

# アデプト Adept

属性 : どれでも。  
 ヒット・ダイスの種類 : d6.

## クラス技能

アデプトのクラス技能は以下の通り : 製作 【知】、動物使い 【魅】、治療 【判】、知識 : どれでも、別々の技能として修得すること 【知】、職能 【判】、呪文学 【知】、生存 【判】。

レベル毎の技能ランク : 2 + 【知】修正値。

表 : アデプト

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					
						0	1	2	3	4	5
1	+0	+0	+0	+2		3	1				
2	+1	+0	+0	+3	使い魔の召喚	3	1				
3	+1	+1	+1	+3		3	2				
4	+2	+1	+1	+4		3	2	0			
5	+2	+1	+1	+4		3	2	1			
6	+3	+2	+2	+5		3	2	1			
7	+3	+2	+2	+5		3	3	2			
8	+4	+2	+2	+6		3	3	2	0		
9	+4	+3	+3	+6		3	3	2	1		
10	+5	+3	+3	+7		3	3	2	1		
11	+5	+3	+3	+7		3	3	3	2		
12	+6 / +1	+4	+4	+8		3	3	3	2	0	
13	+6 / +1	+4	+4	+8		3	3	3	2	1	
14	+7 / +2	+4	+4	+9		3	3	3	2	1	
15	+7 / +2	+5	+5	+9		3	3	3	3	2	
16	+8 / +3	+5	+5	+10		3	3	3	3	2	0
17	+8 / +3	+5	+5	+10		3	3	3	3	2	1
18	+9 / +4	+6	+6	+11		3	3	3	3	2	1
19	+9 / +4	+6	+6	+11		3	3	3	3	3	2
20	+10 / +5	+6	+6	+12		3	3	3	3	3	2

## クラスの特徴

以下の全てがアデプトのNPCのクラスの特徴である。

**武器と防具の習熟** : アデプトは全ての単純武器に《習熟》している。アデプトはどんな種類の鎧にも、また盾にも《習熟》していない。

**呪文** : アデプトは以下のアデプト呪文リストから、信仰呪文を発動する。クレリック同様に、アデプトは自分の呪文を毎日、あらかじめ準備する。アデプトは任意発動によって キュアまたは インフリクト 呪文を発動することはできない。

呪文を準備し、発動するためには、アデプトは最低でも10 + 呪文レベルの【判断力】がなければならない。アデプトが発動した呪

文に対するセービング・スローのDCは、10+呪文レベル+そのアデプトの【判断力】修正値である。

ウィザードと異なり、アデプトは書物や巻物から得るのではなく、学習によって準備するものでもない、その代わり、彼らは瞑想するか祈るかして、信仰による靈感や自分自身の信仰の強さを通して呪文を得る。アデプトは1人1人時間帯を決めて、1日分の呪文を回復するために毎日1時間を静かな黙想や祈禱に費やさねばならない。アデプトは休息にどれだけ費やしたかに関係なく呪文を準備できる。

他の呪文の使い手と同様にアデプトは毎日、特定レベルを特定回数使用することができる。アデプトが基本的に毎日いくつの呪文を使用できるかは表14-1に記載されている。加えてアデプトは高い【判断力】を持っているならボーナス呪文を得る。

表14-1にて、アデプトがあるレベルの1日の呪文を0個得る場合、アデプトは【判断力】によるボーナス呪文のみを得る。

アデプトはそれぞれの魔法のやり方に応じて、色々特定の聖印を信仰焦点具として用いる。

**使い魔**：クラス・レベルが2レベルになると、アデプトはウィザードの秘術の絆能力のように使い魔を呼び出すことができる。

## アデプトの呪文リスト

アデプトは以下の呪文リストから呪文を選ぶ。

**0レベル**：[ガイダンス](#)、[クリエイト・ウォーター](#)、[ゴースト・サウンド](#)、[スタビライズ](#)、[タッチ・オヴ・ファティーン](#)、[ディテクト・マジック](#)、[ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク](#)、[メンディング](#)、[ライト](#)、[リード・マジック](#)

**1レベル**：[オブスキュアリング・ミスト](#)、[エンデュア・エレメンツ](#)、[キュア・ライト・ウーンズ](#)、[コーズ・フィアー](#)、[コマンド](#)、[コンプリヘンド・ランゲージズ](#)、[スリープ](#)、[ディテクト・イーヴル](#)、[ディテクト・グッド](#)、[ディテクト・ケイオス](#)、[ディテクト・ロー](#)、[バーニング・ハンズ](#)、[ブレス](#)、[プロテクション・フロム・イーヴル](#)、[プロテクション・フロム・グッド](#)、[プロテクション・フロム・ケイオス](#)、[プロテクション・フロム・ロー](#)

**2レベル**：[アニマル・トランス](#)、[インヴィジビリティ](#)、[ウェブ](#)、[エイド](#)、[キャッツ・グレイス](#)、[キュア・モデレット・ウーンズ](#)、[シー・インヴィジビリティ](#)、[スコーチング・レイ](#)、[ダークネス](#)、[ディレイ・ポイズン](#)、[ブルズ・ストレンクス](#)、[ベアズ・エンデュアランス](#)、[ミラー・イメージ](#)、[レジスト・エナジー](#)

**3レベル**：[アニメイト・デッド](#)、[キュア・シリアス・ウーンズ](#)、[コンテイジョン](#)、[コンティニューアル・フレイム](#)、[タンズ](#)、[ディーパー・ダークネス](#)、[デイライト](#)、[ニュートライズ・ポイズン](#)、[ピストウ・カース](#)、[ライトニング・ボルト](#)、[リム・ヴ・カース](#)、[リム・ヴ・ディジーズ](#)

**4レベル**：[ウォール・オヴ・ファイアー](#)、[キュア・クリティカル・ウーンズ](#)、[ストーンスキン](#)、[ポリモーフ](#)、[マイナー・クリエーション](#)、[レストレーション](#)

**5レベル**：[ウォール・オヴ・ストーン](#)、[コミューン](#)、[トゥルー・シーイング](#)、[ヒール](#)、[ブレイク・エンチャントメント](#)、[ベイルフル・ポリモーフ](#)、[メジャー・クリエーション](#)、[レイズ・デッド](#)

## アリストクラート [Aristocrat](#)

**属性**：どれでも。

**ヒット・ダイスの種類**：d8。

### クラス技能

アリストクラートのクラス技能は以下の通り：[威圧](#)【魅】、[鑑定](#)【知】、[交渉](#)【魅】、[製作](#)【知】、[生存](#)【判】、[知識：どれでも別々の技能として修得すること](#)【知】、[動物使い](#)【魅】、[はったり](#)【魅】、[変装](#)【魅】、[騎乗](#)【敏】、[芸能](#)【魅】、[言語学](#)【知】、[職能](#)【判】、[真意看破](#)【判】、[水泳](#)【筋】、[知覚](#)【判】。  
**レベル毎の技能ランク**：4+【知】修正値。

表：アリストクラート

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
1	+0	+0	+0	+2
2	+1	+0	+0	+3
3	+2	+1	+1	+3
4	+3	+1	+1	+4
5	+3	+1	+1	+4
6	+4	+2	+2	+5
7	+5	+2	+2	+5
8	+6 / +1	+2	+2	+6
9	+6 / +1	+3	+3	+6
10	+7 / +2	+3	+3	+7

11	+8 / +3	+3	+3	+7
12	+9 / +4	+4	+4	+8
13	+9 / +4	+4	+4	+8
14	+10 / +5	+4	+4	+9
15	+11 / +6 / +1	+5	+5	+9
16	+12 / +7 / +2	+5	+5	+10
17	+12 / +7 / +2	+5	+5	+10
18	+13 / +8 / +3	+6	+6	+11
19	+14 / +9 / +4	+6	+6	+11
20	+15 / +10 / +5	+6	+6	+12

## クラスの特徴

以下の全てがアリストクラートのNPCのクラスの特徴である。

**武器と防具の習熟**：アリストクラートは全ての単純武器と軍用武器に《習熟》している。アリストクラートは全ての種類の鎧、盾に《習熟》している。

## コモナー Commoner

属性：どれでも。

ヒット・ダイスの種類：d6。

## クラス技能

コモナーのクラス技能は以下の通り：騎乗【敏】、職能【判】、水泳【筋】、製作【知】、知覚【判】、登攀【筋】、動物使い【魅】。

レベル毎の技能ランク：2+【知】修正値。

表：コモナー

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
1	+0	+0	+0	+0
2	+1	+0	+0	+0
3	+1	+1	+1	+1
4	+2	+1	+1	+1
5	+2	+1	+1	+1
6	+3	+2	+2	+2
7	+3	+2	+2	+2
8	+4	+2	+2	+2
9	+4	+3	+3	+3
10	+5	+3	+3	+3
11	+5	+3	+3	+3
12	+6 / +1	+4	+4	+4

13	+6 / +1	+4	+4	+4
14	+7 / +2	+4	+4	+4
15	+7 / +2	+5	+5	+5
16	+8 / +3	+5	+5	+5
17	+8 / +3	+5	+5	+5
18	+9 / +4	+6	+6	+6
19	+9 / +4	+6	+6	+6
20	+10 / +5	+6	+6	+6

## クラスの特徴

以下の全てがコモナーのNPCのクラスの特徴である。

**武器と防具の習熟** : コモナーは全ての単純武器に《習熟》している。コモナーはどんな種類の鎧にも、また盾にも《習熟》していない。

## エキスパート [Expert](#)

**属性** : どれでも。

**ヒット・ダイスの種類** : d8。

## クラス技能

エキスパートはどれでも10個の技能を選択してクラス技能にすることができる。

**レベル毎の技能ランク** : 6 + 【知】修正値。

表 : エキスパート

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
1	+0	+0	+0	+2
2	+1	+0	+0	+3
3	+2	+1	+1	+3
4	+3	+1	+1	+4
5	+3	+1	+1	+4
6	+4	+2	+2	+5
7	+5	+2	+2	+5
8	+6 / +1	+2	+2	+6
9	+6 / +1	+3	+3	+6
10	+7 / +2	+3	+3	+7
11	+8 / +3	+3	+3	+7
12	+9 / +4	+4	+4	+8
13	+9 / +4	+4	+4	+8
14	+10 / +5	+4	+4	+9

15	+11 / +6 / +1	+5	+5	+9
16	+12 / +7 / +2	+5	+5	+10
17	+12 / +7 / +2	+5	+5	+10
18	+13 / +8 / +3	+6	+6	+11
19	+14 / +9 / +4	+6	+6	+11
20	+15 / +10 / +5	+6	+6	+12

## クラスの特徴

以下の全てがエキスパートのNPCのクラスの特徴である。

**武器と防具の習熟**：エキスパートは全ての単純武器と軽装鎧に《習熟》している。エキスパートは盾には《習熟》していない。

## ウォリアー Warrior

属性：どれでも。

ヒット・ダイスの種類：d10。

## クラス技能

ウォリアーのクラス技能は以下の通り：威圧【魅】、騎乗【敏】、職能【判】、水泳【筋】、製作【知】、登攀【筋】、動物使い【魅】。

レベル毎の技能ランク：2+【知】修正値。

表：ウォリアー

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
1	+1	+2	+0	+0
2	+2	+3	+0	+0
3	+3	+3	+1	+1
4	+4	+4	+1	+1
5	+5	+4	+1	+1
6	+6 / +1	+5	+2	+2
7	+7 / +2	+5	+2	+2
8	+8 / +3	+6	+2	+2
9	+9 / +4	+6	+3	+3
10	+10 / +5	+7	+3	+3
11	+11 / +6 / +1	+7	+3	+3
12	+12 / +7 / +2	+8	+4	+4
13	+13 / +8 / +3	+8	+4	+4
14	+14 / +9 / +4	+9	+4	+4
15	+15 / +10 / +5	+9	+5	+5
16	+16 / +11 / +6 / +1	+10	+5	+5

17	+ 17 / + 12 / + 7 / + 2	+ 10	+ 5	+ 5
18	+ 18 / + 13 / + 8 / + 3	+ 11	+ 6	+ 6
19	+ 19 / + 14 / + 9 / + 4	+ 11	+ 6	+ 6
20	+ 20 / + 15 / + 10 / + 5	+ 12	+ 6	+ 6

## クラスの特徴

以下の全てがウォリアーのNPCの特徴である。

**武器と防具の習熟**：ウォリアーは全ての単純武器と軍用武器に《習熟》している。ウォリアーは全ての種類の鎧、盾に《習熟》している。

- 原文では「The following is a class feature of the warrior NPC class.」となっているので、「以下の全てがアデプトのNPCのウォリアーの特徴である。」は「以下の全てがウォリアーのNPCのクラスの特徴である。」が正しいと思います。-- dvamp (2009-10-10 11:21:45)
- ミスでしたね、修正しました。-- 朋 (2009-10-10 12:30:13)

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

投稿