

上級クラス Prestige Classes

上級クラスはキャラクターを真に人並みはずれた存在たらしめ、同輩らの理解の範疇を超えたパワーを獲得することを可能とする。基本クラスと異なり、キャラクターは上級クラスの最初のレベルをとる前の時点で特定の必要条件を満たしていなければならない。最初のレベルの利益を得る前の時点でキャラクターがその上級クラスの必要条件を満たしていないのなら、そのキャラクターはその上級クラスをとることはできない。上級クラスのレベルをとるキャラクターはそのレベルでは適性クラスのボーナスを得ない。

アーケイン・アーチャー：いにしえのエルフの流儀を駆使して矢に強力な魔力を吹き込む秘術呪文の使い手。

アーケイン・トリックスター：秘術魔法を用いて盗みと欺きの技を高めるトラブルメイカーにして無頼者。

アサシン：金のために、そして死と向き合うとびきりのスリルのために殺す無慈悲な殺人者。

エルドリッチ・ナイト：戦闘で魔法の技を磨き上げ、武器と魔法の危険きわまりない組み合わせを作り出す秘術呪文の使い手。

シャドウダンサー：現実世界と影の世界の境界を歩み、シャドウを意のままに支配できる神秘的な冒険者。

デュエリスト：優雅さと平常心、そして身軽さを身上として勝利をつかむ軽妙洒脱なる剣士。

ドラゴン・ディサイプル：裡に潜むドラゴンの血統に受け入れ、訓練と傾倒の日々の果てに、ドラゴンへと部分的変身をとげる秘術呪文の使い手。

パスファインダー・クロニクラー：根っからの探検家なパスファインダー・クロニクラーは、遠く離れた異国の地へと旅し、世界の知識を深めていく。

ミスティック・シーアージ：信仰魔法と秘術魔法に等しく傾注するミスティック・シーアージは、双方の魔法の流儀を1つに組み合わせ、信じがたいほどに多角的なクラスである。

ローアマスター：人生を世界の謎の探求と熟考に捧げた呪文の使い手。

用語の定義

この章で使われるいくつかの用語の定義をここに示す。

基本クラス：『クラス』収録の標準的な11種のクラスの1つ。

術者レベル：一般には呪文を使うクラスのクラス・レベル（下記参照）の数に等しい。いくつかの上級クラスは既存のクラスに術者レベルを加える。

キャラクター・レベル：キャラクターの総合レベル、そのキャラクターの持つクラス・レベルの総計。

クラス・レベル：キャラクターが持つ特定のクラスのレベル。クラスがただ一つだけのキャラクターではクラス・レベルとキャラクター・レベルは等しい。

アーケイン・アーチャー Arcane Archer

弓の活用法を究めんとする者は時としてアーケイン・アーチャー（秘術の射手）の道突き進む。アーケイン・アーチャーは、正確無比に目標に攻撃を加える能力を持ち、矢に強力な呪文を注入することができる。遠隔戦闘の達人である。アーケイン・アーチャーが放った矢は異様なありえない角度から飛来し、角を回りこんで敵に攻撃を加え、強固な物体をすり抜けて遮蔽の向こうで震える敵に命中する。能力が高まると、アーケイン・アーチャーは極めて強力な敵でさえも致死の一射をもって打ち倒すことができる。

レンジャーとウィザード双方の訓練を積んだ者がアーケイン・アーチャーとして優れるが、それ以外のマルチクラスの組み合わせがないわけではない。アーケイン・アーチャーはエルフが赴くところならどこでも見かけられる可能性がある。必ずしもそのすべてがエルフの友というわけではない。多くの者とりわけハーフエルフのアーケイン・アーチャーはエルフの伝統をまったくの私利私欲のために、あるいはより悪いことに伝統をかたくなに守るエルフに対して使っている。

役割：アーケイン・アーチャーは遠距離から死をもたらす。仲間たちが近接戦闘に突入する間に相手を吹き飛ばす。敵に矢の雨を降らせる手腕を持つアーケイン・アーチャーは遠隔戦闘の頂点を体現する。

属性：アーケイン・アーチャーはどのような属性でもありうる。エルフまたはハーフエルフのアーケイン・アーチャーは束縛を嫌う傾向にあるため、秩序属性であることはまれである。同様に悪属性のエルフのアーケイン・アーチャーは一般的でなく、大抵の場合善属性か中立属性のキャラクターがアーケイン・アーチャーの道突き進む。

ヒット・ダイスの種類：d10。

必要条件

アーケイン・アーチャーになるためには、キャラクターは以下の基準すべてを満たさなければならない。

基本攻撃ボーナス : +6。

特技 : 《武器熟練: ショートボウもしくはロングボウ》、《近距離射撃》、《精密射撃》。

呪文 : 1レベルの秘術呪文を発動する能力。

クラス技能

アーケイン・アーチャーのクラス技能(と各技能の対応能力)は、隠密【敏】、騎乗【敏】、生存【判】、知覚【判】。

レベルごとの技能ランク : 4+【知力】修正値。

表: アーケイン・アーチャー

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	+1	+1	+1	+0	アロー強化(魔法)	
2	+2	+1	+1	+1	呪文の矢	既存のクラスに+1レベル
3	+3	+2	+2	+1	アロー強化(エレメンタル)	既存のクラスに+1レベル
4	+4	+2	+2	+1	敵追いの矢	既存のクラスに+1レベル
5	+5	+3	+3	+2	アロー強化(ディスタンス)	
6	+6	+3	+3	+2	壁抜けの矢	既存のクラスに+1レベル
7	+7	+4	+4	+2	アロー強化(エレメンタル・バースト)	既存のクラスに+1レベル
8	+8	+4	+4	+3	矢の雨	既存のクラスに+1レベル
9	+9	+5	+5	+3	アロー強化(属性)	
10	+10	+5	+5	+3	必殺の矢	既存のクラスに+1レベル

クラスの特徴

以下のすべてがアーケイン・アーチャー上級クラスの特徴である。

武器と防具の習熟 : アーケイン・アーチャーはすべての単純武器と軍用武器、軽装鎧と中装鎧、盾に《習熟》している。

1日の呪文数 : 指示されたレベルの時点で、アーケイン・アーチャーはこの上級クラスに就く前に属していた秘術呪文発動能力のあるクラスのレベルが上がったかのように、1日に使える呪文数が増える。しかし、追加の1日の呪文数、追加修得呪文数(準備しない呪文の使い手の場合)、呪文を発動する際の有効レベルの上昇以外に、そのクラスのレベルが上がっていたなら得られたはずの他の利益を得ることはない。キャラクターがアーケイン・アーチャーになる前に複数の呪文発動能力のあるクラスをとっていたなら、レベルの上昇があるたび、その新たなレベルをどのクラスに、1日の呪文数を決定するために適用するか決めなければならない。

アロー強化(超常) : クラス・レベルが1レベルにおいて、アーケイン・アーチャーがつがえて放った魔法の力を持たぬアローはすべて魔力を帯び、+1の強化ボーナスを得る。通常の方法で作成する魔法の武器と異なり、アーチャーはこの能力を使うのに金銭を消費しない。しかし、アーチャーの魔法のアローは自分で使う時しか働かない。

加えて、アーケイン・アーチャーのアローは追加のレベルを得るにつれていくつかの追加能力を得る。1日1回、アーケイン・アーチャーが呪文を準備する際、もしくは準備しない呪文の使い手の場合は8時間の休息の後に、エレメンタル能力、エレメンタル・バースト能力、属性能力を変更できる。

3レベル以降、アーケイン・アーチャーが発射した魔法の力を持たぬアローはすべて以下のエレメンタル関連の能力の内の1つを

得る：ショック、フレイミング、フロスト。

5レベル以降、アーケイン・アーチャーが発射した魔法の力を持たぬアローはすべて ディスタンス 能力を得る。

7レベル以降、アーケイン・アーチャーが発射した魔法の力を持たぬアローはすべて以下のエレメンタル・バースト能力の内の1つを得る：アイシー・バースト、ショッキング・バースト、フレイミング・バースト。この能力はクラス・レベル3の時点で得る能力と置き換わる。

9レベル以降、アーケイン・アーチャーが発射した魔法の力を持たぬアローはすべて以下の属性関連の能力の内の1つを得る：アクシオマティック、アナークック、アンホーリィ、ホーリィ。アーケイン・アーチャーは自分の属性の対抗属性の能力を選ぶことはできない（例えば、秩序にして善属性のアーケイン・アーチャーは武器の特殊能力として アナークック と アンホーリィ を選ぶことはできない）。

魔法のボウによって授けられるボーナスはこの能力で強化されているアローにも通常通り適用される。高い方のボーナスだけが適用される。重複する能力は累積しない。

呪文の矢（擬呪）：クラス・レベルが2レベルになると、アーケイン・アーチャーはアローに効果範囲型呪文を込める能力を得る。このアローを撃つと、その呪文の効果範囲は通常なら術者を中心とするしかできない呪文であっても、アローの着地点が中心となる。この能力により、アーチャーは呪文の距離ではなく、ボウの射程まで呪文を届けられるようになる。この方法で発動された呪文はその呪文の標準の発動時間を使用し、アーケイン・アーチャーは発動の一部としてアローを発射できる。アローは発動が完了したラウンドに発射しなければならず、さもないと、呪文は無駄になってしまう。アローが外れたら、呪文は無駄になってしまう。

敵追いの矢（擬呪）：クラス・レベルが4レベルになると、アーケイン・アーチャーは射程内にいる自分が知っている目標に向かってアローを放つことができ、このアローは、たとえ角を曲がってでも、目標のもとへ達する。よけることのできない障害物があるか、射程を超えるかしなければ、このアローの飛行を妨害することはできない。この能力は遮蔽や視認困難の修正を無効化するが、それ以外は通常通りに攻撃をロールする。この能力の使用は1回の標準アクションであり、アローを発射するのはアクションの一部である。アーケイン・アーチャーはクラス・レベル4の時点でこの能力を1日に1回使用でき、4レベルを超える2レベルごとに追加で1日に1回使用できる（最大で10レベル時の4回）。

壁抜けの矢（擬呪）：クラス・レベルが6レベルになると、アーケイン・アーチャーは1日に1回、射程内にいる自分の知っている目標に向かってアローを放つことができる。このアローは途中にある魔法の力を持たぬ障壁や壁を突き抜けて、真っ直ぐ目標のもとへ達する（魔法の障壁はこのアローを止めてしまう）。この能力は遮蔽、視認困難、鎧や盾の修正を無視するが、それ以外は通常通りに攻撃をロールする。この能力の使用は標準アクションであり、アローを発射するのはアクションの一部である。アーケイン・アーチャーはクラス・レベル6の時点でこの能力を1日に1回使用でき、6レベルを超える2レベルごとに追加で1日に1回使用できる（最大で10レベル時の3回）。

矢の雨（擬呪）：クラス・レベルが8レベル以上のアーケイン・アーチャーは1日に1回、通常の攻撃の代わりに、射程内にいる最大で自分のアーケイン・アーチャー・レベルごとに1体までの目標それぞれに対してアローを1本ずつ発射することができる。それぞれの攻撃には、そのアーチャーの一番高い攻撃ボーナスを使い、敵1体に対しては1本のアローしか発射できない。

必殺の矢（擬呪）：クラス・レベルが10レベルになると、アーケイン・アーチャーは特殊なタイプの“スレーイング・アロー”を作ることができる。このアローの攻撃でダメージを受けた場合、目標は頑健セーブ（DC20 + アーケイン・アーチャーの【魅力】修正値）を行わなければならない。失敗すると即座に死亡する。1本の“スレーイング・アロー”を作るには1日かかり、このアローはそれを作ったアーチャーが使う時しか働かない。“スレーイング・アロー”の魔力は1年しか持続せず、アーチャーはこうしたアローを一度に1本しか持つことはできない。

アーケイン・トリックスター Arcane Trickster

アーケイン・トリックスター（秘術使いの悪戯者）の悪知恵とずるがしこさに見合う者は少ない。この種の驚異的な盗賊は秘術のいわく言いがたい面とならず者や無頼漢の根っからの奸智を融合させ、呪文を使って元来の盗みの能力を強化する。アーケイン・トリックスターは魔法の精密作業をもって安全な距離をとって錠前を外し、罠を無力化し、財布を持ち上げ、大抵はより乱暴な解決法よりも屈辱を味あわせることを敵に打ち勝つゴールとする。

アーケイン・トリックスターとなる道は、秘術を学ぶことで盗みの才能を補うローグにとり、自然な進路である。マルチクラスのソーサラー/ローグやバード/ローグが最も一般的なアーケイン・トリックスターだが、それ以外の組み合わせもありうる。アーケイン・トリックスターは魔法の窃盗の才能を最も効果的に使い倒せる国際的な大都市で頻繁に見かけられ、大通りをうろついて不注意な者から物を盗むのだ。

役割：魔法に精通するアーケイン・トリックスターは標準的なローグよりもいっそう巧妙で混乱を引き起こす相手となりうる。遠隔精密作業はその盗賊の技を強化し、また挟撃せずとも急所攻撃を行ったり呪文の一部として急所攻撃を行なうその能力はアーケイン・トリックスターをおそるべきダメージ・ディーラーたらしめる。

属性：すべてのアーケイン・トリックスターは悪ふざけと盗みをひどく好んでおり、それゆえに秩序属性であることは決していない。アーケイン・トリックスターは時にその魔法能力をウィザードの学究の道を経て入手するが、その魔術的才能は大抵はソーサラーの血脈より生じる。そんなわけで、多くのアーケイン・トリックスターは混沌属性を持つ。

ヒット・ダイスの種類：d6。

必要条件

アーケイン・トリックスターになるためには、キャラクターは以下の基準すべてを満たさなければならない。

属性：秩序属性以外ならどれでも。

技能：装置無力化 4ランク、脱出術 4ランク、知識：神秘学 4ランク。

呪文：メイジ・ハンドの呪文、および2レベルの秘術呪文を少なくとも1個発動する能力。

特殊：急所攻撃 + 2d6。

クラス技能

アーケイン・トリックスターのクラス技能（と各技能の対応能力）は、隠密【敏】、軽業【敏】、鑑定【知】、交渉【魅】、水泳【筋】、呪文学【知】、真意看破【判】、装置無力化【知】、脱出術【敏】、知覚【判】、知識（どれでも、別々の技能として修得すること）【知】、手先の早業【敏】、登攀【筋】、はったり【魅】、変装【魅】。

レベルごとの技能ランク：4+【知力】修正値。

表：アーケイン・トリックスター

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーブ	反応セーブ	意志セーブ	特殊	1日の呪文数
1	+0	+0	+1	+1	遠隔精密作業	既存のクラスに+1レベル
2	+1	+1	+1	+1	急所攻撃 + 1d6	既存のクラスに+1レベル
3	+1	+1	+2	+2	臨機急所攻撃1回 / 日	既存のクラスに+1レベル
4	+2	+1	+2	+2	急所攻撃 + 2d6	既存のクラスに+1レベル
5	+2	+2	+3	+3	巧妙な呪文3回 / 日	既存のクラスに+1レベル
6	+3	+2	+3	+3	急所攻撃 + 3d6	既存のクラスに+1レベル
7	+3	+2	+4	+4	臨機急所攻撃2回 / 日、巧妙な呪文4回 / 日	既存のクラスに+1レベル
8	+4	+3	+4	+4	急所攻撃 + 4d6	既存のクラスに+1レベル
9	+4	+3	+5	+5	不可視の盗賊、巧妙な呪文5回 / 日	既存のクラスに+1レベル
10	+5	+3	+5	+5	急所攻撃 + 5d6、不意の呪文	既存のクラスに+1レベル

クラスの特徴

以下のすべてがアーケイン・トリックスター上級クラスの特徴である。

武器と防具の習熟：アーケイン・トリックスターはどんな武器にも防具にも《習熟》していない。

1日の呪文数：アーケイン・トリックスターはレベルアップした時に、自分がこの上級クラスに就く前に属していた呪文発動能力のあるクラスのレベルが上がったかのように、1日に使える呪文数が増える。しかし、追加の1日の呪文数、追加修得呪文数（準備しない呪文の使い手の場合）、呪文を発動する際の有効レベルの上昇以外に、そのクラスのレベルが上がっていたなら得られたはずの他の利益を得ることはない。キャラクターがアーケイン・トリックスターになる前に複数の呪文発動能力のあるクラスをとっていたなら、レベルの上昇があるたび、その新たなレベルをどのクラスに、1日の呪文数を決定するために適用するか決めなければならない。

遠隔精密作業（超常）：アーケイン・トリックスターは 装置無力化 および 手先の早業 を30フィートの距離の内で使用することができる。離れた場所でこれらの作業を行なう場合、そのDCは通常の技能判定のDCより5上昇する。そしてアーケイン・トリックスターはその判定については出目10を行なうことができない。また操作できる物体の重量は5ポンド（約2.3kg）以下である。

アーケイン・トリックスターは、遠隔精密作業に使用する技能には少なくとも1ランクの技能ランクがなければならない。

急所攻撃（変則）：この能力はまさしくローグの同名能力と同じものである。与える急所攻撃ダメージは1レベルおきに（2、4、6、8、10）に+1d6増加する。もしもアーケイン・トリックスターが他の単一の源（ローグ・レベルなど）から急所攻撃ボーナスを得ているなら、ダメージへのボーナスは累積する。

臨機急所攻撃（変則）：3レベル以降、アーケイン・トリックスターは1日に1回、自分が行なう1つの近接攻撃もしくは遠隔攻撃が急所攻撃になるようにすることができる（行なう臨機急所攻撃が遠隔攻撃の場合には目標は30フィート以内にいないければなら

ない)。臨機急所攻撃の目標は、その攻撃に対してのみ、ACに対する【敏捷力】ボーナスをすべて失う。この能力はいかなる目標に対しても使用できるが、クリティカル・ヒットの対象とならないクリーチャーは追加ダメージを受けない(しかし、その攻撃に対するACへの【敏捷力】ボーナスの喪失はなお適用される)。

7レベルにおいて、アーケイン・トリックスターはこの能力を1日2回使用できるようになる。

巧妙な呪文(超常)：クラス・レベル5の時点で、アーケイン・トリックスターは《呪文音声省略》や《呪文動作省略》を使ったかのように、音声要素もしくは動作要素を省略して呪文を発動できる。この能力を使って発動した呪文は呪文レベルが上昇することも発動時間が延びることもない。アーケイン・トリックスターはクラス・レベル5の時点でこの能力を1日に3回発動でき、以降の2レベルごとに追加で1回使用できる(最大で9レベル時の5回)。アーケイン・トリックスターは呪文を発動する時にこの能力を使用するかどうか決める。

不可視の盗賊(超常)：クラス・レベルが9レベルになると、アーケイン・トリックスターはフリー・アクションとして、グレート・インヴィジビリティの影響下にあるかのように、**不可視状態**となることができる。アーケイン・トリックスターは1日に自分のアーケイン・トリックスター・レベルに等しいラウンド数の間、**不可視状態**で居続けられる。この効果の術者レベルはアーケイン・トリックスターの術者レベルに等しい。**不可視状態**でいるラウンドが連続している必要はない。

不意の呪文：クラス・レベルが10レベルに達したアーケイン・トリックスターは、目標が**立ちすくみ状態**であれば、ダメージを与える呪文に急所攻撃ダメージを加えることができる。この追加ダメージはヒット・ポイント・ダメージを与える呪文にのみ適用され、またこの追加ダメージは呪文と同じ種類のダメージを与える。セーヴィング・スローに成功すると効果が無効が半分になる呪文であれば、セーブに成功すると急所攻撃ダメージも無効ないし半分となる。

アサシン Assassin

冷酷で職業的な超然さで仕事を請け負う傭兵であるアサシン(暗殺者)は、諜報活動、賞金稼ぎ、テロ行為に等しく熟達している。根本的に、アサシンは職人であり、その作品は死である。さまざまな殺人技術を身につけたアサシンは、最も恐れられるクラスの1つである。

ほとんどどんなクラスでもアサシンとなりうるが、能力的な観点と思想的な観点の両面から、ローグは他よりもこの立場にふさわしい。戦闘においても優れた仲間となるものの、アサシンはもっと後ろ暗い状況にこそ長けている。最良のアサシンとは犠牲者に決して悟られぬ者のことなのだ。

役割：アサシンはその性質上孤高でいる傾向にあり、仲間のことは良くも悪くも義務と見なしている。時おり任務にてアサシンが冒険者たちの一団に加わるが、戦闘時に職業的なアサシンが自分たちの背を見つめているのを信頼してくつろげる者は少なく、感情を表さない殺害者は前方を偵察したり待ち伏せの準備を手伝ったりすることになりやすい。

属性：利己主義と命を奪うことに冷酷無関心である必要性により、アサシン・クラスには悪属性の者の方がそれ以外よりも惹きつけられやすい。職業柄、自制心の強さが求められるため、混沌属性のキャラクターはこの種の影の殺戮者になるのに向いていない。中立属性のキャラクターが時おりアサシンになるが、自分のことを仕事をこなすただの職人であると頻りに思うことにより、やはりその任務の性質が必然的に悪属性へと追いやる。

ヒット・ダイスの種類：d8。

必要条件

アサシンになるためには、キャラクターは以下の基準すべてを満たさなければならない。

属性：悪ならばどれでも。

技能：隠密 5ランク、変装 2ランク。

特殊：キャラクターはただアサシンになりたいという理由だけで誰かを殺さなければならない。

クラス技能

アサシンのクラス技能(と各技能の対応能力)は、威圧【魅】、隠密【敏】、軽業【敏】、言語学【知】、交渉【魅】、水泳【筋】、真意看破【判】、装置無力化【知】、脱出術【敏】、知覚【判】、手先の早業【敏】、登攀【筋】、はったり【魅】、変装【魅】、魔法装置使用【魅】。

レベルごとの技能ランク：4+【知力】修正値。

表：アサシン

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーブ	反応セーブ	意志セーブ	特殊
1	+0	+0	+1	+0	急所攻撃 + 1d6、致死攻撃、毒の使用
2	+1	+1	+1	+1	毒に対するセーヴィング・スロー + 1、直感回避
3	+2	+1	+2	+1	急所攻撃 + 2d6
4	+3	+1	+2	+1	毒に対するセーヴィング・スロー + 2、暗器、真の死
5	+3	+2	+3	+2	直感回避強化、急所攻撃 + 3d6

6	+4	+2	+3	+2	毒に対するセーヴィング・スロー +3, 静かなる死
7	+5	+2	+4	+2	急所攻撃 + 4d6
8	+6	+3	+4	+3	毒に対するセーヴィング・スロー +4, 影隠れ
9	+6	+3	+5	+3	急所攻撃 + 5d6, 迅速なる死
10	+7	+3	+5	+3	毒に対するセーヴィング・スロー +5, 死の天使

クラスの特徴

以下のすべてがアサシン上級クラスの特徴である。

武器と防具の習熟：アサシンは（ハンド、ライト、ヘヴィ）クロスボウ、サップ、ショート・ソード、（普通およびコンボジットの）ショートボウ、ダーツ、ダガー（すべての種類）、レイピアに《習熟》している。アサシンは軽装鎧に《習熟》しているが、盾には《習熟》していない。

急所攻撃：この能力はまさしくローグの同名能力と同じものである。与える追加ダメージは1レベルおき（1, 3, 5, 7, 9レベル）に +1d6増加する。もしもアサシンが他から急所攻撃ボーナスを得ているなら、ダメージへのボーナスは累積する。

致死攻撃（変則）：アサシンが犠牲者を3ラウンド観察し、その後近接武器で急所攻撃を行ない、ダメージを与えることに成功したら、その急所攻撃で目標を麻痺させるか殺害する追加効果（どちらにするかはアサシンが選択する）を与える可能性がある。犠牲者を観察するのは標準アクションである。目標がアサシンのことに気付くか、アサシンのことを敵だと認識した場合、致死攻撃は失敗する。ただし、目標がACへの【敏捷力】ボーナスを失っているか、挟撃されている場合は、攻撃はやはり急所攻撃となるかもしれない。この攻撃の犠牲者が殺害効果に対する頑健セーブ（DC10 + アサシンのクラス・レベル + アサシンの【知力】修正値）に失敗すれば、そのキャラクターは死亡する。麻痺効果に対するセーヴィング・スローに失敗すれば、犠牲者は1d6ラウンド + アサシンのクラス・レベルごとに1ラウンドの間、**無防備状態**となり、行動することができなくなる。犠牲者がセーヴィング・スローに成功した場合、その攻撃は通常の急所攻撃となる。3ラウンドの観察を完了したなら、そのアサシンはその後3ラウンドの間に致死攻撃を行わなければならない。致死攻撃を試みて（犠牲者がセーブに成功したため）失敗したり、アサシンが観察完了後3ラウンド以内に攻撃を行わなかった場合、さらなる致死攻撃を試みるためには、新たに3ラウンドの観察を行なう必要がある。

毒の使用：アサシンは毒を使用する訓練を受けており、刃物に毒を塗って使用する際に、誤って自分が毒をつけることはない（『毒』を参照すること）。

毒に対するセーヴィング・スロー・ボーナス：クラス・レベル2の時点で、アサシンは毒に対するセーヴィング・スローに +1 のボーナスを得る。このボーナスはクラス・レベル2レベルごとに +1ずつ上昇していく。

直感回避（変則）：クラス・レベル2以降、アサシンは、たとえ**不可視状態**の敵に攻撃された場合であっても、**立ちすくみ状態**になることはない。アサシンが動けない状態になれば、やはりACへの【敏捷力】ボーナスは失われてしまう。この能力を持つアサシンは、相手がアサシンに対するフェイント・アクションに成功した場合、やはりACへの【敏捷力】ボーナスを失う。

アサシンがすでに他のクラスで直感回避を獲得していた場合、アサシンは直感回避の代わりに“直感回避強化”を自動的に獲得する。

暗器（変則）：クラス・レベル4になると、アサシンは自分の身体に武器を隠すことの達人となる。アサシンは隠した武器に他の者が気付くのを防ぐために行なうすべての**手先の早業**判定に自分のアサシン・レベルを加える。

真の死（超常）：クラス・レベル4の時点で、アサシンの致死攻撃で殺害された者は死から復活するのがより困難になる。**レイズ・デッド**もしくは類似の魔法を使ってクリーチャーを死から復活させようとする呪文の使い手は、DC（15 + アサシン・レベル）の術者レベル判定を行わなければならない。失敗すると呪文は失敗し、物質要素は消費される。クリーチャーを死から復活させようとするラウンドの前のラウンドに**リム・ヴ・コース**を発動することで、この可能性は無効化される。**リム・ヴ・コース**のDCは（10 + アサシン・レベル）である。

直感回避強化（変則）：クラス・レベルが5レベル以上のアサシンは挟撃されなくなる。この防御を持つアサシンに対して、ローグは挟撃による急所攻撃を行なうことができない。ただし、ローグのクラス・レベルが、目標のアサシン・レベルより4レベル以上高い場合、ローグは急所攻撃を行なうことができる。

このキャラクターがすでに他のクラスで直感回避を獲得していた場合、ローグに挟撃され得るかどうかを判断する際、直感回避を受けけるクラスのクラス・レベルをすべて累積させることができる。

静かなる死（変則）：クラス・レベルが6レベルになると、アサシンが不意打ちラウンドの間に致死攻撃を使用してクリーチャーを殺害した場合はいつでも、アサシンは付近にいる者たちの**知覚**判定に対抗して**隠密**判定を行なって、アサシンが加害者であると認識されることを防ぐこともできる。成功したら、近くにいる者たちはしばしの間目標が死亡したことにすら気付かず、アサシンは行方をくらますことができるかもしれない。

影隠れ（超常）：クラス・レベル8以降、アサシンは人々に見られている時でも**隠密**技能を使用することができる。何らかの影から10フィート以内にいるならば、アサシンは背後に身を隠せるようなものが一切ない開けた場所でも姿を隠すことができる。ただし、自分の影に隠れることはできない。

迅速なる死（変則）：クラス・レベル9になると、1日1回、アサシンは前もって観察していない敵に対して致死攻撃を行なうことができる。アサシンはやはりダメージを与える近接武器を使って敵に急所攻撃を行わなければならない。

死の天使（超常）：クラス・レベル10に達した時点で、アサシンは死の達人となる。1日1回、致死攻撃に成功した場合、アサシンは目標の肉体を塵と化すことができる。これにより、**レイズ・デッド**および**リザレクション**が妨げられる。ただし、**トゥルー・リザレクション**は通常通りに働く。アサシンは攻撃を行なう前にこの能力の使用を宣言しなければならない。この攻撃が外れるか、目標が致死攻撃に対するセーヴィング・スローに成功したら、この能力はいかなる効果も上げることなく消費される。

ドラゴン・ディサイプル Dragon Disciple

現存する最も古く、強力で、気まぐれなクリーチャーの1つであるドラゴンは、時に疑りもしていない定命の者と違い引きを交わしたり、人並みはずれた者とまじわって子をなしたりする。同様に、この種のクリーチャーが有する強大なパワーは長らく、己が身体にドラゴンのパワーを取り込まんとしてさまざまな魔法的手段を探し求めてきたウィザードや錬金術師の陰謀的となっていた。結果として、ドラゴンの血は多くの種族の血筋に流れている。一部の者では、この血統はソーサラーの血脈と魔法の偏愛として顕現する。しかし他の者にとっては、ドラゴンの先祖のパワーは妄執と化す。

ドラゴンの血統にいだかれ自分の能力を引き出す術を学んだ呪文の使い手は、熟練のソーサラーのレパートリーだけでなく敵にドラゴンの猛烈なるパワーを食らわせる能力を有するおそるべき戦士たるドラゴン・ディサイプル（ドラゴンの徒弟）となることができる。ドラゴン・ディサイプルが祖先のパワーを見出していくにつれて、ドラゴン・ディサイプルは火のプレスを吐き、皮の翼で空を飛び、そしてその能力の頂点たるドラゴンの姿をとる術を修得することができる。数こそ少ないが、ドラゴン・ディサイプルはドラゴンが定命の者と関わりを持つ土地であればどんなところでも見かけられる。

役割：思い通りの呪文を発動するクラスの魔法を用いて、ドラゴン・ディサイプルは魔法使いの典型的な役割を果たすことができ、敵の移動を妨げたり、相手にダメージを与える呪文を投げつけたりする。しかし、プレス攻撃や飛行能力を使用して敵を直接打ち倒さんとする、ドラゴン・ディサイプルの竜のごとき能力は、この多芸な呪文の使い手をよりいっそう手強くする。

属性：ドラゴン・ディサイプルはどのような属性でもありうるが、秩序属性よりは混沌属性に偏りがちである。獣のごときホワイト・ドラゴンやおそるべきレッド・ドラゴンなどのクロマティック・ドラゴンの特性を採るドラゴン・ディサイプルは悪属性の気質を持つ。対照的に、禁欲的なプラス・ドラゴンや騎士道精神を持つゴールド・ドラゴンなどのメタリック・ドラゴンに似るドラゴン・ディサイプルはしばしば善属性である。

ヒット・ダイスの種類：d12。

必要条件

ドラゴン・ディサイプルになるためには、キャラクターは以下の基準すべてを満たさなければならない。

属性：竜でない種族。

技能：知識：神秘学 5ランク。

言語：竜語。

呪文：準備なしに1レベルの秘術呪文を発動する能力。キャラクターがソーサラー・レベルを持っていたら、竜の血脈を持っていなければならない。このクラスを取った後でソーサラーのレベルを得たら、そのキャラクターは竜の血脈を取らなければならない。

クラス技能

ドラゴン・ディサイプルのクラス技能（と各技能の対応能力）は、交渉【魅】、呪文学【知】、脱出術【敏】、知覚【判】、知識（どれでも、別々の技能として修得すること）【知】、飛行【敏】。

レベルごとの技能ランク：2+【知力】修正値。

表：ドラゴン・ディサイプル

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	+0	+1	+0	+1	竜の血、外皮上昇 (+1)	
2	+1	+1	+1	+1	能力値向上 (【筋】+2)、 血脈特技、竜の噛みつき	既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル
3	+2	+2	+1	+2	プレス攻撃	既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル
4	+3	+2	+1	+2	能力値向上 (【筋】+2)、 外皮上昇 (+1)	既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル
5	+3	+3	+2	+3	非視覚的感知30フィート、 血脈特技	
6	+4	+3	+2	+3	能力値向上 (【耐】+2)	既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル

7	+5	+4	+2	+4	ドラゴン形態（1回/日）、 外皮上昇（+1）	既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル
8	+6	+4	+3	+4	能力値向上（【知】+2）、 血脈特技	既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル
9	+6	+5	+3	+5	翼	
10	+7	+5	+3	+5	非視覚的感知60フィート、 ドラゴン形態（2回/日）	既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル

クラスの特徴

以下のすべてがドラゴン・ディサイプル上級クラスの特徴である。

武器と防具の習熟：ドラゴン・ディサイプルはどんな武器にも防具にも《習熟》していない。

1日の呪文数：指示されたレベルの時点で、ドラゴン・ディサイプルはこの上級クラスに就く前に属していた秘術呪文発動能力のあるクラスのレベルが上がったかのように、1日に使える呪文数が増える。しかし、追加の1日の呪文数、追加修得呪文数（準備しない呪文の使い手の場合）、呪文を発動する際の有効レベルの上昇以外に、そのクラスのレベルが上がっていたなら得られたはずの他の利益を得ることはない。キャラクターがドラゴン・ディサイプルになる前に複数の呪文発動能力のあるクラスをとっていたなら、レベルの上昇があるたび、その新たなレベルをどのクラスに、1日の呪文数を決定するために適用するか決めなければならない。

竜の血：ドラゴン・ディサイプルは、自分の血脈から得るパワーを決定する際に、ドラゴン・ディサイプル・レベルをソーサラー・レベルに加える。ドラゴン・ディサイプルがソーサラー・レベルを持っていなければ、ドラゴン・ディサイプルは代わりに自分のドラゴン・ディサイプル・レベルをソーサラー・レベルとして使用してどのボーナスが得られるか決定して、竜の血脈の血脈パワーを獲得する。ドラゴン・ディサイプルはこのクラスの最初のレベルを得る際にドラゴンの種類を選択しなければならない。かつその種類は自分のソーサラーの種類と同じでなければならない。この能力は、ドラゴン・ディサイプルが適切なレベルの呪文スロットを持っていない限り、ソーサラーへのボーナス呪文を受けることはない。得られなかったボーナス呪文は、ソーサラーがその呪文の呪文スロットを得た場合、自動的に授けられる。

外皮上昇（変則）：その肌が厚くなっていくにつれて、ドラゴン・ディサイプルはますます自分の先祖の外見に近づいていく。1、4、7レベルに達するたびに、ドラゴン・ディサイプルはキャラクターの既存の外皮ボーナス（あれば）を『ドラゴン・ディサイプル』表に示されたように上昇させる。この外皮ボーナスは累積する。

能力値向上（変則）：ドラゴン・ディサイプルは、この上級クラスでレベルアップするにつれ『ドラゴン・ディサイプル』表に示したとおり、能力値が向上する。この向上する数値は累積し、レベル上昇によって得られる数値と同様に得られる。

血脈特技：2レベルに到達した際、および以降の3レベルごとに、ドラゴン・ディサイプルは竜の血脈のボーナス特技リストから選択したボーナス特技を得る。

竜の噛みつき Dragon Bite（変則）：2レベルに達すると、ドラゴン・ディサイプルが自分の血脈を使用して爪を伸ばす場合はいつでも、ドラゴン・ディサイプルは噛みつき攻撃も得る。これは主要肉体武器で、1d6(ドラゴン・ディサイプルが小型だったら1d4)+【筋力】修正値の1.5倍のダメージを与える。6レベルに到達した際、この噛みつきは1d6ポイントのエネルギー・ダメージも与える。与えるダメージの種類はドラゴン・ディサイプルの血脈によって決まる。

プレス攻撃（超常）：3レベルに達したドラゴン・ディサイプルは、たとえ自分のレベルがこのパワーをまだ授けない場合であっても、プレス攻撃の血脈パワーを得る。ドラゴン・ディサイプルのレベルが血脈を通じてこのパワーを得られるほどに高くなったら、ドラゴン・ディサイプルは1日ごとのプレス攻撃使用回数を追加で1回ぶん得る。プレス攻撃の種類および形状は、竜のソーサラーの血脈の解説の記述通り、ドラゴン・ディサイプルが選んだドラゴンの種類に応じる。

非視覚的感知（変則）：5レベルに達したドラゴン・ディサイプルは範囲30フィートの非視覚的感知を得る。視覚によらない感覚により、ドラゴン・ディサイプルは見ることのできないものの存在に気付くことができる。ドラゴン・ディサイプルは通常、

知覚 判定を行なわなくても、この特殊能力の有効距離内にいて効果線が通っているクリーチャーに気付き、位置を特定することができる。

ドラゴン・ディサイプルが非視覚的感知を持っていたとしても、ドラゴン・ディサイプルが見ることのできない敵は、やはりそのドラゴン・ディサイプルに対して完全視認困難（50%の失敗確率）を持つ。そのため視認困難を持つ敵を攻撃する場合には、通常通りの失敗確率を被る。非視覚的感知を持っていても、移動の際にはやはり視界の状態の作用を受ける。非視覚的感知を持つドラゴン・ディサイプルもやはり、見ることのできない敵からの攻撃に関しては、アーマー・クラスへの【敏捷力】ボーナスを失う。10レベルに達すると非視覚的感知の範囲は60フィートに向上する。

ドラゴン形態（擬呪）：7レベルに達したドラゴン・ディサイプルはドラゴンの姿をとることができる。この能力は [フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンI](#) のように働く。10レベルに達すると、この能力は [フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンII](#) のように働き、かつドラゴン・ディサイプルはこの能力を1日に2回使用できる。この効果に関するドラゴン・ディサイプルの術者レベルは、竜の血脈におけるドラゴン・ディサイプルの有効ソーサラー・レベルに等しい。ドラゴン・ディサイプルが [フォーム・オヴ・ザ・ドラゴン](#) を発動した場合はいつでも、ドラゴン・ディサイプルは自分の血脈と同じ種類のドラゴンの姿をとらなければならない。

翼（超常）：9レベルに達したドラゴン・ディサイプルは、たとえ自分のレベルがこのパワーをまだ授けない場合であっても、翼の血脈パワーを得る。ドラゴン・ディサイプルのレベルが血脈を通じてこのパワーを得られるほどに高くなったら、ドラゴン・ディサイプルの移動速度は90フィートに上昇する。

デュエリスト Duelist

デュエリスト（決闘者）は優雅なる剣術の頂点を体現する。デュエリストはほとんどの敵とは比べものにならないほど優雅に動き、打撃を受け流し目にも止まらぬ刃の猛攻で反撃する。デュエリストは鎧を着ることもあるが、その優雅さで相手を容易に回避できる。一般にあまりにかさばる防護は避ける。他の者が不安定な地形にまごついてる間に、デュエリストは戦場を軽やかに横切って突撃し、乱闘に飛び込んでいくのだ。デュエリストは、その剣技でぶざまな敵に不意討ちを食らわせことのほかよく狙いを定めた刃の猛攻で相手を無力化できる。近接戦闘でこそ栄える。

デュエリストへの道は、防御が鎧頼りではないローグやバードといったクラスにうってつけだが、ほとんどのデュエリストはファイターやレンジャーといった兵士上がりである。デュエリストは戦闘に関して手の込んだルールや作法を有する国々にてしばしば見かけられる。

役割：デュエリストの能力は、戦闘能力を抜きんでたせたいが重い鎧を着用しないために怖くて戦闘に身を投じられないローグやバードの能力を補足する。デュエリストはファイターやバーバリアンなどの近接戦闘クラスの横に立ち、敵の弱点をうまく捉えつつ相手の刃を巧みに回避して、前線で戦う。

属性：デュエリストはどんな属性でもありうるが、ほとんどの者がローグやバードの経歴出身であるため、デュエリストは秩序あるふるまいを避ける傾向にある。秩序属性のデュエリストも聞かないではないが、そういったデュエリストはしばしば厳格な行動規範を堅持しており、非武装の者や明らかに劣る相手を攻撃することを拒む。

ヒット・ダイスの種類：d10。

必要条件

デュエリストになるためには、キャラクターは以下の基準すべてを満たさなければならない。

基本攻撃ボーナス：+6。

技能：軽業 2ランク、芸能 2ランク。

特技：《回避》、《強行突破》、《武器の妙技》。

クラス技能

デュエリストのクラス技能（と各技能の対応能力）は、軽業【敏】、芸能【魅】、真意看破【判】、脱出術【敏】、知覚【判】、はったり【魅】。

レベルごとの技能ランク：4 + 【知力】修正値。

表：デュエリスト

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーブ	反応セーブ	意志セーブ	特殊
1	+1	+0	+1	+0	抜け目なき守り、精密打撃
2	+2	+1	+1	+1	先手必勝 +2、受け流し
3	+3	+1	+2	+1	強行突破強化
4	+4	+1	+2	+1	《迎え討ち》、優雅なる反応
5	+5	+2	+3	+2	突き返し
6	+6	+2	+3	+2	曲技突撃
7	+7	+2	+4	+2	巧みな防御
8	+8	+3	+4	+3	先手必勝 +4
9	+9	+3	+5	+3	《矢止め》、逃れること能わず
10	+10	+3	+5	+3	弱体化クリティカル

クラスの特徴

以下のすべてがデュエリスト上級クラスの特徴である。

武器と防具の習熟：デュエリストはすべての単純武器、軍用武器に《習熟》している。デュエリストは軽装鎧に《習熟》しているが、盾には《習熟》していない。

抜け目なき守り（変則）：デュエリストは軽装鎧を着用しているか鎧を着ておらず、かつ盾を使用していなければ、近接武器を使用している間【敏捷力】のアーマー・クラスに対する修正値に【知力】ボーナス（あれば）をデュエリストのクラス・レベル

ごとに1ポイントまで加えることができる。デュエリストが立ちすくみ状態であったり、何か他の理由で【敏捷力】ボーナスを失うような場合にはこのボーナスも失われる。

精密打撃(変則)：デュエリストは軽い刺突武器か片手刺突武器を使って精密な打撃を行ない、自分のデュエリスト・レベルをダメージ・ロールに追加する能力を得る。精密打撃を行なう際デュエリストは、別の手で持った武器で攻撃することや盾を使うことができない。デュエリストの精密打撃は認識可能な解剖学的組織構造を有する、生きているクリーチャーに対してしか効果がない。クリティカル・ヒットに完全耐性を持つクリーチャーには精密打撃は効果がない。また、クリーチャーをクリティカル・ヒットから守るアイテムや能力は精密打撃に対しても防護を提供する。

先手必勝(変則)：2レベルに到達したデュエリストはイニシアチブ判定に+2のボーナスを得る。8レベルに到達すると、このボーナスは+4に上昇する。このボーナスは《イニシアチブ強化》特技による利益と累積する。

受け流し(変則)：クラス・レベルが2レベルになると、デュエリストは他のクリーチャーの攻撃を受け流して攻撃を外させる術を修得する。デュエリストが軽い刺突武器か片手刺突武器を使って全力攻撃アクションを取る場合はいつでも、自分の攻撃の内の1つを行なわないことにできる。デュエリストの次のターンより前の任意の時点で、デュエリストは割り込みアクションとして自分もしくは隣接する仲間に対する攻撃を受け流すことを試みることができる。攻撃を受け流すためには、デュエリストは前のアクションで行なわずにすませることにした攻撃と同じボーナスを用いて攻撃ロールを行なう。デュエリストの攻撃ロールが攻撃側クリーチャーのロールよりも高ければ、その攻撃は自動的に失敗する。攻撃側クリーチャーのサイズ分類がデュエリストよりも1段階大きいごとに、デュエリストは攻撃ロールに-4のペナルティを受ける。デュエリストは隣接する仲間に対して行なわれた攻撃を受け流そうと試みる際にも-4のペナルティを受ける。デュエリストはこの能力の使用を、攻撃が宣言された後だがロールが行なわれる前に宣言しなければならぬ。

強行突破強化(変則)：クラス・レベル3レベル以降、軽装鎧を着用しているか鎧を着ておらず、かつ盾を使用していないとき、デュエリストは機会攻撃範囲内にあるマス目から離れる時に誘発する機会攻撃に対して、ACに追加の+4ボーナスを得る。

《迎え討ち》：クラス・レベルが4レベルになると、デュエリストは軽い刺突武器か片手刺突武器を使用している際、《迎え討ち》特技の利益を得る。

優雅なる反応(変則)：4レベルに到達したデュエリストはすべての反応セーブに追加で+2の技量ボーナスを得る。この能力はデュエリストが軽装鎧を着用しているか鎧を着ておらず、かつ盾を使用していないときにのみ機能する。

突き返し(変則)：クラス・レベル5の時点で、デュエリストは自分が攻撃を受け流すことに成功したクリーチャーに対して、そのクリーチャーがデュエリストの間合い内にいれば、機会攻撃を行なうことができる。

曲技突撃(変則)：6レベルに到達したデュエリストは他の者では不可能な状況でも突撃を行なう能力を得る。デュエリストは、通常なら移動速度が低下する、移動困難な地形の上でも突撃を行なえる。状況に応じて、デュエリストはそうした地形をうまく乗り越えるため、適当な判定に成功する必要がある。

巧みな防御(変則)：クラス・レベル7以上のデュエリストは、近接戦闘時に、防御的戦闘を選択したり、防御専念アクションを取った際、自分のデュエリストのクラス・レベル3レベルごとにACに+1ポイントの追加の回避ボーナスを得る。

《矢止め》：9レベルに到達したデュエリストは、軽い刺突武器か片手刺突武器を使用している際、《矢止め》特技の利益を得る。デュエリストはこの特技を使用するのに片手が自由である必要はない。

逃れること能わず(変則)：クラス・レベルが9レベルになると、デュエリストに隣接して撤退アクションを取る敵は、デュエリストからの機会攻撃を誘発する。

弱体化クリティカル(変則)：軽い刺突武器か片手刺突武器を使用していてクリティカル・ロールに成功した際、デュエリストは与えたダメージに加えて以下のペナルティの内の1つを適用できる：目標の持つすべての移動速度を10フィートぶん低下させる(最低で5フィートまで)、1d4ポイントの【筋力】ダメージか【敏捷力】ダメージ、すべてのセーヴィング・スローに-4のペナルティ、アーマー・クラスに-4のペナルティ、2d6ポイントの出血ダメージ。上記のペナルティは1分間持続するが、通常通りに治療されなければならない能力値ダメージと、目標が魔法の治療を受けるかDC15の治療判定に成功するまで継続する出血ダメージは除く。

エルドリッチ・ナイト Eldritch Knight

おそるべき戦士にして呪文の使い手たるエルドリッチ・ナイト(秘術騎士)は、魔法使いには珍しいその能力で、ファイターやバーバリアンなどの戦闘クラスの者の横に立って戦闘に身を投じていく。戦闘でエルドリッチ・ナイトと相対しなければならない者たちは、戦場においてその多才さはとてつもない優位を持つがために、エルドリッチ・ナイトを大いに恐れる。重武装の相手に対しては弱体化呪文を向ければよく、相対する呪文の使い手はエルドリッチ・ナイトの刃の前に最期を迎えるのだ。

エルドリッチ・ナイトとなる道は武勇と秘術のパワーの双方を要求するため、エルドリッチ・ナイトは大抵がその道を、ウィザード/ファイターやソーサラー/レンジャーなど、マルチクラスのキャラクターとして歩み始める。エルドリッチ・ナイトは秘術の研究が戦闘訓練と同じくらい広く行なわれている所ならどこでも見かけられる。

役割：エルドリッチ・ナイトは戦闘クラスと呪文の使い手の能力を融合し、ある時は敵に魔法を投げ、またある時は鋼で相手を叩き伏せる。エルドリッチ・ナイトは、戦闘のまっただ中で戦うことにも、同胞らの後ろで安全なまま敵に向けて呪文を発動することにも、まったく同じように慣れ親しんでいる。その多才さは、来るべき戦いの状況が見通せぬ時に、エルドリッチ・ナイトを価値ある仲間たらしめる。

属性：エルドリッチ・ナイトとなる道は、ウィザードの下での見習い期間や兵士としての経歴につながる道と同じくらいさまざまであり、それゆえにエルドリッチ・ナイトはどのような属性でもありうる。しかしながら、秘術知識の研究と戦闘技術のバランスを維持するにはたいへんな自制心が要求され、その理由から多くの者は秩序属性を好む。

ヒット・ダイスの種類：d10。

必要条件

エルドリッチ・ナイトになるためには、キャラクターは以下の基準すべてを満たさなければならない。

武器の習熟：すべての軍用武器に習熟していること。

呪文：3レベルの秘術呪文を発動できる能力。

クラス技能

エルドリッチ・ナイトのクラス技能（と各技能の対応能力）は、騎乗【敏】、言語学【知】、水泳【筋】、呪文学【知】、真意看破【判】、知識：貴族【知】、知識：神秘学【知】、登攀【筋】。
 レベルごとの技能ランク：2 + 【知力】修正値。

表：エルドリッチ・ナイト

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	+1	+1	+0	+0	ボーナス戦闘特技、多角的訓練	
2	+2	+1	+1	+1		既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル
3	+3	+2	+1	+1		既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル
4	+4	+2	+1	+1		既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル
5	+5	+3	+2	+2	ボーナス戦闘特技	既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル
6	+6	+3	+2	+2		既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル
7	+7	+4	+2	+2		既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル
8	+8	+4	+3	+3		既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル
9	+9	+5	+3	+3	ボーナス戦闘特技	既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル
10	+10	+5	+3	+3	呪文クリティカル	既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル

クラスの特徴

以下のすべてがエルドリッチ・ナイト上級クラスの特徴である。

武器と防具の習熟：エルドリッチ・ナイトはどんな武器にも防具にも《習熟》していない。

ボーナス特技：1レベルにおいて、エルドリッチ・ナイトはボーナス戦闘特技1つを選んでよい、これはすべてのキャラクターがレベルの上昇により通常獲得する特技とは別に追加で得られる特技である。キャラクターはやはりこのボーナス特技の前提条件を満たしていなければならない。エルドリッチ・ナイトはクラス・レベル5および9の時点で追加の戦闘特技を獲得する。

多角的訓練：エルドリッチ・ナイトは、特技の前提条件を満たす用途において、自分の持つファイター・レベルにエルドリッチ・ナイト・レベルを加えることができる。ファイター・レベルを持っていない場合は、エルドリッチ・ナイト・レベルをファイター・レベルとして扱うこと、エルドリッチ・ナイトは、特技の前提条件を満たす用途において、秘術呪文が発動できるクラスのレベルにエルドリッチ・ナイト・レベルを加えることもできる。

1日の呪文数：指示されたレベルの時点で、エルドリッチ・ナイトはこの上級クラスに就く前に属していた秘術呪文が発動できるクラスのレベルが上がったかのように、1日に使える呪文数が増える。しかし、追加の1日の呪文数、追加修得呪文数（準備しない呪文の使い手の場合）、呪文を発動する際の有効レベルの上昇以外に、そのクラスのレベルが上がっていたなら得られたはずの他の利益を得ることはない。キャラクターがエルドリッチ・ナイトになる前に複数の呪文発動能力のあるクラスをとっていたなら、レベルの上昇があるたび、その新たなレベルをどのクラスに、1日の呪文数を決定するために適用するか決めなければならない。

呪文クリティカル（超常）：クラス・レベルが10レベルに達したエルドリッチ・ナイトがクリティカル・ロールに成功した場合はいつでも、即行アクションとして呪文1つを発動できる。この呪文は先の攻撃の目標を、目標の内の1体とするか、効果範囲内に収めるかしていなければならない。この呪文を発動することで機会攻撃を誘発することはない。術者はやはり呪文の構成要素すべてを満たしていなければならない、必要なら秘術呪文失敗率をロールしなければならない。

ローアマスター Loremaster

ローアマスター（学匠）は秘密の収集家にして管理者である。ローアマスターはしばしば、熱愛する貴婦人に仕えるかのように、暗号めいた秘術の知識が記された文書にとりつかれている。「知は力なり」とのことわざを胸に、ローアマスターはしばしば、稀少な情報やめずらしい情報のために、到達不可能なゴールたる“啓発を通じた完成”へ自分を少しでも近づけんとする終わりなき探求のために、物質的な富や個人的な栄誉を捨て去る。しばしば視野の狭い隣人たちの無意味なかつつけや一時の快楽と見なしたものを排斥して、ローアマスターは人生におけるただ1つのやりがいのあるゴールは知的な力の獲得であると信じ込む。結局のところ、富はなくなり、情熱は冷め、肉体の力は年齢と共に衰えるが、時が経つにつれて増大していく精神の許容量は無限なのだ。

ローアマスター・クラスは魔法を発動できない者にはさしたる魅力がない。実際、ローアマスターの学習と流儀に人生を捧げる前に、キャラクターはまず最初に占術系統の呪文をいくつか修得しなければならない。ほとんどのローアマスターはクレリックないしウィザードとしてこの道を歩み始めるが、最終的には、十分な占術呪文を発動できるならどんなキャラクターであってもローアマスターとなりうる。

役割：ローアマスターの人生は勉学、研究、実地調査に費やされる。前者2つは学者めいた世捨て人というローアマスターの評判にローアマスターを沿わせるが、後者の1つはしばしばローアマスターに、自分が何らかの知識を探している間、互いに利のある取り決めを交わした上でこの学者にある程度の防護を提供できる冒険者たちの助けを、求めさせることになる。冒険者側からすれば、ローアマスターはパーティーに豊富な情報と秘術の火力を提供する。ローアマスターの中には、寺院や図書館といった安全な場所から離れることを恐れる同類を盛んにあざ笑い、書物の中からは古い伝承しか見つからないと指摘するものもいる。新たな伝承は世に出て探さなければならないのだと、この種のより行動的なローアマスターは旅の都合上冒険者のパーティーに加わることもあり、途中で手に入れるどのような知識にも満足をおぼえる。

属性：ほとんどのローアマスターは倫理学などの気が散って要領を得ない哲学に思い悩むことなどないため、真なる中立、中立にして善、中立にして悪に偏りがちである。

ヒット・ダイスの種類：d6。

必要条件

ローアマスターになるためには、キャラクターは以下の基準すべてを満たさなければならない。

技能：どれでもよいから2つの 知識 技能を各7ランク。

特技：呪文修正特技かアイテム作成特技をどれでも3つ、知識 技能のいずれかに対する 技能熟練。

呪文：異なる7つの占術呪文を発動する能力。そのうち1つは3レベル以上でなければならない。

クラス技能

ローアマスターのクラス技能（と各技能の対応能力）は、鑑定【知】、言語学【知】、芸能【魅】、交渉【魅】、呪文学【知】、知識（どれでも、別々の技能として修得すること）【知】、治療【判】、動物使い【魅】、魔法装置使用【魅】。

レベルごとの技能ランク：4+【知力】修正値。

表：ローアマスター

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーブ	反応セーブ	意志セーブ	特殊	1日の呪文数
1	+0	+0	+0	+1	極意	既存のクラスに+1レベル
2	+1	+1	+1	+1	伝承知識	既存のクラスに+1レベル
3	+1	+1	+1	+2	極意	既存のクラスに+1レベル
4	+2	+1	+1	+2	ボーナス言語	既存のクラスに+1レベル
5	+2	+2	+2	+3	極意	既存のクラスに+1レベル
6	+3	+2	+2	+3	秘伝知識	既存のクラスに+1レベル
7	+3	+2	+2	+4	極意	既存のクラスに+1レベル

8	+4	+3	+3	+4	ボーナス言語	既存のクラスに+1レベル
9	+4	+3	+3	+5	極意	既存のクラスに+1レベル
10	+5	+3	+3	+5	真伝知識	既存のクラスに+1レベル

クラスの特徴

以下のすべてがローアマスター上級クラスの特徴である。

武器と防具の習熟：ローアマスターはどんな武器にも防具にも《習熟》していない。

1日の呪文数/修得呪文数：ローアマスターはレベルアップした時に、自分がこの上級クラスに就く前に属していた呪文発動能力のあるクラスのレベルが上がったかのように、1日に使える呪文数が増える。しかし、追加の1日の呪文数、追加修得呪文数（準備しない呪文の使い手の場合）、呪文を発動する際の有効レベルの上昇以外に、そのクラスのレベルが上がっていたなら得られたはずの他の利益を得ることはない。キャラクターがローアマスターになる前に複数の呪文発動能力のあるクラスをとっていたなら、レベルの上昇があるたび、その新たなレベルをどのクラスに、1日の呪文数を決定するために適用するか決めなければならない。

極意：クラス・レベルが1レベルと、以後2レベル成長すること（3、5、7、9レベル）に、ローアマスターは『ローアマスターの極意』表から1つの極意を選ぶ。（ローアマスター・レベル+【知力】修正値）でどの極意を選べるかが決まる。同じ極意を2度選ぶことはできない。

ローアマスターの極意

クラス・レベル+【知】修正値	極意	効果
1	速習	キャラクターがランクを持たない技能1つに4ランク
2	健康の極意	《追加hp》ボーナス特技
3	内面強化の極意	+2意志セーブ
4	忍耐力の極意	+2頑健セーブ
5	逃げ足の極意	+2反応セーブ
6	武技のコツ	+1攻撃ロール
7	回避のコツ	ACに+1回避ボーナス
8	応用できる知識	特技いずれか1つ
9	魔術の新発見	1レベルにボーナス呪文1つ [*]
10	魔術のさらなる新発見	2レベルにボーナス呪文1つ [*]

*能力値が高いために得られたかのようにボーナス呪文を得る。

伝承知識：クラス・レベルが2レベルの時、ローアマスターはすべての 知識 判定に自分のローアマスター・レベルの半分を加え、かつ未修得でも技能判定を行なってよい。この能力によって得られるボーナスはバードの知識によって得られるボーナスと累積する。

ボーナス言語：ローアマスターはクラス・レベル4レベルと8レベルの時に新しい言語をどれでも1つ選ぶことができる。

秘伝知識（変則）：クラス・レベルが6レベルで、ローアマスターは魔法のアイテムを理解する能力を得る。ローアマスターが魔法のアイテムの特殊能力を判断するためにそのアイテムを検分する場合はいつでも、ローアマスターは 呪文学 判定に+10の状況ボーナスを得る。

真伝知識（変則）：クラス・レベルが10レベルで、ローアマスターの知識は実に莫大なものとなる。ローアマスターは1日1回、自分の知識を用いて レジェンド・ローア 呪文か アナライズ・ドゥウェオマー 呪文の効果を得ることができる。レジェンド・ローアの効果を生み出すために使われたら、当該の対象についてどれだけ多くの情報をすでに知っているかに関わらず、この能力の発動時間は1分である。

ミスティック・シーアージ Mystic Theurge

ミスティック・シーアージ（「神秘の術者」ほどの意）は自分の魔法能力に何ら境界をもうけることがなく、秘術と信仰に同じように情熱をそそぐことを両立しえないパラドックスとはまったく見なしていない。ミスティック・シーアージはありとあらゆる形の魔法を探し求めているが、それは1つの息づまるパラダイムだけに自分の知識を限定する教育を否定する理由や論理があるからではなく、多くの者はただ単に限りなきパワーを渴望しているだけなのだ。動機がどうであろうと、ミスティック・シーアージは、感じとれるものこそ現実であり、多元宇宙の神々の力やアストラルのエネルギーを通じて、感じとれるものを行使することでこの現実のありようだけでなく運命をも操作し支配できる、と信じている。

ミスティック・シーアージは、すでに秘術呪文と信仰呪文の両方を発動できるマルチクラスのキャラクターを引き寄せ、ミスティック・シーアージが得るパワーは両者の体得をいや増させる。

役割：ミスティック・シーアージはどんなパーティーにとっても強力な構成員であり、攻撃に、防御に、そして治療に魔法を提供する。ミスティック・シーアージは秘術のアーティファクトや神聖なアーティファクト、魔法の伝承、信仰の啓示を求めて世界を旅し、そのグループのゴールが自分のそれと競合するのでなければ、ほとんどの者は冒険者のグループと協力することにまったくうしろめたさを覚えない。

属性：ミスティック・シーアージの動機が利他主義や博愛の精神に由来することはまず滅多にないため、ほとんどの者は真なる中立、中立にして善、中立にして悪に偏りがちだ。秩序属性のミスティック・シーアージは、善であれ中立であれ悪であれ、稀であり、しばしばその力を社会の利益ないし支配のために使用する。職業柄強い自制心が一般に求められるため、混沌属性のミスティック・シーアージはそれよりもっと稀だ。

ヒット・ダイスの種類：d6。

必要条件

ミスティック・シーアージになるためには、キャラクターは以下の基準すべてを満たさなければならない。

技能：知識：宗教 3ランク、知識：神秘学 3ランク。

呪文：2レベルの信仰呪文および、2レベルの秘術呪文を発動できる能力。

クラス技能

ミスティック・シーアージのクラス技能（と各技能の対応能力）は、呪文学【知】、真意看破【判】、知識：宗教【知】、知識：神秘学【魅】。

レベルごとの技能ランク：2+【知力】修正値。

表：ミスティック・シーアージ

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	+0	+0	+0	+1	呪文融通（1レベル）	既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル/ 既存の信仰呪文を発動するクラスに+1レベル
2	+1	+1	+1	+1		既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル/ 既存の信仰呪文を発動するクラスに+1レベル
3	+1	+1	+1	+2	呪文融通（2レベル）	既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル/ 既存の信仰呪文を発動するクラスに+1レベル
4	+2	+1	+1	+2		既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル/ 既存の信仰呪文を発動するクラスに+1レベル
5	+2	+2	+2	+3	呪文融通（3レベル）	既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル/ 既存の信仰呪文を発動するクラスに+1レベル

6	+3	+2	+2	+3		既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル/ 既存の信仰呪文を発動するクラスに+1レベル
7	+3	+2	+2	+4	呪文融通（4レベル）	既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル/ 既存の信仰呪文を発動するクラスに+1レベル
8	+4	+3	+3	+4		既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル/ 既存の信仰呪文を発動するクラスに+1レベル
9	+4	+3	+3	+5	呪文融通（5レベル）	既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル/ 既存の信仰呪文を発動するクラスに+1レベル
10	+5	+3	+3	+5	合成呪文	既存の秘術呪文を発動するクラスに+1レベル/ 既存の信仰呪文を発動するクラスに+1レベル

クラスの特徴

以下のすべてがミスティック・シーアージ上級クラスの特徴である。

武器と防具の習熟：ミスティック・シーアージはどんな武器にも防具にも《習熟》していない。

1日の呪文数：ミスティック・シーアージはレベルアップした時に、自分がこの上級クラスに就く前に属していた、秘術呪文が発動できるクラスいずれか1つと、および自分がこの上級クラスに就く前に属していた、信仰呪文が発動できるクラスいずれか1つのレベルが上がったかのように、1日に使える呪文数が増える。しかし、追加の1日の呪文数、追加修得呪文数（準備しない呪文の使い手の場合）、呪文を発動する際の有効レベルの上昇以外に、そのクラスのレベルが上がっていたなら得られたはずの他の利益を得ることはない。キャラクターがミスティック・シーアージになる前に秘術呪文が発動できるクラスを複数、信仰呪文が発動できるクラスを複数とっていたなら、レベルの上昇があるたびに、その新たなレベルをどのクラスにそれぞれ、1日の呪文数を決定するために適用するか決めなければならない。

呪文融通 Combined Spell（超常）：ミスティック・シーアージは、自分が持ついずれかの呪文が発動できるクラスの使用可能な呪文スロットを使用して、別の呪文が発動できるクラスの呪文スロットとして呪文を準備したり発動したりできる。この方法で準備したり発動したりした呪文は、本来占める呪文スロットよりも呪文レベルが1レベル高い呪文スロットを使用する。発動する呪文が両方のクラスの呪文リストに載っている場合、この能力は低い方の呪文レベルで呪文を発動するために使用することはできない。クラス・レベルが1レベルの時、ミスティック・シーアージはいずれかの呪文が発動できるクラスの2レベル呪文スロットを使用して、別の呪文が発動できるクラスの1レベル呪文スロットとして呪文を準備できる。以後2レベルごとに、この方法で発動できる呪文の呪文レベルは1レベルずつ上昇し、9レベル時の5レベル呪文を最高とする（この時発動する呪文は6レベル呪文スロットを使用する）。発動する呪文の構成要素に変更はないが、それ以外は呪文を発動するのに使用する呪文発動能力のあるクラスのルールに従う。

合成呪文 Spell Synthesis（超常）：10レベルに到達したミスティック・シーアージは、1回のアクションで、自分が持つ呪文を発動できるクラスからそれぞれ1つずつ、2つの呪文を発動できる。いずれの呪文の発動時間も同じでなければならない。ミスティック・シーアージは呪文に関する決定をそれぞれ別個に行なうことができる。両方の呪文の効果を受けた目標はそれぞれの呪文に対して行なうセーブに-2のペナルティを受ける。ミスティック・シーアージは発動した2つの呪文で呪文抵抗を克服するために行なう術者レベル判定に+2のボーナスを得る。ミスティック・シーアージはこの能力を1日に1回使用してよい。

パスファインダー・クロニクラー [Pathfinder Chronicler](#)

勇敢な探検家にして失われたり忘れ去られたりした知識をあさるパスファインダー・クロニクラー（過去の事跡を記録する者）は典型的な冒険者であり、秘奥の真実、魔法の力を持つ持たないを問わず遺物やアーティファクト、目新しく神秘的な眺め、素晴らしいものやおそろしいものを求めて世界を探検する。ある者にとってはこうした旅は純粹に富のためであり、別の者にとっては発見の榮譽のためであり、そしてそれ以上に昨日、今日、明日の証書たる年代記を残さんとして歳月の骨子や忘れ去られた新時代の伝説をさらけ出すあらがいがたき衝動に突き動かされてのものだ。

パスファインダー・クロニクラー・クラスは世界を紐解かれていない謎と見なす者を惹きつけ、従ってファイターやバードからウィザードやクレリック、そしてその中間にいるすべてに至るまで、多角的かつ多様な支持者を持つ。しかし、歴史家にして子孫の

保護者たるその役目ゆえに、見込みがあるのは教養があり学問を好む者である。パスファインダー・クロニクラーとは単なるトレジャー・ハンター以上のものなのだ。

役割：パスファインダー・クロニクラーの使命はしばしばパスファインダー・クロニクラーにパーティーのリーダーとしての役割を押しつけ、冒険は典型的にパスファインダー・クロニクラーの終わりなき探索に端を発し、終わりなき探索を軸に展開する。

属性：パスファインダー・クロニクラーの属性はその動機を大いに決定付ける。善属性のキャラクターは己の使命を気高き冒険と見ながちであり、中立属性のキャラクターは知識のために知識を保護せんと探し求め、悪属性のキャラクターは富を蓄積し己の栄誉としようとの衝動に突き動かされる。

ヒット・ダイスの種類：d8。

必要条件

パスファインダー・クロニクラーになるためには、キャラクターは以下の基準すべてを満たさなければならない。

技能：芸能：朗誦 5ランク、言語学 3ランク、職能：書記官 5ランク。

特殊：他者（PCは不可）が少なくとも50gpを払うような（魔法の巻物などの装置以外の）何かを著すか書き記すかしたことがなければならない。

クラス技能

パスファインダー・クロニクラーのクラス技能（と各技能の対応能力）は、威圧【魅】、鑑定【知】、騎乗【敏】、言語学【知】、芸能【魅】、交渉【魅】、真意看破【判】、生存【判】、脱出術【敏】、知覚【判】、知識（どれでも、別々の技能として修得すること）【知】、手先の早業【敏】、はったり【魅】、変装【魅】、魔法装置使用【魅】。

レベルごとの技能ランク：8+【知力】修正値。

表：パスファインダー・クロニクラー

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊
1	+0	+0	+1	+1	バードの知識、底なしのポケット、書記の達人
2	+1	+1	+1	+1	物語ることこそ我が人生、道探し
3	+2	+1	+2	+2	バードの呪芸、援護強化
4	+3	+1	+2	+2	叙事詩
5	+3	+2	+3	+3	ささやきのキャンペーン
6	+4	+2	+3	+3	アクション鼓舞（移動）
7	+5	+2	+4	+4	伝説招来
8	+6	+3	+4	+4	上級叙事詩
9	+6	+3	+5	+5	アクション鼓舞（標準）
10	+7	+3	+5	+5	いと貴き死者の調べ

クラスの特徴

以下のすべてがパスファインダー・クロニクラー上級クラスの特徴である。

バードの知識（変則）：この能力はまさしくバードの同名能力と同じものであり、パスファインダー・クロニクラー・レベルは同様の能力を授ける他のあらゆるクラスのレベルと累積する。

底なしのポケット Deep Pocket（変則）：パスファインダー・クロニクラーは、伝承と同じくらい、アイテムも収集し、旅しながら少量のあれこれを拾い集めていく。結果として、パスファインダー・クロニクラーはクラス・レベルごとに最大で100gpまでの価値の不特定の装備を運搬してよい。運搬しているものは、ポーションや巻物を含め（ただしそれ以外の種類の魔法のアイテムは不可）、背負い袋に無理なく収まるならどのような装備であってもよい。1回の全ラウンド・アクションとして、パスファインダー・クロニクラーは自分のポケットをまさぐってその時に特定したアイテムを取り出すことができ、割り当て額からアイテムの市価ぶんを差し引く。このアイテムの重量は10ポンドを超えてはならない。合計残高が0となったら、少々時間と合計でクラス・レベルごとに100gpの満額を充当するだけの金銭を費やして底なしのポケットを詰め替えるまで、パスファインダー・クロニクラーはそれ以上アイテムを取り出すことはできない。

加えて、1日ごとに1時間かけて装備を荷造りすると、パスファインダー・クロニクラーは自分の軽荷重を求めるための【筋力】

に+4のボーナスを得る。この【筋力】ボーナスは最大荷重限界にはまったく影響しない。重量を効率的に配分することで、通常と同じ重量のものよりも妨げにならないのだ。最後に、パスファインダー・クロニクラーは自分の身体に小さな物を隠すために行なう 手先の早業 判定に+4のボーナスを得る。

書記の達人 Master Scribe (変則) : パスファインダー・クロニクラーは、言語学 および 職能:書記官 判定、および巻物などの筆記された魔法のアイテムに関わる 魔法装置使用 判定に、自分のパスファインダー・クロニクラー・レベルをボーナスとして加える。パスファインダー・クロニクラーは、1回の全ラウンド・アクションとして、言語学 判定を行なって文章を解読することができる。かつたとえ精神的重圧を受けたり気が散ったりする状況にあっても、言語学 判定および 職能:書記官 で常に“目出10”をとることができる。

物語ることこそ我が人生 Live to Tell the Tale (変則) : クラス・レベルが2レベルになると、クラス・レベル2レベルごとに1日1回、パスファインダー・クロニクラーは、直前のターンに自分がセーヴィング・スローに失敗した持続中のあらゆる状態に対して、たとえその効果が通常であれば恒久的なものであっても、新たなセーヴィング・スローを試みることができる。この能力は、セーヴィング・スローを行なえない状態や持続時間が“瞬間”の効果に対しては、何の効果もない。

道探し Pathfinding (変則) : 2レベルに達すると、パスファインダー・クロニクラーは、優れた方向感覚と、移動困難な地形や古代の地図に従って他の者を導く技を発展させる。パスファインダー・クロニクラーは、道に迷わずに済むために行なう 生存 判定、および メイズ 呪文から脱出するための【知力】判定に+5のボーナスを得る。加えて、パスファインダー・クロニクラーは、“道のない土地”にいる場合であっても、徒歩であれ騎乗してであれ、常に“道、踏み分け道”の野外移動速度を使用できる。DC15の 生存 判定に成功すると、パスファインダー・クロニクラーはクラス・レベル1ごとに1体の仲間にもこの利益をもたらすことができる。

バードの呪芸 Bardic Performance (超常) : クラス・レベル3以降、パスファインダー・クロニクラーは、有効バード・レベルが(パスファインダー・クロニクラー・レベル-2)であることを除いてバードの同名能力と同様に働く、この能力を獲得する。有効バード・レベルを決めるうえで、パスファインダー・クロニクラー・レベルは類似の能力を授けるその他のクラスのクラス・レベルと累積する。

援護強化 Improved Aid (変則) : パスファインダー・クロニクラーは頻繁に偉大なる英雄たちの相棒役を務め、彼らの傍らにあってその行ないを記録していくのだが、しばしば極めて重大な救いの手を差し伸べている。クラス・レベル3の時点で、援護アクションを使用するパスファインダー・クロニクラーは、通常の+2ではなく、+4のボーナスを授ける。

叙事詩 (超常) : クラス・レベルが4レベルになったパスファインダー・クロニクラーは、物語を著すことで、その書かれた言葉を通して心を震えさせ、感動させ、そうして呪歌の効果をもたらすことができる。叙事詩を作成するには、パスファインダー・クロニクラーは叙事詩の持続時間(最大持続時間10ラウンド)の2倍に等しいバードの呪芸のラウンド数を消費してバードの呪芸を行う必要がある。かつ関連する技能判定は 芸能 の代わりに 職能:書記官 になる。叙事詩はその読み手1体へのみ効果を及ぼすが、通常なら聞くことで適用される呪芸の利益がすべて与えられる。パスファインダー・クロニクラーは、バードの呪芸に影響を与える特技の効果に叙事詩に適用してもよい。叙事詩は超常的な効能を、クラス・レベル1レベルごとに1日の間、保持する。著すには1時間かかり、起動には1回の全ラウンド・アクションが必要で、持続時間は作成する際に費やしたバードの呪芸のラウンド数の1/2である。起動されたら、叙事詩の魔力は消費される。

ささやきのキャンペーン (変則) : パスファインダー・クロニクラーは情報のコントロールと世論を形成する能力で世間に影響を及ぼす。クラス・レベル5以降、バードの呪芸の特別な使い方として、パスファインダー・クロニクラーは、クリーチャー1体の容姿を非難することにより、自分のパスファインダー・レベルと同じレベルのソーサラーが発動した ドゥーム 呪文の効果を作り出すことができる。この能力は[言語依存]効果である。

それ以外にも、パスファインダー・クロニクラーは他者に対して特定の目標(個人または定義可能なクリーチャーのグループ)のことを訴えかけることができる。この形でのバードの呪芸は エンスロー 呪文の効果を作り出すが、芸が終了するとセーブに失敗したすべてのクリーチャーは、パスファインダー・クロニクラー・レベルごとに1日の間、朗誦の対象に対する態度が(パスファインダー・クロニクラーが選んだ方向に)1段階変化する。

アクション鼓舞 Inspired Action (超常) : バードの呪芸の特別な使い方として、6レベルに達したパスファインダー・クロニクラーは自分の声が聞こえる範囲内にいる仲間1体を説き伏せて突発的に行動させることができ、効果を受けた仲間は直ちに追加の1回の移動アクションをとることができる。このアクションは仲間自身のターンの仲間のアクションには数えない。

9レベルに達すると、パスファインダー・クロニクラーは、移動アクションの代わりに、仲間1体に直ちに1回の標準アクションをとらせることができる。

伝説招来 Call Down the Legends (超常) : 7レベルになると、7日に1回、1回の全ラウンド・アクションとして、パスファインダー・クロニクラーは、ブロンズ・ホーン・オヴ・ヴァルハラ を使用したかのように、人間の4レベル・バーバリアンを2d4体招来できる。この能力で招来されたバーバリアンは全面的な忠誠心を持ってパスファインダー・クロニクラーに仕えてくれる。招来されたバーバリアンは人造クリーチャーであり、実際の人物ではない(そのように見えてはするが)。招来されたバーバリアンはバーバリアンの開始パッケージにある装備品を装備して現れ、パスファインダー・クロニクラーが戦うよう命じた相手を誰であれ攻撃する。

上級叙事詩 Greater Epic Tales (超常) : クラス・レベル8の時点で、パスファインダー・クロニクラーが記した文書は力を持つ。大声で読み上げると著者がバードの呪芸能力を使用したかのようにバードの呪芸が効果を表すが、この効果は読み上げた者を対象とし、かつ必要があれば読み上げた者の【魅力】を使用するというを除いて、この能力はパスファインダー・クロニクラーの叙事詩能力と同様に働く。

いと貴き死者の調べ Lay of the Exalted Dead (超常) : 7日に1回、1回の全ラウンド・アクションとして、クラス・レベルが10レベルに到達したパスファインダー・クロニクラーは、アイアン・ホーン・オヴ・ヴァルハラ を使用したかのように、人間の5レベル・バーバリアンを1d4+1体招来できる。この能力で招来されたバーバリアンは全面的かつ疑いようのない忠誠心を持ってパスファインダー・クロニクラーに仕えてくれる。招来されたバーバリアンは(非実体)の副種別を持つ人造クリーチャーである(非実体のクリーチャーは実体のものによるダメージの50%を受け、魔法の力を持たぬものからはダメージを受けない)。招来されたバーバリアンは+2スタデッド・レザを着て、(実体のあるクリーチャーに完全なダメージを与えることができる)+1 ゴースト・タッチ・グレートアックスを手にして現れ、パスファインダー・クロニクラーが戦うよう命じた相手を誰であれ攻撃する。パスファインダー・クロニクラーと仲間にとって、招来された高貴なる死者は気高き幽玄の戦士の軍勢のように現れる。しかし、パスファインダー・クロニクラーの敵は古代の英雄のおそるべき怒りに目をみはり、意志セーブ(DC15+パスファインダー・クロニクラーの【魅力】修正値)を行なわなければならない、失敗すると招来されたバーバリアン1体ごとに1ラウンドの間 怯え状態 になる。

シャドウダンサー Shadowdancer

文明化された人々は常に夜を恐れ、影が長くなりまさに闇を徘徊するクリーチャーに気をつける場合になると、あるいは戸口を閉ざし、あるいはかがり火に慰みを得る。それでもなお、はるか昔、ある者が敵に打ち勝つ最良の手段は闇にいだかれることだと悟った。かの者こそ最初のシャドウダンサー（影の踊り手）である。

シャドウダンサーは、影を織り成して半ばそれと悟られる欺きの技の匠となれる、光と闇の境界に身を置く。規定の道德観や慣習法にとらわれぬシャドウダンサーは、闇に価値を見出す多岐にわたる種類の冒険を包括する。呪文の使い手はシャドウダンサーの能力を使って隠れながら安全に呪文を発動し、その後はすばやく離脱する。接近戦を熱烈に愛するクラスは敵に意外性のある攻撃をくわえるシャドウダンサーの能力を享受する。シャドウダンサーの中にはまったくの文字通りに名が体を表しているものさえおり、薄気味悪くはあるが神秘的な芸人や舞踏家となるのだが、大抵はその欺きと潜入の能力がもたらす誘惑によりシャドウダンサーは盗賊としての人生へと転じていく。

役割：シャドウダンサーは多種多様な理由で冒険に出る。多くの冒険パーティーは、その信じがたいほどの隠密性と期待しがたい状況でも電光石火の攻撃で敵を不意打ちする能力により、シャドウダンサーをチームの有益なメンバーと見なす。この理由から、しばしばシャドウダンサーの助けを斥候やスパイを必要とするグループが求めてくる。

属性：見た目通りに裏表のあるトリックスターとしての本質のため、シャドウダンサーが秩序の範疇に気持ちよく収まることはない。多くの者はシャドウダンサーの能力を公的権威の目を逃れるのに使う。闇の輩であるとはいえ、シャドウダンサーは生来の悪でもなければ善に傾倒しているわけでもない。シャドウダンサーにしてみれば、闇は単に闇でしかなく、無知蒙昧の輩に作られたよくある道徳的含意など何一つありはしないのだ。

ヒット・ダイスの種類：d8。

必要条件

シャドウダンサーになるためには、キャラクターは以下の基準すべてを満たさなければならない。

技能： 隠密 5ランク、 芸能： 舞踏 2ランク。

特技： 《回避》、《強行突破》、《迎え討ち》。

クラス技能

シャドウダンサーのクラス技能（と各技能の対応能力）は、隠密【敏】、軽業【敏】、芸能【魅】、交渉【魅】、脱出術【敏】、知覚【判】、手先の早業【敏】、はったり【魅】、変装【魅】。

レベルごとの技能ランク：6+【知力】修正値。

表：シャドウダンサー

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊
1	+0	+0	+1	+0	影隠れ
2	+1	+1	+1	+1	身かわし、暗視、直感回避
3	+2	+1	+2	+1	ローグの技、影の幻術、シャドウ招来
4	+3	+1	+2	+1	影の召喚、影渡り40フィート
5	+3	+2	+3	+2	打撃のいなし、直感回避強化
6	+4	+2	+3	+2	ローグの技、影渡り80フィート
7	+5	+2	+4	+2	心術破り
8	+6	+3	+4	+3	影渡り160フィート、影の威力
9	+6	+3	+5	+3	ローグの技
10	+7	+3	+5	+3	身かわし強化、影渡り320フィート、影のあるじ

クラスの特徴

以下のすべてがシャドウダンサー上級クラスの特徴である。

武器と防具の習熟：シャドウダンサーはクォータースタッフ、クラブ、（ハンド、ライト、ヘヴィ）クロスボウ、サップ、ショート・ソード、（普通およびコンボジットの）ショートボウ、ダーツ、ダガー（すべての種類）、モーニングスター、メイス、レイピアに《習熟》している。シャドウダンサーは軽装鎧に《習熟》しているが、盾には《習熟》していない。

影隠れ（超常）：シャドウダンサーは人々に見られている時でも 隠密 技能を使用することができる。薄暗い照明の範囲から10フィート以内にいるならば、シャドウダンサーは背後に身を隠せるようなものが一切ない開けた場所でも姿を隠すことができる。ただし、自分の影に隠れることはできない。

身かわし（変則）：クラス・レベルが2レベルになると、シャドウダンサーは身かわし能力を得る。普通ならキャラクターが反応セービング・スローを試みて成功すればダメージを半分にできるような、あらゆる効果にさらされた場合、シャドウダンサーは反応セービング・スローに成功すれば、まったくダメージを受けなくなる。身かわし能力は、シャドウダンサーが軽装鎧を着ている時が、まったく鎧を着ていない時のみ使用できる。

暗視（変則）：クラス・レベルが2レベルになると、シャドウダンサーは範囲60フィートの暗視を得る。シャドウダンサーがすでに暗視を持っていたら、その暗視の範囲が30フィートぶん増加する。

直感回避（変則）：クラス・レベルが2レベル以上で、シャドウダンサーは、たとえ不可視状態の敵に攻撃された場合であっても、立ちすくみ状態になることはない。シャドウダンサーが動けない状態になれば、やはりACへの【敏捷力】ボーナスは失われてしまう。この能力を持つシャドウダンサーは、相手がシャドウダンサーに対するフェイント・アクションに成功した場合、やはりACへの【敏捷力】ボーナスを失う。

シャドウダンサーがすでに他のクラスで直感回避を獲得していた場合、シャドウダンサーは直感回避の代わりに“直感回避強化”を自動的に獲得する。

ローグの技：3レベルに到達した際、および以降の3レベルごとに、シャドウダンサーは敵を仰天させることができる特殊能力を得る。この能力はローグの技と同様に働く。シャドウダンサーは個々の特殊能力を2回以上選ぶことはできない。シャドウダンサーが上級の技を持っていたら、シャドウダンサーは代わりにローグの上級の技のリストから選択できる。

影の幻術（擬呪）：クラス・レベル3レベル以降、シャドウダンサーは視覚的な幻を作り出すことができるようになる。この能力は サイレント・イメージ のように働き、シャドウダンサー・レベルを術者レベルとして使用する。シャドウダンサーはこの能力を自分が持つシャドウダンサー・レベル2レベルごとに1日に1回使用できる。この能力のセーブDCは【魅力】に基づく。

シャドウ招来（超常）：クラス・レベルが3レベルになると、シャドウダンサーは影のようなアンデッドである、シャドウを招来することができるようになる。通常のシャドウと異なり、このシャドウはシャドウダンサーと同じ属性を持ち、同族を作ることができない。この能力で招来されたシャドウは、正のエネルギー放出によるダメージを半分にするために行なう意志セーブに+4のボーナスを受け、退散したり、支配したりすることはできない。このシャドウはシャドウダンサーに相棒として仕え、シャドウダンサーと明瞭に意志の疎通をとることができる。このシャドウはシャドウダンサーの合計ヒット・ポイントの半分に等しいヒット・ポイントを持つ。このシャドウはシャドウダンサーの基本攻撃ボーナスと基本セーブ・ボーナスを使用する。

相棒のシャドウが破壊されたり、シャドウダンサーがシャドウを解雇することにした場合、シャドウダンサーは頑健セービング・スロー（DC15）を行なわなければならない。このセービング・スローに失敗すると、シャドウダンサーは恒久的な負のレベル1レベルぶんを得る。セービング・スローに成功すれば、負のレベルを受けずにすむ。相棒のシャドウが破壊されたり、シャドウダンサーが解雇した場合、30日の間、代わりを見つけることはできない。

影の召喚 Shadow Call（擬呪）：4レベルに達すると、シャドウダンサーは素のままの影からクリーチャーや効果を作り出すことができるようになる。この能力は シャドウ・カンジュレーション のように働き、シャドウダンサー・レベルを術者レベルとして使用する。シャドウダンサーはクラス・レベル4の時点でこの能力を1日に1回使用でき、4レベルを超える2レベルごとに追加で1日に1回使用できる（6レベル時は2回/日、8レベル時は3回/日、10レベル時は4回/日）。クラス・レベルが10レベルに到達した時点で、この能力は グレーター・シャドウ・カンジュレーション のように働く。この能力のセーブDCは【魅力】に基づく。

影渡り（超常）：クラス・レベル4レベル以降、シャドウダンサーは ディメンジョン・ドア 呪文を使ったかのように影と影の間を移動する能力を得る。この魔法による移動は、少なくとも何らかの薄暗い照明の範囲内で始まり、別の薄暗い照明の範囲内で終わらなければならないという制限がある。シャドウダンサーはこの方法で、1日に合計で40フィートまで跳躍することができる。これは40フィートの跳躍を1回でもよいし、10フィートの跳躍を4回でもよい。それ以降クラス・レベルが2レベル成長するごとに、シャドウダンサーが1日に跳躍できる距離は倍々に増えていく（6レベルで80フィート、8レベルで160フィート、10レベルで320フィート）。この距離は何回もの跳躍に分割することはできるが、それぞれの距離は、どれだけ短いものであろうと、10フィート単位で計算される。

打撃のいなし（変則）：クラス・レベルが5レベルから、1日1回、シャドウダンサーは命取りになりかねない打撃の力を逃そうと試みることができる。この能力はローグの同名の上級の技と同様に働く。

直感回避強化（変則）：クラス・レベルが5レベル以上のシャドウダンサーは挟撃されなくなる。この防御を持つシャドウダンサーに対して、ローグは挟撃による急所攻撃を行なうことができない。ただし、ローグのクラス・レベルが、目標のシャドウダンサー・レベルより4レベル以上高い場合、ローグは急所攻撃を行なうことができる。

このキャラクターがすでに他のクラスで直感回避を獲得していた場合、ローグに挟撃され得るかどうかを判断する際、直感回避を受けるクラスのクラス・レベルをすべて累積させることができる。

心術破り（変則）：7レベル以降、シャドウダンサーは心術呪文をはねつけるようになる。この能力はローグの同名の上級の技のように働く。

影の威力 Shadow Power（擬呪）：8レベルに達したシャドウダンサーは素のままの影を用いて敵にダメージを与えることができる。この能力は シャドウ・エヴォケーション のように働き、シャドウダンサー・レベルを術者レベルとして使用する。シャドウダンサーはクラス・レベル8の時点でこの能力を1日に1回使用でき、10レベルに到達すると追加で1日に1回使用できる。この能力のセーブDCは【魅力】に基づく。

身かわし強化（変則）：このクラス・レベルが10レベルの時に得られる能力は、身かわし能力と同様に機能する（上記参照）。シャドウダンサーは、反応セーブに成功すればダメージが半になる攻撃に対して反応セーブに成功すればまったくダメージを受けない。さらに、セービング・スローに失敗しても半分のダメージしか受けない。

影のあるじ Shadow Master（超常）：クラス・レベルが10レベルに到達すると、シャドウダンサーが薄暗い照明の範囲内にいる場合はいつでも、シャドウダンサーはダメージ減少 10/ およびすべてのセービング・スローに+2の幸運ボーナスを得る。加えて、シャドウダンサーが薄暗い照明の範囲内にいる敵に対してクリティカル・ヒットとなった場合はいつでも、その敵は1d6ラウンドの間盲目状態となる。

名前:

コメント:

投稿