

# 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 | + 2 敏捷力<br>- 2 耐久力 | + 2 耐久力<br>- 2 魅力 | + 2 耐久力<br>- 2 筋力 | + 2 筋力<br>- 2 知力<br>- 2 魅力 | + 2 敏捷力<br>- 2 筋力 |

H P  
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「1 d 4 + [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 |
| 意志    | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 |
| 頑健・反応 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 |

作成時所持金  
3d4 x 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 | 1 | 2 | 2 |

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

【耐久力】: 精神集中  
【知力】: 知識(神秘学)  
製作 呪文学 錬金術  
【判断力】: 職能  
1 レベルでの技能ポイント = (2 + [知力] 修正値) x 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

ショートスピア (2gp、1d8、クリティカル x 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 x 2、8 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/x 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)

A C

[敏捷力] 修正値、サイズ修正値などを足して A C 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。

|            |                                      |
|------------|--------------------------------------|
| 《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》     | 魔法系統 1 つのセーヴィングスロー難易度が + 2 上昇する      |

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    | 音声・動作・物質  | 1act | 近距離    |                       | 1ラウンド/L   | 意志・看破 | 不可 |
|     | 幻の音          | 術者レベルごとに 4 人分の音を作り出す(最大 20 人)。音量上限以内であれば他の生物の音でも良い。           |      |        |                       |           |       |    |
| 共通  | グレスティディグティオン | 音声・動作   | 1act | 10feet | 本文参照                  | 1時間       | 本文参照  | 不可 |
|     | 奇術           | 1lb の物体を持ち上げ、色をつける、冷やしたり匂いをつけたりできる。小さな物体を作り出すことも可能。           |      |        |                       |           |       |    |
|     | アーケイン・マーク    | 音声・動作   | 1act | 0feet  | 物体 or Creature        | 永続 or 1ヶ月 | 不可    | 不可 |
|     | 秘術印          | 6 文字以内のルーンや印を書く。透明にもでき、その場合は魔法により見ることができる。                    |      |        |                       |           |       |    |
| 幻術  | ディテクト・マジック   | 音声・動作   | 1act | 60feet | 放射状 4 分円              | 本文参照      | 1分/L  | 不可 |
|     | 魔法の感知        | 精神集中の間、魔法の強度、位置を感知する。系統を識別するためには 15+呪文レベルを難易度に 呪文学。           |      |        |                       |           |       |    |
| 幻術  | チェンジ・セルフ     | 音声・動作   | 1act | 自身     | 術者                    | 10分/L     |       |    |
| 召喚術 | 姿変化          | 術者の外見を変える。装備の外見も変えることができるが、体型やサイズは変えられない。変装に+10。              |      |        |                       |           |       |    |
|     | グリス          | 音声・動作・物質  | 1act | 近距離    | 物体 or 10feet 四方       | 1R/L      | 反応・無効 | 不可 |
|     | 脂            | 固体の表面を滑りやすい脂で覆い、転倒したり、装備を落としたりさせる。装備を拾う、使うためにも ST が必要。        |      |        |                       |           |       |    |
| 心術  | メイジ・アーマー     | 音声・動作・焦点  | 1act | 接触     | Creature              | 1時間/L     | 意志・無効 | 可  |
|     | 魔道士の鎧 [力場]   | 不可視だが実体のある力場が AC に +4 の鎧ボーナスを加える。なお、この鎧は非実体 creature に対しても有効。 |      |        |                       |           |       |    |
| 変成術 | スリープ         | 音声・動作・物質/信仰   | 1act | 中距離    | 半径 15feet 内の Creature | 1分/L      | 意志・無効 | 可  |
|     | 睡眠 [精神作用]    | 4HD 以下の対象を眠らせる。2d4 を振り、その HD の分だけ眠らせることができる。(HD の小さい者から眠る)    |      |        |                       |           |       |    |
| 防御術 | バーニング・ハンズ    | 音声・動作   | 1act | 10feet | 両手を中心とした半円形           | 瞬間        | 反応・半減 | 可  |
|     | 火炎双手 [火]     | 両手の親指から灼熱の炎が放たれる範囲内の全てに 5d4 の[火]ダメージ。布や木材は発火。1full act で消化可能。 |      |        |                       |           |       |    |
| 防御術 | シールド         | 音声・動作   | 1act | 自身     | 術者                    | 1分/L      |       |    |
|     | 盾 [力場]       | マジックミサイルを無効化し、180°の攻撃に対して AC に +7 の遮蔽ボーナス。盾の方向は毎ターン 1 回変更可能。  |      |        |                       |           |       |    |

ボーナス呪文数は [魅力] に基づき、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 | + 2 敏捷力<br>- 2 耐久力 | + 2 耐久力<br>- 2 魅力 | + 2 耐久力<br>- 2 筋力 | + 2 筋力<br>- 2 知力<br>- 2 魅力 | + 2 敏捷力<br>- 2 筋力 |

**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 スリ
- 【知力】: 搜索 装置無力化 鑑定 解読 偽造
- 【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

1レベルでの技能ポイント =  
(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、8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、3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、6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、3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、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)

**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)

**AC**

鎧ボーナス、[敏捷力]修正値、サイズ修正値などを足して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。

|            |                                       |
|------------|---------------------------------------|
| 《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    |
| 《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             |

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。この追加ダメージは3レベルで2d6、5レベルで3d6になる。  
あくまで急所を攻撃するので、アンデッド、植物、非実体、人造、粘体、無生物には無効。

**畏**: ローグだけが 搜索 技能により、難易度 20 を超える畏を発見できる。  
また、ローグだけが 装置無力化 技能により畏を解除する事が出来る。  
通常の畏を発見、解除するには難易度 20 程度、魔法的な畏であれば 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。

**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(3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)  
6レベルになるともはや挟撃されなくなる。



# 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 | + 2 敏捷力<br>- 2 耐久力 | + 2 耐久力<br>- 2 魅力 | + 2 耐久力<br>- 2 筋力 | + 2 筋力<br>- 2 知力<br>- 2 魅力 | + 2 敏捷力<br>- 2 筋力 |

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 d10 + [耐久力]修正値」増加する。

|                     |       |   |   |   |   |   |                      |
|---------------------|-------|---|---|---|---|---|----------------------|
| セーヴィングスロー<br>基本セーブ: | レベル   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 作成時所持金<br>6d4 x 10gp |
|                     | 頑健    | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 |                      |
|                     | 反応・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<br>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 | 【敏捷力】: 騎乗<br>【判断力】: 職能 治療<br>【知力】: 製作 知識(宗教)<br>【魅力】: 交渉 動物使い | 1レベルでの技能ポイント = (2 + [知力]修正値) x 4<br>2レベル以降 = (2 + [知力]修正値)<br>人間の場合、技能修得数に + 1 のボーナス<br>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/x 2, 4 ポンド、中型、斬撃)<br>ライトフレイル (8gp, 1d8, クリティカル x 2, 5 ポンド、中型、殴打)<br>ショートソード (10gp, 1d6, クリティカル 19-20/x 2, 3 ポンド、小型、刺突) |
|------|--|

|      |   |
|------|---|
| 遠隔武器 | ロングボウ (60gp, 1d8, クリティカル x 3, 3 ポンド、大型、刺突) 射程 100ft<br>ショートボウ (30gp, 1d6, クリティカル x 3, 2 ポンド、中型、刺突) 射程 60ft<br>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)<br>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。<br>木製ラージシールド (7gp, AC + 2, 判 - 2, 呪文 15%, 10 ポンド) |
|-----|---|

AC 鎧ボーナス、盾ボーナス、[敏捷力]修正値、サイズ修正値などを足して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。<br><table border="1"> <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>《強打》</td> <td>前提: [筋] 13 基本攻撃ボーナスの減少分、ダメージボーナス</td> </tr> <tr> <td>《鋼の意志》</td> <td>すべての意志セーヴィングスローに+2のボーナス</td> </tr> <tr> <td>《迎え討ち》</td> <td>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</td> </tr> <tr> <td>《攻防一体》</td> <td>前提: [知] 13 攻撃に-1~-5修正、その分だけACボーナス</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 | 《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 | 《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 | 《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 |
| 《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   |      |                                    |      |                                  |        |                         |        |                               |        |                                   |
| 《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  |      |                                    |      |                                  |        |                         |        |                               |        |                                   |
| 《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  |      |                                    |      |                                  |        |                         |        |                               |        |                                   |

|      |           |  |
|------|-----------|--|
| 退散判定 | 0以下 レベル-4 | 信仰の恩寵: [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。   |
|      | 1~3 レベル-3 | レイ・オン・ハンズ: [魅力]ボーナス x 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。             |
|      | 4~6 レベル-2 | 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。  |
|      | 7~9 レベル-1 | 健全なる肉体: 魔法の病気を含む全ての病気に完全耐性がある。   |
|      | 10~12 レベル | 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(2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。 |

|             |   |
|-------------|---|
| 13~15 レベル+1 | 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(2レベル) 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。                                    |
| 16~18 レベル+2 | 病気治癒(3レベル): 週に1回、リムーヴ・ディゼースの呪文と同様に病気を治す。疑似呪文能力である。  |
| 19~21 レベル+3 | 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。2レベル低いクレリック(3レベル) として扱う。(p139) また、《退散回数追加》の特技を修得する事も出来る。                                 |
| 22以上 レベル+4  | 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: 非常に賢く優秀な中型のヘヴィ・ウォーホースかウォー・ポニーを召喚し、自分に仕えさせる。(5レベル) 乗騎の能力はp44参照。特別の乗騎が死んでしまうと、1年と1日の間召喚ができなくなる。                            |

# レンジャー 《改訂版》

|    |    |    |
|----|----|----|
| LG | NG | CG |
| LN | TN | CN |
| LE | NE | CE |



能力修正値： **敏捷力 or 筋力、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 | + 2 敏捷力<br>- 2 耐久力 | + 2 耐久力<br>- 2 魅力 | + 2 耐久力<br>- 2 筋力 | + 2 筋力<br>- 2 知力<br>- 2 魅力 | + 2 敏捷力<br>- 2 筋力 |

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「1 d 8 + [耐久力] 修正値」増加する。

|                     |       |   |   |   |   |   |                      |
|---------------------|-------|---|---|---|---|---|----------------------|
| セーヴィングスロー<br>基本セーブ: | レベル   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 作成時所持金<br>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<br>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 【筋力】: 跳躍 登攀  
【敏捷力】: 隠れ身 騎乗 忍び足 縄使い  
【知力】: 製作 搜索 知識(自然)  
【判断力】: 聞き耳 視認 職能 治療  
方向感覚 野外知識  
【魅力】: 動物共感 動物使い

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

近接武器 ウォーハンマー (12gp, 1d8, クリティカル×3, 8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, 3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)  
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 30feet なら 20feet に、20feet なら 15feet になる。  
木製ラージシールド (7gp, AC + 2, 判 - 2, 呪文 15%, 10ポンド)

AC 鎧ボーナス、盾ボーナス、[敏捷力] 修正値、サイズ修正値などを足してACを算出する。

特技 1レベルで人間は3つ、他の種族は2つの技能を修得できるので、下記から選択する。  
そのうち1つはレンジャーのボーナス特技のため、から選ぶこと。残りはどれを選んで良い。

|             |  |
|-------------|--|
| 《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   |
| 《イニシアチブ強化》  | イニシアチブ判定に + 4 のボーナス  |
| 《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                                    |
| 《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   |
| 《得意な敵攻撃》    | 得意な敵に対して武器のダメージが + 1D6。  |
| 《得意な敵猛攻》    | 前提: 《得意な敵攻撃》 得意な敵に対してクリティカルした場合、ダメージが + D10。+ D10 のダメージも倍増させる(×3 なら + 3D10)。 |

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。  
レンジャーは更に、4レベル、7レベル、10レベル・・・になった際にボーナス特技を修得する。

特殊能力 **追跡(P83)**: 足跡をたどる。堅い地面での難易度を 15 として 野外知識 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 野外知識 視認 真意看破 はったり、武器によるダメージに + 1 ボーナス。  
遠隔武器の場合、30feet 以内のときにのみ効果を発揮する。P51 の種別表を参照のこと。  
5レベルになった際、もう 1 種類を選択する。その種に対して + 2 ボーナス。  
**武器と防具の習熟**: 軽装鎧までであれば、《両手利き》《二刀流》を修得しているかのように 2 つの武器を使うことができる。  
**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。

# 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 | + 2 敏捷力<br>- 2 耐久力 | + 2 耐久力<br>- 2 魅力 | + 2 耐久力<br>- 2 筋力 | + 2 筋力<br>- 2 知力<br>- 2 魅力 | + 2 敏捷力<br>- 2 筋力 |

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「1 d 8 + [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<br>5 d 4 × 10 gp |
| 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<br>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 【魅力】：交渉  
【耐久力】：精神集中  
【知力】：呪文学 知識(宗教)  
知識(神秘学) 製作

1レベルでの技能ポイント = (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、12ポンド、中型、殴打)  
ライトメイス (5gp、1d6、クリティカル×2、6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、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)

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。  
木製ラージシールド (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           |

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、アビスカ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。まずは [魅力] 判定を行い、左下の表を参照する。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、そのダメージと同じ HD 分のアンデッドを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クレリックが攻撃したりしない限り行動不能となる。なお、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**：P28(P90-92)を参照して神格を選ぶ。神格を選んだら各神格の持つ領域の中から (P165) 2種類の領域を選択し、その特殊能力を得る。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)

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   |
| 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  
**戦**：神の好む武器での (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**：クレリックレベル半分の HD を持つ動物の相棒を得る  
知識(自然) 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



# 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 | + 2 敏捷力<br>- 2 耐久力 | + 2 耐久力<br>- 2 魅力 | + 2 耐久力<br>- 2 筋力 | + 2 筋力<br>- 2 知力<br>- 2 魅力 | + 2 敏捷力<br>- 2 筋力 |

**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「1 d 12 + [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 × 10 gp



**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 野外知識  
【魅力】: 威圧 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**

グレートアックス (20gp, 1d12, クリティカル×3, 20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, 15ポンド、大型、斬撃)  
グレイブ (8gp, 1d10, クリティカル×3, 15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, 7ポンド、中型、斬撃)  
ウォーハンマー (12gp, 1d8, クリティカル×3, 8ポンド、中型、殴打)  
ハンドアックス (6gp, 1d6, クリティカル×3, 5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。  
木製ラージシールド (7gp, AC + 2, 判 - 2, 呪文 15%, 10ポンド)

**AC**

鎧ボーナス、盾ボーナス、[敏捷力] 修正値、サイズ修正値などを足して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     |
| 《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    |
| 《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            |

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(H Pも増える)。4レベルで1日2回激怒できるようになる。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。

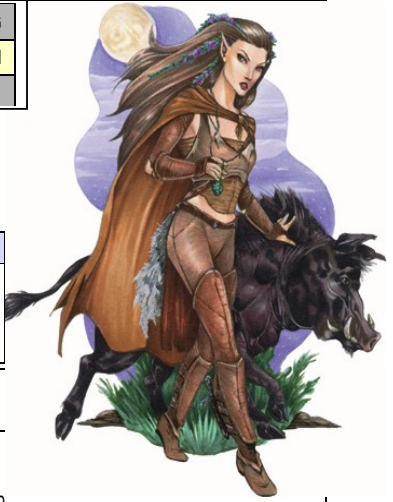
**文盲**

文字の読み書き不可。2技能ポイントで克服可能。

**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) 5レベルになるともはや挟撃されなくなる。

# 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 | + 2 敏捷力<br>- 2 耐久力 | + 2 耐久力<br>- 2 魅力 | + 2 耐久力<br>- 2 筋力 | + 2 筋力<br>- 2 知力<br>- 2 魅力 | + 2 敏捷力<br>- 2 筋力 |

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「1 d 8 + [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・意志 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 |
| 反応    | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 |

作成時所持金  
2d4 x 10gp

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<br>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 【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 野外知識  
【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) x 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 x 3、9ポンド、大型、刺突) 間合いが長い  
ロングソード (15gp、1d8、クリティカル 19-20/x 2、4ポンド、中型、斬撃) エルフのみ  
シメター (15gp、1d6、クリティカル 18-20/x 2、4ポンド、中型、斬撃)  
シッケル (6gp、1d6、クリティカル x 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 x 2、0ポンド、小型、刺突) 射程 60feet  
スリングブリット (10個で 1sp、5ポンド)  
ロングボウ (60gp、1d8、クリティカル x 3、3ポンド、大型、刺突) 射程 100feet、エルフのみ  
アロー (20本で 1gp、3ポンド)

鎧、盾

レザー (25gp、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。  
木製ラージシールド (7gp、AC + 2、判 - 2、呪文 15%、10ポンド)

AC

鎧ボーナス、盾ボーナス、[敏捷力] 修正値、サイズ修正値などを足して 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 |
| 《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               |
| 《イニシアチブ強化》 | イニシアチブ判定に + 4 のボーナス                      |
| 《巻物作成》     | 自分の知っている呪文の巻物を作成できる                      |

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。

特殊能力

**ボーナス言語**: 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 + 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

**自然知覚**: 植物と動物を正確に見分ける事が出来る。水を飲む際にもそれが危険かどうか知る事が出来る。  
**動物の相棒**: 自分のヒットダイス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」「乗せろ」「番をしろ」「運べ」「守れ」「狩りをしろ」「追跡しろ」などで、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。  
**自然の魅惑への抵抗** (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 のボーナス。  
**ワイルドシェイプ** (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。なお、その際武器や防具は融合してしまい使用不可。

# バード

|    |    |    |
|----|----|----|
| LG | NG | CG |
| LN | TN | CN |
| LE | NE | CE |



能力修正値：**魅力、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 | + 2 敏捷力<br>- 2 耐久力 | + 2 耐久力<br>- 2 魅力 | + 2 耐久力<br>- 2 筋力 | + 2 筋力<br>- 2 知力<br>- 2 魅力 | + 2 敏捷力<br>- 2 筋力 |

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 スリ 脱出術  
【知力】: 解読 鑑定 呪文学 知識系 錬金術  
【判断力】: 聞き耳 野外知識 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

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

【言語】  
1 技能ポイント  
で 1 種類を修得。

近接武器

のつく、近接武器か遠隔武器を 1 つ選択する。それ以外は のついていない武器のみ装備できる。  
ハーフスピア (1gp、1d6、クリティカル × 3、3 ポンド、中型、刺突) 射程 20feet  
ロングソード (15gp、1d8、クリティカル 19-20/x 2、4 ポンド、中型、斬撃)  
ライトメイス (5gp、1d6、クリティカル × 2、6 ポンド、小型、殴打)  
ショートソード (10gp、1d6、クリティカル 19-20/x 2、3 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 100feet  
アロー (20本で 1gp、3 ポンド)  
ライトクロスボウ (35gp、1d8、クリティカル 19-20/x 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)

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)  
木製ラージシールド (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。

|            |  |
|------------|--|
| 《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 |
| 《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     |
| 《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       |
| 《イニシアチブ強化》 | イニシアチブ判定に + 4 のボーナス                      |

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

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。

呪歌

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は失敗確率が 20% がある。

勇気を与える: 芸能 3ランク以上の場合使える。攻撃とダメージに + 1、魅惑と恐怖に対する効果に + 2。1ラウンド聞いたあと、2ラウンド目以降歌い続ける間、歌が終わったあと 5ラウンドの間効果が持続する。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。

打ち消しの歌: 芸能 3ランク以上の場合使える。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。

ファッシャイト: 芸能 3ランク以上の場合使える。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。

自信を与える: 芸能 6ランク以上の場合使える。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 などには逆効果。



# 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 | + 2 敏捷力<br>- 2 耐久力 | + 2 耐久力<br>- 2 魅力 | + 2 耐久力<br>- 2 筋力 | + 2 筋力<br>- 2 知力<br>- 2 魅力 | + 2 敏捷力<br>- 2 筋力 |

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 |
| 頑健・反応・意志 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 |

作成時所持金  
5d4gp

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】: 隠れ身 軽業 忍び足 脱出術
- 【耐久力】: 精神集中
- 【知力】: 搜索 知識(神秘学)
- 【判断力】: 聞き耳 職能
- 【魅力】: 交渉 芸能

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

- 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、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)

AC

[敏捷力] 修正値、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     |
| 《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   |
| 《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          |

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**: 全力攻撃の際、すべての攻撃に-2のペナルティを負う事で、一番高い攻撃ボーナスで余分に1回攻撃を行う事が出来る。+7/+4の攻撃であれば+5/+5/+2の攻撃となる。

**朦朧化打撃**: ダメージを与えた際に朦朧とさせる。攻撃の前に朦朧化打撃を宣言し、ダメージを受けた敵は通常のダメージに加えて難易度10+モンクレベル÷2+[判断力]修正値として頑健セーヴィングスローを行う。失敗すると1ラウンド朦朧状態となり、あらゆる行動が出来ず、ACへの[敏捷力]ボーナスを失い、さらに朦朧状態の相手への攻撃には+2ボーナス。1日にクラスレベル回だけ行える。人造、粘体、植物、アンデッド、非実体、無生物には無効。

**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。

**矢止め**: 1ラウンドに1回、矢弾が命中した際に難易度20の反応セーヴィングスローを行い、成功する(2レベル)と攻撃をそらす事が出来る。魔法の武器による攻撃の場合、難易度を強化ボーナス分上昇させる。

**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。

**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 | + 2 敏捷力<br>- 2 耐久力 | + 2 耐久力<br>- 2 魅力 | + 2 耐久力<br>- 2 筋力 | + 2 筋力<br>- 2 知力<br>- 2 魅力 | + 2 敏捷力<br>- 2 筋力 |

**H P**  
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「1 d 4 + [耐久力] 修正値」増加する。

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

|                 |          |   |   |   |   |   |                                |
|-----------------|----------|---|---|---|---|---|--------------------------------|
| <b>基本攻撃ボーナス</b> | レベル      | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | ノームとハーフリングは<br>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  
 錬金術 知識(すべて)  
 【判断力】: 職能 治療  
 1 レベルでの技能ポイント = ( 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**  
 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)  
 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, 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》     | 魔法系統 1 つのセーヴィングスロー難易度が + 2 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                  |

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。  
**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。  
**使い魔の種類**  
 アウル(フクロウ): 夜目能力、忍び足 + 2  
 ウィーゼル(イタチ): 反応セーブ + 2  
 キャット(ネコ): 忍び足 + 2  
 スネーク(ヘビ): 牙に毒がある  
 トード(ヒキガエル): [耐久力] + 2  
 パット(コウモリ): 特になし  
 ホーク(タカ): 特になし  
 ラット(ネズミ): 頑健セーブ + 2  
 レイヴン(カラス): 1 種類の追加言語

**システムの専門化**  
 特定システムの呪文を一切使えなくする代わりに、1 システムの呪文使用回数を増やす。  
 禁止システムの呪文は、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 200gp 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は修得できない。**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ります**。エルフならば 4 時間の瞑想 + 4 時間の休息。  
 呪文書は、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、大事に扱う。  
 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               | ハーフォーク                     | ハーフリング            |
| 能力修正値 | + 2 敏捷力<br>- 2 耐久力 | + 2 耐久力<br>- 2 魅力 | + 2 耐久力<br>- 2 筋力 | + 2 筋力<br>- 2 知力<br>- 2 魅力 | + 2 敏捷力<br>- 2 筋力 |

**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。

**セービングスロー**  
**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 | ノームとハーフリングは<br>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**

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

1レベルでの技能ポイント = (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

**クラス特徴**

ファイターに求められるのは高い攻撃力と高い防御力。そのためには重い鎧と盾が求められる。時には(盾が使えないが)両手で使用する大型武器が必要とされるかも知れない。

**近接武器**

- グレートソード (50gp、2d6、クリティカル 19-20/× 2、15 ポンド、大型、斬撃)
- グレイブ (8gp、1d10、クリティカル× 3、15 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、8 ポンド、中型、殴打)
- シミター (30gp、1d6、クリティカル 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、15 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、3 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**

- ハイド (15gp、中装、AC + 3、判 - 3、[敏]上限 + 4、呪文 20%、25 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 30ft なら 20ft に、20ft なら 15ft になる。
- 木製ラージシールド (7gp、AC + 2、判 - 2、呪文 15%、10 ポンド)

**AC**

鎧ボーナス、盾ボーナス、[敏捷力]修正値、サイズ修正値などを足してACを算出する。

**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)》を取り、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                |
| 《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      |
| 《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 |
| 《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         |

**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。