

バーバリアン

レベル	BAB	頑/反/意ST	特殊
1st	1	2/0/0	高速移動,識字能力の欠如,激怒(1回/日)
2nd	2	3/0/0	直感回避
3rd	3	3/1/1	畏感知 +1
4th	4	4/1/1	激怒(2回/日)
5th	5	4/1/1	直感回避強化
6th	6/1	5/2/2	畏感知 +2
7th	7/2	5/2/2	ダメージ減少 1/-
8th	8/3	6/2/2	激怒(3回/日)
9th	9/4	6/3/3	畏感知 +3
10th	10/5	7/3/3	ダメージ減少 2/-
11th	11/6/1	7/3/3	大激怒
12th	12/7/2	8/4/4	激怒(4回/日), 畏感知 +4
13th	13/8/3	8/4/4	ダメージ減少 3/-
14th	14/9/4	9/4/4	不屈の意志
15th	15/10/5	9/5/5	畏感知 +5
16th	16/11/6/1	10/5/5	ダメージ減少 4/-, 激怒 (5回/日)
17th	17/12/7/2	10/5/5	無疲労激怒
18th	18/13/8/3	11/6/6	畏感知 +6
19th	19/14/9/4	11/6/6	ダメージ減少 5/-
20th	20/15/10/5	12/6/6	超激怒, 激怒(6回/日)

武器と鎧の習熟:

タワーシールドを除く盾に習熟している

激怒(Rage): 変則

筋力+4、耐久力+4、意思STへの+2士気ボーナス

直感回避(Uncanny Dodge): 変則

立ちすくみ状態の時に攻撃されたり、不可視状態の敵に攻撃されても【敏捷度】ボーナスを失わない

畏感知(Trap Sense): 変則

畏を回避しようとする際の反応STに+1のボーナスと畏による攻撃に対してACに+1回避ボーナスを得る。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(Improved Uncanny Dodge): 変則

挟撃されなくなる(名称変更のみ)

大激怒(Greater Rage): 変則

筋力+6、耐久力+6、意思STへの+3士気ボーナス

不屈の意志(Indomitable Will): 変則

激怒中、心術呪文の意志STに対し、+4ボーナス(激怒のボーナスと累積)

耐久激怒(Tireless Rage): 変則

激怒が終わっても疲労しない

超激怒(Mighty Rage): 変則

筋力+8、耐久力+8、意思STへの+4士気ボーナス

ローグ

武器と鎧の習熟:

すべての単純武器とハンドクロスボウ、レイピア、ショートボウ、ショートソードに習熟している

畏感知(Trap Sense): 変則

3レベルで修得する。畏を回避しようとする際の反応STに+1のボーナスと畏による攻撃に対してACに+1回避ボーナスを得る。以降、3レベルごとに+1ずつされていく。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: 変則

4レベルで修得する。立ちすくみ状態の時に攻撃されたり、不可視状態の敵に攻撃されても【敏捷度】ボーナスを失わない

直感回避強化(Improved Uncanny Dodge): 変則

8レベルで修得する。挟撃されなくなる

負傷打撃: 変則

【筋力】に2ダメージ

アイテム作成

(DMGの記述から)作成に必要な日数は連続である必要はない。途中で冒険などに出る場合、何日作成に費やしているか記録を取っておく必要がある

呪文操作特技

同一の呪文操作特技を同一呪文に複数回適用することはできない

クレリック

武器と鎧の習熟:

タワーシールドを除く盾に習熟している

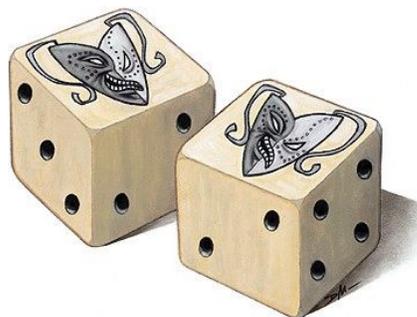
アンデッド退散と威伏: 超常

知識(宗教)のランクが5以上の場合、退散判定に+2ボーナスを得る

ファイター

タワーシールド習熟:

タワーシールドを含むすべての盾に習熟している



ソーサラー

呪文の交換:

4レベルとそれ以降2レベルおきにすでに知っている呪文を一つ失う代わりに、同レベルの新しい呪文を一つ手に入れることが可能である。この呪文は、ソーサラーが使用可能な最高レベル-2以下でなくてはならない。この呪文の交換はレベルアップ時に決定する

使い魔:

他に使い魔を与えるようなクラスを持っていた場合、レベルは累積して考える。

コウモリ: 聞き耳に+3ボーナス

ネコ: 忍び足に+3ボーナス

タカ: 明るい状況に限り、視認に+3ボーナス

トカゲ: 登攀に+3ボーナス

フクロウ: 暗い状況に限り、視認に+3ボーナス

カラス: 鑑定に+3ボーナス

Su扱いで、主の指定した言語を話す

ヘビ: はたりに+3ボーナス

ヒキガエル: HPに+3

イタチ: 反応STに+2ボーナス

ネズミ: 頑健STに+2ボーナス

ウィザード

系統の専門化:

専門化する系統の種類によらず禁止系統を2種類選択する。ただし、占術を禁止系統に選択することはできない。また、占術に専門化した場合、禁止系統は1種類でよい

使い魔:

ソーサラーと同様のため、ソーサラーを参照

パラディン

武器と鎧の習熟:

タワーシールドを除く盾に習熟している

善のオーラ (Aura of Good): 変則

1レベルより、ディテクトグッドに対しパラディンレベルに等しいだけのパワーを示す

悪を討つ一撃: 超常

1レベルで使用可能。使用回数が増える。5レベルで2回、10レベルで3回…20レベルで5回に

ディテクト・イービル: 超常

ディテクト・イービルを回数無制限で使用できる

信仰の恩寵: 超常

2レベルで修得

癒しの手: 超常

2レベルで修得

勇気のオーラ: 超常

3レベルで修得

健全なる肉体: 変則

3レベルで修得

アンデッド退散: 超常

4レベルで修得。クレリックより3レベル低く扱う

特別の乗騎: 擬呪

1日1回、全ラウンドアクションで乗騎を召喚できる。

即座にパラディンの横に現れ、パラディンレベル*2時間の間いるが、フリーアクションで選することもできる。召喚されるたびに前回消えたときの装備のまま、完全に健康な状態で現れる。

これは召喚術(招請)効果である。

乗騎が死ぬようなことがあった場合は即座に消えうせ、装備品などはその場に残る。30日たつか、パラディンレベルが上がるまで特別の乗騎を召喚することはできない(復活させても)。この30日が経過するまでパラディンは、攻撃と武器のダメージに-1ペナルティ。

パラディンの乗騎は、魔獣として扱う(HD、BAB、ST、技能、特技は動物のまま)。また、パラディン8レベル以降で移動速度が+10feetされる

リムーヴ・ディジーズ: 擬呪

6レベルで得る。以降、3レベルごとに使用回数+1



バード

レベル	BAB	頑/反/意ST	特殊
1st	0	0/2/2	呪歌,バードの知識,打消しの呪歌 恍惚の呪歌,勇気鼓舞の呪歌+1
2nd	1	0/3/3	
3rd	2	1/3/3	自信鼓舞の呪歌
4th	3	1/4/4	
5th	3	1/4/4	
6th	4	2/5/5	サジェスチョンの呪歌
7th	5	2/5/5	
8th	6/1	2/6/6	勇気鼓舞の呪歌+2
9th	6/1	3/6/6	武勇鼓舞の呪歌
10th	7/2	3/7/7	
11th	8/3	3/7/7	
12th	9/4	4/8/8	自由の歌
13th	9/4	4/8/8	
14th	10/5	4/9/9	勇気鼓舞の呪歌+3
15th	11/6/1	5/9/9	英雄鼓舞の呪歌
16th	12/7/2	5/10/10	
17th	12/7/2	5/10/10	
18th	13/8/3	6/11/11	マス・サジェスチョンの呪歌
19th	14/9/4	6/11/11	
20th	15/10/5	6/12/12	勇気鼓舞の呪歌+4

恍惚の呪歌:擬呪

芸能技能ランク3が必要。90feet以内のcreature1体を恍惚とさせることができる。バードは芸能判定を行い、バードの芸能判定以上の値を意志STで出せば効果を無効化できる。失敗した場合静かに座ってバードの歌に耳を傾ける。聞き耳と視認に-4のペナルティ

勇気鼓舞の呪歌:超常

芸能技能ランク3が必要。魅惑および恐怖を及ぼす効果に対して+1士気ボーナス。攻撃ロールと武器のダメージに+1士気ボーナス。バードレベルが上昇するにつれ効果が増す

聞いた瞬間から効果を受ける

自信鼓舞の呪歌:超常

バードレベル3、芸能技能ランク6が必要。30feet以内にいる仲間自信を与え、技能に+2のボーナスを与える。この効果を2分間維持できる

聞いた瞬間から効果を受ける

サジェスチョンの呪歌:擬呪

バードレベル6、芸能技能ランク9が必要。サジェスチョンは呪歌の回数制限として数えない。恍惚の呪歌の影響下にあるcreatureに、サジェスチョンの呪文効果を与える

武勇鼓舞の呪歌:超常

バードレベル9、芸能技能ランク12が必要。耐久力ボーナスがある場合、HD増加に伴い適用する

スキル:

レベルごとに6ポイント

武器と鎧の習熟:

すべての単純武器に加え、ロングソード、レイピア、サブ、ショートソード、ショートボウ、ウィップ**すべて**に習熟している。軽装鎧とタワーシールドを除く盾に習熟している(ロングボウ、中装鎧はなし)。**軽装鎧であれば呪文失敗率を無視できる**

呪文の交換:

5レベルとそれ以降3レベルおきに、すで知っている呪文を一つ失う代わりに、同レベルの新しい呪文を手に入れることが可能である。この呪文は、バードが使用可能な最高レベル-2以下でなくてはならない。この呪文の交換はレベルアップ時に決定する

バードの知識:

著名人、伝説、場所に関して知っているかの判定の際、特殊なバード知識判定を行う。【判断力】ボーナス+クラスレベルが基本値。

知識(歴史)が5ランク以上の場合、+2ボーナス

打消しの呪歌:超常

〈芸能〉技能3ランクが必要。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りに〈芸能〉判定の結果を用いる事が出来る。歌う間、攻撃はできるが呪文を使う事、魔法のアイテムを起動する事はできない



自由の呪歌 (Song of Freedom):擬呪

バードレベル12、芸能ランク15が必要。ブレイクエンチャントメントと同種の効果を使用できる。この能力には中断されることのない1分の演奏が必要であり、30feet以内の1体の対象に効果がある。自分自身に使用することはできない

英雄鼓舞の呪歌 (Inspire Heroics):超常

バードレベル15、芸能ランク18が必要。同意する、30feet以内の1体の相手に対して有効。15レベルを超える3レベルごとに対象を1体追加できる。バードは歌わねばならず、対象のCreatureは丸々1ラウンドの間、歌を聴かねばならない。STに+4士気ボーナス、ACに+4回避ボーナスを与える。聞いている間とその後5ラウンドの間効果は続く

マスサジェスチョンの呪歌:擬呪

バードレベル18、芸能技能ランク21が必要。ファッションしたCreatureすべてにサジェスチョンの効果を及ぼす

ドルイド

レベル	BAB	頑/反/意ST	特殊
1st	0	2/0/2	動物の相棒, 自然知覚, 野生動物との共感
2nd	1	3/0/3	森渡り
3rd	2	3/1/3	跡なき足取り
4th	3	4/1/4	自然の魅惑への抵抗力
5th	3	4/1/4	ワイルドシェイプ(1/日)
6th	4	5/2/5	ワイルドシェイプ(2/日)
7th	5	5/2/5	ワイルドシェイプ(3/日)
8th	6/1	6/2/6	ワイルドシェイプ(大型)
9th	6/1	6/3/6	毒への完全耐性
10th	7/2	7/3/7	ワイルドシェイプ(4/日)
11th	8/3	7/3/7	ワイルドシェイプ(超小型)
12th	9/4	8/4/8	ワイルドシェイプ(植物)
13th	9/4	8/4/8	千の顔
14th	10/5	9/4/9	ワイルドシェイプ(5/日)
15th	11/6/1	9/5/9	時知らずの肉体 ワイルドシェイプ(巨大)
16th	12/7/2	10/5/10	ワイルドシェイプ(エレメンタル1/日)
17th	12/7/2	10/5/10	ワイルドシェイプ(6/日)
18th	13/8/3	11/6/11	(エレメンタル2/日)
19th	14/9/4	11/6/11	ワイルドシェイプ
20th	15/10/5	12/6/12	(エレメンタル3/日、巨大エレメンタル)

秩序と混沌、善と悪の呪文:

ドルイドは自分自身、または仕える神格の属性に反する呪文を発動できない。

森渡り: 変則

植物などの密生したような地形を通常の移動速度で、ダメージや障害を受けることなく移動できる。魔法による効果には無効

跡なき足取り: 変則

自然の環境下で痕跡を残さず、追跡されない

自然の誘惑への抵抗力: 変則

フェイ系の疑似呪文能力に対するSTに+4ボーナス

自然の化身: 超常

1日に一回、SかMサイズの動物に変身し元に戻る能力を得る。変身後の動物のHDがドルイドレベルを超えてはならない。以下の点を除き、ポリモーフ同様。効果はドルイドレベル*1時間、もしくは元の姿に戻るまで。変身はスタンダードアクションであり、機会攻撃を誘発しない。変身中はしゃべれないが、変身後の姿とはほぼ同種の動物とは意志の疎通を図れる。

16レベルでは、通常のワイルドシェイプに加えてSMLサイズのエレメンタルに1日1回変身可能。通常のワイルドシェイプとは異なり、変則能力、超常能力、疑似呪文能力も手に入れる。エレメンタルの特技も変身中は手に入れるが、Creatureタイプは変更にならない

武器と鎧の習熟:

武器に関する靈的な誓いはなくなった
タワーシールドを除く盾に習熟している

任意発動:

サモンネイチャーズアライに変換する

動物の相棒: 変則

アニマルフレンドシップの呪文はなくなり、特殊能力として扱われることとなった。リストから1体を選択する(別紙参照)。

ドルイドの動物の相棒はドルイドのレベルが上がるにつれ、相棒のパワーも上昇する。相棒と別れた(死亡含む)場合、24時間の祈りを捧げることにより、新たな相棒を手に入れる。

4レベル以上のドルイドの場合、他のアニマルを手に入れても良い。この場合、ドルイドのレベルが実際よりも低いものとしてその相棒はパワーを手に入れる。一覧にある数字をドルイドレベルから引いて、どれだけのパワーを手に入れられるか決定すること

自然知覚: 変則

〈知識(自然)〉と〈生存〉に+2ボーナス

野生動物との共感(Wild Empathy): 変則

動物共感の技能の代わりに誕生。交渉で人の態度を変化させるように、動物の態度を変化させることができる。1d20+ドルイドレベル+魅力修正値により効果を決定。通常の飼いなされた動物の場合中立的、野生の動物の場合、非友好的からスタート。**【知力】**1か2の魔獣に対しても使用可能だが、-4ペナルティを受ける



毒への耐性: 変則

自然のものに限らずすべて無効となる

千の顔: 超常

回数無制限でオルターセルフの呪文を使ったかのように外見を変える超常能力

時知らずの肉体: 変則

老化による能力値ペナルティを受けず、魔法によって老化することも無い。寿命が尽きると死亡する

モンク

レベル	BAB	頑/反/意ST	特殊
1st	0	2/2/2	ボーナス特技(1)、連打、素手攻撃
2nd	1	3/3/3	ボーナス特技(2)、身かわし
3rd	2	3/3/3	不動心
4th	3	4/4/4	"気"打撃(magic)、浮身20feet
5th	3	4/4/4	無病身
6th	4	5/5/5	ボーナス特技(3)、浮身30feet
7th	5	5/5/5	肉体の完成
8th	6/1	6/6/6	浮身40feet
9th	6/1	6/6/6	身かわし強化
10th	7/2	7/7/7	"気"打撃(秩序)、浮身50feet
11th	8/3	7/7/7	金剛身、greater flurry
12th	9/4	8/8/8	アバダントステップ(縮地の法) 浮身60feet
13th	9/4	8/8/8	金剛心
14th	10/5	9/9/9	浮身70feet
15th	11/6/1	9/9/9	激震掌
16th	12/7/2	10/10/10	"気"打撃(アダマンタイン) 浮身80feet
17th	12/7/2	10/10/10	時知らずの肉体、日月語
18th	13/8/3	11/11/11	浮身90ft
19th	14/9/4	11/11/11	虚身
20th	15/10/5	12/12/12	即身成道

武器と鎧の習熟:

防具装着時や中荷重以上の場合、ACボーナス・移動ボーナス・連打の能力を失う

連打:変則

表にある連打攻撃ボーナスにより攻撃しても良い。連打で使用可能な武器は、素手、カマ、スンチャク、シャンガム、**クォータースタッフ**、**サイ**

素手打撃:

《素手打撃強化》の特技を修得し、素手攻撃により機会攻撃を誘発しない。なお、素手打撃は、肉体武器としても扱われる

ボーナス特技(1):

1レベルにおいて、組みつき強化か朦朧化打撃を修得する。前提条件を満たす必要はない

身かわし:変則

魔法や特殊能力を反射STで回避した際、ダメージを半減するのではなく0になる

ボーナス特技(2):

迎え撃ちか矢止めを修得する。前提条件を満たす必要はない

不動心:変則

心術の系統に属する呪文や効果に対して、ST+2のボーナスを得る

"気"打撃:超常

ダメージ減少能力に対し、魔法の武器として扱われる。10レベルでは**秩序の武器**、16レベルでは**アダマンタイン**として扱われる

浮身:変則

表を参照。落下距離を軽減する

無病身:変則

ミイラ腐敗病やライカンスロピーなどの魔法の病気を除く、あらゆる病気に対して完全耐性を持つ

レベル	連打ボーナス	素手ダメージ	AC & ボーナス	移動
1st	-2/-2	1d6	0	+0 feet
2nd	-1/-1	1d6	0	+0 feet
3rd	0/0	1d6	0	+10 feet
4th	1/1	1d8	0	+10 feet
5th	2/2	1d8	1	+10 feet
6th	3/3	1d8	1	+20 feet
7th	4/4	1d8	1	+20 feet
8th	5/5/0	1d10	1	+20 feet
9th	6/6/1	1d10	1	+30 feet
10th	7/7/2	1d10	2	+30 feet
11th	8/8/3	1d10	2	+30 feet
12th	9/9/4	2d6	2	+40 feet
13th	9/9/9/4	2d6	2	+40 feet
14th	10/10/10/5	2d6	2	+40 feet
15th	11/11/11/6/1	2d6	3	+50 feet
16th	12/12/12/7/2	2d8	3	+50 feet
17th	12/12/12/7/2	2d8	3	+50 feet
18th	13/13/13/8/3	2d8	3	+60 feet
19th	14/14/14/9/4	2d8	3	+60 feet
20th	15/15/15/10/5	2d10	4	+60 feet

ボーナス特技(3):

足払い強化か武器落とし強化を修得する。前提条件を満たす必要はない

肉体の完成:超常

自分の傷を自分で治し、1日にクラスレベル×2点のヒットポイントを回復できる。

身かわし強化:変則

魔法や特殊能力を反射STで回避した際、ダメージは0になる。失敗してもダメージは半減する

金剛身:超常

毒に対する完全耐性を得る

縮地の法:超常

ディメンジョン・ドアの呪文のように空間と空間の間にもぐりこむ事ができる。術者レベルはクラスレベルの半分

金剛心:変則

10+クラスレベルの呪文抵抗能力を得る

激震掌:超常

1週間に1回、人造、粘体、植物、アンデッド、非実体、クリティカルに完全耐性以外のCreatureに対し、相手のヒットダイスよりも自分のクラスレベルが高ければ相手を即死させることができる。相手は10+【判断力】+モンクレベル/2を難易度として頑健STを行い、失敗するとモンクレベル/日以内に死亡する

時知らずの肉体:変則

老化による能力値ペナルティを受けず、魔法によって老化することもない。寿命が尽きると死亡する

日月語(じつげつご):変則

すべての生物と会話できる

虚身:超常

1日にモンクレベルラウンドの間、エーテル状態になることができる。モンクレベルの総数を超えなければ何回でもエーテル化できる

即身成道:

クリーチャー種別が来訪者となり、"10/魔法の武器"のダメージ減少能力を得る。

レンジャー

レベル	BAB	頑/反/意ST	特殊
1st	1	2/2/0	得意な敵(1種類目) 《追跡》, 野生動物との共感
2nd	2	3/3/0	戦闘スタイル
3rd	3	3/3/1	《持久力》
4th	4	4/4/1	動物の相棒
5th	5	4/4/1	得意な敵(2種類目)
6th	6/1	5/5/2	戦闘スタイル強化
7th	7/2	5/5/2	森渡り
8th	8/3	6/6/2	疾走追跡
9th	9/4	6/6/3	身かわし
10th	10/5	7/7/3	得意な敵(3種類目)
11th	11/6/1	7/7/3	戦闘スタイル体得
12th	12/7/2	8/8/4	
13th	13/8/3	8/8/4	カモフラージュ
14th	14/9/4	9/9/4	
15th	15/10/5	9/9/5	得意な敵(4種類目)
16th	16/11/6/1	10/10/5	
17th	17/12/7/2	10/10/5	影隠れ
18th	18/13/8/3	11/11/6	
19th	19/14/9/4	11/11/6	
20th	20/15/10/5	12/12/12	得意な敵(5種類目)

野生動物との共感(Wild Empathy): 変則

動物共感の技能の代わりに誕生。交渉で人の態度を変化させるように、動物の態度を変化させることができる。1d20+レンジャーレベル+魅力修正値により効果を決定。通常の飼いなされた動物の場合中立的、野生の動物の場合、非友好的からスタート。【知力】1か2の魔獣に対しても使用可能だが、-4ペナルティを受ける

戦闘スタイル(Combat Style): 変則

2レベルにおいて、弓術か2刀流かどちらかの戦闘スタイルを選択する。弓術を選んだ場合、前提条件を無視して速射の特技を持っているものとして扱う。2刀流を選んだ場合、前提条件を無視して2刀流の特技を持っているものとして扱う

スタイルは、軽装鎧以下でないと適用されない

持久力:

3レベルで《持久力》の特技を得る

動物の相棒: 変則

4レベルで手に入れる。ドルイドと基本的に同じだが、レンジャーの場合、レベルを半分として相棒のパワーなどを決定する

戦闘スタイル強化(Improved Combat Style): 変則

戦闘スタイルが強化される。2レベル時に弓術を選んでいった場合、前提条件を無視して《東ね射ち》の特技を持っているものとして扱う。2刀流を選んでいった場合、前提条件を無視して《二刀流強化》の特技を持っているものとして扱う

スタイルは、軽装鎧以下でないと適用されない

ヒットダイス:

d8

スキル:

レベルごとに6ポイント

武器と鎧の習熟:

軽装鎧と、タワーシールドを除く盾に習熟している(中装鎧、タワーシールドはなくなった)

得意な敵: 変則

5、10、15、20レベル時点で追加で得意な敵を表から選んでよい。同時に、今選択した相手を含め、選択済みの得意な敵を1つ指定し、そのタイプへ+2ボーナス

たとえば、1レベルで動物を選択したレンジャーが5レベルになった時点で異形を選んだとする。ここで動物か今選択したばかりの異形のどちらかに、さらに+2ボーナスをつけることができる(動物+4異形+2か、動物+2異形+4)。10レベルになり、今度はエレメンタルを選んだとする。ここで動物か、異形か、エレメンタルのどれかを選択し、それに+2ボーナスをさらに与える(動物+6異形+2エレメンタル+2など)

もしも2つ以上のタイプに属する敵がいた場合、どちらか一方のボーナスのみ得る



森渡り: 変則

植物などの密生したような地形を通常の移動速度で、ダメージや障害を受けることなく移動できる。魔法による効果には無効

迅速なる追跡(Swift Tracker): 変則

通常の移動速度で追跡しても-5ペナルティを受けることはない。通常の移動速度の2倍で追跡しても、-10ペナルティしか受けない

身かわし: 変則

魔法や特殊能力を反射STで回避した際、ダメージを半減するのではなく0になる

戦闘スタイル体得(Combat Style Mastery): 変則

戦闘スタイルがさらに強化される。2レベル時に弓術を選んでいった場合、前提条件を無視して《精密射撃強化》の特技を持っているものとして扱う。2刀流を選んでいった場合、前提条件を無視して《上級二刀流》の特技を持っているものとして扱う

スタイルは、軽装鎧以下でないと適用されない

カモフラージュ(Camouflage): 変則

自然の中ならば遮蔽や視認困難な状況でなくても隠れ身を行える

影隠れ: 変則

自然の中ならば人に見られていても隠れ身を行える