

クラス Class

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

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

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

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

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

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

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

ファイター：勇敢で頑強なファイターは、あらゆる流儀の武器と鎧の達人である。

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

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

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

キャラクターの成長

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

レベル・アップの手順

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

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

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

表:キャラクターの成長とレベルによるボーナス

キャラクター・レベル	合計経験点			取得特技	能力値成長
	遅い	通常	早い		
1レベル				1st	
2レベル	3,000	2,000	1,300		
3レベル	7,500	5,000	3,300	2nd	
4レベル	14,000	9,000	6,000		1st
5レベル	23,000	15,000	10,000	3rd	
6レベル	35,000	23,000	15,000		
7レベル	53,000	35,000	23,000	4th	
8レベル	77,000	51,000	34,000		2nd
9レベル	115,000	75,000	50,000	5th	
10レベル	160,000	105,000	71,000		
11レベル	235,000	155,000	105,000	6th	
12レベル	330,000	220,000	145,000		3rd

13レベル	475,000	315,000	210,000	7th	
14レベル	665,000	445,000	295,000		
15レベル	955,000	635,000	425,000	8th	
16レベル	1,350,000	890,000	600,000		4th
17レベル	1,900,000	1,300,000	850,000	9th	
18レベル	2,700,000	1,800,000	1,200,000		
19レベル	3,850,000	2,550,000	1,700,000	10th	
20レベル	5,350,000	3,600,000	2,400,000		5th

マルチ・クラス

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

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

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

適性クラス

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

- ・ クレリックのページにコメント欄がなかったので、こちらに記載しますね。原文では「Bonus Languages: A cleric's bonus language options include Celestial, Abyssal, and Infernal (the languages of good, chaotic evil, and lawful evil outsiders, respectively). These choices are in addition to the bonus languages available to the character because of her race.」となっているので、「ボーナス言語：クレリックはボーナス言語として地獄語（インファーマル）、天上語（セレスチャル）、奈落語（アビスサル）を選択できる（それぞれ善、混沌にして悪、秩序にして悪の来訪者達の言語である）。これらはキャラクターの種族によるボーナス言語の選択肢に追加される。」は「ボーナス言語：クレリックはボーナス言語として天上語（セレスチャル）、奈落語（アビスサル）、地獄語（インファーマル）を選択できる（それぞれ善、混沌にして悪、秩序にして悪の来訪者達の言語である）。これらはキャラクターの種族によるボーナス言語の選択肢に追加される。」が正しいと思います。 -- dvamp (2009-10-11 00:58:20)
- ・ 修正しました。でもメニューにある連絡用 B B S に書くか、wikiに参加して自由に書き直してくれるほうが嬉しかったり。 -- 雨宿り (2009-10-12 00:42:23)
- ・ 修正ありがとうございます。私もwikiに参加していますが、トップページに「間違いを見つけたら画面下「コメント」で指摘。」と書いてあったので、自分が訳していない部分については、コメント欄で指摘する様にしています。 -- dvamp (2009-10-12 16:10:59)
- ・ ログのクラス技能一覧のところ、真意看破【知】 【判】の間違いかも -- とおりすがり (2009-11-29 03:59:56)
- ・ ドルイドの相棒、ポニーは小型ではなく中型です -- 名無しさん (2010-01-06 12:52:14)
- ・ ウィザードの使い魔の呪文共有の項、使い魔の種別に通常効果の無い呪文でも使える能力と目標：自身の呪文を適用できる能力は別のものだと思うので、この訳だと誤解が生まれそうだと思います。 -- ama (2010-12-08 19:54:58)
- ・ 修正しました。 -- レム・レイ (2010-12-09 00:40:33)

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

投稿