来る。しかし、クレリックの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、ある種の呪文を唱えることができない。詳しくは後述の秩序、混沌、善と悪の呪文の項を参照。クレリックは事前に呪文を選択し、準備しなければならない（後述）。

呪文を準備または発動するにはクレリックは最低でも 10+ その呪文レベルに等しい【判断力】能力値を有していなければならない。クレリックの呪文に対するセーヴィング・スローの難易度は、10+ 呪文レベル + クレリックの【判断力】修正値である。

他の呪文の使い手と同様、クレリックは各呪文レベル呪文を、1 日に一定の回数ずつしか発動できない。一日に発動できる呪文の数の基本値は、表『クレリック』に記されている。さらに、高い【判断力】能力値を持つならば、クレリックはボーナス呪文数を得ることができる（表：『能力修正値とボーナス呪文』を参照）

クレリックは瞑想や祈りによって呪文を準備する。クレリックが一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、あるいは祈願をを行わなければならない。クレリックは自分の発動できる呪文レベルの呪文ならば、クレリック呪文リストの中の任意の呪文を準備し、発動することが出来る。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。

エネルギー放出（超常）：属性に関わらず、クレリック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出来る。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癒することに使える。

善のクレリック（あるいは善の神格を信仰するクレリック）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癒することができる。悪のクレリック（あるいは悪の神格を信仰するクレリック）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癒することができる。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クレリック）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出来ない。この決定はまたクレリックが任意発動できるの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）。

エネルギー放出はアンデッドか生きているクリーチャーのどちらか一方を対象とする、クレリックを中心とした 30 フィート半径の爆発を生じさせる。与えられる、あるいは治癒されるダメージの量は、1d6 ポイント + レベル 1 を越えるクレリック 2 レベル毎に 1d6（レベル 3 で 2d6、レベル 5 で 3d6、以下同様）である。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ヴによってダメージを半分にすることが出来る。このセーヴの難易度は 10+ クレリックレベルの 1/2+ クレリックの【魅力】修正値である。治癒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癒されることはなく、余分な回復分は無視される。クレリックは 1 日に 3+【魅力】修正値に等しい回数だけチャネル・エナジーを使用できる。エネルギー放出は機会攻撃を誘発しない標準アクションである。クレリックは自分を効果に含めるかどうかを選択できる。この能力を使うためには、クレリックは聖印（または邪印）を示すことが出来なければならない。

領域：クレリックの信仰はその属性、どのような魔法が使えるか、価値観、そして他者をどのように見るかに影響する。クレリックは信仰する神格に属する 2 つの領域を選ぶ。属性の領域（秩序、混沌、善、悪の領域）を選ぶ際には、自分の属性に一致したものしか選ぶことが出来ない。もしクレリックが特定の神格を信仰していない場合も、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 DM 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。

それぞれの領域は、クレリックのレベルに応じていくつかの領域能力と、領域呪文を与える。クレリックは自分が唱えることの出来る各 1 レベル以上の呪文レベルにつき、1 つの領域呪文を準備することが出来る。クレリックは自分の 2 つ領域呪文のうちどちらかを準備できる。領域呪文がクレリック呪文リストに無い呪文の場合、その呪文

表 3-3：クレリック

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊	1 日の呪文使用回数 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+0	+2	+0	+2	オーラ、エネルギー放出 1d6、領域、祈り	3	1+1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+3	+0	+3		4	2+1	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	+3	+1	+3	エネルギー放出 2d6	4	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—	—
4	+3	+4	+1	+4		4	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	+4	+1	+4	エネルギー放出 3d6	4	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—
6	+4	+5	+2	+5		4	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—
7	+5	+5	+2	+5	エネルギー放出 4d6	4	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—
8	+6/+1	+6	+2	+6		4	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—
9	+6/+1	+6	+3	+6	エネルギー放出 5d6	4	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—
10	+7/+2	+7	+3	+7		4	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—
11	+8/+3	+7	+3	+7	エネルギー放出 6d6	4	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—
12	+9/+4	+8	+4	+8		4	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—
13	+9/+4	+8	+4	+8	エネルギー放出 7d6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—
14	+10/+5	+9	+4	+9		4	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9	エネルギー放出 8d6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10		4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10	エネルギー放出 9d6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11		4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11	エネルギー放出 10d6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12		4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1

注：〝+1〞と記されているのは領域呪文を示す

は領域呪文としてのみ準備できる。領域呪文は任意発動に利用することが出来ない。

さらに、クレリックが十分なレベルに達した時、それぞれのドメインに記されている能力を得る。特に書いていない限り、領域能力の使用は標準アクションである。領域はこのクラスの説明の最後に一覧が載っている。

祈り：クレリックは毎日いくつかの「祈り」、あるいは 0 レベル呪文を、表『クレリック』の一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唱えられるが、唱えても消費されることはなく、何度でも使うことが出来る。

任意発動：善のクレリック（あるいは善の神格を信仰するクレリック）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。クレリックは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）を発動することが出来る。

悪のクレリック（あるいは悪の神格を信仰する中立のクレリック）はキュア系呪文に変換することは出来ず、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出来る。

善でも悪でもないクレリックで、その神格もまた善でも悪でも無い場合、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出来る。一度この選択がなされたなら、変更することは出来ない。この選択はまたクレリック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影響する（チャネル・エナジーを参照）

秩序、混沌、善と悪の呪文：クレリックは自分自身、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出来ない。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：クレリックはボーナス言語として天上語（セレスチャル）、奈落語（アビサル）、地獄語（インファーナル）を選択できる（それぞれ善、混沌にして悪、秩序にして悪の来訪者達の言語である）。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。

元クレリック

仕える神格が命ずる行動規範に著しく違反したクレリックは、呪文およびクラスの特徴をすべて失う。ただし、鎧と盾、単純武器への習熟は失わない。以後、クレリックが贖罪を行うまで、その神のクレリックとしてのクラス・レベルを得ることが出来なくなる（アトーンメントの呪文を参照）。

領域リスト

クレリックはその神格によって与えられる領域の中から 2 つを選ぶ。特に神格を持たないクレリックは任意の 2 つの領域を選ぶ（ただし選択には GM の許可が必要）。

風の領域

領域能力：あなたは稲妻と霧、風、そして風のクリーチャーの往来を操ることが出来る。さらに、あなたは電気によるダメージに抵抗を得る。

ライトニング・アーク（擬呪）：標準アクションで、30 フィート以内の敵一人に向けて電気の火花を遠隔接触攻撃として飛ばすことが出来る。この火花は 1d6+2 クレリックレベルにつき 1 ポイントの [電気] ダメージを与える。あなたはこの能力を 1 日 3+【判断力】修正値回使うことが出来る。

電気に対する抵抗（変則）：レベル 6 の時点であなたは [電気] エネルギーに対する抵抗 10 を得る。抵抗はレベル 12 で 20 に増加する。レベル 20 で、あなたは [電気] への完全耐性を得る。

領域呪文：1Lv—オブスキュアリング・ミスト、2Lv—ウィンド・ウォール、3Lv—ガシアス・フォーム、4Lv—エア・ウォーク、5Lv—コントロール・ウィンズ、6Lv—チェイン・ライトニング、7Lv—エレメンタル・ボディ Ⅳ（風のみ）、8Lv—ワールウィンド、9Lv—エレメンタルスウォーム（風呪文のみ）

動物の領域

領域能力：あなたは動物としゃべることができ、容易に親しくなれる。さらに、知識：自然がクラス技能として扱われる。

スピーク・ウィズ・アニマルズ（擬呪）：あなたは 1 日 3+ クレリックレベルラウンドの間、スピーク・ウィズ・アニマルズの呪文ように動物としゃべることが出来る。

動物の相棒（変則）：レベル 4 の時点で、あなたはドルイドの同名の能力と同様に動物の相棒を得る。この効果に関するあなたの有効ドルイドレベルはクレリックレベル -3 である。ネイチャーボンドの能

力を通じてこの領域を選択したドルイドは、動物の相棒の能力を決める際にドルイドレベル -3 を基準とする）

領域呪文：1Lv—カーム・アニマルズ、2Lv—ホールド・アニマル、3Lv—ドミネイト・アニマル、4Lv—サモン・ネイチャーズ・アライ IV（動物のみ）、5Lv—ビースト・シェイプ III（動物のみ）、6Lv—アンチライフ・シェル、7Lv—アニマル・シェイプス、8Lv—サモン・ネイチャーズ・アライ VIII（動物のみ）、9Lv—シェイプチェンジ

工匠の領域

領域能力：あなたは物を直したり、命を吹き込んだり、無から物を作り出すことが出来る。

工匠の手（擬呪）：あなたはメンディングの呪文を破損した物を直すため、クレリックレベルを術者レベルとして回数無制限に使うことが出来る。さらに、あなたは物体や人造クリーチャーに近接接触攻撃としてダメージを与えることができる。物体や人造クリーチャーは 1d6+2 クレリックレベルにつき 1 ポイントのダメージを受ける。この攻撃は対象のダメージ減少や硬度をクレリックレベル分だけ無視する。あなたはこの能力を 1 日 3+【判断力】修正値回使うことが出来る。

ダンシング・ウェポン（超常）：レベル 8 の時点で、あなたは接触した武器一つに 4 ラウンドの間ダンシングの特殊能力を付与することが出来る。あなたはレベル 8 の時に 1 日 1 回この能力を使え、レベル 8 を越える 4 レベル毎に使用回数が 1 回増える。

領域呪文：1Lv—アニメイト・ロープ、2Lv—ウッド・シェイプ、3Lv—ストーン・シェイプ、4Lv—マイナー・クリエイション、5Lv—ファブリケイト、6Lv—メジャー・クリエイション、7Lv—ウォール・オブ・アイアン、8Lv—インスタント・サモンズ、9Lv—プリズマティック・スフィア

混沌の領域

領域能力：あなたに触れられた命や武器は混沌に満たされ、あなたはその無秩序な状態を楽しむ。

混沌の手（擬呪）：あなた近接接触攻撃で対象に混沌の力を付与する。次のラウンドの間、対象が d20 を振る時、対象はダイスを 2 つ振ってより好ましくないほうの目を採用しなければならない。あなたはこの能力を 1 日 3+【判断力】修正値回使うことが出来る。

ケイオス・ブレード（超常）：レベル 8 の時点で、あなたは接触した武器一つにアナーキックの特殊能力を付与することが出来る。この効果はクレリックレベルの 1/2 ラウンド持続する。あなたはレベル 8 の時に 1 日 1 回この能力を使え、レベル 8 を越える 4 レベル毎に使用回数が 1 回増える。

領域呪文：1Lv—プロテクション・フロム・ロウ、2Lv—アライン・ウェポン（混沌のみ）、3Lv—マジック・サークル・アゲインスト・ロウ、4Lv—ケイオス・ハンマー、5Lv—ディスペル・ロウ、6Lv—アニメイト・オブジェクト、7Lv—ワード・オブ・ケイオス、8Lv—クローク・オブ・ケイオス、9Lv—サモン・モンスター IX（混沌のみ）

魅了の領域

領域能力：あなたに触られたり微笑まれたりするだけで敵はまごつき、惑わせられる。そしてあなたは神の如く美しく優雅である。

幻惑の手（擬呪）：あなたは近接接触攻撃に成功することで対象の生きているクリーチャーを 1 ラウンドの間幻惑させることができる。あなたのクレリックレベルより多くのヒットダイスを持つクリーチャーはこの効果を受けない。あなたはこの能力を 1 日 3+【判断力】修正値回使うことが出来る。

魅力的なほほえみ（擬呪）：レベル 8 の時点で、あなたはチャーム・パーソンを即効アクションで唱えることが出来る。意志セーヴの難易度は 10 + クレリックレベルの 1/2 +【判断力】修正値である。あなたのこの効果によって魅了できるのは 1 人までで、2 人以上を同時に魅了することはできない。この効果が有効な合計持続時間は一日クレリックレベルラウンドまでである。このラウンドは連続である必要はなく、あなたは魅了をフリーアクションで解除することが出来る。対象がセーブに成功してもしなくても、この能力の使用は合計持続時間を 1 ラウンド減少させる。

領域呪文：1Lv—チャーム・パーソン、2Lv—カーム・エモーションズ、3Lv—サジェスチョン、4Lv—ヒロイズム、5Lv—チャーム・モンスター、6Lv—ギアス / クエスト、7Lv—インサニティ、8Lv—デマンド、9Lv—ドミネイト・モンスター

社会の領域

領域能力：あなたに触られると傷が治り、あなたの存在は団結心を向上させ、仲間の心の絆を強くする。

なだめの手（擬呪）：あなたには標準アクションでクリーチャー一人に触ることで、対象の非致傷ダメージを 1d6+ クレリックレベルポイント治すことができる。さらに、対象の疲労、怯え、吐き気を癒す（これより深刻な状態には効果がない）。あなたはこの能力を 1 日 3+【判断力】修正値回使うことが出来る。

結束力（超常）：レベル 8 の時点でこの能力を得る。あなたはあなたと 30 フィート以内の仲間が呪文や何かの効果の対象となった時、この能力を使用することで仲間自身のセーヴィングスローではなく、あなたのセーヴィングスローを使うことが出来る。それぞれの仲間はダイスを振る前にどちらの修正値を用いるか決める。この能力の使用は割り込みアクションである。あなたはレベル 8 の時に 1 日 1 回この能力を使え、レベル 8 を越える 4 レベル毎に使用回数が 1 回増える。

領域呪文：1Lv—ブレス、2Lv—シールド・アザー、3Lv—プレイヤー、4Lv—ステータス、5Lv—レアリーズ・テレパシック・ボンド、6Lv—ヒーローズ・フィースト、7Lv—リフュージ、8Lv—マス・キュア・クリティカル・ウーンズ、9Lv—ミラクル

闇の領域

領域能力：あなたは影と闇を操る。さらに、あなたは【無視界戦闘】をボーナス特技として得る。

闇の手（擬呪）：近接接触攻撃として、あなたはクリーチャー 1 体の視界を影と闇で満たす。対象は他の全てのクリーチャーを視認困難であると見なし、20% のミスチャンスを攻撃ロールに受ける。この効果はクレリックレベルの 1/2 ラウンド（最小 1 ラウンド）持続する。あなたはこの能力を 1 日 3+【判断力】修正値回使うことが出来る。

闇の目（超常）：レベル 8 以降、あなたの視界は灯りの状況によって損なわれることはなくなる。この効果は、たとえそれが完全な暗闇であったり、魔法による暗闇であっても効果を発揮する。あなたはこの能力を 1 日クレリックレベルの 1/2 ラウンドまで使える。このラウンドは連続である必要はない。

領域呪文：1Lv—オブスキュアリング・ミスト、2Lv—ブラインドネス / デフネス（ブラインドネスのみ）、3Lv—ディーパー・ダークネス、4Lv—シャドウ・カンジュレーション、5Lv—サモン・モンスター V（1d3 体のシャドウを召喚）、6Lv—シャドウ・ウォーク、7Lv—パワー・ワード・ブラインド、8Lv—グレーター・シャドウ・エヴォケーション 9Lv—シェイズ

死の領域

領域能力：あなたが触ると生者は血を流し、あなたは死者と共にいると落ち着く。

出血の手（擬呪）：近接接触攻撃として、あなたはクリーチャー 1 体が毎ラウンド 1d6 のダメージを受けるような傷を作る。この効果はクレリックレベルの 1/2 ラウンド（最小 1 ラウンド）か、難易度 15 の治療技能判定に成功するか、ダメージを治療するなんらかの効果を対象が受けるまで持続する。あなたはこの能力を 1 日 3+【判断力】修正値回使うことが出来る。

死の抱擁（変則）：レベル 8 より、あなたは負のチャネル・エナジーによってダメージを受ける代わりに回復するようになる。負のチャネル・エナジーがアンデッドを対象にした場合、あなたはエリア内にいるアンデッドであるかのようにヒットポイントが回復する。

領域呪文：1Lv—コーズ・フィアー、2Lv—デス・ネル、3Lv—アニメイト・デッド、4Lv—デス・ワード、5Lv—スレイ・リヴィング、6Lv—クリエイト・アンデッド、7Lv—デストラクション、8Lv—クリエイト・グレーター・アンデッド、9Lv—ウェイル・オブ・バンシー

破壊の領域

領域能力：あなたは破滅と蹂躙を好み、極めて破壊力のある攻撃を放つことが出来る。

破壊の一撃（超常）：1 回の近接攻撃を行う。ダメージにはクレリッ

クレベルの 1/2（最小 1）の士気ボーナスがつく。この能力の使用は攻撃を行う前に宣言しなければならない。あなたはこの能力を 1 日 3+【判断力】修正値回使うことが出来る。

破壊のオーラ（超常）：レベル 8 の時点で、あなたは半径 30 フィートの破壊のオーラを 1 日クレリックレベルラウンドの間放つことが出来る。このラウンドは連続である必要はない。このオーラの範囲内にいる全てのクリーチャー（あなたを含む）に対する攻撃はダメージにクレリックレベルの 1/2 の士気ボーナスがつき、全てのクリティカル可能状態は自動的にクリティカル・ヒットになる。

領域呪文：1Lv—トゥルー・ストライク、2Lv—シャター、3Lv—レイジ、4Lv—インフリクト・クリティカル・ウーンズ、5Lv—シャウト、6Lv—ハーム、7Lv—ディスインテグレイト、8Lv—アースクエイク、9Lv—インプロージョン

地の領域

領域能力：あなたは大地と金属、岩石に精通しており、酸のダートを飛ばしたり、地のクリーチャーに命令することが出来る。

アシッド・ダート（擬呪）：標準アクションで、30 フィート以内の敵一人に向けて酸のダートを遠隔接触攻撃として飛ばすことが出来る。このダートは 1d6+2 クレリックレベルにつき 1 ポイントの [酸] ダメージを与える。あなたはこの能力を 1 日 3+【判断力】修正値回使うことが出来る。

酸に対する抵抗(変則)：レベル 6 の時点であなたは [酸] エネルギーに対する抵抗 10 を得る。抵抗はレベル 12 で 20 に増加する。レベル 20 で、あなたは [酸] への完全耐性を得る。

領域呪文：1Lv—マジック・ストーン、2Lv—ソフン・アース・アンド・ストーン、3Lv—ストーン・シェイプ、4Lv—スパイク・ストーンズ、5Lv—ウォール・オブ・ストーンズ、6Lv—ストーンスキン、7Lv—エレメンタル・ボディ IV（地のみ）、8Lv—アース・クエイク、9Lv—エレメンタルスウォーム（地呪文のみ）

悪の領域

領域能力：あなたは邪悪で残酷、そして魂をかけて悪の所業を願う。

悪の手（擬呪）：近接接触攻撃でクリーチャー 1 体を吐き気状態にすることができる。あなたの接触によって吐き気状態となったクリーチャーは、[悪] の呪文の対象となる際に属性が善であるとして扱われる。この効果はクレリックレベルの 1/2 ラウンド(最小 1 ラウンド）持続する。あなたはこの能力を 1 日 3+【判断力】修正値回使うことが出来る。

悪の大鎌（超常）：レベル 8 の時点で、あなたは接触した武器一つにアンホーリーの特殊能力を付与することが出来る。この効果はクレリックレベルの 1/2 ラウンド持続する。あなたはレベル 8 の時に 1 日 1 回この能力を使え、レベル 8 を越える 4 レベル毎に使用回数が 1 回増える。

領域呪文：1Lv—プロテクション・フロム・グッド、2Lv—アライン・ウェポン（悪のみ）、3Lv—マジック・サークル・アゲインス・グッド、4Lv—アンホーリー・ブライト、5Lv—ディスペル・グッド、6Lv—クリエイト・アンデッド、7Lv—ブラスフェミィ、8Lv—アンホーリー・オーラ、9Lv—サモン・モンスター IX（悪呪文のみ）

火の領域

領域能力：あなたは火を呼び起こし、地獄の業火の化け物に命令し、その体は焼けることがない。

ファイアー・ボルト（擬呪）：標準アクションで、30 フィート以内の敵一人に向けて聖なる火の矢を遠隔接触攻撃として放つことが出来る。この矢は 1d6+2 クレリックレベルにつき 1 ポイントの [火] ダメージを与える。あなたはこの能力を 1 日 3+【判断力】修正値回使うことが出来る。

火に対する抵抗(変則)：レベル 6 の時点であなたは [火] エネルギーに対する抵抗 10 を得る。抵抗はレベル 12 で 20 に増加する。レベル 20 で、あなたは [火] への完全耐性を得る。

領域呪文：1Lv—バーニンズ・ハンズ、2Lv—プロデュース・フレイム、3Lv—ファイアー・ボール、4Lv—ウォール・オブ・ファイアー、5Lv—ファイアー・シールド、6Lv—ファイアー・シーズ、7Lv—エレメンタル・ボディ IV（火のみ）、8Lv—インセンディエリ・クラウド、9Lv—エレメンタルスウォーム（火呪文のみ）

栄光の領域

領域能力：あなたは神々の栄光によって満たされており、アンデッドの真なる敵である。さらに、あなたが正のエネルギー放出によってアンデッドを害する時、そのセーヴ難易度は 2 上昇する。

栄光の手（擬呪）：あなたは自分の手を神々の光りで輝かせ、標準アクションでクリーチャー 1 人を触ることで、対象が行う一回の【魅力】基準のスキルチェックか、【魅力】判定にクレリックレベルのボーナスを与えることが出来る。この効果は 1 時間か、対象が効果を使用するまで続く。あなたはこの能力を 1 日 3+【判断力】修正値回使うことが出来る。

神々しき存在感(超常)：レベル 8 の時点で、あなたは半径 30 フィートの神々しいオーラを 1 日クレリックレベルラウンドの間放つことが出来る。このラウンドは連続である必要はない。オーラの範囲内にいる全ての仲間はサンクチュアリの呪文の効果を受ける。この効果の難易度は 10 + クレリックレベルの 1/2 +【判断力】修正値である。この能力の起動には標準アクションが必要である。仲間が範囲から出たり、攻撃を行った場合にその仲間への効果は切れる。あなたが攻撃を行った場合、あなたと全ての仲間への効果が切れる。

領域呪文：1Lv—シールド・オブ・フィエス、2Lv—ブレス・ウェポン、3Lv—シアリング・ライト、4Lv—ホーリー・スマイト、5Lv—ライチャス・マイト、6Lv—アンデス・トゥ・デス、7Lv—ホーリー・ソード、8Lv—ホーリー・オーラ、9Lv—ゲート

善の領域

領域能力：あなたは人生と魂をかけて善と浄化を行うことを誓った。

善の手（擬呪）：あなたは標準アクションでクリーチャー 1 体を触ることにより、対象の攻撃ロール、スキル判定、能力値判定、セーヴィングスローにクレリックレベルの 1/2（最小 1）の神聖ボーナスを 1 ラウンドの間与えることが出来る。あなたはこの能力を 1 日 3+【判断力】修正値回使うことが出来る。

聖なる槍（超常）：レベル 8 で、あなたは接触した武器一つにホーリーの特殊能力を付与することが出来る。この効果はクレリックレベルの 1/2 ラウンド持続する。あなたはレベル 8 の時に 1 日 1 回この能力を使え、レベル 8 を越える 4 レベル毎に使用回数が 1 回増える。

領域呪文：1Lv—プロテクション・フロム・イービル、2Lv—アライン・ウェポン（善のみ）、3Lv—マジック・サークル・アゲインス・イービル、4Lv—ホーリー・スマイト、5Lv—ディスペル・イービル、6Lv—ブレード・バリアー、7Lv—ホーリー・ワード、8Lv—ホーリー・オーラ、9Lv—サモン・モンスター IX（善呪文のみ）

治癒の領域

領域能力：あなたの手は痛みと死を寄せ付けず、あなたの治癒魔法は特に活力にあふれ、効果が高い。

死の調伏（擬呪）：あなたは標準アクションで生きているクリーチャー 1 人を触り、対象の hp を 1d4+ クレリックレベル 2 につき 1 ポイント回復させる。あなたはこの能力を hp が 0 未満のクリーチャーにのみ使える。あなたはこの能力を 1 日 3+【判断力】修正値回使うことが出来る。

癒し手の祝福（超常）：レベル 6 で、あなたが唱えるキュア系呪文は【呪文威力強化】されかのように扱われ、回復量が 50% 増える。この効果はキュア系呪文でアンデッドにダメージを与える場合には効果がない。また、【呪文威力強化】の呪文修正特技とは重ならない。

領域呪文：1Lv—キュア・ライト・ウーンズ、2Lv—キュア・モデレート・ウーンズ、3Lv—キュア・シリアス・ウーンズ、4Lv—キュア・クリティカル・ウーンズ、5Lv—ブレス・オブ・ライフ、6Lv—ヒール、7Lv—リジェネレイト、8Lv—マス・キュア・クリティカル・ウーンズ、9Lv—マス・ヒール

知識の領域

領域能力：あなたは学者であり、伝説を知る賢者でもある。さらに、あなたは全ての知識技能をクラス技能とする。

伝承の守り手（擬呪）：あなたはクリーチャー一人に触ることでその能力と弱点を知ることが出来る。近接接触攻撃に成功することで、

あなたは適切な知識技能判定に成功したかのように対象の情報を得ることが出来る。その技能判定の達成値は、15+ クレリックレベル +【判断力】修正値である。

リモート・ビューイング（擬呪）：レベル 6 から、あなたはクレアボヤンス / クレアオーディエンスを無制限に、あなたのクレリックレベルを術者レベルとして発動することが出来る。あなたはこの能力を 1 日クレリックレベルラウンドまで利用できる。このラウンドは連続である必要はない。

領域呪文：1Lv—コンプリヘンド・ランゲージ、2Lv—ディテクト・ソウツ、3Lv—スピーク・ウィズ・デッド、4Lv—ディヴィネーション、5Lv—トゥルー・シーイング、6Lv—ファインド・ザ・パス、7Lv—レジェンド・ロアー、8Lv—ディザーン・ロケーション、9Lv—フォアサイト

秩序の領域

領域能力：あなたは厳格で規律正しい法の規準に従っており、そのような行為によって皆を啓蒙する。

秩序の手（擬呪）：あなたは標準アクションで同意するクリーチャー一人を触ることで、対象を神の秩序で満たしその全てのアタックロール、技能判定、能力値判定、セーヴィングスローにおいて 20 面によって 11 がでたかのように扱うことができるようにする。あなたはこの能力を 1 日 3+【判断力】修正値回使うことが出来る。

秩序の杖（超常）：レベル 8 で、あなたは接触した武器一つにアクシオマティックの特殊能力を付与することが出来る。この効果はクレリックレベルの 1/2 ラウンド持続する。あなたはレベル 8 の時に 1 日 1 回この能力を使え、レベル 8 を越える 4 レベル毎に使用回数が 1 回増える。

領域呪文：1Lv—プロテクション・フロム・ケイオス、2Lv—アライン・ウェポン（秩序のみ）、3Lv—マジック・サークル・アゲインス・ケイオス、4Lv—オーダーズ・ラス、5Lv—ディスペル・ケイオス、6Lv—ホールド・モンスター、7Lv—ディクタム、8Lv—シールド・オブ・ロウ、9Lv—サモン・モンスター IX（秩序のみ）

解放の領域

領域能力：あなたは自由の精神そのものであり、隷属と圧政に対するゆるぎない敵である。

リベレイション（超常）：あなたは動きを阻害する効果を無視する能力を持つ。1 日クレリックレベルラウンドの間、あなたはフリーダム・オブ・ムーブメントの影響下にあるかのように動きを阻害する魔法の影響を無視して動き回ることが出来る。この効果はそれが適応されるべき時が来ると自動的に発動される。効果の持続ラウンドは連続である必要はない。

自由の呼び声（超常）：レベル 8 で、あなたは半径 30 フィートの自由のオーラを 1 日クレリックレベルラウンドの間放つことが出来る。このラウンドは連続である必要はない。オーラの範囲内にいる全ての仲間は混乱、組み付かれ、恐れ、恐慌、麻痺、押さえ込まれ、怯え状態にならない。オーラは効果を抑制するだけであり、範囲外に出たりオーラが終わった場合にはその状態に再びなる可能性がある。

領域呪文：1Lv—リムーブ・フィアー、2Lv—リムーブ・パラリシス、3Lv—リムーブ・カース、4Lv—フリーダム・オブ・ムーブメント、5Lv—ブレイク・エンチャントメント、6Lv—グレーター・ディスペル・マジック、7Lv—リフュージ、8Lv—マインド・ブランク、9Lv—フリーダム

幸運の領域

領域能力：あなたはツイており、いるだけで周囲に幸運を広める。

ちょっとしたツキ（擬呪）：あなたは同意するクリーチャー 1 体に標準アクションで触ることで、対象に小さな幸運を与える。次のラウンドの間、対象は d20 を振る場合二回振って、より好ましい結果を採用することが出来る。あなたはこの能力を 1 日 3+【判断力】修正値回使うことが出来る。

グッド・フォーチュン（変則）：レベル 6 より、あなたは自分がたった今振ったロールを結果が分かる前に振りなおすことが出来る。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直したロールの結果を用いなければならない。この能力はレベル 6 の時に 1 回使用でき、レベル 6 を越える 6 レベル毎に追加で 1 回使用できる。

領域呪文：1Lv—トゥルー・ストライク、2Lv—エイド、3Lv—プロテクション・フロム・エナジー、4Lv—フリーダム・オブ・ムーブメント、5Lv—ブレイク・エンチャントメント、6Lv—ミスリード、7Lv—スペル・ターニング、8Lv—モーメント・オブ・プレサイエンス、9Lv—ミラクル

狂気の領域

領域能力：あなたは心の深くに潜む狂気を受け入れ、その力を持って敵を狂気に陥れたり、能力の一部を犠牲にすることで他の能力を強化できる。

狂気のヴィジョン（擬呪）：あなたは近接接触攻撃として狂気のヴィジョンをクリーチャー 1 体に与えることが出来る。攻撃ロール、セーヴィングスロー、技能判定の中から一つ選ぶ。対象はクレリックレベルの 1/2（最小 1）のボーナスを選ばれた判定に得、選ばれなかった他の 2 つの判定に同じだけのペナルティを受ける。効果は 3 ラウンド続く。あなたはこの能力を 1 日 3+【判断力】修正値回使うことが出来る。

狂気のオーラ（超常）：レベル 8 の時点で、あなたは半径 30 フィートの狂気のオーラを 1 日クレリックレベルラウンドの間放つことが出来る。このラウンドは連続である必要はない。オーラの範囲内にいる全ての敵は難易度 10 + クレリックレベルの 1/2 +【判断力】修正値の意志セーヴに成功しない限り、コンフュージョンの効果を受ける。効果は対象がオーラの反意を離れたり、オーラが切れた時に切れる。意志セーヴに成功したクリーチャーは、このオーラの効果を 24 時間の間受けることはない。

領域呪文：1Lv—レッサー・コンフュージョン、2Lv—タッチ・オブ・イディオシィ、3Lv—レイジ、4Lv—コンフュージョン、5Lv—ナイトメア、6Lv—ファンタズマル・キラー、7Lv—インサニティ、8Lv—シンチレイティング・パターン、9Lv—ウィアード

魔法の領域

領域能力：あなたは神秘的な事物の学徒であり、純粋な魔法の力に神聖を見いだす。

侍祭の見えざる手（超常）：あなたは持っている近接武器を飛ばして敵を攻撃させた後、即座に手に戻すことが出来る。標準アクションで、射程 30 フィートで一回の攻撃を行う。この攻撃は投擲武器による射撃攻撃として扱われるが、攻撃ロールには【敏捷力】修正値の代わりに【判断力】修正値を使う（ただしダメージは通常通り【筋力】による）。この能力によって戦技を試みることは出来ない。あなたはこの能力を 1 日 3+【判断力】修正値回使うことが出来る。

解呪の手（擬呪）：レベル 8 で、あなたは近接接触攻撃として対象型のディスペル・マジックの効果を発動させることが出来る。この能力はレベル 8 で 1 回使え、レベル 8 を越える 4 レベル毎に追加で 1 回使える。

領域呪文：1Lv—アイデンティファイ、2Lv—マジック・マウス、3Lv—ディスペル・マジック、4Lv—インビュウ・ウィズ・スペル・アビリティ、5Lv—スペル・レジスタンス、6Lv—アンチマジック・フィールド、7Lv—スペル・ターニング、8Lv—プロテクション・フロム・スペルズ、9Lv—モルデンカイネンズ・ディジャンクション

高貴の領域

領域能力：あなたは偉大なるリーダーであり、あなたの信仰の教えに従う者達全てを鼓舞する。

鼓舞の言葉（擬呪）：標準アクションで、あなたは 30 フィート以内のクリーチャー 1 体に向けた鼓舞の言葉を発することが出来る。対象は攻撃ロール、スキル判定、能力値判定、セーヴィングスローに +2 の士気ボーナスをクレリックレベルの 1/2（最小 1）ラウンドの間得る。あなたはこの能力を 1 日 3+【判断力】修正値回使うことが出来る。

統率力（変則）：レベル 8 の時点で、あなたは統率力のボーナス特技を得る。さらに、あなたが神格の（いない場合はなんらかの聖なるコンセプトを）教義を支援する限り、統率力スコアに +2 のボーナスを得る。

領域呪文：1Lv—ディヴァイン・フェイバー、2Lv—エンスロール、3Lv—マジック・ベストメント、4Lv—ディザーン・ライズ、5Lv—グレーター・コマンド、6Lv—ギアス / クエスト、7Lv—レパルジョン、8Lv—デマンド、9Lv—ストーム・オブ・ヴェンジャンス

植物の領域

領域能力：あなたは緑に慰めを見いだし、守りの茨を育て、植物と会話する。

樹木の拳（超常）：フリーアクションであなたの手は木のように硬くなり、小さなとげに覆われる。この間、あなたの素手打撃は機会攻撃を誘発せず、致傷ダメージを与え、クレリックレベルの 1/2 のボーナスをダメージに得る。この能力は一日に 3+【判断力】修正値ラウンドの間使うことが出来る。

棘の鎧（超常）：レベル 6 の時点で、あなたはフリーアクションで肌から木の棘を生やすことが出来るようになる。この効果が働いている間、あなたを素手打撃、あるいは間合いを持たない近接武器で攻撃した場合、攻撃者は 1d6+ クレリック 2 レベルにつき 1 ポイントの刺突ダメージを受ける。あなたはこの効果を 1 日クレリックレベルラウンドの間作り出せる。このラウンドは連続である必要はない。

領域呪文：1Lv—エンタングル、2Lv—バーク・スキン、3Lv—プラント・グロウス、4Lv—コマンド・プランツ、5Lv—ウォール・オブ・ソーンズ、6Lv—リペル・ウッド、7Lv—アニメイト・プランツ、8Lv—コントロール・プランツ、9Lv—シャンブラー

守護の領域

領域能力：信仰はあなたにとってもっとも大きな保護であり、その信仰を使って他者を守ることも出来る。さらに、あなたはセーヴィング・スローに +1 の抵抗ボーナスを得る。このボーナスは 5 レベル毎に +1 される。

抵抗の手（擬呪）：標準アクションで味方に触ることにより、あなたのセーヴィングスローへの抵抗ボーナスを 1 分間の間味方に与えることが出来る。その間あなたはボーナスを失う。あなたはこの能力を 1 日 3+【判断力】修正値回使うことが出来る。

守護のオーラ（超常）：レベル 8 の時点で、あなたは半径 30 フィートの守護のオーラを 1 日クレリックレベルラウンドの間放つことが出来る。このラウンドは連続である必要はない。あなたとオーラの範囲内にいる全ての味方は AC に +1 の反発ボーナスを得、全てのエネルギー（酸、冷気、電気、火、音波）への抵抗 5 を得る。AC への反発ボーナスはレベル 8 を超える 4 レベル毎に +1 され、エネルギーへの抵抗はレベル 14 の時点で 10 になる。

領域呪文：1Lv—サンクチュアリ、2Lv—シールド・アザー、3Lv—プロテクション・フロム・エナジー、4Lv—スペル・イミュニティ、5Lv—スペル・レジスタンス、6Lv—アンチマジック・フィールド、7Lv—レパルジョン、8Lv—マインド・ブランク、9Lv—プリズマティック・スフィア

安息の領域

領域能力：あなたは死を恐れるべきものではなく、良き人生への最後の報酬たる安らぎであると考えている。不死はあなたが敬愛する対象のまがいものに他ならない。

穏やかな休息（擬呪）：あなたが近接接触攻撃で触った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】修正値ラウンドの間よろめき状態になる。あなたはこの能力を 1 日 3+【判断力】修正値回使うことが出来る。

死への守り（超常）：レベル 8 の時点で、あなたは半径 30 フィートの死から身を守るオーラを 1 日クレリックレベルラウンドの間放つことが出来る。このラウンドは連続である必要はない。オーラの範囲内にいる生きているクリーチャーは、全ての即死効果と生命力吸収、そしてなんらかの負のレベルを与える効果を受けない。この効果は対処が既に得ていた負のレベルを取り除くことはないが、対象はこの効果を受けている間負のレベルによるペナルティを受けることはない。

領域呪文：1Lv—デスウォッチ、2Lv—ジェントル・リポーズ、3Lv—スピーク・ウィズ・デッド、4Lv—デス・ワード、5Lv—スレイ・リヴィング、6Lv—アンデス・トゥ・デス、7Lv—デストラクション、8Lv—ウェイブズ・オブ・イグゾースチョン、9Lv—ウェイル・オブ・パンシー

刻印の領域

領域能力：変わった不気味なルーンにあなたは強力な魔法を見いだす。【巻物作成】をボーナス特技として得る。

ブラスト・ルーン（擬呪）：標準アクションで、あなたは隣接するマスのいずれかにブラスト・ルーンを作り出すことが出来る。このマスに侵入したクリーチャーは 1d6+ クレリック 2 レベルにつき 1 ポイントのダメージを受ける。ルーンは [酸][冷気][電気][火] のいずれかのダメージを与える（ルーンを作った時に決める）。ルーンは透明であり、クレリックレベルラウンドの間か、効果が解放されるまで持続する。他のクリーチャーが占めているマスにルーンを作り出すことは出来ない。ルーンは解呪にさいしては 1 レベルスペルとして扱われる。また、難易度 26 の感知チェックによって発見され、難易度 26 の装置無効化スキル判定によって無効化される。あなたはこの能力を 1 日 3+【判断力】修正値回使うことが出来る。

スペル・ルーン（擬呪）：レベル 8 の時点で、あなたはブラスト・ルーンに呪文を付加し、ルーンを起動させたクリーチャーがダメージに加えて呪文の効果を受けるようにできる。付加する呪文はあなたが使える最もレベルの高い呪文より 1 レベル低くなければならず、1 体、あるいは複数体のクリーチャーをターゲットとするものでなければならない。通常呪文が何体に影響するかに関係なく、ルーンに付加された呪文はそれを起動させたクリーチャー 1 体にのみ作用する。

領域呪文：1Lv—イレース、2Lv—シークレット・ページ、3Lv—グリフ・オブ・ワーディング、4Lv—エクスプロッシブ・ルーン、5Lv—レッサー・プレイナー・アライ、6Lv—グレーター・グリフ・オブ・ワーディング、7Lv—インスタント・サモンズ、8Lv—シンボル・オブ・デス、9Lv—テレポーテーション・サークル

力の領域

領域能力：力と筋力の中に真実はある。信仰はあなたに途方もない腕力を与えた。

ストレングス・サージ（擬呪）：標準アクションで、あなたは触った対象の筋力を大きく増加させる。1 ラウンドの間、対象はクレリックレベルの 1/2（最小 1）のエンハンスメントボーナスを近接攻撃ロール、【筋力】を用いる戦技判定、【筋力】を用いる技能判定、そして【筋力】判定に得る。あなたはこの能力を 1 日 3+【判断力】修正値回使うことが出来る。

神々の力（超常）：レベル 8 の時点で、あなたは一日クレリックレベルラウンドの間、クレリックレベルポイントのエンハンスメントボーナスを【筋力】に得る。このボーナスは【筋力】を用いる技能判定、そして【筋力】判定にのみ有効である。このラウンドは連続である必要はない。

領域呪文：1Lv—エンラージ・パーソン、2Lv—ブルズ・ストレングス、3Lv—マジック・ベストメント、4Lv—スペル・イミュニティ、5Lv—ライチャス・マイト、6Lv—ストーン・スキン、7Lv—ビグビーズ・グラスピング・ハンド、8Lv—ビグビーズ・クレンチド・フィスト、9Lv—ビグビーズ・クラッシング・ハンド

太陽の領域

領域能力：あなたは純粋で焼けつく太陽の光の中に真実を見て、その祝福や怒りを呼び出すことで偉大な業績を上げる。

太陽の祝福（超常）：正のエネルギー放出でアンデッドにダメージを与える際、クレリックレベルを与えるダメージに加える。さらに、アンデッドはそのチャネル・レジスタンスをセーブに加えることが出来ない。

ニンバス・オブ・ライト（超常）：レベル 8 の時点で、30 フィート半径の光雲を 1 日クレリックレベルラウンドの間放つことが出来る。このラウンドは連続である必要はない。この効果はデイライトの呪文と同様の効果がある。さらに、範囲内のアンデッドは範囲内にいる間毎ラウンドクレリックレベルポイントのダメージを受ける。[闇] の呪文や擬似呪文能力は、範囲内に持ち込まれた場合自動的に解呪される。

領域呪文：1Lv—エンデュアー・エレメンツ、2Lv—ヒート・メタル、3Lv—シアリング・ライト、4Lv—ファイア・シールド、5Lv—フレイム・ストライク、6Lv—ファイア・シーズ、7Lv—サンビーム、8Lv—サンバースト、9Lv—プリズマティック・スフィア

旅の領域

領域能力：あなたは探検家であり、足で、そして魔法でのシンプルな旅の楽しみの中に喜びを見いだす。あなたの基本移動速度は 10 フィート上昇する。

敏捷な足（超常）：フリーアクションで、あなたは自分の機動性を 1 ラウンドの間高めることが出来る。次のラウンドの間、あなたは全ての移動困難な地形を無視し、そこを通っても移動にペナルティを受けない。あなたはこの能力を 1 日 3+【判断力】修正値回使うことが出来る。

ディメンジョナル・ホップ（擬呪）：レベル 8 の時点で、あなたは移動アクションで合計クレリックレベルにつき 10 フィートの距離のテレポートを行うことが出来る。このテレポートは 5 フィート単位で行わなければならず、機会攻撃を誘発しない。また、目的地に視線が通っている必要がある。あなたは他の同意するクリーチャーを一緒に運ぶことも出来るが、それぞれのクリーチャーにつき、移動距離を同じだけ消費する。

領域呪文：1Lv—ロングストライダー、2Lv—ロケート・オブジェクト、3Lv—フライ、4Lv—ディメンジョン・ドアー、5Lv—テレポート、6Lv—ファインド・ザ・パス、7Lv—グレーターテレポート、8Lv—フィエズ・ドアー、9Lv—アストラル・プロジェクション

欺きの領域

領域能力：あなたは幻影と欺きの達人である。はったり、変装、隠密がクラス技能となる。

コピーキャット（擬呪）：あなたは移動アクションであなた自身の幻の分身を作り出すことが出来る。この分身は単一のミラー・イメージとして機能し、クレリックレベルラウンドか、解呪されたり壊されたりするまで持続する。同時に 2 つ以上のコピーキャットを持つことは出来ない。また、この効果はミラー・イメージの呪文と累積しない。あなたはこの能力を 1 日 3+【判断力】修正値回使うことが出来る。

達人の幻影（擬呪）：レベル 8 で、あなた自身と 30 フィート以内の任意の人数の仲間の見た目を隠す幻影を、1 日クレリックレベルラウンドの間作り出せる。このラウンドは連続である必要はない。他の点に関しては、この能力はヴェイルの呪文と同様である。

領域呪文：1Lv—ディズガイズ・セルフ、2Lv—インヴィジビリティ、3Lv—ノンディテクション、4Lv—コンフュージョン、5Lv—フォールス・ヴィジョン、6Lv—ミスリード、7Lv—スクリーン、8Lv—マス・インヴィジビリティ、9Lv—タイム・ストップ

戦の領域

領域能力：あなたは神の聖戦士であり、信仰守るためいつでも、そして喜んで敵と戦う。

バトル・レイジ（擬呪）：あなたは標準アクションでクリーチャー 1 体に触ることで、対象の近接攻撃のダメージ・ロールにクレリックレベルの 1/2（最小 1）ポイントのボーナスを 1 ラウンドの間与える。あなたはこの能力を 1 日 3+【判断力】修正値回使うことが出来る。

ウェポン・マスター（超常）：レベル 8 で、あなたは 1 日クレリックレベルラウンドの間、戦闘特技の一つを使用できる。このラウンドは連続である必要はなく、あなたはこの能力を使う度に使用する特技を変更して構わない。ただし、使用する特技の前提は満たさなければならない。

領域呪文：1Lv—マジック・ウェポン、2Lv—スピリチュアル・ウェポン、3Lv—マジック・ベストメント、4Lv—ディヴァイン・パワー、5Lv—フレイム・ストライク、6Lv—ブレード・バリアー、7Lv—パワー・ワード・ブラインド、8Lv—パワー・ワード・スタン、9Lv—パワー・ワード・キル

水の領域

領域能力：あなたは水と霧、氷を操り、水のクリーチャーを召喚し、冷気に耐性を持つ。

アイシクル（擬呪）：標準アクションで、30 フィート以内の敵一人に向けてあなたは指先からつららを遠隔接触攻撃として飛ばすことが出来る。このつららは 1d6+2 クレリックレベルにつき 1 ポイントの [冷気] ダメージを与える。あなたはこの能力を 1 日 3+【判断力】修正値回使うことが出来る。

冷気に対する抵抗（変則）：レベル 6 の時点で、であなたは [冷気] エネルギーに対する抵抗 10 を得る。抵抗はレベル 12 で 20 に増加する。レベル 20 で、あなたは [冷気] への完全耐性を得る。

領域呪文：1Lv—オブスキュアリング・ミスト、2Lv—フォッグ・クラウド、3Lv—ウォーター・ブリージング、4Lv—コントロール・ウォーター、5Lv—アイス・ストーム、6Lv—コーン・オブ・コールド、7Lv—エレメンタル・ボディ Ⅳ（水のみ）、8Lv—ホリッド・ウィルティング、9Lv—エレメンタルスウォーム（水呪文のみ）

天候の領域

領域能力：あなたは嵐と空に対して力を発揮し、神々の怒りを下界へと呼び下ろすことができる。

ストーム・バースト（擬呪）：標準アクションで、30 フィート以内の敵一人に向けて爆発的な嵐を遠隔接触攻撃として飛ばすことが出来る。この嵐は 1d6+2 クレリックレベルにつき 1 ポイントの非致傷ダメージを与える。さらに、対象は雨と風にもまれ、1 ラウンドの間攻撃ロールに -2 のペナルティを受ける。あなたはこの能力を 1 日 3+【判断力】修正値回使うことが出来る。

雷の君主（擬呪）：レベル 8 の時点で、あなたは 1 日クレリックレベル本までの雷を落とすことが出来る。あなたは一回の標準アクションで好きなだけ雷を落とすことが出来るが、同じ対象に 2 本以上を落とすことは出来ず、どの 2 体の対象を取っても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない。その他の点に関しては、この能力はコール・ライトニングの呪文と同じように機能する。

領域呪文：1Lv—オブスキュアリング・ミスト、2Lv—フォッグ・クラウド、3Lv—コール・ライトニング、4Lv—スリート・ストーム、5Lv—アイス・ストーム、6Lv—コントロール・ウィンズ、7Lv—コントロール・ウェザー、8Lv—ワールウィンド、9Lv—ストーム・オブ・ヴェンジャンス

ソーサラー

生来の魔法的な血脈の子孫、神格に選ばれし者、魔物の落とし仔、運命や伝説に翻弄されし者、あるいは偶然に不安定な魔法の力を発現させた者。

ソーサラーは自分たちの事を優れた秘術の能力を持ち、一部の者のみが可能な形でその力を引き出せると理解している。彼らは生命力を消費して魔力を生み出すため、その魂は魔法に蝕まれ続け、徐々に魔法の妙を学んでいく。一方で瞑想や戒律、持って生まれた才能を開花させる、他人から魔力を与えられるなどによりコントロールし、爆発的に生じる魔力を支配する。他の魔法使いは魔法を恩恵や研究すべき分野と捉え、その習熟に生涯を捧げるのに対し、彼らは自分の人生のために魔法を使う。いずれにせよソーサラーは他の魔法使いのように魔法を恩恵や研究すべき分野と捉えて生涯を取得に捧げることはせず、魔法を持ってして自らの人生を謳歌しているのだ。

役割：ソーサラーはわずかな好みの呪文を数多く使うあたりに長所があり、よって強力な戦闘魔術師となりうる。特定の呪文に慣れ親しみ、変えることなく使い続けることで、ソーサラーはよく、他の術者であれば見落としてしまうような、新しくて多目的な呪文の使いかたを発見する。彼らの血脈はまた、彼らに追加の能力を与えるがゆえに、似たようなソーサラーというものは世に存在していない。

属性：どれでも

ヒットダイスの種類：d6

クラス技能

ソーサラーのクラス技能は以下の通り。

〈鑑定〉、〈はったり〉、〈製作〉、〈飛行〉、〈威圧〉、〈知識：秘術〉、〈職能〉、〈呪文学〉、〈魔法装置使用〉

レベル上昇毎の技能ポイント：2+【知力】修正値

クラスの特徴

ソーサラーのクラスの特徴は以下の通り。

武器と防具の習熟：ソーサラーは全ての単純武器に習熟している。彼らはいかなる鎧 / 盾にも習熟していない。あらゆる種類の鎧はソーサラーが呪文を使うの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：ソーサラーはウィザード / ソーサラー呪文リストから選択された秘術呪文を使用する。ソーサラーは修得している呪文を準備なしに思うときに発動できる。呪文を学ぶ、あるいは発動するには 10+ 呪文レベル以上の【魅力】値がなければならない。ソーサラーの呪文に対するセーヴィングスローには 10+ 呪文レベル +【魅力】修正値を難易度として用いる。

他の呪文の使い手と同様に、ソーサラーは 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。表 4-12 にはソーサラーが基本的に使用できる呪文数が記されている。加えてソーサラーは高い【魅力】を有していれば 1 日毎にボーナス呪文を得る。

ソーサラーの呪文選択は極めて限られている。ゲーム開始時、ソーサラーは 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、ソーサラーレベルを得るごとに、表 3-5：ソーサラ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、【魅力】の高低は修得呪文数に影響を与えない；表 3-5：ソーサラーの呪文修得数の値は固定値なのである）。これらの新しく修得される呪文は、ウィザード / ソーサラー呪文リストから選択された一般的な呪文でも、研究を通じて得た珍しい呪文であっても良い。

4 レベル、あるいは以降の 2 レベル (6 レベル、8 レベル・・・) 毎に、ソーサラ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、ソーサラーは古い呪文を失い、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ごとに 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。

ウィザードやクレリックと違い、ソーサラーは事前に呪文の準備をする必要がない。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。事前にどの呪文を発動するかを決めておく必要はないのだ。

血脈　Bloodline：全てのソーサラーは呪文、ボーナス特技、追加クラス技能、そして様々な特殊能力を引き継ぐ魔力の源を持っている。この源は血の繋がりか、かつて肉親とクリーチャーのあいだで生じた特別な出来事によりもたらされている。例えば、あるソーサラーはドラゴンを遠い祖先に持っているし、あるソーサラーは祖父の代で悪魔とおぞましき契約を結んでいる。源の違いによらず、その影響はソーサラーのレベルに応じて顕れる。ソーサラーは最初のソーサラーレベルを得る際に血脈がなんであるかを決定しなければならない。一度決定された血脈は変更することができない。

3 レベル時と、以降の 2 レベル毎において、ソーサラーは血脈からもたらされる呪文を修得することができる。これらの呪文は表 3-5：ソーサラーの呪文修得数の数に加えて修得する。これらの呪文はレベル上昇時の入れ替えの対象とすることはできない。

7 レベル時と、以降の 6 レベル毎において、ソーサラーは血脈ごとのリストに特定された特技をボーナス特技として得ることができる。ソーサラーはこれらのボーナス特技の前提条件を満たしているものとみなされる。

初級秘術呪文（キャントリップ）　cantrips（擬呪）：ソーサラーはいくつかの初級秘術呪文（キャントリップ、あるいは 0 レベル呪文）を知っている。これらの呪文は擬似呪文能力として、回数無制限で使用できる。修得できるキャントリップの数は表 3-5：ソーサラーの呪文修得数の 0 レベル呪文の欄にあるとおりである。キャントリップはあらゆる面で他の呪文と同様に扱われるが、スロットを消費することはなく、再び使用できる。

《物質要素省略》：ソーサラーは 1 レベル時に《物質要素省略》をボーナス特技として獲得する。

ソーサラーの血脈

以下に示される血脈はソーサラーが力を引き出すことの可能な源の一部である。特記なき限り、多くのソーサラーは秘術の血脈 arcane bloodline に属していると考える。

異形　*Aberrant*

君の血脈は異質で奇怪な穢れを有している。君は奇妙な思考と、名状しがたい見方で物事の解決に当たる傾向がある。ゆっくりと時間をかけて、穢れは君の体の形までも変形させていく。

クラス技能：〈知識：ダンジョン探検〉

ボーナス呪文：エンラージ・パーソン（3 レベル）、シー・インヴィ

表 3-4：ソーサラー

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊	1日の呪文数 1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+0	+0	+0	+2	血脈の力、初級秘術呪文、《物質要素省略》	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3		4	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+1	+1	+1	+3	血脈の力、	5	—	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	+1	+1	+4		6	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+2	+1	+1	+4	血脈の呪文	6	4	—	—	—	—	—	—	—
6	+3	+2	+2	+5		6	5	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	+2	+2	+5	血脈の特技、血脈の呪文	6	6	4	—	—	—	—	—	—
8	+4	+2	+2	+6		6	6	5	3	—	—	—	—	—
9	+4	+3	+3	+6	血脈の力、血脈の呪文	6	6	6	4	—	—	—	—	—
10	+5	+3	+3	+7		6	6	6	5	3	—	—	—	—
11	+5	+3	+3	+7	血脈の呪文	6	6	6	6	4	—	—	—	—
12	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	5	3	—	—	—
13	+6/+1	+4	+4	+8	血脈の特技、血脈の呪文	6	6	6	6	6	4	—	—	—
14	+7/+2	+4	+4	+9		6	6	6	6	6	5	3	—	—
15	+7/+2	+5	+5	+9	血脈の力、血脈の呪文	6	6	6	6	6	6	4	—	—
16	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	5	3	—
17	+8/+3	+5	+5	+10	血脈の呪文	6	6	6	6	6	6	6	4	—
18	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	5	3
19	+9/+4	+6	+6	+11	血脈の特技、血脈の呪文	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20	+10/+5	+6	+6	+12	血脈の力	6	6	6	6	6	6	6	6	6

表 3-5：ソーサラーの呪文修得数

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

ジビリティ（5 レベル）、タン（7 レベル）、ブラック・テンタクル（9 レベル）、フィーブルマインド（11 レベル）、ヴェイル（13 レベル）、プレーン・シフト（15 レベル）、マインド・ブランク（17 レベル）、シェイプチェンジ（19 レベル）

ボーナス特技：《戦闘発動》、《武器落とし強化》、《組みつき強化》 、《イニシアチブ強化》、《素手攻撃強化》、《鋼の意志》 、《呪文音声省略》、《技能熟練（〈知識：ダンジョン知識〉）》

血脈の秘法：（ポリモーフ）の副系統の呪文を使用する際、呪文の効果時間は 50%（最低 1R）延長される。この効果は《呪文持続時間延長》の効果と累積しない。

血脈の力：異形のソーサラーはレベルの上昇にともない、その穢れた遺産がしるしとして顕れる。しかし、それらは使用時のみ見える形で現れる。

酸の光線（擬呪）：1 レベルから、君は酸の光線を 30ft 以内の的に遠隔接触攻撃として標準アクションで放つことができる。酸の光線は、1d6 ダメージと術者レベル 2 ごとに +1 のダメージを与える。君はこの能力を 1 日に 3+【魅】修正に等しい回数だけ使用できる。

長き腕（変則）：3 レベルにおいて、君は近接接触攻撃を行う際の間合いが 5ft 延長される。この能力では機会攻撃範囲は拡張されない。延長される距離は 11 レベルにおいて 10ft に、17 レベルにおいて 15ft にそれぞれ拡張される。

怪異なる構造（変則）：9 レベルにおいて、あなたの身体構造は変化し、クリティカルヒットや急所攻撃を 25% の確率で無効化できるようになる。13 レベル時には 50% に向上する。

外つ者の抵抗力（超常）：15 レベルにおいて、君は 10+ ソーサラーレベルの呪文抵抗を得る。

異形の形態（変則）：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の効果を受けない。加えて、60ft の非視覚的知覚 Blindsight と 5/- のダメージ減少を得る。

アビスの者　*Abyssal*

遠い昔、デーモンは君の血脈に穢れを撒き散らした。穢れは一族の者みなに顕れはしなかったが、君にはとりわけ強く発現した。君はときおり混沌や悪の誘惑を受けるが、君の運命、そして属性は君のものである。

クラス技能：〈知識：次元界〉

ボーナス呪文：コーズフィアー（3 レベル）、ブルズ・ストレングス（5 レベル）、レイジ（7 レベル）、ストーンスキン（9 レベル）、ディスミサル（11 レベル）、トランスフォーメーション（13 レベル）、グレーターテレポート（15 レベル）、アンホーリィ・オーラ（17 レベル）、サモン・モンスター IX（19 レベル）

ボーナス特技：《招来クリーチャー強化》、《雇ぎ払い》、《呪文威力強化》、《頑健無比》、《突き飛ばし強化》、《武器破壊強化》、《強打》、《技能熟練〈知識：次元界〉》

血脈の秘法：（招来）副系統の呪文を使用する際、招来したクリーチャーは君のソーサラーレベルの 1/2 に等しい（最低 1）ダメージ減少 / 善を得る。呪文の効果時間は 50%（最低 1R）延長される。このダメージ減少は元々そのクリーチャーが持つ DR とは累積しない。

血脈の力：「とりつかれているからこそ、より深く知っている」と誰かが言う。君の血に潜むデーモンの影響は、君の得た力として発現する。

かぎ爪（変則）：1 レベル時、君はフリーアクションで自らの爪を伸ばすことができる。これらの爪は肉体武器として扱われ、全ラウンドアクションにより、基本攻撃ボーナスを最大限に使用して 2 回の爪による攻撃が可能となる。攻撃は 1d4（君が小型なら 1d3）+【筋力】修正値のダメージを与える。5 レベルにおいて、ダメージ減少をもつクリーチャーにダメージを与えるという用途において、爪は魔法の武器として扱われる。7 レベルにおいて、ダメージは 1d6（小型なら 1d4）に増加する。11 レベルにおいて、爪はフレイミング能力を得、命中時に 1d6 の [火] ダメージを与える。この能力は超常能力である。君はこの爪を 1 日に 3+【魅】修正に等しい R 間のみ使用できる。

魔鬼の抵抗力（変則）：3 レベルにおいて、君は [電気] への抵抗 5 と、毒に対するセーヴに +2 の生得ボーナスを得る。9 レベルにおいて、抵抗は 10、セーブへのボーナスは +4 に増加する。

アビスの剛力（変則）：9 レベルにおいて、君は【筋力】に +2 の生得ボーナスを得る。ボーナスは 13 レベルで +4、17 レベルで +6 に増加する。

追加招来（超常）：15 レベルにおいて、君がサモンモンスター呪文でデーモン副種族をもつかフィーンディッシュテンプレートを持つクリーチャーを招来した際、追加で同じ種類のクリーチャーが一体召来される。

魔鬼の力（超常）：20 レベルにおいて、アビスの力が君の体を流れてゆく。君は毒と [電気] への完全耐性を得る。また、[酸][冷気][火] への抵抗 10 と、60ft のテレパシーを得る（これにより、君は。

秘術　*Arcane*

君の一族は魔術の奇怪な技に秀でている。数多くの君の類縁はウィザードとして身を立てたが、君は学習も練習も無しに力を発揮することができた。

クラス技能：〈知識（好きなもの）〉

ボーナス呪文：アイデンティファイ（3 レベル）、インヴィジビリティ（5 レベル）、ディスペルマジック（7 レベル）、ディメンションドア（9 レベル）、オーバーランドフライト（11 レベル）、トゥルーシーイング（13 レベル）、グレーターテレポート（15 レベル）、パワーワードスタン（17 レベル）、ウィッシュ（19 レベル）

ボーナス特技：《戦闘発動》、《呪文相殺強化》、《イニシアチブ強化》、《鋼の意志》、《巻物作成》、《技能熟練（〈知識：神秘学〉）》、《呪文熟練》、《呪文動作省略》

血脈の秘法：君が呪文操作特技を使用し、少なくとも 1 レベル以上呪文レベルが上昇するなら、その呪文のセーヴ DC は +1 される。この増加は《呪文レベル上昇》とは累積しない。

血脈の力：君にとって魔力は自然にもたらされるものだが、レベルが上昇するに伴い、力が君を凌駕しないよう気をつけなければならない。

秘術の絆 Arcane Bond（変則）：1 レベルにおいて、君は同レベルのウィザードとして秘術の絆を得る。使い魔や絆の品の力を決定する際、君のレベルはウィザードレベルと加算して判断してよい。この能力は君が使い魔と絆の品を同時に使用することを認めるわけではない。

呪文修正の達人（変則）：3 レベルにおいて、君は自分の持つ呪文修正特技をひとつ選択し、その特技を使っての呪文使用の際、発動時間が増加しない。使用時の呪文スロット上昇は通常通り適用される。この能力は 1 日 1 回使用でき、また使用回数は 3 レベル以降 4 レベ

ル毎に 1 回ずつ増加する（19 レベル時で 5 回）。20 レベルにおいて、この能力は秘術の極みと入れ替えられる。

新たなる秘術（変則）：9 レベルにおいて、君は修得呪文リストに使用可能な呪文を 1 つ追加できる。この呪文は君が使用できるレベルの呪文である必要がある。13 レベル、17 レベルでも同様に 1 つ追加できる。

系統の力（変則）：15 レベルにおいて、君は魔法の系統をひとつ選択する。以降、その系統に属する呪文はセーヴ難易度が +2 向上する。この能力は《呪文熟練》によるボーナスと累積する。

秘術の極み（変則）：20 レベルにおいて、君の体は秘術の力によって活性化される。君の持つすべての呪文修正特技について、その特技が呪文レベルを増加するものであっても、君は発動時間を増加させずに使用することができる。また、チャージを消費するタイプのマジックアイテムを使用する際、自分の呪文スロットを使用して使用することもできる。スペルスロットを 3 レベル分消費する度に、チャージ消費型アイテムを 1 チャージ消費したのと同様に使用できる。

天上のもの　*Celestial*

君は神聖な力の祝福を受けた、あるいは天上のものと関連があるか、何らかの干渉を受けた血脈に属している。血脈の力は善の道へと君を導くものだが、しかし君の運命（そして属性）は君自身が決めて良い。

クラス技能：〈治療〉

ボーナス呪文：ブレス（3 レベル）、レジストエナジー（5 レベル）、マジックサークル・アゲンスト・イーヴィル（7 レベル）、リムーヴカース（9 レベル）、フレイムストライク（11 レベル）、グレーター・ディスペル・マジック（13 レベル）、バニッシュメント（15 レベル）、サンバースト（17 レベル）、ゲート（19 レベル）

ボーナス特技：《回避》、《呪文持続時間延長》、《鋼の意志》、《強行突破》、《騎乗戦闘》、《駆け抜け攻撃》、《技能熟練（〈知識：宗教〉）》、《武器の妙技》

血脈の秘法：（招来）副系統の呪文を使用する際、招来したクリーチャーは君のソーサラーレベルの 1/2 に等しい（最低 1）ダメージ減少 / 悪を得る。呪文の効果時間は 50%（最低 1R）延長される。このダメージ減少は元々そのクリーチャーが持つ DR とは累積しない。

血脈の力：君の天上のものの遺産は君に強大な力をもたらすが、それには代償を伴う。天上の次元界の君主達は君と君の行いをつぶさに観察しているのである。

天界の火（擬呪）：1 レベルにおいて、君は 30ft 以内の敵への遠隔接触攻撃として標準アクションで天界の火を放つことができる。悪属性のクリーチャーに対し、火は 1d6+2 術者レベル毎に 1 ダメージを与える。このダメージは神性に基づくものであり、エネルギー抵抗や耐性の対象とならない。また、善属性のクリーチャーに対しては 1d6+2 術者レベル毎に 1 ポイントの hp を回復させる。ただし、善属性のクリーチャーは 1 日 1 回しか火による回復の恩恵を受けることはできない。中立属性のクリーチャーはダメージも回復も受けない。君はこの能力を 1 日に 3+【魅】修正に等しい回数使用できる。

天界の抵抗力（変則）：3 レベルにおいて、君は [酸] と [冷気] への抵抗 5 を得る。9 レベルにおいて各抵抗は 10 となる。

天界の翼（超常）：9 レベルにおいて、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 60ft・機動性良好で飛行することができる。飛行時間は連続していなくてもよいが、（1 回の飛行ごとに）1 分間以上は継続使用しなければならない。

確信（超常）：15 レベルにおいて、君は能力値チェック、攻撃ロール、技能チェック、セーヴ等のロールを振り直すことができる。この能力はダイスを振ったあとに使用するが、そのロールの正否が判定される前に使用を宣言しなければならない。また、結果はより悪くなったとしてもその値を適用する。この能力は 1 日に 1 回使用できる。

即位（超常）：20 レベルにおいて、君には天界の力が注ぎ込まれる。君は [酸][冷気][石化] への完全耐性を得る。さらに、[電気][火] への抵抗 10、毒へのセーヴィングスローに +4 の種族ボーナスを得る。また、全ての動物と言葉を使って会話することが可能となる（この能力はタンズ呪文と同様とみなす）。

運命の子　*Destined*

君の一族は何か大きな宿命を背負っている。君の出生は預言者に予言されていたかもしれないし、何らかの天啓 -- 例えば日食のような -- があったかも知れない。君の出自にかかわらず、君は壮大な未来を迎えることになるだろう。

クラス技能：〈知識：歴史〉

ボーナス呪文：アラーム（3 レベル）、ブラー（5 レベル）、プロテクション・フロム・エナジー（7 レベル）、フリーダム・オヴ・ムーブメント（9 レベル）、ブレイク・エンチャントメント（11 レベル）、ミスリード（13 レベル）、スペル・ターニング（15 レベル）、モーメント・オヴ・プレシエンス（17 レベル）、フォアサイト（19 レベル）

ボーナス特技：《秘術の打撃》、《不屈の闘志》、《持久力》、《統率力》、《神速の反応》、《呪文威力最大化》、《技能熟練（〈知識：歴史〉）》、《武器熟練》

血脈の秘法：　効果範囲が「自身」である呪文を使用する際、1R の間、君は全てのセーヴにその呪文の呪文レベルと同じ幸運ボーナスを得る。

血脈の力：君は何か大いなるものに宿命を授けられており、その「何か」から君を護り、運命を為す力を得ている。

運命の接触（超常）：1 レベルにおいて、君は他のクリーチャーと接触して標準アクションを使用することで、1R の間、攻撃・技能チェック・能力値チェック・セーヴに君のソーサラーレベルの半分（最低 1）の洞察ボーナスを与える。君はこの能力を 1 日に 3+【魅】修正に等しい回数使用できる。

巡り合わせ（超常）：3 レベルにおいて、君は全てのセーヴに +1 の幸運ボーナスを得る。また、サプライズラウンド中や敵の攻撃に気がついてない間の AC に、+1 の幸運ボーナスを得る。7 レベルと、以降の 4 レベルごとにこのボーナスは 1 ずつ増加し、19 レベルで +5 になる。

其は意味為すもの　It was meant to be（超常）：9 レベルにおいて、君は 1 回の攻撃か、クリティカルヒット時の再ロール、呪文抵抗を克服するための術者レベルチェックのロールを再ロールできる。この能力はダイスを振ったあとに使用するが、そのロールの正否が判定される前に使用を宣言しなければならない。また、結果はより悪くなったとしてもその値を適用する。この能力は 9 レベル時は 1 日 1 回、17 レベルにおいて 1 日に 2 回使用できる。

其は我が手に有り Within Reach（超常）：15 レベルにおいて、君の大いなる宿命は周囲を巻き込んでゆく。1 日 1 回、攻撃ないしダメージを与える呪文が君に死を与えたとき、君は DC20 の意志セーヴを行うことができる。成功した場合、君の hp は -1 となり、その容体は安定化する。このセーヴには君の巡り合わせ能力を適用して良い。

宿命の実現（超常）：20 レベルにおいて、君は運命の瞬間をその手にすることができる。君に対して行使されたクリティカルヒットは 2 回目のロールの出目が 20 であったときだけ適用される。一方で、君の攻撃によるクリティカルヒットによる 2 回目のロールは自動的に成功する。また、1 日 1 回呪文抵抗克服のための術者レベルチェックを自動的に成功にすることができる。この能力はロールを行う前に使用すること。

竜　*Draconic*

君の家系のそこかしこにはドラゴンの血が混じっている。そして古の力はいまや君の血管を流れているのだ。

クラス技能：〈知覚〉

ボーナス呪文：メイジ・アーマー（3 レベル）、レジストエナジー（5 レベル）、フライ（7 レベル）、フィアー（9 レベル）、スペルレジスタンス（11 レベル）、フォームオヴザドラゴン I（13 レベル）、フォームオヴザドラゴン II（15 レベル）、フォームオヴザドラゴン III（17 レベル）、ウィッシュ（19 レベル）

ボーナス特技：《無視界戦闘》《頑健無比》《イニシアチブ強化》《強打》《呪文高速化》《技能熟練〈飛行〉》《技能熟練〈知識：神秘学〉》《追加 hp》

血脈の秘法：君が何らかのエネルギー属性をもつ呪文を使用して、その属性が君の血脈の竜の持つエネルギー属性と同じであれば、その呪文によるダメージのダメージダイス 1 つに付き +1 のボーナスを得る。

血脈の力：ドラゴンの力は君を通じて流れ、たくさんの形で発現する。1 レベル時点において、君はクロマティックないしメタリックドラゴンの種類をひとつ選ばなくてはならない。この種類は一度決定し

たら変更できない。ダメージ減少やダメージの種類は君の選んだドラゴンのタイプによって決定される。以下にその一覧を示す。

ドラゴンの種類 エネルギー属性 ブレスの形状
ブラック［酸］60ft 直線
ブルー［電気］60ft 直線
グリーン［酸］30ft　円錐形
レッド［火］30ft　円錐形
ホワイト［冷気］30ft　円錐形
ブラス［火］60ft 直線
ブロンズ［電気］60ft 直線
カッパー［酸］60ft 直線
ゴールド［火］30ft　円錐形
シルバー［冷気］30ft　円錐形

かぎ爪（変則）：1 レベル時、君はフリーアクションで自らの爪を伸ばすことができる。これらの爪は肉体武器として扱われ、全ラウンドアクションにより、基本攻撃ボーナスを最大限に使用して 2 回の爪による攻撃を可能となる。攻撃は 1d4（君が小型なら 1d3）+【筋力】修正値のダメージを与える。5 レベルにおいて、ダメージ減少をもつクリーチャーにダメージを与えるという用途において、爪は魔法の武器として扱われる。7 レベルにおいて、ダメージは 1d6（小型なら 1d4）に増加する。11 レベルにおいて、爪は命中時に君が選択したドラゴンの種類に相応するエネルギータイプの追加ダメージを 1d6 与える。この能力は超常能力である。君はこの爪を 1 日に 3+【魅】修正に等しい R 間のみ使用できる。

この能力は超常能力である。

竜の抵抗力（変則）：3 レベルにおいて、君は自分のエネルギータイプへの抵抗 5 と AC への +1 外皮ボーナスを得る。9 レベルにおいて抵抗 10、+2 外皮ボーナスに、また 15 レベルにおいて外皮ボーナスは +4 になる。

ブレスウェポン（超常）：9 レベルにおいて、君はブレスウェポンを得る。このダメージは君の選択したドラゴンのエネルギータイプのダメージで、ソーサラーレベル毎 1d6 のダメージを与える。ブレス範囲内のクリーチャーは反応セーヴに成功するとダメージを 1/2 にできる。その難易度は 10+1/2 ソーサラーレベル +【魅】修正値である。ブレスの形状は選択したドラゴンの種類により異なる（上の表を参照のこと）。9 レベルにおいて、君はこの能力を 1 日 1 回使用できる。また 17 レベルにおいては 1 日 2 回、20 レベルにおいては 1 日 3 回使用できる。

翼（超常）：15 レベルにおいて、君は標準アクションで背中にドラゴンの皮膜の翼を生やし、速度 60ft（機動性：普通）で飛行できる。君はこの翼をフリーアクションで消すことができる。

巨竜の力（超常）：20 レベルにおいて、君に流れる竜の遺産が形を為す。君は麻痺・睡眠・君の選択したドラゴンの色の持つエネルギータイプに完全耐性を得る。同時に、非知覚的視覚（60ft）を得る。

精霊　*Elemental*

君の体には精霊の力が宿っており、君は時折その怒りをもてあましている。この精霊の力は君の家系の歴史に関与する精霊の来訪者か、あるいは君や君の縁者が強力なエレメンタルの力に晒された結果もたらされたものである。

クラス技能：〈知識：次元界〉

ボーナス呪文：バーニングハンズ *（3 レベル）、スコーチング・レイ *（5 レベル）、プロテクション・フロム・エナジー（7 レベル）、エレメンタル・ボディ I（9 レベル）、エレメンタル・ボディ II（11 レベル）、エレメンタル・ボディ III（13 レベル）、エレメンタル・ボディ IV（15 レベル）、サモン・モンスター VIII（エレメンタルのみ）（17 レベル）、エレメンタル・スゥオーム（19 レベル）

* の呪文は君に関与する精霊のタイプによってエネルギータイプが変わる。加えて、呪文の副系統もエレメンタルにあわせて変更される。

ボーナス特技：《回避》《呪文威力強化》《頑健無比》《イニシアチブ強化》《神速の反応》《強打》《技能熟練（〈知識：次元界〉）》《武器の妙技》

血脈の秘法：君が何らかのエネルギーダメージ与える呪文を使用するとき、君はその呪文のエネルギー属性を自分の血脈のエレメンタルが持つエネルギー属性に変えて良い。その場合、呪文のそのものの属性は変更したエネルギー属性になる。

血脈の力：4 つのエレメンタルのうちひとつが君という存在と融合しており、君は必要な時にその力を引き出すことができる。1 レベル時、君は 4 つの精霊（風、土、火、水）のどれかひとつを選択する。この種類は一度決定したら変更できない。ダメージ減少やダメージの種類は君の選んだ精霊のタイプによって決定される。以下にその一覧を示す。

精霊の種類　エネルギーのタイプ　精霊の移動
風　［電気］　飛行　60ft（機動性：普通）
土　［酸］　穴掘り　30ft
火　［火］　基本移動力に +30ft
水　［冷気］　水泳　60ft

精霊の光線（超常）：1 レベルにおいて、君は 30ft 以内の敵への遠隔接触攻撃として標準アクションでエレメンタルの力を解き放つことができる。光線は 1d6+2 術者レベル毎に 1 ダメージを、精霊に関連するエネルギータイプのダメージとして与える。君はこの能力を 1 日に 3+【魅】修正に等しい回数使用できる。

精霊の抵抗力（変則）：3 レベルにおいて、君は自分のエネルギータイプへの抵抗 10 を得る。9 レベルにおいて、抵抗は 20 に増加する。

精霊の奔流（超常）：9 レベルにおいて、君は 1 日一回精霊の力を奔流として解き放つことが可能となる。奔流は半径 20ft の爆発として、ソーサラーレベル毎 1d6 のダメージを与える。効果範囲にいるクリーチャーは反応セーヴを行い、成功すればダメージは半減する。セーヴの難易度は 10+1/2 ソーサラーレベル + 君の【魅】修正値である。9 レベルにおいて、君はこの能力を 1 日 1 回使用できる。また 17 レベルにおいては 1 日 2 回、20 レベルにおいては 1 日 3 回使用できる。この能力の射程は 60ft である。

精霊の移動（超常）：15 レベルにおいて、君は特殊な移動方法か、移動に関するボーナスを得る。この能力は君に関与する精霊の種類により異なる。上の表を参照。

精霊の体（超常）：20 レベルにおいて、エレメンタルの力が君の体を通じて発される。君は急所攻撃・クリティカルヒット・君のエネルギータイプのダメージに完全耐性を得る。

フェイ　*Fey*

フェイの血が混じった、あるいはフェイの魔力を受けた気まぐれな気質が、君の一族を駆り立てる。その性質は君をより情動的に、浮き沈みの激しい性格にする。

クラス技能：〈知識：自然〉

ボーナス呪文：エンタングル（3 レベル）、ヒディアス・ラフター（5 レベル）、ディープ・スランバー（7 レベル）、ポイズン（9 レベル）、ツリー・ストライド（11 レベル）、ミスリード（13 レベル）、フェイズ・ドア（15 レベル）、イレジティブル・ダンス（17 レベル）、シェイプチェンジ（19 レベル）

ボーナス特技：《回避》《イニシアチブ強化》《神速の反応》《強行突破》《近距離射撃》《精密射撃》《呪文高速化》《技能熟練〈知識：自然〉》

血脈の秘法：（強制）の副系統を持つ呪文を使用する際、その呪文のセーヴ DC は +2 される。

血脈の力：君はいつも自然の世界との結びつきを持ち、君の力が増強すると共に君の魔法にはフェイの影響が濃くなっていく。

笑いの接触（超常）：1 レベルにおいて、君は近接接触攻撃により 1 体のクリーチャーの笑いを 1 ラウンドの間炸裂させることができる。笑っているクリーチャーは移動アクションのみが可能だが、自分の身を守ることもできる（訳注：無防備状態にはならないの意）。一度この効果の対象となったら、24 時間この能力に対する完全耐性を得る。君はこの能力を 1 日に 3+【魅】修正に等しい回数使用できる。

森渡り（変則）：3 レベルにおいて、君はどんな下生え（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、通常の速度で、ダメージやその他の不利益を受けることなく移動できる。ただし、動きを妨げるために魔法的に操作されている植物の作用は受ける。

つかのまの一瞥（超常）：9 レベルにおいて、君は術者レベルと同じラウンド数だけ不可視になることができる。この能力はグレーター・インヴィジビリティ能力と同様に機能する。このラウンドを連続的に使用する必要はない。

フェイの魔術（超常）：15 レベルにおいて、君は呪文抵抗に対する術者レベルチェックを再ロールして良い。この能力はダイスを振ったあとに使用するが、そのロールの正否が判定される前に使用を宣言しなければならない。この能力は無制限に使用できる。

フェイの魂（超常）：20 レベルにおいて、君の魂はフェイの世界と共に在るようになる。君は毒に対する完全耐性とダメージ減少 10/冷たい鉄を得る。動物は魔法で操られるなどしない限り君を攻撃することはない。1 日 1 回、ソーサラーレベルを術者レベルとして、君はシャドウ・ウォーク呪文を擬似呪文能力として使用できる。

地獄のもの　*infernal*

君の一族の歴史のどこかでデヴィルとの取引が取りおこなわれ、契約は永遠に血族に引き継がれている。そして今、はっきりと直接的な形でそれは発現し、君に力と能力とを授けた。君の運命が君の手にある間、もし君への究極の報酬が深淵に縛り付けられることであるならば、悩まずにはいられないだろう。

クラス技能：〈交渉〉

ボーナス呪文：プロテクション・フロム・グッド（3 レベル）、スコーチング・レイ（5 レベル）、サジェスチョン（7 レベル）、チャーム・モンスター（9 レベル）、ドミネイト・パーソン（11 レベル）、プラナー・バインディング（デヴィルないしフィーンディッシュ種のモンスターに対してのみ）（13 レベル）、グレーター・テレポート（15 レベル）、パワー・ワード・スタン（17 レベル）、メテオ・スウォーム（19 レベル）

ボーナス特技：《無視界戦闘》《攻防一体》《偽装の名人》《呪文持続時間延長》《武器落とし強化》《鋼の意志》《技能熟練〈知識：次元界〉》《抵抗破り》

血脈の秘法：（魅了）の副系統を持つ呪文を使用する際、その呪文のセーヴ DC は +2 される。

血脈の力：君は堕落させんとする干渉に周到に備えながら、地獄から力を引き出す。こうした力が代償無しにもたらされることはありえない。

堕落の接触（超常）：1 レベルにおいて、君は近接接触攻撃によりクリーチャー一体を怯え状態 Shaken にすることができる。対象は同時に心術に対するセーヴに -2 のペナルティを受ける。この効果は 1/2 ソーサラーレベルラウンド（最低 1 ラウンド）まで持続する。この能力で怯え状態に陥ったクリーチャーは、あたかも悪属性の来訪者のように [悪] のオーラを放つ（ディテクト・イーヴィル呪文参照）。複数接触しても効果は累積しないが、効果時間は加算される。君はこの能力を 1 日に 3+【魅】修正に等しい回数使用できる。

地獄の抵抗力（変則）：3 レベルにおいて、君は [火] への抵抗 5 と毒に対するセーヴィングスローに +2 のボーナスを得る。9 レベルにおいて。抵抗は 10 に、セーヴへのボーナスは +4 に増える。

地獄の炎（超常）：9 レベルにおいて、君は柱状の地獄の炎を現世に喚び降ろすことができる。半径 10ft・爆発の炎は、術者レベル毎 1d6 の [火] ダメージを与える。範囲内のクリーチャーは反応セーヴに成功するとダメージを 1/2 にできる。善のクリーチャーはセーヴに失敗すると君のソーサラーレベルに等しいラウンドの間怯え状態となる。セーヴの難易度は 10+1/2 ソーサラーレベル +【魅】修正値である。9 レベルにおいて、君はこの能力を 1 日 1 回使用できる。また 17 レベルにおいては 1 日 2 回、20 レベルにおいては 1 日 3 回使用できる。この能力の射程は 60ft である。

暗き翼（超常）：15 レベルにおいて、君は標準アクションで背中に恐ろしげなコウモリの翼を生やし、速度 60ft（機動性：普通）で飛行できる。君はこの翼をフリーアクションで消すことができる。

深淵の力（超常）：20 レベルにおいて、君の外見は悪しき力との融合を果たす。君は [火] と毒に対する完全耐性を得、[酸][冷気] に対する抵抗 10 を得る。また、完全なる闇をも見通す視覚を得る。この悪魔の視力は 60ft まで届く。

不死の者　*Undead*

君の一族には墓地からの接触が為された。君の祖先の誰かが強力なリッチやヴァンパイアになったのかも知れないし、君自身が死産で生まれながら甦ったのかもしれない。いずれにせよ、死の力が君を通り抜け、君のあらゆる行動に触れている。

クラス技能：〈知識：宗教〉

ボーナス呪文：チル・タッチ（3 レベル）、フォールス・ライフ（5 レベル）、ヴァンピリック・タッチ（7 レベル）、アニメイト・デッド（9 レベル）、ウェーブス・オヴ・ファティーグ（11 レベル）、アンデス・トゥ・デス（13 レベル）、フィンガー・オヴ・デス（15 レベル）、ホリッド・ウィルティング（17 レベル）、エナジー・ドレイン（19 レベル）

ボーナス特技：《戦闘発動》《不屈の闘志》《持久力》《鋼の意志》《技能熟練〈知識：宗教〉》《呪文熟練》《呪文動作省略》《追加 hp》

血脈の秘法：一部のアンデッドは君の精神作用呪文の影響を受けやすい。かつてヒューマノイド（人型生物）だった、肉体を持つ Corporeal アンデッドは、君の精神作用系呪文の対象となる（訳注：通常アンデッドは精神作用に完全耐性を持つが、不死の者の血脈であればその効果を無視できる、の意）

血脈の力：君は死後の世界の穢れた力を呼び起こす。惜しむらくは多くの力を引き出すほどに、君自身が彼らの領域へと近づいていくことだろうか。

墓場よりの接触（超常）：1 レベルにおいて、君は近接接触攻撃により生きているクリーチャー一体を、ソーサラーレベルの半分（最低 1）ラウンドの間、怯え状態 Shaken にすることができる。もしすでに怯え状態にある、君のソーサラーレベルより小さい HD を持つ対象にこの能力を使用したなら、対象は 1R の間恐れ状態となる。君はこの能力を 1 日に 3+【魅】修正に等しい回数使用できる。

死の恵み（超常）：3 レベルにおいて、君は [冷気] への抵抗 5 と、非致傷ダメージへのダメージ減少 5/- を得る。9 レベルにおいて、抵抗ならびにダメージ減少は 10 に増加する。

亡者の掴み（超常）：9 レベルにおいて、君は敵を掴み、引き裂くために、骨の腕を無数に地面から生やすことができる。骨の腕は半径 20ft・爆発の範囲から吹き出すように出現する。その範囲にいる者はソーサラーレベル毎 1d6 の斬撃ダメージを受ける。この攻撃に対しては反応セーヴが可能であり、成功すればダメージは 1/2 になる。セーヴの難易度は 10+1/2 術者レベル +【魅】修正値に等しい。骨の腕は 1 ラウンド後に消失する。骨の腕は固体の表面から飛び出す（訳注：空中や水面からは使用できない）。9 レベルにおいて、君はこの能力を 1 日 1 回使用できる。また 17 レベルにおいては 1 日 2 回、20 レベルにおいては 1 日 3 回使用できる。この能力の射程は 60ft である。

非実体形態（超常）：15 レベルにおいて、君はソーサラーレベル毎 1 ラウンドの間、非実体になることができる。この間、君は非実体の副種別を得る。君は実体のあるものが使用した魔法からは半分しかダメージを受けない（非魔法の武器や物体による攻撃からは一切のダメージを受けない）。同様に、君の呪文は実体のあるクリーチャーには半分のダメージしか与えない。ダメージを与えない効果については通常通り機能する。君はこの能力を 1 日 1 回使用できる。

我らが一人（変則）：20 レベルにおいて、君の体は腐敗をはじめ（しかし、君の外見はそのままだ）、アンデッドは君を彼らの一員であるとみなす。君は [冷気]、非致傷ダメージ、麻痺、催眠に対する完全耐性を得る。加えて、君はダメージ減少 5/- を得る。知性のないアンデッドは君が攻撃しない限り君に注意を向けない。君はアンデッドが使用した呪文や擬似呪文能力に対するセーヴに +4 の士気ボーナスを得る。

ドルイド

純粋なる元素や大自然の秩序のうちに、文明の驚異を超える力は存在する。ひそやかではあるが否定できない、これら始原の魔術は、平衡の理念に仕える者、そなわちドルイドによって守られている。獣の友にして自然の操り手、しばしば誤解されている彼ら守護者たちは、大地を脅かす全ての者への盾となって戦い、都市の城壁の中に閉じ篭る者たちに自然の力を知らしめようとする。この途方もない力への忠誠の褒章として、ドルイドは並ぶ者なき化身の能力、強力な動物の相棒との絆、大自然の怒りを呼びおこす魔力を手に入れる。彼らは、嵐や地震、火山にも似た恐るべき激情と、文明によって捨て去られ忘れ去られた原始の叡智を備えている。

役割：あるドルイドは戦場の周縁にとどまって相棒と招来したクリーチャーに戦闘を任せ、またある者は自然の力によって敵を混乱させ、また他の者は恐るべき野獣に化身して猛然と戦闘の只中へ飛び込んでいく。ドルイドは元素の威力、自然の諸力、または自然そのもの

の具現を崇拝する。典型的にはこれは自然の神格への傾倒を意味するが、ドルイドは同様に茫漠たる精霊や動物めいた半神、荘厳な自然の驚異を崇敬しているかもしれない。

属性：いずれかの中立

ヒット・ダイスの種類：d8.

クラス技能

ドルイドのクラス技能は以下の通り：騎乗【敏】、呪文学【知】、職能【判】、水泳【筋】、製作【知】、生存【判】、知覚【判】、知識（自然）【知】、知識（地理）【知】、治療【判】、登攀【筋】、動物使い【魅】、飛行【敏捷】。

レベルごとの技能ランク：4+【知力】修正値

クラスの特徴

ドルイドのクラスの特徴は以下の通り。

武器と防具の習熟：ドルイドは以下の武器に習熟している：クオータースタッフ、クラブ、シックル、シミター、ショートスピア、スピア、スリング、ダーツ、ダガー。またドルイドは自然の化身（後述）形態時にもつ全ての肉体武器（爪、噛みつきなど）に習熟している。

ドルイドは軽装鎧と中装鎧に習熟しているが、金属製の鎧の着用は禁じられている。つまり、彼らはバデッド、レザー、ハイドアーマーしか着ることができないということである。またドルイドはアイアンウッド呪文鋼鉄と同じ機能を持つように変化させた木製の鎧も着用できる。ドルイドは盾（タワー・シールドを除く）に習熟しているが、木製の物しか使えない。

禁止された鎧を着用したり、禁止された盾を使用したドルイドは、着用 / 使用中および着用 / 使用後 24 時間、ドルイド呪文の使用ができなくなり、ドルイドのクラス能力のうち超常能力や擬似呪文能力を一切使用できなくなる。

呪文：ドルイドの発動する呪文は信仰呪文であり、ドルイド用呪文リストから選択する。ドルイドの属性によっては、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。ドルイドは事前に呪文を選択して準備しておかなければならない。

呪文を準備または発動するには、ドルイドは最低でも 10+ その呪文レベルに等しい【判断力】能力値を有していなければならない。ドルイドの呪文に対するセーヴィング・スローの難易度は 10+ 呪文レベル + ドルイドの【判断力】修正値である。

他の呪文の使い手と同様、ドルイ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の基本値は、表『ドルイド』の "1 日の呪文数 " の項に記されている。高い【判断力】能力値を持つならば、ドルイドは 1 日の呪文数にボーナス呪文数を加えることができる（表『能力値修正とボーナス呪文数』参照）。

ドルイドが 1 日の呪文数を回復するためには、毎日 1 時間かけて自然の神秘についてトランス状態的な瞑想をしなければならない。ドルイドは自分の発動できる呪文レベルの呪文ならば、ドルイド呪文リストの中からどれでも好きなものを準備し、発動することができる。ただし、準備する呪文の選択は、毎日の瞑想時間中に行わなければならない

任意発動：ドルイドは、蓄積した呪文のエネルギーを、事前に準備していたのと違う招来呪文として流用することができる。ドルイドは準備した呪文から好きなものを選んで " 失う " 代わりに、その呪文レベル以下の好きな " サモン・ネイチャーズ・アライ " 系呪文を発動できる。

混沌と秩序、善と悪の呪文：善と悪の呪文：ドルイドは自分自身、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。

祈り：ドルイドは毎日いくつかの「祈り」、あるいは 0 レベル呪文を、表『ドルイド』の一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唱えられるが、唱えても消費されることはなく、何度でも使うことが出来る。

ボーナス言語：ドルイドはボーナス言語として。森に住むクリーチャーの言語である森語を選択できる。これは、キャラクターの種族によるボーナス言語の選択肢に、されに追加されるものである。

またドルイドは、1 レベルのドルイドになった時点で、ドルイドのみが知る秘密言語であるドルイド語を修得する。ドルイド語はドルイドの自動修得言語である。つまり彼らはドルイド語を、通常の自動修得言語に加えて、ボーナス言語のスロットを消費することなく修得できるということだ。ドルイドがこの言語をドルイドでない者に教えることは禁じられている。

ドルイド語は独自の文字を持つ。

自然との絆（変則）：クラス・レベル 1 の時点で、ドルイドは自然との間に絆を結ぶ。この絆は次の 2 つのオプションのうちから 1 つを選ぶ。1 つ目は自然界との密接な絆であり、それによりドルイドは、

表 3-6：ドルイド

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊	1 日の呪文使用回数 0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+0	+2	+0	+2	自然との絆、自然感覚、祈り、野生動物との共感	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+3	+0	+3	森渡り	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	+3	+1	+3	跡無き足取り	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	+3	+4	+1	+4	自然の誘惑への抵抗力、自然の化身（1 回／日）	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	+4	+1	+4		4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6	+4	+5	+2	+5	自然の化身（2 回／日）	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7	+5	+5	+2	+5		4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	+6/+1	+6	+2	+6	自然の化身（3 回／日）	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+6/+1	+6	+3	+6	毒への耐性	4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10	+7/+2	+7	+3	+7	自然の化身（4 回／日）	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11	+8/+3	+7	+3	+7		4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
12	+9/+4	+8	+4	+8	自然の化身（5 回／日）	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
13	+9/+4	+8	+4	+8	千の顔	4	4	4	4	4	3	2	1	—	—
14	+10/+5	+9	+4	+9	自然の化身（6 回／日）	4	4	4	4	4	3	3	2	—	—
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9	時知らずの肉体	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10	自然の化身（7 回／日）	4	4	4	4	4	4	3	3	2	—
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10		4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11	自然の化身（8 回／日）	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12	自然の化身（回数無制限）	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

以下に示すクレリックの領域から 1 つを選択することができる：風、植物、地、天候、動物、火、水。領域によって得られるパワーとボーナス呪文を決定する際の有効クレリック・レベルはドルイド・レベルに等しい。また、このオプションを選択したドルイドは、クレリックと同様に追加の領域呪文スロットを獲得する。このスロットには自分の領域の呪文を準備しなければならず、また任意発動に利用することはできない。

2 つ目のオプションは動物の相棒との絆である。ドルイドは『動物の選択』のリストから選択した、1 体の動物の相棒とともにゲームを開始する。これらの動物はその種類に応じてドルイドの冒険に同行する忠実な相棒である。

通常のその種の動物と異なり、ドルイドのクラス・レベルが上昇するにつれて、動物の相棒の HD、能力、技能、特技も向上していく。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。ほとんどの動物の相棒は、その種類により、ドルイドのクラス・レベル 4 または 7 に達した時点でサイズが大きくなる。ドルイドは自分の相棒を役目から解放し、新たな相棒 1 体を獲得しても構わない。そのためには、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。この儀式は、死亡した動物の相棒の代わりを得る場合にも行う。

自然感覚（変則）：ドルイドは〈生存〉と〈知識（自然）〉の判定に +2 のボーナスを得る。

野生動物との共感（変則）：ドルイドは動物の " 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）。ドルイドは 1d20 をロールし、ドルイド・レベルと【魅力】修正値を足す。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、ドルイドと動物が互いを観察できる状態になければならない。これは通常の状況下では互いに 30 フィート以内になければならないという意味である。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ことは、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。

ドルイドはこの能力を【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。

森渡り（変則）：クラス・レベル 2 以降、ドルイドはどんな藪（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、通常の速度で、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、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。

跡無き足取り（変則）：クラス。レベル 3 以降、ドルイドは自然環境に痕跡を残さなくなるため、彼らを追跡することは不可能になる。ドルイドは望むなら痕跡を残すこともできる。

自然の誘惑への抵抗力（変則）：クラス。レベル 4 以降、ドルイドはフェイの擬似呪文能力と超常能力に対するセーヴィング・スローに +4 のボーナスを得る。このボーナスは植物を利用しあるいは目標とする呪文や効果 - 例えばブライト、エンタングル、スパイクグロウス、ワープウッド - にも適用される。

自然の化身（超常）：クラス・レベル 4 に達したドルイドは 1 日 1 回、自身をどんな小型または中型サイズの動物にでも変身させ、また元の姿に戻ることができる。新たな形態に選べるのは、種別が " 動物 " のクリーチャー全てである。この能力は、本稿に記した差異を除き、ビースト・シェイプ I 呪文と同様に機能する。この効果はドルイド・レベル毎に 1 時間、または元の姿に戻るまで持続する。形態の変更（動物に変身、または元の姿に戻る）は 1 回の標準アクションであり、機会攻撃を誘発しない。変身する形態は、ドルイドに馴染みのある動物でなければならない。

動物形態を取っている間、ドルイドは会話能力を失ってしまう。動物形態の時には調教を受けていない普通の動物の同じ声しか出せなくなるからだ（普通、野生のオウムはガーガー鳴くだけである。よって、オウムに変身しても会話が可能になるわけではない）。しかし、ドルイドはとっている動物形態と大まかな分類上で同じ種類のほかの動物たちとは意思疎通することができる。

ドルイドが 1 日にこの能力を使用できる回数は、6 レベル以降 2 レベル毎に増加し、18 レベルで 8 回に達する。クラス・レベル 20 に達したドルイドは、回数無制限で " 自然の化身 " 能力を使用できるようになる。ドルイドのレベルが上昇するにつれ、より大きな動物、より小さな植物、エレメンタル、植物の形態をとることができるようになる。いずれの形態をとるにせよ、この能力の 1 回分の使用回数を消費する。

クラス・レベル 6 の時点で、ドルイドは大型または超小型サイズの動物、小型サイズのエレメンタルに変身できるようになる。動物の形態をとる時は、この能力はビースト・シェイプ II 呪文と同様に機能する。エレメンタルの形態をとる時は、この能力はエレメンタル・ボディ I 呪文と同様に機能する。

クラス・レベル 8 の時点で、ドルイドは超大型または微小サイズの動物、中型サイズのエレメンタル、小型または中型サイズの植物クリーチャーに変身できるようになる。動物の形態をとる時は、この能力はビースト・シェイプ III 呪文と同様に機能する。エレメンタルの形態をとる時は、この能力はエレメンタル・ボディ II 呪文と同様に機能する。植物クリーチャーの形態をとる時は、この能力はプラント・シェイプ I 呪文と同様に機能する。

クラス・レベル 10 の時点で、ドルイドは大型サイズのエレメンタル、大型サイズの植物クリーチャーに変身できるようになる。エレメンタルの形態をとる時は、この能力はエレメンタル・ボディ III 呪文と同様に機能する。植物クリーチャーの形態をとる時は、この能力はプラント・シェイプ II 呪文と同様に機能する。

クラス・レベル 12 の時点で、ドルイドは超大型サイズのエレメンタル、超大型サイズの植物クリーチャーに変身できるようになる。エレメンタルの形態をとる時は、この能力はエレメンタル・ボディ IV 呪文と同様に機能する。植物クリーチャーの形態をとる時は、この能力はプラント・シェイプ III 呪文と同様に機能する。

毒への耐性（変則）：クラス・レベル 9 の時点で、ドルイドは全ての毒に対する完全耐性を得る。

千の顔（超常）：クラス・レベル 13 に達したドルイドはオルター・セルフ呪文を使用したかのように自分の姿を変えることができる。ただし、この能力は本来の形態の時にしか使用することはできない。

時知らずの肉体（変則）：クラス・レベル 15 に達したドルイドは、年齢効果による能力値のペナルティを受けなくなり、魔法的に加齢されることもなくなる。しかしながら、このレベルに達した時点ですでに受けているペナルティは、そのまま残る。年齢効果によるボーナスは得ることができるし、ドルイドといえども寿命が尽きれば老衰死する。

元ドルイド

自然への崇敬を失ったり、禁止された属性に変化したり、ドルイド語をドルイドでない者に教えた者は、全ての呪文とドルイドの能力を失う（動物の相棒も含むが、武器、鎧、盾への習熟は除く）。以後、彼は贖罪を行うまで、ドルイドとしてのクラス・レベルを得ることができなくなる（アトーンメント呪文の解説を参照）。

動物の相棒

動物の相棒の能力はドルイド・レベルとその動物の種族特徴によって決まる。表：動物の相棒の基本能力に動物の相棒の基本能力の多くが示されている。呪文が動物の相棒に効力があるかを決定する際、相棒のクリーチャー種別は動物のままである。

クラス・レベル：これはキャラクターのドルイド・レベルである。相棒の能力を決定する際に、ドルイドのクラス・レベルは他の動物の相棒を得るクラスのクラス・レベルと累積する。

ヒット・ダイス：これは動物の相棒がもつ 8 面体（d8）ヒット・ダイスの総計であり、それぞれに通常通り【耐久力】修正値が加わる。

基本攻撃ボーナス：これは動物の相棒の基本攻撃ボーナスである。動物の相棒の基本攻撃ボーナスは、動物の HD に等しいレベルのドルイドと同じである。動物の相棒は、基本攻撃ボーナスが高くなっていっても、自分の肉体武器を使用する際に追加攻撃を得られない。

頑健 / 反応 / 意志：これらは動物の相棒の基本セーヴ・ボーナスである。動物の相棒は " 良好 " な頑健セーヴと反応セーヴを持つ。

技能：この表は動物の技能ランクの総計である。動物の相棒は、動物の技能に列記されている技能にランクを割り振ることができる。動

表 3-7：動物の相棒の基本能力

クラスレベル	ヒットダイス	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	技能	特技	外皮ボーナス	【筋】/【敏】ボーナス	ボーナス芸数	特殊
1	2	+1	+3	+3	+0	2	1	+0	+0	1	リンク、呪文共有
2	3	+2	+3	+3	+1	3	2	+0	+0	1	—
3	3	+2	+3	+3	+1	3	2	+2	+1	2	身かわし
4	4	+3	+4	+4	+1	4	2	+2	+1	2	能力値上昇
5	5	+3	+4	+4	+1	5	3	+2	+1	2	—
6	6	+4	+5	+5	+2	6	3	+4	+2	3	忠誠
7	6	+4	+5	+5	+2	6	3	+4	+2	3	—
8	7	+5	+5	+5	+2	7	4	+4	+2	3	—
9	8	+6	+6	+6	+2	8	4	+6	+3	4	能力値上昇、《複数回攻撃》
10	9	+6	+6	+6	+3	9	5	+6	+3	4	—
11	9	+6	+6	+6	+3	9	5	+6	+3	4	—
12	10	+7	+7	+7	+3	10	5	+8	+4	5	—
13	11	+8	+7	+7	+3	11	6	+8	+4	5	—
14	12	+9	+8	+8	+4	12	6	+8	+4	5	能力値上昇
15	12	+9	+8	+8	+4	12	6	+10	+5	6	身かわし強化
16	13	+9	+8	+8	+4	13	7	+10	+5	6	—
17	14	+10	+9	+9	+4	14	7	+10	+5	6	—
18	15	+11	+9	+9	+5	15	8	+12	+6	7	—
19	15	+11	+9	+9	+5	15	8	+12	+6	7	—
20	16	+12	+10	+10	+5	16	8	+12	+6	7	能力値上昇

物の相棒の【知力】が 10 以上に上昇した場合、通常通りボーナス技能ランクを獲得する。3 以上の【知力】を有する動物の相棒は全ての技能のランクを修得できる。動物の相棒の技能ランクは自分の HD を越えることはできない。

特技：これは動物の相棒が修得できる特技の総数である。動物の相棒は動物の特技に列記されている特技から選択するべきである。動物の相棒は、他の特技も習得することができるが、いくつか利用できない特技（たとえば軍用武器習熟）もある。動物の相棒は、+1 以上の基本攻撃ボーナスを前提とする特技は、3HD になり 2 つ目の特技を修得する時になるまで選択できないことに注意。

外皮ボーナス：動物の相棒がすでに有している外皮ボーナスが、ここに示した値だけ増加する。

【筋】/【敏】ボーナス：動物の相棒の【筋力】と【敏捷力】に、この値を加える。

ボーナス芸数：この欄の値は、動物の相棒がドルイドに仕込まれて憶えるかもしれない芸（〈動物使い〉技能を参照）に加えて " ボーナス " として知っている芸の数である。このボーナス芸は、訓練時間や〈動物使い〉判定なしで修得でき、その動物が通常憶えることができる芸数の制限に数えない。どの芸をボーナス芸として憶えるかはドルイドが選択するが、一度選択したら変えることはできない。

特殊：動物の相棒は力を増すにしたがって、いくつかの能力を獲得していく。それぞれの内容については以下のとおり。

リンク（変則）：たとえ〈動物使い〉技能のランクを全く持っていなくても、ドルイドは自分の動物の相棒を 1 回のフリーアクションとして " 扱い "、1 回の移動アクションとして " せき立てる " ことができる。ドルイドは、動物の相棒に関連した " 野生動物との共感 " 判定と〈動物使い〉判定に +4 の状況ボーナスを得る。

呪文共有（変則）：ドルイドは目標が " 自身 " の呪文を、自分の動物の相棒に対して（距離が " 接触 " の呪文として）発動することができる。ドルイドは自分の動物の相棒に対して、呪文が通常は相棒のクリーチャー種別（動物）に作用しないものであっても発動することができる。このように発動できるのは、動物の相棒を得るクラスとして発動する呪文のみである。この能力は、呪文以外の能力（たとえそれが呪文に類似した機能を持つものであっても）には影響しない。

身かわし（変則）：普通なら反応セーヴに成功することでダメージを半減できる攻撃の対象となった場合、動物の相棒はセーヴィング・スローに成功すればダメージを全く受けずにすむ。

能力値上昇（変則）：動物の相棒の能力値のいずれかに +1 を加える。

忠誠（変則）：動物の相棒は心術呪文や効果に対する基本セーヴに +4 の士気ボーナスを得る。

《複数回攻撃》：3 回以上の肉体攻撃を持つ動物の相棒は、まだ修得していなければ、ボーナス特技として《複数回攻撃》を得る。特技の前提条件である 3 回以上の肉体攻撃を持たない動物の相棒は、代わりに -5 のペナルティをつけて、主要肉体武器で 2 回目の攻撃を行うことができるようになる。

身かわし強化（変則）：普通なら反応セーヴに成功することでダメージを半減できる攻撃の対象となった場合、動物の相棒はセーヴィング・スローに成功すればダメージを全く受けずにすみ、たとえセーヴィング・スローに失敗してもダメージを半減させることができる。

動物の技能

動物の相棒は以下の技能のランクを取ることができる：威圧【魅】、隠密 *【敏】、軽業 *【敏】、水泳 *【筋】、生存 *【判】、脱出術【敏】、知覚 *【判】、登攀 *【筋】、飛行 *【敏】。(*) のついている技能は動物の相棒のクラス技能である。3 以上の【知力】を有する動物の相棒はどんな技能でもとることができる。

動物の特技

動物の相棒は以下の特技を選択することができる：《一撃離脱》、《イニシアチヴ強化》、《運動能力》、《隠密》、《回避》、《外皮強化》、《軽業師》、《頑健無比》、《技能熟練》、《強行突破》、《強打》、《蹴散らし強化》、《持久力》、《疾走》、《神速の反応》、《Agile Maneuvers》、《追加 HP》、《突き飛ばし強化》、《肉体武器強化》、《鋼の意志》、《不屈の闘志》、《武器熟練》、《迎え撃ち》、《無視界戦闘》、《鎧習熟：軽装》、《鎧習熟：中装》、《鎧習熟：重装》《Intimidating Prowess》。3 以上の【知力】を有する動物の相棒は、肉体的に利用することが可能ならば、どんな特技でも選択することができる。GM は他のソースに掲載されている特技を選択することを許可してもよい。

動物の選択

動物の相棒は種類ごとに異なるサイズ、移動速度、攻撃、能力値、特殊能力を持つ。全ての動物の攻撃は、別記がない限りクリーチャーの最大の基本攻撃ボーナスを使って行う。動物の攻撃は、ダメージロールに動物の【筋力】修正値を加えるが、動物が 1 種類の攻撃しか持たない場合は【筋力】修正値の 1 と 1/2 倍を加える。一部は鋭敏嗅覚のような特殊能力を持つ。これらの詳細については特殊能力の章を

参照。通常クラス・レベル 4 または 7 の時点で、表「動物の相棒の基本能力」に記された通常の成長に加え、動物の相棒は大きく成長する。下記のリストに上げられたレベル 4 または 7 の利益を受ける代わりにに、動物の相棒の【敏捷力】と【耐久力】を 2 ずつ増加させることもできる。

ウルフ

初期能力：サイズ　中型；**移動速度**　30 フィート；**AC**　+2 外皮；**攻撃**　噛みつき（1d6 および足払い）；**能力値**　【筋】13【敏】15【耐】15【知】2【判】12【魅】6；**特殊能力**　鋭敏嗅覚
7 レベルでの成長：サイズ　大型；**AC**　+2 外皮；**攻撃**　噛みつき（1d8 および足払い）；**能力値**　【筋】+8【敏】-2【耐】+4

エイプ

初期能力：サイズ　中型；**移動速度**　30 フィート、登攀 30 フィート；**AC**　+1 外皮；**攻撃**　噛みつき（1d4）、爪（× 2）（1d4）；**能力値**　【筋】13【敏】17【耐】10【知】2【判】12【魅】7；**特殊能力**　夜目、鋭敏嗅覚
4 レベルでの成長：サイズ　大型；**AC**　+2 外皮；**攻撃**　噛みつき（1d6）、爪（× 2）（1d6）；**能力値**　【筋】+8【敏】-2【耐】+4

キャット、スモール（チーター、レパード）

初期能力：サイズ　小型；**移動速度**　50 フィート；**AC**　+1 外皮；**攻撃**　噛みつき（1d4 および足払い）、爪（× 2）（1d2）；**能力値**　【筋】12【敏】21【耐】13【知】2【判】12【魅】6；**特殊能力**　夜目、鋭敏嗅覚
4 レベルでの成長：サイズ　中型；**攻撃**　噛みつき（1d6 および足払い）、爪（× 2）（1d3）；**能力値**　【筋】+4【敏】-2【耐】+2；**特殊能力**　sprint.

キャット、ビッグ（ライオン、タイガー）

初期能力：サイズ　中型；**移動速度**　40 フィート；**AC**　+1 外皮；**攻撃**　噛みつき（1d6）、爪（× 2）（1d4）；**能力値**　【筋】13【敏】17【耐】13【知】2【判】15【魅】10；**特殊攻撃**　引っかき（1d4）；**特殊能力**　夜目、鋭敏嗅覚
7 レベルでの成長：サイズ　大型；**AC**　+2 外皮；**攻撃**　噛みつき（1d8）、爪（× 2）（1d6）；**能力値**　【筋】+8【敏】-2【耐】+4；**特殊攻撃**　つかみ強化、飛びかかり、引っかき（1d6）

キャメル

初期能力：サイズ　大型；**移動速度**　50 フィート；**AC**　+1 外皮；**攻撃**　噛みつき（1d4）または唾（遠隔接触**攻撃**　、目標は 1d4 ラウン間不調状態、射程 10 フィート）；**能力値**　【筋】18【敏】16【耐】14【知】2【判】11【魅】4；**特殊能力**　夜目、鋭敏嗅覚
4 レベルでの成長：能力値　【筋】+2【耐】+2

クロコダイル（アリゲーター）

初期能力：サイズ　小型；**移動速度**　20 フィート、水泳 30 フィート；**AC**　+4 外皮；**攻撃**　噛みつき（1d6）；**能力値**　【筋】15【敏】14【耐】15【知】1【判】12【魅】2；**特殊能力**　息こらえ、夜目
4 レベルでの成長：サイズ　中型；**攻撃**　噛みつき（1d8）または尾の打撃（1d12）；**能力値**　【筋】+4【敏】-2【耐】+2；**特殊攻撃**　デスロール、つかみ強化、sprint

シャーク

初期能力：サイズ　小型；**移動速度**　水泳 60 フィート；**AC**　+4 外皮；**攻撃**　噛みつき（1d4）；**能力値**　【筋】13【敏】15【耐】15【知】1【判】12【魅】2；**特殊能力**　鋭敏嗅覚
4 レベルでの成長：サイズ　中型；**攻撃**　噛みつき（1d6）；**能力値**　【筋】+4【敏】-2【耐】+2；**特殊能力**　無視界戦闘

スネーク、ヴァイパー

初期能力：サイズ　小型；**移動速度**　20 フィート、登攀 20 フィート、水泳 20 フィート；**AC**　+2 外皮；**攻撃**　噛みつき（1d3 および毒）；**能力値**　【筋】8【敏】17【耐】11【知】1【判】12【魅】2；**特殊攻撃**　毒（頻度 1/ ラウンド（6 ラウンド）、効果 1【耐久力】、治療 1 回、セーヴ難易度の算出には【耐久力】を用いる）；**特殊能力**　鋭敏嗅覚
4 レベルでの成長：サイズ　中型；**攻撃**　噛みつき（1d4 および毒）；**能力値**　【筋】+4【敏】-2【耐】+2

スネーク、コンストリクター

初期能力：サイズ　中型；**移動速度**　20 フィート、登攀 20 フィート、水泳 20 フィート；**AC**　+2 外皮；**攻撃**　噛みつき（1d3）；**能力値**　【筋】15【敏】17【耐】13【知】1【判】12【魅】2；**特殊攻撃**　つかみ強化；**特殊能力**　鋭敏嗅覚
4 レベルでの成長：サイズ　大型；**AC**　+1 外皮；**攻撃**　噛みつき（1d4）；**能力値**　【筋】+8【敏】-2【耐】+4；**特殊攻撃**　締めつけ（1d4）

ディノサウルス（ディノニクス、ヴェロキラプトル）

初期能力：サイズ　小型；**移動速度**　60 フィート；**AC**　+1 外皮；**攻撃**　鉤爪（× 2）（1d6）、噛みつき（1d4）；**能力値**　【筋】11【敏】17【耐】17【知】2【判】12【魅】14；**特殊能力**　夜目、鋭敏嗅覚
7 レベルでの成長：サイズ　中型；**AC**　+2 外皮；**攻撃**　鉤爪（× 2）（1d8）、噛みつき（1d6）、爪（× 2）（1d4）；**能力値**　【筋】+4【敏】-2【耐】+2；**特殊攻撃**　飛びかかり

ドッグ

初期能力：サイズ　小型；**移動速度**　40 フィート；**AC**　+2 外皮；**攻撃**　噛みつき（1d4）；**能力値**　【筋】13【敏】17【耐】15【知】2【判】12【魅】6；**特殊能力**　夜目、鋭敏嗅覚
4 レベルでの成長：サイズ　中型；**攻撃**　噛みつき（1d6）；**能力値**　【筋】+4【敏】-2【耐】+2

バジャー（ウルヴァリン）

初期能力：サイズ　小型；**移動速度**　30 フィート、穴掘り 10 フィート、登攀 10 フィート；**AC**　+2 外皮；**攻撃**　噛みつき（1d4）、爪（× 2）（1d3）；**能力値**　【筋】10【敏】17【耐】15【知】2【判】12【魅】10；**特殊攻撃**　激怒（バーバリアンと同様。1 日 6 ラウンド）；**特殊能力**　夜目、鋭敏嗅覚
4 レベルでの成長：サイズ　中型；**攻撃**　噛みつき（1d6）、爪（× 2）（1d4）；**能力値**　【筋】+4【敏】-2【耐】+2

ベア

初期能力：サイズ　小型；**移動速度**　40 フィート；**AC**　+2 外皮；**攻撃**　噛みつき（1d4）、爪（× 2）（1d3）；**能力値**　【筋】15【敏】15【耐】13【知】2【判】12【魅】6；**特殊能力**　夜目、鋭敏嗅覚
4 レベルでの成長：サイズ　中型；**攻撃**　噛みつき（1d6）、爪（× 2）（1d4）；**能力値**　【筋】+4【敏】-2【耐】+2

バード（アウル / イーグル / ホーク）

初期能力：サイズ　小型；**移動速度**　10 フィート、飛行 80 フィート（標準）；**AC**　+1 外皮；**攻撃**　噛みつき（1d4）、鉤爪（× 2）（1d4）；**能力値**　【筋】10【敏】15【耐】12【知】2【判】14【魅】6；**特殊能力**　夜目
4 レベルでの成長：能力値　【筋】+2【耐】+2

ボア

初期能力：サイズ　小型；**移動速度**　40 フィート；**AC**　+6 外皮；**攻撃**　突き刺し（1d6）；**能力値**　【筋】13【敏】12【耐】15【知】2【判】13【魅】4；**特殊能力**　夜目、鋭敏嗅覚
4 レベルでの成長：サイズ　中型；**攻撃**　突き刺し（1d8）；**能力値**　【筋】+4【敏】-2【耐】+2；**特殊攻撃**　凶暴

ホース

初期能力：サイズ　大型；**移動速度**　50 フィート；**AC**　+4 外皮；**攻撃**　噛みつき（1d4）、蹄 *（× 2）（1d6）；**能力値**　【筋】16【敏】13【耐】15【知】2【判】12【魅】6；**特殊能力**　夜目、鋭敏嗅覚
* これは二次的肉体**攻撃**　である。二次的**攻撃**　については『戦闘』を参照。

4 レベルでの成長：能力値　【筋】+2【耐】+2；**特殊能力**　戦闘訓練

ポニー

初期能力：サイズ　小型；**移動速度**　40 フィート；**AC**　+2 外皮；**攻撃**　蹄（× 2）（1d3）；**能力値**　【筋】13【敏】13【耐】12【知】2【判】11【魅】4；**特殊能力**　夜目、鋭敏嗅覚
4 レベルでの成長：能力値　【筋】+2【耐】+2；**特殊能力**　戦闘訓練

バード

未だ語られぬ驚異と秘密は、彼ら――それを発見しうるほどの技を持つ人々――の為に存在している。この選ばれた抜け目のない人々は、賢さと才能と魔法をもって世界が隠す謎を暴き、また、人々を説得し、操り、鼓舞する技に長けてゆく。典型的なバードはひとつの、あるいは複数の芸術に長けており、また知るはずのないことを知っている。そして手に入れた知識を、自分や仲間たちが危険に一歩先んじるために用いるのである。バードたちは機転が利き、魅力的で、またその持つ技に応じて様々な道を歩む。あるいは賭博師に、あるいは何でも屋に、あるいは学者、芸人、一団を率いるものにもなれば無頼漢にもなり、それ以上のものになることさえある。バードたちにとって、日々はそれぞれのチャンスと冒険と挑戦をもたらすものである。そして彼らはこう考えるのだ。――いちかばちかに賭け、最も多くを知り、最高のものになることによってのみ、各々の求める財宝が得られるのだ、と。

役割：バードは敵を混乱させ、困惑させる一方で、味方を鼓舞し、より大いなる挑戦に向かわせることができる。バードは武器も魔法も自在に操るが、彼らの真の力は近接戦闘ではないところにある。それはつまり、彼らはそれぞれの技芸の披露を邪魔されることなく、味方を支え、敵を弱らせることが可能というところにあるのである。

属性：なんでも

ヒット・ダイスの種類：d8

クラス技能

バードのクラス技能は以下のとおり：〈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】、〈脱出術〉【敏】、〈知覚〉【判】、〈知識：すべて〉【知】、〈手先の早業〉【敏】、〈登攀〉【筋】、〈はったり〉【魅】、〈変装〉【魅】、〈魔法装置使用〉【魅】。

レベルごとの技能ランク：6+【知】修正値。

クラスの特徴

バードのクラスの特徴は以下の通り。

武器と防具の習熟：バードは単純武器全てに加え、ウィップ、ショート・ソード、ショートボウ、レイピア、ロングソード、サップに習熟している。バードは軽装鎧と盾（タワー・シールドを除く）にも習熟している。バードは通常の秘術呪文失敗率を被ることなく、軽装鎧を着用し、盾を使用している状態で、通常の秘術呪文失敗確率をこうむることなくバード呪文を発動できる。ただし、中装鎧や重装鎧を着用したり、盾を使用している時に動作要素の必要な呪文を発動する場合は、他の秘術呪文の使い手と同様に秘術呪文失敗率を被る。マルチクラスのバードも、他のクラスから得た秘術呪文を発動する際には、通常の秘術呪文失敗率を被る。

呪文：バードの発動する呪文は秘術呪文であり、“呪文リスト”の項にあるバードの呪文リストから選択する。バー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できる。すべてのバード呪文には音声要素（歌、物語、音楽）が含まれている。呪文を修得および発動するためには、バードは 10+ その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。バードの呪文に対するセーヴィング・スローの難易度は、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、バー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、表“バード”に記されている。高い【魅力】能力値を持つならば、バードは 1 日の呪文数にボーナス呪文数を加えることができる（表“能力修正値およびボーナス呪文”を参照）。

バードの呪文の選択肢は、極めて限られている。バードはプレイヤーが選択した 4 つの 0 レベル呪文および 2 つの 1 レベル呪文を修得した状態でゲームを開始する。レベルの上昇に従って、バードは表“バードの知っている呪文”に従って、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、バードの“修得呪文数”は【魅力】の影響を受けない。表“バードの知っている呪文”に記された値で固定される）。

クラス・レベル 5 およびそれ以後 3 レベル毎に（8、11 という具合に）、バー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、修得済みの呪文 1 つ

表 3-8: バード

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊	1日の呪文使用回数 1	2	3	4	5	6
1	+0	+0	+2	+2	バードの知識, 呪芸, 初級秘術呪文, 打ち消しの調べ, 散逸の演技, 恍惚の呪芸, 勇気鼓舞の呪芸 +1	1	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+3	+3	万能なる芸, 熟達者	2	—	—	—	—	—
3	+2	+1	+3	+3	自信鼓舞の呪芸 +2	3	—	—	—	—	—
4	+3	+1	+4	+4		3	1	—	—	—	—
5	+3	+1	+4	+4	勇気鼓舞の呪芸 +2, 博識　1 回 / 日	4	2	—	—	—	—
6	+4	+2	+5	+5	示唆の詞, 万能なる芸	4	3	—	—	—	—
7	+5	+2	+5	+5	自信鼓舞の呪芸 +3	4	3	1	—	—	—
8	+6/+1	+2	+6	+6	悲運の葬送歌	4	4	2	—	—	—
9	+6/+1	+3	+6	+6	武勇鼓舞の呪芸	5	4	3	—	—	—
10	+7/+2	+3	+7	+7	何でも屋, 万能なる芸	5	4	3	1	—	—
11	+8/+3	+3	+7	+7	自信鼓舞の呪芸 +4, 自信鼓舞の呪芸 +3, 博識　2 回 / 日	5	4	4	2	—	—
12	+9/+4	+4	+8	+8	癒しの呪芸	5	5	4	3	—	—
13	+9/+4	+4	+8	+8		5	5	4	3	1	—
14	+10/+5	+4	+9	+9	戦慄の音色, 万能なる芸	5	5	4	4	2	—
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	自信鼓舞の呪芸 +5, 英雄鼓舞の呪芸	5	5	5	4	3	—
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10		5	5	5	4	3	1
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10	自信鼓舞の呪芸 +4, 博識　3 回 / 日	5	5	5	4	4	2
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	群集示唆の詞、万能なる芸	5	5	5	5	4	3
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11	自信鼓舞の呪芸 +6	5	5	5	5	5	4
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	死に至る芸術	5	5	5	5	5	5

を“忘れ”、新たな呪文と入れ替えるわけである。新たな呪文は入れ替える呪文と同レベルでなければならず、なおかつバードが発動できる1番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。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つずつしかできない。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行なわねばならない。

前述の通り、バードは事前に呪文を準備する必要がない。バー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。

バードの知識（変則）：バードはクラス・レベルの半分（最低1）をすべての〈知識〉技能判定に加算し、また修得していない〈知識〉技能についても技能判定を行なうことができる。

呪芸：バードは〈芸能〉の技能を用いて周囲に魔法的効果を発生させることができる（望むなら自分自身にも効果を及ぼせる）。バードはこの能力を1日に4+【魅力】修正値に等しいラウンド数、使用することができる。1レベル以降、クラス・レベルが1レベル上昇するごとに、バードは1日に呪芸を使用できるラウンド数を2ラウンドずつ延長できる。毎ラウンド、バードはそのクラス・レベルに応じて、習得している呪芸のいずれかひとつを演じることができる。

1つの呪芸の効果を開始するのは1回の標準アクションであるが、それを毎ラウンド維持するのはフリー・アクションとして行なえる。呪芸の効果を変更するには、バードはそれまでの呪芸を止め、1回の標準アクションとして新たな呪芸を開始しなければならない。バードの呪芸は中途で途切れることはないが、バードが殺されるか、麻痺するか、朦朧状態になるか、気絶するか、あるいは毎ラウンドの呪芸を維持するためのフリー・アクションを取ることを妨げられると、即座に終了する。バードは同時に複数の呪芸を演じることはできない。

7レベル時には、バードは呪芸の開始を標準アクションではなく移動アクションとして行なうことができる。また、13レベル時には即行アクションとして呪芸を開始することができる。

各々の呪芸は、音声要素と視覚要素のいずれか、あるいは両方を有する。

呪芸能力には精神集中の必要なものがあり、バードはそうした呪芸を維持するために毎ラウンド1回の標準アクションを取らねばならない、使用に精神集中の必要ない呪芸を使用している間でも、バードは呪文を発動したり、呪文完成型の魔法のアイテム（巻物など）や魔法の言葉で起動する魔法のアイテム（ワンドなど）を起動することはできない。呪芸は、起動するために使用する〈芸能〉の種別に依存して特殊な制限をうける。〈芸能：演劇〉、〈芸能：舞踏〉によって起動される呪芸は影響を与える目標から視線が通っていなければならず、また盲目状態のクリーチャーに対しては無効である。〈芸能：お笑い〉や〈芸能：朗誦〉によって起動される呪芸は、影響を与える目標がそれを聞くことができなければならず、またこれらの効果は言語に依存する（ただし、呪芸を起動するためにこの種の〈芸能〉を行なっている場合は、バードはその間に魔法の言葉で起動するワンドなどのアイテムを起動することはできる）。それ以外の種別の〈芸能〉によって起動される呪芸については、標的は単にバードの声が聞こえていればよい。これらの必要条件については、それぞれの呪芸のリストにも記載してある。

聴覚消失状態のバードは、音声要素のある呪文を発動する場合と同様に、20%の確率で音声に依存した〈芸能〉技能を用いる呪芸の使用に失敗してしまう。盲目状態のバードは、50%の確率で視覚に依存した〈芸能〉技能を用いる呪芸の使用に失敗してしまう。失敗した場合も、1日の使用回数制限に数える。

呪芸が音声要素を有していた場合、目標が呪芸の影響を受けるには、バードの演奏が聞こえなければならない。また、これらの効果は言語に依存する。聴覚消失状態のバードは、20%の確率で音声要素を有する呪芸の使用に失敗してしまう。失敗した場合も、1日の使用回数制限に数える。聴覚喪失状態のクリーチャーは、音声要素を有する呪芸に完全耐性を有する。

呪芸が視覚要素を有していた場合、目標が呪芸の影響を受けるには、バードに対して視線が通っていなければならない。盲目状態のバードは、50%の確率で視覚要素を有する呪芸の使用に失敗してしまう。失敗した場合も、1日の使用回数制限に数える。盲目状態のクリーチャーは、視覚要素を有する呪芸に完全耐性を有する。

打消しの調べ（超常）：バードは1レベル時点で、音に依存した魔法効果を相殺する方法を学ぶ（音声要素があるだけの呪文は、これに含まれない）。打消しの調べを1ラウンド使用するごとに、バードは〈芸能：歌唱〉、〈芸能：管楽器〉、〈芸能：弦楽器〉、〈芸能：鍵盤楽器〉、〈芸能：打楽器〉のいずれかの判定を行なう。バードの30フィート以内にいる、[音波]や[言語依存]の魔法攻撃の影響を受けているクリーチャーは、自分がロールしたセーヴィング・スローの結果とバードの〈芸能〉判定の結果を比べ、どちらか高いほうをそのセーヴの結果とすることができる（この対象にはバード自身も含まれる）。すでに持続時間が“瞬間”でない[音波]や[言語依存]の魔法攻撃を受けているクリーチャーが打ち消しの呪歌の効果範囲内にいる場合、そのクリーチャーは打ち消しの調べを1ラウンド聞くごとに1回、その魔法効果に対して再度セーヴを行なうことができる。ただし、そのセーヴの結果には、バードの〈芸能〉判定の結果を用いなければならない。打ち消しの調べはセーヴをすることができない効果に対しては何の効果もない。打消しの調べは音声要素に依存する。

散逸の演技（超常）：バードは1レベル時点で、自身の演技でもって視覚に依存した魔法効果を相殺することができる。散逸の演技を1ラウンド使用するごとに、バードは〈芸能：演劇〉、〈芸能：お笑い〉、〈芸能：舞踏〉、〈芸能：朗誦〉のいずれかの判定を行なう。バードの30フィート以内にいる、幻術（紋様）や幻術（虚像）の魔法攻撃の影響を受けているクリーチャーは、自分がロールしたセーヴィング・スローの結果とバードの〈芸能〉判定の結果を比べ、どちらか高いほうをそのセーヴの結果とすることができる（この対象にはバード自身も含まれる）。すでに持続時間が“瞬間”でない幻術（紋様）や幻術（虚像）の魔法攻撃を受けているクリーチャーが散逸の演技の効果範囲内にいる場合、そのクリーチャーは散逸の演技を1ラウンド見るごとに1回、その魔法効果に対して再度セーヴを行なうことができる。ただし、そのセーヴの結果には、バードの〈芸能〉判定の結果を用いなければならない。散逸の演技はセーヴをすることができない効果に対しては何の効果もない。散逸の演技は視覚要素に依存する。

恍惚の呪芸（超常）：バードは1レベル時点で、自身の芸能の力でもって1体以上のクリーチャーを恍惚状態にすることができる。恍惚状態にするクリーチャーはバードの90フィート以内にいて、視覚と聴覚の両方でバードを知覚でき、なおかつバードに注意が向いていなければならない。また、バードもそのクリーチャーを見ることができなければならない。付近で戦闘が行なわれたり、その他の危険にさ

表 3-9：バードの修得呪文数

	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

らされるなどして注意が他に向いている場合も、この能力は働かない。バードはこの能力を 1 回使用することにより、クラス・レベル 1 の時に 1 体、以降 3 レベル毎に +1 体のクリーチャーを目標にすることができる。

効果範囲内にいるクリーチャーはそれぞれ、意志セーヴ（難易度 10+ バード・レベルの 1/2+ バードの【魅力】修正値）を行い、成功すれば効果は無効化される。クリーチャーが意志セーヴに成功した場合、以後 24 時間、そのバードは同一クリーチャーを恍惚状態にする試みをすることができない。セーヴィング・スローに失敗した場合、そのクリーチャーはバードが芸能を繰り広げ続けている間、静かに座ってそれに見入ってしまう。恍惚状態にある間、目標は〈知覚〉のような、反射的対応として行なう技能判定に -4 のペナルティを受ける。何か潜在的な脅威が生じた場合、目標は再びセーヴィング・スローを行なう。明白な脅威、たとえば誰かが武器を抜いたり、呪文を発動したり、目標に対して遠隔武器の狙いを付けたりした場合は、自動的に呪芸の効果は破られる。

恍惚の呪芸は心術（強制）、[精神作用] の能力である。恍惚の呪芸の機能は、音声要素および視覚要素に依存する。

勇気鼓舞の呪芸（超常）：バードは 1 レベル時点で、自身の芸能でもって（自分自身を含む）の勇気を鼓舞し、恐怖をうち払い、戦闘能力を向上させることができる。この作用を受ける仲間は、バードの芸能を知覚することができなければならない。作用を受けた仲間は［魅惑］および [恐怖] 効果に対するセーヴィング・スローに +1 の士気ボーナスと、攻撃ロールおよび武器ダメージ・ロールに +1 の技量ボーナスを得る。レベル 5 の時点および、以後 6 レベル毎に、このボーナスは +1 ずつ増加していき、最大で 17 レベル時の +4 となる。勇気鼓舞の呪芸は [精神作用] の能力である。勇気鼓舞の呪芸には音声要素と視覚要素のどちらでも使用できる。ただし、バードは自身の芸能を演じ始める前にどちらの要素を使用するか決定せねばならない。

自信鼓舞の呪芸（超常）：クラス・レベル 3 以上に達したバードは、自身の芸能の力でもって味方 1 人の作業の成功率を高めることができる。味方はバードの 30 フィート以内にいて聴覚によってバードを知覚できなければならない。味方はバードが芸能を繰り広げるのを聴き続けている間、1 種類の技能判定について +2 の技量ボーナスを得る。このボーナスは 3 レベル以降、バードのクラス・レベルが 4 上昇するごとに +1 ずつ増加していく（7 レベル：+3、11 レベル時：+4、15 レベル時：+5、19 レベル時：+6）。ただし、〈隠密〉等の特定の技能、および GM 判断によって使用できないとされた場合、この能力は機能しない。バードは自分自身に自信鼓舞の呪芸を用いることはできない。自信鼓舞の呪芸は音声要素に依存する。

示唆の詞（擬呪）：クラス・レベル 6 以上に達したバードは、すでに恍惚の呪芸によって恍惚状態にしてあるクリーチャーに対して、サジェスチョン呪文と同じ効果を及ぼすことができる。この能力を使用しても、恍惚の呪歌の効果が中断されることはないが、この能力の起動には（恍惚の呪芸を維持するためのフリー・アクションに加えて）1 回の標準アクションが必要である。バードはその芸能を途切れずに続けている間、特定のクリーチャーに対して複数回この能力を使用することができる。

示唆の詞の使用は、バードの呪歌の 1 日の使用回数制限に数えない。意志セーヴ（難易度 10+ バード・レベルの 1/2+ バードの【魅】修正値）に成功すれば、この効果を無効化できる。この能力は 1 体のクリーチャーにしか効果がない。サジェスチョンの呪歌は心術（強制）、[精神作用]、[言語依存] の能力であり、音声要素に依存する。

悲運の葬送歌（超常）：クラス・レベル 8 以上に達したバードは、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はびこらせ、怯え状態にする。この能力の影響を受けるには敵はバードの 30 フィート以内にいて、バードが芸能を繰り広げるのを視覚および聴覚によって知覚できなくてはならない。この効果は敵がバードから 30 フィート以内の範囲におり、バードが芸能を繰り広げ続けている限り持続する。この芸能によっては、そのクリーチャーが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、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［精神作用］［恐怖］の効果であり、音声要素と視覚要素の両方に依存する。

武勇鼓舞の呪芸（超常）：クラス・レベル 9 以上に達したバードは、自身の芸能の力でもって自分自身または 30 フィート以内にいる同意する味方 1 体の武勇を鼓舞し、戦闘能力を高めることができる。レベル 9 以降 3 レベル毎に、バードが 1 回の呪芸の使用で目標にできる味方が 1 体ずつ増加する（最大、レベル 18 時の 4 体まで）。武勇鼓舞の呪芸が効果を発揮するには、目標すべてはバードを視覚および聴覚で知覚できなければならない。武勇を鼓舞されたクリーチャーは 2 ボーナス・ヒット・ダイス（d10）と、それに相応した（ボーナス・ヒット・ダイスに、目標の【耐久力】修正値を適用した）量の一時的ヒット・ポイント、攻撃ロールへの +2 技量ボーナス、頑健セーヴへの +1 技量ボーナスを得る。このボーナス・ヒット・ダイスは呪文の効果を判断する際に通常のヒット・ダイスとして数える。武勇鼓舞の呪歌は [精神作用] の能力であり、音声要素と視覚要素の両方に依存する。

癒しの呪芸（超常）：クラス・レベル 12 に達したバードは、自身の芸能の力でもってマス・キュア・ライト・ウーンズ呪文に相当する効果を発生させることができる（術者レベルはバードのクラス・レベルと同じ）。さらにこの呪芸により、疲労状態、不調状態、怯え状態を取り除くことができる。この能力を使用するには、バードは 4 ラウンドの間、妨害されることなく芸能を繰り広げ続けなければならず、目標はその芸能が続く間、視覚及び聴覚でバードを知覚できなければならない。。癒しの呪芸は、芸能が繰り広げられる間中 30 フィート以内の距離にいた、すべての目標に対して機能する。癒しの呪芸は、音声要素と視覚要素の両方に依存する。

戦慄の音色（擬呪）：クラス・レベル 14 に達したバードは、自分の芸能の力をもって敵の中に恐怖の感覚を引き起こすことができる。この能力の影響を受けるには、敵はバードの 30 フィート以内にいて、バードが芸能を繰り広げるのを聴くことができなければならない。呪芸の効果範囲内にいる敵はそれぞれ意志セーヴ（難易度 10+ バード・レベルの 1/2+ バードの【魅】修正値）を行ない、成功すれば効果は無効化される。クリーチャーが意志セーヴに成功した場合、以後 24 時間、そのバードは同一クリーチャーに対して戦慄の音色の効果を及ぼすことはできない。セーヴィング・スローに失敗した場合、そのクリーチャーは 1d4+ バードの【魅力】修正値に等しいラウンドの間、恐れ状態になり、バードが芸能を繰り広げるのが聞こえる限り、逃走する。戦慄の音色は音声要素に依存する。

英雄鼓舞の呪芸（超常）：クラス・レベル 15 以上に達したバードは、自身の芸能の力でもって、自分自身または 30 フィート以内にいる味方 1 体の大いなる英雄的資質を鼓舞することができる。レベル 15 以降 3 レベル毎に、バードが 1 回の呪歌の使用で目標にできる味方が 1 体ずつ増加する。英雄鼓舞の呪歌が効果を発揮するには、目標はバードを視覚及び聴覚で知覚することができなくてはならない。英雄的資質を鼓舞されたクリーチャーは、セーヴィング・スローに +4 の士気ボーナスと、AC に +4 の回避ボーナスを得る。この効果は目標がバードの芸能を知覚している間持続する。英雄鼓舞の呪歌は [精神作用] の能力であり、音声要素と視覚要素の両方に依存する。

群集示唆の詞（擬呪）：この能力は前述の示唆の詞と同様に機能するが、使用にバード・レベル 18 以上が必要な点と、すでに恍惚状態になっているクリーチャーに対して同時に何体でもサジェスチョンの効果を及ぼせる点が異なる。群集示唆の詞は心術（強制）、[精神作用]、[言語依存] の能力であり、音声要素に依存する。

死に至る芸術（超常）：クラス・レベル 20 に達したバードは、自身の芸能の力でもって、1 体の敵を喜びまたは悲しみのあまり死に至らせることができる。影響を受けるには、目標は 1 全ラウンドの間、バードの 30 フィート以内の距離で、バードが繰り広げる芸能を視覚と聴覚の両方で知覚することができなければならない。目標は意志セーヴ（難易度 10+ バード・レベルの 1/2+ バードの【魅】修正値）を行ない、成功すれば 1d4 ラウンドの間よろめき状態になり、以後 24 時間、バードは同一クリーチャーに対して死に至る芸術の効果を及ぼすことはできなくなる。セーヴィング・スローに失敗した場合、そのクリーチャーは死ぬ。死に至る芸術は［精神作用］、［即死］の効果であり、視覚要素および音声要素に依存する。

初級秘術呪文：バードは表 “ バードの知っている呪文 ” 上の “ 知っている呪文 ” の項目に記載されているとおりの、一定数の初級秘術呪文、すなわち 0 レベル呪文をいくつか知っている。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。

万能なる芸（変則）：クラス・レベル 2 に達した時点で、バードは 1 種類の〈芸能〉技能を選択することができる。そしてその〈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）用いることが出来る。6 レベル以降、4 レベル上昇するごとに、バードは追加で 1 つの〈芸能〉種別を、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：〈演技〉（〈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〉）、〈管楽器〉（〈交渉〉、〈動物使い〉）、〈弦楽器〉（〈交渉〉、〈はったり〉）、〈鍵盤楽器〉（〈威圧〉、〈交渉〉）、〈打楽器〉（〈威圧〉、〈動物使い〉）、〈舞踊〉（〈軽業〉、〈飛行〉）、〈朗唱〉（〈交渉〉、〈真意看破〉）

熟達者（変則）：クラス・レベル 2 に達した時点で、バードは他のバードの呪歌、および［音波］効果一に対して抵抗を持つようになる。バードは、バードの呪歌、[音波] および [言語依存] の効果に対するセーヴィング・スローに +4 のボーナスを得る。

博識（変則）：クラス・レベル 5 に達した時点で、バードはさまざまな知識に精通するようになり、バードがランクを有するすべての〈知識〉判定について出目 10 ができるようになる。出目 10 を選択せずに、通常通り判定を行なうこともできる。さらに、1 日に 1 回、1 回の標準アクションとして、〈知識〉判定に出目 20 することが可能になる。このときの〈知識〉の種別はどれでも構わない。5 レベル以降、6 レベル上昇する毎に、この能力を 1 日に使用できる回数は 1 回ずつ増加し、最大で 17 レベル時の 1 日 3 回となる。

何でも屋（変則）：クラス・レベル 10 の時点で、バードは修得が必要な技能であっても使用することが可能になる。さらに、16 レベルの時点で、すべての技能がクラス技能として扱われるようになる。19 レベルの時点で通常それが許可されないような場合であっても、すべての技能判定に出目 10 を選択することが可能になる。

バーバリアン

あるものたちにとっては、激怒することのみが全てなのである。彼らの仲間たちの生き方において、彼らの激情の荒れ狂う中において、そして戦いの雄叫びの中において、この荒々しい魂が熟知しているのは、ただ争いについてのことのみである。彼らは未開なるもの、力仕事のために雇われるもの、そして苛烈なる戦闘技術に熟達せるものであり、兵士や専門職としての戦士ではない――彼らは戦闘に取り憑かれたものであり、殺戮者たるクリーチャーであり、戦の霊なのである。バーバリアンとして知られる彼らは訓練や準備の概念などほとんど持たず、戦争のルールも知らない戦争狂（ウォーモンガー）である。彼らにとって存在するのは現在の――彼らの前に敵が立ちはだかる――“その瞬間”のみである。そして彼らが知っているのは、次の瞬間に目の前の敵は死んでいるだろうということのみなのである。彼らは危険を察知する第六感と、起こりうるありとあらゆることに対して耐え抜く力を持っている。このようなものの考え方は未開の土地にのみ徘徊しているものであると誰もが思うにもかかわらず、これらの獰猛な戦士は生命の存在するすべての場所から――文明社会からも未開の社会からも――やってくる。バーバリアンの中では始原の戦闘の精霊が荒れ狂い、彼らの激怒に直面したものに災いをもたらすのである。

役割：バーバリアンは優れた戦士である。彼らははるかに優れた敵をも打ち倒すだけの優れた戦闘能力と頑健な身体を有する。激怒は彼らを頑丈にし、他のほとんどの戦士を上回るだけの耐え抜く力を与える。バーバリアンは怒り狂いながら戦闘に突入し、その行く手に立ちふさがるすべてを破壊する。

属性：秩序以外

ヒット・ダイスの種類：d12

クラス技能

バーバリアンのクラス技能は以下の通り：〈威圧〉【魅】、〈軽業〉【敏】、〈騎乗〉【敏】、〈水泳〉【筋】、〈製作〉【知】、〈生存〉【判】、〈知覚〉【判】、〈知識：自然〉【知】、登攀【筋】、〈動物使い〉【魅】

レベル上昇毎の技能ポイント：4+【知】修正値

クラスの特徴

バーバリアンのクラスの特徴は以下の通り。

武器と防具の習熟：バーバリアンはすべての単純武器、軍用武器、軽装鎧、中装鎧、盾（タワー・シールドを除く）に《習熟》している。

高速移動（変則）：バーバリアンの地上移動速度は、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、荷重や着用している鎧の種類でバーバリアンの移動速度を修正する前に適用しておくこと。このボーナスはバーバリアン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。

激怒（変則）：バーバリアンは自己の内に眠る力と凶暴さを呼び覚ますことで、戦闘において一層活躍することができる。1 レベル時点で、バーバリアンは 1 日に 4+【耐久力】修正値に等しいラウンド間、激怒することができる。それ以降は、1 レベル上昇するごとに、2 ラウンドずつ激怒を延長することができる。激怒やベアズ・エンデュアランス等の呪文による一時的な【耐久力】の上昇によってバーバリアンが 1 日の内に激怒可能なラウンド数が増加することはない。バーバリアンはフリー・アクションとして激怒を開始することができる。1 日に激怒可能なラウンド数は 8 時間の休息により回復する。この休息時間は連続している必要はない。

激怒状態の間、バーバリアンは【筋力】および【耐久力】に +4 ボーナス、意志セーヴに +2 士気ボーナスを得る。また、アーマー・クラスには -2 のペナルティを受ける。【耐久力】の上昇により、バーバリアンのヒット・ポイントはヒット・ダイス毎に 2 ポイント上昇するが、この分のヒット・ポイントは激怒が終了すると同時に失われてしまう。また、一時的ヒット・ポイントと異なり、この追加ヒット・ポイントは先に失われるわけではない。激怒状態の間、バーバリアンは【魅力】、【敏捷力】、【知力】が対応能力値の技能（〈威圧〉、〈軽業〉、〈騎乗〉、〈飛行〉は除く）およびその他の根気や集中力を必要とするすべての能力を一切使用することができない。

バーバリアンはフリー・アクションで激怒を終了させることができ、その時点から、激怒中に消費した激怒ポイントの 2 倍に等しい値のラウンド数、疲労状態になる。疲労状態の間、バーバリアンは再び激怒することはできないが、疲労状態を脱していれば、同一遭遇、あるいは同一戦闘中に複数回激怒することができる。バーバリアンが気絶状態になると、その激怒は即座に終了し、その結果バーバリアンは死亡の危険に晒される。

激怒パワー：レベルが上昇するごとに、バーバリアンは自分の激怒の新たな使用法を学んでゆく。2 レベルの時点で、バーバリアンは激怒パワーを 1 つ獲得する。2 レベル以降、2 レベル毎にバーバリアンは新しいパワーを 1 つずつ獲得していく。バーバリアンが激怒パワーを使用できるのは激怒状態の間に限られ、また、それをを使用するためにはまず 1 アクションを取らねばならないパワーも存在する。特記しない限り、バーバリアンは同じパワーを複数回獲得することはできない。

獣の憤怒（変則）：激怒している間、バーバリアンは噛みつき攻撃を行なうことができる。これを全力攻撃行動の一部として行なう場合、この噛みつき攻撃はバーバリアンの全力基礎攻撃ボーナス -5 で行なう。命中した噛みつき攻撃は、1d4 ポイント（バーバリアンが中型サイズの場合。小型サイズであれば 1d3 ポイント）に【筋力】修正値の半分を加算した値のダメージを与える。バーバリアンは組みつきを維持する、あるいは組みつきから逃れるための行動の一部として噛みつき攻撃を行なうことができる。この攻撃は、組みつき判定を行なう前に適用せてばならない。噛みつき攻撃が命中した場合、そのラウンドにバーバリアンが標的に対して行なうすべての組みつき判定は +2 のボーナスを得る。

明晰な心（変則）：バーバリアンは失敗した意志セーヴについて再度判定を行なうことができる。このパワーは最初のセーヴを行なった後、その結果を GM が明らかにする前に割り込みアクションとして用いる。2 度目の結果が 1 度目のものより悪い場合でも、2 度目の結果を採用せねばならない。この能力を選択する前に、バーバリアンはクラス・レベル 8 に達していなければならない。このパワーは 1 回の激怒中に 1 回のみ使用できる。

恐れ知らずの激怒（変則）：激怒している間、バーバリアンは怯え

表 3-10：バーバリアン

レベル	基礎攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊
1	+1	+2	+0	+0	高速移動、激怒
2	+2	+3	+0	+0	激怒パワー、直感回避
3	+3	+3	+1	+1	罠感知＋1
4	+4	+4	+1	+1	激怒パワー
5	+5	+4	+1	+1	直感回避強化
6	+6/+1	+5	+2	+2	激怒パワー、罠感知＋2
7	+7/+2	+5	+2	+2	ダメージ減少1／－
8	+8/+3	+6	+2	+2	激怒パワー
9	+9/+4	+6	+3	+3	罠感知＋3
10	+10/+5	+7	+3	+3	ダメージ減少2／－、激怒パワー
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	大激怒
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	激怒パワー、罠感知＋4
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	ダメージ減少3／－
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	不屈の意思、激怒パワー
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	罠感知＋5
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	ダメージ減少4／－、激怒パワー
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	無疲労激怒
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	激怒パワー、罠感知＋6
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	ダメージ減少5／－
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	超激怒、激怒パワー

状態および恐れ状態に対して完全耐性を得る。この能力を選択する前に、バーバリアンはクラス・レベル12に達していなければならない。

慎重なる構え（変則）：バーバリアンは近接攻撃に対して、その時点での【耐久力】修正値に等しいラウンドの間（最低1ラウンド）、ACに1回避ボーナスを得る。このボーナスは6レベル上昇するごとに1ずる増加する。この能力の活性化は1回の移動アクションであり、機会攻撃を誘発しない。

ダメージ減少強化（変則）：バーバリアンのダメージ減少能力は1/――に強化される。この強化はバーバリアンが激怒している間常に活性化する。バーバリアンはこの激怒パワーを3回まで選択することができ、その効果は累積する。この能力を選択する前に、バーバリアンはクラス・レベル8に達していなければならない。

内なる頑健（変則）：激怒している間、バーバリアンは不調状態および吐き気がする状態に対して完全耐性を得る。この能力を選択する前に、バーバリアンはクラス・レベル8に達していなければならない。

威圧の眼光（変則）：バーバリアンは1回の移動アクションとして隣接した敵に対して〈威圧〉判定を行なうことができる。バーバリアンが相手の士気をくじくことに成功したなら、敵は判定結果が難易度を5上回るごとに、1d4ラウンド+1ラウンドの間、怯え状態となる。

跳ね返し（変則）：1ラウンドに1回、バーバリアンは近接攻撃が可能な場所にいる目標に対して突き飛ばしを行なうことができる。成功した場合、目標はバーバリアンの【筋力】修正値に等しいダメージを負い、通常どおり押し戻される。成功した場合、バーバリアンは目標と一緒に移動する必要はない。この行動は機会攻撃を誘発しない。

夜目（変則）：バーバリアンの感覚は研ぎ澄まされ、激怒している間、バーバリアンは夜目の能力を得る。

強烈な一振り（変則）：バーバリアンは自動的にクリティカル判定を成功させることができる。このパワーはクリティカルの可能性が得られた際に割り込みアクションとして使用する。この能力を獲得する前に、バーバリアンはクラス・レベル12に達していなければならない。このパワーは1回の激怒中に1回のみ使用できる。

一瞬の明晰（変則）：1ラウンドの間、バーバリアンは激怒によってもたらされるすべての利益とペナルティを無視する。それにはアーマー・クラスに対するペナルティも、行なうことができないとされる行動もすべて含まれる。このラウンドは、1日に激怒可能なラウンド数に数えられる。このパワーは1回の激怒中に1回のみ使用できる。

暗視獲得（変則）：激怒している間にバーバリアンの感覚は異常なほどに研ぎ澄まされ、バーバリアンは暗視60フィートを得る。このパワーを選択するには、バーバリアンは激怒パワーあるいは種族の特徴として、夜目の能力を持っていなければならない。

逃走不能（変則）：バーバリアンは1回の割り込みアクションとして、通常の移動速度の2倍までの速度で移動することができる。ただし、この能力はバーバリアンに隣接する敵がバーバリアンから遠ざかるために撤退アクションを取った場合にのみ使用できる。この移動の間、バーバリアンは通常通り機会攻撃を誘発する。このパワーは1回の激怒中に1回のみ使用できる。

力任せの一打（変則）：バーバリアンは1回のダメージ・ロールに+1ボーナスを得る。このボーナスはバーバリアンのレベルが4上昇するごとに+1される。このパワーはダメージ・ロールを行なう前に即行アクションとして使用する。このパワーは1回の激怒中に1回のみ使用できる。

迅速なる反応（変則）：激怒している間、バーバリアンは1ラウンドごとの上限回数に加えてさらにもう1回、機会攻撃を行なうことができる。

怒れる登攀者（変則）：激怒している間、バーバリアンは〈登攀〉技能判定にレベルに等しい値を強化ボーナスとして加算できる。

怒れる跳躍者（変則）：激怒している間、バーバリアンは跳躍のために行なう〈軽業〉技能判定にレベルに等しい値を強化ボーナスとして加算できる。この方法で跳躍する場合、バーバリアンは常に助走を行なったものとして扱われる。

怒れる泳者（変則）：激怒している間、バーバリアンは〈水泳〉技能判定にレベルに等しい値を強化ボーナスとして加算できる。

新たな活力（超常）：1回の標準アクションとして、バーバリアンは1d8+【耐久力】修正値に等しい値を治癒することができる。4レベル以降、レベルが4上昇するごとに、治癒するダメージは1d8ずつ上昇し、20レベル時の5d8で最大となる。この能力を選択する前に、バーバリアンはクラス・レベル4に達していなければならない。このパワーは1日に1回、激怒時にのみ使用できる。

しなやかな回避（変則）：バーバリアンは近接攻撃に対して、その時点での【耐久力】修正値に等しいラウンドの間（最低1ラウンド）、ACに1回避ボーナスを得る。このボーナスは6レベル上昇するごとに1ずつ増加する。この能力の活性化は1回の移動アクションであり、機会攻撃を誘発しない。

怒りへの着火（変則）：バーバリアンは疲労状態にあっても激怒を開始することができる。この能力を使って激怒している間、バーバリアンは疲労状態に対する完全耐性を得る。この激怒が終了すると、バー

バリアンは激怒していた 1 ラウンドごとに 10 分間、過労状態になる。

鋭敏嗅覚（変則）：激怒している間、バーバリアンは鋭敏嗅覚の能力を得、見えない敵の居場所を感知するのにこの能力を使用できる（鋭敏嗅覚のルールについては " 特殊能力 " の項を参照）

筋力招来（変則）：バーバリアンは【筋力】判定、あるいは戦技の判定にクラス・レベルの値を加えることができる。また、敵が戦技において対抗判定を行なってきた場合にも、自分の戦技防御値にもクラス・レベルの値を加えることができる。このパワーは 1 回の割り込みアクションとして使用する。このパワーは 1 回の激怒中に 1 回のみ使用できる。

呪い避け（変則）：バーバリアンは呪文、超常能力、擬似呪文能力に抵抗する際のセーヴィング・スローに +2 士気ボーナスを得る。このボーナスはバーバリアンのレベルが 4 上昇するごとに +1 される。激怒している間、バーバリアンはあらゆる呪文に対して自発的に対象となることができず、味方が発動した呪文に対してさえもセーヴィング・スローを行なわねばならない。

驚異的精度（変則）：バーバリアンは攻撃ロールに +1 士気ボーナスを得る。このボーナスはバーバリアンのレベルが 4 上昇するごとに +1 される。このパワーは攻撃ロールの直前に即行アクションとして使用する。このパワーは 1 回の激怒中に 1 回のみ使用できる。

駿足（変則）：バーバリアンは移動速度に 5 フィートの強化ボーナスを得る。この移動速度の増加はバーバリアンが激怒している間常に有効である。バーバリアンはこの激怒パワーを 3 回まで選択することができる。効果は累積する。

恐怖の怒号（変則）：バーバリアンは 1 回の標準アクションとして周囲を恐怖させるような怒号を発することができる。30 フィート以内の範囲にいる敵は怯え状態になり、意志セーヴ（難易度は 10+ バーバリアンのクラス・レベルの半分 + バーバリアンの【筋力】修正値）を行ない、失敗すると 1d4+1 ラウンドの間恐慌状態になる。一度恐怖の怒号に対してセーヴを行なった敵は、セーヴが成功したかどうかに関わらず、24 時間の間このパワーに対しては完全耐性を得る。このパワーを選択するには、バーバリアンは威圧の眼光のパワーを獲得していなければならない。また、クラス・レベル 8 に達していなければならない。

予期せぬ攻撃（変則）：バーバリアンは、自分の機会攻撃範囲内に入ってきた敵 1 体に対して、その移動が通常機会攻撃を誘発するものであるかどうかに関わらず、1 回の機会攻撃を行なうことができる。このパワーは 1 回の激怒中に 1 回のみ使用できる。この能力を獲得する前に、バーバリアンはクラス・レベル 8 に達していなければならない。

直感回避（変則）：クラス・レベル 2 以降、バーバリアンは通常可能な察知の以前に危険に対処する能力を得る。バーバリアンは、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はなくなる。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、この能力を有するバーバリアンでも、敵がバーバリアン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。

バーバリアンがすでに他のクラスで直感回避を獲得していた場合は、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。

罠感知（変則）：クラス・レベル 3 以降、バーバリアンは罠を避けるための反応セーヴに +1 ボーナス、罠からの攻撃に対する AC に +1 の回避ボーナスを得る。以降、このボーナスはバーバリアンのクラス・レベルが 3 上昇するごとに（つまり、6、9、12、15、18 レベルで）+1 ずつ増えていく。複数のクラスで得た罠感知のボーナスは累積する。

直感回避強化（変則）：クラス・レベル 5 以降、バーバリアンは挟撃されなくなる。この能力を持つバーバリアンに対して、ローグは挟撃による急所攻撃を行なうことができない。ただし、ローグのクラス・レベルが、目標のバーバリアン・レベルより 4 以上高い場合、ローグは挟撃（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ことができる。

ダメージ減少（変則）：クラス・レベル 7 以降、バーバリアンは攻撃による負傷を一定量無視する能力を得る。具体的には、武器や肉体攻撃の命中を受けるごとに、バーバリアンはそのダメージを 1 ポイント軽減することができる。クラス・レベル 10 および、その後 3 レベル毎（13、16、19 レベル）に、ダメージ減少の量は +1 ずつ上昇していく。ダメージ減少によって受けたダメージを 0 にすることはできるが、0 未満にすることはできない。

大激怒（変則）：クラス・レベル 11 に達すると、バーバリアンが激怒を開始する際、【筋力】および【耐久力】への士気ボーナスは +6 に、意志セーヴへの士気ボーナスは +3 に上昇する。

不屈の意志（変則）：クラス・レベル 14 以上のバーバリアンは激怒状態の間、心術呪文に抵抗するための意志セーヴに +4 のボーナスを得る。このボーナスは、意志セーヴへの士気ボーナスを含む、激怒中に受ける他の修正値すべてと累積する。

無疲労激怒（変則）：クラス・レベル 17 以上のバーバリアンは、激怒が終了した後、疲労状態にならなくなる。

超激怒（変則）：クラス・レベル 20 に達すると、バーバリアンが激怒を開始する際、【筋力】および【耐久力】への士気ボーナスは +8 に、意志セーヴへの士気ボーナスは +4 に上昇する。

パラディン

選らばれた一握りのものたちだけが、信仰の力に光り輝くに値する。邪悪と闘うことに生涯とその剣を捧げる気高き者たち、それがパラディンだ。ナイト、クルセイダー、ロウ・ブリンガー（法をもたらす者の意）、パラディンは、信仰の正義を捜し求めるだけでなく、彼らの仕える高貴なる神々の教えを体現する。気高きゴールを追い求めて、彼らは厳格なる法の道徳と規律を支持する。その公正さの見返りとして、この神聖なる勇者たちは彼らの探索を助ける様々な恩恵――邪悪を打ち払い、無垢なるものを癒し、敬虔なる信者たちを勇気付ける――を祝福と共に授かる。彼らの信念は彼らが救済すべき魂を蝕まれたものたちとの闘争へと彼らを導くが、パラディンたちは無限の信仰への挑戦、闇への誘惑、火中の栗を拾うがごとき戦いをなんとか切り抜け、輝ける未来をもたらす。

役割：パラディンは混沌とした闘いの只中において、仲間を照らす道しるべとして仕える。邪悪なものたちにとっては不倶戴天の敵である一方、善なるものたちにとっては、その神聖なる戦いを助け、力を与える存在である。彼らの魔力と武力は、彼らを理想的な守護者たらしめ、頽れた者たちを祝福し、再び立ち上がらせる。

属性：秩序にして善

ヒット・ダイスの種類：d10

クラス技能

パラディンのクラス技能は以下の通り：〈騎乗〉【敏】、〈交渉〉【魅】、〈呪文学〉【知】、〈職能〉【判】、〈真意看破〉【判】、〈製作〉【知】、〈知識：貴族および王族〉【知】、〈知識：宗教〉【知】、〈治療〉【判】、〈動物使い〉【魅】。

レベル上昇毎の技能ポイント：2 +【知】修正値

クラスの特徴

パラディンのクラスの特徴は以下の通りである。

武器と防具への習熟：パラディンは単純武器と軍用武器に習熟している。また全ての鎧 (重装、中装、および軽装) および盾 (タワーシールドを除く) に習熟している。

善のオーラ (変則)：パラディンの善のオーラ強度 (詳細はディテクト・グッド参照) は、パラディンのクラスレベルに等しい。

ディテクト・イーヴル (擬呪)：パラディンは、回数無制限でディテクト・イーヴルを使うことが出来る。効果は同名の呪文と同様である。パラディンは 60 フィート以内にあるアイテムひとつか 1 体の対象に対して 1 回の移動アクションで精神を集中することで、それが邪悪であるかどうかを見抜き、あたかも 3 ラウンド費やしたかのようにそのオーラの強度を知ることができる。1 つの個人または物体に集中し続ける限り、パラディンは範囲内にあるほかの邪悪に気付くことはない。

悪を討つ一撃 (超常)：1 日 1 回、パラディンは邪悪に打ち勝つ善の力を呼び出すことができる。1 回の即行アクションを費やして、1 体の対象を " 一撃 " の目標として選ぶ。もしこの目標が邪悪であれば、パラディンは【魅力】のボーナス (あれば) を攻撃ロールに加え、か

表 3-11：パラディン

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊	1日の呪文使用回数 1	2	3	4
1	+1	+2	+0	+2	善のオーラ、ディテクト・イーヴル、悪を討つ一撃 1 回 / 日	—	—	—	—
2	+2	+3	+0	+3	信仰の恩寵、癒しの手	—	—	—	—
3	+3	+3	+1	+3	勇気のオーラ、頑健なる肉体、慈悲	—	—	—	—
4	+4	+4	+1	+4	正のエネルギー放出、悪を討つ一撃 2 回 / 日	0	—	—	—
5	+5	+4	+1	+4	信仰の絆	1	—	—	—
6	+6/+1	+5	+2	+5	慈悲	1	—	—	—
7	+7/+2	+5	+2	+5	悪を討つ一撃 3 回 / 日	1	0	—	—
8	+8/+3	+6	+2	+6	不屈のオーラ	1	1	—	—
9	+9/+4	+6	+3	+6	慈悲	2	1	—	—
10	+10/+5	+7	+3	+7	悪を討つ一撃 4 回 / 日	2	1	0	—
11	+11/+6/+1	+7	+3	+7	正義のオーラ	2	1	1	—
12	+12/+7/+2	+8	+4	+8	慈悲	2	2	1	—
13	+13/+8/+3	+8	+4	+8	悪を討つ一撃 5 回 / 日	3	2	1	0
14	+14/+9/+4	+9	+4	+9	信仰のオーラ	3	2	1	1
15	+15/+10/+5	+9	+5	+9	慈悲	3	2	2	1
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+10	悪を討つ一撃 6 回 / 日	3	3	2	1
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+10	公正なオーラ	4	3	2	1
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+11	慈悲	4	3	2	2
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+11	悪を討つ一撃 7 回 / 日	4	3	3	2
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+12	聖なるチャンピオン	4	4	3	3

つパラディン・レベル 1 ごとに 1 点の追加ダメージを全てのダメージ・ロールに加える。もし対象が（悪）の副種別を持つ来訪者、悪属性のドラゴンまたはアンデッドであれば、ダメージへのボーナスはパラディンが持つレベル毎に 2 ポイントに増加する。標的に関わらず、悪を討つ一撃はクリーチャーが持つ全てのダメージ減少を自動的に無視する。

加えて、悪を討つ一撃が効果を発揮している間、パラディンは一撃の対象となっている目標からの攻撃に対して、AC に【魅力】ボーナスを（もしあれば）加えることができる。もしパラディンが悪の属性でないクリーチャーを一撃の目標にしてしまったなら、その一撃は消費され、効果は発揮しない。

悪を討つ一撃の効果はその目標が死亡するか、パラディンが休息を取りこの能力の使用を回復するまで持続する。4 レベルになってからと以後 3 レベル毎に追加で 1 回、パラディンは 1 日に使用できる悪を討つ一撃の回数を増やすことができる（表 3-11：パラディン参照）。19 レベルで最大 7 回使用できる。

信仰の恩寵 (超常)：2 レベル以降、パラディンは【魅力】ボーナス (あれば) を全てのセーヴィング・スローにボーナスとして加える。

癒しの手 (超常)：2 レベルになると、パラディンは接触することで、(自分のであろうと、他人のであろうと) 負傷を治療することが出来る。1 日に使える回数は、1/2 パラディン・レベル +【魅力】ボーナスである。この能力を使用すると、パラディンは 1 体の対象のヒット・ポイントを、パラディン・レベル 2 レベル毎に 1d6 ヒット・ポイント分回復することが出来る。この能力は、パラディン自身を目標とする場合には即行アクションだが、それ以外を対象とする場合には標準アクションを必要とする。その名称にも関わらず、パラディンは片手が自由であれば、この能力を使用することができる（訳注：原文の能力名は “Lay on hands” と複数形である）。

ヒーリング・パワーとして使用する代わりに、パラディンはこの能力を使ってアンデッドにダメージを与えることができる。与えるダメージは、パラディン・レベル 2 レベル毎に 1d6 ポイントである。この能力を使用するためには、1 回の接触攻撃に成功する必要がある。この攻撃は機会攻撃を誘発しない。このダメージに対して、アンデッドはセーヴィング・スローを行うことはできない。

勇気のオーラ (超常)：3 レベルになると、パラディンは恐怖の効果 (魔法の効果も、それ以外でも) に対して完全耐性を得る。また、パラディンから 10 フィート以内にいる全ての味方は、恐怖の効果に対するセーヴィング・スローに +4 の士気ボーナスを得る。この効果は、パラディンの意識がある場合にのみ有効である。パラディンが意識不明か死んでいる状態では、効果はない。

頑健なる肉体 (変則)：3 レベルで、パラディンはすべての病気に対して完全耐性を得る。これは、超自然の病気や、魔法の病気も含む。

慈悲：3 レベルになってからと以後 3 レベル毎に、パラディンは慈悲をひとつ選択することができる。ひとつの慈悲は、パラディンの “ 癒しの手 ” の能力にひとつの効果を加える。パラディンが “ 癒しの手 ” の能力を 1 体の対象に対して使用して傷を癒すたびに、対象はそのパラディンが有する全ての “ 慈悲 ” の効果も受ける。慈悲は呪い、病気または毒によってもたらされた状態を、その症状そのものを治療すること無く、一時的に取り除くことが出来る。その様な状態は、慈悲が症状そのものを取り除くので無い限り、1 時間後に再び発現する。

3 レベルの時点で、パラディンは以下の初級慈悲リストから、選択することが出来る。

- *疲労状態*：対象はもはや疲労状態ではない。
- *怯え状態*：対象はもはや怯え状態ではない。
- *不調状態*：対象はもはや不調状態ではない。

6 レベルの時点で、以下の慈悲リストが選択肢に加えられる。

- *幻惑状態*：対象はもはや幻惑状態ではない。
- *病気*：パラディンの “ 癒しの手 ” 能力はまた、パラディン・レベルを術者レベルとするリムーヴ・ディジーズとして機能する。
- *よろめき状態*：目標の実際のヒット・ポイントが 0 で無いなら、目標はもはやよろめき状態ではない。

9 レベルの時点で、以下の慈悲リストが選択肢に加えられる。

- *病気*：パラディンの “ 癒しの手 ” 能力はまた、パラディン・レベルを術者レベルとするリムーヴ・カースとして機能する。
- *過労状態*：対象はもはや過労状態ではない。パラディンは先に “ 疲労の慈悲 ” を持っていなければ、この慈悲を選択することはできない。
- *恐れ状態*：対象はもはや恐れ状態ではない。パラディンは先に “ 怯えの慈悲 ” を持っていなければ、この慈悲を選択することはできない。
- *吐き気がする状態*：対象はもはや吐き気がする状態ではない。パラディンは先に “ 不調の慈悲 ” を持っていなければ、この慈悲を選択することはできない。
- *毒*：パラディンの “ 癒しの手 ” 能力はまた、パラディン・レベルを術者レベルとするニュートラライズ・ポイズンとして機能する。

12 レベルの時点で、以下の慈悲リストが選択肢に加えられる。

・*盲目*：対象はもはや盲目状態ではない。
・*聴覚喪失状態*：対象はもはや聴覚喪失状態ではない。
・*麻痺状態*：対象はもはや麻痺状態ではない。
・*朦朧状態*：対象はもはや朦朧状態ではない。

これらの能力は累積する。例えば 12 レベル・パラディンの " 癒しの手 " は 6d6 ポイントのダメージを癒し、過労状態と疲労状態を取り除き、病気と毒を治療する。一度状態または呪文効果を選んだら、以後変更することはできない。

正のエネルギー放出 (超常)：4 レベルに達したパラディンはクレリックと同様に、超常能力として正のエネルギー放出能力を得る。この能力の使用は、2 回の " 癒しの手 " の使用回数を消費する。パラディンは " 正のエネルギー放出 " を行うときは、自身のレベルを有効クレリックレベルとして判定を行う。この能力は【魅力】ベースである。

呪文：4 レベルになると、パラディンはパラディン・スペルリストにある少数の信仰呪文を選択し、使用することが出来る。パラディンは、事前に呪文を選んで準備する必要がある。

準備する際、またキャストする際、パラディンは 10+ 使用する呪文レベルと同じだけの【魅力】能力値を有している必要がある。また、呪文に抵抗する難易度は、10+ 呪文レベル + パラディンの【魅力】ボーナスである。

他のスペルキャスター同様、パラディンも 1 日に決まった数のスペル数しか使用することができない。呪文の使える数は、表 3-11：パラディンに記載されている。追加として、もしパラディンの【魅力】が高ければ、1 日の呪文数にボーナスを得る可能性がある（" 表：能力値修正と 1 日毎のボーナス呪文数 " を参照）。" 表 3-11：パラディン " において、1 日の呪文数が "0" となっている時は、パラディンは【魅力】能力値に基いて得られるそのレベルのボーナス呪文しか得ることはできない。

パラディンは 1 日の呪文使用回数を回復するために、1 日に 1 時間は静寂の中での祈祷と瞑想をしなければならない。パラディンはパラディン呪文リストに記載されているいかなる呪文でも選択できるが、日々の瞑想の中でそれらの呪文を事前に準備しておかなければならない。

3 レベルまでパラディンは術者レベルを持たない。4 レベルの時点で、パラディンは現在のパラディン・レベル -3 の術者レベルを得る。

信仰の絆 (超常)：5 レベルに到達したパラディンは、信仰する神との間に " 信仰の絆 " を結ぶことができる。この絆は以下の二つの内いずれかの形を取る。一度形態を選んでしまったなら、以後はそれを変更することはできない。

最初の絆の形態は、標準アクションでパラディンの武器に天界の精霊の助力を呼び降ろし、パラディン・レベル毎に 1 分間パラディンの武器を強化する。招請を行った時、その武器は松明のように明るく輝く。5 レベルの時点で精霊は武器に +1 の強化ボーナスを与える。これは 5 レベルを超える 4 レベル毎に +1 され、20 レベルの時点で最大 +6 になる。これらのボーナスは既にその武器に備わっている強化ボーナスに累積させても構わないし（最大で +5 まで）、以下にある武器の特殊能力を付与しても良い。スピード、ディフェンディング、ブリリアント・エナジー、フレーミング、フレーミング・バースト、ホーリィ、マーシフル、アクシオマティック、ディスラプション、ディフェンディング、キーン。

これらの特殊能力の付与は、特殊能力のコスト（" 表：近接武器の特殊能力 " 参照）と同等のボーナス量を消費する。これらの能力は、すでにその武器が有している如何なる特殊能力に対しても追加で作用するが、同じ能力の重複は累積しない。もしその武器が魔法のものでないなら、最低でも +1 の強化ボーナスを付与しないと、他の特殊能力を付与することはできない。

ボーナスと特殊能力は、その精霊が招請された時に選択しなければならない。そしてそれは一度選んでしまうと、次に精霊を呼び出すときまで変更することはできない。天界の精霊は、パラディン以外のいかなる者がこの契約を結んだ武器を手にしても、何のボーナスも提供しない。しかし、パラディンの手に戻ったらまたボーナスを与える。このボーナスは双頭武器の一方にしか作用しない。5 レベルのパラディンは、1 日に 1 回この能力を使用することができる。またそれ以後も 5 レベルを超える 4 レベル毎に、パラディンは 1 日 1 回追加でこの能力を使用することができる。つまり、17 レベル時点で 1 日に 4 回、この能力を利用することができる。

もし天界の精霊を宿した武器が破壊された場合、そのパラディンは 30 日間かまたは、そのパラディンが新たにレベルを獲得するまでの間、この能力を使用することができなくなる。パラディンはこの 30 日の期間、命中判定とダメージ判定に -1 のペナルティを被る。

第二の契約は、パラディンが邪悪に対する聖戦に赴く際に随行する、非常に知性があって強力な、そして忠誠心に厚い乗騎の奉仕を受けさせるようにする。この乗騎は通常は (中型サイズのパラディンにとっては) ヘヴィ・ウォー・ホースまたは、(小型サイズのパラディンにとっては) ウォー・ポニーであるが、ボア、キャメル、ドッグなどのエキゾチックな乗騎もまた適している。この乗騎はドルイドの動物の相棒として機能する。パラディン・レベルを有効ドルイド・レベルとして使用する。絆の乗騎は最低でも【知力】6 を有する。

1 日に 1 回、全ラウンド・アクションを費やすことで、パラディンはその特別な乗騎を魔法的に召喚することができる。この能力はパラディンのレベルの 1/3 に等しい呪文レベルを持つ。乗騎はすぐさまパラディンの隣に出現する。パラディンは 5 レベルの時点でこの能力を 1 日に 1 回使用でき、以後 4 レベル毎に一日に 1 回追加で使用できるようになる。最終的には 17 レベルで 1 日に 4 回呼び出すことができる。

11 レベルの時点で、乗騎はセレスチャル・テンプレートを持ち、呪文の対象タイプを判別するときは魔獣として扱う。15 レベルの時点で、パラディンの乗騎は 11+ パラディン・レベルの呪文抵抗を持つ。

パラディンの乗騎が死亡した場合、パラディンは 30 日間かまたは新たなパラディン・レベルを得るまで、別の乗騎を招来することはできない。パラディンはこの 30 日の期間、命中判定とダメージ判定に -1 のペナルティを被る。

不屈のオーラ (疑呪)：8 レベルの時点で、パラディンは魅了の呪文と擬似呪文能力に完全耐性を得ることができる。パラディンの仲間は彼女の 10 フィート以内に留まる限り +4 の士気ボーナスを、魅了の呪文に対抗するためのセーヴィング・スローに貰える。

この能力はパラディンの意識がある時にのみ作用する。意識を失ったり死亡したりしていると効果を発揮しない。

正義のオーラ (擬呪)：11 レベルの時点で、パラディンは悪を討つ一撃能力を 2 回分消費することで、悪を討つ一撃能力を周辺 10 フィートの範囲内に居る仲間に付与することができる。得られるボーナスはこのパラディンのものを使用する。この能力で一撃能力を授かった同盟者達は、パラディンの次のターンが来る前に、この一撃能力を消費しなければならない。この能力を使用するのはフリー・アクションである。悪のクリーチャーはこの能力からは如何なる影響も受けない。

信仰のオーラ (擬呪)：14 レベルの時点で、パラディンの振るう武器は、ダメージ減少を打ち負かすときに善属性の武器として見なされる。パラディンの 10 フィート以内でパラディンの敵に対して行われた攻撃は全て、善属性の武器とみなされる。

この能力はパラディンが意識がある時にのみ作用する。意識を失ったり死亡したりしていると効果を発揮しない。

公正なオーラ (擬呪)：17 レベルの時点で、パラディンは 5 / 悪のダメージ減少と、心術 (強制) の呪文と擬似呪文能力に対しての完全耐性を得る。パラディンの 10 フィート以内に居る仲間は +4 の士気ボーナスを、心術（強制）の効果に対するセーヴィング・スロー得ることができる。

この能力はパラディンが意識がある時にのみ作用する。意識を失ったり死亡したりしていると効果を発揮しない。

聖なるチャンピオン (擬呪)：20 レベルの時点でパラディンは、自身が崇める神々のパワーの導管となる。ダメージ減少は 10 / 悪になる。このパラディンが悪の来訪者に悪を討つ一撃を使用すると、その来訪者は同時にバニッシュメントの対象になる。術者レベルはパラディン・レベルに等しい。(武器とホーリーシンボルは自動的にこの能力の対象が憎む物体としてみなされる)。バニッシュメントの効果とその攻撃のダメージ処理を解決した後で、その " 悪を討つ一撃 " は終了する。加えて、もしパラディンがクリーチャーを癒すために正のエネルギー放出の能力か " 癒しの手 " の能力を使用した時はいつでも、その回復量は常に最大値となる。

行動規範：パラディンの属性は " 秩序にして善 " でなければならず、一度でも進んで悪の行為を行ったら、全てのクラス能力を失う。

加えてパラディンの行動規範は、正当な権威に敬意を払い、名誉をもって行動し (嘘をつかない、ズルをしない、毒を使わない等)、助けが必要な者を助け (その助けが、悪や混沌の助成とならない場合)、無垢な者たちを迫害し脅かす者たちを罰することを求めている。

仲間：パラディンは善または中立の属性の者と冒険を共にするが、悪の属性と分かっているものと行動を共にすることは決してないし、いつもパラディン自身の倫理観に反する行いばかりする者と付き合い続けることも無い。パラディンは、“ 秩序にして善 ” の雇い人、従者、腹心のみを受け入れる。

元パラディン

“ 秩序にして善 ” で無くなったり、悪の行動を喜んで受け入れたり、行動規範を大幅に逸脱したパラディンは、全てのパラディン能力 (パラディンの特別な乗騎も含まれるが、武器、鎧、盾への習熟は残る) と、呪文を使う能力を失う。パラディンはこれ以上パラディン・レベルを上げることはできない。違反に対してしかるべき贖罪を行えば、失った能力を回復し、レベル上昇の制限も解除される (詳しくは、アトーンメントの呪文を参照せよ)。

ファイター

栄光と富、あるいは復讐を求めて武器を取るものもいれば、己の身の証を立てるため、親しきを守るために戦うものもいる。あるいは、戦うこと以外を知らぬ故に戦うものとている。だが、中には武器の技を学び、己の肉体を戦いに特化させ、戦争という鍛錬所の中で勇気を証明する者達もいる。戦場の主、ファイターは多様な技の寄せ集めである。彼らは数多くの武器、あるいはたった一つの武器に対して訓練を積み、鎧を扱う術を完成させ、様々な戦いのテクニックを異国の師匠から学び、そして戦闘の業を研究する。しかしこれらは全て、己を生きた兵器とするための鍛錬に他ならないのだ。ただの暴漢とは異なり、彼ら熟達した戦士達は持つ武器の致命的なまでの力を現させ、ただの鉄の塊であったものを王国奪い取る兵器とし、怪物共を虐殺し、友軍の心を奮起させる。戦士であり騎士であり狩人であり、そして戦の芸術家であるファイターは、並ぶものがないチャンピオンであり、彼にあえて立ち向かう者達はすべて災難に見舞われるのだ。

役割：ファイターは戦闘に秀でている。敵を倒し、戦場の流れを制し、包囲網を突破して生き延びることができる。彼らの武器と方法論は非常に多くの戦術を提供するため、ファイターに純粋な戦いの力で勝てるものは少ない。

属性：どれでも

ヒットダイスの種類：d10.

クラス技能

ファイターのクラス技能は以下の通り。登攀 (【筋】), 製作 (【知】), 動物使い (【魅】), 威圧 (【魅】), 知識 (ダンジョン探検) (【知】), 知識 (建築学および工学) (【知】), 職能 (【判】), 騎乗 (【敏】), 生存 (【判】), 水泳 (【筋】)

レベル毎の技能ランク：2 +【知】修正値

クラスの特徴

ファイターのクラスの特徴は以下の通り。

武器と防具の習熟：ファイターは全ての単純武器、軍用武器、全ての鎧 (軽装、中装、重装)、全ての盾 (タワー・シールドを含む) に習熟している。

ボーナス特技：ファイターはレベル 1 の時点と、それ以降の偶数レベルに達する毎に通常の成長で獲得する特技に加えてボーナス特技を獲得する (つまり、ファイターは全てのレベルで特技を獲得する)。これらのボーナス特技は ” ファイター特技 ” と呼ばれることもある戦闘特技の中から選択しなければならない。

レベル 4 に達した時点と、それ以降の 4 レベル毎（レベル 8、レベル 12 等）に、ファイターは既に取得したボーナス特技の代わりに新しい特技を覚えることが出来る。つまり、ファイターは古いボーナス特技を忘れて新しいボーナス特技に変えることが出来る。置き換えられるボーナス特技は、他の特技や上級職、あるいは他のなんらかの能力の前提となっている特技であってはならない。このボーナス特技の入れ替えは各レベルにつき 1 回のみ行える。また入れ替えを行うかどうかは、そのレベルでの新しいボーナス特技を取得する時に決めなければならない。

武勇 (変則)：レベル 2 の時点でファイターは恐怖に対する意志セーヴに +1 のボーナスを獲得する。このボーナスは 2 レベルを越える 4 レベル毎に +1 される。

鎧修練（変則）：レベル 3 の時点で、ファイターは鎧を着ていても身軽に動く術を身につける。鎧を着用している時、その判定ペナルティは 1 下がり（最小 0)、鎧による敏捷力ボーナスの上限は 1 上昇する。以降レベル 4 毎 (レベル 7、レベル 11、レベル 15) にこれらのボーナスは 1 増加し、最終的に判定ペナルティを 4 下げ、敏捷力ボーナスの上限を 4 上昇させる。

さらに、ファイターは中装鎧を着ていても通常の速度で移動できる。レベル 7 の時点で、ファイターは重装鎧を着ていても通常の速度で移動できるようになる。

武器修練（変則）：レベル 5 の時点で、ファイターは後述されるリストの中から武器グループを一つ選択する。選択したグループに属する武器で攻撃した場合、命中とダメージに +1 のボーナスを得る。

以降 4 レベル毎 (レベル 9、レベル 13、レベル 17) に異なる武器グループの訓練を積む事ができ、新たに選択した武器グループに属する武器の命中とダメージに +1 ボーナスを獲得する。加えて、既に選択しているそれぞれの武器グループのボーナスが +1 される。例えば、ファイターはレベル 9 になった時に、新しく選んだ武器グループの命中とダメージに +1 のボーナスがつき、レベル 5 で選んだ武器グループには +2 のボーナスがつく。複数のグループにまたがる武器に関してボーナスは累積しない。最も高いグループのボーナスを用いること。

ファイターはさらに、これらのボーナスをグループに含まれる武器を用いた戦技判定に加えることが出来る。またこのボーナスは、対象の武器に対して試みられた武器落としと武器破壊に対する戦技防御値にも加えられる。

武器グループは以下の通りであるり (GM は武器グループに武器を追加したり、新たな武器グループを作成しても良い)

斧：：バトル・アックス、ドワーヴン・ウォーアックス、グレート・アックス、ヘヴィ・ピック、ライト・ピック、オーク・ダブル・アックス、スローイング・アックス

長剣：バスタード・ソード、エルヴン・カーブブレード、ファルシオン、グレートソード、ロングソード、シミター、サイズ、トゥー・ブレーデッド・ソード

表 3-12：ファイター

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊
1	+1	+2	+0	+0	ボーナス特技
2	+2	+3	+0	+0	ボーナス特技、武勇 +1
3	+3	+3	+1	+1	鎧修練 1
4	+4	+4	+1	+1	ボーナス特技
5	+5	+4	+1	+1	武器修練 1
6	+6/+1	+5	+2	+2	ボーナス特技、武勇 +2
7	+7/+2	+5	+2	+2	鎧修練 2
8	+8/+3	+6	+2	+2	ボーナス特技
9	+9/+4	+6	+3	+3	武器修練 2
10	+10/+5	+7	+3	+3	ボーナス特技、武勇 +3
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	鎧修練 3
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	ボーナス特技
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	武器修練 3
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	ボーナス特技、武勇 +4
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	鎧修練 4
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	ボーナス特技
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	武器修練 4
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	ボーナス特技、武勇 +5
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	鎧の熟達
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	ボーナス特技、武器の熟達

小剣：ダガー、カマ、ククリ、レイピア、シックル、スターナイフ、ショートソード
弓：コンポジット・ロングボウ、コンポジット・ショートボウ、ロングボウ、ショートボウ
近距離武器：ガントレット、ヘビーシールド、ライトシールド、パンチング・ダガー、サップ、スパイクト・アーマー、スパイクト・ガントレット、スパイクト・シールド、素手攻撃
弩：ハンド・クロスボウ、ヘヴィ・クロスボウ、ライト・クロスボウ、ヘヴィ・リピーティング・クロスボウ、ライト・リピーティング・クロスボウ
双頭武器：ダイア・フレイル、ドワーヴン・アーグロシュ、ノーム・フックト・ハンマー、オーク・ダブル・アックス、クウォーター・スタッフ、ツーブレーデッド・ソード
フレイル：ダイア・フレイル、フレイル、ヘヴィ・フレイル、モーニングスター、ヌンチャク、スパイクト・チェイン、ウィップ
ハンマー：クラブ、グレートクラブ、ヘヴィ・メイス、ライト・ハンマー、ライト・メイス、ウォーハンマー
モンク：　カマ、ヌンチャク、クウォーター・スタッフ、サイ、シュリケン、シャンガム、素手攻撃
肉体武器：素手攻撃と全ての肉体武器（噛みつき、爪、角、尾、羽等）
ポールアーム：グレイヴ、ギザーム、ハルバード、ランサー
槍：ジャベリン、ランス、ロングスピア、ショートスピア、スピア、トライデント
投擲武器：ブロウガン、ボーラ、クラブ、ダーツ、ダガー、ハーフリング・スリングスタッフ、ジャベリン、ライト・ハンマー、ネット、ショートスピア、シュリンケン、スリング、スピア、スターナイフ、スローイング・アックス、トライデント

鎧の熟達（変則）：レベル 19 に達したファイターは、鎧を着用しているか盾を使用している間、ダメージ減少 5/- を得る。

武器の熟達（変則）：レベル 20 に達した時点で、ファイターはロング・ソードやグレート・アックス、ロングボウなど、武器を 1 つ選択する。選択した武器の攻撃がクリティカル可能域に入った場合自動的にクリティカルとなり、更にクリティカル倍率が 1 上昇する (例えば、× 2 は× 3 となる)。加えて、その武器を握っている限り、ファイターは武器落としをされることがない。

モンク

真に模範的な立場から言えば、武道の技とは戦いの場に限定されるものではない。それは生き方であり、従うべき道であり、精神のありようである。こうした、戦士にして求道者ともいうべき人々が見出した戦いの方法は、剣と盾のさらに先、自身に内在する武器であった。それは他者を傷つけ殺すにあたってはあらゆる刃に匹敵する。こうした、自身の肉体を戦いの武器へと高めていくモンク（修道士というほどの意味。古来の哲学と厳格な身体訓練ゆえにそう呼ばれる）の中には、闘争に専心する禁欲的な者もいれば、身体ひとつで戦う喧嘩屋もいる。

モンクは体系化された訓練の道をたどる者であり、自身のうちに見いだすその道を耐え抜かんとする意思を持つ者たちである。かく在るがごとくに在ろうとするのではなく、かく成らんとするがごとくに成る者たちである。

役割：気力を挫くいかなる危難も克服し、最も予測しがたい所を攻撃し、敵の弱点をついて優位に立つ。モンクはそれに熟達している。俊足と戦いの技をもってあらゆる戦場をたやすく歩みわたり、援護が必要とされる場所ならどこであれ、それが一番求められる場所で仲間を助けるのだ。

属性：秩序の属性ならどれでも

ヒット・ダイスの種類：d8

クラス技能

モンクのクラス技能は以下の通り。威圧【魅】、隠密【敏】、軽業【敏】、騎乗【敏】、芸能【魅】、職能【判】、真意看破【判】、水泳【筋】、製作【知】、脱出術【敏】、知覚【判】、知識（宗教）【知】、知識（歴史）【知】、登攀【筋】

レベル毎の技能ランク：4+【知】修正値

クラスの特徴

モンクのクラスの特徴は以下の通り。

武器と防具の習熟：モンクは、カマ、クォータースタッフ、クラブ、クロスボウ（ライト、ヘヴィ）、サイ、ジャヴェリン、シャンガム、シュリケン、ショートスピア、ショートソード、スピア、スリング、ダガー、ヌンチャク、ハンドアックスに習熟している。

モンクはいかなる鎧にも盾にも習熟していない。

鎧を着用している時、あるいは盾を使用している時、あるいは中荷重もしくは重荷重の時に、モンクは AC ボーナスと高速移動と連打の能力を失う。

AC ボーナス（変則）：鎧を着用せず、かつ負荷のかかっていない状態にある時、モンクは【判断力】ボーナス（あれば）を AC と CMD に加えることができる。加えて、モンクはクラス・レベル 4 で AC と CMD に +1 のボーナスを得る。ボーナスはこれ以後モンク・レベル 4 レベルごとに +1 ずつ上昇していく（最大でレベル 20 の +5）

この AC ボーナスは、接触攻撃や、モンクが立ちすくみ状態にある時にも適用される。動けない状態や無防備状態にある時、何らかの鎧を着用している時、盾を使用している時、運搬している重量が中荷重または重荷重の時、モンクはこのボーナスを失ってしまう。

連打（変則）：1 レベルの開始時において、モンクは全力攻撃アクションを使用して連打をおこなうことができる。連打をおこなうモンクは、《二刀流》の特技を使用しているかのように追加で 1 回の攻撃ができる。連打の際には、素手打撃と特別なモンク武器を好きなように組み合わせて使用してよい。特別なモンク武器とは、カマ、クォータースタッフ、サイ、シャンガム、シュリケン、ヌンチャクを指す。連打攻撃をおこなうにあたっては、モンクの基本攻撃ボーナスは自身のモンク・レベルに等しいものとして扱う。しかし、それ以外のあらゆる面（特技や上級クラスの前提条件など）ではモンクは通常の基本攻撃ボーナスを使用する。

8 レベルにおいて、モンクは連打をおこなう際に《二刀流強化》の特技を使用したかのように 2 回の追加攻撃ができるようになる（この特技の前提条件を満たしている必要はない）。

モンクは 15 レベルにおいて、連打をおこなう際に《上級二刀流》の特技を使用したかのように 3 回の追加攻撃ができるようになる（この特技の前提条件を満たしている必要はない）。

モンクは連打攻撃を使用して命中させたすべての攻撃のダメージに【筋力】ボーナスと同じ値を加える（利き手でないほうの手でおこなった攻撃や、両手で持った武器による攻撃の場合であっても）。モンクは連打攻撃の一部としておこなわれる 1 回の素手打撃の代わりに、武器落とし、武器破壊、足払いといった戦技を使用することができる。生来の武器を持つモンクは、連打の一部として生来の武器を用いることはできないし、連打に加えて生来の武器を用いた攻撃をおこなうこともできない。

素手打撃：1 レベルにおいて、ボーナス特技として素手打撃強化を獲得する。モンクは拳、肘、膝、足で攻撃をおこなうことができる。つまり、手がふさがっていても素手打撃をおこなうことができるのである。また、素手で攻撃をおこなうモンクにとって逆手という概念は存在しない。すべての素手打撃のダメージに【筋力】ボーナスをフルで適用できる。

通常、モンクの素手打撃は致傷ダメージを与えるが、かわりに非致傷ダメージを与えることを選択することもできる（ペナルティはない）。組み付きの際も、同様に致傷ダメージと非致傷ダメージのいずれかを選択できる。

モンクの素手打撃は、人工の武器や自然の武器を強化する呪文やその他の効果の適用に際しては、人工の武器であり、かつ自然の武器でもあるものとして扱う。

モンクが素手打撃によって与えるダメージは、通常人よりも大きい（下表参照）。「表 3-13：モンク」に示す素手ダメージは中型サイズのモンクのものである。小型モンクの素手打撃が与えるダメージはこれより小さく、大型サイズのモンクならダメージはこれより大きい。詳しくは、以下の「小型および大型サイズのモンクの素手打撃ダメージ」を参照のこと。

表 3-13：モンク

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊	連打攻撃時攻撃ボーナス	素手打撃ダメージ	AC ボーナス	高速移動
1	+0	+2	+2	+2	ボーナス特技、連打、朦朧化打撃、素手打撃	-1/-1	1d6	+0	+0ft
2	+1	+3	+3	+3	ボーナス特技、身かわし	+0/+0	1d6	+0	+0ft
3	+2	+3	+3	+3	高速移動、戦技訓練、不動心	+1/+1	1d6	+0	+10ft
4	+3	+4	+4	+4	気蓄積（魔法）、浮身 20 フィート	+2/+2	1d8	+1	+10ft
5	+3	+4	+4	+4	大跳躍、無病身	+3/+3	1d8	+1	+10ft
6	+4	+5	+5	+5	ボーナス特技、浮身 30 フィート	+4/+4/-1	1d8	+1	+20ft
7	+5	+5	+5	+5	肉体の完成	+5/+5/+0	1d8	+1	+20ft
8	+6/+1	+6	+6	+6	浮身 40 フィート	+6/+6/+1/+1	1d10	+2	+20ft
9	+6/+1	+6	+6	+6	身かわし強化	+7/+7/+2/+2	1d10	+2	+30ft
10	+7/+2	+7	+7	+7	ボーナス特技、気蓄積（秩序）、浮身 50 フィート	+8/+8/+3/+3	1d10	+2	+30ft
11	+8/+3	+7	+7	+7	金剛身	+9/+9/+4/+4/-1	1d10	+2	+30ft
12	+9/+4	+8	+8	+8	縮地の法、浮身 60 フィート	+10/+10/+5/+5/+0	2d6	+3	+40ft
13	+9/+4	+8	+8	+8	金剛心	+11/+11/+6/+6/+1	2d6	+3	+40ft
14	+10/+5	+9	+9	+9	ボーナス特技、浮身 70 フィート	+12/+12/+7/+7/+2	2d6	+3	+40ft
15	+11/+6/+1	+9	+9	+9	激震掌	+13/+13/+8/+8/+3/+3	2d6	+3	+50ft
16	+12/+7/+2	+10	+10	+10	気蓄積（アダマンティン）、浮身 80 フィート	+14/+14/+9/+9/+4/+4/-1	2d8	+4	+50ft
17	+12/+7/+2	+10	+10	+10	時知らずの肉体、日月語	+15/+15/+10/+10/+5/+5/+0	2d8	+4	+50ft
18	+13/+8/+3	+11	+11	+11	ボーナス特技、浮身 90 フィート	+16/+16/+11/+11/+6/+6/+1	2d8	+4	+60ft
19	+14/+9/+4	+11	+11	+11	虚身	+17/+17/+12/+12/+7/+7/+2	2d8	+4	+60ft
20	+15/+10/+5	+12	+12	+12	即身成道、浮身（高さ無制限）	+18/+18/+13/+13/+8/+8/+3	2d10	+5	+60ft

小型および大型サイズのモンクの素手打撃ダメージ

レベル	ダメージ（小型モンク）	ダメージ（大型モンク）
1~3	1d4	1d8
4~7	1d6	2d6
8~11	1d8	2d8
12~15	1d10	3d6
16~19	2d6	3d8
20	2d8	4d8

ボーナス特技：1 レベル、2 レベル、さらにその後 4 レベルごとに、モンクはボーナス特技を選択できる。このボーナス特技は以下のリストから選択しなければならない。すなわち、《代用武器の巧み》《迎え撃ち》《矢止め》《回避》《組みつき強化》《蠍の型》《万能投擲術》である。6 レベルにおいて、リストには以下の特技が追加される。《ゴルゴンの拳》《突き飛ばし強化》《武器落とし強化》《フェイント強化》《足払い強化》《強行突破》。10 レベルにおいて、以下の特技が追加される。《クリティカル強化》《メドゥサの怒り》《矢つかみ》《一撃離脱》。

モンクはこれらの特技を選択する際に、特技の前提条件を満たしている必要はない。

朦朧化打撃（変則）：1 レベルにおいて、ボーナス特技として《朦朧化打撃》を得る。この際、前提条件を満たしている必要はない。モンクは 4 レベルと以降の 4 レベルごとに、朦朧化打撃の標的を異なる状態に陥れることができるようになる。この状態は標的を 1 ラウンド朦朧化する効果と置き換えられるが、意思セーヴで無効化できる点は朦朧化と同様である。4 レベルでは、標的を疲労状態にする。8 レベルでは、標的を 1 分の間不調状態にする。12 レベルでは、標的を 1D6+1 ラウンドよろめき状態にする。16 レベルでは、標的を永久的に盲目状態または聴覚喪失状態にする。20 レベルでは、標的を 1D6+1 ラウンド麻痺状態にする。モンクは命中判定をおこなう前に標的をどの状態にするのかを選択しなければならない。朦朧化打撃による同種の状態異常は重複しない（朦朧化打撃によって不調状態になったクリーチャーが、再度朦朧化打撃を受けることで吐き気がする状態になったりはしない）。だが、二度目以降の同種の状態を与える朦朧化打撃は、その状態の持続時間を増加させる。

身かわし（変則）：2 レベル以上のモンクは、一定範囲に効果のある攻撃によるダメージを避けることができる。通常なら反応セーヴに成功すればダメージを半減できるような攻撃を受けた際、反応セーヴに成功すれば、ダメージを半減するかわりにダメージを受けずに済むのである。身かわしはモンクが軽装鎧を着ているか、鎧を着ていない場合に使用できる。無防備状態のモンクは身かわしによる利益を受けられない。

高速移動（変則）：3 レベルにおいて、モンクは地上移動速度に強化ボーナスを得る（「表 3-13：モンク」を参照）。鎧を着たモンク、中荷重もしくは重荷重のモンクは、これによって向上したぶんの移動速度を失う。

戦技訓練（変則）：3 レベルから、モンクは戦技ボーナスを計算する際に、基本攻撃ボーナスの代わりにモンクレベルを使用する。ただし他のクラスによって得られる基本攻撃ボーナスへの基本攻撃ボーナスは影響を受けず、通常どおりに加算できる。

不動心（変則）：3 レベル以上のモンクは、心術呪文や心術の効果に対するセーヴィング・スローに +2 のボーナスを得る。

気蓄積（変則）：4 レベルにおいて、モンクは「気ポイント」のプールを獲得する。気は超自然的なエネルギーであり、使用すれば驚くべき離れ業をやりおおせることができる。気プール内の気ポイント数は「モンクレベルの 1/2+【判断力】修正」である。気プールに 1 ポイントでも気が残っているなら、モンクは「気打撃」をおこなうことができる。4 レベルでは、ダメージ減少を克服する際、気打撃は魔法の武器として扱われる。モンクレベルの上昇に伴って気打撃の威力も上昇する。10 レベルでモンクの素手打撃は、ダメージ減少を克服する際、秩序属性の武器としても扱われる。16 レベルでモンクの素手打撃は、ダメージ減少を克服する際にはアダマンティンの武器としても扱われ、またアダマンティンの武器同様に硬度を無視する。

連打をおこなっている時に気プールから 1 ポイントを消費すると、モンクは自分の一番高い命中判定ボーナスを使用して 1 回の追加攻撃をおこなうことができる。また、1 ポイントを消費して自分の速度を 20 フィート増加させることができる。さらに、気プールから 1 ポイントを消費して自分の AC に +4 の回避ボーナスを与えることができる。これらの能力の起動は即行アクションである。モンクはレベルが上昇すると、気プールのポイントを消費して使う能力を追加で獲得していく。

気プールは 8 時間の瞑想か休息後の朝ごとに補充される。いずれも連続した 8 時間である必要はない）

浮身（変則）：4 レベル以上のモンクは、腕の届く範囲に壁があれば、それを使って落下速度を軽減することができる。この能力を最初に得た時点では、落下した距離が実際より 20 フィート短いものとしてダメージを受ける。モンクが落下速度を軽減する能力（つまり、壁に近いところで実質的な落下距離を短いものとして扱う能力）はモンクレベルが上昇するとともに向上する。20 レベルではついに、最寄りの壁を利用して落下速度を軽減すれば、どれほどの距離を落下しても傷を負わなくなる。

ハイジャンプ（変則）：5 レベルにおいて、モンクはジャンプの際におこなう〈軽業〉技能判定に、自分のレベルを加えることができる。これには高飛びと幅跳びの両方が含まれる。加えて、〈軽業〉を使用してジャンプの判定をおこなう際は常に助走をおこなったものとして扱う。即行アクションとして気プールから 1 ポイントを消費すると、モンクは 1 ラウンドの間ジャンプの際におこなう〈軽業〉に +20 のボーナスを得る。

無病身（変則）：5 レベルにおいて、モンクはあらゆる病気（超自然的な、あるいは魔法的な病気を含む）に対する完全耐性を得る。

肉体の完成（超常）：7 レベル以上において、モンクは標準アクションとして自分自身の負傷を癒すことができる。気プールから 2 ポイント消費することで、自分のモンクレベルに等しい値のヒット・ポイントへのダメージを回復する。

身かわし強化（変則）：9 レベルにおいて、モンクの身かわし能力は強化される。攻撃に対する反応セーヴが成功した場合にダメージを受けないのは同じだが、それに加えて、セーヴに失敗した場合でも半分のダメージしか受けない。無防備状態のモンクは身かわし強化の効果を受けることができない。

金剛身（超常）：11 レベルにおいて、モンクはあらゆる種類の毒に対する完全耐性を得る。

縮地の法（超常）：12 レベル以上のモンクは、あたかもディメンション・ドアの呪文を用いたかのように、空間の狭間に魔法的に滑り込むことができる。この能力の使用は移動アクションであり、気プールから 2 ポイントを消費する。この効果の術者レベルは、使用者のモンクレベルに等しい。モンクはこの能力の使用にあたって、他のクリーチャーを伴うことはできない。

金剛心（変則）：13 レベルにおいて、モンクは「現在のモンクレベル +10」に等しい値の呪文抵抗を得る。呪文がモンクに影響を及ぼすためには、術者は術者レベル判定（1D20+ 術者レベル）をおこなって、モンクの呪文抵抗の値以上を出さねばならない。

激振掌（超常）：15 レベルになった時点で、モンクは他のクリーチャーの体内に振動波を送り込むとができるようになる。その後モンクが望む時に、この振動は致命的なものとなる。モンクは激震掌の能力を 1 日 1 回使用できるが、使用するときは命中判定の前にその旨を宣言しなければならない。クリティカル・ヒットに完全耐性を持つクリーチャーは影響を受けない。それ以外の標的にモンクの攻撃が命中し、標的がその攻撃によってダメージを受けたのであれば、激震掌による攻撃は成功する。それ以降、モンクレベルと同じ日数が経過するまでの間であれば、モンクはいつでも標的となったクリーチャーを殺すことを試みてよい。試みるには、モンクは単に標的が死ぬことを念じるだけでよい（フリー・アクション）。犠牲者は頑健セーヴ（DC10+ モンクレベルの 1/2+ モンクの【判断力】修正）に成功しない限り死亡する。セーヴに成功した場合、標的はその 1 回の激震掌による危険からは脱する。しかし、その後別の激震掌による攻撃の影響を受ける可能性はある。一人のモンクは同時に複数の激震掌の効果を維持することはできない。前の激震掌の効果が持続している間に激震掌を使用した場合、前の激震掌の効果は消える。

時知らずの肉体（変則）：17 レベルにおいて、モンクはもはや加齢による能力値へのペナルティを受けなくなり、魔法的に加齢されることもなくなる。ただし既にペナルティを受けている場合、それは残る。加齢によるボーナスは有効であり、また寿命が尽きれば老齢のために死亡する。

日月語（変則）：17 レベル以上のモンクはすべての生きているクリーチャーと会話できる。

虚身（超常）：19 レベルにおいて、モンクは 1 分間、イセリアルネスの呪文を使用したかのようにエーテル状態になることができる。この能力の使用は移動アクションであり、気プールから 3 ポイントを消費する。この能力はモンク自身にしか使用できず、他のクリーチャーをエーテル状態にすることはできない。

即身成道：20 レベルの時点で、モンクは魔法的なクリーチャーとなる。モンクはこれ以後、永続的に、呪文や魔法的な効果においては、人型生物（あるいはそれ以外の本来のクリーチャー種別）ではなく来訪者として扱われる。加えて、ダメージ減少 10/ 混沌を得る。これによって混沌属性の武器以外の武器や、同様のダメージ減少を持つクリーチャーの肉体武器から受けるダメージのうち最初の 10 点を無視する。他の来訪者と異なり、モンクは本来のクリーチャー種別に属しているかのように死から蘇ることができる。

元モンク

秩序属性でなくなったモンクは、それ以上モンクとしてレベルを上げることはできない。しかし、既に得たモンクの能力はすべて保持する。

レンジャー

狩りの悦びを味わう者にとっては、世界には狩るものと狩られるものがあるのみだ。斥候であれ、追跡者であれ、賞金稼ぎであれ、レンジャーには多くの共通点がある。独特の武器の扱いへの修熟、もっとも巧みに逃走する獲物さえ追跡する技能、様々な獲物を打ち倒す手練。知識に富み忍耐強く熟練した狩人であるレンジャーは、獣の洞察力、様々な環境での技術、致命傷をもたらす武勇の腕前を以って、人も獣も怪物も追い詰める。ある者は辺境の村を守るため人食いのクリーチャーを追跡し、またある者はもっと狡猾な獲物 - 人々の中にまぎれた逃亡犯を捜し求める

役割：レンジャーは近接攻撃か遠隔攻撃のいずれかに熟練した遊撃兵であり、戦場で巧みに躍動することができる。彼らの能力は特定の種別の敵に重大な傷を負わせることができ、彼らの技能はあらゆる敵に対して有用である。

属性：どれでも

ヒット・ダイスの種類：d10.

クラス技能

レンジャーのクラス技能は以下の通り。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】、治癒【判】、動物使い【魅】、登攀【筋】

レベルごとの技能ランク：6+【知力】修正値

クラスの特徴

レンジャーのクラスの特徴は以下の通り。

武器と防具の習熟：レン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。

得意な敵（変則）：クラス・レベル 1 の時点で、レンジャーは表『レンジャーの得意な敵』からクリーチャー種別を 1 種類選択する。レンジャーは選択した種別のクリーチャに対して〈知覚〉、〈知識〉、〈真意看破〉、〈生存〉、〈はったり〉技能を使用する際の判定に +2 のボーナスを得る。同様に、レンジャーはこうしたクリーチャーに対する武器の命中判定とダメージ・ロールに +2 のボーナスを得る。レンジャーはこれらのクリーチャーを識別するための知識判定を、たとえ未修得であっても行うことができる。

クラス・レベル 5 の時点、および以後 5 レベル毎（レベル 10,15,20 の時点）に、レンジャーは得意な敵を追加で 1 つ選択できる。加えて、それと同じレベルの時点で、得意な敵 1 つ（望むなら、新たに選択したばかりのものでも構わない）に対するボーナスも +2 上昇する。

人型生物または来訪者を得意な敵として選んだ場合、レンジャーは表に示されている通り、関連した副種別を 1 つ選択しなければならない（人型生物（その他の副種別）があるのに注目してもらいたい。表にあげられているのはもっとも一般的な副種別だけである）。あるクリーチャーが 2 種類以上の得意な敵のカテゴリーに当てはまる場合、レンジャーのボーナスは累積しない。どちらか高い方のボーナス

表 3-14：レンジャー

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊	1日の呪文使用回数 1	2	3	4
1	+1	+2	+2	+0	得意な敵（1つ目）、追跡、野生動物との共感	—	—	—	—
2	+2	+3	+3	+0	戦闘スタイル特技	—	—	—	—
3	+3	+3	+3	+1	《持久力》、得意な地形（1つ目）	—	—	—	—
4	+4	+4	+4	+1	狩人の絆	0	—	—	—
5	+5	+4	+4	+1	得意な敵（2つ目）	1	—	—	—
6	+6/+1	+5	+5	+2	戦闘スタイル特技	1	—	—	—
7	+7/+2	+5	+5	+2	森渡り	1	0	—	—
8	+8/+3	+6	+6	+2	迅速なる追跡、得意な地形（2つ目）	1	1	—	—
9	+9/+4	+6	+6	+3	身かわし	2	1	—	—
10	+10/+5	+7	+7	+3	得意な敵（3つ目）、戦闘スタイル特技	2	1	0	—
11	+11/+6/+1	+7	+7	+3	獲物	2	1	1	—
12	+12/+7/+2	+8	+8	+4	カモフラージュ	2	2	1	—
13	+13/+8/+3	+8	+8	+4	得意な地形（3つ目）	3	2	1	0
14	+14/+9/+4	+9	+9	+4	戦闘スタイル特技	3	2	1	1
15	+15/+10/+5	+9	+9	+5	得意な敵（4つ目）	3	2	2	1
16	+16/+11/+6/+1	+10	+10	+5	身かわし強化	3	3	2	1
17	+17/+12/+7/+2	+10	+10	+5	影隠れ	4	3	2	1
18	+18/+13/+8/+3	+11	+11	+6	得意な地形（4つ目）、戦闘スタイル特技	4	3	2	2
19	+19/+14/+9/+4	+11	+11	+6	獲物強化	4	3	3	2
20	+20/+15/+10/+5	+12	+12	+6	得意な敵（5つ目）、狩人の極み	4	4	3	3

を用いるだけである。

レンジャーの得意な敵

種別（副種別）	種別（副種別）
アンデッド	人型生物（ハーフリング）
異形	人型生物（爬虫類）
植物	人型生物（その他の副種別）
人怪	フェイ
人造	魔獣
動物	蟲
粘体	来訪者（悪）
人型生物（エルフ）	来訪者（風）
人型生物（オーク）	来訪者（原住）
人型生物（巨人）	来訪者（混沌）
人型生物（ゴブリン類）	来訪者（善）
人型生物（水棲）	来訪者（地）
人型生物（ドワーフ）	来訪者（秩序）
人型生物（人間）	来訪者（火）
人型生物（ノーム）	来訪者（水）
人型生物（ノール）	竜

追跡（変則）：レンジャーは痕跡をたどったり識別したりするための〈生存〉判定にクラスレベルの半分に等しい数（最低 1）を加える。

野生動物との共感（変則）：レンジャーは動物の " 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）。レンジャーは 1d20 をロールし、レンジャー・レベルと【魅力】修正値を足す。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、レンジャーと動物が互いを観察できる状態になければならない。これは通常の状況下では互いに 30 フィート以内になければならないという意味である。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ことは、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。

レンジャーはこの能力を【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。

戦闘スタイル特技（変則）：クラス・レベル 2 の時点で、レンジャーは " 弓術 " と " 二刀流 " という 2 つの戦闘スタイルのどちらを極めようとするかを選択しなければならない。レンジャーの専門により、2 レベル、6 レベル、10 レベル、14 レベル、18 レベルで得られるボーナス特技の種類が決定される。レンジャーはたとえ特技を習得するために必要な通常の前提条件を満たしていなくても、選択した戦闘スタイルの特技を選択できる。

" 弓術 " を選択した場合、レンジャーが戦闘スタイル特技を得ることができる時には、以下のリストから選択できる：《遠射》、《近距離射撃》、《精密射撃》、《速射》。クラス・レベル 6 の時点で、《精密射撃強化》と《束ね射ち》がリストに追加される。クラス・レベル 10 の時点で、《機動射撃》と《針の目を通す狙い》がリストに追加される。

" 二刀流 " を選択した場合、レンジャーが戦闘スタイル特技を得ることができる時には、以下のリストから選択できる：《二重斬り》、《盾攻撃強化》、《二刀流》、《早抜き》。クラス・レベル 6 の時点で、《二刀の守り》と《二刀流強化》がリストに追加される。クラス・レベル 10 の時点で、《上級二刀流》と《二刀のかきむしり》がリストに追加される。

レンジャーが選択した戦闘スタイル特技の利点は、軽装鎧ないし中装鎧の着用時または鎧を着用していない時にのみ適用される。重装鎧を着用中、レンジャーは戦闘スタイル特技による利点を全て失う。いったん選択した戦闘スタイルは変更することはできない。

《持久力》：クラス・レベル 3 の時点で、レンジャーはボーナス特技として《持久力》を得る。

得意な地形（変則）：クラス・レベル 3 の時点で、レンジャーは表『得意な地形』から地形を 1 種類選択する。レンジャーは選択した地形にいる時、イニシアチヴ判定と〈隠密〉、〈生存〉、〈知覚〉、〈知識（地理）〉技能を使用する際の判定に +2 のボーナスを得る。レンジャーが得意な地形を旅する時、通常の場合、痕跡を残さなくなり、彼を追跡することは不可能になる（とはいえ望むのなら痕跡を残すこともできる）。

クラス・レベル 8 の時点、および以後 5 レベル毎に、レンジャーは得意な地形を追加で 1 つ選択できる。加えて、それと同じレベルの時点で、得意な地形 1 つ（望むなら、新たに選択したばかりのものでも構わない）に対する技能ボーナスとイニシアチヴボーナスも +2 上昇する。

ある地形が 2 種類以上の得意な地形のカテゴリーに当てはまる場合、レンジャーのボーナスは累積しない。どちらか高い方のボーナスを用いるだけである。

得意な地形

寒冷地（氷原、氷河、雪原、ツンドラ）
砂漠（砂地と荒野）
山岳（丘陵を含む）
湿地
ジャングル
森林（針葉樹林と落葉樹林）
水界（水上と水中）
他次元界（物質界以外の一つを選択）
地下（洞窟とダンジョン）都市
都市（建造物、路上、下水道）
平地

狩人の絆：クラス・レベル 4 の時点で、レンジャーは狩りの仲間と絆を結ぶ。これは以下の 2 つからいずれかを選択する。ひとたび選択したら、変更することはできない。1 つ目は仲間との絆である。この絆を持つレンジャーが移動アクションを消費することにより、30 フィート以内にいて自分を見るか聞くかできる状態にある全ての味方は、1 体の敵に対するそのレンジャーが有する得意な敵ボーナスの半分を得る。このボーナスはレンジャーの【判断力】修正値の半分に等しいラウンド（最低 1 ラウンド）継続する。このボーナスは味方がすでに有している得意な敵ボーナスとは累積しない。いずれか高い方だけが用いられる。

2 つ目の選択肢は動物の相棒との絆である。レンジャーは以下のリストから動物の相棒を選択する：ウルフ、キャット（スモール）、キャメル、スネーク（ヴァイパーまたはコンストリクター）、ダイアラット、ドッグ、バジャー、バード、ホース（ヘヴィーまたはライト）、ポニー。キャンペーンの舞台全体またはその一部を水界の地形が占めているなら、シャークを選択することもできる。これらの動物はその種類に応じてレンジャーの冒険に同行する忠実な相棒である。レンジャーの動物の相棒は、レンジャーの得意な敵ボーナスと得意な地形ボーナスを共有する。

この能力はドルイドの動物の相棒（クラス特徴の自然の絆の一部）と同様に機能するが、レンジャーの有効ドルイド・レベルはレンジャー・レベル -3 として扱う点で異なる。

呪文：クラス・レベル 4 以降、レンジャーは少数ながらも呪文を発動する能力を得る。レンジャーの発動する呪文は信仰呪文であり、レンジャー用呪文リストから選択する。レンジャーは事前に呪文を選択して準備しておかなければならない。

呪文を準備または発動するには、レンジャーは最低でも 10+ その呪文レベルに等しい【判断力】能力値を有していなければならない。レンジャーの呪文に対するセーヴィング・スローの難易度は 10+ 呪文レベル + レンジャーの【判断力】修正値である。

他の呪文の使い手と同様、レンジャー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の基本値は、表『レンジャー』の "1 日の呪文数 " の項に記されている。高い【判断力】能力値を持つならば、レンジャーは 1 日の呪文数にボーナス呪文数を加えることができる（表『能力値修正とボーナス呪文数』参照）表『レンジャー』で ,1 日の呪文数が 0 と記されている呪文レベルの呪文は、その呪文レベルに【判断力】によるボーナス呪文が得られる場合にのみ発動できる。

レンジャーが 1 日の呪文数を回復するためには、毎日 1 時間かけて静かに瞑想しなければならない。レンジャーは自分の発動できる呪文レベルの呪文ならば、レンジャー呪文リストの中からどれでも好きなものを準備し、発動することができる。ただし、準備する呪文の選択は、毎日の瞑想時間中に行わなければならない。

クラス・レベル 3 まで、レンジャーに術者レベルはない。クラス・レベル 4 以上のレンジャーは、レンジャーレベル -3 の術者レベルを持つ。

森渡り（変則）：クラス・レベル 7 以降、レンジャーはどんな藪（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、通常の速度で、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、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。

迅速なる追跡（変則）：クラス・レベル 8 以降、レンジャーは通常の速度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 -5 ペナルティを負わずにすむようになる。また、通常の 2 倍の速度で移動しながら追跡を行っても、（通常の -20 ではなく）-10 ペナルティを受けるだけですむ。

身かわし（変則）：クラス・レベル 9 に達した時点で、レンジャー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。普通なら反応セーヴに成功することでダメージを半減できる攻撃の対象となった場合、レンジャーはセーヴィング・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、レンジャーが軽装鎧または中装鎧を着ている時か、鎧を着用していない時にのみ使用できる。無防備状態のレンジャーは、身かわし能力の利益を受けることはできない。

獲物（変則）：クラス・レベル 11 の時点で、レンジャーは標準アクションで視線が通っている 1 体の目標を自分の " 獲物 " に指定することができる。レンジャーは、獲物を追跡する際の〈生存〉判定で、何らペナルティを負わずに通常の速度で移動しながら出目 10 をとることができる。さらに獲物に対する命中判定に +2 の洞察ボーナスを得、またクリティカル可能域になった時は自動的にクリティカルする。レンジャーは一度に 2 体以上の獲物を持つことはできない。また指定しようとするクリーチャーの種別は得意な敵の種別と一致していなければならない。この効果はいつでもフリー・アクションで中止することができるが、それから 24 時間の間新しい獲物を指定することはできない。レンジャーが獲物が死亡したという証拠を見た場合は、1 時間後に新しい獲物を選択できるようになる。

カモフラージュ（変則）：クラス・レベル 12 以上のレンジャーは、自分の得意な地形であればどんなところででも〈隠密〉技能を使用できる。地形は遮蔽や視認困難を与えるものでなくても構わない。

身かわし強化（変則）：クラス・レベル 16 の時点で、レンジャーの身かわしは強化される。この能力は身かわしと同様に働く。反応セーヴに成功することでダメージを半減できる攻撃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。無防備状態のレンジャーは、身かわし強化の利益を受けることはできない。

影隠れ（変則）：どんなものであれ自分の得意な地形にいる間、クラス・レベル 17 以上のレンジャーは、衆人環視の中でも〈隠密〉技能を使用できる。

獲物強化（変則）：クラス・レベル 19 の時点で、レンジャーの " 獲物 " を狩る能力は強化される。以後レンジャーは獲物をフリー・アクションで指定でき、獲物を追跡する際の〈生存〉判定でペナルティなしで通常の速度で移動しながら出目 20 をとることができる。獲物に対する命中判定の洞察ボーナスは +4 に上昇する。獲物を殺されるか見失った場合、新しい獲物を 10 分間経過すれば選択できるようになる。

狩人の極み（変則）：クラス・レベル 20 のレンジャーは狩りの極意をつかむ。レンジャー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。レンジャーは、得意な敵に対し、標準アクションで最も高い攻撃ボーナスを用いて 1 回の攻撃を行うことができる。命中すれば通常のダメージを与え、かつ目標が頑健セーヴに失敗すれば死亡させる。このセーヴの難易度は 10+ レンジャーレベルの半分 + レンジャーの【判断力】修正値に等しい。死亡の代わりにクリ - チャーの現在のヒット・ポイントに等しい非致傷ダメージを与えることも選択できる。レンジャーはこの能力を得意な敵の種別ごとに 1 日 1 回使用できるが、同じクリーチャーに対しては 24 時間に 1 回しか使えない。

ローグ

自らの機知によって生きる者にとって、人生とは終わりなき冒険である。危険に向かって一歩を踏み出す時、ローグはいつも己の抜け目

無さ、技、魅力を頼りに運命を自分の方に捻じ曲げる。何が待ち受けているか全くわからない時でも、彼らは全てに対して備えがある。幅広い技能を身につけ、正確な指先や敏速な軽業、密やかな追跡、その他多くの職能や技の鍛錬を行うことによって。盗賊と博徒、ペテン師と交渉人、山賊と賞金稼ぎ、探検家と探偵、これら全てはローグと考えていいだろう。自分の機知、腕前、幸運を頼みとする他の数え切れないほどの稼業と同じく。ローグの多くは文明のもたらす数え切れない利便と都市を好むが、いくたりかははるか遠くに旅し、見知らぬ人々と出会い、驚異的な財宝への途上にある驚異的な危険に立ち向かうため、旅から旅の生活を送る。結局のところ、自分自身のやり方で運命を築き上げ、その人生を生きる者は誰であれローグと呼ばれることになる。

役割：ローグは敵に見られずに動き、気付かれないうちに討つことに優れており、正面切っての戦闘は避ける傾向にある。多彩な技能と能力のおかげで、彼らは非常に多芸多才であり、何を専門とするか各ローグによって大いに違いが出てくる。しかしながら、ほとんどの者は、あらゆるタイプの障害を打破することに抜きん出ている。閉ざされた扉を開き、罠を解除し、やっかいな魔法を出し抜き、間抜けな敵を手玉に取るのだ。

属性：どれでも

ヒット・ダイスの種類：d8

クラス技能

ローグのクラス技能は以下の通り。威圧【魅】、隠密【敏】、軽業【敏】、鑑定【知】、芸能【魅】、言語学【知】、交渉【魅】、職能【判】、真意看破【知】、水泳【筋】、製作【知】、装置無力化【敏】、脱出術【敏】、知覚【判】、知識（ダンジョン探検）【知】、知識（地域）【知】、手先の早業【敏】、登攀【筋】、はったり【魅】, 変装【魅】、魔法装置使用【魅】

レベル毎の技能ランク：8 +【知】修正値

クラスの特徴

ローグのクラスの特徴は以下の通り。

武器と防具の習熟：ローグは全ての単純武器に加え、サップ、ショートソード、ショートボウ、ハンドクロスボウ、レイピアに習熟している。ローグは軽装鎧に習熟しているが、盾には習熟していない。

急所攻撃：自分の身を効果的に守れない状況にある敵を攻撃できれば、ローグはその敵の急所をつくことで追加ダメージを与えることができる。

表 3-15：ローグ

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊
1	+0	+0	+2	+0	急所攻撃 +1d6、罠探し
2	+1	+0	+3	+0	身かわし、ローグの技
3	+2	+1	+3	+1	急所攻撃 +2d6、罠感知 +1
4	+3	+1	+4	+1	ローグの技、直感回避
5	+3	+1	+4	+1	急所攻撃 +3d6
6	+4	+2	+5	+2	ローグの技、罠感知 +2
7	+5	+2	+5	+2	急所攻撃 +4d6
8	+6/+1	+2	+6	+2	直感回避強化、ローグの技
9	+6/+1	+3	+6	+3	急所攻撃 +5d6、罠感知 +3
10	+7/+2	+3	+7	+3	上級の技、ローグの技
11	+8/+3	+3	+7	+3	急所攻撃 +6d6
12	+9/+4	+4	+8	+4	ローグの技、罠感知 +4
13	+9/+4	+4	+8	+4	急所攻撃 +7d6
14	+10/+5	+4	+9	+4	ローグの技
15	+11/+6/+1	+5	+9	+5	急所攻撃 +8d6、罠感知 +5
16	+12/+7/+2	+5	+10	+5	ローグの技
17	+12/+7/+2	+5	+10	+5	急所攻撃 +9d6
18	+13/+8/+3	+6	+11	+6	ローグの技、罠感知 +6
19	+14/+9/+4	+6	+11	+6	急所攻撃 +10d6
20	+15/+10/+5	+6	+12	+6	達人の急所攻撃、ローグの技

基本的に、ローグの目標が AC に【敏捷力】ボーナスを加えられない状態にある時（目標が実際に【敏捷力】ボーナスを持っているかどうかは関係ない）、またはローグが目標を挟撃した時、ローグ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クラス・レベル 1 の時点で +1d6、以降ローグ・レベル 2 ごとに +1d6 ずつ増加する。ローグが急所攻撃によりクリティカル・ヒットを与えたとしても、この追加ダメージにクリティカル倍率は適用されない。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みなされる。

非致傷ダメージを与える武器（サップ、ウィップ、素手攻撃など）を用いれば、ローグ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。ただし急所攻撃を行う場合、たとえ通常の -4 ペナルティを負ったとしても、致傷ダメージを与える武器を非致傷ダメージを与えるために用いることはできない。

ローグは急所を見極める程度にはっきりと敵を目視しておらねばならず、また相手の急所に届く攻撃手段を持っていなければならない。ローグは視認困難を有するクリーチャーに急所攻撃を行うことはできない。

罠探し：ローグは〈装置無力化〉技能判定と罠を探すための〈知覚〉技能判定にクラスレベルの 1/2（最低 1）を加える。ローグは〈装置無力化〉技能を用いて魔法的な罠を解除できる。

身かわし（変則）：クラス・レベル 2 以上のローグは、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。普通なら反応セーヴに成功することでダメージを半減できる攻撃の対象となった場合、ローグはセーヴィング・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、ローグが軽装鎧を着ているときか、鎧を着用していない時にのみ使用できる。無防備状態のローグは、身かわし能力の利益を得ることはできない。

ローグの技：ローグは経験を積むにつれ、自らの助けとなり、また敵を困惑させるような様々な技を身につける。クラス・レベル 2 のローグはローグの技を 1 つ得る。以降 2 レベルごとに追加のローグの技を獲得していく。基本的に、ローグは同じ技を 2 回以上得ることはできない。

アスタリスク（*）のついた技は、急所攻撃に何らかの効果を付与する。これらの技は 1 回の攻撃につき 1 種類しか適用することはできず、攻撃ロールの前にどの技を使用するか決定しなければならない。

*出血攻撃 *(変則)*：この能力を持つローグは、生きている敵に急所攻撃を命中させることで出血させることができる。この攻撃は、ローグの急所攻撃のダイス数に等しい追加ダメージを毎ラウンド目標に与える（たとえば、追加ダメージが +4d6 なら 4 ポイントの出血）。出血状態のクリーチャーは、それぞれのターンが開始した時にこのダメージを受ける。出血状態は難易度 15 の〈治療〉判定か、ヒット・ポイントのダメージを回復させる何らかの効果の適用により止めることができる。この能力による出血ダメージは累積しない。出血ダメージはクリーチャーが有する全てのダメージ減少能力を克服する。

戦闘技術：この技を選択したローグは、ボーナス戦闘特技（戦闘を参照）を 1 つ得る。

高速隠密 (変則)：この能力を持つローグは、〈隠密〉技能を使いながらペナルティ無しで通常の速度で移動できる

ローグの妙技：この技を選択したローグは、ボーナス特技として《武器の妙技》を得る。

屋根歩き (変則)：この能力を持つローグは、〈軽業〉技能を使いながら狭い表面の上をペナルティ無しで通常の速度で移動できる。加えて〈軽業〉技能を使いながら狭い表面の上を移動しても、立ちすくみ状態にならない。

上級魔法使用 (擬呪)：この技を持つローグは、1 日 2 回、ウィザード / ソーサラの呪文リストにある 1 レベル呪文を擬似呪文能力として使うことができる。この能力における術者レベルはローグ・レベルに等しい。この呪文のセーヴ難易度は、11+ ローグの【知力】修正値である。この能力を選択するローグの【知力】は 11 以上なければならず、また下級魔法使用を持っていなければならない。

下級魔法使用 (擬呪)：の技を持つローグは、ウィザード / ソーサラの呪文リストにある 0 レベル呪文を使うことができる。これは擬似呪文能力であり、使用回数は 1 日 3 日である。この能力における術者レベルはローグ・レベルに等しい。この呪文のセーヴ難易度は、10+ ローグの【知力】修正値である。この技を選択するローグの【知

力】は 10 以上なければならない。

迅速解除 (変則): この能力を持つローグは、通常の半分の時間（最低 1 ラウンド）で〈装置無力化〉技能を用いて罠を解除できる。

頑丈 (変則)：この能力を持つローグは、1 日 1 回、ローグレベルに等しい一時的ヒット・ポイントを得る。この能力は、ヒット・ポイントが 0 未満になった時に、割り込みアクションで起動される。この能力によりローグは死を免れることができる。この一時的ヒット・ポイントは 1 分間持続する。一時的ヒット・ポイントの消失により、ローグのヒット・ポイントが 0 未満になった時。、ローグは通常通り瀕死状態または死亡状態になる。

這い進み (変則)：この能力を持つローグは、伏せ状態のまま、通常の半分のスピードで移動できる。この移動は通常通り機会攻撃を誘発する。この技を持つローグは這い進みで 5 フィート・ステップを行うことができる。

*鈍らせ *(変則)*：ローグの急所攻撃によりダメージを負った敵は、1 ラウンドの間機会攻撃を行うことができなくなる。

跳ね起き (変則)：この能力を持つローグは、フリー・アクションで伏せ状態から立ち上がることができる。これは通常通り機会攻撃を誘発する。

不意打ち攻撃 (変則)：この能力を持つローグは、不意打ちラウンドの間、敵がすでに行動していた後であっても相手を立ちすくみ状態とみなすことができる。

罠見抜き (変則)：この技を持つローグは、罠から 10 フィート以内を通りかかっただけで、即座に罠を感知するための〈知覚〉判定を行うことができる。この判定は GM が密かに行うべきである。

武器訓練：この技を選択したローグは、ボーナス特技として《武器熟練》を得る。

罠感知 (変則)：クラス・レベル 3 以降、ローグは直感的に罠の危険を警戒する能力を身につけ、罠を避けるための反応セーヴに +1 ボーナス、罠からの攻撃に対する AC に +1 の回避ボーナスを得る。このボーナスはローグ・レベルが 6 に達した時点で +2、レベル 9 に達した時点で +3、レベル 12 に達した時点で +4、レベル 15 に達した時点で +5、レベル 18 に達した時点で +6 に上昇する。

複数のクラスで得た罠感知のボーナスは累積する。

直感回避 (変則)：クラス・レベル 4 以降、ローグはまだ気付いても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とする能力を獲得する。彼は、たとえ不可視状態の敵に攻撃されたとしても、立ちすくみ状態にならない。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。また敵がフェイントを成功させた場合(戦闘を参照)、やはり AC への【敏捷力】ボーナスは失われる。

ローグがすでに他のクラスで直感回避を獲得していた場合、彼は直感回避の代わりに直感回避強化（後述）を獲得する。

直感回避強化 (変則)：クラス・レベル 8 以降、ローグは挟撃されなくなる。

この能力を持つローグに対して、他のローグは挟撃による急所攻撃を行うことができない。ただし、ローグのクラス・レベルが、目標のローグ・レベルより 4 以上高い場合、ローグは挟撃（および急所攻撃）を行うことができる。

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・レベルを全て累積させることができる。

上級の技：クラス・レベル 10 に達した時点、および以降 2 レベルごとに、ローグはローグの技の代わりに、以下の選択肢の中から選んだ上級の技を 1 つ獲得することができる。

*弱体化打撃 *(変則)*：この能力を持つローグの急所攻撃は正確無比であり、打撃を受けて敵の動きを鈍らせ弱体化することができる。急所攻撃によりダメージを受けた敵は、さらに 2 ポイントの【筋力】ダメージを受ける。

打撃のいなし (変則)：この上級の技を持つローグは、命取りになりかねない一撃を受けた時に体をひねってダメージを軽減することができる。1 日 1 回、戦闘によるダメージ（これは武器やそのほかの打撃によるダメージであり、呪文や特殊能力によりダメージはふくまない）を受けてヒット・ポイントが 0 以下に減少しそうになったローグは、そのダメージに対して、体をひねって打撃の力を逃そうと試みることができる。この能力の使用に当たって、ローグは受けたダメージを難易度とする反応セーヴを行わなければならない。セーヴに成功した場合、ローグはその打撃から半分のダメージを受けるだけですむ。セーヴに失敗した場合はそのままのダメージを受ける。打撃のいなしを行うためには、ローグはその攻撃に気付いていて、対応を取れる状態になければならない - つまり、AC への【敏捷力】ボーナスを失った状態のときは、この能力を使用できない。この能力の効果は " 普通なら反応セーヴに成功することでダメージを半減できる攻撃 " には当てはまらないので、ローグの身かわし能力を打撃のいなしに適用することはできない。

*解呪攻撃 *(超常)*：この能力を持つローグから急所攻撃のダメージを受けた敵は、その敵に作用しているうちで最低のレベルの呪文を目標とした、目標型ディスペル・マジックの効果を受ける。この能力の術者レベルはローグ・レベルに等しい。解呪攻撃を選択するローグは上級魔法使用を持っていなければならない。

身かわし強化 (変則): この能力は身かわしと同様に働く。反応セーヴに成功することでダメージを半減できる攻撃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なくなる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。無防備状態のローグは身かわし強化の利益を得ることはできない。

追い討ち (変則)：ローグは 1 ラウンドに 1 回、敵が他のキャラクターからの近接攻撃でダメージを受けた直後に、その敵に対して機会攻撃を行うことができる。この攻撃は、そのラウンドにおけるローグの機会攻撃の回数に数えられる。《迎え撃ち》の特技を持つローグでも、追い討ちの能力を 1 ラウンドに 2 回以上使用することはできない。

技能体得：ローグはある特定の技能の使用に関して揺るぎない自信を持つに至り、不利な状況にあっても確実に技能を使うことができる。

この能力を獲得したローグは、3+【知力】修正値に等しい数の技能を選択する。ローグは選択した技能の判定を行う際、たとえ精神的重圧を受けたり気が散ったりする状況にあっても、技能判定で " 出目 10" をとることができるようになる。ローグは技能体得を複数回得ることにより、さらに多くの技能にこの能力を適用することができる。

心術破り（変則）：この能力により、ローグは魔法的効果による支配や強制力から逃れることができる。心術破りの能力を持つローグが心術の呪文や効果の作用を受け、セーヴィング・スローに失敗した場合、1 ラウンド後に同じ難易度で再度セーヴを行うことができる。追加でセーヴィング・スローを行う機会は、この 1 回のみである。

特技：ローグはローグの技のかわりに前提条件を満たしている特技を 1 つ得る。

達人の急所攻撃（変則）：クラス・レベル 20 に達した時点で、急所攻撃を行うローグは信じられないほど危険な存在になる。ローグが急所攻撃ダメージを与えるたびに、以下の 3 種の効果の中から 1 つを選択する。：1d4 時間睡眠状態、2d6 ラウンド麻痺、死亡。いずれの効果を選択しても、目標は頑健セーヴに成功すれば追加効果を無効にできる。難易度は、10+ クラスレベルの 1/2+ ローグの【知力】修正値である。ひとたび達人の急所攻撃の目標となったクリーチャーは、セーヴが成功したか否かにかかわらず、24 時間の間そのローグの達人の急所攻撃に完全耐性を持つ。急所攻撃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。