

ソーサラー

LG	NG	CG
LN	TN	CN
LE	NE	CE

能力修正値：**魅力が必要**

能力値	6, 7	8, 9	10, 11	12, 13	14, 15	16, 17	18, 19	20, 21
能力修正値	-2	-1	±0	+1	+2	+3	+4	+5

種族による能力修正：

種族	エルフ	ドワーフ	ノーム	ハーフオーク	ハーフリング
能力修正値	敏捷力+2 耐久力-2	耐久力+2 魅力-2	耐久力+2 筋力-2	筋力+2 知力-2 魅力-2	敏捷力+2 筋力-2



HP 1レベル : 4 +【耐久力】修正値
2レベル以降：レベルアップ時に「1d4 +【耐久力】修正値」増加する。

セーヴィングスロー 基本セーブ：	レベル	1	2	3	4	5	作成時所持金 3d4 × 10gp
	意志	2	3	3	4	4	
	頑健・反応	0	0	1	1	1	

基本攻撃ボーナス	レベル	1	2	3	4	5	※ノームとハーフリングは 小型のためサイズ修正値+1
	基本攻撃ボーナス	0	1	1	2	2	

クラス技能 【耐久力】：〈精神集中〉
【知力】：〈知識(神秘学)〉〈製作〉〈呪文学〉
【判断力】：〈職能〉
【魅力】：〈はったり〉
作成時の技能ポイント = (2 + 【知力】修正値) × 4
2レベル以降 = (2 + 【知力】修正値)
※人間の場合、技能修得数に+1のボーナス
※クラス技能の最大ランク：キャラレベル+3

近接武器 スピア (2gp, 1d8, クリティカル×3, 5ポンド、大型、刺突) 射程 20feet
モーニングスター (8gp, 1d8, クリティカル×2, 6ポンド、中型、殴打&刺突)

遠隔武器 ライトクロスボウ (35gp, 1d8, クリティカル 19-20/×2, 6ポンド、小型、刺突) 射程 80feet
※クロスボウボルト (10本で1gp, 3ポンド)

特技 1レベルで人間は2つ、他の種族は1つの特技を下記から選択し、修得する。

《イニシアチブ強化》	イニシアチブ判定に+4のボーナス
《近距離射撃》	30ft 以内の遠隔攻撃で攻撃ロールとダメージロールに+1ボーナス
《神速の反応》	すべての反応セーヴィングスローに+2のボーナス
《呪文熟練(系統)》	魔法系統1つのセーヴィングスロー難易度が+1上昇する
《呪文持続時間延長》	呪文スロットが1上昇するかわり、呪文の持続時間を2倍にする

使い魔に関してはウィザード参照
キャラクターのレベルが、3レベル・6レベル・9レベル・・になった際に特技を修得する。

秘術呪文：表の上段すべてを修得。下段からは1-2レベルは2つ、3-4レベルは3つ、5レベルは4つの呪文を修得する。

系統	呪文名	構成要素	発動	距離	効果範囲・対象	持続時間	セーブ	抵抗
幻術	ゴースト・サウンド 幻の音	音声・動作・物質	1act	近距離	—	1ラウンド/L	意志・看破	不可
共通	プレスティジティション 奇術	音声・動作	1act	10feet	本文参照	1時間	本文参照	不可
	アーケイン・マーク 秘術印	音声・動作	1act	0feet	物体 or Creature	永続 or 1ヶ月	不可	不可
	ディテクト・マジック 魔法の感知	音声・動作	1act	60feet	放射状 4分円	本文参照	1分/L	不可
幻術	ディスガイズ・セルフ 変装	音声・動作	1act	自身	術者	10分/L	—	—
召喚術	グリス 脂	音声・動作・物質	1act	近距離	物体 or 10feet 四方	1R/L	反応・無効	不可
	メイジ・アーマー 魔道士の鎧[力場]	音声・動作・焦点	1act	接触	Creature	1時間/L	意志・無効	不可
心術	スリープ 睡眠 [精神作用]	音声・動作・物質	1ラウンド	中距離	半径 10feet 内の Creature	1分/L	意志・無効	可
変成術	バーニング・ハンズ 火炎双手 [火]	音声・動作	1act	15feet	放射状 4分円	瞬間	反応・半減	可
	ショッキング・グラスブ 電撃の手 [電気]	音声・動作	1act	接触	Creature or 物体	使用まで	不可	可
防御術	シールド 盾 [力場]	音声・動作	1act	自身	術者	1分/L	—	—

※修得呪文数は P33 参照。ボーナス呪文数は【魅力】に基づき P8 を参照。セーブ難易度は 10+【魅力】ボーナス+呪文レベル。

ローグ

LG	NG	CG
LN	TN	CN
LE	NE	CE



能力修正値：**敏捷力が必要**

能力値	6, 7	8, 9	10, 11	12, 13	14, 15	16, 17	18, 19	20, 21
能力修正値	-2	-1	±0	+1	+2	+3	+4	+5

種族による能力修正：

種族	エルフ	ドワーフ	ノーム	ハーフオーク	ハーフリング
能力修正値	敏捷力+2 耐久力-2	耐久力+2 魅力-2	耐久力+2 筋力-2	筋力+2 知力-2 魅力-2	敏捷力+2 筋力-2

HP
1レベル：6+【耐久力】修正値
2レベル以降：レベルアップ時に「1d6+【耐久力】修正値」増加する。

セーヴィングスロー
基本セーブ：

レベル	1	2	3	4	5
反応	2	3	3	4	4
頑健・意志	0	0	1	1	1

作成時所持金
5d4 × 10gp

基本攻撃ボーナス

レベル	1	2	3	4	5
基本攻撃ボーナス	0	1	2	3	3

※ノームとハーフリングは小型のためサイズ修正値+1

クラス技能

- 【筋力】：〈水泳〉〈跳躍〉〈登攀〉
- 【敏捷力】：〈解錠〉〈隠れ身〉〈軽業〉〈忍び足〉〈脱出術〉
〈手先の早業〉〈縄使い〉〈平衡感覚〉
- 【知力】：〈搜索〉〈装置無力化〉〈鑑定〉〈解読〉〈偽造〉〈知識(地域)〉
- 【判断力】：〈聞き耳〉〈真意看破〉〈視認〉〈職能〉
- 【魅力】：〈威圧〉〈魔法装置使用〉〈交渉〉〈はったり〉
〈芸能〉〈情報収集〉〈変装〉

作成時の技能ポイント＝
(8+【知力】修正値) × 4
2レベル以降＝(8+【知力】修正値)
※人間の場合、技能修得数に+1のボーナス
※クラス技能の最大ランク：キャラレベル+3

近接武器

- モーニングスター (8gp, 1d8, クリティカル×2, 6ポンド、中型、殴打&刺突) 小型種族は不可
- レイピア (20gp, 1d6, クリティカル18-20/×2, 2ポンド、中型、刺突) 小型種族は不可
- ライトメイス (5gp, 1d6, クリティカル×2, 4ポンド、小型、殴打)
- ショートソード (10gp, 1d6, クリティカル19-20/×2, 2ポンド、小型、刺突)

遠隔武器

- ライトクロスボウ (35gp, 1d8, クリティカル19-20/×2, 4ポンド、小型、刺突) 射程 80feet
- ※クロスボウボルト (10本で1gp, 3ポンド)

鎧

- スタデッドレザー (25gp, 軽装, AC+3, 判-1, 【敏】上限+5, 呪文15%, 20ポンド)
- チェインシャツ (100gp, 軽装, AC+4, 判-2, 【敏】上限+4, 呪文20%, 25ポンド)

特技

1レベルで人間は2つ、他の種族は1つの特技を下記から選択し、修得する。

《イニシアチブ強化》	イニシアチブ判定に+4のボーナス
《回避》	前提：【敏】13 指定した敵1体に対し、ACに+1の回避ボーナス
《強行突破》	前提：《回避》 移動による機会攻撃の際、+4の回避ボーナス
《近距離射撃》	30ft以内の遠隔攻撃で攻撃ロールとダメージロールに+1ボーナス
《精密射撃》	前提：《近距離射撃》 近接戦闘中の相手でも-4ペナルティなし
《高速装填》	前提：《武器習熟》 クロスボウの装填時間を1段階減少させる
《無視界戦闘》	透明な敵や暗闇であっても攻撃、防御、移動がしやすい
《鋼の意志》	すべての意志セーヴィングスローに+2のボーナス
《武器の妙技(武器名)》	前提：BAB+1 近接攻撃の攻撃ロールに【敏捷力】を使っても良い

キャラクターのレベルが、3レベル・6レベル・9レベル・・・になった際に特技を修得する。

特殊能力

- 急所攻撃**：敵を挟撃した、あるいは敵が行動を始める前に攻撃した、そのほか敵がACに【敏捷力】ボーナスを得られない場合に行える。ローグが攻撃に成功すると1d6の追加ダメージを与える。3レベルでは2d6、5レベルでは3d6になる。
アンデッド、植物、非実体、人造、粘体、無生物、急所の存在しないクリーチャーには無効。
- 罨解除**：ローグだけが〈搜索〉技能により、難易度20を超える罨を発見できる。
また、ローグだけが〈装置無力化〉技能により罨を解除する事が出来る。
通常罨を発見、解除するには難易度20程度、魔法的な罨であれば25+呪文レベル。
- 身かわし**：反応セーヴィングスローに成功してダメージ半減の際、ダメージを0にできる。
(2レベル) この能力は軽装鎧、または鎧をつけていない場合にのみ使用できる変則的能力である。
- 罨感知**：罨回避の際、反応セーヴィングスローとACに+1ボーナス。以降3レベル毎に+1ずつ上昇(3レベル)し、複数のクラスによる罨感知のボーナスは累積する。
- 直感回避**：立ちすくみ状態(行動を始める前の状態)を攻撃、あるいは透明な敵に攻撃されても、ACへの(4レベル)【敏捷力】ボーナスを失わない。(ただし、身動きできない場合は失う)

盗賊道具

〈装置無力化〉
〈開錠〉の技能を使用するために必要。30gp。高品質盗賊道具ならば技能+2の状況ボーナス。100gp

パラディン

LG	NG	CG
LN	TN	CN
LE	NE	CE

能力修正値：**筋力、判断力、魅力が必要**

能力値	6, 7	8, 9	10, 11	12, 13	14, 15	16, 17	18, 19	20, 21
能力修正値	-2	-1	±0	+1	+2	+3	+4	+5

種族による能力修正：

種族	エルフ	ドワーフ	ノーム	ハーフオーク	ハーフリング
能力修正値	敏捷力+2 耐久力-2	耐久力+2 魅力-2	耐久力+2 筋力-2	筋力+2 知力-2 魅力-2	敏捷力+2 筋力-2



HP
1レベル : 10+【耐久力】修正値
2レベル以降 : レベルアップ時に「1d10+【耐久力】修正値」増加する。

セーヴィングスロー
基本セーブ：

レベル	1	2	3	4	5
頑健	2	3	3	4	4
反応・意志	0	0	1	1	1

作成時所持金
6d4 × 10gp

基本攻撃ボーナス

レベル	1	2	3	4	5
基本攻撃ボーナス	1	2	3	4	5

※ノームとハーフリングは
小型のためサイズ修正値+1

クラス
技能

【敏捷力】：〈騎乗〉
【判断力】：〈職能〉〈治療〉〈真意看破〉
【知力】：〈製作〉〈知識(宗教)〉〈知識(貴族及び王族)〉
【魅力】：〈交渉〉〈動物使い〉

作成時の技能ポイント = (2 + 【知力】修正値) × 4
2レベル以降 = (2 + 【知力】修正値)
※人間の場合、技能修得数に+1のボーナス
※クラス技能の最大ランク：キャラレベル+3

近接武器

ロングソード (15gp, 1d8, クリティカル 19-20/×2, 4ポンド、中型、斬撃)
フレイル (8gp, 1d8, クリティカル×2, 5ポンド、中型、殴打)
ショートソード (10gp, 1d6, クリティカル 19-20/×2, 2ポンド、小型、刺突)

遠隔武器

ロングボウ (60gp, 1d8, クリティカル×3, 3ポンド、大型、刺突) 射程 100ft
ショートボウ (30gp, 1d6, クリティカル×3, 2ポンド、中型、刺突) 射程 60ft
※アロー (20本で1gp, 3ポンド)

鎧、盾

スケイルメイル (50gp, 中装, AC+4, 判-4, 【敏】上限+3, 呪文 25%, 30ポンド)
※中装鎧・重装鎧により、移動速度が30ftなら20ftに、20ftなら15ftになる。
鋼鉄製ヘヴィシールド (20gp, AC+2, 判-2, 呪文 15%, 15ポンド)

特技

1レベルで人間は2つ、他の種族は1つの特技を下記から選択し、修得する。

《武器熟練(武器名)》	指定した武器を使った攻撃ロールに+1のボーナス
《回避》	前提：【敏】13 指定した敵1体に対し、ACに+1の回避ボーナス
《強打》	前提：【筋】13 基本攻撃ボーナスの減少分、ダメージボーナス
《迎え討ち》	1ラウンドに【敏捷力】ボーナス+1回の機会攻撃が行える
《攻防一体》	前提：【知】13 攻撃に-1~-5修正、その分だけACボーナス
《騎乗戦闘》	前提：〈騎乗〉 1ターンに1回、乗騎への攻撃の際に回避判定が可能
《統率力》	前提：キャラクターレベル6 忠実な相棒、献身的な従者を得る

キャラクターのレベルが、3レベル・6レベル・9レベル・・・になった際に特技を修得する。

特殊能力

ディテクト・イーヴル：回数無制限でディテクト・イーヴルの呪文を使用可能。
悪を討つ一撃：悪属性の敵に対して、1日に1回の近接攻撃で攻撃に【魅力】ボーナスを加え、ダメージにパラディンレベルを加える。悪属性以外には無効。この能力は超常能力である。
善のオーラ：ディテクトグッドの呪文に対し、パラディンレベルに等しいパワーを示してしまう。
信仰の恩寵(2レベル)：【魅力】ボーナスをすべてのセーヴィングスローのボーナスとして適用する。
癒しの手：【魅力】ボーナス×レベルのヒットポイントに触れるだけで回復できる。小刻みに使用しても(2レベル) 構わない(1点ずつなど)。疑似呪文能力であり、標準アクションが必要。

退散判定

0以下	レベル-7
1~3	レベル-6
4~6	レベル-5
7~9	レベル-4
10~12	レベル-3
13~15	レベル-2
16~18	レベル-1
19~21	レベル
22~	レベル+1

健全なる肉体(3レベル)：魔法の病気を含ま全ての病気に完全耐性がある。
勇気のオーラ：【恐怖】に完全耐性ができる。また、パラディンから10feet以内にいる仲間にも【恐怖】の(3レベル) 影響に対するセーヴィングスローに+4の士気ボーナス。この能力は超常能力である。
アンデッド退散：1日に3+【魅力】修正値の回数だけアンデッドの退散を行える。まず3レベル低い(4レベル) クレリックとして退散判定(【魅力】判定)。退散ダメージは2d6+(パラディンレベル-3)+【魅力】。
信仰呪文：パラディンレベルの半分を術者レベルとして呪文を使用できる。クレリック同様、リストにある呪文は全て使用できる。ただしあらかじめ事前に準備しておく。ボーナス呪文は【判断力】に基づき、セーヴィングスロー難易度は10+呪文レベル+【判断力】ボーナス。
特別の乗騎：1日に1回、優秀な騎乗生物を召喚する。パラディンレベル1に付き2時間留まる。(5レベル) 乗騎の能力はp46参照。特別の乗騎が死んでしまうと、1ヶ月の間攻撃とダメージに-1。

レンジャー

LG	NG	CG
LN	TN	CN
LE	NE	CE

能力修正値：**筋力 or 敏捷力、判断力が必要**

能力値	6, 7	8, 9	10, 11	12, 13	14, 15	16, 17	18, 19	20, 21
能力修正値	-2	-1	±0	+1	+2	+3	+4	+5

種族による能力修正：

種族	エルフ	ドワーフ	ノーム	ハーフオーク	ハーフリング
能力修正値	敏捷力+2 耐久力-2	耐久力+2 魅力-2	耐久力+2 筋力-2	筋力+2 知力-2 魅力-2	敏捷力+2 筋力-2

HP
1レベル：**8+[耐久力]修正値**
2レベル以降：レベルアップ時に「**1d8+[耐久力]修正値**」増加する。

セーヴィングスロー 基本セーブ：	レベル	1	2	3	4	5	作成時所持金 6d4×10gp
	頑健・反応	2	3	3	4	4	
	意志	0	0	1	1	1	

基本攻撃ボーナス	レベル	1	2	3	4	5	※ノームとハーフリングは 小型のためサイズ修正値+1
	基本攻撃ボーナス	1	2	3	4	5	

クラス技能	<p>【筋力】：〈跳躍〉〈登攀〉〈水泳〉 【敏捷力】：〈隠れ身〉〈騎乗〉〈忍び足〉〈縄使い〉 【知力】：〈製作〉〈搜索〉〈知識(自然)〉 〈知識(ダンジョン探検)〉〈知識(地域)〉 【判断力】：〈聞き耳〉〈視認〉〈職能〉〈治療〉〈生存〉 【魅力】：〈動物使い〉 【耐久力】：〈精神集中〉</p>	<p>作成時の技能ポイント = (6+[知力]修正値) × 4 2レベル以降 = (6+[知力]修正値) ※人間の場合、技能修得数に+1のボーナス ※クラス技能の最大ランク：キャラレベル+3</p>
-------	--	---

近接武器	ウォーハンマー (12gp、1d8、クリティカル×3、5ポンド、中型、殴打) ロングソード (15gp、1d8、クリティカル19-20×2、4ポンド、中型、斬撃) ショートソード (10gp、1d6、クリティカル19-20×2、2ポンド、小型、刺突)
------	---

遠隔武器	ショートボウ (30gp、1d6、クリティカル×3、2ポンド、中型、刺突) 射程 60feet ロングボウ (60gp、1d8、クリティカル×3、3ポンド、大型、刺突) 射程 100feet ※アロー (20本で1gp、3ポンド)
------	---

鎧、盾	スタデッドレザー (25gp、軽装、AC+3、判-1、【敏】上限+5、呪文15%、20ポンド) 木製ヘヴィシールド (7gp、AC+2、判-2、呪文15%、10ポンド)
-----	---

特技	1レベルで人間は2つ、他の種族は1つの技能を修得できるので、下記から選択する。	
	《武器熟練(武器名)》	指定した武器を使った攻撃ロールに+1のボーナス
	《近距離射撃》	30ft以内の遠隔攻撃で攻撃ロールとダメージロールに+1ボーナス
	《精密射撃》	前提：《近距離射撃》 近接戦闘中の相手でも-4ペナルティなし
	《速射》	前提：【敏】13 《近距離射撃》 遠距離攻撃すべてに-2で追加攻撃
	《不屈の闘志》	前提：《持久力》 HPが0以下でも満身創痍状態で行動できる
	《二刀流》	前提：【敏】15 二刀流によるペナルティが-2(-4)になる
《二刀の守り》	前提：《二刀流》 双頭武器か武器を二つ装備した場合、ACに+1	
キャラクターのレベルが、3レベル・6レベル・9レベル・・・になった際に特技を修得する。		

特殊能力	追跡(P83) ：《追跡》の特技を修得。堅い地面での難易度を15として〈生存〉判定。再挑戦には1時間必要。
	得意な敵 ：得意な敵として1種類(竜、巨人、ゴブリン類、アンデッド etc...)を選択する。その種に対して〈聞き耳〉〈サバイバル〉〈視認〉〈真意看破〉〈はったり〉、武器によるダメージに+2ボーナス。P53のレンジャーの得意な敵表を参照のこと。 5レベルになった際、もう1種類を選択する。更に既に選んだもののどちらかへ+2(合計+4)。
	野生動物との共感 ：動物と〈交渉〉する。1d20+レンジャーレベル+【魅力】修正値により効果が決定。飼いや慣らされた動物の場合は中立スタート、野生なら非友好的。【知力】2以下の魔獣には-4修正。
	戦闘スタイル ：弓術、二刀流、どちらかの戦闘スタイルを選択する。弓術を選んだ場合《速射》の特技を、(2レベル) 二刀流を選んだ場合《二刀流》の特技を、前提条件を無視して修得する。 なお、戦闘スタイルは軽装鎧以下でない適用されない。
	持久力(3レベル) ：《持久力》の特技を修得する。軽装、中装鎧をつけたまま眠っても疲労状態にならない。
	信仰呪文 ：レンジャーレベルの半分を術者レベルとして呪文を使用できる。クレリック同様、リストにある呪文は全て使用できる。ただしあらかじめ事前に準備しておく。ボーナス呪文は【判断力】に基づき、セーヴィングスロー難易度は10+呪文レベル+【判断力】ボーナス。
	動物の相棒 ：ヒットダイスがレンジャーレベルの半分以下の動物を相棒にして連れて歩ける。出来る命令(4レベル)は「攻撃しろ」「番をしろ」「守れ」「狩りをしろ」「追跡しろ」など、動物の【知力】1点につき3つ。



クレリック

LG	NG	CG
LN	TN	CN
LE	NE	CE



能力修正値：**判断力、魅力が必要**

能力値	6, 7	8, 9	10, 11	12, 13	14, 15	16, 17	18, 19	20, 21
能力修正値	-2	-1	±0	+1	+2	+3	+4	+5

種族による能力修正：

種族	エルフ	ドワーフ	ノーム	ハーフオーク	ハーフリング
能力修正値	敏捷力+2 耐久力-2	耐久力+2 魅力-2	耐久力+2 筋力-2	筋力+2 知力-2 魅力-2	敏捷力+2 筋力-2

HP
1レベル：8+【耐久力】修正値
2レベル以降：レベルアップ時に「1d8+【耐久力】修正値」増加する。

セーヴィングスロー 基本セーブ：	レベル	1	2	3	4	5	作成時所持金 5d4×10gp
	頑健・意志	2	3	3	4	4	
	反応	0	0	1	1	1	

基本攻撃ボーナス	レベル	1	2	3	4	5	※ノームとハーフリングは 小型のためサイズ修正値+1
	基本攻撃ボーナス	0	1	2	3	3	

クラス技能
【判断力】：〈職能〉〈治療〉
【耐久力】：〈精神集中〉 【魅力】：〈交渉〉
【知力】：〈呪文学〉〈知識(宗教)〉〈知識(歴史)〉
〈知識(次元界)〉〈知識(神秘学)〉〈製作〉
作成時の技能ポイント = (2+【知力】修正値) × 4
2レベル以降 = (2+【知力】修正値)
※人間の場合、技能修得数に+1のボーナス
※クラス技能の最大ランク：キャラレベル+3

近接武器
ヘヴィメイス (12gp、1d8、クリティカル×2、8ポンド、中型、殴打)
ライトメイス (5gp、1d6、クリティカル×2、4ポンド、小型、殴打)

遠隔武器
ライトクロスボウ (35gp、1d8、クリティカル19-20/×2、4ポンド、小型、刺突) 射程80feet
※クロスボウボルト (10本で1gp、3ポンド)

鎧、盾
スケイルメイル (50gp、中装、AC+4、判-4、【敏】上限+3、呪文25%、30ポンド)
※中装鎧・重装鎧により、移動速度が30ftなら20ftに、20ftなら15ftになる。
木製ヘヴィシールド (7gp、AC+2、判-2、呪文15%、10ポンド)

特技
1レベルで人間は2つ、他の種族は1つの特技を下記から選択し、修得する。

《巻物作成》	自分の知っている呪文の巻物を作成できる
《近距離射撃》	30ft以内の遠隔攻撃で攻撃ロールとダメージロールに+1ボーナス
《神速の反応》	すべての反応セーヴィングスローに+2のボーナス
《呪文持続時間延長》	呪文の持続時間が2倍になる。1レベル上のスロットを使用する

キャラクターのレベルが、3レベル・6レベル・9レベル・・・になった際に特技を修得する。

特殊能力
ボーナス言語：セレスチャル、インファーマル、アビスルをボーナス言語として選択しても良い。
アンデッド退散：1日に3+【魅力】修正値の回数だけ、60feet以内のアンデッドの退散を行う。まず【魅力】判定を行い、左下の表を参照する。〈知識(宗教)〉が5ランク以上あれば+2ボーナス。次に2d6+クレリックレベル+【魅力】ボーナスにより退散ダメージを求め、同じHD分のアンデッドが術者に近い者から順に逃走する。逃走できない場合、戦慄状態となり、クレリックが近づいたり、攻撃したりしない限り行動不能となる。アンデッド退散は攻撃として扱う。
信仰呪文：クレリックレベルを術者レベルとして、リストにある呪文すべてを使用できる。ボーナス呪文数は【判断力】に基づき、セーヴィングスロー難易度は10+呪文レベル+【判断力】ボーナス。
任意発動：準備しておいた呪文を、そのレベル以下のキュア系呪文に変換できる。
神格、領域、領域呪文：P29(P90-92)を参照して神格を選ぶ。選んだ各神格の持つ領域から2種類の(P165)領域を選択し、その領域特典を得る。また領域呪文をボーナス呪文として発動できる。
領域解説：善、悪、秩序、混沌：それぞれの呪文を術者レベル+1で発動
火、水、地、風、植物：アンデッド退散判定で対立する属性の退散(植物領域は植物の退散&クラス技能〈知識(自然)〉)

退散判定 0以下 レベル-4 1~3 レベル-3 4~6 レベル-2 7~9 レベル-1 10~12 レベル+0 13~15 レベル+1 16~18 レベル+2 19~21 レベル+3 22~ レベル+4	欺き ：〈隠れ身〉(はったり)〈変装〉がクラス技能になる	守護 ：1日1回、1時間だけ、触れた1人のセーヴィングスローにクレリックレベルのボーナスを与える 太陽 ：1日1回、アンデッド退散ではなく滅却(破壊)する 旅 ：1日にレベルラウンドの間、フリーダム・オブ・ムーブメントの呪文が自動的に発動する 治癒 ：(治癒)の呪文を術者レベル+1で発動する 破壊 ：1日1回、攻撃+4、ダメージ+レベルで近接攻撃 魔術 ：秘術系の巻物やワンドをウィザードとして、クレリックレベルの半分を術者レベルに換算して使用可能
	戦 ：神格が好む武器の《軍用武器習熟》と《武器熟練》修得 幸運 ：1日1回、結果の出たダイスを振り直しても良い 死 ：近接接触攻撃に成功するとクレリックレベル分のD6を振り、その時点のHP以上なら対象を[即死]させる 知識 ：〈知識〉がクラス技能に。占術を術者レベル+1で発動 力 ：1日に1回1ラウンド、【筋力】+レベルの強化ボーナス 動物 ：1日1回スピーク・ウィズ・アニマルズの呪文が使用可能 〈知識(自然)〉がクラス技能になる	

バーバリアン

LG	NG	CG
LN	TN	CN
LE	NE	CE

能力修正値：**筋力、耐久力が必要**

能力値	6, 7	8, 9	10, 11	12, 13	14, 15	16, 17	18, 19	20, 21
能力修正値	-2	-1	±0	+1	+2	+3	+4	+5

種族による能力修正：

種族	エルフ	ドワーフ	ノーム	ハーフオーク	ハーフリング
能力修正値	敏捷力+2 耐久力-2	耐久力+2 魅力-2	耐久力+2 筋力-2	筋力+2 知力-2 魅力-2	敏捷力+2 筋力-2



HP
 1レベル：12+【耐久力】修正値
 2レベル以降：レベルアップ時に「1d12+【耐久力】修正値」増加する。

セーヴィングスロー
基本セーブ：

レベル	1	2	3	4	5
頑健	2	3	3	4	4
反応・意志	0	0	1	1	1

作成時所持金
 4d4 × 10gp

基本攻撃ボーナス

レベル	1	2	3	4	5
基本攻撃ボーナス	1	2	3	4	5

※ノームとハーフリングは小型のためサイズ修正値+1

クラス技能

【筋力】：〈水泳〉〈跳躍〉〈登攀〉
 【敏捷力】：〈騎乗〉 【知力】：〈製作〉
 【判断力】：〈聞き耳〉〈生存〉
 【魅力】：〈威圧〉〈動物使い〉

作成時の技能ポイント = (4 + 【知力】修正値) × 4
 2レベル以降 = (4 + 【知力】修正値)
 ※人間の場合、技能修得数に+1のボーナス
 ※クラス技能の最大ランク：キャラレベル+3

近接武器

グレートアックス (20gp, 1d12, クリティカル×3, 12ポンド、大型、斬撃)
 グレートソード (50gp, 2d6, クリティカル19-20×2, 8ポンド、大型、斬撃)
 グレイブ (8gp, 1d10, クリティカル×3, 10ポンド、大型、斬撃) 間合いが長い
 バトルアックス (10gp, 1d8, クリティカル×3, 6ポンド、中型、斬撃)
 ウォーハンマー (12gp, 1d8, クリティカル×3, 5ポンド、中型、殴打)
 ハンドアックス (6gp, 1d6, クリティカル×3, 3ポンド、小型、斬撃)

遠隔武器

ショートボウ (30gp, 1d6, クリティカル×3, 2ポンド、中型、刺突) 射程 60feet
 ロングボウ (60gp, 1d8, クリティカル×3, 3ポンド、大型、刺突) 射程 100feet
 ※アロー (20本で1gp, 3ポンド)

鎧、盾

スタデッドレザー (25gp, 軽装, AC+3, 判-1, 【敏】上限+5, 呪文15%, 20ポンド)
 スケイルメイル (50gp, 中装, AC+4, 判-4, 【敏】上限+3, 呪文25%, 30ポンド)
 ※中装鎧・重装鎧により、移動速度が40ftなら30ftに、30ftなら20ftになる。
 木製ヘヴィシールド (7gp, AC+2, 判-2, 呪文15%, 10ポンド)

特技

1レベルで人間は2つ、他の種族は1つの特技を下記から選択し、修得する。

《武器熟練(武器名)》	指定した武器を使った攻撃ロールに+1のボーナス
《一撃離脱》	攻撃の前と後に移動でき、攻撃した相手から機会攻撃を受けない
《強打》	前提：【筋】13 基本攻撃ボーナスの減少分、ダメージボーナス
《薙ぎ払い》	前提：《強打》 近接攻撃で敵を倒すと、他の敵に追加攻撃1回
《薙ぎ払い強化》	前提：《薙ぎ払い》 1ラウンドに行う薙ぎ払いの回数制限を無くす
《二刀流》	前提：【敏】15 二刀流によるペナルティが-2(-4)になる
《蹴散らし強化》	前提：《強打》 敵は蹴散らしを避ける事が出来ず、【筋力】に+4
《回避》	前提：【敏】13 指定した敵1体に対し、ACに+1の回避ボーナス
《強行突破》	前提：《回避》 移動による機会攻撃の際、+4の回避ボーナス
《近距離射撃》	30ft以内の遠隔攻撃で攻撃ロールとダメージロールに+1ボーナス

キャラクターのレベルが、3レベル・6レベル・9レベル・・・になった際に特技を修得する。

特殊能力

激怒：1日に1回、【筋力】+4、【耐久力】+4、意志セーブ+2、AC-2の状態が3+上昇後の【耐久力】ボーナスの間続く(HPも増える)。4レベルで1日2回激怒できる様になる。激怒が終わるとその遭遇の間、疲労状態(【筋力】-2、【敏捷力】-2)となる。

高速移動：重装鎧を着ていない場合、移動速度が10feet速くなる。

直感回避：立ちすくみ状態(行動を始める前の状態)を攻撃、あるいは透明な敵に攻撃されても、ACへの(2レベル) 【敏捷力】ボーナスを失わない。(ただし、身動きできない場合は失う)

識字能力の欠如
 文字の読み書きが出来ない。
 2技能ポイントで克服できる。

畏感知：畏回避の際、反応セーヴィングスローとACに+1ボーナス。以降3レベル毎に+1ずつ上昇(3レベル)し、複数のクラスによる畏感知のボーナスは累積する。

直感回避強化(5レベル)：挟撃されなくなる。

ドルイド

LG	NG	CG
LN	TN	CN
LE	NE	CE

能力修正値：**判断力が必要**

能力値	6, 7	8, 9	10, 11	12, 13	14, 15	16, 17	18, 19	20, 21
能力修正値	-2	-1	±0	+1	+2	+3	+4	+5

種族による能力修正：

種族	エルフ	ドワーフ	ノーム	ハーフオーク	ハーフリング
能力修正値	敏捷力+2 耐久力-2	耐久力+2 魅力-2	耐久力+2 筋力-2	筋力+2 知力-2 魅力-2	敏捷力+2 筋力-2



HP
 1レベル : 8 +【耐久力】修正値
 2レベル以降 : レベルアップ時に「1d8 +【耐久力】修正値」増加する。

セーヴィングスロー 基本セーブ：	レベル	1	2	3	4	5	作成時所持金 2d4 × 10gp
	頑健・意志	2	3	3	4	4	
	反応	0	0	1	1	1	

基本攻撃ボーナス	レベル	1	2	3	4	5	※ノームとハーフリングは小型のためサイズ修正値+1
	基本攻撃ボーナス	0	1	2	3	3	

クラス技能	【筋力】：〈水泳〉 【敏捷力】：〈騎乗〉 【耐久力】：〈精神集中〉 【知力】：〈呪文学〉〈製作〉〈知識(自然)〉 【判断力】：〈職能〉〈治療〉〈生存〉〈聞き耳〉〈視認〉 【魅力】：〈交渉〉〈動物使い〉	1レベルでの技能ポイント = (4 + 【知力】修正値) × 4 2レベル以降 = (4 + 【知力】修正値) ※人間の場合、技能修得数に+1のボーナス ※クラス技能の最大ランク：キャラレベル+3
--------------	--	---

近接武器	ロングスピア (5gp, 1d8, クリティカル×3, 9ポンド、大型、刺突) 間合いが長い シミター (15gp, 1d6, クリティカル18-20/×2, 4ポンド、中型、斬撃) シックル (6gp, 1d6, クリティカル×2, 3ポンド、小型、斬撃)
-------------	---

遠隔武器	スリング (0gp, 1d4, クリティカル×2, 0ポンド、小型、刺突) 射程 60feet ロングボウ (60gp, 1d8, クリティカル×3, 3ポンド、大型、刺突) 射程 100feet、エルフのみ ※スリングブリット (10個で1sp, 5ポンド) ※アロー (20本で1gp, 3ポンド)
-------------	---

鎧、盾	レザー (10gp, 軽装, AC+2, 判-0, 【敏】上限+6, 呪文10%, 15ポンド) ハイド (15gp, 中装, AC+3, 判-3, 【敏】上限+4, 呪文20%, 25ポンド) ※中装鎧・重装鎧により、移動速度が40ftなら30ftに、30ftなら20ftになる。 木製ヘヴィシールド (7gp, AC+2, 判-2, 呪文15%, 10ポンド)
------------	---

特技	1レベルで人間は2つ、他の種族は1つの特技を下記から選択し、修得する。 <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td>《回避》</td> <td>前提：【敏】13 指定した敵1体に対し、ACに+1の回避ボーナス</td> </tr> <tr> <td>《近距離射撃》</td> <td>30ft以内の遠隔攻撃で攻撃ロールとダメージロールに+1ボーナス</td> </tr> <tr> <td>《呪文熟練(系統)》</td> <td>魔法系統1つのセーヴィングスロー難易度が+1上昇する</td> </tr> <tr> <td>《召喚術強化》</td> <td>前提：《呪文熟練(召喚術)》 召喚物の【筋】【耐】に+4の強化ボーナス</td> </tr> <tr> <td>《自然呪文》</td> <td>前提：【判】13、ワイルドシェイプ能力 変身中でも呪文が使える</td> </tr> </table> キャラクターのレベルが、3レベル・6レベル・9レベル・・・になった際に特技を修得する。	《回避》	前提：【敏】13 指定した敵1体に対し、ACに+1の回避ボーナス	《近距離射撃》	30ft以内の遠隔攻撃で攻撃ロールとダメージロールに+1ボーナス	《呪文熟練(系統)》	魔法系統1つのセーヴィングスロー難易度が+1上昇する	《召喚術強化》	前提：《呪文熟練(召喚術)》 召喚物の【筋】【耐】に+4の強化ボーナス	《自然呪文》	前提：【判】13、ワイルドシェイプ能力 変身中でも呪文が使える
《回避》	前提：【敏】13 指定した敵1体に対し、ACに+1の回避ボーナス										
《近距離射撃》	30ft以内の遠隔攻撃で攻撃ロールとダメージロールに+1ボーナス										
《呪文熟練(系統)》	魔法系統1つのセーヴィングスロー難易度が+1上昇する										
《召喚術強化》	前提：《呪文熟練(召喚術)》 召喚物の【筋】【耐】に+4の強化ボーナス										
《自然呪文》	前提：【判】13、ワイルドシェイプ能力 変身中でも呪文が使える										

特殊能力
ボーナス言語：ドルイド語を自動修得。ドルイドのみが話せる森語をボーナス言語として選択しても良い。
信仰呪文：ドルイドレベルを術者レベルとして、リストにある呪文すべてを使用できる。ボーナス呪文数は【判断力】に基づき、セーヴィングスロー難易度は10+呪文レベル+【判断力】ボーナス。

ウルフ HP 13 イニシア+2 移動速度 50feet AC 14(外皮+2) 噛みつき+3 ダメージ 1d6+1 頑+5/反+5/意+1 筋13 耐15 知2 攻撃直後、自動的に足払い。失敗しても足払い返し不可。 聞き耳+6 視認+4 追跡+5 忍び足+4 嗅覚による追跡+5 隠れ身+3	任意発動 ：準備しておいた呪文を、そのレベル以下のサモン・ネイチャーズ・アライに変換できる。
	自然感覚 ：植物と動物、水の危険を見分ける事が出来る。〈知識(自然)〉〈サバイバル〉に+2ボーナス。
	野生動物との共感 ：動物と〈交渉〉する。1d20+ドルイドレベル+【魅力】修正値により効果が決定。飼いや慣らされた動物の場合は中立スタート、野生なら非友好的。【知力】2以下の魔獣には-4修正。
	動物の相棒 ：ヒットダイスがドルイドレベル以下の動物を相棒にして連れて歩ける。出来る命令は「攻撃しろ」「番をしろ」「守れ」「運べ」「狩りをしろ」「追跡しろ」など、動物の【知力】1点につき3つ。
	森渡り (2レベル)：イバラや雑草の生えた自然の場所を通常の平地を歩くようにダメージ無く移動できる。
	跡なき足取り (3レベル)：自然の環境下では痕跡を残さなくなる。
自然の誘惑への抵抗力 (4レベル)：フェイの疑似呪文能力に対するセーヴィングスローに+4ボーナス。	
自然の化身 (5レベル)：1日に1回、ポリモーフ・セルフ(P257)によって(ダイア・アニマルを除く)小型か中型の動物に変身し、元の姿に戻る疑似呪文能力を得る。変身すると術者レベルにつき1.5点のHPが即座に回復し、自身の精神を保ったまま変身した動物の肉体的能力を得る。具体的には【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】が変化し、サイズや外皮ボーナス、爪や牙、翼や多数の足、夜目などの肉体的特徴を得る。その際武器や防具は融合してしまい使用不可となる。	

バード

LG	NG	CG
LN	TN	CN
LE	NE	CE



能力修正値：**敏捷力、魅力が必要**

能力値	6, 7	8, 9	10, 11	12, 13	14, 15	16, 17	18, 19	20, 21
能力修正値	-2	-1	±0	+1	+2	+3	+4	+5

種族による能力修正：

種族	エルフ	ドワーフ	ノーム	ハーフオーク	ハーフリング
能力修正値	敏捷力+2 耐久力-2	耐久力+2 魅力-2	耐久力+2 筋力-2	筋力+2 知力-2 魅力-2	敏捷力+2 筋力-2

HP 1レベル : 6+【耐久力】修正値
2レベル以降 : レベルアップ時に「1d6+【耐久力】修正値」増加する。

セーヴィングスロー
基本セーブ：

レベル	1	2	3	4	5
反応・意志	2	3	3	4	4
頑健	0	0	1	1	1

作成時所持金

4d4 × 10gp

基本攻撃ボーナス

レベル	1	2	3	4	5
基本攻撃ボーナス	0	1	2	3	3

※ノームとハーフリングは小型のためサイズ修正値+1

クラス技能

【筋力】：〈水泳〉〈跳躍〉〈登攀〉 【耐久力】：〈精神集中〉
【敏捷力】：〈隠れ身〉〈軽業〉〈忍び足〉〈手先の早業〉
〈脱出術〉〈平衡感覚〉

1レベルでの技能ポイント＝
(6+【知力】修正値) × 4
2レベル以降＝(6+【知力】修正値)
※人間の場合、技能修得数に+1のボーナス
※クラス技能の最大ランク：キャラレベル+3

〈言語〉

1 技能ポイントで1種類修得。

【知力】：〈解説〉〈鑑定〉〈呪文学〉〈知識(すべて)〉〈製作〉
【判断力】：〈聞き耳〉〈生存〉〈職能〉〈真意看破〉
【魅力】：〈芸能〉〈交渉〉〈情報収集〉〈はったり〉
〈変装〉〈魔法装置使用〉

近接武器

ロングソード (15gp, 1d8, クリティカル 19-20/×2, 4ポンド、中型、斬撃)
ショートソード (10gp, 1d6, クリティカル 19-20/×2, 2ポンド、小型、刺突)

遠隔武器

ロングボウ (60gp, 1d8, クリティカル×3, 3ポンド、大型、刺突) 射程 100ft
ライトクロスボウ (35gp, 1d8, クリティカル 19-20/×2, 4ポンド、小型、刺突) 射程 80feet
※アロー (20本で1gp, 3ポンド) ※クロスボウボルト (10本で1gp, 3ポンド)

鎧、盾

スタデッドレザー (25gp, 軽装, AC+3, 判-1, 【敏】上限+5, 呪文 15%, 20ポンド)
チェインシャツ (100gp, 軽装, AC+4, 判-2, 【敏】上限+4, 呪文 20%, 25ポンド)
木製ヘヴィシールド (7gp, AC+2, 判-2, 呪文 15%, 10ポンド)

特技

1レベルで人間は2つ、他の種族は1つの特技を下記から選択し、修得する。

《武器熟練(武器名)》	指定した武器を使った攻撃ロールに+1のボーナス
《回避》	前提：【敏】13 指定した敵1体に対し、ACに+1の回避ボーナス
《近距離射撃》	30ft以内の遠隔攻撃で攻撃ロールとダメージロールに+1ボーナス
《精密射撃》	前提：《近距離射撃》 近接戦闘中の相手でも-4ペナルティなし
《高速装填》	前提：《武器習熟》 クロスボウの装填時間を1段階減少させる
《速射》	前提：【敏】13 《近距離射撃》 遠距離攻撃すべてに-2で追加攻撃

キャラクターのレベルが、3レベル・6レベル・9レベル・・・になった際に特技を修得する。

特殊能力

秘術呪文：バードレベルを術者レベルとして、リストにある呪文のいくつかを使用できる。ボーナス呪文数は【魅力】に基づき、セーヴィングスロー難易度は10+呪文レベル+【魅力】ボーナス。
バードの修得呪文数、1日の呪文数についてはP37参照。

軽装鎧習熟

軽装鎧による呪文失敗確率をバード呪文に限り無視できる。

バードの知識：あらゆる事項の全般的な情報を知っている。基本値はバードレベル+【知力】修正値。
〈知識(歴史)〉が5ランク以上の場合、判定に+2ボーナス。

勇気鼓舞：〈芸能〉3ランク以上で修得。攻撃とダメージ、魅惑と恐怖に対する効果に+1士気ボーナス。
聞いた瞬間から効果が始まり、歌が終わった後5ラウンドの間は効果が持続する。歌う間、攻撃は出来るが呪文を使う事、魔法のアイテムを起動する事はできない。

打ち消し：〈芸能〉3ランク以上で修得。バードから30feet以内の者が[音波]や[言語依存]の魔法を受けた場合、セーヴィングスローの代わりに〈芸能〉判定の結果を用いる事が出来る。歌う間、攻撃は出来るが呪文を使う事、魔法のアイテムを起動する事はできない。

恍惚：〈芸能〉3ランク以上で修得。バードから90feet以内の者がバードの歌を聴き続けた場合、〈芸能〉判定を行い、意志セーヴィングスローに失敗するとバードレベルラウンドの間恍惚となり、〈聞き耳〉〈視認〉-4。攻撃的な行為をとると即座に効果が切れる。

自信鼓舞：〈芸能〉6ランク、バードレベル3以上で修得。30feet以内の者がバードの歌を聴き続けた場合、仲間の気分を鼓舞し、多くの技能判定に+2の技量ボーナスを得る。
〈忍び足〉などの静かさが必要な技能には逆効果。この効果は最大2分間維持できる。

呪歌(まがうた)

1日にバードレベル回数だけ魔法的な歌を歌い、音楽を流す事が出来る。聴覚喪失状態の場合、失敗確率は20%。演奏のみや口笛でも良い。

モンク

LG	NG	CG
LN	TN	CN
LE	NE	CE



能力修正値：**筋力、敏捷力、判断力が必要**

能力値	6, 7	8, 9	10, 11	12, 13	14, 15	16, 17	18, 19	20, 21
能力修正値	-2	-1	±0	+1	+2	+3	+4	+5

種族による能力修正：

種族	エルフ	ドワーフ	ノーム	ハーフオーク	ハーフリング
能力修正値	敏捷力+2 耐久力-2	耐久力+2 魅力-2	耐久力+2 筋力-2	筋力+2 知力-2 魅力-2	敏捷力+2 筋力-2

HP
1レベル : 8 +【耐久力】修正値
2レベル以降 : レベルアップ時に「1d8 +【耐久力】修正値」増加する。

セーヴィングスロー 基本セーブ：	レベル	1	2	3	4	5	作成時所持金 5d4gp
	頑健・反応・意志	2	3	3	4	4	

基本攻撃ボーナス	レベル	1	2	3	4	5	※ノームとハーフリングは 小型のためサイズ修正値+1
	基本攻撃ボーナス	0	1	2	3	3	

クラス技能
【筋力】：〈水泳〉〈跳躍〉〈登攀〉
【敏捷力】：〈隠れ身〉〈軽業〉〈忍び足〉〈脱出術〉〈平衡感覚〉
【耐久力】：〈精神集中〉 【魅力】：〈交渉〉〈芸能〉
【知力】：〈搜索〉〈知識(神秘学)〉〈知識(宗教)〉〈製作〉
【判断力】：〈聞き耳〉〈真意看破〉〈職能〉〈視認〉
作成時の技能ポイント＝
(4 + 【知力】修正値) × 4
2レベル以降 ＝ (4 + 【知力】修正値)
※人間の場合、技能修得数に+1のボーナス
※クラス技能の最大ランク：キャラレベル+3

近接武器
クォータースタッフ (0gp, 1d6/1d6、クリティカル×2、4ポンド、大型、殴打)
素手 (中型種族) (0gp, 1d6、クリティカル×2、0ポンド、素手攻撃、殴打)
ヌンチャク (2gp, 1d6、クリティカル×2、2ポンド、小型、殴打)
素手 (小型種族) (0gp, 1d4、クリティカル×2、0ポンド、素手攻撃、殴打)

遠隔武器
ライトクロスボウ (35gp, 1d8、クリティカル 19-20/×2、4ポンド、小型、刺突) 射程 80feet
※クロスボウボルト (10本で1gp、3ポンド)

AC 【敏捷力】ボーナス、サイズ修正値、【判断力】ボーナスなどを足してACを算出する。

特技
1レベルで人間は2つ、他の種族は1つの特技を下記から選択し、修得する。

《回避》	前提：【敏】13 指定した敵1体に対し、ACに+1の回避ボーナス
《強行突破》	前提：《回避》 移動による機会攻撃の際、+4の回避ボーナス
《組みつき強化》	前提：【敏】13 組みつきにより機会攻撃を誘発せず、【筋力】に+4
《朦朧化打撃》	敵を朦朧化状態にし、1ラウンド間を行動不能にする。
《迎え討ち》	1ラウンドの間に【敏捷力】ボーナス+1回の機会攻撃が行える
《矢止め》	前提：【敏】13 《素手攻撃強化》 1ラウンドに1回、矢をそらす
《武器熟練(武器名)》	指定した武器を使った攻撃ロールに+1のボーナス。素手もOK
《武器の妙技(武器名)》	前提：BAB+1 近接攻撃の攻撃ロールに【敏捷力】を使っても良い

キャラクターのレベルが、3レベル・6レベル・9レベル・・・になった際に特技を修得する。

特殊能力
素手攻撃：素手攻撃により機会攻撃を誘発しない。中型種族では素手攻撃によるダメージが3レベルまでは1d6、7レベルまでは1d8、小型種族ではそれぞれ1d4、1d6のダメージとなる。
モンクの素手攻撃は通常ダメージとしても、非致傷ダメージとしても良い。
連打：基本攻撃ボーナスの代わりに連打用の攻撃ボーナスを使用しても良い。
1レベルでは-2/-2、以降レベルが上昇するにつき-1/-1、0/0と、+1ずつ増えていく。
素手以外にもカマ、シャンガム、ヌンチャク、サイ、クォータースタッフを連打で使用できる。
ボーナス特技(1)：《組みつき強化》、《朦朧化打撃》のどちらかを、前提条件を無視して修得する。
身かわし：反応セーヴィングスローでダメージを半減できるようなあらゆる場面で、反応セーヴィングスロー(2レベル) スローに成功すると、ダメージを0にできる。この能力は軽装鎧、または鎧をつけていない時のみ使用できる変則的能力である。気絶、麻痺状態の場合は使用できない。
ボーナス特技(2)(2レベル)：《迎え討ち》、《矢止め》のどちらかを、前提条件を無視して修得する。
高速移動(3レベル)：中型種族はP47、小型種族はP48の表に従って移動速度が上昇する。
不動心(3レベル)：心術系統に属する呪文や効果の抵抗に+2のボーナス。
“気”打撃(4レベル)：ダメージ減少能力に対し、モンクの素手を魔法の武器扱いとする。
浮身(4レベル)：壁に手が届く位置で落下する場合、落下距離が20feet短いものとして算出する。
無病身(5レベル)：魔法の病気を除く全ての病気に対して完全耐性を持つ。

ウィザード

LG	NG	CG
LN	TN	CN
LE	NE	CE



能力修正値：**知力が必要**

能力値	6, 7	8, 9	10, 11	12, 13	14, 15	16, 17	18, 19	20, 21
能力修正値	-2	-1	±0	+1	+2	+3	+4	+5

種族による能力修正：

種族	エルフ	ドワーフ	ノーム	ハーフオーク	ハーフリング
能力修正値	敏捷力+2 耐久力-2	耐久力+2 魅力-2	耐久力+2 筋力-2	筋力+2 知力-2 魅力-2	敏捷力+2 筋力-2

HP
1レベル：4+【耐久力】修正値
2レベル以降：レベルアップ時に「1d4+【耐久力】修正値」増加する。

セーヴィングスロー 基本セーブ：	レベル	1	2	3	4	5	作成時所持金 3d4×10gp +呪文書
	意志	2	3	3	4	4	
	頑健・反応	0	0	1	1	1	

基本攻撃ボーナス	レベル	1	2	3	4	5	※ノームとハーフリングは 小型のためサイズ修正値+1
	基本攻撃ボーナス	0	1	1	2	2	

クラス技能
【耐久力】：〈精神集中〉
【知力】：〈呪文学〉〈製作〉〈解説〉
〈知識(すべて)〉
【判断力】：〈職能〉
作成時の技能ポイント = (2+【知力】修正値) × 4
2レベル以降 = (2+【知力】修正値)
※人間の場合、技能修得数に+1のボーナス
※クラス技能の最大ランク：キャラレベル+3

近接武器
ロングソード (15gp, 1d8, クリティカル 19-20×2, 4ポンド、中型、斬撃) エルフのみ
クラブ (0gp, 1d6, クリティカル×2, 3ポンド、中型、殴打)

遠隔武器
ライトクロスボウ (35gp, 1d8, クリティカル 19-20×2, 4ポンド、小型、刺突) 射程 80feet
※クロスボウボルト (10本で1gp, 3ポンド)

特技
1レベルで人間は2つ、他の種族は1つの特技を下記から選択し、修得する。

《イニシアチブ強化》	イニシアチブ判定に+4のボーナス
《神速の反応》	すべての反応セーヴィングスローに+2のボーナス
《呪文熟練(系統)》	魔法系統1つのセーヴィングスロー難易度が+1上昇する
《巻物作成》	自分の知っている呪文の巻物を作成できる
《呪文体得》	前提：ウィザード1レベル 左下の特殊能力欄を参照

キャラクターのレベルが、3レベル・6レベル・9レベル・・・になった際に特技を修得する。
※ウィザードは更に、5レベル、10レベル、15レベル・・・になった際にボーナス特技(P27)を修得する。
※**ウィザードは1レベルの時点で巻物作成の特技を修得している。**

特殊能力
ボーナス言語：ドラゴン語をボーナス言語として選択しても良い。

呪文書
全100ページ。
0, 1レベル呪文には各1ページが必要。 15gp

秘術呪文：ウィザードレベルを術者レベルとして、リストにある呪文のいくつかを使用できる。ボーナス呪文数は【知力】に基づき、セーヴィングスロー難易度は10+呪文レベル+【知力】ボーナス。

使い魔：魔獣を相棒兼従僕とする。使い魔に関する詳細に関してはP25を参照の事。
使い魔を解雇、あるいは失った場合、頑健セーヴィングスローを行い、失敗するとウィザードレベルにつき200XP、成功すればその半分の経験値を失う。レベルの低下もありえる。

呪文体得 【知力】ボーナス数の呪文を、呪文書を使わずに準備できる。	リザード (トカゲ)：〈登攀〉+3 アウル (フクロウ)：暗い状況での〈視認〉+3 ウィーゼル (イタチ)：反応セーブ+2 キャット (ネコ)：〈忍び足〉+3 スネーク (ヘビ)：〈はったり〉+3	トード (ヒキガエル)：HP+3 バット (コウモリ)：〈聞き耳〉+3 ホーク (タカ)：明るい状況での〈視認〉+3 ラット (ネズミ)：頑健セーブ+2 レイヴン (カラス)：〈鑑定〉+3、指定言語での会話
---	---	--

系統の専門化
2系統の呪文を一切使えなくする代わりに、1系統の呪文使用回数を増やし、〈呪文学〉に+2ボーナス。
禁止系統の呪文は、巻物やワンドからの発動も含めて一切できない。

キャラクター作成時の呪文書
0レベル呪文はすべて記入済、1レベル呪文は3+【知力】修正個を記入済。
レベルが上昇するにつき新たに2種類の呪文を任意で修得する。どのレベルでも構わない。

呪文を使うための注意点
ウィザードが1日に使う**すべての呪文を準備するには1時間が必要**。(半分であれば30分、最低15分)
呪文書に新たな呪文を書き加えるには、呪文レベル+1日の時間、**呪文レベルにつき100gpの費用**、更に15+呪文レベルの〈呪文学〉判定が必要。他の呪文書や巻物を自分の呪文書に書き写すには、1日と通常の半分の費用、15+呪文レベルの〈呪文学〉判定が必要。失敗した場合、〈呪文学〉のランクが上がるまで修得の再挑戦ができない。
呪文の使用回数を回復するには、8時間を安眠する必要がある。エルフならば4時間の瞑想+4時間の休息。
水に濡れないように、燃やされないように、盗まれないように。呪文書は大事に扱おう。
呪文抵抗を持つ相手には、ウィザードレベル+1d20で抵抗を上回る必要がある。

ファイター

LG	NG	CG
LN	TN	CN
LE	NE	CE

能力修正値：**筋力が必要**

能力値	6, 7	8, 9	10, 11	12, 13	14, 15	16, 17	18, 19	20, 21
能力修正値	-2	-1	±0	+1	+2	+3	+4	+5

種族による能力修正：

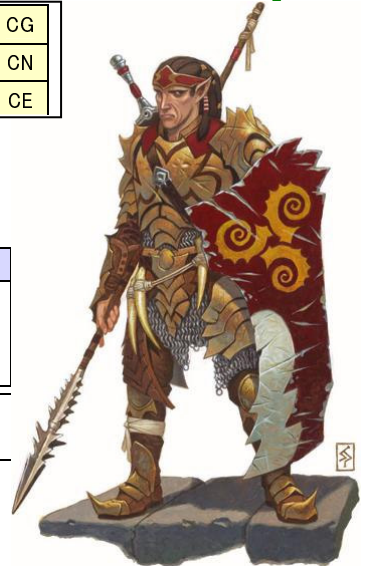
種族	エルフ	ドワーフ	ノーム	ハーフオーク	ハーフリング
能力修正値	敏捷力+2 耐久力-2	耐久力+2 魅力-2	耐久力+2 筋力-2	筋力+2 知力-2 魅力-2	敏捷力+2 筋力-2

HP 1レベル : 10+【耐久力】修正値
2レベル以降 : レベルアップ時に「1 d 10+【耐久力】修正値」増加する。

セーヴィングスロー
基本セーブ：

レベル	1	2	3	4	5
頑健	2	3	3	4	4
反応・意志	0	0	1	1	1

作成時所持金
6d4 × 10gp



基本攻撃ボーナス

レベル	1	2	3	4	5
基本攻撃ボーナス	1	2	3	4	5

※ノームとハーフリングは小型のためサイズ修正値+1

クラス技能

- 【筋力】：〈水泳〉〈跳躍〉〈登攀〉
- 【敏捷力】：〈騎乗〉
- 【知力】：〈製作〉
- 【魅力】：〈動物使い〉〈威圧〉

作成時の技能ポイント = (2 + 【知力】修正値) × 4
2レベル以降 = (2 + 【知力】修正値)
※人間の場合、技能修得数に+1のボーナス
※クラス技能の最大ランク：キャラレベル+3

近接武器

- グレートソード (50gp、2d6、クリティカル 19-20/×2、8ポンド、大型、斬撃)
- グレイブ (8gp、1d10、クリティカル×3、10ポンド、大型、斬撃) 間合いが長い
- ウォーハンマー (12gp、1d8、クリティカル×3、5ポンド、中型、殴打)
- シミター (30gp、1d6、18-20/×2、4ポンド、中型、斬撃)
- ドワーヴンウォーアックス (30gp、1d10、クリティカル×3、12ポンド、中型、斬撃) 特殊武器
- ショートソード (10gp、1d6、クリティカル 19-20/×2、2ポンド、小型、刺突)

遠隔武器

- ロングボウ (60gp、1d8、クリティカル×3、3ポンド、大型、刺突) 射程 100ft
- ショートボウ (30gp、1d6、クリティカル×3、2ポンド、中型、刺突) 射程 60ft
- ※アロー (20本で1gp、3ポンド)

鎧、盾

- スケイルメイル (50gp、中装、AC+4、判-4、【敏】上限+3、呪文 25%、30ポンド)
- チェインメイル (150gp、中装、AC+5、判-5、【敏】上限+2、呪文 30%、40ポンド)
※ 中装鎧・重装鎧により、移動速度が30ftなら20ftに、20ftなら15ftになる。
- 木製ヘヴィシールド (7gp、AC+2、判-2、呪文 15%、10ポンド)

特技

1レベルで人間は3つ、他の種族は2つの特技を下記から選択し、修得する。
ただし、特殊武器を使うPCは必ず《特殊武器習熟(武器名)》を修得し、残りを下記から選択する。

《武器熟練(武器名)》	指定した武器を使った攻撃ロールに+1のボーナス
《特殊武器習熟(武器名)》	特殊な武器を-4ペナルティ無しで使用できるようになる
《イニシアチブ強化》	イニシアチブ判定に+4のボーナス
《回避》	前提：【敏】13 指定した敵1体に対し、ACに+1の回避ボーナス
《強行突破》	前提：《回避》 移動による機会攻撃の際、+4の回避ボーナス
《近距離射撃》	30ft以内の遠隔攻撃で攻撃ロールとダメージロールに+1ボーナス
《強打》	前提：【筋】13 基本攻撃ボーナスの減少分、ダメージボーナス
《薙ぎ払い》	前提：《強打》 近接攻撃で敵を倒すと、間合い内の敵に追加攻撃
《無視界戦闘》	透明な敵や暗闇であっても攻撃、防御、移動がしやすい
《迎え討ち》	1ラウンドの間に【敏捷力】ボーナス+1回の機会攻撃が行える
《攻防一体》	前提：【知】13 攻撃に-1~-5修正、その分だけACボーナス
《足払い強化》	前提：《攻防一体》 接触ACに対し攻撃を行い、成功したら【筋力】+4の対抗判定を防御側の【筋力】or【敏捷力】とで行う。攻撃側が勝利すれば防御側が転倒、防御側が勝てば再度判定を行い、そこで防御側が勝てば攻撃側が転倒させられてしまう。攻撃者が足払いに成功すると、フリーアクションで追加攻撃が可能
《武器開眼(武器名)》	前提：《武器熟練》ファイター4レベル 武器によるダメージ+2
《大旋風》	前提：《一撃離脱》《攻防一体》《強行突破》BAB+4 全力攻撃アクションにより機会攻撃範囲にいる敵全てに1回ずつ攻撃が出来る

武器開眼

ファイターのみが4レベル以降で、特技《武器開眼》を修得できる。

キャラクターのレベルが、3レベル・6レベル・9レベル・・・になった際に特技を修得する。
※ファイターは更に、2レベル、4レベル、6レベル・・・になった際にボーナス特技(p46)を修得する。