

えている間、および、聞こえなくなつてから5ラウンドの間持続する。

自信鼓舞の呪歌(超常): フィレリから30フィート以内にいて、視覚と聴覚でフィレリを知覚できる仲間は、技能判定に+2の技量ボーナスを得る。

ハーフエルフの種族特徴(変則): 魔法の睡眠呪文および効果に対する完全耐性; 心術呪文および効果に対するセーヴィング・スローに+2の種族ボーナス; エルフの血。

無謀さ鼓舞の戦歌(超常): フィレリから60フィート以内にいて、フィレリの歌を聞くことのできる1人の仲間は、自分の基本攻撃ボーナス以下の数値だけアーマー・クラスを減らし、それと同じ数値を士気ボーナスとして近接攻撃ロールに加えることができる。この効果はフィレリの歌が聞こえている間、および、聞こえなくなつてから5ラウンドの間持続する。

勇気鼓舞の呪歌(超常): フィレリの歌を聞くことができる仲間たち(フィレリ自身を含む)は、(魅惑)および[恐怖]効果に対するセーヴィング・スローに+1の士気ボーナスと、攻撃ロールおよび武器ダメージ・ロールに+1の士気ボーナスを得る。

夜目(変則): フィレリは星明り、月明り、松明の明りなど、照明の少ない状況において、人間の2倍の距離まで見通すことができる。フィレリはこの条件下で、色や細部を見分ける能力を失わない。

修得バード呪文(3/5/4; セーヴ難易度16+呪文レベル): 0レベル—サモン・インストゥルメント、ディテクト・マジック、メッセージ、ライト、ララバイ、リード・マジック; 1レベル—エクスペディシヤス・リトリート、キュア・ライト・ウーンズ、チャーム・バースン、レッサー・コンフュージョン; 2レベル—キュア・モデレット・ウーンズ、ヒロイズム、ホールド・バースン。

所持品: +1レイビア、+1ライト・クロスボウ、+3チェイン・シャツ、クローカー・オヴ・カリズマ+4、サークリット・オヴ・バースウェイジョン、高品質のバックラー、ハンドアクセス、豎琴、ボルト×10。

エキゾチック・ウェポン・マスター

エキゾチック・ウェポン・マスター(特殊武器の達人)には、どんな種族、どんな背景を持ったキャラクターでもなれる。真の条件はただ一つ、しんぼう強く一心に修練を続けることだ。しかし実際にはエキゾチック・ウェポン・マスターの方は人間である。なにしろ人間は新しい文化に触れることがもっと多く、従って特殊武器を手にする機会ももっと多いので無理もない。

NPCのエキゾチック・ウェポン・マスターは、しばしば闘技場や学校を開き、特殊な武器や戦術での戦いを学びたいと思う者にこれを教える。他の上級クラスのレベルを取得することも多く、戦士集団の長や筆頭となっていることもある。

ヒット・ダイス:d10。

表2-6: エキゾチック・ウェポン・マスター

基本攻撃	頑健	反応	意志		
レベル	ボーナス	セーヴ	セーヴ	セーヴ	特殊
1	+1	+2	±0	±0	特殊武器の技
2	+2	+3	±0	±0	特殊武器の技
3	+3	+3	+1	+1	特殊武器の技

必要条件

エキゾチック・ウェポン・マスターになるためには、キャラクターは以下の基準すべてを満たさなければならない。

基本攻撃ボーナス: +6。

技能: (製作: 武器鍛冶) 3ランク。

特技: 《特殊武器習熟: 特殊武器何か1つ》、《武器熟練: 特殊武器何か1つ》

特殊: 特殊武器に対する武器精通を有している種族(たとえばドワーヴン・ウォーアックスとドワーヴン・アーグロシュに精通しているドワーフ)は、エキゾチック・ウェポン・マスターの必要条件を考慮する際、《特殊武器習熟》特技を有しているものとして扱われる。

クラス技能

エキゾチック・ウェポン・マスターのクラス技能(と各技能の対応能力)は、(威圧)【魅】、(職能)【判】、(製作)【知】。

レベルごとの技能ポイント: 2+【知】修正値。

クラスの特徴

以下のすべてがエキゾチック・ウェポン・マスター上級クラスの特徴である。

武器と防具の習熟: エキゾチック・ウェポン・マスターになったからといって、それで新たに武器や防具に《習熟》することはない。

特殊武器の技(変則): エキゾチック・ウェポン・マスターは、クラス・レベル1につき1つ、特殊な技を身につける。これらの技は彼が《武器熟練》特技を有するすべての特殊武器に関して使える。エキゾチック・ウェポン・マスターのクラス・レベルを得るたび、どの技を学ぶかを選ぶこと。一度選んだ技は二度と変更できない。同じ技を2回以上選ぶことはできない。

足払い術: キャラクターは片手特殊武器または両手特殊武器で足払いを行なうことができる。足払いをしかけていて、自分のほうが転倒しそうになつたら、武器を落とせば転倒させられずにすむ。もともと足払いのできる特殊武器を用いている場合、足払いの試みに+2のボーナスを得る。

遠隔武器落とし術: 遠隔攻撃によって武器落としを試みることができる。この場合、武器落としを行なうからといって機会攻撃を誘発することはない(ただし遠隔武器の使用自体は通常に機会攻撃を誘発する)。武器落としを試みるに際しては、このキャラクターの用いる遠隔武器は“軽い武器”として扱うこと。武器落としの試みに失敗しても、敵から武器落としをしかえされることはない。

直接戦射撃術: この技を会得したキャラクターは、特殊遠隔武器の使用によって機会攻撃を誘発しない。

双頭武器防御術: 1本の特殊双頭武器を両手で持っている場合、ACに+1の盾ボーナスを得る。

特殊武器投擲術: 特殊武器を、たとえそれが(オーク・ダブル・アクセスやスパイクト・チェインのように)投擲用につくられたものでなくとも、攻撃ロールに対するペナルティなしで投擲できる。双頭武器を投擲する場合、片方の端(どちらにするかは使い手が決定)のみが目標を打つ。このようにして特殊武器を投擲する場合、その射程単位は10フィートである。

二丁特殊武器: 両方の手で同じ“軽い武器”を1本ずつ使用している場合、《二刀流》特技を持っているものとして扱われる。もともと《二刀流》特技を持っているなら、このようにして戦闘する場合、攻撃ロールに対するペナルティは利き手に関しても利き手でない手に関しても-1まで軽減される。

武器破壊術: 片手特殊武器または両手特殊武器を使用している場合、“武器破壊”的試みに成功するごとに、追加で1d6ポイントのダメージを与える。

間合い術: 間合いの長い特殊武器を使用している場合、敵が“通常であれば機会攻撃を誘発するようなアクション”をしたなら、たとえその敵が遮蔽を得ていても機会攻撃を行なえる。敵が完全遮蔽を得

ている場合には行なえない。

無双撃: 1本の片手特殊武器を両手で持てて使用している場合、攻撃の力を一点に集中し、本来(筋力ボーナス×1と1/2)の追加ダメージを(筋力ボーナス×2)にできる。また、《強打》特技を持っているなら、ダメージ・ロールに対するボーナスを決定する際にはその武器を両手武器として扱う。

朦朧化攻撃術: 《朦朧化打撃》特技を持っているなら、特殊近接武器使用時にもこの特技が使える。

連撃術: 両手で1本の特殊双頭武器または1本のスパイクト・チキンを使用している場合、1回の全力攻撃アクションを用いて“連撃”を行なえる。その場合、同じラウンドに1回、一番高い基本攻撃ボーナスを用いて追加攻撃を行なうことができる。ただし、その追加攻撃、そのラウンドに行なうすべての攻撃、エキゾチック・ウェポン・マスターが自分の次のターンになるまでに行なうすべての攻撃には、みな-2のペナルティが課される。双頭武器を用いている場合、追加攻撃は双頭武器のどちらの端で行なってもよい。

技の披露: 1回の標準アクションで、キャラクターは特殊武器の腕前を見せつけ、敵の肝っ玉をつぶすことができる。30フィート以内におり、かつ自分を見ることのできる相手1体を指定し、これに対して〈威圧〉判定を行なう。このとき判定結果に基づき攻撃ボーナスを足せる。判定結果が相手のレベル判定に修正を加えたもの(1d20+キャラクター・レベルまたはヒット・ダイス+目標の【判断力】ボーナス+目標の【恐怖】に対するセーヴの修正値)より高ければ、相手はエキゾチック・ウェポン・マスターのクラス・レベル×1ラウンドの間、怯え状態(攻撃ロール、能力値判定、セーヴに-2のペナルティ)になる。

エキゾチック・ウェポン・マスターの例

ゴルゴス・アスローカ: ノームのファイター-6
／エキゾチック・ウェポン・マスター-3; 脅威度9; 小型サイズの人型生物; HD 6d10
+ 12に加えて3d10+6; hp 68; イニシアチブ+1; 移動速度20フィート; AC21、接触12、立ちすくみ20; 基本攻撃+9; 組みつき+8; 攻撃+16近接(1d6+7/
×3、+2ノーム・フックト・ハンマー)または+12遠隔(1d6+3/
×3、高品質のコンポジット・ロングボウ(+3【筋】ボーナス)); 全力攻撃+16/+11
近接(1d6+7/
×3、+2ノーム・フックト・ハンマー); または+12/
+12/+12近接(1d6+7/
×3、+2ノーム・フックト・ハンマー)および+7近接(1d4+4/
×4、+2ノーム・フックト・ハンマー); または+12/+7遠隔(1d6+3/
×3、高品質のコンポジット・ロングボウ(+3【筋】ボーナス)); 特殊攻撃 双頭武器防御術、連撃術; その他の特殊能力、ノームの種族的特徴、技の披露; 属性秩序にして悪; セーヴ 頑健+10、反応+4、意志+3; 【筋】17、【敏】12、【耐】14、【知】13、【判】10、【魅】8。

技能と特技: 〈威圧〉+9、〈製作: 武器鍛冶〉+12、〈跳躍〉+1、〈登攀〉+9; 《足払い強化》、《強打》、《攻防一体》、《難ぎ払い》、《二刀流》、《武器落とし強化》、《武器開眼: ノーム・フックト・ハンマー》、《武器熟練: ノーム・フックト・ハンマー》

双頭武器防御術(変則): ノーム・フックト・ハンマー等の特殊双頭武器を両手で持っている場合、ACに+1の盾ボーナスを得る。

連撃術(変則): 1回の全力攻撃の一環として、1回の追加攻撃を行なえる。ただし、その場合すべての攻撃に、次に自分のターンが回ってくるまで、-2のペナルティを被る。

ノームの種族的特徴(変則): 幻術のセーヴ難易度に+1、幻術に対するセーヴィング・スローに+2の種族ボーナス、コボルドやゴブリン類に対する攻撃ロールに+1のボーナス、巨人に対するACに+4の回避ボーナス、〈聞き耳〉と〈製作: 鍊金術〉の判定に+2のボーナス。

技の披露(変則): 1回の標準アクションで、特殊武器の腕前を見せつけ、〈威圧〉判定を行なう。判定結果には+9を足せる。結果が相手のレベル判定に修正を加えたもの(1d20+キャラクター・レベルまたはヒット・ダイス+目標の【判断力】ボーナス+目標の【恐怖】に対するセーヴの修正値)より高ければ、相手は3ラウンドの間、怯え状態(攻撃ロール、能力値判定、セーヴに-2のペナルティ)になる。

所持品: +2ノーム・フックト・ハンマー、+1フル・プレート、小型用の高品質のコンポジット・ロンゲボウ(+3【筋】ボーナス)、アロー20本。



オーダー・オヴ・ザ・ボウ・イニシエイト

「眞実とは何か?」と訊かれれば、オーダー・オヴ・ザ・ボウ・イニシエイト(弓道会参入者)は弓を手に取り、矢を一本放ち、何も語らずして弓の腕を以て己の“弓道”への邁進の尺度と成す。瞑想的な“弓道”的技を学ぶことで、射手は己を鍛え、射撃の正確さと靈性を向上させる。オーダー・オヴ・ザ・ボウ・イニシエイトは、弓とは自分自身の延長であり、弓の使用は靈的な経験であると見なしている。

最も一般的にオーダー・オヴ・ザ・ボウ・イニシエイトとなるのはファイターである。レンジャーやパラディン、さらにはバーバリア