

# PRDJ\_PDF

Pathfinder Roleplaying Game  
Reference Document

2011/09/19

# PRDJ PDF

## Open Game License

**Product Identity:** The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artworks, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration.)

**Open Content:** Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

## 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.

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

Pathfinder RPG Bestiary. (c) 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Advanced Player's Guide. Copyright 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn  
The Book of Experimental Might. Copyright 2008, Monte J. Cook. All rights reserved.

Tome of Horrors. Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors: Scott Greene, with Clark Peterson, Erica Balsley, Kevin Baase, Casey Christofferson, Lance Hawvermale, Travis Hawvermale, Patrick Lawinger, and Bill Webb; Based on original content from TSR.

このドキュメントは Paizo 社が公表している Pathfinder Roleplaying Game Reference Document (PRD) (<http://paizo.com/pathfinderRPG/prd/>) を日本語訳した prdj@ウィキ (<http://www29.atwiki.jp/prdj/>) を PDF 化したものです。このドキュメントの作成は shiga (志賀 努 @Oita Evil Spirit) が行いました。 (estspp@gmail.com)

# はじめに

## パスファインダー RPG の参考文献へようこそ！

パスファインダー RPG はオープンゲームライセンスの下で公開され、パスファインダー RPG のコアルールはオープンゲームライセンスの条件の下でだれでも無料で利用できることを意味する。チャートと表、ルールのこの解説はパスファインダー RPG の公開したルールを全て含み、パスファインダー RPG の出版社の仕事とゲーマーの私的利用のために提供する。

この概要は公式パスファインダー RPG でない！パスファインダー RPG の使いやすい入門書に興味を持ち『Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook』（<http://paizo.com/store/downloads/pathfinder/pathfinderRPG/v5748btpy88yj>）と『Pathfinder Roleplaying Game Bestiary』（<http://paizo.com/pathfinder/pathfinderRPG/v5748btpy85k5>）を購入していただくと、プレイヤーキャラクターを脅かす 350 以上のモンスターを完備することになる。

これらの書籍はパスファインダーRPGを充分に楽しく経験するのに必要なキーとなるルール概念を説明したり紹介したりするたくさんの記述文書と何百もの美しいフルカラーのイラストを含む。『Core Rulebook』と『Bestiary』はどちらも手頃な PDF 版（<http://paizo.com/store/downloads/pathfinder/pathfinderRPG>）でも入手できる。

## このゲームの遊び方 Playing the Game

パスファインダー RPG をプレイしている間、ゲームマスターはゲーム世界の中で何が起こったか、そしてプレイヤーはその出来事に対して何をするかを述べる。しかしそれは物語の“語り”とは違う。プレイヤーの行動と、ゲームマスターにコントロールされるキャラクター（ノンプレイヤーキャラクター、NPC と呼ばれる）の行動は決まっているものではない。ほとんどのアクションには成功のためにはダイスロールが要求され、また一部のアクションは完了するのが他者にとってより難しいものである。各キャラクターはそれぞれなにか人より秀でた部分を持ち、技能や能力に基づいたボーナスを得る。

ルールを要求される際には“d#”と記載されている。“#”にはダイスの面数と同じ数が書かれている。もし同じダイスを複数回振る必要があるなら、“d”の前に数値が書かれる。例えば、もし 4d6 を要求されたなら、君は 6 面体ダイスを 4 つ振り、その合計を求める。時に数値の後ろに+やーに続く数値が書かれている場合があるが、これはダイスの目の合計に足す、あるいは引くという意味だ（各ダイスそれぞれに修正を与えるのではない）。

ゲーム中はほとんどのルールは 20 面体で、キャラクターの技能や能力、状況などに基づく修正を加えた上で行われる。通常、高い目は低い目より良いものだ。パーセントルールは特殊なケースで、“d#”の代わりに“d%”と表記される。2 つの色違いの 10 面体（2d10）を使用し、2 つのランダムな数を求める。一方の色を 10 のケタと決め、ロールする。もし 10 のケタのダイスが 4、もうひとつのダイスが 2 とでたら、42 がでたとみなす。10 のケタのダイスが 0 だった場合、結果は 1～9 か 100 となる。両方のダイスが 0 だったときは 100 とみなすのだ。一部の 10 面体には 10、20、30 といった具合に、d% として読みやすいようにはじめから 10 のケタが印刷されている。それから、あらゆる端数計算では、通常端数は切り捨てであることを覚えておくように。

君のキャラクターは冒険に赴き、そこで金を、魔法のアイテムを、そして経験点を稼ぐ。金はよりよい装備を購入するために、そして魔法のアイテムは強力な能力をもって君のキャラクターを強化してくれる。経験点は挑戦を乗り越えたことと、物語の筋書きを完遂したことに対する報酬として与えられる。十分な経験点を稼げば、君のキャラクターはレベルを 1

つあげることができ、彼のより大きな挑戦を可能にする新しいパワーと能力を得るのだ。

## 一番重要なルール

本書に掲載されているルールは君のキャラクターに息吹を吹き込み、また彼らの冒険する世界を提供するものだ。これらは君のプレイをかたんに、そしてエキサイティングにするようデザインされているが、君はこれらのルールが君のゲームグループのスタイルにそぐわないものだと思うかも知れない。

覚えておいて欲しいのは、ルールは君たちのものであるということだ。君はルールを君の思うように変更することができる。多くのゲームマスターたちはいくつもの「ハウスルール」をゲームに使っている。ゲームマスターとプレイヤーは一緒にゲームをしている者がみんな理解できるように話し合うべきだ。ゲームマスターはルールの最終権限者ではあるが、パスファインダー RPG は経験を共有しあい、ルールが誤っているなら全てのプレイヤーに提供すべきだ。

## 一般的な用語 Common Terms

パスファインダー RPG ではたくさんの用語、略語、そしてゲームのルールを規定する定義が用いられている。以下は中でもよく使われるものの上げられている。

（訳注：★は新しい単語。なので訳文はオリジナル）

**能力値 Ability score**：クリーチャーはそれぞれ 6 つの能力値を持つ：【筋力】【敏捷力】【耐久力】【知力】【判断力】【魅力】である。これらの値はクリーチャーにとってもっとも基本的な属性となる。能力値が高いほど、そのキャラクターは高い潜在能力と可能性を秘めているといえる。

**アクション Action**：アクションとは、戦闘中のラウンド中に行われることを抽象的に区分したものだ。能力を使う、呪文を発動する、攻撃するなどといった行動の全てにアクションが必要とされる。標準アクション、移動アクション、即行アクション、フリー・アクション、全ラウンド・アクションなどがある（戦闘の項参照）。

**属性 Alignment**：属性はクリーチャーの基本的なモラルや倫理的な態度を示す。属性は 2 つの要素からなる：秩序、中立、混沌という軸、そして善、中立、悪という軸だ。属性は通常略された形で、それぞれの要素を組合わせた略語で記述される。LN なら秩序にして中立 Lawful Neutral、CE なら混沌にして悪 Chaotic Evil といった具合に。両方の要素が中立の者は、単に N（真なる中立）と呼ばれる。

**アーマー・クラス Armor Class (AC)**：すべてのクリーチャーはアーマー・クラスを持つ。この値は戦闘中、そのクリーチャーがどのくらい堅いかを表す。他の値同様、高いほど良い。

**基本攻撃ボーナス Base Attack Bonus (BAB)**：すべてのクリーチャーは基本攻撃ボーナスを持ち、これは戦闘中の技術を表している。レベルやヒット・ダイスを得るように、基本攻撃ボーナスも向上する。基本攻撃ボーナスが +6、+11、+16 になると、そのクリーチャーは全ラウンド・アクションを取ることで複数回攻撃を得る（これは全ラウンド・アクションのひとつである：戦闘の項参照）

**ボーナス Bonus**：ボーナスとは、判定や計算で求められる値に加算される数値を指す。多くのボーナスには種類があり、基本的なルールとして同じ種類のボーナスは累積（“スタック”）しない——単純に、高い値のボーナスだけが適用される。

**術者レベル Caster Level (CL)**：術者レベルはクリーチャーの呪文を発動する能力や力を表す。クリーチャーが呪文を使ったとき、その呪文に範囲やダメージがあるなら、それらは術者レベルをベースとして決定されることが多い。

**クラス Class**：クラスはキャラクターやクリーチャーの専門性を表す。クラスはたくさんのボーナスを提供するとともに、キャラクターに呪文の発動能力や変身といった、他者には行えない行動を可能にする。クラスに

においてレベルを獲得すれば、新しい、より強力な能力を得ることができる。ほとんどの PC は基本クラスか上級クラスを得ることで、より強力になっていく。ほとんどの NPC は、やや能力に欠ける NPC クラスを得る (NPC の創造の章を参照のこと)。

**判定 Check** : 判定は d20 ロールに、(あれば) 他の修正を加えることで行われる。典型的な例としては攻撃ロール、技能判定、セービング・スローなどがある。

★ **戦技 Combat Maneuver** : 足払いや武器落とし、掴みなどといった、直接相手を傷つけない戦闘中に取れる行動 (戦闘の章を参照)。

★ **戦技ボーナス Combat Maneuver Bonus (CMB)** : 戦技にどれくらい長けているかを表す値。戦技を実行する際、この値は d20 ロールに加算される。

戦技ボーナス = 基本攻撃ボーナス + 【筋力】修正値 + サイズ修正

★ **戦技防衛値 Combat Maneuver Defense (CMD)** : この値はそのクリーチャーに対して戦技を行うのがどれくらい難しいかを表す。クリーチャーの CMD はクリーチャーに対して戦技を行う際の難易度と同様に扱われる。

戦技防衛値 = 10 + 基本攻撃ボーナス + 【筋力】修正値 + 【敏捷力】修正値 + サイズ修正

★ **精神集中判定 Concentration Check** : クリーチャーが呪文を使用する際、途中で邪魔をされたときには、精神集中判定を行い、失敗すればその呪文を失う (魔法の章参照)。

**クリーチャー Creature** : クリーチャーとは物語や世界における活動的な参加者を指す。PC、NPC、モンスターなどが含まれている。

**ダメージ減少 Damage Reduction (DR)** : 損傷への耐性を持つクリーチャーは一般にダメージ減少を有している。物理的なダメージから定められた値ぶん、ダメージを差し引くことができるのである。多くの場合、DR はある種の武器を素通ししてしまう。それは “/” とそれに続く種別、例えば “10 / 冷たい鉄” のように表記される。一部の DR は全ての物理ダメージに対して適用される。そうした DR の場合は一として表記される。特殊能力 Special Abilities の項により詳しく記載されている。

**難易度 Difficulty Class (DC)** : クリーチャーが成功の保証されていない行動を試みる際には、何らかの判定 (通常は技能判定) を行わねばならない。

クリーチャーが成功が保証されない行動を実行しようとするときはいつでも、彼はある種の判定 (通常技術判定) をしなければなりません。その判定に成功し、アクションを成功させるには、結果がそのアクションの難易度と同じかそれ以上でなければならない。

**変則能力 (変則) Extraordinary Abilities (Ex)** : 変則能力はその機能に魔法に依存しない、尋常ではない能力を指す。

**経験点 Experience Points (XP)** : キャラクターがいくつもの挑戦を乗り越え、モンスターを倒し、クエストを完了することで、経験点を得る。経験点は時間とともに蓄積され、ある一定の値に達したとき、キャラクターはレベルを得る。

**特技 Feat** : 特技はクリーチャーが習得した能力のひとつである。特技は時にルールや制限を無視することを許す。クリーチャーは彼らの HD に基づき特技の数を決定するほか、一部のクラスや能力はボーナス特技を与える。

**ゲームマスター Game Master (GM)** : ゲーム・マスター (GM) はルールの審判を行う者であり、PC が冒険する物語と世界の要素の全てをコントロールする。GM の義務は、公平で楽しいゲームを提供することである。

**ヒット・ダイス Hit Dice (HD)** : HD はクリーチャーの一般的な力と技能のレベルを表す。クリーチャーがレベルを得るときには、ヒット・ダイスも追加される。

一方、モンスターは種族 HD により、その一般的な力と能力を表している。HD はクリーチャー・タイプにより、例えば “3d8” などというふうにより決定される。このクリーチャーの hp を決めるために、君は d8 を 3 回引き、結果を加算し、さらに他の修正を合計する。

**ヒット・ポイント Hit Points (hp)** : ヒット・ポイント (hp) はいまこの瞬間にクリーチャーがどれくらい強健で健康的かを抽象的に表している。クリーチャーのヒット・ポイントを決定するために、その HD 分のダ

イスをロールする。キャラクター・クラス・レベルを得ているなら、その最初のヒット・ダイスの hp は最大となる。ただし、そのクラスが NPC クラスであれば、通常通りロールすること。hp は傷つけられることで、自然治癒、あるいは魔法的に回復するまで減少する。クリーチャーの hp が 0 以下に落ちると、意識不明状態となる。さらに、0 より落ち込んだ hp の値が【耐久力】の値を超えた時、そのクリーチャーは死亡する。

**イニシアチブ Initiative** : 戦闘が始まるときはいつも、戦闘にかかわる全てのクリーチャーが、戦闘中の行動の順番を決定するためにイニシアチブ判定を行わなければならない。結果が大きいほど早く行動できる。

**レベル Level** : キャラクターのレベルは、彼の全体的な能力と力を表している。レベルには 3 つのタイプがある。クラス・レベルは、キャラクターの持つ特定のクラスのレベル数である。キャラクター・レベルは、キャラクターの持つクラス・レベルの合計である。加えて、呪文は 0 から 9 までのレベルが振り分けられている。このレベルは呪文の総合的な力を表している。術者はレベルを獲得することで、より高次のレベルの呪文を修得する。

**モンスター Monster** : モンスターは、能力や力を表すのにクラス・レベルの代わりに種族 HD を持っている (一部、クラス・レベルを持つものもある)。PC は、通常モンスターではない。

**倍率 Multiplying** : 複数の倍率をロールに適用するよう要求されたとき、その乗数は互いに乗算されない。代わりに、最初の倍率に、次の倍率より 1 小さい値を加算して、1 つの倍率として使用する。

例えば、2 倍の倍率を 2 回適用するような場合、その倍率は 4 倍ではなく 3 倍となる。

**ノンプレイヤー・キャラクター Nonplayer Character (NPC)** : GM がコントロールするキャラクターたちのこと。

**ペナルティ Penalty** : ペナルティは判定や合計値から引かれる数値である。ペナルティにはタイプはなく、通常はペナルティはスタック (累積) する。

**プレイヤー・キャラクター Player Character (Character, PC)** : プレイヤーによりコントロールされるキャラクターのこと。

**ラウンド Round** : 戦闘は、ラウンドで測られる。個々のラウンドの間に、すべてのクリーチャーはイニシアチブの順に、行動するためのターンを得る。1 ラウンドは、ゲーム内時間で 6 秒を意味する。

**端数処理 Rounding** : 時に、ルールは結果や値の端数を処理するよう要求する場面がある。特に明記されない限り、端数は常に切り捨てること。例えば、7 を半分にする場合、その結果は 3 となる。

**セーブ Saving Throw** : クリーチャーが危険な呪文や効果の対象となったとき、時に被る損害や生じる結果を軽減するためのセーブを許される。セーブは受動的なものであり、アクションは必要とされない。これらは自動的に行われるものなのだ。セーブには 3 つのタイプがある：頑健セーブ (毒、病気、身体的な障害に耐えるのに用いる)、反応セーブ (ファイアーボールのようなエリア全体に対する効果を避けるのに用いる)、意志セーブ (精神への攻撃や呪文に耐えるのに用いる) の 3 つである。

**技能 Skill** : 技能は、壁の登攀や廊下をそと歩く、侵入者を発見するといったありきたりな仕事を果たすクリーチャーの能力を表している。クリーチャーの持つ技能のランクは、その技能にどのくらい習熟しているかを示す。クリーチャーが HD を得ると、技能に加算できる技能ランクを得る。

**呪文 Spell** : 呪文は、敵を傷つけることから死者を生き返らせることまで、幅広い機能を果たす。呪文は、その呪文が何を目標とすることができるか、その効果がなんであるか、そして抵抗あるいは打ち消すことが可能か否かを詳記してある。

**擬似呪文能力 (擬呪) Spell-Like Abilities (Sp)** : 擬似呪文能力は呪文と同様に機能するが、特殊な種族の能力、あるいは特定のクラスの能力として与えられる (キャラクターのレベルの上昇によって呪文発動クラスが得る呪文とは異なる)。

**呪文抵抗 Spell Resistance (SR)** : 一部のクリーチャーは魔法への抵抗、すなわち呪文抵抗を得る。

呪文抵抗を持つクリーチャーが呪文の目標になるとき、その呪文の術者は呪文が対象に効果を及ぼすか否かを確認するため、術者レベル判定を行わねばならない。この判定のDCは、目標クリーチャーのSRと等しい（また、一部の呪文はSRを無視できる）。

**累積（する）Stacking**：累積（スタックとも）とは、特定の判定あるいは何かの総計に及ぼすボーナスないしペナルティを合計することを意味する。一般的に、同じタイプのボーナスは累積しない。最も高いボーナスだけが適用されるのである。一方、大部分のペナルティは累積する。これは、ペナルティはおおのの値が合計されることを意味する。

ペナルティとボーナスは通常互いに累積する。これは、ペナルティがボーナス全てを打ち消す、あるいはその逆にボーナスが上回る場合もあるということだ。

**超常能力（超常）Supernatural Abilities (Su)**：超常能力とは、魔法的な攻撃や防衛、あるいは特性を指す。これらの能力は常に機能している場合もあるし、あるいは利用する際に特定の行動を必要とする場合もある。超常能力の説明は、それがどのように使われるかと、効果を含んでいる。

**ターン Turn**：1ラウンドの間に、クリーチャーは様々な行動を実行できる、1ターンを得る。通常の1ターンの間に、キャラクターは1つの標準アクションと1つの移動アクション、1つの即行アクション、そして複数のフリー・アクションを得る。一般的でない行動についても許されている（詳細は戦闘の章を参照のこと）。

## キャラクター作成 Generating a Character

狡猾なローグから勇敢なパラディンまで、Pathfinder RPGでは、君がプレイしたいキャラクターを作ることができる。

キャラクター作成の際には、まず君のキャラクターのコンセプトを決定する。

君は恐るべきモンスターと対峙し、盾と剣もて爪と牙に対抗するキャラクターが作りたい？ それとも大いなる彼方から力を引き出し、己の最期を知る神秘的な予言者？ ほとんどどんなキャラクターでもプレイすることが可能だ。

コンセプトを決定できたら、以下のステップを追うことで君のアイデアに命を吹き込み、Pathfinder RPG キャラクター・シート（PRDサイトにダウンロード・コピー可能なものが用意されている）にキャラクターの情報や数値データを記載しよう。

**ステップ1—能力値の決定**：最初にキャラクターの能力値を決定する。6つの能力値は君のキャラクターの最も基礎的な特質を決定し、様々なディテールや計算値の算出に用いられる。一部のクラスは能力値が平均以上であることを要求する。

**ステップ2—種族の決定**：次に、種族を選択する。能力値への修正だけでなく、種族特性についても気をつけよう（種族の章参照）。GMが追加するかもしれないが、7種の基本種族から選択しよう。各種族には自動取得できる言語のリストと、いくつかのボーナス言語をリストアップしてある。キャラクターは【知力】ボーナスと同じ数のボーナス言語を知っている。

**ステップ3—クラスの選択**：キャラクター・クラスとはそのキャラクターの専門、たとえばファイターやウィザードなどといった職業を意味している。新たに作られたキャラクターであれば、彼は選んだクラスで1レベル目を開始する。彼はモンスターを倒して経験値（XP）を得ることでレベルを上げ、新たな力と能力を得る。

**ステップ4—技能と特技の選択**：君のキャラクターがどれくらいの技能ランクを得られるかを、クラスと【知力】修正値（そして人間が得られるようなその他のボーナス）決定する。ランクは技能に割り振るが、1つの技能には最大でもレベルと同値のランクしか割り振れないことを忘れずに（よって、作成されたばかりのキャラクターは通常1ランクしか割り振れない）。技能決定後、いくつかの特技が得られるかを、クラスとレベルをベースに決定し、どの特技を修得するかを決定する。

**ステップ5—装備の購入**：新しいキャラクターはそれぞれクラスに基づいて決定された所持金で、チェインメイルから革製のバックパックまで、

広範囲にわたる装備品を購入する。これらの装備品はキャラクターの冒険における生存を助ける。一般に、最初の所持金ではGMの同意なしに魔法のアイテムを購入してはならない。

**ステップ6—詳細の完成**：最後にキャラクターの詳細、開始ヒット・ポイント（hp）、アーマー・クラス（AC）、セーブ値、イニシアチブ修正、攻撃に関する諸数値などを決定する。これらの数値はこれまでのステップでの結果により決定される。これ以外にも、キャラクターの名前や属性、外見的特徴を決定する必要がある。また、2、3の特徴を書き留めておくと、ゲームプレイ中の助けになるだろう。年齢や属性についての補足的なルールは“補足ルール”の章に詳細がある。

## 能力値 Ability Scores

各々のキャラクターは、最も基本的な特質を表す6つの能力値を持つ。それは彼らの生来の素質と才能である。

能力値は時に能力値判定のために、値そのものを用いることもあるし、その修正値は技能や特殊能力のほとんどに影響する。能力値は通常3から18であるが、種族ボーナスやペナルティなどで変わることもある；平均的な能力値は10である。

## 能力値の決定 Generating Ability Scores

能力値の決定にはいくつかの方法がある。これらの方法はキャラクター作成にそれぞれ異なった自由度とランダム性を与える。

**種族修正（種族により、君のキャラクターの能力値には修正が加えられる—種族の章参照）**は能力値を決定した後、種族修正を加える（訳注：ランダムでもポイントバイ方式でも、能力値を決定してから種族修正を加えよ、ということ）。

**標準型**：4d6をロールし、一番低い目を捨て、残った3つのさいの目を合計する。結果を記録し、これを繰り返して6つの値を作成する。これらの値を、それぞれ望む能力値に割り当てる。この方法は“旧式”と比べランダム性に乏しく、平均より高い能力値を持つキャラクターができる。

**旧式**：3d6をロールし、合計する。結果を記録し、これを繰り返して6つの値を作成する。これらの値を、それぞれ望む能力値に割り当てる。この方法は全くのランダムなものであり、一部のキャラクターははずば抜けた能力値を持って生まれる。1ステップで能力値を決めるなら、ロールした順に上から決めていく、ということでもよい。しかしこうして作成されたキャラクターは、キャラクター作成時に決めたコンセプトに適合しないだろう。その能力値はクラスや特徴を支えるよう最適化されたものではないからだ。

**英雄的**：2d6 + 6をロールし、合計する。結果を記録し、これを繰り返して6つの値を作成する。これらの値を、それぞれ望む能力値に割り当てる。この方法は“標準型”と比べランダム性に乏しく、より能力値が高めのキャラクターになる。

**ダイスプール型**：各キャラクターは24d6を行い、プールとして持つ。そして、これを各能力値に当てはめていく。ダイスを振る前に、プレイヤーはどの能力値に何個のダイスを割り当てるかを決めておくこと（最低でも1能力値に付き3d6を割り振ること）。割り当てが終わったら、プレイヤーは各能力値についてダイスをロールし、高い順に3つを選んでその値の合計を能力値とする。もしよりハイパワーなゲームを行うなら、ダイスプールの総ダイス数を28にする。この方法は標準型と同程度のキャラクターとなる。

**能力値購入**：各キャラクターは基礎能力値を増加するためのポイントを得る。この方法では全ての能力値のベースを10として開始する。キャラクターはそれぞれの能力値を得たポイントを消費して向上させる。能力値を低くしてさらなるポイントを得ることもできる。ただし、この方法では能力値は7より小さく、あるいは18より大きくすることはできない。“表：能力値ポイントと能力値”には能力値の値に対応するコストが示されている。全てのポイントを使用した後、種族修正を加えること。

表：能力値ポイントと能力値

能力値	ポイント	能力値	ポイント
7	-4	13	3
8	-2	14	5
9	-1	15	7
10	0	16	10
11	1	17	13
12	2	18	17

この方式で得られるポイントはプレイするキャンペーンにより異なる。標準的なポイント数は15である。標準的なNPCは3ポイント以下で作成される（詳細はNPCの詳細の章を参照）。

購入方式はプレイヤーの選択が重視され、平等なバランスのキャラクターが作成できる。このシステムはイベントなどでのキャラクター作成—たとえばPathfinder Society（詳細は<http://paizo.com/pathfinderSociety>まで）のような—でよく用いられている。

表：キャンペーンタイプ別能力値ポイント

キャンペーンの種類	ポイント数
ロー・ファンタジー	10ポイント
標準的なファンタジー	15ポイント
ハイ・ファンタジー	20ポイント
英雄的ファンタジー	25ポイント

## ボーナスの決定 Determine Bonuses

種族による能力値修正を行った後の各能力値からは、-5から+5の範囲をとる修正値が求められる。表：能力値修正とボーナス呪文には、能力値の値に対応した修正値を示す。修正値は君のキャラクターがある能力値に関連した行動を取る際に、ダイス・ロールに加算される数値だ。またダイスロール以外の数値に適用される場合もある。正の値（プラスの値）のものを“ボーナス”、負の値（マイナスの値）のものを“ペナルティ”と呼ぶ。

表にはボーナス呪文の数も記されている。君のキャラクターが術者なら、この値を知っている必要がある。

## 能力値と呪文の使い手 Abilities and Spellcasters

どの能力値をもとにしてボーナス呪文数を決定するかは、君のキャラクターがどのタイプの呪文の使い手であるかによって異なる。ウィザードなら【知力】、クレリック/ドルイド/レンジャーなら【判断力】、バード、

表：能力値修正と1日毎のボーナス呪文数

能力値	修正	ボーナス呪文レベル								
		0	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th
1	-5	この能力値に対応したクラスの呪文は発動できない								
2~3	-4	この能力値に対応したクラスの呪文は発動できない								
4~5	-3	この能力値に対応したクラスの呪文は発動できない								
6~7	-2	この能力値に対応したクラスの呪文は発動できない								
8~9	-1	この能力値に対応したクラスの呪文は発動できない								
10~11	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—
12~13	+1	—	1	—	—	—	—	—	—	—
14~15	+2	—	1	1	—	—	—	—	—	—
16~17	+3	—	1	1	1	—	—	—	—	—
18~19	+4	—	1	1	1	1	—	—	—	—
20~21	+5	—	2	1	1	1	1	—	—	—
22~23	+6	—	2	2	1	1	1	1	—	—
24~25	+7	—	2	2	2	1	1	1	—	—
26~27	+8	—	2	2	2	2	1	1	1	—
28~29	+9	—	3	2	2	2	2	1	1	1
30~31	+10	—	3	3	2	2	2	2	1	1
32~33	+11	—	3	3	3	2	2	2	1	1
34~35	+12	—	3	3	3	3	2	2	2	1
36~37	+13	—	4	3	3	3	3	2	2	2
38~39	+14	—	4	4	3	3	3	3	2	2
40~41	+15	—	4	4	4	3	3	3	3	2
42~43	+16	—	4	4	4	4	3	3	3	2
44~45	+17	—	5	4	4	4	4	3	3	3

パラディン、ソーサラーは【魅力】を用いる。加えて、高い能力値を持つ呪文の使い手は求める高い呪文レベルの呪文を使うために、十分なレベルを稼がなければならない。詳しくはクラスの章を参照。

## 各能力値の解説 The Abilities

各能力値は個別に説明されている。また、彼の行動の一部にも影響を与える。

### 【筋力】 / 【筋】 Strength (Str)

【筋力】はキャラクターの筋力や体の力を表す。この能力はファイター、バーバリアン、パラディン、レンジャー、モンクのような至近距離で（あるいは“近接”で）闘うクラスにとってにとって重要である。【筋力】はキャラクターが持ち運ぶことのできる装備の量を決めるためにも用いられる。【筋力】の値が0まで低下したキャラクターは、移動するには衰弱しすぎており、意識不明となる。一部のクリーチャーは【筋力】の値を持たず、よって全ての【筋力】ベースの技能や判定に修正が入らない。

キャラクターの【筋力】修正値は以下のものに適用される：

近接攻撃ロール。

近接武器および投擲武器（スリングを含む）のダメージ・ロール（例外：利き手でない手による攻撃のダメージ・ロールには【筋力】ボーナスの半分しか適用されない。一方、両手での攻撃には【筋力】ボーナスを1.5倍して適用する。コンボジット・ボウ以外のボウで攻撃する場合、ボーナスは適用されないが、ペナルティは適用される）。

〈登攀〉、〈水泳〉判定。

【筋力】判定（ドアを打ち壊す場合など）。

### 【敏捷力】 / 【敏】 Dexterity (Dex)

【敏捷力】は素早さや反応性、バランスを規定する。この能力はローグにとって最も重要なものだが、軽・中装鎧、あるいは鎧を着ないものにとっても有用なものだ。また、ボウやスリングといった遠隔攻撃をうまく行うにも重要だ。【敏捷力】の値が0になると、動くことができなくなり、実質的に“動けない状態”になる（しかし意識は失わない）。

キャラクターの【敏捷力】修正値は以下のものに適用される：

遠隔攻撃ロール。これにはボウやクロスボウ、スローイングアックスのほか、スコーピング・レイやシアリング・ライトといった遠隔呪文も含まれる。

アーマー・クラス（AC）。ただしキャラクターが攻撃に対応できる場合に限る。

反応セーブ。ファイアーボールのような攻撃は素早く動けることで避けることが可能となる。

〈軽業〉、〈装置無力化〉、〈脱出術〉、〈飛行〉、〈騎乗〉、〈手先の早業〉、〈隠密〉技能判定。

### 【耐久力】 / 【耐】 Constitution (Con)

【耐久力】はキャラクターの健康状態やスタミナを表している。【耐久力】ボーナスはヒット・ポイントを増加するので、この能力値は全てのキャラクターにとって重要であると言える。アンデッドや人造の一部は【耐久力】の値を持っていない。これらのクリーチャーが【耐久力】ベースの判定を行わなければならない際にはボーナスが+0であるとみなすこと。【耐久力】の値が0になったキャラクターは死亡する。

キャラクターの【耐久力】修正値は以下のものに適用される：

各ヒット・ダイスにおける hp ロール（ペナルティにより 0 以下になっても、最低でも 1 は得られる点に注意。つまり、レベルが上がれば自動的に hp が 1 は増加する）

頑健セーヴィング・スロー。毒や病気といった危険に耐える。

キャラクターの【耐久力】の値が【耐久力】修正値まで変えるのに十分なほど変更した場合、キャラクターのヒット・ポイントもあわせて上昇や減少する。

## 【知力】 / 【知】 Intelligence (Int)

【知力】はキャラクターの学習能力と論理的思考力を表す。この能力値は呪文使用能力に関わるため、ウィザードにとって重要である。動物なみの知性しかないものは【知力】の値が 1 か 2 しかない。会話を理解するには少なくとも【知力】の値 3 が必要である。【知力】の値が 0 になったクリーチャーは昏睡する。一部のクリーチャーは【知力】の値を持っていない。彼らが【知力】ベースの技能判定等を行う際には修正値が +0 であるものとして行う。

キャラクターの【知力】修正値は以下のものに適用される：

キャラクターの知るボーナス言語の数。これは共通語と種族言語に加えて獲得できるものである。もしペナルティがあっても、【知力】が 3 より低くない限り、種族言語の読み書き・会話は可能である。

各レベルで得られる技能ポイント数、しかしながらキャラクターは常にレベル毎に最低 1 ポイントは得られる。

〈鑑定〉、〈職能〉、〈知識〉、〈言語学〉、〈呪文学〉 技能判定。

ウィザードのボーナス呪文数は【知力】の値により決定される。ウィザードが秘術呪文を使用するには最低でも 10 + 呪文レベルの【知力】の値が必要である。

## 【判断力】 / 【判】 Wisdom (Wis)

【判断力】は意志力、常識力、思慮分別、直感力を表す。【判断力】はクレリックやドルイドにとってもっとも重要であり、パラディンやレンジャーにとっても重要度は高い。感覚の鋭いキャラクターを作りたいなら、【判断力】を高くするのが良いだろう。全てのクリーチャーが【判断力】の値を有している。【判断力】の値が 0 になったキャラクターは理性的な考えができず、意識不明状態となる。

キャラクターの【判断力】修正値は以下のものに適用される：

意志セーヴィング・スロー（チャーム・パーソンなどの呪文の効果をも免れるための判定）。

〈治療〉、〈知覚〉、〈職能〉、〈真意看破〉、〈生存〉 技能判定。

クレリック、ドルイド、レンジャーは【判断力】の値に基づいてボーナス呪文を得られる。クレリック、ドルイド、レンジャーが呪文を発動するには少なくとも 10 + 呪文レベル以上の【判断力】の値を有していなければならない。

## 【魅力】 / 【魅】 Charisma (Cha)

【魅力】はキャラクターの個性の強さ、人を惹きつける力、統率力、そして外見の美しさを表す。パラディンやソーサラー、バードにとって最も重要な能力値である。また、エネルギー放出に関わるため、クレリックにとっても重要な能力値である。アンデッドにとって【魅力】は彼らの超自然的な“生命力”を表している。全てのクリーチャーが【魅力】の値を有している。【魅力】の値が 0 になったキャラクターは自己主張ができず、気絶状態となる。

キャラクターの【魅力】修正値は以下のものに適用される：

〈はったり〉〈交渉〉〈変装〉〈動物使い〉〈威圧〉〈芸能〉〈魔法装置使用〉 技能判定。

クレリックやパラディンがアンデッドを傷つけるためにエネルギー放出を使用する際の DC

バード、パラディン、ソーサラーは【魅力】の値に基づいてボーナス呪文を得られる。バード、パラディン、ソーサラーは呪文を発動するには少なくとも 10 + 呪文レベル以上の【魅力】の値を有していなければならない。

# 種族 Races

## エルフ Elves

長命なエルフは多くのフェイトと同様に自然界の子供だが、異なる面を持っている。エルフは自らのプライバシーと伝統を重んじるため、個人的または国家間で友となるまでには長い時間がかかる。一度部外者が仲間として認められると、そのような関係は何世代も継続する。エルフは彼らの途方もなく長い寿命、もしくはより深く神秘的な理由により、彼らの周囲の環境に対して深い愛着を持っている。長い間同じ場所に暮らすエルフは目や髪などの体色がその環境に合わせた色彩に変化していく。一方、短命な種族と共に過ごすエルフは次々と仲間が歳を重ね死んでいくのを目の当たりにする。その結果、死に対して歪曲した見識を持ち気難しくなるものも多い。

**身体的特徴：**エルフは一般的に人間よりも背が高い。その耳は長く先が尖っていて、優美で儂い体格を際立たせている。幅の広いアーモンド形の眼は躍動感のある色彩を持つ大きな瞳で満たされている。エルフは自然界の美を模した衣服を着ていることが多い。その一方で、都市に住むエルフには最新のファッションで自分たちを飾り立てる傾向がある。

**社会：**多くのエルフは自然との絆を感じ、自然と調和するように努力する。しかしながら大抵のエルフは大地や石に触れるのを不快に感じ、代わりに先天的に持つ根気と魔術を使って素晴らしい芸術を作り、それを鑑賞するのを好む。

**種族関係：**エルフは軽率で衝動的な他の種族から距離を取ることが多いものの、彼らを正しく評価している。エルフはドワーフが近くに住むのをあまり好ましく思っていないが、その鍛冶技術を高く買っている。彼らはノームを奇妙（時々危険）な好奇心の塊だと見なす。また、ハープリングのことを「先祖伝来の家を持たず彷徨っている、哀れな小さき人」と感じている。世界中のハーフェルフの数を見れば明らかのように、エルフは人間に夢中になることがある。しかしその結果産まれてきた子供を認知しないことが多い。彼らはハーフォークを信用せず、疑いの眼で見ると。

**属性と宗教：**エルフは感情的で気まぐれにも関わらず、親切や美に価値を認めている。大抵のエルフは混沌にして善である。

**冒険者：**多くのエルフは世界を探索したいという願いから冒険を始めると。失われたエルフの魔法を取り戻すため、祖先が数千年前に樹立した失われた王国を探し出すために、静かな森林を離れていく。人間との関係のように、冒険家の短命ながらもしがらみのない人生は自然な興味を引く。エルフは一般的に華奢で白兵戦闘を避けるため、ウィザードやレンジャー等のクラスを好んで追求する。

## エルフの種族特性

+ 2【敏捷力】、+ 2【知力】、- 2【耐久力】：エルフは心身共に鋭敏だが、その姿は華奢だ。

**中型：**エルフは中型のクリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティもない。

**通常速度：**エルフは 30 フィートの基本移動速度を持つ。

**夜目：**エルフは薄暗い場所で人間の 2 倍の距離まで見通すことができる。補足ルールを確認すること。

**エルフの耐性：**エルフは魔法的な睡眠に対する完全耐性を持ち、心術呪文と心術効果に対するセーヴィング・スローに + 2 の種族ボーナスを得る。

**エルフの魔法：**エルフは呪文抵抗を打ち破るための術者レベル判定に + 2 の種族ボーナスを得る。また、魔法のアイテムの特性を鑑定する際の〈呪文学〉判定に + 2 の種族ボーナスを得る。

**鋭き五感：**エルフは〈知覚〉判定に + 2 の種族ボーナスを得る。

**武器精通：**エルフはロングボウ（コンポジット・ロングボウを含む）、ロングソード、レイピア、ショートボウ（コンポジット・ショートボウを含む）に《習熟》している。また、「エルヴン」と名前に記載のある武器を全て軍用武器として扱う。

**言語：**エルフは共通語とエルフ語を開始時に修得している。高い【知力】を持つエルフは以下から追加の言語を選択できる：オーク語、ゴブリン語、天上語、ノーム語、ノール語、森語、竜語。

## ドワーフ Dwarves

ドワーフたちは禁欲的で厳格な種族である。山々の奥底を切り開いて造られた都市に身を落ち着けており、オークやゴブリンのような野蛮なる種族の略奪を撃退しようと猛々しい決意を抱いている。ドワーフたちは他のどの種族にも勝る気難し屋で、ユーモアに欠ける大地の匠という評判を得てきた。彼らの住む高山地帯や危険な地下世界では巨人、ゴブリン、その他の恐ろしいものどもと耐えることの無い戦争が引き起こされている。そのようなドワーフの歴史が多くのドワーフたちの陰気な気質を形作っていると言えるかもしれない。

**身体的特徴：**ドワーフは背が低く、ずんぐりとした種族である。幅広でぎゅっと詰め込んだような体格ががっしりとした外見の原因であり、大抵の人間よりも 1 フィートほど背が低い。ドワーフたちは男性も女性も毛髪の長さを誇りとしており、男性はしばしば多種多様な留め具や、入り組んだ編み方で髭を飾り立てる。髭をつるつるに剃った男性のドワーフというのは狂っているか、またはそれ以上に悪いことの確たる証である——ドワーフという種族をよく知るものならば、髭無しドワーフを信用することはないだろう。

**社会：**彼らの山岳城砦同士の距離は遠く隔たっており、これがドワーフ社会の内部にある多くの文化的差異の原因となっている。そのように分裂しているにもかかわらず、世界中のドワーフたちはみな、石造物への愛着、石と金属を基底とした職人技、建築への情熱、そして巨人、オーク、ゴブリン類への激しい憎悪といった特徴を持っている。

**種族関係：**ドワーフとオークは長い間近い場所に住んでいたが、彼らの争いの歴史は両種族〔の歴史〕ほどに古い。一般にドワーフはハーフォークに不信感を抱き、寄り付くことはない。ハープリング、エルフ、ノームについては軟弱で軽率に過ぎる、あるいは然るべき敬意には値するくらいには「かわいい」ものと思っている。人間に対してドワーフたちは最も強い結びつきを持っている。それというのも、人間の勤勉な性格と旺盛な食欲はドワーフの理想と最も合致しそうなものだからだ。

**属性と宗教：**ドワーフたちは名誉と伝統に突き動かされている。そして彼らは傍観者的だとよく皮肉られている一方で、彼らは強い友情と正義の感覚を持っており、彼らの信頼を勝ち得るものならばそのことを理解できる。また彼らは懸命に働く一方で、なおさら懸命になって遊ぶ——良いエール酒があるときには特にそうである。大抵のドワーフは秩序にして善である。

**冒険者：**ドワーフの冒険者は人間に比べて珍しい。とはいえ、世界の大抵の地域で彼らを見ることが出来る。ドワーフたちは一族のために栄光を求め、生まれ故郷の要塞を豊かにする富を探し、陥落したドワーフの城砦を種族の仇敵から取り返すために砦の周辺を離れる。ドワーフの軍事行動はしばしば坑道戦と近接戦闘を特徴とするため、ファイターやバーバリアンといったクラスにつくドワーフが多い。

## ドワーフの種族特性

+ 2【耐久力】、+ 2【判断力】、- 2【魅力】：ドワーフはタフで賢いが、少々無愛想でもある。

**中型：**ドワーフは中型クリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティもない。

**ゆっくり着実：**ドワーフの基本速度は 20 フィートだが、鎧または荷重によって速度が修正されることはない。

**暗視：**ドワーフは暗闇の中で60フィート先まで見通すことができる。

**防衛訓練：**ドワーフは巨人の副種別を持つモンスターに対してACに+4の回避ボーナスを得る。

**貪欲：**貴金属あるいは宝石類の含まれる、魔法的でない物品の価格を調べるために行う〈鑑定〉技能判定において、ドワーフは+2の種族ボーナスを受ける。

**嫌悪：**憎むべき敵に対する特殊訓練により、ドワーフはオークまたはゴブリンの副種別を持つ人型クリーチャーに対する攻撃ロールに+1のボーナスを得る。

**頑丈：**ドワーフは毒、呪文、擬似呪文能力に対するセーヴィング・スローに+2の種族ボーナスを得る。

**踏ん張り：**ドワーフは地面に立っている間、突き飛ばし、足払い攻撃に抵抗する際の戦技防衛値に+4の種族ボーナスを得る。

**石工の勘：**ドワーフは石造りの壁または床に設置された罠や、隠し扉などの特殊な石造りの仕掛けに気付くための〈知覚〉判定に+2のボーナスを得る。それらの10フィート以内を通過する時には常に、彼らが能動的に注意を向けているかに関わらず、そのような仕掛けに気付くための判定を行なえる。

**武器精通：**ドワーフはバトルアックス、ヘヴィ・ピック、ウォーハンマーに《習熟》する。加えて“ドワーヴン”と名前に記載された武器を全て軍用武器として扱う。

**言語：**ドワーフは共通語とドワーフ語の会話能力を持ってゲームを開始する。高い【知力】値を持つドワーフは以下から〔追加の習得言語を〕選択することができる:オーク語、ゴブリン語、巨人語、地界語(テラン)、地下共通語、ノーム語。

## 人間 Humans

人間は優れた意欲と忍耐力を持ち、自らの領域を広げるといって卓越している。そのため、現在の時点では世界の主要な種族である。人間の帝国と国家は巨大で乱雑に広がっており、このような社会の市民は武力と呪文の力で自分たちの名前を残す。人間はその騒々しさと多様性を特徴とする。野蛮だが誇り高き部族から巨大な国際都市に住む悪魔崇拝の貴族まで、その文化は多岐に渡る。好奇心と野心により、多くの人間はしばしば故郷を離れる。彼らは単に可能だというだけで、世界に数えきれないほどある忘れ去られてしまった場所を探検し、強力な軍隊が隣国を征服するように導いていく。

**身体的特徴：**人間の身体的特徴は世界の地域ごとに様々である。南方の大陸の浅黒い肌の部族から北方の陸地の青白い野蛮な侵略者まで、人間には多様な肌の色、体格、顔の特徴がある。一般的に、人間の肌の色は赤道に近い場所に住むほど暗くなると言ってもよい。

**社会：**人間社会には多数の政府、態度、生活習慣が含まれている。最も古い人間の文化は過去何千年もの歴史を遡ることができる。しかしエルフやドワーフのような種族の一般的な社会と比べると、人間社会は帝国の崩壊や新興国による古き王国の従属など、常に変化しているように見える。一般に、人間は柔軟性、創造性、野心を持つことで知られている。

**種族関係：**人間は創造性に富み、意欲を持ち、数が多い。そのため、領土拡大と植民地の獲得に駆り立てられ、その際に他の種族と接触する。これにより武力衝突や戦争が引き起こされることが多いが、この衝突による被害を許容して同盟を結ぶのも素早い。人間は時々傲慢なまでの誇りを持ち、ドワーフをけちな大酒飲み、エルフを気紛れな気取り屋、ハーフリングを臆病な泥棒、ノームをへそ曲がりなマニア、ハーフェルフとハーフオークを半端者と見なしている。しかしその種族の多様性により、人間は巧みに他の種族を受け入れることができる。

**属性と宗教：**人類は強大な悪から無限の善までの様々な性質を持つため、おそらく全ての一般的な種族の中で最も異質である。巨大で野蛮な群落到集まるものもあれば、何マイルにも及ぶ乱雑に広がった都市を築くものもある。総じて、大抵の人間が中立であるが、一般に特定の属性で集まって国や文明を作る傾向がある。また人間は最も多くの種類の神と宗派を受

け入れ、他の種族の伝統に囚われず、誰にでも栄光や保護を与えたいがる。

**冒険者：**数えきれないほどの人間が野心のみに駆り立てられる。そのため、裕福、称賛、社会的地位、神秘的な知識、それらの多くを得る手段として冒険が存在する。単に危険なスリルのために冒険を続けるものもある。人間は多様な地域や経歴の出自を持っていて、冒険者の一団の中のどんな役割を果たすこともできる。

**名前：**特定の伝統や共有する歴史に忠実である他の種族と異なり、人間の多様性は無限に近い名前をもたらした。北方の野蛮な部族の人間は亜熱帯の国出身の船乗りや商人と異なる名前を持つことが多い。世界の人間の大部分は共通語を話す、彼らの名前は信仰や容姿と同程度には多種多様である。

## 人間の種族特性

**能力値1つに+2：**人間のキャラクターは彼らの多様な特質のため、作成時に選択した1つの能力値に対して+2のボーナスを得る。

**中型：**人間は中型のクリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティもない。

**通常速度：**人間は30フィートの基本移動速度を持つ。

**ボーナス特技：**人間は1レベルの時点で1つの追加特技を得る。

**熟練：**人間は1レベルの時点と以降レベルを得る毎に1ポイントの追加の技能ランクを得る。

**言語：**開始時に人間は共通語を修得している。高い【知力】を持つ人間は自由に追加の言語(ドルイド語のような秘密の言語は除く)を選択できる。

## ノーム Gnomes

ノームの起源を探ると、色はより光り輝き、自然はより荒々しく、感情はより純粋だった場所、神秘なるフェイの領域に辿り着く。はるか昔、古代のノームは知られざる力によって追いやられ、この世界に迷れついたのだ。こうした事情に関わらず、彼らはフェイの祖先を完全に諦めることも、人間の文化に完全に順応することもなかった。その結果、ノームは他の種族の多くに奇妙なよそ者であると見なされている。

**身体的特徴：**ノームは一般的な種族の中で最も小さく、身長は3フィートほどだ。彼らの髪は燃えるような赤や紅葉のようなオレンジ、春の森の若緑、盛りの野花のような深い紅や紫など、鮮やかな色の傾向がある。同様に、彼らの肌の色は遺伝にはほとんど関係なく、自然な茶色から花のようなピンクまで及ぶ。ノームは多様な顔の特徴があり、非常に(人によっては驚嘆させられる程)大きな口と眼を持っている。

**社会：**大抵の種族と異なり、一般的にノームは古典的な社会構造を組織することはない。気まぐれなノームたちは新しく刺激的な経験を求めて、1人または行きずりの仲間と共に旅をする。彼らは他の種族のメンバーと長きに渡る関係を結ぶことは滅多にない。代わりに情熱をもって工芸や収集、あるいは自身の職能を追求する。男性のノームは独特な帽子やかぶり物に関する変わった好みがあり、しばしば女性のノームは誇らしげに凝った風変わりなヘアスタイルにする。

**種族関係：**ノームは感情的にも、物理的にも他の種族と交流するのが難しい。ノームのユーモアは他の種族にとって理解し難く、悪意があるか無意味であるように思われている。その一方でノームは、彼らより背の高い種族を愚鈍な巨人と考える傾向がある。彼らはハーフリングや人間とウマが合うが、ドワーフやハーフオークは大抵のノームが笑い飛ばす冗談を本気にするので苦手だ。彼らはエルフを敬うものの、しばしば長命な種族であるエルフの決定にかかる長い時間に苛立っている。ノームにとって行動は常に怠慢に勝るため、多くのノームは休憩時間を楽しむために、常に彼らに非常に関わりのあるいくつかの課題を持ち歩いている。

**属性と宗教：**ノームは直情的なトリックスターである。時々不可解な動機と分かりにくい手段を用いるが、彼らに悪気はない。彼らの行動は感情と強く一致する傾向があり、自分たちを自然界の中で最も平和な種族だ

と知っている。

**冒険者：**ノームの放浪癖は彼らを生まれながらの冒険者にする。彼らはしばしば人生の新しい局面を経験するために放浪者になり、小説と同じような数えきれないほどの危険に直面する。ノームは魔術や歌歌で彼らの欠点を補う。

## ノームの種族特性

**+ 2【耐久力】、+ 2【魅力】、- 2【筋力】：**ノームは肉体的に脆弱だが、驚くべきことに頑丈である。彼らは生来の愛想の良さを持っている。

**小型：**ノームは小型のクリーチャーであり、ACと攻撃ロールに+1のサイズ・ボーナス、戦技ボーナスと戦技防御値に-1のペナルティ、〈隠密〉判定に+4のサイズ・ボーナスを得る。

**遅い速度：**ノームは20フィートの基本移動速度を持つ。

**夜目：**ノームは薄暗い場所で人間の2倍の距離まで見通すことができる。補足ルールを確認すること。

**防衛訓練：**ノームは巨人の副種別を持つモンスターに対するACに+4の回避ボーナスを得る。

**ノームの魔法：**ノームが発動した幻術呪文のセーブDCは全て+1される。**【魅力】**が11以上あるノームは以下の擬似呪文能力を得る：1回/日 ダンシング・ライツ、ゴースト・サウンド、プレスティディジティション、スピーク・ウィズ・アニマルズ。術者レベルはノームのレベルに等しく、セーブDCは10+呪文レベル+**【魅力】**修正値である。

**嫌悪：**ノームは彼らの嫌う爬虫類またはゴブリンの副種別を持つ人間型クリーチャーに対する攻撃ロールに+1のボーナスを得る。

**幻術抵抗：**ノームは幻術呪文と幻術効果に対するセーヴィング・スローに+2の種族ボーナスを得る。

**鋭き五感：**ノームは〈知覚〉判定に+2の種族ボーナスを得る。

**偏執狂 (Obsessive)：**ノームは〈製作〉か〈職能〉の選択したカテゴリ1つに対し、+2の種族ボーナスを得る。

**武器精通：**ノームは“ノーム”と名前に記載のある武器を全て軍用武器として扱うことができる。

**言語：**ノームは共通語とノーム語と森語を開始時に修得している。高い**【知力】**を持つノームは以下から追加の言語を選択できる：エルフ語、オーク語、巨人語、ゴブリン語、ドワーフ語、竜語。

## ハーフエルフ Half-elves

エルフは長い間、他の種族から羨望の視線を向けられていた。彼らは長い寿命と魔法の親和性、それに生来の優雅さを持ち、それゆえに隣人から称賛や痛烈な嫉妬を浴びせられてきた。しかし、人間ほど彼らの美しさに魅了されたものはいない。エルフと人間という2つの種族が最初に出会ってからというもの、人間はエルフを完成した肉体のモデルであり人間にとっての理想的な姿だと主張してきた。一方、比較的野蛮な手段を伴う人間の短い人生と情熱と衝動性に魅せられ、多くのエルフが若き種族である人間のことを魅力的であると感ずる。

時折、この双方の好意によりロマンチックな関係がもたらされる。人間の基準でも短い違い引きによって、2つの文化の両方を持つともにもどちらも継承しないハーフエルフが誕生する。ハーフエルフはハーフエルフ同士で子を産むことができるが、これらの“純血種”のハーフエルフでさえ、人間とエルフの私生児と同様に見なされることが多い。

**身体的特徴：**ハーフエルフの背は人間より高いがエルフより低い。彼らはエルフの血筋による引き締まった体格と魅力的な特徴を引き継ぐが、肌の色は人間の血筋によって決まる。ハーフエルフの耳はエルフのように尖っているが若干丸みを帯びており、それほど顕著ではない。ハーフエルフの眼は人間に似ており、琥珀色やヴァイオレットからエメラルドグリーン、紺碧まで幅広く特殊な色になる。

**社会：**統一された母国と文化が存在したいために、ハーフエルフは多才であることを余儀なくされている。その結果、彼らはどのような環境に

もほぼ順応することができる。彼らの両親がひきつけられた同じ理由により両方の種族から見て魅力的な部分もある。しかし他方の種族の特徴をあまりに多く持つため、人間とエルフのどちらにも滅多に合うことはない。受け止めてくれる存在がいなことは多くのハーフエルフに重荷になっている。しかし同時に様式化された文化を持たない究極の自由という彼ら独自の特徴こそが彼らを支えている。その結果、ハーフエルフは信じられないほどの順応性を持ち、いかなる社会にも合うように考え方や能力を調整していく。

**種族関係：**ハーフエルフは孤独を理解しており、個人の性格が種族よりもそれぞれの人生経験によるものであることを知っている。そのため、ハーフエルフは他の種族との友情を受け入れ易く、新しい知人の評価を決める際、あまり第一印象には頼らない。

**属性と宗教：**ハーフエルフが持つ孤独感は彼らの人格と価値観に強い影響を及ぼす。彼らが自然に残酷な性質を持つことはない。社会の慣例に溶け込むことも従うこともなく、その結果、大抵のハーフエルフは混沌にして善である。統一された文化を持たないために信仰に目覚めることはあまりないが、一般的に彼らの母国で普遍的な宗派に従おうとする。

**冒険者：**ハーフエルフは故郷と呼べる場所を求めて大地をさまようため、旅を好むことが多い。共同体に自らを証明したい、個人のアイデンティティや先祖からの遺産を確立したいという欲望により、多くのハーフエルフの冒険者は勇敢な人生へと駆り立てられることになる。

## ハーフエルフの種族特性

**能力値1つに+2：**ハーフエルフのキャラクターは彼らの多様な特質のため、作成時に選択した1つの能力値に対して+2のボーナスを得る。

**中型：**ハーフエルフは中型のクリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティもない。

**通常速度：**ハーフエルフは30フィートの基本移動速度を持つ。

**夜目：**ハーフエルフは薄暗い場所で人間の2倍の距離まで見通すことができる。補足ルールを確認すること。

**適応能力：**ハーフエルフは1レベルの時点で《技能熟練》をボーナス特技として得る。

**エルフの血：**ハーフエルフは種族に関連した全ての効果において、人間とエルフの両方として扱われる。

**エルフの耐性：**ハーフエルフは魔法的な睡眠に対する完全耐性を持ち、心術呪文と心術効果に対するセーヴィング・スローに+2の種族ボーナスを得る。

**鋭き五感：**ハーフエルフは〈知覚〉判定に+2の種族ボーナスを得る。

**多才：**ハーフエルフは1レベルの時点で2つの適性クラスを選択し、彼らがその内のどちらかのレベルを得た場合、+1のヒット・ポイントまたは+1の技能ポイントを得る。適性クラスの詳細についてはクラスの章で確認すること。

**言語：**開始時にハーフエルフは共通語とエルフ語を修得している。高い**【知力】**を持つハーフエルフは自由に追加の言語（ドルイド語のような秘密の言語は除く）を選択できる。

## ハーフオーク Half-orcs

ハーフオークは怪物であり、その痛ましい出生は背徳と暴力の結果である——少なくとも他の種族はそう考えている。事実、ハーフオークが愛ある結婚の結果生まれることは滅多にない。そのため彼らは困難の中、やむを得ず早く成長することになり、常に自らを守るため、名を成すために戦っている。恐れられ、疑われ、つばを吐かれても、ハーフオークは大きな成果と予想外の知恵を示して中傷する者を驚かせることができる——いくつもの頭蓋骨を割るほうがより容易にも関わらず。

**身体的特徴：**ハーフオークは男女共に、6～7フィートの間の身長で力強い体格を持つ。肌は緑色が灰色がかっている。犬歯はしばしば口からはみ出すほど長く、これらの“牙”が陰鬱な眉とわずかに先の尖った耳と嘴

みあうことで、悪名高く野蛮な外観を生み出している。ハーフオークは強い印象を与えるかもしれないが、彼らを美しいと表現する者はほんのわずかしかない。

**社会：**ハーフエルフの社会的な差別は少なくとも嫉妬や関心が一因となっている。しかしハーフオークはオークと人間の相方にとって最悪だと見なされる。肉体的にはオーク族より弱く、また純血と混血のオークを区別しない人間の軍勢に恐れられ、攻撃されることも多い。しかし受け入れられない一方で、文明社会におけるハーフオークはその武勇を評価される。オーク社会においては肉体的に劣っていることを狡猾さと攻撃性を増すことで補う。生まれながらの首領や軍師にするため、オークの指導者は意図的にハーフオークを生み出すことが知られている。

**種族関係：**迫害された人生により、普通のハーフオークは用心深さと短気を持ち続ける。しかしその野蛮な外見に隠された本性を見抜く人は、隠された思いやりの心を見出す可能性がある。エルフとドワーフはハーフオークが彼らの天敵とあまりにも似通っているため彼らをほとんど受け入れない。しかし他の種族はエルフやドワーフより遥かに理解していない。オークとの問題をあまり持たない人間社会は彼らにもっとも理解があり、彼らを生まれながらの傭兵や用心棒として扱う。

**属性と宗教：**粗野なオークの間や文明的な土地で孤独な落伍者として暮らすことを強いられるために、大抵のハーフオークはひどく乱暴で孤立している。悪は容易に彼らに生じるが、彼らは生来の悪ではない。大抵のハーフオークは混沌にして中立であり、長年の経験から、自分たちの利益にならないことは何もしないことを学んでいる。

**冒険者：**しっかりと自立した多くのハーフオークは苦痛に満ちた過去から逃げようとするか、多くのものを武力で改善する近道として、必要に迫られて冒険の人生を始める。その他の楽観的であるか認められたいと願うものは、世界に彼らの真価を証明するために革命家のマントを受け入れる。

## ハーフオークの種族特性

**能力値 1 つに + 2：**ハーフオークのキャラクターは彼らの多様な特質のため、作成時に選択した 1 つの能力値に対して + 2 のボーナスを得る。

**中型：**ハーフオークは中型のクリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティもない。

**通常速度：**ハーフオークは 30 フィートの基本移動速度を持つ。

**暗視：**ハーフオークは暗闇の中を 60 フィート先まで見通すことができる。

**威嚇：**その恐ろしい特徴により、ハーフオークは〈威圧〉判定に + 2 の種族ボーナスを得る。

**オークの血：**ハーフオークは種族に関連した全ての効果において、人間とオークの両方として扱われる。

**オークの凶暴性：**ハーフオークは 1 日 1 回、ヒット・ポイントが 0 未満で死亡していない状態に陥ったとき、1 ラウンドの間満身創痍状態として行動することができる。行動後次のターンにヒット・ポイントが 0 以上に至ってない場合、即座に意識を失い瀕死状態になる。

**武器精通：**ハーフオークはグレートアックスとファルシオンに《習熟》している。また、“オーク”と名前に記載のある武器を全て軍用武器として扱うことができる。

**言語：**ハーフオークは共通語とオーク語を開始時に修得している。高い【知力】を持つハーフオークは以下から追加の言語を選択できる：巨人語、ゴブリン語、ノール語、竜語。

## ハーフリング Halflings

ハーフエルフは生来楽観的で、陽気で、不思議な幸運に恵まれ、強い冒険心にいつも駆り立てられている。彼らは過剰な自信と旺盛な好奇心をその小さな身体に秘めている。彼らは興奮しやすくもあり、のんきでもある、いつでも平常心で機をうかがうのを好む。そのため彼らはいくつかの激し

やすい種族のように暴力や感情を爆発させないことが多い。破壊の額の中でさえ、ハーフリングがそのユーモアセンスを失うことはほとんどない。

ハーフリングには日和見主義が染みついている。厳しい世界から物理的に自身を守れないため、彼らはいつ流れに応じて意見を曲げるべきか、いつ隠れるべきかを知っている。しかしハーフリングの好奇心はしばしば彼らの良識に打ち勝ってしまい、その結果意志決定を失敗して間一髪で命拾いということになる。

好奇心により、彼らは旅行と新しい場所、経験を求める。しかし彼らは家庭に対して強い持論があるため、家庭生活の心地良さの向上にしばしば浪費する。

**身体的特徴：**ハーフリングは身長 3 フィート程度に達する。足の裏が硬化しており、素足で歩くのを好む。密集した縮毛は彼らの先の広くて日焼けした足を暖める。肌は濃いアーモンド色で、髪は明るい土褐色であることが多い。ハーフリングの耳の先は尖っているが、人間のものと比較してそんなに大きくはない。

**社会：**ハーフリングはどんな文化的な母国も求めず、自由な田舎の村落より大きな集落を支配することもない。彼らはしばしば兄弟分である人間の都市の膝元で暮らし、大きな社会の断片でなんとか生計を立てている。大きな隣人の影で完全に充実した生活を送るハーフリングがほとんどである。しかし世界を旅し、世界が提供する全ての経験のために、路上の遊牧民的な人生を好むものもいる。

**種族関係：**典型的なハーフリングは他の種族に気づかれない彼らの能力を誇りに思っている。その能力はとても多くのハーフリングが盗みとペテンに優れていることを示す。そのため大抵のハーフリングは他の種族に固定観念に囚われた見方をされていることを十分に知っている。そのため大きな種族に気付かれるように近づく際には、わざわざ積極的に親しみやすく接するように心がけている。彼らはノームとかなり気が合うが、大抵はノームを変わり者だと考えている。ハーフリングは一般に人間と良い共存関係を結ぶ。しかしいくつかの攻撃的な人間社会はハーフリングを奴隷として扱うため、それらと関係を結ぶ際には愛想がよくない。ハーフリングはエルフとドワーフを敬うが、それらの種族は通常ハーフリングが好む快適な文明から遠く離れた地域に住んでいる。そのためこれらの種族との交流の機会は少ない。一般にハーフオークだけがハーフリングに敬遠されている。ハーフオークの巨体と粗暴な性質が、大抵の困難に耐えるハーフリングをちょっと怖がらせるためだ。

**属性と宗教：**ハーフリングは彼らの友人と家族に対して信義を守るが、自分たちの倍の大きさの種族が多数派の世界に住んでいるので、時々生き残るために、信義を破棄したり、せびったりする事実を理解している。その結果、大抵のハーフリングの属性は中立である。

**冒険者：**飽くことのない放浪癖と対をなす彼らの先天的な幸運により、ハーフリングは冒険の人生にとって申し分のない存在である。他の放浪者は超常的な幸運のおこぼれを願って、この好奇心の強い種族に我慢している。

## ハーフリングの種族特性

**+ 2【敏捷力】、+ 2【魅力】、- 2【筋力】：**ハーフリングは機敏で強い意志を持つが、彼らの小さな身長のために他の種族よりも脆弱である。

**小型：**ハーフリングは小型のクリーチャーであり、AC と攻撃ロールに + 1 のサイズ・ボーナス、戦技ボーナスと戦技防衛値に - 1 のペナルティ、〈隠密〉判定に + 4 のサイズ・ボーナスを得る。

**遅い速度：**ハーフリングは 20 フィートの基本移動速度を持つ。

**大胆不敵：**ハーフリングは [恐怖] に対する全てのセーヴィング・スローに + 2 の種族ボーナスを得る。このボーナスはハーフリングの幸運と累積する。

**ハーフリングの幸運：**ハーフリングは全てのセーヴィング・スローに + 1 の種族ボーナスを得る。

**鋭き五感：**ハーフリングは〈知覚〉判定に + 2 の種族ボーナスを得る。

**確かな足取り：**ハーフリングは〈軽業〉と〈登攀〉判定に + 2 の種族ボ

ナスを得る。

**武器精通**：ハーフリングはスリングに《習熟》している。また“ハーフリング”と名前に記載のある武器を全て軍用武器として扱うことができる。

**言語**：ハーフリングは共通語とハーフリング語を開始時に修得している。高い【知力】を持つハーフリングは以下から追加の言語を選択できる：エルフ語、ゴブリン語、ドワーフ語、ノーム語。

# クラス Class

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

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

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

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

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

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

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

**ファイター**：勇敢で頑強なファイターは、あらゆる流儀の武器と鎧の達人である。

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

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

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

## キャラクターの成長

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

## レベル・アップの手順

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

キャラクターの成長の手順は、多くの点でキャラクター作成と共通している。例外は能力値、種族、それ以前に選択したクラスや技能や特技を変更することはできないという点である。レベルが上がると、新しいクラス能力、追加の技能ランクとヒット・ポイント、特定のレベル（『表：キャラクターの成長とレベルによるボーナス』参照）では能力値の上昇と追加の特技を得る。時を経て、君のキャラクターが高レベルにまで成長すれば、ゲームワールドにおいて真に強力な存在一國々を統治したり、征服したりできるようになる。

今まで持っていたクラスのレベルを上げるにせよ、新しいクラスのレベルを得るにせよ（後述の『マルチ・クラス』を参照）、以下の順番に従うこと。第一に、クラス・レベルを選択する。以下の調整が行われる前に、このレベルを得るための条件を満たしておかなければならない。第二に、レベル・アップによる能力値上昇があれば行う。第三に、クラス能力を獲得し、追加のヒット・ポイントのためにダイスを振る。最後に、技能と特技を得る。

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

表：キャラクターの成長とレベルによるボーナス

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

## マルチ・クラス

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

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

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

## 適性クラス

キャラクターはプレイ開始時に適性クラスを1つ自分で選択する。多くの場合、それは1レベルで選択したクラスと同じものである。自分の適性クラスのレベルを上げた際には、+1ヒット・ポイントか+1技能ランクのいずれかを選択して得る。適性クラスは一旦選択したら変更することはできない。また、各レベル・アップ時（1レベル時を含む）にヒット・ポイントと技能ランクのいずれを得るかという選択は、一旦そのレベル・アップ作業が完了した後に変更することはできない。上級クラス（『上級クラス』参照）を適性クラスにすることはできない。

## ウィザード Wizard

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

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

**属性:** どれでも。

**ヒット・ダイスの種類:** d6。

## クラス技能

ウィザードのクラス技能は、以下の通り:〈鑑定〉【知】、〈言語学〉【知】、〈呪文学〉【知】、〈職能〉【判】、〈製作〉【知】、〈知識:全て〉【知】、〈飛行〉【敏】  
レベル毎の技能ランク: 2 + 【知】修正値。

## クラスの特徴

ウィザードのクラスの特徴は以下の通り。

**武器と防具の習熟:** ウィザードは、クラブ、ダガー、ヘヴィ・クロスボウ、ライト・クロスボウ、クォータースタッフに《習熟》しているが、いかなる鎧や盾にも《習熟》していない。いかなる物であれ鎧は、ウィザードの秘術魔法に必要な身振りを妨げ、動作要素を含む呪文失敗の要因となる。

**呪文:** ウィザードは、ウィザード/ソーサラー呪文リストから秘術呪文を使用することができる。ウィザードは、事前に呪文を選択して準備しておかなければならない。

ウィザードが、呪文を修得し、準備または発動するには、最低でも 10 + 呪文レベルに等しい【知力】がなければならない。ウィザードの呪文に

表:ウィザード

レベル	基本攻撃				頑健	反響	意志	特殊	1日の呪文数												
	ボーナス	セーブ	セーブ	セーブ					0	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1	+0	+0	+0	+2				秘術の絆、秘術系統、初級秘術呪文、《巻物作成》	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3					4	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+1	+1	+1	+3					4	2	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	+1	+1	+4					4	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
5	+2	+1	+1	+4				ボーナス特技	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—
6	+3	+2	+2	+5					4	3	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
7	+3	+2	+2	+5					4	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—	—	—
8	+4	+2	+2	+6					4	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
9	+4	+3	+3	+6					4	4	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—	—
10	+5	+3	+3	+7				ボーナス特技	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—	—
11	+5	+3	+3	+7					4	4	4	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
12	+6 / +1	+4	+4	+8					4	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
13	+6 / +1	+4	+4	+8					4	4	4	4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
14	+7 / +2	+4	+4	+9					4	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
15	+7 / +2	+5	+5	+9				ボーナス特技	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
16	+8 / +3	+5	+5	+10					4	4	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
17	+8 / +3	+5	+5	+10					4	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
18	+9 / +4	+6	+6	+11					4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
19	+9 / +4	+6	+6	+11					4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	—	—
20	+10 / +5	+6	+6	+12				ボーナス特技	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

対するセーヴィング・スローのDCは、10 + 呪文レベル + 【知力】修正値である。

ウィザードは、各呪文レベルの呪文を、1日に一定の回数ずつしか発動できない。1日に発動できる呪文の基本回数は、表:ウィザードの1日の呪文数に記されている。もし高い【知力】を持つならば、ウィザードは1日の呪文数にボーナス呪文数を加えることができる(表:能力値修正と1日毎のボーナス呪文数を確認すること)

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

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

**秘術の絆 (変則または擬呪):** ウィザードは、レベル1の時点で、物体または生物と強力な絆で結ばれる。この絆は、以下の2つの効果から1つを選択する: 使い魔

か、絆の品 (Bonded Item)。使い魔は、ウィザードの技能や感覚を強化し、魔法の助けをする魔法のペットで、絆を結んだアイテムは、追加の呪文を発動するか、魔法のアイテムとして使うことができる。ウィザードが、一旦選択したら、それは永久に変更することはできない。絆の品のルールは、下記の通りである。使い魔のルールは、この節の最後に記載する。

ウィザードは、選択した絆を結んだアイテム (絆の品) を無償で入手した状態で開始する。秘術の絆で結ばれたアイテムは、以下の分類の中から1つを選択しなければならない: 護符 (アミュレット)、指輪、スタッフ、ワンド、武器。これらのアイテムは常に高品質である。レベル1の状態では



得た武器は、特殊な材質ではない。アイテムが護符や指輪の場合、身につけていなければならない。スタッフやワンド及び武器の場合は、扱える状態でなければならない。ウィザードが、絆の品を着用または手に持っていない状態で、呪文を発動しようと試みる場合、精神集中判定をしなければならない。失敗すると呪文を失う。この判定のDCは、20 + 呪文レベルに等しい。アイテムが、指輪や護符の場合、それらは、指輪もしくは首周りのスロットを占有する。

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

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

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

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

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

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

いレベルの呪文スロットを必要とする。総合魔術のウィザードは、系統から追加の呪文スロットを獲得しない。

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

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

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

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

ウィザードは、0レベルのウィザード呪文全て（対立系統があるなら、その系統の呪文は除く；秘術系統を参照すること）と、プレイヤーが選択した1レベル呪文が3つ記録された呪文書を持って開始する。また、呪文書にはウィザードの持つ【知力】修正値+1につき、1レベル呪文1つを選択し、追加で記録されている。ウィザードのレベルを得る毎に、ウィザードは、（新たなウィザードのレベルにおいて）自分が発動できる呪文レベルの呪文をどれでも2つ呪文書に書き加えることができる。また、ウィザードは、他のウィザードの呪文書の中で見つけた呪文を、自分の呪文書に書き加えることもできる（魔法の章を参照すること）。

## 秘術系統

以下に、各々の秘術系統と対応する系統能力の詳細を記述する。

### 幻術

幻術士は、幻影や虚構、幻像を用いて敵に困惑と苦痛を与える為に魔法を使う。

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

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

け使用できる。

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

## 召喚術

召喚術士は、モンスターと魔力を召喚し、己に従わせることを専門としている。

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

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

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

## 死霊術

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

**不死者を超える力 (超常)：**ウィザードは、ボーナス特技として《アンデッド威伏》または《アンデッド退散》を得る。ウィザードは、1日に3 + 【知力】修正値に等しい回数だけエネルギー放出を使用できるが、この能力は選択したボーナス特技に対してしか使用できない。ウィザードは、この能力を強化する為に《エネルギー放出回数追加》や《エネルギー放出強化》などの強化する特技は取得できるが、この能力を改変する《エレメンタルへのエネルギー放出》や《来訪者へのエネルギー放出》などの特技は取得できない。これらの特技へのセーブDCは10 + ウィザード・レベルの半分 + 【魅力】修正値に等しい。レベル20の時点で、アンデッドは、この能力に対するセーブにエネルギー放出抵抗を加えることができない。

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

**生命視覚 (超常)：**レベル8の時点で、1日にウィザード・レベルに等しいラウンドの間、非視覚的感知10フィートを得る。この能力は、生きているクリーチャーとアンデッド・クリーチャーのみ感知できる。この視覚は、クリーチャーが生者かアンデッドかが分かる。人造やその他のクリー

チャーは生者でもアンデッドでもない為、感知できない。12レベルの時点と以降4レベル毎に、この非視覚的感知の間合いは10フィートずつ増加する。この効果を使用するラウンドは連続している必要はない。

## 心術

心術士は、獲物の心を支配し、操る為に魔法を使用する。

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

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

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

## 占術

占術士は、遠隔透視、予言及び世界中を搜索する魔法の達人である。

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

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

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

## 変成術

変成術士は、自ら周囲の世界を変貌させる為に魔法を使う。

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

**念動の拳 (擬呪)：**標準アクションとして、念動の拳を放ち、30フィー

ト以内の敵に遠隔接触攻撃を行う。念の拳は、命中したなら1d4+ウィザード・レベルの半分に等しい殴打ダメージを与える。この能力は1日に3+【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。

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

## 防御術

防御術士は防御や警戒の魔法を使用し、熟練している。

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

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

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

## 力術

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

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

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

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

## 総合術

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

**徒弟の手 (超常)：**ウィザードは、近接武器を飛ばして敵を打ち、即座に手元に戻すことができる。標準アクションとして、30フィート以内の敵に近接武器での攻撃を行なう。この攻撃は投擲武器による遠隔攻撃として扱うが、攻撃ロールには【敏捷力】修正値の代わりに【知力】修正値を加える (ダメージには通常通り【筋力】修正値を加算する)。この能力は、戦闘技術に用いることはできない。この能力は1日に3+【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。

**呪文修正体得 (超常)：**レベル8の時点で、ウィザードは発動しようとした呪文に対して、修得している呪文修正特技を適用できる。これにより、呪文レベルや発動時間の増加は発生しない。ウィザードは、この能力をレベル8の時点で1日に1回だけ使用でき、以降2レベル毎に、1日の使用回数が1回だけ増える。この能力によって呪文レベルを2レベル以上増加させる《呪文修正特技》を適用する時は、1レベルを超える各レベル毎に1回分の呪文修正体得の使用数を、追加で消費しなければならない。この能力は、実際には呪文レベルを修正しないが、特技の適用した結果、修正された呪文レベルがウィザードの発動できる呪文レベルを超える場合には、この能力を適用することはできない。

## 使い魔

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ダメージは、使い魔と同種の通常のクリーチャーと同じである。

**セーヴィング・スロー**：それぞれのセーヴィング・スローについて、使い魔のセーブ・ボーナス（頑健+2、反応+2、意志+0）か、自らの主人の基本セーブ・ボーナス（全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るが、自らの主人が有しているかもしれない他のボーナスは共有しない。

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

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

主人のクラ 外皮ボーナス  
【知】特殊能力  
ス・レベル 調整

1～2	+1	6	鋭敏感覚、身かわし強化、呪文共有、共感的リンク
3～4	+2	7	接触呪文伝達
5～6	+3	8	主人との会話
7～8	+4	9	同類との会話
9～10	+5	10	—
11～12	+6	11	呪文抵抗
13～14	+7	12	使い魔からの念視
15～16	+8	13	—
17～18	+9	14	—
19～20	+10	15	—

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

【知】：使い魔の【知力】能力値。

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

**身かわし強化（変則）**：反応セー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**：ウィザードは、目標が“自身”の呪文を、自身の代わりに自分の使い魔に対して（距離が接触の呪文として）発動することができる。ウィザードはまた、通常であれば使い魔の種別（魔獣）に効果を発揮しないものであっても、自身の使い魔に対して呪文を発動できる。

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

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

**主人との会話（変則）**：使い魔の主人のクラス・レベルが5以上ならば、使い魔と使い魔の主人は、あたかも共通語で会話しているかの様に、言葉で意思疎通を行なうことができる。他のクリーチャーは、魔法的な助けがない限り、この会話を理解することはできない。

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

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

**使い魔からの念視（擬呪）**：使い魔の主人のクラス・レベルが13以上ならば、使い魔の主人は、1日1回、使い魔から（あたかもスクライ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。

## 秘術呪文と鎧

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

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

## クレリック Cleric

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

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

クレリックの力はその信仰によって左右されるため、全てのクレリックは単一の神格に信仰を注がなければならない。ほとんどのクレリックは特定の神をあがめるが、ごく少数のクレリックの



キラ Kyra

中には信仰するに値するような概念、例えば「戦い」、「死」、「正義」、「知識」などを神という存在を介さずに信じる者達もいる（特定の神格を選ぶ代わりにこのような道を選択する場合には、GMの許可を得ること）。

**属性**：クレリックの属性はその信じる神格と秩序—混沌方向が善—悪方向に1段階しかずれていないこと（補足ルールを参照のこと）。

**ヒット・ダイスの種類**：d8。

## クラス技能

クレリックのクラス技能は、以下の通り：〈鑑定〉【知】、〈言語学〉【知】、〈交渉〉【魅】、〈呪文学〉【知】、〈職能〉【判】、〈真意看破〉【判】、〈製作〉【知】、〈知識：貴族〉【知】、〈知識：次元界〉【知】、〈知識：宗教〉【知】、〈知識：神秘学〉【知】、〈知識：歴史〉【知】、〈治療〉【判】。

レベル毎の技能ランク：2+【知】修正値。

## クラスの特徴

クレリックのクラスの特徴は以下の通り。

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

**オーラ（変則）**：秩序、混沌、善、悪の神格を信仰するクレリックは、神格の属性に対応した特別に強力なオーラを発している（詳細はディテクト・イーヴルの呪文を参照）。

**呪文**：クレリックはクレリック呪文リストにある呪文を信仰呪文として発動することができる。しかし、クレリックの属性によってはその信仰の道徳的または規律的信条に反するという理由から、ある種の呪文を発動することができない。詳しくは後述の秩序、混沌、善と悪の呪文の項を参照。クレリックは事前に呪文を選択し、準備しなければならない（後述）。

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

表：クレリック

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

注：“+1”と記されているのは領域呪文を示す

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

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

**エネルギー放出（超常）：**属性に関わらず、クレリックはその信仰の力を聖印（あるいは邪印）から導くことで、エネルギーの波を放出することができる。このエネルギーは、導かれたエネルギーのタイプ、そして対象クリーチャーによってダメージを与えるか治癒することに使える。

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

エネルギー放出はアンデッドが生きているクリーチャーのどちらか一方を対象とする、クレリックを中心とした30フィート半径の爆発を生じさせる。与えられる、あるいは治癒されるダメージの量は、1d6ポイント+レベル1を越えるクレリック2レベル毎に1d6（レベル3で2d6、レベル5で3d6、以下同様）である。導かれたエネルギーからダメージを受けたクリーチャーは意志セーブによってダメージを半分にすることができる。このセーブのDCは10+クレリック・レベルの1/2+クレリックの【魅力】修正値である。治癒されたクリーチャーは、その最大ヒット・ポイントを超えて治癒されることはなく、余分な回復分は無視される。クレリックは1日に3+【魅力】修正値に等しい回数だけエネルギー放出を使用できる。エネルギー放出は機会攻撃を誘発しない標準アクションである。クレリックは自分を効果に含めるかどうかを選択できる。この能力を使うためには、クレリックは聖印（または邪印）を示すことができればならない。

**領域：**クレリックの信仰はその属性、どのような魔法が使えるか、価値観、そして他者をどのように見るかに影響する。クレリックは信仰する神格に属する2つの領域を選ぶ。属性の領域（秩序、混沌、善、悪の領域）を選ぶ際には、自分の属性に一致したものしか選ぶことができない。もしクレリックが特定の神格を信仰していない場合も、その宗教上の傾向や能力を表す2つの領域を選択する（選択にはGMの許可が必要）。この場合も、属性の領域に関する制限は適用される。

それぞれの領域は、クレリックのレベルに応じていくつかの領域能力と、領域呪文を与える。クレリックは自分が発動することのできる各1レベル以上の呪文レベルにつき、1つの領域呪文を準備することができる。クレリックは自分の2つ領域呪文のうちどちらかを準備できる。領域呪文がクレリック呪文リストに無い呪文の場合、その呪文は領域呪文としてのみ準備できる。領域呪文は任意発動に利用することができない。

さらに、クレリックが十分なレベルに達した時、それぞれの領域に記され

ている能力を得る。特に書いていない限り、領域能力の使用は標準アクションである。領域はこのクラスの説明の最後に一覧が載っている。

**祈り：**クレリックは毎日いくつかの「祈り」、すなわち0レベル呪文を表『クレリック』の1日の呪文数に従って準備できる。祈りは他の呪文と同じように発動できるが、発動しても消費されることはなく、何度でも使うことができる。

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

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

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

**秩序、混沌、善と悪の呪文：**クレリックは自分自身、または仕える神格（いれば）の属性と逆の呪文を発動することはできない。呪文が特定の属性に関係しているかどうかは、呪文の解説に[秩序]、[混沌]、[善]、[悪]の補足説明として示されている。

**ボーナス言語：**クレリックはボーナス言語として天上語（セレスチャル）、奈落語（アビサル）、地獄語（インファーマル）を選択できる（それぞれ善、混沌にして悪、秩序にして悪の来訪者達の言語である）。これらはキャラクターの種族によるボーナス言語の選択肢に追加される。

## 元クレリック

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

## 領域リスト

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

### 悪の領域

**領域能力：**君は邪悪で残酷、そして魂をかけて悪の所業を願う。

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

**悪の大鎌（超常）：**レベル8の時点で、君は接触した武器1つにアンホーリイの特殊能力を付与することができる。この効果はクレリック・レベルの1/2ラウンド持続する。君はレベル8の時に1日1回この能力を使い、レベル8を越える4レベル毎に使用回数が1回増える。

**領域呪文：**1レベルプロテクション・フロム・グッド、2レベルアライン・ウェポン（悪のみ）、3レベルマジック・サークル・アゲinst・グッド、4レベルアンホーリイ・ブライト、5レベルディスペル・グッド、6レベルクリエイト・アンデッド、7レベルプラスフェミイ、8レベルアンホーリイ・オーラ、9レベルサモン・モンスター IX（悪呪文のみ）。

### 欺きの領域

**領域能力：**君は幻影と欺きの達人である。〈はったり〉、〈変装〉、〈隠密〉がクラス技能となる。

**写し身（擬呪）：**君は移動アクションで君自身の幻の分身を作り出すことができる。この分身は単一のミラー・イメージとして機能し、クレリック・レベルに等しいラウンドか、解呪されたり壊されたりするまで持続する。同時に2つ以上の写し身を持つことはできない。また、この効果はミラー・イメージの呪文と累積しない。君はこの能力を1日3＋【判断力】修正値回使うことができる。

**達人の幻影（擬呪）：**レベル8で、君自身と30フィート以内の任意の人数の仲間の見た目を隠す幻影を、1日クレリック・レベルに等しいラウンドの間作り出せる。このラウンドは連続である必要はない。この効果を見破るDCは10＋クレリック・レベルの1/2＋【判断力】修正値である。他の点に関しては、この能力はヴェイルの呪文と同様である。

**領域呪文：**1レベルディスタンス・セルフ、2レベルインヴィジビリティ、3レベルノンディテクション、4レベルコンフュージョン、5レベルフォールス・ヴィジョン、6レベルミスリード、7レベルスクリーン、8レベルマス・インヴィジビリティ、9レベルタイム・ストップ。

### 安息の領域

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

**穏やかな休息（擬呪）：**君が近接攻撃で触ったクリーチャーは倦怠感に満たされ、1ラウンドの間よろめき状態になる。既によろめき状態であったクリーチャーは、代わりに1ラウンドの間眠りにつく。対象がアンデッ

ドの場合、【判断力】修正値ラウンドの間よろめき状態になる。君はこの能力を1日3＋【判断力】修正値回使うことができる。

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

**領域呪文：**1レベルデスウォッチ、2レベルジェントル・リボウズ、3レベルスピーク・ウィズ・デッド、4レベルデス・ウォード、5レベルスレイ・リヴィング、6レベルアンデス・トゥ・デス、7レベルディストラクション、8レベルウェイブズ・オヴ・イグゾースション、9レベルウェイル・オヴ・ザ・パンシー。

### 戦の領域

**領域能力：**君は神の聖戦士であり、信仰を守るためいつでも、そして喜んで敵と戦う。

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

**武器の達人（超常）：**レベル8で、即行アクションとして、君は1日クレリック・レベルに等しいラウンドの間、戦闘特技の1つを使用できる。このラウンドは連続である必要はなく、君はこの能力を使う度に使用する特技を変更して構わない。ただし、使用する特技の前提は満たさなければならない。

**領域呪文：**1レベルマジック・ウェポン、2レベルスピリチュアル・ウェポン、3レベルマジック・ヴェストメント、4レベルディヴァイン・パワー、5レベルフレイム・ストライク、6レベルブレード・バリアー、7レベルパワー・ワード・ブラインド、8レベルパワー・ワード・スタン、9レベルパワー・ワード・キル。

### 栄光の領域

**領域能力：**君は神々の栄光によって満たされており、アンデッドの真なる敵である。さらに、君が正のエネルギー放出によってアンデッドを害する時、そのセーブDCは2上昇する。

**栄光の手（擬呪）：**君は自分の手を神々の光で輝かせ、標準アクションでクリーチャー1体を触ることで、対象が行う1回の【魅力】基準の技能判定か、【魅力】判定にクレリック・レベルのボーナスを与えることができる。この効果は1時間か、対象が効果を使用するまで続く。君はこの能力を1日3＋【判断力】修正値回使うことができる。

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

**領域呪文:** 1 レベル—シールド・オヴ・フェイス、2 レベル—プレス・ウェポン、3 レベル—シアリング・ライト、4 レベル—ホーリィ・スマイト、5 レベル—ライチャス・マイト、6 レベル—アンデス・トゥ・デス、7 レベル—ホーリィ・ソード、8 レベル—ホーリィ・オーラ、9 レベル—ゲート。

## 解放の領域

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

**解放(超常):** 君は動きを阻害する効果を見捨てる能力を持つ。1日クレリック・レベルに等しいラウンドの間、君はフリーダム・オヴ・ムーヴメントの影響下にあるかのように動きを阻害する魔法の影響を見捨てることができる。この効果はそれが適応されるべき時が来ると自動的に発動される。効果の持続ラウンドは連続である必要はない。

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

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

## 風の領域

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

**電光の弓(擬呪):** 標準アクションで、30 フィート以内の敵 1 体に向けて電気の火花を遠隔接触攻撃として飛ばすことができる。この火花は 1d6 + 2クレリック・レベルにつき 1 ポイントの [電気] ダメージを与える。君はこの能力を 1日 3 + 【判断力】 修正値回使うことができる。

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

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

## 狂気の領域

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

**狂気の幻影(擬呪):** 君は近接接触攻撃として狂気の幻影をクリーチャー 1 体に与えることができる。攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定の中から 1 つ選ぶ。対象はクレリック・レベルの 1/2 (最小 1) のボーナスを選ばれた判定に得、選ばれなかった他の 2 つの判定に同じだけの

ペナルティを受ける。効果は 3 ラウンド続く。君はこの能力を 1日 3 + 【判断力】 修正値回使うことができる。

**狂気のオーラ(超常):** レベル 8 の時点で、君は半径 30 フィートの狂気のオーラを 1日クレリック・レベルに等しいラウンドの間放つことができる。このラウンドは連続である必要はない。オーラの範囲内にいる全ての敵は DC10 + クレリック・レベルの 1/2 + 【判断力】 修正値の意志セーブに成功しない限り、コンフュージョンの効果を受ける。効果は対象がオーラの範囲を離れた時、オーラが切れた時に切れる。意志セーブに成功したクリーチャーは、このオーラの効果を受け続けることはない。

**領域呪文:** 1 レベル—レッサー・コンフュージョン、2 レベル—タッチ・オヴ・イデオシー、3 レベル—レイジ、4 レベル—コンフュージョン、5 レベル—ナイトメア、6 レベル—ファンタズマル・キラー、7 レベル—インサニティ、8 レベル—シンティレイティング・パターン、9 レベル—ウィアード。

## 共同体の領域

**領域能力:** 君に触れると傷が治り、君の存在は団結心を向上させ、仲間の心の絆を強くする。

**なだめの手(擬呪):** 君は標準アクションでクリーチャー 1 体に触ることで、対象の非致傷ダメージを 1d6 + クレリック・レベルに等しいポイント治すことができる。さらに、対象の疲労状態、怯え状態、不調状態を癒す(これより深刻な状態には効果がない)。君はこの能力を 1日 3 + 【判断力】 修正値回使うことができる。

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

**領域呪文:** 1 レベル—プレス、2 レベル—シールド・アザー、3 レベル—プレイヤー、4 レベル—インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ、5 レベル—テラシク・ボンド、6 レベル—ヒーローズ・フィースト、7 レベル—レフュージ、8 レベル—マス・キュア・クリティカル・ウーンズ、9 レベル—ミラクル。

## 幸運の領域

**領域能力:** 君はツイており、いるだけで周囲に幸運を広める。

**ちょっとしたツキ(擬呪):** 君は同意するクリーチャー 1 体に標準アクションで接触することで、対象に小さな幸運を与える。次のラウンドの間、対象は d20 を振る場合 2 回振って、より好ましい結果を採用することができる。君はこの能力を 1日 3 + 【判断力】 修正値回使うことができる。

**良き運命(変則):** レベル 6 より、割り込みアクションとして、君は自分が振った 1 回の d20 ロールを結果が分かる前に振りなおすことができる。たとえ振りなおしたロールの結果が元々のロールより悪かったとしても振り直したロールの結果を用いなければならない。この能力はレベル 6 の時に 1 回使用でき、レベル 6 を越える 6 レベル毎に追加で 1 回使用できる。

**領域呪文:** 1 レベル—トウルー・ストライク、2 レベル—エイド、3 レベル—プロテクション・フロム・エナジー、4 レベル—フリーダム・オヴ・ムー

ヴメント、5 レベルーブレイク・エンチャントメント、6 レベルーミスリード、7 レベルースペル・ターニング、8 レベルーモーメント・オヴ・プレジヤンス、9 レベルーミラクル。

## 高貴の領域

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

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

**統率力（変則）：**レベル 8 の時点で、君は《統率力》のボーナス特技を得る。さらに、君が神格の教義を（いない場合はなんらかの聖なるコンセプトを）支援する限り、統率力値に +2 のボーナスを得る。

**領域呪文：**1 レベルーディヴァイン・フェイヴァー、2 レベルーエンスロール、3 レベルーマジック・ヴェストメント、4 レベルーディサーン・ライズ、5 レベルーグレーター・コマンド、6 レベルーギアス／クエスト、7 レベルーリパルション、8 レベルーデマンド、9 レベルーストーム・オヴ・ヴェンジャンス。

## 工匠の領域

**領域能力：**君は物を直したり、命を吹き込んだり、無から物を作り出すことができる。

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

**踊る武器（超常）：**レベル 8 の時点で、君は接触した武器 1 つに 4 ラウンドの間ダンスの特殊能力を付与することができる。君はレベル 8 の時に 1 日 1 回この能力を使い、レベル 8 を越える 4 レベル毎に使用回数が 1 回増える。

**領域呪文：**1 レベルーアニメイト・ロープ、2 レベルーウッド・シェイプ、3 レベルーストーン・シェイプ、4 レベルーマイナー・クリエーション、5 レベルーファブリケート、6 レベルーメジャー・クリエーション、7 レベルーウォール・オヴ・アイアン、8 レベルーインスタント・サモンズ、9 レベループリズマティック・スフィアー。

## 刻印の領域

**領域能力：**変わった不気味な刻印に君は強力な魔法を見いだす。《巻物作成》をボーナス特技として得る。

**破壊の刻印（擬呪）：**標準アクションで、君は隣接するマスのいずれかに破壊の刻印を作り出すことができる。このマスに侵入したクリーチャーは 1d6 + クレリック 2 レベルにつき 1 ポイントのダメージを受ける。ルーンは [酸] [冷気] [電気] [火] いずれかのダメージを与える（刻印を作った時に決める）。刻印は透明であり、クレリック・レベルに等しいラウンドの間か、効果が解放されるまで持続する。他のクリーチャーが占めてい

るマスに刻印を作り出すことはできない。刻印は解呪される場合、1 レベル呪文として扱われる。また、DC26 の〈知覚〉判定によって発見され、DC26 の〈装置無力化〉判定によって無効化される。君はこの能力を 1 日 3 + 【判断力】修正値回使うことができる。

**呪文の刻印（擬呪）：**レベル 8 の時点で、君は破壊の刻印に呪文を付加し、刻印を起動させたクリーチャーがダメージに加えて呪文の効果を受けるようにできる。付加する呪文は君が使える最もレベルの高い呪文より 1 レベル低くなければならない。通常呪文が何体に影響するかに関係なく、刻印に付加された呪文はそれを起動させたクリーチャー 1 体のみ作用する。

**領域呪文：**1 レベルーイレイズ、2 レベルーシークレット・ページ、3 レベルーグリフ・オヴ・ウォーディング、4 レベルーエクスブルーシヴ・ルーン、5 レベルーレッサー・プレイナー・バインディング、6 レベルーグレーター・グリフ・オヴ・ウォーディング、7 レベルーインスタント・サモンズ、8 レベルーシンボル・オヴ・デス、9 レベルーテレポーテーション・サークル。

## 混沌の領域

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

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

**混沌の刃（超常）：**レベル 8 の時点で、君は接触した武器 1 つにアナークキックの特殊能力を付与することができる。この効果はクレリック・レベルの 1/2 ラウンド持続する。君はレベル 8 の時に 1 日 1 回この能力を使い、レベル 8 を越える 4 レベル毎に使用回数が 1 回増える。

**領域呪文：**1 レベループロテクション・フロム・ロー、2 レベルーアライン・ウェポン（混沌のみ）、3 レベルーマジック・サークル・アゲンスト・ロー、4 レベルーケイオス・ハンマー、5 レベルーディスペル・ロー、6 レベルーアニメイト・オブジェクト、7 レベルーワード・オヴ・ケイオス、8 レベルークローク・オヴ・ケイオス、9 レベルーサモン・モンスター IX（混沌のみ）。

## 死の領域

**領域能力：**君が触ると生者は血を流し、君は死者と共にいると落ち着く。

**出血の手（擬呪）：**近接接触攻撃として、君はクリーチャー 1 体が毎ラウンド 1d6 ポイントのダメージを受けるような傷を作る。この効果はクレリック・レベルの 1/2 ラウンド（最小 1 ラウンド）か、DC15 の〈治療〉技能判定に成功するか、ダメージを治療するなんらかの効果を対象が受けるまで持続する。君はこの能力を 1 日 3 + 【判断力】修正値回使うことができる。

**死の抱擁（変則）：**レベル 8 より、君は負のエネルギー放出によってダメージを受ける代わりに回復するようになる。負のエネルギー放出がアンデッドを対象にした場合、君はエリア内にいるアンデッドであるかのようにヒット・ポイントが回復する。

**領域呪文:** 1 レベルーコーズ・フィアー、2 レベルーデス・ネル、3 レベルーアニメイト・デッド、4 レベルーデス・ウォード、5 レベルースレイ・リヴィング、6 レベルークリエイト・アンデッド、7 レベルーディストラククション、8 レベルークリエイト・グレーター・アンデッド、9 レベルーウェイル・オヴ・ザ・パンシー。

**(PRD 外) ファラズマの友好的な死の領域:** 悪でないファラズマのクレリックは領域呪文を以下に置き換えることができる。3 レベルースピーク・ウィズ・デッド、6 レベルーアンティライフ・シエル、8 レベルーシンボル・オヴ・デス [ソース]

## 守護の領域

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

**抵抗の手 (擬呪):** 標準アクションで味方に触ることにより、君のセーヴィング・スローへの抵抗ボーナスを1分の間味方に与えることができる。その間君はボーナスを失う。君はこの能力を1日3+【判断力】修正値回使うことができる。

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

**領域呪文:** 1 レベルーサンクチュアリ、2 レベルーシールド・アザー、3 レベループロテクション・フロム・エナジー、4 レベルースペル・イミュニティ、5 レベルースペル・レジスタンス、6 レベルーアンティマジック・フィールド、7 レベルーリパルション、8 レベルーマインド・ブランク、9 レベループリズマティック・スフィアー。

## 植物の領域

**領域能力:** 君は緑に慰めを見だし、守りの茨を育て、植物と会話する。

**樹木の拳 (超常):** フリー・アクションで君の手は木のように硬くなり、小さなとげに覆われる。この間、君の素手打撃は機会攻撃を誘発せず、致傷ダメージを与え、クレリック・レベルの1/2のボーナス（最低+1）をダメージに得る。この能力は1日に3+【判断力】修正値ラウンドの間使うことができる。このラウンドは連続である必要はない。

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

**領域呪文:** 1 レベルーエンタングル、2 レベルーパークスキン、3 レベループラント・グロウス、4 レベルーコマンド・プランツ、5 レベルーウォール・オヴ・ゾーンズ、6 レベルーリベル・ウッド、7 レベルーアニメイト・プランツ、8 レベルーコントロール・プランツ、9 レベルーシャンブラー。

## 善の領域

**領域能力:** 君は人生と魂をかけて善と浄化を行うことを誓った。

**善の手 (擬呪):** 君は標準アクションでクリーチャー1体を触ることにより、対象の攻撃ロール、技能判定、能力値判定、セーヴィング・スローにクレリック・レベルの1/2（最小1）の清浄ボーナスを1ラウンドの間与えることができる。君はこの能力を1日3+【判断力】修正値回使うことができる。

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

**領域呪文:** 1 レベループロテクション・フロム・イーヴル、2 レベルーアライン・ウェポン（善のみ）、3 レベルーマジック・サークル・アゲンスト・イーヴル、4 レベルーホーリー・スマイト、5 レベルーディスペル・イーヴル、6 レベルーブレード・バリアー、7 レベルーホーリー・ワード、8 レベルーホーリー・オーラ、9 レベルーサモン・モンスター IX（善呪文のみ）。

## 太陽の領域

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

**太陽の祝福 (超常):** 正のエネルギー放出でアンデッドにダメージを与える際、クレリック・レベルを与えるダメージに加える。さらに、アンデッドはそのエネルギー放出抵抗をセーブに加えることができない。

**後光 (超常):** レベル8の時点で、30フィート半径の後光を1日クレリック・レベルに等しいラウンドの間放つことができる。このラウンドは連続である必要はない。この効果はデイルイトの呪文と同様の効果がある。さらに、範囲内のアンデッドは範囲内にいる間毎ラウンド、クレリック・レベルに等しいポイントのダメージを受ける。[闇]の呪文や擬似呪文能力は、範囲内に持ち込まれた場合自動的に解呪される。

**領域呪文:** 1 レベルーエンデュア・エレメンツ、2 レベルーヒート・メタル、3 レベルーシアリング・ライト、4 レベルーファイアー・シールド、5 レベルーフレーム・ストライク、6 レベルーファイアー・シーズ、7 レベルーサンビーム、8 レベルーサンバースト、9 レベループリズマティック・スフィアー。

## 旅の領域

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

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

**次元渡り (擬呪):** レベル8の時点で、君は移動アクションで1日辺り合計でクレリック・レベルにつき10フィートの距離の瞬間移動を行うことができる。この瞬間移動は5フィート単位で行わなければならない。機会攻撃を誘発しない。また、目的地に視線が通っている必要がある。君は他の同意するクリーチャーと一緒に運ぶこともできるが、それぞれのクリーチャーにつき、移動距離を同じだけ消費する。

**領域呪文:** 1 レベルーロングストライダー、2 レベルーロケット・オブジェクト、3 レベルーフライ、4 レベルーディメンジョン・ドア、5 レベルー

テレポート、6 レベルファインド・ザ・パス、7 レベルグレーター・テレポート、8 レベルフェイス・ドア、9 レベルアストラル・プロジェクト。

## 地の領域

**領域能力：**君は大地と金属、岩石に精通しており、酸の矢を飛ばしたり、地のクリーチャーに命令することができる。

**酸の矢 (擬呪)：**標準アクションで、30 フィート以内の敵 1 体に向けて酸の矢を遠隔接触攻撃として飛ばすことができる。この矢は 1d6 + 2 クレリック・レベルにつき 1 ポイントの [酸] ダメージを与える。君はこの能力を 1 日 3 + 【判断力】修正値回使うことができる。

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

**領域呪文：**1 レベルマジック・ストーン、2 レベルソフン・アース・アンド・ストーン、3 レベルストーン・シェイプ、4 レベルスパイク・ストーンズ、5 レベルウォール・オヴ・ストーンズ、6 レベルストーンスキン、7 レベルエレメンタル・ボディ IV (地のみ)、8 レベルアース・クウェイク、9 レベルエレメンタル・スウォーム (地呪文のみ)。

## 力の領域

**領域能力：**力と筋力の中に真実はある。信仰は君に途方もない腕力を与えた。

**力の招来 (擬呪)：**標準アクションで、君は触った対象の筋力を大きく増加させる。1 ラウンドの間、対象はクレリック・レベルの 1/2 (最小 1) の強化ボーナスを近接攻撃ロール、【筋力】を用いる戦技判定、【筋力】を用いる技能判定、そして【筋力】判定に得る。君はこの能力を 1 日 3 + 【判断力】修正値回使うことができる。

**神々の力 (超常)：**レベル 8 の時点で、君は 1 日クレリック・レベルに等しいラウンドの間、クレリック・レベルに等しいポイントの強化ボーナスを【筋力】に得る。このボーナスは【筋力】を用いる技能判定、そして【筋力】判定にのみ有効である。このラウンドは連続である必要はない。

**領域呪文：**1 レベルエンラージ・パーソン、2 レベルブルズ・ストレンクス、3 レベルマジック・ヴェストメント、4 レベルスベル・イミュニティ、5 レベルライチャス・マイト、6 レベルストーン・スキン、7 レベルグラスピング・ハンド、8 レベルクレンチト・フィスト、9 レベルクラッシング・ハンド。

## 知識の領域

**領域能力：**君は学者であり、伝説を知る賢者でもある。さらに、君は全ての〈知識〉技能をクラス技能とする。

**伝承の守り手 (擬呪)：**君はクリーチャー 1 体に触ることでその能力と弱点を知ることができる。近接接触攻撃に成功することで、君は適切な知識技能判定に成功したかのように対象の情報を得ることができる。その技能判定の達成値は、15 + クレリック・レベル + 【判断力】修正値である。

**遠距離知覚 (擬呪)：**レベル 6 から、君はクリアヴォイアンス/クリアオーディエンスを無制限に、君のクレリック・レベルを術者レベルとして発動することができる。君はこの能力を 1 日クレリック・レベルに等しいラウンドまで利用できる。このラウンドは連続である必要はない。

**領域呪文：**1 レベルコンプリヘンド・ランゲージズ、2 レベルディテクト・ソウツ、3 レベルスピーク・ウィズ・デッド、4 レベルディヴィネーション、5 レベルトウルル・シーイング、6 レベルファインド・ザ・パス、7 レベルレジェンド・ローア、8 レベルディサーン・ロケーション、9 レベルフォアサイト。

## 秩序の領域

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

**秩序の手 (擬呪)：**君は標準アクションで同意するクリーチャー 1 体を触ることで、対象を神の秩序で満たし 1 ラウンドのあいだその全ての攻撃ロール、技能判定、能力値判定、セーヴィング・スローにおける d20 ロールにおいて 11 が出たかのように扱うことができる。君はこの能力を 1 日 3 + 【判断力】修正値回使うことができる。

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

**領域呪文：**1 レベルプロテクション・フロム・ケイオス、2 レベルアライン・ウェポン (秩序のみ)、3 レベルマジック・サークル・アゲンスト・ケイオス、4 レベルオーダーズ・ラス、5 レベルディスベル・ケイオス、6 レベルホールド・モンスター、7 レベルディクタム、8 レベルシールド・オヴ・ロー、9 レベルサモン・モンスター IX (秩序のみ)。

## 治癒の領域

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

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

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

**領域呪文：**1 レベルキュア・ライト・ウーンズ、2 レベルキュア・モデルット・ウーンズ、3 レベルキュア・シリアス・ウーンズ、4 レベルキュア・クリティカル・ウーンズ、5 レベルプレス・オヴ・ライフ、6 レベルヒール、7 レベルリジェネレイト、8 レベルマス・キュア・クリティカル・ウーンズ、9 レベルマス・ヒール。

## 天候の領域

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

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

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

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

## 動物の領域

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

**スピーク・ウィズ・アニマルズ (擬呪)：**君は1日3+クレリック・レベルに等しいラウンドの間、スピーク・ウィズ・アニマルズの呪文のように動物としゃべることができる。

**動物の相棒 (変則)：**レベル4の時点で、君はドルイドの同名の能力と同様に動物の相棒を得る。この効果に関する君の有効ドルイド・レベルは(クレリック・レベルー3)である。“自然との絆”の能力を通じてこの領域を選択したドルイドは、動物の相棒の能力を決める際に(ドルイド・レベルー3)を基準とする。

**領域呪文：**1レベルーカーム・アニマルズ、2レベルーホールド・アニマル、3レベルードミネイト・アニマル、4レベルーサモン・ネイチャーズ・アライⅣ(動物のみ)、5レベルービースト・シェイプⅢ(動物のみ)、6レベルーアンティライフ・シェル、7レベルーアニマル・シェイプス、8レベルーサモン・ネイチャーズ・アライⅧ(動物のみ)、9レベルーシェイプチェンジ。

## 破壊の領域

**領域能力：**君は破壊と蹂躞を好み、極めて破壊力のある攻撃を放つことができる。

**破壊的な一撃 (超常)：**君は破壊的な一撃のパワーを得る：この超常能力により1回の近接攻撃はダメージ・ロールに君のクレリック・レベルの1/2(最低1)に等しい士気ボーナスを持つ。君は破壊的な一撃を攻撃を行う前に宣言しなければならない。君はこの能力を1日3+【判断力】修正値回使うことができる。

**破壊的なオーラ (超常)：**レベル8の時点で、君は半径30フィートの破壊のオーラを1日クレリック・レベルに等しいラウンドの間放つことができる。このオーラの範囲内にいる全ての目標に対する攻撃(自身を含む)はダメージにクレリック・レベルの1/2の士気ボーナスがつき、全てのクリティカル可能状態は自動的にクリティカル・ヒットになる。このラウンドは連続している必要はない。

**領域呪文：**1レベルートウルー・ストライク、2レベルーシャッター、3レベルーレイジ、4レベルーインフリクト・クリティカル・ウーンズ、5レベルーシャウト、6レベルーハーム、7レベルーディスインテグレイト、8レベルーアースクウェイク、9レベルーインブロージョン。

## 火の領域

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

**炎の矢 (擬呪)：**標準アクションで、30フィート以内の敵1体に向けて聖なる炎の矢を遠隔接触攻撃として放つことができる。この矢は1d6+2クレリック・レベルにつき1ポイントの[火]ダメージを与える。君はこの能力を1日3+【判断力】修正値回使うことができる。

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

**領域呪文：**1レベルーバーニズ・ハンズ、2レベループロデュース・フレイム、3レベルーファイアーボール、4レベルーウォール・オヴ・ファイアー、5レベルーファイアー・シールド、6レベルーファイアー・シーズ、7レベルーエレメンタル・ボディⅣ(火のみ)、8レベルーインセンディエリ・クラウド、9レベルーエレメンタル・スウォーム(火呪文のみ)。

## 魔法の領域

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

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

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

**領域呪文：**1レベルーアイデンティファイ、2レベルーマジック・マウス、3レベルーディスペル・マジック、4レベルーインビュー・ウィズ・スペル・アビリティ、5レベルースペル・レジスタンス、6レベルーアンティマジック・フィールド、7レベルースペル・ターニング、8レベループロテクション・フロム・スペルズ、9レベルーメイジズ・ディスジャンクション。

## 水の領域

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

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

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

**領域呪文：**1レベルーオブスキュアリング・ミスト、2レベルーフォッグ・クラウド、3レベルーウォーター・ブリージング、4レベルーコントロール・ウォーター、5レベルーアイス・ストーム、6レベルーコーン・オヴ・コー

ルド、7レベルーエレメンタル・ボディⅣ（水のみ）、8レベルーホリッド・ウィルディング、9レベルーエレメンタル・スウォーム（水呪文のみ）。

## 魅了の領域

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

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

**魅力的な微笑み（擬呪）：**レベル8の時点で、君はチャーム・パースンを即行アクションで、DC10＋クレリック・レベルの1/2＋【判断力】修正値で発動できる。君のこの効果によって魅了できるのは1人までで、2人以上を同時に魅了することはできない。この効果が有効な合計持続時間は1日にクレリック・レベルに等しいラウンドまでである。このラウンドは連続である必要はなく、君は魅了をフリー・アクションで解除することができる。対象がセーブに成功してもしなくても、この能力の使用は合計持続時間を1ラウンド減少させる。

**領域呪文：**1レベルーチャーム・パースン、2レベルーカーム・エモーションズ、3レベルーサジェスジョン、4レベルーヒロイズム、5レベルーチャーム・モンスター、6レベルーギアス／クエスト、7レベルーインサニティ、8レベルーデマンド、9レベルードミネイト・モンスター。

## 闇の領域

**領域能力：**君は影と闇を操る。さらに、君は《無視界戦闘》をボーナス特技として得る。

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

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

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

## ソーサラー Sorcerer

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

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

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

**属性：**どれでも。  
**ヒット・ダイスの種類：**d6。

### クラス技能

ソーサラーのクラス技能は、以下の通り：〈威圧〉【魅】、〈鑑定〉【知】、〈呪文学〉【知】、〈職能〉【判】、〈製作〉【知】、〈知識：神秘学〉【知】、〈はったり〉【魅】、〈飛行〉【敏】、〈魔法装置使用〉【魅】。

レベル上昇毎の技能ポイント：2 + 【知力】修正値。

### クラスの特徴

ソーサラーのクラスの特徴は以下の通り。

**武器と防具の習熟：**ソーサラーは全ての単純武器に《習熟》している。彼らはいかなる鎧／盾にも《習熟》していない。あらゆる種類の鎧はソーサラーが呪文を使うのに必要な身振りを妨げ、動作要素を含む呪文失敗の要因となる。

**呪文：**ソーサラーはウィザード／ソーサラー呪文リストから選択された秘術呪文を使用する。ソーサラーは修得している呪文を準備なしに思うときに発動できる。呪文を学ぶ、あるいは発動するには10 + 呪文レベル以上の【魅力】値がなければならない。ソーサラーの呪文に対するセーヴィング・スローには10 + 呪文レベル + 【魅力】修正値を難易度として用いる。

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

ソーサラーの呪文選択は極めて限られている。ゲーム開始時、ソーサラーは4つの0レベル呪文と、2つの1レベル呪文を選択する。その後、ソーサラー・レベルを得るごとに、表：ソーサラーの呪文修得数に従って1つかそれ以上の新しい呪文を修得できる（1日の呪文数と違い、【魅力】の高低は修得呪文数に影響を与えない；表：ソーサラーの呪文修得数の値は固定値なのである）。これらの新しく修得される呪文は、ウィザード／ソーサラー呪文リストから選択された一般的な呪文でも、研究を通じて得た珍しい呪文であっても良い。

4レベル、あるいは以降の2レベル（6レベル、8レベル・・・）毎に、ソーサラーは新しい呪文と既に修得した呪文を置き換えることができる。この場合、ソーサラーは古い呪文を失い、かわりに新しい呪文を得る。新しい呪文の呪文レベルは入れ替わられる呪文と同じ呪文レベルでなければならない。呪文の入れ替えは既定のレベルに達すること

に1つの呪文でしか行わず、新しい呪文を得るときに同時に行わねばならない。

ウィザードやクレリックと違い、ソーサラーは事前に呪文の準備をする必要がない。彼らは修得した呪文をいつでも、そのレベルの呪文数を使い切るまで使用できる。事前にどの呪文を発動するかを決めておく必要はないのだ。

**血脈：**全てのソーサラーは呪文、ボーナス特技、追加クラス技能、



セオニ Seoni

表：ソーサラー

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

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

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

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

**初級秘術呪文：**ソーサラーは表“ソーサラーの修得呪文数”上の“修得呪文数”の項目に記載されているとおりの、一定数の初級秘術呪文、すなわち0レベル呪文をいくつか知っている。これらの呪文は他の呪文と同様に発動できるが、いかなる呪文スロットを消費することもなく、再度使用することができる。

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

## ソーサラーの血脈

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

## 異形 Aberrant

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

**クラス技能：**〈知識：ダンジョン探検〉。

**ボーナス呪文：**エンラージ・パースン(3レベル)、シー・インヴィジビリティ(5レベル)、タンズ(7レベル)、ブラック・テンタクルズ(9レベル)、フィーブルマインド(11レベル)、ヴェイル(13レベル)、ブレイン・シフト(15レベル)、マインド・ブランク(17レベル)、シェイプチェンジ(19レベル)。

**ボーナス特技：**《戦闘発動》、《武器落とし強化》、《組みつき強化》、《イニシアチブ強化》、《素手打撃強化》、《鋼の意志》、《呪文音声省略》、《技能表：ソーサラーの呪文修得数

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

熟練 (〈知識：ダンジョン知識〉)。

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

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

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

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

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

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

**異形の形態(変則)：**20レベルにおいて、君の体は真の意味で尋常ならざるものへと変貌する。君はクリティカル・ヒットと急所攻撃の効果を受けない。加えて、60フィートの擬似視覚とDR5/—を得る。

## 運命の子 Destined

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

**クラス技能：**〈知識：歴史〉。

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

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

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

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

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

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

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

**其は我が手に有り(超常)：**15レベルにおいて、君の大いなる宿命は周

困を巻き込んでゆく。1日1回、攻撃ないしダメージを与える呪文が君に死を与えたとき、君はDC20の意志セーブを行うことができる。成功した場合、君のhpは-1となり、その容体は安定化する。このセーブには君の巡り合わせ能力を適用して良い。

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

## 地獄の者 infernal

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

**クラス技能：**〈交渉〉。

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

**ボーナス特技：**《無視界戦闘》、《攻防一体》、《欺きの名人》、《呪文持続時間延長》、《武器落とし強化》、《鋼の意志》、《技能熟練 (知識:次元界)》、《抵抗破り》。

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

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

**墮落の接触 (擬呪)：**1レベルにおいて、君は近接接触攻撃によりクリーチャー1体を怯え状態にすることができる。この効果はソーサラー・レベルの1/2に等しいラウンド (最低1ラウンド) まで持続する。この能力で怯え状態に陥ったクリーチャーは、あたかも悪属性の来訪者のように [悪]のオーラを放つ (ディテクト・イーヴル呪文参照)。複数接触しても効果は累積しないが、効果時間は加算される。君はこの能力を1日に3+【魅】修正に等しい回数使用できる。

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

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

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

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

## 精霊 Elemental

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

**クラス技能：**〈知識:次元界〉。

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

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

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

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

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

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

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

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

**精霊の奔流 (擬呪)：**9レベルにおいて、君は1日1回精霊の力を奔流として解き放つことが可能となる。奔流は半径20フィートの爆発として、ソーサラー・レベル毎に1d6ポイントの、君のエネルギーの種類ダメージを与える。効果範囲にいるクリーチャーは反応セーブを行い、成功すればダメージは半減する。反応セーブに失敗したクリーチャーは、術者の次のターンが終わるまで、その属性に対する脆弱性を持つ。セーブのDCは10+1/2ソーサラー・レベル+君の【魅】修正値である。9レベルにおいて、君はこの能力を1日1回使用できる。また17レベルにおいては1日2回、20レベルにおいては1日3回使用できる。この能力の射程は60フィートである。

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

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

## 天上の者 Celestial

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

**クラス技能：**〈治療〉。

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

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

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

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

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

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

**天界の翼 (超常)：**9 レベルにおいて、君は羽のある翼を生やし、1 日にソーサラー・レベルと同じ分数だけ、毎ラウンド 60 フィート、機動性良好で飛行することができる。飛行時間は連続していなくてもよいが、分単位で使用しなければならない。

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

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

## 奈落の者 Abyssal

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

**クラス技能：**〈知識：次元界〉。

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

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

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

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

**かぎ爪 (超常)：**1 レベル時、君はフリー・アクションで自らの爪を伸

ばすことができる。これらの爪は肉体武器として扱われ、全ラウンド・アクションにより、基本攻撃ボーナスを最大限に使用して 2 回の爪による攻撃が可能となる。攻撃は 1d4 (君が小型なら 1d3) + 【筋力】修正値のダメージを与える。5 レベルにおいて、DR を克服する目的において、爪は魔法の武器として扱われる。7 レベルにおいて、ダメージは 1d6 (小型なら 1d4) に増加する。11 レベルにおいて、爪はフレイミング能力を得、命中時に 1d6 ポイントの【火】ダメージを与える。この能力は超常能力である。君はこの爪を 1 日に 3 + 【魅】修正に等しいラウンドの間のみ使用できる。このラウンドは連続である必要はない。

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

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

**追加招来 (超常)：**15 レベルにおいて、君がサモン・モンスター呪文でデーモン副種族をもつかフィンディッシュテンプルを持つクリーチャーを招来した際、追加で同じ種類のクリーチャーが 1 体招来される。

**魔鬼の力 (超常)：**20 レベルにおいて、アビスの力が君の体を流れてゆく。君は毒と【電気】への完全耐性を得る。また、【酸】【冷気】【火】への抵抗 10 と、60 フィートのテレパシーを得る (これにより、君は言語を話すことのできるあらゆるクリーチャーと意志の疎通を行なうことができる)。

## 秘術 Arcane

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

**クラス技能：**〈知識：好きなもの〉。

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

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

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

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

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

**呪文修正の達人 (変則)：**3 レベルにおいて、呪文をかける時に君が持つ呪文修正特技を (どれでも 1 つ) 発動時間を増やさずに呪文に適用できる。使用時の呪文スロット上昇は通常通り適用される。この能力は 1 日 1 回使用でき、また使用回数は 3 レベル以降 4 レベル毎に 1 回ずつ増加する (19 レベル時で 5 回)。20 レベルにおいて、この能力は秘術の極みと入れ替えられる。

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

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

**秘術の極み (変則)：**20 レベルにおいて、君の体は秘術の力によって活

性化される。君の持つすべての呪文修正特技について、その特技が呪文レベルを増加するものであっても、君は発動時間を増加させずに使用することができる。また、チャージを消費するタイプの魔法のアイテムを使用する際、自分の呪文スロットを使用して使用することもできる。呪文スロットを3レベル分消費する度に、チャージ消費型アイテムを1チャージ消費したのと同様に使用できる。

## フェイ Fey

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

**クラス技能：**〈知識：自然〉。

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

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

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

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

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

**森渡り (変則)：**3レベルにおいて、君はどんな下生え(自然のイバラや野バラの茂み、植物の生い茂った範囲や類似の地形)の中でも、通常で、ダメージやその他の不利益を受けることなく移動できる。ただし、動きを妨げるために魔法的に操作されている植物の作用は受ける。

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

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

**フェイの魂 (超常)：**20レベルにおいて、君の魂はフェイの世界と共に在るようになる。君は毒に対する完全耐性とDR10/冷たい鉄を得る。動物は魔法で操られるなどしない限り君を攻撃することはない。1日1回、ソーサラー・レベルを術者レベルとして、君はシャドウ・ウォーク呪文を擬似呪文能力として使用できる。

## 不死の者 Undead

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

**クラス技能：**〈知識：宗教〉。

**ボーナス呪文：**チル・タッチ (3レベル)、フォールス・ライフ (5レベル)、ヴァンピリック・タッチ (7レベル)、アニメイト・デッド (9レベル)、ウェイヴズ・オブ・ファティーグ (11レベル)、アンデス・トゥ・デス (13レベル)、フィンガー・オブ・デス (15レベル)、ホリッド・ウィルティン

グ (17レベル)、エナジー・ドレイン (19レベル)。

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

**血脈の秘法：**一部のアンデッドは君の精神作用呪文の影響を受けやすい。かつて人型生物だった、肉体を持つアンデッドは、君の精神作用呪文の対象となる。

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

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

**死の恵み (超常)：**3レベルにおいて、君は[冷気]への抵抗5と、非致傷ダメージへのDR5/—を得る。9レベルにおいて、抵抗ならびにDRは10に増加する。

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

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

**我がが一人 (変則)：**20レベルにおいて、君の体は腐敗をはじめ(どのように発現するかは君次第)、アンデッドは君を彼らの一員であるとみなす。君は[冷気]、非致傷ダメージ、麻痺、催眠に対する完全耐性を得る。加えて、君はDR5/—を得る。知性のないアンデッドは君が攻撃しない限り君に注意を向けない。君はアンデッドが使用した呪文や擬似呪文能力に対するセーヴに+4の土気ボーナスを得る。

## 竜 Draconic

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

**クラス技能：**〈知覚〉。

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

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

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

**血脈の力：**ドラゴンの力は君を通じて流れ、たくさんの形で発現する。

1レベルの時点において、君はクロマティックないしメタリック・ドラゴンの種類をひとつ選ばなくてはならない。この種類は一度決定したら変更できない。ダメージ減少やダメージの種類は君の選んだドラゴンのタイプによって決定される。以下にその一覧を示す。

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

**かぎ爪 (超常)：**1レベル時、君はフリー・アクションで自らの爪を伸ばすことができる。これらの爪は肉体武器として扱われ、全ラウンド・アクションにより、基本攻撃ボーナスを最大限に使用して2回の爪による攻撃を可能となる。攻撃は1d4 (君が小型なら1d3) + 【筋力】修正値のダメージを与える。5レベルにおいて、DRを克服する目的において、爪は魔法の武器として扱われる。7レベルにおいて、ダメージは1d6 (小型なら1d4) に増加する。11レベルにおいて、爪は命中時に君が選択したドラゴンの種類に相応するエネルギータイプの追加ダメージを1d6 与える。この能力は超常能力である。君はこの爪を1日に3 + 【魅】修正に等しいラウンドの間のみ使用できる。このラウンドは連続である必要はない。

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

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

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

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

## ドルイド Druid

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

**役割:** あるドルイドは戦場の周縁にとどまって相棒と招来したクリーチャーに戦闘を任せ、またある者は自然の力によって敵を混乱させ、また他の者は恐るべき野獣に化身して猛然と戦闘の只中へ飛び込んでいく。ドルイドは元素の威力、自然の諸力、または自然そのものの具現を崇拜する。典型的にはこれは自然の神格への傾倒を意味するが、ドルイドは同様に茫漠たる精霊や動物めいた半神、荘厳な自然の驚異を崇敬しているかもしれない。



リーニ Lini

属性：いずれかの中立。

ヒット・ダイスの種類：d8。

クラス技能

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

レベルごとの技能ランク：4 + 【知力】修正値。

## クラスの特徴

ドルイドのクラスの特徴は以下の通り。

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

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

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

**呪文:** ドルイドの発動する呪文は信仰呪文であり、ドルイド用呪文リストから選択する。ドルイドの属性によっては、道徳的または規律的信条に反するという理由から、ある種の呪文の発動に制限が加わることがある。詳しくは後述の『秩序と混沌、善と悪の呪文』を参照。ドルイドは事前に呪文を選択して準備しておかなければならない。

呪文を準備または発動するには、ドルイドは最低でも 10 + その呪文レ

表：ドルイド

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

ベルに等しい【判断力】能力値を有していなければならない。ドルイドの呪文に対するセーヴィング・スローの難易度は10+呪文レベル+ドルイドの【判断力】修正値である。

他の呪文の使い手と同様、ドルイドは各呪文レベルの呪文を、1日に一定の回数ずつしか発動できない。1日に発動できる呪文の数の基本値は、表『ドルイド』の“1日の呪文数”の項に記されている。高い【判断力】能力値を持つならば、ドルイドは1日の呪文数にボーナス呪文数を加えることができる(表『能力値修正とボーナス呪文数』参照)。

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

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

**混沌と秩序、善と悪の呪文:**ドルイドは自分自身、または仕える神格(いれば)の属性に反する呪文を発動することはできない。呪文が特定の属性に関係しているかどうかは、呪文の解説に[秩序]、[混沌]、[善]、[悪]の補足説明として示されている。

**祈り:**ドルイドは毎日いくつかの“祈り”すなわち0レベル呪文を、表『ドルイド』の1日の呪文数に従って準備できる。祈りは他の呪文と同じように発動できるが、発動しても消費されることはなく、何度でも使うことができる。

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

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

ドルイド語は独自の文字を持つ。

**自然との絆(変則):**クラス・レベル1の時点で、ドルイドは自然との間に絆を結ぶ。この絆は次の2つのオプションのうちから1つを選ぶ。1つ目は自然界との密接な絆であり、それによりドルイドは、以下に示すクレリックの領域から1つを選択することができる:風、植物、地、天候、動物、火、水。領域によって得られるパワーとボーナス呪文を決定する際の有効クレリック・レベルはドルイド・レベルに等しい。また、このオプションを選択したドルイドは、クレリックと同様に追加の領域呪文スロットを獲得する。このスロットには自分の領域の呪文を準備しなければならない。また任意発動に利用することはできない。

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

通常のその種の動物と異なり、ドルイドのクラス・レベルが上昇するに

つれて、動物の相棒のヒット・ダイス、能力、技能、特技も向上していく。複数のクラスから動物の相棒を得ている場合、相棒の能力を決定する際に、有効ドルイド・レベルは累積する。ほとんどの動物の相棒は、その種類により、ドルイドのクラス・レベル4または7に達した時点でサイズが大きくなる。ドルイドは自分の相棒を役目から解放し、新たな相棒1体を獲得しても構わない。そのためには、中断されることなく24時間連続で祈りをささげる儀式を行わなければならない。この儀式は、死亡した動物の相棒の代わりに得る場合にも行う。

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

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

野生動物との共感を使うためには、ドルイドと動物が互いを観察できる状態になければならない。これは通常の場合下では互いに30フィート以内になければならないという意味である。通例として、この方法で動物の態度に影響を与えようとするのは、人物に影響を与える場合と同様、1分間かかる。しかし状況によっては長くかかることも短く済むこともある。

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

**森渡り(変則):**クラス・レベル2以降、ドルイドはどんな藪(自然のイバラや野バラの茂み、植物の生い茂った範囲や類似の地形)の中でも、通常速度で、ダメージやその他の不利益を被ることなく移動できる。

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

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

**自然の誘惑への抵抗力(変則):**クラス・レベル4以降、ドルイドはフェイの擬似呪文能力と超常能力に対するセーヴィング・スローに+4のボーナスを得る。このボーナスは植物を利用しあるいは目標とする呪文や効果一例えばブライト、エンタングル、スパイク・グロウ、ウォーブ・ウッドにも適用される。

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

動物形態を取っている間、ドルイドは会話能力を失ってしまう。動物形態の時は調教を受けていない普通の動物の同じ声しか出せなくなるから(普通、野生のオウムはガーガー鳴きだけである。よって、オウムに変身しても会話が可能になるわけではない)。しかし、ドルイドはとっつい

る動物形態と大まかな分類上で同じ種類のほかの動物たちとは意思疎通することができる。

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

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

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

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

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

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

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

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

## 元ドルイド

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

## 動物の相棒

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

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

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

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

**頑健／反応／意志：**これらは動物の相棒の基本セーブ・ボーナスである。動物の相棒は“良好”な頑健セーブと反応セーブを持つ。

**技能：**この表は動物の技能ランクの総計である。動物の相棒は、動物の技能に列記されている技能にランクを割り振ることができる。動物の相棒の【知力】が10以上に上昇した場合、通常通りボーナス技能ランクを獲得する。3以上の【知力】を有する動物の相棒は全ての技能のランクを修得できる。動物の相棒の技能ランクは自分のHDを越えることはできない。

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

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

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

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

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

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

**呪文共有 (変則)：**ドルイドは目標が“自身”の呪文を、自分の動物の相棒に対して（距離が“接触”の呪文として）発動することができる。ドルイドは自分の動物の相棒に対して、呪文が通常は相棒のクリーチャー種

別(動物)に作用しないものであっても発動することができる。このように発動できるのは、動物の相棒を得るクラスとして発動する呪文のみである。この能力は、呪文以外の能力(たとえそれが呪文に類似した機能を持つものであっても)には影響しない。

**身かわし(変則):**普通なら反応セー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、動物の相棒はセーヴィング・スローに成功すればダメージを全く受けずにすむ。

表:動物の相棒の基本能力

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

**能力値上昇(変則):**動物の相棒の能力値のいずれかに+1を加える。

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

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

**身かわし強化(変則):**普通なら反応セー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、動物の相棒はセーヴィング・スローに成功すればダメージを全く受けずにすむ、たとえセーヴィング・スローに失敗してもダメージを半減させることができる。

動物の技能

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

動物の特技

動物の相棒は以下の特技を選択することができる:《一撃離脱》、《イニシアチブ強化》、《運動能力》、《隠密》、《回避》、《外皮強化》、《軽業師》、《頑健無比》、《技能熟練》、《強行突破》、《強打》、《蹴散らし強化》、《持久力》、《疾走》、《神速の反応》、《軽妙なる戦術》、《追加hp》、《突き飛ばし強化》、《肉体攻撃強化》、《鋼の意志》、《不屈の闘志》、《武器熟練》、《迎え討ち》、《無視界戦闘》、《鎧習熟:軽装》、《鎧習熟:中装》、《鎧習熟:重装》、《腕力による威圧》。3以上の【知力】を有する動物の相棒は、肉体的に利用することが可能ならば、どんな特技でも選択することができる。GMは他のソースに掲載されている特技を選択することを許可してもよい。(編注:非公式FAQより、《武器の妙技》も選択可能)

## 動物の選択

動物の相棒は種類ごとに異なるサイズ、移動速度、攻撃、能力値、特殊能力を持つ。全ての動物の攻撃は、別記がない限りクリーチャーの最大の基本攻撃ボーナスを使って行う。動物の攻撃は、ダメージ・ロールに動物の【筋力】修正値を加えるが、動物が1種類の攻撃しか持たない場合は【筋力】修正値の1と1/2倍を加える。一部は鋭敏嗅覚のような特殊能力を持つ。これらの詳細については特殊能力の章を参照。通常クラス・レベル4または7の時点で、表「動物の相棒の基本能力」に記された通常の成長に加え、動物の相棒は大きく成長する。下記のリストに上げられたレベル4または7の利益を受ける代わりに、動物の相棒の【敏捷力】と【耐久力】を2ずつ増加させることもできる。

## ウルフ

**初期能力:**サイズ中型;移動速度50フィート;AC+2外皮;攻撃噛みつき(1d6および足払い);能力値【筋】13【敏】15【耐】15【知】2【判】12【魅】6;特殊能力鋭敏嗅覚

**7レベルでの成長:**サイズ大型;AC+2外皮;攻撃噛みつき(1d8および足払い);能力値【筋】+8【敏】-2【耐】+4

## エイブ

**初期能力:**サイズ中型;移動速度30フィート、登攀30フィート;AC+1外皮;攻撃噛みつき(1d4)、爪(×2)(1d4);能力値【筋】13【敏】17【耐】10【知】2【判】12【魅】7;特殊能力夜目、鋭敏嗅覚

**4レベルでの成長:**サイズ大型;AC+2外皮;攻撃噛みつき(1d6)、爪(×2)(1d6);能力値【筋】+8【敏】-2【耐】+4

## キャット、スモール(チーター、レパード)

**初期能力:**サイズ小型;移動速度50フィート;AC+1外皮;攻撃噛みつき(1d4および足払い)、爪(×2)(1d2);能力値【筋】12【敏】21【耐】13【知】2【判】12【魅】6;特殊能力夜目、鋭敏嗅覚

**4レベルでの成長:**サイズ中型;攻撃噛みつき(1d6および足払い)、爪(×2)(1d3);能力値【筋】+4【敏】-2【耐】+2;特殊能力瞬発力。

## キャット、ビッグ (ライオン、タイガー)

**初期能力:** サイズ中型; 移動速度 40 フィート; AC + 1 外皮; 攻撃噛みつき (1d6)、爪 (× 2) (1d4); 能力値【筋】13【敏】17【耐】13【知】2【判】15【魅】10; 特殊攻撃引っかき (1d4); 特殊能力夜目、鋭敏嗅覚

**7 レベルでの成長:** サイズ大型; AC + 2 外皮; 攻撃噛みつき (1d8)、爪 (× 2) (1d6); 能力値【筋】+ 8【敏】- 2【耐】+ 4; 特殊攻撃つかみ、飛びかかり、引っかき (1d6)

## キヤメル

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

**4 レベルでの成長:** 能力値【筋】+ 2【耐】+ 2

## クロコダイル (アリゲーター)

**初期能力:** サイズ小型; 移動速度 20 フィート、水泳 30 フィート; AC + 4 外皮; 攻撃噛みつき (1d6); 能力値【筋】15【敏】14【耐】15【知】1【判】12【魅】2; 特殊能力息こらえ、夜目

**4 レベルでの成長:** サイズ中型; 攻撃噛みつき (1d8) または尾の打撃 (1d12); 能力値【筋】+ 4【敏】- 2【耐】+ 2; 特殊攻撃デスロール、つかみ、瞬発力

## シャーク

**初期能力:** サイズ小型; 移動速度水泳 60 フィート; AC + 4 外皮; 攻撃噛みつき (1d4); 能力値【筋】13【敏】15【耐】15【知】1【判】12【魅】2; 特殊能力鋭敏嗅覚、夜目

**4 レベルでの成長:** サイズ中型; 攻撃噛みつき (1d6); 能力値【筋】+ 4【敏】- 2【耐】+ 2; 特殊能力無視界戦闘

## スネーク、ヴァイパー

**初期能力:** サイズ小型; 移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート、水泳 20 フィート; AC + 2 外皮; 攻撃噛みつき (1d3 および毒); 能力値【筋】8【敏】17【耐】11【知】1【判】12【魅】2; 特殊攻撃毒 (頻度 1 / ラウンド (6 ラウンド)、効果 1【耐久力】、治療 1 回、セーブ DC の算出には【耐久力】を用いる); 特殊能力鋭敏嗅覚、夜目

**4 レベルでの成長:** サイズ中型; 攻撃噛みつき (1d4 および毒); 能力値【筋】+ 4【敏】- 2【耐】+ 2

## スネーク、コンストリクター

**初期能力:** サイズ中型; 移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート、水泳 20 フィート; AC + 2 外皮; 攻撃噛みつき (1d3); 能力値【筋】15【敏】17【耐】13【知】1【判】12【魅】2; 特殊攻撃つかみ; 特殊能力鋭敏嗅覚、夜目

**4 レベルでの成長:** サイズ大型; AC + 1 外皮; 攻撃噛みつき (1d4); 能力値【筋】+ 8【敏】- 2【耐】+ 4; 特殊攻撃締めつけ (1d4)

## ディノサウルス (ディノニクス、ヴェロキラプトル)

**初期能力:** サイズ小型; 移動速度 60 フィート; AC + 1 外皮; 攻撃鉤爪 (× 2) (1d6)、噛みつき (1d4); 能力値【筋】11【敏】17【耐】17【知】2【判】12【魅】14; 特殊能力夜目、鋭敏嗅覚

**7 レベルでの成長:** サイズ中型; AC + 2 外皮; 攻撃鉤爪 (× 2) (1d8)、噛みつき (1d6)、爪 (× 2) (1d4); 能力値【筋】+ 4【敏】- 2【耐】+ 2; 特殊攻撃飛びかかり

## ドッグ

**初期能力:** サイズ小型; 移動速度 40 フィート; AC + 2 外皮; 攻撃噛みつき (1d4); 能力値【筋】13【敏】17【耐】15【知】2【判】12【魅】6; 特殊能力夜目、鋭敏嗅覚

**4 レベルでの成長:** サイズ中型; 攻撃噛みつき (1d6); 能力値【筋】+ 4【敏】- 2【耐】+ 2

## バジャー (ウルヴァリン)

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

**4 レベルでの成長:** サイズ中型; 攻撃噛みつき (1d6)、爪 (× 2) (1d4); 能力値【筋】+ 4【敏】- 2【耐】+ 2

## ベア

**初期能力:** サイズ小型; 移動速度 40 フィート; AC + 2 外皮; 攻撃噛みつき (1d4)、爪 (× 2) (1d3); 能力値【筋】15【敏】15【耐】13【知】2【判】12【魅】6; 特殊能力夜目、鋭敏嗅覚

**4 レベルでの成長:** サイズ中型; 攻撃噛みつき (1d6)、爪 (× 2) (1d4); 能力値【筋】+ 4【敏】- 2【耐】+ 2

## バード (アウル/イーグル/ホーク)

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

**4 レベルでの成長:** 能力値【筋】+ 2【耐】+ 2

## ボア

**初期能力:** サイズ小型; 移動速度 40 フィート; AC + 6 外皮; 攻撃突き刺し (1d6); 能力値【筋】13【敏】12【耐】15【知】2【判】13【魅】4; 特殊能力夜目、鋭敏嗅覚

**4 レベルでの成長:** サイズ中型; 攻撃突き刺し (1d8); 能力値【筋】+ 4【敏】- 2【耐】+ 2; 特殊攻撃凶暴

## ホース

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

**4レベルでの成長:**能力値【筋】+2【耐】+2;特殊能力戦闘騎乗(訳注:特定用途の訓練を自動的に修得する)

## ポニー

**初期能力:**サイズ中型;移動速度40フィート;AC+2外皮;攻撃蹄(×2)(1d3);能力値【筋】13【敏】13【耐】12【知】2【判】11【魅】4;特殊能力夜目、鋭敏嗅覚

**4レベルでの成長:**能力値【筋】+2【耐】+2;特殊能力戦闘騎乗

## 編注: Bestiary に掲載されている動物の相棒

Bestiary には以下の動物の相棒が掲載されている。

アンキロサウルス、オーロックス、バイソン、ブラキオサウルス、ダイア・バット、ダイア・ラット、ドルフィン、エラスモサウルス、エレクトリック・イール、エレファント、ジャイアント・フロッグ、ジャイアント・モーライ・イール、ゴブリン・ドッグ、ハイエナ、モニター・リザード、オクトパス、オルカ、プテラノドン、ライナセラス、ルフ、スクウィッド、ステゴサウルス、トリケラトプス、ティラノサウルス

## バード Bard

未だ語られぬ驚異と秘密は、彼ら——それを発見しうほどの技を持つ人々——の為に存在している。この選ばれた抜け目のない人々は、賢さと才能と魔法をもって世界が隠す謎を暴き、また、人々を説得し、操り、鼓舞する技に長けてゆく。典型的なバードはひとつの、あるいは複数の芸術に長けており、また知るはずのないことを知っている。そして手に入れた知識を、自分や仲間たちが危険に一步先んじるために用いるのである。バードたちは機転が利き、魅力的で、またその持つ技に応じて様々な道を歩む。あるいは賭博師に、あるいは何でも屋に、あるいは学者、芸人、一団を率いるものにもなれば無頼漢にもなり、それ以上のものになることさえある。バードたちにとって、日々はそれぞれのチャンスと冒険と挑戦をもたらすものである。そして彼らはこう考えるのだ。——いちかばちかに賭け、最も多くを知り、最高のものになることによってのみ、各々の求める財宝が得られるのだ、と。

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

**属性：**なんでも。

**ヒット・ダイスの種類：**d8。

## クラス技能

バードのクラス技能は、以下の通り：〈威圧〉【魅】、〈隠密〉【敏】、〈軽業〉【敏】、〈鑑定〉【知】、〈芸能〉【魅】、〈言語学〉【知】、〈交渉〉【魅】、〈呪文学〉【知】、〈職能〉【判】、〈真意看破〉【判】、〈製作〉【知】、〈脱出術〉【敏】、〈知覚〉【判】、〈知識：すべて〉【知】、〈手先の早業〉【敏】、〈登攀〉【筋】、〈はったり〉【魅】、〈変装〉【魅】、〈魔法装置使用〉【魅】。

1レベルごとの技能ランク：6 + 【知】修正値。

## クラスの特徴

バードのクラスの特徴は以下の通り。

**武器と防具の習熟：**バードは単純武器全てに加え、ウィップ、ショート・ソード、ショートボウ、レイピア、ロングソード、サブに【習熟】している。バードは軽装鎧と盾（タワー・シールドを除く）にも【習熟】している。バードは軽装鎧を着用し、盾を使用している状態で、通常の秘術呪

表：バード

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

文失敗確率を被ることなくバード呪文を発動できる。ただし、中装鎧や重装鎧を着用している時に動作要素の必要な呪文を発動する場合は、他の秘術呪文の使い手と同様に秘術呪文失敗率を被る。マルチクラスのバードも、他のクラスから得た秘術呪文を発動する際には、通常の秘術呪文失敗率を被る。

**呪文：**バードが発動する呪文は秘術呪文であり、“呪文リスト”の項にあるバードの呪文リストから選択する。バードは修得している呪文をどれでも、事前の準備なしに発動できる。すべてのバード呪文には音声要素（歌、物語、音楽）が含まれている。呪文を修得および発動するためには、バードは10+その呪文レベルに等しい【魅力】能力値を有していなければな



レム Lem

らない。バードの呪文に対するセーヴィング・スローの難易度は、10 + 呪文レベル+バードの【魅力】修正値である。

他の呪文の使い手と同様、バードは各呪文レベルの呪文を、1日に一定の回数ずつしか発動できない。1日に発動できる呪文の数は、表“バード”に記されている。高い【魅力】能力値を持つならば、バードは1日の呪文数にボーナス呪文数を加えることができる(表“能力修正値およびボーナス呪文”を参照)。

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

クラス・レベル5およびそれ以後3レベル毎に(8、11という具合に)、バードは修得済みの呪文1つを代償にして、新たな呪文1つを修得するかどうかを選択できる。要するに、修得済みの呪文1つを“忘れ”、新たな呪文と入れ替えるわけである。新たな呪文は入れ替える呪文と同レベルでなければならない、なおかつバードが発動できる一番高い呪文レベルより1レベル以上低くなければならない。呪文の入れ替えは、規定のクラス・レベルに達することに1つずつしかできない。なおかつ、呪文を入れ替えるかどうかの決定は、そのクラス・レベルで新たに修得する呪文の選択と同時に進めなければならない。

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

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

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

1つの呪芸の効果を開始するのは1回の標準アクションであるが、それを毎ラウンド維持するのはフリー・アクションとして行なえる。呪芸の効果を変更するには、バードはそれまでの呪芸を止め、1回の標準アクションとして新たな呪芸を開始しなければならない。バードの呪芸は途中で途

表：バードの修得呪文数

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

切れることはないが、バードが殺されるか、麻痺するか、朦朧状態になるか、気絶するか、あるいは毎ラウンドの呪芸を維持するためのフリー・アクションを取ることを妨げられると、即座に終了する。バードは同時に複数の呪芸を演じることができない。

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

とができる。

各々の呪芸は、音声要素と視覚要素のいずれか、あるいは両方を有する。聴覚消失状態のバードは、音声要素のある呪文を発動する場合と同様に、20%の確率で音声に依存した<芸能>技能を用いる呪芸の使用に失敗してしまう。盲目状態のバードは、50%の確率で視覚に依存した<芸能>技能を用いる呪芸の使用に失敗してしまう。失敗した場合も、1日の使用回数制限に数える。

呪芸が音声要素を有していた場合、目標が呪芸の影響を受けるには、バードの演奏が聞こえなければならない。また、これらの効果は言語に依存する。聴覚消失状態のバードは、20%の確率で音声要素を有する呪芸の使用に失敗してしまう。失敗した場合も、1日の使用回数制限に数える。聴覚喪失状態のクリーチャーは、音声要素を有する呪芸に完全耐性を有する。呪芸が視覚要素を有していた場合、目標が呪芸の影響を受けるには、バードに対して視線が通っていないなければならない。盲目状態のバードは、50%の確率で視覚要素を有する呪芸の使用に失敗してしまう。失敗した場合も、1日の使用回数制限に数える。盲目状態のクリーチャーは、視覚要素を有する呪芸に完全耐性を有する。

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

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

**恍惚の呪芸(超常)：**バードは1レベル時点で、自身の芸能の力でもって1体以上のクリーチャーを恍惚状態にすることができる。恍惚状態にするクリーチャーはバードの90フィート以内において、視覚と聴覚の両方でバードを知覚でき、なおかつバードに注意が向いていなければならない。また、バードもそのクリーチャーを見ることができなければならない。付近で戦闘が行なわれたり、その他の危険にさらされるなどして注意が他に向いている場合も、この能力は働かない。バードはこの能力を1回使用することにより、クラス・レベル1の時に1体、以降3レベル毎に+1体のクリーチャーを目標にすることができる。

効果範囲内にいるクリーチャーはそれぞれ、意志セーブ(DC10+パー

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

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

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

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

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

示唆の詞の使用は、バードの呪歌の1日の使用回数制限に数えない。意志セーブ(DC10 + バード・レベルの1/2 + パードの【魅力】修正値)に成功すれば、この効果を無効化できる。この能力は1体のクリーチャーにしか効果がない。示唆の詞は心術(強制)、[精神作用]、[言語依存]の能力であり、音声要素に依存する。

**悲運の葬送歌(超常):**クラス・レベル8以上に達したバードは、自身の芸能の力でもって敵の心の中に何かに恐れおののく感覚をほびこらせ、怯え状態にする。この能力の影響を受けるには敵はバードの30フィート以内において、バードが芸能を繰り返しているのを視覚および聴覚によって知覚できなくてはならない。この効果は敵がバードから30フィート以内の範囲におり、バードが芸能を繰り返している限り持続する。この芸能によっては、そのクリーチャーがすでに他の効果によって怯え状態になっている場合でも、目標を恐れ状態や恐慌状態にすることはできない。悲運の葬送歌は【精神作用】[恐怖]の効果であり、音声要素と視覚要素の両方に依

存する。

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

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

**戦慄の音色(擬呪):**クラス・レベル14に達したバードは、自分の芸能の力でもって敵の中に恐怖の感覚を引き起こすことができる。この能力の影響を受けるには、敵はバードの30フィート以内において、バードが芸能を繰り返しているのを聴くことができなければならない。呪文の効果範囲内にいる敵はそれぞれ意志セーブ(DC10 + バード・レベルの1/2 + パードの【魅力】修正値)を行ない、成功すれば効果は無効化される。クリーチャーが意志セーブに成功した場合、以後24時間、そのバードは同一クリーチャーに対して戦慄の音色の効果を及ぼすことはできない。セーヴィング・スローに失敗した場合、そのクリーチャーは1d4 + パードの【魅力】修正値に等しいラウンドの間、恐れ状態になり、バードが芸能を繰り返しているのが聞こえる限り、逃走する。戦慄の音色は音声要素に依存する。

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

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

**死に至る芸術(超常):**クラス・レベル20に達したバードは、自身の芸能の力でもって、1体の敵を喜びまたは悲しみのあまり死に至らせることができる。影響を受けるには、目標は1ラウンドの間、バードの30フィート以内の距離で、バードが繰り返している芸能を視覚と聴覚の両方で知覚する

ことができなければならない。目標は意志セーブ（DC10 + バード・レベルの1/2 + バードの【魅】修正値）を行ない、成功すれば1d4ラウンドの間よろめき状態になり、以後24時間、バードは同一クリーチャーに対して死に至る芸術の効果を及ぼすことはできなくなる。セーヴィング・スローに失敗した場合、そのクリーチャーは死ぬ。死に至る芸術は「精神作用」、[即死]の効果であり、視覚要素および音声要素に依存する。

**初級秘術呪文：**バードは表“バードの修得呪文数”上の“修得呪文数”の項目に記載されているとおりの、一定数の初級秘術呪文、すなわち0レベル呪文をいくつか知っている。これらの呪文は他の呪文と同様に発動できるが、いかなる呪文スロットを消費することもなく、再度使用することができる。

**万能なる芸（変則）：**クラス・レベル2に達した時点で、バードは1種類の〈芸能〉技能を選択することができる。そしてその〈芸能〉に関連する技能のボーナスの代わりに、その〈芸能〉技能ボーナスを使用することができる。この方法で入れ替えを行なった場合、バードはクラス技能のボーナスを含む〈芸能〉技能の合計を、関連する技能のボーナスとして（その技能を修得しているかどうか、クラス技能であるかどうかに関わらず）用いることができる。6レベル以降、4レベル上昇することに、バードは追加で1つの〈芸能〉種別を、入れ替えに用いる技能として選択することができる。

〈芸能〉種別およびそれに関連する技能は以下のとおり：演芸（〈はったり〉、〈変装〉）、お笑い（〈威圧〉、〈はったり〉）、歌唱（〈真意看破〉、〈はったり〉）、管楽器（〈交渉〉、〈動物使い〉）、弦楽器（〈交渉〉、〈はったり〉）、鍵盤楽器（〈威圧〉、〈交渉〉）、打楽器（〈威圧〉、〈動物使い〉）、舞踊（〈軽業〉、〈飛行〉）、朗誦（〈交渉〉、〈真意看破〉）

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

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

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

## バーバリアン Barbarian

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

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

**属性：**秩序以外。

**ヒット・ダイスの種類：**d12。

### クラス技能

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

1レベル上昇毎の技能ポイント：4 + 【知】修正値。

### クラスの特徴

バーバリアンのクラスの特徴は以下の通り。

表：バーバリアン

レベル	基本攻撃ボーナス	頑 セーブ	健 セーブ	反 セーブ	応 セーブ	意 セーブ	志 セーブ	特殊
1	+1	+2	+0	+0				高速移動、激怒
2	+2	+3	+0	+0				激怒パワー、直感回避
3	+3	+3	+1	+1				畏感知+1
4	+4	+4	+1	+1				激怒パワー
5	+5	+4	+1	+1				直感回避強化
6	+6 / +1	+5	+2	+2				激怒パワー、畏感知+2
7	+7 / +2	+5	+2	+2				ダメージ減少1 / -
8	+8 / +3	+6	+2	+2				激怒パワー
9	+9 / +4	+6	+3	+3				畏感知+3
10	+10 / +5	+7	+3	+3				ダメージ減少2 / -、激怒パワー
11	+11 / +6 / +1	+7	+3	+3				大激怒
12	+12 / +7 / +2	+8	+4	+4				激怒パワー、畏感知+4
13	+13 / +8 / +3	+8	+4	+4				ダメージ減少3 / -
14	+14 / +9 / +4	+9	+4	+4				不屈の意思、激怒パワー
15	+15 / +10 / +5	+9	+5	+5				畏感知+5
16	+16 / +11 / +6 / +1	+10	+5	+5				ダメージ減少4 / -、激怒パワー
17	+17 / +12 / +7 / +2	+10	+5	+5				無疲労激怒
18	+18 / +13 / +8 / +3	+11	+6	+6				激怒パワー、畏感知+6
19	+19 / +14 / +9 / +4	+11	+6	+6				ダメージ減少5 / -
20	+20 / +15 / +10 / +5	+12	+6	+6				超激怒、激怒パワー

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

**高速移動（変則）：**バーバリアンの地上移動速度は、種族の標準より10フィート速い。この特典は鎧を着用していない状態または、軽装鎧が中装鎧を着用している状態で、装備品の総重量が中荷重以下の場合に適用される。このボーナスは、荷重や着用している鎧の種類でバーバリアンの移動速度を修正する前に適用しておくこと。このボーナスはバーバリアンの地上移動速度に関するすべての他のボーナスに累積する。

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

激怒状態の間、バーバリアンは【筋力】および【耐久力】に+4ボーナス、意志セーブに+2士気ボーナスを得る。また、アーマー・クラスには-2のペナルティを受ける。【耐久力】の上昇により、バーバリアンのヒット・ポイントはヒット・ダイス毎に2ポイント上昇するが、この分のヒット・



アマリ Amiri

ポイントは激怒が終了すると同時に失われてしまう。また、一時的ヒット・ポイントと異なり、この追加ヒット・ポイントは先に失われるわけではない。激怒状態の間、バーバリアンは【魅力】、【敏捷力】、【知力】が対応能力値の技能（〈威圧〉、〈軽業〉、〈騎乗〉、〈飛行〉は除く）およびその他の根気や集中力を必要とするすべての能力を一切使用することができない。

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

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

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

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

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

**怒りへの着火（変則）：**バーバリアンは疲労状態にあっても激怒を開始することができる。この能力を使って激怒している間、バーバリアンは疲労状態に対する完全耐性を得る。この激怒が終了すると、バーバリアンは激怒していた1ラウンドごとに10分間、過労状態になる。

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

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

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

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

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

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

**恐れ知らずの激怒（変則）：**激怒している間、バーバリアンは怯え状態および恐れ状態に対して完全耐性を得る。この能力を選択する前に、バーバリアンはクラス・レベル12に達していなければならない。

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

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

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

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

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

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

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

果は累積する。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**直感回避 (変則) :** クラス・レベル2以降、バーバリアンは通常可能な察知の以前に危険に対処する能力を得る。バーバリアンは、ACに対する

【敏捷力】ボーナスを失っていない限り不可視状態の敵に攻撃されたりした場合でも、立ちすくみ状態になることはなくなる。とはいえ、動けない状態になれば、やはりACへの【敏捷力】ボーナスは失われてしまう。また、この能力を有するバーバリアンでも、敵がバーバリアンに対してフェイントを成功させた場合は、やはりACへの【敏捷力】ボーナスを失う。

バーバリアンがすでに他のクラスで直感回避を獲得していた場合は、直感回避の代わりに“直感回避強化” (後述) を自動的に獲得する。

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

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

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

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

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

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

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

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

## 元バーバリアン

属性が秩序になったバーバリアンは激怒の能力を失い、バーバリアンのレベルを得ることができなくなる。他のクラス能力は全て保持している。

## パラディン Paladin

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

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

属性：秩序にして善。

ヒット・ダイスの種類：d10。

## クラス技能

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

レベル上昇毎の技能ポイント：2 + 【知】修正値。



シエラ Seelah

表：パラディン

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

## クラスの特徴

パラディンのクラスの特徴は以下の通りである。

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

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

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

**悪を討つ一撃（超常）：**1日1回、パラディンは邪悪に打ち勝つ善の力を呼び出すことができる。1回の即行アクションを費やして、1体の対象を“一撃”の目標として選ぶ。もしこの目標が邪悪であれば、パラディンは【魅力】のボーナス（あれば）を攻撃ロールに加え、かつパラディン・レベル1ごとに1点の追加ダメージを全てのダメージ・ロールに加える。もし対象が（悪）の副種別を持つ来訪者、悪属性のドラゴンまたはアンデッドであれば、最初に命中した攻撃のダメージへのボーナスは増加し、パラディンが持つレベル毎に2ポイントになる。標的に関わらず、悪を討つ一撃はクリーチャーが持つ全てのダメージ減少を自動的に無視する。

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

悪を討つ一撃の効果はその目標が死亡するか、パラディンが休息を取りこの能力の使用を回復するまで持続する。4レベルになってからと以後3レベル毎に追加で1回、パラディンは1日に使用できる悪を討つ一撃の

回数を増やすことができる(表:パラディン参照)。19レベルで最大7回使用できる。

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

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

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

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

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

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

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

疲労状態:対象を疲労状態でなくす。

怯え状態:対象を怯え状態でなくす。

不調状態:対象を不調状態でなくす。

6レベルの時点で、以下の慈悲リストが選択肢に加えられる。

幻惑状態:対象は幻惑状態でなくす。

病気:パラディンの“癒しの手”能力はまた、パラディン・レベルを術者レベルとするリムーヴ・ディジーズとして機能する。

よろめき状態:対象の実際のヒット・ポイントが0でないなら、よろめき状態でなくす。

9レベルの時点で、以下の慈悲リストが選択肢に加えられる。

呪い:パラディンの“癒しの手”能力はまた、パラディン・レベルを術者レベルとするリムーヴ・カースとして機能する。

過労状態:対象を過労状態でなくす。パラディンは先に“疲労の慈悲”

を持っていなければ、この慈悲を選択できない。

恐れ状態:対象を恐れ状態でなくす。パラディンは先に“怯えの慈悲”を持っていなければ、この慈悲を選択できない。

吐き気がする状態:対象を吐き気がする状態でなくす。パラディンは先に“不調の慈悲”を持っていなければ、この慈悲を選択できない。

毒:パラディンの“癒しの手”能力はまた、パラディン・レベルを術者レベルとするニュートライズ・ポイズンとして機能する。

12レベルの時点で、以下の慈悲リストが選択肢に加えられる。

盲目:対象を盲目状態でなくす。

聴覚喪失状態:対象を聴覚喪失状態でなくす。

麻痺状態:対象を麻痺状態でなくす。

朦朧状態:対象を朦朧状態でなくす。

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

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

**呪文:**4レベルになると、パラディンはパラディンの呪文リストにある少数の信仰呪文を選択し、使用することができる。パラディンは、事前に呪文を選んで準備する必要がある。

準備する際、また発動する際、パラディンは10+使用する呪文レベルと同じだけの【魅力】能力値を有している必要がある。また、呪文に抵抗するDCは、10+呪文レベル+パラディンの【魅力】ボーナスである。

他の呪文の使い手同様、パラディンも1日に決まった数の呪文数しか使用することができない。呪文の使用回数は、表:パラディンに記載されている。加えて、もしパラディンの【魅力】が高ければ、1日の呪文数にボーナスを得る可能性がある(“表:能力値修正と1日毎のボーナス呪文数”を参照)。“表:パラディン”において、1日の呪文数が“0”となっている時は、パラディンは【魅力】能力値に基いて得られるそのレベルのボーナス呪文しか得ることはできない。

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

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

**信仰の絆(擬呪):**5レベルに到達したパラディンは、信仰する神との間に“信仰の絆”を結ぶことができる。この絆は以下の2つの内いずれかの形を取る。一度形態を選んでしまったなら、以後はそれを変更することはできない。

最初の絆の形態は、標準アクションでパラディンの武器に天界の精霊の助力を呼び降ろし、パラディン・レベル毎に1分間パラディンの武器を強化する。招請を行った時、その武器は松明のように明るく輝く。5レベルの時点で精霊は武器に+1の強化ボーナスを与える。これは5レベルを超える3レベル毎に+1され、20レベルの時点で最大+6になる。これらのボーナスは既にその武器に備わっている強化ボーナスに累積させても構わない(最大で+5まで)、以下にある武器の特殊能力を付与しても良い。スピード、ディフェンディング、ブリリアント・エナジー、フレイミング、フレイミング・バースト、ホーリー、マーシフル、アクション

マティック、ディスラプション、キーン。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**正義のオーラ（超常）：**11レベルの時点で、パラディンは悪を討つ一撃能力を2回消費することで、悪を討つ一撃能力を周辺10フィートの範囲内に居る仲間に1分間付与することができる。得られるボーナスはこのパラディンのものを使用する。この能力で一撃能力を授かった同盟者達は、パラディンの次のターンが来る前に、この一撃能力を消費しなければならない。この能力を使用するのはフリー・アクションである。悪のクリーチャーはこの能力からは如何なる影響も受けない。

**信仰のオーラ（超常）：**14レベルの時点で、パラディンの振るう武器は、ダメージ減少を打ち負かすときに善属性の武器として見なされる。パラ

ディンの10フィート以内でパラディンの敵に対して行われた攻撃は全て、善属性の武器とみなされる。

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

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

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

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

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

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

**仲間：**パラディンは善または中立の属性の者と冒険を共にするが、悪の属性のキャラクターや自身の倫理観に反する者と共に行動することは避ける。特別な状況では悪の者と同盟を組むこともありうるが、より大きな悪を減らすためと信じている場合だけである。そのような同盟を組んでいる間、定期的にアトーンメント 呪文を求めねばならないし、その害が益を上回っていると感じたならばすぐに解消しなければならない。パラディンは、“秩序にして善”の雇い人、従者、腹心のみを受け入れる。

## 元パラディン

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

## ファイター Fighter

栄光と富、あるいは復讐を求めて武器を取るものもいれば、己の身の証を立てるため、親しきを守るために戦うものもいる。あるいは、戦うこと以外を知らぬ故に戦うものとしている。だが、中には武器の技を学び、己の肉体を戦いに特化させ、戦争という鍛錬所の中で勇気を証明する者達もいる。戦場の主、ファイターは多様な技の寄せ集めである。彼らは数多くの武器、あるいはたった1つの武器に対して訓練を積み、鎧を扱う術を完

成させ、様々な戦いのテクニックを異国の師匠から学び、そして戦闘の業を研究する。しかしこれらは全て、己を生きた兵器とするための鍛錬に他ならないのだ。ただの暴漢とは異なり、彼ら熟達した戦士達は持つ武器の致命的なまでの力を現させ、ただの鉄の塊であったものを王国奪い取る兵器とし、怪物共を虐殺し、友軍の心を奮起させる。戦士であり騎士であり狩人であり、そして戦の芸術家であるファイターは、並ぶものがないチャンピオンであり、彼にあえて立ち向かう者達はすべて災難に見舞われるのだ。



ヴァレロス Valeros

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

**属性：**どれでも。

**ヒット・ダイスの種類：**d10。

### クラス技能

ファイターのクラス技能は以下の通り。：〈威圧〉【魅】、〈騎乗〉【敏】、〈職能〉【判】、〈水泳〉【筋】、〈製作〉【知】、〈生存〉【判】、〈知識：工学〉【知】、〈知識：ダンジョン探検〉【知】、〈登攀〉【筋】、〈動物使い〉【魅】

レベル毎の技能ランク：2 + 【知】修正値

### クラスの特徴

ファイターのクラスの特徴は以下の通り。

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

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

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

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

表：ファイター

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

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

さらに、ファイターは中装鎧を着ているも通常の方法で移動できる。レベル7の時点で、ファイターは重装鎧を着ているも通常の方法で移動できるようになる。

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

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

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

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

弩：ハンド・クロスボウ、ヘヴィ・クロスボウ、ヘヴィ・リピーティング・クロスボウ、ライト・クロスボウ、ライト・リピーティング・クロスボウ

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

近距離武器：ガントレット、サップ、素手打撃、スパイクト・アーマー、スパイクト・ガントレット、スパイクト・シールド、パンチング・ダガー、ヘヴィ・シールド、ライト・シールド

小剣：カマ、ククリ、シッケル、ショートソード、スターナイフ、ダガー、レイピア

双頭武器：オーク・ダブル・アックス、クォーター・スタッフ、ダイア・フレイル、ツープレーデッド・ソード、ドワーヴン・アーグロシュ、ノーム・フックト・ハンマー

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

投擲武器：クラブ、ジャベリン、シュリケン、ショートスピア、スターナイフ、スピア、スリング、スローイング・アックス、ダーツ、ダガー、トライデント、ネット、ハーフリング・スリング・スタッフ、ブローガン、ボーラ、ライト・ハンマー

肉體武器：素手打撃と全ての肉體武器(噛みつき、爪、突き刺し、尾、翼)

ハンマー：ウォーハンマー、クラブ、グレートクラブ、ヘヴィ・メイス、ライト・ハンマー、ライト・メイス

フレイル：ウィップ、スパイクト・チェイン、ダイア・フレイル、ヌンチャク、フレイル、ヘヴィ・フレイル、モーニングスター

ポールアーム：ギザーム、グレイヴ、ハルバード、ランサー

モンク：カマ、クォーター・スタッフ、サイ、シャンガム、シュリケン、素手打撃、ヌンチャク

槍：ジャベリン、ショートスピア、スピア、トライデント、ランス、ロングスピア

弓：コンボジット・ショートボウ、コンボジット・ロングボウ、ショートボウ、ロングボウ

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

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

## モンク Monk

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

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



サジャン Sajan

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

**属性:** 秩序の属性ならどれでも。

**ヒット・ダイスの種類:** d8。

### クラス技能

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

レベル毎の技能ランク: 4 + 【知】 修正値。

### クラスの特徴

モンクのクラスの特徴は以下の通り。

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

モンクはいかなる鎧にも盾にも《習熟》していない。

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

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

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

表:モンク

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

の時、モンクはこのボーナスを失ってしまう。

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

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

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

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

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

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

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

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

表:小型および大型サイズのモンクの素手打撃ダメージ

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

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

強化》、《メドゥサの怒り》、《矢つかみ》、《一撃離脱》。

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

**朦朧化打撃 (変則) :** 1レベルにおいて、ボーナス特技として《朦朧化打撃》を得る。この際、前提条件を満たしている必要はない。モンクは4レベルと以降の4レベルごとに、朦朧化打撃の標的を異なる状態に陥れることができるようになる。この状態は標的を1ラウンド朦朧化する効果と置き換えられるが、頑健セーブで無効化できる点は朦朧化と同様である。4レベルでは、標的を疲労状態にする。8レベルでは、標的を1分の間不調状態にする。12レベルでは、標的を1d6+1ラウンドよめき状態にする。16レベルでは、標的を永久的に盲目状態または聴覚喪失状態にする。20レベルでは、標的を1d6+1ラウンド麻痺状態にする。モンクは攻撃ロールをおこなう前に標的をどの状態にするのかを選択しなければならない。朦朧化打撃による同種の状態異常は重複しない(朦朧化打撃によって不調状態になったクリーチャーが、再度朦朧化打撃を受けることで吐き気がする状態になったりはしない)。だが、二度目以降の同種の状態を与える朦朧化打撃は、その状態の持続時間を増加させる。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**金剛心（変則）**：13レベルにおいて、モンクは「現在のモンク・レベル+10」に等しい値の呪文抵抗を得る。呪文がモンクに影響を及ぼすためには、術者は術者レベル判定（1d20+術者レベル）をおこなって、モンクの呪文抵抗の値以上を出さねばならない。

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

掌を使用した場合、前の激震掌の効果は消える。

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

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

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

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

## 元モンク

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

## レンジャー Ranger

狩りの喜びを知る者にとっては、世界には狩るものと狩られるものがあるのみだ。斥候であれ、追跡者であれ、賞金稼ぎであれ、レンジャーには多くの共通点がある。独特の武器の扱いへの修熟、もっとも巧みに逃走する獲物さえ追跡する技能、様々な獲物を打ち倒す手練。知識に富み忍耐強く熟練した狩人であるレンジャーは、獣の洞察力、様々な環境での技術、致命傷をもたらす武勇の腕前を以って、人も獣も怪物も追い詰める。ある者は辺境の村を守るため人食いのクリーチャーを追跡し、またある者はもっと狡猾な獲物一人々の中にまぎれた逃亡犯を捜し求める。

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

**属性：**どれでも。

**ヒット・ダイスの種類：**d10。

## クラス技能

レンジャーのクラス技能は、以下の通り：〈威圧〉【魅】、〈隠密〉【敏】、〈騎乗〉【敏】、〈呪文学〉【知】、〈職能〉【判】、〈水泳〉【筋】、〈製作〉【知】、〈生存〉【判】、〈知覚〉【判】、〈知識：自然〉【知】、〈知識：ダンジョン探検〉【知】、〈知識：地理〉【知】、〈治療〉【判】、〈動物使い〉【魅】、〈登攀〉【筋】。

**レベルごとの技能ランク：**6 + 【知力】修正値。

## クラスの特徴

レンジャーのクラスの特徴は以下の通り。

**武器と防具の習熟：**レンジャーは全ての単純武器と軍用武器、ハースク Harsk 軽装鎧、中装鎧、盾（タワー・シールドは除く）に《習熟》している。  
表：レンジャー

### レンジャーの得意な敵

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

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

クラス・レベル5の時点、および以後5レベル毎（レベル10、15、20の時点）に、レンジャーは得意な敵を追加で1つ選択できる。加えて、それと同じレベルの時点

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

で、得意な敵 1 つ（望むなら、新たに選択したばかりのものでも構わない）に対するボーナスも +2 上昇する。

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

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

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

野生動物との共感を使うためには、レンジャーと動物が互いを観察できる状態になければならない。これは通常の下状況下では互いに 30 フィート以内になければならないという意味である。通例として、この方法で動物の態度に影響を与えようとする行為は、人物に影響を与える場合と同様、1 分間かかる。しかし状況によっては長くかかることも短くてすむこともある。

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

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

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

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

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

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

**得意な地形**

寒冷地（氷原、氷河、雪原、ツンドラ）
砂漠（砂地と荒野）
山岳（丘陵を含む）
湿地
ジャングル
森林（針葉樹林と落葉樹林）
水界（水上と水中）
他次元界（物質界以外の 1 つを選択）
地下（洞窟とダンジョン）
都市（建造物、路上、下水道）
平地

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

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

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

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

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

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

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

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

他の呪文の使い手と同様、レンジャーは各呪文レベルの呪文を、1日に一定の回数ずつしか発動できない。1日に発動できる呪文の数の基本値は、表『レンジャー』の“1日の呪文数”の項に記されている。高い【判断力】能力値を持つならば、レンジャーは1日の呪文数にボーナス呪文数を加えることができる(表『能力値修正とボーナス呪文数』参照)表『レンジャー』で1日の呪文数が0と記されている呪文レベルの呪文は、その呪文レベルに【判断力】によるボーナス呪文が得られる場合のみ発動できる。

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

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

**森渡り (変則)：**クラス・レベル7以降、レンジャーはどんな藪(自然のイバラや野バラの茂み、植物の生い茂った範囲や類似の地形)の中でも、通常で、ダメージやその他の不利益を被ることなく移動できる。

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

**迅速なる追跡 (変則)：**クラス・レベル8以降、レンジャーは通常で移動しながら追跡するための〈生存〉判定を行っても、通常の一5ペナルティを負わずにすむようになる。また、通常で2倍の速度で移動しながら追跡を行っても、(通常の一20ではなく)一10ペナルティを受けただけですむ。

**身かわし (変則)：**クラス・レベル9に達した時点で、レンジャーは超人的な身のこなしにより、魔法の攻撃や尋常ならざる攻撃さえ回避できるようになる。普通なら反応セー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、レンジャーはセーヴィング・スローに成功すればダメージを全く受けずにすむ。身かわし能力は、レンジャーが軽装鎧または中装鎧を着ている時か、鎧を着用していない時のみ使用できる。無防備状態のレンジャーは、身かわし能力の利益を受けることはできない。

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

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

**身かわし強化 (変則)：**クラス・レベル16の時点で、レンジャーの身かわしは強化される。この能力は身かわしと同様に働く。反応セー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、セーヴィング・スローに成功すればダメージを全く受けずにすむという点は変わらず

ないが、セーヴィング・スローに失敗した場合にも半分のダメージを受けただけですむようになる。無防備状態のレンジャーは、身かわし強化の利益を受けることはできない。

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

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

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

## ローグ Rogue

自らの機知によって生きる者にとって、人生とは終わらなき冒険である。危険に向かって一歩を踏み出す時、ローグはいつも己の抜け目無さ、技、魅力を頼りに運命を自分の方に捻じ曲げる。何が待ち受けているか全くわからない時でも、彼らは全てに対して備えがある。幅広い技能を身に付け、正確な指先や敏速な軽業、密やかな追跡、その他多くの職能や技の鍛錬を行うことによって。盗賊と博徒、ペテン師と交渉人、山賊と賞金稼ぎ、探検家と探偵、これら全てはローグと考えていいだろう。自分の機知、腕前、幸運を頼みとする他の数え切れないほどの稼業と同じく。ローグの多くは文明のもたらす数え切れない利便と都市を好むが、いくたりかははるか遠くに旅し、見知らぬ人々と出会い、驚異的な財宝への途上にある驚異的な危険に立ち向かうため、旅から旅の生活を送る。結局のところ、自分自身のやり方で運命を築き上げ、その人生を生きる者は誰であれローグと呼ばれることになる。

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

**属性:** どれでも。

**ヒット・ダイスの種類:** d8。

## クラス技能

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

**レベル毎の技能ランク:** 8 + 【知】修正値。

表:ローグ

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

## クラスの特徴

ローグのクラスの特徴は以下の通り。

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

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

基本的に、ローグの目標がACに【敏捷力】ボーナスを加えられない状態にある時(目標が実際に【敏捷力】ボーナスを持っているかどうかは関係ない)、またはローグが目標を挟撃した時、ローグの攻撃は常に追加ダメージを与える。この追加ダメージはクラス・レベル1の時点で+1d6、以降ローグ・レベル2ごとに+1d6ずつ増加する。ローグが急所攻撃によりクリティカルヒットを与えたとしても、この追加ダメージにクリティカル倍率は適用されない。遠隔攻撃は目標が30フィート以内にいる場合にのみ急所攻撃とみなされる。

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

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

**罠探し:** ローグは〈装置無力化〉技能判定と罠を探すための〈知覚〉技能判定にクラス・レベル



メリシエル Meresiel

の1/2（最低1）を加える。ローグは〈装置無力化〉技能を用いて魔法的な罠を解除できる。

**身かわし（変則）：**クラス・レベル2以上のローグは、超人的な身のこなしにより、魔法の攻撃や尋常ならざる攻撃さえ回避できるようになる。普通なら反応セー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、ローグはセーヴィング・スローに成功すればダメージを全く受けずにすむ。身かわし能力は、ローグが軽装鎧を着ているときか、鎧を着用していない時のみ使用できる。無防備状態のローグは、身かわし能力の利益を得ることはできない。

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

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

**下級魔法使用（擬呪）：**この技を持つローグはウィザード／ソーサラーの呪文リストにある0レベル呪文のうちの1つを発動する能力を得る。この呪文は1日に3回、擬似呪文能力として使用できる。この能力における術者レベルはローグ・レベルに等しい。この呪文のセーブDCは、10＋ローグの【知力】修正値である。この技を選択するローグの【知力】は10以上なければならない。

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

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

**出血攻撃\*（変則）：**この能力を持つローグは、生きている敵に急所攻撃を命中させることで出血させることができる。この攻撃は、ローグの急所攻撃のダイス数に等しい追加ダメージを毎ラウンド目標に与える（たとえば、追加ダメージが+4d6なら4ポイントの出血）。出血状態のクリーチャーは、それぞれのターンが開始した時にこのダメージを受ける。出血状態はDC15の〈治療〉判定か、ヒット・ポイントのダメージを回復させる何らかの効果の適用により止めることができる。この能力による出血ダメージは累積しない。出血ダメージはクリーチャーが有する全てのダメージ減少能力を克服する。

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

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

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

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

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

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

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

**武器訓練：**この技を選択したローグは、ボーナス特技として《武器熟練》を得る。

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

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

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

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

複数のクラスで得た罠感知のボーナスは累積する。

**直感回避（変則）：**クラス・レベル4以降、ローグはまだ気付いていないうちから危険に対処するという、通常なら不可能な行為を可能とする能力を獲得する。彼は、ACに対する【敏捷力】ボーナスを失っていない限り、たとえ不可視状態の敵に攻撃されたとしても、立ちすくみ状態にならない。とはいえ、動けない状態になれば、やはりACへの【敏捷力】ボーナスは失われてしまう。また敵がフェイントを成功させた場合（戦闘を参照）、やはりACへの【敏捷力】ボーナスは失われる。

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

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

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

他のクラスで得た直感回避（前述）の代わりに自動的に直感回避強化を獲得したキャラクターは、ローグに挟撃されうるかどうかを判断する際、直感回避を受けるクラスのクラス・レベルを全て累積させることがで

きる。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**身かわし強化 (変則):**この能力は身かわしと同様に働く。反応セー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、セーヴィング・スローに成功すればダメージを全く受けなくなるという点は変

わらないが、セーヴィング・スローに失敗した場合にも半分のダメージを受けるだけですむようになる。無防備状態のローグは身かわし強化の利益を得ることはできない。

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

# 技能

## 技能の使用

技能は、君のキャラクターが持つ最も基礎的で重要ないくつかの能力を表したものである。キャラクターがレベルを上昇させると、新しい技能を獲得したりすでに持っている技能をめざましく上達させたりすることができる。

## 技能を得る

キャラクターは、各レベルごとに（クラスに応じた数値＋【知力】修正値）の技能ランクを得る。技能に割り振ったランクはその技能の訓練度合いを表している。君は自分のヒット・ダイスの合計数よりも多いランクを技能に割り振ることはできない。また、クラスにはそれぞれ有利になる技能がいくつか決められており、それはクラス技能と呼ばれる。こうした技能はキャラクターの専門的訓練の一部を表しており、容易に熟達できるものである。君はランクを割り振ったクラス技能すべてに＋3のボーナスを得る。複数のクラスを有していて、ある1つの技能に複数回クラス技能ボーナスが得られる場合でも、そうしたボーナスは累積しない。

基本となるクラスのレベルが上昇した時に得られる技能ランク数は、表『技能ランク』に示されている。人間はクラス・レベルごとに1点の追加の技能ランクを得る。適性クラスのレベルを上げたキャラクターは、追加で1点の技能ランクを得るか、追加で1点のヒット・ポイントを得るかを選ぶことができる。新しいクラスのレベルを得た場合、君のクラス技能リストにそのクラス技能すべてが自動的に加えられ、そうした技能にランクを割り振った場合＋3のボーナスを得られるようになる。

表：技能ランク

クラス	レベルごとの技能ポイント
ウィザード	2＋【知力】修正値
クレリック	2＋【知力】修正値
ソーサラー	2＋【知力】修正値
ドルイド	4＋【知力】修正値
バード	6＋【知力】修正値
バーバリアン	4＋【知力】修正値
パラディン	2＋【知力】修正値
ファイター	2＋【知力】修正値
モンク	4＋【知力】修正値
レンジャー	6＋【知力】修正値
ローグ	8＋【知力】修正値

## 技能判定

キャラクターが技能を使う際には、成功が保証されているわけではない。成功したかを判断するため、技能を用いる際には常に技能判定を行わなければならない。

技能を用いた判定には、その技能1ランクにつき＋1のボーナスが入る。技能判定を行う際には1d20をロールし、自分のランクと適切な能力修正値を判定結果に加えることになる。使用する技能がクラス技能である場合（かつ、その技能のランクを取っていた場合）、君はその判定に＋3のボーナスを得る。その技能が未修得である（かつ、その技能が未修得でも使用可能なものである）場合でも技能判定を試みることはできるが、その判定の修正としては関連能力値からのボーナス（またはペナルティ）のみを用いることができるのみである。さらに、技能はさまざまな原因で修正を受ける——種族、クラス能力、装備、呪文の効果、魔法のアイテムなどといったものだ。技能判定へのボーナスについては表『技能判定ボーナス』に

要約してあるので参照のこと。

表：技能判定ボーナス

技能	技能判定値*
未修得	1d20＋能力修正値＋種族修正値
修得済	1d20＋技能ランク＋能力修正値＋種族修正値
修得済のクラス技能	1d20＋技能ランク＋能力修正値＋種族修正値＋3

\*【筋力】および【敏捷力】に基づく技能には防具による判定ペナルティが適用される。

技能判定の結果が作業の難易度（DC）と同じ値かそれを上回った場合、君は成功を収め、その試みを完了させる。難易度を下回った場合は失敗する。作業の中には、判定結果が必要な難易度をどれだけ上回ったり下回ったりしたかにより、成功や失敗の度合いが変化するものがある。目標の技能判定との対抗判定となるものもある。対抗技能判定を行う際には、君の判定結果が目標の結果を上回った場合に成功となる。

## 出目10と出目20

技能判定というのは、普通は何か気を散らすものや時間的な制限などがあって、その中で何らかの目標を達成しようとする試みを表す。しかし、時には技能をより有利な条件下で使い、成功確率を上げることができる。

**出目10：**危険や気を散らすものがない場合、君は“出目10”を選択することができる。技能判定のために1d20をロールする代わりに、単に10の目が出たものとして結果を計算すること。決まりきった作業の多くは“出目10”で自動的に成功させることができる。気を散らすことや脅威となるもの（戦闘など）があれば、“出目10”はできない。ほとんどの場合、“出目10”は単に安全のためにやるものである。平均程度の目を出せば成功するとわかっている（または成功しそうだと思っている）が、間違っただけで低い目を出せば失敗してしまうだろうから、平均的な目（10）が出たことにするというものなのだ。“出目10”はとりたてて高い目を出さなくてもいい場合に特に役立つだろう。

**出目20：**キャラクターに十分な時間があり、気を散らすことや脅威になるものがなく、さらにその技能に失敗した場合の罰則がまったくない場合、君は“出目20”を選択することができる。言い換えれば、十分に時間をかければいつかは20の目を出すことができるというものである。技能判定のために1d20をロールする代わりに、単に20の目が出たものとして結果を計算すること。

“出目20”というのは、うまくいくまで何度でも試すことを意味する。“出目20”には、1回の判定を行うのにかかる時間の約20倍の時間を要する（通常なら1ラウンド以下で実行できる技能であれば2分かかる）。

“出目20”では、実際にはキャラクターは何度も失敗してやっと成功しているのである。キャラクターは作業を完了させる前に自動的に失敗による罰則を受けることになる（そしてこの点が、そうした罰則のある技能に“出目20”が許されない理由である）。よく“出目20”が行われる技能には、（解錠を行う際の）〈装置無力化〉、〈脱出術〉、（罠を見つける際の）〈知覚〉がある。

**能力値判定と術者レベル判定：**能力値判定には“出目10”ルールも“出目20”ルールも通常通り使える。精神集中判定や術者レベル判定にはどちらも使えない。

## 援護

キャラクターは、他人の技能判定を助けるために、同じ種類の技能判定を行って援護することもできる。援護を行う者の判定結果が10以上にな

れば、援護を受ける者は判定に+2のボーナスを得られる。他人を援護する際、“出目10”は選択できない。なお、援護が役に立たない場合も多いし、一度に援護を行えるキャラクターの人数が限られることもある。

技能によっては、一部のキャラクターしか特定の結果を得られないこともある(たとえば「装置無力化」を用いた解錠など)。その場合、自分1人では達成できないような作業については、他人を助けて判定にボーナスを与えることはできない。場合によっては、GMは援護に対しさらなる制限を課すこともできる。

## 技能の詳細

このセクションは、個々の技能の一般的な使い方や典型的な修正値について説明する。GMの裁量において、キャラクターは、時にはここに書いてある以外の目的に技能を使うこともできる。全技能の概要については、表『技能の概要』を参照すること。

技能の説明は、次のような指針に従って記載されている。

**技能名：**技能名の行には、(技能名以外にも)以下のような情報が含まれている。

**対応能力値：**その技能判定に修正値が適用される能力値の略称。

**修得時のみ：**“修得時のみ”とあれば、その技能を使うには最低1ランクの技能がなければならない。この注記がない場合、その技能は“未修得”(0ランク)で使用できる。修得時と未修得時の使用に特別な違いがある場合は“未修得”の項(下記参照)で説明する。

**防具による判定ペナルティ：**この注記がある場合、この技能の判定には、防具による判定ペナルティが入る(“装備”を参照)。この記載がない場合、

表：技能の概要

技能	ウィザード	クレリック	ソーサラー	ドルイド	バード	パーバリアン	パラディン	ファイター	モンク	レンジャー	ローグ	未修得	対応能力値
〈威圧〉 Intimidate	—	—	C	—	C	C	—	C	C	C	C	可	【魅】
〈隠密〉 Stealth	—	—	—	—	C	—	—	—	C	C	C	可	【敏】*
〈軽業〉 Acrobatics	—	—	—	—	C	C	—	—	C	—	C	可	【敏】*
〈鑑定〉 Appraise	C	C	C	—	C	—	—	—	—	—	C	可	【知】
〈騎乗〉 Ride	—	—	—	C	—	C	C	C	C	C	—	可	【敏】*
〈芸能〉 Perform	—	—	—	—	C	—	—	—	C	—	C	可	【魅】
〈言語学〉 Linguistics	C	C	—	—	C	—	—	—	—	—	C	不可	【知】
〈交渉〉 Diplomacy	—	C	—	—	C	—	C	—	—	—	C	可	【魅】
〈呪文学〉 Spellcraft	C	C	C	C	C	—	C	—	—	C	—	不可	【知】
〈職能〉 Profession	C	C	C	C	C	—	C	C	C	C	C	不可	【判】
〈真意看破〉 Sense Motive	—	C	—	—	C	—	C	—	C	—	C	可	【判】
〈水泳〉 Swim	—	—	—	C	—	C	—	C	C	C	C	可	【筋】*
〈製作〉 Craft	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	可	【知】
〈生存〉 Survival	—	—	—	C	—	C	—	C	—	C	—	可	【判】
〈装置無力化〉 Disable Device	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	C	不可	【敏】*
〈脱出術〉 Escape Artist	—	—	—	—	C	—	—	—	C	—	C	可	【敏】*
〈知覚〉 Perception	—	—	—	C	C	C	—	—	C	C	C	可	【判】
〈知識：貴族〉 Knowledge(nobility)	C	C	—	—	C	—	C	—	—	—	—	不可	【知】
〈知識：工学〉 Knowledge(engineering)	C	—	—	—	C	—	—	C	—	—	—	不可	【知】
〈知識：次元界〉 Knowledge(planes)	C	C	—	—	C	—	—	—	—	—	—	不可	【知】
〈知識：自然〉 Knowledge(nature)	C	—	—	C	C	C	—	—	—	C	—	不可	【知】
〈知識：宗教〉 Knowledge(religion)	C	C	—	—	C	—	C	—	C	—	—	不可	【知】
〈知識：神秘学〉 Knowledge(arcana)	C	C	C	—	C	—	—	—	—	—	—	不可	【知】
〈知識：ダンジョン探検〉 Knowledge(dungeoneering)	C	—	—	—	C	—	—	C	—	C	C	不可	【知】
〈知識：地域〉 Knowledge(local)	C	—	—	—	C	—	—	—	—	—	C	不可	【知】
〈知識：地理〉 Knowledge(geography)	C	—	—	C	C	—	—	—	—	C	—	不可	【知】
〈知識：歴史〉 Knowledge(history)	C	C	—	—	C	—	—	—	C	—	—	不可	【知】
〈治療〉 Heal	—	C	—	C	—	—	C	—	—	C	—	可	【判】
〈手先の早業〉 Sleight of Hand	—	—	—	—	C	—	—	—	—	—	C	不可	【敏】*
〈登攀〉 Climb	—	—	—	C	C	C	—	C	C	C	C	可	【筋】*
〈動物使い〉 Handle Animal	—	—	—	C	—	C	C	C	—	C	—	不可	【魅】
〈はったり〉 Bluff	—	—	C	—	C	—	—	—	—	—	C	可	【魅】
〈飛行〉 Fly	C	—	C	C	—	—	—	—	—	—	—	可	【敏】*
〈変装〉 Disguise	—	—	—	—	C	—	—	—	—	—	C	可	【魅】
〈魔法装置使用〉 Use Magic Device	—	—	C	—	C	—	—	—	—	—	C	不可	【魅】

C = クラス技能；\* = 防具による判定ペナルティが適用される。

防具による判定ペナルティが適用されることはない。

**詳細：**技能名に続く行からは、その技能を使用するとはどういうことなのかが大まかに説明されている。

**判定：**技能判定に成功すればキャラクター(技能の説明では“君”と表記)に何ができるか。判定の難易度(DC)。

**アクション：**その技能を使用するのが、どんな種類のアクションか。あるいは、1回の判定にどれだけ時間がかかるか。

**再挑戦：**技能を成功させるために続けて何度も試みる場合に適用される条件。1つの作業は1回しか試みられない、失敗によって何らかの不利な状況が起こる(「登攀」判定など)、“出目20”を選択できないなど。この項目がないなら、その技能は時間をさらに消費する以外、特に罰則なしで再挑戦できる。

**特殊：**技能に適用される追加事項。使用によって起きる特殊な効果、種族やクラスや特技によって得られる利益など。

**制限：**特定の技能は、特定のクラスのキャラクターにしか完全には使えない。この項目は、その技能にそんな制限があるかどうかを示すものである。

**未修得：**この項目は、技能ランクを持たないキャラクターの場合、その技能で何ができるかを示すものである。この項目がなく、未修得での使用が可能なら、未修得のキャラクターでも普通にその技能を使える。また、もし技能名の行に“修得時のみ”とあれば、未修得のキャラクターはその技能判定を一切行えない。

## 〈威圧〉(【魅】) Intimidate

君はこの技能を用いて敵を怖れさせたり君の役に立つよう行動させることができる。この技能は言葉による脅迫と腕力の誇示が含まれる。

**判定:** 君は相手に対して判定に成功することで、1d6 × 10 分間 “友好的” に振る舞うよう 〈威圧〉を使って強制することができる。この判定の DC は (10 + 目標のヒット・ダイス + 目標の【判断力】修正値) に等しい。成功すれば、目標は君に君の望んでいる情報を与えたり、危険に晒されない行動を取ったり、限定的な援助を提供したりする。〈威圧〉の効果が終わると、目標は “非友好的” となり、君を地元当局者に通報するかもしれない。判定に 5 以上の差で失敗した場合、目標は君を欺いたり、さもなければ君の活動を妨害しようとする。

**士気をくじく:** 君はこの技能を用いて敵を数ラウンドの間 “怯え状態” にすることができる。この判定の DC は (10 + 目標のヒット・ダイス + 目標の【判断力】修正値) に等しい。君が勝てば、目標は 1 ラウンドの間 “怯え状態” になる。この持続時間は、DC を 5 上回るごとに 1 ラウンドずつ増加する。君はこのやり方で脅せるのは、30 フィート以内にいて、君をはつきりと見、君の声を聞くことができる相手のみである。

**アクション:** 相手の態度を変化させるために 〈威圧〉判定を用いるには 1 分間の会話が必要である。敵の士気をくじくのは 1 回の標準アクションである。

**再挑戦:** 君は相手を再度 〈威圧〉しようとすることができるが、追加で判定を行なうたびに DC は + 5 される。この増加分は、1 時間経つと元に戻る。

**特殊:** 君が目標よりも大きい場合、君はまた 〈威圧〉判定に + 4 のボーナスを得る。同様に、君が目標よりも小さい場合は 〈威圧〉判定に - 4 のペナルティを受ける。

《説得力》特技があるなら、〈威圧〉判定にボーナスを得る(『特技』を参照)。

ハーフオークは 〈威圧〉判定に + 2 のボーナスを得る。

**編注:** FAQ より、“士気をくじく” の対象は単体であり、これによってより重度の [恐怖] 状態になることはない。

## 〈隠密〉(【敏】; 防具による判定ペナルティ) Stealth

君は発見されないことに長けており、敵をすり抜けて見えない位置から攻撃を行なうことができる。この技能は隠れ身と忍び足を含んでいる。

**判定:** 君の 〈隠密〉判定は、君に気づくかもしれないすべての者の〈知覚〉判定との対抗になる。君は通常の半分までの移動速度で移動しながら、ペナルティなしで 〈隠密〉を用いることができる。1/2 を越えて、通常の移動速度までなら、- 5 のペナルティを被る。攻撃したり疾走したり突撃しながら 〈隠密〉を用いるのは不可能である。

サイズ分類が中型より大きいクリーチャーや小さなクリーチャーは 〈隠密〉判定にサイズ・ボーナスやサイズ・ペナルティを受ける: 極小 + 16、微小 + 12、超小型 + 8、小型、+ 4、大型 - 4、超大型 - 8、巨大 - 12、超巨大 - 16。

人々が君を何らかの感覚 (一般的には視覚) で観察しているなら、〈隠密〉を用いることはできない。ほとんどのクリーチャーに対して遮蔽や視認困難となるものを見出している場合、〈隠密〉を用いることができる。観察している者がわずかの間、気をそらされた (〈はったり〉判定等で) なら、その時は 〈隠密〉を用いようと試みることができる。他の者たちの注意が君からそれている間に、何らかの観察を受けない場所にたどり着ければ 〈隠密〉判定を試みられる。しかし、この判定は君が速く移動しなければならぬため、- 10 の修正を受ける。

**狙撃:** 目標から 10 フィート以上離れた位置で 〈隠密〉に成功している場合、君は 1 回の遠隔攻撃を行ない、その後すぐに再度 〈隠密〉を行なうことができる。位置を特定されないままにしておくための 〈隠密〉判定には - 20 のペナルティが付く。

**隠れ身のための隙を作る:** 君は、〈隠密〉を使えるようにするために〈はったり〉技能を使うことができる。〈はったり〉判定に成功すれば、人々が

君に気づいていても、〈隠密〉判定を試みるのに必要な一瞬の隙を作ることができる。

**アクション:** 通常、この技能の使用自体が何らかのアクションだということはない。通常、〈隠密〉判定は移動の一部として行なうので、独立したアクションではないのである。ただし (先述の “狙撃” で) 遠隔攻撃後すぐに 〈隠密〉を用いる際の 〈隠密〉判定は 1 移動アクションである。

**特殊:** 不可視状態の者は、じっとしている場合には 〈隠密〉判定に + 40、移動している場合には + 20 のボーナスを得る。

《忍びの技》特技があるなら、君は 〈隠密〉判定にボーナスを得る(『特技』を参照)。

## 〈軽業〉(【敏】; 防具による判定ペナルティ) Acrobatics

君は狭かったり危険な表面を横切る際にバランスを保つことができる。君はまた、跳び込み、宙返し、跳躍し、転がることで攻撃を避けたり障害物を越えることができる。

**判定:** 君は 〈軽業〉判定を用いて、狭い表面やでこぼこした地面を倒れずに移動することができる。判定に成功することにより、君は通常の半分の移動速度で移動することができる——判定は 1 ラウンドに 1 回のみでよい。基本 DC を決定するには以下の表を用いること。それから、以下に注記された 〈軽業〉技能の修正値で修正を行うこと。このようにして 〈軽業〉を使っている間は、君は立ちすくみ状態とみなされ、AC への【敏捷力】ボーナス (もしあれば) を失う。〈軽業〉中にダメージを受けた場合、落下したり倒れたりするのを避けるために、君は同じ DC に対して即座にもう一度 〈軽業〉判定を行わねばならない。

表面の広さ	基本 〈軽業〉 DC
幅 3 フィートよりも広い	0 *
幅 1 ~ 3 フィート	5 *
幅 7 ~ 11 インチ	10
幅 2 ~ 6 インチ	15
幅 2 インチよりも狭い	20

\* 表面による修正値 (以下参照) によって DC

が 10 以上にならない限り、こうした表面を横切って移動するためには 〈軽業〉判定は必要ない。

加えて、〈軽業〉を使うことによって敵の機会攻撃を誘発せずに機会攻撃範囲内のマス目を通して移動することができる。このようにして移動する際、君は半分の移動速度で移動する。君は、判定の DC を 10 増やすことにより、通常の移動速度で移動することができる。中または重荷になるものを運搬していたり、中または重装鎧を着用することによって移動速度が減少している場合、敵をすり抜けて移動するために 〈軽業〉を使うことはできない。何らかの能力によってこうした条件下でも通常の移動速度で移動できるなら、敵をすり抜けて移動するために 〈軽業〉を使うことができる。君は伏せ状態であってもこのやり方で 〈軽業〉を使うことができるが、そうするには 5 フィート移動するのに 1 回の全ラウンド・アクションが必要となり、DC は 5 増加する。

状況	基本 〈軽業〉 DC *
機会攻撃範囲をすり抜ける	敵の戦技防御値
敵のマスを通り過ぎる	5 + 敵の戦技防御値

\* この DC は、移動による機会攻撃を避けるために用いられる。この DC は 1 ラウンドに避ける敵 1 体につき 2 ずつ増加する。

最後に、君は跳躍したり落下した時に軟着陸するために 〈軽業〉技能を使うことができる。跳躍を行う際の基本 DC は、(幅跳びの場合) 飛び越える距離か (高跳びの場合) 跳びつこうとする高さの 4 倍に等しい。君が少なくとも 10 フィートの助走距離を取れない場合、DC は 2 倍になる。君が跳躍する表面に関係する修正値だけが 〈軽業〉判定に適用される。4 以下の差で判定に失敗したなら、跳躍には失敗するものの、DC20 の反応セーブに成功すれば向こう側の縁に手をかけることができる。5 以上の差で失敗したなら、君は跳躍に失敗し、そして落下する (高跳びの場合は伏せ状態となる)。30 フィートより高い基本地上移動速度を持つクリーチャーは、移動速度が 30 より 10 フィート高いごとに 〈軽業〉判定に + 4

の種族ボーナスを得る。30 フィートより低い基本地上移動速度を持つクリーチャーは、移動速度が 30 より 10 フィート低いごとに〈軽業〉判定に-4 の種族ボーナスを得る。1 ラウンドの最大移動距離を超えて跳躍を行うことはできない。走り幅跳びの場合、〈軽業〉判定の結果は跳躍で移動した距離（判定が失敗した場合、君が着地し伏せ状態になる場所までの距離）を表す。立ち幅跳びの場合、着地点を決めるために、この結果を半分にする。

幅跳び	〈軽業〉 DC
5 フィート	5
10 フィート	10
15 フィート	15
20 フィート	20
20 フィート以上	5 フィートごとに+5

高跳び	〈軽業〉 DC
1 フィート	4
2 フィート	8
3 フィート	12
4 フィート	16
4 フィート以上	1 フィートごとに+4

※訳者注：PRD の表がおかしかったので、ルールブックの表から訳しました。

一定の距離を意図的に飛び降りる場合、結果として跳躍に失敗したとしても、DC15 の〈軽業〉技能判定に成功することで落下の最初の 10 フィートを無視することができる。しかし、君が落下からダメージを受けるかどうかに関わらず、移動の終了時点では伏せ状態になる。より詳しくは落下のルールを参照すること。

〈軽業〉判定に関しては、君の成功の可能性はいくつもの状況に左右される。目標となる DC に対する以下の修正値は、〈軽業〉技能判定すべてに適用される。修正値は互いに累積するが、ある状況には最も厳しい修正値だけが適用される。

〈軽業〉修正値	DC 修正
少し障害物がある（砂利、砂地）	+2
大いに障害物がある（洞窟、瓦礫）	+5
少しすべりやすい（濡れている）	+2
大いにすべりやすい（凍っている）	+5
緩やかな傾斜（< 45°）	+2
かなりの傾斜（> 45°）	+5
少し足場が悪い（荒れた水面のボート）	+2
中程度に足場が悪い（大荒れの水面のボート）	+5
大いに足場が悪い（地震）	+10
狭かったりでこぼこした表面を通常の移動速度で移動している	+5*

\*これは跳躍の判定には適用されない。

**アクション:**なし。〈軽業〉判定は他のアクションの一部として行われる。さもなければ状況への対応として行われる。

**特殊:**〈軽業〉が 3 ランク以上あるなら、防御的戦闘で通常なら AC に +2 のところ+3 の回避ボーナスを得る。また、防御専念で通常なら AC に +4 のところ+6 の回避ボーナスを得る。

《軽業師》特技があるなら、〈軽業〉判定にボーナスを得る（特技を参照）。

## 〈鑑定〉（【知】） Appraise

君は物品の貨幣価値を評価することができる。

**判定:** DC20 の〈鑑定〉判定によって一般的な物品の価値を見積もる。5 以上の差で成功した場合、君はまたそのアイテムが魔法の特性を持っているかどうかを見分けることができる。もっとも、成功しても魔法のアイテムの能力に関する知識がもたらされることはない。4 以内の差で失敗すれば、君はその物品の価値を実際価値の 20% 以内で見積もる。5 以上の差で失敗すれば、価格は実に不正確なものとなり、GM の裁量の適用を受ける。希少な、あるいは特殊なアイテムについて判定する場合、DC が 5 以上増える可能性がある。

君はまた、宝物の山の中から目に見える最も価値のあるアイテムを見定めるためにこの判定を使うことができる。この判定の DC は通常 20 であるが、特に大きな宝の山の場合 30 まで増加しうる。

**アクション:**1 つのアイテムを〈鑑定〉するには 1 回の標準アクションが必要である。宝物の山の中から最も価値のある物品を見定めるには 1 回の全ラウンド・アクションが必要である。

**再挑戦:**あるアイテムを重ねて〈鑑定〉しようと試みても同じ結果がもたらされる。

**特殊:**レイヴン（大鳥）を使い魔に持っている呪文の使い手は〈鑑定〉判定に+3 のボーナスを得る。

## 〈騎乗〉（【敏】；防具による判定ペナルティ） Ride

君は乗騎に乗る技術に長けている。乗騎は通常はホースだが、時にグリフィンやベガサスのような風変わりなものとなるかもしれない。乗騎とするに向かないクリーチャーに乗る場合、〈騎乗〉判定に-5 のペナルティを受ける。

**判定:**一般的な騎乗行動には判定は不要である。まったく問題なく、乗騎に鞍を置き、乗り、走らせ、そして降りることができる。ただし、以下の作業には判定が必要になる。

作業	〈騎乗〉 DC
膝で操る	5
鞍に留まる	5
戦闘訓練を受けた乗騎とともに戦う	10
遮蔽を取る	15
軟着陸	15
障害跳び	15
乗騎に拍車をあてる	15
戦闘中に乗騎を操る	20
素早く乗り降りする	20

**膝で操る:**君は乗騎を膝で操り、戦闘中に両手を使用可能にできる。君のターンの始めに判定を行なうこと。失敗すれば、君は乗騎を操るのに片手を使う必要があるため、そのラウンドにはもう一方の手しか使うことができない。これはアクションではない。

**鞍に留まる:**君は乗騎が後脚立ちしたり、突然走り出した時、あるいは自分がダメージを受けた時に、とっさに反射的対応として落下を回避できる。技能をこう使用するにはアクションを要しない。

**戦闘訓練を受けた乗騎とともに戦う:**戦闘中、戦いの訓練を受けた乗騎に攻撃を指示した場合も、さらに自分自身の通常の攻撃を行なうことができる。この用法はフリー・アクションである。

**遮蔽を取る:**君はとっさに反応して身を低くし、乗騎の片側にぶらさがることで、乗騎を遮蔽として使用できる。乗騎を遮蔽として使用している間は、君は攻撃することも、呪文を発動することもできない。失敗すれば、遮蔽の利益を得ることはできない。この用法は割り込みアクションであるが、この位置から復帰するのは移動アクションである（判定の必要はない）。

**軟着陸:**君は乗騎から落下する際にダメージを無効にする。失敗したら、君は 1d6 ポイントの落下ダメージを受け、「伏せ状態」となる。この用法はアクションを要しない。

**障害跳び:**君は乗騎に、乗騎の移動の一部として障害を跳び越えさせることができる。乗り手の〈騎乗〉技能修正値が乗騎の跳躍修正値（どちらか低い方）を使用し、乗騎がどれくらい遠くまで跳躍できたかを調べる。乗り手は〈騎乗〉判定に失敗したなら乗騎から落ち、しかるべき落下ダメージ（1d6 ポイント以上）を受ける。この用法はアクションではなく、乗騎の移動の一部である。

**乗騎に拍車をあてる:**乗り手は自分の 1 回の移動アクションを使って乗騎に拍車をかけ、乗騎の移動速度を上げようとする。1 回〈騎乗〉判定に成功したなら、乗騎の速度は 1 ラウンドの間 10 フィート上昇するが、そのクリーチャーは 1d3 ポイントのダメージを受ける。君はこの行動を毎ラウンド実行できるが、乗騎は【耐久力】能力値に等しいラウンド数が経過すると「疲労状態」になる。この能力は「疲労状態」の乗騎には使用できない。

**戦闘中に乗騎を操る:**戦闘中に、移動アクションとしてライト・ホース、ポニー、ヘヴィ・ホース、そのほかの戦闘騎乗用に訓練されていない

乗騎を操ることができる。失敗すれば、君はそのラウンド中、他に何もすることができない。戦闘用に訓練されたホースやポニーについてはロールする必要はない。

**素早く乗り降りする：**乗騎のサイズ分類が乗り手よりも1段階大きいかそれ以下であり、かつ乗り手にそのラウンドで使用できる移動アクションが残っているなら、乗り手は乗騎にフリー・アクションで乗ったり降りたりしようと試みることができる。判定に失敗した場合、乗ったり降りたりするのは移動アクションになる。乗騎のサイズ分類が乗り手よりも2段階以上大きい場合、“素早く乗り降りする”ことはできない。

**アクション：**さまざま。普通に乗ったり降りたりするのは移動アクションである。他の判定は先述の通り、移動アクションだったり、フリー・アクションだったり、そもそもアクションでなかったりする。

**特殊：**鞍なしで騎乗しているなら、〈騎乗〉判定に-5のペナルティを被る。

《動物の友》特技があるなら、〈騎乗〉判定にボーナスを得る（『特技』を参照）。

軍用鞍を使用していれば、“鞍に留まる”際の〈騎乗〉判定に+2の状況ボーナスを得る。

〈騎乗〉は《騎射》、《騎乗戦闘》、《駆け抜け攻撃》、《猛突撃》、《騎乗蹂躞》特技の前提条件である。

## 〈芸能〉（【魅】） Perform

君は歌を歌ったり、楽器を演奏したりといった、1種類の演芸に熟練している。〈製作〉や〈知識〉や〈職能〉と同様、〈芸能〉も実際にはいくつかの別個の技能である。君は複数の〈芸能〉技能に別個にランクを割り振って取ることができる。

以下に挙げる〈芸能〉の9分野には、それぞれ複数の手法、楽器、技術が含まれる。それゆえ各分野につき、そこに含まれる手法の小さな一覧を付した。

- ・ 演芸（喜劇、芝居、パントマイム）
- ・ お笑い（おどけ、ざれ歌、冗談）
- ・ 舞踏（バレエ、ワルツ、ジグ）
- ・ 鍵盤楽器（ハーブシコード、ピアノ、パイプオルガン）
- ・ 朗誦（叙事詩、頌歌、物語）
- ・ 打楽器（ベル、チャイム、太鼓、銅鑼）
- ・ 弦楽器（フィドル、ハーブ、リュート、マンドリン）
- ・ 管楽器（フルート、パン・パイプ、リコーダー、トランペット）
- ・ 歌唱（物語詩、宗教歌、歌曲）

**判定：**君は選択した芸能の種別に関するその才と技で聴衆に感銘を与えることができる。

〈芸能〉 DC 上演

10	退屈な上演。公衆の前で上演してお金を儲けようとするのは、物乞いと同じである。1d10cp / 日を得る。
15	楽しめる上演。豊かな町では1d10sp / 日を得る。
20	素晴らしい上演。豊かな町では3d10sp / 日を得る。やがて職業的な一座に加わるよう招かれるかもしれず、その地方で評判になるかもしれない。
25	記憶に残る上演。豊かな町では1d6gp / 日を儲ける。やがて高貴な後援者の目に留まったり、国じゅうで評判になるかもしれない。
30	並はずれた上演。豊かな町では3d6gp / 日を儲ける。やがて遠方の後援者や、他次元界の存在の目に留まることすらあるかもしれない。

高品質の楽器は、その楽器の使用に関わるすべての〈芸能〉判定に+2の状況ボーナスを与える。

**アクション：**さまざま。公衆の面前で芸能によって金を稼ぐ場合、一から丸一日の時間がかかる。〈芸能〉に基くバードの特殊能力について

はバードの項を参照のこと。

**再挑戦：**可。とはいえ、それで以前の失敗が取り消されるわけではない。過去に感銘を受けなかった聴衆は、将来の上演に対して偏見を持つだろう（以前の失敗1回につきDCを+2すること）。

**特殊：**バードは、呪芸のうちいくつかを用いるには特定の分野の〈芸能〉を持っていなければならない。

## 〈言語学〉（【知】；修得時のみ） Linguistics

君は会話や読み書きのいずれにおいても言語を操ることに熟練している。君はいくつもの言語を話すことができ、十分な時間さえあればほぼどんな言語でも解読することができる。読み書きする技術を使って同じぐらいうまく偽造書類を作ったり、見破ったりすることができる。

**判定：**君はよく知らない言語で書かれたものや、不完全な文書、古代の形式で書かれた文書を解読できる。基本DCは、単純なメッセージなら20、標準的な文章なら25、複雑だったり特殊だったり非常に古い文字なら30以上である。判定に成功すれば、君は1分間で約1ページ（相当）の文章を読み取り、書いてあることのできたいの内容を理解する。判定に失敗すれば、君がその文章について間違った結論を導き出すことを避けられたかどうか調べるために、【判断力】判定（DC5）を行なう（成功すれば、君は間違った結論を導き出さなかったということになる。失敗すれば、間違った結論を導き出してしまったと言うことになる）。

〈言語学〉判定も【判断力】判定（必要なら）も、GMがひそかに行なう。従って、自分が導き出した結論が正しいのか間違っているのか、君が見分けることはできない。

状況	〈言語学〉判定修正値
読み手が知らない種類の書類	-2
読み手がある程度知っている種類の書類	+0
読み手がよく知っている種類の書類	+2
読み手が知らない筆跡	-2
読み手がある程度知っている筆跡	+0
読み手がよく知っている筆跡	+2
読み手が書類をざっと見ただけ	-2
書類が命令や知識と矛盾している	+2

**偽造書類の作成と判別：**偽造には、でっち上げる書類に合った筆記用具が要る。筆跡が特定個人のものでない書類を偽造するには、君は前に同様の書類を見たことがあればよく、判定に+8のボーナスを得る。サインを偽造するためには、その模写すべき人物のサインが必要で、キャラクターは判定に+4のボーナスを得る。特定の人物の手で書かれた長い書類を偽造するためには、その人物の筆跡の豊富な見本が必要である。

〈言語学〉判定はひそかに行なわれるので、君は自分の偽造したものがどのくらいうまくいったのかわかることはできない。〈変装〉と同様、誰かが作品を調べるまでは判定を行なわない。この〈言語学〉判定は、偽造書類を調査してその信憑性を調べる者との対抗判定になる。相手は偽造者の〈言語学〉判定に〈言語学〉判定で対抗する。上の表にある通り、読み手は判定にボーナスやペナルティを得る。

**言語の修得：**君がこの技能のランクを1上げるごとに、会話し読み書きできる新しい言語を1つ学ぶ。主要な言語（およびその典型的な使用者）は以下の通りである。

- ・ 奈落語（アビスル）（デーモン、混沌にして悪の来訪者）
- ・ アクロ語（デロ、非人類的ないし異界的モンスター、悪のフェイ）
- ・ 水界語（水棲クリーチャー、水に関わりのあるクリーチャー）
- ・ 風界語（飛行クリーチャー、風に関わりのあるクリーチャー）
- ・ 天上語（セレスチャル）（エンジェル、善の来訪者）
- ・ 共通語（人間および諸種族のうちコア種族）
- ・ 竜語（ドラゴン、爬虫類の人型生物）
- ・ ドルイド語（ドルイドのみ）
- ・ ドワーフ語（ドワーフ）
- ・ エルフ語（エルフ、ハーフェルフ）
- ・ 巨人語（サイクロプス、エティン、ジャイアント、オーガ、トロール）

- ・ ノーム語 (ノーム)
- ・ ゴブリン語 (バグベア、ゴブリン、ホブゴブリン)
- ・ ノール語 (ノール)
- ・ ハーフリング語 (ハーフリング)
- ・ 火界語 (火に関わりのあるクリーチャー)
- ・ 地獄語 (インファーマル) (デヴィル、秩序にして悪の来訪者)
- ・ オーク語 (オーク、ハーフオーク)
- ・ 森語 (ケンタウロス、フェイ・クリーチャー、植物クリーチャー、ユニコーン)
- ・ 地界語 (地に関わりのあるクリーチャー)
- ・ 地下共通語 (ドラウ、ドゥエルガル、モーロック、スヴァーフネブリン)

※訳者注: Aklo: クトゥルフでおなじみの言語と関連があるかは不明ですが、内容的に関連ありそうなので用語を使いました。

※訳者注: morlocks: H・G・ウェルズによる地底人の人食い種族にモーロックというのがあります。関連があるかは不明ですが、内容的に関連ありそうなので用語を使いました。

**アクション:** さまざま。普通の文章 1 ページぶんを判読するのは 1 分 (連続する 10 ラウンド) を必要とする。偽造文書を作るには、1 ページあたりざっと 1 ~ 1d4 分かかる。〈言語学〉を用いて偽造書類を見破るには、1 ページ吟味するのに 1 ラウンドを必要とする。

**再挑戦:** 可。

**特殊:** 君はこの技能を修得していなければならない。もともと、自身の種族によるボーナス言語の古語や慣れない表現を読み解こうとすることは常に可能である。加えて、偽造文書を見破る試みに関しても、常に行なうことができる。

## 〈交渉〉(【魅】) Diplomacy

この技能を使えば、君は自分の話に賛成するように他人を説得したり、意見の食い違いを解決したり、人々の間に埋もれている価値ある情報や噂を集めたりすることができる。この技能はまた、事態にふさわしい適切な礼儀作法や態度を使うことによって、対立を処理するためにも使われる。

**判定:** 判定に成功すれば NPC の最初の態度を変えることができる。この判定の DC はクリーチャーの君に対する最初の態度によって変化し、それはその者の【魅力】修正値によって修正される。君が成功した場合、そのキャラクターの君に対する態度は 1 段階改善される。判定結果が DC を 5 上回るごとに、そのキャラクターの君に対する態度はさらにもう 1 段階追加で改善される。クリーチャーの態度はこのやり方では 2 段階以上変わることはない。もともと、状況によっては GM はこのルールを無視することができる。4 以下の差で判定に失敗した場合、そのキャラクターの君に対する態度は変化しない。5 以上の差で失敗した場合、そのキャラクターの君に対する態度は 1 段階悪化する。

君は君を理解しなかったり【知力】3 以下のクリーチャーに対して〈交渉〉を使用することができない。ふつう、戦闘中やすぐにも君や味方に書を与えるつもりでクリーチャーに対しては、〈交渉〉はあまり役に立たない。〈交渉〉による態度の変化は通常 1d4 時間持続するが、状況によってはそれよりも長かったり短くなったりする可能性がある (GM の裁量による)。

最初の態度	〈交渉〉 DC
敵対的	25 + クリーチャーの【魅力】修正値
非友好的	20 + クリーチャーの【魅力】修正値
中立的	15 + クリーチャーの【魅力】修正値
友好的	10 + クリーチャーの【魅力】修正値
協力的	0 + クリーチャーの【魅力】修正値

クリーチャーの君に対する態度が少なくとも中立的であれば、君はそのクリーチャーに要請を行なうことができる。これは 1 回の追加の〈交渉〉判定であり、DC を決定するのにそのクリーチャーの現在の態度を使用し、以下の修正値のうち 1 つを加える。そのクリーチャーの態度が協力的になっていれば、要請が本性に反していたり深刻な危険を招かない限り、そのクリーチャーは判定なしでたいていの要請に従う。GM 裁量によるが、

その要請がクリーチャーの価値観や本性に反するなら、要請によっては自動的に失敗することもある。

要請内容	〈交渉〉 DC 修正値
簡単な助言や指示を与える	- 5
詳しい助言を与える	+ 0
簡単な援助を与える	+ 0
ささいな秘密を明かす	+ 5
長々と、あるいはめんどろな援助を与える	+ 5
危険な援助を与える	+ 10
重要な秘密を明かす	+ 10 以上
処罰されかねないような援助を与える	+ 15 以上
追加の要請	要請 1 つにつき + 5

**情報収集:** 君はまた〈交渉〉を特定の話題や個人についての情報を集めるために使うことができる。これをするためには、君は地元の居酒屋や市場、集会所で人々に聞き回り、少なくとも 1d4 時間を過ごさなくてはならない。この判定の DC は求めている情報のあいまいさによるが、通常広く知られた事実や噂の場合で 10 となる。あいまいであったり、秘密の知識の場合、DC は 20 かそれ以上に増加する可能性がある。話題によっては、普通の人々が単に知らないだろうと GM が判断する可能性もある。

**アクション:** クリーチャーの態度に影響を与えるために〈交渉〉を使うには 1 分間の継続して話をする必要がある。クリーチャーに要請を行なうには、要請の複雑さにもよるが、1 ラウンド以上話をする必要がある。情報を集めるために〈交渉〉を使うには、噂や情報提供者を捜すのに 1d4 時間を必要とする。

**再挑戦:** 〈交渉〉を使ってあるクリーチャーの態度に影響を与えることは、24 時間の間に 1 回以上行なうことはできない。要請が拒絶された場合、その結果がさらなる判定で変化することはない。もともと、別の要請であれば成功する可能性はある。情報収集のための〈交渉〉判定は再挑戦できる。

**特殊:** 《説得力》特技があるなら、〈交渉〉判定にボーナスを得る (『特技』を参照)。

## 〈呪文学〉(【知】; 修得時のみ) Spellcraft

君は呪文の発動のわざや魔法のアイテムの識別、魔法のアイテムの作成や発動中の呪文の識別を行なうことに長けている。

**判定:** 〈呪文学〉は、呪文の発動や魔法のアイテムの作成についての技術的な側面に関して、知識や技能が問題となる際に使用される。この技能はまた、ディテクト・マジック や アイデンティファイ という呪文を使うことで、所持している魔法のアイテムの特性を識別する際にも用いられる。以下のように、この判定の DC は作業によってさまざまである。

**アクション:** 発動されようとしている呪文を識別するのはアクションではないが、君はその呪文が発動されるのをはっきりと見ることができなければならない。このため距離や不利な状況、その他の要因に関して、〈知覚〉判定と同様のペナルティを受ける。呪文書や巻物から呪文を学ぶのは呪文のレベルにつき 1 時間 (0 レベル呪文は 30 分) がかかる。借りた呪文書から呪文を準備するのは、呪文の準備以上に時間がかかることはない。魔法のアイテムを作成するために〈呪文学〉判定を行なうのは製作過程の一部である。魔法のアイテムの特性を識別する試みは、識別しようとするアイテム 1 個につき 3 ラウンドかかり、その品を徹底的に吟味できる状態である必要がある。

**再挑戦:** 呪文の識別は再挑戦できない。呪文書や巻物から呪文を学ぶのに失敗した場合、君は再挑戦するまでに最低でも 1 週間待たなくてはならない。借りた呪文書から呪文を準備するのに失敗した場合、君は次の日まで再挑戦できない。ディテクト・マジック を用いて魔法のアイテムの特性を識別する際には、アイテム 1 つの特性を突きとめようとするのでできるのは 1 日 1 回までである。再度試みても同じ結果がもたらされる。

**特殊:** 専門家のウィザードは、自分の専門である系統の呪文の識別、学習、準備を行なう際には + 2 のボーナスを得る。同様に、対極系統の呪文に関して同じような判定を行なう際には - 5 のペナルティを被る。

エルフは、魔法のアイテムの特性を識別するための〈呪文学〉判定に + 2 の種族ボーナスを得る。

『魔法の才』特技があるなら、〈呪文学〉判定にボーナスを得る（『特技』を参照）。

表：〈呪文学〉DC

作業	〈呪文学〉DC
発動されようとしている呪文を識別する	15 + 呪文レベル
呪文書や巻物から呪文を学ぶ	15 + 呪文レベル
借りた呪文書から呪文を準備する	15 + 呪文レベル
ディテクト・マジック を用いて魔法のアイテムの特性を識別する	15 + アイテムの術者レベル
巻物を解読する	20 + 呪文レベル
魔法のアイテムを作成する	アイテムによりさまざま

## 〈職能〉（【判】；修得時のみ） Profession

君は特定の仕事に熟練している。〈製作〉や〈知識〉や〈芸能〉と同様、〈職能〉も実際にはいくつもの別個の技能である。君は複数の〈職能〉技能に別個にランクを割り振って取ることができる。〈製作〉技能がアイテムを作る才能を表しているのに対し、〈職能〉技能はそれほど専門化していない知識を広い範囲で必要とする職業の才を表す。一般的な〈職能〉技能には、建築家、パン屋、法律家、酒つくり、肉屋、吏員、料理人、高級娼婦、御者、技師、農夫、漁師、賭博師、庭師、薬草商、宿屋の主人、司書、商人、産婆、粉ひき、鋤夫、荷かつぎ、船乗り、書記、羊飼い、訓練機関の教師、兵士、革なめし工、わな猟師、木こりといったものがある。

※訳者注：stable master を『訓練機関の教師』としましたが、ちょっと自信がありません。『厩舎の主人』とかそんな意味かもしれませんが念のため注記しておきます。

**判定：**仕事に打ち込んだ1週間につき、君は〈職能〉判定結果の半分に等しい枚数の金貨を稼げる。君は商売道具の使い方、職業に必要な日々の作業のやり方、未熟な助手の監督の仕方、よくある問題の取り扱い方を知っている。君はまた自分の職業に関する問題に答えることができる。簡単な問題はDC10であるが、より複雑な質問は15かそれ以上のDCとなる。

**アクション：**この技能の使用事態が何らかのアクションだということはない。1回の判定は1週間の作業を表すことが多い。

**再挑戦：**可能なことも不可能なこともある。収入を得るために〈職能〉技能を使う試みには、再挑戦することができない。君の判定の結果生じた1週間分の賃金は、どんな値であれ動かすことはできない（次の週の新たな収入を決めるため、1週間後に別の判定を行なうことはできる）。一方、ある特定の作業を成し遂げる試みには、通常は再挑戦することができる。）

**未修得：**未修得の労働者や助手（つまり〈職能〉にランクのないキャラクター）は1日あたり平均で銀貨1枚を稼ぐ。

**特殊：**ノームは自分が選んだ〈製作〉または〈職能〉判定に+2ボーナスを得る。

## 〈真意看破〉（【判】） Sense Motive

君は嘘や真意を見抜くことに長けている。

**判定：**判定に成功すれば、君ははたりに引っかけられないようにすることができる（〈はったり〉技能を参照）。また、この技能を使って、何かが起きていること（君の気づいていない妙な事態）が起きていることに気づいたり、ある者が信用できそうか値踏みしたりすることもできる。

作業	〈真意看破〉DC
直感	20
心術感知	25 または 15
ひそかなメッセージの判別	さまざま

**直感：**〈真意看破〉のこの用法は、人と接する際、直感的にその場の状況を判断することを表す。君は他人の行動から、何かの間違っているという感覚を得ることができる。たとえば、偽物と話をしている時などである。また、特定の人物が信頼できそうかどうかという感覚を得ることもできる。

**心術感知：**君は、たとえ相手自身が気づいていない場合でも、相手の

行動が心術の効果によって影響されているかどうか見破ることができる。通常、DCは25である。目標が支配されている場合（ドミネイト・パースンを参照）、目標の行動はおのずと限られたものになるため、DCは15まで下がる。

**ひそかなメッセージの判別：**〈はったり〉技能でひそかに送られるメッセージに、〈真意看破〉で気づくことができる。この場合、〈真意看破〉で、メッセージを伝えている者の〈はったり〉と対抗判定を行なうこと。そのメッセージに関する情報が1つ抜けていることに、〈真意看破〉に-2のペナルティが付く。この判定に4以下の差で成功したなら、〈真意看破〉を行った者は何かひそかなメッセージが伝えられていると気づくが、具体的な内容はわからない。5以上の差で成功したなら、メッセージに気づき、内容も理解する。4以下の差で失敗したなら、ひそかな意思疎通が行なわれていることに気づかない。5以上の差で失敗したなら、何らかの誤った情報を得る。

**アクション：**〈真意看破〉で情報を手に入れようとする場合、それには概して1分以上かかる。また、一晚を費やして周囲の人々の雰囲気や人間関係を知らうとすることもできる。

**再挑戦：**不可。ただし、自分に仕掛けられた〈はったり〉判定1回1回に対して1回ずつ〈真意看破〉判定を行なうことはできる。

**特殊：**レンジャーは“得意な敵”に対する〈真意看破〉判定にボーナスを得る。

『鋭敏感覚』特技があるなら、〈真意看破〉判定にボーナスを得る（『特技』を参照）。

## 〈水泳〉（【筋】；防具による判定ペナルティ） Swim

君は泳ぎ方を知っており、大荒れの水面でさえ泳ぐことができる。

**判定：**水の中にいる間は、1ラウンドに1回〈水泳〉判定を行なうこと。成功すれば、君は全ラウンド・アクションとして半分の移動速度で泳ぐか、移動アクションとして移動速度の1/4で泳ぐことができる。4以内の差で失敗すれば、まったく進めなかったことになる。5以上の差で失敗すれば水面下に沈む。

水面下にいるなら、〈水泳〉に失敗した場合も、意図的に水面下に潜った場合も、息を止めねばならない。キャラクターは【耐久力】値の2倍に等しいラウンドの間、息を止めていられる。ただし、移動アクションやフリー・アクションとしか行わずにいる場合に限る。

標準アクションや全ラウンド・アクション（攻撃など）を1回取るたびに、息を止めていられる残り時間が1ラウンド短くなる（つまり、戦闘しているキャラクターは、通常の1/2の時間しか息を止めていられない）。この期間が終わると、息を止めているには毎ラウンド1回、DC10の【耐久力】判定を行なわねばならない。このDCは毎ラウンド1ずつ上昇する。失敗すればキャラクターは溺れ始める。〈水泳〉判定のDCは水の状態による。表を参照。

水の状態	〈水泳〉DC
静かな水面	10
荒れた水面	15
大荒れの水面	20*

\*大荒れの水面では、たとえ他に脅威や気を散らすものが何もなくても、〈水泳〉判定時に“出目10”を選択できない。

1時間泳ぐごとに、DC20の〈水泳〉判定を行ない、失敗すると疲労によって1d6ポイントの非致傷ダメージを受ける。

**アクション：**一度〈水泳〉判定に成功することに、移動アクションとして移動速度の1/4で泳ぐか、全ラウンド・アクションとして移動速度の1/2で泳ぐことができる。

**特殊：**水泳移動速度のあるクリーチャーは、そこにあるとおりの速度で、〈水泳〉判定なしに水中を移動できる。また、特定の行動を取ったり災害を避けたりするための〈水泳〉判定には+8の種族ボーナスを得る。こうしたクリーチャーはどんな時でも〈水泳〉判定で“出目10”を選択できる。たとえ水泳中、気を散らすものや脅威になるものがあってもである。また、こうしたクリーチャーは水泳中に“疾走”アクションを実

行できるが、その場合はまっすぐに泳がねばならない。

《運動能力》特技があるなら、〈水泳〉判定にボーナスを得る（『特技』を参照）。

## 〈製作〉（【知】） Craft

君は防具や武器といった、特定のアイテム類を製作することに長けている。〈知識〉や〈職能〉や〈芸能〉と同様、〈製作〉も実際にはいくつもの別々の技能である。君は複数の〈製作〉技能に別個にランクを割り振って取ることができる。一般的な〈製作〉技能には、錬金術、防具、かご、本、弓、能書法、大工、織物、衣類、ガラス、装身具、錠前、絵描き、陶芸、彫刻、船、靴、石工、罨、武器といったものがある。

〈製作〉技能はもっぱら何かを作り出すためのものである。そうでない場合、その技能は〈製作〉ではなく〈職能〉に含まれる公算が高い。

**判定：**君はその手仕事を生業として、仕事に打ち込んだ1週間につき、判定結果の約半分に等しい枚数の金貨を稼ぎ、それなりの生活を送ることができる。君は商売道具の使い方、製作に必要な日々の作業のやり方、未熟な助手の監督のやり方、よくある問題の取り扱い方を知っている（未熟練労働者や徒弟は、1日あたり平均で銀貨1枚を稼ぐ）。

しかし、〈製作〉技能の基本的な機能は、君が適切な種類のアイテムを作ることができるようになることにある。DCは作り出すアイテムの難しさによる。DC、君の判定結果、そしてアイテムの価格によって、そのアイテムを作るのにどのくらい時間がかかるのかが決まる。同様に、アイテムの最終価値によって原材料費も決まる。

ファブリケートの呪文を使って、〈製作〉判定を実際に行なうことなく〈製作〉判定と同様の結果を達成することのできる場合もある。高度な職人芸が必要な作品を作るためにこの呪文を使う場合は、やはり適切な〈製作〉技能の判定を行なわなければならない。

アイアンウッドの呪文の使用と組み合わせて木工関連の〈製作〉判定を行なえば、鉄の強さを持つ木製のアイテムを作ることができる。

マイナー・クリエイションの呪文を使って複雑なアイテムを作成するためには、適切な〈製作〉判定に成功しなければならない。

どんな製作でも、成功率を最大にするには職人道具が必要である。間に合わせの道具で代用する場合、判定に-2の状況ペナルティが課される。逆に、高品質の職人道具を使えば、+2の状況ボーナスが得られる。

アイテムを作るためにどのくらいの時間や金額がかかるか決定するには、以下の手順に従うこと。

1. アイテムの価格を銀貨で求める（1gp = 10sp）。
2. DCを本項の『表：〈製作〉技能』の中から求める
3. アイテムの価格の1/3を原材料費として支払う。
4. 週間の仕事を表す技能判定を行なう。判定に成功したら、判定の結果とDCを掛ける。結果×DCがアイテム価格を銀貨に換算した数値に達したなら、アイテムは完成したことになる。この結果×DCがアイテム価格をアイテム価格を銀貨に換算した数値の2倍か3倍に達した場合、1/2や1/3の時間で仕事を終えたことになる。要するに価格のn倍であれば、1/nの時間で終わるのである。結果×DCがアイテム価格を銀貨に換算した数値に満たなかった場合、その数値は1週間で進展した作業量を示している。この結果を記録し、次の週の判定を行なうこと。以後、合計がアイテム価格を銀貨に換算した数値に達するまで、1週間ごとに作業を進めていくように。

判定に4以下の差で失敗した場合、その週はまったく進展しなかったということになる。5以上の差で失敗した場合、原材料の半分が台無しになってしまい、元々の原材料費の半分以上を再び支払わなければならない。

**1日単位での進展：**週単位ではなく、1日単位で判定を行なうこともできるが、その場合、作業の進展（結果×DC）は1週間の日数によって分割する必要がある。

**高品質のアイテムの作成：**君は高品質のアイテムを作ることでもできる。高品質のアイテムには武器もあれば、鎧、盾、道具もある——どれもみな、できれば優れているため使用にボーナスが付くアイテムである。高品質のアイテムを作る際には、通常のアイテムに加えて、“高品質であるということ”そのものを、まるで別個のアイテムであるかのように作成することになる。“高品質であるということ”は、それ自体に価格（武器なら300gp、鎧や盾なら150gp。高品質の道具の価格については『装備』を参照）と〈製作〉DC（20）がある。基本となるアイテム自体と“高品質であるということ”の両方が完成すれば、高品質のアイテムのできあがりである。“高品質であるということ”を作る際に支払うコストは、上記に示した“高品質であるということ”の価格の1/3である。

質のアイテムを作る際には、通常のアイテムに加えて、“高品質であるということ”そのものを、まるで別個のアイテムであるかのように作成することになる。“高品質であるということ”は、それ自体に価格（武器なら300gp、鎧や盾なら150gp。高品質の道具の価格については『装備』を参照）と〈製作〉DC（20）がある。基本となるアイテム自体と“高品質であるということ”の両方が完成すれば、高品質のアイテムのできあがりである。“高品質であるということ”を作る際に支払うコストは、上記に示した“高品質であるということ”の価格の1/3である。

**アイテムの修理：**君はアイテムを一から作る場合と同じDCでそのアイテムを修理できる。アイテムを修理するための費用はそのアイテムの価格の1/5である。

表：〈製作〉技能

アイテム	〈製作〉技能	製作DC
酸	錬金術	15
発煙棒、火おこし棒、錬金術師の火	錬金術	20
足留め袋、耐毒剤、陽光棒、雷石	錬金術	25
鎧、盾	鎧	10 + ACボーナス
ロングボウ、ショートボウ、アロー	弓	12
コンボジット・ロングボウ、コンボジット・ショートボウ	弓	15
【筋力】等級の高いコンボジット・ロングボウやコンボジット・ショー	弓	15 + (2 × 【筋力】等級)
トボウ		
機械的な罨	罨	さまざま*
クロスボウ、ボルト	武器	15
単純近接武器、単純投擲武器	武器	12
軍用近接武器、軍用投擲武器	武器	15
特殊近接武器、特殊投擲武器	武器	18
非常に単純なアイテム（木のさじなど）	さまざま	5
標準的なアイテム（鉄製の鍋など）	さまざま	10
質のよいアイテム（鐘など）	さまざま	15
複雑または高級なアイテム（錠前など）	さまざま	20

\*罨の製作に関するルールは別にある（『罨』を参照）。

**アクション：**この技能の使用自体が何らかのアクションだということはない。〈製作〉判定は日や週の単位で行なわれる（上記参照）。

**再挑戦：**可能だが、5以上の差で失敗するたびに、原材料の半分が台無しになってしまい、元々の原材料費の半分以上を再び支払わなければならない。

**特殊：**アイテムを製作する際、製作者は表にあるDCを自ら進んで+10しても構わない。そうすれば、より速やかにアイテムを完成させられる（作業の進展を計算する際、より高いDCを〈製作〉判定結果に掛け合わせることになるので）。DCを上昇させるかどうかは、その週なり日なりの判定を行なう前に決定せねばならない。

〈製作：錬金術〉でアイテムを作るには、錬金術用具を持っていないといけない。都市で作業を行なう場合、アイテムを作るための材料費の一部として必要なものを買うことができるが、所によっては錬金術用具を手に入れるのが困難だったり不可能だったりすることもある。錬金術実験用具を購入し維持しているなら（その作業のための完璧な道具を持っているという有利な条件を満たすので）、〈製作：錬金術〉判定に+2の状況ボーナスが得られるが、この技能で作るアイテムの価格は変わらない。

ノームは自分が選んだ〈製作〉または〈職能〉判定に+2ボーナスを得る。

## 〈生存〉（【判】） Survival

君は荒野で生き延び、荒地地を行軍することに長けている。君はまた、他の者が残した足跡や痕跡を辿ることに秀でている。

**判定：**君は荒野で、自分と他の者たちの安全と食糧を確保できる。〈生存〉判定を要するさまざまな作業のDCは次の表を参照。

〈生存〉DC	作業
10	荒野で暮らす。狩猟や採集を行ないつつ（食糧も水も補給の必要なく）、野外移動速度の半分まで移動する。判定結果が10を2ポイント上回るとに、自分以外の者1人分の食糧と水を供給できる。
15	野外移動速度の半分までで移動しながら、悪天候に対するすべての頑健セーブに+2のボーナスを得る。移動しなければ+4のボーナスを得る。判定結果が15を1ポイント上回るとに、自分以外のキャラクター1人に同じボーナスを与えることができる。
15	道に迷わずにすむ、あるいは、流砂のような自然災害を避ける。
15	24時間あともまでの天候を予測する。判定結果が15を1ポイント上回るとに、さらに1日後までの天候を予測する。

**痕跡を辿る**：痕跡を見つけたり、1マイルの間その痕跡を辿るためには、1回の〈生存〉判定が必要である。加えて、痕跡を辿るのが困難になるたびに、さらに〈生存〉判定を行なわなければならない。この技能を修得していない場合、キャラクターは痕跡を見つけるために未修得〈生存〉判定を行なうことはできるが、DCが10以下でなければ痕跡を辿ることができない。このほかに〈知覚〉技能と上記のDCを用いて足跡やそれに類するクリーチャーの通った跡を見つけることはできるが、痕跡を辿ることはできない。たとえ、他の誰かが痕跡を見つけていたとしてもである。

追跡の間は、通常の移動速度の半分で移動する（あるいは判定に-5のペナルティを被って通常の移動速度で、もしくは-20のペナルティを被って通常の2倍の移動速度で）ことができる。DCは表に示したように、地面の状態と主要な状況によって決まる。

地面	〈生存〉判定のDC
非常に柔らかい地面	5
柔らかい地面	10
堅い地面	15
非常に堅い地面	20

**非常に柔らかい地面**：足跡が深く、はっきりと残るすべての地面（新雪、厚いほこり、湿った泥）。

**柔らかい地面**：圧力でへこむだけの柔らかさはあるが、湿った泥や新雪よりは堅い。そこにはクリーチャーがよく足跡を残すが、浅いものである。

**堅い地面**：（芝生、野原、森など）もっとも一般的な野外の地面か、（厚い敷物や、非常に汚れていたり、ほこりの積もっている床など）きわめて柔らかかったり汚れていたりする屋内の床面。クリーチャーは何らかの痕跡（折れた枝や一房の毛）を残すが、足跡はたまにしか残さなかったり、足跡の一部しか残らなかったりする。

**非常に堅い地面**：裸岩や室内の床といった、まったく足跡が残らないすべての地面。ほとんどの川底はこの分類に入る。というのも、残された足跡ははっきりしないものだったり、洗い流されてしまったりするからである。クリーチャーは痕跡（引きずった跡、ずれた小石）しか残さない。

状況	〈生存〉判定のDC修正
追跡される集団にいるクリーチャー3体ごとに	-1
<b>追跡されるクリーチャーのサイズ：*</b>	
極小	+8
微小	+4
超小型	+2
小型	+1
中型	+0
大型	-1
超大型	-2
巨大	-4
超巨大	-8
痕跡ができてから24時間ごとに	+1
痕跡ができてから雨が1時間降るとに	+1
痕跡ができてから新雪が積もった	+10
<b>貧弱な視界：**</b>	
曇った夜、月のない夜	+6
月明かり	+3
霧または降雨	+3
追跡される一団が痕跡を隠している（移動速度の半分で移動しながら）	+5

\*さまざまなサイズのクリーチャーからなる集団の場合、最も大きなサイズ分類の修正値のみを適用すること。

\*\*この分類から最も大きな修正値のみを適用すること。

さらに以上の表に示したように、いくつかの修正が〈生存〉判定に適用される。

**アクション**：さまざま。1回の〈生存〉判定が数時間の活動を表すこともあれば、丸1日の活動を表すこともある。痕跡を発見するための〈生存〉判定は、判定1回につき、少なくとも1全ラウンド・アクションを要し、それ以上かかることもある。

**再挑戦**：可能なことも不可能なこともある。荒野で暮らしたり、頑健セーブにボーナスを得るためには、24時間に1回判定を行なう。その判定の結果は、次の判定が行なわれる時まで適用される。道に迷わぬようにしたり、自然災害を避けるためには、状況によって必要となればいつでも判定を行なう。特定の状況で道に迷わないようにしたり、特定の自然災害を避けたりする場合、再挑戦は行なえない。痕跡を発見する場合、失敗した判定には、屋外なら1時間、屋内なら10分間探した後に再挑戦できる。

**特殊**：〈生存〉を修得しているキャラクターは、自分から見て北がどちらにあたるか自動的に分かる。

レンジャーは“得意な敵”の痕跡を見つける際や痕跡を辿る際の〈生存〉判定にボーナスを得る。

《自力生存》特技があるなら、〈生存〉判定にボーナスを得る（『特技』を参照）。

## 〈装置無力化〉（【敏】；修得時のみ；

### 防具による判定ペナルティ） Disable Device

君は罠を解除し、錠前を開ける技術を持っている。加えて、この技能によって、君はカタパルトや馬車の車輪、扉といった単純な機械仕掛けの装置に仕掛けを施すことができる。

**判定**：罠その他の装置を無力化する際には、成功したかどうか君にわからないようにするため、〈装置無力化〉判定は秘密裏に行なわれる。

判定DCは装置がどれくらい厄介かによる。判定に成功すれば、装置は無力化される。判定に4以内の差で失敗したなら、君は失敗したが再挑戦できる。5以上の差で失敗したなら、何かまずいことが起こる。物が罠なら、君は罠の引き金を引いてしまう。装置に仕掛けをしようとしていた場合、君は装置が無効化されたと思いが、その装置は正常に機能する。

君はまた、たとえば鞍や馬車の車輪といった単純な装置を、しばらく正常に機能し、その後（通常は1d4ラウンドまたは1d4分使用した後）壊れたり外れ落ちたりするように仕掛けをすることもできる。

装置 時間	〈装置無力化〉 DC * 例
簡単 1 ラウンド 10	錠前を開かなくする、錠前を閉まらなくする
厄介 1d4 ラウンド 15	馬車の車輪に仕掛けをする
難物 2d4 ラウンド 20	罟を解除する、罟をもう一度作動するようにする
悪辣 2d4 ラウンド 25	複雑な罟を解除する、機械仕掛けの装置にうまく仕掛けをする
* いじくった形跡を一切残さないようにしたいなら、DC に 5 を加えること。	

**解錠：**錠前を解除する DC はその錠前の質によって異なる。盗賊道具一式がない場合、DC は 10 増加する。

錠前の質 〈装置無力化〉 DC	
単純	20
平均的	25
良い	30
高級	40

**アクション：**〈装置無力化〉の所要時間は作業内容によって変わる。簡単な装置を無力化するには 1 ラウンドかかり、1 回の全ラウンド・アクションである。込み入った装置や複雑な装置なら 1d4 ないし 2d4 ラウンドかかる。1 個の錠前を解除する試みは、1 回の全ラウンド・アクションである。

**再挑戦：**可能なことも不可能なこともある。罟の解除は判定に 4 以下の差で失敗したなら再挑戦できる。解錠は再挑戦できる。

**特殊：**《器用な指先》特技があるなら、〈装置無力化〉判定にボーナスを得る（『特技』を参照）。

罟の DC を 10 以上の差で上回ったローグは罟を調べ、それがどのように機能するのか理解し、解除せずに通り抜けることができる。ローグは自分の味方がうまく迂回できるように罟を操ることができる。

**制限：**ローグのように“罟探し”の能力を持つキャラクターは、魔法の罟を解除できる。魔法の罟は一般的に、作成に使用した呪文のレベル + 25 の DC を持っている。

グリフ・オヴ・ウォーディング、シンボル、テレポーテーション・サークル、ファイアー・トラップの呪文でできる罟も、ローグは〈装置無力化〉で解除できる。しかし、スパイク・グロウス およびスパイク・ストーンズ でできた魔法の障害には、〈装置無力化〉判定は通用しない。個々の呪文についての詳細は呪文の説明を参照のこと。

## 〈脱出術〉（【敏】；防具による判定ペナルティ） Escape Artist

君は拘束から抜け出したり、つかみから逃れたりするための訓練を積んでいる。

**判定：**さまざまな拘束から抜け出す際の DC は次の表を参照。

**ロープ：**君の〈脱出術〉の DC は、縛り手の戦技ボーナス + 20 に等しい。

**枷および高品質の枷：**枷には DC があり、その数値は作りによって決まる（下表を参照）。

**狭い場所：**これは、頭は入るが肩は入らない場所を通り抜けるための DC である。その場所が長いものであれば、君は複数回の判定を必要とするかもしれない。頭が入らない場所にむりやり通り抜けることはできない。

**組みついている相手：**君は組みつきから逃れるためや、押さえ込まれた状態から抜け出して単に組みつき中になるために、戦技判定の代わりに〈脱出術〉判定を行なうことができる（戦闘を参照）。

拘束	〈脱出術〉 DC
ロープ／束縛	縛り手の戦技ボーナス + 20
ネット、アニメイト・ロープ、エンタングル	
、コマンド・プランツ、コントロール・プランツ	20
スネア	23
枷	30
狭い場所	30
高品質の枷	35
組みついている相手	組みつき相手の戦技防衛値

**アクション：**ロープ、枷、その他の拘束（組みついている相手は除く）から逃れる判定を行なうには 1 分間の作業が必要である。ネット、アニメイト・ロープ、エンタングル、コマンド・プランツ、コントロール・プランツの呪文からの脱出は全ラウンド・アクションである。組みつきや押さえ込まれた状態からの脱出は全ラウンド・アクションである。狭い場所をむりやり通り抜けるには少なくとも 1 分かかり、その場所の長さによってはもっとかかることもある。

**再挑戦：**可能なことも不可能なこともある。複数回の判定を行なう狭い場所を通り抜けている場合、判定に失敗しても再度判定を行なうことができる。状況が許せば、積極的に君と対抗するものがない限り、君は何度でも判定でき、“目目 20”もできる。ロープや拘束からの脱出のための DC が（20 + 君の〈脱出術〉技能修正値）よりも高い場合、君は〈脱出術〉を用いて拘束から逃れることはできない。

**特殊：**《忍びの技》特技があるなら、〈脱出術〉判定にボーナスを得る（『特技』を参照）。

## 〈知覚〉（【判】） Perception

君は細かい点に気がつき、危険を知らせてくれる五感を持っている。〈知覚〉には五感すべて、すなわち視覚、聴覚、触覚、味覚、嗅覚が含まれる。

**判定：**〈知覚〉にはいくつもの使用方法がある。もっとも一般的なものとしては、敵に気がつき、不意を討たれた状態となるのを避けるために行なう、敵の〈隠密〉判定との対抗判定があげられる。

成功した場合、君は敵に気づき、それに対応した反応を取ることができる。失敗した場合、君に気づかれないようにやり過ぎたり、君を攻撃したりというように、敵はさまざまな行動を取ることができる。

〈知覚〉はまた、周囲の微妙で細かい点に気がつくために用いられる。DC はそういった細かい点までの距離と周囲の状況、そしてそうしたものが目立つ度合いによってさまざまに変化する。次の表ではいくつかの指針を示す。

詳細	〈知覚〉 DC
戦いの音を聞きつける	− 10
腐敗した生ゴミの悪臭に気づく	− 10
煙の臭いに気づく	0
会話の細部を聞き取る	0
目に見えるクリーチャーに気がつく	0
食糧がいたんでいるかどうかを判断する	5
歩いているクリーチャーの音を聞きつける	10
ささやきあっている会話の細部を聞き取る	15
平均的な隠し扉を発見する	15
錠前の中で鍵が回る音を聞きつける	20
平均的な秘密の扉を発見する	20
弓が引き絞られるのを聞きつける	25
君の足下でクリーチャーが穴を掘っているのを感じ取る	25
すりに気がつく	〈手先の早業〉との対抗判定
〈隠密〉を使っているクリーチャーに気がつく	〈隠密〉との対抗判定
隠された罟を発見する	罟によりさまざま
味でポジションのパワーを識別する	15 + ポジションの術者レベル

〈知覚〉への修正	〈知覚〉DC修正
発生源や物体、クリーチャーから離れるごとに	+1 / 10 フィート
閉じた扉を1枚へだてるごとに	+5
壁を1枚へだてるごとに	+10 / 厚さ1 フィート
有利な状況*	-2
不利な状況*	+2
困難な状況**	+5
判定を行なうクリーチャーの注意がそれている	+5
判定を行なうクリーチャーが眠っている	+10
クリーチャーや物体が不可視である	+20

\* 状況が有利であるか不利であるかは、判定を行なうのに使う感覚による。たとえば、眩しい光は視覚による判定のDCを上げるかもしれない、たいまつや月光程度の明かりではペナルティを被るかもしれない。背景の雑音は聴覚による判定のDCを悪化させるかもしれない、悪臭がぶつかり合えば嗅覚による判定にペナルティを与えるかもしれない。

\*\* 不利な状況であり、より程度のひどいもの。たとえば、視覚を使う際のろうそくほどの明かり、聴覚を使う際のドラゴンの吠え声、嗅覚を使う際のあたりに漂う強烈な悪臭など。

**アクション：**ほとんどの〈知覚〉判定は反射的対応であり、識別できる刺激への反応として行なわれる。意図して刺激を探すのは1回の移動アクションである。

**再挑戦：**可。刺激がそこにある限り、君は一度見失った何かを感じ取ろうと試みることができる。

**特殊：**エルフ、ハーフェルフ、ノーム、ハープリングは〈知覚〉判定に+2の種族ボーナスを得る。鋭敏嗅覚の特性を持つクリーチャーは臭跡を発見する〈知覚〉判定に+8のボーナスを持つ。振動感知の特性を持つクリーチャーは地面に接しているクリーチャーに対する〈知覚〉判定に+8のボーナスを持ち、自分の間合いの中においてはそうした判定に自動的に成功する。その他の特性については、特殊能力の項を参照。

ホーク（鷹）やアウル（フクロウ）を使い魔に持っている呪文の使い手は〈知覚〉判定に+3のボーナスを得る。

《鋭敏感覚》特技があるなら、〈知覚〉判定にボーナスを得る（『特技』を参照）。

表：〈知識〉技能のDC

作業	〈知識〉技能	DC
ディテクト・マジックを使っている間オーラを識別する	神秘学	15 + 呪文レベル
その場にある呪文の効果を確認する	神秘学	20 + 呪文レベル
魔法によって生み出された材質を識別する	神秘学	20 + 呪文レベル
今まさに君を目標とした呪文を識別する	神秘学	25 + 呪文レベル
特定の物質構成要素を用いて発動された呪文を識別する	神秘学	20
地下における自然災害を識別する	ダンジョン探検	15 + 自然災害の脅威度
鉱物、岩石、金属を識別する	ダンジョン探検	10
傾斜を測定する	ダンジョン探検	15
地下の深さを知る	ダンジョン探検	20
建造物の危険箇所を識別する	工学	10
建造物の様式や年代を知る	工学	15
建造物の弱い箇所を見つける	工学	20
クリーチャーの民族性やなまりを識別する	地理	10
地域の地形的特徴を認識する	地理	15
最も近い集落や有名な場所を知っている	地理	20
現在ないし歴史上の重要な出来事を知っている	歴史	10
特定の出来事が起こった大まかな日付を明らかにする	歴史	15
あまり知られていなかったり古代の歴史上の出来事を知っている	歴史	20
地域の法律、統治者、評判のよい場所を知っている	地域	10
一般的な噂や土地の伝承を知っている	地域	15
隠された組織、支配者、その場所を知っている	地域	20
自然災害を識別する	自然	15 + 自然災害の脅威度
一般的な動植物を識別する	自然	10
普通でない天候現象を識別する	自然	15
自然の中の不自然な特徴を見分ける	自然	20
現在の統治者とその紋章を知っている	貴族	10
適切な礼儀作法を知っている	貴族	15
継承順位を知っている	貴族	20
諸次元界の名称を知っている	次元界	10
現在の次元界を知る	次元界	15
クリーチャーの出身次元界を識別する	次元界	20
一般的な神々の印や聖職者を見分ける	宗教	10
一般的な神話や教義を知っている	宗教	15
あまり知られていない神々の印や聖職者を見分ける	宗教	20
モンスターの能力や弱点を知る	さまざま	10 + モンスターの脅威度

## 〈知識〉（【知】；修得時のみ） Knowledge

君は特定の分野の学問を修め、簡単なものから複雑な問題まで答えを導き出すことができる。〈製作〉や〈芸能〉や〈職能〉と同様、〈知識〉も実際にはいくつもの異なる専門分野をひとまとめにして呼ぶ名前である。以下に、典型的な研究分野を示す。

- 貴族（家柄、紋章、著名人、王族）
- 工学（建築、水道、橋、城塞）
- 次元界（内方次元界、外方次元界、アストラル界、エーテル界、来訪者、次元間魔法）
- 自然（動物、フェイ、人怪、植物、季節と周期、天候、蟲）
- 宗教（神および女神、神話の歴史、宗教諸会派、聖印、アンデッド）
- 神秘学（古代の謎、魔術の諸流派、秘術的な象徴、人造、竜、魔獣）
- ダンジョン探検（異形、洞窟、粘体、地下探検）
- 地域（伝説、名士、住民、法律、しきたり、伝統、人型生物）
- 地理（諸国、地形、気候、民族）
- 歴史（戦争、植民地、移民、都市の設立）

**判定：**君の研究分野内の問題に答えを見出すのは、DC10（本当に簡単な問題）、15（基本的な問題）、20～30（本当に難しい問題）である。

**この技能はモンスターを見分け、その特殊能力や弱点を知るのにも役立つ。一般に、この種の判定のDCは（10 + モンスターの脅威度）である。ゴブリンのような一般的なモンスターについては、この判定のDCは（5 + モンスターの脅威度）である。タラスクのような特に稀なモンスターについては、この判定のDCは（15以上 + モンスターの脅威度）である。判定に成功すればそのモンスターについてある程度の有益な情報を得ることができる。**

判定結果がDCを5上回るごとに、君はさらに何らかの有益な情報を思い出すかもしれない。〈知識〉技能は、『表：〈知識〉技能のDC』にあるような形で、特定の使用方法で使うこともできる。

**アクション：**通常なし。〈知識〉技能の使用自体がアクションを要することはほとんどない（以下の『未修得』も参照のこと）。

**再挑戦：**不可。判定は君が何を知っているかを表すものであり、ある事項について2回目に考えたからと言って、そもそも知らなかったことを知っていることにはできない。

**未修得：**君は10以上のDCを持つ〈知識〉判定を行なえない。その技能の内容を取り扱う大きな図書館を利用できる場合、こうした制限は取り除かれる。しかしながら、図書館を使う判定には1d4時間かかる。特に完璧な蔵書を持つ図書館であれば、取り扱い分野の〈知識〉判定にボーナスを与えさえるかもしれない。

## 〈治療〉(【判】) Heal

君は傷や病気の治療に長けている。

**判定:** DC および効果は君のしようとする作業による。

作業	〈治療〉 DC
応急手当	15
長期的な看護	15
まきびし、スパイク・グローブ、スパイク・ストーン	15
ズによる負傷の治療	
傷の治療	20
毒の治療	毒のセーブ DC
病気の治療	病気のセーブ DC

**応急手当:** 応急手当の通常の用法は、瀕死状態のキャラクターを救うことである。あるキャラクターのヒット・ポイントがマイナスで、ヒット・ポイントを(1ラウンドにつき1点、1時間につき1点、あるいは1日につき1点)失いつつあるなら、君はそのキャラクターを容態安定状態にできる。そのキャラクターはヒット・ポイントが回復するわけではないが、それ以上ヒット・ポイントを失うことはなくなる。応急手当はまた、あるキャラクターが出血によって引き起こされる効果からヒット・ポイントを失うのも止める(出血ダメージのルールに関しては『状態』を参照)。

**長期的な看護:** 長期的な看護をするというのは、1日以上期間、負傷した人物を治療することを意味する。成功すれば、君は患者のヒット・ポイントや能力値ダメージで失った能力値を、通常の2倍の早さで回復させることができる。すなわち、ヒット・ポイントについて言えば、8時間以上休息した1日ごとに1レベルあたり2hp、完全に休息した1日ごとに1レベルあたり4hp。能力値について言えば、8時間以上休息した1日ごとに能力値2ポイント、完全に休息した1日ごとに能力値4点である。

君は同時に6人までの患者の世話ができる。若干のアイテムや補給品(包帯、軟膏など)は必要になるが、これは人の住んでいる土地なら簡単に手に入る。長期的な看護をすることは治療者にとっては“軽度な活動”と見なされる。自分で自分に長期的な看護をすることはできない。

**まきびし、スパイク・グローブ、スパイク・ストーンズによる負傷の治療:** まきびしを踏んで負傷したクリーチャーは、移動速度が通常の半分に下がる。〈治療〉判定に成功すれば、この移動ペナルティを取り除くことができる。

スパイク・グローブまたはスパイク・ストーンズの呪文によってダメージを受けたクリーチャーは、反応セーブに成功しなければならず、失敗すれば移動速度が1/3に下がる負傷を負う。他のキャラクターが、10分間かけて犠牲者の負傷を手当てし、その呪文のセーブDCに対して〈治療〉判定に成功すれば、このペナルティを取り除くことができる。

**傷の治療:** 傷の治療を行えば、君はダメージを受けたクリーチャーのヒット・ポイントを回復させることができる。傷の治療を行なうことで、クリーチャーのレベルにつき1点のヒット・ポイントが回復する。DCを5上回ったなら、この回復量が君の【判断力】修正値(もし正の値なら)を加えること。クリーチャーは、1日に1回まで、負傷から24時間以内に治療を受けた場合にのみこの利益を得る。この作業を行なうには、治療用具の使用回数を2回分費やさなくてはならない。治療用具がない場合、〈治療〉技能判定のたびに-2のペナルティを受ける。

**毒の治療:** 毒の治療とは、毒を受け、その毒からさらにダメージを受けようとする(あるいはその他の効果を被ろうと)している1人のキャラクターの世話をすることを意味する。毒を受けたキャラクターが毒に対するセーヴィング・スローをするたびに、君は〈治療〉判定を行なう。君の〈治療〉判定の結果が毒のDCを上回った場合、そのキャラクターはその毒に対するセーヴィング・スローに+4の技量ボーナスを得る。

**病気の治療:** 病気の治療とは、病気にかかった1人のキャラクターを看護することを意味する。病気にかかったキャラクターが病気の効果に対するセーヴィング・スローをするたびに、君は〈治療〉判定を行なう。君の〈治療〉判定の結果が病気のDCを上回った場合、そのキャラクターはその病気に対するセーヴィング・スローに+4の技量ボーナスを得る。

**アクション:** 応急手当、まきびし等による負傷の治療、毒の治療は標

準アクションである。病気の治療、スパイク・グローブやスパイク・ストーンズによる負傷の治療は10分間の作業を要する。傷の治療は1時間かかる。長期的な看護をするのは8時間かかる“軽度な活動”である。

**再挑戦:** 可能なことも不可能なこともある。概して、〈治療〉判定に再挑戦するには、最初の判定に失敗したとわかってからでなければならない。応急手当は(対象がまだ生きているなら)常に再挑戦できる。

**特殊:** 『自力生存』特技があるなら、〈治療〉判定にボーナスを得る(『特技』を参照)。

治療用具があるなら、〈治療〉判定に+2の状況ボーナスを得る。

## 〈手先の早業〉(【敏】; 修得時のみ; 防具による判定ペナルティ) Sleight of Hand

君はポケットから中味をすり取ったり、隠した武器を抜いたり、気づかれずにさまざまな行動を取ることを可能にするたくい訓練を積んでいる。

**判定:** DC10の〈手先の早業〉判定で、硬貨サイズの装備中でない物品をくすねることができる。硬貨を消してしまうなどの簡単な早業の手法も、見物人がどこにその品が行ったか注意していない限り、DC10である。

厳重な監視下でこの技能を実行する時、君の技能判定は監視者の〈知覚〉判定との対抗になる。監視者の判定によってその行動自体が妨げられるわけではない。単に気づかれずに行なうことができないというだけである。

小さな物品(“軽い武器”や、ダーツ、スリング、ハンド・クロスボウ等の容易に隠せる遠隔武器も含む)を体のどこかに隠すこともできる。その場合、君を観察する者や君を身体検査する者があればその〈知覚〉判定に、〈手先の早業〉で対抗すること。後者の場合、検査する者は〈知覚〉判定に+4のボーナスを得る。こうした物品を見つけるのは隠すよりも簡単だからである。ダガーは大方の“軽い武器”よりも隠すのが簡単なので、武器を隠す際の〈手先の早業〉判定に+2のボーナスが付く。非常に小さな物品、たとえば硬貨、シュリケン、指輪などを隠す場合には、〈手先の早業〉判定に+4のボーナスが付く。厚着やかさばる衣類(外套など)を着ている場合、判定に+2のボーナスが付く。

隠しておいた武器を抜くのは標準アクションであり、機会攻撃を誘発しない。

他のクリーチャーから何かを取ろうとするなら、君はそれを手に入れるにはDC20の〈手先の早業〉判定を行なわねばならない。相手はその試みに気づくために、君が物を取るために行った〈手先の早業〉判定に対抗して〈知覚〉判定を行なう。君が物を手に入れたかどうかに関わらず、相手の判定結果が君の判定結果を上回れば、相手はその試みに気づく。クリーチャーが君の存在に気づいている場合、君は戦闘中にこの技能を他のクリーチャーから物を取るためには使用できない。

〈手先の早業〉を用いて、ちょうど〈芸能〉技能を用いるのと同様に観客を楽しませることもできる。その場合、君は早業の手法、お手玉などなどの芸を見せることになる。

### 〈手先の早業〉DC 作業

10	硬貨サイズの物品をくすねる、硬貨を消してみせる
20	人から小さな物品を盗む

**アクション:** 〈手先の早業〉判定はみな、普通は1回の標準アクションである。判定に-20のペナルティを付ければ、フリー・アクションで〈手先の早業〉判定を行なえる。

**再挑戦:** 可。ただし最初の判定に失敗したり、試みに気づかれている場合、同じ対象に対する、あるいは同じ監視者に見張られている時の2回目の〈手先の早業〉の試みに対しては、DCは最初の試み+10に上昇する。

**未修得:** 未修得〈手先の早業〉判定は単に【敏捷力】判定である。実際の訓練を積んでいないので、DCが10を越える〈手先の早業〉判定には成功できない(ただし物品を体に隠す場合は除く)。

**特殊:** 『器用な指先』特技があるなら、〈手先の早業〉判定にボーナスを得る(『特技』を参照)。

## 〈登攀〉(【筋】；防具による判定ペナルティ) Climb

君は、滑らかな市壁やごつごつした崖といった垂直の表面に登る技術を持っている。

**判定：**〈登攀〉判定に成功すれば、坂や壁、その他の急斜面を（それどころか手がかりさえがあれば天井すら）通常の移動速度の1/4で登ったり、降りたり、横切ったりすることができる。傾斜角60°未満のすべての傾斜は“坂”と見なされ、60°以上の険しい傾斜はすべて“壁”と見なされる。

〈登攀〉判定に4以下の差で失敗すると移動できなかったことになり、5以上の差で失敗すれば、すでに登っただけの高さから落ちることになる。

判定のDCは登攀の条件による。次の表を参照して、作業の内容からわかるべきDCを導き出すこと。

〈登攀〉DC 表面または活動の例	
0	普通に歩いて登るには急すぎる傾斜。足を踏ん張る壁と、結び目のあるロープの組み合わせ。
5	足を踏ん張る壁とロープ。結び目のあるロープ。ロープ・トリック呪文のかかったロープ。
10	取りついたり上に立ったりできる出っ張りのある表面。たとえば、非常にでこぼこした壁や船の索具など。 (自然のものであれ、人工のものであれ) 適度な手がかり足がかりのある表面。たとえば、非常にでこぼこした自然石の表面や木、結び目のないロープなど。
15	わずかな手がかり足がかりとなる凹凸のある表面。たとえば、ダンジョンの典型的な壁。
20	ざらざらとした表面。たとえば、自然石の表面やレンガ造りの壁。
25	手がかりはあるが、足をかけるところのないオーバーハンクや天井。
30	完全に滑らかで平らな垂直面（あるいは天井）に登ることはできない。

〈登攀〉DC 修正値* 表面または活動の例	
-10	煙突や岩の縦の裂け目、あるいはその他の、向き合った2つの面に足を踏ん張ることのできる場所に登る。
-5	直角に交わる2つの面に足を踏ん張ることのできるコーナー部に登る。
+5	表面がすべりやすい。

\*これらの修正値は累積する。当てはまるものをすべて加算すること。

登攀時には両手が自由でなければならない。ただし片方の手で壁にしがみつき、もう一方の手を使って動作要素のある呪文を発動したり、その他片手でできる作業をすることは可能である。登攀中は攻撃をよけるために動くことはできないので、ACへの【敏捷力】ボーナスを（もしあれば）失う。登攀中に盾を使うことはできない。登攀中にダメージを受けた場合、坂や壁のDCに対して〈登攀〉判定を行なうこと。失敗すれば、君はその時点での高さから落ち、落ちた距離に対応するダメージを被る。

**登攀速度の上昇：**通常より速く登攀しようとすることもできる。〈登攀〉判定に-5のペナルティを受けて判定に成功すれば、移動速度の1/4ではなく、半分で移動できる。

**自分で手がかりや足がかりを作る：**壁にピトン（くさび）を打ち込んで、手がかりや足がかりを作ることできる。そうするにはピトン1本あたり1分かかり、5フィート（約150cm）ごとに1本のピトンが必要である。ピトンの打ち込まれた壁のDCは、手がかりや足がかりのあるすべての表面と同様、15である。これと同様、ハンドアックスやそれに類する道具を持った登り手は、氷壁に手がかりを刻むことができる。

**落下中にしがみついたり踏みとどまったりする：**落下中に“壁”にしがみついたりするのはほとんど不可能である。それでもなお、この難しい行為を試みるならば、そうするためには〈登攀〉判定を行なうこと（DCは壁のDC+20）。“坂”で落下中に踏みとどまるのはそれよりかなり容易である（DC=坂のDC+10）。

**落下するキャラクターをつかまえる：**君の上や隣で登攀中だったキャラクターが落下し、かつ君の手が届く範囲にいるなら、君は相手をつかまえようとするところがある。そうするためには、落下するキャラクターに

対して近接接触攻撃に成功する必要がある。このとき、落下するキャラクターはACへの【敏捷力】ボーナスを使わないことにしてもよい。接触攻撃に成功したなら、君は即座に〈登攀〉判定を行なうこと（DC=表面のDC+10）。成功すれば、君は落下するキャラクターをつかまえることができた。ただし、相手の装備込みの総重量が君の重荷重の上限を越えていてはならない。もし越えていれば、君たちは自動的に落下する。4以下の差で失敗すれば、君は落下するキャラクターをつかまえることはできないが、自分自身は落ちずにすむ。5以上の差で失敗すれば、君は相手をつかまえることができず、自分も落ちる。

**アクション：**登攀は移動の一部である。そのため、普通は移動アクションの一部として処理され、1回の移動アクションの中で他の種類の移動と組み合わせて使うこともできる。登攀を含む移動アクション1回ごとに、別々の〈登攀〉判定が必要となる。“落下中にしがみついたり踏みとどまったりする”ことや、“落下するキャラクターをつかまえる”ことはアクションを要しない。

**特殊：**ロープを使えば、技能を使わず単に力だけでキャラクターを上へに引き上げたり下へに下ろしたりできる。あるキャラクターがどれだけの重さを引き上げることができるかは、最大荷重の2倍の数値を使うこと。

登攀移動速度のあるクリーチャーは、あらゆる〈登攀〉判定に+8の種族ボーナスを得る。こうしたクリーチャーも、DC1以上の壁や坂に登る場合、〈登攀〉判定は必要だが、常に“目出10”を選択できる。どんなに急いでいても脅威が迫っていても、である。

登攀移動速度のあるキャラクターが“登攀速度の上昇”（上記参照）を試みる場合、1回の〈登攀〉判定を-5のペナルティを付けて行なうこと。成功すれば登攀移動速度の2倍か地上移動速度か、どちらか低い方の速度で移動できる。こうしたクリーチャーは登攀中に攻撃されてもACへの【敏捷力】ボーナスを失わず、敵はそのクリーチャーを攻撃する際に特別なボーナスを得ることがない。しかし、こうしたクリーチャーも登攀中に“疾走”アクションをとることはできない。

《運動能力》特技があるなら、〈登攀〉判定にボーナスを得る（『特技』を参照）。

## 〈動物使い〉(【魅】；修得時のみ) Handle Animal

君は動物と作業する訓練を受けており、動物に芸を教えたり、単純な指示に従わせたり、飼い慣らしたりできる。

**判定：**DCは用途による。

作業	〈動物使い〉DC
動物を扱う	10
動物を“せき立てる”	25
動物に芸を仕込む	15か20*
動物を特定用途のために訓練する	15か20*
野生動物を育てる	15+動物のHD

\*特定の芸や、以下の用途を参照。

**動物を扱う：**特定の動物に、すでに仕込まれている芸や仕事をさせるのは、この作業に含まれる。その動物が傷ついているか、少しでも非致傷ダメージや能力値ダメージを受けているなら、DCは+2される。君が判定に成功すれば、その動物は次のアクションで命じられた任務や芸を実行する。

**動物を“せき立てる”：**動物をせき立てるというのは、その動物が憶えてはいないが物理的には可能なことをさせるということである。動物に強行軍をさせたり、睡眠から睡眠の間に合計1時間より長く走行させるのも、“せき立てる”うちに入る。その動物が傷ついているか、少しでも非致傷ダメージや能力値ダメージを受けているなら、DCは+2される。君が判定に成功すれば、その動物は次のアクションで命じられた任務や芸を実行する。

**動物に芸を仕込む：**1体の動物に特定1種類の芸を仕込むには、1週間の作業を行ない、表にある通りのDCの〈動物使い〉判定に成功する必要がある。【知力】が1の動物は最大で3つまでの芸を憶えることができる。

【知力】が2の動物は最大で6つまでの芸を憶えることができる。芸の種類（および関連するDC）には以下のようなものがあるが、必ずしも以下のものに限られるわけではない。

- ・「後に続け」(DC15)：動物は君の後に従い、普通なら行かないような所にもついてくる。
- ・「演技しろ」(DC15)：動物は後脚で立つ、横転する、吠えるなど、さまざまな簡単な演技をする。
- ・「来い」(DC15)：動物は、普段なら来ないような状況でも、君のもとにやって来る。
- ・「攻撃しろ」(DC20)：動物は明らかに敵とわかる相手を攻撃する。君は特定のクリーチャーを指し、動物にそのクリーチャーを攻撃するよう指示することができる。通常、動物が攻撃する相手は人型生物、人怪、巨人、動物に限られる。動物にあらゆるクリーチャー（アンデッドや異形など、自然に反するクリーチャーも含む）を攻撃させるよう仕込むのは、芸2つ分に相当する。
- ・「下がれ」(DC15)：動物は戦闘をやめたり、戦闘以外のことから離れて後ろに下がる。この芸を仕込まれていない動物は、負傷や「恐怖」効果等によって敗走するか、相手を打ち負かすまで戦いつづける。
- ・「調べろ」(DC15)：動物はあるエリアに移動し、何か明らかに生きているものや動いているものがないかと周囲を見回す。
- ・「追跡しろ」(DC20)：動物は指示された匂いを追跡する。これを実行するには、その動物が「鋭敏嗅覚」の能力を持っている必要がある。
- ・「取ってこい」(DC15)：動物は行って何かを取ってくる。君が特定の物体を指定しなかった場合、動物はランダムに何か物体を持ってくる。
- ・「働け」(DC15)：動物は中荷重ないし重荷重相当の荷物を押ししたり牽いたりして運ぶ。
- ・「番をしろ」(DC20)：動物は一箇所に留まり、他のものが近づいてくるのを防ぐ。
- ・「待て」(DC15)：動物は一箇所に留まり、君が戻ってくるのを待つ。他のクリーチャーがやって来て進んで攻撃をしかけることはないが、必要なら自分の身は守る。

「守れ」(DC20)：動物は以後、どんな命令も下さなくても君を守る（明らかな脅威がない場合、いつでも君の身を守れるように身構える）。また、他の特定のキャラクターを守るように命令することもできる。

**動物を特定用途のために訓練する**：動物に個々の芸を仕込むのではなく、単に1種類の一般的な用途のために訓練することもできる。事実上、動物の“用途”というのは、(番、重労働など)特定の使い道のために複数の芸をあらかじめ選択して組み合わせたとと言える。動物は、訓練パッケージ内のあらゆる芸の前提条件を満たしていなければならない。パッケージ内に4つ以上の芸が含まれる場合、その動物は【知力】が2以上なければならない。

1体の動物は1つの特定用途のためにしか訓練できない。ただしその特定用途に含まれる芸に加えて、追加で別の芸を仕込むことはできる（その動物に余計に芸を憶えるだけの“あき”があるなら）。ある動物を特定用途のために訓練する場合には、個々の芸を教え込む時よりも判定回数が必要でなく、所要時間は変わらない。

- ・演技 (DC15)：演技を見せるために訓練された動物は、以下の芸を仕込まれている：「後に続け」、「演技しろ」、「来い」「取ってこい」「待て」。1体の動物を演技用に訓練するには5週間かかる。
- ・騎乗 (DC15)：騎手を乗せるように訓練された動物は、以下の芸を仕込まれている：「後に続け」、「来い」、「待て」。1体の動物を騎乗用に訓練するには3週間かかる。
- ・重労働 (DC15)：重労働のために訓練された動物は、以下の芸を仕込まれている：「来い」、「働け」。1体の動物を重労働用に訓練するには2週間かかる。

- ・狩猟 (DC20)：狩猟用に訓練された動物は、以下の芸を仕込まれている：「後に続け」、「攻撃しろ」、「下がれ」、「調べろ」、「追跡しろ」、「取ってこい」。1体の動物を狩猟用に訓練するには6週間かかる。
- ・戦闘 (DC20)：戦闘に参加するよう訓練された動物は、以下の芸を仕込まれている：「攻撃しろ」、「下がれ」、「待て」。1体の動物を戦闘用に訓練するには3週間かかる。
- ・戦闘騎乗 (DC20)：騎手を乗せて戦うよう訓練された動物は、以下の芸を仕込まれている：「後に続け」、「来い」、「攻撃しろ」、「下がれ」、「番をしろ」、「守れ」。1体の動物を戦闘騎乗用に訓練するには6週間かかる。また、騎乗用に訓練された動物を戦闘騎乗用に格上げすることもできる。これには3週間かかり、〈動物使い〉判定 (DC20) に成功する必要がある。この場合、新しい用途と芸は、古い用途と芸を完全に上書きする。多くのホースとライディング・ドッグはこの方法で訓練されている。編注：この戦闘騎乗の訓練により、《鑑習熟：軽装》をボーナス特技として得る。さらにホースやポニーは蹄を一次武器として扱えるようになる。ただし、動物の相棒（パラディンの騎乗を含む）は戦闘騎乗を修得しても《鑑習熟：軽装》を獲得できない（非公式FAQより）。
- ・番 (DC20)：番をするよう訓練された動物は、以下の芸を仕込まれている：「攻撃しろ」、「下がれ」、「番をしろ」、「守れ」。1体の動物を番用に訓練するには4週間かかる。

**野生動物を育てる**：動物を育てるとは、野生のクリーチャーを飼い慣らすために子供の頃から育てることを指す。調教師は同時に同じ種類のクリーチャーを最大3体まで育てることができる。

飼い慣らすのに成功した動物は、育てると同時に芸を仕込むことができる。また、まず飼い慣らしておいた後で、飼い慣らされた動物に対するDCで芸を仕込むこともできる。

**アクション**：さまざま。動物を扱うのは移動アクションであり、動物を“せき立てる”のは全ラウンド・アクションである。ドルイドやレンジャーが動物の相棒を扱うのはフリー・アクションであり、せき立てるのは移動ラウンド・アクションである。特定の概算時間が書いてある作業の場合、実際に技能判定を行なうまでに、作業の完遂に向けて（扱う動物1体につき、1日に3時間の割合で）その時間の半分を費やさなければならない。判定に失敗すれば、その動物を仕込んだり、育てたり、訓練する試みは失敗だったことになり、それ以上続ける必要はなくなる。判定に成功すれば、仕込み、飼育、訓練が完了するまで残りの時間を費やさなければならない。作業時間が中断されたり、作業を最後までやり通せなかったなら、その試みは自動的に失敗となる。

**再挑戦**：可能。ただし“野生動物を育てる”場合のみは不可。

**特殊**：【知力】が1か2で、かつクリーチャー種別が“動物”ではないクリーチャーに対して〈動物使い〉技能を用いることもできる。その場合、DCは一律+5される。こうしたクリーチャーにも、動物の場合と同様の限界（記注：芸の修得数の上限、特定の芸を修得できるかどうかなど）がある。

ドルイドやレンジャーは、動物の相棒に関する〈動物使い〉判定に+4の状況ボーナスを得る。

加えてドルイドやレンジャーの動物の相棒は1つ以上の追加の芸を知っている。これは芸の修得数の上限を勘定する際、勘定に入れない。また、この追加の芸には訓練時間も、仕込むための〈動物使い〉判定も要らない。《動物の友》特技があるなら、〈動物使い〉判定にボーナスを得る（『特技』を参照）。

**未修得**：〈動物使い〉にランクがなくても、【魅力】判定で“動物を扱う”ことや、飼い慣らされた動物を“せき立てる”ことはできるが、芸を仕込んだり訓練したり育てたりすることはできない。ドルイドやレンジャーは〈動物使い〉にランクがなくても、【魅力】判定で動物の相棒を“扱う”ことや“せき立てる”ことはできるが、他の飼い慣らされていない動物に芸を仕込んだり訓練したり育てたりすることはできない。

## 〈はったり〉(【魅】) Bluff

君は嘘をつくやり方を知っている。

**判定：**〈はったり〉は相手の〈真意看破〉技能との対抗判定である。他人を騙すのに〈はったり〉を使い判定に成功した場合、君は自分の言うことを相手に真実だと思わせることができる。〈はったり〉判定は、嘘のもつともらしさによって修正を受ける。嘘をつこうと試みるクリーチャーの判定には以下の修正が適用される。嘘があまりに荒唐無稽であれば、(GMの裁量により) 誰もそれを真に受けないことに注意すること。

状況	〈はったり〉修正値
対象が君を信じたがっている	+ 5
その嘘は信じられるものである	+ 0
その嘘はまゆつばものである	- 5
その嘘にはかなりの無理がある	- 10
その嘘はおよそあり得ない	- 20
目標が酔っているか障害がある	+ 5
君が説得力のある証拠を持っている	+ 10

**フェイント：**君は戦闘中に〈はったり〉を使い、君の次の攻撃に対して、相手がアーマー・クラスに【敏捷力】ボーナスを加えることができないようにすることができる。この判定のDCは(10 + 相手の基本攻撃ボーナス + 相手の【判断力】修正値)である。相手が〈真意看破〉を修得している場合、(10 + 相手の〈真意看破〉ボーナス)の方が高いならばDCはその値を用いる。戦闘におけるフェイントに関する内容については、『戦闘』を参照のこと。

**ひそかなメッセージ：**〈はったり〉を使い、実際のメッセージを覆い隠すためにほめかしを用いることで、他人に真の意味を理解されることなく特定のキャラクターにひそかなメッセージを送ることができる。この判定のDCは、単純なメッセージなら15、複雑なメッセージであれば20である。成功した場合、理解できる言語で伝えているならば、目標は君の言いたいことを自動的に理解する。5以上の差で失敗した場合、間違った情報を伝えてしまう。他のクリーチャーは、君の〈はったり〉に対する〈真意看破〉の対抗判定に成功すれば、メッセージの内容を理解する。

**アクション：**他人を欺く試みには最低でも1ラウンドかかる。嘘がこみいったものである場合、もっと時間がかかることもある(事例ごとにGMが判断する)。

戦闘におけるフェイントは1回の標準アクションである。

ひそかにメッセージを送るために〈はったり〉を用いると、そうせずに伝わるよりも2倍の時間がかかる。

**再挑戦：**他人を欺くのに失敗し、同じ人物をもう一度欺こうとする試みは-10のペナルティを受ける。GMの判断によっては、試みること自体が不可能となる可能性もある。

誰かにフェイントをかけることは、失敗した場合でも自由に再挑戦できる。ひそかなメッセージも、一度失敗した場合でも再度伝えることはできる。

**特殊：**ヴァイパー(蛇)を使い魔に持っている呪文の使い手は〈はったり〉判定に+3のボーナスを得る。

『欺きの名人』特技があるなら、〈はったり〉判定にボーナスを得る(『特技』を参照)。

## 〈飛行〉(【敏】；防具による判定ペナルティ) Fly

君は、翼や魔法を使って飛び技術を持っており、飛行中に大胆に複雑な動作を取ることができる。この技能が君に飛行能力を与えるわけではないことに注意すること。

**判定：**普通、君が〈飛行〉判定を必要とするのは複雑な動作を試みる場合のみである。移動速度の半分を超える距離を移動している限り、飛行しているクリーチャーは自分のターンの終了時点で技能判定なしで飛行したままでいることができる。君はまた、移動速度5フィート分を消費することで最高45°までの方向転換を行なうことができる。また、45°の角度で移動速度の半分で上昇したり、通常の移動速度で(角度を問わず)下

降することができる。こうした制限は、君の現在のターンに行なわれる移動にのみ適用されることに注意すること。次のターンの開始時点においては、君は以前のターンに判定なしでそうしたのとは違う方向に移動することができるのである。こうしたルールに反する行動を行なおうとすれば〈飛行〉判定が必要となる。こうした動作の難しさは下表に示されているが、試みようとする動作によってさまざまである。

〈飛行〉の動作	〈飛行〉DC
移動速度の半分よりも少ない移動を行なった後に飛行を維持する	10
ホバリング	15
移動速度のうち5フィート分を消費して45°を超えて方向転換する	15
移動速度のうち10フィート分を消費して180°方向転換する	20
45°を超える角度で上昇する	20

**飛行中に攻撃を受ける：**飛行中、君は立ちすくみ状態とは見なされない。翼を用いて飛行している時にダメージを受けた場合、君はDC10の〈飛行〉判定を行なわねばならず、失敗すると10フィート分の高度を失う。この降下は機会攻撃を誘発せず、クリーチャーの移動には含まれない。

**飛行中の衝突：**翼を用いて飛行していて自分と同じかより大きなサイズの物体に衝突した場合、地面に墜落して落下距離に対応したダメージを受けるのを避けるため、君は即座にDC25の〈飛行〉判定を行なわねばならない。

**落下ダメージを避ける：**飛行能力を持っている状態で落下した場合、君はダメージを無効化するためにDC10の〈飛行〉判定を行なうことができる。君は〈飛行〉判定の失敗や衝突による落下の場合にはこの判定を行なうことができない。

**強い風：**強い風のさなかに飛行すると、表：『〈飛行〉と風力効果』にあるように〈飛行〉判定にペナルティを受ける。“釘付け状態”は、風が持続する限り、示されたサイズ以下のクリーチャーがDC20の〈飛行〉判定に成功しなければならないことを意味する。“吹き飛ばされた状態”は、示されたサイズ以下のクリーチャーがDC25の〈飛行〉判定に成功しなければ2d6 × 10フィート吹き戻され、2d6ポイントの非致命ダメージを受けることを意味する。この判定はクリーチャーが空中にあるなら毎ラウンド行なわなければならない。“吹き飛ばされた”クリーチャーは、移動するにはDC20の〈飛行〉判定を行なわねばならず、さもなければ“釘付け状態”になる。

表：〈飛行〉と風力効果

風力 風速	釘付け状態となるサイズ	吹き飛ばされた状態となるサイズ	〈飛行〉ペナルティ
微風 毎時0～10マイル	—	—	—
軟風 毎時11～20マイル	—	—	—
疾風 毎時21～30マイル	超小型	—	- 2
強風 毎時31～50マイル	小型	超小型	- 4
暴風 毎時51～74マイル	中型	小型	- 8
台風 毎時75～174マイル	大型	中型	- 12
竜巻 毎時175 +マイル	超大型	大型	- 16

**アクション：**なし。〈飛行〉判定はアクションを必要としない；他のアクションの一部であるか、状況に対する反射的対応である。

**再挑戦：**可能なことも不可能なこともある。君は次のラウンドも同じ動作をするために〈飛行〉判定を試みることができる。翼を用いていて〈飛行〉判定に5以上の差で失敗した場合、君は地面に墜落し、落ちた距離に対応したダメージを受ける(『環境』を参照)。

**特殊：**バット(コウモリ)を使い魔に持っている呪文の使い手は〈飛行〉判定に+3のボーナスを得る。

**飛行移動速度を持つクリーチャーは〈飛行〉技能をクラス技能として扱う。生得の飛行移動速度を持つクリーチャーは、〈飛行〉判定にその機動性によるボーナス(またはペナルティ)を受ける：劣悪-8、貧弱-4、標準+0、良好+4、完璧+8。機動性を持たないクリーチャーは“標準”の機動性を持っているものと見なす。**

**中型より大きいクリーチャーや小さなクリーチャーは〈飛行〉判定にサ**

イズ・ボーナスやサイズ・ペナルティを受ける：極小+8、微小+6、超小型+4、小型+2、大型-2、超大型-4、巨大-6、超巨大-8。

君は飛行や滑空の手段を生まれつき持っていなければこの技能のランクを取ることができない。クリーチャーはまた、(呪文や特殊能力などのいずれかで)毎日利用できる確かな飛行や滑空の手段を持ったならば、(飛行)のランクを取ることができる。

《軽業師》特技があるなら、(飛行)判定にボーナスを得る(『特技』を参照)。

## 〈変装〉(【魅】) Disguise

君は自分の外見を変えることに長けている。

**判定：**君の〈変装〉判定の結果は、その変装がどれほど上手なものかを決めるものであり、他の者たちの〈知覚〉判定の結果との対抗判定に使う。君が注意を引くようなことをしなければ、他の者たちは〈知覚〉判定をすることもない。君が疑いを抱いている者たち(市門を通る一般人を監視している衛兵など)の注意にさらされた場合、そうした者は〈知覚〉判定で“出目10”を選択していると見なされる。

複数の相手が〈知覚〉判定を行なう場合でも、〈変装〉判定は1回の変装につき1回だけ行なうこと。自分がどれだけうまくやったかわからないように、〈変装〉判定は秘密裏に行なわれる。

君の変装がどのくらい効果的かは、君がどのくらい外見を変化させようとしているかにもよる。〈変装〉は、自分の外見を実際よりもサイズ分類が1段階大きかったり小さかったりするクリーチャーに変えるために使うこともできる。こうした変装をまともなまま戦闘に入ったとしても、こうした変装が君の実際のサイズや間合いを変化させることはない。

変装	〈変装〉判定への修正
大きな変化を加えない	+5
異なる性別に変装している*	-2
異なる種族に変装している*	-2
異なる年齢段階に変装している*	-2**
異なるサイズ分類に変装している*	-10

\*これらの修正は累積する。当てはまるものをすべて適用すること。

\*\*キャラクターの実際の年齢段階と変装後の年齢段階(少年[青年より若い]、青年、中年、老年、古希)が1段階違うことに。

君が特定の個人になりすましているなら、その人物がどんな外見をしているか知っている者たちは、〈知覚〉判定にボーナスを得る。そして、自動的に君に対して疑いを抱いているものと見なされ、従って常に対抗判定を行なう。

1人の人物は君に出会ってすぐと、その後1時間ごとに再び見破るかどうかの判定を行なう。君が大人数の異なるクリーチャーと、それぞれ短時間ずつ何かということなしに顔を合わせる場合、その集団の平均的な〈知覚〉ボーナスを用いて、1日あるいは1時間ごとに判定すること。

親しさ	ボーナス
見覚えがある	+4
知人、同僚	+6
親しい友人	+8
親友、恋人、肉親	+10

**アクション：**変装を行なうには1d3×10分の作業が必要である。たとえばディスガイズ・セルフのような魔法を使えば、アクションに必要な時間は呪文や効果を発動するための分までに減少する。

**再挑戦：**可能。キャラクターは失敗した変装をやり直すことができる。ただし、人々は一旦誰かが変装を試みたと知ったら、より疑い深くなるだろう。

**特殊：**受け手の姿を変える魔法、たとえばオルター・セルフ、シェイプチェンジ、ディスガイズ・セルフ、ポリモーフは、変装している者の〈変装〉判定に+10のボーナスを与える(個々の呪文の説明を参照)。幻影を見通す占術魔法、たとえばトゥルー・シーイングなどは、魔法によらない変装を見破ることはできないが、魔法によって強化された変装の“魔法の部分”を見破ることはできる。

君がシミュレイクラムの呪文を発動する際には、その似姿がどのくらいよく似ているかを決定するために〈変装〉判定を行なわなければならない

い。

《偽装の名人》特技があるなら、〈変装〉判定にボーナスを得る(『特技』を参照)。

## 〈魔法装置使用〉(【魅】；修得時のみ) Use Magic Device

たとえ別の使用方法を訓練していなくとも、君は魔法のアイテムを起動させることに長けている。

**判定：**君はこの技能を、呪文を読んだり、魔法のアイテムを起動させるために使用できる。この技能により、まるで自分が呪文能力や他のクラスの特徴を持っていたり、別の種族だったり、別の属性であるかのように魔法のアイテムを使用できる。

ワンドのようなアイテムを起動しようとする場合、そのたびごとに〈魔法装置使用〉判定を行なう。属性その他、何らかの性質をずっと真似ているためにこの判定を用いる場合、うまく真似るための〈魔法装置使用〉判定を毎時間1回ずつ行なわなければならない。

どんな性質を真似るかは意識して選ばなければならない。すなわち、真似るための〈魔法装置使用〉判定をする際には、自分が何を真似ようとしているのか知っていなければならない。〈魔法装置使用〉判定を行なう各種作業のDCは次の表を参照。

作業	〈魔法装置使用〉DC
やみくもに起動させる	25
書かれた呪文を解読する	25 + 呪文レベル
巻物を使う	20 + 術者レベル
ワンドを使う	20
クラスの特徴を真似る	20
能力値を真似る	本文参照
種族を真似る	25
属性を真似る	30

**やみくもに起動させる：**魔法のアイテムの中には、特別な言葉、思考、あるいは行動によって起動するものもある。君は起動の言葉、思考、行動を行わず、たとえそれを知らなかったとしても、あたかもそれを用いたかのようにそうしたアイテムを起動させることができる。君は何かそれに相当するものを用いなければならない。君は何かを言ったり、アイテムを振り回したり、あるいは起動させるために他の何らかの試みを行わなければならない。以前に少なくとも一度そのアイテムを起動させたことがあれば、特別の+2のボーナスを得る。9以下の差で失敗した場合、その魔法装置を起動させることはできない。10以上の差で失敗した場合、君は事故を起こす。事故とは、魔法のエネルギーは解放されたものの、君が望んだとおりにはなかったということである。よくある事故としては、アイテムが間違った目標に影響を及ぼしたり、制御されていない魔法エネルギーが解放されて君に2d6ポイントのダメージを与えたりすることなどが考えられる。通常でも君が自力では発動できない呪文を巻物から発動した場合には事故の危険が伴うが、この事故はそちらを考慮した上でさらに発生する可能性がある。

**書かれた呪文を解読する：**これは、書かれた呪文を〈呪文学〉技能で解読するのと同じように機能するが、DCが5ポイント高くなる。書かれた呪文を解読するには1分間の精神集中が必要である。

**能力値を真似る：**巻物から呪文を発動するには、しかるべき能力値(ウィザード呪文なら【知力】、信仰呪文なら【判断力】、ソーサラーやバードの呪文なら【魅力】)が高い必要がある。君の有効能力値(巻物から呪文を発動しようとする時に真似るクラスに応じた能力値)は判定結果-15となる。しかるべき能力値がすでに十分高い値なら、この判定を行なう必要はない。

**属性を真似る：**魔法のアイテムの中には、君の属性したいで有益な効果や有害な効果を持つものもある。君は、自分があたかも特定の属性であるかのように、そうしたアイテムを使うことができる。一度に真似ることのできる属性は1つだけである。

**クラスの特徴を真似る：**時には、魔法のアイテムを起動させるためにクラスの特徴を用いる必要がある。真似たクラスにおける君の有効クラス・レベルは判定結果-20に等しい。この技能で別のクラスの特徴が使用で

きるようになるわけではない。あたかも君がそのクラスの特徴を持っているかのように、魔法のアイテムを起動させることができるようになるだけである。特徴を真似ようとしているクラスに属性の必要条件があるなら、君はそちらも満たす必要がある。正直に満たしてもいいし、別個に“属性を真似る”ための〈魔法装置使用〉判定を行なって真似てもよい（上記を参照）。

**種族を真似る：**魔法のアイテムの中には、特定の種族しか使用できなかったり、特定の種族の者が使うとうまく働くものもある。君は、あたかも自分が特定の種族であるかのように、そうしたアイテムを使うことができる。一度に真似ることのできる種族は1つだけである。

**巻物を使う：**通常、巻物から呪文を発動するには、その巻物の呪文が自分のクラス呪文リストになくてはならない。だが〈魔法装置使用〉を使えば、あたかもその呪文が自分のクラス呪文リストにあるかのように巻物を使える。判定DCは(20 + 巻物から発動しようとする呪文の術者レベル)。加えて、巻物から呪文を発動するには、対応する能力値が最低限の値(10 + 呪文レベル)を満たしている必要がある。能力値が足りないなら、別個に“能力値を真似る”ための〈魔法装置使用〉判定を行なわねばならない。

“巻物を使う”用法は、他の呪文完成型の魔法のアイテムにも使える。

**ワンド、スタッフ、その他の呪文解放型のアイテムを使う：**通常、ワンドを使うには、そのワンドの呪文が自分のクラス呪文リストになければならない。だが〈魔法装置使用〉で“ワンドを使う”なら、特定の呪文が自分のクラス呪文リストにあるかのようにワンドを使うことができる。

**アクション：**なし。〈魔法装置使用〉判定は、魔法のアイテムを起動する際のアクション（もしあれば）の一部として行なわれる。

**再挑戦：**可。ただしアイテムを起動させようとして失敗した時、修正値を加える前の出目が1だったら、以後24時間の間、そのアイテムを再び起動させようとすることはできない。

**特殊：**〈魔法装置使用〉判定で“出目10”は選択できない。〈魔法装置使用〉に“援護”は行なえない。アイテムの使用者だけが判定を行なえるのである。

《魔法の才》特技があるなら、〈魔法装置使用〉判定にボーナスを得る（『特技』を参照）。

# 特技

冒険者は種族や職業、技能から来るものではない能力も持っている。例えば危険に対してより素早く対処するための反射神経、魔法の品を作る技、接近戦で強力な一撃を見舞う訓練、飛んできた矢をはじくコツといったような能力である。これらの能力はゲームの中では特技として現される。特定のキャラクターにとって特に有用な特技が存在したり、取得する前に満たさなければならない特別な前提条件がありはするが、基本的に特技は種族や職業の範疇を離れた能力である。多くは職業の能力を強化したり、あるいは職業による制約を緩和する。また判定の修正値を変化させたり、特技無しでは行うことができない技を使えるようになることもある。特技を選択することで、君はキャラクターを君だけのユニークなものへとカスタマイズできるのだ。

## 前提条件 Prerequisites

特技の中には前提条件を必要とするものがある。キャラクターは示された一定の能力値、クラスの特徴、特技、技能、基本攻撃ボーナスやその他の特徴を備えていなければ、その特技を選択したり、使用することができない。キャラクターは条件を満たしたレベルと同じレベルで特技を取得することができる。

もし前提条件を満たさなくなった場合、キャラクターはその特技を使うことができなくなるが、特技そのものを失うわけではない。後にまた前提条件を満たすようになれば、キャラクターは特技の恩恵を今一度受けるようになる。

## 特技の種類 Types of Feats

特にグループとして特別なルールを持たない一般特技以外に、魔法のアイテムを作るためのアイテム作成特技、魔法の効果を強める魔法修正特技などの、ある共通点を持った特技のグループが存在する。

### 戦闘特技 Combat Feats

(戦闘)の印がついた特技は戦闘特技であり、ファイターのボーナス特技として選択することができる。前提条件さえ満たしていれば、他のクラスのキャラクターが戦闘特技を取ることに何の制限もない。

### クリティカル特技 Critical Feats

クリティカル特技はクリティカル・ヒットの対象に追加の効果を与える特技である。《クリティカル体得》を持っていないキャラクターは、1回のクリティカル・ヒットに対してクリティカル特技を1つだけしか適用させることができない。複数のクリティカル特技を持っているキャラクターは、クリティカル・ヒットが確定した後でどの特技を適用するかを決めることができる。

### アイテム作成特技 Item Creation Feats

アイテム作成特技はキャラクターが特定のタイプの魔法のアイテムを作ることができることを可能にする。それぞれの特技で作ることができるアイテムの種類に関わらず、アイテム作成特技は以下のような共通点を持つ。

**原材料費：**魔法のアイテムを作るための材料費はそのアイテムの基本価格の半分である。

アイテム作成特技を使用するためには研究室、あるいは魔法作業室や、特別な器具が必要となる。特殊な状況でない限り、たいていの場合は必要

なものを手に入れることができる。

**時間：**魔法のアイテムを作るのにかかる時間は特技とアイテムの価格による。

**アイテム価格：**《ポーション作成》、《スタッフ作成》、《ワンド作成》、《巻物作成》によって作成されたアイテムは呪文の効果をもそのまま再現し、その威力はアイテムの術者レベルに依存する。こうしたアイテムから発動した呪文は、アイテムの術者レベルと同じレベルの呪文の使い手が使ったかのようにその力が定まる。これらのアイテムの価格は(従って原材料費も)術者レベルに基づいて決定される。アイテムの術者レベルは、その作成者のその時点で術者レベルより高くすることはできない。最終的なアイテムの価格を求めるには、呪文レベルと術者レベルを掛け合わせ、その結果に以下の定数をかけること。

巻物	基本価格 = 呪文レベル × 術者レベル × 25 gp
ポーション	基本価格 = 呪文レベル × 術者レベル × 50 gp
ワンド	基本価格 = 呪文レベル × 術者レベル × 750 gp

**スタッフ：**スタッフの価格を計算するにはより複雑な公式を利用する(魔法のアイテムを参照)。

この計算をする際には、0レベル呪文は呪文レベル1/2として扱う。

**追加コスト：**ポーション、巻物、ワンドに高価な物質要素のある呪文を込める場合には、呪文を発動する時と同量のコストがかかる。ポーションや巻物の場合、作成者はアイテムを作成する際に物質要素を消費しなければならない。ワンドの場合、作成者は50回分の物質要素を消費しなければならない。他にも魔法のアイテムの中にはこのように物質要素として追加コストを要するものがあり、それぞれアイテムの詳細に記されている。

**技能判定：**アイテムの作成に成功するためには、DC 10 + アイテムの術者レベルの(呪文学)判定に成功する必要がある。作ろうとしているアイテムによっては、この代わりに関連する製作や職能の技能で判定を行っても構わない。このような代替の詳細については、魔法のアイテムの作成の項を参照のこと。急いで作ったり、前提条件を満たさなまま作った場合には、この判定の難易度が増加することがある。判定に失敗した場合材料は浪費される。また、判定に5以上失敗した場合、呪われたアイテムができあがる。詳細に関しては魔法のアイテムを参照。

**編注：**非公式FAQより、作成のDCは5 + アイテムの術者レベルが正しい。

### 呪文修正特技 Metamagic Feats

呪文の使い手の魔法に対する知識が増加するにつれて、彼らは呪文を通常とわずかに異なった形で発動することができるようになる。そのように呪文を準備したり発動したりすることは通常より難しいが、呪文修正特技のおかげで少なくとも可能ではある。呪文修正特技によって修正された呪文は、通常より高い呪文スロットを使用する。しかしこれは呪文のレベルを変更するわけではないので、呪文に対するセーヴィング・スローの難易度は変化しない。

**ウィザードと信仰呪文の使い手：**ウィザードと信仰呪文の使い手は呪文をあらかじめ準備しておかなければならない。ウィザードや信仰呪文の使い手は、呪文を準備する時点で、いずれかの呪文を呪文修正特技を用いて準備するかどうか、選択を行う(そして通常よりも高いレベルの呪文スロットに準備する)。

**ソーサラーとバード：**ソーサラーとバードは発動時に呪文を選択する。彼らは呪文修正特技を用いて呪文を強化するかどうかを、呪文を発動する時に選ぶことができる。他の呪文の使い手と同じように、強化された呪文は通常より高いレベルの呪文スロットを使用する。ソーサラーやバードはあらかじめ修正済みの呪文を準備しておくわけではないため、その場で修正を行わなければならない。そのため、ソーサラーやバードが修正呪文(呪文修正特技で強化された呪文)を発動するには、通常の呪文を発動するより時間がかかってしまう。通常の発動時間が1標準アクションの呪文なら、修正呪文を発動するには1全ラウンド・アクションがかかる(これは発動時間が“1ラウンド”とは異なる)。唯一の例外は《呪文高速化》によって修正された呪文であり、それらの修正呪文は特技で修正されたとおりに

即行アクションで発動することができる。

1 標準アクションより長い発動時間を持つ呪文に関しては、発動するためには 1 全ラウンド・アクション余分にかかる。

**任意発動と呪文修正特技：**キュア、あるいはインフリクト 呪文を任意発動するクレリックや、サモン・ネイチャーズ・アライを任意発動するドルイドは、それを呪文修正形式で発動できる。この場合も通常より長い発動時間を必要とする。標準アクションで発動できる呪文を呪文修正して任意発動するには全ラウンド・アクションがかかり、それより長い発動時間の場合追加の 1 全ラウンド・アクションを必要とする。唯一の例外は《呪文高速化》によって修正された呪文であり、それらの修正呪文は特技で修正されたとおりに即行アクションで発動することができる。

**呪文修正特技が呪文に及ぼす影響：**修正された呪文は準備や発動の際には本来よりレベルの高い呪文として扱われるが、その効果を考える際にはすべての点において呪文本来のレベルであるとして扱う。セーヴィング・スローの難易度は（特技の説明に変化すると書いていない限り）変化しない。

呪文修正特技を使って変化させることができるのは、その特技を使用するものが直接発動する呪文だけである。ワンドや巻物などから呪文を発動する場合には、呪文を修正することはできない。

呪文の構成要素をなくしてしまう呪文修正特技であっても、機会攻撃範囲内で呪文を発動することによる機会攻撃を受けなくなるわけではない。ただし、《呪文高速化》特技により修正した呪文の発動は機会攻撃を受けない。

呪文修正特技はすべての呪文に適用できるわけではない。特定の特技では変化させることができない呪文というものがある（各特技の説明を参照）。

**1 つの呪文に複数の呪文修正特技を適用する：**呪文の使い手は 1 つの呪文に複数の呪文修正特技を使用することができる。呪文スロットレベルの変更は累積する。同じ呪文に、同じ呪文修正特技を複数回作用させることはできない。

**魔法のアイテムと修正呪文：**適切なアイテム作成特技があれば、修正呪文を巻物、ポーション、ワンドに込めることができる。ポーションとワンドのレベル上限は、その呪文の修正され上昇したレベルに対して適用される。修正呪文を込めたアイテムを起動するためにその呪文修正特技を持っている必要はない。

**修正呪文を相殺する：**呪文修正特技によって呪文を強化しても、その呪文が相殺の対象になるかどうかや、他の呪文を相殺する能力には影響しない（魔法の項を参照）

表：特技リスト Table: Feats

特技	前提条件	利益
《欺きの名人》 Deceitful	—	《はったり》及び《変装》判定に +2 ボーナス。
《アンデッド威伏》 Command Undead	負のエネルギー放出の能力	エネルギー放出を使用してアンデッドを威伏できる。
《アンデッド退散》 Turn Undead	正のエネルギー放出の能力	エネルギー放出を使用してアンデッドを退散できる。
《イニシアチブ強化》 *Improved Initiative	—	イニシアチブ判定に +4 ボーナス。
《癒しの手回数追加》 Extra Lay On Hands	癒しの手的能力	1 日に行なえる“癒しの手”の回数が 2 回増える。
《運動能力》 Athletic	—	《水泳》及び《登攀》判定に +2 ボーナス。
《鋭敏感覚》 Alertness	—	《知覚》及び《真意看破》判定に +2 ボーナス。
《エネルギー放出回数追加》 Extra Channel	エネルギー放出の能力	1 日に行なえるエネルギー放出の回数が 2 回増える。
《エネルギー放出強化》 Improved Channel	エネルギー放出の能力	エネルギー放出のセーブ難易度に +2 ボーナス。
《エネルギー放出の一撃》 *Channel Smite	エネルギー放出の能力	近接攻撃にエネルギー放出の効果を加える。
《エレメンタルへのエネルギー放出》 Elemental Channel	エネルギー放出能力	エネルギー放出を使用して来訪者を回復するかダメージを与えることができる。
《快速》 Fleet	—	基本移動速度が 5 フィート増加する。
《回避》 *Dodge*	【敏】 13	AC に +1 回避ボーナスを得る。
《風の如き脚》 *Wind Stance	【敏】 15、《回避》、基本攻撃ボーナス + 6	移動することで、遠隔攻撃に対し 20% の視認困難を得る。

## 特技の説明 Feat Descriptions

特技は以下の表『特技』に要約されている。特技の前提条件と利益は閲覧の利便性のため省略されていることに注意すること。詳細に関しては特技のそれぞれの説明を参照。

以下に、特技の説明書式を示す。

**特技名：**特技の名前と、あればその属するサブカテゴリーを () で示す。さらに、その特技で何ができるかの簡単な説明が続く。

**前提条件：**キャラクターがこの特技を習得するために持っていない限り最低限の能力値、別の特技、最低限の基本攻撃ボーナス、技能ランクなどを示す。もしなにも前提条件がなければ、この項は存在しない。複数の前提条件を持つ特技も存在する。

**利益：**その特技によって、君（キャラクター）ができるようになること。同じ特技を複数回取得しても、その特技の説明に累積すると明記されていなければ、その利益は累積しない。

**通常：**キャラクターがその特技を持っていない場合、行動にどんな制限を受けるか、あるいは何ができないか。その特技を持っていないことで特に不利益が発生しないなら、この項目はない。

**特記事項：**その特技に関する特記事項

特技	前提条件	利益
《電光の如き脚》*Lightning Stance【敏】17、《風の如き脚》、基本攻撃ボーナス+11		移動することで、遠隔攻撃に対し50%の視認困難を得る。
《強行突破》*Mobility	《回避》	移動による機会攻撃に対して、ACに+4回避ボーナスを得る。
《一撃離脱》*Spring Attack	《強行突破》、基本攻撃ボーナス+4	近接攻撃の前と後に移動ができる。
《軽業師》Acrobatic	—	《軽業》及び《飛行》判定に+2ボーナス。
《頑健無比》Great Fortitude	—	頑健セーブに+2のボーナス。
《頑健無比強化》Improved Great Fortitude	《頑健無比》	1日1回、頑健セーブのロールを振りなおすことができる。
《気力追加》Extra Ki	気力	1日に使用できる“気力”が2ポイント増加する。
《騎乗戦闘》*Mounted Combat*	《騎乗》1ランク	乗騎への命中を《騎乗》判定で無効化する。
《駆け抜け攻撃》*Ride-By Attack	《騎乗戦闘》	騎乗しての突撃の前後に移動できる。
《猛突撃》*Spirited Charge	《駆け抜け攻撃》	騎乗しての突撃のダメージが2倍になる。
《騎射》*Mounted Archery	《騎乗戦闘》	騎乗している際の遠隔攻撃のペナルティが半分になる。
《騎乗蹂躪》*Trample	《騎乗戦闘》	対象は蹴散らしをよけることはできない。
《突き落とし》*Unseated	《騎乗戦闘》、《突き飛ばし強化》	敵を乗騎から突き落とす。
《技能熟練》Skill Focus	—	選択した技能の判定に+3ボーナス(10ランク以上で+6)。
《強打》*Power Attack	【筋】13	近接攻撃ボーナスをダメージと交換する。
《蹴散らし強化》*Improved Overrun	《強打》	蹴散らしの判定に+2ボーナス；機会攻撃を誘発しない。
《上級蹴散らし》*Greater Overrun	《蹴散らし強化》、基本攻撃ボーナス+6	君に蹴散らされた敵は機会攻撃を誘発する。
《突き飛ばし強化》*Improved Bull Rush	《強打》	突き飛ばしの判定に+2ボーナス；機会攻撃を誘発しない。
《上級突き飛ばし》*Greater Bull Rush	《突き飛ばし強化》、基本攻撃ボーナス+6	君に突き飛ばされた敵は機会攻撃を誘発する。
《薙ぎ払い》*Cleave	《強打》	最初の攻撃が命中したなら、追加の攻撃を行なえる。
《薙ぎ払い強化》*Great Cleave	《薙ぎ払い》、基本攻撃ボーナス+4	それぞれの攻撃が命中した後、追加の攻撃を行なえる。
《武器破壊強化》*Improved Sunder	《強打》	武器破壊の判定に+2ボーナス；機会攻撃を誘発しない。
《上級武器破壊》*Greater Sunder	《武器破壊強化》、基本攻撃ボーナス+6	武器のhpを超える余剰ダメージを武器の使用者に与える。
《器用な指先》Deft Hands	—	《装置無力化》及び《手先の早業》判定に+2ボーナス。
《近距離射撃》*Point-Blank Shot	—	30フィート以内の目標に対する遠隔攻撃とダメージに+1ボーナス。
《遠射》*Far Shot	《近距離射撃》	遠隔攻撃のペナルティが半分になる。
《機動射撃》*Shot on the Run	【敏】13、《強行突破》、《近距離射撃》、基本攻撃ボーナス+4	移動中の好きなタイミングで遠隔攻撃ができる。
《精密射撃》*Precise Shot	《近距離射撃》	近接戦闘中に射撃する際のペナルティを被らない。
《精密射撃強化》*Improved Precise Shot【敏】19、《精密射撃》、基本攻撃ボーナス+11		遠隔攻撃において完全遮蔽・視界困難未満の効果を無視する。
《針の目を通す狙い》*Pinpoint Targeting	《精密射撃強化》、基本攻撃ボーナス+16	1回の遠隔攻撃において目標の鎧または盾ボーナスを無視する。
《速射》*Rapid Shot	【敏】13、《近距離射撃》	追加で1回の遠隔攻撃ができる。
《束ね射ち》*Manyshot【敏】17、《速射》、基本攻撃ボーナス+6		2本のアローを同時に撃つ。
《クリティカル強化》*Improved Critical	武器の《習熟》、基本攻撃ボーナス+8	武器のクリティカル可能域を2倍にする。
《クリティカル熟練》*Critical Focus	基本攻撃ボーナス+9	クリティカル・ロールの判定に+4状況ボーナスを得る。
《クリティカル体得》*Critical Mastery	クリティカル特技2つ、ファイター14レベル	クリティカル・ヒットとなった場合、クリティカル特技の利益を2つ適用できる。
《聴覚喪失化クリティカル》*Deafening Critical	《クリティカル熟練》、基本攻撃ボーナス+13	君の攻撃がクリティカル・ヒットとなった場合、目標を聴覚喪失状態にする。
《疲労化クリティカル》*Tiring Critical	《クリティカル熟練》、基本攻撃ボーナス+13	君の攻撃がクリティカル・ヒットとなった場合、目標を疲労状態にする。
《過労化クリティカル》*Exhausting Critical	《疲労化クリティカル》、基本攻撃ボーナス+15	君の攻撃がクリティカル・ヒットとなった場合、目標を過労状態にする。
《出血化クリティカル》*Bleeding Critical	《クリティカル熟練》、基本攻撃ボーナス+11	君の攻撃がクリティカル・ヒットとなった場合、目標を2d6の出血状態にする。
《よろめき化クリティカル》*Staggering Critical	《クリティカル熟練》、基本攻撃ボーナス+13	君の攻撃がクリティカル・ヒットとなった場合、目標をよろめき状態にする。
《朦朧化クリティカル》*Stunning Critical	《よろめき化クリティカル》、基本攻撃ボーナス+17	君の攻撃がクリティカル・ヒットとなった場合、目標を朦朧状態にする。

特技	前提条件	利益
《不調化クリティカル》*Sickening Critical	《クリティカル熟練》、基本攻撃ボーナス+11	君の攻撃がクリティカル・ヒットとなった場合、目標を不調状態にする。
《盲目化クリティカル》*Blinding Critical	《クリティカル熟練》、基本攻撃ボーナス+15	君の攻撃がクリティカル・ヒットとなった場合、目標を盲目状態にする。
《軍用武器習熟》 Martial Weapon Proficiency	—	特定の軍用武器を使用する際に攻撃ペナルティを受けない。
《軽妙なる戦術》*Agile Maneuvers	—	CMBを算出する際、【敏】修正値を用いる。
《激怒時間追加》Extra Rage	激怒の能力	1日に使用できる“激怒”が6ラウンド増加する。
《化身時発動》Natural Spell	【判】13、“自然の化身”	自然の化身使用中に呪文を発動できる。
《高速装填》*Rapid Reload	クロスボウへの《武器習熟》	クロスボウへの装填をより早く行なえる。
《攻防一体》*Combat Expertise	【知】13	攻撃ボーナスをACと変換する。
《足払い強化》*Improved Trip	《攻防一体》	足払い判定に+2ボーナス；機会攻撃を誘発しない。
《上級足払い》*Greater Trip	《足払い強化》、基本攻撃ボーナス+6	君が足払いに成功した場合、その敵は機会攻撃を誘発する。
《大旋風》*Whirlwind Attack	【敏】13、《攻防一体》、《一撃離脱》、基本攻撃ボーナス+4	間合い内の敵それぞれに対して1回の近接攻撃を行なう。
《フェイント強化》*Improved Feint	《攻防一体》	戦闘でのフェイントが移動アクションになる。
《上級フェイント強化》*Greater Feint	《フェイント強化》、基本攻撃ボーナス+6	目標は1ラウンドの間、【敏】ボーナスを失う。
《武器落とし強化》*Improved Disarm	《攻防一体》	武器落とし判定に+2ボーナス；機会攻撃を誘発しない。
《上級武器落とし》*Greater Disarm	《武器落とし強化》、基本攻撃ボーナス+6	落とされた武器は、敵から離れた場所に落ちる。
《渾身の一打》*Vital Strike	基本攻撃ボーナス+6	通常の2倍のダメージを与える攻撃を1回行なう。
《渾身の一打強化》*Improved Vital Strike	《渾身の一打》、基本攻撃ボーナス+11	通常の3倍のダメージを与える攻撃を1回行なう。
《上級渾身の一打》*Greater Vital Strike	《渾身の一打強化》、基本攻撃ボーナス+16	通常の4倍のダメージを与える攻撃を1回行なう。
《持久力》Endurance	—	非致傷ダメージに対する判定に+4ボーナス。
《不屈の闘志》Diehard	《持久力》	0未満のhpになっても、自動的に容態安定化し、意識を失わない。
《忍びの技》Stealthy	—	《隠密》及び《脱出術》判定に+2ボーナス。
《疾走》Run	—	疾走を通常の5倍の移動速度で行なえる。
《慈悲追加》Extra Mercy	慈悲の能力	癒しの手による慈悲の利益を1つ追加する。
《呪文熟練》Spell Focus	—	特定系統における魔法のセーブ難易度に+1ボーナス。
《上級呪文熟練》Greater Spell Focus	《呪文熟練》	特定系統における魔法のセーブ難易度に+1ボーナス。
《呪文相殺強化》Improved Counterspell	—	同じ系統の呪文で呪文相殺ができるようになる。
《呪文体得》Spell Mastery	ウィザード・レベル1レベル	いくつかの呪文を呪文書無しに準備することができる。
《呪芸時間追加》Extra Performance	バードの呪芸の能力	1日に使用できる“バードの呪芸”が6ラウンド増加する。
《上級使い魔》Improved Familiar	使い魔を得る能力（特技を参照）	より力強い使い魔を得る。
《招来クリーチャー強化》Augment Summoning	《呪文熟練：召喚術》	招来されたクリーチャーの【筋】と【耐】に+4ボーナス。
《自力生存》Self-Sufficient	—	《生存》及び《治療》判定に+2ボーナス。
《神速の反応》Lightning Reflexes	—	反応セーブに+2のボーナス。
《神速の反応強化》Improved Lightning Reflexes	《神速の反応》	1日1回、反応セーブのロールを振りなおすことができる。
《素手打撃強化》*Improved Unarmed Strike*	—	素手であっても武装していると見なされる。
《蠍の型》*Scorpion Style	《素手打撃強化》	目標を移動速度5フィートの減速状態にする。
《ゴルゴンの拳》*Gorgon's Fist	《蠍の型》、基本攻撃ボーナス+6	減速状態の目標をよるめき状態にできる。
《メドゥサの怒り》*Medusa's Wrath	《ゴルゴンの拳》、基本攻撃ボーナス+11	特定の状態になっている目標に2回の追加攻撃を得る。
《組みつき強化》*Improved Grapple	【敏】13、《素手打撃強化》	組みつき判定に+2ボーナス；機会攻撃を誘発しない。
《上級組みつき》*Greater Grapple	《組みつき強化》、基本攻撃ボーナス+6	1回の移動アクションとして組みつき状態を継続することができる。
《朦朧化打撃》*Stunning Fist	【敏】13、【判】13、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス+8	素手打撃により朦朧化させる。
《矢止め》*Deflect Arrows	【敏】13、《素手打撃強化》	1ラウンドに1回、遠隔攻撃を防御する。
《矢つかみ》*Snatch Arrows	【敏】15、《矢止め》	1ラウンドに1回、遠隔攻撃の武器をつかみ取る。
《素早い移動》Nimble Moves	【敏捷力】13	君は5フィートまで移動困難な地形を無視することができる。
《軽業移動》Acrobatic Steps	【敏捷力】15、《素早い移動》	君は20フィートまで移動困難な地形を無視することができる。
《説得力》Persuasive	—	《威圧》及び《交渉》判定に+2ボーナス。
《選択的エネルギー放出》Selective Channeling	【魅】13、エネルギー放出の能力	エネルギー放出の目標を選択する。
《戦闘発動》Combat Casting	—	精神集中および防衛的発動に+4ボーナス。

特技	前提条件	利益
《代用武器の巧み》*Catch Off-Guard	—	代用武器を利用する際の判定ペナルティを被らない。
《代用武器体得》*Improvised Weapon Mastery	《代用武器の巧み》か《万能投擲術》、基本攻撃ボーナス+8	代用武器によるダメージを1段階向上させる。
《盾習熟》Shield Proficiency	—	攻撃ロールに防具による判定ペナルティを被らない。
《盾攻撃強化》*Improved Shield Bash	《盾習熟》	盾で殴る際、ACに盾ボーナスを保持したままとなる。
《盾のぶちかまし》*Shield Slam	《二刀流》、《盾攻撃強化》、基本攻撃ボーナス+6	盾攻撃が命中した際、突き飛ばしの効果が発生する。
《盾攻撃の達人》*Shield Master	《盾のぶちかまし》、基本攻撃ボーナス+11	盾攻撃を扱う際、二刀流のペナルティを受けない。
《盾熟練》*Shield Focus	《盾習熟》、基本攻撃ボーナス+1	盾を使用している時、君のACに対する盾ボーナスが1増加する。
《上級盾熟練》*Greater Shield Focus	《盾習熟》、《盾熟練》、ファイター 8 レベル	盾を使用している時、君のACに対する盾ボーナスが1増加する。
《タワー・シールド習熟》*Tower Shield Proficiency	《盾習熟》	攻撃ロールに防具による判定ペナルティを被らない。
《単純武器習熟》Simple Weapon Proficiency	—	単純武器での攻撃ロールに-4ペナルティをうけない。
《致命的な狙い》*Deadly Aim	【敏】13、基本攻撃ボーナス+1	遠隔攻撃ボーナスをダメージと交換する。
《追加 hp》Toughness	—	+3ヒット・ポイント、3を超える1HDにつき+1ヒット・ポイント。
《追尾》*Step Up	基本攻撃ボーナス+1	割り込みアクションとして5フィート・ステップを行なえる。
《抵抗破り》Spell Penetration	—	呪文抵抗を打ち破る際の術者判定に+2ボーナス。
《上級抵抗破り》Greater Spell Penetration	《抵抗破り》	呪文抵抗を打ち破る際の術者判定に+2ボーナス。
《統率力》Leadership	キャラクター・レベル7レベル	腹心や従者を募集できる。
《動物の友》Animal Affinity	—	《騎乗》及び《動物使い》判定に+2ボーナス。
《特殊武器習熟》*Exotic Weapon Proficiency	基本攻撃ボーナス+1	特定の特殊武器を使用する際に攻撃ペナルティをうけない。
《二刀流》*Two-Weapon Fighting	【敏】15	二刀流のペナルティを軽減する。
《二重斬り》*Double Slice	《二刀流》	逆手の追加ダメージが【筋】修正値の1/2ではなく1倍になる。
《二刀のかきむしり》*Two-Weapon Rend	《二重斬り》、《二刀流強化》、基本攻撃ボーナス+11	両方の武器が命中した敵を引き裂く。
《二刀の守り》*Two-Weapon Defense	《二刀流》	2つの武器で戦う際、ACに+1の盾ボーナスを得る。
《二刀流強化》*Improved Two-Weapon Fighting	【敏】17、《二刀流》、基本攻撃ボーナス+6	逆手で使う武器で2回目の攻撃ができるようになる。
《上級二刀流》*Greater Two-Weapon Fighting	【敏】19、《二刀流強化》、基本攻撃ボーナス+11	逆手で使う武器で3回目の攻撃ができるようになる。
《鋼の意志》Iron Will	—	意志セーブに+2ボーナス。
《鋼の意志強化》Improved Iron Will	《鋼の意志》	1日1回、意志セーブのロールを振りなおすことができる。
《発動妨害》*Disruptive	ファイター 6 レベル	機会攻撃範囲にいる敵は、防衛的発動の難易度が+4増加する。
《呪文潰し》*Spellbreaker	《発動妨害》、ファイター 10 レベル	機会攻撃を誘発した敵の呪文の発動は失敗する。
《早抜き》*Quick Draw	基本攻撃ボーナス+1	武器をフリー・アクションで抜く。
《反撃の構え》*Strike Back	基本攻撃ボーナス+11	君は間合いの長い攻撃に対して反撃することができる。
《万能投擲術》*Throw Anything	—	間に合わせの武器を投擲しても判定ペナルティを被らない。
《秘術使いの鎧訓練》*Arcane Armor Training	《鎧習熟：軽装》、術者レベル3	鎧による秘術呪文失敗率を10%軽減する。
《秘術使いの鎧体得》*Arcane Armor Mastery	《鎧習熟：中装》、《秘術使いの鎧訓練》、術者レベル7	鎧による秘術呪文失敗率の20%軽減する。
《秘術の打撃》*Arcane Strike	秘術呪文を発動する能力	武器に魔法の力を与える。
《武器熟練》*Weapon Focus	選択した武器への《習熟》、基本攻撃ボーナス+1	選択した武器での攻撃ロールに+1ボーナス。
《威圧演舞》*Dazzling Display	《武器熟練》	30フィート以内のすべての敵に《威圧》判定を行なう。
《防御崩し》*Shatter Defenses	《威圧演舞》、基本攻撃ボーナス+6	特定の状態の敵を立ちすくみ状態にする攻撃を行なう。
《手ひどい一打》*Deadly Stroke	《上級武器熟練》、《防御崩し》、基本攻撃ボーナス+11	通常の2倍のダメージを与え、1ポイントの出血状態にする。

特技	前提条件	利益
《貫通打撃》*Penetrating Strike	《武器熟練》、ファイター 12 レベル	選択した武器での攻撃はダメージ減少を最大 5 ポイントまで無視する。
《上級貫通打撃》*Greater Penetrating Strike	《貫通打撃》、ファイター 16 レベル	選択した武器での攻撃はダメージ減少を最大 10 ポイントまで無視する。
《上級武器熟練》*Greater Weapon Focus	《武器熟練》、ファイター 8 レベル	選択した武器での攻撃ロールに +1 ボーナス。
《武器開眼》*Weapon Specialization	《武器熟練》、ファイター 4 レベル	選択した武器でのダメージ・ロールに +2 ボーナス。
《上級武器開眼》*Greater Weapon Specialization	《上級武器熟練》、《武器開眼》、ファイター 12 レベル	選択した武器でのダメージ・ロールに +2 ボーナス。
《武器の妙技》*Weapon Finesse	—	軽い近接武器での攻撃ロールに、【筋】修正値の代わりに【敏】修正値を用いる。
《物質要素省略》*Eschew Materials	—	物質要素 (1gp 以下) なしに呪文を発動できる。
《踏み込み》*Lunge	基本攻撃ボーナス + 6	AC に -2 のペナルティを被る代わりに、近接攻撃の間合いを増加させる。
《防衛的戦闘訓練》*Defensive Combat Training	—	戦技防御値を基本攻撃ボーナスではなく総 HD から算出する。
《魔法の才》*Magical Aptitude	—	〈呪文学〉及び〈魔法装置使用〉判定に +2 ボーナス。
《迎え討ち》*Combat Reflexes	—	追加の機会攻撃を得る。
《足止め》*Stand Still	《迎え討ち》	目標の移動を停止させる。
《無視界戦闘》*Blind-Fight	—	視界困難による失敗確率を振り直す。
《名匠》*Master Craftsman	いずれかの〈製作〉か〈職能〉を 5 ランク	呪文の使い手であるかのように魔法のアイテムを作成できる。
《鎧習熟：軽装》*Armor Proficiency, Light	—	攻撃ロールに防具による判定ペナルティを被らない。
《鎧習熟：中装》*Armor Proficiency, Medium	《鎧習熟：軽装》	攻撃ロールに防具による判定ペナルティを被らない。
《鎧習熟：重装》*Armor Proficiency, Heavy	《鎧習熟：中装》	攻撃ロールに防具による判定ペナルティを被らない。
《来訪者へのエネルギー放出》*Alignment Channel	エネルギー放出の能力	エネルギー放出を使用して来訪者を回復するかダメージを与えることができる。
《腕力による威圧》*Intimidating Prowess	—	〈威圧〉判定に【魅】修正値だけでなく【筋】修正値も加える。

\*これは戦闘特技であり、ファイター・ボーナス特技として選択できる。

アイテム作成特技	前提条件	利益
《スタッフ作成》*Craft Staff	術者レベル 11	魔法のスタッフを作成する。
《その他の魔法のアイテム作成》*Craft Wondrous Item	術者レベル 3	その他の魔法のアイテムを作成する。
《ポーション作成》*Brew Potion	術者レベル 3	魔法のポーションを作成する。
《巻物作成》*Scribe Scroll	術者レベル 1	魔法の巻物を作成する。
《魔法の武器防具作成》*Craft Magic Arms and Armor	術者レベル 5	魔法の武器、鎧、盾を作成する。
《魔法の指輪作成》*Forge Ring	術者レベル 7	魔法の指輪を作成する。
《ロッド作成》*Craft Rod	術者レベル 9	魔法のロッドを作成する。
《ワンド作成》*Craft Wand	術者レベル 5	魔法のワンドを作成する。

呪文修正特技	前提条件	利益
《呪文威力強化》*Empower Spell	—	呪文の変数となっている効果は 1/2 だけ増加する。
《呪文威力最大化》*Maximize Spell	—	呪文の変数となっている効果は最大化する。
《呪文音声省略》*Silent Spell	—	呪文を音声要素無しで発動する。
《呪文距離延長》*Enlarge Spell	—	呪文の距離を 2 倍にする。
《呪文効果範囲拡大》*Widen Spell	—	呪文の効果範囲を 2 倍にする。
《呪文高速化》*Quicken Spell	—	呪文を即行アクションで発動する。
《呪文持続時間延長》*Extend Spell	—	呪文の持続時間を 2 倍にする。
《呪文動作省略》*Still Spell	—	呪文を動作要素無しで発動する。
《呪文レベル上昇》*Heighten Spell	—	呪文を高いレベルで発動する。

## 特技の詳細

### 《欺きの名人》 Deceitful

君は言葉によるものであれ変装であれ、相手を欺くことが得意だ。

**利益:** すべての〈はったり〉及び〈変装〉判定に+2のボーナスを得る。もしどちらかの技能ランクが10以上ならば、その技能へのボーナスは+4になる。

### 《足止め》 (戦闘) Stand Still

君を通り過ぎようとした敵は足止めされる。

**前提条件:** 《迎え討ち》。

**利益:** 敵が君に隣接するマスを通り抜けようとして機会攻撃を誘発した場合、君は機会攻撃として戦技判定を行うことができる。もし判定に成功したなら、敵はそのターンの間移動することができなくなる。敵は他のアクションを通常通り取ることができるが、移動はできない。この特技の効果は、君に隣接するマスから出ようとして機会攻撃を誘発した相手に対しても使うことができる。

### 《足払い強化》 (戦闘) Improved Trip

君は敵を地面に転がすごとに長けている。

**前提条件:** 【知】13、《攻防一体》。

**利益:** 君は足払いの戦技を試みる時、機会攻撃を受けない。さらに、足払いを行うための判定に+2のボーナスを得る。また、足払いに抵抗するためのCMDにも+2のボーナスを得る。

**通常:** 足払いを試みる際には機会攻撃を受ける。

### 《アンデッド威伏》 Command Undead

汚れた死霊の力を用いることで、君はアンデッドに命令し、己の僕とすることができる。

**前提条件:** 負のエネルギー放出の能力。

**利益:** 標準アクションでエネルギー放出を使用することで、30フィート以内にいるアンデッド1体を奴隷とすることができる。アンデッドは効果を見捨てるために、DC10+クレリック・レベルの1/2+【魅力】修正値の意志セーブを行うことができる。セーブに失敗したアンデッドは君の制御下に入り、コントロール・アンデッドの呪文にかかったかのように全力を尽くして君の命令に従う。君は合計HDがクレリック・レベルを超えない限り、同時に何体でもアンデッドを操ることができる。君がエネルギー放出をこのように使った場合、それは他の効果(治療や攻撃)を及ぼさない。もしアンデッド・クリーチャーが他のクリーチャーの制御下であり、君の命令がなんらかの矛盾や葛藤を引き起こす場合には、対抗【魅力】判定を行わなければならない。

### 《アンデッド退散》 Turn Undead

高みにある力と呼び出すことで、君はアンデッドを発散された神聖なる力から逃げ出すようにし向けることができる。

**前提条件:** 正のエネルギー放出の能力。

**利益:** 標準アクションで正のエネルギー放出を使用することで、30フィート以内にいるすべてのアンデッドを、恐慌状態になったかのように退散させることができる。アンデッドは効果を見捨てるために、DC10+術者レベルの1/2+【魅力】修正値の意志セーブを行うことができる。セーブに失敗したアンデッドは1分の間逃走する。知的なアンデッドは効果を終わらせるためのセーヴィング・スローを毎ラウンド行うことができる。君がエネルギー放出をこのように使った場合、それは他の効果(治療や攻撃)を及ぼさない。

### 《威圧演舞》 (戦闘) Dazzling Display

君が得意とする武器を扱う様は敵を恐怖に陥れる。

**前提条件:** 《武器熟練》、武器への習熟。

**利益:** 《武器熟練》を持っている武器を装備している時、全ラウンド・アクションで敵をうろたえさせる力強い演舞を行うことができる。〈威圧〉技能の成功によって演舞を見ることができる30フィート以内のすべての敵の“士気をくじく”ことができる。

### 《一撃離脱》 (戦闘) Spring Attack

君は巧みに敵へと近寄り、攻撃して、相手が反応する前に去る。

**前提条件:** 【敏】13、《回避》、《強行突破》、基本攻撃ボーナス+4。

**利益:** 全ラウンド・アクションとして、君は移動速度まで移動して、1回の近接攻撃を行うことができる。この場合、攻撃の対象からは機会攻撃を受けない。君は攻撃の前後に移動を行うことができるが、少なくとも10フィートは攻撃の前に動かさねばならず、全移動距離は移動速度を超えてはならない。君はこの特技を使って、ターン開始時に隣接してた敵を攻撃することはできない。

**通常:** 攻撃の前後両方で動くことはできない。

### 《イニシアチブ強化》 (戦闘) Improved Initiative

君の高い反射神経は危険に対してとっさに反応することを可能にする。

**利益:** イニシアチブ判定に+4のボーナスを得る。

### 《癒しの手回数追加》 Extra Lay On Hands

君は癒しの手をより頻繁に使える。

**前提条件:** 癒しの手的能力。

**利益:** 君は癒しの手を1日2回追加で使うことができる。

**特記事項:** この特技は複数回取得できる。効果は累積する。

### 《運動能力》 Athletic

君は生まれつき運動が得意である。

**利益:** すべての〈登攀〉及び〈水泳〉判定に+2のボーナスを得る。

もしどちらかの技能ランクが10以上ならば、その技能へのボーナスは+4になる。

### 《鋭敏感覚》 Alertness

君は良く他の人が見落とすようなことにでも気づくことがある。

**利益:** すべての〈知覚〉及び〈真意看破〉判定に+2のボーナスを得る。

もしどちらかの技能ランクが10以上ならば、その技能へのボーナスは+4になる。

### 《エネルギー放出回数追加》 Extra Channel

君はエネルギー放出をより頻繁に使える。

**前提条件:** エネルギー放出の能力。

**利益:** 君はエネルギー放出を1日2回追加で使うことができる。

**特記事項:** もしエネルギー放出の能力を持つパラディンがこの特技を取ったなら、パラディンは癒しの手的能力を1日4回追加で使えるようになるが、それらの使用回数はエネルギー放出以外には使用できない。

### 《エネルギー放出強化》 Improved Channel

君のエネルギー放出には抵抗することが難しい。

**前提条件：**エネルギー放出の能力。

**利益：**君のエネルギー放出の効果に対するセーヴィング・スローのDCは+2される。

## 《エネルギー放出の一撃》（戦闘） Channel Smite

君は構えている近接武器を通して信仰から引き出した力を注ぎ込むことができる。

**前提条件：**エネルギー放出の能力。

**利益：**近接攻撃の攻撃ロールを行う直前に、即行アクションでエネルギー放出の使用回数を消費することができる。もし君が正のエネルギー放出を放つことができ、攻撃がアンデッドに命中した場合は、対象は君による正のエネルギー放出の効果を受けたかのように追加ダメージを受ける。一方負のエネルギー放出を放つことができ、攻撃が生きているクリーチャーに命中した場合は、対象は君による負のエネルギー放出の効果を受けたかのように追加ダメージを受ける。対象はこの追加ダメージを、通常通りエネルギー放出に対する意志セーブに成功することで半分にすることができる。もし攻撃が外れた場合でも、エネルギー放出の使用回数は消費される。

## 《エレメンタルへのエネルギー放出》 Elemental Channel

風、地、火、水の4つの元素の中から1つを選ぶ。君は選んだ元素副種別を持つ来訪者を対象としてエネルギー放出を使うことができる。

**前提条件：**エネルギー放出の能力。

**利益：**エネルギー放出の通常の効果の代わりに、君はその能力で選んだ元素副種別を持つ来訪者を治癒あるいは害することを選択できる。来訪者を対象とするかは、エネルギー放出を発動するたびに選ぶことができる。もし来訪者を対象とする場合には、君のエネルギー放出は他の種別のクリーチャーには効果がない。治癒あるいは与えるダメージやセーブDCは変化しない。

**特記事項：**君はこの特技を複数回取得することができる。この特技を取得するたび、それは新しい元素に適用される。エネルギー放出を行う際、どの元素を対象とするかを選択すること。

## 《遠射》（戦闘） Far Shot

君は長距離の射撃においてより正確だ。

**前提条件：**《近距離射撃》。

**利益：**君は遠隔武器を使う時、君とターゲット間の距離が1射程単位ぶん増えるたびに-1しかペナルティを受けない。

**通常：**君とターゲットの距離が射程単位ぶん増えるたびに、攻撃に-2のペナルティを受ける。

## 《快速》 Fleet

君は他の人より足が速い。

**利益：**君が軽装鎧を着ている時、あるいは何も鎧を着ていない時、基本速度が5フィート上昇する。中荷重や重荷重の時にはこの利益を失う。

**特記事項：**この特技は複数回取得できる。効果は累積する。

## 《回避》（戦闘） Dodge

君の訓練と反射神経は敵の攻撃に速やかに反応して回避することを可能にした。

**前提条件：**【敏】13。

**利益：**君はACに+1の回避ボーナスを得る。ACに【敏捷力】修正値を失うような状況下では、この特技によるボーナスも消失する。

## 《駆け抜け攻撃》（戦闘） Ride-By Attack

馬に乗って突撃している時、君は動いた後敵を攻撃し、さらに動き続けることができる。

**前提条件：**《騎乗》1ランク、《騎乗戦闘》。

**利益：**騎乗して突撃アクションを行う時、通常の突撃の場合と同様に移動・攻撃し、その後再び移動できる（突撃の直線上をそのまま移動する）。ただし、そのラウンドにおける移動距離の合計は、乗騎の移動速度の2倍以内でなければならない。君や乗騎は、攻撃する敵からの機会攻撃を誘発しない。

## 《風の如き脚》（戦闘） Wind Stance

君の捕らえがたい動きは敵が君の位置を見極めることを難しくする。

**前提条件：**【敏】15、《回避》、基本攻撃ボーナス+6。

**利益：**君がこのターンに10フィート以上動いたなら、君は遠距離攻撃に対して1ラウンドの間20%の視認困難を得る。

## 《軽業移動》 Acrobatic Steps

君は容易に障害物乗り越え、すり抜けて移動することができる。

**前提条件：**【敏】15、《素早い移動》。

**利益：**移動の際、1ラウンドに15フィートまでの移動困難な地形を通常の地形であるかのように扱う。この効果は《素早い移動》の効果と累積する（結果、君は1ラウンドに合計20フィートまで移動困難な地形を無視できる）。

## 《軽業師》 Acrobatic

君は跳躍したり、飛び回る技術に秀でている。

**利益：**すべての《軽業》及び《飛行》判定に+2のボーナスを得る。

もしどちらかの技能ランクが10以上ならば、その技能へのボーナスは+4になる。

## 《過労化クリティカル》（戦闘、クリティカル） Exhausting Critical

君のクリティカル・ヒットは相手を過労状態にする。

**前提条件：**《クリティカル熟練》、《疲労化クリティカル》、基本攻撃ボーナス+15。

**利益：**君がクリティカル・ヒットを放った時、相手は即座に過労状態になる。この特技は既に過労状態の相手に対しては効果がない。

**特記事項：**《クリティカル体得》を持っていない限り、1回のクリティカル・ヒットに対して適用できるクリティカル特技は1つだけである。

## 《頑健無比》 Great Fortitude

君は毒や病気など、健康を害するものに耐性を持つ。

**利益：**すべての頑健セーヴィング・スローに+2のボーナスを得る。

## 《頑健無比強化》 Improved Great Fortitude

君は内なる力を引き出し、病気や毒などに抵抗できる。

**前提条件：**《頑健無比》。

**利益：**1日1回、頑健セーヴィング・スローを振り直すことができる。この能力は、ロールの結果が明らかになる前に使用を宣言する必要があり、たとえ結果が悪くなくても2回目のロールを使わなければならない。

## 《貫通打撃》（戦闘） Penetrating Strike

君の攻撃は特定のクリーチャーの防御を貫通することがある。

**前提条件：**《武器熟練》、ファイター・レベル12、武器への習熟。

**利益：**《武器熟練》で指定した武器による攻撃は、ダメージ減少を5ポイントまで無視する。ただしダメージ減少10／—などの種別を持たないダメージ減少に対しては効果がない。

## 《騎射》（戦闘） Mounted Archery

君は騎乗中に射撃攻撃をすることに優れている。

**前提条件：**《騎乗》1ランク、《騎乗戦闘》。

**利益：**馬上にいて遠隔武器を使う際に君が被るペナルティは半分になる。乗騎が2回移動を行う場合-4ではなく-2、乗騎が疾走しているなら-8ではなく-4となる。

## 《騎乗蹂躪》（戦闘） Trample

騎乗している時、君は敵を馬で引き倒し、さらに踏みつけることができる。

**前提条件：**《騎乗》1ランク、《騎乗戦闘》。

**利益：**騎乗時に敵に蹴散らしを行う際、相手は君を避けようとするのができない。敵を打ち倒した場合、君の乗騎はその敵に1回の蹄攻撃を行うことができる。これには、伏せ状態の対象に対する攻撃ロールに通常付く+4のボーナスが付く。

## 《騎乗戦闘》（戦闘） Mounted Combat

君は戦いの中で馬を操ることの達人だ。

**前提条件：**《騎乗》1ランク。

**利益：**1ラウンドに1回、戦闘で君の乗騎が命中を受けた時に、その命中を無効化するために割り込みアクションとして《騎乗》判定を行うことができる。《騎乗》判定の結果が攻撃ロールより高ければ、命中は無効となる。

## 《機動射撃》（戦闘） Shot on the Run

君は移動して射撃を攻撃を行い、敵が反応する前にさらに動くことができる。

**前提条件：**【敏】13、《回避》、《強行突破》、《近距離射撃》、基本攻撃ボーナス+4。

**利益：**全ラウンド・アクションで、君は君の移動速度分まで動いて、その間の好きな位置で1回の射撃攻撃を行える。

**通常：**君は射撃の前後両方で移動することはできない。

## 《技能熟練》 Skill Focus

技能を1つ選ぶ。君は特にその技能に精通している。

**利益：**選択した技能に関する判定に+3のボーナスを得る。もしその技能のランクが10以上あるなら、ボーナスは+6になる。

**特記事項：**この特技は複数回取得できるが、効果は累積しない。この特技を取る度、新しい技能に適用する。

## 《気の力追加》 Extra Ki

君は“気”をより多く貯めることができる。

**前提条件：**“気”の蓄積の能力。

**利益：**君が1日に使用できる“気”の力が2回増加する。

**特記事項：**この特技は複数回取得できる。効果は累積する。

## 《強行突破》（戦闘） Mobility

君は危険な近接戦闘の中を容易に抜けていくことができる。

**前提条件：**【敏】13、《回避》。

**利益：**君は自分が機会攻撃範囲外から外へ、あるいは機会攻撃範囲の中で移動する際に誘発する機会攻撃に対するACに+4の回避ボーナスを得る。ACへの【敏捷力】ボーナスを失うような状況では、この回避ボーナスも失う。

回避ボーナスは通常の他の種類のボーナスとは異なり、お互いに累積する。

## 《強打》（戦闘） Power Attack

君は正確さと引き替えに非常に強力な近接攻撃を行うことができる。

**前提条件：**【筋】13、基本攻撃ボーナス+1。

**利益：**すべての近接攻撃ロールと戦技判定に-1のペナルティを受けることによって、すべての近接攻撃におけるダメージ・ロールに+2のボーナスを得ることができる。もし君が両手持ちの武器を使っているか、片手持ちの武器を両手で持っているか、【筋力】の1.5倍をダメージに加える主要肉體武器を使っているなら、このダメージへのボーナスは半分だけ増加する（+50%）。もし利き手でない方の武器で攻撃したり、二次的肉體武器で攻撃したなら、ダメージは半分になる（-50%）。基本攻撃ボーナスが+4に達した時点及び以降+4されるごとに、ペナルティは-1され、ダメージへのボーナスは+2される。君はこの特技の使用を攻撃ロールの直前に宣言し、効果は次の君のターンまで継続する。このダメージへのボーナスは接触攻撃には加算されず、またhp以外へのダメージに影響を及ぼすこともない。

## 《器用な指先》 Deft Hands

君の手先は非常に器用である。

**利益：**すべての《装置無力化》及び《手先の早業》判定に+2のボーナスを得る。もしどちらかの技能ランクが10以上ならば、その技能へのボーナスは+4になる。

## 《近距離射撃》（戦闘） Point-Blank Shot

君は近くにいる敵を正確に射撃することができる。

**利益：**30フィート以内の敵を対象とした遠隔攻撃の攻撃ロールとダメージ・ロールに+1のボーナスを得る。

## 《組みつき強化》（戦闘） Improved Grapple

君は相手と組み合わせることに長けている。

**前提条件：**【敏】13、《素手打撃強化》。

**利益：**君は組みつきの戦技を試みる時、機会攻撃を受けない。さらに、組みつくための判定に+2のボーナスを得る。また、組みつきに抵抗するための戦技防御値にも+2のボーナスを得る。

**通常：**組みつきを試みる際には機会攻撃を受ける。

## 《クリティカル強化》（戦闘） Improved Critical

君が選んだ武器による攻撃は極めて致命的だ。

**前提条件：**武器への習熟、基本攻撃ボーナス+8。

**利益：**武器を1種類選ぶ。選んだ武器を使う時、武器のクリティカル可能域は2倍になる。

**特記事項：**この特技は複数回取得できるが、効果は累積しない。この特技を取るたびに、その効果は新しい種類の武器に適用される。

この特技の効果は他のクリティカル可能域を広げる他のいかなる効果とも累積しない。

## 《クリティカル熟練》（戦闘） Critical Focus

君は苦痛を与える術に長けている。

**前提条件：**基本攻撃ボーナス+9。

**利益：**クリティカル・ヒットを確定させるためのクリティカル・ロールに+4の状況ボーナスを得る。

## 《クリティカル体得》（戦闘） Critical Mastery

君のクリティカル・ヒットは2つの追加効果を与える。

**前提条件：**《クリティカル熟練》、2つ以上のクリティカル特技、ファイター・レベル14。

**利益：**クリティカル・ヒットした際、ダメージを与えた上に2つのクリティカル特技の効果を与える。

**通常：**クリティカル・ヒットの際にはダメージの他に1つのクリティカル特技だけを適用できる。

## 《軍用武器習熟》（戦闘） Martial Weapon Proficiency

軍用武器から1種類選ぶ。君は戦いで選んだ武器をどのように扱うのか理解している。

**利益：**君はその武器での攻撃ロールを習熟していないことによるペナルティを受けずに行うことができる。

**通常：**習熟していない武器を使うキャラクターは、攻撃ロールに-4のペナルティを被る。

**特記事項：**パーバリアン、ファイター、パラディン、レンジャーはすべての軍用武器に習熟しているため、この特技を取る必要はない。

この特技は複数回取得できる。この特技を取るたびに、その効果は新しい種類の武器に適用される。

## 《軽妙なる戦術》（戦闘） Agile Maneuvers

君は戦技を試みる際に単なる力ではなく君の敏捷性を活かす術を学んだ。

**利益：**君はCMBを算出する際、【筋力】修正値の代わりに【敏捷力】修正値を基本攻撃ボーナスとサイズ修正値に加える。

**通常：**CMBを算出する際には、基本攻撃ボーナスとサイズ修正値に【筋力】修正値を加える。

## 《激怒時間追加》 Extra Rage

君は激怒の能力を通常より多く使える。

**前提条件：**激怒の能力。

**利益：**君は1日に6ラウンド追加で激怒を使用できる。

**特記事項：**この特技は複数回取得できる。効果は累積する。

## 《化身時発動》 Natural Spell

通常は呪文を使うことができないような姿にいる時でも君は呪文を発動できる。

**前提条件：**【判】13、自然の化身の能力。

**利益：**君は自然の化身の能力を使用中に呪文の音声要素、動作要素を完遂することができる。様々な鳴き声や身振りで通常の音声要素と動作要素の代わりとすることができるのだ。

さらに、物質要素や焦点具が現在の形態に溶け込んでいるとしても、それらを使うことができる。この特技は君がその形態では通常使うことができない魔法のアイテムを使えるようにすることはしない。また、化身時に会話する能力を得ることもない。

## 《蹴散らし強化》（戦闘） Improved Overrun

君は相手を突き倒して進むことに長けている。

**前提条件：**【筋】13、《強打》、基本攻撃ボーナス+1。

**利益：**君は蹴散らしの戦技を試みる時、機会攻撃を受けない。さらに、蹴散らすための判定に+2のボーナスを得る。また、蹴散らしに抵抗するためのCMDにも+2のボーナスを得る。

**通常：**蹴散らしを試みる際には機会攻撃を受ける。

## 《高速装填》（戦闘） Rapid Reload

クロス・ボウを1種類（ハンド、ライト、ヘヴィ）選ぶこと。選んだ武器のリロードが速くなる。

**前提条件：**選んだクロス・ボウへの習熟。

**利益：**ハンド・クロスボウからライト・クロスボウを選んだ場合、矢の再装填にかかる時間はフリー・アクションになる。ヘヴィ・クロスボウを選んだ場合、移動アクションになる。クロス・ボウの再装填が機会攻撃を誘発することに変わりはない。

もしハンド・クロスボウからライト・クロスボウを選んだ場合、この特技を使うことで全力攻撃する際に弓を使っているかのように自分の完全な攻撃回数を用いて射撃できる。

**通常：**この特技を持たないキャラクターは、ハンド・クロスボウとライト・クロスボウの装填には移動アクションを消費し、ヘヴィ・クロスボウの装填には全ラウンド・アクションを消費する。

**特記事項：**この特技は複数回取得できる。この特技を取得する度、それは新しい種類のクロス・ボウに適用される。

## 《攻防一体》（戦闘） Combat Expertise

君は攻撃の正確性と引き替えに防御を固めることができる。

**前提条件：**【知】13。

**利益：**君は攻撃ロールと戦技判定に-1のペナルティを受けることで、ACに+1の回避ボーナスを得ることができる。基本攻撃ボーナスが+4に達した時点及び以降+4されるごとに、ペナルティは-1され、回避ボーナスは+1される。君はこの特技に使用を近接武器を用いて攻撃、あるいは全力攻撃する時に宣言できる。効果は次の君のターンまで継続する。

## 《ゴルゴンの拳》（戦闘） Gorgon's Fist

狙い澄ました一撃で、君は敵をふらつかせることができる。

**前提条件：**《素手打撃強化》、《蠍の型》、基本攻撃ボーナス+6。

**利益：**標準アクションで、移動速度が減少している相手（例えば《蠍の型》によって）に、1回の素手攻撃を行う。もし攻撃が命中したなら、通常通りにダメージを与えた上、対象は頑健セーブに成功しない限りよろめき状態になる。セーブDCは10+キャラクター・レベルの1/2+【判断力】修正値である。すでによろめき状態になっている相手には、この特技は影響を与えない。

## 《渾身の一打》（戦闘） Vital Strike

君は通常より著しく大きなダメージを与える一撃を放つことができる。

**前提条件：**基本攻撃ボーナス+6。

**利益：**君が攻撃アクションを行う際、最も高い基本攻撃ボーナスを用いて1回の攻撃を行う。この攻撃による武器のダメージ・ダイスを2回振り、その結果を【筋力】修正値によるダメージや（フレイミングなどの）武器の能力、急所攻撃などの）狙いの正確さに基づくダメージやその他のダメージボーナスに加算する。この武器による追加ダメージ・ダイスはクリティカル・ヒットによって倍加せず、単に合計値に加算するだけである。

**訳注：**攻撃アクションとは標準アクションの一種であり、この特技は全

力攻撃と組み合わせることはできない。また、2倍されるのは武器によるダメージ・ダイスのみであり、強化ボーナスなど、特技中には明記されていないその他のダメージへのボーナスであっても倍加されない（他のダメージへのボーナスは通常通り倍加される）。

## 《渾身の一打強化》（戦闘） Improved Vital Strike

君は多大なダメージを与える一撃を放つことができる。

**前提条件：**《渾身の一打》、基本攻撃ボーナス+11。

**利益：**君が攻撃アクションを行う際、最も高い基本攻撃ボーナスを用いて1回の攻撃を行う。この攻撃による武器のダメージ・ダイスを3回振り、その結果を【筋力】修正値によるダメージや（フレイミングなどの）武器の能力、（急所攻撃などの）狙いの正確さに基づくダメージやその他のダメージボーナスに加算する。この武器による追加ダメージ・ダイスはクリティカル・ヒットによって倍加せず、単に合計値に加算するだけである。（他のダメージへのボーナスは通常通り倍加される）。

**訳注：**攻撃アクションとは標準アクションの一種であり、この特技は全力攻撃と組み合わせることはできない。また、3倍されるのは武器によるダメージ・ダイスのみであり、強化ボーナスなど、特技中には明記されていないその他のダメージへのボーナスであっても倍加されない。

## 《蠍の型》（戦闘） Scorpion Style

君は相手の移動を大幅に阻害する素手打撃を行うことができる。

**前提条件：**《素手打撃強化》。

**利益：**この特技を使うためには君は標準アクションで1回の素手攻撃を行う。攻撃が当たったなら、通常通りダメージを与え、さらに対象の基本地上移動速度は君の【判断力】修正値ラウンドの間5フィートに下がる。対象はDC10+キャラクター・レベルの1/2+【判断力】修正値の頑健セーブに成功すれば、この効果を受けない。

## 《持久力》 Endurance

例え過酷な環境と長時間にわたる仕事であっても、君を疲労させることはそうそうない。

**利益：**君は以下の判定に+4のボーナスを得る：非致傷ダメージに抵抗する際の〈水泳〉判定、疾走を続けるための【耐久力】判定、強行軍による非致傷ダメージを受けないための【耐久力】判定、息を止める際の【耐久力】判定、飢えや渇きによる非致傷ダメージを受けないための【耐久力】判定、熱気や冷気環境から非致傷ダメージを受けないための頑健セーブ、および、窒息によるダメージに抵抗するための頑健セーブ。

また、軽装鎧や中装鎧を着て眠っても疲労状態にならない。

**通常：**中装以上の鎧を着て眠ったキャラクターは、翌日疲労状態になる。

## 《疾走》 Run

君は軽快な足を持っている。

**利益：**君が疾走する時、軽装鎧か中装鎧を着ている時か、鎧を着ていない時、もしくは運んでいる重量が中荷重以下の時には、移動速度の5倍で移動できる。また重装鎧を着ているか、重荷重の時には、移動速度の4倍で移動できる。助走を付けてから跳躍を行う時（〈軽業〉を参照）、〈軽業〉判定に+4のボーナスを得る。また、疾走している時にもACへの【敏捷力】ボーナスを失わない。

**通常：**君が疾走する時、軽装鎧か中装鎧を着ている時か、鎧を着ていない時、もしくは運んでいる重量が中荷重以下の時には、移動速度の4倍で移動できる。また重装鎧を着ているか、重荷重の時には、移動速度の3倍で移動できる。疾走している時にはACへの【敏捷力】ボーナスを失う。

## 《忍びの技》 Stealthy

君は縄抜けと注意を引かずに行動することが得意である。

**利益：**すべての〈脱出術〉及び〈隠密〉判定に+2のボーナスを得る。もしどちらかの技能ランクが10以上ならば、その技能へのボーナスは+4になる。

## 《慈悲追加》 Extra Mercy

君の癒しの手は慈悲による追加効果を得る。

**前提条件：**癒しの手、慈悲の能力。

**利益：**君が使用できる慈悲を1つ選ぶ。君が癒しの手を使ってクリーチャー1体を治癒した時、対象は選択した慈悲の効果を追加で受ける。

**特記事項：**この特技は複数回取得できるが、効果は累積しない。この特技を取るたびに、新しい慈悲を選択すること。

## 《呪芸時間追加》 Extra Performance

君はバードの呪芸の能力を通常より多く使える。

**前提条件：**バードの呪芸の能力。

**利益：**君は1日に6ラウンド追加でバードの呪芸を使用できる。

**特記事項：**この特技は複数回取得できる。効果は累積する。

## 《出血化クリティカル》（戦闘、クリティカル） Bleeding Critical

君のクリティカル・ヒットによって相手はおびたらしい量の血を流し始める。

**前提条件：**《クリティカル熟練》、基本攻撃ボーナス+11。

**利益：**斬撃、あるいは刺突武器によってクリティカル・ヒットを放った時、クリティカルの対象は通常のクリティカル・ダメージを受けるのみならず、2d6ポイントの出血ダメージ（“状態”を参照）を毎ラウンド自分のターンに受ける。出血はDC15の〈治療〉技能判定か、なんらかの魔法による治癒によって止まる。この特技による効果は累積する。

**特記事項：**《クリティカル体得》を持っていない限り、1回のクリティカル・ヒットに対して適用できるクリティカル特技は1つだけである。

## 《呪文威力強化》（呪文修正） Empower Spell

君は呪文の威力を増強し、より多くのダメージを与えられるようにできる。

**利益：**威力強化された呪文の変数となっている効果はすべて1/2だけ増加する。

セーヴィング・スローと対抗判定、そしてランダムな変数を持たない呪文は影響されない。威力強化された呪文は、本来のレベルより2レベル高い呪文スロットを使用する。

## 《呪文威力最大化》（呪文修正） Maximize Spell

君の呪文は起こりうる最大の効果を発揮する。

**利益：**威力最大化された呪文の変数となっている効果は最大化される。セーヴィング・スローのDCや、対抗ロール、ランダムな変数を持たない呪文には効果がない。威力最大化された呪文は、本来のレベルより3レベル高い呪文スロットを使用する。

威力強化され、威力最大化された呪文は、その利益を別々に得る。すなわち、最大化された結果に、通常通りダイスを振って決めた結果の半分を足し合わせる。

## 《呪文音声省略》（呪文修正） Silent Spell

君は呪文を音を立てずに発動させることができる。

**利益：**音声省略された呪文は、音声要素無しで発動できる。もともと音声要素のない呪文には影響はない。音声省略された呪文は、本来のレベルより1レベル高い呪文スロットを使用する。

**特記事項：**バード呪文をこの呪文修正特技で強化することはできない。

## 《呪文距離延長》（呪文修正） Enlarge Spell

君は呪文の射程を延長できる。

**利益：**君は距離が近距離、中距離、遠距離である呪文の距離を2倍にすることができる。近距離の呪文は50フィート+5フィート/レベルとなり、中距離の呪文は200フィート+20フィート/レベル、そして長距離の呪文は800フィート+80フィート/レベルとなる。距離延長された呪文は、本来のレベルより1レベル高い呪文スロットを使用する。

呪文の距離が具体的な長さとして示されていない呪文、あるいは示されているとしても近距離、中距離、長距離のいずれでもない呪文は距離延長できない。

## 《呪文効果範囲拡大》（呪文修正） Widen Spell

君は呪文がより広い範囲をカバーするように発動することができる。

**利益：**君は効果範囲が爆発、放射、直線状、拡散である呪文の範囲を拡大できる。その呪文の効果範囲の大きさを示す数値は2倍に増える。効果範囲拡大された呪文は、本来のレベルより3レベル高い呪文スロットを使用する。

呪文の効果範囲が上記の4種類以外で示されている呪文は、この特技で効果範囲が拡大することはない。

## 《呪文高速化》（呪文修正） Quicken Spell

君はほんの一瞬で呪文を発動できる。

**利益：**高速化された呪文の発動は即行アクションである。高速化された呪文を発動したラウンドに、さらに他のアクション（呪文の発動を含む）を行うことができる。発動時間が1全ラウンド・アクションを超える呪文は高速化できない。

高速化された呪文は、本来のレベルより4レベル高い呪文スロットを使用する。

**特記事項：**対象とする呪文の発動時間が1全ラウンド・アクションまでであれば、君はこの特技をソーサラーやバードなどの準備無しに発動する呪文や、クレリックやドルイドなどの任意発動に、発動時間を全ラウンド・アクションにすることなく適用できる。

## 《呪文持続時間延長》（呪文修正） Extend Spell

君は呪文を2倍長く保たせることができる。

**利益：**持続時間延長された呪文は通常より2倍長く持続する。持続時間が“精神集中”、“瞬間”、“永続”の呪文はこの特技の作用を受けない。持続時間延長された呪文は、本来のレベルより1レベル高い呪文スロットを使用する。

## 《呪文熟練》 Spell Focus

魔法系統を1つ選択する。君が発動したその系統の呪文に抵抗することは、より難しくなる。

**利益：**選択した魔法系統の呪文を発動する場合、それに対して行われるすべてのセーヴィング・スローのDCは+1される。

**特記事項：**この特技は複数回取得できるが、効果は累積しない。1回取得するたびに、1つの新しい魔法系統に適用される。

## 《呪文相殺強化》 Improved Counterspell

君は他者の呪文を似たような呪文で相殺する術を持っている。

**利益：**呪文相殺を行う際、君は相殺しようとする呪文よりも1レベル以上高い、同じ系統の呪文でその呪文を相殺できる。

**通常：**この特技を持たない場合、君は相殺しようとする呪文と同じ呪文か、その呪文を相殺できると指定された呪文でしか相殺できない。

## 《呪文体得》 Spell Mastery

君はいくつかの呪文を完全に修得しており、呪文書無しでそれらを準備できる。

**前提条件：**ウィザード・レベル1。

**利益：**この特技を取得する度に、君の【知力】修正値に等しい数の自分が修得している呪文を選ぶ。以降、それらの呪文は呪文書無しで準備できる。

**通常：**この特技無しでは、リード・マジック以外の呪文は呪文書から準備しなければならない。

## 《呪文潰し》（戦闘） Spellbreaker

君は間合いの中にいる呪文使いが防衛的発動に失敗した時、機会攻撃を行うことができる。

**前提条件：**《発動妨害》、ファイター・レベル10。

**利益：**君の機会攻撃の範囲内にいる敵が呪文の防衛的発動に失敗した時、対象は君から機会攻撃を受ける。

**通常：**防衛的発動に失敗しても機会攻撃は受けない。

## 《呪文動作省略》（呪文修正） Still Spell

君は動作無しで呪文を発動できる。

**利益：**動作省略された呪文は動作要素無しで発動させることができる。動作省略された呪文は、本来のレベルより1レベル高い呪文スロットを使用する。

## 《呪文レベル上昇》（呪文修正） Heighten Spell

君は呪文をより高いレベルの呪文であるかのように発動できる。

**利益：**レベル上昇済みの呪文は通常よりも高い呪文となる（最高9レベル）。他の呪文修正特技と異なり、《呪文レベル上昇》は修正した呪文の有効レベルを実際の上昇させる。（セーヴィング・スローのDCや、レッサー・グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティを打ち破る能力のような）呪文レベルに依存するすべての効果は、上昇後のレベルに従って計算される。レベル上昇された呪文は、その有効レベルの呪文と同じだけ、準備し発動するのが難しい。つまり、その有効レベルのスロットを使用する。

## 《上級足払い》（戦闘） Greater Trip

君は転ばせた相手に追撃を行うことができる。

**前提条件：**《攻防一体》、《足払い強化》、基本攻撃ボーナス+6、【知】13

**利益：**足払いを行う際の判定に+2のボーナスを得る。このボーナスは《足払い強化》によるボーナスと累積する。また、君が足払いに成功して相手が伏せ状態になった時、相手は機会攻撃を誘発する。

**通常：**足払いされても機会攻撃を誘発しない。

## 《上級貫通打撃》（戦闘） Greater Penetrating Strike

君の攻撃はほとんどの敵の防御を貫通する。

**前提条件：**《貫通打撃》、《武器熟練》、ファイター・レベル16。

**利益：**《武器熟練》で指定した武器による攻撃は、ダメージ減少を10ポイントまで無視する。もしダメージ減少がタイプを持たない（ダメージ減少10/ーなど）場合、5ポイントまでしか無視できない。

## 《上級組みつき》（戦闘） Greater Grapple

組みつきの維持は、君にとっては第二の天性となっている。

**前提条件：**《組みつき強化》、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス+6、【敏】13。

**利益：**組みつきを行う際の判定に+2のボーナスを得る。このボーナスは《組みつき強化》によるボーナスと累積する。また、君がクリーチャーに組みついた場合、組みつきの維持は移動アクションで行える。この特技によって、君は相手を動かしたり、ダメージを与えたり、押さえ込むための組みつき判定を1ラウンドに2回行えるが、2回行わなくても構わない。組みつきを維持するためには、2回の判定のうちどちらか一方に成功すればよい。

**通常：**組みつきを維持するには標準アクションが必要である。

## 《上級蹴散らし》（戦闘） Greater Overrun

敵は君の危険な移動を避けるために飛び退かなければならない。

**前提条件：**《蹴散らし強化》、《強打》、基本攻撃ボーナス+6、【筋】13。

**利益：**蹴散らしを行う際の判定に+2のボーナスを得る。このボーナスは《蹴散らし強化》によるボーナスと累積する。また、君がクリーチャーを蹴散らして伏せ状態にさせた時、機会攻撃を誘発させる。

**通常：**蹴散らしによって伏せ状態になっても機会攻撃は誘発しない。

## 《上級呪文熟練》 Greater Spell Focus

《呪文熟練》を持っている魔法系統を1つ選択する。君が発動したその系統の呪文は、抵抗することが非常に難しい。

**前提条件：**《呪文熟練》。

**利益：**選択した魔法系統の呪文を発動する場合、それに対して行われるすべてのセーヴィング・スローのDCは+1される。このボーナスは《呪文熟練》によるボーナスと累積する。

**特記事項：**この特技は複数回取得できるが、効果は累積しない。1回取得するたびに、すでに呪文熟練を取得している魔法系統1つに新たに適用される。

## 《上級盾熟練》（戦闘） Greater Shield Focus

君は盾によって攻撃を防ぐことに熟練している。

**前提条件：**《盾熟練》、《盾習熟》、基本攻撃ボーナス+1、ファイター・レベル8。

**利益：**使用している盾によるACへのボーナスが1上昇する。このボーナスは《盾熟練》によるボーナスと累積する。

## 《上級渾身の一打》（戦闘） Greater Vital Strike

君はとてつもないダメージを与える一撃を放つことができる。

**前提条件：**《渾身の一打強化》、《渾身の一打》、基本攻撃ボーナス+16。

**利益：**君が攻撃アクションを行う際、最も高い基本攻撃ボーナスを用いて1回の攻撃を行う。この攻撃による武器のダメージ・ダイスを4回振り、その結果を【筋力】修正値によるダメージや（&italicなどの）武器の能力、（急所攻撃などの）狙いの正確さに基づくダメージやその他のダメージボーナスに加算する。この武器による追加ダメージ・ダイスはクリティカル・ヒットによって倍加せず、単に合計値に加算だけである。他のダメージへのボーナスは通常通り倍加される。

**訳注：**攻撃アクションとは標準アクションの一種であり、この特技は全力攻撃と組み合わせることはできない。また、4倍されるのは武器によるダメージ・ダイスのみであり、強化ボーナスなど、特技中には明記されていないその他のダメージへのボーナスであっても倍加されない（ソース：Paizo 掲示板ジェイソン・ブルマンの発言より）。

## 《上級使い魔》 Improved Familiar

この特技は君がより強力な使い魔を手に入れることを可能とするが、それができるのは君が新しい使い魔を獲得できる時だけである。

**前提条件：**新しい使い魔を得る能力、適切な属性とレベル（以下を参照）。

**利益：**使い魔を選ぶ時、下のリストに列記されたクリーチャーも選択肢の1つとなる。君はそれぞれの属性軸（秩序から混沌、善から悪）において1段階ずつまでなら属性のずれた使い魔を選択できる。

使い魔	属性	秘術呪文術者レベル
セレスチャル・ホーク <sup>1</sup>	NG	3レベル
ダイア・ラット	N	3レベル
フィンディッシュ・ヴァイパー <sup>2</sup>	NE	3レベル
小型エレメンタル（どの元素でも）	N	5レベル
スタージ	N	5レベル
ホムンクルス <sup>3</sup>	どれでも	7レベル
インブ	LE	7レベル
メフィット（どのタイプでも）	N	7レベル
スワードウッドラゴン	NG	7レベル
クアジット	CE	7レベル

<sup>1</sup>あるいは標準的な使い魔のリストに登場する動物のセレスチャル版。

<sup>2</sup>あるいは標準的な使い魔のリストに登場する動物のフィンディッシュ版。

<sup>3</sup>主は最初にホムンクルスを作らなければならない。

上級使い魔は以下の2つの点を除いては、通常の使い魔のルールに従う。1つ目は、もしクリーチャーの種別が動物でない場合、そのクリーチャーの種別は変化しないということ。2つ目は、そのクリーチャーと同じ種類の生き物と会話するという能力は得ないということ（もっとも、多くは最初からコミュニケーション能力を持つてはいるが）。

## 《上級突き飛ばし》（戦闘） Greater Bull Rush

君に突き飛ばされた敵はバランスを崩す。

**前提条件：**《突き飛ばし強化》、《強打》、基本攻撃ボーナス+6、【筋】13。

**利益：**突き飛ばしを行う際の判定に+2のボーナスを得る。このボーナスは《突き飛ばし強化》によるボーナスと累積する。また、君が突き飛ばしに成功した時、相手の移動は君の味方からの（君は含まない）機会攻撃を誘発する。

**通常：**突き飛ばしによる移動には機会攻撃は発生しない。

## 《上級抵抗破り》 Greater Spell Penetration

君の呪文は容易に呪文抵抗を貫通する。

**前提条件：**《抵抗破り》。

**利益：**クリーチャーのSRを打ち破るための術者レベル判定（1d20+術者レベル）に+2のボーナスを得る。このボーナスは《抵抗破り》によるボーナスと累積する。

## 《上級二刀流》（戦闘） Greater Two-Weapon Fighting

君は2つの武器で同時に戦うことに信じられないような技量を持つ。

**前提条件：**【敏】19、《二刀流強化》、《二刀流》、基本攻撃ボーナス+11。

**利益：**君は利き手でない手に持った武器で-10のペナルティを受けて3回目の攻撃を行える。

## 《上級フェイント》（戦闘） Greater Feint

君は敵が攻撃に過剰反応するようにし向けることができる。

**前提条件：**《攻防一体》、《フェイント強化》、基本攻撃ボーナス+6、【知】13。

**利益：**君がフェイントによって相手のACへの【敏捷力】ボーナスを失わせたと、相手は次の君の攻撃に対してボーナスを失うだけでなく、次の

君のラウンドの開始までボーナスを失ったままである。

**通常：**フェイントによってACへの【敏捷力】ボーナスを失うのは次の攻撃に対してのみである。

## 《上級武器落とし》（戦闘） Greater Disarm

君は敵の武器を遠くに吹き飛ばすことができる。

**前提条件：**《攻防一体》、《武器落とし強化》、基本攻撃ボーナス+6、【知】13。

**利益：**武器落としを行う際の判定に+2のボーナスを得る。このボーナスは《武器落とし強化》によるボーナスと累積する。また、君が武器落としに成功した時、武器はその所持者から15フィート離れたランダムな位置に落ちる。

**通常：**武器落としによって落ちた武器は所持者の足下に落ちる。

## 《上級武器開眼》（戦闘） Greater Weapon Specialization

すでに《武器開眼》の対象として選択した1種類の武器を選ぶ（素手打撃や、組みつきも含む）。その武器による君の攻撃はより破壊力を持つ。

**前提条件：**選択した武器への習熟、選択した武器への《上級武器熟練》、選択した武器への《武器熟練》、選択した武器への《武器開眼》、ファイター・レベル12。

**利益：**選んだ武器を使って行うすべてのダメージ・ロールに+2のボーナスを加える。このボーナスは《武器開眼》によるボーナスを含む、他のボーナスと累積する。

**特記事項：**この特技は複数回取得できるが、効果は累積しない。この特技を取るたびに、その効果は新しい種類の武器に適用される。

## 《上級武器熟練》（戦闘） Greater Weapon Focus

すでに《武器熟練》の対象として選択した1種類の武器を選ぶ（素手打撃や、組みつきも含む）。君はその武器の扱いにおいて達人と呼ぶにふさわしい。

**前提条件：**選択した武器への習熟、選択した武器への《武器熟練》、基本攻撃ボーナス+1、ファイター・レベル8。

**利益：**選んだ武器を使って行うすべての攻撃ロールに+1を加える。このボーナスは、《武器熟練》によるボーナスを含む他のボーナスと累積する。

**特記事項：**この特技は複数回取得できるが、効果は累積しない。この特技を取るたびに、その効果は新しい種類の武器に適用される。

## 《上級武器破壊》（戦闘） Greater Sunder

君の破壊的な攻撃は武器や鎧を切り裂いてその持ち主にも到達し、一撃でアイテムと所持者双方にダメージを与える。

**前提条件：**《武器破壊強化》、《強打》、基本攻撃ボーナス+6、【筋】13。

**利益：**武器破壊を行う際の判定に+2のボーナスを得る。このボーナスは《武器破壊強化》によるボーナスと累積する。また、君がクリーチャーを蹴散らして伏せ状態にさせた時、機会攻撃を誘発させる。君が武器破壊によって武器、盾、あるいは鎧を破壊した時、超過したダメージはそのアイテムの所持者に与えられる。アイテムを1hp残した状態にすると決めた場合には、ダメージの転送は起きない。

## 《招来クリーチャー強化》 Augment Summoning

君が召喚したクリーチャーはより力強く、頑丈だ。

**前提条件：**《呪文熟練：召喚術》。

**利益：**君がなんらかのサモン呪文で召喚したクリーチャーは、その呪文の持続時間の間、【筋力】と【耐久力】に+4の強化ボーナスを得る。

## 《自力生存》 Self-Sufficient

君は自然の中でどうやっていくかと、傷を適切に処置する方法を知っている。

**利益：**すべての〈治療〉及び〈生存〉判定に+2のボーナスを得る。もしどちらかの技能ランクが10以上ならば、その技能へのボーナスは+4になる。

## 《神速の反応》 Lightning Reflexes

君は通常の人比べて鋭い反射神経を持っている。

**利益：**すべての反応セーヴィング・スローに+2のボーナスを得る。

## 《神速の反応強化》 Improved Lightning Reflexes

君は身の回りにある様々な危険を回避するコツをつかんでいる。

**前提条件：**《神速の反応》。

**利益：**1日1回、反応セーヴィング・スローを振り直すことができる。この能力は、ロールの結果が明らかになる前に使用を宣言する必要があり、たとえ結果が悪くなくても2回目のロールを使わなければならない。

## 《スタッフ作成》（アイテム作成） Craft Staff

君は魔法の杖を作ることができる。

**前提条件：**術者レベル11。

**利益：**君は前提条件を満たす魔法のスタッフを作ることができる。スタッフを作るには、基本価格1,000gpにつき1日かかる。必要な材料費は基本価格の半分である。新しく作られたスタッフには、チャージが10回分ある。詳しくは“魔法のアイテム”の章にある魔法のアイテムの作成の項を参照のこと。

## 《素手打撃強化》（戦闘） Improved Unarmed Strike

君は素手打撃で戦うことに長けている。

**利益：**君は素手の時でも武装しているものと見なされる。すなわち、君が武装した敵を素手で攻撃する時、その敵は機会攻撃を行うことができない。君は選択することで素手打撃により致傷ダメージか非致傷ダメージ、どちらか好きなほうを与えることができる。

**通常：**この特技を持っていない場合、君は素手打撃の際には武装していないものと見なされ、また非致傷ダメージしか与えることができない。

## 《素早い移動》 Nimble Moves

君は単一の障害物であれば容易に横切ることができる。

**前提条件：**【敏】13。

**利益：**移動の際、1ラウンドに5フィートまでの移動困難な地形を通常の地形であるかのように扱う。この特技によって、君は移動困難なマスに向かって5フィート・ステップができる。

## 《精密射撃》（戦闘） Precise Shot

君は近接戦闘してる目標に向けて遠距離攻撃を放つことが得意だ。

**前提条件：**《近距離射撃》。

**利益：**近接戦闘に参加している敵に対して、通常受ける-4のペナルティを受けずに、遠隔武器を射撃したり投擲したりできる。

## 《精密射撃強化》（戦闘） Improved Precise Shot

君の射撃は完全視認困難と完全遮蔽以外のすべてを無視する。

**前提条件：**【敏】19、《近距離射撃》、《精密射撃》、基本攻撃ボーナス+11。

**利益：**君の遠隔攻撃は完全遮蔽未満の遮蔽によってもたらされる目標のACボーナス、および完全視認困難未満の視認困難による失敗確率の影響を受けない。完全遮蔽、完全視認困難による効果は君の遠隔攻撃に対して通常通り適用される。

**通常：**“戦闘”の章にある遮蔽と視認困難の通常のルールを参照。

## 《説得力》 Persuasive

君は相手の考えをぐらつかせたり、うまく脅して考えを変えさせたりするのが得意だ。

**利益：**すべての〈交渉〉及び〈威圧〉判定に+2のボーナスを得る。もしどちらかの技能ランクが10以上ならば、その技能へのボーナスは+4になる。

## 《選択的エネルギー放出》 Selective Channeling

君はエネルギー放出の効果を受ける対象を選ぶことができる。

**前提条件：**【魅】13、エネルギー放出の能力。

**利益：**君がエネルギー放出を行う時、君の【魅力】修正値人までを効果から外すことができる。

**通常：**30フィート以内の全員が効果を受ける。選ぶことができるのは、自分が対象となるからならぬだけである。

## 《戦闘発動》 Combat Casting

君は集中を乱されている時や、攻撃を受けそうな時に呪文を発動することに熟達している。

**利益：**君は防御的発動時、および組みつき状態で呪文や擬似呪文能力を発動するための精神集中判定に+4のボーナスを得る。

## 《速射》（戦闘） Rapid Shot

君は追加の射撃攻撃ができる。

**前提条件：**【敏】13、《近距離射撃》。

**利益：**遠隔武器で全力攻撃をする際、1回の追加攻撃を得ることができる。ただし、その場合すべての攻撃は-2のペナルティを受ける。

## 《その他の魔法のアイテム作成》（アイテム作成） Craft Wondrous Item

君はその他の魔法のアイテムを作ることができる。

**前提条件：**術者レベル3。

**利益：**君は様々なその他の魔法のアイテムを作ることができる。その他の魔法のアイテムを作るには、基本価格1,000gpにつき1日かかる。必要な材料費は基本価格の半分である。詳しくは“魔法のアイテム”の章にある魔法のアイテムの作成の項を参照のこと。

君は自分で作ることができるその他の魔法のアイテムを修理することもできる。修理には、それを0から作る場合の半分の材料費と半分の時間がかかる。

## 《大旋風》（戦闘） Whirlwind Attack

君は間合い内の全ての敵を同時に攻撃できる。

**前提条件：**【敏】13、【知】13、《攻防一体》、《回避》、《強行突破》、《一撃離脱》、基本攻撃ボーナス+4。

**利益：**全力攻撃アクションを行う際に、自分の通常の攻撃をあきらめ、その代わりに一番高い基本攻撃ボーナスを用いて間合いの中にいるすべて

の敵に対して1回ずつ近接攻撃を行うことができる。それぞれの敵に対して、別々の攻撃ロールを行うこと。

《大旋風》を行う場合、他の特技や呪文、能力によって得られた追加攻撃を行うことはできない。

## 《代用武器の巧み》（戦闘） Catch Off-Guard

敵は君が正統なものでない、間に合わせの武器を自在に操ることに驚かされる。

**利益：**君は近接代用武器を扱う際にペナルティを受けない。武装していない敵は君の代用武器による攻撃に対して立ちすくみ状態になる。

**通常：**代用武器を扱う際には攻撃ロールに-4のペナルティを受ける。

## 《代用武器体得》（戦闘） Improvised Weapon Mastery

椅子の脚や小麦小袋、それ以外のどのようなものであっても、君の手にあればそれは恐るべき武器へと変わる。

**前提条件：**《代用武器の巧み》あるいは《万能投擲術》、基本攻撃ボーナス+8。

**利益：**君は代用武器を使うことによるいかなるペナルティも被らない。さらに、君の手にある代用武器は以下のように強化される。まず、代用武器のダメージ・ダイスを1段階（例えば、1d4から1d6へ）増加させる。ただし最高は1d8（両手持ちの場合2d6）である。さらに、代用武器は19～20のクリティカル可能域と、×2のクリティカル倍率を持つ。

## 《盾攻撃強化》（戦闘） Improved Shield Bash

君は盾を攻撃と防御に同時に使える。

**前提条件：**《盾習熟》。

**利益：**君が盾攻撃を行う際にも、ACに盾ボーナスは適用される。

**通常：**この特技を持っていない場合、盾攻撃を行ったキャラクターはその盾によるACへの盾ボーナスを、次の自分のターンまで失う（“装備”の章を参照）。

## 《盾攻撃の達人》（戦闘） Shield Master

君の盾への熟練は、盾が君の動きを阻害することなく戦えるようにする。

**前提条件：**《盾攻撃強化》、《盾習熟》、《盾のぶちかまし》、《二刀流》、基本攻撃ボーナス+11。

**利益：**君は別の武器を持っている時に生じる盾攻撃の攻撃ロールへのペナルティを受けない。また、盾の強化ボーナスを武器の強化ボーナスのように盾攻撃の攻撃ロールとダメージ・ロールに加える。

## 《盾習熟》（戦闘） Shield Proficiency

君は盾を適切に扱う方法を知っている。

**利益：**タワー・シールド以外の盾を使う場合、盾の防具による判定ペナルティは【筋力】と【敏捷力】を基準とする技能判定にしかつかない。

**通常：**習熟していない盾を使う場合、君は盾の防具による判定ペナルティを攻撃ロールと、移動に関するすべての技能判定（〈騎乗〉を含む）に被る。

**特記事項：**バーバリアン、バード、クレリック、ドルイド、ファイター、パラディン、レンジャーは《盾習熟》をボーナス特技として持っているため、改めて選択する必要はない。

## 《盾熟練》（戦闘） Shield Focus

君は盾で攻撃をはじくことに熟練している。

**前提条件：**《盾習熟》、基本攻撃ボーナス+1。

**利益：**使用している盾によるACへのボーナスが1上昇する。

## 《盾のぶちかまし》（戦闘） Shield Slam

適切な位置で使えば、君の盾による一撃で敵は吹き飛ばされる。

**前提条件：**《盾攻撃強化》、《盾習熟》、《二刀流》、基本攻撃ボーナス+6。

**利益：**君の盾攻撃を受けた敵は、同時に君の攻撃ロールの結果を戦技判定の結果と見なした突き飛ばしを受ける（「戦闘」の章を参照）。この突き飛ばしは機会攻撃を誘発しない。壁などの障害物で後ろに下がれない敵は、動ける限り後ろに動いた後で、伏せ状態になる。移動アクションや5フィートステップが残っているなら、敵と一緒に動くことを選択しても構わない。

## 《束ね射ち》（戦闘） Manyshot

君は目標1体に対して同時に複数の矢を射ることができる。

**前提条件：**【敏】17、《近距離射撃》、《速射》、基本攻撃ボーナス+6。

**利益：**弓で全力攻撃を行う際、君の最初の攻撃は同時に2本の矢を放つ。もし攻撃が当たったなら、両方の矢が当たったことになる（訳注：攻撃ロールは一回）。狙いの正確さに基づくダメージ（急所攻撃など）とクリティカル・ヒットによるダメージは1本にしか適用されない。コンボジット・ボウでの【筋力】ボーナスやレンジャーの得意な敵のボーナスなどは両方の矢に適用される。ダメージ減少やエネルギーへの抵抗などはそれぞれの矢に適用される。

## 《タワー・シールド習熟》（戦闘） Tower Shield Proficiency

君はタワー・シールドを適切に使うトレーニングを受けた。

**前提条件：**《盾習熟》。

**利益：**タワー・シールドを使う場合、盾の防具による判定ペナルティは【筋力】と【敏捷力】を基準とする技能判定にしかつかない。

**通常：**習熟していない盾を使う場合、君は盾の防具による判定ペナルティを攻撃ロールと、移動に関するすべての技能判定（〈騎乗〉を含む）に被る。

**特記事項：**ファイターは《タワー・シールド習熟》をボーナス特技として持っているため、改めて選択する必要はない。

## 《単純武器習熟》 Simple Weapon Proficiency

君は基本的な武器を扱う訓練を受けている。

**利益：**君は単純武器での攻撃ロールを通常通り行うことができる。

**通常：**習熟していない武器を使う場合、攻撃ロールに-4のペナルティを受ける。

**特記事項：**ドルイド、モンク、ウィザードを除くすべてのキャラクターは自動的にすべての単純武器に習熟しているため、この特技を取る必要はない。

## 《致命的な狙い》（戦闘） Deadly Aim

対象の弱点を的確に狙うことによって、相手に致命的な一撃を見舞うことができる。ただし、攻撃の成功率は下がってしまう。

**前提条件：**【敏】13、基本攻撃ボーナス+1。

**利益：**攻撃ロールに-1のペナルティを受けることによって、すべての遠距離攻撃によるダメージに+2のボーナスを得ることができる。基本攻撃ボーナスが+4に達した時点及び以降+4されるごとに、ペナルティは-1され、ダメージ・ボーナスは+2される。君はこの特技の使用を攻撃ロールの直前に宣言し、効果は次の君のターンまで継続する。ダメージへのボーナスは遠隔接触攻撃には加算されず、またhp以外へのダメージにも影響はない。

## 《聴覚喪失化クリティカル》（戦闘、クリティカル） Deafening Critical

君のクリティカル・ヒットは敵の聴覚を奪う。

**前提条件：**《クリティカル熟練》、基本攻撃ボーナス+13。

**利益：**君がクリティカル・ヒットを放った時、相手は恒久的に聴覚喪失状態になる。ただし頑健セーブに成功した場合、聴覚喪失状態は1ラウンドしか継続しない。セーブDCは10+君の基本攻撃ボーナスである。この特技は音が聞こえないクリーチャーには効果がない。聴覚喪失状態はヒール、リジェネレーション、リムーヴ・デフネス等々の呪文や効果によって癒すことができる。

**特記事項：**《クリティカル体得》を持っていない限り、1回のクリティカル・ヒットに対して適用できるクリティカル特技は1つだけである。

## 《追加hp》 Toughness

君は肉体的にタフである。

**利益：**hpが+3される。3ヒット・ダイスを越える1ヒット・ダイスごとに、1ポイントhpが増加する。また、君のヒット・ダイスが3以上なら、（レベルが上がるなどして）ヒット・ダイスを得る毎にhpが+1される。

## 《追尾》（戦闘） Step Up

敵が君から離れようとした時、とっさに近づることができる。

**前提条件：**基本攻撃ボーナス+1。

**利益：**隣接する敵が5フィート・ステップで君から離れようとした時、君も割り込みアクションとして5フィート・ステップを行い、この特技の効果が発動させた敵に隣接することができる（隣接しないようには移動できない）。この5フィート・ステップを行ったのなら、次の君のターンで君は5フィート・ステップを取れない。もし次のターンに移動を行ったなら、全移動距離が5フィート減少する。

## 《突き落とし》（戦闘） Unseat

君は敵を落馬させることを得意とする。

**前提条件：**【筋】13、〈騎乗〉1ランク、《騎乗戦闘》、《強打》、《突き飛ばし強化》、基本攻撃ボーナス+1。

**利益：**ランスを持ち騎乗した状態で目標に突撃を行う際に、あなたは通常通り攻撃を行う。もしその攻撃が命中したなら、それは通常通りダメージを与えるだけでなく、君は即座にアクションを消費することなく突き飛ばしを試みることができる。突き飛ばしが成功した場合、相手は馬から落ち、君と反対側で馬に隣接したマスで伏せ状態になる。

## 《突き飛ばし強化》（戦闘） Improved Bull Rush

君は敵をあちこちへ押しやることに長けている。

**前提条件：**【筋】13、《強打》、基本攻撃ボーナス+1。

**利益：**君は突き飛ばしの戦技を試みる時、機会攻撃を受けない。さらに、突き飛ばすための判定に+2のボーナスを得る。また、突き飛ばしに抵抗するためのCMDにも+2のボーナスを得る。

**通常：**突き飛ばしを試みる際には機会攻撃を受ける。

## 《抵抗破り》 Spell Penetration

君の呪文は通常より簡単に呪文抵抗を打ち破ることができる。

**利益：**クリーチャーのSRを打ち破るための術者レベル判定（1d20+術者レベル）に+2のボーナスを得る。

## 《手ひどい一打》（戦闘） Deadly Stroke

良く狙った一撃でもって、君は多くの敵に素早く、痛みに満ちた終焉を伝えさせる。

**前提条件：**《威圧演舞》、《上級武器熟練》、《防衛崩し》、《武器熟練》、選択した武器への習熟、基本攻撃ボーナス+11。

**利益：**標準アクションで、君が《上級武器熟練》を持つ武器を用いて朦朧状態、あるいは立ちすくみ状態の敵に1回の攻撃を行う。命中した場合、通常の2倍のダメージを与え、さらに【耐久力】に対する1ポイントの出血状態を引き起こさせる（“状態”の章を参照）。クリティカルした場合、2倍したダメージを何倍かするのではなく、通常のクリティカルによるダメージにさらに通常ダメージを加える。クリティカルによって出血ダメージの量は変わらない。

## 《電光の如き脚》（戦闘） Lightning Stance

君の動き回る速度は敵が君を攻撃することをほとんど不可能にしてしまう。

**前提条件：**【敏】17、《回避》、《風の如き脚》、基本攻撃ボーナス+11。

**利益：**もし君がターン中に2つのアクションを使って動いたり、撤退アクションを行った場合、君は1ラウンドの間50%の視認困難を得る。

**訳注：**この特技によって得られる視認困難は、移動を開始した瞬間から得られると考えられますが、定かではありません。

## 《統率力》 Leadership

君の大義の下には信奉者が集い、冒険に加わる仲間が増える。

**前提条件：**キャラクター・レベル7。

**利益：**この特技は1人の忠実な腹心と、何人かの従者を君のもとに引きつける。腹心は通常クラス・レベルをもったNPCであり、従者は低レベルのNPCである。何レベルの腹心と何人の従者が得られるかについては以下の表：「統率力」を参照。

**統率力への修正値：**いくつかの要素が君の統率力値に影響し、基本の値（キャラクター・レベル+【魅力】修正値）を上下させる。君の（腹心や従者候補の人たちから見た）評判により、以下のように統率力値を修正する。

リーダーの評判	統率力修正値
大きな信望	+2
公平で寛大	+1
特殊なパワー	+1
失敗	-1
高慢	-1
残酷	-2

以下の表には、腹心を得ようとする時の他の修正値がまとめられている。

リーダーが...	修正値
使い魔、特別な乗騎、動物の相棒を持っている	-2
属性の異なる腹心を募集している	-1
腹心の死の原因となった	-2*

\* 累積する  
従者は腹心とは異なった優先順位を持っているため、従者を引きつける場合には以下の修正値を用いる。

リーダーが...	修正値
拠点や基地、ギルドの建物などを所持している	+2
あちこちと移動する	-1
他の従者たちの死の原因となった	-1

表：統率力

統率力値	腹心のレベル	レベルごとの従者の数					
		1	2	3	4	5	6
1以下	—	—	—	—	—	—	—
2	1	—	—	—	—	—	—
3	2	—	—	—	—	—	—
4	3	—	—	—	—	—	—
5	3	—	—	—	—	—	—
6	4	—	—	—	—	—	—
7	5	—	—	—	—	—	—
8	5	—	—	—	—	—	—
9	6	—	—	—	—	—	—
10	7	5	—	—	—	—	—
11	7	6	—	—	—	—	—
12	8	8	—	—	—	—	—
13	9	10	1	—	—	—	—
14	10	15	1	—	—	—	—
15	10	20	2	1	—	—	—
16	11	25	2	1	—	—	—
17	12	30	3	1	1	—	—
18	12	35	3	1	1	—	—
19	13	40	4	2	1	1	—
20	14	50	5	3	2	1	—
21	15	60	6	3	2	1	1
22	15	75	7	4	2	2	1
23	16	90	9	5	3	2	1
24	17	110	11	6	3	2	1
25以上	17	135	13	7	4	2	2

**統率力値：**君の基本統率力値は、キャラクター・レベル+【魅力】修正値である。【魅力】が低いキャラクターを考慮して、表は非常に低い統率力値も記載しているが、《統率力》を取得するためには7レベル以上でなければならない。上記の通り、他の要素も統率力値に影響する。

**腹心のレベル：**このレベルまでの腹心を引きつけることができる。君の統率力値に関係なく、君は自分のレベルより2レベル以上低い腹心のみ採用することができる。腹心はそのレベルにおいて適切な装備を身につけている（“NPCの創造”の章を参照）。腹心はどのような種族でも、クラスでも構わない。腹心の属性は秩序-混沌方向と善-悪方向のどちらでも君の属性と反対であってはならない。また、属性の違う腹心を仲間にしようとする場合には統率力値に-1の修正を受ける。

腹心はパーティに与えられる経験値を計算する際、パーティ・メンバーとして数える必要はない。代わりに、腹心のレベルを君のレベルで割り、それに君が得た経験値をかけたものが腹心を得る経験値となる。

もし腹心が君より1レベル低いレベルに到達しそうな場合は、腹心のレベルは上がらず、その経験値はそのレベルに到達する経験値より1ポイント低い経験値で止まる。

**レベル毎の従者の数：**君はそれぞれのレベルの従者を、示された人数まで率いることができる。従者は腹心と同じように扱おうが、彼らはたいていより低いレベルのNPCである。普通5レベル以上離れているため、従者が戦闘において有効であることはほとんどない。

従者は経験値を得ず、従ってレベルが上がることもない。君のレベルが上がった時に表『統率力』を見て、従者が増えたかどうかを判定する。増えた従者のうちの何人かは、既にいる従者よりレベルが高いかもしれない。しかし、腹心は経験値を得るので、腹心のレベルを表『統率力』から判定してはならない。

## 《動物の友》 Animal Affinity

君は動物や乗騎とうまくやっていく方法を心得ている。

**利益：**すべての〈動物使い〉及び〈騎乗〉判定に+2のボーナスを得る。もしどちらかの技能ランクが10以上ならば、その技能へのボーナスは+4になる。

## 《特殊武器習熟》（戦闘） Exotic Weapon Proficiency

スパイクト・チェインやウィップなど、特殊武器を1つ選択する。君はその特殊武器を戦いにおいてどのように使ったらよいか理解しており、特殊武器が提供する特別な技や性質の恩恵を受けられる。

**前提条件：**基本攻撃ボーナス+1。

**利益：**その武器での攻撃ロールを通常通り行うことができる。

**通常：**習熟していない武器を使うキャラクターは攻撃ロールに-4のペナルティを被る。

**特記事項：**この特技は複数回取得できる。1回取得するたび、1種類の新しい特殊武器が使えるようになる。

## 《薙ぎ払い》（戦闘） Cleave

君は武器の一薙ぎで隣り合う2人の敵を攻撃できる。

**前提条件：**【筋】13、《強打》、基本攻撃ボーナス+1。

**利益：**標準アクションで、君の最も高い基本攻撃ボーナスを用いて間合い内の敵を攻撃する。攻撃が当たった場合通常通りにダメージを与え、さらにその敵に隣接し、かつ間合い内にいるもう1人の敵に同じ基本攻撃ボーナスを用いて追加攻撃を行うことができる。この特技を用いた追加攻撃は、1ラウンドに1回までしかできない。この特技を用いた場合、君は次の君のラウンドまでACに-2のペナルティを受ける。

## 《薙ぎ払い強化》（戦闘） Great Cleave

君は武器の一薙ぎで隣り合う複数の敵を攻撃できる。

**前提条件：**【筋】13、《薙ぎ払い》、《強打》、基本攻撃ボーナス+4。

**利益：**標準アクションで、君の最も高い基本攻撃ボーナスを用いて間合い内の敵を攻撃する。攻撃が当たった場合通常通りにダメージを与え、さらにその敵に隣接し、かつ間合い内にいるもう1人の敵に同じ基本攻撃ボーナスを用いて追加攻撃を行うことができる。この攻撃も命中した場合、さらに直前の敵に隣接する間合い内の敵に攻撃することができ、範囲内に敵がいる限り追加攻撃を続けることができる。この攻撃アクションの間に、同じ敵を2回以上攻撃することはできない。この特技を用いた場合、君は次の君のラウンドまでACに-2のペナルティを受ける。

## 《二重斬り》（戦闘） Double Slice

二刀流時に、君は逆手の武器でより強力な一撃を見舞うことができる。

**前提条件：**【敏】15、《二刀流》。

**利益：**利き手でない手の武器でのダメージ・ロールに、【筋力】修正値を加える。

**通常：**利き手でない手の武器でのダメージ・ロールには【筋力】修正値の半分の値しか加えられない。

## 《二刀のかきむしり》（戦闘） Two-Weapon Rend

2本の武器で同時に攻撃することにより、相手に酷い傷を負わせることができる。

**前提条件：**【敏】17、《二重斬り》、《二刀流強化》、《二刀流》、基本攻撃ボーナス+11。

**利益：**君が利き手の武器と利き手でない方の武器を両方命中させた時、君は追加の1d10 + 【筋力】修正値の1.5倍（切り捨て）の追加ダメージを与える。君はこの追加ダメージを1ラウンドに1回までしか与えることはできない。

## 《二刀の守り》（戦闘） Two-Weapon Defense

君は二刀を構えている時に効果的に身を守る術を知る。

**前提条件：**【敏】15、《二刀流》。

**利益：**双頭武器か2本武器を構えている時（肉体武器や素手打撃は含まない）、君はACに+1の盾ボーナスを得る。

君が防衛的戦闘や防衛専念を行っている時、盾ボーナスは+2に増える。

## 《二刀流》（戦闘） Two-Weapon Fighting

君はそれぞれの手に1本ずつ武器を持って戦うことができる。そして逆手の武器で、1ラウンドに1回の追加攻撃を行える。

**前提条件：**【敏】15。

**利益：**2つの武器で戦う際の攻撃ロールへのペナルティが減少する。利き手の武器へのペナルティは2、利き手でない手で使う武器へのペナルティは6軽減される。“戦闘”の章の二刀流を参照。

**通常：**利き手でない方の手で武器を持った場合、1ラウンドに1回の追加攻撃を得る。このように戦う場合、君の利き手の武器での攻撃は-6のペナルティを受け、利き手でない方の攻撃は-10のペナルティを受ける。もし利き手でない方の武器が軽い武器なら、ペナルティは共に2軽減される。素手打撃は常に軽い武器と見なされる。

## 《二刀流強化》（戦闘） Improved Two-Weapon Fighting

君は二刀で戦うことに長けている。

**前提条件：**【敏】17、《二刀流》、基本攻撃ボーナス+6。

**利益：**利き手でない手に持った武器による通常の1回の追加攻撃に加えて、-5のペナルティを受けて2回目の攻撃を行える。

**通常：**この特技を持っていない場合、利き手でない手に持った武器では1回しか追加攻撃できない。

## 《鋼の意志》 Iron Will

君は精神的な効果に対して抵抗力を持つ。

**利益：**すべての意志セーヴィング・スローに+2のボーナスを得る。

## 《鋼の意志強化》 Improved Iron Will

君の澄み切った精神は心理的な攻撃に耐えることを可能にする。

**前提条件：**《鋼の意志》。

**利益：**1日1回、意志セーヴィング・スローを振り直すことができる。この能力は、ロールの結果が明らかになる前に使用を宣言する必要があり、たとえ結果が悪くなくても2回目のロールを使わなければならない。

## 《発動妨害》（戦闘） Disruptive

君が積んだトレーニングは、近くにいる敵の呪文使いが呪文を安全に発動することを難しくする。

**前提条件：**ファイター・レベル6。

**利益：**君の機会攻撃範囲内にいるすべての敵は、防衛的発動のための精神集中判定DCが+4される。このDCの上昇は、君がその敵の存在に気がついており、機会攻撃可能な時にだけ発生する。君が1ラウンドに1回の機会攻撃しかできず、すでにそれを使用していた場合、DCの上昇は起きない。

## 《早抜き》（戦闘） Quick Draw

君は素早く武器を抜くことができる。

**前提条件：**基本攻撃ボーナス+1。

**利益：**移動アクションではなく、フリー・アクションで武器を抜くことができる。また、隠しておいた武器（〈手先の早業〉を参照）を移動アクションとして抜くことができる。

この特技を選択したキャラクターは、（弓を使っているキャラクターのように）自分の完全な攻撃回数を用いて武器を投擲できる。

錬金術アイテム、ポーション、巻物、そしてワンドをこの特技を使って素早く準備することはできない。

**通常：**この特技を持っていない場合、武器を抜くのは移動アクションか、もし基本攻撃ボーナスが+1以上であれば移動に伴うフリー・アクションである。この特技無しでは、隠した武器を引き抜くのは標準アクションである。

## 《針の目を通す狙い》（戦闘） Pinpoint Targeting

君は敵の鎧の弱点をピンポイントで狙うことができる。

**前提条件：**【敏】19、《精密射撃強化》、《近距離射撃》、《精密射撃》、基本攻撃ボーナス+16。

**利益：**標準アクションで、1回の遠隔攻撃を行う。対象はこの攻撃に対して、鎧、外皮、盾によるアーマー・クラスへのボーナスを得られない。もし君がこのラウンドの間に動いたなら、この特技の利益は得られない。

## 《反撃の構え》（戦闘） Strike Back

君はリーチを活かして攻撃してきた敵の手や武器を狙って反撃を行える。

**前提条件：**基本攻撃ボーナス+11。

**利益：**君は、近接攻撃をしてきた敵に対して1回の近接攻撃を行うという待機アクションを宣言できる。この待機アクションでの攻撃は、相手が君の攻撃範囲外にいても構わない。

## 《万能投擲術》（戦闘） Throw Anything

君は手にあるものをとにかく何でも投げけることに慣れている。

**利益：**君は代用遠距離武器を使うことへのペナルティを受けない。さらに、投擲飛散武器の攻撃ロールに+1の状況ボーナスを得る。

**通常：**代用武器を用いた攻撃ロールには-4のペナルティを受ける。

## 《秘術使いの鎧訓練》（戦闘） Arcane Armor Training

君は鎧を着ながら呪文を発動する術を学んだ。

**前提条件：**《鎧習熟：軽装》、術者レベル3。

**利益：**即行アクションで、このラウンドの間発動する呪文への鎧による秘術呪文失敗率を10%低減させることができる。

## 《秘術使いの鎧体得》（戦闘） Arcane Armor Mastery

君は鎧を着ながら呪文を発動する術を会得した。

**前提条件：**《秘術使いの鎧訓練》、中装鎧への習熟、術者レベル7。

**利益：**即行アクションで、このラウンドの間発動する呪文への鎧による秘術呪文失敗率を20%低減させることができる。このボーナスは《秘術使いの鎧訓練》による低減を置き換えるため、累積はしない。

## 《秘術の打撃》（戦闘） Arcane Strike

君は己の秘術の力を引き出し、手にした武器を魔法の力で強化する。

**前提条件：**秘術呪文の発動能力。

**利益：**即行アクションで、1つ以上の武器に君の力の断片を注ぎ込むことができる。1ラウンドの間、その武器はダメージに+1のボーナスを得、ダメージ減少を抜ける際に魔法の武器として扱われる。君の持つ5術者レベル毎に武器へのダメージ・ボーナスは+1され、最大でレベル20の時に+5になる。

## 《疲労化クリティカル》（戦闘、クリティカル） Tiring Critical

君のクリティカル・ヒットは相手を疲労させる。

**前提条件：**《クリティカル熟練》、基本攻撃ボーナス+13。

**利益：**君がクリティカル・ヒットを放った時、相手は疲労状態になる。既に疲労状態であったり、過労状態のクリーチャーには効果がない。

**特記事項：**《クリティカル体得》を持っていない限り、1回のクリティカル・ヒットに対して適用できるクリティカル特技は1つだけである。

## 《フェイント強化》（戦闘） Improved Feint

君は戦闘において相手をだますことに長けている。

**前提条件：**【知】13、《攻防一体》。

**利益：**君はフェイントのための〈はったり〉判定を移動アクションで行える。

**通常：**フェイントは標準アクションである。

## 《武器落とし強化》（戦闘） Improved Disarm

君は相手の手から武器を叩き落とすことに長けている。

**前提条件：**【知】13、《攻防一体》。

**利益：**君は武器落としの戦技を試みる時、機会攻撃を受けない。さらに、武器落としのための判定に+2のボーナスを得る。また、武器落としに抵抗するためのCMDにも+2のボーナスを得る。

**通常：**武器落としを試みる際には機会攻撃を受ける。

## 《武器開眼》（戦闘） Weapon Specialization

君はある武器でダメージを与えることを得意としている。《武器熟練》を持っている武器（素手打撃と組みつきを含む）を1種類選択する。その武器を使っている時、追加のダメージを与えられる。

**前提条件：**選択した武器への習熟、選択した武器への《武器熟練》、ファイター・レベル4。

**利益：**選んだ武器を使って行うすべてのダメージ・ロールに+2のボーナスを得る。

**特記事項：**この特技は複数回取得できるが、効果は累積しない。この特技を取るたびに、その効果は新しい種類の武器に適用される。

## 《武器熟練》（戦闘） Weapon Focus

武器を1種類選ぶ（素手打撃や、組みつき、呪文使いであれば光線も選択することもできる）。

**前提条件：**選択した武器への習熟、基本攻撃ボーナス+1。

**利益：**選択した武器を使って行うすべての攻撃ロールに+1ボーナスを得る。

**特記事項：**この特技は複数回取得できるが、効果は累積しない。この特技を取るたびに、その効果は新しい種類の武器に適用される。

## 《武器の妙技》（戦闘） Weapon Finesse

君は単なる力ではなく、敏捷性を近接戦闘の中で活かすように訓練されている。

**利益：**そのクリーチャーのサイズ分類に合わせて作られた軽い武器、レイピア、ウィップ、あるいはスパイクト・チェーンを使う時、攻撃ロールに【筋力】修正値ではなく、【敏捷力】修正値を使うことができる。盾を使っている場合は攻撃ロールに盾の防具による判定ペナルティを適用すること。

**特記事項：**肉体武器は常に軽い武器と見なされる。

## 《武器破壊強化》（戦闘） Improved Sunder

君は敵の武器や鎧にダメージを与えることに長けている。

**前提条件：**【筋】13、《強打》、基本攻撃ボーナス+1。

**利益：**君は武器破壊の戦技を試みる時、機会攻撃を受けない。さらに、武器破壊のための判定に+2のボーナスを得る。また、武器破壊に抵抗するためのCMDにも+2のボーナスを得る。

**通常：**武器破壊を試みる際には機会攻撃を受ける。

## 《不屈の闘志》 Diehard

君を殺すことは特に難しい。重傷を負っても自動的に容態が安定するだけでなく、死の扉の前であっても意識を保ち、行動することができるからだ。

**前提条件：**《持久力》。

**利益：**君のhpが0未満の時でも君は瀕死状態（訳注：原文はdeadだが、dyingの誤りか？）にはならず、自動的に容態安定する。hpをさらに失わないための【耐久力】判定は必要ない。君は瀕死状態である代わりに、満身創痍状態として行動することを選択しても良い。この選択は、hpがマイナスに突入した瞬間に（例えばそれが自分のターンでなくても）成されなければならない。瀕死状態になることを選択した場合には、即座に意識を失う。

この特技を使って行動する際、君は満身創痍状態である。1回の移動アクションまでなら、自分を傷つけることなくとることができるが、標準アクション（あるいは活発だと見なされる他のアクション、例えば《呪文高速化》した呪文を発動するなどの即行アクション）を行った場合、アクションが完了した後に1ポイントのダメージを受ける。君のhpがー【耐久力】以下まで減少した場合、即座に死亡する。

**通常：**この特技を持たないキャラクターのhpがー1以下となった場合、そのキャラクターは瀕死状態となり、自動的に意識を失う。

## 《不調化クリティカル》（戦闘、クリティカル） Sickening Critical

君のクリティカル・ヒットは相手の気分を悪くさせる。

**前提条件：**《クリティカル熟練》、基本攻撃ボーナス+11。

**利益：**君がクリティカル・ヒットを放った時、相手は1分の間不調化状態になる。この特技の効果は累積せず、持続時間を1分間延長させる。

**特記事項：**《クリティカル体得》を持っていない限り、1回のクリティカル・ヒットに対して適用できるクリティカル特技は1つだけである。

## 《物質要素省略》 Eschew Materials

君は多少の物質要素であれば使わなくても呪文を発動することができる。

**利益：**君は価格が1gp以下の物質要素を必要とする呪文を、それなしで発動できる（呪文の発動は通常通り機会攻撃を誘発する）。1gpよりも高価な物質要素を必要とする呪文を発動するには、通常通り物質要素を手にとっていなければならない。

## 《踏み込み》（戦闘） Lunge

君は普通なら間合いの範囲外にいる敵を攻撃することができる。

**前提条件：**基本攻撃ボーナス+6。

**利益：**君は次の君のターンまでACに-2のペナルティを受けることで、君のターンの終了時まで近接攻撃の間合いを5フィート増加させることができる。君はこの特技の使用をいかなる攻撃も行う前に決定しなければならない。

## 《防御崩し》（戦闘） Shatter Defenses

すでにうまく防御できなくなりつつある相手を攻撃すれば、君の選択した武器への技術は敵を防御不能にしてしまう。

**前提条件：**《武器熟練》、《威圧演舞》、基本攻撃ボーナス+6、武器への習熟。

**利益：**怯え、恐れ、恐慌のいずれかの状態にある敵に攻撃が命中した場合、次の君のターンの終わりまで、敵は君の攻撃に対して立ちすくみ状態になる。このラウンドの他の攻撃にもこの立ちすくみ状態は適用される。

## 《防衛的戦闘訓練》（戦闘） Defensive Combat Training

君は様々な戦技を防御することに長けている。

**利益：**CMD（“戦闘”を参照）を計算する際、ヒット・ダイスの合計値を基本攻撃ボーナスとして計算する。

## 《ポーション作成》（アイテム作成） Brew Potion

君は魔法のポーションを作ることができる。

**前提条件：**術者レベル3。

**利益：**君は自分が使うことができる3レベル以下の、単一または複数のクリーチャーを対象とする呪文を込めたポーションを作ることができる。ポーションの調合にはその値段が250gp以下であれば2時間、それ以上であればその基本価格1,000gpにつき1日かかる。ポーションを作る際に、君はポーションの術者レベルを設定するが、それは込めようとしている呪文を発動することができる最低のレベル以上で、君の術者レベル以下でなくてはならない。ポーションの作成には基本価格の半分の材料費がかかる。詳しくは魔法のアイテムの章にある魔法のアイテムの作成の項を参照のこと。

込めようとしている呪文を発動する際に通常何らかの選択が必要な場合、その選択はポーションを作った時に成さなければならない。呪文の対象は、ポーションを飲んだクリーチャーとなる。

## 《巻物作成》（アイテム作成） Scribe Scroll

君は魔法の巻物を作ることができる。

**前提条件：**術者レベル1。

**利益：**君は自分が知っている呪文を書き込んだ巻物を作ることができる。巻物を書くには、その基本価格が250gp以下なら2時間、それ以上なら1,000gpにつき1日かかる。必要な材料費は基本価格の半分である。詳しくは魔法のアイテムの章にある魔法のアイテムの作成の項を参照のこと。

## 《魔法の才》 Magical Aptitude

君は呪文と魔法の品物に親和性を持つ。

**利益：**すべての〈呪文学〉及び〈魔法装置使用〉判定に+2のボーナスを得る。もしどちらかの技能ランクが10以上ならば、その技能へのボーナスは+4になる。

## 《魔法の武器防具作成》（アイテム作成） Craft Magic

### Arms and Armor

君は魔法の鎧、盾、そして武器を作ることができる。

**前提条件：**術者レベル5。

**利益：**君は魔法の鎧、盾、武器を、通常の品を強化することで作成することができる。武器、鎧一式、盾を強化するには、強化する特徴の価格1,000gpにつき1日かかる。強化に必要な材料費は価格の半分である。詳しくは魔法のアイテムの章にある魔法のアイテムの作成の項を参照のこと。

強化される武器、鎧、盾は高品質のものでなければならない、またあらか

じめ用意しておく必要がある。その価格は上記の価格には含まれない。

君は自分で作ることができる魔法の武器、鎧、盾を修理することもできる。修理には、それを0から作る場合の半分の材料費と半分の時間がかかる。

## 《魔法の指輪作成》(アイテム作成) Forge Ring

君は魔法の指輪を作ることができる。

**前提条件:** 術者レベル7。

**利益:** 君は魔法の指輪を作ることができる。指輪を作るには、基本価格1,000gpにつき1日かかる。必要な材料費は基本価格の半分である。詳しくは魔法のアイテムの章にある魔法のアイテムの作成の項を参照のこと。

君は自分で作ることができる魔法の指輪を修理することもできる。修理には、それを0から作る場合の半分の材料費と半分の時間がかかる。

## 《迎え討ち》(戦闘) Combat Reflexes

君は追加の機会攻撃を行える。

**利益:** 君が1ラウンドに行える機会攻撃の回数は、【敏捷力】修正値回数増加する。また、立ちすくみ状態の時も機会攻撃を行える。

**通常:** この特技を持っていないキャラクターは1ラウンドに1回までしか機会攻撃が行えず、また立ちすくみ状態の時には機会攻撃を行えない。

**特記事項:** 《迎え討ち》を持つローグでも、追い討ちの能力を1ラウンドに2回以上使用することはできない。

## 《無視界戦闘》(戦闘) Blind-Fight

君ははっきりとは見えない相手と戦うことに秀でている。

**利益:** 近接戦闘で視認困難(“戦闘”を参照)のために失敗するたびに、実際に命中したかどうかを調べるための失敗確率の%ロールを1回だけ再ロールできる。

不可視状態の攻撃側は近接戦闘で君を攻撃する際にボーナスを得ることはない。つまり、君はACへの【敏捷力】ボーナスを失うことはなく、攻撃側は通常の+2ボーナスを得られない。ただし遠隔攻撃の場合には、攻撃者が不可視状態であることによるボーナスが適用される。

君は目が見えない時に全力で移動するための〈軽業〉判定を行う必要がない。

**通常:** 不可視状態の攻撃者が君に命中させるための攻撃ロールに通常通り修正値が足され、君はACへの【敏捷力】ボーナスを失う。暗闇や視界の悪さによる移動速度の低下も通常通り適用される。

**特記事項:** 《無視界戦闘》はプリंक呪文の対象になっているキャラクターに対しては役に立たない。

## 《名匠》 Master Craftsman

君の卓越した工芸の技を用いれば、単純なものではあるものの魔法の品を作ることができる。

**前提条件:** 〈製作〉または〈職能〉5ランク以上。

**利益:** ランクを5ランク以上持っている〈製作〉または〈職能〉を1つ選択する。選択した技能の判定に+2のボーナスを得る。さらに、《魔法の武器防具作成》と《その他の魔法のアイテム作成》の前提条件を考える際に、選択した技能のランクを術者レベルと扱ってよい。君はこれらの特技を使って魔法のアイテムを作ることができ、その場合選択した技能のランクを術者レベルに代替する。魔法のアイテムを作るための判定は〈呪文学〉ではなく、選択した技能で判定する。なお、呪文などその他の前提条件を満たしていないことによる判定DCの上昇は通常通り起こる(詳細は魔法のアイテムの作成を参照)。この特技を使って呪文解放型や呪文起動型のアイテムを作ることにはできない。

**通常:** 呪文使いのみが《魔法の武器防具作成》と《その他の魔法のアイテム作成》の前提条件を満たす。

**訳注:** 呪文起動型 spell-activation という使用形態は存在しない。単純使用型 Use Activated の誤り?

## 《メドウサの怒り》(戦闘) Medusa's Wrath

君は相手の混乱に乗じて何発もの拳をたたき込む。

**前提条件:** 《素手打撃強化》、《ゴルゴンの拳》、《蠍の型》、基本攻撃ボーナス+11。

**利益:** 全力攻撃で最低1回の素手打撃を行う場合、君は最も高い基本攻撃ボーナスを使って2回の素手による追加攻撃を行うことができる。この追加攻撃は、幻惑、立ちすくみ、麻痺、朦朧、よろめき、気絶のいずれかの状態にあるクリーチャーに対して行われなければならない。

## 《猛突撃》(戦闘) Spirited Charge

君の騎乗突撃はとてつもない威力を持つ。

**前提条件:** 〈騎乗〉1ランク、《騎乗戦闘》、《駆け抜け攻撃》。

**利益:** 騎乗に突撃を行った場合、近接武器によるダメージが2倍になる(ランスでの場合3倍)。

## 《盲目化クリティカル》(戦闘、クリティカル) Blinding Critical

君のクリティカル・ヒットは相手を盲目にする。

**前提条件:** 《クリティカル熟練》、基本攻撃ボーナス+15。

**利益:** 君がクリティカル・ヒットを放った時、相手は恒久的に盲目状態になる。ただし頑健セーブに成功した場合、対象は1d4ラウンド目がくらんだ状態になるだけですむ。セーブDCは10+君の基本攻撃ボーナスである。この特技は視界を目に頼っていないクリーチャーや、2つより多くの目があるクリーチャーには効果がない(目が多いクリーチャーに関しては、GMの判断によっては複数のクリティカル・ヒットによって目が見えなくなることにしても良い)。盲目状態はヒール、リジェネレーション、リムーヴ・ブラインドネスやそれに類似した呪文や効果によって癒すことができる。

**特記事項:** 《クリティカル体得》を持っていない限り、1回のクリティカル・ヒットに対して適用できるクリティカル特技は1つだけである。

## 《朦朧化クリティカル》(戦闘、クリティカル) Stunning Critical

君のクリティカル・ヒットは相手の意識をも断つ。

**前提条件:** 《クリティカル熟練》、《よろめき化クリティカル》、基本攻撃ボーナス+17。

**利益:** 君がクリティカル・ヒットを放った時、相手は1d4ラウンドの間朦朧状態になる。ただし頑健セーブに成功した場合、1d4ラウンドの間よろめき状態になる。頑健セーブのDCは10+君の基本攻撃ボーナスである。この特技の効果は累積せず、持続時間を延長させるだけである。

**特記事項:** 《クリティカル体得》を持っていない限り、1回のクリティカル・ヒットに対して適用できるクリティカル特技は1つだけである。

## 《朦朧化打撃》(戦闘) Stunning Fist

君は相手を朦朧とさせるにはどこを殴ったらよいか理解している。

**前提条件:** 【敏】13、【判】13、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス+8。

**利益:** 君はこの特技の使用を攻撃ロールの前に宣言する(つまり、攻撃ロールに失敗した場合、試みは失敗する)。《朦朧化打撃》は君の素手攻撃でダメージを受けた相手にDC10+キャラクター・レベルの1/2+【判断力】修正値の頑健セーブを要求し、もし失敗したなら1ラウンドの間(君の次のターンの直前まで)、朦朧状態となる。朦朧状態のクリーチャーはアクションを取れず、ACへの【敏捷力】ボーナスを失い、さらにACに

ー2のペナルティを受ける。君は《朦朧化打撃》を1日4キャラクター・レベル毎に1回行える(ただし特記事項を参照)。ただし、1ラウンドに1回以上は行えない。人造、粘体、植物、アンデッド、非実体のクリーチャーと、クリティカル・ヒットの効果を受けないクリーチャーは朦朧状態になることはない。

**特記事項:**モンクは《朦朧化打撃》を1レベルの時にボーナス特技として得る(前提条件を満たしている必要はない)。さらに、モンクは1日にモンク・レベル回+モンク以外のレベル4レベルにつき1回まで《朦朧化打撃》を試みることができる。

## 《矢つかみ》(戦闘) Snatch Arrows

矢や射撃攻撃をはじくのではなく、君は戦闘の最中それらをつかみ取ることができる。

**前提条件:**【敏】15、《矢止め》、《素手打撃強化》。

**利益:**《矢止め》を行う際、君は武器をはじくのではなくつかんでも良い。投擲武器の場合は、即座に(自分のターンでなくても)相手に攻撃として投げ返すことができるし、後で使うために持ったままでも良い。

この特技を使うためには、少なくとも片手が自由(何も持っていない状態)でなくてはならない。

## 《矢止め》(戦闘) Deflect Arrows

君は矢などの発射体をはじいてその軌道をそらし、自分への命中を阻止できる。

**前提条件:**【敏】13、《素手打撃強化》。

**利益:**この特技を使うためには、少なくとも片手を自由(何も持たない状態)にしておかなければならない。1ラウンドに1回、普通なら遠隔武器が君に命中するような時に、それをそらしてダメージを受けないようにすることができる。君はその攻撃に気づいていなければならず、立ちすくみ状態であってはならない。この試みはアクションとは見なさない。例外的に大きな遠隔武器(大岩や、バリスタの矢)や、肉體武器や呪文の効果によって生み出された遠隔攻撃に対してはこの特技を使うことはできない。

## 《鎧習熟:軽装》(戦闘) Armor Proficiency, Light

君は軽装鎧の使い方に習熟している。

**利益:**今着用している種類の鎧に習熟しているなら、鎧による判定ペナルティは【敏捷力】と【筋力】を用いる技能判定にのみ適用される。

**通常:**習熟していない種類の鎧を身着用しているキャラクターは、攻撃ロールと身体の動きに関わるすべての技能判定に判定ペナルティを受ける。

**特記事項:**モンク、ウィザード、ソーサラーを除くすべての職業はボーナス特技として《鎧習熟:軽装》を自動的に取得している。従って、この特技をあらためて取得する必要はない。

## 《鎧習熟:中装》(戦闘) Armor Proficiency, Medium

君は中装鎧の使い方に習熟している。

**前提条件:**《鎧習熟:軽装》。

**利益:**《鎧習熟:軽装》を参照。

**通常:**《鎧習熟:軽装》を参照。

**特記事項:**バーバリアン、クレリック、ドルイド、ファイター、パラディン、レンジャーはボーナス特技として《鎧習熟:中装》を自動的に取得している。従って、この特技をあらためて取得する必要はない。

## 《鎧習熟:重装》(戦闘) Armor Proficiency, Heavy

君は重装鎧の使い方に習熟している。

**前提条件:**《鎧習熟:軽装》、《鎧習熟:中装》。

**利益:**《鎧習熟:軽装》を参照。

**通常:**《鎧習熟:軽装》を参照。

**特記事項:**ファイターとパラディンはボーナス特技として《鎧習熟:重装》を自動的に取得している。従って、この特技をあらためて取得する必要はない。

## 《よろめき化クリティカル》(戦闘、クリティカル) Staggering Critical

君のクリティカル・ヒットは相手の動きを遅くする。

**前提条件:**《クリティカル熟練》、基本攻撃ボーナス+13。

**利益:**君がクリティカル・ヒットを放った時、相手は1d4+1ラウンドの間よろめき状態になる。ただし頑健セーブに成功した場合、よろめき状態は1ラウンドしか継続しない。セーブDCは10+君の基本攻撃ボーナスである。この特技の効果は累積せず、持続時間を延長させるだけである。

**特記事項:**《クリティカル体得》を持っていない限り、1回のクリティカル・ヒットに対して適用できるクリティカル特技は1つだけである。

## 《来訪者へのエネルギー放出》(Alignment Channel)

秩序、混沌、善、悪の属性の中から1つを選ぶ。君は選んだ属性副種別を持つ来訪者を対象としてエネルギー放出を使うことができる。

**前提条件:**エネルギー放出の能力。

**利益:**エネルギー放出の通常の効果の代わりに、君は選んだ属性の副種別を持つ来訪者を治癒あるいは傷つけることを選択できる。来訪者を対象とするかは、エネルギー放出を発動するたびに選ぶことができる。もし来訪者を対象とする場合には、君のエネルギー放出は他の種別のクリーチャーには効果がない。治癒あるいは与えるダメージの量やセーブDCは変化しない。

**特記事項:**君はこの特技を複数回取得することができる。この特技を取得するたび、それは新しい属性に適用される。エネルギー放出を行う際、どの属性を対象とするか選択すること。

## 《ロッド作成》(アイテム作成) Craft Rod

君は魔法のロッドを作ることができる。

**前提条件:**術者レベル9。

**利益:**君は魔法のロッドを作ることができる。ロッドを作るには、基本価格1,000gpにつき1日かかる。必要な材料費は基本価格の半分である。詳しくは魔法のアイテムの章にある魔法のアイテムの作成の項を参照のこと。

## 《ワンド作成》(アイテム作成) Craft Wand

君は魔法のワンドを作ることができる。

**前提条件:**術者レベル5。

**利益:**君は4レベル以下の君が使える呪文を込めた魔法のワンドを作ることができる。ワンドを作るには、基本価格1,000gpにつき1日かかる。必要な材料費は基本価格の半分である。新しく作られたスタッフには、チャージが50回分ある。詳しくは魔法のアイテムの章にある魔法のアイテムの作成の項を参照のこと。

## 《腕力による威圧》(戦闘) Intimidating Prowess

君の肉体的な強さは他者にとっては威圧的なまでである。

**利益:**《威圧》判定に、【魅力】修正値だけでなく、【筋力】修正値を足す。

# 装備品

## 財産と金銭

キャラクターはそれぞれ、武器や鎧その他の装備を揃えるための金貨を持ってゲームを始める。冒険を通して得た富を使って、より上質の装備や魔法のアイテムを手に入れることができる。表『キャラクターの開始時財産』は、開始時に持っている金貨の枚数をクラスごとに示したものである。加えて、キャラクターはそれぞれ、10gp以下の衣服を一着持った状態でゲームを始める。1レベル以上のキャラクターについては、表『レベルとキャラクターの財産』を参照のこと。

表：キャラクターの開始時財産

クラス	開始時所持金	平均
ウィザード	2d6 × 10gp	70gp
クレリック	4d6 × 10gp	140gp
ソーサラー	2d6 × 10gp	70gp
ドルイド	2d6 × 10gp	70gp
バード	3d6 × 10gp	105gp
パーバリアン	3d6 × 10gp	105gp
パラディン	5d6 × 10gp	175gp
ファイター	5d6 × 10gp	175gp
モンク	1d6 × 10gp	35gp
レンジャー	5d6 × 10gp	175gp
ローグ	4d6 × 10gp	140gp

## 貨幣

もっとも一般的な貨幣は金貨 (gp) である。金貨 1枚が銀貨 (sp) 10枚に相当する。銀貨 1枚は銅貨 (cp) 10枚に相当する。銅貨、銀貨、金貨に加えて、白金貨 (pp) もあり、これは 1枚が金貨 10枚に相当する。

標準的な硬貨の重さは 1枚で 1/3 オンス (1/50 ポンド、9 グラム) ほど。

表：貨幣

交換価値	cp	sp	gp	pp
銅貨 (cp)	1	1/10	1/100	1/1,000
銀貨 (sp)	10	1	1/10	1/100
金貨 (gp)	100	10	1	1/10
白金貨 (pp)	1,000	100	10	1

## その他の財産

商人たちは普通、通貨を使わずに交易品どうしを交換して取引する。交易品の一部を表『交易品』に詳述する。

表：交易品

値段	品物
1cp	大麦 1ポンド
2cp	小麦粉 1ポンド、またはニワトリ 1羽
1sp	鉄 1ポンド
5sp	タバコ 1ポンド、または銅 1ポンド
1gp	シナモン 1ポンド、または山羊 1頭
2gp	ショウガ 1ポンド、またはコショウ 1ポンド、または羊 1頭
3gp	豚 1頭
4gp	亜麻布 1平方ヤード
5gp	塩 1ポンド、または銀 1ポンド
10gp	絹 1平方ヤード、または雌牛 1頭
15gp	サフラン 1ポンド、またはクローブ (丁子) 1ポンド、または去勢牛 1頭
50gp	金 1ポンド
500gp	白金 1ポンド

## 宝物を売る

武器や鎧、装備や魔法のアイテムも含め、概して、何か物売るときは、リストにある値段の半値で売れる。キャラクターが製作したアイテムもこれに含まれる。

交易品は半値ルールの例外である。ここでいう交易品とは、たやすく現金同様に取引できる品である。

## 武器

ごく普通のロングソードからドワーヴン・アークロシュといった風変わりな物まで、武器はその形状や大きさの点で変化に富んでいる。

武器はみなヒット・ポイントへのダメージを与える。このダメージは、武器の命中を受けたクリーチャーの現在ヒット・ポイントから差し引かれる。ダイス・ロールが修正前に 20 であった (つまり、ダイスの目が実際に 20 であった) 場合、クリティカル可能状態となる。なお、武器の中には 20 以下の目出でクリティカル可能状態となるものもある。クリティカル可能状態となった場合には、元の攻撃ロールのものと同じ修正値を用いて再度攻撃ロールを行なう。この 2 度目の攻撃ロールが目標の AC 以上であった場合、攻撃はクリティカル・ヒットとなり、追加のダメージを与える。

武器は、複数の分類方法を組み合わせてグループ分けされている。分類には次のようなものがある……使用に熟練するのにどんな技術が必要とされるか (単純、軍用、特殊)。白兵戦に役立つか (近接) それとも遠距離戦に役立つか (遠隔。これには投擲武器と射出武器がある)。持ち主と比べて相対的に見てどれだけかさばるか (軽い、片手、両手)。そしてサイズはどうか (小型用、中型用、大型用など) である。

**単純武器、軍用武器、特殊武器**：ウィザード、ドルイド、モンクを除いて、キャラクターはみな、すべての単純武器に習熟している。パーバリアン、パラディン、ファイター、レンジャーはすべての単純武器と軍用武器に習熟している。その他のクラスのキャラクターは単純武器と、場合によっては軍用武器の一部、それどころか特殊武器の一部にも習熟していることがある。習熟していない武器を使う場合、攻撃ロールに -4 のペナルティを受ける。

**近接武器と遠隔武器**：近接武器は近接攻撃を行なうのに使うが、中には投げて使えるものもある。遠隔武器とは、近接戦闘にはうまく使えない投擲武器や射出武器のことである。

**間合いの長い武器**：ウィップ、ギザーム、グレイヴ、ランサー、ランス、ロングスピアは“間合いの長い武器”である。“間合いの長い武器”とは、使用者に隣接していない目標を攻撃できる近接武器のことをいう。“間合いの長い武器”のほとんどは、使用者の生来の間合いを 2 倍にする。つまり、典型的な小型または中型のクリーチャーがこうした武器を使用すれば、10 フィート離れたクリーチャーを攻撃することができるが、隣接するマス目のクリーチャーを攻撃することはできない。典型的な大型クリーチャーが、自分のサイズ分類に合った“間合いの長い武器”を使用すれば、15 フィート向こうや 20 フィート向こうのクリーチャーを攻撃することができるが、隣接するマス目や 10 フィート向こうのクリーチャーを攻撃することはできない。

**双頭武器**：オーク・ダブル・アックス、クォータースタッフ、ダイア・フレイル、ツープレーデッド・ソード、ドワーヴン・アークロシュ、ノーム・フット・ハンマーは双頭武器である。これを使えば、ちょうど 2 本の武器を持って戦うのと同様に戦える。しかしそうする場合、2 本の武器での戦闘に関する通常のペナルティもすべて受ける。ちょうど 1 本の片手武器と 1 本の軽い武器を持っているかのように扱う。

また、双頭武器を両手でもって、片方の先だけを攻撃に使うこともできる。また、双頭武器を片手で使用しているキャラクターは、それを双頭武器として使うことはできず、1 ラウンドあたりどちらか片方の先しか使えない。

**投擲武器**：クラブ、ジャヴェリン、シュリケン、ショートスピア、スピア、スローイング・アックス、ダーツ、ダガー、トライデント、ネット、ライト・ハンマーは投擲武器である。投擲武器のダメージには、使用者の【筋力】修正値が足される。本来投擲用に設計されていない武器 (=表『武器』

の射程単位の欄に数字のない近接武器)を投げることも可能ではある。その場合は攻撃ロールに-4のペナルティが付く。“軽い武器”や片手武器1つを投げるのは1標準アクション、両手武器1つを投げるのは1全ラウンド・アクションである。武器の種別に関わらず、こうした攻撃はダイスの目が20でクリティカル可能状態になる。また、クリティカル・ヒットになったなら2倍のダメージを与える。こうした武器の射程単位は10フィートである。

**射出武器:** ライト・クロスボウ、スリング、ヘヴィ・クロスボウ、ショートボウ、コンボジット・ショートボウ、ロングボウ、コンボジット・ロングボウ、ハーフリング・スリング・スタッフ、ハンド・クロスボウ、ブローガン、リピーティング・クロスボウは射出武器である。ほとんどの射出武器は使用に両手を必要とする(個々の武器の説明を参照)。射出武器のダメージには、使用者の【筋力】ボーナスは足されない(ただしスリング、特別に作られたコンボジット・ショートボウやコンボジット・ロングボウには足される)。一方、キャラクターに【筋力】ペナルティがあり、かつボウやスリングを使用している場合、ダメージ・ロールに【筋力】ペナルティが適用される。

**矢弾:** 投射武器は何らかの矢弾を用いる。ボウならアロー、クロスボウならボルト、スリングやハーフリング・スリング・スタッフならスリング・ブリット、ブローガンならダーツを。ボウを用いている場合、キャラクターは1フリー・アクションで矢弾を“抜く”ことができる。クロスボウやスリングは再装填に何らかのアクションを要する(武器の詳細に注記されている)。一般に、目標に命中した矢弾は壊れてしまうか、使い物にならなくなる。外れた矢弾は50%の確率で壊れるか失われる。

シュリケンも投擲武器ではあるが、“抜く”際や、高品質そのほかの特殊なシュリケンを作成する際や、投げた後にどうなるかを決定する際には矢弾として扱う。

**軽い近接武器、片手近接武器、両手近接武器:** この分類は、その武器を戦闘で使用するのがどれだけ大変かを量る尺度である。この分類のあらかずのは、1個の近接武器を、その武器のサイズ分類に応じたキャラクターが使用する場合、それが“軽い武器”になるか、“片手武器”になるか、“両手武器”になるかということである。

**軽い武器:** 軽い武器は片手で使える。“軽い武器”は利き腕でない手で使うのが(片手武器に比べて)簡単で、かつ組みつき状態でも使用できる。使用者に【筋力】ボーナスがあって、軽い武器を利き手で使っているなら、その武器の近接攻撃でのダメージ・ロールに【筋力】修正値を足すこと。使用者に【筋力】ボーナスがあって、軽い武器を利きでない手で使っているなら、その武器の近接攻撃でのダメージ・ロールに【筋力】修正値の1/2を足すこと。軽い武器を両手で使ってもダメージは増えない。単に利き手だけで持っている場合と同様に【筋力】ボーナスが適用されるのである。

素手打撃は常に“軽い武器”と見なされる。

**片手武器:** 片手武器は利き手でも、利き手でない手でも使える。使用者に【筋力】ボーナスがあって、片手武器を利き手で使っているなら、その武器の近接攻撃でのダメージ・ロールに【筋力】修正値を足すこと。使用者に【筋力】ボーナスがあって、片手武器を利きでない手で使っているなら、その武器の近接攻撃でのダメージ・ロールに【筋力】修正値の1/2を足すこと。近接戦闘で片手武器を両手で使っているなら、ダメージ・ロールに【筋力】修正値の1と1/2倍を足すこと。

**両手武器:** 両手近接武器をちゃんと使うには両手が要る。両手近接武器の近接攻撃のダメージ・ロールには、キャラクターの【筋力】ボーナスの1と1/2倍を足すこと。

**武器のサイズ:** あらゆる武器にはサイズがある。この分類は、その武器がどのサイズ分類のキャラクターのために作られているかを示すものである。

武器のサイズは、その武器の“物体としてのサイズ”とは一致しないことがあるので注意されたい。武器のサイズは、“その武器がどんなサイズの使用者のために作られたか”なのだ。大体において、軽い武器は、物体としてみた場合には、使用者よりもサイズ分類が2段階小さな物品である。

片手武器は使用者よりもサイズ分類が1段階小さな物体である。両手武器は使用者とサイズ分類が同じ物品である。

**サイズが合わない武器:** 自分とサイズが合わない武器はうまく使えない。“武器がどのサイズの使用者のために作られたか”と、“その武器を今どのサイズの使用者が使っているか”が、サイズ分類にして1段階違うごとに、攻撃ロールに-2のペナルティが付く。このペナルティは累積する。クリーチャーがその武器に習熟していない場合、これに加えてさらに-4の未習熟ペナルティがつく。

特定の武器を使うのがどれだけ大変かをあらわす尺度(つまりその武器が特定の使用者にとって軽い武器か、片手武器か、両手武器か)は“武器がどのサイズの使用者のために作られたか”と、“その武器を今どのサイズの使用者が使っているか”がサイズ分類にして1段階違うごとに、1段階変化する。この置き換えによって武器の分類が軽い武器、片手武器両手武器の3つ以外の何物かになってしまうようなら、そのクリーチャーはその武器をまったく使用できない。

**代用武器:** 時として、武器として作られたわけではない物を戦闘に使うこともある。これらの品々は武器として設計されたものではないので、代用武器を戦闘で使うクリーチャーは、未習熟であると見なされて、その物体による攻撃ロールに-4のペナルティを受ける。代用武器のサイズやダメージを決定する際には、武器リストの品々と比べて、サイズやダメージを与える力がどのくらいかを相対的に判断すること。

代用武器はダイスの目が20でクリティカル可能状態になる。また、クリティカル・ヒットになったなら2倍のダメージを与える。代用投擲武器の射程単位は10フィートである。

## 武器のデータ

以下に武器の書式の詳細を示す。これらの要素は表『武器』の縦列の見出しにもなっている。

**価格:** 武器が金貨(gp)または銀貨(sp)何枚するか。この価格は鞘や矢筒など、各種付属品のぶんを含む。

表にある価格は小型用および中型用の武器のものであり、大型用ならば価格は2倍になる。

**ダメージ:** これらの欄の数字は、その武器で命中を与えた時に何ダメージを出せるかを示す。『ダメージ(S)』の欄が小型用武器のものであり、『ダメージ(M)』の欄が中型用武器のものである。ダメージの幅を表す種類が2通りある場合、その武器は双頭武器である。双頭武器の追加攻撃には後のほうのダメージの値を使う。表『超小型用・大型用武器のダメージ』には、超小型用や大型用の武器のダメージの値が示されている。

表: 超小型用・大型用武器のダメージ

ダメージ	のダメージ	ダメージ
1d2	—	1d3
1d3	1	1d4
1d4	1d2	1d6
1d6	1d3	1d8
1d8	1d4	2d6
1d10	1d6	2d8
1d12	1d8	3d6
2d4	1d4	2d6
2d6	1d8	3d6
2d8	1d10	3d8
2d10	2d6	4d8

**クリティカル:** この欄の記述は、その武器がクリティカル・ヒットのルールに関してどう処理されるかを示す。クリティカル・ヒットになったら、武器のダメージにすべての修正を足したものを、武器のクリティカル倍率と同じ数値、つまり2、3、あるいは4回振って、全部の結果を合計する。追加ダメージのうち、その武器の通常のダメージ以外のものは、クリティカル・ヒットが出た時には倍掛けしない。

- × 2：クリティカル・ヒットなら2倍ダメージ。
- × 3：クリティカル・ヒットなら3倍ダメージ。
- × 3 / × 4：この双頭武器の片方の先は、クリティカル・ヒットなら3倍ダメージ。もう一方の先はクリティカル・ヒットなら4倍ダメージ。
- × 4：クリティカル・ヒットなら4倍ダメージ。

19～20 / × 2：この武器は修正値を加える前のダイスの目が20だけでなく、19か20でクリティカル可能状態に入る（この武器のクリティカル可能域は19～20）。クリティカル・ヒットなら2倍ダメージ。

18～20 / × 2：この武器は修正値を加える前のダイスの目が20だけでなく、18か19か20でクリティカル可能状態に入る（この武器のクリティカル可能域は18～20）。クリティカル・ヒットなら2倍ダメージ。

**射程単位**：この距離より近くへの攻撃は、距離によるペナルティを受けない。この距離を超えると、射程単位ぶん遠ざかるたびに、攻撃に-2のペナルティが加算されてゆく。たとえば(射程単位10フィートの)ダガーを25フィート離れた目標に向かって投擲した場合は-4のペナルティを受ける。投擲武器の最大射程は5射程単位である。射出武器の最大射程は10射程単位である。

**重量**：この欄は中型用の武器の重量である。小型用の武器は数字を半分にし、大型用の武器は2倍にすること。武器の中には特殊な重量を持つものがある。武器の詳細を参照のこと。

**タイプ**：武器は与えるダメージ種別で3種に分けられる。殴打(B)、斬撃(S)、刺突(P)である。一部のモンスターには、特定の武器タイプの攻撃が効きにくかったり、まったく効かなかつたりすることがある。

中には複数のタイプを持つダメージを与える武器もある。ある武器が2種類のダメージ種別を与える場合、ダメージは一方の種別のダメージが半分、もう一方の種別のダメージが半分などというものではない。従って、クリーチャーがこうした武器のダメージを少しでも減らすには、両方の種類のダメージを減らすことができねばならない。

また、2種類のダメージのどちらか一方を選んで与えることができる武器もある。ダメージ種別が重要になる場合、使用者がどの種別のダメージ

を与えるかを選択すること。

**特殊**：一部の武器には、その武器の説明に加えて、特殊な機能がある。

**待機**：突撃に対して待機アクションを取って待機武器を構えており、かつ首尾よく命中を与えたなら、突撃してくるキャラクターに対して2倍のダメージを与えられる（『戦闘』を参照）。

**武器落とし**：武器落とし武器を使えば、敵に武器落としをしをしかける際の戦技判定に+2のボーナスを得る。

**双頭**：双頭武器を使えば、ちょうど2本の武器を持って戦うのと同様に戦える。しかしそうする場合、2本の武器での戦闘に関する通常のペナルティもすべて受ける。ちょうど1本の片手武器と1本の軽い武器を持っているかのように扱う。双頭武器は片手で使うこともできるが、このやり方で使う際は双頭武器として使うことはできず、毎ラウンドいずれか一方の先だけしか使えない。

**モンク用**：モンク用の武器はモンクが連打を行なう際に使用することができる（『クラス』を参照）。

**非致傷**：こうした武器は非致傷ダメージを与える（『戦闘』を参照）。

**間合い**：間合いが長い10フィート先の相手を攻撃できるが、隣接した敵を攻撃することはできない。

**足払い**：『足払い』の武器は足払い攻撃に使用できる。足払いをしかけていて、君の方が転倒しそうになったら、武器を落とせば転倒させられずにする。

## 武器の説明

上の表『武器』の武器についての詳細は以下を参照のこと。飛散武器については『特殊な物質やアイテム』を参照のこと。

**アロー**：アロー（弓の矢）は近接武器として使う場合、軽い代用武器と見なされ（攻撃ロールに-4のペナルティ）、同じサイズ用のダガーとしてダメージを与える（クリティカル倍率=×2）。アローは20本入りの

表：武器

単純武器	価格	ダメージ (S)	ダメージ (M)	クリティカル	射程単位	重量1	タイプ2	特殊
<b>素手攻撃</b>								
ガントレット	2gp	1d2	1d3	× 2	—	1 ポンド	殴打	—
素手攻撃	—	1d2	1d3	× 2	—	—	殴打	非致傷
<b>軽い近接武器</b>								
シッケル	6gp	1d4	1d6	× 2	—	2 ポンド	斬撃	足払い
スパイクト・ガントレット	5gp	1d3	1d4	× 2	—	1 ポンド	刺突	—
ダガー	2gp	1d3	1d4	19～20 / × 2	10 フィート	1 ポンド	刺突または斬撃	—
パンチング・ダガー	2gp	1d3	1d4	× 3	—	1 ポンド	刺突	—
ライト・メイス	5gp	1d4	1d6	× 2	—	4 ポンド	殴打	—
<b>片手近接武器</b>								
クラブ	—	1d4	1d6	× 2	10 フィート	3 ポンド	殴打	—
ショートスピア	1gp	1d4	1d6	× 2	20 フィート	3 ポンド	刺突	—
ヘヴィ・メイス	12gp	1d6	1d8	× 2	—	8 ポンド	殴打	—
モーニングスター	8gp	1d6	1d8	× 2	—	6 ポンド	殴打および刺突	—
<b>両手近接武器</b>								
クォータースタッフ	—	1d4/1d4	1d6/1d6	× 2	—	4 ポンド	殴打	双頭、モンク用
スピア	2gp	1d6	1d8	× 3	20 フィート	6 ポンド	刺突	待機
ロングスピア	5gp	1d6	1d8	× 3	—	9 ポンド	刺突	待機、間合い
<b>遠隔武器</b>								
ジャヴェリン	1gp	1d4	1d6	× 2	30 フィート	2 ポンド	刺突	—
スリング	—	1d3	1d4	× 2	50 フィート	—	殴打	—
スリング・ブリット (10)	1sp	—	—	—	—	5 ポンド	—	—
ダート	5sp	1d3	1d4	× 2	20 フィート	1/2 ポンド	刺突	—
ブロウガン	2gp	1	1d2	× 2	20 フィート	1 ポンド	刺突	—
ダーツ、ブロウガン用 (10)	5sp	—	—	—	—	—	—	—
ヘヴィ・クロスボウ	50gp	1d8	1d10	19～20 / × 2	120 フィート	8 ポンド	刺突	—
クロスボウ・ボルト (10)	1gp	—	—	—	—	1 ポンド	—	—
ライト・クロスボウ	35gp	1d6	1d8	19～20 / × 2	80 フィート	4 ポンド	刺突	—
クロスボウ・ボルト (10)	1gp	—	—	—	—	1 ポンド	—	—

軍用武器	価格	ダメージ (S)	ダメージ (M)	クリティカル	射程単位	重量1	タイプ2	特殊
<b>軽い近接武器</b>								
ククリ	8gp	1d3	1d4	18~20 / ×2	—	2 ポンド	斬撃	—
サップ	1gp	1d4	1d6	×2	—	2 ポンド	殴打	非致傷
ショート・ソード	10gp	1d4	1d6	19~20 / ×2	—	2 ポンド	刺突	—
スターナイフ	24gp	1d3	1d4	×3	20 フィート	3 ポンド	刺突	—
スパイク・アーマー	特殊	1d4	1d6	×2	—	特殊	刺突	—
スパイク・ライト・シールド	特殊	1d3	1d4	×2	—	特殊	刺突	—
スローイング・アックス	8gp	1d4	1d6	×2	10 フィート	2 ポンド	斬撃	—
ハンドアックス	6gp	1d4	1d6	×3	—	3 ポンド	斬撃	—
ライト・シールド	特殊	1d2	1d3	×2	—	特殊	殴打	—
ライト・ハンマー	1gp	1d3	1d4	×2	20 フィート	2 ポンド	殴打	—
ライト・ピック	4gp	1d3	1d4	×4	—	3 ポンド	刺突	—
<b>片手近接武器</b>								
ウォーハンマー	12gp	1d6	1d8	×3	—	5 ポンド	殴打	—
シミター	15gp	1d4	1d6	18~20 / ×2	—	4 ポンド	斬撃	—
スパイク・ヘヴィ・シールド	特殊	1d4	1d6	×2	—	特殊	刺突	—
トライデント	15gp	1d6	1d8	×2	10 フィート	4 ポンド	刺突	待機
バトルアックス	10gp	1d6	1d8	×3	—	6 ポンド	斬撃	—
フレイル	8gp	1d6	1d8	×2	—	5 ポンド	殴打	武器落とし、足払い
ヘヴィ・シールド	特殊	1d3	1d4	×2	—	特殊	殴打	—
ヘヴィ・ピック	8gp	1d4	1d6	×4	—	6 ポンド	刺突	—
レイピア	20gp	1d4	1d6	18~20 / ×2	—	2 ポンド	刺突	—
ロングソード	15gp	1d6	1d8	19~20 / ×2	—	4 ポンド	斬撃	—
<b>両手近接武器</b>								
ギザーム	9gp	1d6	2d4	×3	—	12 ポンド	斬撃	間合い、足払い
グレイヴ	8gp	1d8	1d10	×3	—	10 ポンド	斬撃	間合い
グレートアックス	20gp	1d10	1d12	×3	—	12 ポンド	斬撃	—
グレートクラブ	5gp	1d8	1d10	×2	—	8 ポンド	殴打	—
グレートソード	50gp	1d10	2d6	19~20 / ×2	—	8 ポンド	斬撃	—
サイズ	18gp	1d6	2d4	×4	—	10 ポンド	刺突または斬撃	足払い
ハルバード	10gp	1d8	1d10	×3	—	12 ポンド	刺突または斬撃	待機、足払い
ファルシオン	75gp	1d6	2d4	18~20 / ×2	—	8 ポンド	斬撃	—
ヘヴィ・フレイル	15gp	1d8	1d10	19~20 / ×2	—	10 ポンド	殴打	武器落とし、足払い
ランサー	10gp	1d6	2d4	×3	—	12 ポンド	刺突	武器落とし、間合い
ランス	10gp	1d6	1d8	×3	—	10 ポンド	刺突	間合い
<b>遠隔武器</b>								
ショートボウ	30gp	1d4	1d6	×3	60 フィート	2 ポンド	刺突	—
アロー (20)	1gp	—	—	—	—	3 ポンド	—	—
コンボジット・ショートボウ	75gp	1d4	1d6	×3	70 フィート	2 ポンド	刺突	—
アロー (20)	1gp	—	—	—	—	3 ポンド	—	—
ロングボウ	75gp	1d6	1d8	×3	100 フィート	3 ポンド	刺突	—
アロー (20)	1gp	—	—	—	—	3 ポンド	—	—
コンボジット・ロングボウ	100gp	1d6	1d8	×3	110 フィート	3 ポンド	刺突	—
アロー (20)	1gp	—	—	—	—	3 ポンド	—	—

皮の矢筒に入った状態で手に入る。

**ウィップ:**ウィップ (むち) は鎧ボーナスが +1 以上あるクリーチャーや、外皮ボーナスが +3 以上あるクリーチャーに対してはダメージを与えられない。ウィップは間合いが 15 フィートの近接武器として扱うが、攻撃できるエリアに対しても機会攻撃は行なえない。また、他の間合いの長い武器と違って、間合い内ならどこにいる敵でも、たとえ隣接していても攻撃できる。

ウィップでの攻撃は、ちょうど遠隔武器での攻撃と同様に、機会攻撃を誘発する。

《武器の妙技》の特技を使えば、キャラクターと同一サイズ用のウィップでの攻撃ロールに、【筋力】修正値の代わりに【敏捷力】修正値を足せる。たとえウィップが“軽い武器”でなくてもである。

**エルヴン・カーヴ・ブレード:**エルヴン・カーヴ・ブレード (エルフの曲刀) は基本的に長いシミターといった形状をしているが、刃はより薄く、とても珍しい武器である。エルヴン・カーヴ・ブレードはしなやかな金属であるため、敵からの武器破壊を受けた際には戦技防御値に +2 の状況ボーナスを得る。

《武器の妙技》を使えば、キャラクターと同一サイズ用のエルヴン・カーヴ・ブレードでの攻撃ロールに、【筋力】修正値のかわりに【敏捷力】修正値を使える。たとえそれが“軽い武器”でなくてもである。

**オーク・ダブル・アックス:**オーク・ダブル・アックス (オークの双頭斧) は双頭武器であり、長い柄の両端に刃を持つ残酷な武器である。

**カマ:**カマの単純な柄には短く湾曲した刃がついており、シックルに似ている。

**ガントレット:**この金属の手袋は、素手攻撃で非致傷ダメージではなく致傷ダメージを与えるようにする。ガントレット (籠手) での打撃は、それ以外の点では素手攻撃扱いである。表の価格と重量は片手ぶん。中装鎧や重装鎧 (プレストプレートを除く) には両手ぶんのガントレットが付いてくる。武器落としをしをかけてガントレットを落とすよう仕向けることはできない。

**ギザーム:**ギザームは刃の付いた長さ 8 フィートの柄と先端に鉤を持っている

**クォータースタッフ:**クォータースタッフ (六尺棒) は約 5 フィートの長さを持つ木の棒である。

**ククリ:**ククリは 1 フィートほどの長さの湾曲した刃である。

**グレイヴ:**グレイヴ (薙刀) は約 7 フィートの長さの棒の先端に簡単な刃を付けたものである。

**グレートソード:**この巨大な両手用の剣は約 5 フィートの長さがある。

**サイ:**サイは、敵の武器を捕らえるための 1 対の突起が金属のスパイクの両側を挟み込んでいるといったものである。敵に武器落としをしをかけ

特殊武器	価格	ダメージ (S)	ダメージ (M)	クリティカル	射程単位	重量1	タイプ2	特殊
<b>軽い近接武器</b>								
カマ	2gp	1d4	1d6	× 2	—	2 ポンド	斬撃	モンク用、足払い
サイ	1gp	1d3	1d4	× 2	—	1 ポンド	殴打	武器落とし、モンク用
シャンガム	3gp	1d4	1d6	× 2	—	1 ポンド	刺突	モンク用
ヌンチャク	2gp	1d4	1d6	× 2	—	2 ポンド	殴打	武器落とし、モンク用
<b>片手近接武器</b>								
ウィップ	1gp	1d2	1d3	× 2	—	2 ポンド	斬撃	武器落とし、非致傷、間合い、足払い
ドワーヴン・ウォーアックス	30gp	1d8	1d10	× 3	—	8 ポンド	斬撃	—
バスタード・ソード	35gp	1d8	1d10	19～20 / × 2	—	6 ポンド	斬撃	—
<b>両手近接武器</b>								
エルヴン・カーヴ・ブレード	80gp	1d8	1d10	18～20 / × 2	—	7 ポンド	斬撃	—
オーク・ダブル・アックス	60gp	1d6/1d6	1d8/1d8	× 3	—	15 ポンド	斬撃	双頭
スパイクト・チェーン	25gp	1d6	2d4	× 2	—	10 ポンド	刺突	武器落とし、足払い
ダイヤ・フレイル	90gp	1d6/1d6	1d8/1d8	× 2	—	10 ポンド	殴打	武器落とし、双頭、足払い
ツー・ブレードッド・ソード	100gp	1d6/1d6	1d8/1d8	19～20 / × 2	—	10 ポンド	斬撃	双頭
ドワーヴン・アーグロシュ	50gp	1d6/1d4	1d8/1d6	× 3	—	12 ポンド	刺突または斬撃	待機、双頭
ノーム・フックト・ハンマー	20gp	1d6/1d4	1d8/1d6	× 3 / × 4	—	6 ポンド	殴打または刺突	双頭、足払い
<b>遠隔武器</b>								
シュリケン (5)	1gp	1	1d2	× 2	10 フィート	1/2 ポンド	刺突	モンク用
ネット	20gp	—	—	—	10 フィート	6 ポンド	—	—
ハーフリング・スリング・スタッフ	20gp	1d6	1d8	× 3	80 フィート	3 ポンド	殴打	—
スリング・ブリット (10)	1sp	—	—	—	—	5 ポンド	—	—
ハンド・クロスボウ	100gp	1d3	1d4	19～20 / × 2	30 フィート	2 ポンド	刺突	—
ボルト (10)	1gp	—	—	—	—	1 ポンド	—	—
ボーラ	5gp	1d3	1d4	× 2	10 フィート	2 ポンド	殴打	非致傷、足払い
リピーティング・ヘヴィ・クロスボウ	400gp	1d8	1d10	19～20 / × 2	120 フィート	12 ポンド	刺突	—
ボルト (5)	1gp	—	—	—	—	1 ポンド	—	—
リピーティング・ライト・クロスボウ	250gp	1d6	1d8	19～20 / × 2	80 フィート	6 ポンド	刺突	—
ボルト (5)	1gp	—	—	—	—	1 ポンド	—	—

1……表の重量は中型用の武器の重量である。小型用の武器は重量が 1/2 になり、大型用の武器は重量が 2 倍になる。

2……2 つのタイプが書いてある場合、「～および～」とあるなら、その武器は両方のタイプのダメージを与える。「～または～」とあるなら、その武器はどちらか片方のタイプのダメージを与える（どちらにするかは使用者が選択）。

るさいの戦技判定に +2 のボーナスを得る。サイは尖ってはいるが、主に敵を殴打し武装解除するために使われる。

**ジャヴェリン**：ジャヴェリン（投げ槍）は細い投擲用の槍である。なにぶん近接戦闘用にはできていないので、どんなキャラクターもこの武器には未習熟として扱われ、近接武器として使う場合の攻撃ロールに -4 のペナルティを受ける。

**シャンガム**：この武器は敵を突き刺すための尖った先端をもった棒であり、手に持って使う。

**シュリケン**：シュリケンは鋭い縁を持った金属の小片であり、投擲するように設計されている。シュリケンは近接武器としては使えない。シュリケンは投擲武器ではあるが、“抜く”際や、高品質その他の特殊なバージョンを作成する際や、投げた後にどうなるかを決定する際には矢弾として扱う。

**ショートスピア**：ショートスピア（短槍）は約 3 フィートの長さがあり、投擲武器とするのに適している。

**ショートソード**：この剣は約 2 フィートの長さがある。

**ショートボウ**：ショートボウは約 3 フィートほどの大きさで、1 本の木でできている。1 張りのボウ（弓）を使うには 2 本の手が必要で、これは弓のサイズに関係ない。ショートボウは騎乗しても使える。【筋力】が低くて能力値ペナルティがある場合、ショートボウ使用時のダメージにペナルティを加算すること。【筋力】の能力値ボーナスがある場合、コンボジット・ショートボウを使うならダメージにボーナスを加算できる（下記参照）が、通常のショートボウを使う際には加算できない。

**コンボジット・ショートボウ**：1 張りのボウ（弓）を使うには 2 本以上の手が必要で、これは弓のサイズに関係ない。コンボジット・ショートボウは騎乗しても使える。コンボジット・ボウ（複合弓）はみな、特定の【筋力】等級にあわせて作られている。つまり、弓の 1 張り 1 張りに、それぞれ特有の最低【筋力】修正値があって、ちゃんと扱うにはこの値を満たしていなければならないのである。もし【筋力】ボーナスがその弓の【筋力】

等級に満たない場合、うまく使えないので攻撃ロールに -2 のペナルティを受ける。通常のコンボジット・ショートボウは、ちゃんと扱うには【筋力】修正値が +0 以上でなければならない。中にはもっと高い【筋力】等級で、キャラクターの人並みはずれた【筋力】を有効活用できるようにしたものもある。こうした弓は【筋力】ボーナスをダメージに足せる。（その弓の最大ボーナスまで）。弓に乗せられる【筋力】修正値が +1 されるごとに、弓の価格は +75gp される。【筋力】が低くて能力値ペナルティがある場合、コンボジット・ショートボウ使用時のダメージにそれを適用すること。

《武器熟練》やそれに類する特技に関しては、コンボジット・ショートボウはショートボウとして扱う。

**スターナイフ**：中心の金属の輪から先が細くなっている刃が羅針盤の円盤のように四方に広がっている。使用者はスターナイフで刺したり、投擲したりすることができる。

**素手打撃**：中型サイズのキャラクターは、素手打撃で 1d3 ポイントの非致傷ダメージを与える。小型サイズのキャラクターは、1d2 ポイントの非致傷ダメージを与える。モンクや《素手打撃強化》特技のあるキャラクターは、素手打撃で非致傷ダメージを与えることも、致傷ダメージを与えることもできる。どちらにするかはそのキャラクターが選択のこと。素手打撃のダメージは、武器ダメージにボーナスを付ける効果に関しては、武器攻撃であるとして扱う。

素手打撃は常に“軽い武器”として扱う。従って、《武器の妙技》の特技を用いれば素手での攻撃ロールに【筋力】修正値の代わりに【敏捷力】修正値を使う。素手打撃は肉體攻撃には数えられない（『戦闘』を参照）。

**スパイクト・アーマー**：鎧にスパイク（棘）を植え付け、組みつきにおいて、または近接攻撃で相手にダメージを与えられるようにすることができる。詳しくは下記の『防具』の項を参照。

**スパイクト・ガントレット**：表の価格と重量は片手ぶん。スパイクト・ガントレット（棘つき籠手）での打撃は、武器攻撃と見なされる。武器落としをしにかけてスパイクト・ガントレットを落とすよう仕向けることは

きない。

**スパイクト・チェイン**：スパイクト・チェイン（棘つき鎖）は約4フィートの長さがあり、危険な棘で覆われている。《武器の妙技》を使えば、キャラクターと同一サイズ用のスパイクト・チェインでの攻撃ロールに、【筋力】修正値のかわりに【敏捷力】修正値を使える。たとえそれが“軽い武器”でなくてもである。

**スパイクト・ヘヴィ・シールド、スパイクト・ライト・シールド**：スパイクト・シールド（棘つき盾）も、防御ではなく攻撃に使うこともできる。

**スピア**：スピアは5フィートの長さがあり、投擲することができる。

**スリング**：スリングは皮製のカップが1対の紐に取り付けられたものにすぎない。スリングを使う場合、投擲武器と同様にダメージに【筋力】修正値を足すこと。スリングを使って弾を投げるのは片手でできるが、スリングに弾を装填するのは片手ではできない。スリングに1発の弾を装填するのは1移動アクションであり、2本の手を必要とし、機会攻撃を誘発する。

スリングで普通の石を投げることもできるが、石はブリットほど重くも丸くもない。このため、あたかもスリングが本来より1段階小さいサイズ用のものであるかのようにダメージが減少し、かつ、攻撃ロールには-1のペナルティが付く。

**スリング・ブリット**：ブリット（投石器の弾）は金属の球であり、スリングかハーフリング・スリング・スタッフで用いるために設計されている。10個入りの皮袋に入った状態で手に入る。

**ダガー**：ダガー（短剣）は約1フィートの長さの刃である。ダガーを体に隠す際の《手先の早業》判定には+2のボーナスが付く（『技能の使用』を参照）。

**ツブレードッド・ソード**：ツブレードッド・ソード（双頭剣）は双頭武器である——対なす刃が中央の短い柄から正反対の方向に伸び、優雅かつ危険な立ち回りを可能にする。

**トライデント**：トライデント（三叉矛）は4フィートの柄の先端に3本の枝を持つ。この武器は投げても使える。

**ドワーヴン・アークロシュ**：ドワーヴン・アークロシュ（ドワーフの槍斧）は双頭武器である——長い柄の両端には斧の頭と槍の穂先を持っている。ドワーヴン・アークロシュの斧の頭のほうは斬撃武器で、1d8ダメージを与える。槍の穂先のほうは刺突武器で、1d6ダメージを与える。どちらの先を主要武器として使ってもよい。もう一方が利き手でない手で使う武器となる。突撃してくるキャラクターに対してアークロシュを使う際は、ダメージを与えるのは槍の穂先のほうである。ドワーフはドワーヴン・アークロシュを軍用武器として扱う。

**ドワーヴン・ウォーアックス**：ドワーヴン・ウォーアックス（ドワーフの戦斧）は、太いにぎりの先に装飾のある大きな頭を持っており、あまりにも大きいので、片手で使うには特別な訓練が要る。そのため特殊武器扱いになる。中型サイズのキャラクターは、ドワーヴン・ウォーアックスを両手で持つなら軍用武器として使える。大型サイズのキャラクターはこれを片手で軍用武器として使える。ドワーフはドワーヴン・ウォーアックスを片手でも軍用武器として扱える。

**ヌンチャク**：ヌンチャクは、短めの縄か鎖でつながっている2本の木製か金属製の棒でできている。

**ネット**：ネットは相手をからめとるのに使われる。ネットを投げたら、目標に対して遠隔接触攻撃を行なう。ネットの最大射程は10フィートである。命中したら相手は“からみつかれた状態”になる。からみつかれた状態のクリーチャーは、攻撃ロールに-2、有効【敏捷力】に-4のペナルティを受ける。加えて、半分の移動速度でしか移動できず、突撃や疾走はできない。君がネットの引き綱を手を持っており、【筋力】対抗ロールに成功したなら、引き綱をうまく操っていることになり、からみつかれた状態のクリーチャーは引き綱の長さの範囲内でしか動けない。からみつかれた状態のクリーチャーが呪文を発動するには、DC15+呪文レベルの精神集中判定に成功せねばならず、失敗すれば呪文は発動できない。

からみつかれた状態のクリーチャーは、1全ラウンド・アクションで《脱出術》判定（DC20）に成功すれば脱出できる。ネットは5hpを持ち、ま

たDC25の【筋力】判定で引きちぎることもできる（これも1全ラウンド・アクション）。ネットは使用者とのサイズ分類の差が1段階以内の相手に対してのみ使える。

ネットをうまく投げるには、前もって畳んでおかなければならない。特定の戦闘ではじめてネットを投げる時は、通常の遠隔接触攻撃ロールを行なう。一度投げてしまつてネットがほどけたなら、以後はそのネットでの攻撃ロールに-4のペナルティを受ける。畳むのには、ネットの使用に習熟している者なら2ラウンド、習熟していない者なら倍の4ラウンドかかる。

**ノーム・フックト・ハンマー**：ノーム・フックト・ハンマー（ノームの鉤かなづち）は双頭武器である——柄の一方は金槌の頭を持ち、反対側は長く湾曲した鉤状になっている、という工夫に富んだものだ。金槌の頭のほうは殴打武器で、1d6ダメージを与える（クリティカル×3）。鉤のほうは刺突武器で、1d4ダメージを与える（クリティカル×4）。どちらの先を主要武器として使ってもよい。ノームはフックト・ハンマーを軍用武器として扱う。

**ハーフリング・スリング・スタッフ**：ハーフリング・スリング・スタッフを使う場合、投擲武器と同様にダメージに【筋力】修正値を足すこと。ハーフリング・スリング・スタッフを使って弾を投げるのは片手でできるが、ハーフリング・スリング・スタッフに弾を装填するのは片手ではできない。ハーフリング・スリング・スタッフに1発の弾を装填するのは1移動アクションであり、2本の手を必要とし、機会攻撃を誘発する。

ハーフリング・スリング・スタッフで普通の石を投げることもできるが、石はブリットほど重くも丸くもない。このため、あたかもハーフリング・スリング・スタッフが本来より1段階小さいサイズ用のものであるかのようにダメージが減少し、かつ、攻撃ロールには-1のペナルティが付く。

ハーフリング・スリング・スタッフは単純武器として使うことができ、そのサイズのクラブに等しい殴打ダメージを与える。ハーフリングはハーフリング・スリング・スタッフを軍用武器として扱う。

**バスタード・ソード**：バスタード・ソード（片手半剣）は約4フィートの長さがある。なにぶん大きいので、特殊な訓練を受けていないと片手では使えない。そのため特殊武器扱いになる。両手で持つなら軍用武器として使える。

**ハルバード**：ハルバード（槍斧）は長さ5フィートのスピアに似ているが、先端近くに小さな斧のような形状の頭を持っている。

**パンチング・ダガー**：パンチング・ダガーの刃は、持った時に拳から突き出すように、水平な柄に取り付けられている。

**ハンド・クロスボウ**：弦は手で引ける。これにボルトを1本装填するのは1移動アクションであり、機会攻撃を誘発する。

ハンド・クロスボウ（片手弩）は片手で何のペナルティもなく射撃できるが、片手で装填することはできない。ハンド・クロスボウを両手に1挺ずつ持って射撃することもできるが、その場合、攻撃ロールには2つの武器で攻撃する場合と同様のペナルティが入る。

**ヘヴィ・クロスボウ**：ヘヴィ・クロスボウ（重弩）の弦は小さな巻き上げ器で引く。これにボルトを1本装填するのは1全ラウンド・アクションであり、機会攻撃を誘発する。

通常、ヘヴィ・クロスボウを扱うには両手が要る。ヘヴィ・クロスボウを片手で射つ（-4のペナルティをつけて）ことはできるが、片手でボルトを装填することはできない。ヘヴィ・クロスボウを両手に1挺ずつ持って射撃することもできるが、その場合、攻撃ロールには2つの武器で攻撃する場合と同様のペナルティが入る。このペナルティは片手で射つことによる-4のペナルティと累積する。

**ライト・クロスボウ**：通常、ライト・クロスボウを扱うには両手が要る。これにボルトを1本装填するのは1移動アクションであり、機会攻撃を誘発する。ライト・クロスボウを片手で射つ（-2のペナルティをつけて）ことはできるが、片手でボルトを装填することはできない。ライト・クロスボウを両手に1挺ずつ持って射撃することもできるが、その場合、攻撃ロールには2つの武器で攻撃する場合と同様のペナルティが入る。このペナルティは片手で射つことによる-2のペナルティと累積する。

**フレイル**：フレイル（からざお）は、柄に繋がれた頑丈な鎖と棘つき金属球できている。

**ダイヤ・フレイル**：ダイヤ・フレイル（双頭からざお）は、長い柄の両端からぶら下がる2つの棘つき鉄球できている。

**ヘヴィ・フレイル**：フレイルに似ているが、ヘヴィ・フレイルはより長い柄とより大きな金属球を持つ。

**ブローガン**：通常、ブローガン（吹き矢）は離れた場所から（時に致命的な）毒を与えるために使われる。ほとんど音を立てずに発射できる。毒のリストについては『毒』を参照のこと。

**ヘヴィ・シールド、ライト・シールド**：盾を防御ではなく攻撃に使うこともできる。

**ポーラ**：ポーラは細いロープが紐でつながれた2個の重りである。君は敵1体に対してこの武器を遠隔足払い攻撃に使える。ポーラを使って足払いをしかける場合、君の方が足払いをしかえされることはあり得ない。

**ボルト**：クロスボウ・ボルト（弩の矢）は近接武器として使う場合、軽い代用武器と見なされ（攻撃ロールに-4のペナルティ）、同じサイズ用のダガーとしてダメージを与える（クリティカル倍率=×2）。ボルトは10本入り（リピーティング・クロスボウ用なら5本入り）のケースに入った状態で手に入る。

**メイス**：メイス（鎚矛）は木製か金属製の単純な柄と、そこに取り付けられた飾りのある頭部からできている。

**ヘヴィ・メイス**：ヘヴィ・メイスは普通のメイスよりも大きな頭部と長い柄を持っている。

**モーニングスター**：モーニングスターは、長い柄の先端に棘つきの金属球を取り付けたものである。

**ランサー**：外見はトライデントに似ている。ランサーの先端には、短く曲がった1対の刃に両側を挟まれた1本の槍がある。

**ランス**：ランス（馬上槍）は突撃する乗騎の上で使えば2倍ダメージを出す。ランスは両手武器だが、騎乗時には片手で使える。

**リピーティング・クロスボウ**：リピーティング・クロスボウ（連弩）には（ヘヴィかライトかに関わらず）5本のクロスボウ用ボルトが装填される。ボルトのある間は再装填レバーを引くだけで（1フリー・アクションで）再装填が可能である。ボルト5本入りの弾倉を新たに装填するのは1ラウンド・アクションであり、機会攻撃を誘発する。

リピーティング・クロスボウは片手で射撃することも、両手に1挺ずつ持って射撃することもできる。その場合、リピーティング・ヘヴィ・クロスボウならヘヴィ・クロスボウと同様に、リピーティング・ライト・クロスボウならライト・クロスボウと同様に処理すること。しかし再装填レバーを使うためにはリピーティング・クロスボウを両手で射撃せねばならず、新しい弾倉を装填するにも両手を使わねばならない。

**レイピア**：《武器の妙技》の特技を用いれば、キャラクターと同一サイズ用のレイピア（細剣）での攻撃ロールに、【筋力】修正値の代わりに【敏捷力】修正値を足せる。たとえレイピアが“軽い武器”ではなくてもである。レイピアを【筋力】ボーナスの1と1/2倍をダメージに足せるように両手で持つことはできない。

**ロングスピア**：ロングスピア（長槍）は約8フィートの長さがある。

**ロングソード**：この剣は約3.5フィートの長さがある。

**ロングボウ**：ロングボウはほぼ5フィートほどの大きさを持ち、慎重に曲げられた1本の頑丈な木できている。1張りのボウ（弓）を使うには2本の手が必要で、これは弓のサイズに関係ない。ロングボウ（長弓）は騎乗して使うにはかさばりすぎる。【筋力】が低くて能力値ペナルティがある場合、ロングボウ使用時のダメージにペナルティを加算すること。【筋力】の能力値ボーナスがある場合、コンボジット・ロングボウを使うならダメージにボーナスを加算できる（下記参照）が、通常のロングボウを使う際には加算できない。

**コンボジット・ロングボウ**：1張りのボウ（弓）を使うには2本以上の手が必要で、これは弓のサイズに関係ない。コンボジット・ロングボウは騎乗しても使える。コンボジット・ボウ（複合弓）はみな、特定の【筋力】等級にあわせて作られている。つまり、弓の1張り1張りに、それぞれ

特有の最低【筋力】修正値があって、ちゃんと扱うにはこの値を満たしていなければならないのである。もし【筋力】ボーナスがその弓の【筋力】等級に満たない場合、うまく使えないので攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。通常のコンボジット・ロングボウは、ちゃんと扱うには【筋力】修正値が+0以上でなければならない。中にはもっと高い【筋力】等級で、キャラクターの人並みはずれた【筋力】を有効活用できるようにしたものもある。こうした弓は【筋力】ボーナスをダメージに足せる。（その弓の最大ボーナスまで）。弓に乗せられる【筋力】修正値が+1されることに、弓の価格は+100gpされる。【筋力】が低くて能力値ペナルティがある場合、コンボジット・ロングボウ使用時のダメージにそれを適用すること。

《武器熟練》やそれに類する特技に関しては、コンボジット・ロングボウはロングボウとして扱う。

## 高品質の武器

高品質の武器というのは、通常の武器の見事なできばえのものである。これを使用すれば、攻撃ロールに+1の強化ボーナスが付く。

武器を製作した後でそれに“高品質”という特性を付け加えることはできない。はじめから高品質の武器として製作せねばならないのである（《製作》技能を参照）。高品質という特性は、通常の武器の価格に300gpを加える。アローなどの矢弾なら、1本あたり6gpを加える。双頭武器に高品質の特性を付けると通常の2倍の値段がかかる（+600gp）。

高品質の矢弾は一度使うといたんでしまう（事実上、破壊されて使えなくなる）。高品質の矢弾の強化ボーナスは、その矢弾を発射する投射武器の強化ボーナスとは一切累積しない。

あらゆる魔法の武器は、自動的に高品質の武器と見なされる。高品質化によりもたらされる強化ボーナスは、武器の魔法によりもたらされる強化ボーナスとは累積しない。

一部の鎧や盾は武器として使えるが、高品質の鎧や盾を、攻撃ロールに強化ボーナスが付くようにこしらえることはできない。代わりに、高品質の鎧や盾は“防具による判定ペナルティ”を減らすのである。

## 防具 Armor

大部分の者たちにとっては、防具は世界に荒ぶる脅威や危険から自分を守る最も単純な方法である。キャラクターの多くは最も単純な鎧しか身につけられず、盾を使うことができる者はさらに少ない。より重い防具をうまく着こなすために防具の【習熟】系特技を取ることができるが、大方のクラスは自分に一番合った防具に習熟している。

以下に防具の書式の詳細を示す。これらの要素は表『鎧と盾』の縦列見出しにもなっている。

**価格**：表中に金貨で表された価格は小型ないし中型の人型生物用のものである。その他のクリーチャー用の防具については、表：『標準的でないクリーチャー用の防具』を参照。

**鎧ボーナス／盾ボーナス**：鎧はACに鎧ボーナスを与え、盾はACに盾ボーナスを与える。鎧の鎧ボーナスは、鎧ボーナスを与えるその他の効果とは累積しない。これと同様、盾の盾ボーナスは、盾ボーナスを与えるその他の効果とは累積しない。

**【敏捷力】ボーナス上限**：この値は、その種類の鎧が許容するACへの【敏捷力】ボーナスの上限である。着用者のACを決定する際、この数値を超える【敏捷力】ボーナスはこの数値まで下がってしまう。重い鎧ほど動きをさまたげ、打撃をかわす能力を落とす。この制限により、他の【敏捷力】に基づく能力が減少することはない。

たとえ防具によりキャラクターの【敏捷力】ボーナスが0になっても、【敏捷力】ボーナスを失ったものとして扱われるわけではない。

ACに適用される【敏捷力】ボーナス上限は、キャラクターにかかる負荷(=持ち運んでいる装備品の総重量。防具も含む)によっても制限される。

**盾**：タワー・シールドを除き、盾は【敏捷力】ボーナス上限に影響しない。

**防具による判定ペナルティ**：レザー(革鎧)よりも重い防具と盾はどれも、【筋力】と【敏捷力】に基づく技能を使うキャラクターの能力を落とす。“防具による判定ペナルティ”は【筋力】と【敏捷力】に基づく技能判定のすべてに適用される。キャラクターの負荷によっても防具による判定ペナルティがかかることがある。

**盾**：鎧を着け盾を使っている場合、鎧と盾の両方の“防具による判定ペナルティ”が適用される。

表：鎧と盾

防具	価格	鎧ボーナス／盾【敏捷力】ボーナス		防具による判定ペナルティ	秘術呪文失敗率	移動速度		重量 <sup>1</sup>
		ボーナス	上限			30 フィート	20 フィート	
<b>軽装鎧</b>								
パデッド	5gp	+1	+8	0	5%	30 フィート	20 フィート	10 ポンド
レザー	10gp	+2	+6	0	10%	30 フィート	20 フィート	15 ポンド
スタデッド・レザー	25gp	+3	+5	-1	15%	30 フィート	20 フィート	20 ポンド
チェイン・シャツ	100gp	+4	+4	-2	20%	30 フィート	20 フィート	25 ポンド
<b>中装鎧</b>								
ハイド	15gp	+4	+4	-3	20%	20 フィート	15 フィート	25 ポンド
スケイル・メイル	50gp	+5	+3	-4	25%	20 フィート	15 フィート	30 ポンド
チェインメイル	150gp	+6	+2	-5	30%	20 フィート	15 フィート	40 ポンド
プレストプレート	200gp	+6	+3	-4	25%	20 フィート	15 フィート	30 ポンド
<b>重装鎧</b>								
スプリント・メイル	200gp	+7	+0	-7	40%	20 フィート <sup>2</sup>	15 フィート <sup>2</sup>	45 ポンド
パンデッド・メイル	250gp	+7	+1	-6	35%	20 フィート <sup>2</sup>	15 フィート <sup>2</sup>	35 ポンド
ハーフプレート	600gp	+8	+0	-7	40%	20 フィート <sup>2</sup>	15 フィート <sup>2</sup>	50 ポンド
フル・プレート	1,500gp	+9	+1	-6	35%	20 フィート <sup>2</sup>	15 フィート <sup>2</sup>	50 ポンド
<b>盾</b>								
バックラー	15gp	+1	—	-1	5%	—	—	5 ポンド
木製ライト・シールド	3gp	+1	—	-1	5%	—	—	5 ポンド
鋼鉄製ライト・シールド	9gp	+1	—	-1	5%	—	—	6 ポンド
木製ヘヴィ・シールド	7gp	+2	—	-2	15%	—	—	10 ポンド
鋼鉄製ヘヴィ・シールド	20gp	+2	—	-2	15%	—	—	15 ポンド
タワー・シールド	30gp	+4 <sup>3</sup>	+2	-10	50%	—	—	45 ポンド
<b>その他</b>								
アーマー・スパイク	+50gp	—	—	—	—	—	—	+10 ポンド
ロケット・ガントレット	8gp	—	—	特殊	該当なし <sup>4</sup>	—	—	+5 ポンド
シールド・スパイク	+10gp	—	—	—	—	—	—	+5 ポンド

1……表の重量は中型サイズのキャラクター用のもの。小型サイズのキャラクター用の防具は重量が半分、大型サイズのキャラクター用の防具は重量が2倍になる。

2……重装鎧を着て疾走する場合、移動速度の4倍ではなく、3倍しか動けない。

3……タワー・シールドはACへのボーナスではなく、遮蔽を与えることもできる。本文参照。

4……呪文を発動するさい、手が自由でないものとして扱われる。

**つけている防具に習熟していないなら**：使用に習熟していない防具を着けている場合、攻撃ロール、【筋力】と【敏捷力】に基づく技能判定に、その防具の“防具による判定ペナルティ”が適用される。鎧に未習熟であることのペナルティと盾に未習熟であることのペナルティは累積する。

**鎧を着て眠る時は**：中装鎧や重装鎧を着たまま寝たら、翌日は自動的に疲労状態になる。【筋力】と【敏捷力】に-2のペナルティを受け、突撃や疾走ができなくなる。軽装鎧を着たまま寝ても疲労状態にはならない。

**秘術呪文失敗率**：防具は秘術呪文を発動する際の身振りを妨げる。秘術呪文の使い手は、防具を着けている場合、秘術呪文失敗の可能性に直面することになる。バードは軽装鎧を着ていたり盾を使ってもバード呪文には秘術呪文失敗率の影響を受けない。

**防具を着けて秘術呪文を発動するには**：防具を着けて秘術呪文を発動する場合、秘術呪文失敗ロールを行なわねばならない。表：『鎧と盾』の秘術呪文失敗率の欄にあるのが、呪文が失敗して失われる確率(%)である。ただし呪文に動作要素がないなら、秘術呪文失敗ロールなしで発動できる。

**盾**：鎧を着て盾を使っている場合、両方の秘術呪文失敗率を足して、合計の失敗率を求める。

**移動速度**：中装鎧や重装鎧を着ていると移動が遅くなる。表：『鎧と盾』の移動速度の欄の数字が、その鎧を着ているときの移動速度である。人間、エルフ、ハーフエルフ、ハーフオークは荷重なしの時の移動速度が30フィートである。これらの種族は前者の数字を使う。ドワーフ、ノーム、ハーフリングは荷重なしの時の移動速度が20フィートである。これらの種族は後者の数字を使う。ドワーフの地上での移動速度は中装鎧・重装鎧着用時や、中荷重・重荷重時にも20フィートのままであることに注意。

**盾**：盾は移動速度に影響しない。

**重量**：この欄は中型サイズのクリーチャー用の防具の重量である。小型サイズのキャラクター用なら重量が1/2になり、大型サイズのキャラクター用なら重量が2倍になる。

## 防具の説明

表：『鎧と盾』にある各種防具の特定の利益や付属品について、以下に説明する。

**アーマー・スパイク：**鎧にスパイク（棘）を付けることもできる。スパイクつきの鎧を着て組みつき攻撃に成功すれば追加刺突ダメージを与える（表：『武器』の『スパイク・アーマー』を参照）。スパイクは軍用武器として扱う。その使用に習熟していないなら、スパイクつきの鎧を使わず、組みつき判定に-4のペナルティを受ける。また、スパイクで通常の近接攻撃（または利き手でない手による攻撃）を行なうこともできる。この場合、スパイクは“軽い武器”とみなす。君が既にアーマー・スパイク以外の利き手でない手の武器で攻撃を行っていたならば、それに加えてアーマー・スパイクで追加攻撃を行なうことはできない。逆もまた真である。鎧に強化ボーナスがあっても、スパイクの効果は増えない。ただしスパイク自体を魔法の武器にすることはできる。

**シールド・スパイク：**このスパイク（棘）はシールドを軍用刺突武器にし、盾攻撃のダメージをあたかもサイズ分類が1段階大きいクリーチャー用のシールドであるかのように増やす（表：『武器』の『スパイク・シールド』を参照）。バックラーやタワー・シールドにスパイクを付けることはできない。そのほかの点では、スパイク・シールドでの攻撃は盾攻撃と同様に扱う。

スパイク・シールドの盾ボーナスに対する強化ボーナスがあっても、それによって盾攻撃が強くなることはない。ただしスパイク・シールドを魔法の武器にすることはできる。

**スケイル・メイル：**スケイル・メイル（札鎧）は互いに重なり合う数十もの金属の板でできている。この鎧にはガントレット（箠手）が付いている。

**スタッド・レザー：**レザー・アーマーに似ているが、この鎧は小さな金属釘で補強されている。

**スプリント・メイル：**スプリント・メイルはバンデッド・メイルのような何条もの金属製の細帯でできている。この鎧にはガントレット（箠手）が付いている。

**タワー・シールド：**この巨大な木製の盾は、持ち手の背丈と同じほどの高さがある。ふだんは持ち手のACに、示されているとおりの盾ボーナスを与える。しかし、1回の標準アクションとして、そうでなく自分の次のターンの開始時まで完全遮蔽として使うこともできる。このやり方でタワー・シールドを使う際には、持ち手は自分のマスの1辺を選ばなくてはならない。その1辺は持ち手のみを目標とする攻撃に対し、堅固な壁として扱われる。持ち手はこの1辺からの攻撃に対しては完全遮蔽を得、これ以外の辺からの攻撃に対しては遮蔽を得ない（『戦闘』を参照）。なおタワー・シールドも、目標呪文に対する遮蔽は提供してくれない。というのも、呪文の使い手は、君の持っている盾を目標にすることで、君に対して呪文を発動することができるのである。タワー・シールドは盾攻撃には使えない。また、盾を持っている手は、それ以外のことには一切使えない。

戦闘でタワー・シールドを使っていると、盾があまりにかさばるので、攻撃ロールに-2のペナルティが付く。

**チェイン・シャツ：**チェイン・シャツは連結した無数の金属環でできている。胴体を覆う。

**チェインメイル：**チェイン・シャツとは異なり、チェインメイルは使用者の脚と腕をも覆う。この鎧にはガントレット（箠手）が付いている。

**ハーフプレート：**ハーフプレートにはフル・プレートとチェインメイルの要素が組み合わさられており、ガントレット（箠手）と兜が付いている。

**ハイド：**ハイド・アーマー（獣皮鎧）は厚い皮を持つ獣の皮をなめし、保存加工したものでできている。

**バックラー：**この小さな金属製の盾はストラップで前腕に着用して使う。つけていてもボウ（弓）やクロスボウ（弩）はペナルティなしで使える。また、バックラーを付けた手で武器を使用することもできる（利き手でない手で使う武器を持つことも、両手武器に添えることもできる）が、そうしている間は攻撃ロールに-1のペナルティを受ける。このペナルティは利き手でない手の戦闘によるペナルティや二刀流ペナルティに加算され

る。そしていかなる場合にも、利き手でない手で武器を使ったなら、次の自分のターンまでバックラーのACボーナスを失う。盾を用いたほうの手を使って動作要素のある呪文を発動することもできるが、次の自分のターンまでバックラーのACボーナスを失う。バックラーでは盾攻撃はできない。

**パデッド：**この鎧は少々重い詰め物をした布でできており、最も初歩的な防御を与える。

**バンデッド・メイル：**バンデッド・メイルは互いに重なり合いながら表面を覆う何条もの金属製の細帯を、革の裏打ちに固定したものである。この鎧にはガントレット（箠手）が付いている。

**フル・プレート：**この金属の鎧にはガントレット（箠手）、じょうぶな革のブーツ、面頬のついた兜、鎧の下に着る分厚い詰め物が付いている。フル・プレートは腕のいい鎧鍛冶が一領一領、持ち主の体に合うように作るものと決まっている。とはいえ、分捕った鎧を新しい持ち主に合うようにしつらえなおすことはでき、これには200~800(2d4×100)gpかかる。

**プレストプレート：**プレストプレートは一組の成形された金属でできている。胴体のみを覆う。

**木製ヘヴィ・シールド、鋼鉄製ヘヴィ・シールド：**シールド（盾）は前腕を盾のストラップに通した上で、持ち手を手で持つ。ヘヴィ・シールドはなにしろ重いので、盾を持つ手では他には何もできない。

**木製と鋼鉄製：**盾は木製でも金属製でも基本的な防御能力（=盾ボーナス）は同じだが、一部の呪文や効果がどうなるかが違う。

**盾攻撃：**盾を利き手でない方の武器として使い、敵を殴ることもできる。盾攻撃のダメージは表：『武器』の『ヘヴィ・シールド』を参照。この方法で使う場合、ヘヴィ・シールドは軍用殴打武器と見なす。攻撃ペナルティに関しては片手武器として扱う。盾を武器として攻撃に使った場合、その盾のACボーナスは、そのキャラクターの次のターンまでなくなる。盾に強化ボーナスがあっても、それによって盾攻撃が強くなることはない。ただし盾を魔法の武器にすることはできる。

**木製ライト・シールド、鋼鉄製ライト・シールド：**シールド（盾）は前腕を盾のストラップに通した上で、持ち手を手で持つ。ライト・シールド（小盾）は重さが軽いので、盾を持つ手で他のものも持つ（が、武器を使うことはできない）。

**木製と鋼鉄製：**盾は木製でも金属製でも基本的な防御能力（=盾ボーナス）は同じだが、一部の呪文や効果がどうなるかが違う。

**盾攻撃：**盾を利き手でない方の武器として使い、敵を殴ることもできる。盾攻撃のダメージは表：『武器』の『ライト・シールド』を参照。この方法で使う場合、ライト・シールドは軍用殴打武器と見なす。攻撃ペナルティに関しては“軽い武器”として扱う。盾を武器として攻撃に使った場合、その盾のACボーナスは、そのキャラクターの次のターンまでなくなる。盾に強化ボーナスがあっても、それによって盾攻撃が強くなることはない。ただし盾を魔法の武器にすることはできる。

**レザー：**レザー・アーマー（革鎧）は注意深く縫い合わされた硬化させた革でできている。

**ロックト・ガントレット：**この箠手には小さな鎖や留め金が付いていて、これに武器を取り付けて簡単には落ちないようにすることができる。戦闘中、武器落としを避けるための戦技防御値に+10のボーナスを与える。ロックト・ガントレット（留め金つき箠手）に1個の武器を付けたり外したりするのは1全ラウンド・アクションで、機会攻撃を誘発する。

価格はロックト・ガントレット1つ（片手分）あたりの値段である。また、重量はプレストプレートや軽装鎧を着ているか、そもそも鎧を着ていない時のみ適用する。それ以外の場合は、ロックト・ガントレットはもともと鎧の一部になっている箠手の代わりに付ける（ので、重量は加算しない）。箠手に武器を固定している間は、この箠手をはめた手は、呪文を発動したり技能を用いたりするには使えない（もう一方の手が自由であるなら、動作要素のある呪文を発動することができる）。

通常のガントレット（箠手）と同様、ロックト・ガントレットでも、素手攻撃で非致傷ダメージではなく致傷ダメージを及ぼすことができる。

## 高品質の防具

武器と同様、鎧や盾も高品質版のものが買える。この見事なつくりの品々は、普通の鎧や盾と同じように機能するが、ただ“防具による判定ペナルティ”が1少ない。

高品質の鎧や盾の価格は、同じ種類の通常の鎧や盾の価格に150gpを加えたものである。

鎧や盾が高品質だからといって、攻撃ロールやダメージ・ロールにボーナスが付くことはない。たとえその鎧や武器を武器として使ってもである。

魔法の鎧や盾は自動的に高品質のものと見なされる。

防具を製作した後でそれに“高品質”という特性を付け加えることはできない。はじめから高品質の防具として製作せねばならないのである。

## 標準的でないクリーチャー用の防具

飛び抜けて大きいクリーチャーや小さいクリーチャー用の防具、(ホースのような)人型生物以外のクリーチャー用の防具は、表:『鎧と盾』にあるものとは価格も重量も違う。表:『標準的でないクリーチャー用の防具』のしかるべき横列を参照して、価格と重量の項にある倍数を、その防具の価格と重量に掛け合わせる。

表: 標準的でないクリーチャー用の防具

サイズ	人型 価格	重量	非人型 価格	重量
超小型以下*	× 1/2	× 1/10	× 1	× 1/10
小型	× 1	× 1/2	× 2	× 1/2
中型	× 1	× 1	× 2	× 1
大型	× 2	× 2	× 4	× 2
超大型	× 4	× 5	× 8	× 5
巨大	× 8	× 8	× 16	× 8
超巨大	× 16	× 12	× 32	× 12

\* 鎧ボーナスを1/2にすること。

※訳者注: PRDの表がおかしかったので、ルールブックの表から訳しました。

## 鎧の着脱

鎧を着るのにかかる時間は、鎧のタイプによって違う(表:『鎧の着脱』参照)。

**着る:** この欄は、その鎧を着るのにかかる時間を示す(1分=10ラウンド)。盾を準備する(盾に腕を通す)のは1移動アクションですむ。

**急いで着る:** この欄は、鎧を急いで着る時にかかる時間を示す。急いで着た鎧は、“防具による判定ペナルティ”も鎧ボーナスも普通より1ポイント悪くなる。

**脱ぐ:** この欄は、鎧を脱ぐのにかかる時間を示す。盾を腕から外して落とすのは1移動アクションですむ。

表: 鎧の着脱

タイプ	着る	急いで着る	脱ぐ
盾(どれでも)	1移動アクション	—	1移動アクション
パデッド、レザー、ハイド、スタデッド・レザー、チェイン・シャツ	1分	5ラウンド	1分 <sup>1</sup>
プレストプレート、スケイル・メイル、チェインメイル、バンデッド・メイル、スプリント・メイル	4分 <sup>1</sup>	1分	1分 <sup>1</sup>
ハーフプレート、フルプレート	4分 <sup>2</sup>	4分 <sup>1</sup>	1d4 + 1分 <sup>1</sup>

1……他人の助けがあるなら時間を半分にすること。何も他のことをしていないキャラクターが1人いれば、隣接するキャラクター1~2人を助けることができる。2人のキャラクターがお互い同時に鎧を着るのを助け合うことはできない。  
2……この種の鎧を普通に着るには他人の助けが要る。助けなしでは“急いで着る”ことしかできない。

## 特殊な素材

武器と防具は特殊な性質を備えた素材で作ることができる。複数の特殊な素材を使って武器や防具を作っても、もっとも有効な素材の利点だけが得られるが、それぞれが別の特殊な素材からできた双頭武器を作ることができる。

以下に記す特殊な素材はゲーム的な効果が決められている。いくつかのクリーチャーは特殊な種類のダメージ(悪属性の武器、殴打武器など)以外の全てに対するダメージ抵抗を持っている。特定の素材からなる武器への脆弱性を持つものもある。キャラクターたちは最もよく遭遇するクリーチャーの種類によって、いくつかの異なる種類の武器を持ち運ぶかもしれない。

**アダマンティン:** 天から落ちてきた岩から掘り出されたこの超硬度の金属は、武器や防具の品質を向上させる。アダマンティンからなる武器は、武器破壊や物体を攻撃するときに20未満の硬度を無視する能力を持つ(補足ルール参照)。アダマンティンから作られた鎧は、軽装鎧なら1/一、中装鎧なら2/一、重装鎧なら3/一のダメージ減少を着用者に与える。アダマンティン製の武器防具は常に高品質であるコストがかかり、その高品質コストは以下に示す価格に含まれる。結果として、アダマンティン製の武器と矢弾は攻撃ロールに+1の強化ボーナスがあり、アダマンティン製の鎧の判定ペナルティは通常に比べて1少なくなる。金属部品のないアイテムはアダマンティンで作ることはできない。矢はアダマンティンで作ることができるが、クォータースタッフはできない。

アダマンティン製の武器や鎧は、通常の鋼鉄製の武器や鎧にくらべてヒット・ポイントが3分の1だけ多い。アダマンティンは厚み1インチごとに40のヒット・ポイントと硬度20を持つ。

### アダマンティン製のアイテム アイテムコスト修正

矢弾	+ 60gp / 発
軽装鎧	+ 5,000gp
中装鎧	+ 10,000gp
重装鎧	+ 15,000gp
武器	+ 3,000gp

**ダークウッド:** この珍しい魔法の木は通常の木と同じくらい硬いが、非常に軽い。ダークウッドで作られた木製またはほぼ木製のアイテム(ボウやスピアなど)は高品質とみなされ、重さは通常の半分である。通常は木製でない、または部分的に木が使われているアイテム(バトルアクスやメイスなど)はダークウッドで作ることはできないか、ダークウッドによる特殊な利益を得ることができない。ダークウッド製の盾は、普通のものに比べて判定ペナルティが2だけ減少する。ダークウッド製のアイテムは本来の重量によって価格が決められ、1ポンドごとに10gpを高品質版の価格に加えたものになる。

ダークウッドは厚み1インチごとに10のヒット・ポイントと硬度5を持つ。

**冷たい鉄:** 地下深くで採掘され、デーモンやフェイに対する有効性が知られているこの鉄は、その繊細な性質を損なわないために低温で鍛造される。冷たい鉄製の武器は、通常の品を作るのに比べて2倍のコストがかかる。また、冷たい鉄製の武器に魔法的な強化を施すときは、その価格が2,000gp増加する。この増加は能力を加えることでなく、アイテムが強化される最初の場合のみ適用される。

金属製の部品がないアイテムは冷たい鉄で作ることはできない。矢は可能だが、冷たい鉄製のクォータースタッフは作れない。双頭武器の一方だけを冷たい鉄にするなら、通常の品の1.5倍のコストとなる。

冷たい鉄は厚み1インチごとに30のヒット・ポイントと硬度10を持つ。

**ドラゴンハイド:** 鎧職人は高品質の鎧や盾を製造するときにドラゴンの皮革を使うことができる。1匹のドラゴンから、そのドラゴンよりサイズが1つ小さいクリーチャーに合わせた高品質なハイドアーマーを作るのに十分な皮革が取れる。適したうろこや皮革の欠片を選ぶ必要があるため、高品質バンデッドメイルなら2サイズ、高品質ハーフプレートなら3

サイズ、高品質プレストプレートか高品質フルプレートなら4サイズ小さなクリーチャーに合わせたものしか作ることができない。どの場合でもドラゴンが大型サイズ以上なら、鎧に加えて高品質なライト・シールドかヘヴィ・シールドを作るのに十分な皮革が取れる。あるエネルギータイプに対する完全耐性を持つドラゴンから取れたドラゴンハイドからできた防具は同様に完全耐性を持つが、これは着用者にいかなる保護も与えない。後から鎧や盾にそのエネルギータイプから保護する能力を与える場合、それらの保護を加えるコストは25%減る。

ドラゴンハイド製の鎧は金属が使われていないため、ドルイドはペナルティなしでこれらを着用できる。

ドラゴンハイド製の鎧のコストは、同種の一般的な鎧ではなく、高品質な鎧の2倍となる（〈製作〉に必要な最終価格も2倍）。

ドラゴンハイドは厚み1インチごとに10のヒット・ポイントと硬度10を持つ。一般的なドラゴンの皮革は1/2から1インチの厚みがある。

**ミスラル**：ミスラルとは銀に似た光沢のある非常に珍しい金属であり、鋼鉄と同じほど硬いがそれよりも軽い。これは鋼鉄の代わりとして鎧を作るのに素晴らしく適した材料であり、同様に時折他のアイテムのためにも使われる。ほとんどのミスラル製の鎧は、移動速度や他の制限を考える際に通常のものより1段階軽いとみなされる。重装鎧は中装鎧、中装鎧は軽装鎧として扱われるが、軽装鎧は軽装鎧のままとみなされる。この軽減は鎧の習熟には適用されない。つまり、ミスラル製フルプレートを装備したキャラクターは、攻撃ロールや運動を必要とする技能判定に判定ペナルティが適用されるのを防ぐために、重装鎧へ習熟していなければならない。ミスラル製の鎧や盾は、秘術呪文失敗確率が10%減少し、【敏捷力】ボーナス上限は2増加し、防具による判定ペナルティは3減少する（最低0）。

ミスラルから作られたアイテムは、他の金属で作られたものに比べて半分の重さしかない。武器の場合、この軽さは武器のサイズカテゴリーや扱いやすさ（軽い武器か、片手武器か、両手武器か）を変えない。主要な素材が金属ではないアイテムは、部分的にミスラルが使われていても意味のある効果を持ってない（ロングソードはミスラル製武器にできるが、クォータースタッフはできない）。ミスラル製の武器は、ダメージ減少を克服する際に銀製の武器とみなされる。

ミスラル製の武器や防具は常に高品質である。高品質のためのコストは以下に示した価格に含まれている。

ミスラルは厚み1インチごとに30のヒット・ポイントと硬度15を持つ。

**ミスラル製のアイテムの種類 アイテムのコスト修正**

軽装鎧	+ 1,000gp
中装鎧	+ 4,000gp
重装鎧	+ 9,000gp
盾	+ 1,000gp
その他のアイテム	+ 500gp / ポンド

**錬金術銀**：冶金術と錬金術を組み合わせた複雑な手順で銀を鋼鉄に融合させたこれらの武器は、ライカンスロープのようなクリーチャーのダメージ減少を克服することができる。

銀メッキをされた斬撃武器や刺突武器では、命中した攻撃のダメージ・ロールに-1のペナルティを受ける（最低1ダメージ）。錬金術銀は非金属材料のアイテムに適用できず、アダマンティンや冷たい鉄、ミスラルなどの希少金属と組み合わせることもできない。

錬金術銀は厚み1インチごとに10のヒット・ポイントと硬度8を持つ。

**錬金術銀製のアイテムの種類 アイテムのコスト修正**

矢弾	+ 2gp
軽い武器	+ 20gp
片手武器または双頭武器の片方	+ 90gp
両手武器または双頭武器の両方	+ 180gp

**道具とサービス Goods And Services**

キャラクターは武器と防具のほかに、長い旅で体を維持するための糧食から無数の状況で役立つロープまで、多種多様な装備を持ち運んでいる。冒険者が持つほとんどの一般装備は、表：道具とサービスにまとめられている。

**冒険用装備**

**表**：道具とサービスには幾つかの冒険用装備が載せられており、使用者は様々な恩恵を受ける。

**麻のロープ**：このロープは2hpを有する。DC23の【筋力】判定で引きちぎることができる。

**油**：1パイントの油はランプやランタンで1時間燃える。使用者は油のピンを飛散武器として使うこともできる。錬金術師の火と同様のルールを使用する（表：道具とサービス、特殊な物質やアイテムの項参照）が、導火線をつけるのに1全ラウンド・アクションがかかる。それが投擲されたとき、うまく火がつく可能性は50%である。

また、1パイントの油を地面に撒くと5フィート平方の範囲を覆い、表面が滑りやすくなる。これに点火すると、油は2ラウンドの間燃えて、範囲内のクリーチャーに1d3のダメージを与える。

**インク**：黒以外の色のインクは価格が2倍になる。

**覆い付きランタン**：覆い付きランタンは半径30フィートの範囲に通常の光を発生し、半径60フィート以内の光量を1段階引き上げる（暗闇は薄明かりに、薄明かりは通常の光に）。覆い付きランタンは通常の光または明るい光より光量をあげることはできない。ランタンは1パイントの油で6時間燃え、片手で持ち運べる。

**枷（通常と高品質）**：枷は中型のクリーチャーを縛ることができる。枷をかけられたクリーチャーは抜け出すのに〈脱出術〉判定を行なうことができる（DC30、高品質ならばDC35）。枷を破壊するには【筋力】判定が必要になる（DC26、高品質ならばDC28）。枷は硬度10と10hpを持つ。

大部分の枷には錠前がついており、枷の価格に望む品質の錠前の価格を加える。

同じコストで小型クリーチャー用の枷を買うことができる。大型クリーチャー用の枷は10倍のコストがかかり、超大型用では100倍となる。巨大、超巨大、超小型、微小、極小サイズのクリーチャーは特別製の枷を必要とし、少なくとも100倍のコストがかかる。

**金槌**：金槌が戦闘に使われる場合は片手代行武器とみなし、同じサイズのスパイクト・ガントレットと同じ殴打ダメージを与える。

**かなてこ**：かなてこは扉や箱を無理やり開ける際の【筋力】判定に+2の状況ボーナスを与える。戦闘に使われる場合は片手代行武器とみなし、同じサイズのクラブと同じ殴打ダメージを与える。

**絹のロープ**：このロープは4hpを有する。DC24の【筋力】判定で引きちぎることができる。

**鎖**：鎖は硬度10と5hpを持つ。引きちぎるには【筋力】判定でDC26が必要になる。

**携帯用破壊槌**：この鉄で覆われた木杭は、使用者が扉を破壊する際の【筋力】判定に+2の状況ボーナスを与える。また、2人目が手伝うことができ、判定なしで使用者へのボーナスを2増やせる。

**小型望遠鏡**：小型望遠鏡を使用すると2倍の大きさで物が見える。目標が視状態ならば、使用者は相手との距離が20フィート離れるごとに〈知覚〉判定に-1のペナルティを受ける。

**シャベル**：シャベルが戦闘に使われる場合は片手代行武器とみなし、同じサイズのクラブと同じ殴打ダメージを与える。

**小ビン**：小ビンはガラスや鋼鉄で作られており、1オンスの液体が入る。

**錠前**：錠前を開ける〈装置無力化〉判定のDCは、錠前の品質による。非常に単純（DC20）、平均的（DC25）、良い（DC30）、素晴らしい（DC40）となる。

**松明**：松明は1時間燃え続け、半径20フィートを通常の光で照らし、

半径 40 フィート以内の光量を 1 段階引き上げる（暗闇は薄明かりに、薄明かりは通常の光に）。松明は通常の光または明るい光より光量をあげることにはできない。松明が戦闘に使われる場合は片手代用武器とみなし、同じサイズのガントレットと同じ殴打ダメージに加えて 1 ポイントの【火】ダメージを与える。

**つるはし（鋏夫用）：**鋏夫用つるはしが戦闘に使われる場合は両手代用武器とみなし、同じサイズのヘヴィ・ピックと同じ刺突ダメージを与える。

**陶器のつぼ：**ありふれた陶器のつぼで、栓がついている。1 ガロン（約 4 リットル）の液体が入る。

**投光式ランタン：**投光式ランタンは 60 フィート円錐の範囲に通常の光を提供し、120 フィート円錐の光量を 1 段階引き上げる（暗闇は薄明かりに、薄明かりは通常の光に）。投光式ランタンは通常の光または明るい光より光量をあげることにはできない。ランタンは 1 パイントの油で 6 時間燃え、片手で持ち運べる。

**火打ち石と打ち金：**火打ち石と打ち金で松明に火をつけるのは 1 全ラウンド・アクションであり、それ以外に火をつけるには少なくともそれ以上の時間がかかる。

**ひっかけ鉤：**ひっかけ鉤は射程単位 10 フィートの投擲武器として扱われ、投げるには遠隔攻撃ロールを要求する。開けた場所にある物体に引っ掛ける場合は AC5 とする。

**普通のランプ：**ランプは小さな範囲を照らし、半径 15 フィートに通常の光を提供し、半径 30 フィート以内の光量を 1 段階引き上げる（暗闇は薄明かりに、薄明かりは通常の光に）。ランプは通常の光または明るい光より光量をあげることにはできない。ランプは 1 パイントの油で 6 時間燃え、片手で持ち運べる。

**まきびし：**まきびしとは、必ず一片が上を向いて転がるように作られた四又の金属スパイクである。これらは敵が踏んだり、少なくとも迂回することを強制させるために地面に撒き散らされる。1 袋 2 ポンドのまきびしは 5 フィート平方の範囲を覆う。

クリーチャーがまきびしに覆われた範囲に移動する（またはその範囲で 1 ラウンド経過する）たびにそれらを踏む危険がある。そのクリーチャーへまきびしの攻撃ロールを行なう（基本攻撃ボーナスは +0）。この攻撃に対して盾ボーナス、鎧ボーナス、反発ボーナスは計算されない。靴その他の履物を履いている場合は AC に +2 の鎧ボーナスを受ける。攻撃が成功したならまきびしを踏んだことになり、1 ポイントのダメージを与える。さらに、足が傷つけられたことで移動速度が半分に減少する。この移動ペナルティは、DC15 の〈治療〉判定に成功するか、少なくとも 1 ポイント魔法的な治療を受けるまで、24 時間の間続く。突撃しているか疾走しているクリーチャーがまきびしを踏んだ場合、即座に停止しなければならない。半分以下の移動速度で慎重に進むことで、まきびしの範囲を問題なく進める。

まきびしは普通でないクリーチャーに影響を与えない。

**水時計：**この大きくてかさばる装置は、最後にセットされてから 1 日に 30 分以内のいずれで正確に時間を計る。計測には水が必要で、水滴の落ちる速度が調節されているために計測中は動かすことができない。

**ろうそく：**ろうそくは小さな範囲を薄暗い明かりであり、半径 5 フィートの範囲の光量を 1 段階引き上げる（暗闇は薄明かりに、薄明かりは通常の光に）。ろうそくは通常の光より光量をあげることにはできない。ろうそくは 1 時間燃える。

## 特殊な素材やアイテム

これらの物質のうち、消えぬ松明と聖水以外のアイテムは〈製作：錬金術〉によって製造することができる。

**足留め袋：**足留め袋は、タール、樹脂などの粘性の物質で満たされた小さな袋である。足留め袋をクリーチャーに投擲した場合（射程単位 10 フィートの遠隔接触攻撃として扱う）、袋は破れて粘液が飛び出る。目標はからみつかれた状態になり、粘液は空気にさらされて強固に硬化する。からみつかれた状態のクリーチャーは攻撃ロールに -2、【敏捷力】に -

4 のペナルティを受け、さらに DC15 の反応セーブに成功しなければ床に接着されて移動できなくなる。セーブに成功しても半分の移動速度でしか移動できない。超大型かそれ以上の大きさのクリーチャーは足留め袋に影響されない。飛行しているクリーチャーは床に貼りつくことはないが、DC15 の反応セーブに失敗すると（飛行に翼を使うなら）飛行できなくなり、地面に落ちる。足留め袋は水中で機能しない。

床に接着された（または飛行できない）クリーチャーは DC17 の【筋力】判定に成功するか、斬撃武器で粘体に 15 ポイントのダメージを与えることで自由になれる。自身から粘体をこすり落とそうとしたり、他のクリーチャーがそれを手伝ったりするには攻撃ロールは必要ない。粘体には自動的に命中し、どれだけこすり取れたかを確認するためにダメージ・ロールを行なう。自由になったクリーチャーは半分の速度で移動できる（飛行を含む）。からみつかれた状態のクリーチャーが呪文を発動しようとする場合、DC15 + 呪文レベルの精神集中判定に成功しなければ呪文を発動できない。粘体は 2d4 ラウンドの後にもろくなり、ひび割れ砕け、その効果を失う。貼りついたクリーチャーにユニバーサル・ソルベントを使用すれば、錬金術の粘体は即座に溶ける。

**消えぬ松明：**これは普通の松明にコンティニューアル・フレイムをかけたものであり、消えることがない。通常の松明と同様の明かりを提供するが、武器として使われた場合、熱を発生していないために【火】ダメージを与えられない。

**耐毒剤：**耐毒剤の小ピンを飲むと、1 時間毒に対する頑健セーブに +5 の錬金術ボーナスを受ける。

**酸：**この酸の入ったピンを飛散武器として投げられる。この攻撃は射程単位 10 フィートの遠隔接触攻撃として扱う。直接命中した場合は 1d6 ポイントの【酸】ダメージを与える。酸が命中した場所から 5 フィート以内の全てのクリーチャーは、飛沫により 1 ポイントの【酸】ダメージを受ける。

**聖水：**聖水はアンデッドや悪の来訪者に対して酸のようにダメージを与える。聖水の入ったピンは飛散武器として投擲できる。

この攻撃は射程単位 10 フィートの遠隔接触攻撃として扱う。実体のあるクリーチャーに対して投げた場合はピンは壊れて聖水を撒き散らす、非実体のクリーチャーに対して使用するなら、ピンを開けて目標に聖水を振り掛けなければならない。つまり、非実体のクリーチャーには隣接している場合のみ聖水をかけられる。これは機会攻撃を誘発しない遠隔接触攻撃として扱う。

聖水のピンがアンデッドや悪の来訪者に直接命中した場合は 2d4 のダメージを与える。命中した場所から 5 フィート以内にいるそれらのクリーチャーは、飛沫により 1 ポイントのダメージを受ける。

善の神格の寺院は、原価で聖水を買っている（利益を得ていない）。聖水はブレス・ウォーターの呪文により作られる。

**発煙棒：**この錬金術で作られた木の棒は、燃やされるとすぐに濃く不透明な煙を出す。この煙は一辺 10 フィート立方の範囲を満たす（フォッグ・クラウドの呪文と同様に扱うが、穏やか以上の風により 1 ラウンドで吹き飛ばされる）。この棒は 1 ラウンドで燃え尽き、煙は 1 分後に自然に消える。

**火起こし棒：**小さな棒の端に錬金術製の物質がつけられており、荒い表面にこすり付けられると火がつく。火起こし棒で炎を作るのは、火打ち石と打ち金（または虫眼鏡）で火口に火をつけるよりもずっと速い。火起こし棒で松明に火をつけるのは（1 全ラウンド・アクションではなく）標準アクションで、それ以外に火をつけるのは少なくとも標準アクションである。

**陽光棒：**この長さ 1 フィートで先端に金の小片がついた鉄の棒は、標準アクションで叩くことで明るく輝きだす。半径 30 フィートに通常の光を発生し、半径 60 フィート以内の光量を 1 段階引き上げる（暗闇は薄明かりに、薄明かりは通常の光に）。陽光棒は通常の光または明るい光より光量をあげることにはできない。この棒は 6 時間輝き、その後は先端の金が燃え尽きて役に立たない。

**雷石：**射程単位 20 フィートの遠隔武器としてこの石を投擲できる。こ

の石が硬い表面にぶつかったとき（または強く叩かれたとき）、耳をつんざくような爆発音を響かせる。これは[音波]撃として扱い、半径 10 フィート拡散以内の全てのクリーチャーは、DC15 の頑健セーブに成功しなければ 1 時間聴覚喪失状態になる。聴覚喪失状態のクリーチャーは明らかな影響に加え、イニシアチブ判定に -4 のペナルティと、音声要素を持つ呪文を発動するときに 20% の確率で失敗して呪文を失う可能性がある。特定の目標に命中させる必要はなく、単に 5 フィート平方の特定のマスを狙うことができる。目標のマスの AC は 5 とみなす。

**錬金術師の火：**この錬金術師の火のピンは飛散武器として投げられる。この攻撃は射程単位 10 フィートの遠隔接触攻撃として扱う。直接命中した場合は 1d6 ポイントの [火] ダメージを与える。命中した場所から 5 フィート以内の全てのクリーチャーは、飛沫により 1 ポイントの [火] ダメージを受ける。命中した次のラウンドでも、対象は 1d6 ポイントの追加ダメージを受ける。望むなら、対象は 1 全ラウンド・アクションを消費して、追加ダメージを受ける前に炎を消そうと試みることができる。炎を消すのは DC15 の反応セーブである。地面を転がることでセーブに +2 のボーナスを得る。池に飛び込んだり魔法で炎を消せば、自動的に消える。

## クラス/技能の専門道具

これらのアイテムは特定の技能やクラス能力を使用するのに特に便利である。

**ウィザードの呪文書：**呪文書は 100 ページの羊皮紙がつづられており、各呪文は呪文レベルごとに 1 ページを占める（0 レベル呪文、1 レベル呪文はそれぞれ 1 ページ）。

**楽器（通常品または高品質）：**高品質の楽器を使用した〈芸能〉判定に +2 のボーナスを与える。

**呪文構成要素ポーチ：**呪文構成要素ポーチを所持している呪文の使い手は、特定のコストや信仰焦点具、ポーチに収まらないような焦点具を除いた、全ての物質構成要素と焦点具を持っているとみなされる。

**商人の天秤：**商人の天秤は、貴金属でできた品などの重さによって価値が決まる品への〈鑑定〉判定に +2 の状況ボーナスを与える。

**職人道具：**これらの特別な道具はあらゆる製作を行なうための道具を含んでいる。これらなしで少しでも作業をするならば間に合わせの道具を使わなければならない、〈製作〉技能に -2 のペナルティがかかる。

**職人道具（高品質）：**これらの道具は職人道具と同じように使えるが、作業するのに申し分のない道具であるため、これらを使った〈製作〉判定に +2 の状況ボーナスを得られる。

**高品質の道具類：**この良くできたアイテムは作業のための申し分のない道具であり、関連した技能判定（もしあれば）に +2 の状況ボーナスを与える。複数の高品質のアイテムで与えられたボーナスは累積しない。

**聖印（木製または銀製）：**聖印は正のエネルギーを集中させるため、善のクレリックやパラディン（または善の呪文や正のエネルギー放出を使う中立のクレリック）に使われている。それぞれの宗教は固有の聖印を持つ。

**邪印：**邪印は負のエネルギーを集中させ、悪のクレリック（または悪の呪文や負のエネルギー放出を使う中立のクレリック）に使われていること以外は聖印と同様である。

**治療用具：**これは包帯と薬草などのセットであり、〈治療〉判定に +2 の状況ボーナスを与える。治療用具は 10 回の使用で消耗する。

**盗賊道具：**このキットは開錠道具やその他の〈装置無力化〉に必要な道具が含まれている。これらの道具がない場合、〈装置無力化〉判定に -2 の状況ペナルティを受ける。

**盗賊道具（高品質）：**このキットはより良い道具や追加の道具が含まれており、〈装置無力化〉判定に +2 の状況ボーナスを与える。

**登攀用具：**これらはアイゼン（訳注：滑り止め用の靴底スパイク）、ピトン、ロープなどの道具のセットであり、〈登攀〉判定に +2 の状況ボーナスを与える。

**ヒイラギとヤドリギ：**ドルイドは一般的に、呪文を発動するときにこれらの植物を信仰焦点具として使う。

**変装用具：**これは変装に適した道具類であり、〈変装〉判定に +2 の状況ボーナスを与える。変装用具は 10 回の使用で消耗する。

**虫眼鏡：**この単純なレンズを使うと小さな物をより詳しく観察することができる。また、火打ち石と打ち金の代用として火をつけることもできる。虫眼鏡で火をつけるには、太陽光のように焦点に集まる明るい光と火口が必要で、少なくとも 1 全ラウンド・アクションがかかる。虫眼鏡は小さな品や細かい装飾をされた品への〈鑑定〉判定に +2 の状況ボーナスを与える。

**錬金術実験道具：**この道具は錬金術のアイテムを製造するために使われるもので、〈製作：錬金術〉判定に +2 の状況ボーナスを与える。〈製作：錬金術〉に関するコストには影響しない。〈製作：錬金術〉技能を持つキャラクターは十分な道具を持っているとみなされ、この道具がなくても +2 ボーナスは得られないだけで問題なく使用できる。

## 衣服

全てのキャラクターはプレイの開始時に、10gp 以下の衣服一式を所持している。他の衣服は通常通り購入できる。

**王族の服：**これは衣服だけではなく、王杓や王冠、指輪などの装飾品を含んでいる。宝石や金、絹、毛皮で仰々しく飾り立てられている。

**学者の服：**学者にうってつけの衣服で、ローブ、ベルト、帽子、柔らかい靴、そして大抵は外套を含んでいる。

**貴族の服：**これらの衣服は特に高価で派手にデザインされており、貴金属と宝石が織り込まれている。貴族に見せかけるには印章つきの指輪と宝石（少なくとも 100gp の価値がある）などのアクセサリーをつける必要がある。

**芸人の服：**この派手な——もしくはげげげしい——衣服は娯楽のためのものである。これらの一式は奇抜に見えるが、軽業、舞踏、綱渡りなどや、（観客が怒りだしたときの）疾走を行なう際には実用的でもある。

**職人の服：**この衣服はボタンつきのシャツ、締め紐つきのスカートまたはズボン、靴、それと大抵は帽子からなる一揃いである。また、道具を持ち運ぶためのベルトまたは革や布のエプロンがつく場合もある。

**クレリックの法服：**これらの衣服は、冒険のためではなく、聖職者の職務を行なうためのものである。クレリックの法服は一般的にカソック、ストール、サープリスを含む。

**旅人の服：**この衣服はブーツ、羊毛のスカートまたはズボン、丈夫なベルト、シャツ（大抵はベストまたはジャケットつき）と大きなフードつきの外套からなる。

**廷臣の服：**この装飾を施された衣服は、宮廷で現在流行している形式に合わせてあつらえてある。平凡な服装で貴族や廷臣に影響を与えようとするのは困難である（それらの人物に対する【魅力】基準の技能判定に -2 のペナルティ）。宝石類（追加で 50gp のコストがかかる）をつけずにこの衣服を着ていても、場違いな一般人に見えてしまう。

**平民の服：**この衣服はゆったりしたシャツとバギーズボン、またはゆったりしたシャツとスカートもしくは上着からなる。靴としては布を巻きつけている。

**防寒服：**この服は羊毛のコート、麻のシャツ、羊毛の帽子、厚手の外套、厚手のズボンまたはスカート、それにブーツを含む。これらの衣服は寒天にさらされたことへの頑健セーブに +5 の状況ボーナスを与える。

**冒険家の服：**この一揃いの衣服は、知られざる何かを求める者たちのために作られている。丈夫なブーツ、革のズボンまたはスカート、ベルト、シャツ（たいていはベストやジャケットつき）、手袋と外套が含まれている。革のスカートよりは布スカートの上に革のオーバーチュニックを着る方を選ぶかもしれない。これらの衣服は多くのポケットがついている（特に外套には）。必要に応じてスカーフやつばの広い帽子などの追加のアクセサリーも含まれている。

**モンクの服：**このシンプルな衣服はサンダル、ゆったりしたズボンとシャツ、それらを結ぶ飾り帯からなる。この衣服は動きやすさを最大限に発揮するように設計されており、良質の生地で作られている。折り目に隠

表：道具とサービス

冒険用道具類	価格	荷重
10 フィートの梯子	2sp	20
10 フィートの棒	5cp	8
油 (1 パイントビン)	1sp	1
インク (1 オンスビン)	8gp	—
印章指輪	5gp	—
かご (空)	4sp	1
枷	15gp	2
枷 (高品質)	50gp	2
滑車	5gp	5
金槌	5sp	2
かなてこ	2gp	5
紙 (1 枚)	4sp	—
鏡 (小さな銅鉄製のもの)	10gp	0.5
魚網 (25 平方フィート)	4gp	5
鎖 (10 フィート)	30gp	2
携帯用寝具	1sp	5*
携帯用破城槌	10gp	20
小型望遠鏡	1,000gp	1
小ビン (インク/ポーション用)	1gp	—
シャベルやくわ	2gp	8
錠前		
非常に単純	20gp	1
平均的	40gp	1
良い	80gp	1
素晴らしい	150gp	1
砂時計	25gp	1
背負い袋 (空)	2gp	2*
石鱈 (1 ポンド)	5sp	1
大金槌	1gp	10
松明	1cp	1
宝箱 (空)	2gp	25
タル (空)	2gp	30
地図/巻物入れ	1gp	0.5
チョーク (1 本)	1cp	—
釣り針	1sp	—
つるはし (鉱夫用)	3gp	10
テント	10gp	20*
陶器のつぼ	3cp	9
鍋 (鉄製)	8sp	4
鳴子	8sp	—
縫い針	5sp	—
バケツ (空)	5sp	2
帆布 (1 平方ヤード)	1sp	1
火打ち石と打ち金	1gp	—
ひっかけ鉤	1gp	4
ピッチャー (陶器製)	2cp	5
ピトン	1sp	0.5
ビン (空)	3cp	1.5
封蝋	1gp	1
袋 (空)	1sp	0.5
冬用毛布	5sp	3*
ベル	1gp	—
ベルトポーチ (空)	1gp	0.5
ペン	1sp	—
保存食 (1 日分)	5sp	1*
薪 (1 日分)	1cp	20
まきびし	1gp	2
マグカップ/ジョッキ (陶器製)	2cp	1
砥石	2cp	1
水時計	1,000gp	200
水袋	1gp	4*
羊皮紙 (1 枚)	2sp	—
ランタン (覆い付き)	7gp	2
ランタン (投光式)	12gp	3
ランプ (普通)	1sp	1
ろうそく	1cp	—
ロープ (麻・50 フィート)	1gp	10
ロープ (絹・50 フィート)	10gp	5
ワインボトル (ガラス製)	2gp	1

特殊な物質やアイテム	価格	荷重
足留め袋	50gp	4
消えずの松明	110gp	1
耐毒剤 (小ビン)	50gp	—
酸 (ビン)	10gp	1
聖水 (ビン)	25gp	1
発煙棒	20gp	0.5
火おこし棒	1gp	—
陽光棒	2gp	1
雷石	30gp	1
錬金術師の火 (ビン)	20gp	1

クラス/技能の専門道具	価格	荷重
ウィザードの呪文書 (白紙)	15gp	3
楽器 (高品質)	100gp	3*
楽器 (通常)	5gp	3*
高品質の道具類	50gp	1
呪文構成要素ポーチ	5gp	2
商人の天秤	2gp	1
職人道具	5gp	5
職人道具 (高品質)	55gp	5
聖印 (銀製)	25gp	1
聖印 (木製)	1gp	—
治療用具	50gp	1
盗賊道具	30gp	1
盗賊道具 (高品質)	100gp	2
登攀用具	80gp	5*
ヒイラギとヤドリギ	—	—
変装用具	50gp	8*
虫眼鏡	100gp	—
錬金術実験道具	200gp	40

飲食と運搬	価格	荷重
エール		
1 ガロン	2sp	8
1 杯	4cp	1
宴会 (1 人当たり)	10gp	—
宿泊費 (1 日当たり)		
良好	2gp	—
普通	5sp	—
下等	2sp	—
食費 (1 日当たり)		
良好	5sp	—
普通	3sp	—
下等	1sp	—
チーズ一塊	1sp	0.5
肉一塊	3sp	0.5
パン 1 本	2cp	0.5
ワイン		
普通 (ピッチャー)	2sp	6
上等 (ボトル)	10gp	1.5

衣服	価格	荷重
王族の服	200gp	15*
学者の服	5gp	6*
貴族の服	75gp	10*
クレリックの法服	5gp	6*
芸人の服	3gp	4*
職人の服	1gp	4*
旅人の服	1gp	5*
探検家の服	10gp	8*
廷臣の服	30gp	6*
平民の服	1sp	2*
防寒服	8gp	7*
モンクの服	5gp	2*

乗騎と馬具	価格	荷重
<b>馬</b>		
ヘヴィ・ホース	200gp	—
ヘヴィ・ホース（戦闘訓練済み）	300gp	—
ポニー	30gp	—
ポニー（戦闘訓練済み）	45gp	—
ライト・ホース	75gp	—
ライト・ホース（戦闘訓練済み）	110gp	—
厩での世話（1日当たり）	5sp	—
<b>鞍</b>		
軍用鞍	20gp	30
乗用鞍	10gp	25
荷駄用鞍	5gp	15
鞍袋	4gp	8
飼料（1日当たり）	5cp	10
<b>特殊な鞍</b>		
軍用鞍	60gp	40
乗用鞍	30gp	30
荷駄用鞍	15gp	20
ドンキー（ロバ）かミュール（ラバ）	8gp	—
<b>バーディング</b>		
中型のクリーチャー用	× 2**	× 1**
大型のクリーチャー用	× 4**	× 2**
はみとくつわ	2gp	1
番犬	25gp	—
ライディング・ドッグ	150gp	—

移動	価格	荷重
ガレー船	30,000gp	—
キールボート	3,000gp	—
軍船	25,000gp	—
こぎ舟	50gp	100
オール	2gp	10
そり	20gp	300
二輪馬車	15gp	200
帆船	10,000gp	—
屋根つき四輪馬車	100gp	600
四輪馬車	35gp	400
ロングシップ	10,000gp	—

呪文とサービス	価格
街道または市門の通行料	1cp
呪文	術者レベル × 呪文レベル × 10gp***
専用訓練を受けた雇い人	3sp / 日
専用訓練を受けていない雇い人	1sp / 日
乗合馬車	3cp / マイル
配達人	2cp / マイル
船賃	1sp / マイル

-……重量はない、または重量に意味がない  
 \*……これらのアイテムは小型用の場合は重量が4分の1になる。小型用の容器も同様に通常の4分の1しか運べない。  
 \*\*……中型の人型生物用の鎧に掛ける。  
 \*\*\*……追加コストは各呪文の詳細参照。追加コストを加えた合計コストが3,000gpを超える場合は、一般的には利用できない。価格を計算するときは0レベル呪文は1/2レベルとみなす。

されたポケットには小さな武器を隠すことができ、飾り帯は短いロープとして役立つほど丈夫にできている。

## 飲食と運搬

これらの価格は平均的な都市で食事や宿泊するときのものである。

**宿泊：**下等な料金では、宿の暖炉付近の床で寝られるだけである。普通の料金では、高く作られて暖められた床に毛布と枕を用意される。良好な料金を払えば、ベッドと少しの娯楽、それと角に備えつけられたふた付き便器がある小さな個室が使える。

**食事：**下等な料金の食事では、パンと焼いた蕪、玉葱に水程度のものが出される。普通の食事では、パンと鶏肉のシチュー、人参、薄めたエールやワインなどが出るかもしれない。良好な食事では、パンとパイ、牛肉、えんどう豆、エールカワインといったものが供されるだろう。

## 乗騎と馬具

これらは大部分の都市で利用できる乗騎である。いくつかの市場ではその環境に合わせて、ラクダやグリフォンなどの追加クリーチャーを扱っている場合がある。それらの追加選択肢についてはGM判断による。

**バーディング（中型用と大型用）：**バーディングは馬や他の乗騎用の鎧の一種で、頭、首、胸、胴体と場合によっては脚部を覆う。中装または重装のバーディングは軽装のものより防御に優れるが、移動速度を犠牲にする。バーディングは表：鎧と盾にあるどのような種類の鎧でもありうる。

**馬などの人型生物でない大型クリーチャー用の鎧は、人型用の鎧の4倍のコストが必要で、重量は2倍となる（表：普通でないクリーチャー用の鎧）。**ポニーなどの中型乗騎用のバーディングは、コストは2倍で済み、重さは中型の人型用と同じである。以下の表で示したように、中装または重装バーディングを着けた乗騎は移動速度が落ちる。

飛行できる乗騎は中装または重装バーディングを装備すると飛行できない。

**装備したバーディングを外すには、表：鎧の着用を示された時間の5倍がかかる。**バーディングを着けた動物は鞍と騎乗者以外の荷物を運ぶことはできない。

バーディング	修正値		
	40 フィート	50 フィート	60 フィート
中装	30 フィート	35 フィート	40 フィート
重装	30 フィート*	35 フィート*	40 フィート*

\*重装バーディングを着けた騎乗動物は、通常の移動速度の4倍ではなく3倍でしか疾走できない

**軍用鞍：**この鞍は騎乗者を固定し、鞍にとどまることに関する〈騎乗〉判定に+2の状況ボーナスを与える。軍用鞍の上で気絶した場合、鞍にとどまっていられる可能性が75%ある。

**乗用鞍：**乗用鞍の上で気絶した場合、鞍にとどまっていられる可能性が50%ある。

**飼料：**馬やポニー、ドンキー、ミュールは自分で草を探して食べるが、彼らに飼料を与えるほうが好ましい。ライディング・ドッグを飼っているなら肉を与える必要がある。

**特殊な鞍：**特殊な鞍は普通でない乗騎用に設計されている。特殊な鞍には軍用、荷駄用、乗用の種類がある。

**ドンキー（ロバ）またはミュール（ラバ）：**ドンキーとミュールは危険に面しても鈍感で、頑丈かつ健脚であり、膨大な距離で重い荷物を運ぶことができる。馬とは異なり、ドンキーやミュールはダンジョンやその他の恐ろしい場所へ入るのにも同意する（意欲的にはないが）。

**荷駄用鞍：**荷駄用鞍は騎乗者ではなく装備や必需品を固定する。これは乗騎が運べるのと同じ量の装備品を固定できる。

**馬：**馬は人間、ドワーフ、エルフ、ハーフエルフ、ハーフオークに適した乗騎である。ポニーは馬よりも小さく、ノームやハーフリングが乗るのに適している。

戦闘訓練を受けた馬には戦闘でも危険なしで乗ることができる。戦闘訓練を受けた馬やポニーに可能な芸のリストは、〈動物使い〉技能を参照すること。

**ライディング・ドッグ**：この中型の犬は、小型の人型生物を乗せるために特に訓練されており、戦闘訓練を受けた馬ほどに勇敢に戦う。背丈が小さいため、ライディング・ドッグから落ちてダメージを受けない。

## 移動

リストにある価格は乗り物を購入する場合のものである。これらの価格は一般に乗組員や動物を除外している。

**ガレー船**：これは左右それぞれに70本のオールを備えた3本マストの船で、全部で200人の乗組員を必要とする。ガレー船は全長130フィート、幅20フィートで、150トンの貨物または250人の兵士を運ぶことができる。8000gpを追加すれば、衝角に加えて船首、船尾と中央部に砲台をつけることができる。この船は沿岸を離れられず、遠洋に航海することはできない。オールで漕ぐか帆を上げていれば時速約4マイルで移動できる。

**キールボート**：全長50フィートから75フィート、幅15から20フィートのこの船は、1本のマストと横帆、予備に数本のオールを備えている。8から15人の乗組員がおり、40から50トンの貨物または100人の兵士を運ぶことができる。この船は航海することもでき、川を下ることもできる（平底であるため）。時速約1マイルで移動できる。

**軍船**：この全長100フィートの船は1本のマストがついているが、オールで漕いで進むこともできる。60人から80人の漕ぎ手としての乗組員がいる。この船は160人の兵士を運べるが、それほどの多人数のための必需品を載せる余地がないため、長距離を輸送することはできない。軍船は沿岸を離れられず、航海をすることができない。貨物のためには使われない。オールで漕ぐか帆を上げていれば時速約2.5マイルで移動できる。

**こぎ舟**：2本のオールがついた全長8～12フィートのこのボートは2人または3人の（中型サイズの）乗客を運べる。時速約1.5マイルで移動できる。

**そり**：これは雪や氷上での移動に使うための台車（ワゴン）である。2頭のホース（または他の荷役獣）で牽くことが多い。牽引に必要な馬具も付いてくる。

**二輪馬車**：この二輪車両は1頭の馬（または他の荷役用動物）で牽引が可能。ハーネスとのセットで販売される。

**帆船**：この大きな航海用の船は、全長75から90フィート、幅20フィートで、20人の乗組員がいる。この船は150トンの貨物を運べる。2本のマストに横帆がついており、航海することができる。時速約2マイルで移動できる。

**屋根付き四輪馬車**：4つの車輪のついた密閉式の四輪馬車で、乗客を4人まで乗せられる。加えて御者2人が乗る。2頭のホース（または他の荷役獣）で牽引することが多い。牽引に必要な馬具も付いてくる。

**四輪馬車**：これは4つの車輪のついた屋根のない車で、重い荷物を輸送するために使う。2頭のホース（または他の荷役獣）で牽くことが多い。牽引に必要なハーネスとのセットで販売される。

**ロングシップ**：40本のオールがついた全長75フィートのこの船は、全部で50人の乗組員を必要とする。1本のマストと横帆を持ち、50トンの貨物または120人の兵士を運ぶことができる。ロングシップは航海をすることができる。オールで漕ぐか帆を上げていれば時速約4マイルで移動できる。

## 呪文とサービス

最良の解決法は、それを扱う誰かを雇うことである場合がある。

**街道または市門の通行料**：よく手入れされ、警備されているような道を通る際には、警備と維持のための通行料を求められる場合がある。時折、市壁で守られた大きな都市では、出入りするとき（または入るときのみ）に通行料が請求される。

**呪文**：表示した価格は、呪文の使い手に呪文を発動してもらうためにかかる代金である。この代金は呪文の使い手を訪問し、彼の都合に合わせて発動してもらう場合のものである（通常は呪文を準備する必要があるため、少なくとも24時間後）。呪文をかけるために術者を連れて行くことを交渉しても、基本的に断られる。

表示した価格は高価な物質要素を必要としない呪文の場合である。呪文が物質要素を必要とするなら、そのコストを価格に加える。焦点具（信仰焦点具を除く）を必要とするなら、そのコストの1/10を加える。

さらに、呪文が危険な結果をもたらす場合があるなら、術者は依頼者がそのような結果に対処でき、代金を支払うという証明書を要求する（これはそうした不確かな呪文を発動するのに使い手が同意したと仮定している）。術者とキャラクターを遠距離に運ぶような呪文の場合、たとえ依頼者が術者とともに帰らないとしても、おそらく呪文2回分の代金を払わなければならない。

そのうえ、発動するための十分なレベルを持った呪文の使い手が全ての町や村にいるわけではない。一般的に、ほぼ確実に呪文の使い手を見つけるためには、1レベル呪文では小さな町（または大きな村）、2レベル呪文では大きな町、3または4レベル呪文では小さな都市、5または6レベル呪文では大きな都市、7または8レベル呪文では巨大都市まで移動しなければならない。巨大都市でさえ9レベル呪文の使い手が地元にいる保証はない。

**専門訓練を受けた雇い人**：上記の価格は、傭兵、石工、職人、料理人、筆記者、御者やその他の訓練を受けた人を雇う典型的な日給である。この価格は最低賃金であり、もっと高い価格を要求される場合が多い。

**専門訓練を受けていない雇い人**：上記の価格は、労働者、メイドなどの召し使いを雇うための典型的な日給である。

**乗合馬車**：上記の価格は、人々（そして軽い荷物）を町から町へと運ぶ乗合馬車に乗るためのものである。市内の移動に使う場合は、どこへ行くにしても大抵銅貨1枚で足りる。

**配達員**：これは乗馬したメッセンジャーもランナーも含む。いずれにしろ向かう場所への伝達を請け負うなら、上記の半分の料金で引き受ける場合がある。

**船賃**：旅客用の船というものはめったにないが、貨物輸送のついでに乗客を数名乗せられるようになっている船は多い。サイズ分類が大型以上のクリーチャーや、その他なんらかの理由で船に乗せるのが難しいクリーチャーの場合、船賃は表の価格の2倍になる。

# 補足ルール

## 属性 Alignment

クリーチャーの大ざっぱな倫理観や人生観を表すものが“属性”である。“属性”には“秩序にして善”、“中立にして善”、“混沌にして善”、“秩序にして中立”、“真なる中立”、“混沌にして中立”、“秩序にして悪”、“中立にして悪”、“混沌にして悪”の9種がある。

属性は君のキャラクターの人となりを考える上での1つの道具にすぎない。決してキャラクターをしぼりつける拘束着ではない。どの属性も、幅広いさまざまな性格型や人生哲学を表しているのだ。たとえば同じ属性のキャラクターが2人いて、互いにまったく違った性格ということもあり得る。さらに言えば、まったく矛盾のない人間は世に稀である。

すべてのクリーチャーは1つの属性を持っている。属性はいくつかの呪文や魔法のアイテムの有効性を決める。

動物など、道義的な判断ができないクリーチャーは、“真なる中立”である。恐ろしい毒蛇や人食い虎も、道義に照らして正しい行ないや間違った行ないをする能力がそもそもないのだから、“真なる中立”である。犬がよく言うことをきき、猫がきまみでも、真に秩序や混沌に属するだけの道義的な能力はない。

## 善と悪

善のキャラクターやクリーチャーは罪なき生命を守る。悪のキャラクターやクリーチャーは、楽しみや利益のために罪なき生命を墮落させ、あるいは滅ぼす。

“善”とは思いやり、生命を尊ぶこと、知性ある存在の尊厳を重んじることを意味する。善のキャラクターは自分を犠牲にしても他人を助ける。

“悪”とは他者を傷つけ、おさえつけ、殺すことを意味する。悪のクリーチャーの中には、一片の慈悲も持たず、自分の都合で平然と他者を殺すものもいる。また、進んで悪をなし、楽しみのためや、悪の神や悪の主君への忠義だてのために殺すものもいる。

善悪に関して中立の人々は、罪なきものを殺すのは気がとがめるが、他人を助け守るために自分が損をすることには熱心でない。

## 秩序と混沌

秩序のキャラクターは真実を告げ、約束を守り、権威を重んじ、伝統を尊び、務めを怠ったものを裁く。混沌のキャラクターはもっぱら自分の良心に従い、あれをしるこれをしると言われるのを嫌い、伝統よりも新しい考えを好み、約束は守りたければ守る。

“秩序”とは名誉、信義、権威に対する服従、信頼性を意味する。悪いほうに転べば、偏狭、旧弊の墨守、独断、融通のきかなさなどを意味することもある。進んで秩序に従う者は、ただ秩序ある行ないによってのみ、人々が信用しあい、「みんなもやるべきことをやってくれるだろう」と信じて正しい判断を下す、そんな世の中をつくりだすことができるのだと言う。

“混沌”とは自由、融通、柔軟を意味する。悪いほうに転べば、無分別、正当な権威に対する軽蔑、勝手なふるまい、無責任などを意味することもある。進んで混沌の行ないをなす者は、皆が拘束を受けず自由であってほしいと人々は自分自身を十全に表現でき、1人1人が本来持っている力をふるうので世の中のためにもなるのだと言う。

秩序と混沌の間で中立である人々は、権威には一応の敬意を抱いており、特にこれに従おう、または叛こうという衝動はない。元来誠実ではあるが、時として人に嘘をつき欺こうという思いのきざすこともある。

## 属性段階

時おりルールで、属性を扱う際に、“段階”について言及することがある。この場合、“段階”とは、下記の表にて、2つの属性間で属性が移行した回数について言及している。斜め方向にある“段階”は2段階と数えることに注意すること。例えば、“秩序にして中立”のキャラクターは“秩序にして善”からは1段階離れており、“混沌にして悪”からは3段階離れている。クレリックの属性は仕える神格の属性から1段階以内にある属性でなければならない。

	秩序	中立	混沌
善	秩序にして善 (LG)	中立にして善 (NG)	混沌にして善 (CG)
中立	秩序にして中立 (LN)	真なる中立 (N)	混沌にして中立 (CN)
悪	秩序にして悪 (LE)	中立にして悪 (NE)	混沌にして悪 (CE)

## 9つの属性

“秩序—中立—混沌”の要素と、“善—中立—悪”の要素を組み合わせると、以下に挙げる9つの属性になる。それぞれの説明文は、その属性の典型的なキャラクターについて述べたものである。個人個人は下記の標準とは違うことがあるし、同じキャラクターでもその日その日で、属性通りにふるまったり、そうでもなかったりすることがあるので注意されたい。つまるところ、以下の説明はロールプレイの絶対的な台本としてではなく、あくまで大ざっぱな指針として使ってほしい。

最初の6つの属性、“秩序にして善”から“混沌にして中立”までがPC用の標準的な属性である。3つの悪の属性はモンスターや悪漢用である。GMの許可があれば、プレイヤーは自分のPCに悪属性をあてがってもよいが、その種のキャラクターはしばしば、善属性や中立属性のパーティーメンバーとの仲違いやいさかひのもとになる。GMは許可する前に悪属性のPCがキャンペーンにどのような影響をおよぼすか慎重に考慮しておくことが奨励される。

**秩序にして善 (LG)：**“秩序にして善”のキャラクターは、人々が“善良な人物”に期待し要求する通りにふるまう。悪との戦いに身を捧げる覚悟もできていれば、情け容赦なく戦う訓練もできている。真実を告げ、約束を守り、困っている者を助け、不正に反対する意見を堂々と述べる。“秩序にして善”のキャラクターは、罪ある者が罰されずにいるのを見るのを嫌う。

“秩序にして善”は、名誉と同情心を併せ持つのだ。

**中立にして善 (NG)：**“中立にして善”のキャラクターは、ひとりの善良な人間としてできる限りのことをする。熱心に他人のためをはかる。王や為政者と力を合わせることもあるが、そういった人々にとりたてて恩義を感じているわけではない。

“中立にして善”とは、秩序をむやみに好んだり、むやみに嫌ったりすることなく、良いことをする、ということの意味する。

**混沌にして善 (CG)：**“混沌にして善”のキャラクターは、他人が自分に何を期待するかにはお構いなしで、もっぱら己の良心に従って行動する。よろず自分流にやるが、優しく親切である。善や正義がこの世にあることを信じているが、法や規則はあまり好きでない。人が他人をおどして言うことをきかせようとするのは我慢がならない。こうしたキャラクターは自分自身の道義のものさしに従うのであり、このものさしは善ではあるが、社会のものさしとは合致しない。

“混沌にして善”は、良い心根と自由な魂を併せ持つのだ。

**秩序にして中立 (LN)：**“秩序にして中立”のキャラクターは、法や習わしや己を律する掟に従って行動する。秩序と組織こそ最上のものと見なす。自分一個の規範を信じ、己の決めごとやしきたりに従って生きている場合もあるだろうし、万人のための規範を信じ、組織のしっかりした、強い政府を好む場合もあるだろう。

“秩序にして中立”とは、君は善や悪に偏りすぎず、それでいて信用で

きて高潔である、ということの意味する。

**真なる中立 (N) :** “真なる中立”のキャラクターは、いい考えだと思ったことをやる。善と悪、秩序と混沌に関して、特にどちらかに強く心ひかれることはない。ほとんどの場合、中立というのは確固たる信念や偏向がないという意味で、進んで中立であろうとしているという意味ではない。こうしたキャラクターも、善のほうが悪より良いものだと考えている。何といっても、悪い隣人や支配者よりは、善い隣人や支配者を持ちたいと思うものだ。とはいえ、みずから進んで抽象的、普遍的な善などというものを支持しようとはしない。

一方“真なる中立”のキャラクターの中には、哲学として進んで中立にくみする者たちもいる。彼らは善や悪、秩序や混沌は偏見であり危険なゆきすぎであると見なす。長い目で見れば、中立の中道こそ最善の、最もつりあいのとれた道であると説く。

“真なる中立”とは、君はどんな状況でもごく自然に、偏見や衝動に囚われずにふるまう、ということの意味する。

**混沌にして中立 (CN) :** “混沌にして中立”のキャラクターは、気まぐれのままに動く、徹底した個人主義者である。自分が縛られず自由であることは大事だが、進んで他人の自由を守ってやろうとはしない。偉いものは避けて通り、あれをするなこれをするなどと言われるのは我慢ならず、古いしきたりには歯向かう。とはいえ“混沌にして中立”のキャラクターは、無秩序を求める戦いの一環として組織と見るやぶち壊すというわけではない。そんなことをするには、善（と人々を解放する願い）や悪（と自分と違う連中をひどい目にあわせる魂胆）につき動かされていなければならないだろう。“混沌にして中立”のキャラクターは何をするかわからないこともあるが、まったくでたために行動しているわけではないことに注意。橋を渡らねばならないのに橋から飛び降りるなどということはないのだ。

“混沌にして中立”は、世の中の決まりにも囚われず、慈善家の理想にも入れ揚げない、まったくの自由を表している。

**秩序にして悪 (LE) :** “秩序にして悪”の悪党は、自分の行動規範の枠内で、欲しいものを順序立てて手に入れ、そのために誰を犠牲にしようと思に介さない。伝統、忠義、規則は気にするが、自由、尊厳、人命は気にしない。事を運ぶにあたって掟には従うが、慈悲や同情は持ち合わせない。位階の中に身をおくのが居心地よく、支配するの好きだが、他人に仕える用意もある。他人を行為によってではなく、種族、宗教、門地、階級によって軽蔑する。法や約定を破るのは気が進まない。

気が進まないのは1つには性格のせい、いま1つには彼を道義的に非難する輩から身を守るのに社会秩序を利用しているせいである。“秩序にして悪”の悪党の中には、特定のタブーを持っている者もいる。たとえば血も涙もない殺しはやらない(部下にやらせる)、子供に危害を加えない(なるべくなら)などである。彼らは、こうした心の呵責を有していることで、節操のない悪党どもより一段上にあると思っている。

“秩序にして悪”の人々やクリーチャーの中には、ちょうど“秩序にして善”の聖戦士が善に身を捧げるように、熱意をもって悪に身を捧げる者もいる。自分のために平気で他人を傷つけるだけでなく、悪をひろめること自体が喜びなのだ。くわえて、悪をなすことが悪の神や悪の主君に対する義務だと考えている場合もある。

“秩序にして悪”は、筋道立てて、意識して事を運び、往々にして首尾よく事をしおせる悪を表している。

**中立にして悪 (NE) :** “中立にして悪”の悪党は、罰せられずにやっつけられることなら何でもやる。純粋かつ単純に一身これ私欲である。利益や楽しみや都合のために人を殺し、相手のために一滴の涙も流さない。秩序を愛する気持ちは皆目なく、法や伝統や掟に従うことでより善良になったり高貴になったりするなどという幻想は棄にたくともない。その一方、“混沌にして悪”の悪党とちがって、じっとしているのが苦手でもなく、もめごとを好むわけでもない。

“中立にして悪”の悪党の中には、悪を理想として掲げ、悪のために悪をなすものもいる。こんな悪党どもは往々にして、悪の神や秘密結社に仕える者である。

“中立にして悪”は、名誉も変革も求めない、純然たる悪を表している。

**混沌にして悪 (CE) :** “混沌にして悪”の悪党は、己の欲望、憎悪、破壊衝動の駆り立てるままにどんなことでもする。気短で癡猛、気まぐれ次第で乱暴をし、何をしてもかかわからない。単に欲しいものを手に入れようとしているだけの時でも無慈悲で暴力的である。これが悪と混沌を広めることに加担してでもいようものなら、もっと手におえなくなる。幸い、立てる計画は運だのみで、その加わる集団や従える集団もさほど組織立ったものではない。“混沌にして悪”の人々は力づくで従わせないと協力しないのが普通で、頭目が頭目でいられるのは、追い落としたり暗殺の企てをしばみきれの間だけである。

“混沌にして悪”は、単に美と生命の破壊だけでなく、美と生命の基礎となる秩序そのものの破壊を表している。

## 属性の変更

属性とは、NPC、国家、宗教、組織、モンスター、さらには魔法のアイテムの普段のふるまいを略述するために使われる道具、利便性の高い省略表記である。

『クラス』収録のある種のキャラクター・クラスでは特定の属性とは相容れない者に及ぶ影響が列記されており、また呪文や魔法のアイテムの中には属性に応じて目標に異なる効果を及ぼすものもあるが、その上さらにその者が自分で決めた属性から外れたふるまいをしていないかどうかなどということまでふつうはあまりよくよと悩まずともよい。結局、ゲーム・マスターは、前述の説明文なり GM 自身の意見や解釈なりに基づいて、何ものかが指定の属性に従っているかどうかの判断を下してしまえるのだから。GM が希求する必要があるのは、“混沌にして中立”や“混沌にして悪”といった属性間の相違点を構成することごとについて首尾一貫していることだけだ。属性を測る厳密な公式などありはしない。ヒット・ポイントや技能ランクやアーマー・クラスと異なり、属性はもっぱら GM が管理する区分けである。プレイヤーには自分のやりたいように遊ばせるのが一番だ。プレイヤーが君、つまり GM がその属性にはふさわしくないと思えるやり方でロールプレイしているのなら、その行動は属性から外れているとそのプレイヤーに伝え、どうしてそうするのか聞いてみることに。ただしその時は友好的に。プレイヤーが属性を変更したがつたら、そうさせるといい。多くの場合、この種の変更は性格の変化以外には大したことがないようにすべきだ。ことによると、属性の変更が修正というかプレイヤーが (GM から見て) 自分のキャラクターをどう表現するのかをより正確に略述している場合にはまったく何も変わらないこともありうる。場合によっては、属性を変更することでキャラクターの能力に影響があることもある。詳細については『クラス』内のクラス紹介記事を参照すること。不本意な要因や一時的な人格の齟齬により引き起こされた属性の変更によって受けたダメージを処置するにはアトーンメント呪文が必要になるかもしれない。

自分のキャラクターに頻りに属性を変えさせているプレイヤーは、おそらくは“混沌にして中立”のキャラクターでプレイすべきだ。

## その他の個人データ Vital Statistics

この節ではキャラクターの開始時の年齢、身長、体重を決める。キャラクターの種族やクラスがこの種の特徴に影響を及ぼす。以下の特徴に一致しないキャラクターを作成する時はその前に君の GM と話し合うこと。

### 年齢

年齢は選んで決めてもいいし、ランダムに決めてもいい。選んで決める場合、キャラクターの種族とクラスから割り出される最低年齢以上にする。選んで決めるのであれば、『開始時年齢ランダム決定表』表のキャラクターのクラスの欄に書かれたダイスでロールし、その結果をキャラクターの種族の最低成年年齢に加えて、キャラクターが何歳なのか決定すること。

表：開始時年齢ランダム決定表

種族	成年	ソーサラー、	バード、パラディ	ウィザード、
		ローグ	ン、ファイター、クレリック、ド	レンジャー
人間	15 歳	+ 1d4	+ 1d6	+ 2d6
ドワーフ	40 歳	+ 3d6	+ 5d6	+ 7d6
エルフ	110 歳	+ 4d6	+ 6d6	+ 10d6
ノーム	40 歳	+ 4d6	+ 6d6	+ 9d6
ハーフエルフ	20 歳	+ 1d6	+ 2d6	+ 3d6
ハーフオーク	14 歳	+ 1d4	+ 1d6	+ 2d6
ハーフリング	20 歳	+ 2d4	+ 3d6	+ 4d6

キャラクターが年齢を重ねるにつれ、肉体的な能力値は減り、精神的な能力値は増す（『年齢効果』表参照）。年齢の各段階での効果は累積する。ただし、どの能力も年齢によって1より下になることはない。

キャラクターが古希に達したなら、秘かに“寿命”をロールして、その結果を記録しておくこと。この数字はプレイヤーには知らせずにおく。キャラクターが寿命に達したなら、老齢によって翌年のうちのいつかの時点で死ぬ。

寿命はプレイヤー・キャラクター用である。この世の多くの人は疫病や伝染病や事故や暴力によって古希に達せずに死ぬ。

表：年齢効果

種族	中年 <sup>1</sup>	老年 <sup>2</sup>	古希 <sup>3</sup>	寿命
人間	35 歳	53 歳	70 歳	70 + 2d20 歳
ドワーフ	125 歳	188 歳	250 歳	250 + 2d% 歳
エルフ	175 歳	263 歳	350 歳	350 + 4d% 歳
ノーム	100 歳	150 歳	200 歳	200 + 3d% 歳
ハーフエルフ	62 歳	93 歳	125 歳	125 + 3d20 歳
ハーフオーク	30 歳	45 歳	60 歳	60 + 2d10 歳
ハーフリング	50 歳	75 歳	100 歳	100 + 5d20 歳
1……【筋力】【耐久力】【敏捷力】- 1、【知力】【判断力】【魅力】+ 1。				
2……【筋力】【耐久力】【敏捷力】- 2、【知力】【判断力】【魅力】+ 1。				
3……【筋力】【耐久力】【敏捷力】- 3、【知力】【判断力】【魅力】+ 1。				

## 身長体重

キャラクターの身長を決めるには、『身長体重ランダム決定表』表に書かれた修正ダイスをロールして、キャラクターの種族と性別による基本身長にロールの結果をインチ単位で加えること。キャラクターの体重を決めるには、修正ダイスの結果に体重修正を掛けて、その結果をキャラクターの種族と性別による基本体重に加えること。

表：身長体重ランダム決定表

種族	基本身長	基本体重	修正	体重修正
人間、男	4'10"	120 ポンド	2d10	× 5 ポンド
人間、女	4'5"	85 ポンド	2d10	× 5 ポンド
ドワーフ、男	3'9"	150 ポンド	2d4	× 7 ポンド
ドワーフ、女	3'7"	120 ポンド	2d4	× 7 ポンド
エルフ、男	5'4"	100 ポンド	2d8	× 3 ポンド
エルフ、女	5'4"	90 ポンド	2d6	× 3 ポンド
ノーム、男	3'0"	35 ポンド	2d4	× 1 ポンド
ノーム、女	2'10"	30 ポンド	2d4	× 1 ポンド
ハーフエルフ、男	5'2"	110 ポンド	2d8	× 5 ポンド
ハーフエルフ、女	5'0"	90 ポンド	2d8	× 5 ポンド
ハーフオーク、男	4'10"	150 ポンド	2d12	× 7 ポンド
ハーフオーク、女	4'5"	110 ポンド	2d12	× 7 ポンド
ハーフリング、男	2'8"	30 ポンド	2d4	× 1 ポンド
ハーフリング、女	2'6"	25 ポンド	2d4	× 1 ポンド

(訳注：1' = 12" ≒ 30cm、1" ≒ 2.5cm、1 ポンド ≒ 0.45kg)

## 運搬能力 Carrying Capacity

運搬能力のルールは、キャラクターの装備がどれだけキャラクターの移動力を落とすかを決定する。負荷には2つの部分がある。鎧による負荷と総重量による負荷である。

**鎧による負荷：**キャラクターの鎧はACへの【敏捷力】ボーナス上限、防具による判定ペナルティ、移動速度、疾走時の移動速度を決定する。キャラクターの力が弱かったり、たくさんの装備品を運んでいたりしない限りは、これだけのことを知っておけば充分である。その他の持ち物があるからといって、鎧で移動速度が落ちた以上に落ちることはない。

しかしキャラクターの力が弱かったり、たくさんの装備品を運んでいたりするなら、その時は重量から負荷を割り出す必要がある。特に重いものを運ぼうという時には重量の計算が重要になる。

表：運搬能力

【筋力】	軽荷重	中荷重	重荷重
1	~ 3	4 ~ 6	7 ~ 10
2	~ 6	7 ~ 13	14 ~ 20
3	~ 10	11 ~ 20	21 ~ 30
4	~ 13	14 ~ 26	27 ~ 40
5	~ 16	17 ~ 33	34 ~ 50
6	~ 20	21 ~ 40	41 ~ 60
7	~ 23	24 ~ 46	47 ~ 70
8	~ 26	27 ~ 53	54 ~ 80
9	~ 30	31 ~ 60	61 ~ 90
10	~ 33	34 ~ 66	67 ~ 100
11	~ 38	39 ~ 76	77 ~ 115
12	~ 43	44 ~ 86	87 ~ 130
13	~ 50	51 ~ 100	101 ~ 150
14	~ 58	59 ~ 116	117 ~ 175
15	~ 66	67 ~ 133	134 ~ 200
16	~ 76	77 ~ 153	154 ~ 230
17	~ 86	87 ~ 173	174 ~ 260
18	~ 100	101 ~ 200	201 ~ 300
19	~ 116	117 ~ 233	234 ~ 350
20	~ 133	134 ~ 266	267 ~ 400
21	~ 153	154 ~ 306	307 ~ 460
22	~ 173	174 ~ 346	347 ~ 520
23	~ 200	201 ~ 400	401 ~ 600
24	~ 233	234 ~ 466	467 ~ 700
25	~ 266	267 ~ 533	534 ~ 800
26	~ 306	307 ~ 613	614 ~ 920
27	~ 346	347 ~ 693	694 ~ 1,040
28	~ 400	401 ~ 800	801 ~ 1,200
29	~ 466	467 ~ 933	934 ~ 1,400
+ 10	× 4	× 4	× 4

注：荷重の単位はすべてポンド。

**重量による負荷：**装備がキャラクターの移動速度を（すでに鎧で落ちている以上に）落とすほど重いかどうかを見るには、そのキャラクターの持っているあらゆるアイテム（武器、防具、装備など）の重量を合計すること。その上で『運搬能力』表で、合計重量とキャラクターの【筋力】を見比べる。くだんの重量がキャラクターの運搬能力と比べてどの程度かによって、軽荷重、中荷重、重荷重のいずれかになる。防具と同様、荷重によってもACへの【敏捷力】ボーナス上限、（防具による判定ペナルティと同様の）判定ペナルティ、移動速度、疾走時に移動速度の何倍まで移動できるかが決まる。『荷重の影響』表を参照。鎧によって制限を受ける能力や技能に関しては、中荷重は中装鎧相当、重荷重は重装鎧相当として扱う。軽荷重はキャラクターへの負荷にはならない。

キャラクターが鎧を着ている場合、鎧によるペナルティと荷重によるペナルティのうち、きついほうの数字だけを使うこと。ペナルティが累積するわけではない。

表：荷重の影響

荷重	【敏捷力】	判定ペナルティ	移動速度		疾走
	ボーナス上限		(30 フィート)	(20 フィート)	
中荷重 + 3	- 3		20 フィート	15 フィート	× 4
重荷重 + 1	- 6		20 フィート	15 フィート	× 3

**持ち上げと押し引き：**キャラクターは最大荷重までの重さのものを頭上に持ち上げることができる。キャラクターの最大荷重は、『運搬能力』表の重荷重の列のキャラクターの【筋力】の欄に書かれている大きい方の数

字の重量のことである。

また、最大荷重の2倍までのものを地面から持ち上げることができるが、これを持ったままでは、よろよろ歩くことができるだけである。この超過荷重状態では、キャラクターはACへの【敏捷力】ボーナスを失い、1ラウンドあたり（1回の全ラウンド・アクションでやっと）5フィートしか動けない。

キャラクターはおおむね、最大荷重の5倍までのものを地面に付けたまま押し引きできる。有利な状況ではこの数字は倍になり、不利な状況では半分以下になる。

**もっと大きなクリーチャー、小さなクリーチャー：**『運搬能力』表にある数字は、二足歩行の中型クリーチャー用のものである。もっと大きなクリーチャーは、もっと多くの荷物を運べるが、それがどれだけかはサイズ分類による：大型（×2）、超大型（×4）、巨大（×8）、超巨大（×16）。もっと小さなクリーチャーは、もっと少ない荷物しか運べず、それがどれだけかはサイズ分類による：小型（×3/4）、超小型（×1/2）、微小（×1/4）、極小（×1/8）。

四足歩行クリーチャーは、二足歩行クリーチャーよりも重い荷物を運べる。『運搬能力』表のクリーチャーの【筋力】に応じた数字に、先述の倍数ではなく、以下の倍数を掛け合わせることに：極小（×1/4）、微小（×1/2）、超小型（×3/4）、小型（×1）、中型（×3/2）、大型（×3）、超大型（×6）、巨大（×12）、超巨大（×24）。

**規格外の【筋力】：**【筋力】が『運搬能力』表の範囲にないほど高い場合、【筋力】20～29の欄から、1の位が同じものを選ぶ。その数字を、クリーチャーの【筋力】がその数字を10上回るごとに4倍する。

## その他の移動速度に関する鎧と負荷

下記の表は基本移動速度5フィートから120フィートまで（5フィート単位で）のすべての移動速度に関して、低下した移動速度を記したものである。

基本移動速度	低下した移動速度
5	5
10～15	10
20	15
25～30	20
35	25
40～45	30
50	35
55～60	40
65	45
70～75	50
80	55
85～90	60
95	65
100～105	70
110	75
115～120	80

注：移動速度の単位はすべてフィート。

## 移動 Movement

ゲーム中には3通りの移動スケールがある。

- ・ 戦術移動……戦闘時に使う。単位はフィート（または5フィートのマス）／ラウンド。
- ・ 区域移動……一定区画を探索するときに使う。単位はフィート／分。
- ・ 野外移動……ある土地から他の土地へ移動する時に使う。単位はマイル／時またはマイル／日。

**移動モード：**各種移動スケール内で移動するにあたって、クリーチャーは普通は歩行、速歩、疾走のどれかを行なう。

**歩行：**歩行は急いでおらず、しかし行くあてのある移動をあらわす。負荷のかかかっていない成人の人間の場合で3マイル／時。

**速歩：**速歩は急ぎ足で、負荷のかかかっていない人間の場合で6マイル／時程度の移動である。2倍移動アクションがこの“速歩”にあたる。

**疾走（×3）：**標準移動速度の3倍が、重装鎧を着たキャラクターの疾走時の速度である。フル・プレートを着た人間が7マイル／時で移動するのこの“疾走”にあたる。

**疾走（×4）：**標準移動速度の4倍が、中装鎧、軽装鎧、鎧なしのキャラクターの疾走時の速度である。負荷のかかかっていない人間が12マイル／時、チェーンメイルを着た人間が9マイル／時で移動するのこの“疾走”にあたる。

詳細については『移動と距離』表を参照すること。

表：移動と距離

移動速度	15 フィート	20 フィート	30 フィート	40 フィート
<b>1 ラウンド（戦術移動）*</b>				
歩行	15 フィート	20 フィート	30 フィート	40 フィート
速歩	30 フィート	40 フィート	60 フィート	80 フィート
疾走（×3）	45 フィート	60 フィート	90 フィート	120 フィート
疾走（×4）	60 フィート	80 フィート	120 フィート	160 フィート
<b>1 分（区域移動）</b>				
歩行	150 フィート	200 フィート	300 フィート	400 フィート
速歩	300 フィート	400 フィート	600 フィート	800 フィート
疾走（×3）	450 フィート	600 フィート	900 フィート	1,200 フィート
疾走（×4）	600 フィート	800 フィート	1,200 フィート	1,600 フィート
<b>1 時間（野外移動）</b>				
歩行	1 と 1/2 マイル	2 マイル	3 マイル	4 マイル
速歩	3 マイル	4 マイル	6 マイル	8 マイル
疾走	—	—	—	—
<b>1 日（野外移動）</b>				
歩行	12 マイル	16 マイル	24 マイル	32 マイル
速歩	—	—	—	—
疾走	—	—	—	—

\* 戦術移動はフィート単位ではなく、バトル・グリッド上のマス目の数（1マス=5フィート）で計算されることも多い。

## 戦術移動

戦闘時には戦術移動速度を用いる。戦闘中は、明らかな理由によりキャラクターはおおむね歩行ではなく、速歩か疾走を行なう。キャラクターが移動速度ぶん動いた上で何らかのアクションを行なう場合、そのキャラクターのラウンドの半分は“速歩”で移動し、もう半分で別のことをしているのである。

表：移動の障害

状況	追加移動コスト
移動困難な地形	×2
障害物*	×2
視界の悪さ	×2
通行不可能	—

\*……技能判定が必要な場合もあり。

**移動の障害：**移動困難な地形、障害物、視界の悪さが移動の障害となることもある（表：『移動の障害』を参照）。移動の障害がある場合、移動で踏み込む1マス1マスを、それぞれ2マスとして数えることが多い。これにより、1回の移動で動ける距離は事実上半分になる。

2つ以上の状況が当てはまる場合、すべてのコストを掛け合わせる。これは倍数の適用に関する通常のルールの例外である。

場合によっては、移動の障害があまりに大きく、5フィート（1マス）すら移動できない勘定になってしまうこともあるだろう。その場合は、1回の全ラウンド・アクションをとることで、どちらの方向にも（斜め方向にも）5フィート（1マス）だけ移動できる。なお、この行動は5フィート・ステップのように見えるかもしれないが、実際には5フィート・ステッ

プではないので、普通に機会攻撃を誘発する。このルールを利用して移動不可能な地形を移動したり、麻痺状態などあらゆる移動が禁止されている時に移動したりすることはできない。

疾走や突撃を行なう際には、その移動経路中に1つでも移動の障害となるマスがあってはならない。

## 区域移動

区画を探索中のキャラクターは、分単位での区域移動を行なう。

**歩行:** キャラクターは区域スケール上で何ら問題なく歩行できる。

**速歩:** キャラクターは区域スケール上で何ら問題なく速歩できる。時間単位の移動については次項『野外移動』を参照。

**疾走:** キャラクターは区域スケール上で自分の【耐久力】に等しいラウンドの間休みなしに疾走できる。長時間の疾走を網羅するルールに関しては『戦闘』を参照。

表：地形と野外移動

地形	街道	道、踏み分け道	道のない土地
ムア*	× 1	× 1	× 3/4
丘陵	× 1	× 3/4	× 1/2
砂漠、砂地	× 1	× 1/2	× 1/2
山岳	× 3/4	× 3/4	× 1/2
湿地	× 1	× 3/4	× 1/2
森林	× 1	× 1	× 1/2
ツンドラ、凍土	× 1	× 3/4	× 3/4
平原	× 1	× 1	× 3/4
密林	× 1	× 3/4	× 1/4

訳注 \*……イングリランドやスコットランドに多い、ヒースの生えた水はけの悪い高原地帯。

## 野外移動

キャラクターたちが野を越え山を越え長い道のりを旅する時には、野外移動を行なうことになる。野外移動は時間単位か日単位で行なわれる。1日というのは、実際には8時間移動することをあらわす。手こぎ式の船の場合、1日というのは10時間こぎ進むことをあらわす。帆走式の船なら24時間である。

**歩行:** 旅の間は1日に8時間、何ら問題なく歩行できる。これより長く歩いていると疲れることがある（後述の『強行軍』参照）。

**速歩:** 速歩は1時間、問題なく行なえる。睡眠をささずにもう1時間速歩すれば1ポイントの非致傷ダメージを受ける。さらに1時間速歩すること、先に受けた2倍のダメージを受ける。速歩によって1ポイントでも非致傷ダメージを受けたキャラクターは疲労状態になる。

疲労状態のキャラクターは疾走や突撃を行なえず、【筋力】と【敏捷力】に-2のペナルティを受ける。この非致傷ダメージを取り除けば、疲労状態からも回復する。

**疾走:** 長い間疾走を続けることは不可能である。疾走と休息をくりかえしてみると、事実上、速歩と変わりなくなってしまう。

**地形:** 移動する地形は、1時間、あるいは1日でどれだけ距離を移動できるかに作用する（『地形と野外移動』表を参照）。“街道”とは、まっすぐに広く舗装された道路を指す。“道”というのは普通は舗装されていない土の道を指す。“踏み分け道”も道と同じようなものだが、ただ一列でしか通れず、乗り物に乗って旅するパーティーは踏み分け道の利益を受けられない（訳注：乗騎は“乗り物”には含まれない）。“道のない土地”というのは、まったく道のない原野を指す。

**強行軍:** 普通に1日歩くというのは、歩行で1日8時間移動することを意味する。昼間のうち、残りの時間には、キャンプを設営したり撤去したり、休息したり食事をしたりする。1日8時間を超える歩行移動を行なうことを強行軍という。8時間を超えて1時間歩くごとに、【耐久力】判定を行なう（DC10 + 追加1時間ごとに2）。判定に失敗したら1d6ポイントの非致傷ダメージを受ける。強行軍によって1ポイントでも非致傷ダメージを受けたキャラクターは疲労状態になる。この非致傷ダメージを

取り除けば、疲労状態からも回復する。自分にむち打ってあまりに無茶な行軍を続け、結果として意識を失ってしまうということもあり得る。

**騎乗移動:** 騎手を乗せた乗騎は“速歩”速度で移動できる。ただしこのとき乗騎が受けるダメージは非致傷ダメージではなく致傷ダメージである。乗騎に強行軍をさせることもできるが、このとき乗騎の【耐久力】判定は自動的に失敗し、これまた致傷ダメージを受ける。長時間の速歩や強行軍によって1ポイントでもダメージを受けた乗騎は疲労状態になる。

騎乗移動の速度や、動物に牽引される乗り物の速度は、『乗騎と乗り物』表を参照。

**水上移動:** 水上用の乗り物の速度は、『乗騎と乗り物』表を参照。

表：乗騎と乗り物

乗騎／乗り物	1時間	1日
乗用動物（荷重）		
ライト・ホース	6マイル	48マイル
ライト・ホース（175～525ポンド） <sup>1</sup>	4マイル	32マイル
ヘヴィ・ホース	5マイル	40マイル
ヘヴィ・ホース（229～690ポンド） <sup>1</sup>	3と1/2マイル	28マイル
ポニー	4マイル	32マイル
ポニー（151～450ポンド） <sup>1</sup>	3マイル	24マイル
ライディング・ドッグ	4マイル	32マイル
ライディング・ドッグ（101～300ポンド） <sup>1</sup>	3マイル	24マイル
二輪馬車、四輪馬車	2マイル	16マイル
船		
いかだ、平底船（竿か綱で引く） <sup>2</sup>	1/2マイル	5マイル
キールボート（櫂で漕ぐ） <sup>2</sup>	1マイル	10マイル
こぎ船（櫂で漕ぐ） <sup>2</sup>	1と1/2マイル	15マイル
帆船（帆走）	2マイル	48マイル
軍船（帆・櫂併用）	2と1/2マイル	60マイル
ロングシップ（帆・櫂併用）	3マイル	72マイル
ガレー船（櫂・帆併用）	4マイル	96マイル

1……ホース等の四足獣は、通常のキャラクターよりも沢山の荷物を運べる。詳しくは『運搬能力』を参照。

2……いかだ、平底船、キールボート、こぎ船は湖や川で用いられる。流れに乗って川を下るさいには河流の速度（標準3マイル/時）を乗り物の速度に足すこと。その場合、船は10時間こぎ進める上に、誰かがちゃんと導くことができるなら、もう14時間河流の流れてゆけ、1日の移動距離に3×14=42マイルを足せる。これらの船は、河流が速い場合、流れに逆らって河をこぎ昇ることはできないが、荷運び用の獣に河辺を歩かせ、船を上流へ牽いてゆくことはできる。

訳注……キールボートは喫水が浅く大ざっぱなつくりの荷運び船。ロングシップは地球のヴァイキングが使ったような、長い船体を持つ商船兼軍船。

## 逃走と追跡

ラウンド単位の移動では、単にマス目を数えるだけの場合、足の遅いキャラクターが足の速いむきになっているキャラクターから逃れるのは不可能だ。同様に、足の速いキャラクターが足の遅いキャラクターから逃れるぶんには何の問題もない。

関係する2体のキャラクターの移動速度が等しい場合、追跡劇を解決する簡単な方法がある。一方のキャラクターが他方のキャラクターを追っていて、両者が同じ移動速度で移動しており、かつ追跡劇は少なくとも数ラウンドの間続く場合、対抗【敏捷力】判定を行なわせて追跡劇のラウンド中どちらが速かったかを見ること。追われている方のクリーチャーが勝ったら、そのクリーチャーが逃げ切る。追っている方が勝ったら、逃げるクリーチャーに追いつける。

時として野外で追跡劇が発生し、2者がお互いを時おり遠目にとらえるだけで、追跡劇が数日の間続くこともある。長期に渡る追跡劇の場合、パーティーの全員が対抗【耐久力】判定を行なって、どちらのパーティーがより長くペースを維持できたか決める。追われている方のクリーチャーが高い結果をロールしたら、そのクリーチャーが逃げ切る。そうでなければ、スタミナが長持ちした追跡者が獲物に追いつく。

## 探検 Exploration

視界と照明、そして物を壊す方法に関するルール以上に冒険者の成功に寄与するルールなど稀だ。各々に関するルールを以下で述べる。

## 視界と光源

ドワーフやハーフオークには暗視の能力があるが、『種族』収録の他の種族はみな、物を見るのに光がいる。光源が照らす半径と、その光の持続時間については、『光源と照明』表を参照すること。“低照度”の欄は、光源に照らされている半径の外側の、明度が1段階高くなる範囲(例えば、“暗闇”から“薄暗い光”に)を示している。

表：光源と照明

アイテム	通常	低照度	持続時間
覆い付きランタン	30 フィート	60 フィート	6 時間/バイント
消えぬの松明	20 フィート	40 フィート	永続
松明	20 フィート	40 フィート	1 時間
投光式ランタン	60 フィート円錐形	120 フィート円錐形	6 時間/バイント
普通のランプ	15 フィート	30 フィート	6 時間/バイント
陽光棒	30 フィート	60 フィート	6 時間
ろうそく	なし <sup>1</sup>	5 フィート	1 時間
呪文	通常	低照度	持続時間
コンティニューアル・フレイルム	20 フィート	40 フィート	永続
ダンシング・ライツ (松明形態)	各 20 フィート	各 40 フィート	1 分
デイルイト	60 フィート <sup>2</sup>	120 フィート	30 分
ライト	20 フィート	40 フィート	10 分

1……ろうそくは明るい照明を發せず、ただ薄暗い光のみを發する。

2……デイルイト 呪文の明かりは“明るい光”である。

明るい光の範囲内では、全キャラクターがはっきり物を見ることができ。“光に過敏”や“光による盲目化”を持つものなど、クリーチャーの中には、明るい光の範囲内にいるとペナルティを受けるものもある。明るい光の範囲内では、クリーチャーは不可視状態であるか遮蔽を得ていない限り〈隠密〉を行なえない。“明るい光の範囲”には、直射日光の当たる屋外とデイルイト呪文の効果範囲内が含まれる。

通常の光は明るい光とまったく同じように働くが、“光に過敏”や“光による盲目化”を持つキャラクターはペナルティを受けない。“通常の光の範囲”には、日中の林冠の下、松明から 20 フィート以内、ライト呪文の効果範囲内が含まれる。

薄暗い光の範囲内では、キャラクターは物をぼんやりと見ることができ。この範囲にいるクリーチャーは、暗視能力や闇を見通す能力を持っていない相手に対して、視認困難(戦闘時に 20%の失敗確率)を得る。薄暗い光の範囲内にいるクリーチャーは、身を隠すために〈隠密〉判定を行なえる。“薄暗い光の範囲”には、空に月が出ている夜の屋外、満月の星明り、松明から 20 ~ 40 フィートの間の範囲が含まれる。

暗闇の範囲内では、暗視能力のないクリーチャーは事実上、盲目状態となる。盲目状態のキャラクターは、物が見えないという明白な効果に加えて、戦闘において 50%の失敗確率が付く(あらゆる相手が完全視認困難を得る)。また、AC への【敏捷力】ボーナスがあればそれを失い、AC に -2 のペナルティを受け、視覚による〈知覚〉判定に -4 のペナルティを受け、【筋力】や【敏捷力】に基づくほとんどの技能判定にも -4 のペナルティを受ける。“暗闇の範囲”には、明かりの灯っていないダンジョンの部屋、ほとんどの洞窟、月が出ていない曇りの夜の屋外が含まれる。

夜目能力を持つキャラクター(エルフ、ノーム、ハーフエルフ)は光源から表にある距離の 2 倍までの距離にあるものを見てとれる。これらの種族のキャラクターに関しては、事実上、“明るい光”、“通常の光”、“薄暗い光”の距離を 2 倍として扱うこと。

暗視能力を持つキャラクター(ドワーフ、ハーフオーク)は、光に照らされた区画と、60 フィート以内の暗闇の区画が、どちらも普通に見通せる。

**暗視のできるキャラクターから 60 フィート以内では、クリーチャーは不可視状態であるか遮蔽を得ていない限り〈隠密〉で隠れることができない**(訳注：クリーチャーの中には 60 フィートより遠くまで見渡せる暗視能力を持つものもあるので注意)。

## 壊して押し入る

物体を壊そうと試みる場合、キャラクターには 2 つの選択肢がある。武器で攻撃して壊すのか、単に腕力でぶち壊すかである。

表：物体のサイズと AC

サイズ	AC 修正値
超巨大	- 8
巨大	- 4
超大型	- 2
大型	- 1
中型	+ 0
小型	+ 1
超小型	+ 2
微小	+ 4
極小	+ 8

表：材質の硬度とヒット・ポイント

材質	硬度	ヒット・ポイント
ガラス	1	1 / 厚さ 1 インチごと
紙、布	0	2 / 厚さ 1 インチごと
ロープ	0	2 / 厚さ 1 インチごと
氷	0	3 / 厚さ 1 インチごと
皮、革	2	5 / 厚さ 1 インチごと
木	5	10 / 厚さ 1 インチごと
石	8	15 / 厚さ 1 インチごと
鉄、鋼	10	30 / 厚さ 1 インチごと
ミスラル	15	30 / 厚さ 1 インチごと
アダマンティン	20	40 / 厚さ 1 インチごと

表：物体の硬度とヒット・ポイント

物体	硬度	ヒット・ポイント	破壊 DC
ロープ (直径 1 インチ)	0	2	23
普通の木製の扉	5	10	13
小型の箱	5	1	17
上質な木製の扉	5	15	18
宝箱	5	15	23
頑丈な木製の扉	5	20	23
石造りの壁 (厚さ 1 フィート)	8	90	35
岩壁 (厚さ 3 フィート)	8	540	50
鎖	10	5	26
枷	10	10	26
高品質の枷	10	10	28
鉄製の扉 (厚さ 2 インチ)	10	60	28

表：アイテムを破壊または引きちぎる DC

【筋力】判定の対象	DC
普通の扉を打ち壊す	13
上質な扉を打ち壊す	18
頑丈な扉を打ち壊す	23
ロープによる縛めを引きちぎる	23
鉄の棒を曲げる	24
かんぬきのかかった扉を打ち壊す	25
鎖による縛めを引きちぎる	26
鉄製の扉を打ち壊す	28
状況	DC 調整 *
ホールド・ポータル	+ 5
アーケイン・ロック	+ 10

\*……両方がかかっている場合、大きな方の数値だけを使用すること。

## 物体への攻撃

相手の武器や盾を斬撃武器や殴打武器で攻撃して破壊するには、“武器破壊”特殊攻撃を行なうこと(『戦闘』を参照)。物体への攻撃も武器破壊とほぼ同様に処理するが、戦技判定が物体の AC との対抗になるところが違う。一般に、物体への攻撃は斬撃武器か殴打武器でのみ行なえる。

**アーマー・クラス**：物体にはクリーチャーよりも簡単に攻撃を命中させることができる。普通、物体は動かないからだ。反面、物体の中には、一撃一撃のダメージを少しずつ減少させてしまうような頑丈なものも多い。物体の AC は (10 + 物体のサイズ修正 (『物体のサイズと AC』表を参照))

+物体の【敏捷力】修正値)である。非自律行動物体はもともと【敏捷力】が0なので【敏捷力】修正値は-5で、さらにACに-2のペナルティが付く。そのうえ、1回の全ラウンド・アクションを使って、よく狙って攻撃するなら、近接武器での攻撃は自動的に命中し、遠隔武器での攻撃には攻撃ロールに+5のボーナスが付く。

**硬度:** 物体にはそれぞれ“硬度”がある。これはその物体がどれだけダメージに耐性があるかを数値で表したものだ。物体がダメージを受けた時には常に、その物体の硬度をダメージから差し引く。物体のヒット・ポイントを減少させるのは、硬度を超えた分のダメージだけである(『一般的な鎧、武器、盾の硬度とヒット・ポイント』表、『材質の硬度とヒット・ポイント』表、『物体の硬度とヒット・ポイント』表を参照)。

**ヒット・ポイント:** 物体の合計ヒット・ポイントは、材質と大きさで決まる(『一般的な鎧、武器、盾の硬度とヒット・ポイント』表、『材質の硬度とヒット・ポイント』表、『物体の硬度とヒット・ポイント』表を参照)。合計ヒット・ポイントの半分以上のダメージを受けた物体は破損状態(『状態』を参照)となる。物体のヒット・ポイントが0になると、それは使い物にならなくなってしまふ。

非常に大きな物体は、部位ごとに個別のヒット・ポイントを持つ。

**エネルギー攻撃:** エネルギー攻撃はほとんどの物体に半分のダメージを与える。物体の硬度を適用する前にダメージを半分にする。GMの裁量において、エネルギーの種類によっては特定の物体に対してとても効果的であるとしてもよい。例えば、[火]は羊皮紙、布、その他のたやすく燃えるものに対して完全なダメージを与えるということにしてもよい。[音波]はガラスや結晶質の物体に対して完全なダメージを与えるということにしてもよい。

**遠隔武器によるダメージ:** 物体は遠隔武器からは半分のダメージしか受けない(攻城兵器の類は除く)。物体の硬度を適用する前にダメージを半分にする。

**効果のない武器:** ある種の武器ではある種の物体に効果的にダメージを与えられない。例えば、殴打武器がロープにダメージを与えるのに使われることはない。同様に、ピックやハンマーなどのように石を破壊するためにデザインされているのでない限り、ほとんどの近接武器は石製の壁や扉には大して効果がない。

**完全耐性:** 物体は非致傷ダメージおよびクリティカル・ヒットに完全耐性がある。クリーチャーとして扱われるところの自律行動物体すらも、この完全耐性を備えている。

**魔法の鎧、盾、武器:** 強化ボーナスが+1あるごとに、鎧や武器や盾の硬度は+2され、ヒット・ポイントは+10される。

**特定の攻撃に対する脆弱性:** ある種の攻撃はある種の物体に対して特に効果的である。そのような場合、攻撃は通常の2倍のダメージを与え、さらに物体の硬度を無視してもよい。

**ダメージを受けた物体:** ダメージを受けた物体は、アイテムのヒット・ポイントが0になるまでは、破損状態ではあるが完全に機能し、hpが0になったとたん破損状態となる。

ダメージを受けているが破損状態となっていない物体は〈製作〉技能やいくつかの呪文で修理できる。

**セーヴィング・スロー:** 魔法のものでなく、かつ装備中でないアイテムはまったくセーヴィング・スローを行なえない。セーヴィング・スローに自動的に失敗したもとして扱われ、セーヴィング・スローに成功すると抵抗したり無効化したりできる呪文などの攻撃の効果を常に完全に受ける。キャラクターが装備中の(つまり握っていたり、触れていたたり、着ていたりする)アイテムはキャラクター本人と同様に(キャラクターのセーヴィング・スローを用いて)セーヴィング・スローを行なう。

魔法のアイテムは常にセーヴィング・スローを行なえる。魔法のアイテムの頑健、反応、意志セーブ・ボーナスは(2+その術者レベルの半分)である。装備中の魔法のアイテムは、所持者がアイテム自身のセーヴィング・スローのどちらか高い方を使用する。

**アニメイテッド・オブジェクト:** アニメイテッド・オブジェクトは、クリーチャーとしてACを算出する。非自律行動物体としては扱わない。

## アイテムの破壊

通常にダメージを与えるのではなく、急激な力を加えて何かを壊そうとする場合、成功したかどうか見るには【筋力】判定を行なう(“武器破壊”特殊攻撃などの場合と違い、攻撃ロールとダメージ・ロールを行なうのではない)。硬度はアイテムを破壊する際のDCには影響しないため、DCは材質よりむしろ構造によって決まる。破壊する際の一般的なDCに関しては『アイテムを破壊または引きちぎるDC』表を参照すること。

アイテムがヒット・ポイントを半分以上失っていたら、そのアイテムは破損状態(『状態』を参照)となり、それを破壊するDCは2低下する。

**中型より大きなクリーチャーや小さなクリーチャーは、扉を打ち破る際の【筋力】判定に以下のようなサイズ・ボーナスやサイズ・ペナルティを受ける:** 極小-16、微小-12、超小型-8、小型-4、大型+4、超大型+8、巨大+12、超巨大+16。

また、かなてこや携行型破城槌は、キャラクターが扉を打ち破る際の成功確率を上昇させる(『装備』を参照)。

表:一般的な鎧、武器、盾の硬度とヒット・ポイント

武器防具	硬度 <sup>1</sup>	ヒット・ポイント <sup>2,3</sup>
軽い刀剣	10	2
片手刀剣	10	5
両手刀剣	10	10
軽い金属製柄付武器	10	10
片手金属製柄付武器	10	20
軽い柄付武器	5	2
片手柄付武器	5	5
両手柄付武器	5	10
射出武器	5	5
鎧	特殊 <sup>4</sup>	鎧ボーナス×5
バックラー	10	5
木製ライト・シールド	5	7
木製ヘヴィ・シールド	5	15
金属製ライト・シールド	10	10
金属製ヘヴィ・シールド	10	20
タワー・シールド	5	20

- 1……魔法のアイテムの強化ボーナス+1ごとに+2。
- 2……hpの値は中型サイズの鎧、武器、盾のもの。サイズ分類が中型よりも1段階小さくなるごとに半分にし、1段階大きくなるごとに2倍すること。
- 3……魔法のアイテムの強化ボーナス+1ごとに+10。
- 4……材質によって異なる。表:『材質の硬度とヒット・ポイント』を参照。

## 上級クラス Prestige Classes

上級クラスはキャラクターを真に人並みはずれた存在たらしめ、同輩らの理解の範疇を超えたパワーを獲得することを可能とする。基本クラスと異なり、キャラクターは上級クラスの最初のレベルをとる前の時点で特定の必要条件を満たしていなければならない。最初のレベルの利益を得る前の時点でキャラクターがその上級クラスの必要条件を満たしていないのなら、そのキャラクターはその上級クラスをとることはできない。上級クラスのレベルをとるキャラクターはそのレベルでは適性クラスのボーナスを得ない。

**アーケイン・アーチャー**：いにしへのエルフの流儀を駆使して矢に強力な魔力を吹き込む秘術呪文の使い手。

**アーケイン・トリックスター**：秘術魔法を用いて盗みと欺きの技を高めるトラブルメイカーにして無頼者。

**アサシン**：金のために、そして死と向き合うとびきりのスリルのために殺す無慈悲な殺人者。

**エルドリッチ・ナイト**：戦闘で魔法の技を磨き上げ、武器と魔法の危険きわまりない組み合わせを作り出す秘術呪文の使い手。

**シャドウダンサー**：現実世界と影の世界の境界を歩み、シャドウを意のままに支配できる神秘的な冒険者。

**デュエリスト**：優雅さと平常心、そして身軽さを身上として勝利をつかむ軽妙洒脱なる剣士。

**ドラゴン・ディサイブル**：裡に潜むドラゴンの血統に受け入れ、訓練と傾倒の日々の果てに、ドラゴンへと部分的変身をとげる秘術呪文の使い手。

**パスファインダー・クロニクラー**：根っからの探検家なパスファインダー・クロニクラーは、遠く離れた異国の地へと旅し、世界の知識を深めていく。

**ミスティック・シーアージ**：信仰魔法と秘術魔法に等しく傾注するミスティック・シーアージは、双方の魔法の流儀を1つに組み合わせ、信じがたいほどに多角的なクラスである。

**ローアマスター**：人生を世界の謎の探求と熟考に捧げた呪文の使い手。

## 用語の定義

この章で使われるいくつかの用語の定義をここに示す。

**基本クラス**：『クラス』収録の標準的な11種のクラスの1つ。

**術者レベル**：一般には呪文を使うクラスのクラス・レベル（下記参照）の数に等しい。いくつかの上級クラスは既存のクラスに術者レベルを加える。

**キャラクター・レベル**：キャラクターの総合レベル、そのキャラクターの持つクラス・レベルの総計。

**クラス・レベル**：キャラクターが持つ特定のクラスのレベル。クラスがただ一つだけのキャラクターではクラス・レベルとキャラクター・レベルは等しい。

## アーケイン・アーチャー Arcane Archer

弓の活用法を究めんとするエルフやハーフエルフは時としてアーケイン・アーチャー（秘術の射手）の道を突き進む。アーケイン・アーチャーは、正確無比に目標に攻撃を加える能力を持ち、矢に強力な呪文を注入することができる、遠隔戦闘の達人である。アーケイン・アーチャーが放った矢は異様なありえない角度から飛来し、角を回りこんで敵に攻撃を加え、強固な物体をすり抜けて遮蔽の向こうで震える敵に命中する。能力が高まると、アーケイン・アーチャーは極めて強力な敵でさえも致死の一射をもって打ち倒すことができる。

レンジャーとウィザード双方の訓練を積んだ者がアーケイン・アーチャーとして優れるが、それ以外のマルチクラスの組み合わせがないわけではない。アーケイン・アーチャーはエルフが赴くところならどこでも見かけられる可能性がある、必ずしもそのすべてがエルフの友というわけではない。多くの者——とりわけハーフエルフのアーケイン・アーチャー——はエルフの伝統をまったくの私利私欲のために、あるいはより悪いことに伝統をかたくなに守るエルフに対して使っている。

**役割**：アーケイン・アーチャーは遠距離から死をもたらし、仲間たちが近接戦闘に突入する間に相手を吹き飛ばす。敵に矢の雨を降らせる手腕を持つアーケイン・アーチャーは遠隔戦闘の頂点を体現する。

**属性**：アーケイン・アーチャーはどのような属性でもありうるが、エルフおよびハーフエルフは束縛を嫌う傾向にあるため、秩序属性であることはまれである。同様に、悪属性のエルフおよびハーフエルフを見出すことは一般的でなく、それゆえにアーケイン・アーチャーの道は大抵は善属性か中立属性のキャラクターが突き進む。

**ヒット・ダイスの種類**：d10。

## 必要条件

アーケイン・アーチャーになるためには、キャラクターは以下の基準すべてを満たさなければならない。

**種族**：エルフかハーフエルフ。

**基本攻撃ボーナス**：+6。

**特技**：《武器熟練：ショートボウもしくはロングボウ》、《近距離射撃》、《精密射撃》。

**呪文**：1レベルの秘術呪文を発動する能力。

## クラス技能

アーケイン・アーチャーのクラス技能（と各技能の対応能力）は、〈隠密〉【敏】、〈騎乗〉【敏】、〈生存〉【判】、〈知覚〉【判】。

**レベルごとの技能ランク**：4 + 【知力】修正値。

## クラスの特徴

以下のすべてがアーケイン・アーチャー上級クラスの特徴である。

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健	反応	意志	特殊	1日の呪文数
1	+1	+1	+1	+0	アロー強化（魔法）	
2	+2	+1	+1	+1	呪文の矢	既存のクラスに+1レベル
3	+3	+2	+2	+1	アロー強化（エレメンタル）	既存のクラスに+1レベル
4	+4	+2	+2	+1	敵追いの矢	既存のクラスに+1レベル
5	+5	+3	+3	+2	アロー強化（ディスタンス）	
6	+6	+3	+3	+2	壁抜けの矢	既存のクラスに+1レベル
7	+7	+4	+4	+2	アロー強化（エレメンタル・バースト）	既存のクラスに+1レベル
8	+8	+4	+4	+3	矢の雨	既存のクラスに+1レベル
9	+9	+5	+5	+3	アロー強化（属性）	
10	+10	+5	+5	+3	必殺の矢	既存のクラスに+1レベル

**武器と防具の習熟：**アーケイン・アーチャーはすべての単純武器と軍用武器、軽装鎧と中装鎧、盾に《習熟》している。

**1日の呪文数：**指示されたレベルの時点で、アーケイン・アーチャーはこの上級クラスに就く前に属していた秘術呪文発動能力のあるクラスのレベルが上がったかのように、1日に使える呪文数が増える。しかし、追加の1日の呪文数、追加修得呪文数（準備しない呪文の使い手の場合）、呪文を発動する際の有効レベルの上昇以外に、そのクラスのレベルが上がっていたなら得られたはずの他の利益を得ることはない。キャラクターがアーケイン・アーチャーになる前に複数の呪文発動能力のあるクラスをとっていたなら、レベルの上昇があるたび、その新たなレベルをどのクラスに、1日の呪文数を決定するために適用するか決めなければならない。

**アロー強化（超常）：**クラス・レベルが1レベルで、アーケイン・アーチャーがつかえて放った、魔法の力を持たぬアローはすべて魔力を帯び、+1の強化ボーナスを得る。通常の方法で作成する魔法の武器と異なり、アーチャーはこの能力を使うのに金銭を消費しない。しかし、アーチャーの魔法のアローは自分で使う時しか働かない。

加えて、アーケイン・アーチャーのアローは追加のレベルを得るにつれていくつかの追加能力を得る。1日1回、アーケイン・アーチャーが呪文を準備する際、もしくは準備しない呪文の使い手の場合は8時間の休息の後に、エレメンタル能力、エレメンタル・バースト能力、属性能力を変更できる。

3レベル以降、アーケイン・アーチャーが発射した魔法の力を持たぬアローはすべて以下のエレメンタル関連の能力の内の1つを得る：ショック、フレイミング、フロスト。

5レベル以降、アーケイン・アーチャーが発射した魔法の力を持たぬアローはすべて ディスタンス 能力を得る。

7レベル以降、アーケイン・アーチャーが発射した魔法の力を持たぬアローはすべて以下のエレメンタル・バースト能力の内の1つを得る：アイシー・バースト、ショッキング・バースト、フレイミング・バースト。この能力はクラス・レベル3の時点で得る能力と置き換わる。

9レベル以降、アーケイン・アーチャーが発射した魔法の力を持たぬアローはすべて以下の属性関連の能力の内の1つを得る：アクションマチック、アナークック、アンホーリィ、ホーリィ。アーケイン・アーチャーは自分の属性の対抗属性の能力を選ぶことはできない（例えば、秩序にして善属性のアーケイン・アーチャーは武器の特殊能力としてアナークックとアンホーリィを選ぶことはできない）。

魔法のボウによって授けられるボーナスはこの能力で強化されているアローにも通常通り適用される。高い方のボーナスだけが適用される。重複する能力は累積しない。

**呪文の矢（擬呪）：**クラス・レベルが2レベルになると、アーケイン・アーチャーはアローに効果範囲型呪文を込める能力を得る。このアローを撃つと、その呪文の効果範囲は、通常なら術者を中心とするしかできない呪文であっても、アローの着地点が中心となる。この能力により、アーチャーは呪文の距離ではなく、ボウの射程まで呪文を届けられるようになる。この方法で発動された呪文はその呪文の標準の発動時間を使用し、アーケイン・アーチャーは発動の一部としてアローを発射できる。アローは発動が完了したラウンドに発射しなければならないと、さもないと、呪文は無駄になってしまう。アローが外れたら、呪文は無駄になってしまう。

**敵追いの矢（擬呪）：**クラス・レベルが4レベルになると、アーケイン・アーチャーは射程内にいる自分が知っている目標に向かってアローを放つことができ、このアローは、たとえ角を曲がってでも、目標のもとへ達する。よけることのできない障害物があるか、射程を超えるかしなければ、このアローの飛行を妨害することはできない。この能力は遮蔽や視認困難の修正を無効化するが、それ以外は通常通りに攻撃をロールする。この能力の使用は1回の標準アクションであり、アローを発射するのはアクションの一部である。アーケイン・アーチャーはクラス・レベル4の時点でこの能力を1日に1回使用でき、4レベルを超える2レベルごとに追加で1日に1回使用できる（最大で10レベル時の4回）。

ンの一部である。アーケイン・アーチャーはクラス・レベル4の時点でこの能力を1日に1回使用でき、4レベルを超える2レベルごとに追加で1日に1回使用できる（最大で10レベル時の4回）。

**壁抜けの矢（擬呪）：**クラス・レベルが6レベルになると、アーケイン・アーチャーは1日に1回、射程内にいる自分の知っている目標に向かってアローを放つことができ、このアローは途中にある魔法の力を持たぬ障壁や壁を突き抜けて、真っ直ぐ目標のもとへ達する。（魔法の障壁はこのアローを止めてしまう。）この能力は遮蔽、視認困難、鎧や盾の修正を無視するが、それ以外は通常通りに攻撃をロールする。この能力の使用は標準アクションであり、アローを発射するのはアクションの一部である。アーケイン・アーチャーはクラス・レベル6の時点でこの能力を1日に1回使用でき、6レベルを超える2レベルごとに追加で1日に1回使用できる（最大で10レベル時の3回）。

**矢の雨（擬呪）：**クラス・レベルが8レベル以上のアーケイン・アーチャーは1日に1回、通常の攻撃の代わりに、射程内にいる最大で自分のアーケイン・アーチャー・レベルごとに1体までの目標それぞれに対してアローを1本ずつ発射することができる。それぞれの攻撃には、そのアーチャーの一番高い攻撃ボーナスを使い、敵1体に対しては1本のアローしか発射できない。

**必殺の矢（擬呪）：**クラス・レベルが10レベルになると、アーケイン・アーチャーは特殊なタイプの“スレーイング・アロー”を作ることができる。このアローの攻撃でダメージを受けた場合、目標は頑健セーブ（DC20 + アーケイン・アーチャーの【魅力】修正値）を行わなければならないと、失敗すると即座に死亡する。1本の“スレーイング・アロー”を作るには1日かかり、このアローはそれを作ったアーチャーが使う時しか働かない。“スレーイング・アロー”の魔力は1年しか持続せず、アーチャーはこうしたアローを一度に1本しか持つことはできない。

## アーケイン・トリックスター Arcane Trickster

アーケイン・トリックスター（秘術使いの悪戯者）の悪知恵とずるがしこさに見合う者は少ない。この種の驚異的な盗賊は秘術のいわゆる言いがたい面とならず者や無頼漢の根っからの奸智を融合させ、呪文を使って元来の盗みの能力を強化する。アーケイン・トリックスターは魔法の精密作業でもって安全な距離をとって錠前を外し、罠を無力化し、財布を持ち上げ、大抵はより乱暴な解決法よりも屈辱を味あわせることを敵に打ち勝つゴールとする。

アーケイン・トリックスターとなる道は、秘術を学ぶことで盗みの才能を補うローグにとり、自然な進路である。マルチクラスのソーサラー／ローグやバード／ローグが最も一般的なアーケイン・トリックスターだが、それ以外の組み合わせもありうる。アーケイン・トリックスターは魔法の窃盗の才能を最も効果的に使い倒せる国際的な大都市で頻繁に見かけられ、大通りをうろついて不注意な者から物を盗むのだ。

**役割：**魔法に精通するアーケイン・トリックスターは標準的なローグよりもいっそう巧妙で混乱を引き起こす相手となりうる。遠隔精密作業はその盗賊の技を強化し、また挟撃せざるも急所攻撃を行ったり呪文の一部として急所攻撃を行なうその能力はアーケイン・トリックスターをおそるべきダメージ・ディーラーたらしめる。

**属性：**すべてのアーケイン・トリックスターは悪ふざけと盗みをひどく好んでおり、それゆえに秩序属性であることは決してない。アーケイン・トリックスターは時にその魔法能力をウィザードの学究の道を経て入手するが、その魔術的才能は大抵はソーサラーの血脈より生じる。そんなわけで、多くのアーケイン・トリックスターは混沌属性を持つ。

**ヒット・ダイスの種類：**d6。

### 必要条件

アーケイン・トリックスターになるためには、キャラクターは以下の基準すべてを満たさなければならない。

**属性：**秩序属性以外ならどれでも。

**技能：**〈装置無力化〉4ランク、〈脱出術〉4ランク、〈知識：神秘学〉4ランク。

**呪文：**メイジ・ハンドの呪文、および2レベルの秘術呪文を少なくとも1個発動する能力。

**特殊：**急所攻撃+2d6。

### クラス技能

アーケイン・トリックスターのクラス技能（と各技能の対応能力）は、〈隠密〉【敏】、〈軽業〉【敏】、〈鑑定〉【知】、〈交渉〉【魅】、〈水泳〉【筋】、〈呪文学〉【知】、〈真意看破〉【判】、〈装置無力化〉【知】、〈脱出術〉【敏】、〈知覚〉【判】、〈知識〉（どれでも、別々の技能として修得すること）【知】、〈手先の早業〉【敏】、〈登攀〉【筋】、〈はったり〉【魅】、〈変装〉【魅】。

**レベルごとの技能ランク：**4+  
【知力】修正値。

### クラスの特徴

以下のすべてがアーケイン・トリックスター上級クラスの特徴である。

**武器と防具の習熟：**アーケイン・トリックスターはどんな武器にも防具にも《習熟》していない。

**1日の呪文数：**アーケイン・トリックスターはレベルアップした時に、自分がこの上級クラスに就く前に属していた呪文発動能力のあるクラスのレベルが上がったかのように、1日に使える呪文数が増える。しかし、追加の1日の呪文数、追加修得呪文数（準備しない呪文の使い手の場合）、呪文を発動する際の有効レベルの上昇以外に、そのクラスのレベルが上がっていたなら得られたはずの他の利益を得ることはない。キャラクターがアーケイン・トリックスターになる前に複数の呪文発動能力のあるクラスをとっていたなら、レベルの上昇があるたび、その新たなレベルをどのクラスに、1日の呪文数を決定するために適用するか決めなければならない。

**遠隔精密作業（超常）：**アーケイン・トリックスターは〈装置無力化〉および〈手先の早業〉を30フィートの距離の内で使用することができる。離れた場所でこれらの作業を行なう場合、そのDCは通常の技能判定のDCより5上昇する。そしてアーケイン・トリックスターはその判定については出目10を行なうことができない。また操作できる物体の重量は5ポンド（約2.3kg）以下である。

アーケイン・トリックスターは、遠隔精密作業に使用する技能には少なくとも1ランクの技能ランクがなければならない。

**急所攻撃（変則）：**この能力はまさしくローグの同名能力と同じものである。与える急所攻撃ダメージは1レベルおきに（2、4、6、8、10）に+1d6増加する。もしもアーケイン・トリックスターが他の単一の源（ローグ・レベルなど）から急所攻撃ボーナスを得ているなら、ダメージへのボーナスは累積する。

**臨機急所攻撃（変則）：**3レベル以降、アーケイン・トリックスターは1日に1回、自分が行なう1つの近接攻撃もしくは遠隔攻撃が急所攻撃になるようにすることができる（行なう臨機急所攻撃が遠隔攻撃の場合には目標は30フィート以内にしなければならない）。臨機急所攻撃の目標は、その攻撃に対してのみ、ACに対する【敏捷力】ボーナスをすべて失う。この能力はいかなる目標に対しても使用できるが、クリティカル・ヒットの対象とならないクリーチャーは追加ダメージを受けない（しかし、その攻撃に対するACへの【敏捷力】ボーナスの喪失はなお適用される）。

7レベルにおいて、アーケイン・トリックスターはこの能力を1日2回使用できるようになる。

**巧妙な呪文（超常）：**クラス・レベル5の時点で、アーケイン・トリックスターは《呪文音声省略》や《呪文動作省略》を使ったかのように、音声要素もしくは動作要素を省略して呪文を発動できる。この能力を使って発動した呪文は呪文レベルが上昇することも発動時間が延びることもない。アーケイン・トリックスターはクラス・レベル5の時点でこの能力を1日に3回発動でき、以降の2レベルごとに追加で1回使用できる（最大で9レベル時の5回）。アーケイン・トリックスターは呪文を発動する時にこの能力を使用するかどうか決める。

レベル	基本攻撃 頑 健 反 応 意 志				特殊	1日の呪文数
	ボーナス	セーブ	セーブ	セーブ		
1	+0	+0	+1	+1	遠隔精密作業	既存のクラスに+1レベル
2	+1	+1	+1	+1	急所攻撃+1d6	既存のクラスに+1レベル
3	+1	+1	+2	+2	臨機急所攻撃1回/日	既存のクラスに+1レベル
4	+2	+1	+2	+2	急所攻撃+2d6	既存のクラスに+1レベル
5	+2	+2	+3	+3	巧妙な呪文3回/日	既存のクラスに+1レベル
6	+3	+2	+3	+3	急所攻撃+3d6	既存のクラスに+1レベル
7	+3	+2	+4	+4	臨機急所攻撃2回/日、巧妙な呪文4回/日	既存のクラスに+1レベル
8	+4	+3	+4	+4	急所攻撃+4d6	既存のクラスに+1レベル
9	+4	+3	+5	+5	不可視の盗賊、巧妙な呪文5回/日	既存のクラスに+1レベル
10	+5	+3	+5	+5	急所攻撃+5d6、不意の呪文	既存のクラスに+1レベル

**不可視の盗賊 (超常)：**クラス・レベルが9レベルになると、アーケイン・トリックスターはフリー・アクションとして、グレーター・インヴィジビリティの影響下にあるかのように、不可視状態となることができる。アーケイン・トリックスターは1日に自分のアーケイン・トリックスター・レベルに等しいラウンド数の間、不可視状態で居続けられる。この効果の術者レベルはアーケイン・トリックスターの術者レベルに等しい。不可視状態であるラウンドが連続している必要はない。

**不意の呪文：**クラス・レベルが10レベルに達したアーケイン・トリックスターは、目標が立ちすくみ状態であれば、ダメージを与える呪文に急所攻撃ダメージを加えることができる。この追加ダメージはヒット・ポイント・ダメージを与える呪文にのみ適用され、またこの追加ダメージは呪文と同じ種類のダメージを与える。セーヴィング・スローに成功すると効果が無効か半分になる呪文であれば、セーブに成功すると急所攻撃ダメージも無効ないし半分となる。

## アサシン Assassin

冷酷で職業的な超然さで仕事を請け負う傭兵であるアサシン (暗殺者) は、諜報活動、賞金稼ぎ、テロ行為に等しく熟達している。根本的に、アサシンは職人であり、その作品は死である。さまざまな殺人技術を身につけたアサシンは、最も恐れられるクラスの1つである。

ほとんどどんなクラスでもアサシンとなりうるが、能力的な観点と思想的な観点の両面から、ローグは他よりもこの立場にふさわしい。戦闘においても優れた仲間となるものの、アサシンはもっと後ろ暗い状況にこそ長けている。最良のアサシンとは犠牲者に決して悟られぬ者のことなのだ。

**役割：**アサシンはその性質上孤高でいる傾向にあり、仲間のことは良くも悪くも見なしている。時おり任務にてアサシンが冒険者たちの一団に加わるが、戦闘時に職業的アサシンが自分たちの背を見つめているのを信頼してくつろげる者は少なく、感情を表さない殺害者は前方を偵察したり待ち伏せの準備を手伝ったりすることになりやすい。

**属性：**利己主義と命を奪うことに冷酷無関心である必要性により、アサシン・クラスには悪属性の者の方がそれ以外よりも惹きつけられやすい。職業柄、自制心の強さが求められるため、混沌属性のキャラクターはこの種の影の殺戮者になるのに向いていない。中立属性のキャラクターが時おりアサシンになるが、自分のことを仕事をこなすただの職人であると頻繁に思うことにより、やはりその任務の性質が必然的に悪属性へと追いやる。

**ヒット・ダイスの種類：**d8。

## 必要条件

アサシンになるためには、キャラクターは以下の基準すべてを満たさなければならない。

**属性：**悪ならばどれでも。

**技能：**〈隠密〉5ランク、〈変装〉2ランク。

**特殊：**キャラクターはただアサシンになりたいという理由だけで誰かを殺さなければならない。

## クラス技能

アサシンのクラス技能 (と各技能の対応能力) は、〈威圧〉【魅】、〈隠密〉【敏】、〈軽業〉【敏】、〈言語学〉【知】、〈交渉〉【魅】、〈水泳〉【筋】、〈真意看破〉【判】、〈装置無力化〉【知】、〈脱出術〉【敏】、〈知覚〉【判】、〈手先の早業〉【敏】、〈登攀〉【筋】、〈はったり〉【魅】、〈変装〉【魅】、〈魔法装置使用〉【魅】。

**レベルごとの技能ランク：**4 + 【知力】修正値。

## クラスの特徴

以下のすべてがアサシン上級クラスの特徴である。

**武器と防具の習熟：**アサシンは (ハンド、ライト、ヘヴィ) クロスボウ、サップ、ショート・ソード、(普通およびコンポジットの) ショートボウ、ダーツ、ダガー (すべての種類)、レイピアに《習熟》している。アサシンは軽装鎧に《習熟》しているが、盾には《習熟》していない。

**急所攻撃：**この能力はまさしくローグの同名能力と同じものである。与える追加ダメージは1レベルおき (1、3、5、7、9レベル) に +1d6 増加する。もしもアサシンが他から急所攻撃ボーナスを得ているなら、ダメージへのボーナスは累積する。

**致死攻撃 (変則)：**アサシンが犠牲者を3ラウンド観察し、その後近接武器で急所攻撃を行ない、ダメージ

表：アサシン

レベル	基本ボーナス	攻撃	頑健	反応	意志	特殊
1	+0	+0	+1	+0		急所攻撃 + 1d6、致死攻撃、毒の使用
2	+1	+1	+1	+1		毒に対するセーヴィング・スロー + 1、直感回避
3	+2	+1	+2	+1		急所攻撃 + 2d6
4	+3	+1	+2	+1		毒に対するセーヴィング・スロー + 2、暗器、真の死
5	+3	+2	+3	+2		直感回避強化、急所攻撃 + 3d6
6	+4	+2	+3	+2		毒に対するセーヴィング・スロー + 3、静かなる死
7	+5	+2	+4	+2		急所攻撃 + 4d6
8	+6	+3	+4	+3		毒に対するセーヴィング・スロー + 4、影隠れ
9	+6	+3	+5	+3		急所攻撃 + 5d6、迅速なる死
10	+7	+3	+5	+3		毒に対するセーヴィング・スロー + 5、死の天使

を与えることに成功したら、その急所攻撃で目標を麻痺させるか殺害する追加効果（どちらにするかはアサシンが選択する）を与える可能性がある。犠牲者を観察するのは標準アクションである。目標がアサシンのことに気付くか、アサシンのことを敵だと認識した場合、致死攻撃は失敗する。ただし、目標がACへの【敏捷力】ボーナスを失っているか、挟撃されている場合は、攻撃はやはり急所攻撃となるかもしれない。この攻撃の犠牲者が殺害効果に対する頑健セーブ（DC10 + アサシンのクラス・レベル + アサシンの【知力】修正値）に失敗すれば、そのキャラクターは死亡する。麻痺効果に対するセーヴィング・スローに失敗すれば、犠牲者は1d6ラウンド + アサシンのクラス・レベルごとに1ラウンドの間、無防備状態となり、行動することができなくなる。犠牲者がセーヴィング・スローに成功した場合、その攻撃は通常の急所攻撃となる。3ラウンドの観察を完了したなら、そのアサシンはその後3ラウンドの間に致死攻撃を行わなければならない。致死攻撃を試みて（犠牲者がセーブに成功したため）失敗したり、アサシンが観察完了後3ラウンド以内に攻撃を行わなかった場合、さらなる致死攻撃を試みるためには、新たに3ラウンドの観察を行なう必要がある。

**毒の使用**：アサシンは毒を使用する訓練を受けており、刃物に毒を塗って使用する際に、誤って自分が毒をうけることはない（『毒』を参照すること）。

**毒に対するセーヴィング・スロー・ボーナス**：クラス・レベル2の時点で、アサシンは毒に対するセーヴィング・スローに+1のボーナスを得る。このボーナスはクラス・レベル2レベルごとに+1ずつ上昇していく。

**直感回避（変則）**：クラス・レベル2以降、アサシンは、たとえ不可視状態の敵に攻撃された場合であっても、立ちすくみ状態になることはない。アサシンが動けない状態になれば、やはりACへの【敏捷力】ボーナスは失われてしまう。この能力を持つアサシンは、相手がアサシンに対するフェイント・アクションに成功した場合、やはりACへの【敏捷力】ボーナスを失う。

アサシンがすでに他のクラスで直感回避を獲得していた場合、アサシンは直感回避の代わりに“直感回避強化”を自動的に獲得する。

**暗器（変則）**：クラス・レベル4になると、アサシンは自分の身体に武器を隠すことの達人となる。アサシンは隠した武器に他の者が気付くのを防ぐために行なうすべての〈手先の早業〉判定に自分のアサシン・レベルを加える。

**真の死（超常）**：クラス・レベル4の時点で、アサシンの致死攻撃で殺害された者は死から復活するのがより困難になる。レイズ・デッドもしくは類似の魔法を使ってクリーチャーを死から復活させようとする呪文の使い手は、DC（15 + アサシン・レベル）の術者レベル判定を行わなければならない。失敗すると呪文は失敗し、物質要素は消費される。クリーチャーを死から復活させようとするラウンドの前のラウンドにリムーヴ・カースを発動することで、この可能性は無効化される。リムーヴ・カースのDCは（10 + アサシン・レベル）である。

**直感回避強化（変則）**：クラス・レベルが5レベル以上のアサシンは挟撃されなくなる。この防御を持つアサシンに対して、ローグは挟撃による急所攻撃を行なうことができない。ただし、ローグのクラス・レベルが、目標のアサシン・レベルより4レベル以上高い場合、ローグは急所攻撃を行なうことができる。

このキャラクターがすでに他のクラスで直感回避を獲得していた場合、ローグに挟撃され得るかどうかを判断する際、直感回避を授けるクラスのクラス・レベルをすべて累積させることができる。

**静かなる死（変則）**：クラス・レベルが6レベルになると、アサシンが

不意打ちラウンドの間に致死攻撃を使用してクリーチャーを殺害した場合はいつでも、アサシンは付近にいる者たちの〈知覚〉判定に対抗して〈隠密〉判定を行なって、アサシンが加害者であると認識されることを防ぐこともできる。成功したら、近くにいる者たちはしばしの間目標が死亡したことにすら気付かず、アサシンは行方をくらますことができるかもしれない。

**影隠れ（超常）**：クラス・レベル8以降、アサシンは人々に見られている時でも〈隠密〉技能を使用することができる。何らかの影から10フィート以内にいるならば、アサシンは背後に身を隠せるようなものが一切ない開けた場所でも姿を隠すことができる。ただし、自分の影に隠れることはできない。

**迅速なる死（変則）**：クラス・レベル9になると、1日1回、アサシンは前もって観察していない敵に対して致死攻撃を行なうことができる。アサシンはやはりダメージを与える近接武器を使って敵に急所攻撃を行わなければならない。

**死の天使（超常）**：クラス・レベル10に達した時点で、アサシンは死の達人となる。1日1回、致死攻撃に成功した場合、アサシンは目標の肉体を塵と化すことができる。これにより、レイズ・デッドおよびリザレクションが妨げられる。ただし、トゥルー・リザレクションは通常通りに働く。アサシンは攻撃を行なう前にこの能力の使用を宣言しなければならない。この攻撃が外れるか、目標が致死攻撃に対するセーヴィング・スローに成功したら、この能力はいかなる効果も上げることなく消費される。

## ドラゴン・ディサイプル Dragon Disciple

現存する最も古く、強力で、気まぐれなクリーチャーの1つであるドラゴンは、時に疑りもしていない定命の者と違い引きを交わしたり、人並みはずれた者とまじわって子をなしたりする。同様に、この種のクリーチャーが有する強大なパワーは長らく、己が身体にドラゴンのパワーを取り込まんとしてさまざまな魔法的手段を探し求めてきたウィザードや錬金術師の陰謀的となっていた。結果として、ドラゴンの血は多くの種族の血筋に流れている。一部の者では、この血統はソーサラーの血脈と魔法の偏愛として顕現する。しかし他の者にとっては、ドラゴンの先祖のパワーは妄執と化す。

ドラゴンの血統にいだかれ自分の能力を引き出す術を学んだ呪文の使い手は、熟練のソーサラーのレパトリーだけでなく敵にドラゴンの猛烈なるパワーを食わせる能力を有するおそろべき戦士たるドラゴン・ディサイプル（ドラゴンの徒弟）となることができる。ドラゴン・ディサイプルが祖先のパワーを見出していくにつれて、ドラゴン・ディサイプルは火のブレスを吐き、皮の翼で空を飛び、そしてその能力の頂点たるドラゴンの姿をとる術を修得することができる。数こそ少ないが、ドラゴン・ディサイプルはドラゴンが定命の者と関わりを持つ土地であればどこでも見かけられる。

**役割:** 思い通りの呪文を發動するクラスの魔法を用いて、ドラゴン・ディサイプルは魔法使いの典型的な役割を果たすことができ、敵の移動を妨げたり、相手にダメージを与える呪文を投げつけたりする。しかし、ブレス攻撃や飛行能力を使用して敵を直接打ち倒さんとする、ドラゴン・ディサイプルの竜のごとき能力は、この多芸な呪文の使い手をよりいっそう手強くする。

**属性:** ドラゴン・ディサイプルはどのような属性でもありうるが、秩序属性よりは混沌属性に偏りがちである。獣のごときホワイト・ドラゴンやおそろべきレッド・ドラゴンなどのクロマティック・ドラゴンの特性を採るドラゴン・ディサイプルは悪属性の気質を持つ。対照的に、禁欲的なブラス・ドラゴンや騎士道精神を持つゴールド・ドラゴンなどのメタリック・ドラゴンに似るドラゴン・ディサイプルはしばしば善属性である。

**ヒット・ダイスの種類:** d12。

### 必要条件

ドラゴン・ディサイプルになるためには、キャラクターは以下の基準すべてを満たさなければならない。

**属性:** 竜でない種族。

**技能:** 〈知識: 神秘学〉5ランク。

**言語:** 竜語。

**呪文:** 準備なしに1レベルの秘術呪文を發動する能力。キャラクターがソーサラー・レベルを持っていたら、竜の血脈を持っていないとなければならない。このクラスを取った後でソーサラーのレベルを得たら、そのキャラクターは竜の血脈を取らなければならない。

### クラス技能

ドラゴン・ディサイプルのクラス技能（と各技能の対応能力）は、〈交渉〉【魅】、〈呪文学〉【知】、〈脱出術〉【敏】、〈知覚〉【判】、〈知識〉（どれでも、別々の技能として修得すること）【知】、〈飛行〉【敏】。

**レベルごとの技能ランク:** 2 + 【知力】修正値。

### クラスの特徴

以下のすべてがドラゴン・ディサイプル上級クラスの特徴である。

**武器と防具の習熟:** ドラゴン・ディサイプルはどんな武器にも防具にも《習熟》していない。

**1日の呪文数:** 指示されたレベルの時点で、ドラゴン・ディサイプルはこの上級クラスに就く前に属していた秘術呪文發動能力のあるクラスのレベルが上がったかのように、1日に使える呪文数が増える。しかし、追加の1日の呪文数、追加修得呪文数（準備しない呪文の使い手の場合）、呪文を發動する際の有効レベルの上昇以外に、そのクラスのレベルが上がっていたなら得られたはずの他の利益を得ることはない。キャラクターがドラゴン・ディサイプルになる前に複数の呪文發動能力のあるクラスをとっていたなら、レベルの上昇があるたび、その新たなレベルをどのクラスに、1日の呪文数を決定するために適用するか決めなければならない。

**竜の血:** ドラゴン・ディサイプルは、自分の血脈から得るパワーを決定する際に、ドラゴン・ディサイプル・レベルをソーサラー・レベルに加える。ドラゴン・ディサイプルがソーサラー・レベルを持っていないと、ドラゴン・ディサイプルは代わりに自分のドラゴン・ディサイプル・レベルをソーサラー・レベルとして使用してどのボーナスが得られるか決定して、竜の血脈の血脈パワーを獲得する。ドラゴン・ディサイプルはこのクラスの最初のレベルを得る際にドラゴンの種類を選択しなければならない。かつその種類は自分のソーサラーの種類と同じでなければならない。この能力は、ドラゴン・ディサイプルが適切なレベルの呪文スロットを持っていない限り、ソーサラーへのボーナス呪文を授けることはない。得られなかったボーナス呪文は、ソーサラーがその呪文の呪文スロットを得た場合、自動的に授けられる。

**外皮上昇 (変則):** その肌が厚くなっていくにつれて、ドラゴン・ディサイプルはますます自分の先祖の外見に近づいていく。1、4、7レベルに達するたびに、ドラゴン・ディサイプルはキャラクターの既存の外皮ボーナス（あれば）を『ドラゴン・ディサイプル』表に示されたように上昇させる。この外皮ボーナスは累積する。

**能力値向上 (変則):** ドラゴン・ディサイプルは、この上級クラスでレベルアップするにつれ『ドラゴン・ディサイプル』表に示したとおり、能力値が向上する。この向上する数値は累積し、レベル上昇によって得られる数値と同様に得られる。

**血脈特技:** 2レベルに到達した際、および以降の3レベルごとに、ドラ

表: ドラゴン・ディサイプル

レベル	基本攻撃 頑健 反応 意志				特殊	1日の呪文数
	ボーナス	セーブ	セーブ	セーブ		
1	+0	+1	+0	+1	竜の血、外皮上昇 (+1)	—
2	+1	+1	+1	+1	能力値向上 (【筋】+2)、血脈特技、竜の喘みつき	既存の秘術呪文を發動するクラスに+1レベル
3	+2	+2	+1	+2	ブレス攻撃	既存の秘術呪文を發動するクラスに+1レベル
4	+3	+2	+1	+2	能力値向上 (【筋】+2)、外皮上昇 (+1)	既存の秘術呪文を發動するクラスに+1レベル
5	+3	+3	+2	+3	非視覚的感知 30 フィート、血脈特技	—
6	+4	+3	+2	+3	能力値向上 (【耐】+2)	既存の秘術呪文を發動するクラスに+1レベル
7	+5	+4	+2	+4	ドラゴン形態 (1回/日)、外皮上昇 (+1)	既存の秘術呪文を發動するクラスに+1レベル
8	+6	+4	+3	+4	能力値向上 (【知】+2)、血脈特技	既存の秘術呪文を發動するクラスに+1レベル
9	+6	+5	+3	+5	翼	—
10	+7	+5	+3	+5	非視覚的感知 60 フィート、ドラゴン形態 (2回/日)	既存の秘術呪文を發動するクラスに+1レベル

ゴン・ディサイブルは竜の血脈のボーナス特技リストから選択したボーナス特技を得る。

**竜の噛みつき Dragon Bite (変則) :**2レベルに達すると、ドラゴン・ディサイブルが自分の血脈を使用して爪を伸ばす場合はいつでも、ドラゴン・ディサイブルは噛みつき攻撃も得る。これは主要肉体武器で、1d6(ドラゴン・ディサイブルが小型だったら1d4)+【筋力】修正値の1.5倍のダメージを与える。6レベルに到達した際、この噛みつきは1d6ポイントのエネルギー・ダメージも与える。与えるダメージの種類はドラゴン・ディサイブルの血脈によって決まる。

**プレス攻撃 (超常) :**3レベルに達したドラゴン・ディサイブルは、たとえ自分のレベルがこのパワーをまだ授けない場合であっても、プレス攻撃の血脈パワーを得る。ドラゴン・ディサイブルのレベルが血脈を通じてこのパワーを得られるほどに高くなったら、ドラゴン・ディサイブルは1日ごとのプレス攻撃使用回数を追加で1回ぶん得る。プレス攻撃の種類および形状は、竜のソーサラーの血脈の解説の記述通り、ドラゴン・ディサイブルを選んだドラゴンの種類に応じる。

**非視覚的感知 (変則) :**5レベルに達したドラゴン・ディサイブルは範囲30フィートの非視覚的感知を得る。視覚によらない感覚により、ドラゴン・ディサイブルは見ることのできないものの存在に気付くことができる。ドラゴン・ディサイブルは通常、〈知覚〉判定を行なわなくても、この特殊能力の有効距離内において効果線が通っているクリーチャーに気づき、位置を特定することができる。

ドラゴン・ディサイブルが非視覚的感知を持っていたとしても、ドラゴン・ディサイブルが見ることのできない敵は、やはりそのドラゴン・ディサイブルに対して完全視認困難(50%の失敗確率)を持つ。そのため視認困難を持つ敵を攻撃する場合には、通常通りの失敗確率を被る。非視覚的感知を持っていても、移動に際してはやはり視界の状態の作用を受ける。非視覚的感知を持つドラゴン・ディサイブルもやはり、見ることのできない敵からの攻撃に関しては、アーマー・クラスへの【敏捷力】ボーナスを失う。10レベルに達すると非視覚的感知の範囲は60フィートに向上する。

**ドラゴン形態 (擬呪) :**7レベルに達したドラゴン・ディサイブルはドラゴンの姿をとることができる。この能力はフォーム・オヴ・ザ・ドラゴンIのように働く。10レベルに達すると、この能力はフォーム・オヴ・ザ・ドラゴンIIのように働き、かつドラゴン・ディサイブルはこの能力を1日に2回使用できる。この効果に関するドラゴン・ディサイブルの術者レベルは、竜の血脈におけるドラゴン・ディサイブルの有効ソーサラー・レベルに等しい。ドラゴン・ディサイブルがフォーム・オヴ・ザ・ドラゴンを発動した場合はいつでも、ドラゴン・ディサイブルは自分の血脈と同じ種類のドラゴンの姿をとらなければならない。

**翼 (超常) :**9レベルに達したドラゴン・ディサイブルは、たとえ自分のレベルがこのパワーをまだ授けない場合であっても、翼の血脈パワーを得る。ドラゴン・ディサイブルのレベルが血脈を通じてこのパワーを得られるほどに高くなったら、ドラゴン・ディサイブルの移動速度は90フィートに上昇する。

## デュエリスト Duelist

デュエリスト(決闘者)は優雅なる剣術の頂点を体現する。デュエリストはほとんどの敵とは比べものにならないほど優雅に動き、打撃を受け流し目にも止まらぬ刃の猛攻で反撃する。デュエリストは鎧を着ることもあがるが、その優雅さで相手を容易に回避できるような、一般にあまりにかさばる防護は避ける。他の者が不安定な地形にまごついている間に、デュエリストは戦場を軽やかに横切って突撃し、乱闘に飛び込んでいくのだ。デュエリストは、その剣技でぶざまな敵に不意討ちを食らわせことのほかよく狙いを定めた刃の猛攻で相手を無力化できる、近接戦闘でこそ栄える。

デュエリストへの道は、防御が鎧頼りではないローグやバードといったクラスにうってつけだが、ほとんどのデュエリストはファイターやレンジャーといった兵士上がりである。デュエリストは戦闘に関して手の込んだルールや作法を有する国々にてしばしば見かけられる。

**役割 :**デュエリストの能力は、戦闘能力を抜きん出たが重い鎧を着用しないために怖くて戦闘に身を投じられないローグやバードの能力を補足する。デュエリストはファイターやバーバリアンなどの近接戦闘クラスの横に立ち、敵の弱点をうまく捉えつつ相手の刃を巧みに回避して、前線で戦う。

**属性 :**デュエリストはどんな属性でもありうるが、ほとんどの者がローグやバードの経歴出身であるため、デュエリストは秩序あるふるまいを避ける傾向にある。秩序属性のデュエリストも聞かないではないが、そういったデュエリストはしばしば厳格な行動規範を堅持しており、非武装の者や明らかに劣る相手を攻撃することを拒む。

**ヒット・ダイスの種類 :**d10。

### 必要条件

デュエリストになるためには、キャラクターは以下の基準すべてを満たさなければならない。

**基本攻撃ボーナス :**+6。

**技能 :**〈軽業〉2ランク、〈芸能〉2ランク。

**特技 :**《回避》、《強行突破》、《武器の妙技》。

### クラス技能

デュエリストのクラス技能(と各技能の対応能力)は、〈軽業〉【敏】、〈芸能】【魅】、〈真意看破】【判】、〈脱出術】【敏】、〈知覚】【判】、〈はったり】【魅】。  
**レベルごとの技能ランク :**4+【知力】修正値。

### クラスの特徴

以下のすべてがデュエリスト上級クラスの特徴である。

**武器と防具の習熟 :**デュエリストはすべての単純武器、軍用武器に《習熟》している。デュエリストは軽装鎧に《習熟》しているが、盾には《習熟》していない。

**抜け目なき守り (変則) :**デュエリストは軽装鎧を着用しているか鎧を

表:デュエリスト

レベル	基本攻撃	頑	健	反	応	意	志	特殊
	ボーナス	セーブ	セーブ	セーブ	セーブ			
1	+1	+0	+1	+0				抜け目なき守り、精密打撃
2	+2	+1	+1	+1				先手必勝+2、受け流し
3	+3	+1	+2	+1				強行突破強化
4	+4	+1	+2	+1				《迎え討ち》、優雅なる反応
5	+5	+2	+3	+2				突き返し
6	+6	+2	+3	+2				曲技突撃
7	+7	+2	+4	+2				巧みな防御
8	+8	+3	+4	+3				先手必勝+4
9	+9	+3	+5	+3				《矢止め》、逃れること能わず
10	+10	+3	+5	+3				弱体化クリティカル

着ておらず、かつ盾を使用していなければ、近接武器を使用している間【敏捷力】のアーマー・クラスに対する修正値に【知力】ボーナス（あれば）をデュエリストのクラス・レベルごとに1ポイントまで加えることができる。デュエリストが立ちすくみ状態であったり、何か他の理由で【敏捷力】ボーナスを失うような場合にはこのボーナスも失われる。

**精密打撃（変則）：**デュエリストは軽い刺突武器か片手刺突武器を使って精密な打撃を行ない、自分のデュエリスト・レベルをダメージ・ロールに追加する能力を得る。精密打撃を行なう際デュエリストは、別の手で持った武器で攻撃することや盾を使うことができない。デュエリストの精密打撃は認識可能な解剖学的組織構造を有する、生きているクリーチャーに対してしか効果がない。クリティカル・ヒットに完全耐性を持つクリーチャーには精密打撃は効果がない。また、クリーチャーをクリティカル・ヒットから守るアイテムや能力は精密打撃に対しても防護を提供する。

**先手必勝（変則）：**2レベルに到達したデュエリストはイニシアチブ判定に+2のボーナスを得る。8レベルに到達すると、このボーナスは+4に上昇する。このボーナスは《イニシアチブ強化》特技による利益と累積する。

**受け流し（変則）：**クラス・レベルが2レベルになると、デュエリストは他のクリーチャーの攻撃を受け流して攻撃を外させる術を修得する。デュエリストが軽い刺突武器か片手刺突武器を使って全力攻撃アクションを取る場合はいつでも、自分の攻撃の内の1つを行なわないことのできる。デュエリストの次のターンより前の任意の時点で、デュエリストは割り込みアクションとして自分もしくは隣接する仲間に対する攻撃を受け流すことを試みることができる。攻撃を受け流すためには、デュエリストは前のアクションで行なわずにすませることにした攻撃と同じボーナスを用いて攻撃ロールを行なう。デュエリストの攻撃ロールが攻撃側クリーチャーのロールよりも高ければ、その攻撃は自動的に失敗する。攻撃側クリーチャーのサイズ分類がデュエリストよりも1段階大きいごとに、デュエリストは攻撃ロールに-4のペナルティを受ける。デュエリストは隣接する仲間に対して行なわれた攻撃を受け流そうと試みる際にも-4のペナルティを受ける。デュエリストはこの能力の使用を、攻撃が宣言された後だがロールが行なわれる前に宣言しなければならない。

**強行突破強化（変則）：**クラス・レベル3レベル以降、軽装鎧を着用しているか鎧を着ておらず、かつ盾を使用していないとき、デュエリストは機会攻撃範囲内にあるマス目から離れる時に引き起こす機会攻撃に対して、ACに追加の+4ボーナスを得る。

《迎え討ち》：クラス・レベルが4レベルになると、デュエリストは軽い刺突武器か片手刺突武器を使用している際、《迎え討ち》特技の利益を得る。

**優雅なる反応（変則）：**4レベルに到達したデュエリストはすべての反応セーブに追加で+2の技量ボーナスを得る。この能力はデュエリストが軽装鎧を着用しているか鎧を着ておらず、かつ盾を使用していないときのみ機能する。

**突き返し（変則）：**クラス・レベル5の時点で、デュエリストは自分が攻撃を受け流すことに成功したクリーチャーに対して、そのクリーチャーがデュエリストの間合い内にいれば、機会攻撃を行なうことができる。

**曲技突撃（変則）：**6レベルに到達したデュエリストは他の者では不可能な状況でも突撃を行なう能力を得る。デュエリストは、通常なら移動速度が低下する、移動困難な地形の上でも突撃を行なえる。状況に応じて、デュエリストはそうした地形をうまく乗り越えるため、適当な判定に成功する必要がある。

**巧みな防御（変則）：**クラス・レベル7以上のデュエリストは、近接戦闘時に、防衛的戦闘を選択したり、防御専念アクションを取った際、自分のデュエリストのクラス・レベル3レベルごとにACに+1ポイントの追加の回避ボーナスを得る。

《矢止め》：9レベルに到達したデュエリストは、軽い刺突武器か片手刺突武器を使用している際、《矢止め》特技の利益を得る。デュエリストはこの特技を使用するのに片手が自由である必要はない。

**逃れること能わず（変則）：**クラス・レベルが9レベルになると、デュエリストに隣接して撤退アクションを取る敵は、デュエリストからの機会攻撃を誘発する。

**弱体化クリティカル（変則）：**軽い刺突武器か片手刺突武器を使用していてクリティカル・ロールに成功した際、デュエリストは与えたダメージに加えて以下のペナルティの内の1つを適用できる：目標の持つすべての移動速度を10フィートぶん低下させる（最低で5フィートまで）、1d4ポイントの【筋力】ダメージか【敏捷力】ダメージ、すべてのセーヴィング・スローに-4のペナルティ、アーマー・クラスに-4のペナルティ、2d6ポイントの出血ダメージ。上記のペナルティは1分間持続するが、通常通りに治療されなければならない能力値ダメージと、目標が魔法の治療を受けるかDC15の〈治療〉判定に成功するまで継続する出血ダメージは除く。

## エルドリッチ・ナイト Eldritch Knight

おそるべき戦士にして呪文の使い手たるエルドリッチ・ナイト（秘術騎士）は、魔法使いには珍しいその能力で、ファイターやバーバリアンなどの戦闘クラスの者の横に立って戦闘に身を投じていく。戦闘でエルドリッチ・ナイトと相対しなければならない者たちは、戦場においてその多才さはとてつもない優位を持つがために、エルドリッチ・ナイトを大いに恐れる。重武装の相手に対しては弱体化呪文を向ければよく、相対する呪文の使い手はエルドリッチ・ナイトの刃の前に最期を迎えるのだ。

エルドリッチ・ナイトとなる道は武勇と秘術のパワーの双方を要求するため、エルドリッチ・ナイトは大抵がその道を、ウィザード／ファイターやソーサラー／レンジャーなど、マルチクラスのキャラクターとして歩み始める。エルドリッチ・ナイトは秘術の研究が戦闘訓練と同じくらい広く行なわれている所ならどこでも見かけられる。

**役割：**エルドリッチ・ナイトは戦闘クラスと呪文の使い手の能力を融合し、ある時は敵に魔法を投じ、またある時は鋼で相手を叩き伏せる。エルドリッチ・ナイトは、戦闘のまっただ中で戦うことにも、同胞らの後ろで安全なまま敵に向けて呪文を発動することにも、まったく同じように慣れ親しんでいる。その多才さは、来るべき戦いの状況が見通せぬ時に、エルドリッチ・ナイトを価値ある仲間たらしめる。

**属性：**エルドリッチ・ナイトとなる道は、ウィザードの下での見習い期間や兵士としての経歴につながる道と同じくらいさまざまであり、それゆえにエルドリッチ・ナイトはどのような属性でもありうる。しかしながら、秘術知識の研究と戦闘技術のバランスを維持するにはたいへんな自制心が要求され、その理由から多くの者は秩序属性を好む。

**ヒット・ダイスの種類：**d10。

### 必要条件

エルドリッチ・ナイトになるためには、キャラクターは以下の基準すべてを満たさなければならない。

**武器の習熟：**すべての軍用武器に習熟していること。

**呪文：**3レベルの秘術呪文を発動できる能力。

### クラス技能

エルドリッチ・ナイトのクラス技能（と各技能の対応能力）は、〈騎乗〉【敏】、〈言語学〉【知】、〈水泳〉【筋】、〈呪文学〉【知】、〈真意看破〉【判】、〈知識：貴族〉【知】、〈知識：神秘学〉【知】、〈登攀〉【筋】。

**レベルごとの技能ランク：**2 + 【知力】 修正値。

### クラスの特徴

以下のすべてがエルドリッチ・ナイト上級クラスの特徴である。

**武器と防具の習熟：**エルドリッチ・ナイトはどんな武器にも防具にも《習熟》していない。

表：エルドリッチ・ナイト

ボーナス特技：1レベルにおいて、エルドリッチ・ナイトはボーナス戦闘特技1つを選んでよい。これはすべてのキャラクターがレベルの上昇により通常獲得する特技とは別に追加で得られる特技である。キャラクターはやはりこのボーナス特技の前提条件を満たして

レベル	基本攻撃	頑健	反応	意志	特殊	1日の呪文数
	ボーナス	セーブ	セーブ	セーブ		
1	+1	+1	+0	+0	ボーナス戦闘特技、多角的訓練	
2	+2	+1	+1	+1		既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル
3	+3	+2	+1	+1		既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル
4	+4	+2	+1	+1		既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル
5	+5	+3	+2	+2	ボーナス戦闘特技	既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル
6	+6	+3	+2	+2		既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル
7	+7	+4	+2	+2		既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル
8	+8	+4	+3	+3		既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル
9	+9	+5	+3	+3	ボーナス戦闘特技	既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル
10	+10	+5	+3	+3	呪文クリティカル	既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル

いなければならない。エルドリッチ・ナイトはクラス・レベル5および9の時点で追加の戦闘特技を獲得する。

**多角的訓練：**エルドリッチ・ナイトは、特技の前提条件を満たす用途において、自分の持つファイター・レベルにエルドリッチ・ナイト・レベルを加えることができる。ファイター・レベルを持っていない場合は、エルドリッチ・ナイト・レベルをファイター・レベルとして扱うこと。エルドリッチ・ナイトは、特技の前提条件を満たす用途において、秘術呪文が発動できるクラスのレベルにエルドリッチ・ナイト・レベルを加えることもできる。

**1日の呪文数：**指示されたレベルの時点で、エルドリッチ・ナイトはこの上級クラスに就く前に属していた秘術呪文が発動できるクラスのレベルが上がったかのように、1日に使える呪文数が増える。しかし、追加の1日の呪文数、追加修得呪文数（準備しない呪文の使い手の場合）、呪文を発動する際の有効レベルの上昇以外に、そのクラスのレベルが上がっていたなら得られたはずの他の利益を得ることはない。キャラクターがエルドリッチ・ナイトになる前に複数の呪文発動能力のあるクラスをとっていたなら、レベルの上昇があるたび、その新たなレベルをどのクラスに、1日の呪文数を決定するために適用するか決めなければならない。

**呪文クリティカル（超常）：**クラス・レベルが10レベルに達したエルドリッチ・ナイトがクリティカル・ロールに成功した場合はいつでも、即行アクションとして呪文1つを発動できる。この呪文は先の攻撃の目標を、目標の内の1体とするか、効果範囲内に収めるかしていなければならない。この呪文を発動することで機会攻撃を誘発することはない。術者はやはり呪文の構成要素すべてを満たしていなければならない。必要なら秘術呪文失敗率をロールしなければならない。

## ローアマスター Loremaster

ローアマスター（学匠）は秘密の収集家にして管理者である。ローアマスターはしばしば、熱愛する貴婦人に仕えるかのように、暗号めいた秘術の知識が記された文書にとりつかれている。「知は力なり」とのことわざを胸に、ローアマスターはしばしば、稀少な情報やめずらしい情報のために、到達不可能なゴールたる“啓発を通じた完成”へ自分を少しでも近づけんとする終わりのなき探求のために、物質的な富や個人的な栄誉を捨て去る。しばしば視野の狭い隣人たちの無意味なかつつけや一時の快楽と見なしたものを排斥して、ローアマスターは人生におけるただ1つのやりがいのあるゴールは知的な力の獲得であると信じ込む。結局のところ、富はなくなり、情熱は冷め、肉体の力は年齢と共に衰えるが、時が経つにつれて増大していく精神の許容量は無限なのだ。

ローアマスター・クラスは魔法を発動できない者にはさしたる魅力がない。実際、ローアマスターの学習と流儀に人生を捧げる前に、キャラクターはまず最初に占術系統の呪文をいくつか修得しなければならない。ほとんどのローアマスターはクレリックないしウィザードとしてこの道を歩み始めるが、最終的には、十分な占術呪文を発動できるならどんなキャラクターであってもローアマスターとなりうる。

**役割：**ローアマスターの人生は勉学、研究、実地調査に費やされる。前者2つは学者めいた世捨て人というローアマスターの評判にローアマスターを沿わせるが、後者の1つはしばしばローアマスターに、自分が何らかの知識を探している間、互いに利のある取り決めを交わした上でこの学者にある程度の防護を提供できる冒険者たちの助けを、求めさせることになる。冒険者側からすれば、ローアマスターはパーティーに豊富な情報と秘術の火力を提供する。ローアマスターの中には、寺院や図書館といった安全な場所から離れることを恐れる同類を盛んにあざ笑い、書物の中からは古い伝承しか見つからないと指摘するものもいる。新たな伝承は世に出て探さなければならないのだと。この種のより行動的なローアマスターは旅の都合上冒険者のパーティーに加わることもあり、途中で手に入れるどのような知識にも満足をおぼえる。

**属性：**ほとんどのローアマスターは倫理学などの気が散って要領を得ない哲学に思い悩むことなどないため、真なる中立、中立にして善、中立にして悪に偏りがちである。

**ヒット・ダイスの種類：**d6。

### 必要条件

ローアマスターになるためには、キャラクターは以下の基準すべてを満たさなければならない。

**技能：**どれでもよいから2つの〈知識〉技能を各7ランク。

**特技：**呪文修正特技かアイテム作成特技をどれでも3つ、〈知識〉技能のいずれかに対する《技能熟練》。

**呪文：**異なる7つの占術呪文を発動する能力。そのうち1つは3レベル以上でなければならない。

### クラス技能

ローアマスターのクラス技能（と各技能の対応能力）は、〈鑑定〉【知】、〈言語学〉【知】、〈芸能〉【魅】、〈交渉〉【魅】、〈呪文学〉【知】、〈知識〉（どれでも、別々の技能として修得すること）【知】、〈治療〉【判】、〈動物使い〉【魅】、〈魔法装置使用〉【魅】。  
レベルごとの技能ランク：4 + 【知力】修正値。

### クラスの特徴

以下のすべてがローアマスター上級クラスの特徴である。

**武器と防具の習熟：**ローアマスターはどんな武器にも防具にも《習熟》していない。

**1日の呪文数／修得呪文数：**ローアマスターはレベルアップした時に、自分がこの上級クラスに就く前に属していた呪文発動能力のあるクラスのレベルが上がったかのように、1日に使える呪文数が増える。しかし、追加の1日の呪文数、追加修得呪文数（準備しない呪文の使い手の場合）、呪文を発動する際の有効レベルの上昇以外に、そのクラスのレベルが上がっていたなら得られたはずの他の利益を得ることはない。キャラクターがローアマスターになる前に複数の呪文発動能力のあるクラスをとっていたなら、レベルの上昇があるたび、その新たなレベルをどのクラスに、1日の呪文数を決定するために適用するか決めなければならない。

**極意：**クラス・レベルが1レベルと、以後2レベル成長すると（3、5、7、9レベル）に、ローアマスターは『ローアマスターの極意』表から1つの極意を選ぶ。（ローアマスター・レベル + 【知力】修正値）でどの極意を選ぶかが決まる。同じ極意を2度選ぶことはできない。

ローアマスターの極意

クラス・レベル + 【知】修正値	極意	効果
1	速習	キャラクターがランクを持たない技能1つに4ランク
2	健康の極意	《追加hp》ボーナス特技
3	内面強化の極意	+2意志セーブ
4	忍耐力の極意	+2頑健セーブ
5	逃げ足の極意	+2反応セーブ
6	武技のコツ	+1攻撃ロール
7	回避のコツ	ACに+1回避ボーナス
8	応用できる知識	特技いずれか1つ
9	魔術の新発見	1レベルにボーナス呪文1つ*
10	魔術のさらなる新発見	2レベルにボーナス呪文1つ*

\*能力値が高いために得られたかのようにボーナス呪文を得る。

**伝承知識：**クラス・レベルが2レベルの時、ローアマスターはすべての〈知識〉判定に自分のローアマスター・レベルの半分を加え、かつ未修得でも技能判定を行なってよい。この能力によって得られるボーナスはバードの知識によって得られるボーナスと累積する。

**ボーナス言語：**ローアマスターはクラス・レベル4レベルと8レベルの時に新しい言語をどれでも1つ選ぶことができる。

**秘伝知識（変則）：**クラス・レベルが6レベルで、ローアマスターは魔法のアイテムを理解する能力を得る。ローアマスターが魔法のアイテムの特殊能力を判断するためにそのアイテムを検分する場合はいつでも、ローアマスターは〈呪文学〉判定に+10の状況ボーナスを得る。

**真伝知識（変則）：**クラス・レベルが10レベルで、ローアマスターの知識は実に莫大なものとなる。ローアマスターは1日1回、自分の知識を用いてレジェンド・ローア呪文かアナライズ・ドゥウェオマー呪文の効果を得ることができる。レジェンド・ローアの効果を生み出すために使われたら、当該の対象についてどれだけ多くの情報をすでに知っているかに関わらず、この能力の発動時間は1分である。

表：ローアマスター

レベル	基本攻撃	頑健	反応	意志	特殊	1日の呪文数
	ボーナス	セーブ	セーブ	セーブ		
1	+0	+0	+0	+1	極意	既存のクラスに+1レベル
2	+1	+1	+1	+1	伝承知識	既存のクラスに+1レベル
3	+1	+1	+1	+2	極意	既存のクラスに+1レベル
4	+2	+1	+1	+2	ボーナス言語	既存のクラスに+1レベル
5	+2	+2	+2	+3	極意	既存のクラスに+1レベル
6	+3	+2	+2	+3	秘伝知識	既存のクラスに+1レベル
7	+3	+2	+2	+4	極意	既存のクラスに+1レベル
8	+4	+3	+3	+4	ボーナス言語	既存のクラスに+1レベル
9	+4	+3	+3	+5	極意	既存のクラスに+1レベル
10	+5	+3	+3	+5	真伝知識	既存のクラスに+1レベル

## ミスティック・シーアージュ Mystic Theurge

ミスティック・シーアージュ（「神秘の術者」ほどの意）は自分の魔法能力に何ら境界をもうけることがなく、秘術と信仰に同じように情熱をそそぐことを両立しえないパラドックスとはまったく見なしていない。ミスティック・シーアージュはありとあらゆる形の魔法を探し求めているが、それは1つの息づまるパラダイムだけに自分の知識を限定する教育を否定する理由や論理があるからではなく、多くの者はただ単に限りなきパワーを渴望しているだけなのだ。動機がどうであろうと、ミスティック・シーアージュは、感じとれるものこそ現実であり、多元宇宙の神々の力やアストラルのエネルギースを通じて、感じとれるものを行使用することでこの現実のありようだけでなく運命をも操作し支配できる、と信じている。

ミスティック・シーアージュは、すでに秘術呪文と信仰呪文の両方を発動できるマルチクラスのキャラクターを引き寄せ、ミスティック・シーアージュが得るパワーは両者の体得をいや増させる。

**役割：**ミスティック・シーアージュはどんなパーティーにとっても強力な構成員であり、攻撃に、防御に、そして治療に魔法を提供する。ミスティック・シーアージュは秘術のアーティファクトや神聖なアーティファクト、魔法の伝承、信仰の啓示を求めて世界を旅し、そのグループのゴールが自分のそれと競合するものでなければ、ほとんどの者は冒険者のグループと協力することにまったくうしろめたさを覚えなない。

**属性：**ミスティック・シーアージュの動機が利他主義や博愛の精神に由来することはまず滅多にないため、ほとんどの者は真なる中立、中立にして善、中立にして悪に偏りがちだ。秩序属性のミスティック・シーアージュは、善であれ中立であれ悪であれ、稀であり、しばしばその力を社会の利益ないし支配のために使用する。職業柄強い自制心が一般に求められるため、混沌属性のミスティック・シーアージュはそれよりもっと稀だ。

**ヒット・ダイスの種類：**d6。

### 必要条件

ミスティック・シーアージュになるためには、キャラクターは以下の基準すべてを満たさなければならない。

**技能：**〈知識：宗教〉3ランク、〈知識：神秘学〉3ランク。

**呪文：**2レベルの信仰呪文および、2レベルの秘術呪文を発動できる能力。

### クラス技能

表：ミスティック・シーアージュ

ミスティック・シーアージュのクラス技能（と各技能の対応能力）は、〈呪文学〉【知】、〈真意看破〉【判】、〈知識：宗教〉【知】、〈知識：神秘学〉【魅】。  
**レベルごとの技能ランク：**2 + 【知力】修正値。

### クラスの特徴

以下のすべてがミスティック・シーアージュ上級クラスの特徴である。

**武器と防具の習熟：**ミスティック・シーアージュはどんな武器にも防具にも「習熟」していない。

**1日の呪文数：**ミスティック・シーアージュはレベルアップした時

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健	反応	意志	特殊	1日の呪文数
1	+0	+0	+0	+1	呪文融通 (1レベル)	既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル／既存の信仰呪文を発動するクラスに+1レベル
2	+1	+1	+1	+1		既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル／既存の信仰呪文を発動するクラスに+1レベル
3	+1	+1	+1	+2	呪文融通 (2レベル)	既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル／既存の信仰呪文を発動するクラスに+1レベル
4	+2	+1	+1	+2		既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル／既存の信仰呪文を発動するクラスに+1レベル
5	+2	+2	+2	+3	呪文融通 (3レベル)	既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル／既存の信仰呪文を発動するクラスに+1レベル
6	+3	+2	+2	+3		既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル／既存の信仰呪文を発動するクラスに+1レベル
7	+3	+2	+2	+4	呪文融通 (4レベル)	既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル／既存の信仰呪文を発動するクラスに+1レベル
8	+4	+3	+3	+4		既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル／既存の信仰呪文を発動するクラスに+1レベル
9	+4	+3	+3	+5	呪文融通 (5レベル)	既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル／既存の信仰呪文を発動するクラスに+1レベル
10	+5	+3	+3	+5	合成呪文	既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル／既存の信仰呪文を発動するクラスに+1レベル

に、自分がこの上級クラスに就く前に属していた、秘術呪文が発動できるクラスいずれか1つと、および自分がこの上級クラスに就く前に属していた、信仰呪文が発動できるクラスいずれか1つのレベルが上がったかのように、1日に使える呪文数が増える。しかし、追加の1日の呪文数、追加修得呪文数（準備しない呪文の使い手の場合）、呪文を発動する際の有効レベルの上昇以外に、そのクラスのレベルが上がっていたなら得られたはずの他の利益を得ることはない。キャラクターがミスティック・シーアージュになる前に秘術呪文が発動できるクラスを複数、信仰呪文が発動できるクラスを複数とっていたなら、レベルの上昇があるたびに、その新たなレベルをどのクラスにそれぞれ、1日の呪文数を決定するために適用するか決めなければならない。

**呪文融通 Combined Spell (超常)：**ミスティック・シーアージュは、自分が持ついずれかの呪文が発動できるクラスの使用可能な呪文スロットを使用して、別の呪文が発動できるクラスの呪文スロットとして呪文を準備したり発動したりできる。この方法で準備したり発動したりした呪文は、本来占める呪文スロットよりも呪文レベルが1レベル高い呪文スロットを使用する。発動する呪文が両方のクラスの呪文リストに載っている場合、この能力は低い方の呪文レベルで呪文を発動するために使用することはできない。クラス・レベルが1レベルの時、ミスティック・シーアージュはいずれかの呪文が発動できるクラスの2レベル呪文スロットを使用して、別の呪文が発動できるクラスの1レベル呪文スロットとして呪文を準備できる。以後2レベルごとに、この方法で発動できる呪文の呪文レベルは1レベルずつ上昇し、9レベル時の5レベル呪文を最高とする（この時発動する呪文は6レベル呪文スロットを使用する）。発動する呪文の構成要素に変更はないが、それ以外は呪文を発動するのに使用する呪文発動能力のあるクラスのルールに従う。

**合成呪文 Spell Synthesis (超常)：**10レベルに到達したミスティック・シーアージュは、1回のアクションで、自分が持つ呪文を発動できるクラスからそれぞれ1つずつ、2つの呪文を発動できる。いずれの呪文の発動時間も同じでなければならない。ミスティック・シーアージュは呪文に関する決定をそれぞれ別個に行なうことができる。両方の呪文の効果を受けた目標はそれぞれの呪文に対して行なうセーブに-2のペナルティを受ける。ミスティック・シーアージュは発動した2つの呪文で呪文抵抗を克服するために行なう術者レベル判定に+2のボーナスを得る。ミスティック・シーアージュはこの能力を1日に1回使用してよい。

## パスファインダー・クロニクラー Pathfinder Chronicler

勇敢な探検家にして失われたり忘れ去られたりした知識をあさるパスファインダー・クロニクラー（過去の事跡を記録する者）は典型的な冒険者であり、秘奥の真実、魔法の力を持つ持たないを問わず遺物やアーティファクト、目新しく神秘的な眺め、素晴らしいものやおそろしいものを求めて世界を探検する。ある者にとってはこうした旅は純粋に富のためであり、別の者にとっては発見の栄誉のためであり、そしてそれ以上に昨日、今日、明日の証書たる年代記を残さんとして歳月の骨子や忘れ去られた新時代の伝説をさらけ出すあらがいがたき衝動に突き動かされてのものだ。

パスファインダー・クロニクラー・クラスは世界を紐解かれていない謎と見なす者を惹きつけ、従ってファイターやバードからウィザードやクレリック、そしてその中間にいるすべてに至るまで、多角的かつ多様な支持者を持つ。しかし、歴史家にして子孫の保護者たるその役目ゆえに、見込みがあるのは教養があり学問を好む者である。パスファインダー・クロニクラーとは単なるトレジャー・ハンター以上のものなのだ。

**役割：**パスファインダー・クロニクラーの使命はしばしばパスファインダー・クロニクラーにパーティーのリーダーとしての役割を押しつけ、冒険は典型的にパスファインダー・クロニクラーの終わりなき探索に端を発し、終わりなき探索を軸に展開する。

**属性：**パスファインダー・クロニクラーの属性はその動機を大いに決定付ける。善属性のキャラクターは己の使命を気高き冒険と見なしがちであり、中立属性のキャラクターは知識のために知識を保護せんと探し求め、悪属性のキャラクターは富を蓄積し己の栄誉としようとの衝動に突き動かされる。

**ヒット・ダイスの種類：**d8。

### 必要条件

パスファインダー・クロニクラーになるためには、キャラクターは以下の基準すべてを満たさなければならない。

**技能：**〈芸能：朗誦〉5 ランク、〈言語学〉3 ランク、〈職能：書記官〉5 ランク。

**特殊：**他者（PC は不可）が少なくとも 50gp を払うような（魔法の巻物などの装置以外の）何かを著すか書き記すかしたことがなければならない。

### クラス技能

パスファインダー・クロニクラーのクラス技能（各技能の対応能力）は、〈威圧〉【魅】、〈鑑定〉【知】、〈騎乗〉【敏】、〈言語学〉【知】、〈芸能〉【魅】、〈交渉〉【魅】、〈真意看破〉【判】、〈生存〉【判】、〈脱出術〉【敏】、〈知覚〉【判】、〈知識〉（どれでも、別々の技能として修得すること）【知】、〈手先の早業〉【敏】、〈はったり〉【魅】、〈変装〉【魅】、〈魔法装置使用〉【魅】。

**レベルごとの技能ランク：**8 + 【知力】修正値

表：パスファインダー・クロニクラー

レベル	基本攻撃	頑健	反応	意志	特殊
	ボーナス	セーブ	セーブ	セーブ	
1	+0	+0	+1	+1	バードの知識、底なしのポケット、書記の達人
2	+1	+1	+1	+1	物語ることこそ我が人生、道探し
3	+2	+1	+2	+2	バードの呪芸、援護強化
4	+3	+1	+2	+2	叙事詩
5	+3	+2	+3	+3	ささやきのキャンペーン
6	+4	+2	+3	+3	アクション鼓舞（移動）
7	+5	+2	+4	+4	伝説招来
8	+6	+3	+4	+4	上級叙事詩
9	+6	+3	+5	+5	アクション鼓舞（標準）
10	+7	+3	+5	+5	いと貴き死者の調べ

## クラスの特徴

以下のすべてがパスファインダー・クロニクラー上級クラスの特徴である。

**バードの知識（変則）：**この能力はまさしくバードの同名能力と同じものであり、パスファインダー・クロニクラー・レベルは同様の能力を授ける他のあらゆるクラスのレベルと累積する。

**底なしのポケット Deep Pocket（変則）：**パスファインダー・クロニクラーは、伝承と同じくらい、アイテムも収集し、旅しながら少量のあれこれを拾い集めていく。結果として、パスファインダー・クロニクラーはクラス・レベルごとに最大で 100gp までの価値の不特定の装備を運搬してよい。運搬しているものは、ポーションや巻物を含め（ただしそれ以外の種類の魔法のアイテムは不可）、背負い袋に無理なく収まるならどのような装備であってもよい。1 回の全ラウンド・アクションとして、パスファインダー・クロニクラーは自分のポケットをまさぐってその時に特定したアイテムを取り出すことができ、割り当て額からアイテムの市価ぶんを差し引く。このアイテムの重量は 10 ポンドを超えてはならない。合計残高が 0 となったら、少々時間と合計でクラス・レベルごとに 100gp の満額を充当するだけの金銭を費やして底なしのポケットを詰め替えるまで、パスファインダー・クロニクラーはそれ以上アイテムを取り出すことはできない。

加えて、1 日ごとに 1 時間かけて装備を荷造りすると、パスファインダー・クロニクラーは自分の軽荷重を求めるための【筋力】に +4 のボーナスを得る。この【筋力】ボーナスは最大荷重限界にはまったく影響しない。重量を効率的に配分することで、通常の同じ重量のものよりも妨げにならないのだ。最後に、パスファインダー・クロニクラーは自分の身体に小さな物を隠すために行なう〈手先の早業〉判定に +4 のボーナスを得る。

**書記の達人 Master Scribe（変則）：**パスファインダー・クロニクラーは、〈言語学〉および〈職能：書記官〉判定、および巻物などの筆記された魔法のアイテムに関わる〈魔法装置使用〉判定に、自分のパスファインダー・クロニクラー・レベルをボーナスとして加える。パスファインダー・クロニクラーは、1 回の全ラウンド・アクションとして、〈言語学〉判定を行なって文章を解読することができ、かつたとえ精神的重圧を受けたり気が散ったりする状況にあっても、〈言語学〉判定および〈職能：書記官〉で常に“出目 10”をとることができる。

**物語ることこそ我が人生 Live to Tell the Tale（変則）：**クラス・レベルが 2 レベルになると、クラス・レベル 2 レベルごとに 1 日 1 回、パスファインダー・クロニクラーは、前のターンに自分がセーヴィング・スローに失敗した持続中のあらゆる状態に対して、たとえその効果が通常であれば恒久的なものであっても、新たなセーヴィング・スローを試みることができる。この能力は、セーヴィング・スローを行なえない状態や持続時間が“瞬間”の効果に対しては、何の効果もない。

**道探し Pathfinding（変則）：**2 レベルに達すると、パスファインダー・クロニクラーは、優れた方向感覚と、移動困難な地形や古代の地図に従って他の者を導く技を発展させる。パスファインダー・クロニクラーは、道に迷わずに済むために行なう〈生存〉判定、およびメイズ呪文から脱出するための【知力】判定に +5 のボーナスを得る。加えて、パスファインダー・クロニクラーは、“道のない土地”にいる場合であっても、徒歩であれ騎乗してであれ、常に“道、踏み分け道”の野外移動速度を使用できる。DC15 の〈生存〉判定に成功すると、パスファインダー・クロニクラーはクラス・レベル 1 ごとに 1 体の仲間にもこの利益をもたらすことができる。

**バードの呪芸 Bardic Performance（超常）：**クラス・レベル 3 以降、パスファインダー・クロニクラーは、有効バード・レベルが（パスファイン

ダー・クロニクラー・レベル 2)であることを除いてバードの同名能力と同様に働く、この能力を獲得する。有効バード・レベルを決めるうえで、パスファインダー・クロニクラー・レベルは類似の能力を授けるその他のクラスのクラス・レベルと累積する。

**援護強化 Improved Aid (変則) :** パスファインダー・クロニクラーは頻繁に偉大なる英雄たちの相棒役を務め、彼らの傍らにあってその行ないを記録していくのだが、しばしば極めて重大な救いの手を差し伸べている。クラス・レベル 3 の時点で、援護アクションを使用するパスファインダー・クロニクラーは、通常の +2 ではなく、+4 のボーナスを授ける。

**叙事詩 Epic Tales (超常) :** クラス・レベルが 4 レベルになったパスファインダー・クロニクラーは、書き記された文書を仲立ちにバードの呪芸の効果を伝える、胸を打つ感動的な物語を著すことができる。叙事詩を作成するには、パスファインダー・クロニクラーが複数ラウンドを消費してバードの呪芸を行う必要がある。そのラウンド数は叙事詩の持続時間の 2 倍である (最大で 10 ラウンド) 必要があり、かつ判定は関連する〈芸能〉の代わりに〈職能:書記官〉で行う。叙事詩は読み手へのみ効果を及ぼすが、通常呪芸を聞くことで適用される利益はすべて授けられる。パスファインダー・クロニクラーは、バードの呪芸に効果のある特技の効果を叙事詩に適用してもよい。叙事詩は超常的な効能を、クラス・レベル 1 レベルごとに 1 日の間、保持する。著すのには 1 時間かかり、起動には 1 回の全ラウンド・アクションが必要で、持続時間は作成する際に費やしたバードの呪芸のラウンド数の 1/2 ラウンドである。起動されたら、叙事詩の魔力は消費される。

**ささやきのキャンペーン Whispering Campaign (変則) :** パスファインダー・クロニクラーは情報のコントロールと世論を形成する能力で世間に影響を及ぼす。クラス・レベル 5 以降、バードの呪芸の特別な使い方として、パスファインダー・クロニクラーは、クリーチャーに自分自身を非難させることにより、自分のパスファインダー・クロニクラー・レベルをソーサラー・レベルとして発動されたドゥーム呪文の効果を作り出すことができる。この能力は [言語依存] 効果である。

それ以外にも、パスファインダー・クロニクラーは他者に対して特定の目標 (個人または定義可能なクリーチャーのグループ) のことを訴えかけることができる。この形でのバードの呪芸はエンスロール呪文の効果を作り出す、芸が終了するとセーブに失敗したすべてのクリーチャーは、パスファインダー・クロニクラー・レベルごとに 1 日の間、朗読の対象に対する態度が (パスファインダー・クロニクラーが選んだ方向に) 1 段階変化する。

**アクション鼓舞 Inspired Action (超常) :** バードの呪芸の特別な使い方として、6 レベルに達したパスファインダー・クロニクラーは自分の声が聞こえる範囲内にいる仲間 1 体を説き伏せて突発的に行動させることができ、効果を受けた仲間は直ちに追加の 1 回の移動アクションをとることができる。このアクションは仲間自身のターンの仲間のアクションには数えない。

9 レベルに達すると、パスファインダー・クロニクラーは、移動アクションの代わりに、仲間 1 体に直ちに 1 回の標準アクションをとらせることができる。

**伝説招来 Call Down the Legends (超常) :** 7 レベルになると、7 日に 1 回、1 回の全ラウンド・アクションとして、パスファインダー・クロニクラーは、ブロンズ・ホーン・オヴ・ヴァルハラを使用したかのように、人間の 4 レベル・バーバリアンを 2d4 体招来できる。この能力で招来されたバーバリアンは全面的な忠誠心を持ってパスファインダー・クロニクラーに仕えてくれる。招来されたバーバリアンは人造クリーチャーであり、実際の人物ではない(そのように見えはするが)。招来されたバーバリアンはバーバリアンの開始パッケージにある装備品を装備して現れ、パスファイン

ダー・クロニクラーが戦うよう命じた相手を誰であれ攻撃する。

**上級叙事詩 Greater Epic Tales (超常) :** クラス・レベル 8 の時点で、パスファインダー・クロニクラーが記した文書は力を持つ。大声で読み上げると著者がバードの呪芸能力を使用したかのようにバードの呪芸が効果を表すが、この効果は読み上げた者を対象とし、かつ必要があれば読み上げた者の【魅力】を使用するというを除いて、この能力はパスファインダー・クロニクラーの叙事詩能力と同様に働く。

**いと貴き死者の調べ Lay of the Exalted Dead (超常) :** 7 日に 1 回、1 回の全ラウンド・アクションとして、クラス・レベルが 10 レベルに到達したパスファインダー・クロニクラーは、アイアン・ホーン・オヴ・ヴァルハラを使用したかのように、人間の 5 レベル・バーバリアンを 1d4 + 1 体招来できる。この能力で招来されたバーバリアンは全面的かつ疑いのない忠誠心を持ってパスファインダー・クロニクラーに仕えてくれる。招来されたバーバリアンは非実体の副種別を持つ人造クリーチャーである (非実体のクリーチャーは 50% の確率で実体のものによるダメージを受け、魔法の力を持たぬものからはダメージを受けない)。招来されたバーバリアンは +2 スタデッド・レザーを着て、(実体のあるクリーチャーに完全なダメージを与えることができる) +1 ゴースト・タッチ・グレートアックスを手にして現れ、パスファインダー・クロニクラーが戦うよう命じた相手を誰であれ攻撃する。パスファインダー・クロニクラーと仲間にとって、招来された高貴なる死者は気高き幽玄の戦士の軍勢のように現れる。しかし、パスファインダー・クロニクラーの敵は古代の英雄のおそるべき怒りに目をみはり、意志セーブ (DC15 + パスファインダー・クロニクラーの【魅力】修正値) を行なわなければならない、失敗すると招来されたバーバリアン 1 体ごとに 1 ラウンドの間怯え状態になる。

## シャドウダンサー Shadowdancer

文明化された人々は常に夜を恐れ、影が長くなりまさに闇を徘徊するクリーチャーに気をつける頃合になると、あるいは戸口を閉ざし、あるいはかがり火に慰みを得る。それでもなお、はるか昔、ある者が敵に打ち勝つ最良の手段は闇にいだかれることだと悟った。かの者こそ最初のシャドウダンサー（影の踊り手）である。

シャドウダンサーは、影を織り成して半ばそれと悟られる欺きの技の匠となれる、光と闇の境界に身を置く。規定の道徳観や慣習法にとらわれぬシャドウダンサーは、闇に価値を見出す多岐にわたる種類の冒険を包括する。呪文の使い手はシャドウダンサーの能力を使って隠れながら安全に呪文を発動し、その後はすばやく離脱する。接近戦を熱烈に愛するクラスは敵に意外性のある攻撃をくわえるシャドウダンサーの能力を享受する。シャドウダンサーの中にはまったくの文字通りに名が体を表しているものさえおり、薄気味悪くはあるが神秘的な芸人や舞踏家となるのだが、大抵はその欺きと潜入の能力がもたらす誘惑によりシャドウダンサーは盗賊としての人生へと転じていく。

**役割：**シャドウダンサーは多種多様な理由で冒険に出る。多くの冒険パーティーは、その信じがたいほどの隠密性と期待しがたい状況でも電光石火の攻撃で敵を不意打ちする能力により、シャドウダンサーをチームの有益なメンバーと見なす。この理由から、しばしばシャドウダンサーの助けを斥候やスパイを必要とするグループが求めてくる。

**属性：**見た目通りに裏表のあるトリックスターとしての本質のため、シャドウダンサーが秩序の範疇に気持ちよく収まることはない。多くの者はシャドウダンサーの能力を公的権威の目を逃れるのに使う。闇の輩であるとはいえ、シャドウダンサーは生来の悪でもなければ善に傾倒しているわけでもない。シャドウダンサーにしてみれば、闇は単に闇でしかなく、無知蒙昧の輩に作られたよくある道徳的含意など何一つありはしないのだ。

**ヒット・ダイスの種類：**d8。

### 必要条件

シャドウダンサーになるためには、キャラクターは以下の基準すべてを満たさなければならない。

**技能：**〈隠密〉5 ランク、〈芸能：舞踏〉2 ランク。

**特技：**《回避》、《強行突破》、《迎え討ち》。

### クラス技能

シャドウダンサーのクラス技能（と各技能の対応能力）は、〈隠密〉【敏】、〈軽業〉【敏】、〈芸能〉【魅】、〈交渉〉【魅】、〈脱出術〉【敏】、〈知覚〉【判】、〈手先の早業〉【敏】、〈はったり〉【魅】、〈変装〉【魅】。

**レベルごとの技能ランク：**6 + 【知力】修正値。

表：シャドウダンサー

レベル	基本攻撃 頑 健 反 応 意 志				特殊
	ボーナス	セーブ	セーブ	セーブ	
1	+0	+0	+1	+0	影隠れ
2	+1	+1	+1	+1	身かわし、暗視、直感回避
3	+2	+1	+2	+1	ローグの技、影の幻術、シャドウ招来
4	+3	+1	+2	+1	影の召喚、影渡り 40 フィート
5	+3	+2	+3	+2	打撃のいなし、直感回避強化
6	+4	+2	+3	+2	ローグの技、影渡り 80 フィート
7	+5	+2	+4	+2	心術破り
8	+6	+3	+4	+3	影渡り 160 フィート、影の威力
9	+6	+3	+5	+3	ローグの技
10	+7	+3	+5	+3	身かわし強化、影渡り 320 フィート、影のあるじ

### クラスの特徴

以下のすべてがシャドウダンサー上級クラスの特徴である。

**武器と防具の習熟：**シャドウダンサーはクォータースタッフ、クラブ、（ハンド、ライト、ヘヴィ）クロスボウ、サップ、ショート・ソード、（普通およびコンポジットの）ショートボウ、ダーツ、ダガー（すべての種類）、モーニングスター、メイス、レイピアに《習熟》している。シャドウダンサーは軽装鎧に《習熟》しているが、盾には《習熟》していない。

**影隠れ（超常）：**シャドウダンサーは人々に見られている時でも〈隠密〉技能を使用することができる。薄暗い照明の範囲から 10 フィート以内にいるならば、シャドウダンサーは背後に身を隠せるようなものが一切ない開けた場所でも姿を隠すことができる。ただし、自分の影に隠れることはできない。

**身かわし（変則）：**クラス・レベルが 2 レベルになると、シャドウダンサーは身かわし能力を得る。普通ならキャラクターが反応セービング・スローを試みて成功すればダメージを半分にできるような、あらゆる効果にさらされた場合、シャドウダンサーは反応セービング・スローに成功すれば、まったくダメージを受けなくなる。身かわし能力は、シャドウダンサーが軽装鎧を着ている時か、まったく鎧を着ていない時のみ使用できる。

**暗視（変則）：**クラス・レベルが 2 レベルになると、シャドウダンサーは範囲 60 フィートの暗視を得る。シャドウダンサーがすでに暗視を持っていたら、その暗視の範囲が 30 フィートぶん増加する。

**直感回避（変則）：**クラス・レベルが 2 レベル以上で、シャドウダンサーは、たとえ不可視状態の敵に攻撃された場合であっても、立ちすくみ状態になることはない。シャドウダンサーが動けない状態になれば、やはり AC への【敏捷力】ボーナスは失われてしまう。この能力を持つシャドウダンサーは、相手がシャドウダンサーに対するフェイント・アクションに成功した場合、やはり AC への【敏捷力】ボーナスを失う。

シャドウダンサーがすでに他のクラスで直感回避を獲得していた場合、シャドウダンサーは直感回避の代わりに“直感回避強化”を自動的に獲得する。

**ローグの技：**3 レベルに到達した際、および以降の 3 レベルごとに、シャドウダンサーは敵を仰天させることができる特殊能力を得る。この能力はローグの技と同様に働く。シャドウダンサーは個々の特殊能力を 2 回以上選ぶことはできない。シャドウダンサーが上級の技を持っていたら、シャドウダンサーは代わりにローグの上級の技のリストから選択できる。

**影の幻術（擬呪）：**クラス・レベル 3 レベル以降、シャドウダンサーは視覚的な幻を作り出すことができるようになる。この能力はサイレント・イメージのように働き、シャドウダンサー・レベルを術者レベルとして使用する。シャドウダンサーはこの能力を自分が持つシャドウダンサー・レベル 2 レベルごとに 1 日に 1 回使用できる。この能力のセーブ DC は【魅力】に基づく。

**シャドウ招来（超常）：**クラス・レベルが 3 レベルになると、シャドウダンサーは影のようなアンデッドである、シャドウを招来することができるようになる。通常のシャドウと異なり、このシャドウはシャドウダンサーと同じ属性を持ち、同族を作ることができない。この能力で招来されたシャドウは、正のエネルギー放出によるダメージを半分にするために行なう意志セーブに +4 のボーナスを受け、退散したり、支配したりすることはできない。このシャドウはシャドウダンサーに相棒として

仕え、シャドウダンサーと明瞭に意志の疎通をとることができる。このシャドウはシャドウダンサーの合計ヒット・ポイントの半分に等しいヒット・ポイントを持つ。このシャドウはシャドウダンサーの基本攻撃ボーナスと基本セーブ・ボーナスを使用する。

相棒のシャドウが破壊されたり、シャドウダンサーがシャドウを解雇することにした場合、シャドウダンサーは頑健セーヴィング・スロー（DC15）を行わなければならない。このセーヴィング・スローに失敗すると、シャドウダンサーは恒久的な負のレベル1レベルぶんを得る。セーヴィング・スローに成功すれば、負のレベルを受けずにすむ。相棒のシャドウが破壊されたり、シャドウダンサーが解雇した場合、30日の間、代わりを見つけることはできない。

**影の召喚 Shadow Call（擬呪）**：4レベルに達すると、シャドウダンサーは素のままの影からクリーチャーや効果を作り出すことができるようになる。この能力はシャドウ・カンジュレーションのように働き、シャドウダンサー・レベルを術者レベルとして使用する。シャドウダンサーはクラス・レベル4の時点でこの能力を1日に1回使用でき、4レベルを超える2レベルごとに追加で1日に1回使用できる（6レベル時は2回/日、8レベル時は3回/日、10レベル時は4回/日）。クラス・レベルが10レベルに到達した時点で、この能力はグレーター・シャドウ・カンジュレーションのように働く。この能力のセーブDCは【魅力】に基づく。

**影渡り（超常）**：クラス・レベル4レベル以降、シャドウダンサーはディメンジョン・ドア呪文を使ったかのように影と影の間を移動する能力を得る。この魔法による移動は、少なくとも何らかの薄暗い照明の範囲内で始まり、別の薄暗い照明の範囲内で終わらなければならないという制限がある。シャドウダンサーはこの方法で、1日に合計で40フィートまで跳躍することができる。これは40フィートの跳躍を1回でもよいし、10フィートの跳躍を4回でもよい。それ以降クラス・レベルが2レベル成長するごとに、シャドウダンサーが1日に跳躍できる距離は倍々に増えていく（6レベルで80フィート、8レベルで160フィート、10レベルで320フィート）。この距離は何回もの跳躍に分割することはできるが、それぞれの距離は、どれだけ短いものであろうと、10フィート単位で計算される。

**打撃のいなし（変則）**：クラス・レベルが5レベルから、1日1回、シャドウダンサーは命取りになりかねない打撃の力を逃そうと試みることができる。この能力はローグの同名の上級の技と同様に働く。

**直感回避強化（変則）**：クラス・レベルが5レベル以上のシャドウダンサーは挟撃されなくなる。この防御を持つシャドウダンサーに対して、ローグは挟撃による急所攻撃を行なうことができない。ただし、ローグのクラス・レベルが、目標のシャドウダンサー・レベルより4レベル以上高い場合、ローグは急所攻撃を行なうことができる。

このキャラクターがすでに他のクラスで直感回避を獲得していた場合、ローグに挟撃され得るかどうかを判断する際、直感回避を受けるクラスのクラス・レベルをすべて累積させることができる。

**心術破り（変則）**：7レベル以降、シャドウダンサーは心術呪文をはねつけるようになる。この能力はローグの同名の上級の技のように働く。

**影の威力 Shadow Power（擬呪）**：8レベルに達したシャドウダンサーは素のままの影を用いて敵にダメージを与えることができる。この能力はシャドウ・エヴォケーションのように働き、シャドウダンサー・レベルを術者レベルとして使用する。シャドウダンサーはクラス・レベル8の時点でこの能力を1日に1回使用でき、10レベルに到達すると追加で1日に1回使用できる。この能力のセーブDCは【魅力】に基づく。

**身かわし強化（変則）**：このクラス・レベルが10レベルの時に得られる能力は、身かわし能力と同様に機能する（上記参照）。シャドウダンサーは、反応セーブに成功すればダメージが半分になる攻撃に対して反応セー

ヴに成功すればまったくダメージを受けない。さらに、セーヴィング・スローに失敗しても半分のダメージしか受けない。

**影のあるじ Shadow Master（超常）**：クラス・レベルが10レベルに到達すると、シャドウダンサーが薄暗い照明の範囲内にいる場合はいつでも、シャドウダンサーはダメージ減少10／—およびすべてのセーヴィング・スローに+2の幸運ボーナスを得る。加えて、シャドウダンサーが薄暗い照明の範囲内にいる敵に対してクリティカル・ヒットとなった場合はいつでも、その敵は1d6ラウンドの間盲目状態となる。