

■ BAB

- ・ BAB(Base Attack Bonus) は Attack Roll の基本となる値で、High のクラスと Low のクラスがある。
- ・ High のクラスは 1Lv につき BAB が 1 上がる。
- ・ Low のクラスは 1Lv につき BAB が 3/4 上がる。
- ・ BAB が一定値に達すると、Full Attack の時に複数回攻撃ができる。また、武器への追加の習熟も得る。

■ BAB:High Progression

Level	<u>BAB</u>	Attack Ability
1st	+1	--
2nd	+2	--
3rd	+3	--
4th	+4	<u>Weapon Proficiency</u>
5th	+5	--
6th	+6	Extra Attack
7th	+7	--
8th	+8	--
9th	+9	--
10th	+10	--
11th	+11	Extra Attack
12th	+12	<u>Weapon Proficiency</u>
13th	+13	--
14th	+14	--
15th	+15	--
16th	+16	Extra Attack
17th	+17	--
18th	+18	<u>Weapon Proficiency</u>
19th	+19	--
20th	+20	--

■ BAB:Low Progression

Level	<u>BAB</u>	Attack Ability
1st	+0	--
2nd	+1	--
3rd	+2	--
4th	+3	--

5th	+3	--
6th	+4	<u>Weapon Proficiency</u>
7th	+5	--
8th	+6	Extra Attack
9th	+6	--
10th	+7	--
11th	+8	--
12th	+9	--
13th	+9	--
14th	+10	--
15th	+11	Extra Attack
16th	+12	<u>Weapon Proficiency</u>
17th	+12	--
18th	+13	--
19th	+14	--
20th	+15	--

■ Attack Ability

Extra attack: BAB が +6,+11,+16 に達するごとに、Full Attack の時に追加で 1 回の攻撃を行うことができるようになる。ただし、この追加攻撃を行う場合、全ての Attack Roll に -5 ペナルティを受ける。

Weapon Proficiency BAB が +4,+12,+18 に達したとき、追加の Weapon Proficiency を得る。

■ Multiclass

マルチクラスした場合、BAB は以下のように計算する。

- High のクラスレベルを合計して、High Progression のテーブルから、High の分の BAB を計算する。
- Low のクラスレベルを合計して、Low Progression のテーブルから、Low の分の BAB を計算する。
- 二つを合計する。