

Version 1.01 June 9th 2002

By Shane Morales. Transrate by TANUMA Takahiro

Major contributions and a boat load of help and inspiration from Chris Van Tighem.

Other helpful folks: Scott Graham, Ken Snellings, Chris Sigmund, Ethan Greer, Craig Black, Mark Winkelman, J. Patrick McDonald, "Doomguide", Matthias Janssen, Jamie "Trotsky" Revell, Keith Done, Rebecca Downey, Andy Staples, John Carney, Andrew Megill, Edwyn Kumar, Glen Bailey, Claus Rasmussen, "Zakalwe", Henrik Olofsson.

D20 HÂRN[©]

Guide

Requires the use of the **Dungeons&Dragons® Player's Handbook, Third Edition**, published by Wizards of the Coast®. Dungeons & Dragons® and Wizards of the Coast® are Registered Trademarks of Wizards of the Coast, and are used with Permission



D20 System



Columbia Games

A D20 System Licensed Product

Designation of Product Identity: The following items are hereby designated as Product Identity in accordance with section 1(e) of the Open Game License, version 1.0: Any and all Columbia Game logos and identifying marks and trade dress, including all Columbia Game Product and Product Line names including, but not limited to HârWorld, Hâr Player, HârMaster, HârManor, HârMaster: Barbarians, HârMaster: Religion, HârMaster: Magic, and Pilot's Almanac; any elements of the HârWorld setting including but not limited to capitalized names, names of artifacts, ritual names, characters, countries, cultures, creatures, gods, geographic regions, historic events, magic items, organizations; and any and all stories, story lines, plots, thematic elements, and dialog; and all artwork, symbols, designs, depictions, illustrations, maps and cartography, likenesses, poses, logos, or graphic designs, except such elements that already in the D20 System Reference Document and are already OGC by virtue of appearing there. The above Product Identity is not Open Game Content. Product Identity found in text marked as OGC remains Product Identity.

Hâr, HârWorld, and HârMaster are © Columbia Games and N. Robin Crossby. All quoted and paraphrased text from Hâr products are used with permission of Columbia Games and are designated Product Identity. Visit their website at <http://www.columbiagames.com/>

'D20 System' and the 'D20 System' logo are Trademarks owned by Wizards of the Coast and are used according to the terms of the D20 System License version 1.0. A copy of this License can be found at <http://www.wizards.com/d20/>.

DESIGNATION OF OPEN GAMING CONTENT

Certain portions of this document are Open Game Content, per the Open Game License. (The Open Game License is attached to the end of this guide.) Open Game Content is contained within a black bordered box like the one this text is in. It may be reproduced per the rules of the Open Game License.

Product Identity that appears in a black bordered box is not Open Gaming Content. This includes, but is not limited to, the background information for the character/prestige classes.

Text that is not in a black bordered box is Closed Content and cannot be reproduced in part or in whole without the permission of Columbia Games or Shane Morales.

Open Game Content is licensed and distributed using the Open Game License.

目次

目次

序文	1	提言	39
このガイドについて	1	魔術の登場頻度	39
選択ルール	1	金	39
「ハーン」関連最新情報	1	報酬と挙動	39
その他の「D20 ハーン」スタッフ	1	怪物	39
キャラクター作成	2	D20 システム vs. ハーン	39
能力値	2	知的モンスター種族	39
種族と文化	4	イルヴィーアと「父なし子の大群」	39
人間	4	アウタープレーンの住人	39
シンダリン(エルフ)	6	ドラゴン	40
コーズディル(ドワーフ)	7	アンデッド	40
ハーフエルフ	8	シャーマン呪文	41
青年期獲得技能	9	Open Game License	43
キャラクター・クラス	10		
種族制限に関するメモ	10		
概観	10		
クレリック	10		
シードッグ	11		
シェク・ブヴァー(ウィザード)	13		
シャーマン	14		
ソーサラー	16		
ドルイド	17		
ハーパー	17		
バーバリアン	18		
ハンター	19		
ファイター	20		
プリースト	22		
ヘラルド	23		
モンク	25		
ローグ	25		
上級クラス	26		
パラディン	27		
レンジャー	28		
マルチクラス	29		
技能	30		
技能解説	30		
特技	33		
新規特技と既存特技の修正	33		
属性解説	34		
属性に関する注意	34		
装備	34		
ハーンの貨幣	34		
騎士用の武器及びその所持権	34		
その他の装備	35		
宗教	38		
シェク・ブヴァーの魔術	38		
「ハーンマスター・マジック」との対応	38		
筆者の変換方法案	38		

序文

このガイドについて

本文書の前の版は、豪 Auran 社の「Project Harn」にて、「D20 システムのハーンへの変換方法」と題されていたものである。前の版は、平成 13 年 6 月に第 2.05 版として最後の修正が施された。

本ガイドは、前の版「D20 システム変換方法」に基づいて作成されたものであり、私が表題を「D20 ハーン・ガイド」に変更していなければ第 3.00 版とされていたはずのものである。しかし、私はあえて表題を変更し、版数を 1.00 へ戻した。前の版が 2.05 版であったにもかかわらず、1.01 版である本文書の方が新しいものであるという点に注意。

本書版における私の最終目的は、「ハーンワールド」における設定を D20 ルールに則って用いるための指針を、初めてハーンに触れる D20 システムの GM に提供することであり、その目標はいまだ揺るいでいない。私は設定への導入のために、(許可を得て)「ハーン」関連出版物から相当量の記述を引用した。私は、特に技能システムに関してさまざまな D20 システムを調べたが、今考え直すとこれはあまり利口な方法ではなかった。本ガイドは、D20 システムによく適合した技能システムを採用している。私は「ハーン」のものも D20 のものも基本的なルールを変更せず、付加をする場合にはそれを選択ルールとし厳格に区別した。「ハーン」を全く知らない人でも本ガイドに目を通せば理解することができるにはなっているが、基本的に本ガイドは「ハーンワールド」に精通している人たちの想定して執筆されている。

D20 システムと「ハーンワールド」をどのようにして統合するか? 「ハーンワールド」はロウ・ファンタジーとして、魔術のあまり介在しない世界として設定されている。D20 システムはハイ・ファンタジーの、魔術が頻繁に行使されるゲームである。「ハーンワールド」にハイ・ファンタジーと膨大な魔術を投入するか、それとも D20 システムからそれらを取り去るか? どうすべきだろうか。答えは、確かに「ハーンワールド」はロウ・ファンタジーとして、魔術のあまり介在しない世界として設定されているが、あなたが必要と考えるだけのハイ・ファンタジー要素を、魔術を追加していくことである。つまり、D20 の土俵に寄せるということである。結論は簡単、「ハーンワールド」と D20 を併用すればよい。あなたが D20 システムを用い「ハーンワールド」上でキャンペーンを行うということは、両方の要素を欲していると思えることができる。それは、このガイドが提供している。

あらゆるキャンペーン設定と同様、「ハーンワールド」にも独特の味わいがある。D20 システムの全ての要素が適合するわけではない。適切となるように、修正、削除、追加が成される。

本文書作成に当たり、私はコロンビア・ゲームズの公式 D20 サプリメント「Nasty, Brutish & Short (以下 NB&S と略記)」と矛盾が生じることはないように注意を払った。

選択ルール

いくつかのルールは、選択ルールとして記述されている。そのようなルールには、□のようなチェックボックスが付されている。1 つの章(例えば「キャラクター」の章など)が丸ごと選択ルールとされていることもある。このようなルールは、読者自身の判断によって用いること。さらなる追加ルールが将来別途出版される可能性もある。

「ハーン」関連最新情報

あなたが「ハーン」関連出版物を所持していなかった場合、このガイドは不足する情報を補うものとはなっていない。このガイドを使用するためには、まず以下の 2 つの出版物を購入する必要がある。

●「ハーンワールド」: 2 分冊からなる。1 冊はハーン島と惑星最大のリスミア大陸に関する、詳細かつセッション開始に必要な情報を収録している。本書には、ハーン島の歴史や封建社会構造、荘園、王国政府に関する情報が含まれている。もう 1 冊「ハーンデックス」は、ハーン島の森羅万象に関する索引である。本書にはハーン島に存在する全ての国家、都市、重要な砦、注目すべき土地、文化、部族民族国家、宗教、社会

的集団、その他組織、武器、その他無数の項目がリストアップされている。「ハーンワールド」にはハーン島の美しいフルカラーマップが添付されている。RPG.net には「ハーンワールド」に関する素晴らしいレビューが掲載されている(訳注: レビューの日本語訳は Scoop RPG にて掲載されている)。

●「ハーンプレイヤー」: プレイヤーたちのために書かれた「ハーンプレイヤー」には、文化や歴史、宗教や政治、その他社会に関する全情報が収録されている。本書にはハーン島で広く知られる伝承が収録されており、また(GM のための秘密情報を守るための)「ハーンデックス」再編集版でもある。

いずれの出版物も、コロンビア・ゲームズの直販や、各地のゲームショップにて購入することができる。

「ハーン」に関する膨大な量の追加情報を提供するサイトが、ネット上に多数設けられている。Bill Gant 氏の HP(WarFlail)は、「ハーン」関連の最大のリンク集 HarnLink ともなっている。

「ハーンワールド」について

D20 システムと「ハーンワールド」は、それぞれ非常に異なったプレイスタイルを想定してデザインされている。D20 システムは、奇怪なモンスターの大量と戦い、超自然現象や強力なマジックアイテムを探し出すという、ダンジョン探索ゲームとしてデザインされている。DMG の 106 ページでは、「……クラス、呪文、マジックアイテム、その他さまざまな要素を扱ったダンジョン探索ゲームを念頭に置いてデザインした」と明記されている。

反対に「ハーンワールド」は、魔術のあまり介在しない、ロールプレイングを重視した背景世界としてデザインされ、そこでは設定それ自体の有する相互作用が強調されている。政治的陰謀、NPC とのやりとり、文化的背景を微に入り細に入り穿つような探索といったものが、標準的なセッションとして想定されている。「ハーン」にも魔術やマジックアイテム、モンスターなどは登場するが、D20 システムに比べるとその重要性は低い。「ハーンワールド」は、DMG にいう「低水準な魔法」(DMG の 164 ページを参照)の世界なのである。

しかし、だからといって「ハーンワールド」には魔術が存在しないとは誰もいわないであろう。強力なマジックアイテムは存在するが、誰もが容易にそれを入手可能であるということはまずない。恐るべき野獣が荒野を徘徊し、太古の遺跡や魔具が、発見されるのを待ちうけており、農夫や郷士の気づかぬところを魔術師たちが自らの運命を求めて行き交うのである。

これらの要素を追加するのは逆に取り除くことより容易であるため、「ハーンワールド」は魔術の介在量の少ないロウ・ファンタジーとしてデザインされたのである。ハイ・ファンタジーを希求する人々は、そういった要素を追加すればよい。

D20 システムと「ハーンワールド」との間には、妥協によって解決しなければならない要素が多数存在する。この処理をいい加減にして D20 システムと「ハーン」とを混交させると、D20 システムでも「ハーンワールド」のいずれでもないものへ変わり果てるだろう。努々忘れることなきよう。

その他の「D20 ハーン」スタッフ

ウェブサイト「Swords & Shields」では将来、「ハーン」関連 D20 文献をさらに掲載していく予定である。Chris Van Tighem は「ダウンロード」ページに多数の素晴らしい文献を掲載している。

「HarnForum」の「他作との連携(Alternate Realities)」セクションでは、「D20 ハーン」に関する実り多い議論が交わされている。

D20 ハーン 2

キャラクター作成

能力値

生誕及び家族

種族

人間は、ハーン島における最大人口を占めるマジョリティである。表 2.1 は、ハーン島における各種族の人口比率をパーセンテージで表している。種族は、各種能力値に影響を与える。

表 2.1 - d100 または選択

1d100	種族
01-89	人間
90-94	シンダリン(エルフ)
95-99	コースディル(ドワーフ)
00	その他(ハーフエルフ、ガルグーンなど)

性別

表 2.2 は、種族ごとの男性比率を表しており、無作為に性別を決定するのに用いることができる。性別は、各種能力値に影響を与える。

表 2.2 - d100 または選択

男性比率	種族
50%	人間
45%	シンダリン
75%	コースディル

誕生星座

誕生星座は、誕生日より設定される。誕生日を決定するために、表 2.3 を使用すること。まず 1d12 して誕生月を、次に 1d30 で誕生日を決定する。

表 2.3 - 誕生月 (1d12)

1d12	月名	1d12	月名
1	ナゼイエル	7	アズーラー
2	ピオーヌ	8	ハラネイ
3	ケレン	9	サヴォーア
4	ノールス	10	イルヴィン
5	ララーネイ	11	ナヴェク
6	アグラザール	12	モーガット

表 2.4 - 誕生星座

誕生日	誕生星座
ナゼイエル 4 日からピオーヌ 3 日	ウランダス
ピオーヌ 4 日からケレン 2 日	アラリアス
ケレン 3 日からノールス 3 日	フェニーリ
ノールス 4 日からララーネイ 4 日	アヌー
ララーネイ 5 日からアグラザール 6 日	アングベリリアス
アグラザール 7 日からアズーラー 5 日	ナーダイ
アズーラー 6 日からハラネイ 4 日	ヒリン
ハラネイ 6 日からサヴォーア 3 日	タレイエル
サヴォーア 4 日からイルヴィン 2 日	タイ
イルヴィン 3 日からナヴェク 2 日	スコラス
ナヴェク 3 日からモーガット 1 日	マサーラ
モーガット 2 日からナゼイエル 3 日	レイドー

各星座の詳細については「ハーンプレイヤー」参照。

出生地

出生地を選択するために、GM は「ハーンワールド」第 2 版の「ハーン 35」のページに収録されている「出生地表」を用いること。出生地表は、人間キャラクターを作成する場合にのみ用いる。

出生地はキャラクターの所属する文化圏を(暗に)決定しており、さらに社会身分を決定する。

表 2.5 - 社会身分及び文化表 (d100 または選択)

1d100				社会身分
封建	帝国	ヴァイキング	部族	
01-02	01-04	01	01	奴隷 ¹
03-65	05-30	02-49	-	農奴
66-83	31-81	50-86	02-89	自由民
84-92	82-91	87-95	90-98	ギルド構成員 ²

文化と社会身分は、青年期獲得技能を決定する。

肉体的能力値

【筋力】

【筋力】は、種族によって修正される。

表 2.10 - 【筋力】修正

種族	修正
コースディル	+4

【敏捷力】

【敏捷力】は、種族によって修正される。

表 2.11 - 【敏捷力】修正

種族	修正
コースディル	-2
シンダリン	+2

【耐久力】

【耐久力】は、種族によって修正される。

表 2.12 - 【耐久力】修正

種族	修正
コースディル	+2
シンダリン	+2

人格的能力値

【知力】

【知力】は、PC にとっての記憶力を、NPC にとっての知能レベルとを表す。

【知力】修正値は、あなたのキャラクターの知っている言語の数を表すものではない。一般的に、習得言語の数はキャラクターの所属文化と職業によって決定される。

1 全ての国が奴隷を認めているわけではない。不適切な場合、振り直すこと。

2 部族民社会に「ギルド構成員」はいない。その代わりに、「名高い戦士」「シャーマン」「助言者」「語り部」といった部族のエリートとなる。

【判断力】

変更点はない。

□【判断力】と感知能力

【判断力】は、キャラクターの感知能力を表す。感知能力を【判断力】と別物とする場合、以下の手順に従うこと。

1. 通常どおり【判断力】を決定し、記録する。
2. 【嗅覚】、【視覚】、【聴覚】の3つの能力値記入欄を設ける。
3. これらの能力値はいずれも【判断力】と同じ数値で開始されるが、合計値が【判断力】の値の半分の範囲で、新能力値のそれぞれを最大3点まで増減することができる。
4. 聞き耳の際には【聴覚】を、看破の際には【視覚】をといった具合に、各知覚能力の判定を行う場合には、当該能力値を用いる。

【魅力】

【魅力】は、キャラクターの存在感、人的魅力、肉体的美貌などを表している。

表 2.13 - 【魅力】修正

種族/性別	修正
□女性	+1
コーズディル	-2

□【魅力】と【美貌】

望むならば、あなたは【魅力】を【魅力】と【美貌】の2つの別個の能力値に分割してもよい。これを選択した場合、【魅力】はキャラクターのオーラ——存在感、人的魅力、誘惑する能力を表すこととなる。【美貌】は単に肉体的美貌を表す。各能力値を別個に決定すること。

【知力】と言語

【知力】修正値は、あなたのキャラクターの習得した言語の数を決定するものではない。言語に関しては、「種族と文化」の章で詳細に解説される。

ハーン島で用いられる言語

ハーン島で用いられている言語は以下のとおりである。最も広く用いられているのはハーン語である。

表 2.14 - 言語

言語	使用者	文字
古代ジャリン語	言葉を話すイヴァッシュの一部	ルーン文字
ガルグーン	亜種ごとに別個の言語を用いる	なし
ハーン語	カルドア、メルデリーン、カンドイ、レセム、サーダ、チビーサの各王国	ラキス文字
ハーン語 (部族民)	チェルニー、ゴジータ、ホディーリ、カス、ペーガイリン、タルウィーンの各部族	なし
イヴァニア語	オーバル (初期移住者)	ルーン文字
ジャリン語	オーバル、アザドミア、エヴェイエルの各王国、カルドア王国の一部	ラキス文字
ジャリン語 (部族民)	アダイナム、アノア、ブージョック、チーマク、エクアニ、カプロキ、タイルダ*、ウルドゥ、イーモディの各部族	なし (*ルーン文字)
カマーキ語	カマーキ部族	なし
コーザン語 (ドワーフ)	アザドミア王国	ルーン文字
オーバル語	オーバル王国	ルーン文字
シンダー語 (エルフ)	エヴェイエルの	セレニア文字
ソーローラ語	ソーローラ部族	なし

能力値決定方法

「ハーンワールド」において、キャラクター作成と成長は独特な手法をとる。「Standard Point Buy system」(DMGの20ページ)は、プレイヤーが望むようにキャラクターの能力値を決定するために使われるべきである。24-28点で行うことを推奨する。

このような方法の使用を望まぬ場合、ダイスを利用して決定すること。



種族と文化

ノーム、ハーフオーク、ハーフリングは「ハーンワールド」に存在しない。ハーフリングは惑星ケスィラのいずこかに存在する可能性があるが、ハーン島上での存在は確認されていない。「ハーンワールド」にはガルグーン(前述の NB&S で扱われている種族)と呼ばれるオークが棲息しているが、彼らは他種族との間にハーフを成すことができないため、ハーフオークが存在することはあり得ない。

人間

人間は、全種族の中で最多を占めている。彼らは、通常は封建国家やその属国、共和国などからなる「文明人」、または 18 の異なる部族民からなる「部族民」のいずれかである。

人間の種族的特徴

- 中型
- 人間の基本移動速度は 30 フィート。
- 1 レベル目において特技を 1 種追加して獲得。
- 1 レベル目において追加技能ポイントを 4 点獲得、以後 1 レベル向上するごとに追加技能ポイントを 1 点獲得。
- 自動修得言語: 取得できる言語は所属文化によって決定される。詳細については「人間の文化」の章を参照すること。
- 追加言語: なし。
- 適性クラス: 全て。

文化別人間

リスィア大陸起源者

ハーン島における文明人は今より 1,600 年前、ハーン島を襲撃し始めたリスィア大陸の部族民の末裔である。その後彼らは島内で人口最多を誇る種族となった。

他種族との関係

「ハーンワールド」及び「ハーンプレイヤー」参照。

属性

全て。

人間の居住地

ハーン島における人間の文明国は、以下のとおりである: メルデリーン、チビーサ、カルドア、サーダ、カンデイ、レセム

宗教

どんな神でも信仰するが、ラーニ、アグリク、ナヴェイ、モーガス、ピオーニ、ハリーア、イルヴィーアなどが一般的である。

言語

文明人の用いる主要言語はハーン語(「共通語」と見なす)である。ハーン島住民の大半は文盲である。ラキス文字と呼ばれるハーン語文献の読み書き能力を有するのは通常、貴族と中流上層階級のもののみである。【知力】と言語」の章の表 2.14 を参照すること。

種族的特徴

人間の種族的特徴に、以下の項目を記載すること。

- 自動修得言語: ハーン語

その他の点についての変化は一切ない。

オーバル人 (イヴィニア出身者)

オーバル人はリスィア大陸本土の北方に位置するイヴィニアを出身地とする、北方のヴァイキングである。オーバル人はかつてジャラと呼ばれていたハーン島北方地域を征服し、オーバル王国を建国した。

性格

その海賊行為と強固な氏族社会によって広く知られているイヴィニア人は、粗暴かつ自由を愛する民族である。イヴィニア人の家族構造は、一人の男性が複数の女性を抱えるという、一夫多妻社会である。オーバル王国政府は、男性が少なくとも 3 人の妻を抱えるよう、国民に求めている。オーバル人の大半は戦闘技術を習得している。

他種族との関係

「ハーンワールド」及び「ハーンプレイヤー」参照。

属性

全て

イヴィニア人の居住地

オーバル王国のほかにも、イヴィニア人はリスィア大陸北西部の各地に分布している。イヴィニア海賊の子孫によって支配される王国もいくつか存在する。リスィア大陸上に位置するオーバル王国やチェレンバイー王国を含め、イヴィニア人の王国は 14 か国に上る。

宗教

オーバル人の大半はサライン信者である。クウイメン砦にあるアグリク教会の女性のみから構成される修道会と騎士団は、好戦的なオーバル人の注意を引く存在となっている。

言語

オーバル人の言語はハーン語とイヴィニア語の混合語である。ハーン語またはイヴィニア語の話者はオーバル語を理解できない。

種族的特徴

人間の種族的特徴に、以下の項目を記載すること。

- 自動修得言語: オーバル語

その他の点についての変更は一切ない。

ジャリン人

ジャリン人は、ハーン島最初の人間の住民であった。彼らは約 2,000 年前にハーンに到来、その後数世紀に渡ってシンダリンの支配の元、平和に暮らしていた。

性格

ジャリン人は古代の風俗を残し、また自然との高度な親和性を有していると知られている。アタニ戦争以前におけるシンダリンやコーズディルとの長期にわたる交流を経て、ジャリン人は独特の神秘性を獲得したため、ハーン島の他の人間たちは彼らと距離を置く傾向にあり、またある種の不信感を持っている。彼らは根っから平和的な民族であるが、イヴィニア人はこれを臆病と誤って解釈している。

ジャリン人は根強い口伝の伝統を有しており、語り部としての巧みな技術には敬意が払われている。

他種族との関係

「ハーンワールド」及び「ハーンプレイヤー」参照。

属性

全て、しかし“混沌にして善”“混沌にして中立”“中立にして善”が最も多い。

ジャリン人の居住地

エヴェイエルやアザドミアにも今なお少数が居住しているが、ジャリン人の大半は現在オーバルと呼ばれるジャラの地に居住しており、またハーン島の部族民の大半はジャリン人の末裔である。ジャリン人はまた、カルドアの北部及び東部で普通に見ることができる。

宗教

ジャリン人の大半は、イルヴィーア信者である。カルドアに居住するジャリン人は他の神、特にシエムやピオーニを信仰していることもあるが、サラインを信仰することは決してない。

言語

ジャリン人の言語はジャリン語と呼ばれる。ジャリン人の大半はハーン

語の会話をすることもできる。ジャリン人の大半は読み書きの術を知らない。読み書き能力を有するのは通常、貴族と中流上層階級のもののみである。【知力】と「言語」の章の表 2.14 を参照すること。

種族的特徴

人間の種族的特徴に、以下の項目を記載すること。

●自動修得言語: ジャリン語、カルドア居住者であればハーン語、エグヴェイエル居住者であればシンダリン語

その他の点についての変更は一切ない。

部族民

ハーン島には、18 種の異なる蛮人部族民が居住している。

注: 通常、「部族民 (barbarian)」は全部族民を表しており、「バーバリアン (Barbarian)」はキャラクター・クラスを指している。両者は同一ではない。一部の部族民文化はバーバリアン・クラスと関係したものとなっているが、全てがそうだというわけではない。文頭に「部族民 (barbarian)」の語が登場した場合、最初の文字は大文字で表記されることとなるが、このような場合は文脈から読み取ってもらいたい。
(訳注: 本訳文において、社会的存在については「部族民」、キャラクター・クラスについては「バーバリアン」と表記する)

ハーン島に居住する部族民

アディナム部族: ハーン島南西沖に位置するアンフラ島に居住する、漁業の民。

アノア部族: オーバル南方のアノス川峡谷地帯の遊牧狩猟民。

イーモディ部族: ハーン島北方のハイモド森林に居住する、野蛮な部族民。西方をエクアニ部族に、東方をアノア部族に、北方と南方をガルグーンに包囲されているため、卓越したボウヤスピアの技術をもって生き延びている。

ウルドゥ部族: ハーン島北西部を流れるチェトゥル川とピーメッタ川との間に居住する、放浪狩猟部族。

エクアニ部族: 顔に彫り込まれた精巧な刺青と傷跡、侵入者に対する情け容赦ない扱いで有名な、エクイス荒野の獰猛な戦士部族。

カス部族: カルドア西方に位置するカセラ丘陵に居住する、野蛮で獰猛な部族連合体。カス族の女性は、その美貌ゆえに有名である。

カプロキ部族: ペナス湖北岸に居住する、墮落した共食い部族。彼らはひどく嫌っているエクアニ部族と同族である。

カマーキ部族: カメイス島に居住する、孤独を好む牧夫。

クボーラ部族: ペラン平原の精強な戦士部族。彼らはかつて“蛮人”アールンの旗の下に統合され、レセムを征服した。彼らは現在、パメサニ闘技に供する野獸を供給している。

ゴジダ部族: ハーン西方のマイミア丘陵を支配する、森林部族民。サーダとカンデイの両国の無法者たちを数多く迎え入れている。

ソーロリー部族: ハーン島南東部の、原始的かつ獰猛な部族集団。ソーロリー部族は「聖騎士たちの女王」騎士団による大量殺戮によって、滅亡への道をゆっくりと歩んでいる。

タイルダ部族: スーセラ高原南部の広大な森林に居住する、放浪狩猟・採集部族。彼らは癒し手として、また森の民として有名である。

タルウィーン部族: アスル荒野に居住する、無慈悲な部族民。

チェルニー部族: チェルナ地峡を安静擦る部族民からなる緩やかな連合体。チェルニー部族はポニーを飼育しており、文明圏の産物と交換している。

チーマク部族: ベルナ島に居住する、有名な海の民。遠洋航海用の大型カヌーでエダーウィーン湾を渡り、また船員として名望高い。

ブージョック部族: 強固な精神文明を有する、内気で迷信深い森林の遊牧民。

ペーガイリン部族: カルドア南東部に居住する、凶暴かつ執拗な部族集団。ペーガイリン部族は非常に恐れられている。

ホディーリ部族: ホーラディア平原の誇り高き遊牧騎馬部族。ホディーリ部族は非常に獰猛な戦士である。

ハーンの部族民は多種多様な集団であり、共通項はわずかしかない。「ハーンワールド」「ハーンプレイヤー」、そして何よりも「ハーンマスター・バーバリアン」を参照すること。部族民は初歩的農業を営むごく少数の例外を含む、狩猟採集者である。

性格

部族民と文明圏住民が出会うと、もともと徹底的な敵対関係にあるのでなければ、ほぼ例外なく不信と嫌疑の目で互いに相手を見ることとなる。両者ともに相手に対する無知と偏見がある。ジャリン人は地元の住民とよりよくつきあっていることもあるが、全てにおいてそのような関係が築かれるとは限らない。同胞相争うことに対し、部族民は良心の呵責を覚えることはない。「ハーンワールド」「ハーンプレイヤー」、そして何よりも「ハーンマスター・バーバリアン」を参照すること。

属性

全て。

部族民の居住地

部族民はハーン島全域に分布している。

宗教

部族民の一部は部族独自の巫神を信仰しており、他の一部はハーン島各地で信仰される神々の特定の相を信仰している。部族における共同体の位置づけが文明圏のそれと異なっているため、神は部族民に対し、自ら望む、または信者から求められる、文明圏とは異なった相を見せることがある。大半の部族民の宗教は、アニミズムまたはトーテミズムを根幹としている。シャーマンは、宗教専従者である。

言語

部族民の大半はハーン語またはジャリン語の方言を話す、タイルダ部族のみは独自の言語を用いている。詳細については、「ハーンマスター・バーバリアン」を参照すること。

種族的特徴

人間の種族的特徴に、以下の項目を記載すること。

●自動修得言語: 部族の方言 (ハーン語またはジャリン語)
●(野外知識) 技能に+2 の種族的ボーナス。
●推奨クラス: バーバリアン、ハンター、ソーサラー、シャーマンから 1 つを選択。

キャラクター・クラス

大自然の中で生活してきた部族民は、選択可能なキャラクター・クラスがバーバリアン、ハンター、ソーサラー、シャーマンの 4 種に制限される。この制限は、種族的なものではなく、文化に基づくものである。部族民が他のクラスを選択することも可能ではあるが、他のクラスの技を学ぶ機会を得るためには幼少期に部族を後にし、他の文明圏内で成長しなければならない。例えば 13 歳の時に部族から逃げ出し、都市の街路で青春時代を送った部族民であれば、ログとなることができる。また、彼女の才能を見いだしたシェク・ブヴァーとともに旅立ったのであれば、ウィザードとなることもできよう。以下の表には、蛮人部族集団と選択可能なキャラクター・クラスとが掲載されている。

D20 ハーン 6

表 3.1 - 部族と選択可能クラス

部族	選択可能なキャラクター・クラス
アデインム	ハンター、シャーマン、ソーサラー
アノア	バーバリアン、シャーマン、ソーサラー
イーモディ	バーバリアン、シャーマン、ソーサラー
ウルドゥ	バーバリアン、シャーマン、ソーサラー
ブージョック	ハンター、シャーマン、ソーサラー
エクアニ	バーバリアン、シャーマン、ソーサラー
カス	バーバリアン、シャーマン、ソーサラー
カプロキ	バーバリアン、ソーサラー
カマーキ	ハンター、シャーマン、ソーサラー
クボーラ	バーバリアン、シャーマン、ソーサラー
ゴジータ	バーバリアン、シャーマン、ソーサラー
ソーロー	ハンター、ソーサラー
タイルダ	バーバリアン、シャーマン、ソーサラー
タルウィーン	バーバリアン、シャーマン、ソーサラー
チェルニー	バーバリアン、シャーマン、ソーサラー
チーマク	ハンター、シャーマン、シードッグ、ソーサラー
ペーガイリン ³	バーバリアン、シャーマン、ソーサラー
ホディーリ	バーバリアン、ソーサラー

シンダリン (エルフ)

ハーンにおいてエルフは「シンダリン」と呼ばれており、D20 システムで扱われる典型的なエルフとは異なった存在となっている。彼らの故郷であるシャヴァ森林以外の地で彼らを目にする事は希である。シンダリン (Sindarin) の複数形は「シンダリン (Sindarin)」である。「エルフボウ」と言う代わりに、「シンダリン・ボウ」と言う。

シンダリンの種族的特徴

- 【敏捷力】と【耐久力】にそれぞれ+2。
- 中型。
- エルフの基本移動速度は 30 フィート。
- 「スリープ」呪文とその効果に対する耐性。
- 非魔術的病気に対する耐性。
- 心術系統呪文または魔術の効果に対するセーヴィング・スローに+2 のボーナス。
- 夜目：エルフは星明かり、月明かり、松明の明かりなど、照明の少ない条件下で人間の 2 倍の距離まで見通すことができる。彼らはこの条件下で、色や細部を見分ける能力を失わない。
- ロングソードまたはレイピアのいずれかと、ショートボウ、ロングボウ、コンボジットロングボウ、コンボジットショートボウに《習熟》。
- 《聞き耳》《搜索》《視認》判定に+2 の種族的ボーナス。エルフが能動的探索を行っている状態で秘密の扉や隠し扉のフィート以内に近づいた場合、その存在に気がつくか否か《搜索》判定を行うことができる。
- 自動修得言語：シンダリン語、ハーン語またはジャリン語。
- 適性クラス：ファイター及びハンター。

文化

性格

シンダリン文化は自然、美至上主義、忍耐を中心としている。エルフは美をこの上なく愛している。彼らの創造は単純なものに留まらない。何を製作するにせよ、それも本来単純なものでもかまわないものであっても、精巧な細工が成され、巧みな技で装飾が施される。機能一点張りというのは、人間の業の限界である。

3 ペーガイリン部族は、「バーバリアン」というには不適切ともいえる、歪んだ自尊心を持っている。その代わりに、ハンターやハンター/ローグとしてプレイすることができる。

シンダリンは人間のかかる病気への耐性を持ち、肉体的なものよりも精神的なものに弱い。暴力的な死を遂げない限り、エルフは永遠に生き続ける。その長命は、彼らの性格に際限ない忍耐強さと繊細な感受性、知恵と気まぐれさとを与えている。シンダリンは紳士黙考し、森羅万象に関する個人的考察をするために、何日もの間身動きせず座りっぱなしや立ちっぱなしでいたりすることがある。シンダリンは睡眠をとることなく、他の種族には理解不可能な半ば覚醒、半ば夢うつながら決して眠っていない、薬物中毒による昏睡状態にも似た体験をすることとなる。人間と一緒に活動しているエルフは、しばしば狸寝入りをする。

他種族と比較して、エルフの社会は堅固な構造を有さない。非自由民、奴隷、農奴は存在しない。彼らには貴族に対する敬意、誠心誠意の奉仕、伝統の尊重、同胞愛のみがあり、恐怖や責務、法律的強制は皆無に等しい。ギルドも存在しない。マンガイもない。エルフたちは何を作ろうと自由で、また必要ないくつかの技能にも長けている。シンダリンの大半は戦闘技能もいくつか習得しており、精強無比な戦士も存在する。

エルフは森林の自然美へ干渉することを好まず、農場で働いたり家畜を飼育したりするようなことはしない。彼らは卓越した狩人であるとともに採集者であるため、決して飢えることも、独特の詩作をはじめとした芸術追究のための時間に事欠くことがないように見える。エルフの大半は、森林内の思い思いの場所に、20-60 人の集団で居住している。アラナス王は彼の領土内の木の葉や小枝の動きに至るまで全てを察知していると言われている。彼らの手になる木工品は、驚嘆に値する。

肉体的特徴

ハーンのエルフの身体的特徴は人間と類似しているが、体格はもっと華奢で、天性の優美さを備え、かつハンサムである。彼らは人間よりも明るい色の頭髪、瞳、肌の色を有している。頭髪の色はブロンドが最も多いが、茶、黒、灰色の頭髪も珍しいというほど少なくはない。瞳の色は、青、緑、董色、灰色などに色づいていることが一般的である。黒と茶色の瞳は一般的ではない。

しかし、シンダリンはごく普通の人間のように十分見えるため、人間の居住地でもそう簡単には気づかれない。

他種族との関係

エヴェイエル王国は隣人の人間に対する社会的関心を公式には示していないが、一部のシンダリンは現在進行中の事件へ関与すべく人間居住地を往来している。シンダリンはしばしば人間から嫌疑と嫉妬の目を向けられ、時に無法な暴力に遭うため、異国の地で人間に自分の血統を公にすることは滅多にない。カルデア王国はシンダリンに対し概ね寛大であるが、それでも一部地域ではエルフを悪魔と見なしており、発見されたらおそらく攻撃されるだろう。シンダリンは概ね、部族民よりも文明圏の人間から、より強い偏見の視線を向けられている。

シンダリンの大半は、ハーン島がシンダリンの世界でなくなったことを認識し、人間の存在とその欠点を受容している。しかしエルフの一部には、人間を罵倒し現状の転覆を画策する者もいる。このようなエルフは「モアシンダリン」と呼ばれ、シンダリン文化の主流より脱落している。シンダリンの大半は、惑星ケスィラ (ハーン島の存在する惑星) の支配的種族が人間であることを認めている。シエム神が今なお保持に努めているが、人間による (シンダリンの基準による) 自然破壊は避けられず、最終的な平安は「祝福の領域」でのみ実現可能となっている。

シンダリンとコーズディルは概して相手を好かず、交際しようとしらない。古代種族共治時代の後の事件、ことにアタニ戦争とキラズ大虐殺によって相互憎悪が引き起こされるまで、両種族は共存していたのであるが。

属性

シンダリンは一般に、“混沌にして善”“中立にして善”である。エルフの大半は情け深く信頼できる道徳的な存在であり、分別と知恵をもって目標に向かい努力する性向を有する。

エルフの居住地

シンダリンは、人間から見ると「王国」としか表現できない、世界中で 20,000 人以上いるシンダリンの聖域であるエヴェイエル王国の中に位

置するシャヴァ森林に、外部の者を寄せ付けずに居住している。彼らのかかりの数が、シエム神の保護下にある「祝福の領域」へ向けて旅立った。シンダリンは、自分たちの共同体統治に当たっては選出された長老の指導を仰ぐが、確固とした統治機構は有していない。

人間の感覚で言う大きな「集落」が2か所存在する。王国唯一の港湾ウルフシャフェンと、エヴェイエル建国当時より現在までこの地を統治するアラナス王の座す首都エルシャヴェルである。両集落はジャリン人の末裔たる人間居住者を抱えている。シャヴァ森林には、さまざまな種類の不思議な魔法がかけられているという噂がある。エルフでない者がウルフシャフェン港湾よりも王国内部に入ることは、まず許されない。

宗教

エルフはシエム神の従者、巫神スウェルドリを信仰している。詳細については「ハーンマスター・レリジオン」を参照すること。

言語

エルフの言語は「シンダリン語」と呼ばれる。表記文字は「セレニア文字」と呼ばれる。全シンダリンはセレニア文字の読み書きを教えられる。シンダリンのほとんどはハーン語と、時にはさらにジャリン語の会話をすることができる。

コーズディル（ドワーフ）

ハーンにおいてドワーフは「コーズディル」の名で知られている。彼らはシンダリンよりもより大きな規模で人間と取引を行っているため、人間社会内における存在はシンダリンよりも一般的である。コーズディルは、比較的 D20 システムの同族に類似している。彼らは人間に比べて背が低く、非常にがっしりした体格を有している。

「コーズディル (Khuzdul)」は複数形にしてもそのままである。ドワーフ・アクスはコーズディル・アクスと置き換えて呼ばれる。

コーズディルの種族的特徴

- 【筋力】+4、【敏捷力】+2、【耐久力】+2、【魅力】-2。
- 中型。
- ドワーフの基本移動速度は20フィート。
- 暗視能力:ドワーフは暗黒化で探鉱60フィート先の者を見ることができ、暗視では黒白の区別を付けることしかできないが、それ以外の点では陽光下と全く同じようにものを見ることができ、そのためドワーフは光源がなくとも巧みに活動することができる。
- 石工の勘:石工の勘のおかげで、ドワーフは横滑りする石壁、石造りの畏、新しい構造物(古く見せかけていた場合でも)、危険な石の表面、落ちてきそうな石の天井など、石造りの構造物のおかしなところに気づく判定に+2の種族的ボーナスを得る。実際には石でないのに石のように擬装されているものも“石造りの構造物にはおかしなところ”に含まれる。ドワーフは“石造りの構造物のおかしなところ”から10フィート以内に近づいただけで、意識的に調べていたかのように判定を行うことができ、ローグのように(搜索)技能を使って石造りの畏を見つけることができる。ドワーフはまた、人間の上下感覚と同じくらい自然に、自信の所在震度を直感的に知ることができる。ドワーフは石造物について第六感を持っているが、これは生まれつきの能力を、故郷である地下世界で実践し、磨き上げる機会に恵まれたためである。
- 対毒セーヴィング・スローに+2の種族的ボーナス。
- 呪文及び呪文同様の効果に対するセーヴィング・スローに+2の種族的ボーナス。
- ガルグーンに対して攻撃をする際、+1の種族的ボーナス。
- ジャイアントからの攻撃回避に対する+4のボーナス。
- 石製や金属製の物品に対し(鑑定)技能を行使する際、+2の種族的ボーナス。
- 石製または金属製の物品製作のために(製作)技能を行使する際、+2の種族的ボーナス。
- 自動修得言語:コーズディル語と、ハーン語またはジャリン語。
- 適性クラス:ファイター。

文化

性格

ハーンのドワーフは、シンダリンが唯心論者であるのと同様に唯物論者である。集団としての彼らは、秘密主義的かつ欲深く、警戒心が強く頑固で、排他的な傾向がある。しかし彼らはまた礼儀正しく、種族としても個人としても非常に名誉を重んじる。ドワーフの寿命は、200-300歳である。彼らがその生涯に得た友人と敵を忘れることはまずない。

コーズディルは自分たちの製作した極上の工芸品と食料を取引することを好み、自身たちでは農業を行わない。アザドミア周辺の耕地及び牧草地は、ハズマドゥルIII世の支配を認める代わりに、ある意味独立領と言えるほどの自治権を認められた人間たちによって耕作・牧畜が行われている。食糧の不足分は、カルドアから輸入している。コーズディルは手強い取引相手であり、一方的に有利な取引引きを行っている。

コーズディルの男性の数は、女性の3倍に達する。そのため、男性は女性の保護に力を入れている。

肉体的特徴

コーズディルは一見すると人間に似ているが、平均身長は5フィート程度である。彼らは非常にがっしりした体格を有し、見かけに似合わぬ膂力を有している。部外者は外見から彼らの性差を見分けることが困難ということもあるが、とにかく女性の姿を見かけること自体が希である。シンダリンと同様、コーズディルは特に多産だというわけではない。

他種族との関係

コーズディルは、シンダリンたちがアタニ戦争に際して自分たちを裏切り、暴君ロスリムの支援を試み失敗したと信じており、彼らのことを好いていない。コーズディルは今なおこのことを忘れていない。コーズディルはガルグーンを見たとすぐに殺害しようとするため、アザドミアがガルグーン部族に包囲されている現状では小競り合いが絶えない。人間に対してコーズディルは礼儀正しく冷静に接するが、ガルグーンの首を提示すると、コーズディルはその人間を心から歓迎するであろう。

アザドミア以外後に居住し外部との取引を行う一部のコーズディルたちは、人間からは冗談の種にされ偏見の目で見られている。しかし、彼らを屈従させることはできない。奴隷にされたドワーフはあつという間に衰弱し、数か月で死亡すると言われている。

属性

コーズディルの属性は“秩序にして中立”または“秩序にして善”であることが多いが、彼らは非常に忠誠心が強く、“属性”の指し示す最終的な目標にかかわらず氏族と種族の名誉を守ろうとする。

ドワーフの居住地

ハーンのドワーフの大半は、ソーキン山脈中に位置するアザドミア王国の山岳要塞に居住している。失われたコーズディルの都市は、600年前に放棄されたキラズを例外として、その所在すら不明である。タラザクー王家はアザドミア王国を統治している。

宗教

コーズディルは、日常生活と宗教を明確に分けている。彼らはシエム神の従者、巫神セレナイエルを信仰しているが、彼の寵を得ようとすることは滅多にない。コーズディルにとって、宗教とは私的行為である。ドワーフは大勢で参詣するよりは一人で礼拝することを好む。彼らにとって宗教の基本的役割は、自然に団結できるようにすることである。

言語

コーズディルたちは、部外者に自分たちの言語を教えようとはしない。来訪者と取引する際、彼らは取引相手の用いる言語、通常はハーン語を使用する。コーズディルの用いる文字は「ルーン文字」と呼ばれる。全てのコーズディルはルーン文字の読み書きを教えられる。

D20 ハーン 8

人間居住地におけるシンダリンとコーズディル

シンダリンとコーズディルは、「ハーン」関連出版物で示唆されるほど希少ではなく、しかし D20 システム関連出版物の示唆ほどにごく当たり前な存在ではない。人間社会において、人間は彼らの存在自体は知っているが、実際に彼らを目撃した者はほとんどいない。最大級の都市であれば 1-2 人居住しており、ごく普通の道路で結ばれた村落であれば数か月間に 1 人通りかかるのを目にすることがあり得る。ハーン島のシンダリンとコーズディルは、神秘的かつ畏怖すべき存在である。もしあなたが彼らの存在をごく当たり前なものとしてしまうと、この独特の雰囲気は雲散霧消し、異なる人間文化を登場させるのと同差なくなる。シンダリンとコーズディルの故郷は、人間にとって神秘的かつ不可知で、しかし存在自体は必ず知られているというようなものであるべきである。

ハーフエルフ

ハーフエルフの種族的特徴(性格、他種族との関係、宗教など)は、育てられた文化的環境によって決定される。部族民によって育てられたハーフエルフは部族民の文化的特徴を受け継ぐであろうし、エヴェイエルフに育てられればシンダリンの特徴を受け継ぐだろう。

ハーフエルフの種族的特徴

- 中型。
- ハーフエルフの基本移動速度は 30 フィート。
- 「スリープ」呪文とその効果に対する耐性。
- 心術系統呪文または魔術の効果に対するセーヴィング・スローに+2 のボーナス。
- 夜目: エルフは星明かり、月明かり、松明の明かりなど、照明の少ない条件下で人間の 2 倍の距離まで見通すことができる。彼らはこの条件下で、色や細部を見分ける能力を失わない。
- 〈聞き耳〉〈搜索〉〈視認〉判定に+1 の種族的ボーナス。
- エルフの血統: これらの特殊能力や効果を有するがゆえに、ハーフエルフはエルフと見なされる。
- シンダリンによって育てられた場合の自動修得言語: シンダリン語、ハーン語かジャリン語。
- 人間によって育てられた場合の自動修得言語: 所属する人間文化による。
- 適性クラス: 全て。

文化

性格

ハーフエルフを育てた親の所属する文化による。

肉体的特徴

ハーフエルフは、ここで挙げる種族の中で最も数が少ない。彼らは一見すると全く人間と変わりが無い。自分の素性について親から聞かされることがなければ、自分の老化速度が他人よりもずっと遅いことを悟るまで、自身がハーフエルフであることに気づくことすらないかもしれない。ハーフエルフの寿命は 200-300 歳である。

他種族との関係

親の所属する文化による。

属性

親の所属する文化による。

居住地

親の所属する文化による。

宗教

親の所属する文化による。

言語

親の所属する文化による。

青年期獲得技能

キャラクターが青年期に獲得した知識や技能を反映するのは、そのキャラクターのクラスに関わりなくクラス技能であるものとする。これらの技能は種族、文化、社会身分を基礎としている。キャラクターの所属文化は、選択または無作為に決定される。社会身分は選択(GM が許可すれば)または表 2.5 に従って無作為に決定される。

以下の章では各種族、文化、社会身分別のクラス技能を列挙する。

包括的技能

以下の技能は、種族や文化の違いに関係なく全てのキャラクターが獲得可能なクラス技能である。

〈知識(民俗学)〉、〈知識(宗教)〉、〈言語〉(「種族的特徴」の欄に掲げられた自動取得技能)。

人間

封建/サーグ

「封建」文化にはカルドア、チビーサ、メルデリン、カンデイ、レセムの各国が含まれる。また封建国家ではないが、(類似した社会構造を有している)サーグもここに含まれる。

奴隷/農奴、農村部

〈職能(農夫)〉、〈動物使い〉(農耕獣)。

奴隷/農奴、都市部

〈職能(使用人)〉、〈製作(非ギルド都市技能)〉。

自由民、農村部

〈職能(農夫)〉または〈製作(非ギルド都市技能)〉、〈動物使い〉(農耕獣)、〈知識(法律)〉。

自由民、都市部

〈製作(非ギルド都市技能)〉1 つ、〈知識(交易)〉、〈知識(法律)〉。

ギルド構成員、農村部

〈製作(ギルド都市技能)〉1 つ、〈動物使い〉(農耕獣)、〈知識(法律)〉、〈知識(交易)〉、〈読み書き(ラキス文字)〉。

ギルド構成員、都市部

〈製作(ギルド都市技能)〉1 つ、〈知識(法律)〉、〈知識(交易)〉、〈読み書き(ラキス文字)〉、〈知識(紋章学)〉。

貴族

交渉、〈知識(宗教)〉、〈知識(交易)〉、〈知識(法律)〉、〈知識(紋章学)〉、〈騎乗〉、〈読み書き(ラキス文字)〉。

オーバル人

北方のヴァイクングは封建制社会と類似した社会構造を有しているが、彼らの文化は最下層民を除く全国民に戦闘訓練を課している。

奴隷/農奴、農村部

「封建」と同様。 奴隷/農奴、都市部
「封建」と同様。

自由民、農村部

〈職能(農夫)〉または〈製作(非ギルド都市技能)〉のどちらか、〈職能(船員)〉、〈知識(法律)〉、《軍用武器習熟(ハンドアックス)》。

自由民、都市部

〈製作(非ギルド都市技能)〉1 つ、〈知識(交易)〉、〈職能(船員)〉、《軍用武器習熟(ハンドアックス)》。

ギルド構成員、農村部

〈製作(ギルド都市技能)〉1 つ、〈動物使い(農耕獣)〉、〈知識(法律)〉、〈知識(交易)〉、〈職能(船員)〉、〈読み書き(ルーン文字)〉、《軍用武器習熟(ハンドアックス)》。

ギルド構成員、都市部

〈製作(ギルド都市技能)〉1 つ、〈知識(法律)〉、〈知識(交易)〉、〈職能(船員)〉、〈読み書き(ルーン文字)〉、〈知識(紋章学)〉、《軍用武器習熟(ハンドアックス)》。

貴族

交渉、〈知識(交易)〉、〈知識(法律)〉、〈知識(紋章学)〉、〈職能(船員)〉、〈騎乗〉、〈読み書き(ルーン文字)〉、《軍用武器習熟(ハンドアックス)》。

部族民

部族民の文化の社会階層は、文明圏ほど種類が多くない。

奴隷

〈野外知識〉、〈知識(自然)〉。

自由民/ギルド構成員

〈職能(部族の産物)〉2 つ、〈知識(法律)〉、〈知識(自然)〉、〈野外知識〉、《追跡》、《軍用武器習熟(ショートスピア、ショートボウ)》。

貴族

〈職能(部族の産物)〉2 つ、〈知識(法律)〉、〈知識(自然)〉、〈野外知識〉、《追跡》、《軍用武器習熟(ショートスピア、ショートボウ)》。

シンダリン

シンダリン社会に社会身分は存在しない。全シンダリンは青年期にほぼ同一の訓練を受ける。

〈野外知識〉、〈動物使い〉、〈治療(応急処置)〉、〈知識(自然)〉、〈知識(歴史)〉、適切な〈製作技能 1 つ〉、〈知識(法律)〉、《追跡》及び《軍用武器習熟(エルヴンソード、ロングボウ)》。

コースデイル

どのような社会身分のコースデイルであっても、青年期には同一の訓練を受ける。

〈知識(地理)〉、適切な〈職能〉、〈知識(交易)〉、〈知識(法律)〉、〈交渉〉、《軍用武器習熟(適切なコースデイル用武器)》、《鎧習熟(軽装)》及び《鎧習熟(中装)》



キャラクター・クラス

種族制限に関するメモ

ハーンにおける種族的キャラクター・クラス制限は、文化的伝統と種族的偏見に基づいたものであり、種族的限界によるものではない。例えばパラディン・クラスは、ラーニ教会の「聖騎士たちの女王」騎士団の参加者が人間だけであるがゆえに、人間に対してのみ門戸を開いているにすぎない。シンダリンやコーズディルがパラディンになることはできないが、その理由は文化的相違以上のものではない。例えば、コーズディルやシンダリンは自身を人間であると言っても通用するだろうし、人間として育てられたハーフエルフもまた同様である（ハーフエルフは、自身の老化速度が友人たちよりも遅いことに気がつくまで、自身がハーフエルフであることに気がつかないことすらありうる）。

以下の記述を読む際、各キャラクター・クラスの「種族」に関しては、ほとんどが文化的伝統に基づいて記載されていることを念頭に置くこと。

概観

バード、ドルイド、モンク以外の全ての基本的キャラクター・クラスが「ハーンワールド」において使用可能である。大半のクラスには、「ハーンワールド」の設定に適合するように修正されており、また新しいクラスがいくつか追加されている。キャラクター成長表などの省略されているクラスは、PHB 所収の表を利用すること。基本的に、あるクラスの設定情報の一部が脱落していても、実際にはそれらも適用されると想定すること。本文書では、修正されるべき点のみを記述している。本文書においてクラスの設定情報を省略した場合、その旨を明記している。

クレリック

クレリックとプリースト

D20 システムにおけるクレリックは戦司祭であり、教義と同じくらい戦術訓練に打ち込んだ者たちである。「ハーン」におけるいくつかの教会が、このような人物に相応しいものとなっている。これらの教会のクレリックについては、以下で詳述する。

その他の大半の教会では、武器や鎧の扱い方を教えることはない。これらの教会のプリーストは、クレリックよりウィザードに近いといえる。

クレリックとプリーストの双方を擁するのは、ラーニとイルヴィーアの両教会のみである。

背景

クレリックは、攻撃的・防衛的のいずれであれ、戦闘と暴力とに深く結びつけられている教義に関係している。そのため、彼らは武器や鎧の使用方法に関する訓練を受けている。

「ハーン」世界の宗教に関する一般的情報については、「ハーンワールド」の「ハーンプレイヤー」を参照すること。「ハーンマスター・レジオン」では、「ハーン」世界の宗教や神々、修道会や騎士団といった広汎かつ詳細な情報が掲載されている。

種族と属性

表 4.3 では、「ハーン」におけるクレリックの神格と属性を挙げている。

表 4.3- 「ハーン」におけるクレリックの神格

神	属性
アグリク	“中立にして悪”“秩序にして悪”
イルヴィーア	“混沌にして中立”“真なる中立”
サライン ⁴	“混沌にして善”“混沌にして中立”
ナヴェイ	“秩序にして悪”
モーガス	“混沌にして悪”
ラーニ	“秩序にして善”“秩序にして中立”

ヒットダイス

D8。

ゲーム・ルール上の情報

使用可能な武器と鎧

習熟可能な武器と鎧の種類は、クレリックの信仰する宗教によって決定される。いくつかの宗教は戦闘を推奨しているが、他の一部はそうでない。標準的でない武器に関する記述は、「装備」の章にある。1 レベルのクレリックは、以下の表に記載されている武器や鎧の訓練を受けることができる。いくつかの宗教のクレリックは、特定の武器を排他的に使用している—理論上は他の武器を使用することはできるが、教義や伝統が当該武器の使用を要求しているのである。（たとえ使用可能とされていても）全てのクレリックが「騎士用武器」を使用する権利を有しているわけではない—このことを念頭に置くこと。

表 4.4-クレリックの使用可能な武器と鎧

宗教	使用可能な武器と鎧
アグリク	ヘヴィ・メイス、ライト・メイス、モーニングスター、バトルアクス、クラブ、シッケル(特殊武器)、□ロングソード、□グレートソード、《単純武器習熟(全て)》、《鎧習熟(全て)》、《盾習熟》。
イルヴィーア	全ての単純武器、ロングボウ、ショートボウ、《特殊武器習熟(ネット)》、《鎧習熟(軽装鎧)》、《盾習熟》。
サライン	バトルアクス、アクス、ロングソード、《単純武器習熟(全て)》、《鎧習熟(軽装)》、《鎧習熟(中装)》、《盾習熟》。
ナヴェイ	クロスボウ、ショートソード、ショートボウ、《特殊武器習熟(スパイクド・チェイン)》、《単純武器習熟(特殊なダガー)》、《鎧習熟(軽装)》。
モーガス	《特殊武器習熟(鎌、スパイクド・チェイン)》、《単純武器習熟》、《鎧習熟(軽装)》、《鎧習熟(中装)》、ただし《盾習熟》はなし。
ラーニ	ロングソード、バスタードソード、ジャヴェリン、フレイル(ボール&チェイン)(訳注:D&D 3rd では「スパイクド・チェイン」)、ランス(ヘビー)、ロングボウ、《特殊武器習熟(バスタードソード)》、《単純武器習熟(全て)》、《鎧習熟(全て)》、《盾習熟》。

クラス技能

クレリックのクラス技能は、宗教によってさまざまである。

表 4.5-クレリック・クラス技能

宗教	クラス技能
全て	《精神集中》【耐久力】、《製作》【知力】、《治療》【判断力】、《知識(宗教)》【知力】、《知識(埋葬)》【知力】、《職能》【判断力】、《言いぐるめ》【魅力】、《読み書き》【知力】、《念視術》【知力、専用技能】、《呪文学》【知力】。
アグリク	《言語(寺院語「スリカル」)》【知力】、《読み書き(寺院語「スリカル」)》【知力】、《威圧》【魅力】。
イルヴィーア	《動物使い(イヴァンシュ)》【魅力】、《言語(寺院語「イヴァンシュ」)》【知力】、《読み書き(寺院語「イヴァンシュ」)》【知力】、《動物共感(イヴァンシュ)》【魅力】。
サライン	《方向感覚》【判断力】、《縄使い》【判断力】、《職能(船員)》【知力】、《威圧》【魅力】。
ナヴェイ	《忍び足》【敏捷力】、《隠れ身》【敏捷力】、《視認》【敏捷力】、《軽業》【敏捷力】。
モーガス	《製作(木製の仮面)》【知力】、《製作(皮革加工:人間の皮)》【知力】、《言語(寺院語「オーモーク」)》【知力】、《読み書き(寺院語「オーモーク」)》【知力】、《威圧》【魅力】。

1 レベル時の技能ポイントは(2+【知力】修正値)×4 である。

レベル上昇時に獲得できる技能ポイントは2+【知力】修正値である。

4 サラインとその信者たちを分類するのは困難である。サラインはリヤールと呼ばれる厳格な道徳的規範を有しているが、その教義において最優先されるのは、胆力、勇敢さ、戦闘での栄光である。リヤールを固守することは“秩序”に属する行為である。しかしサラインの戦いを渴望する欲求は熱狂的かつ激甚なものであり、十分に“混沌”に属するものであるといえる。

クラスの特徴

呪文 (祈願)

クレリックは呪文を行使しない。その代わりに、彼らは「祈願」と呼ばれる行為により、信仰する神の「奇跡」を求める。ゲーム上、これはウィザード呪文と同様に扱われるが、ゲーム内世界においては「奇跡」は「呪文」と同一視されない。必要なレベルに達していれば、クレリックはクレリック呪文リストに列挙されている全ての「祈願」を準備し、祈願することができる。クレリックの祈願のセービング・スロー・難易度は、「10+呪文レベル+クレリックの【判断力】修正」である。

クレリックは自身に与えられる祈願を回復させるために、毎日 1 時間を瞑想または礼拝に費やさなければならない。ただ単に休息しただけでは、クレリックが祈願を回復させることはできない。

標準的な呪文に加えて、クレリックは行使可能な 1 レベル以上の呪文のレベル毎に自身の属する領域の呪文を 1 個追加して獲得することができる。この領域呪文は、必ず自身の属する領域から選択しなければならない。

神格、領域、領域「祈願」

君は表 4.6 に掲載されている中から、クレリックの信仰する神格を選択すること。信仰神格の決定は、クレリックの属性、行使可能な祈願、価値観、他者からの視線などに影響を与える。

神格の領域の中から、クレリック自身の属する領域を 1 つ選択すること。君はクレリック自身の属性をそれと一致させておかなければ、属性の領域(「善」など)を選択させることができない。

各領域はクレリックに、1 以上の呪文レベル毎に 1 個の追加領域呪文行使能力を与える。クレリックは毎日の祈願準備の際、追加呪文を自身の領域の中から選択する。もし領域呪文がクレリック呪文リストの中に掲載されていない場合、その呪文は「追加領域呪文」としてのみ使用可能である。

表 4.6-クレリックの神格と領域

神	領域
アグリク	火、戦
イルヴィーア	動物、治癒
サライン	力
ナヴェイ	欺き
モーガス	死
ララーニ	守護、戦

混沌、悪、善、秩序の祈願

クレリックは、自身及び信仰する神格のものと反対の属性領域を有する祈願を行使することはできない。

任意発動

「ハーン」のクレリックは、この能力を有さない。

ボーナス特技

クレリックは 2、4、7 レベルに達したとき、ボーナス特技を獲得する。クレリックは選択可能な(そして GM が認めた)ものであればどのような特技でも獲得することができる。

アンデッド退散または威服

「ハーン」のアンデッドはモーガス神の従者であり、モーガス信者以外の全ての者にとって唾棄すべき存在である。モーガスのクレリックのみがアンデッドを威服させ、また指揮することができる。他のクレリックはアンデッドを退散させる能力のみを有する。

クレリックは 1 日に、3 に【魅力】修正値を加えた回数だけ、アンデッドの退散または威服を試みることができる。

退散回数追加

クレリックは《退散回数追加》の特技を獲得することができる。この特技を獲得すると、クレリックは通常よりもさらに 4 回、1 日の間にアンデッド退散を試みることができる。複数回この特技を獲得すれば、そのたびに 1 日あたりさらに 4 回のアンデッド退散を試みることができる。

元クレリック

神の求める行動規範から著しく外れた(通常は神の属性や目的の正反対の行為を成した)クレリックは、祈願行使能力とクラスの特徴とを全て喪失し、その罪を贖うまでクレリックとしてレベルを向上させることができなくなる。

表 4.7 クレリック

レベル	基本攻撃 ボーナス	頑健 セーブ	反応 セーブ	意志 セーブ	特殊
1	+0	+2	+0	+2	アンデッド退散 または威服
2	+1	+3	+0	+3	ボーナス特技
3	+2	+3	+1	+3	
4	+3	+4	+1	+4	ボーナス特技
5	+3	+4	+1	+4	
6	+4	+5	+2	+5	
7	+5	+5	+2	+5	ボーナス特技
8	+6/+1	+6	+2	+6	
9	+6/+1	+6	+3	+6	
10	+7/+2	+7	+3	+7	
11	+8/+3	+7	+3	+7	
12	+9/+4	+8	+4	+8	
13	+9/+4	+8	+4	+8	
14	+10/+5	+9	+4	+9	
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9	
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10	
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10	
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11	
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11	
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12	

表 4.8-クレリックの 1 日あたりの祈願回数

Lvl	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	0+1	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	0+1	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3	1+1	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4	2+1	—	—	—	—	—	—	—	—	—
5	3+1	—	—	—	—	—	—	—	—	—
6	3+1	1+1	—	—	—	—	—	—	—	—
7	4+1	2+1	—	—	—	—	—	—	—	—
8	4+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—	—
9	5+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—	—
10	5+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—
11	5+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—
12	6+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—
13	6+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—
14	6+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—
15	6+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—
16	6+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—
17	6+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—
18	6+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—
19	6+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—
20	6+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	4+1	2+1	1+1	—

資料

「ハーン」の宗教に関するより広汎な情報については、「ハーンマスター・レリジョン」を参照すること。「Harn Religion Team」の HP でもその他の大量の情報が掲載されている。

シードッグ (船員)

出典はキャンペーン・ソースブック「Sailor from the Sovereign Stone Campaign Sourcebook」である。

背景

シードッグは、海上のローグである。彼らは気分転換や欲望充足のために時々地上に降り立つが、彼らの住まいは外洋である。シードッグは、大自然や敵の脅威にさらされたとき、自身の命を救うべく迅速に反応することを学んだ、タフな人々である。パニックを引き起こしかねない大惨事が発生しても、シードッグは最も巧みに危地を切り抜けることができる。彼らは現実主義的な考え方に慣れない人々からは、冷たく無情な人物に見られることがある。

ゲーム・ルール上の情報

能力値

技能の多くに関わってくるため、【敏捷力】はシードッグにとって最重要の能力値である。高い【耐久力】は、しばしば持久力や根気を試されることとなる困難な航海に耐え忍ばなければならないシードッグにとって非常に有益である。

種族

全て、しかしコーズディルがこの種の道楽に手を染めることは非常に希である。部族民の中では、チーマク部族がこのクラスを選択する可能性が一番高い。

属性

全て。

ヒットダイス

d6。

クラス技能

シードッグのクラス技能(及び当該技能の基礎能力値)は、〈鑑定〉【知力】、〈平衡感覚〉【敏捷力】、〈はったり〉【魅力】、〈登攀〉【筋力】、〈方向感覚〉【魅力】、〈跳躍〉【筋力】、〈職能(水夫)〉【知力】、〈知識(訪問した港湾に伝わる民話)〉【知力】、〈知識(交易)〉【知力】、〈知識(裏世界)〉【知力】、〈知識(天候予測)〉【知力】、〈言語〉【知力】、〈視認〉【判断力】、〈水泳〉【筋力】、〈軽業〉【敏捷力】、〈縄使い〉【敏捷力】である。

1レベル時の技能ポイントは(6+【知力】修正値)×4である。

レベル上昇時に獲得できる技能ポイントは4+【知力】修正値である。

クラスの特徴

武器と鎧の習熟

シードッグは全ての単純武器と、以下に挙げる軍用武器とを用いることができる:ショートソード、エストック、トライデント、ネット(特殊武器)。彼らは軽装鎧に習熟しているが、盾に習熟することはない。

技能ボーナス

シードッグは、〈平衡感覚〉〈職能(水夫)〉〈縄使い〉の各技能に+2の技量ボーナスを得る。

得意な武器

1レベルの時時点でシードッグは、1種の武器を「得意な武器」として選択することができる。選択した武器で攻撃する際、基本命中率に+1の特典を受ける。5レベルに達したシードッグは2つ目の「得意な武器」を、10レベルでは3つ目、15レベルでは4つ目、20レベルでは5つ目を選択することができる。このボーナスは他のボーナスは特技と併用することができる。

即席武器

シードッグはごく普通の日用品を武器として効果的に扱うことに長けている。2レベルに達したシードッグは、特技《即席武器》を取得する。これを取得したシードッグは、小型または中型の硬い物品(GMの判断による)を、1d4(小型)または1d6(中型)ダメージを与える武器として扱うことができる。ダメージの種類は、使われた物品を元にGMが判断すること。シードッグは「即席武器」を基本攻撃ボーナスによって扱うことができるが、《武器熟練》などによって強化することはできない。

身かわし

シードッグは、状況の変化や潜在的危険に対して迅速に反応することを学ぶ。3レベルに達したシードッグは、「身かわし」を獲得する。反応セーヴィング・スローに成功すれば受けるダメージを半減できるような状況下において、シードッグはセーヴィング・スローに成功すればダメージを全く受けずに住むようになる。「身かわし」は、シードッグが軽装鎧を身につけているとき、または鎧を何も身につけていない状態のみ実行可能である。これはあまりにも超人的な能力である。

超人的耐性

5レベルに達したシードッグは、経口摂取した毒に対し+4の抵抗ボーナスを受ける。このボーナスは、傷んだ食物、またはアルコールの過剰

摂取に対しても用いることができる。

卑劣な一撃

シードッグは目差し、頭突き、噛み付きなどといった卑劣にも見える攻撃に熟練している。7レベルに達したシードッグは、戦闘1回につき1回、追加ダメージを与える「卑劣な一撃」を仕掛けることができる。相手はシードッグの攻撃判定値を難易度とする反応セーヴィング・スローを行う。セーヴィング・スローに成功すれば、攻撃は通常どおり解決される。もし失敗したら、シードッグの攻撃はさらに1d4の追加ダメージを与える。この攻撃を仕掛ける相手は、学術的な意味での生物でなければならない。この追加ダメージは、10レベルになると2d4に、13レベルになると3d4に、16レベルになると4d4に、19レベルになると5d4になる。

直感回避

9レベルに達したシードッグは、「直感回避」能力を獲得する。シードッグは不意打ちや見えざる敵からの攻撃に対してもACに【敏捷力】ボーナスを適用させることができるようになる。

13レベルに達したら、挟撃されなくなる。シードッグは全方向からの攻撃に対し同じように反応することができる。相手はシードッグを挟撃しても特典を得ることができず、「急所攻撃」を仕掛けることもできない。例外は、挟撃を試みる攻撃者のレベルがローグよりも4レベル以上高い場合のみである。

即席武器強化

11レベル以上に達したシードッグは、特技《即席武器》をより巧みに用いることができるようになる。どのような即席武器を用いても、シードッグは攻撃及びダメージの双方に+2のボーナスを得る。

追い討ち

15レベルに達したシードッグは、「追い討ち」をかけることができる。シードッグは毎ラウンド、何者かにダメージを受けた直後の目標に対して機会攻撃を仕掛けることができる。この攻撃は、そのラウンドにおけるシードッグの攻撃と見なされる。特技《迎え撃ち》を有するシードッグでも、1ラウンドに1回を超えて「追い討ち」を仕掛けることはできない。

超人的平衡感覚

17レベルに達したシードッグは、足が地に着いている(訳注:この場合の「地」は大地に限らない。船上の甲板などであってもよい)限り、全ての反応セーヴィング・スローに対し+4の技量ボーナスを得る。

身かわし強化

20レベルに達したシードッグは、「身かわし強化」を得る。セーヴィング・スローに失敗してもダメージの半分を受けただけで済むという点を除けば、前述の「身かわし」と同じである。

表 420—シードッグ

レベル	基本攻撃 ボーナス	頑健 セーブ	反応 セーブ	意志 セーブ	特殊
1	+0	+0	+2	+2	得意な武器
2	+1	+0	+3	+3	《即席武器》
3	+2	+1	+3	+3	身かわし
4	+3	+1	+4	+4	
5	+3	+1	+4	+4	超人的耐性
6	+4	+2	+5	+5	
7	+5	+2	+5	+5	「卑劣な一撃」+1d4
8	+6/+1	+2	+6	+6	
9	+6/+1	+3	+6	+6	直感回避
10	+7/+2	+3	+7	+7	「卑劣な一撃」+2d4
11	+8/+3	+3	+7	+7	《即席武器強化》
12	+9/+4	+4	+8	+8	
13	+9/+4	+4	+8	+8	《直感回避》(挟撃されなくなる)、「卑劣な一撃」+3d4
14	+10/+5	+4	+9	+9	
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	追い討ち
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10	「卑劣な一撃」+4d4
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10	「超人的平衡感覚」
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11	「卑劣な一撃」+5d4
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	身かわし強化

シェク・ブヴァー (ウィザード)

ウィザードは、「ハーンワールド」におけるシェク・ブヴァーである。この名はまたギルド名でもある。

シェク・ブヴァー

背景

シェク・ブヴァーは魔術の実践を独占しており、「ブヴァー典範」を破った魔術師やギルド非所属術者を罰している。シェク・ブヴァーに属さないソーサラーやシャーマンは、ギルドから「背信者」と宣告される危険がある。

ウィザードは、シェク・ブヴァーによって後援・運営される「学舎」と呼ばれる学校で魔術を学ぶ。通常、学舎はヴィランと呼ばれる高レベルのウィザードによって運営されている。

ブヴァー典範

シェク・ブヴァー「ブヴァー典範」または「ブヴァー典範」として知られる行動規範は、構成員に対し厳格に課されている。

●クヴィキア(一般人)からの軽蔑を招くべからず、みだりに彼らに魔術の技を顕すべからず。

意味:ギルドに否定的な評判をもたらすようなことを決してしてはならない。常に目立たないように注意し、自身の呪文行使能力を喧伝するようなことをしてはならない。自身の力を一般人より上に立つために用いてはならない。機会があれば可能な限り一般人を助け、彼らの敬意と賞賛を得るようにすべきである。このあたりの機微は、経験則に基づく。シェク・ブヴァーのエリート構成員である「白手」の名で知られる捜査官は、この掟を違える者を発見し、罰している。

●たとえ同輩たちの間であっても、持てる知識をひけらかすべからず。

意味:神秘学の知識への自由な接触は、それを持てる者に対する敬意を失わせ、その乱用を招きかねないことから、シェク・ブヴァーはこれらの知識の共有を抑制している。神秘学の習得には、知識に対する敬意と培う効能をも有する献身と鍛錬を必要とする。双方の同意なき知識の共有は、非常に悪しき行為であると見なされている。

●汝の所属する「知識の館」の神秘性を守り、周囲の害から守るべし。

意味:「知識の館」は学舎のことを指す。ウィザードにとってシェク・ブヴァーへの忠誠は2の次であり、最優先すべき忠誠の対象は学舎そのものである。

●背信者を支援するべからず、しかし汝の手に余る場合、同輩の支援を仰ぐべし。

意味:背信者を助けてはならない。彼らは直接的または間接的にシェク・ブヴァーへと害を及ぼしうる可能性があり、実際にそのような行動をするため、寛大な扱いを受けることはまずない。

●同輩のために、秘宝をを汝の館に10分の1税として納めるべし。

意味:全ギルド構成員は、10分の1税を納入する。シェク・ブヴァーもまた同様である。しかしウィザードの場合、自信の属する館の地位を向上させるため、学舎にマジックアイテムの一部を納めている。これにより、研究のためにいくつかのマジックアイテムの貸与を受けられるという利益を得ることができる。

シェク・ブヴァー・ギルドの構造

マヴァリ(徒弟)は、シェク・ブヴァーにおける最低ランクの構成員である。彼らは、師匠の補佐をし、学習することに時間の大半を費やす。彼らは魔術学派に対し、影響力を行使し得ない。大半は特定の師匠に仕えているが、一部の者は幾人もの師匠の元を渡り歩いている。徒弟となるためには、ブヴァー典範の遵守を宣誓しなければならない。元素との同調を果たし、第1レベル呪文を習得した段階で、次の階級であるサティア・マヴァリへと昇進することとなる。

サティア・マヴァリはシェク・ブヴァーの正規構成員であるが、この地位はギルドの意志決定に影響を及ぼすには不十分なものである。サティア・マヴァリ成り立ての者は、「実践の場」において技術を磨くために学舎を離れる。少なくとも1年と1日、彼らは学舎の外で生き残らなければならない。この間に彼らは、(a)新しい呪文を少なくとも3つ習得し、学派の導師からの称賛を受けなければならない、(b)十分に強力、または希少かつ珍奇な物品(マジックアイテム、呪文書など)を寄贈することを求められる。これらの条件が満たされたら、魔術師は次の階級であるシェナヴァへの昇進を請願することができる。

シェナヴァ(導師)は魔術の専門家として認知された存在である。彼らの数はそれほど多くない。おそらくハーン島内には100人程度しか存在しない。シェナヴァは日常生活の世話について、ギルドを当てにすることができる。一部の者は学舎の運営を補佐し、もし関心があるならばその運営指導を行っている。大半はテーマに応じて自身の研究に専念するため学舎に籠もったり、必要に応じて世界中を旅して回ったりする。特に有能かつ経験豊富なシェナヴァは、最終的にヴィランへと昇進することがある。

ヴィラン(大導師)はシェク・ブヴァーのエリートである。シェナヴァはこのような高位に到達するために、6人のヴィランからの推薦を得なくてはならない。

1レベルのシェク・ブヴァーは、若きサティア・マヴァリとしてプレイを始める。彼らは一人前の魔術師となるために1年と1日を過ぎなければならない。神秘的な秘宝を発見し、新しい呪文を研究するために、外の世界を長期間旅する必要がある。このことは、アドベンチャーの大きな種となる。

ゲーム・ルール上の情報

能力値

【知力】はシェク・ブヴァーにとって最重要能力である。

属性

どんなアライメントでも、ウィザードにはなることができる。しかし「ブヴァー典範」がシェク・ブヴァーの生活上の指針となっているため、「秩序」に属することが多い。「ブヴァー典範」を遵守しない、またはそうすることができない者たちはその限りでない。

ヒットダイス

d4□または d6。

種族

ウィザードにはどのような種族でもなることができるが、大半は人間である。シンダリンやコースデイルは、ソーサラーになることの方が多い。

クラス技能

シェク・ブヴァーのクラス技能(及び当該技能の基礎能力値)は、〈錬金術〉【知力】、〈精神集中〉【耐久力】、〈製作〉【知力】、〈知識(どれでも、個々の技能として習得する)〉【知力】、〈職能〉【判断力】、〈呪文学〉【知力】である。

以下の表は、各学派の追加クラス技能リストである。

表 4.25—シェク・ブヴァーのクラス技能

学派	技能
リアーヴィ	〈鑑定〉
ペレイアン	〈脱出術〉
ジモアヴィ	〈真意看破〉
フィヴリア	〈野外知識〉
オディヴシェイ	〈水泳〉
サヴォーイア	〈はったり〉

1レベル時の技能ポイントは(2+【知力】修正値)×4である。

レベル上昇時に獲得できる技能ポイントは2+【知力】修正値である。

クラスの特徴

武器と鎧の習熟

ウィザードはクラブ、ダガー、ライトクロスボウ、クウォータースタッフ、ククリに習熟している。ウィザードはまた、全ての種類の鎧及び盾に習熟することができない。

呪文

ウィザードは、秘密の呪文を行使することができる。1日に行使用することのできるレベルごとの呪文の数は、キャラクター自身のレベルに応じて制限されている。ウィザードは呪文を準備するために、十分な睡眠を取り、1時間を費やして呪文書を学ばなければならない。この勉強時間中に、ウィザードは準備する呪文を決定する。呪文を学び、準備し、行使するためには、ウィザードの【知力】が「10+呪文のレベル」以上なければならない。ウィザード呪文に対するセーヴィング・スローの難易度は、「10+呪文のレベル+ウィザードの【知力】修正値」である。

D20 ハーン14

ボーナス言語

ウィザードはボーナス言語を得られない。新しい言語を習得するためには、〈言語〉のランクを向上させ、必要なだけの学習時間を送らなければならない。

使い魔

「ハーンワールド」に「使い魔」の概念は存在しない。

巻物作成

ウィザードには、魔法の巻物を製作することのできる《巻物作成》のボーナスが与えられている。

ボーナス特技

5 レベル向上するごとに、ウィザードはボーナス特技を獲得することができる。この特技は、何らかの呪文修正特技か、アイテム作成特技か、《呪文体得》でなければならない。

呪文書

毎日の呪文の準備のために、ウィザードは呪文書で学習しなければならない。ウィザードは自分の呪文書に記録されていない呪文を準備することはできない(全てのウィザードが必ず記憶しているリード・マジックは例外)。

呪文体得

ウィザード(のみ)は、《呪文体得》特技を習得できる。この特技を習得するたび、ウィザードは自身の【知力】修正値に等しい数の呪文(ウィザードの既知呪文でなければならない)を選択すること。この時より、ウィザードは呪文書を参照することなく当該呪文を準備することができる。

系統の専門化

ウィザードの「系統の専門化」は使用しない。

資料

シエク・ブヴァーに関する広汎な情報については、「ハーンマスター・マジック」を参照すること。

シャーマン

出典はステイーヴ・ウィルソン著「Shaman」である。

背景

部族共同体における宗教的指導者は「シャーマン」と呼ばれる。その社会的機能は文化によって異なり、1 季節に 1 回しか社会的活動を行わないようなものもあれば、文明圏のプリーストに近い存在まで、多種多様である。しかし、全ての部族民文化がシャーマンを擁しているわけではない。ホディーリ、カプロキ、ソーローリーの各部族がこれに該当する。

種族

人間のみ:ホディーリ、カプロキ、ソーローリー部族を除く。

ゲーム・ルール上の情報

能力値

【判断力】は、シャーマンの行使可能な祈願の強度や、1 日に行使可能な祈願の数、行使された祈願に対する抵抗の難易度を決定する。祈願を行使するためには、シャーマンの【判断力】が「10+祈願のレベル」以上なければならない。しかしシャーマンは、追加祈願を【判断力】ではなく【魅力】に基づいて獲得する。追加祈願は、トーテムの精霊を説得するためのシャーマンの能力に関係する。シャーマンの祈願に対するセーヴィング・スローの難易度は、「10+祈願のレベル+シャーマンの【判断力】修正値」である。クレリック同様シャーマンは高い【判断力】から大きな恩恵を受けるが、【魅力】及び【美貌】からも恩恵を受ける。

属性

全て。

ヒットダイス

d8。

クラス技能

シャーマンのクラス技能(及び当該技能の基礎能力値)は、〈錬金術〉【知力】、〈動物共感〉【魅力】(排他的技能)、〈はったり〉【魅力】、〈精神集中〉【耐久力】、〈製作(部族の工芸品)〉【知力】、〈交渉〉【魅力】、〈情報収集〉【魅力】、〈動物使い〉【魅力】、〈治療〉【判断力】、〈符丁〉【知力】、〈威圧〉【魅力】、〈知識(種類ごとに別個)〉【知力】、〈芸能(歌唱)〉【魅力】、〈芸能(延期)〉【魅力】、〈職能(部族語との職能)〉【判断力】、〈言いくるめ〉【魅力】、〈念施術〉【知力】(排他的技能)、〈真意看破〉【知力】、〈野外知識〉【判断力】である。

特定部族出身のシャーマンは、少なくとも特定の技能を 1 ランク取得する必要がある。表 4.21 に部族ごとのシャーマン必須技能を掲げる。

表 4.21—シャーマン必須技能

部族	必須技能
アデインム	〈知識(法律)〉
アノア	なし
イーモディ	なし
ウルドウ	なし
エクァニ	なし
カス	なし
カマーキ	〈職能(水夫)〉
クボーラ	なし
ゴジーダ	〈職能(料理)〉
タイルダ	〈読み書き(タイルダ語)〉
タルウィーン	なし
ブージョック	〈知識(法律)〉
チーマク	〈職能(水夫)〉、〈製作(鐘)〉
チェルニー	なし
ペーガイリン	なし

1 レベル時の技能ポイントは(2+【知力】修正値)×4 である。

レベル上昇時に獲得できる技能ポイントは2+【知力】修正値である。

〈解説〉、〈魔法装置使用〉をシャーマンが取得することはできない。

クラスの特徴

以下の全ては、シャーマン・クラスの特徴である。

武器と鎧の習熟

シャーマンはクラブ、ダガー、ダーツ、ロングスピア、クォータースタッフ、シッケル、スリング、部族ごとの特別な武器(プロウガンなど)に習熟することができる。シャーマンはまた軽装鎧と盾にも習熟することができる。鎧はどのようなものであっても身体動作を阻害するため、祈願行使の阻害要因となる。シャーマンの全ての祈願は、必ず身体動作を必要とする。

祈願

プリーストやクレリック同様、シャーマンは「祈願」という過程を経て神に奇跡を請う。シャーマンは0 レベル祈願を3 つと1 レベル祈願を1 つ、加えてシャーマンのマイナー・トーテムによって決定される追加祈願をもってプレイを始める。レベルが向上すると、シャーマンは表 4.24 に表記されているように1 以上の新しい祈願を獲得する。新しい祈願は、シャーマンの祈願のリストから選択するか、独自の祈願をシャーマン自身で作出すか、他のシャーマンから学ぶか、シャーマンのトーテムから特別に与えられるかして獲得される。シャーマンが1 日に行使することのできる祈願の数は限定されているが、あらかじめ祈願を準備したり、記憶しておく必要はない。シャーマンの全ての祈願は通常、特に明示されていないくても、口唱(詠唱や口上など)と身体動作(舞踏や身震いなど)、素材(呪物や刺青など)の全てを必要とする。通常の祈願の他に、シャーマンのトーテム精霊はシャーマンに追加祈願と能力(下記「トーテム探索」を参照すること)とを与える。1 日に行使することのできる祈願の数は、ボーナス祈願によって向上する。例えば【魅力】16 を有する1 レベル・シャーマンのオセローラは1 レベルの祈願を、1 日2 個に加えて高い【魅力】を有するがゆえにさらに1 個の、計3 個を行使することができる。しかし、彼はチャーム・パーソンとキュア・ライト・ウーンズの2 種しか祈願を修得していない。そのため彼は、1 日3 回チャーム・パーソンを行使するか、同じようにキュア・ライト・ウーンズを行使する

か、合計3回の範囲でこれらを組み合わせることとなる。彼はソーサラーのようにあらかじめ行使する呪文を選択しておく必要はない。彼はクレリックのように、未使用の祈願を治癒呪文へ転用することもできない。祈願を学び、行使するために、シャーマンは少なくとも「10+祈願のレベル」に等しい【判断力】を有さなければならない。シャーマンの祈願に対するセービング・スローの難易度は、「10+祈願のレベル+シャーマンの【判断力】修正値」に等しい。ボーナス祈願はシャーマンのトーテム精霊を宥める力によって決定されるため、シャーマンの【魅力】によって決定される。

混沌、悪、善、秩序の祈願

シャーマンは、自分と正反対の属性の祈願を行使することはできない。

自然知覚

シャーマンは(ドルイドのように)植物や動物(種や特徴など)を完璧な正確さをもって見分けることができる。例えば目の前の水が引用に適しているか否か(汚染されている、毒性を有している、その他飲用に不適当など)を判断することができるのである。

トーテム探索

1レベルの段階で、シャーマンは自分のマイナー・トーテムの探索を完遂していると見なされる。マイナー・トーテムはシャーマンに、追加祈願(「トーテム祈願リスト」から選択する)や特殊能力を与えてくれる。5レベルに達したら、シャーマンはメジャー・トーテムを求めて2度目の「トーテム探索」に乗り出すことができ、10レベルに達したらグレート・トーテムを求めて最後の「トーテム探索」に乗り出すことができる。

トーテム精霊

シャーマンはトーテム精霊1つを伴ってプレイを始める。プレイ開始時点にて、シャーマンはすでに最初の先導者召喚のための儀式を完了させているものとする。レベルが向上したとき、シャーマンは自身の助けとするために他のトーテムを召喚する術を学ぶ。究極的にシャーマンは、3本のトーテムを獲得することができる。トーテム精霊には異なる相を有する3種のものが存在する。シャーマンはキャラクター作成時に選択したものと同一トーテム精霊を選択することも、異なる種類のものを選択することもできる。トーテム精霊のレベルと種類は、シャーマンの能力値や行使する祈願を決定する(以下の表4.22を参照すること)。トーテムをひとたび選択したら、後でそれを変更することはできない。

動物トーテム:動物は、部族の生存に大きな役割を果たしている。彼らは食物、住まい、衣服、鎧、武器、道具などと、それらの使用方法とを提供する。マイナー動物トーテムは、大柄で力強い狼や熊など、種を代表する生物の精霊の姿を撮る。メジャー・トーテムは、歳経た狼や賢いフクロウといった姿を取ることが多く、グレート・トーテムは、「始祖なる大熊」といったその種の動物の最も根元的な姿を取ることが多い。動物精霊は、特に強力であればあるほど、種の幸福と相容れない存在に対してはよそよそしい態度を取る。彼らはシャーマンが自分の種を狩ることを気にかけることはないが、乱獲をすと怒り狂うことになる。その種の同族が居住していればどのような地勢や環境下でもシャーマンの支援が可能という点で、動物トーテムは強力な存在となっている。

祖霊トーテム:これらの祖霊は、部族の名声ある祖先である。マイナー祖霊トーテムは最近死亡したシャーマンの親族であり、メジャー・トーテムは部族の偉大なる英雄または賢者である。グレート・祖霊トーテム精霊は、部族の始祖、中興の祖、大征服者などを含む、その部族においても伝説的な最上級の英雄である。祖霊トーテムは、結婚や政治、戦争、裁判といった部族やその活動に関する事柄についてシャーマンの助けとなってくれる。このトーテムは通常、部族の構成員の居住圏において接触することができる。

自然トーテム:自然トーテムは大自然に存在する強力かつ孤立した根元的精霊である。自然トーテムは、トーテムの「住処」となる特定の地理的自然区域と結びつけられる。マイナー・トーテムの「住処」は、丘の上、急流、雑木林、天然の泉、硬い樫の木などが主である。メジャー・トーテムの「住処」は、中規模の森林、中規模の峡谷、巨大な滝や小規模な河川全体などである。グレート・トーテムの「住処」は、雄峰、大河、大森林などである。自然トーテムは動物トーテムと比べてもなおよそよそしい態度を取ることが多いが、自身の近隣に存在する共同体の幸福に対し多少なりとも関心を向けている。自然トーテムは通常、自身の「住処」周辺でのみシャーマンを支援する。普通はグレート・自然トーテムが他のトーテムよりも広大な影響圏を有しているものであるが、小さな河川のメジャー・トーテムが雄峰のグレート・トーテムよりも広い影響圏を有していることもあり得る。シャーマンから見ると自然ト

ーテムは、トーテムの「住処」との関連性を色濃く残した、シャーマン自身の種族の一員であるかのように写る。例えば「川の老人」であれば、波打つ長い髪を有し、ゆっくりと語りかけてくる(河川が急流であれば、逆に早口である)だろう。「山の老婆」であれば、力強く落ち着いた雰囲気有し、火山の火口を表す「炎の男」であれば怒りっぽく乱暴であるなどといった個性を有するであろう。自然トーテムの与えてくれる力はシャーマンのレベルに等しいが、祈願の内容は自然トーテムの性質によってさまざまである。「間欠泉の婦人」であればオブスキュアリング・ミストを、「柳老人」であればエンタングルを与えてくれるだろう。GMはどの祈願がその自然精霊をよく表すものであるかを決定すること。詳細については表4.22を参照すること。例えば最初のトーテム探索にて狼のマイナー動物トーテムを発見したシャーマンのオセオラは、行使可能な祈願にカム・アニマルズを加え、またアニマル・フレンドシップを1日1回行使する能力をも得る。5レベルに達したオセオラは2度目のトーテム探索に赴き、(近くの河川を「住処」とする)メジャー・自然トーテムの「川の老人」を見出し、行使可能な祈願にウォーター・ブリージングを加え、また週に1回インカーネイトを行使する能力を得、10レベルに達して3度目のトーテム探索を行いグレート・祖霊トーテムを見出したときは、1日1回トゥルー・シーイングを行使する能力と、1週間に1回レジェンド・ローアを行使する能力とを得た。シャーマンに対して立腹しているトーテム精霊は、シャーマン自身がそのことを悔いるまで、領域特典を取り上げてしまう。シャーマンが強情を張ると、トーテム精霊は与えた祈願を取り上げてしまう。あくまで意地を張り続けると、シャーマンは全てを失うこととなるだろう。

表 4.22—トーテムの力

種類	レベル	トーテムの与える祈願	領域特典
動物トーテム	マイナー	カム・アニマルズ	1日1回アニマル・フレンドシップ
	メジャー	ドミネイト・アニマル	1日1回サモン・ネイチャーズ・アライⅢ
	グレート	アニマル・グロース	1日1回ワイルド・シェイプ(グレート・トーテムと同一種の通常の動物に対してのみ)
祖霊トーテム	マイナー	コーズ・フィアー	1日1回ディヴァイン・フェイヴァー
	メジャー	クレアオーディエンス/クレアヴォイアンス	1日1回プレイヤー
	グレート	トゥルー・シーイング	1日1回レジェンド・ローア
自然トーテム ⁵	マイナー	マジック・ストーン、パーニング・ハンド、オブスキュアリング・ミスト、エンタングルのいずれか	1日1回パス・ウィズアウト・トレイス
	メジャー	ストーン・シェイプ、レジスト・エレメンツ(ファイア)、ウォーター・ブリージング、ブランド・グロースのいずれか	1週間1回リインカーネイト。再生された生物は、トーテムと関連づけられた姿形を取る。
	グレート	ウォール・オブ・ストーン、ファイア・シールド、コントロール・ウォーター、ウォール・オブ・ソーンズのいずれか	1日1回コミュニケーション・ウィズ・ネイチャー

5 与えられる祈願は自然トーテムの性質によって決定される。

D20 ハーン16

ワイルド・シェイプ

15 レベルに達したシャーマンは、ドルイドのワイルド・シェイプ(自然力体現)のように、自身の動物トーテム精霊の姿に、動物トーテムを有していなければ自身で選択した動物の姿に自身の姿を変えることができる。もしシャーマンがメジャー動物トーテムを有していれば、メジャーまたはグレート動物トーテムの姿の代わりに、その動物の中でも特に恐ろしい存在に変身することができる(PHBの35ページを参照すること)。

禁忌

シャーマンは新しい能力を獲得するたびに、厳格に適用される禁忌をも得る。禁忌の内容は、トーテムの性質とある程度の関連性を有する(例えば特定の動物を食べてはならない、死者に触れてはならない、毎日入浴しなければならないなど)。禁忌を犯したシャーマンは、何らかの方法によってそれを償うまで、与えられた能力を喪失する。

時知らずの肉体

20 レベルに達したシャーマンは、老化による能力値ペナルティ(PHBの93ページを参照すること)の適用を受けず、魔術的にも老化することがなくなる。しかし、以前に受けたペナルティは、いかなるものであっても適用されたままとなる。この特典が生じて、シャーマンは「寿命が」尽きたら死亡する。

領域特典

上述したように、この能力はトーテムよりシャーマンに与えられる。禁忌を犯したシャーマンは、それを償うまで領域特典を失う。トーテムがシャーマンに対して立腹し続けた場合、トーテムは与えた祈願と領域特典の両方を剥奪するかもしれない。

トーテムの与える祈願

この種の祈願は毎日、トーテムよりシャーマンに与えられる(表 4.24 に掲載されている祈願回数の中の「+1」がこれに相当する)。自然トーテムの場合、祈願の内容はトーテムの性質に応じて厳格に決定されるが、それでも複数種が考えられ得る(例えば火山のトーテムであれば、「地の領域」と「火の領域」のものと考えられ得る)場合、プレイヤーはシャーマンにどの種の祈願を与えるか選択すること。一度選択したら、これを変更することはできない。

表 4.23—シャーマン

レベル	基本攻撃 ボーナス	頑健 セーブ	反応 セーブ	意志 セーブ	特殊
1	+0	+2	+0	+2	自然知覚、マイナー・トーテム、禁忌
2	+1	+3	+0	+3	
3	+2	+3	+1	+3	
4	+3	+4	+1	+4	
5	+3	+4	+1	+4	メジャー・トーテム探索、禁忌
6	+4	+5	+2	+5	
7	+5	+5	+2	+5	
8	+6/+1	+6	+2	+6	
9	+6/+1	+6	+3	+6	
10	+7/+2	+7	+3	+7	グレート・トーテム探索、禁忌
11	+8/+3	+7	+3	+7	
12	+9/+4	+8	+4	+8	
13	+9/+4	+8	+4	+8	
14	+10/+5	+9	+4	+9	
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9	ワイルド・シェイプ(通常/ダイア)
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10	
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10	
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11	
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11	
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12	時知らずの肉体

表 4.24—シャーマンの1日あたりの祈願回数

Lvl	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	1+1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	4	2+1	—	—	—	—	—	—	—	—
3	4	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—	—
4	5	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—	—
5	5	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—
6	5	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—
7	6	4+1	3+1	2+1	1	—	—	—	—	—
8	6	4+1	3+1	3+1	2	—	—	—	—	—
9	6	4+1	4+1	3+1	2	1	—	—	—	—
10	6	4+1	4+1	3+1	3	2	—	—	—	—
11	6	5+1	4+1	4+1	3	2	1	—	—	—
12	6	5+1	4+1	4+1	3	3	2	—	—	—
13	6	5+1	5+1	4+1	4	3	2	1	—	—
14	6	5+1	5+1	4+1	4	3	3	2	—	—
15	6	5+1	5+1	5+1	4	4	3	2	1	—
16	6	5+1	5+1	5+1	4	4	3	3	2	—
17	6	5+1	5+1	5+1	5	4	4	3	2	1
18	6	5+1	5+1	5+1	5	4	4	3	3	2
19	6	5+1	5+1	5+1	5	5	4	4	3	3
20	6	5+1	5+1	5+1	5	5	4	4	4	4

シャーマン用呪文リストは、本文書末尾に掲載されている。

ソーサラー

背景

ソーサラーは、シエク・ブヴァー以外の呪文の使い手をさす。彼らの大半は部族民出身者であるが、ゲーム用語上はシャーマンと区別されている(一般の部族民や外部の観察者にとっては、あからさまな差異がないことがほとんどなのだ)。シンダリンとコースディルには人間とは異なるさまざまな制約があり、彼らがソーサラーを育てる際には一見するとシエク・ブヴァーのような姿をして、あばら屋で学ぶことも多い。

種族

人間部族民、シンダリン、コースディルのみがこのクラスを選択できる。

ゲーム・ルール上の情報

属性

全て。

ヒットダイス

d4□または d6。

クラス技能

ソーサラーのクラス技能(及び当該技能の基礎能力値)は、〈錬金術〉【知力】、〈精神集中〉【耐久力】〈製作(部族ごと)〉【知力】、〈知識(神秘)〉【知力】、〈知識(自然)〉【知力】、〈知識(法律)〉【知識】、〈職能(部族ごと)〉【判断力】、〈念術〉【知力】(排他的技能)、〈言語(第2言語)〉【知力】、〈呪文学〉【知力】、〈野外知識〉【判断力】である。

1 レベル時の技能ポイントは(2+【知力】修正値)×4である。

レベル上昇時に獲得できる技能ポイントは2+【知力】修正値である。

クラスの特徴

武器と鎧の習熟

ソーサラーは全ての単純武器に習熟している。彼らはあらゆる種類の鎧及び盾に習熟することはできない。

呪文

ソーサラーは神秘的な呪文を行使する。ソーサラーの習得呪文数は、【魅力】ボーナスの適用を受けない。ソーサラーの習得可能な呪文は「ソーサラー及びウィザード用呪文リスト」から選択した普通の呪文か、ソーサラー自身で研究し獲得した独自のものである。

ソーサラーの1日に行使可能なレベルごとの呪文数は制限されているが、事前に呪文の準備をする必要はない。1日行使可能な呪文の数は、もしあるならばボーナス呪文という形で増やされる。

望むならソーサラーは、高レベル呪文用スロットを低レベル呪文行使のために転用することができる。呪文の強度は、スロットのレベルではなく呪文自体のレベルを適用する。

呪文を学び、行使するためには、ソーサラーの【魅力】が「10+祈願のレベル」以上なければならない。ソーサラーの祈願に対するセーヴィング・スローの難易度は、「10+祈願のレベル+ソーサラーの【魅力】修正値」である。

PHBの「ソーサラー」及び「ソーサラーの1日あたりの呪文行使回数」表を使用すること。

ドルイド

ハーン島にドルイドは存在しない。

□ドルイドはシエム神を信仰するシンダリンのクレリックのことを指す。このルールを選択する場合、シエム神のシンダリン・プリーストはこれに当たらない。

ハーパー（楽師）

ハーパーは、バード・クラスを置き換える存在である。「ハーン」にてハーパーは活動しているが、バード呪文を行使することはできない。

背景

ハーパーは、スカルド、トルバドール、グリーンメンなど、国によってさまざまな名前と呼ばれる。どのような名で呼ばれていても、最新情報や民話、口承史を伝承するという重要な社会的役割にはなんら違いがない。非常に熟達したハーパーは魔力を帯びた極上の楽器を製作することができ、自分の望む感情を聴衆から意のままに引き出すことができる。イヴニアのスカルドは彼らの語る叙事詩や英雄譚によって有名であり、シンダリンのハーパーは時にしばしば神秘性すら湛える美しい歌で名高い。

旅をするハーパーはその他の異邦人と異なり、たいていの訪問先で歓迎される。才能溢れる者は、気になる遠隔地の情報をもたらすことで富裕かつ権力を有する者たちと比較的容易に接触することができ、情報の有益さに応じて高額な報酬を受け取ることができる。

どのような者でもハーパーになることができ、ほとんど才能がないのにそれで生計を立てているものすらいる。正式な訓練が不可欠というわけではないが、あればそれは非常に役立つ。「ハーン」におけるハーパーの協会は、アリースの「アリータ・ホール」、アザドミアの「シナイン・ホール」、チェラフィアの「チューヴェン・ホール」、エルシャヴェルの「銀のリュート」音楽堂の4つの楽堂を後援している。エルシャヴェルのそれは研鑽するに最もすばらしいところと目されているが、人間の場合、真に才能ある者のみがこの楽堂に招かれる。

種族

ハーパーはどんな種族の者でもなることができるが、人間とシンダリンが特に一般的である。

ゲーム・ルール上の情報

能力値

【知力】はハーパーにとって〈知識〉技能習得のため重要なものとなっており、また【魅力】は公演の質を決定する。【敏捷力】はクラス技能のいくつかにとって重要なものである。

属性

“秩序”以外の全て。

ヒットダイス

d8。

クラス技能

ハーパーのクラス技能は、〈鑑定〉【知力】、〈平衡感覚〉【敏捷力】、〈はったり〉【魅力】、〈登攀〉【筋力】、〈精神集中〉【耐久力】、〈製作〉【知力】、〈解読〉【知力】(排他的技能)、〈交渉〉【魅力】、〈変装〉【魅力】、〈脱出

術〉【敏捷力】、〈賭博〉【魅力】、〈情報収集〉【魅力】、〈隠れ身〉【敏捷力】、〈方向感覚〉【判断力】、〈跳躍〉【筋力】、〈知識(対象ごとに別個の技能となる)〉【知力】、〈聞き耳〉【判断力】、〈手品〉【敏捷力】、〈忍び足〉【敏捷力】、〈芸能〉【全て】、〈すり〉【敏捷力】、〈職能〉【判断力】、〈真意看破〉【判断力】、〈言語〉【知力】、〈水泳〉【筋力】、〈軽業〉【敏捷力】、〈魔法装置使用〉【魅力】(排他的技能)である。

1レベル時の技能ポイントは(8+【知力】修正値)×4である。

レベル上昇時に獲得できる技能ポイントは4+【知力】修正値である。

クラスの特徴

武器と鎧の習熟

ハーパーは全ての単純武器、ショートソード、ロングソード、サップ、ショートボウ、ライト・クロスボウに習熟することができる。ハーパーはまた軽装鎧に習熟することができる。

バードのはったり

3レベルに達したハーパーは、戦闘時の特殊行動として、ほんの短時間ながら相手を無防備にさせることができる。フェイントと誤導により、キャラクターは迅速かつ致命的な攻撃を相手に仕掛けることができる。「バードのはったり」は、戦闘中に行われる対抗行動である。まずハーパーは「はったり」をかまし、相手の〈真意看破〉技能判定が失敗したら、ハーパーは即座に相手へ不意打ちを仕掛けることができる(相手は【敏捷力】ボーナスを得ることができない)。6レベルに達すると、ハーパーのこの能力は相手とその仲間たち全員に対して用いることができるようになり、ハーパーの仲間も相手に対して不意打ちを仕掛けることができるようになる。

バードの呪歌

1日にレベルに等しい回数、ハーパーは歌唱や詩吟により周囲の者たちに魔術的效果を及ぼす事ができる。「バードの呪歌」の効果は及ぼす間、ハーパーは朗唱や詩吟、詠唱や歌唱、朗吟や創唱、口笛や楽器の独奏・合奏などをする必要がある。耳の聞こえないハーパーは、呪歌の行使に20パーセントの確率で失敗する可能性がある。ハーパーの行為が失敗しても、それは1日の内の行使限界数に数えられる。

「バードの呪歌」の効果は、以下のとおりである。

胆力向上:4ランク以上の〈芸能〉技能を修得しているハーパーは、自身の仲間たちに勇気を吹き込むべく試みることができる。影響を受けるためには、ハーパーの歌を仲間たちはまる1ラウンド聞いていなければならない。効果はハーパーの歌唱している間及び歌唱終了から(または仲間が歌唱を聞き落としてから)5ラウンド持続する。歌唱中もハーパーは戦うことはできるが、マジックアイテム(スクロールなど)を用いて魔術的效果を發動させたり、マジックワードを交渉して(ワンドのような)マジックアイテムを發動させるようなことはできない。効果を受けた仲間は魅了や恐怖の効果に対するセーヴィング・スローへ+2の士気ボーナスを、通常の命中判定やダメージ判定に+1のボーナスを得る。「胆力向上」は超自然的な、心理的影響波及能力である。

消散の歌:7ランク以上の〈芸能〉技能を修得しているハーパーは、音響(呪文の詠唱自体は対象外)によってその効果を及ぼす魔術的效果を打ち消すことができる。ハーパーは「消散の歌」の行使のために歌唱、演奏、朗唱しながら他の通常の行動を取ることはできるが、魔術に関する行動を取ることはできない。「消散の歌」を歌っている毎ラウンド、ハーパーは〈芸能〉判定を行うこと。ハーパーより30フィート以内の全ての生物(ハーパー自身を含む)は、音響や音声に基づく魔術的攻撃を行う場合、ハーパーの〈芸能〉判定の結果を目標とするセーヴィング・スローに成功しなければ、その効果を発揮させることができない。ハーパーは最大10ラウンドまで「消散の歌」を行使することができる。「消散の歌」は、超自然的な能力である。

魅惑:10ランク以上の〈芸能〉技能を修得しているハーパーは、1人の対象を魅惑することができるようになる。魅惑対象の人物はハーパーと会い、その声を聞くことができ、かつハーパーより90フィート以内になければならない。ハーパーもまた対象を目視しなければならない。対象はハーパーに注意を向けていなければならない。近くで戦闘が発生したり、その他注意をそらすに十分な出来事が生じていれば、この能力は阻害される。ハーパーは〈芸能〉判定を行い、対象はハーパーの判定結果を目標とした意志セーヴィング・スローに成功すれば効果を回避する

D20 ハーン18

ことができる。セーヴィング・スローが成功した場合、ハーパーは24時間、同一の対象に対し「魅惑」を試みることができない。セーヴィング・スローが失敗した場合、対象は静かに座り込み、最高でハーパーのレベル数に等しいラウンド間、ハーパーの歌に聴き惚れる。魅惑されている間、対象には〈視認〉及び〈聞き耳〉判定に-4ペナルティが課される。潜在的脅威が迫れば(例えばハーパーの仲間が背後から迫るなど)、魅惑された生物はハーパーが新たに行う〈芸能〉判定結果を目標とした2度目のセーヴィング・スローを行うことができる。呪文を行使される、剣を振るわれる、弓矢で狙われるなどといった明白な脅威が迫れば、魅惑の効果は自動的に消失する。

生物を魅惑している(または魅惑を試みる)間、ハーパーはあたかも呪文を行使したり準備したりするかのように精神集中しなければならない。「魅惑」は呪文に類似した、人の心に作用する「チャーム」系呪文のような能力である。

鼓舞:6 ランク以上の〈芸能〉技能を修得しているハーパーは、仲間たちの作業の支援をすることができる。仲間たちは、ハーパーの周囲30フィート以内にいななければならない、また彼を視認し、その歌を聴くことができない。ハーパーもまた、対象を視認できなければならない。ハーパーの音楽を聴き続けた仲間たちはその間、技能判定に+2の特典を受ける。GMは特定の技能に対しこのボーナスの適用を不可と判断してもよい。ハーパーは2分間(“出目20”を達成するのに十分な時間)、この効果を維持することができる。「鼓舞」は超自然的な、心理的影響波及能力である。

示唆:12 ランク以上の〈芸能〉技能を修得しているハーパーは、すでに「魅惑」させた生物に対し何らかの示唆を(「サジェスチョン」呪文のように)与えることができる。この「示唆」は「バードの呪歌」行使回数として数えられることはないが、前段階の「魅惑」はそれに数えられる。意志セーヴィング・スロー(難易度は13+ハーパーの【魅力】修正値)に成功すれば、この効果を無効化することができる。「示唆」は呪文に類似した、人の心に作用する「チャーム」系呪文のような能力である。

督励:15 ランク以上の〈芸能〉技能を修得しているハーパーは、他の生物を大いに督励することができる。ハーパーは9レベルを超える3レベルごとに、さらに1人を督励することができる。「督励」するためには、ハーパーは歌を歌わなければならない、対象となる生物は「鼓舞」の時と同様、ハーパーの歌を丸1ラウンド聴いていなければならない。生物はハーパーより30フィート以内にいななければならない。鼓舞された生物は、ハーパーが歌い続けている間及び歌唱終了から5ラウンド間、ヒットダイス、攻撃ボーナス、セーヴィング・スローのボーナスを受ける。

目標は以下のような特典を得る。

- ヒットダイス+2(一時的ヒットポイントはd10で決定)。
- 攻撃に+2 技量ボーナス。
- 頑健セーヴィング・スローに+1 技量ボーナス。

目標に(耐久力)ボーナスがあれば、ヒットダイスごとにそれを適用すること。特典ヒットダイスは、「スリープ」呪文などの効果を決定する際には、通常のものであるかのように数えること。「督励」は超自然的な、心理的影響波及能力である。

バードの知識

ハーパーは、地元の名士、物品や土地に関する伝説などに関する適切な情報を知っているかどうか判定するため、自身のレベル+【知力】修正をボーナスとする特別な「バード知識判定」を行うことができる。この判定では、マジックアイテムの魔力を暴いたりすることはできないが、その機能に関するヒントを得ることはできる。この判定においてハーパーは“出目10”や“出目20”を得ることはできない。この種の知識は、本質的に無作為なものなのである。GMは難易度を、以下の表に基づいて決定すること。

表 4.9—バードの知識

難易度	知識の種類
10	少なくとも地元の住民の一部が知っている一般的知識。
20	入手可能であるが、地元でもごく一部の者しか知らない、あまり一般的でない知識。
25	ほとんど知られておらず、入手困難な、おぼろげな知識。
30	知る者はごくわずか、かつ知る者ですらほとんど忘れかけていたり、その重要性を理解し得ないでいる、ほとんど世に知られていない知識。

超人的直感力

4 レベルに達したハーパーは、「超人的直感力」を獲得する。これは「勘」とも呼ばれ、また多くの時を宿屋や大ホールで過ごすハーパーが有する、危険や奇怪を察知する超人的な判断力であるとも呼ばれている。プレイヤーはキャラクターの〈真意看破〉を用いて、GMより本来であれば入手不可能な情報を求めることができる。判定を行う前にGMは難易度を決定する。判定の正否は、GM以外の者に対しては公表されない。成功であればGMは正確な情報を伝え、失敗であれば不正確な情報を伝える。1日に2レベルごとに1回、ハーパーはこの能力を行使することができる。

ボーナス特技

ハーパーは各地を旅し、異邦の地で見知らぬ人々と言葉を交わすことが多いため、他の者たちよりもずっと早く知識を得ることができる。危険に巻き込まれたとき、彼らは自身の機知と機転によってそれを切り抜けようとする。ハーパーは1、2、4、6、8、10、12、14、16、18レベルの時にボーナス特技を獲得するが、それは以下のリストの中から選択しなければならない。《技能熟練(全て)》、《鋭敏感覚》、《鋼の意志》、《神速の反応》、《イニシアチブ強化》。

技能円熟

5 レベルに達したハーパーは、特技《技能円熟》を獲得可能となる。《技能円熟》は、選択した技能に+2の特典を与える。ハーパーはすでに《技能熟練》の対象とした技能に対してのみ、《技能円熟》を取ることができる。9及び13レベル時にも《技能円熟》を取得することができる。

表 4.10—ハーパー

レベル	基本攻撃 ボーナス	頑健 セーブ	反応 セーブ	意志 セーブ	特殊
1	+0	+0	+2	+2	ボーナス特技、 バードの呪歌
2	+1	+0	+3	+3	ボーナス特技、 バードの知識
3	+2	+1	+3	+3	バードのはったり
4	+3	+1	+4	+4	ボーナス特技、 超人的直感力
5	+3	+1	+4	+4	技能円熟
6	+4	+2	+5	+5	ボーナス特技、 バードのはったり (仲間にも)
7	+5	+2	+5	+5	
8	+6/+1	+2	+6	+6	ボーナス特技
9	+6/+1	+3	+6	+6	技能円熟
10	+7/+2	+3	+7	+7	ボーナス特技
11	+8/+3	+3	+7	+7	
12	+9/+4	+4	+8	+8	ボーナス特技
13	+9/+4	+4	+8	+8	技能円熟
14	+10/+5	+4	+9	+9	ボーナス特技
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10	ボーナス特技
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10	
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	ボーナス特技
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11	
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	

バーバリアン

背景

部族民国家の大半は、獰猛かつ好戦的である。彼らはガルグーンや他の部族民、または文明人との戦闘にかなりの時間を費やしている。そのため、彼らは練達の戦士となっている。

種族

以下の部族の戦士がバーバリアンになりうる:アノア、イーモディ、ウルドゥ、エクアニ、カス、カブロキ、クボーラ、ゴジーダ、タイルダ、タルウィーン、チェルニー、ペーガイリン、ホディーリ。他の部族の戦士はハンターと見なされる。

ゲーム・ルール上の情報

属性

“秩序”に属さない全ての属性

ヒットダイス

d12。

クラス技能

バーバリアンのクラス技能(及び各技能の基本能力値)は、〈登攀〉【筋力】、〈製作〉【知力】、〈動物使い〉【魅力】、〈威圧〉【魅力】、〈方向感覚〉【判断力】、〈跳躍〉【筋力】、〈聞き耳〉【判断力】、〈水泳〉【筋力】、〈野外知識〉【判断力】である。

表 4.1 に、部族ごとの追加クラス技能を列挙する。

表 4.1—追加バーバリアン・クラス技能

部族	追加クラス技能
アノア	〈治療(応急手当)〉
イーモディ	〈軽業〉
ウルドゥ	〈治療(応急手当)〉
エクアニ	〈治療(応急手当)〉
カス	〈治療(応急手当)〉
カブロキ	〈治療(応急手当)〉
クボーラ	〈治療(応急手当)〉
ゴジータ	〈治療(応急手当)〉
タイルダ	〈治療(応急手当)〉
タルウィーン	〈合図〉
チェルニー	〈騎乗〉
ペーガイリン	〈治療(応急手当)〉
ホディーリ	〈騎乗〉

1 レベル時の技能ポイントは(4+【知力】修正値)×4 である。
レベル上昇時に獲得できる技能ポイントは 4+【知力】修正値である。

クラスの特徴

ハーンのバーバリアン・クラスは全員、《激怒》以外のバーバリアン・クラスの特技を有している(有するのはクボーラ、タルウィーンの両部族のみ)。他部族が《激怒》の代わりに取得可能な特技は、以下のとおり。

表 4.2—バーバリアンのための追加特技

部族	追加特技
アノア	《技能熟練:〈野外知識〉》、《持久力》、《鋭敏感覚》
イーモディ	《技能熟練:〈野外知識〉》、《持久力》、《追加 hp》
ウルドゥ	《技能熟練:〈野外知識〉》、《持久力》、《鋭敏感覚》
エクアニ	《技能熟練:〈野外知識〉》、《持久力》、《鋭敏感覚》
カス	《技能熟練:〈野外知識〉》、《持久力》、《鋭敏感覚》
カブロキ	《鋭敏感覚》、《追加 hp》、《持久力》
クボーラ	PHB 掲載の通常のルールに従った《激怒》。
ゴジータ	《技能熟練:〈野外知識〉》、《持久力》、《鋭敏感覚》
タイルダ	《技能熟練:〈野外知識〉》、《持久力》、《技能熟練:〈医療(応急手当)〉》
タルウィーン	PHB 掲載の通常のルールに従った《激怒》。
チェルニー	《騎乗戦闘》、《騎射》
ペーガイリン	《追加 hp》、《鋼の意思》、《遠射》
ホディーリ	《騎乗戦闘》、《追加 hp》、《迎え撃ち》

武器と鎧の習熟

全てのバーバリアンは《単純武器習熟》と、以下の武器の《軍用武器習熟》の特技を有している:アックス、ブローガン、ショートボウ、ロングボウ。バーバリアンは《盾習熟》と《鎧習熟(軽装)》のみを獲得できる。

バーバリアンが戦闘に文明圏の武器や鎧を用いることはない。このような武器の代わりに彼らはスピアやショートボウ、ロングボウ、ダガーやハンドアックスといった、石製・未加工金属製の武器を用いる。彼らはレザーアーマーやハイドアーマーを身にまとい、木製のシールドを携える。文明圏住民との接触が多い部族の出身者であれば金属製武器や鎧を用いることもあるが、このような装備を敵のものともみなすこともある。

6 その部族に相応しい、ことに武器関係。

バーバリアンの《激怒》

バーバリアンの《激怒》は、特技に置き換えられる。もしバーバリアンが特技《激怒》を有していれば、1日に1回、「バーバリアン・クラス表」に記載されている力を得られる。《激怒》を有していなければ、これに関する記述を無視すること。

《激怒》を有するバーバリアンが 15 レベルに達した場合、【筋力】+6、【耐久力】+6、【意志】セーヴィング・スローに 3 のモラルボーナスを得る。

高速移動

鎧を身に付けていない、または軽装までの鎧を身に付けている(そして大加重を負っていない)場合、バーバリアンは酒造の基本移動速度より 10 フィート高速に移動することができる。

直感回避

2 レベル以上に達したバーバリアンは、視認できない攻撃者からの攻撃に対しても、AC に【敏捷力】ボーナスを適用し続けることができる。

5 レベルに達したバーバリアンは、挟撃されなくなる。例外は、挟撃を試みる攻撃者のレベルがバーバリアンよりも 4 レベル以上高い場合のみである。

10 レベル以上に達したバーバリアンは、罠を避けるための反応セーヴィング・スローに+1、罠による攻撃に対する AC に+1のボーナスを得る。このボーナスは、13 レベルで+2となる。以後、16 レベルで+3、19 レベルで+4と順次増加していく。

ダメージ減少

11 レベル以降、バーバリアンは攻撃などによる負傷を無効化するという、超人的な能力を得る。バーバリアンは、1 回の打撃から受ける負傷を 1 点減らすことができる。14 レベルになると、この減少量は 2 となる。17 レベルでは 3 となる。20 レベルでは 4 となる。ダメージを 0 にはできないが、0 未満にはできない。

ハンター

出典はケン・フード著「Nush Fighter」である。

ハンターは荒野での生存と、野生環境での襲撃能力に長けたファイターである。彼らのハーン島の自然環境に対する理解と、超人的な感覚、環境や敵に対する認識力は、ハンターを手強い敵にして歓迎すべき仲間とする。ハーン島の全ての種族及び部族民はハンターとなれるが、部族民とシンダリンのハンターが一般的である。

ゲーム・ルール上の情報

能力値

軽装の鎧を身に付け、忍び寄り攻撃を仕掛け、自分の感覚に頼るため、【敏捷力】と【判断力】は、ハンターにとって重要な能力となる。

属性

“秩序”以外の全て。

ヒットダイス

d10。

クラス技能

ハンターのクラス技能(及び当該技能の基礎能力値)は、〈動物共感〉【魅力】(排他的技能)、〈平衡感覚〉【敏捷力】、〈はったり〉【魅力】、〈登攀〉【筋力】、〈精神集中〉【耐久力】、〈製作〉【知力】、〈動物使い〉【魅力】、〈治療〉【判断力】、〈隠れ身〉【敏捷力】、〈威圧〉【魅力】、〈方向感覚〉【判断力】、〈跳躍〉【筋力】、〈知識(自然)〉【知力】、〈聞き耳〉【判断力】、〈忍び足〉【敏捷力】、〈職能(矢師)〉【知力】、〈職能(畏師)〉【知力】、〈職能(狩人)〉【知力】、〈騎乗〉【敏捷力】、〈搜索〉【知力】、〈視認〉【知力】、〈水泳〉【筋力】、〈縄使い〉【敏捷力】、〈野外知識〉【判断力】である。

1 レベル時の技能ポイントは(4+【知力】修正値)×4 である。

レベル上昇時に獲得できる技能ポイントは 4+【知力】修正値である。

クラスの特徴

武器と鎧の習熟

ハンターは、ロングボウ、ショートボウ、ネット(特殊武器)、全ての単純武器(特にハーフスピア)、軽装鎧に習熟している。

D20 ハーン 20

ボーナス特技

ハンターは自動的に《追跡》を修得する。彼らはまた《武器熟練(ハーフスピア)》、《武器熟練(ロングボウ)》または《武器熟練(ライトクロスボウ)》、《武器熟練(ジャヴェリン)》を修得した状態でプレイを始める。

急所攻撃

ハンターは1レベルの段階で「急所攻撃」を行うことができる。この際、(目標の【敏捷力】ボーナスの有無にかかわらず)ハンターの目標とされた者はアーマー・クラスに【敏捷力】ボーナスを適用することができず、目標を挟撃した場合、ハンターの攻撃には追加ダメージが加わる。追加ダメージは、1レベルの段階で+1d6であり、以後2レベルごとに1d6ずつ加算されていく。急所攻撃でハンターがクリティカル・ヒットとなっても、この追加ダメージ自体は倍増されない。

ハンターは急所攻撃の専門家である。しかし、奇襲攻撃は目標が50フィート以内におり、かつハンターがボウ、ハーフスピア、ジャヴェリンで攻撃した場合のみ成立する。ハンターはこれ以上の距離から正確に急所を狙うことはできない。

ハンターは、奇襲攻撃に際し、通常課される-4ペナルティの適用を受けて通常のダメージを与えるよう抑制することはできない。

ハンターは学術的な意味で言う生物に対してのみ奇襲攻撃を仕掛けることができる。クリティカル・ヒットに対する耐性を有する生物は、奇襲攻撃の効果を受けにくい。ハンターは適切な場所で待ちかまえ、目標のどこが急所であるかを十分目視することができなければならない。ハンターは精神集中したり、急所が範囲内に位置しない目標の四肢を狙って奇襲攻撃を仕掛けることはできない。

痕跡追跡

1レベルの時点でハンターは、馴染みのない地域または困難な地勢で最良の通過コースを見いだす能力を獲得する。陸路の旅にて、ハンターは〈野外知識〉判定に成功すれば、旅行時間を短縮できる。

同道者が最大で3人までであれば、ハンターはペナルティなく人を導くことができる。さらに3人(またはそれ以下)加わると、ハンターは〈野外知識〉判定に際して-2ペナルティを受ける。

表 4.12—痕跡追跡難易度

旅行時間短縮率	難易度
10%	15
25%	20
35%	25
50%	30

直感回避

2レベルに達したハンターは、五感がそれを察知する以前に危機に対して反応する超人的能力を獲得する。直感回避はハンターに、不意打ちや見えざる敵からの攻撃に対してもACに【敏捷力】ボーナスを適用させることができるようにする(身動きができない状況であれば、ハンターでも【敏捷力】ボーナスを適用することはできない)。

6レベルに達したハンターは、挟撃されなくなる。彼はまるで一人の目標に相対しているかのように、挟撃を試みる他の目標と対峙することができる。例外は、挟撃を試みる攻撃者のレベルがハンターよりも4レベル以上高い場合のみである。このような相手は、ハンターの側面を攻撃したり、急所攻撃を仕掛けたりすることができる。

得意な敵

4レベルに達したハンターは、「得意な敵」として動物程度の知性(【知力】3以下)を有する特定種の生物、特定種の知的生物(ガルグーン、特定種のイヴァッシュなど)、特定文化圏の存在(カルデア国民、イーモディ部族、サーダ共和国国民など)を選択することができる。「得意な敵」を選択するためにハンターは、その特性を慎重に学習するため、対象となる生物と最低1か月間、親しくつきあわなければならない。

敵に対する深い知識と適切な技術を駆使することで、ハンターは彼らに対し(はったり)、〈聞き耳〉、〈真意看破〉、〈視認〉、〈野外知識〉判定を行う際に+1のボーナスを得る。同様に、同じだけのボーナスをその種の生物に対するダメージ判定に受けることができる。ハンターは射撃武器でもこのボーナスの適用を受けることができるが、そのためには相手が50フィート以内になければならない(これ以上の距離では、ハンターが致命的な正確さをもって攻撃することができない)。このボーナスは、クリティカル・ヒットに対する耐性を有する生物に対しては適用されない。

その後4レベルずつ上昇するごとに、ハンターは既存の「得意な敵」へのボーナスを+1増加させるか、新しい「得意な敵」を選択し、その敵に対して+1のボーナスを受けることができる。

野外の達人

10レベルに達したハンターは、野外での生存技能の達人となる。たとえストレスを受けていたり意識を散漫にさせる阻害要因があったとしても、ハンターは〈方向感覚〉と〈野外知識〉判定の際に「出目10」を選択することができる。

偵察の達人

14レベルに達したハンターは、観察技能の達人となる。たとえストレスを受けたり意識を散漫にさせる阻害要因があったとしても、ハンターは〈聞き耳〉と〈視認〉判定の際に「出目10」を選択することができる。

隠密の達人

17レベルに達したハンターは、隠密行動関係技能の達人となる。たとえストレスを受けていたり意識を散漫にさせる阻害要因があったとしても、ハンターは〈隠れ身〉と〈忍び足〉判定の際に「出目10」を選択することができる。

表 4.13—ハンター

レベル	基本攻撃 ボーナス	頑健 セーブ	反応 セーブ	意志 セーブ	特殊
1	+1	+2	+0	+0	《追跡》、《武器熟練》×3、急所攻撃、痕跡追跡、《直感回避》
2	+2	+3	+0	+0	
3	+3	+3	+1	+1	
4	+4	+4	+1	+1	「得意な敵1回目」
5	+5	+4	+1	+1	
6	+6/+1	+5	+2	+2	《直感回避》(挟撃されなくなる)
7	+7/+2	+5	+2	+2	
8	+8/+3	+6	+2	+2	「得意な敵2回目」
9	+9/+4	+6	+3	+3	
10	+10/+5	+7	+3	+3	野外の達人
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	「得意な敵3回目」
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	偵察の達人
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	「得意な敵4回目」
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	隠密の達人
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	「得意な敵5回目」

ファイター

「ハーン」には、無数の種類のファイターが存在する。その区分は、持てる技能、訓練を受けた武器と鎧、文化、社会身分による。キャラクター・クラスとして使用可能なファイターは、以下のとおり。各ファイター種には、以下に解説される開始時パッケージが与えられる(あたかも1レベルの上級クラスのキャラクターであるかのように)。各ファイター種には、そのために必須とされる能力値、技能、特技、装備が設定されている。

ゲーム・ルール上の情報

属性

全て。

ヒットダイス

d10。

クラス技能

ファイターのクラス技能は、〈登攀〉【筋力】、〈製作〉【知力】、〈動物使

い【魅力】、〈跳躍【筋力】、〈知識(軍事)【知力】、〈騎乗【敏捷力】、〈水泳【筋力】である。

1 レベル時の技能ポイントは(2+【知力】修正値)×4 である。
レベル上昇時に獲得できる技能ポイントは 2+【知力】修正値である。

クラスの特徴

武器と鎧の習熟

ファイターは、《単純武器習熟(全て)》、《軍用武器習熟》、《鎧習熟(軽装)》、《鎧習熟(中装)》、《鎧習熟(重装)》、《盾習熟》の全てに習熟している。注:騎士用の武器に習熟すること、その武器を携行し使用する権利を有することは同義でない。

ボーナス特技

1 レベル時、ファイターは 1 レベルのキャラクターとして得られるものに加えて、ボーナスとしてさらに 1 個の特技を獲得することができる。ファイターは 2 レベルになったとき、その後はさらに 2 レベルずつ向上したとき(4 レベル、6 レベル、8 レベル……)にボーナス特技を獲得することができる。獲得する特技は、必ずこれらの中から選択しなければならない。《両手利き》、《無視視戦闘》、《迎え撃ち》、《回避(強行突破、一撃翻転)》、《特殊武器習熟》*、《攻防一体(武器落とし強化、足払い強化、大旋風)》、《クリティカル強化》*、《イニシアチブ強化》、《素手攻撃強化(矢止め、朦朧化打撃)》、《騎乗戦闘(騎射、蹂躞、拔け馬の攻撃、猛突撃)》、《近距離射撃(遠射、精密射撃、速射、機動射撃)》、《強釘(難ぎ払い、突き飛ばし強化、武器破壊、難ぎ払い強化)》、《早抜き》、《二刀流(二刀流強化)》、《武器の妙技》*、《武器熟練》*、《武器開眼》*。他の出版物に掲載されている戦闘関連の特技を採用してもよい。

一部のボーナス特技は、ファイターが前提条件として必要な特技を獲得するまでは修得することができない。そのような特技についてはアスタリスク(*)が付されており、武器ごとに各得する必要がある。また特技を獲得するためには、能力値や基本攻撃ボーナスなどの必要条件を全て満たす必要がある。

《武器開眼》

4 レベル以上に達したら、ファイター(のみ)は特技《武器開眼》を修得することができる。

《武器開眼》は、選択した武器に+2 のダメージボーナスを与える。《武器開眼》を修得するためには、ファイターは《武器熟練》をすでに修得している必要がある。対象武器が射撃武器である場合、ダメージボーナスを得るのに必要な精度をもって攻撃をするために、目標が 30 フィート以内になければならない。ファイターはこの特技をボーナス特技としても、一般の特技の一つとしても獲得することができる。

イヴィニア・ヴァイキング

ヴァイキングは、襲撃と略奪というイヴィニア人の民族的伝統の経験者たる戦士の一般的呼称である。ヴァイキングの大半は恐るべき軍船とドラゴンシップの乗員であり、ロシア大陸西方の沿岸部住民の頭痛の種となっている。

軍事訓練を受けた心身共に健康なイヴィニア人男性と女性(女性ヴァイキングは「シールドメイデン(戦乙女)」とも呼ばれる)のほぼ全員は「カール」と呼ばれているが、氏族の中でも最良の戦士たちは「ハスカー」と呼ばれる。

必要条件

イヴィニア人の血を引く人間男性であること。【筋力】が 10 以上であること。《武器熟練(ロングソード)》または《武器熟練(バトルアックス)》を修得していること。

クラス技能

ファイター標準のものに加え、〈言語(ハーン語)〉

グラディエーター(剣闘士)

背景

グラディエーターはパメサニ闘技(またはその他の闘技)が行われる場所であればどこにでも存在する(大抵はレセム及びサーダの両国で)。彼らは、慣習の好むいくつかの特殊武器を含むさまざまな種類の武器に習熟している。グラディエーターはしばしば、闘技場にて奇怪な野獣やイヴァンシュと戦った経験有し、またどのように戦えば観衆を喜ばせられるか熟知している興行師で

もある。ゴロサ、コラン、シランの各都市には、剣闘士学校が設けられている。彼らはグラディエーターに対し、所得の半額と引き替えに訓練と日常生活の世話とを提供している。これらの学校への入学は比較的簡単である(闘技場はいつも血に飢えている)が、生き残れるのは真に優れた一握りのみである。

必要条件

【筋力】または【敏捷力】のいずれか及び【魅力】が少なくとも 10 あること、少なくとも 2 つの特技《特殊武器習熟》を修得していること。

クラス技能

ファイター標準のものに加え、〈芸能(剣闘士)【魅力】、〈知識(剣闘士)【知力】。〉

コーズディル・ハスカー

背景

コーズディルの戦士は、精鋭戦士「ハスカー」として知られている。

必要条件

コーズディルであること。【筋力】が 13 以上であること。バトルアックスに習熟していること。ピックまたはドワーヴン・アーグロシュの《特殊武器習熟》を修得していること。

クラス技能

ファイター標準のものに加え、〈製作(武器製作)または〈製作(火事)〉。

シールドメイデン(戦乙女)

背景

イヴィニア社会において女性も「政治的に」劣位に置かれているが、シールドメイデンは男性と同様の権利を有している。彼女らは好きなように各地を旅することができ、高い戦技ゆえに敬意を払われており、その優れた能力を美語している。

必要条件

イヴィニア人の血を引く人間女性であること。公正な戦闘で男性を殺害した経験を有すること。【筋力】及び【持久力】が 10 以上であること。《武器熟練(ロングソード)》または《武器熟練(バトルアックス)》を修得していること。

クラス技能

ファイター標準のものに加え、〈威圧〉。

シンドリン・レンジャー

背景

シンドリン・レンジャー、または時にエルヴン・アーチャーと呼ばれる彼らは、シンドリンの精鋭戦士である。シンドリンは暴力的な民ではないが、高い戦闘技術を有するファイターであり、非常に有能である。しかし、実際的に差し迫って、または自分の楽しみのためにこれらの技能の使用をためらうことはない。

必要条件

シンドリンであること。【敏捷力】【筋力】【判断力】の全てが 10 以上であること。ロングボウに習熟していること。《近距離射撃》を修得していること。

クラス技能

ファイター標準のものに加え、〈治療(応急手当)【判断力】、〈平衡感覚【敏捷力】。〉

ナイト・バチェラー(勳爵士)

背景

封建王国において、貴族の息子(一部は娘)の大半は 14 歳になると、親族または国王、時には遙かな遠隔地にて養育されることとなる。彼らは従士として里親に仕え、騎士としての技能と徳目を教えられる。勳爵位は通常、21 歳になるまで与えられることはない。里親は大枚をはたいて新しい勳爵士に適切な武器、鎧、軍馬を与える。実の親が直接自分の子供の受爵に必要な金を払うことはマナー違反であるとされているが、通常は里親に適切な額の謝礼を払っている。

ナイト・バチェラー・キャラクターは爵位を得た直後としてプレイを始め、貴族として相応しい経歴を自由に追うことができる。世子(長子)は、地

所の管理に必要とされる技能を教えられる。それ以外の息子や娘は、騎士団に入団するか、裕福な支配者の元に家臣として仕える道を見いだすよう求められる。一部の者は教会や紋章環境会に入っている。

騎士は技能、社会身分、資産などの点で優位を有しており、そのようなキャラクターを作成したいと望むであろうが、彼らはその代わり家族や氏族、一族郎党、ひいては社会に対して大きな義務と責任を有しているのである。

必要条件

人間の貴族の生まれであること。【筋力】【敏捷力】のいずれもが 10 以上であること。《騎乗戦闘》を修得していること。

クラス技能

上記「背景」参照。

マーセナリー (傭兵)

背景

傭兵は、「ハーン」の封建王国でごく普通に見られる。

必要条件

なし。

クラス技能

ファイター標準のものに加え、〈知識(交易)〉及び〈知識(傭兵)〉

レジオナリー (軍団兵)

背景

レジオナリーはサーダ共和国の、給料を貰って働く専門兵士である。「ハーン」においてほとんどの国家は封建国家であり、徴兵に依存しているため、常備軍は非常に珍しい存在である。しかし、サーダ共和国には正規軍と予備役からなる常備軍が設けられている。レジオナリーは通常 16-20 際の間軍役に務めるが、再度応召されて 20 年間軍役に就いた後、除隊恩典として土地を受け取ることができる。

必要条件

《盾習熟(タワーシールド)》と、《武器熟練(ショートソード)》または《武器熟練(ハーフスピア)》のいずれかを修得していること。

クラス技能

ファイター標準のものに加え、〈はったり〉【魅力】、〈知識(サーダ軍)〉【知力】。

プリースト

背景

プリーストは、宗教における平和的・外交的役割を担っている。プリーストは戦闘技術訓練を受けていないが、治療や精神的指導、外交的任務を果たしている。

「ハーン」世界の宗教に関する一般的情報については、「ハーンワールド」「ハーンプレイヤー」を参照すること。「ハーンマスター・レジオン」では、「ハーン」世界の宗教や神々、修道会や騎士団といった広汎かつ詳細な情報が掲載されている。

種族と属性

表 4.16 では「ハーン」におけるプリーストの神格と属性とを列挙している。

表 4.16- 「ハーン」におけるプリーストの神格

神	属性
イルヴィーア	“混沌にして中立”“真なる中立”
サーヴェイ・クノア	“秩序にして中立”“真なる中立”
シエム	“中立にして善”“真なる中立”
ハリアー	“混沌にして中立”
ピオーニ	“中立にして善”
ララーニ	“秩序にして善”“秩序にして中立”

注:ハリアーのプリーストになることができるのは女性のみであり、シエムのプリーストになることができるのはジャリン人、シンダリン、コーズディルのみである。

□もしシエム神に仕えるシンダリンのクレリックをドルイドとして扱う場合、シンダリンはシエムのプリーストとなることはできない。

ヒットダイス

d6。

ゲーム・ルール上の情報

使用可能な武器と鎧

利用可能な武器と鎧は、プリーストの信仰する宗教によって決定される。一部の宗教では戦闘を奨励しているが、他はそうでない。標準的でない武器についての解説は、「装備」の章に記載されている。1 レベルのプリーストは、以下のリストに掲げられている武器と鎧の訓練を受けることができる。一部の宗教では、特定の武器を排他的に利用している。他の武器を用いることも可能ではあるが、教義と伝統によって使用する武器が限定されるのである。掲げられている武器が《単純武器習熟》《軍用武器習熟》を必要とする者である場合、それが排他的使用武器となることはない。(たとえ選択可能だったとしても)全てのプリーストが騎士用武器の所持権を有しているとは限らないことに注意。

表 4.15- プリーストの使用可能な武器と鎧

宗教	使用可能な武器と鎧
イルヴィーア	全ての単純武器。鎧と盾はなし。
サーヴェイ・クノア	なし。
シエム	なし。
ハリアー	全ての単純武器、ウィップ(特殊武器)。鎧と盾はなし。
ピオーニ	なし。
ララーニ	全ての単純武器(特にメイスとモーニングスターを好んで使用)。鎧と盾はなし。

クラス技能

プリーストのクラス技能は、宗教によってさまざまである。

表 4.16- プリースト・クラス技能

宗教	クラス技能
全て	〈精神集中〉【耐久力】、〈製作〉【知力】、〈交渉〉【魅力】、〈治療〉【判断力】、〈知識(古代知識)〉【知力】、〈知識(宗教)〉【知力】、〈知識(遺体修復)〉【知力】、〈職能〉【判断力】、〈言いぐるめ〉【魅力】、〈読み書き〉【知力】(排他的技能)、〈念術術〉【知力】(排他的技能)、〈呪文学〉【知力】
イルヴィーア	〈動物使い(イヴァシユ)〉【魅力】、〈言語(寺院語—イヴァシ)〉【知力】、〈読み書き(寺院語—イヴァシ)〉【知力】、〈動物共感(イヴァシユ)〉【魅力】
サーヴェイ・クノア	〈はったり〉【魅力】、〈解説〉【知力】、〈変装〉【魅力】、〈知識〉【知力】、〈芸能〉【全て】、〈真意看破〉【魅力】、〈偽造〉【敏捷力】、〈錬金術〉【知力】、〈言語(第2言語)〉【知力】、〈読み書き(第2言語)〉【知力】、〈言語(第3言語)〉【知力】、〈読み書き(第3言語)〉【知力】
シエム	〈野外知識〉【判断力】、〈知識(自然)〉【知力】、〈方向感覚〉【判断力】、〈視認〉【判断力】、〈捜索〉【判断力】、〈動物使い〉【魅力】
ハリアー	〈言語(第2言語)〉【知力】、〈読み書き(第2言語)〉【知力】、〈はったり〉【魅力】、〈誘惑〉【魅力】、〈真意看破〉【魅力】、〈鑑定〉【知力】、〈威圧〉【魅力】
ピオーニ	〈動物共感〉【魅力】、〈知識(民話—その他)〉【知力】、〈真意看破〉【魅力】
ララーニ	〈知識(紋章学)〉【知力】、〈交渉〉【魅力】、〈騎乗〉【筋力】、〈真意看破〉【魅力】

1 レベル時の技能ポイントは(2+【知力】修正値)×4 である。

レベル上昇時に獲得できる技能ポイントは 2+【知力】修正値である。

クラスの特徴

祈願

プリーストは呪文を行使しない。その代わり、彼らは「祈願」と呼ばれる行為により、信仰する神の「奇跡」を求める。ゲーム上、これはウィザード呪文と同様に扱われるが、ゲーム内世界において「奇跡」は「呪文」と同一視されることはない。必要なレベルに達していれば、プリーストはクレ

リック呪文リストに列挙されている全ての「祈願」を準備し、祈願することができる。プリーストの祈願のセーヴィング・スロー難易度は、「10+呪文レベル+クレリックの【判断力】修正」である。

プリーストは自身に与えられる祈願を回復させるために、毎日1時間を瞑想または礼拝に費やさなければならない。ただ単に休息しただけでは、プリーストが祈願を回復させることはできない。

標準的な呪文に加えて、プリーストは行使可能な1レベル以上の呪文のレベル毎に自身の属する領域の呪文を1個追加して獲得することができる。この領域呪文は、必ず自身の属する領域のものから選択しなければならない。

神格、領域、領域「祈願」

君は表 4.17 に掲載されている中から、プリーストの信仰する神格を選択すること。信仰神格の決定は、プリーストの属性、行使可能な祈願、価値観、他者からの視線などに影響を与える。

神格の領域の中から、プリースト自身の属する領域を1つ選択すること。君はプリースト自身の属性をそれと一致させておかなければ、属性の領域（「善」など）を選択させることができない。

各領域はプリーストに、呪文レベル毎に1個の追加領域呪文行使能力を与える。プリーストは毎日の祈願準備の際、追加呪文を自身の領域の中から選択する。もし領域呪文がクレリック呪文リストの中に掲載されていない場合、その呪文は「追加領域呪文」としてのみ使用可能である。

表 4.17—プリーストの神格と領域

神格	領域
イルヴィーア	動物、治癒
サーヴェイ・クノア	知識、魔術
シエム ⁷	
ジャリン人	動物、植物、地、火
シンダリン	動物、植物
コーズディル	地、火
ハリーア	幸運、旅
ピオーニ	治癒
ララーニ	秩序、守護

混沌、悪、善、秩序の祈願

プリーストは、自身及び信仰する神格のものと反対の属性領域を有する祈願を行使できない。

任意発動

プリーストは、蓄えておいたエネルギーを事前に準備していなかった治癒祈願に振り替えることができる。プリーストは同レベルまたはそれ以下のレベルの治癒祈願へ、準備しておいた他の呪文を「失う」事ができる（振り替えた治癒呪文は、どのようなものでもよい）。

アンデッド退散または威服

「ハーン」のアンデッドはモーガス神の従者であり、モーガス信者以外の全ての者にとって唾棄すべき存在である。モーガスのクレリックのみがアンデッドを威服させ、また指揮することができる。他のクレリックはアンデッドを退散させる能力のみを有する。

クレリックは1日に、3に【魅力】修正値を加えた回数だけ、アンデッドの退散または威服を試みることができる。

退散回数追加

クレリックは《退散回数追加》の特技を獲得することができる。この特技を獲得すると、クレリックは通常よりさらに4回、1日の間にアンデッド退散を試みることができる。複数回この特技を獲得すれば、そのたびに1日あたりさらに4回のアンデッド退散を試みることができる。

元プリースト

神の定めた行動規範から著しく外れた（通常は神の属性や目的の正反対の行為を成した）プリーストは、祈願行使能力とクラスの特徴とを全て喪失し、その罪を贖うまでプリーストとしてレベルを向上できなくなる。

⁷ ジャリン人、シンダリン、コーズディルのみが、シエムのプリーストとなることができる。もしシエム神に仕えるシンダリンのクレリックをドルイドとして扱う場合、シンダリンはシエムのプリーストとなることはできない。

表 4.18—プリースト

レベル	基本攻撃 ボーナス	頑健 セーブ	反応 セーブ	意志 セーブ	特殊
1	+0	+0	+0	+2	アンデッド退散または威服
2	+1	+0	+0	+3	
3	+1	+1	+1	+3	
4	+2	+1	+1	+4	
5	+2	+1	+1	+4	
6	+3	+2	+2	+5	
7	+3	+2	+2	+5	
8	+4	+2	+2	+6	
9	+4	+3	+3	+6	
10	+5	+3	+3	+7	
11	+5	+3	+3	+7	
12	+6/+1	+4	+4	+8	
13	+6/+1	+4	+4	+8	
14	+7/+2	+4	+4	+9	
15	+7/+2	+5	+5	+9	
16	+8/+3	+5	+5	+10	
17	+8/+3	+5	+5	+10	
18	+9/+4	+6	+6	+11	
19	+9/+4	+6	+6	+11	
20	+10/+5	+6	+6	+12	

表 4.19—プリーストの1日あたりの祈願回数

Lvl	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3+1	1+1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	4+1	2+1	—	—	—	—	—	—	—	—
3	4+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—	—
4	5+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—	—
5	5+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—
6	5+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—
7	6+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—
8	6+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—
9	6+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—
10	6+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—
11	6+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—
12	6+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—
13	6+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—
14	6+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—
15	6+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—
16	6+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—
17	6+1	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1
18	6+1	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1
19	6+	5+1	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1
20	6+1	5+1	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	4+1	4+1

資料

「ハーン」の宗教に関するより広汎な情報については、「ハーンマスター・レリジョン」を参照すること。「Harn Religion Team」のHPでもその他の大量の情報が掲載されている。

ヘラルド（紋章官）

「ハーンマスター」及びキャンペーン・ソースブック「Noble from the Sovereign Stone」をヘラルドに関する基本設定とする。

背景

紋章院は、貴族階級と密接なつながりがある。貴族の子弟は例外なく紋章学の基礎を修得するよう求められ、家督相続の見込みのない彼らが協会会員の大半を占めている。大抵のヘラルドは幾つかの貴族と契約を結んでおり、その家系と戦いの記録を保管し、一族の歴史を教えるよう義務付けられている。一部の紋章官は使節という重要な役割をも果たし、外交や戦争に関

D20 ハーン 24

する礼儀作法に熟達している。この役割において、彼らには高度な政治的中立性が与えられている。会戦時に、相対する陣地から赴いたヘラルド同士は、手続きを交換し、会戦間際の交渉を行い、また降伏の条件などについて話し合うのである。両軍のヘラルドは、しばしば同一の見晴らしの良い場所から、身の安全を保證されて戦いを見守ることになる。

ヘラルドという経歴は、国王や封建貴族たちの顧問や外交官としての役を務めるため、プレイヤーを権力闘争の舞台へと誘ってくれる。陰謀や高度な冒険の機会がもたらされるだろう。

ゲーム・ルール上の情報

能力値

ヘラルドはある特定の能力値に焦点を当て、多種多様な技能を用いて様々な役割を果たすことができる。政治と陰謀の世界では、【魅力】と【判断力】がヘラルドにとって大きな助けとなるだろう。

制限

ヘラルドはキャラクター新規作成時にのみ選択可能なクラスである。他のキャラクター・クラスを選択した場合、1レベルの時にヘラルドをマルチクラスの一方向として選択することができる。GM はヘラルド・キャラクターの職務や称号に関する最終的決定権を有している。

アライメント

“秩序”であるもの全て。

ヒットダイス

d8。

種族

封建国家出身の人間、コーズディル、シンダリン。

クラス技能

ヘラルドのクラス技能(及び当該技能の基礎能力値)は、〈鑑定〉【知力】、〈はったり〉【魅力】、〈交渉〉【魅力】、〈変装〉【魅力】、〈偽造〉【知力】、〈情報収集〉【魅力】、〈動物使い〉【魅力】、〈符丁〉【判断力】、〈威圧〉【魅力】、〈知識(対象ごとに別個の技能となる)〉【知力】、〈聞き耳〉【判断力】、〈読心術〉【知力】(排他的技能)、〈言いくるめ〉【魅力】、〈芸能〉【様々】、〈騎乗〉【敏捷力】、〈真意看破〉【判断力】、〈言語〉【知力】、〈読み書き〉【知力】、〈視認〉【判断力】、〈水泳〉【筋力】である。

1レベル時の技能ポイントは(6+【知力】修正値)×4である。

レベル上昇時に獲得できる技能ポイントは6+【知力】修正値である。

クラスの特徴

武器と鎧の習熟

実際に武器技能を向上させる機会を得ることはないが、ヘラルドは騎士と同様の訓練を受けている。彼らの持てる時間とエネルギーの大半は、政治や外交、陰謀の遂行に振り向けられる。ヘラルドは全ての単純武器及び軍用武器、全種類の鎧及び盾に習熟している。

陰謀の才能

ヘラルドは自身の有する現在進行中の事件、ゴシップ、風聞などに関する知識により、〈はったり〉〈交渉〉〈情報収集〉〈符丁〉〈威圧〉〈真意看破〉技能判定に+2の技量ボーナスを得る。

平和的雰囲気

対立する2つの勢力がヘラルドの活動を要請している状況において、ヘラルドは自身の〈交渉〉技能を用いて両者間に平和をもたらす可能性を高めることができる。もし判定に成功すれば、武器を収め手を引かせるためにヘラルドは対立する勢力の長に対し、自身の〈交渉〉技能判定の成功値を難易度とした意志セーヴィング・スローを要求する、呪文の効果にも似た「平和的雰囲気」を発散することができる。対立しあう両者ともが立腹しているのであれば、セーヴィング・スローを両者ともに行わせることができる(GMの判断による)。これは争議を調停するヘラルドの経験によって作り出される、非魔術的な強制力である。

宥和の言説

4レベルに達したヘラルドは、暴力沙汰を避け、一触即発の状態に至った緊張状態を緩和させることができるようになる。ヘラルドは3度までこれを試みることができる。試みるごとに、受け取ることのできるボーナスは減少していく。「宥和の言説」を行使する際、ヘラルドは最初の〈交渉〉判定では+4のボーナスを、2度目では+2のボーナスを得、3度目にはボーナスがなくなる。この能力は、問題解決のための他の試みが全て失敗に終わった場合にのみ用いることができる。

統率力

6レベルに達したヘラルドは、自動的に《統率力》を得る。10レベルに達したら《統率力》に+1のボーナスを得る。15レベルに達したら、ボーナスが+2に増加する。20レベルに達したら+3となる。

信任

8レベルに達したヘラルドは、巧言や人格的魅力、詐欺などを用いて、隠匿された情報を暴き出そうと試みることができる。ヘラルドは〈情報収集〉を用いて、通常は暴き出し得ない情報を引き出すことができる。目標はヘラルドの〈情報収集〉判定の結果を難易度とした意志セーヴィング・スローを行う。セーヴィング・スローに失敗した場合、対象とされた人物から直接的または間接的に、通常であれば接し得ない情報を入手したり、これを検証したり確実に否定したりすることができる。

銀の言辭

12レベルに達したヘラルドは、甘言を弄したり人格的魅力を用いたりして、相手より信頼と交換を得ようと試みることができる。このためには、ヘラルドは〈はったり〉判定を行うこと。ヘラルドの目標とされた者は、ヘラルドの〈はったり〉判定の成功値を難易度とする意志セーヴィング・スローを行わなければならない。セーヴィング・スローに失敗した場合、目標はヘラルドを味方や友人として信頼し、ヘラルドより成された示唆を大抵は信用するようになる。ヘラルドが友情を乱用し、示唆によって相手を危地に陥れようとした場合、目標はこのことを察知するため、10+ヘラルドのレベルを難易度とする意志判定を行うことができる。目標によるヘラルドに対する評価は高いままで維持される者の、この能力による示唆の効果は1週間が経過すると自然に弱まっていく。この期間が経過した後新たな示唆を行う場合、ヘラルドは再び〈はったり〉判定を行わなければならない。ヘラルドの示唆に反するような事態が発生した場合、目標はセーヴィング・スローの難易度を-2することができる。

和平条約

14レベルに達したヘラルドは、全ての戦闘員が人間、シンダリン、コーズディルのみから成っており、かつ自身が脅迫を受けていなければ、戦闘状態を解消させることができる。伝統的に、ヘラルドは会戦に際して中立の立場に置かれ、身の危険の心配なく活動することができる。

表 4.11—ヘラルド

レベル	基本攻撃 ボーナス	頑健 セーブ	反応 セーブ	意志 セーブ	特殊
1	+0	+0	+0	+2	陰謀の才能、 平和的雰囲気
2	+1	+0	+0	+3	
3	+2	+1	+1	+3	
4	+3	+1	+1	+4	宥和の言説
5	+3	+1	+1	+4	
6	+4	+2	+2	+5	《統率力》
7	+5	+2	+2	+5	
8	+6/+1	+2	+2	+6	信任
9	+6/+1	+3	+3	+6	
10	+7/+2	+3	+3	+7	《統率力》+1
11	+8/+3	+3	+3	+7	
12	+9/+4	+4	+4	+8	銀の言辭
13	+9/+4	+4	+4	+8	
14	+10/+5	+4	+4	+9	和平条約
15	+11/+6/+1	+5	+5	+9	《統率力》+2
16	+12/+7/+2	+5	+5	+10	
17	+12/+7/+2	+5	+5	+10	
18	+13/+8/+3	+6	+6	+11	
19	+14/+9/+4	+6	+6	+11	
20	+15/+10/+5	+6	+6	+12	《統率力》+3

モンク

ハーン島にモンクは存在しない。

ローグ

ローグは機密性が最重要視される全ての職業に適しているが、「ハーン」の都市部での活動に最も適している。

都市で活動するローグの大半は、リア・カヴァイルの構成員である。

リア・カヴァイル

背景

その存在を知っているか否かにかかわらず、都市居住者の大半は時々「シーフ・ギルド」リア・カヴァイルと遭遇している。半ば独立国のようなこの組織は、発見することは困難ではないが、加入することは困難である。彼らは売春は賭博、掏摸などを含むさまざまな非合法活動を管理している。この種の組織の一部は公正明大な面を備えており、「恐喝」という方法によってのみであるかもしれないが、自分の身を守ることでできない弱者に有効な保護を提供したりもしている。組織の性格は、「家族主義」的な慈悲深いものから、残酷なサイコパスに指揮される殺人者たちからなる邪悪なギャングまで多種多様である。

リア・カヴァイルの「ギルドマスター」は時々、地元で顔を知られていない新人を徒弟として雇うことがある。通常、彼らはまず基礎訓練を施され、追い剥ぎとして使われる。リア・カヴァイルのメンバーであるPCは有用な技能を修得し、生き延びることに成功し、かつ地元の支配者の地下牢に繋がれることもなかったと想定される。

ゲーム・ルール上の情報

能力値

【知力】【判断力】【魅力】もまた重要であるが、最重要の能力値は【敏捷力】である。

属性

全て。

ヒットダイス

d6。

クラス技能

ローグのクラス技能(及び当該技能の基礎能力値)は、〈鑑定〉【知力】、〈平衡感覚〉【敏捷力】、〈はったり〉【魅力】、〈登攀〉【筋力】、〈製作〉【知力】、〈解説〉【知力】(排他的技能)、〈交渉〉【魅力】、〈装置無力化〉【知力】、〈変装〉【魅力】、〈脱出術〉【敏捷力】、〈偽造〉【知力】、〈情報収集〉【魅力】、〈隠れ身〉【敏捷力】、〈符丁〉【判断力】、〈威圧〉【魅力】、〈方向感覚〉【判断力】、〈跳躍〉【筋力】、〈知識(交易)〉【知力】、〈知識(裏社会)〉【知力】、〈聞き耳〉【判断力】、〈忍び足〉【敏捷力】、〈解錠〉【敏捷力】、〈芸能〉【魅力】、〈すり〉【敏捷力】、〈職能〉【敏捷力】、〈読心術〉【知力】(排他的技能)、〈搜索〉【知力】、〈真意看破〉【判断力】、〈視認〉【判断力】、〈水泳〉【筋力】、〈軽業〉【敏捷力】、〈魔法装置使用〉【魅力】(排他的技能)、〈縄使い〉【敏捷力】である。

1レベル時の技能ポイントは(8+【知力】修正値)×4である。

レベル上昇時に獲得できる技能ポイントは8+【知力】修正値である。

クラスの特徴

武器と鎧の習熟

ローグの武器訓練は、隠密・奇襲に適した武器を中心に行われる。そのため、全てのローグはライトクロスボウ、ダガー(全種類)、ダーツ、ライト・メイス、サップ、ショートボウ(通常のもの)、ショートソード、ヘビー・メイス、モーニングスター、クォータースタッフに習熟することができる。ローグは軽装鎧にのみ習熟することができ、盾に習熟することはできない。

急所攻撃

(目標の【敏捷力】ボーナスの有無にかかわらず)ローグの目標とされた者はアーマー・クラスに【敏捷力】ボーナスを適用することができず、目標を挟撃した場合、ローグの攻撃には追加ダメージが加わる。追加ダメージは、1レベルの段階で+1d6であり、以後2レベルごとに1d6ずつ加算されていく。急所攻撃においてローグがクリティカル・ヒットとなっても、この追加ダメージ自体を倍増させることはない。

目標が30フィート以内にいる場合、射撃でも急所攻撃を行うことができる。ローグはこれ以上の距離から正確に急所を狙うことはできない。

サップ(ブラックジャック)や素手による攻撃を行う場合、ローグは通常のダメージを与える代わりに抑制ダメージを与えることができる。ローグは奇襲攻撃に際し、通常課される-4ペナルティの適用を受けて通常のダメージを与えるよう抑制することはできない。

ローグは学術的な意味で言う生物に対してのみ奇襲攻撃を仕掛けることができる。クリティカル・ヒットに対する耐性を有する生物は、奇襲攻撃の効果を受けにくい。ローグは適切な場所で待ちかまえ、目標のどこが急所であるかを十分目視することができなければならない。ローグは精神集中していたり、急所が範囲内に位置しない目標の四肢を狙って奇襲攻撃を仕掛けるといったことはできない。

罠

ローグ(のみ)は、難易度20以上に達する罠を設置するために〈搜索〉技能を用いることができる。非常に巧みに隠蔽されたものであれば、非魔術的な罠であっても発見のための難易度が20以上に達することができる。呪文によって作られたような魔術的罠であれば、難易度が25以上に達することもある。

ローグ(のみ)は、魔術的な罠を解除するために〈装置無力化〉技能を用いることができる。呪文によって作られたような魔術的罠は、難易度が25以上に達することもある。

ローグは〈装置無力化〉判定によって難易度10以上の罠に対し、解除することなくその構造や動作原理などを理解し、(パーティを含めて)安全に回避することができる。

身かわし

2レベルに達したローグは、「身かわし」を獲得する。反応セーヴィング・スローに成功すれば受けるダメージを半減できるような状況下において、ローグはセーヴィング・スローに成功すればダメージを全く受けずに済むようになる。「身かわし」は、ローグが軽装鎧を身につけているとき、または鎧を何も身につけていない状態でのみ実行可能である。これは非常に超人的な能力である。

直感回避

3レベルに達したら、ローグは不意打ちや見えざる敵からの攻撃に対してもACに【敏捷力】ボーナスを適用させることができるようになる。

6レベルに達したら、挟撃されなくなる。例外は、挟撃を試みる攻撃者のレベルがローグよりも4レベル以上高い場合のみである。

11レベルに達したら、ローグは罠を避けるための反応セーヴィング・スローに+1のボーナスを、罠による攻撃に対するACに+1のボーナスを得る。14レベルに達すると、これらのボーナスは+2に増加する。17レベルに達するとボーナスは+3、20レベルに達すると+4になる。

特殊能力

10レベルに達したとき及びその後3レベル向上する(13、16、19レベルに達する)たび、ローグは以下の特殊能力を1種獲得することができる。

致命的強打:ローグが急所攻撃で相手にダメージを与えたとき、相手は【筋力】に1点のダメージを受ける。

防御判定:ローグは1日1回、ヒットポイントが0以下となるような攻撃(武器やその他物理的打撃によるもののみ)であり、呪文や特殊能力によるものではないを受けた際、そのダメージに対して判定を行うことができる。ローグは(難易度をダメージ値そのものとする)反応セーヴィング・スローを行い、成功すればその打撃から受けるダメージを半減させることができる。ローグ箱の判定を行うために、攻撃を察知しており、かつ防御を行うための反応行動がとれなければならない。ACへの【敏捷力】ボーナスが適用できないような環境であれば、ローグは「防御判定」を行うことができない。この反応セーヴィング・スローによってダメージを半減させるというのは尋常ならざる効果であり、この「防御判定」はローグの通常の回避能力を表すものではない。

身かわし強化:「身かわし」に際してセーヴィング・スローに失敗したとしても、ローグは通常の半分のダメージを受けるだけで済む。

追い討ち:1 ラウンドに1 回、ローグは他のキャラクターと近接戦闘をしダメージを受けた敵に対し、「追い討ち」をかけることができる。この攻撃は、当該ラウンドにおけるローグの機会攻撃と見なされる。特技《迎え撃ち》を持つローグでも、1 ラウンドに1 回を超えて「追い討ち」をかけることはできない。

技能体得:ローグは 3+【知力】修正値に等しい数の技能を選択する。選択した技能を用いる場合、たとえストレスを受けたり、行為を阻害するような注意をそらす事態が発生していたとしても、ローグは“出目 10”を選択することができる。ローグは特殊能力を獲得する機会のある度に、何度でもこの特殊能力を獲得し、新しい技能を選択することができる。

心理的動揺:「心理的動揺」を有するローグは、「心術」系統の呪文へのセーヴィング・スローに失敗したとしても、1 ラウンド後に再度セーヴィング・スローを試みることができる。ローグの得られる追加セーヴィング・スローの機会は、ただ 1 回のみである。これは超人的な能力である。

特技:ローグは上述の特殊能力以外の特技を獲得することもできる。

上級クラス

パラディンとレンジャーの両クラスは、ハーン島において上級クラスとして扱われる。ハーン島における他の上級クラスについては、HP「Shadow of Bukrai」にて紹介する予定である(訳注:現在、同 HP は閉鎖されている)。

パラディン

赤き獅子メンディズの騎士たち

パラディンは、アグリク、モーガス、ナヴェイの各教会より間断なく及ぶ、圧倒的に見える脅威に対峙する、女神ララーニの選ばれし武器である。

ララーニ教会の騎士団である「チェッカード・シールド」騎士団と「聖騎士たちの女王」騎士団は、騎士(ファイター)と従士によって構成されている。これらの騎士の中でも最も騎士道精神に溢れ、信心深く、勇敢なごく少数の者のみが、パラディンとしてララーニに仕える道を選択することができる。彼らはララーニとの直接的接触を可能とするため、精神を鍛え、清めるための特別な儀式を受ける。

パラディンは教会の従者であり、教会は彼らに装備を、そして戦時には聖別された軍馬を供給する。パラディンはただ日常生活に必要な物品しか所有することができず、自身の行う奉仕活動に対して報償を求めることはできない。彼らは教会と、見知らぬ人々の好意によって存在しているのである。

パラディンはしばしば「赤き獅子」または「メンディズの騎士たち」の名で呼ばれる。メンディズは、ララーニの従者の長である巫神のこである。彼は赤き翼を持つ巨大な獅子の姿で描かれる。詳細については、「ハーンマスター・レリジオン」を参照すること。

注:アグリク教会の騎士団は、「黒騎士」と呼ばれる“パラディンの一種”を後援している。

ヒットダイス

d10。

必要条件

属性:“秩序にして善”または“秩序にして中立”。

種族:人間。

基本命中ボーナス:+5。

〈宗教(ララーニ)〉:5 ランク。

〈騎乗〉:2 ランク。

〈交渉〉:2 ランク。

特技:《騎乗戦闘》、《駆け抜け攻撃》。

特記事項:ララーニ教会の騎士団(チェッカード・シールド騎士団、「聖騎士たちの女王」騎士団)の構成員たる騎士(ファイター)のみがパラディンとなることできる。志願者は丸 1 日、浄化と聖別の儀式を行う。神によって受け入れられれば、“獅子”メンディズより、パラディンとなるために果たすべき探索が命じられる。

宗教

ララーニ信者のみが、パラディンとなることできる。

クラス技能

パラディンのクラス技能(及び当該技能の基礎能力値)は、〈精神集中〉【耐久力】、〈製作〉【知力】、〈交渉〉【魅力】、〈動物使い〉【魅力】、〈治療(応急処置)〉【判断力】、〈知識(紋章学)〉【知力】、〈知識(軍事)〉【知力】、〈知識(法律)〉【知力】、〈知識(宗教)〉【知力】、〈職能〉【判断力】、〈騎乗〉【敏捷力】、〈読み書き(ラキス文字)〉【知力】である。

特殊能力

ディテクト・イービル

パラディンは意のままに、呪文に類似した能力「ディテクト・イービル」を行使することができる。この能力は、同盟の呪文と全く同様の効果を有する。

神の恩寵

パラディンは全てのセーヴィング・スローに、自身の【魅力】修正値をボーナスとして適用することができる。

レイ・オン・ハンズ

パラディンは毎日、合計で「1d6+パラディンのレベル」に等しいヒットポイントを癒すことができる。パラディンは自分自身を癒すことができない。パラディンは自分の治療能力を必ずいちどきに用いなければならないわけではなく、複数の人間に分割して用いることができる。レイ・オン・ハンズは呪文に類似した能力であり、通常の行動として扱われる。

パラディンは通常の治療を行う代わりに、治療可能なポイントの一部または全部を、アンデッドにダメージを与えるために用いることもできる。この種の攻撃は、接触呪文と同様に扱われる。接触に成功した後、パラディンはアンデッドに与えるダメージの点数を決定する。

健全なる肉体

「ハーン」のパラディンは、この能力を有さない。

勇気のオーラ

2 レベルに達したパラディンは、恐怖(魔術的なものであれ非魔術的なものであれ)に対する耐性を有する。パラディンの 10 フィート以内に位置する仲間は、恐怖の効果に対するセーヴィング・スローに+4 の士気ボーナスを受ける。仲間に士気ボーナスを与える能力は、超自然能力である。

悪を打つ一撃

2 レベル以上のパラディンは 1 日 1 回、近接攻撃によって「悪を打つ一撃」を行うことができる。この場合、パラディンは【魅力】修正値(もしあるならば)を傾注判定のボーナスとして適用ことができ、キャラクター・レベル数に等しい追加ダメージを与えられる。もしパラディンが間違えて「悪」でない生物に「悪を打つ一撃」を行った場合、追加の特典は一切受けることはできず、しかもその日に使用可能な回数を使ったものとされる。「悪を打つ一撃」は超自然能力である。

病氣治療

「ハーン」のパラディンは、この能力を有さない。

保護のオーラ

4 レベルに達したパラディンは、1 日 1 回、プロテクション・フロム・イーヴルの呪文と同等の能力を、意のままに用いることができる。このオーラは 2 レベルごとに半径 5 フィートずつ拡大していき、その中井にいる「悪」でない全てのキャラクターを保護する。

アンデッド退散

パラディンは 1 日に「3+パラディンの(魅力)修正」に等しい回数だけ、この能力を行使することができる。パラディンのアンデッド退散は、自身のものより 2 レベル低いクレリックと同様にアンデッドを退散させることができる。

退散回数追加

パラディンは、特技《退散回数追加》を習得することができる。この特技を獲得したパラディンは、1 日あたり通常より 4 回多くアンデッド退散を試みることができるようになる。パラディンはこの特技を獲得するたび、さらに 1 日あたり 4 回、回数を追加することができる。

祈願

2 レベルに達したパラディンは、回数は少ないながらも祈願を行使する能力を得る。祈願を行使するためには、パラディンは少なくとも「10+祈願のレベル」以上の【判断力】を有していなければならない。パラディンの祈願ボーナスは【判断力】に基づいており、セーヴィング・スローの難易度は「10+祈願のレベル+【判断力】修正」である。パラディンの祈願獲得数が0となっている、例えば1レベルのパラディンの1レベル呪文の欄のような場合、パラディンはボーナス祈願のみを獲得することができる。パラディンは「パラディン祈願リスト」に記載されている祈願を、クレリックやプリーストと同様に選択し、行使することができる。

パラディンは、信仰心であるララーニの領域である、「善」「秩序」「守護」「戦」の領域の祈願のみを行使することができる。

パラディンは、クレリックやプリーストと同様に祈願を準備し、行使することができる(ただしパラディンは、準備した祈願を行使する代わりにキュア系祈願を任意発動することはできない。パラディンは準備済みのキュア系祈願しか行使することができない)。

1レベルの時点では、パラディンに術者レベルはない。2レベルに達して初めて、パラディンは半分(端数切り捨て)のレベルの術者レベルを有することになる。

特別の乗騎

5 レベルに達すると同時に、パラディンは悪に対する聖戦遂行に忠実に従う、非常に賢く、かつ強靱な乗騎を呼び寄せることができる。

パラディンの乗騎が死亡した場合、1年と1日の間、新しい乗騎を呼び寄せることはできない。新しい乗騎は、その時点のレベルのパラディンに対応する能力の全てを有している。

パラディンの乗騎は必ず、最上級の品質の、雪のように白い軍馬となる。ララーニの従者たる巫神ヴァラミンが、己の怒気を抑制するためにパラディンの元へこれらの乗騎を送り出していると伝えられている。

行動規範

パラディンは必ず“秩序”の属性を有していなければならない、もし自ら進んで“悪”の行為を犯したら、パラディン・クラスの特異能力の全てを喪失する。さらにパラディンの行動規範は、その土地の正統な権威に敬意を払うこと、名誉ある行動をすること(嘘をつかない、人をだますようなことをしない、毒を用いないなど)、助けを求める人々に手をさしのべる(相手が助けを悪や混沌のために用いることがなければ)、罪なき者を害し脅迫するものを罰することを求めている。

仲間の制限

パラディンは“善”または“中立”に属するキャラクターと共にアドヴェンチャーに参加することができ、“悪”と分かっている者とは決して同行しない。パラディンは、自分の倫理観と絶えず対立し続ける者との付き合いを続けることはない。パラディンは、“秩序にして善”の従者のみを雇用し、仲間のみを受け入れる。

表 5.1-1 パラディン

Lvl	基本攻撃		頑健		意志	特殊	呪文			
	ボーナス	セーブ	セーブ	セーブ			1	2	3	4
1	+1	+2	+0	+0	ディテクト・イ ーヴル、神の 恩寵、レイ・オ ン・ハンズ	0	-	-	-	-
2	+2	+3	+0	+0	勇気のオーラ、 悪を打つ一撃	1	-	-	-	-
3	+3	+3	+1	+1	アンデッド退散	1	0	-	-	-
4	+4	+4	+1	+1	保護のオーラ (1日1回)	1	1	-	-	-
5	+5	+4	+1	+1	特別の乗騎	1	1	0	-	-
6	+6	+5	+2	+2	保護のオーラ (1日2回)	1	1	1	-	-
7	+7	+5	+2	+2			2	1	1	0
8	+8	+6	+2	+2	保護のオーラ (1日3回)	2	1	1	1	-
9	+9	+6	+3	+2			2	2	1	1
10	+10	+7	+3	+3	保護のオーラ (1日4回)	2	2	2	1	-

元パラディン

故意に“悪”を成したり、行動規範を大いに逸脱したため“秩序にして善”でなくなったパラディンは、特別の乗騎を含む全ての特殊能力や祈願行使能力を喪失する。またパラディンとしてレベルを向上させることができなくなる。罪に対する適切な贖罪を行えば、パラディンとしての能力を回復させることができる。

レンジャー

「アスリエム・ロリーリ」

背景

カルデア北東の、主として人間たちによって構成されている秘密結社“森の兄弟”アスリエム・ロリーリは、それを汚そうとする者から自然と野生生物とを守るべく懸命な活動をしている。アスリエム・ロリーリは、ハーン島にのみ存在する組織である。この組織は、ガルグーンの出現と彼らによって行われた「清廉高潔な生命」に対する略奪への反応として、2世紀頃に設立された。この結社の構成員数は100人ほどであり、少数精鋭集団であろうと務めている。構成員の大半は先祖代々の成員であるが、少数ながら外部の者、特にシンダリンやコースディルも公認されて存在している。アスリエム・ロリーリはシエムの信者であり、シンダリンとコースディルを神の子と見なしている。その結果、構成員のかかりの数をハーフエルフが占めることとなった。

その秘密主義的性質と習得している高度な野外生活技能ゆえ、アスリエム・ロリーリは民衆の英雄とされた。彼らは超自然的存在と見なされ、人間の村落を守り、病気の動物の世話をし、子供を助け、荒野に姿を消す「良き心の民」との信望を勝ち得ている。自らの生命を犠牲にして、孤立した村へのガルグーンの4度にわたる襲撃を撃退したライーラナスの物語は、その一例である。

アスリエム・ロリーリは、ガルグーンを狩り出し、“穢れし落とし子”とその仲間の風聞を調査するために、同士と共に小集団を成して各地を旅している姿を、ハーン全域で目にされる。常に用心深い彼らは、ガルグーンを駆逐し、少なくともその計画を阻止するために働いている。レンジャーはどんな場所でも訪れるが、ジーサとカルセドとの間に広がるネフ州の荒野にある秘密基地であるフェセアル村の存在が有名である。

レンジャーは農民たちから民衆の英雄と見なされ、同時に貴族やララーニ教会からは“山賊より多少はましな連中”と見なされている。レンジャーは“善”を志向ししばしば社会に恩恵をもたらし、その進化を地元の貴族たちから認識されているが、自分たちの目的の達成のためには、法律や社会的慣習に対してあまり注意を払おうとしないため、“森の兄弟”の秩序は時々ララーニ教会の教義と衝突する。アスリエム・ロリーリの中でも最も頑固かつ熱狂的な者のみが、慈悲深く勇敢で、共同体のために役立っている。

長年にわたりレンジャーとパラディンは好敵手同士であり、ララーニ教会当局者が切齒扼腕している。このような関係が常に維持されていたわけではないが、2世紀前の「エリドアの最後の抵抗」にてパラディンの部隊とレンジャーの集団とがガルグーンの大群に対峙するため偶然合流した際、彼らは誠心誠意共闘した。パラディンの間には、アスリエム・ロリーリによって盲目にされたという語られざる伝説がある。

アスリエム・ロリーリの(呪文学)は機密とされており、教えを受けられるのは新規構成員のみである。レンジャーはシンダリンからそれを学んだと主張する者も一部ながら存在する。また有名なシンダリンの実在の射手ズヒアド・フェアンこそがアスリエム・ロリーリの開祖であると主張している。いずれの説も、レンジャー自身は否定するか黙殺している。

ヒットダイス

d10。

必要条件

属性: “善”であるもの全て。

種族: 全て。

基本命中ボーナス: +5。

〈知識(自然)〉: 3ランク。

〈忍び足〉: 2ランク。

〈野外知識〉: 4ランク。

特技: 〈追跡〉、〈近距離射撃〉。

特記事項:まずアスリエム・ローリーを発見しなければならない。これが最大の難関である。その後、キャラクターは自身の献身ぶりを証明して彼らからの新来を勝ち得なければならない。通常は、レンジャーたちのためにいくつかの大なる奉仕を行うか、彼らの活動に対する首尾一貫した支援を行うこととなる。キャラクターがアスリエム・ローリーの信頼を得ることができれば、彼らの評議会がキャラクターを同土に引き入れるために秘密基地へと誘ってくれるだろう。

クラス技能

レンジャーのクラス技能(及び当該技能の基礎能力値)は、〈動物共感〉【魅力】(排他的技能)、〈登攀〉【筋力】、〈精神集中〉【耐久力】、〈製作〉【知力】、〈製作(矢作り)〉【知力】、〈動物使い〉【魅力】、〈治療(応急手当)〉【判断力】、〈隠れ身〉【敏捷力】、〈方向感覚〉【判断力】、〈跳躍〉【筋力】、〈知識(自然)〉【知力】、〈知識(天候予測)〉【知力】、〈聞き耳〉【判断力】、〈忍び足〉【敏捷力】、〈職能〉【判断力】、〈騎乗〉【敏捷力】、〈搜索〉【知力】、〈視認〉【判断力】、〈水泳〉【筋力】、〈縄使い〉【敏捷力】、〈野外知識〉【判断力】である。

特殊能力

祈願

2 レベルに達したレンジャーは、少数ながら「レンジャー呪文リスト」(PHB 参照)に記載されている祈願を行使することができるようになる。祈願を行使するために、レンジャーは「10+祈願のレベル」以上の【判断力】を有していなければならない。レンジャーのボーナス祈願は【判断力】に基づいており、セーヴィング・スローの難易度は「10+祈願のレベル+【判断力】修正」となる。レンジャーの祈願獲得数が0となっている、例えば3レベルのレンジャーの2レベル呪文の欄のような場合、レンジャーはボーナス祈願のみを獲得することができる。そのレベルに対するボーナス祈願が存在しない場合、そのレベルの祈願を行使することはできない。レンジャーは「レンジャー呪文リスト」に記載されている祈願を自由に選択し、行使することができる。レンジャーは「レンジャー祈願リスト」に記載されている祈願を、クリックと同様に選択し、行使することができる(ただしレンジャーは、準備した祈願を行使する代わりにキュア系祈願を任意発動することはできない)。

1レベルの時点では、レンジャーに術者レベルはない。2レベルに達して初めて、レンジャーは半分(端数切り捨て)のレベルの術者レベルを有することになる。

追跡

キャラクターがレンジャーとなるためには、「追跡」を習得している必要がある。

武器熟練

レンジャーは1レベルの時点で《武器熟練》と《野外知識》を獲得する。

得意な敵

レンジャーは特定種の生物を「得意な敵」として選択することができる。敵に対する深い知識と適切な技術を駆使することで、レンジャーは彼らに対し(はったり、〈聞き耳〉、〈真意看破〉、〈視認〉、〈野外知識〉判定を行う際に+1のボーナスを得る。同様に、同じだけのボーナスをその種の生物に対するダメージ判定に受けることができる。レンジャーは射撃武器でもこのボーナスの適用を受けることができるが、そのためには相手が30フィート以内にいなければならない(これ以上の距離では、レンジャーが致命的な正確さをもって攻撃することができない)。このボーナスは、クリティカル・ヒットに対する耐性を有する生物に対しては適用されない。

レンジャーの選択する最初の「得意な敵」は、常にガルグーンとなる。その後選択可能な「得意な敵」も、弱者を脅かし、大自然のあるべき姿を愚弄する生物に限定される。アンデッドは、「森の兄弟」の間でよく選択される「得意な敵」である。

4レベル、7レベル、10レベルの時点で、レンジャーは新しい「得意な敵」を選択しても、すでに選択した生物を再度選択しボーナスをさらに+1増加させてもよい。

二刀流強化

たとえ特技獲得のための必要条件を有していなかったとしても、基本命中ボーナスが+10に達したレンジャーは《二刀流強化》を選択することができる。この特技を使用する場合、レンジャーは軽装鎧を着用しているか、または鎧を着用してはならない。

表 5.2—レンジャー

Lvl	基本攻撃	頑健	反応	意志	特殊	呪文			
	ボーナス	セーブ	セーブ	セーブ		1	2	3	4
1	+1	+2	+0	+0	《武器熟練》、 《野外知識》、 「得意な敵」1 回目	0	-	-	-
2	+2	+3	+0	+0	1	-	-	-	
3	+3	+3	+1	+1	1	0	-	-	
4	+4	+4	+1	+1	「得意な敵」 2回目	1	0	-	-
5	+5	+4	+1	+1	1	1	-	-	
6	+6	+5	+2	+2	1	1	0	-	
7	+7	+5	+2	+2	「得意な敵」 3回目	1	1	1	-
8	+8	+6	+2	+2	1	1	1	-	
9	+9	+6	+3	+3	2	1	1	0	
10	+10	+7	+3	+3	「得意な敵」 4回目	2	1	1	1

マルチクラス

以下の表は、そのクラスで1レベルとなるために必要な訓練内容の提案である。訓練期間は例である。ユーザーは自分の望むように使用すること。

表 6.1—マルチクラスと訓練

クラス	マルチクラスは可能か否か？ 訓練期間は？ 他の必要条件は？
バーバリアン	不可。バーバリアンになることができるのは、部族民社会に生まれ育った者のみである。
クレリック	可。訓練期間は信仰する宗教によって決定される。シエムやイルヴィーアであれば訓練期間は極めて短い、その他の宗教における正式な訓練期間は長い。通常、キャラクターはこの間に神からの召喚の声を聞くという神秘的体験をすることとなる。
ファイター	可。訓練期間はファイターの種類によって数週間から数か月にまで変化する。ファイターの種類によっては、他の必要条件が存在する(例えばナイトとなるためには、貴族の生まれでなければならない)。
ハーパー	可。典型的な訓練期間は、数か月から数年である。
ヘラルド	不可。ヘラルドになるための訓練は幼少期から行われる。訓練期間は長年に及ぶ。ヘラルドは封建王国の貴族の生まれでなければならない。
ハンター	可。訓練期間は数か月程度である。
プリースト	可。訓練期間は信仰する宗教によって決定される。シエムやイルヴィーアであれば訓練期間は極めて短い、その他の宗教における正式な訓練期間は長い。通常、キャラクターはこの間に神からの召喚の声を聞くという神秘的体験をすることとなる。
ローグ	可。公的なものでない(例えばアドヴェンチャー仲間などからの)訓練でも事足りるため、このクラスは最も容易に「獲得」することができる。
シードッグ	可。シードッグの技能や特殊能力を身に着けるには、数か月、時には1年以上の訓練期間を要する。このクラスを獲得するために、キャラクターは船員として外洋航海生活を送らなければならない。
シャーマン	不可。シャーマンは最初のキャラクター・クラスとしてのみ選択可能である。
ソーサラー	不可。シャーマンは最初のキャラクター・クラスとしてのみ選択可能である。
ウィザード	不可。シャーマンは最初のキャラクター・クラスとしてのみ選択可能である。



技能

以下の表には、d20 システムにおいて標準的な技能といくつかの新技能が掲載されている。〈知識〉〈製作〉〈職能〉の各技能は、それぞれ表の中に独自の欄が設けられ一般例が掲げられている。これらのリストは完璧無比なものではない。

技能解説

この章では、新技能とその説明が行われている。〈知識〉〈製作〉〈職能〉技能の解説の大半は、「ハーンマスター」及び「ハーンマナー」からの引用である。

合図

手話のような特定種の視覚的コミュニケーションに関する知識。

言いくるめ

値切り交渉など人を言いくるめる能力。この技能の利用範囲は幅広いが、ロールプレイングをもっともらしく言い抜けるために利用される。実際、一部のプレイヤーは自分のキャラクターほどにこの技能に相当する行為が得意でないはずである。

石工

建築物や橋梁、砦や城塞などといった特殊な石造建築物を建設するための技能。建設作業において必要とされる採石や石材加工といった技術も含まれる。これは非常な敬意を集める技術であり、有能な石工は高収入を得ている。

遺体整備師

土葬または火葬のため、特定の宗教に基づく遺体処置方法に関する知識。文明圏の大半では、遺体の処置に大きな手間をかけている。遺体整備は死者に対する敬意を顕す表彰であり、情動的かつ宗教的な性質を有している。寺院の大半には、葬儀を司る遺体整備親方が配されている（雇われていることも、無料奉仕で参加していることもある）。宗教ごとの葬儀については、「ハーンマスター・マジック」を参照すること。

裏世界

リア・カヴァイルや密輸業者、暗殺者といった犯罪集団や組織や彼らの独自の慣習に関する知識。

織物製作

糸紡ぎ、仕立て、機織り、その他衣服や下着、敷物を製造するために必要なひとつの技能。

鍛冶

一般的な金属製品を製作するための技能。この技能では、宝飾品、武器、鎧などを製作することはできない。村落において必須不可欠な技能である。

ガラス製作

ガラス製品、それも高価かつ富を誇示するに足る製品を製作するための技能。

看護人

乳幼児を世話するための知識。

管理

領主一家や修道院、学舎、事業などといった組織を管理運営する知識。

技師

粉挽き小屋、跳ね橋、攻城兵器、城塞の稼働機構などといった特定種の構造物の設計をするための技能。実際の建造は、大工や石工によって行われる。この技能には、錠前や罫といった小型かつ精密な機械類の設計能力は含まれない。

偽造／描写

よく似た贋作を製作したり、価値ある図画や芸術的絵画をそっくり模写する能力。この技能は空想的地図を製作するために、地図製作者たちにとって必須となっている。PC たちも自分たちの体験に基づく空想的

地図作製のためにこの技能を用いることができる。

軍事

戦争の技術。戦術、軍制、歴史、慣習、階級、作法などに関する知識を含む。この技能は、軍事知識としても、実際の用兵に対しても用いることができる。用兵のために用いられる場合、どの程度それに成功したかを決定するため、GM は秘密裏に技能判定を行う。

芸能（歌唱）

特に上流社会において有用となりうる、美しい歌を歌う能力。声真似、音真似などは、この技能のより実践的な応用である。

芸能（楽器演奏）

この技能は、特定 1 種の楽器演奏技術を表している。

芸能（曲芸）

曲芸のための技能。この技能は、飛来する低速移動物体（武器ではないもの）を掴むため、【敏捷力】判定の代わりに用いることができる。

芸能（舞踏）

読んで字のごとし。この技能は、特定 1 種の舞踏様式を表している。

剣闘

剣闘士の仕事、専門用語、習慣、歴史や作法に関する知識。

交易

特定領域における経済と法律、商習慣に関する知識と、実際に取引を行う能力。

鉱夫

鉱山を運営し、鉱石を採掘し、精錬するための技能。

粉挽き師

粉挽き小屋にて穀物を製粉するための技能。これは村落において必要不可欠な技能である。

塩漬け

海水や酢に漬けたり、乾燥させたり燻したりすることで保存食料を製造するための技能。これは村落において必要不可欠な技能である。

宗教

特定の宗教の儀式、監修、頌歌、伝承、歴史や哲学に関する知識。

醸造

アルコール飲料を製造するための技能。

使用人

貴族たちへの礼儀正しい奉仕方法と、使用人としての作法に関する知識。

錠前製作

錠前や小型の罫を製作するための技能。製品製造のために必要とされる限定的な金属加工技術を含んでいる。

水夫

水夫としての職務に関する一般的な、しかし以下の項目に関する知識：船舶とその維持補修、航海のための技術、慣習、専門用語、水夫の文化と作法。

数学

〈知識〉技能の一つ。この技能は、会計士や技師、その他大きな数字を扱う職業の者によって用いられている。

炭焼き人

木炭、タール、灰を生産するための技能。木炭は鍛冶屋、陶工、ガラス職人、武器職人、鉱夫によって必要とされている。タールは船大工によって、灰はガラス職人と、石鹼製造を手がける調香師によって使用されている。

製材師

開墾のために森林を伐採し、材木として利用できるよう大まかに製材する技術。

表 7.1 一技能

技能	新技能	未習得	対応能力
〈合図〉	✓	不可	【判断力】
〈威圧〉		可	【魅力】
〈言いくるめ〉	✓	可	【魅力】
〈解錠〉		不可	【敏捷力】
〈解説〉		不可	【知力】
〈隠れ身〉		可	【敏捷力】*
〈軽業〉		不可	【敏捷力】*
〈鑑定〉		可	【知力】
〈聞き耳〉		可	【判断力】
〈騎乗〉		可	【敏捷力】
〈偽造/描写〉		可	【判断力】
〈芸能(歌唱)〉	✓	可	【判断力】
〈芸能(楽器演奏)〉	✓	可	【敏捷力】
〈芸能(曲芸)〉	✓	不可	【敏捷力】
〈芸能(舞踏)〉	✓	可	【敏捷力】
〈言語〉		不可	【知力】
〈交渉〉		可	【魅力】
〈視認〉		可	【判断力】
〈忍び足〉		可	【敏捷力】*
〈呪文学〉		不可	【知力】
〈情報収集〉		可	【魅力】
〈真意看破〉		可	【判断力】
〈水泳〉		可	【筋力】**
〈すり〉		可	【敏捷力】*
〈精神集中〉		可	【耐久力】
〈搜索〉		可	【知力】
〈装置無力化〉		可	【敏捷力】
〈脱出術〉		可	【敏捷力】*
〈跳躍〉		可	【筋力】*
〈治療〉	✓	不可	【判断力】
〈治療(応急手当)〉	✓	不可	【判断力】
〈手品〉	✓	可	【敏捷力】*
〈投擲〉	✓	可	【敏捷力】
〈登攀〉		可	【筋力】*
〈動物共感〉		不可	【魅力】
〈動物使い〉		可	【魅力】
〈読唇術〉	✓	不可	【知力】
〈縄使い〉		可	【敏捷力】
〈念視術〉		不可	【知力】
〈はったり〉		可	【魅力】
〈符丁〉		可	【判断力】
〈平衡感覚〉		可	【敏捷力】*
〈変装〉		可	【魅力】
〈方向感覚〉		不可	【判断力】
〈魅惑〉	✓	可	【魅力】
〈野外知識〉		不可	【判断力】
〈読み書き〉	✓	不可	【知力】
〈錬金術〉		不可	【知力】
〈知識〉技能			
裏世界		不可	【知力】
管理		不可	【知力】
掘削		不可	【知力】
軍事		不可	【知力】
剣闘		不可	【知力】
交易		不可	【知力】
自然		不可	【知力】
宗教		不可	【知力】

技能	新技能	未習得	対応能力
神秘学		不可	【知力】
数学		不可	【知力】
占星術		不可	【知力】
地質学		不可	【知力】
天候予測		不可	【知力】
法律		不可	【知力】
民俗学		不可	【知力】
紋章学		不可	【知力】
傭兵		不可	【知力】

〈職能〉技能			
技能	新技能	未習得	対応能力
遺体整備師		不可	【判断力】
狩人		不可	【判断力】
看護人		不可	【判断力】
技師		不可	【判断力】
鉦夫		不可	【判断力】
粉挽き師		不可	【判断力】
使用人		可	【判断力】
水夫		不可	【判断力】
炭焼き人		不可	【判断力】
製本師		不可	【判断力】
鷹匠		不可	【判断力】
調香師		可	【判断力】
農夫		不可	【判断力】
博徒		不可	【判断力】
水先案内人		不可	【判断力】
薬草師		不可	【判断力】
漁師		可	【判断力】

〈製作〉技能			
技能	新技能	未習得	対応能力
石工		不可	【知力】
織物製作		不可	【知力】
鍛冶		不可	【知力】
ガラス製作		不可	【知力】
塩漬け		可	【知力】
醸造		不可	【知力】
錠前製作		不可	【知力】
製本		不可	【知力】
染色		不可	【知力】
造船		不可	【知力】
大工		不可	【知力】
タロット		不可	【知力】
陶芸		不可	【知力】
皮革加工		不可	【知力】
武器製作		不可	【知力】
宝石細工		不可	【知力】
木工		不可	【知力】
矢作り		不可	【知力】
料理		不可	【知力】

D20 ハーン 32

製本

製本技術に精通している。

占星術

星々や惑星、星座その他の天体に関する知識。

造船

船舶やボートを建造し、これらの備品を製作するための技能。詳細についてはサブメント「パイロット・アルマナック」を参照すること。

染め付け

染料の原料を収穫し、染料を製造し、染め付けをする技能。

大工

木材などを利用してさまざまな建造物を建設する技能。(機関工学)技能は建造物を設計するために必要とされる。

鷹匠

鷹狩りの歴史や伝承技法に関する知識。(動物使い(鷹))が必要となる。

タロット

黙想や予言のためにタロットカード(悪徳や美徳、元素の力などを象徴した 21 枚のカードに 1 枚のジョーカーを加えた、合計 22 枚からなるプレイング・カードのセット)を用いる技術。判読の正確さを表すため、GM は秘密裏にこの技能の判定を行う。

地質学

岩石や地質、地殻構造、地層などに関する知識。

調香師

香水や石鹸、香料などを製造するための技能。

治療

PHB にも掲載されているが、簡単な手術(難易度 25+)や高度な手術(難易度 35+)の技法も含まれる。

治療(応急手当)

PHB にも掲載されているが、応急手当にのみ制限される。

手品

観察者または被害者を欺くような、器用さ(手先の早業)に基づく能力。(手品)では、(ピックポケットのような)訓練を要し、他の技能を真似るような行為を行うことはできない。(手品)に対しては、観察者や被害者による(視認)技能による対抗判定が行われる。

天候予測

天候を予測するための技術。この技能は 4 時間ごとに 1 度行使することができ、GM により秘密裏に判定は行われる。

陶工

陶器や磁器を製造するための技能。

投擲

武器以外の小さな物品を投げる能力。この技能は、投擲の正確度と距離を表す。理想的な投擲物は、直径 3 インチを超えない球形の、重量が投擲者の【筋力】の 4 分の 1 ポンドの物品である。

農夫

農作物や家畜、農作業に関する慣習などといった、農業に関する各種事項に精通する。

博徒

ゲームに関する知識と、その際にチャンスをつかむ能力。

皮革加工

皮革や毛皮を裁断し、鞣し、革製品へと加工するための技能。

武器製作

武器や鎧を製作し、修理する技術。これは非常な敬意を集める技術であり、熟練した武器職人はハーン島で最も高収入を得る職人である。

宝石細工

宝石をカットし、宝飾品や貴金属製品を製作するための技能。

法律

地元の法律に関する知識。訴訟当事者は、どのように法律を適用するか決定するためにこの技能を用いる。領地を有するナイトは荘園に居住する農民たちの間で発生した紛争解決のために、この技能を用いている。シャーマンは論争や紛争に対する裁定を社会的慣習や伝統に基づいて下すために、この技能を用いる。

水先案内人

船舶操縦に関する知識と能力。詳細については、サブメント「パイロット・アルマナック」を参照すること。

魅惑

相手を魅惑し、自分の虜にさせ、弄ぶ技能であり、また扇情的な快楽を与える技能としても選択的に用いてよい。この技能は、相手の情欲に訴えて情報を獲得したり、説得したり何らかの行動を相手にさせようというときに、典型的に用いられる。言いくめや能弁に失敗したときに、この技能が事態の鍵を握ることもなりうる。

民俗学

特定地域の郷土史や民間伝承、文化に関する知識。この技能は、その土地についての知識をキャラクターが有しているかを否かを、ルールメカニズム的に表すものである。

木工

木工品の製作及び木彫のための技能。これは村落において必要不可欠な技能である。

紋章学

照合や適切な作法、慣例などを含む特定領域の貴族たちに関する知識と、武具に描かれた紋章(正式なもの)を見分ける能力。

野外知識

PHB 所収のものと同様。食料収集の能力を含む。

薬草師

薬草を発見し、摘み取り、下準備をし、医薬品としてまたは錬金術用素材として加工する技術。

矢作り

ボウとアローを製作し、修理する技能。

傭兵

傭兵の仕事、隠語、慣習、歴史と作法に関する知識。

読み書き

特定の言語を読み書きする能力。これは(解読)と別物である。ハーン在住の人々の大半は、自分たちの母国語ですら読み書きすることができない。通常、読み書き能力を有するのは学者や司祭、ギルド構成員、貴族たちのみである。

料理

特定の文化・社会様式に沿った料理を作る技能。

特技

新規特技と既存特技の修正

《即席武器》（一般）

本項目は、「Sovereign Stone Campaign Sourcebook」を改造したものである。

この特技を取得した者は、手に届く範囲にある、小型または中型の大きさの物品をつかみ取り、武器として効果的に使いこなすことができる。

前提条件: 基本攻撃ボーナス+4 以上。

利益: キャラクターは小型または中型の固形物 (GM の判断による) を、1d4 (小型) または 1d6 (中型) のダメージを与える武器として用いることができるようになる。ダメージのタイプ (殴打、斬撃、刺突) は、物品の形状に基づいて GM が決定する。《即席武器》は【筋力】ボーナスを受けることができるが、他の《特技》(例えば《武器熟練》など) によるボーナスを受けることはない。

通常: この特技を有さないキャラクターが即席武器を使用する場合、-4 ペナルティを自動的に受ける。

特殊: シードッグは 2 レベルに達した時点で、自動的にこの特技を獲得する。

《特殊武器習熟》（一般）

効果的に扱うためには特別な訓練を必要とする武器を、「特殊武器」として定義する。「ハーン」におけるこの種の武器は、以下のとおりである。

鎌、ヘビランス (馬上槍試合用武器)、ライトランス、ヌンチャク (ナカカス)、ピック、シッケル/ファルカストラ、ネット、スパイク付きチェーン、メイン・ゴージュ (ケルタン)、グレイヴ、ギサルム、トライデント、ウィップ、タワーシールド。

キャラクターは、この特技を何度でも習得することができる。この特技を新たに獲得することは、新しい特殊武器に習熟することである。

前提条件: 基本攻撃ボーナス+1 以上。訓練には 2-4 日に及ぶ教授と実践を必要とする。指導者は少なくとも +5 の基本攻撃ボーナスを有していなければならない。

利益: キャラクターはこれらの武器で通常どおりの攻撃判定を行うことができる。

通常: この特技を有さないキャラクターが特殊武器を使用する場合、-4 ペナルティを自動的に受ける。

特殊: 一部の種族及びクラスは、当初より特定の特殊武器に習熟している。種族とクラスの解説を参照すること。

《激怒》（一般）

利益: キャラクターは一時的に【筋力】を+4、【持久力】を+4 し、意志セービング・スロー判定の際に+2 の士気ボーナスを得ることができるが、AC に-2 のペナルティを受ける。

【持久力】の向上によりキャラクターのヒットポイントはレベルごとに 2 点増加するが、このヒットポイントはキャラクターの【持久力】が正常値に戻ると失われる。《激怒》の間、キャラクターは忍耐力や精神集中を必要とする技能や能力を行使することができない (《激怒》している間に使用可能なクラス技能は、〈製作〉、〈動物使い〉、〈方向感覚〉のみとなる)。《攻防一体》、物品製作関連特技、魔術関連特技、《技能熟練》以外の全ての特技は使用可能である (たとえその使用に忍耐力や精神集中が必要であったとしても)。

《激怒》は最長で「3+キャラクターの《持久力》修正値」に等しいラウンド数だけ持続する。キャラクターは自由に《激怒》を中断させることができる。《激怒》終了後、キャラクターは《激怒》の時間に等しい時間、疲労 (【筋力】-2、【敏捷力】-2、突撃や走行が不可能となる) する (20 レベルに達したキャラクターは、この制限を受けない)。キャラクターは遭遇 1 回に月 1 回、それも 1 日に 1 回までしか、《激怒》に入れない。《激怒》に入るには時間を要さないが、自身の行動時でなければならない。

通常: なし。

前提条件: 属性が「混沌」であること。《激怒》を習得したキャラクターの属性が後に「秩序」になると、《激怒》を喪失することとなる。

特殊: キャラクターはこの特技を何度でも習得することができる。特技を習得するたび、キャラクターは 1 日に実行可能な《激怒》の回数を増加させることができる。詳細については「クラス」の章を参照すること。

ごく一部のパーヴァリアンのみが、この特技を獲得することができる。「パーヴァリアン」の項を参照すること。

《単純武器習熟》（一般）

どのようなものであれ訓練なしで効果的に行使可能な武器を、「単純武器」として定義する。「ハーン」におけるこの種の武器は、以下のとおりである。

非武装攻撃、ガントレット (スパイク付き)、ダガー、ダガー (パンチング)、ライト・メイス、クラブ、ハーフスパイク、ヘビー・メイス、モーニングスター、クォータースタッフ、ショートスパイク、ライトクロスボウ、ダーツ、スリング、ヘビークロスボウ、ジャヴェリン。

利益: キャラクターは「単純武器」で通常どおりの攻撃判定を行うことができる。

通常: この特技を有さないキャラクターが単純武器を使用する場合、-4 ペナルティを自動的に受ける。



属性解説

属性に関する注意

「ハーン」において人々の属性は、信仰する宗教によって決定される傾向がある。これは特定の宗教の全ての信者が同一の属性を有しているというわけではないが、大半がそのようになっている。悪人のララーニ信者、善人のアグリク信者というものも存在する。迫害を避けるため、現状を維持するために、人々は時々異なる属性のふりをすることもある。アグリク信仰が支配的なレセム王国における良心的な貴族などがこれに当たる。

表 9.1 に神と属性との相関関係が掲載されている。

一般的に、キャラクターの信条への属性の影響を最小限に抑えれば、より「ハーン」らしいセッションとなる。属性を、キャラクターや NPC を型に嵌めるための道具とすべきではない。

装備

ハーンの貨幣

「ハーン」において標準とされる貨幣は、D20 システムと同様、1 ペニー (d) 貨と呼ばれる銀貨である。銅貨、聖堂貨、白銀貨は存在しない。

NB&S より引用。

ペニー銀貨 (d) はハーンの通貨体系の基礎である。1 ペニー (1d) は日雇い労働者の日給に相当し、熟練した武器職人であれば 1 日に 6 ペニーを稼ぐ。

4 フェーシング = 1 ペニー、1d
 12 ペニー = 1 シリング、12d
 20 シリング = 1 ポンド、240d

「フェーシング」はペニー銀貨を物理的に 4 等分したものである。シリング貨とポンド貨は実際に存在する貨幣ではなく、高額表記用の通称である。コーズディルはコーズディル王冠貨と呼ばれる、320d の価値を有する驚嘆すべき金貨を鑄造している。ハーン島居住者にとってこれはほぼ年収に相当するため、王冠貨は非常に希にしか見られない。これを一度も目にしたことがない人々が大多数である。

パトリック・ニルソン氏の HP、Swords & Shields に収録されている「ハーン物価表」(PDF 文書) をダウンロードすることができる。武器と鎧以外について、PHB 所収の物価表に代えてこの表を利用するべきである。

ハーンの通貨	D20 システムの通貨
10 分の 1 ペニー	銅貨 1 枚
1 フェーシング	銅貨 2.5 枚
1 ペニー (d)	銀貨 1 枚
10 ペニー	金貨 1 枚
コーズディル王冠貨 1 枚 (金貨)	金貨 32 枚

D20 システムの通貨の換算

D20 システムの金貨 1 枚は、「ハーン」におけるペニー銀貨 10 枚に等しいことを忘れてはならない。D20 システム関連出版物に記載されている金貨単位を 10 倍すると、「ハーン」におけるペニー銀貨単位となる (例えば D20 システムにおける「金貨 17 枚」は、170 ペニーとなる)。PHB の装備リストから例を取ると、バトルアクスは 100d であり、ハーフスピアは 10d、ロングボウは 750d、チェインメイルは 1500d、ウォーホースは 4000d となる。

開始時の所持金

D20 システムと「ハーン」との間の最大級の相違点の一つが、通貨の普及程度である。これを端的に表しているのが、キャラクターの開始時所持金額である。典型的な D20 システムにおけるキャラクターの開始時所持金は約 160gp であり、これは「ハーン」における 1600 ペニーに相

当する。この額は、「ハーン」でもっとも高収入を得られる職人の年収の約 75% に相当する。「ハーン」におけるキャラクターの開始時所持金は、これよりも少額となる。

キャラクターの開始時所持金は PHB の 95 ページに掲載されている標準的方法で決定されるが、通貨は金貨ではなくペニー銀貨となる (例えば 5d4×10gp となっていれば、5d4×10d となる)。このことは、明らかにキャラクターの購買力に影響を与える。この負担を軽減するために、GM はプレイヤーと相談し、背景設定や社会身分に応じて適切な装備をキャラクターに与えるべきである。例えばナイトは富裕な貴族の子弟であるため、都市の浮浪児として成長したローグと比べてずっと多くの資産を有しているだろう。このアイデアは、必要とする装備をキャラクターが入手することを妨げるものではないが、「ハーン」における通貨供給量が典型的な D20 システムのそれより非常に少ないことを強く表現している。

GM への注意: キャラクターがアドヴェンチャーの最中に発見することのできるあらゆる宝物の価値を、典型的な D20 システムのもの 10% にすべきである。金貨単位をそのままペニー銀貨に置き換えるというのが、もっとも容易な方法である。

騎士用の武器 & 武器所有権

「ハーンプレイヤー」より引用

武器や鎧は反乱を招きかねない道具である。支配層は明らかに、広範囲における武器使用を制限することによって多大な利益を得ている。農民たちの手にする武器は、貴族の支配権に対する挑戦となる。他方、上位の支配者は、支配下にある者たちの軍役を必要としており、戦士たちを訓練することによって利益を得ている……。封建社会における優れた行政府は、人民に対する武器所有権を巧みに管理している。

理論上、武器所有権は土地所有権と同様にそれを補償する統治者より与えられる。王国防衛の義務を負っている者は明らかに、武器を所有する特権を与えられている。

厳密には、明白な形で権利を与えられた者、または臣下を通じてその権利が国王より与えられたことを遡ることができる者のみが、武器を所有することができる。しかし実際には、この権利はかなり実際に扱われている。

勳爵士のように、郷士が自身の有する武器所有権を一族郎党に貸与するといったようなことはある (もちろん、彼らは一族郎党が武装している間の行動に対し責任を負うこととなる)。

正式な国軍、騎士団、軍団などは正式な武器所有権を貸与されており、またその権利は通常、退役するまで保持される。傭兵の大半は、兵役経験者 (またはそのように主張する者) である。兵士の息子はしばしば、除隊により解除されている可能性のある武器所有権を駄目目で主張することがある。都市防衛のために、町は通常防衛軍を編成し、また傭兵を雇用し軍を組織することが、勅許によって許可されている。しかし、そのような者たちは自身の合法性を担保すべく、騎士を雇用し給与を支払っている。

表 8.1—武器と鎧

物品	ハーン島に存在するか否か	騎士の武器か否か	注記
武器			
アーグロシュ	はい	はい	コーズディルの、それも貴族のための独占使用武器である。コーズディルがアーグロシュを他の種族に売ったり与えたりすることはない。これは「特殊武器」である。
ハンドアックス	はい	いいえ	ハンドアックスはイヴィニア人の武器である。
□グレートアックス	いいえ	いいえ	グレート・アックスはガルグーンの武器である。この武器の携行は社会的に不名誉なこととされる。ガルグーンとの交際を証明する証拠となってしまうためである。
スローイングアックス “ショーカナ”	はい	いいえ	ハーン島においてスローイングアックスは「ショーカナ」と呼ばれており、もっぱらイヴィニア人が使用している。
オーク用 ダブルアックス	いいえ		
ドワーヴン・ ウォーアックス	はい	はい	もっぱらコーズディルによって用いられている武器であり、貴族の証でもある。コーズディル以外の者にこのウォーアックスが売られたり与えられたりすることはない。
バトルアックス	はい	はい	バトルアックスは通常、アザドミア王国を含む封建王国内にて目にすることができる。これは非常にありふれた武器である。
ウィップ	はい	いいえ	これは「特殊武器」である。
エストック	はい	はい	エストックは細身で、全長 3-4 インチの先細の刃を有している。装甲の貫通に特化した武器であり、「千枚通し」として知られている。騎士の大半はこの武器を不名誉なものであると見なしており、この武器を携行しているものを見るとその人物を愚か者と見なして酷薄に対応するだろう。この武器は滅多に登場しない。レイピアと同一のデータを用いるが、メイルに対して+2 の攻撃ボーナスを受ける。
□鎌	はい	いいえ	鎌は、モーガスのクレリックたちにとって神聖な武器である。ハーン島のほぼ全域において、この武器の所持はモーガスのクレリックであることの証と見なされている。罪は速やかに、不名誉な死をもって罰せられる。これは「特殊武器」である。
ガントレット	いいえ		
スパイクド・ ガントレット	いいえ		
クォータースタッフ	はい	いいえ	
□ククリ	はい	いいえ	ククリはもっぱらシェク・ブヴァーによって用いられる。特別な認可を受けた武器職人によって製造されている。この武器は銀製であり、+1 の武器に相当する品質を有している。ククリを店頭で見かけることはない。シェク・ブヴァー以外でククリを持つ者がいれば、ウィザードたちは非常に興味を持つだろう。
クラブ	はい	いいえ	ハーン島全域の農民たちの一般的な武器。
□グレート・クラブ	はい	いいえ	グレート・クラブはガルグーンの主要武器である。この武器の携行は社会的に不名誉なこととされる。ガルグーンとの交際を証明する証拠となってしまうためである。イヴァッシュや部族民の一部が、これに類似した武器を用いることがある。
□ヘビー・クロスボウ “ドワーヴン・クロス ボウ”	はい	いいえ	もっぱらコーズディルによって用いられている武器。一般には「ドワーヴン・クロスボウ」と呼ばれている。コーズディルの領土の外でこの武器を目にすることは滅多にない。
ライト・クロスボウ	はい	いいえ	この(対人)戦闘用クロスボウの使用は、教会法や大半の封建王国の国法によって厳格に禁じられている。法違反は死をもって罰せられる。この武器は盗賊や暗殺者の武器と見なされているため、誰であれクロスボウを携行する者は嫌疑の目を向けられることとなる。この武器はもっぱら狩猟のために用いられる。
サイズ “ファルカストラ”	はい	いいえ	この武器はハーン島において「ファルカストラ」とも呼ばれている。全長 6-8 フィートの曲がった刃を有する大鎌である。これは「特殊武器」である。
サップ	はい	いいえ	サップは文明圏において、盗賊の武器であると見なされている。この武器の所有は犯罪である。この罪は通常、死をもって罰せられることとなる。
シッケル	はい	いいえ	片手用の鎌であり、ナヴェイ教会の暗殺者によってのみ用いられる。「まともな」諸国家において、この武器の所有はナヴェイ教徒の証と見なされ、死をもって罰せられる罪とされる。
ジャヴェリン	はい	いいえ	
シャンガム	いいえ		
□スパイクド・ チェイン	はい	いいえ	モーガス及びナヴェイのクレリックに好まれている武器。レセム以外の封建王国において、この武器の所有は死をもって罰せられる。
ショートスピア	はい	いいえ	普通のスピア。基本的に狩猟用武器である。
ハーフスピア	はい	いいえ	部族民たちの一般的な武器。
ロングスピア	いいえ	いいえ	バイクに相当するポールアーム。ハーン島においてバイクは絶無と言うに等しいほど希少である。
スリング	はい	いいえ	農民たちにとって一般的な狩猟用武器。
グレートソード	はい	はい	この武器は「バトルソード」と呼ばれる。
シミター “マンカー”	はい	いいえ	シミターはハーン島に存在しないが、ガルグーンは「マンカー」の名で知られる非常によく似た武器を使用している。この武器の携行は非常に不名誉なこととされる。この武器の所有は、ガルグーンとの交際の確かな証明と見なされる。
ショートソード	はい	いいえ	
ツーハンデッド・ ソード	いいえ		

D20 ハーン 36

物品	ハーン島に存在するか否か	騎士の武器か否か	注記
バスタード・ソード	はい	はい	
ロング・ソード “ブロード・ソード”	はい	はい	ブロードソードの名でも知られるロングソードは、ハーン島の貴族たちの間でもっとも一般的な武器である。騎士たちの中で人気が高い。
ダーツ	はい	いいえ	「ハーン」の文明圏においてダーツの使用はあまり一般的でないが、部族民の間ではごく普通である。
ダガー “ヴァゴースレク”	はい	いいえ	このダガーを投擲用ナイフとして用いることはできない。同じデータを共有しているが、(正確に)投擲可能なのはスローイング・ナイフのみである。シンダリンはダガーによく似た、「ヴァゴースレク」と呼ばれる武器を用いる。この細身で長い武器はもっぱらシンダリンによって用いられており、
ダガー、 スローイング・ナイフ “タブリ”	はい	いいえ	ダガーと同一のデータを用いるが、その珍しさゆえに価格は 2 倍となる。このナイフは“タブリ”と呼ばれ、盗賊や暗殺者、軽業師に人気がある。明らかに軽業師と分かる者以外でタブリを携行する者は、嫌疑の目を向けられることとなる。トライデント
ヌンチャク “ナカカス”	はい	いいえ	この武器は、ハーン島において「ナカカス」と呼ばれている。これは 2 本の短いボウを革紐または短い鎖で繋ぎ合わせた、小型のウォーフレイルと見なされている。ナカカスを効果的に用いるためには、十分な訓練を必要とする——そのため「特殊武器」と見なされる。隠匿の容易さと味方越しに相手を攻撃できる便利さゆえにこの武器は盗賊たちから人気が高く、またこの武器の携行は社会的に不名誉なことと見なされる。
ネット	はい	いいえ	サーダにおいて、ネットは一般的に武器として用いられている。
ハルバード	いいえ		
ウォーハンマー	はい	はい	ウォーハンマーは元来コーズディル専用武器であったが、今では騎士たちも時折使用するようになった。この武器はプレートを打ち砕くように設計されているが、この世界ではプレート・アーマー自体が希少であるため、この武器を目にすることは珍しい。コーズディルの間では一般的な武器である。
ノーム・フックド・ ハンマー	いいえ		
ライト・ハンマー	はい	いいえ	この武器はもっぱらコーズディルによって製造され、使用されている。
ヘビー・ピック	はい	いいえ	この武器はコーズディルたちによって作られ、独占的に使用されている。コーズディル以外の者にとつて、この武器は「特殊武器」である。
ライト・ピック	はい	いいえ	この武器はコーズディルたちによって作られ、独占的に使用されている。コーズディル以外の者にとつて、この武器は「特殊武器」である。
□ファルシオン “マング”	はい	いいえ	「ハーン」のファルシオンは、いわゆるアラブ風ファルシオンとは似通っていない。この武器はあまり反っていない刃を有し、通常のソードと同様の柄を有している。ガルグーンはファルシオンと同様のデータを有する武器を製造している。この武器は「マング」と呼ばれている。
ウォーフレイル	はい	いいえ	これはグレインフレイルの軍用兵器版である。
グレイン・フレイル	はい	いいえ	グレイン・フレイルは農民の武器としても好んで用いられる、脱穀用唐竿である。この武器は基本的に、二つのスタッフを繋ぎ合わせたものである。
ダイア・フレイル	いいえ	いいえ	
ヘビー・フレイル “ボール&チェイン”	はい	はい	この武器はハーン島において「ボール&チェイン」の名で知られている。相手の盾越しに攻撃するために用いられる。
ライト・フレイル “ボール&チェイン”	はい	はい	この武器はハーン島において「ボール&チェイン」の名で知られている。相手の盾越しに攻撃するために用いられる。
ショートボウ	はい	いいえ	
コンボジット・ ショートボウ	はい	いいえ	
ロングボウ	はい	いいえ	
コンボジット・ ロングボウ	はい	いいえ	
□ボールアクス: ギサーム	はい	はい	ボールアクスは基本的に対騎士用武器として用いられるが、効果的に使用するためには多大な訓練と士気とを必要とする。これは「特殊武器」である。
□ボールアクス: グレイヴ	はい	はい	ボールアクスは基本的に対騎士用武器として用いられるが、効果的に使用するためには多大な訓練と士気とを必要とする。これは「特殊武器」である。
ヘビー・メイス	はい	はい	メイスはもっぱら修道会及び騎士団においてのみ使用されている。
ライト・メイス	はい	はい	メイスはもっぱら修道会及び騎士団においてのみ使用されている。
メイン・ゴージュ “ケルタン”	はい	いいえ	ハーンにもこの種の武器は存在するが、「ケルタン」と呼ばれている。非常にまれにしか見られず、扱いにくい。ゆえに「特殊武器」と見なされる。
モーニング・スター	はい	いいえ	騎士団の戦士たちお気に入りの武器である。簡素化された小型の同類は、農民たちの間で一般的である。
モール	はい	いいえ	この武器はウォーハンマーの同類であるが、ほとんど同じ特性を有している。本来は大地に杭を打つための木槌として用いられるのであるが、時々対騎士用武器として用いられる。
ランサー	いいえ		
ヘビー “ジョウスティング・ ボール”ランス	はい	はい	この種のランスは「ジョウスティング・ボール」とも呼ばれ、もっぱら馬上槍試合で用いられる。これは「特殊武器」である。
ライト・ランス	はい	はい	全長 8-10 インチの長い軽量のスピアであり、騎乗者によって用いられるよう設計されている。騎士にとって必須不可欠な武器である。これは「特殊武器」である。

物品	ハーン島に存在するか否か	騎士の武器か否か	注記
鎧と盾			
スモール・ウッド・シールド“ラウンドシールド”	はい	いいえ	この種のシールドは「ラウンドシールド」と呼ばれる。
スモール・スティール・シールド	はい	はい	金属製のシールドの使用は、貴族の特権である。
タワーシールド	はい	いいえ	タワーシールドは歩兵の大軍の防備のために設計され、彼らが密な陣形を組むと非常に効果的となる。個人戦闘レベルでは、邪魔にしなければならないこともあり得る。これは「特殊武器」である。
シールド“バックラー”	はい	いいえ	
ラージ・ウッド・シールド	はい	はい	「カイトシールド」とも呼ばれる。騎士たちによってのみ用いられている。
ラージ・スティール・シールド	はい	はい	「ナイトシールド」とも呼ばれる。名前が暗示するように、騎士たちによってのみ用いられる。
スケイルメイル	はい	いいえ	
スタデッド・レザー“リング”	はい	いいえ	「リング」として知られている。
<input type="checkbox"/> スプリントメイル	はい	いいえ	コーズディルのみがこの鎧を製造することができる。人間たちにとっては未知の存在である。
チェインシャツ“ホーバーク”	はい	はい	「ホーバーク」の名で呼ばれる。
チェインメイル	はい	はい	チェインシャツ
ハーフプレート	いいえ		
ハイド	はい	いいえ	部族民や荒野で長期間を過ごす者たちの間で一般的である。
パデッド“キルト”	はい	いいえ	PHB 所収のパデッドアーマーは、実際には「キルト」と呼ばれ、他の鎧の下に着用される。しかし実際には、パデッドアーマーは厚手の衣服全般であると思われている。
<input type="checkbox"/> バンデッドフルプレート	はい	いいえ	
プレートメイル	はい	はい	非常に希少
プレストプレート	はい	はい	希少。
レザー“クイルプイリ”	はい	はい	レザーアーマーはハーン島文明圏において「クイルプイリ」と呼ばれている。革を煮固め適度な強度にして製作される。部族民、レンジャー、シンダリンは、丈夫な皮革で作ったあまり硬くないレザーアーマーを作っている。

その他の装備

以下の物品は、ハーンに存在しないか、さらなる情報が必要とされる。

表 8.2—その他の装備

物品	「ハーン」に存在するか否か	注記
物品		
ブルズアイ・ランタン	いいえ	
フード付きランタン	いいえ	
鏡	はい	鏡の製造方法は、コーズディルとシンダリンのみが知っている。
望遠鏡	いいえ	
水時計	いいえ	
Smoke Stick	いいえ	
Sunrod	いいえ	
Tanglefoot Bag	いいえ	
火打ち石	いいえ	
火口用小枝	いいえ	
草蠟燭	はい	草蠟燭はハーンにおける一般的な光源である。これは非常に安価かつ製造しやすく、松明よりも軽く扱いも容易である。草蠟燭は6時間、半径10フィート以内を照らす。価格は松明と同じである。

宗教

以下の表は、ハーンにおける宗教とその属性、典型的な信者の一覧である。

表 9.1—ハーンの宗教

神	属性	種族/文化/国家
アグリク	“中立にして悪” “秩序にして悪”	レセムやサーダ ⁸ の貴族たち。
イルヴィーア	“混沌にして中立” “真なる中立”	オーバルやヌーセラ、カルドア北方及び東方のジャリン人
サーヴェイ・クノア	“秩序にして中立” “真なる中立”	学者、シェク・ブヴァー。
サライン ⁹	“混沌にして善” “混沌にして中立”	誰でも入信可能だが、オーバルのイヴィニア人の血筋の者が大半を占めている。
シエム	“中立にして善” “真なる中立”	シンダリン、コーズディル、ジャリン人。
ナヴェイ	“秩序にして悪”	盗賊と暗殺者：大半の王国では禁じられている。
ハリーア	“混沌にして中立”	誰でも入信可能だが、商人やサーダの元老院議員が最も多い。
ピオーニ	“中立にして善”	カルドア、チビーサ、メルデリー、カンデイ、レセム、サーダなどの一般人。
モーガス	“混沌にして悪”	誰でも：大半の王国では禁じられている。
ラーラニ	“秩序にして善” “秩序にして中立”	カルドアやチビーサ、メルデリー、カンデイ、サーダなどの封建国家の貴族たち。

D20 ハーン用祈願

クリス・ヴァン・ティグヒム氏が作成した「D20 ハーン用祈願」という文書が、HP「Swords & Shields」にて公開されている。これらの祈願は、標準的なクレリック用呪文の代わりに用いられるよう作られている。



8 ララーニ及びアグリク信仰は、サーダ住民にとって異質な存在である。貴族たちを主たる信者としているこの両者は、それ以外の国と同程度、サーダ住民にとって不人気なのである（訳注：サーダに元老院議員はいても封建貴族は存在しない）。

9 サライーンと彼の信者は分類困難である。サラインは「リャール」と呼ばれる道徳律を遵守しているが、胆力、勇敢さ、戦場での栄光の方が重視されるためである。リャールの遵守は“秩序”に適う行為である。しかしそれでもなおサラインの戦いへの欲求は熱狂的なものであり、完璧に“混沌”に属する。

シェク・ブヴァーの魔術

注：この指針は、「D20—ハーンマスター呪文変換法」¹⁰ が発表される前に執筆されたものである。「D20—ハーンマスター呪文変換法」所収の呪文は「ハーンマスター」所収の呪文をそのまま D20 システム用に置き換えたものであるため、シェク・ブヴァーの学派と完璧な対応を保っている。「D20—ハーンマスター呪文変換法」は、D20 システム本来の秘術呪文と置き換えられて使用されるよう考えられたものであり、D20 システムの呪文の系統とハーンマスターにおける魔術学派と比較するのは無意味である。HP「Swords & Shields」を参照すること。

本文書においては、D20 システムの秘術呪文を「ハーンワールド」に適合させる方法を紹介する。「ハーンワールド」の魔術学派の利用を望むのであれば、「D20—ハーンマスター呪文変換法」を利用すべきである（いつ発表されるのか、私には分からないが）。

D20 システムの呪文の系統は、「ハーンワールド」の対応物（学派）と大きく異なっている。

コロンビア・ゲームズ作品への変換

コロンビア・ゲームズ作品における魔術学派は、以下の呪文の系統と相関関係を有している。

表 10.1—魔術学派と呪文の系統

魔術学派	呪文の系統
リアーヴィ	幻術
ペレイアン	力術
ジモアヴィ	変成術
フィヴリア	防衛術、死霊術
オディヴシェイ	召喚術
サヴォーイア	心術、占術

「ハーンワールド」の魔術学派の定義を危うくさせることへの拒否感がなければ、この方法は適切なものとなる。リアーヴィ学派と「幻術」は非生命的という点で一致しているが、これ以外の学派は必ずしも適切なものであるとは言えない。例えばフィヴリア学派と死霊術の関連性は理解できなくはないが、しかし死霊術の中の邪悪な呪文はフィヴリア学派の精神と相容れない。オディヴシェイ学派と召喚術との対応は最も不適切なものであるが、より適切な選択肢が存在しない。

筆者の変換方法案

私は「ハーンワールド」の魔術学派と D20 システムの呪文の系統とが、適切に「変換」するに難いほど大きな相違を有していると考えている。最良の変換方法は「全く変換しないこと」であると思う。呪文の系統を魔術学派に合わせようとするよりは、D20 システムの呪文の系統をそのまま利用する方が、より容易で、かつ首尾一貫しているからである。

私はこれまで行ってきた D20 システムのキャンペーンにて、評議会の名前を、特定の呪文の系統に専門化したウィザードの集団を表す名称としてのみ利用した。このために私は 2 つの新しい魔術学派名を創案しなければならなかったが、その代わり呪文の系統をそれぞれ単一の魔術学派に対応させることができた。私はさまざまなファンタジー小説や他の背景世界設定資料などからアイデアを引き出した。「シェク・ブヴァー」は、全ウィザードと、それぞれが独立した政治的組織である各学派の総称とされた。私は死霊術を、それまで知られていなかった（そして伝えられることもなかった）、シェク・ブヴァーに属することのない「暗黒魔術学派」に対応させた。

本指針の以前の版では、個々の呪文を魔術学派に対応させていたが、この方法は呪文の系統単位で対応させる方法よりの確であったものの、学派間のバランスがとれていなかった。

10 「D20—ハーンマスター呪文変換法」は、「ハーンマスター・レリジョン」所収の宗教的祈願を D20 システムの神性呪文に置き換えることも目的としている。

提言

以下は、D20 システムを「ハーンワールド」で用いる際の、各個独立した一連の提言である。

魔術の登場頻度

D20 システムでは魔術や魔術的効果、特殊能力が頻出するが、「ハーンワールド」はそうでない。D20 システムと「ハーンワールド」の併用を望む場合、自身の欲する「ハーンワールド」キャンペーンにおける魔術や魔術的効果、特殊能力などの登場頻度をあらかじめ想定しておくべきであると、筆者は考える。そうでなければ、あなたは HarnMaster をはじめとする D20 システム以外のルールメカニズムを使用しているであろう。それはともかく、あなたは自身のキャンペーンにおける、魔術(呪文、マジックアイテム、呪文の使い手、魔術的生物、怪物など)がどれだけ一般的か、または希少なものであるかという、魔術の登場頻度を厳格に管理すべきである。

魔術の登場頻度が低いことは、セッションが「つまらなくなる」ことを意味しない。実際、登場頻度を落とすことにより、登場する魔術をより劇的なものとすることができる。

貨幣

貨幣と「ハーンワールド」に関するいくつかの覚え書きである。

- 基軸通貨がペニー銀貨であること、金貨は 32 ペニーに相当することを忘れないこと。
- 金貨は希少である。物々交換は最も一般的な経済的行為である。
- 貴族と裕福な商人だけが、相当量の貨幣を所有している。
- ハーン島全土に貨幣は合計で 30,000gp 相当程度しか存在しない。洞窟で数千 gp もの貨幣を発見するといった事態は、控えめに言っても「あり得ない」ことである。
- ハーン島において金貨は非常に希少である。人々の大半は 1 度たりともそれを目にするのではない。
- PC たちは、標準的な D20 キャンペーンにおいて得られるであろう富の約 10% だけを与えること。もし GM たるあなたが PC に 100gp を与えようとする場合、代わりに 100sp を与えること。1,000gp 相当の価値を有するマジックアイテムを与えようと考えた場合、10,000sp 相当の価値を有するものと見なすこと——代わりに 10,000sp 相当の価値を有するマジックアイテムを与えるのである。

報酬と行動

これまでに、「ハーンワールド」がいかにリアリティ溢れるロールプレイング・ゲーム用背景世界設定として作成されているかを論じてきた。ここまで読んでいただけたのであれば、「ハーンワールド」の特徴をご理解いただけたであろう。あなたはすでに「ハーンワールド」に精通した、または単に怪物や宝物の洪水以上の何かを求める D20 システムの GM となった。あなたは真にリアルな何かを求めている。GM がプレイヤーたちに「現実的な行動」を推奨すれば、「ハーンワールド」は「何か」を提供することができる。D20 システムの報酬に関するルールは、ほぼ完全にダンジョンにおける戦闘に焦点を当てられている。あなたは焦点を戦闘から、ロールプレイング、世界設定や NPC と PC との相互作用へと移行することを恐れてはならない。

私は戦闘によって得られる経験点を半減させるよう提案する。その分をロールプレイングやキャラクター表現、現実的行動、技能の行使などから得られるようにすべきである。

私個人は、戦闘(敵を打ち破ることに)より得られる経験点を、キャラクターが次のレベルに達するために必要とされる経験点の 50% までに制限する私家ルールを設けている。逆に言えば、怪物を倒すことによって得られる経験点の半分しか、あなたは獲得できないことになる。



怪物

D20 システム vs ハーン

怪物に関する問題は、「ハーンワールド」と一般的な D20 システムの最大の相違点の一つである。「ハーンワールド」にも怪物は登場するものの、その出現頻度は典型的な D20 システムと比べて遙かに低いことを忘れてはならない。あなたが「ハーンワールド」に精通しているのであれば、D20 システムの怪物のどのようなものがそこに登場しうるか、十分に理解しているだろう。そうでない場合、この章はあなたのためにある。以下は、荒野を無数の怪物で埋め尽くすことによって「ハーンワールド」のリアリズムを危うくさせることなく、D20 システムの怪物をこの世界で扱うための、いくつかの指針である。

知性ある怪物種族

ガルグーン及びごくわずか(ケンタウロスなど)の種を除いて、「ハーンワールド」に知性ある怪物種族は存在しない。この点は妥協すべきでない「ハーンワールド」の特徴である。一貫したリアリズムを保ちつつ知的種族を登場させるために際して、格好なことに D20 システムでは以下の事柄が無視されている: 歴史、文化、他種族との関係、そして最重要事である背景世界との相互関係。「ハーンワールド」そのものは、種族や文化、歴史などについて最小限の修正のみを施すか、全く修正しないようにデザインされている。新規知的種族の導入は背景世界設定を不必要に複雑化させるだけであり、「ハーンワールド」によって得られる体験の質を落とすこととなる。

しかし、非知的怪物または半知的怪物の導入は全く別の問題である。

イルヴィーア神と“父なし子の群れ”

「ハーンワールド」には、ロールプレイング・ゲームにおいてキャラクターに遭遇させるためにのみ登場させることのできる、十分な理由付けの元にありふれたものから奇異なものまでさまざまな怪物を登場させる、素晴らしい設定が用意されている。それは「イルヴィーア神」である。

イルヴィーア神はハーン島中央部、アラカ・カライの深遠なる大洞窟の奥に存在する、ハーン島上に留まっている唯一の神である。その住処にて奇妙かつ恐ろしい生物を創造し、ハーン島上に送り出しているため、彼は「父なし子の群れの王」の名で知られている。これらの生物は「父なし子の群れ」であり、“イヴァシュ”と総称される。イヴァシュの種類は非常に多岐にわたり、同一種の個体が 1 体以上あるものとしては、ノラー(ハーンのトロウル)、フル(岩巨人)、ヴラスタ(目玉を食らうもの)などがある。しかしイヴァシュの大半は、その種の個体がその 1 体のみしかいない。一部のものは知性を欠いており、他の一部はそうでない。彼らはみな生殖能力を欠いており、独力で繁殖し得ないため、「父なし子の群れ」と呼ばれるのである。イヴァシュが死亡すると、その魂はアラカ・カライへと帰還し、新しい肉体を得て再生する。

絶対則: D20 システムの怪物の大半をイヴァシュであると見なすこと。彼らはまず個体数から制限されるべきであり、非常に強力なものであればその生物は唯一無二であるべきである。例えば Behir は、誰が見たり遭遇したりしても「Behir」と呼ばれる、唯一無二のイヴァシュとなりうる。これが部族民の領域に住んでいた場合、非常に目立つため、伝説として彼らの間で語り伝えられるだろう。この方法は、どのような怪物であっても利用可能である。部族民や人里離れた農村ではぐれビホルダーを目にすることがあれば、以後の世代にそれが口承されるであろう。これは、呪文行使能力を有する強力なビホルダー一族が、歴史に一度も関与することなく「ハーンワールド」上に存在していると考えより、よほど現実的なシナリオとなる。

アウター・プレーンの住民

ここまで私が述べてきた意見を読むことで、あなたはアウター・プレーンの生物を「ハーンワールド」に登場させることが不適切であると考えられるかもしれない。確かにハーン島に登場させることはそうかもしれないが、

D20 ハーン 40

ヤシェインが神々の臨在する場所であることもまた間違いない。ヤシェインは、神々とその僕たちの闘争の舞台であり、他の世界より強力な存在が集ったり、ハーンにおける死者の魂が導かれる場所であるとされる、地上とは異なるプレーンである。この世界は、幻想的かつ強力なD20システムのアウター・プレーンの生物の故郷である。

以下は、いくつかの提言である。

セレスティアル

セレスティアルは、ララーニの従者である。「天使」と呼ばれることもある。彼らはアグリク及びその眷属を相手に終わりなき闘争を繰り返している。

デビル

デビルはアグリクの従者である。彼らはララーニと「天使」を撲滅しようとしている。

デーモン

時に何者かに使えるよう強制されたり説得されることもあるが、デーモンは何者の従者でもない。モーガスとナヴェイは彼らを自身の従者として見なしている。3種の「アウター・プレーンの住民」(セレスティアル、デビル、デーモン)の中で、デーモンが最多数を占めている。

ドラゴン

D20システムにおけるドラゴンは、「ハーンワールド」における同類よりも強力かつ、個体数も多い。しかし、ヤシェインでは……。

アンデッド

負の生命を持つ存在はモーガスの王国の住人であり、「ブクライの黒き領域」の兵士にして奴僕である。知性を有する(自ら意志決定することのできる)アンデッドは、何らかの形でモーガスに臣従しているが、そうでない気の触れたアンデッドもわずかながら存在する。

注:私は将来、「ハーンにおけるアンデッド」に関する記事を上程したいと考えている。この記事におけるアンデッドは、標準的D20システムのそれを置き換えるものとなる予定である。

ガルモーヴリン

自由意志を欠く全てのアンデッドはガルモーヴリンと呼ばれ、モーガスに呪縛されている。彼らはアンデッドの中でも最も一般的な存在である。

「ハーンプレイヤー」より引用:悪魔的な力を帯びるガルモーヴリンは強力な悪魔クライスに支配され、彼に奉仕するためにのみ存在している。ガルモーヴリンの力の象徴とも言える「ブクライの影」は、力弱者たちに「終わりなき死」をもたらす。ガルモーヴリンへと変じた者たちは、そのときに「影」を与えられる。主のために勤勉に仕えたガルモーヴリンはさらなる能力と、刀剣のように振るうことのできる強化された「影」である「ブクライの刃」を与えられることがある。どれだけ我が身を子にして献身的に仕えたとしても、ガルモーヴリンに対する究極的な報酬は「永遠の苦しみ」に他ならない。

「モンスター・マニュアル」所収のアンデッドのうち、以下のものがガルモーヴリンであると見なされる:オーリップ、ボダック、ゴースト、グール、モルグ、マミー、シャドウ、スケルトン、ワイト、レイス、ゾンビ。

アモーヴリン

自由意志を有するあらゆるアンデッドは、アモーヴリンと呼ばれる。自分の意志で「影」を受容したものがアモーヴリンとなる。その者の魂はブクライによって食われ、残された肉体を「影」が占有する。13回殺されたアモーヴリンは、モーガスによりガルモーヴリンとして復活させられることとなる。

「モンスター・マニュアル」所収のアンデッドのうち、以下のものがアモーヴリンであると見なされる:ヴァンパイア・スポーン、リッチ、ヴァンパイア。

ヴァンパイアとスポーンは日光の影響を受けず、また故地の墓土の中で眠る必要もない。アモーヴリンは大衆を誤導し幻惑させるため、このような迷信を広めている。



シャーマン呪文

0 レベル・シャーマン呪文

ガイダンス。投擲または観察の判定 1 回に対し+1 のボーナスを与える。
キュア・マイナー・ウーンズ。ダメージを 1 点回復させる。
ダンシング・ライト。松明のような明かりを灯す。
デイズ。生物の次の行動権を失わせる。
ディテクト・ポイズン。1 体の生物や小さな物品内の毒物を発見する。
ディテクト・マジック。60 フィート以内の呪文や魔術を発見する。
ノウ・ディレクション。北方がどちらであるかを認識する。
メンディング。1 つの物品に小規模な修理を施す。
ライト。物品に松明のような明かりを灯す。

1 レベル・シャーマン呪文

アイデンティファイ。マジックアイテムの特性の一つを判別する。
アラーム。1 レベルにつき 2 時間、効果範囲内を保護する。
インフリクト・ライト・ウーンズ。接触した相手に 1d8+術者のレベルごとに 1 点のダメージを与える。
キュア・ライト・ウーンズ。ダメージを 1d8+術者のレベルごとに 1 点(最大で+5)回復させる。
コマンド。1 ラウンドの間、1 単語で表現できる 1 つの命令に相手を従わせる。
サモン・ネイチャー・アライ I。共に戦ってくれる生物を召喚する。
サンクチュアリ。相手は術者を攻撃することができず、術者も相手を攻撃することができなくなる。
スリープ。2d4HD の生物を昏睡状態に等しい眠りに落とす。
チャーム・パーソン。1 人の人間をあなたの友人にする。
ディテクト・アニマル・オブ・プランツ。特定の動物または植物を発見する。
ドゥーム。特定 1 体の目標に対し、命中、ダメージ、セーヴィング・スローに-2 のペナルティを与える。
パス・ウィズアウト・トレース。術者のレベルごとに 1 つの目標の痕跡を消す。
ヒュブノティズム。2d4HD の生物を魅惑する。
プレス。仲間に対し攻撃に+1、恐怖に対するセーヴィング・スローに+1 のボーナスを与える。
ペイン。敵に対し攻撃に-1、恐怖に対するセーヴィング・スローに-1 のペナルティを与える。
マジック・ウェポン。武器に+1 のボーナスを付与する。
リムーヴ・フィアー。術者のレベルごとに 1 の目標へ、恐怖に対するセーヴィング・スローに+4 のボーナスを与える。

2 レベル・シャーマン呪文

アニマル・メッセンジャー。小さな動物を特定の場所に送り込む。
インヴィジビリティ。術者のレベルごとに 10 分間、または対象が攻撃を行うまで、対象を不可視とする。
ウィスパリング・ウィンド。術者のレベルごとに 1 マイル先へ、短い伝言を送ることができる。
エンスラ。100f フィート+術者のレベルごとに 10 フィートの範囲の全ての目標を魅惑する。
エンデュランス。術者のレベルごとに 1 時間、対象の【耐久力】を 1d4+1 向上させる。
オーグリイ。特定の行動が吉と出るか凶と出るかを知ることができる。
カーム・エモーション。術者のレベルごとに 1d6 体の目標を落ち着け、また「エモーション」呪文の効果打ち消す。
キャット・グレイス。術者のレベルごとに 1 時間、対象の【敏捷力】を 1d4+1 向上させる。
キュア・モデラート・ウーンズ。ダメージを 2d8+術者のレベルごとに 1 点(最大で+10)回復させる。
サモン・ネイチャー・アライ II。共に戦ってくれる生物を召喚する。
シー・インヴィジビリティ。生物や物品の透明化を暴く。
ジェントル・リポーズ。死体 1 体を保全する。
スピーク・ウィズ・アニマル。自然の動物を意思疎通することができる。
ゾーン・オブ・トゥルース。効果範囲内の対象に、嘘をつくことをできなくさせる。

タン。どのような言語でも会話し、理解することができるようになる。
ディレイ・ポイズン。術者のレベルごとに 1 時間、毒の進行を止める。
ブルズ・ストレンクス。術者のレベルごとに 1 時間、対象の【筋力】を 1d4+1 向上させる。
リムーヴ・パラライズ。1 体以上の生物をパラライズやホールド、スローといった呪文から解放する。
ロケート・オブジェクト。対象物(特定の、または特定種)の所在方向を感知する。

3 レベル・シャーマン呪文

ヴァーチャー。対象は一時的に 1hp を得る。
クリエイト・フード・アンド・ウォーター。術者のレベルごとに 3 人分(または馬 1 頭分)の食料を作り出す。
クレアオーディエンス/クレアヴォイアンス。術者のレベルごとに 1 分間、遠隔地を見聞きすることができる。
コンティジョン。対象を選択した病気に罹患させる。
サジェスチョン。対象に術者が述べた行動をするよう強制する。
スネア。魔術的な仕掛け罠を作り出す。
スピーク・ウィズ・プランツ。自然の植物や植物性生物の会話することができる。
ニュートライズ・ポイズン。対象の有する、または服用した毒を中和する。
ビストウ・カース。能力値を-6 する、命中判定はセーヴィング・スロー及びその他の判定に-4 ペナルティを与える、50%の確率で行動権を失わせるなど。
ピュリファイ・フード・アンド・ドリンク。術者のレベルごとに 1 立方フィートの食料または水を浄化する。
ポイズン。接触した対象に、毎分【耐久力】に 1d10 ダメージを与える。
マジック・サークル・アゲインスト・カオス/イービル/グッド/ロウ。術者のレベルごとに 10 分間、半径 10 フィートの範囲内を保護する。
リード・マジック。巻物や呪文書を読解する。
リムーヴ・ディーズ。対象の罹患している病気を全て癒す。
リムーヴ・ブラインドネス/デフネス。通常のものであれ魔術によるものであれ、状態を回復させる。
レジスタンス。対象はセーヴィング・スローに対する+1 ボーナスを得る。

4 レベル・シャーマン呪文

インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ。対象に呪文を転送する。
エモーション。対象に強い感情を呼び起こす。
キュア・シリアス・ウーンズ。ダメージを 3d8+術者のレベルごとに 1 点(最大で+15)回復させる。
ジャイアント・ヴァーミン。昆虫を巨大な害虫へと変身させる。
スクライミング。遠隔地より対象を秘密裏に調査する。
タン。どのような言語でも話すことができるようになる。
ディヴィネーション。これから行おうとする行動に対する有用な示唆を与える。
ディサーン・ライ。意図的な虚偽を暴く。
フィアー。術者のレベルごとに 1 ラウンド、円錐形の範囲内の対象を逃亡させる。
フリーダム・オブ・ムーヴメント。障害物があっても通常どおり移動することができる。
マイナー・クリエーション。布または木製の物品 1 点を創造する。
リベル・ヴァーミン。昆虫を 10 フィート以内に寄せ付けない。
レストレーション。キャラクター・レベルや能力値の喪失を回復させる。
ロケート・クリーチャー。慣れている生物の所在方向を表す。

5 レベル・シャーマン呪文

アトーンメント。対象より悪行によるペナルティを赦う。
インセクト・ブレイク。視界を遮り、ダメージを与え、ひ弱な生物を逃げ散らさせる昆虫の大群を作り出す。
キュア・クリティカル・ウーンズ。ダメージを 4d8+術者のレベルごとに 1 点(最大で+20)回復させる。
グレーター・コマンド。術者のレベルごとに 1 体の目標に「コマンド」の効果及ぼす。
ツリー・ストライド。ある樹木より遙かな遠隔地の樹木へと到達する。
ディスベル・マジック。呪文や魔術の効果などを打ち消す。
ドリーム。睡眠中の相手に伝言を送る。
ナイトメア。相手に 1d10 のダメージを与え、疲労させる映像を送り込む。

D20 ハーン 42

ハロウ。特定の場所を聖別する。

マーク・オブ・ジャスティス。対象に呪いをもたらすであろう行動を指定する。

マジック・ジャー。他の生物への憑依を可能とする。

6 レベル・シャーマン呪文

アイバイト。1体の目標を魅了し、恐怖に陥れ、または眠らせる。

アンチライフ・シェル。生物の侵入を妨げる10フィートの力場。

イセリアルネス。仲間と共にイセリアルプレーンを旅する。

グレート・ディスペリング。「ディスペル・マジック」と同様であるが、判定に+20のボーナスを得る。

トランスポート・ヴィア・プランツ。ある植物から別の同種の植物へと瞬時に移動する。

ヒーリング・サークル。範囲内の全ての目標の負傷を1d8+術者のレベルにつき1点回復させる。

ファインド・ザ・パス。目的地へと直接至る道を発見する。

プロジェクト・イメージ。会話し、呪文を行使することのできる幻影を作り出す。

マス・サジェスチョン。「サジェスチョン」と同様であるが、さらに術者のレベルにつき1人に対し行使可能である。

ミスリード。自身を透明化させ、2重に見える幻影を作り出す。

7 レベル・シャーマン呪文

インサニティ。対象を永続的な混乱に陥らせる。

ウィンド・ウォーク。術者とその仲間の身を蒸気と化し高速で移動することができるようにする。

クリーピング・ドゥーム。命令に応じて攻撃を行う昆虫の大群を作り出す。

グレート・スクライミング。「スクライミング」と同様であるが、より迅速かつ遠距離となる。

グレート・レストレーション。「レストレーション」と同様であるが、キャラクター・レベルと能力値の全てを回復させることができる。

コントロール・ウェザー。術者のいる地域の天候を変化させる。

ヒール。全ての負傷、病気、精神疾患を癒す。

フィンガー・オブ・デス。1体の対象を即死させる。

リバルジョン。生物を術者に接近できなくさせる。

レザレクション。死者を完璧に蘇生させる。

8 レベル・シャーマン呪文

アースクェイク。術者のレベルごとに5フィートの範囲に激しい地震を起こす。

アニマル・シェイプ。術者のレベルごとに1人の仲間を、選択した動物の姿に変身させる。

アンチマジック・フィールド。10フィート以内の魔術的效果を無効化する。

アンホーリー・オーラ。ACに+4、抵抗ボーナスに+4、善の呪文に対し25の特典を与える。

ウィールウィンド。ダメージを与え、生物を宙高く巻き上げる竜巻を発生させる。

ディサーン・ロケーション。生物または物品の正確な所在を明らかにする。

ホーリッド・ウィルティンク。30フィート内の者に、術者のレベルごとに1d8ダメージを与える。

ファイア・ストーム。術者のレベルごとに1d6点の炎によるダメージを与える。

ホーリー・オーラ。ACに+4、抵抗ボーナスに+4、悪の呪文に対し25の特典を与える。

ワード・オブ・リコール。指定された場所へ帰還するよう瞬間移動する。

9 レベル・シャーマン呪文

アストラル・プロテクション。術者自身と仲間たちをアストラル・プレーンに投影する。

エナジー・ドレイン。対象のキャラクター・レベルを2d4引き下げる。

シェイプチェンジ。1ラウンドに1回、どのような生物にでも変身することができる。

ストーム・オブ・ヴェンジェンス。酸の雨、稲妻、雹を降らせる嵐を起こす。

フォーサイト。差し迫った危険を察知する“第六感”をもたらす。

マス・ヒール。「ヒール」と同様であるが、複数の対象を癒すことができる。

ミラクル。神(この場合はグレート・トーテムを巫神と見なすため、トーテムの性質に応じた制限を受ける)の介入を請う。

レフュージ。物品を所有者が運搬しやすいように変形させる。

OPEN GAME LICENSE

Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Bushfighter: A Non-magical Ranger Copyright 2001, Kenneth S. Hood.

Sovereign Stone Campaign Sourcebook Copyright 2001, Sovereign Press, Inc.

D20 Shaman Copyright, Steve Wilson.

D20 Hårn Guide Copyright 2002, Shane Morales.