

クラス ; Class

『フィフスエディションRPGアドバンス』のクラス

本書に掲載されるクラス(およびサブクラス)は、『フィフスエディションRPG』(以下5e)に掲載されていたクラスの内容を更新するものではなく、『フィフスエディションRPGアドバンス』(以下5eA)用の新たなクラスである。

そのため、5eのクラスを用いて作成したキャラクターがレベルアップする時は、5eのクラスの内容でレベルアップしなければならない。その逆も同様に、5eAのクラスを用いて作成したキャラクターがレベルアップする時は、5eAのクラスの内容でレベルアップしなければならない。

たとえば、2レベルまでは5eのバーバリアンとしてレベルを上げて、3レベルでは5eAのバーバリアンとしてレベルを上げる、ということとはできない。

また、同名のクラス特徴があっても、5eのクラスを用いたキャラクターの持つクラス特徴の内容が、5eAのクラス特徴に更新されることもない。

たとえば、君が5eのウィザードであり、ウィザード・レベル12で【知力】修正が+5ならば、君は発動可能なウィザード呪文として依然として17種類の呪文を君の呪文書から選ぶことができる。もしも5eAのウィザードであれば同条件での準備呪文数は16だが、5eのウィザードの“呪文発動”と5eAのウィザードの“呪文発動”は異なるクラス特徴であるため、この呪文の数も異なる。

各クラスの『クラス特徴』表の見かた

『クラス特徴』表には、各クラスが特定のクラス・レベルになった時に得られるクラス特徴に加えて、そのクラス・レベルである時に参照するための値が記されている(たとえば、“準備呪文数”や“呪文スロットの数”、“妖術”や“底力”など)。

クラス特徴の中で、『クラス特徴』表に欄のある項目について記述されている時は必ず、君のそのクラス・レベルに応じた行に書かれた値を参照すること。

サブクラス

本書に掲載されている、名称に“サブクラス”が含まれるデータ(たとえば、“ウォーロックのサブクラス：フィードとの契約”など)は、5eAのクラスでのみ用いる。

そのため、5eのパラディンは本書に掲載の“パラディンのサブクラス：献身の誓い”を得ることはできず、5eのファイターは本書に掲載の“ファイターのサブクラス：チャンピオン”を得ることはできない。

同様に、5eAのパラディンは5eの“献身の誓い”を得ることはできず、5eAのファイターは5eの“チャンピオン”を得ることはできない。

マルチクラスする時

君がマルチクラスのルールを用いる時、すでに君がレベルを有するクラスと同名のクラスにマルチクラスすることはできない。

たとえば、5eのファイターがレベルアップする時、5eAのファイターにマルチクラスすることはできない。

選択ルール：呪文のレギュレーション

ガイドランスやスリーブなど、一部の呪文は5eと5eAで名称は同一だが内容が異なっている。円滑なゲームプレイのために先んじて、GMはそのゲームプレイ中に5eの呪文と5eAの呪文のどちらの効果を用いるのかレギュレーションとして決定し、プレイヤーに伝えてもよい(「キャラクター作成」の「作成の決まりを確認する」も参照)。

この場合、5e、5eAのどちらのクラスを用いて作成したキャラクターであっても、そのゲームプレイ中に呪文を発動する際は、GMの定めた側の内容の呪文として発動することになる。

たとえば、GMが5eの呪文を用いると決定したゲームプレイの間は、君が5eAのクラスを用いて作成したウィザードであっても、君が発動したスリーブは5eに掲載されている内容の呪文となり、5eAのスリーブとして発動することはできない。

また、GMが用いると定めた側に存在しない呪文については、原則としてそのゲームプレイ中は発動できないものとする。

※2026年4月現在、『フィフスエディションRPGアドバンス』の呪文については鋭意準備中です。公開まで今しばらくお待ちください。

選択ルール：再訓練

君や、君の仲間が既にキャラクターを作成してゲームプレイを続けているが、5eAに掲載されているクラスの方が、君のキャラクターのイメージにそう、ということもあるだろう。

君だけではなく、GMやその他のプレイヤーも望むのであれば、君はすでに5eのクラスを用いて作成して成長させていたキャラクターを、経験点(あるいはレベル)がそのままになるように、1レベルから改めて成長させ直してもよい。

ただし、あくまでもイメージにそうようにするための選択ルールであることに注意し、GMやその他のプレイヤーと相談しながら、元々のキャラクターのイメージから逸脱しすぎないようにすること。

ウィザード ; Wizard

ウィザードの基本情報 ; Core Wizard Traits

主要能力値	【知力】
ヒット・ダイス	ウィザード・レベルごとに d6
セーブ習熟	【知力】セーブと【判断力】セーブ
技能習熟	以下から2つ選択：〈医術〉、〈看破〉、〈自然〉、〈宗教〉、〈捜査〉、〈魔法学〉、〈歴史〉
武器習熟	単純武器
防具訓練	なし
初期装備	(A) ダガー×2、秘術焦点具（スタッフ）、服（ローブ）、呪文書、学者バック、5 GP (B) 55 GP

ウィザードになるには ; Becoming a Wizard

1レベルキャラクター ; As a Level 1 Character

- ウィザードの基本情報を記録する。
- 『ウィザードのクラス特徴』表の、1レベルのクラス特徴を得る。

マルチクラスする時 ; As a Multiclass Character

- ウィザードの基本情報から以下を記録する：ヒット・ダイス。
- 『ウィザードのクラス特徴』表の、1レベルのクラス特徴を得る。加えて、「キャラクター作成」のマルチクラスのルールに基づいた呪文スロットを得る。

ウィザードのクラス特徴 ; Wizard Class Features

君のウィザード・レベルが上がると、君は新たなレベルに応じたクラス特徴を得る。得られるクラス特徴は『ウィザードのクラス特徴』表に列挙されている。

1レベル：儀式の達人 ; Ritual Adept

君は、君の呪文書(後述の「呪文発動」を参照)に収められていて、儀式タグが付いている呪文であれば、準備呪文でなくても儀式として発動できる(「呪文」を参照)。この方法で呪文を発動するためには、君は呪文書からじかに呪文を読む必要がある。

1レベル：秘術回復 ; Arcane Recovery

君は呪文書に丹念に目を通すことで魔法のエネルギーを一部回復できる。君は小休憩を終えた時、君の消費済みの1つ以上の呪文スロットを回復することができる。この方法で回復する呪文スロットのレベルの合計は、君のウィザード・レベルの半分(端数切り上げ)以下でなければならず、6レベル以上の呪文スロットは回復できない。

たとえば3レベルのウィザードは合計で2レベル相当の呪文スロットを回復できる。すなわち、2レベル呪文スロット1つか、1レベル呪文スロット2つを回復できる。

君は大休憩を終えるたびに、このクラス特徴を1回まで使用できるようになる。

ウィザードのクラス特徴 ; Wizard Features

ウィザード・レベル	習熟ボーナス	クラス特徴	初級呪文数	準備呪文数	呪文スロットの数									
					1レベル	2レベル	3レベル	4レベル	5レベル	6レベル	7レベル	8レベル	9レベル	
1	+2	儀式の達人、秘術回復、呪文発動	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	学究	3	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	ウィザードのサブクラス	3	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	能力値上昇	4	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	呪文暗記	4	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
6	+3	サブクラスのクラス特徴	4	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—	—
7	+3	—	4	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—	—
8	+3	能力値上昇	4	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
9	+4	—	4	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—	—
10	+4	サブクラスのクラス特徴	5	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—	—
11	+4	—	5	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—	—
12	+4	能力値上昇	5	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—	—
13	+5	—	5	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—	—
14	+5	サブクラスのクラス特徴	5	18	4	3	3	3	2	1	1	—	—	—
15	+5	—	5	19	4	3	3	3	2	1	1	1	—	—
16	+5	能力値上昇	5	21	4	3	3	3	2	1	1	1	—	—
17	+6	—	5	22	4	3	3	3	2	1	1	1	1	—
18	+6	呪文体得	5	23	4	3	3	3	3	1	1	1	1	—
19	+6	偉業の証	5	24	4	3	3	3	3	2	1	1	1	—
20	+6	愛用呪文	5	25	4	3	3	3	3	2	2	1	1	—

1 レベル：呪文発動； Spellcasting

秘術の学び手として、君は呪文を発動する術を学んだ。呪文発動のルールについては「呪文」を参照すること。

以下はウィザード呪文『ウィザード呪文リスト』を参照)の発動に関するルールである。

初級呪文：1レベルの時点で、君はウィザードの初級呪文から3つ選んで身につける(おすすめ：メイジ・ハンド、ライト、レイ・オヴ・フロスト)。君は大休憩を終えるたびに、このクラス特徴で身につけている初級呪文1つを、別のウィザードの初級呪文1つに変更できる。

君のウィザード・レベルが4と10に上がった時、君はウィザードの初級呪文1つを選んで新たに身につける。君がこのクラス特徴で身につけている初級呪文の合計数は、『ウィザードのクラス特徴』表の“初級呪文数”欄の値と同じになる。

呪文書：君は、君だけの特別な書物である『呪文書』を作成することで一人前のウィザードとなった。呪文書は重さ1.5 kgの小さな物体で100ページで構成される。この書は君か、アイデンティファイを発動しているクリーチャーだけが読むことができる。この書の外観と材質は君が決めることができる。たとえば金縁の書物や、紐で綴じられた羊皮紙の束、などである。

この呪文書には君の知っている1レベル以上の呪文が収められる。1レベルの時点では、君が選んだ1レベルのウィザード呪文が6つ収められている(おすすめ：ディテクト・マジック、フェザー・フォール、メイジ・アーマー、マジック・ミサイル、スリープ、サンダーウェイヴ)。君は秘術に関する研究を行っており、定期的にその成果が結実する。君のウィザード・レベルが上がるたびに、君の呪文書にウィザード呪文から選んだ2つの呪文を追加する。後述の“呪文書の拡張と変更”も参照。

呪文スロット：1レベル以上の呪文の発動には、対応する呪文レベルの呪文スロットを消費する。君は『ウィザードのクラス特徴』表の“呪文スロットの数”欄に記された数の呪文スロットを有している。君は大休憩を終えるたびに、消費した呪文スロットをすべて回復する。

1レベル以上の準備呪文：君はこのクラス特徴によって、君の“準備呪文”になっている1レベル以上のウィザード呪文を発動できる。準備呪文は、君のウィザード・レベルが上がるたびに、『ウィザードのクラス特徴』表の“準備呪文数”欄の数まで、君の呪文書に収められた呪文から選ぶ。ウィザード・レベルが1レベルの時点で、君は呪文書から4つの呪文を選んで準備呪文にする。

準備呪文に選べるのは、君が呪文スロットを有するレベルで、君の呪文書に収められた呪文だけである。たとえば、君のウィザード・レベルが3に上がると、君は1レベル呪文スロットと2レベル呪文スロットを有するので、君の呪文書の1レベルと2レベルの呪文から、任意の組み合わせで6つの呪文を準備呪文に選べる。

他のウィザードのクラス特徴によって君が“常時準備呪文”を得たなら、それらは君にとってウィザード呪文であり、常に準備呪文として扱うが、このクラス特徴で選ぶ準備呪文には数えない。

準備呪文の変更：君が大休憩を終えるたびに、君がこのクラス特徴で選んでいる準備呪文すべてを、君の呪文書に収められており、君が呪文スロットを有するレベルの呪文に変更できる。

呪文発動能力：君のウィザード呪文の発動能力値は【知力】である。呪文攻撃ボーナスは(君の【知力】修正 + 君の習熟ボーナス)、呪文セーブ難易度は(8 + 君の【知力】修正 + 君の習熟ボーナス)となる。

呪文発動の焦点具：君は秘術焦点具か君の呪文書をウィザード呪文の呪文発動の焦点具として使用できる。

2 レベル：学究； Scholar

魔法を学ぶかたわら、君は別の研究分野にも専門化した。君は以下から君が習熟を得ている技能を1つ選び、その技能の専門化(「ルール用語集」を参照)を得る：〈医術〉、〈自然〉、〈宗教〉、〈捜査〉、〈魔法学〉、〈歴史〉。

3 レベル：ウィザードのサブクラス； Wizard Subclass

君は選択したウィザードのサブクラスを得る。

サブクラスとは、独自のクラス特徴を付与する専門分野だ。以降君は、君が選んだサブクラスの、君のウィザード・レベル以下のクラス特徴をすべて得る。

サブクラス“力術の学派”については後述を参照すること。

4 レベル：能力値上昇； Ability Score Improvement

君は《能力値上昇》か、前提を満たしている特技1つ(「特技」参照)を取得する。君のウィザード・レベルが8、12、16になるときに、君はこのクラス特徴を再度得る。

5 レベル：呪文暗記； Memorize Spell

君は小休憩を終えるたびに、呪文書を読み解くことで、“呪文発動”によって準備呪文とした1レベル以上のウィザード呪文1つと、君の呪文書に収められている別の1レベル以上のウィザード呪文1つを選び直すことができる。

18 レベル：呪文体得； Spell Mastery

君は特定の呪文を体得して意のままに発動できるようになる。君の呪文書から、発動時間がアクションである1レベルと2レベルのウィザード呪文を1つずつ選ぶこと。これらの呪文は君の常時準備呪文となり、呪文本来のレベルで発動する際は、呪文スロットの消費なしに発動できる。これらの呪文を本来より高いレベルで発動する際は、通常通り呪文スロットを消費せねばならない。

君は大休憩を終えるたびに、このクラス特徴で選んだ呪文のどちらか1つを、呪文書に収められており、同じレベルの他のウィザード呪文1つに変更できる。

19 レベル：偉業の証； Epic Boon

君は偉業の証特技1つか、前提を満たしている特技1つ(「特技」参照)を取得する。

20 レベル：愛用呪文； Signature Spells

君は、君の呪文書から3レベルのウィザード呪文2つを愛用呪文に選ぶ。愛用呪文は君の常時準備呪文となる。

君はこれらの呪文を、それぞれ1回ずつ、3レベル呪文として呪文スロットの消費なしに発動できる。君は小休憩か大休憩を終えるたびに、この方法でこれらの呪文をそれぞれ再度発動できるようになる。

これらの呪文を本来より高いレベルで発動する際は、通常通り呪文スロットを消費せねばならない。

ウィザードのサブクラス：力術の学派

; Wizard Subclass: Evoker

爆発的な元素的効果を生み出せ

君の研究は極寒や業火や轟雷や紫電や強酸をつくりだす魔法に焦点を当てている。力術士の中には軍事組織に雇われ、遠距離から敵勢を吹き飛ばす砲兵役として働く者もいる。弱きを助けるために目ざましい魔力をふるう者もいる。してまた、自分ひとりの利益を追い求める者もいる。

3レベル：力術の専門家 ; Evocation Savant

力術系統の2レベル以下のウィザード呪文を2つ選び、君の呪文書に追加する(後述の“呪文書の拡張と変更”を参照)。

さらに、君が新たなレベルの呪文スロットを得るたびに、力術系統のウィザード呪文を1つ選び、君の呪文書に追加する。この時選ぶ呪文は、君が呪文スロットを有するレベルの呪文でなければならない。

3レベル：初級呪文強化 ; Potent Cantrip

君の初級呪文のうちダメージを与えるものは、効果の直撃を避けた者にも作用を及ぼすようになる。君の初級呪文の攻撃ロールがクリーチャーにミスするか、目標が君の初級呪文へのセーブに成功しても、その目標は半減ダメージを受ける。ただし、その初級呪文のダメージ以外の効果は一切受けない。

6レベル：呪文効果範囲操作 ; Sculpt Spells

君はおのれの力術呪文の範囲内に、比較的安全な小さな穴を開けることができるようになる。君から見えるクリーチャーに作用する力術呪文を発動する際、君はそれらのクリーチャーのうち、最大で(1 + 呪文レベル)体までを選択できる。選択されたクリーチャーは、その呪文へのセーヴィング・スローに自動的に成功する。もしもその呪文がセーブに成功すると半減ダメージを受けるものでも、そのダメージを受けることはない。

10レベル：力術強化 ; Empowered Evocation

君が力術系統のウィザード呪文を発動するたびに、その呪文のダメージ・ロールのうち1回に君の【知力】修正を加算できる。

14レベル：限界突破 ; Overchannel

君は呪文の力を増すことができるようになる。1レベルから5レベルのダメージを与えるウィザード呪文を発動する際、君はその呪文で最大のダメージを与えることができる。

初めてそうした時には何の悪影響もない。だがこのクラス特徴を大休憩を終える前に2度目を使用したなら、その呪文を発動した直後に君は(その呪文レベル×2) d12の[死霊]ダメージを受ける。このダメージは、ダメージ抵抗や完全耐性を無視する。

君がこのクラス特徴を大休憩を終える前に使用するたびに、この[死霊]ダメージは呪文レベルごとに1d12だけ増加する。たとえば大休憩を終える前に3度目のこのクラス特徴を使用し、そのときの呪文が3レベル呪文だったなら、君は9d12の[死霊]ダメージを受ける。

ウィザード呪文リスト ; Wizard Spell List

本項目では、ウィザード呪文を列挙する。

呪文は呪文レベル別に五十音順に並べられ、各呪文の系統も併記される。“特殊”欄のCは精神集中を必要とする呪文、Rは儀式、Mは特定の物質要素を必要とする呪文を表す。

ウィザードの初級呪文(0レベル) ; Cantrips (Level 0 Wizard Spells)

呪文	系統	特殊
アシッド・スプラッシュ	力術	—
エレメンタリズム	変成術	—
ショッキング・グラスブ	力術	—
ダンシング・ライツ	幻術	C
チル・タッチ	死霊術	—
トゥルー・ストライク	占術	—
ファイアー・ボルト	力術	—
プレスティジティゼーション	変成術	—
ポイズン・スプレー	死霊術	—
マイナー・イリュージョン	幻術	—
メイジ・ハンド	召喚術	—
メッセージ	変成術	—
メンディング	変成術	—
ライト	力術	—
レイ・オヴ・フロスト	力術	—

呪文書の拡張と変更 ; Expanding and Replacing a Spellbook

君のウィザードのクラス特徴によって呪文書に追加する呪文は、君の継続的な秘術に関する研究の成果だ。しかし、冒険の中で君は、他の新たな呪文を発見することもあるだろう。例えば、ウィザード呪文の書かれた呪文の巻物や、他のウィザードの呪文書が発見する、といった具合だ。

呪文書に呪文を書き写す : 君が1レベル以上のウィザード呪文を発見し、その呪文のレベルが君が準備呪文に選ぶことのできるレベルであり、かつ君にその呪文を書き写す時間と貨幣があるなら、君は発見した呪文を君の呪文書に書き写すことができる。呪文書に新たな呪文を書き写すには(その呪文のレベル×2)時間と、(その呪文のレベル×50)GPが必要となる。この時間と貨幣を支払って書き写し終わった呪文は、以降君の呪文書の他の呪文と同じように、君の準備呪文に選べるようになる。

呪文書の予備 : 君は、君の呪文書から別の呪文書に呪文を書き写すこともできる。これは新たな呪文を書き写すのと似ているが、君はすでに呪文の発動方法を心得ているため、より短時間で行える。この場合、君が要するのは書き写す呪文1つにつき(その呪文のレベル×1)時間と、(その呪文のレベル×10)GPだけですむ。

君が自分の呪文書をなくしてしまったなら、これと同じ方法で、君の準備呪文となっているウィザード呪文を新たな呪文書に書き写すこともできる。新たな呪文書に君の準備呪文でない別の呪文を書き加えるためには、通常通り、新たな呪文として発見する必要がある。それではたまらないというので、多くのウィザードは、予備の呪文書を安全な場所にしまっておく。

1レベルのウィザード呪文 ; Level 1 Wizard Spells

呪文	系統	特殊
アイス・ナイフ	召喚術	—
アイデンティファイ	占術	R, M
アラーム	防御術	R
アンシオン・サーヴァント	召喚術	R
イリュージョン・スクリプト	占術	R, M
エクスペディシヤス・リトリート	変成術	C
カラー・スプレー	幻術	—
グリース	召喚術	—
クロマティック・オーブ	力術	M
コンプリハンド・ランゲージズ	占術	R
サイレント・イメージ	幻術	C
サンダーウェイヴ	力術	—
シールド	防御術	—
ジャンプ	変成術	—
スリープ	心術	C
チャーム・パースン	心術	—
ディスガイズ・セルフ	幻術	—
ディテクト・マジック	占術	C, R
バーニング・ハンズ	力術	—
ファインド・ファミリアー	召喚術	R, M
フェザー・フォール	変成術	—
フォールス・ライフ	死霊術	—
フォッグ・クラウド	召喚術	C
フローティング・ディスク	召喚術	R
プロテクション・フロム・イーヴル・アンド・グッド	防御術	C, M
マジック・ミサイル	力術	—
メイジ・アーマー	防御術	—
レイ・オヴ・シックネス	死霊術	—
ロングストライダー	変成術	—

2レベルのウィザード呪文 ; Level 2 Wizard Spells

呪文	系統	特殊
アーケイニスト・マジック・オーラ	幻術	—
アーケイン・ロック	防御術	M
アシッド・アロー	力術	—
インヴィジビリティ	幻術	C
ウェブ	召喚術	C
エンハンス・アビリティ	変成術	C
エンラージ/リデュース	変成術	C
オーギュリィ	占術	R, M
オルター・セルフ	変成術	C
ガスト・オヴ・ウィンド	力術	C
コンティニューアル・フレイム	力術	M
サジェスチョン	心術	C
シー・インヴィジビリティ	占術	—
ジェントル・リボウズ	死霊術	R, M
シャター	力術	—
スコーチング・レイ	力術	—
スパイダー・クライム	変成術	C
ダークヴィジョン	変成術	—
ダークネス	力術	C
ディテクト・ソウツ	占術	C
ドラゴンズ・ブレス	変成術	C
ノック	変成術	—
ブラー	幻術	C
ブラインドネス/デフネス	変成術	—
フレイミング・スフィアー	力術	C
ホールド・パースン	心術	C
マインド・スパイク	占術	C
マジック・ウェポン	変成術	—
マジック・マウス	幻術	R, M
ミスティ・ステップ	召喚術	—
ミラー・イメージ	幻術	—
レイ・オヴ・エンフィーブルメント	死霊術	C
レヴィテート	変成術	C
ロープ・トリック	変成術	—
ロケート・オブジェクト	占術	C

3レベルのウィザード呪文 ; Level 3 Wizard Spells

呪文	系統	特殊
アニメイト・デッド	死霊術	—
ヴァンピリック・タッチ	死霊術	C
ウォーター・ブリージング	変成術	R
カウンターSPELL	防御術	—
ガシアス・フォーム	変成術	C
グリフ・オヴ・ウォーディング	防御術	M
クリアヴォイアンス	占術	C, M
スティンキング・クラウド	召喚術	C
スピーク・ウィズ・デッド	死霊術	—
スリート・ストーム	召喚術	C

スロー	変成術	C
センディング	占術	—
タイニイ・ハット	力術	R
タンズ	占術	—
ディスベル・マジック	防御術	—
ノンデテクション	防御術	M
ピストウ・カース	死霊術	C
ヒプノティック・パターン	幻術	C
ファイアーボール	力術	—
ファントム・ステイード	幻術	R
ファイアー	幻術	C
フライ	変成術	C
ブリンク	変成術	—
プロテクション・フロム・エナジー	防御術	C
ヘイスト	変成術	C
マジック・サークル	防御術	M
メジャー・イメージ	幻術	C
ライトニング・ボルト	力術	—
リムーヴ・カース	防御術	—

4レベルのウィザード呪文 ; Level 4 Wizard Spells

呪文	系統	特殊
アーケイン・アイ	占術	C
アイス・ストーム	力術	—
ヴィトリオリック・スフィアー	力術	—
ウォール・オヴ・ファイアー	力術	C
カンジャー・マイナー・エレメンタルズ	召喚術	C
グレーター・インヴィジビリティ	幻術	C
コントロール・ウォーター	変成術	C
コンフュージョン	心術	C
シークレット・チェスト	召喚術	M
ストーン・シェイプ	変成術	—
ストーンスキン	変成術	C, M
チャーム・モンスター	心術	—
ディヴィネーション	占術	R, M
ディメンション・ドア	召喚術	—
パニッシュメント	防御術	C
ハリュースナトリ・テレイン	幻術	—
ファイアー・シールド	力術	—
ファブリケート	変成術	—
ファンタズマル・キラー	幻術	C
フェイスフル・ハウンド	召喚術	—
ブライト	死霊術	—
プライベート・サンクトゥム	防御術	—
ブラック・テンタクルズ	召喚術	C
ポリモーフ	変成術	C
リジリアンス・スフィアー	防御術	C
ロケート・クリーチャー	占術	C

5レベルのウィザード呪文 ; Level 5 Wizard Spells

呪文	系統	特殊
アーケイン・ハンド	力術	C
アニメイト・オブジェクト	変成術	C
ウォール・オブ・ストーン	力術	C
ウォール・オブ・フォース	力術	C
カンジャー・エレメンタル	召喚術	C
ギアス	心術	—
クラウドキル	召喚術	C
クリエイション	幻術	—
コーン・オブ・コールド	力術	—
コンタクト・アザー・プレイン	占術	R
サモン・ドラゴン	召喚術	C, M
シーミング	幻術	—
スクライミング	占術	C, M
テレキネシス	変成術	C
テレパシク・ボンド	占術	R
テレポーテーション・サークル	召喚術	M
ドミネイト・パースン	心術	C
ドリーム	幻術	—
パスウォール	変成術	—
プレイナー・バインディング	防御術	M
ホールド・モンスター	心術	C
ミスリード	幻術	C
モディファイ・メモリー	心術	C
レジェンド・ローア	占術	M

6レベルのウィザード呪文 ; Level 6 Wizard Spells

呪文	系統	特殊
アイバイト	死霊術	C
イレジスティブル・ダンス	心術	C
インスタント・サモンズ	召喚術	R, M
ウォール・オブ・アイス	力術	C
ガーズ・アンド・ウォーズ	防御術	M
クリエイト・アンデッド	死霊術	M
グローブ・オブ・インヴァルナラビリティ	防御術	C
コンテジョン	防御術	M
サークル・オブ・デス	死霊術	M
サンビーム	力術	C
チェイン・ライトニング	力術	—
ディスインテグレート	変成術	—
トゥルー・シーイング	占術	M
フリージング・スフィア	力術	—
フレッシュ・トゥ・ストーン	変成術	C
プログラマド・イリュージョン	幻術	M
マジック・ジャー	召喚術	M
マス・サジェスチョン	心術	—
ムーヴ・アース	変成術	C

7レベルのウィザード呪文 ; Level 7 Wizard Spells

呪文	系統	特殊
イセリアルネス	召喚術	—
シクウェスター	変成術	M
シュミラクラム	幻術	M
シンボル	防御術	M
ディレイド・ブラスト・ファイアーボール	力術	C
テレポート	召喚術	—
フィンガー・オブ・デス	死霊術	—
フォースケイジ	力術	C, M
プリズマティック・スプレー	力術	—
プレイン・シフト	召喚術	M
プロジェクト・イメージ	幻術	C, M
マグニフィセント・マンジョン	召喚術	M
ミラー・オブ・アーケイン	幻術	—
リバー・オブ・グラヴィティ	変成術	C

8レベルのウィザード呪文 ; Level 8 Wizard Spells

呪文	系統	特殊
アンティパシー / シンパシー	心術	—
アンティマジック・フィールド	防御術	C
インセンディエリ・クラウド	召喚術	C
クローン	死霊術	M
コントロール・ウェザー	変成術	C
サンバースト	力術	—
デミプレイン	召喚術	—
ドミネイト・モンスター	心術	C
パワー・ワード・スタン	心術	—
ピフドルメント	心術	—
マインド・ブランク	防御術	—
メイズ	召喚術	C

9レベルのウィザード呪文 ; Level 9 Wizard Spells

呪文	系統	特殊
アストラル・プロジェクション	死霊術	M
インプリズンメント	防御術	M
ウィアード	幻術	C
ウィッシュ	召喚術	—
ゲート	召喚術	C, M
シェイプチェンジ	変成術	C, M
タイム・ストップ	変成術	—
トゥルー・ポリモーフ	変成術	C
パワー・ワード・キル	心術	—
フォアサイト	占術	—
プリズマティック・ウォール	防御術	—
ミーティア・スウォーム	力術	—

ウォーロック ; Warlock

ウォーロックの基本情報 ; Core Warlock Traits

主要能力値	【魅力】
ヒット・ダイス	ウォーロック・レベルごとにd8
セーブ習熟	【判断力】セーブと【魅力】セーブ
技能習熟	以下から2つ選択：〈威圧〉、〈自然〉、〈宗教〉、〈捜査〉、〈ペテン〉、〈魔法学〉、〈歴史〉
武器習熟	単純武器
防具訓練	軽装鎧
初期装備	(A) レザー・アーマー、シッケル、ダガー×2、 (AかBから選択) 秘術焦点具(オーブ)、書物(超常の知識)、 学者バック、15 GP (B) 100 GP

ウォーロックになるには ; Becoming a Warlock

1レベルキャラクター ; As a Level 1 Character

- ウォーロックの基本情報を記録する。
- 『ウォーロックのクラス特徴』表の、1レベルのクラス特徴を得る。

マルチクラスする時 ; As a Multiclass Character

- ウォーロックの基本情報から以下を記録する：ヒット・ダイス、軽装鎧の防具訓練。
- 『ウォーロックのクラス特徴』表の、1レベルのクラス特徴を得る。加えて、「キャラクター作成」のマルチクラスのルールに基づいた呪文スロットを得る。

ウォーロックのクラス特徴 ; Warlock Features

ウォーロック・レベル	習熟ボーナス	クラス特徴	妖術	初級呪文数	準備呪文数	呪文スロットの数	スロットのレベル
1	+2	妖術、契約による魔術	1つ	2	2	1	1レベル
2	+2	賢しき魔術	3つ	2	3	2	1レベル
3	+2	ウォーロックのサブクラス	3つ	2	4	2	2レベル
4	+2	能力値上昇	3つ	3	5	2	2レベル
5	+3	—	5つ	3	6	2	3レベル
6	+3	サブクラスのクラス特徴	5つ	3	7	2	3レベル
7	+3	—	6つ	3	8	2	4レベル
8	+3	能力値上昇	6つ	3	9	2	4レベル
9	+4	契約相手との交信	7つ	3	10	2	5レベル
10	+4	サブクラスのクラス特徴	7つ	4	10	2	5レベル
11	+4	秘奥義(6レベル)	7つ	4	11	3	5レベル
12	+4	能力値上昇	8つ	4	11	3	5レベル
13	+5	秘奥義(7レベル)	8つ	4	12	3	5レベル
14	+5	サブクラスのクラス特徴	8つ	4	12	3	5レベル
15	+5	秘奥義(8レベル)	9つ	4	13	3	5レベル
16	+5	能力値上昇	9つ	4	13	3	5レベル
17	+6	秘奥義(9レベル)	9つ	4	14	4	5レベル
18	+6	—	10つ	4	14	4	5レベル
19	+6	偉業の証	10つ	4	15	4	5レベル
20	+6	魔術の達人	10つ	4	15	4	5レベル

ウォーロックのクラス特徴 ; Warlock Class Features

君のウォーロック・レベルが上がると、君は新たなレベルに応じたクラス特徴を得る。得られるクラス特徴は『ウォーロックのクラス特徴』表に列挙されている。

1レベル：妖術 ; Eldritch Invocations

君は怪奇の知識を学ぶ過程で“妖術”を見出した。それは禁じられた知識の断片であり、君に魔法的能力をふきこむ。君はこのクラス特徴を得た時、君が選んだ“妖術”を1つ得る。妖術の選択肢はこのクラスの記述の後半に列挙してある。

前提：前提がある妖術を得るには、その前提を満たしていなければならない。たとえば、ある妖術に“ウォーロック5レベル以上”という前提があるなら、君のウォーロック・レベルが5レベル以上でなければその妖術を得ることはできない。

新たな妖術と妖術の変更：君のウォーロック・レベルが上がるたびに、君の得ている妖術1つを別の妖術1つに変更できる。その妖術を得ていることが、すでに得ている別の妖術の前提となっている妖術は変更できない。君のウォーロック・レベルが上がり、『ウォーロックのクラス特徴』表の“妖術”欄の値が増えるたびに、君の得ている妖術がその値と同じ数になるまで、新たに妖術を選んで得ること。

記載がない限り、同じ妖術を複数回選んで得ることはできない。

1 レベル：契約による魔術；Pact Magic

君は神秘的な儀式を通じて、謎めいた存在と契約を結び、魔力を与えられた。その存在は影から聞こえる正体不明の声であるが、君は呪文を発動する能力を明確な恩恵として与えられた。呪文発動のルールについては「呪文」を参照すること。

以下はウォーロック呪文（『ウォーロック呪文リスト』を参照）の発動に関するルールである。

初級呪文：1レベルの時点で、君はウォーロックの初級呪文から2つを選んで身につける（おすすめ：エルドリッチ・ブラストとプレスティジジテーション）。君のウォーロック・レベルが上がると、君はこのクラス特徴で身につけている初級呪文1つを、別のウォーロックの初級呪文1つに変更できる。

君のウォーロック・レベルが4と10に上がった時、君はウォーロックの初級呪文1つを選んで新たに身につける。君がこのクラス特徴で身につけている初級呪文の合計数は、『ウォーロックのクラス特徴』表の“初級呪文数”欄の値と同じになる。

呪文スロット：1レベル以上の呪文の発動には、呪文スロットを消費する。君は『ウォーロックのクラス特徴』表の“呪文スロットの数”欄に記された数の呪文スロットを有している。君は小休憩か大休憩を終えるたびに、消費した呪文スロットをすべて回復する。君の持つ呪文スロットは、1レベルから5レベルのウォーロック呪文の発動に消費され、呪文スロットのレベルはすべて、『ウォーロックのクラス特徴』表の“スロットのレベル”欄に記されたレベルである。たとえば、君が5レベルのウォーロックなら、君は3レベルの呪文スロットを2つ有する。君が1レベル呪文のチャーム・パースンを発動する時には、このうち1つを消費し、3レベル呪文としてチャーム・パースンを発動することになる。

1レベル以上の準備呪文：君はこのクラス特徴によって、君の“準備呪文”になっている1レベル以上のウォーロック呪文を発動できる。ウォーロック・レベルが1レベルの時点では、ウォーロック呪文から1レベル呪文を2つ選んで準備呪文にする（おすすめ：チャーム・パースンとヘクス）。君のウォーロック・レベルが上がると、『ウォーロックのクラス特徴』表の“準備呪文数”欄の数が増えるたびに、準備呪文がその数と同じ数になるまで、新たに準備呪文を選ぶこと。

準備呪文に選べるのは、君が有する呪文スロットのレベル以下のレベルのウォーロック呪文だけである。たとえば、君のウォーロック・レベルが6に上がると、君は3レベル呪文スロットを有するので、1レベルから3レベルのウォーロック呪文から、新たに1つの呪文を準備呪文に選べる。

他のウォーロックのクラス特徴によって君が“常時準備呪文”を得たなら、それらは君にとってウォーロック呪文であり、常に準備呪文として扱うが、このクラス特徴で選ぶ準備呪文には数えない。

準備呪文の変更：君のウォーロック・レベルが上がると、君がこのクラス特徴で選んでいる準備呪文のうち1つを、君が有する呪文スロットのレベル以下の別のウォーロック呪文1つに変更できる。

呪文発動能力：君のウォーロック呪文の発動能力値は【魅力】である。呪文攻撃ボーナスは（君の【魅力】修正 + 君の習熟ボーナス）、呪文セーブ難易度は（8 + 君の【魅力】修正 + 君の習熟ボーナス）となる。

呪文発動の焦点具：君は秘術焦点具をウォーロック呪文の呪文発動の焦点具として使用できる。

2 レベル：賢しき魔術；Magical Cunning

君は魔力を回復するために秘密の儀式を行うことができる。この儀式には1分間かかる。この儀式の終了時、君は消費済みの“契約による魔術”の呪文スロットを回復できる。これによって回復する呪文スロットの数は、君が“契約による魔術”で得ている呪文スロットの数の半分（端数切り上げ）である。

君は大休憩を終えるたびに、このクラス特徴を1回まで使用できるようになる。

3 レベル：ウォーロックのサブクラス；Warlock Subclass

君は選択したウォーロックのサブクラスを得る。

サブクラスとは、独自のクラス特徴を付与する専門分野だ。以降君は、君が選んだサブクラスの、君のウォーロック・レベル以下のクラス特徴をすべて得る。

サブクラス“フィードとの契約”については後述を参照すること。

4 レベル：能力値上昇；Ability Score Improvement

君は《能力値上昇》か、前提を満たしている特技1つ（「特技」参照）を取得する。君のウォーロック・レベルが8、12、16になるときに、君はこのクラス特徴を再度得る。

9 レベル：契約相手との交信；Contact Patron

君はこれまで、化身や使者を通じて契約相手と交信していたが、いまや直接交信することを認められた。コンタクト・アザー・プレインが君の常時準備呪文となる。君はこのクラス特徴によって、呪文スロットの消費なしにこの呪文を発動することができ、この呪文によるセーヴィング・スローにも自動的に成功する。

君は大休憩を終えるたびに、この方法でこの呪文を1回まで発動できるようになる。

11 レベル：秘奥義；Mystic Arcanum

君の契約相手は、“秘奥義”と呼ばれる魔法の秘密を君に明かす。このクラス特徴を得た時、ウォーロック呪文リストから6レベル呪文を1つ、君の秘奥義として選択すること。君は大休憩を終えるたびに、秘奥義に選んだ呪文を1回まで発動できるようになる。この呪文の発動には呪文スロットを消費しない。

『ウォーロックのクラス特徴』表に記される通り、君のウォーロック・レベルが上がることで君の秘奥義は増える。新たな秘奥義として、ウォーロック呪文リストから、以下に指定されたレベルの呪文を選択する：13レベルに上がると7レベル呪文1つ、15レベルで8レベル呪文1つ、17レベルで9レベル呪文1つ。

君は大休憩を終えるたびに、君が秘奥義に選んでいるすべての呪文をこの方法で各1回まで発動できるようになる。これらの呪文の発動には呪文スロットを消費しない。

君は君のウォーロック・レベルが上がると、君の秘奥義に選んでいる呪文のうち1つを、同じレベルのウォーロック呪文1つに変更できる。

19 レベル：偉業の証；Epic Boon

君は偉業の証特技1つか、前提を満たしている特技1つ（「特技」参照）を取得する。

20 レベル：魔術の達人；Eldritch Master

君が“賢しき魔術”を使用したなら、君は消費済みの“契約による魔術”の呪文スロットをすべて回復できる。

妖術の一覧 ; Eldritch Invocation Options

“妖術”は以下から選択することができる。前提となるレベルが低いものから、五十音順に並べられている。

前提：なし

影の鎧 ; Armor of Shadows

君はメイジ・アーマーを、自分自身を目標として呪文スロットの消費なしに発動できる。

鎖の契約 ; Pact of the Chain

君は1回の魔法アクションとしてファインド・ファミリーを呪文スロットの消費なしに発動できる。君がこの呪文を発動する際、使い魔は通常と異なり、以下のいずれかの姿となる：インプ、スードドラゴン、クアジット、スケルトン、スフィンクス・オヴ・ワンダー、スプライト、ペノマウス・スネーク（使い魔のデータ・ブロックは「モンスター」を参照）。

さらに、君が攻撃アクションを行う際、君の行う攻撃のうち1回を取り止めて、代わりに使い魔自身にリアクションとして、1回の攻撃を行わせることができる。

書の契約 ; Pact of the Tome

君は小休憩か大休憩を終えた時に、影の糸をより合わせて作った『影の書』を手中に作り出すことができる。この書（外観は君が自由に決定できる）には、君だけが理解できる神秘の魔法が収められており、君は以下の利益を得る。この書は君がこの効果で別の影の書を作り出すか、君が死亡すると消滅する。

呪文詠唱と儀式：君は影の書を作った時点で、初級呪文を3つと、儀式タグを持つ1レベル呪文を2つ選択する。これらの呪文はどのクラスの呪文リストからでも選ぶことができ、君の準備呪文以外の呪文でなければならない。君が影の書を手に持っている間、書に収められている呪文は君の準備呪文として扱われ、君はこれらの呪文をウォーロック呪文として発動できる。

呪文発動の焦点具：君はこの書を呪文発動の焦点具として使用できる。

剣の契約 ; Pact of the Blade

君は1回のボーナス・アクションとして、空いている手の中に1つの契約武器（単純武器か軍用武器、君が生み出すたびに形態を自由に選択できる）を生み出すか、君が触れている魔法の武器と絆を結んで契約武器にすることができる。すでに他のウォーロックがその魔法の武器と絆を結んでいるなら、君はその武器と絆を結ぶことはできない。

君が契約武器を使用している間、君はその武器の習熟を得て、その武器を呪文発動の焦点具として使用できる。契約武器を使用した攻撃では、攻撃ロールとダメージ・ロールに【筋力】や【敏捷力】の代わりに君の【魅力】修正を使用できる。また、この武器で元々の種別のダメージを与える際、代わりに、[死霊]、[精神]、[光輝]ダメージから選んだいずれか1つの種別のダメージを与えることもできる。君がこのクラス特徴を再度使用するか、その武器が1分間ずっと君から5フィート（1.5m）以上離れているか、君が死亡すると、君と契約武器との絆は失われる。君が生み出した武器であれば、絆が失われることでその武器は消滅する。

秘術の精神 ; Eldritch Mind

君は精神集中を維持するための【耐久力】セーブに有利を得る。

前提：ウォーロック2レベル以上

悪魔の目 ; Devil's Sight

前提：ウォーロック2レベル以上

君は“薄暗い”照度と“暗闇”、そして魔法の暗闇の中でも距離120フィート（36m）まで、通常通り物を見ることができる。

怪跳躍 ; Otherworldly Leap

前提：ウォーロック2レベル以上

君はジャンプを、自分自身を目標として呪文スロットの消費なしに発動できる。

拒絶の怪光線 ; Repelling Blast

前提：ウォーロック2レベル以上、攻撃ロールを行ってダメージを与えるウォーロックの初級呪文を身につけていること

君の身につけているウォーロックの初級呪文のうち、攻撃ロールを行ってダメージを与えるものを1つ選ぶ。君がその初級呪文をサイズが大型以下のクリーチャーにヒットさせた時、そのクリーチャーを最大で10フィート（3m）直線的に押しやるることができる。

この妖術は複数回得られるが、得るたびに別の初級呪文を選択しなければならない。

苦悶の怪光線 ; Agonizing Blast

前提：ウォーロック2レベル以上、ダメージを与えるウォーロックの初級呪文を身につけていること

君の身につけているウォーロックの初級呪文のうち、ダメージを与えるものを1つ選ぶ。君がその初級呪文で与えるダメージに、君の【魅力】修正を加算する。

この妖術は複数回得られるが、得るたびに別の初級呪文を選択しなければならない。

始祖の教訓 ; Lessons of the First Ones

前提：ウォーロック2レベル以上

君は多元宇宙の古き存在から知識を得ることで、君の選んだ起源特技を1つ取得できる。

この妖術は複数回得られ、得るたびに別の起源特技を選択することもできる。

長距離怪光線 ; Eldritch Spear

前提：ウォーロック2レベル以上、ダメージを与えるウォーロックの初級呪文を身につけていること

君の身につけているウォーロックの初級呪文の内、射程が10フィート（3m）以上でダメージを与えるものを1つ選ぶ。君がその初級呪文を発動する際、その射程は（君のウォーロック・レベル×30フィート（9m））増加する。

この妖術は複数回得られるが、得るたびに別の初級呪文を選択しなければならない。

百面相 ; Mask of Many Faces

前提：ウォーロック2レベル以上

君はディスタグイズ・セルフを、呪文スロットの消費なしに発動できる。

魔物の生命力 ; Fiendish Vigor

前提：ウォーロック2レベル以上

君はフォールス・ライフを、呪文スロットの消費なしに発動できる。この方法でこの呪文を発動した時、得られる一時的HPの点数はダイスを振ることなく、最も高い目が出たものとして決定する。

おぼろな幻 ; Misty Visions

前提：ウォーロック2レベル以上

君はサイレント・イメージを、呪文スロットの消費なしに発動できる。

前提: ウォーロック5レベル以上

影なる者; One with Shadows

前提: ウォーロック5レベル以上

君は“薄暗い”照度や暗闇の範囲にいる時、インヴィジビリティを、自分自身を目標として呪文スロットの消費なしに発動できる。

感覚借用; Gaze of Two Minds

前提: ウォーロック5レベル以上

君は1回のボーナス・アクションとして、同意するクリーチャーに接触し、次の君のターンが終了するまで、相手の感覚を通じて物を認識できる。相手クリーチャーが君と同じ次元界にいる限り、以後君は毎ターン、ボーナス・アクションを使用してこのつながりを維持し、この効果の持続時間を、次の君のターンが終了するまで延長できる。君が相手クリーチャーの感覚を通じて物を認識している間、君は相手クリーチャーの有するすべての特殊な知覚能力の利益を得ることができ、君とそのクリーチャーが60フィート(18m)以内にいる間、君はあたかも君がそのクリーチャーのスペースにいるかのように、呪文を発動することができる。

鎖持つ者の叙任; Investment of the Chain Master

前提: ウォーロック5レベル以上、“鎖の契約”の妖術を得ている

君がファインド・ファミリアーを発動した際、魔術の力を注入することで、その使い魔に以下のすべての特徴を与えることができる。

空中/水中: その使い魔は40フィート(12m)の飛行移動速度か水泳移動速度(どちらか君が選択する)を得る。

素早い攻撃: 君は1回のボーナス・アクションとして、その使い魔に1回の攻撃アクションを行わせることができる。

死霊/光輝ダメージ: その使い魔が[殴打]、[斬撃]、[刺突]のいずれかの種別のダメージを与える際、代わりに[死霊]か[光輝]のどちらか選んだ種別のダメージを与えることができる。

君のセーブ難易度: その使い魔が他のクリーチャーにセーブを行わせる時、その難易度には君の呪文セーブ難易度を使用する。

ダメージ抵抗: その使い魔がダメージを受ける時、君のリアクションを使用して、その使い魔にそのダメージへのダメージ抵抗を与えることができる。

深きものの恩寵; Gift of the Depths

前提: ウォーロック5レベル以上

君は水中で呼吸できるようになり、君の移動速度に等しい水泳移動速度を得る。また、君はウォーター・ブリージングを、呪文スロットの消費なしに発動できる。

君は大休憩を終るたびに、この方法でこの呪文を1回まで発動できるようにする。

千変万化; Master of Myriad Forms

前提: ウォーロック5レベル以上

君はオルター・セルフを、呪文スロットの消費なしに発動できる。

血に飢えた剣; Thirsting Blade

前提: ウォーロック5レベル以上、“剣の契約”の妖術を得ている

君は契約武器を用いた“追加攻撃”のクラス特徴を得る。これにより君は自身のターンに攻撃アクションを行うたびに、契約武器を用いて1回ではなく計2回の攻撃を行なえるようになる。

登りゆく歩み; Ascendant Step

前提: ウォーロック5レベル以上

君はレヴィテートを、自分自身を目標として呪文スロットの消費なしに発動できる。

妖しの一撃; Eldritch Smite

前提: ウォーロック5レベル以上、“剣の契約”の妖術を得ている

1ターンに1回、君の契約武器を用いた攻撃がクリーチャーにヒットした時、君の“契約による魔術”の呪文スロットを1つ消費することができる。そうしたなら、目標に(消費した呪文スロットのレベル+1)に等しい個数のd8の[力場]の追加ダメージを与える。加えて、目標のサイズが超大型以下なら、目標は伏せ状態を受ける。

前提: ウォーロック7レベル以上

墓場のささやき; Whispers of the Grave

前提: ウォーロック7レベル以上

君はスピーク・ウィズ・デッドを、呪文スロットの消費なしに発動できる。

前提: ウォーロック9レベル以上

命取りの剣; Lifedrinker

前提: ウォーロック9レベル以上、“剣の契約”の妖術を得ている

1ターンに1回、君の契約武器を用いた攻撃がクリーチャーにヒットした時、目標に1d6の[死霊]、[精神]、[光輝]のいずれか1つの種別の追加ダメージを与えることができる。さらに、君は望むなら君のヒット・ダイスを1つ消費してそのダイスを振り、出た目に君の【耐久力】修正を加えた点数のHPを回復することができる。

庇護者の恩寵; Gift of the Protectors

前提: ウォーロック9レベル以上、“書”の契約”の妖術を得ている

君の影の書には新たなページが現れる。君が許可すれば、クリーチャーは1回のアクションとして自分の名前をそのページに記入できる。そのページには君の【魅力】修正までの数のクリーチャー(最低でも1体)の名前を書きこめる。そのページに名前が書かれているクリーチャーのHPが0になり、しかも即死しないなら、魔法的な効果によって、そのクリーチャーのHPは0になる代わりに1になる。この効果が1回発揮されたなら、君が大休憩を終るまで、どのクリーチャーもこの効果の利益を受けることができなくなる。

君は1回の魔法アクションとしてそのページに触れることで、書かれている名前を1つ消去することができる。

遠見の目; Visions of Distant Realms

前提: ウォーロック9レベル以上

君はアーケイン・アイを、呪文スロットの消費なしに発動できる。

前提: ウォーロック12レベル以上

貪欲なる剣; Devouring Blade

前提: ウォーロック12レベル以上、“血に飢えた剣”の妖術を得ている

君の“血に飢えた剣”による“追加攻撃”は、計2回ではなく計3回の攻撃を行えるようになる。

前提: ウォーロック15レベル以上

魔女の目; Witch Sight

前提: ウォーロック15レベル以上

君は30フィート(9m)の超視覚を得る。

ウォーロックのサブクラス：フィンドとの契約

； Warlock Subclass: Fiend Patron

下方次元界に棲まう存在との契約

君が結んだ契約は下方次元界、すなわち破滅の領域と結びついている。君はデーモン・ロードやアーチデビル、あるいは特に強大なその他のフィンドとの契約を結んでいるのかもしれない。そのフィンドは万物（つまり最終的には君をも含む）の汚染や破壊を望んでいる。君の往く道は、契約者の目的に君がどれだけ抵抗できるのかによって決まるだろう。

3レベル：暗黒の祝福； Dark One's Blessing

君が敵のHPを0にするか、誰かが君から10フィート(3m)以内の敵のHPを0にするたびに、君は(君の【魅力】修正 + 君のウォーロック・レベル)に等しい点数の一次的HPを得る(最低でも1点)。

3レベル：フィンド呪文； Fiend Spells

君の契約相手の持つ魔力により、君は特定の呪文を常に準備している。君が『フィンド呪文』表に指定されたウォーロック・レベルになったなら、以降は記載された呪文が君にとって常時準備呪文となる。

フィンド呪文； Fiend Spells

ウォーロック・レベル	呪文
3	コマンド、サジェスチョン、スコーチング・レイ、バーニング・ハンズ
5	ステインキング・クラウド、ファイアーボール
7	ウォール・オブ・ファイアー、ファイアー・シールド
9	インセクト・ブレイク、ギース

6レベル：暗黒の恩寵； Dark One's Own Luck

君は契約相手に呼びかけて、宿命を君に有利なように曲げてもらおうとすることが可能になる。君は、能力値判定かセーヴィング・スローを行った時、このクラス特徴を使用してそのD20判定の結果に1d10を振って出た目を加算できる。加算するかどうかはD20判定を行って、結果を確認する前に決めなければならない。

君は大休憩を終えるたびに、このクラス特徴を君の【魅力】修正に等しい回数(最低でも1回)使用できるようになるが、1回のD20判定につき1回しか使用できない。

10レベル：魔物の抵抗力； Fiendish Resilience

君は小休憩や大休憩を終えるたびに、[力場]以外のダメージ種別から1つ選択し、その種別へのダメージ抵抗を得ることができる。このダメージ抵抗は、このクラス特徴によって別のダメージ種別を選択するまで持続する。

14レベル：地獄送り； Hurl Through Hell

1ターンに1回、君は君の行った攻撃ロールがクリーチャーにヒットした時に、目標を下方次元界に送りこもうと試みることができる。

そうしたなら、目標は【魅力】セーブ(難易度は君の呪文セーブ難易度)を行わねばならず、失敗すると目標は君の前から姿を消し、悪夢のごとき下方次元界を突き進まされる。目標は8d10の[精神]ダメージを受けて、次の君のターンを終えるまで無力状態を受け、次の君のターン終了時に、目標が元々占めていたのと同じスペースか、そこから一番近い、何ものにも占められていないスペースに再び現れる。ただし、目標のクリーチャー種別がフィンドなら、この[精神]ダメージを受けることはない。

君は大休憩を終えるたびに、このクラス特徴を1回まで使用できる。さらに君は、君の“契約による魔術”の呪文スロットを1つ消費して、このクラス特徴を1回まで使用できるようにすることもできる(アクション不要)。

ウォーロック呪文リスト ; Warlock Spell List

本項目では、ウォーロック呪文を列挙する。

呪文は呪文レベル別に五十音順に並べられ、各呪文の系統も併記される。“特殊”欄のCは精神集中を必要とする呪文、Rは儀式、Mは特定の物質要素を必要とする呪文を表す。

ウォーロックの初級呪文 (0レベル) ; Cantrips (Level 0 Warlock Spells)

呪文	系統	特殊
エルドリッチ・ブラスト	力術	—
チル・タッチ	死霊術	—
トゥルー・ストライク	占術	—
プレスティジティゼーション	変成術	—
ポイズン・スプレー	死霊術	—
マイナー・イリュージョン	幻術	—
メイジ・ハンド	召喚術	—

1レベルのウォーロック呪文 ; Level 1 Warlock Spells

呪文	系統	特殊
アンシオン・サーヴァント	召喚術	R
イリュージョン・スクリプト	幻術	R, M
エクスペディシャス・リトリート	変成術	C
コンプリヘンド・ランゲージズ	占術	R
スピーク・ウィズ・アニマルズ	占術	R
チャーム・パースン	心術	—
ディテクト・マジック	占術	C, R
ヒディアス・ラフター	心術	C
プロテクション・フロム・イーヴル・アンド・グッド	防御術	C, M
ペイン	心術	C
ヘクス	心術	C
ヘリッシュ・リビューク	力術	—

2レベルのウォーロック呪文 ; Level 2 Warlock Spells

呪文	系統	特殊
インヴィジビリティ	幻術	C
ウェブ	召喚術	C
エンソロール	心術	C
スパイダー・クライム	変成術	C
ダークネス	力術	C
ホールド・パースン	心術	C
マインド・スパイク	占術	C
ミスティ・ステップ	召喚術	—
ミラー・イメージ	幻術	—
レイ・オブ・エンフィーブルメント	死霊術	C

3レベルのウォーロック呪文 ; Level 3 Warlock Spells

呪文	系統	特殊
ヴァンピリック・タッチ	死霊術	C
カウンターSPELL	防御術	—
ガシアス・フォーム	変成術	C
タンズ	占術	—
ディスベル・マジック	防御術	—
ヒプノティック・パターン	幻術	C
フィアー	幻術	C

フライ	変成術	C
マジック・サークル	防御術	M
メジャー・イメージ	幻術	C
リムーヴ・カース	防御術	—

4レベルのウォーロック呪文 ; Level 4 Warlock Spells

呪文	系統	特殊
チャーム・モンスター	心術	—
ディメンション・ドア	召喚術	—
パニッシュメント	防御術	C
ハリュエ・サナトリ・テレイン	幻術	—
ブライト	死霊術	—

5レベルのウォーロック呪文 ; Level 5 Warlock Spells

呪文	系統	特殊
コンタクト・アザー・プレーン	占術	R
スクライミング	占術	C, M
テレポテーション・サークル	召喚術	M
ドリーム	幻術	—
プレーナー・バインディング	防御術	M
ホールド・モンスター	心術	C
ミスリード	幻術	C

6レベルのウォーロック呪文 ; Level 6 Warlock Spells

呪文	系統	特殊
アイバイト	死霊術	C
クリエイト・アンデッド	死霊術	M
サークル・オブ・デス	死霊術	M
トゥルー・シーイング	占術	M

7レベルのウォーロック呪文 ; Level 7 Warlock Spells

呪文	系統	特殊
シクウェスター	召喚術	—
フィンガー・オブ・デス	死霊術	—
フォースケージ	力術	C, M
ブレイン・シフト	召喚術	M

8レベルのウォーロック呪文 ; Level 8 Warlock Spells

呪文	系統	特殊
グリブネス	心術	—
デミブレイン	召喚術	—
ドミネイト・モンスター	心術	C
パワー・ワード・スタン	心術	—
ビフドルメント	心術	—

9レベルのウォーロック呪文 ; Level 9 Warlock Spells

呪文	系統	特殊
アストラル・プロジェクション	死霊術	M
インプリズンメント	防御術	M
ウィアード	幻術	C
ゲート	召喚術	C, M
トゥルー・ポリモーフ	変成術	C
パワー・ワード・キル	心術	—
フォアサイト	占術	—

クレリック ; Cleric

クレリックの基本情報 ; Core Cleric Traits

主要能力値	【判断力】
ヒット・ダイス	クレリック・レベルごとに d8
セーブ習熟	【判断力】セーブと【魅力】セーブ
技能習熟	以下から2つ選択：〈医術〉、〈看破〉、〈宗教〉、〈説得〉、〈歴史〉
武器習熟	単純武器
防具訓練	軽装鎧、中装鎧、盾
初期装備 (AかBから選択)	(A) チェイン・シャツ、シールド、メイス、 聖印(任意の1つ)、僧侶パック、7 GP (B) 110 GP

クレリックになるには ; Becoming a Cleric

1レベルキャラクター ; As a Level 1 Character

- ・クレリックの基本情報を記録する。
- ・『クレリックのクラス特徴』表の、1レベルのクラス特徴を得る。

マルチクラスする時 ; As a Multiclass Character

- ・クレリックの基本情報から以下を記録する：ヒット・ダイス、軽装鎧と中装鎧と盾の防具訓練。
- ・『クレリックのクラス特徴』表の、1レベルのクラス特徴を得る。加えて、「キャラクター作成」のマルチクラスのルールに基づいた呪文スロットを得る。

クレリックのクラス特徴 ; Cleric Class Features

君のクレリック・レベルが上がると、君は新たなレベルに応じたクラス特徴を得る。得られるクラス特徴は『クレリックのクラス特徴』表に列挙されている。

1レベル：神聖な使命 ; Divine Order

君は以下のいずれかの神聖な使命に身を捧げており、その効果を得る。

守護者：君は戦闘の訓練を受けている。君は軍用武器の習熟と重装鎧の防具訓練を得る。

呪文発動者：君はクレリック呪文リストから初級呪文を1つ追加で身につける。さらに、君は神々との神秘的なつながりによって【知力】〈魔法学〉および〈歴史〉判定にボーナスを得る。このボーナスの値は君の【判断力】修正に等しい(最低でも+1)。

クレリックのクラス特徴 ; Cleric Features

クレリック ・レベル	習熟 ボーナス	クラス特徴	神性 伝導	初級 呪文数	準備 呪文数	呪文スロットの数								
						1レベル	2レベル	3レベル	4レベル	5レベル	6レベル	7レベル	8レベル	9レベル
1	+2	神聖な使命、呪文発動	—	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	神性伝導	2回	3	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	クレリックのサブクラス	2回	3	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	能力値上昇	2回	4	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	アンデッド焚滅	2回	4	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	サブクラスのクラス特徴	3回	4	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	祝福された一撃	3回	4	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	能力値上昇	3回	4	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	3回	4	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	神聖介入	3回	5	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	3回	5	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	能力値上昇	3回	5	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	3回	5	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	祝福された一撃の強化	3回	5	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	3回	5	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	能力値上昇	3回	5	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	サブクラスのクラス特徴	3回	5	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	—	4回	5	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	偉業の証	4回	5	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	大いなる神聖介入	4回	5	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

1 レベル：呪文発動；Spellcasting

君は祈りと瞑想を通じて呪文を発動する術を学んだ。呪文発動のルールについては「呪文」を参照すること。

以下はクレリック呪文（『クレリック呪文リスト』を参照）の発動に関するルールである。

初級呪文：1レベルの時点で、君はクレリックの初級呪文から3つ選んで身につける（おすすめ：ガイダンス、セイクリッド・フレイム、ソーマタージー）。君のクレリック・レベルが上がるたびに、君はこのクラス特徴で身につけている初級呪文1つを別のクレリックの初級呪文1つに変更できる。

君のクレリック・レベルが4と10に上がった時、君はクレリックの初級呪文1つを選んで新たに身につける。君がこのクラス特徴で身につけている初級呪文の合計数は、『クレリックのクラス特徴』表の“初級呪文数”欄の値と同じになる。

呪文スロット：1レベル以上の呪文の発動には、対応する呪文レベルの呪文スロットを消費する。君は『クレリックのクラス特徴』表の“呪文スロットの数”欄に記された数の呪文スロットを有している。君は大休憩を終えるたびに、消費した呪文スロットをすべて回復する。

1レベル以上の準備呪文：君はこのクラス特徴によって、君の“準備呪文”になっている1レベル以上のクレリック呪文を発動できる。準備呪文は、君のクレリック・レベルが上がるたびに、『クレリックのクラス特徴』表の“準備呪文数”欄の数まで選ぶ。クレリック・レベルが1レベルの時点では、1レベルのクレリック呪文を4つ選び、準備呪文にする（おすすめ：ブレス、キュア・ウーンズ、ガイディング・ボルト、シールド・オヴ・フェイス）。

準備呪文に選べるのは、君が呪文スロットを有するレベルのクレリック呪文だけである。たとえば、君のクレリック・レベルが3に上がると、君は1レベル呪文スロットと2レベル呪文スロットを有するので、1レベルと2レベルのクレリック呪文から、任意の組み合わせで6つの呪文を準備呪文に選べる。

他のクレリックのクラス特徴によって君が“常時準備呪文”を得たなら、それらは君にとってクレリック呪文であり、常に準備呪文として扱うが、このクラス特徴で選ぶ準備呪文には数えない。

準備呪文の変更：君が大休憩を終えるたびに、君がこのクラス特徴で選んでいる準備呪文すべてを、君が呪文スロットを有するレベルの別のクレリック呪文に変更できる。

呪文発動能力：君のクレリック呪文の発動能力値は【判断力】である。呪文攻撃ボーナスは（君の【判断力】修正 + 君の習熟ボーナス）、呪文セーブ難易度は（8 + 君の【判断力】修正 + 君の習熟ボーナス）となる。

呪文発動の焦点具：君は聖印をクレリック呪文の呪文発動の焦点具として使用できる。

2 レベル：神性伝導；Channel Divinity

君は外方次元界から神性なエネルギーを直接授かり、これを放って魔法効果を生み出すことができるようになる。最初は“アンデッド退散”と“神聖な煌めき”の2つの効果を発揮できる。“神性伝導”を用いる際、どちらの効果を発揮するかは君が選択する。クレリック・レベルが上がることで、君は異なる効果を選択できるようになる。

君は大休憩を終えるたびに、このクラス特徴を『クレリックのクラス特徴』表の“神性伝導”欄の回数まで使用できるようになる。また、君が小休憩を終えるたびに、このクラス特徴を使用できる回数が1回回復する。

“神性伝導”の効果でセーヴィング・スローを行わせる際、そのセーブ難易度は、君のクレリック呪文の呪文セーブ難易度となる。

アンデッド退散：君は1回の魔法アクションとして聖印をかかげ、アンデッドをとがめる。君は君から30フィート（9m）以内の任意の数のクリーチャーを選択する。そのうち種別がアンデッドであるクリーチャーはみな【判断力】セーブを行わねばならず、失敗すると恐怖状態と無力状態を受ける。これらの状態を受けている間、それらのクリーチャーは自身のターンで、できるだけ君から遠ざかろうとする。これらの状態は1分経過するか、そのクリーチャーがダメージを受けるか、君が無力状態を受けるか死亡すると終了する。

神聖な煌めき：君は1回の魔法アクションとして、君から30フィート（9m）以内のクリーチャー1体に聖印を向けて神聖なエネルギーを集中させる。君はそのクリーチャーのHPを（1d8 + 君の【判断力】修正）に等しい点数回復するか、そのクリーチャーに【耐久力】セーブを行わせて、失敗したなら（1d8 + 君の【判断力】修正）の[光輝]か[死霊]のうち、どちらか君が選んだ種別のダメージ（成功：半減ダメージ）を与えるか選ぶ。

このダメージとHP回復は、君のクレリック・レベルが特定のレベルになると増加する：7レベルで2d8、13レベルで3d8、18レベルで4d8になる。

3 レベル：クレリックのサブクラス；Cleric Subclass

君は選択したクレリックのサブクラスを得る。

サブクラスとは、独自のクラス特徴を付与する専門分野だ。以降君は、君が選んだサブクラスの、君のクレリック・レベル以下のクラス特徴をすべて得る。

サブクラス“生命の領域”については、後述を参照。

4 レベル：能力値上昇；Ability Score Improvement

君は《能力値上昇》か、前提を満たしている特技1つ（「特技」参照）を取得する。君のクレリック・レベルが8、12、16になるたびに、君はこのクラス特徴を再度得る。

5 レベル：アンデッド焚滅；Sear Undead

君が“アンデッド退散”を使用する際、君の【判断力】修正に等しい個数のd8（最低でも1d8）を振る。その“アンデッド退散”へのセーブに失敗したアンデッドは、元々の効果に加えて、その出た目の合計に等しい点数の[光輝]ダメージを受ける。このダメージを受けることでは、そのクリーチャーに“アンデッド退散”によって与えられた効果は終了しない。

7レベル：祝福された一撃；Blessed Strikes

戦闘において、君には神聖な力が注ぎ込まれる。君はこのクラス特徴を得た時に以下から1つ選択し、その効果を得る。

信仰込めた打撃：君は自身のターンに1回、武器を用いた攻撃をクリーチャー1体にヒットさせた時、目標に1d8の追加ダメージ（種別はヒットした時に「光輝」か「死霊」から君が選ぶ）を与えることができる。

初級呪文強化：君がクレリックの初級呪文で与えるダメージには、君の【判断力】修正が加算される。

10レベル：神性介入；Divine Intervention

君は己の信じる神やバンテオンに介入と助力を呼びかけることができる。君は1回の魔法アクションとして、5レベル以下のクレリック呪文のうち、発動時間がリアクションでない呪文を1つ選び、その呪文を呪文スロットの消費なしに、物質要素不要で発動する。

君は大休憩を終えるたびに、このクラス特徴を1回まで使用できるようになる。

14レベル：祝福された一撃の強化；Improved Blessed Strikes

君の“祝福された一撃”は、より強力な効果を発揮する。

信仰込めた打撃：追加ダメージが2d8となる。

初級呪文強化：君がクレリックの初級呪文でクリーチャーにダメージを与えたなら、君か、君から60フィート（18m）以内のクリーチャー1体に活力を与えることで、君の【判断力】修正の2倍の値に等しい点数の一次的HPを与えることができる。

19レベル：偉業の証；Epic Boon

君は偉業の証特技1つか、前提を満たしている特技1つ（「特技参照」）を取得する。

20レベル：大いなる神性介入；Greater Divine Intervention

君は神に、より大いなる介入と助力を呼びかけることができる。君が“神聖介入”を使用する時、ウィッシュを選んで発動できる。

このクラス特徴を使用したなら、君は2d4回の大休憩を終えると、再びこのクラス特徴を使用できるようになる。

クレリックのサブクラス：生命の領域

； Cleric Subclass: Life Domain

世界の傷を癒せ

生命の領域が重んじるのは、宇宙の根源的な力のひとつであり、あらゆる生命を保つ力である生き生きとした正のエネルギーである。

この領域に身を捧げるクレリックは優れた癒し手となり、その生命の力を用いて多くの傷を癒す。“正のエネルギー”そのものを象徴する領域であるため、ほとんどの神や伝統的な信仰がこの領域に影響力を有している可能性がある。特に農業の神、癒しや忍耐の神、家庭や共同体の神は関連深い。治療を司る信仰もまた、この領域の力を求めるだろう。

3レベル：生命の使徒；Disciple of Life

君が呪文スロットを消費して呪文を発動し、クリーチャーのHPを回復する時には常に、そのクリーチャーは君がその呪文を発動したターンに(2 + その呪文レベル)の点数のHPを追加で回復する。

3レベル：生命の領域呪文；Life Domain Spells

生命の領域との繋がりによって、君は特定の呪文を常に準備している。君が『生命の領域呪文』表に指定されたクレリック・レベルになったなら、以降は記載された呪文が君にとって常時準備呪文となる。

生命の領域呪文；Life Domain Spells

クレリック・レベル	呪文
3	エイド、キュア・ウーンズ、プレス、 レッサー・レストレーション
5	マス・ヒーリング・ワード、リヴィヴィファイ
7	オーラ・オヴ・ライフ、デス・ウォード
9	グレーター・レストレーション、マス・キュア・ウーンズ

3レベル：生命保護；Preserve Life

君は1回の魔法アクションとして聖印をかかげ、“神性伝導”の使用回数を1回消費することで治癒の力を呼びおろす。君と、君から30フィート(18m)以内の任意の数の重傷状態のクリーチャーを選択し、君はそれらのクリーチャーのHPを合計で(君のクレリック・レベル×5)点まで回復する。このクラス特徴では、各クリーチャーのHPを“そのクリーチャーの最大HPの半分”までしか回復できない。

6レベル：幸いなる癒し手；Blessed Healer

君が他者へと発動する治癒呪文は君をもまた癒す。君が呪文スロットを消費して、君以外のクリーチャーのHPを回復させる呪文を発動した直後、君自身も(2 + その呪文レベル)のHPを回復する。

17レベル：治癒の極意；Supreme Healing

君は、呪文や“神性伝導”の効果でHPを回復するためにダイスを振る時、そのダイスを振らずにすべてのダイスの最大の目を使用できる。

たとえば、あるクリーチャーのHPを2d6点回復させることができるなら、12点のHPを回復させることができるのである。

クレリック呪文リスト ; Cleric Spell List

本項目では、クレリックの呪文を列挙する。

呪文は呪文レベル別に五十音順に並べられ、各呪文の系統も併記される。“特殊”欄のCは精神集中を必要とする呪文、Rは儀式、Mは特定の物質要素を必要とする呪文を表す。

クレリックの初級呪文 (0レベル) ; Cantrips (Level 0 Cleric Spells)

呪文	系統	特殊
ガイダンス	占術	C
スピア・ザ・ダイイング	死霊術	—
セイクリッド・フレイム	力術	—
ソーマタージー	変成術	—
メンディング	変成術	—
ライト	力術	—
レジスタンス	防御術	C

1レベルのクレリック呪文 ; Level 1 Cleric Spells

呪文	系統	特殊
インフリクト・ウーンズ	死霊術	—
ガイディング・ボルト	力術	—
キュア・ウーンズ	防御術	—
クリエイト・オア・デストロイ・ウォーター	変成術	—
コマンド	心術	—
サンクチュアリ	防御術	—
シールド・オヴ・フェイス	防御術	C
ディテクト・イーヴル・アンド・グッド	占術	C
ディテクト・ポイズン・アンド・ディジーズ	占術	C, R
ディテクト・マジック	占術	C, R
ヒーリング・ワード	防御術	—
ピュリファイ・フード・アンド・ドリンク	変成術	R
プレス	心術	C, M
プロテクション・フロム・イーヴル・アンド・グッド	防御術	C, M
ベイン	心術	C

2レベルのクレリック呪文 ; Level 2 Cleric Spells

呪文	系統	特殊
ウォーディング・ボンド	防御術	M
エイド	防御術	—
エンハンス・アビリティ	変成術	C
オーギュリイ	占術	R, M
カーム・エモーションズ	心術	C
コンティニューアル・フレイム	力術	M
サイレンス	幻術	C, R
ジェントル・リポウズ	死霊術	R, M
スピリチュアル・ウェポン	力術	C
ゾーン・オヴ・トゥルース	心術	—
ファインド・トラップ	占術	—
ブラインドネス／デフネス	変成術	—
プレイヤー・オヴ・ヒーリング	防御術	—
プロテクション・フロム・ポイズン	防御術	—
ホールド・パースン	心術	C
レッサー・レストレーション	防御術	—
ロケート・オブジェクト	占術	C

3レベルのクレリック呪文 ; Level 3 Cleric Spells

呪文	系統	特殊
アニメイト・デッド	死霊術	—
ウォーター・ウォーク	変成術	R
クリエイト・フード・アンド・ウォーター	召喚術	—
グリフ・オヴ・ウォーディング	防御術	M
クレアヴォイアンス	占術	C, M
スピーク・ウィズ・デッド	死霊術	—
スピリット・ガーディアンズ	召喚術	C
センディング	占術	—
タンズ	占術	—
ディスペル・マジック	防御術	—
デイライト	力術	—
ビーコン・オヴ・ホープ	防御術	C
ビストウ・カース	死霊術	C
プロテクション・フロム・エナジー	防御術	C
マジック・サークル	防御術	M
マス・ヒーリング・ワード	防御術	—
メルド・イントゥ・ストーン	変成術	R
リヴィヴィファイ	死霊術	M
リムーヴ・カース	防御術	—

4レベルのクレリック呪文； Level 4 Cleric Spells

呪文	系統	特殊
オーラ・オヴ・ライフ	防御術	C
ガーディアン・オヴ・フェイス	召喚術	—
コントロール・ウォーター	変成術	C
ストーン・シェイプ	変成術	—
ディヴィネーション	占術	R, M
デス・ウォード	防御術	—
バニッシュメント	防御術	C
フリーダム・オヴ・ムーブメント	防御術	—
ロケート・クリーチャー	占術	C

5レベルのクレリック呪文； Level 5 Cleric Spells

呪文	系統	特殊
インセクト・ブレイグ	召喚術	C
ギアス	心術	—
グレーター・レストレーション	防御術	M
コミュニケーション	占術	R
コンティジョン	死霊術	—
スクライミング	占術	M
ディスペル・イーヴル・アンド・グッド	防御術	C
ハロウ	防御術	M
プレイナー・バインディング	防御術	M
フレイム・ストライク	力術	—
マス・キュア・ウーンズ	防御術	—
レイズ・デッド	死霊術	M
レジェンド・ローア	占術	M

6レベルのクレリック呪文； Level 6 Cleric Spells

呪文	系統	特殊
クリエイト・アンデッド	死霊術	M
サンビーム	力術	C
トゥルー・シーイング	占術	M
ハーム	死霊術	—
ヒール	防御術	—
ヒーローズ・フィースト	召喚術	M
ファインド・ザ・パス	占術	C, M
フォービダンス	防御術	R, M
プレイナー・アライ	召喚術	—
ブレード・バリアー	力術	C
ワード・オヴ・リコール	召喚術	—

7レベルのクレリック呪文； Level 7 Cleric Spells

呪文	系統	特殊
イセリアルネス	召喚術	—
カンジャー・セレスチャル	召喚術	C
シンボル	防御術	M
ディヴァイン・ワード	力術	—
ファイアー・ストーム	力術	—
ブレイク・シフト	召喚術	M
リザレクション	死霊術	M
リジェネレート	変成術	—

8レベルのクレリック呪文； Level 8 Cleric Spells

呪文	系統	特殊
アースクウェイク	変成術	C
アンティマジック・フィールド	防御術	C
コントロール・ウェザー	変成術	C
サンバースト	力術	—
ホーリー・オーラ	防御術	C, M

9レベルのクレリック呪文； Level 9 Cleric Spells

呪文	系統	特殊
アストラル・プロジェクション	死霊術	M
ゲート	召喚術	C, M
トゥルー・リザレクション	死霊術	M
パワー・ワード・ヒール	心術	—
マス・ヒール	防御術	—

ソーサラー ; Sorcerer

ソーサラーの基本情報 ; Core Sorcerer Traits

主要能力値	【魅力】
ヒット・ダイス	ソーサラー・レベルごとにd6
セーブ習熟	【耐久力】セーブと【魅力】セーブ
技能習熟	以下から2つ選択：〈威圧〉、〈看破〉、〈宗教〉、〈説得〉、〈ベテン〉、〈魔法学〉
武器習熟	単純武器
防具訓練	軽装鎧
初期装備	(A) スピア、ダガー×2、秘術焦点具(クリスタル)、地下探検家パック、28 GP (B) 50 GP

ソーサラーになるには ; Becoming a Sorcerer

1レベルキャラクター ; As a Level 1 Character

- ソーサラーの基本情報を記録する。
- 『ソーサラーのクラス特徴』表の、1レベルのクラス特徴を得る。

マルチクラスする時 ; As a Multiclass Character

- ソーサラーの基本情報から以下を記録する：ヒット・ダイス。
- 『ソーサラーのクラス特徴』表の、1レベルのクラス特徴を得る。加えて、「キャラクター作成」のマルチクラスのルールに基づいた呪文スロットを得る。

ソーサラーのクラス特徴 ; Sorcerer Class Features

君のソーサラー・レベルが上がると、君は新たなレベルに応じたクラス特徴を得る。得られるクラス特徴は『ソーサラーのクラス特徴』表に列挙されている。

1レベル：内なる魔力 ; Innate Sorcery

過去にあった出来事が君に消えることのない痕跡を残し、君に煮えたぎる魔力を吹き込んでいる。君は1回のボーナス・アクションとしてその魔力を解放することで、1分間以下の利益を得る。

- 君が発動したすべてのソーサラー呪文への呪文セーブ難易度は1増加する。
- 君が発動したすべてのソーサラー呪文の攻撃ロールに有利を得る。

君は大休憩を終えるたびに、このクラス特徴を2回まで使用できるようになる。

ソーサラーのクラス特徴 ; Sorcerer Features

ソーサラー・レベル	習熟ボーナス	クラス特徴	魔力点	初級呪文数	準備呪文数	呪文スロットの数								
						1レベル	2レベル	3レベル	4レベル	5レベル	6レベル	7レベル	8レベル	9レベル
1	+2	内なる魔力、呪文発動	—	4	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	魔力の源泉、呪文修正	2点	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	ソーサラーのサブクラス	3点	4	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	能力値上昇	4点	5	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	魔力復元	5点	5	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	サブクラスのクラス特徴	6点	5	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	魔力具現化	7点	5	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	能力値上昇	8点	5	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	9点	5	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	呪文修正(2つ追加)	10点	6	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	11点	6	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	能力値上昇	12点	6	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	13点	6	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	サブクラスのクラス特徴	14点	6	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	15点	6	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	能力値上昇	16点	6	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	呪文修正(2つ追加)	17点	6	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	サブクラスのクラス特徴	18点	6	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	偉業の証	19点	6	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	魔力の極致	20点	6	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

1 レベル：呪文発動； Spellcasting

君は生来の魔力を用いて呪文を発動することができる。呪文発動のルールについては「呪文」を参照すること。

以下はソーサラー呪文（『ソーサラー呪文リスト』を参照）の発動に関するルールである。

初級呪文：1レベルの時点で、君はソーサラーの初級呪文から4つを選んで身につける（おすすめ：ライト、プレスティディジティション、ショッキング・グラスプ、ソーサラス・バースト）。君のソーサラー・レベルが上がるたびに、君はこのクラス特徴で身につけている初級呪文1つを、別のソーサラーの初級呪文1つに変更できる。

君のソーサラー・レベルが4と10に上がった時、君はソーサラーの初級呪文1つを選んで新たに身につける。君がこのクラス特徴で身につけている初級呪文の合計数は、『ソーサラーのクラス特徴』表の“初級呪文数”欄の値と同じになる。

呪文スロット：1レベル以上の呪文の発動には、対応する呪文レベルの呪文スロットを消費する。君は『ソーサラーのクラス特徴』表の“呪文スロットの数”欄に記された数の呪文スロットを有している。君は大休憩を終えるたびに、消費した呪文スロットをすべて回復する。

1レベル以上の準備呪文：君はこのクラス特徴によって、君の“準備呪文”になっている1レベル以上のソーサラー呪文を発動できる。ソーサラー・レベルが1レベルの時点で、1レベルのソーサラー呪文を2つ選び、準備呪文にする（おすすめ：パーニング・ハンズとディテクト・マジック）。君のソーサラー・レベルが上がり、『ソーサラーのクラス特徴』表の“準備呪文数”欄の数が増えるたびに、準備呪文がその数と同じ数になるまで、新たに準備呪文を選ぶこと。

準備呪文に選べるのは、君が呪文スロットを有するレベルのソーサラー呪文だけである。たとえば、君のソーサラー・レベルが3に上がると、君は1レベル呪文スロットと2レベル呪文スロットを有するので、1レベルと2レベルのソーサラー呪文から、新たに2つの呪文を準備呪文に選べる。

他のソーサラーのクラス特徴によって君が“常時準備呪文”を得たなら、それらは君にとってソーサラー呪文であり、常に準備呪文として扱うが、このクラス特徴で選ぶ準備呪文には数えない。

準備呪文の変更：君のソーサラー・レベルが上がるたびに、君がこのクラス特徴で選んでいる準備呪文1つを、君が呪文スロットを有するレベルの別のソーサラー呪文1つに変更できる。

呪文発動能力：君のソーサラー呪文の発動能力値は【魅力】である。呪文攻撃ボーナスは（君の【魅力】修正 + 君の習熟ボーナス）、呪文セーブ難易度は（8 + 君の【魅力】修正 + 君の習熟ボーナス）となる。

呪文発動の焦点具：君は秘術焦点具をソーサラー呪文の呪文発動の焦点具として使用できる。

2 レベル：魔力の源泉； Font of Magic

君は自らの内に溜まる魔力の源泉から力を汲み出すことができる。これは“魔力点”というポイントで表され、君は魔力点を消費することで様々な魔法的な効果を生み出すことができる。

君の有する魔力点はソーサラー・レベルによって決定され、その値は『ソーサラーのクラス特徴』表の“魔力点”欄に記してある。表に示されている数値よりも多くの魔力点を持つことはできない。消費した魔力点は、大休憩を終えた時にすべて回復する。

魔力点は以下の選択肢や“呪文修正”などの魔力点を使用するクラス特徴のコストとして使用する。

呪文スロット変換：君は呪文スロット1つを消費することで、その呪文スロットのレベルに等しい点数の魔力点を得ることができる（アクション不要）。

呪文スロット生成：君は1回のボーナス・アクションとして魔力点を消費して呪文スロットを1つ生成できる。『呪文スロットの生成』表には、君があるレベルの呪文スロット1つを生成するために何点の魔力点が必要になるかが記されている。この効果では6レベル以

上の呪文スロットは生成できない。この効果で生成した呪文スロットは、君が大休憩を終えると消滅する。

呪文スロットの生成； Creating Spell Slots

呪文スロットのレベル	消費する魔力点	生成に必要なソーサラー・レベル
1	2点	2以上
2	3点	3以上
3	5点	5以上
4	6点	7以上
5	7点	9以上

2 レベル：呪文修正； Metamagic

君が発動する呪文は君の内なる力であるため、君は必要に応じて呪文の内容に手を加えることができる。君はこのクラス特徴を得た時、君が選んだ“呪文修正能力”を2つ得る。呪文修正能力の選択肢はこのクラスの記述の後半に列挙してある。呪文修正能力を使用するには、魔力点の消費が必要となることがある。1つの呪文を発動する際には、特に書かれていない限り、1つの呪文修正能力しか使用できない。

君のソーサラー・レベルが上がるたびに、君の得ている呪文修正能力1つを、別の呪文修正能力1つに変更できる。また君は、君のソーサラー・レベルが10になった時に新たに2つ、17になった時にさらに2つの呪文修正能力を追加得る。

3 レベル：ソーサラーのサブクラス； Sorcerer Subclass

君は選択したソーサラーのサブクラスを得る。

サブクラスとは、独自のクラス特徴を付与する専門分野だ。以降君は、君が選んだサブクラスの、君のソーサラー・レベル以下のクラス特徴をすべて得る。

サブクラス“竜の血脈”については、後述を参照。

4 レベル：能力値上昇； Ability Score Improvement

君は《能力値上昇》か、前提を満たしている特技1つ（「特技」参照）を取得する。君のソーサラー・レベルが8、12、16になるときに、君はこのクラス特徴を再度得る。

5 レベル：魔力復元； Sorcerous Restoration

君が大休憩を終えたなら、消費済みの魔力点を君のソーサラー・レベルの半分（端数切り捨て）回復することができる。

君は大休憩を終えるたびに、このクラス特徴を1回まで使用できるようにする。

7 レベル：魔力具現化； Sorcery Incarnate

君の“内なる魔力”の使用回数が残っていない時、君は1回のボーナス・アクションとして魔力点を2点消費して、“内なる魔力”を使用できる。

さらに、君が“内なる魔力”の効果を受けている間、君は呪文を発動するたびに、その呪文に最大で2つまで呪文修正能力を使用することができる。

19 レベル：偉業の証； Epic Boon

君は偉業の証特技1つか、前提を満たしている特技1つ（「特技」参照）を取得する。

20 レベル：魔力の極致； Arcane Apotheosis

君は“内なる魔力”の効果を受けている間、自身のターンごとに1回、呪文修正能力1つを魔力点を消費することなく使用できる。

呪文修正能力の一覧 ; Metamagic Options

“呪文修正能力”は以下から選択することができる。呪文修正能力は五十音順に並べられている。

呪文威力強化 ; Empowered Spell

コスト：魔力点1点

君は、呪文のダメージ・ロールを行った時、魔力点を1点消費して君の【魅力】修正に等しい数(最低でも1個)までのダメージ・ダイスを振り直せる。振り直した結果は必ず使用しなければならない。

“呪文威力強化”は、呪文を発動する際に他の呪文修正能力を使用済みの場合でも、使用可能である。

呪文元素変成 ; Transmuted Spell

コスト：魔力点1点

君は、以下のダメージ種別のダメージを与える呪文を発動する際、魔力点を1点消費して、その種別を以下のいずれか1つの種別に変更できる：[酸]、[電撃]、[毒]、[火]、[雷鳴]、[冷氣]。

呪文高速化 ; Quickened Spell

コスト：魔力点2点

君は、発動時間が1アクションの呪文を発動する際、魔力点を2点消費して、その呪文の発動時間を(今回の発動に限って)1回のボーナス・アクションに変更できる。君がそのターン中にすでに1レベル以上の呪文を発動しているなら、この呪文修正能力は使用できず、この呪文修正能力を使用して呪文を発動したターン中、君は1レベル以上の呪文を発動できない。

呪文持続時間延長 ; Extended Spell

コスト：魔力点1点

君は、持続時間が1分以上の呪文を発動する際、魔力点を1点消費してその持続時間を2倍にできる。ただし、この方法では持続時間は最大でも24時間にしかならない。

また、その呪文に精神集中が必要な場合、君はこの精神集中を維持するためのセーブに有利を得る。

呪文射程延長 ; Distant Spell

コスト：魔力点1点

君は、射程が5フィート(1.5m)以上の呪文を発動する際、魔力点を1点消費してその呪文の射程を2倍にできる。また、射程が“接触”の呪文を発動する際、魔力点を1点消費してその呪文の射程を30フィート(9m)にできる。

呪文精度強化 ; Seeking Spell

コスト：魔力点1点

君は、君が行った呪文攻撃ロールがミスした時、魔力点を1点消費してそのd20を振り直せる。振り直した結果は必ず使用しなければならない。

“呪文精度強化”は、呪文を発動する際に他の呪文修正能力を使用済みの場合でも、使用可能である。

呪文セーブ妨害 ; Heightened Spell

コスト：魔力点2点

君は、他のクリーチャーに呪文セーブを行わせる呪文を発動する際、魔力点を2点消費して、その呪文の目標のうち1体に、その呪文セーブへの不利を与えることができる。

呪文敵味方識別 ; Careful Spell

コスト：魔力点1点

君は、他のクリーチャーに呪文セーブを行わせる呪文を発動する際、それらのクリーチャーの一部を、呪文の影響をまともに受けずにすむように守ることができる。そうするなら、魔力点を1点消費し、君の【魅力】修正(最低でも1体)までの数のクリーチャーを選択すること。選択されたクリーチャーはその呪文へのセービング・スローに自動的に成功し、通常はセーブに成功しても半減ダメージを受ける効果から、ダメージを受けない。

呪文二重化 ; Twinned Spell

コスト：魔力点1点

君は、消費する呪文スロットのレベルが呪文本来のレベルを上回ると追加で1体のクリーチャーを目標とすることができる呪文を発動する際、魔力点を1点消費することで、その呪文を1つ高いレベルの呪文スロットを消費して発動したものとして扱うことができる。

呪文発動秘匿 ; Subtle Spell

コスト：魔力点1点

君は、呪文を発動する際、魔力点を1点消費することで、音声、動作、物質要素なしにその呪文を発動できる。ただし、呪文によって消費される物質要素と、価格が指定されている物質要素は必要となる。

ソーサラーのサブクラス：竜の血脈

; Sorcerer Subclass: Draconic Sorcery

内なる竜の魔力を用いよ

君の内なる魔法は、ドラゴンの力の賜物である。君の祖先や君自身が、死を目前とした古代の竜から力を受け継いだり、竜の力が宿る地から魔力を吸い上げたのかも知れない。あるいは、ドラゴンの宝物庫から持ち出された竜の力に満ちた財宝を手に入れたのかも知れないし、そもそも祖先がドラゴンなのかも知れない。

3レベル：竜の防御力； Draconic Resilience

君の体内を流れる魔力が、竜の力の賜物により肉体的性質を顕現させる。君の最大HPは3点上昇し、加えて君のソーサラー・レベルが上がるたびに1ずつ上昇する。

さらに、君の皮膚の一部は竜のものに似た薄い鱗に覆われる。君が鎧を着けていない間、君の基本ACは(10 + 君の【敏捷力】修正 + 君の【魅力】修正)になる。

3レベル：竜の呪文； Draconic Spells

君が『竜の呪文』表に指定されたソーサラー・レベルになったなら、以降は記載された呪文が君にとって常時準備呪文となる。

竜の呪文； Draconic Spells

ソーサラー・レベル	呪文
3	オルター・セルフ、クロマティック・オーブ、コマンド、ドラゴンズ・プレス
5	ファイアー、フライ
7	アーケイン・アイ、チャーム・モンスター
9	サモン・ドラゴン、レジェンド・ローア

6レベル：対応元素； Elemental Affinity

君の内なる竜の魔力は、竜の力の賜物に関するダメージ種別に対応している。このクラス特徴を得た時、以下のダメージ種別から1つを選択すること：[酸]、[電撃]、[毒]、[火]、[冷氣]。

君は選択した種別へのダメージ抵抗を得る。加えて、君が選択した種別のダメージを与える呪文を発動した時、その呪文のダメージ・ロールのうち1回に君の【魅力】修正を加算できる。

14レベル：竜の翼； Dragon Wings

君は1回のボーナス・アクションとして、君の背中に一對の竜の翼を生やすことができる。これは1時間経過するか、君が翼を消す(アクション不要)まで持続する。翼を生やしている間、君は60フィート(18m)の飛行移動速度を得る。

君は大休憩を終えるたびに、このクラス特徴を1回まで使用できるようになる。さらに君は、君の魔力点を3点消費して、このクラス特徴を1回まで使用できるようにすることもできる(アクション不要)。

18レベル：竜の相棒； Dragon Companion

君はサモン・ドラゴンを物質要素なしで発動できる。君は大休憩を終えるたびに、この方法でこの呪文を1回まで発動できるようになる。

また、君はこの呪文を発動する際、精神集中を必要としないように変更できる。そうしたなら、この呪文の持続時間は1分になる。

ソーサラー呪文リスト ; Sorcerer Spell List

本項目では、ソーサラー呪文を列挙する。

呪文は呪文レベル別に五十音順に並べられ、各呪文の系統も併記される。“特殊”欄の C は精神集中を必要とする呪文、R は儀式、M は特定の物質要素を必要とする呪文を表す。

ソーサラーの初級呪文 (0レベル) ; Cantrips (Level 0 Sorcerer Spells)

呪文	系統	特殊
アシッド・スプラッシュ	力術	—
エレメンタリズム	変成術	—
ショッキング・グラスブ	力術	—
ソーサラス・バースト	力術	—
ダンシング・ライツ	幻術	C
チル・タッチ	死霊術	—
トゥルー・ストライク	占術	—
ファイアー・ボルト	力術	—
プレスティディジテイション	変成術	—
ポイズン・スプレー	死霊術	—
メイジ・ハンド	召喚術	—
メッセージ	変成術	—
メンディング	変成術	—
ライト	力術	—
レイ・オヴ・フロスト	力術	—

1レベルのソーサラー呪文 ; Level 1 Sorcerer Spells

呪文	系統	特殊
アイス・ナイフ	召喚術	—
エクスペディシャス・リトリート	変成術	C
カラー・スプレー	幻術	—
グリース	召喚術	—
クロマティック・オーブ	力術	M
コンプリハンド・ランゲージズ	占術	R
サイレント・イメージ	幻術	C
サンダーウェイヴ	力術	—
シールド	防御術	—
ジャンプ	変成術	—
スリープ	心術	C
チャーム・パースン	心術	—
ディスガイズ・セルフ	幻術	—
ディテクト・マジック	占術	C, R
バーニング・ハンズ	力術	—
フェザー・フォール	変成術	—
フォールス・ライフ	死霊術	—
フォッグ・クラウド	召喚術	C
マジック・ミサイル	力術	—
メイジ・アーマー	防御術	—
レイ・オヴ・シックネス	死霊術	—

2レベルのソーサラー呪文 ; Level 2 Sorcerer Spells

呪文	系統	特殊
インヴィジビリティ	幻術	C
ウェブ	召喚術	C
エンハンス・アビリティ	変成術	C
エンラージ/リデュース	変成術	C
オルター・セルフ	変成術	C
ガスト・オヴ・ウィンド	力術	C
サジェスチョン	心術	C
シー・インヴィジビリティ	占術	—
シャター	力術	—
スコーチング・レイ	力術	—
スパイダー・クライム	変成術	C
ダークヴィジョン	変成術	—
ダークネス	力術	C
ディテクト・ソウツ	占術	C
ドラゴンズ・プレス	変成術	C
ノック	変成術	—
ブラー	幻術	C
ブラインドネス/デフネス	変成術	—
フレイミング・スフィアー	力術	C
フレイム・ブレード	力術	C
ホールド・パースン	心術	C
マジック・ウェポン	変成術	—
ミスティステップ	召喚術	—
ミラー・イメージ	幻術	—
レヴィテート	変成術	C

3レベルのソーサラー呪文 ; Level 3 Sorcerer Spells

呪文	系統	特殊
ヴァンピリック・タッチ	死霊術	C
ウォーター・ウォーク	変成術	R
ウォーター・フリージング	変成術	R
カウンタースベル	防御術	—
ガシアス・フォーム	変成術	C
クリアヴォイアンス	占術	C, M
ステインキング・クラウド	召喚術	C
スリート・ストーム	召喚術	C
スロー	変成術	C
タンズ	占術	—
ディスペル・マジック	防御術	—
デイライト	力術	—
ヒプノティック・パターン	幻術	C
ファイアーボール	力術	—
フィアー	幻術	C
フライ	変成術	C
ブリンク	変成術	—
プロテクション・フロム・エナジー	防御術	C
ヘイスト	変成術	C
メジャー・イメージ	幻術	C
ライトニング・ボルト	力術	—

4レベルのソーサラー呪文； Level 4 Sorcerer Spells

呪文	系統	特殊
アイス・ストーム	力術	—
ヴィトリオリック・スフィアー	力術	—
ウォール・オヴ・ファイアー	力術	C
グレート・インヴィジビリティ	幻術	C
コンフュージョン	心術	C
ストーンスキン	変成術	C, M
チャーム・モンスター	心術	—
ディメンション・ドア	召喚術	—
ドミネイト・ビースト	心術	C
バニッシュメント	防御術	C
ファイアー・シールド	力術	—
ブライト	死霊術	—
ポリモーフ	変成術	C

5レベルのソーサラー呪文； Level 5 Sorcerer Spells

呪文	系統	特殊
アーケイン・ハンド	力術	C
アニメイト・オブジェクト	変成術	C
インセクト・プレイグ	召喚術	C
ウォール・オヴ・ストーン	力術	C
クラウドキル	召喚術	C
クリエーション	幻術	—
コーン・オヴ・コールド	力術	—
シーミング	幻術	—
テレキネシス	変成術	C
テレポーテーション・サークル	召喚術	M
ドミネイト・パーソン	心術	C
ホールド・モンスター	心術	C

6レベルのソーサラー呪文； Level 6 Sorcerer Spells

呪文	系統	特殊
アイバイト	死霊術	C
グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ	防御術	C
サークル・オヴ・デス	死霊術	M
サンビーム	力術	C
チェイン・ライトニング	力術	—
ディスインテグレート	変成術	—
トウラー・シーイング	占術	M
フリージング・スフィアー	力術	—
フレッシュ・トゥ・ストーン	変成術	C
マス・サジェスチョン	心術	—
ムーヴ・アース	変成術	C

7レベルのソーサラー呪文； Level 7 Sorcerer Spells

呪文	系統	特殊
ディレイド・ブラスト・ファイアーボール	力術	C
イセリアルネス	召喚術	—
フィンガー・オヴ・デス	死霊術	—
ファイアー・ストーム	力術	—
ブレイン・シフト	召喚術	M
プリズマティック・スプレー	力術	—
リバース・グラヴィティ	変成術	C
テレポート	召喚術	—

8レベルのソーサラー呪文； Level 8 Sorcerer Spells

呪文	系統	特殊
アースクウェイク	変成術	C
インセンディエリ・クラウド	召喚術	C
サンバースト	力術	—
デミブレイン	召喚術	—
ドミネイト・モンスター	心術	C
パワー・ワード・スタン	心術	—

9レベルのソーサラー呪文； Level 9 Sorcerer Spells

呪文	系統	特殊
ウィッシュ	召喚術	—
ゲート	召喚術	C, M
タイム・ストップ	変成術	—
パワー・ワード・キル	心術	—
ミーティア・スウォーム	力術	—

ドルイド ; Druid

ドルイドの基本情報 ; Core Druid Traits

主要能力値	【判断力】
ヒット・ダイス	ドルイド・レベルごとに d8
セーブ習熟	【知力】セーブと【判断力】セーブ
技能習熟	以下から2つ選択：〈医術〉、〈看破〉、〈自然〉、〈宗教〉、〈生存〉、〈知覚〉、〈動物使い〉、〈魔法学〉
武器習熟	単純武器
道具習熟	薬草師道具
防具訓練	軽装鎧、盾
初期装備 (AかBから選択)	(A) レザー・アーマー、シールド、シッケル、ドルイド用焦点具(木製のスタッフ)、探検家バック、薬草師道具、9 GP (B) 50 GP

ドルイドになるには ; Becoming a Druid

1レベルキャラクター ; As a Level 1 Character

- ドルイドの基本情報を記録する。
- 『ドルイドのクラス特徴』表の、1レベルのクラス特徴を得る。

マルチクラスする時 ; As a Multiclass Character

- ドルイドの基本情報から以下を記録する：ヒット・ダイス、軽装鎧と盾の防具訓練。
- 『ドルイドのクラス特徴』表の、1レベルのクラス特徴を得る。加えて、「キャラクター作成」のマルチクラスのルールに基づいた呪文スロットを得る。

ドルイドのクラス特徴 ; Druid Features

ドルイド・レベル	習熟ボーナス	クラス特徴	自然の化身	初級呪文数	準備呪文数	呪文スロットの数								
						1レベル	2レベル	3レベル	4レベル	5レベル	6レベル	7レベル	8レベル	9レベル
1	+2	ドルイド語、原初の使命、呪文発動	—	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	自然の化身、野生の相棒	2回	2	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	ドルイドのサブクラス	2回	2	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	能力値上昇	2回	3	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	野生の回復	2回	3	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	サブクラスのクラス特徴	3回	3	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	精霊の怒り	3回	3	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	能力値上昇	3回	3	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	3回	3	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	サブクラスのクラス特徴	3回	4	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	3回	4	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	能力値上昇	3回	4	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	3回	4	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	サブクラスのクラス特徴	3回	4	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	精霊の怒りの強化	3回	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	能力値上昇	3回	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	—	4回	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	化身時の呪文	4回	4	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	偉業の証	4回	4	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	大ドルイド	4回	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

ドルイドのクラス特徴 ; Druid Class Features

君のドルイド・レベルが上がると、君は新たなレベルに応じたクラス特徴を得る。得られるクラス特徴は『ドルイドのクラス特徴』表に列挙されている。

1レベル：ドルイド語 ; Druidic

君はドルイドの使う秘密の言語、ドルイド語を知っている。君はこの古代の言語を身につけるとともに、動物と会話するための魔法を学んだことで、アニマル・フレンドシップが常時準備呪文となる。

君はドルイド語で秘密のメッセージを残すこともできる。君や、ドルイド語を身につけている者はすべて、こうしたメッセージに自動的に気づく。そうでない者は、メッセージの存在に気づくには難易度15の【知力】〈捜査〉判定に成功せねばならず、解読するには魔法を用いねばならない。

1レベル：原初の使命 ; Primal Order

君は以下のいずれかの聖なる使命に身を捧げており、その効果を得る。

守護者：君は戦闘の訓練を受けている。君は軍用武器の習熟と中装鎧の防具訓練を得る。

呪文発動者：君はドルイド呪文リストから初級呪文を1つ追加で身につける。さらに、君は自然との神秘的なつながりによって【知力】〈魔法学〉および〈自然〉判定にボーナスを得る。このボーナスの値は君の【判断力】修正に等しい(最低でも+1)。

1 レベル：呪文発動；Spellcasting

君は大自然の神秘の力を研究したことで、呪文を発動する術を学んだ。呪文発動のルールについては「呪文」を参照すること。

以下はドルイド呪文（『ドルイド呪文リスト』を参照）の発動に関するルールである。

初級呪文：1レベルの時点で、君はドルイドの初級呪文から2つ選んで身につける（おすすめ：ドルイド・クラフトとプロデュース・フレーム）。君のドルイド・レベルが上がるたびに、君はこのクラス特徴で身につけている初級呪文1つを別のドルイドの初級呪文1つに変更できる。

君のドルイド・レベルが4と10に上がった時、君はドルイドの初級呪文1つを選んで新たに身につける。君がこのクラス特徴で身につけている初級呪文の合計数は、『ドルイドのクラス特徴』表の“初級呪文数”欄の値と同じになる。

呪文スロット：1レベル以上の呪文の発動には、対応する呪文レベルの呪文スロットを消費する。君は『ドルイドのクラス特徴』表の“呪文スロットの数”欄に記された数の呪文スロットを有している。君は大休憩を終えるたびに、消費した呪文スロットをすべて回復する。

1レベル以上の準備呪文：君はこのクラス特徴によって、君の“準備呪文”になっている1レベル以上のドルイド呪文を発動できる。準備呪文は、君のドルイド・レベルが上がるたびに、『ドルイドのクラス特徴』表の“準備呪文数”欄の数まで選ぶ。ドルイド・レベルが1レベルの時点で、1レベルのドルイド呪文を4つ選び、準備呪文にする（おすすめ：アニマル・フレンドシップ、キュア・ウーンズ、フェアリー・フェア、サンダーウェイク）。

準備呪文に選ぶのは、君が呪文スロットを有するレベルのドルイド呪文だけである。たとえば、君のドルイド・レベルが3に上がると、君は1レベル呪文スロットと2レベル呪文スロットを有するので、1レベルと2レベルのドルイド呪文から、任意の組み合わせで6つの呪文を準備呪文に選ぶ。

他のドルイドのクラス特徴によって君が“常時準備呪文”を得たなら、それらは君にとってドルイド呪文であり、常に準備呪文として扱うが、このクラス特徴で選ぶ準備呪文には数えない。

準備呪文の変更：君が大休憩を終えるたびに、君がこのクラス特徴で選んでいる準備呪文すべてを、君が呪文スロットを有するレベルの別のドルイド呪文に変更できる。

呪文発動能力値：君のドルイド呪文の発動能力値は【判断力】である。呪文攻撃ボーナスは（君の【判断力】修正 + 君の習熟ボーナス）、呪文セーブ難易度は（8 + 君の【判断力】修正 + 君の習熟ボーナス）となる。

呪文発動の焦点具：君はドルイド用焦点具をドルイド呪文の呪文発動の焦点具として使用できる。

2 レベル：自然の化身；Wild Shape

君は自然の力によって動物の姿を取ることができる。君はボーナス・アクションとして、君の既知の姿から1種類を選び、その野獣形態に変化する。この変化は（君のドルイド・レベルの半分（端数切り捨て）時間が経過するか、君が再度“自然の化身”のクラス特徴を使用するか、無力状態を受けるか死亡するまで持続する。また、君は1回のボーナス・アクションとしてこの変化を終了できる）。

使用回数：君は大休憩を終えるたびに、このクラス特徴を『ドルイドのクラス特徴』表の“自然の化身”欄の回数まで使用できるようになる。また、君が小休憩を終えるたびに、このクラス特徴を使用できる回数が1回分回復する。

既知の姿：4種類の野獣が君の“既知の姿”となる。君は既知の姿として脅威度が1/4以下で、飛行移動速度を持たない野獣の

データ・ブロック（「モンスター」の「野獣」を参照）を選ぶことができる（おすすめ：ラット、ライディング・ホース、スパイダー、ウルフ）。

君は大休憩を終えるたびに、君が“既知の姿”として選んだ野獣のうち1種を、条件を満たした別の野獣1種に変更できる。君が特定のドルイド・レベルになると、『野獣形態』表に記されている通り、既知の姿に選んでおける野獣の種類数と、最大脅威度が増加する。さらに、8レベル以降は飛行移動速度を有する野獣を選ぶようになる。“既知の姿”として野獣を選ぶ時、GMが許可するなら、本書以外の製品から野獣のデータ・ブロックを選んでよい。

野獣形態；Beast Shapes

ドルイド・レベル	既知の姿の数	最大脅威度	飛行移動
2	4種	1/4	×
4	6種	1/2	×
8	8種	1	○

変化中のルール：変化中、君は人格、記憶、会話する能力を保持しており、以下のルールが適用される。

一時的HP：野獣形態に変化した時、君は君のドルイド・レベルに等しい点数の一時的HPを得る。

各種データの変更：君の持つ各種データは変化した野獣のデータ・ブロックの内容に置き換えられる。ただし、クリーチャー分類、HP、ヒット・ダイス、【知力】、【判断力】、【魅力】、クラス特徴、知っている言語、特技は保持される。また、君は元の技能習熟とセーブ習熟を保持し、加えてそのクリーチャーの技能習熟とセーブ習熟を得る。そのクリーチャーが君と同じ習熟を有していて、かつそのクリーチャーのデータ・ブロック中でのボーナスが君より高いなら、君ではなくそのクリーチャーのボーナスを使用する。

呪文発動不可：君は呪文を発動できないが、変化したからといって精神集中の維持に影響はなく、すでに君が発動済みの呪文の効果が続くことも、その呪文の精神集中が途切れることもない。

物体：君は物体を扱う際、変化した野獣形態の部位を用いることになる。さらに、君が運搬が着用していた装備は、それぞれ君のいる場所の地面に落ちるか、君の新たな形態に溶けこむか、君の新たな形態に着用されるかを選ぶこと。着用された装備は通常通りに機能する。ただしGMは、クリーチャーの体形やサイズに基いて、新しい形態でその装備を着用できるかどうか判断する。装備は新しい形態に適合するように大きさや形を変えるわけではない。新しい形態で着用できない装備はそれぞれ地面に落ちるか、新しい形態に溶けこむ。新たな形態に溶けこんだ装備は、君がその形態をやめるまで、いかなる効果も発揮しない。

2 レベル：野生の相棒；Wild Companion

君は動物の姿を取る自然の精霊を呼び出し、その助けを受けることができる。君は1回の魔法アクションとして、呪文スロット1つか“自然の化身”の使用回数を1回分消費することで、物質要素を必要とせずにファインド・ファミリアを発動できる。

この方法で呼び出した使い魔のクリーチャー種別はフェイであり、君が大休憩を終えると消滅する。

3 レベル：ドルイドのサブクラス；Druid Subclass

君は選択したドルイドのサブクラスを得る。

サブクラスとは、独自のクラス特徴を付与する専門分野だ。以降君は、君が選んだサブクラスの、君のドルイド・レベル以下のクラス特徴をすべて得る。

サブクラス“土地の円環”については、後述を参照。

4レベル：能力値上昇；Ability Score Improvement

君は《能力値上昇》か、前提を満たしている特技1つ（「特技」参照）を取得する。君のドルイド・レベルが8、12、16になるたびに、君はこのクラス特徴を再度得る。

5レベル：野生の回復；Wild Resurgence

君の“自然の化身”の使用回数が残っていない時、君は自身のターンに1回、呪文スロットを1つ消費することで、“自然の化身”の使用回数を1回分回復することができる（アクション不要）。

また、君は君の“自然の化身”の使用回数を1回分消費して、1レベルの呪文スロットを1つ回復することができる（アクション不要）。君は大休憩を終えるたびに、再びこの方法で呪文スロットを1つ回復できるようになる。

7レベル：精霊の怒り；Elemental Fury

戦闘において、君には精霊の力が注ぎ込まれる。君はこのクラス特徴を得た時に以下から1つ選択し、その効果を得る。

原始の打撃：君は自身のターンに1回、武器を用いた攻撃か君が“自然の化身”で変化している野獣の持つ攻撃をクリーチャー1体にヒットさせた時、目標に1d8の追加ダメージ（種別はヒットした時に[電撃]、[火]、[雷鳴]、[冷氣]からいずれか1つを君が選ぶ）を与えることができる。

初級呪文強化：君がドルイドの初級呪文で与えるダメージには、君の【判断力】修正が加算される。

15レベル：精霊の怒りの強化；Improved Elemental Fury

君の“精霊の怒り”は、より強力な効果を発揮する。

原始の打撃：追加ダメージが2d8となる。

初級呪文強化：君が10フィート（3m）以上の射程を持つドルイドの初級呪文を発動する際、その射程は300フィート（90m）増加する。

18レベル：化身時の呪文；Beast Spells

君は“自然の化身”による野獣形態でも呪文を発動できるようになる。ただしこのクラス特徴では、価格が指定されている物質要素が必要な呪文と、物質要素を消費しなければならない呪文は発動できない。

19レベル：偉業の証；Epic Boon

君は偉業の証特技1つか、前提を満たしている特技1つ（「特技」参照）を取得する。

20レベル：大ドルイド；Archdruid

君の内に自然の生命力が常に湧き出で続けることで、君は以下の効果を得る。

常緑の自然の化身：君がイニシアチブ判定を行った時、君の“自然の化身”の使用回数が残っていなければ、君の“自然の化身”の使用回数は1回分回復する。

自然の術者：君は“自然の化身”の使用回数を消費して、呪文スロットを回復することができる（アクション不要）。君は消費する“自然の化身”の使用回数を決定し、その数の2倍に等しいレベルのスロットを1つ回復する。たとえば、君が“自然の化身”の使用回数を2回分消費したなら、君の4レベルの呪文スロットが1つ回復する。君は大休憩を終えるたびに、再びこの方法で呪文スロットを1つ回復できるようになる。

長寿：君の用いる原始の魔法は、君の肉体の老化を緩やかにする。10年経過するごとに、君の肉体は1年分老化する。

ドルイドのサブクラス：土地の円環

； Druid Subclass: Circle of the Land

大自然との繋がりを称えよ

“土地の円環”は原始の力の使い手と賢者の集まりで、古い知識と祭儀を口伝えに守り伝えてゆく。このドルイドたちは聖なる木々の輪の中や環状列石の中で会合し、ドルイド語で原始の秘密をささやきあう。この円環の中でも知恵すぐれた者たちは、“古き教え”を守る共同体の高僧というべきものとなり、それらの民の長に助言を与える。

3レベル：土地の円環の呪文；Circle of the Land Spells

君は土地の種類を1つ選択する（本書では温帯、極地、砂漠、熱帯を掲載）。以降、以下の表のうち、対応する土地の表に記されている君のドルイド・レベル以下の呪文は、君にとって常時準備呪文となる。

君は大休憩を終えるたびに、土地の種類を選び直してもよい。

温帯；Temperate Land

ドルイド・レベル	呪文
3	ショッキング・グラスプ、スリープ、ミスティ・ステップ
5	ライトニング・ボルト
7	フリーダム・オヴ・ムーブメント
9	ツリー・ストライド

極地；Polar Land

ドルイド・レベル	呪文
3	フォッグ・クラウド、ホールド・パースン、レイ・オヴ・フロスト
5	スリート・ストーム
7	アイス・ストーム
9	コーン・オヴ・コールド

砂漠；Arid Land

ドルイド・レベル	呪文
3	パーニング・ハンズ、ファイアー・ボルト、ブラー
5	ファイアー・ボール
7	ブライト
9	ウォール・オヴ・ストーン

熱帯；Tropical Land

ドルイド・レベル	呪文
3	アシッド・スプラッシュ、ウェブ、レイ・オヴ・シックネス
5	スティキング・クラウド
7	ポリモーフ
9	インセクト・プレイグ

3レベル：土地の助力；Land's Aid

君は1回の魔法アクションとして“自然の化身”の使用回数を1回分消費し、君から60フィート（18m）以内の地点を指定する。その地点を中心とした半径10フィート（3m）の球形の範囲に、生命力を与える花と奪う棘が瞬間的に出現する。球形の範囲内にいる君の選んだすべてのクリーチャーは【判断力】セーブ（難易度は君の呪文セーブ難易度）を行わねばならず、失敗すると2d6の[死霊]ダメージを受ける（成功：半減ダメージ）。加えて、その範囲内にいる君の選んだクリーチャー1体は2d6点のHPを回復する。

このダメージとHP回復は、君のドルイド・レベルが特定のレベルになると増加する：10レベルで3d6、14レベルで4d6になる。

6レベル：自然回復；Natural Recovery

君は“土地の円環の呪文”によって得ている1レベル以上の常時準備呪文を1つ、呪文スロットの消費なしに発動することができる。君は大休憩を終えるたびに、この方法で呪文を1回まで発動できるようになる。

また、君は小休憩を終えた時に、消費済みの1つ以上の呪文スロットを回復することができる。この方法で回復する呪文スロットの合計レベルは、君のドルイド・レベルの半分（端数切り上げ）以下でなければならず、6レベル以上の呪文スロットは回復できない。

たとえば、6レベルのドルイドは合計3レベル相当の呪文スロットを回復できる。すなわち、3レベル呪文スロットを1つか、2レベル呪文スロットと1レベル呪文スロットを1つずつか、1レベル呪文スロット3つを回復できる。

君は大休憩を終えるたびに、この方法で1回まで消費済みの呪文スロットを回復できるようになる。

10レベル：自然の護り；Nature's Ward

君は毒状態への完全耐性を得る。加えて、君は『自然の護り』表に記載された、君が“土地の円環の呪文”で選択している土地に応じたダメージ種別へのダメージ抵抗を得る。

自然の護り；Nature's Ward

土地	ダメージ抵抗	土地	ダメージ抵抗
温帯	[電撃]	砂漠	[火]
極地	[冷気]	熱帯	[毒]

14レベル：自然の聖域；Nature's Sanctuary

君は1回の魔法アクションとして“自然の化身”の使用回数を1回分消費し、おぼろげな木々や蔓を君自身から120フィート（36m）以内の地表に、一辺が15フィート（4.5m）の立方体の範囲として出現させる。この範囲は1分経過するか、君が無力状態を受けるか死亡するまで持続する。君と君の味方は、その範囲内にいるなら1/2遮蔽を得る。また、君の味方はその範囲内にいるなら、君が“自然の護り”で得ているのと同じダメージ種別へのダメージ抵抗を得る。

加えて、君は1回のボーナス・アクションとして、その立方体の範囲を君から120フィート（36m）以内の地表へと最大で60フィート（18m）移動できる。

ドルイド呪文リスト ; Druid Spell List

本項目では、ドルイド呪文を列挙する。

呪文は呪文レベル別に五十音順に並べられ、各呪文の系統も併記される。“特殊”欄のCは精神集中を必要とする呪文、Rは儀式、Mは特定の物質要素を必要とする呪文を表す。

ドルイドの初級呪文 (0レベル) ; Cantrips (Level 0 Druid Spells)

呪文	系統	特殊
エレメンタリズム	変成術	—
ガイダンス	占術	C
シャレイリ	変成術	—
スターリィ・ウィズプ	力術	—
スペア・ザ・ダイニング	死霊術	—
ドルイドクラフト	変成術	—
プロデュース・フレイム	召喚術	—
ポイズン・スプレー	死霊術	—
メッセージ	変成術	—
メンディング	変成術	—
レジスタンス	防御術	C

1レベルのドルイド呪文 ; Level 1 Druid Spells

呪文	系統	特殊
アイス・ナイフ	召喚術	—
アニマル・フレンドシップ	心術	—
エンタングル	召喚術	C
キュア・ウーンズ	防御術	—
グッドベリィ	召喚術	—
クリエイト・オア・デストロイ・ウォーター	変成術	—
サンダーウェイヴ	力術	—
ジャンプ	変成術	—
スピーク・ウィズ・アニマルズ	占術	R
チャーム・パースン	心術	—
ディテクト・ポイズン・アンド・ディジーズ	占術	C, R
ディテクト・マジック	占術	C, R
ヒーリング・ワード	防御術	—
ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク	変成術	—
フェアリー・ファイアー	力術	C
フォッグ・クラウド	召喚術	C
プロテクション・フロム・イーヴル・アンド・グッド	防御術	C, M
ロングストライダー	変成術	—

2レベルのドルイド呪文 ; Level 2 Druid Spells

呪文	系統	特殊
アニマル・メッセンジャー	心術	R
エイド	防御術	—
エンハンス・アビリティ	変成術	C
エンラージ/リデュース	変成術	C
オーギュリィ	占術	R, M
ガスト・オヴ・ウィンド	力術	C
コンティニューアル・フレイム	力術	M
スパイク・グロウス	変成術	C
ダークヴィジョン	変成術	—
バークスキン	変成術	—
パス・ウィズアウト・トレイス	防御術	C
ヒート・メタル	変成術	C
ファインド・トラップ	占術	—
フレイミング・スフィアー	力術	C
フレイム・ブレード	力術	C
プロテクション・フロム・ポイズン	防御術	—
ホールド・パースン	心術	C
ムーンビーム	力術	C
レッサー・レストレーション	防御術	—
ロケート・アニマルズ・オア・プランツ	占術	R
ロケート・オブジェクト	占術	C

3レベルのドルイド呪文 ; Level 3 Druid Spells

呪文	系統	特殊
ウィンド・ウォール	力術	C
ウォーター・ウォーク	変成術	R
ウォーター・フリージング	変成術	R
カンジャー・アニマルズ	召喚術	C
コール・ライトニング	召喚術	C
スピーク・ウィズ・プランツ	変成術	—
スリート・ストーム	召喚術	C
ディスペル・マジック	防御術	—
デイライト	力術	—
プラント・グロウス	変成術	—
プロテクション・フロム・エナジー	防御術	C
メルド・イントゥ・ストーン	変成術	R
リヴィヴィファイ	死霊術	M

4レベルのドルイド呪文； Level 4 Druid Spells

呪文	系統	特殊
アイス・ストーム	力術	—
ウォール・オヴ・ファイアー	力術	C
カンジャー・ウッドランド・ビーイングス	召喚術	C
カンジャー・マイナー・エレメンタルズ	召喚術	C
コントロール・ウォーター	変成術	C
コンフュージョン	心術	C
ジャイアント・インセクト	召喚術	C
ストーン・シェイプ	変成術	—
ストーンスキン	変成術	C, M
チャーム・モンスター	心術	—
ディヴィネーション	占術	R, M
ドミネイト・ビースト	心術	C
ハリュースナトリ・テレイン	幻術	—
ファイアー・シールド	力術	—
ブライト	死霊術	—
フリーダム・オヴ・ムーブメント	防御術	—
ポリモーフ	変成術	C
ロケート・クリーチャー	占術	C

5レベルのドルイド呪文； Level 5 Druid Spells

呪文	系統	特殊
アウェイクン	変成術	M
アンティライフ・シェル	防御術	C
インセクト・プレイグ	召喚術	C
ウォール・オヴ・ストーン	力術	C
カンジャー・エレメンタル	召喚術	C
ギアス	心術	—
グレーター・レストレーション	防御術	M
コーン・オヴ・コールド	力術	—
コミュニン・ウィズ・ネイチャー	占術	R
コンティジョン	死霊術	—
スクライミング	占術	M
ツリー・ストライド	召喚術	C
ブレイナー・バインディング	防御術	M
マス・キュア・ウーンズ	防御術	—
リインカーネーション	死霊術	M

6レベルのドルイド呪文； Level 6 Druid Spells

呪文	系統	特殊
ウインド・ウォーク	変成術	—
ウォール・オヴ・ゾーンズ	召喚術	C
カンジャー・フェイ	召喚術	C
サンビーム	力術	C
トランスポート・ヴィア・プランツ	召喚術	—
ヒール	防御術	—
ヒーローズ・フィースト	召喚術	M
ファインド・ザ・パス	占術	C, M
フレッシュトゥ・ストーン	変成術	C
ムーヴ・アース	変成術	C

7レベルのドルイド呪文； Level 7 Druid Spells

呪文	系統	特殊
シンボル	防御術	M
ファイアー・ストーム	力術	—
プレイン・シフト	召喚術	M
ミラーージュ・アーケイン	幻術	—
リジェネレイト	変成術	—
リバース・グラヴィティ	変成術	C

8レベルのドルイド呪文； Level 8 Druid Spells

呪文	系統	特殊
アースクウェイク	変成術	C
アニマル・シェイプ	変成術	—
アンティバシー／シンパシー	心術	—
インセンディエリ・クラウド	召喚術	C
コントロール・ウェザー	変成術	C
サンバースト	力術	—
ツナミ	召喚術	C
ビフドルメント	心術	—

9レベルのドルイド呪文； Level 9 Druid Spells

呪文	系統	特殊
シェイプチェンジ	変成術	C, M
ストーム・オヴ・ヴェンジェンス	召喚術	C
トゥルー・リザレクション	死霊術	M
フォアサイト	占術	—

バード ; Bard

バードの基本情報 ; Core Bard Traits

主要能力値	【魅力】
ヒット・ダイス	バード・レベルごとにd8
セーブ習熟	【敏捷力】セーブと【魅力】セーブ
技能習熟	任意の技能3つ
武器習熟	単純武器
道具習熟	任意の楽器3つ
防具訓練	軽装鎧
初期装備 (AかBから選択)	(A) レザー・アーマー、ダガー×4、楽器(任意の1つ)、芸人パック、19 GP (B) 90 GP

バードになるには ; Becoming a Bard

1レベルキャラクター ; As a Level 1 Character

- バードの基本情報を記録する。
- 『バードのクラス特徴』表の、1レベルのクラス特徴を得る。

マルチクラスする時 ; As a Multiclass Character

- バードの基本情報から以下を記録する：ヒット・ダイス、任意の技能1つの習熟、任意の楽器1つの習熟、軽装鎧の防具訓練。
- 『バードのクラス特徴』表の、1レベルのクラス特徴を得る。加えて、「キャラクター作成」のマルチクラスのルールに基づいた呪文スロットを得る。

バードのクラス特徴 ; Bard Class Features

君のバード・レベルが上がると、君は新たなレベルに応じたクラス特徴を得る。得られるクラス特徴は『バードのクラス特徴』表に列挙されている。

1レベル：バードの声援 ; Bardic Inspiration

君は言葉や音楽、あるいは舞踏を通して、超自然的に他者を鼓舞することができる。この鼓舞は声援ダイス(d6)によって表される。

1回のボーナス・アクションとして、君は60フィート(18m)以内にいて、君の姿を見るか君の声を聞くことができる君以外のクリーチャー1体を鼓舞する。そのクリーチャーは、君の声援ダイスを1個得る。クリーチャーが一度に得ていられる声援ダイスは1個だけである。

以降1時間に1回だけ、そのクリーチャーは**D20判定**に失敗した直後、自身の得ている声援ダイスを振って、出た目をその**D20判定**の結果に加えることができる。これにより失敗が成功に変わる可能性がある。この方法で声援ダイスを振ったなら、そのクリーチャーが得ていた声援ダイスはなくなる。

使用回数：君は大休憩を終えるたびに、このクラス特徴を君の【魅力】修正に等しい回数(最低でも1回)まで使用できるようになる。

高レベル：君の声援ダイスの種類は、君がバード・レベルが特定のレベルに上がると変化する。『バードのクラス特徴』表の“声援ダイス”欄に示されている通り、5レベルでd8、10レベルでd10、15レベルでd12になる。

バードのクラス特徴 ; Bard Features

バード・レベル	習熟ボーナス	クラス特徴	声援ダイス	初級呪文数	準備呪文数	呪文スロットの数								
						1レベル	2レベル	3レベル	4レベル	5レベル	6レベル	7レベル	8レベル	9レベル
1	+2	バードの声援、呪文発動	d6	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	専門化、なんでも屋	d6	2	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	バードのサブクラス	d6	2	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	能力値上昇	d6	3	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	閃きの泉	d8	3	9	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	サブクラスのクラス特徴	d8	3	10	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	心を守る歌	d8	3	11	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	能力値上昇	d8	3	12	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	d8	3	14	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	魔法の秘密	d10	4	15	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	d10	4	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	能力値上昇	d10	4	16	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	d10	4	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	サブクラスのクラス特徴	d10	4	17	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	d12	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	能力値上昇	d12	4	18	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	—	d12	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	優れた閃き	d12	4	20	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	偉業の証	d12	4	21	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	創造の言葉	d12	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

1 レベル：呪文発動；Spellcasting

君はバードの技術を通じて呪文を発動する術を学んだ。呪文発動のルールについては「呪文」を参照すること。

以下はバード呪文（『バード呪文リスト』を参照）の発動に関するルールである。

初級呪文：1レベルの時点で、君はバードの初級呪文から2つ選んで身につける（おすすめ：*ダンシング・ライツ*と*ヴィンヤス・モッカリ*）。君のバード・レベルが上がるたびに、君はこのクラス特徴で身につけている初級呪文1つを別のバードの初級呪文1つに変更できる。

君のバード・レベルが4と10に上がった時、君はバードの初級呪文呪文1つを選んで新たに身につける。君がこのクラス特徴で身につけている初級呪文の合計数は、『バードのクラス特徴』表の“初級呪文数”欄の値と同じになる。

呪文スロット：1レベル以上の呪文の発動には、対応する呪文レベルの呪文スロットを消費する。君は『バードのクラス特徴』表の“呪文スロットの数”欄に記された数の呪文スロットを有している。君は大休憩を終えるたびに、消費した呪文スロットをすべて回復する。

1レベル以上の準備呪文：君はこのクラス特徴によって、君の“準備呪文”になっている1レベル以上のバード呪文を発動できる。バード・レベルが1レベルの時点で、1レベルのバード呪文を4つ選び、準備呪文にする（おすすめ：*チャーム・パーソン*、*カラー・スプレー*、*ディソナント・ウィスパーズ*、*ヒーリング・ワード*）。君のバード・レベルが上がり、『バードのクラス特徴』表の“準備呪文数”欄の数が増えるたびに、準備呪文がその数と同じ数になるまで、新たに準備呪文を選ぶこと。

準備呪文に選べるのは、君が呪文スロットを有するレベルのバード呪文だけである。たとえば、君のバード・レベルが3に上がると、君は1レベル呪文スロットと2レベル呪文スロットを有するので、1レベルか2レベルのバード呪文から、新たに1つの呪文を準備呪文に選べる。

他のバードのクラス特徴によって君が“常時準備呪文”を得たなら、それらは君にとってバード呪文であり、常に準備呪文として扱うが、このクラス特徴で選ぶ準備呪文には数えない。

準備呪文の変更：君のバード・レベルが上がるたびに、君がこのクラス特徴で選んでいる準備呪文1つを、君が呪文スロットを有するレベルの別のバード呪文1つに変更できる。

呪文発動能力：君のバード呪文の発動能力値は【魅力】である。呪文攻撃ボーナスは（君の【魅力】修正 + 君の習熟ボーナス）、呪文セーブ難易度は（8 + 君の【魅力】修正 + 君の習熟ボーナス）となる。

呪文発動の焦点具：君は楽器をバード呪文の呪文発動の焦点具として使用できる。

2 レベル：専門化；Expertise

君は、君が習熟を得ている技能から選んだ2つの技能の専門化（「ルール用語集」を参照）を得る（おすすめ：〈芸能〉と〈説得〉の習熟を得ているなら、その2つを選択する）。

君のバード・レベルが9に上がると、さらに君が習熟を得ている技能から選んだ2つの技能の専門化を得る。

2 レベル：なんでも屋；Jack of All Trades

君は技能習熟を得ておらず、その他に習熟ボーナスを加えない技能習熟を用いる能力値判定のすべての結果に、君の習熟ボーナスの半分（端数切り捨て）を加えることができる。

たとえば、君が【筋力】〈運動〉判定を行い、君が〈運動〉の技能習熟を得ていないなら、その判定の結果に君の習熟ボーナスの半分を加えることができる。

3 レベル：バードのサブクラス；Bard Subclass

君は選択したバードのサブクラスを得る。

サブクラスとは、独自のクラス特徴を付与する専門分野だ。以降君は、君が選んだサブクラスの、君のバード・レベル以下のクラス特徴をすべて得る。

サブクラス“知の楽派”については、後述を参照。

4 レベル：能力値上昇；Ability Score Improvement

君は《能力値上昇》か、前提を満たしている特技1つ（「特技」参照）を取得する。君のバード・レベルが8、12、16になるたびに、君はこのクラス特徴を再度得る。

5 レベル：閃きの泉；Font of Inspiration

君は小休憩か大休憩を終えるたびに、君の“バードの声援”の使用回数をすべて回復する。

さらに、君は呪文スロットを1つ消費して“バードの声援”の使用回数を1回分回復できる（アクション不要）。

7 レベル：心を守る歌；Countercharm

君は精神に影響を与える効果を、楽音や力ある言葉をもってささげることができるようになる。

君か、君から30フィート（9m）以内の味方1体が恐怖状態や魅了状態を受ける効果へのセーブに失敗した時、君は君のリアクションを使用して、そのセーブを振り直させることができる。この振り直すセーブには有利を得る。振り直した結果は必ず使用しなければならない。

10 レベル：魔法の秘密；Magical Secrets

君はさまざまな魔法の教えの中から、魔法の知識を学んできた。君のバード・レベルが上がり、『バードのクラス特徴』表の“準備呪文数”欄の値が増加した時（このクラス特徴を得た時も含む）、バードだけでなく、ウィザード、クレリック、ドルイドの呪文リストからも、君の準備呪文にする呪文を選ぶことができる。これにより選んだ呪文は、君にとってはバード呪文として扱う（呪文リストは各クラスの呪文リストを参照）。さらに、君が準備呪文を変更できる時、君はこのクラス特徴で選んでいる呪文1つを、同じクラスの呪文リストにある、君が呪文スロットを有するレベルの別の呪文1つに変更できる。

18 レベル：優れた閃き；Superior Inspiration

君がイニシアチブ判定を行った時、君の“バードの声援”の使用回数が2回未満なら、君の“バードの声援”の使用回数は2回に回復する。

19 レベル：偉業の証；Epic Boon

君は偉業の証特技1つか、前提を満たしている特技1つ（「特技」参照）を取得する。

20 レベル：創造の言葉；Words of Creation

君は創造の言葉のうち、生の言葉と死の言葉に熟達している。*パワー・ワード・ヒール*と*パワー・ワード・キル*は、君の常時準備呪文となる。加えて、君はどちらの呪文を発動する際も、目標から10フィート（3m）以内の別のクリーチャー1体を追加で目標にできる。

バードのサブクラス：知の楽派

； Bard Subclass: College of Lore

魔法知識の深淵を探れ

知の楽派のバードたちは、学問の本、神秘の儀式、農民の物語等、様々な資料から知識のかけらを拾い集める。この楽派の者は図書館や大学に集って、互いの知識を分かちあう。祭のとき、国の行事のときにも集まって、腐敗をあばき嘘をあばき、われ貴しとふんぞり返るお歴々の面目を丸つぶれにして大喜びすることもある。

3レベル：習熟追加； Bonus Proficiencies

君は任意の3つの技能習熟を得る。

3レベル：言葉の刃； Cutting Words

君は機知と超自然的な方法をもって他者の注意をひき、まごつかせ、自信を奪い、腕前を鈍らせる術を身に付ける。君から見える60フィート（18m）以内のクリーチャーがダメージ・ロールを行うか、能力値判定か攻撃ロールに成功した時、君はリアクションを使用して“バードの声援”の使用回数を1回分消費し、君の声援ダイスを振って、出た目をそのクリーチャーのダメージ・ロールか能力値判定か攻撃ロールの結果から引くことができる。これによって目標が与えるダメージが減少したり、目標のその成功が失敗に変わる可能性が生じたりする。

6レベル：魔法の発見； Magical Discoveries

君はクレリック、ドルイド、ウィザードのクラスの呪文リストの中から選んだ2つの呪文を常時準備呪文とする（呪文リストは各クラスの記述を参照）。この時選ぶ呪文は、初級呪文か『バードのクラス特徴』表で呪文スロットを有するとされるレベルの呪文でなければならない。これにより選んだ呪文は、君にとってはバード呪文として扱う。

君のバード・レベルが上がるたびに、このクラス特徴で選んだ呪文のうち1つを、上記の条件を満たす別の呪文1つに変更できる。

14レベル：無類の技量； Peerless Skill

君が能力値判定か攻撃ロールを行って失敗した時、“バードの声援”の使用回数を1回分消費することで、君の声援ダイスを振って、出た目を結果に加えることができる。これにより、失敗が成功に変わる可能性が生じる。

声援ダイスを振ってもこのD20判定に成功できなかったなら、この“バードの声援”の使用回数は消費されない。

バード呪文リスト ; Bard Spell List

本項目では、バード呪文を列挙する。
 呪文は呪文レベル別に五十音順に並べられ、各呪文の系統も併記される。“特殊”欄のCは精神集中を必要とする呪文、Rは儀式、Mは特定の物質要素を必要とする呪文を表す。

バードの初級呪文 (0レベル) ; Cantrips (Level 0 Bard Spells)

呪文	系統	特殊
ヴィンヤス・モッカリ	心術	—
スターリィ・ウィズ	力術	—
ダンシング・ライツ	幻術	C
トゥルー・ストライク	占術	—
プレスティディジテイション	変成術	—
マイナー・イリュージョン	幻術	—
メイジ・ハンド	召喚術	—
メッセージ	変成術	—
メンディング	変成術	—
ライト	力術	—

1レベルのバード呪文 ; Level 1 Bard Spells

呪文	系統	特殊
アイデンティファイ	占術	R, M
アニマル・フレンドシップ	心術	—
アンシオン・サーバント	召喚術	R
イリュージョリスクリプト	変成術	R, M
カラー・スプレー	幻術	—
キュア・ウーンズ	防御術	—
コマンド	心術	—
コンプリヘンド・ランゲージズ	占術	R
サイレント・イメージ	幻術	C
サンダーウェイヴ	力術	—
スピーク・ウィズ・アニマル	占術	R
スリープ	心術	C
チャーム・パースン	心術	—
ディスガイズ・セルフ	幻術	—
ディソナント・ウィズパース	心術	—
ディテクト・マジック	占術	C, R
ヒーリング・ワード	防御術	—
ヒディアス・ラフター	心術	C
ヒロイズム	心術	C
フェアリー・ファイアー	力術	C
フェザー・フォール	変成術	—
ペイン	心術	C
ロングストライダー	変成術	—

2レベルのバード呪文 ; Level 2 Bard Spells

呪文	系統	特殊
アニマル・メッセンジャー	心術	R
インヴィジビリティ	幻術	C
エイド	防御術	—
エンスロール	心術	C
エンハンス・アビリティ	変成術	C
エンラージ/リデュース	変成術	C
カーム・エモーションズ	心術	C
サイレンス	幻術	C, R
サジェスチョン	心術	C
シー・インヴィジビリティ	占術	—
シャター	力術	—
ゾーン・オヴ・トゥルース	心術	—
ディテクト・ソウツ	占術	C
ノック	変成術	—
ヒート・メタル	変成術	C
ブラインドネス/デフネス	変成術	—
ホールド・パースン	心術	C
マジック・マウス	幻術	R, M
ミラー・イメージ	幻術	—
レッサー・レストレーション	防御術	—
ロケート・アニマルズ・オア・プランツ	占術	R
ロケート・オブジェクト	占術	C

3レベルのバード呪文 ; Level 3 Bard Spells

呪文	系統	特殊
グリフ・オヴ・ウォーディング	防御術	M
クリアヴォイアンス	占術	C, M
ステインキング・クラウド	召喚術	C
スピーク・ウィズ・デッド	死霊術	—
スピーク・ウィズ・プランツ	変成術	—
スロー	変成術	C
センディング	占術	—
タイニィ・ハット	力術	R
タンズ	占術	—
ディスパル・マジック	防御術	—
ノンディテクション	防御術	M
ピストウ・カース	死霊術	C
ヒプノティック・パターン	幻術	C
フィアー	幻術	C
プラント・グロウス	変成術	—
マス・ヒーリング・ワード	防御術	—
メジャー・イメージ	幻術	C

4レベルのバード呪文； Level 4 Bard Spells

呪文	系統	特殊
グレート・インヴィジビリティ	幻術	C
コンパレジョン	心術	C
コンフュージョン	心術	C
チャーム・モンスター	心術	—
ディメンション・ドア	召喚術	—
ハリュースナトリ・テレイン	幻術	—
ファンタズマル・キラ	幻術	C
フリーダム・オヴ・ムーブメント	防御術	—
ポリモーフ	変成術	C
ロケート・クリーチャー	占術	C

5レベルのバード呪文； Level 5 Bard Spells

呪文	系統	特殊
アウェイクン	変成術	M
アニメイト・オブジェクト	変成術	C
ギアス	心術	—
グレート・レストレーション	防御術	M
シーミング	幻術	—
スクライミング	占術	M
テレバシク・ボンド	占術	R
テレポーターション・サークル	召喚術	M
ドミネイト・パースン	心術	C
ドリーム	幻術	—
ブレイナー・バインディング	防御術	M
ホールド・モンスター	心術	C
マス・キュア・ウーンズ	防御術	—
ミスリード	幻術	C
モディファイ・メモリー	心術	C
レイズ・デッド	死霊術	M
レジェンド・ローア	占術	M

6レベルのバード呪文； Level 6 Bard Spells

呪文	系統	特殊
アイバイト	死霊術	C
イレジスティブル・ダンス	心術	M
ガード・アンド・ワード	防御術	M
トゥルー・シーイング	占術	M
ヒーローズ・フィースト	召喚術	M
ファインド・ザ・パス	占術	C, M
プログラムド・イリュージョン	幻術	M
マス・サジェスチョン	心術	—

7レベルのバード呪文； Level 7 Bard Spells

呪文	系統	特殊
アーケイン・ソード	力術	C, M
イセリアルネス	召喚術	—
シンボル	防御術	M
テレポート	召喚術	—
フォースケイジ	力術	C, M
プリズマティック・スプレー	力術	—
プロジェクト・イリュージョン	幻術	C, M
マグニフィセント・マンジョン	召喚術	M
ミラージュ・アーケイン	幻術	—
リザレクション	死霊術	M
リジェネレイト	変成術	—

8レベルのバード呪文； Level 8 Bard Spells

呪文	系統	特殊
アンティパシー／シンパシー	心術	—
グリブネス	変成術	—
ドミネイト・モンスター	心術	C
パワー・ワード・スタン	心術	—
ビファドウルメント	心術	—
マインド・ブランク	防御術	—

9レベルのバード呪文； Level 9 Bard Spells

呪文	系統	特殊
トゥルー・ポリモーフ	変成術	C
パワー・ワード・キル	心術	—
パワー・ワード・ヒール	心術	—
フォアサイト	占術	—
プリズマティック・ウォール	防御術	—

バーバリアン ; Barbarian

バーバリアンの基本情報 ; Core Barbarian Traits

主要能力値	【筋力】
ヒット・ダイス	バーバリアン・レベルごとに d12
セーブ習熟	【筋力】セーブと【耐久力】セーブ
技能習熟	以下から2つ選択：〈威圧〉、〈運動〉、〈自然〉、〈生存〉、〈知覚〉、〈動物使い〉
武器習熟	単純武器、軍用武器
防具訓練	軽装鎧、中装鎧、盾
初期装備 (AからBから選択)	(A) グレートアックス、ハンドアックス×4、探検家バック、15 GP (B) 75 GP

バーバリアンのクラス特徴 ; Barbarian Features

バーバリアン・レベル	習熟ボーナス	クラス特徴	激怒	激怒ダメージ	ウェポンマスタリー
1	+2	ウェポンマスタリー、 激怒、鎧わぬ守り	2回	+2	2種類
2	+2	捨て身の攻撃、 危険感知	2回	+2	2種類
3	+2	原始の知識、 バーバリアンのサブクラス	3回	+2	2種類
4	+2	能力値上昇	3回	+2	3種類
5	+3	高速移動、 追加攻撃	3回	+2	3種類
6	+3	サブクラスのクラス特徴	4回	+2	3種類
7	+3	本能的な襲撃、 野生の直感	4回	+2	3種類
8	+3	能力値上昇	4回	+2	3種類
9	+4	残忍な一撃	4回	+3	3種類
10	+4	サブクラスのクラス特徴	4回	+3	4種類
11	+4	倒れずの激怒	4回	+3	4種類
12	+4	能力値上昇	5回	+3	4種類
13	+5	残忍な一撃の強化	5回	+3	4種類
14	+5	サブクラスのクラス特徴	5回	+3	4種類
15	+5	終らぬ激怒	5回	+3	4種類
16	+5	能力値上昇	5回	+4	4種類
17	+6	残忍な一撃の強化	6回	+4	4種類
18	+6	大力無双	6回	+4	4種類
19	+6	能力値上昇	6回	+4	4種類
20	+6	原始の王者	6回	+4	4種類

バーバリアンになるには ; Becoming a Barbarian

1レベルキャラクター ; As a Level 1 Character

- バーバリアンの基本情報を記録する。
- 『バーバリアンのクラス特徴』表の、1レベルのクラス特徴を得る。

マルチクラスする時 ; As a Multiclass Character

- バーバリアンの基本情報から以下を記録する：ヒット・ダイス、軍用武器の習熟、盾の防具訓練。
- 『バーバリアンのクラス特徴』表の、1レベルのクラス特徴を得る。

バーバリアンのクラス特徴 ; Barbarian Class Features

君のバーバリアン・レベルが上がると、君は新たなレベルに応じたクラス特徴を得る。得られるクラス特徴は『バーバリアンのクラス特徴』表に列挙されている。

1レベル：ウェポンマスタリー ; Weapon Mastery

君は武器の訓練によって、グレートアックスやハンドアックスなど、単純武器か軍用武器のうち、君が習熟を得ている中から選んだ2種類の武器のマスタリーを使用できるようになる（「装備や所持品」を参照）。君は大休憩を終えるたびに、選んだ武器の種類を変更できる。

君が特定のバーバリアン・レベルになると、より多くの種類の武器のマスタリーを使用できるようになる。『バーバリアンのクラス特徴』表の“ウェポンマスタリー”欄を参照すること。

1レベル：激怒 ; Rage

君は並外れた力と丈夫さを与える“激怒”と呼ばれる原始的な力を身に宿すことができる。君が重装鎧を着けていないなら、1回のボーナス・アクションとして激怒することができる。

激怒は『バーバリアンのクラス特徴』表の“激怒”欄の回数まで使用できる。君が小休憩を終えると使用回数は1回分回復し、君が大休憩を終えるとすべての使用回数を回復する。

激怒中、君は以下の利益を得る。

ダメージ耐性：[殴打]、[刺突]、[斬撃]へのダメージ抵抗を得る。

激怒ダメージ：君が【筋力】を用いる攻撃を行って、武器か素手打撃で目標にダメージを与えるなら、そのダメージ・ロールにボーナスを得る（ダメージ種別はその武器か素手打撃で与えるものと同じ）。このボーナスは『バーバリアンのクラス特徴』表の“激怒ダメージ”欄の値に等しい。

【筋力】の有利：君は【筋力】を用いる能力値判定と【筋力】セーブに有利を得る。

精神集中と呪文の発動不可：君は精神集中を維持できず、呪文を発動できない。

持続時間：激怒は、次の君のターン終了時まで持続する。君が無力状態を受けるか、重装鎧を着けたなら、持続時間に関わらずその時点で終了する。君の次のターンに、君がまだ激怒しているなら、君は以下のいずれかの方法で激怒を延長できる。

- 敵を目標として攻撃ロールを行う。
- 敵にセーヴィング・スローを行わせる。
- 1回のボーナス・アクションとして、君の激怒を延長する。

延長したなら、激怒は次の君のターン終了時まで持続する。これらの方法でも、激怒は最大で10分しか持続しない。

1レベル：鎧わぬ守り；Unarmored Defense

鎧を着けていない時、君の基本ACは(10 + 君の【敏捷力】修正 + 君の【耐久力】修正)に等しくなる。盾を着けていてもこの利益は問題なく得られる。

2レベル：危険感知；Danger Sense

君は近くのものがおかしいと直観的に気づく能力を得て、危険から身をかわすのがうまくなる。

君が無力状態を受けていないなら、君は【敏捷力】セーブに有利を得る。

2レベル：捨て身の攻撃；Reckless Attack

君は防御をかなぐり捨てて、捨て身の攻撃を打ちこむことが可能になる。君は自身のターンに最初の攻撃ロールを行なう際、捨て身で戦うことを宣言できる。そうしたなら、次の君のターン開始時まで、君は【筋力】を用いる攻撃ロールに有利を得る。ただし、次の君のターン開始時まで、君を目標とする攻撃ロールに有利を与えてしまう。

3レベル：原始の知識；Primal Knowledge

君はバーバリアンの基本情報の“技能習熟”欄の技能から、まだ習熟を得ていない技能を1つ選択し、その技能習熟を得る。

さらに君は激怒中、特定の物事に挑戦する際に原始の力を導くことが可能になる。君が以下の技能を用いて能力値判定を行う際、通常は別の能力値を用いるものであっても、君は【筋力】を用いて能力値判定を行うことができる：〈威圧〉、〈隠密〉、〈軽業〉、〈生存〉、〈知覚〉。このクラス特徴を使用することで、君の【筋力】は原始の力を体現し、機敏さや身のこなし、感覚を研ぎ澄ます。

3レベル：バーバリアンのサブクラス；Barbarian Subclass

君は選択したバーバリアンのサブクラスを得る。

サブクラスとは、独自のクラス特徴を付与する専門分野だ。以降君は、君が選んだサブクラスの、君のバーバリアン・レベル以下のクラス特徴をすべて得る。

サブクラス“狂戦士の道”については、後述を参照。

4レベル：能力値上昇；Ability Score Improvement

君は《能力値上昇》か、前提を満たしている特技1つ（「特技」参照）を取得する。君のバーバリアン・レベルが8、12、16になるときに、君はこのクラス特徴を再度得る。

5レベル：高速移動；Fast Movement

君の移動速度は、重装鎧を着けていないなら10フィート(3m)増加する。

5レベル：追加攻撃；Extra Attack

君は自身のターンに攻撃アクションを行うたびに、1回ではなく計2回の攻撃を行なえるようになる。

7レベル：本能的な襲撃；Instinctive Pounce

君は激怒するためのボーナス・アクションの一部として、君の移動速度の半分まで移動できる（これは君のターンに移動できる距離に含めない）。

7レベル：野生の直感；Feral Instinct

君の本能は鋭く砥ぎすまされる。君はイニシアチブ判定に有利を得る。

9レベル：残忍な一撃；Brutal Strike

君は、“捨て身の攻撃”によって捨て身で戦うことを宣言したターンに行う、【筋力】を用いた攻撃ロール1回に有利を得ないことを選択できる。ただし、その攻撃ロールに不利を受けていてはならない。そうしたなら、その攻撃ロールがヒットした時、君は目標に1d10点の追加ダメージ（その攻撃に用いた武器か素手打撃と同じダメージ種別）と、君の選択した“残忍な一撃”の効果1つを与えることができる。効果には以下の選択肢がある。

強烈な一撃：目標は君から15フィート(4.5m)直線的に押しやられる。その後、君は機会攻撃を誘発することなく、君の移動速度の半分まで目標に向かって一直線に移動できる（これは君のターンに移動できる距離に含めない）。

腿打つ一撃：目標の移動速度は、次の君のターン開始時まで15フィート(4.5m)減少する。目標は一度に1つの腿打つ一撃（直近の1つ）からのみ、この影響を受ける。

11レベル：倒れずの激怒；Relentless Rage

君は激怒を力に、深手にもかわからず戦い続けることが可能になる。激怒中に君のHPが0になり、かつ即死しなかったなら、君は難易度10の【耐久力】セーブを行うことができる。このセーブに成功すると、君のHPは0でなく、代わりに（君のバーバリアン・レベル×2）点になる。

このセーブ難易度は、このクラス特徴を使用するたびに5ずつ増加する。君が小休憩か大休憩を終えると、このセーブ難易度は10に戻る。

13レベル：残忍な一撃の強化；Improved Brutal Strike

君は“残忍な一撃”を繰り返す新たな方法を磨き上げた。

以下の効果が、君の“残忍な一撃”の選択肢に加わる。

よろめきの一撃：次の君のターン開始時まで、目標は次に行う1回のセーブに不利を受け、機会攻撃を行うことができない。

こじ開ける一撃：次の君のターン開始時まで、他のクリーチャーが目標に行う次の1回の攻撃ロールに+5のボーナスを与える。このボーナスは1回の攻撃ロールにつき一度しか得られない。

15レベル：終らぬ激怒；Persistent Rage

君はイニシアチブ判定を行う時、使用済みの“激怒”の使用回数をすべて回復できる。

君は大休憩を終るたびに、この方法で1回まで激怒の使用回数を回復できるようになる。

さらに、君の激怒は猛烈になり、持続時間を延長せずとも10分間持続し、無力状態を受けても終了しなくなる。ただし、気絶状態を受けたり、君が重装鎧を着けると、激怒はその時点で終了する。

17レベル：残忍な一撃の強化；Improved Brutal Strike

君の“残忍な一撃”の追加ダメージが2d10になる。さらに、“残忍な一撃”を使用するたびに、2つの異なる“残忍な一撃”の効果を使用できる。

18レベル：大力無双；Indomitable Might

君は、君の【筋力】を用いる能力値判定か【筋力】セーブの結果が君の【筋力】値より低かったなら、代わりに君の【筋力】値をそのD20判定の結果として使用できる。

19レベル：偉業の証；Epic Boon

君は偉業の証特技1つか、前提を満たしている特技1つ（「特技」参照）を取得する。

20レベル：原始の王者；Primal Champion

君は原始の力を体現する。君の【筋力】と【耐久力】は4増加する（最大値25）。

バーバリアンのサブクラス：狂戦士の道

; Barbarian Subclass: Path of the Berserker

怒りをより激しい狂乱へと導く

狂戦士の道を歩むバーバリアンは、その怒りを主に暴力へと向ける。彼らの道は、抑えきれない怒りの道であり、彼らは激怒に身を委ね、力を得る戦いの混沌に滾る。

3レベル：狂乱；Frenzy

君が“激怒”中かつ“捨て身の攻撃”によって捨て身で戦うことを宣言しているなら、君は自身のターンに行う【筋力】を用いた攻撃ロールが最初にヒットした目標に追加ダメージを与える。この追加ダメージは、君の“激怒ダメージ”欄の値に等しい個数のd6である。この追加ダメージの種別は、その攻撃に用いた武器か素手打撃と同じ種別になる。

6レベル：考えなしの激怒；Mindless Rage

君は“激怒”中、魅了状態と恐怖状態への完全耐性を得る。もし君がすでに魅了状態や恐怖状態を受けている時に激怒したなら、君が受けているその状態は終了する。

10レベル：反撃の一発；Retaliation

君が5フィート（1.5m）以内のクリーチャーからダメージを受けた時、君はリアクションを使用して、そのクリーチャーに、武器を用いるか素手打撃による1回の近接攻撃を行なえる。

14レベル：恐怖の存在；Intimidating Presence

君は1回のボーナス・アクションとして、威圧的な存在感と原始的な力によって他者を恐怖させることができる。そうしたなら、君から30フィート（9m）のオーラ状の範囲内の、君から見えるすべてのクリーチャーは【判断力】セーブ（難易度は8 + 君の習熟ボーナス + 君の【魅力】修正）を行なわねばならない。このセーブに失敗したクリーチャーは恐怖状態を受ける。この恐怖状態は1分経過するか、目標のターン終了毎に同じセーブを行って成功すると終了する。

君は大休憩を終えるたびに、このクラス特徴を1回まで使用できるようになる。さらに君は、君の“激怒”の使用回数を1回分消費して、このクラス特徴を1回まで使用できるようにすることもできる（アクション不要）。

パラディン ; Paladin

パラディンの基本情報 ; Core Paladin Traits

主要能力値	【筋力】と【魅力】
ヒット・ダイス	パラディン・レベルごとに d10
セーブ習熟	【判断力】セーブと【魅力】セーブ
技能習熟	以下から2つ選択：〈威圧〉、〈医術〉、〈運動〉、〈看破〉、〈宗教〉、〈説得〉
武器習熟	単純武器、軍用武器
防具訓練	軽装鎧、中装鎧、重装鎧、盾
初期装備 (AかBから選択)	(A) チェイン・メイル、シールド、ロングソード、ジャヴェリン×6、聖印(任意の1つ)、僧侶バック、9 GP (B) 150 GP

パラディンになるには ; Becoming a Paladin

1レベルキャラクター ; As a Level 1 Character

- パラディンの基本情報を記録する。
- 『パラディンのクラス特徴』表の、1レベルのクラス特徴を得る。

マルチクラスする時 ; As a Multiclass Character

- パラディンの基本情報から以下を記録する：ヒット・ダイス、軍用武器の習熟、軽装鎧と中装鎧と盾の防具訓練。
- 『パラディンのクラス特徴』表の、1レベルのクラス特徴を得る。加えて、「キャラクター作成」のマルチクラスのルールに基づいた呪文スロットを得る。

パラディンのクラス特徴 ; Paladin Features

パラディン・レベル	習熟ボーナス	クラス特徴	神性伝導	準備呪文数	呪文スロットの数				
					1レベル	2レベル	3レベル	4レベル	5レベル
1	+2	癒しの手、ウェポンマスタリー、呪文発動	—	2	2	—	—	—	—
2	+2	パラディンの一撃、戦闘スタイル	—	3	2	—	—	—	—
3	+2	神性伝導、パラディンのサブクラス	2回	4	3	—	—	—	—
4	+2	能力値上昇	2回	5	3	—	—	—	—
5	+3	忠実なる愛馬、追加攻撃	2回	6	4	2	—	—	—
6	+3	防護のオーラ	2回	6	4	2	—	—	—
7	+3	サブクラスのクラス特徴	2回	7	4	3	—	—	—
8	+3	能力値上昇	2回	7	4	3	—	—	—
9	+4	敵排斥	2回	9	4	3	2	—	—
10	+4	勇気のオーラ	2回	9	4	3	2	—	—
11	+4	神聖なる攻撃	3回	10	4	3	3	—	—
12	+4	能力値上昇	3回	10	4	3	3	—	—
13	+5	—	3回	11	4	3	3	1	—
14	+5	浄化の接触	3回	11	4	3	3	1	—
15	+5	サブクラスのクラス特徴	3回	12	4	3	3	2	—
16	+5	能力値上昇	3回	12	4	3	3	2	—
17	+6	—	3回	14	4	3	3	3	1
18	+6	オーラ拡大	3回	14	4	3	3	3	1
19	+6	偉業の証	3回	15	4	3	3	3	2
20	+6	サブクラスのクラス特徴	3回	15	4	3	3	3	2

パラディンのクラス特徴 ; Paladin Class Features

君のパラディン・レベルが上がると、君は新たなレベルに応じたクラス特徴を得る。得られるクラス特徴は『パラディンのクラス特徴』表に列挙されている。

1レベル：癒しの手 ; Lay On Hands

君の祝福された接触は傷を癒す。君は(君のパラディン・レベル×5)に等しい“治療力”というポイントを持っており、このポイントを消費することでHPを回復できる。君が大休息を終えると、消費済みの治療力はすべて回復する。

君は1回のボーナス・アクションとして、君かクリーチャー1体に触れながら君の治療力を任意の点数消費することで、そのクリーチャーのHPを消費した治療力の点数分回復できる。また、治療力を5点消費することで、そのクリーチャーが受けている毒状態を終了させることもできる(HPの回復と毒状態の終了を同時に行っても、どちらか一方だけ行ってもよい)

1レベル：ウェポンマスタリー ; Weapon Mastery

君は武器の訓練によって、ロングソードやジャヴェリンなど、単純武器か軍用武器のうち、君が習熟を得ている中から選んだ2種類の武器のマスタリーを使用できるようになる(「装備や所持品」を参照)。

君は大休憩を終えるたびに、選んだ武器の種類を変更できる。たとえば、“ロングソードとジャヴェリン”から“ハルバードとフレイル”に変更するなどである。

1 レベル：呪文発動； Spellcasting

君は祈りと瞑想を通じて呪文を発動する術を学んだ。呪文発動のルールについては「呪文」を参照すること。

以下はパラディン呪文（『パラディン呪文リスト』を参照）の発動に関するルールである。

呪文スロット：1レベル以上の呪文の発動には、対応する呪文レベルの呪文スロットを消費する。君は『パラディンのクラス特徴』表の“呪文スロットの数”欄に記された数の呪文スロットを有している。君は大休憩を終えるたびに、消費した呪文スロットをすべて回復する。

1レベル以上の準備呪文：君はこのクラス特徴によって、君の“準備呪文”になっている1レベル以上のパラディン呪文を発動できる。パラディン・レベルが1レベルの時点では、1レベルのパラディン呪文を2つ選び、準備呪文にする（おすすめ：ヒロイズムとシアリング・スマイト）。君のパラディン・レベルが上がり、『パラディンのクラス特徴』表の“準備呪文数”欄の数が増えるたびに、準備呪文がその数と同じ数になるまで、新たに準備呪文を選ぶこと。

準備呪文に選べるのは、君が呪文スロットを有するレベルのパラディン呪文だけである。たとえば、君のパラディン・レベルが5に上がった時、君は1レベル呪文スロットと2レベル呪文スロットを有するので、1レベルか2レベルのパラディン呪文から、新たに1つの呪文を準備呪文に選ぶ。

他のパラディンのクラス特徴によって君が“常時準備呪文”を得たなら、それらは君にとってパラディン呪文であり、常に準備呪文として扱うが、このクラス特徴で選ぶ準備呪文には数えない。

準備呪文の変更：君が大休憩を終えるたびに、君がこのクラス特徴で選んでいる準備呪文1つを、君が呪文スロットを有するレベルの別のパラディン呪文1つに変更できる。

呪文発動能力：君のパラディン呪文の発動能力値は【魅力】である。呪文攻撃ボーナスは（君の【魅力】修正 + 君の習熟ボーナス）、呪文セーブ難易度は（8 + 君の【魅力】修正 + 君の習熟ボーナス）となる。

呪文発動の焦点具：君は聖印をパラディン呪文の呪文発動の焦点具として使用できる。

2 レベル：パラディンの一撃； Paladin' s Smite

君にとってディヴァイン・スマイトは常時準備呪文となる。君はこの呪文を呪文スロットの消費なしに発動できる。君は大休憩を終えるたびに、この方法でこの呪文を1回まで発動できるようになる。

2 レベル：戦闘スタイル； Fighting Style

君は武勇に磨きかけたことで、選んだ戦闘スタイル特技を1つ取得する（「特技」を参照、おすすめ：《防衛》）。あるいは、戦闘スタイル特技を取得せずに以下の選択肢を選ぶこともできる。

祝福された戦士：君はクレリックの初級呪文から2つを選んで身につける（『クレリック呪文リスト』を参照、おすすめ：ガイダンスとセイクリッド・フレイム）。これらの呪文は君にとってのパラディン呪文として扱われ、発動能力値は【魅力】となる。君のパラディン・レベルが上がるたびに、君はこのクラス特徴で身につけている初級呪文1つを別のクレリックの初級呪文1つに変更できる。

3 レベル：神性伝導； Channel Divinity

君は外方次元界から神性なエネルギーを直接授かり、これを放って魔法効果を生み出すことができるようになる。最初はこの方法で使用できる効果は“正邪感知”だけである。パラディンのその他のクラス特徴によって、この方法で使用できる効果の選択肢が追加される。君はパラディンの“神性伝導”を使用するたびに、どの効果として使用するのかが選択できる。

君は大休憩を終えるたびに、このクラス特徴を『パラディンのクラス特徴』表の“神性伝導”欄の回数まで使用できるようになる。

“神性伝導”の効果でセーヴィング・スローを行わせる際、そのセーブ難易度は、君のパラディン呪文の呪文セーブ難易度となる。

聖邪感知：君は1回のボーナス・アクションとして感覚を研ぎ澄ますことで、セレスチャル、フィンド、アンデッドを感知できるようになる。君は10分経過するか無力状態を受けるまで、周囲60フィート（18m）以内のこれらの種別のクリーチャーの位置と種類を知ることができる。また、同じ範囲内の聖別されたか冒涇された場所（ハロウのかけられた場所を含む）や物体の存在を感知することもできる。

3 レベル：パラディンのサブクラス； Paladein Subclass

君は選択したパラディンのサブクラスを得る。

サブクラスとは、独自のクラス特徴を付与する専門分野だ。以降君は、君が選んだサブクラスの、君のパラディン・レベル以下のクラス特徴をすべて得る。

サブクラス“献身の誓い”については、後述を参照。

4 レベル：能力値上昇； Ability Score Improvement

君は《能力値上昇》か、前提を満たしている特技1つ（「特技」参照）を取得する。君のパラディン・レベルが8、12、16になるたびに、君はこのクラス特徴を再度得る。

5 レベル：忠実なる愛馬； Faithful Steed

君は異なる世界からの馬の助力を得ることができる。

君にとってファインド・ステッドは常時準備呪文となる。君はこの呪文を呪文スロットの消費なしに発動できる。君は大休憩を終えるたびに、この方法でこの呪文を1回まで発動できるようになる。

5 レベル：追加攻撃； Extra Attack

君は自身のターンに攻撃アクションを行うたびに、1回ではなく計2回の攻撃を行なえるようになる。

己の立てた誓いを破った者； Breaking Your Oath

パラディンは最も高い行動規範を守ろうと努める。だが、どれほど高德のパラディンといえども過ちを犯すことはある。ゆえに、パラディンは己の立てた誓いを破ってしまうかも知れない。

誓いを破ったパラディンは、懺悔のしるしに不眠の苦行をすることも、断食その他の苦行をすることもある。懺悔と赦免の儀式がなされたのち、パラディンは新たな門出を迎える。

もし君が進んで誓いを破り、しかも悔悟の情なき場合、GMと相談しなければならない。GMの判断によって、君は異なる誓いを立ててサブクラスを選び直さなければならなくなるか、もはやパラディンのクラスを捨て去って、別のクラスとなることを強いられることもあり得る。

6レベル：防護のオーラ；Aura of Protection

君は、君から10フィート(3m)のオーラ状の範囲に、目に見えない“防護のオーラ”を放つ。君が無力状態を受けている間、このオーラは放たれない。君と“防護のオーラ”の範囲内の味方は、この範囲内にいる限りセーヴィング・スローに君の【魅力】修正に等しい値のボーナス(最低でも+1)を得る。

他にパラディンがいても、クリーチャーは1つの“防護のオーラ”からしか効果を受けられない。複数の“防護のオーラ”の範囲内にいるクリーチャーは、どのパラディンのオーラの効果を受けるのか自由に選べる。

9レベル：敵排斥；Abjure Foes

君は1回の魔法アクションとして、このクラスの“神性伝導”の使用回数を1回分消費することで敵に恐れを覚えさせて圧倒することができる。君は聖印か武器をかかげ、君から60フィート(18m)以内の君の【魅力】修正に等しい数(最低でも1体)までのクリーチャーを目標とする。すべての目標は【判断力】セーブを行わねばならず、失敗すると恐怖状態を受ける。この恐怖状態は1分経過すると終了する。目標はこの恐怖状態を受けている間、自身のターンに移動、アクション、ボーナス・アクションのいずれか1つしかできない。

10レベル：勇気のオーラ；Aura of Courage

君と“防護のオーラ”の範囲内の味方は、このオーラの範囲内にいる限り恐怖状態への完全耐性を得る。恐怖状態の味方はこの範囲内にいる限り、その状態から何ら影響を受けない。

11レベル：神聖なる攻撃；Radiant Strikes

君は正義の力に満ち、君の攻撃は信仰の力を宿す。君が近接武器を用いた攻撃か素手打撃でクリーチャーにヒットを与えるたびに、そのクリーチャーは1d8[光輝]の追加ダメージを受ける。

14レベル：浄化の接触；Restoring Touch

君がクリーチャーに“癒しの手”を使用する時、“治療力”を5点消費し、毒状態以外にも以下の状態を終了できるようになる：恐怖状態、聴覚喪失状態、麻痺状態、魅了状態、盲目状態、朦朧状態。

同時に複数の状態を終了させるなら、終了させる状態1つにつき“治療力”を5点消費しなければならない。

18レベル：オーラの拡大；Aura Expansion

君の“防護のオーラ”の範囲は、君から30フィート(9m)のオーラ状の範囲になる。

19レベル：偉業の証；Epic Boon

君は偉業の証特技1つか、前提を満たしている特技1つ(「特技」参照)を取得する。

パラディンのサブクラス：献身の誓い

; Paladin Subclass: Oath of Devotion

正義と秩序の理想を掲げよ

献身の誓いはパラディンを正義と徳と秩序の気高い理想に結びつける。彼らは、輝く鎧に身を包んだ騎士の典型である。彼らは最も高い行動規範を保持し、中には、世界中の者にこれと同じ規範を守らせようとする者もいる。この誓いを立てた者の多くは秩序と善の神々に身を捧げ、その崇める神の教義をもって献身の尺度とする。彼らはエンジェル——完璧な神のしもべ——をおのが理想とし、兜や紋章に天使の翼をかたどった飾りや印を付ける者もいる。

この誓いを立てたパラディンは以下の事柄を重んじる。

- 汝の言葉を、汝の約束とせよ。
- 弱者を守れ、その行動を恐れてはならない。
- 己の名誉ある行ないによって、他者に範を示せ。

3レベル：誓いの呪文；Oath of Devotion Spells

君が立てた誓いは、呪文となって君に力を与える。君が『献身の誓いの呪文』表に指定されたパラディン・レベルになったなら、以降は記載された呪文が君にとって常時準備呪文となる。

献身の誓いの呪文；Oath of Devotion Spells

パラディン・レベル	呪文
3	シールド・オヴ・フェイス、 プロテクション・フロム・イーヴル・アンド・グッド
5	エイド、ゾーン・オヴ・トゥルース
9	ディスペル・マジック、ピーコン・オヴ・ホープ
13	ガーディアン・オヴ・フェイス、 フリーダム・オヴ・ムーブメント
17	コミュニケーション、フレイム・ストライク

3レベル：武器聖別；Sacred Weapon

君が攻撃アクションを行う時、“神性伝導”の使用回数を1回分消費することで、君が持っている近接武器に正的な力を宿することができる。10分経過するか、君が再度このクラス特徴を使用するまで、その武器を使用した攻撃ロールには君の【魅力】修正（最低でも+1）を加えることができ、ヒットしたならそのダメージ種別を[光輝]に変更できる。また、この武器は半径20フィート（6m）を“明るい”照度で、そこから20フィート（6m）を“薄暗い”照度で照らす。この効果はいつでも終了させられ（アクション不要）、君がその武器を着用も運搬もしていなくなった時点でも終了する。

7レベル：献身のオーラ；Aura of Devotion

君と“防護のオーラ”の範囲内の味方は、このオーラの範囲内にいる限り魅了状態への完全耐性を得る。魅了状態の味方はこの範囲内にいる限り、その状態から何ら影響を受けない。

15レベル：防護の一撃；Smite of Protection

君の放つ魔力の籠った一撃は防護の力を放つようになる。君がディヴァイン・スマイトを発動するたび、次の君のターン開始時まで、君と“防護のオーラ”の範囲内の味方は、このオーラの範囲内にいる限り1/2遮蔽を得る。

20レベル：後光；Holy Nimbus

君は1回のボーナス・アクションとして、君の“防護のオーラ”に聖なる力を付与することができる。そうしたなら、君は以下のすべての効果を得る。この効果は10分経過するか、君が終了する（アクション不要）まで持続する。

君は大休憩を終えるたびに、このクラス特徴を1回まで使用できるようになる。さらに君は、君の5レベル呪文スロットを1つ消費して、このクラス特徴を1回まで使用できるようにすることもできる（アクション不要）。

聖護：君はフィードかアンデッドから要求されたセーヴィング・スローに有利を得る。

光輝：敵が君の“防護のオーラ”の範囲内で自身のターンを開始するたびに、そのクリーチャーは（君の【魅力】修正 + 君の習熟ボーナス）に等しい点数の[光輝]ダメージを受ける。

日輪：君の“防護のオーラ”の範囲内は、日光による“明るい”照度になる。

パラディン呪文リスト ; Paladin Spell List

本項目では、パラディン呪文を列挙する。

呪文は呪文レベル別に五十音順に並べられ、各呪文の系統も併記される。“特殊”欄のCは精神集中を必要とする呪文、Rは儀式、Mは特定の物質要素を必要とする呪文を表す。

1レベルのパラディン呪文 ; Level 1 Paladin Spells

呪文	系統	特殊
キュア・ウーンズ	防御術	—
コマンド	心術	—
シアリング・スマイト	力術	—
シールド・オヴ・フェイス	防御術	C
ディヴァイン・スマイト	力術	—
ディヴァイン・フェイヴァー	変成術	—
ディテクト・イーヴル・アンド・グッド	占術	C
ディテクト・ポイズン・アンド・ディジーズ	占術	C, R
ディテクト・マジック	占術	C, R
ヒュリファイ・フード・アンド・ドリンク	変成術	R
ヒロイズム	心術	C
プレス	心術	C, M
プロテクション・フロム・イーヴル・アンド・グッド	防御術	C, M

2レベルのパラディン呪文 ; Level 2 Paladin Spells

呪文	系統	特殊
エイド	防御術	—
ジェントル・リボウス	死霊術	R, M
シャイニング・スマイト	変成術	C
ゾーン・オヴ・トゥルース	心術	—
ファインド・ステード	召喚術	—
プレイヤー・オヴ・ヒーリング	防御術	—
プロテクション・フロム・ポイズン	防御術	—
マジック・ウェポン	変成術	—
レッサー・レストレーション	防御術	—
ロケット・オブジェクト	占術	C
ワーディング・ボンド	防御術	M

3レベルのパラディン呪文 ; Level 3 Paladin Spells

呪文	系統	特殊
クリエイト・フード・アンド・ウォーター	召喚術	—
デスペル・マジック	防御術	—
デライト	力術	—
マジック・サークル	防御術	M
リヴィヴィファイ	死霊術	M
リムーヴ・カース	防御術	—

4レベルのパラディン呪文 ; Level 4 Paladin Spells

呪文	系統	特殊
オーラ・オヴ・ライフ	防御術	C
デス・ワード	防御術	—
バニッシュメント	防御術	C
ロケット・クリーチャー	占術	C

5レベルのパラディン呪文 ; Level 5 Paladin Spells

呪文	系統	特殊
ギアス	心術	—
グレーター・レストレーション	防御術	M
デスペル・イーヴル・アンド・グッド	防御術	C
レイズ・デッド	死霊術	M

ファイター ; Fighter

ファイターの基本情報 ; Core Fighter Traits

主要能力値	【筋力】か【敏捷力】
ヒット・ダイス	ファイター・レベルごとにd10
セーブ習熟	【筋力】セーブと【耐久力】セーブ
技能習熟	以下から2つ選択：〈威圧〉、〈運動〉、〈軽業〉、〈看破〉、〈生存〉、〈説得〉、〈知覚〉、〈動物使い〉、〈歴史〉
武器習熟	単純武器、軍用武器
防具訓練	軽装鎧、中装鎧、重装鎧、盾
初期装備 (AかBかCから 選択)	(A) チェイン・メール、グレートソード、フレイル、 ジャヴェリン×8、地下探検家バック、4 GP (B) スタデッド・レザー・アーマー、シミター、 ショートソード、ロングボウ、アロー×20、 矢筒、地下探検家バック、11 GP (C) 155 GP

ファイターになるには ; Becoming a Fighter

1レベルキャラクター ; As a Level 1 Character

- ・ファイターの基本情報を記録する。
- ・『ファイターのクラス特徴』表の、1レベルのクラス特徴を得る。

マルチクラスする時 ; As a Multiclass Character

- ・ファイターの基本情報から以下を記録する：ヒット・ダイス、軍用武器の習熟、軽装鎧と中装鎧と盾の防具訓練。
- ・『ファイターのクラス特徴』表の、1レベルのクラス特徴を得る。

ファイターのクラス特徴 ; Fighter Features

ファイター・レベル	習熟ボーナス	クラス特徴	底力	ウェポンマスタリー
1	+2	ウェポンマスタリー、戦闘スタイル、底力	2回	3種類
2	+2	戦術的思考、怒涛のアクション(1回)	2回	3種類
3	+2	ファイターのサブクラス	2回	3種類
4	+2	能力値上昇	3回	4種類
5	+3	戦術的移动、追加攻撃	3回	4種類
6	+3	能力値上昇	3回	4種類
7	+3	サブクラスのクラス特徴	3回	4種類
8	+3	能力値上昇	3回	4種類
9	+4	戦術の達人、不屈(1回)	3回	4種類
10	+4	サブクラスのクラス特徴	3回	5種類
11	+4	2回の追加攻撃	4回	5種類
12	+4	能力値上昇	4回	5種類
13	+5	熟慮した攻撃、不屈(2回)	4回	5種類
14	+5	能力値上昇	4回	5種類
15	+5	サブクラスのクラス特徴	4回	5種類
16	+5	能力値上昇	4回	6種類
17	+6	怒涛のアクション(2回)、不屈(3回)	4回	6種類
18	+6	サブクラスのクラス特徴	4回	6種類
19	+6	偉業の証	4回	6種類
20	+6	3回の追加攻撃	4回	6種類

ファイターのクラス特徴 ; Fighter Class Features

君のファイター・レベルが上がると、君は新たなレベルに応じたクラス特徴を得る。得られるクラス特徴は『ファイターのクラス特徴』表に列挙されている。

1レベル：ウェポンマスタリー ; Weapon Mastery

君は武器の訓練によって、単純武器か軍用武器のうち、君が習熟を得ている中から選んだ3種類の武器のマスタリーを使用できるようになる(「装備や所持品」を参照)。君は大休憩を終えるたびに、選んだ武器の種類を変更できる。

君が特定のファイター・レベルになると、より多くの種類の武器のマスタリーを使用できるようになる。『ファイターのクラス特徴』表の“ウェポンマスタリー”欄を参照すること。

1レベル：戦闘スタイル ; Fighting Style

君は武勇に磨きをかけたことで、選んだ戦闘スタイル特技を1つ取得する(「特技」を参照、おすすめ：《防御》)。

君のファイター・レベルが上がると、このクラス特徴で取得した戦闘スタイル特技1つを、別の戦闘スタイル特技1つに変更できる。

1レベル：底力 ; Second Wind

君は肉体と精神を再起させる内なる持久力を持つ。君は1回のボーナス・アクションとしてこの持久力から力を引き出すことで、(1d10 + 君のファイター・レベル)の点数のHPを回復できる。

君は大休憩を終えるたびに、このクラス特徴を『ファイターのクラス特徴』表の“底力”欄の回数まで使用できるようになる。また、君が小休憩を終えるたびに、このクラス特徴を使用できる回数が1回分回復する。

2レベル：戦術的思考 ; Tactical Mind

君は戦場の内外で戦術的な思考を続けている。君が能力値判定に失敗した時、その能力値判定を成功させるために“底力”の使用回数を1回分消費できる。そうしたなら、君はHPを回復する代わりに1d10を振って、出た目をその能力値判定の結果に加える。それでもその能力値判定に成功できなかったなら、この“底力”の使用回数は消費されない。

2レベル：怒涛のアクション ; Action Surge

君は短時間だけ通常の限界を超えて活動できるようになる。君は自身のターンに、魔法アクション以外のアクションを追加で1回行うことができる。

君は小休憩か大休憩を終えるたびに、このクラス特徴を1回まで使用できるようになる。17レベル以降、君は小休憩か大休憩を終えるたびに、このクラス特徴を2回まで使用できるようになるが、それでも1ターンには1回しか使用できない。

3レベル：ファイターのサブクラス ; Fighter Subclass

君は選択したファイターのサブクラスを得る。

サブクラスとは、独自のクラス特徴を付与する専門分野だ。以降君は、君が選んだサブクラスの、君のファイター・レベル以下のクラス特徴をすべて得る。

サブクラス“チャンピオン”については、後述を参照。

4レベル：能力値上昇；Ability Score Improvement

君は《能力値上昇》か、前提を満たしている特技1つ（「特技」参照）を取得する。君のファイター・レベルが6、8、12、14、16になるたびに、君はこのクラス特徴を再度得る。

5レベル：戦術的移動；Tactical Shift

君は“底力”を使用するためのボーナス・アクションの一部として、機会攻撃を誘発することなく君の移動速度の半分まで移動できる（これは君のターンに移動できる距離に含めない）。

5レベル：追加攻撃；Extra Attack

君は自身のターンに攻撃アクションを行うたびに、1回ではなく計2回の攻撃を行なえるようになる。

9レベル：不屈；Indomitable

君がセーヴィング・スローに失敗した時、君のファイター・レベルに等しい値のボーナスを得て、そのセーブを振り直すことができる。振り直した結果は必ず使用しなければならない。君は大休憩を終えるたびに、このクラス特徴を1回まで使用できるようになる。

13レベル以降、君は大休憩を終えるたびに、このクラス特徴を2回まで使用できるようになり、17レベル以降は3回まで使用できるようになる。

9レベル：戦術の達人；Tactical Master

君がマスタリーを使用できる武器を用いて攻撃を行う時、君はその武器のマスタリーを“ブッシュ”、“スロー”、“サブ”のいずれか1つに変更できる。

11レベル：2回の追加攻撃；Two Extra Attacks

君は自身のターンに攻撃アクションを行うたびに、1回ではなく計3回の攻撃を行なえるようになる。

13レベル：熟慮した攻撃；Studied Attacks

君は敵への攻撃を通じて敵を観察する。君がクリーチャーに行った攻撃ロールがミスしたなら、次の君のターン終了時まで、君がそのクリーチャーに行う次の1回の攻撃ロールに有利を得る。

19レベル：偉業の証；Epic Boon

君は偉業の証特技1つか、前提を満たしている特技1つ（「特技」参照）を取得する。

20レベル：3回の追加攻撃；Three Extra Attacks

君は自身のターンに攻撃アクションを行うたびに、1回ではなく計4回の攻撃を行なえるようになる。

ファイターのサブクラス：チャンピオン

; Fighter Subclass: Champion

戦闘での優れを身体能力を極めよ

チャンピオンは勝利を求めるあくなき追及の中で武術の技量の研鑽に励む。チャンピオンは厳格な訓練と肉体の力を組み合わせて破壊的な打撃を与え、危難に耐え、そして栄光を勝ち取る。運動の競技であれ、流血を伴う戦闘であれ、チャンピオンは勝利の栄光を求めて奮闘するのだ。

3レベル：クリティカル率上昇；Improved Critical

君の武器を用いた攻撃か素手打撃で行う攻撃ロールは、ダイスの目が19か20でクリティカル・ヒットになる。

3レベル：抜群の身体能力；Remarkable Athlete

君は運動能力のお陰で、イニシアチブ判定と【筋力】(運動)判定に有利を得る。

加えて、君がクリティカル・ヒットを与えた直後、機会攻撃を誘発することなく君の移動速度の半分まで移動できる(これは君のターンに移動できる距離に含めない)。

7レベル：戦闘スタイル追加；Additional Fighting Style

君は戦闘スタイル特技を1つ選び、追加で取得する。

10レベル：英雄的戦士；Heroic Warrior

戦いのスリルが君を勝利へと駆り立てる。戦闘中、君のターン開始時に君がインスピレーションを持っていないなら、君はインスピレーションを得てもよい。

15レベル：クリティカル率大上昇；Superior Critical

君の武器を用いた攻撃か素手打撃で行う攻撃ロールは、ダイスの目が18～20でクリティカル・ヒットになる。

18レベル：生命力；Survivor

君は戦闘において究極の回復力を得る。君は以下の利益を得る。

死への抵抗：君は死亡セーブに有利を得る。さらに、死亡セーブのダイスの目が18～20の時にも、20の目が出たものとして扱う。

英雄的奮起：君のターン開始時、君が重傷状態であり、君のHPが1点以上であるなら、君は(5 + 君の【耐久力】修正)の点数のHPを回復する。

モンク ; Monk

モンクの基本情報 ; Core Monk Traits

主要能力値	【敏捷力】と【判断力】
ヒット・ダイス	モンク・レベルごとにd8
セーブ習熟	【筋力】セーブと【敏捷力】セーブ
技能習熟	以下から2つ選択：〈運動〉、〈隠密〉、〈軽業〉、〈看破〉、〈宗教〉、〈歴史〉
武器習熟	単純武器、“軽武器”の特性を持つ軍用武器
道具習熟	任意の職人道具1つか楽器1つ
防具訓練	なし
初期装備 (AかBから選択)	(A) スピア、ダガー×5、道具習熟で選んだ職人道具か楽器1つ、探検家パック、11 GP (B) 50 GP

モンクになるには ; Becoming a Monk

1レベルキャラクター ; As a Level 1 Character

- モンクの基本情報を記録する。
- 『モンクのクラス特徴』表の、1レベルのクラス特徴を得る。

マルチクラスする時 ; As a Multiclass Character

- モンクの基本情報から以下を記録する：ヒット・ダイス。
- 『モンクのクラス特徴』表の、1レベルのクラス特徴を得る。

モンクのクラス特徴 ; Monk Features

モンク・レベル	習熟ボーナス	クラス特徴	武術ダイス	気	運足法
1	+2	武術、鎧わぬ守り	1d6	—	—
2	+2	運足法、気、呼吸法	1d6	2点	+10 ² (3m)
3	+2	受け流し、 モンクのサブクラス	1d6	3点	+10 ² (3m)
4	+2	浮身、能力値上昇	1d8	4点	+10 ² (3m)
5	+3	追加攻撃、朦朧撃	1d8	5点	+10 ² (3m)
6	+3	“気”打撃、 サブクラスのクラス特徴	1d8	6点	+15 ² (4.5m)
7	+3	身かわし	1d8	7点	+15 ² (4.5m)
8	+3	能力値上昇	1d8	8点	+15 ² (4.5m)
9	+4	軽妙な足運び	1d8	9点	+15 ² (4.5m)
10	+4	“気”の高まり、 不動の肉体	1d8	10点	+20 ² (6m)
11	+4	サブクラスのクラス特徴	1d10	11点	+20 ² (6m)
12	+4	能力値上昇	1d10	12点	+20 ² (6m)
13	+5	受け流しの極意	1d10	13点	+20 ² (6m)
14	+5	生き抜く鍛錬	1d10	14点	+25 ² (7.5m)
15	+5	超集中	1d10	15点	+25 ² (7.5m)
16	+5	能力値上昇	1d10	16点	+25 ² (7.5m)
17	+6	サブクラスのクラス特徴	1d12	17点	+25 ² (7.5m)
18	+6	耐え切る覚悟	1d12	18点	+30 ² (9m)
19	+6	偉業の証	1d12	19点	+30 ² (9m)
20	+6	心身統一	1d12	20点	+30 ² (9m)

モンクのクラス特徴 ; Monk Class Features

君のモンク・レベルが上がると、君は新たなレベルに応じたクラス特徴を得る。得られるクラス特徴は『モンクのクラス特徴』表に列挙されている。

1レベル：武術 ; Martial Arts

君は武術修業によって素手打撃とモンク武器を用いる戦い方を身につける。モンク武器とは以下の武器である。

- 単純近接武器すべて
- “軽武器”の特性を持つ軍用近接武器すべて

君が両手に何も持っていないかモンク武器のみを持っており、鎧も盾も着けていないなら、以下の利益を得る。

ボーナス素手打撃：君は1回のボーナス・アクションとして素手打撃を行える。

武術ダイス：君が行う素手打撃かモンク武器を用いた攻撃のダメージ・ロールでは、通常のダメージ・ダイスの代わりに君の武術ダイスをロールする。1レベルの時点では武術ダイスは1d6である。君の武術ダイスは、君が特定モンク・レベルになると変化する。『モンクのクラス特徴』表の“武術ダイス”欄に示されている通り、4レベルで1d8、11レベルで1d10、17レベルで1d12になる。

【敏捷力】を用いた攻撃：君は素手打撃かモンク武器を用いた攻撃ロールおよびダメージ・ロールに、君の【筋力】の代わりに、君の【敏捷力】を使用できる。さらに、素手打撃の“つかみ”か“押しやり”を行った時のセーブ難易度の決定に、君の【筋力】修正の代わりに、君の【敏捷力】修正を使用できる。

1レベル：鎧わぬ守り ; Unarmored Defense

鎧も盾も着けていない時、君の基本ACは(10 + 君の【敏捷力】修正 + 君の【判断力】修正)に等しくなる。

2レベル：気 ; Monk's Focus

集中と武芸の修業の甲斐あって、君は神変不思議な気の力を操れるようになる。このエネルギーをどれだけ活用できるかは、“気”ポイントの点数によってあらわされる。君の有する気ポイントはモンク・レベルによって決定され、その点数は『モンクのクラス特徴』表の“気”の欄に記してある。

加えて君は、気ポイントを消費することで効果を高めたり、気ポイントを消費することで使用できるクラス特徴を得る。これらのクラス特徴のうち、最初に手に入るのは“連打”、“護身”、“疾風足”の3つである。

君が小休憩か大休息を終えると、消費済みの気ポイントはすべて回復する。

気を用いるクラス特徴には、目標にセービング・スローを行わせるものがある。そのセーブ難易度は(8 + 君の【判断力】修正 + 君の習熟ボーナス)となる。

連打：気ポイントを1点消費することで、君は1回のボーナス・アクションとして、素手打撃を2回行うことができる。

護身：君は1回のボーナス・アクションとして離脱を行うことができる。気ポイントを1点消費することで、君は1回のボーナス・アクションとして離脱と回避を同時に行うこともできる。

疾風足：君は1回のボーナス・アクションとして早足を行うことができる。気ポイントを1点消費することで、君は1回のボーナス・アクションとして早足と離脱を同時に行うこともでき、かつそのターンの終了時まで、君の幅跳びと高跳びの跳躍距離が2倍になる「ルール用語集」を参照。

2レベル：運足法；Unarmored Movement

鎧も盾を着けていない時、君の移動速度は増加する。2レベルの時点では10フィート(3m)増加する。このクラス特徴による移動速度の増加は、君が特定のモンク・レベルになると上昇する。『モンクのクラス特徴』表の“運足法”欄に示されている通り、6レベルで15フィート(4.5m)、10レベルで20フィート(6m)、14レベルで25フィート(7.5m)、18レベルで30フィート(9m)上昇する。

2レベル：呼吸法；Uncanny Metabolism

君がイニシアチブ判定を行った時、君は消費済みの気ポイントをすべて回復することができる。そうしたなら、君は(“武術ダイス”1つの目 + 君のモンク・レベル)に等しい点数のHPを回復する。

君は大休憩を終えるたびに、このクラス特徴を1回まで使用できるようにする。

3レベル：受け流し；Deflect Attacks

君に攻撃ロールがヒットし、その攻撃で[殴打]、[斬撃]、[刺突]のいずれかの種別のダメージを受けたなら、君は自分のリアクションを使用して、その攻撃で受ける合計のダメージを(1d10 + 君の【敏捷力】修正 + 君のモンク・レベル)に等しい点数減少できる。これによってダメージを0にできたなら、君は気ポイントを1点消費して、その攻撃の威力の一部を君の望む方向に反らすことができる。反らしたなら、その攻撃が近接攻撃なら君から見える5フィート(1.5m)以内のクリーチャー1体、遠隔攻撃なら君から見える60フィート(18m)以内にいて、完全遮蔽に遮られていないクリーチャー1体を選択する。そのクリーチャーは【敏捷力】セーブを行わねばならず、失敗すると(君の“武術ダイス”2つの目の合計 + 君の【敏捷力】修正)に等しい点数のダメージを受ける。このダメージの種別は、君が減少したダメージの種別と同一である。

3レベル：モンクのサブクラス；Monk Subclass

君は選択したモンクのサブクラスを得る。

サブクラスとは、独自のクラス特徴を付与する専門分野だ。以降君は、君が選んだサブクラスの、君のモンク・レベル以下のクラス特徴をすべて得る。

サブクラス“開手門”については、後述を参照。

4レベル：浮身；Slow Fall

君は落下時に君のリアクションを使用して、その落下から受けるダメージを(君のモンク・レベル×5)に等しい点数だけ減少させることができる。

4レベル：能力値上昇；Ability Score Improvement

君は《能力値上昇》か、前提を満たしている特技1つ(「特技」参照)を取得する。君のモンク・レベルが8、12、16になるたびに、君はこのクラス特徴を再度得る。

5レベル：追加攻撃；Extra Attack

君は自身のターンに攻撃アクションを行うたびに、1回ではなく計2回の攻撃を行なえるようになる。

5レベル：朦朧撃；Stunning Strike

君は1ターンに1回、素手打撃かモンク武器を用いた攻撃をクリーチャーにヒットさせた時、気ポイントを1点消費して“朦朧撃”を試みることができる。そうしたなら、目標は【耐久力】セーブを行わねばならず、失敗すると次の君のターン終了時まで朦朧状態を受ける。セーブに成功しても、次の君のターン開始時まで目標の移動速度は半減し、目標に行われる次の1回の攻撃ロールに有利を与えてしまう。

6レベル：“気”打撃；Empowered Strikes

君が素手打撃でダメージを与える時、元々のダメージ種別の代わりに[力場]ダメージを与えてもよい。

7レベル：身かわし；Evasion

君が【敏捷力】セーブに成功すれば半減ダメージですむような効果にさらされた時、君はそのセービング・スローに成功すれば一切ダメージを受けず、失敗しても半減ダメージですむ。

ただし、君が無力状態を受けているなら、このクラス特徴の利益は得られない。

9レベル：軽妙な足運び；Acrobatic Movement

鎧も盾も着けていないなら、君は自身のターン中、液体の上や垂直な面を、沈んだり落下したりすることなく移動できるようになる。

10レベル：“気”の高まり；Heightened Focus

君の“連打”、“護身”、“疾風足”は以下の利益を追加で得る。

連打：君は気ポイントを1点消費して“連打”を使用することで、素手打撃を2回ではなく3回まで行える。

護身：君が“護身”により気ポイントを消費した時、君の“武術ダイス”2つの目の合計に等しい点数の一時的HPを得る。

疾風足：君が“疾風足”により気ポイントを消費した時、君から5フィート(1.5m)以内の同意する大型以下のサイズのクリーチャー1体を選んでよい。君は自身のターン終了時まで、移動する際にそのクリーチャーを君と共に移動させることができる。これによりそのクリーチャーを移動させることでは、機会攻撃を誘発しない。

10レベル：不動の肉体；Self-Restoration

君は純粋な意志の力によって、君のターンが終了するたびに以下のいずれかの状態1つを終了させることができる：魅了状態、恐怖状態、毒状態。

加えて、君は食料や水を口にしないことも、飢餓と脱水(「ルール用語集」を参照)による消耗状態を受けない。

13レベル：受け流しの極意；Deflect Energy

君の“受け流し”は[殴打]、[斬撃]、[刺突]だけでなく、あらゆる種別のダメージを与える攻撃に使用できる。

14レベル：生き抜く鍛錬；Disciplined Survivor

積んできた精神と肉体の鍛錬によって、君はあらゆるセーブ(能力値のセーブ以外も含む)への習熟を得る。加えて、君がセーブに失敗した時、気ポイントを1点消費することで、そのセーブを振り直すことができる。振り直した結果は必ず使用しなければならない。

15レベル：超集中；Perfect Focus

君がイニシアチブ判定を行い、“呼吸法”を使用しなかったなら、君の使用済みの気ポイントは回復する。この時、君の気ポイントが3点以下なら、君の気ポイントは4点に回復する。

18レベル：耐え切る覚悟；Superior Defense

君のターン開始時に、君はさまざまな害に抗うために気ポイントを3点消費してもよい。そうしたなら、君は[力場]を除くすべてのダメージ種別へのダメージ抵抗を得る。このダメージ抵抗は1分経過するか、君が無力状態を受けるまで持続する。

19レベル：偉業の証；Epic Boon

君は偉業の証特技1つか、前提を満たしている特技1つ(「特技」参照)を取得する。

20レベル：心身統一；Body and Mind

君の精神と肉体は一体となり、君をより高みへと連れて行く。君の【敏捷力】と【判断力】は4増加する(最大値25)。

モンクのサブクラス：開手門

; Monk Subclass: Warrior of the Open Hand

武器を用いぬ素手での闘法を修めよ

開手門のモンクは素手を用いる武術の達人である。彼らは相手を押しやり転倒させ、気を巡らしておのれの傷を癒し、さらにはわが身に害するものを寄せつけない不思議な瞑想の術を使う。

3レベル：開手の技 ; Open Hand Technique

君は“連打”によって行う素手打撃でクリーチャーにヒットを与えるたびに、目標に以下から選んだ1つの効果を与えることができる。

倒し技：目標は【敏捷力】セーブを行なわねばならず、失敗すると伏せ状態を受ける。

押し技：目標は【筋力】セーブを行なわねばならない。目的がこのセーブに失敗したなら、君は目標を君から離れる方向へ最大で15フィート(4.5m)押しやる。

惑わし技：目標は次の君のターン終了時までリアクションを行なえない。

6レベル：肉体の完成 ; Wholeness of Body

君は自分自身の傷を癒す能力を得る。君は1回のボーナス・アクションとして、(君の“武術ダイス”1個の目 + 君の【判断力】修正)に等しい点数のHPを回復できる(最低でも1点)。

君は大休憩を終えるたびに、このクラス特徴を君の【判断力】修正に等しい回数(最低でも1回)まで使用できるようになる。

11レベル：快速歩 ; Fleet Step

君が“疾風足”以外のボーナス・アクションを行ったなら、君はそのボーナス・アクションの直後に“疾風足”を(ボーナス・アクションは1ターンに1回という制限を超過して)使用することができる。

17レベル：激震掌 ; Quivering Palm

君は他者の肉体に致命的な振動を生じさせる能力を得る。君は素手打撃でクリーチャーにヒットを与えた時に、気ポイントを4点消費することで、この感知不能な振動を開始できる。この振動は(君のモンク・レベル×1)日だけ持続する。これは君が1回のアクションとして振動を停止させない限り、無害である。振動を停止させるには、君と目標とが同じ次元界にいる必要がある。君が1回のアクションとして振動を停止したなら、目標は【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗すると目標のHPは0になる。セーブに成功しても、目標は10d12の[力場]ダメージを受ける。

君がこのクラス特徴の影響下に置いておけるクリーチャーは一度に1体だけである。また、君は望むならこの振動を無害なまま終了させることもできる(アクション不要)。

レンジャー ; Ranger

レンジャーの基本情報 ; Core Ranger Traits

主要能力値	【敏捷力】と【判断力】
ヒット・ダイス	レンジャー・レベルごとにd10
セーブ習熟	【筋力】セーブと【敏捷力】セーブ
技能習熟	以下から3つ選択：〈運動〉、〈隠密〉、〈看破〉、〈自然〉、〈生存〉、〈捜査〉、〈知覚〉、〈動物使い〉
武器習熟	単純武器、軍用武器
防具訓練	軽装鎧、中装鎧、盾
初期装備 (AかBから選択)	(A) スタデッド・レザー・アーマー、シミター、ショートソード、ロングボウ、アロー×20、矢筒、ドルイド用焦点具(ヤドリギの小枝)、探検家パック、7 GP (B) 150 GP

レンジャーになるには ; Becoming a Ranger

1レベルキャラクター ; As a Level 1 Character

- レンジャーの基本情報を記録する。
- 『レンジャーのクラス特徴』表の、1レベルのクラス特徴を得る。

マルチクラスする時 ; As a Multiclass Character

- レンジャーの基本情報から以下を記録する：ヒット・ダイス、軍用武器の習熟、レンジャーの基本情報の技能習熟内から選んだ技能1つの習熟、軽装鎧と中装鎧と盾の防具訓練。
- 『レンジャーのクラス特徴』表の、1レベルのクラス特徴を得る。加えて、「キャラクター作成」のマルチクラスのルールに基づいた呪文スロットを得る。

レンジャーのクラス特徴 ; Ranger Features

レンジャー・レベル	習熟ボーナス	クラス特徴	得意な敵	準備呪文数	呪文スロットの数				
					1レベル	2レベル	3レベル	4レベル	5レベル
1	+2	ウェポンマスタリー、得意な敵、呪文発動	2回	2	2	—	—	—	—
2	+2	戦闘スタイル、巧みな探検家	2回	3	2	—	—	—	—
3	+2	レンジャーのサブクラス	2回	4	3	—	—	—	—
4	+2	能力値上昇	2回	5	3	—	—	—	—
5	+3	追加攻撃	3回	6	4	2	—	—	—
6	+3	放浪者	3回	6	4	2	—	—	—
7	+3	サブクラスのクラス特徴	3回	7	4	3	—	—	—
8	+3	能力値上昇	3回	7	4	3	—	—	—
9	+4	専門化	4回	9	4	3	2	—	—
10	+4	疲れ知らず	4回	9	4	3	2	—	—
11	+4	サブクラスのクラス特徴	4回	10	4	3	3	—	—
12	+4	能力値上昇	4回	10	4	3	3	—	—
13	+5	容赦ない狩手	5回	11	4	3	3	1	—
14	+5	自然のヴェール	5回	11	4	3	3	1	—
15	+5	サブクラスのクラス特徴	5回	12	4	3	3	2	—
16	+5	能力値上昇	5回	12	4	3	3	2	—
17	+6	精密な狩手	6回	14	4	3	3	3	1
18	+6	野生の勘	6回	14	4	3	3	3	1
19	+6	偉業の証	6回	15	4	3	3	3	2
20	+6	仇敵殺し	6回	15	4	3	3	3	2

レンジャーのクラス特徴 ; Ranger Class Features

君のレンジャー・レベルが上がると、君は新たなレベルに応じたクラス特徴を得る。得られるクラス特徴は『レンジャーのクラス特徴』表に列挙されている。

1レベル：ウェポンマスタリー ; Weapon Mastery

君は武器の訓練によって、ロングボウやショートソードなど、単純武器か軍用武器のうち、君が習熟を得ている中から選んだ2種類の武器のマスタリーを使用できるようになる(「装備や所持品」を参照)。

君は大休憩を終えるたびに、選んだ武器の種類を変更することができる。たとえば、「ロングボウとショートソード」から「シミターとロングソード」に変更するなどである。

1レベル：得意な敵 ; Favored Enemy

君にとってハンターズ・マークは常時準備呪文となる。君はこの呪文を2回まで呪文スロットの消費なしに発動できる。

君は大休憩を終えるたびに、このクラス特徴を『レンジャーのクラス特徴』表の“得意な敵”欄の回数まで使用できるようになる。

1 レベル：呪文発動； Spellcasting

君は大自然の神秘の力を研究したことで、呪文を発動する術を学んだ。呪文発動のルールについては「呪文」を参照すること。

以下はレンジャー呪文（『レンジャー呪文リスト』を参照）の発動に関するルールである。

呪文スロット：1レベル以上の呪文の発動には、対応する呪文レベルの呪文スロットを消費する。君は『レンジャーのクラス特徴』表の“呪文スロットの数”欄に記された数の呪文スロットを有している。君は大休憩を終えるたびに、消費した呪文スロットをすべて回復する。

1レベル以上の準備呪文：君はこのクラス特徴によって、君の“準備呪文”になっている1レベル以上のレンジャー呪文を発動できる。レンジャー・レベルが1レベルの時点では、1レベルのレンジャー呪文を2つ選び、準備呪文にする（おすすめ：キュア・ウーンズとエンスネアリング・ストライク）。君のレンジャー・レベルが上がり、『レンジャーのクラス特徴』表の“準備呪文数”欄の数が増えるたびに、準備呪文がその数と同じ数になるまで、新たに準備呪文を選ぶこと。

準備呪文に選べるのは、君が呪文スロットを有するレベルのレンジャー呪文だけである。たとえば、君のレンジャー・レベルが5に上がった時、君は1レベル呪文スロットと2レベル呪文スロットを有するので、1レベルか2レベルのレンジャー呪文から、新たに1つの呪文を準備呪文に選べる。

他のレンジャーのクラス特徴によって君が“常時準備呪文”を得たなら、それらは君にとってレンジャー呪文であり、常に準備呪文として扱うが、このクラス特徴で選ぶ準備呪文には数えない。

準備呪文の変更：君が大休憩を終えるたびに、君がこのクラス特徴で選んでいる準備呪文1つを、君が呪文スロットを有するレベルの別のレンジャー呪文1つに変更できる。

呪文発動能力：君のレンジャー呪文の発動能力値は【判断力】である。呪文攻撃ボーナスは（君の【判断力】修正 + 君の習熟ボーナス）、呪文セーブ難易度は（8 + 君の【判断力】修正 + 君の習熟ボーナス）となる。

呪文発動の焦点具：君はドルイド用焦点具をレンジャー呪文の呪文発動の焦点具として使用できる。

2 レベル：戦闘スタイル； Fighting Style

君は武勇に磨きをかけたことで、選んだ戦闘スタイル特技を1つ取得する（「特技」を参照）。あるいは、戦闘スタイル特技を取得せずに以下の選択肢を選ぶこともできる。

原始の力受けし戦士：君はドルイドの初級呪文から2つを選んで身につける（『ドルイド呪文リスト』を参照、おすすめ：ガイダンスとスターリィ・ウィスプ）。これらの呪文は君にとってのレンジャー呪文として扱われ、発動能力値は【判断力】となる。君のレンジャー・レベルが上がるたびに、君はこのクラス特徴で身につけている初級呪文1つを別のドルイドの初級呪文1つに変更してもよい。

2 レベル：巧みな探検家； Deft Explorer

これまでの旅の経験から、君は以下の恩恵を得る。

専門化：君が習熟を得ている技能から選んだ1つの技能の専門化（「ルール用語集」を参照）を得る。

言語：「キャラクター作成」の『標準的な言語と珍しい言語』表から、君が選んだ2つの言語を身につける。

3 レベル：レンジャーのサブクラス； Ranger Subclass

君は選択したレンジャーのサブクラスを得る。

サブクラスとは、独自のクラス特徴を付与する専門分野だ。以降君は、君が選んだサブクラスの、君のレンジャー・レベル以下のクラス特徴をすべて得る。

サブクラス“ハンター”については、後述を参照。

4 レベル：能力値上昇； Ability Score Improvement

君は《能力値上昇》か、前提を満たしている特技1つ（「特技」参照）を取得する。君のレンジャー・レベルが8、12、16に到達するたびに、君はこのクラス特徴を再度得る。

5 レベル：追加攻撃； Extra Attack

君は自身のターンに攻撃アクションを行うたびに、1回ではなく計2回の攻撃を行なえるようになる。

6 レベル：放浪者； Roving

君の移動速度は、重装鎧を着けていないなら10フィート（3m）増加する。また、君は君の移動速度に等しい登攀移動速度と水泳移動速度を有する。

9 レベル：専門化； Expertise

君は、君が習熟を得ている技能から選んだ2つの技能の専門化（「ルール用語集」を参照）を得る。

10 レベル：疲れ知らず； Tireless

原始の力が旅の糧となり、君は以下の利益を得る。

一時的HP：君は1回の魔法アクションとして、（1d8 + 君の【判断力】修正（最低でも1点））に等しい点数の一時的HPを得ることができる。君は大休憩を終えるたびに、このアクションを君の【判断力】修正に等しい回数まで使用できるようになる。

疲労軽減：君が小休憩を終えた時、君が消耗状態を受けているなら、その段階が1段階減少する。

13 レベル：容赦ない狩手； Relentless Hunter

君のハンターズ・マークの精神集中中は、君がダメージを受けることでは途切れなくなる。

14 レベル：自然のヴェール； Nature's Veil

君は自然の精霊を呼び起こし、魔法的に身を隠すことができる。君は1回のボーナス・アクションとして、次の君のターン終了時まで不可視状態を得ることができる。

君は大休憩を終えるたびに、このクラス特徴を君の【判断力】修正に等しい回数まで使用できるようになる。

17 レベル：精密な狩手； Precise Hunter

君は、君のハンターズ・マークの目標になっているクリーチャーへの攻撃ロールに有利を得る。

18 レベル：野生の勘； Feral Senses

自然の力とのつながりによって、君は30フィート（9m）の疑似視覚を得る。

19 レベル：偉業の証； Epic Boon

君は偉業の証特技1つか、前提を満たしている特技1つ（「特技」参照）を取得する。

20 レベル：仇敵殺し； Foe Slayer

君のハンターズ・マークの追加ダメージは、1d6ではなく1d10になる。

レンジャーのサブクラス：ハンター

; Ranger Subclass: Hunter

自然と人々を破滅から護れ

君は荒野やその他の場所で獲物を追跡し、ハンターとしての能力を駆使して、世界中の自然と人々にもたらされる破滅を防ぐ。

3レベル：狩りの知識 ; Hunter' s Lore

君は自然の力を呼び起こし、獲物の強みと弱点を明らかにすることができる。

君がクリーチャーをハンターズ・マークの目標にしている間、その目標が有するすべての完全耐性、ダメージ抵抗、ダメージ脆弱性が分かる。

3レベル：狩りの技 ; Hunter' s Prey

君はこのクラス特徴を得た時に、以下から1つを選択してその利益を得る。君が小休憩か大休憩を終えるたびに、このクラス特徴で得る利益を選び直すことができる。

強敵狩り：君の執拗な攻撃はどれほど強力な敵をも疲弊させる。1ターンに1回、君が武器を用いた攻撃をクリーチャーにヒットさせた時、そのクリーチャーのHPが最大値でなかったなら、そのクリーチャーは1d8の追加ダメージを受ける（ダメージ種別はその武器で与えるものと同じ）。

群崩し：君は自身のターンに1回、武器を用いた攻撃を行なったなら、同じ武器を用いて、“元の目標から5フィート（1.5m）以内の別のクリーチャー1体”にもう1回攻撃を行なえる。この時、遠隔攻撃を行うなら、その武器の射程内のクリーチャーを目標にしなければならない。ただし、その目標はこのターンにまだ君が攻撃の目標にしていないクリーチャーでなければならない。

7レベル：守りの技 ; Defensive Tactics

君はこのクラス特徴を得た時に、以下から1つを選択してその利益を得る。君が小休憩か大休憩を終えるたびに、このクラス特徴で得る利益を選び直すことができる。

くぐり抜け：君を目標としたすべての機会攻撃に不利を与える。

追打ち封じ：クリーチャーが君を目標として行った攻撃ロールがヒットしたなら、そのクリーチャーは同じターン中に君を目標として行うすべての攻撃ロールに不利を受ける。

11レベル：狩りの技の奥義 ; Superior Hunter' s Prey

1ターンに1回、君が君のハンターズ・マークの目標にしているクリーチャーにダメージを与えた時、目標から30フィート（9m）以内の、君の見る事ができる別のクリーチャー1体を選ぶ。君はハンターズ・マークの追加ダメージをロールして、選んだクリーチャーに与える。

15レベル：守りの技の奥義 ; Superior Hunter' s Defense

君がダメージを受けた時、君はリアクションを使用して、そのダメージへのダメージ抵抗を得ることができる。加えて君はそのターン中、その種別へのダメージ抵抗を得る。

レンジャー呪文リスト ; Ranger Spell List

本項目では、レンジャー呪文を列挙する。

呪文は呪文レベル別に五十音順に並べられ、各呪文の系統も併記される。“特殊”欄のCは精神集中を必要とする呪文、Rは儀式、Mは特定の物質要素を必要とする呪文を表す。

1レベルのレンジャー呪文 ; Level 1 Ranger Spells

呪文	系統	特殊
アニマル・フレンドシップ	心術	—
アラーム	防御術	R
エンスネアリング・ストライク	召喚術	C
エンタングル	召喚術	C
キュア・ウーンズ	防御術	—
グッドベリー	召喚術	—
ジャンプ	変成術	—
スピーク・ウィズ・アニマルズ	占術	R
ディテクト・ポイズン・アンド・ディジーズ	占術	C, R
ディテクト・マジック	占術	C, R
ハンターズ・マーク	占術	C
フォッグ・クラウド	召喚術	C
ロングストライダー	変成術	—

2レベルのレンジャー呪文 ; Level 2 Ranger Spells

呪文	系統	特殊
アニマル・メッセンジャー	心術	R
エイド	防御術	—
エンハンス・アビリティ	変成術	C
ガスト・オヴ・ウィンド	力術	C
サイレンス	幻術	C, R
スパイク・グロウス	変成術	C
ダークヴィジョン	変成術	—
バークスキン	変成術	—
パス・ウィズアウト・トレイス	防御術	C
ファインド・トラップ	占術	—
プロテクション・フロム・ポイズン	防御術	—
マジック・ウェポン	変成術	—
レッサー・レストレーション	防御術	—
ロケット・アニマルズ・オア・ブランツ	占術	R
ロケット・オブジェクト	占術	C

3レベルのレンジャー呪文 ; Level 3 Ranger Spells

呪文	系統	特殊
ウインド・ウォール	力術	C
ウォーター・ウォーク	変成術	R
ウォーター・フリージング	変成術	R
カンジャー・アニマルズ	召喚術	C
スピーク・ウィズ・ブランツ	変成術	—
ディスペル・マジック	防御術	—
デライト	力術	—
ノンディテクション	防御術	M
プラント・グロウス	変成術	—
プロテクション・フロム・エナジー	防御術	C
メルド・イントゥ・ストーン	変成術	R
リヴィヴィファイ	死霊術	M

4レベルのレンジャー呪文 ; Level 4 Ranger Spells

呪文	系統	特殊
カンジャー・ウッドランド・ビーイングス	召喚術	C
ストーンスキン	変成術	C, M
ドミネイト・ビースト	心術	C
フリーダム・オヴ・ムーブメント	防御術	—
ロケット・クリーチャー	占術	C

5レベルのレンジャー呪文 ; Level 5 Ranger Spells

呪文	系統	特殊
グレーター・レストレーション	防御術	M
コミュニケーション・ウィズ・ネイチャー	占術	R
ツリー・ストライド	召喚術	C

ローグ ; Rogue

ローグの基本情報 ; Core Rogue Traits

主要能力値	【敏捷力】
ヒット・ダイス	ローグ・レベルごとに d8
セーブ習熟	【敏捷力】セーブと【知力】セーブ
技能習熟	以下から4つ選択：〈威圧〉、〈運動〉、〈隠密〉、〈軽業〉、〈看破〉、〈説得〉、〈捜査〉、〈知覚〉、〈手先の早業〉、〈ペテン〉
武器習熟	単純武器、“軽武器”か“妙技”の特性を持つ軍用武器
道具習熟	盗賊道具
防具訓練	軽装鎧
初期装備 (AかBから選択)	(A) レザー・アーマー、ダガー×2、ショートソード、ショートボウ、アロー×20、矢筒、盗賊道具、泥棒バック、8 GP (B) 100 GP

ローグになるには ; Becoming a Rogue

1レベルキャラクター ; As a Level 1 Character

- ローグの基本情報を記録する。
- 『ローグのクラス特徴』表の、1レベルのクラス特徴を得る。

マルチクラスする時 ; As a Multiclass Character

- ローグの基本情報から以下を記録する：ヒット・ダイス、ローグの基本情報の技能習熟内から選んだ技能1つの習熟、盗賊道具の習熟、軽装鎧の防具訓練。
- 『ローグのクラス特徴』表の、1レベルのクラス特徴を得る。

ローグのクラス特徴 ; Rogue Features

ローグ・レベル	習熟ボーナス	クラス特徴	急所攻撃
1	+2	ウェポンマスタリー、急所攻撃、専門化、盗賊の符牒	1d6
2	+2	巧妙なアクション	1d6
3	+2	正確な狙い、ローグのサブクラス	2d6
4	+2	能力値上昇	2d6
5	+3	狡猾な一撃、直感回避	3d6
6	+3	専門化	3d6
7	+3	身かわし、確かな腕前	4d6
8	+3	能力値上昇	4d6
9	+4	サブクラスのクラス特徴	5d6
10	+4	能力値上昇	5d6
11	+4	狡猾な一撃の強化	6d6
12	+4	能力値上昇	6d6
13	+5	サブクラスのクラス特徴	7d6
14	+5	悪辣な一撃	7d6
15	+5	囚われぬ心	8d6
16	+5	能力値上昇	8d6
17	+6	サブクラスのクラス特徴	9d6
18	+6	捕捉不能	9d6
19	+6	偉業の証	10d6
20	+6	幸運児	10d6

ローグのクラス特徴 ; Rogue Class Features

君のローグ・レベルが上がると、君は新たなレベルに応じたクラス特徴を得る。得られるクラス特徴は『ローグのクラス特徴』表に列挙されている。

1レベル：ウェポンマスタリー ; Weapon Mastery

君は武器の訓練によって、君が習熟している武器の中から選んだ2種類の武器のマスタリーを使用できるようになる（「装備や所持品」を参照）。

君は大休憩を終えるたびに、選んだ武器の種類を変更できる。たとえば、「ダガーとショートボウ」から「シミターとショートソード」に変更するなどである。

1レベル：急所攻撃 ; Sneak Attack

君は敵の隙を突いて巧みな一撃を与えるやりかたを心得る。君が「妙技」の特性を持つ武器か、遠隔武器を用いた攻撃を行って、その攻撃ロールにヒットした時、以下の条件を満たしているなら、目標のクリーチャー1体に『ローグのクラス特徴』表の“急所攻撃”欄に示されている追加ダメージを与えることができる（ダメージ種別はその武器で与えるものと同じ）。

- その攻撃ロールに有利を得ている。
- その攻撃ロールに不利を受けておらず、無力状態を受けていない君の味方が目標から5フィート（1.5m）以内にいる。

1レベル：専門化 ; Expertise

君は、君が習熟を得ている技能から選んだ2つの技能の専門化（「ルール用語集」を参照）を得る。

1レベル：盗賊の符牒 ; Thieve's Cant

君は、君がローグとしての才能を積み重ねた界限で通用するさまざまな言葉を身につけた。このクラス特徴を得ることで君は盗賊の符丁と、任意の言語1つ（キャラクター作成の『標準的な言語と珍しい言語』表から選ぶ）を身に付ける。

2レベル：巧妙なアクション ; Cunning Action

君は機転と俊敏さを活かして素早い移動や行動をとることができる。君は自身のターンに1回のボーナス・アクションとして、以下のいずれかのアクションを行える：隠れ身、早足、離脱。

3レベル：正確な狙い ; Steady Aim

君は自身のターン中にまだ移動していないなら、1回のボーナス・アクションとして、そのターン中に行う次の1回の攻撃ロールに有利を得ることができる。このクラス特徴を使用すると、そのターン終了時まで、君の移動速度は0になる。

3レベル：ローグのサブクラス ; Rogue Subclass

君は選択したローグのサブクラスを得る。サブクラスとは、独自のクラス特徴を付与する専門分野だ。以降君は、君が選んだサブクラスの、君のローグ・レベル以下のクラス特徴をすべて得る。

サブクラス“シーフ”については、後述を参照。

4レベル：能力値上昇；Ability Score Improvement

君は《能力値上昇》か、取得条件を満たしている特技1つ（「特技」参照）を取得する。君のローグ・レベルが8、10、12、16になるたびに、君はこのクラス特徴を再度得る。

5レベル：狡猾な一撃；Cunning Strike

君は“急所攻撃”を使用する時に、“狡猾な一撃”を使用することができる。君が“急所攻撃”による追加ダメージを与える時に追加で、以下から選んだ効果1つを得てもよい。各効果にはダイス・コストが設定されており、この効果を得るためには、そのコスト分、“急所攻撃”の追加ダメージで振るダイスを減らす必要がある。このダイスはダメージ・ロールの前に減らさねばならず、得た効果はダメージの直後に起きる。たとえば、君が“毒”の効果を得るなら、“急所攻撃”のダメージ・ロールを1d6減らす。

“狡猾な一撃”の効果でクリーチャーにセーブを行わせる時、その難易度は（8 + 君の【敏捷力】修正 + 君の習熟ボーナス）となる。

後退（コスト1d6）：この攻撃の直後、君は機会攻撃を誘発することなく君の移動速度の半分まで移動できる（これは君のターンに移動できる距離に含めない）。

転倒（コスト1d6）：目標のサイズが大型以下なら、目標は【敏捷力】セーブを行なわねばならず、失敗すると伏せ状態を受ける。

毒（コスト1d6）：君は攻撃に毒を付与する。目標は【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗すると毒状態を受ける。この毒状態は1分経過するか、目標のターン終了毎に同じセーブを行なって成功すると終了する。このクラス特徴を使用するには、君は調毒道具を携帯している必要がある。

5レベル：直感回避；Uncanny Dodge

君から見えるクリーチャーが行った攻撃ロールが君にヒットした時、君はリアクションを使用して、その攻撃の君へのダメージを半減（端数切り捨て）することができる。

7レベル：確かな腕前；Reliable Talent

君が技能か道具を用いる能力値判定を行う時、その習熟を得ているなら、その能力値判定でd20を振って出た目が9以下でも、出た目を10として扱うことができる。

7レベル：身かわし；Evasion

君は特定の範囲効果から素早く飛びのくことができるようになる。君が【敏捷力】セーブに成功すれば半減ダメージですむような効果にさらされた時、君はそのセーヴィング・スローに成功すれば一切ダメージを受けず、失敗しても半減ダメージですむ。

ただし、君が無力状態を受けているなら、このクラス特徴の利益は得られない。

11レベル：狡猾な一撃の強化；Improved Cunning Strike

君は“急所攻撃”による追加ダメージを与える時、“狡猾な一撃”の効果から2つまで選んで使用できる。複数の効果を選んだ時は、その分のダイス・コストが必要となる。

14レベル：悪辣な一撃；Devious Strikes

君の“狡猾な一撃”の選択肢に、以下の効果が追加される。

気絶（コスト6d6）：目標は【耐久力】セーブを行わねばならず、失敗すると気絶状態を受ける。この気絶状態は1分経過するか、目標がダメージを受けるか、目標のターン終了時毎にこのセーブを行って成功すると終了する。

惑わし（コスト2d6）：目標は【耐久力】セーブを行わねばならず、失敗すると目標は次のターン、移動、アクション、ボーナス・アクションのいずれか1つしか行えない。

目くらまし（コスト3d6）：目標は【敏捷力】セーブを行わねばならず、失敗すると盲目状態を受ける。この盲目状態は次の目標のターン終了時に終了する。

15レベル：囚われぬ心；Slippery Mind

他者が君の抜け目ない精神を制するのは、非常に困難だ。君は【判断力】セーブと【魅力】セーブの習熟を得る。

18レベル：捕捉不能；Elusive

君があんまり巧みに身をかわすので、打ちかかる敵は減多に君を出し抜けない。君が無力状態を受けていない限り、君を目標とした攻撃ロールには有利を得られない。

19レベル：偉業の証；Epic Boon

君は偉業の証特技1つか、取得条件を満たしている特技1つ（「特技」参照）を取得する。

20レベル：幸運児；Stroke of Luck

君は成功せねばならぬ時に必ず成功するすばらしいコツをつかんだ。君のD20判定が失敗した時、そのd20を振って出た目を20に変更できる。

君は小休憩か大休憩を終えるたびに、このクラス特徴を1回まで使用できるようになる。

ローグのサブクラス：シーフ ; Rogue Subclass: Thief

冒険家として財宝を探索せよ

君は泥棒、トレジャーハンター、探検家といった要素を融合させた典型的な冒険家だ。俊敏さや身を隠す能力が向上するだけでなく、遺跡を探索し、そこで見つかる魔法のアイテムを最大限に活用するのに役立つ能力を得ることができる。

3レベル：器用な指先 ; Fast Hands

君は1回のボーナス・アクションとして、以下のいずれかを行える。

手先の早業：盗賊道具を用いる解錠か、盗賊道具を用いる罫解除か、スリのための【敏捷力】(手先の早業)判定を行う。

物体を扱う：物体操作アクションか、魔法のアイテムを使用するための魔法アクションを行う。

3レベル：屋根渡り ; Second-Story Work

君は侵入しづらい場所へと立ち入るための訓練を受けたことで、以下の効果を得る。

登攀者：君は、君の移動速度に等しい登攀移動速度を有する。

跳躍者：君の幅跳びと高跳びの跳躍距離を決定するために、【筋力】ではなく【敏捷力】を用いてもよい(「ルール用語集」を参照)。

9レベル：隠密無双 ; Supreme Sneak

君の“狡猾な一撃”の選択肢に、以下の効果が追加される。

死角からの攻撃(コスト1d6)：君が隠れ身アクションによって得ている不可視状態はこの攻撃を行っても終了しない。ただし、君がこのターン終了時に3/4遮蔽か完全遮蔽の後ろにいないければ、その不可視状態は終了する。

13レベル：魔法装置使用 ; Use Magic Device

君は魔法のアイテムを最大限に活用する方法を学び、以下の利益を得る。

同調：君は同時に(通常の3つではなく)4つまでの魔法のアイテムに同調することができる。

チャージ：君がチャージを消費する魔法のアイテムの効果を使用するたびに1d6を振る。6の目が出たなら、チャージを消費することなくその効果を使用できる。

呪文の巻物：君は【知力】を呪文発動能力値として、あらゆる呪文の巻物を使用することができる。初級呪文と1レベル呪文の呪文の巻物は、使用するだけで発動できる。これより高いレベルの呪文が記された呪文の巻物を使用する際は、まず【知力】(魔法学)判定(難易度は10 + その呪文レベル)に成功しなければならない。成功したなら、君はその呪文の巻物から呪文を発動できる。失敗したなら、その巻物は消滅する。

17レベル：神速 ; Thief's Reflexes

君は待ち伏せをしかけるにも、危険から素早く逃れるにも自在を得る。君は各戦闘において、最初のラウンドに2回のターンを得る。1回目のターンは通常のイニシアチブで得る。2回目のターンは(君のイニシアチブ - 10)で得る。