

# レンジャー Ranger

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

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

**属性**：どれでも、

**ヒット・ダイスの種類**：d10、

## クラス技能

レンジャーのクラス技能は、以下の通り：威圧【魅】、隠密【敏】、騎乗【敏】、呪文学【知】、職能【判】、水泳【筋】、製作【知】、生存【判】、知覚【判】、知識：自然【知】、知識：ダンジョン探検【知】、知識：地理【知】、治療【判】、動物使い【魅】、登攀【筋】。

**レベルごとの技能ランク**：6+【知力】修正値、



PATHFINDER #6, DWARVEN RANGER/HUNTER

表：レンジャー

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーブ	反応セーブ	意志セーブ	特殊	1日の呪文数			
						1	2	3	4
1	+1	+2	+2	+0	得意な敵（1つ目）、追跡、野生動物との共感				
2	+2	+3	+3	+0	戦闘スタイル特技				
3	+3	+3	+3	+1	《持久力》、得意な地形（1つ目）				
4	+4	+4	+4	+1	狩人の絆	0			
5	+5	+4	+4	+1	得意な敵（2つ目）	1			
6	+6 / +1	+5	+5	+2	戦闘スタイル特技	1			
7	+7 / +2	+5	+5	+2	森渡り	1	0		
8	+8 / +3	+6	+6	+2	迅速なる追跡、得意な地形（2つ目）	1	1		
9	+9 / +4	+6	+6	+3	身かわし	2	1		
10	+10 / +5	+7	+7	+3	得意な敵（3つ目）、戦闘スタイル特技	2	1	0	
11	+11 / +6 / +1	+7	+7	+3	獲物	2	1	1	
12	+12 / +7 / +2	+8	+8	+4	カモフラージュ	2	2	1	

表：レンジャー

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーブ	反応セーブ	意志セーブ	特殊	1日の呪文数			
						1	2	3	4
13	+13 / +8 / +3	+8	+8	+4	得意な地形 (3つ目)	3	2	1	0
14	+14 / +9 / +4	+9	+9	+4	戦闘スタイル特技	3	2	1	1
15	+15 / +10 / +5	+9	+9	+5	得意な敵 (4つ目)	3	2	2	1
16	+16 / +11 / +6 / +1	+10	+10	+5	身かわし強化	3	3	2	1
17	+17 / +12 / +7 / +2	+10	+10	+5	影隠れ	4	3	2	1
18	+18 / +13 / +8 / +3	+11	+11	+6	得意な地形 (4つ目)、戦闘スタイル特技	4	3	2	2
19	+19 / +14 / +9 / +4	+11	+11	+6	獲物強化	4	3	3	2
20	+20 / +15 / +10 / +5	+12	+12	+6	得意な敵 (5つ目)、狩人の極み	4	4	3	3

## クラスの特徴

レンジャーのクラスの特徴は以下の通り。

**武器と防具の習熟：**レンジャーは全ての単純武器と軍用武器、軽装鎧、中装鎧、盾（タワー・シールドは除く）に《習熟》している。

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

クラス・レベル5の時点、および以後5レベル毎（レベル10、15、20の時点）に、レンジャーは得意な敵を追加で1つ選択できる。さらに、そのレベルにおいて得意な敵1つ（望むなら、新たに選択したばかりのものでも構わない）に対するボーナスも+2上昇する。

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

### レンジャーの得意な敵

種別（副種別）
アンデッド
異形
植物
人怪
人造
動物
粘体

## レンジャーの得意な敵

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

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

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

野生動物との共感を使うためには、レンジャーと動物が互いを観察できる状態になければならない。これは通常の場合下では互いに30フィート以内になければならないことを意味する。通常この方法で動物の態度に影響を与えようとする行為は、人物に影響を与える場合と同様、1分かかる。しかし状況によっては長くかかることも短く済むこともある。

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

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

も、選択した戦闘スタイルの特技を選択できる。

“弓術”を選択した場合、レンジャーが戦闘スタイル特技を得る際には、以下の項目から選択できる：[《遠射》](#)、[《近距離射撃》](#)、[《精密射撃》](#)、[《速射》](#)。クラス・レベル6の時点で、[《精密射撃強化》](#)と[《束ね射ち》](#)が項目に追加される。クラス・レベル10の時点で、[《機動射撃》](#)と[《針の目を通す狙い》](#)が項目に追加される。

“二刀流”を選択した場合、レンジャーが戦闘スタイル特技を得る際には、以下の項目から選択できる：[《二重斬り》](#)、[《盾攻撃強化》](#)、[《二刀流》](#)、[《早抜き》](#)。クラス・レベル6の時点で、[《二刀の守り》](#)と[《二刀流強化》](#)が項目に追加される。クラス・レベル10の時点で、[《上級二刀流》](#)と[《二刀のかきむしり》](#)が項目に追加される。

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

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

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

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

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

## 得意な地形

寒冷地（氷原、氷河、雪原、ツンドラ）
砂漠（砂地と荒野）
山岳（丘陵を含む）
湿地
ジャングル
森林（針葉樹林と落葉樹林）
水界（水上と水中）
他次元界（物質界以外の1つを選択）
地下（洞窟とダンジョン）都市
都市（建造物、路上、下水道）
平地

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

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

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

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

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

他の呪文の使い手と同様、レンジャーは各呪文レベルの呪文を、1日に一定の回数ずつしか発動できない、1日に発動できる呪文の数の基本値は、表『レンジャー』の“1日の呪文数”の項に記されている。高い【判断力】能力値を持つならば、レンジャーは1日の呪文数にボーナス呪文数を加えることができる（表『能力値修正とボーナス呪文数』参照）表『レンジャー』で1日の呪文数が0と記されている呪文レベルの呪文は、その呪文レベルに【判断力】によるボーナス呪文が得られる場合のみ発動できる。

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

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

**森渡り（変則）**：クラス・レベル7以降、レンジャーはどんな藪（自然のイバラや野バラの茂み、植物の生い茂った範囲や類似の地形）の中でも、通常で、ダメージやその他の不利益を被ることなく移動できる。

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

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

**身かわし（変則）**：クラス・レベル9に達した時点で、レンジャーは超人的な身のこなしにより、魔法の攻撃や尋常ならざる攻撃さえ回避できるようになる。普通なら反応セーブに成功することでダメージを半減できる攻撃の対象となった場合、レンジャーはセーヴィング・スローに成功すればダメージを全く受けずにすむ。身かわし能力は、レンジャーが軽装鎧または中装鎧を着ている時、鎧を着用していない時のみ使用できる。無防備状態のレンジャーは、身かわし能力の利益を受けることはできない。

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

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

**身かわし強化（変則）**：クラス・レベル16の時点で、レンジャーの身かわしは強化される。この能力は身かわしと同様に働く。反応セーブに成功することでダメージを半減できる攻撃の対象となった場合に、セーヴィング・スローに成功すればダメージを全く受けずにすむという点は変わらないが、セーヴィング・スローに失敗した場合にも半分のダメージを受けるだけですむようになる。無防備状態のレンジャーは、身かわし強化の利益を受けることはできない。

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

**獲物強化（変則）**：クラス・レベル19の時点で、レンジャーの“獲物”を狩る能力は強化される。以後レンジャーは獲物をフリー・アクションで指定することができる。また獲物を追跡する際の 生存 判定において、ペナルティなしで通常で移動しながら出目20をとることができる。獲物に対する攻撃ロールの洞察ボーナスは+4に上昇する。獲物を殺されるか見失った場合、10分間経過すれば新しい獲物を選択できるようになる。

**狩人の極み（変則）**：クラス・レベル20のレンジャーは狩りの極意をつかむ。レンジャーは全力移動で追跡を行っても、生存 判定にペナルティを受けない。レンジャーは得意な敵に対し、標準アクションで最も高い攻撃ボーナスを用いて1回の攻撃を行うことができる。命中すれば通常のダメージを与え、かつ目標が頑健セーブに失敗すれば死亡させる。このセーブのDCは10+ レンジャー・レベルの半分+ レンジャーの【判断力】修正値に等しい。死亡させる代わりにクリーチャーの現在のヒット・ポイントに等しい非致傷ダメージを与えることを選択してもよい。レンジャーはこの能力を得意な敵の種別ごとに1日1回使用できるが、同じクリーチャーに対しては24時間に1回しか使えない。

©2002 – 2009 Paizo Publishing, LLC. Need help? Email [customer.service@paizo.com](mailto:customer.service@paizo.com) or call 425 – 250 – 0800 Monday – Friday, 10 AM – 5 PM Pacific Time.

View our [privacy policy](#).

Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, GameMastery, Pathfinder, Planet Stories, and Undeclared are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC, and Pathfinder Chronicles, Pathfinder Companion, Pathfinder Modules, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Society, PAIZOCON, RPG Superstar, Titanic Games, the Titanic logo, and the Planet Stories planet logo are trademarks of Paizo Publishing, LLC.

Amazing Stories is a trademark of, and Dungeons & Dragons, Dragon, Dungeon, and Polyhedron are registered trademarks of Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc., and are used by Paizo Publishing under license.

Most product names are trademarks owned or used under license by the companies that publish those products; use of such names without mention of trademark status should not be construed as a challenge to such status.