PRDJ_PDF

Ultimate Combat

Pathfinder Roleplaying Game Reference Document

2012/04/15

PRDJ_PDF:Ultimate Combat Open Game License

Open Game License

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License 1.0a, Seection 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.

Pathfinder RPG GameMastery Guide, © 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Cam Banks, Wolfgang Buar, Jason Bulmahn, Jim Butler, Eric Cagle, Graeme Davis, Adam Daigle, Joshua J. Frost, James Jacobs, Kenneth Hite, Steven Kenson, Robin Laws, Tito Leati, Rob McCreary, Hal Maclean, Colin McComb, Jason Nelson, David Noonan, Richard Pett, Rich Redman, Sean K reynolds, F. Wesley Schneider, Amber Scorr, Doug Seacat, Mike Selinker, Lisa Stevens, James L. Sutter, Russ Taylor, Penny Williams, Skip Williams, Teeuwynn Woodruff.

Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Magic. © 2011, Paizo Publishing, LLC; Authors: Jason Bulmahn, Tim Hitchcock, Colin McComb, Rob McCreary, Jason Nelson, Stephen Radney-MacFarland, Sean K Reynolds, Owen K.C. Stephens, and Russ Taylor.

Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Combat. © 2011, Paizo Publishing, LLC; Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, Benjamin Bruck, Jason Bulmahn, Brian J. Cortijo, Jim Groves, Tim Hitchcock, Richard A. Hunt, Colin McComb, Jason Nelson, Tom Phillips, Patrick Renie, Sean K Reynolds, and Russ Taylor.

Anger of Angels. © 2003, Sean K Reynolds.

Book of Fiends. © 2003, Green Ronin Publishing; Authors: Aaron Loeb, Erik Mona, Chris Pramas, Robert J. Schwalb.

The Book of Hallowed Might. © 2002, Monte J. Cook.

Monte Cook's Arcana Unearthed. © 2003, Monte J. Cook.

Path of the Magi. © 2002 Citizen Games/Troll Lord Games; Authors: Mike McArtor, W. Jason Peck, Jeff Quick, and Sean K Reynolds.

Skreyn's Register: The Bonds of Magic. © 2002, Sean K Reynolds.

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.

Amphisbaena from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Angel, Monadic Deva from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Angel, Movanic Deva from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Aurumvorax from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Bat, Mobat from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Peterson and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Beetle, Slicer from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Blindheim from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Basidirond from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Brownie from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Bunyip from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Dermot Jackson.

Cave Fisher from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.

Crypt Thing from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Crystal Ooze from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Daemon, Ceustodaemon (Guardian Daemon) from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Daemon, Derghodaemon from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Daemon, Hydrodaemon from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Daemon, Piscodaemon from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Dark Creeper from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Rik Shepard.

Dark Stalker from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Death Worm from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Erica Balsley.

Decapus from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Jean Wells.

Demon, Nabasu from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Dragon Horse from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Dracolisk from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Dust Digger from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Froghemoth from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Forlarren from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone.

Giant Slug from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Giant, Wood from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Wizards of the Coast.

Gloomwing from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Grippli from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Gryph from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Peter Brown.

Hangman Tree from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Hippocampus from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Erica Balsley, based on original material by Gary Gygax.

Ice Golem from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

Iron Cobra from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Philip Masters.

Jubilex from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Kelpie from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.

Korred from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Leprechaun from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Magma ooze from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

Marid from the Tome of Horrors III, © 2005, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

Mihstu from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Mite from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone and Mark Barnes.

Mongrelman from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Nabasu Demon from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Necrophidius from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Tillbrook.

Nereid from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pech from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Phycomid from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Poltergeist from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Lewis Pulsipher.

Quickling from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Quickwood from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Rot Grub from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Russet Mold from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Sandman from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Scarecrow from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Shadow Demon from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Neville White.

Skulk from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Slime Mold from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Slithering Tracker from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Soul Eater from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by David Cook.

Spriggan from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Erica Balsley, based on original material by Roger Moore and Gary Gygax.

Tenebrous Worm from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Tentamort from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Mike Roberts.

Tick, Giant & Dragon from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Troll, Ice from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Russell Cole.

Troll, Rock from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

Vegepygmy from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Wood Golem from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Patrick Lawinger.

Yellow Musk Creeper from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

Yellow Musk Zombie from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

Yeti from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Zombie, Juju from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

クラス Class

ガンスリンガー The Gunslinger

少数の裏切り者にとって、戦闘は典型的な戦士のなすそれとは異なって聞こえる。鋼の衝突と呪文のエネルギーが肉を焦がす音は轟く銃火の律動――ガンスリンガーの鼓動によってかき消されている。

ガンスリンガーは大胆かつ多くの神秘を秘める。多くはウィザードが呪文書に一般に抱くのと同量の注意と畏敬をもって黒色火薬の秘密を扱うが、ほとんどのガンスリンガーは火器が永遠に隠しておくことのできない秘密であることを知っている。現在の火器は単純だがしばしば不正確であり、しかも危険な装置でさえあるが、それらは過渡期の技術であり、魔法と完全に融合しているときには極めて強力な 1 つにさえなるだろう。

役割：ガンスリンガーは轟きを上げる砲兵であり、しばしば苛烈な戦闘において見かけられる。勇敢で、巧妙で、そしてしばしば無謀である多くのガンスリンガーは、その敵手を打ち倒し敵軍の士気を挫くため、接近戦に身を委ねて銃身を燃え上がらせる。そうでないガンスリンガーは遠距離からの死の体得者であり、その奇妙で不可思議な武器を用いて遠くから敵を摘み取る。

属性：どれでも。

ヒット・ダイスの種類：d10。

開始時財産

下の表は本書（UC）で追加されたクラスの初期所持金を示したものである。加えて、キャラクターはそれぞれ、10 gp 以下の衣服を一着持った状態で、さらにガンスリンガーは最初の火器を所持した状態でゲームを始める。

表：キャラクターの開始時財産

クラス	初期所持金	平均
ガンスリンガー	5d6 × 10 gp	175 gp

表：ガンスリンガー

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊能力
1st	＋1	＋2	＋2	＋0	気概、発露、銃匠
2nd	＋2	＋3	＋3	＋0	軽快＋1
3rd	＋3	＋3	＋3	＋1	発露
4th	＋4	＋4	＋4	＋1	ボーナス特技
5th	＋5	＋4	＋4	＋1	銃修練 1
6th	＋6／＋1	＋5	＋5	＋2	軽快＋2
7th	＋7／＋2	＋5	＋5	＋2	発露
8th	＋8／＋3	＋6	＋6	＋2	ボーナス特技
9th	＋9／＋4	＋6	＋6	＋3	銃修練 2
10th	＋10／＋5	＋7	＋7	＋3	軽快＋3
11th	＋11／＋6／＋1	＋7	＋7	＋3	発露
12th	＋12／＋7／＋2	＋8	＋8	＋4	ボーナス特技
13th	＋13／＋8／＋3	＋8	＋8	＋4	銃修練 3
14th	＋14／＋9／＋4	＋9	＋9	＋4	軽快＋4
15th	＋15／＋10／＋5	＋9	＋9	＋5	発露
16th	＋16／＋11／＋6／＋1	＋10	＋10	＋5	ボーナス特技
17th	＋17／＋12／＋7／＋2	＋10	＋10	＋5	銃修練 4
18th	＋18／＋13／＋8／＋3	＋11	＋11	＋6	軽快＋5
19th	＋19／＋14／＋9／＋4	＋11	＋11	＋6	発露
20th	＋20／＋15／＋10／＋5	＋12	＋12	＋6	ボーナス特技、真なる気概

クラス技能

ガンスリンガーのクラス技能は以下のとおり：〈軽業〉【敏】、〈はったり〉【魅】、〈登攀〉【筋】、〈製作〉【知】、〈動物使い〉【魅】、〈治療〉【判】、〈威圧〉【魅】、〈知識：工学〉【知】、〈知識：地域〉【知】、〈知覚〉【判】、〈職能〉【判】、〈騎乗〉【敏】、〈手先の早業〉【敏】、〈生存〉【判】、〈水泳〉【筋】。

レベル毎の技能ランク：4 ＋【知】修正値。

クラス特徴

ガンスリンガーのクラスの特徴は以下のとおり。

武器と防具の習熟：ガンスリンガーはすべての単純武器と軍用武器、およびすべての火器に《習熟》している。ガンスリンガーはすべての軽装鎧に《習熟》している。

銃匠 / Gunsmith：1 レベルの時点で、ガンスリンガーは以下から自身の選択した火器 1 つを獲得する：ブランダーバス、マスケット、またはピストル。開始時点での武器はぼろぼろに損傷しており、ガンスリンガーだけが正しい使い方を知っている。他のすべてのクリーチャーはガンスリンガーの銃を 破損状態 であるかのように扱う。武器が既に 破損状態 である場合、それは他人にとってはまったく使い物にならなくなる。この開始時の武器は廃棄品としてのみ売却できる（売却時の価値は 4d10 gp である）。ガンスリンガーはまたボーナス特技として《銃匠》を得る。

気概 / Grit（変則）：ガンスリンガーは大胆な発露によって世界に名を馳せる。一部のガンスリンガーは銃の神秘的な流儀にふさわしいと主張しているが、火器の危険な性質が単にガンスリンガーから不運と不注意とを削ぎとっているのだという方がもっともらしい。どちらの理由にせよ、すべ

てのガンスリンガーは気概を持つ。ゲーム用語としての気概は、戦闘中に驚くべき行動を実現するガンスリンガーの能力の変動する基準である。毎日の始めに、ガンスリンガーは自身の【判断力】修正値に等しい数の気概ポイントを得る（最小 1）。ガンスリンガーの気概は 1 日の間に上下するが、通常は自身の【判断力】修正値を超えることはない（最小 1）。しかしいくつかの特技と魔法のアイテムはこの最大値に影響を与えるかもしれない。ガンスリンガーは気概を消費することによって発露（以下参照）を達成することができ、以下の方法で気概を回復する。

火器によるクリティカル・ヒット：戦闘の熱気の中で火器攻撃によるクリティカル・ヒットを確定させるたびに、ガンスリンガーは 1 気概ポイントを回復する。 無防備状態 または気づいていないクリーチャー、あるいはヒット・ダイスがガンスリンガーのキャラクター・レベルの半分に満たないクリーチャーに対するクリティカル・ヒットの確定は気概を回復させない。

火器による殺しの一撃：戦闘の熱気の中でクリーチャーのヒット・ポイントを 0 以下に減少させた場合、ガンスリンガーは 1 気概ポイントを回復する。無人の物体の破壊、無防備状態 または気づいていないクリーチャーのヒット・ポイントの 0 以下への減少、あるいはヒット・ダイスがガンスリンガーのキャラクター・レベルの半分に満たないクリーチャーのヒット・ポイントの 0 以下への減少は気概を回復させない。

発露 / Deeds：ガンスリンガーは気概ポイントを消費して発露を達成する。多くの発露はガンスリンガーにいくつかの瞬間的なボーナスまたは効果を与えるが、長く持続する効果を提供するものもある。一部の発露はガンスリンガーが最低 1 気概ポイントを残している限りその効果を保つ。以下は基本的なガンスリンガーの発露のリストである。ガンスリンガーは自身のレベル以下の発露しか実行できない。特記ない限り、発露を実行するのに適切な量の気概が消費される限り、1 つの発露を連続して複数回実行することができる。

射撃の名手 / Deadeye（変則）：1 レベルの時点で、火器の最初の射程単位を超えて射撃をする際に、ガンスリンガーは通常の AC の代わりに接触 AC に対して攻撃を解決することができる。この発露を実行するには最初の射程単位を超える射程単位ごとに 1 気概ポイントを消費する。ガンスリンガーはこの発露を実行した場合でも、依然として最初の射程単位を超えることによる攻撃ロールへの射程単位ごとに－ 2 のペナルティを受ける。

ガンスリンガーの回避 / Gunslinger's Dodge（変則）：1 レベルの時点で、ガンスリンガーは遠隔攻撃の弾道から外れる不思議な才能を獲得する。自身に対する遠隔攻撃が行われる際、ガンスリンガーは 1 気概ポイントを消費して、割り込みアクションとして 5 フィート移動することができる；そうすることによりガンスリンガーはきっかけとなった攻撃に対する AC に＋ 2 ボーナスを得る。この移動は 5 フィート・ステップではなく、機会攻撃を誘発する。また、ガンスリンガーは 伏せ状態 になることできっかけとなった攻撃に対する AC への＋ 4 ボーナスを得る。ガンスリンガーは中装鎧または軽装鎧を着用し、軽荷重を超えない運搬をしている間のみ、この発露を実行できる。

高速処置 / Quick Clear（変則）：1 レベルの時点で、標準アクションにより、その 破損状態 が火器の不発によるものである限り、ガンスリンガーは現在振るっている火器 1 つから 破損状態 を取り除くことができる。ガンスリンガーは最低 1 気概ポイントを有していなければこの発露を実行できない。また、ガンスリンガーがこの発露を実行するにあたり 1 気概ポイントを消費する場合、標準アクションの代わりに移動相当アクションで高速処置を実行することができる。

ガンスリンガーのイニシアチブ / Gunslinger Initiative（変則）：3 レベルの時点で、最低 1 気概ポイントを残している限り、ガンスリンガーは以下の利益を得る。第一に、イニシアチブ判定への＋ 2 ボーナスを得る。さらに、《早抜き》特技を取得しており、両手が自由で束縛されておらず、しかもその火器を隠していない場合、ガンスリンガーはイニシアチブ判定の一部として火器 1 つを抜くことができる。

銃把叩き / Pistol-Whip（変則）：3 レベルの時点で、ガンスリンガーは標準アクションとして、火器の握りや柄による不意打ちの近接攻撃を行うことができる。そのようにする際、ガンスリンガーは近接武器としての火器に《習熟》しているものと見なし、攻撃ロールおよびダメージ・ロールに火器の強化ボーナスに等しいボーナスを得る。銃把叩きは殴打タイプかつ火器のサイズによって決定されるダメージを与える。片手火器は 1d6 ポイントのダメージ（小型クリーチャーが振るっている場合 1d4）を与え、両手火器は 1d10 ポイント（小型クリーチャーが振るっている場合 1d8）のダメージを与える。ガンスリンガーのサイズに関わらず、この攻撃のクリティカル倍率は 20 ／× 2 である。攻撃が命中した場合、ガンスリンガーはフリー・アクションとして目標を 伏せ状態 に打ちのめすための戦技判定を行うことができる。この発露の実行には 1 気概ポイントを消費する。

有用射撃 / Utility Shot（変則）：3 レベルの時点で、最低 1 気概ポイントを残している場合、ガンスリンガーは以下の有用射撃のすべてを実行することができる。有用射撃はそれぞれ 1 回の火器攻撃に適用することができるが、ガンスリンガーは射撃を行う前に使用する有用射撃を宣言しなければならない。

- 錠前突破 / Blast Lock：ガンスリンガーは火器の最初の射程単位内の錠前 1 つに対して 1 回の攻撃ロールを行う。微小サイズの錠前は通常 AC7 を持ち、より大きな錠前はより低い AC を有する。錠前はその質に基づいてこの攻撃に対する AC へのボーナスを獲得する。非常に単純な錠前は AC への＋ 10 ボーナス、平均的な錠前は AC への＋ 15 ボーナス、良い錠前は AC への＋ 20 ボーナス、そして素晴らしい錠前は AC への＋ 30 ボーナスを持つ。 アーケイン・ロック はこの攻撃に対する錠前の AC に＋ 10 ボーナスを与える。命中するとその錠前は破壊され、物体は解錠されたかのように開けることができるようになる。失敗した場合、その錠前は破棄されるが、その物体は動かなくなり依然として施錠されているものと見なされる。この錠前は依然としてこの発露を実行するか、〈装置無力化〉技能を使用するか、あるいは破壊 DC を用いて成功することで解錠することができるが、破壊または〈装置無力化〉の DC あるいは AC がいずれも 10 増加する。鍵、組み合わせ、または同種の機械的な解錠手法はもはや機能しないが、ノック は依然として錠前を迂回するために使用することができ、アーケイン・ロック の作成者も呪文の守りを迂回することができる。
- 運搬されていないアイテム弾き / Scoot Unattended Object：ガンスリンガーは自身の火器の最初の射程単位内にある、超小型かより小さな固定されていない物体 1 つに対する 1 回の攻撃ロールを行う。超小型サイズの固定されていない物体は AC5 を持ち、微小サイズの固定されていない物体は AC7 を持ち、そして極小の固定されていない物体は AC11 を持つ。命中すると、ガンスリンガーはその物体に射撃によるダメージを与えないが、射撃の元から 15 フィート離れるように移動させることができる。失敗すると、物体は通常通りにダメージを受ける。
- 出血止め / Stop Bleeding：ガンスリンガーは火器攻撃を行い、その後、自身あるいは隣接するクリーチャーに対して熱した銃身を押し付けることにより出血している傷口を塞ぐことができる。ダメージを与える代わりに、射撃によりそのクリーチャーに影響している 出血状態 1 つを終了させる。ガンスリンガーはこの方法で発露を実行する際に攻撃ロールを行う必要はない；ガンスリンガーは代わりに空を撃つことができるが、その射撃は依然として通常通りの矢弾を使用する。

的中弾 / Dead Shot（変則）：7 レベルの時点で、全ラウンド・アクションにより、ガンスリンガーは注意深く狙い、自身の攻撃の可能性のすべてを 1 発に込めることによって、致命的な射撃を行うことができる。このようにする際、ガンスリンガーは火器で 1 体の目標に射撃を行うが、自身の基本攻撃ボーナスに基づき可能な限りの回数の攻撃ロールを行う。ガンスリンガーは全力攻撃を行ったかのように最大から最小のボーナスへと順番に攻撃ロールを行う。いずれかの攻撃ロールが目標に命中した場合、ガンスリンガーの 1 回の攻撃が命中したと見なす。1 回を超えた追加の成功の攻撃ロールごとに、ガンスリンガーは射撃におけるその火器の基本ダメージ・ダイスによるダメージを増加する。例えば、7 レベル・ガンスリンガーがマスケットの射撃を両方とも命中させた場合、その射撃はいずれかのダメージ修正を加える前の 1d12 ポイントのダメージの代わりに 2d12 ポイントのダメージを与える。精密さに基づくダメージおよび武器の特殊能力による追加ダメージ（ フレイミング など）はダメージ修正に加えられるが、この発露によって増加することはない。1 回以上のクリティカル可能域に達した場合、ガンスリンガーは最も高い基本攻撃ボーナス－ 5 を 1 回だけ使用してクリティカル・ロールを行う。1 回を超えてクリティカル可能域に達するごとに、ガンスリンガーはこのペナルティを 1 減少する（最大で 0 になるまで）。ガンスリンガーはすべての攻撃ロールが不発であった場合しか的中弾による不発を起こさない。ガンスリンガーは円錐内のクリーチャーを攻撃しているとき、ブランダーバスまたはその他の散弾武器でこの発露を実行することはできない。ガンスリンガーはこの発露を実行するために 1 気概ポイントを消費しなければならない。

驚嘆すべき射撃 / Startling Shot（変則）：7 レベルの時点で、最低 1 気概ポイントを残しているガンスリンガーは、標準アクションを使用して通常通り命中させることのできた火器攻撃を故意にクリーチャーから外すことができる。そのようにした場合、そのクリーチャーは自身の次のターンの開始時まで 立ちすくみ状態 になる。

狙いつけ / Targeting（変則）：7 レベルの時点で、全ラウンド・アクションにより、ガンスリンガーは 1 回の火器攻撃を行い、目標の肉体の一部を選択することができる。ガンスリンガーは目標とした肉体の一部に応じて以下の効果を得る。クリーチャーが一覧にある肉体部位を持たない場合、その部分を目標とすることはできない。この発露はクリーチャーのどの部分を目標としたかに関わりなく、実行に 1 気概ポイントを消費する。急所攻撃に対する完全耐性を持つクリーチャーは、これらの効果に対する完全耐性を持つ。

- 腕部：命中すると、目標はその命中によるダメージを受けないが、そのアイテムを両手で振るっていた場合でさえ、ガンスリンガーの選択した運搬しているアイテム 1 つを落とす。命中してもロックト・ガントレットで固定されているアイテムは落ちない。
- 頭部：命中すると、目標は通常通りのダメージを受け、さらに 1 ラウンドの間 混乱状態 になる。これは［精神作用］効果である。
- 脚部：命中すると、目標は通常通りのダメージを受け、転倒して伏せ状態 になる。4 脚以上の足を持つか足払い攻撃に対する完全耐性を持つクリーチャーは、この効果に対する完全耐性を持つ。
- 胴部：胴部を目標にするとクリティカル可能域が 19 ～ 20 になる。
- 翼部：命中すると、目標は通常通りのダメージを受け、さらに DC 20 の〈飛行〉判定に成功しなければ 20 フィート落下する。

出血性の傷 / Bleeding Wound（変則）：11 レベルの時点で、生きているクリーチャー 1 体に火器攻撃を命中させたとき、ガンスリンガーはフリー・アクションとして 1 気概ポイントを消費し、その攻撃により追加の出血ダメージを与えることができる。出血ダメージの量はガンスリンガーの【敏捷力】修正値に等しい。また、ガンスリンガーは 1 ポイントの代わりに 2 気概ポイントを消費して、代わりに【筋力】、【敏捷力】、あるいは【耐久力】（ガンスリンガーが選択する）に 1 ポイントの出血ダメージを与えることができる。急所攻撃に対する完全耐性を持つクリーチャーは、これらの種類の出血ダメージにも完全耐性を持つ。

装填の熟達者 / Expert Loading（変則）：11 レベルの時点で、破損状態 の銃で不発をロールしたとき、ガンスリンガーは 1 気概ポイントを消費して銃が破裂するのを防ぐことができるが、依然として 破損状態 は維持される。

神速装填 / Lightning Reload（変則）：11 レベルの時点で、最低 1 気概ポイントを残している限り、ガンスリンガーはラウンドごとに 1 回、即行アクションにより片手または両手火器の銃身 1 つを再装填することができる。《高速装填》特技を取得しているか、錬金術カートリッジを使用している（またはその両方）場合、ガンスリンガーは代わりにラウンドごとに 1 回のフリー・アクションにより武器の銃身 1 つに再装填することができる。さらに、この発露の使用は機会攻撃を誘発しない。

飄々 / Evasive（変則）：15 レベルの時点で、最低 1 気概ポイントを残しているとき、ガンスリンガーはローグのクラス特徴の身かわし、直感回避、および直感回避強化の利益を得る。ガンスリンガーは直感回避強化のためのローグ・レベルとして自身のガンスリンガー・レベルを使用する。

威嚇射撃 / Menacing Shot（変則）：15 レベルの時点で、ガンスリンガーは 1 気概ポイントを費やして火器を空に射撃し、半径 30 フィートの爆発内の生きているクリーチャーすべてに フィアー 呪文の対象になったかのような影響をあたえることができる。この効果の DC は 10 ＋ガンスリンガー・レベルの 1/2 ＋ガンスリンガーの【判断力】修正値である。

玉打ちの幸運 / Slinger's Luck（変則）：15 レベルの時点で、ガンスリンガーは気概ポイントを消費してセーヴィング・スローまたは技能判定を再ロールすることができる。セーヴィング・スローの再ロールには 2 気概ポイント、技能判定の再ロールには 1 気概ポイントを消費する。ガンスリンガーはより低い場合でも 2 回目の結果を使用しなければならない。この発露のコストは真なる気概クラス能力、《二つ名たる発露》特技、またはその他いずれかの発露に要する気概ポイントを減少する効果によって減少することはできない。

死のごまかし / Cheat Death（変則）：19 レベルの時点で、ヒット・ポイントが 0 以下に減少するとき、ガンスリンガーは残されたすべての気概ポイント（最小 1）を費やして、代わりに 1 ヒット・ポイントに減少させることができる。

死の射撃 / Death's Shot（変則）：19 レベルの時点で、クリティカル・ヒットを確定させたとき、ガンスリンガーは 1 気概ポイントを消費することで、通常のダメージを与え、さらに目標に DC 10 ＋ガンスリンガー・レベルの 1/2 ＋ガンスリンガーの【敏捷力】修正値の頑健セーヴィング・スローを行わせることができる。セーヴィング・スローに失敗すると目標は死亡する。これは［即死］攻撃である。ガンスリンガーはこの発露を実行することによって、クリティカル・ヒットの確定または死の一撃による気概ポイントの回復を行うことはできない。

朦朧化射撃 / Stunning Shot（変則）：19 レベルの時点で、クリーチャーに命中させたとき、ガンスリンガーは 2 気概ポイントを消費して 1 ラウンドの間そのクリーチャーを朦朧化させることができる。クリーチャーは頑健セーヴィング・スロー（DC ＝ 10 ＋ガンスリンガー・レベルの 1/2 ＋ガンスリンガーの【判断力】修正値）を行わなければならない。失敗した場合、クリーチャーは 1 ラウンドの間朦朧化する。クリティカル・ヒットに対する完全耐性を持つクリーチャーはこの効果にも完全耐性を持つ。

軽快 / Nimble（変則）：2 レベルの開始時、ガンスリンガーは軽装鎧を着用しているか鎧を着用していないとき＋ 1 回避ボーナスを得る。何らかの理由で AC への【敏捷力】ボーナスを失っている場合、ガンスリンガーはこの回避ボーナスも失う。このボーナスは 2 レベルを超える 4 レベルごとに＋ 1 増加する（20 レベル時に最大＋ 5）。

ボーナス特技 / Bonus Feats：4 レベルの時点、および以降の 4 レベルごとに、ガンスリンガーは通常の成長で獲得するものに加えてボーナス特技を得る。これらのボーナス特技は戦闘特技または気概特技でなければならない。

銃修練 / Gun Training（変則）：5 レベルの開始時、ガンスリンガーは（アックス・マスケット、ブランダーバス、マスケット、あるいはピストルのような）特定の種類の火器 1 つを選択できる。ガンスリンガーはその種類の火器の射撃時にダメージ・ロールに自身の【敏捷力】修正値に等しいボーナスを得る。さらにその種類の火器が不発したとき、その火器の不発値は 4 ではなく 2 増加する。

以降の 4 レベルごとに（9、13、および 17 レベル）、ガンスリンガーは異なる種類の火器を選択し、同様にそれらの種類にもこれらのボーナスを得る。

真なる気概 / True Grit（変則）：20 レベルの時点で、ガンスリンガーは自身の接する実行に気概ポイントを消費する発露 2 つを選択する。ガンスリンガーはそれらの発露を通常よりも 1 少ない気概ポイント（最小 0）で実行することができる。発露の実行に要する気概ポイントが 0 に減少した場合、ガンスリンガーは最低 1 気概ポイントを残している限りその発露を実行することができる。その発露が既に最低 1 気概ポイントを残している限り実行可能であった場合、ガンスリンガーはもはや気概ポイントがなくてもその発露を実行することができる。

選択ルール：大胆な行動 Optional Rule：Daring Act

以下の気概ポイントを回復する方法は GM の裁定を基準として必要とするため、選択ルールとする。

大胆な行動 / Daring Act：ガンスリンガーは大胆な行動を実行するたびに気概ポイントを回復することができる。一般的なガイドラインとして、大胆な行動は危険かつ劇的でなければならない。それは相当な根性を必要とし、成功の可能性が低いものであるべきだ。成功した場合に、ガンスリンガーは 1 気概ポイントを回復する。

大胆な行動を試みる前に、プレイヤーは GM にその行為が当てはまるかどうかを尋ねるべきだ。GM は何が大胆な行動と見なされるかの最終的な決定者であり、プレイヤーが事前にその行為が当てはまるかどうかを尋ねていない場合でさえ、大胆な行動による気概ポイントの回復を与えることができる。

サムライ Samurai

サムライは他に類を見ないほど信義と規律とを重んじる戦士である。サムライは幼い頃より兵法を学ぶとともに君主への奉公を誓い、多くの地で権力ある地位につき、民に敬意を払われる存在であり、また地方の貴族の代官となることも多い。サムライは剣術（典型的にはカタナを使うもの）や弓術、馬術の訓練を欠かさず、中には銃器を入手しその扱いを学ぶ者もいる。サムライは多くの君主にとって最も信頼のおける家臣であり、民はその姿に信義と自己犠牲とを見出す。名誉を重んじる戦士であるサムライは、王国とそれを導く君主への献身に生涯を捧げる。

役割：典型的なサムライはある君主への奉公を誓い、その働きに応じて領地とその経営の自由を与えられている。そのようなサムライは時に他の冒険者と共に自らの仕える君主の敵と戦うことがある。そうでないサムライは、特定の君主に仕えることなく自らの理想を追い求めるロウニンとなる。いずれの場合でも、サムライはその剣の冴えをもって敵を容易く退け、ほとんどあらゆる苦難へと対処し得る強力な軍隊を組織する。

属性：どれでも。

ヒット・ダイス：d10。

開始時財産

下の表は本書（UC）で追加されたクラスの初期所持金を示したものである。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。

表：キャラクターの開始時財産

クラス	初期所持金	平均
サムライ	3d6 × 10 gp	105 gp

クラス技能

サムライのクラス技能は以下の通り：〈威圧〉【魅】、〈騎乗〉【敏】、〈交渉〉【魅】、〈職能〉【判】、〈真意看破〉【判】、〈水泳〉【筋】、〈製作〉【知】、〈登攀〉【筋】、〈動物使い〉【魅】、〈はったり〉【魅】。

レベル毎の技能ランク：4 ＋【知】修正値。

クラスの特徴

サムライのクラスの特徴は以下の通り。

表：サムライ

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊能力
1st	＋1	＋2	＋0	＋0	挑戦 1 回／日、乗騎、騎士団、決意
2nd	＋2	＋3	＋0	＋0	騎士団能力
3rd	＋3	＋3	＋1	＋1	武器専門化
4th	＋4	＋4	＋1	＋1	挑戦 2 回／日、馬上の射手
5th	＋5	＋4	＋1	＋1	旗印
6th	＋6／＋1	＋5	＋2	＋2	ボーナス特技
7th	＋7／＋2	＋5	＋2	＋2	挑戦 3 回／日
8th	＋8／＋3	＋6	＋2	＋2	騎士団能力
9th	＋9／＋4	＋6	＋3	＋3	上級決意
10th	＋10／＋5	＋7	＋3	＋3	挑戦 4 回／日
11th	＋11／＋6／＋1	＋7	＋3	＋3	一所懸命
12th	＋12／＋7／＋2	＋8	＋4	＋4	ボーナス特技、高度な挑戦
13th	＋13／＋8／＋3	＋8	＋4	＋4	挑戦 5 回／日
14th	＋14／＋9／＋4	＋9	＋4	＋4	上級旗印
15th	＋15／＋10／＋5	＋9	＋5	＋5	騎士団能力
16th	＋16／＋11／＋6／＋1	＋10	＋5	＋5	挑戦 6 回／日
17th	＋17／＋12／＋7／＋2	＋10	＋5	＋5	真の決意
18th	＋18／＋13／＋8／＋3	＋11	＋6	＋6	ボーナス特技
19th	＋19／＋14／＋9／＋4	＋11	＋6	＋6	挑戦 7 回／日
20th	＋20／＋15／＋10／＋5	＋12	＋6	＋6	背水の陣

武器と防具の習熟：サムライはすべての単純武器と軍用武器、加えてカタナ、ナギナタ、ワキザシに《習熟》している。また、サムライはすべての鎧（軽装鎧、中装鎧、重装鎧）と盾（タワー・シールドを除く）に《習熟》している。

挑戦（変則）：1 日に 1 回、サムライは 1 体の敵に戦闘しろと挑戦できる。サムライは即行アクションを使用して、視界内の 1 体の目標を選び挑戦することができる。挑戦の目標に攻撃するときサムライの近接攻撃は追加のダメージを与える。この追加ダメージはサムライのレベルに等しい。サムライは 1 レベルの時点でこの能力を 1 日に 1 回と、1 レベルを超える 3 レベル毎に追加で 1 回ずつ使用でき、19 レベルの時点で最大 7 回使用できる。

敵への挑戦にはサムライの集中力のほとんどを使わなければならない。サムライは挑戦の目標以外からの攻撃に対するアーマー・クラスに－ 2 のペナルティを受ける。

挑戦は目標が死ぬか 気絶状態 に陥るか戦闘が終了するまで続く。それぞれのサムライの挑戦にはサムライの騎士団の項に記載されている別の能力も含まれる。

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

サムライは自身の乗騎に乗るに際し鎧の判定ペナルティを被らない。その乗騎は常に戦闘訓練がされていて《鎧習熟：軽装》をボーナス特技として持ちながらプレイを開始する。サムライの乗騎は呪文共有の特殊能力を得ない。

サムライとその乗騎の絆は強固であり、ともに段階的に互いの空気と動きを理解する。サムライの乗騎が死んだ場合、サムライは服喪期間の 1 週間ののちに自身に仕える別の乗騎を探すことができる。この新しい乗騎はサムライが新しいレベルを得

るまでリンク、身かわし、忠誠、身かわし強化の特殊能力を得ない。

騎士団（変則）：1 レベルの時点で、サムライはある特定の騎士団に加入しなければならない（多くのサムライはウォリアー騎士団に加入する）。その騎士団はサムライに団員としてボーナス、クラス技能、特別な能力を与える。加えて、それぞれの騎士団はサムライが従わなければならないいくつかの布告を有している。彼がそれらの布告を破った場合、24 時間の間騎士団の挑戦の能力の利益を失う。布告を破る行為は GM の解釈による。

ほとんどのサムライはウォリアー騎士団に所属し、特定の主君に仕えている。特定の主君を持たない者、あるいは仕えていた主君を見限った者はロウニンとなる。サムライはキャヴァリアーの項に記載されているいずれかの騎士団に所属することを選んでも良いが、そのようなサムライは極めて少数である。

サムライは新しい大義に専念するための長い行程を約束するまでは自身の騎士団を変えられない。騎士団の変更を選択したとき、即座に古い騎士団の利益をすべて失う。彼は新しい騎士団から利益を得ないまま、1 レベルぶん完全に上昇するまでその布告に従わなければならない。一度達成したら、彼は新しい騎士団からのすべての利益を得る。このルールに対する唯一の例外はロウニンになることである。サムライがロウニンになることを決意した場合、即座に所属していた騎士団の利益を失い、新たにロウニンとして騎士団からの全ての利益を得る。一度ロウニンとなったサムライが騎士団を変えるためには上記の手順を踏まなければならない。これらの騎士団の名前はキャンペーン・セッティングや GM の好みによって変化することに注意すること。

決意（変則）：1 レベルの時点で、サムライは酷い負傷や艱難辛苦に耐え得る決意の力を自らの裡に呼び起こすことができる。サムライは 1 レベルの時点でこの能力を 1 日 1 回起動でき、以降 2 レベル上昇するごとに 1 回追加で起動することができる。サムライが挑戦を行った目標を倒した場合、1 日の決意の使用回数を 1 回分回復する（1 日の最大使用回数まで）。ここで「倒した」とは基本的には目標の hp を 0 以下にした場合を指すが、GM は目標が降伏した場合や逃走した場合に「倒した」と判定しても良い。サムライは決意の以下のいくつかの用法で使用することができる。

断固たる決意：サムライは標準アクションとして 1 日の決意の使用回数を 1 回分消費することで、自身の 疲労状態 、怯え状態 、あるいは 不調状態 を取り除くことができる。8 レベル以降、サムライは上記に加えて 過労状態 、恐れ状態 、吐き気がする状態 、あるいは よろめき状態 を取り除くこともできる。ただし、これらの状態が 1 時間以上持続する（または永続する）ものである場合には、この能力はその状態を取り除くのではなく 1 時間の間抑止するにとどまり、1 時間が過ぎれば再びその状態に戻る。

不屈の決意：頑健セーヴまたは意志セーヴを要求された際、サムライは割り込みアクションとして 1 日の決意の使用回数を 1 回分消費することで、セーヴのダイスを 2 回振って良い方の結果を適用することができる。この能力の使用の有無はダイスを振る前に選択しなければならない。

不退転の決意：ヒット・ポイントが 0 未満に減少したものの死亡には至らなかったとき、サムライは割り込みアクションとして 1 日の決意の使用回数を 1 回消費することで自動的に容態安定化し意識を保つことができる。この能力を使用したサムライは よろめき状態 となるが、標準アクションに相当する行動を取っても意識を失ったり 瀕死状態 になることはない。もっとも、サムライがさらに何らかの原因でダメージを受けた場合は意識を失う。

武器専門化（変則）：3 レベルの時点で、自身が選択した武器 1 つの扱いについて比類なき練達を得る。カタナ、ロングボウ、ナギナタ、ワキザシの中から 1 つを選択すること。サムライは選択した武器を《早抜き》特技を有しているかのようにフリー・アクションで準備することができ、加えて選択した武器を用いたクリティカル・ロールに＋ 2 のボーナスを得る。さらに、サムライは《武器開眼》のような特定武器に適用される特技の前提条件を満たす目的において、自身のサムライのクラス・レベルを、ファイターのクラス・レベルと同様に扱い累積させることができる。

馬上の射手（変則）：4 レベルの時点で、サムライは騎乗中の遠隔攻撃に熟練する。サムライが騎乗中に遠隔攻撃を行うことによるペナルティは、乗騎が 2 回移動を行う場合でも（通常の－ 4 でなく）－ 2 に、乗騎が疾走する場合でも（通常の－ 8 でなく）－ 4 になる。

旗印（変則）：5 レベルの時点で、サムライの旗印は仲間と相棒にとって鼓舞の象徴となる。サムライの旗印が明確に見える限り、60 フィート以内のすべての仲間は［恐怖］に対するセーヴィング・スローに＋ 2 の士気ボーナスと突撃の一部としての攻撃ロールに＋ 1 の士気ボーナスを得る。10 レベルの時点、および以降 5 レベル毎に、これらのボーナスは＋ 1 ずつ上昇する。この旗印は少なくとも小型かそれ以上に大きくなければならず、サムライかその乗騎に運ばれているか、彼らのどちらかから見せていなければならない。

ボーナス特技：6 レベルの時点および以降 6 レベル毎に、サムライはボーナス特技 1 つを通常の成長に加えることができる。これらのボーナス特技は戦闘特技の一覧の中から選ばなければならない。前提条件は満たしていなければならない。

上級決意（変則）：9 レベルの時点で、サムライは決意の力を重症を負うことを避けるために使用することができるようになる。サムライに対するクリティカル・ヒットが確定した際、サムライは割り込みアクションとして 1 日の決意の使用回数を 1 回消費することでそのクリティカル・ヒットを通常の命中に変更することができる。クリティカル・ヒット時にのみ働く効果は、この能力を使用したサムライには働かない。

一所懸命（変則）：11 レベルの時点で、サムライは一所懸命を宣言し、挑戦の目標をいかなる犠牲を払ってでも打ち倒すことを誓うことができるようになる。サムライは 11 レベルの時点で 1 日 1 回一所懸命を宣言することができ、さらに 16 レベルの時点で追加で 1 回宣言することができるようになる。1 回の即行アクションとして一所懸命を宣言することで、サムライは 怯え状態 、恐れ状態 および 恐慌状態 に対する完全耐性を得、ヒット・ポイントが 0 未満になっても意識を失うことがなくなる。さらに、一所懸命を宣言したサムライがセーヴィング・スローを要求された際、割り込みアクションとして 1 日の決意の使用回数を 1 回分消費することで最初に振ったダイスを振りなおすことができる。そうした場合、振りなおしたダイスの目が最初より悪いものであっても適用しなければならない。一所懸命を宣言したサムライが挑戦の目標から逃げ出すようなことがあれば、そのサムライは 24 時間の間挑戦をする能力を失う。

高度な挑戦（変則）：12 レベルの時点で、サムライが挑戦を宣言するとき、その目標は彼の構えを脅威として注意を払わなければならない。目標がサムライの機会攻撃範囲内にいる限り、サムライ以外からの攻撃に対し AC に－ 2 のペナルティを受ける。

上級旗印（変則）：14 レベルの時点で、サムライの旗印は仲間を奮い立たせる。60 フィート以内のすべての仲間は（魅惑）と［強制］効果に対するセーヴィング・スローに＋ 2 の士気ボーナスを得る。加えてこの旗印が見える限り、サムライが標準アクションを消費して空に旗をはためかすことにより、60 フィート以内のすべての仲間は自身を目標とした 1 つの呪文か効果に対して再びセーヴできる。このセーヴは元と同じ DC に対して行なう。セーヴを許さない呪文や効果に対してこの能力は効果を発揮

しない。1 人の仲間はこの能力によるボーナスを 1 日に複数回得ない。

真の決意（変則）：17 レベルの時点で、サムライは決意の力を致命傷を避けるために使用することができるようになる。1 日の決意の使用回数が 2 回分以上残っている場合、サムライは 1 日の決意の使用回数の残りを全て消費することで自らの死を避けることができる。死の原因に関わらず、この能力を使用したサムライは－ 1 のヒット・ポイントで意識を失い、容態安定状態 で生存する。

背水の陣（変則）：20 レベルの時点で、サムライは挑戦を行う際最後の抵抗を宣言することができる。その挑戦が効果を発揮している間、挑戦の目標以外の近接武器または遠隔武器による攻撃は、クリティカル・ヒットでない限りサムライに与え得る最低のダメージしか与えることができない。加えて、サムライはヒット・ポイントが 0 以下になっても意識を失わず、よろめき状態 にもならない。また、サムライのヒット・ポイントが 0 以下の場合、目標以外の近接武器または遠隔武器による攻撃からは全くダメージを受けない。この能力は武器攻撃以外（呪文、環境効果、超常能力など）によるダメージには何ら影響せず、サムライはそれらにより通常通り殺され得るが､それらのダメージによりヒット･ポイントが 0 以下になってもサムライが意識を失ったり よろめき状態 になることはない。この能力の効果は、挑戦の効果が終了するか、またはサムライが目標以外の者に対し攻撃的な行動を取った時点で終了する。

サムライの騎士団 Samurai Orders

以下の騎士団はサムライの他にキャヴァリアーも選択することができるが､所属者はサムライが圧倒的に多い。サムライは APG のキャヴァリアーの項に記載された騎士団を選択してもよい。

ウォリアー騎士団 Order of the Warrior

ほとんどのサムライは義理や信義、忠義、遵法等を重視する武士道に帰依しており、サムライ自身やその君主のみならず、同僚や家族もまたこれに服する。ウォリアー騎士団の精神に従うサムライは地元において最も信頼され、また恐れられる戦士である。

布告：サムライは自らの身命を賭して主君とその土地を守らねばならない。常に正直かつ勇敢であり、主君と年長者への敬意を忘れず、友と主君に誠実であらねばならない。

挑戦：ウォリアー騎士団のサムライが挑戦を挑んでいる間、彼は挑戦の目標から受けるダメージに対するダメージ減少 1 ／－を得る。この DR はサムライの持つ 4 レベル毎に＋ 1 上昇する。

技能：ウォリアー騎士団のサムライは〈知識：歴史〉【知】と〈知識：貴族〉【知】を自身のクラス技能リストに加える。加えて、ウォリアー騎士団のサムライは〈知識：貴族〉を未修得でも使用できる。また〈知識：貴族〉に 1 以上のランクを有しているならば､地元の貴族や政治に関する〈知識：貴族〉の判定に自身のサムライ・レベルの半分（最低でも＋ 1）のボーナスを得る。

騎士団能力：ウォリアー騎士団に所属するサムライはレベルが上昇するに従い以下の能力を得る。

信義に悖らず（変則）：2 レベルの時点で、サムライは自らの道義心から力を引き出すことができる。技能判定またはセーヴィング・スローを行う際、サムライはフリー･アクションとして自らの信義を喚起することがで、判定に＋ 4 の士気ボーナスを得ることができる。サムライは 2 レベル時点で 1 日 1 回、及び 2 レベル以降 4 レベル毎に追加で 1 回この能力を使用することができる。

武士道（変則）：8 レベルの時点で、ウォリアー騎士団のサムライは一見不可能な任務さえその信義と忠誠にかけて達成してのける。サムライは標準アクションとして目標へと専心することで、1 分以内に行われるいずれか 1 回の攻撃ロール、技能判定、セーヴィング・スローについてダイスを 3 度振って最も良い結果を適用することができる。サムライは判定を行う前にこの能力の使用を宣言しなければならない。

この能力を使用するためには、サムライの決意の 1 日の使用回数を 1 回分消費しなければならない。

精確な一撃（変則）：15 レベルの時点で、サムライは長年の研鑽と熟達によって完璧な一撃を放つことができるようになる。標準アクションとして 1 回の攻撃を行うこと。この攻撃は命中した場合自動的にクリティカル可能状態となるが、クリティカル・ヒットを確定させるためには通常通りクリティカル・ロールに成功しなければならない。また、この攻撃によるダメージは最大化される（ダイスを振らずに起こりうる最大の出目を適用する）が、武器の特殊能力、急所攻撃及びクリティカル・ヒットによる追加のダメージ・ダイスについては通常通りロールする。さらに、この攻撃は目標の有する一切のダメージ減少を無視し、目標を 1d4 ラウンドの間盲目状態 、聴覚喪失状態 、不調状態 、よろめき状態 のいずれかにする（いずれにするかは能力を使用したサムライが決定する）。

サムライはこの能力を 1 日に 1 回使用することができる。

ロウニン Ronin

ほとんどのサムライはウォリアー騎士団に属しその優秀な能力を主君や地元、民草のために捧げるが、主君に解雇された、主君と死別した、あるいは自ら主君を見限った等の理由により特定の主に仕えない者も一部存在する。ロウニンの名で知られるこのようなサムライは各地を放浪し、自らの信念にのみ従い行動する。ロウニンは献身的なサムライとは比べて著しい行動の自由を有するが、一方で民から受ける尊敬や助力についてはそのようなサムライには及ばない。なお、キャヴァリアーもこの騎士団を選択することができるが、多くの場合そのようなキャヴァリアーはロウニンではなく遍歴の騎士と呼称される。

ロウニンになる：通常サムライが所属する騎士団を変更する場合、新たな騎士団からの利益を得るためには、その騎士団の布告に従う者であることを証立てるため長い手続を踏まなければならない。しかしながら、ロウニンの場合にはこのような手続きは不要であり、ロウニンとなることを決心したサムライは以前属していた騎士団からの全ての利益を失うとともに、即座にロウニンとしての騎士団の利益を得る。ロウニンがその後再び他の騎士団に属しようとする場合には通常のルールに従うこと。

布告：ロウニンは自らの個人的な信念と信義にのみ従う。そのため、ロウニンの従うべき布告はきわめて柔軟であり、変化に富む。それぞれのロウニンは自らの従うべき布告として、最低 3 つの行動原理を定め GM の許可を得ること。

挑戦：ロウニンが挑戦、一撃、獲物、あるいは他の類似の能力の目標となり、さらにその使用者を挑戦の目標としている場合、ロウニンは挑戦の目標に対する攻撃ロールに＋ 1 の士気ボーナスを得、目標の攻撃に対する AC に＋ 1 の回避ボーナスを得る。このボーナスはサムライのクラス･レベル 4 レベルにつき 1 ポイント上昇する。

技能：ロウニンは〈生存〉【判】と〈知識：地域〉【知】を自身のクラス技能リストに加える。

騎士団能力：ロウニンであるサムライはレベルが上昇するに従い以下の能力を得る。

自主自律（変則）:2 レベルの時点で、ロウニンはいかなる困難の中にあっても自身のみを頼りとする心構えを学ぶ。ロウニンが意志セーヴィング・スローに失敗し 1 ラウンドより長い時間続く効果を受けたとき、その効果が発揮される 2 ラウンド目にもう一度セーヴィング・スローを試みることができ、これに成功した場合最初のセーヴィング・スローに成功したのと同様にその効果の一部または全部を無効化することができる。また、ロウニンのヒット・ポイントが 0 未満になった場合、次のターンに容態安定化のための判定のダイスを 2 回振って良い方の結果を適用することができる。

独立不羈（変則）：8 レベルの時点で、ロウニンはその強烈な独立心により困難な状況を乗り越えることができるようになる。割り込みアクションとしてこの意志の力を喚起することにより、以下の 3 つの効果のいずれかを得ることができる。自身のヒット・ポイントを 0 未満にするが死には至らせない攻撃を受けたとき、代わりにヒット・ポイントを 1 にし意識を失わないことにこの意志の力を使用できる。クリティカルを確定するための攻撃ロールを振った後でこの意志の力を使用することで確定ロールを再ロールできる。最後に、戦闘中の技能判定 1 回について、通常ならその技能や状況や出目 10 を選択することができないようなものでも、出目 10 を選択することにこの意志の力を使用できる。ロウニンは独立不羈の能力を 1 回の戦闘につき 1 回使用できる。

我が道を往く（変則）：15 レベルの時点で、サムライは自らの運命を完全に自身のものとすることができる。ロウニンが（魅惑）もしくは（強制）の効果に対するセーヴィング・スローを行う場合、ダイスを 2 度振って良い方の結果を適用できる。加えて、1 日に 1 回、ロウニンはいずれかの d20 ロールについて、ダイスを振らずに出目が 20 であったことにできる。この能力を使用する場合、判定を行う前に宣言する必要がある。

ニンジャ Ninja

迅速かつ秘密裏に片付けなければならない敵が存在するとき、富と権力を有する者はニンジャを必要とする。敵が城壁に取り付く前に敵方の攻城兵器を破戒する必要があるとき、将軍はニンジャを必要とする。そして、愚かにもニンジャやその仲間と敵対しようとする者達は、夜中枕元に刃を振り下ろすニンジャの姿を見ることになる。このように影に潜む殺し屋であるニンジャは潜入や破壊工作、暗殺の達人であり、自らの目的を達成するに様々な武器や練り上げられた技術、そして不思議な力を用いる。

役割：ニンジャは技術の研鑽と実践、次なる任務への従事により大半の時間を過ごす。特定の任務に従事していない時でも、状況に応じていつでも牙を剥くことができるように心構えを絶やさない。ニンジャはその稼業ゆえに多くの敵を作るが、暗殺と誤誘導によりその数は頻繁に減ることとなる。ニンジャは基本クラスであるローグのもうひとつの形である。

属性：どれでも。

ヒット・ダイス：d8。

開始時財産

下の表は本書（UC）で追加されたクラスの初期所持金を示したものである。加えて、キャラクターはそれぞれ、10gp 以下の衣服を 1 着持った状態でゲームを始める。

表：キャラクターの開始時財産

クラス	初期所持金	平均
ニンジャ	4d6 × 10 gp	140 gp

クラス技能

ニンジャ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：貴族〉【知】、〈知識：地域〉【知】、〈手先の早業〉【敏】、〈登攀〉【筋】、〈はったり〉【魅】、〈変装〉【魅】、〈魔法装置使用〉【魅】。

レベル毎の技能ランク：8 ＋【知】修正値。

クラスの特徴

ニンジャのクラスの特徴は以下の通り。

武器と防具の習熟：ニンジャはすべての単純武器、そしてカマ、カタナ、クサリガマ、サイ、シャンガム、シュリケン、ショート・ソード、ショートボウ、ヌンチャク、ワキザシに《習熟》している。また、ニンジャは軽装鎧に《習熟》しているが、いかなる盾にも《習熟》していない。

毒の使用（変則）：1 レベルの時点で、ニンジャは毒を使用することの訓練を積み、武器に毒を塗る際に誤って自らを傷つけることはない。

急所攻撃：ニンジャは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、ニンジャ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、ニンジャの目標が 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、ニンジャ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、以降ニンジャ・レベル 2 ごとに＋ 1d6 ずつ増加する。ニンジャ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、ニンジャ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。

ニンジャは急所を見極める程度にはっきりと敵を目視しておらねばならず、また相手の急所に届く攻撃手段を持っていなければならない。ニンジャ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。

表：ニンジャ

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊能力
1st	＋ 0	＋ 0	＋ 2	＋ 0	急所攻撃＋ 1d6、毒の使用
2nd	＋ 1	＋ 0	＋ 3	＋ 0	気 蓄積、忍術
3rd	＋ 2	＋ 1	＋ 3	＋ 1	急所攻撃＋ 2d6、痕跡消去＋ 1
4th	＋ 3	＋ 1	＋ 4	＋ 1	直感回避、忍術
5th	＋ 3	＋ 1	＋ 4	＋ 1	急所攻撃＋ 3d6
6th	＋ 4	＋ 2	＋ 5	＋ 2	軽快なる走り、痕跡消去＋ 2、忍術
7th	＋ 5	＋ 2	＋ 5	＋ 2	急所攻撃＋ 4d6
8th	＋ 6 ／＋ 1	＋ 2	＋ 6	＋ 2	直感回避強化、忍術
9th	＋ 6 ／＋ 1	＋ 3	＋ 6	＋ 3	急所攻撃＋ 5d6、痕跡消去＋ 3
10th	＋ 7 ／＋ 2	＋ 3	＋ 7	＋ 3	上位忍術、忍術
11th	＋ 8 ／＋ 3	＋ 3	＋ 7	＋ 3	急所攻撃＋ 6d6
12th	＋ 9 ／＋ 4	＋ 4	＋ 8	＋ 4	痕跡消去＋ 4、忍術
13th	＋ 9 ／＋ 4	＋ 4	＋ 8	＋ 4	急所攻撃＋ 7d6
14th	＋ 10 ／＋ 5	＋ 4	＋ 9	＋ 4	忍術
15th	＋ 11 ／＋ 6 ／＋ 1	＋ 5	＋ 9	＋ 5	急所攻撃＋ 8d6、痕跡消去＋ 5
16th	＋ 12 ／＋ 7 ／＋ 2	＋ 5	＋ 10	＋ 5	忍術
17th	＋ 12 ／＋ 7 ／＋ 2	＋ 5	＋ 10	＋ 5	急所攻撃＋ 9d6
18th	＋ 13 ／＋ 8 ／＋ 3	＋ 6	＋ 11	＋ 6	痕跡消去＋ 6、忍術
19th	＋ 14 ／＋ 9 ／＋ 4	＋ 6	＋ 11	＋ 6	急所攻撃＋ 10d6
20th	＋ 15 ／＋ 10 ／＋ 5	＋ 6	＋ 12	＋ 6	隠行体得、忍術

気 蓄積（超常）：2 レベルにおいて、ニンジャは 気 ポイントのプールを獲得する。 気 は超自然的なエネルギーであり、使用すれば驚くべき離れ業をやりおおすことができる。 気 プール内のポイント数はニンジャ・レベルの 1/2 ＋【魅力】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、ニンジャは跳躍するための〈軽業〉判定において常に助走を付けたかのように扱われる。10 レベルの時点において、跳躍のための〈軽業〉判定の DC は更に半分になるが、自身の移動速度を超える距離を跳躍することはできない。

気 プールから 1 ポイントを消費することで、ニンジャは最大の攻撃ボーナスで 1 回の追加の攻撃が行えるが、全力攻撃をするときのみしかこれは行えない。また、気 プールから 1 ポイントを消費することで自身の移動速度を 1 ラウンドの間 20 フィート上昇させることもできる。さらに、ニンジャは 気 プールから 1 ポイントを消費することで 1 ラウンドの間〈隠密〉判定に＋ 4 の洞察ボーナスを得ることができる。これらの力は即行アクションとして起動できる。ニンジャは特定の忍術を選択することで、気 プールからポイントを消費する追加の力を獲得できる。

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。ニンジャが 気 プールの点数を与えるような他のクラスのレベルを有する場合、気 プールの点数を算出するに際しそのクラスのレベルとニンジャ・レベルは累積し、いずれか一方で指定された能力値修正のみが共通の 気 プールの点数に加えられる。いずれの能力値修正を加えるかは、二度目に 気 蓄積のクラス特徴を得た際に決定しなければならず、この決定は以後変更できない。この場合、ニンジャは共通の 気 プールの点数を消費して自らの有する 気 蓄積の能力を与える全てのクラスの能力を使用できる。

忍術：ニンジャは訓練の過程において、敵を撹乱し自らに超常の力を与える様々な技を修得する。2 レベル時点においてニンジャはまず 1 つの忍術を修得し、以降 2 レベルごとに追加で 1 つの忍術を修得する。特記のない限り、ニンジャは同じ忍術を複数回選択することはできない。

名称にアスタリスク（*）を付してある忍術はニンジャの急所攻撃に何らかの効果を加えるものである。一度の攻撃にはこれらの忍術のうち 1 つの効果しか適用することができず、いずれを適用するかは攻撃の前に選択しなければならない。

暗視（超常）：この忍術を修得したニンジャは、気 の力を用いて一時的に暗視（60 フィート）を得ることができる。この能力の使用は 1 点の 気 ポイントを消費する標準アクションであり、効果は 1 時間の間続く。

隠し刃（変則）：この忍術を修得したニンジャは、自らの体に容易に武器を隠すことができ、武器を隠し持つための〈手先の早業〉の対抗判定に自身のニンジャ・レベルに等しいボーナスを得る。加えて、隠し持った武器を通常の標準アクションではなく移動アクションとして抜くことができる。

隠れ身の術（超常）：この忍術を修得したニンジャは、即行アクションでレベルにつき 1 ラウンドのあいだ自身の姿を消すことができる。この能力は インヴィジビリティ の呪文と同様に働く。この能力の使用には 1 点の 気 ポイントを消費する。

影分身（超常）：この忍術を修得したニンジャは、1d4 体の影でできた自己の分身を作り出し自らの位置を隠すことができる。この能力はニンジャ・レベルを術者レベルとする ミラー・イメージ の呪文のように作用する。この能力の使用は 1 点の 気 ポイントを消費する標準アクションである。

壁登り（超常）：この忍術を修得したニンジャは、地面に垂直な壁を登るためにのみ用いることができる登攀速度 20 フィートを得る。この能力を用いても、凹凸の全く無い平らな面に張り付いたり地面と水平な面の下に張り付いたりすることはできない。

軽業体得（超常）：この忍術を修得したニンジャは、即行アクションとして自身の 気 の力を用いることで、次の自身のターンの開始時までに行われる 1 回の〈軽業〉判定に＋ 20 のボーナスを得ることができる。この能力の使用には 1 ポイントの 気 ポイントを消費する。

偽装工作：この忍術を修得したニンジャが〈装置無力化〉技能を用いて装置の解除や破壊を行う場合、同時に〈隠密〉判定を行うことができる。そうした場合、後にその装置を調べた者は〈知覚〉の対抗判定で上記の〈隠密〉の判定値に勝利しない限り装置が正常に動作するものと誤認する。

気の阻害（超常）：この忍術を修得したニンジャは、クリーチャーが 気 の力を用いるのを妨害することができる。ニンジャが急所攻撃による追加ダメージを与えたとき、目標は意志セーヴに成功しない限りニンジャの【魅力】修正値に等しいラウンドの間自身の 気 プールのポイントを使用できなくなる。意志セーヴの DC は 10 ＋ ニンジャ・レベルの半分 ＋ ニンジャの【魅力】修正値である。

気の注入（超常）：この忍術を修得したニンジャは、標準アクションとして自らの 気 の一部をシュリケン等の 1 つの投擲武器に込め、それを投げつけることができる。こうして投げられた武器は命中の瞬間半径 5 フィートの爆発を起こし、範囲内の者に 1d6 ＋ 2 レベルを超えるニンジャレベル 4 レベルごとに 1d6（最大で 18 レベル時点で 4d6）の［火］のダメージを与える。爆発に巻き込まれた者は DC 10 ＋ ニンジャ・レベルの半分 ＋ ニンジャの【魅力】修正値の反応セーヴに成功すれば受けるダメージを半減できる。投げられた武器が目標に命中した場合、目標は上記のセーヴに－ 2 のペナルティを受ける。武器が命中しなかった場合は 飛散武器の投擲 として扱うこと。この能力の使用には 1 点の 気 ポイントを使用する。

*急所知識（変則）**：この忍術を修得したニンジャは、敵の肉体の急所を狙って攻撃し、衰弱と強烈な痛みをもたらすことができる。ニンジャが急所攻撃のダメージを与えた場合、目標は【筋力】又は【敏捷力】に 1 ポイントのダメージを受ける。他の場合の能力値ダメージと異なり、このダメージは DC 15 の〈治療〉判定に成功することで治療することができ、判定に成功するごとに 1 ポイントのダメージが治癒する。この忍術を修得しているものは上記の〈治療〉判定に＋ 10 の洞察ボーナスを得る。

煙玉（超常）：この忍術を修得したニンジャは、半径 15 フィートを煙幕で覆う煙玉を投げることができる。この煙は 発煙棒 から生じたものと同様に働く。煙幕は自身を中心として発生させても良いし、遠隔接触攻撃に成功すれば 20 フィート以内の敵を中心として発生させることもできる。この能力の使用は、1 点の 気 ポイントを消費する標準アクションである。

毒入り玉（超常）：この忍術を修得したニンジャが煙玉を投げる際、所持している 1 服の吸入毒を混ぜ込むことができる。この毒は煙の範囲内に存在する全てのクリーチャーに効果を及ぼし、煙玉の煙が残留している限り効果を発揮する。使用した毒物のコストは通常通り支払うこと。この技を修得するためには予め 煙玉 の忍術を修得していなければならない。

窒息玉（変則）：ニンジャが煙玉を投げる場合、煙の範囲内に存在する生きているクリーチャーは全て頑健セーヴィング・スローに成功しなければ黒い煙で窒息して 1d4 ラウンドの間 よろめき状態 になる。頑健セーヴの DC は 10 ＋ ニンジャ・レベルの半分 ＋ ニンジャの【魅力】修正である。ニンジャは普通の煙玉を作成しても良いし、この煙玉にさらに毒を加えて

も良い。この技を修得するためには、予め 毒入り玉 の忍術を修得していなければならない。

高速隠密（変則）：この忍術を修得したニンジャは、自身の移動速度分まで移動しても〈隠密〉判定にペナルティを受けない。

失伝技術（変則）：この忍術を修得したニンジャは、老指南役に昔教わった技を思い出すことができる。この能力を使用したニンジャは、未修得の忍術（ 上位忍術 や ローグの技 は不可）を 1 つ指定し、それを自身のニンジャ・レベルに等しいラウンドの間使用することができる。そのニンジャの技の使用に必要な 気 コストは通常通り消費すること。この能力の使用は、2 ＋ 指定した忍術の 気 コストに等しい 気 ポイントを消費する。

*出血攻撃（変則）**：この忍術を修得したニンジャは、急所攻撃により生きている目標を出血させることができる。この攻撃は急所攻撃のダイス 1 個につき 1 ポイントの出血ダメージを与えるが、出血しているクリーチャーは毎ラウンド自身のターンの開始時にこのダメージを受ける。出血は DC15 の〈治療〉判定もしくはヒット・ポイントを回復する何らかの効果の適用により止めることができる。この能力を複数回使用しても出血ダメージは累積しない。出血ダメージは目標の有するいかなる DR をも無視する。

戦闘技術：この忍術を修得したニンジャは、戦闘特技 1 つをボーナス特技として得る。

高跳び（変則）：この忍術を修得したニンジャが高跳びを行う場合、DC は通常の半分になる。この忍術を修得するには、予め 軽業体得 の忍術を修得していなければならない。

代謝抑制（変則）：この忍術を修得したニンジャは、常人よりも代謝速度が低下する。これにより通常の倍の時間（【耐久力】能力値の 4 倍のラウンド）息を止めるまでは【耐久力】判定を要求されない。加えて、毒を受けた場合でもセーヴィング･スローの間隔（毒の「頻度」）は 2 倍になる。例えば、頻度：1 回／ラウンド（6 ラウンド間）の毒なら頻度：1 回／ラウンド（12 ラウンド間）であるかのように働く。

体術：この忍術を修得したニンジャは、ボーナス特技として《素手打撃強化》の特技を修得する。

矢そらし：この忍術を修得したニンジャは、ボーナス特技として《矢止め》の特技を修得する。この忍術を選択するには、予め《素手打撃強化》の特技を修得していなければならない。

矢つかみ：この忍術を修得したニンジャは、ボーナス特技として《矢つかみ》の特技を修得する。この忍術を修得するためには、予め《矢止め》の特技を修得していなければならない。

型の体得：この忍術を修得したニンジャは、ボーナス特技として前提条件を満たしているスタイル特技 1 つを修得する。

致死の間合い（変則）：この忍術を修得したニンジャは、急所攻撃を用いて追加ダメージを与えることのできる間合いが 10 フィート拡大される。この技は複数回選択することができ、効果は累積する。

軟着陸（超常）：この忍術を修得したニンジャは、割り込みアクションとして自身に フェザー・フォール の呪文を使用したかのように落下速度を軽減することができる。この能力はニンジャ・レベルを術者レベルとして扱う。この能力を使用するたび 1 点の 気 ポイントを消費する。

*鈍らせ（変則）**：この忍術を修得したニンジャの急所攻撃ダメージを受けた敵は、1 ラウンドの間機会攻撃を行うことができない。

武器訓練：この忍術を修得したニンジャは、ボーナス特技として《武器熟練》を修得する。

腹話術：この忍術を修得したニンジャは、即行アクションで ヴェントリロキズム の呪文を使用したかのように自らの声を離れた場所から発生させることができるようになる。この能力の使用には 1 点の 気 ポイントを消費し、効果はニンジャ・レベルごとに 1 分の間持続する。

変化の術（超常）：この忍術を修得したニンジャは、即行アクションで自らの容姿を変えることができる。この能力は ディスガイズ・セルフ の呪文のように働く。この能力の使用には 1 点の 気 ポイントを消費する。（訳注：原文に記載は無いが、影分身 等と同様ニンジャ・レベルを術者レベルとして扱うものと思われる。）

連星（変則）：この忍術を取得したニンジャは、シュリケンを使用する全力攻撃アクションを行う前に即行アクションとして自身の 気 プールから 1 点の 気 ポイントを消費することができる。そうした場合、全力攻撃アクションにおいて追加で 2 回シュリケンを用いた攻撃を行うことができるが、追加の攻撃を含む全ての攻撃の攻撃ロールに－ 2 のペナルティを受ける。

ローグの技：ニンジャは、忍術の代わりに ローグの技 を 1 つ修得することもできる。ただし、忍術に同名のものが存在するローグの技を修得することはできない。

痕跡消去（変則）：3 レベルの時点で、ニンジャは自らの痕跡を消去し、自らの存在を隠して隠密裏に行動することができるようになる。〈生存〉技能を用いてニンジャを追跡する判定の DC は＋ 1 される。加えて、最低でも 1 ラウンドの間何も行動しない場合､ニンジャは〈変装〉判定及び〈隠密〉の対抗判定に＋ 1 の洞察ボーナスを得る。以降 3 レベルごとに、これらのボーナス及び〈生存〉判定の DC は 1 ずつ上昇する。

直感回避（変則）：クラス・レベル 4 以降、ニンジャはまだ気付いてもいないうちから危険に対処するという、通常なら不可能な行為を可能とする能力を獲得する。彼女は、たとえ 不可視状態 の敵に攻撃されたとしてさえ 立ちすくみ状態 にならず、また AC に対する【敏】ボーナスを失わない。とはいえ、動けない状態になれば、やはり AC への【敏捷力】ボーナスは失われてしまう。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。

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

軽快なる走り（変則）：6 レベルの時点で、ニンジャは足場をほとんど蹴らずに走ることができるようになる。全ラウンド・アクションとしてニンジャは自身の移動速度の 2 倍までの距離を移動することができ、その際移動困難な地形を無視することができる。このように移動する限り、その重量に関わらずニンジャはいかなる平面でも蹴ることができ、水面や溶岩、細い木の枝の上ですら移動することができる。ただし、ニンジャは空中を歩くことはできないし、壁その他の地面と垂直な平面を登ることもできない。この方法で移動する場合、溶岩などの平面やまきびしなどの接触に応じて発生する表面や災害からダメージを受けることはないし、またでこぼこしていたり滑りやすい平面を転ばずに移動するために〈軽業〉判定を行う必要も無い。さらに、軽快なる走りを使用しているとき、ニンジャはある場所への侵入を検知することで発動する型の機械的な罠を発動しない。

直感回避強化（変則）：8 レベル以降、ニンジャは挟撃されなくなる。この能力を持つニンジャに対して、他のニンジャ（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、ニンジャのクラス・レベルが、目標のニンジャ（ローグ）・レベルより 4 以上高い場合、ニンジャ（ローグ）は挟撃（および急所攻撃）を行うことができる。

直感回避の能力を他のクラスからも得ている場合、ニンジャ（又はローグ）に挟撃されうるかどうかを判断する際、直感回避を授けるクラスのクラス・レベルを全て累積させることができる。

上位忍術：10 レベルの時点及び以降 2 レベルごとに、ニンジャは忍術の代わりに以下の上位忍術から 1 つを選択して修得することができる。

*暗殺術（変則）：*この上位忍術を修得したニンジャは防御の構えを取っていない敵を一撃で殺すことができる。暗殺を試みるためには、まずニンジャは 1 ラウンドの間標準アクションで目標を観察しなければならない。次のラウンドにおいてニンジャが目標に急所攻撃ダメージを与え、その際目標が AC に対する【敏捷力】修正値を失っていたならば、目標は頑健セーヴに成功しない限り死亡する。このセーヴィング・スローの DC は 10 ＋ ニンジャ・レベルの半分 ＋ ニンジャの【魅力】修正値 である。なお、目標がニンジャを敵として認識していたならば暗殺の試みは自動的に失敗する。仮にセーヴィング・スローに成功したとしても、目標は通常通りに急所攻撃のダメージを受けるが、24 時間の間同じニンジャの暗殺術に対し完全耐性を得る。

*恐るべきシュリケン（変則）：*この上位忍術を修得したニンジャは、全ラウンド・アクションとして、狙いを定め自らの攻撃能力の全てを込めた恐るべきシュリケンの一投を放つことができる。この能力を使用した場合、ニンジャは単一の目標に対し 1 回のシュリケンを用いた攻撃を行うが、自らの基本攻撃ボーナスが許す限りの回数の攻撃ロールを行うこと。この攻撃ロールは、全力攻撃を行う場合のように最も高い攻撃ボーナスを用いたものから低い攻撃ボーナスを用いたものへと順に行うこと。いずれかの攻撃ロールで命中を得たならばこの攻撃は命中し、2 回目以降命中を得る度に攻撃のダメージは 1d6 上昇する。正確さに基づくダメージや フレイミング のような武器の特殊能力によるダメージもダメージ修正に加算されるが、これらのダメージがこの上位忍術により上昇することはない。いずれかの攻撃ロールがクリティカル可能域に入った場合、最後に一括して最大の攻撃ボーナスに－ 5 のペナルティを受けてクリティカル・ロールを行うが、2 回目以降攻撃ロールがクリティカル可能域に入るたびにこのペナルティは 1 ずつ減少する（最低 0）。

*影分離（超常）：*この上位忍術を修得したニンジャは、敵を撹乱するため自身から離れて移動する影分身を作り出すことができる。この能力を使用すると、ニンジャの幻影が 1 体現れ移動を開始する。この幻影は壁を登り、落とし穴を飛び越え、あるいは単に障害物をすり抜けてニンジャの 2 倍の移動速度で移動する。幻影の移動方向は能力の使用時に決定しなければならず、以降変更することはできない。幻影はニンジャ・レベルごとに 1 ラウンドの間持続する。幻影と相対した者はそれが偽者であることを見破るための意志セーヴを行うことができ、その DC は 10 ＋ ニンジャ・レベルの半分 ＋ ニンジャの【魅力】修正値 である。この能力の使用には 1 点の 気 ポイントを消費する。この上位忍術を修得するためには、予め 影分身 の忍術を修得していなければならない。

*壁抜けの術（超常）：*この上位忍術を修得しているニンジャは、即行アクションでゴーストのように壁をすりぬけることができるようになる。この能力を使用したニンジャは、自身のターンの終了時まで、非実体 であるかのようにニンジャ・レベルにつき 5 フィートの厚さの壁その他の平面を通り抜けることができるが、自身のターンの終了時にはそのような固体の外に居なければならない。この能力の使用には 1 点の 気 ポイントを消費する。

*雲走り（超常）：*この上位忍術を修得したニンジャは、気 の力を用いることで空中を歩くことができる。 軽快なる走り の能力を使用する際空中を歩くことができ、望むように上昇・下降ができるようになるが、きちんとした足場の上で移動を終えなければならない。この能力の使用には 1 点の 気 ポイントを消費する。

*上級の技：*ニンジャは上位忍術の代わりにローグの 上級の技 を修得することもできる。ただし、同名の忍術が存在する上級の技を修得することはできず、身かわし強化 の上級の技は 身かわし の忍術を修得しているか又は他のクラスで得られる身かわしのクラス特徴を有していない限り選択できない。

*心眼（超常）：*この上位忍術を修得したニンジャは、目に見えないのものを視る術を学び、即行アクションとして、自身にニンジャ・レベルを術者レベルとするシー・インヴィジビリティの呪文を掛けることができるようになる。この能力の使用には 1 点の 気 ポイントを消費する。

*体術体得：*この上位忍術を修得したニンジャの素手打撃によるダメージはニンジャ・レベルー 4 レベルのモンクと同等になる。ニンジャがモンク・レベルを有する場合、素手打撃の威力を決定するにあたり上記のレベルとモンク・レベルは累積する。この上位忍術を取得するためには、予め《素手打撃強化》の特技を修得していなければならない。

*特技：*ニンジャは上位忍術の代わりに、ボーナス特技として自身が前提条件を満たしている特技を 1 つ修得することもできる。

*百面相（超常）：*この上位忍術を修得しているニンジャは、自らの容姿を特定の他人のものに変えることができる。ニンジャが変化の術を使用した際、その持続時間は延長しニンジャ・レベルごとに 10 分間になる。また、ニンジャは変化の術を使用することで過去にニンジャ・レベル毎に 1 分間の間見ていたことがある特定の個人の姿をとれる。その変装する相手についてよく知っているクリーチャーは、幻術を見破るための意志セーヴィング・スローを行うことができる。そのセーヴィング・スローの DC は 10 ＋ ニンジャ・レベルの 1/2 ＋ ニンジャの【魅力】修正値 である。ニンジャが変装の目標が話すのを聞いたことがあり、かつ同じ言語を話せるなら、この幻術によってニンジャの声も変わる。この上位忍術を修得するためには、予め変化の術の忍術を修得していなければならない。

*不可視の刃（超常）：*この上位忍術を修得しているニンジャが 隠れ身の術 を使用した場合、グレーター・インヴィジビリティ の呪文の影響下にあるかのように扱われる。この上位忍術を修得するためには、予め 隠れ身の術 の忍術を修得していなければならない。

*身かわし（変則）：*この上位忍術を修得したニンジャは、魔法その他の特殊攻撃さえも見事な体捌きで避けることができる。ニンジャがある攻撃のダメージを半減させるための反応セーヴに成功した場合、代わりにニンジャは全くダメージを受けない。身かわしの能力による利益を受けることができるのは、ニンジャが鎧を着ていないかまたは軽装鎧を着ている場合であり、かつ 無防備状態 でない場合に限られる。

*目潰し玉（変則）：*この上位忍術を修得したニンジャが 煙玉 を投げた場合、煙の範囲内に存在するクリーチャーは全て頑健セーヴに成功しない限り 1d4 ラウンドの間 盲目状態 になる。このセーヴィング・スローの DC は 10 ＋ ニンジャ・レベルの半分 ＋ ニンジャの【魅力】修正値 である。この上位忍術を 窒息玉 の忍術と組み合わせることはできないが、毒入り玉 の忍術と組み合わせることはできる。この上位忍術を修得するためには、予め 窒息玉 の忍術を修得していなければならない。

隠形体得：20 レベルの時点で、ニンジャは自らの技術を真の意味で体得することができる。ニンジャは標準アクションとして自身に グレーター・インヴィジビリティ の呪文を掛けることができ、これにより透明化している間 インヴィジビリティ・パージ 、シー・インヴィジビリティ 、トゥルー・シーイング といった呪文によってさえ発見されなくなる。この能力の使用には、気 プールから 3 点の 気 ポイントを消費する。さらに、ニンジャが急所攻撃のダメージを与える際、急所攻撃による追加のダメージ・ダイスを放棄することで 1 分間の間目標のいずれか 1 つの能力値に放棄したダイスの数に等しいペナルティを与えることができる。この能力を複数回使用してもペナルティは累積せず、この能力値ペナルティによって能力値が 1 未満になることもない。

クラス・アーキタイプ Class Archetypes

アーキタイプはすでに確立した冒険者クラスに面白く香り高い新たな能力を加え、専門化キャラクターを素早く簡単に作成する手段である。この章の提供するクラス・アーキタイプ（およびそれに対応する新たな能力）リストは以下にすべて示されている。キャラクターは条件を満たすなら複数のアーキタイプを取得してもよい。

アルケミスト：このセクションでは新しい発見のみならず、獣化能力者および激怒する錬金術師のアーキタイプを紹介する。

インクィジター：このセクションには新しい審問と、偶像破壊者、呪文破壊者、および魔女狩り師が含まれる。

ウィザード：このセクションには秘術の爆弾魔、攻城魔導師、および呪文銃士が含まれる。

ガンスリンガー：このセクションには装甲銃士、マスケットの達人、謎めいた異邦人、およびピストル使いが含まれる。

キャヴァリアー：このセクションには新しいキャヴァリアーの騎士団、および獣の騎手、使者、重騎兵、儀仗兵、誘引騎兵、マスケット銃兵、旗手、ならびに戦略家が含まれる。

クレリック：このセクションには十字軍戦士、神聖なる戦略家、伝道師、および慈悲深き癒し手が含まれる。

ドルイド：このセクションには類人猿のシャーマン、蝙蝠のシャーマン、および猪のシャーマン、さらには世界を歩む者が含まれる。

バード：このセクションには考古学者、命知らず、およびデルウィーシュの踊り手が含まれる。

バーバリアン：このセクションには新しい激怒パワーのみならず、鎧の超人、傷痕の激怒者、海の略奪者、巨人殺し、真なる原始人、都市バーバリアン、および野生の激怒者が含まれる。

パラディン：このセクションには信仰の狩人、天空の騎士、聖銃、聖なる戦術家、墳墓の騎士、および聖なる盾が含まれる。

ファイター：このセクションには拡張された武器グループに加えて、鎧の達人、喧嘩屋、卑劣漢、竜騎兵、剣闘士、戦術家、雷鳴の襲撃者、タワー・シールド専門家、素手戦士、および壊れざるものが含まれる。

メイガス：このセクションには新しいメイガスの秘奥、加えて剣聖、ミュルミドンの王、スキルニール、および魂の鍛え手が含まれる。

モンク：このセクションには流麗なるモンク、戦技の達人、武道家、無数の型の達人、先生、僧兵、および手取が含まれている。

レンジャー：このセクションには戦闘斥候、深みを歩む者、鷹匠、戦利品狩り、番人、および野生の追跡者が含まれる。

ローグ：このセクションには新しいローグの技、加えて強盗、カメレオン、詐欺師、御者、ナイフ使い、海賊、屋根の走り手、聖別されたローグ、および生存主義者が含まれる。

アーキタイプの使用 Using Archetypes

パスファインダー RPG の各標準クラスは中心となる 1 つのアイデアにまとめられている。この基本コンセプトは特定のクラスのキャラクターがどうあるべきかの一般的に保有されている理解であり、同時に可能な限り広範な味方への基盤としてキャラクターが有用であるようにデザインされている。だがその基本コンセプトの先には、無数に新しい解釈や改良の可能性がある。たとえばバード・クラスの一員であれば、救いがたい考古学者や颯爽とした活劇剣士、あるいは危険なほど優美なデルウィーシュの踊り手にもなることができる。これらはプレイヤーの選択する背景の詳細やクラス・オプション、特技のような特殊ルールに基づいて決まる。プレイヤーがイメージするキャラクターをより再現し、その具体的な目的を追求する上でより効果的なキャラクターを作り出すためのものだ。

そのクラス独自のユニークさを保証するための既存のクラスにあまりにも近いキャラクター・コンセプトは実プレイで繰り返し何度も使用され見慣れている、広く普及した刺激的なものである。このような状況のために、Pathfinder Roleplaying Game はアーキタイプ――その焦点をカスタマイズするのに役立つ簡単に特定のクラスから交換できるあらかじめパッケージ化された能力の修正――を作成している。標準的なファンタジーのキャラクターを作り出すことに興味のあるプレイヤーを手助けするため、以下のページでは多くの異なるクラスの新ルール、オプション、代替的クラス特徴を掘り下げる。

各標準クラスに用意されている選択肢の種類は異なっているが、それぞれのサブシステムとアーキタイプは、そのクラスを扱うために最も適したように、古典的なファンタジーの個別的属性の能力と技を再現するために、そしてプレイヤーが望むとおりのキャラクターを正確にデザインする自由を広げるためにあつらえられている。

代替的クラス特徴 Alternate Class Features

アーキタイプが対応する標準クラスを修正する主要な方法は、代替的クラス特徴の使用を介してである。キャラクターはクラスを選択するときに、通常はそのクラスの出典元に見られる通常のクラス特徴を使用しなければならないが――アーキタイプの採用を選択した場合は例外である。アーキタイプが提供する各代替的クラス特徴は、その基となるクラスの特定のクラス特徴を置き換える。例えば、モンクの流麗なるモンク・アーキタイプの " 方向変換 " クラス特徴は標準的なモンク・クラスの " 朦朧化打撃 " クラス特徴と置き換わる。

1 つのアーキタイプに複数の代替的クラス特徴が含まれている場合は、キャラクターはそれらの全てを取らなければならない。標準クラスにあり、代替的クラス特徴の中で触れられていない他のクラス特徴の全てはそのままであり、他に特記がない限りキャラクターがそのレベルに達した時に通常通り修得される。代替的クラス特徴を取ったキャラクターは、なんらかの前提条件を満たすか判断する場合に、置き換えられたクラス特徴を持っているとはみなされない。

キャラクターは 2 つ以上のアーキタイプを取ることができるが、いずれかの代替的クラス特徴によって基本クラスの同じクラス特徴を置き換えたり変更することはできない。例えば、ファイターは鎧の達人と喧嘩屋の双方を取ることはできない。双方のアーキタイプとも " 鎧修練 1" クラス特徴を別のものへと置き換えるからである（訳注：鎧の達人アーキタイプは " 鎧修練 1" を置き換えない。しかし鎧の達人と剣片はともに " 武器修練 1、2、3、4" および " 鎧体得 " を置き換えるので、やはり両方取ることはできない）。

アーキタイプが（ファイターの武器修練やレンジャーの得意な敵などのように）基本の能力を強化ないし追加するクラス能力のシリーズの一部を置き換える場合、次にキャラクターがその能力を取得する機会に、その能力はアーキタイプによって置き換えられた低いレベルの能力であると見なされる。実質的に、そのシリーズ内のすべての能力はクラスが次にその能力を強化するときまで延期されている。例えば、アーキタイプがローグの3 レベルの急所攻撃＋ 2d6 を置き換える場合、5 レベルに達したときの急所攻撃は＋ 1d6 から＋ 3d6 に飛ぶのではなく、今ようやく 3 レベルの増加を獲得したかのように＋ 2d6 に強化される。この調整はローグが急所攻撃を強化される各レベルで継続し、19 レベルにおいてまでローグは標準的なローグの＋ 10d6 の代わりに＋ 9d6 を有する。

既存のキャラクターへの適用 Adapting Existing Characters

既存のキャラクターを使っているプレイヤーは、これらの代替的クラス特徴を利用してもよいか、その場合これらを遡及してキャラクターに適用してもよいかを GM に相談するべきだ。本書の提供する代替的クラス特徴は標準クラス特徴とバランスが取れるようにデザインされているので、キャラクターに遡及して適用したプレイヤーは他のパーティーメンバーと比較して特に有利になったりはしないはずである。GM が過去に遡ってのキャラクターの特徴の修正に同意する限り、将来の冒険を破綻させることはないだろう。典型的には、代替的クラス特徴を敵由重要な修正を行うのに最も適している時点は、冒険の間にレベルアップ処理をしている時であるが、そうする前に GM のチェックを受けるべきである。GM は改定されたキャラクターにより適応するようキャンペーンを変更したいと願っているはずだから。

GM はキャラクターを作った時点ではこれらの代替的クラス特徴を使用できなかったプレイヤーに譲歩を求めたがるかもしれないとはいえ、PC はキャンペーンの中で依然として最も不変の要素の 1 つであるべきである。キャラクターを定期的に変更し作り直すことはキャンペーンに問題をもたらす可能性がある。GM は喜んで適応し、自分のキャラクターに飽きてきたプレイヤーに作り直しを許可するかもしれないが、代替的クラス特徴が特定の時点で最も有利に見えるやり方を求めて PC を作ったり作り直したりする不当な選択肢と感じられるようにするべきではない。新しく採用されたルールに照らしてキャラクターを作り直すことを認めることは時折なら望ましいかもしれないが、GM がプレイヤーにキャラクターの作り直しを認めなかったり特定のオプションを禁止したりすることを、不公正あるいは何らかのルール違反であると感じるべきではない。GM はプレイヤーがキャラクターを望むように動かすことを助けるべく常に努力すべきだが、究極的にキャンペーンにとって何が一番よいのかを知っているのは GM である。

アルケミスト Alchemist

アルケミストは冒険者パーティーと凶悪組織におけるマッド・サイエンティストである。このセクションでは新しいアルケミストの発見と新しいアルケミスト・アーキタイプを紹介する。

発見 Discoveries

以下の新しい発見は前提条件を満たすいかなるアルケミストでも取得することができる。爆弾を修正する発見および単一のアスタリスク（*）が付されている発見は累積しない。そのような発見は個々の爆弾に 1 つだけ適用することができる。

*ブレス攻撃爆弾 / Breath Weapon Bomb**：構成要素を引きぬき、爆弾を作成し、投擲する代わりに、アルケミストは構成要素を引き抜き、それを飲み、自らの肉体と混合して、標準アクションによりそれらをブレス攻撃として排出することができる。このブレス攻撃は 15 フィートの円錐形で、爆弾と同じ DC である。円錐内の各クリーチャーはアルケミストの爆弾の直撃を受けたかのようにダメージを受けるが、反応セーヴ（DC ＝ 10 ＋アルケミスト・レベルの 1/2 ＋アルケミストの【知力】修正値）に成功するとダメージは半減される。通常の爆弾の投擲、準備、飲用、および排出と異なり、ブレス攻撃爆弾は機会攻撃を誘発しない。アルケミストは最低 6 レベルでなければこの発見を選択できない。

爆発する矢弾 / Explosive Missile：標準アクションとして、アルケミストは単一のアロー、クロスボウ・ボルト、あるいは片手火器のブリットに自身の爆弾の力を吹き込み、その矢弾を装填して、遠隔武器で射出することができる。アルケミストがこれを実行するためには、その武器に《習熟》していなければならない。力を吹き込んだ矢弾はその目標に命中する際に通常のダメージを与え、アルケミストがその目標に投擲した爆弾であるかのように爆発する。外れた場合は爆発する矢弾は爆発しない。アルケミストは最低 4 レベルでなければこの発見を選択できない。

*生贄爆弾 / Immolation Bomb**：爆弾を作成するとき、アルケミストはその爆弾の構成物が直撃させた目標の肉体を覆い、一度にすべてのダメージを与える代わりに、時間が経過するにつれダメージを与えるようにすることを選択できる。爆弾の効果は爆弾が通常与えるであろうダメージ・ダイスの数に等しいラウンドだけ持続する（例えば、5d6 爆弾は 5 ラウンド持続する）。爆弾が目標に直接命中すると、爆弾は 1d6 ＋アルケミストの【知力】修正値のダメージを与え、飛散範囲内にいるものは 1 ＋アルケミストの【知力】修正値のダメージを受ける。爆弾の直撃を受けた目標に対するこのダメージは、生贄爆弾が持続中の各ラウンドに繰り返され、アルケミストのターンの開始時にダメージを与える。飛散ダメージは、生贄爆弾からダメージを受けるときに、直撃を受けた目標に隣接しているクリーチャーに対して再度与えられる。生贄爆弾の直撃によるダメージを受けたクリーチャーは、反応セーヴ（DC ＝ 10 ＋アルケミスト・レベルの 1/2 ＋アルケミストの【知力】修正値）を必要とする全ラウンド・アクションにより消化を試みることができる。この爆弾の錬金術的性質のため、地面を転がることでセーヴィング・スローにボーナスが与えられることはなく、クリーチャーが水中に突っ込んでも炎上は止まらない。これらの爆弾は水中で使用することができる。アルケミストは最低 3 レベルでなければこの発見を選択できない。

吐き気がする肉 / Nauseating Flesh：アルケミストの肉体は毒の影響を受ける。アルケミストに噛みつき、包み込み、あるいは飲み込みを行ったいかなるクリーチャーも、頑健セーヴィング・スローに成功しなければ 1d4 ラウンドの間 吐き気がする状態 になる。アルケミストは最低 12 レベルでなければこの発見を選択できない。この発見を取得したアルケミストが自身の吐き気がする肉の効果の影響をうけることはない。

毒変換 / Poison Conversion：1 分間を費やすことにより、アルケミストは 1 服の毒を元の種別（接触、摂取、吸入、あるいは致傷）から別の種別に変換することができる。例えば、アルケミストは 1 服の小型センチピード毒（致傷毒）を吸入毒に変換できる。この手順には錬金術実験道具を必要とする。アルケミストは最低 6 レベルでなければこの発見を選択できない。

*攻城爆弾 / Siege Bomb**：標準アクションにより、アルケミストは攻城兵器に装填された 1 発の矢弾に自身の爆弾の力を吹き込むことができる。攻城兵器が次のアルケミストのターンの開始までにこの矢弾を射撃する限り、その矢弾は通常のダメージを与え、さらにアルケミストの爆弾のダメージを与える。爆弾の飛散半径は 5 フィートではなく 20 フィートになる。爆弾のダメージ（直撃ダメージまたは飛散ダメージのいずれか）を受けたクリーチャーは、火が消火されるまで毎ラウンド 1d6 ポイントの［火］ダメージ（または、アルケミストがその方法により自身の爆弾を修正することが可能である場合は他のエネルギー種別）を受ける。炎の消火は反応セーヴを要する全ラウンド・アクションである。地面を転がることで目標はセーヴに＋ 2 のボーナスを得ることができる。少なくとも 2 ガロンの水に突っ込んだ目標は自動的に炎を消火する。アルケミストは最低 12 レベルで爆散爆弾の発見を修得していなければこの発見を選択できない。

獣化能力者（アーキタイプ）Beastmorph

獣化能力者は怪物の解剖学を研究し、その不思議な力を得る方法を学ぶ。彼らはこれらの能力を複製するためにその知識を使うが、非人間形態を取るためのコストとして変異薬を使用する。

獣化変異薬 / Beastform Mutagen：3 レベルの時点で、獣化能力者の変異薬は動物的特徴を引き出すようになる――動物、魔獣、動物的人型生物（リザードフォークのような）、あるいは人怪のいずれか。例えば、獣化能力者は自身の変異薬を使用するときに、ワーウルフのような毛皮で覆われた鼻口と尖った耳、リザードフォークやサフアグンのような鱗の肌、あるいは巨大昆虫のような複眼と大顎を得る。獣化能力者はまた オルター・セルフ 呪文の能力リストから 1 つを選択し、変異薬が持続する限りこれを獲得する。獣化能力者は変異薬を作成するたびに異なる能力を選択してよい。この能力は即行錬金術と置き換える。

獣化変異薬強化 / Improved Beastform Mutagen：6 レベルの時点で、獣化能力者の変異薬は獣化能力者に追加の能力とオプションを与える。アルケミストは ビースト・シェイプ I 呪文の能力リストから 2 つを選択して、変異薬が持続する限りこれを獲得する。獣化能力者は変異薬を作成するたびに異なる能力 2 つを選択してよい。この能力は即行毒と置き換える。

上級獣化変異薬 / Greater Beastform Mutagen：10 レベルの時点で、獣化能力者の変異薬は獣化能力者に ビースト・シェイプ II 呪文の能力リストから 3 つの能力を変異薬の持続する限り与える。獣化能力者は変異薬を作成するたびに、異なる能力 3 つを選択してよい。この能力は毒に対する抵抗＋ 2、＋ 4、および＋ 6、さらに毒に対する完全耐性と置き換える。

大いなる獣化変異薬 / Grand Beastform Mutagen：14 レベルの時点で、獣化能力者の変異薬は獣化能力者に ビースト・シェイプ III 呪文の能力リストから 4 つの能力を変異薬の持続する限り与える。獣化能力者は変異薬を作成するたびに、異なる能力 4 つを選択してよい。この能力は持続変異薬と置き換える。

発見 / Discoveries：以下の発見は獣化能力者アーキタイプを補完する：凶暴変異薬、大いなる変異薬、上級変異薬、変異薬注入、ミイラ化、任意治癒、触手、および翼。

激怒する錬金術師（アーキタイプ）Ragechemist

アルケミストの一部はその物理的な変身の原動力として原初の怒りを呼び起こす変異薬を作成する。これらのアルケミストは変質した自己をほとんど制御しない。

激怒変異薬 / Rage Mutagen：2 レベルの時点で、激怒する錬金術師が【筋力】を強化する変異薬を作成するたびに、~~その変異薬は激怒する錬金術師に【筋力】への＋6 ボーナス、外皮への＋2 ボーナス、および【知力】への－2 ペナルティを与える~~（訳注：更新；その変異薬の【筋力】へのボーナスは＋2 増加し、アルケミストの【知力】にペナルティを与える）。さらに、この変異薬の影響下にある間、アルケミストがダメージを受けるたびにその激怒は大きくなり、有害な影響を伴う。ヒット・ポイントにダメージを受けた各ターンの終了時に、激怒する錬金術師は意志セーヴィング・スロー（DC 15、あるいはそのターンにクリティカル・ヒットから受けたダメージがあれば DC 20）に成功しなければ、意志セーヴィング・スローと【知力】に－2 ペナルティを負う。これらのペナルティは変異薬が終了した 1 時間後に終了し、自身と累積する。ペナルティによって激怒する錬金術師の【知力】が 0 に減少した場合、激怒する錬金術師は変異薬の持続時間が終了した 1 時間後まで昏睡する。この能力は毒の使用と置き換える。

頑丈な激怒 / Sturdy Rage：6 レベルの時点で、激怒変異薬を使用するたびに、激怒する錬金術師はまた外皮への＋4 ボーナスを得るが、ダメージを受けたときの意志セーヴィング・スローと【知力】へのペナルティが－4 に増加する。この能力は即行毒と置き換える。

ぎこちない激怒 / Lumbering Rage：10 レベルの時点で、激怒変異薬の能力を使用するたびに、激怒する錬金術師はまた【耐久力】への＋2 士気ボーナスを得るが、意志セーヴィング・スローと【知力】にペナルティを負う際に【敏捷力】への－1 ペナルティも負う。この能力は毒に対する完全耐性と置き換える。

発見 / Discoveries：以下の発見は激怒する錬金術師を補完する：凶暴変異薬、大いなる変異薬、上級変異薬、変異薬注入、触手、および退化した腕。

インクィジター Inquisitor

一部のインクィジターは秘術魔法が神格の敵であると信じている。こうしたインクィジターのほとんどは、秘術魔法が本当にはとどめることのできない力であることを理解しているが、信仰を脅かす秘術の実践者を撹乱し破壊することに自身の能力を傾ける。

審問 Inquisitions

一部のインクィジターの領域は神格ではなく信者の動向に依存する。多くの宗教的指導者や組織は秘術魔法の使用者との競合に直面しており、秘術呪文の使い手と戦うためのインクィジターと訓練法を作成した。GM の承認により、いかなる神格のいかなるインクィジターも以下に詳述する審問を取得することができる。

~~審問はインクィジターのみが取得できる領域である。これらは領域を使用する他のクラスには開放されていない。~~（訳注：更新；審問は領域に似ている。領域を使用する他のクラスも審問を取得することができるが、審問は領域呪文スロットまたは領域呪文を与えないため、それらのクラスが既に選択可能な領域よりも通常は弱い。）インクィジターの審問能力がセーヴィング・スローを要求する場合、そのセーヴの DC は 10 ＋インクィジター・レベルの 1/2 ＋インクィジターの【判断力】修正値に等しい。インクィジターの審問能力および擬似呪文能力の術者レベルはインクィジター・レベルに等しい。

黒色火薬の審問 Black Powder Inquisition

神格：すべての神格（GM の承認する）

審問能力：君はボーナス特技として《特殊武器習熟：火器》と《銃匠》を得る。君が秘術呪文の使い手または擬似呪文能力を使用するクリーチャーに火器による攻撃を命中させたとき、そのクリーチャーは頑健セーヴィング・スローを行わなければならない。呪文の使い手はセーヴに失敗すると 1 ラウンドの間精神集中判定に－ 4 のペナルティを負う。

呪文殺しの審問 Spellkiller Inquisition

神格：すべての神格（GM の承認する）

審問能力：君はボーナス特技として《発動妨害》特技を得る（君が前提条件を満たしていない場合でも）。君は（ヒット・ポイントを 0 以下に減少させる、敵を捕虜にする、あるいは休戦を受け入れることによって）敵を倒すとき、レベルにつき 1 分の間 AC への＋ 2 清浄または不浄ボーナスを得る。君が善であれば清浄ボーナス、悪であれば不浄ボーナスを得る；中立の場合、君はこの審問を選択した時に清浄と不浄のどちらかを選択する。君は獲得するボーナスの種類を選択した後でボーナスの種類を変更することはできない。君はアルケミストまたはいずれかの秘術呪文発動クラスのレベルを持つか、擬似呪文能力を使用するクリーチャーに攻撃を命中させたとき、この効果を終了させてそのクリーチャーを よろめき状態 にすることができる。クリーチャーは自身の各ターンにこの効果に対するセーヴィング・スローを行う（効果を与えられたターンを含む）。セーヴに成功すると よろめき状態 は終了する。

偶像破壊者（アーキタイプ）Iconoclast

一部の魔法のアイテムは本質的に異端であり、邪悪を広めるための不誠実を実現する。偶像破壊者はそのような支えを探し出して取り除き、これらのアイテムからにじみ出る汚染を浄化する。

効果擾乱 / Shake Effects（変則）：1 レベルの時点で、偶像破壊者は魔法のアイテムに由来する効果に対するすべてのセーヴィング・スローに＋ 2 ボーナスを得る。この能力は魔物の知識と置き換える。

ディテクト・マジック / Detect Magic（擬呪）：2 レベルの時点で、偶像破壊者は回数無制限で ディテクト・マジック を行う能力を得る。この能力は属性看破と置き換える。

解呪攻撃 / Dispelling Attack（擬呪）：5 レベルの時点で、1 日に 1 回、標準アクションにより、偶像破壊者は相手への近接あるいは遠隔攻撃を行うことができ、命中した場合、相手に ディスペル・マジック を目標型解呪のオプションで発動したかのような影響を与えることができる。命中しなかった場合、この能力は無駄になる。 ディスペル・マジック 効果の術者レベルとしてインクィジター・レベルを使用すること。この能力はディサーン・ライズと置き換える。

無効化クリティカル / Negating Critical（擬呪）：14 レベルの時点で、偶像破壊者がクリティカル・ヒットを確定させたとき、攻撃の命中したクリーチャーは目標が着用ないし運搬しているアーティファクトではない魔法のアイテムごとに DC 10 ＋偶像破壊者の術者レベルの 1/2 ＋偶像破壊者の【判断力】修正値の頑健セーヴに成功しなければならない。セーヴィング・スローに失敗すると、クリティカル・ヒットの目標は 1d4 ラウンドの間、いかなる下級魔法のアイテムも使用できず、利益を得ることもできない。この能力はクリティカル特技と組み合わせて使用できる。この能力は弱点の利用と置き換える。

アーティファクト破壊 / Destroy Artifact（擬呪）：20 レベルの時点で、偶像破壊者は下級アーティファクトを破壊する能力を得る。偶像破壊者は少なくとも 1 週間をその下級アーティファクトを所持し、その性質についての弛まぬ熟考に費やさねばならない。週の終わりに、偶像破壊者はそのアイテムの構造を解く DC 30 の〈呪文学〉判定を行い、成功するとアーティファクトは破壊される。失敗すると、偶像破壊者はこの能力によるアーティファクトの破壊に再挑戦することができないが、他の偶像破壊者はできる。この能力は真実の審判と置き換える。

呪文破壊者（アーキタイプ）Spellbreaker

世界には危険な魔法とそのような力の多くの反動が満ちている。呪文破壊者は対照的に、魔法の識別と抵抗を行い、その波動を渡って自身の敵に到達するために特定の魔法の種別について学習する。

強靭な意志 / Strong-Willed（変則）：1 レベルの時点で、呪文破壊者は自身を制御、強制、あるいは説得する魔法の効果に対して断固たる態度を取ることができる。呪文破壊者は［精神作用］効果に対する意志セーヴィング・スローを行う際、2 回ロールしてよい結果を取ることができる。この能力は魔物の知識と置き換える。

魔法に対する防御 / Defense against Magic（変則）：3 レベルの時点で、呪文破壊者は単一のウィザードの系統を選択する。呪文破壊者はその系統の秘術呪文に対するセーヴィング・スローに＋ 1 ボーナスを得る。3 レベルを超える 4 レベルごとに、呪文破壊者は新しい系統 1 つを選択し、その系統の秘術呪文に対するこのボーナスを得る（19 レベル時に最大で 5 系統）。また、呪文破壊者が新しい系統を選択するごとに、既に選択していた系統へのボーナスが 1 増加する。この能力はすべてのチームワーク特技と置き換える。

発動阻止 / Foil Casting（超常）：3 レベルの時点で、呪文破壊者が機会攻撃範囲に収めている範囲内の相手が秘術呪文を発動しようとしたとき、その術者の防御的発動の DC は 2 増加する。この増加は《発動妨害》特技と累積する。また、呪文破壊者は離れていても発動を阻止するための敵の

打点を把握している。呪文破壊者が秘術呪文の使い手か擬似呪文能力を使用するクリーチャーへの遠隔武器攻撃を命中させるたびに、1 ラウンドの間、その術者の行ういかなる精神集中判定の DC も 2 増加する。この能力は単独戦術と置き換える。

遮断 / Impervious（変則）：20 レベルの時点で、呪文破壊者は単一の系統の秘術魔法の効果に対する完全耐性を得る。この魔法の系統は魔法に対する防御で最初に選択した系統でなければならない（上記参照）。その系統の有害でも有益でもない秘術呪文は呪文破壊者に効果を及ぼす。その系統の呪文が効果範囲をもつ呪文であった場合、呪文は通常通りに終えるが、呪文破壊者はその効果による影響は受けない。1 日に 1 回、即行アクションによって、呪文破壊者は 20 フィートの爆発内のすべての味方に 1 分の間、この遮断性を与えることができる。この能力は真実の審判と置き換える。

魔女狩り師（アーキタイプ）Witch Hunter

その神格の正義を追求する際、インクィジターはしばしばソーサラー、ウィッチ、ウィザード、およびその他の秘術魔法の実践者を狩る（中でもウィッチはその守護者への献身がしばしば多くの宗教によって疑わしいと見られているため、特に狩りの対象となる）。

呪文の賢者 / Spell Sage（変則）：1 レベルの時点で、魔女狩り師は発動した呪文の識別、ディテクト・マジック を使用した魔法のアイテムの性質の識別、または巻物の解読を試みる際の〈呪文学〉判定に、【知力】修正値に加えて自身の【判断力】修正値を加える。この能力は魔物の知識と置き換える。

防御の知識 / Knowledgeable Defense：2 レベルの時点で、〈呪文学〉により呪文を識別している魔女狩り師は、その効果に対して、この呪文に対するセーヴィング・スローへの＋ 1 ボーナスか、AC への＋ 1 回避ボーナスの、いずれかのボーナスを得る。このボーナスは 4 レベルごとに（訳注：＋ 1 ずつ）増加する（最大で 18 レベル時に＋ 5）。20 レベルの時点で 1 日に 1 回、即行アクションによって、魔女狩り師は 1 分の間このボーナスを 60 フィート以内にいるすべての味方に与えることができる。味方は魔女狩り師が呪文を識別したときにこのボーナスを獲得し、この能力の影響下にある間、これらの味方の間で〈呪文学〉に最低 1 ランクを有しているものは、即行アクションによって魔女狩り師の次の〈呪文学〉判定に援護を行うことができる。この能力は属性看破、ディサーン・ライズ、および真実の審判と置き換える。

呪文嗅覚 / Spell Scent：6 レベルの時点で、魔女狩り師はどのように独特な呪文の痕跡を感知するかを学習し、発動した呪文か呪文効果がその発動した根源へと帰還する痕跡を辿ることができる。1 日に 1 回、魔女狩り師が呪文効果または魔法のアイテムに接触するかさらされたとき、全ラウンド・アクションを費やして呪文効果または魔法のアイテムを調べ、ロケート・クリーチャー 呪文の効果を得ることができる。魔女狩り師は呪文の効果が瞬間であっても、この操作を行うことができるが、呪文の効果を経験してから 1 ラウンド以内に調査を開始しなければならない。知っているクリーチャーの位置を特定する代わりに、魔女狩り師は調査した呪文効果または魔法のアイテムの術者の位置を特定する。このことにより、魔女狩り師は呪文の使い手の位置以外のなんらかの情報を得られるわけではない。この能力は追跡と置き換える。

魔女の滅ぼしの審判 / Witch's Bane Judgment（変則）：14 レベルの時点で、魔女狩り師は以下の審判を得る。

魔女の滅ぼし / Witch's Bane：魔女狩り師の 30 フィート以内で秘術呪文を発動するいかなるクリーチャーも、この審判の効果が持続している間、魔女狩り師の攻撃に対する AC へのー 2 ペナルティと、魔女狩り師の呪文に対するセーヴィング・スローへのー 2 ペナルティを負う。この能力は弱点の利用と置き換える。

ウィザード Wizard

ほとんどのウィザードが呪文の発動と作成に純粋に集中する中、錬金術と機械的装置を魔法と融合させる実験を行う者もいる。

秘術の爆弾魔（アーキタイプ）Arcane Bomber

多くのウィザードにとってアルケミストの実験は、それが危険でも恐ろしくもない場合は古風で趣のあるように見える。少数のウィザードは爆弾の秘密を取り上げるが、錬金術と自身の既に持つ相当な魔法の力とを融合させている。

爆弾 / Bomb（超常）：1 レベルの時点で、秘術の爆弾魔はアルケミストの爆弾能力とほぼ同じ能力を獲得する。アルケミストと異なり、1 レベルの時点で秘術の爆弾魔は以下のリストからエネルギーの種別を 1 つ選択する：［酸］、［冷気］、［火］、および［電気］。秘術の爆弾魔はその種別の爆弾を投擲できるが、発見によって修正することはできない。この能力は爆弾ダメージのレベルを決定するにあたりアルケミストの爆弾能力と累積するが、アルケミストになった秘術の爆弾魔はアルケミスト・クラスの爆弾能力を獲得しない。また、秘術の爆弾魔になったアルケミストもこの爆弾能力を獲得しない。この能力は秘術の絆と置き換える。

呪文炸裂爆弾 / Spellblast Bombs（超常）：1 レベルの時点で、即行アクションにより、秘術の爆弾魔は自身のターン中に投擲する次の爆弾を強化するために呪文の 1 つを犠牲にすることができる。そのようにした場合、秘術の爆弾魔は自身のターンが終了する前に投擲する次の爆弾の命中への犠牲にした呪文のレベルに等しいボーナスと、呪文のレベルの 2 倍に等しいダメージへのボーナスを獲得する。この能力は初級秘術呪文と置き換えるが、秘術の爆弾魔は ディテクト・マジック と リード・マジック を獲得して自身の呪文書に加える。秘術の爆弾魔はこれらをどちらも 1 レベル呪文として発動できる。

爆弾の系統 / School of the Bomb：爆弾の作成と使用は多くの場合に秘術の爆弾魔を夢中にさせるか知的な厄介ごとになるため、秘術の爆弾魔は 4 つの魔法の系統を見限る。これらの対立系統は 1 レベルの時点で選択され、後から変更することはできない。秘術の爆弾魔は対立系統の呪文を準備する際に、準備する呪文のレベルの呪文スロットを 2 つ使用しなければならない。加えて、秘術の爆弾魔は対立系統の 1 つからの呪文を持つ魔法のアイテムを作成するいかなる技能判定にも－ 4 ペナルティを負う。この能力は秘術系統と置き換える。

攻城魔導師（アーキタイプ）Siege Mage

攻城魔導師は体得した秘術と攻城兵器への超自然的な繋がりを組み合わせる。

Siege Engineer：1 レベルの時点で、攻城魔導師はボーナス特技として《攻城技師》を、この特技の前提条件を満たしていない場合でも獲得する。この能力は巻物作成と置き換える。

攻城兵器との絆 / Siege Engine Bond（超常）：1 レベルの時点で、攻城魔導師は標準アクションによって 30 フィート以内かつ視線上にある単一の攻城兵器と絆を結ぶことができる。攻城魔導師はこの繋がりの力を利用して（攻城魔導師が 30 フィート以内にいる限り）攻城兵器の照準と射撃を遠隔操作で行うことができるが、攻城兵器は依然として再装填の兵員を必要とする。

10 レベルの時点で、攻城魔導師は純粋にこの繋がりの力によって攻城兵器の再装填、照準、そして射撃を行うことができ、もはや攻城兵器を制御するための兵員を必要としない。この方法によっても、依然として攻城兵器を制御するためには時間とアクションを通常通り必要とする。この能力は秘術の絆と置き換える。攻城魔導師はフリー・アクションによってこの絆を終了させることができる。攻城魔導師はこの方法で 1 日に【知力】修正値と等しい回数（最低 1）まで攻城兵器と絆を結ぶことができるが、1 度に 1 つの攻城兵器としか絆を結ぶことができない。

攻城兵器強化 / Empower Siege Engine（超常）：即行アクションにより、攻城魔導師は自身のターンが終了する前に行われる、絆を結んだ攻城兵器による次の攻撃を強化するために、呪文の 1 つを犠牲にすることができる。そのようにした場合、攻城兵器の攻撃は攻撃ロールまたは照準ロールへの犠牲にした呪文のレベルに等しいボーナスと、ダメージへの呪文のレベル × 3 に等しいボーナスを獲得する。この能力は初級秘術呪文と置き換えるが、攻城魔導師は ディテクト・マジック と リード・マジック を獲得して自身の呪文書に加える。攻城魔導師はこれらをどちらも 1 レベル呪文として発動できる。

攻城の系統 / Siege School：あらゆる形態の攻城兵器の強化に必要とされる奇妙な儀式は、秘術の神秘を解き明かすためのウィザードの時間を制限し、一定の献身と忍耐を要求する。1 レベルの時点で攻城魔導師は 3 つの魔法の系統を見限る。1 ど選択されると、これらの対立系統を変更することはできない。攻城魔導師は対立系統の呪文を準備する際に、準備する呪文のレベルの呪文スロットを 2 つ使用しなければならない。加えて、攻城魔導師は対立系統の 1 つからの呪文を持つ魔法のアイテムを作成するいかなる技能判定にも－ 4 ペナルティを負う。この能力は秘術系統と置き換える。

呪文銃士（アーキタイプ）Spellslinger

秘術とオカルトの力を実行することへの蠱惑的な魅力に抗う少数の中に、黒色火薬の神秘の性質に取りつかれたウィザードがある。この新技術を相当な秘術の技と組み合わせることで、彼らは火器を強力な焦点具に変換する。

秘術の銃 / Arcane Gun（超常）：呪文銃士は《特殊武器習熟：火器》特技を獲得し、1 丁ないし 2 丁の火器を秘術の銃とすることができる。秘術の銃は他者の手の中にあるときは、呪文銃士が魔法の力を吹きこむ前と同様に、通常の片手または両手火器である。呪文銃士の手の中にあるとき、それらは矢弾（ブリットおよびペレッツ）とともに発動した魔法を射撃する。1 レベルの時点で、呪文銃士は一度に 1 丁または 2 丁のいずれの秘術の銃を持つことを望むかを決定する。呪文銃士が一度に 1 丁の秘術の銃しか持たないことを選んだ場合、秘術の銃を通じて射撃された呪文は× 3 のクリティカル・ヒット倍率を持ち、攻撃ロールを必要とする。

呪文銃士はいかなる遠隔接触攻撃、円錐状、直線状、あるいは光線呪文も秘術の銃を通じて発動できる。秘術の銃を通じて発動するとき、銃の強化ボーナス（あれば）は呪文の攻撃ロールまたは呪文のセーヴィング・スロー DC へのボーナスになる。だがこの方法には内在する危険がある。なんらかの呪文の攻撃ロールの出目が 1 であったか（不発）、目標による呪文に対する何らかのセーヴィング・スローの出目が 20 であった場合（過負荷）、秘術の銃は 破損状態 になる。秘術の銃が既に 破損状態 であった場合には銃は破裂する。銃は破裂する際に緩やかな［力場］の爆発を起こすか、あるいは呪文が［酸］、［冷気］、［電気］、または［音波］の補足説明をもつ場合には、代わりにその種別のエネルギー・ダメージを与える。呪文が複数の補足説明を持つ場合には、それらの補足説明をランダムにロールして爆発により与えられるダメージの種別を決定する。爆発は呪文銃士のマスの単一の格子点（呪文銃士が選択する）を中心とし、発動した呪文のレベルにつき 1d6 ポイントの適切なエネルギー・ダメージか［力場］ダメージを与える。呪文銃士を除く爆発内のいずれのクリーチャーも、ダメージを半減するための反応セーヴィング・スローを行うことがで

きる。反応セーヴの DC は犠牲になった呪文の呪文レベルを使用して計算される。

呪文銃士は 1 日の開始時に秘術の銃を同調させることができる。この同調は呪文銃士が新しい銃と同調するまで、同調した銃が形式上破壊されたとしても持続する。この能力は秘術の絆と置き換える。

銃匠 / Gunsmith：呪文銃士は《銃匠》特技とガンスリンガーが 1 レベル時に獲得するのと同様のボロボロの銃を獲得する。呪文銃士が 2 丁の秘術の銃と同調する能力を選択した場合でも、呪文銃士は依然として 1 丁の銃のみで開始する。ガンスリンガーと同様に、呪文銃士は《銃匠》特技をボロボロの銃の復元に使用できる。この能力は巻物作成と置き換える。

魔導師の弾丸 / Mage Bullets（超常）：呪文銃士は呪文のエネルギーを秘術の銃の攻撃に転送することに熟達している。即行アクションによって、呪文銃士は呪文を犠牲にしてそのエネルギーを犠牲にした呪文のレベルに等しい武器ボーナスとして自身の単銃身の火器に転送することができる。この武器ボーナスを呪文銃士は以下のいくつかを秘術の絆（訳注：秘術の銃）に適用することができる：強化ボーナス（最大＋ 5）と ダンシング 、ディスタンス 、フレイミング 、フレイミング・バースト 、フロスト 、ゴースト・タッチ 、アイシー・バースト 、マーシフル 、シーキング 、ショック 、ショッキング・バースト 、スペル・ストアリング 、サンダリング 、ヴィシャス 、および ウーンディング 。秘術の銃は同じ銃身に同じ武器特殊能力を 2 つ持ったとしても、そこから利益を得ることはない。“ 魔導師の弾丸 ” 能力の効果は犠牲にした呪文のレベルに等しい分数か、この能力を銃身に異なる強化を割り当てるために再使用するまで持続する。この能力は初級秘術呪文と置き換えるが、呪文銃士は ディテクト・マジック と リード・マジック を獲得して自身の呪文書に加える。呪文銃士はこれらをどちらも 1 レベル呪文として発動できる。

銃の系統 / School of the Gun：秘術の銃の要求する厳密さと手入れは非常に大きく、呪文銃士は 4 つの魔法の系統を見限る。これらの対立系統は 1 レベルの時点で選択され、後から変更することはできない。呪文銃士は対立系統の呪文を準備する際に、準備する呪文のレベルの呪文スロットを 2 つ使用しなければならない。加えて、呪文銃士は対立系統の 1 つからの呪文を持つ魔法のアイテムを作成するいかなる技能判定にも－ 4 ペナルティを負う。この能力は秘術系統と置き換える。

ガンスリンガー Gunslinger

火器はまだほとんどのキャンペーンにおいてはやや新しく追加された冒険者の兵器であり、その主要な信奉者――ガンスリンガー――は新たな刺激的な手法でこれらの武器を実験し時間を無駄にしない。ガンスリンガーは既に汎用的な冒険者だが、さらに以下のアーキタイプは火器の形態に特化するか、その気概を供給するのに意志の力の代わりに人格を使用するか、あるいは戦場において止めようのない絶対を思わせる力を作り出すために火器と重装鎧を融合させるか、いずれかの手法によってクラスに新たな特殊性と戦略を追加する。

これらのアーキタイプのそれぞれは、銃の道を選んだ最初の装甲騎士をあらわす装甲銃士、高貴な銃士の時代を思わせる古典的なマスケットの達人、そしてかつての西部とそれ以降の埃っぽい通りから無数の無法者と早撃ちの名手を再現するピストル使いなど、幻想と歴史の双方にそのルーツを持つ。

装甲銃士（アーキタイプ）Gun Tank

ガンスリンガーは通常は重装鎧を使用しないが、従来の武器と銃火の双方から身を守るため鎧を使用し修正する者もいくらか存在する。これらの装甲銃士は銃身が焼けつく戦闘に転がり込み、いくらかは硬い保護殻を貫通しうることを知りながら、火器による制裁を与える。

防具の習熟 / Armor Proficiency：装甲銃士はタワー・シールドを含むすべての鎧と盾に《習熟》している。

発露 / Deeds：装甲銃士は以下の発露の組みを交換する。新しい発露の説明にはガンスリンガーのクラス特徴の発露のいずれを新しい発露と置き換えるのかという情報が含まれている。

装甲銃士の不屈 / Gun Tank's Resolve（変則）：1 レベルの時点で、装甲銃士は最も深刻な攻撃を払うことができる。中装鎧か重装鎧を着用しており、クリティカル・ヒットまたは急所攻撃の対象になったとき、装甲銃士は 1 気概ポイントを消費して、割り込みアクションとしてクリティカル・ヒットまたは急所攻撃の無効化を試みることができる。1 レベルの時点で、装甲銃士は 25%の確率でそのようにする。10 レベルの時点で、確率は 50%に増加する。15 レベルの時点で、確率は 75%に増加する。装甲銃士の不屈は フォーティフィケイション の防具の特殊能力と累積せず、この防具の特殊能力または同種の効果と連携して働くため、フォーティフィケイション の防具がクリティカル・ヒットまたは急所攻撃を無効化することに失敗した後でさえ、装甲銃士はこの能力を使用することができる。この発露はガンスリンガーの回避の発露と置き換える。

装甲銃士の抵抗 / Gun Tank's Resilience（変則）：15 レベルの時点で、最低 1 気概ポイントを残しており、ダメージを半減するか効果を部分的にするための攻撃に対する頑健セーヴィング・スローに成功したとき、装甲銃士はその攻撃からダメージまたはその他の効果を受けない。さらに、装甲銃士は［恐怖］および［精神作用］効果に対するすべてのセーヴィング・スローに＋ 2 ボーナスを得る。この発露は飄々の発露と置き換える。

弾丸の反発 / Bullet Defection（変則）：装甲銃士は防具を修正および使用して火器の攻撃を止めることに熟達する。2 レベルの開始時、中装鎧または重装用意を着用している装甲銃士は、攻城兵器でない火器および飛散武器の攻撃（アルケミストの爆弾のクラス能力を含む）に対する反発ボーナスとして、鎧のボーナスと鎧の強化ボーナス（あれば）の合計の半分を得る。この能力は接触攻撃を行う呪文、擬似呪文能力、あるいは超常能力に対しては何の効果もない。この能力は軽快と置き換える。

鎧修練 / Armor Training（変則）：4 レベルの時点で、装甲銃士は鎧を着用している間により機動性を高める方法を学ぶ。装甲銃士は鎧を着用しているときは常に鎧の判定ペナルティを 1 減少し（最小 0 まで）、鎧による【敏捷力】ボーナス上限を 1 増加する。以降の 4 レベルごとに（8、12、および 16 レベル）このボーナスは 1 増加し、最大で鎧の判定ペナルティを－ 4 減少し、【敏捷力】ボーナス上限を＋ 4 増加する。この能力は同名のファイターのクラス能力と累積する。双方のクラス特徴を有している場合、装甲銃士は 2 つのクラス特徴の最も有利な利益を得る。この能力はガンスリンガーが 4 レベルの時点および以降の 4 レベルごとに得るボーナス特技と置き換える。

マスケットの達人（アーキタイプ）Musket Master

ピストルおよびその他の片手火器は多くの場合、他の火器よりも隠しやすく高速に装填でき、そしてほとんどの状況に十分なダメージを与える。しかし一部のガンスリンガーはもう少し大きな火力と射程範囲を求める。それがマスケットの達人である；これらのガンスリンガーの頂点は目も眩むような速度でマスケットを装填することができ、ピストルを使う同胞を恥とすら考えている節がある。

武器の習熟 / Weapon Proficiency：マスケットの達人は両手火器にのみ《習熟》している。マスケットの達人は両手火器（訳注：おそらく片手火器）および火器の攻城兵器の習熟を得るためには《特殊武器習熟：火器》が必要である。

銃匠 / Gunsmith：マスケットの達人は 1 レベルの時点でボロボロの火器を選択するときにマスケットを選ばなければならない。

発露 / Deeds：マスケットの達人は以下の発露の組みを交換する。

着実な狙い / Steady Aim（変則）：1 レベルの時点で、最低 1 気概ポイントを残している限り、マスケットの達人は移動相当アクションによって両手火器の精度を高めることができる。そのようにする際、マスケットの達人は射撃する火器の射程単位を 10 フィート増加する。これは射程単位を増加するその他の能力と累積する。この発露はガンスリンガーの回避の発露と置き換える。

高速マスケット / Fast Musket（変則）：3 レベルの時点で、最低 1 気概ポイントを残している限り、マスケットの達人は両手火器を片手火器であるかのように装填することができる。この発露は有用射撃の発露と置き換える。

高速装填 / Rapid Reloader：1 レベルの時点で、マスケットの達人はボーナス特技として《高速装填：マスケット》を得る。

マスケット修練 / Musket Training（変則）：5 レベルの開始時、マスケットの達人は両手火器の技能を高める。マスケットの達人はダメージ・ロールに自身の【敏捷力】修正値に等しいボーナスを得て、両手火器で不発を起こしたときに不発値を 4 ではなく 2 増加させる。以降の 4 レベルごとに（9、13、および 17 レベル）、このボーナスは＋ 1 増加する。13 レベルの時点でマスケットの達人は両手火器で 2 度と不発を起こさない。これは銃修練 1、2、3、および 4 と置き換える。

謎めいた異邦人（アーキタイプ）Mysterious Stranger

ガンスリンガーは自身の武器の気まぐれな力を制御するために常識と手先の器用さを混合した能力を使用する。しかし、いくらかの稀なガンスリンガーは、純粋に意志の力と諦めからくる消極さによって自らの選んだ作業を実行しているように見える。これらの謎めいた異邦人はいざとなれば

続けるために人格の力を使用する。多くの場合、目的――その名に従う――を達成するとすぐにその地域から移動する。

気概 / Grit（変則）：謎めいた異邦人は侮れない力を備えている。謎めいた異邦人は 1 日の始めに獲得する気概ポイント数を決定するにあたり、【判断力】を用いる代わりに【魅力】を使用する。この能力はその他のすべての点でガンスリンガーの " 気概 " クラス特徴のように機能する。

発露 / Deeds：謎めいた異邦人は以下の発露の組みを交換する。

集中する狙い / Focused Aim（変則）：1 レベルの時点で、即行アクションにより、謎めいた異邦人は 1 気概ポイントを消費して、ターンの終了時まで自身の行うすべての火器攻撃におけるすべての火器のダメージ・ロールに自身の【魅力】修正値（最小 1）に等しいボーナスを得る。7 レベルの時点で、的中弾の発露を使用するとき、謎めいた異邦人はこのボーナスを的中弾攻撃のロール中に命中した回数で乗じる。この発露は高速処置の発露と置き換える。

切り込む射撃 / Clipping Shot（変則）：11 レベルの時点で、火器攻撃に失敗したとき、謎めいた異邦人は 1 気概ポイントを消費してその攻撃が命中した場合に与えていたであろうダメージの半分を与えることができる（ダメージは通常通りロールする）。謎めいた異邦人は攻撃を行った後でこの発露を使用することを決定し気概ポイントを消費することができる。攻撃に的中弾の発露を使用していた場合にはこの発露は何の効果もない。この発露を使用するのに必要な気概ポイントは《二つ名たる発露》特技、" 真なる気概 " クラス特徴、または同種の効果によって減少できない。

幸運 / Lucky（変則）：2 レベルの開始時、謎めいた異邦人は意志セーヴィング・スローに＋ 1 幸運ボーナスを得る。2 レベルを超える 4 レベルごとにこのボーナスは＋ 1 増加する（20 レベルの時点で最大＋ 5（訳注：計算が合わない））。この能力は軽快と置き換える。

異邦人の幸運 / Stranger's Fortune（変則）：5 レベルの開始時、謎めいた異邦人は 1 日に【魅力】修正値に等しい回数まで火器の不発を無効化できる。謎めいた異邦人はこの能力をフリー・アクションにより使用することができる。この能力は銃修練と置き換える。

ピストル使い（アーキタイプ）Pistolero

ほとんどのガンスリンガーが好みの火器を持つ一方で、排他的に片手火器に特化することを選択する稀な者たちもいる。これらのガンスリンガーはピストル使いと呼ばれ、任意の火器を選択して合理的な習熟によってそれを使用できるという柔軟性を欠いているものの、ピストルおよび同種の火器の射撃は一流である。これらの火器を用いた至近距離での技能と狙いは並ぶものがなく、かれらはこれらの武器でほとんど不発を起こさない。

武器の習熟 / Weapon Proficiency：ピストル使いは片手火器にのみ《習熟》している。ピストル使いは両手火器および火器の攻城兵器の習熟を得るためには《特殊武器習熟：火器》が必要である。

銃匠 / Gunsmith：ピストル使いは 1 レベルの時点でボロボロの火器を選択するときにピストルを選ばなければならない。

発露 / Deeds：ピストル使いは以下の発露の組みを交換する。

近接し致命的に / Up Close and Deadly（変則）：1 レベルの時点で、散弾射撃を用いずに片手火器を目標に命中させたとき、ピストル使いは 1 気概ポイントを使用してその命中に 1d6 ポイントの追加ダメージを与えることができる。攻撃に失敗した場合、ピストル使いは目標にかすり、とにかく追加ダメージの半分を与える。ピストル使いは攻撃ロールを行う前に気概ポイントを消費することを選択しなければならない。これは精度に基づくダメージであり、攻撃がクリティカル・ヒットした場合に乗算されない。精度に基づくダメージは 5 レベルの時点で 2d6 に、10 レベルの時点で 3d6 に、15 レベルの時点で 4d6 に、20 レベルの時点で 5d6 に増加する。この精度に基づくダメージは急所攻撃およびその他の形態の精度に基づくダメージと累積する。この発露は射撃の名手の発露と置き換える。

射撃の名手 / Deadeye（変則）：7 レベルの時点で、ピストル使いは通常の 1 レベル・ガンスリンガーの発露である射撃の名手の発露を得る。この発露は驚嘆すべき射撃の発露と置き換える。

二重射撃の打ち倒し / Twin Shot Knockdown（変則）：11 レベルの時点で、自身のターン中に 1 体の目標に 2 回以上の片手火器攻撃を命中させたとき、ピストル使いは 1 気概ポイントを消費して、目標を 伏せ状態 に打ちのめすことができる。ピストル使いは攻撃を行った後で気概ポイントを消費することを選択できる。この発露は威嚇射撃の発露と置き換える。

ピストル修練 / Pistol Training（変則）：5 レベルの開始時、ピストル使いの片手火器の技能は強化される。ピストル使いはダメージ・ロールに自身の【敏捷力】修正値に等しいボーナスを得て、片手火器で不発を起こしたときに不発値を 4 ではなく 2 増加させる。以降の 4 レベルごとに（9、13、および 17 レベル）、ダメージ・ロールへのボーナスは＋ 1 増加する。13 レベルの時点で、ピストル使いは片手火器で 2 度と不発を起こさない。（訳注：置き換える能力の記述がないが、マスケット使いの内容を見るにおそらく銃修練 1、2、3、および 4 と置き換える。）

キャヴァリアー Cavalier

重装甲かつよく武装された跨乗する力強い突撃者であるキャヴァリアーは戦場の元帥であり、敵の計略を乱すために部隊を指揮することと自身が戦闘に加入することの両方が可能である。単に戦うための戦いには興味を持たないキャヴァリアーは、名誉を守るか、君主に使えるか、理想または知的原則を支持するか、あるいは隠された何かと秘密を守るために戦う。

キャヴァリアーの騎士団 Cavalier Orders

一部のキャヴァリアーはその仲間、周囲の一般の民、君主、あるいは自分自身にさえ自らを捧げるが、まだ他に、平和や、特定の場所または聖遺物、あるいは記された知識の保存などといった、より抽象的な概念を防御あるいは擁護することによりそう呼ばれることを見出した者もいる。

ブルー・ローズ騎士団 Order of the Blue Rose

ブルー・ローズ騎士団のキャヴァリアーは遍歴の地に平和を満たすために自身を捧げる。熟練の兵であり外交術の達人でもあるこれらのキャヴァリアーは知恵、忍耐、そして理解を勧めるが、侵略者、暴君、あるいは悪の簒奪者を撃退するために武器を取る必要性もまた理解している。目指す最終目標としての平和を誠心誠意信じているが、青薔薇のキャヴァリアーは第一に戦士であり、自らを守るために武器を取ることのできない、取ろうとしない人々の守護者としての役割を受け入れている。

布告：キャヴァリアーは不必要な暴力を防ぎ、開戦せず戦うことを望みもしなかった人々とその土地を戦争から保護しなければならない。最小の流血で衝突を止めるすべを求め、知性あるクリーチャーの間に生じた意見の不一致を平和的に解決することを奨励し、そして戦闘によって開いた傷を修復せねばならない。必要な場合は仲間から投降した捕虜を保護し、慈悲を与えねばならない。

挑戦：ブルー・ローズ騎士団のキャヴァリアーは、挑戦を挑むたびにその挑戦の目標に対する攻撃ロールへの＋1士気ボーナスを得る。目標が知性あるクリーチャーの場合には、キャヴァリアーは降伏の機会を提供する（条件を提示するための標準アクションを使用することにより）。このボーナスはキャヴァリアーが4レベルを獲得するごとに＋1増加する（最大で17レベル時に＋5）。

技能：ブルー・ローズ騎士団のキャヴァリアーは〈知識：貴族〉【知】と〈知識：歴史〉【知】を自身のクラス技能リストに加える。ブルー・ローズ騎士団のキャヴァリアーは自身を含まない両当事者間の争いを仲裁するために〈交渉〉を使用するたびに、その判定に自身のキャヴァリアー・レベルの1/2に等しいボーナスを得る（最低＋1）。

騎士団能力：ブルー・ローズ騎士団に所属するキャヴァリアーはレベルが上昇するのに従い以下の能力を得る。

剣の平 / Flat of the Blade（*変則*）：2レベルの時点で、ブルー・ローズ騎士団のキャヴァリアーは敵を生け捕りにするために自身の攻撃を緩和する能力を獲得する。キャヴァリアーはもはや致傷武器による攻撃で非致傷ダメージを与える際の－4ペナルティを負わない。非致傷ダメージを与える際、キャヴァリアーはダメージ・ロールに＋2ボーナスを得る。この能力を使用するとき、キャヴァリアーは目標を殺すことなく制圧することを試みなければならない；この能力を使用した後で、致傷ダメージを与えるか味方が目標を殺すことを許した場合、布告を破ったものと見なされる。

内なる平安 / Inner Peace（*変則*）：8レベルの時点で、キャヴァリアーはままならぬ世界の只中で自身の平穏と中心を保たねばならないことを学ぶ。1日に1回、割り込みアクションにより、キャヴァリアーは単一の要素（攻撃、呪文、あるいは効果1つ）からのキャヴァリアー・レベル＋自身の【魅力】修正値に等しいダメージを無視できる。キャヴァリアーはヒット・ポイントのダメージしかこの方法で無視することはできない。キャヴァリアーは12レベルおよびその後の4レベルごとに、追加で1日に1回この能力を使用できる（最大で20レベル時に1日に4回）。

剣の盾 / Shield of Blades（*変則*）：15レベルの時点で、キャヴァリアーは周囲の差し迫った暴力への鍛えあげられた感覚を得る。防御専念アクションを行うとき、キャヴァリアーは自身の守りを周囲に広げることができ、隣接するすべての味方にACへの＋2状況ボーナスを与える。加えて、防御専念アクションを行なっている間、割り込みアクションにより、キャヴァリアーは攻撃者の元の攻撃ロールに対抗して攻撃ロールを行うことにより、攻撃をそらすことを試みることができる。成功した場合、その攻撃はそらされてダメージを与えない。

シール騎士団 Order of the Seal

シール騎士団のキャヴァリアーたちは秘密主義の騎士団であり、各々が特定の物体（危険な魔法のアイテムのような）、場所（失われた寺院）、あるいは秘密（ある農民が実は王家の最後の子孫であること）の保護を担う。このようなキャヴァリアーたちは古の伝統の守護者か、あるいは隠された重要な秘密をもつ支配者の従者であり、時にはそのような騎士団が適切に守り保存すべき秘密を探しだす。

布告：キャヴァリアーは宣誓したすべての義務を守らねばならない：健康、名誉、素晴らしき人生。その義務が場所である場合には侵入者を防ぐ必要がある。それがものである場合には盗人からの安全を保たねばならない――そして、持ち去られた場合にはそのアイテムを正当な場所に復元せねばならない。

挑戦：シール騎士団のキャヴァリアーは、挑戦の目標に対する全力攻撃アクションを行うときはいつでもフリーの突き飛ばしか足払いの戦技を行うことができる。このフリーの戦技は機会攻撃を誘発しない。

技能：シール騎士団のキャヴァリアーは〈言語学〉【知】と〈装置無力化〉【敏】を自身のクラス技能リストに加える。キャヴァリアーは自身の宣誓した義務に関する情報を隠蔽するための〈はったり〉を使用するたびに、自身のキャヴァリアー・レベルの1/2に等しい技量ボーナスを得る（最低＋1）。

騎士団能力：シール騎士団に所属するキャヴァリアーはレベルが上昇するのに従い以下の能力を得る。

番人 / Keeper（*変則*）：2レベルの時点で、1日に1回、キャヴァリアーは場所1つか、自身が守ると宣誓した秘密1つを選択せねばならない。場所を選択した場合、キャヴァリアーは自身の義務を直接守るときの攻撃ロールに＋2士気ボーナスを得る。秘密を選択した場合、キャヴァリアーは自身の義務についての情報を明かそうとすることに抵抗するセーヴィング・スローと対抗判定に＋2士気ボーナスを得る。キャヴァリアーは守るべき新しい物体、場所、あるいは秘密を選択するまでこれらのボーナスを得る。

動かざること山のごとし / I Shall Not Be Moved（*変則*）：8レベルの時点で、キャヴァリアーは物理的な弱点を克服するために、自らの献身を引き出すことができる。キャヴァリアーは5フィート・ステップを超える移動をしないとき、次の自身のターンまで突き飛ばし、蹴散らし、引き寄せ、突き押し、および足払いの戦技に対するCMDに＋2回避ボーナスを得る。

驚異的強襲 / Staggering Assault（*変則*）：15 レベルの時点で、キャヴァリアーは相手に土を踏ませることなく後ろに追いやることができる。全ラウンド・アクションにより、キャヴァリアーは自身の最も高い攻撃ボーナスで単一の攻撃を行うことができる。攻撃が命中した場合、その攻撃は通常のダメージを与え、さらにキャヴァリアーはその目標に対する突き飛ばしを試みることができる。キャヴァリアーは突き飛ばしの戦技判定に最初の攻撃が与えたダメージの半分に等しいボーナスを得る。

トウム騎士団 Order of the Tome

知識は真実と力の双方の足がかりである。この騎士団の人員は知識の保存に専念している。ほとんどのものはどのような犠牲を払っても記された知識を守るだろうが、存在を許されるには危険すぎる知識のようなものもあると考え、それらを破壊を求めているメンバーもいる。

布告：トウム騎士団のキャヴァリアーはどのような犠牲を払っても記された知識（または、少なくとも承認された知識）を守らねばならない。一部のものはまた禁じられた知識の破壊に専念し、その破壊の追求に同様に熱心である。これらのキャヴァリアーのほとんどは、将来の世代にその英知による利益を保証するものとして、書かれた作品を保存することは一個の生命、さらには自分自身よりも重要であると信じている。

挑戦：トウム騎士団のキャヴァリアーが挑戦に挑むときは、その挑戦の対象により発動された呪文または擬似呪文能力に対するすべてのセーヴィング・スローへの＋ 2 ボーナスと、その挑戦の対象に関わるすべての〈真意看破〉および〈はったり〉判定への＋ 2 ボーナスを得る。

技能：トウム騎士団のキャヴァリアーは〈言語学〉、〈知識：神秘学〉、および〈知識：宗教〉を自身のクラス技能リストに加える。さらに、キャヴァリアーは〈言語学〉を未修得でも使用できる。〈言語学〉のランクを有する場合、キャヴァリアーはその判定に自身のキャヴァリアー・レベルの 1/2 に等しいボーナスを得る（最低＋ 1）。

騎士団能力：トウム騎士団に所属するキャヴァリアーはレベルが上昇するのに従い以下の能力を得る。

専門知識 / Specialized Knowledge（*変則*）：2 レベルの時点で、トウム騎士団のキャヴァリアーは〈知識：神秘学〉か〈知識：宗教〉のいずれかを選択する。キャヴァリアーは未修得でも選択した技能判定を行うことができる。技能を選択した後で変更することはできない。キャヴァリアーが選択した技能のランクを有している場合、書物、学術書、巻物、あるいはその他の形態の何らかの記された知識に関する限り、その判定に自身のキャヴァリアー・レベルの 1/2 に等しいボーナスを得る（最低＋ 1）。

力強い知識 / Powerful Knowledge（*変則*）：8 レベルの時点で、キャヴァリアーは自身のキャヴァリアー・レベル－ 4 の術者レベルを有しているかのように巻物を読み、巻物から秘術または信仰呪文を発動する能力を得る。キャヴァリアーは巻物を解読するために リード・マジック を発動する必要はなく、〈呪文学〉の代わりに〈言語学〉技能を使用してすべての巻物を解読することができる。キャヴァリアーが発動できるのがいずれの種類の呪文であるのかは、専門知識で選択した〈知識〉技能に基づく。〈知識：神秘学〉を選択していた場合には、キャヴァリアーは巻物から秘術呪文を発動できる。〈知識：宗教〉を選択していた場合には、キャヴァリアーは巻物から信仰呪文を発動できる。さらに、キャヴァリアーは巻物から発動できる呪文のレベルを決定する目的において、能力値に＋ 1 ボーナスを得る。このボーナスは 10 レベルの時点とその後の 5 レベルごとに＋ 1 増加する（最大で 20 レベル時に＋ 4）。ボーナスを獲得する能力値はキャヴァリアーの " 専門知識 " 能力の選択に依存する。〈知識：神秘学〉を選択していた場合には、キャヴァリアーは【知力】にボーナスを得る。〈知識：宗教〉を選択していた場合には、キャヴァリアーは【判断力】にボーナスを得る。

防御の知識 / Defensive Knowledge（*変則*）：15 レベルの時点で、トウム騎士団のキャヴァリアーは近くの味方に自身のキャヴァリアーの挑戦の恩恵をいくつか与えることができる。キャヴァリアーに隣接しているとき、味方はキャヴァリアーの挑戦の対象により発動された呪文または擬似呪文能力に対するすべてのセーヴィング・スローに＋ 2 ボーナスを得る。加えて割り込みアクションにより、1 日にキャヴァリアーの【知力】修正値または【判断力】修正値に等しい回数まで（最低 1）、キャヴァリアーは自身に隣接する味方の、自身の挑戦の対象により発動された呪文または擬似呪文能力に対して失敗した単一のセーヴィング・スローを再ロールさせることができる。この再ロールを得るためには、味方はキャヴァリアーを見聞きすることができなければならない。キャヴァリアーがこの能力を 1 日に何回使用できるかを決定する能力値は、キャヴァリアーが専門知識において選択した〈知識〉技能に依存する。〈知識：神秘学〉を選択していた場合には、この能力を 1 日に使用できる回数は【知力】に基づく。〈知識：宗教〉を選択していた場合には【判断力】に基づく。

キャヴァリアー・アーキタイプ Cavalier Archetypes

以下は新しいキャヴァリアー・アーキタイプである。特記ない限り、いかなる騎士団のキャヴァリアーもこれらのアーキタイプを取得することができる。

獣の騎手（アーキタイプ）Beast Rider

キャヴァリアーはその騎士団への献身や戦場での技量によってのみならず、その乗騎との特別な関係によってもまた定義される。単純に馬に熟練しているか、あるいはよく訓練された騎士である一部のキャヴァリアーは最も完璧な乗騎、より強く結ばれる絆、より力強く、そしてより特殊のクリーチャーを常に追求しており、獣の騎手はそのことに人生を費やす。

防具の習熟 / Armor Proficiency：獣の騎手は軽装および中装鎧、ならびに盾（タワー・シールドを除く）に《習熟》している。

特殊乗騎 / Exotic Mount（変則）：1 レベルの時点で、獣の騎手は乗騎として乗ることのできる強力かつ忠実な相棒との絆を形成する。この乗騎は獣の騎手のレベルを有効ドルイド・レベルとして使用してドルイドの動物の相棒 と同様に機能する。乗騎として選択する動物は獣の騎手を運ぶのに十分な大きさでなければならない（小型キャラクターであれば中型または大型、中型キャラクターであれば大型または超大型）。

獣の騎手は自身の乗騎に騎乗している間、〈騎乗〉判定に防具による判定ペナルティを受けない。乗騎は常に戦闘訓練済みと見なし、ボーナス特技として《持久力》を得た状態でプレイを始める。獣の騎手の乗騎は呪文共有の特殊能力を獲得しない。

レベルが増加するたびに、獣の騎手は自身の増大した力により適している、より優れた新しい乗騎を選ぶことを選択できる。

小型サイズの獣の騎手は 1 レベルの時点で ウルフ か ポニー の乗騎を選択できる。4 レベルの時点で、小型の獣の騎手はまた アルシノイテリウム 、アロサウルス 、アンキロサウルス 、エレファント 、オーロックス 、グリプトドン 、ジャイアント・スナッピング・タートル 、ティラノサウルス 、トリケラトプス 、バイソン 、ヒポポタマス 、ブラキオサウルス 、ボア 、マストドン 、メガロセロス 、ライディング・ドッグ を選択できる。7 レベルの時点で、小型の獣の騎手はまた ディノサウルス（ディノニクス、ヴェロキラプトル）を選択できる。

中型の獣の騎手は 1 レベルの時点で キャメル か ホース の乗騎を選択できる。4 レベルの時点で、中型の獣の騎手はまた アロサウルス 、アンキロサウルス 、アルシノイテリウム 、エレファント 、オーロックス 、グリプトドン 、ジャイアント・スナッピング・タートル 、タイガー 、ティラノサウルス 、トリケラトプス 、バイソン 、ヒポポタマス 、ブラキオサウルス 、マストドン 、メガロセロス 、ライオン を乗騎として選択できる。追加の乗騎は GM の承認を得て使用可能な場合がある。

加えて 7 レベル以上の中型の獣の騎手は、7 レベルの時点で中型サイズの動物の相棒として通常使用可能ないずれかのクリーチャー（ベアのような）を、自然のサイズが大型か超大型のクリーチャーとして選択できる。このような乗騎のための一般データを生成するには、以下の修正を適用する：サイズ 大型；能力値【筋】＋ 2、【敏】－ 2、【耐】＋ 2。乗騎の肉体攻撃の各ダメージのダイスを 1 段階ずつ大きくすること。獣の騎手は自身の重量に耐えられない、脚が 4 本より少ない、あるいは飛行移動速度を持つ乗騎を選択することはできない（GM は特定の環境下で水泳移動速度をもつ乗騎を認めてもよいが）。

特技または能力により乗騎が蹄攻撃を行うことができる場合はいつでも、代わりに爪、叩きつけ、あるいは他の類似の攻撃を行うことができる。

この能力は標準のキャヴァリアーの乗騎と熟練の調教師の能力と置き換える。

使者（アーキタイプ）Emissary

大胆な指揮官と突撃隊から威勢のいい騎士と制止不能の騎手まで、キャヴァリアーは戦場で多くの役割を果たす。一部のキャヴァリアーは、しかしながら騎乗突撃の荒々しい力よりも速度と機動力に重点を置く。徒または鞍上で、使者は鋭い槍、抜き身の剣、あるいは降伏条件とともに、通常は最初に会敵する。

防具の習熟 / Armor Proficiency：使者は重装鎧に《習熟》していない。

ボーナス特技 / Bonus Feats：使者はボーナス特技を得るときに、戦闘特技リストのものに加え《快速》、《疾走》、《持久力》を選択することができる。

鞍上の立ち居 / In or Out of the Saddle（変則）：1 レベルの時点で、使者はボーナス特技として《騎乗戦闘》を得る。加えて、使者は中装鎧を着用しながら通常の移動速度で移動できる。この能力は戦術家と置き換える。

戦場の俊敏さ / Battlefield Agility（変則）：5 レベルの時点で、使者は戦闘で自身を取り巻く脅威により多くの注意を払い、その忠実な馬とこの認識を共有する術を学ぶ。使者とその乗騎はともにボーナス特技として《強行突破》を得る。この能力は旗印と置き換える。

騎乗する軽業 / Mounted Acrobatics（変則）：9 レベルの時点で、使者は馬に飛び乗り、あるいは降りることにさらに熟練し、襲歩で馬をさばきながらその片側にぶら下がりさえする。使者はボーナス特技として、たとえ前提条件を満たしていなくても《曲乗り》を得る。使者は中装鎧を着用しているときでもこの特技を使用することができる。この能力は上級戦術家と置き換える。

騎乗する苦行僧 / Mounted Dervish（変則）：14 レベルの時点で、使者は戦場において恐るべき機動力をもつ敵になる。使者はボーナス特技として、たとえ前提条件を満たしていなくても《騎乗する殺戮者》を得る。加えて、騎乗して突撃アクションを行うたびに、使者はその乗騎の移動速度に 10 フィートを加える。この能力は上級旗印と置き換える。

不規則突撃 / Erratic Charge（変則）：17 レベルの時点で、使者は戦線を乗り越えて打撃し、その後目にも留まらぬ速さで離脱する術を学ぶ。騎乗して突撃アクションを行うたびに、使者は最初に 10 フィートを移動してから近接攻撃を行うことができる。この最初の攻撃は突撃ではないが、通常の近接攻撃であり、その移動はそのラウンドに移動可能な距離の合計に算入する。この攻撃を行った後で、使者は依然として突撃の目標に到達する直線上を移動しなければならず、突撃が終了するまでその攻撃の攻撃ロールに－ 5 ペナルティを負う。この能力は突撃の神髄と置き換える。

重騎兵（アーキタイプ）Gendarme

重騎兵は突撃の高揚感――その兜のつばに裂かれながら吹きつける風、斜に構えた長槍の感触、一点に集中した武器の力が金属を貫いて敵を穿つ前にその鎧があげる満足のいく叫び――のためになすほどには、戦術的な精密さの子細は気にかけない。

ボーナス特技 / Bonus Feats：重騎兵は他のすべての能力のほとんどを排除して騎乗する恐怖として鍛え上げられる。重騎兵は 1 レベル、5 レベル、および以降の 3 レベルごとにボーナス特技を得るが、これらのボーナス特技は以下のリストから選ばなければならない：《一撃離脱》、《駆け抜け攻撃》、《騎乗戦闘》、《強打》、《突き落とし》、《突き飛ばし強化》、《猛突撃》。重騎兵がすでにリストの特技をすべて選択していた場合、その後の重騎兵は戦闘特技として記載されている特技からボーナス特技を選択してよい。この能力は戦術家、上級戦術家、達人戦術家、および標準のキャヴァリアーのボーナス特技の選択と置き換える。

貫通突撃 / Transfixing Charge（変則）：20 レベルの時点で、重騎兵は騎乗戦闘の典型を体現する。騎乗しながら突撃攻撃を行うたび、重騎兵は通常の 3 倍のダメージを与える（ランスを使用している場合は 4 倍）；このダメージは《猛突撃》特技とランスを使用することによるすべての増加を含む。加えて、重騎兵が騎乗しながら行った突撃攻撃でクリティカル・ヒットを確定させた場合、その攻撃は振るっている武器の最大ダメージを与える。武器の特性、魔法の効果、狙いの正確さに基づくボーナス、またはその他の増加による追加のダメージは通常通りロールする。この能力は突撃の神髄と置き換える。

儀仗兵（アーキタイプ）Honor Guard

ある種のキャヴァリアーは高度な戦闘員としてはそれほど訓練されていないが、忠実な衛兵として自ら選んだ義務への脅威に直面し、確固たる守護者として立ちはだかる。これらの儀仗兵は時には単なる装飾として儀式的にその役割を務めるが、驚くべき数の致命的な敵に対応することができ、その君主が危険を察知するはるか以前に脅威を取り除くことを可能とする。儀仗兵になるためには、常に危険な状況に身を置いて、いつでも即座に自身の生命を投げ出すことをいとわないことである。

宣誓の守り / Sworn Defense（変則）：1 レベルの時点で、儀仗兵は挑戦を挑む度に、挑戦の持続時間中の自身の被保護者として、味方 1 体を選択できる。儀仗兵がこの被保護者に隣接している限り、儀仗兵はアーマー・クラスに－ 1 のペナルティを負い、被保護者は AC に＋ 1 の回避ボーナスを得る。この能力は挑戦の能力を修正する。

迎撃 / Intercept（変則）：3 レベルの時点で、儀仗兵は敵の攻撃をよりうまく妨害する術を学ぶ。儀仗兵はボーナス特技として、たとえ前提条件を満たしていなくても《ボディーガード》（『Advanced Player's Guide』151P）を得る。加えて、儀仗兵が味方 1 体のアーマー・クラスを増加させる援護アクションを使用するときには、その援護アクションによって

アーマー・クラスに与えられるボーナスを＋1増加させる。この能力はキャヴァリアーの突撃と置き換える。

庇護の突撃 / Warding Charge（変則）：11 レベルの時点で、儀仗兵は自身の挑戦の目標から被保護者を守るために、戦場を駆け抜けることができる。儀仗兵の挑戦の目標が被保護者に対する攻撃を行うたびに、儀仗兵は自身の移動速度まで移動し、割り込みアクションとしてその挑戦の目標に対する 1 回の近接攻撃を行うことができる。この移動が条件を満たす場合、この移動と攻撃を突撃として行うことができる。この能力は力強き突撃と置き換える。

守勢の挑戦 / Defensive Challenge（変則）：12 レベルの時点で、儀仗兵が挑戦を宣言するたびに、目標は儀仗兵とその迎撃攻撃に特別な注意を払わねばならない。目標はキャヴァリアーの機会攻撃範囲内にいる限り、儀仗兵以外に対する攻撃ロールに－2 のペナルティを負う。この能力は高度な挑戦と置き換える。

誘引騎兵（アーキタイプ）Luring Cavalier

戦略と戦術の完成を研究するものは、戦場を選択することにより圧倒的多数の味方すらしのぐことのできる優勢を得られることを知っている。誘引騎兵はその目的の達成に役立つ特殊な種別のキャヴァリアーである。一般に、誘引騎兵は自身に向けて敵をおびき寄せるためにボウあるいはその他の遠隔武器を使用し、しかるのち自身の望む場所に敵を配置するための戦略的後退を行う。

遠隔挑戦 / Far Challenge（変則）：1 日に 1 回、誘引騎兵は即行アクションとして自身の遠隔挑戦能力を使用することができる。そうする際、誘引騎兵は挑戦のため視界内にいる 1 体の目標を選択する。自身の挑戦の目標に対して行うたびに、誘引騎兵の遠隔攻撃は追加ダメージを与える。この追加ダメージは誘引騎兵のレベルに等しい。誘導騎兵は 1 レベルの時点でこの能力を 1 日に 1 回、加えて 1 レベルを超える 3 レベルごとに追加で 1 日に 1 回使用でき、19 レベルの時点で最大の 1 日に 7 回となる。さらに 1 日に 1 回、誘引騎兵は自身の遠隔挑戦能力の使用回数 1 回を費やして、その遠隔攻撃の潜在的な追加ダメージを 2 倍にすることができる。誘引騎兵は攻撃ロールを行う前に自身の挑戦の使用回数 1 回を費やして、攻撃が成功したときにキャヴァリアー・レベル分の追加ダメージの代わりにキャヴァリアー・レベルの 2 倍の追加ダメージを与えることを選択できる。攻撃に失敗した場合、この挑戦の使用は無駄になる。

敵への挑戦は繊細な欺瞞と戦略を必要とする。キャヴァリアーは自身が脆い目標であるように見せかけなければならない。遠隔挑戦の対象は誘引騎兵に対する攻撃ロールに＋4 ボーナスを得る。

この挑戦の効果は目標が 死亡状態 または 気絶状態 になるまで、目標が誘引騎兵への近接攻撃を命中させるまで、あるいは戦闘が終了するまで維持される。この挑戦が目標が誘引騎兵への近接攻撃を命中させたことにより終了した場合、この挑戦は通常のキャヴァリアーの挑戦の効果に変更され、誘引騎兵は自身の有するいずれの騎士団の利益も獲得する。遠隔挑戦は挑戦能力と置き換える。

慎重な照準 / Careful Aim（変則）：3 レベルの時点で、自身の最大の基本攻撃ボーナスを使用して遠隔攻撃を行う際、誘引騎兵は最大 3 射程単位を遠ざかるまでの射撃へのペナルティを無視することができる。火器を使用している場合、誘引騎兵は最大で 2 射程単位を遠ざかるまで接触 AC を目標にすることができる。この効果はキャヴァリアーへのペナルティなしで遠くから遠隔攻撃を行うことができる効果、あるいは最初の射程単位を超えた火器により接触 AC を目標にできる効果と累積する。この能力はキャヴァリアーの突撃と置き換える。

苛立たしい照準 / Infuriating Aim（変則）：11 レベルの時点で、誘引騎兵は自身の最大の基本攻撃ボーナスを使用した遠隔攻撃が、遠隔挑戦の目標に対するクリティカル・ヒットを確定させたとき、目標を 1 ラウンドの間激昂させることができる。激昂している間、目標は自身のターンをキャヴァリアーに近づくための移動に費やし、移動、疾走、あるいは突撃アクション（挑戦されたクリーチャーが選択する）しか行うことができない。これは［精神作用］効果である。この能力は力強き突撃と置き換える。

多彩な挑戦 / Versatile Challenge（変則）：12 レベルの時点で、誘引騎兵は自身の挑戦の使用回数 1 回を費やして、遠隔挑戦あるいは通常のキャヴァリアーの挑戦の利益を獲得することができる。誘引騎兵は挑戦の目標が視線内にいる限り、即行アクションにより影響下の相手への挑戦の種類を変更することさえできる。

照準の神髄 / Supreme Aim（変則）：20 レベルの時点で、誘引騎兵は全ての遠隔攻撃に慎重な照準のボーナスと苛立たしい照準の効果を獲得する。この能力は突撃の神髄と置き換える。

マスケット銃兵（アーキタイプ）Musketeer

一部のキャヴァリアーはその主人より高価で強力な変わり種――火器の管理と使用を託されている。魔法の援護なしに衝撃的なまでの破壊をもたらす可能性を持つこれらのマスケット銃兵は、自身の部隊の前進を導き、その敵が武装して突撃を準備できるずっと前に壊滅的な斉射を放つ。

武器と防具の習熟 / Weapon and Armor Proficiency：マスケット銃兵は重装鎧の《習熟》を獲得しない。マスケット銃兵はすべての単純および軍用武器、および火器に《習熟》している。キャヴァリアーのレベルは《武器開眼》のような特定の火器を選択する特技の前提条件を満たす目的においてファイター・レベルと累積する。

賜与の火器 / Gifted Firearm（変則）：1 レベルの時点で、マスケット銃兵は自身の騎士団から火器 1 つ（ピストル 1 丁またはマスケット 1 丁のいずれか）を授けられる。この武器はキャヴァリアーの神格の象徴であり、その才能の多くの焦点でもある。マスケット銃兵はこの武器を売ることはできない。マスケット銃兵はまた《銃匠》特技を得る。

8 レベルの開始時、マスケット銃兵は自身の賜与の火器を振るっているときに、自身に集中することができる。標準アクションにより、マスケット銃兵はキャヴァリアー・レベルにつき 1 分の間、自身に集中していくつかの利益を得ることができる。マスケット銃兵はこの能力を 1 日に 2 回、加えて 8 レベルを超える 4 レベルごとに追加で 1 日に 1 回使用することができ、20 レベル時に合計で 1 日に 5 回となる。

8 レベルの時点で、キャヴァリアーは《クリティカル強化》特技の利益を獲得する。11 レベルの時点で、キャヴァリアーは自身の武器の不発確率を 1 減少でき（最小 1、リライアブル 火器特殊能力のように）、さらに 17 レベルの時点で、マスケット銃兵は自身の武器の射程単位を 2 倍にできる（ディスタンス 特殊能力のように）。これらの能力は重複する魔法の武器特殊能力と累積しない。

最後に、20 レベルの時点で、このような集中をしている間、マスケット銃兵は飛び交う銃火を招くことができる。キャヴァリアーは自身の 1 日の挑戦の使用回数を 1 回消費することにより、自身の火器による全力攻撃を行うことができる。マスケット銃兵は自身の火器の通常の装填時間を無視するが、依然として各攻撃を完遂するのに十分な量の火薬とブリットを消費する。

マスケット銃兵の賜与の火器が破壊されている場合、キャヴァリアーは交換用の武器が製作されるまでの 30 日間この能力を失う。この 30 日の期間中、マスケット銃兵は武器およびダメージ・ロールに－ 1 ペナルティを負う。この能力は通常のキャヴァリアーの乗騎の能力と置き換える。

即行火薬 / Swift Powder（変則）：4 レベルの時点で、マスケット銃兵はボーナス特技として《高速装填：マスケット》または《高速装填：ピストル》を得る。14 レベルの時点で、挑戦を挑むたびにマスケット銃兵はフリー・アクションにより振るっている火器 1 つに装填できる。この能力は熟練の調教師と置き換える。

旗手（アーキタイプ）Standard Bearer

全てのキャヴァリアーがその敵に直接対峙して正面から騎乗突撃を率いて先陣を切ることに満足しているわけではない。一部は戦線から離れて立つことを好み、その旗は戦場に明るく輝いて部隊を勝利に導く。旗手は騎士団、主君、あるいは自身の家の旗を用いて自身の味方の精神を高揚させ、迫り来る破滅の敵に警告する。

旗印 / Banner（変則）：1 レベルの時点で、旗手は旗印の能力を獲得する。この能力は［恐怖］効果に対するセーヴィング・スローと突撃の一部として行われる攻撃ロールへの士気ボーナスを 5 レベルの時点とその後の 5 レベルごとに増加することを除き、標準のキャヴァリアーの旗印の能力と同様である。この能力は標準のキャヴァリアーの乗騎の能力と置き換える。

乗騎 / Mount（変則）：5 レベルの時点で、旗手は忠実かつ信頼できる乗騎の奉仕を獲得する。この乗騎は標準のキャヴァリアーの乗騎とすべての点で同様である。この能力は標準のキャヴァリアーの旗印の能力と置き換える。

慰藉の旗印 / Banner of Solace（変則）：11 レベルの時点で、旗手の旗印は周囲の者にとってのより一層強力な守護と直感の象徴になる。1 日に 1 回、旗印が示されている間、旗手は全ラウンド・アクションとして空を切ってそれを振り、60 フィート以内のすべての味方にキャヴァリアー・レベルの 1/2 に等しい一時的ヒット・ポイントと、次のダメージ・ロールへの＋ 2 士気ボーナスを与えることができる。15 レベルの時点およびその後の 4 レベルごとに、このボーナスは＋ 1 増加する（最大で 19 レベル時に＋ 3）。一時的ヒット・ポイントは 10 分間か枯渇するまでの、いずれか先に起こるほうまで持続する。この能力は力強き突撃と置き換える。

荘厳なる槍旗 / Awesome Pennon（変則）：20 レベルの時点で、旗手は味方の強力な集結点になり、その敵を滅ぼす。その旗印が見えている限り、60 フィート以内の旗手の味方は攻撃ロールへの＋ 1 士気ボーナス、［恐怖］効果に対する完全耐性、および［精神作用］効果に対するセーヴィング・スローへの＋ 3 士気ボーナスを得る。この能力は突撃の神髄と置き換える。

戦略家（アーキタイプ）Strategist

一部のキャヴァリアーは戦場で部隊を指揮するための卓越した能力を培うことを生涯の使命とし、勝利を得るために騎士団の味方のチームワークを向上させる超自然的な技術と戦術的洞察力を兼ね備えている。このような戦略家は彼らがともに戦う者たちの長所と短所の学び取ることに体得しており、最も絶好な瞬間にそれらの観測結果を活かす。最高の戦略家はまた敵の持つ恐るべき能力とそれらの長所のいくつかに対抗するときに、同様にして敵の長所と短所を判断するのにも長けている。

戦術家 / Tactician（変則）：1 レベルの時点で 1 日に 1 回、加えて 5 レベルとその後の 4 レベルごとに追加で 1 日に 1 回使用できることを除き、キャヴァリアーのクラス特徴と同様である（最大で 17 レベルの時点で 1 日に 5 回）。

訓練教官 / Drill Instructor（変則）：4 レベルの時点で、戦略家は分隊戦闘の機微を仲間の冒険者に訓練する術を学ぶ。10 分間と自身の挑戦能力の使用回数を 1 回費やすことにより、戦略家は戦術家能力と同様に最大 4 人の味方に自身の取得しているチームワーク特技の使用を与えることができる。戦術家と同様に、味方は与えられる特技の前提条件を満たしている必要はないが、彼らはこの特技の使用を 10 分に加えキャヴァリアーの有する 2 レベルごとに 1 分の間、キャヴァリアーが味方から見聞きできる状態である限り保持する。キャヴァリアーが 気絶状態 に陥るか、見ることも聞くこともできなくなった場合、味方は条件が解消されるまで与えられた特技の利益を失う。この能力は熟練の調教師と置き換える。

戦術的優位 / Tactical Advantage（変則）：14 レベルの時点で、自身の戦術家能力を使用して味方にチームワーク特技を与えるたびに、戦略家はその特技を与える前か後にフリー・アクションにより自身の移動速度まで移動できる。この移動は通常通り機会攻撃を誘発する。この能力は上級旗印と置き換える。

戦略的覇権 / Strategic Supremacy（変則）：18 レベルの時点で、戦略家は味方の能力を強化するのみならず、敵のチームワークさえ破壊する能力を得る。戦術家の能力を使用するたび、戦略家は味方にチームワーク特技の使用を与える代わりに、30 フィート以内の敵に適用されているチームワーク特技 1 つの効果を打ち消すことを選択できる。この能力はキャヴァリアーの 18 レベルのボーナス特技と置き換える。

クレリック Cleric

たいていのクレリックは 2 つの領域あるいはそれらの神の副領域を得る。だが、多くの宗教と哲学に及ぶ信仰の様相の中には、それらの領域の 1 つを放棄し専門化するクレリックがいる。

十字軍戦士（アーキタイプ）Crusader

十字軍戦士は宗教の神聖な場所を守りぬく用意のある教会の好戦的な部門と、自らの真理に仇なす者たちに対して速やかに復讐する部門を担当する。

低下した呪文発動 / Diminished Spellcasting：十字軍戦士はただ 1 つだけの領域を選び、通常より 1 少ないそれぞれのレベルの呪文を得る。もしその数値が 0 に下がった場合、それらが領域呪文である場合に限り、もし彼女の【判断力】がそのレベルのボーナス呪文を得るほど十分であれば、彼女はそのレベルの呪文を発動することができる。

ボーナス特技 /Bonus Feat：十字軍戦士は 1 レベル時と、5 レベルとそれ以降の 5 レベルごとに、ボーナス特技を得る（最大で 20 レベルの 6 つ）。これらのボーナス特技は以下の表から選択されなくてはならない：《鎧習熟：重装》、《盾攻撃強化》、《軍用武器習熟》、《救いの盾》、《盾熟練》、《タワー・シールド習熟》、《武器熟練》*。10 レベルにおいて、十字軍戦士は以下からも特技を選択することができるようになる:《特殊武器習熟》、《上級盾熟練》、《上級武器熟練》*、《クリティカル強化》*、《盾のぶちかまし》、《盾開眼》、《武器開眼》*。20 レベルにおいて、十字軍戦士は以下からも特技を選択することができるようになる：《上級盾開眼》、《上級武器開眼》*。

アスタリスク（*）のマークが付いたボーナス特技は十字軍戦士の神格の好む武器に適用されなくてはならない。十字軍戦士はこれらのボーナス特技において、クラスやレベルを基準とする前提条件を満たす必要はない。

部隊の祝福 / Legion's Blessing（超常）：8 レベル時に、十字軍戦士は味方の大きな集団にすぐに有益な呪文を授ける能力を得る。全ラウンド・アクションとして十字軍戦士は自身のクレリック・レベルの半分に等しい数のクリーチャーに対して、距離が接触の無害な呪文 1 つの効果を授けることができる。呪文の距離は接触のままであるため、呪文が発動されるときすべての同意する目標は十字軍戦士の間合いの中にいなければならない。部隊の祝福を使うことは準備された呪文を費やすが、キュアやインフリクト呪文を任意発動する時のように、十字軍戦士はその呪文より 3 レベル高い準備された呪文 1 つを追加で犠牲にする必要がある。その魔法のエネルギーは部隊の祝福を強力にするために使用されるため、犠牲にされたより高いレベルの呪文は発動されずに失われる。

神聖なる戦略家（アーキタイプ）Divine Strategist

神聖なる戦略家は、前線からではなく彼女の巧妙な戦略と戦術的な洞察力を通して信徒の軍隊を指揮する。

領域 / Domains: 神聖なる戦略家はただ 1 つの領域だけを得る。

達人戦術家 /Master Tactician（変則）：神聖なる戦略家は、敵に気づくために行う〈知覚〉判定に失敗したとしても、常に不意討ちラウンドに行動できる。しかし、彼女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クレリック・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、神聖なる戦略家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。神聖なる戦略家を見ることも声を聞くこともできる味方は、イニシアチブ判定において神の戦略家のレベルの 1/4 に等しいボーナスを得る。これは言語依存能力である。この能力はエネルギー放出の能力と置き換える。

術者への援助 / Caster Support（超常）：神聖なる戦略家は援護アクションでもう 1 人の信仰呪文の使い手を補助し、神聖なる戦略家の次のターンの初めまで術者レベル判定と精神集中判定に＋ 2 の状況ボーナスを与えることができる。このボーナスは 4 レベル時とそれ以降の 4 レベルごとに＋ 1 増加する（20 レベル時の＋ 7 が最大）。同意している術者はこの利益を得るために神聖なる戦略家に隣接していなくてはならない。術者への援助は魔法のアイテムを使用して秘術呪文の使い手やキャラクターを支援するために使うこともできるが、通常のボーナスの半分しか得ることはできない。

戦術的な専門的知識 / Tactical Expertise（変則）：8 レベル時に、神聖なる戦略家はどのように戦術的な機会の最も良い利点を得るべきか知る。彼女が挟撃しているか機会攻撃を行うときはいつでも、彼女は彼女の【知力】ボーナスを（もしあれば）攻撃ロールのボーナスとして加えることができる。加えて 1 日 1 回即行アクションとして、彼女は待機アクションの一部として行うどんな 1 回の d20 ロールにでも彼女の【知力】修正値をボーナスとして加えることができる。彼女は 8 レベル以降 2 レベルごとに 1 日に 1 回追加でこの能力を使うことができる。

伝道師（アーキタイプ）Evangelist

伝道師は世界の中で彼女の信仰の声である。

他の者たちが信者の中に信仰を育む立場のところで、伝道師は彼女の後見である神格のこれからの栄光を宣言し、真理に注意を払う周囲の者すべてにクラリオン・コールを発令するか戦に従うよう呼びかけ、そして教会の敵へ対して聖戦をおこす。

一心不乱 / Single-Minded：伝道師は教会のもっと深い神秘かもしくは戦争の訓練の微妙な細部より、むしろ彼女の技能と宣言に向けて学習の焦点を合わせる。それゆえに、彼女はたった 1 つの領域しか選択できず、《鎧習熟：中装》あるいは《盾習熟》を得ることはできない。

演説家 / Public Speaker：伝道師はクラス技能として〈芸能〉を得る。加えて、彼女は素晴らしい技能と効果を持って彼女の声を届かせるように訓練される；困難な条件の中で彼女が話すのを聞くための DC は、彼女のクラス・レベル＋彼女の【魅力】修正値と等しい値（最低で 0）だけ少なくなる。

説法歌 / Sermonic Performance：伝道師は説得力と彼女の神の力を通して、説教と奨励を起こさせる多数の選り抜きの超常能力および擬似呪文能力として演奏を行なう能力を得る。この能力は、〈芸能：朗誦〉を伝道師の演奏の技能として使用し、（特技による相互作用、呪文、上級クラスを含めて）すべての点で同じレベルのバードによって使われる呪芸に類似している。しかしながら、伝道師は以下の種類の呪芸のみを得る：1 レベル時に打ち消しの調べ、恍惚の呪芸、勇気鼓舞の呪歌；9 レベル時に武勇鼓舞の呪芸;15 レベル時に英雄鼓舞の呪芸。説法歌は 1 レベル、9 レベル、15 レベルのエネルギー放出能力と置き換える。これによりクレリックのエネルギー放出のダメージは、7d6 ポイントが上限となる。

任意発動 / Spontaneous Casting：伝道師は準備された呪文を犠牲にすることで、キュアあるいはインフリクト呪文を任意発動する能力を得ることはない。しかしながら、伝道師は示されたレベルかそれ以上の準備された呪文を犠牲にすることによって、以下の呪文を任意発動することができる：

呪文レベル	任意発動呪文
1 レベル	コマンド
2 レベル	エンスロール
3 レベル	タンズ
4 レベル	サジェスチョン
5 レベル	グレーター・コマンド
6 レベル	ギアス / クエスト
7 レベル	マス・サジェスチョン
8 レベル	シンパシー
9 レベル	ディマンド

慈悲深き癒し手（アーキタイプ）Merciful Healer

慈悲深き癒し手は戦いの中で味方を留めるために、彼らを支えて回復させる戦場回復の達人である。

自発的な癒し手 / Willing Healer: 慈悲深き癒し手は治癒の領域を選択しなくてはならない。彼女は 2 つ目の領域を得ることはない。もしクレリックが神を信仰するなら、その神は治癒の領域を与える神でなくてはならない。慈悲深き癒し手は正のエネルギー放出を選ばなくてはならない。

エネルギー放出 / Channel Energy（超常）: クレリック能力として、慈悲深き癒し手は正のエネルギー放出を選択しなくてはならず、彼女は正のエネルギーを放出するときにアンデッドに目標を定めることができない。この能力はそれ以外では同じ名前のクレリック能力とまったく同じである。

衛生兵 / Combat Medic（変則）: 慈悲深き癒し手は自身以外のクリーチャーを容態安定化させるために〈治療〉の技能を使うときや、治癒呪文を発動するときに機会攻撃を誘発しない。

慈悲深き治療 / Merciful Healing（超常）:3 レベル時に、慈悲深き癒し手は 1 人かそれ以上の有害な状態を取り除くために正のエネルギー放出を行うことができる。慈悲深き癒し手は 3 レベル時に以下の有害な状態の 1 つを選択する：疲労状態、怯え状態、不調状態。慈悲深き癒し手がエネルギー放出を行うとき、彼女はエネルギー放出の爆発の中にいる、彼女が癒す生きているクリーチャー 1 体から選んだ状態を取り除くことができる。6 レベル時に、彼女は別の状態を選択することができる。彼女が 3 レベルで選択しなかったものか、以下の状態から 1 つ選択する：幻惑状態、病に侵された状態、よろめき状態。彼女は自らのエネルギー放出の爆発の中で選択した状態か彼女が 3 レベルで選択したものを最大 2 体のクリーチャーから取り除くことができる。9 レベル時にもう 1 つの治療可能な状態を得る。すでに述べた状態か以下の状態から 1 つを選択する：呪われた状態、過労状態、恐れ状態、吐き気がする状態、毒におかされた状態。彼女は爆発の中の 1 ～ 2 体のクリーチャーから、今までに選択した状態ないし今回選択した状態を 1 つ取り除くことができる。最後に 12 レベル時において、彼女は下のレベルで選択可能な状態か以下の状態から 1 つを選択する：盲目状態、聴覚喪失状態、麻痺状態、朦朧状態。彼女はその状態か前もって選んだ 1 つを、彼女のエネルギー放出の爆発の中にいる 1 体、2 体、あるいは 3 体のクリーチャーから、今までに選択した状態ないし今回選択した状態を 1 つ取り除くことができる。特技と同様にパラディンの慈悲に影響を与える効果はこの能力に影響を及ぼす。

真なる癒し手 /True Healer（超常）:8 レベルにおいて、慈悲深き癒し手は神聖なるエネルギー放出を行うとき、慈悲深い治療の利益を適用するか、1 の出目を振りなおすかを選択することができる。彼女は彼女がどれぐらいのダメージを治療するか確認するロールを行う前に、いずれの利益を得るのか決めなくてはならない。

ドルイド Druid

一部のドルイドは他とは異なる道を選択し、特定の動物の強さと長所を模倣する能力に専念する。おそらく彼らは常にそのような動物との絆を結び、あるいはそのようになろうとしているのかもしれない。いずれにせよ、動物のシャーマンは彼らのトーテムである動物の本質を真実体現している。これらのアーキタイプはすべて同種の力を含んでおり、類人猿のシャーマンのセクションで詳細に説明されている。

これと対照的に、いくらかのドルイドはそのようなトーテム崇拝の絆を捨て、代わりに自然の生来の自由と何の咎も受けることなく荒野のすべての部分を渡って旅する能力を体現する。

類人猿のシャーマン（アーキタイプ）Ape Shaman

このトーテムのシャーマンは強大な類人猿、平和的だが比類ない力を持つ強力な猿を呼び下ろす。類人猿のシャーマンは友好的な森の守護者だが、その怒りを呼び起こす敵は粉砕する。

自然との絆：類人猿のシャーマンは動物の相棒を決める際、エイプかプライメイト と関係を選ばなければならない。領域を選ぶ場合には、類人猿のシャーマンは動物、共同体（家族の副領域）、破壊（激怒の副領域）、および力の領域から選ばなければならない。

野生動物との共感（変則）：類人猿のシャーマンは野生動物との共感を類人猿およびその他の霊長類に対し全ラウンド・アクションで行うことができる上、その判定に＋4 ボーナスを得る。

トーテムの化身（超常）：2 レベルの時点で、類人猿のシャーマンは通常の姿を保ったまま類人猿の化身を取り込むことができる。類人猿のシャーマンは以下のボーナスと能力のセットのうち 1 つを得る：移動力（登攀移動速度 20 フィート、〈登攀〉判定への＋4 種族ボーナス）、感覚（夜目、鋭敏嗅覚）、肉体武器（叩きつけ×2［中型のシャーマンなら 1d6］、組みつきの戦技判定に＋2）または強靭さ（AC への＋2 外皮ボーナス、《持久力》特技）。

トーテムの化身を使用している間、類人猿のシャーマンは通常通り会話することができ、スピーク・ウィズ・アニマルズ（霊長類のみ）を回数無制限で発動することができる。この能力の使用は 2 レベルの時点で標準アクション、7 レベルの時点で移動アクション、そして 12 レベルの時点で即行アクションとなる。類人猿のシャーマンはこの能力を 1 日にドルイド・レベルと等しい分数まで使用できる。これらの分数は連続している必要はないが、1 分単位で使用しなければならない。これは（ポリモーフ）効果であり、ドルイドは自然の化身のような他の（ポリモーフ）効果の使用中にこの能力を使用することはできない。

トーテム召喚（超常）：5 レベルの時点で、類人猿のシャーマンはプライメイトを招来するとき、標準アクションとして サモン・ネイチャーズ・アライ を発動することができ、これらの招来されたクリーチャーはドルイド・レベルに等しい一時的ヒット・ポイントを得る。類人猿のシャーマンはいずれかのプライメイトにヤング・テンプレートを適用して、必要な招来呪文のレベルを 1 減少することができる。類人猿のシャーマンはまた招来呪文のレベルを 1 増加してアドヴァンスト・テンプレートとジャイアント・テンプレートのいずれかを適用するか、2 増加してアドヴァンスト・テンプレートとジャイアント・テンプレートの両方を適用することができる。この能力は千の顔と置き換える。

自然の化身（超常）：6 レベルの時点で、類人猿のシャーマンの自然の化身能力はドルイド・レベルを－2 して機能する。類人猿のシャーマンがエイプの姿を取る場合、代わりにドルイド・レベル＋2 を使用する。

ボーナス特技：9 レベルの時点、およびその後の 4 レベルごとに、類人猿のシャーマンは以下のボーナス特技の 1 つを得る：《頑健無比》、《持久力》、《追加 hp》、《突き飛ばし強化》、《不屈の闘志》。これらのボーナス特技の前提条件は満たさねばならない。この能力は毒への耐性と置き換える。

蝙蝠のシャーマン（アーキタイプ）Bat Shaman

蝙蝠のシャーマンのトーテムは最も複雑な迷路さえ信じられない速度で飛び回り帰還する俊敏な蝙蝠である。敵が蝙蝠のシャーマンがいつ現れていつ事をなすのか知ることはなく、蝙蝠のシャーマンは迅速かつ強烈な一撃を見舞って夜に消え行く。

自然との絆：蝙蝠のシャーマンは動物の相棒を決めるときはバットを選ばなければならない。領域を選ぶ場合には、蝙蝠のシャーマンは風、動物、闇（夜の副領域）、および欺き（騙しの副領域）から選ばなければならない。

野生動物との共感（変則）：蝙蝠のシャーマンは野生動物との共感を蝙蝠に対し全ラウンド・アクションで行うことができる上、その判定に＋4 ボーナスを得る。

トーテムの化身（超常）：2 レベルの時点で、蝙蝠のシャーマンは通常の姿を保ったまま蝙蝠の化身を取り込むことができる。この能力は類人猿のシャーマンの能力と同様に働くが、ドルイドは以下のボーナスと能力のセットから選択することができる：移動力（飛行移動速度 30 フィート［標準］、ドルイドは最低 5 レベルでなければこのボーナスを選択できない）、肉体武器（噛みつき［中型のシャーマンなら 1d4］）、または感覚（擬似視覚 20 フィート）。

トーテムの化身を使用している間、蝙蝠のシャーマンは通常通り会話することができ、スピーク・ウィズ・アニマルズ（哺乳類のみ）を回数無制限で発動することができる。

トーテム召喚（超常）：5 レベルの時点で、蝙蝠のシャーマンはバットを招来するとき、標準アクションとして サモン・ネイチャーズ・アライ を発動することができ、これらの招来されたクリーチャーはドルイド・レベルに等しい一時的ヒット・ポイントを得る。この能力はその他の点では類人猿のシャーマンと同様に働く。

自然の化身（超常）：6 レベルの時点で、蝙蝠のシャーマンの自然の化身能力はドルイド・レベルを－2 して機能する。蝙蝠のシャーマンがバットの姿を取る場合、代わりにドルイド・レベル＋2 を使用する。

ボーナス特技：9 レベルの時点、およびその後の 4 レベルごとに、蝙蝠のシャーマンは以下のボーナス特技の 1 つを得る：《イニシアチブ強化》、《軽業師》、《技能熟練：知覚》、《軽妙なる戦術》、《神速の反応》。これらのボーナス特技の前提条件は満たさねばならない。この能力は毒への耐性と置き換える。

猪のシャーマン（アーキタイプ）Boar Shaman

猪のシャーマンは自身のトーテムとして鈍感で凶暴な猪を選択する。喚起するとき、その中身はそのままに猪のシャーマンは最も危険な野生のクリーチャーの 1 つになる。

自然との絆：猪のシャーマンは動物の相棒を決めるときはボアを選ばなければならない。領域を選ぶ場合には、猪のシャーマンは動物、破壊（激怒）、守護、および力の領域から選ばなければならない。

野生動物との共感（変則）：猪のシャーマンは野生動物との共感を豚のようなクリーチャーに対し全ラウンド・アクションで行うことができる上、その判定に＋4ボーナスを得る。

トーテムの化身（超常）：2レベルの時点で、猪のシャーマンは通常の姿を保ったまま猪の化身を取り込むことができる。この能力は類人猿のシャーマンの能力と同様に働くが、ドルイドは以下のボーナスと能力のセットから選択することができる：移動力（地上移動速度への＋10強化ボーナス）、感覚（夜目、鋭敏嗅覚）、肉体武器（突き刺し［中型のシャーマンなら1d8］）、または強靭さ（ACへの＋2外皮ボーナス、《持久力》特技）。トーテムの化身を使用している間、猪のシャーマンは通常通り会話することができ、スピーク・ウィズ・アニマルズ（猪か近縁の動物のみ）を回数無制限で発動することができる。

トーテム召喚（超常）：5レベルの時点で、猪のシャーマンはボアまたはその他の豚のようなクリーチャーを招来するとき、標準アクションとして サモン・ネイチャーズ・アライ を発動することができ、これらの招来されたクリーチャーはドルイド・レベルに等しい一時的ヒット・ポイントを得る。この能力はその他の点では類人猿のシャーマンと同様に働く。

自然の化身（超常）：6レベルの時点で、猪のシャーマンの自然の化身能力はドルイド・レベルを－2して機能する。猪のシャーマンがボアの姿を取る場合、代わりにドルイド・レベル＋2を使用する。

ボーナス特技：9レベルの時点、およびその後の4レベルごとに、猪のシャーマンは以下のボーナス特技の1つを得る：《蹴散らし強化》、《出血化クリティカル》、《不屈の闘志》、《無視界戦闘》。これらのボーナス特技の前提条件は満たさねばならない。この能力は毒への耐性と置き換える。

世界を歩む者（アーキタイプ）World Walker

すべてのドルイドが容易く荒野を横断する中、世界を歩む者は世界中を旅することを買って出る。一部はドルイドの輪のために伝令や斥候として働くが、他のものはそれぞれの新たな土地で発見される新たな謎と、その謎を解き明かすことにより得られる新たな知恵への、一見してわかるほどの抑えがたい旅行熱を抱く。

得意な地形（変則）：3レベルの時点で、世界を歩む者はレンジャーの得意な地形能力を得る。世界を歩む者はこの能力に関してドルイド・レベルをレンジャー・レベルとして扱う。世界を歩む者が両方のクラスのレベルを有する場合、この能力の効果を決定するにあたり両方のクラスのレベルは累積する。この能力は跡無き足取りと自然の知識の減衰（訳注：reduce nature's lore。おそらく自然の誘惑への抵抗力 (Resist nature's lure) か）と置き換える。

木々の道 / Path of Trees（超常）：9レベルの時点で、1日に1回、放浪者は ツリー・ストライド 呪文と同様の方法で木の中に歩み入り、その後別の木へと瞬間移動することができる。世界を歩む者は12レベルの時点で追加の1日の使用回数1回を得て、15レベルの時点でこの能力を3回使用できる。さらに、13レベル以上の世界を歩む者はこの能力を最大で100マイルまでの同種の別の木への瞬間移動に使用できる。この能力は毒への耐性と時知らずの肉体の両方と置き換える。

バード Bard

バードの多様性はいずれの戦闘においても脅威となる。戦闘に特化したバードは他の種類のバードよりも何でも屋としての能力はやや低下するが、社会技能と適度な秘術の才能は依然として武術の腕前をバックアップする。武芸に傾倒したバードのヴァリアント・オプションを以下に紹介する。

考古学者（アーキタイプ）ArchAeologist

退屈な研究者と異なり、この考古学者はその研究分野に真っ向から飛び込む。考古学者はバードのインスピレーションによる芸を犠牲にしてローグの技をかじっている。このアーキタイプは背後から敵を刺すよりも学習に集中するタイプのローグ的なキャラクターに適合する。

呪芸 / Bardic Performance：考古学者は呪芸能力あるいはいずれの種類の呪芸も得ない。

考古学者の幸運 / Archaeologist's Luck（変則）：幸運は考古学者を好む。即行アクションにより、考古学者は幸運を呼び込み、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定、および武器のダメージ・ロールへの＋1幸運ボーナスを得る。考古学者は1日に4＋【魅力】修正値に等しいラウンド数までこの能力を使用できる。このボーナスを維持するのはフリー・アクションだが、考古学者が殺されるか、麻痺状態、朦朧状態、気絶状態、あるいはその他の各ラウンドの維持するためのフリー・アクションを行うことを妨げられるような状態に陥った場合、速やかに終了する。考古学者の幸運は特技、能力、効果、および同種の呪芸に影響を及ぼす事柄の目的において呪芸のように扱い、その他の呪芸能力と同時に維持することはできない。このボーナスは5レベル時に＋2、17レベル時に＋3、17レベル時に＋4に増加する。

巧妙な探索者 / Clever Explorer（変則）：2レベルの時点で、考古学者は〈装置無力化〉と〈知覚〉判定にクラス・レベルの半分に等しいボーナスを得る。考古学者は通常の半分の時間（最低1ラウンド）で入り組んだ複雑な装置を無力化し、標準アクションで錠前を開くことができる。6レベルの時点で、考古学者は気を取られたり危険に晒されている場合でさえ〈装置無力化〉判定に出目10を使用でき、魔法の罠を解除することができる。この能力は万能なる芸と置き換える。

直感回避 / Uncanny Dodge（変則）：2レベルの時点で、考古学者は同名のローグのクラス特徴と同様の直感回避を得る。この能力は熟練者と置き換える。

罠感知 / Trap Sense（変則）：3レベルの時点で、考古学者は同名のローグのクラス特徴と同様の罠感知＋1を得る。このボーナスは3レベル以降の3レベルごとに＋1増加し、18レベルの時点で最大の＋6になる。

ローグの技 / Rogue Talents：4レベルの時点で、考古学者はローグの技を得る。考古学者は4レベル以降の4レベルごとに追加のローグの技を得る。それ以外の点では、この能力はローグのローグの技能力と同様に働く。

身かわし / Evasion（変則）：6レベルの時点で、考古学者は同名のローグの能力と同様の身かわしを得る。

上級の技 / Advanced Talent：12レベルの時点および以降の4レベルごとに、考古学者はローグの技の代わりにローグの上級の技を選択できる。

命知らず（アーキタイプ）Daredevil

剣術のように素早い言葉遊びをする命知らずは颯爽とした英雄であり、その巧妙な機知と曲芸的な特技に適応するよう味方を鼓舞する。命知らずはしばしばお笑い、舞踊、朗誦そして歌唱を学ぶ。

俊敏 / Agile（変則）：命知らずは〈軽業〉、〈はったり〉、〈登攀〉、および〈脱出術〉判定にクラス・レベルの半分（最低1）を加える。この能力はバードの知識と置き換える。

呪芸 / Bardic Performance：命知らずは以下の呪芸を得る。

英雄の偉業 / Derring-do（超常）：命知らずは最も不器用な味方から優美さを引き出すために自身の呪芸を使用できる。命知らずおよび命知らずを見ている味方は反応セーヴィング・スローへの＋1士気ボーナスと【敏捷力】を基準とする技能判定への＋2技量ボーナスを得る。自身のターン中に最低10フィートを移動する味方は次の自身のターンの開始時まで自身のアーマー・クラスに＋1回避ボーナスを得る。5レベルの時点、および以降の6レベルごとに、セーヴィング・スローとアーマー・クラスへのボーナスは＋1増加して17レベルの時点で最大の＋4になり、技能判定へのボーナスは＋2増加して17レベルの時点で最大の＋8になる。これは視覚要素を使用する［精神作用］能力である。この能力は勇気鼓舞の呪芸と置き換える。

抜け目なき敵 / Canny Foe（変則）：2レベルの時点で、命知らずは1種類の戦技を選択できる。命知らずは選択した戦技を試みる判定と、その戦技に抵抗するCMDに＋2ボーナスを得る。6レベルの時点、および以降の4レベルごとに、命知らずは追加で1種類の戦技への＋2ボーナスを得る。命知らずは同じ戦技を2回選択することはできない。この能力は万能なる芸と置き換える。

豪胆 / Dauntless（変則）：2レベルの時点で、命知らずはすべての［恐怖］効果を含む［精神作用］効果に対するセーヴィング・スローに＋1士気ボーナスを得る。このボーナスは2レベルで得た後4レベルごとに＋1増加し、18レベルの時点で最大の＋5になる。この能力は熟練者と置き換える。

ならず者の幸運 / Scoundrel's Fortune（変則）：5レベルの時点で、1日に1回、命知らずはいかなる技能判定でも1個のダイスの代わりに2個のダイスをロールし、良い結果を取ることを選択できる。命知らずは5レベルを超える3レベルごとにこの能力を追加で1日に1回使用でき、20レベルの時点で最大の1日に8回になる。この能力は博識と置き換える。

デルウィーシュの踊り手（アーキタイプ）Dervish Dancer

すべてのバードがその呪芸で他者を鼓舞するわけではない。デルウィーシュの踊り手は神秘に近いトランス状態に没入することで、その肉体を通常の限界を超えたところに押し出すことができる。

武器と防具の習熟 / Weapon and Armor Proficiency：デルウィーシュの踊り手はシミターとククリへの武器習熟を得る。この能力はレイピアとウィップへの《習熟》と置き換える。

戦舞 / Battle Dance：デルウィーシュの踊り手は自身への魔法的効果を作り出す〈芸能〉技能、特に舞踏の使用の訓練を受ける。これはデルウィーシュの踊り手自身のみに影響を及ぼし、デルウィーシュの踊り手は自身の芸を見るか聞くことができる必要はないということを除いて呪芸のように機能する。戦舞は《持続する呪芸》特技、またはその他の呪芸を終了した後に呪芸からボーナスを得ることのできる能力から利益を得ないことを除いて、特技、能力、効果、および同種の呪芸に影響を及ぼす事柄の目的に

おいて呪芸のように扱う。戦舞の利益はバードが軽装鎧を着用しているか鎧を着用していないときのみ適用できる。呪芸と同様に、他の呪芸能力と同時に維持することはできない。

戦舞を開始するのは移動アクションだが、各ラウンドにそれを維持するのはフリー・アクションである。戦舞による効果の 1 つを別のものに変更するには、デルウィーシュの踊り手は以前の戦舞を停止し、移動アクションによって新たな戦舞を開始する必要がある。バードと同様に、デルウィーシュの踊り手が殺されるか、麻痺状態、朦朧状態、気絶状態、あるいはその他の各ラウンドのフリー・アクションを妨げられるような状態に陥った場合、呪芸は速やかに終了する。デルウィーシュの踊り手は 1 度に複数の戦舞を行うことはできない。10 レベルの時点で、デルウィーシュの踊り手は移動アクションの代わりに即行アクションで戦舞を開始できる。

デルウィーシュの踊り手は戦舞として勇気鼓舞の呪芸、武勇鼓舞の呪芸、および英雄鼓舞の呪芸を得るが、これらはデルウィーシュの踊り手自身にしか利益を提供しない。

打撃の雨 / Rain of Blows（超常）：6 レベルの時点で、デルウィーシュの踊り手は自身の攻撃の速度を上げるための戦舞を使用できる。全力攻撃アクションを行う際、デルウィーシュの踊り手は ヘイスト 呪文の影響下にあるかのように、保持しているいずれかの武器による 1 回の追加攻撃を行うことができる。デルウィーシュの踊り手はまた攻撃ロールへの＋ 1 ボーナスと AC および反応セーヴへの＋ 1 回避ボーナスを得る。9 レベルの時点および以降の 3 バード・レベルごとに、これらのボーナスは＋ 1 増加して 18 レベルの時点で最大の＋ 5 になる。これらのボーナスは ヘイスト 呪文と累積しない。この能力は示唆の詞および群集示唆の詞と置き換える。

剃刀の口づけ / Razor's Kiss（超常）：8 レベルの時点で、デルウィーシュの踊り手は自身の武器のクリティカル範囲を強化するための戦舞を使用できる。デルウィーシュの踊り手が人工的武器によって行うすべての攻撃は、《クリティカル強化》特技を取得しているかのように扱う。肉体武器および呪文には何の影響もない。この能力は悲運の葬送歌と置き換える。

風に舞う木の葉 / Leaf on the Wind（超常）：14 レベルの時点で、デルウィーシュの踊り手はこの世のものとは思えない優美さで攻撃を回避して傷の影響を取り払う戦舞を使用できる。その他の戦舞と異なり、風に舞う木の葉は戦舞の開始あるいは維持に各ラウンドの標準アクションを必要とする。最初のラウンドを含め、維持中の各ラウンドに、デルウィーシュの踊り手はアーマー・クラスと反応セーヴに＋ 6 回避ボーナスを得る。負傷していた場合、デルウィーシュの踊り手はバード・レベルにつき 1 ヒット・ポイントのダメージを回復する。この能力は戦慄の芸（訳注：frightening performance。戦慄の音色 Frightening tune か）と置き換える。

快速 / Fleet（超常）：戦舞を行なっている間、デルウィーシュの踊り手は地上移動速度に＋ 10 強化ボーナスを得る。このボーナスは 1 レベルで得た後 4 バード・レベルごとに 5 フィート増加し、19 レベルの時点で最大の＋ 30 フィートになる。この能力はバードの知識および博識と置き換える。

万能なる舞踊 / Versatile Dance（変則）：2 レベルの時点で、デルウィーシュの踊り手は〈芸能：舞踊〉判定にレベルの半分に等しいボーナスを得る。デルウィーシュの踊り手は〈軽業〉のボーナスの代わりに〈芸能：舞踊〉技能のボーナスを使用できる。この能力は万能なる芸と置き換える。

猛威の舞踊 / Dance of Fury（超常）：12 レベルの時点で、デルウィーシュの踊り手は戦舞中に移動して複数回の攻撃ができる。デルウィーシュの踊り手は全力攻撃アクションに 1 回の移動を組み合わせることができ、移動中の任意の地点で攻撃を行うことができるが、各攻撃の間に最低 5 フィートは移動しなければならない。この移動は通常通り機会攻撃を誘発する。この能力は癒しの呪芸と置き換える。

戦いの猛威 / Battle Fury（超常）：20 レベルの時点で、デルウィーシュの踊り手は戦舞中に打撃の旋風を解き放つことができる。全ラウンド・アクションにより、デルウィーシュの踊り手は 1 回の移動アクションを行い、移動中の任意の地点から間合いに収めたそれぞれの敵に対し、最大の攻撃ボーナスを用いて 1 回の攻撃を行い、最大でデルウィーシュの踊り手のキャラクター・レベルに等しい回数の攻撃を行うことができる。この移動は通常通りに機会攻撃を誘発し、死に至る芸術と置き換える。

バーバリアン Barbarian

バーバリアンは野蛮と迷信のクリーチャーである。トーテムの力を撃ち出すにせよ、激怒と破壊の強大な備えを解き放つにせよ、バーバリアンはかろうじて制御された感情と不屈の流血の支配する戦いの世界に生きている。

ここに提示されるのはいくつかの新しいバーバリアンの激怒パワーと、バーバリアンに新しい野生の力の根源を活用すること可能とし、君がそのようなキャラクターを構築する際の選択肢を広げ、君のプレイに異なるタイプのバーバリアンを提供するアーキタイプである。新しい激怒パワーの多くは既存の激怒パワーを強化する。その他は全く新しく、バーバリアンの強力な激怒に新しい症状を提供する。

新しいバーバリアン・アーキタイプもまた激怒パワーを示唆している――これらの選択は必須ではないが、各アーキタイプのテーマと特徴を補完する。

激怒パワー / Rage Powers：パワーの前提条件を満たすいずれのバーバリアンも、以下の新しい激怒パワーを選択して使用することができる。トーテム激怒パワーはそのテーマに関連したパワーを付与する。バーバリアンは複数グループのトーテム激怒パワーを選択することができない；例えば、獣のトーテムの激怒パワー（『Advanced Player's Guide』参照）を選択したバーバリアンは、トーテムの戦士アーキタイプを取得していない限り、いずれかの竜のトーテムの激怒パワー（名称に「竜のトーテム」を含むいずれかの激怒パワー）を後から選択して得ることはできない。

吉兆の印 / Auspicious Mark（超常）：バーバリアンは自身の素晴らしい刺青、傷痕、あるいは痣で示されるように、精霊によって印を刻まれている。激怒ごとに 1 回、即行アクションにより激怒 2 ラウンド分を費やすことで、バーバリアンは精霊の好意を呼び下ろすことができる。吉兆の印を使用することにより、たった今したばかりの 1 回の d20 ロールに＋ 1d6 ボーナスを得る。バーバリアンは d20 ロールの結果を確認した後で吉兆の印を使用することができる。

野蛮な登攀者 / Bestial Climber（変則）：激怒中、バーバリアンの生得の登攀移動速度は地上移動速度に等しくなる。バーバリアンは最低 6 レベルで怒れる登攀者の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。

野蛮な跳躍者 / Bestial Leaper（変則）：激怒中、バーバリアンは移動アクションを使用して移動し、その移動中のいずれかの地点で通常の標準アクションを行うことができる。バーバリアンは最低 6 レベルで怒れる跳躍者の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。

野蛮な泳者 / Bestial Swimmer（変則）：激怒中、バーバリアンは通常の地上移動速度に等しい生得の水泳速度を得る。バーバリアンは最低 6 レベルで怒れる泳者の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。

流血の一打 / Bleeding Blow（変則）：力任せの一打の激怒パワーを使用する際、バーバリアンはまた力任せの一打によるダメージ・ボーナスに等しい出血ダメージを与える。この出血ダメージはダメージ減少を迂回する。バーバリアンは最低 8 レベルで力任せの一打の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。

肉体の棍棒 / Body Bludgeon（変則）：激怒中に自身より小さい相手を押さえ込んだ場合、その相手が小型サイズであるなら、バーバリアンはその相手を 1d8 ポイントの殴打ダメージを与える両手即席武器として使用できる。より大きいかより小さいクリーチャーを肉体の棍棒として使用する場合は、この基本ダメージを使用してそのサイズに基づいた殴打ダメージを与える。超小型サイズのクリーチャーは 1d6 ポイントのダメージ、中型サイズのクリーチャーは 1d10 ポイントのダメージ、という具合になる。バーバリアンは組みつきを維持するために使用するアクションの一部として、最大の攻撃ボーナスを用いて、押さえ込んでいる相手を使用した単一の攻撃を行うことができる。バーバリアンは押さえ込んだ相手を武器として使用し命中させるたびに、その目標に通常通りのダメージを与え、棍棒として使用した 組みつき状態 の相手にもその目標に与えたのと同じダメージを与える。押さえこまれた相手が何らかの理由により抵抗することができない場合には、バーバリアンはそのクリーチャーのヒット・ポイントが 0 以下になるまで、組みつきまたは押さえこみをすることなくその相手を即席武器として使用することができ、ヒット・ポイントが 0 以下になった時点でその相手は即席武器として役に立たなくなる。バーバリアンは最低 10 レベルでなければこの激怒パワーを選択できない。

壊滅的な一打 / Crippling Blow（変則）：力任せの一打の激怒パワーを使用する際、バーバリアンはダメージへの通常のボーナス（流血の一打の激怒パワーによる出血ダメージ、または同種の力任せの一打の激怒パワーのダメージへの増強を含む）を諦めて、代わりに目標の【筋力】または【敏捷力】にバーバリアンの到達した 4 クラス・レベルごとに 1 ポイントの能力値ダメージを与えることができる。目標はこの能力値ダメージを半減するための頑健セーヴィング・スロー（DC 10 ＋バーバリアン・レベルの 1/2 ＋バーバリアンの【筋力】修正値）を試みることができる。バーバリアンは最低 8 レベルで力任せの一打の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。

致命的精度 / Deadly Accuracy（変則）：驚異的精度の激怒パワーを使用しているときにクリティカル可能状態に入った場合、バーバリアンはそのクリティカル・ロールへの驚異的精度のボーナスを 2 倍にすることができる。バーバリアンは最低 4 レベルで驚異的精度の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。

竜のトーテム / Dragon Totem（超常）：バーバリアンは自身のトーテムとして竜の色 1 つ（ブラック、ブルー、ブラス、ブロンズ、カッパー、ゴールド、グリーン、レッド、シルヴァー、あるいはホワイト）を選択しなければならない。激怒中、バーバリアンは〈知覚〉判定＋への 1 ボーナスと［恐怖］、麻痺、および睡眠効果に対するセーヴィング・スローへの＋ 1 士気ボーナスを得る。このボーナスはバーバリアンが（竜のトーテムの抵抗力および竜のトーテムの翼などの）追加の竜のトーテムの激怒パワーを取得するごとに＋ 1 増加する。バーバリアンは最低 6 レベルで獣の憤怒および威圧の眼光の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。

竜のトーテムの抵抗力 / Dragon Totem Resilience（超常）：激怒中、バーバリアンは竜のトーテムに関係したエネルギー種別――［酸］（ブラック、カッパー、グリーン）、［冷気］（シルヴァー、ホワイト）、［電気］（ブルー、ブロンズ）、あるいは［火］（ブラス、ゴールド、レッド）――への抵抗を得る。この抵抗はバーバリアンのダメージ減少のクラス特徴による現在の DR ／－の 2 倍に等しい；この DR はこの激怒パワーを含む取得した竜のトーテムの激怒パワーごとに 2 増加する。バーバリアンは最低 8 レベルで竜のトーテムの激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。

竜のトーテムの翼 / Dragon Totem Wings（超常）：この激怒パワーを選択する際に〈飛行〉【敏】はバーバリアンのクラス技能になる。激怒中かつ中装以下の鎧を着用している際、バーバリアンは標準アクションにより自身に基本移動速度に等しい飛行移動速度（標準の機動性）を与える一対の霊的な竜の翼を生やすことができる。バーバリアンは激怒 2 ラウンド分

を費やして、代わりに割り込みアクションによってこの飛行移動速度を得ることができる。バーバリアンはいつでも、自身のターンでないときでさえ飛行移動速度を終了できる。バーバリアンは激怒中かつ飛行中の各ラウンドに激怒 2 ラウンド分を消費する。激怒を停止する際にバーバリアンの飛行能力は自動的に終了する。バーバリアンは最低 10 レベルで竜のトーテムおよび竜のトーテムの抵抗力の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。

魔法喰らい / Eater of Magic（超常）：激怒ごとに 1 回、呪文、超常能力、あるいは擬似呪文能力に対するセーヴィング・スローに失敗したとき、バーバリアンはその効果に対するセーヴィング・スローを再ロールすることができる（これにはアクションを要しない）。2 回目のセーヴィング・スローに成功した場合、バーバリアンはその呪文、超常能力、あるいは擬似呪文能力から影響を受けず、その効果の術者レベル（呪文または擬似呪文能力の場合）または効果の作成者の脅威度（超常能力の場合）に等しい一時的ヒット・ポイントを得る。これらの一時的ヒット・ポイントはダメージが適用されるまでか 1 分間の早い方まで持続する。バーバリアンは最低 10 レベルで呪い避けの激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。

亡霊激怒者 / Ghost Rager（超常）：激怒中、バーバリアンは非魔法の武器を使用しているときでさえ非実体のクリーチャーに通常のダメージを与える。バーバリアンはまた AC に呪い避けの激怒パワーによるセーヴィング・スローへのボーナスに等しい士気ボーナスを得る。バーバリアンは最低 6 レベルで呪い避けの激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。

上級大地の破壊者 / Ground Breaker, Greater（変則）：大地の破壊者の激怒パワーを使用する際、バーバリアンは効果半径を 5 フィート延長できる。この激怒パワーは最大 3 回まで選択することができ、効果は累積する。バーバリアンは最低 8 レベルで大地の破壊者の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。

上級守られた命 / Guarded Life, Greater（変則）：守られた命の激怒パワーを使用する際、追加でバーバリアン・レベルにつき 1 ヒット・ポイントの致傷ダメージを非致傷ダメージに変換することができる。バーバリアンは最低 6 レベルで守られた命の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。

巣箱のトーテム / Hive Totem（超常）：激怒中、バーバリアンは（スパイダーを招来するために使用された サモン・スウォーム や インセクト・プレイグ のような）蟲のスウォームによる攻撃から半分しかダメージを受けない。バーバリアンはまた【筋力】の能力値判定および突き飛ばし、引きずり、ならびに足払い攻撃に対する CMD に 4 バーバリアン・レベルにつき＋ 1 のボーナス（最大＋ 5）を得る。バーバリアンは最低 4 レベルで獣の憤怒の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。

巣箱のトーテムの抵抗力 / Hive Totem Resilience（超常）：激怒中、バーバリアンは蟲のスウォームによる攻撃からダメージを受けず、そのような攻撃による毒や出血のような有害な二次的効果を防ぐ。バーバリアンはまた組みつきの戦技判定および CMD に 4 バーバリアン・レベルにつき＋ 1 のボーナス（最大＋ 5）を得る。バーバリアンは最低 6 レベルで巣箱のトーテムの激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。

巣箱のトーテムの毒性 / Hive Totem Toxicity（超常）：激怒中、バーバリアンは獣の憤怒の激怒パワーによる噛みつきのダメージのダイス種別を 1 段階増加し、その噛みつきの攻撃ロールへのペナルティを－ 2 減少する。激怒ごとに 1 回、命中した噛みつきは、頻度が 1 ／ラウンド（4 ラウンド）で、1d3【耐久力】ダメージを与え、治療が 1 回のセーヴである致傷毒を感染させることができる。セーヴィング・スローは DC 10 ＋バーバリアン・レベルの 1/2 ＋バーバリアンの【耐久力】修正値の頑健セーヴとなる。バーバリアンは最低 8 レベルで巣箱のトーテムおよび巣箱のトーテムの抵抗力の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。

致死的精度 / Lethal Accuracy（変則）：驚異的精度の激怒パワーを使用しているとき、バーバリアンのダメージのクリティカル倍率は 1 増加する（× 2 は× 3 に、19 ～ 20 ／× 2 は 19 ～ 20 ／× 3 に、× 3 は× 4 に、そして× 4 は× 5 になる）。バーバリアンは最低 16 レベルで驚異的精度および致命的精度の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。

完璧な明晰 / Perfect Clarity（変則）：一瞬の明晰の激怒パワーを使用中、バーバリアンはいずれかの失敗確率または幻術を看破するための意志セーヴィング・スローを 2 回ロールし、よい結果を取ることができる。バーバリアンは一瞬の明晰の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。

原始鋭敏嗅覚 / Primal Scent（変則）：鋭敏嗅覚の激怒パワーを使用する際、バーバリアンは鋭敏嗅覚による追跡のための〈生存〉判定。および見えないクリーチャーの位置を特定するための〈知覚〉判定にバーバリアン・レベルの半分を加える。完全視認困難を有するクリーチャーの位置を特定した場合、バーバリアンはそれが視認困難であるかのように扱う。バーバリアンは最低 8 レベルで鋭敏嗅覚の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。

反射的回避 / Reflexive Dodge（変則）：しなやかな回避の激怒パワーを使用中、バーバリアンは適用することができるバーバリアンは反応セーヴィング・スローへのボーナスとして AC への回避ボーナスを適用することができる。バーバリアンは最低 6 レベルでしなやかな回避の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。

再生する活力 / Regenerative Vigor（変則）：新たな活力の激怒パワーを使用した後、現在の激怒が終了するまで、バーバリアンは 6 バーバリアン・レベルにつき 1 の高速治癒を得る（最大で高速治癒 3）。バーバリアンは自身の各ターンの開始時に高速治癒によりヒット・ポイントを取り戻す。バーバリアンは最低 6 レベルで新たな活力の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。

新たな生命 / Renewed Life（変則）：激怒中、バーバリアンは 4 バーバリアン・レベルにつき 1 の一時的な負のレベルの効果を無視する（最大 5）。1 日に 1 回、激怒を終了するとき、一時的な負のレベルを有するバーバリアンは激怒中に無視することができるのと同数の一時的な負のレベルを取り除くセーヴィング・スローを試みることができる。バーバリアンは最低 6 レベルで新たな生気の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。

新たな生気 / Renewed Vitality（変則）：激怒中、バーバリアンは 2 バーバリアン・レベルにつき 1 ポイントの能力値ペナルティまたはダメージの効果を無視する（最大 10）。1 日に 1 回、激怒を終了するとき、能力値ペナルティまたはダメージを有するバーバリアンは、能力値ペナルティを課せられたか能力値ダメージを与えられたことによる効果 1 つに対し、セーヴィング・スローがあれば再ロールすることができる。成功した場合、バーバリアンは激怒中に無視することができるのと同数の能力値ペナルティまたはダメージを取り除く。バーバリアンは最低 4 レベルで新たな活力の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。

鋭敏な精度 / Sharpened Accuracy（変則）：驚異的精度の激怒パワーを使用する際、バーバリアンは視認困難による失敗確率を無視し、完全視認困

難を視認困難として扱う。バーバリアンはまた完全遮蔽によるものを除き、遮蔽によるペナルティを無視する。バーバリアンは最低 8 レベルで驚異的精度の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。

呪文破壊 / Spell Sunder（超常）：激怒ごとに 1 回、バーバリアンは戦技判定に成功することで継続中の呪文効果 1 つに対する武器破壊を試みることができる。クリーチャー 1 体への効果以外の何らかの効果 1 つについて、15 ＋その効果の術者レベルを CMD として、バーバリアンはこれに対する戦技判定を行わなければならない。クリーチャーへの効果 1 つへの武器破壊について、バーバリアンは通常通りのクリーチャーの CMD ＋ 5 に対する武器破壊の戦技を、呪文または擬似呪文能力による何らかの失敗確率を無視して、成功しなければならない。成功した場合、バーバリアンは 1 ラウンド、あるいは CMD を 5 から 9 超えている場合は 2 ラウンドの間、その効果を抑制する。バーバリアンが CMD を 10 以上超えている場合、その効果は解呪される。バーバリアンは最低 6 レベルで魔女狩りの激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。

快走 / Sprint（変則）：激怒ごとに 1 回、バーバリアンは 1 回の全ラウンド・アクションとして疾走アクションを行い移動速度の 6 倍まで移動するか、1 回の全ラウンド・アクションとして突撃アクションを行い移動速度の 3 倍まで移動することができる。バーバリアンは最低 4 レベルで駿足の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。

強化破壊 / Sunder Enchantment（超常）：激怒中、バーバリアンが魔法のアイテムへの武器破壊の戦技に成功するたびに、そのアイテムの魔法的能力は 1 ラウンドに加え、その戦技判定が目標の CMD を 5 超えるごとに 1 ラウンドの間抑制される。バーバリアンは最低 8 レベルで呪文破壊の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。

世界蛇のトーテム / World Serpent Totem（超常）：激怒中、バーバリアンは来訪者と異形に対する AC に＋ 1 洞察ボーナスを得る。このボーナスはこの激怒パワーを除く世界蛇の激怒パワーを取得するごとに＋ 1 増加する。

世界蛇の精霊 / World Serpent Spirit（超常）：激怒中、バーバリアンはダメージ減少を克服する目的において、自身の武器が混沌、悪、善、および秩序の属性を持つものと見なす。バーバリアンはまた属性の補足説明を持つか、来訪者または異形による呪文および効果に対するセーヴィング・スローに＋ 1 抵抗ボーナスを得る。このボーナスはこの激怒パワーを除く世界蛇の激怒パワーを取得するごとに＋ 1 増加する。バーバリアンは最低 6 レベルで世界蛇のトーテムの激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。

世界蛇のトーテムの調和 / World Serpent Totem Unity（超常）：激怒中、バーバリアンは地上移動速度への高速移動ボーナスを 2 倍にし、伏せ状態 に打ちのめされなくなる。バーバリアンはまた来訪者または異形によるクリティカル・ロールに対する、世界蛇のトーテムによる AC への洞察ボーナスを 2 倍にする。バーバリアンは最低 10 レベルで世界蛇のトーテムおよび世界蛇の精霊の激怒パワーを取得していなければこの激怒パワーを選択できない。

鎧の超人（アーキタイプ）Armored Hulk

一部のバーバリアンは一族のほとんどが防具として使用するハイドとレザーを軽視している。代わりに彼らは戦闘における防御と安定性を得るために、それがより文明化された人々によって製作されたものであっても、最も重い鎧を習得する。

武器と防具の習熟 / Weapon and Armor Proficiency：鎧の超人は重装鎧の《習熟》を獲得する。

不屈の姿勢 / Indomitable Stance（変則）：鎧の超人は蹴散らしの戦技についての戦技判定と CMD、および蹂躙攻撃に対する反応セーヴへの＋ 1 ボーナスを得る。鎧の超人はまた突撃攻撃に対する AC 、および突撃したクリーチャーへの攻撃およびダメージ・ロールに＋ 1 ボーナスを得る。この能力は高速移動と置き換える。

鎧の迅速さ / Armored Swiftness（変則）：2 レベルの時点で、鎧の超人は中装および重装鎧を着込んで素早く移動する。中装あるいは重装鎧を着用しているとき、鎧の超人は通常よりも 5 フィート速く、最大で自身の移動速度まで移動できる。この能力は直感回避と置き換える。

鋼の弾力 / Resilience of Steel（変則）：3 レベルの時点で、鎧の超人は致命的な命中を避けるために自身の鎧を使用することができる。重装鎧を着用している間、鎧の超人はクリティカル・ロールに対してのみ適用される AC への＋ 1 ボーナスを得る。このボーナスは 3 レベルを超える 3 レベルごとに＋ 1 増加する（最大で 18 レベル時に＋ 6）。この能力は罠感知と置き換える。

鎧の迅速さ強化 / Improved Armored Swiftness（変則）：5 レベルの時点で、鎧の超人の地上移動速度はその種族の一般よりも＋ 10 フィート速くなる。この利益は鎧の超人が重装鎧を含む何らかの鎧を着用しているが、重荷重を運搬してはいないときに適用される。このボーナスは何らかの過重の積載または鎧の着用によって鎧の超人の速度を修正する前に適用すること。このボーナスはバーバリアンの地上移動速度へのその他のいかなるボーナスとも累積する。この能力は直感回避強化と置き換える。

激怒パワー / Rage Powers：以下の激怒パワーは鎧の超人アーキタイプを補完する：大げさな罵倒、上級守られた命、守られた命、慎重なる構え、ダメージ減少上昇、逃走不能、圧倒する前進、圧倒する猛攻撃、反射的回避、しなやかな回避、および予期せぬ攻撃。

傷痕の激怒者（アーキタイプ）Scarred Rager

一部のバーバリアンは自身の肉体に武勇と残忍の証を刻んでいる。傷痕の激怒者はそれぞれの傷が自身の力と勇気の物語を告げることになると信じている。傷痕の激怒者は神々、祖霊、あるいはトーテムの精霊の啓示と好意を勝ち取るために、焼印と刺青による不揃いな戦勝の証を増やしていく。傷痕の激怒者の節くれだった得意な外観は文明人の観衆を恐怖させるが、その未開の一族からは畏敬の念を抱かれる。

恐ろしい容貌 / Terrifying Visage（変則）：傷痕の激怒者はバーバリアンの部族の一員ではない人型生物に対する〈威圧〉判定にバーバリアン・レベルの 1/2 を加える。バーバリアンに対する場合、傷痕の激怒者はこのボーナスを代わりに〈交渉〉判定に加えることを選択してもよい。また、傷痕の激怒者による何らかの［恐怖］効果の DC は 1 増加する。この能力は高速移動と置き換える。

我慢 / Tolerance（変則）：2 レベルの時点で、吐き気がする状態 、伏せ状態 、不調状態 、疲労状態 、あるいは 過労状態 を引き起こす効果に対するセーヴに失敗した傷痕の激怒者は、自身の次のターンの開始時にその効果を無効化するための 2 回目のセーヴを行うことができる。追加のセーヴは 1 回しか適用されない。その効果がセーヴィング・スローを許さない場合には、代わりにその持続時間が半分になる（最小 1 ラウンド）。この能力は直感回避と置き換える。

瘢痕成形 / Scarification（変則）：3 レベルの時点で、傷痕の激怒者はラウンドごとに 1 ポイントの出血ダメージを無視することができる。無視

できるダメージ量は 3 レベルを超える 3 レベルごとに 1 増加する。15 レベルの時点で、傷痕の激怒者はラウンドごとに 1 回の出血効果を無視することができる。この能力は罠感知と置き換える。

我慢強化 / Improved Tolerance（変則）：5 レベルの時点で傷痕の激怒者の我慢能力は 幻惑状態 、恐れ状態 、怯え状態 、あるいは 朦朧状態 を引き起こす効果に対しても適用される。この能力は直感回避強化と置き換える。

激怒パワー / Rage Powers：以下の激怒パワーは傷痕の激怒者アーキタイプを補完する：吉兆の印、肉体の棍棒、来るなら来い ダメージ減少上昇、凶暴の奮起、内なる頑健、威圧の眼光、自暴自棄、再生する活力、新たな生命、新たな活力、新たな生気、怒りへの着火、および恐怖の怒号。

海の略奪者 Sea Reaver (Archetype)

すべてのバーバリアンが森林、平原、および山岳で狩りをするわけではない。一部は海と海岸を襲撃して脅かし、宝物を秘蔵する人々から略奪し、深海の怪物を追い求めている。他の海の略奪者がそのロングシップ *1 の達する範囲の沿岸の集落に恐怖を打ち込む侵略者である中、一部の海の略奪者は外洋の狩人であるに過ぎない。

武器と防具の習熟 / Weapon and Armor Proficiency：海の略奪者は中装鎧への《習熟》を得ない。

海洋の恐怖 / Marine Terror（変則）：海の略奪者は【耐久力】の 4 倍に等しいラウンド数まで息を止めることができる。加えて、海の略奪者は深さ 1 フィートの水または湿地の足場のマスを通過して通常通りに移動することができる。これらの地形を通過するために追加の移動コストが必要になることはない。最後に、海の略奪者は部分的に水に浸されているクリーチャーを攻撃するときに、AC への通常の遮蔽ボーナスを無視するこの能力は高速移動と置き換える。

嵐の目 / Eyes of the Storm（変則）：2 レベルの時点で、海の略奪者は霧、雨、霰、風、あるいはその他の天候効果によって提供されるいずれかの視認困難を完全視認困難でない限り無視し、天候により〈知覚〉判定に適用されるいずれのペナルティも半分にする。この能力は直感回避と置き換える。

野蛮な船乗り / Savage Sailor（変則）：3 レベルの時点で、海の略奪者は船上あるいは海岸線を含め、水界の地形で行われる〈軽業〉、〈登攀〉、〈職能：船乗り〉、〈生存〉、および〈水泳〉判定への＋ 1 ボーナスを得る。これらのボーナスは 3 レベルを超える 3 レベルごとに＋ 1 増加する。この能力は罠感知と置き換える。

確かな足取り / Sure-Footed（変則）：5 レベルの時点で、海の略奪者はそれが自然のものであれ魔法的なもの（例えば グリース 、アイス・ストーム 、および スリート・ストーム ）であれ、滑らかな表面を移動する時にペナルティを受けない。海の襲撃者はこのような範囲を移動するときに転倒の危険がなく、【敏捷力】ボーナスを失わず、さらにこれらを移動困難な地形として扱わない。この能力は直感回避強化と置き換える。

激怒パワー / Rage Powers：以下の激怒パワーは海の略奪者アーキタイプを補完する：野蛮な跳躍者、野蛮な泳者、来るなら来い、ぶん投げ突撃、怒れる跳躍者、怒れる泳者、しなやかな回避、および粉砕者。

巨人殺し（アーキタイプ）Titan Mauler

巨人、ドラゴン、およびその他の巨獣に蹂躙された土地において、バーバリアン全体の連帯感は 1 つの目的の下に戦術と伝統を磨き上げる――これらの巨大な敵に地を舐めさせるという。敵のサイズはそのクリーチャーを強大にさせるが、巨人虐待者はさらに強力であり、劣った戦士には持ち上げることもできない敵から鹵獲した武器を手にし、自身のサイズを増大して巨大な敵に対するより大きな凶暴性を付与するよう精霊に嘆願することで使用する。

大物狩り / Big Game Hunter（変則）：巨人殺しは自身より大きなクリーチャーとの近接戦闘において攻撃ロールへの＋ 1 ボーナスと AC への＋ 1 回避ボーナスを得る。この能力は高速移動と置き換える。

ヨトゥンの握り / Jotungrip（変則）：2 レベルの時点で、巨人殺しは攻撃ロールに－ 2 ペナルティを負うことで片手で両手（訳注：更新；近接）武器を振るうことを選択できる。武器は巨人殺しに適したサイズでなければならず、《強打》の効果、ダメージへの【筋力】ボーナスなどを決定するときには片手武器として扱う。この能力は直感回避と置き換える。

巨大な武器 / Massive Weapons（変則）：3 レベルの時点で、巨人殺しは巨大な敵から略奪した巨大な武器を使用する技能を身につける。自身のサイズより大きな武器を使用することによる攻撃ロールへのペナルティは 1 減少し、この減少は 3 レベルを超える 3 レベルごとに 1 増加する（最小で 0 にする）。この能力は罠感知と置き換える。

間合い回避 / Evade Reach（変則）：5 レベルの時点で、即行アクションにより、巨人殺しは視線上のクリーチャー 1 体を選択することができる。自身のターンの終了時まで、この目標の間合いは巨人殺しに対する間合いに関して 5 フィート短いかのように扱われ、この減少は 5 レベルを超える 5 レベルごとに 5 フィート増大する。この能力は直感回避強化と置き換える。

巨人の激怒 / Titanic Rage（超常）：14 レベルの時点で、巨人殺しは激怒時に エンラージ・パースン の利益を得ることを選択することができる。巨人の激怒の使用中、巨人殺しはラウンドごとに激怒 2 ラウンド分を消費し、激怒の終了時に 疲労状態 ではなく 過労状態 になる。この能力は不屈の意志と置き換える。

激怒パワー / Rage Powers：以下の激怒パワーは巨人殺しアーキタイプを補完する：肉体の棍棒、上級大地の破壊者、大地の破壊者、跳ね返し、強烈な一振り、力任せの一打、粉砕者、および筋力招来。

真なる原始人（アーキタイプ）True Primitive

文明と無縁の地域に住む孤立した外国人嫌いの部族は、しばしば都市と組織的な入植地を奇妙で危険で退廃的な何かと捉える。彼らは真なる原始の自然から力を得る；その肉体と精神はいわゆる文明の哀れな柔らかさに染まらぬ存在と野生によって硬化されている。文明との交流を余儀なくされる場合でも、真なる原始人は伝統と装飾の両方は離れたままに残る。

武器と防具の習熟 / Weapon and Armor Proficiency：真なる原始人はハイドと骨で作られた鎧に《習熟》している。真なる原始人はまた骨の盾と以下の武器に《習熟》している：バトルアックス、ブロウガン、クラブ、グレートクラブ、ハンドアックス、ロングスピア、ショートスピア、スリング、およびスピア。

文盲 / Illiteracy：真なる原始人は読み書きができず、またそのような事柄に関する迷信は真なる原始人が他のクラスとのマルチ・クラスとなった場合でさえ読み書きを学ぶことを拒否させる。

得意な地形 / Favored Terrain（変則）：真なる原始人はその生まれ故郷

をあらわす得意な地形を有する。この能力はレンジャーのクラス特徴のように機能し、真なる原始人の得意な地形によるボーナスは 5 レベルの時点および以降の 5 レベルごとに＋ 2 増加する。しかしながら、真なる原始人は追加の得意な地形を取得しない。この能力は高速移動と置き換える。

戦利品の呪物 / Trophy Fetish（変則）：真なる原始人は自身の力と強さをあらわすため、打ち負かした敵から歯、骨、髪、その他の戦利品を集める。3 レベルの時点で、真なる原始人は上記の伝統的な真に原始的な武器の 1 つに戦利品の呪物を付与することができる。その武器を振るう際、真なる原始人はダメージ・ロールに＋ 1 士気ボーナスを得る。また、その武器が壊れやすい特性をもつ場合、1 日に 1 回、真なる原始人は 1 回の出目 1 のロールの効果を無視することができる。戦利品の呪物はまたハイドに付与することができ、真なる原始人のセーヴィング・スローに＋ 1 士気ボーナスを与える。また、防具が壊れやすい特性をもつ場合、1 日に 1 回、真なる原始人は自身に対するクリティカル・ヒットの確定に対して鎧の破壊を選択することもできる。3 レベルを超える 5 レベルごとに、真なる原始人は追加で 1 回の戦利品の呪物を使用することができる。複数の戦利品を同じ防具または武器に付与することもでき、その効果は累積する。戦利品の呪物は武器破壊され得るが（硬度 5、1 ヒット・ポイント）、範囲攻撃あるいは特定の目標を取らない攻撃からダメージを受けることはない。他の種類の武器または防具に付与しても何の効果もない。この能力は罠感知と置き換える。

激怒パワー / Rage Powers：以下の激怒パワーは真なる原始人アーキタイプを補完する：獣の憤怒、魔法喰らい、ghost hunter、greater primal scent、夜目、暗視獲得、原始鋭敏嗅覚、鋭敏嗅覚、呪文破壊、強化破壊、呪い避け、および魔女狩り。

都市バーバリアン（アーキタイプ）Urban Barbarian

すべてのバーバリアンは都市での生活が精神と肉体を軟化させることを知っているが、一部のバーバリアンは都市の虚飾とそこに故郷を引き継ぐ道を取り、その挑戦に自身の野蛮な力をねじ曲げる。これらの都市バーバリアンの野卑さは鳴りを潜めているが、自身の原始の性質と生い立ちを文明社会の自然のリズムと干満にあわせて動くのに使用することができる。

武器と防具の習熟 / Weapon and Armor Proficiency：都市バーバリアンは中装鎧に《習熟》していない。

技能 / Skills：都市バーバリアンは〈動物使い〉【魅】、〈知識：自然〉【知】、あるいは〈生存〉【判】をクラス技能として得ない。都市バーバリアンは〈交渉〉【魅】、〈知識：地域〉【知】、〈知識：貴族〉【知】、〈言語学〉【知】、および〈職能〉【判】をクラス技能として得る。

群集制御 / Crowd Control（変則）：1 レベルの時点で、都市バーバリアンは 2 体以上の敵と隣接しているときに攻撃ロールへの＋ 1 ボーナスと、AC への＋ 1 回避ボーナスを得る。加えて、都市バーバリアンの移動は群衆によって妨げられず、群衆に影響を与える〈威圧〉判定にバーバリアン・レベルの 1/2 に等しいボーナスを得る。この能力は高速移動と置き換える。

制御された激怒 / Controlled Rage（変則）：都市バーバリアンは激怒時に、通常の激怒の代わりに【筋力】、【敏捷力】、あるいは【耐久力】に＋ 4 士気ボーナスを適用することができる。このボーナスは都市バーバリアンは大激怒を得るときに＋ 6 に、超激怒を得るときに＋ 8 に増加する。都市バーバリアンは 1 つの能力値に完全なボーナスを適用するか、いくつかの能力値の間に＋ 2 単位でボーナスを分割することができる。制御された激怒を使用するとき、都市バーバリアンは意志セーヴに対するボーナスを得ることはなく、AC に対するペナルティを負うこともなく、【知力】、【敏捷力】、および【魅力】を基準とする技能を依然として使用することができる。この能力はその他の点では通常の激怒のルールに従う。

激怒パワー / Rage Powers：以下の激怒パワーは都市バーバリアン・アーキタイプを補完する：大げさな罵倒、明晰な心、致命的精度、慎重なる構え、威圧の眼光、致死的精度、逃走不能、迅速なる反応、perfect accuracy、鋭敏な精度、驚異的精度、および予期せぬ攻撃。

野生の激怒者 Wild Rager (Archetype)

激怒はかろうじて制御されているが、自身のより凶暴な側面に屈する者もおり、彼らの激怒は恐るべき残虐さで混乱と無秩序を撒き散らす。これらのバーバリアンは獣と化し、敵味方入り乱れて絶対的な殺戮を尽くす。

制御されぬ激怒 / Uncontrolled Rage（変則）：野生の激怒者の激怒は、クリーチャーのヒット・ポイントを 0 以下にしたときに意志セーヴ（DC 10 ＋バーバリアン・レベル＋バーバリアンの【魅力】修正値）を試みなければならず、さもなくば 混乱状態 になることを除いて、通常通り働く。野生の激怒者は自身の現在のターンの残りで、自身を除く最寄りのクリーチャーを攻撃する。続くラウンドにおいては、野生の激怒者の行動を決定するために コンフュージョン 呪文を参照すること。このラウンドの終了時、および以降の各ラウンドに、野生の激怒者は混乱効果を終了させるための新しいセーヴィング・スローを試みることができる。 混乱状態 であるラウンド中は、野生の激怒者のその日の激怒の消費ラウンドに数えないが、自発的に激怒を終了させることはできず、混乱状態 である間は激怒パワーを使用できない。

野生の戦い / Wild Fighting（変則）：2 レベルの時点で、野生の激怒者は激怒していないときでさえ、しばしば野蛮な奔放さで無謀に戦う。野生の激怒者は全力攻撃アクションを使用して、最も高い基本攻撃ボーナスで 1 ラウンドに 1 回の追加攻撃を行うことができる。次の自身のターンの開始時まで、しかしながら野生の激怒者は攻撃ロールへの－ 2 ペナルティと AC への－ 4 ペナルティを負う。この能力は直感回避と置き換える。

激怒変換 / Rage Conversion（変則）：5 レベルの時点で、何らかの［精神作用］効果に対するセーヴィング・スローに失敗した野生の激怒者は、次の自身のターンの開始時に新しいセーヴィング・スローを試みることができる。セーヴに成功した場合、その効果は終了し、野生の激怒者は代わりに激怒して上に記述しているように 混乱状態 になる。この能力は直感回避強化と置き換える。

激怒パワー / Rage Powers：以下の激怒パワーは野生の激怒者アーキタイプを補完する：獣の憤怒、流血の一打、肉体の棍棒、喧嘩屋、壊滅的な一打、上級喧嘩屋、威圧の眼光、強烈な一振り、逃走不能、力任せの一打、および迅速なる反応。

パラディン Paladin

すべてのパラディンは真の信仰者だが、輝く鎧をまとい輝く剣を携えた騎士のすべてが伝説に描かれるわけではない――一部のパラディンは型破りな戦術や形態を好み、一部は不死人の呪われた道を歩むことさえできる、闇のヴェールに覆われた恐怖のアンティパラディンとなる。

信仰の狩人（アーキタイプ）Divine Hunter

多くのパラディンは戦いに入るときは接近して悪と会敵する。信仰の狩人は離れた位置から悪と交戦し、味方を脅かすことが可能になる前に敵を打ち倒すことを好む。

精密射撃 / Precise Shot：1 レベルの時点で、信仰の狩人はボーナス特技として、前提条件を満たしていない場合でさえ《精密射撃》特技を得る。この能力は重装鎧の《習熟》と置き換える。

精密性共有 / Shared Precision（超常）：3 レベルの時点で、信仰の狩人は遠隔攻撃をクリーチャーに命中させたとき、10 フィート以内の味方に信仰の狩人の次のターンの開始時までその目標に対する《精密射撃》特技の利益を与える。味方はこの利益を得るためには信仰の狩人の 10 フィート以内に留まり、その姿を見聞きすることができなければならない。この能力は勇気のオーラと置き換える。

信仰の絆 / Divine Bond（超常）：5 レベルの時点で、信仰の狩人は自身の神格との絆を形成する。この能力は絆は常に遠隔あるいは投擲武器（矢弾を除く）と結ばねばならないことを除いて、パラディンの信仰の絆能力と同様に働く。信仰の狩人はリストの能力に加え、自身の武器に ディスタンス 、リターニング 、あるいは シーキング 特殊能力を加えることができるが、ディフェンディング 、あるいは ディスラプション 特殊能力を加えることはできない。投擲武器に加えられた特殊能力は近接武器として使用するときでも通常通り機能する。この能力は標準のパラディンの信仰の絆と置き換える。

遠隔慈悲 / Distant Mercy（擬呪）：6 レベルの時点で、信仰の狩人は癒しの手能力の使用回数を 2 回消費することで、パラディン・レベルにつき 5 フィートの範囲内の目標 1 体に癒しの手能力を使用することができる。遠隔慈悲はアンデッドのような正のエネルギーから害を受けるクリーチャーには何の効果もない。この能力はパラディンの 6 レベルの慈悲と置き換える。

配慮のオーラ / Aura of Care（超常）：8 レベルの時点で、信仰の狩人とその味方は戦いにおいて互いの位置を超自然的に認識する力を得る信仰の狩人と 10 フィート以内の味方はもはや望まない限り互いの遠隔攻撃に対して遮蔽を提供しない。 立ちすくみ状態 の味方のように、移動またはアクションを行うことができない味方は依然として遮蔽を提供する。この能力を使用するためには、信仰の狩人と味方は互いを見るか聞くことができなければならない。この能力は不屈のオーラと置き換える。

狩人の祝福 / Hunter's Blessing（超常）：11 レベルの時点で、信仰の狩人は悪を討つ一撃能力の使用回数を 1 回費やして、即行アクションにより自身と 10 フィート以内の味方に、前提条件を満たしていない場合でさえ《致命的な狙い》、《精密射撃》、および《精密射撃強化》特技を付与することができる。この効果は 1 分間持続する。悪のクリーチャーはこの能力から何の利益も得ない。この能力は正義のオーラと置き換える。

正義の狩人 / Righteous Hunter（超常）：14 レベルの時点で、信仰の狩人の遠隔武器はダメージ減少を克服する目的において善属性として扱われる。信仰の狩人の 10 フィート以内の味方によるいずれの遠隔攻撃も、同様にダメージ減少を克服する目的において善属性として扱われる。

この能力は信仰の狩人が意識のあるときにのみ働く。この能力は公正なオーラと置き換える。

天空の騎士（アーキタイプ）Empyreal Knight

天空の騎士は光への闘争に定命の者を導き、天上人への奉仕することに人生を捧げる。

天球の声 / Voices of the Spheres：2 レベルの時点で、天空の騎士はまだできない場合、天上語の発話と読解を学ぶ。この能力は信仰の恩寵と置き換える。

天上の心 / Celestial Heart（超常）：成長するにつれ、天上の騎士は自身と天上の領域との関係により真の天使の能力と防御の一部を付与される。3 レベルの時点で、天上の騎士は［酸］、［冷気］、および［電気］への抵抗 5 を得る。6 レベルの時点で、天空の騎士は毒に対するセーヴに＋4 種族ボーナスを得る。9 レベルの時点で、天空の騎士の防御は強化され［酸］、［冷気］、および［電気］への抵抗 10 となる。12 レベルの時点で、天空の騎士は石化に対する完全耐性を得る。

15 レベルの時点で、天空の騎士は タンズ 呪文を使用しているかのようにいずれのクリーチャーの言語も会話する能力である真言を得る。この能力は天空の騎士のキャラクター・レベルを術者レベルとして機能し、常時起動している。

18 レベルの時点で、即行アクションにより、天空の騎士は悪に対するオーラをあらわすことができる。悪のクリーチャーにより作成された能力あるいは効果に対して、この能力は天空の騎士の 20 フィート以内の誰にでも AC への＋4 反発ボーナスとセーヴィング・スローへの＋4 抵抗ボーナスを提供する。その他の点では マジック・サークル・アゲンスト・イーヴル として機能する。天空の騎士はこの能力を 1 日に最大でパラディン・レベルにつき 1 ラウンドまで使用することができる。これらのラウンドは連続している必要はない。これらの能力は慈悲と置き換える。

天上の友 / Celestial Ally（擬呪）：4 レベルの時点で、天空の騎士は全ラウンド・アクションとして天上の友を招来することができる。これはセレスチャル・クリーチャー、アルコン、およびエンジェルを招来するためにしか使用できないことを除いて、サモン・モンスター I として機能する。6 レベルの時点で、これは サモン・モンスター II に強化され、以降の 2 レベルごとに 1 呪文レベル増加し、20 レベルの時点で最大の サモン・モンスター IX となる。この能力は 1 日に天空の騎士の【魅力】修正値と等しい回数（最低 1）まで使用できるが、1 度に 1 体の味方しか招来することはできない。この能力は癒しの手および正のエネルギー放出と置き換える。

信仰の絆 / Divine Bond（超常）：5 レベルの時点で、天空の騎士は標準のパラディン能力のように乗騎との絆を形成する。天空の騎士の乗騎は 8 レベルの時点でセレスチャル・テンプレートを得る。12 レベルの時点でまだ飛べない場合は乗騎は翼を生やし、地上移動速度の 2 倍の飛行移動速度と良好な機動性を得る。乗騎が既に飛べる場合、飛行移動速度と機動性は最低でもこのレベルまで強化される。この能力はその他の点では同名のパラディン能力と同様に機能する。

天空のチャンピオン / Empyreal Champion：20 レベルの時点で、天空の騎士は定命の自己を超越する。天空の騎士の DR は 10 ／悪に増加する。天空の騎士の種別は呪文および魔法的効果の目的において来訪者として扱われる。天空の騎士は暗視 60 フィートと夜目を得る。標準アクションに

より超常能力として、天空の騎士は翼を生やして自身の地上移動速度の 2 倍の速度で標準の機動性で飛行することができる。この能力を使用する際に天空の騎士の鎧あるいは衣類は飛行を妨げないように変形する。天空の騎士はフリー・アクションで翼をしまうことができる。他の来訪者と異なり、天空の騎士は依然として以前のクリーチャー種別であるかのように死から帰還することができる。この能力は聖なるチャンピオンと置き換える。

聖銃（アーキタイプ）Holy Gun

すべてのパラディンが輝く鎧を身にまとう騎士となるわけではない。聖銃は悪を探して世界をさすらう。そしてそれを見つけるところ、それを打ち倒す。

武器と防具の習熟 / Weapon and Armor Proficiency：聖銃はすべての単純武器および軍用武器、火器、および軽装鎧に《習熟》している。

帯銃 / Have Gun：1 レベルの時点で、聖銃はボーナス特技として《素人ガンスリンガー》および《銃匠》特技を得る。聖銃はまたガンスリンガーが得るのと同様のボロボロの銃 1 丁を得る。この能力はディテクト・イーヴルと置き換える。

信仰の発露 / Divine Deed：2 レベルの時点で、聖銃は以下の発露を得る。この発露はガンスリンガーの発露と同じ方法で機能して、気概と相互に作用する。聖銃がガンスリンガーのレベルも取得している場合、そのクラスからの気概ポイントを費やしてこの発露を使用することができる。

*一撃の射撃 / Smiting Shot（超常）：*聖銃は 1 気概ポイントを費やして、標準アクションによる火器攻撃として一撃の射撃を行うことができる。目標が悪である場合、聖銃は火器攻撃のダメージに【魅力】ボーナスとパラディン・レベルを加える。一撃の射撃の目標が悪の副種別を持つ来訪者、悪属性のドラゴン、あるいはアンデッド・クリーチャーであった場合、ダメージへのボーナスは【魅力】修正値＋パラディン・レベルにつき 2 ポイントに増加する。目標に関係なく、一撃の射撃はクリーチャーが有しているかもしれない DR を自動的に迂回する。この能力は悪を討つ一撃と置き換える。

信仰の絆 / Divine Bond：5 レベルの時点で、聖銃は自身の神格との絆を形成する。これは絆は常に火器と結ばなければならないことを除いて、パラディンの信仰の絆能力のように機能する。リストの能力に加え、聖銃は自身の武器に ディスタンス 、リライアブル 、あるいは シーキング の特殊能力を加えることができるが、ディフェンディング あるいは ディスラプション 特殊能力を加えることはできない。この能力は標準のパラディンの信仰の絆と置き換える。

聖なる気概 / Holy Grit（変則）：11 レベルの時点で、聖銃は【魅力】修正値と等しい数の気概ポイント（最低 1）を得て、ガンスリンガーの単一の発露の使用を獲得する。聖銃はパラディン・レベル－ 4 のガンスリンガーに使用できるいずれの気概も選択することができる。14 レベルの時点、および 14 レベルを超える 3 レベルごとに、聖銃は異なるポイントの気概と異なるパラディン・レベル－ 4 のガンスリンガーに使用できるガンスリンガーの発露を得る。既にガンスリンガーのレベルを有している場合、聖銃は毎日に持つことのできる気概の最大値に【魅力】ボーナス（あれば）に等しいボーナスを得るが、毎日の開始時に追加の気概を得るわけではない。

聖なる銃使い / Holy Slinger（変則）：この能力は聖なるチャンピオンのパラディン・クラス特徴と同様に働くが、悪の来訪者に一撃の射撃の発露を命中させたときに バニッシュメント が発生する。

聖なる戦術家（アーキタイプ）Holy Tactician

聖なる戦術家は戦場において味方を鼓舞する。その居場所は圧倒的な確率に抗う者たちの側にあり、その指導は彼らの真の潜在能力を引き出す。

恩恵のチャンピオン / Weal's Champion（超常）：1 日に 1 回、即行アクションにより、聖なる戦術家は悪に対して自身を援護する善の力を呼び下ろすことができる。悪の目標に対して、聖なる戦術家は悪のクリーチャーへの攻撃ロールに【魅力】ボーナス (あれば) を得て、命中した場合には同様に武器のダメージ・ロールにパラディン・レベルの 1/2 を加える。これらのボーナスは聖なる戦術家の有する 2 パラディン・レベルにつき 1 ラウンドの間持続する。

加えて、聖なる戦術家が悪のクリーチャーへの攻撃を成功させた後 1 ラウンドの間、30 フィート以内のすべての悪でない味方は、そのクリーチャーに対する攻撃ロールに聖なる戦術家の【魅力】ボーナスの 1/2 に等しい技量ボーナスを得て、同様にダメージ・ロールに＋ 1 技量ボーナスを得る。ダメージ・ロールへのボーナスは聖なる戦術家の 5 レベルごとに＋ 1 増加する（最大で 20 レベル時に＋ 5）。聖なる戦術家はこのボーナスを同時に複数のクリーチャーに与えることができる。この利益を得るには、味方は聖なる戦術家を見るか聞くことができ、聖なる戦術家は意識がある状態でなければならない。

4 レベルの時点、および以降の 3 レベルごとに、聖なる戦術家は 1 日に追加で 1 回の恩恵のチャンピオンを使用できる（最大で 19 レベル時に 1 日 7 回）。この能力は悪を討つ一撃と置き換える。

戦術的洞察 / Tactical Acumen（変則）：3 レベルの時点で、聖なる戦術家はボーナス特技としてチームワーク特技 1 つを得る。この特技の前提条件は満たしていなければならない。聖なる戦術家は 3 レベル以降の 4 レベルごとに追加で 1 つのボーナス特技を得て、19 レベルの時点で最大の 5 つのボーナス特技となる。この能力は頑健なる肉体および信仰の絆と置き換える。

戦場の配置 / Battlefield Presence（超常）：3 レベルの時点で、戦術家は戦場において味方に指示をして、標準アクションにより 30 フィート以内の味方それぞれに自身がボーナス特技として取得したチームワーク特技 1 つを付与することができる。すべての味方は同一の特技を受け取るが、このボーナス特技の前提条件を満たしている必要はない。この能力はパラディンが 立ちすくみ状態 あるいは 気絶状態 である場合には働かない。味方がこの利益を得るためには、聖なる戦術家の命令を見聞きすることができなければならない。付与されたボーナス特技の変更は即行アクションである。この能力は勇気のオーラと置き換える。

戦闘の導き手 / Guide the Battle（変則）：8 レベルの時点で、パラディンはラウンドごとに 1 回、移動アクションとして味方に有利な位置を指示することができる。各味方は（物理的に可能であれば）アクションを使用することなく 5 フィート移動することができる。この移動は機会攻撃を誘発しない。味方がこの移動を行うためにはパラディンの命令を見るか聞くことができねばならず、立ちすくみ状態 であってはならない。15 レベルの時点で、味方は移動困難な地形を無視してこの 5 フィートの移動を行うことができる。この能力は不屈のオーラと置き換える。

恩恵の怒り / Weal's Wrath（超常）：11 レベルの時点で、戦術家は恩恵のチャンピオン能力の使用回数を 1 度に 2 回分消費して、その効果を強化することができる。これは聖なる戦術家が味方に提供するボーナスが、聖なる戦術家の攻撃した各クリーチャーが殺されるか、聖なる戦術家への恩恵のチャンピオン能力が終了するか、パラディン自身が殺されるか 気絶状態 に打ちのめされるかの、いずれかが最初に起きるまで持続するこ

とを除いて、恩恵のチャンピオンと同様に機能する。この能力は正義のオーラと置き換える。

見事な配置 / Masterful Presence（超常）：20 レベルの時点で、戦術家は戦場の配置の影響下にある味方それぞれに異なるボーナス特技を与える能力を得る。加えて、聖なる戦術家と味方による、恩恵のチャンピオン能力の影響下にあるクリーチャーに対するすべてのクリティカル可能状態は自動的に確定する（クリティカル・ロールは必要ない）。この能力は聖なるチャンピオンと置き換える。

墳墓の騎士（アーキタイプ）Knight of the Sepulcher

アンティパラディンの内実は単なる魂の腐敗ではなく、墳墓の騎士は道徳とともに定命性を犠牲にしている。

墳墓の騎士アーキタイプはアンティパラディン代替クラスにのみ利用可能である。

墓所の接触 / Touch of the Crypt（変則）：5 レベルの時点で、墳墓の騎士は［精神作用］効果、［即死］効果、および毒に対するセーヴィング・スローに＋ 2 ボーナスを得る。墳墓の騎士はアンデッドであるかのように正のエネルギー効果によって害され、負のエネルギー効果によって回復するが、アンデッドを回復しない負のエネルギー効果（ エナヴェイション のような）は通常通りの影響を与える。墳墓の騎士は ライト・フォーティフィケイション の防具を着用しているかのように 25%の確率でクリティカル・ヒットと急所攻撃によるボーナス・ダメージを無視する。この能力は悪魔の恩恵と置き換える。

墓所の忍耐力 / Fortitude of the Crypt（変則）：8 レベルの時点で、墳墓の騎士は毒に対する完全耐性を得る。墳墓の騎士はまたまだ得てないないのであれば暗視 60 フィートを得る。この能力は絶望のオーラと置き換える。

墓所の外套 / Cloak of the Crypt（変則）：10 レベルの時点で、墳墓の騎士はエネルギー吸収および有害な負のエネルギー効果への完全耐性を得る。墳墓の騎士のクリティカル・ヒットと急所攻撃の無視確率は、モデレット・フォーティフィケイション の防具を着用しているかのように 50%に増加する。この能力は 10 レベル時に得る善を討つ一撃の使用回数と置き換える。

墓所の意志 / Will of the Crypt（変則）：11 レベルの時点で、墳墓の騎士の［精神作用］効果および［即死］効果に対するセーヴィング・スローへのボーナスは＋ 4 に増加する。この能力は復讐のオーラと置き換える。

罪業の武器 / Weapons of Sin（超常）：14 レベルの時点で、墳墓の騎士の武器はダメージ減少を克服する目的において悪属性として扱われる。この能力は罪業のオーラと置き換える。

墓所の王 / Crypt Lord（変則）：15 レベルの時点で、墳墓の騎士のクリティカル・ヒットと急所攻撃の無視確率は、ヘヴィ・フォーティフィケイション の防具を着用しているかのように 75%に増加する。墳墓の騎士は［即死］効果、麻痺、睡眠効果、および朦朧に対する完全耐性を得る。墳墓の騎士はもはや眠らない。墳墓の騎士はまた 疲労状態 を起こす効果、疲労状態 になる代わりに 過労状態 になる効果に対する完全耐性を得る。この能力は無慈悲と置き換える。

墓所の魂 / Soul of the Crypt（超常）：17 レベルの時点で、墳墓の騎士は DR5 ／殴打および善を得る。この能力は堕落のオーラと置き換える。

不死のチャンピオン / Undying Champion（変則）：20 レベルの時点で、墳墓の騎士はアンデッドに仲間入りする。墳墓の騎士の DR は 10 ／殴打および善に増加する。墳墓の騎士の種別はアンデッドに変更され、すべてのアンデッドの特性を備える。病気に対する完全耐性を有するが、墳墓の騎士は依然としてアンティパラディンの疫病の運び手能力により病気を保持して広めることができる。不死のチャンピオンはもはや【耐久力】を持たない。墳墓の騎士はヒット・ポイント、頑健セーヴ。および【耐久力】に依存するいずれかの特殊能力を計算するにあたり【魅力】を使用する。この能力は邪悪なるチャンピオンと置き換える。

聖なる盾（アーキタイプ）Sacred Shield

悪に直面するとき、聖なる盾が最初に手を伸ばすのは武器ではなく、信頼できる盾である。その神格とともに、聖なる盾は他者を害から護ることができる。

善の砦 / Bastion of Good（超常）：1 レベルの時点で、聖なる盾は自身と味方を悪から護る善の力を呼び下ろすことができる。この能力はパラディンは目標に対する攻撃あるいはダメージ・ロールに何の利益も得られないことを除いて、悪を討つ一撃のように働く。代わりに、目標がパラディンの 10 フィート以内の味方に対して行ういずれかの攻撃は半分のダメージしか与えない。パラディンに対する攻撃は完全なダメージを与えるが、パラディンは悪を討つ一撃の目標が自身に対して行う攻撃に対し、自身の【魅力】ボーナス（あれば）に等しい AC への反発ボーナスを得る。このボーナスは 4 パラディン・レベルごとに＋ 1 増加する（最大で 20 レベル時に＋ 6）。悪を討つ一撃と同様に、パラディンが目標としたクリーチャーが悪ではなかった場合、善の砦能力は何の効果もなく無駄になる。特技、能力、および同様にパラディンの悪を討つ一撃の 1 日の使用回数を増加させる事柄は、聖なる盾の 1 日の善の砦の使用回数を増加させる。この能力は悪を討つ一撃と置き換える。

聖盾 / Holy Shield（超常）：4 レベルの時点で、聖なる盾は自身の盾に神格の力を注ぎ込み、近くの味方を守ることができる。パラディンに隣接するすべての味方は、盾の強化ボーナスによる増加も含めて、聖なる盾自身の盾ボーナスに等しい盾ボーナスを得る。このボーナスは既存の盾のボーナスと累積しない。パラディン自身は盾が起動している間、ライト 呪文のように光を放つ。11 レベルの時点で、この守りは 10 フィート以内の味方を覆うように広がり、その輝きは デイライト 呪文の効果に強化される。20 レベルの時点で、20 フィート以内のいずれの味方も保護される。この能力の使用には聖なる盾の癒しの手能力を 2 回分消費し、その効果は 3 ラウンドに加え【魅力】ボーナス（あれば）に等しいラウンド数まで持続する。この能力は正のエネルギー放出と置き換える。

信仰の絆 / Divine Bond（超常）：5 レベルの時点で、武器あるいは乗騎との信仰の絆を形成する代わりに、聖なる盾は盾との絆を形成する。標準アクションにより、聖なる盾は天上の精霊の助力を呼び下ろし、自身の盾を強化することができる。この絆はパラディン・レベルにつき 1 分間持続する。呼び下ろされるとき、精霊は盾を松明のように輝かせる。5 レベルの時点で、精霊は盾に＋ 1 強化ボーナスを与える。5 レベル以降の 3 レベルごとに盾は異なる＋ 1 強化ボーナスを得て、20 レベルの時点で最大の＋ 6 になる。これらのボーナスは盾に加えるか、最大＋ 5 まで既存の強化ボーナスと累積させるか、あるいは以下の防具の特殊能力を加えるのに使用することができる：アロー・デフレクション 、バッシング 、ブラインディング 、フォーティフィケイション（どれか）、リフレクティング 、および スペル・レジスタンス（どれか）。 リフレクティング の強化は聖なる盾が信仰の絆を 1 回使用するたびに 1 回使用できる。これらの防具の特殊能力を加えるにはその特性のコストに等しいボーナスを消費する。これらのボーナスは盾の既存の特性に加えられるが、重複する特殊能力が追加の利益を与えるわけではない。盾が魔法的でない場合、その他のいずれか

の特殊能力を加える前に最低＋1の強化ボーナスを加えなければならない。精霊に与えられるボーナスおよび特殊能力は、精霊を呼び下ろすときに決定し、再度精霊を呼び下ろすまでは変更できない。盾が聖なる盾以外の何者かに使用されている場合、天上の精霊はボーナスを付与しないが、聖なる盾が盾の使用を再開した場合、精霊はボーナスの付与を再開する。聖なる盾はこの能力を5レベルの時点で1日に1回、5レベル以降の4レベルごとに追加で1日に1回使用することができ、17レベルの時点で最大の1日4回となる。

天上の精霊が下りた盾が破壊された場合、聖なる盾はこの能力を30日間か新たなレベルを得るまでのいずれか早いほうまで使用できなくなる。この期間中、聖なる盾はアーマー・クラスとセーヴィング・スローに－1ペナルティを負う。

砦強化 / Improved Bastion：11レベルの時点で、聖なる盾の善の砦能力の半径は20フィートに増加する。この能力はパラディンの正義のオーラと置き換える。

完璧な砦 / Perfect Bastion：20レベルの時点で、聖なる盾とその20フィート以内の味方は、善の砦能力の目標に対する再生10を得る（基本的に再生は目標が原因ではないダメージによって克服される）。この能力は聖なる盾の聖なるチャンピオン能力と置き換える。

ファイター Fighter

武器のタイプより多くの戦いを行なう方法がある。多くのファイターが血まみれの戦場で味方と綿密に協力して戦うことを学ぶ間に、他の者たちはその日勝つための手段として奇妙で、秘伝の、まったく意地の悪い、不名誉な戦闘の型を選択する。以下のものは正に同様に英雄と悪党によって実践される戦いの少数の兵法である。

鎧の達人（アーキタイプ）Armor Master

すべての戦士は彼らの職業の 2 つの主要な道具―武器と鎧―を持っている。多くの戦士が逃れられない慈悲と致傷の点に彼らの武器の技能を研ぎ澄ます間に、たとえ突き破れない防御でも、良い攻撃を成し遂げられるという格言の下に生きるものがいる。これらの戦士に、鎧と盾の適切な使用が彼の敵の最後の敗北について彼らがもう 1 つの日と戦うことができる、そして鎧の達人の優れた防御に入り込むことができないように思われる敵のフラストレーションがただ最初の徴候に過ぎないことを確実にする。

そらす盾 / Deflective Shield（変則）：2 レベル時に、鎧の達人が彼の盾を攻撃をそらすために使うことを専門にする。彼は彼の接触 AC に＋ 1 ボーナスを得て、このボーナスは 2 レベル以降の 4 レベルごとに増加する（最大で 20 レベルの＋ 6）；けれども、鎧の達人が現在持っている盾によって AC にもたらされたこのボーナスは鎧と強化ボーナスの合計を超えることができない。この能力は武勇と置き換える。

装甲防御 / Armored Defense（変則）：5 レベル時に、鎧の達人は軽装鎧を身に着けた時に DR1 ／－を得て、中装鎧を身に着けた時に DR2 ／－を得て、重装鎧を身に着けた時に DR3 ／－を得る。19 レベル時に、このダメージ減少は軽装鎧を身に着けた時に DR4 ／－、中装鎧を身に着けた時に DR8 ／－、重装鎧を身に着けた時に DR12 ／－に増加する。このダメージ減少は、他の種類のダメージ減少ではなく、アダマンティンの鎧によってもたらされたときのみ累積する。このダメージ減少は、鎧の達人が朦朧状態、気絶状態、無防備状態の場合は適用されない。この能力は武器修練 1、3 と鎧体得と置き換える。

急所防御 / Fortification（変則）：9 レベル時に、鎧の達人はクリティカル領域の損害から保護するために彼の鎧を使うことができる。彼は彼が身につけるどんな鎧でも、それがライト・フォーティフィケイションの特殊能力（コアルールブック 463 ページ）を持つかのように扱う。13 レベル時に、彼の鎧はモデレット・フォーティフィケイションの特殊能力を得る。この急所防御はこれらの特殊能力を持っているどんな鎧の効果とも重ならない。鎧の達人はこれらの中で 2 つの急所防御のうちより良いほうを受ける。この能力は武器修練 2、4 と置き換える。

不滅 / Indestructible（変則）：20 レベル時に、鎧の達人は彼が鎧を身に着けている間、クリティカル・ヒットと急所攻撃に完全耐性を得る。加えて、彼の鎧が壊れやすい鎧品質 * を持っていない限り、彼がそれを身につけている間、武器破壊されることはない。この能力は武器体得と置き換える。（訳注：壊れやすい品質 *（fragile quality）に関しては UC146 ページ参照のこと）

喧嘩屋（アーキタイプ）Brawler

すべての乱闘は戦士にとって非常に身近かだが、幾人かは彼らがそうなることができるのと同じぐらい身近にそれを運んでくる。喧嘩屋はすべての種族と社会の中に、どこででも見いだすことができる。喧嘩屋は居酒屋の用心棒、地元の犯罪組織の殺し屋、または男爵の護衛階級の間の激しやすい新兵の中で雇うことができる。しばしば喧嘩屋の面と向かっての態度は彼らの戦術と同じぐらい強力である。

近接制御 / Close Control（変則）：2 レベル時に、喧嘩屋は力強く彼の敵を周囲の戦場で動かすことにおいて熟練する。喧嘩屋は突き飛ばし、引きずり、位置ずらしの戦技判定に＋ 1 ボーナスを得る。喧嘩屋は同様に突き飛ばし、引きずり、位置ずらしの戦技で攻撃されるとき、CMD への＋ 1 のボーナスを得る。これらのボーナスは 2 レベルの以降の 4 レベルごとに＋ 1 増加する（最大で 18 レベルの＋ 5）。この能力は鎧修練 1 と置き換える。

近接戦闘員 / Close Combatant（変則）：3 レベル時に、喧嘩屋は近距離武器グループの武器での攻撃ロールに＋ 1 のボーナスとダメージ・ロールに＋ 3 のボーナスを得る。これらのボーナスは両方とも 3 レベル以降の 4 レベルごとに＋ 1 増加する（最大で 19 レベルの攻撃ロールに＋ 5 とダメージ・ロールに＋ 7）。この能力はこの能力は武器修練 1、2 と置き換える。

威嚇する姿勢 / Menacing Stance（変則）：7 レベル時に、喧嘩屋は常に彼の敵を悩ま し、注意をそらす。喧嘩屋に隣接している間、敵は攻撃ロールに－ 1 のペナルティと精神集中判定に－ 4 のペナルティを受ける。これらのペナルティは 7 レベル以降の 4 レベルごとに 1 増加する（最大で 19 レベルの攻撃ロールに－ 4 と精神集中判定に－ 7）。もし喧嘩屋が、幻惑状態、無防備状態、よろめき状態、朦朧状態、気絶状態の場合、クリーチャーがこれらのペナルティを得ることはない。この能力は鎧修練 2、3、4 と鎧体得と置き換える。

逃走阻止 / No Escape（変則）：9 レベル時に、5 フィート・ステップするか、喧嘩屋の威嚇する姿勢の範囲から撤退アクションで離れることは喧嘩屋から機会攻撃を誘発する。この能力は武器修練 3、4 と置き換える。

《足止め》：13 レベル時に、喧嘩屋はたとえ彼が《迎え討ち》の特技を持っていないとしても、ボーナス特技として《足止め》を得る。もし喧嘩屋がすでに《足止め》特技を持っているなら、彼はその代わりに他のいかなる戦闘特技でも得ることができる。さらに、彼は《足止め》特技を使うとき、戦技判定に彼のファイター・レベルの 1/2 と等しいボーナスを得る。

武器体得（変則）：喧嘩屋はこの能力で近距離武器を選択しなくてはならない。

卑劣漢（アーキタイプ）Cad

戦闘の中で、たいていの戦士はある種の道徳感を持っている。幾人かは敵が倒れているとき人が彼らを蹴るべきではなく、あるいはそのような裏技の使用は最も緊急を要する状況に制限するべきであると信じている。卑劣漢は彼自身にこのような制限を設けない。戦いは勝利のためであり、卑劣漢の敵に対して彼に優位を与えるものは何でも合法的な戦術である。もしそれが勝利につながるなら、策略はそれほど卑怯なことではない。

武器と防具の習熟：卑劣漢は中装鎧、重装鎧、タワー・シールドに習熟していない。

技能：卑劣漢のクラス技能は〈軽業〉【敏】、〈はったり〉【魅】、〈脱出術〉【敏】、〈手先の早業〉【敏】、〈隠密〉【敏】である。

卑劣な技 / Dirty Maneuvers（変則）：2 レベル時に、卑劣漢は彼の敵をだまし、困惑させることに熟練する。卑劣漢は武器落とし、裏技、盗み取りの戦技判定に＋ 1 のボーナスを得る。卑劣漢は同様に武器落とし、裏技、盗み取りの戦技の攻撃を受けた時 CMD へ＋ 1 のボーナスを得る。これらのボーナスは 2 レベルの以降の 4 レベルごとに＋ 1 増加する（最大で 18 レベルの＋ 5）。この能力は武勇と置き換える。

《代用武器の巧み》：3 レベル時に、卑劣漢は《代用武器の巧み》の特技を得る。この能力は鎧修練 1 と置き換える。

見返り / Payback（変則）：5 レベル時に、卑劣漢は彼の次のターンの開始まで彼を攻撃したどんなクリーチャーに対してでも攻撃とダメージ・ロールに＋ 1 ボーナスを得る。これらのボーナスは 5 レベルの以降の 4 レベルごとに＋ 1 増加する（最大で 17 レベルの＋ 4）。この能力は武器修練 1、3、4 と置き換える。

致命的な不意打ち / Deadly Surprise（変則）：7 レベル時に、卑劣漢は武器か素手攻撃で AC に【敏捷力】ボーナスを加えられない敵対して攻撃を当てたとき、彼は攻撃の一部として割り込みアクションで裏技の戦技を試みることができる。この能力は鎧修練 2 と置き換える。

鋭利な椅子の脚 / Razor-Sharp Chair Leg（変則）：9 レベル時に、即行アクションとして、卑劣漢は代用の武器によって与えるダメージのタイプを殴打、刺突、斬撃ダメージに変えることができる。加えて、卑劣漢の持つ代用武器は 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。この能力は武器修練 2 と置き換える。

臆病な戦闘員 / Craven Combatant（変則）：11 レベル時に、防御的戦闘か《攻防一体》を使うか防御専念を行うとき、卑劣漢はそのレベルが卑劣漢のファイター・レベルより 4 かそれ以上高いローグかニンジャの場合を除いて挟撃されることはない。この能力は鎧修練 3 と置き換える。

周囲への悪戯 / Sweeping Prank（変則）：13 レベル時に、卑劣漢は標準アクションとして、彼は手が届く隣接したどんな 2 人の敵でも、個々の戦技判定でそれぞれの敵に対して裏技を使用することができる。彼はそれぞれの敵に対して同じ裏技の戦技を使用しなくてはならない。17 レベル時に、卑劣漢は全ラウンド・アクションとして 2 ＋彼の【敏捷力】ボーナス（もしあれば）と等しい数の敵に対して裏技を試みるためにこの能力を使用することができる。この能力は武器修練 3、4 と置き換える。

油断ならない一撃 / Treacherous Blow（変則）：15 レベル時に、卑劣漢はクリティカル・ヒットが確定したとき、彼はその攻撃の一部として割り込みアクションで裏技の戦技を試みることができる。この能力は鎧修練 4 と置き換える。

究極の見返り / Ultimate Payback（変則）：20 レベル時に、卑劣漢が彼の次のターンの開始まで彼を攻撃した敵に対してするどんなクリティカル可能域でも自動的に確定する。この能力は武器体得と置き換える。

竜騎兵（アーキタイプ）Dragoon

これら勇敢な槍騎兵は多くの軍隊の中で、先陣や遍歴の騎士として役割を果たす。彼らは天性の指揮官で騎乗突撃の達人である。

武器と鎧の習熟 / Weapon and Armor Proficiency：竜騎兵はタワー・シールドに習熟していない。

熟練した乗り手 / Skilled Rider（変則）：1 レベル時に、竜騎兵はボーナス特技として《騎乗戦闘》と《技能熟練：騎乗》特技の両方を得る。この能力は 1 レベルのファイターボーナス戦闘特技と置き換える。

槍修練 / Spear Training（変則）：5 レベル時に、竜騎兵は槍のグループとして武器修練を選択しなくてはならない。槍を持った竜騎兵の武器修練のボーナスは 5 レベル以降の 4 レベルごとに攻撃ロールに＋ 1 とダメージ・ロールに＋ 2 増加する（最大で 17 レベルの攻撃ロールに＋ 4 とダメージ・ロールに＋ 8）。竜騎兵がそのレベルとして増加するとき、彼は他のいかなるグループにおいても武器修練を得ることはない。

回転槍舞 / Spinning Lance（変則）：7 レベル時に、竜騎兵は隣接した標的に対して間合い武器として彼のランスの槍頭や石突き（クラブとして扱う）で攻撃を交互に行なうことができる。

双頭武器と異なり、高品質と魔法の特殊能力は槍の端の両方ともに適用し、それ以外は武器の特殊能力は刃のついた武器にのみ適用される。この能力は鎧修練 2 と置き換える。

旗印 / Banner（変則）：9 レベル時に、竜騎兵は旗印を彼の槍に取り付けることができる。これはキャヴァリアークラス特徴（Advanced Player's Guide 34 ページ）とまったく同じである。竜騎兵の旗印によってもたらされたボーナスは 9 レベル以降の 5 レベルごとに＋ 1 増加する（最大で 19 レベルの＋ 3）。彼の旗印の効果を決定するのに、キャヴァリアー・レベルは彼の竜騎兵のレベルと積み重なり、彼はより良い旗印の向上を得ることができる。この能力は武器修練 2、3、4 と置き換える。

避けがたきランス / Piercing Lance（変則）：11 レベル時に、標準アクションか突撃の一部として、騎乗した敵を攻撃している竜騎兵は 1 回は乗騎に対してもう 1 回は乗り手に対して、彼の最も高い基本攻撃ボーナスを使って 2 回の攻撃を行うことができる。さらに、もし乗騎が攻撃され、その乗り手が《騎乗戦闘》の特技で攻撃を無効化しようと試みる場合、竜騎兵の攻撃ロールは、〈騎乗〉判定の攻撃を無効化する際の DC は 4 高いものとみなされる。この能力は鎧修練 3 と置き換える。

ランス跳躍 / Leaping Lance（変則）：15 レベル時に、竜騎兵と彼の乗騎は騎乗している間は〈軽業〉判定において鎧による判定ペナルティを被らない。突撃するとき、竜騎兵は彼の目標に向かって彼の乗騎から跳躍することができる。もし彼が 10 フィート跳躍する場合、攻撃ロールと AC への彼の突撃修正は 2 倍にされ、彼はランスのダメージ、騎乗戦闘特技などはまだ騎乗していたものとみなされる。この能力は鎧修練 4 と置き換える。

武器体得：竜騎兵はこの能力でランスを選択しなくてはならない。

剣闘士（アーキタイプ）Gladiator

たいていの戦士はそれぞれの戦闘で生と死とのせめぎ合いに、必要にかられて戦う。しかしながら、幾人かは栄光と群衆の絶賛のために戦う。剣闘士は狡猾な戦士と最高の演者の両方であり、生と死の理解は剣の刃にだけではなく、同様に群衆の声援あるいは野次でバランスがとれている。

技能：剣闘士はクラスの技能として〈芸能：芝居、喜劇、舞踏〉【魅】を得る。

武器の防具の習熟：剣闘士は重装鎧あるいはタワー・シールドに習熟していない。その代わりに彼はボーナス特技として 1 レベルで《演武武器体得》の特技（112 ページ参照）を得る。このボーナス特技はファイターが 1 レベルで得るボーナス特技に加えられる。さらに、段階的な鎧（198 ページ参照）を使っている剣闘士は、2 つあるいは 3 つの部分鎧を身につけている間は 1 組の全身鎧を身につけているとみなされ、＋ 1 の鎧ボーナスを得るがもし部品が入り混ざっている場合、＋ 5%の秘術呪文失敗の可能性を得る。

ボーナス特技：剣闘士はボーナス特技として戦闘あるいは演武特技を得ることを選ぶことができる。

名声 / Fame（変則）：2 レベル時に、剣闘士は演武（Performance Combat、153 ページ参照）を始めるとき、彼は常に少なくとも 1 勝利ポイントから始める。もし彼がすでに勝利ポイントを持っている場合、彼は 1 つの追加の勝利ポイントを得る。10 レベル時に、剣闘士は少なくとも 2 勝利ポイントで始める。もし彼がすでに勝利ポイントを持っている場合、彼は 2 つの追加の勝利ポイントを得る。この能力は武勇と置き換える。

戦術家（アーキタイプ）Tactician

多くの戦士が近接攻撃と遠隔攻撃の基本に集中する間に、戦場のより大きい構想を見るように訓練されたものたちがいる。これらの戦士たちは圧倒するであろう単なる凶暴な力と武器の技の挑戦に打ち勝つために彼らの訓練と戦術的な洞察力を使います。

武器と防具の習熟：戦術家は重装鎧あるいはタワー・シールドに習熟していない。

戦略的訓練 / Strategic Training（変則）：戦術家は通常の 2 技能ポイント＋【知力】修正値の代わりにそれぞれのレベルで、4 技能ポイント＋それぞれのレベルで彼の【知力】修正値と等しい数の技能ポイントを得る。さらに、〈交渉〉【魅】、〈知識：地理〉【知】、〈知識：貴族〉【知】、〈言語学〉【知】、〈真意看破〉【判】はすべて戦術家のクラスの技能である。この能力は 1 レベル時に得たボーナス・ファイター戦闘特技と置き換わる。

ボーナス特技：戦術家は戦闘特技に加えて、ボーナス特技として《技能熟練》あるいはチームワーク特技をどれでも選ぶことができる。

戦術的認識 / Tactical Awareness（変則）：2 レベル時に、戦術家はイニシアチブ判定に＋ 1 のボーナスを得る。このボーナスは 2 レベルの以降の 4 レベルごとに＋ 1 増加する（最大で 18 レベルの＋ 5）この能力は武勇と置き換える。

戦術家 / Tactician（変則）：5 レベル時に、戦術家はキャヴァリアークラス特徴（Advanced Player's Guide 33 ページ参照）としてこの能力を得る。彼はこの能力を 5 レベル時に 1 日 1 回、5 レベル以降の 5 レベルごとに追加で 1 回（最大で 20 レベルの 4 回）使うことができる。もし戦術家が同様にキャヴァリアー・レベルを持っている場合、1 日の使用回数を決定することに対してこれらのレベルは積み重なり、彼はより良い向上を得ることができる。この能力は武器修練 1 と置き換える。

協力的な戦闘員 / Cooperative Combatant（変則）：11 レベル時に、戦術家は特殊攻撃として援護（コアルールブック 197 ページ参照）を使うとき、彼は【知力】ボーナスごとに 1 人の味方に影響を与えることができる。それぞれの味方への戦術家の援護は、彼はその味方の敵に対する次の攻撃に＋ 2 のボーナスを与えるか、あるいはその味方の敵の次の攻撃に対しての AC へ＋ 2 のボーナスを与えるか選ぶことができ、違った味方に違ったボーナスを与えることができる。この能力は鎧修練 3 と置き換える。

戦闘洞察 / Battle Insight（変則）：15 レベル時に、戦術家は即行アクションとして、戦術家を見て声を聞くことができる視線内の 1 人の味方が行う攻撃ロールに彼の【知力】修正値を洞察ボーナスとして与えることができる。その味方は戦術家の次のターンの終わりまでそのボーナスを得る。戦術家はこの能力を 1 日に 3 ＋彼の【知力】修正値と同じ回数使うことができる。

雷鳴の襲撃者（アーキタイプ）Thunderstriker

雷鳴の襲撃者は、両手で重い武器をつかみ、武器とバックラーで防御的な状態を切り替え、驚くべきスピードと力で盾と共に激しく襲いかかり、独特な戦闘のスタイルを取り入れる。

縛られた盾 / Strapped Shield（変則）：3 レベル時に、雷鳴の襲撃者はバックラーを身につけている間、両手で武器を使うときに攻撃ロールにおけるペナルティを受けなくなる。この能力は鎧修練 1 と置き換える。

堅きバックラー / Hardbuckler（変則）：7 レベル時に、雷鳴の襲撃者はそれがライト・シールドであるかのように、バックラーで盾攻撃をすることができる。この能力は鎧修練 2 と置き換える。

はね飛ばす一撃 / Knockback Smash（変則）：11 レベル時に、雷鳴の襲撃者は彼のバックラーを攻撃に使うとき、彼は攻撃とダメージ・ロールの両方にバックラーの強化ボーナスと等しいボーナスを得る。この能力は鎧修練 3 と置き換える。

鉄床戦術 / Hammer and Anvil（変則）：13 レベル時に、雷鳴の襲撃者はバックラーを彼の利き手でない手の武器として使用するとき、二刀流で通常受けるペナルティの半分しか被らない。この能力は武器修練 3 と置き換える。

バックラー防御 / Buckler Defense（変則）：15 レベル時に、雷鳴の襲撃者は両手あるいはそれぞれの手で武器を使うときでさえ（彼の次のターンの初めまで彼の盾ボーナスを失うことなく）、彼のバックラーの部分的な使用を維持する。彼は AC に＋ 1 の盾ボーナスを得て、彼が知っている盾の使用が必要などんな特技の利益でも適用することができる。しかしこの間、彼の盾が与えるいかなる魔法の特性からも利益を得ることはない。この能力は鎧修練 4 と置き換える。

安定した一撃 / Balanced Bashing（変則）：17 レベル時に、雷鳴の襲撃者はバックラーを彼の利き手でない手の武器として使用するとき、もはや二刀流のペナルティを被らなくなる。この能力は武器修練 4 と置き換える。

バックラー防御強化 / Improved Buckler Defense（変則）：19 レベル時に、雷鳴の襲撃者は両手で戦うとき、バックラーによる AC への盾ボーナスを失わない。この能力は鎧体得と置き換える。

タワー・シールド専門家（アーキタイプ）Tower Shield Specialist

多くの戦士たちは、タワー・シールドは小競り合いやダンジョン通路の中で使うにはあまりにも大きくかさばると主張し、ただ戦場の部隊にとっての適切な道具であると信じている。タワー・シールド専門家は驚異的な技と信じ難い効果の彼らの大きい盾を使って、それらの概念を否定する。彼らはこれらの見たところ不格好な盾を彼らの敵を困惑させる器用な策略を行なうために使う。

爆発障壁 / Burst Barrier（変則）：2 レベル時に、タワー・シールド専門家はタワー・シールドを使っている間、反応セーヴに＋ 1 のボーナスを得て、彼自身を爆発呪文と効果を彼の盾で遮ることができる。このボーナスは 2 レベルの以降の 4 レベルごとに＋ 1 増加する（最大で 18 レベルの＋ 5）。この能力は武勇と置き換える。

タワー・シールド修練 / Tower Shield Training（変則）：3 レベル時に、タワー・シールド専門家は通常と同様に鎧修練を得るが、彼がタワー・シールドを使用する間、防具による判定ペナルティは 3 減り、彼の鎧が許容する【敏捷力】ボーナスの上限は 2 増加する。その利益はそれ以降通常の鎧修練に従って 4 レベルごとに増える；もしタワー・シールド専門家がタワー・シールドを使っていない場合、鎧修練の利益は通常のボーナスに戻る。

タワー・シールド専門家 / Tower Shield Specialist（変則）：5 レベル時に、タワー・シールド専門家はタワー・シールドを戦闘に使用するとき、彼は盾の負担による攻撃ロールへの－ 2 のペナルティを受けない。この能力は武器修練 1 と置き換える。

タワー・シールド防御 / Tower Shield Defense（変則）：9 レベル時に、タワー・シールドを使う間、タワー・シールド専門家は接触攻撃に対して彼の盾ボーナスを得る。この能力は武器修練 2 と置き換える。

割り込み置き換え / Immediate Repositioning（変則）：13 レベル時に、割り込みアクションとして、タワー・シールド専門家は別の面に彼のタワー・シールドを置き直すことができるが、彼は攻撃を遮るのにこの能力を使うことはできない。この能力は武器修練 3 と置き換える。

タワー・シールド身かわし / Tower Shield Evasion（変則）：16 レベル時に、タワー・シールド専門家はタワー・シールドを使う間に、ローグのクラス能力と同様の身かわしを得る。20 レベル時に、シールド専門家はタワー・シールドを使う間に、ローグの上級の技と同様に、身かわし強化を得る。この能力は武器修練 4 と武器体得の両方と置き換える。

素手戦士（アーキタイプ）Unarmed Fighter

すべての戦士が世界で彼らの目標をなし得るために武器を必要とするわけではない。素手戦士はまれに武器を拾い上げるが、彼がそうするとき、彼はモンクの武器の方を好む。彼らをモンクと間違える人たちさえいるが、これらの戦士は気を持たずに戦いに入り、その代わりにほとんど匹敵することができない頑強な忍耐力を持っている。

武器と防具の習熟：素手戦士は中装鎧、重装鎧、あるいは盾に熟達していない。素手戦士は特殊なモンク用武器を含めて、すべてのモンク用武器に熟達している。

素手スタイル / Unarmed Style：1 レベル時に、素手戦士は《素手攻撃強化》の特技とボーナス特技としてスタイル特技（第 3 章参照）をどれでも 1 つ得る。素手戦士は彼が選択するスタイル特技のすべての前提条件を満たす必要はないが、素手戦士はその特技を持つまで、《エレメンタルの拳》特技の追加の使用を得るスタイル特技をとることができない。この能力は 1 レベルのボーナス特技と置き換える。

厳しい修練 / Harsh Training（変則）：2 レベル時に、素手戦士は過労状態、疲労状態、あるいはよろめき状態や一時的な能力値ペナルティを起こす効果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 2 レベル以降の 4 レベルごとに＋ 1 増加する（最大で 18 レベルの＋ 5）。この能力は武勇と置き換える。

タフガイ / Tough Guy（変則）：3 レベル時に、素手戦士は非致傷ダメージや彼が組みつかれている間に受けたダメージに対して、彼のファイター・レベルの半分に等しい DR ／－を得る。この能力は鎧修練 1 と置き換える。

武器修練（変則）：5 レベル時に、素手戦士はモンク用と肉体武器グループの武器に、攻撃とダメージ・ロールに＋ 1 のボーナスを得る。5 レベル以降の 4 レベルごとに＋ 1 向上する（最大で 17 レベルの＋ 4）。この能力は武器修練 1、2、3、4 と置き換える。

巧妙なレスラー / Clever Wrestler（変則）：7 レベル時に、素手戦士は組みつきしている間に【敏捷力】や攻撃ロールにペナルティを受けず、敵を押さえ込んでいる間も AC に彼の【敏捷力】ボーナスを維持する。非武装戦士は組みつき状態の時でも、たとえ敵が《組みつき強化》特技やつかみ能力を持っていたとしても、彼に組みつきを試みるクリーチャーに対してさえ機会攻撃を行うことができる。この能力は鎧修練 2 と置き換える。

裏投げ / Trick Throw（変則）：9 レベル時に、素手戦士は素手攻撃で敵の足払いに成功したとき、彼は機会の攻撃を引き起こさない割り込みアクションとして、そのクリーチャーに対して（敵が伏せ状態になる前に）裏技の戦技を試みることができる。この能力は武器修練 2 と置き換える。

組落とし / Takedown（変則）：11 レベル時に、もし素手戦士が引きずりの戦技に成功した場合、彼は機会攻撃を誘発しない即行アクションとして同じ目標に対して足払いの戦技を試みることができる。15 レベル時に、彼は組みつき判定に成功した後にそうすることができる。この能力は鎧修練 3 と置き換える。

目つぶし / Eye Gouge（変則）：13 レベル時に、もし素手戦士が彼の素手打撃でクリティカル・ヒットが確定するか組みつき状態で彼のターンを始めた場合、彼は機会攻撃を誘発しない即行アクションとして彼の目標を盲目状態にする裏技の戦技を試みることができる。1 サイズ以上大きい分類の目標は影響されない。この能力は武器修練 3 と置き換える。

予想外の拳 / Sucker Punch（変則）：17 レベル時に、素手戦士は AC に【敏捷力】ボーナスを加えられない状態、あるいは彼が組みつき判定で押さえ込まれた状態にしたクリーチャーを攻撃するとき、彼は即行アクションとしてその目標に対して裏技あるいは足払いの戦技を試みることができる。この能力は鎧修練 4 と置き換える。

完全なる強靭 / Sheer Toughness（変則）：19 レベル時に、素手戦士は非致傷ダメージと過労状態、疲労状態、よろめき状態に完全耐性となる。この能力は鎧体得と置き換える。

武器体得（変則）：この能力は素手攻撃のみに適用される。

壊れざるもの（アーキタイプ）Unbreakable

壊れざるものは不屈の意志をもった戦士であり、阻止できず、ひとたび心を決めたのならなだめることはできない。壊れざるものは果たすべきことのためにどんな試練にでも耐え、彼の心が目標に向かって定められたとき、どんなに多くのものが試みようとも、何ものも彼がそれを達成するのを阻止することはできない。彼は巨大な破壊者であり彼自身の能力にこの上なく自信がある熱狂者である。

武器と防具の習熟：壊れざるものはタワー・シールドに習熟していない。

へこたれない / Tough as Nails：壊れざるものはボーナス特技として《持久力》と《不屈の闘志》を得る。この能力はファイターの 1 レベルのボーナス特技と置き換える。

ひるまない / Unflinching（変則）：2 レベル時に、壊れざるものは［精神作用］効果に対する意志セーヴに＋ 1 のボーナスを得る。このボーナスは 2 レベル以降の 4 レベルごとに＋ 1 ずつ増加する（最大で 18 レベルの＋ 5）。この能力は武勇と置き換える。

《蘇る英雄》（変則）：5 レベル時に、もし壊れざるものがすでにその特技を持っていない場合、彼はボーナス特技として《蘇る英雄》の特技（Advanced Player's Guide 162 ページ参照）を得る。もし壊れざるものがすでにこの特技を持っている場合、彼はその代わりにどの戦闘特技でも選ぶことができる。加えて、彼は 5 レベル以降の 4 レベルごとに追加で 1 日に 1 回（最大で 17 レベルの 4 回）この特技を使うことができる。この能力は武器修練 1 と置き換える。

《耐え忍ぶ英雄》（変則）：9 レベル時に、もし壊れざるものがすでにその特技を持っていない場合、彼はボーナス特技として《耐え忍ぶ英雄》の特技（Advanced Player's Guide 162 ページ参照）を得る。もし壊れざるものがすでにこの特技を持っている場合、彼はその代わりにどの戦闘特技でも選ぶことができる。加えて、彼は 9 レベル以降の 4 レベルごとに追加で 1 日に 1 回（最大で 17 レベルの 3 回）この特技を使うことができる。この能力は武器修練 2 と置き換える。

素早い回復 / Quick Recovery（変則）：11 レベル時に、壊れざるものはたった 15 分の休養するか、治癒の呪文か効果を適用されれば疲労状態から回復する。この能力は鎧修練 3 と置き換える。

屈強 / Stalwart（変則）：13 レベル時に、壊れざるものはセーヴに成功してさえ部分的な効果を持つ呪文や疑似呪文能力に対して、頑健あるいは意志セーヴに成功した場合、彼は完全に影響されなくなる。この能力は武器修練 3 と置き換える。

無限の持久力 / Unlimited Endurance（変則）：15 レベル時に、壊れざるものは過労状態になったとき、彼はその代わりに疲労状態の影響を被るだけで済むが、この状態を実際の疲労状態に減らすために 1 時間の休養を必要とする。この能力は鎧修練 4 と置き換える。

奇跡的な回復 / Miraculous Recovery（変則）：17 レベル時に、壊れざるものは継続中の効果から回復するためのセーヴィング・スローを行うとき、彼は 2 回ロールしてより良い方を選ぶことができる。この能力は武器修練 4 と置き換える。

壊れざる心 / Unbreakable Mind（変則）：20 レベル時に、壊れざるものは甘い言葉や魔法で心を揺さぶられることがほとんどなくなる。彼は［精神作用］効果に完全耐性を得る。この能力は武器体得と置き換える。

武器グループの拡張

武器グループは以下のように定義される（GM は他の武器をこれらのグループに加えて良く、そして新たな武器グループを加えても良い）：

弩：ダブル・クロスボウ、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、およびチューブ・アロー・シューター

斧：バルディッシュ、バトルアックス、ドワーヴン・ウォーアックス、グレートアックス、ハンドアックス、ヘヴィ・ピック、フックト・アックス、ナックル・アックス、ライト・ピック、マトック、オーク・ダブル・アックス、パタ、およびスローイング・アックス

近距離武器：バヨネット、ブラス・ナックル、ダン・ボン、オーメイ・ピアッサー、ファイティング・ファン、ガントレット、ヘヴィ・シールド、アイアン・ブラシ、ライト・シールド、マドゥ、メーレー・クラブ、パンチング・ダガー、サップ、シゾール、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、テッコウ・カギ、トンファ、素手打撃、ウッデン・ステーク、およびウーシュウ・ダーツ

大剣：バスタード・ソード、チャクラム、ダブル・チキン・セイバー、ダブル・ウォーキング・スティック・カタナ、エルヴン・カーヴ・ブレード、ファルカタ、ファルシオン、グレートソード、グレート・テルビーチェ、カタナ、コピシュ、ロングソード、ナインリング・ブロードソード、ノダチ、シミター、サイス、セヴンブランチド・ソード、ショーテル、テンプル・ソード、テルビーチェ、およびツーブレーデッド・ソード

小剣：バヨネット、バタフライ・ソード、ダガー、グラディウス、カマ、カランビット、ククリ、パタ、クァドレンス、レイピア、ショート・ソード、シカ、シックル、スターナイフ、ソードブレイカー・ダガー、ソード・ケイン、およびワキザシ

弓：コンポジット・ロングボウ、コンポジット・ショートボウ、ロングボウ、およびショートボウ

双頭武器：ダイア・フレイル、ドワーヴン・アーグロシュ、ノーム・フックト・ハンマー、オーク・ダブル・アックス、クオータースタッフ、およびツーブレーデッド・ソード

火器：全ての片手用、両手用、および攻城火器

フレイル：チェイン・スピア、ダイア・フレイル、ダブル・チェインド・カマ、フレイル、フライング・ブレード、ヘヴィ・フレイル、クサリガマ、キョケツ・ショゲ、メテオ・ハンマー、モーニングスター、ナインセクション・ウィップ、ヌンチャク、サンセツコン、スコーピオン・ウィップ、スパイクト・チェイン、ウルミ、およびウィップ

ハンマー：アキリス、バトル・アスペルジラム、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、メーレー・クラブ、タイアハ、テツボウ、ワハイカ、およびウォーハンマー

モンク：ボウ・スタッフ、ブラス・ナックル、バタフライ・ソード、セスタス、ダン・ボン、ダブル・チェインド・カマ、ダブル・チキン・セイバー、オーメイ・ピアッサー、ファイティング・ファン、ジュッテ、カマ、クサリガマ、キョケツ・ショゲ、ルンチュアン・タモ、モンクス・スペード、ナインリング・ブロードソード、ナインセクション・ウィップ、ヌンチャク、クオータースタッフ、ロープ・ダーツ、サイ、サンセツコン、セヴンブランチド・ソード、シャン・ゴウ、シュリケン、シャンガム、タイガー・フォーク、トンファ、トライポイント・ダブルエッジド・ソード、素手打撃、ウルミ、ウーシュウ・ダーツ

肉体武器：素手打撃と、噛みつき、爪、突き刺し、尾、そして翼といった全ての肉体武器

ポールアーム：バルディッシュ、ベク・ド・コルバン、ビル、グレイヴ、グレイヴギザーム、ギザーム、ハルバード、フックト・ランス、ルツェルン・ハンマー、マンキャッチャー、モンクス・スペード、ナギナタ、ノダチ、ランサー、およびタイガー・フォーク

槍：アメントゥム、ボア・スピア、ジャヴェリン、ハープーン、ランス、ロングスピア、ピルム、ショートスピア、シバット、スピア、タイガー・フォーク、およびトライデント

投擲武器：アメントゥム、アトラトル、ブロウガン、ボーラ、ブーメラン、チャクラム、クラブ、ダガー、ダーツ、ハーフリング・スリング・スタッフ、ハープーン、ジャヴェリン、ラッソ、ケストロス、ライト・ハンマー、ネット、ポイズンド・サンド・チューブ、ロープ・ダーツ、ショートスピア、シュリケン、スリング、スピア、スターナイフ、スローイング・アックス、スローイング・シールド、トライデント、およびウーシュウ・ダーツ

攻城兵器：全ての攻城兵器

メイガス Magus

より多くの従来の武器攻撃と融合させた秘術魔法の体得者であるメイガスは、通常は両者の手法のバランスを求めている。このセクションで紹介する多くのアーキタイプと新しいメイガスの秘奥は、生の呪文発動の力を超える武器の特技を好むメイガスを補完する。他のメイガスがそうである以上に、これらの戦闘志向の秘術者は自身の魔法の業を武器の攻撃と防御を強化するために使用する。

メイガスの秘奥 Magus Arcana

レベルを得るにつれ、メイガスは魔術と武術の攻撃を補完する秘術の秘密を体得していく。メイガスの秘奥の説明に記載されている前提条件を満たすいかなるメイガスもその秘奥を選択することができる。メイガスの秘奥の説明に特に記載がない限り、メイガスは特定の秘奥を複数回選択することはできない。呪文に影響する秘奥はその説明に特に記載のない限り、メイガス呪文リストからの呪文を修正するためにのみ使用できる。

精密な一打 / Accurate Strike（変則）：メイガスは即行アクションにより自身の秘術集積から 2 ポイントを費やして、自身のターンの終わりまですべての近接武器攻撃を近接接触攻撃として解決することができる。メイガスは最低 9 レベルでなければこの秘奥を選択できない。

秘術の外套 / Arcane Cloak（超常）：メイガスは自身の秘術集積から 1 ポイントを費やして、【筋力】判定および隠れ身のための隙を作る〈はったり〉判定に【知力】ボーナスを加えることができる。このボーナスは 1 分間持続する。

秘術の刃 / Arcane Edge（超常）：メイガスは斬撃または刺突武器が目標に命中した後に割り込みアクションにより自身の秘術集積から 1 ポイントを費やして、自身の【知力】修正値（最低 0）に等しい出血ダメージを与えることができる。メイガスは最低 9 レベルでなければこの秘奥を選択できない。

秘術の砦 / Arcane Redoubt（超常）：即行アクションにより、メイガスは自身の秘術集積から 1 ポイントを費やすことで、次の自身のターンの開始まで自身の AC への盾ボーナス（強化ボーナスを含む）を接触 AC へのボーナスとして扱うことができる。

上級秘術の砦 / Arcane Redoubt, Greater（超常）：メイガスは秘術の砦を使用するたびに、自身の秘術集積から追加の 1 ポイントを費やして、次の自身のターンの開始まで、AC への盾ボーナス（強化ボーナスを含む）を反応セーヴへのボーナスとして扱うことができる。この力を使用している間に反応セーヴを必要とする効果の目標になった場合、メイガスは割り込みアクションにより自身の秘術集積から 2 ポイントを費やして身かわしを得るか、4 ポイントを費やして自身に身かわし強化を得ることができる。メイガスは最低 12 レベルで秘術の砦の秘奥を取得していなければこの秘奥を選択できない。

滅ぼしの刃 / Bane Blade（超常）：メイガスは秘術集積を使用して自身の武器を強化するたびに、自身の秘術集積から追加の 1 ポイントを費やしてその武器に ベイン 特殊能力を追加することができる。メイガスは最低 15 レベルでなければこの秘奥を選択できない。

献身の刃 / Devoted Blade（超常）：メイガスは秘術集積を使用して自身の武器を強化するたびに、自身の秘術集積から追加の 1 ポイントを費やして、利用可能なオプションのリストに アナーキック 、アクシオマティック 、ホーリィ 、または アンホーリィ のいずれかを追加することができる。メイガスはこれらの能力のうち自身の属性に合致したもののうち 1 つしか加えることができない。メイガスは最低 12 レベルでなければこの秘奥を選択できない。

発動妨害 / Disruptive（変則）：メイガスはボーナス特技として《発動妨害》を得る。メイガスは最低 6 レベルでなければこの秘奥を選択できない。

不朽の刃 / Enduring Blade（超常）：メイガスは秘術集積を使用して自身の武器を強化するたびに、自身の秘術集積から追加で 1 ポイントを費やしてその持続時間をメイガス・レベルにつき 1 分間増加することができる。メイガスは最低 6 レベルでなければこの秘奥を選択できない。

亡霊の刃 / Ghost Blade（超常）：メイガスは秘術集積を使用して自身の武器を強化するたびに、自身の秘術集積から追加で 1 ポイントを費やして、利用可能なオプションのリストに ブリリアント・エナジー と ゴースト・タッチ 特殊能力を追加することができる。メイガスは最低 9 レベルでなければこの秘奥を選択できない。

留まる苦痛 / Lingering Pain（超常）：メイガスは武器攻撃が目標に命中した後に割り込みアクションにより自身の秘術集積から 1 ポイントを費やすことができる。その攻撃によるすべてのダメージ（呪文撃能力を使用して発動した呪文によるダメージを含む）は、メイガスの次のターンの開始の直前まで、目標が行う精神集中判定の目的において持続ダメージと見なされる。

放電化集積打撃 / Pool Strike, Arcing（超常）：メイガスは集積打撃の秘奥を使用するときに、自身の秘術集積から追加で 1 ポイントを費やすことができる。攻撃が命中した場合、メイガスはフリー・アクションによって、15 フィート以内の【知力】修正値に等しい数の敵（最低 0 体）を遠隔接触攻撃の目標にできる。これらの攻撃はクリティカル・ヒットによるダメージの増加も含め、集積打撃の最初の目標と同じエネルギー・ダメージを与える。メイガスは最低 12 レベルで、かつ集積打撃の秘奥を取得していなければこの秘奥を選択できない。

粘着化集積打撃 / Pool Strike, Clinging（超常）：メイガスは集積打撃の秘奥を使用するときに、自身の秘術集積から追加で 1 ポイントを費やすことができる。集積打撃の単一の目標 1 体は集積打撃から通常のエネルギー・ダメージを受け、次のラウンドの自身のターンの開始時にこのダメージの半分を受ける。メイガスは最低 9 レベルで、かつ集積打撃の秘奥を取得していなければこの秘奥を選択できない。

雷鳴化集積打撃 / Pool Strike, Thunderous（超常）：メイガスは集積打撃の秘奥を使用するときに、自身の秘術集積から追加で 1 ポイントを費やすことができる。メイガスの集積打撃は［音波］ダメージを与え、単一の目標を 1 ラウンドの間 聴覚喪失状態 にする（DC 10 ＋メイガス・レベルの 1/2 ＋【知力】修正値）。メイガスは最低 6 レベルで集積打撃の秘奥を取得していなければこの秘奥を選択できない。

予知攻撃 / Prescient Attack（超常）：メイガスは武器攻撃が目標に命中した後に割り込みアクションとして自身の秘術集積から 1 ポイントを費やして、相手の防御を予測できるようになる。目標は次のメイガスのターンの終了まで、メイガスの攻撃に対して【敏捷力】を失う。メイガスは最低 6 レベルでなければこの秘奥を選択できない。

予知防御 / Prescient Defense（超常）：メイガスは武器攻撃が目標に命中した後に割り込みアクションとして自身の秘術集積から 1 ポイントを費やして、敵の意図を予感することができる。メイガスは次の自身のターンの開始まで、その相手の攻撃に対する AC と反応セーヴに【知力】修正値と等しいボーナス（最低 0）を得る。メイガスは最低 9 レベルでなければこの秘奥を選択できない。

ロッド体得 / Rod Mastery（超常）：メイガスはロッドを使用する際にそのレベルの呪文の発動に必要な最低修正値の代わりに自身の【知力】修正値（最低 0）を使用して呪文の DC を計算する。

ロッドを振るう者 / Rod Wielder（超常）：メイガスはロッド内に含まれる呪文を使用するか、ロッドを通じて呪文撃を放つときに、呪文抵抗を克服するための術者レベル判定に自身の【知力】ボーナス（最低 0）を加える。

呪文潰し / Spellbreaker（変則）：メイガスはボーナス特技として《呪文潰し》を得る。メイガスは最低 9 レベルでなければこの秘奥を選択できない。

剣聖（アーキタイプ）Kensai

剣聖は単一の武器――通常は剣だが常にそうであるわけではない――の使用を熱心に完成させるための訓練と瞑想への集中にその人生を費やす。この武器を通じて放つ秘術の威力は、最も強力な世俗の戦士の能力さえ超える、目も眩むほどの致命的な舞踏である。

武器と防具の習熟 / Weapon and Armor Proficiency：剣聖は単純武器および選択した軍用または特殊武器 1 つに《習熟》している。剣聖は鎧または盾に《習熟》しておらず、防具を着用中にメイガス呪文を発動すると通常の秘術呪文失敗確率の影響を受ける。

呪文発動能力低下 / Diminished Spellcasting：剣聖はレベルごとに通常よりも 1 つ少ない呪文を発動できる。これによって 0 に減少した場合、剣聖はそのレベルに【知力】に基づくボーナス呪文数がある場合にのみ、そのレベルの呪文を発動できる。

抜け目なき守り / Canny Defense（変則）：1 レベルの時点で、剣聖は選択した武器を振るっているとき、抜け目なき守り 能力を得る。これはデュエリスト上級クラスの同名の能力と同一であり（『Core Rulebook』382P）、剣聖の選択した武器がどの種別であっても守る。

武器熟練 / Weapon Focus（変則）：1 レベルの時点で、剣聖はボーナス特技として選択した武器の《武器熟練》を得る。

完璧な一打 / Perfect Strike（変則）：4 レベルの時点で、剣聖は選択した武器が命中したとき、自身の秘術集積から 1 ポイントを費やして武器ダメージを最大化することができる。ダメージのためのロールは行わない――武器はその最大ダメージを与える。この能力は武器の基本ダメージ・ダイスにのみ影響を及ぼし、急所攻撃、魔法の武器の能力、呪文撃、あるいはクリティカル・ヒットによる追加ダメージには影響しない。

クリティカル・ヒットを確定させた場合、剣聖は自身の秘術集積から代わりに 2 ポイントを費やして、武器のクリティカル倍率を 1 増加させることができる。この能力は呪文喚起と置き換える。

ファイター訓練 / Fighter Training（変則）：7 レベル開始の時点から、剣聖は特技の前提条件を満たす目的においてメイガス・レベル－ 3 に等しいファイター・レベルを有するものと見なすが（剣聖がファイターのレベルを有する場合、これらのレベルは累積する）、剣聖の好む武器以外の武器を用いるときはそれらの特技の利益は没収される。この能力は知識集積と置き換える。

居合術 / Iaijutsu（変則）：7 レベルの時点で、剣聖は【敏捷力】修正値だけでなく【知力】修正値をイニシアチブ・ロールに適用できる（最小 0）。剣聖は 立ちすくみ状態 のときでも機会攻撃を行うことができ、機会攻撃の一部としてフリー・アクションで剣聖の好む武器を抜くことができる。この能力は中装鎧と置き換える。

クリティカル完璧化 / Critical Perfection（変則）：9 レベルの時点で、剣聖は自身の好む武器によるクリティカル・ロールに【知力】ボーナス（最小 0）を加える。加えて、剣聖は《クリティカル熟練》およびそれが前提条件となっている特技の前提条件を考える際に、基本攻撃ボーナスの代わりにメイガス・レベルを使用できる；これらの特技は剣聖の好む武器にのみ適用される。この能力は通常は 9 レベルで獲得するメイガスの秘奥と置き換える。

優れた反応 / Superior Reflexes（変則）：11 レベルの時点で、剣聖は 1 ラウンドに【知力】修正値に等しい回数の機会攻撃を行うことができる（最小 1）。この効果は《迎え討ち》特技と累積する。この能力は呪文喚起強化と置き換える。

居合術熟練 / Iaijutsu Focus（変則）：13 レベルの時点で、剣聖は不意討ちラウンド中に常に行動することができ、即行アクションで自身の武器を抜くことができるが、行動するまでは 立ちすくみ状態 と見なされる。不意討ちラウンド中または 立ちすくみ状態 の相手を攻撃するとき、剣聖は選択した武器によるダメージに【知力】修正値を加える（最小 0）。この能力は重装鎧と置き換える。

居合術体得 / Iaijutsu Master（変則）：19 レベルの時点で、剣聖のイニシアチブ・ロールは自動的に 20 の出目をロールし、決して不意討ちを受けない。この能力は呪文リスト拡張と置き換える。

武器体得 / Weapon Mastery（変則）：20 レベルの時点で、剣聖は自身の好む武器のファイター・クラス能力と同様の 武器体得 を得る。この能力は真なるメイガスと置き換える。

メイガスの秘奥 / Magus Arcana：以下のメイガスの秘奥は剣聖アーキタイプを補完する：集中、会心の追撃、deadly follow-up、precise prowess、予知攻撃、予知防御、呪文障壁。

ミュルミドンの王（アーキタイプ）*1 Myrmidarch

ミュルミドンの王は体得した武道を補完し強化する魔法を使う熟練した専門家である。ミュルミドンの王は典型的なメイガスほど二者を混合させることには傾注せず、剣、弓、そして鎧による覇権を求めている。

呪文発動能力低下 / Diminished Spellcasting：ミュルミドンの王はレベルごとに通常よりも 1 つ少ない呪文を発動できる。これによって 0 に減少した場合、ミュルミドンの王はそのレベルに【知力】に基づくボーナス呪文数がある場合にのみ、そのレベルの呪文を発動できる。

遠隔呪文撃 / Ranged Spellstrike（超常）：4 レベルの時点で、ミュルミドンの王は呪文撃を使用して単一目標への接触攻撃を伴う遠隔呪文を発動し、遠隔武器攻撃を通じて放つことができる。呪文が通常は複数の目標に影響を与えることができる場合でも、単一のミサイル、光線、あるいは効果のみが攻撃に伴う。

11 レベルの時点で、ミュルミドンの王はこの能力によって複数目標をもつ呪文を使用して、全力攻撃を使用したときの攻撃ごとに光線か直線状の効果 1 つを、（光線効果の場合）呪文の許容する最大本数まで放つことができる。呪文が発動したラウンドに使用されなかったいかなる効果も失われる。この能力は呪文喚起および呪文喚起強化と置き換える。

武器修練 / Weapon Training（変則）：6 レベルの時点で、ミュルミドンの王はファイター能力と同様の 武器修練 を得て、6 レベルを超える 6 レベルごとに追加の武器グループを加え（最大で 18 レベル時に 3 グルー

プ)、既に選択した武器グループによる攻撃およびダメージ・ロールのボーナスを＋1増加する。この能力は通常6レベル、12レベル、および18レベル時に得られるメイガスの秘奥と置き換える。

ファイター訓練 / Fighter Training（変則）：7レベルの時点で、ミュルミドンの王は技能の前提条件を満たす目的においてメイガス・レベルー3に等しいファイター・レベルを有するものと見なす（ミュルミドンの王がファイターのレベルを有する場合、これらのレベルは累積する）。この能力は知識集積と置き換える。

鎧修練 / Armor Training（変則）：8レベルの時点で、ミュルミドンの王はファイター能力と同様の 鎧修練 を得る。14レベルの時点で、ミュルミドンの王は鎧修練2を獲得する。この能力は呪文戦闘強化および上級呪文戦闘と置き換える。

鎧体得 / Armor Mastery（変則）：20レベルの時点で、ミュルミドンの王は鎧を着用しているとき DR5／―を獲得する。この能力は真なるメイガスと置き換える。

メイガスの秘奥 / Magus Arcana：以下のメイガスの秘奥はミュルミドンの王アーキタイプを補完する：精密な一打、秘術の刃、留まる苦痛、lucky strike、precise prowess、呪文障壁、stolen skill。

スキルニール（アーキタイプ）*2 Skirnir

時に盾の臣あるいは盾の乙女とも呼ばれるスキルニールはその力を盾に注ぎ込む術を学んでいる。

呪文発動能力低下 / Diminished Spellcasting：スキルニールはレベルごとに通常よりも1つ少ない呪文を発動できる。これによって0に減少した場合、スキルニールはそのレベルに【知力】に基づくボーナス呪文数がある場合にのみ、そのレベルの呪文を発動できる。

秘術の絆 / Arcane Bond（超常）：1レベルの時点で、スキルニールは秘術の絆 のアイテムとして盾1つ（タワー・シールドを除く）を得る。これはウィザードのクラス能力と同一だが、スキルニールは盾とのみ絆を結び、使い魔や他のアイテムとは結ばない。

秘術集積 / Arcane Pool：1レベルの時点で、スキルニールは自身の秘術集積を使用して、通常のように武器にだけではなく、それぞれ別個に秘術集積のポイントを支払って盾にも強化ボーナスを与えることができる。5レベルの時点とそれ以降、スキルニールはまた以下の盾特殊能力を追加する：アニメイテッド 、アロー・キャッチング 、アロー・デフレクション 、スペル・レジスタンス（いずれか）、バッシング 、ブラインディング 、フォーティフィケイション（いずれか）、リフレクティング 。

魔術の盾 / Sorcerous Shield（変則）：1レベルの時点で、スキルニールはタワー・シールドを含む全ての種類の盾に《習熟》し、盾の使用中にメイガス呪文を発動するとき秘術呪文失敗確率の影響を受けない。スキルニールは盾関連特技の前提条件を満たす目的において、メイガス・レベルをファイター・レベルとして扱う。この能力は呪文戦闘と置き換える。

呪文撃 / Spellstrike（超常）：1レベルの時点で、スキルニールはこの能力を武器攻撃または盾攻撃で使用できる。

盾の集積 / Shield Pool（変則）：4レベルの時点で、フリー・アクションによって、スキルニールは自身の秘術集積から1ポイントを費やし、防御的発動の精神集中判定に自身の AC への盾ボーナスを加えることができる（強化ボーナスは含まない）。スキルニールはまた接触攻撃または盾攻撃をいずれかの集積打撃のメイガスの秘奥と組み合わせて使用できる。この能力は呪文喚起と置き換える。

呪文の盾 / Spellshield（超常）：7レベルの時点で、標準アクションにより、スキルニールは自身の秘術集積からその呪文のレベルごとに1ポイントを費やすことにより、メイガス呪文1つを盾に蓄えることができる。これは スペル・ストアリング 武器特殊能力と同様に働くが、スキルニールによる盾攻撃の成功時にのみ活性化し、3レベル以下の呪文に制限されない。この能力は知識集積と置き換える。

盾の呪文戦闘 / Shielded Spell Combat（超常）：8レベルの時点で、スキルニールは呪文戦闘能力を得るが、絆の盾を振るうときのみ使用できる。スキルニールはメイガス呪文の動作要素を実行するために自身の盾の手を使用することができるが、自身の次のターンまで AC への盾のボーナスを失う；絆の盾がバックラーの場合、スキルニールは AC への盾のボーナスを保持する。14レベルの時点で、スキルニールは呪文戦闘強化の利益を得る。

19レベルの時点で、スキルニールは呪文戦闘にどの種類の盾を使用しているときでも、AC への盾のボーナスを保持する。この能力は呪文戦闘強化、上級呪文戦闘、および呪文リスト拡張と置き換える。

上級呪文の盾 / Greater Spellshield（超常）：16レベルの時点で、スキルニールは戦闘中に命中した後で割り込みアクションにより蓄えた呪文を活性化できる。スキルニールは呪文が自身と命中したクリーチャーのどちらに影響を与えるかを選択できる。この能力は報復打撃と置き換える。

Magus Arcana：以下のメイガスの秘奥はスキルニール・アーキタイプを補完する：秘術の砦、上級秘術の砦、不朽の刃（武器か盾を使用できる）、集積打撃、集積打撃（放電化、粘着化、雷鳴化）、予知防御、reflection。

魂の鍛え手（アーキタイプ）Soul Forger

自身の魂の生の魔法のエッセンスを力を凌ぐ武装に吹きこむ技能を学んだ魂の鍛え手は、神秘の業と戦の技を組み合わせ鋼のような完璧さに一体化させる。

呪文発動能力低下 / Diminished Spellcasting：魂の鍛え手はレベルごとに通常よりも1つ少ない呪文を発動できる。これによって0に減少した場合、魂の鍛え手はそのレベルに【知力】に基づくボーナス呪文数がある場合にのみ、そのレベルの呪文を発動できる。

秘術の絆 / Arcane Bond（超常）：1レベルの時点で、魂の鍛え手は 秘術の絆 のアイテムとして武器1つを得る。これはウィザード・クラスの能力と同一だが、魂の鍛え手は武器を選択せねばならない。

呪文戦闘 / Spell Combat（超常）：魂の鍛え手は絆の武器を振るっているときにのみこの能力を使用できる。

呪文撃 / Spellstrike（超常）：魂の鍛え手は絆の武器を振るっているときにのみこの能力を使用できる。

親方鍛冶師 / Master Smith（変則）：魂の鍛え手は鎧、盾、および武器を製作する〈製作〉判定にメイガス・レベルを加える。このボーナスは《魔法の武器防具作成》を使用する際に必要とされる技能判定に適用する。

7レベルの時点で、魂の鍛え手は通常のアイテムを作成する際の作業時間を決定する際に鎧、盾、および武器の市価 gp の 1/10 を使用し、魔法の武器防具を強化するのに通常の半分の時間しか必要としない。この能力

は知識集積と置き換える。

絆の強化 / Fortify Bond（超常）：4 レベルの時点で、魂の鍛え手は自身の秘術集積から 1 ポイントを費やし、絆のアイテムの硬度とヒット・ポイントをメイガス・レベルに等しい量増加することができる。これらのヒット・ポイントは消費されるまでか魂の鍛え手が次に呪文を準備するまで持続する。この能力の複数回使用は上書きされ累積しない。この能力は呪文喚起と置き換える。

再鍛造 / Reforge（超常）：11 レベルの時点で、標準アクションにより、魂の鍛え手は自身の秘術集積から 1 ポイントを費やして接触し、ダメージを受けた物体のメイガス・レベルに等しいヒット・ポイントを修復できる。破壊された物体を修理するには 1 分間とアイテムの市価の 1/4 の材料が必要であり、物体は 1 ヒット・ポイントに修復される。

破壊された魔法のアイテムの強化を修復するには、魂の鍛え手の秘術集積から追加でアイテムの術者レベルに等しいポイントを必要とする。魂の鍛え手はアイテムの術者レベルが自身よりも低い場合は一時的な負の 1 レベルを、同じか大きな場合は負の 2 レベルを獲得する（あるいは、そのアイテムが絆の武器である場合には獲得しない）；これらの負のレベルを取り除くセーヴ DC は 10 ＋アイテムの術者レベルに等しい。この能力は呪文喚起強化と置き換える。

破壊的報復打撃 / Destructive Counterstrike（超常）：16 レベルの時点で、魂の鍛え手が機会攻撃範囲に収めている間に魔法のアイテムを起動した相手は、目標に対してかアイテムに対する武器破壊のいずれかの機会攻撃を誘発する。アイテムが破壊された場合、その効果は無効になる。この能力は報復打撃と置き換える。

瞬間再構築 / Instantaneous Reconstruction（超常）：19 レベルの時点で、魂の鍛え手は標準アクションとして接触することで機会攻撃を誘発することなく破壊されたアイテムを再鍛造できる。この能力は呪文リスト拡張と置き換える。

メイガスの秘奥 / Magus Arcana：以下のメイガスの秘奥は魂の鍛え手アーキタイプを補完する：精密な秘術、滅ぼしの刃、献身の刃、解呪撃、不朽の刃、および亡霊の刃。

モンク　Monk

すべてのモンクや修道会が同じ方法で彼らの神秘的な伝統と戦闘形態に近づくわけではないが、大抵のモンクは気と戦争の優れた能力との融合である修道院の伝統に没頭させられた神秘的な戦士である。それらには神秘的な伝統をはねつけ、気の神秘の必要なしで戦闘形態の完成を求める―武道家のような―ものさえいる。以下のアーキタイプは世界全体のモンクが、彼らの個性的な人格と修道院の戦闘形態の完成を求める多くの道を表す。僧兵と手取が比較的新しい戦闘のスタイルを表し、伝統的な修道院の訓練にいっそう慣れているものたちを驚かせる間に、先生のような幾人かは、他の人たちに知恵を与えるために彼らの知識を使う。

流麗なるモンク（アーキタイプ）　Flowing Monk

流麗なるモンクは風であり川である。彼は世界がどのように流れ、それを用いて彼の敵に流れを向ける力を知っている。風と水の持続的な圧力と優美さの下で最も強力な石さえ砕く。

ボーナス特技：流麗なるモンクは通常のモンクボーナス特技を以下と置き換える:《足払い強化》、《位置ずらし強化》*、《回避》、《軽妙なる戦術》、《素早い移動》、《武器の妙技》、《迎え討ち》、《矢止め》。6 レベル時に、以下の特技は同様に入手可能である：《合気投げ》*、《回避移動》*、《軽業移動》、《強行突破》、《二度目の正直》*、《フェイント強化》、《武器落とし強化》、《ボディーガード》*。10 レベル時に、以下の特技が追加される:《足払い打撃》*、《位置ずらし打撃》*、《一撃離脱》、《庇う》*、《矢つかみ》。（アスタリスクは Advanced Player's Guide の特技を示す。）

方向変換 / Redirection（変則）：1 レベル時に、割り込みアクションとして、流麗なるモンクは流麗なるモンクが機会攻撃範囲に収める、彼を攻撃するクリーチャーに対して位置ずらしあるいは足払いの戦技を試みることができる。もし戦技が成功している場合、攻撃者はその後 1 ラウンド（反応 DC ＝ 10 ＋モンク・レベルの 1/2 ＋モンクの【判断力】修正値、持続時間半分）、加えて 4 レベル時と以降 4 レベルごとに追加で 1 ラウンドの間不調状態になる（最大で 20 レベルの 6 ラウンド）。モンクはもし攻撃者が彼を攻撃しているときに《強打》を使っているかあるいは彼に突撃している場合、位置ずらしあるいは足払いの戦技判定に＋ 2 のボーナスを得て、方向変換のセーヴ DC が 2 だけ上昇する。もし両方ともが適用される場合、この利益によるボーナスは＋ 4 に増えセーヴィング・スローの DC は 4 だけ上昇する。

4 レベル時に、流麗なるモンクは流麗なるモンクが機会攻撃範囲に収める、近接攻撃で味方を攻撃する敵に対して方向変換を使用することができる。8 レベル時に、流麗なるモンクがこの能力で位置ずらしと足払いの戦技両方を 1 回の割り込みアクションの一部として行うことができる。12 レベル時に、たとえ流麗なるモンクが彼を攻撃する敵を機械攻撃範囲に収めていないとしても、流麗なるモンクは近接攻撃で彼を攻撃するどんな敵に対してでも方向変換を使用することができる。流麗なるモンクはモンク・レベルごとに 1 日に 1 回この能力を使うことができるが、ラウンドごとに 1 回だけである。この能力は朦朧化打撃と置き換える。

ぐらつかせる反撃 / Unbalancing Counter（変則）：2 レベル時に、流麗なるモンクの機会攻撃は攻撃が当たったクリーチャーを流麗なるモンクの次のターンの終わりまで立ちすくみ状態にする（反応 DC=10 ＋モンク・レベルの 1/2 ＋モンクの【判断力】修正値、無効）。この能力は 2 レベル時に得たボーナス特技と置き換える。

流麗なる回避 / Flowing Dodge（変則）：3 レベル時に、流麗なるモンクは AC に彼に隣接している敵ごとに＋ 1 の回避ボーナスを得る。このボーナスは最大で彼の【判断力】修正値に等しいボーナスまで上昇する（最低で 1）。この能力は高速移動と置き換える。

捕えがたき目標 / Elusive Target（変則）：5 レベル時に、割り込みアクションとして、流麗なるモンクはその攻撃のダメージを半分にするために攻撃者の攻撃ロールに対抗して彼の気プールから 2 ポイントを消費して反応セーヴを試みることができる。11 レベル以降、流麗なるモンクはセーヴに成功すればダメージを被らず、セーヴに失敗してもダメージは半分ですむ。もし攻撃者がモンクを挟撃している場合、攻撃していない挟撃している敵は攻撃の目標になる。同じ攻撃ロールを使って、もし攻撃が新しい標的に当たった場合、そのクリーチャーは半分のダメージを受ける（あるいはもし攻撃が完全に避けられた場合は全ダメージ）。攻撃に付随する効果（出血、毒、呪文効果など）はたとえ攻撃が半分のダメージになったとしてもどれも完全に適用される。この能力は無病身と金剛身と置き換える。

呪文打ち返し / Volley Spell（超常）：15 レベル時に、目標にされた呪文や疑似呪および能力が流麗なるモンクの呪文抵抗を打ち破ることに失敗した場合、彼は彼の気プールから呪文レベルの 1/2 と等しい数のポイント（最低で 1）を使うことによって、スペル・ターニング呪文（コア・ルール 347 ページ参照）のようにその術者に効果を反射することができる。この能力は激震掌と置き換える。

戦技の達人（アーキタイプ）Maneuver Master

戦技の達人は単純なダメージを与える一撃より多くの複雑な動作を専門に扱う。

ボーナス特技：通常のモンクのボーナス特技に加えて、戦技の達人はどんな戦技強化特技（《蹴散らし強化》のような）でもボーナス特技として選ぶことができる。6 レベル以降、彼はどんな上級戦技特技（《上級組みつき》のような）でもボーナス特技として選ぶことができる。10 レベル以降、彼はどんな戦技打撃特技（《足払い打撃》のような）でもボーナス特技として選ぶことができる。

連技 / Flurry of Maneuvers（変則）：1 レベル時に、全力攻撃アクションの一部として、その戦技は通常であれば近接攻撃を置換するものであるか標準アクションを要求するものであるかにかかわらず、戦技の達人は追加で 1 回の戦技を行うことができる。戦技の達人はその付属の戦技の CMB を決定する際に基本攻撃ボーナスの代わりに彼のモンク・レベルを使用するが、連技を使用する時、全ての戦技判定に－ 2 のペナルティを被る。8 レベル時に、戦技の達人は戦技判定に－ 3 のペナルティを加えて、2 回目の追加の戦技を試みることができる。15 レベル時に、戦技の達人は戦技判定に－ 7 のペナルティを加えて、3 回目の追加の戦技を試みることができる。この能力は連打と置き換える。

戦技防御 / Maneuver Defense（変則）：3 レベル時に、もし戦技の達人が戦技強化特技を持っている場合、たとえそれが通常そうしないとしても、戦技の達人に対してその戦技を試みるどんなクリーチャーでも機会攻撃を誘発する。この能力は不動心と置き換える。

確かな戦技 / Reliable Maneuver（変則）：4 レベル時に、即行アクションとして、戦技の達人は戦技を試みる前に彼の気プールの 1 ポイントを使うことができる。彼はその戦技で彼の戦技判定を 2 回ロールし、より良い結果を使うことができる。この能力は浮身を置き換える。

瞑想戦技 / Meditative Maneuver（変則）：5 レベル時に、即行アクションとして、戦技の達人は彼の次のターンの始まりの前に彼が行うどんな戦技判定にでも彼の【判断力】修正値を加えることができる。彼は戦技判定を行なう前に、どの戦技判定にボーナスを与えるか決めなくてはならない。この能力は無病身と置き換える。

範囲戦技 / Sweeping Maneuver（変則）：11 レベル時に、戦技の達人はどちらの戦技も戦技の達人が移動を必要としない限り、標準アクションとして 2 つの戦技を行うことができる。彼は 2 体の隣接した敵に対して 2 つの同一の戦技を行なうか、あるいは彼は同じ目標に対して 2 つの違った戦技を行なうことができる。この能力は金剛身と置き換える。

旋風戦技 / Whirlwind Maneuver（変則）：15 レベル時に、1 日 1 回全ラウンド・アクションとして、戦技の達人はその戦技が移動を必要としない限り、彼が機会攻撃範囲に収めているすべての敵に対して 1 回の戦技を試みることができる。彼は 1 回の戦技判定を行い、それはすべての目標に適用される。この能力は激震掌と置き換える。

武道家（アーキタイプ）Martial Artist

武道家は修道院の伝統なしで純粋な武道の熟達を追求する。彼は型の達人であるが、彼の気を利用する能力に欠けている。

属性：武道家はどの属性でもなることができる。

痛点 / Pain Points（変則）：3 レベル時に、武道家の人型生物の解剖学に対する先進的な知識はクリティカル・ヒットの確定ロールに＋ 1 のボーナスを与えて、彼の朦朧化打撃と激震掌の DC を 1 増やす。この能力は不動心と置き換える。

武道の達人 / Martial Arts Master（変則）：4 レベル時に、武道家はそれらの特技が素手攻撃あるいはモンク用特殊武器に適用されるとき、彼のモンク・レベルを前提条件がファイター・レベルの特技を得るために使うことができる。この能力は浮身と置き換える。

弱点の利用 / Exploit Weakness（変則）：4 レベル時に、即行アクションとして、10 ＋物体の硬度あるいは目標の脅威度を DC とした、自身のモンク・レベルを加えた【判断力】判定によって、武道家はクリーチャーあるいは物体を観察し弱点を見つけられる。もし判定が成功した場合、武道家は彼のターンの終わりまで攻撃ロールに＋ 2 のボーナスを得て、彼のターンの終わりまで彼が行うどんな攻撃でもそのクリーチャーや物体の DR や硬度を無視する。

代わりに武道家はこの能力を即行アクションとして 30 フィート以内の 1 体のクリーチャーの動きと表情を分析するために使用することで、彼の次のターンの始めまでその敵に対する〈真意看破〉判定、反応セーヴ、そして AC への回避ボーナスに、彼のモンク・レベルの 1/2 に等しいボーナスを与えることができる。

この能力は気蓄積と置き換える。

極限の耐性 / Extreme Endurance（変則）：5 レベル時に、武道家は疲労に完全耐性を得る。10 レベル時に、彼は過労に同様に完全耐性を得る。15 レベル時に、彼は朦朧に完全耐性を得る。20 レベル時に、彼は［即死］効果と生命力吸収に完全耐性を得る。この能力は無病身、金剛身、即身成道と置き換える。

肉体の抵抗 / Physical Resistance（変則）：7 レベル時に、もし武道家が能力値ダメージを起こす効果、能力値吸収、一時的な能力値ペナルティを被る場合、その効果は 1 ポイント減る。この減少は 7 レベル以降の 3 レベルごとに 1 増加する（最大で 19 レベルの 5）。この能力は肉体の完成、時知らずの肉体、日月語と置き換える。

打撃のいなし / Defensive Roll（変則）：13 レベル時に、武道家は 1 日 1 回、13 レベル以降の 3 レベルごとに追加で 1 回（最大 19 レベルの 1 日 3 回）、上級のローグの技の打撃のいなし（コアルールブック 69 ページ参照）を使うことができる。この能力は金剛心と置き換える。

激震掌：武道家は 15 レベル以降レベルごとに追加で 1 日に追加で 1 回この能力を使うことができるが、1 度の効果で打てるのは 1 体だけである。

上級打撃のいなし Greater Defensive Roll（変則）：19 レベル時に、武道家は打撃のいなしに成功すればダメージを被らず、もし反応セーヴィング・スローに失敗した場合もダメージは半分ですむ。この能力は虚身と置き換える。

無数の型の達人（アーキタイプ）Master of Many Styles

無数の型の達人は収集家である。すべての動きとして、彼はカウンターを探し求める。すべての型として、彼は素早い反撃を持っている。究極的には、彼は型の融合を通して完成を探し求める。

ボーナス特技：1 レベル時、2 レベル時とそれ以降の 4 レベルごとに、無数の型の達人はボーナスの型の特技あるいは《エレメンタルの拳》の特技を選ぶことができる（Advanced Player's Guide 158 ページ参照）。彼は、《エレメンタルの拳》の特技以外は、その特技の前提条件を満たさなくてもよい。代わりに、もし彼がすでに（《地の民の型》のような）適切な型の特技を持っている場合、無数の型の達人がその型の特技方針で（《地の民の足払い》のような）特技をこれらのボーナス特技の 1 つとして選ぶことができる。無数の型の達人は型の特技方針で特技の他のいかなる前提条件でも満たす必要はない。この能力はモンクの通常のボーナス特技と置き換える。

起爆の型 / Fuse Style（変則）：1 レベル時に、無数の型の達人は彼が知っている型の 2 つをより完璧な型に融合することができる。無数の型の達人は 2 つのスタイル特技の構えを同時に起動状態にできる。スタイル特技 1 つの開始は今までどおり即行アクションであるが、無数の型の達人が別のスタイル特技へと切り替える時に、彼は既に起動中である構え 1 つを維持することを選択できる。彼は 2 つのスタイル特技の構えだけを同時に起動できる。

8 レベル時に、無数の型の達人はすぐに 3 つの型を融合することができる。彼は 3 つのスタイル特技の構えを同時に起動状態にできる。さらに、彼は即行アクションとして最大 3 つの構えを始めることができる。

15 レベル時に、無数の型の達人はすぐに 4 つのスタイルを融合することができる。彼は 4 つのスタイル特技の構えを同時に起動状態にできる。さらに、彼は彼の気プールから 1 ポイント費やすことによって、フリー・アクションとして最大 4 つの構えを始めることができる。

この能力は連打と置き換える。

完璧な型 / Perfect Style（変則）：20 レベル時に、無数の型の達人は同時に 5 つのスタイル特技の構えを起動状態にでき、フリー・アクションとしてそれらの構えを変えることができる。この能力は即身成道と置き換える。

先生（アーキタイプ）Sensei

先生は鋭敏で素早い時折の訂正と一緒に心、身体、精神の調和に課題を与える尊敬される教師である。単独で彼自身の利益のために知識を使うよりも、彼はそれを彼の周囲をより良くするために使う。

技能：先生はクラス技能として〈交渉〉、〈言語学〉と全ての〈知識〉技能を得る。

助言 / Advice（変則）：先生の助言は（朗踊を使用する）呪芸と同様であり、1 レベル時に勇気鼓舞の呪芸、3 レベル時に自信鼓舞の呪芸、9 レベル時に武勇鼓舞の呪芸を可能にさせ、彼は先生のレベルのバードとして全体で彼のレベル＋彼の【判断力】修正（最低で 1）と等しい数のラウンド使用可能である。この能力は連打、高速移動、身かわし強化と置き換える。

看破の打撃 / Insightful Strike（変則）：2 レベル時に、先生は攻撃ロールと素手攻撃やモンク武器での戦技判定に彼の【筋力】あるいは【敏捷力】の代わりに彼の【判断力】ボーナスを使うことができる。この能力は身かわしと 2 レベルで得るボーナス特技と置き換える。

神秘的な知識 / Mystic Wisdom（超常）：6 レベル時に、先生は彼自身その能力が先生自身より 30 フィート以内の 1 体の味方に影響を与えることを目的として（それぞれのために必要とされる通常の行動を使って）クラス能力を始動させるために自らの気プールからポイントを使うとき、彼の助言能力を使うことができる。12 レベル時に、先生は彼自身よりも 30 フィート以内のすべての味方に影響を与えることができる（それぞれの目標のために 1 ポイントではなく、彼の気プールのポイントから 1 ポイントだけ費やす）。

12 レベル時に、先生は代わりに、30 フィート以内の 1 体の味方に、身かわし、高速移動、大跳躍、無病身、浮身を与えるために（即行アクションとして）彼の気プールから 1 ポイントを費やして助言を行うことができる。18 レベル時に、先生は 2 ポイントを費やして 30 フィート以内のすべての味方に上記の 1 つの能力を与えるか、30 フィート以内の 1 体の味方に金剛身、金剛心、身かわし強化を与えることができる。これらの能力は先生のレベルで機能し 1 ラウンドの間持続する。この能力は 6 レベル、12 レベル、18 レベルのボーナス特技と置き換える。

僧兵（アーキタイプ）Sohei

僧兵は馬と狩りの達人である。僧兵は修道院の兵士であり、徒歩あるいは騎乗の戦闘に同様に熟練している。素手の技術に熟練すると同時に、多くの僧兵は騎乗中あるいは他者の馬に対して使うことができる武器を好む。

技能 / Skills：僧兵はクラス技能として〈動物使い〉を得る。

武器と防具の習熟：僧兵はすべての単純、軍用武器と軽装鎧に習熟している。

ボーナス特技：僧兵はボーナス特技として騎乗特技を選ぶことができる。

献身的な守護者 / Devoted Guardian（変則）：1 レベル時に、僧兵はたとえ彼が彼の敵に気付かないとしても常に不意討ちラウンドで行動をすることができるが、依然として彼が行動をするまで彼は立ちすくみ状態のままである。加えて、僧兵はイニシアチブ・ロールに彼のモンク・レベルの 1/2 と等しいボーナスを得る。20 レベル時に、僧兵のイニシアチブ・ロールは自動的に出目 20 となる。この能力は朦朧化打撃と置き換える。

素手打撃：僧兵の素手打撃のダメージは 4 レベル以降上昇しない。

修道院の騎乗動物 / Monastic Mount（超常）：4 レベル時に、僧兵は彼の騎乗動物に彼のレベルごとに 1 時間の間、彼のレベルの 2 倍に等しい一時的ヒット・ポイントを与えるために彼の気プールから 1 ポイントを費やすことができる。加えて、僧兵と彼の騎乗動物が隣接している限り、騎乗しているときも含めて、騎乗動物は僧兵が所有している以下のどの能力も得る：AC ボーナス、金剛心、身かわし、大跳躍、身かわし強化、気攻撃（僧兵が彼の気プールに少なくとも 1 ポイントを持っている限り）、肉体の完成、不動心。僧兵が彼の気プールからポイントを使うとき、彼の騎乗動物は僧兵と同じ利益を得る。この能力は高速移動と素手攻撃ダメージの増加と置き換える。

気武器 / Ki Weapon（超常）：4 レベル時に、即行アクションとして、僧兵は彼が振るうどんな武器でも（彼の素手攻撃を含めて）攻撃とダメージ・ロールに＋ 1 の強化ボーナスを与えるために彼の気プールから 1 ポイント費やすことができる。このボーナスは 4 レベル以降の 4 レベルごとに＋ 1 増加し最大で 20 レベル時に＋ 5 ボーナスとなり、彼の次のターンの終わりまで持続する。この能力は浮身と縮地の法と置き換える。

武器修練 / Weapon Training（変則）：6 レベル時に、僧兵はファイター・クラス特徴（コアルールブック 56 ページ参照）として、以下の武器グループの 1 つの武器修練を得る：ボウ、クロスボウ、モンク用武器、ポールアーム、槍、投擲武器。彼は追加の武器グループを 6 レベル以降の 6 レベルごとに、最大で 18 レベルの 3 つまで選択できる。僧兵は彼が武器修練を持っているどんな武器でも連打と気打撃を使うことができる。この能力は無病身、金剛身、激震掌、日月語と置き換える。

手取（アーキタイプ）Tetori

手取の型は堂々としたレスラー―彼の敵を困惑させ無力にする、幻惑させるずらりと並んだつかみ、押え込みと締めつけを持っている戦士―のそれである。

ボーナス特技：手取は以下のボーナス特技を得る：1 レベル―《組みつき強化》、2 レベル―~~《Crushing Embrace》~~（訳注：更新；《朦朧化押さえこみ》）、6 レベル―《上級組みつき》、10 レベル―~~《Twin Lock》~~（訳注：更新；《組み打ち》）、14 レベル―《絞め落とし》、18 レベル―~~《Backbreaker》~~（訳注：更新；《首砕き》）。これらの特技はモンクの通常のボーナス特技と置き換える。

優雅なグラップラー / Graceful Grappler（変則）：手取は彼の基本攻撃ボーナスの代わりに、組みつきでの CMB と CMD を決定するために彼のモンク・レベルを使う。4 レベル時に、彼は組みつきの間攻撃ロールにペナルティを被らずに機会の攻撃をすることができ、敵を押え込むときか組みつき中に、AC に彼の【敏捷力】ボーナスを維持する。8 レベル時に、手取は素手打撃を使うとき、つかみ（Pathfinder RPG Bestiary、301 ページ参照）の特殊攻撃を得て、彼自身のサイズ以下のクリーチャーに対して彼の気プールから 1 ポイント費やすか、より大きいクリーチャーに対して彼の気プールから 2 ポイントを費やすことによってこの能力を使用することができる。15 レベル時に、手取は締め付け（Bestiary、298 ページ参照）の特殊攻撃を得て、どんな成功した組みつき判定にでも彼の素手打撃のダメージを与える。この能力は連打と置き換える。

組みつき返し / Counter-Grapple（変則）：4 レベル時に、手取のレスラーは彼に組みつきを試みるクリーチャーに対して機会攻撃を行なうことができる。この能力は手取が《上級組みつき》の特技を持っているクリーチャーに対して機会攻撃を行うことを可能にするわけではない。6 レベル時に、たとえ彼の攻撃者が視認困難あるいは完全視認困難を持っているとしても、8 レベル時に彼が立ちすくみ状態であってさえ、10 レベル時にたとえ彼の攻撃者が並外れた間合いを持っているとしても、彼は組みつき返しを行うことができる。この能力は浮身と置き換える。

切り開く自由 / Break Free（変則）：5 レベル時に、手取は組みつきから逃れるための戦技か〈脱出術〉判定に自身のモンク・レベルを加える。も

し手取が絡みつかれた状態、麻痺状態、減速状態、よろめき状態にする効果に対してセーヴに失敗した場合、彼は新しいセーヴを試みるために割り込みアクションとして彼の気プールの 1 ポイントを費やすことができる。この能力は大跳躍と置き換える。

逃れえぬつかみ / Inescapable Grasp（超常）：9 レベル時に、手取は組みつきから逃れる彼の敵のフリーダム・オヴ・ムーヴメントと〈脱出術〉判定への魔法のボーナスを押えるために彼の気プールから 1 ポイント費やすことができる。13 レベル時に、この能力は同様にディメンジョナル・アンカーの効果へ繰り返される。17 レベル時に、手取の素手打撃はゴースト・タッチの特殊能力を得て、彼が攻撃する非実態クリーチャーに組みつき状態を得る（反応　無効、DC10 ＋レスラー・レベルの 1/2 ＋彼の【判断力】修正値）。逃れえぬつかみは即行アクションで、レスラーの次のターンの始めまで持続する。この能力は身かわし強化、縮地の法、時知らずの肉体、日月語と置き換える。

形態固め / Form Lock（超常）：13 レベル時に、手取は DC11 ＋効果の術者レベル（あるいは超常能力のポリモーフ効果による、クリーチャーの HD）に対して、彼のモンク・レベルと等しいボーナスを加えて、判断力判定で接触することによって、ポリモーフ効果を無効化することができる。これは手取の気プールから 2 ポイントを必要とする標準アクションか、あるいはもしクリーチャーが手取に組みつかれているときに、ポリモーフ効果を使おうと試みる場合は割り込みアクションである。この能力は金剛心と置き換える。

アイアン・ボディ / Iron Body（超常）：19 レベル時に、移動アクションとして、手取は彼の気プールから 3 ポイントを費やすことにより、アイアン・ボディの呪文（コアルールブック、302 ページ参照）と同様に 1 分間彼の身体組織を極端に密集させることができる。この能力は虚身と置き換える。

レンジャー Ranger

レンジャーは通常深い森と親しみ、社会の辺縁で生活する一匹狼のようであると考えられており、時にはあまりよくわかっていない人々によってドルイドやその他の自然崇拝と混同されている。その一部は確かにこのような生活を選択しているが、すべてのレンジャーが古典的なモデルに適合しているわけではない。多くのレンジャーはその特定の技能や傾向の代わりに別の出口を見つける。ある者は軍隊と旅をし、遮蔽と盾の両方として自然を使い、事前の斥候として活動する。別の者は世界の深い場所に故郷を見出し、ほとんどの表層の住人と遠く隔てられた洞窟と隧道で生活する。また別の者は空を支配する鳥と絆を結び、あるいは多種多様な危険な動物たちを殺して分類するためにライフルの道を歩む。古典的クラスのいくつかの新しい手法をここに紹介する。

戦闘斥候（アーキタイプ）Battle Scout

軍隊はきれいな水、安全なルート、そして敵の情報を必要とする。多くの場合は正規の野外活動家で十分かもしれないが、一部の大規模な軍団は部隊の身体の安全を維持し、地形と地形に隠された危険を把握するために、戦闘斥候に目を向ける。

狩人の絆 / Hunter's Bond（変則）：4 レベルの時点で、戦闘斥候は狩人の絆能力を取得する際、仲間との絆を選択しなければならない。戦闘斥候は動物の相棒を持たない。

有利な地形 / Advantageous Terrain（変則）：5 レベルの時点で、戦闘斥候は得意な地形の 1 つにいる際に、連続した 3 ラウンドを費やして以下の利益を得るために地形の範囲を精査することができる。各ラウンドに地形を精査するには標準アクションを使用する。地形の精査の第 1 ラウンド中、戦闘斥候は視線上の単一のマスからの半径 60 フィートの爆発状の範囲を指定する。この範囲の精査に費やすラウンド数に応じて、戦闘斥候あるいはその味方はレンジャー・レベルにつき 10 分間以下の利益を得る。（例えば、2 ラウンドを費やしたなら、戦闘斥候または味方は最初の 2 つの利益を得る。）

*1 ラウンド目：*戦闘斥候の視線上におりその声を聞くことのできる味方は、有利な地形の範囲内におけるイニシアチブ判定に＋ 2 ボーナスを得る。

*2 ラウンド目：*戦闘斥候の視線上におりその声を聞くことのできる味方は、有利な地形の範囲内における〈知覚〉、〈隠密〉、および〈生存〉判定に＋ 2 を得る。

*3 ラウンド目：*戦闘斥候の有利な地形の範囲内における移動は移動困難な地形に阻まれない。さらに、戦闘斥候は範囲内における〈登攀〉および〈水泳〉判定ならびに跳躍のための判定に、気が散らされているか危険が差し迫っている場合でさえ出目 10 を行うことができる。この能力はレンジャーの 2 つ目の得意な敵と置き換える。

潜入 / Infiltration（変則）：10 レベルの時点で、1 日に 1 回、戦闘斥候は得意な地形ではない単一の地形の種別を選択することができる。その後のレンジャー・レベルにつき 1 時間、戦闘斥候はその地形を得意な地形であるかのように扱う。この能力はレンジャーの 3 つ目の得意な敵と置き換える。

優れた戦術 / Superior Tactics（変則）：15 レベルの時点で、1 日に 1 回、自身と味方のイニシアチブ・ロールの後で、戦闘斥候は自身と味方のイニシアチブ・ロールを望むように並べることができる。戦闘斥候が既に有利な地形能力で地形を探るために 3 ラウンドを使用しており、ともに効果範囲内にいる場合、自身と味方はイニシアチブ判定に＋ 2 ボーナスを得る。この能力の使用はアクションではない。この能力はレンジャーの 4 つ目の得意な敵と置き換える。

完璧な優位 / Perfect Advantage（変則）：20 レベルの時点で、有利な地形能力を使用しているとき、戦闘斥候は地形を精査してすべての利益を得るのに 1 回の標準アクションしか必要としない。さらに、有利な地形の範囲は視線上の単一のマスからの半径 1 マイルの拡散に増加する。この能力は狩人の極みと置き換える。

深みを歩む者（アーキタイプ）Deep Walker

一部のレンジャーは森に自らの人生を捧げ、狩人、保護者、およびその多様な地形の中で荒野の案内人になる。深みを歩む者は代わりに地の奥深くの奇妙な地形を体得し、洞穴や洞窟を探検し、地表の住民のほとんどが探検を恐れる闇の回廊の主となる――そして、おそらくそれが彼らが探検を恐れる理由である。

深みの知識 / Deep Knowledge（変則）：3 レベルの時点で、深みを歩む者は地下（洞窟とダンジョン内）にいる間、イニシアチブ判定と〈知識：ダンジョン探検〉、〈知覚〉、および〈生存〉技能判定に＋ 2 ボーナスを得る。以降の 5 レベルごとに、深みを歩む者は地下にいる間、これらの判定のそれぞれに追加の＋ 3 を得る（18 レベルの時点で最大＋ 11）。この能力は得意な地形と置き換える。

岩歩き / Rock Hopper（変則）：7 レベルの時点で、深みを歩む者は地下の岩と石を乗り越えて移動する間、本能的に最も安定した表層を掴んでしっかりと保持する。深みを歩む者は地下の地形を横断するために行うすべての〈軽業〉および〈登攀〉判定に＋ 5 ボーナスを得る。さらに、深みを歩む者は地下の地形と地底の植物によって形成される移動困難な地形を無視する。この能力は森渡りと置き換える。

深みを歩む者のカモフラージュ / Deep Walker Camouflage（変則）：12 レベルの時点で、深みを歩む者は地下環境において、その地形が遮蔽や視認困難を提供しない場合でさえ、身を隠すための〈隠密〉技能を使用することができる。この能力はカモフラージュと置き換える。

石との一体 / One with the Stone（変則）：17 レベルの時点で、深みを歩む者は地下にいる間、注目を受けている場合でさえ、身を隠すための〈隠密〉技能を使用することができる。この能力は影隠れと置き換える。

鷹匠（アーキタイプ）Falconer

レンジャーは特定の動物との特別な絆を常に楽しんでいるが、鷹匠はこの絆をより深いレベルで結ぶ。鷹匠は他のレンジャーよりも早くから相棒を持ち始め、相棒に特殊な芸を教える能力を持っている。

羽毛の相棒 / Feathered Companion（変則）：1 レベルの時点で、鷹匠は 1 羽の猛禽との信頼と交流を築いている。この鳥には任意の種類の大型の狩猟あるいは腐肉食の鳥（ハゲタカでさえ）を利用できる。この能力はドルイドの（“自然との絆”クラス特徴の一部である）動物の相棒能力のように機能するが、鷹匠は鳥を動物の相棒にせねばならず、相棒は通常のヒット・ポイントの半分しか持たない。

鷹匠は猛禽に「働け」の芸を教えることはできないが、「放し飼い」か「気そらし」のいずれかの芸を無料で教えることができる。鷹匠が選択しなかった方の芸は、後で芸として選択することができる。

*放し飼い（DC 15）：*鷹匠は自身の動物の相棒を放し飼いにして餌を探し回らせることができる。相棒を 1 週間を超えて放し飼いにすることはで

きない。鷹匠が相棒を放し飼いにする場合、相棒は指定された期間が完了すると放たれた場所に帰還することに同意する。

気そらし（DC 20；鳥のみ）：動物の相棒は「攻撃しろ」の芸により通常の攻撃を行おうとしている敵の周囲で激しく羽ばたく。これによりその敵に対する攻撃ロールを行う。命中すると、その敵は 怯え状態 になる。この能力は野生動物との共感と置き換える。

狩人の絆 / Hunter's Bond（変則）：4 レベルの時点で、鷹匠は狩人の絆を得るときに動物の相棒を選択しなければならない。鷹匠は 4 レベルの時点で新しい相棒を獲得するのではなく、羽毛の相棒が完全なヒット・ポイントを得る。

殺しの急降下 / Swoop for the Kill（変則）：6 レベルの時点で、野外にいるとき、鷹匠は羽毛の相棒に直上から敵を攻撃するよう指示することができる。羽毛の相棒はボーナス芸として以下の芸を得る。

急降下突撃（DC 20；鳥）：鷹匠の鳥の相棒は飛行して上昇した後、急降下突撃に入る。この芸を実行するには、相棒は飛行可能で、野外か鳥が長距離飛行するのに十分な余地のあるどこかにいなければならない（壮大な大聖堂ならば十分な余地があるかもしれないが、ダンジョンは通常不可）。全ラウンド・アクションを費やして有利な高所へと飛び、次のラウンドに鷹匠の指定する敵への突撃攻撃を行う。突撃攻撃が命中した場合、鳥は 1d4 の噛みつきの代わりに 2d4 ポイントのダメージを与え、攻撃を行う際に× 4 のクリティカル修正値を得る。鳥が命中した場合、目標は 1 ラウンドの間 よろめき状態 になる。この能力はレンジャーが 6 レベルに得る戦闘スタイル特技と置き換える。

戦利品狩り（アーキタイプ）Trophy Hunter

一部のレンジャーは大物狙いになるために黒色火薬の神秘に目をつける。火器の発見は大型で危険な獲物を狩るには有用であり、彼らは黒色火薬の発射による亀裂との戦いに突入する。これまで以上に危険な野生の住人を追跡し、調査し、理解し――殺すための狩猟と探索の旅はしばしば広範囲に渡る。これはレンジャーの通常の自然と野生のクリーチャーへの敬意にいくらか逆行しているかもしれないが、戦利品狩りは自身が自然の壮大なパズルの単に多くの欠片に過ぎず、そしてそのジャングルの法――自身よりも弱いものを殺して餌にする権利と、狡知と流血によって優位を確立する必要――が食物連鎖の現在の頂点としての権利と義務の双方であることを理解している。

追跡強化 / Improved Tracking（変則）：1 レベルの時点で、戦利品狩りは足あとを追跡または識別する〈生存〉技能判定に＋ 2 ボーナスを得る。追跡を行う際、戦利品狩りはまた DC 15 の〈知識：自然〉判定を試みることができる。成功すると、戦利品狩りは自身の追跡するあらゆる動物または魔獣の種別と状態を識別することができる。足取りを精査することにより、戦利品狩りはその健康、移動能力、およびその標準と比較しての一般的な行動の大まかな近似値を識別することができる。この能力は野生動物との共感と置き換える。

火器スタイル / Firearm Style：2 レベルの時点で、戦利品狩りは《素人ガンスリンガー》特技を得て、1 レベル・ガンスリンガーの発露（10 ページ）のいずれも使用することができる。以降の 4 レベルごとに、戦利品狩りは自身のレベル以下の気概特技 1 つかガンスリンガーの発露 1 つを取得することができる。この能力は戦闘特技スタイル（訳注：combat feat style。おそらく戦闘スタイル特技 combat style feat）と置き換える。

狩人の狙い / Hunter's Aim（変則）：4 レベルの時点で、戦利品狩りは得意な敵の弱点と脆弱性の具体的な理解を得て、これらの敵に対する入念な調査によりそれらを傷つけない最善の方法を明らかにする。得意な敵に対する火器攻撃を行う際、戦利品狩りは自身の火器の最初の 2 射程単位まで接触 AC を目標にすることができる。この能力は接触 AC を目標とする射程単位を増大するその他の効果と累積して、その効果に追加の 1 射程単位を加える。この能力は狩人の絆と置き換える。

番人（アーキタイプ）Warden

すべてのレンジャーは荒野との絆を持つが、番人はその最強であるかもしれない。この守護者は荒野の只中に座して守り、より深い荒野の果てから漏れ出てくるかもしれない危険の見張りを続け、自然の残忍さから文明を――そしてその逆を護る。数週間、数カ月間、時には数年間の長きに渡る孤立は、番人に土地の囁きを“聞く”ことができるようにする。そのすべてが狂気ではない。

地形の体得 / Master of Terrain（変則）：1 レベルの時点で、番人は 1 つ目の得意な地形を選択する。番人は 3 レベルの時点、および以降の 5 レベルごとに異なる得意な地形 1 つを得る（最大で 18 レベル時に得意な地形 5 つ）。この能力はレンジャーの 1 つめの得意な敵能力と置き換える。

快適な生活 / Live in Comfort（変則）：2 レベルの時点で、番人の得意な地形は真の故郷になる。番人は荒野のすべての兆しを知っている。番人はほとんど迷わない。番人は簡単に快適で自給自足の生活をすることができ、仲間にも提供することができる。いずれかの得意な地形内にいる番人は、危険に晒されていたり気をそらしている場合でさえ〈生存〉判定に出目 10 をすることができる。危険に晒されても気をそらしてもいない場合、番人は失敗にペナルティを伴う場合でさえ出目 20 をすることができる。この能力はすべての戦闘スタイル特技と置き換える。

地形との絆 / Terrain Bond（変則）：4 レベルの時点で、番人は土地と自身との絆を形成し、そのような地形内では他人に指示をすることができるようになる。得意な地形内にいるとき、番人は視線上にいて番人の声を聞くことのできるすべての味方にイニシアチブ判定および〈知覚〉、〈隠密〉、〈生存〉技能判定への＋ 2 ボーナスを与える。また、番人とともに旅する限り、番人の味方は足取りを残さず追跡することはできない。番人はグループの足あとを残すことを選択でき、あるいは望むのであればグループ内の特定のメンバーの足あとだけを残すことさえできる。この能力は狩人の絆と置き換える。

腕利き探索者 / Able Explorer（変則）：5 レベルの時点で、いずれかの得意な地形内で〈軽業〉、〈登攀〉、〈飛行〉、〈騎乗〉、あるいは〈水泳〉判定を行う際、番人は 2 回の技能判定を行いよりよい結果を取ることができる。この能力はレンジャーの 2 回目、3 回目、および 4 回目の得意な敵と置き換える。

荒野の囁き手 / Wilderness Whispers（超常）：20 レベルの時点で、いずれかの得意な地形内にいる番人は、イニシアチブ判定で出目 20 をロールしたかのように、不意討ちを受けず常に行動する。この能力はレンジャーの 5 つ目の得意な敵と置き換える。

野生の追跡者（アーキタイプ）Wild stalker

文明は年を追うごとに、より強くより退廃的に成長する。それは一定の拡張と搾取を推進し、引き取り手のない荒野を引き裂き、壊れやすい生態系を破壊する。野生の追跡者は社会との絆を棄て、同族の他者から遙か離れた人跡未踏の荒野で生活する。あるいは自身の敵としてしか文明を知ることなくそこに育ったのかもしれない。野生の追跡者は開拓者を文明に追い返し、土地を昔ながらのままに維持するよう努める。

力強い感覚 / Strong Senses（変則）：1 レベルの時点で、野生の追跡者の野生の生活は、その感覚を先鋭化する。野生の追跡者は夜目と〈知覚〉判定への＋ 1 ボーナスを得る。すでに夜目を持っている場合には、野生の追跡者は代わりに〈知覚〉判定への＋ 2 ボーナスを得る。このボーナスは 1 レベルの後 4 レベルごとに＋ 1 増加する（20 レベルの時点で最大の＋ 6 か、キャラクターがこの能力から夜目を得ない場合には＋ 7）。この能力はレンジャーの 1 つ目の得意な敵能力と置き換える。

直感回避 / Uncanny Dodge（変則）：2 レベルの時点で、野生の追跡者はバーバリアンのクラス特徴と同様の直感回避を得る。この能力はレンジャーの戦闘スタイル特技と置き換える。

野生の激怒 / Rage of the Wild（変則）：4 レベルの時点で、野生の追跡者はバーバリアンのクラス特徴と同様の激怒能力を得るが、そのバーバリアン・レベルはレンジャー・レベル－ 3 であると見なす。この能力は狩人の絆と置き換える。

激怒パワー / Rage Powers：5 レベルの時点で、野生の追跡者レンジャーはバーバリアンのクラス特徴と同様の激怒パワー 1 つを得る。野生の追跡者は 5 レベル以降の 5 レベルごとに異なる激怒パワーを得る（20 レベル時に最大で 4 つの激怒パワー）。この能力はレンジャーの 2 つ目、3 つ目、4 つ目、および 5 つ目の得意な敵能力と置き換える。

野生の才能 / Wild Talents（変則）：6 レベルの時点で、野生の追跡者は激怒パワー 1 つか以下のいずれかの技能への＋ 2 洞察ボーナスのいずれかを得る：〈軽業〉、〈登攀〉、〈知覚〉、〈隠密〉、〈生存〉、または〈水泳〉。野生の追跡者は 6 レベル後の 5 レベルごとにこれらの 2 つの利益のうちの 1 つを再び得る（最大で 20 レベル時に 4 回（訳注：6,10,15,20 レベル））。この能力はレンジャーの 2 つ目、3 つ目、4 つ目、および 5 つ目の得意な敵能力と置き換える。

ローグ Rogue

戦闘中、ローグの多彩な技能と技は第一線で戦うのに不可欠な支援となる。ローグは一部のクラスのような純粋な武力に欠ける一方で、技と毒を用いた悪賢い戦術、そしてもちろん可能な限りの挟撃と壊滅的な急所攻撃を解き放つことによりそれを補う。ここで提供されるアーキタイプと新しいローグの技は若干積極的なローグを表し、戦闘に向けて備え、戦闘下で同志を支える多くの技能セットを含んでいる。これらの新しい技とアーキタイプの多くは繊細さと口の旨さよりも直接的な行動により多くを頼っている。

ローグの技 / Rogue Talents：前提条件を満たすいずれのローグも以下の新しいローグの技を取得することができる。技に特記されていない限り、ローグは 1 つの技を複数回取得することはできない。アスタリスク (*) の付された技はローグの急所攻撃に影響する。これらの技は個々の攻撃に 1 つしか適用することができず、ロールを行う前に決定しなければならない。

闇市場の人脈 / Black Market Connections（変則）：この技を取得したローグは闇市場の人脈から魔法のアイテムをより簡単に入手することができる。ローグは販売アイテムの基本価格の gp 上限を決定する目的において、各居住地を 1 段階大きいものと見なす。その居住地における下級、中級、および上級の魔法のアイテムの購入可能数についても同様である。居住地が既に巨大都市であった場合、すべての下級および中級の魔法のアイテム、および 3d8 個の上級の魔法のアイテムが入手可能である。〈交渉〉判定に成功することで、ローグは居住地を 2 段階大きいものと見なすことができる。居住地が既に巨大都市で判定に成功している場合、すべての魔法のアイテムが入手可能である。居住地が既に大きな都市で判定に成功している場合、すべての下級および中級の魔法のアイテム、および 3d8 個の上級の魔法のアイテムが入手可能である。判定に成功することで、ローグはまた闇市場において盗品を販売することができる。判定に 5 以上失敗した場合、ローグは市場に何らかの恫喝を行い、1 週間の間都市を通常通りに扱う。さらに、闇市場をコントロールする者たちは市場の恫喝への報復行為としてか、あるいは彼らの不法行為から注意をそらすために、ローグの存在を関係当局に通報するかもしれない。判定の DC は居住地のサイズにより、以下の表に示されている。

共同体のサイズ	DC
集落	10
小村	12
村	15
小さな町	18
大きな町	20
小さな都市	25
大きな都市	30
巨大都市	35

迫真の嘘 / Convincing Lie（変則）：この技を取得したローグは嘘をつくときに他人にそれを真実として納得させるための作り話を行う。この技を取得したローグが真実を言っていることを誰かに納得させるための〈はったり〉判定を使用して成功し、別の人物がその文や内容について後から質問を受けた場合、その人物は質問者を納得させるために自身のものではなくローグの〈はったり〉技能の修正値を使用する。その人物の〈はったり〉技能の修正値がローグのものより高い場合、その人物は自身の修正値を使用し、他人に嘘を信じ込ませるための判定に＋ 2 ボーナスを得ることができる。この効果はローグ・レベルの 1/2 ＋ローグの【魅力】修正値に等しい日数まで持続する。

器用な掌 / Deft Palm（変則）：この技を取得したローグは注目を受けている場合でさえ、ありふれた風景のように見せかけて保持した武器を隠すための〈手先の早業〉判定を行うことができる。

深遠な学者 / Esoteric Scholar（変則）：1 日に 1 回、この技を取得したローグは未修得の場合でさえ〈知識〉判定を試みることができる。

火器訓練 / Firearm Training（変則）：この技を取得したローグは《特殊武器習熟：火器》を得る。

逃走の名人 / Getaway Artist（変則）：この技を取得したローグはクラス技能リストに〈飛行〉、〈動物使い〉、および〈騎乗〉を加え、すべての操縦判定に＋ 2 ボーナスを得る。

気概 / Grit（変則）：この技を取得したローグは《素人ガンスリンガー》特技と選択した気概特技 1 つを得る。選択する気概特技の前提条件は満たしていなければならない。ローグは火器訓練の技を取得していなければこの技を選択できない。

息こらえ / Hold Breath（変則）：この技を取得したローグは息を止めていられるラウンド数が 2 増加する。この技は複数回取得できる。

鉄の胃 / Iron Guts（変則）：この技を取得したローグは鋼鉄製の胃を持っているか、あるいはそのように自身を訓練をして毒、とりわけ摂取毒に耐える。ローグは摂取毒に対するすべてのセーヴへの＋ 1 ボーナス、ローグに 吐き気がする状態 または 不調状態 を起こすすべての呪文および効果に対するセーヴへの＋ 4 ボーナスを得る。

気プール / Ki Pool（変則）：この技を取得したローグは小さな気の貯蔵庫を持つ。この 気 プールはニンジャの 気 プールと同様だが、ローグの 気 プールはいかなる追加攻撃も与えない。ローグは自身の【判断力】修正値に等しい数の 気 ポイントを得る（最小 1）。これらの 気 ポイントは毎日のはじめに回復する。既に 気 プールを有しているか、後から 気 プールを取得した場合、ローグは自身の【判断力】ボーナスの半分をボーナス 気 ポイントとして 気 プールに得る（最小 1）。ローグは 1 ポイントの 気 ポイントを費やして、自身のターンの終了時まで移動速度に＋ 10 フィートのボーナスを得ることができる。

忍術 / Ninja Trick（変則）：この技を取得したローグは忍術リストから忍術 1 つを選択する。選択自体は可能だが、気 プールを有していない限り、気 ポイントを必要とする忍術は使用できない。ローグはこの技を複数回選択できる。

縄使い / Rope Master（変則）：この能力を有するローグはロープを使用した〈登攀〉判定を行うとき、通常の移動速度で移動することができ、狭い表面を移動する〈軽業〉に危険であるか気がそらされている場合でさえ出目 10 を使用することができ、またクリーチャーを拘束するときに拘束から脱出するための DC を決定する際に＋ 4 ボーナスを得る。

力強い泳法 / Strong Stroke（変則）：この技を取得したローグは〈水泳〉判定の際に 2 回ロールを行い、良い結果を取ることができる。既に他の能力または効果によって〈水泳〉判定を 2 回ロールしている場合、ローグは代わりにそれらのロールの双方に＋ 2 洞察ボーナスを得る。ローグが 2 回ロールして悪い結果を取る呪文か能力の影響下にある場合、〈水泳〉判定の際には 1 回しかロールする必要はない。

地形体得 / Terrain Mastery（変則）：この技を取得したローグは同名のレンジャー能力と同様の得意な地形 1 つを得るが、得意な地形はレンジャー能力のようにレベルに応じて増加しない。ローグはこの能力を複数回取得することができ、適用することができ、そのたびに新しい地形 1 つにこれを適用し、その他の得意な地形すべての得意な地形ボーナスを＋ 2 増

加する。

隠し玉 / Underhanded（変則）*：この技を取得したローグは武器を隠すためのすべての〈手先の早業〉判定に＋4状況ボーナスを得る。さらに、不意討ちラウンド中に隠蔽した武器を使用してそのことに気づいていない相手に急所攻撃を行う場合、ローグはその急所攻撃のダメージをロールせず、その急所攻撃は最大のダメージを与える。ローグは隠し玉の技を1日に自身の【魅力】修正値に等しい回数までしか使用できない（最小0）。

壁登り / Wall Scramble（変則）*：この技を取得したローグは〈登攀〉判定を行う際に2回ロールを行い、その2つのロールの良い方の結果を取ることができる。既に他の能力か効果により〈登攀〉判定の際に2回ロールを行う場合、ローグは代わりにそれらのロールの双方に＋2洞察ボーナスを得る。ローグが2回ロールして悪い結果を取る呪文か能力の影響下にある場合、〈登攀〉判定の際には1回しかロールする必要はない。

上級ローグの技 / Advanced Rogue Talents：前提条件を満たす10レベル以上のローグは以下の新しい上級ローグの技を選択することができる。

幻惑の刃 / Confounding Blades（変則）*：この技を取得したローグが急所攻撃のダメージを与える近接武器を命中させた場合、その目標は次の目標のターンの開始時まで機会攻撃を行うことができない。

使い魔 / Familiar（変則）*：この技を取得したローグはウィザードの“秘術の絆”クラス特徴の使い魔オプションと同様の使い魔を得る。この能力はちょうどクラス特徴の一部であるかのように機能するが、ローグの有効ウィザード・レベルはローグ・レベル－4である。ローグは下級魔法使用および上級魔法使用の技を取得していなければこの技を選択できない。

逃走の達人 / Getaway Master（変則）*：この技を取得したローグはすべての操縦判定に＋10ボーナスを得る。ローグは逃走の名人の技を取得していなければこの技を選択できない。

御し難い / Hard to Fool（変則）*：この技を取得したローグは［精神作用］効果が効きにくくなる。ターンの開始時に既にいずれかの［精神作用］呪文か効果の対象となっている場合、ローグはその効果のレベルの標準のDCで意志セーヴィング・スローを行うことができ、その判定に成功した場合、ローグはもはやその［精神作用］効果の影響を受けない。ローグは通常はセーヴィング・スローを許さない［精神作用］効果にさえこのセーヴィング・スローを行うことができる。この場合、呪文か効果がセーヴィング・スロー可能であるかのようにセーヴィング・スローを生成する。

ありふれた風景への隠れ身 / Hide in Plain Sight（変則）*：この技を取得したローグはレンジャーの得意な地形リストから1つの地形を選択できる。ローグはその地形に身を隠すことに体得しており、その地形内にいる間、ローグは注目されている場合でさえ隠れ身のための〈隠密〉判定を使用することができる。ローグはこの上級の技を複数回取得し、そのたびにレンジャーの得意な地形リストから異なる地形1つを選択することができる。

デマ屋 / Rumormonger（変則）*：この技を取得したローグは〈はったり〉判定を行うことにより、小さな町以上の居住地に流言を広めることを試みることができる。ローグは1週間に自身の【魅力】修正値に等しい回数までそのような試みができる（最小0）。DCは共同体のサイズに基づき、流言が居住地に伝播するには1週間を要する。判定に成功した場合、その流言はその共同体内では事実として受け入れられる；DCを5以上超えて成功している場合、流言が伝播するために要する時間は1d4日になる。判定の失敗は流言が人々の気を引くことに失敗したことを意味し、5以上の失敗により流言の主題に関する真逆の流言かいくつかの対立点を持つ説が支持される。

共同体のサイズ	DC
小さな町	18
大きな町	20
小さな都市	25
大きな都市	30
巨大都市	35

無意識の味方 / Unwitting Ally（変則）*：この技を取得したローグは即行アクションを費やすことにより、次のローグのターンの開始時まで挟撃を提供する目的において敵を味方のように扱うことを試みることができる。相手はローグを見聞きすることができなければならず、ローグは相手の〈真意看破〉に対する〈はったり〉判定に成功しなければならない。判定に成功した場合、相手は挟撃を提供する目的において味方のように働く。判定に成功するにせよそうでないにせよ、ローグは続く24時間中に同じ相手にこの技を使用することはできない。判定に5以上失敗した場合、ローグは失敗した試みの視線上にいるいかなる相手にも24時間の間無意識の仲間能力を使用することができない。

武器強奪 / Weapon Snatcher（変則）*：この能力を取得したローグは武器落としの戦技を試みる際に戦技判定の代わりに〈手先の早業〉判定を行うことができる。

強盗（アーキタイプ）Bandit

強盗、山賊、そして追い剥ぎは世界中の道端や脇道に沿ってその技術を磨き、道行く旅行者から戦利品を略奪するべく影から飛びかかる。強盗は多彩な技能を持つ傾向にある；時にはこれらの技能はレンジャーのものと同様だが、強盗の戦術は常に不意討ちとそれに続く脅迫によって成り立ち、部隊を隠さずに明白な脅威をもって示威されている場合には技を実行しない。しかし、すべての強盗が冷酷な凶悪犯であるわけではない。暴君あるいは同種の抑圧に反対して無法者になる者もいる。こうした強盗は現状維持を目標とし、貧しい農民の手に戦利品を還元する。

待ち伏せ / Ambush（変則）：4レベルの時点で、強盗は待ち伏せの技を完全に実践するようになる。不意討ちラウンドに行動するとき、強盗は不意討ちラウンド中に移動アクションまたは標準アクションだけでなく、移動アクション、標準アクション、および即行アクションを行うことができる。この能力は直感回避と置き換える。

恐るべき一打 / Fearsome Strike（変則）：8レベルの時点で、強盗は一打で相手を恐れさせることができる。1日に強盗の【魅力】修正値に等しい回数（最小1）、クリティカル・ヒットを確定させた急所攻撃のダメージを相手に与えるとき、強盗は自身の【魅力】修正値に等しいラウンド数（最小1）まで相手を 恐れ状態 にすることを選択することができる。強盗はこの能力をクリティカル特技と組み合わせて使用することはできない。この能力は直感回避と置き換える。

ローグの技 / Rogue Talents：以下のローグの技は強盗アーキタイプを補完する：攻撃リーダー、戦闘技術、巧みな引き金、抜き撃ち、強い印象、不意討ち攻撃、地系体得*、隠し玉*、および武器訓練。

上級の技 / Advanced Talents：以下の上級ローグの技は強盗アーキタイプを補完する：ありふれた風景への隠れ身*、打ち倒す一撃、および追い討ち。

カメレオン（アーキタイプ）Chameleon

絶対的な変装の達人であるカメレオンはあらゆる環境に難なく溶け込む。町の雑踏に紛れるにせよ、砂漠の砂の中に消え去るにせよ、あるいは

地下の隧道の闇に滑りこむにせよ、カメレオンはその周囲に溶け込むための能力に依存している。

偽情報 / Misdirection（変則）：1 レベルの時点で、カメレオンは観察者の感覚を騙しその姿を消す欺きの秘密を知ることでそのキャリアを始める。カメレオンは毎日〈はったり〉ランクに等しい隠密ポイントのプールを得る。これらのポイントは毎日のはじめに回復する。〈隠密〉判定を行う前に、カメレオンは隠密ポイントをロールに使用して、〈隠密〉判定にロールに使用した隠密ポイントに等しいボーナスをことを得ることを選択することができる。特技（《技能熟練：はったり》など）によって〈はったり〉判定にボーナスを得ている場合、カメレオンは特技の与えるボーナスに等しい数の隠密ポイントを加える。この能力は罠探しと置き換える。

手軽な身隠し / Effortless Sneak (擬呪)：3 レベルの時点で、カメレオンはレンジャーの " 得意な地形 " クラス特徴から 1 つの地形を選択することができる。その地形にいる間、カメレオンはその地形での〈隠密〉判定に出目 10 を使用することができる。6 レベルに達した時点、および以降の 3 レベルごとに、カメレオンはレンジャーの得意な地形リストから新しい地形 1 つを選択する。カメレオンは新たに選択した地形でもこの能力を得る。この能力は罠感知と置き換える。

ローグの技 / Rogue Talents：以下のローグの技はカメレオン・アーキタイプを補完する：木の葉隠れ、高速隠密、迅速なる変装、および地形体得 *。

上級の技 / Advanced Talents：以下の上級ローグの技はカメレオン・アーキタイプを補完する：ありふれた風景への隠れ身 *、および変装の達人。

詐欺師（アーキタイプ）Charlatan

詐欺師は偽りと欺きの体得者である。単なるペテンか、大衆とその権力の座を揺さぶることのできる精巧に織り上げられたデマを作り出すかに関わらず、詐欺師はしばしば蛇油 *1 、偽造、そしてデマ屋のご用達である。

生まれながらの嘘つき / Natural Born Liar（変則）：1 レベルの時点で、詐欺師が〈はったり〉によりクリーチャーを騙すのに成功したとき、そのクリーチャーは以降の 24 時間、詐欺師の〈はったり〉判定に対し－ 2 ペナルティを負う。この能力は自身と累積しない。この能力は罠探しと置き換える。

盛大なデマ / Grand Hoax（変則）：3 レベルの時点で、詐欺師は盛大なデマの技を体得し、敵に害を及ぼすように計算された詐欺を学びはじめる。詐欺師はまだ 10 レベルではないにも関わらずデマ屋の上級の技を得る。この能力は罠感知と置き換える。

ローグの技 / Rogue Talents：以下のローグの技は詐欺師アーキタイプを補完する：闇市場の人脈 *、言いくるめ、cunning lie*、蜜のような言葉、および隠し玉 *.

上級の技 / Advanced Talents：以下の上級ローグの技は詐欺師アーキタイプを補完する：御し難い *、技能体得、および無意識の味方 *。

御者（アーキタイプ）Driver

御者は搭乗物を操縦することにより相当な才能を注ぎこむことのできる奉仕をなすことで生活している。御者は禁制品を密輸する熟練の荷馬車の御者か、激しい極地の道を行く犬ぞり旅行者か、あるいはローグ的な技により裕福なパトロンに仕える洗練された外見の大型四輪馬車の御者であるかもしれない。このアーキタイプは第 4 章の搭乗物の戦闘のルールに最適である。

酷使する操縦 / Hard Drive（変則）：駆動力として動物または魔獣の集団を使用している搭乗物を運転する際、すべての操縦判定の DC を 2 減少し、搭乗物の最高速度を 10 フィート増加し、さらに加速を 5 フィート増加させる。この能力は罠探しと置き換える。

御者の頑健 / Driver's Fortitude（変則）：3 レベルの時点で、御者は瀕死の重傷を負っている場合であっても乗り物の運転を維持し制御を保つ方法を学ぶ。ヒット・ポイントが 0 未満に下がり、しかし死亡していない場合、御者は各ラウンドに意識を保ち乗り物を制御するための DC 15 の頑健セーヴを試みることができるが、御者はそれ以外のいかなるアクションも行えない。この能力は罠感知と置き換える。

ローグの技 / Rogue Talents：以下のローグの技は御者アーキタイプを補完する：火器訓練 *、および逃走の名人 *。

上級の技 / Advanced Talents：以下の上級ローグの技は御者アーキタイプを補完する：特技、および逃走の達人 *。

ナイフ使い（アーキタイプ）Knife master

ナイフ使いは接近戦とナイフ戦闘の織り成す波に特化した訓練された殺人者である。その手のダガーおよびその他の同種の刃は真に致命的な器具となる……

隠し刃 / Hidden Blade：ナイフ使いは軽い刃を隠すための〈手先の早業〉判定にレベルの 1/2 を加える。この能力は罠探しと置き換える。

急所への一突き / Sneak Stab（変則）：ナイフ使いは他の武器による急所攻撃を犠牲にして、ダガーおよび同種の武器を用いた急所攻撃でより大きなダメージを与えることができる能力に熟練する。ダガー、kerambit、ククリ、パンチング・ダガー、スターナイフ、またはソードブレイカー・ダガー（『 Advanced Player's Guide 』178P）を用いて急所攻撃を行う際、ナイフ使いは d6 の代わりに d8 を使用して急所攻撃のダメージ・ロールを行う。その他のすべての武器による急所攻撃において、ナイフ使いは d6 の代わりに d4 を用いる。この能力は他のすべて点において急所攻撃と同一であり、その能力を補完する。

刃感知 / Blade Sense（変則）：3 レベルの時点で、ナイフ使いは軽い刃に関する戦闘に熟練しており、自身に攻撃に対する軽い刃を用いた攻撃への AC に＋ 1 回避ボーナスを得る。このボーナスは 3 レベルごとに＋ 1 増加し、18 レベルの時点で最大の＋ 6 となる。この能力は罠感知と置き換える。

ローグの技 / Rogue Talents：以下のローグの技はナイフ使いアーキタイプを補完する：困惑化攻撃、戦闘技術、攻撃的防御、不意討ち攻撃、隠し玉 *、および武器訓練。

上級の技 / Advanced Talents：以下の上級ローグの技はナイフ使いアーキタイプを補完する：また今度、幻惑の刃 *、致命的な急所攻撃、束縛の刃、および無意識の味方 *。

海賊（アーキタイプ）Pirate

海賊は公海上で犯罪を犯すため国と王の定めた制約を破壊する。海賊は自身の船とその船長にのみ忠誠を誓い（多くは真実であっても）、波の上で無法の人生を生き、気まぐれに船と沿岸を略奪する。

船乗りの足運び（変則）：1 レベルの時点で、海賊は船、ボート、および同種の船舶での移動に熟達する。海賊はボーナス特技として、前提条件を満たしていない場合でさえ《船乗りの足運び》特技を得る。この能力は罠探しと置き換える。

ぶら下がり位置ずらし / Swinging Reposition（変則）：2 レベルの時点で、海賊は自身の戦闘スタイルに船のマスト、索具、ロープ、帆。およびその他の構造物を組み込む。海賊が軽装鎧を着用しているなら、これらの構造物が存在する環境で戦うとき、構造物を掴んで保持し相手に向けてぶら下がって進み、突撃あるいは突き飛ばしの戦技のいずれかを行うことにより、ローグはそれらを〈軽業〉判定に組み込む。1 度攻撃あるいは戦技を完了すると、海賊は自身を再配置することができる。突撃あるいは突き飛ばしを行った直後に、自身のターンの突撃が終了している場合でさえ、海賊はフリー・アクションとして 5 フィート移動することができる。この移動は機会攻撃を誘発しない。この能力は 2 レベルのローグの技と置き換える。

剛毅 / Unflinching（変則）：海賊は断固たる海の男である。3 レベルの時点で、海賊は［恐怖］および［精神作用］効果に対するセーヴィング・スローに＋ 1 ボーナスを得る。このボーナスは 3 レベルごとに＋ 1 増加し、18 レベルの時点で最大の＋ 6 になる。この能力は罠感知と置き換える。この能力は罠探しと置き換える。

ローグの技 / Rogue Talents：以下のローグの技は海賊アーキタイプを補完する：闇市場の人脈 *、戦闘技術、ローグの妙技、火器訓練 *、息こらえ *、縄使い *、および力強い泳法 *。

上級の技 / Advanced Talents：以下の上級ローグの技は海賊アーキタイプを補完する：逃走の達人 *、御し難い *、および無意識の味方 *。

屋根の走り手（アーキタイプ）Roof Runner

都市での軽業に特化した屋根の走り手は偉大な都市の尖塔と切妻屋根の頂上をその故郷とする。屋根の走り手は完全な速度でこれらのでこぼこした表面を移動することに熟練し、大胆な跳躍を実行して狭く不安定な張り出しの上で巧みにバランスを取る。

屋根走り / Roof Running（変則）：1 レベルの時点で、屋根の走り手は建物、尖塔、および同種の場所の上部を超えて移動することに完全に熟達する。軽装鎧を着用しているなら、屋根の走り手は建物または同種の構造物の頂上を移動する際に完全な速度で移動することができ、【敏捷力】に基づく技能判定あるいは反応セーヴへの屋根の上を移動することにより発生するペナルティを受けない。この能力は罠探しと置き換える。

宙返り降下 / Tumbling Descent（変則）：2 レベルの時点で、屋根の走り手は屋根の上またはその他の表面から素早く降下することを試みるために〈軽業〉技能を使用し、他の表面に対して跳ね飛んで（バルコニーや窓のような）開口部を介して直下に飛び降りることができる。屋根の走り手は反動を得るための最低 10 フィート離れた少なくとも 2 つの表面がある限り、自身の肉体を次から次へと跳ね飛ばして、単一の判定で大きな距離を降下することができる。DC は 10 ＋最初の 10 フィートの降下を超える追加の 10 フィートの降下ごとに 5 である。失敗した場合、屋根の走り手は完全な距離を落下する。この能力は罠感知と置き換える。

ローグの技 / Rogue Talents：以下のローグの技は屋根の走り手アーキタイプを補完する：跳躍の達人、屋根歩き、敏捷なる登攀者、跳ね起き、および地形体得 *。

上級の技 / Advanced Talents：以下の上級のローグの技は屋根の走り手アーキタイプを補完する：高速軽業。

聖別されたローグ（アーキタイプ）Sanctified Rogue

聖別されたローグはより高い目的に仕え、教会や教団の代表として活動し、あるいは特定の信仰や神格の教義に従う。多くの聖別されたローグは代表する宗教の信仰や理想を共有しているが、そのすべてが必ずしも経験であるとは限らない。一握りの悪質な神聖な盗賊は純粋に傭兵として働いている。こうした目につく者たちのもう一方の端で、しかしながら、多くの聖別されたローグは熱狂的な献身によりその神格の教義に従っている。いずれにせよ、すべての聖別されたローグは必要なときに援助を受けるためその神格の好意を呼び下ろす能力により祝福されているようだ。

信仰の決意 / Divine Purpose (超常)：4 レベルの時点で、神格または宗教機関の賛同者は聖別されたローグに弱点の一部を補う特別な祝福を与える。聖別されたローグは頑健および意志セーヴィング・スローに＋ 1 清浄ボーナスを得る。この能力は直感回避と置き換える。

信仰のひらめき / Divine Epiphany (超常)：8 レベルの時点で、1 日に 1 回、聖別されたローグは近い将来に介入し、オーギュリイ 呪文を発動したかのように特定の行動の結果を予測することができる。この呪文の術者レベルは聖別されたローグのクラス・レベルに等しい。この能力は直感回避強化と置き換える。

ローグの技 / Rogue Talents：以下のローグの技は聖別されたローグ・アーキタイプを補完する：深遠な学者 *、下級魔法使用、および上級魔法使用。

上級の技 / Advanced Talents：以下の上級ローグの技は聖別されたローグ・アーキタイプを補完する：特技、および技能体得。

生存主義者（アーキタイプ）Survivalist

生存主義者は劣ったローグを殺すであろう過酷で厳しい状況下で生存するための技に熟練している。灼熱の砂漠、または極寒の極地――あるいは単純な冷気、ストリートの過酷な現実――のいずれで過ごすにせよ、生存主義者は自身の成功と味方への安全の提供の双方を確保するために訓練を活用する。

壮健 / Hardy（変則）：1 レベルの時点で、生存主義者は極限の苦難と環境条件に耐えられるよう常に備える。生存主義者は渇きまたは飢餓のいずれかの効果を感じる前に、通常の日数の 2 倍を水抜きで、通常の日数の 3 倍を食料抜きで耐えることができる。この能力は罠探しと置き換える。

エンデュア・エレメンツ / Endure Elements (擬呪)：3 レベルの時点で、生存主義者ローグは擬似呪文能力として同名の呪文と同様の エンデュア・エレメンツ を得る。生存主義者の術者レベルはローグ・レベルと同じである。この能力は罠感知と置き換える。

ローグの技 / Rogue Talents：以下のローグの技は生存主義者アーキタイプを補完する：息こらえ *、鉄の根性 *、頑丈、力強い泳法 *、生存技術、地形体得 *、および壁登り *。

上級の技 / Advanced Talents：以下の上級ローグの技は生存主義者アーキタイプを補完する：また今度、打撃のいなし、特技、および技能体得。

特技 Feats

特技はキャラクターがトレーニングや幸運を通してか、あるいは各自の奇抜な出自の結果取得した、特別な特徴または能力を表している。これらは適した状況における利益を提供し、それらは他の不足を補う能力をキャラクターに与える。特技の中には明確に PC の種族もしくはクラスと関連しているものもあるが、大部分のものは前提条件を満せば誰でも修得する事ができる。

特技の種類

ここに書かれている特技のほとんどは一般的なもので運用する際に特殊なルールは必要ないが、特別なルールと関連した種類を持つ特技もある。これらの種類は特技名の後で項目分けされている。 以下に示す特技の種類はこの章の中で示されている。

戦闘特技

戦闘特技として指定された特技は、全てファイターのボーナス特技として選択できる。この種類分けは、前提条件を満たしている他のクラスのキャラクターが戦闘特技を選択することを制限するものではない。

クリティカル特技

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。

気概特技

気概特技はガンスリンガーの気概クラス能力あるいは《素人ガンスリンガー》特技によって与えられた気概によって、通常加わる彼女の発露に相互に作用する。時々これらの特技はキャラクターが持っている気概ポイントあるいはそのキャラクターが取り戻す気概ポイントの数を増やす。ガンスリンガーは気概特技をボーナス特技でとることができる。

呪文修正特技

呪文修正特技により呪文の使い手は新しい能力と効果を呪文に与え、それらの呪文を修正し交換することができるようになる。そのような呪文は一般に、通常の呪文よりも高いレベルの呪文スロットを使用する。どのように呪文修正特技を呪文に適用するかについての完全なルールについては、Core Rulebook 112 ページを参照すること。

演武特技

君が一般的に演武判定を行う時に生じる特別なアクションを認め、演武判定を行う時に演武特技は使用される。君が《素晴らしき演武》特技を持たない限り、君は 1 つの演武特技の効果を君が行う個々の演武判定に適用する。

スタイル特技

何世紀もの間、偉大な戦士たちは戦いの中に霊感を見出すために自然と多次元宇宙に向き合ってきた。数えきれぬほどの僧院と隠者が自然と超自然のクリーチャーの致命的な様とその恩恵に基づいて素手で戦うための複雑な型を作り出したのである。そのような戦闘技術の多くは秘密の修道会によって作られたが、既に実践家の世界には広く普及している。

即行アクションとして、君はスタイル特技の体現する戦闘スタイルが採用している姿勢に入ることができる。戦闘が始まる前にスタイル特技を使用することはできないが、君が別の戦闘スタイルに切り替えるために即行アクションを費やすまで君の取っている型は持続する。君は関連する型の姿勢を取っている間のみ、前提条件としてスタイル特技を有する特技を使用することができる。例えば、君が《蟷螂の型》と《虎の型》に関連する特技を取得している場合、君は即行アクションとしてあるターンの開始時に《虎の型》を取り入れることができ、その後《虎の型》を前提条件とする他の特技を使用することができる。君の次のターンの開始時に別の即行アクションを使用することによって、君は《蟷螂の型》を取り入れ、《蟷螂の型》を前提条件とするその他の特技を使用することができる。

スタイルは特定の特技経路――各スタイルを補完する特技――とともに以下に提示される。

猪の型：もともとは武器の使用を軽蔑するオークの部族がこの野蛮な非武装の戦闘スタイルを開発した。彼らは自身の素手や歯牙で敵を虐殺することを好んでいる。何世紀にもわたり様々な種族、特にゴブリン類、オーガ、そしてトロールらが《猪の型》を採用してきた。《猪の型》の目的は敵の士気をくじくために可能な限りの獰猛さと残虐さによって攻撃することである。このスタイルの熱狂的な信奉者はその爪や歯牙を硬くするためにハーブと錬金術の試薬を使用し、その結果、時には鉤爪のような爪と鋭く削った歯牙で自傷してしまう。
特技経路：《猪の型》、《猪の蛮行》、《猪の細断》。

鶴の型：《鶴の型》は防御と俊敏な反撃に焦点を当てている。その実践者は優美な 1 本足の姿勢や鶴の大きな翼を真似て腕を折りたたむ技術で知られている
特技経路：《鶴の型》、《鶴翼》、《鶴の突き返し》。

ジンの型：このスタイルの支持者は相手を出し抜き裏をかくために嵐の精霊に呼びかける。このスタイルの体得者はその敵を拳で殴るために雷鳴の轟きを招来している間、電気的な攻撃を吸収し逸らすことができる。
特技経路：《ジンの型》、《ジンの魂》、《ジンの回転》。

竜の型：《竜の型》はドラゴンの圧倒的な力、優美さ、そして残忍さを取り込んでいる。その実践者は曲芸的な足運びと敵を圧倒する力強い攻撃を用いる。このスタイルの最も深遠な秘密に至るには、錬金術の強壮剤を飲み干し、ドラゴンの長き眠りにも似た深い瞑想を行うことが必要である。
特技経路：《竜の型》、《竜の蛮行》、《竜の咆哮》。

地の民の型：戦いと巨人退治に専念するドワーフとノームの中核をなす戦士たちがこのスタイルを開発した。このスタイルの門弟は巨人に直面したときにより捉え難くなるために、いかにして自身の防御的な訓練を向上させるかを学ぶ。彼らはまたその素手打撃の有効性を高めるために、様々な巨人の種族の解剖学的に学ぶことに長い時間を費やす。最終的に、この戦闘スタイルの体得者は脚、足首、そして膝を目標とすることによって最も力強いクリーチャーさえも仕留める方法を学ぶ。
特技経路：《地の民の型》、《地の民の足払い》、《地の民の束縛》。

イフリートの型：《イフリートの型》は生ける火の生物から着想を得て攻撃性と速度に焦点を当てている。このスタイルの体得者は火を逸らし、制御し、その敵を焼き殺し、そしてエレメンタルの炎の塊を招来する。
特技経路：《イフリートの型》、《イフリートの構え》、《イフリートの接

触》。

ジャーンの型：この異なる人々の民族伝統からの謙虚さに由来するスタイルは、いくつかの同種の世界中で学ばれている素手戦闘の技を表している。技術の変化に関係なく、すべての実践者は流れるような迅速で力強い蹴りを強調する戦闘姿勢を持っている。このスタイルの一定の動きと優雅な足運びは多くのものに実践者を極めて熟練した踊り手のように見誤らさせ、弱者と虐げられた者の隠し武器の秘伝の技法を使用できるものと誤解させる。公然の武芸としてのこのスタイルは幾つかの舞踏のような性質を失うが、スタイルの素晴らしい蹴りの技法と敏捷さは保持している。
特技経路：《ジャーンの型》、《ジャーンの暴風》、《ジャーンの乱打》。

麒麟の型：麒麟の系統では相手に対する武器として要所の観察を採用している。実践者は敵の弱点を分類し、不動
で、あるいは労力を無駄にすることなく、打撃に最適な瞬間を求める。修道士の訓練と秘術の学習を融合させた珍しい修道会の間で人気のある《麒麟の型》は、時にはその精神とともに肉体にも研鑽を求めるウィザードによって実践されている。
特技経路：《麒麟の型》、《麒麟撃》、《麒麟の軌道》。

蟷螂の型：カマキリの狩猟技術に基づいて、このスタイルの専門家は昆虫の鋭く掴む前肢を模倣して下に曲げた手で戦う。《蟷螂の型》は目、喉、そして点穴のような相手の弱点へのきわめて正確な打撃を精密に用いる。
特技経路：《蟷螂の型》、《蟷螂の判断力》、《蟷螂の激痛》。

マーリドの型：《マーリドの型》は流れる川の流体の力強さと深海の冷たさを模倣する。このスタイルの体得者は厳しい寒さに耐え、水を操って遠くから敵を撃ち、さらに敵を凍らせて留めることができる。
特技経路：《マーリドの型》、《マーリドの魂》、《マーリドの氷撃》。

猿の型：その速度と俊敏性で有名な《猿の型》は、跳躍からの一打、回転しての打撃、そして寝技を、優れた機動力によって相手を混乱させダメージを与えることを目的とした継続的な猛攻撃の中に調和させる。
特技経路：《猿の型》、《猿の移動》、《猿の輝き》。

豹の型：豹の門弟は敵の間を無謀にも縫い進むような思い切ったことをする。このスタイルを体得する者は、他の追随を許さぬ機動性で武器を振り回し、一連の迅速な報復攻撃で敵を打ち据える。
特技経路：《豹の型》、《豹の爪》、《豹の受け流し》。

シャイターンの型：このスタイルの実践者はその拳に深き地の鉱酸を吹き込む。その力強い打撃は敵を溶解し無力化するために腐食性のエレメントを召喚する。
特技経路：《シャイターンの型》、《シャイターンの肌》、《シャイターンの酸撃》。

蛇の型：《蛇の型》は迅速さと位置移動を重視している。その実践者は通常は蛇の頭を真似て手を指と共に平らに保つ。思いがけぬときに打撃することのできる蛇の型の使用者は機会主義と目にも留まらぬ速度で知られている。
特技経路：《蛇の型》、《蛇の横ばい》、《蛇の牙》。

亀の型：《亀の型》は片手での能動的な防御を重視している。このスタイルの門弟は弱体化させる掴みを採用するとともに、自身を守るために様々な極め、掴み、そして円の防御を活用する。
特技経路：《亀の型》、《亀の掴み》、《亀の甲羅》。

虎の型：このスタイルは偉大な虎の力と怒りを模倣しようとしている。実践者はその手を爪のように使い、強烈な両手の打撃と猛烈な攻撃の連鎖を完成させる。
特技経路：《虎の型》、《虎の爪》、《虎の飛びかかり》。

チームワーク特技

チームワーク特技は多くのボーナスを与えるが、特定の状況下でのみ作用する。多くの場合、これらの特技は同じ特技を持っている仲間が戦場で適切に位置していなければならない。特技の説明に記入された状態が満たされていなければ、チームワーク特技はボーナスを全く提供しない。注意すべき点としては、麻痺状態、朦朧状態、気絶状態、またはなんらかの理由により行動することができない状態の仲間は、チームワーク特技の条件を満たすために数えることはできない。インクィジターとナイトは、味方が特技を持っていない時にさえ彼らがチームワーク特技を使うことを可能にする、クラスに基づく各種の特殊能力を持っている。

特技解説

新しい特技は下記の表でまとめられている。この表にまとめられた特技の前提条件と利益は見やすさのために省略されていることに注意すること。詳細な説明は特技の解説にまとめられている。以下の書式は、すべての特技の解説に使用される。

特技名：特技の名前。もし所属しているなら特技がどんな種別に属しているかも示している。特技が表す要件に対する基本的な解説が後に続いてる。

前提条件：最小能力値、別の特技、最小基本攻撃ボーナス、必要とされる技能の最小ランク、その他特技を修得するのに必要とされている全て。特技に前提条件が全くないならばこの項目には何も記載されていない。複数の前提条件を持つ特技も存在する。

利益：この特技によりキャラクター（特技解説の中の「君」）が実現できるようになること。キャラクターが同じ特技を複数修得しても、解説の中で明示されていなければその利益は累積しない。

通常：この特技を修得していないキャラクターに対する制限事項。特技を修得していない場合になんらかの欠点がなければ、この項目には何も記載されていない。

特記事項：特技についての追加の特殊な記述。

特技	特技名	前提条件	利益
《悪夢の拳》*	Nightmare Fist*	《素手打撃強化》、〈威圧〉1 ランク、魔法的な暗闇を作成する能力。	魔法的な闇のなかで戦う間、君はダメージに＋2 される。
《悪夢の織り手》*	Nightmare Weaver*	《悪夢の拳》、〈威圧〉2 ランク	ダークネス を発動する時、敵の士気をくじくことができる。
《悪夢の打ち手》*	Nightmare Striker*	《悪夢の拳》、《悪夢の織り手》、《朦朧化打撃》、〈治療〉5 ランク、フェアリー・ファイアー を発動する能力。	相手が フェアリー・ファイアー の効果下にある間、君の《朦朧化打撃》の DC は＋2 増加する。
《顎砕き》*	Jawbreaker*	《素手打撃強化》、《朦朧化打撃》、〈治療〉6 ランク	成功した《朦朧化打撃》によって、君は相手の口を使えなくさせることができる。
《骨砕き》*	Bonebreaker*	《組みつき強化》、《顎砕き》、〈治療〉9 ランク	《朦朧化打撃》を使用する時、【筋】または【敏】にダメージを与える。
《首砕き》*	Neckbreaker*	《骨砕き》、《上級組みつき》、《組みつき強化》、《素手打撃強化》、《顎砕き》、《朦朧化打撃》、〈治療〉12 ランク	押さえこまれた状態の相手に【筋】または【敏】ダメージを与える。
《威圧する滅ぼし》	Intimidating Bane	“滅ぼし”のクラス特徴、《威圧演舞》、キャラクター・レベル 8	“滅ぼし”が稼働中《威圧演舞》に＋2 ボーナスを得る。
《威嚇的な滅ぼし》	Menacing Bane	“滅ぼし”のクラス特徴	メナシングの特殊能力を武器に吹きこむことができる。
《怒りの一打》	Furious Finish	“激怒”のクラス特徴、《渾身の一打》、基本攻撃ボーナス＋6	最大ダメージを与え、君の激怒を終了させる。
《怒りの投げつけ》	Raging Throw	【耐】13、“激怒”のクラス特徴、《突き飛ばし強化》、基本攻撃ボーナス＋6	突き飛ばし戦技判定に【耐】ボーナスを追加する。
《怒りの蛮行》	Raging Brutality	“激怒”のクラス特徴、《強打》、基本攻撃ボーナス＋12	【耐久力】ボーナスをダメージ・ロールに追加する。
《怒れる致死打撃》	Raging Deathblow	“大激怒”のクラス特徴	瀕死状態の敵を引き裂き、“激怒”を追加で 1 ラウンド得る。
《怒れる投擲者》	Raging Hurler	“激怒”のクラス特徴、《万能投擲術》	標準アクションとして両手武器を投擲することができる。
《一か八か》*	Death or Glory*	《強打》、基本攻撃ボーナス＋6	大型またはより大きなサイズの相手に対し、攻撃、ダメージおよびクリティカル・ロールに＋4 を得る。
《ウィップ体得》*	Whip Mastery*	《武器熟練：ウィップ》、基本攻撃ボーナス＋2	ウィップを使用しても機会攻撃を誘発しない。
《ウィップ体得強化》*	Improved Whip Mastery*	《ウィップ体得》、基本攻撃ボーナス＋5	君はウィップによって、機会攻撃範囲に収めている超小型の物体を掴むことができる。
《上級ウィップ体得》*	Greater WhipMastery*	《ウィップ体得強化》、基本攻撃ボーナス＋8	ウィップを使用して組みつきを試みることができる。
《打ち潰し》*	Felling Smash*	《足払い強化》、《強打》、基本攻撃ボーナス＋6	君が《強打》を行う時、敵を足払いすることができる。
《裏切り者》	Betrayer	《説得力》、《早抜き》、基本攻撃ボーナス＋3	〈交渉〉技能判定に成功することによって、自由に一度攻撃できる。
《エネルギー放出付随化》	Contingent Channeling	“真なる癒し手”のクラス特徴、《選択的エネルギー放出》	治癒のために使用できる正のエネルギーを、仲間に譲渡することができる。
《遠投》*	Distance Thrower*	【筋】13	投擲武器の有効距離によるペナルティを 2 減少させる。
《演武戦闘員》*	Performing Combatant*	《威圧演舞》、その他 1 つの演武特技	どのような戦闘においてでも演武判定を行うことができる。
《演武体得》	Master Combat Performer	《演武戦闘員》または 3 つの演武特技、基本攻撃ボーナス＋6	演武判定をフリー・アクションで行うことができる。
《演武武器体得》*	Performance WeaponMastery*	—	それらが performance quality を持つかのように、君が熟練しているすべての武器は作動する。
《追い打ち》*	Cleaving Finish*	《薙ぎ払い》	相手が倒れたならば、追加の攻撃を行うことができる。
《追い打ち強化》	Improved CleavingFinish	《追い打ち》、《薙ぎ払い強化》、基本攻撃ボーナス＋6	1 ラウンドに何度も《追い打ち》を使用することができる。
《解呪化クリティカル》*	Dispelling Critical*	《秘術の打撃》、基本攻撃ボーナス＋11、ディスペル・マジック を発動する能力	クリティカル・ヒットの後に、君は ディスペル・マジック を発動することができる。
《解呪打撃》	Dispelling Fist	《素手打撃強化》、ディスペル・マジック を発動する能力、基本攻撃ボーナス＋11、術者レベル 7	攻撃の後、ディスペル・マジック を即行アクションで発動することができる。

特技	特技名	前提条件	利益
《解呪の相乗効果》	Dispel Synergy	〈呪文学〉5 ランク	ディスペル・マジック の対象は、セーヴに－2 ペナルティを受ける。
《回転受身》*	Landing Roll*	《強行突破》	足払いされたならば、割り込みアクションとして 5 フィート移動することができる。
《回転投げ》*	Spinning Throw*	《突き飛ばし強化》、《足払い強化》、《素手打撃強化》、《合気投げ》	突き飛ばした相手に即行アクションを使い、移動させ、打ち倒して伏せ状態にする。
《撹乱戦技》	Disorienting Maneuver	《回避》、〈軽業〉5 ランク	〈軽業〉で相手のマスを通りぬけることに成功した後、その相手に対する攻撃ロールに＋2 を得る。
《絡み投げ》*	Binding Throw*	《組みつき強化》、《足払い強化》、《合気投げ》	《合気投げ》を成功させた後、君は組みつきを試みることができる。
《華麗な美辞麗句》	Rhetorical Flourish	【魅】13、《説得力》	〈交渉〉判定を行う間、言葉で誤誘導することができる。
《かわし投げ》*	Felling Escape*	《足払い強化》	君が組みつきを中断する時、敵を足払いすることができる。
《間隙への連撃》*	Hammer the Gap*	基本攻撃ボーナス＋6	全力攻撃アクションによって、同じ相手に対する個々の命中に追加ダメージを与える。
《危険な踏みつけ》*	Vicious Stomp*	《迎え討ち》、《素手打撃強化》	相手が伏せ状態に陥った時、君から機会攻撃を誘発する。
《義による癒し》	Righteous Healing	“審判”のクラス特徴	君が“審判”を稼働中より多く治癒を行うことができる。
《急所打撃術》	Knockout Artist	“急所攻撃”のクラス特徴、《素手打撃強化》	非致死の急所ダメージを与える時、1 つの急所攻撃あたり＋2 ダメージを得る。
《強化された鎧訓練》*	Fortified Armor Training*	盾と鎧に対する習熟	クリティカル・ヒットを通常の命中に変えるために、鎧または盾を壊すことができる。
《挟撃阻止》*	Flanking Foil*	—	君が殴る敵は、君に対する挟撃ボーナスを失う。
《狂暴なかきむしり》*	Rending Fury*	かきむしりの特殊攻撃、基本攻撃ボーナス＋6	かきむしりダメージを与えるために、通常の攻撃の半分の数を必要とする。
《狂暴なかきむしり強化》*	Improved Rending Fury*	《狂暴なかきむしり》、基本攻撃ボーナス＋9	かきむしりに成功した時、追加ダメージを与える。
《上級狂暴なかきむしり》*	Greater Rending Fury*	《狂暴なかきむしり強化》、基本攻撃ボーナス＋12	君が相手をかきむしりする時、君は出血ダメージを与える。
《拒絶するダメージ減少》*	Rebuffing Reduction*	ダメージ減少、《突き飛ばし強化》	君の DR を貫通することに失敗した相手に突き飛ばしを行う。
《近接投擲》	Close-Quarters Thrower	《回避》、投擲武器への《武器熟練》	選択した武器による攻撃は機会攻撃を誘発しない。
《串刺し化クリティカル》*	Impaling Critical*	《クリティカル熟練》、刺突武器への《武器開眼》、基本攻撃ボーナス＋11	クリティカル・ヒットによって相手を串刺しにし、追加ダメージを与えることができる。
《串刺し化クリティカル強化》*	Improved ImpalingCritical*	《串刺し化クリティカル》、基本攻撃ボーナス＋13	串刺しにされた相手は、君の武器を引きぬくために組みつき戦技に成功しなければならない。
《組み打ち》*	Pinning Knockout*	【敏】13、《上級組みつき》、基本攻撃ボーナス＋9 またはモンク 9 レベル	押さえこまれた状態の相手に対して、君は組みつき判定による非致傷ダメージを 2 倍にすることができる。
《組み打ちかきむしり》	Pinning Rend*	【敏】13、《上級組みつき》、《組みつき強化》、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス＋9 またはモンク 9 レベル	押さえこまれた状態の相手に対して、君は組みつき判定によって出血ダメージを与えることができる。
《啓示打撃》*	Revelation Strike*	《素手打撃強化》、“啓示”のクラス特徴	近接攻撃の一部として“啓示”で相手に影響を与える。
《化身する狩人》	Shapeshifting Hunter	“得意な敵”のクラス特徴、“自然の化身”のクラス特徴	得意な敵について、君のドルイドとレンジャーのレベルは累積する。
《化身妨害》	Shapeshifter Foil	〈知識：神秘学〉5 ランク または〈知識：自然〉5 ランク、（ポリモーフ）効果を使用する能力。	君がダメージを与える時、目標が使うどのような（ポリモーフ）効果でも妨げられる。
《降下突撃》*	Death from Above*	—	飛行しているか高所から突撃する時、攻撃ロールに＋5 ボーナスを得る。

特技	特技名	前提条件	利益
《絞殺者》*	Strangler*	《組みつき強化》、急所攻撃＋1d6	組みつかれた状態の相手に急所ダメージを与える。
《攻城技師》*	Siege Engineer*	〈知識：工学〉5 ランク または〈職能：攻城技師〉5 ランク、1 つの攻城兵器に対する習熟	君はすべての攻城兵器に習熟していると見なされる。
《攻城技師体得》*	Master Siege Engineer*	Siege Weapon Engineer(訳注：《攻城技師》の誤りだと思われる)、〈知識：工学〉10 ランク	兵員は移動アクションとして攻城兵器を装填することができる。
《攻城射手》*	Siege Gunner*	Siege Weapon Engineer(訳注：《攻城技師》の誤りだと思われる)	直射攻城兵器を照準するために、サイズによるペナルティを受けない。
《攻城司令官》*	Siege Commander*	〈製作;攻城兵器〉5 ランク、〈知識:工学〉5 ランク または〈職能：攻城技師〉1 ランク	兵員に対し、組み立てまたは移動判定に＋4 を与える。
《高速装填》*	Rapid Reload*	クロスボウに対する習熟または《特殊武器習熟：火器》	君の武器を迅速に装填することができる。
《弧をなす投石者》*	Arc Slinger*	《近距離射撃》、スリングまたはハーフリング・スタッフ・スリングに対する習熟	有効距離による遠隔攻撃ペナルティを 2 減少させる。
《最後の抱擁》*	Final Embrace*	【筋】13、【知】3、基本攻撃ボーナス＋3、ナーガ、サーペントフォーク、または締めつけの特殊攻撃	締めつけとつかみの特殊攻撃に利益を得る。
《最後の抱擁と恐怖》*	Final Embrace Horror*	【筋】15、《能力熟練：締めつけ》、《最後の抱擁》、基本攻撃ボーナス＋6	君から締めつけによるダメージを受けるクリーチャーは怯え状態となる。
《最後の抱擁体得》*	Final EmbraceMaster*	【筋】17、《最後の抱擁と恐怖》、基本攻撃ボーナス＋9	君の締めつけ攻撃はダメージ・ダイスの数を 2 倍にする。
《詐欺的な交換》	Deceptive Exchange	《フェイント強化》	フェイントに成功したとき、君は物体を受け取るように相手に強制することができる。
《サップの熟達者》*	Sap Adept*	急所攻撃＋1d6	非致傷攻撃にダメージ・ボーナスを得る。
《サップ体得》*	Sap Master*	《サップ熟達者》、急所攻撃＋3d6	非致傷ダメージを与えるとき、君の急所攻撃のダメージの 2 倍を与える。
《残虐なとどめ》*	Gory Finish*	《威圧演舞》、《武器熟練》	君が相手のヒット・ポイントを－1 以下に減少させたとき、〈威圧〉判定を行うことができる。
《自然の化身次元化》	Planar Wild Shape	“自然の化身”のクラス特徴、〈知識：次元界〉5 ランク	セレスチャル、またはフィーンディッシュ・テンプレートを君の動物形態に追加することができる。
《慈悲深き滅ぼし》	Merciful Bane	“滅ぼし”のクラス特徴	即行アクションとして、致傷・非致傷ダメージを切り替えることができる。
《絞め落とし》*	Chokehold*	《組みつき強化》、基本攻撃ボーナス＋6 またはモンク 5 レベル	君より 1 段階大きいサイズ・カテゴリーの組みつかれた状態の相手を、押さえ込むことができる。
《射撃機会攻撃》*	Snap Shot*	《速射》、《武器熟練》、基本攻撃ボーナス＋6	遠隔武器を使用している時、君から 5 フィート以内のマスは機会攻撃範囲となる。
《射撃機会攻撃強化》*	Improved Snap Shot*	【敏】15、《射撃機会攻撃》、基本攻撃ボーナス＋9	君は《射撃機会攻撃》によって追加の 10 フィートを機会攻撃範囲に収める。
《上級射撃機会攻撃》*	Greater Snap Shot*	【敏】17、《射撃機会攻撃強化》、基本攻撃ボーナス＋12	遠隔武器を使用するときのダメージと、クリティカルを確認するときにボーナスを得る。
《襲撃者》*	Bludgeoner*	—	殴打武器で非致傷ダメージを与える。
《銃匠》	Gunsmithing	—	火器を製作し、修理し、復元することができる。
《収束射撃》*	Clustered Shots*	《近距離射撃》、《精密射撃》、基本攻撃ボーナス＋6	遠隔攻撃による全力攻撃のダメージを合計してから DR を適用する。
《修道院の遺産》*	Monastic Legacy*	《素手打撃強化》、“不動心”のクラス特徴	素手打撃ダメージを決定する際、君の非モンク・レベルの半分をモンク・レベルとして扱う。
《剣と銃》*	Sword And Pistol*	《射撃機会攻撃》、《二刀流》、基本攻撃ボーナス＋6	遠隔攻撃は機会攻撃を誘発しない。
《熟達の勇士》	Adept Champion	“悪を討つ一撃”のクラス特徴、基本攻撃ボーナス＋5	悪を打つ一撃”のダメージを戦技判定へのボーナスと交換する。

特技	特技名	前提条件	利益
《宿敵狩りのコツ》	Slayer's Knack	“得意な敵”のクラス特徴、基本攻撃ボーナス＋6	1つの得意な敵に対するすべての武器のクリティカル可能域は2倍となる。
《熟練の操縦者》	Skilled Driver	—	1つの搭乗物への操縦判定は＋4ボーナスを得る。
《円熟の操縦者》	Expert Driver	《熟練の操縦者》	選択した搭乗物を移動アクションとして操り、君は直ちに停止することができる。
《呪術打撃》*	Hex Strike*	“呪術”のクラス特徴、《素手打撃強化》	素手打撃に成功した時、君は“呪術”を使用することができる。
《呪文撃最大化》	Maximized Spellstrike	最大威力魔法の“メイガスの秘奥”、“武器専門化”のクラス特徴または《早抜き》	秘術集積を3ポイント使用して、“呪文撃”を最大化する。
《呪文滅ぼし》	Spell Bane	“滅ぼし”のクラス特徴	“滅ぼし”稼働中、君の呪文のDCは2増加する
《上級エネルギー放出の一撃》	Greater Channel Smite	《エネルギー放出の一撃》、基本攻撃ボーナス＋8	ダメージ・ダイスの集積所を作成するために、“正のエネルギー放出”(訳注：“エネルギー放出”の誤りだと思われる。)を変換することができる。
《衝撃の一射》*	Impact Critical Shot*	【敏】13、《近距離射撃》、基本攻撃ボーナス＋9	君はクリティカル・ヒット時に突き飛ばしを可能にする。
《素人ガンスリンガー》*	Amateur Gunslinger*	“気概”のクラス特徴を持つクラス・レベルを持たないこと	限定された量の気概とガンスリンガーの発露を利用することができる。
《迅速な位置ずらし》*	Quick Reposition*	《位置ずらし強化》**、基本攻撃ボーナス＋6	君は1つの近接攻撃の代わりに位置ずらしを行うことができる。
《迅速な裏技》*	Quick Dirty Trick*	《裏技強化》**、基本攻撃ボーナス＋6	君は1つの近接攻撃の代わりに裏技を行うことができる。
《迅速な突き飛ばし》*	Quick Bull Rush*	《突き飛ばし強化》、基本攻撃ボーナス＋6	君は1つの近接攻撃の代わりに突き飛ばしを行うことができる。
《迅速な盗み取り》*	Quick Steal*	《盗み取り強化》**、基本攻撃ボーナス＋6	君は1つの近接攻撃の代わりに盗み取りを行うことができる。
《迅速な引きずり》*	Quick Drag*	《引きずり強化》**、基本攻撃ボーナス＋6	君は1つの近接攻撃の代わりに引きずりを行うことができる。
《審判共有化》	Shared Judgment	“二度目の審判”のクラス特徴	“二度目の審判”を使用する代わりに、“審判”を隣接した味方に拡張する。
《審判割り込み化》	Instant Judgment	“二度目の審判”のクラス特徴	割り込みアクションとして、宣言した“審判”を変更することができる。
《素早き拘束者》*	Rapid Grappler*	【敏】13、《上級組みつき》、《組みつき強化》、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス＋9またはモンク9レベル	《上級組みつき》を使うとき、即行アクションとして組みつきのための戦技判定を行うことができる。
《すり抜けフェイント》*	Passing Trick*	《フェイント強化》、《強行突破》、小型または超小型サイズであること。	成功した＜軽業＞判定は、君がフェイントをかけることを可能にする。
《スリング・フレイル》	Sling Flail	《武器熟練：スリング》、基本攻撃ボーナス＋1	スリングを使用して近接攻撃を行うことができる。
《斉射による好機》*	Opening Volley*	—	成功した遠隔攻撃は次の近接攻撃ロールに＋4を与える。
《聖戦士の拳》*	Crusader's Fist*	“癒しの接触”または“腐敗の接触”のクラス特徴、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス＋6	命中した素手打撃に癒しの手”または腐敗の接触”を使うことができる。
《聖戦士の連打》	Crusader's Flurry	“エネルギー放出”のクラス特徴、“連打”のクラス特徴、《武器熟練》with deity's favored weapon	神格の好む近接武器によって、連打を行うことができる。
《精密な急所攻撃》	Sneaking Precision	“急所攻撃”のクラス特徴、《クリティカル熟練》、その他のクリティカル特技、基本攻撃ボーナス＋9	君はラウンド中の2回目の急所攻撃に、クリティカル特技を適用することができる。
《戦闘スタイルの達人》*	Combat Style Master*	《素手打撃強化》、その他2つのスタイル特技、基本攻撃ボーナス＋6またはモンク5レベル	フリー・アクションとしてスタイルを切り換えることができる。
《即時ダメージ減少倍加》	Bolstered Resilience	ダメージ減少	1つの攻撃に対するDRを増加させる。
《側転回避》	Cartwheel Dodge	“身かわし強化”のクラス特徴、〈軽業〉12ランク	回避に成功したとき、君は君の移動速度の半分で移動することができる。
《蘇生の放出》	Channeled Revival	“正のエネルギー放出”6d6	ブレス・オヴ・ライフ を発動するためにエネルギー放出を消費することができる。
《ソーサラーの打撃》	Sorcerous Strike	“ソーサラーの血脈”のクラス特徴、《素手打撃強化》	近接攻撃の一部として血脈能力を適用することができる。

特技	特技名	前提条件	利益
《確かな握り》	Sure Grasp	〈登攀〉1 ランク	登攀する時、2 回判定し最も高い結果を取ることができる。
《騙し撃ち》*	False Opening*	《回避》、《近接投擲》or《近距離射撃体得》、選択した遠隔武器への《武器熟練》	機会攻撃を誘発することを選択し、攻撃に対し AC に＋ 4 を得る。
《力強き再起》	Strong Comeback	—	全ての再ロールに＋ 2 ボーナスを得る。
《致命的なとどめ》*	Deadly Finish*	基本攻撃ボーナス＋ 11	君が倒した敵は、頑健セーヴに成功しなければ死亡する。
《懲罰の放出》	Channeling Scourge	インクィジターの“エネルギー放出”クラス特徴（訳注：更新；“エネルギー放出”クラス特徴、インクィジター・レベル 1）	エネルギー放出”のためのクレリック・レベルとしてインクィジター・レベルを数える。
《調和する賢者》	Harmonic Sage	“バードの呪芸”のクラス特徴、〈知識：工学〉5 ランク	建造物の中で”バードの呪芸”を行う時、特別な能力を得る。
《対の雷鳴》*	Twin Thunders*	“連打のクラス特徴”または《二刀流》、振るう武器への《武器熟練》	君の巨人に対するさまざまな攻撃に、武器落とし、武器破壊、および足払いを代用することができる。（訳注：表の内容が本文と違っており、「巨人を殴打武器で攻撃し、主要武器に続き利き手でない手の攻撃が命中したなら、そのダメージは増加する。」のような内容の説明文が正しいように思われる。）
《対の雷鳴連打》*	Twin Thunders Flurry*	殴打武器、防衛訓練の種族特徴、ドワーフまたはノーム	超大型までの巨人を足払いすることができ、巨人に対するダメージに＋2を与える。
《対の雷鳴体得》*	Twin ThundersMaster*	《対の雷鳴》、基本攻撃ボーナス＋ 6	《対の雷鳴》によって殴られた相手は怯え状態となる。
《使い捨て武器》	Disposable Weapon	武器への習熟、基本攻撃ボーナス＋ 1	クリティカル・ヒットを確定するために、壊れやすい武器を壊すことができる。
《撤退阻止》*	Pin Down*	《迎え討ち》、ファイター 11 レベル	5 フィート・ステップを行うか、撤退する相手は君から機会攻撃を誘発する。
《転移敏速》	Dimensional Agility	“縮地”のクラス特徴 または ディメンジョン・ドア を発動する能力	ディメンジョン・ドア または“縮地”を使った後、追加で残っているどのような行動でもとることができる。
《転移突撃》	Dimensional Assault	《転移敏速》	突撃アクションの一部として ディメンジョン・ドア または“縮地”を使うことができる。
《転移旋舞》	Dimensional Dervish	《転移突撃》、基本攻撃ボーナス＋ 6	君は全力攻撃アクションの間に、ディメンジョン・ドア または“縮地”を使うことができる。
《転移挟撃》	DimensionalSavant	《転移旋舞》、基本攻撃ボーナス＋ 9	君が《転移旋舞》を使用時、攻撃するすべてのマスから挟撃を提供することができる。
《転移戦技》	DimensionalManeuvers	《転移旋舞》、基本攻撃ボーナス＋ 9	《転移旋舞》使う間、戦技判定に＋4を得る。
《毒蛇の打撃》*	Adder Strike*	“毒の使用”のクラス特徴、《素手打撃強化》、〈製作：錬金術〉1 ランク	接触毒を素手打撃に適用することができる。
《針先の毒殺者》*	Pinpoint Poisoner*	《毒蛇の打撃》、《二刀流》または“連打”のクラス特徴、〈製作：錬金術〉6 ランク	《毒蛇の打撃》を使う時に、君は、近接攻撃中で使用できる 2 つの吹き矢に毒を塗ることができる。
《突撃投擲》*	Charging Hurler*	《近距離射撃》	投擲武器で攻撃する時、突撃のルールを使用することができる。
《突撃投擲強化》	Improved ChargingHurler	《突撃投擲》	どのような距離でも君の目標にできる。
《流し返し》	Elusive Redirection	“捕えがたき目標”のクラス特徴、《攻防一体》、《素手打撃強化》、流麗なるモンク 12 レベル	君がダメージを避けることに成功したとき、後方の相手に攻撃を流し返すために、1 気 ポイントを消費する。
《肉体の盾》*	Body Shield*	《組みつき強化》、基本攻撃ボーナス＋ 6	組みつき状態の間、攻撃に対して遮蔽を得る。
《二刀のフェイント》*	Two-Weapon Feint*	《攻防一体》、《二刀流》	最初の近接攻撃をやめてフェイントをかける。
《二刀のフェイント強化》*	Improved Two-Weapon Feint*	《攻防一体》、《二刀流強化》	君の最初の攻撃の代わりに〈はったり〉判定を行う。
《二刀の滅ぼし》	Double Bane	“滅ぼし”のクラス特徴、《二刀流》	君の“滅ぼし”を 2 番目の武器にも適用する。
《ネットの熟達者》*	Net Adept*	《特殊武器習熟：ネット》、基本攻撃ボーナス＋ 1	ネットを片手武器として扱うことができる。

特技	特技名	前提条件	利益
《ネット戦技》*	Net Maneuvering*	《ネットの熟達者》、基本攻撃ボーナス＋3	足払いか、武器落としのためにネットを使うことができる。
《ネット計略》*	Net Trickery*	《ネットの熟達者》、《ネット戦技》、基本攻撃ボーナス＋6	君の相手を盲目状態にするためにネットを使うことができる。
《ネットとトライデント》*	Net and Trident*	【敏】15、《ネットの熟達者》、《二刀流》	ネットとともに片手用または軽い武器を振るうことができる。
《呪われしノーム》*	Haunted Gnome*	【魅】13、ノームの魔法の種族特徴、〈知識：神秘学〉1ランク	ホーンテッド・フェイ・アスペクト 呪文を得る。
《呪われしノームの強襲》*	Haunted Gnome Assault*	《呪われしノーム》、〈知識：神秘学〉3ランク	ノームの魔法の独特な使用法を得る。
《呪われしノームの経帷子》*	Haunted GnomeShroud*	《呪われしノームの強襲》、〈知識：神秘学〉6ランク	ノームの魔法の特別な使用法を得る。
《破壊的呪文喚起》	Disruptive Recall	“呪文喚起”のクラス特徴、〈呪文学〉5ランク	相手の呪文を粉砕した後に、“呪文喚起”を使用できる。
《破壊的な解呪》	Destructive Dispel	ディスペル・マジック または グレーター・ディスペル・マジック を発動する能力、術者レベル11	解呪に成功したとき、セーヴに失敗すれば相手は朦朧状態となる。
《破壊の一打》*	Devastating Strike*	《渾身の一打》、基本攻撃ボーナス＋9	《渾身の一打》を使うときボーナスとして追加ダメージを得る。
《破壊の一打強化》*	Improved Devastating Strike	《破壊の一打》、基本攻撃ボーナス＋13	クリティカル・ヒットを確定するロールにボーナスを得る。
《破砕武器》	Splintering Weapon	武器への習熟、基本攻撃ボーナス＋1	出血ダメージを与えるために、武器を壊すことができる。
《馬術体得》*	Horse Master*	“熟練の調教師”のクラス特徴、〈騎乗〉6ランク。	君の乗騎の力と能力を決定するために、君のキャラクター・レベルを使用することができる。
《跳ね返るランス跳躍》*	Rebounding Leap*	〈軽業〉5ランク、〈騎乗〉11ランク、“ランス跳躍”のクラス特徴	〈軽業〉判定に成功した時、即行アクションとして君の乗騎に再び騎乗することができる。
《引き倒し》*	Drag Down*	《足払い強化》	足払いされたならば、君はその敵に対して足払いを試みることができる。
《秘術系統打撃》*	School Strike*	《素手打撃強化》、ウィザードの秘術系統のクラス特徴	近接攻撃の後、即行アクションとして秘術系統の効果を送り込むことができる。
《不意の打撃》*	Wave Strike*	“武器専門家”のクラス特徴または《早抜き》、〈はったり〉1ランク	フェイントをかけるために〈はったり〉判定を行うために、即行アクションを使用することができる。
《不屈の構え》	Stalwart	《不屈の闘志》、基本攻撃ボーナス＋4	ACへの回避ボーナスを諦めることで、それに等しいDRを得る。
《不屈の構え強化》	Improved Stalwart	《不屈の構え》、基本攻撃ボーナス＋11	《不屈の構え》から得たDRを2倍にすることができる。
《不死身の入門者》*	Deathless Initiate*	【筋】13、【耐】13、オークまたはハーフオーク、《不屈の闘志》、基本攻撃ボーナス＋6	《不屈の闘志》を使う間、よろめき状態とならず、近接ダメージ・ロールに＋2を得る。
《不死身の達人》*	Deathless Master*	【耐】15、《不死身の入門者》、《鉄の皮膚》**、基本攻撃ボーナス＋9	《不屈の闘志》を使い行動する時、ヒット・ポイントを失うことはない。
《不死身の熱狂者》*	Deathless Zealot*	【耐】17、《不死身の達人》、基本攻撃ボーナス＋12	クリティカルを確認するとき、敵は再ロールしなければならない。
《伏せ射撃》*	Prone Shooter*	《武器熟練：クロスボウまたは火器》、基本攻撃ボーナス＋1	伏せ状態である間、射撃のためのペナルティを無視することができる。
《伏せ投石》*	Prone Slinger*	—	伏せ状態である間、スリングを使用することができる。
《舞台戦闘員》*	Stage Combatant*	《武器熟練》、基本攻撃ボーナス＋5	非致傷ダメージを与えるために、ペナルティを受けない。
《不調和の声》	Discordant Voice	“バードの呪芸”のクラス特徴、〈芸能：朗誦〉または〈芸能：歌唱〉10ランク	“バードの呪芸”を使用するとき、味方は追加で1d6の［音波］ダメージを与える。
《船乗りの足運び》	Sea Legs	〈職能：船乗り〉5ランク	〈軽業〉、〈登攀〉、および〈水泳〉の判定に＋2を得る。
《粉砕打撃》	Crushing Blow	《朦朧化打撃》	《朦朧化打撃》は目標のアーマー・クラスを減少させる。
《防御的武器訓練》*	Defensive WeaponTraining*	【知】13、基本攻撃ボーナス＋5	選出したファイターの武器グループに対し、＋2回避ボーナスを得る。
《防御破り》*	Break Guard*	《武器落とし強化》、《二刀流》	君が武器落としを試みた相手に、2番目の武器によって攻撃を行うことができる。

特技	特技名	前提条件	利益
《滅ぼし時間追加》	Extra Bane	“滅ぼし”のクラス特徴	“滅ぼし”能力を 1 日あたり 3 ラウンド追加で使用することができる。
《導きの手》	Guided Hand	《エネルギー放出の一撃》、神格が好む武器への習熟	神格の好む武器による攻撃ロールに【判断力】修正値を使用することができる。
《報いの烙印》	Branded for Retribution	“滅ぼし”のクラス特徴	烙印を押された相手に対し、ベイン特性を味方の武器に与える。
《朦朧化押さえこみ》*	Stunning Pin*	《組みつき強化》、《朦朧化打撃》	押さえこまれた状態の相手に対し《朦朧化打撃》を使用できる。
《野外修理》	Field Repair	〈製作〉4 ランク	間に合わせの素材で行われた修理にペナルティを受けない。
《野性的な戦闘訓練》*	Feral Combat Training*	《素手打撃強化》、《武器熟練：肉体武器》	肉体武器によって《素手攻撃強化》特技を使用することができる。
《闇討ち》*	Moonlight Stalker*	暗視または夜目の種族特徴、〈はったり〉3 ランク、《無視界戦闘》、《攻防一体》	君が敵に対する視認困難を持つとき、攻撃とダメージ・ロールに＋ 2 を得る。
《闇討ちフェイント》*	Moonlight Stalker Feint*	〈はったり〉6 ランク、《闇討ち》	君が視認困難を与えている敵にフェイントをかけるために〈はったり〉判定を行う。(訳注：本文の内容では即行アクションとして〈はったり〉判定を行うことができる。と記述されている。)
《闇討ち体得》*	Moonlight StalkerMaster*	〈はったり〉9 ランク、《フェイント強化》、《闇討ちフェイント》	視認困難である間、失敗確率は 10%増加する
《離脱フェイント》*	Disengaging Feint*	《フェイント強化》	フェイントは君を君の移動速度で機会攻撃を誘発せずに移動させる。
《離脱集団フェイント》*	Disengaging Flourish*	《離脱フェイント》	フェイントに成功したとき、君の移動を開始するマスを機会攻撃に収められていないように扱う。
《離脱攻撃》*	Disengaging Shot*	《離脱フェイント》、《回避》、《強行突破》	《離脱フェイント》を使う時に、君は 1 つの攻撃を行うことができる。
《領域打撃》*	Domain Strike*	“領域”のクラス特徴、《素手打撃強化》	素手攻撃を通して、“領域”能力を使用することができる。
《両手投げ》*	Two-Handed Thrower*	【筋】15	1 つの物体または両手武器を投擲する時に両手を使うとき、【筋】ボーナスを得る。
《罠使いの設置》	Trapper’s Setup	〈製作：罠〉5 ランク	手動で罠を発動させるとき、攻撃ロールと DC に＋ 2 を得る。

気概特技	特技名	前提条件	利益
《隠し場所の極意の発露》	Secret Stash Deed	“気概”のクラス特徴または《素人ガンスリンガー》、〈手先の早業〉1ランク	君の身体から黒色火薬または矢弾を取り戻すために、1気概ポイントを消費することができる。
《気概追加》	Extra Grit	“気概”のクラス特徴または《素人ガンスリンガー》、〈手先の早業〉1ランク	1日あたり追加で2つの気概ポイントと気概の最大値が2増加する。
《巧みな射手の偉業》	Deft Shootist Deed	“気概”のクラス特徴または《素人ガンスリンガー》、《強行突破》	君が1気概ポイントを持つ限り、火器を撃つか装填する間、機会攻撃を誘発しない。
《跳弾射撃の発露》	Ricochet Shot Deed	“気概”のクラス特徴または《素人ガンスリンガー》、《無視界戦闘》	壁または他の硬い地形から君の弾丸は跳弾する。
《飛び込み射撃の発露》	Leaping Shot Deed	“気概”のクラス特徴または《素人ガンスリンガー》、《強行突破》、基本攻撃ボーナス＋4	君は自身の移動速度で移動しながら、火器で攻撃することができる。
《名も無き者》	No Name	“気概”のクラス特徴または《素人ガンスリンガー》、〈はったり〉4ランク	〈はったり〉判定に＋2を得て、気概を使用して〈変装〉判定に＋10を得ることができる。
《二つ名たる発露》	Signature Deed	“気概”のクラス特徴、ガンスリンガー11レベル	1より少ない気概ポイントとして1つの発露を使用できる。

演武特技	特技名	前提条件	利益
《あざける舞踏》	Mocking Dance*	〈軽業〉4ランク または〈芸能：舞踏〉4ランク	機会攻撃を誘発せずに5フィート移動するか、自身の移動速度で移動することができる。
《英雄的な演武》*	Hero’s Display*	《威圧演舞》	演武判定に＋2を得て、相手の士気をくじくことができる。
《劇的な演武》*	Dramatic Display*	《威圧演舞》	演武判定、攻撃ロール、および戦技判定に＋2を得る。
《殺人者の輪》	Murderer’s Circle*	《回避》、〈軽業〉4ランク	君がクリティカルの後に演武判定を行う時に、5フィート移動することができる。
《素晴らしき演武》*	Masterful Display*	《威圧演舞》、その他の演武特技2つ	2つの演武特技の利益を得る。
《野蛮な演武》*	Savage Display*	《威圧演舞》	演武判定に＋2、ダメージ・ロールに＋1d6を得る。

スタイル特技	特技名	前提条件	利益
《猪の型》*	Boar Style*	《素手打撃強化》、〈威圧〉3ランク	素手打撃で殴打または刺突のダメージを与える。
《猪の蛮行》*	Boar Ferocity*	《猪の型》、〈威圧〉6ランク、	素手攻撃に刺突ダメージを加え、相手の士気をくじくことができる。
《猪の細断》*	Boar Shred*	《猪の細断》、〈威圧〉9ランク	素手攻撃は出血ダメージを引き起こす。
《イフリートの型》*	Efreeti Style*	【耐】13、【判】15、《エレメンタルの拳》**、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス＋9またはモンク5レベル	1日あたり追加で1回《エレメンタルの拳》の使用回数を得て、［火］ダメージにボーナスを与える。
《イフリートの構え》*	Efreeti Stance*	【耐】15、《イフリートの型》、基本攻撃ボーナス＋11またはモンク9レベル	1日あたり追加で1回《エレメンタルの拳》の使用回数を得て、［火］に対する抵抗を得る。
《イフリートの接触》*	Efreeti Touch*	【判】17、《イフリートの構え》、基本攻撃ボーナス＋13またはモンク11レベル	相手を着火させるかもしれない、円錐形を放つことができる。
《亀の型》*	Snapping Turtle Style*	《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス＋1またはモンク1レベル	少なくとも1つの手が自由な時に、ACに＋1の盾ボーナスを得る。
《亀の掴み》*	Snapping Turtle Clutch*	《組みつき強化》、《亀の型》、基本攻撃ボーナス＋3またはモンク3レベル	君の盾ボーナスは君のCMDと接触ACに適用される。
《亀の甲羅》*	Snapping Turtle Shell*	《亀の掴み》、基本攻撃ボーナス＋5またはモンク5レベル	ACボーナスは2増加し、相手はクリティカル確定ロールに-4を受ける。
《麒麟の型》*	Kirin Style*	《素手打撃強化》、〈知識：神秘学〉6ランク、〈知識〉（ダンジョン探検、地域、自然、次元界または宗教）1ランク	ボーナスを得るために即行アクションとして相手に対して〈知識〉判定を行うことができる。
《麒麟撃》*	Kirin Strike*	【知】13、《麒麟の型》、〈知識：神秘学〉9ランク、〈知識〉（ダンジョン探検、地域、自然、次元界または宗教）3ランク	クリーチャーを識別するために、＋2の洞察ボーナスを得る。
《麒麟の軌道》*	Kirin Path*	《麒麟撃》、〈知識：神秘学〉12ランク、〈知識〉（ダンジョン探検、地域、自然、次元界または宗教）5ランク	君は、〈知識：地域、自然、次元界、または宗教〉を使ってクリーチャーを識別するために、出目10を行うことができる。

スタイル特技	特技名	前提条件	利益
《猿の型》*	Monkey Style*	【判】13、〈軽業〉5 ランク、〈登攀〉5 ランク、《素手打撃強化》	【判断力】ボーナスを＜軽業＞判定に追加し、伏せ状態の時に攻撃するために、ペナルティを受けない。
《猿の移動》*	Monkey Moves*	《猿の型》、〈軽業〉8 ランク、〈登攀〉8 ランク	【判断力】ボーナスを〈登攀〉判定に追加し、半分の移動速度で登り、這うことができる。
《猿の輝き》*	Monkey Shine*	《猿の移動》、《朦朧化打撃》、〈軽業〉11 ランク、〈登攀〉11 ランク	《朦朧化打撃》に成功した後、君は隣接したマス目に進入することができる。
《シャイターンの型》*	Shaitan Style*	【耐】13、【判】15、《エレメンタルの拳》**、基本攻撃ボーナス＋9またはモンク 5 レベル	1 日あたり追加で 1 回《エレメンタルの拳》の使用回数を得て、［酸］ダメージにボーナスを与える。
《シャイターンの肌》*	Shaitan Skin*	【耐】15、《シャイターンの型》、基本攻撃ボーナス＋11またはモンク 9 レベル	1 日あたり追加で 1 回《エレメンタルの拳》の使用回数を得て、［酸］に対する抵抗を得る。
《シャイターンの酸撃》*	Shaitan Earthblast*	【判】17、《シャイターンの肌》、基本攻撃ボーナス＋13またはモンク 11 レベル	20 フィートの［酸］の柱を爆発させる。
《ジャーンの型》*	Janni Style*	〈軽業〉3 ランク、〈芸能：舞踏〉3 ランク、《素手打撃強化》	突撃する時に AC に -1 ペナルティだけを受け、君を挟撃している相手は＋1 ボーナスだけを得る。
《ジャーンの暴風》*	Janni Tempest*	《ジャーンの型》、〈軽業〉5 ランク、〈芸能：舞踏〉5 ランク	素手攻撃に成功した後の、突き飛ばしまたは足払い戦技判定に＋4 を得る。
《ジャーンの乱打》*	Janni Rush*	《ジャーンの暴風》、〈軽業〉8 ランク、〈芸能：舞踏〉8 ランク	跳躍するときはいつも助走しているとして扱い、跳躍しての突撃で 2 倍のダメージを与える。
《ジンの型》*	Djinni Style*	【耐】13、【判】15、《エレメンタルの拳》**、基本攻撃ボーナス＋9またはモンク 5 レベル	1 日あたり追加で 1 回《エレメンタルの拳》の使用回数を得て、［電気］ダメージにボーナスを与える。
《ジンの魂》*	Djinni Spirit*	【耐】15、《ジンの型》、基本攻撃ボーナス＋11またはモンク 9 レベル	1 日あたり追加で 1 回《エレメンタルの拳》の使用回数を得て、［電気］に対する抵抗を得る。
《ジンの回転》*	Djinni Spin*	【判】17、《ジンの魂》、基本攻撃ボーナス＋13またはモンク 11 レベル	［電気］で自身を取り囲むために、《エレメンタルの拳》を使用できる。
《地の民の型》*	Earth Child Style*	【判】13、《素手打撃強化》、〈軽業〉3 ランク、防衛訓練の種族特徴、ドワーフまたはノーム	防衛訓練の巨人に対する AC は＋6 まで増加する。
《地の民の足払い》*	Earth Child Topple*	《地の民の型》、《足払い強化》、〈軽業〉6 ランク	君は超大型サイズまでの巨人を足払いすることができる。
《地の民の束縛》*	Earth Child Binder*	《地の民の足払い》、《上級足払い》、《朦朧化打撃》、〈軽業〉9 ランク	君はどのようなサイズの巨人でも足払いすることができる。立っている巨人に対して機会攻撃が命中したとき、君は《朦朧化打撃》を使用することができる。
《鶴の型》*	Crane Style*	《回避》、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス＋2またはモンク 1 レベル	防御的戦闘のとき、-2 ペナルティだけ受ける。
《鶴翼》*	Crane Wing*	《鶴の型》、基本攻撃ボーナス＋5またはモンク 5 レベル	防御的戦闘または防御専念を行うとき、1 ラウンドあたり 1 つの攻撃をそらすことができる。
《鶴の突き返し》*	Crane Riposte*	《鶴翼》、基本攻撃ボーナス＋8またはモンク 7 レベル	君が攻撃をそらす時に、君は機会攻撃を行うことができる。
《蟷螂の型》*	Mantis Style*	《朦朧化打撃》、〈治療〉3 ランク	1 日あたり追加で 1 回《朦朧化打撃》の使用回数を得て、《朦朧化打撃》の DC を＋2 増加させる。
《蟷螂の判断力》*	Mantis Wisdom*	《蟷螂の型》、〈治療〉6 ランク	君の非モンク・レベルの半分を《朦朧化打撃》効果のためにモンク・レベルとして扱う。
《蟷螂の激痛》*	Mantis Torment*	《蟷螂の判断力》、〈治療〉9 ランク	1 日あたり追加で 1 回《朦朧化打撃》の使用回数を得て、相手を、目が眩んだ状態、よろめき状態、または疲労状態にすることができる。
《虎の型》*	Tiger Style*	《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス＋3またはモンク 3 レベル	突き飛ばし、蹴散らし、および足払いに対する CMD に＋2 を得て、斬撃ダメージを与える。

スタイル特技	特技名	前提条件	利益
《虎の爪》*	Tiger Claws*	《虎の型》、基本攻撃ボーナス＋6またはモンク5レベル	両手によって1つの攻撃を行い、結果を合計することができる。
《虎の飛びかかり》*	Tiger Pounce*	《強打》、《虎の爪》、基本攻撃ボーナス＋9またはモンク8レベル	《強打》からのペナルティをACに適用することができる。
《豹の型》*	Panther Style*	【判】13、《迎え討ち》、《素手打撃強化》	君に対して機会攻撃を行う相手に反撃できる。
《豹の爪》*	Panther Claw*	【判】15、《豹の型》	即行アクションとしての代わりにフリー・アクションとして反撃を行う。
《豹の受け流し》*	Panther Parry*	《豹の爪》	反撃は相手の攻撃の前に解決される。
《蛇の型》*	Snake Style*	《素手打撃強化》、〈軽業〉1ランク、〈真意看破〉3ランク	〈真意看破〉判定に＋2を得て、素手攻撃によって刺突ダメージを与える。
《蛇の横ばい》*	Snake Sidewind*	《蛇の型》、〈軽業〉3ランク、〈真意看破〉6ランク	打ち倒され、伏せ状態となるのを避けるためにボーナスを得て、クリティカル・ヒットを確定するために〈真意看破〉を使用できる。
《蛇の牙》*	Snake Fang*	《迎え討ち》、《蛇の横ばい》、《蛇の型》、〈軽業〉6ランク、〈真意看破〉9ランク	相手が君への攻撃に失敗したなら、割り込みアクションとして機会攻撃を行うことができる。
《マーリドの型》*	Marid Style*	【耐】13、【判】15、《エレメンタルの拳》**、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス＋9またはモンク5レベル	1日あたり追加で1回《エレメンタルの拳》の使用回数を得て、［冷気］ダメージにボーナスを与える。
《マーリドの魂》*	Marid Spirit*	【耐】15、《マーリドの型》、基本攻撃ボーナス＋11またはモンク9レベル	1日あたり追加で1回《エレメンタルの拳》の使用回数を得て、［冷気］に対する抵抗を得る。
《マーリドの氷撃》*	Marid Coldsnap*	【判】17、《マーリドの魂》、基本攻撃ボーナス＋13またはモンク11レベル	30フィート直線状の極寒の水を解放することができる。
《竜の型》*	Dragon Style*	【筋】15、《素手打撃強化》、〈軽業〉3ランク	睡眠、麻痺、および朦朧化にして＋2ボーナスを得て、移動困難な地形を無視することができる。
《竜の蛮行》*	Dragon Ferocity*	《竜の型》、《朦朧化打撃》、〈軽業〉5ランク	素手攻撃にボーナスを得る時、君は相手を怯え状態にすることができる。
《竜の咆哮》*	Dragon Roar*	《竜の型》(訳注：《竜の蛮行》の誤りと思われる)、〈軽業〉8ランク	1日あたり追加で1回《朦朧化打撃》の使用回数を得て、君は脳を震わせる咆哮を放つことができる。

チームワーク特技	特技名		
《衛生兵》	Combat Medic	〈治療〉5 ランク	〈治療〉を行う時に機会攻撃を誘発せず、出目 10 を行うことができる。
《囮戦術》*	Broken Wing Gambit*	〈はったり〉5 ランク	君を攻撃する相手にボーナスを与える代わりに、相手の攻撃は機会攻撃を誘発する。
《騎兵陣形》*	Cavalry Formation*	《騎乗戦闘》	他の乗騎と接敵面を共有し、味方の乗騎によって占められた接敵面を通して突撃することができる。
《縦射》	Enfilading Fire	《近距離射撃》、《精密射撃》、その他 1 つのチームワーク特技	味方が相手を挟撃する時、君は相手に対する遠隔攻撃ロールに＋ 2 を得る。
《集団攻撃》	Pack Attack	基本攻撃ボーナス＋ 1	味方の攻撃は、君が 5 フィート・ステップを行うことを可能にする。
《集団スリ》	Team Pickpocketing	〈はったり〉1 ランク、〈手先の早業〉1 ランク	味方が〈はったり〉判定を行う時に、君は割り込みアクションとして相手のポケットから盗むことができる。
《集中砲火》	Target of Opportunity	《近距離射撃》、基本攻撃ボーナス＋ 6	味方が遠隔攻撃を命中させた時に、君は割り込みアクションとして攻撃を行うことができる。
《縦列足払い》	Tandem Trip	—	どのような味方によってでも機会攻撃範囲に収められている相手に対し、君が足払いを行う時は 2 回ロールし、より高い結果を取る。
《背中合わせ》	Back to Back	〈知覚〉3 ランク	相手を挟撃する時、AC に＋ 2 を得る。
《背中合わせ強化》	Improved Back to Back	《背中合わせ》、〈知覚〉5 ランク	相手を挟撃する時、隣接した味方の AC に＋ 2 を与える。
《相乗する隠密》	Stealth Synergy	—	君と君の仲間によって行われた〈隠密〉判定に最も高いロールを採用する。
《脱出経路》	Escape Route	—	君は味方と隣接している接敵面を通り抜けて移動する時、機会攻撃を誘発しない。
《掴みとる好機》	Seize the Moment	《迎え討ち》、《クリティカル強化》	味方がクリティカルを確定させるとき、君は機会攻撃を得る。
《統合突撃》*	Coordinated Charge*	2 つ以上の他のチームワーク特技、基本攻撃ボーナス＋ 10	味方が突撃する時に、君は同じ相手に突撃することができる。
《フェイントの協力者》*	Feint Partner*	〈はったり〉1 ランク	味方がフェイントに成功した時、相手は君の次の攻撃に対して【敏】ボーナスを失う。
《フェイントの協力者強化》*	Improved Feint Partner*	《迎え討ち》、《フェイントの協力者》、基本攻撃ボーナス＋ 6	味方がフェイントに成功した時、君は相手に対して機会攻撃を得る。
《振り払い》	Shake It Off	—	全てのセーヴィング・スローに対し、隣接した味方毎に＋ 1 を得る。

UC　特技

《悪夢の打ち手》（戦闘）Nightmare Striker

君の フェアリー・ファイアー は敵を照らし出すだけではなく、君に彼らの弱点を示す。

前提条件：《素手打撃強化》、《悪夢の拳》、《悪夢の織り手》、《朦朧化打撃》、〈治療〉5 ランク、フェアリー・ファイアー を発動する能力。

利益：君が（呪文完成型または呪文解放型アイテムから発動したのではない）フェアリー・ファイアー を発動し相手の輪郭を浮かび上がらせている間、その相手が君の試みた《朦朧化打撃》に対抗するための DC は＋2 増加する。君が《朦朧化打撃》を命中させ相手がセーヴィング・スローに失敗するならば、君は 1d2 ラウンド＋セーヴに失敗した 5 毎に 1 ラウンドの間相手を怯え状態にする。

《悪夢の織り手》（戦闘）Nightmare Weaver

君は敵を威嚇するために魔法的な闇を作成する君の能力を使うことができる。

前提条件：《素手打撃強化》、《悪夢の拳》、〈威圧〉2 ランク、ダークネス を発動する能力。

利益：ダークネス を発動するために全ラウンド・アクションを使用することによって、君は呪文の初期の効果範囲の中の全ての敵の士気をくじくために〈威圧〉判定を行うことができる。

特記事項：《手ひどい一打》と《防御崩し》の前提条件を考慮する際、この特技は《威圧演舞》と見なす。

《悪夢の拳》（戦闘）Nightmare Fist

君は魔法的な暗闇の中でよりいっそう致命的だ。

前提条件：《素手打撃強化》、〈威圧〉1 ランク、魔法的な暗闇を作成する能力。

利益：魔法的な暗闇の効果範囲で戦う間、君は素手打撃のダメージ・ロールに＋2 ボーナスを得る。その相手が怯え状態、恐れ状態、恐慌状態であれば＋4 ボーナスを得る。君はまた〈軽業〉と〈威圧〉に＋2 の士気ボーナスを得る。

《顎砕き》（戦闘）Jawbreaker

君は力強い打撃を口に送り、歯と骨を砕く。

前提条件：《素手打撃強化》、《朦朧化打撃》、〈治療〉6 ランク。

利益：組みつき状態、無防備状態、または朦朧状態である相手に対して、君が《朦朧化打撃》を試み成功した時、他の《朦朧化打撃》の効果を諦める代わりに、君は通常の素手打撃ダメージと 1d4 ポイントの出血ダメージを与え、その相手の口を使用できなくすることができる。出血ダメージが終わるまで、目標は、攻撃し、はっきりと話し、言葉の構成要素を使用するためにその口を使うことができない。クリティカル・ヒットに対する完全耐性を持つか、識別可能な口を全く持っていないクリーチャーはこの特技の効果に完全耐性を持つ。

《あざける舞踏》（戦闘、演武）Mocking Dance

君は少しだけ踊る。それが君の敵をあざけり群衆を楽しませる。

前提条件：〈軽業〉4 ランク または〈芸能：舞踏〉4 ランク。

利益：君が即行アクションを使い演武判定を行う時、その判定を行う前に、君は機会攻撃を誘発せずに 5 フィート移動するか、君の移動速度で移動し機会攻撃を誘発することができる。君は君が敵を機会攻撃範囲に収める接敵面の中でこの移動を終えることができない。君が少なくとも 5 フィート移動するならば、君は演武判定に＋2 ボーナスを得る。

《威圧する滅ぼし》Intimidating Bane

君の “ 滅ぼし ” 武器は敵に恐怖を抱かせる。

前提条件：“ 滅ぼし ” のクラス特徴、《威圧演舞》、《武器熟練》、キャラクター・レベル 8

利益：“ 滅ぼし ” の特徴を起動した状態で《威圧演舞》特技を使用する時はいつでも、《威圧演舞》によって行なうことのできる、君のベイン武器が現在作用する種別のクリーチャーに対する〈威圧〉判定に、君は＋2 のボーナスを得る。そのようなクリーチャーは、君の “ 滅ぼし ” の特徴が起動されたままでそのクリーチャー種別に対して有効であるかぎり、ずっと怯え状態である。

《威嚇的な滅ぼし》Menacing Bane

君が 1 人の敵に対し味方と協力しているときは、非常に危険だ。

前提条件：“ 滅ぼし ” のクラス特徴。

利益：君は ベイン の代わりに メナシング の特別な武器特性（『Advanced Player's Guide』288P) を近接武器に吹き込むために、“ 滅ぼし ” のクラス特徴を使用することができる。君は 2 つの特別な武器特性を切り替えるために即行アクションを使うことができる。 違う形で能力を使用することは “ 滅ぼし ” のクラス特徴に従うこと。

特記事項：君が《二刀の滅ぼし》特技を持つならば、君は ベイン 、メナシング のどちらかを振るっている各武器に吹きこむことができる。どの武器も両方の特性を持つことはできない。

《怒りの一打》Furious Finish

君は敵を押しつぶすために、怒りの全てを強力な攻撃として放つ。

前提条件：“ 激怒 ” のクラス特徴、《渾身の一打》、基本攻撃ボーナス＋6。

利益：君が “ 激怒 ” する間に《渾身の一打》特技を使う時、君は君のダメージ・ダイスを振る代わりに、そのダメージ・ダイスの結果を最大化することができる。君がダメージ・ダイスを最大化するならば君の “ 激怒 ” は直ちに終了し、君は通常ならそうならなくとも疲労状態となる。

《怒りの投げつけ》Raging Throw

1 人の相手を別の相手に投げるため、君は君の激怒のいくらかを消費する。

前提条件：【筋】13、【耐】13、“ 激怒 ” のクラス特徴、《突き飛ばし強化》、《強打》、基本攻撃ボーナス＋6。

利益：君が “ 激怒 ” している間に突き飛ばし戦技を試みる時、君は君の戦技判定に君の【耐久力】ボーナスを突き飛ばしに追加するために、即行アクションとして君の “ 激怒 ” のラウンドを 1 追加で使用することができる。さらに君が相手を別のクリーチャーや固体よって占められたマス目に突き飛ばしたならば、相手とクリーチャーまたは物体は、君の【筋力】修正値＋君の【耐久力】修正値と等しい殴打ダメージを受ける。

《怒りの蛮行》Raging Brutality

より強力な武器打撃によって君の相手を打つために、君は君の “ 激怒 ” のいくらかを消費する。

前提条件：【筋】13、“ 激怒 ” のクラス特徴、《強打》、基本攻撃ボーナス＋12。

利益：“ 激怒 ” している間に《強打》を使う時、君は即行アクションで “ 激怒 ” 持続時間を 3 ラウンド余計に消費することにより、君のターンで行う近接攻撃または投擲武器攻撃のダメージ・ロールに【耐久力】ボーナスを追加することができる。君が両手武器を使用しているならば、代わりに【耐久力】ボーナスの 1.5 倍を追加すること。このダメージ・ボーナスはクリティカル・ヒットで増加しない。

《怒れる致死打撃》Raging Deathblow

全ての殺害する打撃は、君の激怒にさらに燃料を供給し、君に湧き上がる活力を与える。

前提条件：“大激怒”のクラス特徴。

利益：君が“激怒”している間、君の攻撃が相手を－1またはより少ないヒット・ポイントに減少させる時はいつでも、君はその日の“激怒”のラウンドに追加の1ラウンドを得る。その攻撃がクリティカル・ヒットであったならば、君はその日の“激怒”のラウンドに追加の1ラウンドを得る。君の1日あたり“激怒”のラウンドの総数を回復するために、君が休憩する時はいつでも、君がまだ持っているこの特技から得たどのような追加ラウンドでも失われる。

《怒れる投擲者》Raging Hurler

相手は君の武器と物体の憤った投擲を回避するためにほとんど何もすることができない。

前提条件：“激怒”のクラス特徴、《万能投擲術》。

利益：君は“激怒”する間、標準アクションとして両手武器を投げることができ、君が投げる武器は射程単位を2倍にする。君がまた《早抜き》特技を修得しているならば、君は両手武器を完全な攻撃回数を用いて投擲することができる。さらに君は、君がそのアイテムを投げるための攻撃アクションの一部として、君の届く範囲の中にある代用武器として使用可能な装備中でない物体を拾うことができる。

《一か八か》（戦闘）Death or Glory

君はより大きな敵に向かう時でさえ、戦いを終わらせるために大きな危険を冒すことを恐れない。

前提条件：【筋】13、《強打》、基本攻撃ボーナス＋6。

利益：大型サイズかそれより大きいクリーチャーに対して、君は、攻撃ロール、ダメージ・ロール、およびクリティカル確定ロールに＋4ボーナスを得て、全ラウンド・アクションとして1つの近接攻撃を行うことができる。君は基本攻撃ボーナス＋11、＋16、および＋20でこのボーナスに追加の＋1を得る（最大で基本攻撃ボーナス20の時の＋7）。君が君の攻撃を解決した後に、君が攻撃した相手は同じボーナスを用いて、割り込みアクションで君に対して1回の近接攻撃を行うことができる。

特記事項：君はこの特技を、《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、または《上級渾身の一打》の利益によって行うことができる全ラウンド・アクション攻撃と組み合わせることができる。

《猪の型》（戦闘、スタイル）Boar Style

君の鋭い歯と爪は君の敵を引き裂く。

前提条件：《素手打撃強化》、〈威圧〉3ランク。

利益：君は素手攻撃により殴打ダメージを与えるか、斬撃ダメージを与える――このダメージ種別の変更は1回のフリー・アクションである。このスタイルを使っている間、1ラウンドに1回、君が1体の敵に2回以上の素手攻撃を命中させたなら、君は肉を引き裂くことができる。そのようにしたなら、君は2d6の出血ダメージを与える。

《猪の細断》（戦闘）Boar Shred

君が素手攻撃で負わせる傷は、再度激しく出血する。

前提条件：《素手打撃強化》、《猪の蛮行》、《猪の型》、〈威圧〉9ランク。

利益：君は、移動アクションとして相手の士気をくじくために〈威圧〉判定を行うことができる。《猪の型》を使用している間いつでも、君が相手の肉を引き裂いたら、その相手はラウンドあたり1回、自身のターンの開始時に1d6出血ダメージを受ける。君が後で違うスタイルに切り換えても、《猪の型》を使う間に与えられた出血ダメージは持続する。

《猪の蛮行》（戦闘）Boar Ferocity

君の肉を裂く素手攻撃を、君の犠牲者は恐れる。

前提条件：《素手打撃強化》、《猪の型》、〈威圧〉6ランク。

利益：君は、君の素手打撃によって与えることができるダメージのタイプに刺突ダメージを追加する。さらに、相手の士気をくじくための〈威圧〉判定に君は＋2のボーナスを得る。君が《猪の型》を使っている間に、君が相手の肉を引き裂く時はいつでもその相手の士気をくじくための〈威圧〉判定を1回のフリー・アクションで行うことができる。

《イフリートの型》（戦闘、スタイル）Efreeti Style

君の炎の予測不可能な力の体得は、君が接触を行うことに失敗する時にさえ、爆発し君の敵を焼き焦がす打撃を可能にする。

前提条件：【耐】13、【判】15、《エレメンタルの拳》**、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス＋9またはモンク・レベル5。

利益：君は1日あたり追加で1回《エレメンタルの拳》（『Advanced Player's Guide』158ページ）の使用回数を得る。［火］ダメージを与えるためにこのスタイルと《エレメンタルの拳》を使う間、君は［火］ダメージ・ロールに君の【判断力】ボーナスと等しいボーナスを得る。君が［火］ダメージを与えるためにこのスタイルを使っている間、君の《エレメンタルの拳》近接攻撃がはずれたならば、君は目標へ1d6ポイントの［火］ダメージを与える。

《イフリートの構え》（戦闘）Efreeti Stance

具現化した炎の魂を呼び出して、君は自身を保護し君の敵を犠牲にするために炎を操ることができる。

前提条件：【耐】15、【判】15、《イフリートの型》、《エレメンタルの拳》**、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス＋11またはモンク・レベル9。

利益：君は1日あたり追加で1回《エレメンタルの拳》（『Advanced Player's Guide』158ページ）の使用回数を得る。《イフリートの型》を使っている間、君は君の基本攻撃ボーナスかモンク・レベルのどちらかより高い方に等しい［火］に対する抵抗を得る。ACに【敏捷力】ボーナスを足すことができないとき、この抵抗は適用されない。君の《エレメンタルの拳》から［火］ダメージを受けるクリーチャーは反応セーヴ（DC 10＋君のキャラクター・レベルの1/2＋君の【判】修正値）に成功しなければ着火する。

《イフリートの接触》（戦闘）Efreeti Touch

君の燃える風と燃え立つ太陽の秘密に関する知識は、君が手中に炎を集め精霊の火が滴る中でそれを解放することを可能にする。

前提条件：【耐】15、【判】17、《イフリートの型》、《イフリートの構え》、《エレメンタルの拳》**、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス＋13またはモンク・レベル11。

利益：《イフリートの型》を使っている間、標準アクションとして《エレメンタルの拳》（『Advanced Player's Guide』158ページ）の使用回数を2回分消費し、15フィートの円錐形の中に炎の爆発を解放することができる。円錐形に捕まったクリーチャーは君の素手打撃ダメージ＋［火］ダメージを君の《エレメンタルの拳》から受け、着火する。反応セーヴ（DC 10＋君のキャラクター・レベルの1/2＋君の【判断力】修正値）に成功するとダメージは半減し、着火しない。

《ウィップ体得》（戦闘）Whip Mastery

この武器に対する君の熟練の技は、敵に機会攻撃のチャンスを与えない。

前提条件：《武器熟練：ウィップ》、基本攻撃ボーナス＋2。

利益：君はもはや、ウィップでの攻撃で機会攻撃を誘発しない。君はウィップで致傷ダメージを与えることができるが、君が望めば依然として非致傷ダメージを与えることもできる。さらに君は、クリーチャーが鎧ボー

ナスや外皮ボーナスを持っているかどうかに拘らずウィップでダメージを与えることができる。

通常：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。 ウィップは鎧ボーナスが＋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。

《ウィップ体得強化》（戦闘）Improved Whip Mastery

君はウィップを敵にぐるぐる巻きにして絡めとることができる。

前提条件：《武器熟練：ウィップ》、《ウィップ体得》、基本攻撃ボーナス＋5。

利益：ウィップを構えている間、君は生来の間合いに5フィート加えた範囲を機会攻撃範囲に収める。また、君はウィップを使って、君のウィップの間合いの範囲内にある、誰にも装備されていない小型または超小型の物体1つを掴み、それを自分のマス目まで引き寄せることができる。そうする場合、君はAC 10に対して近接接触攻撃を命中させなければならない。さらに君は、ウィップのうち5フィートをまるで引っかけ鉤のように使い、残りの部分をロープのように揺らす使い方をすることで、君のウィップの間合いの範囲内にある物体1つをウィップで保持することもできる。君はウィップで掴んでいる物体をフリー・アクションで放すことができるが、ウィップで物体を掴んでいる間はそのウィップを攻撃に使用することはできない。

《打ち潰し》（戦闘）Felling Smash

君は相手を地面に押し潰そうと、君の全てを集中させた壊滅的な一撃に任せる。

前提条件：【知】13、【筋】13、《攻防一体》、《足払い強化》、《強打》、基本攻撃ボーナス＋6。

利益：《強打》を使っている時、君が攻撃アクションを使い、君の最も高い基本攻撃ボーナスで1つの近接攻撃を行い相手に命中させたなら、君はその相手に対して即行アクションとして足払い戦技を試みることができる。

《裏切り者》Betrayer

君は人々を魅了して彼らの防御を降ろさせることができ、彼らをより効果的に待ち伏せることを可能にする。

前提条件：《早抜き》、《説得力》、基本攻撃ボーナス＋3。

利益：君がクリーチャーの態度を変更するための〈交渉〉判定に成功した時、君は割り込みアクションとして、武器を抜いてそのクリーチャーに対して1回の近接攻撃を行うことができる。君が君の目標の態度を友好的またはそれ以上のものに変更したならば、君の目標はこの攻撃に対して立ちすくみ状態であると見なされる。目標が生存しているならば、その目標はこの戦闘のためのイニシアチブ判定に－2のペナルティを受ける。君がクリーチャーを攻撃したら、その態度は敵対的となる。

《衛生兵》（チームワーク）Combat Medic

君は激戦のさなかでも傷を手当てする緊急性を知っており、絶対に誰も置いていかれないほど素早く仲間に応急手当を施す。

前提条件：〈治療〉5ランク。

利益：君は〈治療〉技能を使用し、この特技を持っている仲間のまきびしの傷口を処理するか毒を処理し応急手当を行う時に、いつでも判定で出目10を試みることができ、機会攻撃を誘発しない。

《英雄的な演武》（戦闘、演武）Hero's Display

君は劇的で華やかな身振りとともに、君の武器を掲げて群集の目によく見えるようにする。それは観衆を高揚させ、君の敵の士気をくじく。

前提条件：《威圧演舞》、《武器熟練》、選択した武器への《習熟》。

利益：演武判定を行うために君が即行アクションを使用する時、君は自信に満ちた表現の中で、《武器熟練》している武器を見せつける。君はその演武判定に＋2のボーナスを得ることができ、君を見ることができる30ft以内の全ての敵の士気を〈威圧〉判定によってくじくことができる。

《エネルギー放出付随化》Contingent Channeling

彼らが最も必要な瞬間にそれを使うことができるよう、君は癒しのエネルギーを他に吹きこむことができる。

前提条件：“真なる癒し手”のクラス特徴、《選択的エネルギー放出》。

利益：君は標準アクションを使って味方に触れ、1日のエネルギー放出の使用回数を1消費することで、その味方の中に正のエネルギーの貯蔵所を作成することができる。この貯蔵所には君の通常のエネルギー放出の特徴と同じ数のダイスと型が収められ、それは1分の間持続する。貯蔵所を持っている仲間は、割り込みアクションを使って貯蔵所のダイスをロールし、その結果に等しい数のヒット・ポイントを取り戻すことができる。貯蔵所を持っている味方のヒット・ポイントが－1以下に減少すると、貯蔵所は作動条件を満たし、アクションを使わずにその味方を癒すことが可能になる。

《円熟の操縦者》Expert Driver

選択した種類の搭乗物を操縦する時に、君は非常に楽々と搭乗物を操作し、並外れた正確さで停止し、信じられない制御を見せつける。

前提条件：《熟練の操縦者》で選択した種別の搭乗物。

利益：君は標準アクションの代わりに移動アクションとして加速するか、減速するか、方向転換することができる。さらに搭乗物を停止する時に、それが停止する前に何フィート移動するか決定するためのロールから10フィート減ずることができる。

《遠投》（戦闘）Distance Thrower

君は通常よりも遠距離を投擲武器で正確に狙うことができる。

前提条件：【筋】13。

利益：投擲武器を用いる際、君は射程によるペナルティを2減らすことができる。

《演武戦闘員》（戦闘）Performing Combatant

君にとってはすべての戦場が舞台であり、君はすべての戦闘を演技、感情の爆発をもたらすもの及び演出術として扱う。

前提条件：《威圧演舞》、その他1つの演武特技。

利益：どんな戦闘においても君は演武判定を行うことができる。演武判定以外で〈芸能〉判定を行う時、君は使用する演武特技を1つ選択できる。その特技が演武判定に与えるすべてのボーナスを自動的に得て、君はDC20の演武判定を行う。成功すれば、選択したその特技の効果をすべて得ることができる。

《演武体得》（戦闘）Master Combat Performer

君は闘技場と舞台における武器と技術の達人だ。

前提条件：《演武戦闘員》または 他の3つの演武特技、基本攻撃ボーナス＋6。

利益：君はフリー・アクションとして演武判定を行うことができる。君は演技その他の特殊能力によってすべての武器に習熟している。

《演武武器体得》（戦闘）Performance Weapon Mastery

君はどんな武器を構える時も演技者としての才能を発揮する。

利益：君は君が習熟しているどんな武器も、演武武器（144ページ）

の性質を持っているものとして扱う。

《追い打ち》（戦闘）Cleaving Finish

君が相手を攻撃する時に、君は別の目標までスイングを続けることができる。

前提条件：【筋】13、《薙ぎ払い》、《強打》。

利益：君が近接攻撃を行い、目標が攻撃の結果として 0 またはより少ないヒット・ポイントに低下するならば、君は、攻撃範囲の中の別の相手に対し最も高い基本攻撃ボーナスを使って、別の近接攻撃を行うことができる。君はこの特技によって 1 ラウンドあたり 1 回の追加攻撃を行うことができる。

《追い打ち強化》（戦闘）Improved Cleaving Finish

君は 1 回の攻撃の中で多くの相手を減らすことができる。

前提条件：【筋】13、《薙ぎ払い》、《追い打ち》、《薙ぎ払い強化》、《強打》、基本攻撃ボーナス＋ 6。

利益：君は 1 ラウンドあたり何度も《追い打ち》を行うことができる。

《囮戦術》（戦闘、チームワーク）Broken Wing Gambit

君は弱々しさを装い、自身を魅力的な気を散らす目標とする。

前提条件：〈はったり〉5 ランク。

利益：君が近接攻撃を行い攻撃を命中させた時はいつでも 1 回のフリー・アクションとして、君の次のターンの終了または相手が君を攻撃するまでのどちらか早い方まで、君に対する攻撃およびダメージ・ロールに＋ 2 のボーナスを、その攻撃した相手に与えることができる。その相手がこのボーナスを得て君を攻撃したならば、この特技を持っている君の味方から機会攻撃を誘発する。

《解呪化クリティカル》（クリティカル）Dispelling Critical

君の打撃は同時に敵の物質的な秘術の型を攻撃する。

前提条件：《秘術の打撃》、基本攻撃ボーナス＋ 11、ディスペル・マジック を発動する能力。

利益：ディスペル・マジック を準備しているか即座に発動できるのであれば、敵にクリティカル・ヒットを与えた際、君は即行アクションを使ってその敵に対する目標型解呪の ディスペル・マジック を発動することができる。

《解呪打撃》Dispelling Fist

君はその力を取り消す魔術の知識と呪文に集中することによって、君の敵から魔法的防御を剥ぎ取るために君の手を使用する

前提条件：《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス＋ 11、ディスペル・マジック を発動する能力、術者レベル 7。

利益：ディスペル・マジックを準備しているか即座に発動できるのであれば、君は素手攻撃を敵に命中させた後に即行アクションとしてその呪文を発動することができる。これは君が攻撃した敵に対する目標型解呪として扱う。

《解呪の相乗効果》Dispel Synergy

君は相手の魔法的な防御を引き剥がすことによって敵が君の呪文に抵抗することを難しくし、無防備であるままにしておく。

前提条件：〈呪文学〉5 ランク。

利益：1 体の敵に対して継続中の魔法効果を君が解呪することに成功したなら、その敵は君の次のターン終了時まで、君が発動する呪文に対するセーヴィング・スローに－ 2 のペナルティを受ける。

《回転受身》（戦闘）Landing Roll

敵が君を足払いする時に、君は回転し安全に離れるテクニックを学んだ。

前提条件：【敏】13、《回避》、《強行突破》。

利益：もし君が足払いされたならば、君は機会攻撃を誘発せずに割り込みアクションとして 5 フィート移動する事ができる。これは 5 フィート・ステップをしたとは数えない。君はこの移動の後に伏せ状態となる。

《回転投げ》（戦闘）Spinning Throw

君は君の敵を回転させて歩きまわらせる。

前提条件：《攻防一体》、《突き飛ばし強化》、《足払い強化》、《素手打撃強化》、《合気投げ》。

利益：君と同じまたはより小さいサイズの相手に対し、素手で足払い戦技を成功させたとき、君はその相手に対し突き飛ばし戦技を試みるために即行アクションを使用することができる。もし君が突き飛ばしに成功したならば、君が機会攻撃範囲に収めているどのような空のマス目にでもその相手を移動することができ、さらに君が成功した突き飛ばしが許す 5 フィートの増加分その相手を移動させる。目標はその時に打ち込まれ、伏せ状態となる。突き飛ばしが失敗したならば、君は通常通り《合気投げ》特技を使用することができる。

また君が《合気投げ強化》特技を持つ場合、突き飛ばしの成功によって相手を第二の目標の占有する接敵面の中へと突き押せるようになる。君はこの効果を、相手をその接敵面の中に投げるために、君が《合気投げ強化》特技を使ったかのように解決する。

特記事項：《合気投げ》特技によって、モンクはこの特技で自分よりも大きなクリーチャーに影響を与えるために、気 を使用することができる。

《隠し場所の極意の発露》（気概）Secret Stash Deed

君は君の身体に火器のブリットと黒色火薬の小包を隠すのにとても熟練しているので、君がそれらを見つける時、君自身が驚くことがある。

前提条件：“ 気概 ” のクラス特徴または《素人ガンスリンガー》、〈手先の早業〉1 ランク。

利益：君は火器の矢弾と黒色火薬の小さな包みを自身の身体のときには君自身見つけて驚くようなところに隠し持つことに少しばかり熟練している。君がかつて身体のどこかに隠し持ち、今やそのことを忘れてしまったブリット 1 つと 1 服の黒色火薬、または錬金術カートリッジ 1 つを戦闘中に取り戻すために、1 気概ポイントを消費すること。ブリットと黒色火薬、または錬金術カートリッジが通常弾である場合、君はその矢弾の代金を支払う必要はない。君が他の種類の矢弾を望む場合、君のキャラクターの財産から金貨によりその矢弾の価格を支払う必要がある。この発露に要する気概ポイントは《二つ名たる発露》特技、“ 真なる気概 ” クラス特徴、またはその他の発露の使用に要する気概ポイント数を減少する同種の効果によって減少することができない。君はまたギャンブル中の〈手先の早業〉判定に＋ 4 ボーナスを得る。

《鶴翼》（戦闘）Crane Wing

君は鳥類の狩人のような速度と精妙さで動き、払い、受け、優美な動きによって、たやすく近接攻撃を反らす事を可能にする。

前提条件：《鶴の型》、《回避》、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス＋ 5 またはモンク・レベル 5。

利益：1 ラウンド 1 回、君が少なくとも自由にできる 1 つの手を持ち、《鶴の型》を使用し、防御的戦闘、もしくは防御専念アクションを使用している時、君は通常君に命中するであろう 1 つの近接武器攻撃をそらすことができる。攻撃をそらすために君はアクションを消費しないが、君はその攻撃に気がついていて、立ちすくみ状態であってはならない。それた攻撃は君にダメージを与えることはない。

《撹乱戦技》Disorienting Maneuver

君の突飛な動きは、相手の方向感覚を失わせる。

前提条件：《回避》、〈軽業〉5 ランク。

利益：君は〈軽業〉を使って敵の占めるマス目にもぐりこむことができたら、君の次のターンの開始時までにその敵に対して行う攻撃ロールに＋2の状況ボーナスを得る。その敵に対して足払いを試みることを選択する場合、君は戦技判定に＋4の状況ボーナスを得る。この足払いへのボーナスも、君の次のターンの開始時まで続く。

《亀の型》（戦闘、スタイル）Snapping Turtle Style

君の巧みな素手のスタイルは、損害から君の体を保護することを可能にする。

前提条件：《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス ＋1またはモンク・レベル 1。

利益：《亀の型》特技を使っている間、少なくとも 1 つの自由な手によって、君は AC に＋1の盾ボーナスを得る。

《亀の甲羅》（戦闘）Snapping Turtle Shell

君の防御の手は、到来する打撃を逸らすことについてのその手腕においてほぼ魔法的だ。

前提条件：《亀の掴み》、《亀の型》、《組みつき強化》、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス＋5またはモンク・レベル 5。

利益：君が《亀の型》特技を使っている間、《亀の型》が君の AC に与える盾ボーナスは＋2まで増加し、君の敵は君に対するクリティカル確定ロールに－4ペナルティを受ける。

《亀の掴み》（戦闘）Snapping Turtle Clutch

君の素手のスタイルは、君が相手の攻撃を好機に変える事を可能にする。

前提条件：《亀の型》、《組みつき強化》、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス＋3またはモンク・レベル 3。

利益：君が《亀の型》特技を使っている間、スタイルが君の AC に与える盾ボーナスは君の戦技防御値と接触 AC に適用される。君が《亀の型》特技を使っている間、相手が君に対する近接攻撃に失敗した時、君はその相手に対して割り込みアクションとして－2ペナルティを受け、組みつき戦技を試みることができる。

《絡み投げ》（戦闘）Binding Throw

君は、君の敵を打ち、彼をつかみ、捕らえる好機として打撃を使うことができる。

前提条件：《組みつき強化》、《足払い強化》、《素手打撃強化》、《合気投げ》。

利益：君が首尾よく相手への《合気投げ》特技を使った後に、君はその相手に対して組みつきの戦技を試みるために即行アクションを使うことができる。

通常：組みつき戦技を行う場合は、標準アクションを必要とする。

特記事項：モンクは 14 レベルのボーナス特技として《絡み投げ》を得ることができる。

《華麗な美辞麗句》Rhetorical Flourish

君は急に話題を変更し、君の真意から人々の気を散らすために、紛らわしい誇張を使用する。

前提条件：【魅】13、《説得力》。

利益：要求をするか、クリーチャーの態度を変更するために〈交渉〉技能を使う時に、君は言葉で誤った指図をすることできる。そうするには、そのクリーチャーに対して〈はったり〉判定を行うこと。君が成功し判定が次の 1 分間の中で行われるならば、君はそのクリーチャーに対する次の〈交渉〉判定に＋4ボーナスを得る。君が 5 以上の差で失敗したならば、君は代わりにそのクリーチャーに対して君の次の〈交渉〉判定に－2のペナルティを受ける。ボーナスを得る代わりに、君は、クリーチャーに対して 1 つの失敗した〈交渉〉判定を再挑戦するためにこの特技を使うことができる。君が成功したならばこの特技の通常のボーナスを得ず、その判定が過去の 1 分間の中で行われたならば、君はクリーチャーに対し最後に行った〈交渉〉判定を再挑戦することができる。

《かわし投げ》（戦闘）Felling Escape

君はてこの原理と身体のねじれを使い流れるように組みつきを避けた後、相手を地面に投げることができる。

前提条件：【知】13、《攻防一体》、《足払い強化》。

利益：君が戦技判定または〈脱出術〉判定によって相手の組みつきを中断させる時、君はその相手に対し即行アクションとして足払いを試みることができる。

《間隙への連撃》（戦闘）Hammer the Gap

君は繰り返し同じ場所を打ち、その結果ダメージを増大させる。

前提条件：基本攻撃ボーナス＋6。

利益：君が全力攻撃を行う時、同じ相手に対して連続的に命中した各攻撃は、そのターンにその相手に対して君がそれまでに連続的に命中させた数と等しい追加ダメージを与える。このダメージはクリティカル・ヒットによって増加する。

《気概追加》（気概）Extra Grit

君は普通のガンスリンガーより気概を持っている。

前提条件：“気概”のクラス特徴または《素人ガンスリンガー》。

利益：君は 1 日の開始時に追加で 2 気概ポイントを得る。君の気概の最大値は 2 増加する。

通常：君がガンスリンガーであるならば、1 日の開始時に【判断力】修正値に等しい気概ポイントを得る。（それは君の気概の最大値でもある）君が《素人ガンスリンガー》特技を修得しているならば、君は 1 日の開始時に 1 気概ポイントを得て、【判断力】修正値に等しい気概の最大値を持つ。

特記事項：君がガンスリンガーのクラス・レベルを持つならば、君は複数回この特技を修得することができる。

《危険な踏みつけ》（戦闘）Vicious Stomp

敵が倒れた時の瞬間の有利さを利用して、君は残酷に敵を蹴りつける。

前提条件：《迎え討ち》、《素手打撃強化》。

利益：君に隣接している敵が崩れ落ち、伏せ状態になった時はいつでも、その敵は君からの機会攻撃を誘発する。この攻撃は素手打撃でなくてはならない。

《義による癒し》Righteous Healing

君の治癒呪文は、“審判”が起動しているとき効き目が増す。

前提条件：“審判”のクラス特徴。

利益：“審判”が起動している間に君が キュア 呪文を発動したら、目標はそれぞれ、キュア 呪文によって余分に 1hp ＋君のインクィジター・レベル 3 につき 1hp を回復する。

《騎兵陣形》（戦闘、チームワーク）Cavalry Formation

君は戦場において有効性を妨げずに、騎乗している味方と密集して騎乗することに熟練している。

前提条件：《騎乗戦闘》。

利益：2つのクリーチャーはそれぞれ1つのマス目を割り当てられるが、

君と君の乗騎は、この特技を持つ乗り手の乗騎と空間を共有することができる。さらに君が突撃を行う空間は、他の特技の利益に従うか空でなければならないが、乗り手がこの特技を持っているならば、君は味方の乗騎を含んでいる空間を通過して突撃を行うことができる。

《急所打撃術》Knockout Artist

君は破壊的な再起不能のパンチをみまうことができる。

前提条件：“急所攻撃”のクラス特徴、《素手打撃強化》。

利益：AC に【敏捷力】ボーナスを足すことができない相手への非致傷ダメージと急所攻撃ダメージを与えるために、君が素手打撃を行うとき、君はダメージ・ロールに、君がロールする急所攻撃のダメージ・ダイス 1 個毎に＋ 1 ボーナスを得る。

《強化された鎧訓練》（戦闘）Fortified Armor Training

君は君の鎧を最悪な攻撃の矢面に立たせることを学んだ。

前提条件：鎧または盾に対する《習熟》。

利益：相手が君に対してクリティカル・ヒットを与えた際、君はクリティカル・ヒットを通常の命中に変えることができる。君がこの特技を使用したならば、君が選択した君の鎧または盾のどちらかは破損状態となる。

《挟撃阻止》（戦闘）Flanking Foil

複数の敵と戦うことは、君には容易だ。

利益：君が近接攻撃を隣接した相手に命中させた時はいつでも、君の次のターンの最初まで、相手は君を挟撃していても急所攻撃ダメージを与えることができず、攻撃ロールに挟撃ボーナスを得ない。相手は味方のために挟撃を提供することはできる。

《狂暴なかきむしり》（戦闘）Rending Fury

君は肉体攻撃によって、容易に敵をバラバラに引き裂く。

前提条件：基本攻撃ボーナス＋ 6、かきむしりの特殊攻撃。

利益：君のかきむしりが通常必要とする肉体攻撃の半分を命中させたなら、君はかきむしりダメージを与えることができる。例えばこの特技を持つトロルは 1 つの爪攻撃を命中させた時にかきむしりが行える一方で、この特技を持つギラロンは 2 つの爪攻撃を 1 つの目標に対して命中させなければならない。君はこのかきむしりで 1 ラウンドに 1 度だけ攻撃することができる。

《狂暴なかきむしり強化》（戦闘）Improved Rending Fury

君は致命的な爪に磨きをかけた、狂暴なかきむしりの生きた台風だ。

前提条件：《狂暴なかきむしり》、基本攻撃ボーナス＋ 9、かきむしりの特殊攻撃。

利益：君が相手にかきむしりを成功させた時はいつでも、君は追加の 1d6 ダメージを与える。このダメージはクリティカル・ヒットで増加しない。

《拒絶するダメージ減少》（戦闘）Rebuffing Reduction

君のダメージ減少は敵を突き飛ばす力となり得る。

前提条件：【筋】13、ダメージ減少、《突き飛ばし強化》、《強打》、基本攻撃ボーナス＋ 1。

利益：君と隣接した相手が、近接攻撃で君のダメージ減少を貫通することに失敗した時、君はその相手に対し割り込みアクションとして、突き飛ばし戦技を試みることができる。君が突き飛ばしに成功しても、君は相手と移動することができない。

通常：突き飛ばし戦技を行うのは標準アクションである。

《麒麟撃》（戦闘）Kirin Strike

君は奥伝の書を読み、そして敵の弱点を見極める方法を知った。

前提条件：【知】13、《麒麟の型》、《素手打撃強化》、〈知識：神秘学〉9 ランク、〈知識〉（ダンジョン探検、地域、自然、次元界または宗教）3 ランク。

利益：君は、《麒麟の型》が許可するものを含めて、クリーチャーを識別するために行われた〈知識〉判定に＋ 2 の洞察ボーナスを得る。君が《麒麟の型》を使っている間、近接または遠隔攻撃をクリーチャーに命中させた時に、即行アクションとしてその特技を使って識別したクリーチャーに対して、君は君の【知力】修正値の 2 倍（最小で 2）をダメージに追加することができる。

《麒麟の型》（戦闘、スタイル）Kirin Style

君の研究と君の慈悲は、君が敵の弱点を活用することを可能にする。

前提条件：《素手打撃強化》、〈知識：神秘学〉6 ランク、〈知識〉（ダンジョン探検、地域、自然、次元界または宗教）1 ランク。

利益：このスタイルを使用している間、君は即行アクションを費やして単一のクリーチャーを識別するための〈知識〉判定を行うことができる（DC 15 ＋この目的のためのクリーチャーの脅威度）。このスタイルを使用している間にこの判定に成功した場合、君はそのクリーチャーの攻撃に対するセーヴィング・スローへの＋ 2 のボーナス、およびそのクリーチャーの機会攻撃に対する AC への＋ 2 回避ボーナスを得る。君がこのスタイルを使う限り、これらのボーナスは持続する。君がこの間にクリーチャーとの戦闘を止めて、後でそれを再開するならば、君は再び判定を試みることができる。

《麒麟の軌道》（戦闘）Kirin Path

君は敵の知識によって隙のない防御ができる。

前提条件：【知】13、《麒麟撃》、《麒麟の型》、《素手打撃強化》、〈知識：神秘学〉12 ランク、〈知識〉（ダンジョン探検、地域、自然、次元界または宗教）5 ランク。

利益：《麒麟の型》を使っている時にクリーチャーを識別するために、君が〈知識〉判定を作る時はいつでも、ストレスと集中を乱す状況のため、君が通常行えなくとも出目 10 を可能にする。この特技を使って識別したクリーチャーに対し君が《麒麟の型》を使っている間、そのクリーチャーが君の機会攻撃範囲の中でそのターンを終えるならば、君はそのラウンドの自身の機会攻撃の使用回数を 1 回使用することで君の【知力】修正値（最小で 1）につき 5 フィートまで移動できる。君はそのクリーチャーが機会攻撃に収めているマスの中でその移動を終えなければならない。この移動は機会攻撃を誘発しない。

《近接投擲》（戦闘）Close Quarters Thrower

君は武器または爆弾を投げる間、近接攻撃を避けるのに十分なほど機敏だ。

前提条件：【敏】13、《回避》、選択した投擲武器に対する《武器熟練》。

利益：投擲武器の種類を選択すること。君は、選択した武器を使用し、遠隔攻撃を行うために機会攻撃を誘発しない。君がアルケミストであり、この特技を選びアルケミストの爆弾を選択するならば、君は構成要素を抜き出して爆弾を作成して投げる工程による機会攻撃を誘発しない。

通常：遠隔攻撃を行うことは機会攻撃を誘発する。

《串刺し化クリティカル》（戦闘、クリティカル）Impaling Critical

君のクリティカル・ヒットは敵を串刺しにすることができる。

前提条件：《クリティカル熟練》、選択した刺突武器への《武器開眼》、基本攻撃ボーナス＋ 11。

利益：選択した刺突武器を使った君の近接攻撃がクリティカル・ヒッ

トになった時はいつでも、君は相手を串刺しにすることができる。こうして串刺しにしている間、その相手のターンが開始するたびに、君は君の武器のダメージ・ダイスと武器の性質による追加のダメージ・ダイスを足したものに等しいダメージをその相手に与える。割り込みアクションとして、君は君の武器を相手から引き抜くことができる。もし相手が君の間合いの外に出ることがあれば、君はフリー・アクションを使って武器から手を放すか武器を相手から引き抜く必要がある。相手は移動アクションを使って君の武器を引き抜くことができる。武器が抜ける時、相手は串刺し状態でターンを開始した場合と同様のダメージを受ける。君が君の武器で相手を串刺しにしている間、君はその武器を攻撃に使うことはできず、その武器を掴んだままでいる必要がある。

《串刺し化クリティカル強化》（戦闘、クリティカル）Improved Impaling Critical

君が目標を串刺しにする時、君はその移動を妨げ、痛烈な出血を起こすことができる。

前提条件：《串刺し化クリティカル》、《クリティカル熟練》、選択した刺突武器への《武器開眼》、基本攻撃ボーナス＋13。

利益：《串刺し化クリティカル》特技を使用し、君がまだその（串刺しした）武器を掴んでいる間、相手は君に対する組みつき戦技判定に成功しなければ君の武器を引き抜けない。君が武器から手を放した後でも、串刺しにされた相手は標準アクションを消費しなければ武器を外せない。相手が武器を引き抜くまで、彼のいかなる種別の移動速度も半分になり、彼の飛行機動性（もしあれば）は1段階下がる。武器が抜ける時、君は《串刺し化クリティカル》特技の通常のダメージを与える代わりに、君の武器のダメージ・ダイスの結果に等しい出血ダメージを毎ラウンドその敵のターンの開始時に与えることにしてもよい。

《首砕き》（戦闘）Neckbreaker

迅速な反射運動によって、君は敵の首をポキッと折る。

前提条件：《骨砕き》、《上級組みつき》、《組みつき強化》、《素手打撃強化》、《顎砕き》、《朦朧化打撃》、〈治療〉12ランク。

利益：君が組みつきを開始したか、維持した後に、相手が君のサイズより小さい、または無防備状態もしくは押さえ込まれた状態であるならば、君は攻撃ロールに－5ペナルティを受け《朦朧化打撃》を試みることができる。君が成功したならば、君はその相手の首を捻り、【筋力】、または【敏捷力】に2d6ダメージを与える。目標とされた能力値が0に減らされるならば、残っているダメージはその相手の【耐久力】に与えられる。クリティカル・ヒットに耐性があるか、識別可能な頭と首を全く持っていないクリーチャーはこの特技の効果に耐性を持つ。

《組み打ち》（戦闘）Pinning Knockout

いったん押さえ込んでしまえば、そいつを打ち倒すことなど君には簡単なことだ。

前提条件：【敏】13、《上級組みつき》、《組みつき強化》、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス＋9またはモンク・レベル9。

利益：君が敵を押さえ込んでいるとき、君が素手打撃か軽い武器か片手武器で敵に非致傷ダメージを与えるための組みつき戦技判定に成功したら、その結果として君が与えるダメージは2倍になる。クリティカル・ヒットに耐性があるクリーチャーはみなこの特技の効果にも耐性がある。

《組みつきかきむしり》（戦闘）Pinning Rend

押さえ込んだ敵にダメージを与える際、君は相手の肉を引き裂く。

前提条件：【敏】13、《上級組みつき》、《組みつき強化》、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス＋9またはモンク・レベル9。

利益：君が相手を押さえ込まれた状態にしている間に、素手打撃または軽いまたは片手武器を使って、相手にダメージを与えるために君が組みつき戦技判定で成功する時、その相手は君の素手打撃または武器ダメージダイスと等しい出血ダメージを受けるクリティカル・ヒットに耐性があるどのようなクリーチャーでもこの特技の効果に耐性を持つ。

《啓示打撃》（戦闘）Revelation Strike

君の素手打撃は啓示を敵に下す。

前提条件：“啓示”のクラス特徴、《素手打撃強化》。

利益：この特技を修得する際、1体までの敵に君が及ぼすことのできる“啓示”を1つ選択すること。君が敵に素手打撃を命中させたら、素手打撃のダメージを与えることに加え、即行アクションを使って君は選択した“啓示”の効果を相手に送り込むことができる。この行為は機会攻撃を誘発しない。

特記事項：君はこの特技を複数回修得できる。修得するたびに、条件を満たしている別の“啓示”に適用する。

《劇的な演武》（戦闘、演武）Dramatic Display

君の武器と君の技能は、同じように敵と見物人に明らかだ。

前提条件：《威圧演舞》。

利益：演武判定を行うために君が即行アクションを使用する時、君は畏敬の念を起こさせる技能のオーラを発散する。君は演武判定に＋2ボーナスを得て、君の次のターンの終わりまですべての攻撃ロールと戦技判定に＋2ボーナスを得る。

《化身する狩人》Shapeshifting Hunter

君は敵に対する知識と君の変身能力を一緒に調和させる。

前提条件：“得意な敵”のクラス特徴、“自然の化身”のクラス特徴。

利益：君が“得意な敵”を決定、選択するためのレンジャー・レベルと君のドルイド・レベルは累積する。また、君の“自然の化身”クラス特徴の1日当たりの使用回数を決定するためのドルイド・レベルと君のレンジャー・レベルは累積し、1日あたり最大で8回まで“自然の化身”を使用することができる。

《化身妨害》Shapeshifter Foil

君の変身魔術の命令は、他の類似する効果を粉砕することができる。

前提条件：〈知識：神秘学〉5ランクまたは〈知識：自然〉5ランク、さまざまな（ポリモーフ）効果を使う能力。

利益：君がダメージを与えたクリーチャーは次の君のターンが終わるまで、（ポリモーフ）効果を維持するのが難しくなる。（ポリモーフ）効果を使用するためには、精神集中判定（DC 15＋効果のレベルの2倍）を行わなければならない。君が（ポリモーフ）効果下にある相手にダメージを与えたならば、その相手は意志セーヴィング・スロー（DC 10＋君のキャラクター・レベルの1/2＋君の【判断力】修正値）に成功しなければ、強制的に本来の姿へと戻る。君がそのような相手に対しクリティカル・ヒットを確定させたならば、セーヴィング・スローを行う事はできない。

《降下突撃》（戦闘）Death from Above

君は重力により、特別な勢いを突撃に追加することを可能にする。

利益：相手より高い地面から、あるいは飛行している際に相手の上方から突撃する時はいつでも、君は攻撃ロールに、高所から攻撃することによるボーナスと突撃することによるボーナスの代わりに＋5のボーナスを得る。

《絞殺者》（戦闘）Strangler

敵から命を絞る事は君にとって第二の天性だ。

前提条件：【敏】13、急所攻撃＋1d6、《組みつき強化》、《素手打撃強化》。

利益：君が組みつきを維持することに成功していて、ダメージを与えることを決定する時はいつでも、君は君がつかんでいるクリーチャーへ君の急所攻撃ダメージを与えるために即行アクションを使用することができる。

《攻城技師》（戦闘）Siege Engineer

君は全ての攻城兵器に習熟している。

前提条件：〈知識：工学〉5 ランクまたは〈職能：攻城技師〉5 ランク、1 つの攻城兵器に対する習熟。

利益：君は、すべての攻城兵器に習熟していると見なされる。また、君が攻城兵器のための兵長である時、君は攻城兵器の射撃時に出目 1 を出しても事故を起こさない。

通常：各攻城兵器は特殊武器である。

《攻城技師体得》（戦闘）Master Siege Engineer

君が攻城兵器に装填することはかなり素早く、同様に射撃も良好だ。

前提条件：Siege Weapon Engineer（訳注：《攻城技師》/Siege Engineer の間違いだと思われる）、〈知識：工学〉10 ランク。

利益：君が攻城兵器の兵長であるならば、君の兵員は、攻城兵器を装填するために移動アクションを使うことができる。攻城兵器を照準するために、君がアクションを使う時に、君と君の兵員は、攻城兵器（160 ページ）を照準するために全ラウンド・アクションの代わりに移動アクションを使うことができる。

通常：攻城兵器を装填し、照準するためには全ラウンド・アクションを必要とする。

《攻城射手》（戦闘）Siege Gunner

特大の攻城兵器を照準することは、君にとってさほど難しいことではない。

前提条件：《攻城技師》、〈職能：攻城技師〉5 ランク。

利益：君たちより大きい直射攻城兵器を照準するために、君はサイズ・ペナルティを受けない。君が曲射攻城兵器を操作し、失敗したならば、君は 1 つの射程単位あたり 1 つのマス目だけ間違った方向を射撃する。

通常：直射攻城武器は、武器がそれを向けているクリーチャーより大きいサイズカテゴリー毎に－ 2 の攻撃ロールペナルティを与える。 外れた曲射攻城兵器は 1 射程単位あたり 1d4 マス間違った方向を射撃する。

《攻城司令官》（戦闘）Siege Commander

君の指導の下で、攻城兵器を組み立て、移動するために必要とされている時間は大いに減少する。

前提条件：〈製作：攻城兵器〉5 ランク、〈知識：工学〉5 ランクまたは〈職能：攻城技師〉1 ランク。

利益：君が攻城兵器を組み立てる兵員を導くとき、攻城兵器を組み立てるか、移動させるための判定に＋ 4 技量ボーナスを、そのメンバー全てに与える。君はまた攻城兵器を組み立てるための必要時間を半減する。

《高速装填》（戦闘）Rapid Reload

君が習熟している、クロスボウ（ハンド、ライト、ヘヴィ）、片手または両手火器 1 種類を選択すること。君は迅速にそれらの武器を再装填することができる。

前提条件：選んだクロス・ボウへの《習熟》、または《特殊武器習熟：火器》。

利益：君が選択した種類の武器を再装填するのに必要な時間は、フリー・アクション（ハンドまたはライト・クロスボウ）、移動アクション（ヘヴィ・クロスボウまたは片手火器）または標準アクション（両手火器）に減少する。クロスボウまたは火器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自分の完全な攻撃回数を用いて射撃することができる。

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、片手火器の装填には標準アクションを消費し、ヘヴィ・クロスボウまたは両手火器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・ボウまたは火器に適用される。

《弧をなす投石者》（戦闘）Arc Slinger

君は、有効性を最大化する方法で君のスリングを振り回すことができる。

前提条件：《近距離射撃》、スリングまたはハーフリング・スリング・スタッフに対する《習熟》。

利益：スリングまたはスリングスタッフを使う時に、君は有効距離による遠隔攻撃ロールへのペナルティを 2 減少させる。《近距離射撃》のダメージボーナスは君のスリング（50 フィート）またはスリングスタッフ（80 フィート）の最初の通常の射程単位の中で適用される。

《最後の抱擁》（戦闘）Final Embrace

君の巻きつきは特に致命的で、君の締めつけは相手のサイズを君よりも小さくすることを可能にする。

前提条件：【筋】13、【知】3；ナーガ、サーペントフォークまたは締めつけの特殊攻撃を持つクリーチャー；基本攻撃ボーナス＋ 3。

利益：君は締めつけとつかみの特殊攻撃を得る。君の締めつけ攻撃は君の素手打撃のダメージまたは主要な肉体武器による近接攻撃と等しいダメージを与える。さらに君は君のサイズまでの相手をつかみ締めつけることができる。

通常：君は君より 1 つ小さなサイズのクリーチャーをつかみ締めつけることができる。

《最後の抱擁体得》（戦闘）Final Embrace Master

君の最終的な抱擁の圧倒的な恐怖に耐えることができるクリーチャーは少ない。

前提条件：【筋】17、【知】3；ナーガ、サーペントフォークまたは締めつけの特殊攻撃を持つクリーチャー；《能力熟練：締めつけ》；《最後の抱擁》；《最後の抱擁の恐怖》；基本攻撃ボーナス＋ 9。

利益：君の締めつけの特殊攻撃はダメージダイスの数を 2 倍にする。

《最後の抱擁の恐怖》（戦闘）Final Embrace Horror

君の締めつけ攻撃はより強く致命的になる。

前提条件：【筋】15、【知】3；ナーガ、サーペントフォークまたは締めつけの特殊攻撃を持つクリーチャー；《能力熟練：締めつけ》；《最後の抱擁》；基本攻撃ボーナス＋ 6。

利益：君の締めつけ攻撃からダメージを受けるクリーチャーは君の次のターンの開始時まで怯え状態となる。

《詐欺的な交換》Deceptive Exchange

君は相手をだまして、戦闘の真っ只中にさえ君が手渡す物体を掴ませる。

前提条件：【知】13、《攻防一体》、《フェイント強化》。

利益：君がフェイントをかけることに成功したならば、君は次の攻撃に対して相手の AC に【敏捷力】ボーナスを足させない代わりに、君が片手に持っている物体を受け取るよう、その相手をだますことができる。相手は君が提供する物体を保持することが可能な付属肢を持たなければならず、それは物体を受け取るために自由でなければならない。

特記事項：遅延爆弾の発見を持っているアルケミストは、遅延爆弾を敵に手渡すためにこの特技を使うことができる。手渡した遅延爆弾はアルケミストのターンの最初で爆発する。爆弾がアルケミストのターンの最初にクリーチャーのマス目の中にあるならば、爆弾はそのクリーチャーに直撃する。

《殺人者の輪》（戦闘、演武）Murderer's Circle

敵を打ち据えた後、君は殺す準備をした狩人のように弧を描く。

前提条件：《回避》、〈軽業〉4 ランク。

利益：君がクリティカル・ヒットを確認したか戦技を実行した後に即行アクションを使用して演武判定を行う時、君がクリティカル・ヒットまたは戦技の目標と隣接している場合、君は機会攻撃を誘発せずに目標と隣接している他のどのような空間にでも移動することができる。君はその空間までの明確な経路と、1 回の移動アクションを費やすことでそこに到達できる能力を持たなければならない。君が移動を開始した以外の空間の中でその移動を終えた場合、君は演武判定に＋ 2 のボーナスを得る。

《サップ体得》（戦闘）Sap Master

君は狙い澄ました不意討ちで敵の意識を打ちのめす。

前提条件：急所攻撃＋ 3d6、《サップの熟達者》。

利益：君が立ちすくみ状態の相手に、急所攻撃で非致傷ダメージを与えるために殴打武器を使うときはいつでも、急所攻撃のダイスを 2 回振り、君のその攻撃のための非致傷ダメージとして結果を合計する。

《サップの熟達者》（戦闘）Sap Adept

敵の意識を打ちのめすにはどこを殴ればいいか、君はよく知っている。

前提条件：急所攻撃＋ 1d6。

利益：急所攻撃で非致傷ダメージを与えるため君が殴打武器を使うときはいつでも、ダメージ・ロールに君の急所攻撃のダメージ・ダイスの数の 2 倍と等しいボーナスを得る。

《猿の移動》（戦闘）Monkey Moves

君は敵の周囲をよじ登り、常軌を逸した体勢から殴りかかる。

前提条件：【判】13、《素手打撃強化》、《猿の型》、〈軽業〉8 ランク、〈登攀〉8 ランク。

利益：《猿の型》を使っている間、君は〈登攀〉判定に【判断力】ボーナスを得る。君はまた移動速度の半分で〈登攀〉も、這い進むこともできる；君は跳躍、這い進み、あるいは登攀によって 5 フィート・ステップを行うことができる；そして登攀の間、君は AC に【敏捷力】ボーナスを保持している。更に、君が《猿の型》を使う間、君のターンに相手に対し 2 回以上素手打撃を命中させた場合、君がこのラウンドの間移動していても、即行アクションを費やすことで 5 フィート・ステップができる。

通常：〈登攀〉は君の移動速度の 1/4 であり、君がそうする間は AC に君の【敏捷力】ボーナスを足すことはできない。5 フィート・ステップは君の通常の移動モードを使用し、君がその他の型でこのラウンド移動していない時に 1 度することができる。

《猿の輝き》（戦闘）Monkey Shine

君は〈軽業〉と好機を組み合わせ、相手を圧倒する効果を作る。

前提条件：【判】13、《素手打撃強化》、《猿の移動》、《猿の型》、《朦朧化打撃》、〈軽業〉11 ランク、〈登攀〉11 ランク。

利益：君が《猿の型》を使っている間に《朦朧化打撃》を使用し成功したならば、君は《朦朧化打撃》の通常の効果に加え、フリー・アクションで君に隣接している、そして君の相手の占めているマスへと入ることができる。この移動は機会攻撃を誘発しない。君が君の相手の占めているマスにいる間、君はその相手に対して、AC への＋ 4 回避ボーナスと近接攻撃ロールに＋ 4 ボーナスを得る。特に妨害されていないならば、その相手は君から離れることができるが、相手のその移動が通常は機会攻撃を誘発するものでなくてさえ、その移動をすると君からの機会攻撃を誘発する。

通常：君は相手の接敵面に入ることができない。

《猿の型》（戦闘、スタイル）Monkey Style

君の拳法は身軽で予測できず、屈伸と飛び跳ねを余すことなく活用する。

前提条件：【判】13、《素手打撃強化》、〈軽業〉5 ランク、〈登攀〉5 ランク。

利益：君は君の【判断力】ボーナスを〈軽業〉判定に追加する。このスタイルを使っている間に伏せ状態である時、君は近接攻撃と AC にペナルティを受けない。さらに君は機会攻撃を誘発せずに、這い、立ち上がることができる。DC 20 の〈軽業〉判定に成功するならば、即行アクションとして立ち上がることが可能となる。

通常：伏せ状態である時、君は攻撃ロールと近接攻撃に対する AC に－ 4 ペナルティを受ける。立ち上がることは機会攻撃を誘発する標準アクションである。

《残虐なとどめ》（戦闘）Gory Finish

君は湧き出る残虐さを活用することによって、創造的でぞっとするほど恐ろしい方法で敵を殺害し、近くの敵を威嚇することができる。

前提条件：《威圧演舞》、《武器熟練》。

利益：君が攻撃アクションを行う時に、君は君の最も高い基本攻撃ボーナスで 1 つの攻撃を行うために《武器熟練》を持つ武器を使用することができる。君が君の目標のヒット・ポイントを－ 1 以下に減らすなら、君は即行アクションとして君の攻撃を見ることができた 30 フィート以内の全ての敵の士気をくじくために〈威圧〉判定を行うことができる。

《自然の化身次元化》Planar Wild Shape

君は君の野生の型態に次元界の力を吹き込むことができる。

前提条件：“ 自然の化身 ” のクラス特徴、〈知識：次元界〉5 ランク。

利益：動物の形態を取るために君が自然の化身を使う時、君はセレスチャル・テンプレートまたはフィーンディッシュ・テンプレートを君の動物形態に加えるため、君は自然の化身クラス特徴の毎日の使用回数を追加で 1 回消費することができる。（善のドルイドはセレスチャル・テンプレートを、悪のドルイドはフィーンディッシュ・テンプレートを使用しなければならない）

君の形態がセレスチャル・テンプレートを持ち、その形態の肉体武器を使っている間、君が［悪］のクリーチャーに対してクリティカル可能状態になったとき、クリティカル・ヒットを確定するための攻撃ロールに＋ 2 のボーナスを得る。君の形態がフィーンディッシュ・テンプレートを持ち、君が［善］のクリーチャーに対しクリティカル可能状態になったならば、同じボーナスを適用する。

《慈悲深き滅ぼし》Merciful Bane

君は非致傷ダメージを与えるために、君の “ 滅ぼし ” 能力を使用することができる。

前提条件：“ 滅ぼし ” のクラス特徴。

利益：君が振るう武器が “ 滅ぼし ” のクラス特徴の効果下にある間、君は致傷と非致傷ダメージを切り替えるために、即行アクションを使うことができる。 君の “ 滅ぼし ” 効果が、非致傷ダメージを与えることを可能にする間、非致傷ダメージを与えるために武器を使用することで攻撃ロールにペナルティを受けることはない。

通常：非致傷ダメージを与えるために武器を使う時、君は攻撃ロールに－ 4 のペナルティを受ける。

《絞め落とし》（戦闘）Chokehold

組み合う間に、君は相手の空気と血液供給を切り離すことができる。

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またはモンク・レベル5。

利益：君が君より1段階大きいサイズまでの敵と組みつき状態にある場合、判定に－5のペナルティを受けて組みつき戦技を試みることができる。君が成功したならば、君は相手を押さえみ、相手に《締め落とし》をかけた状態にする。君が組みつきを維持している間は《絞め落とし》も維持している。《絞め落とし》をかけられたクリーチャーは呼吸や会話をすることができず、したがって音声要素を持っている呪文を発動することもできない。君が《絞め落とし》をかけている相手は、息を止めなければならず窒息しはじめる。呼吸をしないか、出血ダメージに耐性があるか、あるいはクリティカル・ヒットに耐性があるクリーチャーはすべて、《絞め落とし》の効果にも耐性がある。組みつきが終了すると、《絞め落とし》も終了する。

《シャイターンの型》（戦闘、スタイル）Shaitan Style

君は地面内部からの腐食性の力によって打撃を行う。

前提条件：【耐】13、【判】15、《エレメンタルの拳》**、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス＋9またはモンク・レベル5。

利益：君は1日あたり追加で1回《エレメンタルの拳》（『Advanced Player's Guide』158P）の使用回数を得る。［酸］ダメージを与えるために《シャイターンの型》と《エレメンタルの拳》特技を使用する間、君は［酸］のダメージ・ロールに君の【判断力】ボーナスと等しいボーナスを得る。君が［酸］のダメージを与えるためにそれを使っている間、君の《エレメンタルの拳》近接攻撃がはずれるならば、君は目標へ1d6ポイントの［酸］ダメージを与える。

《シャイターンの酸撃》（戦闘）Shaitan Earthblast

敵を焼くために、君は力強い踏みつけによって酸の爆発を大地から解放する。

前提条件：【耐】15、【判】17、《エレメンタルの拳》**、《素手打撃強化》、《シャイターンの肌》、《シャイターンの型》、基本攻撃ボーナス＋13またはモンク・レベル11。

利益：君が《シャイターンの型》を使っている間、標準アクションとして《エレメンタルの拳》（『Advanced Player's Guide』158ページ）の使用回数を2回分消費し、5フィートの半径を持ち、君から30フィート以内の起点から噴き出る20フィートの酸の柱を解放する事ができる。柱に捕まったクリーチャーは君の素手打撃ダメージ＋［酸］ダメージを君の《エレメンタルの拳》から受け、よろめき状態となる。反応セーヴ（DC 10＋君のキャラクター・レベルの1/2＋君の【判断力】修正値）に成功するとダメージは半減し、よろめき状態とならない。

《シャイターンの肌》（戦闘）Shaitan Skin

君は自身を保護し、敵を無力化するために酸を操ることができる。

前提条件：【耐】15、【判】15、《エレメンタルの拳》**、《素手打撃強化》、《シャイターンの型》、基本攻撃ボーナス＋11またはモンク・レベル9。

利益：君は1日あたり追加で1回《エレメンタルの拳》（『Advanced Player's Guide』158P）の使用回数を得る。《シャイターンの型》を使っている間、君は君の基本攻撃ボーナスかモンク・レベルのどちらかより高い方に等しい［酸］に対する抵抗を得る。ACに【敏捷力】ボーナスを足すことができないとき、この抵抗は適用されない。君の《エレメンタルの拳》から［酸］ダメージを受けるクリーチャーは反応セーヴ（DC 10＋君のキャラクター・レベルの1/2＋君の【判】修正値）に成功しなければ1ラウンドの間よろめき状態となる。

《射撃機会攻撃》（戦闘）Snap Shot

君は遠隔武器によって、相手の防御におけるどのような好機でも利用することができる。

前提条件：【敏】13、《近距離射撃》、《速射》、《武器熟練》、基本攻撃ボーナス＋6。

利益：君が《武器熟練》を持っている遠隔武器を振るう間、君は君から5フィート以内のマス目を機会攻撃範囲に収め、遠隔武器によって機会攻撃を行うことができる。君は機会攻撃として遠隔武器を使用する時に機会攻撃を誘発しない。

通常：遠隔武器を振るう間、君はマス目を機会攻撃に収めることはなく、その武器によって機会攻撃を行うことはできない。

《射撃機会攻撃強化》（戦闘）Improved Snap Shot

君はより遠い距離から、自身を晒さずに相手の脆弱性を利用することができる。

前提条件：【敏】15、《近距離射撃》、《速射》、《射撃機会攻撃》、《武器熟練》、基本攻撃ボーナス＋9。

利益：君は《射撃機会攻撃》によって追加の10フィートを機会攻撃範囲に収めている。

通常：遠隔攻撃を行うことは機会攻撃を誘発する。

《ジャーンの型》（戦闘、スタイル）Janni Style

君の渦巻く戦闘技術は、君に攻撃を当てることを難しくする。

前提条件：《素手打撃強化》、〈軽業〉3ランク、〈芸能：舞踏〉3ランク。

利益：君はこのスタイルを使っている間、突撃を行う時にACに－1しかペナルティを受けない。さらに君を挟撃している相手は、君に対して攻撃ロールに＋1しかボーナスを得ない。

《ジャーンの暴風》（戦闘）Janni Tempest

君の攻撃の疾風は、容易にバランスを崩し相手を投げる。

前提条件：《素手打撃強化》、《ジャーンの型》、〈軽業〉5ランク、〈芸能：舞踏〉5ランク。

利益：君が《ジャーンの型》を使用し、素手攻撃を行い相手に攻撃を命中させた時はいつでも、（次の攻撃として、君のターンの終わりまでに行われる場合に限り）相手に対する突き飛ばしか足払い判定に＋4ボーナスを得る。君はこの戦技の目標から機会攻撃を誘発しない。

《ジャーンの乱打》（戦闘）Janni Rush

君が飛び跳ねて攻撃する時、君の打撃は高所からの稲妻のようだ。

前提条件：《素手打撃強化》、《ジャーンの型》、《ジャーンの暴風》、〈軽業〉8ランク、〈芸能：舞踏〉8ランク。

利益：《ジャーンの型》を使っている間、君は跳躍する時にいつも助走があると考えられる。さらに、君が突撃の一部として跳躍し、明示した相手に対して素手打撃を行い命中したならば、君は素手打撃のダメージ・ダイスを2回ロールし、修正値（【筋力】からのなどの）または追加ダイス（武器能力または狙いの正確さに基づくダメージ・ダイスなどの）を合計してから修正値を足すことができる。追加ダメージ・ダイスはクリティカル・ヒットが成功しても増加しない。

《襲撃者》（戦闘）Bludgeoner

君はだいたいどのような鈍器によってでも完全に敵を気絶させることができる。

利益：非致傷ダメージを与えるために殴打武器を使うとき、君は攻撃ロールに対するペナルティを受けない。

通常：非致傷ダメージを与えるために武器を使う時、君は攻撃ロールに－4のペナルティを受ける。君は、急所攻撃で非致傷ダメージを与えるために武器を使うことができない。

特記事項：この特技を持つローグは、急所攻撃によって非致傷ダメー

ジを与えるために殴打武器を使うことができる。

《縦射》（戦闘、チームワーク）Enfilading Fire

君の遠隔攻撃は、味方の挟撃の策動を利用する。

前提条件：《近距離射撃》、《精密射撃》、もう 1 つのチームワーク特技。

利益：君はこの特技を持つ 1 人以上の味方によって挟撃されている敵に対して行う遠隔攻撃に＋ 2 ボーナスを得る。

《銃匠》Gunsmithing

君は火器の修理と復元についての秘訣を知っている。

利益：君は銃匠道具を利用できる場合、君は火器を製作および修復し、すべての種類の火器のブリットを製作し、さらに黒色火薬を調合できる。君は火器および矢弾を製作するか、火器を修復するにあたり、〈製作〉判定を必要としない。

火器の製作：君はその火器の価格の半分に等しい原材料費によっていかなる黎明期の火器も製作することができる。君の GM の判断により、君はその火器の価格の半分に等しい原材料費によって発展した火器を製作することができる。この方法による火器の製作には火器の価格 1,000 gp につき 1 日を要する（最小 1 日）。

矢弾の製作：君はその価格の 10%に等しい原材料費によってブリット、ペレッツ、および黒色火薬を製作することができる。最低 1 ランクの〈製作：錬金術〉を修得している場合、君はそのカートリッジの価格の半分の原材料費によって錬金術カートリッジを製作することができる。君の GM の判断により、君はそのカートリッジの価格の半分の原材料費により金属カートリッジを製作することができる。ブリット、黒色火薬、あるいはカートリッジの製作にはその矢弾の価格 1,000 gp につき 1 日の作業を要する（最小 1 日）。

破損した火器の修復：毎日 1 時間分の作業により、君は破損状態の単一の火器を修復するためにこの特技を使用することができる。君はこの特技による破損状態の火器の残りの修復期間中にさらに時間を費やすことができる。

特記事項：君がガンスリンガーである場合、この特技から以下の追加の利益を得る。君はこの特技を初期に取得したボロボロの武器を修理および修復するために使用することができる。 その種別の高品質の火器に更新するためには 300 gp と 1 日を要する。

《収束射撃》（戦闘）Clustered Shots

君は僅かな時間で慎重に狙いをつけ、複数回の射撃全てをほぼ同じ場所に当てる。

前提条件：《近距離射撃》、《精密射撃》、基本攻撃ボーナス＋ 6。

利益：君が同じ相手への複数の遠隔武器攻撃を行うために、全力攻撃アクションを使用する時、相手のダメージ減少を適用する前に、全ての命中したダメージを合計すること。

特記事項：大規模ダメージのオプション・ルール（『 Core Rulebook 』189 ページ）が使われているならば、君がこの特技によって与える全体のダメージ（最小で 50 ダメージ・ポイントが必要）が相手の完全な通常のヒット・ポイントの半分を越えているか等しい場合、そのルールは適用される。

《集団攻撃》Pack Attack

君は君の敵を取り囲むことに熟練している。

前提条件：基本攻撃ボーナス＋ 1。

利益：君がこの特技を有する味方と隣接しているとき、君は相手への最初の近接攻撃を行う際に割り込みアクションを消費して、君がそのラウンドにその他の移動を行なっていた場合でさえ 5 フィート・ステップを行うことができる。

通常：君がこのラウンド違う形で移動していないならば、5 フィート・ステップを行うことができる。

《集団スリ》（チームワーク）Team Pickpocketing

君の仲間が盲目的に犠牲者を強奪する間、君は友好的な会話によって注意をそらす。

前提条件：〈はったり〉1 ランク、〈手先の早業〉1 ランク。

利益：この特技を持つ味方がフェイントに対する〈はったり〉判定に成功する時はいつでも、君はその相手からスリを行うために割り込みアクションとして〈手先の早業〉判定を試みることができ、その試みに＋ 4 ボーナスを得る。

《集中砲火》（戦闘、チームワーク）Target of Opportunity

君とその仲間は、容赦ない集中砲火を敵に浴びせる。

前提条件：《近距離射撃》、基本攻撃ボーナス＋ 6。

利益：この特技を修得している仲間が、君から 30 フィート以内にいる敵に対して遠隔攻撃を行い命中させたら、君は割り込みアクションを消費して 1 回の遠隔攻撃をその敵に対して行うことができる。この遠隔攻撃を行うためには、君は遠隔武器を手に持っており、装填済みで、いつでも射出あるいは投擲できる状態でなければならない。

《修道院の遺産》（戦闘）Monastic Legacy

君の正式な素手の訓練は、他の場所での訓練を支え続ける。

前提条件：“ 不動心 ” のクラス特徴、《素手打撃強化》。

利益：君のモンクの基本の素手打撃ダメージを決定する際、モンク以外のクラス・レベルの半分を有効モンク・レベルとして追加することができる。この特技は他のモンクの特徴を決定する際には適用されない。

《剣と銃》（戦闘）Sword and Pistol

君は楽々と近接と遠隔武器を対にする。

前提条件：【敏】13、《近距離射撃》、《速射》、《射撃機会攻撃》、《二刀流》、基本攻撃ボーナス＋ 6。

利益：君が近接武器とクロスボウまたは火器を振るう間に《二刀流》特技を使う時、クロスボウまたは火器による君の攻撃は君が近接武器によって機会攻撃範囲に収めている敵から機会攻撃を誘発しない。

通常：遠隔攻撃を行うことは機会攻撃を誘発する。

《縦列足払い》（戦闘、チームワーク）Tandem Trip

君は君の敵を足払いするために、どのように一緒に動くかを知っている。

利益：この特技によって味方の機会攻撃範囲に収められている敵に対して、君が足払い戦技を試みる時はいつでも、君は 2 回判定しよりよい結果を取る。

《熟達の勇士》Adept Champion

君は神格の力を神性な直感として導き、自身の “ 一撃 ” を行う能力を戦技を実行するためのより大きな才能へと変更することができる。

前提条件：“ 悪を討つ一撃 ” のクラス特徴、基本攻撃ボーナス＋ 5。

利益：君が悪を討つ一撃のクラス特徴を使用している間、君のターン開始時に即行アクションとして、ダメージ・ロールへのボーナスを諦める代わりに、その半分をボーナスとして君の一撃の目標に対する戦技判定に得ることができる。君の悪を討つ一撃の効果は君の次のターン開始時に通常へと戻る。

《宿敵狩りのコツ》Slayer’s Knack

君は得意な敵との有効な戦い方をよく知っているので、そういう敵に対

して君の武器はより危険なものとなる。

前提条件：“得意な敵”のクラス特徴、基本攻撃ボーナス＋6。

利益：この特技を修得する時に、君の得意な敵のタイプをひとつ選ぶこと。このタイプの敵に対しては、君が構えているどんな武器でもクリティカル可能域が2倍になる。この効果は、武器のクリティカル可能域を広げるような他のどんな効果とも累積しない。

特記事項：君はこの特技を複数回修得できる。修得するたびに、異なる得意な敵のタイプを選択する。

《熟練の操縦者》Skilled Driver

搭乗物の種別を選択すること（航空、陸上、または水上）。君はその搭乗物を操縦することにより熟練している。

利益：君は君が選択した搭乗物に対する操縦判定に＋4ボーナスを得る。

《呪術打撃》（戦闘）Hex Strike

魅了であれ呪いであれ、君は呪術を素手打撃の一部として君の敵に叩き込むことができる。

前提条件：“呪術”のクラス特徴、《素手打撃強化》。

利益：この特技を修得する際、1体までの敵に君が及ぼすことのできる呪術を1つ選択すること。君が敵に素手打撃を命中させたら、素手打撃のダメージを与えることに加え、即行アクションを使って君は選択した呪術の効果を相手に送り込むことができる。この行為は機会攻撃を誘発しない。

特記事項：君はこの特技を複数回修得できる。修得するたびに、条件を満たしている別の呪術に適用する。

《呪文撃最大化》Maximized Spellstrike

不意打ちを食わせた相手に対して君は残忍なダメージを与える。

前提条件：最大威力魔法のメイガスの秘奥、“武器専門化”のクラス特徴または《早抜き》。

利益：君が近接攻撃を行いACに【敏捷力】ボーナスを加算することができなかった相手に対し、君の呪文撃能力を使用し成功した時、君は《呪文威力最大化》の呪文修正特技を使用したかのように、君の呪文撃を通じて送られた呪文を最大化するために、君の秘術集積から3ポイントを消費することができる。

《呪文滅ぼし》Spell Bane

君の“滅ぼし”武器が稼動している間、君の“滅ぼし”が影響するクリーチャーは君の呪文に抵抗することがより難しい。

前提条件：“滅ぼし”のクラス特徴。

利益：君の“滅ぼし”のクラス特徴がクリーチャー種別に影響している間、君の呪文へのセーヴィング・スローDCはその種類のクリーチャーに対し＋2増加する。

《上級ウィップ体得》（戦闘）Greater Whip Mastery

君は戦技を行うため容易にウィップを使用することができる。

前提条件：《ウィップ体得強化》、《武器熟練：ウィップ》、《ウィップ体得》、基本攻撃ボーナス＋8。

利益：君はウィップの扱いがとても素早く、武器落としや足払いの戦技の試みに失敗したからといってウィップを落とすことがない。さらに君は、ウィップを使って組みつきを行う能力を得る。これを行う場合、通常の組みつきのルールに従うが以下の点を変更する。

攻撃する (Attack)：ウィップを使って相手に組みついている間、君はそのウィップを攻撃に使うことはできない。

ダメージを与える (Damage)：君は、組みついた相手にダメージを与える際、素手打撃ダメージではなくウィップの武器ダメージを与える。

手の自由 (Free Hands)：戦技判定において、君は、ウィップを使って組みついている時に2本以上の手が自由でないことによるペナルティを受けない。

間合い (Reach)：君が組みつきに成功したとき、および組みついた相手を移動させるとき、君は相手を自分に隣接するように引きずり込むのではなく、ウィップの間合いから組みつきを維持するための相手自身の間合いを減じた距離を保たなければならない。中型サイズのウィップ使用者と巨大サイズのクリーチャーの場合のように、間合いの差が0未満である場合、君はウィップによってその相手に組みつくことはできない。君がウィップでクリーチャーに組みついて君に隣接するよう引き込んだ場合、君は《組みつき強化》特技を取得していない限り、依然としてその相手からの機会攻撃を誘発する。

縛り上げる (Tie up)：君の相手と隣接している間、君は相手を縛るために君のウィップを使用することを試みることができる。君が押さえ込まれた状態ではなく、組みつき状態の相手にそうするならば、君は通常の－10ペナルティではなく、－5ペナルティだけを受ける。

《上級エネルギー放出の一撃》Greater Channel Smite

君は君の神格の力によって武器に能力を与え、敵を攻撃するときにそれを解放する。

前提条件：“エネルギー放出”のクラス特徴、《エネルギー放出の一撃》、基本攻撃ボーナス＋8。

利益：君は、自分のターンのどの近接攻撃を行うよりも前に、即行アクションでエネルギー放出の使用回数を1消費することができる。君のエネルギー放出特徴によるダイスはダメージ・ダイスのプールを形成し、君は、君が放出するエネルギーによって通常傷つけられるクリーチャー（正のエネルギーならアンデッド、負のエネルギーなら生きているクリーチャー）にさらなるダメージを与えるためにこのプールを利用することができるようになる。各近接攻撃を行うことに先がけて、プールのダイスのうち君が攻撃を命中させた際に追加ダメージ・ダイスとして使う分の割り当てを決めること。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ヴに成功することで半分にすることができる。君がクリティカル・ヒットを与える時、この追加ダメージは増加しない。もし攻撃が外れた場合、追加ダメージ・ダイスはプールに留まっているが、君のターン終了時点で使われないまま残っていたダイスはすべて消える。

《上級狂暴なかきむしり》（戦闘）Greater Rending Fury

君の爪が相手に付きまとう時の効果は血まみれで、恐ろしい。

前提条件：《狂暴なかきむしり強化》、《狂暴なかきむしり》、基本攻撃ボーナス＋12、かきむしりの特殊攻撃。

利益：君が相手をかきむしる時はいつでも、君は1d6の出血ダメージを相手に与える。これはかきむしりへの効果の付加である。

《上級射撃機会攻撃》（戦闘）Greater Snap Shot

君は、何の咎めもなく、また離れていてさえも、敵のどのような防御の隙間でも餌食にすることができる。

前提条件：【敏】17、《射撃機会攻撃強化》、《近距離射撃》、《速射》、《射撃機会攻撃》、基本攻撃ボーナス＋12。

利益：君が遠隔武器を使って機会攻撃を行い命中した時はいつでも、その攻撃のダメージ・ロールとクリティカル・ヒットを確定させるためのロールに＋2のボーナスを得る。このボーナスは君の基本攻撃ボーナスが＋16の時に＋4、基本攻撃ボーナスが＋20の時に＋6へと増加する。

《衝撃の一射》（戦闘、クリティカル）Impact Critical Shot

連続した遠隔攻撃によって、君は敵をひざまずかせるか、動くことを強

制する。

前提条件：【敏】13、《近距離射撃》、基本攻撃ボーナス＋9。

利益：君の遠隔攻撃がクリティカル・ヒットになった時はいつでも、君の攻撃の通常のダメージに加え、もし君の確定ロールが相手の戦技防御値を超えたなら、突き飛ばし戦技のように相手を押し戻すか、あるいは足払い戦技のように相手を伏せ状態にすることができる。突き飛ばしを選択した場合でも、君は相手とともに移動することはできない。君のこの技は機会攻撃を誘発しない。

通常：相手を突き飛ばすには突き飛ばし戦技を使い、足払いを仕掛けるには足払い戦技を使う必要がある。

《素人ガンスリンガー》（戦闘）Amateur Gunslinger

君はガンスリンガーではないが、気概を持ち使用することができる。

前提条件：“気概”のクラス特徴を持つクラス・レベルを持たないこと。

利益：君は、少量の気概とガンスリンガー発露クラスの特徴から1つの1番目のレベルの発露を実行する能力を得る。1日の初めに、君は1気概ポイントを得る。その日の間だけであるが、最大で【判断力】修正値（最小1）まで気概ポイントを得ることができる。君は、ガンスリンガーの気概クラスの特徴（9ページを参照）のためのルールを使用し、気概を取り戻すことができる。君は、この特技を取ることによって、君が選んだ1レベルの発露と君が特技または魔法のアイテムを通して得た他のすべての発露を実行するためにこの気概を使うことができる。

特記事項：君が気概のクラスの特徴を与えるクラス・レベルを得るならば、君は直ちにこの特技を《気概追加》特技と交換することができる。

《迅速な位置ずらし》（戦闘）Quick Reposition

君が戦う間相手は君の先導に続き、知らず知らずに舞踏の相手となる。

前提条件：【知】13、《攻防一体》、《位置ずらし強化》、基本攻撃ボーナス＋6。

利益：君のターンに君は1回の近接攻撃の代わりに1回の位置ずらしの戦技（『Advanced Player's Guide』320ページ）を行うことができる。君は位置ずらしの戦技を行うために最も高い基本攻撃ボーナスによる近接攻撃を選択しなければならない。

通常：位置ずらしの戦技は標準アクションを必要とする。

《迅速な裏技》（戦闘）Quick Dirty Trick

君は裏技を仕掛け、相手が我に返る前に攻撃をお見舞いすることができる。

前提条件：【知】13、《攻防一体》、《裏技強化》、基本攻撃ボーナス＋6。

利益：君のターンに君は1回の近接攻撃の代わりに1回の裏技の戦技（『Advanced Player's Guide』320ページ）を行うことができる。君は裏技の戦技を行うために最も高い基本攻撃ボーナスによる近接攻撃を選択しなければならない。

通常：裏技の戦技は標準アクションを必要とする。

《迅速な突き飛ばし》（戦闘）Quick Bull Rush

君は相手の懐に高速で移動し、続いて攻撃することが可能である。

前提条件：【筋】13、《突き飛ばし強化》、《強打》、基本攻撃ボーナス＋6。

利益：君のターンに君は1回の近接攻撃の代わりに1回の突き飛ばしの戦技を行うことができる。君は突き飛ばしの戦技を行うために最も高い基本攻撃ボーナスによる近接攻撃を選択しなければならない。

通常：突き飛ばしの戦技は標準アクションを必要とする。

《迅速な盗み取り》（戦闘）Quick Steal

君は攻撃をするときでさえ、彼らの所有物を敵から奪うことに熟達している

前提条件：【知】13、《攻防一体》、《盗み取り強化》、基本攻撃ボーナス＋6。

利益：君のターンに君は1回の近接攻撃の代わりに1回の盗み取りの戦技（『Advanced Player's Guide』320ページ）を行うことができる。君は盗み取りの戦技を行うために最も高い基本攻撃ボーナスによる近接攻撃を選択しなければならない。

通常：盗み取りの戦技は標準アクションを必要とする。

《迅速な引きずり》（戦闘）Quick Drag

君は君の敵を引きずり、処罰する打撃を与える。

前提条件：【筋】13、《引きずり強化》、《強打》、基本攻撃ボーナス＋6。

利益：君のターンに君は1回の近接攻撃の代わりに1回の引きずりの戦技（『Advanced Player's Guide』320ページ）を行うことができる。君は引きずりの戦技を行うために最も高い基本攻撃ボーナスによる近接攻撃を選択しなければならない。

通常：引きずりの戦技は標準アクションを必要とする。

《ジンの回転》（戦闘）Djinni Spin

君は暴力的な電気エネルギーの突風を解放するために台風のように回転し、嵐の力で自身を取り囲む事ができる。

前提条件：【耐】15、【判】17、《ジンの型》、《ジンの魂》、《エレメンタルの拳》**、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス＋13またはモンク・レベル11。

利益：《ジンの型》を使っている間、標準アクションとして、君は《エレメンタルの拳》（『Advanced Player's Guide』158ページ）の使用回数を2回分消費し、電気を流された大気の旋風で自身を取り囲むことができる。君と隣接しているクリーチャーは君の素手打撃ダメージ＋［電気］ダメージを君の《エレメンタルの拳》から受け、1d4ラウンドの間、聴覚喪失状態となる。頑健セーヴ（DC 10＋君のキャラクター・レベルの1/2＋君の【判】修正値）に成功すればダメージは半減し、目標は聴覚喪失状態にならない。

《ジンの型》（戦闘、スタイル）Djinni Style

君の手は稲妻のオーラによって覆われ、君は風のように動く。

前提条件：【耐】15、【判】17、《エレメンタルの拳》**、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス＋9またはモンク・レベル5。

利益：君は1日あたり追加で1回《エレメンタルの拳》（『Advanced Player's Guide』158ページ）の使用回数を得る。君がこのスタイルを使用している間、君は［電気］ダメージを与えるために《エレメンタルの拳》を使わなければならず、君は君の【判断力】ボーナスと等しいボーナスを［電気］ダメージ・ロールに得る。君がこのスタイルを使用していて、《エレメンタルの拳》の使用回数が残っている間、君は機会攻撃に対しアーマー・クラスに＋2の回避ボーナスを得る。君はACに君の【敏捷力】ボーナスを失わせる状態ではこの回避ボーナスも失う。

《ジンの魂》（戦闘）Djinni Spirit

嵐の精霊を呼び出すことによって、君は自身を保護し、雷鳴によって君の敵を討つために稲妻を操ることができる。

前提条件：【耐】15、【判】17、《ジンの型》、《エレメンタルの拳》**、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス＋11またはモンク・レベル9。

利益：君は1日あたり追加で1回《エレメンタルの拳》（『Advanced Player's Guide』158ページ）の使用回数を得る。《ジンの型》を使っている間、君は君の基本攻撃ボーナスかモンク・レベルのどちらかより高い方に等しい［電気］に対する抵抗を得る。ACに【敏捷力】ボーナスを足すことができないとき、この抵抗は適用されない。君の《エレメンタルの拳》から［電気］ダメージを受けるクリーチャーは頑健セーヴ（DC 10＋君のキャラクター・レベルの1/2＋君の【判】修正値）に成功しなければ1d4ラウンド聴覚喪失状態となる。君の《精霊の回転》からのダメージを受け

る人々はセーヴィング・スローに成功してさえ聴覚喪失状態となる。

《審判共有化》Shared Judgment

君は君の“審判”の恩恵を味方に拡張する。

前提条件：“二度目の審判”のクラス特徴。

利益：君は、1つの“審判”を宣言し、“二度目の審判”を宣言する代わりにその効果を1つの隣接した味方に拡張することができる。同様に、君が“三度目の審判”のクラス特徴を持ったら、二度目と“三度目の審判”を宣言する代わりに君は、1つの“審判”を宣言し、その効果を2体の隣接した味方に拡張することができる。代わりに、君が“三度目の審判”のクラス特徴を持ったら、“三度目の審判”を宣言する代わりに、2つの“審判”を宣言し、“審判”の効果を、1体の隣接した味方に拡張することができる。味方が君の“審判”の効果を得たら、彼は、その利益を得続けるために君と隣接し続ける必要はない。君は、1体または両方の味方に対しこの利益を終えるようにフリー・アクションを使用することができる。君の“審判”ボーナスが君に対し中断されるならば、それはすべての味方に対し中断されるが、それが再開する時に、それはすべての味方に対し再開される。

《審判割り込み化》Instant Judgment

君の急な宣告は力を持つ。

前提条件：“二度目の審判”のクラス特徴。

利益：君は割り込みアクションを消費することで、審判を宣言するか、すでに起動している審判を変更することができる。

通常：審判の宣言や変更には即行アクションが必要となる。

《素早き拘束者》（戦闘）Rapid Grappler

君の組みつきは手早い。

前提条件：【敏】13、《上級組みつき》、《組みつき強化》、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス＋9またはモンク・レベル9。

利益：君が成功した組みつきを維持するために《上級組みつき》を使う時はいつでも、組みつき戦技判定を即行アクションで行うことができる。

《素晴らしき演武》（戦闘）Masterful Display

君は特別な勝利の演武を舞い、観衆を野蛮にする。

前提条件：《威圧演舞》、その他の演武特技2つ。

利益：君が修得している2つの演武特技の効果を選択すること。君が演武判定を行うときに、君はそれら2つの特技の恩恵を得る。しかし君は演武判定に＋2ボーナスしか得ることはできない。

《すり抜けフェイント》（戦闘）Passing Trick

敵をすり抜けることは君に、フェイントをかけるチャンスを与える。

前提条件：【知】13、《攻防一体》、《回避》、《フェイント強化》、《強行突破》、小型または超小型サイズ。

利益：君が相手の接敵面を通過して移動するために〈軽業〉判定を行い成功するときはいつでも、君は戦闘におけるフェイントを行うために、その相手に対して〈はったり〉判定を行うために即行アクションを使用することができる。

特記事項：君が《足元駆け抜け》特技を修得し、相手が君よりも大きいサイズならば、この特技が許す〈はったり〉判定に＋2ボーナスを得る。

《スリング・フレイル》（戦闘）Sling Flail

君は近くの敵を効果的に殴るために、装填したスリングを使用することができる。

前提条件：《武器熟練：スリング》、基本攻撃ボーナス＋1。

利益：君は装填されたスリングを使い、その武器の通常のデータを使用するがフレイルとしてそれを扱い近接攻撃を行うことができる。このようにスリングを使用することは矢弾を消費することはないが、魔法的、もしくは高品質の矢弾は1度命中するとその特別な特性を失う。

特記事項：君が近接武器として装填されたスリングを使う時に、君がフレイルを使う時にあてはまる君が修得しているどのような特技でも適用することができる。

《斉射による好機》（戦闘）Opening Volley

君の遠距離からの猛攻撃によって敵は混乱し、君の近接攻撃に無防備のままとなる。

利益：君が遠隔攻撃によってダメージを与える時はいつでも、君が相手に対して行う次の近接攻撃ロールに＋4の状況ボーナスを得る。この攻撃は君の次のターンの終わり前に行わなければならない。

《聖戦士の拳》（戦闘）Crusader's Fist

君は神性の力を君が打つ敵に注ぐ。

前提条件：“癒しの接触”または“腐敗の接触”のクラス特徴、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス＋6。

利益：君が素手打撃によって攻撃し、癒しの手または腐敗の接触の特徴によって傷つけることができるクリーチャーに命中した時、君は即行アクションを使って特徴の毎日の使用回数を1回分消費することで、特徴による通常の接触攻撃を命中させたかのように通常通りダメージを与えることができる。君がクリティカル・ヒットを与えた場合、この追加ダメージは増加しない。

《聖戦士の連打》Crusader's Flurry

君は君の武術の型の一部として、君の神格の好む武器を使えるようになった。

前提条件：“エネルギー放出”のクラス特徴、“連打”のクラス特徴、神格の好む近接武器への《武器熟練》。

利益：それがモンク武器であるかのように、君は神格の好む武器を使うことができる。

《精密な急所攻撃》Sneaking Precision

敵の脆い箇所の知識は格別に痛恨なものだ。

前提条件：“急所攻撃”のクラス特徴、《クリティカル熟練》、いずれかのクリティカル特技、基本攻撃ボーナス＋9。

利益：君が相手に対し急所攻撃を行い成功するとき、再度君のターンに即行アクションとして修得している1つのクリティカル特技の効果を相手に適用することができる。

《背中合わせ》（チームワーク）Back to Back

君の仲間の目は君自身のものであり、君たちのものは彼のものだ。

前提条件：〈知覚〉3ランク。

利益：君が挟撃されている時、この特技を修得している味方と隣接している間、君を挟撃している相手からの攻撃に対して君はACに＋2の状況ボーナスを得る。

《背中合わせ強化》（チームワーク）Improved Back to Back

時間をかけた訓練により、君とその仲間はお互いに接近しながら戦うことに熟達している。

前提条件：《背中合わせ》、〈知覚〉5ランク。

利益：この特技を修得していて挟撃されている仲間に君が隣接している時、君は即行アクションを消費することにより、君の次のターンの開始時まで、挟撃しているすべての敵に対してACに＋2のボーナスを得る。

《戦闘スタイルの達人》（戦闘）Combat Style Master

君は戦闘スタイルを変化させる間、それらを組み合わせ効果を増大させる。

前提条件：《素手打撃強化》、2 つ以上のスタイル特技、基本攻撃ボーナス＋ 6 またはモンク・レベル 5。

利益：君はフリー・アクションとしてスタイルを切り換えることができる。戦闘の開始時、君のスタイルの 1 つを選択すること。君は不意討ちラウンドですらそのスタイルで戦闘を開始する。

通常：君のスタイルを開始するか切り替えるには即行アクションが必要となる。

《相乗する隠密》（チームワーク）Stealth Synergy

味方と密接に働いて、君は、双子の影のように動くことができる。

利益：君と君の仲間が〈隠密〉判定を行うときはいつでも、君、またはこの特技を持っている 1 人以上の仲間を見ることができる間、君たち全員は最も高いロールを取り〈隠密〉に君の修正値を加える。

《即時ダメージ減少倍加》Bolstered Resilience

君はその一時的な損失と引き換えに君のダメージ減少を劇的に増大させることができる。

前提条件：ダメージ減少。

利益：君は割り込みアクションとして、君に対する 1 つの攻撃への DR を 2 倍、最大で DR20 にすることができる。DR の種類を変更することはできない。君が警戒した攻撃が成功しなかった場合、君に攻撃が命中するか、君のターンの開始時のどちらか早い方まで増加したダメージ減少は持続する。 君は次のターンの開始時に疲労状態となる。この特技は疲労状態の時に使用することはできない。

《側転回避》Cartwheel Dodge

君は戦闘でダメージを避けるために自身を再配置するのに、君の特技を使用する。

前提条件：“身かわし”のクラス特徴、“身かわし強化”のクラス特徴、〈軽業〉12 ランク。

利益：君がダメージを受けるのを避けるため身かわし強化を使用し成功した時に、君は割り込みアクションとして移動速度の半分まで移動することができる。通常通りこの移動は機会攻撃を誘発する。

《蘇生の放出》Channeled Revival

貴方はエネルギー放出の大部分を費やして、自身の死をはねのけることができる。

前提条件：正のエネルギー放出 6d6。

利益：機会攻撃を誘発する全ラウンド・アクションとして、君は ブレス・オヴ・ライフ 呪文（『Core Rulebook』}251 ページ）を唱えたかのように死亡状態のクリーチャーを回復するため、君のエネルギー放出のクラスの特徴の使用回数を 3 回分消費することができる。

《ソーサラーの打撃》（戦闘）Sorcerous Strike

君の血脈に流れている力は、君の素手打撃にも流れる。

前提条件：ソーサラーの血脈のクラス特徴、《素手打撃強化》。

利益：この特技を修得する際、1 体までの敵に君が及ぼすことのできる血脈の力を 1 つ選択すること。君が敵に素手打撃を命中させたら、素手打撃のダメージを与えることに加え、即行アクションを使って君は選択した血脈の力の効果を相手に送り込むことができる。この行為は機会攻撃を誘発しない。

特記事項：君はこの特技を複数回修得できる。修得するたびに、条件を満たしている別の血脈の力に適用する。

《巧みな射手の発露》（気概）Deft Shootist Deed

君は武器に集中する間も周囲に注意を払っている。火器を撃ち、再装填する間でさえ、君は攻撃を避けることが可能だ。

前提条件：“気概”のクラス特徴または《素人ガンスリンガー》、《回避》、《強行突破》。

利益：君が少なくとも 1 気概ポイントを持っている限り、火器を撃つか再装填する際に君は機会攻撃を誘発しない。

《確かな握り》Sure Grasp

君の迅速な反応と登攀への手腕は、君が落下し破滅することを妨げる。

前提条件：〈登攀〉1 ランク。

利益：登攀する間落下するのを避けるために反応セーヴを行う際、2 回ロールを行ってより良い結果を取る事ができる。

《脱出経路》（チームワーク）Escape Route

君は戦術的撤退を行う時のために、味方の背中を注意しカバーする訓練をした。

利益：この特技を持っている味方は、君と隣接しているマス目、または君の占めているマス目を通過して移動する場合に機会攻撃を誘発しない。

《騙し撃ち》（戦闘）False Opening

機会攻撃範囲に収められている間、君が遠隔攻撃を行う時に、君は相手を騙して好機であると思わせることができる。

前提条件：【敏】13、《回避》、《近接投擲》または《近距離射撃体得》、選択した遠隔武器への《武器熟練》。

利益：遠隔武器または投擲武器を選択すること。君がその武器を使って遠隔攻撃を行う時に、君は君を機会攻撃範囲に収める 1 人以上の相手から機会攻撃を誘発することを選択することができる。君はその攻撃に対して＋ 4 の回避ボーナスを得る。機会攻撃を行い君への攻撃に失敗した相手は、君のターンの終わりまで君に対して AC に対して【敏捷力】ボーナスを失う。

《力強き再起》Strong Comeback

君は迅速に過去の失敗から学習する。

利益：君が能力値判定、技能判定、またはセーヴィング・スローを再ロールする時はいつでも、再ロールに＋ 2 の状況ボーナスを得る。

《地の民の足払い》（戦闘）Earth Child Topple

君のバランスと慣性の体得は、君が素手で巨人を倒すことを可能にする。

前提条件：【判】13、ドワーフまたはノーム、防衛訓練の種族特徴、《地の民の型》、《足払い強化》、《素手打撃強化》、〈軽業〉6 ランク。

利益：君は超大型サイズまでの巨人の副種別を持つクリーチャーを足払いすることができる。《地の民の型》を使っている間、君は君の【判断力】ボーナスを巨人の副種別を持つクリーチャーに対してクリティカル・ヒットを確定させる攻撃ロールと、そのようなクリーチャーへの足払い戦技判定に追加する。

通常：君は自分より 1 段階大きいサイズカテゴリーの相手までしか足払いできない。

《地の民の型》（戦闘、スタイル）Earth Child Style

君の戦闘訓練は、君を巨人の危険で捉えづらい標的にする。

前提条件：【判】13、ドワーフまたはノーム、防衛訓練の種族特徴、《素手打撃強化》、〈軽業〉3 ランク。

利益：このスタイルを使用している間、君の防衛訓練の AC への回避ボーナスは＋ 6 まで増加する。巨人の副種別のクリーチャーに対して、君は君の【判断力】ボーナスを素手打撃のダメージ・ロールに追加することができる。

《地の民の束縛》（戦闘）Earth Child Binder

最も大きな巨人でさえ、君の技巧を恐れている。

前提条件：【判】13、ドワーフまたはノーム、防衛訓練の種族特徴、《地の民の型》、《地の民の足払い》、《上級足払い》、《足払い強化》、《素手打撃強化》、《朦朧化打撃》、〈軽業〉9 ランク。

利益：君はサイズを問題とせず巨人の副種別を持つクリーチャーを足払いすることができる。君が《地の民の型》を使っている間、巨人の副種別を持つ伏せ状態のクリーチャーが立ち上がり、機会攻撃を誘発し君が素手打撃を行うならば、攻撃が命中した後で《朦朧化打撃》の使用を宣言することができる。君がこの方法でもたらすどのような《朦朧化打撃》効果の DC にも、君は＋ 4 ボーナスを得る。

通常：君は自分より 1 段階大きいサイズ・カテゴリーの相手までしか足払いできない。

《致命的なとどめ》（戦闘）Deadly Finish

君の攻撃は相手を倒さず、それらを徹底的に殺害する。

前提条件：基本攻撃ボーナス＋ 11。

利益：君が近接攻撃を命中させ、相手を－ 1 またはそれより少ないヒット・ポイントに減少させた時、君は頑健セーヴ（DC 15 ＋君の攻撃が与えたダメージ）を強制し、セーヴに失敗した相手を死亡させる。

《跳弾射撃の発露》（気概）Ricochet Shot Deed

君は火器を射撃し壁から跳弾させ、さらに君の目標に命中させることができる。

前提条件：“ 気概 ” のクラス特徴または《素人ガンスリンガー》、《無視界戦闘》。

利益：君は壁または硬い地形の一部にむけた射撃を跳弾させることができる。そのようにする際に、君は目標への視線を決定するために壁または硬い地形のすぐ前のマスを使用すること。また、このマスはその攻撃の新しい起点と見なされる。遮蔽の効果を決定するためにはこのマスを使用し、視認困難の効果を決定するためには君自身のマスを使用すること。君は最低 1 気概ポイントを有している限りこの射撃を行うことができる。この射撃を行う際、君は 1 気概ポイントを消費してすべての遮蔽および視認困難の効果を無視することができる。

《懲罰の放出》Channeling Scourge

君の信仰の敵を探しだすことへの熱意は、君が傷つけるためにエネルギー放出を行う限り、神性のエネルギーを放出する君の能力を強化する。

前提条件：~~インクィジターの “ エネルギー放出 ” クラス特徴~~（訳注：更新；“ エネルギー放出 ” クラス特徴、インクィジター・レベル 1）。

利益：君がダメージを与えるためにエネルギー放出を使用する時、ダメージ・ダイスとセーヴィング・スローの DC を決定するためのクレリック・レベルとしてインクィジターのレベルをかぞえる。

《調和する賢者》Harmonic Sage

君の人工的環境下の音響効果についての完全な理解は、君がバードの呪芸の力を強化することを可能にする。

前提条件：バードの呪芸のクラス特徴、〈知識：工学〉5 ランク。

利益：人工建築物の中にいる時、君は呪芸を開始するにあたってフリー・アクションで DC 15 の〈知識：工学〉判定を行うことができる。この判定に成功したら以下のうち 1 つを得る。

自己調和 (Self-Harmonize)：君自身が奏でる音の反響に重ねて演じることにより、君は君のバードの呪芸の効果の DC を＋ 1 高くすることができる。

残響 (Reverberation)：君は、君の今の呪芸の効果を、（いかなる理由で止めるかにかかわらず）維持を止めたあとも 1 ラウンド持続させることを選べる。依然として君は 2 つ以上のバードの呪芸の効果を同時に得ることはできない。

通常：バードの呪芸は君が維持している間だけ続く。

《対の雷鳴》（戦闘）Twin Thunders

巨人と戦う時、君の強力な二振りには故郷の民から学んだ技が組み込まれている。

前提条件：ドワーフまたはノーム；防衛訓練の種族特徴、《二刀流》または “ 連打 ” のクラス特徴、振るう両方の武器に対する《武器熟練》。

利益：1 ラウンドに 1 回、君が巨人の副種別を持つクリーチャーに対し、それぞれの手で殴打武器を振るうとき、君が主要武器によって攻撃を命中させた後に、君が利き手でない手で使う武器でクリーチャーに攻撃を命中させたなら、ダメージ・ダイスを 2 回ロールし、ボーナスを追加する前に合計する。そのような追加の武器ダメージ・ダイスはクリティカル・ヒットにおいて増加しない。

《対の雷鳴体得》（戦闘）Twin Thunders Master

一対の轟音の命中打によって、君は強力な巨人さえ膝をつかせることができる、

前提条件：ドワーフまたはノーム；防衛訓練の種族特徴；《二刀流強化》及び《二刀流》または “ 連打 ” のクラス特徴；《対の雷鳴》；《対の雷鳴連打》；振るう両方の武器に対する《武器熟練》；基本攻撃ボーナス＋ 9。

利益：君が《対の雷鳴》特技によって相手に追加ダメージを与える時はいつでも、その相手は 1 ラウンドの間、怯え状態となる。君はまた頑健セーヴィング・スロー（DC 10 ＋君のキャラクター・レベルの 1/2 ＋君の【筋力】修正値）に成功しない限り 1 ラウンドの間よろめき状態になることをその相手に強制する。 すでによろめき状態である相手をよろめき状態にさせるために君がこの特技を使うならば、君は代わりにその相手に幻惑状態にする。同様に君はすでに幻惑状態である相手を朦朧状態にすることができる。

《対の雷鳴連打》（戦闘）Twin Thunders Flurry

君の重ね合わせの殴打の命中は、君が巨人と戦っている時に特に致命的だ。

前提条件：ドワーフまたはノーム；防衛訓練の種族特徴；《二刀流強化》及び《二刀流》または “ 連打 ” のクラス特徴；《対の雷鳴》；振るう両方の武器に対する《武器熟練》；基本攻撃ボーナス＋ 6。

利益：君は超大型までの巨人の副種別を持つクリーチャーに足払いを試みることができ、君が巨人の副種別を持クリーチャーに対して、ダメージ・ロールに＋ 2 ボーナスを得る。 さらに君が主要な武器でクリーチャーに攻撃を命中させた後、利き手でない手で使う武器で巨人の副種別のクリーチャーに攻撃を命中させる度に、君は《対の雷鳴》の利き手でない手で使う武器ダメージを追加で与える。

《使い捨て武器》Disposable Weapon

君はそれが君の武器にダメージを与えるにも関わらずより激しく打ちつ

け、君の装備の限界を無視する。

前提条件：基本攻撃ボーナス＋1、武器に対する習熟。

利益：君が壊れやすい性質を持つ近接武器あるいは投擲武器を使って敵に攻撃してクリティカル可能域に入ったときはいつでも、君はその武器を破壊状態にすることでクリティカルを自動的に確定させることができる。

《掴みとる好機》（戦闘、チームワーク）Seize the Moment

君たちの1人が打撃を与える時はいつでも、君と仲間は、飛びかかれるように態勢を整える。

前提条件：《迎え討ち》、《クリティカル強化》。

利益：君が機会攻撃範囲に収めている相手に対して、この特技を持つ仲間がクリティカル・ヒットを確定させたとき、君はその相手に対し機会攻撃を行うことができる。

《鶴の型》（戦闘、スタイル）Crane Style

君の素手の戦闘テクニックは、優雅な防御とバランスが一体化している。

前提条件：《回避》、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス＋2またはモンク・レベル1。

利益：君は防御的戦闘を行なうための攻撃ロールへのペナルティを－2だけ受ける。このスタイルと、防御的戦闘か防御専念アクションを使用している間、君はアーマー・クラスに追加の＋1回避ボーナスを得る。

《鶴の突き返し》（戦闘）Crane Riposte

強烈な反撃をするために、君は君の防御用の能力を使う。

前提条件：《鶴の型》、《鶴翼》、《回避》、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス＋8またはモンク・レベル7。

利益：君は防御的戦闘を行う際の攻撃ロールへのペナルティを－1だけ受ける。相手の攻撃をそらすために君が《鶴翼》を使用するときはいつでも、君は攻撃がそれた後その相手に対して機会攻撃を行うことができる。

《撤退阻止》（戦闘）Pin Down

君は敵の脱出をたやすく阻止することができる。

前提条件：《迎え討ち》、ファイター11レベル。

利益：君の機会攻撃範囲内にいる敵が、5フィート・ステップするか撤退アクションを使用する時、その敵は君からの機会攻撃を誘発する。攻撃が命中した場合、君はダメージを与えはしないが、目標となったそのクリーチャーは5フィート・ステップを与える移動アクションや撤退アクションを妨げられ、移動できない。

《転移挟撃》Dimensional Savant

君はあまりに素早くて神出鬼没なため、君がどこにいるのかを正確に言い当てるのはいつだって不可能だ。

前提条件：縮地の法を使用する能力または ディメンジョン・ドア を発動する能力、《転移敏速》、《転移突撃》、《転移旋舞》、基本攻撃ボーナス＋9。

利益：君は《転移旋舞》を使っている間、攻撃を行った全ての君のマス目から挟撃を提供する。君が攻撃を行う瞬間から挟撃は始まり、君の次のターンの開始まで続く。この特技を使用している時、君は自身との間でも、また複数の味方との間でも、有効な挟撃をとることが可能である。

《転移戦技》Dimensional Maneuvers

君の迅速な転移は君の戦技をより避けにくくする。

前提条件：縮地の法を使用する能力または ディメンジョン・ドア を発動する能力、《転移敏速》、《転移突撃》、《転移旋舞》、基本攻撃ボーナス＋9。

利益：《転移旋舞》を使っている間、君は相手に対する、突き飛ばし、武器落とし、位置ずらし、足払いといった戦技判定に＋4のボーナスを得る。

《転移旋舞》Dimensional Dervish

君はほんの一瞬考えるほどの間に転移し、閃光のごとく近づいては離れ現実に現れては消えるかのように、君の敵に襲いかかる。

前提条件：縮地の法を使用する能力または ディメンジョン・ドア を発動する能力、《転移敏速》、《転移突撃》、基本攻撃ボーナス＋6。

利益：君は縮地の法または ディメンジョン・ドア を即行アクションで使用して全力攻撃アクションを取ることができる。君は君の移動速度の2倍まで（ただしこの呪文や能力によって許された最大の距離まで）転移することができ、この転移を君は最初の攻撃の前、各攻撃の間、および君の最後の攻撃の後で使用する分に細かく分割できる。君はこの転移の度に少なくとも5フィートは転移しなければならない。

特記事項：モンクはこの転移のための合計の移動速度を決定する前に、自身の移動速を上昇させるため 気 プールから追加のポイントを使用することができる。

《転移突撃》Dimensional Assault

君は戦術の一部として魔法的な移動を使うように訓練している。

前提条件：縮地の法を使用する能力または ディメンジョン・ドア を発動する能力、《転移敏速》

利益：全ラウンド・アクションとして、君は縮地の法の使用か ディメンジョン・ドア の発動をともなう特別な突撃を行う。そうすることで、君は君の移動速度の2倍まで（ただしこの呪文や能力によって許された最大の距離まで）を転移し、突撃時に通常行える攻撃を行うことができる。

《転移敏速》Dimensional Agility

瞬間移動は君を驚かせない。

前提条件：縮地の法を使用する能力または ディメンジョン・ドア を発動する能力。

利益：縮地の法を使用したか、ディメンジョン・ドア を発動した後に、君はまだ君のターンで行っていないどのようなアクションも行うことができる。君はまた（瞬間移動）呪文を発動する時に精神集中判定に＋4のボーナスを得る。

《統合突撃》（戦闘、チームワーク）Coordinated Charge

君は、君の仲間を戦いに巻き込むことに長けている。

前提条件：2つ以上の他のチームワーク特技、基本攻撃ボーナス＋10。

利益：君からの距離が君の移動速度より遠くないクリーチャーに向かって、この特技を持つ味方が突撃する時、君は割り込みアクションとしてそのクリーチャーに突撃することができる。君は、通常の突撃ルールのすべてに従うことができなければならない。

《蟷螂の型》（戦闘、スタイル）Mantis Style

君は正確に打ち抜くべき目標の中枢箇所を学んだ。

前提条件：《素手打撃強化》、《朦朧化打撃》、〈治療〉3ランク。

利益：君は1日あたり追加で1回《朦朧化打撃》の回数を得る。このスタイルを使っている間、君は君の《朦朧化打撃》によってもたらす効果のDCに＋2ボーナスを得る。

《蟷螂の激痛》（戦闘）Mantis Torment

神秘の解剖学的知識によって、君はただ触るだけで敵に弱体化するほどの苦痛をもたらす。

前提条件：〈治療〉9 ランク、《素手打撃強化》、《蟷螂の型》、《蟷螂の判断力》、《朦朧化打撃》。

利益：君は 1 日あたり追加で 1 回《朦朧化打撃》の回数を得る。《蟷螂の型》を使っている間、君は、君の《朦朧化打撃》の毎日の使用回数を 2 消費して素手攻撃を行うことができる。君が素手攻撃を命中させたならば、君の相手は、君の《朦朧化打撃》に対してセーヴィング・スローで成功しなければ、君の次のターンの開始まで痛みを損うことで目が眩んだ状態とよろめき状態とならねばならず、その時点で、相手は疲労状態となる。

《蟷螂の判断力》（戦闘）Mantis Wisdom

中枢箇所の知識によって、君は精確に弱体化の一撃を打ち込める。

前提条件：《素手打撃強化》、《蟷螂の型》、《朦朧化打撃》、〈治療〉6 ランク。

利益：君が《朦朧化打撃》及び《朦朧化打撃》の目標に適用することができる効果を測るためのモンクレベルとして、モンク以外のクラスレベルの半分をモンクレベルとして扱うことができる。君は君が目標に適用したどのような《朦朧化打撃》効果でも除去するために標準アクションと成功した近接接触攻撃を使用することができる。《蟷螂の型》を使っている間、君が《朦朧化打撃》を試みている素手攻撃ロールに＋ 2 のボーナスを得る。

《毒蛇の打撃》（戦闘）Adder Strike

君は手袋を装着した手、保護された足、または他の保護された身体の部位による素手攻撃に迅速に毒を適用し送り込むことができる。

前提条件：“ 毒の使用 ” のクラス特徴、〈製作：錬金術〉1 ランク、《素手打撃強化》。

利益：君は即行アクションとして、接触または致傷毒 1 回分を、君が素手打撃のために使う 2 つの身体の部位に適用することができる。君はこの方法で接触毒を使用する際、依然として君は、自身が晒されないよう保護する必要がある。

通常：毒を武器または矢弾の 1 つに適用することは標準アクションである。

《突撃投擲》（戦闘）Charging Hurler

君は投擲武器攻撃を強化するために、どのように自身の勢いを使うか知っている。

前提条件：《近距離射撃》。

利益：君は、投擲武器による攻撃を行う際に突撃のルールを使うことができる。君がより相手に近い位置に移動しなければならないことと、君がその相手から 30 フィート以内の位置で移動を終えなければならないこと以外、突撃のすべての要素が適用される。君が突撃したならば、君の次の順番の開始までー 2 ペナルティを君の AC に受け、1 つの投擲武器の攻撃ロールに＋ 2 のボーナスを得て、その相手に対して攻撃することができる。

《突撃投擲強化》（戦闘）Improved Charging Hurler

君の体中の全ての筋肉は、その力を君の投擲武器に上乗せする。

前提条件：《突撃投擲》、《近距離射撃》。

利益：君が《突撃投擲》特技を使う際、標的までの距離は君の武器の最大射程までの範囲ならいくらでもよい。もし標的が 30 フィート以内にいるなら、君はダメージ・ロールに＋ 2 のボーナスを得る。

通常：《突撃投擲》特技を使用するには、敵の 30 フィート以内の位置で移動を終える必要がある。

《飛び込み射撃の発露》（気概）Leaping Shot Deed

君は空気を貫いて飛び込み、銃を撃ち放つ。

前提条件：【敏】13、“ 気概 ” のクラス特徴または《素人ガンスリンガー》、《回避》、《強行突破》、基本攻撃ボーナス＋ 4。

利益：君は、跳躍するために行われた〈軽業〉判定に＋ 2 のボーナスを得る。君は全ラウンド・アクションとして、君の移動速度で移動し、君が行使している装填された個々の火器によって、君の最も高い基本攻撃ボーナスで火器攻撃を行うことができる。 君は君の移動のどのような地点でもこれらの攻撃を行うことができ、君が 2 つの火器を行使しているならば、君は移動の間の違う地点で攻撃を行うことができる。 この移動終了時に君は伏せ状態となる。この発露は移動するためにコストとして 1 気概ポイントを必要とする。

（**訳注：**この特技は特技表の中では《飛び込み射撃》/Leaping Shot と記載されている）

《虎の型》（戦闘、スタイル）Tiger Style

君の素手の戦闘スタイルは虎の力と凶暴性を模倣する。

前提条件：《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス＋ 3 またはモンク・レベル 3。

利益：このスタイルを使う間、君は突き飛ばし、蹴散らし、および足払い戦技に対する戦技防御値に＋ 2 のボーナスを得る。君は素手打撃によって斬撃ダメージを与えることもできる。君が斬撃素手打撃によってクリティカル・ヒットを与えた時はいつでも、相手は 2 ターンの間、ターンの開始時に 1d4 ポイントの出血ダメージを受ける。

通常：素手打撃は殴打ダメージを与える。

《虎の爪》（戦闘）Tiger Claws

君は、1 つの破壊的な打撃を行うために複数回攻撃を犠牲にすることができる。

前提条件：《素手打撃強化》、《虎の型》、基本攻撃ボーナス＋ 6 またはモンク・レベル 5。

利益：君が《虎の型》特技を使っていて両手が自由である時、君は全ラウンド・アクションとして両方の手による 1 つの素手打撃を行うことができる。君の最も高い基本攻撃ボーナスを使用し、各手別々に素手打撃ダメージを振ること。両方の攻撃とも君がクリティカル・ヒットを与えたならばダメージは増加する。君がこの攻撃と連携して《強打》を使うならば、君の【筋力】ボーナスの半分をダメージ・ロールの 1 つに追加することができる。君が攻撃を命中させたならば、君は戦技判定に＋ 2 ボーナスを得て、突き飛ばし戦技を試みることができる。この突き飛ばしの試みは君の相手から機会攻撃を誘発しないが、君の突き飛ばしが成功したならば君は相手と移動することができない。

《虎の飛びかかり》（戦闘）Tiger Pounce

君の素手打撃は強力かつ正確であり、しかしなお君には目にも止まらぬ速さで敵を追えるだけの余裕が残っている。

前提条件：《素手打撃強化》、《強打》、《虎の爪》、《虎の型》、基本攻撃ボーナス＋ 9 またはモンク・レベル 8。

利益：《虎の型》特技を使う間、君は《強打》からのペナルティを攻撃ロールの代わりに AC に適用することができる。加えて、1 ラウンドあたり 1 回、即行アクションとして、君はそのターンか直前の君のターンに素手打撃を命中させたか戦技に成功した敵に向かって、君の移動速度の半分で近づくことができる。

《流し返し》Elusive Redirection

君は君の攻撃者または隣接した敵に攻撃を流し返す事ができる。

前提条件：“ 捕えがたき目標 ” のクラス特徴、《攻防一体》、《素手打撃強化》、流麗なるモンク 12 レベル。

利益：ダメージを受けるのを避けるため、君が捕えがたき目標のクラ

ス特徴を成功させた時、君は攻撃者または君に隣接している他の相手にその攻撃を流し返すために割り込みアクションとして君の 気 プールから追加のポイントを使用することができる。この攻撃は元の攻撃と同じ攻撃ロールを使用するが、その攻撃は君が選択した相手を目標とする。

《名も無き者》（気概）No Name

君は、君の身元を隠すために精巧な変装を必要としない。

前提条件：“気概”のクラス特徴または《素人ガンスリンガー》、〈はったり〉4 ランク。

利益：君はよく君の社会的な取引における驚きと誤導に頼る。君は〈はったり〉判定に＋ 2 のボーナスを得て、君は、君のガンスリンガー・レベルあたり 10 分間（最小 10 分）〈変装〉判定に＋ 10 ボーナスを得るために 1 つの気概ポイントを消費することができる。この行為は実際君の外見を変化させないが、むしろ、君が君の身元を他の方法で隠すことを可能にする。

《肉体の盾》（戦闘）Body Shield

君は狡猾な移動によって、組みつかれた状態で相手を攻撃が入って来る軌道に押し込む。

前提条件：【敏捷】13、《組みつき強化》、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス＋ 6。

利益：君が隣接したクリーチャーに組みついている状態でいる間、割り込みアクションとして、君は、1 つの攻撃に対して遮蔽を得るためにそのクリーチャーに対して組みつき戦技判定を行うことができる。君が成功していて、攻撃が君に当たらなければ、その攻撃は、同じ攻撃ロールを使って、君が遮蔽として使ったクリーチャーを目標とする。 君は君に組みついている状態のクリーチャーにこの特技を使うことはできない。君が遮蔽を得た攻撃が終了した後、君が得た遮蔽は終了する。

《二刀のフェイント》（戦闘）Two-Weapon Feint

君は片方の武器で敵の気を逸らしつつ、もう片方の武器で相手の防御の隙を突く。

前提条件：【敏】15、【知】13、《攻防一体》、《二刀流》。

利益：《二刀流》特技を使って近接攻撃を行う時、君は利き手の武器による最初の攻撃を諦める代わりに、敵にフェイントをかけるための〈はったり〉判定を行うことができる。

《二刀のフェイント強化》（戦闘）Improved Two-Weapon Feint

君の利き手の武器は敵のバランスを崩させ、その隙に利き手でないほうの武器は相手の防御をすり抜ける。

前提条件：【敏】17、【知】13、《攻防一体》、《二刀流強化》、《二刀流》、基本攻撃ボーナス＋ 6。

利益：《二刀流》特技を使って近接攻撃を行う時、君は利き手の武器による最初の攻撃を諦める代わりに、1 体の敵にフェイントをかけるための〈はったり〉判定を行うことができる。このフェイントに成功した場合、その敵は君のターンの終わりまで AC への敏捷ボーナスを失う。

《二刀の滅ぼし》Double Bane

君は君の“滅ぼし”の効果を 2 つの武器へと拡張する。

前提条件：“滅ぼし”のクラス特徴、《二刀流》

利益：君は自分が振るっている二つめの武器に“滅ぼし”を適用することもできる。“滅ぼし”のクラス特徴が機能している間、君は自分の各ターンの開始時にフリー・アクションとして、片方の武器・もう片方の武器・両方、のいずれにこの能力を適用するかを選択する。二つの武器に“滅ぼし”のクラス特徴を適用することにしたラウンド毎に、持続時間は 2 ラウンド分消費される。

《ネット計略》（戦闘）Net Trickery

君は、ネットを使って敵を妨害することに非常に熟達するようになった。

前提条件：《特殊武器習熟：ネット》、《ネットの熟達者》、《ネット戦技》、基本攻撃ボーナス＋ 6。

利益：1 回の近接攻撃の代わりに、君はネットを使って相手を盲目にする裏技戦技を試みることができる（'''Advance Player's Guide''' 320 ページ）。君が相手をネットで絡みつかれた状態にしているならば、相手がネットの間合いの内にいるか君がネットの引き網を制御している限り、その相手に足払い戦技を試みることができる。君はまた、君が君のネットを使って行う引きずり戦技と位置ずらし戦技判定に＋ 2 ボーナスを得る。

《ネット戦技》（戦闘）Net Maneuvering

弧を描く動きと強い腕力を駆使することにより、君はネットを使って敵を不利な状況に陥れる。

前提条件：《特殊武器習熟：ネット》、《ネットの熟達者》、基本攻撃ボーナス＋ 3。

利益：近接戦闘において、君は相手を絡みつかれた状態にする代わりに、足払いか武器落としのためにネットを使用することができる。君はこのようにネットを使う際の武器落とし判定に＋ 2 のボーナスを得る。さらに、君が相手をネットで絡みつかれた状態にしているならば、相手がネットの間合いの内にいるか君がネットの引き綱を制御している限り、君はその相手に引きずり戦技か位置ずらし戦技を試みることができる。

《ネットとトライデント》（戦闘）Net and Trident

君は比較的軽い武器を、ネットとともに振るうことができるほど上手く扱える。

前提条件：【敏】15、《特殊武器習熟：ネット》、《ネットの熟達者》、《二刀流》。

利益：君はネットを片手用の遠隔武器として扱うことができ、片手に軽いまたは片手の近接武器を振るい、ネットによってなお遠隔攻撃を行うことを可能にする。絡みつかれた状態の相手を、軽いまたは片手の近接武器を使って攻撃する時、君はダメージ・ロールとクリティカル・ヒットを確定させるための攻撃ロールに＋ 2 ボーナスを得る。

通常：ネットは両手用の遠隔武器である。

《ネットの熟達者》（戦闘）Net Adept

君は、近接武器としてネットを使うために訓練をした。

前提条件：《特殊武器習熟：ネット》、基本攻撃ボーナス＋ 1。

利益：君はネットを、10 フィートの間合いを持つ片手用の間合いの長い近接武器として扱うことができる。さらに君は、畳まれていないネットを使った近接攻撃ロールにペナルティを受けず、また、1 つの全ラウンド・アクションまたは 2 つの移動アクションでネットを畳むことができる。

通常：ネットは、畳まれていない場合の遠隔攻撃ロールに－ 4 のペナルティが課される遠隔武器である。ネットを畳むのは習熟した使用者で 2 ラウンドかかる。

《呪われしノーム》（戦闘）Haunted Gnome

架空の不気味な外観を呈するために、君はノームの魔法を使う。

前提条件：【魅】13、ノームの魔法の種族特徴、〈知識：神秘学〉1 ランク。

利益：君は ホーンテッド・フェイ・アスペクト 呪文（230 ページ）をノームの疑似呪文能力のリストに追加する。君はこの疑似呪文能力を 1 日に 2 回使用することができる。

《呪われしノームの経帷子》（戦闘）Haunted Gnome Shroud

君の場所を正確にピンポイントで狙いづらくするために、君の幻覚の妨害は増大する。

前提条件：【魅】13、ノームの魔法の種族特徴、《呪われしノーム》、《呪われしノームの強襲》、〈知識：神秘学〉6 ランク。

利益：君は《呪われしノームの強襲》で得たものに加えてもう 1 回分のノームの魔法の使用回数を得る。さらに、君が ホーンテッド・フェイ・アスペクト 呪文の効果を受けているとき、君は敵に対して、その敵が君にダメージを与えるまで、視認困難（失敗確率 20%）を得る。

《呪われしノームの強襲》（戦闘）Haunted Gnome Assault

Discharging your disturbing glamer as you strike a telling blow、you haunt a foe with lingering fear。

前提条件：【魅】13、ノームの魔法の種族特徴、《呪われしノーム》、〈知識：神秘学〉3 ランク。

利益：君はノームの疑似呪文能力とは別にノームの魔法の使用回数を 1 回分得る。1 日の使用回数が残っていないノームの疑似呪文能力を君が発動したいと思ったとき、君はこの特別な使用回数を消費することでそれができる。さらに、君が ホーンテッド・フェイ・アスペクト 呪文（230 ページ）の効果を受けている時、君は敵に対して突撃を命中させた後か敵への攻撃でクリティカル・ヒットを与えた後に、フリー・アクションでこの呪文をチャージ消費することができる。もしそうする場合、その敵は 1 ラウンドの間怯え状態になる。

《破壊的呪文喚起》Disruptive Recall

君は君自身の秘術的な力に燃料を供給するために、敵の呪文の使い手の呪文を中断させることができる。

前提条件：“ 呪文喚起 ” のクラス特徴、〈呪文学〉5 ランク。

利益：君が近接攻撃によって、秘術呪文の術者が呪文を発動するのを妨害することに成功したなら、君は即座に呪文喚起能力を使って自分がすでに発動したメイガス呪文を復活させることができる。この能力はまるで、妨害した呪文のレベルに等しい点数の秘術集積を君が消費したかのように機能する（ただし最大でも君が発動できる呪文のレベルまで）。

《破壊的な解呪》Destructive Dispel

君が敵の魔法的の防御を解呪する時、それらの防御物は衰弱させる効果とともに砕け落ちる。

前提条件：ディスペル・マジック または グレーター・ディスペル・マジック を発動する能力、術者レベル 11。

利益：君が相手を目標とした解呪判定を行い成功したならば、その相手は頑健セーヴ（DC は解呪するために使われた呪文の DC と等しい）を行い、セーヴに成功しなければ君の次のターンの開始まで朦朧状態となる。セーヴが成功したならば、相手は代わりに君の次のターンの開始まで不調状態となる。

《破壊の一打》（戦闘）Devastating Strike

君は力と決意の全てで敵を穿ち、無視することが不可能な打撃をもたらす。

前提条件：《渾身の一打》、基本攻撃ボーナス＋ 9。

利益：君が《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、または《上級渾身の一打》を使う時はいつでも、君は、それらの特技が与える追加の武器ダメージ・ダイス・ロール 1 つにつき＋ 2 のボーナスを得る（最大で＋ 6）。このボーナスダメージはクリティカル・ヒットにおいて倍加する。

《破壊の一打強化》（戦闘）Improved Devastating Strike

君の攻撃を通じて導かれる狂暴さと力は、より弱い存在を殺すのに十分だ。

前提条件：《破壊の一打》、《渾身の一打》、基本攻撃ボーナス＋ 13。

利益：君が《渾身の一打》、《渾身の一打強化》、または《上級渾身の一打》を使う時はいつでも、クリティカル・ヒットを確定させるための攻撃ロールに《破壊の一打》のダメージ・ロールへのボーナスに等しいボーナスを得る。

《破砕武器》Splintering Weapon

君の壊れやすい武器は、君が与えた傷の中で折れて粉々になり、君に有利に働く。

前提条件：基本攻撃ボーナス＋ 1、武器に対する習熟、原始的な素材で作られた武器。

利益：君が壊れやすい武器特徴（146 ページ）または類似している品質を持つ近接または投擲武器を使い、相手に攻撃を命中させた時はいつでも、君は出血ダメージの 1d4 ポイントをその相手に与えるために君の武器を破損状態にすることができる。

《馬術体得》（戦闘）Horse Master

君は馬術技能の中に、継ぎ目なく異なる流儀の騎乗戦闘の技術を混ぜ合わせる。

前提条件：“ 熟練の調教師 ” のクラス特徴、〈騎乗〉6 ランク。

利益：君の乗騎の強さや能力を決定する際、君は有効ドルイド・レベルとして君のキャラクター・レベルを使用する。

通常：君の乗騎の強さや能力を決定する際、君は有効ドルイド・レベルとして君のキャヴァリアー・レベルを使用する。

《跳ね返るランス跳躍》（戦闘）Rebounding Leap

君は騎乗とランス突撃の達人であり、素晴らしい速度で鞍から飛び出し鞍に収まることができる。

前提条件：“ ランス跳躍 ” のクラス特徴、〈軽業〉5 ランク、〈騎乗〉11 ランク。

利益：君が “ ランス跳躍 ” のクラス特徴の一部として跳躍するのに〈軽業〉判定を行い成功する時、君は即行アクションとして君の馬に再び騎乗することができる。

《針先の毒殺者》（戦闘）Pinpoint Poisoner

毒を最大の効果で注ぐために、君は手際良く特別に準備された針を使用する。

前提条件：“ 毒の使用 ” のクラス特徴、〈製作：錬金術〉6 ランク、《毒蛇の打撃》、《素手打撃強化》、《二刀流》または “ 連打 ” のクラス特徴。

利益：《毒蛇の打撃》を使う際、君は通常の効果の代わりに最高 2 つまでのダーツに毒を塗ることができる。君はこのダーツを、近接した敵を攻撃するために使用できる（そのようなダーツを引き抜くことは 1 回のフリー・アクションである）。君はこれらのダーツを保持している間、1 回の標準アクションにより 1 つを、1 回の全力攻撃アクションにより 2 つ両方を使用して攻撃することができる。これらの攻撃は近接接触攻撃と見なされ、1d2 に君が素手攻撃によるダメージに得ることのできる全てのボーナスを加えただけのダメージを与え、相手に毒をもたらす。君はそれらがシュリケンであるかのようにそれらのダーツを投擲することもできる。その場合、目標の AC に対する遠隔攻撃ロールを行う。

通常：毒を武器または 1 つの矢弾に適用することは 1 回の標準アクションである。

《引き倒し》（戦闘）Drag Down

君が叩きのめされ伏せ状態である時、君は相手を倒す事に熟練している。

前提条件：【知】13、《攻防一体》、《足払い強化》。

利益：相手が君に対し足払いを成功させた時、君は割り込みアクションとしてその相手に足払いを試みることができる。

《秘術系統打撃》（戦闘）School Strike

君は、修めているウィザードの秘術系統の秘儀を、自分の素手打撃に注ぎ込む。

前提条件：ウィザードの秘術系統のクラス特徴、《素手打撃強化》。

利益：この特技を修得する際、1 体までの敵に君が使用することのできる秘術系統を 1 つ選択すること。君が敵に素手打撃を命中させた際に 1 回の即行アクションを使用することで、君は素手打撃のダメージを与えることに加え選択した秘術系統の効果を相手に送り込むことができる。この行為は機会攻撃を誘発しない。

特記事項：君はこの特技を複数回修得できる。修得するたびに、条件を満たしている別の秘術系統に適用する。

《豹の受け流し》（戦闘）Panther Parry

君が移動する時の危険な打撃は、君を攻撃する敵の能力を損なう。

前提条件：【判】15、《迎え討ち》、《素手打撃強化》、《豹の爪》、《豹の型》。

利益：《豹の型》を使っている間、君の報復の素手打撃は誘発した機会攻撃の前に解決される。君の報復の素手打撃が相手へダメージを与えたならば、その相手は攻撃とダメージ・ロールに－ 2 ペナルティを受けた上で機会攻撃を行う。

《豹の型》（戦闘、スタイル）Panther Style

君は移動する時、君を攻撃する敵に反撃することができる。

前提条件：【判】13、《迎え討ち》、《素手打撃強化》。

利益：このスタイルを使用している間、機会攻撃範囲に収められているマス目を通して動き、相手が君に機会攻撃を行う時、君は報復として即行アクションで素手打撃をその相手に対して行うことができる。君の攻撃は誘発した機会攻撃の後で解決すること。

《豹の爪》（戦闘）Panther Claw

君は移動する時に君を攻撃することを試みる敵へ、素早い連続した打撃を解放する。

前提条件：【判】15、《迎え討ち》、《素手打撃強化》、《豹の型》。

利益：《豹の型》を使う間、君は報復として素手打撃を行うために即行アクションではなくフリー・アクションを使用することができる。君は君のターンに【判断力】修正値と等しい数の報復の素手打撃を行うことができる。

《不意の打撃》（戦闘）Wave Strike

君が武器の覆いを取り払い、1 つの動作で攻撃するまで、君は表面上穏やかな様子を見せる。

前提条件：“武器専門家”のクラス特徴または《早抜き》、〈はったり〉1 ランク。

利益：君が戦闘の最初のターンに、君の届く範囲の中で相手を攻撃するために武器を抜くならば、君はその相手にフェイントをかけるために〈はったり〉判定を行うために、即行アクションを使用することができる。

《フェイントの協力者》（戦闘、チームワーク）Feint Partner

君が敵の防御をくぐり抜けて滑り込むには、ほんの僅かな陽動さえあればじゅうぶんだ。

前提条件：〈はったり〉1 ランク。

利益：この特技を修得している味方が相手に対してこのフェイントに成功する度に、その相手はまた、フェイントを行った味方の次のターンの終了時までに、君がその相手に対して行う次の攻撃に対する AC への【敏捷力】ボーナスを失う。

《フェイントの協力者強化》（戦闘、チームワーク）Improved Feint Partner

君の仲間の策略に関する知識と技巧は、君が仲間のフェイントをいっそう大きく利用することを可能にする。

前提条件：〈はったり〉1 ランク、《迎え討ち》、《フェイントの協力者》、基本攻撃ボーナス＋ 6。

利益：この特技を持つ仲間が相手にフェイントをかけ成功した時は、いつでもその相手は君に対し機会攻撃を誘発する。

《不屈の構え》Stalwart

君は防御の構えを取ることにより、受けた攻撃を吸収したり跳ね返したりすることができる。

前提条件：《不屈の闘志》、《持久力》、基本攻撃ボーナス＋ 4。

利益：防御専念アクション、防御的攻撃アクション、あるいは《攻防一体》特技を使用している間、君は通常得ることのできる AC への回避ボーナスを諦めることで、代わりにそれと同じ数値の DR（最大で DR5 ／―まで）を君の次のターンの開始時まで得ることができる。このダメージ減少は君が（バーバリアンなどの）クラス特徴から得ている DR と累積するが、他から得ている DR とは累積しない。 君が AC への【敏捷力】ボーナスを失っている時、君はこのダメージ減少も失う。

《不屈の構え強化》Improved Stalwart

君は敵の拳をかわしつつ同時に相手を殴り返すことができる。

前提条件：《不屈の闘志》、《持久力》、《不屈の構え》、基本攻撃ボーナス＋ 11。

利益：君が《不屈の構え》特技から得る DR は 2 倍になる（最大で DR 10 ／― まで）

《不死身の達人》（戦闘）Deathless Master

君は重い傷を負ってもダメージを無視し、情け容赦ない猛攻撃を続けることができる。

前提条件：【筋】13、【耐】13、オークまたはハーフオーク、《不死身の入門者》、《不屈の闘志》、《持久力》、《鉄の皮膚》**、基本攻撃ボーナス＋ 9。

利益：君が 0 またはより少ないヒット・ポイントで行動をする時、君は 1 ヒット・ポイントを失わない。

《不死身の入門者》（戦闘）Deathless Initiate

君にとって、差し迫った死は憤りへの呼びかけだ。

前提条件：【筋】13、【耐】13、オークまたはハーフオーク、《不屈の闘志》、《持久力》、基本攻撃ボーナス＋ 6。

利益：《不屈の闘志》特技を使用している間、君はよろめき状態にならないが、君が 0 またはそれより少ないヒット・ポイントである間、君が移動と標準アクションまたは全ラウンド・アクションを行うならば、君は 1 ポイントのダメージを受ける。《不屈の闘志》特技を使用している間、君は近接攻撃とダメージ・ロールに＋ 2 のボーナスを得る。

《不死身の熱狂者》（戦闘）Deathless Zealot

最も重傷の傷だけが君を止めることができる。

前提条件：【筋】13、【耐】17、オークまたはハーフオーク、《不死身の達人》、《不死身の入門者》、《不屈の闘志》、《持久力》、《鉄の皮膚》**、基本攻撃ボーナス＋12。

利益：君に対するクリティカル・ヒットを確定させるためにクリーチャーはダイスを2回振り、最も低い結果を受け入れなければならない。

《伏せ射撃》（戦闘）Prone Shooter

伏せ状態の間、クロスボウまたは火器を使う時に、君は照準を安定させるために地面を利用する。

前提条件：クロスボウまたは火器への《武器熟練》、基本攻撃ボーナス＋1。

利益：君が君のターンの最後で伏せ状態であったならば、君は《武器熟練》しているクロスボウまたは火器によって伏せ状態での遠隔攻撃ロールへのペナルティを無視することができる。

特記事項：君が《伏せ投石》特技を持っているならば、《武器熟練：スリング》はこの特技の《武器熟練》前提条件を満たすと見なされ、君はこの特技の利益を、君が《武器熟練》を持っているスリングを使って行う攻撃ロールに適用することができる。

《伏せ投石》（戦闘）Prone Slinger

君の横からのスリング投石は、君が伏せている時でさえ弾や石を撃ち出すことを可能にする。

利益：君は伏せ状態で遠隔攻撃を行うためにスリングを使用することができる。

通常：伏せ状態で使用できるの遠隔武器はクロスボウと火器だけである。

《舞台戦闘員》（戦闘）Stage Combatant

君は舞台と非致死の戦闘の体得者だ。

前提条件：《武器熟練》、基本攻撃ボーナス＋5。

利益：君が《武器熟練》を修得している武器によって攻撃を行う時、ダメージを与えない攻撃または非致傷ダメージを与える攻撃を行うことを試みるならば、君は攻撃ロールにペナルティを受けることはない。

通常：ダメージを与えない攻撃または非致傷ダメージを与える攻撃を行う時、君は攻撃ロールに－4ペナルティを受ける。

《二つ名たる発露》（気概）Signature Deed

君は特定の発露を行うことで知られており、非常に簡単にそれを行うことができる。

前提条件：“気概”のクラス特徴、ガンスリンガー11レベル。

利益：君が利用できる発露を選択すること、選択した発露を君が行う時、気概を消費したと見なされる。君は1以下の気概ポイント（最小0）のために、この偉業を行うことができる。発露を実行するために必要であった気概の量が0まで減少したならば、君が1気概ポイントを持っている限り、君は通常の動作コストを支払ったとしてこの発露を実行することができる。

《不調和の声》Discordant Voice

精密な音色を大声で歌うことによって、味方武器に調和しない振動を走りぬけさせる。

前提条件：“バードの呪芸”のクラス特徴、〈芸能：朗誦〉または〈芸能：歌唱〉10ランク。

利益：君が擬似呪文のあるいは超常の効果をつくりだすためにバードの呪芸を使っているときはいつでも、君から30フィート以内の味方は成功した武器攻撃に［音波］による1d6ポイントの追加ダメージを与える。武器が与えるかもしれない他のエネルギー・ダメージとこのダメージは累積する。射出武器は矢弾にこの追加ダメージを付与できるが、君から30フィート以内の目標に命中したときにのみこの追加ダメージは適用される。

《船乗りの足運び》Sea Legs

船に乗っている間に動き回るため、君は船乗りの生れつきの才能を持っている。

前提条件：〈職能：船乗り〉5ランク。

利益：君は〈軽業〉、〈登攀〉、〈水泳〉判定に＋2のボーナスを得る。

《振り払い》（チームワーク）Shake It Off

君は仲間を支え、彼らが不自由な効果の影響下から脱するのを手伝う。

利益：この特技を持つ1人以上の仲間に君が隣接している時、君はセーヴィング・スローにそのような仲間の人数分のボーナスを得る（最大で＋4）。

《粉砕打撃》（戦闘）Crushing Blow

君の集中は、君が敵の防御を打ち壊すことを可能にする。

前提条件：《素手打撃強化》、《朦朧化打撃》。

利益：君は全ラウンド・アクションとして《朦朧化打撃》を試みることができる。試みが成功したならば、君は目標を朦朧化させる代わりに1分間、目標のACを君の【判断力】修正値と等しい数だけ減少させる。このペナルティは他の《粉砕打撃》によって適用されたペナルティと累積しない。

《蛇の型》（戦闘、スタイル）Snake Style

君は君の敵の全ての動きを見て、それからその防御をすり抜け穿つ。

前提条件：《素手打撃強化》、〈軽業〉1ランク、〈真意看破〉3ランク。

利益：君は〈真意看破〉判定に＋2のボーナスを得、そして君の素手打撃によって刺突ダメージを与えることができる。君が《蛇の型》特技を使っている間、相手が近接または遠隔攻撃によって君を目標とする時に、君は割り込みアクションを消費して〈真意看破〉判定を行える。君はその結果を、された攻撃に対する攻撃ACか接触ACとして使うことができる。君は立ちすくみ状態ではなく攻撃に気がついていなければならない。

通常：素手ダメージは殴打ダメージを与える。

《蛇の牙》（戦闘）Snake Fang

君は、その警戒をゆるめた相手への攻撃を解き放つことができる。

前提条件：《迎え討ち》、《素手打撃強化》、《蛇の横ばい》、《蛇の型》、〈軽業〉6ランク、〈真意看破〉9ランク。

利益：君が《蛇の型》を使用している間、君に対し相手の攻撃が失敗した時、君は機会攻撃としてその相手に対し素手打撃を行うことができる。この機会攻撃が命中したならば、君は同じ相手に対し別の素手打撃を行うために割り込みアクションを使用することができる。

《蛇の横ばい》（戦闘）Snake Sidewind

君の鋭敏な蛇行する移動は、君の戦いを予期しづらくする。

前提条件：《素手打撃強化》、《蛇の型》、〈軽業〉3ランク、〈真意看破〉6ランク。

利益：君は〈軽業〉判定と足払い戦技に対する戦技防御値、伏せ状態となるのを避けるためのセーヴィング・スローに＋4ボーナスを得る。君が《蛇の型》を使っている間、素手打撃によってクリティカル可能状態に

なったときのクリティカル確定の攻撃ロールの代わりに〈真意看破〉判定を行うことができる。君が素手打撃によってクリティカル・ヒットを得た場合はいつでも、君が他に違った形でこのラウンドを移動していたとしても、5 フィート・ステップを行うために割り込みアクションを使用することができる。

通常：君がこのラウンド違う形で移動していなければ 5 フィート・ステップを行うことができる。

《防御的武器訓練》（戦闘）Defensive Weapon Training

君は特定の種別の武器からどのように自身を防御するかを知っている。

前提条件：【知】13、基本攻撃ボーナス＋ 5。

利益：ファイターの武器修練のクラス能力表から武器種別（肉体武器を除く）を選択すること。相手がその種別の武器を使って君を攻撃する時に、君は AC に＋ 2 の回避ボーナスを得る。もし君が武器修練のクラス特徴を持ち、特技で選択した武器種別を選択しているならば、この特技からの回避ボーナスは＋ 3 に増大する。

特記事項：君はこの特技を複数回取得することができる。効果は累積せず、この特技を取得するたび、それは新しい武器グループに適用される。

《防御破り》（戦闘）Break Guard

君は攻撃する時、相手の防御をふさぐために君の 2 つの武器のうちの 1 つを使うことができる。

前提条件：【敏】15、【知】13、《攻防一体》、《武器落とし強化》、《二刀流》。

利益：君が 2 つの武器を振るう間、相手を武器落としするために 1 つの武器を使い成功した時はいつでも、君は即行アクションとしてもう一方の武器をつかって武器落としを試みた相手を攻撃することができる。

《骨砕き》（戦闘）Bonebreaker

君の相手が攻撃に対し適正に防御できない時、君の精密な素手攻撃は骨を折り、組織を引き裂く。

前提条件：【敏】13、《組みつき強化》、《素手打撃強化》、《顎砕き》、《朦朧化打撃》、〈治療〉9 ランク。

利益：組みつかれた状態、無防備状態、または朦朧状態である相手に対して、君が《朦朧化打撃》を試み、成功した時、他の《朦朧化打撃》の効果を諦めることによって、君はその相手へ 1d6 の【筋力】または【敏捷力】ダメージを与えることができる。

《滅ぼし時間追加》Extra Bane

君は通常よりも頻繁に滅ぼし能力を使用することができる。

前提条件：“ 滅ぼし ” のクラス特徴。

利益：君は 1 日あたり 3 ラウンド追加で “ 滅ぼし ” の能力を使用することができる。

《マーリドの型》（戦闘、スタイル）Marid Style

君は氷水の蔓を召喚し、遠くから敵を打つ。

前提条件：【耐】13、【判】15、《エレメンタルの拳》**、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス＋ 9 またはモンク・レベル 5。

利益：君は 1 日あたり追加で 1 回《エレメンタルの拳》（『 Advanced Player's Guide 』158 ページ）の使用回数を得る。［冷気］ダメージを与えるためにこのスタイルと《エレメンタルの拳》を使う間、君は［冷気］ダメージ・ロールに君の【判断力】修正値と等しいボーナスを得て、君の素手打撃による攻撃範囲は 5 フィート増加する。

《マーリドの魂》（戦闘）Marid Spirit

君は冷気エネルギーを操り自身を保護し、敵を凍らせる。

前提条件：【耐】15、【判】15、《エレメンタルの拳》**、《マーリドの型》、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス＋ 11 またはモンク 9 レベル。

利益：君は 1 日あたり追加で 1 回《エレメンタルの拳》（『 Advanced Player's Guide 』158 ページ）の使用回数を得る。《マーリドの型》を使っている間、君は君の基本攻撃ボーナスかモンク・レベルのどちらかより高い方に等しい［冷気］に対する抵抗を得る。AC に【敏捷力】ボーナスを足すことができないとき、この抵抗は適用されない。AC に【敏捷力】ボーナスを足すことができないとき、この抵抗は適用されない。君の《エレメンタルの拳》から［冷気］ダメージを受けるクリーチャーは頑健セーヴ（DC 10 ＋君のキャラクター・レベルの 1/2 ＋君の【判】修正値）に成功しなければ 1d4 ラウンドの間、氷によって絡みつかれた状態となる。そして氷は 15 ＋君の基本攻撃ボーナスかモンク・レベルのどちらかより高い方に等しい破壊 DC を持ち、君の基本攻撃ボーナスかモンク・レベルのどちらかより高い方の 3 倍に等しいヒット・ポイントを持っている。氷を破壊するか、割ることで絡みつかれた状態は終了する。

《マーリドの氷撃》（戦闘）Marid Coldsnap

君は水流を招来することで敵たちを撃ち、彼らを骨の髄まで凍えさせることができる。

前提条件：【耐】15、【判】17、《エレメンタルの拳》**、《マーリドの魂》、《マーリドの型》、《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス＋ 13 またはモンク・レベル 11。

利益：《マーリドの型》を使っている間、標準アクションとして《エレメンタルの拳》（『 Advanced Player's Guide 』158 ページ）の使用回数を 2 回分消費し、30 フィートの直線上の中に極寒の水を解放することができる。直線上に捕まったクリーチャーは君の素手打撃ダメージ＋［冷気］ダメージを君の《エレメンタルの拳》から受け、《マーリドの魂》特技に従って氷によって絡みつかれた状態となる。反応セーヴ（DC 10 ＋ 君のキャラクター・レベルの 1/2 ＋ 君の【判断力】修正値）に成功するとダメージは半減し、絡みつかれた状態とならない。

《導きの手》Guided Hand

君の神格は、君が神格の好む武器によって行うどのような打撃でも祝福する。

前提条件：“ エネルギー放出 ” のクラス特徴、《エネルギー放出の一撃》、君の神格が好む武器への習熟。

利益：君の神格が好む武器によって行う攻撃ロールに、君の【筋力】または【敏捷力】修正値の代わりに、君の【判断力】修正値を使用することができる。

《報いの烙印》Branded for Retribution

君は君の滅ぼし武器によって敵に烙印を押し、敵を味方の攻撃で傷つきやすくする。

前提条件：“ 滅ぼし ” のクラス能力

利益：標準アクションとして、君の滅ぼしのクラス特徴の 3 ラウンド分を消費し、滅ぼしによって影響された武器によって近接接触攻撃を行いそれが命中したならば、目標はダメージを受ける代わりに君の次のターン開始時まで烙印を押される。この烙印が残っている間、君の仲間が烙印を持つクリーチャーを攻撃する時、彼らの武器は君の武器に吹き込まれている滅ぼしの能力を持つとして扱う。

《朦朧化押さえこみ》（戦闘）Stunning Pin

君は押さえ込まれた状態の敵を、一時的に無力化させる事ができる。

前提条件：《組みつき強化》、《素手打撃強化》、《朦朧化打撃》。

利益：君が相手を押さえこむ時はいつでも、君はその相手に対して即行アクションとして《朦朧化打撃》を試みることができる。

《野外修理》Field Repair

君は職人道具の恩恵無しでさえ実用的に君の壊れた武器または鎧を修理することができる。

前提条件：〈製作〉4 ランク。

利益：君が破損状態のアイテムを製作するのに適切な〈製作〉技能を修得しているならば、君は〈製作〉技能判定に原材料費と即席で作られた工具を使うためのペナルティなしでそのアイテムを修理することができる。君が 1 日を費やすならば、アイテムは 1 ヒット・ポイントに加えその本来のヒット・ポイントの 4 分の 1 を取り戻す。またそれが破損状態となった原因が、火器が暴発したまたは事故を被っていた攻城兵器であるか、壊れやすい武器品質（またはいくつかの類似している品質）を持っているためであるならば、君は、そのアイテムを製作するのに必要とする DC（下記の表を参照）によって製作判定を行うことができる。判定が成功したならば、アイテムは破損状態を失う。

通常：間に合わせに作られた工具は〈製作〉判定に－ 2 ペナルティを与える。修理するために、アイテムは原料を必要とする。

表：新しいアイテムの製作 DC

アイテム	製作技能	製作 DC
壊れやすい、その他の特殊能力を持つ武器	武器または弓	通常の DC － 5
片手火器	火器	20
両手火器	火器	20
攻城火器、ヘヴィ	火器	25
攻城火器、ミディアム（訳注：おそらく標準のこと）	火器	30
攻城火器、ライト	火器	35
遠隔攻城火器、ヘヴィ	攻城兵器	20
遠隔攻城火器、ミディアム（訳注：おそらく標準のこと）	攻城兵器	25
遠隔攻城火器、ライト	攻城兵器	30

《野性的な戦闘訓練》（戦闘）Feral Combat Training

君は君の種族能力またはクラスの特徴から肉体武器に依存する武術の型を教えられた。

前提条件：《素手打撃強化》、選択した肉体武器への《武器熟練》。

利益：君の肉体武器を 1 つ選択すること。選択した肉体武器を使用する間、君は素手打撃を増強する効果と《素手打撃強化》を前提条件に持つ特技の効果を適用することができる。

特記事項：君がモンクであるならば、君は " 連打 " クラスの特徴に、選択した肉体武器を使うことができる。

《野蛮な演武》（戦闘、演武）Savage Display

With your victory and a roar、you push yourself on with increased savagery。

前提条件：《威圧演舞》。

利益：演武判定を行うために、君が即行アクションを使う時に、君は演武判定に＋ 2 ボーナスを得て、君の次のターンの終わりまでダメージ・ロールに＋ 1d6 のボーナスを得る。この追加ダメージは精密性によるダメージではない。

《闇討ち》（戦闘）Moonlight Stalker

君は君の攻撃を隠すために影を使うことに熟達している。

前提条件：【知】13、《無視界戦闘》、《攻防一体》、〈はったり〉3 ランク、暗視または夜目の種族特徴。

利益：君が相手から視認困難を得ている間、君はその相手への攻撃とダメージ・ロールに＋ 2 ボーナスを得る。

《闇討ち体得》（戦闘）Moonlight Stalker Master

君は闇を通りぬけ、相手の強打を滑るように上手く逃げて置き去りにする。

前提条件：【知】13、《無視界戦闘》、《攻防一体》、《フェイント強化》、《闇討ち》、《闇討ちフェイント》、〈はったり〉9 ランク、暗視または夜目の種族特徴。

利益：君が視認困難を得ている間、相手の君に対する失敗確率は 10% 増加する。相手が視認困難のため攻撃に失敗したならば、君は割り込みアクションとして 5 フィート移動する事ができる。この移動は機会攻撃を誘発せず、5 フィート・ステップとして数えない。

《闇討ちフェイント》（戦闘）Moonlight Stalker Feint

君はとても迅速に影を通りぬけて打撃を行うので、君の相手はかろうじて君の攻撃に反応する。

前提条件：【知】13、《無視界戦闘》、《攻防一体》、《闇討ち》、〈はったり〉6 ランク、暗視または夜目の種族特徴。

利益：1 ラウンドに 1 回、君が視認困難を持っている相手に対してフェイントをかける時、即行アクションとして〈はったり〉判定を行う事ができる。

通常：フェイントは標準アクションを必要とする。

《離脱攻撃》（戦闘）Disengaging Shot

急な退却を行う前に、君は最後に 1 度攻撃を行う。

前提条件：【知】13、《攻防一体》、《離脱フェイント》、《回避》、《フェイント強化》、《強行突破》。

利益：君が《離脱フェイント》や《離脱集団フェイント》を使うときはいつでも、君がフェイントに成功した 1 体の敵に対して 1 回の近接攻撃を仕掛けてよい。その敵はこの攻撃に対して AC への敏捷ボーナスを失う。

《離脱集団フェイント》（戦闘）Disengaging Flourish

君の相手の気を散らすことは、君に迅速に退却する機会を与える。

前提条件：【知】13、《攻防一体》、《離脱フェイント》、《フェイント強化》。

利益：標準アクションとして、君を機会攻撃範囲に収めている敵それぞれに対して〈はったり〉判定を行うこと。少なくとも 1 体の敵に対して成功したら、君は自分の移動速度で移動できる。この移動は君がフェイントに成功したどの敵からも機会攻撃を誘発しない。

《離脱フェイント》（戦闘）Disengaging Feint

君は、戦闘から離れるためにフェイントをかけることができる。

前提条件：【知】13、《攻防一体》、《フェイント強化》。

利益：標準アクションとして、〈はったり〉を使って 1 体の敵に対するフェイントを行うこと。フェイントに成功したら、相手の AC への敏捷ボーナスを失わせる代わりに、君は移動開始時に相手の機会攻撃範囲のマス目から出る際の機会攻撃を誘発することなく自分の移動速度で移動することができる。

《竜の型》（戦闘、スタイル）Dragon Style

君はこれらの大きな生き物から、竜の魂、増加する偉大な回復力、及び荒々しさを恩恵として呼び出す。

前提条件：【筋】15、《素手打撃強化》、〈軽業〉3 ランク。

利益：君がこのスタイルを使っている間、君は睡眠効果、麻痺効果、及び朦朧化効果に対して行うセーヴィング・スローに＋ 2 ボーナスを得る。君が突撃するか疾走するか撤退する時に、君は移動困難な地形を無視する。君は仲間が占めているマス目を通過して突撃を行うことができる。さらに

君はあるラウンドでの君の最初の素手打撃のダメージ・ロールに君の【筋力】ボーナスの 1.5 倍を追加することができる。

通常：君は突撃で移動困難な地形を抜けたりすることはできず、仲間が占めているマス目を通過して突撃を行うこともできない。素手打撃では君は通常【筋力】ボーナスをダメージ・ロールに追加する。

《竜の蛮行》（戦闘）Dragon Ferocity

君は竜の力をもって攻撃する。君の強力な打撃は敵に恐怖を叩き込む。

前提条件：【筋】15、《素手打撃強化》、《竜の型》、《朦朧化打撃》、〈軽業〉5 ランク。

利益：《竜の型》を使っている間、君は君の【筋力】ボーナスの半分と等しいボーナスを素手打撃のダメージ・ロールに得る。このスタイルを使っている間、君が相手に対してクリティカル・ヒットを与えるか《朦朧化打撃》の試みを成功させた時に、1d4 ＋君の【筋力】ボーナスに等しいラウンド相手を怯え状態にする。

特記事項：君が《エレメンタルの拳》（Advanced Player's Guide 158 ページ）特技の前提条件を満たしていなくとも、この特技を修得することを可能にする。君がその特技の前提条件を満たしていないなら、君は特技が提供するダメージ種別の 1 つを選択しなければならず、君が特技の通常の前提条件を満たすまで《エレメンタルの拳》攻撃で選択したダメージ種別だけを使用することができる。四象拳士（Advanced Player's Guide 112ページ）のモンクであるかのように、この特技を持つモンクは《エレメンタルの拳》を使うことができる。

《竜の咆哮》（戦闘）Dragon Roar

竜の魂は君の中で湧き出て、力強き咆哮として前に現れ爆発する。

前提条件：【筋】15、《素手打撃強化》、《竜の型》、《朦朧化打撃》、〈軽業〉8 ランク。

利益：君は 1 日あたり追加で 1 回《朦朧化打撃》の使用回数を得る。《竜の型》を使っている間、標準アクションとして《朦朧化打撃》の回数 2 回分を消費することによって、15 フィートの円錐形の中で脳を震わせる咆哮を解放することができる。円錐形に捕まったクリーチャーは君の素手打撃ダメージを受け、1d4 ラウンド怯え状態となる。意志セーヴ（DC 10 ＋君のキャラクター・レベルの 1/2 ＋ 君の【判断力】修正値）に成功するとダメージは半減し、怯え状態とならない。

特記事項：君が《エレメンタルの拳》（Advanced Player's Guide 158 ページ）を修得しているならば、君は円錐形に捕まった相手に《エレメンタルの拳》のダメージを与えるため、その特技の使用回数を消費することができる。このダメージはセーヴに成功しても半減することはできない。

《領域打撃》（戦闘）Domain Strike

君は素手打撃の一部として君の敵に領域能力を解放する。

前提条件：" 領域 " のクラス特徴、《素手打撃強化》。

利益：君がこの特技を修得する時に、1 人の相手にのみ影響する 1 つの領域能力を選択すること。君が相手に対して素手打撃を成功させれば、素手打撃ダメージを与えることに加え、即行アクションとして選択した領域能力の効果を相手に与えることができる。この行動は機会攻撃を誘発しない。

特記事項：君はこの特技を複数回取得することができる。君がこの特技を取得するたび、それは違う領域能力に適用される。

《両手投擲》（戦闘）Two-Handed Thrower

君は両の手と強い力を使って武器をぶん投げ、ときには旋回する技まで使って、恐ろしい速さで君の武器を飛ばす。

前提条件：【筋】15。

利益：片手、または両手武器を投擲するために、君が 2 つの手を使う時はいつでも、君の【筋力】ボーナスの 1.5 倍に等しいボーナスをダメージ・ロールに得る。どのような武器でも投擲するために 2 つの手を使うことは標準アクションである。君がまた《早抜き》特技を持っているならば、君は両手武器を完全な攻撃回数を用いて投擲することができる。

通常：君は利用可能な手に関係なく【筋力】ボーナスを投擲武器ダメージに追加する。両手武器を投げることは全ラウンド・アクションである。

《罠使いの準備》Trapper's Setup

君は災害または罠をバネで跳ね返らせる丁度よい瞬間まで待つ、生まれつきの才能を持っている。

前提条件：〈製作：罠〉5 ランク。

利益：君が相手に対し手動で罠を作動させる時、その罠は近接攻撃ロールに＋ 2 の状況ボーナスまたはそのセーヴィング・スロー DC に＋ 2 状況ボーナスのどちらかを得る。

戦闘を体得する

はじめに Introduction

戦闘とは単に自分を斬りつけることなく剣を振り回す方法を知るということ以上のものである。ある者にとっては、それは最後の手段であり、他のあらゆる選択肢が潰えた場合の悲しむべき緊急避難であり、絶対的に必要なわけではないいっとき腰を落ち着けるための道具である。別の者にとっては、それは万能薬であり生きる術――あらゆる問題を解決し、自分の仲間と冷淡な宇宙の過酷な住人に対して屹立することで自らの価値を証明するための手段である。熟練したウォリアーの手にかかれば、剣はもはや単なる先の尖った長い鋼ではなく、クラブでさえ折れた枝以上のものである。これらの物体は厳粛な、そしてときには残忍な武術の道具となり、最も偉大なバードのように芸術に卓越するかのようにあらゆる点で実践者と一体になる。そのような戦いの従者たちの多くは、戦闘は武芸者の敬意を刺激するだけではないが、それを集めることにかけて唯一のものとして、追求する価値を持つ唯一の芸術であるというかもしれない。戦闘は文明の最古の取引であり、表現の一形態であり、そして我々が石と棒を手にした最初の日よりどれほど遠ざかったかに関係なく、我々を定義する出来事を形成し続けてきた。文明社会は流血を忌み嫌っていると主張するかもしれないが、しかしその同じ流血が――あるいはその脅威が――我々を監視し、理想を維持するための自由を与えている。

Pathfinder Roleplaying Game はヨーロッパの影響をうけたファンタジーの設定の多くに共通する武器と防具の種類の幅広い選択肢とともに、ほとんどの戦闘をシミュレートできる堅牢なシステムを提示しているが、このセクションは中世ヨーロッパの住人には奇妙で異国風に見えたであろう土地に歴史的に関係している新しい武器を豊富に紹介するだけでなく、標準的な戦闘ルールに奥行きを加えるために GM とプレイヤーの双方に新たな選択肢を提供する。

以下に含まれる主要な項目とサブシステムはこのセクションにまとめられている。

東洋の防具と武器 Eastern Armor and Weapons

ほとんどのファンタジー・ロールプレイング・ゲームのプレイヤーにとって、中国、日本、韓国、インド、およびフィリピンのようなアジアの武器は長い間強力な魅力と神秘性を持ち続けてきた。主に中世ヨーロッパに似通った設定を使用している場合でさえ、そこには東洋の防具と武器の優雅さと特殊性――そして場合によってはその使い手の強力な伝統と規律――について、すべての背景にプレイヤーとキャラクターを呼び起こす何かがある。

このセクションは東洋の鎧の説明から始まる。戦闘のイメージのいくつかは、伝統的なオオヨロイに身を包んだサムライが戦場を横切って突撃し、獰猛なカブト・ヘルメットが伝説や悪夢のクリーチャーのようにその容貌を覆っているといったように典型的である。しかし東洋の鎧はサムライの簡素なラメラーよりもはるかに多く存在する。儀礼的なシルケン・アーマーからフォーミラー・アーマーや重たいストーン・コートまで、このセクションは分類の広範な説明を提供する。

次に、このセクションは上記の参照された文化から引き出された、多くは完全にモンクに適しているが、様々なキャラクター・クラスにすべてに有用な新しい武器の一群を提供する。このセクションで紹介される武器は名誉あるサムライの伝説的なカタナとワキザシから宮中の工作員やアサシンのファイティング・ファンとポイズンド・サンド・チューブまで、単純でありながら電光石火のトンファからベルトとして巻いて着用できるほど柔軟に形成した金属リボンである奇怪なウルミ・ウィップソードにまで及ぶ。

キャラクターはこれらの拡張された選択肢を活用するにあたり、東洋を彷彿とさせるクラス――ニンジャやサムライのような――であったり、あるいはアジア風ファンタジーに影響を受けた国の背景を持つことを常に必要とするわけではない。英雄の冒険の過程で標準的ではないか特殊な武器を獲得するか、あるいは親類や謎めいた過去を持つ導師から継承するのが、その他のヨーロッパ風のキャラクターがその背景を拡張して群衆から際立つための簡単な方法である。色々な意味で、何の変哲もないクサリガマで戦うキャラクターは魔法のロングソードで戦う彼の敵や崇拝者から特別視されるかもしれないし、珍しいものとして観衆の印象に残る武器は剣闘士やその他の演武者が舞台において自身を際立たせるのに大いに役立つ――これらの戦士がその戦いのためにしばしば奇妙で独特の武器や防具を選ぶ主な理由の 1 つである。

この特殊性はまた戦闘に用いる際に非常に現実的な利点も提供する：ある特定の武器を以前に見たことがない場合、その敵はこれに対して効果的に防御することが極めて難しく、そしてこのセクションで紹介される新しい武器のほとんどは相手にすぐにそれと明らかにはならない独特であるか特殊な用途と戦術を持っている。

火器 Firearms

銃はファンタジーのゲーム中に最も物議をかもす話題の一つである。GM とプレイヤーの意見はクロスボウよりも複雑ないかなる武器の使用も拒否する伝統主義者から、激怒するオークの族長を制止するための最善の方法は信頼のおけるリヴォルヴァーの輪胴から 6 つの装弾すべてを灰緑色の皮に撃ちこむことであると信じているゲーム・グループにまで多岐に渡る。どちらも誤りである。火器は極めて慎重に導入されているが、それ自体は決してゲームを破綻させるものではない。どちらも必ずしも時代錯誤とは限らない――多くの科学的発見は確率に基づいており、ファンタジー世界におけるブレイクスルーが地球上で起こったのと同一の歴史上の時点で発生する、あるいは世界全体で同時に発生する必要があるとは述べられていない。地球上においては、中国は完全に機能する大砲、火炎放射器、および地雷を、ヨーロッパにおいても火薬が発見される以前から保有していた。近隣諸国、あるいは同一国内でさえ、弓や剣と同時に存在している銃の所持は完全に可能である。火器を発射する割合に応じて、単純な武器で武装したウォリアーが勝利するであろう多くの状況が間違いなく存在する。

本章の提示する火器のセクションはキャンペーンに火器を導入するために知る必要のあるすべてを網羅している。火器は黎明期の火器と発展した火器の種別に分かれ、同様に片手武器と両手武器に分かれる。散弾銃のようにペレッツを散布するように発射するスキャッターガン、単一のブリットを発射する単純なスラッグスロウワー、そしてその両方を可能とするいくつかの武器が存在する。ルールには不発と修理、装填と矢弾、隠蔽あるいは不適切なサイズの武器、魔法の武器の特殊能力と火器に特化した矢弾、そしてそれ以上のものが含まれている。おそらく最も重要なことは、銃の技術とそれらが社会に登場する様々な段階についての説明が、各段階に適した武器の示唆とともに存在することである。

剣闘士の武器 Gladiator Weapons

古代ローマ以降からの流血のスポーツに触発された、これらの標準的ではない、時には奇怪な武器は賭け格闘試合の戦士やあらゆる種類の演武者に最適である。王の宮廷のために命知らずの武道特技を実行するにせよ、

みすぼらしいスラム街の喧嘩小屋で自らの人生のために戦うにせよ、これらの武器が観衆の息を飲ませるのは確実である。インドのマドゥ――鋭く削ったレイヨウの角を組み合わせた特殊な盾――から刃の拳であるシゾールや、どんな人型生物の腕よりも遠く真っ直ぐにジャヴェリンを飛ばす単純なアメントゥムまで、これらの武器はすべてを見たつもりになって飽き飽きしているファイターに異国趣味の爆発と発見のスリルを容易に与えることができる。

原始的な防具と武器 Primitive Armor and Weapons

誰もが自らの武器と防具を鋼鉄から作り出すことを選択する――あるいは許されているわけではない。このセクションでは原始的な武器と防具を極めて詳細に紹介しており、壊れやすい武器特性の導入から始まり、石、骨、青銅、黄金、および黒曜石で作られた従来の武器と防具のためのルールの紹介へと続く。それから、多くの確立された文明よりも原始的な文化においてより一般的である多数の武器を紹介する。アトラトルと呼ばれる投擲兵器はジャヴェリン大のダーツを飛ばすし、グレート・テルビーチェと呼ばれるサメの歯が並んだ長いクラブは鎧と肉を突き破るのに驚くほど効果的である。未開の土地に向かうウォリアーにはいわゆる“原始的な”武器を過小評価する余裕はない――そしてプレイヤーは原始的な背景に由来するか、あるいはより積極的に多くの現代社会の罠を拒絶する勇敢なウォリアーにぴったりの決定を行うことができる。

決闘 Duel

名誉の競技は、多くの文化において時代を超えた伝統であり、学生や裕福な貴族の気軽な小競り合いから、階層を確立し単一の戦闘を通じて戦い全体を沈める経験豊富なウォリアーの致命的で深刻な問題にまで及ぶ。このセクションでは様々な儀式と名誉とほとんどの決闘に内在する得点化のルールを探るとともに、競技の特別な仕組みとして決闘受け流し、決闘回避、決闘相殺、および決闘不屈といった新しい動作を含んでいる。

演武 Performance Combat

すべての戦いが何をしてでも勝利するものではない。時には最後に殴ったかどうかではなくどのように見えたかがより問題になる。このセクションはすべての賭け格闘試合の戦士と剣闘士――あるいは戦場において支配者たる女王に印象づけることを望む地元のチャンピオンや生まれの卑しい英雄――のための、流血よりも賞賛のための戦闘をシミュレートするために設計された新しいサブシステムのルールを提供する。ここでは様々な種類の演武――最も上品な展覧会から無慈悲な流血のスポーツまで、奥部屋の賭け試合から暗黒街の通過儀礼的な戦いまで――のみならず、群衆の反応に関するルール、および状況に関わりなく自分の陣営に見物人を引き込む方法を網羅する

攻城兵器 Siege Engines

あらゆる攻城戦における最悪の――あるいは最善の――瞬間の一つは、恐怖に襲われた城の守備兵がその城壁から外を眺めると、こちらに向かってのたりのたりと容赦無く迫り来る攻城兵器の様子が見えてしまったときである。このセクションではバリスタやその同類のような直射武器と、カタパルトのような弧をなす曲射武器を含め、戦争用の巨大で恐るべき兵器によって要塞攻撃を実行するために知る必要のあるすべてを提供する『Core Rulebook』で紹介されている仕組みを拡張する。これらの厳密な中世の機械的構造物に加えて、このセクションはまたこれらのより高度な後継機である巨大な恐るべき攻城火器と火炎放射器を網羅している。このセクションに追加されるのは、直接の要塞攻撃に有用な装備（シージ・タワー、ブリッジ、および拡大されたラダーなど）のためのルール、攻城兵器用の特殊な矢弾、およびの門や壁のような要塞の特定の箇所への攻撃のためのルールである。

東洋の防具と武器 Eastern Armor and Weapons

Pathfinder Roleplaying Game におけるほとんどの武器は、中世ヨーロッパの武器や西洋ファンタジーの伝統から着想を得ているが、板金鎧の騎士が振るう剣以外にも、世界には多くの武器と鎧が存在する。以下のセクションではアジアの武道の伝統から引き出された、異国風のキャラクターによって使用されるか、あるいは新たな要素として君のキャンペーンに導入するために準備された完璧な防具と武器のルールを紹介する。

東洋の防具 Eastern Armor

以下の種類の鎧の多くはいくつかの防具と組み合わせて調和する複数の部品から構成されている。例えば、チェイン・メイルをフォーミラー・アーマーと組み合わせる戦士というのは聞かない話ではない。各種のプレート・メイルだけが稀少となるか、アジア風の設定には馴染まないものになるだろう。

ドウマル / Do-Maru：ドウマル（胴丸）はすべてのサムライの防具の中で最も軽量であり、アーマード・コートのように胴まわりを包む。主にラメラーによって構成されており胸甲や袖を欠いている。このことによって重い鎧を用いるよりも大きな柔軟性を保つことができる。

フォーミラー・アーマー / Four-Mirror Armor：この鎧は共に使用される 4 枚の鋼鉄板と革の肩紐で構成されている。2 枚の円形の鋼鉄板が前面と背面を保護すると同時に、2 枚の小さな長方形の鋼鉄板が胴体の側面を覆う。フォーミラー・アーマーは更なる保護を提供するためにチェインメイルの上に着用され、チェインメイルのフードにトゲ付きの兜が付属する。

ハラマキ / Haramaki：ベリーウォーマーとも呼ばれるハラマキ（腹巻）は、チェインメイルや接合された鋼鉄板で裏打ちした簡単な絹の帯であり、腹に締めつけてこれを保護する。

キッコウ・アーマー / Kikko Armor：キッコウ・アーマー（亀甲鎧）は布に縫いつけられた鉄製の六角形の板によって構成されている。この板は布の層によって隠されていたり、そのまま露出していたりする。

クサリ・グソク / Kusari Gusoku：クサリ・グソク（鎖具足）はタタミドウ・アーマーに似ている；しかしながら、胸部装甲の代わりとしてカタビラ――チェイン・ジャケットの一種――を着用する。

ラメラー・アーマー / Lamellar Armor：ラメラー（薄片鎧）は様々な種類の素材の小さな板を細い紐を用いて平行なな列に繋ぎあわせた防具の種類である。ラメラーの板は漆塗りの革、角、あるいは石からさえ構成され得るが、鋼とより重い鉄が最も一般的である。ラメラー・アーマーは胸甲、脛当てなどのような部分的な部品、あるいはコート全体さえも含む、様々な形状に細工することができる。ラメラー・アーマーの特定のスーツおよび部品の特性は、その材質によって決定される。

ラメラー・キュイラス / Lamellar Cuirass：この鎧は共に結び付けられた漆塗りの革板で作られた軽量なブレストプレートと肩当てで構成されており、絹のシャツの上に装着する。

マウンテン・パターン・アーマー / Mountain Pattern Armor：マウンテン・パターン・アーマー（山文甲）は“山”の字の古代の象形文字に似た形の鋼の部品を噛み合わせた数百の小片で構成される中装鎧である。鎧にはその後、布や革を鋲で裏打ちする。マウンテン・パターン・アーマーは鎖帷子のように着用し、胴体、肩、太ももを覆う。

オオヨロイ / O-Yoroi：高位のサムライによってほぼ独占的に着用されるオオヨロイ（大鎧）――または“グレート・アーマー”――は、プレートとラメラーの要素の双方を含んだ様々な補助的な構成物によって成立する重装戦闘鎧である。それぞれの具足は特定の個人のために製作され、所有者の美学が示されている。完成すると具足は着色され、最終的な漆仕上げにより防水される。オオヨロイの中核は 2 つの部分――ワイダテ（脇楯）と呼ばれる右面の空いた部分の補強とキッコウの胸当て――からなる胸甲である。ワイダテの上部は鋼鉄板で覆われた革で構成されている。胸甲の革の肩紐――ワタガミ（肩上）と呼ばれる――は同様に金属板で覆われている *1 。胸甲に付属するのは、幅広のラメラーの肩当て、腕を守るキッコウの袖、パッド入りの絹のタイツの上に着用する漆塗りの鉄の脛当て、および股の防具を含むいくつかの補助的な部品である。それでも、各具足の所有者を特徴づける要素は階層化されたカブト・ヘルメット（兜）とそれに付随するホオアテ・マスク（頬当て）である。ホオアテ・マスクは硬化した革や金属で作ることができ、オニ、ドラゴン、あるいはその他の神話上の生物の恐ろしい形相を象っている。

シルケン・セレモニアル・アーマー / Silken Ceremonial Armor：儀式的な展覧用、あるいは時折（特に追加の利点があるわけではないにも関わらず）重装鎧の上に着用して使用されるこれらの長衣は、何層かの布と、複雑な金襴緞子の模様が織り込まれ金属の飾りボタンに覆われた絹の外層で構成されている。

ストーン・コート / Stone Coat：この重たいブレストプレートは石から作られたラメラーで構成されている。ストーン・コートはキッコウの脚の防具と一緒に着用される。

表：東洋の防具 Eastern Armor

防具	価格	鎧ボーナス	【敏】ボーナス上限	防具による判定ペナルティ	秘術呪文失敗率	移動速度 30 フィート	移動速度 20 フィート	重量
軽装鎧								
ハラマキ	3 gp	＋1	—	0	0%	30 フィート	20 フィート	1 ポンド
シルケン・セレモニアル・アーマー	30 gp	＋1	—	0	0%	30 フィート	20 フィート	4 ポンド
ラメラー・キュイラス	15 gp	＋2	＋4	0	5%	30 フィート	20 フィート	8 ポンド
ラメラー、レザー	60 gp	＋4	＋3	－2	20%	30 フィート	20 フィート	25 ポンド
中装鎧								
ドウマル	200 gp	＋5	＋4	－4	25%	20 フィート	15 フィート	30 ポンド
キッコウ・アーマー	30 gp	＋5	＋4	－3	20%	20 フィート	15 フィート	25 ポンド
ラメラー、ホーン	100 gp	＋5	＋3	－4	25%	20 フィート	15 フィート	30 ポンド
フォーミラー・アーマー	45 gp	＋6	＋2	－5	30%	20 フィート	15 フィート	45 ポンド
ラメラー、スチール	150 gp	＋6	＋3	－5	25%	20 フィート	15 フィート	35 ポンド
マウンテン・パターン・アーマー	250 gp	＋6	＋3	－4	30%	20 フィート	15 フィート	40 ポンド
重装鎧								
クサリ・グソク	350 gp	＋7	＋1	－7	35%	20 フィート	15 フィート	45 ポンド
ラメラー、アイアン	200 gp	＋7	0	－7	40%	20 フィート	15 フィート	50 ポンド
タタミドウ	1,000 gp	＋7	＋3	－6	35%	20 フィート	15 フィート	45 ポンド
オオヨロイ	1,700 gp	＋8	＋2	－6	35%	20 フィート	15 フィート	45 ポンド
ストーン・コート	500 gp	＋8	0	－7	40%	20 フィート	15 フィート	45 ポンド

タタミドウ / Tatami-Do：オオヨロイのより軽量な代替品としてサムライに着用されるタタミドウ（畳胴）は布の裏地を備えた 1 つの全身鎧の中に、金属のラメラーとキッコウの要素の双方を兼ね備えた全身を覆う鎧である。一般に折りたたむことのできるカブト・ヘルメットか装甲つきのフード、さらに腕、肩、および太ももの防具が含まれている。

東洋の武器 Eastern Weapons

太極拳の渦巻く鎖と複数の刃を備えた竿状武器から畏敬の念を想起させる神秘性を帯びた輝くサムライの刃まで、東洋の武道は幻想的な武器のイメージを呼び起こさせる。その独特の文化の中でさえさらに特殊な、これらの武器のいくつかは専門的な訓練を必要とし、その習得の秘密は人里離れた寺院と秘密の道場によって固く守られている。ほとんどの東洋文化において、武器はおそらくは文化的伝統や哲学を表す、単なる防御の手段以上のものである。それは社会的地位を表したり、一族や家の歴史を伝えるかもしれない。

このセクションには Pathfinder Roleplaying Game における東洋風ファンタジーのキャンペーンを実行するために必要な、すべての東洋の武器が含まれている。これらは中国、日本、韓国、インド、フィリピンなどの様々なアジア文化の中から選び抜かれている。

特殊 / Special：以下の武器のいくつかにはその説明の記述に加えて特殊な機能がある。新しい武器の特殊能力は以下の通りである。

防御 / Blocking：君はこの武器を防御的戦闘に用いるときに AC への＋ 1 盾ボーナスを獲得する。

致死 / Deadly：この武器でとどめの一撃を行う場合、その攻撃によってとどめの一撃の目標が死亡するかどうかを確認するための頑健セーヴィング・スローの DC を計算する際のダメージに＋ 4 を獲得する。

惑わし / Distracting：君はこの武器を振るっている間、戦闘中にフェイントを行うための〈はったり〉技能の判定への＋ 2 ボーナスを獲得する。

組みつき / Grapple：この種別の武器によるクリティカル・ヒットの成功時に、君はその攻撃の目標に組みつくことができる。使用者はその場合、フリー・アクションとして相手への組みつきのための戦技判定を試みることができる。君が組みつきを試みたクリーチャーが君を機会攻撃範囲に収めていない場合、この組みつきの試みはそのクリーチャーからの機会攻撃を誘発しない。君が組みつき武器によって目標に組みついている間、君は自身のターンに移動かそのクリーチャーにダメージを与えることしかできない。君は組みつきを維持するためにクリーチャーに隣接する必要はないが、君は依然として 組みつき状態 であると見なされる。君が武器の間合いの届かないように十分に離れて移動した場合、このアクションによる組みつきは終了する。

表：東洋の武器—軍用 Eastern Weapons—Martial

軍用武器	価格	ダメージ (S)	ダメージ (M)	クリティカル	射程	重量 [1]	タイプ [2]	特殊
軽い近接武器								
バタフライ・ソード	20 gp	1d3	1d4	19 ～ 20 ／× 2	—	1 ポンド	斬撃	モンク用
アイアン・ブラシ	2 gp	1d2	1d3	× 2	10 フィート	—	刺突	—
ジュッテ	8 gp	1d4	1d6	× 2	—	1 ポンド	殴打	武器落とし、モンク用
カランビット	2 gp	1d2	1d3	× 3	—	—	斬撃	—
ルンチュアン・タモ	5 gp	1d3	1d4	× 2	10 フィート	1 ポンド	刺突または斬撃	モンク用
シャン・ゴウ	6 gp	1d3	1d4	× 2	—	1 ポンド	斬撃	武器落としまたは足払い、モンク用
トンファ	1 gp	1d4	1d6	× 2	—	1 ポンド	殴打	防御、モンク用
ウーシュウ・ダーツ（5）	1 gp	1d2	1d3	× 2	10 フィート	—	刺突	モンク用
片手近接武器								
ブロードソード、ナイン・リング	15 gp	1d6	1d8	× 3	—	4 ポンド	斬撃	モンク用
ダブル・チキン・セイバー	12 gp	1d4	1d6	19 ～ 20 ／× 2	—	3 ポンド	斬撃	武器落とし、モンク用
シバット	2 gp	1d4	1d6	× 3	10 フィート	2 ポンド	刺突または斬撃	説明参照
両手近接武器								
フックト・ランス	3 gp	1d6	1d8	× 4	—	10 ポンド	刺突	間合い、足払い
モンクス・スペード	20 gp	1d4 ／ 1d4	1d6 ／ 1d6	× 2	—	12 ポンド	殴打または刺突または斬撃	双頭、モンク用
ナギナタ	35 gp	1d6	1d8	× 4	—	9 ポンド	斬撃	間合い
ノダチ	60 gp	1d8	1d10	18 ～ 20 ／× 2	—	8 ポンド	斬撃または刺突	待機
サンセツコン	8 gp	1d8	1d10	19 ～ 20 ／× 2	—	3 ポンド	殴打	防御、武器落とし、モンク用
ソード、トライポイント・ダブルエッジド	12 gp	1d8	1d10	× 3	—	14 ポンド	刺突	間合い
タイガー・フォーク	5 gp	1d6	1d8	× 2	—	8 ポンド	刺突	待機、モンク用
遠隔武器								
チューブ・アロー・シューター	3 gp	1d3	1d4	× 2	40 フィート	1/2 ポンド	刺突	—
バンブー・シャフト（10）	1 gp	—	—	—	—	1/2 ポンド	—	—
アロー、アイアンティップド・ディスタンス（20）	1 gp	—	—	—	—	4 ポンド	—	—
アロー、ホイッスリング（20）	2 gp	—	—	—	—	3 ポンド	—	—
ポイズンド・サンド・チューブ	1 gp	特殊	特殊	—	—	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、「～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）。

表：東洋の武器—特殊 Eastern Weapons—Exotic

特殊武器	価格	ダメージ (S)	ダメージ (M)	クリティカル	射程	重量	タイプ[2]	特殊
軽い近接武器								
ダン・ボン	1 sp	1d2	1d3	19 ～ 20 ／× 2	10 フィート	—	殴打	防御、モンク用
オーメイ・ピアッサー	3 gp	1d2	1d3	19 ～ 20 ／× 2	—	—	刺突	モンク用、本文参照
ファイティング・ファン	5 gp	1d3	1d4	× 3	—	—	斬撃または刺突	惑わし、モンク用
テッコウ・カギ（アイアン・クロー）	2 gp	1d2	1d3	× 2	—	—	刺突	武器落とし、本文参照
ワキザシ	35 gp	1d4	1d6	18 ～ 20 ／× 2	—	2 ポンド	刺突または斬撃	致死
片手近接武器								
カタナ	50 gp	1d6	1d8	18 ～ 20 ／× 2	—	6 ポンド	斬撃	致死
ナインセクション・ウィップ	8 gp	1d6	1d8	19 ～ 20 ／× 2	—	3 ポンド	殴打	防御、惑わし、モンク用、足払い
ウルミ	30 gp	1d6	1d8	18 ～ 20 ／× 2	—	6 ポンド	斬撃	惑わし
両手近接武器								
ボウ・スタッフ	1 gp	1d4	1d6	× 2	—	3 ポンド	殴打	防御、双頭、モンク用
カマ、ダブルチェインド	8 gp	1d4 ／ 1d4	1d6 ／ 1d6	× 2	—	4 ポンド	斬撃	双頭、モンク用、間合い、足払い
カタナ、ダブル・ウォーキング・スティック	50 gp	1d4 ／ 1d4	1d6 ／ 1d6	× 3	—	6 ポンド	殴打	双頭
クサリガマ（シックル・アンド・チェイン）	12 gp	1d2 ／ 1d4	1d3 ／ 1d6	× 2	—	3 ポンド	斬撃または殴打	双頭、モンク用、間合い、足払い、組みつき
キョケツ・ショゲ	6 gp	1d3	1d4	× 2	20 フィート	1 ポンド	斬撃または刺突	武器落とし、組みつき、モンク用、間合い
メテオ・ハンマー	10 gp	1d6	1d8	× 2	—	10 ポンド	殴打	間合い、足払い
ソード、セヴンブランチド	50 gp	1d8	1d10	× 3	—	7 ポンド	斬撃	武器落とし、モンク用
テツボウ	20 gp	1d8	1d10	× 4	—	10 ポンド	殴打	—
遠隔武器								
ロープ・ダーツ	1 gp	1d3	1d4	× 2	20 フィート	—	刺突	防御、惑わし、モンク用

[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、「～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）。

武器の説明 Weapon Descriptions

アロー、アイアンティップド・ディスタンス / Arrow, Iron-Tipped Distance：軍隊の長距離攻撃のために戦術的に用いられるこれらのアローには重い鉄の矢尻が取り付けられている。この矢尻は長距離の投射に役立つ一方で、アローが与えるダメージの有効性を低減する。アイアンティップド・ディスタンス・アローはボウの射程単位を 10 フィート増加するが、与えるダメージに射程単位ごとに－ 1 のペナルティを与える（最小 1 ポイントのダメージ）。これらは 20 本入の革の矢筒で販売されている。

アロー、ホイッスリング / Arrow, Whistling：これらのアローは特別に設計された溝が彫りこまれており、その矢羽根は矢の弾道の 500 フィート以内に聞こえる大音声の耳障りな音を発する。これらは 20 本入で販売されている。

バンブー・シャフト・アロー / Bamboo Shaft Arrow：バンブー・シャフト（竹箭）はアロー・チューブの矢弾として使用される 1 フィート長のアローである。即席近接武器としてスパイクト・ガントレットと同等のダメージを与えることもできる。これらは 10 本入の竹筒で販売されている。

ボウ・スタッフ / Bo Staff：ボウ・スタッフ（棒杖）はクオータースタッフに似ているが、やや細身で一端が円錐状になっており、防御的な道具と武器の両者を兼ねる。

ブロードソード、ナインリング / Broadsword, Nine-Ring：ナインリング・ブロードソード（九環刀）は青銅の刃のついた武器であり、その背に優れた切断力を加える追加の重量を提供する 9 つの重い輪を通している。

バタフライ・ソード / Butterfly Sword：バタフライ・ソード（胡蝶刀）は同一形状の一対の短剣からなり、単一の剣のように見せかけるため巧妙に互いの入れ子になっている。双方の武器を同時に抜くことができ、フリー・アクションとして分離して悪質かつ効果的にめった斬りに切り刻むために両手で使用することができる。その薄く幅広な刃はちょうど 1 フィートの長さに伸びる。バタフライ・ソードは組紐で覆われた硬材の剣把と使用者の手を守る金属製の D 字型の護拳を備えている。

ダン・ボン / Dan Bong：これらの短く鈍らな棒は素手の武道の技術を向上させるために手に握られる。ダン・ボン（短棒）は使用者に目標の圧覚点を押さえ相手を固定する能力を提供し、組みつきのための戦技に＋ 2 ボーナスを与える。

ダブル・チキン・セイバー / Double Chicken Saber：ダブル・チキン・セイバー（鶏刀鎌）の 3 フィート長の直刃の剣先端部は千鳥状に 2 つに湾曲し、背側には相手の手から武器を引き落とすのに使用することができる鋭利な爪を備えている。

オーメイ・ピアッサー / Emei Piercer：オーメイ・ピアッサー（峨嵋刺または点穴針）は素手の武道を補うために用いられる。オーメイ・ピアッサーは旋回させ保持するための、装備者の薬指で滑らせたときに高速で本体を回転させることのできる輪を備えた、8 から 10 インチ長の両端の尖った鉄の棘で構成される。この輪は使用者が武器落としを受けることを防ぎ、素手攻撃を刺突攻撃に変換する。

ファイティング・ファン / Fighting Fan：ファイティング・ファン（鉄扇）は廷臣の扇に似せて作られた道具であり、折りたたみ式の焼入れされた鋼の骨組みの上に伸ばされた折りたたまれた絹紙で構成されている。扇子は一般に相手を惑わす技術を用いる一対で使用される。扇の鋭い先端には毒を仕込むこともできる。

フックト・ランス / Hooked Lance：フックト・ランス（鉤槍）は 10 フィー

ト長の細身の竿状武器であり、相手の衣服や防具を引き破るために使用される頭部から突き出た追加の鉤を備えている。

アイアン・ブラシ / Iron Brush：アイアン・ブラシ（判官筆）は鋭い鉄の柄を備えた学者の筆の改良版である。ダメージはわずかだが、容易に隠蔽でき（使用者は自身の身体にアイアン・ブラシを隠すための〈手先の早業〉技能判定に＋2ボーナスを得る）、刺突武器として使用したり、短い距離を投擲したりすることができる。

ジュッテ / Jutte：ジュッテ（十手）は相手の武器を防ぎ押さえこむために使用することができる、金属製のフックを備えた警棒のような武器である。いくつかのヴァリエーションは鋭い金属製の棘や刃を先端に備えている。

カマ、ダブルチェインド / Kama, Double-Chained：この武器は8フィートの長さの鎖で接続された一対の鎌によって構成される。使用者はそれぞれの手に1つずつの鎌で武装しているかのように攻撃したり、1回の間合いのある攻撃を行うために鎖を伸ばすことができる。ロープを振り回すことにより、使用者は相手への武器落としや足払いのために鎌を振るうことができる。また、武器の一方を落とした場合、使用者は鎖を引くことでフリー・アクションによって取り戻すことができる。

カタナ / Katana：特にサムライのために構築されるカタナ（刀）は、複数の種類の鋼を用いた独特の鍛造手順を組み合わせて作り上げられる。その結果、この剣は最高の鋭さにも関わらず細身で、相手の頭部や四肢を切断することができる優雅な抜打ちができるように設計された緩やかに湾曲した刀身が有名である。細やかなバランスが取られているものの、この剣を習得することは困難である。キャラクターは軍用武器としてカタナを両手で使用することができるが、片手で使用するためには《特殊武器習熟：カタナ》特技を必要とする。

カタナ、ダブル・ウォーキング・スティック / Katana, Double Walking Stick：この単一の容器には一対で使用される完璧にバランスのとれた一対の同一形状の戦闘剣が隠されている。その名称にも関わらず、この剣はより短いワキザシに近似している。剣をその容器に隠している場合、この武器はクオータースタッフとして使用することができる。

カランビット / Kerambit：この小さな湾曲した引き切りのダガーは、持ち手の付け根に小指を通して固定するか髪に結びつけて着用するための金属の輪を備えている。比較的小振りである一方で、湾曲した刃は残忍な傷をもたらすことができる。容易に隠蔽される（使用者はカランビットを自身の身体に隠すための〈手先の早業〉技能判定に＋2ボーナスを得る）カランビットはニンジャとアサシン好みの隠し武器である。

クサリガマ / Kusarigama：クサリガマ（鎖鎌）は10フィートの細かい鎖で重たい金属球と接続された、利き手でない手に保持する鎌を備えている。分銅を高速で振り回して相手に命中させる一方で、鎌は足払い、突き刺し、および防御に使用することができる。

キョケツ・ショゲ / Kyoketsu Shoge：キョケツ・ショゲ（距跋渉毛）は本体とは別の雄鶏の蹴爪のように外側に突き出した小さな湾曲した鈎状の刃を備えた1フィート長の両刃の剣によって構成される。剣は10フィートの長さのロープで大きな鉄の輪に結び付けられている。剣は利き手でない方の手の近接武器、またはダガーのように投擲して使用することができ、ロープと輪は間合いつきの殴打武器として振り回して相手にぶつけることができる。

ルンチュアン・タモ（ヒドゥン・ダガー）/ Lungchuan Tamo (Hidden Daggers)：完璧にバランスのとれた投擲用の剣である一対の同一形状の細刃のダガーが、ただの棒のように見えるよう隠されている。

メテオ・ハンマー / Meteor Hammer：メテオ・ハンマー（流星錘）は10フィートの鎖に取り付けられた1つか2つの球形の錘で構成される。君は錘を振り回して相手の肉体にこれを巻きつける。メテオ・ハンマーを用いた足払いの試みに成功すると、君は相手を 伏せ状態 に転ばせるのではなく、自身に5フィート近づくようにたぐり寄せることができる。君はこの武器を2つの異なる方法で使用することができる：流星モードでは君はこの武器を双頭武器のように使用することができ、要塞モードでは双頭武器として使用することはできないが、間合いと AC への＋1盾ボーナスを獲得する。

モンクス・スペード / Monk's Spade：モンクス・スペード（月牙⊠）は竿状の双頭武器である。片側にはシャベルのような広く鋭利な刃が装備され、反対側には一対の牛の角のように外側に突き出た三日月型の刃を装備している。モンクス・スペードは多くのタイプのダメージを与えるのに用いられる。どのタイプのダメージを与えるかは使い方によって異なり、鋤側は殴打と斬撃を可能とし、三日月側は突き、斬り、そして突き刺すことができる。

ナギナタ / Naginata：ナギナタ（薙刀）は2フィート長の剣のようにわずかに湾曲した刃を備えた6フィートの棒杖で構成される。軸は剣より短い武器の間合いの外に使用者を保つように設計されている。

ナインセクション・ウィップ / Nine-Section Whip：ナインセクション・ウィップ（九節鞭）は互いに結び付けられた鉄の棒で構成される。終端の棒は重みのついた6インチの棘になっている。この武器は片手武器、両手武器、あるいは一組として使用することができる。

ノダチ / Nodachi：ノダチ（野太刀）は細身だが悪質なまでに鋭い4フィート長の刃を片身に備える非常に長い両手武器である。主に騎乗した戦士を攻撃するために徒歩の兵によって使用され、また自身の乗騎から騎乗兵を叩き切るために使用したり、突撃を迎え討つために構えることができる。

ポイズンド・サンド・チューブ / Poisoned Sand Tube：細身の竹か金属の巻物入れに似たこれらの筒は、吸入毒または接触毒に浸されるか覆われた細かい砂で満たされている。これらの種類の毒を3服を装填されているときに使用者が筒を吹くことで、15フィートの円錐形の敵の顔に毒砂を散布する。円錐内の各クリーチャーはその毒の1服分の影響を受けたかのように影響を受ける。毒でない砂を装填しているときでさえ、筒は強力な刺激物を放つことができ、攻撃を受けた相手は DC 12の頑健セーヴィング・スローに成功しなければ1ラウンドの間 目が眩んだ状態 になる。一度消費すると、再使用する前に筒に再梱包を行う必要がある。筒への再梱包は全ラウンド・アクション、または使用者が《高速装填》特技を取得している場合には標準アクションを要する。

ロープ・ダーツ / Rope Dart：この一見複雑な武器は6インチ長の円錐形の金属棘つきの12フィートのロープ以外の何者でもないように見える。メテオ・ハンマーと同じように、この武器は高速で振り回すことができ、その後に大きな間合いで相手に打撃して突き刺すことを目的としている。一度命中すると、使用者は速やかにロープを引き寄せて武器を取り戻すことができる。

サンセツコン（スリーセクション・スタッフ）/ Sansetsukon (Three-Section Staff)：サンセツコン（三節棍）は使用者に大きな柔軟性を与え、防御を行うために速やかに武器を振り回すことのできる、鎖で連結された3本の2フィート長の棒に分割することができる杖である。

シャン・ゴウ / Shang Gou：シャン・ゴウ（双鈎）の一対の鍛えられた硬い金属の刃は湾曲して鈎状の終端を備え、その護拳には三日月状に外向きの棘が打たれている。三日月部分と柄の先端はどちらも戦闘のために鋭く研ぎ澄まされている。シャン・ゴウは単一の武器として、あるいは二刀流の戦闘スタイルで振るうことができる。シャン・ゴウを個別に使用するときには武器落としの特殊武器特徴を得る。一対のシャン・ゴウは足払いの特殊特徴を得るために単一の片手武器を形成することもできる。

シバット / Sibat：この武器は柔軟な籐や竹の柄と精巧な棘の頭部を持つショートスピアに似ている。クリティカル・ヒット時にこのスピアは肉や鎧を掴む。使用者はその場合にフリー・アクションとしてその相手に組みつきを試みるための戦技を試みることができる。この組みつきの試みは君が組みつきを試みたクリーチャーからの機会攻撃を誘発しない。シバットによって目標に組みついている間、使用者は自身のターンに目標を移動させるかダメージを与えることしかできない。使用者は組みつきを維持するために目標に隣接する必要はないが、依然として組みついているものと見なされる。シバットの間合いの外に離れるように移動した場合、そのアクションによって組みつきは終了する。

ソード、セヴンブランチド / Sword, Seven-Branched：セヴンブランチド・ソード（七支刀）は 6 つの短い L 字型の刃が片側に 3 つずつ入れ違いに突き出た 2 フィート長の真っ直ぐな刃を備えた異様な剣である。短い刃は相手の服や鎧を引っ掛けるか、目標の武器に武器落としを仕掛けるために使用することができる。防具や衣服を引っ掛けるために攻撃者は足払いの試みを行う。成功すると犠牲者は転んで 伏せ状態 にはならないが、代わりに引っ掛けられて前方につんのめり、そのラウンドの残りの間 立ちすくみ状態 になる。

テッコウ・カギ / Tekko-Kagi：テッコウカギ（手甲鉤）はアイアン・クローとしても知られている道具であり、利き手でない方の手の前腕に紐で縛りつけた頑丈な持ち手に固定された扇のような構造の 5 つの 10 インチの刃によって構成されている。テッコウカギは攻撃的な武器、バックラーのような防御、あるいは機会攻撃を誘発することなく相手の武器を武器落としするために使用される。テッコウカギは剣かその他の細身の刃を持つ武器への武器落としまたは武器破壊の試みに＋ 2 状況ボーナスを提供する。

テツボウ / Tetsubo：グレート・クラブよりも若干ましなこの武器は、上半分に鉄の鋲を散りばめた厚い板を履いた細長い棒からなる。鉄はクラブに重量と力強さを加え、鋲は兜と鎧を叩き割るために設計されている。

タイガー・フォーク / Tiger Fork：タイガー・フォーク（大⊠）は長いトライデントのような武器であり、三つ又の金属の棘が据えられた 8 フィート長の軸で構成されている。使用者が軸の中央とを掴むことでスタッフのように使用し、三叉の先で突き刺すことができる。タイガー・フォークは突撃を迎え討つために構えることができる。

トンファ / Tonfa：トンファ（旋棍）は打撃と防御の組み合わせに優れた L 字型の戦闘棍である。使用者は握りを掴んで棍を回転させるか前腕を棍で護りながら打撃する。

トライポイント・ダブルエッジド・ソード / Tri-Point Double-Edged Sword：トライポイント・ダブルエッジド・ソード（三尖両刃刀）の 5 フィート長の軸に据えられた頭部は開花した蓮のように 3 つの長く後方に湾曲した刃になっている。異常に大きな頭部は重い打撃を打ち下ろし、互いに離れるような複数の傷を開くように設計されている。

チューブ・アロー・シューター / Tube Arrow Shooter：チューブ・アロー・シューター（袖箭）は袖の内側に隠す小さな金属の筒構成されている；筒は短いバネで装填されたバンブー・シャフトを保持している。使用者はアロー・チューブ・シューターを自身の身体に隠すための〈手先の早業〉技能判定に＋ 2 ボーナスを獲得する。留め具を解除することでバネによりアローが射出される。一度バンブー・シャフトを発射すると、再使用する前に筒に装填を行う必要がある。筒への装填は全ラウンド・アクション、または使用者が《高速装填》特技を取得している場合には標準アクションである。

ウルミ / Urumi：一般にはウィップ・ソードとして知られているこの致命的な武器は、1 から 4 本の 5 フィート長の柔軟な鋼による剃刀のように鋭い刃によって形作られている。この武器は相手に刃を鞭のように振り回して使用される。コイル状の刃は細くベルトとして着用できるほどの柔軟性を持つ。

ワキザシ / Wakizashi：ワキザシ（脇差）は長さが 1 から 2 フィートの間の短く細身の剣である。ワキザシは主に敗北した敵の首を刎ねるか、名誉の問題として切腹（儀式的自殺）を行うための予備武器として使用される。これらの剣は特にサムライが佩いており、カタナと一対にすることを目的としている。この一組の剣のことはダイショー（大小）と呼ばれている。

ウーシュウ・ダーツ / Wushu Dart：この鋭い木製の釘は殴りつける武器としても使用することができるが、投擲用に完璧なバランスがとられている。

東洋の武器の同等品 Eastern Weapon Equivalents

東洋文化はロングソードやロングボウと同等の武器を持っているが、多くの場合それらは別の名前で呼ばれる。以下は君が精通する可能性のある東洋の武器のうちほんのわずかの同等品の一般データである。

ダイキュウ / Daikyu：ダイキュウ（大弓）は積層化した竹や木によって作られた長く湾曲した弓であり、多くのサムライに愛用されているロングボウの同等品である。

ハンキュウ / Hankyu：ハンキュウ（半弓）はダイキュウに似た形状と構造の短い弓であり、ショートボウの同等品である。

ファントゥデド / Hwandudaedo：この重たい剣（環頭大刀）は厚い背と非常に鋭い縁を備えた大きく真っ直ぐな刃によって構成される。これはロングソードの同等品である。

火器 Firearms

銃はファンタジーにおいて珍しいものではない。最初期のファンタジーやウィアード・フィクションの著者たちはしばしばその物語に銃を登場させている。バローズのジョン・カーター *1 やハワードのソロモン・ケーン *2 のような英雄は、その剣とともにピストルを携えていたし、火を噴く大砲のない海賊船を想像するのは難しい。これらの著者たちは、おそらく刺激的だったというだけでなく、選択した銃が原始的なもの――不発や誤動作が発生しやすく、比較的予測不能な武器だったので、これらの銃を登場させたのだろう。このことは火器を優れたストーリーテーリングの装置にする。そのような武器は英雄や悪役にためらいや勝利をもたらし、閃きや失敗によって物語中の行動を変更することだろう。それでも、熟練のガンマンが手にする火器は不吉で恐ろしい武器であり続ける。

このセクションでは携帯式の黒色火薬の武器の時代遅れのコレクションを紹介する。それらのほとんどは、非常に非効率的な引金機構を使用する単発式の前装銃――伝統的な剣と魔法の火器である。自身のファンタジーにマスケット銃士にその名を与えた緩慢で不安定な武器よりも古き西部により近い技術をミックスする十分に勇敢な方のために、より高度な火器もまた紹介されている。君がゲームにそのような武器を登場させることに興味を持っているなら、以下の警告を踏まえてからそうすること：発展した銃はそれらが現実の世界の戦争の様相を変更したのと同じ方法で君のゲーム世界の前提を大幅に変更することができる。君が多くの伝統的な多様性を持つファンタジーを好むなら距離をおくこと。もしくは、いっそのこと保護を求めて逃げること。

君のキャンペーンにおける火器 Firearms in Your Campaign

火器とガンスリンガーはすべてのキャンペーンに適しているわけではないし、君が自身のキャンペーンに火器を導入することに興奮を覚えている場合でさえ、君はなおそれらがどの程度普及しているかに関する決定を行う必要がある。以下は火器の希少性とそれらを支配するルールの大まかな分類である。Pathfinder のゴラリオン世界では銃は発展段階であるというルールを使用しており、これはこの Pathfinder RPG のサプリメントで詳述される銃の希少性についての既定の分類でもある。

銃がない / No Guns：君が自身のキャンペーンに銃を望まない場合、単純に以下のルールを許可しないだけでいい。Pathfinder Roleplaying Game はそれなしでも十全にプレイすることができる。

銃は極めて稀少である / Very Rare Guns：黎明期の火器は稀少である；発展した火器、ガンスリンガー・クラス、《素人ガンスリンガー》特技、および火器のルールを使用するアーキタイプはこの種のキャンペーンには存在しない。火器は大量生産品というよりは魔法のアイテム――不可思議で神秘的な事物――のように扱われる。火器の製法の奇妙な秘密を知るものは僅かである。NPC だけが《銃匠》特技を取得できる。

銃は発展段階である / Emerging Guns：火器はより一般的なものになりつつある。小規模なギルド、孤高の鉄砲鍛冶師、ドワーフの集落、あるいは 1 ないし 2 つ程度の国家によって量産されており、秘密は漏れ出し、ときおり珍しい冒険者は銃を使用している。この章で提供するガンスリンガーのルールと矢弾の価格の基準はこの種のキャンペーンのためのものである。黎明期の火器は利用可能だが比較的稀少である。銃の使用を望む冒険者はそれを実現可能な武器を作成するために《Craft Firearms》特技を取得しなければならない。発展した火器は存在するかもしれないが、稀少なその他の魔法のアイテム――埋蔵された高レベルのスタッフのようなものでしかない。

銃は一般的である / Commonplace Guns：依然として効果であり行使するのは難しいが、黎明期の火器は簡単に入手することができる。《特殊武器習熟》特技を必要とする代わりに、すべての火器は軍用武器になる。黎明期の火器とその矢弾の市価は本書に記載された値の 25%になるが、発展した火器とその矢弾は依然として稀少であり、購入または作成に完全な費用を要する。

銃はどこにでもある / Guns Everywhere：銃は一般的である。黎明期の銃は骨董品とみなされており、発展した火器が広く普及している。火器は単純武器であり、黎明期の火器、発展した火器、およびそれらの矢弾は購入または作成にこの章に記載されている 10%の費用しか要さない。ガンスリンガーは " 銃匠 " クラス特徴を失い、代わりに 1 レベルの時点で " 銃修練 " クラス特徴を得る。

火器のルール Firearm Rules

火器は他の遠隔射出武器とは異なる働き方をする――それらは代わりに以下のルールを使用する。

火器の習熟 / Firearm Proficiency：《特殊武器習熟：火器》特技によりすべての火器をペナルティなしに使用することができる。習熟していないキャラクターは火器による攻撃ロールに標準の－ 4 ペナルティを負い、火器の装填を行った習熟していないキャラクターは、その装填分の射撃のすべての不発値を 4 増加させる。

《特殊武器習熟：火器》特技が君にすべての火器の習熟を与えたとしても、1 種類の武器を修正する特技（《武器熟練》または《高速装填》など）を取得するときはいつでも、君はその特技が影響を与える特定の 1 種類の火器（マスケット、アックス･マスケット、ブランダーバス、ピストル、あるいはダブル・ピストルなど）を選択しなければならない。

すべての火器はファイターの " 武器修練 " クラス特徴の目的において同一の武器グループの一部である。

装弾数 / Capacity：装弾数はその火器が 1 度に保持できる射撃回数である。全力攻撃アクションを行うとき、君は 1 ラウンドに攻撃できるだけ何回でも火器で射撃することができるが、君が全力攻撃アクションを行なっている最中に即行アクションかフリー・アクションによって武器に装填できない限りは最大でこの制限までとなる。黎明期の火器の場合は、装弾数はしなしばその武器の持つ銃身の数を表している。発展した火器の場合は、一般にその武器の持つ薬室の数を表す。

射程と貫通 / Range and Penetration：人工的であろうと生得のものであろうと、防具は近距離からの弾丸の力に対してわずかな防護しか提供しない。

黎明期の火器 / Early Firearms：黎明期の火器を射撃するとき、目標がその武器の最初の射程単位内にいるときは、その攻撃は目標の接触 AC に対して解決するが、この種の攻撃は《致命的な狙い》のような特技および能力の目的において接触攻撃とは見なされない。射程単位を超えた時点で、完全な射程単位ごとに累積する－ 2 ペナルティを通常通りに負うことを含め、その攻撃は通常通りに解決する。他の射出武器と異なり、黎明期の火器の最大射程は射程単位の 5 倍である。

発展した火器 / Advanced Firearms：発展した火器は目標が最初の 5 射程単位内にいるときは、その攻撃を目標の接触 AC に対して解決するが、この種の攻撃は《致命的な狙い》のような特技の目的において接触攻撃とは見なされない。射程単位をこれより超えた時点で、完全な射程単位ごとに累積する－ 2 ペナルティを通常通りに負うことを含め、その攻撃は通常通りに解決する。発展した火器の最大射程は射程単位の 10 倍である。

火器の装填 / Loading a Firearm：君は片手火器または両手火器の装填を行うために少なくとも片手が自由である必要がある。両手火器の場合、君は片手に武器を保持して、もう片方の手で装填を行う――君が両手で火器を保持する必要があるのは狙いをつけるときと射撃のときだけである。攻城火器の装填には両手が必要であり、通常は一方の手で（戦闘においてクラブとして振るうことが可能な）大型の槊杖 *3 を操作する。

《高速装填》特技は片手火器および両手火器の装填時間を減少するが、この特技が攻城火器の装填を行う時間を減少させることはない。

火器の装填は機会攻撃を誘発する。

その他の火器の装填に関するルールは、黎明期の火器と発展した火器のどちらであるかによって異なる。

黎明期の火器 / Early Firearms：黎明期の火器は前装式であり、ブリットまたはペレッツと黒色火薬を銃口に突き込むことが必要である。黎明期の火器が複数の銃身を持つ場合、銃身ごとに個別に装填する必要がある。黎明期の片手火器の各銃身に装填を行うのは標準アクションであり、黎明期の両手火器の各銃身に装填を行うのは全ラウンド・アクションである。攻城火器への装填を 1 人で行うには 3 全ラウンド・アクションを要する。これは複数人で大砲の装填を行う場合、2 全ラウンド・アクションに減ずることができる。

発展した火器 / Advanced Firearms：発展した火器は薬室式である。発展した片手火器または両手火器をその最大装弾数まで装填するのは移動アクションである。

不発 / Misfires：君の攻撃ロールの出目が火器の不発値以下であった場合、そうでなければ目標に命中している場合であっても、その射撃は失敗する。不発を起こした場合、火器は 破損状態 になる。 破損状態 であるとき、火器は壊れた武器が被る通常の不利益を受け、さらに使用者が特定の種類の火器の銃修練を修得していない限り不発値が 4 増加する。修得している場合、不発値は 4 ではなく 2 増加する。

黎明期の火器 / Early Firearms：破損状態 の黎明期の火器が再び不発を起こした場合、その火器は破裂する。魔法的でない火器は破裂したときに破壊される。魔法の火器は使い物にならなくなり、(メイク・ホウル 呪文か《銃匠》特技のいずれかを必要とする）完全な修復を行うまで射撃することはできない。銃が破裂するとき、君のマスの角の 1 つを選択すること――破裂はその点を中心とする爆発を作り出す。火器ごとに不発値の後に括弧書きで爆発のサイズが示されている。この爆発内のすべてのクリーチャー（火器の使用者を含む）は武器による攻撃が命中したかのようにダメージを受ける―― DC 12 の反応セーヴによりこのダメージを半減できる。

発展した火器 / Advanced Firearms：発展した火器も不発を起こしうるが、そのようなときは 破損状態 になるだけである。さらなる不発が発展した火器を破裂させることはない。

矢弾 / Ammunition：火器の矢弾は 2 つの形態を取る：黒色火薬と弾丸（ブリットかペレッツのいずれか）またはカートリッジ。他の種類の矢弾と異なり、火器の矢弾は使用すると破壊され、外れたときに再利用できる確率はない。カートリッジのいかなる部分も新しいカートリッジを作成するために再利用することはできない。ピッテッド・ブリットを使用しているのでない限り、火器の矢弾は毒を扱うことはできない。

火器の隠匿 / Concealing Firearms：軽い武器やハンド・クロスボウのように、片手火器は簡単に体のどこかに隠すことができる。小さな火器（コート・ピストルのような）の一部は武器を体のどこかに隠すためにボーナスを与えることができる。

サイズが合わない火器 / Inappropriately Sized Firearms：君は自分にとって適切なサイズではない火器を最適に利用することはできない。自身のサイズと火器のサイズが 1 段階異なるごとに、攻撃ロールに累積する－ 2 のペナルティが適用される。君が火器に習熟していない場合、－ 4 の未習熟ペナルティも同様に適用される。火器のサイズは君がそれを射撃するのにいくつの手を使用することが必要になるのかにはまったく影響しないが、攻城火器と大型以上のクリーチャーは例外である。多くの場合、大型以上のクリーチャーは両手火器として攻城火器を使用することができるが、そのクリーチャーはこの方法で使用することに不器用であるため－ 4 のペナルティを受ける。

バックラー / Bucklers：君はバックラーを運搬している間、ペナルティなしで片手火器または両手火器を使用することができる。

伏せ状態での射撃 / Fire while Prone：火器はクロスボウのように使用者が 伏せ状態 でいる間も射撃することができる。

火器、黒色火薬、および水 / Firearms, Black Powder, and Water：黒色火薬は水にさらされると使い者にならなくなるが、火薬入れとカートリッジは黒色火薬を曝露から保護する。君は魔法の助けなく水中で黎明期の火器に通常通り装填するか、あるいは水中でいずれかの火器を射撃することはできない。

ブリットのそらしとつかみ / Deflecting and Snatching Bullets：《矢止め》特技および《矢つかみ》特技はブリットをそらすために使用することができるが、散弾武器から射撃されたペレッツには使用できない。これらの特技のいずれも攻城火器の攻撃をそらすために使用することはできない。

火器の説明 Firearm Descriptions

火器には 2 つの一般的な分類がある：黎明期と発展した。

火器はさらに片手火器、両手火器、そして攻城火器に分かれる。分類名が示すように片手火器は振るって射撃するのに片手しか必要ない。両手火器は射撃中に両手を使用するとき最も効果を発揮する。両手火器は攻撃ロールへの－ 4 ペナルティつきで片手で射撃することもできる。攻城兵器は一般に可動式かそうではないいくつかの足場に固定されており、強大な力を持つが射撃の頻度はかなり遅い――これらはそれ自体のセクションで詳述されている。

散弾武器能力 / Scatter Weapon Quality：散弾武器能力をもつ武器は 2 つの異なる種類の矢弾で射撃をすることができる。これらは 1 体のクリーチャーを目標にして通常のブリットを発射するか、あるいは円錐内のすべてのクリーチャーを攻撃する散弾を発射することができる。その説明に特記がない限り、散弾武器能力を持つキャノンだけがぶどう弾を発射することができる。散弾武器は円錐内のすべてのクリーチャーを攻撃するときに、円錐内のクリーチャーそれぞれに対して個別の攻撃ロールを行う。各攻撃ロールには－ 2 ペナルティを受け、またそのダメージは狙いに基づくダメージまたは《渾身の一打》特技のようなダメージを増加させる特技によって修正できない。霧や煙、あるいは ブラー 、インヴィジビリティ 、または マイナー・イメージ 呪文のような視認困難を与える効果は散弾攻撃を妨げない。いずれかのクリティカル可能域に入った攻撃ロールは、その攻撃ロール単独でクリティカル・ロールを行う。散弾射撃を行った火器はすべての攻撃ロールが不発を起こした場合のみ不発を起こす。散弾武器が不発により破裂した場合、不発半径内のすべてのクリーチャーに自身の 3 倍のダメージを与える。

表：黎明期の火器

火器	価格	ダメージ（S）	ダメージ（M）	クリティカル	射程単位	不発	装弾数	重量[1]	タイプ[2]	特殊
片手火器										
バックラー・ガン	750 gp	1d4	1d6	×4	10 フィート	1（5 フィート）	2	6 ポンド	殴打および刺突	—
ペッパーボックス	3,000 gp	1d6	1d8	×4	20 フィート	1～2（5 フィート）	6	5 ポンド	殴打および刺突	—
ピストル	1,000 gp	1d6	1d8	×4	20 フィート	1（5 フィート）	1	4 ポンド	殴打および刺突	—
ピストル、コート	750 gp	1d3	1d4	×3	10 フィート	1（5 フィート）	1	1 ポンド	殴打および刺突	—
ピストル、ダガー	740 gp	1d3	1d4	×3	10 フィート	1（5 フィート）	1	1 ポンド	殴打および刺突	—
ピストル、ダブルバレルド	1,750 gp	1d6	1d8	×4	20 フィート	1～2（5 フィート）	2	5 ポンド	殴打および刺突	—
ピストル、ドラゴン	1,000 gp	1d4	1d6	×4	20 フィート	1～2（5 フィート）	1	3 ポンド	殴打および刺突	散弾
ピストル、ソード・ケイン	775 gp	1d3	1d4	×3	10 フィート	1（5 フィート）	1	1 ポンド	殴打および刺突	—
両手火器										
ブランダーバス	2,000 gp	1d6	1d8	×2	特殊	1～2（10 フィート）	1	8 ポンド	殴打および刺突	散弾
カルヴァリン	4,000 gp	2d6	2d8	×4	30 フィート	1（10 フィート）	1	40 ポンド	殴打および刺突	散弾
ダブル・ハックバット	4,000 gp	2d10	2d12	×4	50 フィート	1～2（5 フィート）	2	18 ポンド	殴打および刺突	—
ファイアー・ランス	25 gp	1d4	1d6	×4	10 フィート	1～4（5 フィート）	1	4 ポンド	刺突	—
マスケット	1,500 gp	1d10	1d12	×4	40 フィート	1～2（5 フィート）	1	9 ポンド	殴打および刺突	—
マスケット、アックス	1,600 gp	1d6	1d8	×4	30 フィート	1～2（5 フィート）	1	6 ポンド	殴打および刺突	—
マスケット、ダブルバレルド	2,500 gp	1d10	1d12	×4	10 フィート	1～3（5 フィート）	2	11 ポンド	殴打および刺突	—
マスケット、ウォーハンマー	1,600 gp	1d6	1d8	×4	30 フィート	1～2（5 フィート）	1	6 ポンド	殴打および刺突	—

[1] 重量は中型用の武器を表している。小型用の武器は半分の重量であり、大型用の武器は二倍の重量になる。

[2] 項目に「～または～」と記述されている場合、2 つのタイプを持つ武器はそのどちらかのタイプのダメージを与える（使用者が選択する）。

黎明期の火器 Early Firearms

黎明期の火器は一般にマッチロック式（火縄式）、ホイールロック式、あるいはフリントロック式の武器であり、発展した火器よりも繊細かつ注意深く扱う必要がある。黎明期の武器は前装式であり、射撃の前にブリットと火薬（あるいはその他の特殊な錬金術的物質）を銃身に押しこむ必要がある。黎明期の武器の矢弾はカートリッジによって装填することができるが、カートリッジは裂けて開いて内容物を銃身に押し込めるように柔らかい素材（紙か布のような）で作られている。

ブランダーバス / Blunderbuss：この武器はそのトランペット状の銃身からペレッツかブリットを発射する、有用な鳥撃ち銃または近接戦闘の個人防御火器である。ブランダーバス（ラッパ銃）は 15 フィートの円錐状に燃えるペレッツを発射し、ブリットを撃つときは 10 フィートの射程単位を持つ。ブランダーバスは矢弾としてブリット 1 つまたはペレッツと 1 服の黒色火薬、または錬金術カートリッジ 1 つを使用する。

バックラー・ガン / Buckler Gun：このバックラーの前面には、バックラーを着用しながら射撃することができる小さな二連銃身の銃がついている。ダブルバレルド・ピストルと異なり 1 度に 1 つの銃身しか射撃できない。装填するためにはバックラーから銃を取り外す必要がある。バックラー・ガンのそれぞれの銃身は矢弾としてブリット 1 つと 1 服の黒色火薬、または錬金術カートリッジ 1 つを使用する。その扱いにくい構造のため、バックラー・ガンは常に利き手でない方の武器として扱われる。

カルヴァリン（ハンド・ボンバード）/ Culverin (Hand Bombard)：ハンド・ボンバード（携行式射石砲）としても知られるカルヴァリンは、装填した火薬に点火するための小さな穴を除き一方の端を密閉した単純な滑腔管で構成されている。木製ストックは部分的に銃身を包み込んでおり、運搬時に使用者が比較的簡単に腕の下に保持できるようになっている。（壁、窓、あるいは支持脚などの）支持なしでカルヴァリンを射撃する場合、攻撃ロールに－ 4 ペナルティが付与され、使用者は転倒して 伏せ状態 になる。カルヴァリンは 4 服の黒色火薬とぶどう弾を使用する。これらの諸元はオリジナルの手持ちのカルヴァリンを再現しているに過ぎないことに注意すること――その大型の子孫は大砲と見なされ、攻城兵器のセクションで扱われる。

ダブル・ハックバット / Double Hackbut：この二倍長のライフルはその銃身を軽量な二輪の砲架の旋回機構に搭載して固定するために一対の砲耳 *4 を使用する。砲架への搭載は全ラウンド・アクションである。砲架は使用者が装置を旋回でき、かつ戦闘中の安定性のために自身を速やかに支えられるように後脚を持つ。他の両手火器と異なり、ダブル・ハックバットは搭載中に射撃せねばならず、さもなくば攻撃ロールに－ 4 ペナルティが付与され、使用者は反動に打ちのめされ 伏せ状態 になる。大型以上のクリーチャーはサイズ段階が 1 段階小さなダブル・ハックバットを通常の両手武器として 伏せ状態 に打ちのめされる危険なしに搭載せずに射撃することができるが、不適切なサイズの武器を射撃することによる通常のペナルティを受ける。

ファイアー・ランス / Fire Lance：この原始的な火器は長い管以外の何者でもなく、点火時に短い炎の塊とジャヴェリンを推進させる。他の火器と異なりファイアー・ランス（火槍）は非常に不正確であり、接触 AC ではなく AC を目標にする。ファイアー・ランスは不発の効果を決定する目的において、常に 破損状態 であるものとして扱われる。ファイアー・ランスは矢弾としてジャヴェリン 1 本と 2 服の黒色火薬を使用する。

マスケット / Musket：この長銃身の火器はピストルよりはるかに大きな射程を持つ。マスケット（前装式歩兵銃）はその矢弾としてブリット 1 つと 1 服の黒色火薬、または錬金術カートリッジ 1 つのいずれかを使用する。

マスケット、アックス / Musket, Axe：このマスケットは銃身の終端に斧の刃を備えており、マスケットとバトルアックスの両方として使用することができる。高品質または魔法的なヴァージョンを作成する目的においてこの武器は双頭武器として扱われる。この火器が 破損状態 を得た場合、火器の部分と斧がともに 破損状態 であると見なされる。アックス・マスケットは矢弾としてブリット 1 つと 1 服の黒色火薬、または錬金術カートリッジ 1 つのいずれかを使用する。

マスケット、ダブルバレルド / Musket, Double-Barreled：このマスケットは平行二連銃身を持つ；各銃身は個別のアクションとして独立した射撃を行うか、あるいは同じ攻撃で 1 度に発射することができる。両方の銃身を 1 度に発射する場合、その両方の目標は同一のクリーチャーか物体でなければならず、また銃は激しく不正確になり各射撃は－ 4 ペナルティを受ける。ダブルバレルド・マスケットのそれぞれの銃身は矢弾としてブリット 1 つと 1 服の黒色火薬、または錬金術カートリッジ 1 つのいずれ

かを使用する。

マスケット、ウォーハンマー / Musket, Warhammer：このマスケットは銃身の終端にウォーハンマーの頭を持ち、マスケットとウォーハンマーの両方として使用することができる。高品質または魔法的なヴァージョンを作成する目的においてこの武器は双頭武器として扱われる。この火器が破損状態 を得た場合、火器の部分とウォーハンマーがともに 破損状態 であると見なされる。ウォーハンマー・マスケットは矢弾としてブリット 1 つと 1 服の黒色火薬、または錬金術カートリッジ 1 つのいずれかを使用する。

ペッパーボックス / Pepperbox：このピストルは 1 本ではなく 6 本の銃身を持つ。銃身の外装全体は射撃の間に素早く手で回転させることができ（片手の自由を必要とするフリー・アクション）、武器が装填を必要とする前に 6 つのブリットすべてを発射することができる。ペッパーボックスの各銃身は矢弾としてブリット 1 つと 1 服の黒色火薬、または錬金術カートリッジ 1 つのいずれかを使用する。

ピストル / Pistol：この単発式のピストル（拳銃）はほとんどのキャンペーンにおいては未だ羨望や高貴の対象となるのに十分なほど珍しいものの最も一般的な火器の 1 つである。ピストルは矢弾としてブリット 1 つと 1 服の黒色火薬、または錬金術カートリッジ 1 つのいずれかを使用する。

ピストル、コート / Pistol, Coat：他の火器よりも力強さに欠けるこのピストルは、ジャケットやコートに容易に隠すことができるほどに小さい。君はコート・ピストルを体のどこかに隠すための〈手先の早業〉判定に＋2 ボーナスを得る。コート・ピストルは矢弾としてブリット 1 つと 1 服の黒色火薬、または錬金術カートリッジ 1 つのいずれかを使用する。

ピストル、ダガー / Pistol, Dagger：コート・ピストルと刃を組み合わせたダガー・ピストルは両方の武器として使用することができる。その構成の不格好さはこれらの単独の武器のいずれかが与えていた〈手先の早業〉判定へのボーナスを得られないことを意味する。高品質または魔法的なヴァージョンを作成する目的においてダガー・ピストルは双頭武器として扱われる。この火器が 破損状態 を得た場合、火器の部分とダガーがともに 破損状態 であると見なされる。ダガー・ピストルは矢弾としてブリット 1 つと 1 服の黒色火薬、または錬金術カートリッジ 1 つのいずれかを使用する。

ピストル、ダブルバレルド / Pistol, Double-Barreled：このピストルは平行二連銃身を持つ；各銃身は個別のアクションとして独立した射撃を行うか、あるいは同一アクションで 1 度に発射することができる。両方の銃身を 1 度に発射する場合、その両方の目標は同一のクリーチャーか物体でなければならず、またピストルは激しく不正確になり各射撃は－ 4 ペナルティを受ける。

ピストル、ドラゴン / Pistol, Dragon：小型のブランダーバスのようなドラゴン・ピストルはその広がった銃身からペレッツかブリット 1 つを発射する。ドラゴン・ピストルはペレッツを発射するとき 15 フィートの円錐形に発射し、ブリットを撃つときは 10 フィートの射程単位を持つ。矢弾に関して、ドラゴン・ピストルは矢弾としてブリット 1 つかペレッツのぶどう弾と 1 服の黒色火薬、あるいはまた錬金術カートリッジ 1 つ（ブリットかペレッツのいずれかの）を使用する。

ピストル、ソード・ケイン / Pistol, Sword Cane：組み合わせ武器であるこの銃はコート・ピストルとソード・ケイン（『Advanced Player's Guide』179P）を混合している。この武器の高品質または魔法的なヴァージョンを作成する目的においてソード・ケイン・ピストルは双頭武器として扱われる。ピストルに取り付けたことにより武器の性質はやや隠しにくくなる。観察者は抜かれていないソード・ケイン・ピストルが杖ではなく武器であることを認識するために DC 15 の〈知覚〉判定に成功しなければならない；観察者がこの武器を手に取ることができた場合は DC は 5 に減少する。ソード・ケイン・ピストルは矢弾としてブリット 1 つと 1 服の黒色火薬、または錬金術カートリッジ 1 つのいずれかを使用する。武器のピストルの部分に装填を行うためには武器の剣の部分を抜かなければならない。

発展した火器 Advanced Firearms

発展した火器は黎明期の火器よりも正確で信頼性が高い。発展した火器の矢弾は銃口の押しこむのではなく薬室に装填する（通常は真鍮の）金属カートリッジの形態を取る。

リヴォルヴァー / Revolver：リヴォルヴァー（回転式連発拳銃）は 6 つの薬室を含む回転シリンダーを備えたピストルである。各薬室には金属カートリッジ 1 つを保持することができ、1 つのカートリッジを射撃すると、シリンダーは自動的に回転して（追加の手やアクションは必要ない）、次の薬室が射撃準備される。リヴォルヴァーは矢弾として金属カートリッジを使用する。

ライフル / Rifle：この改良されたマスケットは旋条を刻んだ銃身を搭載し、黎明期の長口径火器よりも正確に遠くに射撃できる。ライフル（小銃）は矢弾として金属カートリッジを使用する。

ライフル、ペッパーボックス / Rifle, Pepperbox：このライフルの 4 つの銃身は射撃の間に素早く手で回転させることができる（フリー・アクション）回転式の外装に据えられている。ペッパーボックス・ライフルは矢弾として金属カートリッジを使用する。

ショットガン / Shotgun：このブランダーバスの発展版はペレッツを発射する時に 30 フィートの円錐状に射撃し、ブリット 1 つ（しばしばスラッグと呼ばれる）を発射するときは 20 フィートの射程単位を持つ。ショットガン（散弾銃）は矢弾として（ブリット 1 つかペレッツのいずれかを装填する）金属カートリッジを使用する。

表：発展した火器

火器	価格	ダメージ（S）	ダメージ（M）	クリティカル	射程単位	不発	装弾数	重量 1	タイプ 2	特殊
片手火器										
リヴォルヴァー	4,000 gp	1d6	1d8	×4	20 フィート	1	6	4 ポンド	殴打および刺突	—
両手火器										
ライフル	5,000 gp	1d8	1d10	×4	80 フィート	1	1	12 ポンド	殴打および刺突	—
ライフル、ペッパーボックス	7,000 gp	1d8	1d10	×4	80 フィート	1～2	4	15 ポンド	殴打および刺突	—
ショットガン	5,000 gp	1d6	1d8	×2	20 フィート	1～2	1	12 ポンド	殴打および刺突	散弾
ショットガン、ダブルバレルド	7,000 gp	1d6	1d8	×2	20 フィート	1～2	2	15 ポンド	殴打および刺突	散弾

1 重量は中型用の武器を表している。小型用の武器は半分の重量であり、大型用の武器は二倍の重量になる。

2 項目に「～および～」と記述されている場合、2 つのタイプを持つ武器はその両方のタイプのダメージを与える。

ショットガン、ダブルバレルド / Shotgun, Double-Barreled：この二連銃身のショットガンは 1 度に 1 つの銃身か、1 回の攻撃として両方を同時にかのいずれかを射撃できる。ブリットを発射する二重射撃は不正確であり、両方の攻撃に－ 4 ペナルティを受ける。ブリットを発射する二重射撃は 1 体のクリーチャーのみを目標とし、各銃身のダメージを 2d6 ポイント（小型）または 2d8 ポイント（中型）に増加し、合計で 4d6 または 4d8 ポイントにする。ダブルバレルド・ショットガンは矢弾として（ブリット 1 つかペレッツのいずれかを装填する）金属カートリッジを使用する。

火器の矢弾と冒険の装備 Firearm Ammunition and Adventuring Gear

銃の使用者は自身の武器に装填を行うにあたりいくつかのオプションを持ち、自身の火器に適切な手入れと維持を提供するために多くの場合は銃匠道具を必要とする。

表：火器の装備

道具類	価格	荷重
錬金術カートリッジ、ドラゴンズ・ブレス	40 gp	—
錬金術カートリッジ、エンタングリング・ショット	40 gp	—
錬金術カートリッジ、フレア	10 gp	—
錬金術カートリッジ、ペーパー（ブリットまたはペレッツ）	12 gp	—
錬金術カートリッジ、ソルト・ショット	12 gp	—
黒色火薬（1 服）	10 gp	—
黒色火薬（小樽）	1,000 gp	5 ポンド
火器ブリット（1）	1 gp	—
火器ブリット（30）	30 gp	1/2 ポンド
ブリット、アダマンティン	61 gp	—
火器ブリット、ピッテッド	5 gp 1	—
火器ブリット、銀	25 gp	—
銃匠道具	15 gp	2 ポンド
金属カートリッジ	15 gp	—
ペレッツ（ひと握り）	1 gp	—
ペレッツ（30 握り）	30 gp	1/2 ポンド
火薬入れ	3 gp	1 ポンド

1 毒物の価格は含まれていない。

錬金術カートリッジ / Alchemical Cartridges：錬金術カートリッジはブリットまたはペレッツ、ときにはより特殊な材料を加え、紙か布で包まれ蜜蝋、豚脂、あるいは獣脂で密封した、黒色火薬の準備済み梱包物である。多くの種類の錬金術カートリッジが存在し、最も単純なものは紙のカートリッジ――黒色火薬とペレッツかブリットのいずれかとの単純な混合物である。錬金術カートリッジは火器への装填を容易にし、装填時間を 1 段階減少させるが（全ラウンド・アクションは標準アクションに、標準アクションは移動アクションに、そして移動アクションはフリー・アクションになる）、不安定になりがちである。錬金術カートリッジを発射する武器の不発値は各項目で記載されているだけ増加する。

*ドラゴンズ・ブレス・カートリッジ / Dragon's Breath Cartridge：*このカートリッジは発射時に散弾武器能力を持つ片手火器または両手火器の通常の攻撃の代わりに円錐形の炎を提供する錬金術的化合物を含んでいる。魔法的でない炎が散弾火器の円錐内のすべての目標に 2d6 ポイントの［火］ダメージを与える（DC 15 の反応セーヴで半減）。これらのカートリッジは散弾武器能力を持たない火器に使用することはできない。この矢弾は攻撃ロールを行う代わりにセーヴィング・スローを要求するため、不発のルールが若干異なる。ダメージ・ダイスのいずれかの出目が 1 であった場合、火器は不発を起こす。

*エンタングリング・ショット・カートリッジ / Entangling Shot Cartridge：*この黒色火薬と射撃に耐えぬくのに十分な強度を持つよう錬金術的に処理された樹脂の混合物は、ブランダーバス、ドラゴン・ピストル、あるいはその他の散弾武器にのみ装填できる。このカートリッジはこの武器で行われた円錐形の攻撃による命中を受けたものに半分のダメージを与えるが、射撃の命中したクリーチャーは DC 15 の反応セーヴィング・スローを行わねばならず、失敗すると 2d4 ラウンドの間 絡みつかれた状態 になる。エンタングリング・ショット・カートリッジは火器の不発値を 2 増加させる。

*フレア・カートリッジ / Flare Cartridge：*その目標に命中する際、フレア・カートリッジは半分のダメージしか与えないが、撃たれたクリーチャーは 1 ラウンドの間 盲目状態 になり（頑健 DC 15 でこれを 目が眩んだ状態 に減衰）、20 フィートの爆発内のクリーチャーは 1 ラウンドの間 目が眩んだ状態 になる（頑健 DC 15 でこの効果を無効化する）。フレア・カートリッジは発光信号を送信するのにも便利である。フレア・カートリッジの射撃はブランダーバス、あるいはドラゴン・ピストルによる射撃でない限り火器の不発値を 2 増加させ、それらの場合には火器の不発値は 1 だけ増加する。フレアは 1 体のクリーチャーへの攻撃にのみ使用できる；円錐の散弾攻撃の射撃としては働かない。

*ペーパー・カートリッジ / Paper Cartridge：*この黒色火薬とペレッツまたはブリットの単純な混合物は不発値を 1 増加させる。

*ソルト・ショット・カートリッジ / Salt Shot Cartridge：*この黒色火薬と岩塩の混合物はブランダーバス、ドラゴン・ピストル、またはその他の散弾武器にのみ装填できる。ソルト・カートリッジは致傷ダメージの代わりに非致傷ダメージを与え、不発値を 1 増加させる。ソルト・カートリッジは散弾武器の円錐形の攻撃にのみ使用できる。

黒色火薬 / Black Powder：黒色火薬は火器を有効に機能させるための主要な爆発物の構成要素だが、大量のこの錬金術的物質は同様に自身をかなり破壊することもできる。キャノンの射撃には 10 服を必要とするが、1 服の黒色火薬は多くの片手火器および両手火器で 1 回の射撃を行うのに十分な力を持つ。黒色火薬は多くの場合小樽（100 服を保持する）で保存され輸送されるが、この量の火薬はそれ自体が危険になる。［火］、［電気］への曝露、あるいは不発による爆発は黒色火薬を爆発させる――この方法による小樽 1 つの爆発は 20 フィートの爆発内のすべてのものに 5d6 ポイントの［火］ダメージを与える（DC 15 反応・半減）。黒色火薬は火薬入れの中に保存することで爆発から守られる。

ブリット / Bullet：多くの片手火器および両手火器の矢弾である火器ブリットは、一般に小さな鉛かその他の金属の弾の形状を取る。

ブリット、アダマンティン / Bullet, Adamantine：これらの高価なブリットはアダマンティンで作られている。これらは物体を攻撃するときに 20 以下の硬度を無視する。

ブリット、ピッテッド / Bullet, Pitted：この矢弾は特殊な配合の毒化合物を適用して入れることのできる小さなあばた状の溝が刻まれている。毒化合物は錬金術的に固体状に還元された標準的な毒の派生物である。これらは標準の致傷毒か接触毒のいずれかから毒の DC＋4 に等しい〈製作：毒〉判定で作り出すことができる。ピッテッド・ブリットに処置する目的で予め準備された毒化合物を購入する価格はその毒の基本価格＋ 20 gp に等しい。1 度作成すると、化合物を矢弾のくぼみに貼りつけて強化することができる。完了すると、ブリットは適切な火器から発射することができ、その目標に衝突するときに毒化合物を放出するが、その毒の DC は 2 減少する。ピッテッド・ブリットは錬金術カートリッジに使用することはできない。

ブリット、銀 / Bullet, Silver：この矢弾は銀から特別に作られており、非魔法的だが、ライカンスロープには特に有害であり、そのようなクリーチャーに対するクリティカル可能域は自動的に確定する。銀のブリット

を射撃する火器はダメージ・ロールに－1ペナルティを受ける（最小で1ポイントのダメージ）。

銃匠道具 / Gunsmith's Kit：この小さな道具は必要な材料を除いて、火器の作成、修理、および復元に必要なすべての道具を提供する。このような道具なしで火器を適切に構築または維持管理することはできない。

金属カートリッジ / Metal Cartridge：これらの錬金術カートリッジのより丈夫なヴァージョンは発展した火器の矢弾となる。これらはブリットかペレッツのいずれかを保持できる。

ペレッツ / Pellets：岩やその他の硬質な材料の小さな細片はペレッツ代わりに使用することができるが、1握りのペレッツは1服の黒色火薬とともに一般に散弾武器能力を持つ片手火器および両手火器の矢弾として使用される。散弾武器の円錐形の攻撃の発射をする際にペレッツ以外のものまたは錬金術カートリッジを使用すると武器の不発範囲が1増加する（この増加は標準的な矢弾に切り替えることによって除去することができるが）。

火薬入れ / Powder Horn：一般的に動物の角から作られるが、次第に多種多様な形状の金属から作られるようになった火薬入れは10服の黒色火薬を保持することができる。火薬入れは内部に保存した黒色火薬を［火］、［電気］、火器の不発、および水への曝露から守る。

火器の魔法のアイテム Firearm Magic Items

以下の魔法のアイテムおよび魔法の能力はすべて火器に関連したものである。その多くは火器の使用者に追加能力または保護を与えるが、そうでないものはクリーチャーを火器の効果のいくつかから保護する。

火器の矢弾の特殊能力 Firearm Ammunition Special Ability

以下の特殊能力は水中を含めた空気のない環境であっても影響を受けた矢弾を火器で発射できるようにする。

ドライ・ロード

（Dry Load ／乾燥した装填）

オーラ 微弱・防御術；**術者レベル** 3；**市価** カートリッジごとに30 gp、またはカートリッジ50個につき1,500 gp

解説

この特殊能力は錬金術または金属の火器カートリッジにのみ適用することができる。 ドライ・ロード・カートリッジは水中または真空中のようなその他の空気のない環境で銃に装填して使用することができる。この能力は装填されているときにカートリッジの内容物を保護し、火器を取り巻く残留する空気の泡を作り出し、さらに矢弾を保護してこの矢弾を空気のない環境下で火器により発射できるようにする。カートリッジを装填した後、空気の泡は3分間または火器で発射するまでの、いずれか早い方まで持続する。

この矢弾を装填した火器は依然として、通常の射程によるペナルティに加えて、ブリットが水中を5フィート通過するごとに攻撃ロールへの－2ペナルティを負う。水中または空気のない環境で ドライ・ロード・カートリッジを射撃した結果、火器が破裂した場合、爆発は通常通りに発生する。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、エア・バブル

特定の火器の矢弾 Specific Firearm Ammunition

魔法のブリットのうちいくつかの種類は火器で使用するために開発されている。以下はそれらの種類のほんの一部をあらわしている。

バロウィング・ブリット

（Burrowing Bullet ／侵徹弾）

オーラ 中程度・死霊術；**術者レベル** 9（バロウィング・ブリット）または13（グレーター・バロウィング・ブリット）

装備部位 —；**市価** 1,722 gp（バロウィング・ブリット）または3,447 gp（グレーター・バロウィング・ブリット）；**重量** —

解説

この＋1火器ブリットは通常のダメージを与えるが、生きているクリーチャーに命中するとき、クリーチャーの肉体に侵徹し、除去するまで、あるいはブリットがクリーチャーを貫通するまでの間、拷問的な苦痛を引き起こす。ブリットが侵徹している間、クリーチャーは よろめき状態 になる。この効果は1d3ラウンドの間、または標準アクションとしてDC 15の〈治療〉判定を行うことによりブリットが除去されるまでの間持続する。 グレーター・バロウィング・ブリット は生きているクリーチャーの肉体を通過するのにより長くかかり（ よろめき状態 の効果は1d3 ＋2ラウンド持続する）、除去が難しい（標準アクションによるDC 20の〈治療〉判定）。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、シンボル・オヴ・ペイン（バロウィング・ブリット）または シンボル・オヴ・スタニング（グレーター・バロウィング・ブリット）；**コスト** 861 gp（バロウィング・ブリット）または1,723 gp（グレーター・バロウィング・ブリット）

トレーサー・ブリット

（Tracer Bullet ／曳光弾）

オーラ 微弱・力術；**術者レベル** 2

装備部位 —；**市価** 100 gp；**重量** —

解説

これらの＋1火器ブリットはダメージを与えないが、代わりに目標の輪郭を淡く輝かせて フェアリー・ファイアー 呪文の効果を与え、目標の遠隔攻撃に対するACに－2ペナルティを与える。これらの効果は1d4ラウンドの間持続する。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、フェアリー・ファイアー；**コスト** 50 gp

魔法の火器特殊能力 Magic Firearm Special Abilities

以下の特殊能力は火器専用である。

ラッキー

（Lucky ／幸運）

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 8；**市価** ＋1ボーナス

解説

この特殊能力は片手火器または両手火器にのみ与えることができる。ラッキー 火器はそれ自体が気概の魔法的な貯蔵庫を備えている。通常この気概はその火器の刻印の意匠や小さなアクセサリに格納されている。多くの場合、これらの意匠は聖印や呪物の形を取るが、このような貯蔵庫は任意の形態を取ることができる。この貯蔵庫は毎日のはじめに更新される1気概ポイントを保持する。発露を取得しているかどうかに関わらず、ラッ

キー 火器の使用者はいつでも ラッキー 火器から 1 気概ポイントを消費して、不発を起こすであろう攻撃結果を再ロールすることができる。そうした場合、使用者はその攻撃ロールの結果もまた不発である場合でさえ、2 回目の結果を使用しなければならない。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、ヒロイズム 、作成者が気概を使えること

ラッキー、グレーター

（Lucky, Greater ／上級幸運）

オーラ 中程度・心術；**術者レベル** 12；**市価** ＋ 3 ボーナス

解説

この特殊能力は片手火器または両手火器にのみ与えることができる。グレーター・ラッキー 火器は ラッキー 火器とほとんど同じだが、その貯蔵庫は 1 ではなく 3 気概ポイントを保持する。1 つの火器はこの特殊能力と ラッキー 特殊能力の両方を備えることはできない。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、グレーター・ヒロイズム 、作成者が気概を使えること

リライアブル

（Reliable ／信頼性）

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 8；**市価** ＋ 1 ボーナス

解説

この特殊能力は火器にのみ与えることができる。 リライアブル 火器は他の火器よりも作動不良を起こしにくくなるように強化されている。この強化は影響を受けた火器の不発値を 1 減少する（最小 0）。この減少は 破損状態 、またはその他の火器の不発値を増加させるあらゆる効果を伴う射撃に関して、その増加を計算した後で発生する。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、メンディング

リライアブル、グレーター

（Reliable, Greater ／上級信頼性）

オーラ 中程度・心術；**術者レベル** 12；**市価** ＋ 3 ボーナス

解説

この特殊能力は片手火器または両手火器にのみ加えることができる。グレーター・リライアブル 火器は他の火器よりも作動不良を起こしにくくなるように強化されている。これは影響を受けた火器の不発値を 4 減少する（最小 0）。この減少は 破損状態 、またはその他の火器の不発値を増加させるあらゆる効果を伴う射撃に関して、その増加を計算した後で発生する。 グレーター・リライアブル 火器は リライアブル 特殊能力を備えることはできない。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、メイク・ホウル

その他の魔法のアイテム Wondrous Items

以下のその他の魔法のアイテムは火器を強化したり、火器から保護したりする。

アミュレット・オヴ・ブリット・プロテクション

（Amulet of Bullet Protection ／弾丸からの保護のお守り）

オーラ 微弱・防御術；**術者レベル** 5

装備部位 首周り；**市価** 1,500 gp（＋ 1）、6,000 gp（＋ 2）、13,500 gp（＋ 3）、24,000 gp（＋ 4）、または 37,500 gp（＋ 5）；**重量** —

解説

この通常はおおまかに聖印かクローバーの形に成形された分裂して残った使用済みの火器ブリットから作られたお守りは、着用者に接触 AC を目標とする火器攻撃に対する AC への幸運ボーナスを与える。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ディヴァイン・フェイバー 、作成者の**術者レベル**がアミュレットのボーナスの 3 倍以上であること；**コスト** 750 gp（＋ 1）、3,000 gp（＋ 2）、6,750 gp（＋ 3）、12,000 gp（＋ 4）、18,7500 gp（＋ 5）

ドライ・ロード・パウダー・ホーン

（Dry Load Powder Horn ／乾燥した装填の火薬入れ）

オーラ 微弱・召喚術；**術者レベル** 3

装備部位 —（以下参照）；**市価** 2,000 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この魔法の火薬入れは 20 服の黒色火薬を保持することができる。また、火器に火薬入れから直接黒色火薬を装填するときに、容器は銃を包み込み、水中または真空などの空気のない領域でも着火して射撃できるようにする小さな空気のポケットを作り出す。1 度 ドライ・ロード・パウダー・ホーン から銃に火薬が装填されると、空気のポケットは 10 分間または火器で発射するまでのいずれか早い方まで保持される。

この容器から装填された火器の水中での射撃には、依然として通常の射程によるペナルティに加えて、ブリットが水中を 5 フィート通過するごとに攻撃ロールへの－ 2 ペナルティが発生する。水中または空気のない環境で ドライ・ロード・パウダー・ホーン から装填された射撃を行った結果、火器が破裂した場合、爆発は通常通りに発生する。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、エア・バブル；**コスト** 1,000 gp

ファーリーチング・サイト

（Far-Reaching Sight ／遠見の照準器）

オーラ 微弱・占術；**術者レベル** 3

装備部位 —（以下参照）；**市価** 4,000 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この照準器は単一の両手火器に装着することができる。そうした場合、この照準器はその武器の一部になるが、全ラウンド・アクションによって武器から取り外すことができる。火器の使用者は全ラウンド・アクションを消費してこの照準器を装着した火器で 1 回の射撃を行うことを選択することができる。そのようにすると、使用者は射程単位に関わらず目標の接触 AC に対して攻撃を解決することができる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、トゥルー・ストライク；**コスト** 2,000 gp

フィギュリーン・オヴ・ワンドラス・パワー（スレート・スパイダー）

（Figurine of Wondrous Power (Slate Spider) ／不思議な小像（粘板岩の蜘蛛））

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 11

装備部位 —；**市価** 10,000 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この フィギュリーン・オヴ・ワンドラス・パワー はこの種類のすべての魔法のアイテムのための一般ルールを同様に使用する。

このずんぐりした脚を備えた蜘蛛の小像は 1 日に 1 回、1 分間使用することができる。起動すると小像は長く節くれだった脚を突き出して起動者に這いまわり、ローブから糸くずを拾い、鎧から汚れを削り出し、あるいはそうでなければ起動者の毛づくろいをする。フリー・アクションによってそうするように命じた場合、蜘蛛は片手火器または両手火器の銃身の銃口に止まり、火器で射撃を行った後、銃身の下に移動して火器をきれいにする。 スレート・スパイダー が火器を清掃するたびに、その火器の次の射撃は不発の確率なしに発射する。

活性化している間、スレート・スパイダー は 1 ヒット・ポイントを持ち、アニメイテッド・オブジェクト として扱われる。活性化した スレート・スパイダー がその活性者のマスを自発的に離れることは決してない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・オブジェクツ；**コスト** 5,000 gp

オイル・オヴ・サイレンス

（Oil of Silence ／静寂の油）

オーラ 微弱・幻術；**術者レベル** 5

装備部位 —；**市価** 250 gp；**重量** —

解説

片手火器または両手火器に適用すると、この奇妙な灰色がかったオイルは 1 時間の間その火器に静寂を与える。5 瓶の オイル・オヴ・サイレンス は大型攻城火器を沈黙させるために連携して使用することができ、10 瓶で超大型の攻城火器を沈黙させるのに使用できる。このオイルは超大型よりも大きな攻城火器には働かない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、サイレンス；**コスト** 125 gp

シー・インヴィジビリティ・サイト

（See Invisibility Sight ／不可視視認の照準器）

オーラ 中程度・占術；**術者レベル** 8

装備部位 —（以下参照）；**市価** 12,000 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この照準器は単一の両手火器に装着することができる。そうした場合、この照準器はその武器の一部になるが、全ラウンド・アクションによって武器から取り外すことができる。この照準器を備えた火器を使用する火器の使用者は全ラウンド・アクションを消費して、視線上にいる 不可視状態 のクリーチャーの位置を特定するか、存在する範囲を知っているクリーチャーの 不可視状態 を無視して 1 回の射撃を行うかのいずれかを選択することができる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、トゥルー・シーイング；**コスト** 6,000 gp

剣闘士の武器 Gladiator Weapons

ほとんどすべての文化にはスポーツと娯楽のために戦う闘士が存在する。最も退廃的であるか邪悪な文化だけが戦闘者が観衆の喜びのために死ぬまで戦うすべての血を流し尽くすスポーツを楽しむが、多くの善良な社会でさえ武装した闘争の壮観を楽しむ。これらの闘争には多くの場合に演武を最大限に引き出す専門的な武器と訓練を必要とする。

以下の武器はすべての演武武器である。演武は演武中にその武器を使用する場合にボーナスを与える武器特性である。演武武器は闘技場やその他の興行的手腕が打撃で弱らせたり致命打を与えたりするのと同じくらい重要であるいくつかの大広場で戦う闘士好みの武器になりがちであり、また、これらの武器は多くの場合このようなイベントの観客によく知られている。

武器が演武特性を獲得するには他の方法も存在する。クリーチャーは使用するいかなる武器にも演武の特性を獲得するようにできる《演武体得》特技（訳注:おそらく《演武武器体得》の誤り）を取得することができる。

特殊 / Special：以下の武器はすべて以下に詳述する演武特性を有している。

演武 / Performance：この武器を使用しているときに、この武器によって演武判定を求められる攻撃または戦技を行った場合、その演武判定に＋2 ボーナスを獲得する。

剣闘士の武器の説明 Gladiator Weapon Descriptions

以下に剣闘士、地下闘技場戦士、およびその他のそのような闘士達の間で人気の高い武器の説明を示す。

アキリス / Aklys：アキリスは 20 フィートの紐を備えた鈎つきの投擲用クラブである；移動アクションによって投擲後のアキリスを手元に戻すことができる。この鈎により遠隔攻撃で足払いすることができる。穴が穿たれており、投げつけたときに音を鳴らすアキリスもある。

アメントゥム / Amentum：アメントゥムはジャヴェリンに取りつける長い革紐である。アメントゥムは投擲の前にジャヴェリンの軸に巻きつける。その後、アメントゥムを握りながらジャヴェリンを投擲することで武器にスピンを与え、その射程を大幅に向上させる。ジャヴェリンにアメントゥムを取りつけるのは移動アクションであり、巻きつけるのは全ラウンド・アクションである。ジャヴェリンはアメントゥムを既に巻きつけた状態のまま収納することができる。アメントゥムを巻きつけたジャベリンは軍用武器として扱われる。

フライング・ブレード / Flying Blade：フライング・ブレードは 10 フィートの鎖に固定された大きな三日月型の刃である。フライング・ブレードは頭上で振り回したり、相手に向けて投げつけることによって戦う。フライング・ブレードは扱いにくい武器であり、攻撃ロールに－2 ペナルティを被るが、移動により誘発された機会攻撃を行う際には、このペナルティの代わりに攻撃ロールへの＋2 ボーナスを得る。

グラディウス / Gladius：グラディウスは剣闘士が好む、標準のショート・ソードよりも重い刃を備えたショート・ソードである。グラディウスは斬撃武器としても機能する。ショート・ソードに影響を与える特技および能力はグラディウスにも適用される。

フックト・アックス / Hooked Axe：このアックスの刃の鈎状の終端は、武器落としや敵のバランスを崩すのに使用することができる。フックト・アックスは軍用武器として使用することができる（この場合、バトルアックスのように機能する）。

ナックル・アックス / Knuckle Axe：ナックル・アックスはブラス・ナックルに取りつけられたアックスの刃に似ており、通常は一対で使用される。ナックル・アックスを着用した手には武器またはその他の物体を保持することができるが使用することはできない。ブラス・ナックルを着用しているときとは異なり、ナックル・アックスを着用した手を呪文発動のために使用することはできない。

表：剣闘士の武器 Gladiator Weapons

軍用武器	価格	ダメージ (S)	ダメージ (M)	クリティカル	射程	重量 1	タイプ 2	特殊
軽い近接武器								
グラディウス	15 gp	1d4	1d6	19 ～ 20 ／× 2	—	3 ポンド	刺突または斬撃	演武
片手近接武器								
シゾール	20 gp	1d8	1d10	× 2	—	3 ポンド	刺突	演武
遠隔武器								
アメントゥム	—	1d4	1d6	× 2	50 フィート	1 ポンド	刺突	演武
ジャヴェリン	1 gp	—	—	—	—	2 ポンド	—	—
特殊武器	**価格**	**ダメージ (S)**	**ダメージ (M)**	**クリティカル**	**射程**	**重量 1**	**タイプ 2**	**特殊**
軽い近接武器								
アキリス	5 gp	1d6	1d8	× 2	20 フィート	2 ポンド	殴打	演武、足払い
ナックル・アックス	9 gp	1d4	1d6	× 3	—	2 ポンド	斬撃	モンク用、演武
革製マドゥ	40 gp	1d3	1d4	× 2	—	5 ポンド	刺突	演武
鉄製マドゥ	40 gp	1d3	1d4	× 2	—	6 ポンド	刺突	演武
パタ	14 gp	1d4	1d6	× 3	—	3 ポンド	刺突	演武
クァドレンス	8 gp	1d4	1d6	19 ～ 20 ／× 2	—	2 ポンド	刺突	演武
スコーピオン・ウィップ	5 gp	1d3	1d4	× 2	—	3 ポンド	斬撃	演武
シカ	10 gp	1d4	1d6	× 2	—	2 ポンド	斬撃	演武
片手近接武器								
フックト・アックス	20 gp	1d6	1d8	× 3	—	7 ポンド	斬撃	武器落とし、演武、足払い
ショーテル	30 gp	1d6	1d8	× 3	—	3 ポンド	刺突	演武
両手近接武器								
フライング・ブレード	40 gp	1d10	1d12	× 3	—	12 ポンド	斬撃	演武、間合い
遠隔武器								
スローイング・シールド	＋ 50 gp	1d4	1d6	× 2	20 フィート	—	殴打	演武、足払い

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、「～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）。

マドゥ / Madu：マドゥは両側から伸びる 2 本の動物の角――通常はカモシカの――を備えた円形のライト・シールドである。マドゥに《習熟》している場合、通常の－ 4 の代わりに－ 2 ペナルティを受けて防御的戦闘に使用することができ、《攻防一体》を使用する際の攻撃ペナルティを＋ 1 向上させる（最小で－ 1 ペナルティ）。マドゥを装備した手に他の何かを保持することができない。《習熟》していない場合、マドゥはライト・スパイクト・シールドとして扱う。

パタ / Pata：パンチング・ダガーの進化形であるパタは完全に指のないガントレットの柄で終わるショート・ソードである。この武器で刺すというよりは殴ることにより、各打撃の背後により多くの力を置くことができる。パタを着用している間、その手で他の何かを使用することはできない。パタは自身への武器落としに対する CMD に＋ 10 ボーナスを提供する。

クァドレンス / Quadrens：クァドレンスはダガーのように見えるが、刃の代わりに 4 つのスパイクが格子状に取り付けられている。クァドレンスを用いてクリティカル・ヒットした場合、その結果は 1 ポイントの出血ダメージを引き起こす大きな傷口を開く。

シゾール / Scizore：シゾールは前腕に沿って破壊的な刃の拳の攻撃に使用される刃の半円形の刃で終わる硬い管である。シゾールは AC への＋ 1 盾ボーナスを与えるが、その刃による攻撃を行う場合にはそのラウンドの間この AC ボーナスを失い、シゾールによる攻撃ロールへの－ 1 ペナルティを被る。シゾールを着用している間は他の何かのためにその手を使用することはできない。シゾールは自身への武器落としに対する CMD に＋ 10 ボーナスを提供する。シゾールの着用は全ラウンド・アクションである。

スコーピオン・ウィップ / Scorpion Whip：このウィップは一連なりの鋭い刃を備えており、その先端には牙が嵌めこまれている。スコーピオン・ウィップは鎧ボーナスを有するクリーチャーにさえ致傷ダメージを与える。ウィップに《習熟》している場合、スコーピオン・ウィップをウィップと同じように使用することができる。

ショーテル / Shotel：ショーテルは相手の盾を迂回して届くように設計された右向きに湾曲した剣である。バックラー、ライト・シールド、またはヘヴィ・シールドを使用している相手に対するショーテルによる攻撃ロールには＋ 1 ボーナスを獲得する。

シカ / Sica：この剣はショーテルの小さく軽量な変形版である。バックラー、ライト・シールド、またはヘヴィ・シールドを使用している相手に対するシカによる攻撃ロールには＋ 1 ボーナスを獲得する。

スローイング・シールド / Throwing Shield：このシールドは投擲用に設計されており、フリー・アクションによって外れて投擲できるように特別に設計された留め具を備えている。タワー・シールドはスローイング・シールドにすることができない。AC またはシールド・スパイクへの強化ボーナスはいずれもスローイング・シールドの攻撃またはダメージ・ロールには適用されない。

原始的な防具と武器 Primitive Armor and Weapons

標準的な Pathfinder Roleplaying Game のキャンペーンは鉄と鋼の中世と初期ルネサンスの時代に似た時間の中で行われる。しかし、この時代に設定されているファンタジーのキャンペーンでさえ、鉄およびいくつかの金属加工を完全に欠いている文化は存在する。時として、こうした欠損は地理的な隔絶、資源の不足、強力な君主による弾圧、あるいは社会的な禁忌によるものである。その他、キャンペーンは中世以前の時代、あるいは黙示録の生存者たちが彼らに漁ることのできる最高の道具で生計を捻り出す闇の未来に設定されるかもしれない。

原始的なキャンペーンは技術レベルに基づいて大きく 2 つのカテゴリに分類することができる。第一には金属すべてが未知である石器時代。第二には金属製の武器が存在するものの、鉄と鋼は理解されていないか稀少である青銅器時代である。

以下のセクションではこれらの大まかなカテゴリの両方のための一般ルール、およびそれぞれの時代で使用することのできるいくつかの新しい武器を紹介する。

原始的な素材 Primitive Materials

標準的な冒険の装備品は作業によく適した素材で製作されている。一方、原始的な装備品はしばしば性能的に劣る利用可能な最高の素材から製作されている。時にはこれらの違いは指呼の間ほどの差でしかないが（最もありふれた装備品やアイテムのように）、武器と防具の場合には、これらの違いは簡単には見過ごせないものになる。

以下に記述されるすべての特殊な素材は独自のルールと Pathfinder RPG に見られる武器のための標準的な素材とはわずかに異なる働き方（大抵は悪くなる）をさせる例外を有する。これらの素材のいくつかは壊れやすい性質を与える――この性質は武器と防具の双方に適用することができる。

壊れやすい / Fragile：壊れやすい武器および防具は打たれ強く作ることができない。使用者がこの武器による攻撃ロールで出目 1 を振った場合、壊れやすい武器は 破損状態 になる。壊れやすい武器が既に 破損状態 であった場合、出目 1 をロールすると代わりに破壊される。

壊れやすい性質を持つ防具は重い打撃が命中したときに崩れる。攻撃者が壊れやすい防具を着用したクリーチャーへの攻撃ロールで 20 の出目をロールしてクリティカル可能状態になり命中させた場合（そのクリーチャーがクリティカル・ヒットに対する完全耐性を持つ場合でさえ）、防具は 破損状態 になる。既に 破損状態 であった場合、防具は代わりに破壊される。壊れやすい防具は 20 ではない出目によって引き起こされたクリティカル可能状態によって破損または破壊されることはない。したがって 19 ～ 20 または 18 ～ 20 のクリティカル範囲を持つ武器を使用しているクリーチャーがこの防具の着用者に 20 より小さな出目をロールしたクリティカル・ヒットを確定させた場合、そのクリティカル・ヒットが防具を破損させたり破壊する可能性はない。

高品質および魔法の壊れやすい武器および防具はアイテムの説明または特殊な素材の説明に特記ない限り、これらの欠陥を失っている。

骨 Bone

骨は木と鉄の代わりに武器および防具に使用することができる。角、殻、および象牙のようなその他の動物由来の素材もまた骨の武器と防具のルールを使用する。骨の武器または防具の価格はその種類の通常の武器または防具の市価の半分である。

武器 / Weapons：軽い武器および片手近接武器はもちろん、殴打ダメージのみを与える両手近接武器も骨で製作することができる。スピアのように柄を持つ両手武器は矢尻にできるのと同様に骨の切っ先を製作できる。その他の両手武器は骨で製作することはできない。

骨の武器はその基本武器の半分の硬度を持ち、壊れやすい武器の性質を備える。高品質の骨の武器もまた壊れやすい武器の性質を備えるが、魔法の骨の武器は備えない。骨の武器はダメージ・ロールに－ 2 ペナルティを受ける（最小 1 ダメージ）。

防具 / Armor：スタデッド・レザー、スケイル・メイル、ブレストプレート、および木製シールドはすべて骨を使用して構築することができる。骨は防具の金属部品を置き換えるか、木製シールドの場合には大きな部分の骨か殻を木材と置き換えるかのいずれかである。

骨の防具は硬度 5 と壊れやすい防具の性質を備える。高品質の骨の防具もまた壊れやすい性質を備えるが、魔法の防具は備えない。骨の防具の鎧／盾ボーナスが 1 減少するが、スタデッド・レザーの場合は防具による判定ペナルティもまた 1 減少する（0 になる）。

青銅 Bronze

鉄と鋼の出現する以前、青銅は世界を支配した。この容易に作業できる金属は鉄の代わりに武器と防具の双方に使用することができる。簡略化のため、真鍮、銅、あるいは錫または同種の金属要素は、実際の青銅の方がこれらの金属よりも硬く信頼性が高いにも関わらず、以下のルールを使用することができる。

武器 / Weapons：軽い武器および片手武器は青銅で製作することができる。同様に、スピアの先端、矢尻、およびアックスの頭部も、それらが両手武器の一部であってさえ青銅で製作することができる。青銅は全体が金属製の両手武器に使用するには脆すぎ、青銅器時代の装備品のセクションで提供されるロンパイアを例外として、一般に竿状武器を製作するためには使用できない。

青銅の武器はその基本武器の硬度を持つが、壊れやすい性質もまた備える。青銅の武器は同種の鉄製の武器と同じダメージを与え、同じ価格と重量を持つ。

防具 / Armor：青銅は全体が金属からなるか金属製の部品を有するいずれかの中装鎧または軽装鎧を製作するために使用することができる。青銅製の防具は鉄製の防具と同様にクリーチャーを保護するが、壊れやすい性質を持つ。青銅の防具はその種別の通常の鉄製の防具と同じ価格と重量を持つ。青銅の防具は硬度 9 を持つ。

黄金 Gold

一般的には儀礼的な武器と防具にのみ使用される、黄金で作られた金属製の装備品は、壊れやすく、重く、そして高価である。多くの場合、黄金の鎧は完全に黄金で構築されるのではなく金メッキされる。以下のルールは金メッキではなく完全に黄金で構築された稀少なアイテムのためのものである。

金メッキされたアイテムは武器と防具の基本価格を 3 倍にし、金メッキする前のアイテムと同等の性能を備える。純粋に金で構築されたアイテムはその種別の通常のアイテムの価格の 10 倍の価格である。黄金のアイテムはその種別の一般的な武器または防具よりも 50%余分に重い。

武器 / Weapons：金はほとんどの場合きちんとした刃を保持するには柔らかすぎるが、刺突または斬撃ダメージを与える軽い武器は金または金に近い合金で構築することができる。これらはダメージ・ロールに－2ペナルティを負う（最小1ダメージ）。

金の武器はその基本武器の半分の硬度と壊れやすい性質を備える。

防具 / Armor：金は金属製の軽装鎧または中装鎧に形成することができる。この金属の柔らかさと重さは鎧／盾ボーナスを2減少し、防具による判定ペナルティを2増加させる。金の防具は硬度5を備える。

黒曜石 Obsidian

この黒い火山性ガラスは非常に鋭利であり、刺突および斬撃ダメージを与える様々な武器に成型することができる。強化した木材の全体に黒曜石の細片を挿入して作成する効果的な剣はテルビーチェと呼ばれる。

黒曜石の武器の価格はその種類の基本アイテムの半分であり、重量はその種類の基本アイテムの75%である。

武器 / Weapons：黒曜石は刺突または斬撃ダメージを与える軽い武器および片手武器はもちろん、スピアの先端や矢尻を製作するために使用することができる。

黒曜石の武器はその基本武器の半分の硬度と壊れやすい性質を備える。

防具 / Armor：黒曜石の壊れやすいガラスの性質は鋭い切っ先と刃を作るのに最適だが、それと同じ性質が防具を製作するためには不適切となる。防具は黒曜石によって構築することができない。

石 Stone

石器時代の武器はほとんど常に何らかの方法で石を利用している。木製の柄に岩を打ち付けて作成された黎明期のメイスとアックスから、燧石のナイフと石の矢尻まで、これらの原始的な武器は依然として致命的である。

石の武器の価格はその種類の基本アイテムの1/4であり、重量はその種類の基本アイテムの75%である。

武器 / Weapons：軽い武器および片手殴打武器、スピア、および矢尻はすべて石で作ることができる。

石で作られた武器はその基本武器の半分の硬度と壊れやすい性質を備える。

防具 / Armor：防具は通常は石によって構築することができないが、多くの場合、ドワーフまたはその他の石を活用する文化によって錬金術的に強化された石の防具が存在する。

石器時代 The Stone Age

使用される金属の欠乏が石器時代の文化を定義している。燧石の槍の切っ先や玄武岩の研石などのように偏在する石器からその名が導かれている一方で、粘土、動物の皮革、木、枝角、およびその他の天然素材から作られたアイテムに溢れている。金属は小規模な銀、金、銅、および錫の鉱床のみならず、しいじられないほど稀少な隕鉄に限定されており、すべては叩き出しと成型を通じて利用された。石器時代のキャンペーンにおける金属製のアイテムは、標準的なキャンペーンにおける魔法のアイテムのように珍重される。

石器時代の広範な範囲内で、技術的な洗練の度合いはかなりの程度存在している。下限においては、一部の地域でかろうじて獣皮を削いだ衣服、燧石のナイフ、および調理の火を使っているかもしれない一方、上限においては木製の鎧、焼成された陶器のようなより洗練された職人技と、切り出された石が出現するかもしれない。一度鉱石の金属への精錬が出現すると、しかしながら、文化は青銅器時代かそれ以上に移行する。

石器時代の文化は、物々交換、共同体主義、または力による資源確保に頼る前通貨状態で存在する傾向にある。しかしながら、十分な長さの存在する石器時代の文化は、しばしば子安貝（ちいさな貝）、彫刻の施された石の通貨、および木製の代用貨幣を含む金属の貨幣以外の素材に基づいた通貨を開発する。これらの通貨のほぼすべては、本質的に価値を有しているのではなく、他のアイテムの価値（穀物や家畜など）を表している。

簡略化のため、君が石器時代のキャンペーンのために通貨を作成するときには、基準となる通貨を作成し、その通貨が1gpを表していることにすること。その後、銀貨と銅貨として機能するように2つの形態の低価値の通貨を作成すること。例えば、子安貝の貝殻1つが1gpを表し、石英石1つが銀貨1枚を表し、石の矢尻か簡単な石の道具が銅貨1枚を表すことにできる。

石器時代の武器および防具 / Stone Age Weapons and Armor：石器時代のキャンペーンは骨、黒曜石、および石で作られた標準的な武器と防具を備える。レザー、ハイド、パデッド、および木製の鎧と木製のシールと

表：石器時代の武器 Stone Age Weapons

単純武器	価格	ダメージ (S)	ダメージ (M)	クリティカル	射程	重量[1]	タイプ[2]	特殊
片手近接武器								
メーレー・クラブ	2 gp	1d3	1d4	×2	—	2ポンド	殴打または刺突	壊れやすい
軍用武器	**価格**	**ダメージ (S)**	**ダメージ (M)**	**クリティカル**	**射程**	**重量[1]**	**タイプ[2]**	**特殊**
片手近接武器								
テルビーチェ	5 gp	1d6	1d8	19～20／×2	—	2ポンド	斬撃	壊れやすい
両手近接武器								
テポストピリー	8 gp	1d8	1d10	19～20／×2	—	8ポンド	刺突または斬撃	壊れやすい、間合い
遠隔武器								
アトラトル	2 gp	1d4	1d6	×2	50フィート	2ポンド	刺突	—
アトラトル・ダーツ	1 gp	—	—	—	—	2ポンド	—	—
特殊武器	**価格**	**ダメージ (S)**	**ダメージ (M)**	**クリティカル**	**射程**	**重量[1]**	**タイプ[2]**	**特殊**
片手近接武器								
タイアハ	10 gp	1d8／1d4	1d10／1d6	×2／×3	—	8ポンド	殴打または刺突	双頭
テルビーチェ、グレート	12 gp	1d8	1d10	19～20／×2	—	4ポンド	斬撃	壊れやすい
ワハイカ	3 gp	1d4	1d6	×2	10フィート	3ポンド	殴打	武器落とし

[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、「～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）。

もまた利用可能である。

以下の武器もまた石器時代のキャンペーンに利用可能である。

アトラトル / Atlatl：アトラトル（投槍器または投矢器）は特別に誂えたダーツを投擲するための取っ手として使用される木や枝角の薄い部品である。アトラトルはダーツよりはるかに大きな射程を得られるが、射出武器のように装填を行う必要がある。アトラトルを使用する際のダメージ・ロールには投擲武器を使用したかのように【筋力】修正値が適用される。アトラトルは片手で発射できる――しかし装填はできない。アトラトルの装填は両手を必要とする移動アクションであり、機会攻撃を誘発する。《高速装填》特技はアトラトルのために取得することができ、フリー・アクションによってダーツの装填できるようになる。アトラトル・ダーツはジャヴェリンと同サイズだが矢羽根を有し、アトラトルなしでジャヴェリンとして使用することもできる。

メーレー・クラブ / Mere Club：伝統的に頑丈な石を彫って作られるメーレー（MEH-reh）は短く、扁平で、鋭い切っ先を持つクラブである。

タイアハ / Taiaha：タイアハは一方の端がクラブのような形であり、もう一方は木製か金属製のスピアの先端を持つ、長く重い棒である。クラブの硬い打撃とスピアの受け流しの動作の組み合わせて使用することができる。タイアハは 1d8 ／× 2 の殴打ダメージを与える軍用武器として使用することもできる。

テポストピリー / Tepoztopilli：この木製の竿状武器の頭部は黒曜石、ガラス、歯牙、または同種の素材のギザギザの穂先を備えた刃になっている。幅広の頭部は刺突と斬撃攻撃の双方に適している。

テルビーチェ / Terbutje：この補強された長い木材には、サメの歯、黒曜石、ガラス、または同種の素材の細片が全体に散りばめられている。

テルビーチェ、グレート / Terbutje, great：このテルビーチェの 4 フィート長版は特殊な訓練なしに片手で使用するには長すぎる；したがってグレート・テルビーチェは特殊武器である。キャラクターはグレート・テルビーチェを軍用武器として両手で使用することもできる。

ワハイカ / Wahaika：この短く幅広のクラブは硬化した木材や骨で作られる。ワハイカは武器を捕まえるために使用される切欠きを片側に備える。ワハイカに《習熟》している場合、この切欠きを敵の武器落としに使用することができる。そうでない場合、この武器はクラブとして扱う。クラブに影響を与える特技と能力はワハイカにも適用される。

青銅器時代 The Bronze Age

この時代では、青銅、銅、および黄金さえも骨と石の代わりに武器に用いられる。鉄製の武器は存在するが、別に存在する稀少な隕鉄の鉱床からの少量の遊離鉄と同様に大変な価値を占めている。この時代の素材はショート・ソードより長い刃を形成することができないし、ほとんどの竿状武器は聞いたこともないようなものだが、中世の武器のほとんどは、青銅器時代にその原型が作られている。

金属加工技術の進歩により青銅器時代は速やかに鉄器時代に道を譲ったが、ファンタジー世界においては、鉄を嫌悪する種族が無期限に青銅の武器をよく使用することがある。

フェイ中心のキャンペーンはほとんどのフェイ・クリーチャーへの鉄に対する脆弱性（命中ごとに＋ 1d6 ダメージ）と、人間とその味方に敵対する鉄を嫌うフェイの鉄鉱山と鍛造以上の技術の陳列棚を与えることができる。他のキャンペーンでは PC 達が鉄の秘密を保有するか、新しい鉄と鋼の致命的な刃を振るう敵に対して生き残るために（そしておそらくは自分自身のためにその謎を盗むために）戦うかのいずれかによる、鉄器時代への転換点に設定されるかもしれない。

プラチナの貨幣が存在しないものの、青銅器時代のキャンペーンの通貨は標準的な Pathfinder RPG の通貨と同様である。

青銅器時代の武器および防具 / Bronze Age Weapons and Armor：青銅器時代のキャンペーンは石器時代のキャンペーンの武器および防具をすべてと、青銅および金で作られたアイテムを備える。以下の武器もまた青銅器時代のキャンペーンに利用可能である。

ハープーン / Harpoon：ハープーンは 50 フィート以下の長さのロープを取り付けた棘付きのスピアである。ハープーンに《習熟》している場合、組みつき武器として使用することができる（東洋の武器の武器特殊性能を参照）。

ハープーンの重量は 50 フィートの麻のロープの重量を含んでいる。この重量はより短いかより軽量なロープを使用することで軽減することができる。

ケストロス / Kestros：ケストロスはダーツを投射するために使用される奇妙な形状のスリングである。ケストロスを使用する際のダメージ・ロールには投擲武器を使用したかのように【筋力】修正値が適用される。ケストロスは片手で発射できる――しかし装填はできない。ケストロスの装填は両手を必要とする移動アクションであり、機会攻撃を誘発する。ハーフリングはケストロスを軍用武器として扱う。

マトック / Mattock：同名の掘削道具から派生したマトックは、両手持ちのピックに似ているが、突端の代わりにノミのような刃がついている。

ロンパイア / Rhomphaia：この武器は長い片刃の剣を時折わずかに湾

表：青銅器時代の武器 Bronze Age Weapons

軍用武器	価格	ダメージ (S)	ダメージ (M)	クリティカル	射程	重量[1]	タイプ[2]	特殊
両手近接武器								
マトック	12 gp	1d6	2d4	× 4	—	12 ポンド	刺突	壊れやすい
ロンパイア	15 gp	1d6	2d4	× 3	—	10 ポンド	刺突または斬撃	待機、壊れやすい、間合い
特殊武器	**価格**	**ダメージ (S)**	**ダメージ (M)**	**クリティカル**	**射程**	**重量[1]**	**タイプ[2]**	**特殊**
両手近接武器								
ハープーン	5 gp	1d6	1d8	× 3	10 フィート	16 ポンド	刺突	壊れやすい、組みつき（説明参照）
遠隔武器								
ケストロス	1 gp	1d6	1d8	× 3	50 フィート	1 ポンド	刺突	—
ケストロス・ダーツ（10）	5 gp	—	—	—	—	5 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、「～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）。

曲した頑丈な杖に取り付けた黎明期の竿状武器である。ロンパイアは斬りつけと突き刺しの双方の武器として機能する。

破損状態および武器破壊 Broken Condition and Sundering

アイテムが 破損状態 を得るには 2 つの方法がある。武器に関して 1 つは 1 回ないし複数回の攻撃によって武器のヒット・ポイントの半分を超えるダメージを受けることである。武器に関してもう 1 つはなんらかの効果によってその状態を得ることである。火器および壊れやすい武器はいずれも武器に明示的なダメージを与えることなく武器に 破損状態 を与える効果を含んでいる。

武器がある効果によって 破損状態 を得た場合、その武器はそのヒット・ポイントの半分＋1 に等しいポイントのダメージを受けたものと見なす。このダメージは武器に 破損状態 を与えた効果に対応する何らかの方法か（火器の不発の場合は高速処置、壊れやすい武器の性質の場合は《野外修理》特技など）、アイテムのヒット・ポイントを修復する通常の方法のいずれかによって修復される。 破損状態 を与える効果が取り除かれた場合、その武器は 破損状態 が適用されたときに失ったヒット・ポイントを取り戻す。

武器に対する攻撃によるダメージは 破損状態 を除去する効果によって回復することはできない。

決闘 Duels

決闘ほど文明的な戦闘の形式はない。鋼か呪文とともにある決闘は混沌とした接近戦が破壊的であるか違法となるであろう状況で紛争を解決するために用いられる。決闘はしばしば名誉あることだと考えられているが、必ずしも死の危険が小さいというわけではない。戦場における喧騒より激しい戦いの中にあって真の技量、力、そして機転によって勝者を決定できるように、決闘はしばしば戦闘者の関与を許容する。

決闘の開始 Starting a Duel

決闘は戦闘の一形態であるが、通常の戦闘とは異なり、参加者は皆望んで決闘に参加してそのルールに従うことに同意しなければならない。いずれかの側がルールを破った場合、他の結果には関係なくその陣営は決闘の敗者であると見なされ、その参加者が攻撃的な行動を続ける場合には、標準的な戦闘ルールを使用して戦闘が継続される。

決闘のルールは通常は非常に単純だが、参加者のすべてが特定のクラスである場合や参加者のすべてが特定の制限や指針に従うことに同意する場合は異なることがある。そのような議論は一般には決闘の前に提起され、双方が適切に準備することが可能だが、決闘の要素のすべてが必ずしもそうであるとは限らない。ほとんどの決闘は以下の簡単なルールを利用する。

- 各参加者は単独で戦う必要があり、使い魔、動物の相棒、またはその他の絆を結んだ動物などのような決闘に参加している他のクリーチャーを除いて、外部要素からの援助を受けることはできない。一方の陣営が複数の参加者を擁している決闘の場合は、それらの他者と並んで行う戦闘において互いを援護するのは自由である。
- 決闘で使用することのできる武器の種類は、決闘が始まる前に合意される。一般的な制限は近接武器、遠隔武器、素手打撃（または肉体武器）、魔法、あるいはこれらのいずれかの組み合わせの使用のみが含まれる。決闘のルールはすべての参加者が同じ武器または攻撃の種別を使用することを求めるかもしれない。これは特に、剣、呪文、または火器を必要とする決闘の場合においてそうである。そのようなルールがなければ、いずれの種別の武器も許容される。
- 決闘は通常は戦闘者の 1 人が気絶するか、そうでなければ継続することができなくなるまで続く。 ホールド・パースン のよな呪文が決闘を終わらせることはないが、目標がセーヴィング・スローに失敗したと仮定するなら フレッシュ・トゥ・ストーン は確実に終了させる。いくつかの決闘は死に突き進み、決闘者の 1 人かチームが肉片に切り刻まれるか煙った灰の山に還元されることでのみ終了する。そうでない決闘では最初の流血、最初の打撃、あるいはいくつかの成功した攻撃によって終了する。後者のタイプの決闘は、通常は決着にクリーチャーの死を必要とせずに紛争を解決することを目的としている。
- もっぱら魔法を使用する決闘の場合には、（ドルイドとサモナーの間でよく見られるように）関与する呪文の使い手の要請を受けたクリーチャーによって決闘が実行されるのでない限り、追加ルールによって招来または召喚されたクリーチャーの使用を禁止する場合がある。
- もっぱら戦士の間で行われる決闘の場合には、一般に追加ルールによって毒の使用や攻撃の種別全体さえ禁止される（遠隔攻撃を禁止する、火器の使用を要する、など）。加えてそのような決闘のほとんどは、術者を強化する呪文は時折許可されるものの、他の参加者に影響を与える魔法の使用を禁止する。

決闘戦闘 Duel Combat

決闘はいくつかの注意すべき例外を除いて、通常の戦闘のように処理する。

標準の戦闘とまったく同様に、決闘の開始時に各参加者はイニシアチブ判定を行う。決闘は常に計画通りに想定されているため、不意討ちラウンドは決して発生しない。また、両者の睨み合いから始まり、相手がたじろぐか決意を砕かれるのを待つ決闘もある。そのような場合には、標準のイニシアチブ判定の代わりに〈はったり〉、〈威圧〉、または〈真意看破〉判定を行う。使用する技能は個々の参加者が決定し、それぞれの決闘への姿勢を反映する。

各ラウンドの開始時に、参加者は決闘の状況を確認する（GM はこの状況確認を忘れないように、イニシアチブ管理中に何らかの方法で各ラウンドの開始時に印をつけてはいかがだろう）。参加者のすべてが決闘を継続することに同意している限り、決闘は続く。参加者のいずれか 1 人が決闘から退いた場合、継続を望んでいるものがいたとしてもすべての参加者に対して決闘は速やかに終了する。決闘を終了させた参加者またはその陣営は、決闘の敗者であると見なされる。決闘の残りの参加者の間で決闘の再開に同意することはできるが、これは以前の決闘とは別物であると見なされ、決闘から退いたものは関与できない。

決闘の各参加者は自身のターンに通常通りに行動することができるが、その行動は自分自身か他の決闘の参加者の 1 人（味方か敵のいずれか）のいずれかを目標として影響を与える必要がある。例えば、ウォリアーは決闘の参加者の誰かに対してボウで攻撃するかもしれないし、または決闘に関与している傷ついた味方にポーションを投与するかもしれないが、参加者以外の誰かを攻撃することはできない。同様に、決闘中のウィザードは自身を除外して決闘の外にいる味方に ヘイスト を発動することはできないが、自身を目標に含める場合には味方に発動することができる。 ファイアーボール のような攻撃的な呪文についても同じことである――決闘中の術者は呪文の目標に決闘相手の 1 人を含める必要があり、対戦相手を除外して近くのクリーチャーのいずれかに影響を与えることはできない。

通常のアクションに加えて、決闘の各参加者は決闘に参加するキャラクターのみに使用できるいくつかの特殊な割り込みアクションを 1 つ使用することができる。それは決闘相殺、決闘回避、決闘受け流し、あるいは決闘不屈アクションであり、それぞれ以下に記述されている。

決闘相殺 Dueling Counter

決闘中の各参加者は決闘相殺と呼ばれる特殊なアクションを行うことができる。決闘相殺は呪文相殺に似ているが、より使いやすい。決闘の相手が呪文発動を試みているとき、目標とされた呪文の使い手はフリー・アクションとして〈呪文学〉判定（DC 15 ＋呪文レベル）を行うことができる。判定に成功した場合、呪文の使い手は相手の呪文を識別することができ、決闘相殺を試みることができる。失敗した場合、呪文の使い手はその呪文に対して血糖相殺を試みることはできない（特殊アクションは依然として利用可能であるが）。

決闘相殺は機会攻撃を誘発しない割り込みアクションである。決闘相殺を試みるには、相殺を行う決闘者は発動される呪文と同じかより高いレベルの呪文または呪文スロットを消費しなければならない。呪文を任意発動するキャラクター（バード、オラクル、およびソーサラーのような）は使用されるスロットに加えて、相殺呪文に使用する正確な呪文を選択しなければならないことに注意すること。相殺を行う決闘者は 15 ＋呪文の術者レベルを DC とする術者レベル判定を行わなければならない。真の呪文相殺アクション（待機アクションを必要とする）を使用するときとは異なり、発動される呪文の正確なコピーを消費した場合でも成功は保証されない。呪文相殺を試みた術者は消費する呪文スロットのレベルと使用した呪文の正確さに応じて、以下の表に記載されているように判定へのボーナスまた

はペナルティを受ける。判定に成功した場合、呪文は相殺される――呪文は無力化され失われる。そうでない場合、呪文は通常通りに影響を与え、呪文相殺を試みた決闘者は呪文の効果に対するいずれのセーヴィング・スローにも－2ペナルティを受ける。

また、呪文の使い手は ディスペル・マジック や グレーター・ディスペル・マジック を決闘相殺として使用することができる。決闘者である呪文の使い手がそのようにした場合、発動される呪文を識別する必要はなく、いずれのレベルの呪文も相殺することができ、11＋呪文の術者レベルを DC とする術者レベル判定に成功する必要がある。 ディスペル・マジック を決闘相殺として使用する場合、以下の表のいずれかの状況による修正は行われない。

呪文相殺を待機することはそれ自体がアクションであるため、決闘者である呪文の使い手は同じラウンド中に呪文相殺を準備し、かつ決闘相殺を行うことができる。これは参加者が複数の相手に直面したり、誰かが《呪文高速化》やその他の同じラウンドに2つの呪文を発動できる能力を取得している場合にのみ有用である。

表：決闘相殺の修正 Dueling Counter Modifiers

状況	判定の修正
異なる系統の呪文	－2
同じ系統だが同じではない呪文	＋2
相殺しようとする呪文よりも高いレベルの呪文	＋1／レベル差
相殺しようとする呪文と同じ呪文	＋10

決闘回避 Dueling Dodge

決闘中の各参加者は決闘回避と呼ばれる特殊アクションを行うことができる。この特殊な行動は決闘者の AC と反応セーヴに一時的なボーナスを与えるが、決闘者は次の自身のターンの開始時までその他の攻撃に対して脆弱になる。

決闘に参加しているキャラクターは、他の決闘の参加者からの1回の近接攻撃、遠隔攻撃、超常能力、あるいは呪文または擬似呪文能力の目標とされたときはいつでも、割り込みアクションとして決闘回避を行うことを宣言することができる。これにより AC およびその攻撃の結果として行わなければならない何らかの反応セーヴィング・スローに＋4状況ボーナスが与えられる。このボーナスは即行アクションの引き金となった攻撃が解決されるまでの間のみ適用される。攻撃者がそのような攻撃を複数回行うことができる場合、以降のすべての攻撃は通常通りに解決される。この割り込みアクションは攻撃が解決される前に宣言されなければならない。攻撃が攻撃ロールまたは反応セーヴィング・スローを必要としない場合、割り込みアクションはそのまま費やされるが、何の効果もない。

一旦攻撃が解決されると、決闘回避を試みたクリーチャーは次の自身のターンの開始時まで AC およびすべての反応セーヴィング・スローに－2ペナルティを負う（決闘が終了した場合でさえ）。

決闘受け流し Dueling Parry

決闘中の各参加者は決闘受け流しと呼ばれる特殊アクションを行うことができる。この特殊アクションにより決闘者は近接攻撃または自身に向けられた遠隔攻撃による一撃を逸らすことができる。決闘受け流しは呪文または火器の遠隔攻撃を逸らすことはできない。

決闘に参加しているキャラクターは、決闘の他の参加者から1回の近接攻撃または遠隔攻撃の目標とされたときはいつでも、割り込みアクションとしてその攻撃の受け流しを試みることを宣言することができる。決闘者は自身の最大の攻撃ボーナスを使用するが－5のペナルティ付きで、現在装備している何らかの武器による攻撃ロールを行わなければならない。この攻撃ロールが自身に対して行われようとしていた攻撃ロールと等しいかより大きければ、その攻撃は受け流されて失敗と見なされる。受け流しを試みた決闘者が素手であった場合、その試みにはさらに－2を被る。“受け流し”クラス特徴を取得している場合、その決闘者は“受け流し”クラス特徴を使用している場合はラウンドごとに1回、割り込みアクションを消費することなくこの決闘受け流しを試みることができる。

この決闘受け流しは1回の攻撃に対してのみ適用される。同じ攻撃者によって行われた他の攻撃は通常通りに解決される。攻撃が命中してクリティカル可能状態になったが決闘者に受け流されるであろう場合、その攻撃は依然として命中しているがクリティカル・ロールは行われず、ダメージは通常通りにロールされる。

決闘不屈 Dueling Resolve

決闘ごとに1回、キャラクターは決闘不屈と呼ばれる特殊アクションを使用することができる。この特殊アクションにより決闘者は致命的な呪文や恐るべき負傷にも関わらず戦い続けることができる。

決闘に参加しているキャラクターが頑健または意志セーヴィング・スローに失敗するか、0ヒット・ポイント未満に減少したときはいつでも、割り込みアクションとして決闘不屈を使用することができる。頑健または意志セーヴィング・スローに失敗している場合、決闘者は同じボーナスを使用してもう一度セーヴィング・スローを試みることができる。この2回目のセーヴィング・スローに成功した場合、セーヴィング・スローを要求した呪文または効果は決闘者の次のターンの終了時まで効果を表さない（持続時間は速やかに開始されるにも関わらず）。0ヒット・ポイント未満に減少した（しかし死亡していない）場合、決闘者は 気絶状態 ではなくよろめき状態 になり、次の自身のターンの終了時まで通常通りに行動することができ、その後はその時点のヒット・ポイントに基づいて 立ちすくみ状態 または 気絶状態 になる。

そのキャラクターの次のターンの終了時までに呪文または効果が終了するか0より多くのヒット・ポイントがもたらされる場合、そのキャラクターは 疲労状態 になるが、それ以外の悪影響は受けない。キャラクターはこの能力を決闘ごとに1回だけ使用することができる。

決闘と演武 Duels and Performance Combat

君が演武つきで決闘のルールを使用する場合、決闘相殺、決闘回避、または決闘不屈を実行して成功した場合は、いずれも戦闘者はフリー・アクションとして演武判定を行うことができる。決闘相殺、決闘回避、および決闘不屈アクションはいずれも割り込みアクションであり、通常はそのキャラクターのターンには行われないため、このことはこれらの決闘アクションの1つを使用した戦闘者は、（アクションなしに）演武判定を行うために1勝利ポイントを消費しなければならないことを意味する。

決闘の結果 Duel Results

戦闘の別形態として扱うことができるものの、決闘は通常は仲間やライバルの間での紛争を解決するために実施されるものであり、通常は死で終わることを意図してはいない。その結果、決闘は通常は特定の褒賞を得ることを念頭に置いて戦われる。

秘術アカデミーは重要な教授の地位を決定するため、また社会的地位と賞品を得るための学生間の競争として決闘を行うことで知られている。いくつかの場所には決闘のための特別な領域が特に構築されており決闘は非常に一般的である。そのような決闘場は決闘大会のために起動することが

できるように時には特殊な強化を施される。このような場は通常はすべてのダメージを非致傷ダメージに変換し、瞬時に敵を殺したり恒久的な害を与える魔法を妨げる。このことによって事故が起こらないというわけではなく、複数の生徒がこのような“安全な”場において四肢か、あるいは命さえも失っている。

ファイター、パラディン、キャヴァリアー、およびその他の武器攻撃に依存するキャラクターは、通常は名誉の点を解決するために決闘に参加するが、決闘の場を選択するのではなく指定することもできる。

状況に関わらず、ほとんどの決闘はその日を勝ち抜くために両陣営が誇り、名誉、財宝、そしてその人生さえもを賭ける深刻な出来事である。悪党がルールを誤魔化しすべての優位を活かそうとするかもしれない一方で、高貴な決闘者はこの競争を戦いの場における自らの優位を偶然や数の優位ではなくその技量と機転のみを用いて証明する好機であると見なしている。

演武 Performance Combat

すべての戦いが生存のために行われるわけではない。戦闘者はときには観衆の反応が最低でもその戦いそのものの結果と同じくらいに重要な競技に直面する。荒くれ男の群れに対して立ち上がるべく地域住人を奮起させることを目的とした酒場の乱闘にせよ、実際に観衆の支持に生と死を賭けられた陽光の降り注ぐ血なまぐさい剣闘士の試合にせよ、演武は無慈悲な戦いの効率よりも演出的手腕とセンスがより重要となりうる戦いである。

以下の演武に関するルールは GM である君に、戦闘者は戦いに勝つだけではなく、観衆にもまた勝たなければならない遭遇、あるいはひと続きの戦闘遭遇さえも実現させる。

演武の種類 Types of Performance Combat

演武を作成する際に重要なのは、その戦闘の目的とルールの決定である。以下は演武の主要な例だが、君は自身のキャンペーンのストーリーに合った演武を作成するために、これらの一般的な分類のいくつかを組み合わせて自由に使用することができる。

打ちのめし勝負 / Knockout Bout：しばしば残忍だが、死ぬまでの戦いのように血生臭くない打ちのめし勝負は、一方の死によって終わるわけではないが、依然として明確で圧倒的な勝利を必要とする。演武中の両者が立ち続ける限り、戦いは続く。打ちのめし勝負の戦闘の多くは、その参加者が非致傷ダメージを与えることを要求する。

演出戦闘 / Staged Combats：演出戦闘は打ちのめし勝負よりも危険が少ない。これらの競技では、戦闘者は一般的にギリギリのところに打撃を加えるよう打ち合わせるため、その命中は非致傷あるいは致傷ダメージのいずれとしても記録されないが、観衆の反応は通常の戦闘と同じ方法で決定される。演出戦闘はしばしば高度な訓練を必要とする（《舞台戦闘員》特技を参照）。高度な訓練を受けていないものは参加を試みることはできるが、本当のダメージを与えることなく攻撃が命中したかのように見せるために、攻撃ロールに－6 ペナルティを受ける。

いくつかの負傷まで / To a Number of Wounds：すべての流血のスポーツが死によって終わるわけではない。それはしばしば大小の競技場において闘士を訓練するためのコストを増大させ、そのような企業の資金調達を行う人々は自身の投資を保護的にする。生命を大切にするが、それでも良好な喧騒の風景を愛する社会では、いくつかの傷を負うまで戦うことは優れた妥協案である。最初の流血または特定の数の傷を負うまで戦うことは、多くの場合観衆をなだめるのに十分である。

死ぬまで / To the Death：一方の死のみがこれらの勝負を終わらせる。見世物とされた絶望的戦いにおいては、時にその観衆の反応は二次的だが、また別の時には観衆の反応が実際の戦いの結果に影響を与える可能性がある。いくつかの流血のスポーツは、観衆がその喜びや不快感を、通常は拍手喝采または親指を立てるか下げるかのジェスチャーによって表明する機会を得るまで、戦闘員がとどめの一撃を遅らせることを要求する。親指を立てるジェスチャーは敗者を生かし、後日に戦うことを許す；親指を下げるジェスチャーはグロテスクな血の噴出によって白兵戦を終わらせる。

目標に向けて / Toward a Goal：多くの場合、これらは歴史的な戦いを再現するか、または単に地形と様々な災厄と罠を備えた課題に対して戦闘員を戦わせることのできる複雑な作業である。これらの種類の戦闘はレース（おそらく、第 4 章で紹介する搭乗物の戦闘ルールを混合する）であるか、または現在の Capture the Flag *1 のような目的かもしれないが、所定の目標を達成するために戦闘員の能力を試す。

観衆の態度 Crowd Attitudes

戦闘者が演武を実際に戦うが、観衆もまたこれらの戦いに積極的に参加し続けている。観客は戦場における重大な結果を見て、その熱意や軽蔑によって戦闘者を支えあるいは混乱させることができる。

観衆の態度はキャラクターが〈交渉〉技能を使用するときのノンプレイヤー・キャラクターの態度と同様のものである。観衆の反応を向上させるための演武判定の DC は、観衆の開始時または現在の態度に関連する。戦場において何らかの華々しい行動を取るたびに、戦闘者は成功を増やしてよりよい観衆の反応を引き出す機会を得るが、失敗によって観衆の軽蔑を形成する場合もある。

演武中、GM とって重要なのはそれぞれの側に対する観衆の態度を把握することである。観衆が多くの人々の叫び、拍手、野次、舌打ち、またはその他の彼らの喜びや不快感を示す手段で満たされていることを考えると、正確な観衆の反応は戦場でのイベントに基づいて刻々と変化するものだが、戦闘者の集団は観衆が任意の時点で自身の表現をどのように考えるかについて、常に合理的なアイデアを持っている。

以下は観衆の反応と態度の一般的な分類である。これらは最低の状態から最高の状態へ向け記載されている。

敵対的 / Hostile：観衆は観戦を好まない。敵対的な観衆は演武中の戦闘員を混乱させる。こうした戦闘においては、観衆が敵対的である側の戦闘員は、すべての攻撃ロール、戦技判定、能力値判定、技能判定、およびセーヴィング・スローに－2 ペナルティを負う。これは［精神作用］効果である。

観衆が戦闘する陣営に敵対的であり、その陣営の人員が戦技判定に 5 以上の差で失敗した場合、その陣営はその戦闘の演武の部分を自動的に敗北する。これはゲームのストーリーにおいて、あるいは PC がひと続きの演武に参加している場合に重要になる場合がある。

非友好的 / Unfriendly：観衆は一方に対して偏見を抱いており、演武判定の失敗を大声で罵ろうと準備している。非友好的な観衆は演武中の戦闘員を混乱させる。こうした戦闘においては、観衆が非友好的である側の戦闘員は、すべての攻撃ロール、戦技判定、能力値判定、技能判定、およびセーヴィング・スローに－1 ペナルティを負う。これは［精神作用］効果である。

中立的 / Indifferent：観衆は刺激的な何かが起こるのを待っている。観客は繰り広げられる戦闘の大胆な妙技への期待と欲求の他にはほとんど感情をあらわにしない。

友好的 / Friendly：観衆は戦いの中で一方の側に流され始めている。観客は戦闘中にその陣営が印象的な技を達成すると喝采を上げ、その反応は観衆の選んだ陣営のすべての攻撃ロール、戦技判定、能力値判定、技能判定、およびセーヴィング・スローに＋1 士気ボーナスを与える。これは［精神作用］効果である。

協力的 / Helpful：観衆は応援中の陣営を見ているのが大好きである。観客は立ち上がり、歌い、喝采し、叫びを上げ、最終的な成功に向けて戦闘員を押し上げる。協力的な観衆は選んだ英雄のすべての攻撃ロール、戦技判定、能力値判定、技能判定、およびセーヴィング・スローに＋2 士気ボーナスを与える。これは［精神作用］効果である。

観衆が戦闘中の一方の陣営に協力的で、その陣営の人員が演武判定に成功した場合、その陣営は 1 勝利ポイントを得る。

観衆の開始時の態度 Crowd's Starting Attitude

演武を行うにあたり GM が最初にやらなければいけないことは、観衆の開始時の態度の決定である。一般的に観衆は各陣営に対して中立的な態度で開始するが、他の状況に基づいてより高いか低い段階の態度で始めることもできる。闘技場や都市で支持を受けたチャンピオンはよりよい段階の態度で始めるかもしれないし、無頼者、戦争の捕虜、または犯罪者はより悪い段階の態度で始めるかもしれない。君がひと続きの戦闘を実行する場合、最後に戦った戦闘員あるいは戦闘員の集団の演武に基づいて、より高いか低い観衆の態度を伴って開始することができ、これは個々または集団が保持している勝利ポイントの数によって決定される（ひと続きの演武の節を参照）。

演武判定 Performance Combat Check

観衆の態度に影響を与える機会を得た場合、戦闘者は演武判定を行う。この判定はそのキャラクターの基本攻撃ボーナスに加え、〈芸能：演芸〉、〈芸能：お笑い〉、または〈芸能：舞踏〉のいずれかの最も高い技能ランクによって修正される、【魅力】能力値判定である。演武判定を行うことは通常は戦闘者がトリガー・アクションを実行したときにそれをトリガーとして実行される即行アクションである（観衆の態度への影響の節を参照）。

基本攻撃ボーナス	演武判定へのボーナス
0	＋0
1～5	＋1
6～10	＋2
11～15	＋3
16 以上	＋4

最大〈芸能〉ランク	演武判定へのボーナス
0	＋0
1～5	＋1
6～10	＋2
11～15	＋3
16 以上	＋4

演武武器 performance weapon の使用は戦闘者に演武判定への＋2 ボーナスを与える。一部の特技、呪文、あるいはその他の状況は戦闘者に演武判定へのボーナスを与える場合がある。

演武判定の成功は観衆の態度を 1 段階改善する。技能判定と異なり、演武判定で 20 の出目をロールした場合は常に成功になる。判定に失敗すると態度は変わらないか、あるいは判定に 5 以上の差で失敗している場合には観衆の態度は 1 段階悪化するかのいずれかとなる。判定の DC は演武の状況によるいくらか調整を伴って、観衆の現在の態度により決定される。観衆の現在の態度が協力的である場合、判定に成功すると支持された側は 1 勝利ポイントを得る。

演武判定の DC Performance Combat Check DC

演武判定の DC は観衆の開始時または現在の態度、観衆のサイズ、および演武に参加するクリーチャーの数を含む、いくつかの要素に基づく。演武判定の基本 DC は戦っている側に向けられた観衆の現在の態度によって決定される。

開始時または現在の態度	態度改善のための基本 DC
敵対的	20
非友好的	15
中立的	10
友好的	15
協力的	20 [1]

[1] これは勝利ポイントを得るための DC である。

基本 DC は観衆のサイズ、各陣営の参加者の数、およびいくつかのその他の状況によって修正される。

観衆のサイズ / Size of the Crowd：大規模な観衆はどちらか一方に偏りにくい。その態度を変えるためには素晴らしい観衆の感情を揺さぶるような大胆または進歩的なアクションの数々の披露を見事にやってのける必要がある。ここで提示するのは一般的な観衆のサイズと、観衆の態度を改善し勝利ポイントを得るための DC への影響である。

小規模な観衆 / Small Crowd：小規模な観衆は少なくとも 2 体、多くとも 25 体のクリーチャーを含んでいる。小規模な観衆はどのような演武判定の基本 DC も増加させることはない。

中程度の観衆 / Medium Crowd：中程度の観衆は少なくとも 26 体、多くとも 100 体のクリーチャーを含んでいる。中程度の観衆はすべての演武判定の DC を＋2 増加させる。

大観衆 / Large Crowd：大観衆は少なくとも 101 体、多くとも 300 体のクリーチャーを含んでいる。大観衆はすべての演武判定の DC を＋3 増加させる。

巨大な群集 / Massive Mob：巨大な群衆は少なくとも 301 体のクリーチャーによって構成され、千人単位に拡大することもある。巨大な群衆はすべての演武判定の DC を＋4 増加させる。

戦闘者の合計数 / Total Number of Combatants：多数の戦闘者の参加は観衆を揺さぶることの困難さを増大させる。大集団の戦闘者は観衆が戦い全体を追いかけることと、観客の態度を揺さぶることができるであろう個人の行動を受け止めることを難しくする。戦闘者が戦闘に出入りする際に、これらの修正値を調整する。

小さな戦闘 / Small Battle：合計 2～8 名の戦闘者の間で行われている場合、その戦闘は観衆の態度を改善するか勝利ポイントを得るための基本 DC を変更しない。

中程度の戦闘 / Medium Battle：合計 9～16 名の戦闘者の間で行われている場合、その戦闘は監修の態度を改善するか勝利ポイントを得るための DC を＋4 増加させる。

大きな戦闘 / Large Battle：戦闘者の合計が 17 名以上の戦闘は、観衆の態度を改善するための DC を＋8 増加させる。

DC に影響するその他の状況 / Other Circumstances That Affect DC：観衆の態度を改善するか勝利ポイントを得るための DC に常に影響を与えるその他の状況には以下のようなものがある。

不正行為 / Cheating：一方の陣営の不正またはルール違反が明らかである場合、その陣営の観衆の態度を改善するための以降の演武の DC は＋2 増加する。この増加は 1 回の戦闘中に複数回発生する場合がある。不正行為を見ぬく目的において、平均的な観衆の基本〈知覚〉および〈真意看破〉を決定し（平均的な人間を想定する場合、通常は＋0）、観衆のサイズに基づく以下の修正を適用すること。DC は戦闘者が不正行為を隠すために使用したアクションに基づく（通常は〈はったり〉または〈隠密〉）。

観衆のサイズ	不正行為を見抜く〈知覚〉および〈真意看破〉判定へのボーナス
小規模な観衆	＋8
中程度の観衆	＋12
大観衆	＋16
巨大な群衆	＋20

劣勢 / Outnumbered：戦っている一方の陣営が他方よりも劣勢で 2：1 のよりも小さな比率で劣勢である場合、観衆の態度を改善するか勝利ポイントを得るための DC は 2 増加する。一方の陣営がすべての他方よりも 2：1 以上の比率で劣勢である場合、観衆の態度を改善する DC は 6 増加する。員数が互角になるか、または他方への劣位が 2：1 の比率よりも小さくなることによって、2：1 という戦闘者の比率が繰り下がった場合には、これらの DC への増加は終了または適切なレベルに減少する。

不当な優位 / Unfair Advantage：戦っている一方の陣営が明らかに不当な優位を得ている場合（例えば、一方の陣営が防備のある場所で戦闘を開始したり、よりよい武器と防具を持っていたり、あるいはその相手がまったく武装していない）、観衆の態度を改善する DC は 2 増加する。不当な優位の程度が深刻な場合、GM は DC を 6 程度まで増加することができる。

賄賂または強制 / Bribery or Coercion：観衆は贈賄または強制され得る。一般的に贈賄または強制の試みの成功には、観衆のサイズに基づく金額の一部の支払い、および観衆のサイズに基づく DC の〈交渉〉判定の成功が含まれる。金銭を支払い〈交渉〉判定に失敗した場合、その陣営は代わりに不正行為によるペナルティを得るが、金銭はすでに費やされている。判定に成功した場合、観衆の反応を改善し、勝利ポイントを得るための DC は 2 減少する。戦闘者の行った判定が DC を 5 上回るごとに、観衆の態度を改善するか勝利ポイントを得るための DC は 1 減少する。

観衆のサイズ	〈交渉〉DC	費やされる金銭
小規模な観衆	DC 15	25 gp
中程度の観衆	DC 20	250 gp
大観衆	DC 25	750 gp
巨大な群衆	DC 30	2,000 gp

観衆の態度への影響 Affecting the Crowd's Attitude

何らかの方法で観衆の反応に影響を与える戦闘者は、通常は新しい態度に向けて観衆を揺さぶる機会を持つ、目に見える形での戦闘の披露をいくつか達成する必要がある。（完全視認困難、不可視状態 、良好な遮蔽、または完全遮蔽などによって）観衆が戦闘者を見ることができない場合、その戦闘者は何らかの方法で観衆の態度に影響を与えることはできないが、視認困難またはより劣る形態の遮蔽は観衆に影響を与える戦闘者の能力に影響を与えない。

演武または以下の節に説明されている契機となる行動の 1 つを起こす際、一般に即行アクション（または《演武体得》特技を持つクリーチャーの場合はフリー・アクション）として観衆の態度を改善するための演武判定を行うことができる。即行アクションには一般に観衆の注目を集めるためのいくつかの形態の派手な身振り、誇示、顕示を伴う。戦闘者が演武特技を取得している場合、判定のきっかけとなるアクションはいくつかの形態の移動または効果を伴う場合がある。時には演武判定はフリー・アクションまたは割り込みアクションによって行うことができる。フリー・アクションとして演武判定を行う際には、（《演武体得》特技を取得していない限り）キャラクターは演武特技によって付与された特別な行動を行うことはできず、割り込みアクションまたはアクションなしで演武判定を行う際には、キャラクターは演武特技によって付与された特別な行動を決して行えない（《演武体得》特技を取得している場合でさえ）。

その他に演武判定を行わなければならない場合がある。これらの必須の演武判定はアクションではなく、通常は判定に成功しなかった場合には有害な影響を受ける。

以下は標準的な演武判定を誘発する行動である。契機となる行動は演武判定を試みるか実行するのに必要なアクションの種別によってまとめられている。

即行アクション Swift Action Checks

演武に参加しているキャラクターは以下の行動により、即行アクションとして演武判定を実行することができる。キャラクターは常に即行アクションを必要とする演武判定を行わないことを選択できる。演武特技と呼ばれるいくつかの特技は、演武判定の一部として他のアクションを実行することを可能にする。これらの特技は第 2 章に記載されている。

突撃 / Charge：突撃攻撃が命中するたびに、戦闘者は即行アクションとして演武判定を行うことができる。

戦技 / Combat Maneuvers：何らかの戦技を実行して成功するたびに、戦闘者は即行アクションとして演武判定を行うことができる。

最大ダメージを与える / Dealing Maximum Damage：（武器または呪文の、ただし急所攻撃またはその他の変数値のダメージは含まない）ダメージ・ロールで最大ダメージを与えるたびに、戦闘者は即行アクションとして演武判定を行うことができる。戦闘者はこの判定に使用している武器または呪文の種別に基づくペナルティまたはボーナスを得る。軽い武器は判定への－ 4 ペナルティを受け、片手武器はボーナスもペナルティも与えず、そして両手武器または特殊武器は判定への＋ 2 状況ボーナスを与える。呪文はその呪文レベルの半分に等しいボーナスを演武判定に与える。

エネルギー呪文および効果 / Energy Spells and Effects：観衆は派手な呪文や効果に反応する傾向がある。目に見える方法で［酸］、［冷気］、［火］、［電気］、［力場］、または［音波］ダメージを与える呪文を発動するか効果を生気した場合（ フレイミング・バースト または ショッキング・バースト のようなクリティカル・ヒット時にエネルギー・ダメージの爆発を起こす特殊能力を持つ武器を含む）、戦闘者は即行アクションとして演武判定を行うことができる。

フェイント / Feint：敵に対するフェイントに成功した場合、戦闘者は即行アクションとして演武判定を行うことができる。

相手を転ばせる / Knocking Opponent Prone：他の戦闘者を 伏せ状態 に打ちのめした場合、戦闘者は即行アクションとして演武判定を行うことができる。

複数回命中 / Multiple Hits：自身のターンに複数回攻撃し、それらの攻撃のうち最低 2 回が相手に命中した場合、戦闘者は即行アクションとして演武判定を行うことができる。戦闘者は 2 回を超えて命中させた攻撃ごとにこの演武判定に＋ 2 ボーナスを得る。

フリー・アクションまたは割り込みアクション Free Action or Immediate Action Checks

戦闘者は以下の行動により、フリー・アクションまたは割り込みアクションとして演武判定を実行することができる。戦闘者はまたこれらの演武判定のいずれかを代わりに即行アクションとして行い、そうしたときに演武特技の利益を得ることも選択できる。戦闘者は常にフリー・アクションまたは割り込みアクションを必要とする演武判定を行わないことを選択できる。戦闘者はこれらの演武判定のいずれかが実行可能な自身のターンではないときに 1 勝利ポイントを費やして、フリー・アクションとしてこれらの演武判定のいずれか 1 つを割り込みアクションを費やすことなく実行することもできる。

クリティカル・ヒット / Critical Hit：クリティカル・ヒットが確定した

とき、戦闘者はフリー・アクションまたは割り込みアクションとして演武判定を行うことができる。そのようにする際、5 以上の失敗によって観衆の態度が悪化することはない。このクリティカル・ヒットにクリティカル特技からの特殊な効果を得ている場合、戦闘者は演武判定に＋ 2 ボーナスを得る。

最初の流血 / First Blood：演武中に最初に敵にダメージを与えた人物である場合（または演出戦闘の場合は相手に命中させた場合）、戦闘者はフリー・アクションまたは割り込みアクションとして演武判定を行うことができる。

激怒 / Raging：演武中に最初に激怒したとき、戦闘者はフリー・アクションまたは割り込みアクションとして演武判定を行うことができる。

相手を打ち負かす / Vanquish Opponent：クリーチャーのヒット・ポイントを 0 以下に減少させるたびに、戦闘者はフリー・アクションまたは割り込みアクションとして演武判定を行うことができる。

必須の判定 Mandatory Checks

以下の演武判定は可能な限り試みられなければならない。これらの判定は観衆の態度を改善せず、戦闘者はこれらの判定による演武特技からの利益を得ない。これらに失敗すると通常は観衆の態度に有害な影響を及ぼす。観衆がこれらの判定の契機となるアクションを見ることができない場合、それを実行した戦闘者はこれらの判定を行う必要がない。これらの行動に誘発された演武判定の実行はアクションではない。

魔法的回復 / Magical Healing：観衆は魔法的な回復の使用を好まない；一部の観衆はそれを不正行為とさえ見なす。自身のターンに治癒呪文またはその他の治癒効果を発動するか、治癒の呪文解放型、呪文完成型、または単純使用型アイテムを使用（ キュア・ライト・ウーンズ のポーション、または同種のポーションを相手に飲ませることを含む）する際、戦闘者は演武判定を行わなければならない。成功すると観衆の態度には何の変化ももたらされないが、失敗すると観衆の態度は 1 段階悪化する。

出目 1 をロールする / Rolling a Natural 1：攻撃ロールまたはセーヴィング・スローで出目 1 をロールした際、戦闘者は演武判定を行わなければならない。成功すると観衆の態度には何の変化ももたらされないが、失敗すると観衆の態度は 1 段階悪化する。

撤退 / Withdraw：撤退アクションを使用するたびに、戦闘者はフリー・アクションとして演武判定を行わなければならない。戦闘者はこの判定に－ 5 のペナルティを受け、成功すると観衆の態度は変化しないが、失敗すると 1 段階悪化する。

勝利ポイント Victory Points

協力的な観衆の態度から恩恵を得ている側が演武判定に成功すると、その陣営は 1 勝利ポイントを獲得する。勝利ポイントは蓄えて保持され、演武中のいつでも、勝利ポイントを使用される対象の側でない限りそれを得た陣営の誰にでも消費することができる。勝利ポイントは演武中に以下の方法で消費することができる。勝利ポイントの消費はアクションではない。

- 戦闘者は 1 勝利ポイントを消費することで演武判定に自動的に成功することができるが、観衆が戦闘者の陣営に向けて協力的な態度である間は、演武判定を成功させるために勝利ポイントを消費することはできない。

- 戦闘者は 1 勝利ポイントを消費することで、自身のターンでないときに使用可能なフリー・アクションまたは割り込みアクションの演武判定を割り込みアクションを費やすことなくアクションなしで行うことができる。

- 戦闘者は 1 勝利ポイントを消費することで相手の演武判定の再ロールを強いることができる。相手は再ロールした効果を取らなければならない。

集団がひと続きの演武を実行している間、未使用の勝利ポイントは保存され、次の演武中に使用することができ、観衆の開始時の態度に影響を与えることができる。

ひと続きの戦闘の場合、演武の決定的な勝利は相手のチームよりもよい観衆の態度を保持するか、または演武の終了時に勝者側の各戦闘者からチームが 1 勝利ポイントを獲得することによってもたらされる。

勝利ポイントの分割 / Splitting Up Victory Points：チームによる演武の場合、時には演武チームの陣容を変更することもあるかもしれない。このような場合、チームが獲得した勝利ポイントを分割することが重要になる場合がある。勝利ポイントはチーム内の戦闘者の間でなるべく均等に分割し、残りはチームの選択する任意の方法で（しかし個々のプレイヤーが 1 ポイントより多くの残りを受け取らないように）戦闘者に与えるべきである。例えば、チームが 4 人の戦闘者で構成されており、戦いが終わった時点で 6 勝利ポイントを得ていた場合あ、4 人の戦闘者すべてが最低 1 勝利ポイントを獲得し、チームの人員が公平だと判断した方法で選ばれた 2 人のチーム員がそれぞれ追加で 1 ポイントを受け取る。

勝者の決定 Determining a Winner

演武が終結するとき、最もよい態度を向けられた陣営が観衆への勝利を収める。引き分けであった場合には、勝利ポイントを使用して勝者を決定すること。戦いにいまだ引き分けている場合には、その演武は引き分けとなる。

ひと続きの演武 Serialized Performance Combats

君が自身のキャンペーンの一部としてひと続きの演武を実行する場合、各演武の成功と失敗はひと続きの今後の演武における開始時の観衆の態度に否定的と肯定的の双方の影響を与えうる。

一方の陣営が観衆の態度が敵対的であるときに演武判定に 5 以上失敗することによって戦闘における演武の部分に敗れた場合、直後の戦いにおいて、観衆は中立的な態度の代わりに非友好的な態度で開始する。

一方の陣営がその陣営の人員ごとに最低 1 勝利ポイントを伴った状態で演武を開始する場合、その陣営への観衆の態度は中立的の代わりに友好的で開始される。その陣営が人員ごとに最低 3 勝利ポイントを伴っている場合、観衆は中立的ではなく協力的であるとして開始する。

攻城兵器 Siege Engines

ファンタジーにおける戦争とは城またはその他の大規模な要塞に対する襲撃の古典的な比喩である。PC が勇者を率いて圧倒的な闇の軍勢に対して孤立した要塞の絶望的な防衛しているにせよ、あるいは悪の支配者を打倒しその強大な要塞を陥落させるための戦いを統括しているにせよ、城壁に沿った戦いは成長して 1 対 1 の殴り合いには飽き疲れてきたプレイヤーの想像力をかき立てることができる。歴史的な攻城戦は多くの場合は勝利のために他の何よりも病気と飢餓に依存するが、プレイヤーの興奮はさらなる爆撃の可能性と列伍を組んだ攻城兵器の強襲、そして彼ら自身が敵の巨大な兵器と対決することにある。

以下の新しい攻城兵器のためのオプションはそれらのルールを補完も拡張もする。ルールが以前示されたものと競合する場合には以下のルールを使用すること。

攻城兵器のルール Siege Engine Rules

すべての攻城兵器は最低でも大型サイズの、多くの場合はより大きな装置である。個々の攻城兵器の説明に特記されていない限り、すべての攻城兵器は以下のルールを使用する。

習熟 / Proficiency：攻城兵器は特殊武器である。《攻城技師》特技を持つクリーチャーは攻城火器を含むすべての攻城兵器に習熟している。火器への習熟を持つクリーチャーもまた攻城火器に習熟しているが、他の攻城兵器には習熟してない。

兵員 / Crew：攻城兵器のサイズ規模は多くの場合それを使用するための兵員を必要とする。兵員の 1 人は兵長である。通常、兵長は攻城兵器 1 つの目標決定か移動の制御を行う：ときには兵長は両方を行う。兵長はしばしば攻城兵器を機能させるための指示にアクションと特定の判定を要求される。残りの兵員は攻城兵器を機能させるための指示にアクションと判定を要求される。

兵員の人数は中型クリーチャーを想定している。ラムは小型クリーチャーを兵員とすることができるが、同じ仕事をするために 2 倍の兵員を使用する。大型かより大きいクリーチャーが兵員として働く場合、各大型クリーチャーは兵員 4 人分、超大型クリーチャー 1 体は中型クリーチャー 8 体、巨大クリーチャー 1 体は中型クリーチャー 16 体、超巨大クリーチャー 1 体は中型クリーチャー 20 体として扱う。

高品質および魔法の攻城兵器 / Magical and Masterwork Siege Engines：攻城兵器は〈製作〉DC を 5 増加し 300 gp の費用を追加することで高品質にすることができる。高品質の攻城兵器は通常の魔法の武器の 2 倍の費用で強化することができる。攻城兵器の強化ボーナスは攻撃ロールと（曲射遠隔攻城兵器の場合）照準判定に適用され、魔法の呪文兵器（訳注：magical spell engines。おそらく魔法の攻城兵器 magical siege engines の誤り。）の場合、強化ボーナスはダメージ・ロールにも適用される。

防御とヒット・ポイント / Defense and Hit Points：すべての攻城兵器は物体である。攻城兵器は【敏捷力】が 0（－ 5 ペナルティ）であり、さらにそのサイズに基づくペナルティが課せられる。攻城兵器の各種別は独自に硬度とヒット・ポイントをもつ。攻城兵器は装甲化できる――鎧の費用を決定するにあたり、攻城兵器をそのサイズのクリーチャーとして扱う。高品質の攻城兵器の装甲は鎧を強化する通常の費用の 2 倍で強化できる。装甲化攻城兵器は特定の鎧から通常与えられるのと同じ AC を持ち（盾は攻城兵器に対して何の効果も与えない）、硬度とヒット・ポイントはその鎧と等しくなり、鎧ボーナス× 5 に等しいボーナス・ヒット・ポイントを持つ。

攻城兵器の移動 / Moving Siege Engines：攻城兵器は移動速度をもつ。攻城兵器の移動速度はすべての兵員が移動アクションをその移動に使用した場合に移動できる距離である。いくつかの攻城兵器の移動速度は 0 である。この場合、移動を可能とする前に兵器を解体するか、他の搭乗物に搭載する必要がある。搭乗物に乗せるか搭載した攻城兵器はそれらの搭乗物とともに移動する（第 4 章：搭乗物を参照）。

遠隔攻撃 / Ranged Attacks：通常の遠隔武器と異なり、攻城兵器は物体を攻撃したときに与えるダメージを半減しない。

クリティカル・ヒット / Critical Hits：直射攻城兵器か近接強襲攻城兵器はクリティカル・ヒットを起こした場合、他の武器と同様にクリティカルを確認し、クリティカル・ヒット・ダメージを与える。曲射攻城兵器が照準判定の出目で 20 を出した場合もクリティカル・ヒットとすることができる。兵長はクリティカルを確定させるため照準判定を再ロールしなければならない。確定のための照準判定に成功した場合、その攻撃はクリティカル・ヒットになり、攻城兵器はそのクリティカル倍率に応じてダメージを乗算する。通常の攻撃と異なり、攻城兵器の攻撃は物体にクリティカル・ヒット・ダメージを与えることができる。攻城兵器は兵員または兵長が持っているであろうクリティカル特技から利益を得ることはない。

事故と不発 / Mishaps and Misfires：攻撃ロールか曲射遠隔攻城兵器による照準判定で出目 1 を振った場合、事故が起こる。通常、事故は 破損状態 を適用する。 破損状態 の火器でない攻城兵器は攻撃ロール、照準判定、およびダメージ・ロールに－ 2 ペナルティを負う。また、通常の半分の移動速度で移動する。

兵長として働くクリーチャーが《攻城技師》特技を持っている場合、そのクリーチャーは攻城兵器の射撃時に出目 1 を出しても事故を起こさない。

火器の攻城兵器は出目 1 のときでも事故を起こさないが、その代わりに他の火器と同様の不発値を持っている。攻撃ロールまたは照準判定の出目が不発値の範囲内の場合、火器の攻城兵器は不発を起こす。不発は常に失敗であり、火器の攻城兵器に 破損状態 を適用する。 破損状態 の火器の攻城兵器は火器でない攻城兵器の受けるすべてのペナルティと制限を受け、さらに火器の攻城兵器の不発範囲が 4 増加する。不発を起こしたときに既に 破損状態 である火器の攻城兵器は破裂する。火器の攻城兵器が破裂した場合、その爆発範囲内のすべてのクリーチャーはダメージを受ける（爆発内のクリーチャーはダメージを半減するための DC 20 の反応セーヴを試みることができる）。火器の攻城兵器の通常の不発範囲と爆発範囲はそれぞれの火器の攻城兵器の説明に示されている。《攻城技師》特技を持つ兵長が火器の攻城兵器の不発値を小さくすることはない。

攻城兵器の構築と修理 / Constructing and Repairing Siege Engines：攻城兵器はその建築と修理に DC 20 の〈製作：攻城兵器〉判定を必要とする複雑な装置である。

攻城兵器の無力化 / Disabling Siege Engines：攻城兵器は無力化が困難な装置であると見なされ、そうするためには 2d4 ラウンドの努力と DC 20 の〈装置無力化〉判定を必要とする。無力化した場合、攻城兵器は動作しないか妨害され、使用した 1d4 分後に動作を停止する。無力化された攻城兵器を復元するには DC 20 の〈製作：攻城兵器〉、〈装置無力化〉、または〈知識：工学〉判定を必要とする。装置を復元するには 10 分間を要し、復元に失敗した場合は判定に再挑戦できる。

攻城兵器の組み立て / Assembling Siege Engines：攻城兵器は輸送のために分解され、戦場で時間と以下に説明される人数の兵員を必要とする再

構築を行うことができる。各組み立て兵員は DC 10 の〈製作：攻城兵器〉判定を行わねばならない；未修得である場合は出目 10 ができない。組み立ては必要時間を倍にすることで必要な兵員の少なくとも半数で行うことができる。半分未満しか利用できない場合、武器を組み立てることはできない。

表：攻城兵器の組み立て Siege Engine Assembly

兵器サイズ	必要時間	必要兵員
小型	1 分	1
中型	10 分	2
大型	1 時間	4
超大型	2 時間	6
巨大	4 時間	8
超巨大	8 時間	12

攻城兵器のデータ Siege Engine Qualities

以下は攻城兵器の装備品表の項目である（表 3-13 と 3-15 の列見出しに示されている）。遠隔攻城兵器はこれらの項目のほとんどを、近接強襲攻城兵器はこれらのいくつかを使用する。

価格：この値は攻城兵器の金貨（gp）での価格である。この価格は兵器の運用に必要な装備だけでなく、維持管理するために必要な装備も含む。一般的な矢弾の価格と重量は攻城兵器の説明に記載されている。

ダメージ：この列にはその兵器が通常与えるダメージを記載している。その兵器が攻撃かダメージに特殊な運用を持つ場合、このスペースには『説明参照』という語が記されている。攻城兵器がダメージを与えず、むしろ要塞に近接するか奪取するための道具である場合には、この項目にはダッシュ（—）が記されている。いくつかの遠隔攻城兵器は、武器の通常のダメージや射程に影響を与えるか上書きする特殊な矢弾を装填することができる。

大規模かつ不正確な武器である攻城兵器は、急所攻撃またはその他の種類の狙いの正確さに基づくダメージを与えることはない。

クリティカル：この列の項目には兵器がクリティカル・ヒットのルールをどのように使用するかが記載されている。通常の遠隔武器と異なり、攻城兵器はクリーチャーと同様に物体にもクリティカル・ダメージを与えることができる。

射程：この項目に記載されているよりも離れた攻撃は射程によるペナルティを受ける。この射程を超えた攻撃または照準判定は、目標までの距離のうちの完全な射程単位（またはその分数）ごとに累積する－ 2 ペナルティを負う。いくつかの攻城兵器は有効な最小射程を持っている。この場合、この武器の射程には続けてカッコ書きで『最小』の語の後に最小射程が記載されている。

タイプ：武器と同様に、攻城兵器の与えるダメージはその種別に応じて殴打 (B)、斬撃 (S)、刺突 (P) に分類されている。いくつかの攻城兵器は複数のタイプのダメージを与える。いくつかの特殊な攻城兵器（ファイアードレイクやファイアーワームのような）は典型的には［火］ダメージのエネルギー・ダメージを与える。これらの場合には、代わりにエネルギー・ダメージの種別が記載されている。

兵員：この列には攻城兵器を適切に運用するために必要なクリーチャーの数が中型クリーチャーを想定して記載されている。いくつかの攻城兵器はより小さな兵員によって運用できるが、通常は照準、射撃、または移動が遅くなるなどの影響がある。

照準：この列には攻城兵器の照準に必要な全ラウンド・アクション数（または、兵長が《攻城技師体得》特技を取得している場合には移動アクション）が記載されている。攻城兵器が通常必要とされるよりも少ない兵員によって制御されている場合、兵員が攻城兵器の照準のために使用するアクションの数は 2 倍になる。

装填：この列には攻城兵器の装填に必要な全ラウンド・アクション数（または、兵長が《攻城技師体得》特技を取得している場合には移動アクション）が記載されている。

移動速度：これは全兵員が移動アクションを使用することにより、攻城兵器がどれほど速く移動できるかを示している。

遠隔攻城兵器 Ranged Siege Engines

遠隔攻城兵器は何らかの形で矢弾を飛ばすことによって、構造物と人々を離れた場所から強襲する。攻城兵器は巨大な矢弾を 2 つの方法のいずれかによって投げつける：直射と曲射。いずれも装填または照準にいくつかのアクションを使用し、その基本ルールは以下に説明されている。

矢弾の装填 / Load Ammunition：遠隔攻城兵器に対して射撃を指示するには、矢弾が装填されていることが必要である。矢弾の装填には攻城兵器に応じていくつかの全ラウンド・アクションを使用する（このとき兵長が《攻城技師体得》特技を取得していれば移動アクションに減少できる）。

攻城兵器の照準 / Aiming a Siege Engine：遠隔攻城兵器は望んだ目標（直射攻城兵器の場合）またはマス（曲射攻城兵器の場合）への攻撃を指示するために照準を行わなければならない。照準には特定の攻城兵器に応じていくつかの全ラウンド・アクション（または、兵長が《攻城技師体得》特技を取得していれば移動アクション）を使用する。少ない兵員による攻城兵器の照準は、その攻城兵器の照準に必要とされる時間の 2 倍を要する。攻城兵器の攻撃にあたり新しい目標またはマスを選択するたびに、その兵器は新しい照準を行わなければならない。

直射遠隔攻城兵器 / Direct-Fire Ranged Siege Engines：直射武器はその矢弾を比較的平坦な軌道で射出し、より簡単に真正面のクリーチャーを目標としたり障壁を打撃することができる。

直射武器は通常の未習熟ペナルティを受けた上で通常の攻撃ロールを使用する。加えて、直射武器は照準を行っているクリーチャーよりも武器のサイズ分類が大きくなるごとに－ 2 攻撃ロール・ペナルティを負う。〈知識：工学〉のランクを持つか targeting platform（以下参照）を使用するクリーチャーは、直射遠隔攻城兵器を射撃する際にそのサイズによる悪影響を受けない。

膨大なマンパワーはサイズによるペナルティを減少させる。これらの武器の兵員を 1 以上増加させることにより、クリーチャーのサイズによる攻撃ロールのペナルティを減らすことができる：追加の兵員が直射武器よりサイズ分類が 3 段階を超えて小さくない限り、クリーチャーのサイズによる照準へのペナルティを 2 減じる。例えば、兵員の一部である中型クリーチャー 2 体（1 体のクリーチャーはバリスタの照準を行い、もう 1 体は補佐する）による超大型バリスタの射撃は、攻撃ロールに－ 2 しかペナルティを負わない。

曲射遠隔攻城兵器 / Indirect-Fire Ranged Siege Engines：曲射武器は目標に向けて高く弧を描くように矢弾を射出する。これらは一般に直射武器よりも重い飛翔体と積載物を投げつけるが、正確に照準をつけるのは難しい。曲射武器は多くの形態の防備を迂回することができ、固体弾、散弾、あるいは病原体まみれのくずさえ積載して、城壁を超えて目標に投じるこ

とができる。これらはまた塔と壁へ弧を下ろして要塞の最も脆弱な地点を打撃することができ、石の質量でそれらを粉砕したり、より小さな矢弾を防壁の守備者に雨あられと降らせることができる。

曲射武器は目標を定めるのに以下で間接攻撃と呼称するカタパルトに記載されているのと同種のメカニズムを使用する。以下はこれらのルールの更新である。

間接攻撃 / Indirect Attack：曲射遠隔攻城兵器による射撃を行うため、兵長はその攻城兵器の DC に対する照準判定を行う。この判定は兵長の基本攻撃ボーナス、【知力】修正値（〈知識：工学〉を未修得の場合）または〈知識：工学〉技能修正値（技能を修得済みの場合）、攻城兵器に習熟していないことによるペナルティ、および適切な修正値を使用する。判定に成功した場合、間接攻撃の矢弾は攻城兵器の照準したマスに命中し、その攻撃の範囲内にいる物体またはクリーチャーに指定されたダメージないし効果を与える。クリーチャーは攻撃の効果を限定するためのセーヴィング・スローを行うことができる；通常は使用された矢弾の種類に基づく。

目的のマスへの攻撃が失敗した場合、どの方向に射撃が反れたかを決定するために 1d8 をロールする。ロールの 1 は矢弾が目標のマスに達しなかったことを示し（攻城兵器に向かう）、ロールの 2 から 8 は目標のマスの周囲を時計回りに数える。（目標のマスが兵器の射程単位内であれば 1d4、目標のマスが 2 番目の射程単位であれば 2d4、というように）攻撃が行われた時点の射程単位ごとに 1d4 をロールする。1d8 ロールでマスを数えて決定した方向に、出目の合計の数のマスが誤爆される。矢弾はこれらのマスに降り注いでダメージとその他の効果を与える。

表：間接攻撃判定への修正値 Indirect Attack Check Modifiers

状況	修正値
目標のマス目まで視線が通っていない	－6
連続射撃（兵員は最新の失敗の着弾点を見ることができる）	以前の失敗ごとに累積する＋2（最大＋10）
連続射撃（兵員は最新の失敗の着弾点を見ることができないが、観測手からの報告がある）	以前の失敗ごとに累積する＋1（最大＋5）
命中後の連続射撃	＋10

攻城兵器の説明 Siege Weapon Descriptions

以下は攻城兵器の説明である。

バリスタ / Ballista：巨大なクロスボウにも似たバリスタ（大型弩砲）の力は調整可能な一対の腕木を駆動させるねじりバネとして使用される動物の腱の捻れた皮によって提供されている。両腕に接続された弦は後方に巻き上げられ、矢弾は射出するための溝状の滑動部に装填される。バリスタは直射武器である。

ライト / Light：この一般的な種類のバリスタはアーバレストまたはスコーピオンとも呼ばれ、大型サイズで移動可能であり、そして多くの場合塔または搭乗物の頂上に搭載される。ライト・バリスタは硬度 5 と 50 ヒット・ポイントを持つ。ライト・バリスタ・ボルトの価格は 10 gp で、それぞれの重量は 10 ポンドである。

ヘヴィ / Heavy：これらの巨大サイズの攻城兵器は一般に大型の軍艦と同様に城塞の防衛に使用される。ヘヴィ・バリスタは硬度 5 と 100 ヒット・ポイントを持つ。ヘヴィ・バリスタ・ボルトの価格は 30 gp で、それぞれの重量は 20 ポンドである。

ゲイト・ブレイカー / Gate Breaker：この大規模なバリスタはなまくらな精神の矢尻（訳注：mental tips。おそらく金属の矢尻 metal tips）を使用した特に重いクォレルを発射する。これらを長射程の破城槌のように使用し、城の壁や門を射撃する。ゲイト・ブレイカー・バリスタは木製の構造物に命中するとき 19 ～ 20 ／× 3 のクリティカル範囲を持つ。ゲイト・ブレイカー・バリスタは硬度 5 と 200 ヒット・ポイントを持つ。ゲイト・ブレイカー・バリスタ・ボルトの価格は 50 gp で、それぞれの重量は 30 ポンドである。

ボンバード / Bombard：大釜かより伝統的な大砲のいずれかに似たこれらの火器は、その矢弾を弧を描いて兵士や城壁の頭越しに致命的な積載物を運搬するため投射する。ボンバード（射石砲）は通常は間接射撃を行うが、直射攻城兵器として射撃することもできる。直接射撃に使用するとき、ボンバードは攻撃ロールに－ 4 ペナルティを受け、射程単位を半分にするが、最小射程はなくなる。すべての火器と同様に、ボンバードは事故を起こさないが、代わりに不発確率を持つ。

ライト / Light：これらのボンバードは自在軸受に接続された釜に似ている。多くの場合これらはその反動の強大な力のために地面か城の石壁に据え付けられる。ライト・ボンバードの照準 DC は 15 である。ライト・ボンバードは 1 ～ 2（10 フィート）の基本不発範囲を持つ。ライト・ボンバードは硬度 10 と 70 ヒット・ポイントを持つ。ライト・ボンバードの弾の価格は 30 gp で、それぞれの重量は 25 ポンドである。

標準 / Standard：これらのボンバードが備える形態の多様性は最大のものである。多くはライト・ボンバードの大釜型の形を取るが、より伝統的な大砲の形を、非常に急峻な傾斜でも射撃を行えるように安定化機構を搭載しているが、取ることもできる。標準のボンバードの照準 DC は 20 である。標準のボムナードは 1 ～ 2（20 フィート）の不発範囲を持つ。標準のボンバードは硬度 10 と 140 ヒット・ポイントを持つ。標準のボンバードの弾の価格はそれぞれ 35 gp で、重量は 30 ポンドである。

ヘヴィ / Heavy：これらの巨大な攻城兵器はしばしば小高い丘の上か巨大な天守閣の頂上に固定され、峡谷や海峡に死を降り注ぐ。多くの場合これらの火器はねじ機構によって接続された 2 つの部分からなる。ボンバードは装填のためにねじを緩められ、銃口の主要部分は射撃を行うために銃身部と再びねじ止めされる。ヘヴィ・ボンバードは搭乗物に搭載するには大きく強力すぎる。ヘヴィ・ボンバードの照準 DC は 25 である。ヘヴィ・ボンバードは 1 ～ 2（30 フィート）の不発範囲を持つ。ヘヴィ・ボンバードは硬度 10 と 280 ヒット・ポイントを持つ。ヘヴィ・ボンバードの弾の価格はそれぞれ 45 gp であり、重量は 50 ポンドである。

キャノン / Cannon：キャノン（カノン砲）は金属で――その一部は一体鋳造で、他のものは鉄の帯を溶接して――製作され、地面か木製フレームのいずれかに据え付けられる。キャノンは巨大な力で矢弾を推進するために黒色火薬を使用する。キャノンは 1（20 フィート）の不発値を持つ。キャノンは硬度 10 と 70 ヒット・ポイントを持つ。キャノンの弾の価格はそれぞれ 30 gp で、重量は 25 ポンドである。

カタパルト / Catapult：カタパルト（投石機）はねじった皮を介して稼働する巻き上げられた腕木によって駆動し、
投射時に武器の上に振り上げられるカップにその積載物を入れる投石攻城兵器である。カタパルトは様々な異なる種類の矢弾を投射することができる（ダメージを与えるのは石の矢弾である；その他の種類の矢弾はこの章の後半に記載されている）。カタパルトは曲射攻城兵器である。

ライト / Light：これらのカタパルトは大型で通常は車輪の上に据えられる。ライト・カタパルトの照準 DC は 15 である。ライト・カタパルトは硬度 5 と 50 ヒット・ポイントを持つ。ライト・カタパルトの石の価格は 10 gp で重量はそれぞれ 50 ポンドである。

表：遠隔攻城兵器 Ranged Siege Engines

直射兵器	価格	ダメージ	クリティカル	射程単位	タイプ[1]	兵員	照準	装填	移動速度
大型サイズの攻城兵器									
ライト・バリスタ	500 gp	3d8	19～20／×2	120 フィート	刺突	1	0	2	10 フィート
キャノン	6,000 gp	6d6	×4	100 フィート	殴打および刺突	2	1	3	10 フィート
超大型サイズの攻城兵器									
ヘヴィ・バリスタ	800 gp	4d8	19～20／×2	180 フィート	刺突	3	2	3	0 フィート
フィーンズ・マウス・キャノン	9,000 gp	8d6	×4	150 フィート	殴打および刺突	3	1	3	0 フィート
ファイアードレイク	4,000 gp	6d6	—	—	火	3	2	5	10 フィート
巨大サイズの攻城兵器									
ゲイト・ブレイカー・バリスタ	1,200 gp	6d8	19～20／×2	100 フィート	殴打	5	3	5	0 フィート
ファイアーワーム	6,000 gp	6d6	—	—	火	5	2	6	0 フィート
曲射兵器	**価格**	**ダメージ**	**クリティカル**	**射程単位**	**タイプ[1]**	**兵員**	**照準**	**装填**	**移動速度**
大型サイズの攻城兵器									
ライト・ボンバード	6,000 gp	5d6	×4	100 フィート（最低 50 フィート）	殴打および刺突	2	1	3	10 フィート
ライト・カタパルト	550 gp	4d6	×2	150 フィート（最低 50 フィート）	殴打	2	2	3	10 フィート
ライト・トレビュシェット	800 gp	4d6	×2	200 フィート（最低 100 フィート）	殴打	3	2	3	0 フィート
超大型サイズの攻城兵器									
ボンバード（標準）	8,000 gp	7d6	×4	150 フィート（最低 100 フィート）	殴打および刺突	2	1	3	0 フィート
カタパルト（標準）	800 gp	6d6	×2	250 フィート（最低 100 フィート）	殴打	3	2	3	0 フィート
アロー・スプリンガル	1,000 gp	3d8	×3	100 フィート（最低 50 フィート）	刺突	3	2	3	0 フィート
ロケット・スプリンガル	6,000 gp	3d10	×4	100 フィート（最低 50 フィート）	火	3	2	3	0 フィート
トレビュシェット（標準）	1,000 gp	6d6	×2	300 フィート（最低 150 フィート）	殴打	4	2	3	0 フィート
巨大サイズの攻城兵器									
ヘヴィ・ボンバード	8,000 gp	9d6	×4	200 フィート（最低 100 フィート）	殴打および刺突	4	3	5	0 フィート
ヘヴィ・カタパルト	1,000 gp	8d6	×2	300 フィート（最低 100 フィート）	殴打	4	3	3	0 フィート
ヘヴィ・トレビュシェット	1,500 gp	8d6	×2	400 フィート（最低 200 フィート）	殴打	4	3	3	0 フィート

[1] 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。

標準 / Standard：これらの超大型の攻城兵器は一個のまま戦場に移送するには大きすぎ、組み立てを必要とする。標準のカタパルトは一般に大きな石を目標に間接投射する（照準 DC 20）。標準のカタパルトは硬度 5 と 100 ヒット・ポイントを持つ。標準のカタパルトの石の価格は 15 gp で、重量はそれぞれ 75 ポンドである。

ヘヴィ / Heavy：これらの巨大な攻城兵器は一個のまま戦場に移送するには大きすぎ、組み立てを必要とする。ヘヴィ・カタパルトは一般に大きな石を目標に間接投射する（照準 DC 25）。ヘヴィ・カタパルトは硬度 5 と 200 ヒット・ポイントを持つ。ヘヴィ・カタパルトの石の価格は 25 gp で、重量はそれぞれ 90 ポンドである。

フィーンズ・マウス・キャノン / Fiend's Mouth Cannon：この巨大なキャノンは通常は複数の部品で製作され、ときにはその砲口にデーモン、デヴィル、あるいはその他のフィーンドの頭部を備える。通常のキャノンと同様に、フィーンズ・マウス・キャノンは強大な力で矢弾を推進する。フィーンズ・マウス・キャノンは 1（30 フィート）の不発値を持つ、フィーンズ・マウス・キャノンは硬度 10 と 140 ヒット・ポイントを持つ。フィーンズ・マウス・キャノンの弾の価格は 45 gp で、重量はそれぞれ 30 ポンドである。

ファイアードレイク / Firedrake：これらの大きな攻城兵器は戦場に輸送できるように一般には車輪付きであるか搭乗物に接続されている。この装置は錬金術師の火の塊を 60 フィートの直線または 30 フィートの円錐形のいずれかに発射する（兵器の兵長が選択する）。範囲内の目標は 6d6 ポイントの［火］ダメージを受ける（DC 15 の反応セーヴで半減）；さらにセーヴに失敗したものは着火する。 破損状態 のファイアードレイクがさらなる事故を起こして爆発すると、20 フィートの爆発内のすべてのクリーチャーにそのダメージを与える（DC 15 の反応セーヴで半減）。ファイアードレイクは硬度 10 と 70 ヒット・ポイントを持つ。ファイアードレイクが 1 回に使用する矢弾の価格は 200 gp で、重量は 20 ポンドである。

ファイアーワーム / Firewyrm：この攻城兵器はファイアードレイクのより大きなヴァージョンである。ファイアーワームは一個のまま戦場に輸送するには大きすぎ、一度戦場に到達した構成部品を組み立てることが必要になる。ファイアーワームは 120 フィートの直線か 60 フィートの円錐形のいずれかに炎を投射する（兵器の兵長が選択する）。範囲内の目標は 6d6 ポイントの［火］ダメージを受ける（DC 20 の反応セーヴで半減）。破損状態 のファイアーワームがさらなる事故を起こして爆発すると、30 フィートの爆発内のすべてのクリーチャーにそのダメージを与える（DC 20 の反応セーヴで半減）。ファイアーームは硬度 10 と 140 ヒット・ポイントを持つ。ファイアーワームが 1 回に使用する矢弾の価格は 400 gp で、重量は 40 ポンドである。

スプリンガル / Springal：スプリンガルは複数のアローを結合した射出ラックまたは黒色火薬推進のロケットを爆撃範囲に弧を描いて雨あられと投射するためにねじれクランク型の複合へらを使用する。スプリンガルは目標のマスを中心とする範囲に影響を与える曲射武器である。

アロー / Arrow：スプリンガルは目標のマスおよびそのマスの周辺の 15 フィートの爆発内に雨あられと降らせるアロー群を推進する。アロー・ス

プリンガルが 1 回に使用する矢弾の価格は 20 gp であり、重量は 10 ポンドである。

ロケット / Rocket：この極めて不安定なスプリンガルは目標のマスおよびその周辺 15 フィートの爆発の範囲内に雨あられと降らせる黒色火薬ロケット群を推進する。不発を起こした場合、ロケット・スプリンガルは破裂し、スプリンガルの周辺 20 フィートの爆発内にそのダメージを与える。この爆発はロケット・スプリンガルを破壊する。ロケット・スプリンガルが 1 回に使用する矢弾の価格は 500 gp であり、重量は 30 ポンドである。

トレビュシェット / Trebuchet：トレビュシェット（平衡錘投石機）はカタパルトに似た形状で、終端に積載物を搭載するバスケット、カップ、あるいはスリングを持つ長い梃子と、支点に近いカウンターウェイト（多くの場合兵員か動物の引くロープに繋がれている）を備えている。トレビュシェットの駆動するてこ装置は、目標のマスの周辺のトレビュシェットのサイズに基づく数のマスに散弾する巨大な飛翔体を投射することができる。トレビュシェットは車輪や搭乗物で動かすにはかさばりすぎ、戦場での組み立てを必要とする。トレビュシェットは 150 フィートの最小射程を持つ。

ライト / Light：これらの大型サイズの攻城兵器は一般に大きな石弾を目標に間接投射する（照準 DC 15）。ライト・トレビュシェットの矢弾は着弾時に散乱し、目標のマスに完全なダメージを、目標のマスの 5 フィート以内のクリーチャーおよび物体にその半分のダメージを与える（クリーチャーはさらにダメージを半減するための DC 15 の反応セーヴを行うことができる）。ライト・トレビュシェットは硬度 5 と 50 ヒット・ポイントを持つ。ライト・トレビュシェットが 1 回に使用する石弾の価格は 15 gp で重量は 60 ポンドである。

標準 / Standard：これらの超大型の攻城兵器は一般に大きな石弾を目標に間接投射する（照準 DC 20）。標準のトレビュシェットの矢弾は着弾時に散乱し、目標のマスに完全なダメージを、目標のマスの 15 フィート以内のクリーチャーと物体にその半分のダメージを与える（クリーチャーはさらにダメージを半減するための DC 20 の反応セーヴを行うことができる）。標準のトレビュシェットは硬度 5 と 100 ヒット・ポイントを持つ。標準のトレビュシェットが 1 回に使用する石弾の価格は 30 gp で重量は 110 ポンドである。

ヘヴィ / Heavy：これらの巨大な攻城兵器は一般に大きな石弾を目標に間接投射する（照準 DC 25）。ヘヴィ・トレビュシェットの矢弾は着弾時に散乱し、目標のマスに完全なダメージを、目標のマスの 30 フィート以内のクリーチャーと物体にその半分のダメージを与える（クリーチャーはさらにダメージを半減するための DC 25 の反応セーヴを行うことができる）。ヘヴィ・トレビュシェットは硬度 5 と 200 ヒット・ポイントを持つ。ヘヴィ・トレビュシェットが 1 回に使用する石弾の価格は 30 gp で重量は 120 ポンドである。

特殊な攻城兵器の矢弾 Special Siege Engine Ammunition

以下の矢弾の種類は選択した種類の曲射攻城兵器、またはキャノンのいずれかで使用することができる。矢弾の説明に特殊な矢弾を使用する攻城兵器の種類が特記されている。価格および重量は特殊な矢弾の個々の使用のためのものである。

表：特殊な攻城兵器の矢弾 Special Siege Engine Ammunition

矢弾	価格	重量
錬金術師の火	200 gp	10 ポンド
炸裂弾	30 gp	25 ポンド
爆弾	600 gp	30 ポンド
鎖弾	50 gp	30 ポンド
氷液	400 gp	20 ポンド
疫病弾	80 gp	20 ポンド
煙幕弾	250 gp	20 ポンド

錬金術師の火 / Alchemical Fire：この錬金術師の火の硬い陶器の散弾はカタパルトおよびトレビュシェットの矢弾として使用することができる。目標のマスに命中する際、目標のマスの 5 フィート以内のクリーチャーと物体それぞれに 4d6 ポイントの［火］ダメージを与え、各クリーチャーは DC 20 の反応セーヴィング・スローを行わねばならず、失敗すると着火する（木製の物体は自動的に着火する）。目標のマスの 5 フィートから 30 フィートまでの範囲のすべてのクリーチャーと木製の物体は DC 20 の反応セーヴィング・スローを行わねばならず、失敗すると半分の［火］ダメージを受けるが着火はしない。攻城兵器が事故を起こした場合、この矢弾は投射される前に爆発し、攻城兵器の占めるマスの 1 つ（兵長が選択する）が目標のマスであるかのように、攻城兵器およびその近くのクリーチャーと木製の物体のすべてにそのダメージを与える。この錬金術師の火は木製の物体の硬度を無視する。

炸裂弾 / Blast Shot：この矢弾は単一の硬球ではなく、黒色火薬によって短距離推進して範囲内のすべてのクリーチャーと物体を攻撃する大きなペレッツ、多数の球、あるいは金属くずの破片の集束弾である。キャノンおよびフィーンズ・マウス・キャノンはともにこの種の矢弾を発射することができる。このような攻城兵器が発射すると、この矢弾は 30 フィートの円錐形の爆発内のすべてのクリーチャーと物体に命中する。攻城兵器は爆発内のクリーチャーおよび装備中でない物体のそれぞれに対して攻撃ロールを行う。不発を起こすにはすべてのクリーチャーあるいは目標に失敗する必要があり、不発は通常の効果を生成する。この矢弾は命中時にその通常のダメージを与えるが、物体の硬度は無視しない。

爆弾 / Bomb：爆弾はカタパルトおよびトレビュシェットの矢弾として使用するか、あるいは 2 体の中型クリーチャーまたは 1 体の大型クリーチャーによって目的地に運搬することのできる、金属球と黒色火薬に満たされた金属の散弾である。爆弾は衝撃により爆発する（カタパルトかトレビュシェットで発射した場合、または運搬した場合は導火線に点火した 3 ラウンド以内）。爆発時、爆弾は目標のマスの 30 フィート以内のすべてのクリーチャーと物体に 6d6 ポイントの刺突および殴打ダメージを与える。攻城兵器が事故を起こした場合、この矢弾は投射される前に爆発し、攻城兵器の占めるマスの 1 つ（兵長が選択する）が目標のマスであるかのように、攻城兵器およびその近くのクリーチャーと木製の物体のすべてにそのダメージを与える。この矢弾は木および石の硬度を無視する。

鎖弾 / Chain Shot：この攻城火器の矢弾はキャノンまたはフィーンズ・マウス・キャノンに装填することができる。帆や飛行船（第 4 章：搭乗物を参照）を引き裂くのに特に向いており、これらの形態の推進機関には通常の 2 倍のダメージを与える。クリーチャーに対して発射して命中した場合、そのクリーチャーはは DC 20 の頑健セーヴィング・スローに成功しなければ打ちのめされて 伏せ状態 になる。

氷液 / Liquid Ice：この錬金術の氷液で満たされた硬い陶器の散弾はカタパルトおよびトレビュシェットの矢弾として使用することができる。目標のマスに命中すると、この矢弾は目標のマスの 5 フィート以内の各クリーチャーに 4d6 ポイントの［冷気］ダメージを与え、さらに各クリーチャーは DC 20 の頑健セーヴに成功しなければ 1 ラウンドの間 絡みつかれた状態 になる。目標のマスの 5 フィートから 30 フィートの間のすべて

のクリーチャーは DC 20 の頑健セーヴィング・スローに成功しなければ半分のダメージを受ける。攻城兵器が事故を起こした場合、この矢弾は投射される前に爆発し、攻城兵器の占めるマスの 1 つ（兵長が選択する）が目標のマスであるかのように、近くのクリーチャーにそのダメージを与える。

疫病弾 / Plague Bundle：このカタパルトまたはトレビュシェットの矢弾として使用することのできる硬い陶器の散弾は、病気の屍肉と腐肉の有害物質で満たされている。この矢弾は半分のダメージしか与えないが、命中したすべてのクリーチャーは汚穢熱に晒される。GM は他の病気を負わせることができるようにしてよい。

煙幕弾 / Smoke Shot：この硬質な陶器の球体には、大型の燻煙剤（『Advanced Player's Guide』P185）のように薄い壁で隔てられた 2 つの錬金術的物質が内包されている。目標のマスに命中すると、この矢弾はそのマスにいるクリーチャーに 2d6 ポイントのダメージを与え、内容物が混交されて目標のマスから 30 フィートの放射に悪臭はするが無害な黄色い煙の範囲を作り出す。この効果は フォッグ・クラウド 呪文のように扱うこと。攻城兵器が事故を起こした場合、この矢弾は投射される前に爆発し、その効果は攻城兵器の占めるマスの 1 つ（兵長が選択する）を中心とする。

近接強襲攻城兵器 Close Assault Siege Engines

多くの攻城兵器は遠隔攻撃を行うが、一部は近接して直接的に防御を弱体化させ、打撃し、あるいはそうでなければ迂回するために使用される。一部の近接強襲武器はまったくの武器ではないが、攻撃手段の代わりに自身を防護したり要塞を破壊することなく迂回する力を提供する。

ブリッジ、アサルト / Bridge, Assault：アサルト・ブリッジ（強襲架橋）は堀、壕、またはその他の間隙にまたがるように使用される。アサルト・ブリッジを架橋するには長さ 5 フィートにつき 1 全ラウンド・アクションを必要とする；最大で 4 体のクリーチャーを架橋に協働させることができる。必要時間は橋のサイズ段階がそれを架けるクリーチャーよりも大きくなるごとに 2 倍になる。大型のアサルト・ブリッジは 40 ヒット・ポイント、超大型のアサルト・ブリッジは 60 ヒット・ポイント、巨大のアサルト・ブリッジは 160 ヒット・ポイント、超巨大のアサルト・ブリッジは 240 ヒット・ポイントを持つ。

表：近接強襲攻城兵器 Close Assault Siege Engines

近接強襲兵器	価格	ダメージ	クリティカル	タイプ	兵員	移動速度
ブリッジ、アサルト						
大型	1 gp	—	—	—	—	—
超大型	10 gp	—	—	—	—	—
巨大	50 gp	—	—	—	—	—
超巨大	250 gp	—	—	—	—	—
コルウス	100 gp	—	—	—	1	特殊
ギャラリー						
大型	250 gp	—	—	—	3	15 フィート
超大型	500 gp	—	—	—	6	15 フィート
巨大	1000 gp	—	—	—	9	15 フィート
超巨大	2000 gp	—	—	—	18	15 フィート
ラダー、エスカレイド						
大型	5 gp	—	—	—	2	兵員の移動速度と同じ
超大型	10 gp	—	—	—	4	兵員の移動速度と同じ
巨大	50 gp	—	—	—	6	兵員の移動速度と同じ
超巨大	250 gp	—	—	—	8	兵員の移動速度と同じ
ラム						
大型	500 gp	2d6	× 3	殴打	5	15 フィート
超大型	1000 gp	3d6	× 3	殴打	10	15 フィート
巨大	2000 gp	6d6	× 3	殴打	20	15 フィート
超巨大	5000 gp	10d6	× 3	殴打	40	15 フィート
シージ・タワー						
大型	1000 gp	—	—	—	6	15 フィート
超大型	2000 gp	—	—	—	12	15 フィート
巨大	5000 gp	—	—	—	24	15 フィート
超巨大	10,000 gp	—	—	—	48	15 フィート

表：ブリッジおよびエスカレイド・ラダー Bridges and Escalade Ladders

サイズ	幅	長さ／高さ
大型	5 フィート	20 フィート
超大型	5 フィート	30 フィート
巨大	10 フィート	40 フィート
超巨大	10 フィート	60 フィート

コルウス / Corvus：コルウス *1 はシージ・タワーまたは搭乗物の上に垂直に橋を搭載するための蝶番式の平衡錘を備え、目標の搭乗物または構造物をつかむためのカギ状の終端を持つ移乗装置である。コルウスは通常は幅 10 フィートで長さ 15 フィートである。コルウスはマスごとに硬度 5 と 10 ヒット・ポイントを持つ。コルウスの使用には全ラウンド・アクションによる DC 10 の〈職能：攻城技師〉判定が必要である；判定に失敗した場合、コルウスは目標をつかみそこね、再準備しなければならない（全ラウンド・アクション）。搭乗物の上に搭載されたコルウスは他の移動中の搭乗物を目標にすることができる（第 4 章：搭乗物を参照）。そのようにするためにはコルウスの全長の範囲内かつ他の搭乗物に隣接する正しい位置を確保するために対抗操縦判定を必要とする。一度接続されたコルウスを引き剥がすには全ラウンド・アクションとして【筋力】判定を行う。また、コルウスが搭乗物に接続されている場合には、いずれかの搭乗物の操縦者は標準アクションとしてコルウスを引き剥がすための操縦判定を行うことができる（判定が 5 以上成功するとコルウスは破壊される）。これらのいずれかの判定の基本 DC は 15 であり、この DC はコルウスの上に現在立っている小型か中型のクリーチャーごとに 5 増加する。クリーチャーが上に立っている間にコルウスが引き剥がされた場合、これらのクリーチャーは DC 15 の反応セーヴィング・スローを行わねばならず、失敗すると落下する。セーヴィング・スローに成功すると最も近い安全な地面の範囲に移動することができるが、そのような移動は機会攻撃を誘発する。コルウスは装甲化できない。

ギャラリー / Gallery：移動可能な一時的な防御であるギャラリー（通廊）は、皮革または木で作られた建物に似ている。ほとんどは脆い構造物だが、頑強に構築されている稀な例もある（攻城兵器に装甲を与えるルールを使用し、それに応じて AC、硬度、およびヒット・ポイントを調整すること）。ギャラリーはほとんど常に単一形材の可動 " 壁 " であり、" 屋根 " として機能する別の部分が加わる（破城槌を収容するためのギャラリーは例外であり、通常は 2 つの接合した壁と屋根の部分をもつ）。ギャラリーは部分的に開いているため、通常の建物と同様の遮蔽は提供しない：ギャラリーの内側にいるクリーチャーは、ギャラリーと同じサイズである場合は遮蔽を、1 サイズ小さい場合は良好な遮蔽を、2 サイズ以上小さい場合は完全遮蔽を得る。ギャラリーはクリーチャーのようにサイズを持つ――大型ギャラリーは大型クリーチャーと同じマスを保護する、というように。

木製のギャラリーはその完全な兵員とともに 10 フィートの移動速度、または最低でも必要な兵員の半分とともに 5 フィートの移動速度でで転木の上を動かすことができる。ギャラリーは 15 フィート（あるいは中装鎧または重装鎧に保護されている場合は 10 フィート）の基本移動速度を持つ。

ギャラリーは硬度 5 とそのサイズに基づくヒット・ポイントを持つ。大型のギャラリーは 30 ヒット・ポイント、超大型のギャラリーは 120 ヒット・ポイント、巨大のギャラリーは 320 ヒット・ポイント、そして超巨大のギャラリーは 625 ヒット・ポイントを持つ。

ラダー、エスカレイド / Ladder, Escalade：エスカレイド・ラダー（攻城梯子）は安定性のため釘状の基部を持ち、上部の 5 フィートには硬度 10 と 20 ヒット・ポイントをもつ金属をかぶせてある。梯子の残りの部分は木製で、硬度 5 とそのサイズに基づくヒット・ポイントをもつ。大型のエスカレイド・ラダーは 20 ヒット・ポイント、超大型のエスカレイド・ラダーは 30 ヒット・ポイント、巨大のエスカレイド・ラダーは 80 ヒット・ポイント、超巨大のエスカレイド・ラダーは 120 ヒット・ポイントをもつ。エスカレイド・ラダーは装甲化できない。

ラム / Rams：最も基本的な近接強襲武器は 1 体以上のクリーチャーがその力を合わせて運ぶ鉄で覆われた丸太である。ラム（破城槌）はダメージを与えるか目標の破壊 DC に対する【筋力】判定を行うために使用することができる。

破城突撃 / Ramming Charge：ラムを効果的に運用するためには勢いが必要である。その完全な効果を得るためには、ラムを使用しているすべてのクリーチャーは突撃アクションを使用しなければならない。突撃を望まないクリーチャーは、ラムの攻撃ロール、ダメージ・ロール、【筋力】判定に－ 4 ペナルティを負い、全ラウンド・アクションとしてラム攻撃を行なってもよい。

破壊 / Breaking：兵長は＋ 2 ボーナスに兵員数（またはより大きなクリーチャーの相当数）ごとに＋ 2 の支援つきで【筋力】判定を行う。ラムはまた中型より上のサイズ段階ごとに＋ 4 ボーナスを提供する。

ダメージ / Damage：兵長は－ 4 未習熟ペナルティつきで攻撃ロールを行う。命中すると記載のダメージに、そのサイズに関係なく兵長および兵員のすべての人員の【筋力】修正値を加えたダメージを与える。

即席ラム / Improvised Ram：いずれかの樹木、丸太、あるいは木材は攻撃ロール、ダメージ・ロール、および【筋力】判定への－ 4 ペナルティつきでラムとして使用することができる。

ピック / Pick：ピック（尖突起）の頭部を持つラムは石の構造物に対する【筋力】判定、攻撃ロール、およびダメージ・ロールに＋ 2 状況ボーナスを与える。

スクリュー / Screw：スクリュー（ねじ）の頭部を持つラムは陶製の構造物に対する【筋力】判定、攻撃ロール、およびダメージ・ロールに＋ 2 状況ボーナスを与える。

ギャラリー・ラム / Gallery Ram：これはギャラリー内に鎖か縄で吊り下げられたラムである。ギャラリー・ラムは完全な運動量を得るのに突撃アクションを必要としない。加えて、ラムの終端に繋留縄を加えることで 4 体の追加の兵員がラムの使用を支援することができる。

ヒット・ポイント / Hit Points：ラムは硬度 5 とそのサイズに基づくヒット・ポイントを持つ。大型のラムは 30 ヒット・ポイント、超大型のラムは 120 ヒット・ポイント、巨大のラムは 320 ヒット・ポイント、超巨大のラムは 625 ヒット・ポイントを持つ。即席ラムは通常のヒット・ポイントの半分を持つ。

シージ・タワー / Siege Tower：頑丈な構造の木製ギャラリーであるシージ・タワー（攻城塔）は屋根の部分をもつ背の高い保護殻で構成されている。塔の低い層には塔を推進させる兵員が含まれており、その内部に完全遮蔽を提供する。破損状態 のシージ・タワーは半分の移動速度で移動する。シージ・タワーが破壊された場合、塔全体が崩壊する。これは 落盤 のように扱う。

シージ・タワーの上部は何名かの兵士（以下参照）に良好な遮蔽を提供し、クリーチャーが遠隔武器を外側に射撃できるように壁に矢狭間を備えることができる。天井部は銃眼つきの胸壁を備えることができ、シージ・タワーのサイズ以下の攻城兵器とコルウスを搭載することができる。シージ・タワーは 15（訳注：フィート）（または中装鎧か重装鎧に保護されている場合は 10 フィート）の基本移動速度を持つ。

シージ・タワーは硬度 5 とサイズに基づくヒット・ポイントを持つ。大型のシージ・タワーは 60 ヒット・ポイント、超大型のシージ・タワーは 240 ヒット・ポイント、巨大のシージ・タワーは 640 ヒット・ポイント、そして超大型のシージ・タワーは 1,250 ヒット・ポイントを持つ。

表：シージ・タワー補足 Siege Tower Complement

サイズ	兵士
大型	5
超大型	20
巨大	50
超巨大	200

構造物の硬度とヒット・ポイント Structure Hardness and Hit Points

軍隊は部隊に対して攻城兵器を使用することもできるが、攻城兵器の目的は通常は敵の士気をくじき、その構造物を瓦礫へと打ち砕くことである。以下のルールはしばしば攻城兵器の攻撃目標となる様々な建築物と障壁の一般データを与える。これらは 3 つの異なる分類に分けられる：建物、門、壁。

これらのいずれかの構造物が 破損状態 になったときは、破損状態 のその他の効果とともにその硬度を半減する。

建物 Buildings

建物は多くのヒット・ポイントと非常に貧弱な AC（大型の建物は AC 4、超大型の建物は AC 3、そして巨大以上の建物は AC 0 である）を持つ、かなり大きな構造物である。ヒット・ポイントを半分に減少させたとき、建物は破損する――まだ建ってはいるが、部分的にだけである。容易に侵入することが可能であり、あらゆる意味と目的において破られている。0 ヒット・ポイントに減少するとその建物は完全に破壊される。建物内のクリーチャーは 落盤 の効果を受ける。

これらの建物の一般データはすべて、その居住者が内部を歩きまわるのに十分な空間を持ち、構造物内部はおおむね中空だが頑丈に建てられていることを前提としている。安普請の建物は綿密な建物の半分のヒット・ポイントを持つ。建物はダンジョンの壁やドアができるように魔法処理することができる。そのようにした場合、その硬度とヒット・ポイントを 2 倍にする。魔法処理の価格は大型の建物で 5,000 gp、超大型の建物で 10,000 gp、巨大の建物で 20,000 gp、超巨大の建物で 40,000 gp である。《魔法の武器防具作成》特技を取得した呪文の使い手は建物を魔法処理することができる。

より大きな建物はこれらのサイズの建物を複数個まとめて、そのヒット・ポイントを合計する。

表：建物 Buildings

材質	硬度	ヒット・ポイント			
		大型	超大型	巨大	超巨大
木	5	120	270	960	3,240
石	8	200	450	1,600	5400
鉄または鋼鉄	10	400	900	3,200	10,800
アダマンティン	20	560	1,260	4,480	15,120

門 Gates

もんは要塞化された構造物の出入り口として機能し、一般的にはあらゆる要塞の防御の最脆弱点である。門は最低でも大型だが、超巨大まで大きくすることができる。大型の門は通常は開門または閉門に 3 全ラウンド・アクションを要し（大型の門を 1 全ラウンド・アクションで閉門するために最大で 3 体のクリーチャーが協働することができる）、より大きな門は一般に開門または閉門に少なくとも 1 分を要する。門はそのサイズに基づく AC を持つ（大型の門は AC 4、超大型の門は AC 3、そして巨大以上の門は AC 0 である）。

門は魔法処理することができる。そのようにした場合、その硬度とヒット・ポイントを 2 倍にする。魔法処理の価格は大型の門で 2,000 gp、超大型の門で 4,000 gp、巨大の門で 8,000 gp、そして超巨大の門で 16,000 gp である。《魔法の武器防具作成》特技を取得した呪文の使い手は門を魔法処理することができる。

門は通常は破城攻撃の結果として、攻撃およびダメージを受け、あるいは【筋力】判定の成功により（状態として）破損され得る。 破損状態 を得たときに門は事実上破られ、1 サイズ小さな開口部であるかのように通過して移動することができるようになる。

表：門 Gates

材質	破壊 DC [1]	硬度	ヒット・ポイント			
			大型	超大型	巨大	超巨大
木	35	5	60	135	240	540
石	38	8	100	225	400	900
鉄または鋼鉄	24	10	200	500	800	1,800
アダマンティン	48	20	280	630	1,120	2,520

1 この DC は門が大型サイズで閂と鍵を閉ざしていることを前提にしている。超大型の扉は破壊 DC を 5 増加し、巨大の扉は DC を 10 増加し、そして超巨大の扉は DC を 15 増加する。 アーケイン・ロック は DC を 10 増加する。

壁 Walls

城と都市を守る壁は通常は 5 フィート四方からの一連なりで構築された頑丈な要塞である。壁のマスは AC 5 と、その種別に等しい硬度とヒット・ポイントを持つ。

壁のマスは魔法処理することができる。そのようにした場合、その硬度とヒット・ポイントを 2 倍にする。壁のマスの魔法処理の価格は壁のマスごとに 500 gp である。《魔法の武器防具作成》特技を取得した呪文の使い手は壁を魔法処理することができる。

破損状態 になった場合、壁は硬度を半減するが、まだ破られてはいない。壁の部分を破壊する場合のみ、壁を破ることができる。壁のマスが破られたとき、壁の失われた部分の直上の部分は落下する。これを行うと、落下した壁の部分は現在のヒット・ポイントの合計－ 1 の半分に減少し、壁のそのマスに 破損状態 を適用する。

搭乗物 Vehicles

Pathfinder Roleplaying Game においては、低レベルのキャラクターは旅のほとんどを自分の二本の足で行う。高レベルになると乗馬、動物の相棒の上、あるいはより特殊な乗騎を介しての旅と同様に、魔法的な旅も一般的な出来事になる。時には、旅は何らかの搭乗物を伴うかもしれない――隊商のワゴン、風に揺れるガレー、いくつかのファンタジー的な形態の航空輸送船、あるいは次元間跳躍装置さえ。君が一風変わったものを伴うゲームが好きなのであれば、これらの搭乗物は大破した宇宙船と同じくらい物珍しいものになる。いずれにせよ、Pathfinder RPG の搭乗物は多くの場合、移動可能な地形か独自の冒険の舞台として扱われる。

『アルゴ探検隊の大冒険』の航海から海賊の物語まで、歓呼のうねりの下に血塗られた闘技場の戦車乗りからドラゴンを追跡し飼い慣らす者まで、ロールプレイング・ゲームを刺激する象徴的なモチーフの多くは、搭乗者たる冒険者に触れている。歴史とフィクションは命知らずのアクションを実行する興味深い搭乗物で満たされている。この章のルールで君は Pathfinder RPG の搭乗物との戦闘を実行することができるのみならず、物体や地形として扱うこともできる。

以下のルールでは戦闘中の迫真性と遊びやすさと速度の間でバランスを取ることを試みた。これらの 2 つのバランスが衝突している範囲では、常に遊びやすさが優先されるべきである。

搭乗物の基本 Vehicle Basics

以下は Pathfinder Roleplaying Game において搭乗物を使用するための基本ルールである。これらはすべての搭乗物が使用するルールの概要を示す。

操縦者 / Drivers：操縦者は搭乗物を制御する。操縦者は最低でも 3 の【知力】を有し、搭乗物の操縦装置を物理的に操作することが可能な、搭乗物の操縦スペース内におり操縦装置を積極的に操作するクリーチャーである。

乗員 / Occupants：騎乗するか、操縦するか、乗組員として働くか、あるいは搭乗物に推進力を提供するクリーチャーはその乗員と見なされる。

向き / Facing：キャラクターと異なり、搭乗物は前方の向きを持っている。搭乗物はその前方に向けた方向に移動するときに最善の移動をする。

加速／減速 / Acceleration/Deceleration：搭乗物はその最大速度に達するために加速をしなければならない。各ラウンドに、適切な操縦アクションと判定に成功することで、操縦者は搭乗物の移動速度を搭乗物の最大速度より大きな値をとらない限りその加速度の割合で増加することができる。搭乗物は速度を落とすために減速をしなければならず、正確な地点で停止するのは難しい。

イニシアチブ / Initiative：搭乗物は操縦者のターンの開始時に移動する。搭乗物に操縦者がいない場合、最後にその操縦者であったクリーチャーのターンか、あるいは GM の決定したターンに移動する。

搭乗物の制御 / Controlling a Vehicle：搭乗物が操縦者を有する場合、自身のターンになにかを行う前に、操縦者は実行する操縦アクションを決定し、そのアクションを行わなければならない。操縦者がアクションを行わないか、搭乗物を操縦する代わりに何らかの他のアクションを行うか、あるいは待機か行動遅延アクションを行う場合――あるいは操縦者が存在しない場合、搭乗物は " 無制御 " アクションを行う。操縦者は搭乗物を制御するために各ターンに 1 回だけアクションを行うことができる。操縦者が一度アクションを選択するか、または搭乗物を強制的に無制御にするためにその他のいくつかのアクションを行うと、搭乗物は移動する。

操縦判定 / Driving Check：操縦アクションを行うとき、操縦者はそのラウンドの搭乗物の機動性と速度を決定するための操縦判定を行わなければならない。操縦判定に使用する技能は搭乗物の推進力によって決定される。操縦者はいつでも操縦判定の代わりに【判断力】判定を行うことができる。すべての操縦判定の基本 DC は DC 5 と DC 20 である。操縦者が戦闘中でないときは低い DC を、操縦者が戦闘中であるときは高い DC を使用すること。

戦闘中 / In Combat：搭乗物、推進力として使用するクリーチャー、および乗組員はその周囲のいずれか範囲も機会攻撃範囲に収めないが、その操縦者と乗組員でない乗員は収める。搭乗物は自身より小さな物体およびクリーチャーの占めるマスに進入ことができる。搭乗物は攻撃を行わないが、搭乗突き飛ばし、搭乗蹴散らし、衝突の戦技を行うことができる――また必要になることがある。

完全な搭乗物のルール Full Vehicle Rules

基本ルールは戦闘ラウンドの構造に搭乗物をどのように機能させるのかと、それらがクリーチャーとどのように異なるのかについての一般的なアイデアを与える。以下のセクションでは戦闘中の搭乗物の稼働についてより深く踏むこむ。

操縦者 Drivers

搭乗物はその移動を続けるのに 2 つのことを必要とする特殊な移動可能な物体である――操縦者と推進方法。操縦者は 3 以上の【知力】を有し、搭乗物の操縦機構を物理的に使用可能なクリーチャーである。言い換えれば、クリーチャーは正しいサイズであり、搭乗物の操縦に使用される任意の道具を使用するための正しい解剖学的構造を持つことを必要とする。時には操縦機構は使用のための独自の必要条件を持つ場合がある。操縦者は搭乗物を制御するために機構と自身の技能（または自身の【判断力】）使用する。操縦者を欠いた搭乗物は、それが無人になったときの搭乗物の状態によって異なるが、移動しないか、直線状に移動し続けることになるだろう。

クリーチャーは搭乗物を操縦するには、搭乗物のサイズかより小さくなければいけない。

乗員 Occupants

操縦者、騎乗者、乗組員、および搭乗物の推進力として働くクリーチャーはすべて乗員と見なされる。乗組員および推進力として使用するクリーチャーを除くすべての乗員はアクションを行うことができ、通常のクリーチャーとして機会攻撃範囲を収める。乗組員はアクションを行うことも機会攻撃範囲を収めることもできない――彼らのアクションと集中は推進力を提供するか搭乗物を維持する行為にすべて費やされている。

推進力と操縦判定 Propulsion and Driving Checks

すべての搭乗物は推進方法を持つ。クリーチャーはチャリオットとワゴンを牽引する。ボートとシップは水流、風、膂力、あるいは 3 つすべての力によって推進される。幻想的なエアシップは魔法と現実の両方のさまざまな推進要素で空中に保持される。推進方法は一般に搭乗物の移動速度と機動性に影響を与えるが、より重要なことには、搭乗物の推進力は搭乗物の制御に必要とされる要求技能を決定する。以下は一般的な搭乗物の推進方法と、そのような搭乗物の操縦に一般的に必要とされる技能である。

錬金術 / Alchemical：稀に、錬金術機関が搭乗物を推進する場合がある。蒸気かより不安定なガスおよび試薬によって駆動する錬金術機関を有する搭乗物は、操縦に〈知識：神秘学〉か〈製作：錬金術〉判定を必要とする。錬金術搭乗物を操縦する基本 DC は通常よりも 10 大きくなる。錬金術機関は搭乗物を推進するための能力をそのサイズの数百倍は有し、非常に強力にすることができる。

操縦者が錬金術的に推進される搭乗物を制御するための操縦判定を【判断力】判定か未修得技能で行って出目 1 を振ると、搭乗物の錬金術機関は 破損状態 になる。 破損状態 になると、搭乗物の最大速度と加速度はともに半減し、搭乗物の現在の移動率が新しい最大速度よりも早い場合には速やかにその移動速度まで減速する。

流動 / Current：カヌーと大型船から翼をもつグライダーまで、流動に推進される搭乗物は一般に自然の内か外に既に存在する力の要素を操作する――気流、水流、あるいは魔法のエネルギーの導管のようなより特殊な流動。通常は、流動に推進される搭乗物の操作には〈飛行〉、〈知識：自然〉、〈職能：船乗り〉、〈生存〉、あるいは〈軽業〉または〈知識：神秘学〉のような技能さえ必要とし、搭乗物の性質や構成と搭乗物を操作する流動によって決定される。

水流 / Water Current：その推進力を水流にのみ依存する搭乗物には多少の制限がある。これらの搭乗物は推進力か操作にいくつかの他の手段を採用しない限り、方向と流動速度での移動のみ可能であり、したがってカヌーの場合は膂力、ガレーの場合は風など多くの場合は追加の推進形態を持っている。2 体以上の乗組員を有する川舟のような流動駆動船は、船に精度、規律、自然界の知識を要求されるため、操縦判定として〈職能：船乗り〉か〈知識：自然〉判定のいずれかを必要とする。カヌーのように小さな水流搭乗物は、地形を読むことがこれらの種類の搭乗物の制御を維持するために非常に重要な点であるため、操縦技能として〈生存〉技能を使用する。

流れとともに移動する場合、水流搭乗物の最大速度は流動の速度（多くの場合は 120 フィートほど）によって決まる。水流搭乗物の加速度は 30 フィートである。

気流 / Air Current：気流搭乗物はかなり多様である。帆船、飛行船、陸上船、あるいはグライダーにさえ可能である。乗務員として 2 体以上のクリーチャーを有する気流に推進される搭乗物は、その操縦判定として〈職能：船乗り〉または〈知識：自然〉判定を必要とする。その複雑さのため、気流搭乗物は常にその操縦判定の DC が 10 増加する。グライダーや風橇のように小さな気流搭乗物は代わりに〈軽業〉か〈飛行〉を使用する。その制御の多くは飛行の知識や搭乗物の制御するための身体の適切な動作に依存する。

小さな搭乗物（大型サイズかそれより小さい）は 60 フィートの移動速度で移動することができ、気流とともに移動するときはその 2 倍の速度で移動することができ、30 フィートの加速度を持つ。大きな搭乗物は 90 フィートの移動速度で移動するか、気流とともに移動するときはその 2 倍の速度で移動することができ、30 フィートの加速度を持つ。

奇妙な流れ / Weird Current：魔法のエネルギー、燃え上がるマグマ、あるいは影界のあいまいな川の流れの航海はいくつかの技能を使用することができるが、おそらくは水流または気流搭乗物を操作するのに必要とされるのと同種の技能を使用する。奇妙な流動の搭乗物は常にその操縦判定の DC を 10、特殊な場面と条件下ではときには 15 増加する。

奇妙な流動の搭乗物は一般にその性質によって水流か気流の移動速度で移動するが、それらの移動速度の 2 倍または 3 倍の速度でさえ移動することが知られている。

魔法 / Magic：エレメンタル駆動の大型輸送機、あるいは秘術の装置をその中心とする飛行機など、魔法は最も強力かつ簡単に使用できる搭乗物の推進方法のいくつかを提供する。多くの場合は単に推進力を提供している魔法のアイテムの性質を識別することで、クリーチャーはそれを使用する能力を得るが、時にはより複雑な魔法装置は適切に駆動するために〈呪文学〉か〈魔法装置使用〉を必要とする。

膂力 / Muscle：チャリオットから監禁された漕ぎ手でいっぱいの奴隷船まで、膂力による搭乗物の移動は、牽引、押進、あるいはその他の手段で搭乗物を推進する 1 体または複数のクリーチャーの確保がすべてである。膂力推進の搭乗物を操縦するための判定は、搭乗物を動かすクリーチャーの種別と【知力】に基づいて、〈交渉〉、〈動物使い〉、〈威圧〉、および〈職能：御者〉を含む、しかしこれに限定されないさまざまな数の技能を使用することができる。

膂力推進の搭乗物は 2 つの形態に分かれる：牽引と押進。

牽引 / Pulled：この種の推進力は搭乗物を牽引する複数のクリーチャーを伴う。搭乗物を牽引するクリーチャーが知性的（【知力】が 3 以上）でない限り、〈動物使い〉か〈職能：御者〉のいずれかを操縦判定に使用する（操縦者が選択する）。知性あるクリーチャーは〈交渉〉判定（クリーチャーの態度が協力的である場合は操縦判定を（訳注：おそらくその DC を）5 減少させる。）で納得させるか、〈威圧〉判定で強制する必要がある。知性あるクリーチャーに搭乗物の牽引を強制するには DC を 20 増加させる。

1 体のクリーチャーは自身の占めるマスと等しい数のマスの搭乗物をクリーチャーの移動速度の 2 倍に等しい最高速度で牽引することができる。最大で自身の移動速度の、搭乗物のマスに対する自分のマスの割合で加速することができる。例えば、1 頭のホースは 4 マスを占め、4 マスのカートをラウンドごとに 50 フィートの加速度で 100 フィート牽引することができる。

押進 / Pushed：押進搭乗物は牽引搭乗物の反対である――搭乗物は膂力によって押し出され、通常は乗組員の操作するいくつかの形態の装置を使用する。水上搭乗物は押進される可能性が最も高い。漕ぎ手の列が搭乗物を前方に押進するためにそのオールを使用するし、あるいはクラウド・ジャイアントのペアが飛行船の後端でプロペラを回すかもしれない。押進搭乗物の操縦判定は推進力として膂力を供給するクリーチャーの知性と態度に応じて、〈交渉〉、〈威圧〉、または〈動物使い〉になる傾向にある。知性あるクリーチャーであれば、推進力を提供するクリーチャーの態度が中立的、友好的、あるいは協力的である場合には〈交渉〉を使用する。推進力を提供するクリーチャーが友好的である場合は〈交渉〉による操縦判定を（訳注：おそらくその DC を）5 減少すること。〈威圧〉は態度が非友好的か敵対的である知性あるクリーチャーに使用される。〈動物使い〉は推進力を提供するクリーチャーが知性的でない場合に使用される。

適切な機械的な補助を得て搭乗物を押進するクリーチャーは、搭乗物のマスに対する自身のマスの 5 倍から 20 倍の間の割合で押進することができる。

膂力推進の搭乗物の最大速度と加速度は押進の補助に使用する機構に依存する――例として、サンプルの搭乗物の一般データを参照すること。

推進力の混在方法 / Mixed Methods of Propulsion：大型帆船のように大きく複雑な搭乗物は、多くの場合複数の形態の推進力を使用する。複数の方法は時には柔軟性を与えるが、多くの場合、それらはより速い動作を作り出すために連携して機能する。複数の推進方法を持つ搭乗物はその動きを軌道に乗せて維持するためにしばしば大規模な乗組員を必要とする。

2 つの推進方法を持つ場合、搭乗物は速い方の移動速度と加速度を使用し、2 番目に速い推進方法の移動速度と加速度の半分をそれに加える。3 つ目の推進方法は予備推進方式を持つことによる柔軟性を除いて、何も加えない。

搭乗物のサイズと接敵面 Vehicle Size and Space

搭乗物はクリーチャーのサイズと接敵面とは異なるサイズと接敵面を持つ。多くの搭乗物はクリーチャーがそうであるように辺ごとにマスと等しい数の接敵面を持つのではなく長く細い。ワゴンは、例えば 10 × 10 フィートか、あるいは幅 10 フィートで長さ 15 フィート以上のマスを占めることがある。多くの場合、搭乗物の短辺の 1 つは搭乗物の前方の向きとして機能する。

サイズ変換 / Size Conversion：多くの場合、搭乗物のサイズ段階を知ることは重要である。搭乗物のサイズまたは推進力に基づいて占めるマスの数を決定するために表：4-1 を使用すること。

操縦空間 / Driving Space：各搭乗物の 5 フィート × 5 フィートのマスの少なくとも 1 つをその操縦空間として指定しなければならない――多くの場合そのような範囲は複数のマスを包含する。搭乗物を操縦するためには、知性あるクリーチャーは少なくとも 1 つの操縦空間のマス内におり、操縦装置を操作できなければならない。操縦空間の一般的なサイズと位置は個々の登場物の説明に記載されている。

表：マスによる搭乗物のサイズ Vehicle Size by Squares

搭乗物のマス	搭乗物のサイズ
2 ～ 6 マス	大型サイズの搭乗物
7 ～ 12 マス	超大型サイズの搭乗物
13 ～ 20 マス	巨大サイズの搭乗物
21 マス以上	超巨大サイズの搭乗物

搭乗物の向きと移動 Vehicle Facing and Movement

搭乗物はクリーチャーを推進力として使用しているときでさえ、クリーチャーのようには移動しない。搭乗物はその前方を指向して移動する傾向があり、そのようにすることで速く移動できる。

向き / Facing：クリーチャーと異なり、ほとんどの搭乗物は前方の向きを持っている。搭乗物の向きはその推進力の最善の経路を決定する。搭乗物はその前方に直面する方向への移動に非常に優れているが、他の方向に移動するためには時間と技能を必要とする。ホースに牽引されるワゴンは迅速かつ容易に前進するが、角を曲がるには適切なタイミングと鞭の一打ちが必要である。気流に推進される船は、特に一度最高速に達しているときには、停止するのに大変な労力を要することがある。搭乗物の向きは、搭乗物への慣性の影響を表している。

正常に操縦している場合、搭乗物は直進、斜め移動、あるいは同じ移動内で両者を混在させた移動ができる。熟練した操縦者は搭乗物を容易に前方にジグザグ移動させることができる。

移動 / Movement：搭乗物は最大速度と加速度のリストを持つ。速度は搭乗物が移動することができる最速の割合である。1 ないし複数のクリーチャーが搭乗物を牽引する場合、搭乗物の最大速度は推進力を提供するクリーチャーの速度の 2 倍に、加速度はクリーチャーの速度に等しい（輓獣のクリーチャーの種類が混在する場合は最も遅いクリーチャーの速度を使用すること）。搭乗物は高レベルの魔法の推進力のいくつかの形態を持つのでない限り、その最大速度で起動することはできない。各ラウンドに、操縦者はその加速度に等しい割合で搭乗物の加速か減速を試みることができる（搭乗物の操縦を参照）。搭乗物の現在の移動の割合は現在速度と呼ばれる。

搭乗物の操縦 Driving Vehicles

搭乗物の制御には常識、注意深さ、直感、そしてしばしばその推進方法についての技能のいくつかを要する。膂力推進の場合は、搭乗物を動かすクリーチャーの導き方について。流動推進の場合は、流動と搭乗物を動かす帆、櫂、または舵のような道具の使い方について。魔法の場合は、一般には推進力を供給する魔法装置への理解と装置の適切な使用法についてである。

操縦アクション / Driving Actions：操縦者は自身のターンの開始時に、他のいずれかのアクションを行う前に、登場物を制御するために以下のいずれかのアクション（" 無制御 " アクションを除く）を行うことができる。アクションを行わないか、他のアクションあるいは待機または行動遅延アクションを行う場合、操縦者は搭乗物の制御を失い、搭乗物は " 無制御 " アクションを行う。

加速 / Accelerate（標準アクション）：操縦判定に成功すると、搭乗物の現在速度は最大でその加速度（5 フィート単位；最小 5 フィート）の分まで増加するが、その最大速度より速くなることはない。搭乗物は前方または前方に斜めに移動することができる。言い換えれば、新しい 5 フィートのマスに進入するたびに、搭乗物はその前方に直面したマス――直接前方のマスか、斜め前方のマスのどちらかの、いずれかを選択できる。これにより、搭乗物はそれることができる。操縦判定に失敗した操縦者は搭乗物前方の直接的正面のマスにのみ移動できる。

減速 / Decelerate（標準アクション）：操縦判定に成功すると、搭乗物の現在速度は最大でその加速度（フィート単位；最小フィート）の分まで減少する。判定に失敗すると搭乗物は減速しない。いずれにせよ、搭乗物は斜め前方に移動することができる。減速により搭乗物の移動速度が 0 に減少した場合、一定量の慣性が搭乗物を前方に移動させ続ける。搭乗物は完全に停止する前に前方（直接の前方または斜め前方のいずれか）に 1d4 × 5 フィート移動する。《Expert Driver》特技の取得はこの距離を 10 フィート減少させる（最小 0 フィート）。

現状維持 / Keep It Going（移動アクション）：操縦判定に成功すると、操縦者は搭乗物を現在の向きの前方に現在の移動速度で移動させることができ、また斜め前方に移動させることもできる。判定に失敗すると速度は一定に保たれるが、搭乗物を斜め前方に移動させることはできない。

逆進 / Reverse（標準アクション）：完全に停止（移動距離 0 フィート）している場合、搭乗物を逆に移動させてもよい。操縦判定に成功すると、搭乗物は半分の加速度で後方に移動し、直接後方（前方の向きの逆）または斜め後方のいずれかに移動することができる。判定に失敗すると、搭乗物は後方に移動しない。

方向転換 / Turn（標準アクション）：搭乗物の前方の向きを 90 度方向転換するには操縦者はこのアクションを行う。搭乗物は現在速度で移動する。搭乗物の現在速度が加速度の 2 倍である場合、操縦判定の DC は 5 増加する。搭乗物の移動速度が加速度の 3 倍である場合、操縦判定の DC は 10 増加する。加速度の 4 倍以上である場合には DC は 20 増加する。操縦判定に成功すると、搭乗物は移動中の任意の地点でその向きを右か左に 90 度変更する。これは搭乗物の左後方か右後方の側面が、搭乗物の前方を向くように、搭乗物を旋回させることによって行われる。判定に失敗すると、搭乗物は方向転換しないが、その移動中に斜め前方に移動することができる。

無制御 / Uncontrolled（アクションなし）：操縦者が何もしないか、操縦

者が存在しない場合、搭乗物は無制御状態になる。無制御の搭乗物は前方のみに移動する（斜め前方には移動できない）。搭乗物が膂力により推進される場合、加速度と同じ割合で減速する。搭乗物が気流、水流、あるいは奇妙な流動のいずれかの形態によって駆動している場合、10 フィート減速する。これらの減速は累積する。搭乗物が何もしない場合、搭乗突き飛ばしを実行することはできないが、依然として搭乗蹴散らしと衝突の戦技を実行することができる。

戦闘外での搭乗物の操縦 / Driving a Vehicle Outside of Combat：戦闘外での搭乗物を操縦は、出目 10 を行うことで技能判定を容易に達成することができるので、通常は操縦判定を必要としない。ほとんどすべてのキャラクターは比較的容易にこれを行うことができる；DC はゲーム中に起こりうる特殊な状況を裁定するために与えられている。

魔法推進搭乗物の操縦 / Driving a Vehicle with Magic Propulsion：一般に、魔法の推進力を有する搭乗物はアクションを必要とするが、駆動するための操縦判定を必要としない。魔法推進搭乗物を操縦する際には、すべてのアクションにおいて操縦者は操縦判定に成功しているかのように扱う。

適切な技能なしの搭乗物の操縦 / Driving a Vehicle without the Proper Skill：搭乗物を操縦するための適切な技能を欠いている場合、操縦者はいつでも適切な技能判定の代わりに【判断力】の能力判定を行うことができる。操縦者は搭乗物の通常の操縦技能の代わりに【判断力】を使用する際に、出目 10 を行ったり、あるいは他者の援護の利益を得ることさえできる。

搭乗物の乗組員 / Vehicle Crews：一部の搭乗物は乗組員を必要とする。完全充足の乗組員を乗せた搭乗物は他の搭乗物と同じくらい制御が容易である。完全充足ではないが最低でも定数の半分の乗組員を乗せた搭乗物は、すべての操縦判定の DC を 10 増加させる。搭乗物はすべての操縦を行うために最低でも定数の半分の乗組員を必要とする。乗組員は搭乗物が動いている間、搭乗物の移動の援護を除いてアクションを行うことができない。乗組員は機会攻撃範囲を収めない。

戦闘中の搭乗物 Vehicles in Combat

戦闘中の搭乗物は攻撃の目標となり、特殊な搭乗戦技により戦闘に影響を及ぼす可能性がある。以下は戦闘ラウンド中に搭乗物がどのように行動するかについてのルールである。

イニシアチブ / Initiative：搭乗物は操縦者のイニシアチブで移動する。操縦者が行動遅延か待機アクションを行った場合、搭乗物は制御を外れ、誰かが新しい操縦者になるまで無制御アクションを取ることを除いて何も行わない。

移動 / Movement：自身のターンの開始時に、操縦者は搭乗物を制御するために、搭乗物の操縦のセクションで詳述されているように操縦判定を行う。そのようにするとき、操縦者はそのターンに何かを行う前に必要な任意のアクションを行う。

搭乗物は通常は瓦礫および落ち葉による移動困難な地形を無視するが、急な傾斜は移動困難な地形として扱い、搭乗物の種類と GM の判断に応じて、同様に他の種類の移動困難な地形の影響を受ける場合がある。

搭乗物および搭乗物を占めるクリーチャーは他の搭乗物およびクリーチャーのマスに進入することができるが、そのような行動は通常は搭乗蹴散らしまたは衝突の戦技を誘発する。

機会攻撃範囲 / Threatening：搭乗物は機会攻撃範囲を収めることはできないが、乗務員でない乗員はできる。搭乗物を操縦するキャラクターは依然としてその周囲のマスを機会攻撃範囲に収めるが、搭乗物を操縦するために使用される装置の必要条件に応じて、攻撃については限られた選択肢しか持たないかもしれない。推進力として使役しているクリーチャーは機会攻撃範囲を収めず、搭乗戦技の目的において搭乗物の一部として扱われる。

視線と遮蔽 / Line of Sight and Cover：搭乗物は一般にその乗員に搭乗物の外側の者に対する部分遮蔽（AC への＋ 2 および反応セーヴィング・スローへの＋ 1）を与え、同様に車両内部の相手に対する部分遮蔽を与えることができる。より多くの守りか内部客室を有する搭乗物はより大きな遮蔽を提供することができるし、視線を遮ることさえできる。

搭乗物への飛び乗りと飛び降り / Jumping On or Off a Vehicle：搭乗物への飛び乗りは、搭乗物が地面からキャラクターの身長までの高さにデッキか取っ手を有しているものと仮定し、その距離の通常の跳躍である。〈軽業〉判定の DC の増加は搭乗物の現在速度の 30 フィートごとに 5 である。跳躍するクリーチャーが移動する搭乗物上にいる場合、〈軽業〉技能判定の DC の増加は 2 つの搭乗物の現在速度の差によって計算する。差の 30 フィートごと（切り上げ）に、DC は 5 増加する。

例えば、跳躍者もまた移動する搭乗物に乗っていない場合は、現在速度が 90 フィートの搭乗物への飛び乗りは DC を 15 増加させる。跳躍者が移動する搭乗物に乗っており、その搭乗物が跳躍者の飛び乗ろうとしている搭乗物と同じ現在速度で移動している場合は、DC は増加しない。速度差が 30 フィートより少ない場合は、〈軽業〉判定の DC は 5 増加する。30 から 60 の間である場合は、10 増加する、という具合である。

搭乗物から地面に飛び降りるのは落下と見なされ、ダメージを決定する目的において搭乗物の移動 30 フィートごとに追加で 10 フィートの距離を落下するかのように扱われる。〈軽業〉はこの落下をやわらげるために使用することができ、フェザー・フォール のような魔法の能力は搭乗物からの飛び降りの効果を無効化するために使用することができる。

搭乗物の制御の取得 / Taking Control of a Vehicle：搭乗物に操縦者が居ない場合、いずれかのクリーチャーはその搭乗物の操縦空間内にいてフリー・アクションとして操縦判定を行う限り、その搭乗物の制御を取得することができる。搭乗物の操縦者はいつでもフリー・アクションとして、その搭乗物の操縦空間内におり隣接している他のクリーチャーに制御を渡すことができる。新しいクリーチャーが操縦者になる場合、搭乗物は新しい操縦者のターンに移動するが、新しい操縦者の搭乗物の制御取得後の最初のターンには移動しない。

クリーチャーが他の搭乗物の制御を強制的に取得することを望む場合、組みつきの一部として操縦者を制御系から引き剥がし、押さえ込みの一部として操縦装置を乗っ取る必要がある。搭乗物の操縦者への押さえ込みに成功したとき、クリーチャーは速やかに組みつきを終了することを選択することができる。そのようにした場合、クリーチャーは現在の操縦者を搭乗物内の任意の占有されていないマスに 5 フィート移動し（この移動は機会攻撃を誘発しない）、搭乗物の新しい操縦者になる。

搭乗物に対する攻撃 / Attacks against Vehicles：搭乗物はそのサイズに基づく基本アーマー・クラスと搭乗物の持つその他の防御を有する。搭乗物の実際の AC を計算するには、現在の操縦者の操縦技能修正値（または搭乗物の操縦に能力値を使用している場合は【判断力】修正値）をその搭乗物の基本 AC に加えること。搭乗物に対する接触攻撃は操縦者の操縦技能または能力値の修正値を無視する；したがって、搭乗物の基本 AC とはその接触 AC である。搭乗物が 立ちすくみ状態 と見なされることは決してない。

搭乗物はそのデータ・ブロックに記述されている基本セーヴィング・スローを有する。これはその基本頑健および反応セーヴィング・スローを決定する。搭乗物は意志セーヴィング・スローを要求する効果に対する完全耐性を持つ（操縦者、乗組員、乗客、および推進力として膂力を提供するクリーチャーは通常はそうではないが）。搭乗物の実際の頑健および反応セーヴィング・スローを決定するには、操縦者の操縦技能修正値（または搭乗物の操縦に能力値を使用している場合は【判断力】修正値）の半分をその搭乗物の基本セーヴィング・スローに加えること。

搭乗物はヒット・ポイントを有するが、能力値は持たず、能力値ダメージまたは吸収に対する完全耐性を有する。搭乗物はまた出血ダメージに対する完全耐性も有する。その合計ヒット・ポイントの半分を超えるダメージを負った搭乗物は 破損状態 になる。搭乗物のヒット・ポイントが 0 以下に達したが、その搭乗物の空間のマスの数に等しい負のヒット・ポイントに達していない場合、搭乗物は損壊する。搭乗物のヒット・ポイントの負数が搭乗物の占めるマスの数に達した場合、搭乗物は破壊される。

他の物体と異なり、搭乗物はエネルギー攻撃によるダメージを半減しないが、攻城武器を除くすべての遠隔武器からのダメージを半減する。

搭乗物を攻撃する際、搭乗物の構造物、乗員、推進力、操縦装置、あるいは伝達部（あれば）を攻撃することができる。

構造物への攻撃 / Attacking the Structure：これは搭乗物自体に対する攻撃である。成功した場合、搭乗物は通常通りにダメージを受ける。

乗員への攻撃 / Attacking an Occupant：これは乗員のクリーチャーに対する通常の攻撃である。攻撃が搭乗物の外側から行われている場合、乗員は部分遮蔽かそれ以上を得る。操縦者への組みつきは搭乗物の制御を奪う 1 つの方法である。

推進力への攻撃 / Attacking Propulsion：推進力は多くの場合独自の一般データを有するが、搭乗物を推進するクリーチャーは自身の一般データを使用する。他の種類の推進力は、推進装置の表に記載されている値を、その種類の搭乗物のマスの合計数と乗算して決定されるヒット・ポイントと硬度を持つ。個々の搭乗物のデータ・ブロックにもまたその推進力について詳述されている。

搭乗物がクリーチャーに牽引されており、そのいずれかのクリーチャーが殺されるか、幻惑状態 、朦朧状態 、または 気絶状態 になった場合、その搭乗物は急停止する。搭乗物が乗組員を有しており、半分以上の乗組員が殺されるか、幻惑状態 、朦朧状態 、または 気絶状態 になった場合、その搭乗物はもはや制御できない。

操縦装置への攻撃 / Attacking the Driving Device：操縦装置はそれ自体が独自の一般データを有する物体である。操縦装置が 破損状態 または使用不能になった場合、すべての操縦判定は 10 増加する。操縦装置が破壊された場合、搭乗物はもはや操縦できない。操縦装置は一般に物体の完全耐性と抵抗を持つ物体である。

伝達部への攻撃 / Attacking Conveyance：車輪、舵、または同種の形態の伝達部に対する攻撃は攻撃ロールへの－ 10 ペナルティを負うが、最大ダメージを搭乗物に与える（ロールは必要ない）。攻撃がクリティカル・ヒットした場合、この最大ダメージは攻撃のクリティカル倍率で乗算される。伝達部は一般に物体の完全耐性と抵抗を持つ物体である。

搭乗戦技 / Vehicle Combat Maneuvers：搭乗物は攻城武器を装備できるものもあるが、一般に攻撃手段を持たない。搭乗物はその移動の一部として搭乗突き飛ばし、搭乗蹴散らし、または衝突の戦技を行うことができ、またしばしば行うことを必要とされる。クリーチャーと異なり、搭乗物は自身よりも小さなクリーチャーまたは物体のマスに入ることができ、そのようにしたとき、搭乗突き飛ばしか搭乗蹴散らしのいずれかを行う。搭乗物が自身のサイズ以上のクリーチャーか搭乗物に命中するか、または固体の物体（動かない硬度 5 以上を持つ壁か構造物）に命中した場合、衝突の戦技を行う。

搭乗蹴散らし / Vehicular Overrun：搭乗物の任意の部分（推進力として使用されるクリーチャーを含む）が自身よりも小さなクリーチャーか搭乗物のマスに入ったときはいつでも、操縦者はそのクリーチャーか搭乗物に対する搭乗蹴散らしの戦技を行わなければならない。これにより操縦者は搭乗物の新しい部分がマスに入るたびに何度も同じクリーチャーに対する搭乗蹴散らし判定を行うことが必要な場合がある。

搭乗蹴散らしを実行するとき、操縦者は搭乗蹴散らしの CMB として、搭乗物の基本 CMB に自身の操縦技能修正値（または操縦者が搭乗物の操縦に能力値を使用している場合は【判断力】技能修正値）を加えて使用する。《蹴散らし強化》特技のような蹴散らし時に自身の CMB を強化する特技を取得している場合、操縦者は搭乗蹴散らしにもそれらの修正値および利益を加えてよい。通常の蹴散らしと同様に、操縦者が《蹴散らし強化》特技を取得していない限り、このアクションは蹴散らしを行われるクリーチャーからの機会攻撃を誘発する。蹴散らしを行われるクリーチャーは間合い内の搭乗物の任意の部分にこの機会攻撃を行うことができる。

搭乗蹴散らしを試みるとき、蹴散らしの目標は搭乗蹴散らしの戦技判定を必要とすることなく搭乗物がそのマスを通過できるように、搭乗物の回避を選択してもよい。操縦者が《蹴散らし強化》特技を取得しているか、搭乗物が目標より 2 段階以上大きなサイズであるか、あるいは目標のクリーチャーが 混乱状態 、幻惑状態 、絡みつかれた状態 、立ちすくみ状態 、無防備状態 、麻痺状態 、伏せ状態 、または 朦朧状態 である場合には、クリーチャーまたは搭乗物は戦技判定を回避することはできない。目標が搭乗物を回避しない場合、通常通りに戦技判定を行う。戦技が成功した場合、搭乗物は目標のマスを通過して移動し、蹴散らしの目標は搭乗物の衝突ダメージを受ける。操縦者の戦技判定が目標の CMD を 5 以上超えて成功した場合、目標はその搭乗物の 2 倍の衝突ダメージを受ける。目標がクリーチャーである場合、そのクリーチャーはまた打ちのめされて 伏せ状態 になる。目標が 2 本より多くの脚を持つ場合、追加の足ごとに CMD に＋ 2 ボーナスを得る。相手の操縦者の戦技判定の結果が搭乗物の CMD を 10 以上超えていた場合、蹴散らされた搭乗物は打ちのめされて 伏せ状態 になる。 伏せ状態 に打ちのめされた搭乗物は急停止する。

大型の陸上または水上搭乗物を 伏せ状態 から起こすために押すには、最低 5 全ラウンド・アクションとその搭乗物に隣接するクリーチャーによる DC 25 の【筋力】判定を要する。搭乗物のサイズが大型よりも大きくなる段階ごとに、全ラウンド・アクション数が 3、【筋力】判定の DC が 5 増加する。 伏せ状態 の航空搭乗物の操縦者は落下を回避するために速やかに DC 25 の〈飛行〉判定に成功する必要がある。ラムを搭載した搭乗物は搭乗蹴散らしによって＋ 2d8 ポイントのダメージを与える。

搭乗突き飛ばし / Vehicular Bull Rush：即行アクションとして、搭乗物の操縦中に操縦者が " 無制御 " 以外のアクションを行うときに、操縦者はそのターンの搭乗物の移動が終了するまでに搭乗蹴散らしの一部またはすべてを搭乗突き飛ばしの戦技と置き換えることを選択することができる。搭乗突き飛ばしはクリーチャーまたは搭乗物を害をなすことなく押し離す。操縦者が《突き飛ばし強化》特技または同種の能力を持たない場合、搭乗突き飛ばしの開始は搭乗物に突き飛ばされるクリーチャーからの機会攻撃を誘発する。

突き飛ばしに成功した場合、突き飛ばしの目標は搭乗物から遠ざかるように 5 フィート押し出される。搭乗突き飛ばしの判定に 5 以上成功した場合は、そのクリーチャーに搭乗物の衝突ダメージを与えることができる。攻撃が相手の CMD を 5 超えるごとに、目標を追加で 5 フィート押し離すことができる。搭乗突き飛ばしによって移動させられたクリーチャーは、

操縦者が《上級突き飛ばし》特技を取得していない限り、機会攻撃を誘発しない。クリーチャーまたは搭乗物を物体の占めるマス（搭乗物を含む）に突き飛ばすことはできない。突き飛ばしの経路に別のクリーチャーが存在する場合、操縦者は即座にそのクリーチャーへの突き飛ばしの戦技判定を行わなければならず、この判定には 1 体目以降の押し出されるクリーチャーごとに－4ペナルティを負う。成功した場合、操縦者はクリーチャーまたは搭乗物をより低い結果に等しい距離まで押し続けることができる。

衝突 / Ramming：搭乗物の一部（推進力として使用されるクリーチャーを含む）が自身のサイズかより大きなクリーチャーまたは搭乗物のマス、あるいは物体のサイズに関係なく頑丈な硬い物体（壁か建物のような）のマスに入るときはいつでも、そのクリーチャーまたは物体に対する衝突の戦技を行わなければならない。衝突の戦技には戦技判定は存在しない；衝突は自動的に発生する効果である。クリーチャーまたは物体に対する衝突の戦技を行うとき、搭乗物はクリーチャーまたは物体にその衝突ダメージを与え、搭乗物自身はその半分のダメージを負う。搭乗物が与え受ける衝突ダメージの基本値はそのサイズによって決定される。

搭乗物が硬い物体に衝突の戦技を行うとき、硬い物体と搭乗物の双方がどれだけのダメージを受けるかの決定することで、搭乗物は硬い物体のマスに入ることができる。搭乗物は硬い物体を破壊するのに十分なダメージを与える場合のみ、そのマスを通過することができる；それ以外の場合はすべて、搭乗物はダメージを受けて硬い物体のすぐ前に急停止する。

クリーチャー、硬くない物体、あるいは他の搭乗物に対して衝突の戦技を行った場合、搭乗物はその物体かクリーチャーのマスに入ることができ、そのマスで移動を終えることさえできる。

搭乗物はラムか同種の衝角装置をその前面に備えることができる。そうした場合、搭乗物は最初に入った硬い物体のマス、またはすべてのその他の物体およびクリーチャーのマスからのダメージを無視する。ラムは大型の搭乗物に 50 gp、超大型の搭乗物に 100 gp、巨大の搭乗物に 200 gp、そして超巨大の搭乗物に 400 gp で加えることができる。膂力推進力（牽引）を使用する場合は、搭乗物はラムを備えることができない。

搭乗物が 1 体または複数のクリーチャーに牽引されており、衝突の戦技によつダメージを受けた場合、搭乗物を牽引するクリーチャーは同様にダメージを受け、伏せ状態 に打ちのめされる。反応セーヴィング・スロー（DC 10 ＋搭乗物、構造物、またはクリーチャーに命中したときに搭乗物が動いていた移動速度 10 フィートごとに 1）に成功すると、ダメージは半減され、牽引するクリーチャーは 伏せ状態 にならない。

衝突の戦技を行った搭乗物が膂力推進（牽引）搭乗物である場合、搭乗物を牽引するクリーチャーは衝突の戦技の回避を試みる。衝突の戦技が迫っている場合、これらのクリーチャーは割り込みアクションとして最大でその加速度の 2 倍で減速するか、邪魔にならないようにそれることを試み（そうできるように操縦されていない場合でさえ、搭乗物または構造物を回避するために自動的に斜めに移動する）、可能であれば搭乗物または構造物を回避する。操縦者はこれらのオプションのいずれが発生するかを選択する。熟練の操縦者はクリーチャーに衝突の戦技を続けるよう強制することを試みることができるが、そのようにするためにはクリーチャーの種類と知性に応じた DC 30 の〈動物使い〉、〈交渉〉、または〈威圧〉判定を必要とする。操縦者はクリーチャーが減速か経路をそれようとしたときに、割り込みアクションとしてこの判定を行う。

表：サイズによる衝突ダメージ Ramming Damage by Size

搭乗物のサイズ	ダメージ
大型の搭乗物	1d8
超大型の搭乗物	2d8
巨大の搭乗物	4d8
超巨大の搭乗物	8d8

搭乗物へのダメージ / Damaging a Vehicle：搭乗物はその主要な材質に基づくヒット・ポイントと硬度を持つ。ほとんどの搭乗物は木製である。より重い構築材も可能だが、搭乗物の必要とする推進力のマスの数を少なくとも 2 倍にする。石または重い金属のような材質は必要とする推進力のマスの数を 4 倍にする。

搭乗物はその基本材質のヒット・ポイントの値を搭乗物のマスの数で乗じたのに等しい合計ヒット・ポイント数を持つ。ヒット・ポイントが半数より下に減少したとき、搭乗物は破損する。ヒット・ポイントが 0 に達したとき、搭乗物は損壊する。負のヒット・ポイントが自身のマスの数に達したとき、搭乗物は破壊される――このようなダメージを負うと、廃材として使用することさえできなくなる。

表：材質による搭乗物のヒット・ポイント Vehicle Hit Points by Material

材質	マスごとのヒット・ポイント	硬度
皮	10	0
木	15	5
石	20	8
金属	20	10
魔法処理	×2	×2

破損状態 / Broken Condition：搭乗物、そして時にはその推進方法は物体であり、他の物体と同じように、そのヒット・ポイントの半数を超えるダメージを受けると 破損状態 になる。破損状態 になると、搭乗物は AC、セーヴィング・スロー、および戦技判定への－2 ペナルティを受け、また搭乗物を操縦するための DC は 2 増加する。搭乗物またはその推進手段が破損した場合、その搭乗物の最大速度と加速度はともに修復するまで半減される。搭乗物が動いており、新しい最大速度よりも速く移動している場合、その搭乗物は自動的に新しい最大速度まで減速する。

損壊状態 / Wrecked Condition：そのヒット・ポイントが 0 以下に減少した場合、搭乗物は損壊状態になる。損壊した搭乗物は操縦することができず、沈没状態（水上にいる場合）になるか落下する（空中にいる場合）。落下を始めた航空搭乗物はラウンドごとにその最大速度の半分の割合でそうする。

推進手段のヒット・ポイントが 0 以下に減少した場合、損壊状態にはならない。推進手段は代わりに破壊される。

沈没 / Sinking：ヒット・ポイントが 0 以下に減少した水上搭乗物、または耐航性を有さない搭乗物が水に浸かった場合、沈没状態になる。水上搭乗物の場合、この状態は搭乗物のヒット・ポイントが 1 以上に戻ったときに終了するが、その他の搭乗物は水を取り除かねばならない。沈没した船艇への追加の命中ごとに、沈没するための残り時間が 1 ラウンド減少する。また、そのマスの数に等しい負数のヒット・ポイントに減少した場合、水上搭乗物は即座に沈没する。

破壊 / Destroyed：そのマスの数に等しい負数のヒット・ポイントに減少すると搭乗物は破壊される。破壊された搭乗物は修復できず、がらくた以上の何者でもなくなる。

搭乗物の推進手段が物体である場合、ヒット・ポイントが 0 に達したときに破壊される。

推進手段か搭乗物のいずれかが破壊された場合、搭乗物はまだ停止していない場合は急停止する。水上搭乗物は沈没し、水中に着底する。航空搭乗物は落下する。

急停止 / Sudden Stops：搭乗物が急停止するとき――操縦者が搭乗物を減速させるための操縦アクションを使用する以外の何らかの方法でその移動が 0 に減少する――搭乗物上のクリーチャーおよびアイテムの双方は、搭乗物が急停止する前の現在速度の 1/2 に等しい数のマスだけ搭乗物の前方に激しく突き押される。この移動は機会攻撃を誘発しない。この移動の終了時に、クリーチャー及び物体は 1d6 ポイントのダメージを受け、クリーチャーは DC 20 の反応セーヴィング・スローに成功しなければ打ちのめされて 伏せ状態 になる。この移動がクリーチャーまたは物体を硬

い物体に向けて突き押した場合、そのクリーチャーまたは物体は硬い物体によって減少された突き押しの 5 フィートのマスごとに追加の 1d6 ポイントのダメージを受ける。

例えば、60 フィートの移動をしている搭乗物がレンガの壁に当たったため急停止した場合、その操縦者はレンガの壁に向けて 30 フィート投げ出される。衝突の時点でレンガの壁が操縦者と 5 フィートしか離れていなかった場合、操縦者は前方に 5 フィート移動し、壁に激突して、5d6 ポイントのダメージを受ける。操縦者はそれから本来の 1d6 ポイントのダメージを受け、その後で急停止によって転倒して 伏せ状態 になったかを確認するための反応セーヴィング・スローを行う。

搭乗物の修復 / Repairing a Vehicle：搭乗物を修復する最も迅速かつ簡単な方法は メンディング および メイク・ホウル 呪文だが、より現実よりの方法もまた使用できる。〈製作：大工〉はほとんどの木製の搭乗物の修復に使用することができる；その特殊な構造のため、水上搭乗物は修復に〈製作:船〉を必要とする。GM が承認した場合、ダメージの性質に応じて〈製作：織物〉、〈製作：錬金術〉、〈知識：工学〉、および様々な〈職能〉さえ搭乗物の修復に使用することができる。一般的に、搭乗物の修復のために適切な技能を使用する 1 人による 1 日の仕事には、10 gp の原材料と DC 10 の技能判定を必要とし、成功時に 10 ポイントのダメージ、または失敗時に 5 ヒット・ポイントを修復する。

搭乗物の一般データ Vehicle Statistics

以下は搭乗物の一般データに記載されているいくつかの特徴の説明である。与えられたカテゴリの情報が与えられたデータ・ブロックに記述されていない場合、それは適用されない。

名称 / Name：搭乗物の名称である。

サイズおよび種別 / Size and Type：陸上、海上、および航空に分けられる。

マス / Squares：搭乗物の一般的なサイズがマスの数で測定されており、それらのマスの標準的な構成がそれに続く。

価格 / Cost：搭乗物の金貨（gp）による価格。時には説明または武器のセクションでその搭乗物に可能な修正を提供する。ラムや攻城兵器のような追加装備は搭乗物の価格に含まれていない。

AC および硬度 / AC and Hardness：これは搭乗物の馬具の AC である。AC は搭乗物が動いており、操縦者は自身の操縦技能によって AC を修正していないと仮定している。搭乗物が動いていない場合、その有効【敏捷力】は 0（AC への－ 5 ペナルティ）であり、その AC に追加の－ 2 ペナルティを負う。

hp：戦闘中に搭乗物が攻撃を受けられている間、多くの場合には大きな搭乗物に大きくダメージを与えることは難しい。ヒット・ポイントが括弧内の値に達すると、搭乗物は破損する。搭乗物のヒット・ポイントはその推進方法または操縦装置を考慮しない。それらは独自の一般データを持つ。

基本セーヴ / Base Save：各搭乗物は基本セーヴ修正値を持っている。搭乗物のセーヴィング・スローのすべて（頑健、反応、および意志）は同じ値を持つ。これは操縦者がその操縦判定で修正する前の搭乗物のセーヴである。

最大速度 / Maximum Speed：これは搭乗物の移動できる最大の速さである。搭乗物が複数の推進力を有する場合は最大速度もまた複数有している場合がある。

CMB および CMD / CMB and CMD：操縦者がその操縦判定修正値で修正する前の CMB および CMD である。

表：サイズによる搭乗物の AC および CMB 修正値 Vehicle AC and CMB Modifier by Size

搭乗物のマスの数	AC	CMB 修正値
大型の搭乗物	9	＋ 1
超大型の搭乗物	8	＋ 2
巨大の搭乗物	6	＋ 4
超巨大の搭乗物	2	＋ 8

加速度 / Acceleration：これは搭乗物が各ラウンドにどのくらい速くその速度を増加できるかの値である。また、搭乗物が各ラウンドに安全に減速できる最大量を決定する。

推進力 / Propulsion：推進力の種別と必要な量。

操縦判定 / Driving Check：その搭乗物の操縦判定を行うのに一般的に使用される技能。

前方の向き / Forward Facing：搭乗物の前方を向いた方向。

操縦装置 / Driving Device：その搭乗物を操縦する際に操縦者が操作する一般的な操縦装置。

操縦空間 / Driving Space：搭乗物の操縦空間のサイズおよび位置。

乗組員 / Crew：これは操縦者に加えて搭乗物が動くのに必要とされる乗組員の数である。

デッキ / Decks：デッキの数とそれらのデッキに関する重要な情報はこのセクションに記載されている。

武器 / Weapons：一部の搭乗物は攻城武器を装備することができる。これは搭乗物が有することのできる攻城または搭乗物武器の数である。

陸上搭乗物 Land Vehicles

陸上搭乗物は硬い地面または類似の地形上で乗員と貨物を運搬する。これらは一般に膂力によって推進されるが、様々な推進方法によって移動することができる。以下は『Core Rulebook』によってキャラクターが購入できるものも含めた、最も一般的な種類の陸上搭乗物である。

キャリッジ Carriage

大型サイズの陸上搭乗物

マス 6（10 フィート× 15 フィート；高さ 6 フィート）；**価格** 100 gp

防御データ

AC 9；**硬度** 5

hp 90（44）

基本セーヴ ＋ 1

攻撃データ

最大速度 牽引するクリーチャーの移動速度の 2 倍；**加速度** 牽引するクリーチャーの移動速度

CMB ＋ 1；**CMD** 11

衝突ダメージ 1d8

解説

この四輪の搭乗物は密閉された車室内に 4 人までの人々、加えて 1 人の御者と、御者の隣の席にもう 1 人（多くの場合は武装している）を移

送することができる。キャリッジの屋根は 200 ポンドの貨物を運ぶことができる。

推進力 膂力（牽引；6 体の中型クリーチャーまたは 2 体の大型クリーチャー）
操縦判定〈動物使い〉または〈職能：御者〉（動物の知能を持つクリーチャーが搭乗物を牽引する場合）、〈交渉〉または〈威圧〉（知性あるクリーチャーが搭乗物を牽引する場合）
前方の向き クリーチャーが搭乗物を牽引する方を向く
操縦装置 手綱
操縦空間 キャリッジの上層の最前方の複数の**マス**
デッキ 2；4 人の乗客のための十分な部屋を備えた下層の車室、御者ともう一人の乗客のための上層デッキ

カート Cart

大型サイズの陸上搭乗物
マス 2（5 フィート× 10 フィート；高さ 4 フィート）；**価格** 15 gp
防御データ
AC 9；**硬度** 5
hp 30（14）
基本セーヴ ＋ 0
攻撃データ
最大速度 牽引するクリーチャーの移動速度の 2 倍－ 10 フィート；**加速度** 牽引するクリーチャーの移動速度－ 5 フィート
CMB ＋ 1；**CMD** 11
衝突ダメージ 1d8
解説
　この二輪の搭乗物は多くの場合、1 つの居住地から別のところへと 300 ポンドまでの貨物の小さな積載物を移送するために使用される。

推進力 膂力（牽引；2 体の中型クリーチャーまたは 1 体の大型クリーチャー）
操縦判定〈動物使い〉または〈職能：御者〉（動物の知能を持つクリーチャーが搭乗物を牽引する場合）、〈交渉〉または〈威圧〉（知性あるクリーチャーが搭乗物を牽引する場合）
前方の向き クリーチャーが搭乗物を牽引する方を向く
操縦装置 手綱
操縦空間 カートの最前方の 1 **マス**
デッキ 1

チャリオット、ライト Chariot, Light

大型サイズの陸上搭乗物
マス 2（5 フィート× 10 フィート；高さ 5 フィート）；**価格** 50 gp
防御データ
AC 9；**硬度** 5
hp 30（14）
基本セーヴ ＋ 0
攻撃データ
最大速度 牽引するクリーチャーの移動速度の 2 倍；**加速度** 牽引するクリーチャーの移動速度
CMB ＋ 1；**CMD** 11
衝突ダメージ 1d8
解説
　これらの二輪の搭乗物は多くの場合レース用か、高速で戦場を駆け抜ける単一の射手のレース用途として使用される。

推進力 膂力（牽引；2 体の中型クリーチャーまたは 1 体の大型クリーチャー）
操縦判定〈動物使い〉または〈職能：御者〉（動物の知能を持つクリーチャーが搭乗物を牽引する場合）、〈交渉〉または〈威圧〉（知性あるクリーチャーが搭乗物を牽引する場合）
前方の向き クリーチャーが搭乗物を牽引する方を向く
操縦装置 手綱
操縦空間 チャリオットの最前方の 1 **マス**
デッキ 1

チャリオット、ミディアム Chariot, Medium

大型サイズの陸上搭乗物
マス 4（10 フィート× 10 フィート；高さ 5 フィート）；**価格** 100 gp
防御データ
AC 9；**硬度** 5
hp 60（29）
基本セーヴ ＋ 1
攻撃データ
最大速度 牽引するクリーチャーの移動速度の 2 倍；**加速度** 牽引するクリーチャーの移動速度の半分
CMB ＋ 1；**CMD** 11
衝突ダメージ 1d8
解説
　この二輪の搭乗物は多くの場合、戦場において歩兵の陣形を分割するためか、機動戦の用途で使用される。

推進力 膂力（牽引；4 体の中型クリーチャーまたは 1 体の大型クリーチャー）
操縦判定〈動物使い〉または〈職能：御者〉（動物の知能を持つクリーチャーが搭乗物を牽引する場合）、〈交渉〉または〈威圧〉（知性あるクリーチャーが搭乗物を牽引する場合）
前方の向き クリーチャーが搭乗物を牽引する方を向く
操縦装置 手綱
操縦空間 チャリオットの最前方の 2 **マス**
デッキ 1

チャリオット、ヘヴィ Chariot, Heavy

大型サイズの陸上搭乗物
マス 6（10 フィート× 15 フィート；高さ 5 フィート）；**価格** 200 gp
防御データ
AC 8；**硬度** 5
hp 80（44）
基本セーヴ ＋ 1
攻撃データ
最大速度 牽引するクリーチャーの移動速度の 2 倍；**加速度** 牽引するクリーチャーの移動速度の半分
CMB ＋ 2；**CMD** 12
衝突ダメージ 1d8
解説
　この二輪の搭乗物は時に戦闘用途として、またはライト・バリスタを戦場に移送するために使用される。

推進力 膂力（牽引；6 体の中型クリーチャーまたは 2 体の大型クリーチャー）
操縦判定〈動物使い〉または〈職能：御者〉（動物の知能を持つクリーチャーが搭乗物を牽引する場合）、〈交渉〉または〈威圧〉（知性あるクリーチャーの場合）
前方の向き クリーチャーが搭乗物を牽引する方を向く
操縦装置 手綱
操縦空間 チャリオットの最前方の 2 **マス**
デッキ 1
武器 ライト・バリスタ

スレイ Sleigh

大型サイズの陸上搭乗物

マス 4（10 フィート× 10 フィート；高さ 3 フィートまたは帆を含め高さ 13 フィート）；**価格** 100 gp

防御データ

AC 9；**硬度** 5

hp 60（29）

基本セーヴ ＋ 1

攻撃データ

最大速度 牽引するクリーチャーの移動速度の 2 倍（膂力）、または 100 フィート（流動）；**加速度** 牽引するクリーチャーの移動速度の半分（膂力）、または 30 フィート（流動）

CMB ＋ 1；**CMD** 11

衝突ダメージ 1d8

解説

この開放式のキャリッジは車輪の代わりに一対の滑走部を使用している。雪と氷を横断するために使用され、その他の表面上で使用される場合には半分の移動速度でのみ移動する。スレイは通常はホースまたはその他の適切なクリーチャーに牽引されるが、一部は超大型（8 **マス**）の帆の機構によって推進される。スレイが風の推進力を用いる場合、乗客または貨物のためのスペースは存在しない。

推進力 膂力（牽引；4 体の中型クリーチャーまたは 1 体の大型クリーチャー；氷上、クリーチャーは蹄ではなく鉤爪を備えていなければならない）または流動（気流；8 **マス**の帆；**hp** 40）

操縦判定〈動物使い〉または〈職能：御者〉（動物の知能を持つクリーチャーの場合）、〈交渉〉または〈威圧〉（知性あるクリーチャーが搭乗物を牽引する場合）、または〈軽業〉（気流の場合；DC ＋ 10）

前方の向き クリーチャーが搭乗物を牽引する方を向く、または気流推進の場合にはスレイの正面

操縦装置 手綱（膂力推進）または索具（気流推進）

操縦空間 スレイの最前方の 2 **マス**

デッキ 1

スチーム・ジャイアント Steam Giant

巨大サイズの陸上搭乗物

マス 16（20 フィート× 20 フィート；高さ 26 フィート）；**価格** 80,000 gp

防御データ

AC 6；**硬度** 10

hp 320（159）

基本セーヴ ＋ 3

攻撃データ

最大速度 60 フィート；**加速度** 30 フィート

CMB ＋ 4；**CMD** 14

衝突ダメージ 4d8

解説

このありがたくも珍しい高価な歩行する怪物は、現存する多くの奇怪な陸上搭乗物のうちの 1 つである。ずんぐりとしているが効果的な脚の上の巨大な鉄の大釜は、戦場を超えてじりじりとした足並みでよろよろと歩いてくる。1 時間の活動の燃料として 100 gp の錬金術の試薬を要する。スチーム・ジャイアントの内部のクリーチャーは完全遮蔽（下層デッキ内）または良好な遮蔽（上層の展望および制御デッキ）のいずれかを得る。上層デッキにのみスチーム・ジャイアントの内部から外を見ることのできる覗き窓がある。

推進力 錬金術（10 **マス**の錬金術機関；**硬度** 8、**hp** 200）

操縦判定 DC ＋ 10 の〈知識：神秘学〉または〈製作：錬金術〉

前方の向き 搭乗物の**マス**の一辺

操縦装置 脚部を動かすために使用される 2 本のレバー

操縦空間 スチーム・ジャイアントの操縦装置として使用される 2 本のレバーを含む 5 フィート× 5 フィートの 1 **マス**；これらのレバーは搭乗物の第 3（最上）デッキに配置されている

乗組員 4

乗客 6

デッキ 3；スチーム・ジャイアントの動力である錬金術機関に接続された下層デッキが 2 つ。これらの下層デッキには窓、その他の搭乗物の外を見る方法がない。上層デッキは錬金術の巨人の操縦装置と操縦する**マス**を含む展望デッキである。

武器 腕部に大型サイズの直射遠隔攻城兵器 2 つ

ワゴン、ライト Wagon, Light

大型サイズの陸上搭乗物

マス 4（10 フィート× 10 フィート；高さ 5 フィート）；**価格** 50 gp

防御データ

AC 9；**硬度** 5

hp 60（29）

基本セーヴ ＋ 1

攻撃データ

最大速度 牽引するクリーチャーの移動速度の 2 倍；**加速度** 牽引するクリーチャーの移動速度の半分

CMB ＋ 1；**CMD** 11

衝突ダメージ 1d8

解説

この四輪の搭乗物は地域間でまとまった量の商品を輸送するのには理想的である。ライト・ワゴンは 1,000 ポンドまでの貨物を運搬することができる。

推進力 膂力（牽引；4 体の中型クリーチャーまたは 1 体の大型クリーチャー）

操縦判定〈動物使い〉または〈職能：御者〉（動物の知能を持つクリーチャーの場合）、〈交渉〉または〈威圧〉（知性あるクリーチャーが搭乗物を牽引する場合）

前方の向き クリーチャーが搭乗物を牽引する方を向く

操縦装置 手綱

操縦空間 ワゴンの最前方の 2 **マス**

デッキ 1

ワゴン、ミディアム Wagon, Medium

大型サイズの陸上搭乗物

マス 6（10 フィート× 15 フィート；高さ 5 フィート）；**価格** 75 gp

防御データ

AC 9；**硬度** 5

hp 90（44）

基本セーヴ ＋ 1

攻撃データ

最大速度 牽引するクリーチャーの移動速度の 2 倍；**加速度** 牽引するクリーチャーの移動速度の半分

CMB ＋ 1；**CMD** 11

衝突ダメージ 1d8

解説

この四輪の搭乗物は地域間の大量の商品の輸送に使用され、そして時には隊商で使用される。ミディアム・ワゴンは 2,000 ポンドまでの貨物を運搬することができる。

推進力 膂力（牽引；4 体の中型クリーチャーまたは 1 体の大型クリーチャー）

操縦判定〈動物使い〉または〈職能：御者〉（動物の知能を持つクリーチャー

が搭乗物を牽引する場合)、〈交渉〉または〈威圧〉(知性あるクリーチャーが搭乗物を牽引する場合)
前方の向き クリーチャーが搭乗物を牽引する方を向く
操縦装置 手綱
操縦空間 ワゴンの最前方の 1 **マス**
デッキ 1

ワゴン、ヘヴィ Wagon, Heavy

超大型サイズの陸上搭乗物
マス 8(10 フィート× 20 フィート;高さ 5 フィート);**価格** 100 gp
防御データ
AC 9;**硬度** 5
hp 120(59)
基本セーヴ + 2
攻撃データ
最大速度 牽引するクリーチャーの移動速度の2倍;**加速度** 牽引するクリーチャーの移動速度の半分
CMB + 2;**CMD** 12
衝突ダメージ 2d8
解説
この大きな四輪の搭乗物は主に長く広がる領土を超えて商品を輸送するために隊商で使用される。これらのワゴンは 4,000 ポンドまでの貨物を運搬することができる。

推進力 膂力(牽引;4 体の中型クリーチャーまたは 1 体の大型クリーチャー)
操縦判定 〈動物使い〉または〈職能:御者〉(動物の知能を持つクリーチャーが搭乗物を牽引する場合)、〈交渉〉または〈威圧〉(知性あるクリーチャーが搭乗物を牽引する場合)
前方の向き クリーチャーが搭乗物を牽引する方を向く
操縦装置 手綱
操縦空間 ワゴンの最前方の 1 **マス**
デッキ 1

水上搭乗物 Water Vehicles

水上搭乗物は川のような小さなものにせよ、海洋のような大きなものにせよ、水域を渡って移動する。これらは一般的には膂力か帆によって推進されるが、様々な推進方法で移動することができる。以下は『Core Rulebook』によってキャラクターが購入できるものも含めた、最も一般的な種類の水上搭乗物である。

ガレー Galley

超巨大サイズの水上搭乗物
マス 104(20 フィート× 130 フィート);**価格** 10,000 gp
防御データ
AC 2;**硬度** 5
hp 1,560(779)
基本セーヴ + 0
攻撃データ
最大速度 180 フィート(流動)または 60 フィート(膂力);**加速度** 30 フィート(流動)または 15 フィート(膂力)
CMB + 8;**CMD** 18
衝突ダメージ 8d8
解説
この海上における最も大きな帆船の 1 つである巨大な船舶は、大洋を航海することができず、一般的には沿岸に張りつく。ガレーは 150 トンの貨物か 250 名の兵士を運搬することができる。

推進力 流動(気流;3 本の帆柱、60 **マス**の帆、**hp** 300)、流動(水流)、または膂力(押進;140 体の中型の漕ぎ手)
操縦判定 DC + 10 の〈職能:船乗り〉または〈知識:自然〉
前方の向き 船の前方
操縦装置 舵輪
操縦空間 通常は船の後方に配置される舵輪周辺の 9 **マス**
乗組員 20 または 160(ボートを漕ぐ場合)
デッキ 3
武器 ガレーの右舷と左舷それぞれ 20 箇所に 40 基までの大型サイズの直射攻城兵器、または船の右舷と左舷それぞれ 6 箇所に 12 基までの超大型サイズの直射攻城兵器。攻城兵器は配置されている舷側の方向にのみ射撃できる。攻城兵器を船の前方または後方に向けて射撃するように旋回させることはできない。これらの攻城兵器はガレーを漕いでいる間は使用できない。8,000 gp からによって、ガレーは前方、後方、および中央部に破城槌および砲座を備えた楼を取り付けることができる。これらの砲座のそれぞれは大型サイズの直射攻城兵器 1 つを保持し、舷側のいずれか、または配置された方向に射撃することができる。船体中央部の砲座はガレーの左舷または右舷のいずれかの側に射撃することができる。

キールボート Keelboat

超巨大サイズの水上搭乗物
マス 40(20 フィート× 50 フィート);**価格** 13,000 gp
防御データ
AC 2;**硬度** 5
hp 600(299)
基本セーヴ + 4
攻撃データ
最大速度 60 フィート(流動)または 30 フィート(膂力);**加速度** 15 フィート(膂力)または 30 フィート(流動)
CMB + 8;**CMD** 18
衝突ダメージ 8d8
解説
この長い平底船は 1 枚の横帆を備えた 1 本の帆柱を補うためにいくつかの櫂を有している。キールボートは海と河川の両方を航行できる。キールボートは 50 トンの貨物か 100 人の兵士を運搬することができる。

推進力 流動(気流;20 **マス**の帆、**hp** 100)、流動(水流)、または膂力(押進;8 体の中型の漕ぎ手)
操縦判定 漕いでいる間は〈交渉〉または〈威圧〉、あるいは帆走時は DC + 10 の〈職能:船乗り〉または〈知識:自然〉
前方の向き 船の前方
操縦装置 舵
操縦空間 キールボートの後尾中央の 2 **マス**
乗組員 8
デッキ 1

ロングシップ Longship

超巨大サイズの水上搭乗物
マス 45(15 フィート× 75 フィート);**価格** 10,000 gp
防御データ
AC 2;**硬度** 5
hp 675(337)
基本セーヴ + 5
攻撃データ
最大速度 120 フィート(流動および膂力)または 30 フィート(膂力のみ);**加速度** 30 フィート(流動および膂力)または 15 フィート(膂力のみ)
CMB + 8;**CMD** 18
衝突ダメージ 8d8
解説

この長く比較的薄い船は 1 枚の横帆を備えた 1 本の帆柱を有する。ロングシップは湖、海洋、および深い川を航行することができる。ロングシップは 50 トンの貨物か 100 名の兵士を運搬することができる。

推進力 流動（気流；10 **マス**の帆、**hp** 50）、流動（水流）、または膂力（押進；40 体の中型の漕ぎ手）
操縦判定 漕いでいる間は〈交渉〉または〈威圧〉、あるいは帆走時は DC ＋ 10 の〈職能：船乗り〉または〈知識：自然〉
前方の向き 船の前方
操縦装置 舵
操縦空間 ロングシップの後尾中央の 2 **マス**
乗組員 40
デッキ 1（デッキ下に小さな貨物エリアつき）

ロウボート Rowboat

大型サイズの水上搭乗物
マス 3（5 フィート× 15 フィート）；**価格** 50 gp
防御データ
AC 9；**硬度** 5
hp 60（29）
基本セーヴ ＋ 0
攻撃データ
最大速度 30 フィート；**加速度** 10 フィート
CMB ＋ 1；**CMD** 11
衝突ダメージ 1d8
解説
この小さな水上搭乗物は主に大型船から上陸したり、小さな水域の通過――おそらく数人の乗客を運んで流れか小さな湖を渡るのに使用される。ロウボートは 1,000 ポンドの貨物か 2 名の乗客を運搬することができる。

推進力 流動（水流）または膂力（押進；1 ないし 2 体の中型の漕ぎ手；1 体は操縦者）
操縦判定〈生存〉
前方の向き ボートの前方
操縦装置 櫂
操縦空間 ロウボートの中央の 1 **マス**
デッキ 1

セイリング・シップ Sailing Ship

超巨大サイズの水上搭乗物
マス 60（20 フィート× 75 フィート）；**価格** 10,000 gp
防御データ
AC 2；**硬度** 5
hp 900（449）
基本セーヴ ＋ 0
攻撃データ
最大速度 180 フィート（流動）または 60 フィート（膂力）；**加速度** 30 フィート（流動）または 15 フィート（膂力）
CMB ＋ 8；**CMD** 18
衝突ダメージ 8d8
解説
この巨大な帆船は海洋を移動するのに使用される。セイリング・シップは乗組員および乗客を完全に充足させた上に 150 トンの貨物を運搬することができる。セイリング・シップは 150 トンの貨物か 200 名の乗客を運搬することができる。

推進力 流動（気流;2 本の帆柱、30 **マス**の帆、**hp** 150）または流動（水流）
操縦判定 DC ＋ 10 の〈職能：船乗り〉または〈知識：自然〉
前方の向き 船の前方
操縦装置 舵輪
操縦空間 通常は船の後方に配置される舵輪周辺の 9 **マス**
乗組員 20
デッキ 2
武器 船の右舷と左舷それぞれ 10 箇所に 20 基までの大型サイズの直射攻城兵器、または船の右舷と左舷それぞれ 3 箇所に 6 基までの超大型サイズの直射攻城兵器。攻城兵器は配置されている舷側の方向にのみ射撃できる。攻城兵器を船の前方または後方に向けて射撃するように旋回させることはできない。

ウォーシップ Warship

超巨大サイズの水上搭乗物
マス 80（20 フィート× 100 フィート）；**価格** 25,000 gp
防御データ
AC 2；**硬度** 10
hp 1,200（599）
基本セーヴ ＋ 0
攻撃データ
最大速度 150 フィート（流動）または 60 フィート（膂力）；**加速度** 30 フィート（流動）または 15 フィート（膂力）
CMB ＋ 8；**CMD** 18
衝突ダメージ 8d8
解説
この船は強化された木材で処理され、短距離の進出と派兵のために使用される。ウォーシップは 50 トンの貨物か 160 名の兵士を運搬することができる。

推進力 流動（気流および水流；1 本の帆柱、160 **マス**の帆、**hp** 800）または膂力（押進；80 体の中型の漕ぎ手）
操縦判定 DC ＋ 10 の〈職能：船乗り〉または〈知識：自然〉
前方の向き 船の前方
操縦装置 舵輪
操縦空間 通常は船の後方に配置される舵輪周辺の 9 **マス**
乗組員 60
デッキ 2
武器 船の右舷と左舷それぞれ 10 箇所に 20 基までの大型サイズの直射攻城兵器、または船の右舷と左舷それぞれ 3 箇所に 6 基までの超大型サイズの直射攻城兵器。攻城兵器は配置されている舷側の方向にのみ射撃できる。攻城兵器を船の前方または後方に向けて射撃するように旋回させることはできない。これらの武器はウォーシップを漕いでいる間は使用できない。

航空搭乗物 Air Vehicles

航空搭乗物は空中を飛行する。通常は気流、錬金術機関、魔法、あるいはより大きな航空搭乗物の場合は気流と錬金術機関か魔法の混合によって推進される。エアシップはその性質のため、2 次元ではなく 3 次元的に移動する。上昇するときは、航空搭乗物は現在速度の半分でそうしなければならない。下降するときは、航空搭乗物は現在速度の 2 倍で移動することができる（ただしそうする必要はない）。上昇または下降した後、搭乗物の現在速度は上昇または加工する前のように扱う。

エアシップ Airship

超巨大サイズの航空搭乗物
マス 48（20 フィート× 60 フィート）；**価格** 50,000 gp
防御データ
AC 2；**硬度** 5
hp 720（359）
基本セーヴ ＋ 0

攻撃データ
最大速度 100 フィート；**加速度** 30 フィート
CMB ＋ 8；**CMD** 18
衝突ダメージ 8d8
解説
この特殊で高価な搭乗物は船体を下に鎖で吊り下げる形で接続された巨大な気嚢によって空中に保持されている。この船はセイリング・シップに似て、上部を開放型に仕上げられており、容易に制御できる魔法機関によって推進される。乗客と貨物は船体で運搬される。エアシップは 30 トンの貨物か 100 名の乗客を運搬することができる。

推進力 流動（気流；90 **マス**の気球、**hp** 450）および魔法
操縦判定 なし（魔法）
前方の向き 船の前方
操縦装置 魔法のアイテム
操縦空間 船の全部に位置する制御用の魔法のアイテム周辺の 9 **マス**
乗組員 0
デッキ 2
武器 エアシップの右舷と左舷それぞれ 3 箇所に 6 基までの大型サイズの直射攻城兵器、または船の右舷と左舷それぞれ 2 箇所に 4 基までの超大型サイズの直射攻城兵器。攻城兵器は配置されている舷側の方向にのみ射撃できる。攻城兵器を船の前方または後方に向けて射撃するように旋回させることはできない。

アルケミカル・ドラゴン Alchemical Dragon

超巨大サイズの航空搭乗物
マス 60（20 フィート× 75 フィート）；**価格** 100,000 gp
防御データ
AC 2；**硬度** 5
hp 900（449）
基本セーヴ ＋ 0
攻撃データ
最大速度 100 フィート；**加速度** 30 フィート
CMB ＋ 8；**CMD** 18
衝突ダメージ 8d8
解説
この船は木製で通常はドラゴンの形に作られている。この搭乗物は自身が損壊したときに爆発する傾向のある複雑かつ危険な装置である錬金術機関によって空中に純粋に保持されている。損壊状態になったときにアルケミカル・ドラゴンに操縦者が居た場合、その操縦者は割り込みアクションとして DC 30 の操縦判定を行うことができる。この判定に失敗すると錬金術機関は爆発し、錬金術機関の半径 60 フィート以内のすべての物体とクリーチャーに 10d10 ポイントの［火］ダメージを与える。DC 20 の反応セーヴでこのダメージは半減できる。アルケミカル・ドラゴンは 20 トンの貨物か 70 名の乗客を運搬することができる。

推進力 錬金術（船体中央の 6 **マス**の錬金術機関；**硬度** 8、**hp** 120）
操縦判定 DC ＋ 10 の〈製作：錬金術〉または〈知識：神秘学〉
前方の向き 船の前方
操縦装置 舵輪
操縦空間 船の全部に位置する舵輪周辺の 9 **マス**
乗組員 10
デッキ 1
武器 アルケミカル・ドラゴンの右舷と左舷それぞれ 3 箇所に 6 基までの大型サイズの直射攻城兵器、または船の右舷と左舷それぞれ 2 箇所に 4 基までの超大型サイズの直射攻城兵器。攻城兵器は配置されている舷側の方向にのみ射撃できる。攻城兵器を船の前方または後方に向けて射撃するように旋回させることはできない。

グライダー Glider

大型サイズの航空搭乗物
マス 4（10 フィート× 10 フィート）；**価格** 500 gp
防御データ
AC 9；**硬度** 0（［酸］および［火］による攻撃から 2 倍のダメージを受ける）
hp 20（9）
基本セーヴ ＋ 0
攻撃データ
最大速度 80 フィート；**加速度** 10 フィート（最初の押し放しのとき 30 フィート）
CMB ＋ 1；**CMD** 11
衝突ダメージ 1d8
解説
グライダーは基本的に大きな帆の部分を骨組みによって張っており、握りと革紐が接続されている。グライダーが飛行するための唯一の方法は、グライダーが気流を掴まえられるように急斜面を飛び降りることである。

推進力 流動（気流；搭乗物の大部分を成す 4 **マス**の帆、**hp** 20）
操縦判定 DC ＋ 10 の〈飛行〉または〈軽業〉

搭乗物の機動 Maneuvering a Vehicle

この図のワゴン（訳注：prd には図がない）は、操縦者が搭乗物を“加速”、“減速”、“現状維持”、または“方向転換”するときに、操縦判定に成功または失敗した場合、前方に向けて移動してよい。“無制御”である場合にはこの方向に移動しなければならない。操縦者が“加速”か“現状維持”の操縦判定に成功した場合、あるいは操縦者が“減速”か“方向転換”の操縦判定に成功または失敗した場合、ワゴンは斜め前方（左か右のいずれか）に移動することができる。“加速”か“現状維持”の操縦判定に失敗した場合、あるいは搭乗物が“無制御”である場合には、斜め前方には移動できない。

斜め前方に移動できる場合、搭乗物は直接前方および斜め前方のいずれかの方向に移動することができ、また操縦者が望む場合には方向をそれたりジグザグ移動さえできるよう、任意の方向にその斜め移動を混在させることさえできる。

搭乗物の方向転換 Turning a Vehicle

この図のワゴン（訳注：prd には図がない）は前方に移動した後、左へ方向転換している。搭乗物が方向転換を実行するときは、搭乗物を拾い上げて新しい空間に配置し、この再配置が搭乗物の新しい空間への移動でしかなかったかのように、1 回だけ搭乗戦技を実行する。

この機動を達成するために、操縦者は“方向転換”アクションを行うための操縦判定を成功させなければならない。判定に失敗した場合は、搭乗物は前方か斜め前方にのみ移動する。

選択ルール：ゆるやかな方向転換 Optional Rule: Wide Turns

搭乗物の方向転換についてのルールはグリッド上で搭乗物を方向転換させるための簡単な方法だが、搭乗物が方向転換するときは魔法で駆動している場合であってもそう急激には行われない；搭乗物は実際には均等な方向転換をしている。この単純なシステムがあまりにも抽象化しすぎている場合、君は搭乗物にゆるやかな方向転換を行わせることができる。

操縦者は通常通りに操縦判定を行う。判定に成功した場合、操縦者は搭乗物を方向転換させることができる。方向転換を行うとき、旋回方向とは反対側の辺上に、搭乗物の前面に接する 1 つの頂点を持つ、搭乗物の長

さに等しい長さの辺を持つ正方形である旋回範囲内の任意のクリーチャーに搭乗蹴散らしまたは衝突の戦技を行う機会を持つ。言い換えると、前方の向きに直交するように、搭乗物の前面に沿って引かれた一辺と、現在の前方の向きに引かれたもう一辺を持つ正方形を置く。遠い方の角が搭乗物の送り先内にあるように正方形を配置する。方向転換に成功した場合、搭乗物はその範囲内で移動を終了し、方向転換した方向に前方を向ける。

搭乗物は正方形内の自身より小さなすべてのクリーチャーと物体に搭乗蹴散らしか搭乗突き飛ばし（操縦者が必要な即行アクションを行う場合）のいずれかを行い、硬い物体を含む、自身より大きなすべてのクリーチャーと物体に衝突の戦技を行う。搭乗突き飛ばしおよび搭乗蹴散らしの戦技には－10 ペナルティを受ける。操縦者は好きな順序でこれらを行うことを選択することができる。操縦者はそれらを 1 度に 1 つずつ実行し（搭乗物が損壊するか急停止した後でさえ）、そして、すべての効果は累積する。搭乗物が損壊するか急停止した場合、GM は旋回範囲内で効果を与えるのに最も妥当な位置を選び、最終的な静止地点を決定する。

例えば、正方形内に搭乗物より大きな 2 つの物体と、搭乗物より小さな 3 体のクリーチャーが存在し、操縦者が最初に物体への衝突の戦技を行うと決めて、さらにその後 2 つめの物体への衝突中に損壊した場合、搭乗物は依然として他の 2 体のクリーチャーへの搭乗蹴散らしを行う。搭乗物は GM の選択した位置で終了する。

推進装置 Propulsion Devices

推進装置のマスは搭乗物から独立した独自の一般データを持っている。それらの一般データを決定するには以下のルールを使用すること。

錬金術機関 / Alchemical Engine：蒸気またはその他のいくつかの錬金術的反応の力を汲み取るこれらの機関は、一般的には強化されており破壊することが難しい。錬金術機関は無力化することができ、装置の複雑さに基づいて難物または悪辣のいずれかの装置として扱う（『Core Rulebook』94 ページ）。

クリーチャー / Creature：推進力として使用されるクリーチャーはそれ自身の一般データを使用する。移動中およびいずれかの戦技の効果中、搭乗戦技の効果を決定するために牽引するクリーチャーのマスは搭乗物のマスとして扱う。搭乗物を牽引するクリーチャーはチームを組むことができる。これは 2 体の同種かつ同サイズのクリーチャーは牽引している搭乗物と同じマスを占めることができることを意味する。

気球 / Dirigible：空気よりも軽い錬金術的ガスは搭乗物を飛行させるために活用することができる。気球は多くの場合に連結した搭乗物よりも破壊が容易である。気球はマスごとに 5 ヒット・ポイントを持ち、硬度を持たない。気球は［酸］、［電気］、および［火］の攻撃から通常の 2 倍のダメージを受ける（ダメージ・ロールに 2 をかける）。

魔法のアイテム / Magic Item：クリーチャーと同様に、魔法のアイテムはそれ自体の一般データを使用する。

帆 / Sails：魔法的または錬金術的に駆動するエアシップ、および高速な水上搭乗物が使用する帆は多くの場合は自身の推進する船体よりも弱いが、修復も比較的容易である。帆を奪うことは船体を捕獲するための良い手段である。帆はマスごとに 5 ヒット・ポイントを持ち、硬度を持たない。帆は［酸］および［火］攻撃から通常の 2 倍のダメージを受ける（ダメージ・ロールに 2 をかける）。帆が索具を有している間、乗組員によって操作されているそのような索具などは操縦装置でないとは見なされない。

材質	マスごとのヒット・ポイント	硬度
帆	5	0
気球	5	0
錬金術機関	20	8
魔法処理	×2	×2

操縦装置 Driving Devices

以下は搭乗物のためのいくつかの一般的な操縦装置に加え、その通常のアーマー・クラス、ヒット・ポイント、および硬度である。破損した操縦装置は搭乗物の操縦判定を 10 増加する。操縦装置が破壊された場合、搭乗物は操縦装置を修復するまで操縦できない。

操縦装置	AC	ヒット・ポイント	硬度
手綱	14	10	0
索具	9	帆のマスごとに 5	0
舵輪	10	25	5
スロットル	12	15	5
舵	10	25	5
魔法処理	—	×2	×2

変則ルール Variant Rules

このセクションで紹介するのはいくつかの既存のルールと交換することのできる戦闘における変則的選択ルールである。これらの選択ルールはゲームの動かし方を大幅に修正するため、既存のキャンペーンにこれらの選択ルールを組み込むかどうかを決定する際には、プレイヤーと GM は非常に注意するべきであり、また追加部分の複雑さと卓の全員が慣れるまでゲーム・プレイの速度が低下する可能性には覚悟しておくべきである。

ダメージ減少としての防具 Armor as Damage Reduction

ゲーマーは長年にわたりアーマー・クラスとして知られる近似値が正確には何を表しているのかを議論してきた――キャラクターに命中させることが難しいかどうか、どの程度の物理的な加虐まで受けることができるか、など。この代替システムは防具をダメージ減少のように見なす方法を紹介する――キャラクターに命中させにくくする何かとしてではなく、着用者に影響を与える前にほとんどの加虐を吸収して無効化することによってダメージを受けにくくする保護として。

局部狙い Called Shots

Pathfinder RPG における通常の戦闘ルールは攻撃と命中を抽象的な方法で扱っており、ヒット・ポイントを減算しても剣の攻撃が命中した正確な場所は GM が説明するまでわからない。このシステムはキャラクターが相手の特定の範囲を目標にし、対応する結果を得られるように、それぞれの手でより多くの制御を行う。

段階的な鎧 Piecemeal Armor

鎧職人からそのまま購入した鎧の一揃いはうまく適合しない場合がある。戦士はボロボロの間に合わせ、さまざまな部品から修繕したお下がりの一揃い、あるいは戦場で死に敗れた者から剥ぎとった鎧を使うことを強いられることもある。君のキャラクターは見つけられる鎧の断片をかき集めることを強いられた漂流者かもしれないし、あるいは誰もがそうした装備を獲得するためにはがらくたの山と燃え尽きた店舗をくまなく漁らなければならないポスト・アポカリプス的なセッティングの居住者かもしれない。このような継ぎ接ぎの全身鎧はほとんど常に最初から一緒に機能するように作られた部分を持つ完全な全身鎧よりも有効性に劣るものの、このセクションのルールは君が鎧の種類の混在と整合について知るために必要とするすべてを提供する。

負傷と活力 Wounds and Vigor

アーマー・クラスと同様に抽象的であるのがヒット・ポイントである――何といっても、ダガーのダメージが 1d4 ポイントであるという理由だけでは、高レベル・ファイターが喉を切り裂かれることに何らかの方法で耐性を持つということを意味するわけではない。この代替システムは傷を受けることと能力が支障をきたすことの違いをより良く表すことを試みる。

ダメージ減少としての防具 Armor as Damage Reduction

Pathfinder Roleplaying Game の提示する防具とアーマー・クラスのシステムは多くの試験に耐えているが、一部のプレイヤーはいまだに僅かな違和感を抱いているかもしれない。それはこういうことだ、命中はしたものの着用者に害をなすことに失敗した攻撃から、全身鎧が実際に着用者を保護しているというのであれば、なぜ我々は防具が命中の確率を減じるように記述しているのだろうか？　と。戦闘における“命中”の意味するところは実際には“効果的に害を引き起こすような方法での命中”と定義されており、ルールがどのような抽象化を行なっているのかは明確にされているが、この説明は一部のプレイヤーにとってはいまだ十分なものではない。

以下は命中が実害を伴うときを決定する抽象的な方法を提供するシステムの代わりに防具に攻撃のダメージを吸収させることを可能にする代替システムである。この章で説明されるすべてのルールと同様に、このルールは Pathfinder RPG の基本システムの変種である。このルールはアーマー・クラスを増加させるのではなくダメージを減少させる防具を望む GM のためのものであり、防具に関する通常のルールと置き換える。

このシステムにおいては、クリーチャーはもはやアーマー・クラスを持たない。代わりにクリーチャーに攻撃を命中させるために敵の攻撃ロールが一致するか超えなければならない防御値を持つ。その後、ダメージはクリーチャーの着用する防具とクリーチャーの有する外皮ボーナスに基づいたダメージ減少によって減じられる。また、クリティカル・ロールの代わりにクリティカル可能状態の命中を受けたクリーチャーが行うクリティカル防御判定によって、防具はすべてのクリティカル・ヒットを通常の命中に減少させる可能性を有する。

防御値 Defense

この代替システムにおいては、クリーチャーはアーマー・クラス（AC）を持たない；代わりに防御値を持つ。防御値は Pathfinder Roleplaying Game の標準ルールにおける接触 AC に似ているが、盾ボーナス（盾への強化ボーナスを含む）、および防具への強化ボーナスも加える。

防御値＝10＋盾ボーナス＋【敏捷力】修正値＋その他の修正値（防具の強化ボーナスを含む、ただし鎧ボーナスまたは外皮ボーナスを除く）

防御値はクリーチャーに攻撃を命中させるのがどれくらい簡単か、または難しいかを表している。クリーチャーは AC に【敏捷力】ボーナスを得られるであろう、かつ、立ちすくみ状態 でないときは、可能であるならいつでも盾によって積極的に攻撃を遮っていると考えられるため、盾ボーナスが加えられる。

防御値への【敏捷力】ボーナスの喪失 / Losing Dexterity Bonus to Defense：AC への【敏捷力】ボーナスを失わせるであろう状況や効果は、代わりに防御値への【敏捷力】ボーナスを失わせる。また、AC への【敏捷力】ボーナスを失うときには、盾を用いて攻撃に適切に対応する能力をも失っているため、防御値への【敏捷力】ボーナスを失っているときには、防御への盾ボーナスもまた失われる。

立ちすくみ防御値 / Flat-Footed Defense：立ちすくみ状態 であるか防御値への【敏捷力】ボーナスを失っている場合には、防御値への【敏捷力】ボーナスまたは盾ボーナスを得ることはない；したがって、立ちすくみ防御値は防御値－（【敏捷力】ボーナス＋盾ボーナス）に等しい。

防御値と習熟していない盾の使用 / Defense and Using a Shield without Proficiency：クリーチャーが習熟していない盾を使用しているときは、習熟なしに盾を使用するためのその他のペナルティと共に、盾ボーナスへのペナルティとして、その盾の防具による判定ペナルティを被る。また、盾は迫り来る攻撃に対して防御するのではなく実際には邪魔になるため、立ちすくみ防御値にもまたこのペナルティを被る。

ダメージ減少としての防具 Armor as Damage Reduction

このシステムにおける防具は通常の一般データと性質のすべてを維持するが、鎧ボーナス（鎧ボーナスに加えられた強化ボーナス、および外皮ボーナスを含む）は DR ／鎧に変換される。鎧の提供する DR は鎧ボーナスと 5 レベルまたは 5 ヒット・ダイスの時点で＋ 1、5 レベル以降の 5 レベルまたは 5 ヒット・ダイス以降の 5 ヒット・ダイスごとに＋ 1 増加するボーナス（最大で 20 レベルか 20 ヒット・ダイス以上のとき DR ＋ 4）の合計に等しい。

習熟していない鎧の使用 / Using Armor without Proficiency：習熟していない鎧を使用しているクリーチャーは、習熟なしに鎧を使用するためのその他の通常のペナルティを受けた上に、レベルまたはヒット・ダイスごとの DR へのボーナスを得ることはない。

DR ／鎧 / DR/Armor：この種別の DR は、その鎧の構成に基づく DR（表 5-1 を参照）によって通常は影響を受けるであろうすべての攻撃のダメージを遮断する。ほとんどの形態のダメージ減少とは異なり、DR ／鎧は他の種類の DR と累積する。例えば、DR5 ／殴打と DR4 ／鎧（＋ 2 鎧、＋ 2 外皮）を有するスケルトンが戦っているときは、そのスケルトンの DR ／鎧は殴打でない攻撃からのダメージを 9 ポイント、殴打武器による攻撃からのダメージを 4 ポイント減少する。魔法の武器および大型かそれより大きなクリーチャーの攻撃は DR4 ／鎧を克服するが、DR5 ／殴打は克服しない。

外皮ボーナスと DR / Natural Armor Bonus and DR：クリーチャーの鎧ボーナスと同様に、外皮ボーナスもまたダメージ減少に変換される。クリーチャーが鎧を着用しており、かつ外皮ボーナスを持っている場合には、そのクリーチャーは DR ／鎧の値を決定するために外皮ボーナスに鎧ボーナスを加える（表 5-2 を参照）。

例えば、DR6 ／鎧を有する ＋ 2 チェイン・シャツ を着用しているクリーチャーが、その後 6 レベル・ドルイドによって発動された バークスキン 呪文（＋ 3 外皮ボーナスを与える）の対象になった場合、その DR は呪文の持続時間の間は DR9 ／鎧になる。この DR はアダマンティン、または超大型かそれより大きなクリーチャーの攻撃によって克服される。

鎧と外皮ボーナス以外の要素からも DR を得ているクリーチャーは、鎧の構成が特殊な DR ／鎧の防御を与えるのと同様に、強化された形態の DR の効果を獲得する（表 5-1 を参照）。クリーチャーが魔法の鎧、外皮、および DR を持つ場合は、鎧と DR と外皮とその DR ／鎧の混合により最高の形態の特別な防御を得る。

例えば、クリーチャーが外皮と DR ／魔法を持ちアダマンティンの鎧を着用している場合、2 つのダメージ減少のうちでアダマンティンの鎧の提供するものが最もよいため、そのクリーチャーの DR ／鎧は DR ／—として機能し、巨大かそれより大きなサイズのクリーチャーによってでなければ克服されない。

標準的でないクリーチャーと鎧の DR / Unusual Creatures and Armor DR：不定形または非実体クリーチャーは容易く DR ／鎧を克服する。これらのクリーチャーが DR ／鎧を持つクリーチャーを攻撃するとき、一般にはその DR を DR ／鎧の何分の一かであると見なす。非実体クリーチャーによる攻撃は、［力場］効果か ゴースト・タッチ の特殊防具能力を有する

鎧からの DR でない限り、その DR を無視する。これらの特性は表 5-3 に記載されている。

クリティカル・ヒットと防御値 Critical Hits and Defense

この代替システムにおいては、クリティカル可能状態になったときに、そのクリーチャーはクリティカル・ロールを行わない。代わりにクリティカル・ヒットの目標となったクリーチャーがクリティカル防御判定を行う。クリティカル防御判定は 1d20 ＋クリーチャーの DR に等しいボーナス＋クリーチャーの【敏捷力】修正値（最大で着用している鎧による【敏捷力】ボーナス上限まで）＋防御値への反発ボーナスおよび盾ボーナスの和である。

クリティカル防御判定ボーナス＝クリーチャーの DR ＋【敏捷力】修正値＋盾ボーナス＋反発ボーナス

判定の DC はクリティカル可能状態にしたダイス・ロールの値に基づく。さらに攻撃側クリーチャーの基本攻撃ボーナス、攻撃側クリーチャーの取得しているクリティカル特技の数（あれば;最大 10）、および攻撃側クリーチャーが攻撃を受けたクリーチャーよりも大きい場合には攻撃側クリーチャーとクリティカル・ヒットの目標であるクリーチャーの間のサイズに関係するボーナスによって修正される。

クリティカル防御 DC ＝クリティカル・ヒット・ロール＋攻撃者の基本攻撃ボーナスの 1/2 ＋クリティカル特技ごとに 1 ＋攻撃者が目標を上回るサイズ段階ごとに 1

例えば、中型サイズのクリーチャーに、2 つのクリティカル特技を持つ 6 レベル・ファイターの発射したクロスボウが命中して、19 の出目でクリティカル可能状態になった場合、クリティカル・ヒットの可能性がある目標はクリティカル・ヒットを通常の命中に減じるために DC 24 のクリティカル防御判定を行う。目標が＋ 1 レザーを着用し、【敏捷力】18 で、＋ 1 バックラーを使用していた場合、目標はクリティカル・ヒットを通常の命中に減じるためのクリティカル防御判定に＋ 9 のボーナスを有することになるだろう。ロールの結果が 15 以上であれば、クリティカル・ヒットは通常の命中に減衰し、目標はその命中から通常のダメージを（DR を減らして）受ける。クリーチャーの発射したクロスボウが 20 の出目をロールした場合、そのクリティカル・ヒットの目標はクリティカル・ヒットの衝撃を減少して通常の命中を受けるために、クリティカル防御判定で 16 以上の出目をロールする必要がある。

クリティカル防御判定に失敗した場合、そのクリティカル・ヒットの目標はクリティカル・ヒットによるダメージを受ける。このダメージは依然としてクリティカル・ヒットの目標の DR によって減少される。

フォーティフィケイションの特殊防具能力 / Fortification Special Armor Quality：フォーティフィケイション の特殊防具能力はこの判定と連携して機能し、防具の判定に失敗した場合に使用する。

表：鎧の素材と DR Armor Composition and DR

素材	提供される DR	DR を克服する攻撃者のサイズ
魔法的でない鎧 [1]	DR ／魔法	大型
魔法の鎧 [1]	DR ／アダマンティン	超大型
アダマンティンの鎧 [1]	DR ／—	巨大

[1] ブリリアント・エナジー 武器は鎧の提供するいずれの DR も克服する。また、クリーチャーが 組みつき状態 か 絡みつかれた状態 である場合には鎧からの DR は半減し、無防備状態 か 押さえ込まれた状態 であるときには適用されない。

表：外皮の DR への変換 Natural Armor Conversion to DR

外皮／ DR	提供される DR	DR を克服する攻撃者のサイズ
外皮と（訳注：おそらく表組みのミス。3 列目末尾の「DR ／魔法」がここに入ると思われる）	DR ／アダマンティン	超大型 DR ／魔法
外皮と（訳注：おそらく表組みのミス。3 列目末尾の「DR ／アダマンティン」がここに入ると思われる）	DR ／—	巨大 DR ／アダマンティン
外皮と DR ／—	DR ／— 1	超巨大
外皮と DR ／エピック	DR ／エピック 1	該当なし
1 既に DR ／—または DR ／エピックを有しているクリーチャーは、その DR を外皮ボーナスと等しい値だけ増加する。		

表：標準的でないクリーチャーと鎧の DR Unusual Creatures and Armor DR

攻撃するクリーチャーの種別	DR 修正
不定形 [1]	× 1/2
非実体	× 0（［力場］効果か ゴースト・タッチ の鎧からの DR の場合は× 1）
超小型クリーチャーのスウォーム	× 1/2
微小クリーチャーのスウォーム	× 1/4
極小クリーチャーのスウォーム	× 0

[1] エレメンタル、粘体、粘体のようなクリーチャー、およびその他の不定形の防御的能力を持つクリーチャー。

局部狙い Called Shots

Pathfinder Roleplaying Game は命中とダメージを、ほとんどすべての命中がダメージの量とタイプを除いて同様に扱われる、かなり抽象的な方法で扱っている。PC、モンスター、悪党を問わず、この局部狙いの選択ルールを使用することでその攻撃をより正確に、破滅的な効果を潜ませて狙うことができる。

これらのルールはいかなるキャンペーンにおいても選択的な追加要素であり、ゲームマスターによって慎重に扱われるべきである。

局部狙いの実行 Making Called Shotsn

局部狙いはその攻撃からなんらかの追加効果を得られることを期待して肉体の特定の部位を狙う攻撃である。より小さく、もしくはより保護されている部位への局部狙いはより困難である。局部狙いは 1 回の全ラウンド・アクションによる 1 回の攻撃であり、したがって突撃、《Vital Shot》のような特技、全力攻撃アクションによる複数回攻撃と組み合わせることはできない。

局部狙いは 3 つの基本難易度に分かれる：容易、厄介、挑戦的。容易な局部狙いは肉体の広い範囲を表しており、－ 2 のペナルティを受ける。これらはクリティカル・ヒットが確定するか大規模ダメージを与えるのでない限り、比較的軽微な効果を有する。厄介な局部狙いは手のような小さな範囲か、頭部のようなクリーチャーがよく保護している範囲のいずれかを表している。厄介な局部狙いには－ 5 ペナルティを受け、より深刻な影響を与える。挑戦的な局部狙いは目、指、あるいはクリーチャーの首のような非常に小さな範囲を表している。これらには－ 10 のペナルティを受け、命中に成功すると重大な短期的な機能障害を起こす。挑戦的の格付けを超えると－ 20 のペナルティを受けるほとんど不可能な局部狙いとなる。人型生物でないクリーチャーに対する局部狙いについては、上の分類を指針として使用し常識で判断すること。例えば、飛行しているクリーチャーの翼は腕として扱われる。

射程と間合い / Range and Reach：狙い撃ちは至近距離において最もうまく機能する。目標が攻撃者と隣接していない場合の近接局部狙いには－ 2 ペナルティを受ける。遠隔攻撃として行われる局部狙いについては、30 フィート以内でない目標に対するいかなる局部狙いにも－ 2 の最小ペナルティを伴い、すべての射程単位による射程ペナルティを 2 倍にする。

クリティカル・ヒットおよびクリティカル可能状態 / Critical Hits and Critical Threats：局部狙いは通常のクリティカル・ヒットの可能性を持ち、確定した場合には追加効果を与える。クリティカル・ヒット成功時の追加効果は目標に命中した場所によって異なり、下の『局部狙いの効果』で説明されている。

追加ルール Additional Rules

自動的命中 / Automatic Hits：トゥルー・ストライク やサイクロプスの洞察のひらめき能力のようないくつかのゲーム中の効果は自動的命中または自動的に近い命中を提供する。そのような能力の局部狙いへの使用は、局部狙いに関連した利益またはペナルティを受けない通常の攻撃に変換する。ストーリーの観点から言えば、こうした効果が一般的な命中と特定の領域への命中を区別することができないためだが、これはそのような能力の本来意図された効果に沿った力を保つためにも必要なことである。魔法がほとんど確実に瞳を撃ちぬくことのできる、より劇的で危険なゲームを好むゲームマスターもいるかもしれないが、その場合はこのルールは無視できる。

遮蔽 / Cover：柔らかい遮蔽以外の遮蔽は通常の射撃以上に局部狙いを妨げる。柔らかい遮蔽でない遮蔽から提供されるいかなる AC ボーナスも 2 倍にすること。加えて、遮蔽は特定の局部狙いを不可能にすることがある。

視認困難 / Concealment：視認困難を有するクリーチャーに対する局部狙いの失敗確率は 50%増加する。完全視認困難を有するクリーチャーに対する局部狙いを行うことは不可能である。 ブリンク や ディスプレイスメント のような視認困難のように機能する効果については、50%以上の失敗確率は局部狙いを妨げ、20%の失敗確率は 50%増加し、その他の値の失敗確率は 2 倍になる。

ダメージ減少 / Damage Reduction：ダメージ減少が局部狙いによるダメージを完全に無効化した場合、その局部狙いは何の効果ももたらさない。通り抜けたダメージをヒット・ポイントに受けた場合、局部狙いは通常の効果をもたらす。ダメージ減少は局部狙いによって引き起こされた能力値ダメージ、能力値吸収、ペナルティ、あるいは出血ダメージはいずれも軽減しない。

完全耐性 / Immunity：クリティカル・ヒットに対する完全耐性は局部狙いの追加効果に対する保護も提供する。魔法の鎧の フォーティフィケイション の特殊能力により提供されるような部分的な保護は、局部狙いがクリティカル・ヒットであるかのようにクリーチャーを保護する。

再生 / Regeneration：再生能力が局部狙いに対する特別な保護を提供することはないが、出血や四肢喪失のような効果を無効化したり復元する可能性がある。

セーヴィング・スロー / Saving Throws：局部狙いに対するセーヴィング・スローが可能である場合、その DC はその攻撃によって命中を受けるアーマー・クラスに等しい。攻撃ロールの出目が 20 であった場合の DC は 20 が自動的命中でなかった場合に攻撃が命中しているであろう AC である。

累積 / Stacking：特記なき場合、複数の局部狙いによるペナルティは、それが肉体の異なる範囲であった場合でも累積はしない。局部狙いによる能力値ダメージおよび吸収は常に累積する。

接触攻撃 / Touch Attacks：局部狙いとしての接触攻撃および遠隔接触攻撃は接触 AC ではなく AC を目標にする。これはそのような打撃の目標にするためには注意が必要であることを表している。

局部狙い特技 Called Shot Feats

局部狙い強化 / Improved Called Shot：君は狙った場所に正確に打撃を飛ばすことに熟練している。

前提条件：【知】13、《攻防一体》。

利益：君は局部狙いを行うときに攻撃ロールへの＋ 2 ボーナスを得る。君が複数回の攻撃を行う 1 回の全ラウンド・アクションまたは標準アクションを使用するとき、君は 1 回の攻撃を局部狙いに置き換えることができる。君はラウンドごとに 1 回だけ局部狙いを試みることができる。

通常：君は標準アクションとしてラウンドごとに 1 回の局部狙いを行うことができる。

上級局部狙い / Greater Called Shot：君は同じ相手の他の場所に複数回の局部狙いを行うことができる。

前提条件：【知】13、《攻防一体》、《局部狙い強化》、基本攻撃ボーナス＋6。

利益：君が攻撃を行うときはいつでも、攻撃を局部狙いに置き換えることを選択できる。君は1ラウンドに複数回の局部狙いを行うことができる。同一ラウンド中に、最初に行なった後の追加の局部狙いごとに－5のペナルティを受ける。加えて、クリーチャーのヒット・ポイントの半分のダメージ（最小40）を与える1回の局部狙いは衰弱化打撃になる。

通常：君は標準アクションとして1ラウンドに1回しか局部狙いを行うことはできない。50ポイントのダメージを与える局部狙いは衰弱化打撃になる。

局部狙いの効果 Called Shot Effects

局部狙いが成功した場合の結果は通常の命中、クリティカル・ヒット、あるいは衰弱化打撃（50ポイント以上のダメージを与える命中）のいずれであったかによっても異なる。1以上の四肢か臓器が局部狙いによる影響を受けた場合、攻撃者は望むなら目標を選択することができる；そうでなければランダムに決定されるべきである。

局部狙い / Called Shot：肉体の一部を狙った攻撃が50ポイント未満のダメージを与えると、その結果は通常の局部狙いになる。局部狙いは軽微なペナルティか一時的な不自由のいずれかを与える。

クリティカル局部狙い / Critical Called Shot：局部狙いがクリティカル・ヒットとして確定したが、クリーチャーのヒット・ポイントの半分（最小50）より少ないダメージを与えた場合、クリティカル局部狙いとなる。クリティカル局部狙いは能力値ダメージ、出血、およびその他の深刻な効果を起こすことができる。

衰弱化打撃 / Debilitating Blow：クリーチャーのヒット・ポイントの半分以上のダメージ（最小50）を与えた局部狙いは追加効果を持つ衰弱化打撃となる。衰弱化打撃は重大な結果と永続化する可能性のある影響を与える。

精神集中判定 / Concentration Checks：呪文発動に関係した肉体の一部（一般には音声要素を持つ呪文については頭部、動作要素を持つ呪文に関しては発動に使用している腕と手）への局部狙いによる精神集中判定には－5ペナルティを負う。

局部狙いの効果の治癒 / Healing Called Shot Effects：いくつかの局部狙いの効果では、治癒されるまで指定された箇所が使用できなくなる。この状態を是正するには被害者のヒット・ポイントを局部狙いによるダメージと同量以上（自然的または魔法的な1以上の治癒要素によって）回復することが必要である。被害者がこのような複数の傷を負っている場合、それらの間で均等に割って治癒する。リジェネレイト 呪文は能力値ダメージと能力値吸収を除いて、局部狙いによるすべての効果を回復する。

表：局部狙いの箇所 Called Shot Locations

箇所	種類	ペナルティ
頭	厄介	－5
耳	挑戦的	－10
目	挑戦的	－10
首	挑戦的	－10
胸	容易	－2
心臓	挑戦的	－10
臓器	厄介	－5
腕	容易	－2
手	厄介	－5
脚	容易	－2

腕 Arm

腕はクリーチャーの操作する肢であり、触手を含む。局部狙いの目的においては翼もまた腕と見なされる。腕への局部狙いは容易である（－2ペナルティ）。

局部狙い / Called Shot：腕への局部狙いは追加のダメージを与えないが、1d4ラウンドの間、負傷した腕を使用して行ういずれの攻撃ロール、能力値判定、または技能判定にも－2ペナルティを負う。翼を打たれた飛行中のクリーチャーは意図せぬ下降を避けるために〈飛行〉判定を行わなければならない（『Core Rulebook』96ページ）。

クリティカル局部狙い / Critical Called Shot：腕へのクリティカル・ヒットは1d4ポイントの【敏捷力】ダメージと1d4ポイントの【筋力】ダメージを与える。頑健セーヴィング・スローに成功すると能力値ダメージは半減される（それぞれ最小1ポイント）。目標はまた1d4分間、腕への局部狙いの効果も受ける。

衰弱化打撃 / Debilitating Blow：衰弱化打撃は1d6ポイントの【敏捷力】ダメージと1d6ポイントの【筋力】ダメージを与える。この打撃は目標が頑健セーヴィング・スローに成功しない限り、治癒するまで腕を使えなくする。セーヴィング・スローに5以上失敗した場合、腕は切断されるか、リジェネレイション（訳注：おそらく リジェネレイト ）か同種の効果でなければ回復できないその他の無残な状態になる。目標はまた2d6分間、（腕がまだ使える場合は）腕への局部狙いの効果も受ける。

胸 Chest

胸への局部狙いは、よく保護されたクリーチャーの質量の中心を狙っている。胸への局部狙いは容易である（－2ペナルティ）。

局部狙い / Called Shot：胸への局部狙いは追加のダメージを与えないが、（バランスを保っているときの〈軽業〉判定や登攀中の〈登攀〉判定のような）命中によって生じたいずれの技能判定にも－2ペナルティを負う。

クリティカル局部狙い / Critical Called Shot：胸へのクリティカル・ヒットは1d4ポイントの【耐久力】ダメージを与え、目標を 疲労状態 にする。頑健セーヴィング・スロー（【耐久力】ダメージを適用した後で行うこと）に成功すると 疲労状態 を無効にする。クリーチャーはまた胸への局部狙いの効果も受ける。

衰弱化打撃 / Debilitating Blow：胸への衰弱化打撃は2d4ポイントの【耐久力】ダメージを与え、目標を 過労状態 にする。頑健セーヴィング・スロー（【耐久力】ダメージを適用した後で行うこと）に成功すると 過労状態 は 疲労状態 に軽減される。セーヴィング・スローに5以上失敗した場合、クリーチャーの内傷がクリーチャーが標準アクションを行ったいずれのラウンドにも1ポイントの【耐久力】ダメージを与える。内傷はDC 25の〈治療〉判定か、衰弱化打撃と同量のヒット・ポイントへのダメージを魔法的にせよ自然な方法にせよ治癒するかのいずれかで治癒することができる。クリーチャーはまた胸への局部狙いの効果も受ける。

耳 Ear

耳は音を聞くための器官である。目に見える耳を持たないクリーチャーは一般にこの箇所への局部狙いの影響を受けない。耳への局部狙いは挑戦的である（－10ペナルティ）。

局部狙い / Called Shot：耳への局部狙いは1ラウンドの間その耳を聞こえなくし、〈知覚〉判定への－2ペナルティを与える。すべての耳の聴

覚を失ったクリーチャーは リムーヴ・ブラインドネス／デフネス 呪文、または同種の効果によって聴覚を取り戻すまで 聴覚喪失状態 になる。

クリティカル局部狙い / Critical Called Shot：耳へのクリティカル・ヒットはその耳を 2d6 分間聞こえなくし、目標を 1 ラウンドの間 よろめき状態 にする。目標はまたこの持続時間中は耳への局部狙いの効果も受ける。

衰弱化打撃 / Debilitating Blow：耳への衰弱化打撃はその耳を破壊し、目標を 1 ラウンドの間 朦朧状態 にしてその後 1d4 ラウンドの間 よろめき状態 にし、さらに リムーヴ・ブラインドネス／デフネス 呪文または同種の効果によって聴覚を取り戻すまで 聴覚喪失状態 にする。頑健セーヴィング・スローに成功したクリーチャーは リムーヴ・ブラインドネス／デフネス 呪文または同種の効果によって聴覚を取り戻すまで 聴覚喪失状態 になる。

目 Eye

目にはクリーチャーが見るために用いるどのような器官も含まれる。ゲーム・マスターの裁量により、目への局部狙いは触覚のように非視覚的感覚のような能力を無効化する可能性のある感覚器を目標にすることもできる。一般に、クリーチャーはすべての目のすべての視覚を失うまで 盲目状態 にはならない。5 つ以上の目をもつクリーチャーは機能する目が 1 つになるまで目への局部狙いからペナルティを受けないが、依然として目へのクリティカル・ヒットか衰弱化打撃によって 盲目状態 になり得る。目への局部狙いは挑戦的である（－ 10 ペナルティ）。

局部狙い / Called Shot：目への局部狙いは 1 ラウンドの間目標の敵すべてに目標の攻撃に対する視認困難と〈知覚〉判定への－ 2 ペナルティを与える。クリーチャーが局部狙いの前に機能する目を 1 つしか持っていない場合は、代わりに 1 ラウンドの間 盲目状態 になる。

クリティカル局部狙い / Critical Called Shot：目へのクリティカル・ヒットは 1d4 分間その目の視界を犠牲にさせる。目標はまたこの持続時間中は目への局部狙いの効果も受ける。

衰弱化打撃 / Debilitating Blow：目への衰弱化打撃はその目を破壊し、リムーヴ・ブラインドネス／デフネス 呪文または同種の効果によって状態が取り除かれるまで 盲目状態 にし、1d6 ポイントの出血ダメージを与える。反応セーヴィング・スローに成功すると 1d4 時間のその目の視界喪失に軽減し、出血ダメージはなくなる。目標はまた 2d6 分間目への局部狙いの効果も受ける。

手 Hand

手には細かい操作に使用されるほとんどの四肢が含まれる。手への局部狙いは厄介である（－ 5 ペナルティ）。

局部狙い / Called Shot：1d4 ラウンドの間、両手武器による攻撃ロールおよびダメージ・ロールを含め、傷ついた手を使用するいずれの攻撃ロール、ダメージ・ロール、能力値判定、あるいは技能判定も－ 2 ペナルティを受ける。加えて、目標は武器落としの試みに対する CMD に－ 4 ペナルティを受け、攻撃ロールの結果が 1 の出目であった場合は（あれば）その武器を落とす。

クリティカル局部狙い / Critical Called Shot：手へのクリティカル・ヒットは 1d4 ポイントの【敏捷力】ダメージを与える。加えて、目標は反応セーヴィング・スローに成功しない限り、その手に保持しているものを落とす。両手で保持しているアイテムは落とさないが、目標は依然として傷ついた手による握力を失う。目標はまた 1d4 分の間局部狙いの効果も受ける。

衰弱化打撃 / Debilitating Blow：衰弱化打撃は 1d6 ポイントの【敏捷力】ダメージを与える。目標は反応セーヴィング・スローに成功しない限り治療されるまでその手を使えなくなる。セーヴィング・スローに 5 以上失敗した場合、手は切断されるか、リジェネレイション（訳注：おそらく リジェネレイト ）か同種の効果でなければ回復できないその他の無残な状態になる。セーヴィング・スローの結果に関わらず、傷ついた手に保持していたものは、両手かそれ以上の手で保持していたアイテムでさえ、自動的に落とす。目標はまた 2d6 分間（その手がまだ使えるのであれば）手への局部狙いの効果も受ける。

頭 Head

ほとんどのクリーチャーはその顔を狙った攻撃をかわすために何らかの技量を示すため、頭部への局部狙いは厄介である（－ 5 ペナルティ）。アティアグやパープル・ワームのように適切な頭部をまるっきり欠いたクリーチャーもいる。複数の頭部を有するクリーチャーに悪影響を与えるためには、同一ラウンド中にすべての頭部への局部狙いを命中させなければならず、その場合でさえ、最小の影響を受けたいずれか 1 つの頭部の効果のみを受ける（よって、例えばエティンが頭部へのクリティカル局部狙いの効果を受けるためには、両方の頭部へのクリティカル・ヒットを必要とするだろう）。

局部狙い / Called Shot：頭部への局部狙いは 1d4 ラウンドの間目標を不調状態 にする。

クリティカル局部狙い / Critical Called Shot：頭部へのクリティカル・ヒットは 1d6 ポイントの【知力】、【判断力】、もしくは【魅力】ダメージ（ランダムに決定する）を与え、目標を 1d4 ラウンドの間 よろめき状態 にする。頑健セーヴィング・スローに成功すると、目標は よろめき状態 にならない。目標はまた 1d4 分間頭部への局部狙いの効果も受ける。

衰弱化打撃 / Debilitating Blow：頭部への衰弱化打撃は 1d6 ポイントの【知力】、【判断力】、および【魅力】ダメージを与え（それぞれ別にロールする）、目標を 1d10 ラウンドの間 気絶状態 に打ちのめす。頑健セーヴィング・スローに成功すると目標は 気絶状態 にならないが、代わりに 1d10 ラウンドの間 よろめき状態 になる。セーヴィング・スローに 5 以上失敗すると、目標は ヒール 、グレーター・レストレーション 、または同種の効果を受けるまで重度の脳外傷によって無分別になる（ フィーブルマインド 呪文のように）。目標はまた 2d6 分間頭部への局部狙いの効果も受ける。

心臓 Heart

心臓への局部狙いは死の一撃の試みを表している。命中がクリティカル・ヒットか衰弱化打撃のいずれかでない場合、試みは失敗して通常の命中になる。心臓への局部狙いは想像を絶するエインシャント・レッド・ドラゴンの唯一の弱点などのように、クリーチャーの何らかの小さな致命的であろう箇所に対して使用することができる。心臓への局部狙いは挑戦的である（－ 10 ペナルティ）。

局部狙い / Called Shot：心臓への局部狙いは追加効果のない通常の命中と同じである。

クリティカル局部狙い / Critical Called Shot：心臓へのクリティカル・ヒットは器官を刺して、過労状態 と 1d4 ポイントの【耐久力】出血ダメージを引き起こす。頑健セーヴィング・スローに成功することで 疲労状態 と 1 ポイントの【耐久力】出血ダメージに軽減される。いずれの場合も出血を停止するには、リジェネレイション（訳注：おそらく リジェネレイ

ト）（呪文または擬似呪文能力）か、元の攻撃が与えたのと同量のダメージを魔法的に治癒するか、あるいは完了までに 1d4 ラウンドを要する DC 20 の〈治療〉判定の成功のいずれかを必要とする。

全体が木製の刺突武器によって行われたヴァンパイアに対する心臓へのクリティカル・ヒットは、頑健セーヴィング・スローに失敗した場合にその武器によってヴァンパイアの心臓を刺し貫き、『Pathfinder RPG Bestiary』に説明されている効果を伴う。

衰弱化打撃 / Debilitating Blow：心臓への衰弱化打撃はその心臓を破壊し、その心臓に生かされているいずれのクリーチャーも即座に殺す。頑健セーヴィング・スローに成功したクリーチャーは、心臓なしでも生存できるクリーチャーと同様に 過労状態 と 1d6 ポイントの【耐久力】ダメージおよび 1d4 ポイントの【耐久力】出血ダメージを受ける。

全体が木製の刺突武器によって行われたヴァンパイアに対する心臓への衰弱化打撃は、心臓へのクリティカル・ヒットと同様の影響をヴァンパイアに与える；例えば、ヴァンパイアは依然として結果を回避するための頑健セーヴィング・スローを行う。

脚 Leg

脚はクリーチャーの歩行可能な肢であり、足が含まれる。5 本以上の脚を有するクリーチャーに対する脚への局部狙いは特別な効果を持たない。脚への局部狙いは容易である（－ 2 ペナルティ）。

局部狙い / Called Shot：脚への局部狙いは 1d4 ラウンドの間、目標のクリーチャーの移動速度を、2 本以下の脚を有する場合は 10 フィート、3 ないし 4 本の脚を有する場合には 5 フィート減速させる。いずれの場合もクリーチャーの移動速度はラウンドごとの 5 フィート未満には減少しない。5 本以上の脚を有するクリーチャーに対する脚への局部狙いは効果がない。同じ脚への複数回の命中には追加効果がないが、違う脚への命中による移動速度のペナルティは累積する。加えて、移動を伴うなんらかの技能または能力値判定（〈軽業〉または〈水泳〉判定のような）は 1d4 ラウンドの間－ 2 ペナルティを受ける。

クリティカル局部狙い / Critical Called Shot：脚へのクリティカル・ヒットは 1d4 ポイントの【敏捷力】ダメージを与え、目標を 伏せ状態 に打ちのめす。頑健セーヴィング・スローに成功することでクリーチャーは転んで 伏せ状態 にならずに済む。クリーチャーはまた 1d4 分間脚への局部狙いの効果も受ける。

衰弱化打撃 / Debilitating Blow：脚への衰弱化打撃はクリーチャーを伏せ状態 に打ちのめす。この一撃は頑健セーヴィング・スローに成功しない限り治療されるまでその脚をまったく使えなくする。セーヴィング・スローに 5 以上失敗した場合、脚はされるか、リジェネレイション（訳注：おそらく リジェネレイト ）か同種の効果でなければ回復できないその他の無残な状態になる。セーヴに成功した場合は代わりに、脚が治癒されるか DC 20 の〈治療〉判定に成功されるまで目標は不具になり半分の移動速度で移動する。まだ半分以上の脚が使用可能な場合は、脚が使えなくなるか切断されたクリーチャーは半分の移動速度で移動する；それ以外の場合は、立ち上がることはできず、移動するためには這い進まなければならない。目標はまた 2d6 分間（使用可能な脚がまだ残っている場合は）脚への局部狙いの効果も受ける。

首 Neck

首は難しいが実りの多い目標である。首への致傷はクリーチャーを容易に話せなくし、血管や気管が損傷すればそのような傷は急速に死に至らしめる。脆弱な頭部を欠いたクリーチャーは通常は首を攻撃されることもない。首への局部狙いは挑戦的である（－ 10 ペナルティ）。

局部狙い / Called Shot：首への局部狙いは 1 ラウンドの間かすれた囁き声より大きく発話することを不可能にする。音声要素を含む呪文や合言葉型アイテムを起動する試みなどは 20%の確率で完全に失敗する（魔法のアイテムについてはアイテムの使用回数が無駄になることはないが）。

クリティカル局部狙い / Critical Called Shot：首へのクリティカル・ヒットは 1d6 ポイントの出血ダメージを与える。加えて、目標は頑健セーヴィング・スローに成功しなければ気管を潰されて呼吸や発話ができなくなり、窒息の可能性がある（『Core Rulebook』445 ページ）。潰れた気管は元の命中が与えたのと同量のヒット・ポイントのダメージを（1 以上の要素によって）魔法的に治療するか、気管に穴を開ける DC 25 の〈治療〉判定に成功することで修復できる。後者の判定は 2d6 ヒット・ポイントのダメージを与え、クリーチャーは依然として発話することができない。セーヴィング・スローに成功した場合、目標はそれでもなお 1d4 分間首への局部狙いの効果を受ける。

衰弱化打撃 / Debilitating Blow：首への衰弱化打撃は目標の発話や呼吸をできなくし、1d4 ポイントの【耐久力】出血ダメージを与える。頑健セーヴィング・スローに成功することで、これを 2d6 ポイントの通常の（ヒット・ポイント）出血ダメージに軽減し、目標は 1d4 分間発話や呼吸ができなくなるだけで済む。首への衰弱化打撃によって生じた【耐久力】出血ダメージは リジェネレイション（訳注：おそらく リジェネレイト ）（呪文または擬似呪文能力）、（1 以上の要素による）元の打撃が与えたのと同量のダメージの魔法的な治療、または完了までに 1d4 ラウンドを要する DC 20 の〈治療〉判定によってしか止めることができない。

臓器 Vitals

臓器は人型生物の上腹部に相当する骨に守られていない致命的な器官である。臓器への攻撃は卑劣な " 金的 " を含めることができる。人型生物でないクリーチャーの臓器には命中が比較的難しく、不完全に保護され、そして打撃した場合に衰弱させるほぼすべての場所を含めることができる。臓器への局部狙いは厄介である（－ 5 ペナルティ）。

局部狙い / Called Shot：臓器への局部狙いは 1d4 ラウンドの間目標を不調状態 にする。頑健セーヴに成功することで持続時間は 1 ラウンドに軽減される。この打撃による 不調状態 である間、目標は疾走や突撃ができない。

クリティカル局部狙い / Critical Called Shot：クリティカル・ヒットは 1d4 ポイントの【耐久力】ダメージを与える。加えて、目標は 1d4 ラウンドの間の 吐き気がする状態 と 1d6 分間の 不調状態 になる。頑健セーヴィング・スローに成功すると 吐き気がする状態 は無効になる。この打撃による 不調状態 である間、目標は疾走や突撃ができない。

衰弱化打撃 / Debilitating Blow：臓器への衰弱化打撃は目標に 1d6 ポイントの【耐久力】吸収、1d4 ラウンドの間の 吐き気がする状態 、および 2d6 分間の 不調状態 を与える。頑健セーヴィング・スローに成功することで吸収はダメージに、吐き気がする状態 は 1 ラウンドの間に軽減される。セーヴに 5 以上失敗した場合には、目標は内蔵が飛び出すか、そうでなければ恐ろしく負傷し、1 ポイントの【耐久力】出血ダメージを負う。内蔵への衰弱化打撃によって生じた【耐久力】出血ダメージは リジェネレイション（訳注：おそらく リジェネレイト ）（呪文または擬似呪文能力）、（1 以上の要素による）元の打撃が与えたのと同量のダメージの魔法的な治療、または完了までに 1d4 ラウンドを要する DC 20 の〈治療〉判定によってしか止めることができない。

段階的な鎧 Piecemeal Armor

Pathfinder Roleplaying Game におけるすべての鎧は使用するたびに慎重に（あるいは急いで）着用される部分と部品によって構成されている。完全な全身鎧は常に部分鎧を身につけるよりも優れた防護を提供するが、往々にしてキャラクターには鉄火場に飛び込む前に全身鎧の全体を着用するような時間がない。また別の場合にはキャラクターは完全な全身鎧に触れることができないかもしれない；悲惨な状況においては、低レベルな宝物の貯蔵の中で鎧の一部や部品を見つける必要があるかもしれないし、自らを護るために倒れた敵の肉体から漁る必要があるかもしれない。

以下のルールによって君のキャンペーンに段階的な鎧を導入することができる。記載された防具はすべて、3 つの異なる個別の部分または部品に分かれる：腕部、脚部、および胴部。

部分鎧と全身鎧 Armor Pieces and Armor Suits

段階的な鎧システムは鎧を 3 つの一般的な種類の部分鎧に分割する。部分鎧は単に鎧の部品がバラバラに存在するのではなく、鎧の部品の小規模な集合体である。単一の部分鎧は対応する範囲――腕部、脚部、胴部（頭部を含む）のいずれか――を保護するために必要な鎧の部品で構成される；1 つの腕部鎧または脚部鎧はそれぞれ両腕ないし両脚用の防具を提供する。プレートの腕部鎧は一般に若干のチェインメイルおよびパデッドの装甲を伴う、一対のポールドロン（肩甲）、ガルドブレイス（肩甲補強板）、リアブレイス（上腕甲）、ヴァンブレイス（腕甲）、およびガントレット（篭手）で構成されているが、チェイン・ラメラーの腕部鎧はチェインのスリーヴ（腕当て）とガントレットが 2 つ、そしておそらくは一対のポールドロンとクーター（肘当て）で構成されている。これらは固有の部品の点数や総合的な構成要素の種類が異なるが、どちらも腕を保護する。

キャラクターが 1 つの部分鎧しか持たない場合、その部分鎧は鎧の総体と見なされ、自身の鎧としてその部分鎧の一般データを使用することになる。キャラクターが複数の部分鎧を着用している場合、身につけている鎧の完全な一般データと品質を決定するために、各種の部分鎧の価格、鎧ボーナス、および重量を合計し、最も悪い【敏捷力】ボーナス上限、秘術呪文失敗率、および移動速度の制限を取る（訳注：おそらく防具による判定ペナルティも）。単一の部分鎧を着用している限り、キャラクターは鎧の着用に依存する効果（ファイターの鎧修練および鎧体得のような）に関して鎧を着用していると見なされる。

キャラクターが部分鎧の 3 つの分類すべてを着用している場合、そのキャラクターは全身鎧を着用している。全身鎧はすべての部分鎧を同じ種類で揃えることができるし（3 つすべてをプレートの部分鎧にするとフル・プレートの全身鎧になる）、混合することもできる（プレートの腕部鎧と胴部鎧をチェインメイルの脚部鎧を組み合わせるとハーフプレートの全身鎧になる）。全身鎧の完全な着用は、各部が同じ種類であれ混合であれ、着用者が既に得ている部分鎧の組み合わせによる保護の上に＋1 鎧ボーナスを獲得する。混合した全身鎧の着用は設計のぎこちなさゆえに秘術呪文失敗率を 5%増加させる。完全な全身鎧より少ない部分鎧を混合して着用しても着用者の秘術呪文失敗率が増加することはない。

例えば、プレートの腕部鎧とチェインの脚部鎧つきのブレストプレートを着用している場合は、鎧の一般データとして『表：ハーフプレートの全身鎧の部品』を参照すること。最初の行はハーフプレートの鎧全体としての価格、ボーナス、ペナルティなどの一覧であり、その下の行は構成部品の一般データ、および部分鎧によって全身鎧を構成した結果による利益の一覧である。

表：ハーフプレートの全身鎧の部品 Half-Plate Suit Pieces

防具	価格	鎧ボーナス	【敏】ボーナス上限	防具による判定ペナルティ	秘術呪文失敗率	移動速度 30 フィート	移動速度 20 フィート	重量
ハーフプレート	600 gp	＋8	＋0	－7	40%	20 フィート	15 フィート	50 ポンド
（プレートの腕部鎧）	375 gp	＋1	＋0	－7	35%	30 フィート	20 フィート	10 ポンド
（チェインの脚部鎧）	25 gp	＋0	＋2	－2	15%	30 フィート	20 フィート	10 ポンド
（プレートの胴部鎧）	200 gp	＋6	＋3	－4	35%	20 フィート	15 フィート	30 ポンド
（全身鎧）	—	＋1	—	—	＋5%	—	—	—

部分鎧と習熟 Armor Pieces and Proficiency

君がある分類の鎧に習熟しているなら、君はその分類の部分鎧にもまた習熟している。例えば、君が軽装鎧に習熟している場合、君はすべての軽装鎧である部分鎧に習熟している。一部の胴部鎧（チェイン、プレート、およびアジール・プレートなどのような）は単独で着用した場合に 1 段階軽い分類になる（それぞれチェインシャツ、ブレストプレート、およびアジール・ブレストプレートとして扱われる）。

キャラクターは少なくとも 1 つの未習熟である種類の部分鎧を着用している場合、攻撃ロールと移動を伴うすべての技能判定にその部分鎧の防具による判定ペナルティを受ける。キャラクターが複数の未習熟である種類の部分鎧を着用している場合、攻撃ロールと移動を伴うすべての技能判定に未習熟である部分鎧のうち最も悪い防具による判定ペナルティを受ける。

高品質、特殊な素材、および魔法の鎧 Masterwork, Special Material, and Magic Armor

個々の部分鎧はいずれも標準の費用で高品質に構築したり、特殊な素材で構築したり、あるいはそれが高品質に構築されている場合は魔法的に強化したりすることができる。このように各部分鎧は独自の種類の鎧として扱われるが、ほとんどの鎧職人と魔法のアイテムの作成者はそれが鎧を作成および強化する非効率的な方法であると知っている。

高品質の鎧を作成する、あるいは鎧を魔法で強化するための最も効率的な方法は、同一の全身鎧を作成するか強化することである。これを行うためには、全身鎧の部品はすべて同じ種類である必要はないが、まとめて作成され、その後強化される必要がある。欠点は個々の部分鎧それ自体は高品質あるいは魔法の鎧とは見なされないことである（魔法の場合は魔法として検出され、全身鎧の一部として識別することができるが）。部分鎧として使用している場合、これらはその種類の魔法的でも高品質でもない通常の部分鎧のように機能する。

キャラクターが別々に作成されたか強化された部分鎧を着用している場合、その鎧は最も保護的な部分鎧――通常は胴部鎧の高品質の特性および魔法から提供される利益しか得られない。キャラクターが胴部鎧を着用していない場合は、最も保護的な部分鎧は脚部鎧であり（二番目に保護的な部分鎧の分類）、その次が腕部鎧である（三番目に保護的な分類）。

例えば、キャラクターが胴部または脚部鎧を着用していないが、＋1 チェインの腕部鎧を着用しているとき、そのキャラクターは魔法の鎧を着用していることによる利益を得る（部分鎧は高品質かつ強化による＋1 強化

ボーナスを有するものとして機能する)。その後、通常のチェインの胴部鎧を追加した場合、最も保護的な部分鎧はもはやこれらの性質のいずれも備えていないため、キャラクターは魔法による＋1ボーナスと高品質であることによる防具による判定ペナルティの軽減を失う。

鎧に特殊な素材の利益を獲得させるためには、着用しているすべての部分鎧が同一の特殊な素材で作成されていなければならない。このため、特殊な素材で構築された部分鎧は特殊な素材で作成する部分に基づきコストを減じて構築することができる。同一の特殊な素材によって全身鎧の全てを構築するには標準のコストを使用する。

チェイン・シャツ、ブレストプレート、アジール・ブレストプレート、およびその他の単独で着用する場合に1段階軽く扱われる部分鎧の場合は、特殊な素材によって部分鎧を作成するコストを決定するために、アイテムの価格を決定する際に元の鎧の分類を使用すること（チェインの胴部鎧の場合は中装、プレートの胴部鎧の場合は重装)。ただしアダマンティンとこれらの鎧の場合には、アイテムは軽い分類の素材の利益を得る(チェイン・シャツとしてチェインの胴部鎧を着用する場合はダメージ減少1／—、またはブレストプレートとしてプレートの胴部鎧を着用する場合はダメージ減少2／—)。

アダマンティン Adamantine

アダマンティン製の部分鎧は軽装鎧である場合は1／—、中装鎧である場合は2／—、そして重装鎧である場合は3／—のダメージ減少をその着用者に与える。アダマンティンの部分鎧は常に高品質である。アダマンティンで作成された通常は鋼鉄で作成される部分鎧は、通常よりも1/3多いヒット・ポイントを持つ。

表：アダマンティン製のアイテムのコスト Adamantine Item Costs

アダマンティン製のアイテムの種類	コスト修正
中装の腕部鎧	2,500 gp
中装の脚部鎧	2,500 gp
中装の胴部鎧	5,000 gp
重装の腕部鎧	2,500 gp
重装の脚部鎧	2,500 gp
重装の胴部鎧	10,000 gp

ドラゴンハイド Dragonhide

鎧を構築するために使用されたドラゴンハイドが、あるエネルギー種別に対する完全耐性を有するドラゴンからとれたものであった場合、その部分鎧もまたそのエネルギー種別に対する完全耐性を持つが、同じ種類のドラゴンによるドラゴンハイドで完全に作成された全身鎧を着用している場合にだけ着用者に完全耐性を与える。ドラゴンハイド製の部分鎧のコストはその部分鎧の価格の2倍＋100 gpである。また、プレートの胴部鎧は700 gpでドラゴンハイドにより作成でき、アジール・プレートの胴部鎧は1,100 gpでドラゴンハイドにより作成できる；いずれかを単独で着用する場合、ドラゴンの持っていたエネルギー・ダメージに対する完全耐性を着用者に付与する。

ミスラル Mithral

ミスラルで作られた部分鎧は鋼鉄よりも軽く、しかし同じくらい硬い。ミスラル製の部分鎧は移動時の面倒が少ない。移動速度を低減させる中装の部分鎧は、ミスラルで作成されている場合には移動速度を減少させない。着用者の疾走の速度を移動速度の4倍ではなく3倍に減少させる重装の部分鎧は、ミスラルで作成されているかミスラル製の全身鎧の一部である場合には、そのように減少させない。

キャラクターの着用しているすべての部分鎧がミスラルで作成されている限り、秘術呪文失敗率を10%減少し、【敏捷力】ボーナス上限を2増加し、防具による判定ペナルティを3減少する（最小で0まで)。

ミスラルで作成されたアイテムの重量は他の金属で作成された同一のアイテムの半分になる。ミスラル製の部分鎧は高品質でもあると見なされる。

表：ミスラル製のアイテムのコスト Mithral Item Costs

ミスラル製のアイテムの種類	アイテムのコスト修正
中装の腕部鎧	1,500 gp
中装の脚部鎧	1,500 gp
中装の胴部鎧	1,000 gp
重装の腕部鎧	2,500 gp
重装の脚部鎧	2,500 gp
重装の胴部鎧	4,000 gp

部分鎧の着脱 Getting Into and Out of Armor Pieces

部分鎧を着るのに要する時間は、その種類と保護する範囲に基づく。

着る / Don：この列はキャラクターがその部分鎧を着るのに要する時間を示す。(1分は10ラウンド)

急いで着る / Don Hastily：この列はキャラクターが急いで部分鎧を着るときに要する時間を示す。急いで着ることにより、防具による判定ペナルティと鎧ボーナスがそれぞれ通常よりも1ポイント悪くなる（鎧ボーナスの場合は最小0)。

脱ぐ / Remove：この列はキャラクターが部分鎧を脱ぐのに要する時間を示す。

表：部分鎧の着脱 Donning Armor Pieces Armor

部分鎧の種類と保護する範囲	着る	急いで着る	脱ぐ
軽装の腕部鎧	2ラウンド	1ラウンド	2ラウンド[1]
軽装の脚部鎧	3ラウンド	2ラウンド	2ラウンド[1]
軽装の胴部鎧	5ラウンド	2ラウンド	5ラウンド[1]
中装の腕部鎧	1分[1]	2ラウンド	2ラウンド[1]
中装の脚部鎧	1分[1]	3ラウンド	2ラウンド[1]
中装の胴部鎧	1分[1]	5ラウンド	3ラウンド[1]
重装の腕部鎧	1分[2]	1分[1]	1分[1]
重装の脚部鎧	1分[2]	1分[1]	1分[1]
重装の胴部鎧	2分[2]	1分[1]	2分[1]

[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] この種の部分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。

標準でないクリーチャー用の部分鎧 Armor Pieces for Unusual Creatures

飛び抜けて大きなクリーチャー、飛び抜けて小さなクリーチャー、および人形生物でないクリーチャー（ホースなど）のための部分鎧は腕部鎧、脚部鎧、および胴部鎧の表に示されているものとは価格も重量も異なる。『表：標準的でないクリーチャー用の防具』の適切な行を参照して、価格と重量への係数を適用すること。4脚以上の脚を持つ動物については、脚の鎧のうち半分を脚部鎧、残りの半分を腕部鎧として扱う。

鎧および部分鎧のヒット・ポイントと硬度 Armor and Armor Piece hit Points and hardness

鎧のヒット・ポイントと硬度を決定するには、最も弱い素材の硬度を使用すること、そしてヒット・ポイントの決定するために合計鎧ボーナス（完全な全身鎧を着用することによる＋１を含む）を加えて、その値に５を乗じること。部分鎧単体での硬度とヒット・ポイントを決定する必要がある場合には、その主要な素材の硬度と鎧ボーナス（鎧ボーナスが＋０の部分鎧は＋１と見なす）×５に等しいヒット・ポイントを持つ。材質の硬度は『表：材質の硬度とヒット・ポイント』で確認することができる。

部分鎧の説明 Armor Piece Descriptions

以下は段階的な鎧システムを構成する部分鎧であり、３つのグループに分かれている。

腕部 Arms

保護する範囲が最も小さい腕部鎧は、各種の部分鎧の中で最も貧弱な値を持つ傾向にあり、軽装の部分鎧は全身鎧の一部でない限りほとんど保護を提供しない。腕部鎧は動作要素に必用な手の動きを阻害する傾向にあるため、高い秘術呪文失敗率を提供する。

アジール・プレートの腕部鎧 / Agile Plate Arm Armor Piece：この部分鎧はポールドロン（肩甲）、ガルドブレイス（肩甲補強板）、リアブレイス（上腕甲）、ヴァンブレイス（腕甲）、およびガントレット（篭手）で構成され、すべて着用者の柔軟性を向上するよう巧みに設計されている。単独か、アジール・プレートの胴部鎧と併用するか、アジール・プレートの胴部鎧とチェインの脚部鎧（またはより軽い鎧）と併用して着用している場合、〈登攀〉技能と跳躍の判定への防具による判定ペナルティは－４だけになる（この鎧と上記の部分鎧の組み合わせの高品質およびミスラル製のヴァージョンは、通常のペナルティだけでなくこのペナルティも減少させる）。

バンデッドの腕部鎧 / Banded Arm Armor Piece：この革の上に重なり合った金属の細帯は、通常は上部で同じ素材のポールドロン（肩甲）と接続された長いスリーヴ（腕当て）、および一対の金属製のガントレット（篭手）の形を取る腕部鎧である。

チェインの腕部鎧 / Chain Arm Armor Piece：この腕部鎧は一般には肩にフィットしたチェインのスリーヴ（腕当て）か、ポールドロン（肩甲）とクーター（肘当て）に接続されている別々の長さのチェイン、そしてその終端に一対のガントレット（篭手）という形を取る。

ハイドの腕部鎧 / Hide Arm Armor Piece：この腕部鎧は厚い皮を持つ獣の皮をなめし保存加工したもので作製されたスリーヴ（腕当て）で構成されている。

ホーン・ラメラーの腕部鎧 / Horn Lamellar Arm Armor Piece：この腕部鎧は紐で平行な列に綴じた無数の角の板で構成され、革で補強されている。

アイアン・ラメラーの腕部鎧 / Iron Lamellar Arm Armor Piece：この腕部鎧は紐で平行な列に綴じた無数の鉄の板で構成され、チェインメイルの部品で補強されている。

キッコウの腕部鎧 / Kikko Arm Armor Piece：この腕部鎧は六角形の鉄製の板で補強された革のスリーヴ（腕当て）で構成されている。

クサリ・グソクの腕部鎧 / Kusari Gusoku Arm Armor Piece：この腕部鎧は軽量なラメラーのショルダー・ガード（肩当て）と漆塗りのスリーヴ（腕当て）で構成されている。

レザーの腕部鎧 / Leather Arm Armor Piece：この腕部鎧は茹でて硬化させ慎重に縫い合わせた革のスリーヴ（腕当て）で構成されている。

レザー・ラメラーの腕部鎧 / Leather Lamellar Arm Armor Piece：レザーの腕部鎧に似たレザー・ラメラーの腕部鎧は茹でて硬化させ平行な列に綴じ合わせた無数の独立した革の板で構成されている。

表：腕部鎧 Arm Armor Pieces

防具	価格	鎧ボーナス	【敏】ボーナス上限	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[1]
						30 フィート	20 フィート	
軽装鎧								
ラメラー、レザー	15 gp	＋0	＋3	－1	20%	30 フィート	20 フィート	5 ポンド
レザー	2 gp	＋0	＋6	0	10%	30 フィート	20 フィート	2 ポンド
パデッド	1 gp	＋0	＋8	0	5%	30 フィート	20 フィート	2 ポンド
キルテッド・クロス	25 gp	＋0	＋8	0	10%	30 フィート	20 フィート	2 ポンド
スタデッド・レザー	5 gp	＋0	＋5	0	15%	30 フィート	20 フィート	2 ポンド
ウッデン	5 gp	＋0	＋3	－1	15%	30 フィート	20 フィート	3 ポンド
中装鎧								
ハイド	2 gp	＋0	＋4	－2	20%	30 フィート	20 フィート	3 ポンド
キッコウ	5 gp	＋0	＋5	－1	20%	30 フィート	20 フィート	5 ポンド
チェイン	25 gp	＋1	＋2	－3	30%	30 フィート	20 フィート	5 ポンド
ラメラー、ホーン	25 gp	＋1	＋5	－2	25%	30 フィート	20 フィート	5 ポンド
ラメラー、スチール	25 gp	＋1	＋3	－2	25%	30 フィート	20 フィート	5 ポンド
マウンテン・パターン	50 gp	＋1	＋3	－2	30%	30 フィート	20 フィート	10 ポンド
スケイル	10 gp	＋1	＋3	－2	25%	30 フィート	20 フィート	5 ポンド
重装鎧								
アジール・プレート	425 gp	＋1	＋0	－7	40%	30 フィート	20 フィート	5 ポンド
バンデッド	50 gp	＋1	＋1	－3	35%	30 フィート	20 フィート	5 ポンド
クサリ・グソク	50 gp	＋1	＋1	－3	35%	30 フィート	20 フィート	5 ポンド
ラメラー、アイアン	50 gp	＋1	＋0	－4	40%	30 フィート	20 フィート	10 ポンド
オオヨロイ	250 gp	＋1	＋2	－5	35%	30 フィート	20 フィート	5 ポンド
プレート	375 gp	＋1	＋1	－7	35%	30 フィート	20 フィート	10 ポンド
スプリント	50 gp	＋1	＋0	－4	40%	30 フィート	20 フィート	5 ポンド
タタミドウ	100 gp	＋1	＋3	－5	35%	30 フィート	20 フィート	5 ポンド

[1] 表の重量は中型サイズのキャラクターに合った大きさの部分鎧のものである。小型サイズのキャラクター用の部分鎧は重量が半分、大型サイズのキャラクター用の部分鎧は重量が２倍になる。

マウンテン・パターンの腕部鎧 / Mountain Pattern Arm Armor Piece：このスリーヴ（腕当て）は“山”の字の古代の象形文字に似た形の鋼の部品を噛み合わせた多数の小片を布の上に鋲打ちして製作されている。

オオヨロイの腕部鎧 / O-Yoroi Arm Armor Piece：この部分鎧はスチール・ラメラーのショルダー・ガード（肩当て）と革で補強された金属製のスリーヴ（腕当て）で構成されている。オオヨロイの腕部鎧は末端にガントレット（篭手）を備える。

パデッドの腕部鎧 / Padded Arm Armor Piece：このスリーヴ（腕当て）は重い詰め物をするか刺し子に縫い合わせた布で製作されている。

プレートの腕部鎧 / Plate Arm Armor Piece：プレートの腕部鎧は若干のチェインメイルとパデッドの装甲を伴う、ポールドロン（肩甲）、ガルドブレイス（肩甲補強板）、リアブレイス（上腕甲）、ヴァンブレイス（腕甲）、およびガントレット（篭手）で構成されている。

キルテッド・クロスの腕部鎧 / Quilted Cloth Arm Armor Piece：このスリーヴ（腕当て）は矢およびその他の遠隔刺突武器を受け止めるように特別に設計された重い詰め物をした刺し子に縫い合わせた布で作成されている。単独か、他のキルテッド・クロスの部分鎧のみを併用して着用している場合、遠隔刺突武器に対する DR3 ／—を得る。

スケイルの腕部鎧 / Scale Arm Armor Piece：このスリーヴ（腕当て）は互いに重なり合う数十もの金属の板でできている。この腕部鎧には一対のガントレット（篭手）が含まれる。

スプリントの腕部鎧 / Splint Arm Armor Piece：このスリーヴ（腕当て）はチェイン・メイルで補強された金属の細帯で構築されている。スプリントの腕部鎧には一対のガントレット（篭手）が含まれる。

スチール・ラメラーの腕部鎧 / Steel Lamellar Arm Armor Piece：このスリーヴ（腕当て）は平行な列に綴じ合わされた無数の鋼鉄板で構築されている。スチール・ラメラーの腕部鎧には一対のガントレット（篭手）が含まれる。

スタデッド・レザーの腕部鎧 / Studded Leather Arm Armor Piece：このスリーヴ（腕当て）は茹でて硬化させ慎重に縫い合わせ、金属の鋲で補強された革で構築されている。

タタミドウの腕部鎧 / Tatami-Do Arm Armor Piece：オオヨロイの軽量版であるタタミドウの腕部鎧はより軽量なラメラーのショルダー・ガード（肩当て）と漆塗りのスリーヴ（腕当て）で構成されている。タタミドウの腕部鎧のセットにはガントレット（篭手）が含まれる。

ウッデンの腕部鎧 / Wooden Arm Armor Piece：このスリーヴ（腕当て）は火で加工した木の板を縫いつけた革で構築されている。

脚部 Legs

より重量のある脚部鎧は着用者を減速させ、大きな防具のよる判定ペナルティを与えるが、腕部鎧よりも呪文の使い手への制限が少ない。

バンデッドの脚部鎧 / Banded Leg Armor Piece：この革の上に重なり合った金属の細帯は通常はレギンス（脚絆）かスカート（腰衣）の形を取る。

チェインの脚部鎧 / Chain Leg Armor Piece：チェインの脚部鎧はさらに鋼鉄のグリーヴ（すね当て）か詰め物で補強された細身のチェインのレギンス（脚絆）、鋼鉄のニープレート（膝板）、および革の帯紐で保護されている、チェインメイルで作られた長いスカート（腰衣）の形を取る。

ハイドの脚部鎧 / Hide Leg Armor Piece：この部分鎧は厚い皮を持つ獣の皮をなめし保存加工したもので作製されたレギンス（脚絆）で構成されている。

表：脚部鎧 Leg Armor Pieces

防具	価格	鎧ボーナス	【敏】ボーナス上限	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[1]
						30 フィート	20 フィート	
軽装鎧								
レザー	3 gp	＋0	＋6	0	0%	30 フィート	20 フィート	3 ポンド
パデッド	1 gp	＋0	＋8	0	0%	30 フィート	20 フィート	3 ポンド
キルテッド・クロス	25 gp	＋0	＋8	0	5%	30 フィート	20 フィート	3 ポンド
ラメラー、レザー	15 gp	＋1	＋2	－1	10%	30 フィート	20 フィート	10 ポンド
スタデッド・レザー	5 gp	＋1	＋5	0	10%	30 フィート	20 フィート	3 ポンド
ウッデン	5 gp	＋1	＋3	－1	5%	30 フィート	20 フィート	7 ポンド
中装鎧								
チェイン	25 gp	＋0	＋2	－2	15%	30 フィート	20 フィート	10 ポンド
ハイド	3 gp	＋1	＋4	－2	10%	30 フィート	20 フィート	7 ポンド
キッコウ	10 gp	＋1	＋3	－1	10%	20 フィート	15 フィート	5 ポンド
ラメラー、ホーン	25 gp	＋1	＋3	－2	10%	20 フィート	15 フィート	5 ポンド
ラメラー、スチール	25 gp	＋1	＋3	－2	15%	30 フィート	20 フィート	5 ポンド
マウンテン・パターン	50 gp	＋1	＋3	－2	15%	20 フィート	15 フィート	10 ポンド
スケイル	10 gp	＋1	＋3	－2	15%	30 フィート	20 フィート	10 ポンド
重装鎧								
バンデッド	50 gp	＋1	＋1	－3	15%	20 フィート[2]	15 フィート[2]	10 ポンド
クサリ・グソク	100 gp	＋1	＋1	－3	20%	20 フィート[2]	15 フィート[2]	10 ポンド
ラメラー、アイアン	50 gp	＋1	＋1	－4	20%	20 フィート[2]	15 フィート[2]	10 ポンド
プレート	925 gp	＋1	＋1	－3	20%	20 フィート[2]	15 フィート[2]	10 ポンド
スプリント	50 gp	＋1	＋0	－4	20%	20 フィート[2]	15 フィート[2]	15 ポンド
タタミドウ	150 gp	＋1	＋3	－3	15%	20 フィート[2]	15 フィート[2]	5 ポンド
オオヨロイ	300 gp	＋2	＋2	－3	20%	20 フィート[2]	15 フィート[2]	5 ポンド

[1] 表の重量は中型サイズのキャラクターに合った大きさの部分鎧のものである。小型サイズのキャラクター用の部分鎧は重量が半分、大型サイズのキャラクター用の部分鎧は重量が 2 倍になる。

[2] この部分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。

ホーン・ラメラーの脚部鎧 / Horn Lamellar Leg Armor Piece：このレギンス（脚絆）は革で補強され、紐で平行な列に綴じた無数の角の板で構成されている。時にはそのような素材で作られたスカート（腰衣）の形を取ることもある。スカート型の場合、脚はさらに角で補強されたレザーのグリーヴ（すね当て）によって保護される。

アイアン・ラメラーの脚部鎧 / Iron Lamellar Leg Armor Piece：このレギンス（脚絆）は紐で平行な列に綴じた無数の鉄の板で構成され、チェインメイルで補強されている。時にはスカート（腰衣）の形を取ることもある。脚はさらに鉄で補強されたレザーのグリーヴ（すね当て）によって保護される。

キッコウの脚部鎧 / Kikko Leg Armor Piece：この脚部鎧は通常は六角形の鉄製の板で補強されたレザーのスカート（腰衣）で構成され、脚はさらに鋼鉄で補強されたレザーのグリーヴ（すね当て）によって保護される。この脚部鎧には六角形の板で補強されたレザーのレギンス（脚絆）で構成されているバージョンもある。

クサリ・グソクの脚部鎧 / Kusari Gusoku Leg Armor Piece：この部分鎧は軽量なラメラーのサイ・ガード（腿当て）とキルテッド・クロスかレザーのレギンス（脚絆）で構成されている。

レザー・ラメラーの脚部鎧 / Leather Lamellar Leg Armor Piece：この脚部鎧は茹でて硬化させ平行な列に綴じ合わせた無数の独立した革の板で構成されている。レザー・ラメラーの脚部鎧はスカート（腰衣）かレギンス（脚絆）の形を取る。

レザーの脚部鎧 / Leather Leg Armor Piece：この部分鎧は茹でて硬化させ慎重に縫い合わせた革のレギンス（脚絆）かスカート（腰衣）で構成されている。

マウンテン・パターンの脚部鎧 / Mountain Pattern Leg Armor Piece：この脚部鎧による保護は通常は重い詰め物をした布か、鋼鉄板で補強された革のグリーヴ（すね当て）を伴う、鋼の部品を噛み合わせた多数の小片を布の上に鋲打ちして作られた長いスカート（腰衣）の形を取る。単一のレギンス（脚絆）として作られているバージョンもある。

オオヨロイの脚部鎧 / O-Yoroi Leg Armor Piece：この部分鎧はスチール・ラメラーのサイ・ガード（腿当て）と革と布で補強された金属製のレギンス（脚絆）で構成されている。

パデッドの脚部鎧 / Padded Leg Armor Piece：この部分鎧は重い詰め物をするか刺し子に縫い合わせた布で作られたレギンス（脚絆）かスカート（腰衣）で構成されている。

プレートの脚部鎧 / Plate Leg Armor Piece：プレートの脚部鎧は追加の補助と保護のための若干のチェインメイルとパデッドの装甲を伴う、フォールド（前当て）、タセット（草摺）、クゥイス（大腿甲）、ポレイン（ひざ当て）、およびグリーヴ（すね当て）で構成されている。

キルテッド・クロスの脚部鎧 / Quilted Cloth Leg Armor Piece：これは重い詰め物をした刺し子に縫い合わせた布で作られたレギンス（脚絆）である。単独か、他のキルテッド・クロスの部分鎧のみを併用して着用している場合、遠隔刺突武器に対する DR3 ／—を得る。

スケイルの脚部鎧 / Scale Leg Armor Piece：一般にスケイルの脚部鎧は互いに重なり合う金属の板のスカート（腰衣）と鋼鉄板で補強された革のグリーヴ（すね当て）である。代わりに互いに重なり合う金属の板の長いレギンス（脚絆）を備えているものもある。

スプリントの脚部鎧 / Splint Leg Armor Piece：このサイ・ガード（腿当て）とレギンス（脚絆）は金属の細帯とチェイン・メイルで構築されている。

スチール・ラメラーの脚部鎧 / Steel Lamellar Leg Armor Piece：この部分鎧は平行な列に綴じ合わされた無数の鋼鉄板で構築されたサイ・ガード（腿当て）と、レギンス（脚絆）かスカート（腰衣）で構成されている。

スタデッド・レザーの脚部鎧 / Studded Leather Leg Armor Piece：このレギンス（脚絆）は茹でて硬化させ慎重に縫い合わせ、金属の鋲で補強された革で構築されている。

タタミドウの脚部鎧 / Tatami-Do Leg Armor Piece：この部分鎧は軽量なラメラーのサイ・ガード（腿当て）とレギンス（脚絆）で構成されている。

ウッデンの脚部鎧 / Wooden Leg Armor Piece：この部分鎧は火で加工した木の板を縫いつけた革で構築された一対のレギンス（脚絆）かスカート（腰衣）で構成されている。

胴部 Torso

胴部鎧は最も強力な保護を提供するが、通常は着用者を最も妨げる。

アジール・プレートの胴部鎧 / Agile Plate Torso Armor Piece：このブレストプレート（胸甲板）は着用者に格別の柔軟性を与えるように設計されている。単独で着用している場合、着用者の〈登攀〉と跳躍の判定への防具による判定ペナルティは－1だけになる（この鎧の高品質およびミスラル製のヴァージョンは、通常のペナルティだけでなくこのペナルティも減少させる）。

また、アジール・ラメラーの腕部鎧（訳注：agile lamellar arm armor piece。おそらくはアジール・プレートの腕部鎧）とチェインの脚部鎧（もしくはより軽い鎧）を併用して着用している場合、〈登攀〉および跳躍の編綴への防具による判定ペナルティは－4だけになる（この鎧と上記の部分鎧の組み合わせの高品質およびミスラル製のヴァージョンは、通常のペナルティだけでなくこのペナルティも減少させる）。

さらに、アジール・プレートの胴部鎧を単独で着用している場合、この鎧の特殊な素材のバージョンを製作するときを除いて重装鎧ではなく中装鎧とみなす。

アーマード・コート / Armored Coat：この丈夫な革のコートは裏地に縫いつけられた金属の板で補強されている。他の胴部鎧よりも扱いにくくあまり効果的ではない一方で、アーマード・コートは移動アクションで着脱することができる（アーマード・コートに“急いで着る”オプションは存在しない）。この胴部鎧は他の鎧と併用して着用することができるが、着用者はすべての鎧ボーナスの合計ではなく最も高い鎧ボーナスを得る。

バンデッドの胴部鎧 / Banded Torso Armor Piece：この部分鎧は重なり合った金属の細帯で補強された革のシャツである。

チェインの胴部鎧 / Chain Torso Armor Piece：この部分鎧はチェインメイルのシャツである。単独で着用した場合は軽装鎧として扱い、チェイン・シャツとして機能する。

ドウマル / Do-Maru：この軽量な部分鎧はラメラーでできた短いアーマード・コートのように胴まわりを包む。

表：胴部鎧 Torso Armor Pieces

防具	価格	鎧ボーナス	【敏】ボーナス上限	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[1]
						30 フィート	20 フィート	
軽装鎧								
パデッド	3 gp	＋0	＋8	0	5%	30 フィート	20 フィート	5 ポンド
キルテッド・クロス	50 gp	＋0	＋8	0	10%	30 フィート	20 フィート	10 ポンド
ハラマキ	3 gp	＋1	＋10	0	0%	30 フィート	20 フィート	1 ポンド
レザー	5 gp	＋1	＋6	0	10%	30 フィート	20 フィート	10 ポンド
シルケン・セレモニアル・アーマー	30 gp	＋1	＋10	0	0%	30 フィート	20 フィート	4 ポンド
スタデッド・レザー	15 gp	＋1	＋5	0	15%	30 フィート	20 フィート	15 ポンド
ウッデン	10 gp	＋1	＋3	－1	15%	30 フィート	20 フィート	15 ポンド
ラメラー・キュイラス	15 gp	＋2	＋4	0	5%	30 フィート	20 フィート	8 ポンド
ラメラー、レザー	30 gp	＋2	＋3	－2	20%	30 フィート	20 フィート	10 ポンド
中装鎧								
ラメラー、スチール	100 gp	＋1	＋3	－5	25%	20 フィート	15 フィート	25 ポンド
ハイド	10 gp	＋2	＋4	－2	20%	30 フィート	20 フィート	15 ポンド
キッコウ	15 gp	＋2	＋4	－3	20%	20 フィート	15 フィート	15 ポンド
ラメラー、ホーン	50 gp	＋2	＋3	－4	25%	20 フィート	15 フィート	20 ポンド
スケイル	30 gp	＋2	＋3	－2	25%	30 フィート	20 フィート	15 ポンド
マウンテン・パターン	150 gp	＋3	＋3	－4	30%	20 フィート	15 フィート	20 ポンド
アーマード・コート	50 gp	＋4	＋3	－2	20%	20 フィート	15 フィート	20 ポンド
チェイン 3	100 gp	＋4	＋4	－2	30%	30 フィート	20 フィート	25 ポンド
ドウマル	200 gp	＋5	＋4	－4	25%	15 フィート	20 フィート	30 ポンド
フォーミラー・アーマー	20 gp	＋5	＋4	－5	30%	20 フィート	15 フィート	40 ポンド
重装鎧								
バンデッド	150 gp	＋4	＋1	－2	35%	20 フィート[2]	15 フィート[2]	20 ポンド
クサリ・グソク	200 gp	＋4	＋1	－7	35%	20 フィート[2]	15 フィート[2]	20 ポンド
ラメラー、アイアン	100 gp	＋4	0	－7	40%	20 フィート[2]	15 フィート[2]	15 ポンド
スプリント	100 gp	＋4	＋0	－3	40%	20 フィート[2]	15 フィート[2]	25 ポンド
タタミドウ	500 gp	＋4	＋4	－6	35%	20 フィート[2]	15 フィート[2]	30 ポンド
オオヨロイ	750 gp	＋5	＋2	－6	35%	20 フィート[2]	15 フィート[2]	30 ポンド
アジール・プレート[3]	400 gp	＋6	＋3	－4	25%	20 フィート	15 フィート	25 ポンド
プレート[3]	200 gp	＋6	＋3	－4	35%	20 フィート[2]	15 フィート[2]	30 ポンド
ストーン・コート	500 gp	＋8	0	－7	40%	20 フィート[2]	15 フィート[2]	45 ポンド

[1] 表の重量は中型サイズのキャラクターに合った大きさの部分鎧のものである。小型サイズのキャラクター用の部分鎧は重量が半分、大型サイズのキャラクター用の部分鎧は重量が 2 倍になる。

[2] この部分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] これらの部分鎧は他に部分鎧を併用せずに着用した場合は 1 段階軽い分類であると見なされる。単独で着用する場合のチェインの胴部鎧はチェイン・シャツ（軽装鎧）、プレートまたはアジール・プレートの胴部鎧はブレストプレート（中装鎧）である。

フォーミラー・アーマー / Four-Mirror Armor：この胸当ては共に使用される 4 枚の鋼鉄板と革の肩紐で構成されている。フォーミラー・アーマーにはヘルメット（兜）が含まれている。

ハラマキ / Haramaki：ベリーウォーマーとも呼ばれるハラマキ（腹巻）は、チェインメイルや接合された鋼鉄板で裏打ちした簡単な絹の帯であり、腹に締めつけてこれを保護する。

ハイドの胴部鎧 / Torso Armor Piece：この部分鎧は厚い皮を持つ獣の皮をなめし保存加工したもので作製されたシャツ、外套、あるいはジャケットである。

ホーン・ラメラーの胴部鎧 / Horn Lamellar Torso Armor Piece：この部分鎧は紐で平行な列に綴じた無数の角の板で作製され革で補強されたシャツである。

アイアン・ラメラーの胴部鎧 / Iron Lamellar Torso Armor Piece：この部分鎧は紐で平行な列に綴じた無数の鉄の板で構成され、若干のチェインメイルで補強されたシャツである。

キッコウの胴部鎧 / Kikko Torso Armor Piece：この部分鎧は六角形の鉄製の板を縫いつけた布か革のシャツである。

クサリ・グソクの胴部鎧 / Kusari Gusoku Torso Armor Piece：このチェインのジャケットはより重い胴鎧の代わりに着用される。

ラメラー・キュイラス / Lamellar Cuirass：この胸当ては漆塗りの革の板をぴったりと上に縫いつけた絹のシャツである。時折、特に他の鎧を身につけていると顰蹙を買うような冠婚葬祭時には単独で着用される。

レザー・ラメラーの胴部鎧 / Leather Lamellar Torso Armor Piece：このシャツまたは胸当ては茹でて硬化させ平行な列に綴じ合わせた無数の独立した革の板で構成されている。

レザーの胴部鎧 / Leather Torso Armor Piece：この部分鎧は茹でて硬化させ慎重に 1 つに縫い合わせた革のシャツかジャケットである。

マウンテン・パターンの胴部鎧 / Mountain Pattern Torso Armor Piece：この部分鎧は布か革の上に鋲打ちした無数の噛み合わされた鋼の小片のシャツである。

オオヨロイの胴部鎧 / O-Yoroi Torso Armor Piece：この複雑で複数の部品からなる胸当てにもまた、さらなる保護のためのカブト・ヘルメット（兜）とホオアテ・マスク（頬当て）が含まれている。

パデッドの胴部鎧 / Padded Torso Armor Piece：このシャツまたはジャケットは重い詰め物をするか刺し子に縫い合わせた布で製作されている。

プレートの胴部鎧 / Plate Torso Armor Piece：これは鋼鉄製のブレストプレート（胸甲板）である。他の鎧と組み合わせて着用する場合には、ヘルメット（兜）も含まれる。単独で着用する場合には、中装鎧と見なし、

ブレストプレートとして機能し、ヘルメットを含まない。

キルテッド・クロスの胴部鎧 / Quilted Cloth Torso Armor Piece：このシャツまたはジャケットは矢およびその他の遠隔刺突武器を受け止めるように特別に設計された重い詰め物をした刺し子に縫い合わせた布で作成されている。単独か、他のキルテッド・クロスの部分鎧のみを併用して着用している場合、遠隔刺突武器に対する DR3 ／―を得る。

スケイルの胴部鎧 / Scale Torso Armor Piece：このシャツまたは胸当ては互いに重なり合う数十もの金属の板でできている。

シルケン・セレモニアル・アーマー / Silken Ceremonial Armor：主に儀式的な展覧用、および時折重装鎧の上に着用して使用されるこれらの長衣は、いくつかの布の層と、さらに革の鋲で補強された刺繍の施された絹の外層で構成されている。シルケン・セレモニアル・アーマーは他の胴部鎧の上に着用することができるが、いかなる追加の鎧ボーナスも与えることなく、その鎧の重量と価格を増加させる。

スプリントの胴部鎧 / Splint Torso Armor Piece：このシャツまたは胸当てはチェイン・メイルで補強された金属の細帯で構築されている。

スチール・ラメラーの胴部鎧 / Steel Lamellar Torso Armor Piece：この部分鎧は平行な列に綴じ合わされた無数の鋼鉄板で構築されたシャツまたは胸当てで構成されている。スチール・ラメラーの胴部鎧にはヘルメット（兜）が含まれる。

ストーン・コート / Stone Coat：この重たい胸当ては錬金術的に処理した石によって作られたラメラーで構築されている。他の部分鎧を併用して着用した場合、この胴部鎧は他の部分鎧からの鎧ボーナスを獲得せず、すべての硬度を加える。

スタデッド・レザーの胴部鎧 / Studded Leather Torso Armor Piece：このシャツまたはジャケットは茹でて硬化させ慎重に縫い合わせ、金属の鋲で補強された革で構築されている。

タタミドウの胴部鎧 / Tatami-Do Torso Armor Piece：オオヨロイの胴部鎧の軽量版であるこの部分鎧は、より軽量なラメラーのシャツで構成されている。タタミドウの胴部鎧には折りたたみ式のカブト・ヘルメット（兜）や装甲つきのフードが含まれている。

ウッデンの胴部鎧 / Wooden Torso Armor Piece：このシャツまたは胸当ては火で加工した木の板を縫いつけた革で構築されている。

負傷と活力 Wounds and Vigor

ヒット・ポイントは抽象的な概念である。ファイターはレベルを得るときに、その肉体が突然ダメージへの抵抗力を強めるわけではない。剣の一撃が突然それに比例して少ないダメージを与えるようになるのでもない。むしろヒット・ポイントはファイターがより多くの訓練を受けたことを示唆しており、ファイターは受ける傷の度合いを小さくする能力を強化したかもしれないが、より高いレベルで得たヒット・ポイントは若干の肉体的な負荷の許容量と大部分を占める命中を回避する技量、回避し、身をひねり、迂回する能力を反映している。ヒット・ポイントを失うたびに、この場合は戦闘の経過とともに次第に軽快さを失っていることを示唆している――言い換えると、ヒット・ポイントの減少は、全般的な耐久力と状態のマーカーである。しかしながら、クリティカル・ヒットをロールした後で、プレイヤーに相手は身をかわしたが剣による斬撃は敵の幸運をわずかに減少させたと告げるのは満足のいく説明とは言いがたい。

この負傷と活力を管理する変則システムはこの問題を解決するのに役立つだろう。この章の他のシステムと同様に、このシステムはすべて選択ルールである。

負傷ポイントと活力ポイントの決定 Determining Wound Points and Vigor Points

ヒット・ポイントの代わりに、このシステムを使用するクリーチャーはいくつかの負傷ポイントと活力ポイントを持つ。これらの 2 つの代替値は別々に管理し、キャラクターの負ったダメージを処理する異なる方法を表している。以下はこれらの値とダメージ管理の変則システムがどのように機能するかの説明である。

負傷ポイント Wound Points

通常、クリーチャーは【耐久力】の 2 倍に等しい負傷ポイントを持つ。また、【耐久力】に等しい負傷閾値を持つ。

負傷ポイントはクリーチャーが死亡するまでに受けることのできる物理的な加虐の量を表す。クリーチャーの負傷ポイントが負傷閾値以下に低下した場合、クリーチャーは負傷状態になる。負傷状態である場合、クリーチャーは負傷状態ではなくなるまで 容態安定状態
よろめき状態 になる。また、クリーチャーが負傷状態である場合、そのクリーチャーが自身のターンになんらかの標準アクションまたは移動アクションを行った場合、残りの負傷ポイントが 1 減少し、DC 10 の【耐久力】判定を行わなければならない。この判定に失敗した場合、そのクリーチャーは 気絶状態 になる。

負傷ポイントが 0 以下に達したクリーチャーは死亡する。

負傷ポイントと【耐久力】ダメージ、吸収、およびペナルティ / Wound Points and Constitution Damage, Drain, and Penalties：クリーチャーの負傷ポイントと【耐久力】は本質的につながっている。1 ポイントの【耐久力】ダメージを負うごとにクリーチャーは 2 負傷ポイントを失うが、このダメージはクリーチャーの負傷閾値には影響を及ぼさない。【耐久力】へのペナルティを負うか、【耐久力】を吸収された場合、ペナルティまたは吸収の持続時間中、クリーチャーは 1 ポイントの吸収またはペナルティごとに 1 負傷ポイントを失う。【耐久力】へのペナルティまたは【耐久力】吸収はクリーチャーの負傷閾値には影響を与えない。

活力ポイント Vigor Points

活力はクリーチャーが攻撃から受けるかもしれない実際の物理的ダメージの大部分を避けるための能力を表している。クリーチャーがダメージを負うとき、ダメージは通常は最初に活力ポイントを減少させる。負傷ポイントにダメージを直接与えるか、活力ポイントと負傷ポイントの両方にダメージを与える特殊攻撃もある（クリティカル・ヒットを参照）。

1 以上の完全なヒット・ダイスかレベルを有するクリーチャーは活力ポイントを得る。各レベルを獲得するか、各ヒット・ダイスをクリーチャーが取得するときに、クリーチャーはそのヒット・ダイスの種類に基づいた活力ポイントを獲得する。活力ポイントを生成するために、ヒット・ポイントと同じように、しかしクリーチャーの【耐久力】修正値を加えることなく、そのクリーチャーのヒット・ダイスを使用すること。キャラクター・クラスのレベルから得る場合はクリーチャーは最初のヒット・ダイスから最大の活力ポイントを得る。NPC クラスまたは種族から完全なヒット・ダイスを得るクリーチャーは最初の活力ポイントを決定するためにヒット・ダイスをロールする。1 未満のヒット・ダイスを持つクリーチャーは活力ポイントを持たない：負傷ポイントのみを持つ。

クリーチャーが活力ポイントを持たない場合、追加のダメージは負傷ポイントの合計を減少させる。

負傷ポイントおよび活力ポイントの回復 Regaining Wound Points and Vigor Points

キャラクターは負傷ポイントおよび回復ポイントをいくつかの方法で回復することができるが、通常は負傷ポイントを回復する方が容易である。

治癒呪文および効果 / Healing Spells and Effects：治癒呪文を発動するか治癒効果をもつ能力（生きているクリーチャーへの正のエネルギー放出やパラディンの " 癒しの手 " 能力など）を使用する場合、呪文を発動するか効果を使用したクリーチャーは活力ポイントか負傷ポイントのいずれを治癒したいかを選択しなければならない。クリーチャーはこれを呪文を発動するか能力を使用する前に決定する。クリーチャーが活力ポイントを回復すると決定した場合、治癒呪文または効果は通常通りに機能し、呪文または効果が通常回復していたであろうヒット・ポイントと同数の活力ポイントを補充する。クリーチャーが負傷ポイントを回復すると決定した場合、治癒呪文または効果が通常ロールしていたであろうダイスと同数の負傷ポイントを回復する。 ヒール 呪文のように、呪文または効果が術者レベルごとに 10 ヒット・ポイントを回復する効果である場合は、クリーチャーが術者レベルに等しい負傷ポイントを回復する。

例えば、12 レベル・クレリックが正のエネルギー放出を生きているクリーチャーの負傷ポイントを回復するために使用した場合、通常はエネルギー放出の爆発内のすべての生きているクリーチャーは 6 負傷ポイントを回復するだろう。このクレリックが ヒール 呪文を発動した場合は、接触したクリーチャーの 12 負傷ポイントを回復するだろう。

休息 / Rest：クリーチャーが完全に一晩休息した場合（8 時間の睡眠かそれ以上）、そのクリーチャーはすべての活力ポイントと 1 負傷ポイントを回復する。休息中に長時間の中断を挟んだ場合、クリーチャーは負傷ポイントと活力ポイントのいずれも回復しない。クリーチャーが丸一日をベッドでの完全休息に充てた場合、レベルの半分の負傷ポイントとすべての活力ポイントを回復する。

レストレーション および同種の効果 / Restoration and Similar Effects：レストレーション 呪文または同種の効果によって【耐久力】を回復した場合、そのクリーチャーは回復した【耐久力】ごとに 2 負傷ポイントを回復する。【耐久力】ペナルティまたは【耐久力】吸収の除去は、ペナルティまたは吸収によって失われた負傷ポイントを回復させる。

負傷ポイントへのダメージを与える攻撃 Attacks that Deal Wound point Damage

いくつかの攻撃は負傷ポイントに直接ダメージを与えるために用いることができる。

クリティカル・ヒット / Critical Hits：クリーチャーがクリティカル・ヒットの対象となるとき、クリティカル・ヒットは通常通りにダメージを与え、まず活力ポイントを減少させ、活力ポイントがなくなった後で負傷ポイントを減少させる。クリティカル・ヒットはまた、クリティカル・ヒットによってクリーチャーが負ったかもしれない負傷ポイントへのダメージの上に、クリティカル倍率に等しい負傷ポイントへのダメージを与える（例えば、× 3 の倍率をもつ武器は 3 負傷ポイント）。

負のエネルギー・ダメージ / Negative Energy Damage：クリーチャーが呪文または効果によって負のエネルギー・ダメージを与えた場合、その呪文または効果によって活力ポイントまたは負傷ポイントのいずれのダメージ（しかし両方ではない）を与えるかを選択することができる。クリーチャーが活力ポイントへのダメージを与えることを選択した場合、呪文または効果は通常通りの負のエネルギー・ダメージを与え、そのダメージは目標の活力ポイント以上のダメージを与えた場合でさえ活力ポイントのみを減少させる。呪文または効果が直接に負傷ポイントに負のエネルギー・ダメージを与える場合、その効果によってクリーチャーがロールしていたであろうダイスと同数の負傷ポイントのダメージを与える；（ハーム 呪文のように）その効果が術者レベルごとにいくつかのポイントのダメージを与える場合、その呪文の術者レベルに等しい負傷ポイントへのダメージを与える。

その他考慮すべき点 Other Considerations

以下は負傷と活力システムを使用している場合に考えるべきいくつかのその他の考慮すべき点である。

一時的ヒット・ポイント / Temporary Hit Points：クリーチャーは通常は一時的ヒット・ポイントを獲得する場合に、代わりに一時的活力ポイントを獲得する。クリーチャーはダメージを受ける際に、先に一時的活力ポイントから失っていく。負傷ポイントのみにダメージを与える攻撃の場合、これらの一時的活力ポイントは失われない。

非致傷ダメージ / Nonlethal Damage：クリーチャーは非致傷ダメージを受ける際はその攻撃がクリーチャーの有する活力ポイントより多くのダメージを与える場合であっても活力ポイントのみにダメージを受ける。クリーチャーが活力ポイントを持たない（かつ一時的活力ポイントを持たない）場合、非致傷ダメージを与える攻撃からダメージを受けるたびに、1 負傷ポイントのダメージか、攻撃がクリティカル・ヒットした場合はその攻撃のクリティカル・ヒット修正値に等しい負傷ポイントのダメージのいずれかを受ける。

ヒット・ポイントをトリガーとする呪文または効果 / Spells or Effects with Hit Point Triggers：このシステムを使用している場合、呪文または能力が（ディスインテグレイト 呪文のように）クリーチャーのヒット・ポイントを 0 以下にしたときに発生する効果を有する場合、その効果は代わりにクリーチャーが負傷状態になったときをトリガーにする。ハーム 呪文または同種のクリーチャーのヒット・ポイントを 1 未満に減少できない呪文または効果の場合は、クリーチャーの負傷ポイントを負傷閾値以下に減少させることはできない。

負傷と活力の変則特技 Wounds and Vigor Variant Feats

以下は負傷と活力システムのための新しい、またはこのシステムでは異なる働き方をする特技である。

《不死身の入門者》Deathless Initiate (Combat)

君にとって、差し迫る死は怒りを呼ぶものだ。

前提条件：【筋】13、【耐】13、《不屈の闘志》、《持久力》、基本攻撃ボーナス＋ 6、オークかハーフオーク。

利益：君は負傷ポイントが負傷閾値に達した場合でも よろめき状態 にならないが、君が自身のターン中に何らかのアクションを行う場合は 1 負傷ポイントを失う。君はアクションを行うラウンドごとに 1 負傷ポイントしか失わない。また、君は負傷ポイントが負傷閾値以下であるときに近接攻撃ロールとダメージ・ロールへの＋ 2 ボーナスを得る。

《不死身の達人》Deathless Master (Combat)

深手を受けている場合でさえ、君はダメージを無視して執拗な攻撃を続けることができる。

前提条件：【筋】13、【耐】15、《不死身の入門者》、《不屈の闘志》、《持久力》、《鉄の皮膚》、基本攻撃ボーナス＋ 9、オークかハーフオーク。

利益：君の負傷ポイントが負傷閾値に達した場合、君はアクションを行なっても 1 負傷ポイントを失わない。

《不屈の闘志》Diehard

君は負傷ポイントが負傷閾値よりも少ないときでさえ進み続ける。

利益：君は現在の負傷ポイントの合計が負傷閾値よりも小さい場合でも、DC 10 の【耐久力】判定に成功する必要なく意識を保つ。

《追加負傷ポイント》Toughness

君は肉体的なスタミナを強化している。

利益：君はキャラクターの持つレベルまたはヒット・ダイスごとに 1 負傷ポイントを獲得する。

呪文リスト Spell Lists

爆発的なエネルギーの炸裂、妖術師の心術、そして異なる現実からの友の召喚は、多くの場合、剣の冴えや弓の精度と同じくらい戦闘での成功には重要であると証明されている。ここに示すリストには「負傷と活力」選択的サブシステムと相互作用する呪文を除き、本書の示す新しい呪文のすべてをまとめている。このサブシステムのための呪文は当該セクションに示されている（訳注：存在しない）。

呪文名の終わりに（物）（焦）と表記されている場合は、その呪文の発動に呪文構成要素ポーチに通常は含まれていない物質や焦点具が必要だということを示す。

並び方：最初に記載されてる呪文リストは、クラスとレベルごとに分けられた呪文のリストである。これらには呪文の名称と、簡潔だが不完全な呪文の説明が含まれている。これらのリストのすぐ後に記載されているのが、呪文の完全な説明つきのすべての呪文のリストである。リストのすべての呪文は 50 音順に記載されているが、呪文名が“コミュナル”、“グレーター”、“レッサー”、あるいは“マス”で始まっている場合は二番目の語句の順で並んでいる。

ヒット・ダイス：“ヒット・ダイス”という単語は、特定のヒット・ダイスのクリーチャーに影響を及ぼす効果に関しては“キャラクター・レベル”と同義で扱う。

術者レベル：呪文の効力は術者レベルに依存することが多く、これは特定の呪文を発動するときの術者のクラス・レベルによって定義される。呪文概略での“レベル”は術者レベルのことを示す。

クリーチャーとキャラクター：“クリーチャー”と“キャラクター”の語句は呪文概略では同義で扱う。

コミュナル呪文：コミュナル呪文は術者が複数の目標の間で持続時間を分割することができ、各目標を呪文の対象として扱う点を除いて、他の呪文と同じように機能する。術者は持続時間を分割する際に、目標間で可能な限り均等になるよう分割しなければならない。さらに、コミュナル呪文の説明に特に記述されていない限り、呪文の説明に記載されている持続時間の最小単位よりも短い単位で持続時間を受け取ることのできる目標はいない。例えば術者が 5 レベルで、コミュナル呪文の持続時間が 10 分／レベルであり、目標が 4 体いる場合、各目標は 10 分間の持続時間を受け取る。残った 10 分間の持続時間は目標 4 体のうちの 1 体のもとに行くことができ、さもなければそれは無駄になる。

アルケミストに関する注意：クリーチャーにコミュナル処方を調合するには、アルケミストは注入の発見を取得している必要がある。取得していなければ、アルケミストは処方としてコミュナル呪文を使用できない。

クラス呪文リスト Spells by class

アルケミスト呪文 *1

1 レベル・アルケミスト呪文

アジュアリング・ステップ：術者は素早く移動する、攻撃を行う、あるいは害をなす呪文を発動するまで、ゆっくりと安全に移動することができる。
イリュージョン・オヴ・カーム：術者はいくつかのアクションを行う場合でも、じっと立っているように見える。
シー・アラインメント：属性 1 つを選択；その属性のクリーチャーとアイテムは術者の視界内で幽霊のような光を放つ。
ショック・シールド：術者が消去して［電気］の爆発を起こすまで力場の盾が術者を守る。
ターゲッテッド・ボム・アドミクスチャ：術者の投擲する爆弾を強化して、単一のクリーチャーにより大きなダメージを与える。
ロングショット：あらゆる遠隔武器の射撃に射程単位＋ 10 フィートを与える。

2 レベル・アルケミスト呪文

アニマル・アスペクト：術者は動物の有益な性質のいくつかを獲得する。
アブレーティヴ・バリア：力場の層が目標を取り巻く。
コミュナル・アント・ホール：アント・ホール と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
キネティック・リヴァーバレイション：敵の攻撃の力をその武器に跳ね返す。
サーテイン・グリップ：術者は〈軽業〉と〈登攀〉判定および CMD に＋ 4 技量ボーナスを獲得する。
シャドウ・ボム・アドミクスチャ：術者の投擲する爆弾を強化して、目標を視認困難を与え視界を制限する影の物質で覆う。
タッチ・インジェクション：術者は注入薬、エリクサ、毒、あるいはポーションを接触攻撃で移し替えることができる。
ビストウ・ウェポン・プロフィシエンシィ：クリーチャー 1 体に単一の武器への習熟を短時間与える。
ブリスタリング・インヴェクティヴ：30 フィート以内のすべての敵に対して〈威圧〉判定を行う；士気をくじくと同時に［火］ダメージを与える。
ブリット・シールド：術者は火器の攻撃に対する AC に＋ 4 反発ボーナスを獲得する。

3 レベル・アルケミスト呪文

グレーター・アニマル・アスペクト：アニマル・アスペクト と同じだが、術者は動物の性質を 2 つ獲得する。
アブソーブ・トキシティ：術者は病気と毒物に対する完全耐性を得て、1 つを吸収し、他者にそれを広める。
コミュナル・エンデュア・エレメンツ：エンデュア・エレメンツ と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
コミュナル・スパイダー・クライム：スパイダー・クライム と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
コミュナル・ダークヴィジョン：ダークヴィジョン と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
コミュナル・ディレイ・ポイズン：ディレイ・ポイズン と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
バースト・オヴ・スピード：術者は移動速度が増加し、術者の移動は機会攻撃を無視し、術者よりも大きなクリーチャーのマスを通過できるようになる。
コミュナル・プロテクション・フロム・アローズ：プロテクション・フロム・アローズ と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
ライトニング・ラッシュ・ボム・アドミクスチャ：術者の投擲する爆弾を強化して、爆弾からダメージを受けたものが 5 フィートより多く移動するたびに雷撃のダメージを与える。
コミュナル・レジスト・エナジー：レジスト・エナジー と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
レジナス・スキン：術者は DR 5 ／刺突と武器落としの試みに対する CMD ＋ 4 を獲得する。

4 レベル・アルケミスト呪文

ヴァイパー・ボム・アドミクスチャ：術者の投擲する爆弾を強化して、牙に毒を持つ蛇を招来し、爆弾が命中するか飛散を受けたものに噛みつかせる。
コミュナル・エア・ウォーク：エア・ウォーク と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。

コミュナル・タンズ：タンズ と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
ミュータゲニック・タッチ：術者は自身の変異薬の弱いバージョンを他のクリーチャーに受け渡すことができる。

5 レベル・アルケミスト呪文

コミュナル・ストーンスキン（物）：ストーンスキン と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
ダスト・フォーム：術者は短時間、非実体の塵のクリーチャーになる。
ラングィド・ボム・アドミクスチャ：術者の投擲する爆弾を強化して、爆弾が直接命中するか飛散を受けたものを疲労させる。

6 レベル・アルケミスト呪文

ウォーク・スルー・スペース：術者は移動アクションを費やして、30 フィート瞬間移動するか、機会攻撃を誘発することなく 伏せ状態 から立ち上がることができる。
ケイジング・ボム・アドミクスチャ：術者の爆弾はその飛散半径の内側にいるクリーチャーを捕らえる力場の檻を作りだす。

アンティパラディン呪文

1 レベル・アンティパラディン呪文

リタニィ・オヴ・ウィークネス：単一の目標を 1 ラウンドの間 疲労状態 にする。
リタニィ・オヴ・スロウス：単一の目標を 1 ラウンドの間機会攻撃が行えないようにする。
ロングショット：いかなる遠隔武器の射撃にも射程単位に＋ 10 フィートのボーナスを与える。

2 レベル・アンティパラディン呪文

ビストウ・ウェポン・プロフィシエンシィ：クリーチャー 1 体に単一の武器への習熟を短時間与える。
コミュナル・プロテクション・フロム・グッド：プロテクション・フロム・グッド と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
コミュナル・プロテクション・フロム・ロー：プロテクション・フロム・ロー と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
マジック・シージ・エンジン：攻城兵器は照準とダメージ・ロールに＋ 1 を得る。
リタニィ・オヴ・ウォーディング：術者は 1 ラウンドに 2 回の追加の機会攻撃を得る。
リタニィ・オヴ・エロクエンス：単一のクリーチャーを 1 ラウンドの間 恍惚状態 にする。
リタニィ・オヴ・エンタングルメント：クリーチャー 1 体を 1 ラウンドの間 絡みつかれた状態 にする。
リタニィ・オヴ・ディフェンス：鎧の強化ボーナスを 2 倍にする。

3 レベル・アンティパラディン呪文

コミュナル・ダークヴィジョン：ダークヴィジョン と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
デッドリィ・ジャッジメント：術者の力は術者が殺すたびに増加する。
バースト・オヴ・スピード：術者は移動速度が増加し、術者の移動は機会攻撃を無視し、術者よりも大きなクリーチャーのマスを通過できるようになる。
リタニィ・オヴ・エスケープ：味方を瞬間移動させて組みつきから抜け出させる。
リタニィ・オヴ・サイト：術者は自身から 30 フィート以内の 不可視状態 のクリーチャーと物体を見ることができる。

4 レベル・アンティパラディン呪文

コミュナル・ノンディテクション（物）：ノンディテクション と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
グレーター・マジック・シージ・エンジン：攻城兵器は照準とダメージ・ロールに＋ 1 ／ 4 レベルを得る。
リタニィ・オヴ・ヴェンジャンス：味方の呪文の目標への攻撃は 1 ラウンドの間ダメージ・ロールに＋ 5 ボーナスを得る。
リタニィ・オヴ・サンダー：単一の目標を状態が取り除かれるまで 聴覚喪失状態 にし、1 ラウンドの間 混乱状態 にする。
リタニィ・オヴ・マッドネス：単一の目標を最低 1 ラウンドの間 混乱状態 にする。

インクィジター呪文

1 レベル・インクィジター呪文

アンエリング・ウェポン：クリティカル・ロールに＋ 2 ボーナス＋ 1 ／レベルを与える。
コンペル・ホスティリティ：相手は術者の味方の代わりに術者を攻撃するよう強制される。
デッドアイズ・ローア：追跡中の〈生存〉に＋ 4 ボーナスを得て、完全な速度で移動できる。
ピースボンド：目標の体の上に武器を固定する。
ボウスタッフ：ショートボウにクラブ、またはロングボウにクオータースタッフを兼ねさせることができる。
リターニング・ウェポン：武器1つに リターニング 武器特殊能力を与える。
リタニィ・オヴ・ウィークネス：単一の目標を 1 ラウンドの間 疲労状態 にする。
リタニィ・オヴ・スロウス：単一の目標を 1 ラウンドの間機会攻撃が行えないようにする。
ロック・ゲイズ：呪文の持続時間中、目標に術者だけを見るよう強制する。
ロングショット：あらゆる遠隔武器の射撃に射程単位＋ 10 フィートを与える。

2 レベル・インクィジター呪文

インストゥルメント・オヴ・アゴニー：武器が神格の怒りを放ち、〈威圧〉判定にボーナスを与える。
エフォートレス・アーマー：術者の着用している鎧は移動速度を減少させなくなる。
クァーム：目標は 1 ラウンドすべてを何もせずに過ごすまで能力判定、技能判定、精神集中判定にペナルティを負う。
マジック・シージ・エンジン：攻城兵器は照準とダメージ・ロールに＋ 1 を得る。
タクティカル・アキュメン：術者は戦場での位置取りによる攻撃ロールか AC へのボーナスに追加で＋ 1 を得る。
ディスカヴァリー・トーチ：接触した物体はまばゆい光を放ち、〈知覚〉と〈真意看破〉にボーナスを与える。
リタニィ・オヴ・ディフェンス：鎧の強化ボーナスを 2 倍にする。
ビストウ・ウェポン・プロフィシエンシィ：クリーチャー 1 体に単一の武器への習熟を短時間与える。
ブリスタリング・インヴェクティヴ：30 フィート以内のすべての敵に対して〈威圧〉判定を行う；士気をくじくと同時に［火］ダメージを与える。
ブロウ・ガッシャー：斬撃武器が敵の頭部に出血ダメージを与える。
コミュナル・プロテクション・フロム・イーヴル：プロテクション・フロム・イーヴル と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
コミュナル・プロテクション・フロム・グッド：プロテクション・フロム・グッド と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
コミュナル・プロテクション・フロム・ケイオス：プロテクション・フロム・ケイオス と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
コミュナル・プロテクション・フロム・ロー：プロテクション・フロム・ロー

と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
コミュナル・リターニング・ウェポン：リターニング・ウェポン と同じだが、術者は接触した武器の間で持続時間を分割してよい。

3 レベル・インクィジター呪文

デイブレイク・アロー：目標の矢弾は放射エネルギーを発する。
コミュナル・ディレイ・ポイズン：ディレイ・ポイズン と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
デッドリィ・ジャッジメント：術者の力は術者が殺すたびに増加する。
バースト・オヴ・スピード：術者は移動速度が増加し、術者の移動は機会攻撃を無視し、術者よりも大きなクリーチャーのマスを通過できるようになる。
リタニィ・オヴ・ウォーディング：術者は 1 ラウンドに 2 回の追加の機会攻撃を得る。
リタニィ・オヴ・エロクエンス：単一のクリーチャーを 1 ラウンドの間 恍惚状態 にする。
リタニィ・オヴ・エンタングルメント：クリーチャー 1 体を 1 ラウンドの間 絡みつかれた状態 にする。
リタニィ・オヴ・ライチャスネス：単一の悪のクリーチャーは善のオーラを持つクリーチャーからより大きなダメージを受ける。
コミュナル・レジスト・エナジー：レジスト・エナジー と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
ロケート・ウィークネス：術者はクリティカル・ヒットのダメージ・ロールを 2 回振り、よい方のダメージを与える。

4 レベル・インクィジター呪文

ジャッジメント・ライト：術者は審判の起動中に追加効果を得る。
ネームド・ブリット：矢弾に特定のクリーチャー種別に対する精度を吹きこむ。
ファインド・クエリ：術者は 20 マイル以内に特定のクリーチャーが存在するかどうかを知覚できる。
グレーター・マジック・シージ・エンジン：攻城兵器は照準とダメージ・ロールに＋ 1 ／ 4 レベルを得る。
コミュナル・プロテクション・フロム・エナジー：プロテクション・フロム・エナジー と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
リタニィ・オヴ・エスケープ：味方を瞬間移動させて組みつきから抜け出させる。
リタニィ・オヴ・サイト：術者は自身から 30 フィート以内の 不可視状態 のクリーチャーと物体を見ることができる。

5 レベル・インクィジター呪文

コミュナル・ストーンスキン（物）：ストーンスキン と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
コミュナル・スペル・イミュニティ：スペル・イミュニティ と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
リタニィ・オヴ・ヴェンジャンス：味方の呪文の目標への攻撃は 1 ラウンドの間ダメージ・ロールに＋ 5 ボーナスを得る。
リタニィ・オヴ・サンダー：単一の目標を状態が取り除かれるまで 聴覚喪失状態 にし、1 ラウンドの間 混乱状態 にする。

6 レベル・インクィジター呪文

グレーター・ネームド・ブリット：ネームド・ブリット と同じだが、2 ポイント／レベルのダメージを与える。
リタニィ・オヴ・マッドネス：単一の目標を最低 1 ラウンドの間 混乱状態 にする。

ウィザード／ソーサラー呪文

0 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

幻術
ホーンテッド・フェイ・アスペクト：術者は自分の周囲を妨害する幻影で取り巻く。

1 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

幻術
イリュージョン・オヴ・カーム：術者はいくつかのアクションを行う場合でも、じっと立っているように見える。
ネガティヴ・リアクション：目標のクリーチャーは誰からも肯定的な影響を受けなくなる。
召喚術
アバンデント・アミュニション：非魔法の矢弾を毎ラウンド補充する。
エア・バブル：術者の手か物体 1 つのまわりに小さな空気のポケットを作り出す。
心術
モーメント・オヴ・グレイトネス：士気ボーナスが 2 倍になる。
ロック・ゲイズ：呪文の持続時間中、目標に術者だけを見るよう強制する。
占術
シー・アラインメント：属性 1 つを選択；その属性のクリーチャーとアイテムは術者の視界内で幽霊のような光を放つ。
変成術
アンエリング・ウェポン：クリティカル・ロールに＋ 2 ボーナス＋ 1 ／レベルを与える。
ウィークン・パウダー：目標の火器の矢弾は火器の射程を半減し、ダメージ・ロールに－ 2 ペナルティを課す。
ジュリーリグ：目標の物体から 破損状態 を除去する。
ダンプ・パウダー：目標の火器に装填されている矢弾は使えなくなる。
ファブリケイト・ブリッツ（物）：1 ポンドの金属を矢弾に変換する。
ミラー・ストライク：術者は 1 回の攻撃で複数の相手を打撃できる。
リインフォース・アーマメンツ：一時的に目標の武器か鎧の壊れやすい品質を軽減する。
リベレイティング・コマンド：目標は割り込みアクションで〈脱出術〉判定を行い、その判定にボーナスを得る。
ロングショット：あらゆる遠隔武器の射撃に射程単位＋ 10 フィートを与える。
防御術
アジュアリング・ステップ：術者は素早く移動する、攻撃を行う、あるいは害をなす呪文を発動するまで、ゆっくりと安全に移動することができる。
ショック・シールド：術者が消去して［電気］の爆発を起こすまで力場の盾が術者を守る。
ピースボンド：目標の体の上に武器を固定する。

2 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

召喚術
ファイアリー・シュリケン（物）：相手に投げつける準備のされた燃え盛る矢弾をいくつか呼び出す。
コミュナル・マウント：マウント と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
リターニング・ウェポン：武器 1 つに リターニング 武器特殊能力を与える。
リローディング・ハンズ：術者の武器に毎ラウンド矢弾を 1 つ装填する。
死霊術
ブロウ・ガッシャー：斬撃武器が敵の頭部に出血ダメージを与える。
心術
クァーム：目標は 1 ラウンドすべてを何もせずに過ごすまで能力判定、技能判定、精神集中判定にペナルティを負う。
タクティカル・アキュメン：術者は戦場での位置取りによる攻撃ロールか AC へのボーナスに追加で＋ 1 を得る。
ビストウ・ウェポン・プロフィシエンシィ：クリーチャー 1 体に単一の武器への習熟を短時間与える。
変成術
アドレイション：術者は〈交渉〉判定と演武判定にボーナスを得る。

アニマル・アスペクト：術者は動物の有益な性質のいくつかを獲得する。
コミュナル・アント・ホール：アント・ホール と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
キネティック・リヴァーバレイション：敵の攻撃の力をその武器に跳ね返す。
サーテイン・グリップ：術者は〈軽業〉と〈登攀〉判定および CMD に＋4 技量ボーナスを獲得する。
サンダー・ファイアー：目標の火器内の矢弾が相手を 聴覚喪失状態 にする。
スタビライズ・パウダー：目標の火器内の矢弾は不発を起こしにくくなる。
ツイステッド・スペース：目標のクリーチャーの攻撃は意図した目標の代わりにランダムなマスを目標にする。
デスタビライズ・パウダー：目標の火器内の矢弾は不発を起こしやすくなる。
テレキネティック・アセンブリ（焦）：1 体／2 レベルより少ない作業者を使用する攻城兵器 1 つを組み立てる。
マジック・シージ・エンジン：攻城兵器は照準とダメージ・ロールに＋1 を得る。
コミュナル・リインフォース・アーマメンツ：リインフォース・アーマメンツ と同じだが、術者は接触した物体の間で持続時間を分割してよい。
リコイル・ファイアー：目標の火器内の矢弾は過剰な反動を起こす。
防御術
ウォーディング・ウェポン（焦）：術者がこの呪文の焦点具として使用した武器が術者を守り、術者は機会攻撃を誘発せずに呪文を発動できる。
コミュナル・エンデュア・エレメンツ：エンデュア・エレメンツ と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
ブリット・シールド：術者は火器の攻撃に対する AC に＋4 反発ボーナスを獲得する。
コミュナル・プロテクション・フロム・イーヴル：プロテクション・フロム・イーヴル と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
コミュナル・プロテクション・フロム・グッド：プロテクション・フロム・グッド と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
コミュナル・プロテクション・フロム・ケイオス：プロテクション・フロム・ケイオス と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
コミュナル・プロテクション・フロム・ロー：プロテクション・フロム・ロー と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
力術
スポンテイニアス・イモレイション：目標は 3d6 ポイントの［火］ダメージを受けて着火する。
ピルファリング・ハンド：術者は遠くから物体を抜き取るか操作できる。
フロスト・フォール：効果範囲は凍てつく霜で覆われる。
リコチェット・ショット：射出武器 1 つに矢弾に跳弾する能力を与える力を吹きこむ。

3 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

召喚術
アブレーティヴ・バリアー（焦）：目標を力場の層で取り巻く。（訳注：呪文の説明には、価値のある焦点具は書かれていない）
ファントム・ドライバー：vhicles を運転する幻を召喚する。
ペレット・ブラスト（物）：召喚された金属ペレッツの爆発を起こす。
コミュナル・リターニング・ウェポン：リターニング・ウェポン と同じだが、術者は接触した武器の間で持続時間を分割してよい。
死霊術
ヒーリング・シーフ：術者は目標のクリーチャーが受け取る魔法的な回復の半分を吸い上げる。
占術
コミュナル・シェア・ランゲージ：シェア・ランゲージ と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
ロケート・ウィークネス：術者はクリティカル・ヒットのダメージ・ロールを 2 回振り、よい方のダメージを与える。
変成術
コミュナル・スパイダー・クライム：スパイダー・クライム と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
コミュナル・ダークヴィジョン：ダークヴィジョン と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
タッチ・インジェクション：術者は注入薬、エリクサ、毒、あるいはポーションを接触攻撃で移し替えることができる。
パップ・シェイプ：単一の動物か魔獣を短時間自身の若く可愛いバージョンに変身させる。.
フラッシュ・ファイアー：目標の火器内の矢弾は武器の所有者とその周囲のものを 盲目状態 にする驚異的な閃光を放つ。
ホスタイル・レヴィテーション：目標のクリーチャーを地面から浮き上がらせる。
レジナス・スキン：術者は DR 5 ／刺突と武器落としの試みに対する CMD ＋4 を獲得する。
防御術
コミュナル・プロテクション・フロム・アローズ：プロテクション・フロム・アローズ と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
コミュナル・レジスト・エナジー：レジスト・エナジー と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
力術
チェイン・オヴ・パーディション：宙に浮く力場の鎖を作り出す。

4 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

幻術
ショッキング・イメージ：ミラー・イメージ と同じだが、分身は破壊されたときに［電気］ダメージを発する。
召喚術
コミュナル・ファントム・スティード：ファントム・スティード と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
ファントム・チャリオット：4 体の馬に牽引される半実体のヘヴィ・チャリオットを召喚する。
占術
コミュナル・タンズ：タンズ と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
ネームド・ブリット：矢弾に特定のクリーチャー種別に対する精度を吹きこむ。
変成術
グレーター・アニマル・アスペクト：アニマル・アスペクト と同じだが、術者は動物の性質を 2 つ獲得する。
オブシディアン・フロー：地面の表層を融溶ガラスに変換する。
グレーター・マジック・シージ・エンジン：攻城兵器は照準とダメージ・ロールに＋1 ／ 4 レベルを得る。
防御術
コミュナル・ノンディテクション（物）：ノンディテクション と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
コミュナル・プロテクション・フロム・エナジー：プロテクション・フロム・エナジー と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
力術
テレキネティック・チャージ：味方 1 体を宙に射出する。

5 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

幻術
シンボル・オヴ・ストライキング（物）：シンボル・オヴ・デス と同じだが、

5 フィートのマスを満たす。

召喚術

ホスタイル・ジャクスタポジション：術者は目標のクリーチャーとの次元的な繋がりを作り出し、位置を入れ替える。

死霊術

アブソーブ・トキシティ：術者は病気と毒物に対する完全耐性を得て、1つを吸収し、他者にそれを広める。

サモナー・コンジット：目標の幻獣のサモナーは幻獣がダメージを受けたときに自身もダメージを受ける。

変成術

エナジー・シージ・ショット：大型の攻城兵器 1 つが術者の指定したエネルギー・ダメージと選択したエネルギー種別に応じたその他の効果を与える。

防御術

コミュナル・ストーンスキン（物）：ストーンスキン と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。

リース・オヴ・ブレイズ（焦）：4 振りのミスラル・ダガーが術者の周囲を旋回し、近くのクリーチャーを攻撃して術者の呪文発動を機会攻撃から守る。

6 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

占術

グレーター・ネームド・ブリット：ネームド・ブリット と同じだが、2 ポイント／レベルのダメージを与える。

変成術

グレーター・エナジー・シージ・ショット：エナジー・シージ・ショット と同じだが、どのサイズの攻城兵器にも影響を与えられる。

タール・プール：地面の表層を熱したタールに変換する。

7 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

召喚術

ウォーク・スルー・スペース：術者は移動アクションを費やして、30 フィート瞬間移動するか、機会攻撃を誘発することなく 伏せ状態 から立ち上がることができる。

グレーター・ホスタイル・ジャクスタポジション：（訳注：ホスタイル・ジャクスタポジション と同じだが、）術者はクリーチャー 1 体／4 レベルを目標にできる。

変成術

アーケイン・キャノン（焦）：術者の焦点具は自ら射撃を行う魔法の大砲になる

8 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

変成術

フライトフル・アスペクト：術者は恐ろしい大型サイズの姿になり、クリーチャーを 恐れ状態 か 恐れ状態 にするオーラを放つ。

9 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文

心術

ヒロイック・インヴォケーション：数体のクリーチャーに攻撃とダメージへのボーナス、一時的 hp、［恐怖］と（魅惑）効果への完全耐性を与える。

防御術

コミュナル・マインド・ブランク：マインド・ブランク と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。

ウィッチ呪文

1 レベル・ウィッチ呪文

アンエリング・ウェポン：クリティカル・ロールに＋2 ボーナス＋1／レベルを与える。

ウィークン・パウダー：目標の火器の矢弾は火器の射程を半減し、ダメージ・ロールに－2 ペナルティを課す。

エア・バブル：術者の手か物体 1 つのまわりに小さな空気のポケットを作り出す。

コンペル・ホスティリティ：相手は術者の味方の代わりに術者を攻撃するよう強制される。

ジュリーリグ：目標の物体から 破損状態 を除去する。

ダンプ・パウダー：目標の火器に装填されている矢弾は使えなくなる。

ネガティヴ・リアクション：目標のクリーチャーは誰からも肯定的な影響を受けなくなる。

ピースボンド：目標の体の上に武器を固定する。

リインフォース・アーマメンツ：一時的に目標の武器か鎧の壊れやすい品質を軽減する。

ロック・ゲイズ：呪文の持続時間中、目標に術者だけを見るよう強制する。

2 レベル・ウィッチ呪文

アドレイション：術者は〈交渉〉判定と演武判定にボーナスを得る。

クァーム：目標は 1 ラウンドすべてを何もせずに過ごすまで能力判定、技能判定、精神集中判定にペナルティを負う。

サンダー・ファイアー：目標の火器内の矢弾が相手を 聴覚喪失状態 にする。

スタビライズ・パウダー：目標の火器内の矢弾は不発を起こしにくくなる。

デスタビライズ・パウダー：目標の火器内の矢弾は不発を起こしやすくなる。

ビストウ・ウェポン・プロフィシエンシィ：クリーチャー 1 体に単一の武器への習熟を短時間与える。

フロスト・フォール：効果範囲は凍てつく霜で覆われる。

コミュナル・マウント：マウント と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。

コミュナル・マスク・ドゥウェオマー：マスク・ドゥウェオマー と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。

コミュナル・リインフォース・アーマメンツ：リインフォース・アーマメンツ と同じだが、術者は接触した物体の間で持続時間を分割してよい。

リコイル・ファイアー：目標の火器内の矢弾は過剰な反動を起こす。

リターニング・ウェポン：武器 1 つに リターニング 武器特殊能力を与える。

3 レベル・ウィッチ呪文

コミュナル・ディレイ・ポイズン：ディレイ・ポイズン と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。

パップ・シェイプ：単一の動物か魔獣を短時間自身の若く可愛いバージョンに変身させる。.

ヒーリング・シーフ：術者は目標のクリーチャーが受け取る魔法的な回復の半分を吸い上げる。

フラッシュ・ファイアー：目標の火器内の矢弾は武器の所有者とその周囲のものを 盲目状態 にする驚異的な閃光を放つ。

ホスタイル・レヴィテーション：目標のクリーチャーを地面から浮き上がらせる。

コミュナル・リターニング・ウェポン：リターニング・ウェポン と同じだが、術者は接触した武器の間で持続時間を分割してよい。

ロケート・ウィークネス：術者はクリティカル・ヒットのダメージ・ロールを 2 回振り、よい方のダメージを与える。

4 レベル・ウィッチ呪文

アブソーブ・トキシティ：術者は病気と毒物に対する完全耐性を得て、1つを吸収し、他者にそれを広める。

コミュナル・タンズ：タンズ と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。

デビリテイティング・ポーテント：クリーチャーに悪しき運命を与え、攻撃か呪文を発動するときそのダメージを半減する。

ネームド・ブリット：矢弾に特定のクリーチャー種別に対する精度を吹きこむ。

5 レベル・ウィッチ呪文

サモナー・コンジット：目標の幻獣のサモナーは幻獣がダメージを受けたときに自身もダメージを受ける。
シンボル・オヴ・ストライキング（物）：シンボル・オヴ・デス と同じだが、5 フィートのマスを満たす。
ホスタイル・ジャクスタポジション：術者は目標のクリーチャーとの次元的な繋がりを作り出し、位置を入れ替える。
リース・オヴ・ブレイズ（焦）：4 振りのミスラル・ダガーが術者の周囲を旋回し、近くのクリーチャーを攻撃して術者の呪文発動を機会攻撃から守る。

6 レベル・ウィッチ呪文

ダスト・フォーム：術者は短時間、非実体の塵のクリーチャーになる。
グレーター・ネームド・ブリット：ネームド・ブリット と同じだが、2 ポイント／レベルのダメージを与える。

7 レベル・ウィッチ呪文

ウォーク・スルー・スペース：術者は移動アクションを費やして、30 フィート瞬間移動するか、機会攻撃を誘発することなく 伏せ状態 から立ち上がることができる。
グレーター・ホスタイル・ジャクスタポジション：（訳注：ホスタイル・ジャクスタポジション と同じだが、）術者はクリーチャー 1 体／ 4 レベルを目標にできる。

8 レベル・ウィッチ呪文

フライトフル・アスペクト：術者は恐ろしい大型サイズの姿になり、クリーチャーを 怯え状態 か 恐れ状態 にするオーラを放つ。

9 レベル・ウィッチ呪文

ヒロイック・インヴォケーション：数体のクリーチャーに攻撃とダメージへのボーナス、一時的 hp、［恐怖］と（魅惑）効果への完全耐性を与える。
コミュナル・マインド・ブランク：マインド・ブランク と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。

クレリック／オラクル呪文

1 レベル・クレリック／オラクル呪文

アバンデント・アミュニション：非魔法の矢弾を毎ラウンド補充する。
エア・バブル：術者の手か物体 1 つのまわりに小さな空気のポケットを作り出す。
コンペル・ホスティリティ：相手は術者の味方の代わりに術者を攻撃するよう強制される。
サン・メタル：接触した武器に炎が燃え上がる。
デッドアイズ・ローア：追跡中の〈生存〉に＋ 4 ボーナスを得て、完全な速度で移動できる。
モーメント・オヴ・グレイトネス：士気ボーナスが 2 倍になる。
リインフォース・アーマメンツ：一時的に目標の武器か鎧の壊れやすい品質を軽減する。
リベレイティング・コマンド：目標は割り込みアクションで〈脱出術〉判定を行い、その判定にボーナスを得る。

2 レベル・クレリック／オラクル呪文

コミュナル・アント・ホール：アント・ホール と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
インストゥルメント・オヴ・アゴニー：武器が神格の怒りを放ち、〈威圧〉判定にボーナスを与える。
エフォートレス・アーマー：術者の着用している鎧は移動速度を減少させなくなる。
コミュナル・エンデュア・エレメンツ：エンデュア・エレメンツ と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
ビストウ・ウェポン・プロフィシエンシィ：クリーチャー 1 体に単一の武器への習熟を短時間与える。
ピルファリング・ハンド：術者は遠くから物体を抜き取るか操作できる。
コミュナル・プロテクション・フロム・イーヴル：プロテクション・フロム・イーヴル と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
コミュナル・プロテクション・フロム・グッド：プロテクション・フロム・グッド と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
コミュナル・プロテクション・フロム・ケイオス：プロテクション・フロム・ケイオス と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
コミュナル・プロテクション・フロム・ロー：プロテクション・フロム・ロー と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
マジック・シージ・エンジン：攻城兵器は照準とダメージ・ロールに＋ 1 を得る。
コミュナル・リインフォース・アーマメンツ：リインフォース・アーマメンツ と同じだが、術者は接触した物体の間で持続時間を分割してよい。
リターニング・ウェポン：武器 1 つに リターニング 武器特殊能力を与える。

3 レベル・クレリック／オラクル呪文

コミュナル・シェア・ランゲージ：シェア・ランゲージ と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
チェイン・オヴ・パーディション：宙に浮く力場の鎖を作り出す。
ディスカヴァリー・トーチ：接触した物体はまばゆい光を放ち、〈知覚〉と〈真意看破〉にボーナスを与える。
デイブレイク・アロー：目標の矢弾は放射エネルギーを発する。
コミュナル・ディレイ・ポイズン：ディレイ・ポイズン と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
デッドリィ・ジャッジメント：術者の力は術者が殺すたびに増加する。
コミュナル・リターニング・ウェポン：リターニング・ウェポン と同じだが、術者は接触した武器の間で持続時間を分割してよい。
コミュナル・レジスト・エナジー：レジスト・エナジー と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。

4 レベル・クレリック／オラクル呪文

コミュナル・ウォーター・ウォーク：ウォーター・ウォーク と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
サモナー・コンジット：目標の幻獣のサモナーは幻獣がダメージを受けたときに自身もダメージを受ける。
デビリティティング・ポーテント：クリーチャーに悪しき運命を与え、攻撃か呪文を発動するときそのダメージを半減する。
コミュナル・プロテクション・フロム・エナジー：プロテクション・フロム・エナジー と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。

5 レベル・クレリック／オラクル呪文

コミュナル・エア・ウォーク：エア・ウォーク と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
シンボル・オヴ・ストライキング（物）：シンボル・オヴ・デス と同じだが、5 フィートのマスを満たす。
コミュナル・スペル・イミュニティ：スペル・イミュニティ と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
コミュナル・タンズ：タンズ と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
グレーター・マジック・シージ・エンジン：攻城兵器は照準とダメージ・ロールに＋ 1 ／ 4 レベルを得る。

6 レベル・クレリック／オラクル呪文

ダスト・フォーム：術者は短時間、非実体の塵のクリーチャーになる。

7 レベル・クレリック／オラクル呪文

ジョルティング・ポーテント：術者はクリーチャーに復讐の運命を課し、攻撃か呪文を発動するたびに［電気］ダメージを与える。

8 レベル・クレリック／オラクル呪文

フライトフル・アスペクト：術者は恐ろしい大型サイズの姿になり、クリーチャーを 怯え状態 か 恐れ状態 にするオーラを放つ。

9 レベル・クレリック／オラクル呪文

グレーター・コミュナル・スペル・イミュニティ：グレーター・スペル・イミュニティ と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。

サモナー呪文

1 レベル・サモナー呪文

コンペル・ホスティリティ：相手は術者の味方の代わりに術者を攻撃するよう強制される。

ジュリーリグ：目標の物体から 破損状態 を除去する。

ライフ・コンジット：術者は自身の幻獣と通常より緊密に結びつき、“生命共有”能力を通じて hp を共有できる。

2 レベル・サモナー呪文

アブレーティヴ・バリア：力場の層が目標を取り巻く。

コミュナル・アント・ホール：アント・ホール と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。

ウォーディング・ウェポン（焦）：術者がこの呪文の焦点具として使用した武器が術者を守り、術者は機会攻撃を誘発せずに呪文を発動できる。

ツイステッド・スペース：目標のクリーチャーの攻撃は意図した目標の代わりにランダムなマスを目標にする。

コミュナル・プロテクション・フロム・イーヴル：プロテクション・フロム・イーヴル と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。

コミュナル・プロテクション・フロム・グッド：プロテクション・フロム・グッド と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。

コミュナル・プロテクション・フロム・ケイオス：プロテクション・フロム・ケイオス と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。

コミュナル・プロテクション・フロム・ロー：プロテクション・フロム・ロー と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。

コミュナル・マウント：マウント と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。

3 レベル・サモナー呪文

オブシディアン・フロー：地面の表層を融溶ガラスに変換する。

コミュナル・スパイダー・クライム：スパイダー・クライム と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。

コミュナル・ファントム・スティード：ファントム・スティード と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。

ファントム・チャリオット：4 体の馬に牽引される半実体のヘヴィ・チャリオットを召喚する。

コミュナル・プロテクション・フロム・アローズ：プロテクション・フロム・アローズ と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。

ペレット・ブラスト（物）：召喚された金属ペレッツの爆発を起こす。

インプルーヴド・ライフ・コンジット：即行アクションにより幻獣に 2d6 hp を移すことができる。

コミュナル・レジスト・エナジー：レジスト・エナジー と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。

4 レベル・サモナー呪文

サモナー・コンジット：目標の幻獣のサモナーは幻獣がダメージを受けたときに自身もダメージを受ける。

コミュナル・ストーンスキン（物）：ストーンスキン と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。

コミュナル・タンズ：タンズ と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。

コミュナル・プロテクション・フロム・エナジー：プロテクション・フロム・エナジー と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。

ホスタイル・ジャクスタポジション：術者は目標のクリーチャーとの次元的な繋がりを作り出し、位置を入れ替える。

5 レベル・サモナー呪文

エナジー・シージ・ショット：大型の攻城兵器 1 つが術者の指定したエネルギー・ダメージと選択したエネルギー種別に応じたその他の効果を与える。

タール・プール：地面の表層を熱したタールに変換する。

グレーター・ライフ・コンジット：術者は即行アクションにより幻獣に 3d6 hp を移すことができる。

リース・オヴ・ブレイズ（焦）：4 振りのミスラル・ダガーが術者の周囲を旋回し、近くのクリーチャーを攻撃して術者の呪文発動を機会攻撃から守る。

6 レベル・サモナー呪文

ウォーク・スルー・スペース：術者は移動アクションを費やして、30 フィート瞬間移動するか、機会攻撃を誘発することなく 伏せ状態 から立ち上がることができる。

グレーター・エナジー・シージ・ショット：エナジー・シージ・ショット と同じだが、どのサイズの攻城兵器にも影響を与えられる。

グレーター・ホスタイル・ジャクスタポジション：（訳注：ホスタイル・ジャクスタポジション と同じだが、）術者はクリーチャー 1 体／4 レベルを目標にできる。

ドルイド呪文

1 レベル・ドルイド呪文

ウィークン・パウダー：目標の火器の矢弾は火器の射程を半減し、ダメージ・ロールに－2 ペナルティを課す。

エア・バブル：術者の手か物体 1 つのまわりに小さな空気のポケットを作り出す。

ダンプ・パウダー：目標の火器に装填されている矢弾は使えなくなる。

デッドアイズ・ローア：追跡中の〈生存〉に＋4 ボーナスを得て、完全な速度で移動できる。

リベレイティング・コマンド：目標は割り込みアクションで〈脱出術〉判定を行い、その判定にボーナスを得る。

2 レベル・ドルイド呪文

アニマル・アスペクト：術者は動物の有益な性質のいくつかを獲得する。

コミュナル・アント・ホール：アント・ホール と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。

コミュナル・エンデュア・エレメンツ：エンデュア・エレメンツ と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。

サーテイン・グリップ：術者は〈軽業〉と〈登攀〉判定および CMD に＋4 技量ボーナスを獲得する。

フォレスト・フレンド：森で覆われた範囲の植物は術者とその味方を妨げる代わりに役に立つようになる。

フロスト・フォール：効果範囲は凍てつく霜で覆われる。

ワイルダネス・ソルジャーズ：近くの植物が戦闘中に術者を援護する。

3 レベル・ドルイド呪文

グレーター・アニマル・アスペクト：アニマル・アスペクト と同じだが、術者は動物の性質を 2 つ獲得する。

コンパニオン・マインド・リンク：術者は自身の動物の相棒と話すことができ、極めて簡単に操ることができる。

コミュナル・シェア・ランゲージ：シェア・ランゲージ と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
コミュナル・スパイダー・クライム：スパイダー・クライム と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
コミュナル・ディレイ・ポイズン：ディレイ・ポイズン と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
パップ・シェイプ：単一の動物か魔獣を短時間自身の若く可愛いバージョンに変身させる。.
コミュナル・レジスト・エナジー：レジスト・エナジー と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
レジナス・スキン：術者は DR 5 ／刺突と武器落としの試みに対する CMD ＋ 4 を獲得する。

4 レベル・ドルイド呪文

アブソーブ・トキシティ：術者は病気と毒物に対する完全耐性を得て、1 つを吸収し、他者にそれを広める。
オブシディアン・フロー：地面の表層を融溶ガラスに変換する。
コミュナル・プロテクション・フロム・エナジー：プロテクション・フロム・エナジー と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。

5 レベル・ドルイド呪文

コミュナル・エア・ウォーク：エア・ウォーク と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。

6 レベル・ドルイド呪文

コミュナル・ストーンスキン（物）：ストーンスキン と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
タール・プール：地面の表層を熱したタールに変換する。
ダスト・フォーム：術者は短時間、非実体の塵のクリーチャーになる。

7 レベル・ドルイド呪文

シージ・オヴ・ツリーズ：大型の木を同サイズの樹木のカタパルトに変身させる。

8 レベル・ドルイド呪文

フライトフル･アスペクト：術者は恐ろしい大型サイズの姿になり、クリーチャーを 怯え状態 か 恐れ状態 にするオーラを放つ。

9 レベル・ドルイド呪文

グレーター・シージ・オヴ・ツリーズ：シージ・オヴ・ツリーズ を同じだが、巨大と超大型の木を同サイズの樹木のカタパルトに変身させることができる。

バード呪文

0 レベル・バード呪文

ホーンテッド・フェイ・アスペクト：術者は自分の周囲を妨害する幻影で取り巻く。

1 レベル・バード呪文

アジュアリング・ステップ：術者は素早く移動する、攻撃を行う、あるいは害をなす呪文を発動するまで､ゆっくりと安全に移動することができる。
アドレイション：術者は〈交渉〉判定と演武判定にボーナスを得る。
アバンデント・アミュニション：非魔法の矢弾を毎ラウンド補充する。
コンペル・ホスティリティ：相手は術者の味方の代わりに術者を攻撃するよう強制される。
シー・アラインメント：属性 1 つを選択；その属性のクリーチャーとアイテムは術者の視界内で幽霊のような光を放つ。
ジュリーリグ：目標の物体から 破損状態 を除去する。
デッドアイズ・ローア：追跡中の〈生存〉に＋ 4 ボーナスを得て、完全な速度で移動できる。
ネガティヴ・リアクション：目標のクリーチャーは誰からも肯定的な影響を受けなくなる。
モーメント・オヴ・グレイトネス：士気ボーナスが 2 倍になる。
リベレイティング・コマンド：目標は割り込みアクションで〈脱出術〉判定を行い、その判定にボーナスを得る。
ロック・ゲイズ：呪文の持続時間中、目標に術者だけを見るよう強制する。

2 レベル・バード呪文

クァーム：目標は 1 ラウンドすべてを何もせずに過ごすまで能力判定、技能判定、精神集中判定にペナルティを負う。
コミュナル・シェア・ランゲージ：シェア・ランゲージ と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
サンダー・ファイアー：目標の火器内の矢弾が相手を 聴覚喪失状態 にする。
タクティカル・アキュメン：術者は戦場での位置取りによる攻撃ロールか AC へのボーナスに追加で＋ 1 を得る。
ディスカヴァリー・トーチ：接触した物体はまばゆい光を放ち、〈知覚〉と〈真意看破〉にボーナスを与える。
ピルファリング・ハンド：術者は遠くから物体を抜き取るか操作できる。
ブリスタリング・インヴェクティヴ：30 フィート以内のすべての敵に対して〈威圧〉判定を行う;士気をくじくと同時に［火］ダメージを与える。
リターニング･ウェポン：武器 1 つに リターニング 武器特殊能力を与える。

3 レベル・バード呪文

コミュナル・タンズ：タンズ と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
コミュナル・ディレイ・ポイズン：ディレイ・ポイズン と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
ファントム・ドライバー：vhicles を運転する幻を召喚する。
コミュナル・リターニング・ウェポン：リターニング・ウェポン と同じだが、術者は接触した武器の間で持続時間を分割してよい。

4 レベル・バード呪文

ショッキング・イメージ：ミラー・イメージ と同じだが、分身は破壊されたときに［電気］ダメージを発する。
コミュナル・ファントム・スティード：ファントム・スティード と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。

パラディン呪文

1 レベル・パラディン呪文

コンペル・ホスティリティ：相手は術者の味方の代わりに術者を攻撃するよう強制される。
サン・メタル：接触した武器に炎が燃え上がる。
タクティカル・アキュメン：術者は戦場での位置取りによる攻撃ロールか AC へのボーナスに追加で＋ 1 を得る。
ボウスタッフ：ショートボウにクラブ、またはロングボウにクオータースタッフを兼ねさせることができる。
リタニィ・オヴ・スロウス：単一の目標を 1 ラウンドの間機会攻撃が行えないようにする。
リベレイティング・コマンド：目標は割り込みアクションで〈脱出術〉判定を行い、その判定にボーナスを得る。
ロングショット：あらゆる遠隔武器の射撃に射程単位＋ 10 フィートを与える。

2 レベル・パラディン呪文

エフォートレス・アーマー：術者の着用している鎧は移動速度を減少させなくなる。
コミュナル・エンデュア・エレメンツ：エンデュア・エレメンツ と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
ディヴァイン・アロー：矢弾 1 つに聖なるエネルギーを吹きこむ。
ビストウ・ウェポン・プロフィシエンシィ：クリーチャー 1 体に単一の武

器への習熟を短時間与える。
コミュナル・プロテクション・フロム・イーヴル：プロテクション・フロム・イーヴル と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
コミュナル・プロテクション・フロム・グッド：プロテクション・フロム・グッド と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
コミュナル・プロテクション・フロム・ケイオス：プロテクション・フロム・ケイオス と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
コミュナル・プロテクション・フロム・ロー：プロテクション・フロム・ロー と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
マジック・シージ・エンジン：攻城兵器は照準とダメージ・ロールに＋1を得る。
リタニィ・オヴ・ウォーディング：術者は1ラウンドに2回の追加の機会攻撃を得る。
リタニィ・オヴ・エロクエンス：単一のクリーチャーを1ラウンドの間 恍惚状態 にする。
リタニィ・オヴ・エンタングルメント：クリーチャー1体を1ラウンドの間 絡みつかれた状態 にする。
リタニィ・オヴ・ディフェンス：鎧の強化ボーナスを2倍にする。
リタニィ・オヴ・ライチャスネス：単一の悪のクリーチャーは善のオーラを持つクリーチャーからより大きなダメージを受ける。

3レベル・パラディン呪文

デイブレイク・アロー：目標の矢弾は放射エネルギーを発する。
コミュナル・ディレイ・ポイズン：ディレイ・ポイズン と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
デッドリィ・ジャッジメント：術者の力は術者が殺すたびに増加する。
バースト・オヴ・スピード：術者は移動速度が増加し、術者の移動は機会攻撃を無視し、術者よりも大きなクリーチャーのマスを通過できるようになる。
リタニィ・オヴ・エスケープ：味方を瞬間移動させて組みつきから抜け出させる。
リタニィ・オヴ・サイト：術者は自身から30フィート以内の 不可視状態 のクリーチャーと物体を見ることができる。
コミュナル・レジスト・エナジー：レジスト・エナジー と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。

4レベル・パラディン呪文

グレーター・マジック・シージ・エンジン：攻城兵器は照準とダメージ・ロールに＋1／4レベルを得る。
リタニィ・オヴ・ヴェンジャンス：味方の呪文の目標への攻撃は1ラウンドの間ダメージ・ロールに＋5ボーナスを得る。
リタニィ・オヴ・サンダー：単一の目標を状態が取り除かれるまで 聴覚喪失状態 にし、1ラウンドの間 混乱状態 にする。

メイガス呪文

1レベル・メイガス呪文

アジュアリング・ステップ：術者は素早く移動する、攻撃を行う、あるいは害をなす呪文を発動するまで、ゆっくりと安全に移動することができる。
アンエリング・ウェポン：クリティカル・ロールに＋2ボーナス＋1／レベルを与える。
イリュージョン・オヴ・カーム：術者はいくつかのアクションを行う場合でも、じっと立っているように見える。
ウォーディング・ウェポン（焦）：術者がこの呪文の焦点具として使用した武器が術者を守り、術者は機会攻撃を誘発せずに呪文を発動できる。
ジュリーリグ：目標の物体から 破損状態 を除去する。
ショック・シールド：術者が消去して［電気］の爆発を起こすまで力場の盾が術者を守る。
ネガティヴ・リアクション：目標のクリーチャーは誰からも肯定的な影響を受けなくなる。
ミラー・ストライク：術者は1回の攻撃で複数の相手を打撃できる。
リインフォース・アーマメンツ：一時的に目標の武器か鎧の壊れやすい品質を軽減する。
リターニング・ウェポン：武器1つに リターニング 武器特殊能力を与える。
ロック・ゲイズ：呪文の持続時間中、目標に術者だけを見るよう強制する。
ロングショット：あらゆる遠隔武器の射撃に射程単位＋10フィートを与える。

2レベル・メイガス呪文

アニマル・アスペクト：術者は動物の有益な性質のいくつかを獲得する。
アブレーティヴ・バリアー（焦）：目標を力場の層で取り巻く。（訳注：呪文の説明には、価値のある焦点具は書かれていない）
エフォートレス・アーマー：術者の着用している鎧は移動速度を減少させなくなる。
タクティカル・アキュメン：術者は戦場での位置取りによる攻撃ロールかACへのボーナスに追加で＋1を得る。
ツイステッド・スペース：目標のクリーチャーの攻撃は意図した目標の代わりにランダムなマスを目標にする。
テレキネティック・アセンブリ（焦）：1体／2レベルより少ない作業者を使用する攻城兵器1つを組み立てる。
ビストウ・ウェポン・プロフィシエンシィ：クリーチャー1体に単一の武器への習熟を短時間与える。
ピルファリング・ハンド：術者は遠くから物体を抜き取るか操作できる。
ブロウ・ガッシャー：斬撃武器が敵の頭部に出血ダメージを与える。
コミュナル・マウント：マウント と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
コミュナル・リインフォース・アーマメンツ：リインフォース・アーマメンツ と同じだが、術者は接触した物体の間で持続時間を分割してよい。
コミュナル・リターニング・ウェポン：リターニング・ウェポン と同じだが、術者は接触した武器の間で持続時間を分割してよい。
リローディング・ハンズ：術者の武器に毎ラウンド矢弾を1つ装填する。

3レベル・メイガス呪文

グレーター・アニマル・アスペクト：アニマル・アスペクト と同じだが、術者は動物の性質を2つ獲得する。
バースト・オヴ・スピード：術者は移動速度が増加し、術者の移動は機会攻撃を無視し、術者よりも大きなクリーチャーのマスを通過できるようになる。
ロケート・ウィークネス：術者はクリティカル・ヒットのダメージ・ロールを2回振り、よい方のダメージを与える。

4レベル・メイガス呪文

ペレット・ブラスト（物）：召喚された金属ペレッツの爆発を起こす。
リース・オヴ・ブレイズ（焦）：4振りのミスラル・ダガーが術者の周囲を旋回し、近くのクリーチャーを攻撃して術者の呪文発動を機会攻撃から守る。

5レベル・メイガス呪文

シンボル・オヴ・ストライキング（物）：シンボル・オヴ・デス と同じだが、5フィートのマスを満たす。

6レベル・メイガス呪文

ウォーク・スルー・スペース：術者は移動アクションを費やして、30フィート瞬間移動するか、機会攻撃を誘発することなく 伏せ状態 から立ち上がることができる。

レンジャー呪文

1レベル・レンジャー呪文

アバンデント・アミュニション：非魔法の矢弾を毎ラウンド補充する。
エア・バブル：術者の手か物体 1 つのまわりに小さな空気のポケットを作り出す。
コンペル・ホスティリティ：相手は術者の味方の代わりに術者を攻撃するよう強制される。
サン・メタル：接触した武器に炎が燃え上がる。
デッドアイズ・ローア：追跡中の〈生存〉に＋ 4 ボーナスを得て、完全な速度で移動できる。
ボウスタッフ：ショートボウにクラブ、またはロングボウにクオータースタッフを兼ねさせることができる。
リターニング・ウェポン：武器 1 つに リターニング 武器特殊能力を与える。
リベレイティング・コマンド：目標は割り込みアクションで〈脱出術〉判定を行い、その判定にボーナスを得る。
ロングショット：あらゆる遠隔武器の射撃に射程単位＋ 10 フィートを与える。

2 レベル・レンジャー呪文

アニマル・アスペクト：術者は動物の有益な性質のいくつかを獲得する。
コミュナル・アント・ホール：アント・ホール と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
エフォートレス・アーマー：術者の着用している鎧は移動速度を減少させなくなる。
コミュナル・エンデュア・エレメンツ：エンデュア・エレメンツ と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
フォレスト・フレンド：森で覆われた範囲の植物は術者とその味方を妨げる代わりに役に立つようになる。
ブロウ・ガッシャー：斬撃武器が敵の頭部に出血ダメージを与える。
リコチェット・ショット：射出武器 1 つに矢弾に跳弾する能力を与える力を吹きこむ。
コミュナル・リターニング・ウェポン：リターニング・ウェポン と同じだが、術者は接触した武器の間で持続時間を分割してよい。
リローディング・ハンズ：術者の武器に毎ラウンド矢弾を 1 つ装填する。
ロケート・ウィークネス：術者はクリティカル・ヒットのダメージ・ロールを 2 回振り、よい方のダメージを与える。
ワイルダネス・ソルジャーズ：近くの植物が戦闘中に術者を援護する。

3 レベル・レンジャー呪文

グレーター・アニマル・アスペクト：アニマル・アスペクト と同じだが、術者は動物の性質を 2 つ獲得する。
コンパニオン・マインド・リンク：術者は自身の動物の相棒と話すことができ、極めて簡単に操ることができる。
コミュナル・ディレイ・ポイズン：ディレイ・ポイズン と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
ネームド・ブリット：矢弾に特定のクリーチャー種別に対する精度を吹きこむ。
バースト・オヴ・スピード：術者は移動速度が増加し、術者の移動は機会攻撃を無視し、術者よりも大きなクリーチャーのマスを通過できるようになる。
コミュナル・プロテクション・フロム・エナジー：プロテクション・フロム・エナジー と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
コミュナル・レジスト・エナジー：レジスト・エナジー と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。

4 レベル・レンジャー呪文

コミュナル・ウォーター・ウォーク：ウォーター・ウォーク と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
コミュナル・ダークヴィジョン：ダークヴィジョン と同じだが、術者は接触したクリーチャーの間で持続時間を分割してよい。
テレイン・ボンド：術者のいる地形を呪文の持続時間中得意な地形として扱う。
グレーター・ネームド・ブリット：ネームド・ブリット と同じだが、2 ポイント／レベルのダメージを与える。
ファインド・クエリ：術者は 20 マイル以内に特定のクリーチャーが存在するかどうかを知覚できる。

アーケイン・キャノン

Arcane Cannon ／秘術砲

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 7

発動時間 1 ラウンド

構成要素 音声、動作、焦点（5,000 gp の費用を要する術者の血の雫から鍛造された華麗な大砲の模型）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果範囲 動く魔法の大砲 1 つ

持続時間 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者の焦点具は呪文の効果範囲内の空いているマスに現れる中型のアーケイン・キャノン になる。効果範囲内に空いているマスが存在しなければ呪文は失敗する。大砲は装填された状態で現れる。それ以降の各ラウンドにおいて、大砲は射撃か装填をすることができる。大砲で射撃するためには装填しなければならない。術者は大砲のために矢弾を供給する必要はない。

術者のターンにおいて、術者は移動アクションを費やして大砲に新しい地点へと自分自身を動かすように指示を出し、大砲を 20 フィートまで移動させることができる。 アーケイン・キャノン が術者の視線から離れた場合、その存在は瞬いて消え、呪文の持続時間は終了する。

大砲は 50 フィートの射程単位を持つ。最初の射程単位内の目標へは接触攻撃となり、不発確率は存在しない。大砲は コンダクティヴ の武器特殊能力（『Advanced Player's Guide 』の 286 ページ参照）を持つ武器として扱い、術者は アーケイン・キャノン の有効距離内にいる限り、自身の擬似呪文または超常能力を解き放つために使用することができる。大砲の攻撃ボーナスは、術者の術者レベル＋術者の【知力】ボーナスまたは【魅力】ボーナス（それぞれウィザードまたはソーサラー）に加え、4 術者レベルごとに＋ 1（20 レベル時に最大で＋ 5）した値に等しい。命中すると、大砲は 4d10 ダメージを与える。 アーケイン・キャノン のクリティカル修正は× 4 である。

大砲は AC10、硬度 10、および 80 ヒット・ポイントを持つ。大砲が呪文またはセーヴの必要な効果の対象になった場合、術者のセーヴィング・スロー修正値を使用する。大砲が機会攻撃を誘発することは決してない。大砲が破壊された場合、術者の焦点具もそうなる。

アジュアリング・ステップ

Adjuring Step ／懇願の歩み

系統 防御術（力場）（訳注：おそらく［力場］）；**呪文レベル** アルケミスト 1、バード 1、メイガス 1、ウィザード／ソーサラー 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（ウサギの足）

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 ラウンド／レベル、もしくはチャージ消費するまで

この呪文は、まだ移動していないか、ゆっくり移動している呪文の使い手または処方の使い手によって使用される時に最も効果的な、微妙で複雑な力場の効果を発生させる。この呪文の効果を受けている間、術者はラウンド毎に 2 回の 5 フィート・ステップ行うことができ、機会攻撃を誘発することなく依然として呪文の発動と擬似呪文能力の使用を行うことができる。この呪文は術者が攻撃、他のクリーチャーに害をなす呪文の発動、もしくは 5 フィート以上移動する 1 移動アクションを行うと即座に自動的にチャージ消費される。呪文をチャージ消費させたアクションも機会攻撃を誘発する場合は、そのアクションは依然として通常通りに機会攻撃を誘発する。

アドレイション

Adoration ／憧れ

系統 変成術；**呪文レベル** バード 1、ウィザード／ソーサラー 2、ウィッチ 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 クリーチャー 1 体

持続時間 1 分／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可

この呪文の目標は〈交渉〉または演武時に影響を与えようとする人々にとっての崇拝の対象となる。目標が戦闘に参加していない場合、クリーチャーに影響を与える〈交渉〉判定に＋ 2 士気ボーナスを得る。クリーチャーが演武（153 ページ参照）に加わっている場合、目標はすべての演武判定に＋ 2 士気ボーナスを得る。

アニマル・アスペクト

Animal Aspect ／動物の相

系統 変成術（ポリモーフ）；**呪文レベル** アルケミスト 2、メイガス 2、ドルイド 2、レンジャー 2、ウィザード／ソーサラー 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（動物の一部）

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可（無害）

術者は動物の有益な性質のいくつかを得る。術者の基本的な形態はおおむね変わらず、術者のサイズは変更されないが、肉体のいくつかの部位は変更される。術者が装着している鎧または装備品は、呪文の持続時間中は新たな姿に合わせて調整される。術者は アニマル・アスペクト を発動する時、関連した利益を得るために以下の動物の 1 つを選択する。術者は 1 度に 1 つの アニマル・アスペクト または グレーター・アニマル・アスペクト しか有効にできない。

蛙：術者の足は細長く筋肉質になる。術者は〈軽業〉判定に＋ 4 技量ボーナスを獲得し、術者は走り出したかのように、常に跳ね回る。

ゴリラ：術者の腕は長く、柔軟で、エイプのように強くなる。術者は素手打撃のダメージ・ダイスの種別を 1 段階大きくし、組みつきまたは位置ずらしの戦技を行う時の戦技判定に＋ 4 技量ボーナスを獲得する。

猿：術者の手と腕は猿のように器用になる。術者は〈登攀〉判定に＋ 4 技量ボーナスを獲得し、《万能投擲術》特技を持っているかのように物体を投擲できるようになる。[[\\

カワウソ：術者の手足にはヒレが生え、肺の容量が増し、容易に水中を移動できるようになる。術者は移動速度の半分に等しい水泳移動速度と、水泳移動速度を持つことによるすべての利益を獲得する。加えて、術者は息を止め続けるための【耐久力】判定を強いられる前に、【耐久力】1 ポイントにつき 4 ラウンドの間息を止めることができる。

アライグマ：術者の手は非常に起用になり、その足は静かに歩くようになる。術者は〈装置無力化〉、〈手先の早業〉、および〈隠密〉判定に＋ 2 技量ボーナスを獲得する。

ラプトル：術者の足はディノニクスのような走行速度を実現する構造になる。術者は基本移動速度に＋ 20 フィートの強化ボーナスを得る。

キノボリトカゲ：術者の手足は登攀に適した爪とヒレを生やす。術者は通常の移動速度の半分に等しい登攀移動速度と、生得の登攀移動速度を持つことによるすべての利益を得る。

グレーター・アニマル・アスペクト

Animal Aspect, Greater ／上級動物の相

系統 変成術（ポリモーフ）；**呪文レベル** アルケミスト 3、メイガス 3、ドルイド 3、レンジャー 3、ウィザード／ソーサラー 4

この呪文は術者が 1 度に 2 つの相か、アニマル・アスペクト の相から

獲得できる効果に加えて以下に説明されている効果を得ることのできる1つの相のいずれかを得ることができることを除き、アニマル・アスペクトのように働く。

蛙：術者は通常の移動速度の半分に等しい水泳移動速度と、水泳移動速度を持つことによるすべての利益を獲得する。

ゴリラ：術者は〈知覚〉判定に術者は＋2技量ボーナス、および頑健セーヴに＋1技量ボーナスを獲得する。

猿：術者は〈軽業〉判定に＋4技量ボーナスを獲得する。

カワウソ：術者の水泳移動速度は完全な通常の移動速度まで増大し、水中で呪文を発動するための精神集中判定が不要になる。

アライグマ：術者の〈装置無力化〉、〈手先の早業〉、および〈隠密〉判定への技量ボーナスは＋4に増大する。

ラプトル：術者の基本移動速度への強化ボーナスは＋30フィートに増大し、《疾走》特技の利益を獲得する。

キノボリトカゲ：術者は〈隠密〉判定に＋4技量ボーナスを獲得する。

アバンデント・アミュニション

Abundant Ammunition ／豊富な矢弾

系統 召喚術（招来）；**呪文レベル** バード1、クレリック1、レンジャー1、ウィザード／ソーサラー1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（矢弾の1欠片）

目標 接触した容器1つ

持続時間 1分／レベル

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

魔法のかかっていない矢弾かシュリケン（高品質の弾薬またはシュリケンを含む）の入っている矢筒かポーチのような容器に対して発動すると、この呪文は各ラウンドの開始時に、そのラウンドの前に容器から取り出されたあらゆる矢弾を補充する。この呪文の発動後に、術者が アライン・ウェポン または グレーター・マジック・ウェポン のような矢弾を強化する呪文を同じ容器に対して発動した場合、この呪文の召喚する全ての矢弾はその呪文の影響を受ける。

アブソーブ・トキシティ

Absorb Toxicity ／毒素吸収

系統 死霊術；**呪文レベル** アルケミスト3、ドルイド4、ウィザード／ソーサラー5、ウィッチ4

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（毒を持つ植物の棘）

距離 自身

目標 術者

持続時間 10分／レベル、もしくはチャージ消費するまで

セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 不可

術者は周辺の毒素を吸収し、その結果毒性を帯びる。この呪文の効果の持続している間、術者は接触によって感染する病気と接触毒への完全耐性を持つ。術者が病気か毒にさらされている時、術者はこれを吸収することを選択できる。そうすることにより、術者の吸収したもの以外の病気または毒への、この呪文による完全耐性は終了する。術者は依然としてこの呪文が終了するまで新しい災厄への完全耐性を保持する。術者への2回目の アブソーブ・トキシティ の発動は2つ目の毒を吸収することを許可しないが、代わりに効果の持続時間が完全な10分／レベルにリセットされる。

術者が病気か毒を吸収している間、術者は近接接触攻撃によって他のクリーチャーにその災厄を移すことができる。攻撃に失敗しても呪文はチャージ消費されず、術者はその後のラウンドで再び災厄を移すことに挑戦できる。攻撃が命中した場合、この呪文はチャージ消費され、目標は移された災厄に対するセーヴィング・スロー（DCはこの呪文のDCと災厄のセーヴDCのいずれか高い方に等しい）を行わねばならず、失敗すると即座にその効果か初期効果を受ける。目標はその後は災厄の通常の効果を受け続ける。

術者が災厄を移す前に呪文の持続時間が終了した場合、術者は吸収していた毒または病気を自分自身に移したかのように受けるが、この場合の毒または病気に対するセーヴには＋2のボーナスが得られる。

アブレーティヴ・バリア

Ablative Barrier ／切除の障壁

系統 召喚術（創造）［力場］；**呪文レベル** アルケミスト2、メイガス2、ウィザード／ソーサラー3、サモナー2

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（盾から切り取られた金属片）

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1時間／レベル、もしくはチャージ消費するまで

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 不可

不可視の固体の力場の層が目標を取り囲んで防御し、目標のACに＋2の鎧ボーナスを与える。加えて、攻撃毎に目標の受ける最初の5ポイントの致傷ダメージを非致傷ダメージに変換する。常に非致傷ダメージを与える攻撃に対しては、目標はDR5／－を獲得する。一度この呪文が術者レベルごとに5ポイント（最大50ポイント）のダメージを非致傷ダメージに変換すると、呪文はチャージ消費される。

アンエリング・ウェポン

Unerring Weapon ／誤らない武器

系統 変成術；**呪文レベル** インクィジター1、メイガス1、ウィザード／ソーサラー1、ウィッチ1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25フィート＋5フィート／2レベル）

目標 武器1つ、または矢弾20本（発動時にすべてがひとまとまりになっていること）

持続時間 1ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害、物体）；**呪文抵抗** 可（無害、物体）

この呪文は武器が致命的な部分へ近づくように向きを変えるようにし、クリティカル・ロールの結果を改善する。この変成術はクリティカル・ヒットを確定させる攻撃ロールに＋2に加え4術者レベルにつき＋1のボーナスを与える（最大で合計ボーナス＋7）。この呪文を矢弾に発動した場合、その攻撃が命中したかどうかに関わらず、特定の矢弾への効果はその矢弾が攻撃に使用されるたびに終了する。この呪文に関して、シュリケンは矢弾と見なされる。

コミュナル・アント・ホール

Ant Haul, Communal ／共用蟻の運搬

呪文レベル アルケミスト2、クレリック2、ドルイド2、レンジャー2、ウィザード／ソーサラー2、サモナー2

目標 接触したクリーチャー

この呪文は術者が接触したクリーチャーの間で2時間単位で持続時間を分割してよいことを除き、アント・ホール のように働く。

イリュージョン・オヴ・カーム

Illusion of Calm ／沈着の幻術

系統 幻術（虚像）；**呪文レベル** アルケミスト1、メイガス1、ウィザード／ソーサラー1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 自身
目標 術者
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー 意志・看破（命中時；以下参照）；**呪文抵抗** 不可
この呪文を発動するとき、術者は自身と同じマスに幻像の身代りを作り出す。身代りは術者がそうしていないときでも、依然として立っているように見える。この呪文の影響下にある間、術者は呪文発動、投擲武器による遠隔攻撃、あるいは移動アクションにより最初のマスから移動する時に機会攻撃を誘発しない。幻像はいかなる種類の射出武器による遠隔攻撃も隠蔽しない。クリーチャーは術者にいずれかの種類の攻撃を命中させたとき、虚像を看破するためのセーヴィング・スローを行う。セーヴィング・スローに成功すると、看破に成功してそのクリーチャーに対する呪文の効果は終了する。

インストゥルメント・オヴ・アゴニー

Instrument of Agony ／苦悩の楽器
系統 変成術；**呪文レベル** クレリック 2、インクィジター 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 接触
目標 接触した武器
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害、物体）、本文参照；**呪文抵抗** 可（無害、物体）、本文参照
術者は武器から神格の怒りの明瞭なオーラを放たせる。この武器を振るっている間、クリーチャーは〈威圧〉判定に＋ 2 士気ボーナスを得る。目標となった武器を使用した攻撃が命中したとき、使用者はフリー・アクションを使用してこの効果をチャージ消費し、武器の命中したクリーチャーに苦痛を与えることができる。クリーチャーが呪文抵抗を持つ場合は、この効果に対して適用できる。クリーチャーが意志セーヴに失敗した場合、1d4 ＋ 1 ラウンドの間 吐き気がする状態 になる。セーヴィング・スローに成功した場合は、クリーチャーは代わりに 1 ラウンドの間 不調状態 になる。この楽器に作り出された 不調状態 は［精神作用］効果である。

ヴァイパー・ボム・アドミクスチャ

Viper Bomb Admixture ／毒蛇化混合爆弾
系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** アルケミスト 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 自身
目標 術者
持続時間 1 ラウンド／レベル
この処方によって作成されたエキスを飲むことで、このエキスの持続時間中に術者が制作し投擲するすべての爆弾の性質を修正するために、術者の魔法的な蓄えに大幅な変更を加える。この魔法的な蓄えへの効果は術者が使用する爆弾を修正するいかなる発見にも影響しないが、術者は一度に 1 つしか起動した混合効果（名称に「ボム・アドミクスチャ」を含む処方）を持つことができない。術者が他のボム・アドミクスチャを飲んだ場合、元のボム・アドミクスチャの効果は終了して新しいものが起動する。
術者が爆弾を投擲して目標に直接命中させると、最大で 4 体の毒蛇が爆弾から解き放たれる。毒蛇の 1 体は直接命中した目標を攻撃し、残りの毒蛇は飛散ダメージを受けたクリーチャーを最大で 3 体まで攻撃する。毒蛇は近接接触攻撃（術者の基本攻撃ボーナス＋【知力】修正値を使用する）を行い、命中すると 1d4 ＋術者の【知力】修正値のダメージを与え、さらに目標は ヴェノマス・スネーク によるかのように毒に侵される。命中するにせよ失敗するにせよ、召喚された毒蛇は攻撃後に消滅する。召喚された蛇は術者の投擲する爆弾からダメージや悪影響を受けない。

ウィークン・パウダー

Weaken Powder ／火薬弱体化
系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 1、ウィザード／ソーサラー 1、ウィッチ 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質／信仰（空の紙カートリッジ）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 装填された火器 1 つ
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）
目標の火器内の矢弾は、射撃時に装薬が少なくなる。このような矢弾により火器の射程は半減し、その射撃のダメージ・ロールは－ 2 ペナルティを負う。変質した矢弾を射撃する前にこの呪文の効果に気づいた場合（DC 16 の発動した呪文を識別する〈呪文学〉判定、あるいは同種の効果）、火器の使用者は標準アクションを費やして火器から変質した矢弾を取り除くことができる。そのようにした矢弾は破壊される。

ウォーク・スルー・スペース

Walk through Space ／空間歩き
系統 召喚術（瞬間移動）；**呪文レベル** アルケミスト 6、メイガス 6、ウィザード／ソーサラー 7、サモナー 6、ウィッチ 7
構成要素 音声、動作、物質（鷦鷯の卵）
距離 自身
目標 術者
持続時間 1 ラウンド／レベル
この呪文の影響下にあるとき、術者は移動アクションにより最大で 30 フィートまで瞬間移動を行うことができる。術者はこの移動を視線上にあり術者が立つことのできる、占有されていないマスで終了しなければならない。あるいは、術者は移動アクションを費やして、横に伏せている状態から立っている状態に瞬間移動することができる。瞬間移動は機会攻撃を誘発しない。

コミュナル・ウォーター・ウォーク

Water Walk, Communal ／共用水上歩行
呪文レベル クレリック 4、レンジャー 4
目標 接触したクリーチャー
この呪文は術者が接触したクリーチャーの間で 10 分単位で持続時間を分割することを除き、ウォーター・ウォーク のように働く。

ウォーディング・ウェポン

Warding Weapon ／守りの武器
系統 防御術；**呪文レベル** メイガス 1、ウィザード／ソーサラー 2、サモナー 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、焦点（術者が習熟し保持している近接武器 1 つ）
距離 自身
目標 術者
持続時間 1 ラウンド／レベル
この呪文の焦点具は術者の頭上を飛行して、術者のマスの中で守備態勢を取る。武器は軍事的訓練を受けた手によって導かれたかのように相手に突進し、術者を援護して近接攻撃を受け流して弾き返すが、いかなる敵に対しても反撃せず、ダメージを与えない。武器は防御のためにのみ機能する。武器が術者を守っている間、術者は防御的発動を必要とせずに、機会攻撃を誘発することなく呪文を発動することができる。
《発動妨害》特技をもつクリーチャーは容易くこの呪文の防御をかいくぐることができる。術者はこの呪文の対象であってさえ、これらのクリーチャーから呪文を発動することによる機会攻撃を誘発するが、術者は依然

として防御的発動を選択することができる。

コミュナル・エア・ウォーク

Air Walk, Communal ／共用空歩き

呪文レベル アルケミスト 4、クレリック 5、ドルイド 5

目標 接触したクリーチャー

この呪文は接触したクリーチャーの間で 10 分単位で持続時間を分割することを除き、エア・ウォーク のように働く。

エア・バブル

Air Bubble ／空気の泡

系統 召喚術；**呪文レベル** クレリック 1、ドルイド 1、レンジャー 1、ウィザード／ソーサラー 1、ウィッチ 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 動作、物質／信仰（空気で満たされた空気袋）

距離 接触

目標 クリーチャー 1 体、もしくは大型の両手武器より大きくない物体 1 つ

持続時間 1 分／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

エア・バブル は接触したクリーチャーの頭部または接触した物体の周囲をとりまく呼吸可能な空気の小さなポケットを作り出す。 エア・バブル は接触したクリーチャーに水中または同種の空気のない環境で呼吸できるようにし、もしくは接触した物体を水によるダメージから守る。

エア・バブル 内の火器は装填し――火薬入れ、カートリッジ、またはその他の密封保護された装置から黒色火薬を込め――、射撃できる。水中でこのような火器を撃つ時、その射撃は依然として、通常の射程単位によるペナルティに加えて、弾丸が水中を 5 フィート通過する毎に攻撃ロールに標準の－ 2 ペナルティを受ける。 エア・バブル 内の火器が破裂した場合、爆発は通常通りに起きる。

エナジー・シージ・ショット

Energy Siege Shot ／エネルギーの攻城弾

系統 変成術［さまざま］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5、サモナー 5

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作、物質（松脂の球）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 大型の攻城兵器 1 つ

持続時間 10 分／レベル

セーヴィング・スロー 頑健・無効（無害、物体）；**呪文抵抗** 可（無害／物体）

この呪文は、目標の遠隔攻城兵器が射撃するいかなる矢弾も、純粋なエネルギーによって作られた矢弾に変換する。この呪文を発動する時、術者は以下から 1 つのエネルギー種別を選択する：［酸］、［冷気］、［電気］、［火］、［音波］、あるいは［力場］。矢弾により与えられるダメージの量と、その他のいかなる矢弾の効果も変更されないが、攻城兵器の矢弾は今や命中するとその種別のエネルギー・ダメージを与える。その他の形態のエネルギー・ダメージと異なり、このエネルギー・ダメージは物体に完全なダメージを与える。術者が発動時に選択したエネルギー種別に基づいて、矢弾はまた以下の効果のうちの 1 つも獲得する。

酸：矢弾は攻城兵器の命中を受けた目標の 15 フィート以内にいるすべてのクリーチャーと保持されていない物体に、その半分の飛散ダメージを与える。クリーチャーは反応セーヴィング・スローにより飛散ダメージを半減できる。飛散 DC はこの呪文の DC に等しい。

冷気：矢弾は攻城兵器の攻撃の目標の周囲に半径 20 フィートの爆発状の氷の輝きを作り出す。この輝きは 1d6 ラウンド持続する。氷の輝きの範囲内のクリーチャーは 絡みつかれた状態 になる。自身のターン開始時に氷の輝きの範囲内にいたクリーチャーは 2d6 ポイントの［冷気］ダメージを受ける。

電気：攻城兵器の攻撃の命中を受けたか、攻撃の 15 フィート以内にいたクリーチャーは、1 ラウンドの間 よろめき状態 になる。

火：攻撃の 15 フィート以内にいたクリーチャーと木製の物体は着火する（『Core Rulebook』444 ページ、および本書の 164 ページ）。

音波：攻撃の命中を受けたか、攻撃の 20 フィート以内にいたクリーチャーは頑健セーヴに成功しなければ 1 時間 聴覚喪失状態 になる。この効果の DC は呪文の DC に等しい。

力場：追加効果なし。

グレーター・エナジー・シージ・ショット

Energy Siege Shot, Greater ／上級エネルギーの攻城弾

系統 力術［さまざま］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 6、サモナー 6

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 任意のサイズの攻城兵器 1 つ

この呪文は大型の攻城兵器に限らず任意のサイズの攻城兵器を目標にできることを除き、エナジー・シージ・ショット のように働く。

エフォートレス・アーマー

Effortless Armor ／楽な鎧

系統 変成術；**呪文レベル** クレリック 2、インクィジター 2、メイガス 2、パラディン 2、レンジャー 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 分／レベル

術者の着用する鎧はもはや移動速度を低減しない。術者はまた鎧の判定ペナルティを 1 ＋ 5 術者レベルにつき 1（最大 5）減少する。

コミュナル・エンデュア・エレメンツ

Endure Elements, Communal ／共用寒暑に耐える

呪文レベル アルケミスト 3、クレリック 2、ドルイド 2、パラディン 2、レンジャー 2、ウィザード／ソーサラー 2

目標 接触したクリーチャー

この呪文は術者が接触したクリーチャーの間で 1 時間単位で持続時間を分割することを除き、エンデュア・エレメンツ のように働く。

オブシディアン・フロー

Obsidian Flow ／黒曜石の奔流

系統 変成術［地、火］；**呪文レベル** ドルイド 4、ウィザード／ソーサラー 4、サモナー 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（黒曜石の小さな欠片）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果範囲 半径 20 フィートの爆発状

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 反応・不完全、本文参照；**呪文抵抗** 不可

術者は地面の薄層を急速に冷却される融溶ガラスに変換する。効果範囲内のクリーチャーは 2 術者レベルにつき 1d6 ポイント（最大で 10d6）の［火］ダメージを受け、絡みつかれた状態 になる。効果範囲内のいずれのクリーチャーも反応セーヴに成功するとダメージは半減され、絡みつかれた状態 になることもない。 絡みつかれた状態 のクリーチャーは移動アクションを費やして【筋力】判定もしくは〈脱出術〉判定（DC は呪文のセーヴィング・スロー DC に等しい）を試みることで自由になることができる。

地面は滑りやすい層と鋭い黒曜石の破片によって覆われる。効果範囲は移動困難な地形となり、効果範囲内での〈軽業〉判定の DC は 5 増加する。

効果範囲を横切って疾走あるいは突撃を行うには DC 15 の〈軽業〉判定の成功を必要とする。範囲内に倒れ伏したクリーチャーは鋭い黒曜石により 1d6 ポイントのダメージを受ける。

キネティック・リヴァーバレイション

Kinetic Reverberation ／動的な残響

系統 変成術；**呪文レベル** アルケミスト 2、ウィザード／ソーサラー 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（ゴムの樹液）

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 頑健・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

この呪文は呪文の目標に対して行われる近接攻撃の勢いと力を変換し、攻撃者の武器へそれらを反射する。目標に対する近接攻撃が成功した後で、攻撃者は使用した武器のための頑健セーヴィング・スローを行わねばならない。セーヴに失敗すると、武器は目標に対してロールしたダメージと等しいダメージを受ける。肉体武器か素手打撃を使用しているクリーチャーは、この呪文による影響を受けない。

クァーム

Qualm ／不安

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** バード 2、インクィジター 2、ウィザード／ソーサラー 2、ウィッチ 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 クリーチャー 1 体

持続時間 1 分／レベル、もしくはチャージ消費するまで

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

目標は突然、自身の行動とその拠り所である正義の有効性について説明のできない疑問に悩まされる。クリーチャーは持続時間が終了するか、ターン全体を絶対的に何もしないことに費やす（集中を得るために全ラウンド・アクションを費やす）まで、能力判定、技能判定、および精神集中判定に－ 10 ペナルティを負う。ターン全体を何もせずに費やすと呪文はチャージ消費される。

ケイジング・ボム・アドミクスチャ

Caging Bomb Admixture ／檻化混合爆弾

系統 力術［力場］；**呪文レベル** アルケミスト 6

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 ラウンド／レベル

この処方によって作成されたエキスを飲むことで、このエキスの持続時間中に術者が制作し投擲するすべての爆弾の性質を修正するために、術者の魔法的な蓄えに大幅な変更を加える。この魔法的な蓄えへの効果は術者が使用する爆弾を修正するいかなる発見にも影響しないが、術者は一度に 1 つしか起動した混合効果（名称に「ボム・アドミクスチャ」を含む処方）を持つことができない。術者が他のボム・アドミクスチャを飲んだ場合、元のボム・アドミクスチャの効果は終了して新しいものが起動する。

術者が爆弾を投擲して目標に直接命中すると、固体の ウォール・オヴ・フォース で構成された不可視の立方形状の牢獄を作り出す。牢獄は術者の投擲した爆弾の飛散範囲と同じ広さで、完全に範囲の内側にいるいかなるクリーチャーも捕らえる。

飛散半径内のクリーチャーが内部に納まるには大きすぎると効果は自動的に失敗するが、そうでない限り範囲内のクリーチャーは捕まり封じ込められる。瞬間移動およびその他の形態のアストラル経由の移動は脱出の手段を提供するが、力場の壁はエーテル界にまで伸びており、エーテル経由の移動を阻害する。

ウォール・オヴ・フォース のように、ケイジング・ボム・アドミクスチャ

で作成された檻は ディスペル・マジック に抵抗するが、メイジズ・ディスジャンクション は依然として機能する。 ディスインテグレイト を除いて、檻の壁は通常の呪文によるダメージを受けることができ、檻は自動的に破壊される。この檻の壁は武器および超常能力によりダメージを受けることができるが、檻は硬度 20 とアルケミスト・レベルにつき 20 と同数のヒット・ポイントを持つ。 スフィアー・オヴ・アニヒレイション または ロッド・オヴ・キャンセレイション が接触すると、この檻は即座に破壊される。

ケイジング・ボム・アドミクスチャ を使用する時、アルケミストは 1 度に 1 つしかこの効果による檻を持てない。

アルケミストが ケイジング・ボム・アドミクスチャ の持続時間中に別の爆弾を投擲した場合、先行する混合によって作成された他の檻は終了し、新しいものが作成される。 ケイジング・ボム・アドミクスチャ の持続時間が終了する時、この混合効果によって作成され残っている檻もそうなる。

コンパニオン・マインド・リンク

Companion Mind Link ／相棒との精神連結

系統 心術（魅惑）；**呪文レベル** ドルイド 3、レンジャー 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 術者の動物の相棒

持続時間 1 分／レベル

術者と術者の動物の相棒との間の繋がりはより強固になる。術者が動物の相棒の視線上にいる限り、この二体が言語を共有する場合には、術者は相棒とテレパシーによる意思疎通を行うことができる。また、術者が動物の相棒の視線上にいる限り、術者は移動アクションの代わりに即行アクションで動物の相棒を追い立てることができ、また術者は動物の相棒を扱う〈動物使い〉判定を必要としない。そのような判定は自動的に成功する。

コンペル・ホスティリティ

Compel Hostility ／敵意の強制

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** バード 1、クレリック 1、インクィジター 1、パラディン 1、レンジャー 1、サモナー 1、ウィッチ 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（術者の血の一滴）

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 本文参照

術者が隣接し見ることのできるクリーチャーが、術者の味方の 1 人に対して攻撃を行うたびに、術者は割り込みアクションにより、代わりに術者を攻撃するようそのクリーチャーに強制することができる。術者が自身を攻撃するようクリーチャーに強要する時、術者がまずクリーチャーの呪文抵抗を突破せねばならず、クリーチャーは強制を無効化するために意志セーヴィング・スローを試みることができる。

この呪文を発動するサモナーは、自身の幻獣をこの呪文の目標であるかのように選択できる。

サーテイン・グリップ

Certain Grip ／確かな握り

系統 変成術；**呪文レベル** アルケミスト 2、ドルイド 2、ウィザード／ソーサラー 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（小さなタールの玉）

目標 接触したクリーチャー

持続時間 10 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

対象の握りと足場は確実なものになり、〈登攀〉判定、バランスを取るための〈軽業〉判定、さらに突き飛ばし、引きずり、位置ずらし、および足払いの試みに対する CMD に＋ 4 技量ボーナスを獲得する。目標はこの呪文による影響中、武器落としの戦技に対する完全耐性を持つ。

サモナー・コンジット

Summoner Conduit ／招来者の導管

系統 死霊術；**呪文レベル** クレリック 4、ウィザード／ソーサラー 5、サモナー 4、ウィッチ 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（2 匹の蠅）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 招来されたクリーチャー、または幻獣 1 体

持続時間 1 分／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

術者は目標のクリーチャーとその招来者の間の不可視の神秘的な繋がりを招来者を害するために利用する。目標の招来されたクリーチャーがダメージを与える呪文の目標になったとき、目標の招来者もまたその呪文の目標であるように扱われる。このような招来者は、セーヴィング・スローや呪文抵抗といった呪文に対する防御は自身の通常のものを得て、別の存在の諸次元界にいる場合は影響を受けない。

サンダー・ファイアー

Thunder Fire ／雷鳴の射撃

系統 変成術；**呪文レベル** バード 2、ウィザード／ソーサラー 2、ウィッチ 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（消費された雷石の一部）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 装填された火器 1 つ

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）、本文参照；**呪文抵抗** 可（物体）、本文参照

目標となった火器は、たとえ装填されていなかったとしても雷のような轟きを作り出す。火器の装備者または運搬者から 15 フィート以内のすべてのクリーチャーは頑健セーヴに成功しなければならず、さもなくば 1 分の間 聴覚喪失状態 になる。火器の装備者または運搬者であるクリーチャーは、このセーヴィング・スローに－ 4 のペナルティを負い、1d4 ラウンドの間不発範囲が 1 増加する。この呪文の目標とされたときに火器が装填されていた場合は、その矢弾は無駄になる。

サン・メタル

Sun Metal ／太陽の金属

系統 変成術［火］；**呪文レベル** クレリック 1、パラディン 1、レンジャー 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 近接武器 1 つ
持続時間 1 ラウンド／レベル (本文参照)
セーヴィング・スロー 頑健・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）
目標となる武器は、武器あるいは使用者を害さないが、武器の命中したものにはダメージを与える炎を発する。武器の使用者がこの武器を命中させた場合、追加で 1d4 ポイントの［火］ダメージを与える。このダメージはクリティカル・ヒットした場合に乗算されない。この効果は武器が水中に沈められた場合は速やかに終了する。この効果は フレイミング または フレイミング・バースト の武器特殊能力、あるいはその他の武器に追加の［火］ダメージを与えるいかなる効果とも累積しない。この呪文は フロスト または アイシー・バースト 武器特殊能力、あるいはその他の武器に追加の［冷気］ダメージを与えるいかなる効果をもつ武器に対しても働かない。

シー・アラインメント

See Alignment ／属性を見る
系統 占術；**呪文レベル** アルケミスト 1、バード 1、ウィザード／ソーサラー 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（イモリの目）
距離 自身
目標 術者
持続時間 1 ラウンド／レベル
この呪文を発動するとき、術者は単一の属性を選択する（秩序にして善、または混沌にして悪、などのように）。その属性のクリーチャーは術者の視界内にいる間、幽霊のような輝きを放つ。術者はこの輝きを見ることができるが、他のクリーチャーにはできない。 アンディテクタブル・アラインメント のような属性を曖昧にする呪文および効果は、この呪文の効果も妨げる。

シージ・オヴ・ツリーズ

Siege of Trees ／木の攻城兵器
系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 7
発動時間 10 分
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 大型の植物 1 つ／ 3 レベル
持続時間 1 時間／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可
術者は動かない植物に限定的な移動力と仮初の生命を吹きこむ。目標となった植物はそれぞれ呪文の持続時間が終了するまでライト・カタパルトとして機能するが、術者は木のカタパルトで最初に射撃を行う前、およびそれ以降に新しい目標への射撃を望むときにはいつでも、標準アクションを費やして照準をつけなければならない。フリー・アクションにより、術者は命令下にある木の 1 つまたはすべてに射撃を止めさせることができる。術者はこれらの木のカタパルトに矢弾を供給する必要はない；彼らは範囲内の岩や岩石を、必要ならば地面深くを掘り返して、自動的に自身へと装填する。術者が望むのであれば、術者は木に矢弾を供給することもできる。木は フレイミング の矢弾を装填することはなく、火のエネルギーを選択する場合は エナジー・シージ・ショット の影響を受けることもできない。

グレーター・シージ・オヴ・ツリーズ

Siege of Trees, Greater ／上級木の攻城兵器
系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 9
目標 巨大、超大型、あるいは大型の植物 1 つ／ 3 レベル
持続時間 1 時間／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可
シージ・オヴ・ツリーズ と同様だが、より大きなサイズの植物に影響を与えることができる。植物はそれぞれのサイズのカタパルトとして機能する。

コミュナル・シェア・ランゲージ
Share Language, Communal ／共用言語の共有
呪文レベル バード 2、クレリック 3、ドルイド 3、ウィザード／ソーサラー 3
目標 接触したクリーチャー
この呪文は術者が接触したクリーチャーの間で 1 時間単位で持続時間を分割することを除き、シェア・ランゲージ のように働く。

シャドウ・ボム・アドミクスチャ

Shadow Bomb Admixture ／影化混合爆弾
系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** アルケミスト 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 自身
目標 術者
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー 特殊、以下参照；**呪文抵抗** 特殊、以下参照
この処方によって作成されたエキスを飲むことで、このエキスの持続時間中に術者が制作し投擲するすべての爆弾の性質を修正するために、術者の魔法的な蓄えに大幅な変更を加える。この魔法的な蓄えへの効果は術者が使用する爆弾を修正するいかなる発見にも影響しないが、術者は一度に 1 つしか起動した混合効果（名称に「ボム・アドミクスチャ」を含む処方）を持つことができない。術者が他のボム・アドミクスチャを飲んだ場合、元のボム・アドミクスチャの効果は終了して新しいものが起動する。
術者が爆弾を投擲して目標に直接命中すると、爆弾から影の物質が解放され、目標および最大で 3 体の爆弾の飛散からダメージを受けたクリーチャー（アルケミストが選択する）を覆う。影響を受けたクリーチャーは頑健セーヴィング・スローに成功せねばならず、さもなくば視認困難を獲得するが、シャドウ・ボム・アドミクスチャ の持続時間中は他のすべてのクリーチャーが視認困難を持っているものとして扱う。この効果は呪文抵抗を無視しない。

ジャッジメント・ライト

Judgment Light ／審判の光
系統 力術［光］；**呪文レベル** インクィジター 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 自身
効果範囲 半径 30 フィートの爆発状
持続時間 瞬間、本文参照
審判を起動中のインクィジターのみが発動できる。この呪文を発動するとき、インクィジターの起動している審判に基づいて以下から 1 つ以上の効果が発生する。
破壊：術者から赤い光が放たれる。効果範囲内の敵は 4d8 ポイントのダメージを受け、1d4 ラウンドの間 怯え状態 になる。意志セーヴィング・スローに成功するとダメージは半減し 怯え状態 の効果は無効化する。
治癒：術者から緑色の光が放たれる。効果範囲内の味方は 1d8 ＋術者の【判断力】修正値のヒット・ポイントを取り戻す。
正義：術者から青い光が放たれ、隠れているか 不可視状態 のクリーチャーを全員に明らかにする。光は術者レベルにつき 1 ラウンドの間、そのようなクリーチャーの輪郭を縁取り、これらのクリーチャーの〈隠密〉判定に－ 20 ペナルティを与
貫通：術者から紫の光が放たれ、爆発内の敵の呪文抵抗が術者レベルにつき 1 ラウンドの間、5 減少する。
保護：術者から琥珀色の光が放たれ、爆発内の味方は術者レベルにつき 1 ラウンドの間、AC および CMD への＋ 2 清浄ボーナス、さらにクリティ

カル・ヒットを確定させる攻撃ロールに対する AC への＋ 4 ボーナスが与えられる。
清純：術者から白い光が放たれ、爆発内でセーヴィング・スローが可能な単一の効果に対するセーヴィング・スローを試みる味方はそれぞれそのロールに＋ 2 清浄ボーナスを得る。
快活：術者から金の光が放たれ、爆発内の味方は術者レベルにつき 1 ラウンドの間、DR3 ／魔法あるいは術者の審判で可能な属性を獲得する。
抵抗：術者から赤銅の光が放たれ、爆発内の味方は術者レベルにつき 1 ラウンドの間、この呪文の発動時にインクィジターが守りを得ていた属性に対する抵抗 5 を獲得する。
一撃：術者から銀の光が放たれ、術者レベルにつき 1 ラウンドの間、爆発内の味方の武器はダメージ減少を克服するにあたり魔法、インクィジターの武器の備えた属性、およびアダマンティンとして扱われるようになる。

ジュリーリグ

Jury-Rig ／応急装備
系統 変成術；**呪文レベル** バード 1、メイガス 1、ウィザード／ソーサラー 1、サモナー 1、ウィッチ 1
発動時間 1 標準アクション
距離 接触
目標 最大 2 ポンド／レベルの 破損状態 の物体
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害、物体）；**呪文抵抗** 可（無害、物体）
術者がこの呪文を発動すると霊的な力場が 破損状態 の武器などを束縛し、少しの間 破損状態 を緩和する。この呪文の影響下にある間、破損状態 のアイテムはその状態による不利な効果を受けず、破損状態 でないかのように扱う。物体はヒット・ポイントを取り戻すわけではなく、依然としてダメージによって物体を破壊することができる。

ショッキング・イメージ

Shocking Image ／衝撃の像
系統 幻術（虚像）［電気］；**呪文レベル** バード 4、ウィザード／ソーサラー 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 自身
目標 術者
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 本文参照
この呪文は、作り出した幻影の複製が破壊されたときに電気の衝撃を放出することを除いて、ミラー・イメージ のように働く。術者の鏡像の 1 つを破壊する近接攻撃を使用した相手は、2d6 ポイントの［電気］ダメージを受ける。術者はこの［電気］ダメージが最初に与えられるときに目標の呪文抵抗を克服しなければならない。失敗すると目標にこの呪文によるダメージへの完全耐性を得させる。

ショック・シールド

Shock Shield ／衝撃の盾
系統 防御術［電気、力場］；**呪文レベル** アルケミスト 1、メイガス 1、ウィザード／ソーサラー 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 自身
目標 術者
持続時間 1 分／レベル（解除可）
この呪文は シールド 呪文に似ているがそれほど強力ではない不可視の盾を作り出す。この盾は術者の前面に浮かび、術者を直接攻撃する マジック・ミサイル を無効化する。円盤は AC への＋ 2 盾ボーナスを提供する。このボーナスは非実体の接触攻撃に対して適用される。
術者はいつでもフリー・アクションとして盾を消去して、術者自身を含むその時点で半径 5 フィートの爆発内にいるすべてのクリーチャーに 1d6 ポイントの［電気］ダメージを与えることができる。反応セーヴィング・スローによりダメージは半減される。

ジョルティング・ポーテント

Jolting Portent ／揺さぶりの前兆
系統 力術（電気）（訳注：おそらく［電気］）；**呪文レベル** クレリック 7
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
目標 クリーチャー 1 体
持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）本文参照
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可
術者の指定したクリーチャーは、赤く輝く復讐の運命のオーラに取り囲まれる。ラウンドごとに 1 度、目標が攻撃あるいは呪文を発動するとき、10 ＋術者レベルの 1/2 ＋【魅力】（オラクルの場合）あるいは【判断力】（クレリックの場合）（訳注；おそらくボーナスあるいは修正値）を DC とする頑健セーヴィング・スローに成功せねばならない。目標はセーヴィング・スローに失敗すると 4d6 ＋術者の【魅力】修正値（オラクルの場合）あるいは【判断力】修正値（クレリックの場合）の［電気］ダメージを受ける。セーヴィング・スローに成功した場合はダメージを受けない。術者は対象がクリティカル・ヒットを確定させた時に割り込みアクションによりこの呪文を終了させ、クリティカル・ヒットを無効化し、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。攻撃は依然としてその目標に命中しており、通常のダメージを与える。幻惑の効果は攻撃の後に発生する。

シンボル・オヴ・ストライキング

Symbol of Striking ／打撃の印形
系統 幻術 (shadow)；**呪文レベル** クレリック 5、メイガス 5、ウィザード／ソーサラー 5、ウィッチ 5
構成要素 音声、動作、物質（少なくとも市価 300 gp の高品質の近接武器）
セーヴィング・スロー 意志・半減、本文参照；**呪文抵抗** 可、本文参照
この呪文は、術者が物質構成要素を使用して 5 フィートのマスを埋めるように シンボル・オヴ・ストライキング を記述することを除き、シンボル・オヴ・デス のように働く。一度起動すると、シンボル・オヴ・ストライキング は輝き出し、術者レベルにつき 10 分、あるいは術者のレベル（訳注：術者レベルではない）に等しい回数の機会攻撃を行うまでの、いずれか早い方まで持続する。印形は起動するときに自身とその周辺の範囲を、中型のクリーチャーによって術者が物質構成要素として使用した武器の魔法のバージョンが使用されているかのように機会攻撃範囲に収める。攻撃ボーナスとして術者の術者レベル＋ 1 ＋術者の【知力】修正値（メイガス、ウィッチ、ウィザード）または【判断力】修正値（クレリック）または【魅力】修正値（オラクル、ソーサラー）を使用すること。ダメージ・ロールに攻撃ボーナスを決定するのに使用したのと同じ能力修正値に等しいボーナスを得る。術者が使用した物質構成要素のい影のバージョンが現れて、これらの攻撃を行う。
印形は機会攻撃を誘発する同調していないクリーチャーを攻撃する。しかしながら、印形は最初にクリーチャーを攻撃するときに、そのクリーチャーの呪文抵抗を克服しなければならず、さもなければそのクリーチャーを害することはできなくなる。印形はそのようなクリーチャーには二度と攻撃を行わない。さらに、印形が最初にクリーチャーを攻撃するときに、クリーチャーは意志セーヴィング・スローに成功することで攻撃の影の本質を見抜き、そのような攻撃が命中したときのダメージを半減する。

スタビライズ・パウダー

Stabilize Powder ／火薬安定化
系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、ウィッチ 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（数滴の酒）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 装填された火器 1 つ
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害、物体）；**呪文抵抗** 可（無害、物体）
　目標の火器に現に装填されている矢弾は不発を起こしにくくなる。この火器に現に装填されている矢弾の不発範囲 1 ＋ 5 術者レベルにつき 1 減少する（最大＋ 5、最小で不発 0）。

コミュナル・ストーンスキン

Stoneskin, Communal ／共用石の皮膚
呪文レベル アルケミスト 5、ドルイド 6、インクィジター 5、ウィザード／ソーサラー 5、サモナー 4
構成要素 音声、動作、物質（花崗岩と、影響を受けるクリーチャーにつき 100 gp の価値があるダイヤモンドの粉末）
目標 接触したクリーチャー
　この呪文は術者が接触したクリーチャーの間で 10 分単位で持続時間を分割することを除き、ストーンスキン のように働く。呪文が対象 1 体から術者レベルにつき 10 ポイント（最大 150 ポイント）のダメージを防ぐと、その対象への呪文の効果は終了する。

コミュナル・スパイダー・クライム

Spider Climb, Communal ／共用クモ渡り
呪文レベル アルケミスト 3、ドルイド 3、ウィザード／ソーサラー 3、サモナー 3
目標 接触したクリーチャー
　この呪文は術者が接触したクリーチャーの間で 10 分単位で持続時間を分割することを除き、スパイダー・クライム のように働く。

コミュナル・スペル・イミュニティ

Spell Immunity、Communal ／共用呪文に対する完全耐性
呪文レベル クレリック 5、インクィジター 5
目標 接触したクリーチャー
　この呪文は術者が接触したクリーチャーの間で 10 分単位で持続時間を分割することを除き、スペル・イミュニティ のように働く。

グレーター・コミュナル・スペル・イミュニティ

Spell Immunity, Greater Communal ／共用上級呪文に対する完全耐性
系統 防御術；**呪文レベル** クレリック 9
目標 接触したクリーチャー
　この呪文は術者が接触したクリーチャーの間で 10 分単位で持続時間を分割することを除き、グレーター・スペル・イミュニティ のように働く。

スポンテイニアス・イモレイション

Spontaneous Immolation ／自然発生的な犠牲
系統 力術［火］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（ひとつまみの硝石）
距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）
目標 クリーチャー 1 体
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 頑健・半減および反応（説明参照）；**呪文抵抗** 可
　術者の指さしたクリーチャーは自然発火する。目標は 3d6 ポイントの［火］ダメージを受け、着火する。頑健セーヴの成功はこのダメージを半減し、目標が着火することを防ぐ。各ラウンドの術者のターンに、着火した目標は炎を消火するための新しいセーヴ（DC は呪文の DC に等しい）を試みることができる；それ以外の場合は 1d6［火］ダメージを受ける。

コミュナル・ダークヴィジョン

Darkvision, Communal ／共用暗視

呪文レベル アルケミスト 3、アンティパラディン 3、レンジャー 4、ウィザード／ソーサラー 3

目標 接触したクリーチャー

この呪文は術者が接触したクリーチャーの間で 1 時間単位で持続時間を分割してよいことを除き、ダークヴィジョン のように働く。

ターゲッテッド・ボム・アドミクスチャ

Targeted Bomb Admixture ／目標化混合爆弾

系統 変成術；**呪文レベル** アルケミスト 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 ラウンド／レベル

この処方によって作成されたエキスを飲むことで、このエキスの持続時間中に術者が制作し投擲するすべての爆弾の性質を修正するために、術者の魔法的な蓄えに大幅な変更を加える。この魔法的な蓄えへの効果は術者が使用する爆弾を修正するいかなる発見にも影響しないが、術者は一度に 1 つしか起動した混合効果（名称に「ボム・アドミクスチャ」を含む処方）を持つことができない。術者が他のボム・アドミクスチャを飲んだ場合、元のボム・アドミクスチャの効果は終了して新しいものが起動する。

術者は爆弾を投擲するときに、直撃させる目標にのみ命中させることができる；この爆弾は飛散しない。しかしながら、爆弾は基本ダメージ＋術者の【知力】修正値の代わりに、基本ダメージ＋術者の【知力】修正値の 2 倍のダメージを与える。

タール・プール

Tar Pool ／タール溜り

系統 変成術［地、火］；**呪文レベル** ドルイド 6、ウィザード／ソーサラー 6、サモナー 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（固まったタールの玉）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果範囲 半径 20 フィートの爆発

持続時間 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 反応・不完全、本文参照；**呪文抵抗** 不可

術者は地面を熱いタールの層に変換する。効果範囲内のクリーチャーはタールが現れた時に 2 術者レベルにつき 1d6 ポイント（最大で 10d6）の［火］ダメージを受け、反応セーヴに成功しなければ 絡みつかれた状態 になる。 絡みつかれた状態 のクリーチャーは各ラウンドにタールから抜け出すためのセーヴィング・スローを行うことができ、また移動アクションを費やすことで抜け出すための【筋力】判定または〈脱出術〉判定（DC ＝呪文のセーヴィング・スロー DC）を試みることができる。効果範囲内のマスに進入するには 2 マス分の移動力を要し、また範囲内での〈軽業〉判定の DC は 5 増加する。効果範囲は移動困難な地形になる。効果範囲を移動するか、自身のターンの最初に効果範囲にいたクリーチャーは、2d6 ポイントの［火］ダメージを受け、さらに反応セーヴも再試行せねばならず、さもなくば 絡みつかれた状態 になる。範囲内で倒れ伏したクリーチャーはタールに対する反応セーヴ、およびタールから抜け出す【筋力】ならびに〈脱出術〉判定に－ 4 ペナルティを受ける。

タールから脱出したクリーチャーは依然として呪文が終了するか、全ラウンド・アクションを費やしてタールを取り除くまで［火］ダメージを受ける。タールの付着したクリーチャーは〈軽業〉、および翼または同種の付属物によって飛行する〈飛行〉判定に－ 4 ペナルティを受ける。

タクティカル・アキュメン

Tactical Acumen ／戦術的洞察

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** バード 2、インクィジター 2、メイガス 2、パラディン 1、ウィザード／ソーサラー 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（地図の小片）

距離 30 フィート

効果範囲 術者、および術者を中心とする半径 30 フィートの爆発内のすべての味方

持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

タクティカル・アキュメン は術者と術者の味方に戦場における戦術を体得させる。術者が挟撃、高所、あるいは遮蔽などのように、戦場での位置取りによって攻撃ロールあるいは AC へのボーナスを得るとき、術者は追加の＋ 1 洞察ボーナスを獲得する。このボーナスは術者の持つ 5 を超える 4 術者レベルごとに＋ 1 増加する（最大＋ 4）。

ダスト・フォーム

Dust Form ／塵形態

系統 変成術（ポリモーフ）；**呪文レベル** アルケミスト 5、クレリック 6、ドルイド 6、ウィッチ 6

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（墓石や神聖な寺院から集められた塵ひとつまみ）

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 ラウンド／レベル

この呪文を発動する際に、術者の相対的な姿は維持されるが、術者と術者の装備品は完全に塵によって構成されるようになる。この塵形態をとっている間、術者は無理矢理入り込むことによるペナルティを受けず、術者がサイズ分類が 3 段階以上小さいクリーチャーであるかのようにペナルティなく通過することができる。術者はまた非実体と見なし、術者による魔法的でない攻撃は半分のダメージを与える（50%）。魔法攻撃は影響を受けず、術者は依然として魔法のアイテムおよびその他の装備を通常通りに使用できる。術者の通常の接敵面が占めることのできないマスで持続時間が終了した場合、術者は 3d6 ダメージを受け、最寄りの術者が通常通りに占めることのできる空いているマスで 朦朧状態 になる。

タッチ・インジェクション

Touch Injection ／接触噴射

系統 変成術；**呪文レベル** アルケミスト 2、ウィザード／ソーサラー 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 自身

持続時間 1 時間／レベル

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者はこの呪文を発動するときに、エリクサー、注入されたエキス、毒、あるいはポーションを手に保持している必要がある。保持していた物質はその容器から術者の肉体内の魔法的な嚢に排出される。呪文の持続している間、術者は単なる接触によってその物質を提供することができる。相手に対してそうするためには、術者は近接接触攻撃に成功しなければならない。命中した場合、物資は潜伏期間の如何に関わらず速やかに効果をあらわし、相手は物質に対する通常のセーヴィング・スロー（あれば）を行う。失敗した場合、物質は魔法的な嚢に留まり、術者は後で使用できる。この呪文は術者を嚢の中の毒から守るが、術者が " 毒の使用 " クラス特徴を持っていない限り、最初に呪文を発動するときに 5%の確率で毒に自分の身を晒してしまう。術者が敵に毒を注入することを試みたロールの出目が 1 であった場合、術者が毒に晒される。

コミュナル・タンズ

Tongues, Communal ／共用言語会話

呪文レベル アルケミスト 4、バード 3、クレリック 5、ウィザード／ソーサラー 4、サモナー 4、ウィッチ 4

目標 接触したクリーチャー

この呪文は術者が接触したクリーチャーの間で 10 分単位で持続時間を分割することを除き、タンズ のように働く。

ダンプ・パウダー

Damp Powder ／火薬湿潤化

系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 1、ウィザード／ソーサラー 1、ウィッチ 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（湿った綿 1 切れ）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 装填済みの火器 1 つ

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

この呪文は目標の火器に既に装填されている矢弾を水分で台無しにする。その矢弾を射出するいかなる試みも不発の確率なしに失敗し、さらに使用者はその後、装填と射撃を行う前に武器を清掃するための全ラウンド・アクションを使用する必要がある。変質した矢弾を射出する前にこの呪文の効果を認識した場合（発動した呪文または同種の効果を識別するための DC 16 の〈呪文学〉判定）火器の使用者は標準アクションを費やして、変質した矢弾を火器から取り除くことができる。そうすることにより矢弾は破壊される。

チェイン・オヴ・パーディション

Chain of Perdition ／破滅の鎖

系統 力術［力場］；**呪文レベル** クレリック 3、ウィザード／ソーサラー 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（鎖の環）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果範囲 10 フィートの鎖

持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

両端にフックを備えた宙に浮かぶ力場の鎖が、術者の選択した効果範囲内の空いているマスに現れる。この鎖は 10 フィートの間合いを持つ中型の物体である。 チェイン・オヴ・パーディション に物理的な攻撃を命中させ、もしくは傷つけることはできないが、ディスペル・マジック 、ディスインテグレイト 、スフィアー・オヴ・アニヒレイション 、または ロッド・オヴ・キャンセレイション は通常通りに影響を与える。鎖の接触攻撃に対する AC は 10 ＋術者の【魅力】修正値（ソーサラー）、【知力】修正値（ウィザード）、または【判断力】修正値（クレリック）である。

鎖は裏技（盲目か絡みつき）、引きずり、位置ずらし、および足払いの戦技を実行でき、術者の戦技ボーナスの代わりに術者レベル、そして術者の【筋力】または【敏捷力】修正値の代わりに【魅力】修正値（ソーサラー）、【知力】修正値（ウィザード）、または【判断力】修正値（クレリック）を使用する。鎖は戦技を行うことにより機会攻撃を誘発しない。鎖は闇、不可視、またはその他の形態の視認困難に起因するペナルティもしくは失敗確率を被らない。

術者は移動アクションにより、鎖を 30 フィートまで動かすことができる。鎖が呪文の有効距離を超えるか術者の視線から外れた場合、術者の下に帰還する。

鎖の攻撃したクリーチャーが呪文抵抗を有する場合、術者は鎖がそのクリーチャーに対する戦技を最初に成功させた時に、呪文抵抗に対する術者レベル判定（1d20 ＋術者レベル）を行わねばならない。鎖は抵抗に成功されると解呪される。そうでない場合、武器は呪文の持続時間中はそのクリーチャーへのすべての通常の効果を有する。

ディヴァイン・アロー

Divine Arrow ／神聖なる矢

系統 変成術［善］；**呪文レベル** パラディン 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 矢弾 1 つ

持続時間 1 ラウンド／レベル、もしくはチャージ消費するまで

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者はアローやシュリケンのような矢弾 1 つに、アンデッドに " 癒しの手 " 特徴によって与えるのに等しい追加ダメージを与える神聖なエネルギーを吹きこむ。この追加ダメージはクリティカル・ヒットによって倍化しない。この呪文は術者の " 癒しの手 " クラス特徴の 1 日の使用回数を消費するわけではないが、術者はこの呪文を発動するために 1 日の使用可能を最低 1 回は残していなければならない。持続時間が終了する前に矢弾が目標に命中するか破壊されると、この呪文はチャージ消費される。

ディスカヴァリー・トーチ

Discovery Torch ／発見の光

系統 力術［光］；**呪文レベル** バード 2、クレリック 3、インクィジター 2

発動時間 1 ラウンド

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触した物体

効果範囲 半径 20 フィートの放射、もしくは接触した物体からの半径 40 フィートの放射（以下参照）

持続時間 10 分／レベル

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者が触れた物体 1 つは呪文の有効距離内に明るい光を放射する。この効果は通常の炎のように見えるが、熱を発さず、酸素を消費しない。この光のオーラ内の味方は〈知覚〉および〈真意看破〉判定のみならず、オーラ内のモンスターと、その特殊能力および脆弱性を識別するための〈知識〉判定にに＋ 2 強化ボーナスを獲得する。

インクィジターがこの呪文を発動すると、インクィジターが審判を起動している間、光の放射は 2 倍（半径 40 フィートの放射）になる。

［光］呪文は同レベル以下の［闇］呪文を相殺し解呪する。

ツイステッド・スペース

Twisted Space ／ねじれた空間

系統 変成術；**呪文レベル** メイガス 2、ウィザード／ソーサラー 2、サモナー 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（円形に曲げた 1 本の針金）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 クリーチャー 1 体

持続時間 1 ラウンド

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

術者はクリーチャーの周囲の空間を歪め、その攻撃が予期せぬ捻れた経路を辿り、しかし常に目標が機会攻撃範囲に収めている近隣のクリーチャーに向けて行われるようにする。術者の次のターンの開始時まで、目標のクリーチャーによる近接攻撃は、意図した目標の代わりにランダムな目標に向けて行われる。

デイブレイク・アロー

Daybreak Arrow ／夜明けの矢

系統 力術［光］；**呪文レベル** クレリック 3、インクィジター 3、パラディン 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 矢弾 50 本まで、ただし発動時にはそれらの矢弾すべてがひとまとまりになっていなければならない

持続時間 10 分／レベル

セーヴィング・スロー 頑健・無効（無害、物体）；**呪文抵抗** 可（無害、物体）

術者はシュリケンを含む矢弾から放射エネルギーを発散させる。明るい光によってペナルティを受けるクリーチャーは、これらの矢弾の攻撃を受けた後 1 ラウンドの間、それらのペナルティを受ける。アンデッドおよび陽光により害を受けるクリーチャーは、加えてこれらの矢弾から 1d6 ポイントのダメージを受ける。この追加ダメージ、および影響下の矢弾によって術者が与えたその他のあらゆるダメージの半分は、放射エネルギーによる直接の結果であり、ダメージ抵抗（訳注：ダメージ減少？）の対象とならない。これらの矢弾は射出または投擲された後 1 ラウンドの間、陽光棒のように光を放つ。

コミュナル・ディレイ・ポイズン

Delay Poison, Communal ／共用毒物遅延

呪文レベル アルケミスト 3、バード 3、クレリック 3、ドルイド 3、インクィジター 3、パラディン 3、レンジャー 3、ウィッチ 3

目標 接触したクリーチャー

この呪文は術者が接触したクリーチャーの間で 1 時間単位で持続時間を分割することを除き、ディレイ・ポイズン のように働く。

デスタビライズ・パウダー

Destabilize Powder ／火薬不安定化

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、ウィッチ 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（酒数滴）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 装填済みの火器 1 つ

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

この呪文は目標の火器内の矢弾が不発を起こしやすくする。その火器に現在装填されている矢弾の不発範囲を 1 ＋ 5 術者レベルにつき 1（最大＋ 5）増加する。変質した矢弾を射撃する前にこの呪文の効果を認識した場合（発動した呪文または同種の効果を識別するための DC17 の〈呪文学〉判定）、火器の使用者は標準アクションを費やして、火器から変質した矢弾を取り除くことができる。そうすることにより矢弾は破壊される。

デッドアイズ・ローア

Deadeye's Lore ／落とし屋の知識

系統 占術；**呪文レベル** バード 1、クレリック 1、ドルイド 1、インクィジター 1、レンジャー 1

発動時間 1 ラウンド

構成要素 音声、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 時間／レベル

この呪文の対象となっている間、術者は狩人の外套を自らにまとい、野生の精霊の洞察力と交感する。術者は呪文の持続時間中〈生存〉判定への＋ 4 清浄ボーナスを獲得し、荒野を旅するか追跡している間に半分の移動速度で移動する必要がなくなる。

デッドリィ・ジャッジメント

Deadly Juggernaut ／致命的な審判

系統 死霊術［即死］；**呪文レベル** アンティパラディン 3、クレリック 3、インクィジター 3、パラディン 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 分／レベル

術者が敵の命を奪うたびに、術者はますます危険で止め難い存在になる。呪文の持続時間中、術者は近接攻撃によって適格な相手のヒット・ポイントを 0 以下に減らすたびに、近接攻撃ロール、近接武器のダメージ・ロール、【筋力】判定、および【筋力】を基準とする技能判定への累積する＋ 1 幸運ボーナス、および DR2 ／－（最大＋ 5 ボーナスおよび DR10 ／－）を獲得する。適格な相手は術者のヒット・ダイス－ 4 と同数かそれ以上のヒット・ダイスを持つ。

デビリテイティング・ポーテント

Debilitating Portent ／弱体の前兆

系統 心術（強制）；**呪文レベル** クレリック 4、ウィッチ 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 中距離（100 フィート＋ 10 フィート／レベル）

目標 クリーチャー 1 体

持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）本文参照

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

目標は緑色に輝く病んだ運命のオーラをまとわりつかせる。呪文の対象は攻撃または呪文の発動を行うたびに、DC ＝ 10 ＋術者レベルの 1/2 ＋【魅力】（オラクルの場合）または【判断力】（クレリックの場合）の意志セーヴィング・スローを成功させねばならない。セーヴィング・スローに失敗した場合、その攻撃または呪文によるダメージの半分を受ける。術者は目標がクリティカル・ヒットを確認した時、即行アクションとしてこの呪文を解除し、それによってクリティカル・ヒットを無効化できる。術者が無効化した攻撃は依然として命中しているが、半分のダメージしか与えない。

テレイン・ボンド

Terrain Bond ／土地との絆

系統 心術；**呪文レベル** レンジャー 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（術者の最も得意な地形から採取した一摘みの土）

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 時間／ 2 レベル（解除可）

術者は環境に適応できるように自然霊を呼び下ろす。術者はこの呪文が終了するまで、今いる地形を最も得意な地形として扱う。術者が " 得意な地形 " クラス特徴を持たない場合、この呪文からは何の利益も得ることはない。

テレキネティック・アセンブリ

Telekinetic Assembly ／念動組み立て

系統 変成術；**呪文レベル** メイガス 2、ウィザード／ソーサラー 2

発動時間 1 分

構成要素 音声、動作、焦点（10 gp の費用を要する目標の攻城兵器の模型）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 分解された攻城兵器 1 つ

持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 不可、本文参照；**呪文抵抗** 不可
術者は術者のもつ 2 術者レベルにつき最大で 2 体までの兵員を必要とする攻城兵器を組み上げる。術者が〈知識：工学〉のランクを持つ場合は必要な兵員を 1 体を減じることができ、さらにこの技能 5 ランクにつき追加で必要な兵員 1 体を減じる。術者レベルと〈知識：工学〉を組み合わせて必要兵員をなくすことができなかった場合、この呪文は失敗する。

テレキネティック・チャージ

Telekinetic Charge ／念動突撃
系統 力術［力場］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 同意するクリーチャー 1 体
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）
術者はこの呪文の有効距離内のどこかへ戦場を横断させるため、念動力によって味方を打ち上げる。移動中、術者が特に望まない限り、術者の味方は地面の上を飛行している。術者は味方がこの呪文の有効距離に収まっている限り、味方に物体を飛び超えさせたり敵の間合いの外へと持ち上げることができるが、この呪文による移動は通常通りに機会攻撃を誘発する。術者の味方が相手に隣接する地面に着地する場合、その味方は割り込みアクションを費やして、攻撃ロールへの＋ 2 ボーナスつきでその相手に近接攻撃を行うことができる。

ネームド・ブリット

Named Bullet ／刻銘の弾丸
系統 占術；**呪文レベル** インクィジター 4、レンジャー 3、ウィザード／ソーサラー 4、ウィッチ 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質／信仰（選択したクリーチャーあるいはクリーチャー種別に由来するアイテム）
距離 接触
目標 矢弾 1 つ、あるいは投擲武器 1 つ
持続時間 10 分／レベル、もしくはチャージ消費するまで
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害、物体）；**呪文抵抗** 可（無害、物体）
術者は選択したクリーチャー種別（および人型生物または来訪者の副種別）、または術者が知っておりその名をいうことのできる特定のクリーチャーに対する致命的な精度を目標に吹きこむ。選択したクリーチャーに対して使用する場合、矢弾は決して不発を起こさず、視認困難の影響を受けない（ただし、完全視認困難は除く）、また 30 フィート以内の範囲では攻撃は選択したクリーチャーの接触 AC を目標とする。目標が選択したクリーチャーに命中したとき、術者はクリーチャーの呪文抵抗を克服しなければならず、さもなくばこの呪文は何の効果も発揮しない。目標を使用して選択したクリーチャーに対して通常の命中が得られたら、クリティカル・ヒットと見なされ、かつ術者レベルにつき 1 ポイントのクリティカル・ヒットによって乗算されない追加ダメージ（最大 20）を与える。通常の過程によるクリティカル・ヒットは同様に追加ダメージを与えるが、このダメージはクリティカルによって乗算される。
一度目標が選択したクリーチャーに使用されると、攻撃が成功するにせよそうでないにせよ、この呪文はチャージ消費される。

グレーター・ネームド・ブリット

Named Bullet, Greater ／上級／刻銘の弾丸
呪文レベル インクィジター 6、レンジャー 4、ウィザード／ソーサラー 6、ウィッチ 6
この呪文は、術者レベルにつき 2 ポイント（最大 40）の追加ダメージを与えることを除き、ネームド・ブリット と同様に働く。

ネガティヴ・リアクション

Negative Reaction ／負の反応
系統 幻術；**呪文レベル** バード 1、メイガス 1、ウィザード／ソーサラー 1、ウィッチ 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 動作
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 クリーチャー 1 体
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可
目標の行動や発言は印象づけることに失敗する。この呪文の目標は〈はったり〉、〈交渉〉、および〈威圧〉判定はもちろん、いかなる演武判定の試みにも－ 10 ペナルティを負う。

コミュナル・ノンディテクション

Nondetection, Communal ／共用占術妨害
呪文レベル アンティパラディン 4、ウィザード／ソーサラー 4
構成要素 音声、動作、物質（目標につき 25gp の価値があるダイヤモンドの粉末）
目標 接触したクリーチャーか物体
この呪文は術者が接触したクリーチャーまたは物体の間で 1 時間単位で持続時間を分割することを除き、ノンディテクション のように働く。

バースト・オヴ・スピード

Burst of Speed ／速度の炸裂

系統 変成術；**呪文レベル** アルケミスト 3、アンティパラディン 3、メイガス 3、インクィジター 3、パラディン 3、レンジャー 3

発動時間 1 即行アクション

構成要素 音声

距離 自身

目標 術者

持続時間 本文参照

術者のターンの終了まで、術者は移動速度＋ 20 フィート（もしくは、術者が中装または重装鎧を着用している場合＋ 10 フィート）を獲得し、術者の移動は機会攻撃を誘発せず、さらに術者は自身よりも大きなクリーチャーのマスを通過して移動できるが、クリーチャーの占めるマスでこのラウンドの移動を終了することはできない。

パップ・シェイプ

Pup Shape ／子犬の姿

系統 変成術（ポリモーフ）；**呪文レベル** ドルイド 3、ウィザード／ソーサラー 3、ウィッチ 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（ぬいぐるみの人形）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 動物、または魔獣 1 体

持続時間 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 頑健・無効 (および意志・特殊、本文参照)；**呪文抵抗** 可

術者は対象の動物を小型の魔獣に変身させ、短い間、対象の若くて魔法的なバージョンを作り出す。この姿でいる間、目標は 1HD（最大のヒット・ポイント）しか持たず、【筋力】、【耐久力】、【知力】、および【判断力】に－ 4 ペナルティを負う（最小 1）。クリーチャーはまた【敏捷力】に＋ 4 サイズ・ボーナスと＋ 2 生得ボーナスを得る。

悪でないいずれのクリーチャーも、この姿のクリーチャーに攻撃を試みるためには意志セーヴィング・スロー（呪文の DC を使用）に成功して、罪悪感と小さく無邪気に見えるクリーチャーへの保護愛を克服しなければならない。セーヴィング・スローに失敗すると攻撃を行うことができずアクションの一部は失われ、呪文の持続時間中、あるいは呪文の目標に攻撃されるまで、変身したクリーチャーを直接攻撃することができない。呪文のこの部分は［精神作用］効果である。悪のクリーチャーはこの呪文の目標を攻撃しても何の不安も感じず、実際のところ、特に凶悪なクリーチャーは目標を害するために道を踏み外すかもしれない。

ピースボンド

Peacebond ／保安拘束

系統 防御術；**呪文レベル** インクィジター 1、ウィザード／ソーサラー 1、ウィッチ 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 動作

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 鞘に収められているか吊り下げられた武器 1 つ

持続時間 1 分／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

術者は武器を所有者の肉体上の定位置、または武器の鞘やホルスター内に固定する。武器を抜こうとする者は標準アクションを費やして【筋力】判定（DC はセーヴィング・スロー DC に等しい）に成功せねばならず、この試みは成功するにせよ失敗するにせよ機会攻撃を誘発する。

ヒーリング・シーフ

Healing Thief ／治癒盗み

系統 死霊術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、ウィッチ 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（涙で湿ったスポンジの欠片）

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1 ラウンド／レベル、もしくはチャージ消費するまで

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

この呪文により、術者は目標のクリーチャーの回復量を盗むことができる。術者は目標への近接接触攻撃を成功させねばならない。術者がそうした場合、効果が終了するまでに術者の目標が治癒呪文あるいはヒット・ポイントを回復する超常効果の対象となったとき、目標は回復量を半分（切り下げ）しか受け取れず、術者が残りの半分（これも切り下げ）を受け取る。術者が利益を得るためには目標から 25 フィート（加えて 2 術者レベルごとに 5 フィート）以内に留まらなければならない。術者がこの範囲の外に移動した場合、呪文はチャージ消費される。術者がこの呪文の効果によって術者レベルにつき 5 ヒット・ポイント（最大 50 ヒット・ポイント）の回復量を盗むと、この呪文はチャージ消費される。

ビストウ・ウェポン・プロフィシエンシィ

Bestow Weapon Proficiency ／武器習熟付与

系統 心術（強制）；**呪文レベル** アルケミスト 2、アンティパラディン 2、クレリック 2、メイガス 2、インクィジター 2、パラディン 2、ウィザード／ソーサラー 2、ウィッチ 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（金属の削り屑の欠片）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 クリーチャー 1 体

持続時間 1 分／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

術者は習熟していない 1 種類の武器を習熟しているかのように使用する能力を対象に付与する。武器は特殊武器を含むいかなる種類でもよいが、術者がこの呪文を発動する時に呪文の対象はその武器を保持していなければならない。

ピルファリング・ハンド

Pilfering Hand ／抜き取る手

系統 力術［力場］；**呪文レベル** バード 2、クレリック 2、メイガス 2、ウィザード／ソーサラー 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 動作

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 物体 1 つ

持続時間 本文参照

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可（物体）

術者は不可視の念動の力場を作り出して制御し、驚くほど俊敏に、あるいは注意深く慎重に操作することで、相手から物体をつかみ出したり、物体を遠隔操作したりすることができる。術者はこの力場を次の 2 つのうちの 1 つの方法で利用することができる。

急激な機動：術者は有効範囲内の目標に対して瞬時に武器落としまたは盗み取りの戦技を試みることができる。術者レベルを戦技ボーナスとして使用し、【筋力】あるいは【敏捷力】修正値の代わりに術者の【魅力】修正値（バード、オラクル、ソーサラー）、【知力】修正値（メイガス、ウィザード）、あるいは【判断力】修正値（クレリック）を加えること。この戦技の試みは目標からの機会攻撃を誘発しないが、この呪文の発動は誘発する

かもしれない。成功すると術者は目標の物体を自身の下に引き込み、手が十分に自由であるならそれを掴むことができる。そうでなければ、物体は術者がそれを落としたかのように術者のマスに落ちる。

慎重な機動：術者は有効範囲内の目標に〈装置無力化〉判定か、スリのための〈手先の早業〉判定を試みる。この呪文は作業を達成するために術者が必要としている限り持続し、その間は術者の完全な精神集中を必要とする。一度技能判定の結果を出すと、呪文は終了する。〈手先の早業〉判定に成功した場合、術者は急激な機動と同様に目標の物体を自身の下に引き込む。目標は成功した試みに気づくための〈知覚〉判定に＋2ボーナスを得る。

ヒロイック・インヴォケーション

Heroic Invocation ／英雄的祈祷

系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 9、ウィッチ 9

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 クリーチャー 1 体以上、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない。

持続時間 10 分／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

古代の力の世界を利用して、術者はこの呪文に同意するすべてのクリーチャーに英雄的な力を与える。目標は呪文の持続時間中、攻撃およびダメージ・ロールへの＋ 4 士気ボーナス、2d8 ＋ 4 ポイントの一時的ヒット・ポイント、および［恐怖］ならびに（魅惑）効果への完全耐性を得る。

呪文の持続時間の終了時に、対象は 疲労状態 になる。

ファブリケイト・ブリッツ

Fabricate Bullets ／弾丸加工

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 1

発動時間 1 ラウンド

構成要素 音声、動作、物質（2 gp の価値をもつ鉛、またはその他の柔らかい金属 1 ポンド）

距離 接触

目標 1 ポンドの柔らかい金属

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は 1 ポンドの鉛をブリットに変換する。術者はこの呪文を発動する時に、通常のスリング・ブリット、火器ブリット、または火器のペレッツのいずれを作成するかを決定する。呪文はスリング・ブリット 2 つ、火器ブリット 30 発、または 10 回分のペレッツを作り出す。

ファイアリー・シュリケン

Fiery Shuriken ／燃え盛るシュリケン

系統 召喚術（創造）［火］；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（ひとつまみの硫黄と 2gp の価値があるシュリケン 1 つ）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

効果範囲 燃え盛るシュリケン 2 つ以上

持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

術者は目の前に浮かぶ 2 ＋ 3 を超える 2 術者レベルごとに 1 つの燃え盛るシュリケンのような矢弾を呼び出す（最大で 15 レベル時にシュリケン 8 つ）。これらのシュリケンが現れるときに、術者はいくつかあるいはすべてのシュリケンを、同一または個別の目標に向けて射出することができる。シュリケンはそれぞれに遠隔接触攻撃ロールの命中を必要とし、1d8 ポイントの［火］ダメージを与える。術者はこれらのシュリケンを射出する際に機会攻撃を誘発しない。術者がこの呪文の発動の一部として射出しなかったシュリケンは、呪文の持続時間中残存して術者の近くを漂う。術者がこの呪文を発動した以後のラウンドにおいて、術者は即行アクションを費やして残存するシュリケンの 1 つを射出するか、標準アクションを費やして残存する任意のシュリケンを射出することができる。術者が持続時間の終了前にシュリケンを射出できなかった場合、シュリケンは消滅して無駄になる。

ファインド・クエリ

Find Quarry ／獲物発見

系統 占術；**呪文レベル** インクィジター 4、レンジャー 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 自身

目標 術者

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は明確に思い浮かべることのできるよく知っているクリーチャーが、術者の現在位置から半径 20 マイル以内に存在するかどうか、さらに術者とクリーチャーの相対的な方向と距離とを知覚することができる。また、術者はそのクリーチャーが移動しているかどうか、およびその方向、速度、移動モードを見極める。術者の知覚できる半径は 10 を超える 2 術者レベルごとに 5 マイル増加する（最大で 20 レベル時に 45 マイル）。

コミュナル・ファントム・スティード

Phantom Steed, Communal ／共用幻の乗馬

呪文レベル バード 4、ウィザード／ソーサラー 4、サモナー 3

効果範囲 6 頭までの準実在の馬のようなクリーチャー

この呪文は術者が 6 頭までの馬を招来でき、招来された馬の間で 1 時間単位で持続時間を分割することを除き、ファントム・スティード のように働く。

ファントム・チャリオット

Phantom Chariot ／幻の戦車

系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 4、サモナー 3

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作

効果 半ば存在する戦車と輓獣

持続時間 1 時間／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は半ば存在する牽引用の馬のようなクリーチャー 4 体 1 組付きのヘヴィ・チャリオットを召喚する。（詳細は術者が望むようにカスタマイズできる。）チャリオットは金属製の大鎌を備えた、すべての通常の品質を持つヘヴィ・チャリオットである。術者あるいは術者が呪文発動時に指定した人物は戦車を操縦しなければならず、乗客は 6 人まで運ぶことができる（御者を含む）。輓獣と戦車は音を立てず、御者は通常の戦車のように戦車を使用できるが、輓獣は戦わない。戦車と輓獣は AC 19（－ 2 サイズ、＋ 6 外皮、＋ 5【敏】）、および 10 ＋術者レベルごとに 2 ヒット・ポイント（最大 50）を持つ本質的に単一の存在である。すべてのヒット・ポイントを失った場合はこの存在は消滅し、おそらく搭乗しているすべては激突に陥る（損壊状態として扱う）。この存在はちょうど ファントム・スティード 呪文による乗騎のように、術者レベルに応じて一定の能力を獲得する。

ファントム・ドライバー

Phantom Driver ／幻の御者

系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** バード 3、ウィザード／ソーサラー 3

発動時間 10 分
構成要素 音声、動作
距離 10 フィート
効果 半ば実在する人間のようなクリーチャー 1 体
持続時間 1 時間／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は小型か中型の、半ば実在する、人間のようなクリーチャーを召喚する（詳細は術者が望むようにカスタマイズできる）。この創造物は術者が命じるあらゆる搭乗物を操縦できる。この幻のクリーチャーは戦わず、また その命令に応じたクリーチャーによって搭乗物が操縦されている間、その動力である動物はそれ以外のクリーチャーを拒絶して、攻撃することを拒否する。

騎手は小型の場合は AC 20（＋ 1 サイズ、＋ 4 外皮、＋ 5【敏】）、中型の場合は AC 19（＋ 4 外皮、＋ 5【敏】）を有する。また 7 ＋術者レベルにつき 1 ヒット・ポイントを持つ。すべてのヒット・ポイントを失った場合、幻の御者は消滅する。幻の御者は 30 フィートの地上移動速度を持ち、すべての操縦者の技能判定（搭乗物を操縦するのにどの技能が必要とされるかは関係ない）を術者レベル＋術者の【知力】修正値で行う。

フォレスト・フレンド

Forest Friend ／森の友
系統 防御術；**呪文レベル** ドルイド 2、レンジャー 2
発動時間 1 ラウンド
構成要素 音声、動作、物質（1 つまみの肥料）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 同意するクリーチャー 1 体／ 3 レベル、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない。
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文の影響を受けている間、目標は森で覆われた範囲を阻害される代わりに役に立てることができる。目標は森林の地形の下生えから〈軽業〉および〈隠密〉判定へのペナルティを受けず、移動への支障も受けない。さらに、森林の繁茂は通常よりも 10%低い失敗確率を課す。

木々の間を移動するとき、これらの呪文の対象は〈軽業〉判定および〈登攀〉判定に＋ 5 状況ボーナスを得る。得意な地形にいるレンジャーは〈軽業〉および〈登攀〉判定への得意な地形ボーナスもまた加えることができる。

フライトフル・アスペクト

Frightful Aspect ／恐ろしい相
系統 変成術（ポリモーフ）；**呪文レベル** クレリック 8、ドルイド 8、ウィザード／ソーサラー 8、ウィッチ 8
構成要素 音声、動作、物質（蛙の皮）
距離 自身
目標 術者
持続時間 1 分／レベル

術者はより大きく恐ろしくなる。術者は大型サイズに成長し、術者の敵を恐怖させる容貌になる。術者は以下の能力を得る：【筋力】への＋ 6 サイズ・ボーナス、【耐久力】への＋ 4 サイズ・ボーナス、＋ 6 外皮ボーナス、DR10 ／魔法、および 10 ＋術者レベルの 1/2 に等しい呪文抵抗。術者はまた術者から 30 フィートの放射状のオーラを発する。オーラ内の敵クリーチャーは 怯え状態 になる。このオーラによって 怯え状態 になっているクリーチャーが術者に近接攻撃を命中させるたびに、そのクリーチャーは 1d4 ラウンドの間 恐れ状態 になるが、この持続時間が終了時にはこのオーラの影響を受けなくなる。このオーラの効果は［恐怖、精神作用］効果である。

フラッシュ・ファイアー

Flash Fire ／閃光の射撃
系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、ウィッチ 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（1 つまみの黄銅鉱の粉末）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 火器 1 つ
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；本文参照；**呪文抵抗** 可（物体）；本文参照

火器は現に装填されていない場合でさえ目も眩む閃光を放つ。武器を運搬しているクリーチャーから 15 フィート以内のすべてのクリーチャーは頑健セーヴに成功しなければ 1d4 ラウンドの間 盲目状態 になる。火器を運搬しているクリーチャーはこのセーヴィング・スローに－ 4 ペナルティを受ける。火器が装填済みの場合、その矢弾は無駄になる。

ブリスタリング・インヴェクティヴ

Blistering Invective ／焼けつく毒舌
系統 力術［火、言語依存］；**呪文レベル** アルケミスト 2、バード 2、インクィジター 2
構成要素 音声、動作
発動時間 1 標準アクション
距離 自身
効果範囲 半径 30 フィート
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 反応・不完全、本文参照；**呪文抵抗** 特殊、以下参照

術者は極めて悪質で悪意に満ちた侮辱的な批判を言い放ち、それを聞いた敵は術者の怒りによって物理的に燃え上がる。術者はこの呪文を発動する時に、術者から 30 フィート以内の敵ごとに士気をくじくための〈威圧〉判定を行う（『Pathfinder RPG Core Rulebook 』の 99 ページを参照）。この方法により士気をくじかれた敵は 1d10 ポイントの［火］ダメージを受け、反応セーヴに成功しなければ着火する。呪文抵抗はこの呪文の引き起こす［火］ダメージを無効化するが、士気をくじく効果からはクリーチャーを守らない。

ブリット・シールド

Bullet Shield ／弾丸の盾
系統 防御術；**呪文レベル** アルケミスト 2、ウィザード／ソーサラー 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（ブリット 1 つ）
距離 接触
目標 接触したクリーチャー
持続時間 10 分／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

守りを得たクリーチャーは火器と遠隔攻撃に対する AC への＋ 4 に加え 5 術者レベルごとに＋ 1（20 レベル時に最大＋ 8）の反発ボーナスを獲得する。この呪文は ブリット・シールド と呼ばれてはいるが、散弾武器能力を持つ火器による攻撃に対しても守りを与える。

ブロウ・ガッシャー

Brow Gasher ／額への深手
系統 死霊術；**呪文レベル** インクィジター 2、メイガス 2、レンジャー 2、ウィザード／ソーサラー 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作

距離 接触
効果範囲 接触した斬撃近接武器 1 つ
持続時間 1 ラウンド／レベル、もしくはチャージ消費するまで
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害、物体）；**呪文抵抗** 可（無害、物体）
術者は斬撃近接武器 1 つに身の毛もよだつ頭部の傷を与える能力を吹きこむ。目標の武器が生きているクリーチャーに命中した時、命中の通常の効果に加えて、使用者はフリー・アクションとしてこの呪文をチャージ消費して、目標の額に傷を開いて術者レベルの半分に等しい出血ダメージを与えることができる。各ターンの開始時に出血ダメージを追っていた場合、目標はすべての攻撃ロールに累積するー 1 ペナルティを被る。このペナルティがー 3 に達すると、目標はすべての目標が遮蔽（失敗確率 20%）を持っているかのように扱う。ペナルティがー 5 に達すると、目標は 盲目状態 になる。出血ダメージを止めると、この呪文は 出血状態 のクリーチャーに課していた効果を終了する。出血ダメージへの完全耐性を持つ目標は、この呪文のすべての効果に対する完全耐性を持つ。

フロスト・フォール

Frost Fall ／霜下ろし
系統 力術（冷気）（訳注：おそらく［冷気］）；**呪文レベル** ドルイド 2、ウィザード／ソーサラー 2、ウィッチ 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
効果範囲 半径 5 フィートの爆発状
持続時間 1 ラウンド／ 2 レベル
セーヴィング・スロー 頑健・不完全；**呪文抵抗** 可
この呪文の効果範囲は凍てついた霜で覆われ、範囲内のすべてのクリーチャーに 2d6 ポイントの［冷気］ダメージを与える。この呪文から最初にダメージを受けたクリーチャーは、頑健セーヴに成功しなければ 1 ラウンドの間 よろめき状態 になる。呪文の持続時間の間、この範囲は凍りついたままでいる。術者のターンの開始時に呪文の効果範囲内にいるすべてのクリーチャーは 1d6 ポイントの［冷気］ダメージ（頑健セーヴィング・スローにより半減）を受けるが、セーヴィング・スローに失敗した場合でも よろめき状態 にはならない。

コミュナル・プロテクション・フロム・アローズ

Protection from Arrows, Communal ／共用矢弾よりの保護
呪文レベル アルケミスト 3、ウィザード／ソーサラー 3、サモナー 3
目標 接触したクリーチャー
この呪文は術者が接触したクリーチャーの間で 1 時間単位で持続時間を分割することを除き、プロテクション・フロム・アローズ のように働く。一度呪文が 1 人の対象から術者レベルにつき 10 ポイントのダメージ（最大 100 ポイント）を吸収すると、その対象への呪文の効果は終了する。

コミュナル・プロテクション・フロム・イーヴル

Protection from Evil, Communal ／共用悪よりの保護
呪文レベル クレリック 2、インクィジター 2、パラディン 2、ウィザード／ソーサラー 2、サモナー 2
目標 接触したクリーチャー
この呪文は術者が接触したクリーチャーの間で 1 分単位で持続時間を分割することを除き、プロテクション・フロム・イーヴル のように働く。

コミュナル・プロテクション・フロム・エナジー

Protection from Energy, Communal ／共用エネルギーよりの保護
呪文レベル クレリック 4、ドルイド 4、インクィジター 4、レンジャー 3、ウィザード／ソーサラー 4、サモナー 4
目標 接触したクリーチャー
この呪文は術者が接触したクリーチャーの間で 10 分単位で持続時間を分割することを除き、プロテクション・フロム・エナジー のように働く。一度呪文が 1 人の対象から術者レベルにつき 12 ポイントのエネルギー・ダメージ（最大 120 ポイント）を吸収すると、その対象への呪文の効果は終了する。

コミュナル・プロテクション・フロム・グッド

Protection from Good, Communal ／共用善よりの保護
呪文レベル アンティパラディン 2、クレリック 2、インクィジター 2、パラディン 2、ウィザード／ソーサラー 2、サモナー 2
目標 接触したクリーチャー
この呪文は術者が接触したクリーチャーの間で 1 分単位で持続時間を分割することを除き、プロテクション・フロム・グッド のように働く。

コミュナル・プロテクション・フロム・ケイオス

Protection from Chaos, Communal ／共用混沌よりの保護
呪文レベル クレリック 2、インクィジター 2、パラディン 2、ウィザード／ソーサラー 2、サモナー 2
目標 接触したクリーチャー
この呪文は術者が接触したクリーチャーの間で 1 分単位で持続時間を分割することを除き、プロテクション・フロム・ケイオス のように働く。

コミュナル・プロテクション・フロム・ロー

Protection from Law, Communal ／共用秩序よりの保護
呪文レベル アンティパラディン 2、クレリック 2、インクィジター 2、パラディン 2、ウィザード／ソーサラー 2、サモナー 2
目標 接触したクリーチャー
この呪文は術者が接触したクリーチャーの間で 1 分単位で持続時間を分割することを除き、プロテクション・フロム・ロー のように働く。

ペレット・ブラスト

Pellet Blast ／散弾の爆発
系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** メイガス 4、ウィザード／ソーサラー 3、サモナー 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（一握りの金属ペレッツ、または一握りの冷たい鉄、銀、あるいはアダマンティンのペレッツ；コストの説明を参照）
距離 30 フィート
効果範囲 円錐形の爆発
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 反応・半減；**呪文抵抗** 不可
この呪文は召喚された金属ペレッツの爆発を作り出し、効果範囲内のすべてを打ちのめして 2 術者レベルにつき 1d8 ポイント（最大 5d8）の刺突ダメージを与える。このダメージはダメージ減少の対象である。物質構成要素が冷たい鉄（コストは 50 gp）、銀（コストは 20 gp）、あるいはアダマンティン（コストは 100 gp）で構成される場合、その結果の爆発は適切な種別のダメージ減少を克服することができる。呪文が発動してダメージが与えられた後、ペレッツは消滅する。

ボウスタッフ

Bowstaff ／弓杖
系統 変成術；**呪文レベル** インクィジター 1、パラディン 1、レンジャー 1
発動時間 1 即行アクション
構成要素 音声
距離 自身
目標 武器 1 つ（弓）
持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害、物体）；**呪文抵抗** 可（無害、物体）

触れられた弓は鍛造された鋼の剛性と靭性を備え、近接武器として使用することができる。この呪文はショートボウをクラブのように、もしくはロングボウをクオータースタッフとして使用できるようにするが、弓は通常のヒット・ポイントと硬度を保持する。弓に強化ボーナスがあれば、近接攻撃ロールとダメージ・ロールに適用することができる。その特性が近接武器に加えられるものであれば、弓に加えられた武器特殊能力も同様に適用される。

ホーンテッド・フェイ・アスペクト

Haunted Fey Aspect ／恐ろしいフェイの相

系統 幻術（幻覚）；**呪文レベル** バード 0、ウィザード／ソーサラー 0

発動時間 1 標準アクション

構成要素 動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）

術者は自身に不穏な幻術を覆い被せ、外見と声を狂える奇妙なフェイ・クリーチャーのようにする。術者は呪文が終了するかダメージを受けるまで、単一の相手に対して DR1 ／冷たい鉄を得る。

ホスタイル・ジャクスタポジション

Hostile Juxtaposition ／敵対的並置

系統 召喚術（瞬間移動）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 5、サモナー 4、ウィッチ 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（硬貨）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 術者のサイズ以下のクリーチャー 1 体

持続時間 1 ラウンド／レベル、もしくはチャージ消費するまで

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

術者は目標のクリーチャーとの次元的な繋がりを作り出す。術者が攻撃を受けるかダメージを与える呪文の対象になったとき、術者は割り込みアクションを費やして自身と目標のクリーチャーを瞬間移動させ、その位置を交換できる。目標は術者の代わりにトリガーとなった攻撃あるいは呪文の目標になる。術者が効果範囲外に瞬間移動することに失敗した場合は、その効果は依然として術者に影響を与えるかもしれない。目標のクリーチャーが新しいマスに圧迫されることなく安全に納まることができないか、術者が目標を占有されているマスや通常は立つことのできないマスに瞬間移動させようとしている場合、並置は失敗する。さらに、術者が位置交換を試みたときに目標が 気絶状態 か 死亡状態 である場合は並置は失敗する。術者が一度瞬間移動を使用すると、この呪文はチャージ消費される。

グレーター・ホスタイル・ジャクスタポジション

Hostile Juxtaposition, Greater ／上級敵対的並置

呪文レベル ウィザード／ソーサラー 7、サモナー 6、ウィッチ 7

目標 クリーチャー 1 体 /4 レベル

この呪文は術者が 4 術者レベルにつき 1 体のクリーチャーを目標にするか、術者よりも大きな単一のクリーチャーを目標とすることができる点を除き、ホスタイル・ジャクスタポジション のように働く。術者は効果が終了するまでの間、目標ごとに 1 度ずつだけ位置交換できる。影響を受けた目標ごとに 1 度ずつ瞬間移動して位置交換すると、この呪文はチャージ消費される。

ホスタイル・レヴィテーション

Hostile Levitation ／敵対的浮揚

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、ウィッチ 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（磁石を散りばめた革の輪）

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 クリーチャー 1 体

持続時間 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

術者は目標を地面から数インチ浮かび上がらせ、しっかりした足場を失わせて目標の移動速度を半減させる。目標はまた突き飛ばし、引きずり、および位置ずらしの試みに対する CMD に－ 4 ペナルティを受ける。目標となったクリーチャーは近接あるいは遠隔武器による攻撃を行う際に、自身がますます不安定となることに気づく；最初の攻撃では攻撃ロールに－ 1 ペナルティを、2 回目には－ 2 を、という具合に最大で－ 5 ペナルティまで。全ラウンド・アクションを費やしてバランスを取ることで、クリーチャーは再びペナルティを－ 1 に戻すことができる。

この呪文を飛行中のクリーチャーに発動した場合は失敗する。

コミュナル・マインド・ブランク

Mind Blank, Communal ／共用空白の心
呪文レベル ウィザード／ソーサラー 9、ウィッチ 9
目標 接触したクリーチャー
この呪文は術者が接触したクリーチャーの間で 1 時間単位で持続時間を分割することを除き、マインド・ブランク のように働く。

コミュナル・マウント

Mount, Communal ／共用乗馬
呪文レベル メイガス 2、ウィザード／ソーサラー 2、サモナー 2、ウィッチ 2
効果範囲 6 頭までの乗騎
この呪文は術者がライト・ホースかポニーを 6 頭まで招来でき、招来された馬の間で 2 時間単位で持続時間を分割することを除き、マウント のように働く。

マジック・シージ・エンジン

Magic Siege Engine ／魔法の攻城兵器
系統 変成術；**呪文レベル** アンティパラディン 2、クレリック 2、インクィジター 2、パラディン 2、ウィザード／ソーサラー 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 接触
目標 接触した攻城兵器 1 つ
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害、物体）；**呪文抵抗** 可（無害、物体）
この呪文は曲射攻城兵器がより高い精度でより多くのダメージを与えるように目標を砲撃できるようにする。攻城兵器は照準ロールおよびダメージ・ロールに＋ 1 強化ボーナスを得る。直射攻城兵器に使用した場合、この呪文は マジック・ウェポン として働く。

グレーター・マジック・シージ・エンジン

Magic Siege Engine, Greater ／上級魔法の攻城兵器
系統 変成術；**呪文レベル** アンティパラディン 4、クレリック 5、インクィジター 4、パラディン 4、ウィザード／ソーサラー 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質／信仰（黒色火薬）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 接触した攻城兵器 1 つ
持続時間 1 時間／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害、物体）；**呪文抵抗** 可（無害、物体）
この呪文は曲射攻城兵器の照準ロールおよびダメージ・ロールに 4 術者レベルにつき＋ 1 強化ボーナス（最大＋ 5）を与えることを除いて、マジック・シージ・エンジン のように働く。直射攻城兵器に使用した場合、この呪文は グレーター・マジック・ウェポン として働く。

コミュナル・マスク・ドゥウェオマー

Mask Dweomer, Communal ／共用魔力隠蔽
呪文レベル ウィッチ 2
目標 接触したクリーチャーか物体
この呪文は術者が接触したクリーチャーか物体の間で 1 日単位で持続時間を分割することを除き、マスク・ドゥウェオマー のように働く。

ミュータゲニック・タッチ

Mutagenic Touch ／変異薬の接触
系統 変成術；**呪文レベル** アルケミスト 4
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（爪全体）
距離 接触
目標 接触したクリーチャー
持続時間 特殊（以下参照）
術者が自身の変異薬の影響下にあるとき、術者は他のクリーチャーに接触してその影響を安全に受け渡すためにこの呪文を発動することができる。術者は目標に対する近接接触攻撃に成功しなければならない。命中時に変異薬の効果はより減衰した形で接触した目標に受け渡される。術者への変異薬の効果は終了して接触したクリーチャーに受け渡されるが、目標は術者が変異薬を作成したときに選択した肉体能力修正値に半分の錬金術ボーナスしか得られず、対応する精神能力値に 2 倍のペナルティを負う。目標の精神能力値が 3 を下回る場合、目標はまた変異薬の持続時間まで混乱状態 になる。変異薬の効果は持続時間が終了するまで継続する。目標が耐毒剤 1 瓶の中身を飲用するか与えられた場合、よりはやく終了させることができるが、成功の確率は 50%しかない。
術者はこの呪文を上級変異薬あるいは変異薬拡張の発見を付加した変異薬に使用できる。これを行うときには、術者は常に肉体能力値への半分の錬金術ボーナスと精神能力値への 2 倍のペナルティを受け渡す。

ミラー・ストライク

Mirror Strike ／鏡の一打
系統 変成術；**呪文レベル** メイガス 1、ウィザード／ソーサラー 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（鏡の破片）
距離 自身
目標 術者
持続時間 本文参照
術者は刹那の時間の流れを変えて 1 回の近接攻撃を 2 回の攻撃に分割する。術者の次のターンが終了する前に術者が次の近接攻撃ロールを行ったとき、その結果を術者の間合い内の 2 体の相手の AC と比較する。選択した相手が術者を挟撃している場合、術者は攻撃ロールに＋ 2 ボーナスを得る（そして攻撃ロールを確認する、以下参照）。両方に命中した場合、術者は両者に半分のダメージを与えることができる。一方の相手のみに命中していた場合はその相手に術者の攻撃による通常のダメージが与えられる。クリティカル・ロールを行う場合、術者は両方の相手に対するクリティカル・ロールを 1 回の攻撃ロールだけで行うことができる。両方にクリティカル・ヒットが確定した場合、術者は両者にクリティカル・ダメージの半分を与える。一方の相手のみにクリティカル・ヒットが確定した場合、術者の攻撃はクリティカル・ヒットではなく通常の命中になる。術者が次のターンの終了時までにこの効果を使用できなかった場合、呪文は終了する。

モーメント・オヴ・グレイトネス

Moment of Greatness ／偉大な瞬間
系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** バード 1、クレリック 1、ウィザード／ソーサラー 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質／信仰（ウサギの毛皮）
距離 50 フィート
目標 術者および術者を中心とする半径 50 フィートの爆発内の味方
持続時間 1 分／レベル、もしくはチャージ消費するまで
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可（無害）
この呪文の影響を受けているクリーチャーはそれぞれ大いなる成功と栄光の可能性が与えられる。影響を受けたクリーチャーが何らかの種類の士気ボーナスの利益を得ている場合、1 回のロールか判定にあたり、その判定を行う前に 2 倍の士気ボーナスを得ることができる。影響を受けたクリーチャーが 1 度この呪文の効果を使用すると、呪文はその対象に関してチャージ消費される。

ライトニング・ラッシュ・ボム・アドミクスチャ

Lightning Lash Bomb Admixture ／雷撃化混合爆弾
系統 力術［電気］；**呪文レベル** アルケミスト 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 自身
目標 術者
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー 特殊、以下参照；**呪文抵抗** 特殊、以下参照

この処方によって作成されたエキスを飲むことで、このエキスの持続時間中に術者が制作し投擲するすべての爆弾の性質を修正するために、術者の魔法的な蓄えに大幅な変更を加える。この魔法的な蓄えへの効果は術者が使用する爆弾を修正するいかなる発見にも影響しないが、術者は一度に 1 つしか起動した混合効果（名称に「ボム・アドミクスチャ」を含む処方）を持つことができない。術者が他のボム・アドミクスチャを飲んだ場合、元のボム・アドミクスチャの効果は終了して新しいものが起動する。

術者が爆弾を投擲して目標に直接命中させたとき、電気のエネルギーの一撃が爆弾から放たれ、爆弾の直撃した目標および爆弾の飛散ダメージを受けた最大 3 体のクリーチャー（アルケミストが選ぶ）を巻き込む。これらのクリーチャーは電撃の影響を受け、効果の持続時間中、5 フィートよりも多く移動するために移動アクションを使用するたびに、反応セーヴィング・スローに成功しなければ 1d6 ポイントの［電気］ダメージを受ける。この効果は呪文抵抗を無視しない。

ライフ・コンジット

Life Conduit ／生命の導管
系統 召喚術（治癒）；**呪文レベル** サモナー 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 自身
目標 術者
持続時間 1 ラウンド／レベル

術者は ライフ・コンジット を利用して術者の幻獣とヒット・ポイントを共有する。この呪文が有効である間、術者は即行アクションを費やして 1d6 のヒット・ポイントを術者と術者の幻獣の間で移し替え、自身がダメージを受けて幻獣を癒すか、自身を癒して幻獣にダメージを与えるかのいずれかができる。術者の幻獣が術者から 50 フィートより遠くへ移動した場合、この呪文は終了する。

インプルーヴド・ライフ・コンジット

Life Conduit, Improved ／生命の導管強化
呪文レベル サモナー 3

この呪文は術者が即行アクションにより 2d6 ヒット・ポイントを移し替えることができることを除き、ライフ・コンジット と同様に働く。

グレーター・ライフ・コンジット

Life Conduit, Greater ／上級生命の導管
呪文レベル サモナー 5

この呪文は術者が即行アクションにより 3d6 ヒット・ポイントを移し替えることができることを除き、ライフ・コンジット と同様に働く。

ラングィド・ボム・アドミクスチャ

Languid Bomb Admixture ／無気力化混合爆弾
系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** アルケミスト 5
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 自身
目標 術者
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効（特殊、以下参照）；**呪文抵抗** 可

この処方によって作成されたエキスを飲むことで、このエキスの持続時間中に術者が制作し投擲するすべての爆弾の性質を修正するために、術者の魔法的な蓄えに大幅な変更を加える。この魔法的な蓄えへの効果は術者が使用する爆弾を修正するいかなる発見にも影響しないが、術者は一度に 1 つしか起動した混合効果（名称に「ボム・アドミクスチャ」を含む処方）を持つことができない。術者が他のボム・アドミクスチャを飲んだ場合、元のボム・アドミクスチャの効果は終了して新しいものが起動する。

術者が爆弾を投擲して目標に直接命中したとき、最大 4 体のクリーチャーに影響を与える――爆弾の直撃したクリーチャー、および飛散ダメージを受けた他の 3 体のクリーチャー（アルケミストが選択する）。これらのクリーチャーは意志セーヴィング・スローに成功しなければ 疲労状態 になる。

リース・オヴ・ブレイズ

Wreath of Blades ／刃の花輪
系統 防御術；**呪文レベル** メイガス 4、ウィザード／ソーサラー 5、サモナー 5、ウィッチ 5
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、焦点（それぞれ少なくとも 502 gp の価値があるミスラルのダガー 4 振り）
距離 自身
目標 術者
効果範囲 術者を中心とする半径 5 フィートの放射
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー 反応・半減（特殊、以下参照）；**呪文抵抗** 不可（特殊、以下参照）

この呪文の焦点具であるダガーは致命的な鋭さを獲得して術者の周囲を自律して旋回し、術者とともに移動する半径 5 フィートの旋回するミスラルの刃の放射を作り上げる。自身のターンの開始時に旋回する刃の効果範囲内に居たいかなるクリーチャーも、2 術者レベルにつき 1d4 ポイント（最大で 20 レベル時に 10d4）のダメージを受け、このダメージは DR ／銀を克服する。

さらに、ダガーは ウォーディング・ウェポン 呪文と同様の方法で一部の攻撃を撃退する。この呪文の対象となっている間、術者は《発動妨害》特技をもつクリーチャーからさえ、呪文を発動することによる機会攻撃を誘発しない。《呪文潰し》特技を持つクリーチャーはこの防御特性を容易くかいくぐることができるが、依然として呪文によるダメージは受ける。術者の発動（防御的発動に失敗してさえ）は依然としてこの特技を持つクリーチャーからの機会攻撃を誘発する。

最後に、この呪文の焦点具となった刃は、より大きな効果を強化することができる。全ての刃が同一の強化ボーナスと武器特殊能力を共有しているとき、この呪文によりダメージを受けたクリーチャーは、これらの武器の 1 つが命中したかのようにも扱われる。例えば、12 レベル・メイガスが＋1 フロスト・ミスラル製ダガー 4 本を焦点具としてこの呪文を発動した場合、刃の与えるダメージはダガーが氷に覆われるよう命じられている限り、6d4 ＋ 1 に加え、1d6［冷気］ダメージとなる（訳注：ダガー自体の 1d4 ダメージが計上されていないが、意図通りか誤植か不明）。焦点具となる武器はどのような修正が加えられているかに関係なく、常にミスラルのダガーでなければならない。他の種類の武器をこの呪文の焦点具として機能させることはできない。

リインフォース・アーマメンツ

Reinforce Armaments ／軍備の強化
系統 変成術；**呪文レベル** クレリック 1、メイガス 1、ウィザード／ソーサラー 1、ウィッチ 1

発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質／信仰（金属のピン）
距離 接触
目標 接触した鎧または武器 1 つ
持続時間 10 分／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害、物体）；**呪文抵抗** 可（無害、物体）
術者は武器または鎧を一時的に改良するか、壊れやすい品質（146 ページ参照）を軽減して強化する。接触した鎧あるいは武器の持つ壊れやすい品質については、呪文の持続時間中は壊れやすい品質を持っているものと見なされない。通常の鎧あるいは武器がこの呪文の対象となったときは、代わりに呪文の持続時間中は高品質になり、またその硬度が 2 倍になる。この呪文を高品質または魔法の鎧あるいは武器に発動した場合は、呪文の持続時間中その硬度が 2 倍になる。

コミュナル・リインフォース・アーマメンツ

Reinforce Armaments, Communal ／共用軍備の強化
呪文レベル クレリック 2、メイガス 2、ウィザード／ソーサラー 2、ウィッチ 2
目標 接触した鎧または武器
この呪文は術者が接触した物体の間で 10 分単位で持続時間を分割することを除き、リインフォース・アーマメンツ のように働く。

リコイル・ファイアー

Recoil Fire ／反動射撃
系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 2、ウィッチ 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（ラバの蹄の削り屑）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 火器 1 つ
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）
目標の火器は、たとえ装填されていなかったとしても突然暴発し、火器の装備者または運搬者に保持するのに躍起にならねばならぬような大きな反動を与えて、装備者の次のターンの開始時まで 立ちすくみ状態 にする。装備者がすでに 立ちすくみ状態 である場合には、代わりに打ちのめされて 伏せ状態 になる。火器が装填されていた場合、その矢弾は無駄になる。

リコチェット・ショット

Ricochet Shot ／跳弾撃ち
系統 力術；**呪文レベル** レンジャー 2、ウィザード／ソーサラー 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（叉骨）
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 射出武器 1 つ
持続時間 1 ラウンド／レベル、もしくはチャージ消費するまで
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害、物体）；**呪文抵抗** 可（無害、物体）
術者は射出武器に目標 1 体に命中した矢弾が他者にも命中するよう跳弾を起こす能力を吹きこむ。矢弾を跳弾させる場合、使用者は攻撃の最初の目標を選択する。最初の目標に命中した場合、矢弾は破壊される代わりに跳弾を起こす。使用者は最初の目標から 20 フィート以内にいる 2 番目の目標を選択できる。使用者は 2 番目の目標に対する攻撃ロールを同じ基本攻撃ボーナスで行うが、矢弾のいかなる強化ボーナスあるいは魔法の特性からも利益を得られない。火器による射撃の場合、跳弾は接触 AC ではなく通常の AC を目標とする。
呪文が持続している間、目標の武器の使用者は術者の有する 3 術者レベルにつき 1 つ、術者レベルが 18 のとき最大で 6 つの矢弾を跳弾にできる。目標の武器の使用者がこれらの跳弾を撃ち尽くすと呪文はチャージ消費される。武器の使用者が呪文の終了までにすべての跳弾を使用できなかった場合、これらの跳弾は無駄になる。

リターニング・ウェポン

Returning Weapon ／戻ってくる武器
系統 召喚術（瞬間移動）；**呪文レベル** バード 2、クレリック 2、インクィジター 1、メイガス 1、レンジャー 1、ウィザード／ソーサラー 2、ウィッチ 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 投擲可能な武器 1 つ
持続時間 1 分／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害、物体）；**呪文抵抗** 可（無害、物体）
呪文の持続時間中、目標の武器は リターニング 武器特殊能力を持っているかのように機能する。この呪文は リターニング 武器特殊能力の前提条件として使用できる。

コミュナル・リターニング・ウェポン

Returning Weapon, Communal ／共用戻ってくる武器
呪文レベル バード 3、クレリック 3、インクィジター 2、メイガス 2、レンジャー 2、ウィザード／ソーサラー 3、ウィッチ 3
目標 接触したクリーチャー（訳注：武器の誤り）
この呪文は術者が接触した武器の間で 1 分単位で持続時間を分割することを除き、リターニング・ウェポン のように働く。

リタニィ・オヴ・ウィークネス

Litany of Weakness ／弱体化の連祷
系統 死霊術［言語依存］；**呪文レベル** アンティパラディン 1、インクィジター 1
発動時間 1 即行アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 クリーチャー 1 体
持続時間 1 ラウンド
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可
術者の連祷は目標を弱らせ、その強さを切り崩す。目標は 1 ラウンドの間 疲労状態 になる。
この呪文の影響を受けている間、目標は名称に「リタニィ」という語を含む他の呪文の目標になることができない。

リタニィ・オヴ・ヴェンジャンス

Litany of Vengeance ／復讐の連祷
系統 変成術［言語依存］；**呪文レベル** アンティパラディン 4、インクィジター 5、パラディン 4
発動時間 1 即行アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 クリーチャー 1 体
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可
この連祷は術者の敵に打撃の痛みをより鋭く感じさせる。目標に攻撃を命中させたものは、いずれもそのダメージ・ロールに＋ 5 の清浄または不浄ボーナス（術者の属性による）を得る。
この呪文の影響を受けている間、目標は名称に「リタニィ」という語を含む他の呪文の目標になることができない。

リタニィ・オヴ・ウォーディング

Litany of Warding ／守りの連祷

系統 変成術；**呪文レベル** アンティパラディン 2、インクィジター 3、パラディン 2

発動時間 1 即行アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 ラウンド

この連祷により、術者は相手により注意するようになる。術者はこのラウンドに 2 回の追加の機会攻撃を行うことができる。さらに、術者は機会攻撃に対する AC に＋ 2 清浄ボーナスを得る。

この呪文の影響を受けている間、目標は名称に「リタニィ」という語を含む他の呪文の目標になることができない。

リタニィ・オヴ・エスケープ

Litany of Escape ／脱出の連祷

系統 召喚術（瞬間移動）［言語依存］；**呪文レベル** アンティパラディン 3、インクィジター 4、パラディン 3

発動時間 1 即行アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 同意する 組みつき状態 のクリーチャー 1 体

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

強力な祈りにより、術者は神のしもべに呼びかけて友を組みつきから抜け出させる。目標は 組みつき状態 あるいは 押さえ込まれた状態 から抜け出し、10 フィート瞬間移動する。

リタニィ・オヴ・エロクエンス

Litany of Eloquence ／雄弁の連祷

系統 心術（魅惑）［言語依存］；**呪文レベル** アンティパラディン 2、インクィジター 3、パラディン 2

発動時間 1 即行アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 クリーチャー 1 体

持続時間 1 ラウンド

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

術者の連祷は魅惑的な恩恵の罵倒となり、術者の目標がそれを聞く以外の何もできないようにする。目標は 恍惚状態 になる。

この呪文の影響を受けている間、目標は名称に「リタニィ」という語を含む他の呪文の目標になることができない。

リタニィ・オヴ・エンタングルメント

Litany of Entanglement ／絡みつきの連祷

系統 召喚術（招請）［言語依存］；**呪文レベル** アンティパラディン 2、インクィジター 3、パラディン 2

発動時間 1 即行アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 クリーチャー 1 体

持続時間 1 ラウンド

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

術者の連祷は地面に打ち込まれ目標の動きを妨げるエネルギーの鎖を召喚する。目標は 絡みつかれた状態 になる。この呪文は飛行しているクリーチャー、あるいは固体の地面に立っていないクリーチャーには効果がない。

この呪文の影響を受けている間、目標は名称に「リタニィ」という語を含む他の呪文の目標になることができない。

リタニィ・オヴ・サイト

Litany of Sight ／視覚の連祷

系統 占術；**呪文レベル** アンティパラディン 3、インクィジター 4、パラディン 3

発動時間 1 即行アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 ラウンド

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

この連祷は術者の目に見えないものを明らかにする。術者は 30 フィート以内にいる 不可視状態 のクリーチャーあるいは物体を見ることができる。

この呪文の影響を受けている間、目標は名称に「リタニィ」という語を含む他の呪文の目標になることができない。

リタニィ・オヴ・サンダー

Litany of Thunder ／雷の連祷

系統 力術［言語依存、音波］；**呪文レベル** アンティパラディン 4、インクィジター 5、パラディン 4

発動時間 1 即行アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 クリーチャー 1 体

持続時間 1 ラウンド

セーヴィング・スロー 頑健・無効；**呪文抵抗** 可

術者は敵に雷の轟きを呼び下ろす。目標は状態が除去されるまで 聴覚喪失状態 になり、1 ラウンドの間 混乱状態 になる。

この呪文の影響を受けている間、目標は名称に「リタニィ」という語を含む他の呪文の目標になることができない。

リタニィ・オヴ・スロウス

Litany of Sloth ／怠惰の連祷

系統 心術（強制）［言語依存、精神作用］；**呪文レベル** アンティパラディン 1、インクィジター 1、パラディン 1

発動時間 1 即行アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）

目標 クリーチャー 1 体

持続時間 1 ラウンド

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

怠惰の報いに対する連祷により、術者は目標の防御を遅くする。目標は機会攻撃あるいは呪文の防御的発動を行うことができない。

この呪文の影響を受けている間、目標は名称に「リタニィ」という語を含む他の呪文の目標になることができない。

リタニィ・オヴ・ディフェンス

Litany of Defense ／防御の連祷

系統 変成術；**呪文レベル** アンティパラディン 2、インクィジター 2、パラディン 2

発動時間 1 即行アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 ラウンド
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可
この連祷は術者の防御を強化する。術者の鎧のいかなる強化ボーナスも 2 倍になり、術者は［恐怖］に対する完全耐性を得る。
この呪文の影響を受けている間、目標は名称に「リタニィ」という語を含む他の呪文の目標になることができない。

リタニィ・オヴ・マッドネス

Litany of Madness ／狂気の連祷
系統 心術（魅惑）［言語依存］；**呪文レベル** アンティパラディン 4、インクィジター 6
発動時間 1 即行アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 クリーチャー 1 体
持続時間 1 ラウンド以上（以下参照）
セーヴィング・スロー 不可、以下参照；**呪文抵抗** 可
この連祷は狂気の説諭である。目標は 混乱状態 になる。自身の各ターンの開始時に、目標は混乱効果に対するセーヴィング・スロー（DC はこの呪文の DC を用いる）を行うことができる。目標がセーヴに失敗すると 混乱状態 が続く。セーヴに成功すると効果は終了する。
この呪文の影響を受けている間、目標は名称に「リタニィ」という語を含む他の呪文の目標になることができない。

リタニィ・オヴ・ライチャスネス

Litany of Righteousness ／正義の連祷
系統 力術［善、言語依存］；**呪文レベル** インクィジター 3、パラディン 2
発動時間 1 即行アクション
構成要素 音声、動作、信仰
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 クリーチャー 1 体
持続時間 1 ラウンド
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可
破門の連祷を呼び下ろし、術者は悪が善のクリーチャーの攻撃をより受けやすくする。目標が悪の場合、目標は（クラス特徴あるいは善の副種別のクリーチャーであることによる）善のオーラをもつクリーチャーによる攻撃から 2 倍のダメージを受ける。目標が悪の副種別も持つ場合；善のオーラをもつクリーチャーによる攻撃が命中したとき、目標はまた 1d4 ラウンドの間 目が眩んだ状態 にもなる。この呪文は目標が悪でない（あるいは悪の副種別を持たない）クリーチャーの場合は何の効果もなく、呪文は無駄になる。
この呪文の影響を受けている間、目標は名称に「リタニィ」という語を含む他の呪文の目標になることができない。

リベレイティング・コマンド

Liberating Command ／解放の命令
系統 変成術；**呪文レベル** バード 1、クレリック 1、ドルイド 1、パラディン 1、レンジャー 1、ウィザード／ソーサラー 1
発動時間 1 割り込みアクション
構成要素 音声
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 クリーチャー 1 体
持続時間 瞬間
セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）
目標が拘束されているか、組みつき状態 であるか、あるいはその他の束縛を受けている場合、抜け出すための〈脱出術〉判定を割り込みアクションによって行うことができる。目標はこの判定に術者の術者レベルの 2 倍に等しい技量ボーナス（最大＋ 10）を得る。この呪文は目標が〈脱出術〉判定を使用するための自由を得られない場合（例えば、目標が ホールド・パースン 呪文の影響下にあるか、【筋力】ダメージにより 麻痺状態 にある場合）には効果がない。

リローディング・ハンズ

Reloading Hands ／再装填の手
系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** メイガス 2、レンジャー 2、ウィザード／ソーサラー 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 接触
目標 接触した射出武器
持続時間 1 ラウンド／レベル（解除可）
セーヴィング・スロー 意志・無効（物体、無害）；**呪文抵抗** 可（物体、無害）
ラウンドごとに 1 回、幻の手が単一の遠隔武器または火器に召喚した矢弾を装填する。この矢弾はダメージ減少を克服するにあたり魔法の矢弾と見なし、非実体のクリーチャーを攻撃するが、その種別の標準的な矢弾である（火器の場合は通常のブリットまたはペレッツおよび黒色火薬）。召喚された矢弾は武器から除かれた 1 ラウンド後か持続時間の終了時の、いずれか早いときに消滅する。

コミュナル・レジスト・エナジー

Resist Energy, Communal ／共用エネルギーへの抵抗力
呪文レベル アルケミスト 3、クレリック 3、ドルイド 3、インクィジター 3、パラディン 3、レンジャー 3、ウィザード／ソーサラー 3、サモナー 3
目標 接触したクリーチャー
この呪文は術者が接触したクリーチャーの間で 10 分単位で持続時間を分割することを除き、レジスト・エナジー のように働く。

レジナス・スキン

Resinous Skin ／樹脂の皮膚
系統 変成術；**呪文レベル** アルケミスト 3、ドルイド 3、ウィザード／ソーサラー 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 自身
目標 術者
持続時間 10 分／レベル
セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 不可
術者は自身の肉体を樹脂性の物質で覆い、攻撃から術者を守り、術者を打撃した武器を捕縛する。術者は DR5 ／刺突のみならず、武器落としの試みに対する CMD および術者の保持している何かを落とさせようとする効果に対するセーヴィング・スローへの＋ 4 状況ボーナスを得る。加えて、術者は組みつきを始め、維持し、敵を押さえこむ戦技判定に＋ 2 状況ボーナスを得る。術者の組みついているいかなる敵も、組みつきを打ち破る、または〈脱出術〉を使用した組みつきから抜け出すための試みに－ 2 ペナルティを負う。術者を打撃したいかなる武器も、装備者が反応セーヴィング・スローに成功しない限り術者に張りつく。そのような武器は【筋力】判定（DC ＝この呪文のセーヴィング・スロー DC）の成功によってのみ引き剥がすことができる。この呪文は素手打撃あるいは肉体武器には何の効果もない。

ロケート・ウィークネス

Locate Weakness ／弱点定位
系統 占術；**呪文レベル** インクィジター 3、メイガス 3、レンジャー 2、ウィザード／ソーサラー 3、ウィッチ 3
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質／信仰（捕食者の目の漬物）

距離 自身
目標 術者
持続時間 1 分／レベル
術者は術者の敵の弱点を知覚して、クリティカル・ヒットの際により大きなダメージを与えられる。術者がクリティカル・ヒットを確定させるたびに、その攻撃のダメージ・ダイスのロール（ただし追加の、または精密さによるダメージ・ダイスではない）を 2 回行ってより高い結果を用いる。

ロック・ゲイズ

Lock Gaze ／視線固定
系統 心術（強制）［精神作用］；**呪文レベル** バード 1、インクィジター 1、メイガス 1、ウィザード／ソーサラー 1、ウィッチ 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 近距離（25 フィート＋ 5 フィート／ 2 レベル）
目標 クリーチャー 1 体
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可
術者は呪文の持続時間中、あるいは呪文がチャージ消費されるまでの間、目標に術者のみを見ることを強制する。術者を見つめている間、目標は術者を除くすべてのクリーチャーにその視線を避けられているものとして扱われ、目標の術者以外のクリーチャーへの攻撃に対して視認困難を提供する。目標が望んで術者の視線から離れた場合、目標は 1 ラウンドの間 盲目状態 になり呪文は終了する。術者が望んで目標の視線から離れるか、気絶状態 あるいは 死亡状態 になった場合、呪文はクリーチャーに何の悪影響も与えない。
盲目のクリーチャーおよび凝視攻撃に対する完全耐性を持つクリーチャーは、この呪文に対する完全耐性を持つ。

ロングショット

Longshot ／長打
系統 変成術；**呪文レベル** アルケミスト 1、アンティパラディン 1、インクィジター 1、メイガス 1、パラディン 1、レンジャー 1、ウィザード／ソーサラー 1
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作、物質／信仰（矢羽の一部）
距離 自身
目標 術者
持続時間 1 分／レベル
この呪文は射程の効果を減少し、対象によって使用されるいかなる武器の射程単位にも＋ 10 フィートのボーナスを与える。

ワイルダネス・ソルジャーズ

Wilderness Soldiers ／野生の戦士
系統 変成術；**呪文レベル** ドルイド 2、レンジャー 2
発動時間 1 標準アクション
構成要素 音声、動作
距離 30 フィート
効果範囲 術者を中心とする半径 30 フィートの放射
持続時間 1 ラウンド／レベル
セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可
術者は戦闘中に術者を援護させるため植物を呼び覚ます。範囲内に指示できる植物が存在しない場合には、この呪文は効果がない。術者は自身の各ターンに即行アクションおよび／または標準アクションを費やすことで、以下の攻撃の 1 つを指示できる。これらの攻撃の攻撃ボーナスまたは CMB は、術者の基本攻撃ボーナス＋術者の【判断力】修正値に等しい。術者はこの呪文によるダメージ・ロールに 3 術者レベルにつき＋ 1 ボーナス（最大＋ 5）を与える。 ワイルダネス・ソルジャーズ は機会攻撃を決して誘発せず、挟撃またはその他の目的に関して味方として扱われない。

木：木はその幹から間合い 10 フィートの近接攻撃を行う。命中すると 1d8 ポイント＋術者の【判断力】修正値に等しいダメージを与える。木は代わりに同じ間合いで突き飛ばし、引きずり、あるいは位置ずらしの戦技を試みることができるが、自身を移動させることはできない。
下草あるいは生垣：下草あるいは生垣のマス 1 つは中型クリーチャーとして働き、そのマスにいるか隣接する相手に組みつきの戦技を試みる。濃い下草は CMD に＋ 2 ボーナスを得る。下草は組みついたか押さえ込んだ敵を移動することができないが、組みついている敵に対する組みつき判定に成功することで 1d4 ＋術者の【判断力】修正値に等しいダメージを与えることができる。下草の CMD は 5 ＋自身の CMB である。術者が組みつきの維持を指示できなかった場合、下草は相手を解放する。

目次

クラス Class 3

ガンスリンガー The Gunslinger 3

- 開始時財産 3
- クラス技能 3
- 選択ルール：大胆な行動 Optional Rule：Daring Act 6

サムライ Samurai 7

- 開始時財産 7
- クラス技能 7
- クラスの特徴 7
- サムライの騎士団 Samurai Orders 9

ニンジャ Ninja 11

- 開始時財産 11
- クラス技能 11
- クラスの特徴 11

クラス・アーキタイプ Class Archetypes 16

- アーキタイプの使用 Using Archetypes 16
- 代替的クラス特徴 Alternate Class Features 16
- 既存のキャラクターへの適用 Adapting Existing Characters 17

アルケミスト Alchemist 18

- 発見 Discoveries 18
- 獣化能力者（アーキタイプ）Beastmorph 18
- 激怒する錬金術師（アーキタイプ）Ragechemist 19

インクィジター Inquisitor 20

- 審問 Inquisitions 20
- 偶像破壊者（アーキタイプ）Iconoclast 20
- 呪文破壊者（アーキタイプ）Spellbreaker 20
- 魔女狩り師（アーキタイプ）Witch Hunter 21

ウィザード Wizard 22

- 秘術の爆弾魔（アーキタイプ）Arcane Bomber 22
- 攻城魔導師（アーキタイプ）Siege Mage 22
- 呪文銃士（アーキタイプ）Spellslinger 22

ガンスリンガー Gunslinger 24

- 装甲銃士（アーキタイプ）Gun Tank 24
- マスケットの達人（アーキタイプ）Musket Master 24
- 謎めいた異邦人（アーキタイプ）Mysterious Stranger 24
- ピストル使い（アーキタイプ）Pistolero 25

キャヴァリアー Cavalier 26

- キャヴァリアーの騎士団 Cavalier Orders 26
- キャヴァリアー・アーキタイプ Cavalier Archetypes 27

クレリック Cleric 31

- 十字軍戦士（アーキタイプ）Crusader 31
- 神聖なる戦略家（アーキタイプ）Divine Strategist 31
- 伝道師（アーキタイプ）Evangelist 31
- 慈悲深き癒し手（アーキタイプ）Merciful Healer 32

ドルイド Druid 33

- 類人猿のシャーマン（アーキタイプ）Ape Shaman 33
- 蝙蝠のシャーマン（アーキタイプ）Bat Shaman 33
- 猪のシャーマン（アーキタイプ）Boar Shaman 33
- 世界を歩む者（アーキタイプ）World Walker 34

バード Bard 35

- 考古学者（アーキタイプ）ArchAeologist 35
- 命知らず（アーキタイプ）Daredevil 35
- デルウィーシュの踊り手（アーキタイプ）Dervish Dancer 35

バーバリアン Barbarian 37

- 鎧の超人（アーキタイプ）Armored Hulk 39
- 傷痕の激怒者（アーキタイプ）Scarred Rager 39
- 海の略奪者 Sea Reaver (Archetype) 40
- 巨人殺し（アーキタイプ）Titan Mauler 40
- 真なる原始人（アーキタイプ）True Primitive 40
- 都市バーバリアン（アーキタイプ）Urban Barbarian 41
- 野生の激怒者 Wild Rager (Archetype) 41

パラディン Paladin 42

- 信仰の狩人（アーキタイプ）Divine Hunter 42
- 天空の騎士（アーキタイプ）Empyreal Knight 42
- 聖銃（アーキタイプ）Holy Gun 43
- 聖なる戦術家（アーキタイプ）Holy Tactician 43
- 墳墓の騎士（アーキタイプ）Knight of the Sepulcher 44
- 聖なる盾（アーキタイプ）Sacred Shield 44

ファイター Fighter 46

- 鎧の達人（アーキタイプ）Armor Master 46
- 喧嘩屋（アーキタイプ）Brawler 46
- 卑劣漢（アーキタイプ）Cad 46
- 竜騎兵（アーキタイプ）Dragoon 47
- 剣闘士（アーキタイプ）Gladiator 47

・戦術家（アーキタイプ）Tactician....48
・雷鳴の襲撃者（アーキタイプ）Thunderstriker....48
・タワー・シールド専門家（アーキタイプ）Tower Shield Specialist....48
・素手戦士（アーキタイプ）Unarmed Fighter....49
・壊れざるもの（アーキタイプ）Unbreakable....49
・武器グループの拡張....50

メイガス Magus....51

・メイガスの秘奥 Magus Arcana....51
・剣聖（アーキタイプ）Kensai....52
・ミュルミドンの王（アーキタイプ）*1 Myrmidarch....52
・スキルニール（アーキタイプ）*2 Skirnir....53
・魂の鍛え手（アーキタイプ）Soul Forger....53

モンク　Monk....55

・流麗なるモンク（アーキタイプ）　Flowing Monk....55
・戦技の達人（アーキタイプ）Maneuver Master....55
・武道家（アーキタイプ）Martial Artist....56
・無数の型の達人（アーキタイプ）Master of Many Styles....56
・先生（アーキタイプ）Sensei....56
・僧兵（アーキタイプ）Sohei....57
・手取（アーキタイプ）Tetori....57

レンジャー Ranger....59

・戦闘斥候（アーキタイプ）Battle Scout....59
・深みを歩む者（アーキタイプ）Deep Walker....59
・鷹匠（アーキタイプ）Falconer....59
・戦利品狩り（アーキタイプ）Trophy Hunter....60
・番人（アーキタイプ）Warden....60
・野生の追跡者（アーキタイプ）Wild stalker....60

ローグ Rogue....62

・強盗（アーキタイプ）Bandit....63
・カメレオン（アーキタイプ）Chameleon....63
・詐欺師（アーキタイプ）Charlatan....64
・御者（アーキタイプ）Driver....64
・ナイフ使い（アーキタイプ）Knife master....64
・海賊（アーキタイプ）Pirate....64
・屋根の走り手（アーキタイプ）Roof Runner....65
・聖別されたローグ（アーキタイプ）Sanctified Rogue....65
・生存主義者（アーキタイプ）Survivalist....65

特技 Feats....66

・特技の種類....66
・戦闘特技....66
・クリティカル特技....66
・気概特技....66
・呪文修正特技....66
・演武特技....66
・スタイル特技....66
・チームワーク特技....67
・特技解説....67
・特技....68
・気概特技....75
・演武特技....75
・スタイル特技....75
・チームワーク特技....78

UC　特技....79

戦闘を体得する....104

はじめに Introduction....104

・東洋の防具と武器 Eastern Armor and Weapons....104
・火器 Firearms....104
・剣闘士の武器 Gladiator Weapons....104
・原始的な防具と武器 Primitive Armor and Weapons....105
・決闘 Duel....105
・演武 Performance Combat....105
・攻城兵器 Siege Engines....105

東洋の防具と武器 Eastern Armor and Weapons106

・東洋の防具 Eastern Armor....106
・東洋の武器 Eastern Weapons....107
・武器の説明 Weapon Descriptions....108
・東洋の武器の同等品 Eastern Weapon Equivalents....110

火器 Firearms....111

・君のキャンペーンにおける火器 Firearms in Your Campaign....111
・火器のルール Firearm Rules....111
・火器の説明 Firearm Descriptions....112
・火器の魔法のアイテム Firearm Magic Items....116

剣闘士の武器 Gladiator Weapons....119

・剣闘士の武器の説明 Gladiator Weapon Descriptions....119

原始的な防具と武器 Primitive Armor and Weapons121

・原始的な素材 Primitive Materials....121
・石器時代 The Stone Age....122
・青銅器時代 The Bronze Age....123
・破損状態および武器破壊 Broken Condition and Sundering....124

決闘 Duels....125
・決闘の開始 Starting a Duel....125
・決闘戦闘 Duel Combat....125
・決闘相殺 Dueling Counter....125
・決闘回避 Dueling Dodge....126
・決闘受け流し Dueling Parry....126
・決闘不屈 Dueling Resolve....126
・決闘と演武 Duels and Performance Combat....126
・決闘の結果 Duel Results....126
演武 Performance Combat....128
・演武の種類 Types of Performance Combat....128
・観衆の態度 Crowd Attitudes....128
・観衆の開始時の態度 Crowd's Starting Attitude....129
・演武判定 Performance Combat Check....129
・演武判定の DC Performance Combat Check DC....129
・観衆の態度への影響 Affecting the Crowd's Attitude....130
攻城兵器 Siege Engines....132
・攻城兵器のルール Siege Engine Rules....132
・攻城兵器の説明 Siege Weapon Descriptions....134
・近接強襲攻城兵器 Close Assault Siege Engines....137
・構造物の硬度とヒット・ポイント Structure Hardness and Hit Points....138
搭乗物 Vehicles....140
・搭乗物の基本 Vehicle Basics....140
・完全な搭乗物のルール Full Vehicle Rules....140
・戦闘中の搭乗物 Vehicles in Combat....143
・搭乗物の一般データ Vehicle Statistics....146
・陸上搭乗物 Land Vehicles....146
・搭乗物の機動 Maneuvering a Vehicle....151
・搭乗物の方向転換 Turning a Vehicle....151
・選択ルール：ゆるやかな方向転換 Optional Rule: Wide Turns....151
・推進装置 Propulsion Devices....152
・操縦装置 Driving Devices....152
変則ルール Variant Rules....153
・ダメージ減少としての防具 Armor as Damage Reduction....153
・局部狙い Called Shots....153
・段階的な鎧 Piecemeal Armor....153
・負傷と活力 Wounds and Vigor....153
ダメージ減少としての防具 Armor as Damage Reduction 154
・防御値 Defense....154
・ダメージ減少としての防具 Armor as Damage Reduction....154
・クリティカル・ヒットと防御値 Critical Hits and Defense....155
局部狙い Called Shots....156
・局部狙いの実行 Making Called Shotsn....156
・追加ルール Additional Rules....156
・局部狙い特技 Called Shot Feats....156
・局部狙いの効果 Called Shot Effects....157
段階的な鎧 Piecemeal Armor....160
・部分鎧と全身鎧 Armor Pieces and Armor Suits....160
・部分鎧と習熟 Armor Pieces and Proficiency....160
・高品質、特殊な素材、および魔法の鎧 Masterwork, Special Material, and Magic Armor....160
・部分鎧の着脱 Getting Into and Out of Armor Pieces....161
・標準でないクリーチャー用の部分鎧 Armor Pieces for Unusual Creatures....161
・鎧および部分鎧のヒット・ポイントと硬度 Armor and Armor Piece hit Points and hardness....162
・部分鎧の説明 Armor Piece Descriptions....162
負傷と活力 Wounds and Vigor....167
・負傷ポイントと活力ポイントの決定 Determining Wound Points and Vigor Points....167
・負傷ポイントおよび活力ポイントの回復 Regaining Wound Points and Vigor Points....167
・負傷ポイントへのダメージを与える攻撃 Attacks that Deal Wound point Damage....168
・その他考慮すべき点 Other Considerations....168
・負傷と活力の変則特技 Wounds and Vigor Variant Feats....168
呪文リスト Spell Lists....169
クラス呪文リスト Spells by class....169