

はじめに

上級クラス (Prestige Class) とは、一定の条件を満たすことで取得できるクラスである。D&D3E のおもしろさのひとつは、多種多様に存在するクラス (と特技) をどのように組み合わせるかを構築するかという点にある。しかし、プレイヤーズ・ハンドブックで紹介されているのは基本クラスのみであり、上級クラスは他のルールブックに所収されている。上級クラスはキャラクターを成長させる上で欠かせない要素であり、様々なルールブックに手を出したくなる動機付けともなっているが、一方で所有ルールブックの多寡によって情報格差が生まれてしまうのも事実である。上級クラスになるためには、技能や特技を計画的に取らねばならず、ある程度ルールを把握していることは必須になってくる。かといって、日本語版ルールブックは非常に高価であり、すべてのプレイヤーにプレイヤーズ・ハンドブック以外のルールブックを購入するよう求めるのはなかなか酷であろう。本稿では、日本語版ルールブック、まもなく日本語に訳出される予定のルールブックを中心に情報をまとめ、すべてのプレイヤーが上級クラスを楽しむきっかけにできるようにとの目的で書かれている。しかし、あくまでもサマリーであり、ゲーム運用に必要な情報がすべて書かれているわけではない。興味をひかれる上級クラスがあったら、DM にルールブックを見せてもらったり、(できるならば) 自分で購入するなりしていただきたい。

なお、個々の上級クラスの導入に関する決定権は DM にある。"Your DM is always right." ってやつだ。現在記載している上級クラスは、以下のルールブックからの引用である。日本語版が出ているものは原則として網羅していくのが基本方針。未訳のものの用語の訳は適当。多くの上級クラスは 6 レベルあたりで転職条件を満たすことになる。そこからが真の冒険のはじまりだ！

ダンジョンマスターズ・ガイド/Dungeon Master's Guid

全 DM が所持しているであろう基本ルールブックだから、これらの上級クラスの導入は特に問題なく認められるだろう。アライメントが悪であることが条件であるものを除いて掲載した。

次元界の書/Manual of the Planes

次元界を股にかける冒険をするのでないかぎり意味のないクラスが多いので、役に立つかは DM 次第。

不浄なる暗黒の書/Book of Vile Darkness (日本語版近日発売予定)

すべての上級クラスの条件が、悪であることなので割愛。敵としてでてくるのを楽しみにしよう。

フォーゴトンレルム・ワールドガイド/Forgotten Realms Campaign Setting(日本語版近日発売予定)

ようやく、まっとうに使える上級クラスが追加される。Forgotten Realms 用のルールだが、上級クラスがほとんど存在しない日本語環境を考えれば取り入れていいと思う。とりあえず、世界依存度の弱いクラスのみ掲載。

クラスブック (日本語版が出たらいいな)

追加クラス、特技、ルール、呪文などが掲載されたクラスガイドで Sword and Fist、Defenders of the Faith、Tome and Blood、Song and Silence、Masters of the Wild の 5 冊のこと。上級クラスを取り入れるならまずここから、と言いたいところだが日本語になる予定は未定。目が潰れるほど強いクラス、動かし甲斐のありそうなクラス、マルチクラスを楽しめるクラスなど、妄想を膨らませやすいものを適当に紹介。読み物としてはここがいちばんおもしろいでしょう。はたして使える日はくるのか？

凡例

- ・ まずクラス名が記されており、その下には極めて簡単なクラスの説明と短評が書かれている。評価はブレイクではなく、ルールを読んだだけで書いているので適切かどうかは不明。いささか個人的な嗜好も含まれている。
- ・ 必要条件は、そのクラスにつくための条件であり、そのすべてを満たさなくてはならない。
- ・ ヒットダイスはそのクラスを成長させたときに得られるヒットポイントを決めるダイスの種類。
- ・ レベル上限はそのクラスを何レベルまであげられるか示したものである。その先は、Epic Level Handbook や Web Enhancement で更にレベルを伸ばせるようになっているが、ここでは当該ルールブックの内容のみを記した。
- ・ 基本攻撃ボーナスは高・中・低3種類存在する。高はファイターなどと同じ、中はクレリックやローグ、モンクなどと同じ、低はウィザード・ソーサラーと同じである。
- ・ 基本セーブボーナスの成長は2通りであり、高・低と記す。ファイターなら頑健：高、反応：低、意志：低だし、クレリックなら頑健：高、反応：低、意志：高、といったぐあい。おろそかにされがちだが、セーブの良し悪しは非常に重要。上級クラスというならふたつ”高”が欲しいところだし、これまで就いてきたクラスの弱いところを補ってくれるならなおよい。
- ・ 技能ポイントは、その名の通り毎レベル得られる技能ポイント。この数値に知力修正値を足したものが、実際に使える技能ポイントになる。クラス技能は面倒なので省略。
- ・ 1日の呪文数。まず若干わかりにくいのが、”既存のクラスに+1レベル”というもの。例えば、ウィザード7レベル/ローアマスター3レベルのキャラクターの場合、”1レベルごとに、既存のクラスに+1レベル”であるから、ローアマスターレベルが上がるごとに、ウィザードレベルが上がったかのように呪文詠唱能力が上昇する。つまり、10レベルウィザードと同様の呪文詠唱能力をもつことになる。術者レベルも同様に上昇する。クラスによっては”2レベルごとに既存のクラスに+1レベル”というものなどもある。こうしたクラスは、術者としての能力の成長が遅いわけだから、それだけで大きなマイナスとなる。純粋な術者クラスなら、”1レベルごとに、既存のクラスに+1レベル”となっている上級クラスを選びたい。他に、”独自の呪文リストを持つ”というものもある。このクラスは専用の呪文リストをもち、呪文回数も既存のクラスとは別個に決定される。なお、呪文詠唱能力を獲得しないクラスの場合この記述はない。
- ・ 特殊能力、これがなんといっても上級クラスの売りである。ここを見れば、1レベルだけそのクラスを取ったり、あるいは10レベルまで育ててみたりといった育成方針が決まるだろう。クラスによって様々なので、それぞれの記述を参照のこと。特殊能力の名称のあとの数字は、その特殊能力を取得するクラスレベルである。

アーケイン・アーチャー/Arcane Archer

アーケイン・アーチャーは、魔法を用いて戦闘能力を強化する技に秀でたエルフ or ハーフエルフの射手である。

敵を追いかける矢や、壁を抜ける矢などなかなか使いどころのありそうな射撃能力を身につける。矢に呪文をこめて運ぶインビュー・アローは楽しそうなのだが、役に立つ呪文をこめようと思えば自分の術者レベルをあげなくてはならず、アーケイン・アーチャーに割り振るレベルが少なくなる。そのあたりのバランスをどうするか。秘術呪文はトゥルー・ストライク専用というのが無難なおちではある。イメージ的にはレンジャーからという気もするが、弓用の特技を取るためにはファイターからだよなあ。

- ・ 必要条件：種族：エルフかハーフエルフ

基本攻撃ボーナス：+6

特技：《武器熟練》(ボウのいずれか)、《近距離射撃》、《精密射撃》

1レベル秘術呪文を発動できること

- ・ ヒットダイス：d 8
- ・ レベル上限：10
- ・ 基本攻撃ボーナス：高
- ・ 基本セーブボーナス：頑健：高、反応：高、意志：低
- ・ 技能ポイント：4

<特殊能力>

- ・ **エンチャント・アロー**：アーケイン・アーチャーの放った矢は自動的に魔法の矢になる。1レベルで+1、3レベルで+2、5レベルで+3、7レベルで+4、9レベルで+5。
- ・ **インビュー・アロー**(2)：矢に効果範囲型の呪文をこめて飛ばす。
- ・ **シーカー・アロー**(4)：射程内の目標を追尾する矢を放つ。1回/日。
- ・ **フェイズ・アロー**(6)：途中に壁や障壁があっても突き抜けて目標に到達する矢を放つ。1回/日。
- ・ **ヘイル・オヴ・アローズ**(8)：射程内の複数の目標に向かって矢を放つことができる。目標の最大数は、アーケイン・アーチャー・レベルに等しい。ただし、ひとつの目標に放てる矢は1本まで。楽しそう。
- ・ **アロー・オヴ・デス**(10)：この攻撃を受けたら、難易度20の頑健セーブに成功しない限り即死する。頑健セーブってことは魔法使い殺しに使えるそう。この矢を作るのは1日がかかりで、1度に1本しか持つことができない。

シャドウダンサー/Shadowdancer

影を操り、光と闇の狭間で活動する神秘のオーラに包まれた存在、それがシャドウダンサーである。

とまあ、なかなかカッコよさげだし、特殊能力満載でおもしろそうではあるが、いささか決定力にける感がある。個々の能力は悪くないのだが、強烈な売りと言えるものがない。影から影へと渡ったり、常時 隠れ身 が使えたりする能力はローグと相性がいいのだが、いかんせん急所攻撃は身に付けない。急所攻撃さえ上がっていけばもんくなしなんだが。最短で条件を満たせるクラスは、ローグの他、バード、モンク、レンジャー。レンジャーが、特殊能力のために2レベル程度だけかじるというのもありか？

- ・ 必要条件：技能： 隠れ身 10ランク、 芸能 5ランク、 忍び足 8ランク

特技：《回避》、《強行突破》、《迎え討ち》

- ・ ヒットダイス：d 8
- ・ レベル上限：10
- ・ 基本攻撃ボーナス：中
- ・ 基本セーブボーナス：頑健：低、反応：高、意志：低
- ・ 技能ポイント：6

<特殊能力>

- ・ **影隠れ**(1)：影から10フィート以内にいるならば、人に見られていたり、開けた場所においても 隠れ身 をすることができる。ダンジョンの中なら隠れ放題っぽい。
- ・ **身かわし**(2)：軽装鎧か鎧を着ていないときのみ。反応セーブでダメージを半減できるような攻撃を受けた場合、セーブに成功すればダメージをいっさい受けない。
- ・ **暗視**(2)：ダークヴィジョンの呪文と同様の、恒久的な暗視能力を得る。
- ・ **直感回避**：2レベルで、立ちすくみ状態などでも敏捷力ボーナスを失わない。5レベルになると挟撃されなくなる。10レベルになると、罠に対する反応セーブに+1
- ・ **シャドウ・イリュージョン**(3)：身の回りの影から、視覚的な幻をつくりだす。サイレント・イメージの呪文と同様。1回/日。
- ・ **シャドウ招来**(3)：シャドウを呼び出すことが可能。アンデッドモンスターだが、退散/威伏されることはない。シャドウダンサーレベルが上がると、招来できる数が増え、能力も上がる。
- ・ **影渡り**(4)：影から影へと、ディメンション・ドアの呪文のように移動することができる。1日に移動できる上限は20フィートまで。6レベルで40フィート、8レベルで80フィート、10レベルで160フィート。
- ・ **防御ロール**(5)：戦闘のさいに、HPが0以下になるような攻撃を受けた場合、受けたダメージを難易度とする反応セーブを行う。成功したら、その攻撃から受けるダメージは1/2になる。1回/日。
- ・ **心術破り**(7)：心術魔法の影響を受けてしまった場合、次のラウンドに再度セーブをできる。
- ・ **身かわし強化**(10)：**身かわし**の内容に加えて、セーブに失敗した場合でも半分のダメージしか受けない。

ドワーヴン・ディフェンダー/Dwarven Defender

ドワーフの生き方を代表し、ドワーフ社会のバックアップを受けた熟練の戦士。任務を帯びて氏族のもとを離れることもある。

防御的な特殊能力を覚えていくドワーフの戦士。地味だがまあ強い。戦士系には珍しく意志セーブが良好なところがポイント高し。ファイター7レベルからの転職が普通かな。

- ・ 必要条件：アライメント：ローフル
種族：ドワーフ
基本攻撃ボーナス：+7
特技：《回避》、《持久力》、《追加 hp》
- ・ ヒットダイス：d 12
- ・ レベル上限：10
- ・ 基本攻撃ボーナス：高
- ・ 基本セーブボーナス：頑健：高、反応：低、意志：高
- ・ 技能ポイント：2

<特殊能力>

- ・ **防御の構え** (1)：強固な防御の構えを取ることで、+2筋力、+4耐久力、すべてのセーブに+2抵抗ボーナス、ACに+4回避ボーナス。1レベルで1回/日、3レベルで2回、5レベルで3回、7レベルで4回、9レベルで5回。これは強い、と思わせといて、移動ができないという致命的な欠点が・・・。
- ・ **直感防御** (2)：2レベルで、立ちすくみ状態などでも敏捷力ボーナスを失わない。6レベルになると挟撃されなくなる。10レベルになると、罠に対する反応セーブに+1。直感防御は、直感回避と累積する。
- ・ **ダメージ減少**：6レベルで3/-、10レベルで6/-のダメージ減少。
- ・ **AC ボーナス**：1レベルで+1、4レベルで+2、7レベルで+3、10レベルで+4のACボーナス。

ローアマスター/Loremaster

ローアマスターは知識に重きをおく呪文の使い手である。自らを精神的・肉体的・靈的に向上させるために使うべく、極意を解き明かす。

1日の呪文数が”1レベルごとに、既存のクラスに+1レベル”なので、術者からの転職先としては有望。とはいえ地味だなあ。万能の 知識 である、伝承知識がやはり地味に役立つ。ソーサラーからだ、必要条件を満たすために呪文スロットが埋まってしまう点がきついかも。ウィザード7レベルからなら無理なくとることができる。クレリックからでも7レベルでなれるが、それはちょっとどうかと・・・。

- ・ 必要条件：3レベル以上のものを含む、7種類の占術呪文を発動できること
技能：2種類の 知識 を10ランク
特技：アイテム作成と呪文修正特技をあわせて3つ、 知識 のいずれかに対する《技能熟練》
- ・ ヒットダイス：d4
- ・ レベル上限：10
- ・ 基本攻撃ボーナス：低
- ・ 基本セーブボーナス：頑健：低、反応：低、意志：高
- ・ 技能ポイント：4
- ・ 1日の呪文数：1レベルごとに、既存のクラスに+1レベル

<特殊能力>

- ・ **極意**：1, 3, 5, 7, 9レベルで極意をひとつ得る。極意は、”ランクを持たないスキルに4ポイント”、”+3HP”、”いずれかのセーブに+1”、”攻撃ロールに+1”、”ACに+1回避ボーナス”、”特技をひとつ”、”1レベルにボーナス呪文ひとつ”、”2レベルにボーナス呪文ひとつ”のいずれか。
- ・ **伝承知識**(2)：バードの知識と同様の能力。判定はローアマスターレベル+知力修正値
- ・ **ボーナス言語**(4, 8)：言語をひとつ習得
- ・ **秘伝知識**(6)：アイデンティファイの呪文と同様の能力
- ・ **真伝知識**(10)：レジェンド・ローアかアナライズ・ドゥウェオマーの呪文と同様の能力

ゲートクラッシャー/Gatecrasher

宇宙の自由人、多元宇宙におけるトリックスター。

と、なんだかわかったようなわからないようなクラスである。魔法装置使用 が必要なのでローグかバードからなるわけだが、どんなもんかなあ……。技能ポイントは多いし、セーブもふたつが良好だが、特殊能力が特殊すぎる。ダメだなやっぱり。

- ・ 必要条件：アライメント：ローフル以外

基本攻撃ボーナス：+4

技能：知識(次元界) 4 ランク、魔法装置使用 8 ランク

出身次元界以外にふたつの次元界を訪れること

- ・ ヒットダイス：d 6
- ・ レベル上限：10
- ・ 基本攻撃ボーナス：中
- ・ 基本セーブボーナス：頑健：低、反応：高、意志：高
- ・ 技能ポイント：8

<特殊能力>

- ・ **アナライズ・ポータル**(1)：1日にゲートクラッシャーのレベルと同じ回数だけ、アナライズ・ポータルを発動できる。
- ・ **ボーナス言語**(4, 7, 10)：他の次元界で主に使われている言語をひとつ習得する。
- ・ **理解力**(2)：解読 魔法装置使用、魔法の罠に対する 搜索 と 装置無力化 に+2 洞察ボーナス。
- ・ **ポータル開門**(3)：適切な装置や呪文無しに、むりやりポータルを開くことができる。
- ・ **招来呪文抑止**(4)：100フィート以内での招来や招請の呪文や擬似呪文能力の発動を禁止する。自足時間は10ラウンド、3回/日。
- ・ **雄弁**(5)：威圧、交渉、情報収集、真意看破、はったり に+2 洞察ボーナス。
- ・ **次元界での生存能力**(6)：次元界の環境に同調する。アヴォイド・プレイナー・エフェクツと同様。
- ・ **ダメージ減少**(7)：5/+1のダメージ減少を得る。
- ・ **スクランブル・ポータル**(8)：スクランブル・ポータルの呪文と同様、ポータルの行き先をランダムに決定する。3回/日。
- ・ **ブレイン・シフト**(9)：1回/日、ブレイン・シフトの呪文のように次元界から次元界へと移動できる。
- ・ **次元界抑止**(10)：他の次元界にアクセスする呪文と擬似呪文能力の使用を禁止するフィールドを張る。範囲は30フィート、持続時間は10ラウンド、3回/日。

ディヴァイン・エージェント/Divine Agent

信仰する神格に選ばれた、神の代理人。教義や教団組織に縛られること無く力を振るうことが許されている。

まあ一見カッコよさげなわけだが、例によって次元界を股にかけて神のために働くわけであって、プライム・マテリアル・プレーンで役に立つ能力が手に入るのかといわれるといささか怪しい。何よりも、術者レベルの上がり方が遅いのでその時点で失格である。すなわちクレリックレベルを上げよう。

- ・ 必要条件：基本攻撃ボーナス：+4
技能：知識（宗教） 7ランク
呪文：2レベル信仰呪文を発動できること
神格の代理人との平和裡の接触。神格からくだされた任務の遂行。
- ・ ヒットダイス：d 8
- ・ レベル上限：10
- ・ 基本攻撃ボーナス：中
- ・ 基本セーブボーナス：頑健：低、反応：低、意志：高
- ・ 技能ポイント：4
- ・ 1日の呪文数：2レベルごとに、既存のクラスに+1レベル

<特殊能力>

- ・ **《武器習熟》**(1)：自分の仕える神格の好みの武器に対する《武器習熟》を得る。
- ・ **領域授与**(1)：仕える神格の領域のうちひとつを得る。元のクラスがクレリックなら3つめの領域ということになるだろう。神格によっては非常に有効だが、他のクレリック系の上級クラスでも貰えるしな。
- ・ **交感**(2)：神格や代理人から、(一方的な)知識や指令を伝えるための接触を受けることができるようになる。DMにとっては便利そう。
- ・ **脅威のオーラ**(3)：ディヴァイン・エージェントに攻撃しようとするものは、ディヴァイン・エージェントレベルを目標とする意志セーブに成功しない限り、攻撃ロール、各種判定、セーブに-2士気ペナルティを得る。
- ・ **神の賜物**(3, 6, 9)：領域呪文のひとつを擬似呪文能力として1回/日発動できる。
- ・ **外見変化**(4)：神格の望みに合致した肉体的変化をする。
- ・ **コミュニケーション**(5)：1回/週、コミュニケーションと同様の擬似呪文能力を発揮できる。
- ・ **神格のいる次元界へのブレイン・シフト**(5)：1回/日、神の本拠地へ、あるいは神の本拠地から自分の出身次元界へブレイン・シフトできる。
- ・ **ブレイン・シフト**(7)：制限無しのブレイン・シフト。
- ・ **拝謁**(8)：2回/年、神格に直接質問することができる。持続時間が2倍のコミュニケーションの呪文と同等。
- ・ **属性変化**(8)：神格と同様の属性に変化する。
- ・ **神秘なる合一**(9)：人間ではなく、神格の本拠地の次元界からの来訪者として扱われる。また、ダメージ減少20/+1を得る。
- ・ **ゲート**(10)：同名の呪文と同様だが、神格の本拠地にしかつながらない。

プレーナー・チャンピオン(Planar Champion)

幾多の世界を渡る戦士、The Blood War（デーモンとデヴィル、アビスとナイン・ヘルズの永遠の抗争）における傭兵隊長、裁きの剣を振るうもの。

まあまあいいんじゃないかな、ファイターの転職先の候補になるだろう。セーブもまあ悪くない。《武器開眼》が必要だからファイターからなるのが普通だが、パラディン テンブラーからという手もありか（しかし、人はこれを退化と呼ぶような気がする）。いずれにせよ、知識(次元界)が必要というところがネック。

- ・ 必要条件：基本攻撃ボーナス：+6
技能：知識（次元界） 4 ランク
特技：《武器開眼》
出身次元界以外にふたつの次元界を訪れること
- ・ ヒットダイス：d 10
- ・ レベル上限：10
- ・ 基本攻撃ボーナス：高
- ・ 基本セーブボーナス：頑健：高、反応：高、意志：低
- ・ 技能ポイント：4

<特殊能力>

- ・ **得意な次元界**(1, 5, 10): 選んだ次元界のクリーチャーに対して、聞き耳、視認、真意看破、はったり、野外知識、ダメージロールに+1。レンジャーの得意な敵と累積する。
- ・ **シー・インヴィジビリティ**(2): 同名の呪文と同様。回数無制限。
- ・ **エーテル体攻撃**(3): 《武器開眼》した武器によって、エーテル界のクリーチャーを攻撃することができる。回数制限無し。
- ・ **次元界での生存能力**(4): 次元界の環境に同調する。アヴォイド・プレーナー・エフェクツと同様。
- ・ **イセリアル・ジョイント**(6): 同名の呪文と同様に、エーテル界に入り込むことができる。3回/日。
- ・ **ポータル切開**(7): 1回/日、他の次元界へのポータルを開くことができる。そのポータルは(1d4+1)ラウンド持続する。
- ・ **ポータル破壊**(8): ポータルを1d6日のあいだ閉じることができる。1回/日。
- ・ **ダメージ減少**(9): 20/+1を得る。

ブレインシフター/Planesifter

魔法学者であり、次元間旅行の専門家である。

次元界の専門化としては、最も優秀な能力をもっているといえるだろう。問題は、10レベルのうち7レベルでしか術者レベルが上がっていかないこと。セーブも、頑健が高いのは嬉しいが意志が伸びない。ダメとまではいわないが、う～ん・・・。

- ・ 必要条件：技能：呪文学 10ランク、精神集中 10ランク、知識（次元界）4ランク
- ・ ヒットダイス：d4
- ・ レベル上限：10
- ・ 基本攻撃ボーナス：低
- ・ 基本セーブボーナス：頑健：高、反応：低、意志：低
- ・ 技能ポイント：4
- ・ 1日の呪文数：2, 3, 4, 6, 7, 8, 10レベルで、既存のクラスに+1レベル

<特殊能力>

- ・ **ブレイン・シフト**(1): ブレイン・シフトの呪文と同様に他の次元へ移動できる。1回/日、8レベルになると回数無制限。
- ・ **アナライズ・ポータル**(2): 1日にブレインシフターのレベルと同じ回数だけ、アナライズ・ポータルを発動できる。
- ・ **次元界での生存能力**(3): 次元界の環境に同調する。アヴォイド・プレーナー・エフェクツと同様。
- ・ **変動性安定化**(4): 動的な変動性を持つ次元界であっても、ブレインシフターの周囲では環境が安定する。
- ・ **次元界での生存能力付与**(5): 次元界での生存能力をクラスレベルに等しい人数に与えることができる。
- ・ **次元流制御**(6): ディメンショナル・アンカーとディスマサルを発動するさい、術者レベルを+4扱う。
- ・ **テレパシー**(7): 100フィート内の言葉を話すことのできるクリーチャーとテレパシーで意思疎通できる。
- ・ **次元間での土地の入れ替え**(9): ある次元界の土地の一部を、別の次元界へと移動させる。範囲はクラスレベルごとに半径100フィート、効果は(クラスレベル+10)日間。

アークメイジ/Archmage

最も優れた Art、それは魔法。その最大の実践者がアークメイジである。

アークメイジの名に恥じない特殊能力を持つ。特殊能力のために呪文スロットが潰れていくのがつらいところ。レベルが十分高くなれば、間違いなく活躍できるだろう。とはいえ、条件を満たすだけでも 13 レベル以上が必要。さらにその先どれくらいプレイし続けるかが問題。

- ・ 必要条件：7 レベル秘術呪文を唱えられること。
5 つ以上の系統の 5 レベル以上の呪文を知っていること。
技能：知識（秘術） 15 ランク、呪文学 15 ランク
特技：《技能熟練 呪文学》、《呪文熟練》をふたつの系統に対して。
- ・ ヒットダイス：d 4
- ・ レベル上限：5
- ・ 基本攻撃ボーナス：低
- ・ 基本セーブボーナス：頑健：低、反応：低、意志：高
- ・ 技能ポイント：2
- ・ 1 日の呪文数：1 レベルごとに、既存の秘術クラスに+1 レベル

< 特殊能力 >

- ・ **High Arcana**：毎レベル、指定された呪文スロットひとつを犠牲にして、以下の特殊能力からひとつ得る。
 - Arcane Fire**：魔力を直接攻撃力（遠隔接触攻撃）に変える能力。どんな呪文でもその場で、攻撃呪文のような遠隔接触攻撃に変換出来る。9 レベル呪文スロットを使用。
 - Arcane Reach**：接触呪文を 30 フィート飛ばせる。重ねて取れば更に遠くに。7 レベルスロットを使用
 - Mastery of Counterspelling**：打ち消すだけではなく、スペル・ターニングできるようになる。7 レベル呪文スロットを使用。
 - Mastery of Element**：呪文の属性を変えられる。例えばファイアボールを音波属性にするなど。8 レベル呪文スロットを使用。
 - Mastery of Shaping**：呪文の効果範囲の形状を変えられる。これによって、ファイアボールの範囲に味方を含まないようにすることなどができる。6 レベル呪文スロットを使用
 - Spell Power+ 1, 2, 3**：唱えた呪文の抵抗難度が上がる。5、7、9 レベルスロット使用。
 - Spell-like Ability**：ある呪文専用に呪文スロットを一つ潰すと、1 日 2 回擬似呪文能力として自由にその呪文が使えるようになる。

アーケイン・ディヴァティー/Arcane Devotee

多くの神格の信者には、ウィザードやソーサラーが含まれる。クレリックと並び、神殿の力となって活躍する。

術者レベルが毎レベル上がるので十分に合格。特殊能力が特に優れているとはいえないが、ウィザードからの転職先にしていだろう。ウィザードに比べて劣るのは、ボーナス特技として呪文変成特技やアイテム作成特技を取れないことくらい。とはいえ、役に立つボーナス特技が並んでいるし、うまく取得していけば問題ないだろう。術者レベルのあがるクラスしかとっていないなら、ディヴァイン・シュラウドによって呪文抵抗できる確率は、同じレベルの相手なら60%である。なかなか使えそうだし、5レベルまで上げてもいいだろう。そのわりにまったく相手にされてないのは、FR系に他にいくらかでも楽しくて強いクラスがあるからだろうなあ。とはいえ、フォーゴトンレルム・ワールドガイドが発売された時点での日本語環境なら、ウィザード アーケイン・ディヴァティー アーク・メイジはいい流れじゃないかな。《呪文距離延長》はいろいろと微妙だが・・・。

- ・ 必要条件：技能： 知識（宗教） 8ランク， 呪文学 8ランク
特技：《呪文距離延長》
信仰する神格の Arcane Devotee になること
4レベルの秘術呪文が唱えられること
- ・ ヒットダイス：d4
- ・ レベル上限：5
- ・ 基本攻撃ボーナス：低
- ・ 基本セーブボーナス：頑健：低、反応：低、意志：高
- ・ 技能ポイント：2
- ・ 1日の呪文数：1レベルごとに、既存のクラスに+1レベル

<特殊能力>

- ・ **《呪文距離延長》**(1)：1日に(1+CHAボーナス)回だけ、準備と使用スロット上昇無しの《呪文距離延長》効果を得ることができる。役に立たないとはいわないが・・・。
- ・ **セイクリッド・ディフェンス**(2)：来訪者にかけられた神性呪文、擬似呪文能力等へのセーブにボーナスを得る。1レベルで+1、4レベルで+2。
- ・ **アライメント・フォーカス**(2)：属性を構成する要素をひとつ選び、その属性の呪文をかけるときは、術者レベルを+1扱い。
- ・ **ボーナス特技**(3)：指定された特技（魔法関係のもの）の中からひとつ選んで習得する。
- ・ **ディヴァイン・シュラウド**(5)：神の力に包まれ、敵のかける呪文に抵抗する力(12+術者レベルの呪文抵抗)を得る。1回/日、(5+魅力修正値)ラウンド持続。

ギルド・シーフ/Guild Thief

都市に組織されたギルドに属するシーフ。

ローグに比べると、技能が減り特技が増えて、いくつかの特殊能力を得る。とにもかくにもかくにも急所攻撃が上がるので、悪くないクラスである。ただ、全体的に地味な印象があるのは否めない。

- ・ 必要条件：技能： 情報収集 3ランク， 隠れ身 8ランク， 威圧 3ランク， 忍び足 3ランク
盗賊ギルドのメンバーであること
- ・ ヒットダイス：d 6
- ・ レベル上限：5
- ・ 基本攻撃ボーナス：中
- ・ 基本セーブボーナス：頑健：低、反応：高、意志：低
- ・ 技能ポイント：6

<特殊能力>

- ・ **急所攻撃**(1 , 3 , 5): 急所攻撃が+1 d 6、+2 d 6、+3 d 6 される。他のクラスの急所攻撃と累積する。
- ・ **ダブル・スピーク**(2): はったり ， 交渉 、 符丁 に+2 ボーナス。
- ・ **直感回避**：2 レベルで、立ちすくみ状態などでも敏捷力ボーナスを失わなくなる。5 レベルになると挟撃されなくなる。他のクラスの直感回避と累積する。
- ・ **ボーナス特技**(2 , 4): 指定された特技からひとつ選んで習得する。
- ・ **評判**(3): 《統率力》の修正に+1。レベル4 になると+2、レベル5 になると+3。

ディヴァイン・シーカー/Divine Seeker

信仰する神格の神殿のために、おおっぴらにはできない仕事をこなす密偵・探索者。囚人を救い出したり、奪われた教団の宝を奪還したり、あるいは敵のリーダーを殺害したりといった役回りである。

ローグに比べて、技能ポイントが少なく、回避系の特殊能力もなく、かわりに防御系の特殊能力を身に付けるといったところか。急所攻撃が 1 , 3 , 5 で上がってくればなおいいのだが、まあ、悪くはないクラスだろう。

- ・ 必要条件：技能： 隠れ身 10, 知識（宗教） 3, 忍び足 8, 視認 5

信仰する神格のディヴァイン・シーカーになること

- ・ ヒットダイス：d 6
- ・ レベル上限：5
- ・ 基本攻撃ボーナス：中
- ・ 基本セーブボーナス：頑健：低、反応：高、意志：低
- ・ 技能ポイント：6

<特殊能力>

- ・ **サンクチュアリ** (1) : 1 回/日サンクチュアリの呪文を発動
- ・ **グリフ妨害** (1) : グリフ、シンボルなどに対する、 搜索 、 装置無力化 に + 4 ボーナス
- ・ **セイクリッド・ディフェンス** (2) : 来訪者にかけられた神性呪文、擬似呪文能力等へのセーブにボーナスを得る。1 レベルで + 1、4 レベルで + 2。
- ・ **急所攻撃** (2、4) : 2 レベルで + 1 d 6、4 レベルで + 2 d 6 の急所攻撃。他のクラスの急所攻撃と累積する。
- ・ **ロケット・オブジェクト** (3) : 1 回/日ロケット・オブジェクトの呪文を発動。
- ・ **オブスキュア・オブジェクト** (3) : 1 回/日オブスキュア・オブジェクトの呪文を発動。
- ・ **ロケット・クリーチャー** (5) : 1 回/日ロケット・クリーチャーの呪文を発動。
- ・ **神性保護** : HP がマイナスになると、1d8+5 だけ自動的に回復する。1 回/日

ディヴァイン・チャンピオン/Divine Champion

信仰のために剣を振るう戦士。

ファイターと比べてみよう。基本攻撃ボーナス、ヒットダイスは同じ。セーブは良い。ボーナス特技も同様に貰える。クラス技能は、さりげなく 視認 が追加されている分だけ優れている。ないのは特技の《武器開眼》だけだが、欲しければファイターから転職すればいいし、パラディンからなら《武器開眼》などなくても十分に強い。

- ・ 必要条件：基本攻撃ボーナス：+7
技能：知識（宗教） 3 ランク
特技：神が好む武器の《武器熟練》
信仰する神格のディヴァイン・チャンピオンになること
- ・ ヒットダイス：d 1 0
- ・ レベル上限：5
- ・ 基本攻撃ボーナス：高
- ・ 基本セーブボーナス：頑健：高、反応：高、意志：低
- ・ 技能ポイント：2

< 特殊能力 >

- ・ **レイ・オン・ハンズ**(1): パラディンのものと同様だが、(クラスレベル+ 魅力修正値)ポイントのみ回復。パラディンのレイ・オン・ハンズと累積する。
- ・ **ボーナス特技**(2 , 4): ファイターのボーナス特技と同様。
- ・ **セイクリッド・ディフェンス**(2): 来訪者に向けられた神性呪文、擬似呪文能力等へのセーブにボーナスを得る。1 レベルで+1、4 レベルで+2。
- ・ **異教徒を討つ一撃**(3): 自分と同じ神を信じてない相手に、1 回/日、近接攻撃時に発動できる。魅力修正値を攻撃ロールに加え、クラスレベルにつき1 ポイントをダメージに加える。ディヴァイン・チャンピオンがパラディンでもあるなら、悪を討つ一撃と同時に使用することもできる。
- ・ **神の怒り**(5): (魅力修正値)ラウンドの間、攻撃、ダメージ、セーブそれぞれに+3 ボーナスとダメージ減少 5 / - を得る。

ディヴァイン・ディシプル/Divine Disciple

神に仕え、信徒を導く神性呪文使い。

他のディヴァイン・～の場合、神殿の紐付きになるのは嫌だということもあるだろうが、クレリックはもと神に仕えているわけで、このクラスになることをためらう理由はないだろう。基本攻撃ボーナスは低い、特殊能力はそれを埋め合わせるものといえるだろう。戦うクレリックの場合でも、1レベルだけはかじって追加領域を得ておきたい。

- ・ 必要条件：4レベルの信仰呪文を唱えられる
技能：交渉 5ランク、知識（宗教）8ランク
信仰する神格のディヴァイン・ディシプルになること
- ・ ヒットダイス：d 8
- ・ レベル上限：5
- ・ 基本攻撃ボーナス：低
- ・ 基本セーブボーナス：頑健：高、反応：低、意志：高
- ・ 技能ポイント：2
- ・ 1日の呪文数：1レベルごとに、既存の神性呪文クラスに+1レベル

<特殊能力>

- ・ **領域追加**（1）：新しい領域を得る。
- ・ **ディヴァイン・エミッサリー**（1）：同じアライメント、あるいは同じ神に仕えている、60 フィート以内の来訪者とテレパシー可能。
- ・ **セイクリッド・ディフェンス**（2）：来訪者に向けられた神性呪文、擬似呪文能力等へのセーブにボーナスを得る。1レベルで+1、4レベルで+2。
- ・ **インビュー・ウィズ・スペルアビリティ**（3）：同名の呪文と同様だが、スロットを消費する必要はない。
- ・ **トランセンデンス**（5）：種族が人間ではなく来訪者になる。

ハイエロファント/Hierophant

神性呪文のエキスパート。ウィザード/ソーサラーのアークメイジに対する、クレリック/ドルイドのハイエロファントといった位置付け。

アークメイジは術者レベルがあがるのだが、ハイエロファントはそうじゃない。ちょっと納得いかないところ。よって、何も考えずにハイエロファントレベルをあげるわけにはいかない。とはいえ、特殊能力事態は使えるので、1レベルか2レベルくらいは挟みたくなる。

- ・ 必要条件：7レベルの信仰呪文を唱えられること
技能：知識（宗教） または 知識（自然） 15ランク
呪文変成特技をなにかひとつ
- ・ ヒットダイス：d 8
- ・ レベル上限：5
- ・ 基本攻撃ボーナス：低
- ・ 基本セーブボーナス：頑健：高、反応：低、意志：高
- ・ 技能ポイント：2
- ・ 1日の呪文数：呪文の習得・使用回数を考える場合には、ハイエロファントレベルは術者レベルに足せない。唱えた呪文の難度を求める際の術者レベルには足せる。う～ん、微妙すぎる。

<特殊能力>

- ・ **Special Ability**：レベルアップごとに、下記の特殊能力の中から一つ好きなものを選んで習得。
 - Blast Infidel**：ネガティブ・エナジー系のダメージ呪文（インフリクト～、サークル・オブ・ドゥーム、ハーム）などが《呪文威力最大化》の効果になる。
 - Divine Reach**：接触呪文を30フィートの距離飛ばせる。
 - Faith Healing**：同じ信仰を持つ人（自分自身を含む）に対しては、治癒呪文は《呪文威力最大化》扱い。
 - Gift to the Divine**：アンデッド退散/威伏の能力を他人に渡すことが出来る。術者レベルはハイエロファントとクレリックレベルを使える。
 - Mastery of Energy**：退散/威伏判定とダメージに+4修正。
 - Metamagic Feat**：呪文変成特技を何かひとつ習得。
 - Power of Nature**：ドルイドレベルを保持している場合のみ。呪文詠唱,アニマルコンパニオン以外のドルイドの能力を他人に渡すことが出来る。
 - Spell Power+2**：唱えた呪文の抵抗難度を2上げる。
 - Spell-like Ability**：ある呪文専用に関文スロットを一つ潰すと、1日2回、擬似呪文能力として自由にその呪文が使えるようになる。

アーケイン・トリックスター/Arcane Trickster

アーケイン・トリックスターは、魔術の知識と陰謀、盗み、あるいはいたずらめいた技を組み合わせたクラスである。Tome and Blood 所収。

術者レベルは”1レベルごとに、既存のクラスに+1レベル”され、急所攻撃は2レベルごとに+1 d 6 される。ローグとウィザードのおいしいところを併せ持つわけだが、最大のうりは Impromptu Sneak Attack で、相手の状態によらず自動的に急所攻撃を発動することができる。基本攻撃ボーナスとヒットダイスが低いのがつらいところだが、遠隔接触攻撃なり防御用の呪文を使うなりして工夫していけばいいだろう。最短ルートはウィザード5/ローグ4からなので、本領を発揮するまでは少し時間がかかる。

- ・ 必要条件：属性：ローフル以外
技能： 解読 7、 装置無力化 7、 脱出術 7、 知識（秘術4）
メイジハンドの呪文を唱えられること
3レベル以上の秘術呪文を唱えられること
+2 d 6 以上の急所攻撃が可能であること
- ・ ヒットダイス：d 4
- ・ レベル上限：10
- ・ 基本攻撃ボーナス：低
- ・ 基本セーブボーナス：頑健：低、反応：高、意志：高
- ・ 技能ポイント：4
- ・ 1日の呪文数：1レベルごとに、既存のクラスに+1レベル

<特殊能力>

- ・ **Ranged Legerdemain** (1): 30フィート離れた対象に対して、装置無力化、解錠、すりを使用することができる。この特殊能力を使う場合は、難易度は+5され、出目10をすることはできない。最初は1回/日、5レベルで2回/日、9レベルで3回/日。
- ・ **急所攻撃** (2): 2レベルで急所攻撃を使用可能。偶数レベルごとに+2されていく。他のクラスの急所攻撃と累積する。
- ・ **Impromptu Sneak Attack** (3): 魔法とローグの技を組み合わせることによって、アーケイン・トリックスターはユニークな能力を発揮することができる。任意の、近接攻撃か30フィート以内の目標に対する遠隔攻撃を、急所攻撃扱いにすることができる。そのさい、目標はACへの敏捷力ボーナスを失う。1回/日、7レベルで2回/日。

ウェポン・マスター/Weapon Master

“気”エネルギーを使いこなす戦闘の達人。

いかにもな感じの戦闘のエキスパート。クリティカルヒットの可能域やダメージが増えるのは、いろいろとロマンがあってよい。これで、Ki Damage が、クリティカルヒットのダメージダイスの一部にだけでも適用できればなあ。Ki Critical への道は遠いが、一度はやってみたいところ。

- ・ 必要条件：基本攻撃ボーナス：+5
選択した武器の習熟
技能：威圧 4 ランク
特技：《回避》、《強行突破》、《迎え討ち》、《攻防一体》、《武器熟練》、《大旋風》
マスターワークの武器を所有していること
- ・ ヒットダイス：10
- ・ レベル上限：10
- ・ 基本攻撃ボーナス：高
- ・ 基本セーブボーナス：頑健：低、反応：高、意志：低
- ・ 技能ポイント：2

< 特殊能力 >

- ・ **Ki damage (1)** : ダメージロールを振らずに、最大の目が出たことにできる。クリティカルヒットの場合には使用不可。(クラスレベル)回/日。
- ・ **Increased Multiplier (2)** : 選択した武器のクリティカル倍率が+1 される。ダメージロールを振る前に宣言する。1 回/日で、以後偶数レベルごとに+1 回されていく。
- ・ **Superior Weapon Focus (3)** : 選択した武器の《武器熟練》によるボーナスが、さらに+1 される。
- ・ **Superior Combat Reflexes (5)** : 《迎え討ち》の使用回数が、(敏捷力修正値+判断力修正値)になる。
- ・ **Ki Critical (7)** : 《クリティカル強化》の技能を得る。すでに持っているなら(当然取得済みのはずだが) それに加えて+2 される。この修正は、他のクリティカルに関する修正(《クリティカル強化》やキーン・ウェポン)を加えた後で適用する。
- ・ **Ki Whirlwind (9)** : 《大旋風》を、標準アクションで可以使用。
- ・ モンクと自由にマルチクラスできる。

スペルソード/Spellsword

ブレードシンガーがあくまでも戦士であるのに対し、スペルソードは、より魔法戦士という言葉の似合うクラスになっている。戦闘能力は劣るし（術者クラスも取っているのではなおのこと）、術者レベルの伸びも遅く、中途半端という感否めないだろうが、自分なりに工夫する余地が大きいのがよいところではないだろうか。Ignore Spell Failure 以外の特殊能力は微妙。Channel Spell は術者レベルの低さがネックになるだろうし（相手のセーブを見極めて、弱いところを狙いたい）、Spellsword Cache はけっきょくのところポーションなわけで……。よくわからん特殊な必要条件是、DM に頼んでシナリオに組み込んでもらおう。DM は、満たしてないからなれないよと言うのではなく、せっかくだから積極的に取り入れてあげたいところ。そのほうがお互い楽しいでしょ。

- ・ 必要条件：基本攻撃ボーナス：+4
技能：知識（任意） 4 ランク
すべての単純武器、軍用武器、鎧に対する習熟
2 レベル以上の秘術呪文を使用できること
呪文や特殊能力に頼らずに、軍隊の敵をひとりで倒すこと
- ・ ヒットダイス：d 8
- ・ レベル上限：10
- ・ 基本攻撃ボーナス：中
- ・ 基本セーブボーナス：頑健：高、反応：低、意志：高
- ・ 技能ポイント：2
- ・ 1 日の呪文数：2 レベルごとに、既存のクラスに+1 レベル

< 特殊能力 >

- ・ Channel Spell (1)：1 回/日、武器での攻撃を通じて、フリーアクションで呪文を発動できる。武器攻撃が空振りした場合も、呪文の回数は消費する。使える呪文は、クラスレベル1で1レベル、クラスレベル4でレベル2、クラスレベル10でレベル3。
- ・ Ignore Spell Failure (2)：防具による秘術呪文失敗確率を10%減少させる。減少率は、レベル3で15%、レベル5で20%、レベル7で25%、レベル9で30%に増加する。
- ・ Spellsword Cache (6)：3レベルまでの呪文を武器に蓄えておくことができるようになる。ルール的には《ポーション作成》とほぼ同様。発動させるのは、標準アクション。キャッシュできる呪文数は、(クラスレベル+知力修正値)個である。
- ・ ボーナス特技 (8)：ファイターのボーナス特技が呪文変成特技からひとつ選んで習得する。

テンプラー/Templar

神殿を守ることを誓い、神格に祝福された戦士がテンプラーである。Defenders of the Faith 所収。

Smite を活かすには、パラディンからの転職がいいだろう。知識（宗教）も、パラディンなら楽に満たすことができる。Smite と呪文のためにレベルをあげてもいいし、1 レベルだけしか取らなくても十二分においしい。ファイターの特権《武器開眼》を取ることができ、ボーナス特技もある。セーブも良好。いったいどこにファイターをプレイする理由があるのか疑問を感じてくる今日この頃である（ファイターは偉大な下積みクラスなのですね、きっと）。呪文はいまいち。術者レベルが低いことを考えると、使えるものが限られてしまう。

- ・ 必要条件：基本攻撃ボーナス：+5
技能：知識（宗教） 8 ランク
特技：神格の好みの武器の《武器熟練》、《持久力》
- ・ ヒットダイス：d 10
- ・ レベル上限：10
- ・ 基本攻撃ボーナス：高
- ・ 基本セーブボーナス：頑健：高、反応：低、意志：高
- ・ 技能ポイント：2
- ・ 1 日の呪文数：独自の呪文リストを持つ
1 レベル：エントロピック・シールド、コース・フィアー、コマンド、シールド・オヴ・フェイス、ディヴァイン・フェイヴァー、プレス、マウント、マジック・ウェポン
2 レベル：エイド、エンスロウル、エンデュランス、カーム・エモーションズ、シールド・アザー、スピリチュアル・ウェポン、ブルズ・ストレングス、ホールド・パーソン
3 レベル：インヴィジビリティ・パージ、シアリング・ライト、ディスペル・マジック、デイトライト、デフネス、ネガティブ・エナジー・プロテクション、ブラインドネス、プレイヤー、マジック・ヴェストメント、
4 レベル：グレーター・マジック・ウェポン、ステイタス、ディヴァイン・パワー、フリーダム・オヴ・ムーヴメント、

< 特殊能力 >

- ・ Mettle (1)：頑健、意志セーブに成功することによって、効果を減じることのできる呪文等の目標にされた場合、セーブに成功すればまったく影響を受けずにすむ。
- ・ 《武器開眼》(1)：神格の好みの武器の《武器開眼》
- ・ Smite (2)：1 回/日、近接攻撃のさいに攻撃ロール+4、クラスレベルごとに1ポイントの追加ダメージ。他のクラスの Smite の能力をもっている場合、両者の回数を足し合わせ、追加ダメージも両方のクラスの合計になる。
- ・ ダメージ減少 (3)：3 レベルで 1/-、6 レベルで 2/-、9 レベルで 3/-。
- ・ ボーナス特技 (4 , 8)：指定された特技の中から、いずれかを習得する。

ニンジャ・オヴ・ザ・クレセント・ムーン/Ninja of the Crescent Moon

忍者である、以上。Sword and Fist 所収。

エラッタで大幅弱体化したものの、らしさは失われておらず、楽しそうなクラスに仕上がっている。

- ・ 必要条件：基本攻撃ボーナス：+6

特技：《素手攻撃強化》、《早抜き》、《矢止め》

技能：忍び足 10 ランク、隠れ身 10 ランク

特殊能力：身かわし

クレセント・ムーンのリーダーとの接触

- ・ ヒットダイス：d 8
- ・ レベル上限：10
- ・ 基本攻撃ボーナス：中
- ・ 基本セーブボーナス：頑健：低、反応：高、意志：低
- ・ 技能ポイント：4

<特殊能力>

- ・ **AC ボーナス** (1)：モンクと同様のACボーナス。さらに、判断力ボーナスもACに足せる。
- ・ **急所攻撃** (1)：1レベルで+1 d 6、以後奇数レベルごとにさらに+1 d 6されていく。他のクラスの急所攻撃と累積する。
- ・ **身かわし強化** (2)：身かわしの内容に加えて、反応セーブに失敗しても半分のダメージしか受けない。
- ・ **九字切り** (2)：ヒプノティック・パターンの呪文のように、ぼーっとさせる。(2 d 4+クラスレベルにつき1)HD に影響を与え、対象は難易度(12+ニンジャの魅力修正値)の意志セーブをしなければならない。(クラスレベル)回/日だけ使用できる。
- ・ **毒の使用** (3)：毒の使用に長けているので、武器に毒を塗るときのリスクがない。
- ・ **高速登攀** (4)：登攀判定に成功した場合、移動アクションで通常の半分、全ラウンドアクションで通常の移動距離と同じだけ移動できる。さらに、登攀中もACに敏捷力によるボーナスがつく。
- ・ **Silencing Attack** (4)：立ちすくみ状態の敵に近接攻撃を命中させた場合、対象は1ラウンドのあいだ声が出せなくなる。
- ・ **Fast Sneak** (5)：忍び足 と 隠れ身 を使うさい、ペナルティーを受けることなく通常のスPEEDで移動できる。
- ・ **透明化** (6)：(クラスレベル)回/日、自分を対象としたインヴィジビリティの効果。
- ・ **Opportunist** (6)：1ラウンドに1回、仲間が攻撃を命中させた相手に、機会攻撃扱いの攻撃を加えることができる。《迎え討ち》を持っていても、発動回数は1回/ラウンドである。
- ・ **ガジラス・フォーム** (7)：1回/日、(クラスレベル)ラウンドのあいだ、霧のような形態になれる。
- ・ **九字切り強化** (8)：九字切りが、(3 d 6+クラスレベルにつき1)HD に影響を与え、対象は難易度(15+ニンジャの魅力修正値)の意志セーブをしなければならない。
- ・ **擬似視覚** (9)：有効距離60フィートの擬似視覚を得る。
- ・ **Always Sneaky** (10)：常時 隠れ身 と 忍び足 で目10した状態になっている。
- ・ **イセリアル・ジョイント** (10)：3回/日、気を集中することにより、フリーアクションでイセリアル化することができる。持続するのは1ラウンドのみ。

ブレードシンガー/Bladesinger,the Complete

剣術と魔術を組み合わせたエルフの戦士。美しい戦いぶりとはうらはらに、その技は相手にとって致命的なものである。Tome and Blood 所収。

ルールブックではなく、Web で完全版として改正されたもの。呪文は戦闘用に特化し、接敵していても呪文を唱えられるようになっていく。ヒットダイスはd 8 だが、戦闘力は高いし、セーブもふたつが高い。魔法戦士としてはもんくのつけようのない性能だろう。とにかく楽しそうなクラスだが、きっちり完成していてカスタマイズの余地が少ないということが欠点といえば欠点か。呪文も納得のいくものばかりだが、選択の幅は少ないし（贅沢な悩みである）。

- ・ 必要条件：種族：エルフ or ハーフエルフ

基本攻撃ボーナス：+5

技能：精神集中 4、芸能 3 (踊り、歌、他に何かひとつ)、軽業 3

特技：《戦闘発動》、《攻防一体》、《回避》、《呪文動作省略》、《武器熟練(ロングソード)》

1 レベル秘術呪文をかけられること

- ・ ヒットダイス：8

- ・ レベル上限：10

- ・ 基本攻撃ボーナス：高

- ・ 基本セーブボーナス：頑健：低、反応：高、意志：高

- ・ 技能ポイント：2

- ・ 1 日の呪文数：独自の呪文リストを持つ

1 レベル：エクスペディシャス・リトリート、シールド、トゥルー・ストライク、マジックウェポン、メイジアーマー

2 レベル：キャッツグレイス、ブラー、ブルズ・ストレンクス、プロテクション・フロム・アローズ、ミラーイメージ

3 レベル：キーン・エッジ、グレーター・マジック・ウェポン、ディスプレイスメント、ヘイスト

4 レベル：インブルーヴド・インヴィジビリティ、ストーンスキン、ディメンション・ドア、ファイア・シールド、

< 特殊能力 >

- ・ **ブレードソング**(1)：ロングソードを片手で持ち、反対の手に何も持っていないなら、《回避》によるAC ボーナスに知力修正値を足すことができる。
- ・ **ボーナス特技**(2、5、8)：指定された特技から何かひとつ習得する。
- ・ **LESSER・SPELLSONG**(3)：ロングソードを片手で持ち、反対の手に何も持っていないなら、防御的発動のさいの精神集中 で出目10 ができる。
- ・ **ソング・オブ・セリティ**(6)：ロングソードを片手で持ち、反対の手に何も持っていないなら、全力攻撃をするさいに、ブレードシンガーの呪文をひとつフリーアクションで発動できる。
- ・ **グレーター・SPELLSONG**(7)：軽装鎧の秘術呪文失敗確率を無視できる。
- ・ **ソング・オブ・フューリー**(10)：ロングソードを片手で持ち、反対の手に何も持っていないなら、全力攻撃のさい、もっとも高い攻撃ボーナスで1 回の追加を得る。ただし、すべての攻撃に-2 のペナルティをこうむる。

フレンジード・バーサーカー/Frenzied Berserker

栄光のためでもない、巨悪を倒すためでもない、フレンジード・バーサーカーは戦闘のスリルを味わうために戦場に身を置くのだ。Masters of the Wild 所収。

“バーバリアンの激怒”の強化版を身に付けた狂戦士。本人は楽しいだろうが、まわりは戦々恐々である。バーバリアン 6/フレンジード・バーサーカー 4、判断力修正値 0 の場合、戦闘終了後に自力で Frenzy を終わらせられる確率は僅かに 15%。クレリックの 2 レベル呪文スロットはホールド・パーソンで埋まることになるだろう。《呪文レベル上昇》して憶えておきたくなるかもしれない。トゥルー・ストライクと意志セーブ(10%上昇しても焼け石に水?)のためにもソーサラーを 1 レベルかじっておきたいところ。

- ・ 必要条件：属性：ローフル以外

基本攻撃ボーナス：+6

特技：《薙ぎ払い》、《強打》、《Intimidating Rage》、《Destructive Rage》

- ・ ヒットダイス：d12
- ・ レベル上限：10
- ・ 基本攻撃ボーナス：高
- ・ 基本セーブボーナス：頑健：高、反応：低、意志：低
- ・ 技能ポイント：2

<特殊能力>

- ・ **Frenzy (1)**: 激怒のすごいやつ、激怒と重ねて発動できる。筋力+6、毎ラウンド1回の追加攻撃(最も高い攻撃ボーナスを使用)。AC - 4、毎ラウンド2ポイントの非致傷ダメージをこうむる。Frenzy 中は、忍び足、呪文詠唱、ポーションを飲む、マジックアイテムの発動などはできないが、《攻防一体》を除く特技は通常通り使用できる。持続時間は、(3+耐久力修正値)ラウンド。Frenzy を自発的に終了させるためには、難易度 20 の意志セーブに成功しなければならない。この試みは、毎ラウンド1回、フリーアクションとして行える。ダメージを受けた場合、難易度(10+受けたダメージ)の意志セーブに失敗すると、自動的に Frenzy が発動する。Frenzy 中は、常に敵と戦い続けなければならない。敵がいなくなった場合は、近くにいるクリーチャーに殴りかかる。終了後は、その遭遇の間、筋力と敏捷力が -2 される。1 レベル時は、1 回/日で、奇数レベルごとに+1 回されていく。
- ・ **《Remain Conscious》(1)**: 《Remain Conscious》(HP が 0 以下になっても、気絶せずに部分アクションを行うことが可能)を得る。
- ・ **Supreme Cleave (2)**: 《薙ぎ払い》による追加攻撃をするさいに、5 フィートステップできる。1 回/ラウンド。
- ・ **Deathless Frenzy (4)**: Frenzy 中は HP が 0 以下になっても通常通り戦える。
- ・ **Improved Power Attack (5)**: 《強打》のさいのダメージボーナスが 1.5 倍になる。
- ・ **Inspire Frenzy (6)**: 自分が Frenzy しているなら、10 フィート以内の仲間も Frenzy させることができる。抵抗する場合は、難易度(10+クラスレベル+魅力修正値)の意志セーブに成功しなければならない。1 回/日、8 レベルで 2 回/日、10 レベルで 3 回/日。
- ・ **Greater Frenzy (8)**: Frenzy のさいの筋力ボーナスが+10 になる。
- ・ **No longer winded after Frenzy (10)**: Frenzy 後、疲れなくなる。
- ・ **Supreme Power Attack (10)**: 《強打》のさいのダメージボーナスが 2 倍になる。

ホスピタラー/Hospitaler

負傷者を看護し、巡礼で旅する人々を保護する騎士団員。

ファイターに比べて、HP の上昇が平均して毎レベル1ポイント低いかわりに、クレリックと同様の呪文詠唱能力を得る。呪文詠唱能力って、HP 1 減らすだけで入手できていいんですかね。戦うクレリックの転職候補筆頭だし（意思セーブが低いのは痛いが）、ファイター4/クレリック1で、《武器開眼》をとってから転職すれば、純粋なファイターより強い戦士ができるだろう。ファイターの立場って・・・（滄沓）。シンプルだが、実に強力なクラスなのではないかと。もちろん、神殿に縛られるというデメリットはあるが、それはシナリオのネタとしてDM も使えるだろうし、一石二鳥ですよ。

- ・ 必要条件：属性：ケイオティック以外
基本攻撃ボーナス：+4
技能：動物使い 5 ランク、騎乗 4 ランク
特技：《騎乗戦闘》、《駆け抜け攻撃》
- ・ ヒットダイス：d 8
- ・ レベル上限：10
- ・ 基本攻撃ボーナス：高
- ・ 基本セーブボーナス：頑健：高、反応：低、意志：低
- ・ 技能ポイント：2
- ・ 1日の呪文数：1レベルごとに、既存のクラスに+1レベル

<特殊能力>

- ・ **レイ・オン・ハンズ**(1): パラディンと同様。ホスピタラーがパラディンでもあるなら、両者のクラスレベルを合算して回復量を求める。
- ・ **アンデッド退散**(3): (術者レベル)=(クラスレベル-2)でアンデッド退散が可能。他のクラスのアンデッド退散と累積する。例えば、クレリック4/ホスピタラー4なら、6レベル術者として退散できる。
- ・ **リムーヴ・ディジェーズ**(3): パラディンと同様。ホスピタラーがパラディンでもあるなら、両者のクラスレベルを合算して術者レベルを求める。
- ・ **ボーナス特技**(3, 5, 7, 9): 定められた特技のなかから何かひとつ習得する。
- ・ パラディンと自由にマルチクラスできる。

おまけ：追加特技（フォーゴトンレラム・ワールドガイド）

フォーゴトンレラム・ワールドガイドで追加される特技のうち、地域関連特技でないもの。地域関連特技も、大都市だから習得できるとか、寒冷地の特技とかいった感じで各地域に割り振られているので、どんなワールドでも取り入れることは可能。でも、いっぱいあって面倒なのでとりあえず今のところこれだけ。

名称	種別	条件	内容
Arcane Preparation	一般	バードやソーサラーのような秘術呪文使い	ウィザードのようにあらかじめスペルを準備しておくことで、呪文変成した呪文を標準アクションで発動できる
Delay Spell	呪文変成	呪文変成特技ひとつ	呪文の効果が1～5ラウンド遅れてあらわれる。ただし、個人、接触、範囲系のスペルに限られる。3レベル上のスロットを使用。
Greater Spell Focus	一般	《呪文熟練》	《呪文熟練》と同様だが、ボーナスは+4
Greater Spell Penetration	一般	《抵抗破り》	《抵抗破り》と同様だが、ボーナスは+4
Improved Counterspell	一般		呪文をカウンターするさい、カウンターしようとする呪文ではなく、それと同じ系統のより高いレベルの呪文でも行える
Improved Familiar	一般	新しいファミリアを得る能力。選択するファミリアとの属性の一致	Beholderkin, eyeball、Pseudo Dragon、Quasitなどをファミリアにできる。
Innate Spell	一般	《呪文高速化》《呪文高速化》《呪文動作省略》	自分の知っているスペルを選択し、毎ターン1回、擬似呪文能力として使用可能にする。選択した呪文のレベルの、8つ上のスロットをひとつつづす。
Magical Artisan	一般	アイテム作成特技ひとつ	選択したアイテム作成特技による、アイテム作成のコストが75%になる。
Persistent Spell	呪文変成	《呪文持続時間延長》	対象が術者で、持続時間が瞬間ではないスペルの持続時間を24時間にする。4レベル上のスロットを使用。
Signature Spell	一般	《呪文体得》	同レベル以上の準備した他のスペルを、《呪文体得》したスペルに変換できる。
Spellcasting Prodigy	一般	1レベル時	呪文の詠唱に関連する能力値（ウィザードなら知力）が+2扱いされる（唱えた呪文の抵抗難度とボーナススペルの計算をするときのみ）
Twin Spell	呪文変成	呪文変成特技ひとつ	+4LV スペル扱い、同じ目標、同じ範囲に対して、同時に同じスペルをふたつ発動する。