

# ファイナルプレイテスト

過去2ヶ月間我々は2010年8月に発売する*Pathfinder Roleplaying Game Advanced Player's Guide*に書く予定の6つの新しい基本クラスのプレイテストの反応と発想を集めてきた。このプレイテストは信じられないほど我々の目的の発展に寄与したので、我々は反応に基づいた変更を公開しようと思う。これはこれらのクラスの本が発売される前の最後のアップデートではあるが最終決定という意味ではない、しかし驚くほど近いものが本に載るであろうと我々は信じる。

今日、2月1日にプレイテストは終わる予定ではあったが、我々は行程を更に2週間、君たちにこれらの改訂したクラスたちで遊ぶ機会を持たせるよう変更しようと決心した。物事を明瞭にするために、我々は[paizo.com](http://paizo.com)のAdvanced Player's Guide Playtest内の“Final Playtest.”と呼ばれるフォルダに新しい掲示板を作成した。これらの改訂したクラスへのコメントと反応はこの新しいフォーラムに書いて欲しい。この新しいフォーラムは2010年2月15日まで開いている予定だ。

これらの新しいクラスはPathfinder Society内での使用を認められていることに注意して欲しい。これらのクラスを既に使っている場合、キャラクターを新しいルールにあわせてアップデートする必要があるだろう。詳しい情報は新しく改訂した*Guide to Pathfinder Society Organized Play*を見て欲しい。

一度これらのクラスに挑戦したなら、その反応をファイナル・プレイテスト・フォーラムで教えて欲しい。そのクラスの名前を投稿タイトルに含めることを忘れずに。前回のプレイテストと同様、実際の遊びの反応は通常の観察と理論より遥かに価値のあるものだ。このプレイテストはこの点において我々にとって計り知れないほど価値があるものであり、私は次の2週間で大いなる反応が得られたならと考えている。

もしあとで機会を得られないのなら、この機会に、プレイテストでパスファインダーの一部としてのこの本を、より刺激的でバランスのとれたものにすることを手伝ってくれてありがとうと言いたい。君たちがこの8月にこの最終本を購入し本棚に収めてくれたらと願う。またこの掲示板のどこかで。

Jason Bulmahn Lead Designer

訳: レム・レイ

## アルケミスト

煙たい秘密の研究所の奥に隠れた者も、高名な魔法学院で楽しく研究する者も、アルケミストを彼の作る調合物と同様に不安定で、先の読めない危険な存在と見做す。ある錬金術アイテムをつくる者は商人と同様の座りきりの人生に満足しながら火起こし棒と発煙棒を作るが、一方で真のアルケミストはより深い衝動心に応える。アルケミストは術者のように魔法を発動はしないが、彼の魔法的素養を液体とエキスを込め、彼に驚くべき業を与えるであろう毒々しい力を持った化学物質を毒、爆発物、自己変身魔法の薬に煎じる。

**役割:** アルケミストの評判は魔法的エキスとポーションのようなものの完成させ、これらのエキスを実験道具として自身の肉体を使うことで自身のオーラから吸い上げた魔法と調合するという豊富な噂によって、穏やかなものではない(ある人はひどく命知らずだという)。炸裂する爆弾の作成と新しい奇妙な毒の発見とそれらの使用法を知ることへの愉快的な熱情をアルケミストは変えることがない。これらの特徴は文明化された組織と学習施設に債務と危険を負わせるため、アルケミストは冒険グループにいるのが最も適しているように見える。

表 5-1: アルケミスト											
レベル	基本攻撃 ボーナス	頑 健	反 応	意 志	特殊能力	1 日のエキス数					
						1	2	3	4	5	6
1	+0	2	2	0	錬金術、爆弾 1d6、ポーション作成、変異薬、万能 投擲術	1	-	-	-	-	-
2	+1	3	3	0	発見、毒への抵抗+2、毒の使用	2	-	-	-	-	-
3	+2	3	3	1	爆弾 2d6、即行錬金術	3	-	-	-	-	-
4	+3	4	4	1	発見	3	1	-	-	-	-
5	+3	4	4	1	爆弾 3d6、毒への抵抗+4	4	2	-	-	-	-
6	+4	5	5	2	発見、即行毒	4	3	-	-	-	-
7	+5	5	5	2	爆弾 4d6	4	3	1	-	-	-
8	+6/+1	6	6	2	発見、毒への抵抗+6	4	4	2	-	-	-
9	+6/+1	6	6	3	爆弾 5d6	5	4	3	-	-	-
10	+7/+2	7	7	3	発見、毒への完全耐性	5	4	3	1	-	-
11	+8/+3	7	7	3	爆弾 6d6	5	4	4	2	-	-
12	+9/+4	8	8	4	発見	5	5	4	3	-	-
13	+9/+4	8	8	4	爆弾 7d6	5	5	4	3	1	-
14	+10/+5	9	9	4	発見、持続変異薬	5	5	4	4	2	-
15	+11/+6/+1	9	9	5	爆弾 8d6	5	5	5	4	3	-
16	+12/+7/+2	10	10	5	発見	5	5	5	4	3	1
17	+12/+7/+2	10	10	5	爆弾 9d6	5	5	5	4	4	2
18	+13/+8/+3	11	11	6	発見、瞬間錬金術	5	5	5	5	4	3
19	+14/+9/+4	11	11	6	爆弾 10d6	5	5	5	5	5	4
20	+15/+10/+5	12	12	6	偉大な発見	5	5	5	5	5	5

**属性:** どれでも。

**ヒット・ダイス:** d8。

## クラス技能

アルケミストのクラス技能は以下の通り: 鑑定【知】、製作: どれでも【知】、装置無力化【敏】、飛行【敏】、治療【判】、知識: 神秘学【知】、知識: 自然【知】、知覚【判】、手先の早業【敏】、呪文学【知】、生存【判】、魔法装置使用【魅】。

**レベル毎の技能ランク:** 4+【知力】修正値

## クラスの特徴

アルケミストのクラスの特徴は以下の通り。

**武器と防具の習熟:** アルケミストはすべての単純武器と爆弾に習熟している。アルケミストはまたすべての軽装鎧に習熟しているが、盾には習熟していない。

**錬金術(超常):** アルケミストは錬金術の火や発煙棒のような一般の錬金術物質の作製の達人であるだけでなく、呪文効果を留めた魔法的ポーションのようなエキスを混ぜ合わせる達人でもある。後者によって、アルケミストは複数の成分をいくつものエキスを混ぜることによって自身の呪文を準備でき、そしてその液体を飲むことで自身の呪文を“発動する”ことができる。アルケミストはエキスを爆弾を作成するとき、自身の微量な魔法的な力を調合物に煎じる。これにより強力な効果を作成することが可能になるが、その効果は作成者によって限界がある。

**製作: 錬金術** で錬金術アイテムを作成するとき、アルケミストは **製作: 錬金術** 判定にそのクラス・レベルに等しい技量ボーナスを加える。加えて、アルケミストは **製作: 錬金術** でディテクト・マジックを使用したかのようにポーションを鑑定できる。アルケミストはこのような判定をするために1ラウンドのあいだポーションを握っていなければならない。

アルケミストは3つの特別なタイプのマジック・アイテムを作成できる。エキスを、爆弾、そして変異薬。爆弾は破裂し拡散する武器で、変異薬は変形したエリクサーであり、アルケミストはそれを飲むことで身体能力を強化できる。2つは以下に個別に詳細に書かれている。

エキスを3つの内で最も変化に富んでいる。多くの意味で、これらはポーション形態の呪文のように振る舞い、その効果はディスペル・マジックのような効果で解除されうる、その場合アルケミスト・レベルを術者レベルとして使う。ポーションとは違い、エキスを強力な効果を持って、ポーションでは通常できない呪文の複製ができる。

アルケミストは1日にそれぞれのレベルで決まった数のエキスを作成できる。この基本的に1日に許されたエキスは表5-1にある。加えて、アルケミストは高い【知力】能力値を持っている場合、1日のボーナス・エキスをウィザードが1日毎にボーナス呪文を得るのと同様の方法で得る。

アルケミストはエキスを混合するとき、エキス内の化学物質と試薬を自身の魔法的オーラから搾り取った魔力のエキスを注ぐ。アルケミストの所有物でなくなったエキスは即座に不活性化し、再度戻ったときまた活性化する。アルケミストは通常自分のエキスを仲間に使わせることはできない(ただし下記の“注入”の発見参照)。1回作られたエキスは1日のあいだであれば不活性化せず効能は残る、つまりアルケミストは毎日エキスを再準備しなければならない。1つのエキスの混合には1分かかかる作業が必要だ。大抵のアルケミストは多くのエキスを1日の始まりか冒険に出る直前に作るが、アルケミストにとって自身の1日のエキスをスロットのいくつか(あるいはすべて)をその場で必要に応じて準備できるように開けておくことは稀ではない。

アルケミストは本当に魔法を発動するわけではないが、何のエキスが作れるかの処方リストを持っている(7ページ参照)。アルケミストはそれが処方リストにあれば呪文解放型アイテムを使用できるが、呪文完成型アイテムは使用できない(魔法装置使用を使わない限り)。エキスをポーションを飲むように飲み干すことで“発動する”ことができる。そのエキスの効果はその処方に基いた呪文の複製を基本とするが、呪文は飲んだアルケミストのみに影響を与える。アルケミストは術者レベルに関する効果を決定するに際し自身のレベルを術者レベルとする。

エキスの作成には未加工の物質要素を消費するが、これらのコストは大抵の呪文の価値のない物質構成要素と同様、取るに足らないものだ。呪文がコストのかかる物質構成要素を持つ場合、その構成要素はエキスを消費する際に費やされる。焦点具を要求する呪文のエキスは作れない(アルケミストの信仰呪文を複製したエキスは信仰焦点具を持たない)。アルケミストは彼の知る処方からエキスを準備できる。エキスを学び使うには、アルケミストは【知力】能力値が少なくとも10+エキスをレベルだけなければならない。アルケミストのエキスへのセーヴィング・スローの難易度は10+エキスをレベル+アルケミストの【知力】修正値である。

アルケミストは好きな数の処方を知ることができる。アルケミストは自分の処方を処方本と呼ばれる特別な書におさめている。アルケミストはその本をエキスを準備する際に使用しなければならないが、消費する際は不要だ。アルケミストは2に加え【知力】修正値に等しい数の選択した1レベル処方を持って始める。それぞれの新しいアルケミスト・レベルにつき、アルケミストは彼が作れるレベルの

中から新しく処方箋を1つ得る。アルケミストはまた処方箋を彼の本にウィザードが呪文を呪文書に追加するように追加でき、コストと時間もウィザードと変わらない。アルケミストはウィザードの呪文書からそこに書かれているものと同等の好きな処方箋を学べる。ウィザードは、しかしながら、処方箋本からは学べない。

**爆弾(超常)**: 魔法的処方箋に加え、アルケミストは即座に様々な爆発しやすい化学物質を混合しそれらを魔法的な蓄えと煎じて、敵に投げられる強力な爆弾を作る。アルケミストは爆弾を1日につきそれぞれクラス・レベル+[知力]修正値に等しい回数使用できる。爆弾は安定せず、作ったラウンドに使用しなかった場合、作られ蓄えられた爆発物質の大半は分解し不活性化する。また、その作成手法により、作り蓄えられる爆発物質の大量生産は不可能である。爆弾をつくるためにアルケミストは研究所で作った術者の物質構成要素ポーチと同様の方法で満たされる1オンスの液体の触媒の入った小瓶を使わなければならない。アルケミストは錬金術研究室にある少量の化学物質からこの小瓶を作れ、これは術者の呪文構成要素ポーチと同様に容易に再充填することができる。大抵のアルケミストはこの小瓶をその日の作れる爆弾の合計に等しい数作る。一度作れば、その小瓶はアルケミストによって何年も使用できる。

爆弾を作り投げる行為は標準アクションで機会攻撃を誘発する。爆弾投げは射程20フィートの“投擲拡散武器”の特別な攻撃である(*Pathfinder RPG Core Rulebook*の202ページ参照)。爆弾は武器としてみなされ、(精密射撃)や(武器熟練)などの特技の使用を選択できる。直接命中すれば、アルケミストの爆弾は1d6ポイントの[火]ダメージに加えアルケミストの[知力]修正値に等しいダメージを与える。アルケミストの爆弾のダメージはアルケミスト・レベルが奇数になる毎に1d6ポイント増加する(このボーナスはクリティカル・ヒットしたときに倍化しない)。アルケミストの爆弾の拡散ダメージは常に爆弾の最低ダメージに等しい(爆弾が直接命中した場合2d6+4ポイントの[火]ダメージを与えるなら、拡散ダメージは6ポイントの[火]ダメージを与える)。これらの拡散ダメージは反応セーブに成功すれば半減できる。このDCは10+アルケミスト・レベルの1/2+[知力]修正値に等しい。

アルケミストはレベルが増加するにつれ新しいタイプの爆弾を発見(下記参照)し学ぶことができる。アルケミストの爆弾は、エキスのように、他人に使われたり運搬される場合不活性化する。

**ポーション作成(変則)**: 1レベルの時点で、アルケミストは(ポーション作成)をボーナス特技として得る。アルケミストは自身の知る好きな処方箋のポーションを作成でき(最大3レベルまで)、アルケミスト・レベルを術者レベルとして使う。

**変異薬(超常)**: 1レベルの時点で、アルケミストは人格を代償として身体能力を高める、自身が飲める変異薬の作り方を発見する。1服の変異薬を調合するのに1時間かかるが、1回調合すれば、使用するまで効果は維持する。アルケミストは一度に1服の変異薬しか維持できない。2つ目を調合した場合、これまでの変異薬は不活性化する。エキスや爆弾と同様に、変異薬はアルケミストの所有物でなくなった場合再びアルケミストに拾われるまで不活性化する。

アルケミストは変異薬を調合したとき、彼は身体的能力値【筋力】、【敏捷力】、または【耐久力】を選択する。変異薬を飲むのは標準アクションである。飲まれることで、変異薬はアルケミストをより大柄により獣的にし、+2の外皮ボーナスと選択した能力値に+4の錬金術ボーナスをアルケミスト・レベルにつき10分間与える。

加えて、変異薬が効果を発揮しているとき、アルケミストは-2のペナルティを精神能力値の1つに得る。変異薬が【筋力】を強化する場合そのペナルティは【知力】に与えられる。【敏捷力】の場合そのペナルティは【判断力】に与えられる。【耐久力】の場合そのペナルティは【魅力】に与えられる。

アルケミスト以外が変異薬を飲むと、頑健セーブ(DCは10+アルケミスト・レベルの1/2+[知力]修正値)に成功しない限り1時間のあいだ吐き気がする状態になる。アルケミスト以外は決して変異薬の利益を得ないが、アルケミストはほかのアルケミストの変異薬の利益を得られる(しかしながらそのアルケミストがまた違う変異薬を作った場合、その“盗まれた”変異薬の効果は即座に終了する)。変異薬の効果は累積しない。アルケミストが変異薬を飲んだとき、以前に飲んでいた変異薬の効果は即座に終了する。

**万能投擲術(変則)**: すべてのアルケミストは1レベルの時点で(万能投擲術)特技をボーナス特技として得る。アルケミストは【知力】修正値を飛散武器によるダメージに加える。このボーナス・ダメージは爆弾のクラスの特徴にすでに含まれている。

**発見(超常)**: 2レベルの時点および以降2レベル毎に(最大18レベルまで)、アルケミストは信じら

れないような錬金術の発見をする。特記ない限り、アルケミストは個々の発見を複数回選択できない。いくつかの発見はアルケミストがほかの発見を見つけるなど、事前にその前提条件を満たしていなければならない。特記ない限り、爆弾を修正する発見は累積しない。1つの発見のみが個々の爆弾に適用できる。発見によって求められるセーヴィング・スローのDCは10+アルケミスト・レベルの1/2+アルケミストの【知力】ボーナスに等しい。

**酸爆弾:**アルケミストは爆弾を作るとき、【酸】のダメージを与えることを選択できる。酸爆弾が直接命中したクリーチャーは追加で1ラウンド後に1d6のダメージを受ける。

**エキスの融合:**アルケミストはエキスを作るとき、2つの処方を1つのエキスにできる。このエキスが消費されたとき、2つの処方の効果が発揮する。このエキスはそれらのエキスのうち最も高い処方レベルより2レベル高いレベルを持つ。アルケミストは最低8レベルなければこの発見を選択できない。

**振動爆弾:**アルケミストは爆弾を作るとき、【音波】ダメージを与えることを選択できる。振動爆弾は1d6でなく1d4ポイントの【音波】ダメージと、奇数レベル毎に1d4ポイントの【音波】ダメージを与える。振動爆弾が直接命中したクリーチャーは頑健セーブに成功しない限り1分間のあいだ聴覚喪失状態になる。アルケミストは最低6レベルなければこの発見を選択できない。

**遅延爆弾:**アルケミストは爆弾を、爆弾から手を離してから数ラウンド後に爆発させるように変えられる。その遅延は最大でアルケミストのレベルに等しいラウンドまでのあいだでアルケミストが選択する。アルケミストは遅延爆弾をもう一度持った時点で、時間の経過を終了させ爆弾の炸裂を妨げることができる。ほかのクリーチャーがそれに触ったり動かそうとしたとき、爆弾の含有物が小瓶から取り除かれたとき(例えば小瓶が壊れたときなど)遅延爆弾は破裂する。爆弾は炸裂したときそれがあるマスにいたクリーチャーに直接命中したかのようにダメージを与え、飛散ダメージを隣接するクリーチャーに通常通り与える。アルケミストは遅延爆弾を同時に複数持つことができない。別の遅延爆弾を作った場合、以前の爆弾は不活性化する。ディスペル・マジックは 装置無力化 判定(DCは10+アルケミスト・レベルの1/2+アルケミストの【知力】修正値)に成功すれば遅延爆弾を中和できる。アルケミストは最低8レベルなければこの発見を選択できない。

**希釈:**1日に1回、アルケミストはポーションかエリクサーを希釈し、1つから2つの同じポーションを作れる。ポーションの希釈には市場価格の1/4のコストがかかる。希釈されたポーションをまた希釈することはできない。この発見はエキスや変異薬に対して使用できない。アルケミストは最低12レベルなければこの発見を選択できない。

**生命霊薬:**1日に1回、アルケミストは生命霊薬を調合できる。この特別な調合は作るのに25,000gpと1時間かかる。生命霊薬は、それを調合したアルケミストに管理されているとき、トゥルー・リザレクション呪文と同様に死んだクリーチャーの命を蘇生する。また、アルケミストは自身でそれを飲むことができ、その場合彼は殺された次の瞬間リザレクション呪文の対象になる。この方法では霊薬のその効果はアルケミストの【知力】修正値に等しい日数しか持続しない;その時間が来る前に死ななかった場合生命霊薬の効果は終了する。アルケミストは最低16レベルなければこの発見を選択できない。

**ポーション強化:**1日に【知力】修正値に等しい回数、アルケミストは自身が飲んだポーションの術者レベルを自身のクラス・レベルに等しいものとして機能させられる。

**永遠ポーション:**アルケミストが自分で拡張したポーションを飲んだとき、そのポーションの効果は、別のポーションの効果を永続化することをアルケミストが選択するまで永続する。アルケミストは最低16レベルとポーション拡張の発見を持っていなければこの発見を選択できない。

**爆散爆弾:**アルケミストの爆弾は今や飛散半径が5フィートでなく10フィートになった。爆散爆弾の直接命中したクリーチャーは着火し、その火が消えるまでそれぞれのラウンド1d6ポイントの【火】ダメージを受ける。消火は反応セーブが要求される全ラウンド・アクションである。地面を転がることでセーブに+2のボーナスが与えられる。最低2ガロンの水をかけることで自動的に火は消える。

**ポーション拡張:**1日に【知力】修正値に等しい回数、アルケミストは飲んだポーションの持続時間を通常の倍まで機能させられる。

**速攻爆弾:**この発見をしたアルケミストは1ラウンドに複数即座に爆弾を作り投げるができる。アルケミストはその基本攻撃ボーナスが追加の攻撃を与えるのに十分である場合、全ラウンド・アクションで追加で爆弾を準備し投げるができる、これは遠隔攻撃による全力攻撃と同様に機能する。アルケミストは最低8レベルなければこの発見を選択できない。

**凶暴変異薬:** アルケミストは変異薬を飲むとき、2回の爪攻撃と1回の噛みつき攻撃を得る。これらは一次的攻撃でありアルケミストの基本攻撃ボーナスのすべてを使う。爪攻撃は1d6(アルケミストが小型なら1d4)のダメージを与え、噛みつき攻撃は1d8(アルケミストが小型なら1d6)のダメージを与える。変異薬が効果を発揮しているあいだ、アルケミストは 威圧 判定に+2の技量ボーナスを得る。

**力場爆弾:** アルケミストは爆弾を作るとき、[力場]ダメージを与えることを選択できる。力場爆弾は1d6でなく1d4ポイントの[力場]ダメージと、奇数レベル毎に1d4ポイントの[力場]ダメージを与える。力場爆弾が直接命中したクリーチャーは反応セーブに成功しない限り伏せ状態になる。アルケミストは最低8レベルなければこの発見を選択できない。

**霜爆弾:** アルケミストは爆弾を作るとき、[冷気]ダメージを与えることを選択できる。霜爆弾が直接命中したクリーチャーは、自身の次のラウンドに頑健セーブに成功しない限りよめき状態になる。

**大いなる変異薬:** アルケミストの変異薬は今や+6の外皮ボーナスと1つの能力値([筋力]、[敏捷力]、または[耐久力])に+8の錬金術ボーナスを、2つ目の身体的能力値に+6の錬金術ボーナスを、3つ目の身体的能力値に+4の錬金術ボーナスを与える。アルケミストは-2のペナルティを変異薬が持続している限り[知力]、[判断力]、[魅力]に得る(変異薬参照)。アルケミストは最低16レベルと上級変異薬の発見を持っていなければこの発見を選択できない。

**上級変異薬:** アルケミストの変異薬は今や+4の外皮ボーナスと1つの身体的能力値([筋力]、[敏捷力]、[耐久力])に+6の錬金術ボーナスを与え、2つ目の身体的能力値に+4の錬金術ボーナスを与える。アルケミストは-2のペナルティをその2つに符合する精神的能力値に変異薬が持続している限り得る。アルケミストは最低12レベルなければこの発見を選択できない。

**変異薬注入:** アルケミストは変異薬を作るとき、それに自身の僅かな追加の魔力を煎じることができる。これにはアルケミストの[知力]に2ダメージと、希少な試薬のために1,000gpを費やすが、作られた変異薬はアルケミストが別の変異薬を作っても機能を維持し続ける。これはアルケミストに別のタイプの変異薬をつくり緊急の事態のために保持し続けることを可能にする。このことはアルケミストに複数の変異薬から効果を得ることは許さない。先に飲んだ変異薬がどんな効果を持とうとも。

**地獄爆弾:** アルケミストの爆弾によって作られたこの効果はフォッグ・クラウドの代わりにインセンディエリ・クラウドを複製し、爆弾の拡散効果の倍の範囲をレベルにつき1ラウンドのあいだ満たす。アルケミストは最低16レベルと煙爆弾の発見を持っていなければこの発見を選択できない。

**注入:** アルケミストはエキスを作るとき、それに自身の僅かな追加の魔力を煎じることができる。そのエキ스는今やアルケミストがそれを手放しても維持し続ける。そのエキスが存在する限り、それはアルケミストの1日のエキス・スロットを占め続ける。注入エキスはアルケミストでないものが飲んでも効果を与えられる。

**狂気爆弾:** そのアルケミストの爆弾は肉を焼き 精神も焼く。狂気爆弾が直接命中したクリーチャーはその爆弾のダメージに加え1d4ポイントの[判断力]ダメージを受ける。通常のダメージは2d6減り(爆弾が通常6d6+4ポイントのダメージを与えるならば3d6+4ポイントのダメージを代わりに与える)。狂気爆弾による[判断力]ダメージの量はその対象が過去24時間以内に受けた狂気爆弾の数につき1つつ減少し、最低1ポイントの[判断力]ダメージを与える。アルケミストは最低12レベルなければこの発見を選択できない。

**毒爆弾:** アルケミストの爆弾による煙の効果はフォッグ・クラウドの代わりに、拡散半径の2倍の範囲を満たし、レベルにつき1ラウンド持続する、クラウドキルの効果を複製する。アルケミストは最低12レベルと煙爆弾の発見を持っていなければこの発見を選択できない。

**強力爆弾:** アルケミストの爆弾の与えるダメージは1d6増加する。アルケミストはこの発見を複数回選択でき、その効果は累積する。

**精密爆弾:** アルケミストは爆弾を投げるとき、[知力]修正値に等しい数の、爆弾による飛散ダメージを受けないマスを選択できる。

**電撃爆弾:** アルケミストは爆弾を作るとき、[電撃]ダメージを与えることを選択できる。電撃爆弾が直接命中したクリーチャーは1d4ラウンドのあいだ目が眩んだ状態になる。

**煙爆弾:** アルケミストは爆弾を作るとき、破裂したとき厚い煙の雲を作ることを選択できる。その雲はフォッグ・クラウドと同様に機能し、範囲は飛散半径の倍に等しくレベルにつき1ラウンド持続する。

**粘着爆弾:** アルケミストの爆弾の効果は持続しラウンドの開始時にクリーチャーにダメージを与え続ける。粘着爆弾が直接命中したクリーチャーは、1ラウンド後にその飛散ダメージを受ける。通常なら1ラウンド後に発生する爆弾の効果は代わりに2ラウンド後に発生する。アルケミストは最低10レベルなければこの発見を選択できない。

**粘着毒:** アルケミストが作る毒は粘着する。アルケミストがそれを武器に適用するとき、その武器はアルケミストの【知力】修正値に等しい回数攻撃を当てるまで毒が残る。アルケミストは最低6レベルなければこの発見を選択できない。

**臭素爆弾:** アルケミストの爆弾の煙の効果はフォッグ・クラウドの代わりにスチンキング・クラウドを複製し、1ラウンドのあいだ飛散半径の倍の範囲を満たす。アルケミストは煙爆弾の発見を持っていなければこの発見を選択できない。

**毒への抵抗(変則):** 2レベルの時点で、アルケミストはすべての毒に対するセーヴィング・スローに+2のボーナスを得る。このボーナスは5レベルの時点で+4、8レベルの時点で+6に増加する。10レベルの時点で、アルケミストは毒への完全耐性を得る。

**毒の使用(変則):** 2レベルの時点で、アルケミストは毒の使用に熟練し、武器に毒を塗布するとき自身が毒に侵される危険がなくなる。

**即行錬金術(変則):** 3レベルの時点で、アルケミストは錬金術アイテムを驚くべきスピードで作る。アルケミストは通常の半分の時間で錬金術アイテムを作り、毒を移動相当アクションで武器に塗布できる。

**即行毒:** 6レベルの時点で、アルケミストは1服の毒を即行アクションで武器に塗布できる。

**持続変異薬(超常):** 14レベルの時点で、変異薬の持続時間はレベルにつき1時間持続する。

**瞬間錬金術(変則):** 18レベルの時点で、アルケミストは錬金術アイテムを超常的な速度で作れる。製作:錬金術 判定に成功し適切な材料を持っているならば、全ラウンド・アクションで錬金術アイテムを作れる。彼は割り込みアクションで毒を武器に塗布できる。

**偉大な発見(超常):** 20レベルの時点で、アルケミストは偉大な発見をする。彼は即座に2つの通常の発見を覚えるが、3番目は以下から選んで得る。

**知性の覚醒:** アルケミストの【知力】能力値は永久的に2増加する。

**永遠の若さ:** アルケミストは老化を克服し、この点において年を経ることによる身体的能力値のペナルティを被らない。この時点でアルケミストがそのようなペナルティを被っていた場合、そのペナルティは取り除かれる。

**高速治癒:** アルケミストは高速治癒5を得る。

**フィロソファーズ・ストーン:** アルケミストはフィロソファーズ・ストーンの作り方を学び、ひと月に1回コストを払わず作れる。フィロソファーズ・ストーンの作成には1日かかる。

**毒の接触:** アルケミストはポイズン呪文の効果下にあるかのように有毒の接触を得る。この効果を抑止するのも起動するのもフリー・アクションである。

**真実の変異薬:** アルケミストの変異薬は今や外皮値に+8のボーナスと【筋力】、【敏捷力】、そして【耐久力】に+6の錬金術ボーナスを与える。

## キャヴァリアー

多くの戦争屋は自身の武芸を磨き、戦闘技術を追求し、そうでないものは同様の努力を自身の大義に捧げることに向けようとする。これらの戦争屋はキャヴァリアーとして知られ、1つの目的に身を捧げ、何よりも重要視する。キャヴァリアーは騎乗戦闘に熟練し、ときに自軍の長い旗印をなびかせながら戦場を突撃する場面が見られる。キャヴァリアーの本当の力は理想への信念、誓約、気概から来る。

**役割:** キャヴァリアーは乗騎の才と戦闘の流れを支配する挑戦を使い、戦場においての武力として振る舞いたがる。戦場にいないときは、キャヴァリアーは交渉と、必要ならごまかしで、自らの大義に従おうとする。キャヴァリアーは宮廷の陰謀に疎いわけではなく、社会的立場も保つことができる。

**属性:** いずれか。

**ヒット・ダイス:** d10。

## クラス技能

キャヴァリアーのクラス技能は以下の通り：威圧【魅】 騎乗【敏】 交渉【魅】 職能

表 1-1: キャヴァリアー

レベル	基本攻撃 ボーナス	頑健 セーブ	反応 セーブ	意志 セーブ	特殊能力
1	+1	2	0	0	挑戦 1 回 / 日、乗騎、騎士団、戦術家
2	+2	3	0	0	騎士団能力
3	+3	3	1	1	キャヴァリアーの突撃
4	+4	4	1	1	挑戦 2 回 / 日、調教の専門家
5	+5	4	1	1	旗印
6	+6/+1	5	2	2	ボーナス特技
7	+7/+2	5	2	2	挑戦 3 回 / 日
8	+8/+3	6	2	2	騎士団能力
9	+9/+4	6	3	3	上級戦術家
10	+10/+5	7	3	3	挑戦 4 回 / 日
11	+11/+6/+1	7	3	3	強壮突撃
12	+12/+7/+2	8	4	4	ボーナス特技、挑戦要求
13	+13/+8/+3	8	4	4	挑戦 5 回 / 日
14	+14/+9/+4	9	4	4	上級旗印
15	+15/+10/+5	9	5	5	騎士団能力
16	+16/+11/+6/+1	10	5	5	挑戦 6 回 / 日
17	+17/+12/+7/+2	10	5	5	達人戦術家
18	+18/+13/+8/+3	11	6	6	ボーナス特技
19	+19/+14/+9/+4	11	6	6	挑戦 7 回 / 日
20	+20/+15/+10/+5	12	6	6	至高突撃

【判】 製作【知】 登攀【筋】 動物使い【魅】 はったり【魅】 真意看破【判】 水泳【筋】

レベル毎の技能ランク: 4+【知】修正値

## クラスの特徴

キャヴァリアーのクラスの特徴は以下の通り。

**武器と防具の習熟:** キャヴァリアーはすべての単純武器と軍用武器とすべての鎧(重装、軽装、中装)と盾(タワーシールドを除く)に習熟している。

**挑戦(変則):** 1日に1回、キャヴァリアーは1体の敵に戦闘しろと挑戦できる。即行アクションで、キャヴァリアーは視界内の1体の対象を選び挑戦できる。挑戦の対象に攻撃するときキャヴァリアーの近接攻撃は追加のダメージを与える。この追加ダメージはキャヴァリアー・レベルに等しい。キャヴァリアーは1レベルの時点でこの能力を1日に1回と、1レベルを超える3レベル毎に追加で1回ずつ使用でき、19レベルの時点で最大7回使用できる。

敵への挑戦にはキャヴァリアーの集中力のほとんどを使う。キャヴァリアーは挑戦の対象以外からの攻撃に対するアーマー・クラスに-2のペナルティを被る。

この挑戦は対象が死ぬか気絶状態に陥るか戦闘が終了するまで続く。それぞれのキャヴァリアーの挑戦にはキャヴァリアーの騎士団の項に記載されている別の能力も含まれる。

**乗騎(変則):** キャヴァリアーは彼を戦場に運んでくれる誠実で忠実な軍馬を得る。この乗騎はドルイドの動物の相棒と同様に機能し、キャヴァリアーのクラスを有効ドルイド・レベルとして使う。このクリーチャーはキャヴァリアーが乗ることができ、乗騎として適切でなければならない。中型のキャヴァリアーはキャメルかホースを選択できる。小型のキャヴァリアーはポニーかウルフを、4レベルになればボアかドッグを選択できる。GMは適切な別の動物を乗騎として適切であると認めてもいい。

キャヴァリアーは自身の乗騎に乗るに際し鎧の判定ペナルティを被らない。その乗騎は常に戦闘訓練がされていて《軽装鎧習熟》をボーナス特技として持つものとしてみなす。キャヴァリアーの乗



騎は呪文共有の特殊能力を得ない。

キャヴァリアーとその乗騎の絆は強固で、ともに段階的に互いの空気と動きを理解する。キャヴァリアーの乗騎が死んだ場合、キャヴァリアーは服喪期間の1週間のうちに自身に仕える別の乗騎を探すことができる。この新しい乗騎はキャヴァリアーが新しいレベルを得るまでリンク、身かわし、忠誠、身かわし強化の特殊能力を得ない。

**騎士団(変則):**1レベルの時点で、キャヴァリアーはある特定の騎士団に加入しなければならない。その騎士団はキャヴァリアーに団員としてボーナス、クラス技能、特別な能力を与える。加えて、それぞれの騎士団はキャヴァリアーが従わなくてはならないいくつかの布告を有している。彼がそれらの布告を破った場合、24時間のあいだ騎士団から得られるすべての利益を失う。布告を破る行為はGMの干渉の対象となる。

キャヴァリアーは新しい大義に専念するための長い行程を約束するまでは自身の騎士団を変えられない。騎士団の変更を選択したとき、即座に古い騎士団の利益をすべて失う。彼は新しい騎士団から利益を得るために1レベルぶん完全に増加するまでその布告に従わなければならない。一度達成したら、彼は新しい騎士団からのすべての利益を得る。これらの騎士団の名前はキャンペーン・セッティングによって変化することに注意すること。

**戦術家(変則):**1レベルの時点で、キャヴァリアーは1つのチームワーク特技をボーナス特技として得る。前提条件は満たしていなくてはならない。標準アクションで、キャヴァリアーはこの特技を30フィート以内の自身を見て聞けるすべての仲間に与えることができる。仲間は3ラウンドに加え2レベル毎に1ラウンドのあいだその特技を使用できるようになる。キャヴァリアーはこの能力を1レベルの時点で1日に1回と、5レベルの時点と以降5レベル毎に追加で1回ずつ使用できる。

**キャヴァリアーの突撃(変則):**3レベルの時点で、キャヴァリアーは騎乗時により正確に突撃する方法を学ぶ。キャヴァリアーは騎乗しながら突撃するとき近接攻撃に+4のボーナスを得る(通常の+2の代わりに)。加えて、キャヴァリアーは騎乗しながら突撃しているときACにペナルティを被らない。

**調教の専門家(変則):**4レベルの時点で、キャヴァリアーは乗騎をより早く卓越した技術で調教する方法を学ぶ。キャヴァリアーは自身に乗騎として仕える動物への 動物使い にキャヴァリアー・レベルの1/2のボーナスを得る。加えて、彼は乗騎に新しい芸を仕込むときにDCを+5することで、もともと必要だった調教期間を1週間につき1日縮めてよい。彼はまた1体を超える追加の1体につきDCを+2することで、1回に複数体調教できる。

**旗印(変則):**5レベルの時点で、キャヴァリアーの旗印は仲間と相棒にとって鼓舞の象徴となる。キャヴァリアーの旗印が明確に見える限り、60フィート以内のすべての仲間は[恐怖]に対するセーブに+2の士気ボーナスと突撃の際の攻撃ロールに+1の士気ボーナスを得る。10レベルの時点、および以降5レベル毎に、これらのボーナスは+1増加する。この旗印は少なくとも小型かそれ以上に大きく、棹についているか槍の先になればこの能力は機能しない。

**ボーナス特技:**6レベルの時点および以降6レベル毎に、キャヴァリアーは追加の特技をボーナス特技として通常に加え得る。前提条件は満たしていなくてはならない。これらのボーナス特技は戦闘特技のリストの中から選ばなければならない。

**上級戦術家(変則):**9レベルの時点で、キャヴァリアーは1つのチームワーク特技をボーナス特技として得る。前提条件は満たしていなくてはならない。キャヴァリアーはこの特技を、戦術家の能力を使用することですべての仲間に与えることができる。戦術家の能力の使用は即行アクションになる。

**強壮突撃(変則):**11レベルの時点で、キャヴァリアーは騎乗時に敵を打ちのめす突撃の方法を学ぶ。騎乗時に突撃するとき、手に持つどの武器でも間合いが倍になる。この増加は、ほかの武器の間合いを増加させる効果と累積しない。加えて、キャヴァリアーは突撃攻撃が成功した場合自由に突き飛ばし、武器落とし、武器破壊、組みつきどれか1つの戦技ができる。この自由な戦技は機会攻撃を誘発しない。

**挑戦要求(変則):**12レベルの時点で、キャヴァリアーが挑戦を宣言するとき、その対象は彼の構えを脅威として注意を払わなければならない。対象がキャヴァリアーの間合いにいる限り、キャヴァリアー以外からの攻撃に対しACに-2のペナルティを被る。

**上級旗印(変則):**14レベルの時点で、キャヴァリアーの旗印は仲間を奮い立たせる。60フィート以

内のすべての仲間は(魅惑)と[強制]効果に対するセーブに+2の士気ボーナスを得る。加えてこの旗印が見える限り、キャヴァリアーが標準アクションを消費して空に旗をはためかすことにより、60フィート以内のすべての仲間は自身を対象とした呪文か効果1つに対して再びセーブできる。このセーブは元と同じDCに対して行う。セーブを許さない呪文や効果に対してこの能力は効果を発揮しない。1人の仲間ははこの能力によるボーナスを1日に複数回得ない。

**達人戦術家(変則):**17レベルの時点で、キャヴァリアーは1つのチームワーク特技をボーナス特技として得る。前提条件は満たしていなければならない。キャヴァリアーはこの特技を戦術家の能力を使用してすべての仲間に与えることができる。キャヴァリアーが戦術家の能力を使用するとき、自身が知るいずれかの2つのチームワーク特技を与える。彼はボーナス特技として得た以外のチームワーク特技を選択できる。

**至高突撃(変則):**20レベルの時点で、キャヴァリアーが騎乗中に突撃したとき、通常の倍のダメージを与える(ランスを使用していた場合は3倍)。加えて、キャヴァリアーが騎乗中の突撃でクリティカル・ヒットを確定させた場合、対象は1d4ラウンドのあいだ気絶する。意志セーブに成功すれば代わりに1d4ラウンドのよろめきで済む。DCは10+キャヴァリアーの基本攻撃ボーナスである。

## キャヴァリアーの騎士団

以下の騎士団はキャヴァリアーに最も一般的に選ばれるものの典型である。これらの騎士団のメンバーはお互いに束縛される必要性はないが、特定の規範に帰属するキャヴァリアーたちで形成された組織はいくつかある。

### コッカトリス騎士団

この騎士団に所属するキャヴァリアーは自身にのみ仕え、自身の更なる目標と名声のために働く。この騎士団のキャヴァリアーは自分勝手に自身の目標のみを意識する傾向がある。

**布告:**キャヴァリアーは自身の興味と目標をなによりも評価しなければならない。常に対等であるなら対価を払うことを受け入れ、得たなら報酬を払い、略奪品の分配でも山分けしなければならない。キャヴァリアーは機会があればいつでも自身の名声、威信、権力を増さなければならない。

**挑戦:**コッカトリス騎士団のキャヴァリアーが挑戦を挑んでいるあいだ、彼は挑戦の対象に対しての近接ダメージ・ロールに+1の士気ボーナスを、彼が対象を敵として唯一間合いに含めている限り得る。このボーナスはキャヴァリアーの持つ4レベル毎に+1増加する。

**技能:**コッカトリス騎士団のキャヴァリアーは 鑑定【知】と 芸能【魅】を自身のクラス技能リストに加える。加えて、コッカトリス騎士団のキャヴァリアーは【魅力】修正値を彼の士気をくじくための 威圧 判定のDCに加える(通常の【判断力】修正値に加えて)。

**騎士団能力:**コッカトリス騎士団に所属するキャヴァリアーはレベルが増加するに従い以下の能力を得る。

**自慢屋(変則):**2レベルの時点で、キャヴァリアーは標準アクションを消費し自身の功績と戦闘の腕前を自慢できる。《威圧演舞》をボーナス特技として得る。キャヴァリアーは士気をくじかれた対象への近接攻撃ロールに+2の士気ボーナスを得る。

**栄光の篡奪(変則):**8レベルの時点で、キャヴァリアーは他のクリーチャーの成功した一撃の名声を盗むことができる。キャヴァリアー自身でないクリーチャーがキャヴァリアーの間合い内にいる対象にクリティカル・ヒットを成功させた場合、彼は機会攻撃を同じ対象に行える。

**凱旋の瞬間(変則):**15レベルの時点で、キャヴァリアーはフリー・アクションで凱旋の瞬間を宣言できる。1ラウンドのあいだ、キャヴァリアーはすべての能力値判定、攻撃ロール、ダメージ・ロール、セーブ、技能判定に【魅力】修正値に等しい技量ボーナスを得る。ACにもこのボーナスは与えられる。加えて、彼のクリティカル・ヒットは自動的に確定する。キャヴァリアーはこの能力を1日に1回使用できる。

### ドラゴン騎士団

ドラゴン騎士団に所属するキャヴァリアーたちは自身を似た考えを持つ同志との行動に専念し、ともに傭兵一行や冒険グループを組む。これらのキャヴァリアーは忠誠と友情を信じ、仲間を守るた

めなら喜んで命を捧げる。

**布告:** キャヴァリアーは仲間に誠実でなければならず常にグループのさらなる目標のために働くとする。仲間を害から守り、不信を呼んだときその名誉を守らなければならない。

**挑戦:** ドラゴン騎士団のキャヴァリアーが挑戦を挑んでいるあいだ、仲間は対象に対する攻撃ロールに+1の状況ボーナスを、彼は間合いに対象を含めている限り得る。このボーナスはキャヴァリアーの持つ4レベル毎に+1増加する。

**技能:** ドラゴン騎士団のキャヴァリアーは 知覚【判】と 生存【判】を自身のクラス技能リストに加える。加えて、ドラゴン騎士団のキャヴァリアーは仲間のために食料と水を探すためか悪天候から仲間を守るための 生存 判定にキャヴァリアー・レベルの半分のボーナスを得る(最低+1)。

**騎士団能力:** ドラゴン騎士団に所属するキャヴァリアーはレベルが増加するに従い以下の能力を得る。

**仲間の援護(変則):** 2レベルの時点で、ドラゴン騎士団のキャヴァリアーが仲間を助けるために援護アクションをしたとき、その仲間はAC、攻撃ロール、または技能判定に+3のボーナスを得る。8レベルの時点および以降6レベル毎に、このボーナスは1増加する。

**兵学(変則):** 8レベルの時点で、キャヴァリアーは標準アクションで30フィート以内の仲間全員(自身を含む)にいくつかの中から1つのボーナスを与える。仲間はキャヴァリアーを見るか聞くかができればこのボーナスを与えられる。キャヴァリアーは1ラウンドのあいだACに+2の回避ボーナスを与えるか、1ラウンドのあいだ攻撃ロールに+2の士気ボーナスを与えるか、1回だけ割り込みアクションでそれぞれの移動速度で移動する能力か、を与えられる。キャヴァリアーは異なるボーナスをそれぞれの仲間に与えられるが、仲間はこの能力の利益を1回の戦闘につき1回しか得られない。

**動きを一つに(変則):** 15レベルの時点で、キャヴァリアーは標準アクションで移動と1回の近接攻撃を行える。30フィート以内の仲間もまた割り込みアクションで移動と1回の近接攻撃が行える。この移動と攻撃は条件を満たしていれば突撃にしてもよい。すべてのこれによる攻撃に+2のボーナスを与え(これは突撃のボーナスと累積する)すべての仲間はACに+2の回避ボーナスを1ラウンドのあいだ得る。キャヴァリアーはこの能力を1回の戦闘につき1回使用できる。

## ライオン騎士団

この騎士団に所属するキャヴァリアーは王や女王や地方の将軍などの君主に対して誓いを立てている。この騎士団のキャヴァリアーは勇猛であり自らの大義に専念していて、彼の土地と領主の安全のためなら喜んでどこへでも足を運ぶ。

**布告:** そのキャヴァリアーはどのような代価を払っても彼の君主の土地と命を守らなければならない。彼は質問なしに彼の君主の命令に従わなくてはならない。彼の領地の威信と権力を発展させるよう努力しなければならない。

**挑戦:** ライオン騎士団のキャヴァリアーが挑戦を挑んでいるあいだ、彼は挑戦の対象からの攻撃に対してのACに+1の回避ボーナスをに得る。このボーナスはキャヴァリアーの持つ4レベル毎に+1増加する。

**技能:** ライオン騎士団のキャヴァリアーは 知識:地方【知】と 知識:貴族【知】を自身のクラス技能リストに加える。ライオン騎士団のキャヴァリアーは 知識:貴族 の判定を技能に習熟していなくてもできる。その技能にランクを持っている場合、キャヴァリアーはその判定にキャヴァリアー・レベルの1/2(最低+1)のボーナスを加える。

**騎士団能力:** ライオン騎士団に所属するキャヴァリアーはレベルが増加するに従い以下の能力を得る。

**獅子の声(変則):** 2レベルの時点で、ライオン騎士団のキャヴァリアーは仲間を奮い立たせる能力を得る。標準アクションで、彼は勇気づける演説をしてキャヴァリアー・レベルに等しいラウンドのあいだ、60フィート以内のすべての仲間に[恐怖]効果に対するセービング・スローに彼の【魅力】修正値に等しい技量ボーナスと、攻撃ロールに+1の技量ボーナスを与えることができる。範囲内の仲間が恐れ状態か恐慌状態を引き起こす呪文や能力の状況下にある場合、その仲間は即座にもう1回その効果へのセーブを行う(セーブが可能なものであるなら)。

**王のために(変則):** 8レベルの時点で、ライオン騎士団のキャヴァリアーは大声で仲間を呼び、勇

気づけられるようになる。割り込みアクションで、キャヴァリアーは30フィート以内のすべての仲間の攻撃ロールとダメージ・ロールに【魅力】ボーナスに等しい技量ボーナスを与える。この効果は1ラウンドのあいだ持続する。この能力は1回の戦闘につき1回使用できる。

**君主の盾(変則):**15レベルの時点で、ライオン騎士団のキャヴァリアーは周囲の人を守ることができるようになる。キャヴァリアーに隣接する仲間はACに+2の盾ボーナスを得る。加えて、キャヴァリアーは自身の間合いの中にいるクリーチャーが攻撃したのであれば、割り込みアクションで自身に隣接するクリーチャーにされたその攻撃を自身へと移し替えることができる。この能力は攻撃ロールが振られる前に宣言しなくてはならない。この攻撃はそのクリーチャーが通常ならキャヴァリアーに攻撃が届かなかつたりできなかったりしても、キャヴァリアーのACと防御に対して行われる。キャヴァリアーは攻撃の対象の移し替えに際し、遮蔽と視認困難によるボーナスを失う。

## シールド騎士団

シールド騎士団へ連なるキャヴァリアーは単なる農民から高名な職人に至るまで、民衆を守ることに命を捧げる。これらのキャヴァリアーは流れの前に立ち、さまよう殺人鬼や飢えた怪物から無垢な人々を守る。

**布告:**キャヴァリアーは民衆の繁栄と生命を守り、彼らを傷つけ利用しようとする者からの強奪への盾とならなければならない。彼は必要なときそれが助けとなり正当なら寄付しなければならない。彼は自身を守れない者に害や苦難を与える行動をしてはならない。

**挑戦:**シールド騎士団のキャヴァリアーが挑戦を挑んでいるあいだ、彼は挑戦の対象への攻撃ロールに+1の士気ボーナスを、その対象がキャヴァリアー以外に攻撃した場合得る。このボーナスは1分間持続する。このボーナスはキャヴァリアーの持つ4レベル毎に+1増加する。

**技能:**シールド騎士団のキャヴァリアーは 治療【判】と 知識:地方【知】を自身のクラス技能リストに加える。シールド騎士団のキャヴァリアーが 治療 技能を自身以外に対して使うとき、その判定にキャヴァリアー・レベルの1/2のボーナス(最低+1)を加える。

**騎士団能力:**シールド騎士団に所属するキャヴァリアーはレベルが増加するに従い以下の能力を得る。

**決意(変則):**2レベルの時点で、重装鎧を着ているときに近接または遠隔攻撃でダメージを与えた場合、キャヴァリアーは1ポイントの致傷ダメージを1ポイントの非致傷ダメージに置換できる。彼はこの能力をダメージを与える度に1回使用できる。この能力では能力値ダメージ、能力値吸収、エネルギー・ダメージを非致傷ダメージに置換できない。6レベルの時点および以降4レベル毎に置換できるダメージ量は1増加する。

**潮止め(変則):**8レベルの時点で、キャヴァリアーは《足止め》をボーナス特技として、前提条件を満たしていなくとも得る。クリーチャーの移動を止めるための戦技判定の代わりに、キャヴァリアーは通常の攻撃を選択できる。その攻撃が命中しダメージを与えた場合、対象はキャヴァリアーが戦技判定に成功したかのように移動を終了する。

**弱者の保護(変則):**15レベルの時点で、キャヴァリアーは敵を妨害するために移動できるようになる。割り込みアクションでキャヴァリアーは通常の移動速度(または騎乗中なら乗騎の移動速度)で移動し1回の近接攻撃ができる。この移動は通常通り機会攻撃を誘発する。キャヴァリアーは敵に隣接したとき、移動を終了しなければならない。次のターン、キャヴァリアーはよろめき状態となり、かつこの能力を1ラウンドのあいだ使用できない。

## スター騎士団

スター騎士団に連なるキャヴァリアーは信仰およびその同胞たちを守り仕えることに専念している。この騎士団に属するキャヴァリアーは彼らが仕える宗教の教義と導きに多くの点において従おうとする。キャヴァリアーがこの騎士団に加盟するとき、仕えるべき1つの宗教を選択すること。

**布告:**キャヴァリアーは信仰を、そして僧侶からの教えに従うものすべてを守るよう努めなければならない。彼は信仰の制限を固く守り、その大義を可能な限り広め、そして神の代理人に仕えなければならない。

**挑戦:**スター騎士団のキャヴァリアーが挑戦を挑んでいるあいだ、彼はすべてのセーブに+1の士

気ボーナスを、挑戦の対象を間合いの内に収めている限り得る。このボーナスはキャヴァリアーの持つ4レベル毎に+1増加する。

**技能:** スター騎士団のキャヴァリアーは 治療【判】と 知識:宗教【知】を自身のクラス技能リストに加える。スター騎士団のキャヴァリアーは 知識:宗教 技能を習熟していなくても判定できる。この技能にランクを持っている場合、彼は選択した信仰に関する判定にキャヴァリアー・レベルの1/2(最低+1)のボーナスを得る。

**騎士団能力:** スター騎士団のキャヴァリアーはレベルが増加するに従い以下の能力を得る。

**使命感(変則):** 2レベルの時点で、キャヴァリアーは標準アクションで短い祈りができ、自身の能力への信頼で自身を満たせる。その時点から次の1分間のあいだ、彼は1回の能力値判定、攻撃ロール、セーブ、または技能判定に【魅力】修正値に等しい技量ボーナスを得ることができる。彼はこのボーナスの使用をダイスを振る前に宣言しなければならない。彼はこの能力をそれぞれの判定やダイス・ロールに対して1回づつ、最大で1日に4回使用できる。加えて、キャヴァリアーはキャヴァリアー・レベルの1/2をパラディンかクレリックのレベルに、自身のエネルギー放出や癒しの手の効果を決定するに際し追加する。

**信仰のために(変則):** 8レベルの時点で、キャヴァリアーは自身の信仰を呼び起こし戦闘で自身を支えることができるようになる。フリー・アクションで、キャヴァリアーは自身の神格の名を叫ぶことで、1ラウンドのあいだ攻撃ロールに自身の【魅力】修正値に等しい士気ボーナスを与えられる。加えて、30フィート以内の彼と信仰を同じくする仲間、その半分に等しいボーナス(最低+1)を得る。キャヴァリアーはこの能力を1日に1回と、12レベルの時点および以降4レベル毎に追加で1回づつ使用できる。

**応報(変則):** 15レベルの時点で、キャヴァリアーは彼の信仰の代理人を攻撃しようとしている者に応報を与えることができるようになる。いずれかの敵がキャヴァリアー、または彼と同様の信仰に献身し彼に隣接している仲間に対して近接攻撃を成功させた場合、その敵はキャヴァリアーからの機会攻撃を誘発する。キャヴァリアーはその機会攻撃に+2の士気ボーナスを得る。その敵の攻撃がクリティカル・ヒットだった場合、キャヴァリアーはその敵が挑戦の対象であるかのように機会攻撃を行ってよい。キャヴァリアーはこの能力を1ラウンドに1回使用できる。

## ソード騎士団

ソード騎士団に連なるキャヴァリアーは人生を騎士道、名誉、勇猛、公平性に捧げる。この騎士団のキャヴァリアーは領主に誓おうとする。すべての騎士団の中で、ソード騎士団はおそらく最も広範な理想と目標を持っている。

**布告:** キャヴァリアーは危機に面したとき勇気を見せ、彼を不当に扱ったものに慈悲を見せ、貧しく温順な者に寄付しなければならない。彼はいかなる時もあらゆる意味で尊敬すべき人物でなければならない。彼は何よりも名誉を守らなければならない。

**挑戦:** ソード騎士団のキャヴァリアーが挑戦を挑んでいるあいだ、彼は挑戦の対象への攻撃ロールに+1の士気ボーナスを、自身の乗騎に騎乗している限り得る。このボーナスはキャヴァリアーの持つ4レベル毎に+1増加する。

**技能:** ソード騎士団のキャヴァリアーは 知識:貴族【知】と 知識:宗教【知】を自身のクラス技能リストに加える。キャヴァリアーが はったり に対する 真意看破 判定を行うとき、彼はその判定にキャヴァリアー・レベルの1/2(最低+1)に等しい技量ボーナスを得る。

**騎士団能力:** ソード騎士団のキャヴァリアーはレベルが増加するに従い以下の能力を得る。

**我が名誉により(変則):** 2レベルの時点で、属性を1つ選択する。その属性を維持している限り、キャヴァリアーは1つの選んだセーブに+2の士気ボーナスを得る。

**騎乗体得(変則):** 8レベルの時点で、キャヴァリアーはどのクリーチャーに騎乗しようとして、騎乗判定に加えられる鎧の判定ペナルティを0にする。騎乗して突撃を行う際、突撃に対して待機されていた攻撃に対するACに、+4の回避ボーナスを得る。また、乗騎の【筋力】修正値をダメージ・ロールに追加する。また、以下の内から1つをボーナス特技として得る。《騎乗戦闘》、《駆け抜け攻撃》、《技能熟練:騎乗》、《猛突撃》、《騎乗蹂躞》。前提条件は満たしていなければこれらの特技は取得できない。

**騎士の挑戦(変則):** 15レベルの時点で、1日に1回、騎士の挑戦を行なうことができるようになる。

これは通常の挑戦と同じように機能するが、対象に行うすべての攻撃ロールとダメージ・ロールにキャラクターの【魅】ボーナスを加える。加えて、騎士の挑戦の対象にクリティカル・ヒットを確定するためのロールに+4の状況ボーナスを得る。

## インクィジター

厳かで揺るがず、インクィジターは公正や清浄さなしに、ペテンや悪知恵を使って信仰の敵を根絶やしにする。インクィジターは神格を信仰しているにも関わらず、教会の多くの通常の規則と因習を超越している。彼らは神格と自身の正義感にのみ応え、自らの目標を果たすために進んで極端な手段を講ずる。

**役割:** インクィジターは場所から場所へと移動し、敵を追い、また危険を調査しようとする。その結果、彼らは時として彼らの存在を隠すために他人と共に旅をすることがある。インクィジターは可能であれば信仰の仲間と共に行動するが、そのような仲間がインクィジターの嫌疑から逃れるわけではない。

**属性:** インクィジターの属性は彼女の神格から秩序 / 混沌か善 / 悪軸のどちらかが1段階ずれる範囲内でなければならない。

**ヒット・ダイス:** d8。

## クラス技能

インクィジターのクラス技能は以下の通り: はったり【魅】、登攀【筋】、製作【判】、交渉【魅】、変装【魅】、治療【判】、威圧【魅】、知識:神秘学【知】、知識:ダンジョン探検【知】、知識:自然【知】、知識:次元界【知】、知識:宗教【知】、知覚【判】、職能【判】、騎乗【筋】、真意看破【判】、呪文学【知】、隠密【敏】、生存【判】、水泳【筋】。

**レベル毎の技能ランク:** 6+【知力】修正値

## クラスの特徴

インクィジターのクラスの特徴は以下の通り。

**武器と鎧の習熟:** インクィジターはすべての単純武器に加え、クロスボウ、ハンドクロスボウ、ロングボウ、ショートボウ、そして神格の好む武器に習熟している。彼らはまた軽装鎧、中装鎧、そして盾(タワー・シールドを除く)にも習熟している。

**呪文:** インクィジターはインクィジター呪文リストに書かれた信仰呪文を発動する(12ページ参照)。彼女は自身が知る呪文をその呪文のレベルについて1日に許された回数まで使うまで、いつでも準備なしに発動できる。

呪文を学び発動するために、インクィジターは【判断力】能力値が少なくとも10+呪文レベルに等しいだけなければならない。インクィジターの呪文へのセーヴィング・スローの難易度は10+呪文レベル+インクィジターの【判断力】修正値である。

インクィジターは1日に決められた回数しか呪文を発動できない。彼女の1日に基本的に許された呪文は表6-1参照。加えて、彼女は高い【判断力】能力値を持っていればボーナス呪文を受ける(*Pathfinder RPG Core Rulebook*の表1-3参照)。

インクィジターの呪文の選択は極端に制限されている。インクィジターは4つの0レベル呪文と2つの1レベル呪文を選択して開始する。新しいインクィジター・レベルそれぞれにつき、彼女は表6-2にある通り1以上の呪文を得る(1日の呪文とは異なり、インクィジターが知る呪文数は【判断力】能力値に影響されない。表6-2の数で固定されている)。

5レベルに達した時点および以降3レベル毎(8、11、以下同様)にインクィジターは既に知っている呪文1つの代わりに新しい呪文を学ぶことを選べる。この効果で、インクィジターが古い呪文を“失い”、新しい呪文と交換する。この新しい呪文は交換する呪文と同じレベルでなければならない、最低でもインクィジターが発動できる最大のレベルよりも1以上低くなければならない。インクィジターは新しい修得呪文を得ると同時にこれまでのレベルの呪文1つを入れ替えることができる。

表 6-1: インクィジター											
レベル	基本攻撃 ボーナス	頑 健	反 応	意 志	特殊能力	1 日の呪文数					
						1	2	3	4	5	6
1	+0	2	0	2	領域、審判 1 回 / 日、魔物の知識、断固たる凝視	1	-	-	-	-	-
2	+1	3	0	3	ずる賢いイニシアチブ、ディテクト・ライズ、追跡	2	-	-	-	-	-
3	+2	3	1	3	単独戦術、チームワーク特技	3	-	-	-	-	-
4	+3	4	1	4	審判 2 回 / 日	3	1	-	-	-	-
5	+3	4	1	4	滅ぼし、ディテクト・ライズ	4	2	-	-	-	-
6	+4	5	2	5	チームワーク特技	4	3	-	-	-	-
7	+5	5	2	5	審判 3 回 / 日	4	3	1	-	-	-
8	+6/+1	6	2	6	二度目の審判	4	4	2	-	-	-
9	+6/+1	6	3	6	チームワーク特技	5	4	3	-	-	-
10	+7/+2	7	3	7	審判 4 回 / 日	5	4	3	1	-	-
11	+8/+3	7	3	7	強固	5	4	4	2	-	-
12	+9/+4	8	4	8	上級滅ぼし、チームワーク特技	5	5	4	3	-	-
13	+9/+4	8	4	8	審判 5 回 / 日	5	5	4	3	1	-
14	+10/+5	9	4	9	弱点の利用	5	5	4	4	2	-
15	+11/+6/+1	9	5	9	チームワーク特技	5	5	5	4	3	-
16	+12/+7/+2	10	5	10	審判 6 回 / 日、三度目の審判	5	5	5	4	3	1
17	+12/+7/+2	10	5	10	殺害者	5	5	5	4	4	2
18	+13/+8/+3	11	6	11	チームワーク特技	5	5	5	5	4	3
19	+14/+9/+4	11	6	11	審判 7 回 / 日	5	5	5	5	5	4
20	+15/+10/+5	12	6	12	真実の審判	5	5	5	5	5	5

**領域:** クレリックと同様、インクィジターの神格は彼女の属性、その魔法がどう働くか、そして価値基準に影響を与える。しかしながらクレリックとは違いその教義には縛られておらず、インクィジターはそのような指針を高次のものと考え、その信仰のよりよきものに仕えるためならその事実

を無視し対立できる。インクィジターは彼女の連なる神格の1つの領域を選択できる。インクィジターは彼女の属性がその領域と合致しているのであれば、属性の領域を選択できる。GMが認めるなら、インクィジターは神格の代わりに理想に献身していて、彼女の好みと能力を表す1つの領域を選択していることにしても良い。属性の制限は依然として適用される。

それぞれの領域はインクィジターのレベルによりいくつかの領域の力を与える。インクィジターはそれぞれの領域からボーナス呪文を得ず、ボーナス呪文スロットも得ない。インクィジターは領域の力と効果を決定するに際し、そのレベルを有効クレリック・レベルとして扱う。インクィジターがクレリック・レベルを持っていた場合、2つの領域のうち1つはインクィジターとして選択したものと同じでなければならない。クレリックとインクィジターのレベルは領域の力と能力を決定するに際し累積するが、ボーナス呪文に対してはそうならない。

表 6-2: インクィジターの修得呪文数							
レベル	修得呪文数						
	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	5	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



**審判(超常):**1レベルの開始時点で、インクジターは即行アクションで敵に審判を告げられる。審判がなされたときから、インクジターは審判のタイプに基づくボーナスか特殊能力を得る。審判によって与えられるボーナスは以降のラウンドに増加し、最大のボーナスに至っても審判が終了するまでそれは続く。

1レベルの時点で、インクジターはこの能力を1日に1回使用できる。4レベルの時点および以降3レベル毎に、インクジターはこの能力を1日に追加で1回ずつ使用できる。1回起動すれば、この能力は戦闘が終了するまで持続し、またそうなった時点ですべてのボーナスは即座に終了する。インクジターはこれらのボーナスを得るには戦闘に参加しなければならない。彼女が恐れ状態、恐慌状態、麻痺状態、朦朧状態、気絶状態、またはほかの戦闘に参加することを妨げる状態にある場合、能力は終了しないが、再び戦闘に参加できるまですべてのボーナスはボーナスが与えられる最初のラウンドにリセットされる。

インクジターがこの能力を使用したとき、彼女は審判のタイプを1つ選択する。即行アクションで彼女は審判を別のタイプに変更できるが、その場合与えられるボーナスは1ラウンド目にリセットされる。

**破壊:**インクジターは神格の怒りに満たされ、すべての武器攻撃のダメージ・ロールに+1の清浄ボーナスを与える。このボーナスは1ラウンド目以降+1ずつ増加し、最大で3ラウンド目に+3になりそれが以後のラウンドも続いていく。10レベルの時点で、これらすべてのボーナスは倍になる(1ラウンド目に+2、2ラウンド目に+4、以下同様)。

**治療:**インクジターは癒しの光に包まれ、高速治療1を得る。これはそれぞれのラウンドにインクジターが生き、審判が続いている限りインクジターから1ポイントのダメージを癒す。回復の量は1ラウンド目以降1ずつ増加し、最大で3ラウンド目に3ポイントになりそれが以降のラウンドも続いていく。10レベルの時点で、回復量は倍になる(1ラウンド目に2hp、2ラウンド目に4、以下同様)。

**正義:**この審判はインクジターの正義を採す心に拍車をかけ、すべての攻撃ロールに+1の清浄ボーナスを与える。このボーナスは1ラウンド目以降+1ずつ増加し、最大で3ラウンド目に+3になり以降のラウンドそれが続く。10レベルの時点で、クリティカル・ヒットを確定させるための攻撃ロールに対しこのボーナスは倍になる。

**貫通:**この審判はインクジターに大いなる集中を与え呪文を強力にする。これは精神集中判定と対象の呪文抵抗を克服するための術者レベル判定に+1の清浄ボーナスを与える。このボーナスは1ラウンド目以降+1ずつ増加し、3ラウンド目に最大の+3になり以降のラウンドそれが続く。10レベルの時点で、これらすべてのボーナスは倍になる(1ラウンド目に+2、2ラウンド目に+4、以下同様)。

**保護:**インクジターは防御のオーラに包まれ、アーマー・クラスに+1の清浄ボーナスを得る。このボーナスは1ラウンド目以降+1ずつ増加し、最大で3ラウンド目に+3になり以降のラウンドそれが続く。10レベルの時点で、クリティカル・ヒットを確定させるための攻撃ロールに対しこのボーナスは倍になる。

**清浄:**インクジターは敵の邪悪なる穢れから守られ、すべてのセーヴィング・スローに+1の清浄ボーナスを得る。このボーナスは1ラウンド目以降+1ずつ増加し、最大で3ラウンド目に+3になり以降のラウンドそれが続く。10レベルの時点で、呪い、病気、そして毒に対しこのボーナスは倍になる。

**快活:**この審判はインクジターを害に対して回復力に富むようにし、DR1 / 魔法を与える。このボーナスは2ラウンド目に2 / 魔法に増加し、3ラウンド目に最大の3 / 魔法になり以降のラウンドそれが続く。10レベルの時点で、DRは魔法からインクジターと反対の1つの属性(混沌、悪、善または秩序)に変化する。彼女が中立である場合、インクジターはこの増加を得ない。

**抵抗:**インクジターは明滅するオーラに守られ、この審判を宣言するときに選んだ1つの種類のエネルギー([酸]、[冷氣]、[電気]、[火]、または[音波])への抵抗2を得る。この保護は1ラウンド目以降2ずつ増加し、最大で3ラウンド目に6になり以降のラウンドそれが続く。10レベルの時点で、1ラウンド目の保護の量は5に増加し、以降のラウンド5ずつ増加し、最大で3ラウンド目に15になり以降のラウンドそれが続く。

**一撃:**この審判はインクジターの武器を信仰の光で包む。この審判は1ラウンド目になんのボーナスも与えない。2ラウンド目に、インクジターの武器はダメージ減少を無視するに際し魔法のものとして扱われる。3ラウンド目とそれ以降のラウンドで、インクジターの武器はまたダメージ減少を無視するに際し1つの属性(混沌、悪、善、または秩序)を持つものとして扱われる。このタイプはイ



ンクィジターの属性と一致していなければならない。インクィジターが中立な場合、3ラウンド目になんのボーナスも受けない。10レベルの時点で、3ラウンド目とそれ以降のラウンド、インクィジターの武器はダメージ減少を克服するに際しアダマンティンのものとしても扱われる(しかし硬度は減らない)。

**魔物の知識(変則):**インクィジターは技能判定でクリーチャーの弱点と能力を識別するに際し【知力】修正値に加え【判断力】修正値を 知識 技能判定に加える。

**祈り:**インクィジターはいくつかの祈りか0レベル呪文を表6-2の“修得呪文数”に従い得る。これらの呪文はほかの呪文と同様に発動できるが、発動しても消費されず再び使用できる。呪文修正特技などによって違う呪文スロットを使って準備された祈りは通常通り消費される。

**断固とした凝視(変則):**インクィジターは誤魔化しを見抜き敵を威圧することに熟練している。インクィジターはすべての 威圧 と 真意看破 判定にインクィジター・レベルの1/2に等しい士気ボーナスを得る(最低+1)。

**ずる賢いイニシアチブ(変則):**2レベルの時点で、インクィジターはイニシアチブ判定に【敏捷力】修正値に加え【判断力】修正値を加える。

**属性看破(擬呪):**回数無制限で、インクィジターはディテクト・ケイオス、ディテクト・イーヴル、ディテクト・グッド、またはディテクト・ローを使用できる。彼女はこれらの能力を一度に1つしか使用できない。

**追跡(変則):**2レベルの時点で、インクィジターはレベルの半分を追跡か痕跡を識別するための生存 判定に加える。

**単独戦術(変則):**3レベルの時点で、インクィジターが自身のチームワーク特技から利益を得るかを判断するに際し、すべての仲間はインクィジターと同様のチームワーク特技を持つかのように扱う。彼女の仲間は実際に自身でその特技を持っていない限り、それらの特技によっていかなる利益も得ない。仲間の位置取りと行動が記された条件を満たしていない場合、インクィジターは記されたボーナスを得ない。

**チームワーク特技:**3レベルの時点および以降3レベル毎に、インクィジターは通常の成長に加えボーナス特技を1つ得る。これらのボーナスはチームワーク特技から選択しなければならない。インクィジターは選択するボーナス特技の前提条件を満たしていなければならない。

標準アクションで、インクィジターは既に身につけた最も新しいチームワークの代わりとして、新しいボーナス・チームワーク特技を身につけることを選んで良い。この効果で、インクィジターはそのボーナス特技を失い新しいものに交換する。彼女は最も新しく得たチームワーク特技のみ変更できる。新しいチームワーク特技を得た場合、その直前のチームワーク特技は固定されもう変更することはできなくなる。インクィジターは最も新しいチームワーク特技を1日に【判断力】修正値に等しい回数変更できる。

**滅ぼし(超常):**5レベルの時点で、インクィジターは彼女の武器にベイン武器の特殊能力を即行アクションで付与できる。彼女は1つのクリーチャー種別を選択しなければならない(そしてそのクリーチャー種別が人型生物か来訪者だった場合、副種別も選択しなければならない)。一度決定したら、その種別は即行アクションで変更できる。この能力はインクィジターが武器を持っているあいだ機能する。落とすか取られた場合、その武器は持続時間が消費される前に再びインクィジターに戻ればその能力を得る。この能力は1日につきインクィジターのレベルに等しいラウンド持続するが、これらのラウンドは連続している必要はない。

**ディザーン・ライズ(擬呪):**5レベルの時点で、インクィジターはディザーン・ライズを1日につきインクィジター・レベルに等しいラウンド使用できる。これらのラウンドは連続している必要はない。この能力の起動は割り込みアクションである。

**二度目の審判(変則):**8レベルの時点で、インクィジターが審判の能力を使うとき、彼女は1つの代わりに異なる2つの審判を選択する。即行アクションで彼女は審判の1つを変更できるが、その審判のボーナスはリセットされ1ラウンド目にもどる。

**強固(変則):**11レベルの時点で、インクィジターはある種の攻撃を避けるために精神的、肉体的な弾力さを得る。セーブに成功することで効果を減らせる攻撃に対して頑健セーブか意志セーブに成功した場合、代わりに効果を完全に避ける。この能力はインクィジターが軽装鎧か中装鎧を着ているとき、または鎧を着ていないときのみ使用できる。無防備状態のインクィジターは強固の能力の利

益を得ない。

**上級減ばし(超常):**12レベルの時点で、インクィジターが減ばしの能力を使用したとき、選択したクリーチャーに武器が与えるボーナス・ダメージ量は4d6に増加する。

**弱点の利用(変則):**14レベルの時点で、インクィジターは存在する好機によって優位を得ることを学ぶ。インクィジターがクリティカル・ヒットを確定させた場合、ダメージ減少を無視する。加えて、対象が再生を持っていた場合、そのクリーチャーはクリティカル・ヒットしたそのラウンドは再生を失い、通常通り死ぬ可能性がある(クリーチャーの再生の能力を無視できるのであれば)。最後に、インクィジターがエネルギー・ダメージをその種類のエネルギーへの脆弱性をもつクリーチャーに与えた場合、振られたダイス1つにつきダメージを+1する。

**三度目の審判(変則):**16レベルの時点で、インクィジターが審判の能力を使用するとき、彼女は2つでなく3つの異なる審判を選択する。即行アクションで彼女は審判の1つを交換できるが、その審判によるボーナスは1ラウンド目に与えられるものにリセットされる。

**殺害者(変則):**17レベルの時点で、インクィジターは戦闘で即座に動くことを学ぶ。インクィジターが審判の能力を使うとき、彼女は審判の1つを選択して良い。その審判は1ラウンド目から最大のボーナスを与える。その審判が戦闘中に変更された場合、通常通りリセットされる。

**真実の審判(超常):**20レベルの時点で、インクィジターは真実の審判を戦闘中に呼び起こせる。インクィジターが審判の能力を使用するときすべての審判は最大のボーナスを与え、またインクィジターは即行アクションで1体の敵に対して神に真実の審判を懇願できる。一度宣言すれば、インクィジターは1回の近接攻撃(またはその敵が30フィート以内ならば遠隔攻撃)を対象に行える。攻撃が命中した場合、それは通常通りのダメージを与え、その敵は頑健セーブに成功しなければ死亡する。このセーブDCは10+インクィジター・レベルの1/2+インクィジターの【判断力】修正値に等しい。一度攻撃をすればすべてのインクィジターの審判のボーナスは1ラウンド目に与えられるものにリセットされる(しかしながら殺害者の審判は最大のボーナスのまま残る)。そのセーブがされたかに関わらず、その対象は、そのインクィジターの真実の審判の能力への完全耐性を24時間のあいだ得る。

**混沌、悪、善、そして秩序の呪文:**インクィジターは自身か、自身の神格のもの(1つでもあれば)と反対の属性の呪文は発動できない。特定の属性に属する呪文は[混沌]、[悪]、[善]、そして[秩序]の副系統を持つと呪文に記述されている。

## 元インクィジター

墮落したか禁止された属性になったインクィジターはすべての呪文と審判の能力を失う。彼女は贖罪するまでインクィジターとしてレベルを得ることができない(アトーンメン/呪文の記述参照)。

## オラクル

神々はその代理人を通して働いているが、オラクル以上に神秘的な者はいないだろう。この神の入れ物には自分で選ぶ必要もなく力が与えられ、保有する力は彼女が十分に理解しないまま、神託によって選択される。神への献身によって魔法を唱えるクレリックとは違い、オラクルは強さと力を多くの源から、即ちその理想を手助けする後援者の神格たちから得る。単一の源を崇拝する代わりに、オラクルはその信念に合致する神々を尊敬する傾向がある。あるものは天の贈り物としてオラクルの力を見るが、あるものは彼らを呪われた、予測できない手段によって選ばれた生命の変種と考える。

**役割:**オラクルは通常1つの教会か寺院には所属せず、一人で、あるいは気の合う人々との小さなグループで行動することを好む。オラクルは典型的には呪文と啓示を力強く戦うことと貧しく病める者を世話することに使用し、それを通してさらに自身の神秘を理解しようとする。

**属性:**どれでも。

**ヒット・ダイス:**d8。

## クラス技能

オラクルのクラス技能は以下の通り: 交渉【魅】、呪文学【知】、職能【判】、真意看破【判】、製作【知】、知識:次元界【知】、知識:宗教【知】、知識:歴史【知】、治療【判】。加えて、オラクルは追加

のクラス技能をオラクルの神秘によって得る。

レベル毎の技能ランク:4+[知]修正値

## クラスの特徴

オラクルのクラスの特徴は以下の通り。

表 1-2: オラクル											
レベル	基本攻撃 ボーナス	頑 健	反 応	意 志	特殊能力	1 日の呪文数					
						1	2	3	4	5	6
1	+0	0	0	2	神秘、オラクルの呪い、祈り、啓示	3	-	-	-	-	-
2	+1	0	0	3		4	-	-	-	-	-
3	+2	1	1	3	神秘呪文、啓示	5	-	-	-	-	-
4	+3	1	1	4		6	3	-	-	-	-
5	+3	1	1	4	神秘呪文	6	4	-	-	-	-
6	+4	2	2	5		6	5	3	-	-	-
7	+5	2	2	5	神秘呪文、啓示	6	6	4	-	-	-
8	+6/+1	2	2	6		6	6	5	3	-	-
9	+6/+1	3	3	6	神秘呪文	6	6	6	4	-	-
10	+7/+2	3	3	7		6	6	6	5	3	-
11	+8/+3	3	3	7	神秘呪文、啓示	6	6	6	6	4	-
12	+9/+4	4	4	8		6	6	6	6	5	3
13	+9/+4	4	4	8	神秘呪文	6	6	6	6	6	4
14	+10/+5	4	4	9		6	6	6	6	6	5
15	+11/+6/+1	5	5	9	神秘呪文、啓示	6	6	6	6	6	6
16	+12/+7/+2	5	5	10		6	6	6	6	6	6
17	+12/+7/+2	5	5	10	神秘呪文	6	6	6	6	6	6
18	+13/+8/+3	6	6	11		6	6	6	6	6	6
19	+14/+9/+4	6	6	11	神秘呪文、啓示	6	6	6	6	6	6
20	+15/+10/+5	6	6	12	最終啓示	6	6	6	6	6	6

**武器と鎧の習熟:** 単純武器、軽装鎧、盾(タワー・シールドを除く)。いくつかのオラクルの天啓は追加で習熟を与える。

**呪文:** オラクルはクレリック呪文リストに書かれた信仰呪文(*Pathfinder RPG Core Rulebook*の226ページ参照)を唱える。彼女は事前の準備なしに、知っている呪文を唱えられる。呪文を学び唱えるために、オラクルは最低10+その呪文レベルに等しい【魅力】能力値を持っていないなければならない。オラクルの呪文のセーブ難易度は10+その呪文レベル+オラクルの【魅力】修正値である。

ほかの術者と同様、オラクルはそれぞれの呪文レベルについて1日毎に決まった数の呪文を唱えられる。彼女の1日に許された基本呪文数は表1-2にある通り。加えて、彼女はボーナス呪文を高い【魅力】能力値を持っていれば得る(*Pathfinder RPG Core Rulebook*の表1-3参照)。

ほかの信仰系術者とは違い、オラクルの呪文の選択は極端に制限されている。オラクルは4つの0レベル呪文と2つの1レベル呪文を知っている状態で始まる。それぞれのオラクルの新しいレベルで、表1-3にある通り彼女は1つ以上の新しい呪文を得る。1日の呪文数とは違い、このオラクルの修得呪文数は【魅力】修正値に影響されない; 表1-3の数固定である。

加えてレベルの上昇によって修得した呪文について、オラクルはすべてのキュア呪文またはインフリクト呪文を、その修得呪文リストに加える(キュア呪文には“キュア”がその名前に含まれていて、インフリクト呪文にはすべて“インフリクト”がその名前に含まれている)。それらの呪文は、オラクルがその呪文を唱えられるようになった時点で即座に追加される。この選択はオラクルが1レベルの時点で行い、変更はできない。

4レベルに達した時点および以降偶数レベル毎(6、8、以下同様)に、オラクルは既に知っている呪文の代わりに新しい呪文を学ぶことを選べる。この効果で、オラクルは古い呪文を失い新しいものに交換できる。新しい呪文レベルは交換した呪文と同じでなければならない。オラクルはそのレベルに達した時点で呪文を1つだけ替えられるが、呪文を入れ替えるかどうかは新しい修得呪文の獲得と同時に選択しなければならない。彼女はキュアもインフリクト呪文も変えることができず、また彼女の神秘から得られた呪文も変えられない。

クレリックとは違い、オラクルは呪文を前もって準備する必要がない。彼女はまだ1日に使用できるその呪文レベルを使いきっていない限り、知っている呪文を好きなときに唱えられる。

**神秘:** オラクルはその呪文と力に与える神の神秘を引き寄せる。この神秘はまた追加のクラス技能をとほかの特殊能力を与える。この神秘は1つの理想への献身、意向を手助けする神格たちへの祈り、または動機のために戦う心からの使命感を体現している。たとえば、波の神秘を持つオラクルは海で生まれ、海洋、川、そして湖の神々を良心または悪意によって崇拝したいという心からの使命感を持っている。その源とは無関係に、オラクルがレベルを得るとともに神秘はいくつもの方法で現れる。オラクルは、オラクルの1レベル目を取る時神秘を選ばなくてはならない。一度したら、その選択は変更できない。

3レベルの時点および以降2レベル毎に、オラクルは追加で神秘に由来する呪文を学ぶ。これらの呪文は表1-3に書かれている数に追加で得られる。これらの呪文はレベルが上がっても異なる呪文に交換できない。

**オラクルの呪い(変則):** オラクルは呪われているが、この呪いは同様に障害であると同時に利益もつく。この選択は1レベルの時点で行い、変更できない。オラクルの呪いは神格の助けなしには取り除くことも解呪もできない。それぞれのオラクルは以下の呪いのうち1つを選ばなくてはならない。

**曇った視界:** 君の目は不明瞭で、ものを見るのは君にとって困難だ。君は30フィートを超えたところのものは何も見えないが、君は暗視を持っているかのようにものが見える(これは君が種族から暗視を得ていればそれと置き換わる)。5レベルの時点で、この距離は60フィートに増加する。10レベルの時点で、君は距離30フィートの非視覚的感知を得る。15レベルの時点で、君は距離15フィートの擬似視覚を得る。

**聴覚喪失:** 君は聞けず、通常の聴覚喪失状態によるすべてのペナルティを被る。君はそれらが(呪文音声省略)特技の修正を受けているかのようにすべての呪文を唱えられる。これは呪文レベルや発動時間を増加させない。5レベルの時点で、君は耳に頼らない 知覚 判定に+3の技量ボーナスを得、聴覚喪失状態によるイニシアチブへのペナルティは-2に減少する。10レベルの時点で、君は鋭敏嗅覚を得、イニシアチブ判定への聴覚喪失状態によるペナルティはなくなる。15レベルの時点で、君は距離30フィートの振動感知を得る。

**悪霊:** 悪意ある霊体が君の行くところへついていき、小さな災難と奇妙な出来事をもたらす(思いがけない風が吹く、小物がひとりでに動く、そしてかすかな騒音など)。道具一式からしまっていたアイテムを取り出す行為は、通常それ以上かかるものでない限り標準アクションを要求する。君が落としたアイテムはランダムな方向に君から10フィート移動する。メイジ・ハンドとゴースト・サウンドを君

表 1-3: オラクルの修得呪文数

レベル	修得呪文数									
	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

の修得呪文リストに加える。5レベルの時点で、*レヴィテート*と*マイナー・イメージ*を君の修得呪文リストに加える。10レベルの時点で、*テレキネシス*を君の修得呪文リストに加える。15レベルの時点で、*リヴァース・グラヴィティ*を君の修得呪文リストに加える。

**びっこ:** 君の足の片方は永久的に傷ついていて、君の地上移動速度は10フィート(小型ならば5フィート)減少する。君の移動速度は荷重によって減少しない。5レベルの時点で、君は疲労状態への完全耐性を得る(しかし過労状態にはなる)。10レベルの時点で、君の移動速度は鎧によって減少しない。15レベルの時点で、君は過労状態への完全耐性を得る。

**衰弱:** 君の肉体はゆっくり腐敗していく。君は【魅力】に基づく 威圧 を除く技能判定に-4のペナルティを被る。君は病気へのセーブに+4の技量ボーナスを得る。5レベルの時点で、君は不調状態への完全耐性を得る(しかし吐き気のする状態にはなる)。10レベルの時点で、君は病気への完全耐性を得る。15レベルの時点で、君は吐き気のする状態への完全耐性を得る。

**言語会話:** 緊張しているとき、君は口の中でしゃべる。以下の言語を1つ選ぶ: 奈落語、アクロ語、水界語、風界語、天上語、火界語、地獄語、地界語。戦闘中、君は選択した言語しか話せず理解しない。これは呪文の詠唱は妨げないが、[言語依存]の呪文には適用される。君は選択した言語をボーナス言語として得る。5レベルの時点で、戦闘で喋るための追加言語を1つ選びそれを自分の知っている言語のリストに加える。10レベルの時点で、君は話された言語を、*タンズ*の効果を受けているかのように戦闘中でさえ理解できる。15レベルの時点で、君は戦闘中の発声が依然制限されていることを除けば、君はどの言語も理解し話せるようになる。

**祈り:** オラクルは“修得呪文”の下の表1-3にある通りのいくつかの祈りか0レベル呪文を学ぶ。これらの呪文はほかの呪文と同様に発動できるが、スロットは消費されず再び使用できる。

**啓示:** 1レベルの時点、3レベルの時点、および以降4レベル毎(7、11、以下同様)にオラクルは新しい彼女の神秘に関する、新しい力と能力を与える秘密を明らかにする。オラクルは啓示のリストの中から使用可能なものを自身の神秘に1つ選択しなければならない。啓示がより遅いレベルで選ばれた場合、オラクルは現在のレベルに基づいて、その啓示によって与えられるすべてのボーナスと能力を得る。特記ない限り、啓示の力の起動は標準アクションである。

**最終啓示:** 20レベルの時点で、オラクルは自身の神秘に関する最終啓示を学び、驚くべき力と能力を得る。これらのボーナスの性質はオラクルの神秘による。

## 神秘

以下の神秘は*Pathfinder RPG Advanced Player's Guide*に載るであろうもののたった一部である。特記ない限り、これらの啓示に対するセーブDCは10+オラクルのレベルの1/2+オラクルの【魅力】修正値に等しい。

## 戦

**神格:** カイデン・カイリーエン、ゴルム、イオミーダ、ロヴァググ。

**クラス技能:** 戦の神秘を持つオラクルは 威圧、知識:工学、知覚、騎乗 を自身のクラス技能リストに加える。

**ボーナス呪文:** *エンラージ・パーソン*(3レベル)、*フォッグ・クラウド*(5レベル)、*ウォール・オブ・ファイアー*(9レベル)、*ライチャス・マイト*(11レベル)、*マス・ブルズ・ストレングス*(13レベル)、*コントロール・ウェザー*(15レベル)、*アースクエイク*(17レベル)、*ストーム・オブ・ヴェンジャンス*(19レベル)。

**啓示:** 戦の神秘を持つオラクルは以下の啓示から好きなものを選べる。

**戦の咆哮(変則):** 標準アクションで、君は靈感を与える戦の咆哮を解放できる。100フィート以内のこの叫びを聞いたすべての仲間は攻撃ロール、技能判定、セーヴィング・スローに+1の士気ボーナスを、オラクルの【魅力】修正値に等しいラウンド得る。10レベルの時点で、このボーナスは+2に増加する。君はこの能力を1日に1回と、5レベルの時点と以降5レベル毎に追加で1回ずつ使用できる。

**戦場の明快さ(変則):** 1日に1回、割り込みアクションで、君は盲目、聴覚喪失、恐れ、恐慌、麻痺、怯え、または朦朧状態にする効果へのセーヴィング・スローに失敗した時にそのセーヴィング・スローを振り直せ、その際そのロールに+4の洞察ボーナスを得る。君はその2度目の結果を、より悪くて

も受け入れなくてはならない。7レベルと15レベルの時点で、君はこの能力を1日に追加で1回ずつ使用できる。

**戦闘の癒し手(超常):** キュア呪文(名前に“キュア”が入っている呪文)を発動するときはいつでも、君は呪文スロットを2つ消費することで、《呪文高速化》特技を使用したかのように即行アクションでそれを発動できる。これは呪文レベルを増加させない。君はこの能力を7レベルの時点で1日に1回と、以降4レベル毎に追加で1回ずつ使用できる。君は最低7レベルなければこの啓示を選択できない。

**鉄の肌(超常):** 1日に1回、君の肌は硬くなり鉄の外見を取り、君にDR10 / アダマンティンを与える。これはストーンスキンと同様に機能し、オラクル・レベルを術者レベルとして使用する。15レベルの時点で、君はこの能力を1日に2回使用できる。君は最低11レベルなければこの啓示を選択できない。

**策略の熟達(変則):** 戦技のタイプを1つ選択する( *Pathfinder RPG Core Rulebook* の198ページ参照)。選択した戦技をするとき、君はCMBを決定するに際しオラクル・レベルを基本攻撃ボーナスとして扱う。7レベルの時点で、君はその戦技をする際にボーナスを与える強化特技(《足払い強化》など)を得る。11レベルの時点で、君はその戦技をする際にボーナスを与える上級特技(《上級足払い》など)を得る。君はこれらの特技を得るに際しその前提条件を満たしている必要はない。

**回復力(変則):** 君が正確に0ヒット・ポイントに減った場合、君は満身創痕にもよめき状態にもならない。7レベルの時点で、君は《不屈の闘志》をボーナス特技として得る。11レベルの時点で、君は満身創痕状態のとき標準アクションを行ってもヒット・ポイントを失わなくなる。君は《不屈の闘志》特技を得るに際しその前提条件を満たしている必要はない。

**武器への習熟(変則):** 君はすべての軍用武器と重装鎧への習熟を得る。

**奇襲突撃(変則):** 1日に1回、君は割り込みアクションで通常の移動速度で動ける。君はこの能力を7レベルと15レベルの時点で1日に追加で1回ずつ使用できる。

**戦争の視界(超常):** イニシアチブ・ロールで、君は2回振り好きな結果を選択してよい。7レベルの時点で君は奇襲ラウンドでも動けるようになるが、伏兵に気づけなかった場合はイニシアチブの結果に関わらず最後に行動する(以降のラウンドでは通常の規則通り動ける)。11レベルの時点で、君はイニシアチブ・ロールで3回振れ、好きな結果を選択できる。

**武器の熟達(変則):** 習熟している武器を1つ選択する。その武器への《武器熟練》を得る。8レベルの時点で、その武器への《クリティカル強化》特技を得る。12レベルの時点で、君はその武器への《上級武器熟練》特技を得る。君はこれらの特技を得るに際しその前提条件を満たしている必要はない。

**最終啓示:** 20レベルに達した時点で、君は戦の化身になる。君は全力攻撃アクションと自身の移動速度までの移動を全ラウンド・アクションで行える(移動は攻撃の前でも後でもよい)。クリティカル・ヒットしたとき、君はその対象が持っていたDRを無視できる。君は自身へのクリティカル・ヒットを確定させるための試みに対しACに+4の洞察ボーナスを得る。0ヒット・ポイント以下に減ったとき、君は負の値が君の【耐久力】能力値の倍にならない限り死なない。

## 骨

**神格:** ノルゴバー、ファラズマ、ウルガソーア。

**クラス技能:** 骨の神秘を持つオラクルは はったり、変装、威圧、隠密 を自身のクラス技能リストに加える。

**ボーナス呪文:** コーズ・フィア(3レベル)、フォールス・ライフ(5レベル)、アニメイト・デッド(7レベル)、フィア(9レベル)、スレイ・リビング(11レベル)、サークル・オブ・デス(13レベル)、コントロール・アンデッド(15レベル)、ホリッド・ウィルティング(17レベル)、ウェイル・オブ・ザ・バンシー(19レベル)。

**啓示:** 骨の神秘を持つオラクルは以下の啓示から選んでよい。

**骨の鎧(超常):** 君は自身に+4の鎧ボーナスを与える、骨でできた鎧を召喚できる。7レベルの時点および以降4レベル毎にこのボーナスは+2ずつ増加する。13レベルの時点で、この鎧は君にDR5 / 殴打を与える。君はこの鎧を1日にオラクル・レベルにつき10分間使用できる。この持続時間は連続している必要はないが、10分間単位で消費しなければならない。

**流血する傷(超常):**クリーチャーが君の呪文や効果から[負]のエネルギー・ダメージを受けたとき、そのクリーチャーは流血し始め、それぞれのラウンドで1ポイントのダメージを受ける。5レベルの時点および以降5レベル毎に、このダメージは1増加する。この流血はDC15の 治療 判定がダメージを回復する効果で止まる。

**死の接触(超常):**君は近接接触攻撃でひどい傷をクリーチャーにつけられる。この攻撃は1d6ポイントと2オラクル・レベル毎に+1ポイントの[負]のエネルギー・ダメージを与える。アンデッド・クリーチャーに使用した場合、これはダメージを回復し+2のエネルギー放出抵抗を1分間与える。君はこの能力を1日に3+【魅力】修正値に等しい回数だけ使用できる。

**臨死(超常):**君は病気、[精神作用]、そして毒へのセーブに+2の洞察ボーナスを与える。7レベルの時点で、[即死]効果、睡眠効果、そして朦朧状態にする効果にもこのボーナスは適用される。11レベルの時点で、このボーナスは+4に増加する。

**死者の蘇生(超常):**標準アクションで、君は自身に仕える1体のスケルトンかゾンビを召喚できる。そのアンデッドは君のオラクル・レベルに等しいヒット・ダイスを持つ。そのアンデッド・クリーチャーは君の【魅力】修正値に等しいラウンド残る。7レベルの時点で、君はブラッディ・スケルトンかファスト・ゾンビを召喚できる。15レベルの時点で、君はアドヴァンスド・スケルトンかアドヴァンスド・ゾンビを召喚できる。君はこの能力を1日に1回と、10レベルの時点で追加で1回使用できる。

**生命への抵抗(超常):**君は正のエネルギーか負のエネルギーの対象となると、アンデッド・クリーチャーとして扱われる。君は実際にアンデッド・クリーチャーでない限り、アンデッド退散かアンデッド支配(か他の特別にアンデッドを対象にする効果)の対象にはならない。7レベルの時点で、君はエネルギー放出抵抗+2を得る。このボーナスは11レベルと15レベルの時点で+2ずつ増加する。

**魂の吸い上げ(超常):**遠隔接触攻撃として、君は対象に負のレベルを与える光線を解放できる。この光線の射程は30フィートである。この負のレベルは君の【魅力】修正値に等しい分間持続する。この能力が対象に負のレベルを与えた場合、君はオラクル・レベルに等しいヒット・ポイントを回復する。君はこの能力を1日に1回と、11レベルの時点および以降4レベル毎に追加で1回ずつ使用できる。君は最低7レベルなければこの啓示を選択できない。

**精体歩き(超常):**標準アクションで、君は非実体かつ透明になる。この形態のあいだ、君はどの方向にでも、物体を通過して移動できる(力場製を除く)。君はこの形態のあいだ移動以外の行動を取れない。君はオラクル・レベルに等しいラウンドこの形態でいるが、君はこの効果を標準アクションで早期に終了させることができる。君はこの能力を1日に11レベルの時点で1回、15レベルの時点で2回使用できる。君は最低11レベルなければこの啓示を選択できない。

**不死者の苦役(超常):**君は《アンデッド威服》をボーナス特技として得る。君は負のエネルギー放出を3+君の【魅力】修正値に等しい回数使用できるが、アンデッド威服にしか使用できない。君はこの能力に加え《エネルギー放出強化》のような特技も取得できるようになるが、この能力を変更させるような《来訪者へのエネルギー放出》などの特技は取れない。

**墓地の声(超常):**君は1日にオラクル・レベルに等しいラウンド数、呪文と同様にスピーク・ウィズ・デッドができる。これらのラウンドは連続している必要はない。5レベルの時点および以降5レベル毎に、その死体は累積する-2のペナルティをこの効果に抵抗するための意志セーブに受ける。

**最終啓示:**20レベルに達した時点で、君は死の達人になる。1ラウンドに1回、君はブリードかスタビライズをフリー・アクションで発動できる。君が0ヒット・ポイント以下に減った場合、君は自動的に容態安定状態になる。君はアニメイト・デッドを回数無制限で物質構成要素を払わずに発動できる(しかし通常のヒット・ダイスの制御制限は依然適用される)。1日に1回、君はパワー・ワード・キルを発動できるが、150ヒット・ポイント以下のクリーチャーしか対象にできない。

## 炎

**神格:**アスモデウス、サーレンレイ。

**クラス技能:**炎の神秘を持つオラクルは 軽業、登攀、威圧、芸能 を自身のクラス技能リストに加える。

**ボーナス呪文:**プロデュース・フレイム(3レベル)、レジスト・エナジー(5レベル)、ファイアーボール(7レベル)、ウォール・オブ・ファイアー(9レベル)、サモン・モンスターI(ファイアー・エレメンタルの



み、11レベル)、ファイアー・シース(13レベル)、ファイアー・ストーム(15レベル)、インセンディエリ・クラウド(17レベル)、エレメンタル・スウォーム(ファイアーのみ、19レベル)。

**啓示:** 炎の神秘を持つオラクルは以下の啓示から好きなものを選べる。

**燃焼魔法(超常):** クリーチャーが君の呪文のセーヴィング・スローに失敗し[火]ダメージを受けたとき、そのクリーチャーは着火する。この火は呪文レベルにつき1ポイントの[火]ダメージをそのクリーチャーのターンの開始時に与える。この火は1d4ラウンド持続するが、そのクリーチャーは移動アクションで反応セーブ(呪文のDCを使う)に成功することで消火できる。標準アクションでそのクリーチャーに水をかけることはこのセーブに+2のボーナスを与え、またそのクリーチャーが水に浸れば火は自動的に消火される。セーブを要求しない呪文はクリーチャーを着火することはない。

**残り火の舞踏(変則):** 君の基本移動速度は10フィート増加する。5レベルの時点で、君は(素早い移動)をボーナス特技として得る。10レベルの時点で、君は(軽業移動)をボーナス特技として得る。君はこれらの特技を得るに際しその前提条件を満たしている必要はない。

**炎のブレス(超常):** 標準アクションで君は口から15フィートの円錐形の炎を吐くことができる。この炎はレベル毎に1d4ポイントの[火]ダメージを与える。反応セーブによってこのダメージを半減できる。君はこの能力を1日に1回と、5レベルの時点および以降5レベル毎に追加で1回ずつ使用できる。セーブDCは[魅力]に基づく。

**炎の嵐(超常):** 標準アクションで、君は周囲に火を噴出させることができる。君はオラクル・レベルにつき1つの一辺10フィートの火の立方体を作り出せる。これらの立方体は君の望む配置にできるが、それぞれの立方体はほかの1つと隣接し、1つは君と隣接していなければならない。これらの炎に包まれたクリーチャーはオラクル・レベルにつき1d6ポイントの、反応セーブの結果で半減できる[火]ダメージを受ける。この火は君の[魅力]修正値に等しいラウンド持続する。君はこの能力を1日に1回使用できる。君は最低11レベルなければこの啓示を選択できない。

**炎形態(超常):** 標準アクションで、君はエレメンタル・ボディと同様に小型ファイアー・エレメンタルの姿になれる。9レベルの時点で、君はエレメンタル・ボディIIと同様に中型ファイアー・エレメンタルの姿になれる。11レベルの時点で、君はエレメンタル・ボディIIIと同様に大型ファイアー・エレメンタルの姿になれる。13レベルの時点で、君はエレメンタル・ボディIVと同様に超大型ファイアー・エレメンタルの姿になれる。君はこの能力を1日に1回使用できるが、その持続時間は1時間/レベルである。君は最低7レベルなければこの啓示を選択できない。

**炎の凝視(超常):** 君は光度が十分である限り、炎、濃霧、煙幕を通して通常通りものが見える。7レベルの時点で、君はオラクル・レベルにつき10フィートの炎の源を通してクリアヴォイアンスを使用しているかのように凝視できる。君はこの能力を1日にオラクル・レベルに等しいラウンド数使用できるが、連続している必要はない。

**熱のオーラ(超常):** 即行アクションで、君は熱の波を体から放射できる。この熱は2オラクル・レベルにつき1d4ポイントの[火]ダメージを10フィート以内のすべてのクリーチャーに与える。反応セーブによってダメージを半減できる。加えて、君の形態は揺らぎ霞み、君に20%の視認困難を次の君のターンまで与える。君はこの能力を1日に1回と、5レベルの時点および以降5レベル毎に追加で1回ずつ使用できる。

**溶けた皮膚(超常):** 君は[火]への抵抗5を得る。この抵抗は5レベルの時点で10に、11レベルの時点で20に増加する。17レベルの時点で、君は[火]への完全耐性を得る。

**炎の接触(超常):** 標準アクションで、君は1d6ポイントと2オラクル・レベルにつき+1ポイントの[火]ダメージを与える1回の近接接触攻撃ができる。君はこの能力を1日に3+[魅力]修正値に等しい回数使用できる。11レベルの時点で、君が持つ武器をフレイミング武器として扱う。

**火の翼(超常):** 即行アクションで、君は自身に標準の機動性で飛行移動速度60フィートを与える、燃える一対の翼を現すことができる。君はこれらの翼をオラクル・レベルにつき1分間使用できる。この持続時間は連続している必要はないが、1分間単位で消費しなければならない。君は最低7レベルなければこの啓示を選択できない。

**最終啓示:** 20レベルに達した時点で、君は火の達人になる。君は以下の特技から好きな1つを[火]の呪文に、呪文レベルや発動時間を増加させることなしに適用できる:(呪文距離延長)、(呪文持続時間延長)、(呪文音声省略)、(呪文動作省略)。君はこの能力を使用するときこれらの特技を持っている必要はない。



## 天界

**神格:** デズナ、ゴズレー、ファラズマ、サーレンレイ。

**クラス技能:** 天界の神秘を持つオラクルは 飛行、知識:神秘学、知覚、生存 を自身のクラス技能リストに加える。

**ボーナス呪文:** カラー・スプレー(3レベル)、ヒプノティック・パターン(5レベル)、デイトライト(7レベル)、レインボー・パターン(9レベル)、オーヴァーランド・フライト(11レベル)、チェイン・ライトニング(13レベル)、プリズマティック・スプレー(15レベル)、サンバースト(17レベル)、メテオ・スウォーム(19レベル)。

**啓示:** 天界の神秘を持つオラクルは以下の啓示から好きなものを選択できる。

**恐ろしい光景(超常):** 君の見せる変幻自在な光景は夜空の神秘の正確な模型であり、見るものを唖然とさせる。君の幻術(紋様)呪文に影響されるクリーチャーは、その総ヒット・ダイスが実際のヒット・ダイスから君の【魅力】修正値(正ならば、最低1HD)を引いたかのように扱われる。

**星々の外套(超常):** 君は自身に+4の鎧ボーナスを与える星明かりの外套を召喚する。7レベルの時点および以降4レベル毎に、このボーナスは+2ずつ増加する。13レベルの時点で、この鎧は君にDR5 / 斬撃を与える。君は1日にオラクル・レベルにつき10分間この外套を使用できる。この持続時間は連続している必要はない; しかしながら10分間単位で消費しなければならない。

**闇の居住者(擬呪):** 1日に1回、君は虚空へ精神を投じ、恐ろしい他世界の存在の興味を惹く。この闇の居住者はあらゆる意味で君がファンタズマル・キラーを発動したかのように振る舞う。17レベルの時点で、この闇の居住者は君がウィアードを発動したかのように1体以上のクリーチャーに知覚される。君は最低11レベルなければこの啓示を選択できない。

**導きの星(超常):** 天界の星1つを選択する。君がこの星をひらけた夜空の中で見える限り、君は自身の正確な位置が分かる。この星が可視であるとき、君は自身の【魅力】修正値を、すべての判断力に基づく判定において【判断力】修正値に加える。加えて、1晩につき1回、その星が見えている限り、君は1つの呪文を呪文の発動時間やレベルを増加させずにそれが〈呪文威力強化〉、〈呪文持続時間延長〉、〈呪文音声省略〉、または〈呪文動作省略〉特技によって修正されているかのように発動できる。

**星間の虚空(超常):** 君は外宇宙の極寒の深淵に恐るべき寒気を敵にもたらしよう求める。標準アクションで、30フィート以内の1体の対象は虚空に包まれレベルにつき1d6ポイントの[冷氣]ダメージを受ける。頑健セーブに成功することでこのダメージは半減される。10レベルの時点で、星間の虚空は強烈になりセーヴィング・スローに失敗した敵は疲労状態になる。15レベルの時点で、セーブに失敗したクリーチャーは1ラウンドのあいだ過労状態かつ朦朧状態になる。君はこの能力を1日に1回と、10レベルの時点で追加で1回使用できる。

**天界の誘惑(超常):** 君の空との繋がりは足がわずかに地面から離れるほどに強力だ。1レベルの時点で、君はもはや足跡を残さない。5レベルの時点で、君は浮遊状態によって地面や水表からさえ6インチ浮ける。10レベルの時点で、君は1日にオラクル・レベルに等しい分間持続する、呪文と同様のフライの能力を得る。この持続時間は連続している必要はないが、1分間単位で消費しなければならない。

**月明かりの外衣(超常):** 君の生来の月への理解は君にライカンスロープへの完全耐性を与える。加えて、近接接触攻撃に成功することでライカンスロープへの月との繋がりを断つことができる。このアクションは自動的にオラクル・レベルに等しいラウンドのあいだライカンスロープを人間形態にする。5レベルに達した時点で、君はこの能力を他人に対して呪文と同様のレイジとして使用できる。この能力の使用には近接接触攻撃が必要である。君はこの能力を5レベルの時点で1日に1回と、以降5レベル毎に追加で1回使用できる。

**月明かりの橋(超常):** 君は月明かりのようにかすかに光る橋を召喚する。その10フィート幅の橋は君の位置に隣接した地面から出る。その地点からそれはオラクル・レベルにつき10フィート離れたところまで延長できる。この道は君が渡りきるか24時間経つかするまで持続する。君はこの橋を1日に【魅力】ボーナスに等しい回数召喚できる。

**流星の噴射(変則):** 標準アクションで、君は、半径5フィートの爆発をしレベルにつき1d4ポイントの

[火]ダメージを与えるエネルギーの球を放てる。反応セーブに成功することでこのダメージは半減できる。この攻撃の射程は60フィートである。君はこの爆発する球を1日に1回と、5レベルの時点および以降5レベル毎に追加で1回撃てる。君は一度に1つ以上の球を放てるが、同時に起きる1つ以上の拡散の内側にいるクリーチャーは1回しかダメージを受けない。

**星図(変則):** 君の多数の書物には芸術的な描写方法および秘術的方法による規格によって表現された、夜空の動きの模型が含まれている。1日に1回、君は10分間を費やして自身の星図を見つめることにより、コミュン呪文の利益を得る。君は最低7レベルなければこの啓示を選択できない。

**最終啓示:** 20レベルに達した時点で、君の天界との関係は君に完璧な宇宙との調和をもたらす。君はすべてのセーヴィング・スローに自身の【魅力】修正値に等しいボーナスを得る。君は0ヒット・ポイント以下になっても自動的に容態安定化し、[恐怖]効果への完全耐性を得、クリティカル・ヒットは自動的に確定する。君が死んだ場合、君は3日後に星の子として生まれ変わり、7日後に成人になる(リインカーネイト呪文と同様に扱う)。

## 伝承

**神格:** アーバダー、イローリ、ネサス。

**クラス技能:** 伝承の神秘を持つオラクルは 鑑定、呪文学、知識、すべて 技能を自身のクラス技能のリストに加える。

**ボーナス呪文:** アイデンティファイ(3レベル)、タンズ(5レベル)、ロケート・オブジェクト(7レベル)、レジェンド・ローア(9レベル)、コンタクト・アザー・ブレイン(11レベル)、マス・アウルズ・ウィズダム(13レベル)、ヴィジョン(15レベル)、モーメント・オブ・プレジアンス(17レベル)、タイム・ストップ(19レベル)。

**啓示:** 伝承の神秘を持つオラクルは以下の啓示から好きなものを選べる。

**秘術司書(超常):** 数多の書物に収められた伝承は、それが君の呪文リストにあるかのように君に秘術呪文を発動する能力を与える。1日に1回、君はソーサラー / ウィザード呪文リストから呪文を1つ、それが君の修得呪文リストにあるかのように発動してよい。この呪文は通常より1レベル高い呪文スロットを消費する。君はこの方法でその呪文を唱えるためにその呪文が含まれる呪文書を持っていなければならない、その呪文は君が発動を完了したときに消去される。君は最低11レベルなければこの啓示を選択できない。

**自動書記(超常):** 1日に1回、君は妨害されない瞑想に1時間を費やしてもよい。そのあいだ、君の手は神秘的な未来に関する書記をする。1レベルの時点で、その未来書記は成功率90%のオーギュリイとして現れる。5レベルの時点で、その書記は成功率90%のディヴィネーションという形態を取る。8レベルの時点で、その書記は物質構成要素を必要としないコミュンの発動と同様に表される。

**頭脳吸収(超常):** 君は標準アクションで、100フィート以内の知性のある1体の敵の精神を乱暴に検証する。その対象は意志セーブに成功することでこの効果を無効化でき、即座にこの有害な精神の覗き見の発生源を知る。セーブに失敗したものは苦痛に苛まれ、オラクル・レベルにつき1d4ポイントのダメージを被る。この攻撃に成功したあと、オラクルは全ラウンド・アクションでその盗んだ混乱した思考と記憶を整理し、その犠牲者の技能ボーナスを使い1回の 知識 判定ができる。その盗んだ無秩序な思考は君の【魅力】修正値に等しいラウンド、君の精神に残る。これは[精神作用]効果である。君はこの能力を1レベルの時点で1日に1回と、5レベルの時点および以降5レベル毎に追加で1回ずつ使用できる。

**忘我熟練(変則):** 君は深い瞑想状態に入り視覚的および聴覚的な刺激を遮断し1つの物事、哲学的な思索、記憶への精神集中が可能になる。この忘我状態は1d6ラウンド持続し、そのあいだ君は移動アクションしか取れない。この期間、君は[音波]効果と凝視攻撃に対するすべてのセーブに自身のレベルに等しいボーナスを得る。君の忘我状態が解けたとき、君は1つの【知力】に基づく判定に+20の状況ボーナスを得る。君は忘我熟練を1日に自身の【魅力】修正値に等しい回数使用できる。

**携帯書物(変則):** 君は個人旅行をし続けボロボロになった歴史的なバードの物語を記した本か、それに似た手軽な本をいつも持ち続け、熟読したことによってときに大きな恩恵を得ることがある。そのアイテムが手にある限り、君は【知力】修正値の代わりに【魅力】修正値をすべての 知識 判定

に加えられる。この本が失われるか破壊された場合、君は単純に別の非魔法的な本を携帯書物として選べる。

**精神の鋭さ(変則)**：君の隠された世界の神秘の探索行は君に超自然的な物事への理解を与え、そして君を鋭くし続ける。君はこの啓示をとった時点と以降3オラクル・レベル得る毎に【知力】に+1の体得ボーナスを得る。君は最低7レベルなければこの啓示を選択できない。

**横跳びの秘訣(超常)**：君の生来の万物への理解は、君に超自然的な反応と危険の直前にそれに気付ける不思議な能力を与えた。【魅力】修正値を(【敏捷力】修正値の代わりに)君のアーマー・クラスとすべての反応セーヴィング・スローに加える。

**任意発動印象学(擬呪)**：君の世界の隠された歴史への知識は、現実を支配する神秘的な表象を明らかにする。君はその呪文が君の修得呪文リストになくても、好きな“シンボル”呪文を適切なレベルの呪文を消費することで任意発動できる。

**熟考(変則)**：1日に1回、伝承のオラクルはこれまでに失敗した 知識 判定を再度試みられる。この試みではその判定に+10の技量ボーナスが与えられる。

**急激な学習(変則)**：君は素早く魔法的なトウムやマニュアルを通して(通常の6日の期間の48時間ではなく)たった8時間の学習でその利益を得られる。7レベルの時点で、君は別のキャラクター1人をその学習に参加させられるようになる。君たちはその本を読んだことによるすべての利益を得る。15レベルの時点で、君は急激な学習を君のオラクル・レベルに等しい数のキャラクターと共有できる。君への利益は永久的だが、一方君の生徒たちは君の【魅力】修正値に等しい日数しか利益を得られず、以降は学んだことを忘れる。

**最終啓示**：すべての 知識 技能判定で出目20できる。君の現実の根本的な支柱への理解は、1日に1回 ウィッシュを唱えられるほどに卓越している。この能力は物質構成要素を必要としないが、このウィッシュは能力値にボーナスを与えられず、高価な物質構成要素のある呪文を複製することもできない。

## 自然

**神格**：エラスティル、ゴズレー。

**クラス技能**：自然の神秘を持つオラクルは 登攀、飛行、知識：自然、騎乗、生存、水泳 を自身のクラス技能リストに加える。

**ボーナス呪文**：チャーム・アニマル(3レベル)、バークスキン(5レベル)、スピーク・ウィズ・プランツ(7レベル)、アイス・ストーム(9レベル)、アウェイクン(11レベル)、ストーン・テル(13レベル)、クリーピング・ドゥーム(15レベル)、アニマル・シェイプ(17レベル)、ストーム・オヴ・ヴェンジャンス(19レベル)。

**啓示**：自然の神秘を持つオラクルは以下の啓示から好きなものを選べる。

**絆ある乗騎(超常)**：君は通常より知性的で、強力で、忠実な乗騎の助力を得る。そのクリーチャーは君を乗せることができ、乗騎として適切なものでなければならない。中型のオラクルはキャメルかホースを選択できる。小型のオラクルはポニーかウルフを選択できるが、4レベル以降ならボアかドッグも選択できる。この乗騎はドルイドの動物の相棒と同様に機能し、オラクルのレベルを有効ドルイド・レベルとして使用する。絆ある乗騎は最低6の【知力】能力値を持つ。

**腐食の接触(超常)**：1回の近接接触攻撃で、君はレベルにつき1d6ポイントのダメージを物体か建造物に与える。クリーチャーの所有物である物体に対して使用した場合、武器破壊の戦技と同様の攻撃として扱う。この能力は1日に1回と、君の持つ3レベル毎に追加で1回使用できる。

**動物の友人(変則)**：すべての サモン・ネイチャーズ・アライ呪文を君の呪文リストに加える。君はこれらの呪文を選択し、修得呪文リストに割り当てなければならない。君の30フィート以内の動物はすべてのセーヴィング・スローに、君の【魅力】修正値に等しいボーナスを得る。

**生命濾過(超常)**：君は敵の肉体から生命を抜き取り自身に注ぐことができる。標準アクションで、君は30フィート以内の1体の生きているクリーチャーから生命力を吸収できる。その対象は君の持つ2レベルにつき1d6ポイントのダメージをうける(最大10d6)。君はそのダメージに等しい一時的ヒット・ポイントを得る。君は対象の現在ヒット・ポイント+対象の【耐久力】能力値を超えて得ることはできない。この一時的ヒット・ポイントは自身の【魅力】修正値に等しい時間持続する。対象は頑健セーヴ

によって受けるダメージ(と君の得る一時的ヒット・ポイント)を半減できる。君はこの能力を7レベルの時点で1日に1回と、以降4レベル毎に追加で1回ずつ使用できる。君は最低7レベルなければこの啓示を選択できない。

**自然の神託(変則)** 君は殺されたばかりの動物か人型生物の内臓を読むことで、1回のセーヴィング・スローに自身の【魅力】修正値に等しい洞察ボーナスを得る。また、鳥の飛行を観察し読み取ることで、君は好きな1回の技能判定に+10の技量ボーナスを得る。最後に、ゴミや石の配置から、または風に舞わせたときの砂の具合から、君は1回のイニシアチブ判定に+4の洞察ボーナスを得る。これらのボーナスは24時間以内に行わなければならない。君はその判定やセーブがされる前にこれらのボーナスを得ることを宣言しなければならない。自然の神託を1回行うには10分間かかる。君は自然の神託(の組み合わせ)を1日に1回と、君の持つ4オラクル・レベル毎に追加で1回ずつ使用できる。

**自然の囁き(変則)** 君はフロッグの鳴き声から巨大な石の転がる音に至るまで自然界の囁きに調和し、周囲は超自然的なほど君を危険から直接的に守るようになった。君は【敏捷力】修正値の代わりに【魅力】修正値をアーマー・クラスに加える。君のアーマー・クラスへの【敏捷力】修正値を失わせるような状況は、代わりに君のアーマー・クラスへの【魅力】修正値を失わせる。

**スピーク・ウィズ・アニマルズ(変則)** 動物の種類(イーグル、フォックス、ドッグなど)を1つ選択する。君はその種類の動物とスピーク・ウィズ・アニマルズの効果を受けているかのように会話する能力を得る。君はこの能力を得て以降3オラクル・レベル得る毎に追加で1種類の動物と会話できる能力を得る。

**自然の意気(超常)** 自然の環境にいるとき君が負のヒット・ポイントまで低下した場合、君は自動的に容態安定化する。5レベルの時点で、君は負のヒット・ポイントまで低下したとき高速治癒1を1d4ラウンドのあいだ得る。10レベルの時点で、この能力はどこでも、文明化していたり人工的な場所でも機能する。15レベルの時点で、君は負のヒット・ポイントまで低下したとき高速治癒3を1d4ラウンドのあいだ得る。

**超越的絆(超常)** 君は生物の普遍的な精体と調和し、精体で仲間と会話ができるようになった。君はテレパシフィック・ボンドを使用しているかのように1日にオラクル・レベルに等しいラウンド仲間と会話できる。君は【魅力】修正値に等しい数の仲間を指定してよい。クリーチャー1体の指定には標準アクションによる接触が要求される。10レベルの時点で、君はこの絆を1日に1回、1人の指定された仲間に対して接触呪文を発動することに使用できる。

**技巧の初期化(擬呪)** 11レベルの時点で、君は生きていないアイテムをその部品に解体し、技巧の業の主要部分を消去し、アイテムを未加工の自然物質の材料に変える能力を得る。この効果はポリモーフ・エニィ・オブジェクト呪文と同様に働き、魔法的でも非魔法的でも、生きていない物質に作用する。この持続時間は常に永続である。ポリモーフ・エニィ・オブジェクト呪文とは違い、これはほかの呪文の効果を複製できない。この効果の対象になったアイテムは頑健セーブによってこの効果を無効化できる。魔法のアイテムはそのアイテムの価値5,000gpにつきそのセーブに+1の状況ボーナスを得る。君は技巧の初期化を1日に自身の【魅力】修正値に等しい回数使用できる。

**最終啓示** 20レベルの時点で、君は生命そのものの本質的な秘密を発見し、信じられないような自身の肉体の制御ができる。1日に1回、君は周囲を全ラウンド・アクションで有機的な繭で包める。一度繭に包まれたら、君は無防備状態になる。8時間後、君は種別が植物、動物、または人型生物に変わった状態で現れ、適切な表層的な身体能力を得る(*Pathfinder RPG Bestiary*参照)。この変化は君のヒット・ダイス、ヒット・ポイント、セーヴィング・スロー、技能ポイント、クラス技能、または習熟を変更しない。変成が行われる度、君はすべての毒と病気が癒され、ヒット・ポイントがすべて回復し、そしてすべての能力値ダメージが治される。この変成がされる度、君は新しい種別を選択しなければならない。

## 石

**神格** アバダー、ゴラム、トラグ。

**クラス技能** 石の神秘を持つオラクルは 鑑定、登攀、威圧、生存 を自身のクラス技能リストに加える。

**ボーナス呪文:** マジック・ストーン(3レベル)、アシッド・アロー(5レベル)、メルド・イントゥ・ストーン(7レベル)、ウォール・オブ・ストーン(9レベル)、ストーンスキン(11レベル)、ストーン・テル(13レベル)、ステイタス(15レベル)、リペル・メタル・オア・ストーン(17レベル)、エレメンタル・スウォーム(19レベル)。

**啓示:** 石の神秘を持つオラクルは以下の啓示から好きなものを選べる。

**酸の肌(変則):** 君は[酸]への抵抗5を得る。この抵抗は5レベルの時点で10に、11レベルの時点で20に増加する。17レベルの時点で、君は[酸]への完全耐性を得る。

**打ち倒す一撃(変則):** 君が敵に攻撃呪文でクリティカル・ヒットしたとき、君は即座に即行アクションで足払いを試みてよい。君は通常とは違い、この足払いの試みで機会攻撃を誘発しない。君はこの能力を使用しても足払いし返されることはない。

**水晶の視界(変則):** 君はそれが透明な水晶であるかのように石、大地、砂を通してものが見える。君の凝視はオラクル・レベルにつき1フィートそれらを、またその1/12だけ金属を、貫通できる。君はこの能力をオラクル・レベルに等しいラウンド使用できるが、それらのラウンドは連続している必要はない。

**地潜り(超常):** 君は石や礫を、または加工された石や金属以外で大地に類するものを、魚が水中を泳ぐのと同様に簡単に通過できる。もし[火]ダメージから守られているなら、君は溶岩にさえ潜れる。君は自身の基本移動速度で潜れる。潜っているあいだ、君はそれが空気であるかのように石を呼吸できる(君は息を止める必要はない)。君の穴掘りは穴や坑道をまったく残さず、僅かなさざ波も君の存在した痕跡も作らない。君がいる範囲へのムーヴ・アース呪文は君を30フィート押し戻し、DC15の頑健セーブに成功しない限り君は1ラウンドのあいだ朦朧状態になる。この能力の起動はフリー・アクションである。君は1日にオラクル・レベルにつき1分間潜れる。この持続時間は連続している必要はないが、君は1分間単位で消費しなければならない。君は最低7レベルなければこの啓示を選択できない。君は潜るときほかのクリーチャーたちを連れていけるが、同行者それぞれについて追加で旅行の時間を消費する。

**強力な小石(超常):** 標準アクションで、君はその遠隔攻撃が当たれば対象を倒せる小石(か同じサイズの異なる石)を溜めて投げるができる。この小石の射程単位は20フィートで、君の4オラクル・レベルにつき+1の強化ボーナスを攻撃とダメージに持つ。この小石が当たったクリーチャーは2オラクル・レベルにつき1d6ポイント(最低1d6)の殴打ダメージを受ける。対象のクリーチャーに隣接していたクリーチャーはその半分のダメージを受けるか、または反応のセービング・スローの成功によってダメージを受けない。この攻撃が失敗した場合、その小石はその地点を中心とした投擲拡散武器として扱う。君はこの能力を1日に1回と、5レベルの時点と以降5レベル毎に追加で1回ずつ使用できる。

**岩投げ(変則):** 君は岩投げの熟練者で、岩を投げる際の攻撃ロールに+1の種族ボーナスを得る。君は自身より2サイズ以上小さいカテゴリーの岩を投げられる。この射程単位は20フィートで、君は射程単位の5倍までの距離まで投げられる。投げられた岩のダメージは中型クリーチャーなら2d4、小型クリーチャーなら2d3で、君の[筋力]ボーナスの1と1/2倍をこれに加える。

**陶片の爆発(超常):** 即行アクションで、君は尖った石の欠片を体から放つことができる。これらの陶片は2オラクル・レベルにつき1d6ポイント(最低1d6)の刺突ダメージを、10フィート以内のすべてのクリーチャーに与える。反応セーブによってこのダメージを半減できる。加えて、この壊れた陶片はその範囲を君の次のターンまで移動困難な地形にする。君はこの能力を1日に1回と、5レベルの時点および以降5レベル毎に追加で1回ずつ使用できる。

**鋼破りの肌(超常):** 標準アクションで、君は自身の肉を、君に命中した武器がダメージを受け壊れるほどに硬くできる。1つの近接か遠隔武器が君に命中したとき、その武器は君のオラクル・レベルに等しいダメージを受ける。その武器がこのダメージによって破壊されない限り、この能力はその武器が君を傷つけるのを妨げることはない。君はこの能力を1日に1回、持続時間は1分間/レベルで使用できる。君は最低7レベルなければこの啓示を選択できない。15レベルの時点で、この能力は最大10ポイントまでの硬度を無視する。

**石の安定性(変則):** 君は地面に立っているあいだに突き飛ばしか足払いを試みられたとき戦技防御値に+4のボーナスを得る。5レベルの時点で、君は《足払い強化》をボーナス特技として得る。10レベルの時点で、君は《上級足払い》をボーナス特技として得る。君はこれらの特技を得るに際し前

提条件を満たしている必要はない。

**酸の接触(超常)**：標準アクションで、君は1d6ポイントと2オラクル・レベルにつき+1ポイントの[酸]ダメージを与える1回の近接接触攻撃ができる。君はこの能力を1日に3+君の【魅力】修正値に等しい回数使用できる。11レベルの時点で、君の持つ武器は+1d6ポイントの[酸]ダメージを、フレイミング武器が与えるように与える。

**最終啓示**：20レベルに達した時点で、君は酸と大地の達人になる。君は以下の特技の1つを好きな[酸]か[地]の呪文に、レベルや発動時間を増加させることなく適用してよい：《呪文距離延長》、《呪文持続時間延長》、《呪文音声省略》、《呪文動作省略》。

## 波

**神格**：ゴズレー、ファラズマ。

**クラス技能**：波の神秘を持つオラクルは 軽業、脱出術、知識：自然、水泳 を自身のクラス技能リストに加える。

**ボーナス呪文**：オブスキュアリング・ミスト(3レベル)、チル・メタル(5レベル)、ウォーター・ブリージング(7レベル)、ウォール・オブ・アイス(9レベル)、バイルフル・ポリモーフ(11レベル)、トランズミュート・ロック・トゥ・マッド(13レベル)、フリージング・スフィア(15レベル)、ポーラー・レイ(17レベル)、シェイプチェンジ(水の副種別のみ)(19レベル)。

**啓示**：波の神秘を持つオラクルは以下の啓示から好きなものを選べる。

**吹雪(超常)**：標準アクションで、君は雪と氷の吹雪を作り出せる。君はオラクル・レベルにつき1つの一辺10フィートの立方体を作り出せる。これらの立方体は君の望むように配置できるが、それぞれの立方体は別の1つと隣接していなければならず、1つは君と隣接していなければならない。吹雪に包まれたクリーチャーはオラクル・レベル毎に1d4ポイントの、反応セーブの結果によって半減できる[冷氣]ダメージを受ける。この嵐は君の【魅力】修正値に等しいラウンド持続する；この状態である限りその地面は氷結している(軽業 DC+5)。この氷雪は5フィートを超える視界を遮り、完全視認困難を与える。5フィート以内のクリーチャーには視認困難を与える。君はこの能力を1日に1回使用できる。君は最低11レベルなければこの啓示を選択できない。

**流動的自然(変則)**：君は武器落とし、組みつき、または蹴散らしを避けるための戦技防御値に+4のボーナスを得る。クリティカル・ヒットを君に確定させるためのロールは-4のペナルティを受ける。5レベルの時点で、君は《回避》をボーナス特技として得る。君はこの特技を得るに際し前提条件を満たしている必要はない。

**流動性の旅(超常)**：君は液体の上をそれが硬い表面であるかのように歩ける。液体の上を歩く行為は君を傷つけない；君は酸や溶岩さえ(硬い地殻の上を歩いているかのように)歩けるが、溶岩の近くにいることで[火]ダメージを受けうる。君はこのような表面を通常の地上移動速度で動ける。7レベルの時点でこの能力は別の効果を持ち、君は水中に行け、水中移動速度60フィートと水中呼吸の能力を得る。君はこの能力を1日にオラクル・レベルにつき1時間使用できる。この持続時間は連続している必要はないが、1時間単位で消費しなければならない。

**凍結呪文(超常)**：クリーチャーが君の呪文の1つのセーヴィング・スローに失敗し[冷氣]ダメージを受けた場合、そのクリーチャーは1ラウンドのあいだ減速状態(スロー呪文と同様)になる。セーブを許さない呪文はクリーチャーを減速しない。11レベルの時点で、持続時間は1d4ラウンドに増加する。

**氷の鎧(超常)**：君は自身に+4の鎧ボーナスを与える氷の鎧を召喚できる。7レベルの時点と以降4レベル毎に、このボーナスは+2ずつ増加する。13レベルの時点で、この鎧は君にDR5 / 刺突を与える。寒い状況では、この鎧ボーナス(とDRボーナス)は2増加する；とても暑い状況では2減少する。君はこの鎧を1日にオラクル・レベルにつき10分間使用できる。この持続時間は連続している必要はないが、10分間単位で消費しなければならない。

**凍った皮膚(変則)**：君は[冷氣]への抵抗5を得る。この抵抗は5レベルの時点で10、11レベルの時点で20に増加する。17レベルの時点で、君は[冷氣]への完全耐性を得る。

**罰による変成(超常)**：君は1体の敵を、バイルフル・ポリモーフを使用したかのように無害な動物に変成できる。この変成はオラクル・レベルにつき1ラウンド持続する。別のクリーチャーを変成させる

と1体目は即座に通常に戻る。君はこの能力を1日に君の【魅力】修正値に等しい回数使用できる。君は最低7レベルなければこの啓示を選択できない。

**水形態(超常)** 標準アクションで、君はエレメンタル・ボディと同様に小型ウォーター・エレメンタルの姿になれる。9レベルの時点で、君はエレメンタル・ボディ1と同様に中型ウォーター・エレメンタルの姿になれる。11レベルの時点で、君はエレメンタル・ボディIIIと同様に大型ウォーター・エレメンタルの姿になれる。13レベルの時点で、君はエレメンタル・ボディVと同様に超大型ウォーター・エレメンタルの姿になれる。君はこの能力を1日に1回使用でき、その持続時間は1時間/レベルである。君は最低7レベルなければこの啓示を選択できない。

**水の視界(超常)** 君は光量が十分であればペナルティなしに霧と霞を通して通常通りにものが見える。7レベルの時点で、君は最低1フィートの深さのある水たまりを、スクライミング呪文を使用しているかのように占術器具として使用できる。15レベルの時点で、これはグレーター・スクライミングと同様に機能する。君はこの占術能力を1日にオラクル・レベルに等しいラウンド使用できるが、これらのラウンドは連続している必要はない。

**冬の接触(超常)** 標準アクションで、君は1d8ポイントと2オラクル・レベルにつき1ポイントの【冷氣】ダメージを与える1回の近接接触攻撃ができる。君は冬の接触の能力を3+君の【魅力】修正値に等しい回数使用できる。11レベルの時点で、君の持つ武器はフロスト武器として扱われる。

**最終啓示** 20レベルに達した時点で、君は冷氣と水の達人になる。君は以下の特技の1つを【冷氣】か【水】の呪文にレベルや発動時間を増加させることなしに適用してよい：(呪文距離延長)、(呪文持続時間延長)、(呪文音声省略)、(呪文動作省略)。

## 風

**神格**：ゴズレー、シェリン。

**クラス技能**：風の神秘を持つオラクルは 軽業、脱出術、飛行、隠密 を自身のクラス技能リストに加える。

**ボーナス呪文**：シールド(3レベル)、ガスト・オヴ・ウィンド(5レベル)、レヴィテート(7レベル)、フリーダム・オヴ・ムーブメント(9レベル)、コントロール・ウィンズ(11レベル)、オーヴァーランド・フライト(13レベル)、コントロール・ウェザー(15レベル)、ワールウィンド(17レベル)、ストーム・オヴ・ヴェンジャンス(19レベル)。

**啓示**：風の神秘を持つオラクルは以下の啓示から好きなものを選べる。

**空気の防壁(変則)** 君は自身に+4の鎧ボーナスを与える空気の不可視の殻を作り出せる。7レベルの時点および以降4レベル毎に、このボーナスは+2上昇する。13レベルの時点で、この防壁は来る矢、光線、そしてほかの攻撃ロールを要求する君への遠隔攻撃に50%の失敗確率を持たせる。君はこの防壁を1日にオラクル・レベルにつき10分間使用できる。この持続時間は連続している必要はないが、10分間単位で消費しなければならない。

**ガシアス・フォーム(超常)** 1回の標準アクションで、君はガシアス・フォームになれる(呪文と同様)。君は1日にオラクル・レベルにつき1分間ガス状態でいられる。この持続時間は連続している必要はないが、1分間単位で消費しなければならない。君は最低7レベルなければこの啓示を選択できない。君はほかのクリーチャーたちを君のガス形態で共に連れていけるが、同行者それぞれについて追加で旅行の時間を消費する。

**インヴィジビリティ(超常)** 1回の標準アクションで、君は透明になれる(インヴィジビリティ呪文と同様)。君は1日にオラクル・レベルにつき1分間透明状態でいられる。この持続時間は連続している必要はないが、1分間単位で消費しなければならない。9レベルの時点で、君はこの能力を起動するときグレーター・インヴィジビリティ呪文と同様に扱えるが、その方法によるそれぞれのラウンドを通常のインヴィジビリティの持続時間の1分間として数える。君は最低3レベルなければこの啓示を選択できない。

**電撃のブレス(超常)** 標準アクションで、君は30フィートの直線の電気を吐ける。この直線はオラクル・レベルにつき1d4ポイントの【電気】ダメージを与える。反応セーブによってこのダメージを半減できる。君はこの能力を1日に1回と、5レベルの時点および以降5レベル毎に追加で1回ずつ使用できる。



**火花の皮膚(変則)** 君は[電気]への抵抗5を得る。この抵抗は5レベルの時点で10、11レベルの時点で20に上昇する。17レベルの時点で、君は[電気]への完全耐性を得る。

**雷衝撃(変則)** 標準アクションで、君は雷の轟音によって空気の波を作り出せる。この波は射程100フィート半径20フィートを持ち、7を超える4オラクル・レベル毎に5つつ上昇する。この範囲にいたクリーチャーはオラクル・レベルにつき1d6ポイントの殴打ダメージを受け聴覚喪失するが、頑健セーブの結果によってダメージを半減でき、また聴覚喪失もしない。君は最低7レベルなければこの啓示を選択できない。君はこの能力を1日に1回と、11レベルの時点と以降4レベル毎に追加で1回ずつ使用できる。

**電気の接触(超常)** 標準アクションで、君は1d6ポイントと2オラクル・レベルにつき+1ポイントの[電気]ダメージを与える近接接触攻撃を行える。君はこの能力を1日に3+[魅力]修正値に等しい回数使用できる。11レベルの時点で、君の持つ武器はショック武器として扱われる。

**旋風呪文(変則)** 君が攻撃呪文で敵にクリティカル・ヒットを与えたとき、その対象は1ラウンドのあいだよろめき状態になる。11レベルの時点で、持続時間は1d4ラウンドに増加する。

**風の視界(変則)** 君は風および最初の100フィートの距離による 知覚 判定へのペナルティを無視する。7レベルの時点で、標準アクションで、君と対象の範囲のあいだを空気が行き来できる限り、君は(クリアオーディエンスとクリアヴォイアンスを使用しているかのように)好きな範囲を見聞きできる(これは効果線を必要とせず、つまりその経路は角を曲がっていても直径1インチより小さい空間を通っていてもいい)。君はこの能力を1日にオラクル・レベルに等しいラウンド使用できるが、これらのラウンドは連続している必要はない。

**空気の翼(超常)** 即行アクションで、君は自身に良好な機動性で飛行移動速度60フィートを与える一対の半透明の雲のような翼を現せる。10レベルの時点で、この移動速度は90フィートに増加し、また機動性も増加して完璧になる。君はこの翼を1日にオラクル・レベルにつき1分間使用できる。この持続時間は連続している必要はないが、1分間単位で消費しなければならない。君は最低7レベルなければこの啓示を選択できない。

**最終啓示** 20レベルに達した時点で、君は空気と電気の達人になる。君は以下の特技の1つを[風]か[電気]の呪文に呪文のレベルや発動時間を上昇させることなく適用できる:《呪文距離延長》、《呪文持続時間延長》、《呪文音声省略》、《呪文動作省略》。

## サモナー

多くの秘術を使う者は遠く離れた次元界から怪物を呼び出すことに熟練していくものだが、サモナーほどの域に立つことはない。この秘術の業の使い手は、サモナーがより召喚の業に習熟する度に力を得ていく、エイドーロンとして知られている特定の来訪者と契約を結ぶ。時と共にサモナーとエイドーロンは結びついていき、最終的に同じ魂の一部を共有するようにさえる。しかしその能力は代償無しに得ることはできない: サモナーの呪文と能力は自らの能力を強化しエイドーロンの性質を調べるため費やされる時間によって限られたものとなる。

**役割** サモナーは秘術の業の深淵を知るために時間をかけ、世界を旅し、あるいは何ヶ月も掛けてエイドーロンの性質を学ぼうとする。力を内から出すあいだ、サモナーは自身が危機的な状況にある時であれば常にエイドーロンの仲間を固く信じる。彼らの真の能力はサモナーとエイドーロンが別々に動くときではなく、彼らが共に何かを成し遂げるときにこそある。

**属性**: どれでも。

**ヒット・ダイス**: d8。

## クラス技能

サモナーのクラス技能は以下の通り: 鑑定【知】、製作【知】、飛行【敏】、動物使い【魅】、知識:すべて【知】、言語学【知】、職能【判】、騎乗【敏】、呪文学【知】、魔法装置使用【魅】。

**レベル毎の技能ランク**: 2+[知]修正値

## クラスの特徴

サモナーのクラスの特徴は以下の通り。



表 3-1: サモナー											
レ ベ ル	基本攻撃 ボーナス	頑 健	反 応	意 志	特殊能力	1 日の呪文数					
						1	2	3	4	5	6
1	+0	0	0	2	初級秘術呪文、エイドーロン、生命共有、サモン・モンスターⅠ	1	-	-	-	-	-
2	+1	0	0	3	結合感覚	2	-	-	-	-	-
3	+2	1	1	3	サモン・モンスターⅡ	3	-	-	-	-	-
4	+3	1	1	4	味方の盾	3	1	-	-	-	-
5	+3	1	1	4	サモン・モンスターⅢ	4	2	-	-	-	-
6	+4	2	2	5	創造主の呼び声	4	3	-	-	-	-
7	+5	2	2	5	サモン・モンスターⅣ	4	3	1	-	-	-
8	+6/+1	2	2	6	入れ替わり	4	4	2	-	-	-
9	+6/+1	3	3	6	サモン・モンスターⅤ	5	4	3	-	-	-
10	+7/+2	3	3	7	顕現	5	4	3	1	-	-
11	+8/+3	3	3	7	サモン・モンスターⅥ	5	4	4	2	-	-
12	+9/+4	4	4	8	上級味方の盾	5	5	4	3	-	-
13	+9/+4	4	4	8	サモン・モンスターⅦ	5	5	4	3	1	-
14	+10/+5	4	4	9	生命結合	5	5	4	4	2	-
15	+11/+6/+1	5	5	9	サモン・モンスターⅧ	5	5	5	4	3	-
16	+12/+7/+2	5	5	10	融合形態	5	5	5	4	3	1
17	+12/+7/+2	5	5	10	サモン・モンスターⅨ	5	5	5	4	4	2
18	+13/+8/+3	6	6	11	上級顕現	5	5	5	5	4	3
19	+14/+9/+4	6	6	11	ゲート	5	5	5	5	5	4
20	+15/+10/+5	6	6	12	エイドーロンの双子	5	5	5	5	5	5

**武器と防具の習熟:** サモナーはすべての単純武器に習熟している。サモナーはまた軽装鎧にも習熟している。サモナーは軽装鎧を着ていても、秘術呪文失敗確率無しにサモナー呪文を発動できる。他の秘術呪文術者と同じく、サモナーも中装鎧や重装鎧を着用するか、盾を使用している場合、動作要素を有している呪文に対して秘術呪文失敗確率を被る。マルチクラスしたサモナーは、他のクラスから得られた秘術呪文に対しては通常通り秘術呪文失敗確率を被る。

**呪文:** サモナーはサモナー呪文リストから秘術呪文を使用できる。知っている呪文は事前の準備無く、各呪文レベルで1日の呪文使用回数に達するまで使用できる。

呪文を修得したり発動したりするためには、サモナーは最低でも10+呪文レベルに等しい【魅力】能力値を有していなければならない。サモナーの呪文に対するセーブ難易度は10+呪文レベル+サモナーの【魅力】修正値となる。

サモナーは1日に各レベルにつき1日毎の呪文使用回数まで呪文を発動できる。サモナーの基本の1日毎の呪文使用回数は表に示されている。加えて、サモナーの魅力が十分に高い場合、更にボーナス呪文使用回数を得る。

サモナーの選択可能な呪文は極端に限られている。サモナーは選択した4つの0レベル呪文と2つの1レベル呪文を修得して始まる。そして新しくサモナーのレベルを得る毎に、修得呪文数の表に従って1つ以上の新たな呪文を修

表 3-2: サモナーの修得呪文数							
レベル	修得呪文数						
	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	5	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

得する(1日毎の呪文使用回数と異なり、サモナーの修得呪文数は【魅力】能力値の影響を受けない。修得呪文数の表にある数字は固定されている)。

5レベルに達した時点および以降3レベル毎(8レベル、11レベル、以降も同様)に、サモナーは既に修得している呪文1つと交換で新しい呪文を修得できる。これはサモナーが古い呪文を“忘れ”交換に新しい呪文を修得する、という風に作用する。新しい呪文の呪文レベルは交換した呪文と同じレベルでなくてはならず、その呪文レベルはサモナーの発動可能な最も高い呪文レベルよりも少なくとも1レベル下の呪文でなければならない。呪文の入れ替えは、規定のクラス・レベルに達する毎に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。

**初級秘術呪文:** サモナーは表3-2の“修得呪文数”に書かれているとおりの数の初級秘術呪文か、0レベル呪文を学ぶ。これらの呪文はほかの呪文と同様に発動されるが、1日に好きな数だけ発動できる。呪文修正特技を使うなどして、ほかの呪文スロットに準備された初級秘術呪文は通常通り消費される。

**エイドーロン:** サモナーはエイドーロンと呼ばれる強力な来訪者を傍らに召喚する能力を持ってプレイを開始する。エイドーロンはサモナーと繋がりを作り出し、サモナーは以降永遠に同じクリーチャーを招来する。エイドーロンは自らを呼び出したサモナーと同じ属性を持つ。エイドーロンは負のヒット・ポイントが【耐久力】能力値を越えるまで元の次元界に送り返されないことを除いては、招来されたクリーチャーとして扱う。加えて、エイドーロンはサモナーと結びついているため、*プロテクション・フロム・イーグル*やそれに類似する招来されたクリーチャーからの接触を妨げる効果に護られたクリーチャーに接触し、攻撃できる。

サモナーは1分間の儀式を執り行うことで、1日に1回エイドーロンを招来できる。その方法で招来されたとき、エイドーロンは招来されたときの最後の瞬間と変わらないヒット・ポイントを持っている。これの唯一の例外はエイドーロンが殺された時で、この場合通常のヒット・ポイントの半分を持って帰還する。エイドーロンはサモナーが(標準アクションで)送還するまで存在する。エイドーロンがダメージによって出身次元界に送り返された場合、次の日になるまで再び呼び出すことはできない。エイドーロンは*ディスペル・マジック*などの手段によって出身次元界に送還されることはないが、*ディスマサル*や*バニッシュメント*などのような呪文は通常通りに効果を発揮する。

エイドーロンはサモナーの願望によって姿を形成する。エイドーロンのヒット・ダイス、セーヴィング・スロー、技能、特技、そして能力値はサモナーのクラス・レベルと結びつき、サモナーのレベルを得るに従って増加する。加えて、それぞれのエイドーロンはサモナーのクラス・レベルに基づいて、特殊能力を獲得するために使用できる進化ポイントのプールを獲得する。サモナーが新たなレベルを得る時は常にそのポイントをどのように消費し、次のサモナー・レベルを得るまでのあいだどのような能力を獲得させておくか決定しなければならない。

エイドーロンの身体的な外見はサモナーの任意だが、それは常にある種幻想的なクリーチャーとして現れる。この制御ではエイドーロンを特定の生物のように見せることはできない。エイドーロンが呼び出されているあいだ、サモナーの額とエイドーロンに同じ形をした輝くルーンが現れる。ルーンを物理的な手段によって隠すことはできるが、*オルター・セルフ*や*ポリモーフ*などの外見を変える魔法によって隠すことはできない(しかし*インヴィジビリティ*は、呪文の持続時間のあいだそれを隠す)。

**生命共有(超常):** 1レベルの開始時点で、サモナーは自分のエイドーロンと緊密な絆を結ぶ。エイドーロンが出身次元界に送還されるほどのダメージを受けた時はいつでも、サモナーはフリー・アクションで自分の任意のヒット・ポイントを消費できる。消費したヒット・ポイント毎にエイドーロンに与えられるダメージを1ポイント防ぐ。これによってエイドーロンが送還されるのを防ぐことができる。

加えて、エイドーロンが全力を発揮するためにはエイドーロンとサモナーが100フィート以内にいないなければならない。エイドーロンがサモナーから100フィート以上1,000フィート以内にいる場合、最大ヒット・ポイントと現在ヒット・ポイントは50%減少する。エイドーロンがサモナーから1,000フィート以上10,000フィート以内にいる場合、最大ヒット・ポイントと現在ヒット・ポイントは75%減少する。エイドーロンがサモナーから100,000フィート以上離れた場合、エイドーロンは即座に出身次元界に送還される。エイドーロンがサモナーに近づいてもこのようにして失われた現在ヒット・ポイントは回復しないが、最大ヒット・ポイントは標準に戻る。

**サモン・モンスター(擬呪):** 1レベルの開始時点で、サモナーは1日に3+【魅力】修正値まで、擬似

呪文能力として *サモン・モンスターⅠ* を発動できるようになる。発動には標準アクションを必要とし、(レベル毎に1ラウンドではなく)レベル毎に1分持続する。3レベルの時点および以降3レベル毎に、この能力の呪文レベルは1ずつ増加し、サモナーはより強力なクリーチャーを招来できるようになる(最大で17レベルの時点の *サモン・モンスターⅩ* まで)。19レベルの時点で、この能力は *ゲーム* あるいは *サモン・モンスターⅩ* として使用できるようになる。*ゲーム* 呪文として使用した場合、サモナーは前提となる必要な物質要素を支払わなければならない。サモナーはこの方法では1つを超える *サモン・モンスター* や *ゲーム* を起動状態にできない。この能力が再び使われた場合、存在している *サモン・モンスター* か *ゲーム* は即座に終了する。

**結合感覚(超常):** 2レベルの開始時点で、サモナーは標準アクションを使って、エイドーロンの知覚、エイドーロンが見て、聞いて、嗅ぎ、味わい、触るものを共有できるようになる。この能力は1日にサモナー・レベルに等しいラウンドまで使うことができる。この効果に射程距離はないが、サモナーとエイドーロンは同じ次元界にいないといけない。サモナーはこの効果をフリー・アクションで終了できる。

**味方の盾(変則):** 4レベルの時点で、サモナーがエイドーロンの間合いの中にいるあいだ、サモナーはACに+2の盾ボーナスを得、セーヴィング・スローに+2の状況ボーナスを得る。このボーナスはエイドーロンが組みつき、無防備、麻痺、朦朧、あるいは気絶状態の時には失われる。

**造物主の呼び声(超常):** 6レベルの時点で、サモナーは標準アクションでエイドーロンを傍らに呼び寄せられるようになる。これは *ディメンジョン・ドア* と同様に機能し、サモナーの術者レベルを使用する。この能力が使用されると、エイドーロンはサモナーと隣接する場所(隣接するマスがすべて埋まっていた場合、最もサモナーに近い場所)に出現する。エイドーロンが射程距離よりも遠くにいた場合、この能力は失敗する。この能力は6レベルの時点で1日に1回使用と、以降4レベル毎に追加で1回ずつ使用できる。

**入れ替わり(超常):** 8レベルの時点で、サモナーは造物主の呼び声の能力を自分のエイドーロンと入れ替えるように使えるようになる。エイドーロンがサモナーより大きかった場合、サモナーはエイドーロンが占めていた場所のうちの好きな場所に移動できる。エイドーロンは可能であればサモナーがいた場所を含む地点に移動し、それができないなら可能な限り近くに移動する。

**顕現(超常):** 10レベルの時点で、サモナーは自身のエイドーロンの持つ進化プールから2ポイントまで消費して、自分に進化の効果を与えられるようになる。このとき、エイドーロンが得ていない進化を選ぶことはできず、自身もその条件を同様に満たしておく必要がある。また、この能力では能力値増加進化を選択することはできない。この方法で消費した進化ポイントは、エイドーロンの進化プールから消費される(エイドーロンの進化ポイントの合計が減少する)。サモナーはエイドーロンの進化を変更するとき、同時に自分の進化を変更できる。

**上級味方の盾(変則):** 12レベルの時点で、エイドーロンの間合いの中にいる味方はアーマー・クラスに+2の盾ボーナスを、セーヴィング・スローに+2の状況ボーナスを得る。間合いにいる味方がサモナーであった場合、それらのボーナスは+4に増加する。このボーナスはこのボーナスはエイドーロンが組みつき、無防備、麻痺、朦朧、あるいは気絶状態の場合失われる。

**生命結合(超常):** 14レベルの時点で、サモナーの命はエイドーロンのものと共有されるようになる。エイドーロンのヒット・ポイントが1以上あるあいだ、サモナーは殺されることがない。サモナーが死亡するようなダメージを与えられた場合、そのダメージはエイドーロンに移し替えられる。このダメージは一度に1ダメージ単位で移し替えられ、つまりこのダメージによってエイドーロンの負のヒット・ポイントが【耐久力】能力値以上になった場合、超過ダメージはサモナーに残り、サモナーを殺す。[即死]効果を持つがダメージを与えない効果に対しては、この能力は何の効果も持たない。この能力は *ベイルフル・ポリモース*、*フレッシュ・トゥ・ストーン* や *インプリズンメント* などの実質的なダメージを与えないものには効果が無い。

**融合形態(超常):** 16レベルの時点で、全ラウンド・アクションによって、サモナーは自分のエイドーロンに接触し、融合形態となれる。この変化はサモナーの装備しているすべての物品にも及ぶ。この方法で融合した場合、サモナーはあらゆる被害から護られ、呪文などの効果の対象となることもない。サモナーを対象としていたすべての呪文の効果などはサモナーがエイドーロンから分離するまで抑止される(が、持続時間は経過する)。

サモナーはエイドーロンと融合している間にも呪文を発動でき、発動している間もエイドーロンを制

御できる。それらの呪文に使用される構成物質要素はサモナーの装備品の中から使用されるが、それ以外は操作できない。サモナーは融合しているあいだ、エイドーロンのすべての行動を指示でき、エイドーロンの感覚を通して知覚でき、エイドーロンの声を使って話せる。

サモナーはこの能力を、1日にサモナー・レベルに等しいラウンドまで使用できる。この能力はいつでも即行アクションで終了できる。そうした場合サモナーは可能であればエイドーロンに隣接するマスに出現する。サモナーが融合している間にエイドーロンが出身次元界に送還された場合、サモナーは即座に分離し、4d6ポイントのダメージを受け、1ラウンドのあいだ朦朧状態となる。

**上位顕現(超常):**18レベルの時点で、サモナーは自分のエイドーロンの進化をより自らのものにする。この能力は顕現の能力と同様に機能するが、進化ポイントを最大で6ポイントまで使用できる。顕現の能力と異なり、サモナーに分けられた進化ポイント2ポイント(または余分な1ポイント)につき、エイドーロンは進化プールから1ポイント失う。

**エイドーロンの双子(超常):**20レベルの時点で、サモナーとエイドーロンは真の結びつきを得る。標準アクションで、サモナーはエイドーロンに変化し、すべての進化、形態、能力値を複製できる。サモナーの【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】は自分のエイドーロンの基本値と同じとなる。サモナーは(ポリモーフ)の副系統を持つ呪文のように、自分の運搬するすべての装備を新しい形態に溶け込ませられる。持続した効果をもたらすアイテムは、この方法で溶け込んでいる間も機能し続ける。サモナーは自身の肉体攻撃と(ボーナス特技、技能、言語を除く)すべての種族的特徴を失い、エイドーロンの進化によって与えられた能力を得る。サモナーは自分のクラス特徴をすべて保有する。サモナーは1日にサモナー・レベルにつき1分間この形態を保てる。この時間は連続している必要は無いが、1分間単位で消費しなければならない。サモナーはフリー・アクションでこの効果を終了できる。

## エイドーロン

エイドーロンの能力は、サモナーのレベルと進化プールをどのように使うかによって決定される。

表 3-3:エイドーロン基本能力

クラス・レベル	HD	BAB	良好なセーヴ	劣悪なセーヴ	技能	特技	鎧ボーナス	【筋】／【敏】ボーナス	進化プール	最大攻撃回数	特別
1	1	1	2	0	4	1	0	0	3	3	暗視、リンク、呪文共有
2	2	2	3	0	8	1	<b>+2</b>	1	4	3	身かわし
3	3	3	3	1	12	2	<b>+2</b>	1	5	3	
4	3	3	3	1	12	2	<b>+2</b>	1	7	4	
5	4	4	4	1	16	2	<b>+4</b>	2	8	4	能力値増加
6	5	5	4	1	20	3	<b>+4</b>	2	9	4	忠誠
7	6	6	5	2	24	3	<b>+6</b>	3	10	4	
8	6	6	5	2	24	3	<b>+6</b>	3	11	5	
9	7	7	5	2	28	4	<b>+6</b>	3	13	5	複数回攻撃
10	8	8	6	2	32	4	<b>+8</b>	4	14	5	能力値増加
11	9	9	6	3	36	5	<b>+8</b>	4	15	5	
12	9	9	6	3	36	5	<b>+10</b>	5	16	6	
13	10	10	7	3	40	5	<b>+10</b>	5	17	6	
14	11	11	7	3	44	6	<b>+10</b>	5	19	6	
15	12	12	8	4	48	6	<b>+12</b>	6	20	6	能力値増加
16	12	12	8	4	48	6	<b>+12</b>	6	21	7	身かわし強化
17	13	13	8	4	52	7	<b>+14</b>	7	22	7	
18	14	14	9	4	56	7	<b>+14</b>	7	23	7	能力値増加
19	15	15	9	5	60	8	<b>+14</b>	7	25	7	
20	15	15	9	5	60	8	<b>+16</b>	8	26	8	

表3-3:エイドーロン基本能力の表がエイドーロンの基本的な能力の多くを決定する。各エイドーロンは基本的な特徴を修正する基本形態を持つ。エイドーロンは呪文の対象となるかどうかを決定するに際し、来訪者として扱われる。**クラス・レベル**:これはキャラクターのサモナー・レベルを表す。

**HD**:これはエイドーロンがもつ10面体(d10)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。

**BAB**:これはエイドーロンの基本攻撃ボーナスを示す。エイドーロンの基本攻撃ボーナスはヒット・ダイスに等しい。高い基本攻撃ボーナスを得てもエイドーロンは肉体武器による追加攻撃を得ることはない。

**良好な / 貧弱なセーブ**:エイドーロンの基本セーブを表す。エイドーロンは基本形態によって決定される2つの良好なセーブ基本値と1つの貧弱なセーブ基本値を持つ。

**技能**:このリストはエイドーロンの技能ランクの合計を表す。エイドーロンはどのような技能も取得できるが、それらの技能を使用できる機能を持っていないなければならない。エイドーロンのヒット・ダイス毎の技能ランクは通常通り【知力】能力値により修正される(エイドーロンはヒット・ダイス毎に6+【知】修正値に等しい技能ランクを得る)。エイドーロンは1つの技能につき、ヒット・ダイスを越えるランクを持つことができない。エイドーロンの技能ランクは一度決定されると、サモナーのレベルが上がったとしても変更できない。

**特技**:エイドーロンが持つ特技の合計を表す。エイドーロンは前提を満たした特技をどれでも自由に取得できるが、取得するためには適切な機能を持っていないなければならない。エイドーロンの特技は一度決定されると、サモナーがレベルを得ても変更できない。エイドーロンが変化によって特技の条件を満たさなくなった場合、その特技は再び条件を満たすまで効果を持たない。

**鎧ボーナス**:ここに書かれている数はエイドーロンの合計鎧ボーナスを表す。このボーナスはサモナーによって単なる鎧ボーナスと外皮ボーナスに割り振られる。この数字はエイドーロンの基本形態と進化プールからいくつかのオプションによって修正される。

**【筋】 / 【敏】ボーナス**:基本形態によって決定された【筋力】と【敏捷力】にこの修正を加える。いくつかの進化プールによるオプションはこの数値を修正する。

**進化プール**:この数値はエイドーロンの持つ進化ポイントの合計となる。このプールからポイントを消費することで、エイドーロンは多岐にわたる修正を受け、新しい能力や攻撃やパワーを取得する。サモナーがレベルを得るとこの数値は増加し、サモナーはそのポイントを消費してエイドーロンの能力を変化できる。この選択は固定しない。サモナーはレベルを得る度(と、トランスモグリファイ呪文)にこの能力を変更できる。

**最大攻撃数**:これはエイドーロンがそのレベルで持つことを許された肉体武器攻撃の最大数を指している。エイドーロンが最大攻撃数を得た場合、追加の肉体武器を与える進化を得ることはできない。

**特殊能力**:すべてのエイドーロンはパワーが増加するにつれここに記されている数の能力を得る。それぞれの能力の効果は下記の通り。

**暗視(変則)**:エイドーロンは60フィートの暗視を得る。

**リンク(変則)**:サモナーとエイドーロンは(両者が同じ次元界にいる限り)どれだけ離れていてもコミュニケーションを取ることができる精神的な繋がりを持つ。このコミュニケーションはフリー・アクションで、いつでもサモナーはエイドーロンに命令を伝えることができる。結果として、サモナーとエイドーロンはマジック・アイテムのスロットを共有する。例えば、サモナーが指輪をつけていた場合、エイドーロンは1つ以上の指輪をつけられない。この相反の事例により、サモナーにつけているアイテムが起動している限り、エイドーロンの装備は休止する。エイドーロンはそのマジック・アイテムを使える付属器官を持っていないなければならない。

**呪文共有(変則)**:サモナーは目標が“術者”である呪文を、自分を対象にする代わりに(距離が接触の呪文のように)エイドーロンに対して発動できる。その呪文が通常エイドーロンの種別(来訪者)のクリーチャーに作用しないものであっても発動できる。この方法で発動された呪文はサモナー呪文リストにあるものでなければならない。この能力によってエイドーロンに呪文以外の能力を共有することはできない(それが呪文のように作用するとしても)。

**身かわし(変則)**:エイドーロンが通常なら反応セーブによってダメージを半減できるような攻撃の対象になった場合、セーヴィング・スローに成功することでそのダメージを受けなくする。

**能力値増加(変則):** エイドーロンの1つの能力値に+1する。

**忠誠(変則):** エイドーロンは心術呪文や効果に対する意志セーブに+4の士気ボーナスを得る。

**複数回攻撃:** エイドーロンが3つ以上の肉体攻撃を有しており、かつまだその特技を持っていないなら(複数回攻撃)をボーナス特技として得る。3つ以上の肉体攻撃を持っていない場合(あるいは肉体攻撃が3未満に減少した場合)エイドーロンは代わりに主要武器の1つで-5のペナルティを受けて2度目の攻撃を行える。エイドーロンが3つ以上の肉体攻撃をそれ以降に得た場合、その追加攻撃は失われ、代わりに(複数回攻撃)を得る。

**身かわし強化(変則):** エイドーロンが反応セーブに成功すればダメージを半減させることができるような攻撃の対象になった場合、反応セーブに成功すればダメージを受けず、失敗しても半分のダメージしか受けない。

## エイドーロンの技能

エイドーロンのクラス技能は以下の通り: はったり【魅】、製作【知】、知識:次元界【知】、知覚【判】、真意看破【判】、隠密【敏】。更に、サモナーは1レベルの時点で追加で4つの技能を選択し、エイドーロンのクラス技能にできる。飛行速度を持つエイドーロンは、以降のレベルまで飛行能力を得ないとしても、飛行【敏】も無料のクラス技能として受けることに注意。

## 基本形態

エイドーロンは初期のサイズ、移動速度、AC、攻撃能力、能力値を決定する3種類の形態から1つを得る。特記されていない限り、すべての肉体武器はエイドーロンの基本攻撃ボーナスをそのまま使用する。エイドーロンの攻撃は【筋力】修正値をダメージ・ロールに加えるが、それが1回のみの攻撃しかない場合【筋力】修正値の1と1/2倍を加える。これらの形態は記載している進化をすべて進化コストなしで取得している。それらの自動取得進化から得られるボーナスは、初期能力として扱われる。

また、エイドーロンは基本形態のいずれかを使用したうえで小型サイズになることができる。エイドーロンが小型である場合、【敏捷力】に+2のボーナスを得る。そして【筋力】に-4、【耐久力】に-2のペナルティを受ける。さらにACと攻撃ロールに+1のサイズ・ボーナス、CMBとCMDに-2のペナルティ、飛行 技能判定に+2、隠密 技能判定に+4のボーナスを得る。すべての攻撃は一段階小さいもの(1d6は1d4に、1d4は1d3に)となる。エイドーロンを小型サイズにした場合、サモナーはエイドーロンの進化を変更する際にエイドーロンを中型にできる(が、その場合ここで記述されている修正をすべて失う)。

## 四足獣

**開始時能力:** **サイズ** 中型; **速度** 40フィート; **AC** +2外皮ボーナス; **セーブ** 頑健(良好)、反応(良好)、意志(貧弱); **攻撃** 噛みつき(1d6); **能力値** 【筋】14【敏】14【耐】13【知】7【判】10【魅】11; **自動取得進化** 噛みつき、四肢(脚部)×2。

## 人型

**開始時能力:** **サイズ** 中型; **速度** 30フィート; **AC** +2外皮ボーナス; **セーブ** 頑健(良好)、反応(貧弱)、意志(良好); **攻撃** 爪(×2)(1d4); **能力値** 【筋】16【敏】12【耐】13【知】7【判】10【魅】11; **自動取得進化** 爪、四肢(腕部)、四肢(脚部)。

## 蛇体

**開始時能力:** **サイズ** 中型; **速度** 20フィート、登攀20フィート; **AC** +2外皮ボーナス; **セーブ** 頑健(貧弱)、反応(良好)、意志(良好); **攻撃** 噛みつき(1d6)、尾の打撃(1d6); **能力値** 【筋】12【敏】16【耐】13【知】7【判】10【魅】11; **自動取得進化** 噛みつき、登攀、尻尾、尾の打撃

## 進化

すべてのエイドーロンはいくつかの進化ポイントを受け取り、それは消費されることで新たな能力、力、またはそれ以外の強化をエイドーロンに与える。進化と呼ばれるそれらの能力は、サモナーのレベルが増加する際に変更できるが、そのとき以外は固定されている。いくつかの進化はエイドーロンに特定の基本形態やサモナーに一定以上のレベルを要求する。一部の進化はエイドーロンに追加の肉体武器を与える。一次的と書かれた肉体攻撃はエイドーロンの通常の基本攻撃ボーナスを用い、ダメージに【筋力】修正値を加える。二次的と書かれた肉体攻撃は通常から-5した基本攻撃ボーナスを用い、ダメージには(正ならば)【筋力】修正値の1/2が足される。エイドーロンが1つの肉体武器しか持っていない場合、その攻撃のタイプとは無関係に、その攻撃ロールは通常の基本攻撃ボーナスを用いダメージ・ロールには【筋力】修正値の1と1/2倍を加える。

進化は費やす進化ポイントによってグループ分けされている。進化ポイントは保存しておくことはできない。サモナー・レベルを増加させた時に、すべてのポイントは消費される。特記のない限り、同じ種類の進化は一度ずつしか選択できない。

### 1ポイント進化

ここに記された進化はエイドーロンの進化プールから1ポイントを費やす。

**噛みつき(変則):**エイドーロンの口に鋭い牙がところ狭しと並び、噛みつき攻撃が可能になる。この攻撃は一次的攻撃である。噛みつき攻撃は1d6(大型であれば1d8、超大型であれば2d6)ポイントのダメージを与える。エイドーロンが既に噛みつき攻撃を持っている場合、この進化で噛みつき攻撃は【筋力】修正値の1と1/2倍をダメージ・ロールに加える。

**爪(変則):**エイドーロンは四肢に一組の爪を生やし、爪攻撃を2つ得る。それらの攻撃は二次的攻撃である。爪は1d4(大型であれば1d6、超大型であれば1d8)ポイントのダメージを与える。エイドーロンは進化によって四肢(脚部)を持っていなければこの能力を取得できない。この進化は複数回選択できるが、少なくとも選択するのと同じだけエイドーロンは四肢の進化を選択していなければならない。

**登攀(変則):**エイドーロンは登攀の熟練者となり、基本移動速度に等しい登攀移動速度を得る。この進化は複数回選択できる。この進化を選択する度、エイドーロンの登攀移動速度は20フィート増加する。

**エラ呼吸(変則):**エイドーロンはエラを手に入れ、水中でも呼吸できるようになる。

**ダメージ強化(変則):**エイドーロンの肉体武器の1つは恐ろしい威力を誇る。選択した一種類の肉体武器はダメージ・ダイスが一段階増加する。この進化は複数回選択できる。この効果は累積しない。エイドーロンはこの進化を選択する度、それは異なる肉体武器に適用される。

**外皮強化(変則):**エイドーロンの皮は厚くなり、堅い鱗を手に入れ、あるいは外骨格を手に入れ、外皮に+2のボーナスを得る。この進化はサモナーの持つ5レベル毎に1回ずつ選択できる。

**魔力を帯びた攻撃(超常):**エイドーロンは内に魔法の力を封じ、そのすべての肉体武器はダメージ減少を克服する際、魔法の武器として扱われる。サモナーのレベルが10以上ある場合、エイドーロンのすべての肉体武器はダメージ減少を克服する際、エイドーロンの属性を持っているものとして扱われる。

**はさみ(変則):**エイドーロンは一組の四肢に大きなはさみを生やし、はさみ攻撃を2つ手に入れる。それらの攻撃は二次的攻撃である。はさみは1d6(大型であれば1d8、超大型なら2d6)ポイントのダメージを与える。つかみの進化を取得しているエイドーロンははさみによって組みつきを行う際のCMBに+2のボーナスを得る。エイドーロンが四肢(腕部)の進化を持っていなければこの進化を選択できない。また、エイドーロンは基本形態の爪を(依然として1進化ポイントを消費し)はさみに変更できる。この進化は複数回選択できるが、少なくとも選択するのと同じだけエイドーロンが四肢の進化を持っていなければならない。

**飛びかかり(変則):**エイドーロンは素早い反応を身に着け、突撃時に全力攻撃を行えるようになる。この進化は、四足獣の基本形態を持つエイドーロンにしか選択できない。

**引き寄せ(変則):**エイドーロンは攻撃に成功すると、クリーチャーをより近くに引き寄せることができるようになる。1種類の肉体武器を選択する。選択した種類の肉体武器による攻撃に成功した場

合、エイドーロンは即座に戦技判定を行う。成功した場合、攻撃の対象はエイドーロンに5フィート引き寄せられる。この能力はエイドーロンと同じかより小さいクリーチャーにしか効果が無い。この方法で引き寄せられるクリーチャーは機会攻撃を誘発しない。この進化を選択するためには、エイドーロンは10フィート以上の間合いを持っていなければならない。この進化は複数回選択できる。この効果は累積しない。エイドーロンはこの進化を選択する度、それは異なる肉体武器に適用される。

**突き飛ばし(変則):**エイドーロンは攻撃に成功すると、クリーチャーを遠くに突き飛ばすことができるようになる。1種類の肉体武器を選択する。選択した種類の肉体武器による攻撃に成功した場合、エイドーロンは即座に戦技判定を行える。成功した場合、攻撃の対象はエイドーロンから離れる方向に5フィート突き飛ばされる。この能力はエイドーロンと同じサイズかより小さいクリーチャーにしか効果がない。この方法で突き飛ばされたクリーチャーは機会攻撃を誘発しない。この進化は複数回選択できる。この効果は累積しない。エイドーロンはこの進化を選択する度、それは異なる肉体武器に適用される。

**間合いI(変則):**エイドーロンの攻撃の1つは、より遠くの敵をも攻撃できる。1つの攻撃手段を選択する。エイドーロンのその攻撃の間合いは、5フィート増加する。

**抵抗(変則):**エイドーロンは特定の種別のエネルギーに耐性を得、それは通常身体に反映される(火ならば灰となった毛皮、冷氣ならば凍えるような吐息などのような)。1つのエネルギーの種類([酸][冷氣][電気][火][音波])を選択する。エイドーロンは選択した種類への抵抗5を得る。この抵抗はサモナー5レベル毎に5ずつ増加し、最大で10レベルの時点で15となる。この進化は複数回選択できる。効果は累積しない。エイドーロンはこの進化を1回選択する度、それは異なる種類のエネルギーに適用される。

**鋭敏嗅覚(変則):**エイドーロンの嗅覚は非常に鋭いものとなる。エイドーロンは鋭敏嗅覚の特殊能力を手に入れ、嗅覚によって30フィート以内の敵を感知できる。敵が風上にいた場合射程は60フィートとなり、風下にいた場合射程は15フィートとなる。強いにおいては通常の範囲の2倍の距離からでも感知できる。エイドーロンは鋭敏嗅覚によって範囲内にクリーチャーが存在することを知ることができるが、クリーチャーの居場所を特定することはできない。エイドーロンは移動アクションでその方向を感知できる。クリーチャーの居場所が5フィート以内である場合、エイドーロンはその居場所を特定できる。エイドーロンは鋭敏嗅覚によってクリーチャーを追跡できる(*Bestiary*の304ページ参照)。

**練達者(変則):**エイドーロンはある技能の熟練者となり、その技能に+8の種族ボーナスを得る。この進化は複数回選択できる。この効果は累積しない。エイドーロンがこの進化を選択する度、それは異なる技能に適用される。

**叩きつけ(変則):**エイドーロンは破壊力に満ちた叩きつけ攻撃を行えるようになる。この攻撃は一次的攻撃である。叩きつけ攻撃は1d8(大型であれば2d6、超大型であれば2d8)ポイントのダメージを与える。この進化を選択するためには、エイドーロンは四肢(腕部)の進化を取得していなければならない。また、エイドーロンは基本形態の爪を(依然として1進化ポイントを消費して)この叩きつけ攻撃に変更できる。この進化は複数回選択できるが、少なくとも選択するのと同じだけエイドーロンは四肢の進化を選択していなければならない。

**擬似呪文能力(擬則):**エイドーロンは秘術の力の一部を手に入れる。ウィザード/ソーサラー呪文リストから1つの呪文を選択する。エイドーロンは選択した呪文を擬似呪文能力として1日に1回(0レベル呪文であれば1日に3回)使用できる。その呪文のDCはエイドーロンの[魅力]に基づく。この進化を選択するためには、エイドーロンは少なくとも10+呪文レベルに等しい[魅力]を持っていなければならない。エイドーロンのサモナーは選択した呪文の呪文レベルの倍以上のレベルでなければこの進化を選択できない。この擬似呪文能力は、呪文レベルに等しい進化ポイント(最低1)を費やす。進化ポイントを1増加することで、この擬似呪文能力は1日に3回(0レベル呪文であれば回数無制限で)使用できる。

**針(変則):**エイドーロンは尻尾の先に長く鋭い針を生やし、針攻撃を手に入れる。この攻撃は一次的攻撃である。針は1d4(大型ならば1d6、巨大ならば1d8)ポイントのダメージを与える。この進化を選択するためには、エイドーロンは尾の進化を選択していなければならない。この進化は複数回選択できるが、少なくとも選択するのと同じだけ尻尾の進化を選択していなければならない。

**水泳(変則):**エイドーロンは水かきのある手や足、あるいは力強いヒレを手に入れ、基本移動速度に等しい水中移動速度を得る。水中で呼吸する能力を持たないエイドーロンはこの進化を選択でき



ない。この進化は複数回選択できる。この進化を選択する度、エイドーロンの水中移動速度は20フィート増加する。

**尾(変則):**エイドーロンは長く力強い尾を生やす。この効果により、何かの上でバランスを取るための 軽業 判定に+2の種族ボーナスを得る。この進化は複数回選択できる。

**尾の打撃(変則):**エイドーロンは尻尾で近くの敵を殴りつける。尾の打撃が行えるようになる。この攻撃は二次的攻撃である。尾の打撃は1d6(大型ならば1d8、超大型ならば2d6)ポイントのダメージを与える。この進化を選択するためには、エイドーロンは尾の進化を選択していなければならない。この進化は複数回選択できるが、少なくとも選択するのと同じだけ尾の進化を選択していなければならない。

**触手(変則):**エイドーロンは長く、のたうつ触手を生やし、触手攻撃を行えるようになる。この攻撃は二次的攻撃である。触手攻撃は1d4(大型ならば1d6、超大型ならば1d8)ポイントのダメージを与える。この進化は複数回選択できる。

**翼の叩打(変則):**エイドーロンは敵を倒すためにその翼を使うことを学び、翼の叩打攻撃を2つ得る。この攻撃は二次的攻撃である。翼の叩打は1d4(大型ならば1d6、超大型ならば1d8)ポイントのダメージを与える。エイドーロンが翼による飛行の進化を持っていないければこの進化を選択できない。

## 2ポイント進化

ここに記された進化はエイドーロンの進化プールから2ポイントを費やす。

**能力値増加(変則):**エイドーロンはより強靱な筋肉、素早い反応、深遠なる知恵、あるいはその他の能力を獲得し、1つの能力値を増加させる。エイドーロンの1つの能力値は+2増加する。この進化は複数回選択できる。この能力は1つの能力値に1回と、サモナーの持つ6レベル毎に追加で1回ずつ適用できる。

**締めつけ(変則):**エイドーロンは組みついている相手を押し潰せる力強い筋肉を得る。エイドーロンがつかみの進化を使用して組みつきに成功したとき、つかみの進化で使用した攻撃で与えたダメージ量に等しい追加ダメージを与える。この進化は基本形態が蛇体のエイドーロンにしか選択できない。

**エネルギー攻撃(超常):**エイドーロンの攻撃はエネルギーを帯びる。以下から1つの種類のエネルギーを選択する:[酸][冷氣][電気][火]。エイドーロンのあらゆる肉体攻撃は命中したとき、1d6ポイントの選択した種類のエネルギー・ダメージを与える。サモナーは最低5レベルなければこの進化を選択できない。

**飛行(変則、あるいは超常):**エイドーロンは蝙蝠、鳥、虫、あるいはドラゴンのものに似た大きな翼を手に入れ、飛行できるようになる。エイドーロンは基本移動速度に等しい飛行速度を得る。エイドーロンの機動性はサイズによって決定される。中型、またはより小型のエイドーロンは良好な機動性を持つ。大型サイズのエイドーロンは標準の機動性を、超大型のエイドーロンは貧弱な機動性を持つ。追加で2ポイントの進化ポイントを消費することで、エイドーロンの飛行は魔法的なものとなる。エイドーロンは翼を失い、機動性は完璧となる。魔法的な飛行は超常能力である。追加で進化ポイントを消費することでエイドーロンの飛行移動速度は増加し、追加で消費したポイントそれぞれにつき20フィートずつ増加する。サモナーは最低5レベルなければこの進化を選択できない。

**突き刺し(変則):**エイドーロンは頭に数本の角を生やし、突き刺し攻撃を行えるようになる。この攻撃は一次的攻撃である。突き刺し攻撃は1d6(大型ならば1d8、超大型ならば2d6)ポイントのダメージを与える。

**つかみ(変則):**エイドーロンは敵に掴みかかることに熟練し、つかみの能力を得る。噛みつき、爪、叩きつけ、尾の打撃、あるいは触手から1つ選択する。選択した種類の攻撃が成功したとき、エイドーロンは即座に戦技判定を行える。成功した場合、エイドーロンは攻撃の対象に組みつく。この能力はエイドーロンより1段階以上小さいクリーチャーにしか使用できない。この進化を選択したエイドーロンは、組みつきのCMB判定に+4のボーナスを得る。

**完全耐性(超常):**エイドーロンの肉体は1種類のエネルギーに強力な耐性を持ち、その種類のエネルギーに対する完全耐性を得る。[酸][冷氣][電気][火][音波]から1つ選択する。エイドーロンは選択したエネルギー・タイプに対する完全耐性を得る。この進化は複数回選択できる。この効果

は累積しない。毎回異なる種類のエネルギーに適用される。サモナーは最低7レベルなければこの進化を選択できない。

**四肢(変則):** エイドーロンは一組の四肢を得る。四肢は二種類のうちどちらかとなる。脚部にすることで、エイドーロンは足を備えることができる。一組の脚部毎に、エイドーロンの基本速度は10フィート増加する。それとは別に、完璧な手を備えた腕部を得ることができる。エイドーロンは追加の一対の腕部を得ることのできる追加肉体攻撃も得ないが、ほかの追加攻撃を与える進化が取得できる(爪や叩きつけなど)。エイドーロンが習熟しているなら、手を備えた腕部で武器を扱うことができる。この進化は複数回選択できる。

**毒(変則):** エイドーロンは神経毒を蓄え、毒による攻撃を行える。噛みつきか針攻撃のどちらかを選択する。選択した種類の攻撃に成功すれば、対象は毒に侵される。**エイドーロンの毒 種別** 毒(致傷); **セーブ** 頑健・無効; **頻度** 4ラウンドのあいだ1回/ラウンド; **効果** 1d4[筋力]ダメージ; **治療** セーブ1回。DCは10+エイドーロンのHDの1/2+エイドーロンの[耐久力]修正値。追加で2ポイントの進化ポイントを消費することで、この毒は代わりに[耐久力]ダメージを与える。サモナーは最低7レベルなければこの進化を選択できない。

**ひっかき(変則):** エイドーロンはその足に危険な爪を持ち、組みついた状態の敵に対して2回のひっかき攻撃ができる。これらの攻撃は一次的攻撃である。組みつき判定に成功したエイドーロンは、その対象に対して追加でこれらの攻撃ができる。ひっかき攻撃は1d4(大型ならば1d6、超大型ならば1d8)ポイントのダメージを与える。この進化は基本形態が四足獣のエイドーロンにしか選択できない。サモナーは最低4レベルなければこの進化を選択できない。

**かきむしり(変則):** エイドーロンはその爪で攻撃する者の肉体を切り裂くことを学び、かきむしりの能力を得る。エイドーロンが1ラウンド中に同じ目標に対して2回の爪攻撃を成功させた場合、爪はその肉体を引き裂き、追加ダメージを与える。このダメージは通常の爪の攻撃にエイドーロンの[筋力]修正値の1と1/2倍を加えたものである。エイドーロンは爪の進化を選択していなければこの進化を選択できない。サモナーは最低6レベルなければこの進化を選択できない。

**蹂躞(変則):** エイドーロンはその足で敵を踏みにじり打ち砕く術を学び、蹂躞の能力を得る。全ラウンド・アクションでエイドーロンは自分より一段階以上小さい敵を蹴散らすことができる。これは蹴散らしの戦技と同じように扱われるが、エイドーロンは判定を行う必要がなく、単に移動の経路に敵が存在するだけでよい。対象となったクリーチャーは1d6(エイドーロンが大型ならば1d8、超大型ならば2d6)にエイドーロンの[筋力]修正値の1と1/2倍を加えたダメージを与える。蹂躞の対象となった目標は、-4のペナルティを受けて機会攻撃を行える。目標が機会攻撃を行うことを諦める場合、代わりに反応セーブに成功することでダメージを半分にできる。このDCは10+エイドーロンのHDの1/2+エイドーロンの[筋力]修正値である。蹂躞するエイドーロンは、1体の対象には1ラウンドに一度しかダメージを与えることができない。この進化は基本形態が四足獣か人型のエイドーロンにしか選択できない。

**振動感知(変則):** エイドーロンは大地の振動を感じ取れるようになり、30フィート以内への振動感知が可能となる。この効果は非視覚的感知の進化と同じように作用するが、エイドーロンとクリーチャーの両者が大地の上になければ居場所を特定できない。サモナーは最低7レベルなければこの進化を選択できない。

**足払い(変則):** エイドーロンは噛みつくことで敵を引き倒すことに熟練し、足払いを行えるようになる。噛みつき攻撃が成功したなら、エイドーロンは即座に戦技判定を行うことができる。成功した場合、その攻撃の目標は転倒する。その判定に失敗した場合、エイドーロンは足払いを返されることはない。この能力はエイドーロンと同じか、より小さいクリーチャーにしか効果がない。エイドーロンは噛みつきの進化を持っていなければこの進化を選択できない。

**武器鍛錬(変則):** エイドーロンは武器の使い方を学び、ボーナス特技として単純武器習熟を得る。追加で進化ポイントを2消費した場合、エイドーロンは同様にすべての軍用武器に習熟する。

### 3ポイント進化

ここに記された進化はエイドーロンの進化プールから3ポイントを費やす。

**非視覚的感知(変則):** エイドーロンの感覚は驚異的なものとなり、射程30フィートの非視覚的感知の能力を手に入れる。この能力によってエイドーロンは 知覚 判定を行わなければ見ることができ

ないクリーチャーの居場所を特定できるが、そのようなクリーチャーは依然としてエイドーロンに対して完全視認困難を持っているものとして扱われる。目が見えるかはエイドーロンの移動速度と、見えないクリーチャーからの攻撃に対してエイドーロンがACから【敏捷力】ボーナスが失われることに依然として影響を与える。サモナーは最低9レベルなければこの進化を選択できない。

**穴掘り(変則):**エイドーロンは厚く節くれ立った爪を持ち、地中を移動できるようになる。エイドーロンは基本移動速度の1/2の穴掘り移動の能力を得る。この移動能力は、土、粘土、砂、大地を通過する移動に使用できる。この移動によって穴が残ることはなく、地表に痕跡も残さない。サモナーは最低9レベルなければこの進化を選択できない。

**ダメージ減少(超常):**エイドーロンの肉体は傷に耐性を持ち、ダメージ減少の能力を得る。秩序、混沌、善、悪のうちから1つの属性を選択する。エイドーロンはDR5 / 選択した属性を得る。この属性は、エイドーロンの持つ属性の1つと対立していなければならない。12レベル以降、追加で進化ポイントを2消費することでDR10に増加する。サモナーは最低9レベルなければこの進化を選択できない。

**畏怖すべき存在(変則):**エイドーロンは敵を動揺させるようになり、畏怖すべき存在の能力を得る。エイドーロンは突撃や攻撃などの攻撃的な行動の一部としてこの能力を起動できる。エイドーロンから30フィート以内に存在する敵は意志セーブを行い、失敗すると3d6ラウンドの間怯え状態となる。このセーブDCは10+エイドーロンのHDの1/2+エイドーロンの【魅力】修正値となる。エイドーロンが目標となった敵よりHDが4以上多かった場合、対象は怯え状態ではなく恐慌状態となる。エイドーロンよりHDの多い敵はこの能力に完全耐性を持つ。サモナーは最低11レベルなければこの進化を選択できない。

**飲み込み(変則):**敵を丸呑みする能力を手に入れ、エイドーロンは飲み込みの能力を得る。エイドーロンは自身の噛みつき攻撃によって組みつき状態であるクリーチャーがいるとき(つかみの進化参照)に自身のターンを開始する場合、そのクリーチャーを飲み込むために戦技判定を行える。この能力はエイドーロンより1段階以上小さいクリーチャーにしか使用できない。飲み込まれたクリーチャーはラウンド毎に1d6ポイントの【酸】ダメージと、エイドーロンの噛みつき攻撃に等しいダメージを受ける。飲み込まれたクリーチャーは組みつき状態として扱われるが、軽い斬撃武器または軽い刺突武器で切り裂いて脱出を試みることができる。切り開き自由になるのに必要なダメージ量はエイドーロンのヒット・ポイント総量の1/10に等しい。切り開くための攻撃に対するエイドーロンのACは10+エイドーロンの外皮の1/2に等しい。飲み込まれたクリーチャーが切り開いて脱出した場合、エイドーロンはそのダメージを治療するまでこの能力を失う。また、飲み込まれたクリーチャーは通常通りの方法で組みつきから逃れることを試みることもできる。成功した場合エイドーロンの口元に返るが、再び逃れる試みをする必要があり、再び飲み込まれる可能性もある。エイドーロンは噛みつき攻撃を起点としたつかみの進化を持っていないければこの進化を選択できない。サモナーは最低9レベルなければこの進化を選択できない。

**ウェブ(変則):**エイドーロンは一組の紡績突起を手に入れ、糸を紡ぐことができるようになる。エイドーロンは自分自身に加え、自分と同じサイズ以下のクリーチャーを補助するためにこの糸を使用できる。この能力で1日に8回まで遠隔接触攻撃として網を張れ、エイドーロンより一段階大きいサイズまでのクリーチャーに絡みつくことができる。網は50フィートの射程と10フィートの射程単位を持つ。網によって絡みつかれた状態にあるクリーチャーは 脱出術 か (-4のペナルティを受け)【筋力】判定に成功することで脱出できる。その判定のDCは10+エイドーロンのHDの1/2+エイドーロンの【耐】修正値に等しい。エイドーロンは登攀速度で自分自身のウェブを登ることができ、ウェブに触れたクリーチャーの位置も特定できる。エイドーロンは登攀の進化を持っていないければこの進化を選択できない。サモナーは最低7レベルなければこの進化を選択できない。

#### 4ポイント進化

ここに記された進化はエイドーロンの進化プールから4ポイントを費やす。

**擬似視覚(変則):**エイドーロンの感覚はより鋭くなり、30フィートまでの擬似視覚を得る。エイドーロンは目標への効果線がある限り、暗闇、透明、大部分の視認困難を無視して、通常通りに行動や攻撃ができる。エイドーロンは非視覚的感覚の進化を持っていないければこの進化を選択できない。サモナーは最低11レベルなければこの進化を選択できない。

**プレス攻撃(超常):** エイドーロンは円錐形か直線に魔法的なエネルギーを吐き出す術を学び、プレス攻撃を得る。[酸][冷気][電気][火]から1つ選択する。エイドーロンは30フィートの円錐形(か、あるいは60フィートの直線)に、ヒット・ダイス毎に1d6ポイントの選択したタイプのダメージを与えるプレス攻撃を吐ける。プレス攻撃を受けたクリーチャーは、ダメージを半減するための反応セーブを試みることができる。DCは10+エイドーロンのHDの1/2+エイドーロンの【耐久力】修正値に等しい。エイドーロンはこの能力を1日に1回使用できる。更に追加で1進化ポイントを費やす毎に、1日に追加で1回づつ(最大で1日に3回まで)使用できる。サモナーは最低9レベルなければこの進化を選択できない。

**高速治癒(超常):** エイドーロンの肉体は傷を迅速に癒す能力、高速治癒1を得る。エイドーロンは自然治癒と同じように、1ラウンドに1ポイントのダメージを回復する。高速治癒は飢餓、乾き、窒息により失われたヒット・ポイントを回復せず、失われた肉体の一部を再生することもない(し、切断された部位を癒着させることもない)。高速治癒はエイドーロンが生存している間だけ効果を発揮する。追加で2進化ポイントを消費する毎に、1ラウンド毎の回復量は1つつ増加する(最大で5まで)。サモナーは最低11レベルなければこの進化を選択できない。

**大型(変則):** エイドーロンは大きくなり、大型サイズとなる。エイドーロンは【筋力】に+8、【耐久力】に+4、外皮に+2のボーナスを得、【敏捷力】に-2のペナルティを受ける。このサイズ変化は、エイドーロンにACと攻撃ロールに-1のサイズ・ペナルティを、CMBとCMDに+1のボーナスを、飛行 技能に-2の、隠密 技能に-4のペナルティを与える。エイドーロンが人型の基本形態である場合、間合い10フィートを得る。この進化を選択するためにはエイドーロンは中型でなければならない。サモナーは最低6レベルなければこの進化を選択できない。

追加で4進化ポイントを消費する場合、エイドーロンは代わりに超大型となる。エイドーロンは【筋力】に+16のボーナスを、【耐久力】に+8のボーナスを、外皮に+5のボーナスを得る。【敏捷力】に-4のペナルティを受ける。このサイズ変更はまたクリーチャーにACと攻撃ロールに-2のサイズ・ペナルティを、CMBとCMDに+2のボーナスを、間合い10フィートを、飛行 技能に-4のペナルティを、隠密 技能に-8のペナルティを与える。これらのボーナスとペナルティは大型になることと累積しない。サモナーは最低11レベルなければこの進化を選択できない。

**呪文抵抗(変則):** エイドーロンは魔法から護られ、呪文抵抗を得る。エイドーロンの呪文抵抗は11+サモナーのレベルに等しい。この呪文抵抗はサモナーの発動した呪文には効果を持たない。サモナーは最低9レベルなければこの進化を選択できない。

## ウィッチ

ある人は研究を通して、ある人は献身を通して、そのほかは血を通して力を得る、しかしウィッチは未知との霊的交感から得る。通常恐れられ誤解されてはいるが、ウィッチは魔法を外宇宙の力との契約により魔法を使う。使い魔を介して行われるその源との交信によって、ウィッチは大量の呪文だけでなく、呪術として知られるいくつかの奇妙な能力も得る。ウィッチはその力に強くなるとともに、その魔法の源についても学習しようとするが、それでも至上の謎は残る。その源を恐れ、その存在がなんであるか、その真の目的はどこにあるかに不安がる者もいる。

**役割:** 多くのウィッチは世捨て人であり集落の隅で生活しているが、ウィッチと公言しながら、あるいは隠しながら社会で生活する者もいる。ウィッチの呪文との融和はその人を探求者から癒し手までいくつもの異なる役割に熟練させ、そして呪術は戦闘で有用ないくつもの能力を与えてくれる。あるウィッチは旅によって大いなる知識を探し、自身を導く神秘の力を更に理解しようとする。

**属性:** どれでも。

**ヒット・ダイス:** d6。

## クラス技能

ウィッチのクラス技能は以下の通り: 製作【知】 飛行【敏】 治療【判】 威圧【魅】 知識:神秘学【知】 知識:歴史【知】 知識:自然【知】 知識:次元界【知】 職能【判】 呪文学【知】 魔法装置使用【魅】

**レベル毎の技能ランク:** 2+【知】修正値

表 4-1: ウィッチ												
レベル	基本攻撃 ボーナス	頑 健	反 応	意 志	特殊能力	1 日の呪文数						
						0	1	2	3	4	5	6
1	+0	0	0	2	初級秘術呪文、呪術、ウィッチの使 い魔	3	1	-	-	-	-	-
2	+1	0	0	3	呪術	4	2	-	-	-	-	-
3	+1	1	1	3		4	2	1	-	-	-	-
4	+2	1	1	4	呪術	4	3	2	-	-	-	-
5	+2	1	1	4		4	3	2	1	-	-	-
6	+3	2	2	5	呪術	4	3	3	2	-	-	-
7	+3	2	2	5		4	4	3	2	1	-	-
8	+4	2	2	6	呪術	4	4	3	3	2	-	-
9	+4	3	3	6		4	4	4	3	2	1	-
10	+5	3	3	7	呪術、上級呪術	4	4	4	3	3	2	-
11	+5	3	3	7		4	4	4	4	3	2	1
12	+6/+1	4	4	8	呪術	4	4	4	4	3	3	2
13	+6/+1	4	4	8		4	4	4	4	4	3	2
14	+7/+2	4	4	9	呪術	4	4	4	4	4	3	3
15	+7/+2	5	5	9		4	4	4	4	4	4	3
16	+8/+3	5	5	10	呪術	4	4	4	4	4	4	3
17	+8/+3	5	5	10		4	4	4	4	4	4	4
18	+9/+4	6	6	11	呪術、大いなる呪術	4	4	4	4	4	4	4
19	+9/+4	6	6	11		4	4	4	4	4	4	4
20	+10/+5	6	6	12	呪術	4	4	4	4	4	4	4

## クラスの特徴

ウィッチのクラスの特徴は以下の通り。

**武器と鎧の習熟:** ウィッチはすべての単純武器に習熟している。彼らはしかしながらあらゆるタイプの鎧や盾に習熟していない。鎧はウィッチの動きに干渉し、動作要素のある呪文を失敗させる（*Pathfinder RPG Core Rulebook*の83ページを参照）。

**呪文:** ウィッチはウィッチ呪文リストに書かれているもの（51ページ参照）を秘術呪文として発動する。ウィッチは事前に呪文を選び準備しなければならない。

呪文を学び発動するために、ウィッチは【知力】能力値が最低でも10+呪文レベルなければならない。ウィッチの呪文へのセーブの難易度は10+その呪文レベル+ウィッチの【知力】修正値である。

ウィッチはそれぞれの呪文レベルについて1日に決まった数の呪文を発動できる。彼女の基本的に許された呪文数は表4-1にある。加えて、彼女は高い【知力】修正値を持っている場合1日毎のボーナス呪文を得る（*Pathfinder RPG Core Rulebook*の表1-3参照）。

ウィッチは好きな数の呪文を知ることができる。彼女は呪文を選び準備するには事前に8時間睡眠し1時間を使い魔との霊的交感に費やさなければならない。対話しているあいだに、ウィッチはどの呪文を準備するかを決定する。

**初級秘術呪文:** ウィッチは表4-1の“1日の呪文数”に書かれているとおりの数の初級秘術呪文が、0レベル呪文を毎日準備する。これらの呪文はほかの呪文と同様に発動されるが、そのときに消費されず再び使用できる。呪文修正特技を使うなどして、ほかの呪文スロットを使って準備された初級秘術呪文は通常通り消費される。

**呪術:** ウィッチは呪術と呼ばれる、敵を弱体化させ自身を強化させるいくつかの魔法の業を学ぶ。1レベルの時点で、ウィッチは呪術を1つ選んで得る。彼女は2レベルと以降2レベル毎に追加の呪術を表4-1にあるとおり得る。ウィッチは1つの呪術を複数回選択できない。

特記ない限り、呪術の使用は機会攻撃を誘発しない標準アクションである。呪術へのセーブ難易度は10+ウィッチ・レベルの1/2+ウィッチの【知力】修正値である。

**荒廃(超常)** ウィッチは動物か植物のクリーチャー、または土地の図面を呪い、萎れさせるか殺す。範囲かクリーチャーの荒廃には1ラウンドかかり、そのあいだウィッチとその使い魔は対象に触っていないなければならない。土地の図面に使用した場合、その土地は後日萎れ、次の週その範囲のすべての植物は死ぬ。その呪いが持続している限りその範囲では何も生えない。ウィッチはクラス・レベル×10フィートの半径までの範囲まで影響を与えられる。動物か植物の種別のクリーチャーに対して使用した場合、そのクリーチャーは以下の呪いを得る：荒廃の呪い 種別 呪い；セーブ 意志・無効；頻度 1/日；効果 1【耐】ダメージ。どちらの呪いのタイプでもリムーヴ・カースかそれに類似した魔法で除去でき、その際はセーブDCと同じ値を除去のDCに使う。ウィッチは一度に荒廃の効果は1回しか使用できない。別の荒廃の呪いが使われた場合、最初のものは即座に終了する。

**哄笑(超常)** ウィッチは移動アクションで狂ったように哄笑できる。30フィート以内の、苦悩の呪術、魅了の呪術、邪眼の呪術、幸運の呪術、または守護の呪術の影響下にある1体のクリーチャーはその呪術の持続時間が1ラウンド延長する。

**大鍋(変則)** ウィッチは《ポーション作成》をボーナス特技として得、製作：錬金術 技能判定に+4の洞察ボーナスを得る。

**魅了(超常)** ウィッチは30フィート以内の1体の動物か人型クリーチャーを手招きとなだめの言葉で魅了できる。これはその動物か人型クリーチャーの態度を 交渉 技能を使用して成功したかのように一段階上昇させる。この効果はウィッチの【知力】修正値に等しいラウンド持続する。意志セーブによってこの効果は無視できる。そのセーブの成否に関わらず、そのクリーチャーを1日のあいだ再びこの呪術の対象に選べない。8レベルの時点で、この効果は対象のクリーチャーの態度を二段階増加させる。これは【精神作用】(魅惑)効果である。

**魔女会(変則)** ウィッチはハグの魔女会に参加するに際しハグとして扱われる。加えて、この呪術を持つウィッチの30フィート以内にこの呪術を持つ別のウィッチがいるとき、彼女は援護アクションを使うことでそのウィッチの術者レベルに+1のボーナスを1ラウンドのあいだ与えられる。このボーナスはウィッチの呪文にも呪術にも適用される。

**変装(超常)** ウィッチはその外見をクラス・レベルに等しい時間、ディスガイズ・セルフを使用したかのように変更できる。これらの時間は連続している必要はないが、1時間単位で消費しなければならない。

**邪眼(超常)** ウィッチは彼女が見ることができる30フィート以内の敵の精神に疑いの感情を這わせることができる。その対象は-2のペナルティを以下のどれかに受ける(ウィッチが決める)：AC、能力値判定、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、または技能判定。この呪術は3+ウィッチの【知力】修正値に等しいラウンド持続する。意志セーブはこの効果を1ラウンドに減少させる。8レベルの時点でこのペナルティは-4に増加する。

**飛翔(超常)** ウィッチは力を得る度に軽くなり、結果的に飛行する能力を得る。1レベルの時点で、ウィッチはフェザー・フォールを回数無制限で使え、水泳 判定に+4の種族ボーナスを得る。3レベルの時点で、彼女はレグィテートを1日に1回使用できる。5レベルの時点で、彼女はフライを呪文と同様に使え、1日に彼女のレベルに等しい分間使用できる。これらの時間は連続している必要はないが、1分間単位で消費しなければならない。

**幸運(超常)** ウィッチは30フィート以内のクリーチャー1体に1ラウンドの間僅かな幸運を与える。その対象は1ラウンドにつき1回この幸運を呼び起こすことができ、それによりいずれかの能力値判定、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、または技能判定を振り直し、より良い結果を取ることができる。彼は最初のロールをする前にこの能力を使うかを決定しなければならない。8レベルおよび16レベルの時点で、この呪術の持続時間は1ラウンド延長する。一度クリーチャーが幸運の呪術から利益を受けたら、そのクリーチャーは24時間のあいだそれから利益を得られない。

**癒し(超常)** ウィッチは触った傷を和らげることができる。これはキュア・ライト・ウーンズ呪文と同様に機能し、ウィッチの術者レベルを使用する。一度癒しの呪術から利益を得たクリーチャーは、24時間のあいだこれから再び利益を得られない。5レベルの時点で、この呪術はキュア・モデルット・ウーンズのように機能する。

**不運(超常)** ウィッチは30フィート以内のクリーチャー1体に重大な不運を1ラウンドの間与えられる。クリーチャーが能力値判定、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、または技能判定をするとき、2回振って悪い結果を選ばなくてはならない。意志セーブによってこの呪術を無効化できる。8レベル

と16レベルの時点で、この呪術の持続時間は1ラウンドずつ延長する。この呪術は持続している限り対象のすべてのロールに影響する。セーブの成否に関わらず、そのクリーチャーは1日のあいだ再びこの呪術の対象にならない。

**まどろみ(超常):** ウィッチは30フィート以内のクリーチャー1体をスリープ呪文と同様に、深い魔法的な睡眠へと落とせる。そのクリーチャーは意志セーブによってこの効果を無効化できる。セーブが失敗したら、そのクリーチャーはウィッチ・レベルに等しいラウンド眠りに落ちる。この呪術はどのHDのクリーチャーにも作用する。そのクリーチャーは騒音や光では起きないが、他人が標準アクションを使って起こすことはできる。この呪術はそのクリーチャーがダメージを受けたら即座に終了する。セーブの成否に関わらず、そのクリーチャーは1日のあいだ再びこの呪術の対象にならない。

**タンズ(超常):** この呪術を持つウィッチはコンプリヘンド・ランゲージズと同様に1日にレベルと同じ分間、会話での言語を理解できる。この持続時間は連続している必要はないが、起動にはフリー・アクションを費やさなければならない。5レベルの時点で、ウィッチはこの能力でタンズと同様にどんな言語も話せるようになる。

**護り(超常):** ウィッチはこの呪術を1体のクリーチャーに保護の護りをかけることに使用できる。守られたクリーチャーはACに+2の反発ボーナスを、セーヴィング・スローに+2の抵抗ボーナスを得る。この護りは護られたクリーチャーに攻撃が当たるか、セーヴィング・スローに失敗するまで持続する。ウィッチは護られたクリーチャーがもはや保護されていないときそれを知る。ウィッチは一度に1つの保護しか起動できない。ウィッチが

この能力を再び使用した場合、前の護りは即座に終了する。ウィッチはこの能力を自身に使用できない。8レベルおよび16レベルの時点で、この護りによるボーナスは+1増加する。

**ウィッチの使い魔(変則):** 1レベルの時点で、ウィッチは使い魔と緊密な絆を結び、そのクリーチャーは彼女に魔法を教え彼女の道程を助け導く。使い魔はまたウィッチを技能ボーナス、追加呪文、そしていくつかの種類の魔法で助ける。ウィッチの使い魔の箇所の文章にこれらのボーナスの完全な記述がある。

ウィッチは毎日呪文を用意するために使い魔と交信しなければならない。使い魔はウィッチの知る呪文を全て蓄えていて、ウィッチは使い魔に蓄えられていない呪文を準備できない。ウィッチの使い魔はすべての0レベル・ウィッチ呪文に加え、ウィッチの選んだ3つの1レベル呪文を蓄えて開始する。ウィッチはまた【知力】修正値に等しい数の1レベル呪文を追加で選んで使い魔に蓄えさせてよい。ウィッチが新しいレベルを得る度、彼女は自身が(新しいウィッチ・レベルに基づいて)発動できる好きな組み合わせの呪文レベルに、新しい2つの呪文を彼女の使い魔に加える。ウィッチはまた特別な儀式を通して使い魔に追加の呪文を加えてよい(補足文章参照)。

使い魔	特殊能力
バット	ウィッチは 飛行 判定に+3のボーナスを得る。
キャット	ウィッチは 隠密 判定に+3のボーナスを得る。
フォックス	ウィッチは反応セーブに+2のボーナスを得る。
ゴート	ウィッチは 生存 判定に+3のボーナスを得る。
リザード	ウィッチは 登攀 判定に+3のボーナスを得る。
オクトパス	ウィッチは 水泳 判定に+3のボーナスを得る。
アウル	ウィッチ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。
ピッグ	ウィッチは 交渉 判定に+3のボーナスを得る。
ラット	ウィッチは頑健セーブに+2のボーナスを得る。
レイヴン	ウィッチは 鑑定 判定に+3のボーナスを得る。
トード	ウィッチは+3のヒット・ポイントを得る。
ヴァイパー	ウィッチは はったり 判定に+3のボーナスを得る。

**上級呪術:** 10レベルの開始時点および以降2レベル毎に、ウィッチは以下の上級呪術を新しい呪術を得るときに選択できる。

**苦悩(超常):** 素早いまじないにより、ウィッチは60フィート以内の1体のクリーチャーにこの呪術をかけ、強まる苦痛を与えることができる。この対象はウィッチのレベルに等しいラウンドのあいだ吐き



気がする状態になる。頑健セーブによってこの効果を無効化できる。セーヴィング・スローに失敗した場合、その対象は各ラウンドにこの効果を終わらせるための新しいセーブを試みることができる。セーブの成否に関わらず、そのクリーチャーは1日のあいだこの呪術の対象にならない。

**ハグの目(超常)**:この呪術を持つウィッチは彼女がそれを通して見ることができる魔法の感覚器を作り出せる。これはアーケイン・アイ呪文と同様に機能する。ウィッチが魔女会の呪術を持っている場合、10フィート以内のほかの魔女会の呪術を持つウィッチは、これを作り出したウィッチが依然制御を維持しているにも関わらず、同様にこの感覚器を通して見ることができる。ウィッチは1日にレベルに等しい分間この目を使用できる。これらの時間は連続している必要はないが、1分間単位で消費しなければならない。

## ウィッチの使い魔への呪文の追加

ウィッチは新しい呪文を使い魔にいくつかの方法で加えられる。ウィッチはウィッチの呪文リストにある呪文のみ使い魔に加えられる。

**新しいレベルで得られる呪文**:ウィッチの使い魔はウィッチの冒険で伝説と魔法を学ぶ。ウィッチがレベルを得る度、使い魔にウィッチ呪文リストから2つの呪文を加える。この2つの費用のかからない呪文は発動できる呪文レベルでなければならない。

**使い魔が使い魔に教える**:ウィッチの使い魔は別のウィッチの使い魔から呪文を学べる。これを達成するために、使い魔は教わるためにその呪文レベルにつき1時間、会話に費やさなければならない。この時間の終わりに、呪文を学んだ使い魔のウィッチは 呪文学 判定(DCは15+呪文レベル)をしなければならない。判定に成功した場合、その使い魔はその呪文を学びウィッチは次から呪文を準備するときに使用できるようになる。判定に失敗した場合、その使い魔はその呪文を学ぶのに失敗し、ウィッチが 呪文学 のランクを得るまで再び学べない。大抵のウィッチはこのサービスの見返りとしてそれと同レベル以上の呪文を要求する。使い魔のウィッチが死んだ場合、その使い魔は24時間しか呪文の知識を保持せず、そのときならGMの裁量によってその使い魔を宥め賺して呪文を教えさせられる可能性がある。

**巻物から学ぶ**:ウィッチは巻物を使って使い魔に新しい呪文を教えられる。この行程では学ぶのにその呪文レベルにつき1時間かかり、そのあいだに巻物は燃え、そして特別な醸造酒を作り出すための、または使い魔に消費され力になるための灰になる。この行程で巻物は破壊される。この時間の終わりに、ウィッチは 呪文学 判定(DCは15+呪文レベル)をしなければならない。判定に失敗した場合、これまでの行程はなにか間違えていて、呪文は学ばれず、しかしながら巻物は消費される。

ウィッチの クラス・レベル	外皮 修正	[知]	特殊
1-2	1	6	鋭敏感覚、共感的リンク、身かわし強化、呪文共有、呪文蓄積
3-4	2	7	接触呪文伝達
5-6	3	8	主人との会話
7-8	4	9	同種との会話
9-10	5	10	呪文付与
11-12	6	11	呪文抵抗
13-14	7	12	使い魔への念視
15-16	8	13	-
17-18	9	14	-
19-20	10	15	-

**上級癒し(超常)**:ウィッチの接触は大抵の大怪我を治せる。これは **キュア・シリアス・ウーンズ**と同様に機能し、ウィッチの術者レベルを使用する。一度上級癒しの手から利益を得たクリーチャーは、24時間のあいだ再びその利益を得られない。15レベルの時点で、この呪術は **キュア・クリティカル・ウーンズ**のように作用する。

**悪夢(超常)**:力と呼び降るすことにより、ウィッチは呪術を60フィート以内の1体のクリーチャーにかけその酷い悪夢で睡眠を苛むことができる。これは影響を受けたクリーチャーが休もうとする度起こる **ナイトメア**呪文と同様に機能する。意志セーブによってこの効果を無効化できる。セーブが失敗し

た場合、対象は夜毎に新しいセーブをし、失敗した場合休むことができない。

**応報(超常)** ウィッチは応報の呪術を60フィート以内のクリーチャーにかけ、対象が近接攻撃でほかのクリーチャーにダメージを与えたときに肉体に大きな傷を開かせることができる。呪術をかけられたクリーチャーが近接攻撃でダメージを与えた場合即座に、そのダメージの半分のダメージを受ける(端数切り下げ)。このダメージはそのクリーチャーが持つあらゆる抵抗、完全耐性、またはダメージ減少を無視する。この効果はウィッチの【知力】修正値に等しいラウンド持続する。意志セーブによってこの効果を無効化できる。

**幻視(超常)** 幻視の呪術を持つウィッチは接触したクリーチャーに未来を垣間見せることができる。幻視の付与は1分かかり、そのあいだウィッチと対象はお互いに接触状態でなければならない。それが終われば、対象は通常その時から一年を超えない短い未来の像を受け取る。これは未来の可能性の1つであり、その幻視は信じるべき最善のものではない。大抵の幻視は与えたウィッチの属性によって歪むものだ。例えば、混沌にして悪のウィッチが与えた幻視はときに死と破壊の光景を見せるが、中立にして善のウィッチは喜びの行事や出来事になる傾向がある。現在の幻視が起こるか妨害されるまで、1体のクリーチャーは別の幻視の対象にならない。ウィッチはこの能力を自身に使用できない。望まないクリーチャーが受ける場合意志セーブでこの幻視を無効化できる。

**蠟像(超常)** ウィッチは全ラウンド・アクションを使って30フィート以内の彼女が見ることができるクリーチャーの蠟の複製を作り出せる。一度その像が完成したら、その対象は意志セーブを行う。失敗した場合、ウィッチはそのクリーチャーの小さな制御の仕方を理解する。彼女がこの制御をする場合、そのクリーチャーはこの効果を終了させるための新しい意志セーブができる。この効果はウィッチのターンに起こり、そしてそのクリーチャーは自身のターンに行動を行えない。ウィッチは蠟像をそれが溶けるまで【知力】修正値に等しい回数使用できる。標準アクションで、ウィッチは対象を以下のように行動させられる: そのクリーチャーの移動速度までの速度で好きな方向に動かす、手に持っている武器で自身を1回攻撃させる(この攻撃は自動的にクリティカル・ヒットする)、地面に伏せる、または手に持っているものすべてを手放す。さらに、その像を単純に苛むことでそのクリーチャーをそのターン不調かつよろめき状態にできる。そのクリーチャーがこの効果に対してのセーブに成功した場合、それはこれに対して24時間のあいだ完全耐性を得る。これは心術[強制]効果である。

**天候制御(超常)** この呪術を持つウィッチは天候制御を1日に1回使用できるが、これには1時間のあいだ詠唱し、踊り、そして使い魔と霊的交流をしなければならない。

**大いなる呪術** 18レベルの開始時点および以降2レベル毎に、ウィッチは以下の大いなる呪術を、新しい呪術を選択できるときに選んでよい。

**死の呪い(超常)** この強力な呪術はクリーチャーの心臓を鷲掴みにし、数瞬後に死を与える。この呪術の射程は30フィートである。呪術のかかったクリーチャーは意志セーブによってこの効果を無効化できる。セーブに失敗した場合、そのクリーチャーはこの呪術の1ラウンド目疲労状態になる。この呪術の2ラウンド目、そのクリーチャーは過労状態になる。3ラウンド目、そのクリーチャーは頑健セーブに成功しない限り死亡する。最初のセーブに失敗したが二度目には成功したクリーチャーは過労状態のまま残り、そして4d6ポイントとウィッチのレベルにつき1ポイントのダメージを受ける。そのクリーチャーに呪術をかけたウィッチを殺せば効果は終了するが、疲労状態または過労状態は残る。セーブの成否に関わらず、そのクリーチャーは1日のあいだ再びこの呪術の対象にはならない。

**永遠のまどろみ(超常)** ウィッチはクリーチャーに触ることで、永遠のまどろみに漂わせることができる。そのクリーチャーは意志セーブでこの効果を無効化できる。セーブに失敗した場合、そのクリーチャーは眠りに落ち目覚めることができない。この効果はウィッシュかそれに類する魔法によってのみ取り除け、またウィッチを殺すことでこの効果は終了する。ウィッチはこの能力を毒の食べ物や飲み物にも使え、それを摂取したものをセーブに成功しない限り永遠の眠りに落とす。彼女は一度に1服の毒まで持つことができ、それは消費されなかった場合1分で効能を失う。セーブの成否に関わらず、クリーチャーは1日のあいだ再びこの呪術の対象にはならない。

**強制的転生(超常)** ウィッチは30フィート以内のクリーチャー1体を殺し即座に新しい肉体に転生させられる。意志セーブによってこの効果を無効化できる。失敗したものは殺され即座にリインカーネイト呪文によって呼び戻される。この行程には1ラウンドかかり、

その間そのクリーチャーは完全な苦悶の中にいる。セーブの成否に関わらず、クリーチャーは1日のあいだこの呪術の対象に再びならない。

**生命付与者(超常)** 1日に1回、ウィッチは全ラウンド・アクションで死体の一部に触ることで命を呼び戻せる。これはリザレクションとして機能するが、物質要素を必要としない。

**天然災害(超常)** この呪術を使うウィッチは自然の力を呼び降ろし範囲に大混乱をぶちまける。これはストーム・オヴ・ヴェンジャンスと次の(酸が空から降る)ラウンドに効果を発するアースクエイクを合わせたものとして機能する。ウィッチはこの能力を1日に1回しか使えない。

## ウィッチの使い魔

使い魔はウィッチの選んだ動物で、彼女の呪文発動を手助けし特別な能力を与える。かつてそうだったものと同じ通常の動物の外見、ヒット・ダイス、基本攻撃ボーナス、技能、そして特技を持つが、今やそれはその種別を参照する効果の目的において魔獣として扱われる。通常の、変更のない動物だけが使い魔になれる。動物の相棒もまた使い魔として機能しない。

使い魔はウィッチに、下記の表に示した特殊能力を授ける。これらの特殊能力はウィッチと使い魔が1マイル以内の距離にいる時にだけ適用される。

使い魔を与える異なるクラスのレベルは、ウィッチのレベルによって得られる使い魔の能力を決定する際に累積する。ウィッチがそのようなレベルを持っていた場合、ウィザードや秘術の血脈を持つソーサラーのような使い魔を与えるクラスではなく、使い魔は常にウィッチの使い魔のためのルールを使用する。ウィッチの使い魔は呪文を蓄える。すべての呪文はクラスの特徴に書かれている通り通常通り蓄えられている。

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ッチ・レベル毎に500gpを支払うことで1日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。新しい使い魔はすべての0レベル呪文に加えウィッチが発動できる各レベルの呪文につき2つずつの呪文を知っている状態で始まる。これらにはウィッチのレベルと使い魔のタイプに基づいて使い魔が知っているボーナス呪文が加えられる(ボーナス呪文参照)。

## 使い魔ボーナス呪文

2レベルの時点および以降2レベル毎に、ウィッチの使い魔は新しい呪文をウィッチの呪文修得数に加える。これらの呪文はまた自動的に使い魔によって蓄えられたリストにも加えられる。この得られる呪文は選択した使い魔のタイプによって変わる。

**バット**: 2- サイレント・イメージ、4- ダークネス、6- ディーパー・ダークネス、8- シャドウ・カンジュレーション、10- シャドウ・エヴォケーション、12- シャドウ・ウォーク、14- グレーター・シャドウ・カンジュレーション、16- グレーター・シャドウ・エヴォケーション、18- シェイズ。

**キャット**: 2- ジャンプ、4- キャッツ・グレイス、6- ヘイスト、8- フリーダム・オヴ・ムーヴメント、10- ポリモース、12- マス・キャッツ・グレイス、14- エセリアル・ジョーント、16- アニマル・シェイプ、18- シェイプチェンジ。

**フォックス**: 2- アニメイト・ロープ、4- ミラー・イメージ、6- メジャー・イメージ、8- ファンタズマル・キラー、10- ミラージュ・アーケイナ、12- ミスリード、14- リヴァース・グラヴィティ、16- スクリーン、18- タイム・ストップ。

**ゴート**: 2- エンデュア・エレメンツ、4- ベアズ・エンデュアランス、6- プロテクション・フロム・エナジー、8- スペル・イミュニティ、10- スペル・レジスタンス、12- マス・ベアズ・エンデュアランス、14- グレーター・レストレーション、16- アイアイン・ボディ、18- ミラクル。

**リザード**: 2- チャーム・アニマル、4- スピーク・ウィズ・アニマルズ、6- ドミネイト・アニマル、8- サモン・ネイチャーズ・アライヴ、10- アニマル・グロウス、12- アンティライフ・シェル、14- ビースト・シェイプIV、16- アニマル・シェイプス、18- サモン・ネイチャーズ・アライヴ。

**オクトパス**: 2- ブレス・ウォーター/カース・ウォーター、4- チル・メタル、6- ウォーター・ブリージング、8- コントロール・ウォーター、10- コーン・オヴ・コールド、12- エレメンタル・ボディIII、14- エレメンタル・ボディIV、16- ポーター・レイ、18- インプロージョン。

**アウル**: 2- シールド・オヴ・フェイス、4- アウルズ・ウィズダム、6- マジック・ヴェストメント、8- レッサー・グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ、10- ドリーム、12- グレーター・グローヴ・オヴ・インヴァルナラビリテ

ィ、14-スベル・ターニング、16-プロテクション・フロム・スベルズ、18-メイジズ・デイスジャンクション。

**ピッグ:**2-ディヴァイン・フェイヴァー、4-ブルズ・ストレンクス、6-グレーター・マジック・ウェポン、8-ディヴァイン・フェイヴァー、10-ライチャス・マイト、12-マス・ブルズ・ストレンクス、14-ファイアント・フォームⅠ、16-ジャイアント・フォームⅡ、18-シェイプチェンジ。

**ラット:**2-ディテクト・アンデッド、4-コマンド・アンデッド、6-コンテイジョン、8-アニメイト・デッド、10-ジャイアント・ヴァーミン、12-クリエイト・アンデッド、14-コントロール・アンデッド、16-クリエイト・グレーター・アンデッド、18-エナジー・ドレイン。

**レイヴン:**2-ヴェントリロキズム、4-インヴィジビリティ、6-プリンク、8-コンヒュージョン、10-パスウォール、12-プログラムド・イメージ、14-マス・インヴィジビリティ、16-シンティレイティング・パターン、18-タイム・ストップ。

**トード:**2-ジャンプ、4-ベアズ・エンデュアランス、6-ビースト・シェイプⅠ、8-ビースト・シェイプⅡ、10-ビースト・シェイプⅢ、12-フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンⅠ、14-フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンⅡ、16-フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンⅢ、18-シェイプチェンジ。

**ヴァイパー:**2-ショッキング・グラスプ、4-フレイミング・スフィアー、6-ファイアーボール、8-ウォール・オヴ・アイス、10-フレイム・ストライク、12-フィリージング・スフィアー、14-プリズマティック・スプレー、16-ファイアー・ストーム、18-メテオ・スウォーム。

-----  
**使い魔の基本事項:** *Pathfinder RPG Bestiary*と*Pathfinder RPG Bestiary II*に記載されている使い魔と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、自らの主人の持つすべてのクラスの基本攻撃ボーナスを合計したものをを用いる。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、使い魔の基本セーブ・ボーナスか、自らの主人の基本セーブ・ボーナス(すべてのクラスのセーブ・ボーナスを合計したもの)のどちらか高い方を用いる。使い魔はセーブに自らの能力値修正値を用い、ウィッチ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:** 自らの主人が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、ウィッチの技能ランクのどちらか高い方を適用する。どちらの場合でも、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:** すべての使い魔は、ウィッチ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。この能力は累積する。

**外皮調整:** 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:** 使い魔が手の届くところにいるあいだ、使い魔の主人は【鋭敏感覚】の特技を得る。

**共感的リンク(超常):** ウィッチと使い魔は、1マイルまでの共感的なリンクを持っている。ウィッチ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できる。このリンクの限定的な特性によって共有することのできるのは大まかな感情のみである。ウィッチは、使い魔と同じ繋がりをアイテムや場所に対して持つことができる。

**身かわし強化(変則):** 反応セーブに成功することでダメージを半減できる攻撃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:**ウィッチは、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)発動できる。ウィッチは、通常なら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自身の使い魔に発動できる。

**呪文蓄積:**ウィッチの使い魔はウィッチの知る呪文のすべてを蓄えている。このことは使い魔にこれらの呪文を発動することや呪文起動型や呪文完成型のマジック・アイテムを使うことを許可しない。2レベルの時点および以降2レベル毎に、ウィッチの使い魔は新しいボーナス呪文をウィッチ呪文リストに加える。これらの呪文は自動的に使い魔に蓄えられ、一度得たら通常通り準備できるようになる。これらの得られる呪文は使い魔のタイプによって変わる(ボーナス呪文参照)。

**接触呪文伝達(超常):**ウィッチが3レベル以上である場合、使い魔は接触呪文を伝達できる。ウィッチ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、ウィッチは使い魔を“接触者”に指名できる。使い魔は、あたかもウィッチが接触したかの様に、接触呪文を伝達できる。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):**ウィッチが5レベル以上ならば、ウィッチと使い魔は、あたかも共通語で会話しているかの様に、お互い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):**ウィッチが7レベル以上ならば、使い魔は自身と同類の動物(ダイア種と巨大な変種も含む)と意思疎通を行なうことができる。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。

**呪文付与(超常):**9レベル以上のウィッチは、自身で発動できる呪文を使い魔にいくつか吹き込める。9レベルの時点で、1つの0レベル呪文を吹き込める。ほかの初級秘術呪文とは違い、使い魔はその呪文を一度しか発動できない。11レベルの時点および以降2レベル毎に、ウィッチは別の呪文を使い魔に吹き込め、それぞれのレベルは直前よりも1高い(1レベル呪文が11レベルの時点で、2レベル呪文が13レベルの時点で、以下同様、最大5レベル呪文が19レベルの時点で)。この呪文はウィッチが発動したかのように扱い、その術者レベルとセーブDCを使用する。この方法で吹き込まれた呪文それぞれは発動されるまで、ウィッチの使用可能な呪文スロットのうちその呪文レベルを2つ使用する(0レベル呪文は準備できる0レベル呪文を2減らす)。ウィッチが呪文を準備するとき、彼女は使い魔に吹き込んだ呪文を取り除くことができる。

**呪文抵抗(変則):**ウィッチが11レベル以上ならば、使い魔はウィッチのレベル+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。

**使い魔への念視(疑呪):**ウィッチが13レベル以上ならば、ウィッチは1日1回、使い魔に(あたかもスクライミ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。

## チームワーク特技

チームワーク特技は大きなボーナスをもたらすが、特定の状況でしか機能しない。大抵の場合、これらの特技は戦場で注意深い立ち位置をした同じ特技を持つ仲間を必要とする。チームワーク特技は記された状況でないならボーナスを与えない。麻痺、気絶、無防備、またはほかの行動できない状態の仲間はこれらの特技の目標として数えない。

### 術者の仲間(戦闘、チームワーク) Allied Spellcaster

仲間の助けにより、君は自身の呪文で他者の防護を貫通することに熟練した。

**前提条件:**術者レベル1レベル以上。

**利益:**この特技を持つ仲間と隣接しているとき、君は呪文抵抗を克服するためのレベル判定に+2のボーナスを得る。仲間が発動する呪文と同じ呪文を準備している(または準備を必要としない術者の場合その呪文を知っておりその呪文スロットが空いている)場合このボーナスは+4に増加し、また術者レベルに+1のボーナスを与え、これによりすべての持続時間、射程、効果のような術者レベ

ルで変化するものが増加する。

### 洗練された守備(戦闘、チームワーク) Coordinated Defense

君は仲間と行動するときに足払い、組みつき、そしてほかの戦技を避けることに熟練している。

**利益:** この特技を持つ仲間と隣接しているとき、君は戦技防御値に+2の技量ボーナスを得る。自身とその仲間のどちらよりも大きいクリーチャーから試みられたとき、このボーナスは+4に増加する。

### 洗練された動き(戦闘、チームワーク) Coordinated Maneuvers

君は仲間と行動するときに恐ろしい戦技を行うことに熟練している。

**利益:** この特技を持つ仲間と隣接しているとき、君はすべての戦技判定に+2の技量ボーナスを得る。このボーナスは組みつきから離脱するための判定の際+4に増加する。

### 躲し庇う(チームワーク) Duck and Cover

君の仲間はある種の攻撃を避けるとき君を助ける。

**利益:** この特技を持つ仲間と隣接していてその二人ともが1つの呪文や効果から反応セーブを要求されたとき、君はダイスの目を自分か仲間かどちらか好きな方の目を選んで良い(自身の修正値を依然として使用すること)。仲間のほうを選ぶ場合、君は転倒する(または既に転倒しているか転倒できない状態にある場合、次のラウンドよりめき状態になる)。加えて、その仲間が盾を使用している限り、君は遠隔攻撃に対するACに+2の遮蔽ボーナスを得る。

### 見渡し(戦闘、チームワーク) Lookout

君の仲間は君が驚かないよう助けてくれる。

**利益:** この特技を持つ仲間と隣接しているとき、君は通常なら動けないような奇襲ラウンドでも、その仲間が行動できるなら行動できる。通常なら動けない奇襲ラウンドでこの能力で動く場合、君のイニシアチブ・ロールは自身のものかその仲間の-1、どちらか低い方を使用する。君とその仲間がその奇襲ラウンドでこの特技なしで動ける場合、君は標準アクションと移動アクションを(または全ラウンド・アクションを)奇襲ラウンドに行える。

### 挟撃超え(戦闘、チームワーク) Outflank

君は敵を挟撃しているとき鋭さを増す。

**前提条件:** 基本攻撃ボーナス+4以上。

**利益:** 君とこの特技を持つ仲間が同じクリーチャーを挟撃しているとき、君の挟撃ボーナスは+4に増加する。加えて、君のクリティカル・ヒットが挟撃しているクリーチャーに命中した場合、そのクリーチャーはその仲間からの機会攻撃を誘発する。

### 一対の好機(戦闘、チームワーク) Paired Opportunists

君は敵の不注意を誘う方法を知っている。

**利益:** 君がこの特技を持つ仲間と隣接しているとき、君たちが間合いに収めているクリーチャーへの機会攻撃による攻撃ロールに+4の状況ボーナスを得る。君たちがその敵を間合いに収めている限り、その仲間に対して機会攻撃を誘発した敵は君からも機会攻撃を誘発する(その状況や能力が通常なら君の機会攻撃の誘発を否定するものであっても)。これによってでは君は1体のクリーチャーの1回のアクションに対して複数回機会攻撃ができない。

### 精密攻撃(戦闘、チームワーク) Precise Strike

君は仲間が敵を翻弄しているとき弱点を攻撃することに熟練している。

**前提条件:** [敏] 13、基本攻撃ボーナス+1以上。

**利益:** 君とこの特技を持つ仲間が同じクリーチャーを挟撃しているとき、君は精密さに基づく1d6の

追加ダメージを与える。このボーナスはほかの急所攻撃のような精密さに基づくダメージと累積する。このボーナス・ダメージはクリティカル・ヒットのとき倍化しない。

## 盾の壁(戦闘、チームワーク) Shield Wall

君は仲間と周囲を守ることに熟練している。

**前提条件:** 〈盾習熟〉。

**利益:** この特技を持つ仲間と隣接していてかつ盾を持っているとき、その仲間の持つ盾によって君のACへの盾ボーナスは増加する。その仲間がバックラーかライト・シールドを身につけている場合、君の盾ボーナスは+1増加する。その仲間がヘヴィ・シールドかタワー・シールドを身につけている場合、君の盾ボーナスは+2増加する。これらのボーナスは仲間が盾攻撃などで盾ボーナスを失ったとしても保たれる。この特技を持つ隣接する仲間がタワー・シールドを使い完全遮蔽を得ていた場合、君は盾の端を通過する自身を対象とした攻撃に対して完全遮蔽と同じ利益を得る (*Pathfinder RPG Core Rulebook*の153ページを参照)。

## 護られた術者(チームワーク) Shielded Caster

君の仲間は君が複雑な呪文を発動するあいだ君を守ることに熟練している。

**利益:** この特技を持つ仲間と隣接しているとき、君は精神集中判定に+4のボーナスを得る。この仲間がバックラーかライト・シールドを身につけている場合、このボーナスは+1増加する。この仲間がヘヴィ・シールドかタワー・シールドを身につけている場合、このボーナスは+2増加する。最後に、君とその仲間を機会攻撃範囲に収めている敵が〈発動妨害〉特技やほかの精神集中DCを増加させる特技を持っている場合、その増加の値は半分になる。

## 場所換え(戦闘、Tactical) Swap Places

君は混戦中に仲間と場所を替えることに熟練している。

**利益:** この特技を持つ仲間と隣接しているとき、君は通常の移動の一部(5フィートステップを含む)としてその仲間のマスへ移動できる。同時に、その仲間は君がそれまでいたマスに移動する。君とその仲間はこの特技の利益を得るとき互いに同意していて、かつ移動が可能な状態でなければならない。その仲間はこの特技において君と同じサイズでなければならない。君の仲間はこの移動で機会攻撃範囲を誘発しないが、君は通常通りする。この移動はその仲間の次のターンの移動に数えない。

# 呪文リスト

## アルケミスト処方

アルケミストは以下の呪文を使えるエキスを作り出せる。

### 1レベル・アルケミスト処方

コンプリヘンド・ランゲージズ

エクペディシャス・リトリート

キュア・ライト・ウーンズ

アイデンティファイ

ディテクト・シークレット・ドアーズ

ジャンプ

ディテクト・アンデッド

リデュース・パーソン

ディスガイズ・セフル

シールド

エンデュア・エレメンツ

トゥルー・ストライク

エンラージ・パーソン



## 2レベル・アルケミスト処方

エイド  
フォールス・ライフ  
オルター・セルフ  
フォクセス・カニング  
バークスキ  
インヴィジビリティ  
ベアズ・デンドゥアランス  
レヴィテート  
ブラー  
アウルズ・ウィズダム  
ブルズ・ストレングス  
プロテクション・フロム・アローズ  
キャッツ・グレイス  
レジスト・エナジー  
キュア・モデレット・ウーンズ  
レッサー・レストレーション  
ダークヴィジョン  
シー・インヴィジビリティ  
ディレイ・ポイズン  
スパイダー・クライム  
ディテクト・ソウツ  
アンディテクタブル・アラインメント  
イーグルズ・スブレンダー

## 3レベル・アルケミスト処方

アーケイン・サイト  
ノンディテクション  
ビースト・シェイプI  
プロテクション・フロム・エナジー  
キュア・シリアス・ウーンズ  
レイジ  
ディスプレイスメント  
リムーヴ・ブラインドネス／デフネス  
フライ  
リムーヴ・カース  
ガシアス・フォーム  
リムーヴ・ディジーズ  
ヘイスト  
タンズ  
ヒロイズム  
ウォーター・ブリージング

## 4レベル・アルケミスト処方

エア・ウォーク  
ファイアー・シールド  
アーケイン・アイ  
フリーダム・オヴ・ムーヴメント

ビースト・シェイプIII  
グレーター・インヴィジビリティ  
キュア・クリティカル・ウーンズ  
ニュートラライズ・ポイズン  
デス・ウォード  
レストレーション  
ディサーン・ライズ  
スペル・イミュニティ  
エレメンタル・ボディ  
ストーンスキン

## 5レベル・アルケミスト処方

ビースト・シェイプIII  
オーヴァーランド・フライト  
コンタクト・アザー・ブレイン  
プラント・シェイプI  
ドリーム  
ポリモーフ  
エレメンタル・ボディII  
センディング  
マジック・ジャー  
スペル・レジスタンス  
ナイトメア

## 6レベル・アルケミスト処方

アナライズアナライズ・ドゥエオマー  
ミスリード  
ビースト・シェイプIV  
プラント・シェイプII  
エレメンタル・ボディIII  
シャドウ・ウォーク  
アイバイト  
ステイタス  
フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンI  
トランスフォーメーション  
ジャイアント・フォームI  
トゥルー・シーイング  
ヒール  
ウィンド・ウォーク

## インクィジター呪文

### 0レベル・インクィジター呪文

アシッド・スブラッシュ  
ガイドランス  
ブリード  
ライト  
クリエイト・ウォーター

リード・マジック  
デイズ  
レジスタンス  
ディテクト・マジック  
スタビライズ  
ディテクト・ポイズン  
ヴァーチャー  
ディスラプト・アンデッド

## 1レベル・インクィジター呪文

アラーム  
ディヴァイン・フェイヴァー  
ベイン  
ドゥーム  
ブレス  
エクスペディシャス・リトリート  
ブレス・ウォーター  
ハイド・フロム・アンデッド  
コース・フィア  
インフリクト・ライト・ウーンズ  
コマンド  
マジック・ウェポン  
コンプリヘンド・ランゲージズ  
プロテクション・フロム・ケイオスノイーグルノグッドノロー  
キュア・ライト・ウーンズ  
カース・ウォーター  
リムーヴ・フィア  
ディテクト・ケイオスノイーグルノグッドノロー  
サンクチュアリ  
ディテクト・アンデッド  
シールド・オヴ・フェイス  
ディスガイズ・セルフ  
トゥルー・ストライク

## 2レベル・インクィジター呪文

エイド  
インヴィジビリティ  
アライン・ウェポン  
ノック  
カーム・エモーションズ  
リムーヴ・パラリシス  
コンセクレイト  
レジスト・エナジー  
キュア・モデレット・ウーンズ  
レストレーション・レッサー  
ダークネス  
シー・インヴィジビリティ  
デス・ネル

シールド・アザー  
ディレイ・ポイズン  
サイレンス  
ディセクレイト  
スピリチュアル・ウェポン  
ディテクト・ソウツ  
タンズ  
エンスロー  
アンディテクタブル・アラインメント  
ファインド・トラップス  
ウィスパリング・ウィンド  
ホールド・パーソン  
ゾーン・オヴ・トゥルース  
インフリクト・モデレット・ウーンズ

## 3レベル・インクィジター呪文

アーケイン・サイト  
ロケート・オブジェクト  
コンテニユアル・フレイム  
マジック・サークル・アゲンスト・ケイオスノイーグルノグッドノロー  
キュア・シリアス・ウーンズ  
デイト  
マジック・ヴェストメント  
ディーパー・ダークネス  
マジック・ウェポン・グレーター  
ディメンジョナル・アンカー  
ノンディテクション  
ディスペル・マジック  
オブスキュア・オブジェクト  
グリフ・オヴ・ウォーディング  
プレイヤー  
ホールド・アンデッド  
プロテクション・フロム・エナジー  
ヒロイズム  
リムーヴ・カース  
インフリクト・シリアス・ウーンズ  
リムーヴ・ディジーズ  
インヴィジビリティ・パージ  
シアリング・ライト  
キーン・エッジ  
スピーク・ウィズ・デッド

## 4レベル・インクィジター呪文

ケイオス・ハンマー  
ホールド・モンスター  
キュア・クリティカル・ウーンズ  
ホーリー・スマイト  
デス・ワード

インフリクト・クリティカル・ウーンズ  
ディテクト・スクライミング  
インヴィジビリティ・グレーター  
ディサーン・ライズ  
ニュートライズ・ポイズン  
デイスミサル  
オーダーズ・ラス  
ディヴィネーション  
レストレーション  
ディヴァイン・パワー  
センディング  
フィアー  
スペル・イムニティ  
フリーダム・オヴ・ムーヴメント  
ストーンスキン  
ギアス・レッサー  
アンホーリー・ブライト

### 5レベル・インクィジター呪文

アトーンメント  
ギアス／クエスト  
バニッシュメント  
ハロウ  
ブレイク・エンチャントメント  
インフリクト・ライト・ウーンズ・マス  
コマンド・グレーター  
マーク・オヴ・ジャスティス  
コミュニケーション  
ライチャス・マイト  
キュア・ライト・ウーンズ・マス  
スペル・レジスタンス  
デイスベル・ケイオス／イーグル／グッド／ロー  
テレパシク・ボンド  
デイスラブディング・ウェポン  
トゥルー・シーイング  
フレイム・ストライク  
アンハロウ

### 6レベル・インクィジター呪文

ブレード・バリアー  
ハーム  
ブラスフェミィ  
ヒール  
サークル・オヴ・デス  
ヒーローズ・フィースト  
キュア・モデレット・ウーンズ・マス  
ホーリー・ワード  
ディクタム  
インフリクト・モデレット・ウーンズ・マス

デイスベル・マジック・グレーター  
レジェンド・ローア  
ファインド・ザ・パス  
リパルション  
フォービダンス  
アンデス・トゥ・デス  
グリフ・オヴ・ウォーディング・グレーター  
ワード・オヴ・ケイオス

## サモナー呪文

### 0レベル・サモナー呪文

アシッド・スプラッシュ  
アーケイン・マーク  
デイズ  
ディテクト・マジック  
ガイダンス  
ライト  
メイジ・ハンド  
メンディング  
メッセージ  
オープン／クローズ  
リード・マジック  
レジスタンス

### 1レベル・サモナー呪文

アラーム  
デイズ・モンスター  
エンデュア・エレメンツ  
エンラージ・パースン  
エクスペディシャス・リトリート  
フェザー・フォール  
グリース  
アイデンティファイ  
ジャンプ  
メイジ・アーマー  
マジック・ファンク  
マジック・マウス  
マウント  
プロテクション・フロム・ケイオス／イヴィル／グ  
ッド／ロー  
リデュース・パーソン  
シールド  
サモン・モンスター  
アンシーン・サーヴァント  
ヴェントリロキズム

### 2レベル・サモナー呪文

オルター・セルフ  
バークスキン

ベアズ・エンデュアランス  
ブラー  
ブルズ・ストレンクス  
キャッツ・グレイス  
ディテクト・ソウツ  
イーグルズ・スプレnder  
フォクセス・カニング  
グリッターダスト  
インヴィジビリティ  
レヴィテート  
ミスディレクション  
アウルズ・ウィズダム  
ファントム・スティド  
プロテクション・フロム・アローズ  
レジスト・エナジー  
シー・インヴィジビリティ  
スパイダー・クライム  
サモン・モンスターII  
サモン・スウォーム  
ウィンド・ウォール

### 3レベル・サモナー呪文

チャーム・モンスター  
ディメンジョナル・アンカー  
ディスペル・マジック  
ディスペイスメント  
ファイアー・シールド  
フライ  
ヘイスト  
ヒロイズム  
ロケート・クリーチャー  
マジックサークル・アゲインスト・ケイオス/イヴ  
イルノグッドノロー  
グレーター・マジック・ファンク  
マイナー・クリエイション  
ノンディテクション  
プロテクション・フロム・エナジー  
レイジ  
スリート・ストーム  
スロー  
スティンキング・クラウド  
ストーンスキン  
サモン・モンスター  
タンズ  
ウォール・オヴ・ファイアー  
ウォール・オヴ・アイス  
ウォーター・ブリージング

### 4レベル・サモナー呪文

ベアズ・エンデュアランス・マス  
ブラック・テンタクルズ  
ブルズ・ストレンクス・マス  
キャッツ・グレイス・マス  
コンタクト・アザー・ブレイン  
ディスマサル  
ディメンション・ドア  
マス・イーグルズ・スプレnder  
エンラージ・パーソン・マス  
フォクセス・カニング・マス  
インヴィジビリティ・グレーター  
メイジズ・フェイスフルハウンド  
マジック・ジャー  
マイナー・クリエイション  
オーヴァーランド・フライト  
アウルズ・ウィズダム・マス  
レッサー・プレイナー・バインディング  
リデュース・パーソン・マス  
センディング  
ソリッド・フォッグ  
サモン・モンスターIV

### 5レベル・サモナー呪文

ベイルフル・ポリモーフ  
ブレイク・エンチャントメント  
クラウドキル  
ヒロイズム・グレーター  
ホールド・モンスター  
インセクト・ブレイク  
メジャー・クリエイション  
プレイナー・バインディング  
ブレイン・シフト  
ポリモーフ  
プライング・アイズ  
リパルジョン  
サモン・モンスターV  
テレポート  
トゥルー・シーイング  
ウォール・オヴ・ストーン

### 6レベル・サモナー呪文

アシッド・フォッグ  
バニッシュメント  
クリーピング・ドゥーム  
ディメンジョナル・ロック  
ディスペル・マジック・グレーター  
インスタント・マジック  
インヴィジビリティ・マス  
プレイナー・バインディング・グレーター

シミュラクラム  
トゥルー・シーイング  
サモン・モンスターⅥ  
テレポート・グレーター  
ウォール・オヴ・アイアン

## ウィッチ呪文

### 0レベル・ウィッチ呪文

ブリード  
メンディング  
ダンシング・ライツ  
メッセージ  
デイズ  
プレスティディティション  
ディテクト・マジック  
リード・マジック  
ディテクト・ポイズン  
レジスタンス  
ガイダンス  
スタビライズ  
ライト  
タッチ・オヴ・ファティーグ

### 1レベル・ウィッチ呪文

バーニング・ハンズ  
ヒプノティズム  
コース・フィアー  
アイデンティファイ  
チャーム・パーソン  
インフリクト・ライト・ウーンズ  
チル・タッチ  
メイジ・アーマー  
コマンド  
マウント  
コンプリヘンド・ランゲージズ  
オブスキュアリング・ミスト  
キュア・ライト・ウーンズ  
レイ・オヴ・エンフィーブルメント  
ディテクト・シークレット・ドアーズ  
リデュース・パーソン  
エンラージ・パーソン  
スリープ  
フェアリー・ファイア  
サモン・モンスターⅠ  
フェザー・フォール  
アンシーン・サーヴァント  
グリース

### 2レベル・ウィッチ呪文

オルター・セルフ  
ヒディアス・ラフター  
オーギュリィ  
ホールド・パーソン  
ブラインドネス／デフネス  
インフリクト・モデレット・ウーンズ  
キュア・モデレット・ウーンズ  
レヴィテート  
デイズ・モンスター  
レストレーション・レッサー  
デス・ネル  
スケアー  
ディレイ・ポイズン  
シー・インヴィジビリティ  
ディテクト・ソウツ  
スペクトラル・ハンド  
エンスロール  
ステイタス  
フォールス・ライフ  
サモン・モンスターⅡ  
ファインド・トラップス  
サモン・スウォーム  
フォッグ・クラウド  
タッチ・オヴ・イディオシィ  
ジェントル・リポウス  
ウェブ  
グリッターダスト  
ゾーン・オヴ・トゥルース

### 3レベル・ウィッチ呪文

アーケイン・サイト  
リムーヴ・ブラインドネス／デフネス  
ビストウ・カース  
リムーヴ・カース  
クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス  
リムーヴ・ディジーズ  
ディーブ・スランバー  
セピア・スネーク・シジル  
ディスペル・マジック  
スリート・ストーム  
フライ  
スピーク・ウィズ・デッド  
グリフ・オヴ・ウォーディング  
スティンキング・クラウド  
ヒロイズム  
サジェスチョン  
ライトニング・ボルト  
サモン・モンスターⅢ  
ロケート・オブジェクト

タンズ  
レイジ  
ヴァンプリック・タッチ  
レイ・オヴ・イグゾースション  
ウォーター・ウォーク

#### 4レベル・ウィッチ呪文

アーケイン・サイト  
ギアス・レッサー  
ベイルフル・ポリモーフ  
グッド・ホープ  
ブラック・テンタクルズ  
アイス・ストーム  
チャーム・モンスター  
インフリクト・シリアス・ウーンズ  
コンヒュージョン  
ロケート・クリーチャー  
クラッシング・ディスピア  
マイナー・クリエーション  
キュア・シリアス・ウーンズ  
ニュートラライズ・ポイズン  
デス・ワード  
ポイズン  
ディテクト・スクライニング  
レストレーション  
ディメンジョン・ドア  
スクライニング  
ディサーン・ライズ  
セキュアー・シェルター  
ディヴィネーション  
ソリッド・フォッグ  
エナヴェイション  
ストーンスキン  
フィアー  
サモン・モンスターIV

#### 5レベル・ウィッチ呪文

ブライト  
マーク・オヴ・ジャスティス  
ブレイク・エンチャントメント  
マインド・フォッグ  
クラウドキル  
オーヴァーランド・フライト  
コミュニケーション・ネイチャー  
プライング・アイズ  
コンタクト・アザー・プレイン  
リインカーネイト  
キュア・クリティカル・ウーンズ  
シークレット・チェスト

ドミネイト・パーソン  
サモン・モンスターV  
フィーブルマインド  
シンボル・オヴ・ペイン  
ホールド・モンスター  
シンボル・オヴ・スリープ  
インフリクト・クリティカル・ウーンズ  
テレパシック・ボンド  
インセクト・ブレイグ  
テレポート  
マジック・ジャー  
ウォール・オヴ・ソーンズ  
メジャー・クリエーション  
ウェイヴズ・オヴ・ファティーグ

#### 6レベル・ウィッチ呪文

アナライズ・ドウエオマー  
インフリクト・ライト・ウーンズ・マス  
アニメイト・オブジェクト  
レジェンド・ローア  
コーン・オヴ・コールド  
レイズ・デッド  
キュア・ライト・ウーンズ・マス  
スレイ・リヴィング  
ディスペル・マジック・グレーター  
ストーン・トゥ・フレッシュ  
アイバイト  
サジェスション・マス  
ファインド・ザ・パス  
サモン・モンスターVI  
フレッシュ・トゥ・ストーン  
シンボル・オヴ・フィアー  
ギアス・クエスト  
シンボル・オヴ・パースエイジョン  
ガーズ・アンド・ウォーズ  
トランスフォーメーション  
ヒロイズム・グレーター  
トゥルー・シーイング

#### 7レベル・ウィッチ呪文

アーケイン・サイト・グレーター  
パワー・ワード・ブラインド  
チェイン・ライトニング  
リジェネレート  
コントロール・ウェザー  
レストレーション・グレーター  
キュア・モデレット・ウーンズ・マス  
スクライニング・グレーター  
ハーム

サモン・モンスターVII  
ヒール  
シンボル・オヴ・スタニング  
ホールド・パーソン・マス  
シンボル・オヴ・ウィークネス  
インフリクト・モデレット・ウーンズ・マス  
テレポート・グレーター  
インサニティ  
テレポート・オブジェクト  
インスタント・サモンズ  
ヴィジョン  
フェイス・ドア  
ウェイヴズ・オヴ・イグゾースション  
ブレイン・シフト

## 8レベル・ウィッチ呪文

アンティパシー  
マインド・ブランク  
チャーム・モンスター・マス  
モーメント・オヴ・プレシャンス  
クローン  
パワー・ワード・スタン  
キュア・シリアス・ウーンズ・マス  
ブライニング・アイズ・グレーター  
ダイヤモンド  
リザレクション

ディストラクション  
サモン・モンスターVIII  
ディサーン・ライズ  
シンボル・オヴ・デス  
ホリッド・ウィルティンク  
シンボル・オヴ・インサニティ  
インフリクト・シリアス・ウーンズ・マス  
シンパシー  
イレジスティブル・ダンス  
トラップ・ザ・ソウル  
メイズ

## 9レベル・ウィッチ呪文

アストラル・プロジェクション  
パワー・ワード・キル  
キュア・クリティカル・ウーンズ・マス  
リヒュージ  
ドミネイト・モンスター  
ソウル・バインド  
エレメンタル・スウォーム  
ストーム・オヴ・ヴェンジャンス  
フォアサイト  
サモン・モンスターXI  
ホールド・モンスター・マス  
テレポーテーション・サークル  
インフリクト・クリティカル・ウーンズ・マス  
ウェイル・オヴ・ザ・バンシー

訳注: アンダーラインは原文の不備かもしれない文。

## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content



that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

#### 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

**System Reference Document.** Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

**Advanced Player's Guide Final Playtest.** Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn.

**Pathfinder RPG Core Rulebook.** Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.