

## ソーサラー Sorcerer

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

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

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

**属性**：どれでも。

**ヒット・ダイスの種類**：d6。

### クラス技能

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

**レベル上昇毎の技能ポイント**：2+【知力】修正値。

表:ソーサラー

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健	反応	意志	特殊	1日の呪文数									
						1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th	9th	
1st	+0	+0	+0	+2	血脈の力、初級秘術呪文、《物質要素省略》	3									
2nd	+1	+0	+0	+3		4									
3rd	+1	+1	+1	+3	血脈の力、血脈の呪文	5									
4th	+2	+1	+1	+4		6	3								
5th	+2	+1	+1	+4	血脈の呪文	6	4								
6th	+3	+2	+2	+5		6	5	3							
7th	+3	+2	+2	+5	血脈の特技、血脈の呪文	6	6	4							
8th	+4	+2	+2	+6		6	6	5	3						



9th	+ 4	+ 3	+ 3	+ 6	血脈の力、血脈の呪文	6	6	6	4					
10th	+ 5	+ 3	+ 3	+ 7		6	6	6	5	3				
11th	+ 5	+ 3	+ 3	+ 7	血脈の呪文	6	6	6	6	4				
12th	+ 6 / + 1	+ 4	+ 4	+ 8		6	6	6	6	5	3			
13th	+ 6 / + 1	+ 4	+ 4	+ 8	血脈の特技、血脈の呪文	6	6	6	6	6	4			
14th	+ 7 / + 2	+ 4	+ 4	+ 9		6	6	6	6	6	5	3		
15th	+ 7 / + 2	+ 5	+ 5	+ 9	血脈の力、血脈の呪文	6	6	6	6	6	6	4		
16th	+ 8 / + 3	+ 5	+ 5	+ 10		6	6	6	6	6	6	5	3	
17th	+ 8 / + 3	+ 5	+ 5	+ 10	血脈の呪文	6	6	6	6	6	6	6	4	
18th	+ 9 / + 4	+ 6	+ 6	+ 11		6	6	6	6	6	6	6	5	3
19th	+ 9 / + 4	+ 6	+ 6	+ 11	血脈の特技、血脈の呪文	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20th	+ 10 / + 5	+ 6	+ 6	+ 12	血脈の力	6	6	6	6	6	6	6	6	6

表：ソーサラーの呪文修得数

レベル	呪文修得数									
	0	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th	9th
1st	4	2								
2nd	5	2								
3rd	5	3								
4th	6	3	1							
5th	6	4	2							
6th	7	4	2	1						
7th	7	5	3	2						
8th	8	5	3	2	1					
9th	8	5	4	3	2					
10th	9	5	4	3	2	1				
11th	9	5	5	4	3	2				

12th	9	5	5	4	3	2	1			
13th	9	5	5	4	4	3	2			
14th	9	5	5	4	4	3	2	1		
15th	9	5	5	4	4	4	3	2		
16th	9	5	5	4	4	4	3	2	1	
17th	9	5	5	4	4	4	3	3	2	
18th	9	5	5	4	4	4	3	3	2	1
19th	9	5	5	4	4	4	3	3	3	2
20th	9	5	5	4	4	4	3	3	3	3

## クラスの特徴

ソーサラーのクラスの特徴は以下の通り。

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

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

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

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

4レベル、あるいは以降の2レベル（6レベル、8レベル・・・）毎に、ソーサラーは新しい呪文と既に修得した呪文を置き換えることができる。この場合、ソーサラーは古い呪文を失い、かわりに新しい呪文を得る。新しい呪文の呪文レベルは入れ替わられる呪文と同じ呪文レベルでなければならない。呪文の入れ替えは既定のレベルに達するごとに1つの呪文でしか行えず、新しい呪文を得るときに同時に行わねばならない。

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

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

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

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

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

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

## ソーサラーの血脈

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

### 異形 Aberrant

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

**クラス技能**：[知識：ダンジョン探検](#)。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## 運命の子 Destined

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

**クラス技能**：知識：歴史。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## 地獄の者 infernal

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

**クラス技能**：交渉。

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

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

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

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

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

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

レベルにおいて抵抗は10に、セーブへのボーナスは+4に増える。

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

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

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

## 精霊 Elemental

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

**クラス技能**： 知識：次元界。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## 天上の者 Celestial

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

**クラス技能**： 治療。

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

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

**血脈の秘法**：（招来）副系統の呪文を使用する際、招来したクリーチャーは君のソーサラー・レベルの1/2に等しい（最低1）

DR / 悪を得る。このダメージ減少は元々そのクリーチャーが持つDRとは累積しない。

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

**天界の火（擬呪）**：1レベルにおいて、君は30フィート以内の敵への遠隔接触攻撃として標準アクションで天界の火を放つことができる。悪属性のクリーチャーに対し、火は1d4+2術者レベル毎に1ダメージを与える。このダメージは神性にに基づくものであり、エネルギー抵抗や耐性の対象とならない。また、善属性のクリーチャーに対しては1d4+2術者レベル毎に1ポイントのhpを回復させる。ただし、善属性のクリーチャーは1日1回しか火による回復の恩恵を受けることはできない。中立属性のクリーチャーはダメージも回復も受けない。君はこの能力を1日に3+【魅】修正に等しい回数使用できる。

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

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

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

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

## 奈落の者 Abyssal

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

**クラス技能**：[知識：次元界](#)。

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

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

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

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

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

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

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

**追加招来（超常）**：15レベルにおいて、君が [サモン・モンスター](#) 呪文で（デーモン）の副種別をもつ [フィンディッシュ・テンプレート](#) を持つクリーチャーを招来した際、追加で同じ種類のクリーチャーが1体招来される。

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

## 秘術 Arcane

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

**クラス技能**：[知識：好きなもの](#)。

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

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

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

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

**秘術の絆（超常）**：1レベルにおいて、君は同レベルのウィザードとして秘術の絆を得る。使い魔や絆の品の力を決定する際、君のレベルはウィザード・レベルと加算して判断してよい。この能力は君が使い魔と絆の品を同時に使用することを認めるわけではない。1日に1回、君は絆の品によって、修得している呪文のいずれか1つを発動することができる（ウィザードの絆の品とは異なり、呪文書に記されている呪文のいずれか1つを発動するのではない）。

**呪文修正の達人（変則）**：3レベルにおいて、呪文をかける時に君が持つ呪文修正特技を（どれでも1つ）発動時間を増やさずに呪文に適用できる。使用時の呪文スロット上昇は通常通り適用される。この能力は1日1回使用でき、また使用回数は3レベル以降

4レベル毎に1回ずつ増加する（19レベル時で5回）、20レベルにおいて、この能力は秘術の極みと入れ替えられる。

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

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

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

## フェイ Fey

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

**クラス技能**： 知識：自然。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## 不死の者 Undead

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

**クラス技能**： 知識：宗教。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## 竜 Draconic

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

クラス技能：知覚。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿