

PRDJ_PDF

Other

Pathfinder Roleplaying Game
Reference Document

2013/04/16

PRDJ PDF Other

Open Game License

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artworks, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

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 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder RPG Reference Document. Copyright 2011, Paizo Publishing, LLC; Author: Paizo Publishing, LLC.

Pathfinder RPG Core Rulebook. Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder RPG Bestiary. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Advanced Player's Guide. Copyright 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn

Pathfinder RPG GameMastery Guide. © 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Cam Banks, Wolfgang Baur, Jason Bulmahn, Jim Butler, Eric Cagle, Graeme Davis, Adam Daigle, Joshua J. Frost, James Jacobs, Kenneth Hite, Steven Kenson, Robin Laws, Tito Leati, Rob McCreary, Hal Maclean, Colin McComb, Jason Nelson, David Noonan, Richard Pett, Rich Redman, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Amber Scorr, Doug Seacat, Mike Selinker, Lisa Stevens, James L. Sutter, Russ Taylor, Penny Williams, Skip Williams, Teeuwynn Woodruff.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 2. © 2010, Paizo Publishing, LLC; Authors Wolfgang Baur, Jason Bulmahn, Adam Daigle, Graeme Davis, Crystal Frasier, Joshua J. Frost, Tim Hitchcock, Brandon Hodge, James Jacobs, Steve Kenson, Hal MacLean, Martin Mason, Rob McCreary, Erik Mona, Jason Nelson, Patrick Renie, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Owen K.C. Stephens, James L. Sutter, Russ Taylor, and Greg A. Vaughan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Magic. © 2011, Paizo Publishing, LLC; Authors: Jason Bulmahn, Tim Hitchcock, Colin McComb, Rob McCreary, Jason Nelson, Stephen Radney-MacFarland, Sean K Reynolds, Owen K.C. Stephens, and Russ Taylor.

Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Combat. © 2011, Paizo Publishing, LLC; Authors: Jason Bulmahn, Tim Hitchcock, Colin McComb, Rob McCreary, Jason Nelson, Stephen Radney-MacFarland, Sean K Reynolds, Owen K.C. Stephens, and Russ Taylor.

Anger of Angels. © 2003, Sean K Reynolds.

Book of Fiends. © 2003, Green Ronin Publishing; Authors: Aaron Loeb, Erik Mona, Chris Pramas, Robert J. Schwalb.

The Book of Hallowed Might. © 2002, Monte J. Cook.

Monte Cook's Arcana Unearthed. © 2003, Monte J. Cook.

Path of the Magi. © 2002 Citizen Games/Troll Lord Games; Authors: Mike McArtor, W. Jason Peck, Jeff Quick, and Sean K Reynolds.

Skreyn's Register: The Bonds of Magic. © 2002, Sean K Reynolds.

The Book of Experimental Might. Copyright 2008, Monte J. Cook. All rights reserved.

Tome of Horrors. Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors: Scott Greene, with Clark Peterson, Erica Balsley, Kevin Basse, Casey Christofferson, Lance Hawvermale, Travis Hawvermale, Patrick Lawinger, and Bill Webb; Based on original content from TSR.

Amphisbaena from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Angel, Monadic Deva from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Angel, Movanic Deva from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Aurumvorax from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Bat, Mobat from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Peterson and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Beetle, Slicer from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on

original material by Gary Gygax.

Blindheim from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Basidiron from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Brownie from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Bunyip from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Dermot Jackson.

Cave Fisher from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.

Crypt Thing from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Crystal Ooze from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Daemon, Ceustodaemon (Guardian Daemon) from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Daemon, Derghodaemon from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Daemon, Hydrodaemon from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Daemon, Piscodaemon from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Dark Creeper from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Rik Shepard.

Dark Stalker from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Death Worm from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Erica Balsley.

Decapus from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Jean Wells.

Demon, Nabasu from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Dragon Horse from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Dracolisk from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Dust Digger from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Frogemoth from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Forlarren from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone.

Giant Slug from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Giant, Wood from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Wizards of the Coast.

Gloomwing from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Gripli from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Gryph from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Peter Brown.

Hangman Tree from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Hippocampus from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Erica Balsley, based on original material by Gary Gygax.

Ice Golem from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

Iron Cobra from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Philip Masters.

Jubilex from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Kelpie from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.

Korred from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Leophaun from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Magma ooze from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

Marid from the Tome of Horrors III, © 2005, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

Mihstu from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.

Mite from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone and Mark Barnes.

Mongrelman from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Nabasu Demon from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Necrophidius from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Tillbrook.

Nereid from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Peach from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Phycomid from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Poltergeist from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Lewis Pulispher.

Quickling from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Quickwood from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Rot Grub from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Russet Mold from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Sandman from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Scarecrow from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Roger Musson.

Shadow Demon from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Neville White.

Skulk from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Slime Mold from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Slithering Tracker from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Soul Eater from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by David Cook.

Spriggan from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Erica Balsley, based on original material by Roger Moore and Gary Gygax.

Tenebrous Worm from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Tentamort from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Mike Roberts.

Tick, Giant & Dragon from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Troll, Ice from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Russell Cole.

Troll, Rock from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.

Vegepgymy from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Wood Golem from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Patrick Lawinger.

Yellow Musk Creeper from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

Yellow Musk Zombie from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

Yeti from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Zombie, Juju from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

このドキュメントは Paizo 社が公表している Pathfinder Roleplaying Game Reference Document (PRD) (<http://paizo.com/pathfinderRPG/prd/>) を日本語訳した prdj @ ウィキ (<http://www.29.atwiki.jp/prdj/>) を PDF 化したものです。このドキュメントの作成は shiga (志賀 努 @Oita Evil Spirit) が行いました。 (estps@gmail.com)

目次

神格	4
・ゴラリオンの主な神格	4
・ゴラリオンの小神	5
・死したる神	6
・アークデヴィル	6
・デーモンロード	6
・アークダイモン	6
・至高天の主	6
・ドワーフの神格	7
・エルフの神格	7
・ノームの神格	7
・ハーフリングの神格	7
内海地域	8
・大いなる彼方	8
・ゴラリオン	10
・内海	10
・アヴィスタン	11
・アプサロム	12
・アンドーラン	14
・ブレヴォイ	16
・シェリアックス	17
・ドルーマ	19
・五王山脈	20
・ガルト	21
・ヘルミーア	22
・ベルクゼンの領土	23
・イリセン	25
・イズガー	26
・キョーニン	27
・ラストウォール	28
・リノーム諸王の地	29
・メンデヴ	30
・モルスーン	31
・ニダル	32
・ニアマサス	33
・ニューメリア	34
・カディエラ	35
・ラズミラン	37
・マンモス諸侯領	38
・河川諸王国	39
・タルドール	40
・ウースタラヴ	42
・ヴァリシア	43
・ワールドウインド	45
・ガルーンド	46
・アルケンスター	47
・ゲブ	48
・ジャールメレイ	49
・カタベシュ	50
・メディオガルティ島	51
・大ムワンギ	52
・ネックス	53
・オシーリオン	54
・ラハドゥーム	56
・サルガーヴァ	58
・榊の地	59
・水没せし地	60
・スーヴィア	61
・アルカティア	62
・アズラント	62
・カスマロン	63
・世界の冠	63
・サルサン	64
・ティエン・シア	64
・ミンカイ	65
・ヴァードラ	65

・ダークランド	66
・アズラント人	68
・シェリアックス人	68
・ガルーンド人	69
・ケレッシュ人	69
・ケーリド人	70
・ムワンギ人	71
・タルドール人	72
・ティエン人	73
・ウールフェン人	74
・ヴァリシア人	75
・ヴァードラ人	76
・バスファインダー協会	77
・アプサロム暦	78
・ゴラリオンの言語	79
・ゴラリオンの歴史	80

キャラクター特徴	83
・特徴 (Traits)	83
・基本特徴	84
・種族特徴	93
・地域特徴	105
・信仰特徴	117
・装備特徴	122
・派閥特徴	124

ヒーロー・ポイント	126
・ヒーロー・ポイント Hero Points	126

装備品	130
・武器	130
・PRD 外 > 鎧と盾	140
・闇市場	142
・信仰焦点具	144

錬金術呪文構成要素	146
・錬金術呪文構成要素 Alchemical Power Components	146

稀少初級秘術呪文	148
・稀少初級秘術呪文 Rare Cantrips	148

神格

ゴラリオンの主な神格

表：ゴラリオンの主な神格

神名	属性	権能	領域	好む武器
エラストイル (Erastil)	LG	農業、狩猟、交易、家族の神	共同体、植物、善、秩序、動物	ロングボウ
アイオーメディ (Iomedae)	LG	武勇、統治、正義、名誉の女神	戦、栄光、善、秩序、太陽	ロングソード
トラグ (Torag)	LG	鍛冶、守護、戦術の神	工匠、守護、善、地、秩序	ウォーハンマー
サーレンレイ (Sarenrae)	NG	太陽、救済、誠実、治癒の女神	栄光、善、太陽、治癒、火	シミター
シェーリン (Shelyn)	NG	美、芸術、愛、音楽の女神	風、守護、善、幸運、魅了	グレイヴ
デズナ (Desna)	CG	夢、星、旅人、幸運の女神	解放、幸運、混沌、善、旅	スターナيف
カイデン・カイリーエン (Cayden Cailean)	CG	自由、エール、ワイン、勇気の神	混沌、善、力、旅、魅了	レイピア
アーバダー (Abadar)	LN	都市、富、商人、法の神	高貴、守護、旅、地、秩序	ライト・クロスボウ
イローリ (Ilori)	LN	歴史、知識、自己完成の神	力、知識、秩序、治癒、刻印	素手打撃
ゴズレー (Gozreh)	N	自然、天候、海洋の神	風、植物、天候、動物、水	トライデント
ファラズマ (Pharasma)	N	運命、死、予言、誕生の女神	安息、死、知識、治癒、水	ダガー
ネサス (Nethys)	N	魔法の神	刻印、守護、知識、破壊、魔法	クォータースタッフ
ゴルム (Gorum)	CN	力、戦闘、武器の神	戦、栄光、混沌、力、破壊	グレートソード
カリストリア (Calistria)	CN	欺き、色欲、復讐の女神	欺き、幸運、混沌、知識、魅了	ウィップ
アスモデウス (Asmodeus)	LE	専制、奴隷制、傲慢、契約の神	悪、欺き、秩序、火、魔法	メイス
ゾン・クーン (Zon-Kuthon)	LE	嫉妬、苦痛、闇、喪失の神	悪、死、秩序、破壊、闇	スパイク・チェーン
ウルガソーア (Urgathoa)	NE	暴食、疫病、アンデッドの女神	悪、戦、死、力、魔法	サイズ
ノルゴバー (Norgorber)	NE	強欲、秘密、毒、殺人の神	悪、欺き、死、知識、魅了	ショート・ソード
ラマーシュトゥ (Lamashtu)	CE	狂気、怪物、悪夢の女神	悪、欺き、狂気、混沌、力	ファルシオン
ロヴァググ (Rovagug)	CE	憤怒、災害、破壊の神	悪、戦、混沌、天候、破壊	グレートアックス

ウルガソーア

“蒼白の姫”ウルガソーアはかつては定命の者であり、生への執着のためファラズマの輪廻の輪から逃れてゴラリオンへ舞い戻ったが、その際に世界にはじめて疫病がもたらされた。アンデッドと死霊術師、不死を望む者たちの崇める女神。上半身は黒髪の美しい女性だが、下半身は血塗れの骸骨である。



アーバダー



“原初の宝物庫の主”アーバダーは、文明と秩序を広め、法制度と商業を確立し、それらを受け入れる者に富をもたらすことを望む。その信徒は貴族、法律家、商人、現在の境遇から抜け出したいと願う貧者である。他の神（特に同じタルドールの神であるシェーリンやゾン・クーン）に対して家父長的権威を持つと見なされている。

エラストイル

“老いたる射手”エラストイルは、太古の暗黒の時代から厳しい自然に囲まれて生きる人々の守護神であった。信者の多くは狩人や農夫など田舎住まいをする人々である。



カイデン・カイリーエン

“酔いどれ英雄”カイデン・カイリーエンは、筋が通っていて金さえもらえれば何でも引き受け、不可能も可能とする命知らずのタルドール人の傭兵であったが、酒席の話の弾みでスターストーンの試練を受け、神格となった。冒険者、博愛主義者、自由の闘士、そして酒飲みの守護神。



アイオーメディ

“継承者”アイオーメディはスターストーンの試練によって神格になったシェリアックス人の女騎士であり、正義と公正を求める神である。戦いに長けてはいるが、相手を殺すよりも名誉ある降伏を受け入れさせることを望む。その信徒は善の心を持つ為政者や、他人を助けるために重い務めを果たそうとする者たちである。



カリストリア

“享受せし針”カリストリアは、エルフの神々の中で最も崇められている女神である。エルフをエルフたらしめる敏活さと囚われのなさを通り、密偵、娼婦や男娼、スリルを求める者に信奉される。



アスモデウス



“闇の大公爵”アスモデウスは地獄界ヘルの長であり、世界誕生の際に、神々間の創造契約を取りまとめたといわれる。厳格な統治、揺るぎなき服従、弱者に対する圧制を信条とし、巧妙な交渉によって自分に有利な契約を結ぶことをよしとする。シェリアックスの国教。

イローリ

“達人中の達人”イローリはかつては定命の者であったが、修行によって精神と肉体の絶対的な高みに達し、神格となった。モンクやサイオニックなど肉体や精神を極めようとする者たちは彼に祈る。



ゴルム

“鉄の王”ゴルムは戦いそのものを愛する神である。戦士や野蛮な文化を持つ人々は、戦いが始まる前には善悪にかかわらず双方がゴルムに祈る。





サーレンレイ

“暁の花”サーレンレイは闇を照らして人々を導き、病を癒し、邪悪な者を改心させようとする太陽の女神である。農夫、都市住民、癒し手、世界をよくしようとする統治者や慈悲深い看守、改心した悪人など多くの者に崇められる。

シェーリン

“永遠の薔薇”シェーリンは愛情深く思いやりのある心を持ち美と芸術を愛する女神である。芸術家、若い恋人たち、長い間連れ添って愛情を育んできた老夫婦、音楽家、結婚を望む者、失恋した者、夢想家を信徒とする。



ゾン＝クーソン

“真夜中の王”ゾン＝クーソンは、愛と美の女神シェーリンの異母兄であったが、妹の才能を妬む心を何者かに突かれ、苦痛と喪失の神に生まれ変わった。信徒に苦しみのみを与える神であり、嗜虐または被虐性向の持ち主、悲しみを紛らわすためにより大きな苦痛を願う者に崇められる。



デズナ

“天空の歌”デズナは世界創造の際に星々を作った女神であり、放浪を愛する。斥候、追跡者、冒険者、水夫は星を仰ぎながら、行商人やキャラバンなど取引のために旅の安全を求めて、盗賊や博徒は幸運を望んで彼女に祈る。



トラグ

“創造の父”トラグはドワーフの守護神であり、槌を振るってさまざまな物を作り出し、巧妙な戦術で破壊的な神々から人々を守る。



ネサス

“万物を見る目”ネサスは魔法の神であり、秘術・信仰を問わず魔法の知識と力を求める者に崇められる。焼け爛れた破壊的な魔力を放つ半身と、癒しと守りの力を帯びる無事な半身に分かれており、信徒も悪と破壊のために魔法を使おうとする集団と、それを阻止しようとする者たちに分かれる傾向があるが、神自身はそれを氣にとめず、ただ魔法を使う者を祝福する。



ノルゴバー



“名高き死神”ノルゴバーはスターストーンの試練で神格になった4人の中でただ1人悪属性の者であり、その出自は謎に包まれている。その権能ごとに信者があり、相互に交流はほとんどない。秘密の神としては密偵と政治家、隠密の神として盗賊、毒の神として錬金術師、薬草師、暗殺者、そして殺人の神として最悪の狂人たちが崇める。

ファラズマ

“墓所の貴婦人”ファラズマは中立界ボーンヤードに座し、死者の魂を審判してその行き先を定める女神である。その信徒は産婆、妊婦、葬儀屋、占術師（しかし人類の守護神エイローデン (Aroden) の死を予知していながらそれを警告しなかったため、この種の信徒は少なくなっている）。



ラマシュトゥ

“怪物の母”ラマシュトゥは最も強力なデーモンロードの一柱であり、多くのモンスター種族の産みの親とされる。ノール、メドゥーサ、ゴブリンなど、モンスター種族の多くは彼女を崇める。



ロヴァググ

“暴獣”ロヴァググは世界創造の時代に全てを破壊するために生まれた怪物であり、多くの神々を殺害し、封印された。破滅を求める狂人、黙示録の時代を望む者、現在の世界を一掃して自分たちの世界が来ることを目指す野蛮な種族に信奉される。



ゴラリオンの小神

表：ゴラリオン的小神

神名	属性 権能	領域	好む武器
アプス (Apsu)	LG 竜、栄光、平和、リーダーシップの神	善、創造、旅、地、秩序	ブレス攻撃、クォータースタッフ
リサーラ (Lissala)	LG? ルーン、運命、奉仕への報酬	?	?
クーゼス (Kurgess)	NG 競争、スポーツ、自己犠牲の神	共同体、幸運、善、旅、力	ジャヴェリン
メラウニ (Milani)	CG 希望、献身、反乱の神	解放、混沌、守護、善、治癒	モーニングスター
シヴァナー (Sivanah)	N 幻、映像、謎の神	欺き、狂気、知識、魔術、ルーン	ブレード・スカーフ bladed scarf
グロトゥス (Groetus)	CN 空虚な場所、廃墟、忘却の神	狂気、虚無 Void、混沌、破壊、闇	ヘヴィ・フレイル
ベスマラー (Besmara)	CN 海賊行為、争い、海のモンスターの神	欺き、戦、混沌、天候、水	レイピア
アチャイケク (Achaekkek)	LE 血、死、暗殺の神	欺き、悪、戦、死、秩序	ソートウース・サーベル Sawtooth sabre
ジーフェス (Zyphus)	NE 不慮の死、墓場、惨事の神	悪、戦、死、植物、破壊	ヘヴィ・ピック
ドロースカー (Droskar)	NE 労苦、奴隷、不正行為の神	悪、欺き、工匠、魅了、闇	ライト・ハンマー
アザトース (Azathoth)	CE 秘密、禁じられた知識の神	?	?
グラウンダー (Ghlaunder)	CE 寄生、伝染病、停滞の神	悪、風、混沌、動物、破壊	スピア
ダハク (Dahak)	CE 破壊、竜、悪、裏切りの神	悪、欺き、鱗持つもの Scalykind、混沌、破壊	噛みつき、鞭
“孔雀の精霊” (Peacock Spirit)	?	精神、肉体、魂の神	?
チャミドゥ (Chamidu)	?	?	?

死したる神

表：死したる神

神名	属性	権能	領域	好む武器
エイローデン (Aroden)	LG	人の文化、革新、歴史の神	栄光、知識、秩序、守護	ロングソード
アラズニ (Arazni)	G?	?	?	?
カルカヌス (Curchanus)	?	獣、旅、忍耐力の神	?	?

アークデヴィル

表：アークデヴィル

魔名	属性	権能	領域	好む武器
バルバトス (Barbatos)	LE	出入り口、鳥	悪、旅、秩序、魔法	クォータースタッフ
ディスパテル (Dispater)	LE	都市、毒	悪、欺き、高貴、秩序	ヘヴィメイス
マモン (Mammon)	LE	富、強欲	悪、工匠、地、秩序	ショートスピア
ベリアル (Belial)	LE	欲望、姦通	悪、秩序、破壊、魅惑	ランサー
ゲリュオン (Geryon)	LE	蛇、異端	悪、力、秩序、水	ヘヴィフレイル
モロク (Moloch)	LE	火、戦争	悪、戦、秩序、火	ウィップ
バールゼブル (Baalzebul)	LE	蠅、嘘	悪、風、死、秩序	スピア
メフィストフェレス (Mephistopheles)	LE	秘密、契約	悪、刻印、知識、秩序	トライデント

デーモンロード

デーモンロード

魔名	属性	権能	領域	好む武器
アブラクサス (Abraxas)	CE	禁断の知識、魔法	悪、混沌、知識、魔法	ウィップ
アンガザン (Angazhan)	CE	猿、ジャングル	悪、混沌、植物、動物	スピア
バフォメット (Baphomet)	CE	獣、迷宮	悪、混沌、動物、力	グレイヴ
シス・ヴィサグ (Cyth-V'sug)	CE	菌類、寄生虫	悪、混沌、植物、地	シミター
ダゴン (Dagon)	CE	海、海の怪物	悪、混沌、破壊、水	トライデント
デスクアリ (Deskari)	CE	蝗、虫害	悪、戦、混沌、破壊	サイズ
コシュチチャイ (Kostchtchie)	CE	巨人、冷気	悪、戦、混沌、力	ウォーハンマー
ノクティキュラ (Nocticula)	CE	闇、色欲	悪、混沌、魅惑、闇	ハンドクロスボウ
オルクス (Orcus)	CE	アンデッド、死霊術	悪、混沌、死、魔法	ヘヴィメイス
パズス (Pazuzu)	CE	有翼のクリーチャー、空	悪、欺き、風、混沌、	ロングソード
シャックス (Shax)	CE	嘘、殺人	悪、欺き、混沌、破壊	ダガー
ソコスベノス (Socothbenoth)	CE	倒錯、禁忌	悪、混沌、旅、魅惑	クォータースタッフ
ズーラ (Zura)	CE	人肉食、吸血鬼	悪、狂気、混沌、死	レイピア

アークダイモン

魔名	属性	権能	領域	好む武器
アポリオン (Apollyon)	NE	疫病	悪、風、破壊、闇	サイズ
カロン (Charon)	NE	死	悪、死、知識、水	クォータースタッフ
ズリエル (Szuriel)	NE	戦争	悪、戦、力、火	グレートソード
トレルマリキシアン (Trelmarixian)	NE	飢饉	悪、狂気、地、天候	スパイクト・ガントレット

至高天の主

天使名	属性	権能	領域	好む武器
アンドレッタ (Andoletta)	LG	慰め、敬意、安全	守護、善、知識、秩序	クォータースタッフ
ラガシエル (Ragathiel)	LG	騎士道、義務、復讐	高貴、善、秩序、破壊	バスタードソード
アーシェイ (Arshea)	NG	自由、肉体美、性交	解放、善、力、魅惑	フレイル
コーラダ (Korada)	NG	予見、寛大、平和	善、守護、治療、魔法	素手攻撃
ヴァラーニ (Valani)	CG	変化、成長、原始	混沌、善、地、天候	クラブ
シナシャクティ (Sinashakti)	CG	旅、喜び、伝達	幸運、混沌、善、旅	ショートボウ

ドワーフの神格

神格	属性	権能	領域	好む武器
アングラッド	秩序にして善	炎、戦争の神	火、善、秩序、戦	グレートアックス
ボルカ	中立にして善	愛、美の女神	魅了、善、治療	メイス
ドラングヴィット	秩序にして中立	復讐の女神	知識、秩序	ライトピック
ドロースカー	中立にして悪	労苦、奴隷制、詐欺の神	工匠、魅了、闇、悪、欺き	ライトハンマー
フォルグリット	秩序にして善	母親、子供、炉辺の女神	共同体、秩序、高貴、善	クォータースタッフ
グランディナール	秩序にして善	友情、忠誠の神	共同体、善、秩序	ハンマー
コルス	秩序にして中立	義務の神	秩序、高貴	ハンマー
マグリム	秩序にして中立	地下の神	秩序、安息、刻印	ハンマー
トルッド	中立にして善	力	善、力の神	ウォーハンマー

トラグはドワーフのパンテオンの主神であり、ドワーフ類の父とみなされている。

"炉火" **アングラッド** (Angradd) はトラグの弟であり、攻撃的な戦術と戦争を司る。

"黄金の賜物" **ボルカ** (Bolka) はトラグとフォルグリットの娘であり、結婚と愛をもたらす。

"負債の番人" **ドラングヴィット** (Drannvit) はトラグの半妹であり、ドワーフが他者を不当な目に遭わせてしまった時に贖罪する相手である。憎しみと辛さに焼き尽くされた者だけが彼女を守護神格とする。

"闇の鍛冶" **ドロースカー** (Droskar) はドゥエルガルの守護神にして労苦の神である。失敗したら苦労が足らなかったか心掛けが悪かったからだとし、奴隷制度を推奨する。

"見守る母" **フォルグリット** (Folgrit) はトラグの妻であり、母親と子供（特に男手を戦地に送り込んでいる）、寡婦、孤児の守護神であり、ドワーフ族の災禍を少なくするためにトラグの精神をリフレッシュさせることに最善を尽くす。

"平和をもたらす者" **グランディナール** (Grundinnar) はボルカの兄であり、妹を巡る争いを仲裁するうちに弁論に長じた。ドワーフの人付き合いを良くし、たとえ何十年会わなくても友を忘れないようにする。

"誓いを守る者" **コルス** (Kols) はトラグの息子であり、父に従いつつグランディナールを守ってきた。義務を怠る者と誓いを破る者を罰する。

"厳師" **マグリム** (Magrim) はトラグの兄であり、ドワーフの死後の世界を管理し、ドワーフの魂がなすべき務めを定める陰鬱な神である。

"強力" **トルッド** (Trudd) はトラグの末子であり、ドワーフ神の中で最強とされ、父の留守を守る。

他に、アーバダーとイローリもよくドワーフに信仰される。

エルフの神格

神格	属性	権能	領域	好む武器
カリストリア	混沌にして中立	色欲、欺き、復讐の女神	欺き、幸運、混沌、知識、魅了	ウィップ
フィンデラドラ	混沌にして善	芸術、建築、黄昏の女神	風、混沌、共同体、創造、善	クォータースタッフ
ケテフィス	混沌にして善	狩猟、森、疾走の神	動物、混沌、善、植物、天候	ボウ
ユエルラル	中立にして善	魔法、水晶、宝石の女神	工匠、地、善、知識、魔法	ダガー

カリストリアはエルフの美の理想像であり、その大胆さと人生への熱情は多くのエルフに自由の精神を吹き込む。

"導きの手" **フィンデラドラ** (Findeladlara) は芸術と建築の女神であり、閃きによる発明よりも既存の伝統を重んじる。エルフ以外の者の祈りは受け付けない。

"狩人" **ケテフィス** (Ketephys) は犬と鷹の相棒を引き連れた狩猟神で、危険だが名誉となる獲物を追い求める。

"賢女" **ユエルラル** (Yuelral) はドルイドと魔法使いの守護女神であり、金属や力、人造物に働きかける魔法よりも森と自然の魔法を好む。

また、**デズナ**は他の種族に育てられたエルフ (Forlorn) や世界を放浪する者に崇められ、**ネサス**も魔法に傾倒するエルフの信仰を集める。

ノームの神格

神格	属性	権能	領域	好む武器
ブライ	真なる中立	カラクリ、発明の女神	工匠、地、火、知識	ライトハンマー
ニヴィ・ロンボダズル	真なる中立	宝石、隠密、賭け事の女神	共同体、地、幸運、欺き	ライトハンマー

ブライ (Brigh) はカラクリの女神であり、多くの信者たちは彼女を完全な人造の例だと考えている。

"灰色の多彩なる者" **ニヴィ・ロンボダズル**は、かつては通常のノームであったが、偶然のゲームの楽しさを発見し、勝ち負けに関係なくそれを楽しみ、莫大な負債を抱えて奇妙で危険な世界ダークランドに逃げ出して多くの冒険を繰り広げ、トラグによって神格に引き上げられた。最初のスヴァーフネブリンであり、スヴァーフネブリンと漂白化したノームの守護神。

他には酒の神カイデン・カイリーエン、旅の神デズナ、自然との繋がりからエラスティルとゴズレー、芸術の神シェーリン、魔法神ネサス、幻術神シヴァナー、鍛冶神トラグが信仰されている。

ハーフリングの神格

神格	属性	権能	領域	好む武器
チャルディラ・ズザリスタン	中立にして善	悪戯、戦いの女神	善、欺き、戦	ショートソード
サミール・ギックス	混沌にして悪	強欲、機会主義の神	混沌、悪、欺き	ダガー

"災禍をかわす者" **チャルディラ・ズザリスタン**はデズナの性急な友達であり、しばしばトラブルに巻き込まれるが内的な幸運で切り抜ける。

"静かなる刃" **サミール・ギックス**はノルゴーパーと何らかの関わりがある暗殺者と盗賊、忍耐の限界に追い込まれた虐待されたハーフリングの守護神である。

他には都市と商業の神アーバダー、自由の神カイデン・カイリーエン、旅の女神デズナ、家族の神エラスティル、正当な扱いを求めてアイオーメディ、恵み深きサーレンレイ、美の女神シェーリン、恐るべきノルゴーパーを信仰する者が多い。

内海地域

大いなる彼方＞ゴラリオン世界（Golarion）＞内海地域（Inner Sea Region）

アヴィスタン（Avistan）

アブサロム（Absalom/AB sah lah-m）| アンドーラン（Andoran/ann DOHR ann）| ブレヴォイ（Brevoy）| シェリアックス（Chelax）| ドルーマ（Druma/DROO muh）| 五王山脈（The Five Kings Mountains）| ガルト（Galt）| ヘルミーア（Hermea/her MEE uh）| ベルクゼンの領土（Hold of Belkzen）| イリセン（Irrisen/IHR ih sehn）| イズガー（IsgerIz guhr）| キョーニン（Kyonin/ky OH nih-n）| ラストウォール（Lastwall）| リノーム諸王の地（Lands of the Linnorm Kings）| メンデヴ（Mendev）| モルスーン（Molthune/mole THOON）| ニダル（Nidal/NYE dohl）| ニアマサス（Nirmathas/NEAR math ehs）| ニューメリア（Numeria/new MARE ee uh）| カディーラ（Qadira/kah DEER ah）| ラズミラン（Razmiran）| マンモス諸侯領（Realm of the Mammoth Lords）| 河川諸王国（The River Kingdoms）| タルドール（Taldor）| ウースタラヴ（Ustalav/OO stah lah-v）| ヴァリシア（Varisia）| ワールドウインド（Worldwound）

ガルランド（Garund/gah ROOND）

アルケンスター（Alkenstar）| ゲブ（Geb）| ジャールメレイ（Jalmeray/JAHL meh ray）| カタペシュ（Katapesh）| メディオガルティ島（Mediogalti Island）| 大ムワンギ（Mwangi Expanse）| ネックス（Nex/nek-s）| オシーリオン（Osirion/oh SEER ee on）| ラハドゥーム（Rahadoum/rah ha DOOM）| サルガーヴァ（Sargava/sahr GAH vah）| 枷の地（The Shackles）| 水没せし地（The Sodden Lands）| スーヴィア（Thuvia/THOO vee uh）

他の大陸

アルカディア（Arcadia）| アズラント（Azlant）| カスマロン（Casmaron/CS に発音の記載なし）| 世界の冠（Crown of the World）| サルサン（Sarusan/CS に発音の記載なし）| ティエン・シア（Tian Xia/TEE yawn shaw）

その他の地域

ミンカイ（Minkai）| ヴードラ（Vudra/VOO drah）

ゴラリオンの地下世界

ダークランド

ゴラリオンの民族

アズラント人（Azlanti）| シェリアックス人（Chelaxian）| ガルランド人（Garundi）| ケレッシュ人（Keleshite/KEHL esh eyt）| ケーリド人（Kellid/KEHL id）| ムワンギ人（Mwangi）| タルドール人（Taldan）| ティエン人（Tian/TEE yawn）| ウールフェン人（Ulfen/OOL fen）| ヴァリシア人（Varisian）| ヴードラ人（Vudrani）

ゴラリオンの組織

パスファインダー協会

ゴラリオンの文化

アブサロム暦 | ゴラリオンの言語 | ゴラリオンの歴史

大いなる彼方

大いなる彼方（the Great Beyond）

ゴラリオン世界の多次元宇宙 Multiverse 全てを総称して 大いなる彼方 the Great Beyond と呼ぶ。中空の次元球が層を成して重なって形成された次元球 the Great Sphere として表される。

この多次元宇宙観の中心に位置する複数の次元界が内方次元界（the Inner Sphere）である。その構造は熟れた果実に喩えられる。実の部分にあたるのがエーテル界であり、その中心に物質界と、その歪んだ鏡像である影界が浮かんでいる。その間にリンゴの芯のように正と負のエネルギー界が存在する。地水火風の4つの元素界が皮にあたり、境界線で混じりあったり隔てられたりしながら、内側の次元界を包んでいる。

その外に広がり、内方次元界と外方次元界を繋ぐのが、アストラ界の銀色の虚空である。死んだ定命の者の魂は、ここを川となって流れてファラズマの下へ向かう。

アストラ界の彼方に外方次元界（the Outer Sphere）がある。属性に対応する以下の9つの次元界から構成される。

秩序にして善

天上界ヘヴン

中立にして善

涅槃界ニルヴァーナ

混沌にして善

浄土界エリュシオン

秩序にして中立

秩序界アクシス

真なる中立

中立界ボンヤード

混沌にして中立

混沌界メールシュトローム

秩序にして悪

地獄界ヘル

中立にして悪

破滅界アバドン

混沌にして悪

奈落界アビス

そして、これら以外にもさまざまな位置に、さまざまな性格を持つ疑似次元界が存在する。

[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 179. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1

The Inner Sea Region



PATHFINDER
CHRONICLES

© 2008 Paizo Publishing, LLC
Cartography by Robert Lazzarini

ゴラリオン

ゴラリオン (Golarion)

ゴラリオンは、多次元宇宙の片隅にある太陽の周りを巡る 11 の世界のうちの、第 3 惑星である。この“青い惑星”には広大な大洋と、多くの緑の大地があり、人類文明の生存に適した気候をしている。自転周期は約 24 時間。公転周期は約 364 日であり、最も普及しているアブサロム暦 (Absalom Reckoning(AR)) によると 1 週間は 7 日、1 年は 52 週間で 12 ヶ月、8 年に一度閏日がある。

衛星は 1 つあり、単に月と呼ばれる。

他の惑星は、2 つの例外 - 第 2 惑星である“緑の惑星”カストロヴェル (Castrovel/KAHS tro vehl) と第 4 惑星である“赤い惑星”アキトン (Akiton/AK eh ton) を除いて単なる夜空の光点にしか見えない。例外である 2 つの惑星ははっきりと色のついたものとして裸眼で目視することができる。
[1]

参考文献

[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 239. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1

内海

内海 (the Inner Sea)

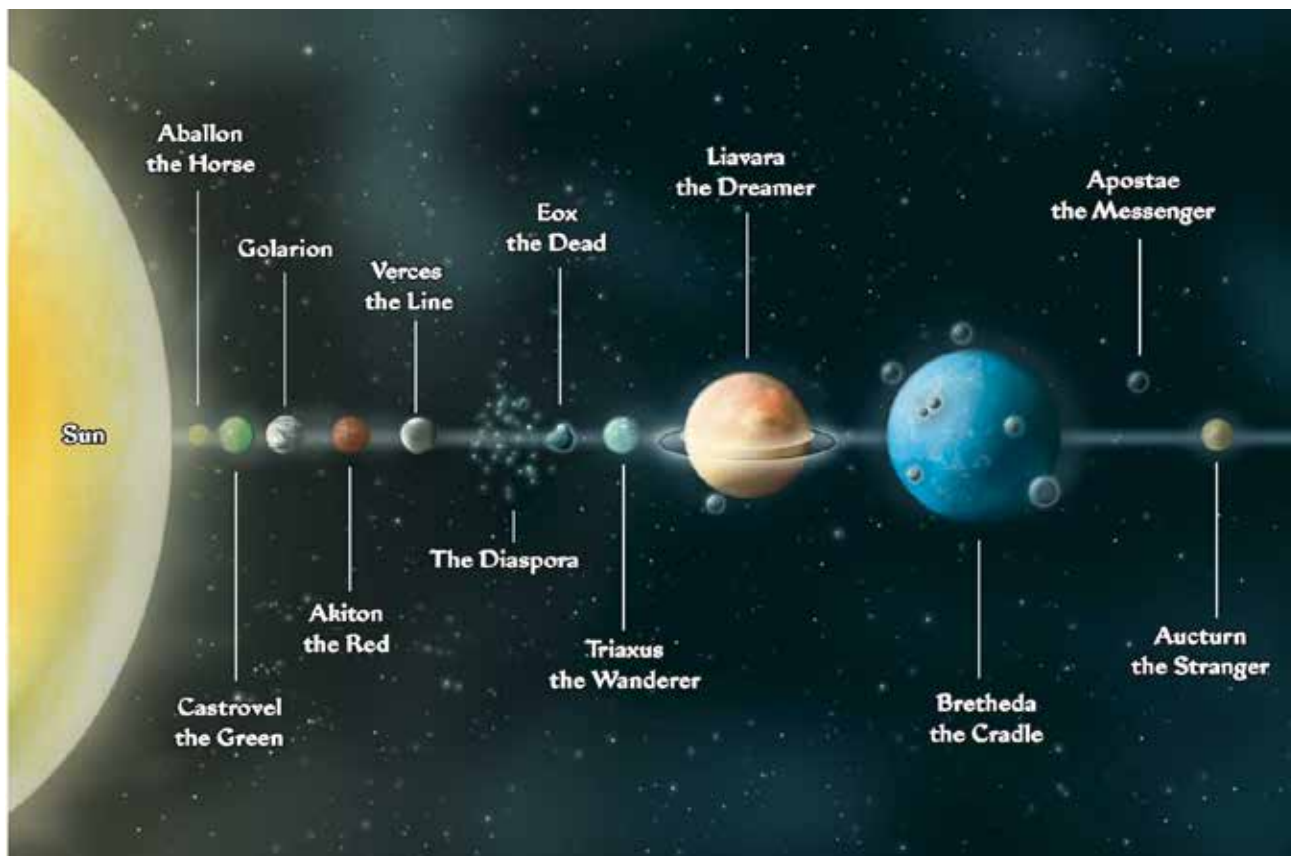
内海 は、アヴィスタン亜大陸とガルーンド大陸の間に存在する水路であり、両大陸の交易と文化の交差点である。両大陸を総称して内海地域と呼ぶ。 - 5293AR、スターストーン落下により形成された。

西端は、ゴラリオン最大の橋であるエイローデンのアーチ Arch of Aroden の架かるエイローデン海峡を通じて、アルカディア洋に通じている。この海峡は両大陸が最も接近する場所であり、現在はシェリアックスが支配している。

東端は広大なオバリ洋 Obari Ocean に向かって開いている。

中心部分にあるコルトス島 the Isle of Kortos は内海の眼 the eye of the Inner Sea と呼ばれ、内海地域最大の都市であるアブサロムがある。“世界の中心の都市”として 5000 年の繁栄を享受している。

[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 52. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1



アヴィスタン

アヴィスタン (Avistan)

アヴィスタンは、ゴラリオン世界最大の陸塊であるカスマロン大陸の西端にある亜大陸である。東は“世界の端”山脈によってカスマロンの広大なステップから隔てられ、西はアルカディア洋に面する。北は氷に閉ざされた世界の冠に接して、世界の反対側にあるはるかティエン・シアへと通じ、南は内海である。

北方は比較的秘術魔法が使われていない開かれていない地域であり、ヴァイキングの住むリノーム諸王の地や魔女王が支配する永遠の冬の国イリセン、巨獣と狩猟民の地マンモス諸侯領があり、最も文明化されているが秘術魔法の使用にはさほど熱心ではない十字軍国家メンデヴが、デーモンの制圧しているワールドウインドと対峙している。最北東の“霧と帳”湖 Lake of Mists and Veils の畔には、バーバリアンの征服者によって作られたブレヴォイがあるが、支配者の謎めいた失踪により内戦の際にある。

北西部には遙かな古代、非常に優れた魔術師が作ったサーシロン Thassilon 帝国が繁栄していたヴァリシアがあるが、現在は辺境の荒野となっている。その東はオークが多く住むベルクゼンの領土である。

中央部には亜大陸最大の湖 Lake Encarthan がある。その周辺には邪悪なリッチ王に支配されていたウースタラヴと、それを監視しているラストウォール、シェリアックスから独立したモルスーンとそこからさらに独立したニアマサス、エルフの国キョーニン、禁欲的な資本主義の精神を持つドルーマ、湖から南東に流れ内海に注ぐ大河セレン河の流域には混乱の河川諸王国と、そこから離脱して独自の勢力と認められるようになった偽神の国ラズミランと星の船が墜ちた地ニューメリアが存在する。

南西部にあるのは進歩した文明国シェリアックスである。1世紀前、守護神エイローデンの死に始まる内戦の結果、デヴィルの支配する国となり、イズガーを除く属国の多くに離反されたが、それでも内海地域最強国家として睨みを利かせている。その北には同盟国であるニダルが古代の影の魔力で国を治めている。

その東にはアンドーランがある。自由を尊ぶ市民たちの地であり、悪魔による支配を嫌ってシェリアックスから離反し、人民による民主主義の国を築いた。

南東部にはかつてはアヴィスタン南部全域を支配していたタルドールがある。東のカディーラから圧迫され、西のシェリアックス独立によって多くの領土を失い、文化的退廃と貧富の格差が蔓延している落日の帝国だが、再興を目指して努力を重ねる人々も存在する。その北にあるカスマロンとの境界にあるガルトはかつてはシェリアックスの属国だったが、そこから逃れる代わりに永久革命の連鎖に落ち込んでしまっている。

最南東には、カスマロン最大の国家であるケレッシュ・パーディシャー帝国の州であるカディーラがある。東方貿易の窓口として繁栄するこの国は、虎視眈々とタルドールを狙っている。

西方の海上の孤島ヘルミーアではゴールド・ドラゴンがユートピア実験を行っている。

[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 52. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1

アブサロム

アブサロム (Absalom)

アブサロム は、内海中央部に位置するコルトス島 the Isle of Kortos にある巨大な都市国家である。内海地域で最大、あるいは世界でも最大であるかもしれないこの都市は、交易上ならびに軍事上において絶好の場所にあるだけのみならず、定命の者を神格へと上げる力を持つスターストーンがあることでも重要である。



歴史



1AR、エイローデンは海底から今の位置にスターストーンを引き上げた。エイローデンはスターストーンを守るために近隣の諸国、特にアンドーラン、シェリアックス、オシーリオン、カディーラ、タルドール、スーヴィアから勇者、賢者を募り、アブサロムの街が生まれた。これが内海地域で最も一般的な暦、アブサロム暦（AR/Absalom Reckoning）元年である。現在でもこれらの国々の文化的影響は強く、貴族の家系の多くもこれらの国々からの要素をその基としている。その戦略的位置、またはスターストーンを狙って多くの国による侵略が行われてきたが、アブサロムは全てを跳ね返して独立を守り、“世界の中心の都市”として繁栄を続けている。

政治

アブサロムは大議会 Grand Council によって支配されている。現在の議長である Primarch and Defender of Kortos は Lord Gyr of House Gixx。彼自身のものも含め、Council には 12 の高位の席と、場合によって数変動する低位の席がある。高位の席は Cornucopias と呼ばれ、エイローデンがスターストーンから作り出したものだと言われている。これはアブサロムが海上封鎖された場合のみ、1 つにつき数千の人々を養うに足る食料を生み出すことができ、アブサロムが不落を誇る大きな理由の 1 つとなっている。

高位の席は高僧、名家の当主、大商人が占め、下位の席は 1 年に 1 回高位の席の者の投票によって選出された者が座る。隠者や海賊、冒険者などが短い期間その席を占めることもある。高位の席のものは港湾管理、徴税、裁判所長官などの重大な行政上の業務を、下位の席のものはネズミ捕りや看守長などそれほど重要ではない業務を担当する。軍事に関しては常に議長の職務である。

全ての議題は投票によって決されるが、重大な事項は高位の席のもののみによって行われる。何が重大な事項かを決定するのも重大な事項である。議長は全ての政治的懸案に関して拒否権を持ち、大議会を召集する権利を持つ唯一の者である。終身の地位だが、後継者を指名することができず、それは高位の席の者の投票による。また、議長は伝統的にアブサロム海軍長官となるが、Lord Gyr はそのかわりに First Spell Lord となり、アブサ

ロムの魔法組織に権威を及ぼすことを選んだ。

市の各区には区議会 District Council があり、日常の業務を執り行う。

また、術者が多数存在するこの都市の特性上、魔法に関連する事件を扱う司法機関 Varlokkur が置かれている。

地理

ケルンランド Cairnlands：かつての包囲戦の名残である、アブサロムを取り囲む軍船や攻城兵器の残骸で埋め尽くされた浅瀬。その中でも最大の物がかつて大魔導師ネックスが作った高さ 1 マイルに及ぶネックスの尖塔 Spire of Nex である。内部に数十の小次元界を収め、多くの次元界から集められたクリーチャーの軍団を繰り出してきたという。外見上ははっきりした入り口はないが、中に入ることができた者、あるいは中から出てきたモノの話は数多い。

コルトス山脈 Kortos mounts：コルトス島の中心にある高い山々。火山もいくつかある。山頂近くは氷のデーモンを崇拜するハービーが、中腹はミノタウルの部族が、麓はケンタウルの部族が存在する。

アブサロム市は以下の街区に分かれている。それぞれの街区には地区議会とその代表者である nomarch が置かれる。



アセリダント・コート Ascendant Court：アブサロム中央に位置し、他の街区のハブとなる。多くの神々の神殿があり、スターストーンも底知れぬ穴の中にある岩の柱の上にある大聖堂に安置されている。毎年数百人が大聖堂に入るが、神性を得ることができたのは 4 人のみ、生きて帰ることができただけでも（時として財宝を得ることもあるが）数人しかいない。彼らの証言によると、大聖堂の中では魔法は常に正しく働かず、次元界を使った移動は不可能で、大聖堂の形、試練、守護者はいつも変更されるとのことである。

アズラント砦 Azlanti Keep：アブサロム軍の精鋭である the First Guard の拠点。この地域全体が陸上からの侵攻に備えている石造りの砦となっており、アブサロムでも最古の建造物の 1 つである。

貨幣区 The Coins：アブサロムで最もにぎわう商業地区。麻薬、奴隷、禁制品でも売られていないものはないと言われる。しばしば商売上の口論が流血沙汰に発展する。



港湾区 The Docks：アブサロムの表玄関である港湾地区。荒っぽく治安が悪く物価も安い水夫の町。

東門区 Eastgate：東門の近くにある割安な住宅地。

フロットサム墓地 Flotsam Graveyard：水先案内人と航海士のギルドがある。公的には港湾区の一部だが、市の城壁の外にあり、大議会の下位の席を得ている。

アブサロムの外にも2つの領地がある。

ディオベル Diobel：コルトス島西岸にある漁村。魚と牡蠣が豊富に取れる。禁制品を密輸する窓口にもなる。

エスカダール Escadar：コルトス島の北にあるエラン島 Isle of Erran にある軍港都市。アブサロムが海上封鎖されたときに備えて軍船が待機している。水夫相手の享楽が充実している別名悪徳都市。アズラント時代の遺跡に取り囲まれており、ギルマンの唯一の陸上の居住地がある。

参考文献

[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 54. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1

[2] Owen K.C. Stephens (2009). Guide to Absalom, Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-141-1

[3] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 38. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2



外国人区 Foreign Quarter：外国人の居住区。バスマインダー協会の本部 Grand Lodge が Skyreach と呼ばれる巨大な建造物の中にある。

緑畝区 Green Ridge：植物が多く植えられた地区。公園と小農場からなる。

木蔭区 Ivy District：文化と芸術の中心。劇場やギャラリー、内海地域最大のバード学校 White Grotto がある。麻薬や売春のような“ソフト”な犯罪は大目に見られるが、“ハード”な犯罪や貧しい路上生活者は排除される。

商人区 Merchants' Quarter：商人同士の巨額の取引が行われている商業地区。

花弁区 The Petal District：豪商と大貴族たちの住む最も富裕な地区。ほとんど全ての街路の中心によく手入れされた花壇の列が走っている。圧倒的な美の裏側では、アブサロムの容赦なき上流階級の政治問題を解決するために、交渉や停戦と同様に毒と暗殺が横行している。

絶壁区 Precipice Quarter：アブサロムの波止場を見下ろす崖の上の地区。4698ARの大地震で壊滅的な被害を被り、現在はアンデッドと無法者のうろつく廃棄された地区。

樽権区 Puddles：大地震で沈下し、しばしば洪水の被害を受ける海沿いの地区。犯罪者と他に行き場所のない貧者が集まる。

西門区 Westgate：中産階級の住む住宅地。

賢人区 Wise Quarter：学校の立ち並ぶ文教地区。ネックスによって創立された魔法学校 The Arcanamirium が有名。大議会と議長の邸宅もここにある。

アンドーラン

アンドーラン (Andoran)



アンドーラン は、アヴィスタン亜大陸の南海沿岸中部に位置する共和国であり、南海地域の自由の故郷である。

歴史

ー 1700AR、タルドールの植民地として創設される。豊富な木材と良港の存在により、帝国の海軍と交易の中心地となり、強力な市民階層が生まれた。彼らは積極的に海外に雄飛して行き、アズラントの残骸の島々やアルカディア大陸にも植民していった。

4081AR、カディーラのタルドール侵攻に乗り、シェリアックスの総督 Aspek the Even-Tongued の征服が始まる。タルドールは二正面作戦を行う力はなく、戦火を交えることなくアンドーランなどの属領の支配権を譲り渡す。

4606AR、人類の守護神エイローデンが死亡。30 年以上にわたる内戦の末、シェリアックスは悪魔の国となる。

4669AR、悪魔の邪悪な支配に対して市民たちが立ち上がる。旧制度は打ち倒され、市民の選んだ代表者による統治が始まる。

政治

現在のアンドーラン最高代表 The Supreme Elect of Andoran はアイオーメディのパラディンであるコードウィン 1 世 Codwin I で、行政政府を指導する。最高代表と各大臣を指名するアルマスの人民議会 the People's Council は、5 年に 1 度の選挙で選ばれた 350 名の議員で構成される。多くはかつて貴族階級だったものだが、奴隷の身から上がってきた者もいる。国の仕組みと人民の権利を定めるのは、4469 年憲章 Associative Act of 4469 である。

自由共和国の安定性の礎は、効率的で活発な経済システム、平等で透明な統治機構、全ての善の宗教への寛容である、これらの維持のために多大な努力を費やしている。

銀行制度が非常に発達しており、経済の運行の潤滑剤として機能している。自由な経済活動を求める彼らは革命に大いに協力し、名誉ある地位を占めている。

しかし、近年は林業組合 the Lumber Consortium のような大ギルド、金融資本や独占企業による経済の支配が進んでおり、政府による規制にもかかわらずその力は増す一方である。

軍事

アンドーランの人々は非常に愛国心に富み、軍隊も徴募兵や傭兵ではなく志願兵によって構成されている。

陸軍の頂点はイーグル騎士団 the Eagle Knights である。一般軍の中で特に優れた功績を示した志願者のみが入団を認められる。革命の理念に献身するものなら外国人でも受け入れられる。国境と通商路の防備にあたるエリート部隊 the Golden Legion、国外でアンドーランの理念と利益のためにさまざまな活動を行う the Steel Falcons、諜報部門である the Twilight Talons の 3 部門に分けられている。

海軍で有名なのが、the Gray Corsairs で、the Steel Falcons と協力して奴隷船の拿捕と奴隷解放を行っている。

宗教

アンドーランは信教の自由を大切にする。悪属性の神ですら違法ではない（ただし人々からは受け入れられない）。アンドーランの精神的な守護神はアヴォラルのタルマドール Talmandor である。

地理

アンドーランにはいくつもの大きな都市が存在するが、その一方で自然も多く残されている。3 つの大森林は造船業に不可欠の木材を供給するが、森の住人やドルイドとの諍いは数知れない。山岳地帯にはコボルドやゴ布林類が多く住み、近年できたダークランドとの通路からは地下のフェイや異形が現れる。海には他の海域同様に海賊が多く、沿岸の居住地はしばしば奴隷狩りに襲われる。

アルマス Almas：アンドッサン河 the Andossan River の河口に位置するアンドーランの首都である巨大都市。他人の財産である奴隷を勝手に解放し、他の種族との混血児がうろつき回っていても何とも思わず、貧乏人が王様のように振る舞うという、外国人が誇るような傲慢なアンドーラン人の典型例が多く見られる。

アースフェル森 Arthfell Forest：アウグスターナの造船業を支える、西部に位置する大森林。多くのドルイドサークルとワーウルフの群れが存在し、木こりたちと衝突している。おそらく最も有名なグリーンドラゴン Tasathyl が住み、竜王 Daralathylx の縄張りの中で彼に公然と挑戦し、少なくとも 9 回戦って生き延びている。その戦いは周囲の無関係な者にまで恐るべき被害を与えるが、その不屈さと反骨から地元民からは妙に英雄視されている。グリーンドラゴンらしく知識欲が旺盛で、宿敵の弱点以外にもあらゆる知識と情報を求め、しばしば冒険者をやとって近隣の遺跡を探索させる。

アウグスターナ Augustana：アースフェル森の南にある、南海地域最大の造船業の街であり、アンドーラン第 2 の巨大都市。アンドーラン海軍の中心と、アンドーラン最古の銀行 the Forester's Endowments の所在地。ベリス Bellis：タルドール、ガルトとの境界である北東部国境、ヴァーデラン森 the Verduran Forest の木材を獲得するため、セレン河西岸に半世紀前に建設された開拓者の大きな町。セレン河の物流の拠点として発展中。蜂蜜が名産として知られる。

カーペンデン Carpenden：東部のカーペンデン平原の中心である農業の盛んな小さな町。木工業によって知られる。アンドーラン陸軍の中心地。ダークムーン谷 Darkmoon Vale：北部の昼なお暗い森林地帯。木材を求める木こりたちがコボルド、ハグ、ワーウルフなどの森の住人たちと戦う最前線。

ファルコンズホロウ Falcon's Hollow：ダークムーン谷の南、アンドッサン河の畔にある木こりの居住地。河を通じてアルマスまで木材を送り込む。町の北の荒野にあるというドワーフの財宝を求める冒険者たちの拠点となる。

オレグント Oregent：アースフェル森の東、アンドッサン河の畔にある大きな都市。多数の鐘楼が時を告げることで知られているが、2 世紀前の大地震で大きな被害を受け、現在でもいくつかが傾いている。

キャンドルストーン洞窟 Candlestone Caverns：北西部にある、2 世紀前の大地震で露出した大洞窟。ダークランドのエーテル宮につながっており、グレムリンやフェイを始めとしたさまざまな地下の住人の巣窟。

ドロスカ火口 Droskar's Crag：五王山脈との境界である北部国境に存在する火山。3980AR に大爆発を起こした。その北の麓にはゴラリオン最強のドラゴンの 1 頭であるレッド・ドラゴン Daralathylx の巣がある。“第 6 の山王”とも呼ばれ、その縄張りは数百マイルに及び、その中に住む 10 頭を超える強力なクロマティック・ドラゴンたちも 1 頭を除いて彼を盟主と認める。近年は出現することが少なくなっているが、何らかの情報網は持っているらしく、彼が死んだりどこかに去ったことが噂されたりすると再び現れて暴れるのが常である。硬貨、財宝、人間やエルフの乙女を供物として要求する。

ノゴース山墓所 Necropolis of Nogortha Peaks：アースフェル森東にある、

かつて存在したバーバリアン部族の奇妙な塔とトーテムに囲まれた墳墓。
いくつかは墓荒らしやパスファインダーによって暴かれているが、多くは
手が触れられないまま残されている。

参考文献

- [1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 60. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1
- [2] Hal Maclean et al. (2009). Spirit of Liberty, p. 4. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-205-0
- [3] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 42. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2
- [4] Mike McArtor (2008). Dragon Revisited, p.50. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-165-7

ブレヴォイ

ブレヴォイ (Brevoy)

ブレヴォイ は、3 世紀前に謎めいたイオバリア人の征服者コーラル Choral によって建てられた、アヴィスタン亜大陸で最も東北に位置する国である。



歴史

ブレヴォイはかつて漁労と襲撃で生計を立てる北の国 Issia と、タルドール人の植民者が建てた南の農業国ロストランド Rostland に分かれていた。

4499AR、征服者コーラルが 300 の兵と数匹のレッド・ドラゴンと共に襲来。両国を屈服させてブレヴォイを建国した。以後コーラルの子孫である Rogarvia 家による野蛮な支配が行われていた。

4699AR、Rogarvia 家の面々とレッド・ドラゴンは謎の失踪を遂げた。短い混乱の後、現在はかつての Issia の支配者であった家系のノレスキ・サートヴァ Noleski Surtova が王位についているが、両国を結び合わせていた勢力の消失により、内戦勃発は時間の問題であろうと思われる。

政治

現在はサートヴァ家が the Ruby Fortress と the Dragonscale Throne を保持しているが、その支配がいつまで続くかは不明瞭である。7 つの大貴族の家系がブレヴォイの覇権を狙っている。

ガレス家 House Garess：ゴルシュキン山脈の東の麓を本拠とし、ドワーフ氏族と強い繋がりがある。

レベダ家 House Lebeda：レイカル湖 Lake Reykal の南西の平原を支配し、湖の通行料を握る。

ロドヴカ家 House Lodovka：“霧と帳”湖のアキュベン島と湖岸の中央部に位置し、湖の制海権と伝統的な水上輸送路を押さえる。

メドヴィド家 House Medvyed：グロンジ森 the Gronzi Forest の多くを領する最東部の家。自然を崇拝する“古き道”を未だに保っている。

オルロフスキ家 House Orlovsky：北東部を支配し、伝統的にケチな政治には関わらないようにしようとしている。

ロガーヴィア家 House Rogarvia：現在失踪中。

サートヴァ家 House Surtova：最も古く最も栄養力のある家系。北西部と Port Ice を支配する。

地理

ブレヴォイは Issia の勢力範囲であった北部と、Rostland の支配していた南部ではっきりと地理的特徴が別れている。

北部は“霧と帳”湖 Lake of Mists and Veils 南岸に面する寒冷な丘陵地帯であり、農耕は不可能である。the Surtovas という湖賊と無頼の家系が 1000 年以上支配していた。資源も人口も乏しいこの地には強大な軍事組織などは無かったが、巧妙な策略家であり敵の裏を掻く事で生き延びてきた。

南部は肥沃な平野で、近隣の河川諸王国、ニューメリア、メンデヴの穀倉地帯となっている。植民が始まってすぐ、河川諸王国の山賊に攻め込まれ、植民者のリーダー Baron Sirian First と山賊の頭目との決闘で勝負を付けることになった。Baron は破れたが、数年の修業の後、剣豪 Sirian Aldori として帰還し、ロストランドを取り戻した。アヴィスタン無双として今も佈られているアルドリー流 the Aldori dueling style の誕生である。

ニュー・スティーヴン New Stetven：ブレヴォイ中央部のニードル湖沿岸に位置する Rogarvia 家が治めていた都市。セレン河を通じて、ブレヴォ

イの穀物、魚、木材、鉱石と近隣諸国のエキゾチックな物資が取引される交易都市として繁栄している。

レストヴ Restov：最南端にあるロストランドの伝統を保った自由都市。古風なタルドール文化と北の蛮族文化が交じり合っている。比較的豊かなため、暇人の小領主や商人の子弟が多く、酒場に繰り出しては身につけたアルドリー流やタルドールの剣術で決闘に興じたり、王への不満を吐き出したりしている。適切な指導者が見つければ反乱の温床となるだろう。

スカイウォッチ Skywatch：ブレヴォイ東部国境の山岳地帯に存在する都市。明らかに人類よりも大きな種族によって建てられており、この地域のいかなる居住地よりも古い天文台があり、その機能は完全に生きている。かつて Rostland の Aldori 家がここに拠って最後の抵抗を行っていたが、コーラルによって徹底的に破壊され、再建された。その内情は一切秘密にされており、Rogarvia 家が失踪した今でも外部との交流は一切行われていない。

アイスクライム連峰 Icerime Peaks：ブレヴォイの東の国境にある、カスマロンのイオバリアとの境界である山脈。夏ですら氷で覆われている。スカイウォッチを始めとする、イオバリアやもっと古い時代の遺跡が点在している。かつてコーラスの征服の最後にアルドリーの兵士たちが立てこもり、ドラゴンによって焼き払われた火の谷 Valley of Fire には、未だにいかなる生命も住まず、兵士たちの冷たい影がうろついているという。

参考文献

[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 66. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1

[2] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 50. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2

シェリアックス

シェリアックス (Cheliax)

シェリアックス は、内海北岸であるアヴィスタン大陸の南西部に位置する帝国であり、現在内海地域最強の国家の1つであるが、地獄界ヘルのデヴィルの支配を受けている。



歴史

3007AR、タルドールの最も西にある植民地としてシェリアックスが創設される。

4081AR、本国とカディーラとの戦争に乗り、シェリアックスの総督 Aspek the Even-Tongued による征服が始まる。イズガーとガルトを支配下におさめ、エイローデンの教会の誘致に成功し、シェリアックスは強国としての運命を歩み始める。その後、南はサルガーヴァ、北はヴァリシア、アルカディア洋を越えてはるかなアルカディア大陸まで、その勢力を急激に広げていった。

4305AR、King Haliad III、モルスーンとヴァリシアの領有を宣言し拡張戦争を開始。戦争は4410ARまで1世紀にわたって続き、永続戦争 the Everwar と呼ばれる。

4605AR、ガスポダール王 King Gaspodar、エイローデンから栄光の時代が始まるという神託を受ける。

4606AR、守護神であるエイローデンが死亡。“失われた神託の時代”が始まる。その際の変天地異に巻き込まれガスポダール王死亡。空白になった権力を巡り、内戦が始まる。

4632AR、モルスーンが離反。北方のヴァリシアとの連絡が絶たれ、コルヴォーサ市も独立都市国家となる。

4640AR、デヴィルと手を結んだスルーン家 House Thrune の女王 Abrogail I が勝利を収め、シェリアックスは悪魔の国となる。悪魔の勝利を影から支えたニダルは属国から対等の同盟国となる。国体の変化を嫌ったガルト、アンドーラン、サルガーヴァ、アルカディア大陸の Anchor's End が離反する。しかし、国土の半分近くを失ったとはいえ、シェリアックスは未だゴラリオン最大の国家の1つである。

政治



現在の支配者はスルーン家の支配が始まってから6代目の女王アプロゲイル2世 Queen Abrogail II である。初代女王の孫である彼女はわがままで甘やかされた少女だが、この数十年のスルーン家で最も鋭敏で剣呑な政治的闘士であり、先任者が暗殺死と不審死ばかり遂げてきたこの6代の中では、すでにその治世は2番目に長い。摂政は彼女の祖母も補佐してきたピッ

ト・フィンドのゴルソクレク將軍 General Gorthoklek。普段は人間の姿をしているが、圧倒的な悪と力のオーラを放っている。彼の力に影響されないのは女王ただ1人であり、女王に助言を与えはするが、この国の政治の方向を決めているのは女王その人である。彼女の舵取りにより、この国は再び過去の栄光を取り戻そうとしているように見える。女王の教師として、アスモデウスからエリニユスのコンテッサ・ルリラーサ Contessa Lrilatha が派遣されている。[1][2]

帝都エゴリアン Egorian の政府では、デヴィルと従属的な地位にいる人間が共に働いている。

ヘルナイト Hellknights は法の執行機関である。公的機関ではなく、女王の特許状によって権利と義務と責任を定められている団体だが、国中に城砦を置き、犯罪者を摘発している。多くの者は悪属性ではないが、この組織に長く身を置いて秩序の敵と戦ううちに、冷酷な精神を持つようになる者が多い。最も知られている伝説によれば、最初のヘルナイトはサーレンレイに仕える騎士であったというが、初代女王 Abrogail I とフィンドの同盟者を討つべく突撃し、女王の面前に達した時、その地獄の美しさに打たれて剣を捧げてしまったという。ただし最初のヘルナイトが設立されたのはエイローデンの死の前であり、この物語は事実ではないらしい。

異端審問官 Inquisitors はこの国の秘密警察である。アスモデウス教会の1部門であり、不浄なる秩序にはびこる病毒を駆除すべく国中に密偵網を張り巡らせている。多くの者は彼らに関わりあうことを恐れ、彼らの鉄の仮面と黒いローブを見ると顔を伏せる。

住民

シェリアックスの住民の多くは人間（シェリアックス人）である。住人たちのほとんどは実際にデヴィルを見たことがない（あるいは自分が見たものがデヴィルであると知らない）。しかし、アスモデウス律法 the Asmodean Disciplines によって、生活の隅々にまで複雑な規制のタペストリーを張り巡らせられている。

社会のピラミッドの最下層は奴隷である。シェリアックスの巨大な奴隷市場には債務者、犯罪者、単に運が悪かった者、権利剥奪された貴族などが売られている。特にこの階層で苦しめられているのはハーフリングであり、瘦せつぼち the slick と呼ばれ蔑まれている。その上は農奴、労働者、職人、商人、富豪、貴族と続く。貴族層は、エイローデンの時代から続いている旧貴族と、スルーン家によって取り立てられ悪魔を熱烈に信仰する新貴族に分かれる。これら全ての上にアスモデウス教会が立ち、ピラミッドの頂点にはスルーン家が立つ。シェリアックスの人々は非常に野心的であり、今の境遇から上の階層へ抜け出そうとあがいている。このピラミッドの外側にいるのは、独自の階梯を持つヘルナイト、異端審問官や、さまざまな地獄の修道会の僧侶たちである。[2]

アスピス協会 the Aspis Consortium はかつて旧都ウエストクラウンで設立された商業シンジケートであり、アヴィスタンとガルーンド北部で国境にとらわれずに活動している。外部の者や雇われているだけの者のほとんどは、協会を他の商人団体と同様のものだと考えているが、実際は密輸や奴隷貿易など不法な活動から、競争相手の船を沈めたり疫病や戦争を起こして市場のコントロールすることまで辞さない、利益を上げるためなら何でも行う集団である。[3]

ベルフラワー・ネットワーク Bellflower Network：シェリアックスの奴隷にされている同胞を解放することを目的とするハーフリングの秘密組織。自由を求める仲間を密かに国外へ脱出させる。リーダーは「農夫」 Farmer としてのみ知られ、その正体や所在は謎にまつまれている。

宗教

かつては the Starfall Doctrine という、いつかエイローデンが物質界に帰還して王位につき、その統治によってシェリアックスに平和と正義をもたらすだろうという教えが広く信じられてきた。しかし訪れたものはエイローデンの突然の死だった。

現在はアスモデウス教が国教である。一般人はアスモデウスの聖日を祝い、教会に通うが、内心では他の神を信奉するものが多い。新貴族たちは出世の手段として熱心に宗教活動に傾倒する。

他の神に対しては意外なほど寛大であり、アスモデウスと体制に反対する言論をせず、聖職者の登録をするのなら活動が認められている。アーバダー、エラスティルは田舎の町村では一般的で、もともとシェリアックスの神であるアイオーメディは非常に人気があり、ヘルナイトの中に多くの信者を擁する。サーレンレイの信者は稀だが、アスモデウスと共にロヴァググと戦った仲であるため歓迎を受ける。

ただし、混沌属性の神、デーモン、アスモデウス以外のデヴィルに対する信仰は死を以て禁じられている。[2]

地理

エゴリアン Egorian: “茨の街”と呼ばれるシェリアックスの首都。アディヴィアン河 the Adivian River の源流であるソロウ湖 Lake Sorrow の湖畔にある。かつては白い薔薇を特徴とする“薔薇の街”だったが、エイローデンの死と共にそれは黒く染まり、今の通り名で呼ばれるようになった。伝統的なシェリアックス都市である旧区と、スルーン家の完璧な都市計画によって改築された新区にはっきりと分かれている。Egorian Academy は魔法のあらゆる分野で優れた研究をしていることで知られるが、最も有名なのはデヴィル召喚に関するものである。

ブラッスルワーク Brastlework: 東部国境近くにあるアヴィスタン（恐らく全世界でも）最大のノーム居住地。多くの錬金術師、ウィザード、パード、芸術家が住む。自称ノーム王にしてアプロゲイル 2 世の恥を知らない家臣ドラム・ソーンフィドル Drum Thornfiddle が支配者。

コレンティン Corentyn: エイローデンのアーチのたもとにある要塞都市。ガルードからのアーチを通じた侵攻全てを退けてきた。エイローデン海峡を守る海軍の拠点でもある。

エイローデンのアーチ Arch of Aroden: アルカディア洋に続く内海の西出口をまたがって掛かっている長さ 15 マイルに及ぶ巨大なアーチ橋。コレンティンとラハドゥームを繋いでいる。現在はおよそ 1/3 は破損しており、陸上輸送の手段としては使用できない。

キンターゴ Kintargo: 北西部のクルピリス河の河口にある港湾都市。ヴァリシアや西の海に向かう船のほとんどが停泊するため、ウェストクラウンに次ぐ国際都市であり、外来者を歓迎する。そのため当局からの逃亡者や反政府運動の闘士がよく潜伏している。

オステソ Ostenso: 東部にある軍港都市。内海最大のシェリアックス海軍の拠点。およそ 100 年前に没したアスピス協会の創設者“守銭奴”アレクサイン Alexayn the Miser の大霊廟がある。彼は自分の業績と名前が永遠に残るように、その財産の半分を費やして故郷の街に多くの記念碑を残し、名高い美術品のコレクションと共に永遠の眠りについた。しかし、墓荒らしが彼の財産を持ち去ろうとしたため、死んでいてもなお強欲であった彼はマミーとなって蘇った。自分がほとんど忘れ去られていることを知った彼は、自分の行いを思い出させ、今度こそ名を永遠に世界に残す一必要ならば悪名であっても一ために活動を開始している。[6]

ペザック Pezzack: 西部のアルカディア洋に面した大きな町。反政府運動の拠点で、数年にわたって包囲され世界のほかの部分から切り離されている。東の丘陵地帯には深いふちに囲まれて近づくこともできない奇妙な岩棚“悪魔の止まり木” Devil's Perch があり、有翼の悪魔がうろついている

という噂が絶えない。

ウェストクラウン Westcrown: アディヴィアン河の河口に位置するシェリアックスのかつての首都。朽ちつつある邸宅に住む追放された貴族たちが街の覇権を争い、夜になると街路にニダルから輸入されたシャドウ・ビーストがうろついて反乱者候補たちを餌食にする。ここを拠点とする Tyrax という男をリーダーとする抵抗組織は、内戦が公式に終結して 70 年たった今もかつての王家に忠誠を誓う王党派である。かれらはウェストクラウン市民のいくらかの共感とわずかな支援によって生きのびているが、それは主義への共鳴というよりは哀れみによるものである。ラハドゥームに亡命したという親友から時折支援を受けている。

バロー森 Barrowood: 中部の西に広がる大森林。この森の奥深くでアプロゲイル 1 世は悪魔と契約したという。

ウィスパーク森 Whisper Wood: 中部の東に広がる大森林。ヘルにつながる入り口があると噂されている。グリーンドラゴン Athervox の天文台があり、かつてスルーン家は彼女とその平穏を冒さないことと引き換えに人間の天文学者を教育するという取引をしたが、その結果 Athervox は研究成果を持ち逃げされただけだった。特にまだ報復はしていないが、彼女がこのことを忘れたわけではない。中心部は巨大な蟲や奇怪な動植物がすみ密生した原生林 Scar Thicket で、その中心部は巨大な菌類とヴェジビグミーの領域である。その木々の根の間にある細い地割れを降りていくと、ダークランドナル・ヴォスのミッドナイト・ジャングルに着く。[7]

メナドール山脈 Menador Mountains: 北部から西部にかけて走る大山脈。その西側の丘陵地帯には、この国で最も自由な魂を持つ人々が住み、悪魔信奉者たちへの反乱が続いている。この地の支配権を持つ Paracount Marcellus Thurivan は叛徒に対する最終的解決を考えている。山脈の北部はメナドール山脈に生きる狩猟民たちの地である。厳しい環境に生きる彼らは鍛錬と規律を重んじる。またこの地の鉱山では多くの奴隷が使役されている。

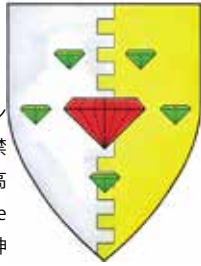
参考文献

- [1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 136. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1
- [2] Jonathan H. Keith et al. (2008). Empire of Devils, p. 4. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-191-4
- [3] Crystal Frasier et al. (2010). Faction Guide, p. 8. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-221-0
- [4] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 150. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2
- [5] Mike McArtor (2008). Dragon Revisited, p.44. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-165-7
- [6] James Jacobs et al. (2010). Classic Horrors Revisited, p. 43. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-202-9
- [7] James Jacobs and Greg A. Vaughan. (2008). Into the Darklands, Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-140-4

ドルーマ

ドルーマ (Druma)

ドルーマ は、アヴィスタン亜大陸中央部のエンカーサン湖 Lake Encarthan の南岸に位置する、禁欲的に商業と富の集積に励むことが魂の価値を高めることであるとするカリストレードの予言 the Prophecies of Kalistrade の倫理と資本主義の精神を持つ、富裕な国である。



歴史

ドルーマの地は、宝石と貴金属の大鉱脈で知られ、かつては東南部の五王山脈にドワーフの王国が林立し、お互いに支配権を争いあう場所だった。2332 AR、この地に住むカリストレードの予言を奉じる人間たちの交渉能力によってその争いは静まり、ケルスの和約 Accord of Kerse が成った。その功によって、人間はこの地の自治権と鉱山の採掘権を得た。その後、ドワーフの王国はオークとの戦争で次々と滅んで行き、ドルーマは独立国家となった。

その経済力のおかげで、エイローデンの死による影響も最低限に留めることができ、ドルーマは有限の神よりも永遠に存続する商業の方が優れていることが証明されたと言え、意気軒昂である。

政治

ドルーマは光輝ある官僚機構 the Resplendent Bureaucracy によって運営されている。カリストレードの予言の信奉者でなければ出世することはない。しかし信奉者のほとんどは小役人として安定した収入を得ることに興味はなく、8～10年で機会と人脈をつかんで職を辞し、実業に乗り出すのが常である。官僚機構の頂点に立つ High Prophet Kelldor は、官界のみならず実業界でも頂点に立つ人物であり、内海地域で最も影響力のある人間の1人である。

軍事

ドルーマの防衛を司るのは「傭兵連盟」the Mercenary League である。黒い制服に身を包んだ彼らは、高度に訓練され、十分に装備をし、ゴーレムのように忠実に容赦なく命令を実行する。ドルーマ国内の街道と河川を安全に通過できるように警備し、対象を護衛し、彼らの主の命令を果たすため国外にも派遣される。

宗教

カリストレードの予言は「戴冠の時代」の初期に夢の記録を読み解く神秘主義者によって作られた、ドルーマの国教である。信奉者は禁欲を旨とし、性交と美食を慎み、白い衣服をまとい、肉体的接触を忌むため長い手袋をはめる。彼らは商業を尊び、個人の稼いだ財こそが聖なる秩序における地位を証明することであると信じている。禁欲を受け入れ、事業に励むことができる人間ならば、その性別、人種、前歴に関わらず受け入れる開放性があり、その故にドルーマは逃亡奴隷やシェリアックスやイズガーからの亡命者も多く集まる。ドルーマ国内にはドワーフも多く、ほとんどはカリストレードの教義を支持している。しかし、公式にはカリストレードの信奉者になれるのは人間だけであり、トラグの信者となる者が多い。



地理

ケルス Kerse : Profit's Flow の河口にあるドルーマの首都。エンカーサン湖に面した港湾都市で、富を誇示するようにけばけばしく飾り立てられている。傭兵連盟の監視と魔法による防護を潜り抜けてここで窃盗を行うのは極めて困難である。

デトマー Detmer : エンカーサン湖の岸辺にある商用の平底舟も軍用のフリゲートやスループも生み出す造船都市。水軍の建造と補修に集中しているため、この都市で行われる取引はほとんどない。

マクリディ Macridi : the Great Goldpan River と Profit's Flow の合流点にある林業町。この木こりたちは近隣の木を根こそぎ切り倒すようなことはせず、1日に数本の高価な木だけを「収穫」し、ドルイドや森のフェイとの関係も良好である。この方が資源の保持の観点からカリストレードの教えに叶うのだ。

パラカー森林 Palakar Forest : マクリディの周囲にある大森林。フェイとの取り決めから木こりたちは森の奥深くに立ち入ることはせず、そのため内部はほとんど知られていない。川によって3つの地域に区分されており、それぞれドライアド、サテュロス、ニンフが支配する。地区同士の揉め事はかなりよくあることで、しばしばマクリディの近くにも予想の付かない形で表れることがある。

ペドルゲイト Peddlegate : 古代の露天掘りの遺跡の周りに作られた、五王山脈のドワーフたちの大使館のある都市。彼らは山に住む同胞よりもさらに頑固で、その考えを変えさせるには何年もかかると言われる。キョーニンのエルフたちとの交易も行おうと試みているが、ドルーマとエルフたちの歴史的な緊張関係から難航している。しかし彼らは諦めると言うことを知らない。

Prophet's Home : 傭兵連盟の新兵たちが訓練を受ける都市。the martial district と the support district に二分されている。その間には Thousand Shields として知られる純白の石でできた印象的な要塞があり、傭兵連盟の本部であり、最初の訓練を行う場所である。そこの最も小さな塔は the School of the Arcane、地元民には the Scar として知られており、ほとんどいつも魔法のエネルギーの嵐が渦巻いている。地元民たちはそこで何が行われているか確信を持ってはいないが、傭兵同盟に問うことはなく、塔が存在しないかのようにふるまっている。

ツインゲート Twingate : 2本の塔の周囲にあるテント村。ドルーマに移住しようとする者が集まり、カリストレードの予言を学び、それに忠誠を誓う。最低でも500人のドルーマ人がその10倍の新来者を教えている。

参考文献

- [1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 72. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1
[2] Jason Bulmahn et al. (2010). NPC Guide, p. 40. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-219-7
[3] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 62. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2

五王山脈

五王山脈 (the Five Kings Mountains)

五王山脈 はドルーマとアンドーランの間に位置する山脈であり、ゴラリオン最大のドワーフ居住地である。その名はかつてケルスの和約に署名した伝説的な 5 人の王たちにちなむ。



歴史

—4987AR、スターストーン落下 Earthfall によって大きな被害を受けたダークランドから逃れた Tar Taargadth 帝国のドワーフたちはトラグの神託に従い地表に到達する (the Quest for Sky)。彼らは先んじて地表に現れ勢力を張っていたオークと戦うため、各地に 10 の Sky Citadel を築き、荒野に対する文明の防波堤となった。

1551AR、オークとの抗争の末、Tar Taargadth の中央政府滅亡。各 Sky Citadel は独力でオークやその他の脅威に対抗することになり、4 つの Citadel を残して残りは陥落することになる。

1557AR、五王山脈の Sky Citadel であるハイヘルム Highhelm にドワーフ王国 Gardadth が建国され、その後この地に矢継ぎ早に敬虔王国 Saggorak、不落王国 Doggon、勤労王国 Grakodan、永遠王国 Taggoret の 5 王国が立つ。

1571AR、第一次五王戦争。以後 700 年間抗争と内戦が繰り返される。

2332AR、ドルーマのカリストレード教徒の仲介により、ケルスの和約 the Kerse Accord が成り、五王山脈に平和がもたらされる。

2548AR、オークとの数十年に及ぶ戦争の末、五王山脈の王国群は滅亡し、ハイヘルムだけがドワーフに残される (荒廃時代 Wild Era)。

3001AR、第 6 の山王とも呼ばれるゴラリオン最強のレッド・ドラゴン Daralathyl が五王山脈に到来。

3279AR、Khadon が Splitmist Pass の戦いでオーク軍を撃退し、Tar Khadurrm 帝国を建国する。その新都 Jernashall はイズガー、シェリアックス側の都市 Raseri Kantont との交易で大いに繁栄した。

3980AR、ドロスカーク火口 Droskar's Crag 噴火 (The Rending)。Jernashall、Raseri Kanton 壊滅。Tar Khadurrm は衰退を始める。

4382 AR、ドゥエルガルの守護神である労苦の神 Droskar のクレリック Ordlik Talhirk が王位を奪って圧制を行う。五王山脈から多くのドワーフが逃れ、この地は荒廃し、多くの居住地がモンスターの巢食う廃墟と化す。

4466AR、神権政治は崩壊し、帝国は滅亡する。その後現在まで 250 年間、ゴラリオンのドワーフは都市国家以上の共同体を作ることができず、再び帝国を築き上げる日を夢見ながら、ばらばらに散らばって生活している (衰退時代 the Collapsed Era)。

地理

五王山脈は鉱物資源に恵まれた岩がちで峻険な山脈であり、時折存在する台地にはドワーフによって穀物栽培や山羊の飼育が行われている。麓は森林地帯で、地下のドワーフたちに材木や燃料を供給している。山頂付近は雪を冠しており、水の供給源となっている。また、いくつかの山頂付近には五王戦争の終結を記念して当時の王たちの巨大な彫刻がなされている。

地下には山脈全域にわたってドワーフたちによる広大できちんと計画されかつ整備され、ルーンが掘り込まれている洞窟網が広がっている。それらの入り口には外敵に備え巨大な鉄の門が建てられている。ハイヘルムを始めとする都市は、ドワーフの歴史、伝説、英雄、指導者を讃えるタペストリーや旗で飾り立てられており、それらの装飾や黄金の輝きを愛でるため、暗視能力のあるドワーフたちには本来必要ないにもかかわらず随所に照明が設けられている。

ハイヘルム Highhelm：最古の Sky Citadel の 1 つであり、五王山脈のみならず全ゴラリオンのドワーフの文化的な中心。ケルスの和約に署名した五王を讃えて山肌に彫られた巨大な the Carved Kings のほど近くにある。この地域に点在する都市国家群の名目的な首都として扱われ、各都市の首長のゆるやかな連合である "Gathering Council" の開催地。周辺諸国の間の流通の中継点として繁栄する。

ラーラッド Larrad：最初に地表に現れたドワーフたちが神々を祭り、名誉ある死者を讃えるために築いた寺院から発展した都市。この地域の宗教の中心。

ロルグリムダー Rolgrimmdur：ダークランドへの通路を警備している城塞都市。他のドワーフ国家やドルーマ、アンドーランに傭兵を貸し出し、攻城兵器を輸出する。

タゴレット Taggoret：ドワーフがこの地の洞窟網を発見した時、探索の拠点として築いた地下都市。現在は最高品質の鉄の生産地として反映する。

ター・カズムーク Tar-Kazmukh：秘術の研究が盛んなことで知られ、それに関する大図書館がある都市。

参考文献

[1] David A. Eitelbach et al. (2009). Dwarves of Golarion, Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-204-5

[2] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 85. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2

ガルト

ガルト (Galt)

ガルトはアヴィスタン亜大陸の東端に位置する、自らを革命し続ける国である。



歴史

ガルトはかつて芸術家、詩人、自由思想の哲学者で知られる国であった。4081AR、シェリアックスに支配された後も、その生への情熱は保たれていた。

4640AR、シェリアックスの支配権をスルーン家が握った後、詩人 Darl Jubannich はスルーン家の行状を理由に王権神授説を否定する「政府にて (On Government)」を出版し、哲学者 Hosetter は著作「帝国の裏切り (Imperial Betrayal)」で民衆を圧制に対して立ち上がらせた。蜂起は成功し、新たに設立された革命議会で、民衆の英雄 Jubannich と Hosetter が最初に行ったことは、反革命の徒を人道的に処刑するために、魔法による復活を不可能とし、悪の心を持つ者の魂が地獄におちてエネルギーとならないようにする魔法の断頭台 final blade を作ることだった。

5年に及ぶ恐怖政治ののち、革命議会は新たな革命によって打倒され、Hosetter はギロチンの露と消え、Jubannich はアンドーランに亡命した。以後 40 年間、ガルトは数年間の恐怖政治と、暴徒の蜂起による転覆というサイクルを繰り返している。

政府

4708AR 現在の革命議会議長 Korran Goss は才能ある扇動家である。先の革命政府である髑髏内閣の行状を暴いて権力を得た彼は、飢えと貧困に苦しむ暴徒の怒りを隣国アンドーランに反らすことに成功した。しかしガルトの政治は予測困難であり、1日後には次の指導者が権力を握っていても不思議ではない。

あらゆる組織的な軍隊も崩壊し、ガルト国内では山賊とモンスターが跋扈している。

政府の不安定さにも関わらず、ガルトには Gray Gardeners という信頼すべき勢力がある。灰色の絹のフードとヴェイルで顔を隠した彼らは、いかなる政府にも加わることなく、司法と処刑、final blade の管理を行っている。

地理

アズアストーン Azurestone：ガルト最大の森林である猪森 Boarwood 北方の平原地帯にある、近隣に高さ数百フィートの天然の直立石があることで知られる町。ガルト東部の南の国境線である霧山脈 Fog Peaks のドワーフたちはこれをトラグが天空から投げ落とした槍だとみなしており、巡礼が絶えない。

ドレッド・ダンジョンズ Dread Dungeons：ガルトの南国境であるフォグ山脈 Fog Peaks にある、ドワーフの古代都市 Sky Citadel の遺跡にかつての革命政府の長 the Primarch

Bremovir が作った監獄。正確な位置は分っていない。その政府は例によって民衆蜂起で転覆したが、Bremovir はギロチンにかけられる前に財宝を抱えて監獄に逃れ、現在も忠実な護衛とデロの同盟者と共に立てこもっている。地下深くにはダークランドナル・ヴォスの、アヴィスタン第2のデロ居住地 Kmlin-Bru。[3]

エドム Edme：猪森北端にある、かつて Hosetter が教鞭を執っていた著名なトルヴィン大学 Torvin Academy (現在は監獄) があったアヴィスタンの文化の中心地だった街。この 10 年間近隣の平原地帯で飢饉が発生し、そのため犯罪が蔓延している。高名な義賊 the Red Raven の無辜の市民を守ろうとする努力にも関わらず、無法者の数は増える一方である。トルヴィン大学の医師である エルザベート・ラヴェンザ Erszabet Lavenza はネックスのオイノピオンで学んだ錬金術師であり、ギロチンで処刑された罪人の身体を使って革命議会に忠実なフレッシュ・ゴーレムの軍団 The Red Guardians を作ろうとしている。[4]

イサーン Isarn：東セレン河のほとりにあるガルトの首都。かつては内海地域で最も美しい建築物が立ち並んでいることで知られていたが、現在はかろうじて秩序を保っている血塗れの都市。

リトラン Litran：ホーラン平原 the Horun Plains で収穫された穀物を集積し、河川を通じて出荷する港湾都市。現在は Gray Gardeners の本部があり、ガルト国内で最も治安が安定している。

ウッズエッジ Woodsedge：ガルト西部の南の国境上にある ヴァーデュラン森 the Verduran Forest の北端にある独立心の強い都市。常にイサーンに対する反対勢力となっており、かつて Darl Jubannich を生み、現在も革命で没落した貴族や失脚した議員、無法者など革命の敵が多く集まる。パスファインダー協会支部がこの街にあり、そこにある生きている生け垣の迷宮 the Maze of Open Road には、内海地域各地やそれを越えた場所へのポータルが隠されているという。冒険団長 Eliza Petulengro は現地の権力を軽視し、また個人的な使用人として数人の没落貴族を雇っていることから、なんらかの衝突は避けられないと見られている。

参考文献

- [1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 74. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1.
- [2] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 70. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2.
- [3] James Jacobs and Greg A. Vaughan. (2008). Into the Darklands, p.5. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-140-4.
- [4] James Jacobs et al. (2010). Classic Horrors Revisited, p. 50. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-202-9.

ヘルミーア

ヘルミーア (Hermea)



ヘルミーア は、アヴィスタン西方数百マイルのアルカディア洋のアヴィスタンに近い海域、蒸気海 the Steaming Sea の只中に位置するユートピアを目指す島である。

歴史

4552 AR、人間社会を観察してきたゴールド・ドラゴン Mengkare は、人間が予見性を欠くことから、その生来の可能性を満たすことなく誤った選択を行い続けていることを遺憾に思い、他の人間社会の悪影響から隔離された絶海の孤島に理想郷を作る実験を始めた。

彼の招待した最良かつ聡明な人間たちにより、150 年間に渡り実験が続けられている。

住民

全ての住人は唯一の居住地であるプロミス Promise に住んでいる。

年に数人の男女が Mengkare 自身によって国民として迎えられる。このための唯一の方法は、身分を隠したスカウトの目に留まり、何年にもわたる観察を経て出された招待に同意することである。同意をするかどうかは本人の自由意志に任されているが、これは最終決定であり、後になってから撤回することはできない。

時にその高遠なる理想と、安楽で進歩的な生活にあこがれてヘルミーアの市民権を求めて島にやって来る者がいるが、彼らはみな退去を命じられる。それでも諦めずに島内に潜入する者もいるが、彼らがどうなったかは誰も知らない。

ヘルミーアで生まれた子供は最高の教育を受け、16 歳になると国民としてふさわしいかテストを受ける。不合格だった者は連れ去られ、二度とヘルミーアで見られることはない。

住民はほとんどが人間だが、住民により優れた特徴を加えるため、エルフなどの亜人間が招待されることもある。

世代を重ねるごとに、ヘルミーア人はより賢明でが強健で才能ある人種へと育っている。

政治

日々の業務は13人の選良で構成された啓発会議 Council of Enlightenment により執行される。彼らは情報を収集し、Mengkare に助言を行い、理想郷の国民候補を探す。

最終的にあらゆる全ての決定権は Mengkare が有し、人々をより偉大なる善性に向くために大いなる努力を重ねている。そのためには必要とあればシステムに対する脅威となる市民を抹殺することも含め、躊躇わずに強権を振るう。この国の住民となる同意をした際に、自由意志は Mengkare に移譲しているはずだからである。

ヘルミーアは外界に対して常に公平かつ丁寧に振舞うが、一部の者は人間を馬や犬のように品種改良しようとしていると嫌悪し、またヘルミーアの中では信仰が禁じられていることからいくつかの宗教は敵視し、特にデズナ、エラスティル、サーレンレイ、シェーリンはこの国の目的自体を否定している。

何らかの理由で墮落する市民や、市民となるテストに不合格だったり市民となることを望まない子供が現れることがある。Council は問題解決のために最大限の努力をするが、それが功を奏さない場合はそのような者は速やかにいずこへ連れ去られる。公的には、彼らは自分の道を探すために十分な物資とともにアヴィスタン本土へ送り届けられたということになっている。時として、島の海岸に焼け焦げた死体が捨てられていることがあるのは、市民たちは海賊の仕業であると考えている。

ヘルミーアでの生活は、プロミスにおいてもそれを支える農場におけるものでも、物語のように素晴らしい物である。そこで取引をすることが許された水夫が、漠然と恐怖についてや、島の反対側の森や啓発会議の中にさえ反乱者が潜んでいると囁くのも、きっと何かの間違いに違いない。

参考文献

- [1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 78. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1
- [2] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 157. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2

ベルクゼンの領土

ベルクゼンの領土 (Hold of Belkzen)

ベルクゼンの領土は、アヴィスタン亜大陸西北部に位置する、オークが多く住む荒野である。

歴史

スターストーン落下 Earthfall のため世界が闇に包まれた“暗黒の時代”、ドワーフたちはトラグの神託を受け、大きな被害を受けた地下世界ダークランドから脱出しようと地上に向かって行った。

— 5102 AR、ドワーフたちに押し出されるように、オークたちが地下から現れる。

— 4987 AR、ドワーフも地表に到達し、ゴラリオン

の覇権を賭けて両種族の抗争が始まる。
— 4294 AR、地表を覆う塵の雲が晴れ、光に対する適応に劣るオークたちはドワーフや人間の勢力に徐々に圧倒されていく。しかしオークたちも少しずつ体勢を整え、最終的に強力かつ狡猾なウォーロード、ベルクゼンが現れ逆襲に転じる。

— 3708 AR、ドワーフの城砦都市 Sky Citadel 一つである Koldukar が築かれていたこの地で、ベルクゼンの軍勢が勝利を収めた。彼は Koldukar を Urgir (オーク後で“第一の家”の意) と改名し、自分の帝国を築いた。ベルクゼンの死後、この帝国は崩壊し多数の部族に分裂したが、現在に至るまでここではオークが支配的な立場にいる。

政治

ベルクゼンのオークたちは大小さまざまな半遊牧部族に分かれている。お互いに同盟を結んだり、雨季の間だけ平和に暮らすこともあるが、オークの好戦的な気質とこの地域の物資の乏しさから、長期間にわたり組織を維持することは不可能である。

有力な部族としては Black Sun、Blood Trail、Broken Spine、Cleft Head、Empty Hand、Gutspear、Haskodar、Murdered Child、Twisted Nail、Wingripper がある。どんな小さな部族でも、それぞれの部族の名を示す軍旗を持つ。それらは例え魔法的な物ではなくとも非常に古く、オークにとってほとんど宗教的な重要性を持つ。

地理

ウルギール Urgir：ベルクゼンの領土の名目上の首都。現在最も影響力を持っている Empty Hand 族の族長グラスク・ウルデス Grask Uldeth が支配しているが、その権力は自分の支配する都市から遠く離れては及ばない。他のオークの族長とは違い、Grask は人間との交易を好んで行っており、Urgir は危険を顧みない“ピンク肌”たちの奴隷商人やドワーフの古代遺跡を探索しにきた冒険者でごった返している。他の Sky Citadel と同様にドワーフが地下から脱出してきた時の開口部が残されており、普段は隠されているが、グラスクへの適切な賄賂と追従さえあれば通してもらえる。しかし、近年ここにラストモンスターの群れが住みつき、都市を支える鉄製の梁や構造物を喰い荒らし、そのためこの都市はときどき振動に襲われるようになっていく。さらに下にはドゥエルガルの都市 Fellstrok があるが、彼らはラストモンスターの危険を避けるためあまり上に上がってこようとはしない。[4]

ブリムストーン

の占者 The Brimstone Haruspex：北部の火山のカルデラの中にある神殿群。オーク族の伝承を伝える炎と石のオラクルたちが、巨額

の貢物と引き換えに導きや予言を与える。また、オークの歴史の唯一の完全な記録が、腐食性の噴煙に満ちた洞窟の壁画として残されている。

セノタフ The Cenotaph：タスク山脈 Tusk Mountains の南端にある、高さ 50 フィートの金属の門がついた黒い石のオベリスク。ター・パフオンの時代には、その門から大帝の命に従う兵士と軍用獣が召喚されたと伝えられているが、現在は閉ざされたままである。ター・パフオン復活の時にはこの門が再び開け放たれるという。

ディープゲート Deepgate：ヴァリシアとの境界であるコダール山脈 Kodar Mountains にある、ダークランドからのオークの最大の脱出口。地上と地下双方の敵に対処するため要塞が築かれている。ここを巡って多くの部族が争いあい、支配者は頻繁に入れかわる。

塵海 Dart Sea：コダール山脈の東にある広大な流砂の海。ブリムストーンやディープゲートに行くにはここを船で越えるのが一番早い。

洪水道 The Flood Road：この地を南北に貫くウルギールからワイヴァーンステイングを通じてマンモス諸侯領に入る通商路。北の地に入るために最も重要なルートだが、春になるとタスク山脈からの雪解け水が流れ込んで通行困難となり、この荒涼とした地を潤す。この季節はオーク部族もほとんど戦争を行わず、他の部族に結婚相手を探したりもする。

スカーウォール Scarwall：700 年前、オークとの戦争に疲れ果てたウースタラヴの辺境伯が、ゾン・クーソンに救いを求めた。真夜中の王が遣わした大將軍カザヴォンは、たちまちオークを西と北に駆逐し、コダール山脈に大要塞スカーウォールを築き、そこで止まらずに東と南にもさらなる大虐殺をもたらした。カザヴォンは最終的に敗れたが、それはブルードラゴンの変身した姿だった。この城砦はまだ残っているが、迷信深いオークたちは近づくことを避ける。

トルナウ Trunau：かつてはラストウォール領だったが、200 年前に騎士たちが撤退した後も少数の人間が略奪者の中に取り残されている。この子供たちは 12 歳の誕生日に、彼女や彼の愛する者がオークに生け捕りにされる時にはその喉を突くための“希望のナイフ”を与えられる。

ワイヴァーンステイング Wyvernsting：北部にあるベルクゼン第 2 の都市。この地では希少な森林と洪水道が近く、北の地の巨獣たちなどの資源が豊富なため、この地の支配者 Hundux Half-Man はグラスク・ウルデスに次ぐ影響力を持つ。

社会

オークの種族的な傾向により、その社会は弱肉強食の思想に貫かれており、強者が弱者を思うように支配する。オークたちは自分たちが人型生物の中で最強であると思っ

てはいるが、3203AR のウースタラヴの囁きの大帝や、4043AR のブルードラゴン Kazavon のような、より強大な力を持つ神格、デーモン、ドラゴン、他の種族の大魔術師などには屈することもある。オークたちはどちらが強い

性であることなどオークにとっては些細なことなのだ。

宗教

オークはさほど宗教に熱心な種族と言うわけではないが、その魔法の力と神と交信する能力により、部族のシャーマンは大きな権力を持っている。シャーマンは通常は男であり、ほとんどはアデプトだが、クレリックやドルイドも存在する。一部の部族では“闇の母”という神格を崇める女性だけの謎めいたシャーマン n'ankha が存在し、大きな影響力を持つが、ベルクゼン社会全体で公的に認められているわけではない。シャーマンの多くは多数の闇の神々のパンテオンを崇拝するが、単一の神を崇める場合は口ヴァググ、ゴルム、ラマーシュトゥ、いずれかのデーモンロードを選択する。クレリックがパンテオンを崇拝する場合、属性は混沌にして悪。領域は悪、戦、混沌、力、破壊、火。好む武器はファルシオン。

ソーサラーやバードなど秘術の力を持つ者は、呪医として部族の外縁部に住む。多くは信仰魔法を使うクラスのレベルも多少持っている。何の権力も持たず、シャーマンたちからは嫌われているが、長年の伝統と禁忌に守られその存在を認められている。

参考文献

- [1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 65. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1
- [2] Steve Kenson et al. (2010). Orcs of Golarion. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-256-2
- [3] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 46. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2
- [4] James Jacobs and Greg A. Vaughan. (2008). Into the Darklands, p.8, Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-140-4

イリセン

イリセン (Irrisen)

イリセンは、アヴィスタン亜大陸北部に位置する、魔女の支配する冬の王国である。



歴史

3313 AR のとりわけ厳しい寒さの冬に、世界の冠から魔女王バーバ・ヤーガがトロールや北のモンスターからなる軍勢を率いてリノーム諸王の地の東部に侵攻してきた。(冬戦争 Winter War) わずか 23 日後、抵抗する者は全て殺され、残りは奴隷となり、この地は魔女の国イリセンとなった。以後イリセンの地は魔女王の魔法によって永遠の冬に閉ざされた。

政治

建国後、バーバ・ヤーガはすぐに大なる彼方に去り、かわりに自らの娘を統治者として残した。1 世紀に一度、バーバ・ヤーガは再来し、娘を呼び戻して代わりに新しい娘を置いていく。娘の子供たちがイリセンの支配階層 White Witches であり、男はトロルやウィンター・ウルフからなる軍隊の指揮を執り、女は政府と土地の管理者となる。

現在の女王は女王エヴァンナ Queen Elvanna で、彼女の任期は終わりに近づいており、自分の爪痕をゴラリオンに残そうと狂奔している。

the Heralds of Summer's Return という、もともとのウールフェン人の住人の子孫、理想に燃えた自由の闘士、ドルイドからなる地下組織が何世紀もの間抵抗運動を続けている。

悪運やバーバ・ヤーガやその子供たちの怒りを避けるため、イリセンではシンボルが重要な役割を果たしている。犬、猫、門、木の意匠や、実際のそれがいたるところで見られる。また渡り鴉 (Raven) は人気のある使い魔であり、高貴で知的な生物だとみなされているが、その小さな親族である烏 (crow) は悪運の象徴として、見つかり次第殺される。

国境地帯には、隣国のほうに 1 つの開け放たれ扉を向けた、小さな小屋 (ヒュッテ、hut) が点在する。それらはニワトリのような脚があり、バーバ・ヤーガの帽子 (hut) に非常に似ている。その中には灰色の髪の老婆の形をした磁器人形が椅子に座っており、外を瞬きもせずじっと見ている。噂では隣国からさらわれた子供の魂が入っており、夜になると小屋から離れ、イリセンに侵入しようとする愚か者を狩っているのだと言う。

地理

イリセンは永遠に続く超自然的な冷気の下にある。天候を変更する呪文は、術者レベルに等しい分数か、その呪文の通常の効果時間の半分の、どちらか短い間だけしか続かない。

ホワイトスローン Whitethrone：グレイシャー湖 Glacier Lake の東岸にあるイリセンの首都。魔女の子供たちの遊び場であり、モンスターが人間の上位の階級を占める。門から宮殿に向う道は Bone Road と呼ばれ、冬戦争で壊されたリノーム諸王の戦士の頭蓋骨で舗装されており、時々反逆者やホワイトウィッチの怒りを買った市民の頭蓋骨で拡張される。

アルギッドハート Algidheart：ライムフロー河 Rimeflow River のほとりにあるこの街は、建物がお互いに積み重なって、川の細い部分に掛かったこんがらかったガラクタのような、眩暈がするほどの高さの橋になっている。迷路のような階段や梯子、斜道、空中橋、木製のプラットフォームで建物同士が繋がっている。

チルブライト Chillblight：Frozen Road のほとりにある、輝く氷を彫って作られた息を呑むほど美しい町。冷気ของフェイの最大の居住地であり、

First World との境界が薄く、フェイなら自由に行き来ができる。ここに住む人間は、交易許可証を持った商人以外はフェイの奴隷。

クロウトツ Crowtop：ホアーウッド森 Hoarwood Forest にある寒村。屋根の上にいる無数の烏 (crow) を除き、全ての住人が謎の消失を遂げた。イリセンの住人は凶兆である烏を嫌がって近づかず、その結果謎も解き明かされていない。

フローズンフォグ Frosen Fog：グレイシャー湖の南岸は 1400 年前の冬戦争から不自然な霧につつまれている。霧の中はイリセンの超自然的な冷気をさらに下回って温度が低く、生物は一瞬で凍り付いてしまう。時としてこの霧は広がり、近くにいた生き物は飲み込まれ、また霧が引いた時には死体となって残される。

ホルヴァーガング Holvirgang：イリセンの北の境界にあるフロストジャイアントの要塞。マンモス諸侯領からの蛮族交易者、イリセンのフェイの行商人、世界の冠からの隊商がであう交易所としてにぎわう。

ホープロスト：魔女たちを怒らせた者が送り込まれる氷の鉱山。凶暴なアイス・トロールに追い立てられながら、人間の奴隷がアイス・ダイヤモンドと呼ばれる希少な青水晶を探す。

参考文献

[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 80. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1.

[2] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 78. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2

イズガー

イズガー (Isgar)



イズガー は、アヴィスタン亜大陸中央部のドルーマをはじめとしたエンカーサン湖周辺諸国とシェリアックスとの通商路に位置する、シェリアックスの属国である。

歴史

2133AR、タルドール軍がこの地のケーリド人の部族を平定し、属国としてイズガーを建てた。

4081AR、シェリアックスが the Even-Tongued conquest でタルドールを打ち破り、イズガーを獲得した。

4600 年代、シェリアックスからアンドーラン、ガルト、モルスーンが独立を果たしたが、シェリアックスにとって最重要の通商路コネリカ河 Conerica River を抱えるイズガーの支配は絶対に手放さないようにしようとしている。

4697AR、Chitterwood の洞窟から現れたホブゴブリンとゴブリンの大部族により、イズガーは大きな被害を受けた (Goblinblood Wars)。自国にまで被害が拡大することを恐れた近隣のアンドーラン、シェリアックス、ドルーマの救援により何とか撃退に成功したものの、もともと街道警備のための最低限の戦力しか許されていなかったイズガー軍はもはや通商路交通を守るだけしかできず、国内の治安は非常に悪化し山賊が跋扈している。

戦災孤児を救うため、アスモデウス教会はゴールデン・エリニウス女子修道会 the Sisters of the Golden Erinyes などをはじめとする救援を派遣し、子供たちに衣食と教育を与えている。彼らが成長した後は、男子はヘルナイトの一員となるか、アスモデウス教会のクレリックとなり、女子はそのまま修道会に加わる。幼少期から肉体と精神を鍛え抜いた彼女たちはイズガーの悪魔尼僧 devil nun として知られ、その揺るぎない決意と万人に分け隔てなく接する平等主義、そして容赦のない戦い振りで大いに賞賛され、恐れられている。[2]

政治

イズガーの支配者ということになっているのは Hedvend VI だが、それが見せかけに過ぎないことは公然の秘密である。彼は日常的に首都 Elidir からシェリアックスの帝都エゴリアンに呼びつけられている。

地理

エリディール Elidir：隊商が多く立ち寄るイズガーの首都。チター森林から離れていたためゴブリン類の害はほとんど受けなかったが、兵士たちや故郷を蹂躪された人々から多くの副次的な影響を受けている。

アルテレイン城砦 Citadel Altaerein：4682AR にヴァリシアのコルヴォーサに移転するまでヘルナイト the Order of the Nail が駐屯していた砦。現在でも少数のヘルナイトがゴブリン類の逆襲を警戒している。

ディニャール城砦 Citadel Dinyar：イズガー、シェリアックス、アンドーランの国境であるアスポデル山脈のふもとにあるヘルナイト the Order of the Godclaw の駐屯する砦。その所在地によって、三国のいずれかで有事の際には急派することができる。

ダストボーン Dustpawn：ドルーマとの国境に近い村。かつては鉄鉱山があったがとうに掘りつくされ、いまでは密輸商や密造酒職人、無法者やゴブリンの部族などの隠れ家になっている。その中で最も名高い Elladas Demos は、アプロゲイル 2 世は私生児でデーモンの配偶者だと主張する反政府扇動家兼密輸商だが、山賊の襲撃を防ぐ代わりに物資や情報の提供を受ける取り決めに密かにダストボーンやドルーマの支配者と結んでいる。

ホーギンの耳 Haugin's Ear：アスポデル山脈の麓にある漁村。巨人の頭に似た岩がある。伝説ではタルドール人の魔術師によって石に変えられた人食い巨人の頭部だというのが、その中には秘密の小部屋があるという。毎年最低 1 人の子供がその周囲で行方不明となる。

ロガス Logas：チター森林の近くの都市。ゴブリン類を威嚇するためその城壁にはゴブリンの死体を貼り付け、時々投石器で森の中に岩を打ち込んでいる。この街の貴族はかつてイズガーの首都であった栄光を取り戻すため、ひそかにシェリアックスに働きかけている。

ウモク Umok：チター森林の近くにあるノームの共同体。火を好むゴブリンを警戒して村の中では火の使用が禁じられ、錬金術的な熱石やダンシング・ライトが代わりに使われている。

チター森林 Chitterwood：多くのゴブリン類の部族が住む危険な森林。Goblin Blood War でかなりの部分が人間の軍勢に焼き払われたが、ゴブリン類は地下の洞窟網に逃れ、失った頭数を急速に回復しつつある。

ファインダー峡谷 Finder's Gulch：ウルガソーアの娘と呼ばれる大型サイズの怪物に変形した尼僧イルケーニャ・アロノール Ilcayna Alonnor に蹂躪された地。ウルガソーアのカルトとアンデッドの軍団を率い、シェリアックスとモルスーンを襲撃する。

ギラムーア Gillamoor：チター森林近隣の村。ゴブリン類の襲撃にも生き延びたが、最近疫病が流行し、それで死んだ者は病気を媒介するゾンビとして復活するという苦難に見舞われている。

アイアン・ローズ Iron Rose：イズガーとドルーマの間にある谷。the Widow Queen として知られる齢数世紀に及ぶ貴婦人の宮殿がある。彼女はアークデヴィルマモンの高僧である。

参考文献

[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 82. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1

[2] Jason Bulmahn et al. (2010). NPC Guide, p. 40. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-219-7 [2] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 82. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2

キョーニン

キョーニン (Kyonin)

キョーニンは、アヴィスタン亜大陸中央部のエンカーサン湖 Lake Encarthan 東岸に位置する、エルフの国である。

歴史

かつてキョーニンはエルフの住む地であり、アズラントの人間たちと激しく争い合っていた。

ー 5293AR、スターストーン落下 Earthfall を予知した彼らのほとんどは、Sovryian Stone というポータルを通して、エルフの故郷であるという次元界ソヴィリアンに避難して行った。わずかなエルフたちがゴラリオンに残ったが、彼らは荒廃した“暗黒の時代”を生き延びるため、世界の全土や地下世界に活路を求めてバラバラに散っていくことになる。

2497AR、奈落界アビスから、汚染を司るデーモン・ロード、シス・ヴィスグ Cyth-V'sug の配下である“呪われし沼の王”Lord of Blasted Tarn、Treerazer がキョーニンのフィーラニ森林南部に追放されてきた。彼は故郷から軍勢を呼び物質界を支配しようと、わずかなエルフが守る Sovryian Stone を強奪した。

2632AR、それに気づいたエルフたちが帰還し、デーモンを南部の森の片隅に追い落とすことに成功したが、殺すには至らなかった。

彼らは異世界に戻ることなく、キョーニンに再びエルフの国を築くことを選び、またここから各地の忘れられていたエルフの遺跡に再入植していった。

政治

現在の支配者は Queen Telandia Edasseril という開明的な絶対君主である。彼女の権威は揺るぎないが、人間の隣国たちとの関係や、デーモンの存在など、問題は山積している。

エルフたちの他国への最大の優位は、エルフゲートとして知られるアルダーラ aludara の魔法的ネットワークである。ソヴィリアン・ストーンから力を得ているこの石のアーチ状のポータルをくぐった者は容易く他の共同体に行くことができる。異世界ソヴィリアンに到達できるポータルはキョーニンの奥深くにある1つだけである。

地理

アイアダーラ ladara：周囲の自然と完璧に調和した木と水晶の尖塔が立ち並ぶエルフの首都。その建物はみな芸術的な幻術をまとっている。

イレイジズ Erages：エンカーサン湖のほとりにあるハーフエルフの村。漁撈と、時々密輸によって生計を立てている。古代のエルフの遺跡である塔がいくつかあり、地下の通路でつながっているようだが、何人かの探検家が入り込んでそのまま行方不明になったままである。

グリーンゴールド Greengold：この国第2の規模を持つ、エンカーサン湖の畔の都市。他国の政治家や商人との交渉の場であり、人間によって運営されている。エルフにとっては他の種族を信用していいかどうかと言う実験の場。

オメスタ Omesta：北部の森の中にある都市。エルフの不在時にノームが住み着いたが、彼らはエルフの建造物に手を触れようとせず、木の上に家を建て、ロープを張り巡らせて籠とウィンチを取り付け、奇妙な角度で風車を立てた。エルフたちが帰還して都市を取り戻した後、その指導者たちは非公式な他種族との共存調査としてノーム居住地を独立の物として取り扱うことに決定した。

シカトリックス The Cicatrix：かつてはタングルブライヤーの一部であった荒野だが、現在はエルフによって奪回されている。しかしそれから数世

紀を経た今も、引き裂かれ、あるいは炭化した木々は死んだまま立ち尽くし、地面には粘体が這い回りエルフもツリーレイザーのしもべのデーモンも等しく貪り食っている。

シェヴァロス Shevaroth：スターストーン落下前はキョーニン最大の都市だったが、ツリーレイザー到来後はタングルブライヤーの境界内に入っている。街路にはデーモンとゴーストがうろつき、1つの神殿にだけ人間が住んでいる。彼らロヴァググ教徒はツリーレイザーの影響力を、カリストリアの神聖な儀式を模した自分たちの邪悪な魔術に利用しようとしている。

タングルブライヤー Tanglebriar：エルフたちはツリーレイザーを打ち負かしたが根絶できないとわかり、キョーニン南部の一区画に封じ込めた。歪んだ動植物、フィーンディッシュ・サテュロス、追放されてきた来訪者がデーモンと共に住み、邪教徒たちが外の世界からツリーレイザーに物資と情報を届けに来る。Witchhole と呼ばれる巨大な捻じ曲がった茨の木がツリーレイザーの宮殿であり、のた打ち回る根で森の中を重々しく這い回っている。

参考文献

- [1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 88. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1
[2] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 94. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2

ラストウォール

ラストウォール (Lastwall)

ラストウォール は、アヴィスタン亜大陸中央部のエンカーサン湖 Lake Encarthan の北西に位置する、リッチ王を監視するために作られた騎士団国家である。

歴史

3828AR、タルドールの輝ける十字軍 the Shining Crusade は、アヴィスタン中部を 5 世紀にわたって支配したウースタラヴのリッチ王ター・パフォン Tar-Baphon を封じ込めることに成功した。しかしリッチ王を封印した Gallowspire の街を放置するわけには行かず、タルドールはこの地域に騎士団の恒久的な根拠地を作ることを選定した。

こうしてウースタラヴ南西部の 2 邦にラストウォールが建てられた。以後 700 年間、彼らはリッチ王を監視しつつ、ベルクゼンの領土のオークの襲撃と戦い続けている。

4081AR、Even-Tongued Conquest でシェリアックスがタルドールを打ち破って独立を達成。ラストウォールを含むアヴィスタンの西半分は自分たちの勢力圏であると宣言したが、ラストウォールは自らの任務を盾にそれを拒否。シェリアックスも最終的に同意し、以後独立国としてやっていくことになった。

4695AR、オークのウォーロード Graukrad の 2000 以上の軍団に対し、173 騎のラストウォール騎士による集団騎乗突撃が行われ、これを壊走させる。

近年は十字軍を目指す騎士の多くはワールドウインドに行くことが多く、ラストウォールに志願する者は非常に減少してきている。

政治

ラストウォールは The Watcher-Lord が支配する。年齢よりも戦技と精神が重視して選抜され、現在の The Watcher-Lord は弱冠 22 歳 (4711 年現在) のウルサン 2 世 Ulthun II であり、ラストウォールの国境を守り抜き、あわよくばさらに拡張しようという野心を抱いている。

地理

ヴィギル Vigil：光の聖城 the Holy Citadel of Light として知られるラストウォールの首都。Castle Overwatch の高い尖塔群からは、ベルクゼンの荒野と霧につつまれたウースタラヴの高地を監視できる。良馬の産地として知られ、騎士たちに戦技や魔術を教授する the Crusader War College がある。

エヴァースタンド城 Castle Everstand：ラストウォールとベルクゼンの間にある多くの辺境砦の 1 つ。かつてオークの侵攻があったとき、デック・オヴ・メニシングスで作られた。多くの同種の砦と同様にアイオーメディとゴルムの礼拝堂があるが、このような辺境ではゴルムのほうが人気がある。司令官の Thaum Gauntwood は血に飢えた軍勢を押し返すことよりは現状維持に努めるべきだと考えているが、こう考える司令官は彼だけではない。

フィリン城 Castle Firrine：戦闘地域の只中にある 1 つの町ほどの砦。アイオーメディのクレリックは兵士や軍馬、荷駄の傷を癒し、熟練した職人や技術者はあらゆる種類の装備の修理を行い、ゴルムの戦僧は十字軍騎士の士気を高めるが、最近現れたハーフオークの軍団の中に多数のゴルム戦僧が含まれていることに大いに驚いている。

ドートート牧場：ラストウォール東部にある 6000 エーカの大牧場。毎年 2000 頭以上のさまざまな品種の馬を産する。近年マイト (蟲のシラミとフェイの双方) の害に悩まされている。

ハレイン町 Hallein Town：岩塩で知られる比較的小さな町。取れた塩は

川沿いの道をラバで運ばれるが、そのルートは特に冬季には危険なドワーフのゴースト Kaltia が現れる。彼女はかつてオークたちと講和を結ぼうとして同胞に殺されたと言う。騎士たちはゴーストを何度も倒しているが、その度に彼女は戻ってくる。

ハンマーロック Hammer Rock：ウースタラヴ国境近くのドワーフ遺跡の上に建てられた砦。地下にまだ発見されていないドワーフの坑道があり、時折大きな地割れ音がある。

三本松の渡し Three Pines Ford：ニアマスと の 国 境 である the Tourondel River のほとりにある町。その名の由来となったドライアドの 3 姉妹が住むと言われるが、この 100 年間その姿を見た者はいない。モルスーンのお尋ね者となったバルチザンの英雄がよく潜伏している。

ヴェルミス Vellumis：エンカーサン湖に面する、白い壁と装飾された庇、アーチ状の窓を持つ古シェリアックス様式の建物が立ち並ぶ港町。ラストウォールに入ろうとする新兵と物資の玄関口であり、他国の使節が訪れ外交交渉を行う。

ロスラース・コファアー Roslar's Coffer：数年前オークの襲撃者によって住人が追い払われた村。現在は村のサーレンレイ神殿跡に red reaver と呼ばれる奇妙なクリーチャーが住み着き、村人もオークも近づくことができない。ヴィギルの司令官たちはオークがこのモンスターを味方につける方法を知る前に倒すべきだと言う考えに傾きつつある。

北ファンング森 Northern Fangwood：ニアマスとラストウォールにまたがるファンング森の北部。濃い下生えと危険な野生動物のため、ラストウォールの人間は近づくのを避ける。中にはいくつかのオーク部族と、強大なグリーンドラゴン Zedoran が生息する。多くのドラゴンスレイヤー志望者がその巣を求めて森に入っているが、その場所を見つけて生きて帰って来た者はいない。その報復か、数十年に 1 度 Zedoran は森から現れ、ラストウォール、ニアマス、ウースタラヴの居住地を襲うことがある。

ヴァイシャウ遺跡 Vaishau Ruin：ヴィギルとギャロウスパイアの間にあり、かつてター・パフォン軍の砦であった遺跡。未だ定命の存在だったアイオーメディ將軍の軍勢によって陥落した。現在でもリッチ王の力が残存しているのか、奇妙なクリーチャーやアンデッドが集まり、数ヶ月に 1 回騎士たちによって駆逐されている。

参考文献

[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 90. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1.

[2] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 98. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2.

リノーム諸王の地

リノーム諸王の地 (Lands of the Linnorm Kings)

リノーム諸王の地 は、アヴィスタン亜大陸最西北に位置する、ウールフェン人の故地である。

歴史

ー 473AR、リノーム王ウルヴァス Ulvass、アルカディア大陸に到達し、植民都市ヴァレンホール Valenhall を建てる。

この頃から、戴冠の時代 the Age of Enthronement (1ARのアブサロム建設から 4606ARのエイローデン死亡までの期間)を通じて、リノーム諸王の地のウールフェン人たちは、厳しい生活を補うため、夏の間はロングシップにのって内海地域沿岸諸国に交易に赴き、機会があれば略奪を行っていた。今日ではそのような襲撃は減少しているが、4704ARにアブサロムが襲われているように、なくなったわけではない。

3313 AR、魔女王バーバ・ヤーガによってリノーム諸王の地東部が制圧され、イリセンが建てられた。彼らに対する遺恨は未だに続いているが、リノーム諸王の地が分裂状態にある限り、イリセンを取り戻せる見込みはない。

政治

リノーム諸王の地には中央政府はなく、数個の居住地をまとめるいくつかの小王国が存在する。このような王国どうしの争いは、通常は仲裁、賠償金の支払い、代表戦士による冒険の試練などで決着が付けられる。リノーム王は、王のみがリノームの首を持って城門を通る権利を有することからそう呼ばれている。首は通常は武勇と権力を示すため、玉座の上に飾られる。リノームを狩ることの困難さから、リノーム王の数は時期によって変動する。

地理

リノーム諸王の地は北に世界の冠、南にヴァリシアと接し、Steaming Seaに面した寒冷な土地である。通年降水があり、冬季は激しく雪が降る。地形はタイガや湿地がほとんどで、氷河による侵食が見られる。フェイの住む First World への通路がいくつかあり、そのためこの地には、リノームなどフェイと繋がりのあるさまざまなクリーチャーが多い。

カルスガルド Kalsgard: ライムフロー河 the Rimeflow River の北岸にある、リノーム諸王の地で最大最古の王国。ウールフェン人の他にノーム、ドワーフ、交易に来たヴァリシア人やティエン人の居留地がある。この地で最も開放的な都市で、世界の冠を通してティエン・シアに向うルートの中継地でもある。現在の王の中で最も高齢で強力な王であるスヴェイン・ブラッドイーグル Sveinn Blood-Eagle は、スカルド (吟遊詩人) の言うところによれば、いずれ退位してアルカディアに向おうと考えており、適切な後継者がリノームの首を持って城門をくぐる日を待っているのだという。王子たちはこの捉え難い獲物を狩るための仲間を探している。

ビルド Bildt: アイスマークの西に浮かぶイーゴス島 Aegos にあるリノーム諸王の地で第2の王国。ここの造船所から多くのウールフェン人が南へ襲撃に赴く。支配者は南に住む同胞の軟弱さを公然と非難する Ingimundr the Unruly。カルスガルドと違い、ウールフェン人以外の来訪者は歓迎されない。

ハルグリム Halgrim: アイアンバウンド諸島 (the Ironbound Archipelago) にある王国。リノームに従えるアルビノの女性リノーム王 White Estrid が統治する。彼女は大地の精霊に授かったという奇妙な武器

を持ち、15隻の船団を率いてニダルを荒らし、シェリアックスの守る Arch of Aroden を突破してアブサロムを襲った。他の国とは違い、リノームを狩ってその首を飾っているのではなく、生きているリノームを従えている。

ジョル Jol: the Grungir Forest グルンギール森の南の高地にある街。王であるオピール・エイトフィンガー Opir Eightfingers はリノームの首を背に結わえ付けてこの町にやってきた若い男だが、その首の腐り具合から、英雄ではなく死体漁りではないかと疑われており、その権力は弱体である。

トロルヘイム Trollheim: イリセンとの国境地帯のパトロール隊である黒鴉隊 Blackravens の本拠 Blackraven Hall がある。現在は玉座は空位であり、黒鴉隊隊長フレイア・ダークウィン Freyr Darkwine が支配者。

コパーバーゲット Kopparberget: コダール山脈 Kodar Mountains 最西の峰にある銅の大鉱脈。ジョルの近隣にあるが、現在はカルスガルドが支配権を奪い取り、その富の最大の源泉となっている。

ロストホーム Losthome: イリセンからの難民が建てたグルンギール森の町。今でもしばしば国境を越えて避難民たちが逃れてくる。カルスガルドに木材を供給する。

アイスマーク Icemark: アヴィスタン亜大陸最北西の地。ヴァリシア人とティエン人の混血と信じられている半遊牧部族ヴァーキ族 the Varki が住む。彼らは漁撈、毛皮猟、トナカイの遊牧で生計を立てており、トナカイの赴くまま、イリセンやマンモス諸侯領にまで移動することがある。

アイススパイア Ice Spire: この地の北の境界近くにある塔の遺跡。かつては古代のリノームのねぐらとなっていた。地下には広大なダンジョンが広がり、そのそこにまで到達した冒険者はいない。

カルヴァ Kalva: アイスマークの南に浮かぶ島。伝説では神がその住人を分離するため、本土との間に水路を切り開いたのだと言う。乳白色の眼をした人食いの狂戦士たちが、絆を結んだ未知の獣と共に住む。

ファフニールのねぐら Lair of Fafnheir: グルンギール森 Grungir Forest の中にある最強最古のリノームの巣。彼を殺した者こそが全ウールフェン人の王になると伝えられている。

参考文献

[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 92. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1

[2] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 102. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2

メンデヴ

メンデヴ (Mendev)

メンデヴは、アヴィスタン亜大陸北方に位置する、ワールドウインドのデーモンの侵略に立ち向かうための十字軍国家である。



歴史

かつては、カスマロンにあるイオバリアからの追放者とロクデナシの子孫たちの誇り高い王国、“霧と帷”湖の西岸にあるメンデヴについてはほとんどの者が何も知らなかった。

4606AR、エイローデンの死後、マンモス諸侯領東部にあったバーバリアンの国サーコーリス Sarkoris に突如デーモンの軍勢が出現した。

4622AR、それに対抗するため数千の巡礼がアヴィスタン全土から集まり、第1次メンデヴ十字軍 the First Mendevian Crusade が結成され、その根拠地としてメンデヴに集結し、奈落の軍団を撃退した。

4638AR、第1次十字軍が撃退したデーモン軍が再び現れ、メンデヴ国境の要塞都市 Drezen が陥落した。第2次メンデヴ十字軍は、ルーンを掘り込んだメンヒル（直立石）ワードストーン Wardstone の列を作り出し敵を食い止めることに成功した。石を維持するためには注意深い祈りと手入れが必要で、またデーモンとその配下の攻撃に常にさらされることになる。その後デーモンは戦術を転換し、浸透と誘惑、裏切りによって十字軍を内側から崩そうとした。それに対抗して結成された第3次十字軍は、デーモンと戦うことよりも魔女狩りに力を費やし、多くのデーモン信奉者と、信奉者なのではないかと疑われた地元のドルイド教信者たちが火刑台に登らされた。十字軍指揮官の多くは、軍事的問題にのみ目を向けてその蛮行を見過ごした。

近年、デーモンの再々侵攻がはじまり、現在は第4次十字軍が召集されているが、完全な勝利への展望は失われ、ただ目前の脅威を押し留めることだけが考えられている。

政治

メンデヴは世界中から集まった聖騎士、巡礼、機会主義者の悪漢などであふれかえっており、元からいるメンデヴ人やサーコーリスの遺民の子孫は新参者に下級の市民とみなされ、異端審問官から疑いの目で見られている。女王ガルfrey Galfrey は、首都 Nerosyan では大きな力を持っているが、その外はさまざまな忠誠の対象を持つ十字軍の指揮官たちの寄り集まりである。女王とその廷臣は十字軍の資質が非常に疑問符の付くものになってしまったこと、狂信的な審問官と悪漢まがいの“ロー・テンブラー”たちに元々のメンデヴ人たちが迫害されていることを知っており、内部の不協和音はいつ抑えることができなくなるかわからなくなっているが、内的な問題を抑えようとする者はほとんどいない。

地理

ネロシャン Nerosyan：“北のダイヤモンド”と呼ばれるメンデヴの首都。エストロヴィアン森林 the Estrovian Forest から流れるエゲルシー川 Egelsee River と、北の凍土の水を集めた西セレン河の合流点にある菱形の要塞都市。明確な目的、不屈の力、冷たい美を備え、川向こうの邪悪に鋭い切っ先を向けている街。

エゲーデ Egede：“霧と帷”湖岸にある港湾都市。メンデヴの玄関口であり、河川諸王国やニューメリアの Chesed、ロガーヴィア家失踪の後にはブレヴォイからも交易商人が訪れ、前線からは疲弊した部隊が休養にやってくる。

ケナプレス Kenabres：ワールドウインドとの境界である西セレン河のほ

とりにある小さな都市。北部辺境の防衛の重責を負うが、將軍たちは、この地に住む最も原理主義的で影響力のある異端審問官ハルラン Hulrun の、十字軍は内部の敵にこそ向けるべきであるという要求と戦い続けている。アイスリフト城 Icerift Castle：ワールドウインドとの境界の北部に築かれようとしていた城。補給と補修の困難さから完成前に放棄されることが決定されたが、工人と守備隊を迎えに行った十字軍が発見したのは、デーモンの痕跡なく、殺されて心臓を抉り取られた彼らの姿だった。メンデヴ先住民たちはウェンディンゴの仕業だと言っているが、この地に何が潜んでいるのかは未だにわからない。

参考文献

[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 98. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1

[2] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 118. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2

モルスーン

モルスーン (Molthune)

モルスーン は、アヴィスタン中央部のエンカーサン湖 Lake Encarthan 西岸に位置する勃興しつつある新興国である。



歴史

かつてモルスーンはシェリアックス帝国の一部だった。エイローデンの死後、帝国は動揺し、各地に離反の動きが出る。

4632 AR、モルスーンがその中で最初に独立を宣言する。この動きにガルトやアンドーランも追随することになる。

4655 AR、従属的地位に置かれていた北部の民が独立を宣言、ニアマススが分離する。

しかし領土の半分近くを失ったとはいえ、モルスーンは木材、鉱物、農作物の資源に恵まれ、規律正しい国民を抱え、強大化しつつある国である。

政治

モルスーンは寡頭制軍国主義の国であり、9人の the General Lord によって運営される。帝国司政官 Imperial Governor はその中から他の者の支持によってその地位に就き、その任期は終身または退任するまでである。現在の司政官であるマークウィン・テルダス Markwin Teldas は知的で教養のある野心的な人間であり、ほとんど愛されていないが万人に尊敬されている。彼は戦略に経済的な手法を加味しており、その施策は効果が鈍く、時には直感に反しているように思えることもあるが、多くの場合モルスーンの力と富を増している。

住民

圧倒的多数の住民は人間で、多くがシェリアックス人の子孫である。しかし軍は規律に従えるなら人間以外の種族も受け入れており、ホブゴリン、ケンタウロス、gollix serpent（ナーガの一種）、ライカンスロープなどの部隊がある。

モルスーンの住民は3階層に分かれている。

最上位に位置するのが都市に居住する帝国市民であり、政治参加、外国と取引する権利を持ち、移動の自由を有する。

次に大多数を占める労働者が農村部におり、帝国の未来を築く一翼を担っているという誇りを持って労働に励んでいる。

近年、司政官 Markwin Teldas は5年間の軍役を経れば、労働者階級の者に市民権を与えると宣言した。

奴隷制も禁止されていないが、法による規制を受け、奴隷は比較的良好な待遇を受けられ、ほとんどの国とは違い、注意深い奴隷がよく法を理解すれば、いつか市民権を得られる可能性がある。

司政官は人口増加策を取っており、多産の家族は奨励金を得、軍役や労役と引き換えに土地を約束することで移民を募集している。

モルスーンの増大する経済力と軍力は、いずれニアマススを取り戻し、シェリアックスやドルーマの脅威を防ぐだろうと思われている。

地理

カノレイト Canorate : Nosam River と Hungry Maw River の合流点にある印象的な建築物と公的機関によって知られるモルスーン的首都。富裕な市民が住む Sweet Orchard 地区には、労働上または旅行のための許可がない限り下層民は立ち入りできない。中央にある帝城 the Imperial Castle では、司政官が内海地域の模型のある部屋で何年にもわたる戦略を練り、四

半期に1度 General Lord たちが会合して行動計画を練る。

ブラガンザ Braganza : アーバダーの神殿でもあるアーバダー大銀行頭取 Prince-Archbanker of Abadar の Cole Ravnagask が支配する都市。彼はエンカーサン湖周辺地域は全て彼の宗教的影響下にあり、この街をこの地域のアーバダー崇拝者の首都であると考えている。

セッティン Cettigne : かつては独立都市国家だったが、数年前の飢饉と疫病で大打撃を受け、モルスーンの傘下に入った。現在でも 伝統的な衛士隊である the Free City Citizen Militia が巡回しているが、General Lord の彼らをニアマススとの戦争に送り込もうと言う試みを見無視しているため、何らかの暴力的な解決がなされるかもしれない。

エランマス Eranmas : モルスーン最大の造船施設がある都市。ドルーマのデトマーと並び、エンカーサン湖最大の水軍拠点があることで知られる。その水軍力は現在ニアマススのタムランの封鎖に使われており、今のところそれ以外の国には向けられていない。

ラムズゲイト 砦 Fort Ramgate : 毎週のように眼に見えて拡張を続けるニアマススとの国境にある砦。司令官はケーリド人の General Hakar。ニアマスス人の襲撃を頻繁に受けており、常に補修を行っている。

コーホルム Korholm : Nosam River の河口にあるモルスーンの玄関口である都市。その西 1/3 を占める造兵区 the Arsenal District ではモルスーン最良の兵士と士官たちが訓練を行っている。

バックー森林 Backar Forest : モルスーン最大の森林。スブライト、サテュロス、トゥイッグジャック、グリッグなど多くの命令に従わないクリーチャーが住み、帝国軍も立ち入ることができない。

シュライク森林 Shrikewood : カノネイト北東にある森林。人目を避けやすい渓谷や辺鄙な場所が多く、犯罪者、反政府主義者、脱走兵、兵役忌避者などが隠れ住んでいる。物資が乏しい上、Hungry Maw River 沿いには多くのマイトとコバルドの部族、数は少ないが大きな蟲、オーガ、ウォーグ、時にはグリフォンなどの脅威が多い。

トリムスギット塔 Trilmsgitt Towers : ウィザードの三兄弟がお互いに数マイル離れた塔に住み、テレポートで行き来しながら研究成果を見せ合って暮らしていた。最近彼らの消息が全く聞こえてこず、入り口にある奇妙なすみれ色の防護のため入ることもできない。地元の支配者は何が起こったか知りがっており、もしも三兄弟が死亡していたならその地所を接収するつもりでいる。

アンブラル盆地 Umbral Basin : モルスーンとニダルとの間にある危険な荒野。影のような巨人や口を縫い合わせた無言の殺人者の一団、現実を歪曲する黒い霧の嵐などが現れる。モルスーンの商人たちは少なくとも500人の傭兵や冒険者を引き連れた、1マイルにも及ぶ荷馬車の列を組んでこの地を旅する。

参考文献

[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 103. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1

[2] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 122. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2

ニダル

ニダル (Nidal)

ニダルは、アヴィスタン亜大陸西岸に位置する、内海地域最古の国の1つであり、苦痛の神を崇める影の国である。



歴史

スターストーン落下後の闇に包まれた“暗黒の時代”、生存の危機にさらされた騎馬の民ニダル族は神に救済を求めた。その声に答えたのは、影界に住むゾン＝クーソンであった。彼は永遠の忠誠と引き換えに部族を存続させることを約束し、ニダル族はそれを受け入れ、影の国ニダルが誕生した。

4338AR、南の隣国シェリアックスに破れ、ニダルはその属国とされる。4606AR、エイローデンの死とそれに続く内戦によってシェリアックスは悪魔の国となり、ニダルは再び独立を取り戻し、シェリアックスの対等の同盟国となった。一部では、シェリアックスがニダルを属国としたのは、かの国をデヴィルの支配下に置くための苦痛の神の巧妙な罠だったのではないかとささやかれている。現在ではシェリアックスの悪魔の支配を維持するため、パンゴライスとリドワンで訓練した影術師たちが大きな役割を果たし、大貴族の1人である影のソーサラー、コーラス Kholas はアプロゲイル2世の相談役を務めている。

政治

ニダルの支配者は 影の宮廷 the Umbral Court であり、かつてゾン＝クーソンと契約を結んだ者たちの子孫である貴族が全てを支配している。彼らは神から委任された支配権を失うことを極度に恐れ、あらゆる力と恐怖を尽くして支配の簪を締め続けている。

地理

パンゴライス Pangolais：ニダル中心部の大森林アスク森 Uskwood の中心部、アスク河 Usk River のほとりにある、暗黒の時代から続く伝説的な黒三位一体評議会 the Black Triune の私有地であり、ニダルの首都。昼なお薄暗い街路で邪悪な貴族たちが暗黒の権力ゲームと名状しがたい空虚への供犠を続けている。この街に密かに入るためには、隠れ住むデズナ信徒か、数少ない悪魔信者の力を借りなければならない。この街には450年近く前から、アヴィスタン最強のドラゴンの1頭であるゴールドドラゴン Astarathian が住んでいる。彼は人間の姿をとり、数十年ごとに偽装を変えながら、影の宮廷に苦しめられる人々に食料や避難所を、影の支配からこの国を解放しようとする者たちに希望と勇気を与えている。[3]
ニスロシュ Nisrosh：アスク河 Usk River の河口にある、ニダル最大の人口を持つ港湾都市。ニダルの対外的な顔であり、シェリアックスやヴァリシアからの交易船が集まるが、愛想が悪く外国人に疑いの目を向ける住人のため、長く留まることはない。芸術、酒宴、音楽は禁止され、文化の多くは軍事技術、詩、影と闇に関わる神秘学である。近年枷の地の海賊がこの地を訪れることが急増しているが、その理由はよく分らない。the Silent Shroud と呼ばれる沈黙のモンクたちが治安を維持している。
リドワン Ridwan：東の国境地帯にある要塞都市。ゾン＝クーソンがはじめてゴラリオンに現れた地であり、現在でもその信仰の中心地である。ニダルの有力な貴族の1人、暗黒のドルイドエロイアンダー Eloinder の所在地。

アテラン放牧地帯 Atteran Ranches：平原と丘陵が広がる北部には、昔ながらの祖先と同じ生活をおくる騎馬の民が暮らし、外国人や影の宮廷が入ってくることを好まない。近年影の宮廷はこの地域にデズナ信徒が潜

でいるのではないかと疑っており、牧場主たちは宮廷の手の者を入れない代わりに、デズナ信者を狩りだす“夢狩り” Dream Hunters という自警団を組織している。

パロウ荒野 Barrowmoor：北部の古代の騎馬王たちの墳墓が集まっている丘陵地帯。墓を荒らす者には恐ろしい呪いが降りかかると言い伝えられている。現地の物の噂では、数年後に新しい墳墓が増えているという。

ブリムストーン温泉 Brimstone Springs：マインドスピン山脈の高所にある名高い温泉村。有毒物質を含む温泉が沸いているが、短時間の入浴ならばさまざまな病気を癒す。湯からは悪名高い毒“ゴールドデン・ドリーム”が取れ、それで死ぬことがなければその物の来世を幻視できると言う。

ガイステノ城砦 Citadel Gheisteno：シェリアックスとの国境にあったヘルナイトの城砦。4663AR、反乱を起こして本国の部隊に鎮圧され、城砦は焼き払われた。25年後、その騎士団の軍旗を持ったアンデッドの騎士が現れ、死者の軍団を集めて城砦を占拠している。

嘘の館 House of Lies：パンゴライスの北の森の中にある、アヴィスタン最大の伝説、神話、偽りの歴史、創作物、真赤な嘘の蒐集を誇る。5年に1度、悪名高い“ほらふきギルド” Guild of Liars のメンバーが集まり、その冒険と真実の物語を語りあう。

影の洞窟 Shadow Caverns：アスク森の中にある、氷のように冷たい泉の上にある洞窟。ダークランドのナル・ヴォスにつながっており、ダークフォークと、ゾン＝クーソンを崇める Visceroth という名の強力な umbral dragon が住んでいる。影の宮廷は彼らと友好的に接触することに成功し、ここは枷の地の海賊たちから購入した奴隷をダークランドの住人たちに売りさばく奴隷交易の中心地となっている。[4]

参考文献

- [1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 110. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1
- [2] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 134. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2
- [3] Mike McArtor (2008). Dragon Revisited, p.38. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-165-7
- [4] James Jacobs and Greg A. Vaughan. (2008). Into the Darklands, p.8, Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-140-4

ニアマス

ニアマス (Nirmathas)



ニアマス は、アヴィスタン亜大陸中央部のエンカーサン湖 Lake Encarthan 西岸に位置する独立不羈の森の国である。

歴史

4632 AR、モルスーンがシェリアックス帝国から独立を宣言する。しかし、北部の森林地帯 Fangwood に住む猟師や漁民、職人たちの境遇は変わらず、かつてシェリアックスがほとんど代償もなしに自分たちの資源を取っていたのが、単にモルスーンがそれに取って代わっただけだと不満に思う。少人数によるサボタージュはすぐに血みどろのゲリラ戦に発展し、ばらばらに戦っていた森の民の少人数の集団は、イルガル・ニルマス Irgal Nirmath という指導者を得て団結し、一大軍団に成長する。

4655 AR、7 年間の独立戦争を経て、この地は勝利と独立を宣言した。まさにその夜、イルガルは暗殺者の刃に倒れ、彼の部下たちは彼を讃えるために新しい国の名をニアマスとした。

政治

4 年に一度、軍事的指導者である Forest Marshal が選出される。現在の Forest Marshal であるタムランのウェスレン・ガヴィーク Weslen Gavirk は、モルスーンの侵攻が始まる前に機先を制して国境の砦を落としたがっているが、独立心の強いニアマス人は統一的な軍事行動に従うよりは自分の判断で動きたがり、作戦は難航している。

政治的には中央政府は存在せず、各村ごとに長老や最も豊かな者、雄弁な者、賢明な者などが指導を行っている。

地理

ファング森 'Fangwood：ラストウォールとニアマスにまたがる比較的大きな森林。ニアマス経済は全面的にこの森の恵みに依存し、兵士たちの避難所として軍事上も重要である。最近森の奥深くにデーモンロード Cyth-V'sug に呪われたと言われる墮落したドライアド Arlantia とその一党が現れて木々を枯らせており、奇妙な枯野 the Darkblight が広がりつつある。

この森の南西の一角は the Chernasardo と呼ばれる地域で、いかなる支配も受けたことのない独立不羈の森の民が住み、この国の最も献身的な防衛者の故郷となっている。この地のレンジャーはエンカーサン湖周辺にその名を轟かせている。

クリスタルハースト Crystalhurst：ファング森の奥にある小さな町。古くから森のドルイドたちが治めており、Darkblight の拡大を憂慮している。ニアマスの民を仲間だと思っており、さらにモルスーン人の攻撃が Darkblight をさらに解き放ってしまうことを恐れ、この国の防衛には概ね手を貸す。

デッドアイ霊障地 Deadeye's Haunt：モルスーンとの国境近くにある、エラストイルを祀る神殿があった小さな谷。かつてモルスーンの訓練された軍隊はこの谷を通してタムランを襲撃しようとしたが、高い機動力を持つレンジャーとドルイドの集団に阻まれた。戦いは 1 週間続き、ニアマス軍は壊滅したが、モルスーン軍も大きな損害を受け撤退した。以後、この谷では死んだ兵士たちがアンデッドとなってさまよっている。

マーチング泉 Marching Springs：ファング森とマインドスピン山脈との間にある、水源が分からない水場。30 平方マイルほどの地域に次々と水しぶきが上り、水のエレメンタルに関連のあるクリーチャーが通常ではありえないほど多い。この地域の地下にある水で満たされた洞窟網のどこかに水の元素界に通じる小さなポータルがあるのではないかとされている。

スケルト Skelt：トーロンデル河 the River Tourondel のほとりにある居住地。ドワーフの作った水力を使って鉱石を運び上げ、砕く施設が点在している。ドワーフ居住地 Kraggodan（両国の戦争には中立）と長く交易していたが、近年ヴァリシアとの通商ルートが近隣の Bloodsworn Vale に開き、今後の繁栄が約束されている。

タムラン Tamran：エンカーサン湖に注ぐ the River Marideth の河口に位置する、湿地帯の上の多数の栈橋と杭の上に建てられている都市。かつて独立戦争のとき、ニアマス人はモルスーン軍の攻城兵器に対しては無力なこの街の防御施設を取り払い、自由に出入りできるようにした。モルスーンは庫の街を 5 度占領したが、その度に河や湿地から自由に忍び込んでくるゲリラに奪還された。最後にモルスーン軍はこの街に火を放ったが、ニアマス人は 1 年間で再建した。ニアマス人にとってこの街は彼らの不屈、賢明さ、回復力の象徴である。

参考文献

[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 103. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1

[2] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 138. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2

ニューメリア

ニューメリア (Numeria)

ニューメリア は、アヴィスタン亜大陸のセレン河流域の最も北に位置する、かつて異星人の船が墜落してきた地である。



歴史

ニューメリアはかつてケーリド人の部族が少数いるだけの地だった。はるか昔、おそらく“暗黒の時代”よりも前に、天空から火球と共に金属の山が落ちてきた。それは小は拳大、大は都市ほどもある破片を撒き散らしながら地面に激突し、星の雨 the Rain of Stars として記録された。以後、ニューメリアはアダマンティンなど7種の希金属の合金であるスカイメタルの産地（“ニューメリア鋼”としても知られる）として内海地域全域で高い評価を受けることになる。それ以外に遊牧部族によって貨幣として知られる用途不明の銀色の円盤や、シルヴァー・マウントの破損した壁面から流れ出る奇妙な麻薬などの出土品もあるが、最も名高いのは技術同盟に突撃兵または護衛として仕えている機械人 Gearsmen として知られる人間サイズの自動機械である。彼らは情け容赦ない機械のような効率性を持って任務を遂行する。噂によると巨大な昆虫型の、恐るべき力で炎と金属を打ち出すことができる自動機械もあるという。



今日でも“星の雨”の時の未知のエネルギーの影響で、この地には奇怪な変異体が存在している。

現在は南の諸国からメンデブの十字軍に加わりようとする騎士たちの行路となっているが、至高王以下ニューメリア人たちは彼らが少しでもこの地に貨幣を使うように暖かく歓迎し、名誉ある死の待つ戦地へと見送る。

政治

ニューメリアの現在の支配者は、黒き至高王 the Black Sovereign を名乗るケヴォス・クル Kevoth-Kul である。多くのケーリド人の部族を束ねるウォーロードであった彼は、ニューメリアをかつてないほど強大にしてくれるだろうと期待されていたが、空から落ちてきた破片のうち最大のものであるシルヴァー・マウントの秘密を暴こうとする秘術者集団“技術同盟” the Technic League の言葉に耳を傾けるようになってから、血腥い快楽に耽る暴君と変わってしまった。シルヴァー・マウントから漏れ出す麻薬作用のある奇妙な液体の中毒になってしまっているが、彼の支配は未だ磐石である。

地理

スターフォール Starfall：シルヴァー・マウントの上に築かれたニューメ

リアの首都。シルヴァー・マウントから発掘された鋼鉄の兵士たちが支配者の気まぐれを執行すべく、不潔な街路をうろつきまわっている。マウントの周囲は厳重に警戒され、至高王の権威に挑戦しようとする者は確実な死が与えられるが、星からの知識や財宝を求める賢者・冒険者はゴラリオン中から押し寄せている。

アーラモア Aaramor：ワールドウインドからのデーモンの侵攻を食い止めている城砦。パーバリアンたちがゴルムに礼拝する名高い礼拝堂がある。ハジョス・ハカドス Hajoth Hakados：かつてはメンデブに向かおうとする聖騎士たちはセレン河を北西にたどり、ストラスタに入っていた。ストラスタ失陥後は、多くの聖騎士たちは東にある交易都市ハジョス・ハカドスに流れ、そこから川沿い西へ向かって“霧と帷”湖の港湾都市チェズド Chesed を目指すようになった。武器と信仰心だけを持ってメンデブに向かおうとする騎士たちを食物にすべく、イカサマ商人と山賊がこのルートに集まっている。

フェル谷 Felldales：“星の雨”の傷痕である数百の広い谷が広がる地。スカイメタルを豊富に産出するが、他では見られない変異体や、宇宙からの色彩が獲物を求めてうろつきまわっている。

ウリオン城 Castle Urion：川を遡上してきた十字軍兵たちが最初に見るニューメリアの居住地。グリフォンに騎乗するアイオーメディの騎士たちが新兵たちを見守り、導く。

参考文献

[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 114. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1

[2] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 85. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2

カディーラ

カディーラ (Qadira)



カディーラ は、内海東岸に位置する、カスマロン大陸最大の国家ケレッシュ・パーディシャー帝国 the Padishah Empire of Kelesh の最西端の州 satrap である。東西通商路“黄金の道”の西側の出口にあたり、内海地域で最も富裕な地となっている。

歴史

かつてこの地は放浪生活を送る採取狩猟民が住む地であり、唯一の定住地として現在に至るまで州都である Katheer があった。

- 43AR、東方のケレッシュ・パーディシャー帝国に併合され、その州となる。

その後、カディーラは戦争と交易によって勢力を広げていった。

4079AR、一番最近の大戦争として、北方のタルドールとの戦争が勃発する。これによりタルドールはシェリアックスなど属国に離反され、大きく影響力を落とした。

4603AR、タルドールとの戦争が終結し、現在の国境が決定された。以後1世紀、カディーラは東方貿易の入り口、黄金と香料の河が流れる地として繁栄を極めていく。

政治

ケレッシュ・パーディシャー帝国の皇帝はカリシュ 22 世 Kalish XXII である。80 歳近い現在でも毎年妻と妾を増やし続けている。その結果無数の子供が生まれ、カディーラの宮廷にも 200 人近い継承権を持たないかわりにある程度の収入を保証された皇子や皇女が位階を得ている。しかし、独立性の強いカディーラでは他の州ほどの尊崇が得られないため、生活を楽しまつつも不満を抱えている。

現在の支配者はまだ 30 代になったばかりの若い州知事 Satrap of Qadira ゼルビステス 2 世 Xerbystes II である。他の州の知事は皇帝によって任命されるが、カディーラのみは世襲が認められている。その代償として、毎年貢物として、13 体の黄金の牡牛と 300 人の美女を皇帝に送らなければならない。Xerbystes II は自分の領域の中では絶対の主権を認められているが、その外の、交易、海賊行為、戦争に関しては皇帝の意に従わなければならない。彼はタルドールを征服することを熱望しているが、未だ実行に移すことができず、内治に力を注いでいる。彼は未だ独身であり、いくつかの縁談（中にはカリシュ 22 世の最も美しい娘のものも含む）を全て断っている。カディーラの独立性を保つため、カディーラ人の嫁が必要だと考えているからである。

将軍、大商人、航海者、冒険者など各方面で著しい成功を収めた者は「無双 The Peerless」という名誉ある称号を与えられる。危急時には召集されてカディーラが取るべき道について意見を求められ、平時、特に知事があふれる征服欲をもてあましている今などは、その冒険譚を語るように求められる。

軍事

十万を超える巨大な常備軍を持ち、1 週間で同数の徴募兵と奴隷兵を招集することができる。陸上兵力はラクダや馬に乗った騎兵と、剣と槍を装備した歩兵からなる。また空飛ぶ絨緞に乗った弓兵と斥候のエリート部隊が荒野や国境地帯を警戒し、ゾー山脈 the Zho Mountains のタルドールとの故郷地帯では買収されたオーガの部族兵がケレッシュ兵以外の者を餌食にしようとうろつき回っている。

住民

多くはケレッシュ人である。

ケレッシュには数千の階級があるといわれるが、おおまかには 4 つにわかれる。

最上位は貴族である。宮殿に招待されることなく立ち入れ、さまざまな特権を持つが、人間以外の種族には認められていない。

次が市民階級であり、ケレッシュ国内の都市で生まれ、戸籍に登録されている者である。人間以外の市民も一部存在する。彼らは財産権、自衛のため武器を携帯する権利、軍隊に入る権利を有する。

次が市民以外の自由民は外国人であるとされる。入出国の際には登録をし、貢物を要求される。市民に近い権利を有するが、権力者の不興を被ると財産を没収されて追放されることもある。

最後が他人の所有物である奴隷階級である。負債の形などのように期限を定められている者以外は、主人によって解放されるまで終生奴隷のままである。

宗教

最も盛んなのはサーレンレイ信仰であり、デルヴィーシュや軍隊の中では非常に人気があり、サトラップ内で大きな影響力を持つ。かつて教団の指導者がオシーリオン侵攻を呼びかけ、結果かの地はカディーラが領有することとなった。寛容と贖罪を説くこの女神の教団が、タルドールへの戦争の欲望へ傾きはしないかと怖れる僧侶も多く、密やかな分裂が起き始めている。

アーバダーとゴルムも一般的であり、この二神は双子であるとみなされており、一方の人気が上がるともう一方は下火になる。現在は平和な交易の時代であり、アーバダーのほうが信者が多い。the White Feather Monks という平和と平穏を説く新宗教が近年東方から伝来した。一部の者は単純にイローリ教会の分派であると考えているが、もっと古い危険な信仰に起源を持つ者だとするものもある。

地理

カシール Katheer：パシュマン河の河口近くにある、1000 の隊商の街と呼ばれるカディーラの首都。内海からの商船と砂漠のラクダ隊商や魔法の砂船の間で貨物が受け渡される。学問が非常に盛んで、多くの大学があり、他国からも学生が訪れる。最も名高い大学がヴェニカーン薬科医科大学 the Venicaan College of Medicaments and Chiurgery である。この大学の生んだ魔法と薬草学を併せた治療術がタルドールに対する大きな優位となっている。カディーラの傷ついた兵士のみならず馬やラクダもすぐにまた戦場に戻ることができるのだ。

アル・バシール Al-Basir：カシールからパシュマン河 River Pashman を東に遡った、ゾー山脈の麓にある大遺跡。無数のハービーが住んでいるため、内部の探索は進んでいない。

ディマイエン Dimayen：南部のメラズ砂漠 Meraz Desert にある農業町。近年灌漑網の崩壊と砂嵐、アンケグの増加に悩まされ、放棄されるかどうかの瀬戸際にある。

グラト Gurat：ゾー山脈にある織物でしられる小さな都市。空飛ぶ絨緞の産地であり、学識高い大学と古サイクロプスの予言者がいることで知られ、訪れたカディーラ人に霊的な導きを与える。

オマシュ Omash：タルドールとの境界である北部国境近くにある要塞都市。時に高名な“無双”を含む精鋭が配備されている。

セデク Sedeq：南部にある奴隷市場で知られる都市。人型生物のみならずピンなどに詰められたジンも売られている。

シャダン Shadun：グラトの東にかつて存在したテラス状の畑で知られていた農村。火山の爆発によって灰に埋まる。今ではノールの巣窟であり、夜になると影のような姿がうろつき回っているという噂がある。

ケッツ砂漠 Ketz Desert：カシールの南に広がる海とゾー山脈に挟まれた砂漠。バグベア、ジャニ、ジャイアントを仲間にした人間の遊牧民が奴隷狩りをしている。

タプール森 Tapur Forest：ケッツ砂漠の中にある森。南北2つに分かれており、多くのフェイト、過酷な気候の中ではありえない豊富な果実や椰子の木が存在する。

ゾー山脈 Zho Mountains：ケッツ砂漠の南から北東に伸び、そのままタルドール国境まで達する岩だらけの山脈。それほど高いわけではないが、多くのジャイアント、ドラゴン、エレメンタルクリーチャーが存在し、通行の障害となっている。噂ではイフリート、オリード、シルフ、アンダインなどの居住地が存在するというのが、発見した者はいない。

参考文献

[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 136. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1

[2] Brian Cortijo (2009). Qadira gateway to the east, p. 2. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-180-0

[3] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 150. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2

ラズミラン

ラズミラン (Razmiran)

ラズミラン は、アヴィスタン亜大陸中央部のエンカーサン湖 Lake Encarthan 北東岸に位置する、生ける神によって支配される国である。

歴史

この地には河川諸王国の一部として、短命な王国の興亡が続いていた。

4661AR、この地にスターストーンの試練を越えて神格となったという触れ込みの仮面の男、ラズミール Razmir が現れた。彼は入信を拒んだ町ひとつを焼き尽くすような強大な力でたちまち信者を集め、この地の支配者となった。現在ではその信仰は国内のみならず、河川諸王国、モルスーン、ニアマス、ウーストラヴなどに広がっているが、ドルーマ、キョーニン、ラストウォールでは非合法化されている。その神殿は貧しい地帯に建てられ、住民を献身的に助けて信者を増やし、その力でラズミランの利益となるように地元政府に圧力をかけていく。

政治

ラズミールに仕える神官によって強権的に支配される。彼らはローブと金属の仮面をまとい、身分によって色や材質が変わる。最高位の神官は Vision と呼ばれ、黄金の仮面をかぶりラズミールを補佐する評議会を構成する。

神官たちは何故か信仰魔法は全く使えないが、ある者は天分あるソーサラ、ある者は戦闘技術、あるいはその他の技能を身につけ、教団の勢力拡大のために邁進している。

地理

スローンステップ Thronestep: エンカーサン湖湖岸に地上の天国として建設された首都。中心部では神官たちがあらゆる喜びを享受し、周辺には神の祝福を求めて集まった貧民たちのスラムが拡大し続けている。週に1度行われる選別の儀 the Choosing で5人の人々がラズミールと話しことを許され、貧民たちはそれに選ばれることを熱望しているが、実際のところそれに選ばれるのは仕込みであり、儀式は欺瞞に過ぎない。

ピルグリメージ Pilgrimage: スローンステップへ旅するルートに建てられた宿場町。首都の権力の外で取引を行いたい者の会合場所として急速に発展している。

ウィスパートゥルース Whispertruth: ラズミールへの不満分子が、ヴィジョンに見つかることを恐れながら隠れ住む村。自分たちの所在が明らかにならないように厳重に警戒しているが、実際のところラズミールの魔法は彼らを補足しており、将来何らかのスケープゴートが必要となったときのために泳がせているに過ぎない。

ザー Xer: ラズミラン経済で最重要の港。エンカーサン湖からラズミランに入出入りするにはここを通らなければならない。“信仰のはしけ”でラズミールの僧が船から船へと移動して信仰の言葉を伝えたり(=船長を脅すこと)、十分の一税を徴収(恐喝)したりしている。ラズミールが最初に現れた町であり、ラズミール信仰の初期についてよく知っている者も何人かいる。彼らが囁くところによれば、ラズミールの私生児がザーの街路に何人かいるという。

エルデュインの愚行 Aerduin's Folly: かつてこの地を治めていたエルデュイン大公国の首都であった遺跡。約50年前、ラズミールの傘下に入るこ

とを拒んで生ける神自らの手で焼き尽くされた。灰と塵の層で覆われ、今でも植物も成長せず、アンデッドの巣窟になっている。最近かつての主であったメルキャット公 Duke Melcat が強大なスケルトン・ロードとなって戻ってきて、この地の領有を主張していると言う。

エグザルテッド森林 Exalted Wood: さまざまな獣がすみ広大な未開の森林。中心部にラズミール信徒の要塞ファーストステップがある。北部には独自の言語を持つケンタウロスが住み、ラズミランも未だに従えることができていない。

ファースト・ステップ First Step: ラズミール信仰の新入者が侍祭になるための訓練を受ける要塞。ほとんどの者は忠実な聖職者となるが、そうでなかった者の消息はもう聞かれることがない。疑問を持つ者は魔法や拷問などあらゆる手段を用いて改心させられる。

フォーゴトン・トラック Forgotten Track: スローンステップの北にある、溝と谷だらけで複雑な軌道が走っているかのように見える Track と呼ばれる地の中心にある監獄。受刑者は採鉱と、よく分からない理由でさまざまな方向にトンネルを掘られる。トンネルは最近ダークランドと繋がり、その住人たちが現れるようになった。

参考文献

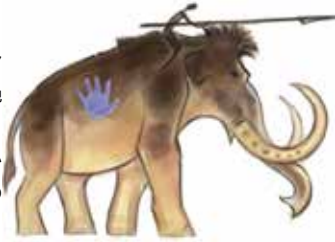
[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 124. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1

[2] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 157. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2

マンモス諸侯領

マンモス諸侯領 (the Realm of the Mammoth Lords)

マンモス諸侯領 は、アヴィスタン
亜大陸北方に位置する、南では絶
滅した巨大な獣が闊歩し、ケーリ
ド人たちが他国の影響を受けない
本来の文化を保持している原始の
地である。



歴史

原始的な部族社会であるこの地は太古から同じ時間が流れているが、エ
ローデンの死後、東部にあったバーバリアンの国 Sarkoris がデーモンの軍
勢に蹂躪され、ワールドウインドが生まれた。未だにそれは脅威として存
在し続けている。

政治

南の地にあるような中央政府は存在せず、家族単位の部族からなる。強力
な指導者や戦士が出た場合、それを中心として部族が連合し “following”
が生まれることがある。指導者が死んだ場合、新しい指導者を選出する
か、他の指導者の下につくか、解体して部族に分かれてしまう。現在最大
の Following は Mighty Kuldor の率いる 3000 人もの Bearpelt Following
で、アイスステアの近くに住み、交易で大きな利益を得ている。部族や
Following は徒歩で移動し、マンモスなどの飼い馴らした獣に荷物を載せ
たソリを引かせる。また、伝統的なシャーマンの道以外の魔法には不信感
を持っている。

この地のケーリド人たちはジャイアントに奇妙な憎悪と敬意が入り混
じった感情を抱いており、コダー山脈 Kodar Mountains や牙山脈 Tusk
Mountains のジャイアント部族と常に抗争しながら、時にジャイアントの
子供を捕えて大平原のやり方を教え、名誉ある兄弟として扱うこともある。
時としてそのようなジャイアントは自らを捕えた者たちを家族と見るよう
になり、それを守るために死ぬまで戦う。このような巨人の奴隷を所有し
ていることが following の権力の象徴であり、Mighty Kuldor は 1 ダース
近い巨人のしもべを抱えていることで知られている。

地理

マンモス諸侯領はマンモスやスミロドンを始めとした巨大な哺乳類が豊富
に生息する。南のベルクゼンの領土からはそれらを捕えて軍用獣に使うた
め、多くのオークがやってくる。また、東のワールドウインド、西のイリ
センも、ゆっくりとこの地に勢力を伸ばしてきている。

アースナヴァル Earthnave: 牙山脈にある深い谷間から広がる洞窟網の中
心にある縦穴。その壁面はゴラリオンをかつて闊歩していた巨獣の骨で飾
られており、その底にはダークランドにつながる人間が入れるほどの開口
部がある。

ギンジ台地 Ginji Mesa: 北部にある the Nightsnake と呼ばれる翼ある蛇
の縄張り。時にサンドポイント・デヴィルとして知られるクリーチャーを
率いるこの蛇は、恐るべき凝視で獲物をすくませ、空中から狩人や家畜を
襲撃する。

ヒルクロス Hillcross: 牙山脈 the Tusk Mountains を横切る最大の通路が
あり、南からの商人たちが通過する。マンモス諸侯が使用する集会場でも
ある。

アイスステア Icestair: 世界の冠を経由してティエン・シアへ行く通商路
の入り口にある、この地域最大の都市。支配者である Po La はかつて東方
の 炎の女帝に仕える文官だったと言うが、主の娘と衝突して命からがら
逃げ出してきたと言う。

レッドルーン峡谷 Red Rune Canyon: ワールドウインドの境界からはる
か西にある曲がりくねった峡谷。最近、時々泥が泡立ち、血のような液体
が流れ、動物たちは醜く攻撃的に変わってきている。マンモスたちはこの
地に近づくことを嫌がるようになり、訪れた者たちは峡谷の外観がデーモ
ンのルーンに似てきたと言うようになった。

サンダーステップ Thunder Steppes: 牙山脈の麓からワールドウインドに
まで広がるステップ地帯。サーコーリス陥落までは無数の Following と部
族が存在したが、今ではデーモンの穢れによってどんどん敵対的になって
いく狂った巨獣の群れがいるのみである。

トルガス Tolguth: 世界の冠のふもとに位置するが、地熱による奇妙に温
暖な谷間。恐竜までもが生息している。壁を張り巡らせた居住地がある。
近年ワールドウインドから侵入してきたクリーチャーが大きな脅威となっ
ており、西からはイリセンの冷気が徐々に広がってきている。噂では地下
世界ダークランドには擬似的な太陽があり、恐竜たちの繁栄する無人の世
界とつながっているという。パスファインダー協会は、そこに 5 回探検
隊を送り込んだが、生還者はおらず、詳細は不明である。

参考文献

[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 92. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1

[2] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 106. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2

河川諸王国

河川諸王国 (the River Kingdoms)

河川諸王国 は、アヴィスタン亜大陸の北部の“霧と帷”湖 the Lake of Mists and Veils と中央部のエンカーサン湖 Lake Encarthan の水を集めるセレン河 Sellen River とその支流によって寸断された、小国が乱立する混沌の地である。



参考文献

[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 124. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1

[2] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 162. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2

歴史

かつてこの地はキョーニンのエルフたちが狩場としていた。

人間の勢力が伸びて来て以降の歴史は到底辿ることができないが、小国の興亡と絶え間ない戦争が続いていた。

例外的に、安定した政治権力を確立してこの地域の混沌から離脱した国が2つだけあり、ニューメリアとラズミランである。

政治

年に1回、最大の都市ダガーマークに各国の代表が集まって話し合いで解決できることを話し合う Outlaw Council が開催される。決議にはさほどの強制力はない。また、他にも地域的な同盟関係や一時的な連合は多く存在するが、共通の外敵が存在しない限り長く続くことはない。

ダガーマーク Daggermark：地域最大の都市。大きな生産力と河川諸王国最大の軍隊を持つ。2重の城壁で囲まれており、内側のダガー砦 the Dagger Keep には都市の富裕層と権力者が住む。支配者はマルトロ・リヴォンダール Martro Livondar だが、軍隊の半分の指揮権はドワーフの the Lord Captain Jallor Clovesh が持ち、暗殺者と毒師のギルドの意向も無視することはできない。毒薬と暗殺の伝統でゴラリオン中に有名で、そのため侵略を受けることもほとんどない。暗殺者ギルドの頭目はレディ・スミロス Lady Smilos で、彼女は呪い、魔法の毒、モンスターとの不慮の遭遇を用いた暗殺を行う。毒師ギルドにおける彼女の五分の姉妹分が東方エルフのドルイドにして薬草師トラグシ Tragushi で、常に十数匹の毒蛇を引き連れている。

グラルトン Gralton：ガルトの革命で追放された貴族たちが作った国。故国の領地とそこに残した財産を取り戻すことを熱望し、しばしば冒険者たちに救出または奪回ミッションを依頼する。

ランプレス Lambreth：アンドーランから追放されてきた残忍な騎士 Arnefax が作った国。ナイトメアに騎乗し、この地域では珍しい重装騎士部隊を擁する。

ミヴォン Mivon：征服者コーラルの時代のプレヴォイから逃れてきたアルドリー流の剣匠が作った国。沼地に囲まれており、ウナギや魚が豊富に取れる。現剣匠ラストン・セライン Raston Selline は上品ぶった外面の裏で、密偵のネットワークを使って町を支配しているが、時にチンピラや厄介者の冒険者と共に沼地に出かけ、忠実な護衛だけを連れて帰ってくることがある。「ミヴォンのウナギは人の肉を食っている」とはよく言われる。ピタックス Pitax：誇大妄想のニューメリア人が作った国。ガラクタめいた芸術品と詩人にあふれたけばけばしい町で、支配者は自分を全てを征服する神だとみなしているが、国境を接するプレヴォイとニューメリアの蛮族と存亡をかけた闘争を行っている。

セヴンアーチズ Sevenarches：かつてエルフが建設した、かつてフェイの世界とつながっていたという石のアーチ門がある。エルフが去った後、the sect of Oakstewards が居住地を作った。エルフやその他の外来者がアーチに近づくことを厳しく禁じている。

タイモン Tymon：タルドール第五次遠征軍の英雄である剣闘士が建てた国。高名な剣闘学校と闘技場がある。ハーフオークのチャンピオン Ullorth Ungin が支配し、ラズミランの侵入に対する防波堤となっている。

タルドール

タルドール (Taldor)

タルドール は、アヴィスタン亜大陸の内海沿岸の東部に位置する帝国である。かつてはアヴィスタンの過半を支配していた大帝国だったが、現在は衰退と退廃への道を辿っている。[1]



歴史

- 1281AR、約 6000 年前、滅亡したアズラントの生存者が、ケレッシュ人の部族が住む内海北岸東部に移住し、タルドール王国を建てた。伝説によればエイローデン自身が植民者の居住地を巡っていたというが、それから長い間、この地がエイローデン信仰の中心となった。

“戴冠の時代” の前半がタルドールの黄金期で、数多くの遠征軍 Army of Exploration を各方面に派遣し、セレン河をさかのぼって河川諸王国、現在ブレヴォイと呼ばれているイシアとロストランドに植民し、東方との緩衝地帯としてガルトを建てた。西にもシェリアックスやアンドーラン、イズガー、ニアマサス、モルスーン、ラストウォールがある地域を併合し、アヴィスタンの西はアルカディア海沿岸、東は“世界の端”山脈にいたる大帝国を作り上げた。

しかし世界の富を集め繁栄に酔っているうちに、文化的な退廃がはびこり、人々は国外に関心を持たないようになってきた。

4079AR、長年のライバルであったカディーラはこれを好機と見、大規模な侵攻を開始した。大戦役 the Grand Campaign の始まりである。

4081AR、それを機に、西方でもシェリックス人が立ち上がり、Even-Tongued Conquest が始まった。東方の戦線では敵を撃退したものの、西方ではシェリアックスの独立を許し、多くの属国を奪われ、ここにタルドール帝国の栄光は終わった。エイローデン教会もシェリアックスがいまや世界の中心であるとして移転して行った。

4603AR、大戦役が終結し、カディーラとの国境に不穏な気配を残しながらも平和が訪れた。[2]

政治

欲望と不信がタルドールの政治の特質である。帝国の最初期まで遡る歴史を持つ数千の貴族の家系は勢力争いを繰り返している。暗殺と裏切りが横行している。タルドールの現在の皇帝は Grand Prince Stavian III である。未熟で扱いがたい君主で、大仰なおべっか使いに囲まれ、ぐずぐずと空想的な話をもてあそんでいる。彼を取り巻く貴族たちは日々些事を論じ合い、実際に職務を行っている官僚機構は非効率で縄張り争いばかりしている。Grand Prince 位は長子相続制で、代々長男が受け継ぎ、男子がいなかった場合は他の王家に属する系統に移る。Stavian III には男子がなく、娘の Princess Eutropia がいるのみである。彼女は父が死ねば、必要ならば力づくでも帝位を継承し、帝国にかつての栄光を取り戻そうという大計画を抱いている。彼女が勝利を収めるにしても、他の王家が帝位を継承するにしても、いずれにせよ近い将来の内戦は避けられないだろうと見られている。[1]

軍事

タルドールの生命線は内海東部の海域の制海権を握っていることであり、それを守るため軍港都市 Cassomir を中心に帝国海軍 Taldan Imperial Navy が睨みを利かせている。その一部は河川警備隊 the River Guard として内陸部の河賊の取り締まりに当たっている。また Zimar Corsairs という私掠船団にカディーラの海上交通を脅かさせている。

陸軍は高名なタルドール・ファランクス Taldan Phalanx で知られる。一

団となって自在に行軍する長槍兵とそれを指揮する重装騎兵、優良な長弓兵の連合からなり、大戦役の間、多くのカディーラ軍を粉砕してきた。



誰も信用することができない皇帝の私的護衛団として、リノーム諸王の地の蛮族兵によって構成された Ulfen Guard がある。

タルドール軍の最も悪名高い兵士は the Lion Blades である。自分自身と周囲の人間の動きをコントロールすることに長け、人の多い街中での戦闘を得意とする。

住民

多くは人間（タルドール人）である。

タルドールの身分で最上位にあるのは王族 Royalty である。ほとんどはかつての皇帝の系譜に連なる者だが、Grand Prince は下位の階級の者に称号と財産を与え、この身分に引き上げる事もできる。

次に元老階級 Senatorial Class がある。元老院の議員、州の長官、各種の官僚機構の長によって構成される。市民は職務に精励することで比較的容易にこの地位に達することができる。

この2階級は the Bearded と呼ばれ、合法的に髭を蓄えることができる。タルドールでは髭は身分の象徴である。

最も数の多い、人口の 99% を占める平民階級が the Unbearded である。勝手に髭を伸ばすと投獄される（ドワーフなど亜人間は例外）。重税と無権利状態に苦しめられているが、Grand Prince は不満を和らげるために有力な平民を上位の身分に取り立てていき、また軍隊で出世することも階級を上昇させる有力な手段となっている。[3]

宗教

アーバダー、エイローデン、カリストリア、カイデン・カイリーエン、ノルゴバー、シェーリン、サーレンレイが信仰されている。

大戦役中の 4528AR、カディーラ軍と呼応されることを恐れ、タルドール国内でサーレンレイ信仰は違法とされ、全ての神殿は破壊された。しかし

タルドール政府の弱体化に伴い、大都市の外では太陽の女神への信仰は普通に見られるようになってきている。

エイローデンは1世紀前からクレリックに信仰の恩寵を授けないようになり、死んだものと考えられ、その信者はほとんどいなくなっている。ゴラリオン最後のエイローデンの大司教である老ハーフェルフ Father Basri は僅かな聴衆に神がいつか再来するだろうと語っているが、多くの者は老いばれの泣き言にすぎないと考えている。[3]

地理

何世紀もの居住により、タルドールの中心部にはほとんど危険な獣は存在しない。しかし北西部のヴァーデュラン森にはドルイド、ノーム、エターキャップ、フェイなどが生息している。北部では霧山脈のフロストジャイアントやサンダーバード、“世界の端”山脈のオークがしばしば脅威となる。ケレッシュ人の遊牧民がしばしば東部や南部の国境を越えて襲撃してくる。1941AR に King Dahalvian が布告した Royal Proclamation of the Draconic Banking により、ブロンズドラゴンはカソミール、メヘト、オパーラ、ジマールの4都市で銀行を設立し、王に税金を払わずに利息をとってもよいということになった。その結果、この国にはアヴィスタンで最もブロンズドラゴンの生息数が多い。[6]

オパーラ Oppara：かつては黄金で舗装されていたことから Gilded City と呼ばれているタルドールの首都。王宮と議会、高名な2つのバード学園 Kitharodian Academy と Rhapsodic College、内海地域最大の盗賊ギルド“沈黙の血盟会”the Brotherhood of Silence、最古のエイローデン神殿がある。

カソミール Cassomir：ゴラリオン最長の大河セレン河の河口にあるタルドール第2の都市。河川諸王国やヴァーデュラン森にむかうセレン河の水運と内海東海域の海運の双方を管制する港湾都市であり、造船と海軍の中心。

メヘト Meheto：“世界の端”山脈の北の麓にあるドワーフ居住地。高品質の金属製品と武器を産出する。

ウィスペル Wispel：ヴァーデュラン森にあるノームの町。古代のドルイドとの盟約によってタルドールが伐採を許可された木材を伐り、加工してカソミールに出荷する。

ジマール Zimar：カディーラにほど近い要塞都市。訓練を積んだタルドール軍が駐留する。東には高名なモンク僧院 Monastery of the Seven Forms があり、ティアン武術とカディーラのダルヴィーシュの技が融合した武術を教えている。

参考文献

- [1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 136. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1
 [2] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 201. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1
 [3] Joshua J. Frost. (2008). Echoes of Glory, p. 201. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-5
 [5] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 182. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2
 [6] Mike McArtor (2008). Dragon Revisited ,p.26 . Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-165-7

ウースタラヴ

ウースタラヴ (Ustalav)

ウースタラヴは、アヴィスタン亜大陸中央部のエンカーサン湖 Lake Encarthan 北岸に位置する、強大なリッチ王の爪痕が残る霧の国である。



歴史

“戴冠の時代”、伝説の英雄 Soividia Ustav が近隣のヴァリシア人の居住地を統一してウースタラヴは誕生した。

ヴァリシア人は氏族ごとに分かれて対立し合い、内戦を避けるために国を名門貴族の支配地である 16 の邦に分割し、Ustav の子孫である王を奉じる連邦国家となった。これにより数世紀の間、ウースタラヴは平和な黄金時代を迎える。

3203AR、古代のリッチ Tar-Baphon が“囁く大帝” the Whispering Tyrant を名乗り、アンデッドとベルクゼンの領土のオークによる軍勢を率いて侵攻を始め、3206AR、この地域を制圧した。

3828AR、タルドールから来た輝ける十字軍 the Shining Crusade はリッチ王を封じ込めることに成功した。しかし西部の山岳地帯にある 2 邦はアンデッドがうろつき回る Virlych となり、それに隣接した南西部の 2 邦は、輝ける十字軍がリッチ王を監視するためのラストウォールを建設するためにウースタラヴから失われた。囁きの大帝時代の遺産であるアンデッドを始めとしたクリーチャーがうろつき回り、統治者は弱体化し、復興は遅々として進んでいない。

政治

ウースタラヴは 3 つの地域に分けられる。

東半分が旧来の貴族政治が続けられている ソイヴォダ Soivoda である。無気力な老指導者アデュアード・オードランティ 3 世公 Prince Aduard Ordranti III を戴き、その前途は不安に包まれている。各邦を支配する伯爵たちは公に仕える事を誓ってはいるが、独自の法令を出すことができ、自分の領地を好きなように改変している。

西北部が自治領 The Palatinates である。4670AR、Lozeri 邦で無血革命が起こり、無為な権力者を追い落として市民による議会が支配権を得た。近隣の 2 邦もその動きに追従して団結した。Ordranti III はこの動きを無関心に追認した。

西部の山岳地帯にあった Virholt 邦と Grodlych 邦は、現在ではリッチ王の恐るべき牢獄である Virlych として知られる。Tar-Baphon の居城兼牢獄 Gallowspire の塔は、彼に仕える 囁きの道 the Whispering Way の構成員たちの聖地として巡礼と儀式的場になっている。囁きの道はアンデッドこそが存在の最終的な形態であるとし、ゴラリオンの全ての生者に死をもたらすべく、各地の大学や宗教団体に潜入して優秀な人材にその思想を植え付け仲間を増やそうと暗躍している。[2]

地理

ソイヴォダ Soivoda

アマース Amaans：カヴァペスタ湖 Lake Kavapesta 周辺の霧につつまれた谷と岩山の邦。飢餓山脈 the Hungry Mountains の百の幽霊谷 the Hundred Haunted Vales の昔語り、と、ゴーチャ山道 the Ghorcha Passage の奇妙な囁き声とうろつき回る死者の話で知られる。

アーディール Ardeal：Soividia Ustav の故郷であり、かつての首都があった地。かつては著述家、詩人、職人。公などウースタラヴのエリートを輩出していたが、今ではその栄光は記憶や物語の中にしかない。Ailson Kindler はそのような作家の 1 人で、そのゴシック・ロマンスは内海地域

で最も読まれているラヴストーリーの 1 つである。

バーストイ Barstoi：岩だらけの丘陵と平原、岩塩鉱のなかにあるこの地は、疑い深い働き者の人々が住む地である。非友好的ではあるが、ウースタラヴの中では最も上手く運営されており、労苦に見合った成果が得られ、犯罪はファラズマのインクイジターと黒衣の兵士たちによって厳しく罰せられる。

カリファス Caliphas：エンカーサン湖に面するウースタラヴの首都がある地。都は交易によって巨利を得る貴族たちが住み、北部の田園地帯では葡萄農場、香水製作所、雪花石膏の採掘所が点在している。

ファロウズ The Furrows：4689AR、Barstoi、Ardeal、Varno の間で the Dragosvet Plains を巡って 4 年に及ぶ内戦が起こった。最終的にバーストイのネスカ伯爵 Count Neska は放棄する地全てに火を放ち、塩を撒いて撤退し、この地はゴーストがうろつく死の平原となった。

オドラント Odranto：何世紀もの間、伝統的に北のケーリド人に対する守りはオドラントの伯爵が行うことになっており、その結果さまざまな城砦の遺跡が残されている。兵士によって未だに守備されている物もあるが、大部分は人々は近づくことを避ける。

シナリア Sinaria：冷たい沼と苔に覆われた森の地。Lake Prophyria 周辺のわずかな肥沃な地で得た資金を音楽の街 Karcau につぎ込んでいる。Karcau の北の小さな沼にはアヴィスタンで最も名高いブラックドラゴンの 1 頭である Seryzilian が住む。彼は闇夜に突然近隣の人間を攫ったり、家畜を襲ったりして住人たちを不安がらせて喜んでいる。彼は沼の底に住む未知の脅威とコンタクトしようとしているが上手くいっていない。

ウルカザール Ulcazar：ウースタラヴ最小の邦。飢餓山脈の最高峰に位置し、隠者や狩人のほかに、谷の僧院 the Monastery of the Veil といわれる寡黙なモンクたちの謎めいた共同体がある。

ヴァーノ Varno：湖と密生した森が点在する邦。天候が不安定で、何年も続く飢饉が訪れることがある。

ヴァーセクス Versex：農耕に適しておらず、工業とアヴァロン湾の海運で生活している。にぎわう Thrushmoor の町の他に、疑い深く氏族制の居住地が海岸線や高地に点在している。その中で最も奇妙な物が、古代のキャリオン・ヒルである。

自治領 the Palatinates

カンターウォール Canterwall：ウースタラヴの穀倉地帯。ベルクゼンの領土とヴィルリッチに隣接しているが、その豊富な資金力で守り抜いてきた。近年いくつかの小村で、村人が霧に飲み込まれたかのような説明のつかない荒廃が起きている。

ロゼリ Lozeri：4670AR に最初に民主制度を建てた邦。人々は退任させられた伯爵と議会の治世にほとんど違いを感じていない。近年 the Devil in Gray と呼ばれるクリーチャーが森をうろついていると言うが、それに関する報告は矛盾しあっている。

ヴィーランド Vieland：ロゼリがその伯爵を告発した時、ヴィーランドのカロマーク伯爵 Count Caromarc は風向きを読んで自ら退任し、荘園に引きこもった。ヴィーランドでの生活に概ね変化はない。

ヴィルリッチ virlych

かつてヴィルホルト Virholt、グロドリッチ Grodlych として知られたこの 2 邦は、いまではリッチ王の牢獄であるギャロウスパイア Gallowspire を囲み、その存在に毒されている呪われたヴィルリッチとなっている。正気の人間はこの地を避け、この地を通常通行するのは季節ごとのラストウォールのパトロール隊だけだが、囁きの大帝の暗黒時代の謎を解き明かそうとする探検家や魔術師を絶えず惹きつけている。

参考文献

- [1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 140. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1
- [2] Crystal Frasier et al. (2010). Faction Guide, p. 52. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-221-0
- [3] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 190. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2
- [4] Mike McArtor (2008). Dragon Revisited, p.8. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-165-7

ヴァリシア

ヴァリシア (Varisia)

ヴァリシア は、アヴィスタン亜大陸の西岸に位置する辺境の地である。



歴史

かつてこの地にアズラントからシン Xin という強力なウィザードが追放されてきた。彼はここで部族生活を送っていたヴァリシア人たちに文明を伝え、サーシロン帝国 (Thassilon/THAHS ih lon) を築いた。彼は高弟である7人のルーンロードに帝国を支配させたが、ルーンロードたちは主導権を争いあって墮落し、帝国は退廃への道を辿り、最終的に -5293AR、スターストーン落下 Earthfall の際に滅びてしまった。

それから何千年もの間、荒野と化したこの地域に住むのは、ショアンティ Shoanti と知られるバーバリアンの部族と、帝国の生き残りである放浪生活を送るヴァリシア人だけだった。

4405AR、シェリアックスによる入植が始まり、現地人と衝突しながら勢力を広げている。

政治

中央政府は存在しないが、3つの大きな都市が建設されている。



コルヴォーサ (Korvosa) : シェリアックスによって建設された最初の都市。商人たちのこの地域への入り口。シェリアックスの伝統を強く残し、ヴァリシアの文化の中心を自認するが、同時に退廃的で社会的な格差が激しい。マグニマル (Magnimar) : 国際色豊かなこの地域第2の都市。自由な商業活動を認めることによって急速に発展している。ヴァリシアの現地人に対してもコルヴォーサよりは寛容。

リドルポート (Riddleport) : 北部の商人、海賊、山賊の集まる港湾都市。サーシロン時代の石製の巨大な円形の門、Cyphergate があり、それを研究するため多くの学者や賢者が集まっている。



定住民の町や村のほとんどは、この3都市のいずれを保護者としている。

スクザーニ Sczarni は Sczarni はヴァリシア人の山賊、密輸商、盗賊からなるゆるやかな組織である。スクザーニとつながりを持つのは少数のヴァリシア人だけだが、その活動はヴァリシア人は油断のならない盗賊であるという偏見の大きな原因となっている。構成員は固い絆を持つファミリーに所属し、ファミリー同士はほとんど共通の技能や目的を持たず、窃盗、詐欺、スリなど比較的平和的な犯罪に従事している。しかし事が失敗した後に暴力を用いることはよくある。

地理

北西から南東に向かって走る、古代人によって一面に彫刻のなされた巨大な岩崖、ストーヴァル隆起 the Storval Rise によって、2つに分けられている。

ヴァリシア第4の都市ケル・マーガ Kaer Maga は the Storval Rise を越える交易路上の遺跡に立てられた都市である。内海地域中から亡命者やお尋ね者が集まる非常に治安の悪い都市で、モンスターと主要種族が入り混じって暮らしており、異邦人都市という異名を持つ。[2]



北東部は岩がちな丘陵地帯や不毛の荒野である。ストーヴァル隆起のすぐ北東のストーヴァル高原 the Storval Plateau や火山性の有毒ガスや野火に悩まされる荒野シンダーランド Cinderlands には、部族生活を送るショアンティが7つの氏族に分かれて生活している。サーシロン帝国の戦士階級の子孫である彼らは、他の地域から地理的に隔離されているため、独自の伝統と言語 (ショアンティ語) を持つに至っている。ヴァリシア語、ハリト語、古代サーシロン語を理解できる者なら何とか彼らと意思疎通することができる。近年は文明を受け入れて町での生活を選ぶ者も一部存在する。



北東部のほとんどは未だに荒野であり、多くのゴブリン類、オーガ、トロル、そしてサーシロン帝国の奴隷の子孫であるジャイアントのような、野蛮な種族が勢力を張っている。シンダーランドにはオークの支配する都市 Urglin が存在する。

参考文献

- [1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 144. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1
 [2] James L. Sutter (2010). City of Strangers, Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-248-7
 [3] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 194. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2
 [4] : James Jacobs and Greg A. Vaughan. (2008). Into the Darklands, p. 4, Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-140-4
 [5] James Jacobs et al. (2010). Classic Horrors Revisited, p. 61. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-202-9

最も北東にあるベルクゼンの領土との境界、恐らく内海地域の最高峰である the Kodar Mountains には、その高度と気候に適応したジャイアント、イエティ、ロック、ドラゴン、ウェンディンゴのようなクリーチャーが住み、そのもっとも奥深くには伝説の古代都市 Xin-Shalast が隠されているという。その麓には Mobhad Leigh (ショアンティの言葉で「地獄への階段」と呼ばれる、ダークランドへの入り口がある。明らかに人工的に作られた円形の縦穴で、深さ数百フィートまで壁に螺旋階段がついているが、そこから下は崩れ落ちており、ロープを使うか飛ぶかしない限り降りられない。およそ 6,300 フィートまで降りるとセカミナのサーベントフォークの失われた都市 Sverenagati の近くに着くが、帰ってきた者はおらず、占術での調査も必ず失敗（時には魔力の逆流によって死をもたらす）ため、詳細は不明。[4]

南西部は平原、丘陵、森林からなる比較的穏やかな地域であり、ヴァリシアの文明圏である。

その北部にはエルフの住む the Mierani forest がある。よそ者が入ることはほとんど許されない。奥地には廃都 Celwynvian がある。エルフたちはこの都市を取り戻そうと何度も試みているが、中に潜む何者か（一説によるとドラウ）のために失敗に終わっている。この近隣の Calphiak Mountains にある“臆病者の洞窟” the Caves of the Craven から、スターストーン落下時にゴラリオンに残留したエルフたちが地下へと逃れた。現在はその洞窟の表層には無数のゴブリン部族が住み、そのさらに下はトログロダイトの大居住地 Kuvhoshik である。[4]

ヴァリシア湾南部の Lost Coast には the Old Light と呼ばれる古代サーシロン時代の塔の遺跡があり、その周りにはこの 40 年間発展を続けている、ヴァリシア第 6 の都市サンドポイントがある。急速な発展のひずみで犯罪が増加し、また周囲のゴブリン部族に悩まされているが、その前途は明るい。

ヴァリシア湾にほど近いカール森 Churlwood の Wolf's Ear は、比較的平和的なライカンスロープ（主にワーウルフ）の居住地である。かつてマグニマールとエラスティル教会が行ったライカンスロープ撲滅作戦の結果、その本性を隠して生活している。通常は密かにマグニマールの権威を傷つけるだけで満足しているが、彼らの縄張りや自治が侵害された場合は、深刻な脅威となるだろう。[5]

ヴァリシア湾を囲むようにある島々の 1 つ、リヴァーレイク島の最高峰ホロウ山 Hollow Mountain には、サーシロンの遺跡である女性の顔が彫られている。顔の中心にある裂け目からは洞窟網が続いており、その地下には憤怒のルーンロードの都市シン・バクラカン Xin-Bakrakhan があるといわれている。

南東端のマインドスピン山脈 the Mindspin Mountains の麓には、ドワーフ最古の都市 Sky Citadel の 1 つである鉱山町ジャンダーホフ Jandarhoff があり、北方のバーバリアンとコルヴォーサとの交易の中継点として繁栄している。

最も南はゴラリオン最大の湿地の 1 つ、the Mushfens がある。未だ入植が成功しておらず、完全な自然が保たれている。the Sunken Queen と呼ばれる女性の彫刻がなされたサーシロン時代の巨大なピラミッドがあることが知られているが、現在はボガードに占拠されている。

ワールドウウンド

ワールドウウンド (Worldwound)

ワールドウウンドは、アヴィスタン亜大陸北部に位置する、デーモンに支配された地である。



歴史

エイローデンがまだ定命の存在であった時、この地の中央部 the Northmounds にはデーモンロード、デスクリ Deskari, Lord of the Locust Host のカルトが人々を苦しめていた。エイローデンはデスクリとその信奉者を打ち破り、“霧と帷”湖に追い落とす。

AR4606、エイローデンの死後、マンモス諸侯領東部にあったバーバリアンの国サーコーリス Sarkoris は突如出現したデーモンの軍勢に蹂躪された。

4622AR、アヴィスタン全土から集まった心正しい戦士たちによる第1次メンデヴ十字軍 the First Mendevian Crusade が結成され、デーモンたちを追い払ったかに見えた。

4638AR、再び現れたデーモン軍がメンデヴ国境の町 Drezen を襲撃、再び侵攻を開始した。第2次メンデヴ十字軍は、デーモンを封じ込めるワードストーンを作り出し敵を食い止めることに成功した。

その後デーモンは内部攪乱に戦術を転換し、それに対して結成された猜疑心にかまれた第3次十字軍は、デーモンと戦うことよりも魔女狩りを行って味方を火刑にすることに熱心であったが、デーモンもその混乱をつくほどの組織性と協働性に欠け、結果として小競り合いに終始し、戦線は膠着した。

近年、嵐の王として知られる強力なパロールが出現し、ワードストーンを破壊して三度侵攻が始まった。人間側はワードストーンを修復して何とか一旦はそれを押し留め、現在は第4次十字軍が召集されている。

政治

デーモンの混沌の本性から、ワールドウウンド全土を支配するような政府は存在しない。パロールやマリリスのような強力なデーモンが弱い者を従えて集団を作っている。最も強力なのはイズ Iz の町を支配する嵐の王 Khorramzadeh である。他にはドレーゼンの街の征服者であるマリリスの Aponavicius が知られる。

またデーモンの大魔術師 Vahedifar Ayeshalmoutey が、その知識と魔力の故に、大いに尊敬を集めている。

かなりの数の人間や人型生物がデーモンに忠誠を近い、報酬としてしばしばハーフデーモンや完全なデーモンに変えられている。ウィッチ Areelu Vorlesh もそのような1人で、昔から奈落について研究を重ね、ワールドウウンド出現と同時にハーフデーモンに変身した。

また、ワールドウウンドを作り出したと目されるデーモン・ロード、デスクリも、“世界の傷”の最も深い谷底で活動している目撃例が増えてきている。

地理

ドレーゼン Drezen：メンデヴとの国境近くにある、かつての十字軍の城塞都市。最も攻撃的な指揮官の1人であるマリリスの Aponavicius に攻め落とされ、数千の人間が命を落とした。十字軍の神殿はデーモン信仰のそれに改築されたが、町並みの多くは元のまま。

ダイイングライト Dyinglight：サルコラ河 Sarkora River の源流にある、沼と硫黄臭のする温泉に囲まれた、かつてのサーコーリスの宗教の霊的中心。現在は沼にフィーンディッシュ・マーシュ・ジャイアントが住み、マンモス諸侯領の戦士たちと頻繁に衝突している。デーモンたちは何もない西への領土拡張にはほとんど興味がない。

ガンドラン Gundrun：ワールドウウンド南西部の小さな町。サーコーリスの難民たちが集まっている。デーモンたちの興味はメンデヴに向かっているため今のところは無視されているが、町を取り囲む危険は極めて大きい。

イズ Iz：バーバリアンの王国の時代から鍛冶と石工で知られていた鉱山町。デーモンの支配者は鉱山や興亡の労働者に過酷で危険な生活を強い、生産量ははるかに上がっている。近年嵐の王が台頭し、この町の支配権を得た。拡大を続ける“世界の傷”の近隣にあり、周期的に地震と暴風に襲われる。いつか“傷”に飲み込まれるだろう。

ストラスタ Storasta：メンデヴのメロシャンの70マイル下流にある都市の廃墟。かつてはドルイドの小森があり、現在ではデーモンが不快に感じるほど植物モンスターが多く存在する。

アンダリン Undarin：サルコラ河 Sarkora River のほとりにある、かつては牧夫や鉱夫たちが交易に訪れていた川の街。現在は家畜を入れていた檻には代わりに人間の捕虜が入れられている。また、デーモンのウォーロードたちの相談役であるウィッチ Areelu Vorlesh が住む。

シャダー森 Shudderwood：ウースタラヴとの境界にある森。フェイたちがワールドウウンドの影響力に無益な抵抗を続けていたが、森の北部の住人の多くはハーフフィンドやもっと悪いものに変化してしまっている。

世界の傷 The Worldwound：かつては長さ1マイルほどの狭い谷間だったが、年々拡大を続け、現在は幅1マイル、長さ数十マイルの巨大な裂け目となっている。底には凝固した原初の混沌物質が沈殿し、周囲を奇怪なクリーチャーがうろついている。



参考文献

[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 148. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1

[2] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 198. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2

ガルーンド

ガルーンド (Garund)

ガルーンド は、内海地域の南方を占める大陸である。東はオバリ洋をはさんでカスマロン大陸に面し、西は広大なアルカディア洋。北は内海を隔ててアヴィスタン亜大陸と向き合い、南は未だ探検の手が及んでいない。

北部は砂漠地帯であり、かつてスターストーン落下により荒廃した世界でいち早く文明化したオシーリオンがファラオの名の下に統治していた。現在はオシーリオンの版図は北東の一隅のみとなり、不信仰の国ラハドゥーム、不老の霊薬で知られるスーヴィア、巨大な闇市場が繁栄するカタベシュなどの国がある。

東部は魔法が日常的に見られる地であり、大ウィザードの作った秘術国家ネックス、そのライヴァルであるアンデッド国家ゲブ、その合間にあって錬金術と工学を発展させた銃の国アルケンスター、オバリ洋上にあるヴードラに属する東方の神秘の島ジャールメレイがある。

西部は1世紀前から止むことなく洋上を吹き荒れる暴風“アベンデゴの眼”によって北方への航路を閉ざされた地である。暴風の直撃を受けて荒廃した沿岸部水没せし地、暴風を隠れ蓑にすることに成功し大艦隊を作り上げた海賊たちの根拠地枷の地、シェリアックスの植民地であったが悪魔の国となった本国から離反し独立したサルガーヴァ、高名な暗殺団である赤蠍蟬会 Red Mantis のアジトであるメディオガルティ島がある。

中央部はジャングルに覆われた未開の大ムワンギである。

[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 52. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1

アルケンスター

地理

アルケンスター (Grand Duchy of Alkenstar)

アルケンスター大公国 は、ガルーン大陸東岸のネックスとゲブの中間にある魔法欠如地帯マナ荒野 (Mana Waste) に位置する、火器を含めた錬金術と工学、冶金学が非常に発展した都市国家である。



歴史

かつてこの地にはいくつかの都市が存在していた。

ネックスとゲブの数世紀に及ぶ秘術の限りを尽くした戦争のため、両国の国境地帯はいかなる魔法も使用することができず、危険な怪物が徘徊する危険地帯となり、それらの都市は信仰呪文の守りでドンガン・ホールドに立てこもるドワーフたちを除いて全て滅んだ。

4588AR、アルケンスターという野心的で奇矯な技術者がネックスの首都クオンティウムの司直の手から逃れるため、占術の通用しないこの地に辿りついた。彼は周辺諸国の魔法を使う敵から逃れ、この地の廃墟に隠れ住んできた難民たちと巡りあうことになる。

難民たちはアルケンスターの指導の下、国家を形成し、ドンガン・ホールドの孤立したドワーフたちと接触し、必要上から錬金術、工学、冶金学を発展させ、新しい武器、銃火器を発明することとなった。

4606AR、エイローデン死亡。もともと異常気象に悩まされるなど日常のことであったアルケンスターは最小限の被害で切り抜けることができた。

4690AR、大ムワングのゴリラ王の軍勢がシャタード山脈のトンネルを通過して奇襲してきた。実験段階の巨砲を奪われたりしたもの、アルケンスター人は何とか彼らを撃退し、トンネルを封鎖した。

政治

アルケンスターは法的にはネックスの属国ということになっているが、独立国として振る舞い、ネックスとゲブの間で均衡を取るように立ち回っている。統治者はトリエッタ・リシア Trietta Ricia 女公爵ということになっているが、実際には国内のさまざまな党派の利益代表の集まりである最高議会 High Parliament が行っている。

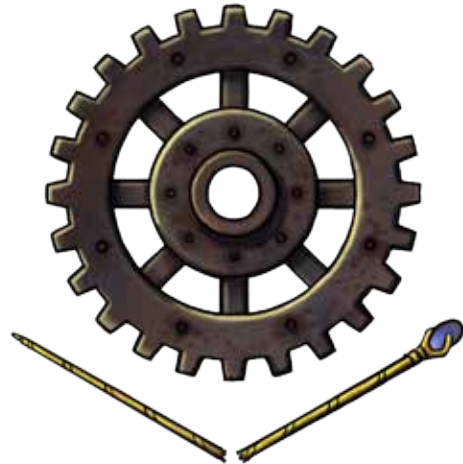
占術や心術など、一切の魔法が使用できないこの地は“安全”な外交交渉には最適であり、ネックスやゲブのみならず、内海各国の交渉場として利用され、大きな収入源となっている。銃火器その他の技術的成果もますます利益を上げるようになってきており、アルケンスターは内海地域のパワーゲームの主要なプレイヤーの1つとなりつつある。

住民

アルケンスターの住民のほとんどは人間（ガルーン人とケレッシュ人）である。ドワーフの大きな居住地も存在する。

経済

アルケンスターは小火器から大砲まで、さまざまな火器を生産し、内海地域の各国に輸出している。しかしその高価さから、生産した火器の9割は手元にとどまり、そのためアルケンスターはガルーン大陸で最も守りの堅い国となっている。また鉱産物も豊富で、ドワーフの居留地 Dongun hold からは良質の磁鉄鉱や金、水晶が産出することで知られる。山中の国であり、植生は乏しいが、テラス状の畑でブドウが栽培されており、良質のアイス・ワインが作られており、それと引き換えにゲブから食料を輸入している。



アルケンスターは3つの区画からなる1つの都市国家であると考えられている。

アルケンスター・シティ Alkenstar City: the Hellfallen Cliffs の上にあり、そこから流れ落ちる高さ700フィートものアルケン滝 the Alken Falls からウストラディ河 the Ustradi River がネックスへと流れていく。蒸気や煙を上げる煉瓦と鉄でできた建造物では技術者が機械や高品質の合金を作り出している。河を遡ったウストラディ湖にあるガンワークス Gunworks では新たな重火器が開発され、ゴリラ王再来に備えて巨砲“ロヴァググの大口” the Great Maw of Rovagug がその砲口を西に向けている。

ドンガン・ホールド Dongun Hold: ウストラディ河の渓谷にあるドワーフの居住地。最古のドワーフの都市である Sky Citadel の1つ。豊富な鉱脈に恵まれ、アルケンスターの錬金術師や技術者たちに鉱物を供給し、他国にも輸出する非常に富裕な都市。The Bridge of the Gods という1マイルを越える巨大なアーチ橋がアルケンスター・シティの上を通過して渓谷の反対側にある Cloudreaver Keep まで通じている。

マーテル Martel は the Hellfallen Cliffs の麓にある居住地で、skybridge によってシティとつながっている。大公国の金融の中心であり、公国の富を治めた宝物庫とガンマーシャルの司令部がある。

クラウドリーヴァー砦 Cloudreaver Keep: ネックスとの境界に近いウストラディ河の岸辺にある重武装の城砦。

スペルスカー砂漠 Spellscar Desert: マナ荒野東部の大部分を占める岩砂漠。ほとんどの場所では魔力は存在しないが、時として予測不可能な魔力の流れが暴発する。古代の戦争の遺物である人造やアンデッド、変異体の蟲や人型生物の部族がうろついている。

西部の略奪者 Western Ravage: マナ荒野の最も西、シャタード山脈 Shattered Range の山中にある大きな谷。ヒル・ジャイアント、オーガ、エティンなどの部族が多く住み、時としてとりわけ威圧的な族長に糾合されてガンワークスを襲撃に来る。近年は最も狡猾な部族は奪った大砲を小銃のように使うことを覚えている。

参考文献

[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 58. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1

[2] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 110. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2

ゲブ

ゲブ (Geb)

ゲブは、ガルーン大陸東岸に位置する、死霊術師ゲブによって建てられたアンデッドの国である。



歴史

数千年前、ゲブはオシーリオンの植民地として誕生し、支配者である死霊術師ゲブの名にちなんで命名された。

ー 892 AR、北方のウィザードの国ネックスと戦争が始まる。何世紀にもわたっておそろべき魔力による攻撃が繰り返され、両国周辺は大いに荒廃した。

576AR、ゲブはネックスの首都 Quantum を毒の霧で覆い、数千人を殺害した。その中で大魔導師ネックスは消息を絶つが、戦争は継続される。

632AR、戦争はゲブの敗北で終わる。ゲブはネックスの死を確認するため、儀式的な自殺を行って大いなる彼方へと向かうが、結局分からないままゴーストとなって物質界に帰ってくる。彼は宿敵ネックスの死亡を確信するまでゲブの国土に繋ぎ止められている。これ以降、ゲブの社会におけるアンデッドの影響力は増大して行き、生者に優位するようになる。

3890AR、ウースタラヴの囁きの大帝ター・パフォンを封印した輝ける十字軍は、さらなる勝利を求めてゲブに目をつける。その報復として、ゲブはラストウォールから死んだ女神アラズニの遺体を盗み出し、リッチとして復活させる。以後 8 世紀、ゲブはアラズニが統治している。

政治



死霊術師ゲブのゴーストは滅多に顕現することはない、実際の支配者と考えられているのは“娼婦の女王” the Harlot Queen アラズニである。彼女の個人的な護衛である the Grave Knights は、元々はゲブを暗殺しに来た騎士だったが、死霊王によって復活させられ、アラズニの死体をラストウォールから“救出”してきた。日々の業務はゲブに忠誠を誓った死霊術師の集団 Blood Lords が執行している。Blood Lords の代表者は 12 レベル死霊術師のヴァンパイア Kemnebi である。

アンデッドの拡散を危惧する

諸国による介入や侵略は数知れないほど続けられてきたが、ゲブはその全てを跳ね返してきた。現在も女神の遺体を奪われたラストウォールはゲブを公然と敵視している。

ゲブから他国へ侵攻することはないが、何世紀にも渡るような微妙な陰謀によって他国への影響力を強めようとしている。

経済

オバリ洋 the Obari Ocean からの湿気を含んだ風により、ゲブは植物の生育に適した湿潤な気候である。アンデッドによるプランテーション農業に

より、ネックスを含む近隣諸国に食料を輸出している。それと引き換えにネックスからはさまざまなアイテムや死霊術の文献などを輸入しており、支配者の遺恨に関わらず国民一般にはネックスへの敵意は見られない。

住民

ゲブの社会は生者の市民 Quick、知性のあるアンデッドである Dead、知性のないアンデッドと生者の奴隷からなる chattel の 3 カーストに分かれている。Quick と Dead は同等の市民権を持つが、貴族階級では Dead の方が幅を利かせている。この両者のほとんどは都市部で死霊術や他の科学を学んでおり、農地や軍隊はゾンビやスケルトンによって担われている。chattel は一切の権利がなく、財産として扱われている。ゲブで死んだ定命の者は基本的に自由意志のないアンデッドの chattel となるが、十分な野心と地位のある者は強力なアンデッドの手によって Dead に生まれ変わる。生者の生命と権利は一応は法によって守られており、外国人の想像するよりは安全な国ではあるが、ゲールの下級貴族やヴァンパイアの貴顕が常に法を守るというわけでもない。

ゲブの住民への最大の脅威はモンスターであり、北の魔力枯渇地帯マナ荒野や、負のエネルギーに満たされた the Axan Wood には奇様なモンスターが生息している。また国内にも、制御を失った意志のないアンデッドがうろつきまわっているという噂がある。

地理

メキータル Mechitar：アクサニール河 Axanir River の河口に位置するゲブの首都。ゲブとアラズニの居城である the Cinerarium を始めとした、古代オシーリオン形式のピラミッドが立ち並ぶ。港湾都市であり、他国との交易の窓口である。ウルガソーアの大神殿がある。

グレイディーグ Graydirge：大ムンギとの境界であるシャタード山脈 Shattered Range の麓にある陰鬱な都市。死後アンデッドになることを望まなかったり、アンデッドとして復活できなかった者たちの納骨堂とゾン・クーソンの神殿がある。

イレド Yled：マナ荒野との境界線近くにあるゲブ最大の都市。多くのゾンビとスケルトンからなる軍団が駐留し、さまざまな死霊術の大学と研究所がある。

アクセン森 Axen Wood：国土の中央部に位置する大森林。アンデッドドライアドや謎めいたトライライトユニコーンなど、他では見られない負のエネルギーと影で満たされてクリーチャーが徘徊する。

乙女たちの野 the Field of Maidens：4329AR、海賊女王マストリエン・スラッシュ Mastrien Slash の軍勢がゲブ南部を切り取りに来襲し、大いに暴れまわったが、ゲブによって皆石に変えられてしまった。彼女たちは今でもそこに立ちつくしている。

参考文献

- [1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 76. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1.
[2] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 74. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2

ジャールメレイ

ジャールメレイ (Jalmeray)

ジャールメレイ は、ガルーン大陸東岸のオバリ洋 the Obari Ocean、ネックス沖に浮かぶ大島である。ヴードラの“途方もなき諸王国” the Impossible Kingdoms の最も西方にある領土である。



歴史

この島の古代の歴史はよく分かっていない。

253AR 以降、ジャールメレイはネックスの領土となる。

563AR、ヴードラから伝説のマハラジャ Khiben-Sald がネックスに來訪。大魔導師ネックスにジャールメレイ島を贈られ、10 年を過ごした後に帰国した。その後大魔導師ネックスも大いなる彼方のいずこかへ去り、それ以後はジャールメレイはネックスから追放された墮落したアークロードが支配する地となった。

2822AR、ヴードラ人が帰還し、島の返還を求める。アークロードは拒絶し争いとなったが、ヴードラのラジャが召喚したマーリドの軍団と暴風雨によって追い出され、ジャールメレイは再びヴードラ領となった。

政治

タクール(領主) カースワン Kharswan が統治者である。古代の神話やヴードラ王国それ自体への精神的な紐帯、貴族たちや僧院によって秩序が保たれており、Kharswan 自身は助言者の集団である the Maurya-Rahm によって交易や司法、徴税を執行しつつ、庭や多くの妻たちの面倒を見たり詩を読んだりすることに 1 日の多くを費やしている。

住民

ジャールメレイには 3 つの大きなモンクの僧院がある。the Monastery of Untwisting Iron, the Monastery of Unfolding Wind, the Monastery of Unblinking Flame の 3 つで、あわせて the Houses of Perfection として知られ、東方の肉体的、精神的な訓練法を内海地域に伝道している。その訓練は内海地域の国々でも大いに敬意を払われており、各国の貴族や豪商はしばしばその子の中の 1 人をこの国に留学させることがある。これら三武館の入門の試験に合格しなかった者も、無数のより小さな道場や導師を見つけることができる。

10 年に一度、天空大武会 the Challenge of Sky and Heaven という大競技会が開かれ、徒手、器械の武術のみならず弓術、歴史の知識、セルフコントロール、秘術の技などを互いに競う。近年は Untwisting Iron が 2 連覇している。

まだヴードラの多くの神々や自然の精霊を祀る多数の寺院があり、そのためこの島には自然の美が保たれたままである。

ニスワン Niswan：サルド河 the River Sald 河口にあるジャールメレイの首都で、色鮮やかな何層もの塔が立ち並ぶ港湾都市。ゴラリオン中から学者や修行者が集まり、静かに研鑽に励んでいる。

パディスカー Padiskar：北部にある、ネックスの時代には秘術研究の中心であった町。現在は漁民や農民のいる小さな共同体だが、大きなドーム上の建造物の遺跡があり、その地下にはかつてここを調査に來たアークロードが怖れて逃げ出したという名状しがたき何かがあるという。

プラダ・ハナム Prada Hanam：ジャールメレイ東岸の都市。かつては小さな農村だったが、2821AR に一夜にして謎の大建造物が出現し、それ以降繁栄する都市となった。この建造物を探索しようとする者は皆石化して死亡する。

マハラジャ宮 The Pure Temple of the Maharajah：サルド河の源流に位置するかつてマハラジャが住まっていた宮殿。4 年に 1 度、大マハラジャに敬意を表するため数千人のこの島の住人たちがニスワンからこの宮殿まで巡礼を行う。ただしこの宮殿はマハラジャの墓所ではなく、彼は次元界のいずこかでまだ生存していると考えられている。

セガン密林 Segang Jungle：南部にあるヴードラから輸入された動植物が繁殖する大密林。知られざる神々の神殿や秘教団が隠されているという。エキゾチックな獲物を求める外国人のハンターたちが目指す地。

虎眼道場 Tiger's Eye Monastery：北部の森林地帯にある謎の道場。現在は山賊の根城であるという噂もあるが、通商路から遠く離れており、詳細は不明。

ゴー・ヴェラ Gho Vella：ジャールメレイ北東に浮かぶ、ジニーや強力な術者が多く見られる島。病氣や呪いに冒され治療が不可能な者たちは、the Curse Shepherds という慈悲深い行者たちによってこの島に送られる。サレト大島 Grand Sarret：かつてマハラジャのハーレムがあったとされる、ニスワン沖の美しい島。海岸は険しい崖で囲まれ、危険を冒してよじ登るか飛行しない限り入ることはできない。料理や音楽から陰謀まであらゆる宮廷技術を教える学校 the Conservator がある。

カイナ・カタッカ Kaina Katakka：ニスワン沖の小島。ネックスに占領される以前の原住民で、新来者に従うのをよしとしない者たちはこの島に逃れた。マハラジャは一種の文化的コレクションとして彼らを放置していたが、アークロード支配時代に滅ぼされ、現在では魔法で焼き尽くされた不毛の島に彼らの亡霊が徘徊しているという。

ヴィーデシャ Veedesha：ニスワン沖合いの 3 島の一。かつてはコーヒーとサトウキビを豊富に産出する豊かな島だったが、ジャールメレイの中心がニスワンに移るに連れて内捨てられ、現在はモンスターや山賊がうろつき回る廃墟の島。

参考文献

[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 84. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1

[2] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 70. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2

カタペシュ

カタペシュ (Katapesh)

カタペシュ は、ガルーン大陸東岸、オシーリオンの南、ネックスの北に位置する、巨大なバザールで知られる国である。



歴史

この地はかつて少数のキャラバンが、ノールなど荒野に住む襲撃者と戦いながら通行しているだけの地域だった。

2216AR、女族長と強力なジニー使い Kinroth に率いられたノールの部族がネフェシュティ Nefeshti というジニーに率いられた the Templars of the Five Winds というジャニの英雄の団に打ち負かされる。

2217AR、オシーリオンから追放されてきたサーレンレイ信徒により サーレンレイ 砦 Sarenrae's Bastion、2375AR にそこから袂を分った人々によって Golden City という居住地が建設される。the Templars of the Five Winds は出会うたびに彼らに幸運や凶運をもたらしたという。

2589AR、Golden City は砂嵐によって滅ぶが、2689AR 砂漠から現れた謎の女性 Nimhar によって再建され、Sandstar と改名される。

3249AR、錬金術師が Sandstar 近辺に生えるサボテンから麻薬成分が抽出できることを発見し、犯罪者や商人が街に押し寄せる。

3250AR、山賊 Jade-Eye が Nimhar を殺害して町の支配権を奪い、カタペシュと改名する。Nimhar の死体はいつの間にか消えうせていたという。その後、彼は周囲の居住地を併合し、この名は近隣地域全体を指す名称となる。

3725AR、いずこからバクトマスターが現れ、麻薬商人の巣窟であった都市カタペシュを制圧。以後彼らは、この地域全体に勢力を広げ、商業の極めて盛んな国家カタペシュを繁栄させている。[2]

政治

カタペシュを支配するのはバクトマスターと呼ばれる正体不明の商人の団である。彼らは長いローブと仮面で完全に姿を隠し、身長は7フィートほどもある。声や体型は人型生物のものだが、実際のところ彼らは異星人である。奴隷の魂を使って強化したゴーレム軍団や、効率よく相手の弱点を突く戦い方で知られる治安部隊 the Zephyr Guard など、大きな力を持つてはいるが、「望むとおりに為せ、ただし商業活動を妨害してはならない」という有名な法で知られるように、住民に対してはほとんど規制をしようとしな。その結果、カタペシュは奴隷や麻薬など、他所では手に入らない様々な商品やサービスを求めて世界中から商人が集まる悪名高い巨大バザール The nightstalls が繁栄している。

地理

早春と晩秋に数週間激しい雨が降る以外は、乾燥した暑熱な気候である。北部はサバンナ地帯であり、オシーリオンとの交易ルートにノールの山賊兼奴隷商人が巢食っている。

南部は乾燥した砂漠地帯で、ペシュというサボテンが栽培されている。この樹液からは中毒症状が緩い麻薬が取れ、この地域の重要な特産品となり、また国の名前の由来ともなっている。

カタペシュ Katapesh：黄金都市と呼ばれる内海地域第2の都市。



ソルク Solku：西部に存在する、かつてサーレンレイ砦とよばれた国内第2の都市。治安のよい交易路の中継点だが、しばしば近くの the Barrier Wall mountains のホワイト・キャニオンに住むノールの襲撃を受け、余りの苦難に女神に見捨てられたと感じて改名した。現在はアイオーメディのパラディンの一団が留まって防衛している。

オケノ Okeno：沖合いのストーンスパイン島 Stonespine Island にあるカタペシュ第3の都市。内海地域最大の奴隷市場があり、しばしばアンドーラン海軍のグレイ・コルセアの襲撃を受ける。島の内陸部には奴隷たちがさまざまな義務を果たすために育てられ訓練されている残酷な城砦があるという噂だが、部外者の侵入は禁止されている。

バグ港 Bug Harbor：ネックスとの国境であるエレミオン河 Elemion River のほとりにある小さな港。その周りの湿地はトンボ、アメンボ、ハエ、力な無数の昆虫が生息し、錬金術師や薬草師にとって重要なさまざまな貴重な物資の宝庫である。

エル・ファタール El Fatar：北部の荒野にある、無数の地下墓が存在する遺跡。多くの冒険者が探索し、アンデッドなどの怪物と信じられないほどの財宝が発見されている。

ペイル山 Pale Mountain：ブレイゼン連峰 Brazen Peaks とバリアーウォール山脈 Barrier Wall Mountains との連結点近くにある、ノールの部族が数多く住む山。山の溶けた中心部から現れた火の精霊によって建てられたという伝説的な暴獣神の寺院“獣の館”があり、彼らの多くは伝統的なラマーシュトゥの教えを捨て、より破壊的なロヴァググに帰依している。近年腐肉王 Carrion King という族長に各部族が糾合され、周辺地域への侵攻は時間の問題だと考えられている。

ホワイト・キャニオン White Canyon：ソルクの近くにある国内第2のノール居住地。現在はさほど組織化されていないが、the Red Sultana なる者がソルク再奪取を目指してその旗の下に戦士たちの軍勢を集めているという噂がある。

ゾルケット鉱山 Zolurket Mines：かつてはドワーフのブラチナ鉱山だったが、アンデッドが出現するようになって彼らに放棄された後はゾルケット（ケレッシュ語で闇の死）という名でよばれるようになった。何人かの勇敢な探検家によると、鉱石はそのまま残っているが、種類はよく分からないがアンデッドが出るという。Tib というドワーフのゴーストが出て、何かを探しているという噂もある。

参考文献

[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 86. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1

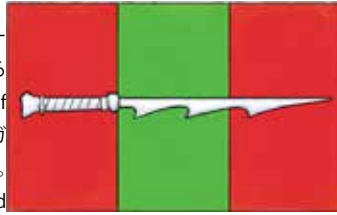
[2] Stephen S. Greer and Amber E. Scott. (2009). Dark Markets A Guide to Katapesh, p. 26. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-166-4

[3] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 114. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2

メディオガルティ島

メディオガルティ島 (Mediogalti island)

メディオガルティ島は、ガルーンド大陸西の沖合い、永続する嵐“アベンデゴの眼”the Eye of Abendegoの北西に位置する、ガルーンド周辺で最大の島である。暗殺者集団である赤蠍蟬会 Red Mantisの本拠があることで名高い。[1]



歴史

かつてメディオガルティ島は、ガルーンド西部に繁栄した古代王国ゴル・ガン Ghol-Ganの一部だった。その滅亡後は、海賊が財宝を埋めたり墓場に使用したりするだけの無人島となった。2560 AR、ラハドゥームが無神論の国となり、その地を根拠にしていたアチャイケクを奉ずる赤蠍蟬会は本拠を失うことになった。彼らはアチャイケクの神託にしたがい、この島にたどりつき緋色砦を築いた。[2] アベンデゴの眼出現以来、それを回避する交易ルートの中継点としてその重要性は増大しているが、それは島の支配者である赤蠍蟬会の歓迎するところではない。[4]

政治



メディオガルティ島の全ては赤蠍蟬会の支配下にある。赤蠍蟬会はまず第一に宗教的な組織であり、アチャイケクの役割である神格の地位を脅かそうとする者の抹殺を目的とするが、信仰の一環として外部の者の暗殺依頼を受け入れることもする。

島の住人は、蠍蟬神の意志を読み解く年長の暗殺者の会議であるヴァーナ the Vernai と蠍蟬神の巫女である血の巫女ジャカリン Blood Mistress Jakalyn の決定に完全に従わなければならない。組織のメンバーのみが彼らに直接接触することができる。ジャカリンは組織の象徴であると同時に、緋色砦の大図書館に立ち入ることができる唯一の人物であり、蠍蟬神の意志の最終的な執行者である。[3]

またイリズマゴーティ市には市長が存在する。その正体は不明で、会見のたびに姿が変わるといい、人間であるかどうかさえ明らかではないが、市民の陳情は時間に関わらず受け付け、約束したことは必ず守るという。

地理

港湾都市イリズマゴーティを除けばほとんどがジャングルに覆われている。リザードフォークとコボルドの部族、多数の恐竜が生息している。コボルドは恐竜を神として崇め、時折イリズマゴーティまで交易に訪れ、ジャングルのガイドとして雇うことができる。イリズマゴーティの湾内には the Kaneano という謎めいた鯨人の部族がある。またかつてこの地を隠れ家に使っていた海賊の財宝が隠されている洞窟がいくつもあるという。

イリズマゴーティ Ilizmagorti / Ihl izz mah GOR tee：島の東岸にある最大の居住地。赤蠍蟬会が自らの構成員のために設立した都市だが、たちまち近隣の海賊たちの注意を惹き、補給基地として利用されるようになった。波止場などの従業員や酒場の女の子はみな赤蠍蟬会の下位構成員であり、手練の暗殺者である。市内の警護に当たっているのは the Blood Watch だが、市内で通用しているのは海賊の法、海賊の正義であり、ほとんどの揉め事は当事者の自力救済に任されている。

カトル Cuttle：島の西岸にある捕鯨船の補給地。ここで仕事をする捕鯨船は赤蠍蟬会に権利金を払わなければならないが、アルカディア洋で最も西にあるこの地を訪れる船は絶えない。かつてこの近海には Coath と呼ばれる巨大な黒い鯨が住み、その縄張りに入り込んだ船を襲って沈めていた。捕鯨船団は力をあわせて Coath を浅瀬に追い込み殺すことに成功したが、そのすぐ後から新月の夜にはその亡霊、The Wight Whale が現れるようになり、水夫たちに怖れられている。[5]

緋色砦 Crimson Citadel：赤蠍蟬会の本拠である砦。構成員以外に正確な位置を知る者はいない。噂によれば、古代の知識を蒐集した最大規模の図書館があるという。

アンガス・アンバーリングの墓 Crypt of Angus Amberleg：島のどこかにあるという300年前の高名な海賊の墓。自分が集めた莫大な財宝と共に埋められ、それを作った奴隷たちは皆生き埋めにされた。奴隷たちのゴーストによって守られているという。

恐竜墓場 Dinosaur Graveyard：島の恐竜が死ぬ時に向かうという伝説の地。多くの恐竜の骨の堆積の間に海賊の財宝が埋められているが、アンデッドとなった恐竜によって近づく者は攻撃されるという。

ガンダ・ウジ Ganda-Uj：猿のようなゴブリンがジャングルの樹冠に作った居住地。通り掛かった者をネットと毒を塗ったダートで生け捕りにし、彼らが崇めるデーモンへの捧げ物にする。

隠者島 The Hermitage：メディオガルティ島の南にあるただ1人の老人が住むだけの小島。彼は聾啞のようで、いつから何のためにこの島にすんでいるのか誰も知らないが、イリズマゴーティの市長やアベンデゴの眼となんらかの関係があるという説がある。

モスキート島 Mosquito Island：メディオガルティ島の北東にある小島。暗殺者の訓練場として使われており、部外者の立ち入りは厳禁されているが、赤蠍蟬会が来る前は悪名高い海賊王が拠点に使っており、その財宝が隠されているという。

メリー・ウィドウ Merry Widow：モスキート島の北東にある Slitherfish Island 南岸の座礁船に作られたベスマラの神殿。海で夫をなくした未亡人の作った分派であり、彼女の夫はベスマラの元に召され、彼女たちはその犠牲によって祝福を受けたのだとする。船の水没した下部は鯨とタコの巣窟であり、時折夫をベスマラの御許に向わせようとする未亡人志願者が訪れる。

参考文献

- [1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 96. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1
 [2] Rob McCreary et al. (2010). Cities of Golarion, p. 24. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-200-5
 [3] Crystal Frasier et al. (2010). Faction Guide, p. 40. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-221-0
 [4] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 114. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2
 [5][4] James Jacobs et al. (2010). Classic Horrors Revisited, p. 26. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-202-9

大ムワンギ

大ムワンギ (the Mwangi Expanse)

大ムワンギ は、ガルーンド大陸内陸部全てを指す広大な地域である。



歴史

大ムワンギの過去の歴史はほとんど知られていないが、この地域には内海地域で最も古い時代の遺跡の1つが点在している。これらの文明はストーン落下 Earthfall により荒廃し、詳細はよく分かっていない。最も知られているのが“伝説の時代”に繁栄したショリー Shory である。その墜落した飛行都市 Kho の遺跡を求め、多くの探検家が消息を絶った。

4138AR、ガルーンド大陸西岸にシェリアックス人の植民地サルガーヴァが建設される。サルガーヴァと本国との間に海賊の集まる枷の地が生まれ、徐々にアヴィスタンの勢力が浸透してきた。

4606AR、エイローデンの死と共に永続する暴風雨“アベンデゴの眼”が出現し、それ以上の植民活動は中断している。

政治

大ムワンギ全体を統一するような政治勢力は存在しない。さまざまな種族の部族社会や小王国がある。

地理 [2]

水没せし地の東方には大ムワンギで最も広大なムワンギ・ジャングル Mwangi Jungle が広がり、中心部には広大なオコタ湖 Lake Ocota がある。ウサロ Usaro：オコタ湖岸辺の大ムワンギ最大の脅威である都市国家。獣のデーモンロード、アンガザンに仕える知性のあるレベル 15 ファイターのダイア・エイブ、the Silverback King こと King Ruthazek が支配する、猿のような種族の集まる都市である。



ジャハ Jaha：ムワンギ・ジャングルの北のはずれにある、人類勃興以前

に知られざる種族によって建設された都市。現在の住民は水没せし地から逃れてきた星を崇拜する国リーゲンの難民の子孫である。リーゲンの正統的な聖職者は祖国で謎の自殺を遂げ、現在支配しているのは High Star Seeker と呼ばれる悪辣な分派の聖職者である。

キブウェ Kibwe：ムワンギ・ジャングルの東部に存在する、Usaro からの襲撃に備えて壁を張り巡らせた大きな町。交易のために人間、エルフ、コボルド、ジャイアント、スコーピオンフィークなどジャングルのありとあらゆる種族や山脈を越えて訪れた東ガルーンドのキャラバンが訪れ、食料や布からオコタ湖の金、コーの遺跡の魔法のガラス、アルケンスターの銃などを商っている。

ナンタンプ Nantambu：ムワンギ・ジャングルの西部にある“歌う風の町”。— 3502AR、苦悶の時代からの歴史を持つゴラリオン最古の魔法学校 the Magaambya があることで知られ、ウサロの猿人兵やアスピスの商人さえこの街の領域を荒らすことを躊躇する。

バンズー丘陵 Bandu Hills：ムワンギ・ジャングルの南にある飢えた精霊、怒れる死者、古代の遺跡によって捻じ曲がった捕食者の徘徊する大丘陵。その最高峰ナキユク山 Mount Nakyuk の金、エメラルド、サファイアの鉱脈は多くの山師を引き寄せている。

ムザリ Mzali：バンズー丘陵の南の大ムワンギ最大の人口を持つ、恐らく最古の都市。少年神ウェルケナ Walkena と呼ばれるグレータ・マミーが支配する。少年神はこの 30 年間、大ムワンギから外国を排除するように信者を駆り立て、サルガーヴァへの戦争準備を進めさせている。

バンズー丘陵の南西には Screaming Jungle がある。知性を持った植物が多く生息し、その名の由来となった何マイルも届く叫び声を上げる無数の猿がいる。

オシブ Osibu：Screaming Jungle の中心にある黄金を敷き詰めた都市。おそらくゴラリオンで最も長命の定命の者であるトリエント Dimari-Diji に見守られて、自然の魔術と知恵に支えられている。賢明な女性たちがこの地での見知られる薬草術を伝えている。

エロコロバ Elokolobha：Screaming Jungle の東にある、ノームの野蛮な垂種スプリガン（ムワンギ人には the Eloko と呼ばれる）の住む小さな町。いくつかの部族に分かれてお互いににらみ合っている彼らは、外界との接触を避けるが、相手がノームであれば捕えて自分たちと同じ存在に変えてしまおうとする。

ブラッドコーヴ Bloodcove：オコタ湖から枷の地に流れ込むヴァンジ河 the Vanji River の河口にある港町。鉄分が豊富で赤味がかった見える川の水にちなんで名づけられた町だが、この町の性格をよく現しており、シェリアックスの悪名高い商業集団アスピス協会 the Aspis Consortium が、ムワンギの富を求めて内陸部を荒らしまわる拠点となっている。大ムワンギを目指す内海地域からの旅人の多くはこの町を入り口とする。

枷の地とサルガーヴァの間にあるセンゴール湾 the Bay of Senghor には港湾都市国家センゴール Senghor がある。ここでしか見られない民族 the Caldaru が多くを占める。

カーヴァ・ランド Kaava Land：ブラッドコーヴの南、センゴール湾の東にあるジャングル。捕食者と、デーモンを崇拜するハーフリングや小型のチャウ・カのような野蛮な種族が多く、自然の富と過ごしやすい気候を持ちながらほとんど探検が進んでいない。

大ムワンギの南には不毛の荒野 Shatterfield が広がる。エイローデンの死と同時に大地震で破壊され、現在も頻繁に余震に襲われている。その南には険しい山脈 the peaks of the Parinarsus Wall に阻まれ、その先に関しては分かっていない。

参考文献

[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 104. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1

[2] Erik Mona et al. (2010). Heart of the Jungle, p. 23-47. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-247-0

[3] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 114. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2

ネックス

ネックス (Nex)

ネックス は、ガルーンド大陸東岸に位置する、大魔導師ネックスによって建てられた魔法の国である。



歴史

数千年前、多くの英雄たちが闊歩した“運命の時代” Age of Destiny、この地にはいくつかの都市国家があるだけだった。そのうちの1つ Quantum に生まれたウィザードであるネックスは近隣の諸都市を支配しネックスを建国した。

ー 289 AR、領土拡張を続けるネックスは南方の死霊術師の国ゲブと衝突する。戦争は何世紀にもわたって続き、両国周辺は大いに荒廃し、難民の国であるアルケンスターが生まれた。

戦争のさなか、大魔導師ネックスは次元界のエネルギーの流動点に擬似次元界 "ネックスの焦点" the Crux of Nex を築くことで、不死性を得る。

576AR、戦争のさなか大魔導師ネックスは次元界の彼方へ去る。ゲブの攻撃は首都クオンティウムを蹂躪したが、残された者たちは何とかそれを撃退し、以後両国の間で休戦が結ばれる。

政治

大魔導師ネックスが去って以来、この国は多くの魔術者の派閥が乱立する混沌と化した。ゲブという共通の脅威の前に団結し、均衡を取った。それらの代表者によって構成された“三者と九者の評議会” Council of Three and Nine が現在の統治者である。上位の3名のうち2名の一致と、下位の9名の多数決により決議が下される。内部対立に明け暮れており、下位の者は頻繁に入れ替わるが、上位の者の地位は磐石で、その統治は安定している。上位者の1人がアークロードの長アグレルス・キスク Agrellus Kisk である。アークロードは大魔導師の個人的な奉公人の子孫であり、彼の遺産の幾分かを受け継いでいる。下位の者の中で比較的安定した地位を保っているのはエカヌスとオイノピオンの代表であり、ネックス第2の都市の地位を争っている。

地理

クオンティウム Quantum：エレミオン河 River Elemion の河口に位置するネックスの首都。何世紀もの間ゴラリオン中から魔術師や商人を引き寄せてきた。高名な秘術大学があり、他所ではモンスターとみなされるような者が一市民として暮らしている。壮麗なる宮殿ベンデシャー Bendeshar があり、三者と九者の評議会が議論を戦わせ、地下のダンジョンにはネックスの避難所への入り口がある。数千の探検家や盗賊がそこに侵入したが、帰還した者はいない。東のヴァルクス島との間にある海域ミアスメア Miasmere にはさまざまな汚染物質が堆積しており、時として都市を悪臭で包み、防護されていない船を溶かしてしまう。

エカヌス Ecanus：ゲブとの国境近く、ウストラディ河 Ustradi River のほとりにある要塞都市。戦闘魔術師と魔獣にまたがった機動部隊による軍隊が警備する。ネックス自身がつくった建造物サイズのアーティファクト、フレッシュフォージ Fleshforge があり、通常の家庭用ゴーレムから最強のドラゴンに匹敵する巨大な戦闘獣までさまざまな奇怪なクリーチャーが生み出され、使役されたり、逃げ出して周辺諸国の生態系を混乱させたりしているが、近年は徐々に作動の信頼性が失われつつある。

オイノピオン Oenopion：内陸部に存在する錬金術都市。経済上重要なエリキサーとポジションの産地であり、ゴーレム、ホムンクルス、粘体の製造技術で知られる。町の中心部の湖は集合知性を持つ粘体の群体で満たされており、失敗作のアイテムや国家の敵を溶かしてしまう。

ヴァルクス島 Valkus Isle：クオンティウムの対岸にある島。かつて大魔導師の実験の失敗により危険な次元の歪みが発生し、それを封じ込めるため入ることはできるが出ることはできないバリアーで覆われた。現在は犯罪者とモンスターと危険な廃棄物の捨て場。

偽りの泉 Well of Lies：ネックスの内陸部の荒野の奥深くには太古にサイクロプスが築いたダンジョンが存在し、その最深部には神託を与える泉があるというが、大魔導師自らによって封印されている。

参考文献

[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 108. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1

[2] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 130. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2

オシーリオン

オシーリオン (Osirion)

オシーリオン は、内海南岸の、ガルーン大陸最北東部に位置するファラオの君臨する砂漠の国である。[1]

歴史



ー 3470AR 頃、“運命の時代”Age of Destiny が始まった時、神王ファラオが支配する古代オシーリオン第一王朝が建てられる。スターストーン落下 Earthfall 後の野蠻化した世界における最初の文明の灯火となった。

ー 3047、アバドンの神格アーリマンと契約した〈忘れられた疫病〉のファラオが、その後継者である〈歌〉のファラオに打ち倒される。シマン・セク建設。

ー 3000AR 頃から、古代オシーリオンは絶頂期を迎え、現在のスーヴィア、ラハドゥーム、カタベシュに当たる地を版図に加え、ゲブを植民地とすることになる。

ー 1498AR、四大神王登極 (Four Pharaohs of Ascension)。オシーリオンを分割支配していた〈輝き〉〈数〉〈群青〉〈魔〉の 4 人の王が連合し、オシーリオン再統一。第二王朝期開始。

ー 1452AR、四大神王軍、テクリタニン同盟を破り、スーヴィアを併合。

ー 1432AR、四大神王自滅。古代オシーリオンは衰退を始める。

1532AR、カディーラの工作による奴隷の一斉蜂起によってファラオ、メネデス 26 世 Menedes XXVI の支配は打倒され、以後この地はカディーラに属する州 Satrap となる。2253AR にはサーレンレイの信者たちによってオシーリオンは独立するが、支配者はケレッシュ人のスルタンであった。しかし、数千年にわたる外国支配によってもオシーリオン人の誇りは崩壊しなかった。

4609AR、エイローデンの死による混乱の中、古代第一王朝のファラオの血を引く強力なアーバダーのクレリック、〈未来をもたらす者〉the Forthbringer ケメト 1 世 Khemet I が現れ、砂漠のエレメンタルを召集する力を示し、熱狂した民衆に担がれ、外国の支配者を追い落として即位。再びオシーリオン人の支配するオシーリオンを築く。

40 年後、父の死後、跡を継いだクロコダイル王ケメト 2 世は、父の魔法の才は受け継いでいたが統治への熱意はなく、ほとんどの時間をハーレムで過ごしていた。

30 年後、ケメト 2 世は詳細がほとんど発表されない召喚中の事故で命を失い、新たなる〈未来をもたらす者〉ケメト 3 世が即位する。

4707AR、ケメト 3 世は外貨と古代オシーリオンの遺産を手に入れる手段としてオシーリオンの砂漠を外国の冒険者たちに開放。

政治

現在のファラオは、紅玉公ケメト 3 世 the Ruby Prince, Khemet III である。まだ若年ではあるが、強力な召喚術師 (クレリック 15) であり、臣下に広く恐れられている。宮廷の助言を聞くことはほとんどなく、かわりに彼の腹心である不可視のエルダー・ファイアー・エレメンタルである Janhelia に相談することを好む。古代の大オシーリオンの栄光を復活させることを夢見ており、ゆっくりと軍備を拡大し、ジンニーや来訪者を交渉で味方につけている。

日常の業務は The Council of Sun and Sky が執り行っている。現在は腐敗した官僚と理想主義的な改革派との政争の場となっている。議長 First Speaker は解放奴隷の Dahnakrist Phi である。

ファラオとその家族の身は the Risen Guard が守っている。最低 1 度は死して、ファラオ自らの手で復活した彼らは忠実にファラオに仕える。彼らはまた首都 Sothis の治安維持にもあたっている。隊長は Khopeshman of Sothis と呼ばれる名を捨てた男である。ファラオの子である男女の双子の Ojan と Jasilia がこっそりと砂漠に探検に出かけるのを探して連れ戻すのも重要な任務である。the Dune Runners の異名をとる双子はホライゾンウォーカーのレベルを持っている。[3]

宗教

オシーリオンには多くの神の神殿が存在し、聖職者は大いに尊敬される。ファラオ自身がアーバダーのクレリックでもある。オシーリオン古来の神も崇められてはいるが、外来の神々ほど一般的ではない。河川の神として 2 柱の蛇神がいる。恵み深きワジェト Wadjet はパピルスの茂る湿地に住まう知恵の授け手であり、恐るべきアペプ Apep は川の深みに潜む危険であり、洪水で全てを押し流す。農民は甲虫神ケプリ Khepri を信仰する。[2]

神名	属性	権能	領域	好む武器
ワジェト	LG	知恵、知識、歴史、支配、知識、秩序、高貴、守護、水	混沌、闇、破壊、力、水	パンチング・ダガー
アペプ	CE	破壊、闇、水	動物、混沌、解放、幸運、欺き	モーニングスター
ケプリ	CG	農民、重労働、耐久力		ハンドアックス

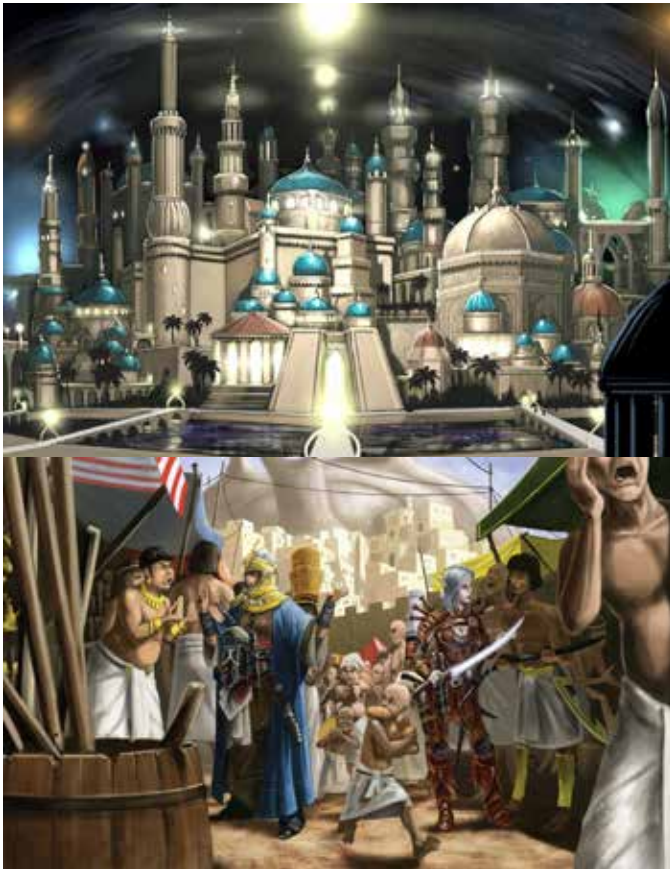
[4]

地理

オシーリオンは砂漠の国だが、名高いスフィンクス河 River Sphinx のもとらす豊富な水資源がある。クルーク河 the Crook とアスプ河 the Asp が合流してできるこの大河は、毎年起きる洪水とヘトコシュ hetkoshu（アドヴァンスト・ダイア・クロコダイル）などの脅威をもたらすが、この地域の文明を支える礎である。[1]

流域の外は果てしなく続く砂丘であり、しばしば砂嵐によってその形を全く変えてしまう。

ソシス Sothis：スフィンクス河の河口に位置する、ロヴァググの落として子である巨大なスカラベ Ulunat の甲羅 the Black Dome の周りにできた都市。第一王朝期にもオシーリオンの都だった。かつてガルランド大陸北部を荒らしたこの巨虫は、未だ定命の存在であったネサスによって討たれたという。the Black Dome の中にはファラオの宮殿など都市の中核部分がある。



分を残りの半分の合わせ鏡である死者の街として封印し、再び町に生命を取り戻した。

イペク Ipeq：クルーク河の畔にある南オシーリオン最大の都市。伝説によればかつて〈剣〉のファラオが魔法によって1日で建設したとされる。ソシスに次ぐ軍事拠点であり、南からの侵攻に備え、交易路を防衛するとともに、首都に急変あるときはスコピオン・ポート・トークン（スワン・ポートと同じ）でスフィンクス河を下って急行する。

テトラ Tetra：内海に面する港湾を持つソシスに次ぐ都市。“霸王”アンによって建設され、かつてスーヴィアやラハドゥームを征服した奴隷艦隊の拠点となった。ケレッシュ人の支配時代はその経済的な重要性から文化的な抑圧を強く受けており、現在はその富を費やしてオシーリオン風の装飾を復活させ、重税に不満を持ちつつも紅玉公の支配を忠実に受け入れている。

ツメン Tumen：ソシスの東の砂漠 Underdunes の中にある、第2王朝期の都の遺跡。魔法の水源地を持っていたと伝えられるが、それを失うと瞬く間に滅んだ。多くのトレジャーハンターやオシーリオン学者が捜し求めている。

シマン・セク Shiman-Sekh：〈歌〉のファラオによって西部の黄金のオアシス the Golden Oasis の西端に建設された、西の砂漠に対する防衛のための城塞都市であり、地下には〈忘れられた疫病〉のファラオの遺産を封印するためのダンジョンが埋められている。

エト Eto：スーヴィアとの交易路上、シマン・セクとソシスの中間点にある都市。ケメト1世の支配下に最初に入った都市であり、現在は中央の砂漠地帯を探検しようとする冒険者で溢れているが、彼らが持ち帰った財宝を狙って人間やノールの山賊もまた集まってきている。

ロヴァググの足跡 Footprints of Rovagug：南西部のバリアーウォール山脈 the Barrier Wall の麓にある砂漠地帯。活火山帯でもあり、オアシスの代わりに温泉が点在し、レッドドラゴン Asuulek が根城にしている。近年、火山 Sokar's Boil に古代の建造物が発見され、紅玉公は大いに興味を示しているが、それと時期を同じくして Asuulek は近隣の都市や隊商を襲撃するのをやめ、縄張りにも留まるような行動をとっている。

スフィンクス・ヘッド the Sphinx Head：シマン・セクとスーヴィアとの国境であるジュニラ河 the Junira との間にある、巨大な黒いスフィンクスの頭部。〈空〉のファラオ、メネデス1世の墓とされる。内部に通じるドアがあるが、メネデス1世が契約していた風の元素界の力で内部は真空に保たれ、その中に調査に入って出てきた者はいない。

参考文献

- [1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 116. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1
- [2] James Jacobs et al. (2009). Osirion, Land of Pharaohs, p. 4. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-144-2
- [3] Michael Kortes. (2007). Entombed with the Pharaohs, p. 3. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-052-0
- [4] PAIZO 提示板での Jason Nelsons の発言
- [5] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 42. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2

アン An：クルーク河とアプス河の合流点にある三角都市 City of Triangles。-107AR、当時のファラオ Hirkoshek I が自分の墓を立てる労働者の住居として建てた都市。北のナ・ケン山 Mount Na-Ken と南に立ち並ぶいくつかのピラミッドが三角形の影を落とす。ピラミッドの中にはロヴァググを信奉していた悪名高い Kamaria the Brazen の物も存在し、そのカルトは今もアンに残っておりピラミッドを探検しようとする愚かな外国人を餌食にしている。

テプ Tephu：葦の民の街 City of the Reed People と呼ばれる、クルークとアプスの合流点にある3都市の1。その名のごとくバビルスの生産地であり、それをを使う学者や魔術師のアカデミーが存在する。歴史や魔術の研究の記録を多数保持しているが、外部の者には容易には見せようとしない。

ワチ Wati：半分の街 the Half-City と呼ばれるクルークとアプスの合流点の3都市の1。2499ARの疫病とラマーシュトゥのカルトの跳梁により、人口の半分以上を失い、都市の半分が廃墟と化した。ファラズマ教会はその半

ラハドゥーム

ラハドゥーム (Rahadoum)

ラハドゥームは、ガルーン大陸北部の砂漠地帯、内海南岸の最も西に位置する、神なき国である。

歴史

ー 4120 頃、スターストーン落下による塵の雲がようやく去った“苦悩の時代”、最古の国の 1 つジストカ帝国 the Jistka Imperium がこの地に築かれる。その後、ジストカ語のアルファベットはタルドール語（共通語）、ヴァリシア語、ウールフェン人たちのスカルド語に取り入れられた。

ー 2764AR、ジストカ帝国はオシーリオンに併合される。以後ジストカ文化はオシーリオンに同化され、消えていった。

1532AR、オシーリオンがケレッシュ帝国に屈した後、サーレンレイの信仰が東方から勢力を伸ばし、ラハドゥームに根付いていたネサスとノルゴーパー信仰と衝突を始める。

2498AR 誓約戦争 (Oath war) と呼ばれる宗教戦争は 60 年間にわたりこの地を荒廃させた。

2555AR、アジール (Azir) の哲学者カリム・オナク Kalim Onaku が民兵たちを指導し、アジールの全ての神殿を打ち倒し、全ての僧侶を追放した。この運動はラハドゥーム全土に広がった

2560AR、誓約戦争は終結し、「いかなる人間も神に恩義を受けてはならない」とする“人間の法”を奉ずる不信仰の国ラハドゥームが誕生した。[2]

政治

ラハドゥームは全ての大きな居住地と遊牧部族の代表からなる長老会議 council of elders によって支配されている。その中から選挙によって代表者である the Keeper of the First Law が選ばれる。任期は 5 年であり、滅多に再選されることはないため、ラハドゥームの政治に外部から働きかけることを困難にしているが、現在の Keeper であるマルデュオニ Malduoni は 2 期目であり、諸外国は彼と取引を始めている。

住民

ラハドゥームの住民はほとんどが人間であり、民族はガルーン人、ムワング人（ボヌワット族とマウシ族）である。信仰魔法なしで厳しい環境に生きているため、頻繁に飢饉、疫病、虫害、砂漠化の進行などと戦わなければならない、非常に自己鍛錬的である。ほとんどの市民はよい教育を受けており、哲学と政治を共通の目標とし、家族と伝統を重んじる。自ら以外に頼る者がいないため、いかなる苦境にあっても前向きさを保ち、ブラックジョークを好み、自分自身にもお互いにも責任というものを真剣に考える。また科学技術を重視し、アルケンスターから多くの機械設備を輸入している。

カタベシュから麻薬が流入しており、都市部では中毒者が多く見られる（しかし耽溺することは良しとされない）。また奴隷制度は普通に見られる。

アジール Azir：ラハドゥームの首都。アルカディア海に面する港湾都市。別名“無神港”Port Godless。迷信深い他国の水夫たちは神の不興を買うことを恐れ、船から足を下ろさない。芸術と建築学が発達している。
ボトサニ Botosani：アイオーメディのカルトが根を張っていると噂される都市。
マナケット Manaket：内海に面する港湾都市。名門の魔法学校 the

Occularium があり、厳しい環境に立ち向かうための実用的な秘術の使用法を教えている。近年周辺の砂漠化が進んでおり、現在はドワーフの技術者と共に灌漑によって砂漠を緑化する研究に大きな力を注いでいる。近隣に住む Sarithil を始めとしたプラスドラゴンはこの計画に大いに興味を持ち、支援や助言を与えている。Sarithil は悪魔の国となったシェリアックスから逃れてきたドラゴンで、ガルーン大陸北部からカディーラ、アブサロムに及ぶ、他の竜やジニーを含めた広大な人脉のネットワークを持ち、故郷に残って抵抗運動を続けている友人の Tyraxalan というカッパードラゴンに支援を与えている。また Embirax というフェニックスもこの研究に協力していたが「ラハドゥームの全ての者が砂漠の砂を操るという考えを支持している訳ではないことを怖れている」と言い残し、姿を消した。研究者たちは彼が何ものかに捕えられたのではないかと憂慮している。[7]
ハルダン Haldun：かつてはリーゲンとの交易の中心の町だったが、現在は水没せし地の邪教徒やモンスターを押し留めるための砦。

経済

その禁教政策のために外交的に味方と言える国は無いが、交易が盛んであり、エキゾチックな布などの物資や宝石を輸出している。また秘術の伝統から市場では多くの魔法のアイテムが商売されている。強壮な遊牧民たちは砂漠と山脈を越えて大ムワングまで出かけ、かの地の希少な財宝を持ち帰って巨利を得る。

ラハドゥームは内海とアルカディア海の双方に面しており、シェリアックスによって封鎖され、私掠船が出没する内海の西出口エイローデン海峡を避けるための陸上通商路が発達している。エイローデン海峡にかかるゴラリオン世界最大の橋エイローデンのアーチ the Arch of Aroden のたもと都市 Kharijite はシェリアックス領となっており、信条の違いはさておいて両国の間で活発に交易が行われている。また枷の地の海賊の跳梁がアルカディア海の交通の大きな問題になっている。そのため、商人たちが大規模な the merchant marine fleet を組織し、航路の防衛に当たっている。[3]
[4]

宗教

純粋軍団 the Pure Legion という訓練された戦士の団が宗教に対して警戒をしている。入国を希望する外国人は彼らによって厳重に検査され、聖印など信仰の徴が見つかったと罰金を払わなければならない、追放されることもある。国内で布教活動を行う者は投獄される。しかし信仰の真空地帯に伝道師たちは引き寄せられていき、結果としてこの国にはあらゆる神の神殿が隠されている。

また、さまざまな神に仕える来訪者たちはこの国を中立地帯として使用しており、セレスチャルとフィンドの暗闘の結果、しばしば説明できない超自然現象が発生する。

地理

国土のほとんどは砂漠に覆われている。
永遠のオアシス Eternal Oasis：西部の砂漠地帯にある数千年間絶えることなく真水を湧き立たせているオアシス。砂漠の中に広大な湿地帯を森林を養い、謎めいた住人によって守られている。
ラスト・テンプル The Last Temple：the Napsune Mountains の東の麓、あるいはその果ての砂丘にあると噂されるあらゆる神格を祀る寺院。常に移動しており、不信心者からその存在を隠し、それを最も必要とするものの前に現れるという。
ヌアト Nuat：ラハドゥーム西岸 50 マイルに浮かぶ島。枷の地の海賊たちに対する防衛線として海軍の拠点となっている。また南からの豊富な雨雲により、ラハドゥームの農業生産の中心となっている。極めて平坦で嵐の影響を受けやすく、そのためこの島の住人も不信仰者だが、さまざまな“迷

信”を持っている（純粋軍団もこれを大目に見ている）。Thin Man と呼ばれる幽霊のような人影が草原をうろつき回っているという。
牧者の岩 Shepherd's Rock : the Napsune Mountains の麓にある純粋軍団の司令部がある城砦。司令官は“人間の剣”カーサキム Karsakim。取り締まりに役立てるために、極めて希少なものも含む、押収した数千の宗教書を分析している図書館 the Vault of Lies があるが、部外者に閲覧が許可されたことはない。

参考文献

- [1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 122. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1
- [2] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 201. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1
- [3] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 241. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1
- [4] Joshua J. Frost et al. (2009). Cities of Golarion, p. 19. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-200-5
- [5] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 165. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2
- [6] Mike McArtor (2008). Dragon Revisited, p.20. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-165-7
- [7] Jonathan H. Keith et al. (2011). Mythical Monsters Revisited, Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-384-2

サルガーヴァ

サルガーヴァ (Sargava)



サルガーヴァ は、ガルーンド大陸の西岸に位置する、シェリアックスから独立した元植民地である。[1]

歴史 [2]

かつてこの地は大ムワングの一部だった。

4138AR、シェリアックス人がこの地に入植し、現地のムワング人の部族を支配する。

4606AR、人類の守護神エイローデン死亡。サルガーヴァ北西の海上に永続する暴風雨“アベンデゴの眼” the Eye of Abendego が発生し、またシェリアックスは内戦に陥った。サルガーヴァの支配者 Baron Grallus はその一方である Davian 家に与する。

4637AR、デヴィルと同盟を結んだスルーン家 the House of Thrune が勝利を収め、その報を聞いた Baron Grallus は枷の地の海賊と手を結ぶ。

4643AR、新生シェリアックスは再び植民地を支配下に置くため、デヴィル信仰の伝道師と新たな支配者を乗せた艦隊を送り込んだが、サルガーヴァと海賊たちはこれを撃退。以後独立国となる。

政治

少数の植民者たちが大多数の土着部族を支配している。本国からの侵攻を防ぐために枷の地の海賊たちに支払う報酬はサルガーヴァの国庫を圧迫しており、また本国からの支援も途絶えたことで、少数の支配者たちが大多数のムワングの部族を抑えることは徐々に難しくなっている。しかし、大方の意見は生存のための費用が高すぎるということはないというものである。現在の支配者たちは最善を尽くしているが、サルガーヴァがいつまで保てるかは不確定である。国民の士気を高めるための祝祭やイベントがいくつか行われているが、その中で最も名高い物が、数日間かけてジャングルや山中を走破する危険な徒競走 the Sargava Chalice であり、優勝者は大きな名誉を受ける。

植民者たちは現在でも自分たちをシェリアックス人であると考えており、祖国の文化に執着する。しかしそれらは本国では数十年前に流行した時代遅れのものである。

現在の代表者は Baron Utilinus だが、最年長の植民者 Lady Madrona Daugustana が隠然たる影響力を持っており、大きな事業を起こす際や支配階層同士の縁組には彼女の同意が必要とされている。

地理

エレダー Eleder:サルガーヴァの首都。天然の良港があり、プランテーション農場で栽培されたパイナップルなどの南方作物、象牙、毛皮、木材、貴金属を輸出し、アヴィスタンから穀物、鉄鋼、木綿、絹、工芸品などを輸入している。また、その造船所はガルーンド最良の船大工がいる場所として、海賊や交易商人に高い評価を受けている。

カラプト Kalabuto : 東部のムネリ平原 M'neri Plains に植民地が建設される前から存在する、現地に築かれたサルガーヴァ最大の都市。現在は700人の白人が10000を超える現地人を支配している。都市の下層民たちは、東方の大ムワングの都市国家ムザリ Mzali と密かに結んで白人たちを襲撃し始めている。

クラウンズエンド Crown's End : 枷の地との境界近くにある港町。密輸商人と奴隷商と海賊によってよく利用される。現在の支配者〈氷の手〉のリーナ・イサンデ Ilina Ysande は表向きエレダーに従い、文句もなく税を

納めているが、何か機会があれば付け込むつもりでいる。

フリーダム港 Port Freedom : 南の国境であるコリル川 Korir River の河口の三角州にある小さな港。河川を通じた現地の部族との交易の拠点だが、迷路のような砂州によって外洋船はおろか大きな船でも入れない。法律的にはサルガーヴァの支配下にあるが、実際は川商人のギルドが牛耳る現地の政府が仕切っている。

サルガーヴァでよく遭遇する部族としては以下のものがある。

バンズー Bandu : バンズー丘陵に住む典型的なベキアール系ムワング人。近隣の部族を襲撃し、他の部族やシェリアックス人に売ったり、儀式の生贄にする。

バジョ Bas'o : カラプトとムザリ周辺の平原部でアンテローブを飼う、比較的平和的なゼンジ系遊牧民。戦士の伝統を持ち、若者は自分の勇気を示す機会を求めているため攻撃的だが、経験を積んだ戦士は概ね理性的で、こちらが平和的に振舞えばそれに応える。

イジョ Ijo : サルガーヴァでもっとも友好的なボヌワット系漁撈民。エレダーに魚を売りに来ることも多い。

カラプタ Kalabuta : もともとカラプトに住んでいたゼンジ系部族。植民者たちの文化を完全に受け入れており、共通語を話し、植民地の労働力や兵士の供給源となっている。

ムラー Mulaa : エレダー周辺で植民者たちと働いている部族。カラプトと近い部族だが、彼らと違って自らの文化を保持している。若者はしばしば反植民地運動の中心となるが、大部分は友好的である。

オンボ Ombo : ボヌワット系の海の民。枷の地の海賊たちとゆるやかな同盟を結んでおり、彼らの文化を取り入れ、奴隷を狩って売り渡す。

ソングョ Song'o : ジャングルの奥深くに隠れ住むハーフリングの部族。非ムワング人との接触を避けるため、最近まで知られていなかった。

イエンバ Yemba : the River of Lost Tears 周辺に住むと噂されるベキアール系食人族。彼らのドラムの響きは時折聞かれるが、接触して生きて帰ってきた者はいない。

バンズー丘陵 Bandu Hills : サルガーヴァから大ムワングに渡って延びる大きな丘陵地帯。鉱物資源が豊富だが、その名の由来となったバンズー族の住処であり、彼らから鉱夫を守るため、バンズー砦 Fort Bandu が建てられ、経験を積んだ司令官によって守られている。採鉱会社の1つ the Deeptreasure Mining Company は、地の元素界のゾーンと謎めいた契約を結び、貴重な鉱物や宝石を得ている。地下の洞窟には古代の戦争の兵士が捕らえられており、今では忘れられた軍隊のターコイズの鎧と輝く剣をもった兵士たちが凍結されている。

パークスキン湖 Barksin Lake : バンズー丘陵の中にある伝説的な湖。流れ込んだ天然の鉱物が自然に結合してパークスキンポジションと同様の効果を持つ液体が溜まり、周囲に木の肌をした動物が生活している。

消えた軍隊の湖 Lake of Vanished Armies : サルガーヴァの南の国境、コリル川 the Korir River の南にある美しい湖。植民には最適の土地に見えたが、調査に赴いた軍隊が3回にわたって湖から現れた何者かのために行方不明になった。未だにその正体はわかっていないが、それはまだ湖の中に住んでいる。

スマグラーズ・シヴ Smuggler's Shiv : サルガーヴァの沖合いに浮かぶ悪名高い小島。剃刀のようなサンゴ礁と恐ろしい海流に囲まれ、海軍から逃れようとする船が集まる。

参考文献

- [1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 130. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1
 [2] JD Wiker. (2010). Sargava, the Lost Colony, p. 2-. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-255-5
 [3] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 114. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2

枷の地

枷の地 (the Shackles)

枷の地 は、ガルーン大陸西岸の大ムワングの一部とその沖合いの島々で構成された、海賊の支配する地である。



歴史

かつてはこの地はガルーン西岸に勢力を持つ古代王国ゴル・ガン Ghol-Gan の一部だった。彼らの遺跡には人肉食と血の祭儀の様子を描いた壁画が残されている。

4138AR、シェリアックスの植民地であるサルガーヴァが建てられ、本国との間で盛んに交易が行われるようになると、自然とその間にある船が隠れるのに都合のよい小島や入り江が多いこの地に海賊たちが集まるようになった。

4606AR、エイローデンの死亡後、枷の地の北方の海上に永続する暴風雨“アベンデゴの眼” the Eye of Abendego が発生し、サルガーヴァとアヴィスタンの間の交通は非常に困難となった。ほとんどの者がこの航路をあきらめ去っていったが、海賊たちはこの海域の暴風雨の研究を重ね、自分たちの隠れ家として利用するようになる。

4674AR、枷の地の海賊たちは団結して1つの大艦隊となり、嵐の王 Hurricane King の旗を掲げて近隣のみならずアヴィスタン近くの世界まで荒らしまわることになる。

シェリアックスやラハドゥームの艦隊による攻撃も跳ね除け、この地は海賊と、麻薬や奴隷などの密輸商人の天国となっている。

住民

主要種族の海賊たちの他に、多くの野蛮な種族がいる。最も多いのは人間だが、ハーフオークやハーフエルフも他の国よりは多く見られる。また、テングも数多く見られ、各都市にはテングの大きな共同体があり、幸運をもたらすという海賊たちの迷信から多くの船に乗り込んでいる。

内陸部の遺跡にはゴブリンや、遺跡を建造した人間の子孫といわれる食人族クル族 kuru が住み、北方の水没せし地の湿地からはリザードフォークが襲撃してくる。

鯨の多い海中には、ロキヤサやサファグンの村があり、南部の海岸にはウォーターナーガが生息し、西の沖合いにはドラゴンタートルの縄張りがある。

政治

枷の地の支配者は嵐の王ケーダック・ボーンフィスト Kerdak Bonefist である。彼の乗船 Filthy Lucre はアルケンスター製の大型で武装した内海でも数少ない船の1つであり、自らも数百人の悪漢や官憲を射殺した魔法のピストルを持ち歩いている。彼の支配権は最大の港 Port Peril と最強の海賊艦隊を保持していることに由来しており、他の海賊艦隊の提督たちへの支配力は表面的なものに過ぎない。他の提督としては、次期海賊王に最も近いといわれる“クエントの女主人” テッサ・フェアウィンド Tessa Fairwind, Mistress of Quent、巨大イカの相棒を従える謎めいたドルイド船長“暴風の主” the Master of the Gales、ワーウルフの乗組員を率いるブラッド・ムーン号の船長アヴィマール・ソリナシュ、最小勢力であるシェリアックス人のアロナクス・エンディミオン Arronax Endymion がいる。他にも一隻だけあるいはごく少数の船からなる艦隊を率いる多くの自由船長がおり、自らの地位を高めるため、アベンデゴの眼の勢力範囲ぎりぎりをコースとする年に1度の危険な競走 the Free Captain's Regatta に参加する。帰還できない者も多いが、優勝者は参加費（1人 500Gp）を総取

りし、海賊評議会に席を与えられる。しかしここ数年間は新しい海賊提督は生まれていない。

南方にあるサルガーヴァの防衛を請け負っており、代償として木材や奴隷などの供給を受けている。

地理

ペリル港 Port Peril：大陸側のジェオパーディ湾 Jeopardy Bay にある枷の地最大の港。嵐の王の本拠であるハザード砦 Fort Hazzard が盗品市場や賭博場などが立ち並ぶ街路を支配している。地下の洞窟には長年蓄えられた財宝が隠されていると噂されている。

ドレンチ港 Drenchport：枷の地の最も北にある暴風で洗われたテンペスト岩礁 Tenpest Cay にある港町。安くて美味しい海草ビールで有名な酒場“溺れたドワーフ亭” Drowned Dwarf があるが、流血沙汰は極めて多い。

地獄港 Hell Harbor：アロナクス・エンディミオンの支配する Devil's Arches の港。枷の地で唯一のオペラハウスがある。アロナクスは祖国からの追っ手を極めて恐れ、シェリアックス人はこの島では歓迎せず、インプはすぐに殺される。

ネルマ Neruma：枷の地の大陸側にある数少ない居住地の1つ。テルワ川 Terwa River のほとりにあり、大ムワングや水没せし地で捕らえた奴隷交易の拠点となっているが、伝統的なリザードフォークの産卵場に建てられており、奪還しようとする彼らの襲撃を繰り返し受けている。

オロ Ollo：枷の地の西海域にある鯨島の港。アヴィマール・ソリナシュ配下のワーウルフがうろつき、沖合いのサファグンがしばしば襲撃してくる。

クエント Quent：モタク島 Motaku Isle にある、枷の地で最も開放的な町。カリストリアの神殿があり、情報収集が最もやりやすい。

スリップコーヴ Slipcove：バグ島 Bag Island にある、枷の地最大のハープリング共同体のある港。この支配者ジョリス・ラッフルズ Jolis Raffles は元ガレー船の漕ぎ奴隷であり、シェリアックスの船を襲撃しては同胞を解放して仲間に加える（しかし、仲間に加わることを望まない者はまた売り払ってしまうという噂がある）。

人食い諸島 Cannibal Isles：鯨島の彼方、枷の地の最も西にある、ゴル・ガンの遺跡が数多くある小さな島々。クル族の住処であり、うかつに近づいた海賊は彼らの崇める the Blood Queen への供物として生きながら食べられることになる。

飢えた月の寺院 Temple of the Ravenous Moon：大陸側のテルワ高地にあるクル族の崇めるジグラット。嵐の王は2回探検隊を送り込んだが、生還者はいない。現在バスマインダー協会が探検の準備をしている。

ラプター島 Raptor Island：鯨島の西にある恐竜が多く住む島。海賊船長は造反者をこの島の岸に置き去りにすることを好む。

ずるずる海岸 the Slithering Coast：大陸側南部の海蛇とウォーターナーガが多く住む海岸。海蛇の毒を求めて錬金術師などが向かうことがあるが、ナーガの縄張りに近づく者は攻撃されるため非常に危険。

参考文献

[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 132. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1

[2] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 141. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2

水没せし地

水没せし地 (the Sodden Lands)

水没せし地 は、ガルーン大陸西岸に位置する、嵐によって破壊され続けている地である。



歴史

かつてこの地はガルーン西部に勢力を持っていた古代王国ゴル・ガン Ghol-Gan の一部だった。現在でもこの地の遺跡に多くの冒険者が引き寄せられているが、危険度はきわめて高い。

その後、この地にはリーゲン Lirgen とヤマサ Yamasa という2つの国が生まれた。

4606AR、エイローデンの死に伴い、この両国は、沖合いに永続する暴風雨“アベンデゴの眼” Eye of Abendego が出現したことにより、暴風と洪水によって破壊された。救助騎士団 The Knights of Salvation が無私の人々によって結成され、各地にアベンデゴ突破点 Abendego Piercing と呼ばれる避難所を建設し、30年間にわたって生存者の救助に当たった。しかし、騎士団が既に解散した現在でも、少数の住民がそれぞれの理由で残っている。堅固に建設されたアベンデゴ突破点の多くは今でも残っているが、モンスターの巣になっている。

地理

ハイランタム Hyrantam：北部にあったリーゲンは、サオク同胞団 the Saoc Brethren という占星術に基づく哲学を信奉する集団によって支配されていた。嵐によって故郷が破壊され、生存者が逃れた後も、同胞団の人々は水没せし地に戻り、嵐を消し去るためにその秘密の研究を続けたが、4615AR、その上層部が謎の自殺を遂げたことで終了した。彼らは“眼”の秘密を解明したが、それは定命の者の精神には耐えられないものではなかったのかと言われている。水没し廃墟と化した都 Hyrantamに残された者は生き残るために塔の間にロープで橋を渡して暮らしているが、アルカディア洋の深みから来た異形のためにドラウのような振る舞いをする者も出ている。

コクタン Kokutang：南部のより原始的な国家ヤマサは嵐によって完全に破壊されたが、その支配階層である the Kuboto はまだ生き残っており、生存のために人肉食と忘れ去られていた死霊術を復活させた。首都 Kokutang の地表は洪水に押し流され、生存者の多くは半ば水没した地下洞窟網に住んでいる。ロヴァググ、ウルガソーア、デーモンロードのズーラを信奉し、生贄を得るため近隣の部族に攻めかかる。酋長はかつてゴズレーの信徒が持ち込んだ Goz Mask と呼ばれる仮面を身につける。

ジュラ Jura：唯一残された安全な場所は山上の小村 Julia で、墮ちたエラストイルのパラディン Father Heveril が自身の贖罪の道として、難民たちの受け入れと保護を行っているが、近年水没せし地の廃墟を荒らすスカベンジャーと呼ばれる者たちの中で最大の勢力を持つアベンデゴ騎士団がここに住み着き、Father Heveril はこの村を出て行くか彼らの奴隷となるかという選択を強いられている。

グリーンブラッド Greenblood：枷の地との境界にほど近いグリーンブラッド Green Blood には海賊たちが捕らえたモンスターを戦わせるために作った闘技場があり、現在は魔法によってアヴィスタンの好事家に有料配信されるほど悪名が轟いている。

オーガン Oagan：ブラックフロウ川 Black Flow の河口にあるリーゲンの

町の水没した廃墟。かつて魔法のアイテムと珍しいクリーチャーを商う有名な商社が存在し、その宝物庫を狙って冒険者が集まる。彼らのために技術者たちが作った大きな潜水鐘があることで知られているが、危険な水棲クリーチャーがうろつく迷路のような街路を潜ることは安全とは程遠い。

それ以外にさまざまなモンスターの部族が点在している。

ボガード：アベンデゴの眼出現以降急速に勢力を伸ばし、北部に無数の小部族が存在する。眼を彼らの信奉するロヴァググの顕現であるとみなしている。多くの部族はハーフフィンド・ボガードやヘズロウ・デーモンに率いられている。アベンデゴ突破点のうち、特に大きな牙塔 Fangspire は、彼らの部族が争って奪い合う拠点となっている。

リザードフォーク：南部はリザードフォークのたった1つの大部族国家が支配している。ファイター、ドルイド、オラクルなどのレベルを持つリザード・キングの支配する幾つもの村に別れて暮らしているが、特に攻撃的な Terwa Lords と呼ばれる者たちが主導権を握り、より平和的な村を武力で従えて枷の地を襲撃するようになっている。

[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 134. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1

[2] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 145. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2

スーヴィア

スーヴィア (Thuvia)

スーヴィア は、ガルーン大陸北部の砂漠地帯、内海南岸のオシーリオンとラハドゥームの中間に位置する、不老の霊薬で知られる国である。

歴史

ー 3250AR 頃、砂漠の遊牧民たちは西方のジスタカ帝国と東方のオシーリオンに対抗するため団結し、テクリタニン同盟 the Tekritanin League を結成した。さまざまな部族で構成された同盟が続くうちに、彼らの共通語であるテクリタニン語を生み出した。現在はその話者は存在しないが、語彙の影響は未だに周辺の諸語に残されている。オシーリオンの〈忘れられた疫病〉のファラオ the Pharaoh of Forgotten Plagues はこの地の砂漠の中心部にアバドンの半神格アーリマンに捧げる忘却の館 the House of Oblivion を築き、邪悪なジニーであるディヴ Div の軍勢を授かる。

ー 3047AR、〈歌〉のファラオによって〈忘れられた疫病〉のファラオは討たれ、アーリマンもアバドンに追い返された。しかし砂漠の中心部はアーリマンのカルトである the Usij の跋扈する地となる。

ー 1452AR、テクリタニン同盟はオシーリオンに屈し、その都市国家のいくつかは併合される。しかし、全土が不毛の砂漠に覆われているため、ほとんど興味を示されておらず、ー 841AR にはオシーリオン人の支配者が暗殺された後は無政府状態となった。その後、オシーリオン時代の遺跡に遊牧民たちが移住し、ゆっくりと文明が回復されていく。

1140AR、都市国家メラブの錬金術師アルクトゥス・キラン Artokus Kirran (少なくともレベル 20 のアルケミスト) は、スーヴィアの砂漠の中心部にのみ咲く花から、老化を一時的に止める効果を持つ霊薬サン・オーキッド・エリキサーを作ること成功した。

1 年もしないうちに諸外国は永遠の若さの秘密を求めてメラブに押し寄せたが、メラブは霊薬から得られる利益を分かち合うことを条件にスーヴィアの他の 4 つの都市国家と同盟し、秘密を守りきった。そして都市国家連合スーヴィアは 1 つの国家となった。[2]

スーヴィアの指導者たちは、霊薬はこの不毛の国を繁栄させるためにのみ使用し、スーヴィア人は誕生から死に至るファラズマのもたらす道を受け入れることに決定。霊薬を飲むスーヴィア人は Arktus ただ 1 人とした。また、霊薬の秘密を守るため、製法を知るものを発明者 Arktus ただ 1 人に限定することにし、本人の同意を得て砂漠の中心に城砦を築いた。Arktus は現在 (AR4700 年代) に至るまで、そこで霊薬を作り続けている。

政治

スーヴィアを構成する 5 都市は全て同格である。実際には最大の都市であり、Arktus の生誕の地であるメラブが最大の影響力を持つ。

メラブ Merab: スーヴィア最大の都市。錬金術が盛んで、ゴラリオン屈指の錬金術師を何人も生み出した。守護神格はサーレンレイで、その大きな神殿がある。ヴァンパイアのプローカー Jhalhasef は、黄金や人間の血肉と引き換えに、錬金術師たちのために地下のグール王国の学者たちが知る恐るべき秘密を探し出してくる。[6]

アスペンサー Aspenthar: スーヴィア第 2 の都市。野心的な支配者ジンロ公 Prince Zinlo が霊薬の利権を独占しようと企んでいる。

デュモール Duwwor: ゴズレーを崇める砂漠と調和して生きようとする都市。近隣の砂漠ドルイドの大きな会があり、内陸部の最良のガイドのほとんどはここにいる。

ラマサラ Lamasara: スーヴィア第 3 の都市。詩と芸能で知られる。支配者

である Queen Zamere はスーヴィア随一の外交家として知られる。

パショウ Pashow: スーヴィア最小の都市。ネサスに傾倒する。近年レポートで霊薬を輸送しようとし、それを紛失して大きな損害をもたらした (Div あるいはこの町の地下に住むと噂されているブルードラゴン Loaralis による意図的な妨害と考えられている) ため、現在の支配者 Emir Guldis の座は非常に危うくなっており、一部の者はジンロ公の娘をパショウの王位につけようと画策している。

内陸部は河川や湖を支配する Water Lord と呼ばれる小土豪たちの支配地である。内陸を旅するためには彼らとの取引が不可欠である。山賊と変わらない者や Div とつながっている者やダークランドのグールたちと忌まわしい取引を行っている者が多く存在する一方、徳を持つ者もあり、彼らはこの国に多く住むブラスドラゴンたちと同盟を組み、その水場を利用させてもらっている。Water Lord たちの非公式な指導者である Tpannon は、200 年以上その地位にいる。多くの者たちは彼が Arktus と何らかの取引をしてスーヴィア人には使用を禁じられている霊薬を入手しているのだろうと考えている。[3]

経済

スーヴィアの経済は霊薬の輸出に完全に依存している。毎月 6 本の霊薬が Arktus の城砦から運び出され、5 都市が持ち回りで海外の顧客に対するオークションを開催し、最も高い値を付けた者から 6 人が 1 本ずつ霊薬を得て帰る。そのため、各都市は 4 ヶ月は空っぽの大きな市場があるだけだが、5 ヶ月目は商人とそれを目当ての芸人たちが集まる祝祭というサイクルを繰り返している。この方式を妨害しようとした者は将来にわたって霊薬を手に入れる権利を失う。もしも霊薬の生産が失われたなら、スーヴィアの繁栄は即座に失われるだろう。

参考文献

- [1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 138. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1
- [2] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 201. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1
- [3] Jason Bulmahn et al. (2009). NPC Guide, p. 31. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-219-7
- [4] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 185. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2
- [5] Mike McArtor (2008). Dragon Revisited, . Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-165-7
- [6] James Jacobs et al. (2010). Classic Horrors Revisited, p. 50. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-202-9

アルカディア

アルカディア (Arcadia)

アルカディア は、アヴィスタンの西方 4000 マイル、その名の由来となったアルカディア洋に浮かぶ大陸である。

ー 473AR、この地にリノーム諸王の地のウールフェン人たちが到達し、過酷な航海を生き延び、敵対的な原住民スクリーリング skraeling の矢とトマホークにさらされながら、ヴァレンホール Valenhall という定住地を築いた。スクリーリングの襲撃はヴァイキングたちの強力な盾の列と彼らが持ち込んだ疫病によって減じたが、両者の間の緊張関係は未だに続いている。古くからこの地はリノーム王たちの安息所であるとみなされており、王たちは最後の航海としてアルカディア洋最北の航路を島伝いに渡り、この地を目指す。

現在では他に、アンドーランの木こりと農民の定住地 Elesomare と、奴隷狩りと金鉱掘りを行うシェリアックスの植民地 Canorus と Anchor's End がある。

参考文献

- [1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 156. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1
[2] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 202. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2

アズラント

アズラント (Azlant)

アズラント は、かつてアヴィスタン亜大陸の西方に存在した島大陸である。現在は崖と岩山からなる迷路のような水路だけが残されている。危険な航海とモンスターの存在にもかかわらず、多くの冒険者たちがこの地の遺跡を目指す。

歴史

有史以前の“伝説の時代”、人類最初にして技術的、魔法的に最も進歩した文明が繁栄していたが、傲慢なアズラント人たちは、彼らに文明を与えた深海のアボレスに反乱を起こした。

ー5293AR、アボレスはその報いとして天空からスターストーンを呼び落とし、アズラントのほとんどは海底に没した (Earthfall)。



地理

モードアント・スパイア島 The island of Mordant Spire：ヴァリシア東方に浮かぶアイアンバウンド諸島の最南端の島。かつてアズラント人のライバルであったエルフが住んでいたが、エルフが次元界の彼方から帰還した後、その遺跡に再入植した。奇妙な仮面をかぶった彼らは、アズラントの遺跡に隠された秘密に手を触れようとするものを追い払おうとするという。サン・テンブル・コロニー The Sun Temple Colony：かつてタルドールの絶頂期にアンドーラン人がアズラント時代の忘れ去られた太陽神の神殿に築いた植民地。彼らはその神殿の中に眠っていたものを解き放ってしまい、300 年前からアヴィスタン本土との連絡は途絶している。

参考文献

- [1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 155. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1
[2] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 203. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2

カスマロン

カスマロン (Casmaron)

カスマロン大陸 はゴラリオン世界最大の陸塊である。西端に“世界の端”山脈 (the World's Edge Mountains) を境界としてアヴィスタン亜大陸と繋がり、南東部に巨大なヴードラ半島がある。北には極北の世界の冠、東の海にはティエン・シア大陸が隣接する。

地理

ケレッシュ＝パーディシャー帝国 Padishah Empire of Kelesh：中南部にある遊牧帝国。東西通商路“黄金の道” (the Golden Path) を押さえるカスマロン最大の国家である。カディーラはそのもっとも西に位置する一つのサトラップ (州) にすぎない。サーレンレイは元来はこの地の女神であり、その聖地 the Everlight Oasis には世界中から数多くの巡礼が押し寄せる。ウィンドスウェプト荒野 Windswept Wastes：中西部のステップ地帯。騎馬遊牧民と定住の部族が住む。古代アズラントやオシーリオンと同時代には、ケレッシュ人の先史文明であるニンシャブール Ninshabur という国が存在したが、“運命の時代”の中頃にタラスクによって滅ぼされたといわれる。この地の人々はいつか古代の英雄ナムザルム Namzaruum (“the sword”) が再来し、再び栄光をもたらすという伝説を信じている。カストロヴィン海の南岸にある遺跡エジダ Ezida にはナムザルムの狂信的な神官たちがその宗教の神殿を置き、荒野の部族民に英雄の再来が近いと叫んでいる。この荒野の最も東には、差し渡し 20 マイル、深さは惑星ゴラリオンの中心にまで達しているかのような巨大な裂け目、ゴルムズの穴 the Pit of Gormuz があり、その底にはロヴァググが閉じ込められていると言う。時折タラスクのような強大な“ロヴァググの落とし子”が出現し、世界を荒らしまわす。

イオバリア Iobaria：北の巨大な内海カストロヴィン海 (Castrovin Sea) の北岸には、スターストーン落下 Earthfall まではサイクロプスの帝国があったが、その後古代アヴィスタンから移住してきたウールフェン人が植民国家イオバリアを築いた。自然の精霊を崇拝し、ドルイドに導かれる彼らは、かつてはブレヴォイ北部の Issia やメンデヴにまで至る大帝国となったこともあるが、相次ぐ疫病によって衰退し、今ではバーバリアンの国となっている。

カラディ Kaladay：カストロヴィン海の東部にあるティエン人の移民者が建てたほとんど知られていない国。

イブリドス Ibyldos：オバリ洋にかつて存在した島嶼国家。カスマロン最古の人間の文明があったといい、メデューサ、ヒュドラ、ハービー、キメラなど多くの神話的モンスターの故郷とされる。[3]

東南部にあるのはカスマロン第2の規模を持つヴードラの不可能王国 (the impossible kingdom) である。

参考文献

- [1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 157. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1
 [2] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 203. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2
 [3] Jonathan H. Keith et al. (2011). [Mythical Monsters Revisited]], Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-384-2

世界の冠

世界の冠 (Crown of the World)

世界の冠 は、アヴィスタンとティエン・シアの北方に接する極地の砂漠地帯である。極めて過酷な自然の危険にさらされながらも、この地を通して他の大陸に赴こうとする探検家や商人は数多い。彼らは数千年前にティエン人の探検家によって開かれた大陸を横断するルート Path of Aganhei を通って橋で往来する。

苛酷な環境にもかかわらず、the Erutaki Nations として知られる捕鯨民や山岳民やエルフの Snowcaster 部族が住む。

北極点にあたる地には、厚い氷に覆われた、アポレスの時代をすら遡る超古代の遺跡が存在するが、何者がそれを残したのかは謎のままである。

参考文献

- [1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 156. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1
 [2] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 206. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2

サルサン

サルサン (Sarusan)

サルサン は、ゴラリオンで最小の大陸であり、ここに探検に赴いて生還した者がいないため、その内実は不明である。

古代の記録によると、広大なジャングル、平野、砂漠に、文明世界では絶滅した、あるいはまったく知られていない巨大な哺乳動物が住んでいるという。

参考文献

[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 157. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1

ティエン・シア

ティエン・シア (Tian Xia)

ティエン・シア (天・下?) は、ゴラリオン世界の東半球北部、内海地域のほぼ反対側に存在する大陸である。カスマロン大陸の東方の海に浮かび、北に世界の冠と接する。内海地域からの最短ルートは世界の冠を横断することである。また、大陸の西にあるカタペシュやアブサロムに匹敵する大港湾都市 Goka を窓口として、西方からの商船を迎え入れている。大陸自体の広さはアヴィスタンと同程度だが、ミンカイ諸島など多くの島々に囲まれており、あわせると 2 倍ほどになる。

大陸は東西に走る 墻天山脈 (Qiang Tian (チアーン・ティエン) mountains) によって分けられ、北のステップ地帯は半遊牧民であるティエン・ラー族の汗国があり、南の肥沃な平野には 1 世紀前に滅んだルーン・ワー帝国 (Lung Wa) の後継である 16 の国があり、常にお互いに、あるいは隣接する Dtang Ma や Xa Hoi と争っている。

ミンカイ Minkai: 東海に浮かぶサムライとニンジャの住む島国。

ナーガジョル Nagajor: ナーガによって支配されている河と湖の国。鱗ある皮膚と蛇のような特徴を持つ奇妙な人型生物が主たる住人。ナーガの動きを模した Ular Tangan という武技を使う毒牙会 the Order of the Poisoned Fang という強力なモンクの集団があり、使節やスパイ、暗殺者としてナーガに仕え、ティエン・シア全域に散らばっている。

後継国 Successor States: エイローデンの死の際の大異変によりルーン・ワー帝国が滅亡し、数千の群小国家が生み出された。1 世紀に及ぶ戦乱を経て、現在は残った 16 国がにらみ合っている。常に少なくとも 2 国の間で戦争が起きているが、一般にその規模も酷烈さも小さくなり続けている。ヴァラシュマイジャングル Valshmai Jungle: ティエン・シア最南方の広大な熱帯雨林。ゴラリオンで最も危険な自然環境のいつであり、火山性の山脈と広大な湖沼が広がり、ティエン・シアの外ですら伝説として語られるモンスターと秘密を隠している。

サー・ホイ Xa Hoi: 竜王国と呼ばれるティエン・シア東南の小国。ティアン・シア本土でルーン・ワー帝国に屈しなかった唯一の国で、その竜王の系譜は 3000 年に及ぶ。ティエン・シアのほとんど全ての国と友好関係を保ち、また国民皆兵制度によるよく訓練された軍隊を持ち、その半分以上が女性であることで知られている。

ダン・マー Dtang Ma: the Monastery of Shung-Li という僧院があり、He Fa Chu という名で呼ばれているブロンズドラゴンが護衛兼導師を勤めている。彼は 1500 年前から 60 回以上の攻撃や強奪を跳ね返し、17 人の王の祈りに応え、何千ものモンクを指導し、ティエン・シアで 3 番目に大きな図書館を作り、揉め事を仲裁している (直近の揉め事は近隣のカミと放浪のキツネとの諍い)。[3]

参考文献

[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 157. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1

[2] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 207. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2

[3] Mike McArtor (2008). Dragon Revisited, p.26. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-165-7

ミンカイ

ミンカイ (Minkai Empire)

ミンカイ帝国 はティエン・シアの東海に浮かぶ島々を支配する帝国である。その国力はルーン・ワー帝国の後継諸国のいずれよりも大きく、大陸本土が分裂状態にある今は東方最大の国である。

3616AR、女剣士セツナ クガのもと、八つ橋の戦い (the Battle of Eight Bridges) でティコク幕府 Teikoku Shogunate の軍勢を打ち破り、3619 年カサイを都として建国された。

数千年の間、女神シズルを祖とするサクラ朝廷 (Sakura throne) のもとで比較的平和が保たれていた。

今上帝シグレ・ヒガシヤマは、ヒガシヤマ家 Higasiyama Clan にミカドの安全のためと称して拉致され、いずこかに監禁されている。その理由については誰にも分っていないが、“翡翠の玉座” に政治的真空が生まれたのは確かであり、すでに 1 ダースもの島が独立を宣言している。ヒガシヤマ家の勢力のため、反対派はいまだせいぜい口だけに留まり、本格的な内戦はまだ生じていないが、すでに抵抗運動が帝国の主な島々、とくにニンジャたちの間で広まっており、ミカドの解放、それができなければ畏れ多くもお命をお縮め奉らんと動き始めている。ヒガシヤマ家は分裂を回避するため、一時的な支配者として悪名高い“翡翠の摂政” Jede Regent を立てたが、軋轢は激しくなる一方である。

ティエン語の文字と独自の文字の入り混じったミンカイ語が使われている。

参考文献

- [1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 157. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1
[2] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 208. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2

ヴードラ

ヴードラ (Vudra)

ヴードラ はカスマロン大陸南東部にある半島である。その広さはアヴィスタンの半分ほどもある。内海地域とはオバリ洋 (the Obari Ocean) を通じて海上通交がある。 ガルーン大陸のネックスの東に浮かぶジャーレメレイ島はヴードラ人の居住地である。[1]

イローリなど数千の神々や精霊を含む巨大なパンテオンを信仰している。またカースト制度で知られ、前世の行いによって現世の生まれが決まると考えられ、信仰篤き者はいつか涅槃界ニルヴァーナに転生して神になることを目指して善行を積む。

数千年におよぶサイオニックの伝統があり、秘術魔法や信仰魔法と並ぶほど一般的である。the Stone Egg of Jayalakshmi の大いなる神殿では、多くの修行者が瞑想に基づく修行を行っている。[2]

「途方もなき諸王国」(the Impossible Kingdoms) とよばれている。100 をこえる半独立の藩王国に分かれており、それぞれラージャによって支配される。ラージャたちは皇帝であるマハラージャを頭に戴く。

- [1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 154. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1
[2] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 235. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1

ダークランド

ダークランド (The Darklands)

ダークランドは、ゴラリオン世界の下に広がる巨大な地下世界であり、独自の生態系や文化が存在する。地表に近い順にナル・ヴォス Nar-Voth、セカミナ Sekamina、オーヴ Orv と呼ばれる領域に分けられている。



ナル・ヴォス

ナル・ヴォスはダークランドの最上層に位置する領域であり、地表から約 2,000 フィートまでの範囲にある無数の洞窟網やダンジョンから成る。孤立した洞窟はダークランドの一部とはみなされず、セカミナや他のナル・ヴォスに通じる経路を持つ物のみが含まれる。

かつてこの領域で有力な種族はドワーフとオークであったが、スターストーン落下 Earthfall に伴ってナル・ヴォスも大きな被害を受けた。ドワーフたちはトラグ神の神託を受け、新たな安住の地を求め暗黒の世界となった地上を目指す the Quest for Sky に旅立ち、オークたちもそれに押し出されるように地上に現れ、征服行を始めた。

2 大勢力が去ったナル・ヴォスでは、トラグ神の指し示す道に従わず地下に残ったドワーフであるドゥエルガル、地下深くからやってきたフェイの子孫であるデロ、野蛮な部族生活を送るトログロダイト、比較的新参の種族であるヴェジビグミーの勢力が強い。他に、地表から逃れてきたアズラント人の子孫であるダーク・フォーク(ダーク・クリーパーとダーク・ストーカー)、グリムロック、グレムリン、モングレلمان、マイトなどが見られる。

コルガンビア Corgunbier：(タルドールの都市カソミールの地下にあるデロの最大の居住地。実験体をとらえるために下水道から這い出てくる。
エーテル宮 Court of Ether：アンドーランのキャンドルストーン洞窟 the Candlestone Caverns の地下にある、オーヴまで通じる巨大な裂け目 the Endless Gulf の縁にある幻想的な都市。さまざまな邪悪なフェイ、ソーン、エレメンタルを嗜虐的なニンフの女王が支配する。
ハゲグラフ Hagegraf：五王山脈北の地下に位置する最大のドゥエルガルの都市。
クヴォシク Kuvhoshik：トログロダイトの 100 を下らない部族がお互いの争いあっている洞窟網。

セカミナ

セカミナはダークランドの中層に位置する領域であり、約 2,000 ～ 8,000 フィートの範囲にある。各地に点在する他の 2 層と違い、1 つの大陸を超える範囲にまで広がっているダークランド最大の領域である。

かつてこの領域で最大の勢力を持っていたのはサーベントフォークだったが、アズラントと敵対してその軍勢に攻め込まれ、大いに衰退、野蛮化した。現在最も有力なのは Earthfall から逃れて来て地下の環境に適応したエルフであるドラウである。ゲール、スカム、セカミナで例外的に友好的なスヴァーフネブリンも多い。他の少数種族はドライダー、ガグ、モーロック、ローパーなどがある。

ドゥイモヴェル Dwimovel：アンドーランの地下にあるスヴァーフネブリンの最大都市。

エンドレスガルフ The Endless Gulf：エーテル宮からオーヴのミッドナイト山脈まで続く巨大な裂け目。その壁面は無数のコウモリ、ローパー、ケイヴフィッシャーの巣窟である。

ニースラン湖 Lake Nirthran：内海その物の下に位置する巨大な湖。アボレスに見捨てられたスカムが多く住む。北はドラウの帝国、南はゲールの地である。

ネムレト・ノクトリア Nemret Noktoria：オシーリオン砂漠の下にあるゲールの文明の中心地。その神官王コルタシュ・カイン Kortash Khain はデーモンロード Kabriri に仕える高位の神官であり、ゴラリオン最強の存在の 1 人と目される(ソーサラー 6/ クレリック 6/ ミスティックシーアージ 10)。ゲブヤスーヴィアと交易をしており、スーヴィアの遊牧部族の豪胆な奴隷商人たちもこの地ではよく見られる。

ジルナケイニン Zirnakaynin：アヴィスタン全土の地下に散らばっているドラウの居住地の中でも最大の都市。ニルマサスの下にある、かつて地下に逃れてきたエルフが最初の築いた都市であり、“エルフの最後の故郷”と呼ばれる。



オーヴ

オーヴはダークランドの最下層に位置する領域であり、地表から約 8,000 フィート以上はなれた所、しばしばマントル層の中に存在する。地表の者にはほとんど知られていないが、多くは球洞 Vault として知られるアーチ状の天井を持つ空間となっており、最も小さいものでも地表の小王国と同じほどの大きさを持ち、それぞれが独自の生態系を有する。かつて球洞守り the Vault Keepers と呼ばれる謎の存在がその魔法によって、恐らくは何かの実験のために作ったとされる。ダークランド自体も彼らの手になる物と考えられているが、伝説によるとアボレスとの戦争に敗れて彼らはいずこかへと姿を消した。the Vault Keepers に仕えていた大地のフェイがデロの祖先であるペック Pech である。

インテクト・ディヴァウラーやネオセリッド、アボレスのような強力なクリーチャーが存在している。

ディープ・トルゴス Deep Tolguth：マンモス諸侯領の地下にあるジャングル、沼地、廃墟と化したジグラットで満ちており、空には偽りの太陽が 12 時間点灯し、その次の 12 時間は完全な闇となる。恐竜、フロフェモス、巨大な蟲、太古の知性を保ったトログロダイトが支配する。

デナブラム Denebrum：ヴァリシアの地下にあるネオセリッドがのたうつ球洞。かつて彼らはアボレスと球洞守りの双方を敵としていた。敵が去った後も、彼らはその地を支配し続けている。

ドーガ・デロス Doga-Delloth：かつてダイモンに造られたという吸血種族 urdefhan の地。他の球洞に勢力を広げようとしている。

イルヴァランディン Ilvarandin：かつて球洞守りが築いた巨大な都市がある。現在はインテクト・ディヴァウラーの巣窟。

黒血の地 Land of Black Blood：キョーニンの地下にある。さまざまな種族の小部族が乱立し、この地の名前の由来となった死霊術の力を高める力を持つ黒い粘液を求めている。

ミッドナイト山脈 The Midnight Mountains：ドライダー、モーロック、ローパー、ガグ、アンブラル・ドラゴンがうろつく岩だらけの山脈。空からは飢えた巨大な“眼”が見下ろしている。

無明海 Sightless Sea：アルカディア洋の下にある大海。島々には

urdefhan を始めとしたさまざまな種族の帝国があり、レンの住人やティー
フリングの船乗りが行き交っている。しかし、この球洞の真の主は海中の
アボレスである。

参考文献

- [1] - James Jacobs and Greg A. Vaughan. (2008). Into the Darklands, Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-140-4
[2] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 85. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2

アズラント人

アズラント人 (Azlanti)

アズラント人は、かつてアルカディア海に浮かぶアズラント大陸に、人類最古の文明であるアズラント帝国を建設した人間の民族である。約10,000年前、－5,293ARの"Earthfall" - スターストーン落下 - により帝国が崩壊した後は、内海地域に散らばり他の民族と融合していった。“最後のアズラント人”といわれたエイローデンのあとは、もはや純血のアズラント人はいないとされる。[1]

外見

古代アズラント人は美しく威風堂々たる外見であったとされ、印象的な眉毛と、髪の毛の生え際がやや後退していることで知られる。髪の色は黒など暗色系で、肌の色は白かオリーブ色。最も特徴的なのは紫色の瞳をしていたことである。

ギルマンと言われる水棲人類もこのような外見的特徴を持ち、低アズラント人 (Low Azlanti) と呼ばれている。

文化

民族としては滅んでいるが、アズラントの文化や詩歌、精神はまだ生き延びている。アズラントの装飾品は現在でも高値で取引され、新しく出土されたものが新たな流行を生み出すこともある。織物、彫刻、刺青にはアズラント風の文様が今でも使われている。古代アズラント語は現代の共通語であるタルドール語のもとになった。

シェリアックス人とタルドール人は、それぞれ自分たちこそがアズラント直系の子孫であり、その文化と精神を受け継ぐ者だと主張している。自分たちの知性、優雅さ、魔法への傾倒、美はアズラント人を起源とするという訳である。

名のり

アズラント人は自分の名前が記憶や歴史の中に刻まれるように生きなければならない

今日では、シェリアックス人やタルドール人は自分たちの文化的伝統に適った名前をつけるが、過去の栄光との繋がりを強めたいと思う者は、古代アズラントの文献から名前を探す。

彼らの名前は必ず母音で始まる。

女性名：アスワイゼ Aswaithe、アメスデュシラス Amesducias、アリアンダラ Aliandara、エストルーデ Estrude、エマリアンドラ Emallianandra、アイオメストリア Iomestria、アイオーメ Iaome、オマーラ Ommarra、オヴィエント Oviento、ウダーリン Udarrin、ウリオネストリア Ulionestria

男性名：アラマンダー Alamander、アコリアン Akorian、アリオッホ Arioch、エロデル Erodell、エリスムス Ellismus、アイオゴリアン logorian、イルスムス Illsmus、イクシオランダー Ixiolander、オルハス Olhas、オソーロ Othollo、オスタリアン Ostarian、ウレスト Ureste、ウドーマー Udhomar

参考文献

[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 18. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1

シェリアックス人

シェリアックス人 (Chelaxian)

シェリアックス人は、内海北岸に起源を持つ人間の民族である。極めて傲慢かつ野心的、文明的でよく組織された人々で、内海地域各地に急速に進出している。[1]

外見

シェリアックス人は、古代アズラント人の難民が、北方のウールフェン人と混血して誕生した。髪の色は暗色系、肌の色は白、瞳も暗色である。肌の色はタルドール人よりもやや白い。鋭い容貌をしており、細い顎、高い鼻、アーチ型の細い眉を特徴とする。

文化

シェリアックス人は勤勉で攻撃的、そして自己中心的な人々である。進取の気風に富み、自らが研究したものにせよ、他の文明から取り入れたものにせよ、熱心に新しい技術を研究する。豪華を好み、住居や自分自身を可能な限り飾り立てる。また契約や誓いを重んじ、一つの目的に対して指導者の下に一致団結する傾向がある。

ほとんどはエイローデンを信仰していたが、その死以降はエラスティル、アイオーメディ、ゾン・クーソン、そして悪魔信仰に転向した。

かつてのシェリアックス帝国の版図（アンドーラン、ガルト、モルスーン、ニアマサス、ヴァリシア南部）に居住している。

共通語を話す。

名のり

シェリアックス人はファーストネームと姓を1つずつ持つ。特別な力や伝説的な能力を持つ者はそれにちなんだあだ名（「賢者」「太っ腹」「ネズミ野郎」など）を得る。

女性名：アスモディア Asmodia、アスペクシア Aspexia、アウラ Aula、ボードラ Boudra、ドルリア Drulia、インペリア Imperia、コルヴァ Korva、ノラヴィス Noravia、ノベニア Novennia、パヴァーナ Pavanna、ポンティア Pontia、キンタ Quinta、ルーラ Rulla、ヴァレリア Valeria、ヴィビア Vibia

男性名：エロドゥス Aerodus、アレクサイト Alexite、ゲリウス Gellius、グラシウス Grachius、グルカルス Gruckalus、ルーコナー Lurconarr、マニウス Manius、マーセラノ Marcellano、モルヴィウス Morvius、パヴォ Pavo、ペリウス Pellius、ペトロニウス Petronicus、ルティルス Rutilus、ソラングス Solangus、ウリシオン Ursion

姓：アラザリオ Alazario、アルブス Albus、アンブスタ Ambusta、バラディン Baradin、シャタニオン Charthagnion、クリスピン Crispin、フローナ Fullonna、ガロニカ Galonnica、ジャガール Jeggare、クルプト Krupt、レローング Leroung、ピンドレロリック Pindleloric、ラタリオン Ratarion、ルガトン Rugatonn、タウラノール Tauranor、スルーン Thrune、ヴォアリウス Voralis、ワードロクサン Wardroxan、ウィントリッシュ Wintrish

参考文献

[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 20. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1

ガルーンド人

ガルーンド人 (Garundi)

ガルーンド人はガルーンド大陸の文明化された地域に（一部は未開な地域にも）最も普通に見られる人間の民族である。

外見

暗色の皮膚、突き出た頬骨、広い肩幅、しばしば白い髪を有する。

ガルーンド人は色とりどりの美しく実用的な衣服を好む。伝統的に男性はサッシュ、キルト、長いローブ、頭頂が平らになった帽子を着、女性は膨らんだブラウス、肩掛け、ショールをまとう。

文化

その起源はよく分かっていないがきわめて古く、古代アズラントの時代にはすでに独自の文明を有していた。また、アズラント滅亡後の暗黒の時代が終わった後、彼らの国であるオシーリオンがいち早く文明を回復した。

概ね親切で、隣人をいたわる気質を持つ。

15～20家族で構成された氏族が社会の基礎単位となる。新しい氏族が生まれると、無主の土地を探して移動し、そこに恒久的な居住地を作ることによって生活圏を拡大してきた。ガルーンド大陸北部や東部が主な勢力範囲だが、カスマロンのステップ地帯やアヴィスタンにもガルーンド人の共同体は見られる。氏族内部には厳格なヒエラルヒーがあり、後から到来した氏族を下位ランクとして迎え入れることもある。

ガルーンド人は歌と踊り、食べ物を饗して神々を祭る。信仰されているのはファラズマ、ネサス、北方ではサーレンレイ、南方ではゴズレーである。

アブサロム、ゲブ、カタペシュ、ネックス、オシーリオン、ラハドゥーム、スーヴィアで見られる。

オシーリオン語を話す。

名のり

ガルーンド人の名前は氏族の領地とその個人が地方のヒエラルヒーで占める地位を表す。ヒエラルヒーの頂点にいる者は、都市や地理的な地方名、近隣の大きな山や川の名をつける。中位の者は最も近隣の者だけが知っているような川や建造物などの地名、重要な地方産業の名をつける。下位の者は、しばしば生まれた場所の近くにある街路や彫像、木の名前をつける。女性名：アキナ Akina、アマラ Amara、アシア Ashia、デカ Deka、エシェ Eshe、ハシナ

Hasina、ジニ Jini、ジャヒール Jwahir、カヒナ Kahina、カマリア Kamaria、レイリ Leyli、マルキア Malkia、オフラー Ofrah、ペンダー Pendah、ラナ Rana、ラジヤ Raziya、ザリカ Zalika

男性名：アキン Akin、アマレ Amare、ダーレン Dahrehn、ダウディ Daudi、ジャーリ Jaali、ジャワラ Jawara、ジラニ Jirani、ジリ Jiri、キト Kito、メラク Melaku、オマリ Omari、ラフィキ Rafiki、ラニ Rani、ルバニ Rubani、セフ Sefu、ザフル Zahur、ズリ Zuri

参考文献
[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 22. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1

ケレッシュ人

ケレッシュ人 (Keleshite)

ケレッシュ人はカスマロン大陸中部の砂漠に住む民族である。[1]

外見

ケレッシュ人は黒い髪を持ち、アーモンド色やや黄色がかった目をしていいる。男性は通常ヒゲを蓄える。衣服は絹や麻、木綿で、砂と日光から目と髪を守るためにヘッドドレスやヴェイル、ターバンが普通である。砂漠の気候に適した緩やかな衣服を好む。砂漠に住むケレッシュ人は、日光から目を守るため、目の下に暗青色や黒の刺青を入れている。

文化

ケレッシュ人は砂漠の熱と火に育てられた種族と言われる。用心や野蛮な力、こつこつした努力よりも、大胆で機知に富む戦術を重んじ、すぐ怒りすぐ許し、豪奢を愛する。

ケレッシュ人は砂漠のクリーチャーと繋がりが強く、自分たちの文明はジンやブルー・ドラゴンと取引して得た者だと主張している。真偽はともかく、現在でもジンの導師から魔術の秘密を学ぶケレッシュ人は数多い。

ケレッシュでは次の世代を生み出す女性は宝石のように大切にされるが、男は戦って自分の居場所を勝ち取らなければならない。

冒険者としてはファイター、騎射に特化したレンジャー、サーレンレイのクレリックが多い。戦場においてはスマートに遠隔攻撃を用いることを好むが、近接戦闘においてもデルヴィーシュの伝統を誇っている。

カタペシュ、([オシーリオン])、ネックス、カディーラ、タルドールでよく見られる。

アーバダー、ロヴァググ、イローリ、サーレンレイを信仰するものが多い。

ケレッシュ人はケレッシュ語 (Kelish) を話す。

名のり

ケレッシュ人の名前はカスマロン内陸部の文化に由来する。上流の文化に属するものはケレッシュ帝国の文化に由来する名前を名乗る。下層階級の者とある種の戦士氏族の者は中北部のステップ地帯の騎馬文化と繋がりがあある名前を名乗る。そのようなものはしばしば氏族や家族と関わりがある姓を持つ。(*)がついている名前がそのような北方騎馬文化の名である。女性名：アメストリ Amestri、アルタゾストラ Artazostra、ベレザータ Barezata、ダーバ* Dhabba*、イウニ luni、イゾラ* Izora*、キスミア Khismia、カイラ* Kyra*、ナーディラ* Naadhira*、サーバ* Sahba*、シリ Shrin、ウタナ Utana、ワージダ* Waajida*、ゼメストラ Xemestra、ザリシュ Zarishu

男性名：アーキフ* Aakif*、アクヤ Akkuya、アラスメス Arasmes、バーラム Bahram、ファヤード* Fayyaadh*、イク・テシュブ Ik-Teshup、イリザティ Irizati、カイル* Khair*、コバド Kobad、オーミズド Ormizd、ファルマーティシュ Parumartish、クズマン* Quzman*、ルスマニヤ Rusmanya、ワレザナ Warezana、ゾシャク Xoshak

参考文献
[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 24. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1

ケーリド人

ケーリド人 (Kellid)

ケーリド人はアヴィスタン亜大陸北方の寒冷な荒野に住んでいる部族生活を送る人間の民族である。[1]

外見

ケーリド人は暗色の髪を持ち、やせた体格をしている。獣皮や毛皮で作った簡素な衣服を身にまとい、髪の毛と石で作られた呪物を身につける。

文化

マンモス諸侯領、ニューメリア、ワールドウインドで見られる。

苛酷な環境に住むケーリド人は共通して好戦的で、魔法に対する不信感を持つ。力、勇気、狡猾さを美德とする彼らは非常に優れたバーバリアン、ドルイド、レンジャーになる。

一部のケーリド人は古来のアニミズム信仰を行うが、ほとんどはゴルムを拜む。マンモス諸侯領の最北に住む部族は巨人の神であるミンダハル (Minderhal) を信仰し、ワールドウインドやニューメリアの恐るべき部族はロヴァググを信奉する。また、ほとんどの部族はかれらを獲物のところへ導く神としてデズナを信仰する。

ケーリド人は独自の言語であるハリト語 (Hallit) を有する。滅多に文字に残されることはないが、部族のシャーマンたちは口承によって膨大な歴史や物語を語り継ぐ。

名のり

姓はケーリド人の部族社会ではほとんど必要はないが、特に必要があったり記憶に残るような著しい業績や出来事があった場合には、それにちなんでつけられることがある。

女性名：アニク Annik、ベルカ Belka、ダグール Dagur、ファシャ Fasha、インキット Inkit、ジャルケト Jalket、カラ Kala、レシト Lesit、ルカ Luka、ナルケト Nalket、セルカ Selka、シェレグ Sheleg、ヴァルカ Varka、ヴァルキ Valki、ヤラ Yala

男性名：バレク Barek、ドロク Dolok、ドーン Dorn、ガノク Gannok、ガネフ Ganef、フログ Gurog、ホルグ Holg、ジョクム Jokum、カース Karth、コッド Kod、クロヌグ Kronug、ノネク Nonek、ロガ Roga、タケク Takek、ゾレスク Zoresk

参考文献

[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 26. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1

ムワンギ人

ムワンギ人 (Mwangi)

ムワンギ人はガルーン大陸中部の大ムワンギから西岸までに住んでいる部族生活を送る人間の民族である。

外見

最多数派のゼンジ族 (Zenj) は黒い肌とちぢれた黒い髪の毛を持つ。人間の平均よりやや背が低く、やせているが筋肉質の体型をしている。獣皮や植物の繊維で作られた単純な衣服を好む。

ボヌワット族 (Bonuwat) は平均的な身長であり、しばしば直毛である。色とりどりのエキゾチックな衣装をまとう。

北方に移住したマウシ族 (Mauxi) は直毛で灰色がかかった皮膚を持ち、ガルーン人の文化を受け入れている。

ベキアール族 (Bekyar) は極めて背が高く 7 フィートに達する。直毛で肌の色は茶褐色から漆黒まで。ゴシック調、時にグロテスクな衣服に身を包み、ピアスや傷をつけて身体を飾る。

文化

ムワンギ人は複数の部族の言語のビジン語であるポリグロット語 (Polyglot) を話す。

大ムワンギでもっともよく遭遇するゼンジ族は生活スタイルによって大きく 2 グループに分かれる。ジャングルに住むゼンジ族は、無数の村々に別れて定住し、呪医にサポートされた族長の下で狩猟採集生活を送っている。同じゼンジ族でもサバンナに住む部族は母権社会であり、女性のシャーマンに指導されながら半猟半遊牧生活を送っている。それぞれのグループ内でまとまって、通婚や政治的同盟を行う傾向があるが、両グループともに祖先崇拝やトーテムを使用するシャーマニズムの伝統を共有し、概してお互いに友好的である。

サルガーヴァ、枷の地、水没せし地、ラハドゥーム南部の海岸部に住むボヌワット族は優れた漁師であり水夫として知られる。交易している文化の流入を受けているが、未だムワンギ文化固有の姓を名のり、他の多くの神々や祖先の霊と共に、ゴズレーとデズナが一体化した神格 Shimye-Magalla を崇める。

マウシ族のほとんどはスーヴィアやラハドゥームに住み、ムワンギの伝統を捨てその地の文化に同化しており、オシーリアン語を話し、名前もガルーン風である。一部の若者は自らのルーツを求め南方に旅立つことを望む。

サルガーヴァ、枷の地、水没せし地の沿岸部に住むベキアール族は最も知られていない部族である。よそ者に対して攻撃的で、デーモン・ロード、特にアンガザン、ダゴン、ズラを崇める。奴隷や食料として他の部族の者を捕え、アスピス協会など商売のためなら多少のことには目をつぶるアヴィスタンの者に売り払う。

名のり

女性名

ベキアール：ババシュク Babashk、カマシ Kamashi、シヴカー Shivkah、シンキター Sinkitah、ソキ Soki

ボヌワット：ブタナ Butana、カリバチ Karibati、マリサマ Marisama、シムシェム Shimshem、シンバラ Simbala

ゼンジ：ハバラ Ha!ba'la、クンティシ K'ntisi、メメサ Me'mesa、シカバ Shikaba、ザバ!Xaba

男性名

ベキアール：ハリスコ Harisko、カミシャー Kamishah、セコー Seckor、スークティディ Suuktidi、イエクスキャ Yekska

ボヌワット：バオボ Baobo、バニバニ Banibani、ミタブ Mitabu、パテバ Pateba、テルアワ Teruawa

ゼンジ：パウタン Ba'utan、ハドゾング Had!zong、クンダ Ku'unda、テルトゥ Ter!utu、ツナダ !Tun'ada

参考文献

- [1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 28. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1
[2] Tim Hitchcock et al. (2010). Heart of the Jungle, p. 12. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-247-0

タルドール人

タルドール人 (Taldan)

タルドール人はかつてアヴィスタン南部を支配する大帝國を築き上げた人間の民族であり、学問、芸術、武芸において著しい業績を挙げた。しかし今ではその栄光は過去のものであり、現在では帝國の領土は次々に失われ、文化的にも退廃の一途を辿っている。[1]

外見

タルドール人は、アズラント人とケレッシュ人との混血によって誕生した。波打つ褐色の髪と、青銅色の肌をもつ。

文化

帝國は衰えたとはいえ長い文化的伝統のおかげで、学問と芸術においては未だに高い水準を維持している。またファッションにおいても洗練されている。そのため非常に傲慢な気質を持ち、男性はかつて野蛮人に文明をもたらした大帝國を誇ることを好み、女性はタルドール人のドレスや髪型のセンス、スタイルや容貌の優越を確信している。その一方で並ぶものがないほど慈善心が強く、気の毒な者を見ると、しばしば後先を考えず施しや庇護を与える。

タルドール語は内海地域全般で共通語として通用している。

アーバダー、エイローデン、カイデン・カイリーエン、シェーリン、サーレンレイ、ノルゴーパー、カリステリアを主に信仰する。

アブサロム、アンドーラン、ブレヴォイ、シェリアックス、ドルーマ、ガルト、イズガー、ラストウォール、モルスーン、ニアマサス、カディーラ、タルドールでよく見られる。

名のり

タルドール人の名前は、本人が着飾っているのと同様に仰々しく飾り立てられており、高貴さを感じさせるような多音節の物が多い。姓はしばしば家系の所領や過去の栄光、勝利した戦い、価値ある財宝などにちなんでつけられている。

女性名：アドゥラ Adula、キャリト Charito、ユードシア Eudocia、ユーフェミー Euphemi、イオニア Ionna、カーレ Kale、コマナ Komana、バサラ Pasara、サルヴィアネラ

Salvianella、セムネ Semne、ヴィヴィアナ Viviana、ゼネ Xene

男性名：ドミティアン Domitian、ユードクシウス Eudoxius、ガラドン Galadon、イアコブス Iacobus、イオセフ Ioseph、マルシアン Marcian、メナス Menas、ナルセス Narses、オリブリウス Olybrius、オリゲン Origen、スティリコ Stilicho、セオドリック Theodric、ヴォルス Vors、ザンサン Xanthan

参考文献

[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 30. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1

ティエン人

ティエン人 (Tian)

ティエン人ははるか東方のティエン・シア (Tian Xia) に住む人間の民族である。内海地域の人々からは単一民族だと思われるが、実際にはさまざまな民族の集合である。

外見

最多数派のティエン・シュウ (Tian-Shu) は浅黒い肌とアーモンド形の茶色い目、黒か茶色の直毛の髪を持つ。

北西に住む半遊牧民ティエン・ラー (Tian-La) はそれよりは肌が白く、巻き毛である。

南方のティエン・スーン (Tian-Sing) は、髪は赤みがかり、目は緑っぽい。東のミンカイ諸島に住むティエン・ミン (Tian-Min) は黒や茶の他に青、緑、紫、橙などさまざまな色合いの目を持つ。

体格は内海地域の人間よりもやや小柄で男性で5フィート半、女性で5フィートを超えることは少ない。

貴賤を問わず、ゆるやかな服装を好み、豊かな者はキモノあるいは漢服と呼ばれるローブに似た衣装をまとう。貧しい者は下半身にはキルトかズボン、上半身にはジャケットを着るかあるいは裸である。ほとんどは色鮮やかに染められており、無染色の服を着ているのは最貧層だけである。衣服を装飾することを好む者は、自然の風景や、竜や鳳などの強力なクリーチャーの図柄をよく使う。素材は豊かな者は絹を使うが、通常は木綿や麻である。

文化

ティエンは非常に古い伝統を有し、ー 7000AR からの文明を持つシュウはこの地域全体に大きな影響を有する。

ヴァードラから渡来したイローリ、内海地域から伝わったエラスティルやデズナ信仰は普通に見られるが、ほとんどのティエン人は伝統的な自然や祖先霊、目に見えないカミを信仰している。

一般に家族に大きな価値を置き、シュウやミンカイの皇帝は初代からの非常に長大な系図を持っている。

自然の秩序を乱さないように生活しようとしており、都市は周囲の自然と調和するように建設されている。

ほとんどは最大の文化的影響力を持つシュウの言語であるティエン語を公用語とする。ミンカイは独自のミンカイ語を使う。

内海地域ではアブサロム、カタベシュ、リノーム諸王の地、マンモス諸侯領、ヴァリシアでよく見られる。

名のり

文化によって異なるが、すべて姓 - 名の順となる。姓は家系の歴史のいくばくかを、名は親の子に対する願いを反映する。

女性名

ティエン・ダン：ビン Binh、ダオ Dao、フン Huhn リ - Ly、ナイ Nai、シエン Thien

ティエン・ラー：アルタンツェツェグ Altantsetseg、バヤーマー Bayarmaa、コンゴール Khongordzol、ナランツヤー Narentuyaa、オド

ヴァル Odval、サランゲレル Sarangerel

ティエン・ミン：ヒトミ Hitomi、キョーコ Kyoko、レイカ Reika、サエ Sae、ユミ Yumi

ティエン・スーン：ベサリ Bethari、ラスタリ Lestari、メガワティ Megawati、ニルマラ Nirmala、サンガティ Sangati、ウラン Wulan

ティエン・シュウ：チャオ Chao、フア Hua、メイリン Meilin、キャオ Qiao、シュウ Xue、ジイ Ziyi

男性名

ティエン・ダン：ダク Dac、キエン Kien、ギアプ Giap、フイン Huynh、ナム Nam、シン Sihn、トン Ton

ティエン・ラー：バトサイカン Batsaikhan、バツカン Batukhan、チュルーン Chuluun、ガンシュク Gansukh、ナランバーター Naranbaatar、トモバーター Tomorbaatar

ティアン・ミン：ゲンドウ Gendo、ヘイハチ Heihachi、イチロー Ichiro、ジューロー Juro、キョー Kyo、トシロー Toshiro

ティアン・スーン：ブディ Budi、ハメング Hamengku、クスマ Kusuma、プルノマ Purnoma、セティアワン Setiawan、スーロ Suryo

ティエン・シュウ：バオ Bao、フー Hu、ジァングオ Jianguo、シャオラン Syaoran、タオ Tao、ズアング Zhuang

参考文献

[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 32. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1

ウールフェン人

ウールフェン人 (Ulfen)

ウールフェン人はアヴィスタン亜大陸北方に住む、人間の強靱で寡黙な民族である。

外見

非常に背が高く、男性は6フィートを超え、女性は数インチ低いだけである。皮膚の色は白。髪の毛は金、黄褐色、赤で、男女共に長く伸ばし編みこむ。また、男性は通常ヒゲを蓄える。自分たちのことをアヴィスタンで最も美しい民族であると考えており、流れるような髪、固い編みこみ、よく手入れされた毛皮をまとい、琥珀、イッカククジラの角、マンモスの象牙、銀や銅で作られたネックレスで身を飾る。

文化

おおむねリノーム諸王の地から南の地に来るウールフェン人は商人や水夫であり、イリセン出身のものは襲撃者兼船乗りである。一般人はほとんどが猟師、漁師、農夫を兼業しているが、少数の者は吟遊詩人兼道化のスカルド(skald)になる。ウールフェン人は非常に歌を好み、労働の時はもちろん、戦闘の際にも歌うことで知られている。

伝統的に奴隷制度を有し、戦で捕虜になった者や、有罪宣告を受けた者が奴隷となる。首長やイヤールすら、誓いを破ったり、盾の兄弟を裏切ったりした場合は奴隷に落とされることがある。

さまざまな力比べや飲み比べを好み、揉め事を決闘で決着を付けることも普通である。

冒険者になることが他と比較して多く、女性はしばしば強力なドルイドや、デズナやトラグのクレリックになる。一部の者は、“ウィンド・シスターズ”または“スカイ・メイデン”と呼ばれる、飛行能力のある乗騎のつて諸王の間の使者になったり孤立した村々の間の連絡を取ったり、あるいは空からの脅威に立ち向かったりする者となる。男性はバーバリアン、レンジャー、エラスティル、トラグ、ゴルムのクレリックによくなり、ドルイドやデズナのクレリックになる者も同じくらいいる。

独自のスカルド語 (Skald) を話す。

名のり

ウールフェン人は、通常名と父祖からもらった名の2つを持つ。男は通常は強力な祖先や英雄王の名を貰うが、一部の物は両親が子供に実現して欲しいと望むスカルド語の単語の名前を持つ。女性は両親の子供の未来への希望をあらわす名前を持つ。

女性名：アスタ Asta、ビルギット Birgit、ダグニー Dagny、エヴァ Eva、ゲルダ Gerda、グンダ Gunda、ヘーゲ Hege、インゲガード Ingegerd、イングリッド Ingrid、ジョルン Jorun、マグダ Magda、ナナ Nanna、ルナ Runa、シグネ Signe、ティネ Tine

男性名：アスビョルン Asbjorn、ビルガー Birger、エイリフ Eilif、ヘルガー Herger、ヒグラック Hyglak、ジェンス Jens、キェル Kjell、クリーガー Kriger、ニクラス Niklas、オラフ Olaf、ラグナー Ragnar、スターク Sterk、ストローイ Storhoi、タラック Tallak、ヴァーグ Varg

参考文献

[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 34. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1

ヴァリシア人

ヴァリシア人 (Varisian)

ヴァリシア人はヴァリシアに起源を持つ芸能に優れた民族であり、キャラバンを組んで世界中を放浪している。



Dorin、エウゲニ Eugeni、カタリン Katallin、グリゴア Grigore、ヘンリク Henric、イオナク Ionacu、イオジフ Iozif、マルトゥジ Marduzi、シルヴィウ Silviu、スケンダー Skender、ティベリウ Tiberiu、ヴィオレイ Viorel、ザンドゥ Zandu、ズステリアン Zstelian

参考文献

[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 36. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1

外見

暗色の肌をしており、明るい色の服と装飾品、特にスカーフを好み、複雑な刺青をしている。

文化

伝説によれば、かつてヴァリシア人は恐ろしい破滅によって故郷を離れることになり、いつか故郷に戻れるという神託がある日まで、彼らは世界を放浪し続けるという。定住することなく馬車で町や村を訪れ、歌や踊り、語り部として金を稼ぐ。

色には力があると信じ、エネルギーを引き寄せるためにその場合に合った色の服を選ぶ。またどこかに隠しておかなければならない貨幣よりも、常に身につけておける宝石を好む。

氏族の伝統や家族の年長者を大切にし、それらに対する侮辱は決して許さない。

カリストリア、カイデン・カイリーエン、デズナ、エラスティル、ノルゴーパー、シェーリン、ウルガソーア、ゾン・クーソンを信仰するものが多い。

どこでも生活しているが、ヴァリシア、ウースタラヴ、エンカーサン湖周辺地域に特に多く見られる。

独自のヴァリシア語を話す。

名のり

ヴァリシア人は名と姓を持つ。母音で始まり母音で終わる、多音節の長く複雑な名前を好む。

女性名：アリカ Alikā、アリンザ Alinza、アンカ Anca、ボグダナ Bogdana、カーメリジア Carmelizzia、エスメラルダ Esmerelda、イリニカ Ilinica、イオラナ Iolana、ルミニタ

Luminita、ミレラ Mirela、ナルシジア Narcizia、ニシニアナ Nicinniana、ピオウサ Piousa、ヴィオレッタ Violetta、ゼルダーナ Zeldana、ズリオリカ Zriorica

男性名：アレザンダル Alezandaru、アンドレジ Andrezi、ドーリン

ヴードラ人

ヴードラ人 (Vudrani)

ヴードラ人はカスマロン大陸東南部のブードラ半島に住む人間の民族である。

外見

皮膚の色はさまざまで、黒色から内海地方の民族と変わらないものまでいる。同じカーストの中でも明るい色の肌（しかし明るすぎない）をした者が高いランクにあるとされる。

ヴードラ人は可能な限り、故郷の気候に合った緩く身体に合った豪華な服を着ることを好む。女性は明るい色のサリーをまとい、頭を美しいスカーフで覆う。黄金の装飾具、特に耳や鼻、目蓋にピアスをすることもよくある。既婚女性は額の中心に通常は赤でいくつかの点を彩色し、裕福な未婚女性は同じ場所に小さな宝石などの飾りを付ける。男性はしばしば膝まであるキルトや足首まであるゆるいパンツをはく。

文化

厳格なカースト制度を持ち、前世の行いによって現世の生まれが決まっていると信じており、その社会は非常に安定している。しかし人々はそこに安住するだけでなく、商人や傭兵、探検家として多くが他の国に赴いている。

数千もの神を崇拝し、それらはイローリなどかつて人間であった者である。他にグルハスサ Gruhastha、シューダ Suyuddha などと言う神が知られている。

美しい動きとよい物語をつむぐ能力に大きな価値を置き、よい踊り手と語り手は大いに尊敬される。またティエン・シアで生まれた武術を非常に発達させている。

ヴードラ料理はスパイス、野菜、日々のたんぱく質に支えられており、世界の料理の中で最も多様なものの1つである。

独自のヴードラ語を話す。

内海地域ではアブサロム、ジャールメレイ、カタベシュ、ネックス、オシーリオンでよく見られる。

名のり

ほとんどのヴードラ人は名、ミドルネーム（通常は父親の名）・姓の3つの名を持つ。名と姓は地域と宗教、カーストによって大きく異なる。ほとんどの名はほんのわずかな違いだけで男女ともに使われる。

女性名：アブハー Abha、アナヒタ Anahita、ハリタ Harita、ヘーマ Hema、イーサ Isa、ジュヤジ Jayazi、ラリティア Lalitya、ナギナ Nagina、ナヴァ Navya、パドマ Padma、パールヴァーティ Parvati、ラティ Rati、サジニ Sajni、ヴィラジ Viraji、ザキ Zaci

男性名：バーラ Bala、バリド Barid、ダクシ Dakshi、ダーパン Darpan、ハヴァ Hava、クラマ Krama、マハシ Mahasi、マヌジェスサ Manujestha、ニサ Nitha、プラターパ Pratapa、サジャン Sajan、スナ Sumna、ヴィラジ Viraj、ヤントウル Yantur

参考文献

[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 38. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1

パスファインダー協会

パスファインダー協会 (The Pathfinder Society)

パスファインダー協会は、知識を求めてゴラリオン世界中を旅するパスファインダーたちのゆるやかな結合からなる世界規模の大組織である。



組織

パスファインダー協会の門戸は、職業、種族、信条を問わず、知識への情熱を持つ全ての者に対して開かれている。志願者が協会のルールを守り、十人委員会と直接の上司である冒険団長 venture-captain の権威を受け入れるならば、協会はその者の善悪を問わない。この、個々の構成員の採る手段に対する関心の無さが、協会がいくつかの国で歓迎されない主な理由である。

パスファインダーになることを志願する者は、アブサロムにある協会本部 Grand Lodge に赴かなければならない。そこで一団のパスファインダー（ほとんどは引退した者）によって適性を調べられ、おおそ半分が合格し、新入者の誓い the Oath of the Initiate を行うことが許される。ここで不合格になった者も、興味を惹くような発見をしたり、アイテムを入手したりした場合は再度適性検査を受けることができる。

新入者 Initiate は本部内の労役を行いながら、the Master of Swords、the Master of Spells、the Master of Lore の三導師の下で厳しい訓練を受ける。いつでも去ることはできるが、その場合は二度と戻ることは許されない。3年（一部の才能または野心のあるものはもっと早く）の訓練期間の後、最終テスト Confirmation として、その者の最初の探索行が行われる。これを達成し、それに関する報告を作成すれば、一人前のパスファインダーとして認められることになる。試験に失敗した場合はもうパスファインダーになることはできないが、彼らは協会とある程度の繋がりを保ち、ここで受けた訓練を生かして多くは冒険者、交易商人、学者などになる。

パスファインダーと同等の発見をなした者は、協会に報告書を提出することで、新入者として受け入れられることがあり、Field Commission と呼ばれる。この場合、彼らの発見により最終テストに合格したものとみなされるが、協会本部で訓練を受けることは求められる。非常に稀な場合、歴史の流れを著しく変える様な業績を残した者は、十人委員会によって Field Commission に任命されることがあるが、この場合はあらゆる訓練、試験は免除される。

現地調査員 Field Operative は一般にパスファインダーと呼ばれている者であり、世界の秘密を求めて探索を行う。協会には公式な内規は無いが、全ての構成員が守るべき一般的な行為規定は存在し、それに対する違反は組織から追放される理由となる。

探索 Explore：パスファインダーは遠方の地を旅し、禁断の秘密を暴き、世界の歴史の秘密を繋ぎ合わせることで、知識を深め、協会の評価を高めるべし。

報告 Report：冒険の途上、パスファインダーは自らの探索の詳細な記録、地図、功績を記録すべし。冒険が成功に終わった時、記録の写しを直接の上司である地域の冒険団長に送付し、完全に分析してもらう（多くの場合占術の使用を含む）。特に著しい探索はアブサロムと十人委員会に送付され、最もすばらしい物語を編集した、不定期に刊行されるパスファインダー年代記 the Pathfinder Chronicles に掲載される。パスファインダー年代記は現地のパスファインダーに配布されるべく、冒険団長に送り返される。

協力 Cooperate：協会は構成員にいかなる道徳的義務も科さない。そのため、構成員は全ての種族、信条、動機に及ぶ。いついかなる時も、パスファインダーの拠点は宿を提供するだろう。シェリアックス人の魔物召喚

師、アンドーラン人の自由の闘士、好古趣味の死霊術師、友好的な話好きのハープリングに。外部ではどんなことも起こりうる（しばしば実際に起こる）が、拠点は不可侵であり、構成員はその境界内で争いをおこしてはならない。拠点の外であっても、パスファインダーはお互いの権利を尊重し、援助の手を差し伸べる以外はお互いの事情に関わりあうべきではない。長きに渡る伝統に基づき、パスファインダーは国同士の関係や個人的な忠誠、その他の理由の如何に関わらず、争いが起こる前に話し合いを試みるべきである。

冒険団長 Venture-Captain は協会の管理職であり、支部 Lodge を運営し、担当地域のパスファインダーたちに仕事を割り当て、十人委員会に地域の情報を送る。

協会の頂点に立ち、組織を導くのは秘密に包まれた十人委員会 (the Decemvirate または The Ten) である。その言葉が協会の法であり、本人たちに気づかれなほど巧妙にパスファインダーたちを操る。仮面で顔を隠し、その正体はお互い同士ですら伏せられている。彼らがいつからその地位にいるのか、またどうやって選ばれたのかも不明である。また、彼らがパスファインダーによって大量の情報を集めている目的も、Venture-Captain たちにすらわからない。

拠点

パスファインダー協会の本部 Grand Lodge は内海地域最大の都市アブサロムに位置する。十人委員会が所在する Skyreach とよばれる5つの塔からなる城砦が、訓練場や年代記の編集所、協会が蒐集した秘密やアイテムの展示場などの施設で取り囲まれている。

協会の支部 Lodge はゴラリオン中の都市や辺境の地域に点在する。城砦から民家までさまざまで、典型的な支部と言うものは存在しない。支部には最低1冊のパスファインダー年代記と、その地域の情報の集積がある。支部の主たる目的はパスファインダーたちに支援を与えることであり、集会場、図書館、他の拠点に内々の連絡を行うことができる施設、ポーション、巻物、その他の一般アイテムを販売する店などを備え、治療や食料、情報などを提供する。

沿革

4307AR、アブサロムで冒険者たちの一団の互助団体としてパスファインダー協会が設立される。

4317AR、パスファインダー年代記第1巻が発刊される。Durvin Gestのアズラント遺跡探索の物語は内海地域やそれを越えた全世界の読者の心を捉え、多くの冒険者志願者がアブサロムに殺到した。

4321AR、規模が拡大した組織を運営し、資金を管理するため、10人の志願した冒険者により十人委員会が設立される。

4333AR、最初の国外支部がネックスに建てられる。多少の緊張の後、支部も十人委員会の指揮下に入ることを認め、冒険団長制が生まれる。

4411AR、協会の指導方針を巡って争いが起きる。争いが鎮圧された後、十人委員会はその正体を伏せることで権力闘争をさけることにする。

4606AR、エイローデン死亡。その後の大混乱の中で、多くの立ち入り禁止されていた場所が探索され、多くのアーティファクトや秘密が協会に保護される。

4621AR、繁栄する協会をその支配下におさめようと、アブサロム政府の軍勢が本部を包囲。12日に及ぶ攻防戦の末、余りの被害に攻撃軍は降伏した。

参考文献

[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 194. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1

[1] Tim Hitchcock, et al. (2009). Seekers of Secrets. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-178-7

アブサロム暦

アブサロム暦 (Absalom Reckoning)

アブサロム暦 は、ゴラリオンで最も一般的な暦法である。略称は AR。

概要

アブサロム暦は内海地域最大の都市アブサロムの設立の時点を元年 1 月 1 日とする。惑星ゴラリオンの公転周期は約 364 日であり、この暦法ではそれを主な神格に対応した 12 の月に分ける。8 年に一度、エイローデン月の末に閏日が入る。最近の閏年は 4704AR と 4712AR である。ゴラリオン世界の時間は現実と同じ速度で経過しており、年の下二桁は西暦のそれと一致している。

1 週間は 7 日であり、1 年は 52 週間からなる。

表記は日, 月, 年の順。

なお、1 日は 24 時間、1 時間は 60 分、1 分は 60 秒に分けられている。

月

1 月	Abadius	アーバダー月
2 月	Calistril	カリストリア月
3 月	Pharast	ファラズマ月
4 月	Gozran	ゴズレー月
5 月	Desnus	デズナ月
6 月	Sarenith	サーレンレイ月
7 月	Erastus	エラスティル月
8 月	Arodus	エイローデン月
9 月	Rova	ロヴァググ月
10 月	Lamashan	ラマーシュトゥ月
11 月	Neth	ネサス月
12 月	Kuthona	ゾン＝クーソン月

曜日

月曜日	Moonday	労働日、宗教（夜間）
苦曜日	Toilday	労働日
幸曜日	Wealday	労働日
約曜日	Oathday	労働日、契約署名、誓約
炎曜日	Fireday	労働日、市場
星曜日	Starday	労働日
日曜日	Sunday	安息日

参考文献
[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 238. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1

ゴラリオン言語

ゴラリオン言語

人間の言語

共通語 / タルドール語 (Common/Taldane) : このタルドール人の言語は内海地域で今でも使用されている言語の中で最も古いものの1つであり、北はリノーム諸王の地、南はゲブまでもっとも広く話されている言語である。26の文字からなり、そのうち17はジスタカ語から、残りは古代アズラント語から来ている。数詞はケレッシュ人の物を使用している。

ハリト語 (Hallit) : 北方のケーリド人の言語。粗野で荒々しい響きの言葉で、生存と戦いに関する語彙が多い。

ケレッシュ語 (Kelish) : カディーラを含むカスマロン大陸のケレッシュ・パーディシャー帝国の遊牧民族ケレッシュ人の言語。喉音が多く、冷静かつ情熱的。

オシーリオン語 (Osiriani) : ガルーン大陸で最も広く話されているガルーン人の言語。古代オシーリオン語に直接由来し、オシーリオン語が理解できる者は多少の努力をすれば古代オシーリオン語を解読できる。

ポリグロット語 (Polyglot) : ムワング人の無数の部族は、それぞれまったく異なっているように見える言語を話すが、その起源と繋がりにより、お互いに意思疎通をすることができる。

ティエン語 (Tian) : ティエン・シアで一般的に話されている言語で、滅んだルーン・ワー帝国とその後継国家群の公用語。数千の同音異義語と24,000近くの象形文字からなる。

スカルド語 (Skald) : 単語の長さと歌うような発音で名高いウールフェン人の言語。23のドワーフ語の文字と4つのジスタカ語の文字を使う。

ヴァリシア語 (Varisian) : 原ヴァリシア語、タルドール語、サーシロン語の混合に少量の巨人語とオーク語が混ざって生まれたヴァリシア人の言語。二重の意味を持つ単語や微妙な差異のある語彙が豊富。

ヴードラ語 (Vudrani) : ヴードラのダヴァラ河 (Dhavala River) の盆地の部族の言語にケレッシュ語とティエン語の語彙を取り入れたブードラ人の言語。接頭辞、語句、接尾辞の組み合わせにより生まれるスカルド語よりもさらに長い単語で知られる。

死滅した言語

古代オシーリオン語 (Ancient Osiriani) : 現代のオシーリオン語の祖先。現代の文字よりもはるかに複雑なヒエログリフを使用し、語彙は現代語よりも少なく、いくらかは意味が異なっている。

アズラント語 (Azlanti) : 全時代を通して最も広く使用された言語の1つであり、アヴィスタンとガルーン人の言語の多くの祖となった古代アズラント人の言語。

ジスタカ語 (Jistka) : 現代のラハドゥームの位置にあったジスタカ帝国の言語。その文字は後世多くの言語に取り入れられた。文字を使って数字を表現 (5がVなど) しており、この方式は現代も学者や貴族によって使われている。

テクトリタニン語 (Tektritanin) : 現代のスーヴィアの位置にいた砂漠の部族連合の言語。特に砂漠、熱、政治に関する語彙の多くは現代の諸言語に残っている。

サーシロン語 (Thassiloian) : 古代ヴァリシアに存在したサーシロン帝国の言語。3組のルーン文字を使用していた。文法上3つの性を持つ最初の言語だった。

人間以外の言語

奈落語 (Abyssal) : 極めて変異が大きく、その由来を確定することができない。最古の言語の1つ。

水界語 (Aquan)

風界語 (Auran)

天上語 (Celestial) : 善の来訪者たちの言語。竜語や森語と同根といわれる。

竜語 (Draconic) : 最古の言語の1つ。

ドルイド語 (Druidic) : ドルイドのみが学ぶことができる秘密の言語。エルフ語、森語と関連が深い。

ドワーフ語 (Dwaven) : 独自のルーン文字を使う。地界語と関連が深い。

エルフ語 (Elven) : 森語に天上語と竜語を取り入れて生まれたと言われる極めて複雑な言語。定命の者の言語の中で最古と言われている。

巨人語 (Giant) : かつてサーシロン帝国は、自分たちの奴隷である巨人たちに、サイクロプスの帝国で使われていた原巨人語を捨てサーシロン語を使うことを強要した。サーシロン滅亡後もその影響は残り、現代の巨人語は原巨人語とサーシロン語の混合であるといわれる。

ノーム語 (Gnome) : ノームたちの作り出した極めて複雑な言語。現在も非常に速度で進化を続けており、2番目に語彙の多い竜語の倍以上の語彙を持つ。ドワーフ語のルーン文字を使う。

ゴブリン語 (Goblin) : 文字を持たない非常にフレキシブルな言語。

ノール語 (Gnoll)

ハーフリング語 (Halfling) : 原ハーフリング語は失われており、現代ハーフリング語は彼ら自身の言葉とタルドール語、ヴァリシア語のピジン語である。

火界語 (Ignan)

地獄語 (Infernal)

オーク語 (Orc) : 長い敵対関係から学んだドワーフ語のルーン文字を使う。

森語 (Sylvan) : フェイの使う最古の言語の1つ。

地界語 (Terran)

地下共通語 (Undercommon) : 地下で最も広く使われている交易語。

ダークランドの言語

地下世界ダークランドで使用されている言語。地表にはほとんど知られていないため、指導してくれる教師がいない限り地上の住人は学べない。[2]

アクロ語 (Aklo) : ゴラリオンの常識とはかけ離れた異世界から伝えられた言語。サーペント・フォークやデロなど奇妙なクリーチャーによって話される。

カント (Canto) : 胸を叩いたり、武器を打ち鳴らしたり、石壁を岩や棍棒で叩いたりして出す打撃音の複雑な連なりからなる言語。地下の洞窟で何マイルもの長距離を伝達できる。

ガグ語 (Gug) : ガグたちの鼻や喉を鳴らすような響きの言語。

オーヴ語 (Orvian) : オーヴの多くの住人たちに未だに使用されている古代の Vault Keeper の言語。

ネクリル語 (Necril) : ダークランドのグールの言語。

手話言語 (Sakvroth) : 主に暗視を持つ種族によって使われる、手振りによる無音の言語。

ヴェジビグミー語 (Vegepygmy) : 打撃音とフェロモンによるヴェジビグミーなど植物クリーチャーの言語。

参考文献

[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 104. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1

[2] James Jacobs and Greg A. Vaughan. (2008). Into the Darklands, p.3. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-140-4

ゴラリオンの歴史

ゴラリオンの歴史

創世の時代 AGE OF CREATION

不明 世界の始まりについては多くの学者と僧侶によって論じられてきたが、未だに結論を見ない。ただ最初は定命の種族は存在せず、初期に現れた海洋を支配するアボレスとダークランドの謎めいた Vault Keeper のような古代種族や、神々によって徐々にさまざまな種族が創られていったらしい。この時代にロヴァググが他の神々と抗争し、最終的に封印された。

蛇の時代 AGE OF SERPENTS

不明 サーベントフォークによってゴラリオンに最初の大帝国が築かれる。

伝説の時代 AGE OF LEGEND

不明 アズラント大陸に最初の人類の帝国が生まれる。この時代の終わりごろ、アズラントからの追放者によってヴァリシアの地にサーシロン帝国が築かれる。

暗黒の時代 AGE OF DARKNESS

- ー 5293 スターストーン落下 (Earthfall)。内海ができる。アズラントとヴァリシアのサーシロン滅亡。エルフがゴラリオンから離れる。
- ー 5133 ドワーフたちが地下のダークランド脱出のため団結し、the Kingdom of Tar Taargadth を建国。
- ー 5102 オークがドワーフの地上を目指す掘削による破壊から逃れるため、はじめて地上世界に現れる。
- ー 4987 ドワーフたちが地上に到達。

苦悩の時代 AGE OF ANGUISH

- ー 4294 ゴラリオンを覆っていた塵の雲が晴れる。
- ー 4202 ノームが未知の災厄から逃れるためフェイの次元界 First World から逃れてくる。
- ー 4120 頃 現在のラハドゥームの地にジストカ帝国建国
- ー 3923 カスマロンの中央にゴルムズの穴が開き、ロヴァググの落とし子が初めて出現。
- ー 3708 現在のベルクゼンの領土でオークの大王がドワーフの国 Koldukar を征服。
- ー 3502 老魔術師 Jatembe と 10 人の魔法戦士により、大ムワンギに文明の光が灯される。彼の発見により後のショリーの飛行都市が作られた。

運命の時代 AGE OF DESTINY

- ー 3470 頃 古代オシーリオン建国
- ー 3300 頃 同盟者である来訪者の裏切りと、交易路の喪失と砂漠の遊牧民の襲撃により、ジストカ帝国弱体化。
- ー 3250 頃 現在のスーヴィアで砂漠の遊牧民がテクリタニン同盟を結成。
- ー 3047 〈歌〉のファラオが〈忘れられた疫病〉のファラオを打ち破り、Shiman-Sekh を建設。
- ー 3000 頃 オシーリオン最盛期を迎える。
- ー 2764 ジストカ帝国が打ち続く継承戦争の果てに崩壊。
- ー 2323 現在のムワンギのショリーの航空術師が伝説的な最初の飛行都市 Kho を建設。
- ー 1498 四大神王登極 (The Four Pharaohs of Ascension)。4 人のファラオの連合によりオシーリオン統一。第 2 王朝期の開始。
- ー 1452 四大神王軍がテクリタニン同盟を破り、スーヴィアの都市国家群

を併合。

- ー 1431 四大神王自滅。オシーリオンは衰退を始める。
- ー 1281 タルドール建国。
- ー 892 ネックス、ゲブ開戦。
- ー 841 オシーリオン、スーヴィアの支配を失う。
- ー 632 ロヴァググの落とし子タラスク出現。カスマロンのニンシュバーを滅ぼし、アヴィスタンに荒らしまわり、隠された洞窟に封印される。
- ー 473 リノーム諸王の地の The Linnorm King Ulvass がアルカディアを発見。ヴァレンホールを建設。
- ー 43 ケレッシュ人がカディーラを支配。

戴冠の時代 AGE OF ENTHRONEMENT

- 1 アブサロム建設。エイローデンがスターストーンを内海の底から引き上げ昇神。
- 23 第一次アブサロム包囲 (First Siege of Absalom)。Warlord Voradni Voon によるアブサロム包囲が破滅的な失敗。
- 37 タルドール第 1 次遠征軍 Taldor's First Army of Exploration が the Verduran Wood の the Goroth Lodge を破壊。Sevenarches までのセレン河流域を測量。
- 166 ネックスのアブサロム包囲が失敗。
- 253 ネックス、ジャールメレイを獲得。
- 499 タルドール第 2 次遠征軍がエンカーサン湖の北に到達。
- 563 ヴードラのマハラジャ Khiben-Sald がジャールメレイで 10 年を過ごし、東方文化を伝える。
- 571 ヴードラから火薬が伝来。
- 576 大魔導師ネックス、ゲブによる首都クオンティウム攻撃のさなか行方不明に。
- 632 死霊術師ゲブ、ゴラリオン脱出を図り儀式的な自殺を行うが、ゴーストとして戻ってきてしまう。
- 896 エイローデン、エンカーサン湖中心部の恐怖の島 the Isle of Terror でウィザード王 Tar-Baphon に致命傷を与える。
- 1140 スーヴィアの錬金術師 Artokus Kirran、不老の霊薬を発明。
- 1520 タルドール第 3 次遠征軍が内海北岸を征服。コレンティン Corentyn 建設。
- 1532 カディーラ、オシーリオンを支配。
- 1551 ドワーフの帝国 Tar Taargadth、オークの襲撃により崩壊。
- 1571 ドワーフたちの間で第 1 次五王戦争 (The First Five Kings War) 勃発。
- 1683 タルドール第 4 次遠征軍、後にアンドーランと呼ばれることになる地を測量。
- 1707 コレンティンのタルドール軍がアースフェル森の大部分を平定し、アウグスターナ Augustana が建設され、アンドーラン属州が設立。
- 1893 ノルゴバー、スターローンの試練を越え昇神。
- 1975 ウールフェン人のロングシップがアヴィスタン西岸を襲撃し、現在のシェリアックスを支配する。
- 2009 アルケンスター、タルドール第 5 次遠征軍のために巨砲ワールドブレーカーを完成。第 5 次遠征軍は河川諸王国とカスマロンのイオバリアに進む。
- 2089 タルドール第 6 次遠征軍、大ムワンギのゴリラ王に破れワールドブレーカーを喪失。
- 2133 タルドール第 7 次遠征軍 (Taldor's Seventh Army of Exploration)、イズガーのケーリド人部族を統一。
- 2187 イローリ教がティエン・シアに伝来。
- 2217 サーレンレイ信仰がオシーリオンで繁栄し、信者たちが西の砂漠に追放される。
- 2253 サーレンレイ信徒がオシーリオンに帰還し、ケレッシュ人のスルタンの支配する独立国を建設。
- 2332 ドルーマで Kerse の和約。
- 2361 ヴァリシア人の放浪者がウースタラヴに定住地を建設。

2498 ガルーンド北西部で誓約戦争勃発。
2497 キョーニンの森にデーモン Treerazer 出現。
2555 Azir の街で聖職者たちが追放され、人間の法 the Laws of Man が起草される。
2560 誓約戦争が終結し、ラハドゥーム建国。赤蟻郷会がメディオガルティ島に逃れる。
2632 エルフ、ゴラリオンに帰還。
2664 ティエン・シアで最初の茶会が開かれる。
2742 カスマロンのイオバリアから疫病 The Choking Death が広まり、アヴィスタン北東部に広まる。
2765 カイデン・カイリーエン昇神。
2822 ヴードラのラジャ、ジャールメレイの支配権をネックスと争う。
2920 カディーラとタルドールで大地震。
3001 第6の山王とも呼ばれる強大なレッド・ドラゴン Daralathylx が五王山脈に到来。
3007 タルドールの植民地としてシェリアックス建設。
3129 タルドールの Grand Prince Jalrune 暗殺される。
3203 Tar-Baphon がリッチとなり囁きの大帝 the Whispering Tyrant として復活、アヴィスタン中部を恐怖に陥れる。
3250 カタペシュが独立国となる。
3313 バーバ・ヤガ、イリセンを征服。
3332 ドワーフの技師 Jernashall の Droskar's Crag で最初の安全なマグマ潜航に成功。
3537 アースフェル森、the Slohr に蹂躪される。
3616 パーフェクトサムライガール Setsuna Kuga 率いるミンカイ軍が八つ橋の戦いで勝利を収める。
3619 ミンカイ帝国建国。
3754 タルドールが囁きの大帝に対し the Shining Crusade を派遣。
3801 The Shining Crusade、ウースタラヴを守る。
3818 オゼム騎士団 (The Knights of Ozem) がエイローデンの先触れである戦いの女神アラズニを召喚。
3823 Tar-Baphon、アラズニを殺害。
3827 囁きの大帝が Gallowspire に幽閉される。
3828 The Shining Crusade、ラストウォールを建設。
3832 the Shining Crusade の女英雄アイオーメディ、スターストーンの実験を越え、エイローデンの先触れとして昇神。
3890 ゲブ、アラズニの遺体を奪い、リッチとして復活させる。
3923 ネックスの高名な風刺劇作家 Merivesta Olinchi 暗殺される。
3980 The Rending. Droskar's Crag が噴火し、ダークムーン谷に大きな被害をもたらす。
4043 Kazavon、ベルクゼンの領土のオークをウースタラヴ西部から駆逐。
4079 大戦役勃発。カディーラ軍、タルドール南部国境を侵す。
4081 the Even-Tongued Conquest. シェリアックスの Aspex the Even-Tongued、タルドールからの独立を宣言。イズガーとガルトの支配権を奪う。
4113 Karas "the Falcon" Novotnian、ダークムーン谷に入り、その地を安定させる。
4137 the mad prince Haliad I の旗の下、シェリアックスがアブサロムを包囲するが失敗。しかし海軍力の優越からエイローデン海峡の支配を確立。
4138 シェリアックス、ガルーンド西岸に植民地サルガーヴァを建設。
4142 ティエン・シアにルーン・ワー帝国建設。
4217 アヴィスタンに黄舌病蔓延。
4275 ヴードラの大地震のため、大津波が発生。
4300 イフルートの覇王 Jhavhul 幽閉。
4305 シェリアックスの King Haliad III、モルスーンとヴァリシアの領有を宣言し拡張戦争を開始。戦争は1世紀にわたって続き、永続戦争 the Everwar と呼ばれる。
4307 アブサロムにパスファインダー協会設立。
4317 パスファインダー Durvin Gest、失われたアズラントの遺跡を探索。

4329 ゲブ、the Pirate Queen Mastrien Slash の軍勢を石化し、the Field of Maidens を作る。
4332 Durvin Gest、グラウンダーのレンズを Nemesis Well に投げる。
4338 ニダル、シェリアックスに降伏。
4369 Ordrik Talhirk、従兄弟を殺害して五王山脈の王位を奪取。the Forge War 開始。
4382 Forge War 終結。
4407 シェリアックス、ヴァリシアにコルヴォサ市を建設。
4410 永続戦争終結。シェリアックスはヴァリシアとベルクゼンの領土に対する領土拡張を終了する。
4450 アルケンスター、巨砲ロヴァググの大口 the Great Maw of Rovagug 完成。
4466 Ordrik の神権体制崩壊。
4499 Choral the Conqueror、ブレヴォイを征服。
4507 シェリアックス軍、ヴァリシアの Shoanti のバーバリアン部族を攻撃。ストローヴァル隆起の彼方へ追い払う。
4508 the Arthfell Forest の森王 Narven 死亡。
4552 ゴールドドラゴン Mengkare、ヘルミアアを建国。
4576 ウエストクラウンでヘルナイト設立。
4584 ヴァリシアでマグニマル市建設。
4601 アルケンスター大公国設立。
4603 タルドールとカディーラ休戦。
4605 シェリアックの King Gaspodar、栄光の時代 の開始を告げるエイローデンの神託を受ける。

失われた神託の時代 AGE OF LOST OMENS

4606 エイローデン死亡。世界を3週間に渡って暴風雨が襲う。シェリアックス内戦に。アベンデゴの眼発生。ワールドウインドにデーモン出現。ティエン・シアのルーン・ワー帝国崩壊。
4608 数千人がコルヴォサを捨てマグニマルに移る。
4609 オシーリオン、ケレッシュ人の支配者を追い出しケメト1世を奉じる。バーバ・ヤガの孫娘 Ulizmila ダークムーン森に到来。
4613 バーバ・ヤガ、イリセンの女王に Elvanna を据える。
4615 水没せし地でリーゲンの指導者たちが自殺。
4620 アルケンスターで火器完成。
4622 エイローデン教会、第一次メンデヴ十字軍召集。
4632 モルスーン、シェリアックスから独立を宣言。
4638 第2次メンデヴ十字軍開始。
4640 スルーン家の悪魔崇拝者がシェリアックスの支配権を握る。
4648 モルスーン北部で反乱が勃発する。
4655 ニルマサス独立。
4661 ラズミラン建国。
4665 第3次メンデヴ十字軍。
4667 ガルトの赤色革命開始。
4669 アンドーラン市民革命。
4672 ラズミランの新首都 Thronestep 建設。
4674 枷の地の海賊たちが同盟を結ぶ。
4720 ウエストクラウンにはじめて shadow beast が現れる。
4680 アルケンスターで the Bridge of the Gods 完成。
4682 コルヴォサ市の Queen Domina of Korvosa、ヘルナイトを招致。
4695 ラストウォールの173騎のキャヴァリアーが2000のオーク軍を壊走させる。
4696 巨大なフロフェモス、The Beast of Bloodcove 出現。十数人の英雄によってたおされるまで204人の犠牲者を出す。
4697 イズガーで The Goblinblood Wars 勃発。
4698 アブサロムで大地震。
4699 ブレヴォイの Rogarvia 家失踪。
4700 アブサロムのあるコルトス島西岸に13匹の無眼のクラーケンが打

ち上げられる。

4701 カタペシュのソルク市をノームの部族が襲撃。

4702 ヴァリシアでルーンロード復活。

4703 The Night Terror。何年も前にアベンデゴの眼で失われたと思われていた商船がそのままの状態だが無人で発見される。

4704 リノーム諸王の地の White Estrid がリノーム王になる。

4705 アンドーランの the Gray Corsairs がカタペシュの奴隷船を 3 隻沈める。

4706 大ムワンギのゴリラ王の従者が 17 人の使節とアスピス協会の商人の首をはねる。

4707 冒険者たちが the Bloodsworn Vale を再び開く。オシーリオンのケメト 3 世が遺跡を外国人の探索者

に開放する。

4708 コルヴォサの Eodred 王、妻の Queen Ileosa に譲位。

4709 ニューメリア西部に銅鉄の蠍が現れる。

4710 スーヴィアから巨大なブルードラゴンがアヴィスタンに飛来。

参考文献

[1] Erik Mona et al. (2008). Campaign Setting, p. 202. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-112-1

[2] James Jacobs et al. (2011). The Inner Sea World Guide, p. 33. Paizo Publishing, LLC. ISBN 978-1-60125-169-2

キャラクター特徴

特徴 (Traits)

キャラクター特徴は、そのキャラクターの種族やクラスと結びついていない能力である。それらによってキャラクターの技能、種族特徴、クラス特徴、その他のデータを強化し、キャラクターをさらにカスタマイズすることができる。その眼目として、1つのキャラクター特徴はその力において特技の半分におおよそ等しく、2つのキャラクター特徴はボーナス特技と大体同等である。しかしキャラクター特徴はキャラクターに付加することができる新種のパワーというだけではなく、キャンペーン世界に適合させるキャラクターの背景を作り出すことを表現する（そして促進する）方法である。キャラクター特徴をあなたの背景にとつての"物語の種"と考えること。特徴を2つ選んだら、そこからキャラクターの個性と歴史を作り出すための靈感を得ることができるだろう。あるいは、すでに背景が頭の中にあるか、キャラクターのために書き下ろしている場合は、特徴を選ぶことを背景を表現することとみなすことができる。あたかも種族、クラス、能力値を決めることでその強さと弱点を表現するのと同様に。

特徴の多くは新しいタイプのボーナスを与える。"特徴ボーナス"である。特徴ボーナス同士は累積しない。これらはプレイヤー・キャラクターにちょっとした利点を与えるためのものであり、全てのキャラクター特徴を1種類のボーナスに集中させて不適切な長所を得させるための秘密の裏口ではない。例えば、将来においてどこかで「勇敢」特徴がドワーフ種族特徴のリストに載ることがあるかもしれないが、この特徴がドワーフ種族特徴と基本戦闘特徴の双方に列挙されていることは、両方のバージョンを選択した場合に、一つしか選択しなかった場合よりも勇敢になるということの意味するのではない。

キャラクター特徴はプレイヤー・キャラクターのみのためのものである。NPCに特徴を持たせたい場合は、NPCは《追加特徴》特技でそれらを購入しなければならない。プレイヤー・キャラクターは特別である。彼らはゲームのスターであり、その世界のNPCよりこのような形で有利な点を持つことは理に叶っている。

特徴を獲得する Gaining Traits

キャンペーンに向けてキャラクターを作成する際、いくつ特徴を選択してよいか、GMに確認すること。多くの場合、新しいPCは2つの特徴を獲得するのがよい。これは事実上、キャラクター作成においてボーナス特技と同等のものを獲得している。GMの中にはプレイスタイルに従っていくばくかの制限を与えようとするものもいるだろう。1つしか選択できないかもしれない。あるいはGMが3つ以上獲得することを許可してくれるかもしれない。GMからボーナス特徴を許可されなかった場合でさえ、君は《追加特徴》特技（後述）を獲得することでいくつかを選択してもよい。

特徴の種類 Types of Traits

5種類のキャラクター特徴を選択しうる。基本特徴（戦闘特徴、信条特徴、魔法特徴、社会特徴の4カテゴリーに分けられる）、キャンペーン特徴、種族特徴、地域特徴、信仰特徴である。ここで列挙されているのはキャラクター特徴の抜粋に過ぎない。全カテゴリーのさらなる特徴が、君の地域のゲーム専門店や paizo.com で入手できる Pathfinder Player Companion にある。

基本特徴：基本特徴は戦闘、信条、魔法、社会の4カテゴリーに分けられる。これらの4カテゴリーはおおよそ冒険の4つの流儀に相当するが、特定のクラスと結びついていないわけではないことに注意すること。例えば、信仰深いローグや魔法に取りつかれたファイターも全く可能である。

基本特徴は"一般的"であり、いかなるキャンペーン世界にも最小限の習性で適合できるものであるべきである。

キャンペーン特徴：これらの特徴は新しいキャラクターが新しいキャンペーンへの手っ取り早い導入を得るために特にあつらえられたものである。特定の Pathfinder Adventure Path に適合したキャンペーン特徴は、Paizo.com で入手できる Adventure Path's Player's Guide に常に掲載されている。

種族特徴：種族特徴は特定の種族または民族のために調整されたものであり、その特徴を選ぶためにはキャラクターはそれに属していなければならない。後日、キャラクターの種族や民族が変更された場合（おそらくはポリモーフ呪文やリンカーネーション呪文の結果）でも、種族特徴によって得られた利益は継続する。精神と記憶が完全に変更された場合のみ、種族特徴の利益は失われる。

地域特徴：地域特徴は特定の地域—大きなもの（国や地理的地域）であれ小さなもの（都市や特定の山）であれ—のために調整されたものである。地域特徴を選択するためには、最低でも1年間はその地域で生活していなければならない。1レベルの時点では、キャラクターの背景に書き込みたいと思う地域の数に関わらず、1個の地域特徴（典型的にはキャラクターの生誕地や故郷）しか選択することはできない。

信仰特徴：信仰特徴は特定の神格への信仰を確立していることを示す。信仰特徴を選択するためには信仰魔法を使うことができるクラスのいずれかである必要はないが、この特徴を適合させるために、その背景に守護神格と相応の量の信仰がなければならない。他のカテゴリーの特徴と違い、信仰特徴は信仰を捨て去った場合は失われる。詳細は下の「特徴選択における制限」を参照。

特徴選択における制限 Restrictions on Trait Selection

特徴の選択に影響を与えるいくつかのルールがある。まず、GMはPCがゲームを始めるにあたりいくつのボーナス特徴を持つかを決定する。既定の条件では2つである。特徴を選択する際、同じ特徴リストから2つ以上選択してはならない。上述の各項目に述べられているように、特徴の種類によっては追加の要求があることもある。

また、特徴はキャラクターの成長において形成的であった出来事——冒険者になる前か、あるいは《追加特徴》特技による追加の特徴を獲得した場合）冒険の間に起こった出来事のいずれか——をモデル化したものであったことを思い出すこと。君が隠者となり社会を捨ててさへ、社会特徴を獲得していた場合にはアリストクラートとして育ったことで得た、先祖から継承してきたものをなお持ち続けるだろう。この例外の一つに信仰特徴がある。特定の神格への継続した信仰が必要な信仰特徴を獲得してから宗教を変えた場合、君はこれらの特徴による利益を実際に失う。この場合、GMに相談すること。GMはその特徴を失うという単純な裁定を下すかもしれないし、新しい神格に対応した新しい信仰特徴の選択を認めてくれるかもしれない。信仰を捨てた場合の別のオプションとして、1レベル獲得するまでは関連した信仰特徴を失い、レベルを獲得した後で基本特徴の信条特徴と失った信仰特徴を置き換えるというものがある。

新しい特技：

《追加特徴》 Additional Traits

君は通常より多くの特徴を持っている。

利益：君は2つのキャラクター特徴を選択して獲得する。この特徴は異なるリストから選択しなければならない。既に選択したキャラクター特徴を選択してはならない。君が選択したキャラクター特徴は君の適性を満たしていなければならない。例えば、君がエルフの場合、この特技を習得することでドワーフ用のキャラクター特徴を選択できるようになるわけではない。

基本特徴

戦闘特徴 Combat Traits

これらの特徴は戦闘、戦い、肉体的に卓越した能力に関係したものだ。これらにより、キャラクターは戦闘にわずかながらボーナスを得、キャラクターの背景にある闘争と肉体的な戦いを表現することができる。

〔早飲み〕 Accelerated Drinker

あなたは両手を使わない、宙に中身をぶちまけて口で受ける、歯でこじ開けるといった、効率よくポーションを飲む方法を知っている。

利益：あなたが自分のターン開始時にポーションを手に行っているならば、そのポーションを標準アクションの代わりに移動アクションで飲み干すことができる。

出典：Pathfinder Companion: Chelax, Empire of Devils.

〔解剖学者〕 Anatomist

君は解剖の作業について学んだことがある。大学の学生としてかもしれないし、葬儀屋や死霊術師の徒弟としてかもしれない。

利益：君は生命の維持に重要な器官を打つことを目的としてどこに一撃を放つべきかを知っており、クリティカル・ヒットかどうかを決定するあらゆる攻撃ロールに+1の特徴ボーナスを得る。

〔鎧の熟練者〕 Armor Expert

記憶している限り、君はずっと鎧を着ていた。騎士の従者になるための訓練の一環であったかもしれないし、単に英雄を見習おうとしていたためかもしれない。幼少時代の鎧は本物の鎧ほど身を守ってはくれなかったが、本物の鎧と同程度にその動きを妨げはしたのである。

利益：君は洗練された振る舞いのままそのような鎧に身を包むのに慣れ親しんだ。君がいかなる鎧を着ているとしても、君は見に付けている鎧の判定ペナルティを1軽減する（最低でも判定ペナルティは0である）。

〔協会の狂戦士〕（バーバリアン、パスファインダー協会） Berserker of the Society (Barbarian, Pathfinder Society)

パスファインダーとして時間を費やしたことで、あなたは自らの激怒能力の起源に関する新しい真実を知った。

利益：君は1日3ラウンド追加で激怒能力を使用できる。

出典：Pathfinder Chronicles: Faction Guide

〔協会の刃〕（ローグ、パスファインダー協会） Blade of the Society (Rogue, Pathfinder Society)

協会は君に何百もの人型生物とモンスターの弱点が詳しく書かれた図を見せてくれた。

利益：君は急所攻撃のダメージ・ロールに+1の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Chronicles: Faction Guide

〔ガキ大将〕 Bullied

君は子供のときでさえガキ大将であった。君は今でも、敵が近くに来た時に拳で自らを守る覚悟ができています。

利益：君は素手による機会攻撃の攻撃ロールに+1の特徴ボーナスを得る。この能力は素手で機会攻撃を行なう能力を与えるものではないことに注意すること。このキャラクター特徴を使用するためには、モンク・レベルを上昇させるか、《素手攻撃強化》の特技を習得するか、他の同様の能力を得る必要がある。とはいっても、この特徴を選択すること自体を妨げることはない。もしそうするなら、君は後になるまでこの特徴のボーナスを使用することはできない。

〔首尾一貫した激怒〕（ウールフェン・ガード） Coherent Rage (Ulfen Guard)

その断固たる決意により、君はいかなる時でも理性的な精神を一片保っている。

利益：以下の技能から一つを選択せよ：〈はったり〉、〈脱出術〉、〈動物使い〉、〈隠密〉。この技能は激怒中であっても通常通り使用することが出来る。

出典：Pathfinder Chronicles: Faction Guide

〔勇敢〕 Courageous

君の少年時代はひどいものだったが、君は意志の力で辛抱し、得ることがどんなに難しいものでも得られると望み続けた。冷静さを保つ限り、君はそれを貫けるだろう。

利益：君は〔恐怖〕効果に対するセービング・スローに＋2の特徴ボーナスを得る。

〔協会の守護者〕（ファイター、パスファインダー協会） Defender of the Society (Fighter, Pathfinder Society)

戦闘と協会の偉大なる戦士から学ぶことに時間を費やし、君は鎧を着ている際の新しい防御技術を身につけた。

利益：中装または重装鎧を着ている場合、君はアーマークラスに＋1の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Chronicles: Faction Guide

〔器用な回避屋〕 Deft Dodger

荒くれ者の隣人が住む地域や危険な環境で成長することで、君の感覚は磨かれた。

利益：君は反応セーブに＋1の特徴ボーナスを得る。

〔デーモン・スレイヤー〕（メンデヴ・クルセイダー） Demon Slayer (Mendev Crusaders)

敵のデーモンについて学んだことで、君はその弱点を見分け狙うことが出来るようになった。

利益：君はデーモンの弱点を見つけるために〈知識（次元界）〉判定を行うことができる（難易度 10+ デーモンの脅威度）。成功した場合、戦闘終了までそのデーモンに対するクリティカル・ヒットかどうかを決定するあらゆる攻撃ロールに＋3の特徴ボーナスを得る。この効果はデーモンに対してのみ働く。

出典：Pathfinder Chronicles: Faction Guide

〔汚れた戦士〕 Dirty Fighter

幼少期より、君は兄弟、友人、仲間の助けなしでは生きてこれなかっただろう。常に君は、通常よりわずかに大きいダメージを与えるのに十分な間合いを測るため、敵を紛らわせるのに仲間を頼った。その仲間は他のPCやNPCであってもよい（最近、そばを去られたということさえあるかもしれない）。

利益：君が挟撃している状態で敵に攻撃を命中させたなら、追加で1ポイントのダメージを与える（このダメージは基本ダメージに追加されるため、クリティカル・ヒットにおいて累積される）。この追加ダメージは特徴ボーナスである。

〔興奮〕（ノーム） Excitable (Gnome)

あなたは何もかもが今すぐたつた今起こらないと気が済まない上に、他の人が追いついてくるのを待つのが耐えられないほどにせっかちだ。人の

話の腰を折り、もったいぶった冗談の落ちを口にし、計画を立てることはほとんどなく、面白くなりそうな出来事にならば何にでも首を突っ込む。これによりあなたはしばしば面倒に巻き込まれるのだが、このことがどんな人よりも一瞬早く動き始める訓練にもなっていて、そのおかげで何度も厄介ごとから免れている。

前提条件：ノーム。

利益：あなたはイニシアチブ判定に＋2の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Companion: Gnomes of Golarion.

〔剣客〕 Fencer

君は若い時から長い時をかけて剣術の訓練をしてきた。君の両親が雇った家庭教師から、フェンシングといった上品な芸術の訓練をつけてもらったのかもしれない。あるいは、犯罪者の生活に戻る可能性もあった、権利を奪われた剣士の下で訓練をつけてもらったのかもしれない。

利益：君は、ダガー、ソードといった刃のある武器を使用した機会攻撃の攻撃ロールに＋1の特徴ボーナスを得る。

〔丘陵戦士〕 Hill Fighter

あなたは起伏の激しい地域で戦うのに慣れている。

利益：あなたは急な斜面で上から下へ疾走または突撃を行う時、基本移動速度までの距離であれば〈軽業〉判定を行わずに済ませることができるが、もし基本移動速度を超えて疾走または突撃の場合には、通常の急な斜面での下り坂のルールを適用すること。

出典：Pathfinder Companion: Sargava, the Lost Colony.

〔協会の誉れの拳〕（モンク、パスファインダー協会） Honored Fist of the Society (Monk, Pathfinder Society)

君は協会の所蔵する数十の武術に関する古の文献を研究し、ほとんどの者よりもこの技術について深く学んでいる。

利益：君の気の蓄積は1ポイント増加する

出典：Pathfinder Chronicles: Faction Guide

〔摩滅した精神〕 Jaded

君は思い出せる程すぐ近くで恐怖と死を見てきた為、身の毛のよだつようなものに怯まなかったり、世界の片隅にある闇の現実への防衛として皮肉屋になったりしている。

利益：君は〔恐怖〕効果に対するセーブに＋2特徴ボーナスを得る。

〔ジャングルの戦士〕 Jungle Fighter

あなたはジャングルで歩みを乱すことがない。

利益：あなたはジャングルにおける移動困難地形を10フィート未満だけ移動速度を落とすことがない。（移動困難地形で機会攻撃を受けることなく5フィート・ステップを行なうことができることの意味）

出典：Pathfinder Companion: Sargava, the Lost Colony.

〔殺し屋〕 Killer

君は極めて若いときに初めて人を殺した。そして君の好む戦争や殺人に関する手法を見出した。君はうまく見極めた打撃にある種の誇りを感じているかもしれない。あるいは、痛みを最大にするために刃をねじるときに下品な喜びを感じるのかもしれない。

利益：君がクリティカル・ヒットをしたとき、追加ダメージとして武器のクリティカル倍率を与える。この追加ダメージは最終的に与えるダメージに追加される。そのため、クリティカル倍率をこの追加ダメージには適用しない。この追加ダメージは特徴ボーナスである。

〔対応者〕 Reactionary

君は子供の時にしばしばいじめられていた。しかし決してその返しをしなかった。その代わりに君は突然の攻撃を予期して、速やかに危険に対応することがうまくなった。

利益：君はイニシアチブ判定に+2の特徴ボーナスを得る。

〔回復力〕 Resilient

乱暴な隣人のいるところが容赦のない荒野で成長したために、君はしばしば、やむを得ず出自の怪しい食事と水で生活していた。その結果、君は気骨のある人間として育った。

利益：君は頑健セーブに+1の特徴ボーナスを得る。

〔河の戦士〕 River Fighter

あなたは泳ぎながら戦うことに慣れ親しんでいる。

利益：〈水泳〉判定（DC5、もしくはそれ以上）の判定に成功することで、あなたは水流に従う、もしくは水流を交差しながら泳ぎながら突撃を行うことができる。

〔サバンナの狩人〕 Savanna Hunter

あなたは生まれたときから、広大な草原での狩りと戦闘の訓練を受けてきた。

利益：あなたは、ショートスピアによる機会攻撃に+1の特徴ボーナスを得る。加えて、疾走し続ける場合や強行軍による非致傷ダメージを無効化する【耐久力】判定に+1の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Companion: Sargava, the Lost Colony.

〔逃げ上手〕（ベルフラワー・ネットワーク） Slippery (Bellflower Network)

君は人生において余りに多くの危険な状況から脱出してきたため、捕まらないようにするのが非常に上手くなった。

利益：君は〈隠密〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈隠密〉はクラス技能となる。

出典：Pathfinder Chronicles: Faction Guide

〔瞬発力〕（ノーム） Sprint (Gnome)

あなたは若いころから、世界には大きく早く恐ろしい敵が満ちていて、時には頭を抱えて逃げるのが最良の手だと教わってきた。両親は中距離での疾走をどれだけ利用すべきか、自分自身の力を上回る余分な速度をどうやって削るかをあなたに教えた。

利益：もしあなたのターンで移動以外の行動を行わない（疾走あるいはあなたの両方のアクションが移動）で、鎧を装備していないか軽装鎧である場合、追加で5フィート移動することができる。

出典：Pathfinder Companion: Gnomes of Golarion.

〔剛腕、柔軟な手首〕 Strong Arm, Supple Wrist

あなたはジャヴェリンとスピアの訓練を受けたことがあり、自分の勢いをうまく使う最良の方法を知っている。

利益：投擲武器で攻撃を行なう前に少なくとも10フィート以上移動した場合、投擲武器の射程を10フィート延長することができる。

制限：あなたはこの効果を1ラウンド1回だけ得ることができる。

出典：Pathfinder Companion: Qadira, Gateway to the East.

〔おびやかす守り手〕 Threatening Defender

あなたはいかにして攻撃姿勢を維持しながら打撃をいなすかを知っている。

利益：あなたが《攻防一体》を使用する時、攻撃ロールと戦技判定へのペナルティを1だけ軽減することができる。

のペナルティを1だけ軽減することができる。

出典：Pathfinder Companion: Cheliox, Empire of

〔協会の追跡者〕（レンジャー、パスファインダー協会） Tracker of the Society (Ranger, Pathfinder Society)

パスファインダーとして過ごした時間のおかげで、君は追跡の技に熟練した。

利益：得意な地形のいずれかを旅している間、君はイニシアチブ判定と〈生存〉技能判定に+1の特徴ボーナスを得る。これは得意な地形能力によって得られるボーナスに累積する。

出典：Pathfinder Chronicles: Faction Guide

〔当意即妙の受け答え〕（キスエイローディアン・アカデミー） Witty Repartee (Kitharodian Academy)

君の舌は素早く回り、常に敵を素早くたしなめる能力を持つ。

利益：君は〈はったり〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈はったり〉はクラス技能となる。

出典：Pathfinder Chronicles: Faction Guide

信条特徴 Faith Traits

これらの特徴は精霊、知覚、宗教の信念に関係したもののだが、特定の神の信仰に直結したものではない。

あなたは信仰特徴を得るために神に帰依する必要はない。これらの特徴は単に神格への献身によるものと同じように、あなた自身の信念や哲学への信念によるものとしてよい。

〔生まれながらの印〕 Birthmark

君は奇妙なあざを持って生まれた。そのあざは君が今後の人生で信仰することを選んだ神の聖印と非常に似通った形をしているのだ。

利益：このあざは呪文を発動する際に信仰焦点具として使用できる。そして、君の信仰の物理的発現として、神への献身を増加させる。その結果、(魅了)(強制)効果に対するセーヴィング・スローに対して、+2の特徴ボーナスを得る。

〔介護人〕 Caretaker

薬草商の子供や神殿の医務室の助手として、君はしばしば病気がちの人や負傷した人を助けなければならなかった。

利益：君は〈治療〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。また〈治療〉は常にクラス技能として扱われる。

〔神殿の子〕 Child of the Temple

君は長い間、都市の神殿で働いている。そして、君は高貴なる習慣の多くを学びとっただけでなく、信仰について学びながら神殿の図書館で多くの時間を過ごした。

利益：君は〈知識：貴族〉、〈知識：宗教〉の技能判定に+1の特徴ボーナスを得る。そしてそれらのいずれか(君が選択する)は常にクラス技能として扱われる。

〔狂気耐性〕(古き教団) Defy Madness (Old Cults)

超自然と異星の勢力との直接の関わりにより、君はそれらの引き起こす狂気によって傷つけられ難い。

利益：君は混乱、狂気、【判断力】ダメージ、【判断力】吸収に対するセーヴィング・スローに+1の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Chronicles: Faction Guide

〔緑を愛するもの〕 Devotee of the Green

君の自然界への信仰、あるいは自然の神の1人への信仰により、関連した概念を学びとるのは簡単なことだった。

利益：君は〈知識：地域〉、〈知識：自然〉の技能判定に+1の特徴ボーナスを得る。そしてそれらのいずれか(君が選択する)は常にクラス技能として扱われる。

〔容易なる信仰〕 Ease of Faith

君の師匠(若いころから君の信仰にかかる費用を支払ってくれた人)は「神の魔法を発動することと他の宗教の魔法を発動することに違いはないこと」を君が理解する第一歩を踏み出した。この哲学は、君の考え方を共有しない人と対話するのを容易にしてくれた。

利益：君は〈交渉〉判定に+1のボーナスを得る。また、〈交渉〉は常にクラス技能として扱われる。

〔協会の高貴なる者〕(クレリック、パスファインダー協会) Exalted of the Society (Cleric, Pathfinder Society)

アブサロムの協会本部の宝物庫には神格の神聖な力の秘密が多く隠されており、君は自らの神について徹底的に学んだ。

利益：君はエネルギー放出を1日に1回追加で使うことができる。

出典：Pathfinder Chronicles: Faction Guide

〔信仰の循環〕(任意の宗教) Faithful Feedback (any religion)

信仰の熱情を共有していることにより、君の治癒魔法はより効果的になる。

利益：君と同じ宗教の者に治癒の副系統に属する呪文を使用する場合、回復するヒット・ポイントは1だけ増加する。

出典：Pathfinder Chronicles: Faction Guide

〔最初の記憶〕(ノーム) First Memories (Gnome, Faith)

生活の間ずっと、あなたは周りにある物質という緩れ折りの向こうに世界はあると感じている。時々北風があなたを呼ぶ声が聞こえたり、口にする前に水の穢れを嗅ぎ取ったりすることがある。

利益：あなたは“ノームの魔法”種族特長により得られる通常の擬似呪文能力を獲得しない。その代わりに、【判断力】が11以上であれば、あなたは以下の擬似呪文能力を獲得する：

1/日——スタビライズ、スピーク・ウィズ・アニマルズ、ディテクト・ポイズン、ノウ・ディレクション。

これらの術者レベルはあなたのキャラクター・レベルに等しい。DCは10+呪文レベル+あなたの【判断力】修正値に等しい。

出典：Pathfinder Companion: Gnomes of Golarion.

〔異教の歴史〕 History of Heresy

君は異端的な視点を持って育てられた。その結果、君はほとんどの宗教の考え方を受け入れることを難しくは感じなくなった。しかしまた、君もしくは君が好きだった人がしばしば“のけもの”として扱われたという事実を受け入れなければならなかった。その結果、君は宗教の教えに背を向けた。

利益：君が信仰呪文の使い手となるクラスのレベルを所持していないならば、信仰呪文に対するセーヴィング・スローに+1の特徴ボーナスを得る。

〔不屈の信仰〕 Indomitable Faith

君は信仰する宗教が一般的ではない地域で生まれたが、それを決して捨てなかった。君自身の信仰心を保つために絶えず続いた戦いは、信仰の原動力をより強めることになった。

利益：君は意志セーブに+1の特徴ボーナスを得る。

〔死のオーラ〕(囁きの道) Necrotic Aura (Whispering Way)

死霊術にさらされてきたことは、その有害な腐敗に対する君の抵抗力を強めた。

は死霊術の系統の呪文と負のエネルギーダメージをもたらすあらゆる効果に対するセーヴィング・スローに+1の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Chronicles: Faction Guide

〔神聖なる導管〕 Sacred Conduit

君の誕生は、母にとっては特に苦痛であり、難産であった。母は君が確実に生き残るために強力な信仰魔法の力を必要とした。母は生き残ったかもしれないし、そうでないかもしれない。かくして、魔法は幼少のころから君に注がれていた。そして君はほとんどの人よりずっと容易に、聖なるエネルギーを放出することができる。

利益：君がエネルギー放出を行なう際にはいつでも、君のエネルギー放出のセーブDCに+1の特徴ボーナスを得る。

〔神聖なる接触〕 Sacred Touch

君は幼少のときに強力な正のエネルギー源に曝された。あるいは正しい宇宙のしるしの下で生まれたのかもしれない。あるいは両親のいずれかが天才的な癒し手であったのかもしれない。

利益：君は標準アクションとして瀕死状態のクリーチャーに接触することで、自動的に容態を安定化することができる。

〔来世の学者〕Scholar of the Great Beyond

君の子供の時にける最大の興味事は、世俗的なことや当時の出来事ではなかった。君はまるで間違った時代に生まれてしまったかのように、いつも場違いであると感じていた。君は容易に、来世と歴史的な出来事の哲学的な議論に取り組んだ。

利益：君は〈知識：歴史〉と〈知識：次元界〉の判定に+1の特徴ボーナスを得る。そしてそれらのいずれか（君が選択する）は常にクラス技能として扱われる。

〔聖クライドウェルの守り〕（メンデヴ・クルセイダー）St. Clydwell's Ward (Mendev Crusaders)

君はデーモンの攻撃を食い止めた古代の祈りの秘密を学んだ。

利益：君はデーモンに対して サンクチュアリ 呪文（術者レベルは君のヒット・ダイス数の1/2+ 君の【魅力】修正値に等しい）の効果を受けているかのような効果を及ぼす聖歌を唱えることができる。

出典：Pathfinder Chronicles: Faction Guide

〔協会の一徹者〕（パラディン、パスファインダー協会）Stalwart of the Society (Paladin, Pathfinder Society)

協会の記録した英雄たちの行いにより、ゴラリオン of 古代パラディン騎士団の勇氣の力は君には明らかだ。

利益：君の勇氣のオーラのクラス能力は〔恐怖〕効果に対するセーヴィング・スローに追加で+1の特徴ボーナスを与える。

出典：Pathfinder Chronicles: Faction Guide

〔反自然の存在〕（古き教団）Unnatural Presence (Old Cults)

君の長きにわたる異星の勢力との関わりは、君の毛穴から漏れ出している。

利益：君は〈威圧〉技能を動物や蟲の士気をくじくために使用することができる。〈威圧〉は君のクラス技能となる。

出典：Pathfinder Chronicles: Faction Guide

〔狂信者〕（ノーム）Zealot (Gnome, Faith)

あなたはあなたを見守る神格にただ忠実なだけではない——神格の示す方向と信義にさえ、取り憑かれているかのように忠実なのだ。あなたの献身は、“漂白化”の苦しみに流されそうになるのを食い止めるいかりであり、あなたがそれに執着するのは、まるでそれが救命ボートででもあるかのようだ。

制限：あなたのアライメントはあなたの選択した神格のものと同等でなければならない。

利益：あなたは〈知識：宗教〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈知識：宗教〉をクラス技能として扱う。あなたが信仰する神格の教義に完全に従っている限り（GMの判断による）、あなたは決して“漂白化”の影響を受けない。

（訳注：“漂白化 Bleaching”はゴラリオンのノームに起こる、体の色が失われる現象である。素晴らしく生き生きとした経験をしている間は、この影響を受けることはなく、ノームは死ぬことはない。しかしそれらが失われると彼らは色を失い、事実上死亡する。）

出典：Pathfinder Companion: Gnomes of Golarion.

魔法特徴 Magic Traits

これらの特徴は魔法に関連したものであり、呪文の発動と魔法の制御に焦点をあてている。魔法特徴を獲得するのに呪文の使い手である必要はない。しかしそのいくつかは呪文の使い手でない者にとっては利益をもたらさない。魔法特徴はキャラクターが若年期に魔法の効果にさらされたか魔法の学習を行っていたことを表している。

〔協会の野獣（ドルイド、パスファインダー協会）〕 Beast of the Society (Druid, Pathfinder Society)

協会本部のドルイドの師は動物の姿に未を変えているときの集中の大きな秘密を明かした。

利益：君が自然の化身のクラス能力で小型または中型サイズの動物に変身している場合、その効果はドルイド・レベル毎に1時間の代わりに、ドルイド・レベル毎に2時間持続する。

出典：Pathfinder Chronicles: Faction Guide

〔山師〕（ノーム）Charlatan (Gnome, Magic)

あなたの幻術の才能は虚像や幻影において、単なるコツというレベルを超えている。あなたは実際に呪文の力を、詐欺をよりもっともらしく見せる幻想に導くことができるのだ。

制限：秩序でない属性であること。

利益：即行アクションとして1つの準備済みの呪文もしくは呪文スロットを、次にあなたが行う〈はったり〉判定にボーナスを得るために消費してもよい。この判定は、次のあなたのターンが始まる前に行なわれなければならない。その判定に消費した呪文のレベルに等しいボーナスを得る。あなたはこの能力を1日に3回まで使用できる。

〔古典の学習者〕Classically Schooled

君の徒弟としての期間や早期の教育は、特に魔法を直接的に使用することに集中していた。

利益：君は〈呪文学〉の判定に+1の特徴ボーナスを得る。そして〈呪文学〉は常にクラス技能として扱われる。

〔危険なまでの好奇心〕 Dangerously Curious

君は魔術師や聖職者の子供であったので、魔法にいつも好奇心をそそられていた。君は呪文の構成要素と魔法の装置をいじりまわすために、しばしば親の実験室や神殿に忍び込んでいた。その結果、君の親はかなりの損害を受け、君が頭痛の種となっていた。

利益：君は〈魔法装置使用〉の判定に+1の特徴ボーナスを得る。そして〈魔法装置使用〉は常にクラス技能として扱われる。

〔深き守護者〕（ドワーフ）Deep Guardian (Dwarf Magic Trait)

世界の深い場所にある名状しがたい力はあなたの体の中を流れていく。そして地や石の存在の招来の習熟をあなたに与える。

利益：（地）の副種別を持つ穴掘り移動速度を持つクリーチャーをあなたが（招来）呪文で召喚したなら、そのクリーチャーはみな、攻撃ロールに+1の士気ボーナスとアーマー・クラスに+1の強化ボーナスを得る。このボーナスは招来した呪文の効果時間の間続く。

出典：Pathfinder Companion: Dwarves of Golarion.

〔やけくそ〕Desperate Focus

気が付けば、あなたはいつも「失った集中が失った呪文よりも悪い状況に導く」という状況にいた。

利益：あなたは精神集中判定に+2の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Companion: Chelax, Empire of Devils.

〔魔に魅入られた道楽人〕 Diabolical Dabbler

利益：あなたがいずれかの招来呪文でフィーンデッシュの動物を招来する場合、呪文によって招来されている間、1 ヒット・ダイス当たり + 1 ポイントの hp を得る。

出典：Pathfinder Companion: Cheliah, Empire of Devils.

〔大地と融和〕(ドワーフ) Earthbound (Dwarf Magic Trait)

あなたのドルイド呪文は通常の構成要素に加えて、一握みの土や砂を信仰焦点具として使用する。

利益：あなたの足が地面についている間、あなたは（風）の副種別を持つクリーチャーに対して、セーヴィング・スローの DC と呪文抵抗を突破する術者レベル判定に + 2 の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Companion: Dwarves of Golarion.

〔秘術の匠〕(ドワーフ) Eldritch Smith (Dwarf Magic Trait)

あなたは秘密の鑄造法——あるものがトラグ自身から学び受けたという、何世代も継承された儀式——が刻まれた碑から学習した。

利益：石製もしくは金属製のアイテムを作成するために〈製作〉技能やアイテム作成特技を使用する際にはいつでも、その製作コストは 5% 少なくて済む。これにはアックスやスピアといった、非金属の部位はあるが金属で刀身が作られた武器も含まれる。

出典：Pathfinder Companion: Dwarves of Golarion.

〔集中する精神〕 Focused Mind

君の幼年期はある種の訓練（音楽や学問）かものすごい家庭生活に占められていた。目の前にある当面の課題に集中するために、心が乱れるのを遮断する能力が促進された。

利益：君は精神集中判定に + 2 の特徴ボーナスを得る。

〔幻視〕 Ghost Sight

ずっと若かった頃、君は死の縁にいた。おそらく君はワイトによりほとんど殺されたか、重い傷により死に近こうとしていたか、実際に死亡して生き返ったかのいずれかだろう。それ以来君は従来と同じではない。君は覆いを超えて幽霊と精霊を見ることができ、アンデッドの穢れに気付くことができる。

利益：君はアンデッドを探す時〈知覚〉判定に + 2 の特徴ボーナスを得る。さらに、非実態アンデッドを探す試みを行なうことができる（それらがまだ目に見えない〈隠密〉に + 20）と考えられるにもかかわらず）。

〔天賦の才〕 Gifted Adept

君の魔法への関心は、特に劇的な方法で呪文というものの発動を目撃することで沸き立った。ひょっとしたら、それが実際に肉体的、霊的な影響を与えたのかもしれない。早期に魔法に曝されたことにより、君自身が同種の魔法を扱うことがずっと簡単になったのである。

利益：この特徴を選んだ時点で 1 つの呪文を選択すること。その呪文を発動した際、いつでも術者レベルが 1 高いものとして扱う。

〔協会の魔法名人〕(ウィザード、パスファインダー協会) Greater Adept of the Society (Wizard, Pathfinder Society)

協会の偉大なるウィザードと共に何ヶ月も瞑想と修行を積み、君の秘術知識の力は一層増した。

利益：君は追加で 1 つの 0 レベル呪文スロットを得る。

出典：Pathfinder Chronicles: Faction Guide

〔協会の荒ぶる魂〕(ソーサラー、パスファインダー協会) Havoc of the Society (Sorcerer, Pathfinder Society)

秘術の力について大図書館で数え切れない時間を学び、君はどうすれば敵により大きなダメージを与えることができるかを身につけた。

利益：君がダメージを与える呪文を唱えた場合、総ダメージに +1 の特徴ボーナスを得る。このダメージはその呪文によって与えるダメージの種別に関わらず〔力場〕ダメージとみなす。

出典：Pathfinder Chronicles: Faction Guide

〔節約の魔術師〕 Hedge Magician

君は魔法のアイテムを作成する職人にしばらくの間師事していた。彼は多くの便利な簡略化と経費削減のための技術を君に教えてくれた。

利益：君が魔法のアイテムを作成する際には、アイテムを作成するために必要な gp コストが 5% 削減される。

〔明晰なる夢見〕(ヴァリシアの放浪者、ワンダーシーカーズ) Lucid Dreamer (Varisian Wanderers, Wonderseekers)

君の夢は君だけが楽しむことができる力がある特別な場所だ。君が無意識下に行くことはドアを開けることと同じほど容易い。

利益：君は〈知識（次元界）〉判定に + 1 の特徴ボーナスを得、ナイト・ハグの夢中憑依能力、ナイトメア 呪文、惑乱の副系統の幻術のような夢見る精神や無意識に及ぼされる効果に対する意志セーブに + 2 の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Chronicles: Faction Guide

〔魔法のコツ〕 Magical Knack

君は人生の一部あるいは全てを魔獣によって育てられた。君が森で捨てられているのを魔獣が見つけたからか、あるいは君の両親が魔法的な従者に世話を任せていたからか。この魔法に一定の間曝されたことにより、君はその神秘を容易に理解することができた。君が他の信仰心や仕事に注意を向けるときでさえ。

利益：この特徴を選択した際にクラスを 1 つ選択すること。君の術者レベルがヒット・ダイスよりも高くないのならば、選択したクラスによる術者レベルに + 2 の特徴ボーナスを得る。

〔魔法の家系〕 Magical Lineage

君の両親のいずれかは優れた呪文の使い手であった。呪文修正を行なうだけでなく、多くの魔法のアイテムを開発し、新しい呪文を作り出しさえたかもしれない。そして君はこの偉大なる力の断片を引き継いだのだ。

利益：この特徴を選択した際に呪文を一つ選択すること。この呪文に呪文修正特技を使用する際、調整後の最後の呪文レベルを、実際のレベルよりも 1 低いものとして扱う。

〔魔法の才能〕 Magical Talent

生まれながらの才能か、神の気まぐれか、奇妙な墳墓に対する妄想的な研究ゆえか、君は初級呪文を体得している。0 レベル呪文を 1 つ選択すること。

利益：君は 1 日に 1 回、擬似呪文能力としてその呪文を使用できる。この擬似呪文能力の術者レベルは、君の最高の術者レベルである。もし術者レベルを持たないなら、1 レベルとして扱う。擬似呪文能力のセーブ DC は【魅力】に基づいて計算される。

〔数学の天才〕 Mathematical Prodigy

君にとって数学は容易に手招きしてくれる存在だった。君は物質的、魔

法的な世界においても、いつも数学を見ることができる。

利益：君は〈知識：神秘学〉と〈知識：工学〉の判定に+1の特徴ボーナスを得る。そしてそれらのいずれか（君が選択する）は常にクラス技能として扱われる。

〔生来の寵愛を受けたもの〕（ノーム） Naturally Gifted (Gnome, Magic)

何かよくわからない理由のために、周りにいる人々よりも魔法のエネルギーをより深く蓄えている。多分あなたは強力な秘術使いの家系の血を受け継いでいるのだらう。あるいはこの偉大な魔力に運命づけられたようにこの特徴を刻み込まれた、とあなたは信じているかもしれない。

利益：真実がどうであれ、あなたは1日に1回、“ノームの魔法”による疑似呪文能力を追加で使うことができる。この追加で使える疑似呪文能力は常に同じものである必要はない——ある日に ダンシング・ライツ を2回使用し、次の日にスピーク・ウィズ・アニマルズ を追加で発動してもよい。

出典：Pathfinder Companion: Gnomes of Golarion.

〔第2の舌〕（古き教団） Second Tongue (Old Cults)

古代の外科技術を使うことで、君の舌は再形成された。この外科的変異によって、君はほとんどの定命の者には発音不可能な古代の言葉を話すことができ、グレート・オールド・ワンズと関連する魔法に働きかける能力を高める。

利益：グレート・オールド・ワンズやその下僕を召喚したり交信したりするために召喚術または占術呪文を使用する場合、術者レベルは+1上昇する。

出典：Pathfinder Chronicles: Faction Guide

〔懐疑論者〕 Skeptic

成長するに従い、君は周りにある魔法の効果の多くが煙と鏡によるものだと思いついた。

利益：君は幻術に対するセーヴィング・スローに+2の特徴ボーナスを得る。

〔大地の力〕（ドワーフ） Strength of the Land (Dwarf Magic Trait)

あなたは下級の魔法を打ち消すために、世界の生物のエネルギーを打ちこむことができる。

利益：あなたは地面や転がっている石に接触している限り、術者レベル判定に+1の特徴ボーナスを得る。このボーナスは、解呪判定や呪文抵抗を破るための判定にも適用される。

出典：Pathfinder Companion: Dwarves of Golarion.

〔ター・バフォンの囁き〕（囁きの道） Tar-Baphon's Whisper (Whispering Way)

君は教団の秘密を伝えるための不気味な乾いた囁き声、sotto voce の秘密を学んだ。

利益：君は sotto voce (Faction Guide page 61) を1日3回疑似呪文能力として、君の最高の術者レベルで使うことができる。術者レベルを持っていない場合は、クレリック1レベルとして機能する。

出典：Pathfinder Chronicles: Faction Guide

〔論理魔術師〕 Theoretical Magician

あなたは、あなたが実際にできることよりも多くの魔法について学習した。

利益：あなたは〈呪文学〉判定に+2の特徴ボーナスを得る。もしあなたが呪文の使い手でないのであれば、このボーナスは+3となる。

出典：Pathfinder Companion: Cheliaz, Empire of Devils.

〔奇術師〕（ノーム） Trickster (Gnome, Magic)

あなたは特に種族の疑似呪文能力に卓越しており、子供の時にはどうすれば ダンシング・ライツ や ゴースト・サウンド が友達や愚かな年長者を驚かせることができるのかをすぐに学習してしまった。あなたが成長してもこの生来の幻術の才能は続き、そしてあなたはより高等な虚像と幻影の訓練を行なってきた。

利益：あなたが幻術系統の呪文を発動した際、持続時間、距離、範囲を計算するときにあなたの術者レベルに+1の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Companion: Gnomes of Golarion.

〔二つの世界の魔法〕 Two-World Magic

あなたはムワンギに住む人々の生来の魔法とシェリアックスに入植した人の構築された魔法との間の溝を取り持つ。

利益：あなた自身が取得していないクラスの呪文リストから0レベル呪文を1つ選択すること。この呪文はあなたのクラスの0レベルの呪文リスト（もしあなたのクラスに0レベル呪文がない場合、1レベルの呪文リスト）に追加される。例えばあなたがドルイドの場合、メイジ・ハンドを選択し、0レベルのドルイド呪文として準備することができる；例えばあなたがソーサラーの場合、あなたは ノウ・ディレクション を知っている0レベルのソーサラー呪文として選択できる。

出典：Pathfinder Companion: Sargava, the Lost Colony.

社会特徴 Social Traits

社会特徴はいわゆる誰でも取得できるカテゴリである。これらの特徴は、あなたの性格がどのようなしつけによるものか、高い地位にあるか地位というものが欠落しているか、両親、兄弟、友人、仲間、敵とあなたの歴史、といったものを表している。

〔養子〕 Adopted

君は、君の種族とは異なる人に養子として育てられた。そして君自身のものとは異なる社会で育てられた。結果として、君は育て親と社会から種族特徴を受け継いだ。

利益：君はすぐに育て親の人種から種族特徴を選択してもよい。種族特徴は Pathfinder Companion 製品群に収められている。もし君が種族特徴の選択肢に触れることがないのなら、別の社会特徴を選択するのがよいだろう。

〔ブラッスルワークの商人〕(ノーム) Brastlework Businessman

シェリアックスのブラッスルワークのノームのエリートであるあなたの月日は錬金術に関する豊富な知識と取引における繋がりを導いた。

利益：あなたは全ての〈製作:錬金術〉判定に+2の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Companion: Gnomes of Golarion.

〔荒くれ者〕 Bully

君は素直さが無視された環境で成長した。そして、話を聞いてもらうために脅威か暴力に訴えなければならなかった。

利益：君は〈威圧〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。そして〈威圧〉は常にクラス技能として扱われる。

〔隠語使い〕 Canter

君は泥棒と悪党の中で成長した。その結果、彼らの変な話し方と言い回しは君をわずかもひるませるものではない。

利益：君に秘密のメッセージを送るために〈はったり〉を使う試みは、〈はったり〉判定に+5のボーナスを得る。君が〈真意看破〉で秘密のメッセージを盗み見るための試みには、+5の特徴ボーナスを得る。

〔魅力的〕 Charming

君は自らの美貌に祝福されたため、他の人が自分を魅力的であると思っているという事実に頼るようになった。

利益：君は〈はったり〉と〈交渉〉の判定に+1の特徴ボーナスを得る。そしてそれらのいずれか（君が選択する）は常にクラス技能として扱われる。

〔ストリート・チルドレン〕 Child of the Streets

君は大都市のストリートで育った。その結果、君はポケットから物を盗んで小さいものを隠すためのコツを見出した。

利益：君は〈手先の早業〉の判定に+1の特徴ボーナスを得る。そして〈手先の早業〉は常にクラス技能として扱われる。

〔収集家〕(ノーム) Collector (Gnome, Social)

あなたは価値がないように見える、小さく奇妙な物品を集めている——錆びた釘、動物の糞、歯車、曲がったスプーンのような。どんなノームも気づくことの無かった方法で、これらの奇妙な収集物をうまく扱うかを心得ている。あなたにしてみればコレクションの一部となるような新たな物品を得られることは無上の喜びである。ドワーフ製の手押し車用釘は収集物としてふさわしくないのにシェリアックス製の馬鋏は収集物に加える価値がある、というのは（他の人に見れば理解できないことだが）あな

たにとっては納得のいくことなのだ。

利益：以下の技能の中から1つ選択する：

〈製作：いずれか1つ〉
 〈装置無力化〉
 〈脱出術〉
 〈芸能：いずれか1つ〉
 〈呪文学〉

コレクションを5フィート以内に持っている時はいつでも、あなたは選択した技能の全ての判定に+2の特徴ボーナスを得る。

技能を一度決めるとそれを変更することはできないし、あなたが他のものを収集しはじめても変更することはできない。

出典：Pathfinder Companion: Gnomes of Golarion.

〔説得力ある嘘つき〕(ベルフラワー・ネットワーク) Convincing Liar (Belflower Network)

君は必要なことを成し遂げるために半面だけの真理の技術を完成させるために人生を費やしてきた。

利益：君は〈はったり〉または〈威圧〉判定に+1の特徴ボーナスを得、それらの技能のいずれか（君が選択する）をクラス技能とする。

出典：Pathfinder Chronicles: Faction Guide

〔語源研究者〕(ノーム) Etymologist (Gnome, Social)

他のほとんどの若いノームのようにあなたがごちゃ混ぜのノーム語を教わっていたとき、あなたは各単語の意味とどんな言語が元になったのかに対する強い好奇心を得た。新しい言語に直面したときにはいつでも、言語学的にどのようなになっているかとの単語をノーム語に追加すべきかの両方を吸収しようとする。

利益：あなたは〈言語学〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。加えて1つの追加言語を知っている。また、〈言語学〉はクラス技能として扱われる。

出典：Pathfinder Companion: Gnomes of Golarion.

〔探索者〕(ノーム) Explorer (Gnome, Social)

多くのノームがあらゆる刺激を提供できる大きくて面白い共同体で“漂白化”を避けようとするが、あなたはその中の1人にはならないうだろう。かつてあなたがいる場所とあなたが行きたい場所との境界であった、次の丘陵を超える道の次の湾の周りをあなたはいつも見回している。

（訳注：“漂白化 Bleaching”はゴラリオン・ノームに起こる、体の色が失われる現象である。素晴らしく生き生きとした経験をしている間は、この影響を受けることはなく、ノームは死ぬことはない。しかしそれらが失われると彼らは色を失い、事実上死亡する。）

利益：キャラクター・レベルが上昇するごとに、以下のリストから望む地形タイプを1つ選択すること：

- ・ 寒冷地
- ・ 砂漠
- ・ 森林
- ・ ジングル
- ・ 山地（丘陵を含む）
- ・ 草原
- ・ 次元界（物質界を除く）
- ・ 沼地
- ・ 地下（洞窟とダンジョンを含む）
- ・ 都市
- ・ 水域

あなたは選択した地形タイプの地形にいる限り、あらゆる〈生存〉判定に+2のボーナスを得る。

キャラクター・レベルの上昇時に、望む地形タイプを新しく1つ選択しなければならない。それは古い地形タイプと置き換えられる（あなたは2レベルの間同じ地形タイプを選択しておくことはできない）。

出典：Pathfinder Companion: Gnomes of Golarion.

〔饒舌〕 Fast-Talker

君は子どものときに困った立場になった場合のコツを身につけていた。その結果、君は幼いときから雄弁さを鍛えてきた。

利益：君は〈はったり〉に+1の特徴ボーナスを得る。そして〈はったり〉は常にクラス技能として扱われる。

〔ヘルナイトの家系〕 Hellknight Ancestry

あなたの両親の少なくとも一方はヘルナイトだった。そしてあなたは命令こそが道徳の具現化であると考えている。

利益：あなたはヘルナイトに影響する〈交渉〉判定に+2の特徴ボーナスを得る。また、ヘルナイトの敵に影響する〈威圧〉判定に+2の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Companion: Cheliox, Empire of Devils.

〔不死者狩りの家系〕 Hunter's Blood

君が狩りの道を選んだのではない、狩りが君を選んだのだ。代々不死者を狩ることに捧げられた家系の中で生まれた。君の仕事の道具（獲物を狩り、殺す方法）を幼少のころから叩き込まれてきた。家の名を使う時には気をつけることだ——君自身よりもずっと良く知れ渡っているのだから。

利益：君はアンデッドの獲物を探す時の〈交渉〉による情報収集、〈知識：宗教〉、〈生存〉による追跡判定に+1の特徴ボーナスを得る。そのうち1つをクラス技能と扱う。アンデッドは君の家系の名声をあらかじめ知っているため、君を知るための様々な判定に+1のボーナスを得る。

〔没落貴族〕 Lost Nobility

あなたの家系は現在力のある家系が勃興するまでは有力だった。しかしその威光も今となってはあなたを除いて忘れられている。まったく個人的な考えで、あなたは自国の役人全てに失われた栄光の責任があると考えている。

利益：あなたは自分の故郷の政治役人に対する攻撃ロールおよびダメージ・ロールに+1の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Companion: Cheliox, Empire of Devils.

〔協会の名演奏家〕（バード、パスファインダー協会） Maestro of the Society (Bard, Pathfinder Society)

アブサロムの協会本部地下の宝物庫にある音楽知識の埋蔵品のおかげで、ゴラリオンの偉大な音楽家たちの技術は君の指先に宿っている。

利益：この知識を学んだことで、君はバードの芸を1日に追加で3回使用することが出来る能力を得た。

出典：Pathfinder Chronicles: Faction Guide

〔生来のリーダー〕 Natural-Born Leader

気付けば、周りの人がリーダーとして尊敬するようなポジションをいつも君が占めていた。子供のころから、何人もの子供たちが個人ではできなかった目標を達成できるように導いたことを、君ははっきりと思い出すことができる。

利益：君の指揮下にある全ての軍隊、従者、召喚されたクリーチャーは〔精神作用〕効果を選けるための意志セーブに+1の士気ボーナスを得る。君が《統率力》特技を獲得するのなら、統率力値に+1の特徴ボ

ナスを得る。

〔平然とした暴力〕 Nonchalant Thuggery

あなたは見ている人に何か問題があると気付かせないようにすることに熟達している。

{あなたの行おうとする攻撃的なアクションから注意をそらすための〈はったり〉判定に+4の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Companion: Cheliox, Empire of Devils.

〔高貴なる野蛮人〕（ウールフェン・ガード） Noble Savage (Ulfen Guard)

君は文明の周縁部または社会の最下層からやってきた。しかし君の性格の中の何かが親しみを抱かせる物となった。

利益：君は高い社会的地位を持つ人々に対する〈交渉〉と〈芸能〉判定に+2の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Chronicles: Faction Guide

〔赤貧〕 Poverty-Stricken

君の幼年期は厳しく、両親は銅貨1枚も大切にしなければならなかった。飢えはいつも君の身近にあり、地面の上で暮らし、荒野で眠らなければならなかった。

利益：君は〈生存〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。そして〈生存〉技能は常にクラス技能として扱われる。

〔姫様〕（女性限定） Princess (female)

あなたはいかなる状況においても自らの周りのものが当然自分に従うような環境で育った。あなたは自らが欲するものを求めることに躊躇することはない。

利益：あなたは〈威圧〉判定と〈交渉〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。そしてそれらの1つ（あなたが選択する）は常にクラス技能として扱われる。

出典：Pathfinder Companion: Qadira, Gateway to the East.

〔裕福な両親〕 Rich Parents

君はかつては貴族の家であったのかもしれない、裕福な家庭に生まれた。そして冒険者の生活に身をやつしたとはいえ、一度だけ初期資産への利益をもたらしてくれた。

利益：初期の資産を900gpに上昇させる。

〔専門家〕（キスエイローディアン・アカデミー） Savant (Kitharodian Academy)

若年の時から、芸能を身につける能力は君にとってとても自然なことだった。芸能のタイプを1つ選択すること。

利益：君はその芸能のタイプを用いて行う全ての〈芸能〉判定に+2の特徴ボーナスを得る。〈芸能〉は常に君のクラス技能となる。

出典：Pathfinder Chronicles: Faction Guide

〔疑念を持つ者〕 Suspicious

君は幼少のころに信じていた人（おそらく年上の兄弟や親）が君にしばしば嘘をついていたことに気付いた。何かに付けて君はそれが本当のことだと信じていたのに。他の者の主張に君は速やかに置き去りにされた。

利益：君は〈真意看破〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。そして〈真意看破〉を常にクラス技能として扱われる。

〔失われた過去〕 Without a Past

君はなにも無事にならない世界に送り込まれ、もう戻ることはできない

ということを知っている。そのため君は自分の家族を守るために過去と決別することにした。君には困った時に訪れる旧友も家族もない。彼らに復讐しようと探している君の敵から、少なくとも旧友と家族は今のところ安全でいる。

利益：君は文書を偽造するための〈はったり〉および〈言語学〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。そしていずれか1つ（君が選択する）はクラス技能として扱われる。

種族特徴

種族特徴 Race Traits

種族特徴は特定の種族や民族に適合している。種族特徴を選択するためには、キャラクターはその特徴の種族や民族でなければならない。もし、ポリモーフやリインカーネイト等によって後に種族や民族が変わったとしても、種族特徴により得た利益は継続されるが、精神や記憶が変わってしまった場合のみ、種族特徴により得た利益は失われてしまう。もちろん、その出来事によって、あなたは技能や特技、その他多くのあらゆるものを失っているだろう！

これらの種族特徴は適切な種族の全てのキャラクターが利用可能である。

〔漂泊者〕（アアシマル）Adrift (Aasimar)

君は家族の中に決して居場所を感じることはなかった。君は他者と異なり、周囲の人々と絆を結ぶことなく育った。成長した今でも、君は他者と少し異なっており他者は君を動かすものが何であるか理解するのに苦労する。

利益：君は〈魅惑〉と〈強制〉効果に対するセーヴィング・スローに+1の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Angels

〔好都合な移り気〕（ゴブリン）Advantageous Distraction (Goblin)

君はほとんどのゴブリン同様に簡単に気が散ってしまう。しかし特に痛みを避けることに限っては正しい時に注意を欠くこつを掴んでいる。

利益：1日1回、即行アクションで君は戦闘中に少しの間余所事に気を取られる一毒キノコを調べる為に斧の一撃を避けたり、皮を舐める為に木の後ろにしゃがんで矢をかわしたりなど。

この能力を使用した時、君は1ラウンドの間アーマー・クラスに+2の回避ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion：Goblins of Golarion.

〔大胆不敵な冒険者〕（ソングョ）Adventurous Explorer

あなたは笑いのジャングルの外で、世界に対して勇敢に立ち向かう数少ないソングョの一人だ。

前提：ハーフリング（訳注：ソングョはサルガーヴァのハーフリング部族であるため）

利益：あなたは恐れ状態か怯え状態の時に受けるペナルティを-2から-1に変更する。

出典：Pathfinder Companion: Sargava, the Lost Colony.

〔驚くべき醜さ〕（オーク）Amazingly Ugly

君の頭蓋骨はグロテスクな形のできそこないだ。

利益：君は〈威圧〉技能判定に+1の特徴ボーナスを得、〈威圧〉はクラス技能となる。

出典：Pathfinder Player Companion: Orcs of Golarion

〔動物の友〕（ノーム）Animal Friend

あなたは野生の動物たちと長い時間触れ合ってきており、動物が近くにいる時、より安心感を得る。

利益：あなたの30フィート以内に動物がいる場合、意志セーブに+1の特徴ボーナスを獲得する。動物は大きさに関係なく、あなたに対して無関心である必要がある。また、〈動物使い〉は常にクラス技能として扱われる。

出典：Pathfinder Companion: Legacy of Fire Player's Guide.

〔獣の悪縁〕（ウールフェン人）Animalistic Affliction (Ulfen)

あなたは肉食獣と密接な関わりを持って育ち、あなたの氏族に関して過去にどこかで祖先がライカンスロピーに感染したのだと囁かれている。あなたはこれに苦しめられているかどうかを問わず、しばしば獣のような衝動に襲われる。

利益：あなたは〈動物使い〉と野生動物との共感判定に＋１の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion:Humans of Golarion

〔悪を出し抜く〕（ティーフリング）Anticipate Evil (Tiefling)

君はフィンド達の身振りから微妙な手掛かりを読むことができる。また、そういった存在と対決する時には通常より少し早く反応することができる。

利益：君は（悪）の副種別を持つ来訪者に対抗するための【敏捷力】基準の技能判定に＋１特徴ボーナスを獲得する。加えてこの種別のクリーチャーとイニシアチブが同じ時、君のイニシアチブ修正値に関係無く常にクリーチャーより先に動く。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Fiends

〔得意の秘術〕（エルフ）Arcane Dabbler

あなたは何十年も前に魔術を学んでいたが、得意だった呪文を今もまだ憶えている。

利益：秘術呪文の０レベル呪文の中から１つ選択する。あなたは選択した呪文を１日に１度だけ擬似呪文能力として使用できる。あなたの術者レベルはあなたの持つクラスの中で最も高い術者レベルと等しくなる。もし、術者レベルを一切持っていない場合は、術者レベルは１として扱う。この擬似呪文能力のDC基準値は、【知力】か【魅力】のどちらかになる。これは、この特徴を取得した際にどちらにするか選択すること。

出典：Pathfinder Companion: Elves of Golarion

〔武具の達人〕（アスラ血統ティーフリング）Arms Master (Faultspawn Tiefling)

君の先祖の伝説的な戦闘の才能は、君にある程度の戦闘の技術を継承している。

利益：君が習熟していない武器を扱う時、通常の－４のかわりに－２のペナルティを攻撃ロールに受ける。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Fiends

〔美術愛好家〕（タルドール人）Artistic Dilettante (Taldan)

あなたは裕福に育ち、このため物の価値を素早く見極めることができる。

利益：あなたは（鑑定）とあなたが選択した１つの〈製作〉判定に＋１の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion:Humans of Golarion

〔意欲的なバード〕（タルドール人）Aspiring Bard(Taldan)

あなたはバードとして活躍する将来を夢見て、音楽家や歌手の素晴らしい音楽を聴くために、音楽学校や聖歌大学のオープンキャンパスに参加するのに青春の多くの時間を費やした。

利益：あなたは地域の音楽の一幕において、特定の〈芸能〉判定に＋１、任意の〈知識：地域〉判定に＋２の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Companion: Taldor, Echoes of Glory.

〔部族を捨てしもの〕（ムワンギ）Assimilated Native

あなたは部族を捨て帰化する道を選択した。その結果、同胞であるムワンギのような'劣った'種族は自分自身に従うべきであると感じている。

利益：あなたはムワンギに対する〈威圧〉判定に＋２の特徴ボーナスを獲得するが、ムワンギに対する〈交渉〉判定に－２の特徴ペナルティを被る。

出典：Pathfinder Companion: Sargava, the Lost Colony.

〔吉兆のタトゥー〕（ショアンティ）Auspicious Tattoo (Shoanti)

あなたは自らに幸運をもたらす、そのクアー（部族）のトーテムの１つを描いたタトゥーをしている。

利益：片手武器を振るい、もう片方の手には何も持っていない場合、あなたは意志セーヴィング・スローに＋１の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion:Humans of Golarion

〔アズラントの後継者〕（アズラント人*）Azlanti Inheritor (Azlanti*)

例えあなたの家族がその神秘的な血統について何も知らなくとも、古代魔法帝国アズラントの血があなたの血管を流れている。その人生の全てであなたは忘れられた時代の記憶のような夢を見てきた。

利益：あなたは〈知識：歴史〉判定に＋１の特徴ボーナスを獲得し、アズラントを起源とする物品に関するものと、アイウーン・ストーンを識別するための〈鑑定〉判定に＋２の特徴ボーナスを得る。（* GMの決定により、アズラント人以外の民族もこの特徴を取ることができ、キャラクターに伝説の民族への先祖がえりとしての刻印を与える。）

出典：Pathfinder Player Companion:Humans of Golarion

〔頭でっかち〕（ゴブリン）Balloon Headed (Goblin)

君の頭はゴブリンの中でさえ、一際幅広くて大きい。

利益：君は〈知覚〉判定に＋１の特徴ボーナスを獲得し、それはクラス技能となる。但し、頭を無理矢理押し込んで狭い空間を通り抜ける為の〈脱出術〉判定に－８のペナルティを受ける。

出典：Pathfinder Player Companion：Goblins of Golarion.

〔獣への脅迫〕（ティーフリング）Beast Bully (Tiefling)

君は自然界の生き物が君の中にある影を感じた時に受ける恐怖を悪用する方法を学んだ。

利益：君が動物をせき立てるか扱うかする時に〈動物使い〉の代わりに〈威圧〉技能を使うことができる。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Fiends

〔獣の乗り手〕（オーク）Beast Rider

君は文明的な訓練方法はほとんど知らないが、動物を自分の意志に従えるコツは心得ている。

利益：君は〈騎乗〉判定に＋２の特徴ボーナスを得るが、戦闘中に強制的に落馬させられた場合、君の乗騎はその能力の最大限を使って君を攻撃する。

出典：Pathfinder Player Companion:Orcs of Golarion

〔曲がった身体〕（ラクシャサ血統ティーフリング）Bent Body (Beastbrood Tiefling)

君の四肢と骨は実際には逆になったりしていないにも関わらず、わずかに軸がずれている。

利益：君は組みつきに対抗するための戦技防御判定に＋２の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Fiends

〔骨太〕（オニ血統ティーフリング）Big Boned (Hungerseed Tiefling)

君の祖先の大きな体格は、君に並外れて丈夫な骨格を与えた。

利益：君は敵への蹴散らしの戦技判定と、足払いへの戦技防御判定に + 1 の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Fiends

〔大耳〕(ゴブリン) Big Ears (Goblin)

君の大きな耳は君にとっての誇りと喜びの種であり、他のゴブリン達は君がその耳でゴブリン・ドッグから落ちる蚤の悲鳴すら聞く事ができると主張している。

利益：流石にそれは言い過ぎだが、君は全ての音を聞く為の〈知覚〉判定に + 2 の特徴ボーナスを得て、加えて、犬笛のような通常犬や他の動物だけが聞く事ができる音を聞くことができる。

出典：Pathfinder Player Companion：Goblins of Golarion.

〔大口叩き〕(オーク) Big Mouth

君はその力と腕前を自慢する物語をつむぎだす生来の能力がある。

利益：君はオークに対する〈はったり〉、〈威圧〉、〈芸能：朗誦〉判定に + 1 の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion:Orcs of Golarion

〔向う見ずの剣士〕(タルドール人) Blade Bravado (Taldan)

あなたはタルドールの多くの剣術学校の 1 つで戦いながら育ち、片手武器の技を磨いた。

利益：片手武器を振るい、もう片方の手には何も持っていない場合、あなたは〈軽業〉と〈はったり〉判定に + 1 の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion:Humans of Golarion

〔闇の加護〕(ティーフリング) Blessing of Darkness (Tiefling)

君の生来の闇の力との繋がりは、君に代わり祈りを捧げる悪しき狂信者の力をより強くする。

利益：負のエネルギー放出を行うことができる術者が君に有益な呪文を使用する時、その効果を術者レベルが 1 高いものとして扱う。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Fiends

〔血の追跡者〕(デヴィル血統ティーフリング) Blood Stalker (Hellspawn Tiefling)

君の僅かな地獄の本能が、君が出血させたクリーチャーを発見することをより容易にする。

利益：君は、1 週間以内にダメージを与えたクリーチャーの痕跡を辿るか追跡を行う為の〈生存〉判定に + 4 の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Fiends

〔呪われた出自〕(ティーフリング) Born Damned (Tiefling)

生まれながらにして君の魂を汚す冒流は、時としてより小さな破滅を押しつける。

利益：君は呪いや呪いによる魔法効果に対抗する為のセーヴィング・スローに + 2 の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Fiends

〔昼中での出生〕(ダンピール) Born in the Light (Dhampir)

君は出生と生い立ちの状況は弱点に対抗する僅かな余地を残し、そして長い間真昼の陽光に耐えて活動することは生来の障害の辛さを軽減した。

利益：君は《持久力》特技の影響を受けるセーヴィング・スローに + 2 のボーナスを得るが、このボーナスは《持久力》特技とは累積しない。また、“光に過敏”の影響によって君の目が眩んだ時、視力による〈知覚〉判定には - 1 のペナルティを受けない。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of the Night

〔水の子〕(イジョ) Born to the Water

あなたは陸地で生まれたが、陸地や水の中の生活に慣れている。

利益：あなたは〈水泳〉判定に + 1 の特徴ボーナスを獲得する。必要とされる〈水泳〉判定は、1 時間毎に代わり 2 時間毎になる。

出典：Pathfinder Companion: Sargava, the Lost Colony.

〔弾力性〕(ゴブリン) Bouncy (Goblin)

君の骨や肉、そして肌は多くの他のゴブリン達よりも弾力性があり、落下した時に跳ねることで若干ましな結果を得ることに役立つ。

利益：君が落下によるダメージを受ける時はいつでも、最初の 1d6 ポイントを自動的に非致傷ダメージに置き換える。また、予想外の落下を阻止する為の反応セーブに + 2 の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion：Goblins of Golarion.

〔ブララニの歩み〕(アザータ血統アアシマル) Bralani's Step (Musetouched Aasimar)

君の先祖は戦闘時の荒々しい迅速さで知られるアザータであるブララニだった。戦闘時、君は四肢を通じる激しいエネルギーの奔流を感じる。

利益：1 日 1 回、君は移動アクションでの移動時に追加の 5 フィートを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Angels

〔ブラッスルワークの商人〕(ノーム) Brastlework Businessman

ブラッスルワークのエリートであるあなたの月日は錬金術に関する豊富な知識と取引における繋がりを導いた。

利益：あなたは〈製作：錬金術〉判定に + 1 の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Companion: Cheliox, Empire of Devils.

〔戦闘血統〕(ショアンティ) Bred for War (Shoanti)

あなたはほとんどの人間よりも高いそびえ立つ、硬く筋張った筋肉質の体格をしている。

利益：あなたは〈威圧〉判定に + 1 の特徴ボーナスを獲得し、その大きな体格のため CMB に + 1 の特徴ボーナスを獲得する。あなたは少なくとも身長 6 フィートなければならない。

出典：Pathfinder Player Companion:Humans of Golarion

〔残虐〕(ハーフオーク) Brute

あなたは犯罪組織のボスや低階級の執行者、警備員、用心棒として多くの時間を費やした。故に、威圧することに熟練している。

利益：あなたは〈威圧〉判定に + 2 の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Companion: Taldor, Echoes of Glory.

〔暴れ役〕(オーク) Brute

君はとりわけ大きく体格のよい個体であり、攻撃した場合には最大限の苦痛を与えることを狙う。

利益：君の出目がクリティカル可能域をロールした場合、武器のクリティカル倍率に等しいダメージを加えることができる(ただしクリティカルが確定しても、このダメージには倍率は適用されない)。

出典：Pathfinder Player Companion:Orcs of Golarion

〔抑制された不安〕(ディヴ血統ティーフリング) Buried Anxiety (Spitespawn Tiefling)

君は他者が身震いするような物事を笑うが、それは特定の種類のありふ

れた品物により密かに妨害される。

利益：この特徴の選択時に特定の種類の物、色、音または類似した比較的良くある現象を1つ選択すること。その物事を知覚して狼狽している時以外、君は「恐怖」効果に+2の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Fiends

〔磨かれた肌〕（ペリ血統アアシマル）Burnished Skin (Emberkin Aasimar)

かつて君は思春期の間に大火事によって酷い火傷を負ったが、君はその傷跡と共に物事の真実を見極める不思議な能力を磨いていった。

利益：君は幻術を見破る為のセーヴィング・スローに+2のボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Angels

〔闇の一族〕（ケレッシュ人）Carefully Hidden (Keleshite)

秘された一族としてのあなたの人生は、察知されない不思議なコツをあなたに与える。

利益：あなたは意志セーブに+1、占術効果に対するセーブに+2の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Companion: Taldor, Echoes of Glory.

〔天上の追跡者〕（エンジェル血統アアシマル）Celestial Tracker (Angelkin Aasimar)

君は、エンジェルの先祖が持っていた悪人を追跡する才能と同じものを共有している。

利益：君は足跡を辿る為の〈生存〉判定に+1の特徴ボーナスを獲得する。加えて、君が痕跡を辿る為に〈生存〉技能を使用する時、24時間以内であればその痕跡は全く新しいものとして扱う。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Angels

〔鎖の達人〕（キュトン血統ティーフリング）Chain Master (Shackleborn Tiedling)

君の悪魔的な先祖は鎖を使った残忍な技術を伝えており、そして君の敵は君がそれを武器として扱っている時に近寄るべきでない事を知っている。

利益：君はスパイク・チェーンかウィップを使った足払いの戦技判定に+2の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Fiends

〔プラチナ/ゾルケットの子〕（ドワーフ）Child of Platinum/Zolurket

あなたは先祖代々プラチナ鉱山で働いていた一族である。あなたの両親はなぜ鉱山を離れたのか決して説明しなかったが、アンデッドに対する戦いの仕方は教えてくれた。

利益：あなたは公式に「ゾルケットの子」と呼ばれ、アンデッドに対するダメージに+1の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Companion: Legacy of Fire Player's Guide.

〔頭脳明晰〕（ドワーフ）Clearheaded

あなたは詐欺や偽りを見破る。

利益：あなたは幻術効果に対する〈はったり〉、〈変装〉判定に+1の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Companion: Dwarves of Golarion.

〔聖職者の一員〕（アアシマル）Clergy Member (Aasimar)

君は特定の信仰を持っており、君の宗教的指導者達は君を宗教的な宿命

の化身だと見なしている。君が信仰する寺院を訪れる時はいつでも、尊敬と敬愛を以て迎えられる。

利益：君が自分の宗教の聖職者と会話する時、〈交渉〉判定に+1の特徴ボーナスを獲得する。また、1週間に1回、君は信仰する寺院の助力を得られる。君がどこまでの助力を要請できるかどうかが適切かについての最終的な決定権はGMが持っている。しかし、一般的には1レベル呪文をかけるか50gp以下の価値がある非魔法のアイテムを請求できる程度である。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Angels

〔コロニーの支配層〕（シェリアックス人またはサルガーヴァ・コロニー出身）Colonial Entitlement

あなたはシェリアックスの地位の優越を強く確信している。そして、あなたの種族的、文化的な誇りに固執する。

利益：あなたはムワンギに対する〈威圧〉判定に+2の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Companion: Sargava, the Lost Colony.

〔コロニーへの同調者〕（ムワンギ）Colonial Sympathizer

あなたの振舞いは、サルガーヴァ・コロニーに大きな影響を受けた。

利益：あなたはサルガーヴァ人とこの特徴を持つものに対する〈はったり〉、〈交渉〉判定に+1の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Companion: Sargava, the Lost Colony.

〔色泥棒〕（ゴブリン）Color Thief (Goblin)

君は恐らく母親が妊娠期間中に飲んだ沢山の薬の影響が、はたまたバーゲストによって祝福されたのか、それとも他の退屈なゴブリン達よりも少しマジだからか、どういうわけか肌の色が背景色を吸収して変化する。

利益：鎧を身につけていないかあるいは軽装鎧を身につけている時、君は〈隠密〉判定に+2の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion：Goblins of Golarion.

〔暗黒魔法への親和性〕（ティーフリング）Dark Magic Affinity (Tiedling)

君は邪悪な呪文を放つことには本能的な才能があり、その汚れた血は悪意ある魔法を増幅する。

利益：君が「悪」の補足説明を持つ呪文を使用した時はいつでも、その効果が通常よりも1レベル高いかのように扱われる。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Fiends

〔片目〕（オーク）Deadeye

君には無事な目が1つしかないが、その目は特別に鋭い。

利益：君は視覚を含む全ての〈知覚〉判定に+2の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion: Orcs of Golarion

〔致命的な突進〕（デーモン血統ティーフリング）Deadly Rush (Pitborn Tiedling)

君が向こう見ずな無謀を伴って敵に飛びかかる時、しばしば特に手酷い打撃を加える。

利益：君の突撃による攻撃がクリティカル・ヒット可能域となった時、確定ロールに+2の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Fiends

〔死の代行者〕（ダイモン血統ティーフリング）Death's Deputy (Grimspawn Tiedling)

君が敵を死の淵へと送り込む時、君はしばしば彼らの死体をその入り口

の向こう側へと投げ飛ばす。

利益：君がこの特徴を使わずにヒット・ポイントを0未満にした敵に対して、君はあらゆる攻撃に+2の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Fiends

〔深遠を覗くもの〕(ドワーフ) Deep Marker

あなたは未踏のトンネルで、あるグラドリナー（自分が探検した洞窟の奥深くに自分独自のルーンを掘り込むドワーフの伝統）の探求をし続けてきた。

利益：あなたは〈生存〉判定に+1、〔恐怖〕効果に対するセーブに+1の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Companion: Dwarves of Golarion.

〔狂的発明家〕(オーク) Demented Inventor

君は新しくより創造的な武器を作ることが好きだ。それらのいくつかは実際に役立つことすらある。

利益：君は〈製作：武器〉判定に+2の特徴ボーナスを得、それはクラス技能となる。

出典：Pathfinder Player Companion:Orcs of Golarion

〔ディレッタント・アーティスト〕(エルフ) Dilettante Artist

芸術はあなたにとって社会と繋がる道筋であり、ハイスocietyに影響を与えたり、理解する手段である。

利益：あなたは特定の〈芸能〉と〈交渉〉判定に+1の特徴ボーナスを獲得する。あなたが選択するそれらのいずれか1つは常にクラス技能として扱われる。

出典：Pathfinder Companion: Taldor, Echoes of Glory.

〔えげつない戦法〕(オーク) Dirty Fighter

君はありとあらゆるえげつない戦法を使って戦ってきた。

利益：君は戦闘中に〈はったり〉技能を用いてフェイントを行う全ての判定に+3の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion:Orcs of Golarion

〔忌まわしき犬の臭い〕(ゴブリン) Dog-Sniff-Hate (Goblin)

利益：君は犬や狼、またはヘルハウンドやイエス・ハウンドそしてワーウルフのような犬の怪物を含む犬型のクリーチャーに限定された鋭敏嗅覚の特殊能力を獲得する。また君は臭いを嗅ぐことができる犬型クリーチャーへの攻撃ロールに+2の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion：Goblins of Golarion.

〔エルフ/エクジャエの如き反応〕(ハーフエルフ) Elven/Ekujae Reflexes

あなたの両親のうちの一人は南部一帯のエルフの部族の一員だった。故にあなたはエルフの親の迅速な反射神経を受け継いでいる。

利益：あなたは公式に"エクジャエの如き反応"と呼ばれ、イニシアチブ判定に+2の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Companion: Legacy of Fire Player's Guide.

〔啓発された闘士〕(アガシオン血統アシマール) Enlightened Warrior (Idyllkin Aasimar)

君は戦場での内なる調和と悟りを容易に見つけ出し読み解き保つことが出来た。

利益：君は真なる中立や中立にして善の属性であっても、モンク・レベルを上昇させることができる。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Angels

〔道徳的な指導者〕(アシマール) Ethical Leader (Aasimar)

君は人生に於ける哲学的見解に同意する支持者を惹き付ける。君の従者と腹心は君の道徳的に堅固な姿勢を信頼しているためによりよく仕えるようにする。

利益：君は自分と属性が1段階までずれている全ての従者と腹心に対して《統率力》の修正値に+1の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Angels

〔かつての故郷〕(ガルーンド人) Ever Home (Garundi)

あなたはガルーンド大陸北岸に点在する多くの都市で生活してきた。それらを離れた後も、あなたはそれを思い出すための小さな記念品を持っている。

利益：あなたは〈知識：地理〉と〈手先の早業〉判定に+1の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion:Humans of Golarion

〔常に用心深い〕(ティーフリング) Ever Wary (Tiefling)

君は自分の悪魔的な性質が引き起こすかもしれない発作を常に怖れていて、決して完全に油断しないように注意し続けてきた。

利益：君は不意打ちラウンド中かつ最初の行動をする前、自分のアーマー・クラスに（もしあるのであれば）【敏捷力】ボーナスの半分を足すができるが、依然として君は攻撃や効果に対して立ちすくみ状態として扱う。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Fiends

〔秘術の弟子〕(ハーフエルフ) Failed Apprentice

小さい頃、あなたの両親は、あなたが秘術の術を学べるように、遠方のウィザードの塔に見習いとして送り出した。残念ながらあなたには、秘術の才能が全くなかったが、秘術の力の流れとそれらに抗う術に関して、多く学んだ。

利益：あなたは秘術呪文に対するセーブに+1の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Companion: Taldor, Echoes of Glory.

〔信仰の癒し手〕(アシマール) Faith Healer (Aasimar)

君の持つ神秘的な外見と落ち着いた雰囲気から、人々は君が神聖な力の天分があると信じている。君は若くして才能を金儲けの為に使う方法を学び、君の仕事を倫理的に正当化する手段を見つけた。

利益：君は〈治療〉技能を使って〈職能〉技能のように毎週の収入を得る判定を行うことができる。加えて君は〈治療〉判定に+1の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Angels

〔一族の縁故〕(ティーフリング) Family Connections (Tiefling)

君の間の祖先は、君に悪魔とその類型をどうやって興味を持たせたりなためたりするかについての特別な洞察力を与えた。

利益：君は〈悪〉の副種別を持つ来訪者に対して行う〈はったり〉と〈交渉〉判定に+2の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Fiends

〔ビブリオマニア〕(アズラント人) Fanatic

既に滅びた古代の文明に関する知る限りあらゆる微臭い蔵書を図書館で読み続けた月日は、歴史と神秘に関する洞察力をあなたに与えた。

利益：あなたは〈知識：神秘学〉、〈知識：歴史〉判定に+1の特徴ボーナスを獲得する。あなたが選択するそれらのいずれか1つは常にクラス

技能として扱われる。

出典：Pathfinder Companion: Taldor, Echoes of Glory.

〔最期の抱擁〕（ダンピール）Final Embrace (Dhampir)

アンデッドの父祖のように、君は生者への接触到に激しい渴望を抱えていて、君に宿るその飢餓は君の握力に超自然の強さをもたらす。

利益：君は対象を「押さえ込まれた状態」にするために行う組みつきの戦技判定に＋２の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of the Night

〔破壊の才能〕（デーモン血統ティーフリング）Flair for Destruction (Pitborn Tiefling)

君には物体の弱点を打ち抜く才能がある。

利益：君は武器による物体と人造へのダメージ・ロールに＋１の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Fiends

〔苦難の人生〕（エルフ）Forlorn

南砂漠にはエルフの集落が存在しない。故に、あなたはその地域の多くのエルフのように、人間のような短い生の種族の中で成長することを強いられた。あなたの人生の多く、または全ては伝統的なエルフ社会以外に住むため、世界が無慈悲で、危険で、弱肉強食であることを知っている。

利益：あなたは頑健セーブに＋１の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Companion: Legacy of Fire Player's Guide.

〔臭いげっぷ〕（ゴブリン）Foul Belch (Goblin)

利益：１日１回、標準アクションで君は５フィート以内の対象１体に特に不愉快なげっぷを浴びせかけることができる。影響を受けた対象はDC 12の頑健セーブを行い、失敗すると1d6ラウンドの間不調状態に陥る。このセーブDCは【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

出典：Pathfinder Player Companion：Goblins of Golarion.

〔自由の戦士〕（ハーフリング）Freedom Fighter

ハーフリングの奴隷は南砂漠のいくつかの国において同等の扱いを受けず、南部の奴隷市場の４分の１を構成している。あなたの両親は逃亡した奴隷を家に匿い、あなたは逃亡した奴隷から聞いた奴隷制度に対して深い嫌悪を抱いた。

利益：あなたは捕縛からの逃亡や、束縛からの奴隷の逃亡中に行う任意の技能判定や攻撃ロールに＋１の特徴ボーナスを獲得する。また、〈脱出術〉は常にクラス技能として扱われる。

出典：Pathfinder Companion: Legacy of Fire Player's Guide.

〔逃亡奴隷〕（ベルフラワー・ネットワーク、ハーフリング）Freed Slave (Bellflower Network, half ling)

君はシェリアックスで奴隷として育ち、ほとんどの者よりもシェリアックスの貴族の表裏まで知っている。

利益：君は〈交渉〉と〈知識：貴族〉判定に＋１の特徴ボーナスを得、〈知識：貴族〉は君のクラス技能となる。

出典：Pathfinder Chronicles: Faction Guide

〔友無し〕（ティーフリング）Friendless (Tiefling)

君は、他者の助けを借りずに自分自身の面倒を見ることに慣れて育った。

利益：君は自分自身に対して傷、病気及び毒に対する〈治療〉判定を行うことができる。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Fiends

〔妖霊の血〕（ケレッシュ人）Genie Blood (Keleshite)

あなたのある先祖はジンニーと親しかった。地水火風のエレメントから一つ選択すること。

利益：あなたは選択したエレメント（地であれば〔酸〕、水であれば〔電気〕、火であれば〔火〕、風であれば〔冷気〕）を利用している攻撃に対するセーブに＋１の特徴ボーナスを、選択したエレメントを副種別を持つクリーチャーに対する〈はったり〉、〈交渉〉、〈威圧〉、〈真意看破〉判定に＋１の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Companion: Legacy of Fire Player's Guide.

〔三百代言〕（シェリアックス人）Glib Barrister (Chelaxian)

あなたは法が至上の支配権を持つ官僚機構の中で育ったが、それはあなたが鉄の契約の抜け道を探し出すことを止めることは無かった。

利益：あなたは偽造のための〈言語学〉判定に＋２の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion: Humans of Golarion

〔ゴブリンの蛮勇〕（ゴブリン）Goblin Foolhardiness (Goblin)

君は戦闘中にひどく自惚れる傾向にある。。

利益：君が隣接するどのマスにも仲間がおらず、また間合いを持たない近接武器を使用して自身より大きなサイズの敵に立ち向かう時、君は相手に虚勢を張り罵ることで攻撃ロールに＋１の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion：Goblins of Golarion.

〔神への嘲笑〕（デモダンド血統ティーフリング）God Scorn (Foulspawn Tiefling)

神とその哀れて矮小な聖職者達に対する軽蔑は、君が彼らの祈りによる影響を振り払うのをより容易にする。

利益：君は信仰呪文に対するセーヴィング・スローに＋１の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Fiends

〔秘宝への嗅覚〕（ドワーフ）Goldsniffer

あなたの鋭敏な感覚は隠された秘宝へと導く。

利益：あなたは金属や宝石に原石に関する〈知覚〉判定に＋２の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Companion: Dwarves of Golarion.

〔良き影響〕（アルコン血統アシマル）Good Influence (Lawbringers Aasimar)

君には他者を刺激し、鼓舞させて正しい行いをさせる生来の能力が備わっている。

利益：君は善の属性ではないクリーチャーに善なる行いをさせる為の、また秩序の属性ではないクリーチャーに地域の法律に則った行いをさせる為の〈交渉〉判定に＋１の特徴ボーナスを獲得する。これらのボーナスはもし君が善ではなく、秩序の属性でもないクリーチャーに秩序にして善の行動を取らせるように説得するならば累積する。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Angels

〔優れた体幹〕（ドワーフ）Grounded

あなたは肉体的にも精神的にも非常に安定している。

利益：あなたはバランスが関連する〈軽業〉判定に＋２、反応セーブに＋１の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Companion: Dwarves of Golarion.

〔忘れかけられた秘密〕(ヴェータラ血統ダンピール) Half-Forgotten Secrets (Ajibachana Dhampir)

君が生まれた時、知識の囁きが伝えられた。

利益: 君は選択した2つの〈知識〉技能に+1の特徴ボーナスを得て、そしてそのうち1つは常にクラス技能として扱われる。

出典: Pathfinder Player Companion: Blood of the Night

〔ハロウ生まれ〕(ヴァリシア人) Harrow Born (Varisian)

あなたはウースタラヴとヴァリシア中で知られている神秘的な占い師の傍で育った。

利益: あなたは親類から渡された一組のハロウ・デッキを持ってプレイを開始する。その占いの技術のためにあなたはイニシアチブ判定に+1の特徴ボーナスを獲得する。

出典: Pathfinder Player Companion: Humans of Golarion

〔親切〕(ハーフリング) Helpful

君は仕事を完遂できるなら、他者に偉大なことをなさしめることを全く間違っているとは思わない。

利益: 君が援護アクションを成功させた場合、味方は通常の+2のかわりに+4のボーナスを得る。

出典: Pathfinder Player Companion: Halfrings of Golarion

〔歴史家〕(ガルランド人) Historian (Garundi)

あなたの両親は自身の系譜の系譜学者、古代の帝国に関する物語の賢人かそれとも単に歴史について深い愛を持つ歴史の学者だった。

利益: あなたは〈知識: 歴史〉判定と"パードの知識"判定に+1の特徴ボーナスを獲得する。また、〈知識: 歴史〉は常にクラス技能として扱われる。

出典: Pathfinder Companion: Legacy of Fire Player's Guide.

〔騎馬王〕(ケレッシュ人) Horse Lord (Keleshite)

あなたはパレシュ平原を疾走しながら育ち、ヒスタケン(訳注: カディーラの首都カシルで毎年開催される高名な競馬レース)で勝利する日を夢見ていた。

利益: あなたは〈動物使い〉判定に+2の特徴ボーナス、〈騎乗〉判定に+1の特徴ボーナスを獲得する。この特徴は馬に対してのみ適用される。

出典: Pathfinder Player Companion: Humans of Golarion

〔氷上を歩む者〕(ケーリド人) Ice Walker (Kellid)

あなたは荒涼たる北方の凍てつくツンドラを何年もうろつき、その凍えるような効果に適応している。

利益: あなたは〔冷氣〕ダメージを与える攻撃に対するセービング・スローに+1の特徴ボーナスを獲得する。さらに氷による〈軽業〉判定へのペナルティを無視し、氷上を通常で移動することができる。

出典: Pathfinder Player Companion: Humans of Golarion

〔煽動者〕(ティーフリング) Inciter (Tiefling)

君は不和の種を撒く為の完璧な言葉を常に知っているように見える。

利益: 君はクリーチャー同士がお互いを攻撃するように仕向ける為の〈はったり〉判定に+2の特徴ボーナスを獲得する。

出典: Pathfinder Player Companion: Blood of Fiends

〔地獄の使者〕(シェリアックス人) Infernal Influence (Chelaxian)

あなたの家族は何世代にも渡る悪魔的な繋がりを誇っている。

利益: あなたは〔火〕に対する抵抗1と、頑健セーブに+1の特徴ボーナスを獲得する。

出典: Pathfinder Companion: Chelax, Empire of Devils.

〔無邪気〕(アアシマル) Innocent (Aasimar)

どのような形であれ、君ほど純粋な者が誰かを欺くことは誰も信じていることが出来ない。君は無邪気な雰囲気や漂わせており、人々は君がこれまでに誰であれ危害を加えることが出来たと信じることに苦労する。

利益: 君が嘘をつく場合、通常の"対象が君を信じたがっている"状況の+5のボーナスを〈はったり〉判定に獲得する。このボーナスが適用されるのは、君がつく嘘が信られるものか真実がありそうにないもののどちらかに限られる。

出典: Pathfinder Player Companion: Blood of Angels

〔系図の守り手〕(ティエン人) Keeper of the Ancestral Scrolls (Tian)

あなたはその家系の系譜の記録に誇りを持ち、数千年とは言わないまでも何百年も遡る血統を長大な巻物に記している。

利益: あなたは〈知識: 歴史〉と〈知識: 貴族〉の判定に+1の特徴ボーナスを獲得し、これらの技能の1つ(あなたの選択による)を常にクラス技能とする。

出典: Pathfinder Player Companion: Humans of Golarion

〔ランタンの精霊〕(アルコン血統アアシマル) Lantern Spirit (Lawbringers Aasimar)

君の天上の祖先は、何世紀も昔により高位に到達したランタン・アルコンだ。

利益: 君がコンティニュアル・フレイムの擬似呪文能力を使用する時はいつでも郷愁に似た奇妙な感情を覚え、標準アクションの代わりに移動アクションとして使用することが出来る。

出典: Pathfinder Player Companion: Blood of Angels

〔潜在的なサイオン〕(ヴードラン人) Latent Psion (Vudrani)

精神が世界に影響する力は遠い故郷では現実のものだった。あなたはサイオニック大陸で生まれていないかもしれないが、この力はあなたの精神に力強いまま満ちており、精神的な攻撃からあなたを保護している。

利益: あなたは〔精神作用〕効果に対するセーブに+2の特徴ボーナスを獲得する。

出典: Pathfinder Companion: Legacy of Fire Player's Guide.

〔砂の民の遺産〕(ハーフオーク) Legacy of Sand

ある巨大なオークの部族が砂漠での生活に適応した。しかし、この部族は長い時の流れの中で絶滅してしまったが、何人かのハーフオークに大きな顎、広い肩幅、青白い瞳としてその特徴は受け継がれている。あなたは砂漠の砂浜で月明かりの下、狩りや不可思議な儀式を度々夢に見る。あるものはこの夢を血脈に刻まれた種の記憶、他のあるものは幻や神の天啓と言う。これらの夢はあなたに荒々しい伝統の意味を刻み込む。

利益: あなたは意志セーブに+1の特徴ボーナスを獲得する。

出典: Pathfinder Companion: Legacy of Fire Player's Guide.

〔文字の素養〕(ハーフリング) Lettered

君はほとんどの言語をちょっぴり読むことができ、残りの部分も大体推測することができるくらいには知っている。

利益: 〈言語学〉は君のクラス技能となり、よく知らない言語で書かれた物を解読するための〈言語学〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。〈言語学〉判定に失敗したとしても間違った結論を導き出すことはなく、単に文章の意味がつかめなかったと理解する。

出典：Pathfinder Player Companion:Halfrings of Golarion

〔リレンドの豎琴〕（アザータ血統アアシマル）Lillend's Harp (Musetouched Aasimar)

君の祖先は類い希なる優美さと他に類を見ない音楽の才能を持つ存在であるリレンドだ。

利益：君は〈芸能:弦楽器〉に+1の特徴ボーナスを獲得する。このボーナスはバードの呪芸に使用される時には+2に増加する。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Angels

〔言語学的才能〕（キョンシー血統ダンピール）Linguistic Genius (Ru-shi Dhampir)

言葉や文字は君に対して書き手がそれまで意図してきたよりもずっと雄弁に語る。

利益：君は〈言語学〉判定に+1の特徴ボーナスを獲得する。そして君の種族言語リストから1つの言語の読み書き及び会話を追加する。また、〈言語学〉は常にクラス技能として扱われる。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of the Night

〔市場ネズミ〕（ケレッシュ人）Market Rat (Keleshite)

あなたは若い自分をさまざまな市場の屋台とゴラリオン中の商業組合の只中で過ごした。恐らくあなたは商人の家の出身であるか、市場の多くの売り場の中で物乞いをして生き延びていた。

利益：あなたは〈鑑定〉と〈知識:地域〉の判定に+1の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion:Humans of Golarion

〔奇襲の達人〕（ティエン人）Master of the Sudden Strike (Tian)

あなたは自分の民族の危険な戦闘技術を身につけ、高品質の何らかの種類の剣を振る場合、その刃と合一する。

利益：不意打ちラウンドの間に敵よりも前に行動する場合、不意打ちラウンドの間のみ武器ダメージ・ロールに+2の特徴ボーナスを獲得する。この追加ボーナスは正確性に基づくダメージである。

出典：Pathfinder Player Companion:Humans of Golarion

〔威風堂々〕（シェリアックス人）Masterful Demeanor (Chelaxian)

あなたは君主としての誇りを持っており、他の下位の種のメンバが即座に自分に従うべきであると考えている。

利益：あなたは人間以外の人型クリーチャーに対する〈威圧〉判定に+3の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Companion: Chelax, Empire of Devils.

〔戦闘商人〕（ドワーフ）Militant Merchant

あなたはあなたの売り込む商品をどのように入手するのか、商品が護られることがないことを知っている。泥棒や人殺し、追い剥ぎを蹴散らし続けた日々は危機が迫ると働く第六感をあなたに授けた。

利益：あなたは不意打ちを判断する際の〈知覚〉判定に+1の特徴ボーナスを獲得する。また、〈知覚〉は常にクラス技能として扱われる。

出典：Pathfinder Companion: Taldor, Echoes of Glory.

〔心無き残虐〕（オーク）Mindlessly Cruel

君は残虐な武器を使って恐ろしい打撃を与えることに喜びを感じる。

利益：君が武器の攻撃ロールに士気ボーナスを得ている場合、武器のダメージ・ロールにも+1の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion:Orcs of Golarion

〔心捕らえる者〕（モロイ血統ダンピール）Mind Trapper (Svetocher Dhampir)

君の魔法の影響下にある者にとって、君の甘い言葉を見捨てるのは殆ど不可能に近い。

利益：君は、自分の〈魅惑〉呪文により魅了して仲間となった者に対して通常しないであろうことをさせるための【魅力】判定に+2の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of the Night

〔母無し子〕（ティーフリング）Motherless (Tiefling)

君の誕生は母親を殺し、そして言葉を喋る前ですら君を世話する他者を操る術を学んだ。

利益：君は負傷や病気、または他に何らかの要因により自分が衰弱しているかのように見せる為の〈はったり〉と〈変装〉判定に+2の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Fiends

〔牧歌的〕（バジヨ）Nomadic

あなたはバジヨ（サルガーヴァのゼンジ系遊牧民）の中に滞在し、サルガーヴァについてよく知っている。

利益：あなたは〈知識:地理〉、〈生存〉判定に+1の特徴ボーナスを獲得する。あなたが選択するそれらのいずれか1つは常にクラス技能として扱われる。

出典：Pathfinder Companion: Sargava, the Lost Colony.

〔数秘術の恩恵〕（キョンシー血統ダンピール）Numerological Gift (Ru-shi Dhampir)

君は特定の数との間に深い繋がりを持って生まれた。

利益：この特徴の選択時に3d6を振ること。この数は君にとっての数秘術的なトーテムとなり、決して変えることは出来ない。君が何らかのd20判定（攻撃やセーブ、技能判定のような）でトーテム数を振った時、1日1回この数値をダイスの出目が20であったかのように扱える。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of the Night

〔若年寄〕（ノスフェラトゥ血統ダンピール）Old Before Your Time (Ancient-born Dhampir)

君の脆弱な肉体には未だ生きていない年齢の兆しが見える。

利益：君は、本当の年齢を確認しようとする誰かの〈知覚〉や〈真意看破〉判定を妨害する為の〈はったり〉判定に+5の特徴ボーナスを獲得する。そして年齢を最低でも1段階老けて見せる為の〈変装〉判定に+2の特徴ボーナスを得た上で、その際に生じるペナルティを見捨てる事が出来る。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of the Night

〔イローリの掌〕（ヴードラ人）Open Palm of Irori (Vudrani)

ヴードラ武術の流派での研鑽により、あなたは心身の完璧な調和を得た。

利益：あなたは〈軽業〉と〈知識:宗教〉の判定に+1の特徴ボーナスを獲得する。あなたが気プールを有している場合は、1日1回即行アクションとして素手攻撃に気を通すことができ、1回のダメージ・ロールに+2の特徴ボーナスを獲得する。この追加ダメージは正確性に基づくダメージである。

出典：Pathfinder Player Companion:Humans of Golarion

〔歌劇団〕(シェリアックス人) Operatic (Chelaxian)

あなたは驚異的なシェリアックスの劇場で育ち、シェリアックス中の劇場で数え切れぬ時を過ごし、さらに多くの時間その声に磨きをかけた。

利益：あなたは〈芸能：歌唱〉判定に＋１の特徴ボーナスを獲得する。さらにあなたは古代アズラント語で歌われた多くの歌詞を覚えており、古代アズラント語を解読する際の〈言語学〉判定に＋２の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion:Humans of Golarion

〔追放者〕(ハーフオーク) Outcast

あなたはその先祖より受け継いだものにより、街から街へと追い立てられてきました。その結果、他者から離れて生活することに熟練しました。

利益：あなたは〈生存〉判定に＋１の特徴ボーナスを獲得し、〈生存〉技能は常にクラス技能として扱われる。

〔追放者〕(オーク) Outcast

君は部族から離れて生きていくことに慣れている。

利益：君は〈生存〉技能判定に＋１の特徴ボーナスを得る。〈生存〉は君のクラス技能となる。

出典：Pathfinder Player Companion:Orcs of Golarion

〔苦痛の芸術家〕(キュトン血統ティーフリング) Pain Artist (Shackleborn Tiefling)

君に僅かに残るキュトンの遺産は、特に人々が拘束されその慈悲を求める時に、君が何でもすることが出来ると理解させます。

利益：君は無防備状態にあるクリーチャーに対する〈威圧〉判定に＋２の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Fiends

〔完璧な召使い〕(ハーフリング) Perfect Servant

君はメイドまたは従者としての訓練によって、上流階級の者を寛がせる無意識の作法を身につけた。

利益：君はアリストクラートのレベルを少なくとも１有する者に影響を与えるための〈交渉〉判定に＋３の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion:Halfrings of Golarion

〔次元界の交渉者〕(アアシマル) Planar Negotiator (Aasimar)

君は来訪者に彼らの援助を必要とすることを納得させることに熟練している。

利益：君が(レッスン及びグレーターも含む) プレイナー・アライの呪文を使用した際にはいつでも、来訪者を召喚する時に必要となる物質要素のコストが１０％軽減される。このボーナスは来訪者を更なる奉仕を同意させる為に支払う金銭取引には何の影響も及ぼさない。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Angels

〔プラネターの幻視〕(エンジェル血統アアシマル) Planetar's Visions (Angelkin Aasimar)

君は幼い頃よりずっと、悲鳴を上げるねじくれたデーモン達の群れをなぎ倒す鮮明な夢を見続けてきた。

利益：君が(悪)の副種別を持つ来訪者に対してクリティカル・ヒットを命中させたとき、(もしあるのであれば) 来訪者のダメージ減少を武器のクリティカル倍率の値に等しい値だけ無視することが出来る。ただし、このクリーチャーのダメージ減少を０未満にすることは出来ない。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Angels

〔礼拝の破壊者〕(アスラ血統ティーフリング) Prayer Breaker (Faultspawn Tiefling)

君は、忠実な信奉者に神との繋がりを一時的に断つような痛みをもたらす本能的な才能を持っている。

利益：君が引き起こしたダメージによって信仰呪文の使い手が呪文を失うことを避ける為の精神集中判定を行うとき、そのDCは＋２される。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Fiends

〔傲慢な気質〕(ティーフリング) Proud Temper (Tiefling)

君は幼少期の君を苦しめた容赦のない虐待と嘲りの記憶によって、自分を中傷する全ての者に凄まじい怒りを込めた反撃をもたらす。

利益：君は自分を侮辱したクリーチャーに対してダメージを与えるまでの間、対象への攻撃ロールに＋１の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Fiends

〔長く魔法〕(ティーフリング) Prolong Magic (Tiefling)

恒常的な反復練習と準備により、君は生来の魔法をより多く得ることが出来た。

利益：君がティーフリング血統により得た擬似呪文能力は、常に《呪文持続時間延長》の影響を自動的に受ける。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Fiends

〔ムワンギとしての誇り〕(ムワンギ) Proud Tribesman

あなたはサルガーヴァ・コロニーと共存しているが、サルガーヴァ人に好意を持っているわけではない。

利益：あなたはサルガーヴァ・コロニー出身者に対する〈威圧〉判定に＋２の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Companion: Sargava, the Lost Colony.

〔幸運な乗客〕(ハーフリング) Providential Passenger

一生旅を続けてきた者は、ひとたび旅が始まればその成功と失敗を左右するのは自分がかどうかだということを理解しており、それは運賃やその他の扱いを交渉する際に君の武器となる。

利益：船の船長、対象のリーダー、そのほか同様の立場の責任者の君に対する最初の態度は１段階向上する。

出典：Pathfinder Player Companion:Halfrings of Golarion

〔膿疱性〕(ゴブリン) Pustular (Goblin)

君の顔には都合の悪い瞬間に浮き上がる傾向がある不快なきびやあからさまな吹き物で覆われており、これは君の顔を更に醜くするが、その不快感に君は慣れている。

利益：君が不調状態を引き起こす効果の影響を受けた時は、それがセーヴィング・スロー可能なものであれば、常にダイスを２回振って良い方の判定結果を適用することができる。

出典：Pathfinder Player Companion：Goblins of Golarion.

〔炎の使い手〕(ペリ血統アアシマル) Pyromancer (Emberkin Aasimar)

君は特に炎の系統の呪文を使うことに熟練している。

利益：君が〔火〕の補足説明を持つ呪文を使用した時はいつでも、そのダメージ・ロールに＋１の特徴ボーナスを獲得する。但し、この特徴による利益はダメージを与えない呪文には適用されない。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Angels

〔荒れ狂う暴風〕(オーク) Rage of Storms

召喚されたクリーチャーは君の凶暴性を受け継いでいる。

利益：1日1回、君が召喚したクリーチャーに"凶暴性"能力（モンスターの共通ルール参照）を持たせることができる。

出典：Pathfinder Player Companion:Orcs of Golarion

〔悪戯っ子〕（ノーム）Rapsallion

あなたは秩序に対する嘲りに一生涯をかけ、法との諍いに誇りを持っている。どういうわけか、あなたは迷惑な振舞いにも関わらず、追跡者の一歩先を行くため、一度も捕らえられたことがない。

利益：あなたは〈脱出術〉、〈威圧〉判定に+1の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Companion: Gnomes of Golarion.

〔罪の反射〕（クリフォト血統ティーフリング）Repel Sin (the Motherless Tiefling)

君はデーモンの勃興とその後のクリフォトの没落に繋がった大罪の概念に対して、本能的な嫌悪感を持っている。

利益：君は〔悪〕の補足説明を持つ呪文及び効果に対するセーブに+2の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Fiends

〔不快感〕（デモダンド血統ティーフリング）Repulsive (Foulspawn Tiefling)

君の持つ不気味さは、人々が本能的に君を避け、物理的接触を持つことを避けさせる原因となっている。

利益：君は対象への蹴散らしと位置ずらしの戦技判定に+1の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Fiends

〔粗暴な歌〕（ゴブリン）Rude Songs (Goblin)

君の歌の歌詞は信じられない程に個人的で屈辱的である。

利益：対象が聞く事が出来て、かつ理解出来るのであれば、君は〈芸能：歌唱〉判定に+2の特徴ボーナスを獲得する。そして〈芸能〉は常にクラス技能として扱われる。

出典：Pathfinder Player Companion：Goblins of Golarion.

〔冷酷〕（ドワーフ）Ruthless

あなたは殺すことに決して躊躇しない。

利益：あなたはクリティカル・ロールに+1の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Companion: Dwarves of Golarion.

〔遺跡学者〕（タルドール人）Scholar of Ruins(Taldan)

あなたが見聞きできるようになった瞬間から、遺跡にあなたの心は奪われた。あなたは知る限り全ての探検に Explorer Society のポーターとしてボランティアで参加した。また、できる範囲で自分自身の遺跡探検も手掛けた。そんな訳で、あなたは特定の地域の地理に関する特別な洞察力を持っているだけではなく、遺跡を探検する際の専門知識を持っている。

利益：あなたは〈知識：地理〉、〈知識：ダンジョン探検〉判定に+1の特徴ボーナスを獲得する。あなたが選択するそれらのいずれかが1つは常にクラス技能として扱われる。

出典：Pathfinder Companion: Taldor, Echoes of Glory.

〔ガラクタ漁り〕（ハーフリング）Scrounger

他の者はガラクタと呼ぶが、君にとってはそれは掘り出し物だ。

利益：君は破損状態の物品を通常の3/4の価格ではなく半額で買うことができる。この物品の破損していない状態の価格は君のキャラクター・レベルの4倍を越えてはならない。君がこの物品に払う価格は君のキャラクター・レベルの2倍のGpを越えてはならない（例えば、5レベルの

時点で君は1つの破損物品に10Gpまで使うことができる。破損していないならば20Gp以下の価格のいかなる物品でも買うことができる）。

出典：Pathfinder Player Companion:Halfrings of Golarion

〔知識の探求者〕（エルフ）Seeker of Brightness

あなたは幼少の頃から活発に知識の探求をしてきた。

利益：〈知識：〇〇〉技能から1つ選択すること。選択した〈知識：〇〇〉と〈知覚〉判定に+1の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Companion: Elves of Golarion

〔選択性の健康〕（アシマール）Selective Health (Aasimar)

君は自分の周囲で伝染する大部分の病気に抵抗力を持つが、悪による伝染病への脆弱性を持っている。

利益：君は病気に対する頑健セーブに+2の特徴ボーナスを獲得する。しかし、アンデッド・クリーチャーや悪の来訪者によってもたらされる病気（ミイラ腐敗病やヴロックの胞子のような）に対してはこのボーナスを失った上で、頑健セーブに-2のペナルティを受ける。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Angels

〔官能的魅力〕（モロイ血統ダンピール）Sensual Graces (Svetocher Dhampir)

君の神秘的な美しさは、君に言い寄る者を魅了する。

利益：君は、自分に惹き付けられている人型生物に対して行う〈はったり〉判定に+2の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of the Night

〔影の刺客〕（ティーフリング）Shadow Stabber (Tiefling)

暗闇の周囲でへまをしたり、盲目であつたり、君に気が付いていない敵と戦う時、本能的に行う不名誉な行為は君に優位をもたらす。

利益：君は自分見ることが出来ない敵に対しての近接武器によるダメージ・ロールに+2の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Fiends

〔盾持ち〕（ウールフェン人）Shield Bearer (Ulfen)

あなたはその盾の技のおかげで多くの戦いを生き延びてきた。

利益：盾攻撃を行う場合、あなたは1ポイントの追加ダメージを得る。また1日1回あなたのターン中にフリー・アクションとして、隣接するの味方一人のアーマー・クラスに+2の特徴ボーナスを与えることができる。このボーナスはあなたとその味方が隣接している限り、1ラウンドの間継続する。この能力はあなたが盾を使用している場合にのみ用いることができる。この能力を使用している場合にも、あなたは自分のアーマー・クラスへの盾ボーナスを保持している。

出典：Pathfinder Player Companion:Humans of Golarion

〔責任転嫁〕（ディヴ血統ティーフリング）Shift the Blame (Spitespawn Tiefling)

君は、自分自身の悪行の結果が君に直面しないようにする為に、数多くの策略を学んだ。

利益：君は、自分の行動は実は別の誰かによる仕業であると他人を説得する為の〈はったり〉と〈交渉〉判定に+1の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Fiends

〔奴隷商人〕（オンボ）Slaver

あなたは奴隷狩りに一度も参加したことがないかもしれないが、他の部族は、あなたがオンボであると認識しており、それによって、あなたを恐

れ、不信感を抱く。

利益：あなたはオンボとムワンギ以外への〈威圧〉判定に＋２の特徴ボーナスを、オンボとムワンギへの〈はったり〉および〈交渉〉判定に＋２の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Companion: Sargava, the Lost Colony.

〔蛇を憎む者〕（ガルダ血統アアシマル）Snake Hater (Plumekith Aasimar)

君は、思い出せるようになってからずっと蛇とその他の這い回る怪物達を嫌悪しており、広くそれらを研究した。

利益：君は〈知識：ダンジョン探検〉判定に＋２の特徴ボーナスを獲得する。また〈知識：ダンジョン探検〉は常にクラス技能として扱われる。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Angels

〔魂喰らい〕（ダイモン血統ティーフリング）Soul Eater (Grimspawn Tiefling)

君は殺人行為によって身体から離れた魂を喰らい、活力を得られる。

利益：君が“とどめの一撃”でクリーチャーを殺した時（ダメージでも頑健セーブの失敗でもどちらでも）はいつでも、君は自分のキャラクター・レベルの半分（最低でも1）に等しい一時ヒット・ポイントを獲得する。これらの複数の“とどめの一撃”から得られた一時ヒット・ポイントは累積しない。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Fiends

〔荒野の言葉〕（アガシオン血統アアシマル）Speech of the Wilds (Idyllkin Aasimar)

君はアガシオンである先祖のように言語の壁を越える達人で、他の生き物と理解しあうコツを掴んでいる。

利益：君は1つの追加言語を獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Angels

〔探検家魂〕（ムワンギ人）Spirits in the Stone (Mwangi)

あなたは遺跡の中において、危険や危機を感知する天性の能力を持っている。

利益：あなたは遺跡の中では常にイニシアチブ判定に＋２、震や天災に対するセーブに＋１の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Companion: Legacy of Fire Player's Guide.

〔星見〕（ヴァリシア人）Stargazer (Varisian)

あなたはヴァリシアやその外の街道の上で何年も過ごし、晴れた夜にはゴラリオンの空を飾る天体を追いかけてきた。

利益：あなたは〈知識：地理〉と〈生存〉判定に＋１の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion:Humans of Golarion

〔ナンタンブの学徒〕（ムワンギ人）Student of Nantambu (Mwangi)

あなたはナンタンブの魔術大学マガンビヤで時を過ごし、そこで教えられる古代の知識を吸収した。

利益：あなたは〈知識：秘術〉と〈呪文学〉判定に＋１の特徴ボーナスを獲得し、これらの判定を未修得であっても行うことができる。

出典：Pathfinder Player Companion:Humans of Golarion

〔抜け師〕（ハーフリング）Successful Shirker

希望のない人生はまるで奴隷のような生活だ。あなたは監督官の気をそらすのが上手で、自身の関心の赴くままに過ごすことを好んでいる。

利益：あなたは法の権限による処罰を避ける際の〈隠密〉判定に＋１の特徴ボーナス、〈はったり〉および〈交渉〉判定に＋３の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Companion: Cheliox, Empire of Devils.

〔破滅的〕（ティーフリング）Suicidal (Tiefling)

恥辱と恐怖がその潜在意識を満たし、君は自分自身に墓の平和を与える方法を与える方法を決して止めることが出来ない。

利益：1日1回、割り込みアクションにより隣接したマスをお占めているクリーチャーに向けられたどのような攻撃でも自分に向けることが出来る。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Fiends

〔優れた握り手〕（オニ血統ティーフリング）Superior Clutch (Hungerseed Tiefling)

君の手は通常よりも大きいだけでなく、力強い握力も備えより大きな武器を握る為に役立つ。

利益：君が自分のサイズよりも大きな武器を振るう時、ダメージ・ロールに＋１の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Fiends

〔迷信家〕（ケーリド人）Superstitious (Kellid)

あなたはソーサラーの話やウィザードの言葉に健全な恐怖を持ち、彼らによる魅了から生き延びる助けとしている。

利益：あなたは秘術呪文に対するセーヴィング・スローに＋１の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion:Humans of Golarion

〔奴隷の監視者〕（ノスフェラトゥ血統ダンピール）Thrall Spotter (Ancient-born Dhampir)

君は先祖より支配の力への理解を獲得した。

利益：君は（魅惑）か（強制）効果の影響下にあるクリーチャーを判別する為の〈真意看破〉判定に＋５の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of the Night

〔多くの街の言葉〕（ガルウンド人）Tongue of Many Towns (Garundi)

あなたはガルウンド中を旅することに何年も費やし、その途上で多くのさまざまな民族と出会った。

利益：あなたは以下の技能のうちの２つに＋１の特徴ボーナスを獲得する：〈交渉〉、〈知識：地域〉、〈言語学〉。

出典：Pathfinder Player Companion:Humans of Golarion

〔強靱な肌〕（ラクシャサ血統ティーフリング）Tough Skin (Beastbrood Tiefling)

君の肌は、自分の先祖のが持っていた強靱な皮膚を僅かに受け継いでいる。

利益：君は対象からの殴打または斬撃武器によるクリティカル・ヒットを確定するための命中判定に対するアーマー・クラスに＋１の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Fiends

〔弓の名手〕（ガルダ血統アアシマル）Toxophilite (Plumekith Aasimar)

君は、天上の祖先から弓の才能の一部を受け継いだ。

利益：君の弓による攻撃がクリティカル・ヒット可能域となった時、確定ロールに＋２の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Angels

〔森歩き〕（ムワンギ人）Trailblazer (Mwangi)

最も暗いジャングルで耐える能力により、あなたは駆け出しガイドとしての評判を得た。

利益：何らかの野外を横断する際、あなたは〈生存〉判定に＋１の特徴ボーナスを獲得し、病気に対する頑健セーヴィング・スローに＋１の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion:Humans of Golarion

〔部族愛〕（オーク）Tribal

君は自分の部族にひとときを献身している。

利益：部族の軍旗から 60 フィート以内にいる場合、君はあたかもプレス呪文の効果を受けているかのように、攻撃ロールと〔恐怖〕効果に対する意志セーブに＋１の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion:Orcs of Golarion

〔ちょっとした術〕（ヴァリシアの放浪者、ヴァリシア人の人間）Trifler (Varisian Wanderers, Varisian human)

子供時代を神秘的な才能を持つ祖母の側で過ごし、君は本当の魔法の基礎を身につけた。

利益：君は プレスティディジティション を 1 日 3 回擬似呪文能力として使用できる。この擬似呪文能力は君の最高の術者レベルで使用する。術者レベルを持っていない場合は、クレリック 1 レベルとして機能する。

出典：Pathfinder Chronicles: Faction Guide

〔トンネル・ファイター〕（ドワーフ）Tunnel Fighter

洞窟とトンネルはあなたにとって第二の故郷だ。

利益：地下にいる間、あなたはイニシアチブ判定に＋２、クリティカル・ヒット時のダメージ・ロールに＋１の特徴ボーナスを獲得する。このダメージはクリティカル倍率が 2 倍以上のダメージにもそのまま適用される。

出典：Pathfinder Companion: Dwarves of Golarion.

〔牙〕（オーク）Tusked

大きく鋭い牙が君の口から突き出している。

利益：君は噛みつき攻撃（中型サイズのキャラクターなら 1d4 ダメージ）を得る。全力攻撃の一部として用いる場合は、噛みつき攻撃は君の完全な基本攻撃ボーナスに－５のペナルティを受けて行われる。

出典：Pathfinder Player Companion:Orcs of Golarion

〔薄明の熱狂〕（ティーフリング）Twilight Zeal (Tiefling)

夜や陽の光が差さない場所にある暗闇は君に安寧と勇気を与える。

利益：君は薄明かりや暗闇の中に居る時、意志セーブに＋１の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Fiends

〔醜い豚〕（ゴブリン）Ugly Swine (Goblin)

君はその出自が不明である胸が悪くなるような小さな奇形である。君の頭は他のゴブリンに比べて小さく、その口も妙に狭いので、君が目立たないようにしていれば正体不明の雑種として都市環境で過ごすことが出来る。しかし、もし詳しく調べたのであれば君の起源がゴブリンにあることが明らかとなる。

利益：君は〈変装〉判定に＋２の特徴ボーナスを獲得し、そして〈変装〉は君のクラス技能として扱われる。

出典：Pathfinder Player Companion：Goblins of Golarion.

〔抜きたい憎悪〕（オーク）Unbreakable Hate

君の凶暴性はその呪文に集約されており、君の精神集中を打ち破ることは困難である。

利益：君は戦全ての精神集中判定に＋２の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion:Orcs of Golarion

〔下っ端〕（ティーフリング）Underling (Tiefling)

人々は君のことをどちらかといえば幾つかの邪悪な陰謀が秘密結社に於いて小さな歯車であると仮定したり、そうならなくても構わないと考える傾向がある。

利益：君は邪悪な組織に加入するか、または既に加わっていると思わせる為の〈はったり〉と〈交渉〉判定に＋２の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Fiends

〔掘り起こされる秘密〕（デヴィル血統ティーフリング）Unearth Secrets (Hellspawn Tiefling)

君は秘められた欲望を認識する才能を持っている。

利益：君は対象の隠された悪癖、暗い衝動やその他持っているが公に明らかにする事を望まない他の何かを直感的に暴く為の〈真意看破〉判定に＋２の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Fiends

〔名状し難い魅力〕（ヴェータラ血統ダンピール）Unidentifiable Appeal (Ajibachana Dhampir)

君の顔が持つ不自然なまでの対称性は、他者を直ちに惹き付ける正体不明の魅力を与える。

利益：君は〈変装〉判定と、君に惹き付けられた対象へ影響を与える為の〈交渉〉判定に＋１の特徴ボーナスを与える。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of the Night

〔不快な接吻〕（クリフォト血統ティーフリング）Vile Kiss (the Motherless Tiefling)

君は他者と隣接した時に、自然と嫌悪を催すように仕向ける術を学んだ。

利益：君は対象を不調状態にする目的での裏技戦技判定に＋２の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Fiends

〔ビロードの声〕（グードラ人）Voice of Velvet (Vudrani)

あなたは周りにいる者の心を虜にする歌を歌い物語を紡ぐ能力を持つ。

利益：あなたは〈交渉〉と〈芸能：朗誦〉判定に＋１の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion:Humans of Golarion

〔古強者〕（エルフ）Warrior of Old

幼少のみぎり、戦闘訓練を何時間も過ごした。時の流れはこの訓練の記憶をおぼろげなものにしたが、トラブルに素早く対応するコツはまだ記憶の中に留まり続けている。

利益：あなたはイニシアチブ判定に＋２の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Companion: Elves of Golarion

〔戦う鍛冶〕（ドワーフ）Warsmith

あなたは金属や石の弱点について、直感的に把握している。

利益：あなたは粘土や水晶、土、金属、石でできているクリーチャー

や物体に対するダメージ・ロールに+1の特徴ボーナスを獲得する。また、〈知識：工学〉は常にクラス技能として扱われる。

出典：Pathfinder Companion: Dwarves of Golarion

〔用心深い〕(アシマール) Wary (Aasimar)

君は周囲の人々より妬まれ、敵対的に扱われながら育った。恐らく、君の両親は天上に触れた子供を授かったことを喜ばしく思っておらず、君を叱りつけたり、叩いたり、奴隷商人に法外な価格で売り飛ばしたりさえしたかも知れない。結果、君は他人に対して疑り深く、自分の特殊な外見を呪いだと思えるようになった。

利益：君は〈変装〉と〈真意看破〉の判定に+1の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Player Companion：Blood of Angels

〔博識〕(ハーフリング) Well – Informed

あなたは皆とあなたの周囲とでコンタクトを取る時に向かう場所を知っている。あなたは最も優れた酒場に行き、全てのイベントに参加し、助けを必要とする誰にでも愛想よく助けを申し出る。そんな訳で、あなたはあなたの故郷の博識な人々の一人である。

利益：あなたは情報収集する際の〈交渉〉および〈知識：地域〉判定に+1の特徴ボーナスを獲得する。あなたが選択するそれらのいずれか1つは常にクラス技能として扱われる。

出典：Pathfinder Companion: Taldor, Echoes of Glory.

〔世界を旅するもの〕(ヴァリシア人) World Traveler(Varisian)

あなたの家族は旅を極端に愛し、縦横に世界を旅している。あなたはいくつもの文化を見て、世界が提供する多様性についての真価を学んだ。

利益：あなたは〈交渉〉、〈知識：地域〉、〈真意看破〉の中から選択した1つの判定に+1の特徴ボーナスを獲得する。選択した技能は常にクラス技能として扱われる。

出典：Pathfinder Companion: Legacy of Fire Player's Guide.

〔若さゆえの過ち〕(エルフ) Youthful Mischief

何十年も前にパッドフットやスカウト、吟遊詩人として生きていくのを諦めた。しかし、物事がうまくいかない際、拳がそれを打開することを知っている。

利益：あなたは反応セーブに+1の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Companion: Elves of Golarion

〔戦闘狂〕(ドワーフ) Zest for Battle

あなたは戦いの最中に善悪に関らず敵を殴っている瞬間に至上の喜びを感じる。

利益：あなたは攻撃ロールに士気ボーナスを得ている際は常に、武器のダメージ・ロールに+1の特徴ボーナスを獲得する。

出典：Pathfinder Companion: Dwarves of Golarion.

地域特徴

地域特徴 Regional Traits

地域特徴は広域（例えば国、あるいは地理学的地域）あるいは小域（例えば都市、特定の山）の特定の地域が条件となっている。地域特徴を選択するのに、君のPCはその地域に少なくとも1年は住んでいなければならない。1レベルで君は君のキャラクターの背景としていくつもの地域を書いたとしても（キャラクターの生まれた場所や故郷に由来する）1つだけ地域特徴を選択することができる。

〔アベンデゴを貫く呪文〕(水没せし地) Abendego Spellpiercer (Regional)

君は永續するハリケーンの風の中で時を費やし、元素の力で打ちのめされている時でさえ呪文を使用できるようになった。

利益：君は呪文を使用する場合の精神集中判定に+2の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion: Inner Sea Primer

〔アブサロムの向う見ず〕(アブサロム) Absalom Hotspur (Regional)

君はアブサロムの街路で育ち、都市を訪れた人のガイド兼護衛として働いていた。

利益：君はイニシアティブ判定と〈知識（地域）〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion: Inner Sea Primer

〔ラズミールの侍祭〕(ラズミラン) Acolyte of Razmir (Regional)

君はラズミール信仰の信者であるか、かつては信者であったが今では信仰を捨て去った者である。

利益：君は〈知識（地域）〉と〈知識（宗教）〉判定に+1の特徴ボーナスを得、これらの技能のうち1つは常に君のクラス技能となる。このボーナスはラズミール信仰特有の問題に関する場合は+2に上昇する。

出典：Pathfinder Player Companion: Inner Sea Primer

〔ダスクの仲介人〕(カタペシュ) Agent of Dusk

君は幼少時代“ダスク”と呼ばれるギルドで働いていた。そこは、評判の悪いナイトマーケットでの全ての商売の治安を維持することに責任のあるギルドである。結果的に君は年齢の割りにより多くの現金を持っている。

利益：君は通常の開始時所持金の2倍を持って開始する。加えて、君は夜店で今なお強い影響力を残しており、取引において君に有利に働く。アイテムを君が売るとき、追加で10%利益を得る。また、アイテムを購入するとき10%割引して購入することができる。この割引は君の開始時所持金にのみ適用される。

訳注：この開始時所持金とは1レベルの開始時所持金を指す。

出典：Pathfinder Companion: Legacy of Fire Player's Guide.

〔アルケンスターの守護者〕(マナ荒野) Alkenstar Defender (Regional)

君はアルケンスターで生活し、その民兵団で働いていた。君は最大のダメージを与えるためにはどこを狙えばよいかを知っている。

利益：君は遠隔武器を使用している場合、クリティカル・ヒットになったかどうかを決定する全てのロールに+1の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion: Inner Sea Primer

〔アンドーランの自由の戦士〕(アンドーラン) Andoren Freedom Fighter (Regional)

君は抑圧、圧制、奴隷制度と戦うことに人生を捧げてきた。

利益：君は奴隷商人またはある者をその意志に反して拘束するクリー

チャーに対する攻撃ロールとダメージ・ロールに+1の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔古物密輸商〕(オシーリオン) Antiquities Smuggler (Regional)

君は長年禁制のオシーリオン古代の遺物を動かしてきて、いくつかの技を身につけた。

利益：以下の技能から1つを選択せよ：〈鑑定〉、〈はったり〉、〈手先の早業〉。君はその技能に+1の特徴ボーナスを得、それは常に君のクラス技能となる。

出典：Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔古物商〕(オシーリオン) Antiquities Dealer

君は過去の遺物を商ういかがわしい市場に親しんでいる。かなりの利益を何回も上げはしたが、手痛い目にもたくさん遭い、君は偽物に対する目を磨いた。

利益：君は〈鑑定〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈鑑定〉は常に君のクラス技能となる。

出典：Wayfinder#1

〔アン墓歩き〕(オシーリオン) An Tomb Treader

アン伝統の石工術に触れ、君はいかなる建造物にでも道を見出せる本能的な能力を得た。

利益：1日1回、人間の作った建造物の内部にいる場合、難易度20の〈生存〉判定を行うことができる。成功すれば君は来た跡を辿り、自分が入るのに使った入り口を見つけることができる。

出典：Wayfinder#1

〔アーティファクト・ハンター〕(大ムワング) Artifact Hunter (Regional)

君は大ムワングの伝説と、大いなる財宝があると噂されている場所について知っている。

利益：君は〈知識(地理)〉と〈知識(歴史)〉に+1の特徴ボーナスを得、それらのうち1つは常に君のクラス技能となる。

出典：Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔ヘルナイト志願〕(シェリアックス) Aspiring Hellknight (Regional)

君の家系はヘルナイトで仕える長い伝統を持ち、君は厳しく育てられ、そして訓練され、命令する者の強いオーラを持つようになった。

利益：君は〈威圧〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈威圧〉は常に君のクラス技能となる。

出典：Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔悪地のハイランダー〕(カタペシュ) Badland Highlander

君は西方の悪地や丘で生まれ育った。たとえ君が街で生まれたとしても、君はしばしば家族とともに危険な地域を旅する必要があった。君は肉食動物やノールそして高原に住む悪しき狩猟者達から逃れるエキスパートとなった。

利益：君は〈隠密〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。この特徴ボーナスは丘陵地や岩場では+2になる。

訳注：APG記載の同じ解説文でほぼ同じ効果の〔ハイランダー〕の場合〈隠密〉はクラス技能として扱うという一文があるが、こちらには何故かその一文がない。

出典：Pathfinder Companion: Legacy of Fire Player's Guide.

〔山賊〕(河川諸王国) Bandit (Regional)

君は若いころから河川諸王国の山賊団が何かの1つの一員だった。

利益：以下の技能から1つ選択すること：〈脱出術〉、〈威圧〉、〈隠密〉。君はその技能に+1の特徴ボーナスを得、それは常に君のクラス技能となる。

出典：Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔ベルフラワーの農夫〕(ベルフラワー・ネットワーク、シェリアックス)

Bellflower Tiller (Bellflower Network, Cheliox)

君は密かにベルフラワー・ネットワークの一員であるシェリアックスの農夫で、奴隷たちを隠れ家から次の隠れ家へと注意深く移動させる。

利益：君は荒野で暮し、悪天候の中を旅し、道に迷わないようにし、そして天候を予測するための〈生存〉判定に+5の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Chronicles: Faction Guide

〔ベリスの斧使い〕(アンドーラン) Bellis Axe Master (Regional)

ベリス人よりも上手く斧を振るえる者はいない！

利益：君はクリティカル・ヒットかどうかを決定する斧(バトルアックス、ハンドアックス、グレートアックス)を使つての攻撃ロールに+2の特徴ボーナスを得る

出典：Pathfinder Companion：Andoran,Spirit of Liberty

〔ベリスの養蜂家〕(アンドーラン) Bellis Honey Harvester (Regional)

君は頻繁に蜂とその一刺しにさらされ、そのようなクリーチャーは実際の脅威というよりは煩わしいだけと思えなくなった。

利益：君はスウォームによって与えられるダメージにDR3/-と、スウォームのわずらわすと毒に対するセーヴィング・スローに+1の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Companion：Andoran,Spirit of Liberty

〔ベリスの丸太流し〕(アンドーラン) Bellis Log Roller (Regional)

セレン河を回転しながら流れる滑りやすい丸太の上を飛び跳ねることに時を費やし、君は自分の足元を確保する方法を学んだ。

利益：君は〈軽業〉判定に+1の特徴ボーナス、足払い攻撃に抵抗するためのCMBに+1の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Companion：Andoran,Spirit of Liberty

〔二言語者〕(オシーリオン) Bilingual Background

オシーリオンは多くの言語と方言に満ちている。君は最も広まっている2つの言語を会話できるようにした。

利益：君は共通語またはオシーリオン語を無償でボーナス言語として得る。またオシーリオンに関する〈知識(地域)〉に+1の特徴ボーナスを得る。

出典：Wayfinder#1

〔純血種〕(ドワーフ、マインドスピン山脈) Blooded (Dwarf ,Mindspin Mountains)

壮絶な戦いは君に、ドワーフの古の敵に対しての戦闘技術を授けた。

利益：君は巨人、ゴブリン、オークの副種別に対して武器のダメージ・ロールに+1の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Companion: Dwarves of Golarion.

〔賞金稼ぎ〕(イズガー) Bounty Hunter (Regional)

君はイズガーの山賊たちに裁きを受けさせることを自らの使命としている。

利益：君は痕跡を見つけ、追跡するための〈生存〉判定に+1の特徴ボ

ナス、奇襲を避けるための〈知覚〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔成道流入門志願〕(ジャールメレイ) Candidate for Perfection (Regional)

君は成道流三道場の1つに入るための訓練を始めており、その肉体、精神、魂を1つの訓練された武器に研ぎ澄ませている。

利益：君は素手攻撃で行う機会攻撃ロールに+1の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔カーペンデン投法〕(アンドーラン) Carpenden Lobber (Regional)

月瓜祭りにいつも参加していたことで、君は無害な物を投げるのがひどく上手くなった。

利益：君は通常のヒット・ポイント・ダメージを与えない物体（非致傷ダメージを与える武器や、足止め袋や雷石のようなアイテム）を投げるための命中ロールに+2の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Companion：Andoran,Spirit of Liberty

〔カーペンデンの屋根歩き〕(アンドーラン) Carpenden Roof Runner (Regional)

子供時代にカーペンデンの建物の上で遊んでいたため、君は高いところが非常に得意だ。

利益：君は少なくとも地上から20フィート以上の場所にいる場合、〈軽業〉判定に+2の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Companion：Andoran,Spirit of Liberty

〔街の芸術家〕(オシーリオン) Civic Artisan

オシーリオンのケメト王朝の者が君の作品の1つを公的に購入してもよいと思っている。君の創造物は"未来をもたらす者"の宮殿や、ソシスの展覧会のような有名な場所に収められている。自分の才能を理解したことで、君の次の作品は売れるだろう。

利益：金のため1週間の間で1回〈製作〉判定を行った場合、君は追加で10%稼ぐ。

出典：Wayfinder#1

〔安上がりの食事〕(ハーフリング、オシーリオンまたはヴァリシア)

Cheap to Feed (Osirion, Varisia)

大都市で生活することは大いなる自慢の種となる。今や君は宮井の雇い主、警吏、宿屋の主人など、君に生活必需品を与えることができる者に、自分を養うことがどれほど少ない負担にしかならないか指摘することに何の躊躇もない。

利益：君は食料、水、避難所を得るための〈はったり〉判定に+3の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion:Halfrings of Golarion

〔カムシンの子〕(オシーリオン) Child of the Khamsin

オシーリオンで最も大きな砂嵐のただ中での生活により、君は同胞を打ち倒すような力に対してもしっかりと立っていることができる。

利益：君は突き飛ばしと足払いに対抗するロールに+2の特徴ボーナスを得る。それに加えて、砂嵐やその他の風力効果に出会った場合、君は実際の1サイズ大きいかのように扱われる。

出典：Wayfinder#1

〔十字軍の子〕(メンデヴ) Child of the Crusades (Regional)

君の両親はワールドダウンズのデーモンに立ち向かい、この世界と大いなる彼方で最悪の者たちを怯ませた。

利益：君は彼らの不屈の魂を受け継ぎ、[恐怖]に対する全てのセーブに+2の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔騎士道〕(タルドール) Chivalrous

君は英雄的な騎士と博愛の魔術師の物語を信奉し、彼らの偉功を真似したいと思っている。

利益：君は〈交渉〉〈知識(歴史)〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Companion:Taldor, Echoes of Glory.

〔エレダーの市民〕(サルガーヴァ) Citizen of Eleder

君はエレダーが好きでそこで働きたいと考えている。

利益：君はエレダーに関する全ての〈知識：地域〉と〈知識：貴族〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Companion:Sargava, the Lost Colony.

〔カラプトの市民〕(サルガーヴァ) Citizen of Kalabuto

君はカラプトが好きでそこで働きたいと考えている。

利益：君はKalabutoに関する全ての〈知識：地域〉と〈知識：貴族〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Companion:Sargava, the Lost Colony.

〔絶壁を跳ぶ者〕(シェリアックス(憤怒の崖)) Cliff Jumper(Cliff of Fury)

君は海岸の崖に沿って探索し、食料を集めるような幼少時代をすごした。

利益：君は〈軽業〉〈登攀〉落下を回避する反射セーブに+1の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Companion:Cheliox, Empire of Devils.

〔不器用な奴隷〕(ハーフリング、シェリアックスまたはカタペシュ)

Clumsy Slave (Cheliox, Katapesh)

元奴隷として、君は自らの所有者に不器用のふりをして悪意を隠す方法を身につけた。

利益：最初に君が非致傷ダメージを与える攻撃を行うと、目標は君が実際に自分を傷つけるつもりだと見抜くためには、君の〈〈はったり〉判定-与えたダメージ〉に対抗して〈真意看破〉判定を行わなければならない。失敗した場合、彼は負傷は君の事故だと信じる(そのために君を罰しようとするかもしれない)。

出典：Pathfinder Player Companion:Halfrings of Golarion

〔硬貨収集家〕(ドワーフ、マインドスピン山脈) Coin Hoarder (Dwarf

,Mindspin Mountains)

あらゆるものには価値がある。そしてそれを知ることこそ君の仕事だ。

利益：君はゲーム開始時の所持金が500gp増加する。

出典：Pathfinder Companion:Dwarves of Golarion.

〔世界人〕(アブサロム) Cosmopolitan (Regional)

内海中のさまざまな文化に触れてきたことで、君の耳は多言語に慣れている。

利益：君は〈言語学〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈言語学〉は常に君のクラス技能になる。

出典：Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔十字軍の戦術家〕(ラストウォール) Crusader Tactician (Regional)

君はヴィギルの十字軍戦争大学で学び、紋章学と攻城戦術の双方に熟達した。

利益: 君は〈知識〈工学〉〉と〈知識〈貴族〉〉に+1の特徴ボーナスを得、これらの技能のうち1つは常に君のクラス技能となる。

出典: Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔冷笑家〕(メンデヴ) **Cynic (Regional)**

メンデヴの原住民として、君は聖なる動機を叫ぶ人々のやり方の全てを見てきた。そして君は彼らをその言葉ではなく、その行いで判断することを学んだ。

利益: 君は〈真意看破〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈真意看破〉は常に君のクラス技能となる。

出典: Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔砂漠の子〕(カタベシュ) **Desert Child**

君は南の砂漠（世界の縁の岩石砂漠）で生まれ育った。君は高温に慣れている。

利益: 君は極暑環境による影響に耐えるためのセーブに+4の特徴ボーナスを得る。また、[火]効果の全てのセーブに+1の特徴ボーナスを得る。

出典: Pathfinder Companion: Legacy of Fire Player's Guide.

〔砂漠の遊牧民〕(スーヴィア) **Desert Nomad (Regional)**

君はスーヴィア内陸部の砂漠の燃え立つ砂の中で生まれ育った。

利益: 君は極暑環境による影響に耐えるためのセーブに+4の特徴ボーナスを得る。また、[火]効果の全てのセーブに+1の特徴ボーナスを得る。

出典: Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔カリストレードの帰依者〕(ドルーマ) **Devotee of Kalistrade (Regional)**

カリストレードの予言を忠実に守り、君はよい取引の重要性を理解している。

利益: 君は〈鑑定〉判定に+1の特徴ボーナスを得、非信者と取引をする場合の〈はったり〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。

出典: Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔支配者〕(オークまたはハーフオーク、ベルクゼン) **Dominator (Belkzen)**

支配の血脈はオークの野蛮なる祖国に色濃く受け継がれており、君の戦いの腕前はある種の残虐なる芸術だ。

利益: 君は戦闘中に〈威圧〉技能を使って敵をひるませる全ての判定に+2の特徴ボーナスを得る。

出典: Pathfinder Player Companion:Orcs of Golarion

〔夜明けの花の入門者〕(オシーリオン) **Dawnflower Initiate**

"光と真実の誕生"の内容に精通し、君はサーレンレイの教えの言葉を心に留めている。夜明けの花の教団が東方からオシーリオンに伝来したのは、現在オシーリオン人に染み入っている哲学と性格にとって必要なことであった。

利益: 君は〈知識〈宗教〉〉に+1の特徴ボーナスを得、以下の物から1つ選択する:シミターへの《武器習熟》、退散判定への+1の特徴ボーナス、あるいは〈知識〈宗教〉〉を君のクラス技能とする。

出典: Wayfinder#1

〔砂漠の労働者〕(オシーリオン) **Desert Laborer**

君は仕事に身を入れることを躊躇わず、他者が想像もしないような計画に長い日々を捧げてきた。

利益: 君は暑熱環境に耐えるための頑健セーブに+2の特徴ボーナスを得る。また君は疲労状態と過労状態から半分の時間で回復する。

出典: Wayfinder#1

〔ラクダ戦士〕(オシーリオン) **Dromedary Warrior**

君の同胞は何世紀もの間ラクダを騎兵のために選び、この見かけによらず頭のいい動物で敵をまごつかせながら戦ってきた。

利益: 君はラクダと共に戦う技術により、ラクダを素早く乗り降りすること、ラクダに拍車を当てること、騎乗中にラクダで遮蔽を執ることに関する〈騎乗〉判定に+4の特徴ボーナスを得る。またラクダを戦闘目的で訓練することや攻撃の芸を教えるための〈動物使い〉判定に+2の特徴ボーナスを得る。

出典: Wayfinder#1

〔廃品回収屋〕(シェリアックス(ウェストクラウン)) **Dump Salvager (Westcrown)**

君は君の住む街のゴミ捨て場の中やその周囲でまだ売れそうな価値のある物探するためゴミを漁ることに時間を費やした。

利益: 君は隠されたアイテムを探す〈知覚〉判定に+3の特徴ボーナスを得る。

出典: Pathfinder Companion: Cheliah, Empire of Devils.

〔夕闇の踊り手〕(ハーフリング、ニダル) **Dusk Dancer (Nidal)**

薄暗いニダルで育ち、君はほとんど見えない障害も避けることができる自信を得た。

利益: 君は薄暗い光または闇の中で行う反応セーブに+2の特徴ボーナスを得る。

出典: Pathfinder Player Companion:Halfings of Golarion

〔エゴリアン派の徒弟〕(シェリアックス(エゴリアン)) **Egorian School Apprentice (Egorian)**

君はエゴリアン派の建築学の師範の下で勉強をした。

利益: 君はエゴリアン派の流儀で建てられた建物に関して、〈知識〈工学〉〉に+3の特徴ボーナスと隠された扉や罠を発見する〈知覚〉判定に+2の特徴ボーナスを得る。

出典: Pathfinder Companion: Cheliah, Empire of Devils.

〔エレメンタルの群れを呼ぶ者〕(オシーリオン) **Elemental Swarm Caller**

君の同胞は砂漠の魂としてふるまうエレメンタルの遊牧部族に従い、あるいはその中で生きてきた。

利益: サモン・モンスター または サモン・ネイチャーズ・アレイ を使用し、君の呪文より低いレベルのアースまたはエアー・エレメンタルを1d3匹招来することを選択した場合、君は自動的に1体追加のエレメンタルを招来できる(合計1d3+1匹)。

出典: Wayfinder#1

〔アンデッドの敵〕(ゲブ) **Enemy of the Undead (Regional)**

君はゲブのアンデッド貴族が生者を扱うやり口に嫌気が差しており、憎しみを募らせている。

利益: 君はアンデッドクリーチャーからのあらゆる呪文や擬似呪文能力に対するセーヴィング・スローに+2の特徴ボーナスを得る。

出典: Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔万人の平等〕(ハーフリング、アンドーラン) **Equality for All (Andoran)**

自分よりもはるかに大きな敵と相対した時でさえ、きみはアンドーランの自由の精神を体現している。

利益: 君は自分よりも少なくとも2段階サイズの大きな敵と直面して

いる場合、CMB と CMD に +2 の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion:Halfrings of Golarion

〔エトの商売人〕(オシーリオン) Eto Hagglar

エトの商業的雰囲気のため、君は商売の種を見つけ取り掛かる場合に非常に鋭敏になった。

利益：君は〈鑑定〉と〈はったり〉判定に +1 の特徴ボーナスを得る。

出典：Wayfinder#1

〔猫好き〕(オシーリオン) Feline Devotee

君のような一部の者にとって、猫はペット以上の物であり、深遠な運命の現れであるクリーチャーである。猫は偉大なる運命の先触れかもしれないし、彼らを悪く扱う物にとっては破滅の使者であるかもしれない。

利益：君は野生の物であれ飼われている物であれ、あらゆるサイズの猫科に対する野生動物との共感判定に +2 の特徴ボーナスを得る。君がキャット、レオパード、タイガー、ライオンを動物の相棒または使い魔に選択した場合、そのクリーチャーは《疾走》、《技能熟練（登攀）》、《忍びの技》のうち君の選択した1つをボーナス特技として得る。

出典：Wayfinder#1

〔解放された奴隷〕(カタペシュ) Freed Slave

君は奴隷として幼少の重大な時をすごしたが、君の前の主人の死後、競売で君を競り落とした情け深い主人によって数年前に奴隷の身分を解放された。しかし、君の困難な幼少時代の記憶がまだ君を悩ませる間、過酷な生活は君を強くする。

利益：君は頑健セーブに +1 の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Companion: Legacy of Fire Player's Guide.

〔解放された奴隷〕(アンドーラン) Freed Slave (Regional)

君は生まれながらの奴隷か、あるいは売られたが、アンドーランの奴隷解放論者によって解放され、アンドーランで1から新たな人生を始める力を得た。

利益：君は意志セーブに +1 の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔死者の友〕(ゲブ) Friend of the Dead (Regional)

君はゲブの知性のあるアンデッドと親しく付き合い、彼らの異世界的な要素の一部が君に分かち与えられ、アンデッドを扱う助けとなっている。

利益：君は知性のあるアンデッドに対する〈交渉〉判定に +2 の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔フェイの友〕(リノーム諸王の地) Friend of the Fey (Regional)

君はフェイのすぐ近くで育ち、彼らと特別な関係を持っている。

利益：君はフェイ・クリーチャーに対する〈交渉〉判定に +2 の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔寒冷地の出身〕(ドワーフ、リノーム諸王の地) Frostborn (Dwarf ,Lands of the Linnorm

Kings)

北の寒さが厳しい冬の夜長により、君は寒さに慣れ親しんだ。

利益：君は極寒環境による影響に耐えるためのセーブに +4 の特徴ボーナスを得る。また、[冷気] 効果の全てのセーブに +1 の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Companion: Dwarves of Golarion.

〔ファング森の交渉人〕(ニアマサス) Fangwood Diplomat (Regional)

君はファング森の破れかぶれのゲリラ集団の間で生活し働いている。

利益：君は〈交渉〉判定に +1 の特徴ボーナスを得、〈交渉〉は常に君のクラス技能となる。

出典：Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔ジニーを呼ぶ者〕(カディーラ) Genie-Caller (Regional)

ジニーを召喚する魔法を研究し、君の召喚に関する全般的な適性は向上した。

利益：1日1回、君はその術者レベルが通常よりも2高いかのように、召喚術（招来）の呪文1つを使用することができる。

出典：Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔過去の栄光〕(ドワーフ、五王山脈) Glory of Old (Dwarf ,Five Kings Mountains)

君の静脈には古代のドワーフ王国であるター・ターガドス (Tar Taargadth) からのドワーフの英雄の血が流れている。

利益：君は呪文、擬似呪文応力、毒に対するセーブに +1 の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Companion: Dwarves of Golarion.

〔ヘルミーアの軌範〕(ヘルミーア) Hermean Paragon (Regional)

君の両親が市民として選ばれた者だったにせよ、君がそうだったが島の高い基準に合わせて生きていくことができなかったのにせよ、君はヘルミーアの育成計画の成果だ。どちらにせよ、君は自分の種族の通常の者よりも機敏だ。

利益：君はイニシアチブ判定に +2 の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔ヘトコシュ・ヘス (河の悪魔の友)〕(オシーリオン) Hetkoshu-Hes (Friend of the River Fiends)

オシーリオンのスフィンクス河の岸辺では、あわせてヘトコシュとして知られている、真珠のような光沢を放つ黒い鱗を持ったコブラとクロコダイルが怖られている。しかし、君のように、これらの危険な捕食者と交信するものも存在する。

利益：君は全てのヘビとワニに対する野生動物との共感判定に +2 の特徴ボーナスを得る。君がスネーク、クロコダイル、ヴァイパーを動物の相棒または使い魔に選択した場合、そのクリーチャーは《運動能力》、《疾走》、《忍びの技》のうち君の選択した1つをボーナス特技として得る。

出典：Wayfinder#1

〔ヘトコシュ・レスラー〕(オシーリオン) Hetkoshu Wrestler

君は河のクロコダイルと素手で組み合おうとするごく少数の勇敢な者だ。そして君はそれを証明する傷を受けている！

利益：君は水中での組みつき判定に +4 の特徴ボーナスを得る。

出典：Wayfinder#1

〔ヒエログリフの解読者〕(オシーリオン) Hieroglyphic Cipherist

象形文字の数理、文法、歴史に没頭し、君は古代オシーリオンのヒエログリフの謎について深い認識を持つ。

利益：君は全ての文書を解読する判定に +1 の特徴ボーナスと、グリフやシギルから発生する罠や呪文に対する全てのセーブに +2 の特徴ボーナスを得る。

出典：Wayfinder#1

〔イアダランの幻術師〕（エルフ、キョーニン） **Iadaran Illusionist (Kyonin)** (Elf Regional Trait)

君はイアダランにとっても長い間住んでおり、幻術にとっても慣れ親しんでいる。

利益：君は幻術系呪文の術者レベル判定に+1の特徴ボーナスを得る。また、幻覚看破する意志セーブに+1の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Companion: Elves of Golarion.

〔帝国兵〕（モルスーン） **Imperial Soldier (Regional)**

君はモルスーン帝国陸軍に勤めていた。

利益：以下の技能から1つ選択すること：〈治療〉、〈威圧〉、〈騎乗〉。君はその技能に+1の特徴ボーナスを得、それは常に君のクラス技能となる。

出典：Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔扇動家〕（ガルト） **Inspiring Speaker (Regional)**

君は口先の芸術を身につけ、群集をおおりに立て、あるいは落ち着かせるように話す方法を知っている。

利益：君は10人以上の群集に対する〈はったり〉と〈交渉〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔イベクの予備兵〕（オシーリオン） **Ipeq Reservist**

イベクの軍事的な雰囲気のため、君は部隊の一員として戦う兵士の本能を持つようになった。

利益：君があるクリーチャーに最初に攻撃を与えた場合、それがそのラウンドにすでに味方からダメージを与えられていたのなら、君はダメージに+1の特徴ボーナスを得る。君の味方もこの特徴を持っている場合は、代わりに+2のダメージを得る。

出典：Wayfinder#1

〔イズガーの補修術〕（ハーフリング、イズガー） **Isgar Fixer (Isgar)**

イズガーに住む者は皆標準以下の道具で何とかする方法を知っており、君はありあわせの道具と材料を使って破損した物品を少しでも長く使えるようにすることができる。

利益：1日1回、君は破損状態の物品を補修し、24時間の間ペナルティなしでその破損した物体を誰にでも使えるようにすることができる。時間後は破損状態に戻る（しかしこの特徴を繰り返し使うことは可能である）。

出典：Pathfinder Player Companion:Halfings of Golarion

〔イズガーの孤児〕（イズガー） **Isgari Orphan (Regional)**

君はイズガー国内に点在する多くのアスモデウス教の孤児院の1つで育った。その教えを受け入れたかどうかに関わらず、“悪魔尼僧”による厳しい教育は君の肉体を体罰に対して強くした。

利益：君は頑健セーブに+1の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔イシアの貴族〕（ブレヴォイ） **Issian Noble (Regional)**

君はブレヴォイの敵対しあう貴族の家系の子であり、ブレヴォイの政治の血生臭い世界を遊泳するのに熟達している。

利益：君は〈知識（貴族）〉と〈真意看破〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔ジャングルの案内人〕（サルガーヴァ） **Jungle Guide (Regional)**

君は古代の遺跡と失われた都市を求めてムワンギ内陸部奥深くへと向かう探検の準備と案内で生計を立てている。

利益：君は〈動物使い〉判定に+1の特徴ボーナス、ジャングルの地形で行う〈生存〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。これらの技能のうち1つは君のクラス技能となる。

出典：Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔ジャングル歩き〕（大ムワンギ） **Jungle Walker (Regional)**

君は大ムワンギの最も暗いジャングルを巡る方法とその地の最も危険な障害を避ける方法を身につけている。

利益：君はジャングルの地形で行う〈生存〉判定に+2の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔古き道の保持者〕（オシーリオン） **Keeper of the Old Ways**

過去は未来への鍵である。文明の揺り籠であるオシーリオンよりもこの金言が重みを持つところはなく、君は過去の秘密を探究している。

利益：君は〈知識（歴史）〉に+1の特徴ボーナスを得る。また君は古代オシーリオン語を無償でボーナス言語として得る。

出典：Wayfinder#1

〔コボルドの隣人〕（アンドーラン） **Kobold's Neighbor (Andoran)**

君はコボルドが住処とする荒野で育った。君は早くから彼らに見つかる前に罠を見つけ解除する方法と、いつ歩き去るべきかを学んだ。

利益：君は罠を見つけるための〈知覚〉判定に+2、〈装置無力化〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Companion：Andoran,Spirit of Liberty

〔キョーニンの門番〕（エルフ、キョーニン） **Kyonin Gatekeeper (Kyonin)** (Elf Regional Trait)

君は“エルフの門”の維持に協力しており、転移魔法装置に慣れ親しんでいる。

利益：君はテレポート系の呪文を判別するための〈呪文学〉判定に+1の特徴ボーナスを得、テレポート系の呪文を詠唱するときの術者レベル判定に+1の特徴ボーナスを得る。君は“エルフの門”を起動するための正しいコマンドを知っている。（多くの“エルフの門”はしばしば使われているが、GMの方針によっては認知されていない場合や、辺境の“エルフの門”があるかもしれない。）

出典：Pathfinder Companion: Elves of Golarion.

〔ラストウォール騎兵〕（ラストウォール） **Lastwall Cavalry Rider** (Regional)

君は歩けるようになった時からラストウォールの強力な戦馬を乗りこなす方法を学んでいる。

利益：君は〈騎乗〉に+1の特徴ボーナスを得、〈騎乗〉は常に君のクラス技能となる。

出典：Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔合法的な解放〕（ハーFRING、モルスーンまたはオシーリオン）

Legalistic Liberation (Molthune, Osirion)

君は奴隷制度と年季奉公に関する祖国のこんがらがった法規の抜け道を見つけ、法に従って一部の者は不当に利用したというかもしれない自由を得た。

利益：君は現行の義務を避け、無視し、逃れるためのあらゆる〈知識〉判定に +1 のボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion: Halfrings of Golarion

〔置き去りにされた者〕（エルフ、大ムワングまたはヴァリシア）**Left Behind (Mwangi Expanse or Varisia) (Elf Regional Trait)**

大ムワングでゴラリオンの暗黒時代をすごすと決めた人たちの中で生まれたので、君は他の多くのエルフよりもよりこの世界の人々を理解している。

利益：君はエルフ以外に育てられたエルフ (Forlorn elf) や非エルフの種族に対する〈交渉〉判定に +1 の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Companion: Elves of Golarion.

〔稲妻のごとき鞭〕（オシーリオン）**Lightning Lasher**

君は人生のほとんどを鞭を使って過ごし、それを振るうことは第2の天性となっている。君が最も必要とするとき、それはいつも手の中にあるだろう。

利益：君はウィップをフリー・アクションとして抜くことができ、自分いるマス目または隣接したマス目に落ちているウィップを即行アクションとして拾うことができる。また、君は梁、柱、その他の地形上の物をウィップで掴むために行う攻撃ロールに +2 の特徴ボーナスを得、ウィップをその長さの分だけ吊り下がつて飛び渡るための支点として使用することができる。

出典：Wayfinder #1

〔戦列突破〕（オークまたはハーフオーク、ベルクゼン）**Linebreaker (Belkzen)**

ベルクゼンとラストウォールとの国境地帯で育ち、君はどのように人間どもの戦列を襲い、蹂躞するかを学んだ。

利益：突撃を行う場合、君の基本速度は 10 フィート上昇する。

出典：Pathfinder Player Companion: Orcs of Golarion

〔丸太転がし〕**Log Roller (森林)**

あなたは、川から市場へと下りながら回転する滑りやすい丸太の間を飛び回って過ごす間に、いかにして足場を保つかを学んだ。

利益：君は〈軽業〉判定に +1 の特徴ボーナスを得る。また、足払いに対する戦技防御値に +1 の特徴ボーナスを得る。

〔マンモス使い〕（オークまたはハーフオーク、ベルクゼンまたはマンモス諸侯領）**Mammoth Master (Belkzen or Realm of the Mammoth Lords)**

君はマストドン、モサイ、その他の巨獣を罠で捕らえて訓練し、オークの軍用獣として使う経験を積んだ。

利益：君はこのような動物に関する〈動物使い〉判定に +4 の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion: Orcs of Golarion

〔マナ荒野に生きる者〕（マナ荒野）**Mana Wastes Survivalist (Regional)**

君は呪われたマナ荒野で育ったか、そこでかなりの時間を過ごした。荒涼とした土地は君の肉体を強くした。

利益：君は頑健セーブに +1 の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion: Inner Sea Primer

〔カシールの商人〕（カディーラ）**Merchant of Katheer (Qadira) Regional Trait**

君は全世界で最もすばらしい交易所の市場のなかで成長したので、君は商品に触る前にその価値を品定めすることができる。

利益：君は〈鑑定〉判定に +1 の特徴ボーナスを得、〈鑑定〉は常にクラス技能として扱う。（この特徴は〔商人の子〕の特徴と同じものである。）

出典：Pathfinder Chronicles: Qadira - Gateway to the East.

〔グレートマーケットの商人〕**Merchant of the Great Market**

君は全世界で最もすばらしい交易所の市場のなかで成長したので、君は商品に触る前にその価値を品定めすることができる。

利益：君は〈鑑定〉判定に +1 の特徴ボーナスを得、〈鑑定〉は常にクラス技能として扱う。（この特徴は〔商人の子〕の特徴と同じものである。）

出典：Pathfinder Companion: Qadira, Gateway to the East.

〔商人の子〕（カタベシュ）**Merchant's Child**

君の親族に商才のある商人がいた。そして、君は若い頃から商品の価値を見る方法を教えられた。

利益：君は〈鑑定〉判定に +1 の特徴ボーナスを得て、〈鑑定〉は常にクラス技能として扱う。

出典：Pathfinder Companion: Legacy of Fire Player's Guide.

〔退役軍人〕（タルドール）**Militia Veteran**

君の最初の仕事は、君の故郷で民兵として働くことだった。日々の訓練や君の街の仲間達を護ることは君に軍人生活の特別な洞察力を授けた。

利益：以下の技能の中から 1 つを選ぶ：〈職能：兵隊〉〈騎乗〉〈生存〉。君が選んだ技能は +2 の特徴ボーナスを得、常にクラス技能として扱う。

出典：Pathfinder Companion: Taldor, Echoes of Glory.

〔モーダントの遺産〕（エルフ、モーダント・スパイア）**Mordant Heritage (Mordant Spire) (Elf Regional Trait)**

君はモーダント・スパイアのエルフとして生き、彼らの不思議な習性を知っている。

利益：君は〈水泳〉に +1 の特徴ボーナスを得、心術の効果に対するセーブに +1 の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Companion: Elves of Golarion.

〔山岳ガイド〕（五王山脈）**Mountain Guide (Regional)**

君は山での生活に熟練しているため、隠された小道や山の下の洞窟への秘密の入り口を見つけることができる。

利益：君は〈知識（地理）〉判定と山岳での〈生存〉判定に +1 の特徴ボーナスを得る。〈知識（地理）〉は常に君のクラス技能となる。

出典：Pathfinder Player Companion: Inner Sea Primer

〔ニダルの影術師〕（ニダル）**Nidalese Shadowcaster (Regional)**

君は恐るべきニダルの影術師の教えを受けた。

利益：〈影〉の補足説明を持つ呪文を 1 つ選択すること。君がこの呪文を使用する場合、その効果は +1 術者レベルで発動する。

出典：Pathfinder Player Companion: Inner Sea Primer

〔ナイトマーケットのいたずら小僧〕（カタベシュ）**Night Market Urchin**

君は路上の孤児として育った。そして、幼年時代をナイト・マーケット

で過ごした。不思議でものすごい光景を見た君は早く成長させることを強いられた。それはもはや君に大して衝撃や動揺を与えるものではない。

利益：君は「恐怖」に対するセーブに＋2の特徴ボーナスを得る。また、恐怖に対するセーブに成功した時、虚勢を張って以降1分間攻撃ロールと全ての技能判定に＋1の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Companion: Legacy of Fire Player's Guide.

〔ニアマス民兵〕(ニアマス) Nirmathi Militia (Regional)

君はニアマスの民兵団の1つに勤務し、価値ある技能を身につけた。

利益：以下の技能から1つを選択すること：〈職能（兵士）〉、〈騎乗〉、〈生存〉。君はその技能に＋1の特徴ボーナスを得、それは常に君のクラス技能となる。

出典：Pathfinder Player Companion: Inner Sea Primer

〔オーガンの潜水夫〕(水没せし地) Oagan Diver (Regional)

君はブラック・フロウの河口にあるオーガンの潜水鐘の使い方を知っている。君は水没したリーゲンの街路に自分で潜ったことがあり、何があるかを知っている。

利益：君は〈水泳〉判定に＋1の特徴ボーナスを得、〈水泳〉は常に君のクラス技能となる。

出典：Pathfinder Player Companion: Inner Sea Primer

〔オイノピオンの錬金術師〕(ネックス) Oenopion Alchemist (Regional)

君はオイノピオンの錬金術師に学び、ホムンクルス製作、ゴーレム製作、粘体培養の技術を完成させた。

利益：君は〈製作（錬金術）〉判定に＋1の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion: Inner Sea Primer

〔オレгентの死に物狂い〕(アンドーラン) Oregent Desperation (Regional)

君の生存本能は簡単に理性を越えるが、君はそれを十分割に合う取引だと思っている。

利益：1日1回、君は4ポイントの【知力】ダメージを受けることで、瀕死状態から満身創痍状態になることができる。

出典：Pathfinder Companion : Andoran, Spirit of Liberty

〔オレгентの時間感覚〕(アンドーラン) Oregent Timing (Regional)

何年も他人のスケジュールに従うことを魂に刻まれ、君は自分の行動を味方と一致させることが第2の天性となった。

利益：1日1回、君が戦闘中に待機行動をとっている場合、それが味方の行動をトリガーとするものであるならば、その行動のためのd20ロールに＋3の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Companion : Andoran, Spirit of Liberty

〔オレгентの破壊者〕(アンドーラン) Oregent Vandal (Regional)

：君の建造と補修のために注意深く研ぎ澄まされた本能を破壊に向けるのはいとも容易いこと。

利益：君は硬度を有する目標に対する攻撃ロールに＋2の特徴ボーナスを得る。このボーナスは硬度を無視できる攻撃には適用されない。

出典：Pathfinder Companion : Andoran, Spirit of Liberty

〔オシーリオンのミイラ作り〕(オシーリオン) Osirion Embalmer

君は死霊術的な防腐保存の古代の伝統と、その起源の秘密に精通している。

利益：君は〈職能（ミイラ作り）〉判定に＋1の特徴ボーナスを得る。

それに加えてアニメイト・デッド、クリエイト・アンデッド、グレーター・クリエイト・アンデッド呪文によってアンデッドを作成する場合、君は生み出されるクリーチャーの外皮ボーナスを＋1追加するか、移動速度を＋5フィート追加することを選択することができる。

出典：Wayfinder#1

〔オシーリオン学者〕(オシーリオン) Osirionologist (Regional)

君は古代オシーリオンの歴史を学んでおり、大ピラミッドの1つの中を探索したことさえあるかもしれない。

利益：君は〈知識（工学）〉と〈知識（歴史）〉に＋1の特徴ボーナスを得、これらのうち1つは常に君のクラス技能となる。それに加えて、君は古代オシーリオン語をボーナス言語として選択できる。

出典：Pathfinder Player Companion: Inner Sea Primer

〔忍耐〕(ドワーフ、五王山脈) Perseverance (Dwarf, Five Kings Mountains)

早晚、どんな障害も耐えて打ち勝つことができる。

利益：君が影響から逃れるのに1回より多くのセーブを行なうことができる効果（例えばグレーター・コマンドやホールド・パースン、幸運領域の良き運命）で効果に対する追加で行なう意志セーブに＋3の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Companion: Dwarves of Golarion.

〔ペシュの常用者〕(カタベシュ) Pesh Addict

君は十代のいつの頃からカタベシュに夢中になった。習慣になっているか止めたかはわからないが、たしかにその習慣は君の貯蓄を食いつぶした。

利益：君は開始時所持金を通常の半分しか所持していないが、君の知識はペシュ常用者の生活スタイルによって〈はったり〉〈知識：地域〉〈真意看破〉に＋1の特徴ボーナスを得る。その中で選んだ1つは常にクラス技能として扱う。

出典：Pathfinder Companion: Legacy of Fire Player's Guide.

訳注：“ペシュ”とはカタベシュ産のサボテンから作られる麻薬。[[薬物と中毒><http://www29.atwiki.jp/prdj/pages/781.html>]] 参照。この開始時所持金とは1レベルの開始時所持金を指す。

〔ペシュの密売人〕(カタベシュ) Pesh Dealer

君は街角でドラッグを売るか、あるいは他の地域へ出荷（ある程度密輸を含む）する組織を助けるペシュの密売人として働いていた。

利益：君は〈手先の早業〉に＋1の特徴ボーナスを得る。また、〈手先の早業〉は常にクラス技能として扱う。

出典：Pathfinder Companion: Legacy of Fire Player's Guide.

〔平原の住民〕(サルガーヴァ) Plainsman

君はメネリ・プレーンズ(M'neri Plains)で生活し、働いている。

利益：メネリ・プレーンズに関して君は全ての〈知識（地理）〉と〈生存〉判定に＋1ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Companion: Sargava, the Lost Colony.

〔虚飾と虚栄〕(タルドール) Pomp and Pageantry (Taldor)

他の者は君が時間を浪費しているだけだと考えているが、君はそのような余分な栄華と儀式が実際は君の為すことをずっとよい物にしているのだと知っている。

利益：君は通常の判定を行う際の2倍の時間をかける場合、〈軽業〉、〈交渉〉、〈動物使い〉、〈威圧〉、〈芸能〉、〈騎乗〉のうちクラス技能である物の判定に＋1の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion: Halfrings of Golarion

〔早熟の術者〕(タルドール) Precocious Spellcaster

術者としての訓練を始める前に、君は初級秘術呪文と単純な呪文を独学で修得することに長い時間を費やした。従って、君はいかなる他者の指導がなくとも、いくつかの生来の魔法能力を開発した。

利益：1つの初級秘術呪文と1つの1レベル呪文を選択する。君が選択した呪文を詠唱するとき、君の実際の術者レベルより1レベル高いものとして機能する。

出典：Pathfinder Companion: Taldor, Echoes of Glory.

〔プリスマティの打ち手〕(アンドーラン) Prismati Player (Andoran)

君はややこしいプリスマティ（訳注：きれいな石を使って行うフェイのゲーム）というゲームを遊びながら育ち、石を正確に易々と投げるができる。

利益：君は拳大の岩やそれに類似した物体を投げるための命中ロールに+1、精神集中判定に+1の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Companion：Andoran, Spirit of Liberty

〔買われた忠誠〕(ドルーマ) Purchased Loyalty (Regional)

ドルーマの傭兵同盟の一員として、君は契約上の雇い主に絶対忠誠である。少なくともそれが破棄されるまでは。

利益：1日1回、君を雇った誰かを守る場合、君は「魅了」効果に対する意志セーブを2回行い、良い方の結果を使うことができる。

出典：Pathfinder Player Companion: Inner Sea Primer

〔クオンティウム大卒〕(ネックス) Quantum University Graduate (Regional)

君はクオンティウムの正しくも高名な秘術大学を卒業し、厳しいカリキュラムは君の精神を研ぎ澄ませた。

利益：君は秘術呪文を使用する場合の精神集中判定に+2の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion: Inner Sea Primer

〔暴徒〕(ガルト) Rabble Rebel (Galt)

君は暴徒の中で時を過ごし、敵の記を反らせるために群集を使う方法を身につけた。

利益：少なくとも3人の味方が敵を機会攻撃範囲に収めている場合、君はその敵にフェイントをかける判定に+2のボーナス、その敵に対する〈手先の早業〉判定に+2のボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion: Halfrings of Golarion

〔ラハドゥームの隠れ信者〕(ラハドゥーム) Rahadoumi Cultist (Regional)

君はラハドゥームで禁じられた宗教の秘密のメンバーである。自分の信仰を隠すことと同じ信仰を持つ者を見分ける方法を身につけている。

利益：君はひそかなメッセージを送るための〈はったり〉判定に+5の特徴ボーナスを得、同じ信仰を持つ者からのひそかなメッセージを判別するための〈真意看破〉判定に+5の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion: Inner Sea Primer

〔ラハドゥームの不信心者〕(ラハドゥーム) Rahadoumi Disbeliever (Regional)

神との契約を拒絶したラハドゥーム人として、君の信念は信仰呪文を寄せ付けけないほど強い。

利益：君は信仰呪文に対するセーヴィング・スローに+2の特徴ボーナスを得るが、自分に有益な魔法である場合にもセーヴィング・スローを

行わなければならない。

出典：Pathfinder Player Companion: Inner Sea Primer

〔パレシュの騎手〕(カディーラ) Rider of Paresh (Qadira) Regional Trait

君は平原の種族として生まれたか、平原の輝ける塔のあるカシールで生まれたかにかかわらず、君はパレシュ平原を我が家と呼んでいる。馬は君の親類である。

利益：騎乗をして突撃を行なう場合、騎乗の移動力にが10フィート上昇する。きみがこの特徴を獲得するには《騎乗戦闘》の特技を修得すべきである。（この特徴は〔平原の騎手〕と同じ特徴である）

出典：Pathfinder Chronicles: Qadira - Gateway to the East.

〔平原の騎手〕 Rider of the Plains

君は平原の種族として生まれたか、平原の輝ける塔のある街で生まれたかにかかわらず、君は大平原を我が家と呼んでいる。馬は君の親類である。

利益：騎乗をして突撃を行なう場合、騎乗の移動力にが10フィート上昇する。きみがこの特徴を獲得するには《騎乗戦闘》の特技を修得すべきである。

出典：Pathfinder Companion: Qadira, Gateway to the East.

〔再生衛士団員〕(オシーリオン) Risen Guardsman

再生衛士団はオシーリオンを支配する王家の狂信的な精鋭護衛団である。紅玉公は彼らの忠誠に酬いるため、彼らの治療と復活に必要な財源としてソシスの宝物を使うことを許した。再生衛士団で過ごした年月により、君はクレリックが近くにいる限り戦闘で怖れることはほとんどない。実際、僧侶を守ることは戦士が取ることができる最良の戦術の一つだ。

利益：君は仲間のクレリックが視線内にいる場合、〔恐怖〕と威圧に対するセーブに+2の特徴ボーナスを得、次の攻撃でその敵に命中を与えた場合、その敵に対するダメージに+1の特徴ボーナスを得る。

出典：Wayfinder#1

〔河の民〕(河川諸王国) Riverfolk (Regional)

君はセレン河水系の支流で育ち、小舟の上でも陸上と同じくらい安らかに過ごせる。

利益：君は〈職能（水夫）〉とロープの使用を含むあらゆる技能判定に+2の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion: Inner Sea Primer

〔河ネズミ〕(タルドール) River Rat

君は歩くことを覚えるとすぐに泳ぐことを学んだ。若い頃、河族は君に夜中にダガーを口に咥えて川や運河で泳がせ、君は商船の碇のロープを切り離すことができた。

利益：君はダガーのダメージに+1の特徴ボーナスを、〈水泳〉判定に+1ボーナスを得る。君の〈水泳〉技能は常にクラス技能として扱われる。

出典：Pathfinder Companion: Taldor, Echoes of Glory.

〔サルガーヴァ防衛軍〕(サルガーヴァ) Sargavan Guard (Regional)

君は植民者の下位執政官であるにせよ、ムワンギ原住民の正規兵であるにせよ、サルガーヴァ防衛軍で勤務し、鎧を着たまま暑熱の中で行軍するのに慣れた。

利益：君が何らかの種類の鎧を着ている場合、鎧判定ペナルティは1だけ減少する。ペナルティは最低でも0未満にはならない。

出典：Pathfinder Player Companion: Inner Sea Primer

〔サバンナの子〕(カタペシュ) Savannah Child

君は国の内部を支配する起伏の続くサバンナで生まれ育った。君はこれ

らの広大な土地を探索するのに若き日をの多くを費やし、サバンナの秘密についてよく知っている。

利益：以下の技能の中から1つを選ぶ：〈動物使い〉〈知識：自然〉〈騎乗〉。君が選んだ技能は+1の特徴ボーナスを得て、常にクラス技能として扱う。

出典：Pathfinder Companion: Legacy of Fire

〔不可能王国の秘密〕(ジャールメレイ) Secret of the Impossible Kingdom (Regional)

君はジャールメレイの僧院でヴェードラ古代の伝説を学び、君の呪文発動に力を与える神秘的な秘密を身につけた。

利益：君がこの特徴を選んだ時点で1つの呪文を選択すること。君がその呪文を使用した場合、その術者レベルは+1される。

出典：Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔秘密革命家〕(シェリアックス) Secret Revolutionary (Regional)

君はシェリアックスをスルーン家台頭前の盛時に戻すことを求めている。君は捕らえられた場合にいかなる尋問や拷問にも耐えられるように訓練している。

利益：君は「精神作用」効果に対する意志セーブと、麻薬や毒に対する頑健セーブに+1の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔枷の地の船乗り〕(枷の地) Shackles Seafarer (Regional)

君は枷の地の危険な海岸線、海流、潮流に慣れ親しみ、その知識をどこであれ活用することができる。

利益：君は海洋で行う〈知識（自然）〉と〈知識（地理）〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。〈水泳〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈水泳〉は常に君のクラス技能となる。

出典：Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔シマン・セクの漁り屋〕(オシーリオン) Shiman-Sehk Scavenger

シマン・セクの食料と水の豊富さと、その他の場所での欠乏は、君に飢えと渇きの厳しさを避けようとする猛烈な欲求を残した

利益：君は食料と水を探し、位置を突き止めるために行う〈知覚〉と〈生存〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。

出典：Wayfinder#1

〔ショアンティの部族民〕(ヴァリシア) Shoanti Tribesman (Regional)

君はショアンティの部族に生まれ、あるいはその習慣を取り入れた。

利益：以下の技能から一つを選択すること：〈登攀〉、〈生存〉、〈水泳〉。君はその技能に+1の特徴ボーナスを得、それは常に君のクラス技能となる。

出典：Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔信号兵〕(モルスーン) Signaler (Regional)

帝国軍を見てきて、君は旗、狼煙、他の秘密のメッセージを送る方法を知った。

利益：君は密かなメッセージを送るための〈はったり〉判定に+5の特徴ボーナス、密かなメッセージを判別するための〈真意看破〉判定に+5の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔静かな観察者〕(ガルト) Silent Watcher (Regional)

君は群衆の中に物騒な気分が湧き立ってきたのを感じし、怒りの余り犠牲者を捜し求める暴徒を避ける方法を知っている。

利益：君は群集の中での〈真意看破〉判定に+1の特徴ボーナスを得、街路での〈隠密〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔信仰の兵士〕(ラズミラン) Soldier of the Faith (Regional)

君はラズミールに忠実な執行官として使え、あるいはエンカーサン湖を往還する"信仰のはしけ"の一艘に乗り組み、ラズミランの執行技術を身につけた。

利益：君は〈威圧〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈威圧〉は常に君のクラス技能となる。

出典：Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔荒波乗り〕(枷の地) Stormrunner (Regional)

君はゴラリンで最も荒れた海を航海し、アベンデゴの眼の周囲を巡っていた。君は例え嵐の中でさえ、帆船の揺れに慣れている。

利益：君はでこぼこした地面や不安定な表面でバランスを保つための〈軽業〉判定に+2の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔陽に灼かれし者〕(オークまたはハーフオーク、砂漠) Sun-Blasted (any desert)

砂漠のオークは無一物で砂漠で生き延びる術を身につけている。

利益：君は砂漠での〈生存〉技能判定に+2の特徴ボーナスを得、砂漠で道に迷うかどうかの全ての判定を適切な補助具を有しているかのように(+4ボーナス)解決する。しかしそのような補助具を持っている場合に君の能力が向上するわけではない。

出典：Pathfinder Player Companion:Orcs of Golarion Player's Guide.

〔迷信家〕(マンモス諸侯領) Superstitious (Regional)

君は土着のシャーマンのやり方を越えるような魔法には不信感を抱いている。

利益：君が秘術呪文を使用する力を得るようなクラスのレベルを有していない限り、君は秘術呪文に対する全てのセーヴィング・スローに+1の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔迷信的な守り〕(ウースタラヴ) Superstitious Ward (Regional)

君は吸血鬼や幽霊に関するお婆さんの話を恐れることはなかったが、アンデッドを避けようとはして、彼らに対処する方法を学んだ。

利益：君は1日1回 ディスラプト・アンデッドを擬似呪文能力として使用できる。それは君が得ている最高の術者レベルで使用される。術者レベルを有していない場合は、クレリック1レベルとして機能する。

出典：Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔生き残り〕(タルドール) Survivor

乱暴で不潔な生活をすごした年月は、君の感覚を鋭くさせ、人間の燃えるような疑惑を君に与えた。

利益：君はイニシアチブ判定と〈真意看破〉の判定に+1の特徴ボーナスを得る。君は〈真意看破〉を常にクラス技能として扱う。

出典：Pathfinder Companion: Taldor, Echoes of Glory.

〔剣匠見習い〕（ブレヴォイ） **Swordlord's Page (Regional)**

君はアルドリー流の剣匠の下で修行しており、君自身は未だ剣匠ではないが、自分の武器で強力な攻撃をする方法は身につけている。

利益：君は自分が習熟している刃の付いた武器を使っている場合、クリティカル・ヒットかどうかを決定するあらゆる攻撃ロールに＋１の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔生かじりの技術〕（ニューメリア） **Technic Tinkerer (Regional)**

君は技術同盟の小さな秘密をいくつか解き明かすことができ、ほんの少し魔法を身につけた。

利益：0 レベル呪文を１つ選択せよ。君は１日１回それを擬似呪文能力として使用できる。それは君が得ている最高の術者レベルで使用される。術者レベルを有していない場合は、クレリック１レベルとして機能する。

出典：Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔テブの学士〕（オシーリオン） **Tephu Scholar**

君がテブの歴史学の書庫で読み漁っている間に集めた情報は、時として他の分野でも有用である。

利益：1 日１回〈知識〉判定を行う場合に、君はまず難易度 20 の〈知識（歴史）〉判定を行うことができる。君は〈知識（歴史）〉判定の出目が難易度を超えた分に等しい特徴ボーナスを、その判定に得る。〈知識（歴史）〉判定に失敗した場合でも君は何らペナルティを被らない。

出典：Wayfinder#1

〔スーヴィアの商人〕（スーヴィア） **Thuvian Merchant (Regional)**

君はサン・オーキッド・エリキサーの売買の後を追って、街から街へとスーヴィアの偉大なる巡回交易路を旅し、外国人を手玉に取ってきた。

利益：君は商売や取引に関して行う〈鑑定〉、〈はったり〉、〈真意看破〉判定に＋１の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔トトラの誇り〕（オシーリオン） **Totra Pride**

トトラの市民が受けてきた抑圧の遺産により、君は君の意志を曲げようとする相手には非常に敵対的だ。

利益：君を「恐怖」効果の目標にしようとして失敗したクリーチャーに対する次の攻撃ロールに＋２の特徴ボーナスを得る。このボーナスは君に対する〈威圧〉判定に失敗したクリーチャーに対しては＋４に上昇する。

出典：Wayfinder#1

〔ツリーレイザーを打ち倒すもの〕（エルフ、キョーニン） **Treerazer's Bane (Kyonin) (Elf Regional Trait)**

ツリーレイザー（キョーニン南部の森に巣食う強大なデーモン）とその手下との多くの戦いのなかで、君は彼らの支配下の元、様々な魔物を殺す方法を学んだ。

利益：君はデーモン、悪属性のフェイ、悪に染められた植物や動物に対して武器ダメージに＋２の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Companion: Elves of Golarion

〔天空の接触〕（ニューメリア） **Touched by the Sky (Regional)**

どういう訳か、君はニューメリアの平原の墜落船の欠片から、希少な液体の１瓶を回収することができた。その禁制品のために逮捕される前に、君はそれを飲んだ。

利益：1 回の標準アクションとして、君は１体の瀕死状態のクリーチャーを安定化させる能力を持つ。

出典：Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔恐れ知らず〕（オークまたはハーフオーク、ウースタラヴ） **Unafraid (Ustalav)**

霧のつつまれた恐怖の国が君を強くした。

利益：君は「恐怖」効果に対する全てのセーヴィング・スローに＋２のボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion:Orcs of Golarion

〔アスク森の狩人〕（ニダル） **Uskwood Hunter (Regional)**

君はアンブラル宮廷に仕えており、権力者のために、バンゴライスの薄暮の街路で目立たないように侵入者の跡をつけ、その位置を特定する。

利益：君は〈隠密〉技能に＋１の特徴ボーナスを得、〈隠密〉は常に君のクラス技能となる。

出典：Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔ウースタラヴ貴族〕（ウーウタラヴ） **Ustalavic Noble (Regional)**

君ははるか昔にかつての権力や特権を失ってしまった貴族の家系の出身である。

利益：君は〈交渉〉と〈知識（貴族）〉判定に＋１の特徴ボーナスを得る。加えて、君の多少の「生得権」として、開始時の所持金は 100gp 増加する。

出典：Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔流浪の子〕（タルドール） **Vagabond Child**

君は君の社会での追放者や無法者として育ち、都市環境で食料を探し、生き残る術を学んだ。

利益：君は以下の技能の中からいずれか１つを選択する：〈装置無力化〉〈手先の早業〉。君が選んだ技能は＋１の特徴ボーナスを得て、常にクラス技能として扱う。

出典：Pathfinder Companion: Taldor, Echoes of Glory.

〔ヴァリシアの放浪者〕（ヴァリシア） **Varisian Wanderer (Regional)**

君はヴァリシア人の遊牧民、スクザーニの犯罪者、芸人の集団の中で成長したか、時を費やすかして、彼らのやり方を学んだ。

利益：以下の技能から１つを選択すること：〈芸能（１つのタイプを選択）〉、〈職能（占い師）〉、〈手先の早業〉。君はこの技能に＋１の特徴ボーナスを絵、それは常に君のクラス技能となる。

出典：Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔ヴェニカーンの医師〕（カディーラ） **Venicaan Medic**

君は薬科・疫科大学 (the College of Medicaments and Chirurgery) で勉強した。そして、君が遭遇するであろう病気の症状や毒について学んだ。

利益：君は毒や病気を手当てするための〈治療〉判定に＋２の特徴ボーナスを得る。また、君は〈治療〉を常にクラス技能として扱う。

出典：Pathfinder Companion: Qadira, Gateway to the East.

〔ヴァイキングの血〕（リノーム諸王の地） **Viking Blood (Regional)**

君は堂々たる体格のヴァイキングであり、南の民は君の予想できない天性を恐れる。

利益：君は〈威圧〉判定に＋１の特徴ボーナスを得、〈威圧〉は常に君のクラス技能となる。

出典：Pathfinder Player Companion:Inner Sea Primer

〔戦士の詩人〕（ドワーフ、リノーム諸王の地） **Warrior Poet (Dwarf, Lands of the Linnorm Kings)**

君はカルスガルド (Kalsgard) の言い伝えを護るスカルドによって訓練された。

利益: 君はドワーフに関わる〈知識〉判定 (ドワーフ達の歴史やドワーフの建造物など) に +1 の特徴ボーナスを得る。また、君がバードの呪芸を使用している間、頑健セーブに +1 の特徴ボーナスを得る。

出典: Pathfinder Companion: Dwarves of Golarion.

〔タルドールの監視者〕 (カディーラ) Watching Taldor (Qadira)

君は成人してからは北方への監視者となり、タルドールの弱虫どもと戦う機会が与えられるのを今か今かと待ち続けている。

利益: 君はイニシアチブに +1 の特徴ボーナスを得る。また、君は不意打ちラウンドに行動をすることができたのなら、武器をフリー・アクションでそのラウンドに構えることができる (ポーションや魔法のアイテムは不可)。

出典: Pathfinder Companion: Qadira, Gateway to the East.

〔帝国の監視者〕 Watching the Empire

君は成人してからは帝国の監視者となり、帝国の弱虫どもと戦う機会が与えられるのを今か今かと待ち続けている。

利益: 君はイニシアチブに +1 の特徴ボーナスを得る。また、君は不意打ちラウンドに行動をすることができたのなら、武器をフリー・アクションでそのラウンドに構えることができる (ポーションや魔法のアイテムは不可)。(公式設定では〔タルドールの監視者〕とされており、全く同じ特徴)

出典: Pathfinder Companion: Qadira, Gateway to the East.

〔水の勇者〕 (河川諸王国) Water Brave (River Kingdoms)

河川諸王国の危険な水域を旅したことで、君の部族はそれに関連した特有の技能を身につけた。

利益: 君は〈水泳〉技能判定に +1 の特徴ボーナスを得、それはクラス技能となる。

出典: Pathfinder Player Companion: Orcs of Golarion

〔ワチの療法〕 (オシーリオン) Wati Remedies

ワチを荒廃させた古代の疫病の話を無数に聞き、君はほとんど本能的に自分自身と仲間を疫病から接触させないように処置をとることができる。

利益: 君は常に油断なく、そのため病気にに対する頑健セーヴィング・スローに +1 の特徴ボーナスを得る。それに加えて、病気に関するあらゆる〈治療〉判定に +2 の特徴ボーナスを得る。

出典: Wayfinder#1

〔金持ちの道楽人〕 (タルドール) Wealthy Dabbler

君は社交クラブで魔法の練習をしている。そこは君の新たな発見で友人を驚かせ、単純な魔法で君の魔法知識を見せびらかす場所である。

利益: 害をなさない (ダメージなど他人に被害を及ぼさない) 初級秘術呪文を 2 つ選択する。君はその初級秘術呪文をそれぞれ 1 日に 1 回ずつ発動させることができる (術者レベルは 1 レベル)。もし君が初級秘術呪文の能力を持つクラスのレベルを得たら、これらの初級秘術呪文の術者レベルはそのクラス・レベルとなる。(訳注: クラス・レベルとなると原文では書かれているが、実際は術者レベルであろう。)

出典: Pathfinder Companion: Taldor, Echoes of Glory.

〔波止場ネズミ〕 (シェリアックス (オステンソ)) Wharf Rat (Ostenso)

君はオンボロ平底船より大きなボートには一度も乗っていないかもしれないが、埠頭で手伝うことが君の人生の全てである。

利益: 君は〈登攀〉と縄を使うことに関わる判定に +2 の特徴ボーナスを得る。また、バラ荷のコンテナを開けることなく多量の荷物の価値を

推しはかる〈鑑定〉判定に +4 の特徴ボーナスを得る。

出典: Pathfinder Companion: Cheliox, Empire of Devils.

〔ウィスパークウッドの魔狩人〕 (シェリアックス (ウィスパーク森)) Whisper Woods Hunter (Whisper Woods)

君の家系はフィーンディッシュの魔物から逃れるか退治することにその一生を捧げていた。

利益: 君は悪の来訪者を追跡する〈生存〉判定に +2 の特徴ボーナスを得る。また、悪の来訪者と君が対峙しているとき、イニシアチブ判定に +2 の特徴ボーナスを得る。

出典: Pathfinder Companion: Cheliox, Empire of Devils.

〔冬の魂〕 (イリセン) Winter's Soul (Regional)

永遠の冬のイリセンは国であると同様に君の一部でもある。

利益: 君は 1 日 1 回擬似呪文能力として レイ・オヴ・フロスト を使用することができる。これは君が得ている最も高い術者レベルで使用される。君が術者レベルを有していない場合はクレリック 1 レベルとして機能する。

出典: Pathfinder Player Companion: Inner Sea Primer

〔冬の戦士〕 (イリセン) Winter Warrior (Regional)

君はイリセンの氷に覆われた大地で育ち、冷たい雪の降る冬を生き延びることが第 2 の天性となった。

利益: 君は氷または雪の覆われた地形での〈隠密〉および〈生存〉判定に +1 の特徴ボーナスを得る。

出典: Pathfinder Player Companion: Inner Sea Primer

信仰特徴

信仰特徴 Religion Traits

信仰特徴はキャラクターが特定の神格に確かな信仰心を抱いていることを表す。信仰特徴を選択するために信仰呪文を使用できるクラスの一員である必要はない。しかしこの特徴を正当化するために、後援者たる神格を持ち、背景に一定の信仰心を持っていなければならない。他の特徴カテゴリとは違い、信仰特徴は以降の制限に従い、君が信仰を捨てたなら失われてしまう。

記載された宗教を信仰する全てのキャラクターが、これらの信仰特徴を使用できる。

〔好機の周旋人〕(ニヴィ・ロンボダズル) Agent of Chance (Nivi Rhombodazzle)

君は他人の運命を変えることができる。大体は良い方に。

利益: 1日1回、隣接している味方が技能判定を行い、その結果が気に入らなかった場合、君は割り込みアクションとして彼に降り直しをさせることができる。君の仲間は、例えばそれが元の出目よりも悪かった場合でも、振りなおしの結果を使用しなければならない。

出典: Pathfinder Player Companion: Faith of Purity

〔魅惑〕(ボルカ、ドワーフ) Alluring (Bolka) (Dwarf Religion Trait)

あなたは、ちょっと見ただけで恋に落ちるような芸術である。

利益: あなたは自身の魅力が分かるものに対する〈交渉〉判定に+2の特徴ボーナスを得る。あなたは1日1回、デイズを擬似呪文能力として使用できる。この能力の術者レベルはあなたのキャラクター・レベルに等しい。

出典: Pathfinder Companion: Dwarves of Golarion.

〔大使〕(太陽の女神) Ambassador (Sun Goddess)

仲介と妥協というあなたの天賦の才は子供のころから現れていた。思い出せる限りの間、あなたは論争をいつも解決し、他の人よりもいつも慎重にその意見の不一致に決着をつけてきました。

利益: あなたは〈交渉〉判定に+2の特徴ボーナスを得る。

出典: Pathfinder Companion: Taldor, Echoes of Glory.

〔輝ける灯火〕(アイオーメディ) A Shining Beacon (Iomedae)

君の心には全てのデーモン的な物に対する憎しみが燃えており、その弱点を注意深く学んできた。

利益: 君がデーモンに対する武器攻撃でクリティカル可能域の出目を出した場合、武器のクリティカルヒット修正値に等しい追加ダメージを得る。このダメージはダメージが総計された後に加算され、クリティカルヒット倍率によって倍増することはない。

出典: Pathfinder Player Companion: Faith of Purity

〔アスモデウスのデーモン狩人〕(地獄の支配者) Asmodean Demon Hunter (Ruler of Hell)

地獄界ヘル教会で育てられたために、(あなたが現在「暗黒の皇子」アスモデウスの信者であるかどうかに関わらず) あなたはデーモンを殺すという植え付けられた強い思いに注力している。

利益: あなたはデーモンに対する〈知識: 次元界〉判定に+3の特徴ボーナスを、デーモンの使用した[精神作用]呪文及び効果に対する意志セーブに+2の特徴ボーナスを得る。

出典: Pathfinder Companion: Chelax, Empire of Devils.

〔不意打ち〕(サミール・ギックス、ハーフリング) Backstabber (Thamir Gixx)

ノルゴバーの死をもたらす影に信仰を誓い、君に対して完全な防御をすることができない敵に対して猛烈な攻撃を行う技術を身につけた。

利益: 君が挟撃している敵に攻撃を命中させた場合、追加で1ポイントのダメージを与える(このダメージは君の基本ダメージに追加される物であり、クリティカル・ヒットによって倍増する)。この追加ダメージは特徴ボーナスである。

出典: Pathfinder Player Companion: Halfings of Golarion

〔戦場の術者〕(ドワーフ) (アングラッド、ゴルム、トラグ、トルッド) Battlefield Caster (Dwarf Religion Trait) (Angradd, Gorum, Torag, Trudd)

あなたが戦いの中で呪文を解き放つときでさえ、信仰はあなたを守ってくれる。

利益: あなたは防衛的発動を行なう際の精神集中判定に+1の特徴ボーナスを、呪文発動に誘発された機会攻撃に対するACに+1の特徴ボーナスを得る。

出典: Pathfinder Companion: Dwarves of Golarion.

〔慈悲の刃〕(夜明けの女神) Blade of Mercy (Goddess of Dawn)

最も憎らしく残酷なクリーチャーでさえ、その心には恥と贖罪の望みが宿っていることをあなたは知っている。あなたは殺すのではなく鎮圧するための刃を扱うための武術を長い間磨いている。

利益: 斬撃武器を使用して非致傷ダメージを与えるための攻撃を行なう際、あなたは通常攻撃ロールに被る-4のペナルティを受けない。加えて、斬撃武器を使用した非致傷ダメージに+1の特徴ボーナスを得る。

出典: Pathfinder Companion: Legacy of Fire Player's Guide.

〔饗宴の祝福〕(ズーラ、オークまたはハーフオーク) Blessing of the Feast (Zura)

君は共食い部族の出身であり、敵の肉を喰らうことで強さを得る。

利益: 君が他のオークの肉を喰らったり血を飲んだりした場合(機会攻撃を誘発する全ラウンド・アクション)、君はズーラの恩寵を得、1レベル毎に1分間の間+1の外皮ボーナスを得る。この利益は1日に1回のみ得られる。

出典: Pathfinder Player Companion: Orcs of Golarion

〔カリストリアの売春人〕(エルフ、カリストリア) Calistrian Prostitute (Calistria) (Elf Religious Trait)

あなたは神聖なる娼婦としてカリストリア寺院の1つで働いていた。あなたは媚び、喜び、そしてなにより聴く技術を知っている。

利益: あなたは情報収集する為の〈交渉〉と〈真意看破〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。また、それらのいずれか(君が選択する)は常にクラス技能として扱われる。

出典: Pathfinder Companion: Elves of Golarion.

〔助けを呼ぶ声〕(ハーフリング、チャルディラ・ズザリスタン) Call for Help (Chaldira Zuzaristan)

デズナの性急な配下に傾倒し、それを見習って生きること、君は頻繁に窮地に陥るが、また常に友が助け出してくれることを期待することができる。

利益: 君が防衛専念行動をとった場合、味方は君を機会攻撃範囲に収めているクリーチャーに対するロールに+1の特徴ボーナスを得る。

出典: Pathfinder Player Companion: Halfings of Golarion

〔自然の子〕(ゴズレー) Child of Nature (N)

あなたは、荒野にあって家にもいるように快適に過ごせる祝福を受けた。

利益：あなたは、食べ物や水を探す時の〈生存〉判定に+2の、〈知識：自然〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。それらの1つ（あなたが選択する）はクラス技能として扱われる。

〔浄化の光〕(サーレンレイ) Cleansing Light (Sarenrae)

君の信仰は純粋で強く、正のエネルギーはアンデッドを浄化する。

利益：アンデッドにエネルギー放出でダメージを与えた場合、君は全ての目1だったダメージ・ダイスを振り直すことができる。

出典：Pathfinder Player Companion:Faith of Purity

〔捻れを直す者〕(夜明けの女神) Cleansing the Twisted (Goddess of Dawn)

あなたは“憤怒 Wrath”に対する終わりのなき闘争とその奇怪な仔らの記録を残す多くの宗教文書を深く学んだ。あなたの戦闘スタイルは異形に対して斬撃武器を使用した際に特にうまく機能する。

利益：あなたはあらゆる異形に対する斬撃武器によるダメージに+1の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Companion: Legacy of Fire Player's Guide.

〔夜明けの再生〕(ハーフリング、サーレンレイ) Dawn Renewal (Sarenrae)

君の朝の祈りはしばしば最も最近の患者に神の生命力の火花を吹き込む。

利益：長期的な看護をするために〈治療〉技能を使用している場合、君の患者は夜明け時に追加で2ヒット・ポイント回復する。

出典：Pathfinder Player Companion:Halfrings of Golarion

〔死せる神への熱狂者〕(堕ちた神) Devotee of a Dead God (A Fallen God)

あなたは自分の神の死を信じることはできないしこれからもできないだろう。その教えと信仰に対する思いは今までより強くなっている。

利益：あなたは〈交渉〉と〈知識：宗教〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。それらの1つ（あなたが選択する）はクラス技能として扱われる。

出典：Pathfinder Companion: Taldor, Echoes of Glory.

〔守りの戦略家〕(トラグ) Defensive Strategist (Torag)

ドワーフの歴史と宗教に関する知識により、君は防御的な戦略と戦術に関する優れた精神を得た。

利益：君は戦闘に気が付いていなくても立ちすくみ状態にならない。これは君が行動をとることができない不意打ちラウンドと、戦闘が始まって君が行動する前を含む。

出典：Pathfinder Player Companion:Faith of Purity

〔神の戦士〕(武勇の女神) Divine Warrior (Goddess of Valor)

あなたは若いころからクレリックの軍団によって訓練を受けてきた。あなたは武勇の女神の教えと、力づくでその教えを広めることに専念している。

利益：近接武器ダメージへのあなたの信仰呪文は+1の特徴ボーナスを得る (Your divine spells gain a +1 trait bonus to melee weapon damage)。

出典：Pathfinder Companion: Taldor, Echoes of Glory.

〔聖なる売春婦〕 Divine Courtesan (CN)

あなたは神聖なる娼婦として寺院の1つで働いていた。あなたは媚び、

喜び、そしてなにより聴く技術を知っている。

利益：あなたは情報収集する為の〈交渉〉と〈真意看破〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。また、それらのいずれか（君が選択する）は常にクラス技能として扱われる。

(公式設定では「カリストリアの売春人」とされており、全く同じ特徴)

〔音楽の為の耳〕(シェーリン) Ear for Music (NG)

あなたは幼少期の数え切れない時間を信仰する女神の寺院で過ごしたことにより、素晴らしい楽曲や唱歌を聞き続けてきました。

利益：あなたはいずれか1つの〈芸能〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。また、地元の芸術が音楽業界に関する〈知識：地域〉判定に+2の特徴ボーナスを得る。

〔エルフのパンテオン信者〕(いずれかのエルフ神格) Elven Pantheist (any elven deity)

エルフの神々に関する知識は君に広い視野を与えた。

利益：君は全ての〈知識（宗教）〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈知識（宗教）〉は常に君のクラス技能となる。

出典：Pathfinder Player Companion:Faith of Purity

〔エラスティルの語り手〕(エラスティル) Erastil's Speaker (Erastil)

君は自分の共同体の平和を保つことの大切さを理解しており、君は信者たちに理解できるように話す方法を学んだ。

利益：君は〈交渉〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈交渉〉は常に君のクラス技能となる。

出典：Pathfinder Player Companion:Faith of Purity

〔都市の目と耳〕(商業の神) Eyes and Ears of the City (God of Commerce)

あなたの宗教による訓練は大都市の監視——都市の防壁に立つ歩哨が本来の役目だが——というあなたの仕事と絡み合っている。

利益：あなたは〈知覚〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。また、〈知覚〉は常にクラス技能として扱われる。

出典：Pathfinder Companion: Legacy of Fire Player's Guide.

〔父の目〕(トラグ) Eye of the Father (Torag)

君は教会の神父たちと共に炉辺で学んだ歳月により、自分が作った作品の何がよくて何が悪いかを見極める生来の感覚を持つ。

利益：君は自分が選択した〈製作〉技能の1つに+1の特徴ボーナスを得る。また、〈製作〉は常にクラス技能として扱われる。

出典：Pathfinder Player Companion:Faith of Purity

〔エイローデンの支持者〕 Faithful Arodenite

あなたは死したる神を信仰している。そしてそれが妥当であると思わせることに熟達している。

利益：あなたは〈交渉〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。このボーナスはエイローデンおよびアイオーメデイの信者に対しては+3に増加する。

出典：Pathfinder Companion: Sargava, the Lost Colony.

〔信仰深い芸術家〕(デズナ) Faithful Artist (Desna)

デズナノ祝福により、君は芸術の道へと進んだ。

利益：君は〈芸能〉技能の1つに+1の特徴ボーナスを得る。また、〈芸能〉は常にクラス技能として扱われる。

出典：Pathfinder Player Companion:Faith of Purity

〔暁の華炎〕（サーレンレイ） Flame of the Dawnflower (NG)

あなたは信仰する女神の恩寵が貴方自身の刃に宿るのを見たことがあり、またあなた自身の義務としてそれを受け取った。

利益：あなたがシミターを使用してクリティカル・ヒットを与えた時はいつでも、あなたの対象は追加で2ポイントの[火]ダメージを受ける。

〔不屈の酒呑み〕（カイデン・カイリーエン） Fortified Drinker (CG)

あなたの神による聖なる醸造酒は貴方の心を強くし、精神的な攻撃による影響を受けにくくします。

利益：あなたはいつでもアルコール飲料を飲んでから1時間の間、[精神作用]効果に対するセーヴィング・スローに+2の特徴ボーナスを得る。

〔暴威〕（オークまたはハーフオーク、ロヴァググ） Fury (Rovagug)

戦いと破壊の奔流が君の中で荒れ狂っている。

利益：グレートアックスを使用している場合、クリティカルヒットかどうかを決定するための攻撃ロールに+2の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion:Orcs of Golarion

〔よき夢〕（ハーフリング、デズナ） Good Dreams (Desna)

落下、炎の爆発、毒蛇など、夢はしばしば君に日中直面するかもしれない可能性のある危険のヒントを与え、このヒントによって時として全ては違ったようになる。

利益：君が眠るたび医、GMは君が見た危険な夢について語る。1日1回、君がその夢に関連しているか似ている脅威に対してセーヴィング・スローを行わなければならない場合、君は2回ロールして良い方の目を使うことができる。夢に見た脅威や状況に似た環境と遭遇しなかった場合は、この特徴はその日は何の効果も表さない。ハーフリングのジンクスの種族特徴を有している場合、この特徴を選択することはできない。逆にこの特徴を有している場合、ハーフリングのジンクス種族特徴を選択することもできない。

出典：Pathfinder Player Companion:Halfrings of Golarion

〔よい性格〕（カイデン・カイリーエン） Good Natured (Cayden Cailean)

君はいつも太陽のような精神を持っており、深刻に落ち込むことがない。

利益：君は[恐怖]効果に対する全てのセーヴィング・スローに+2の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion:Faith of Purity

〔鍛冶場の守護者〕（ドワーフ、トラグ） Guardian of the Forge (Dwarf Religion Trait,Trag)

トラグの聖なる職務は信者を守ること、過去の偉大な職人と発明家から教えを受けること、そして“闇の時代 dark times”に備えることだ。

利益：あなたは〈知識：工学〉と〈知識：歴史〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。それらの1つ（あなたが選択する）はクラス技能として扱われる。

出典：Pathfinder Companion: Dwarves of Golarion.

〔甘言〕（ドワーフ、グランディナール） Honeyed Words (Dwarf, Grundinnar)

あなたの気転は逆立つ気分をなだめ、熱くなりすぎた血液を冷やす。

利益：あなたは〈交渉〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。加えて、カーム・エモーション、スリープ、サジェスチョンのような、戦いを止めるために継続する制御を提供せず平和的な方法となる〈魅了〉（強制）効果のDCに+1の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Companion: Dwarves of Golarion.

〔啓発者〕（サーレンレイ） Illuminator (Sarenrae)

サーレンレイの光に満たされた時、君は常になく素晴らしく語る。

利益：君は〈交渉〉判定に+2の特徴ボーナスを得る。また、〈交渉〉は常にクラス技能として扱われる。

出典：Pathfinder Player Companion:Faith of Purity

〔熱烈な芸術家〕（シェーリン） Intense Artist (Shelyn)

君はシェーリンへ傾倒し、そのため芸術をより深く探求した。

利益：：君は自分が選択した2つの〈芸能〉技能に+1の特徴ボーナスを得る。また、〈芸能〉は常にクラス技能として扱われる。

出典：Pathfinder Player Companion:Faith of Purity

〔内なる美〕（シェーリン） Inner Beauty (Shelyn)

利益：1日1回、君は女神への信仰を表明し、1回の〈はったり〉、〈製作〉、〈交渉〉または〈芸能〉判定に+4の特徴ボーナスを得る。君はこの特徴を技能判定を行った後に割り込みで使用することを選択することができる。

出典：Pathfinder Player Companion:Faith of Purity

〔チャルディラの教え〕（チャルディラ・ズザリスタン） Lessons of Chaldira (Chaldira Zuzaristan)

君はチャルディラ・ズザリスタンの偉業を学び、トラブルを避けるコツを身につけた。

利益：1日1回、セーヴィング・スローに失敗した場合、そのセーヴィング・スローを振り直すことができる。それが悪くなったとしても、2回目の結果を使わなければならない。

出典：：Pathfinder Player Companion:Faith of Purity

〔魔法は命〕（魔法の神） Magic is Life (God of Magic)

魔法への信仰により、あなたは死から自らを守るためにどんな呪文効果のエネルギーも反射的に使用することができる。

利益：何かの呪文の効果を受けている限り、[即死]効果に対するセーヴィング・スローに+2の特徴ボーナスを得る。何かの呪文の効果を受けている際にヒット・ポイントが負の値にまで減少した場合、あなたは止血のために行う容態安定化の判定に自動的に成功する。

出典：Pathfinder Companion: Legacy of Fire Player's Guide.

〔母の怒り〕（オークまたはハーフオーク、ラマーシュトゥ） Mother's Rage (Lamashtu)

野獣の血脈は君の五体に色濃く流れ、君の容貌は獣じみている。

利益：君は〈生存〉判定に+1の特徴ボーナスを得、クリーチャーを召喚する場合君の術者レベルは1高い物として扱われる。

出典：Pathfinder Player Companion:Orcs of Golarion

〔我慢強い楽道家〕（デズナ、エラストイル） Patient Optimist (Desna, Erastil)

善く親切な神の信者として、あなたはいつか地獄の楽園を通ることを知っており、最も頑固な信者すら納得させるため、何度も議論を繰り返したこともあった。

利益：敵対的あるいは非友好的なクリーチャーに対して興味を持たせるための〈交渉〉判定に+2の特徴ボーナスを得る。この判定に失敗したとしても、1度だけ再挑戦してもよい。

出典：Pathfinder Companion: Cheliah, Empire of Devils.

〔慰撫〕（いずれかのドワーフの神格） Propitiation (any dwarven deity)

ドワーフのパンテオンに関する知識のよって、君はどの神格が君の人生のどの側面を管轄しているかを正確に知り、自分の守護神格でないとしてもその助力を請う事ができる。

利益：1 日の始まりに、以下の技能の 1 つを選択すること：〈鑑定〉、〈はったり〉、〈製作（1 つの製作技能を選択せよ）〉、〈交渉〉、〈威圧〉、〈知識（地域）〉。君は次の日の始まりまでその技能に + 2 の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion:Faith of Purity

〔食料調達〕（ハーフリング、エラストイル） Provider (Erastil)

実直に汗を流して飢える者に食を与えることほど君の信仰を高める物はない。

利益：君は他者のための食料や水を得るためのあらゆる d20 ロールに +1 の特徴ボーナスを得る。このボーナスが最も頻繁に適用されるのは〈生存〉判定だが、食べても大丈夫で栄養のあるモンスター（主に動物や植物）に対する攻撃にも適用される。しかしエラストイルは、無駄遣いや自らの恩寵を軽く見る者には感心せず、君がこの賜物を濫用する場合（例えばこのボーナスを熊を倒すために使い、一口しかそれを食べないような場合）、神は君を罰し、2 4 時間の間攻撃、判定、セーブに -2 のペナルティを被る。

出典：Pathfinder Player Companion:Halfrings of Golarion

〔純粋なる信仰〕（アイオーメディ） Purity of Faith (Iomedae)

君の魂は清浄であり、神の教えを教会で実行することに深く関わっている。

利益：君は意志セーブに + 1 の特徴ボーナス、〈悪〉の副種別を持つ来訪者に起源を持つ呪文や効果に対する全てのセーヴィング・スローに + 1 の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion:Faith of Purity

〔達観〕（ドワーフ、ドロースカー） Resigned (Dwarf, Droskar)

存在するということは果てしない労苦である。疲労の限りを尽くして働くことで、偉大な事業は達成されるのだ。

利益：1 度失敗した技能判定や能力値判定に再挑戦する際、+ 1 の特徴ボーナスを得る。このボーナスは出目 20 を選択した場合の技能判定や能力値判定にも適用される。

出典：Pathfinder Companion: Dwarves of Golarion.

〔神聖な復讐者〕（カリストリア、エルフ） Sacred Avenger (Calistria) (Elf Religious Traits)

あなたとカリストリアとの間には、復讐を達成するための能力を強化する特別なつながりがある。エルフが同じ種族間で争う時、その闘争は一般に小さく個人レベルである。多くの場合、大まかに「宿敵」と訳される、イルドゥリエル (ilduliel) と呼ばれる不和の形態として展開する。

利益：クリーチャーがあなたに武器を使用してダメージを与えたなら、次のターンの間あなたはそのクリーチャーに対する武器ダメージに + 1 の特徴ボーナスを得る。このクリーチャーがイルドゥリエルならば、このボーナスは + 2 に増加する。

出典：Pathfinder Companion: Elves of Golarion.

〔神の破壊〕（オークまたはハーフオーク、ロヴァググ） Sacred Smasher (Rovagug)

君の虐殺への愛は、君の回りにある防御のない非自律性の物品にさえ及ぶ。

利益：物品を破壊しようとしている場合、君は【筋力】判定に +2 の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion:Orcs of Golarion

〔鱗ある同盟者〕（アプス） Scaly Ally (Apsu)

利益：アプスへの傾倒のため、君は善属性かどうかに関わらず、爬虫類や竜の血を持つ者に対する〈交渉〉判定に + 2 の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion:Faith of Purity

〔自己犠牲〕（ハーフリング、シェーリン） Self-Sacrifice (Shelyn)

君は自らが気にかける者たちのために喜んで危険を冒すことで女神に敬意を表する。

利益：移動アクションとして、君は相対的なサイズにかかわらず、自分の身体を使って隣接する味方 1 人に柔らかない遮蔽を与えることができる。君は〈威圧〉技能判定に +1 の特徴ボーナスを得、〈威圧〉はクラス技能となる。

出典：Pathfinder Player Companion:Halfrings of Golarion

〔討伐者の誓い〕 Slayer's Oath

あなたはアンデッドの広がりを抑えるために人生を捧げた。あなたの神はその声を聞き選択を承認した。

利益：あなたはアンデッドと闘う際の武器のダメージ・ロールに + 1 の特徴ボーナスを得る。

出典：Wayfinder #1

〔秩序感覚〕（ハーフリング、アーバダー） Sense of Order (Abadar)

君はわずかな変化やそれが引き起こす不快感さえ気づく能力を持ち、論理的な選択によってアーバダーに奉仕をする。

利益：ある場所で最後に訪れた時から起きた何らかの変化を識別するためのあらゆる〈知覚〉判定に +3 の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion:Halfrings of Golarion

〔不完全性の感知〕（ハーフリング、イローリ） Sensing Imperfection (Irori)

イローリへの信仰は誰かが嘘をついていたり隠し事をしているのを認識する能力を研ぎ澄ませた。

利益：君は〈威圧〉技能判定に +1 の特徴ボーナスを得、〈真意看破〉は君のクラス技能となり、〈真意看破〉判定に +1 の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion:Halfrings of Golarion

〔ソヴィリアンの汎神論者〕（エルフの神格全て、エルフ） Sovyrian Pantheist (Any Elven Deity) (Elf Religious Trait)

エルフの奇妙な他の領域に強く魅了されたために、あなたはほとんどゴラリオンに影響を及ぼさない、一般的でないエルフの神格を受け入れている。

利益：あなたは芸術を識別及び評価するための〈知識：歴史〉判定、〈知識：工学〉判定、狩りのための〈生存〉判定、疾走のための【耐久力】判定、および結晶や宝石に関わる〈呪文学〉判定に + 1 の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Companion: Elves of Golarion.

〔魂の語り部〕 Spirit Talker

あなたはほとんど入植者の神格を奉じておらず、ムワンギのシャーマニズム的な習慣に魅了されている。

利益：アーバダー、アイオーメディ、エイローデン、ゴズレー、およびシェーリンのクレリックとパラディンによる信仰呪文および疑似呪文能力に対する意志セーブに対し、+ 1 の種族ボーナスを得る。しかし、ムワンギ信仰の信者が発動した信仰呪文に対する意志セーブに - 1 のペナルティを被る。

出典：Pathfinder Companion: Sargava, the Lost Colony.

〔星の子〕（デズナ、エルフ） **Starchild (Desna) (Elf Religious Trait)**

“天空の歌 (The Song of the Spheres)” はあなたに旅を愛する心を与え、いつでもあなたが我が家に帰る道を見出せるように導いてくれる。

利益：あなたは自動的に北の方角を正確に知ることができる。あなたは道に迷わないための〈生存〉判定に＋４の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Companion: Elves of Golarion.

〔禁欲的楽天主義〕（デズナ） **Stoic Optimism (Desna)**

君は人生において苦しみを受け入れることは、対照的にその喜びを際立たせることを知っており、他の者が絶望するような所でも君の希望は続く。

利益：君は〔恐怖〕効果に対するセーヴィング・スローに＋２の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion: Faith of Purity

〔太陽の力〕（夜明けの女神） **Strength of the Sun (Goddess of Dawn)**

あなたは洗われるような陽光の中にいると心が安らぐ。

利益：日中、あなたはあらゆる【魅力】を基準とする判定に＋１の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Companion: Legacy of Fire Player's Guide.

〔強い意志〕（カイデン・カイリーエン） **Strong Willed (Cayden Cailean)**

自分自身の道を選ぶという燃え盛る願いは、君に強い意志の力を与えた。

利益：君は〔魅了〕と〔強制〕に対するセーヴィング・スローに＋２の特徴ボーナスを得る。

出典：Pathfinder Player Companion: Faith of Purity

〔才能ある組織者〕（メラウニ） **Talented Organizer (Milani)**

君は民衆が何を求めているかについて鋭い感覚を持っているため、抵抗組織を作る場合の知識と技能を併せ持つ。

利益：君は〈真意看破〉技能判定に＋１の特徴ボーナスを得、〈真意看破〉は常に君のクラス技能となる。

出典：Pathfinder Player Companion: Faith of Purity

〔街の護り〕（商業の神） **The City Protects (God of Commerce)**

例えその都市の法が不法だと分かる都市の中でさえ、あなたは都市の中にいるとほっとする。それこそが、あなたが慰めを中に入れる実質的な理由だ。

利益：いかなる解決方法であつたにせよ、あなたは（恐怖）効果に対して＋２の特徴ボーナスを得る。（恐怖）効果に対するセーブに失敗した場合でも、あなたが街にいるのであれば、（恐怖）効果が持続している限り（恐怖）効果を克服するために、毎ラウンドセーブを行なってもよい。もしあなたがパラディンならば、（恐怖）効果を克服するために追加のセーブを得る能力は“勇気のオーラ”の範囲内にいる全ての仲間も使用できる。

出典：Pathfinder Companion: Legacy of Fire Player's Guide.

〔しなやかな腕〕（クーゲス） **The Flexing Arm (Kurgess)**

利益：君は〈脱出術〉技能判定の基本となる能力値として【敏捷力】のかわりに【筋力】を使用することができる。

出典：Pathfinder Player Companion: Faith of Purity

〔苦労人の技術者〕（ドワーフ、ドロースカー） **Toilcrafter (Dwarf, Droskar)**

あなたの勤勉さと労苦により、あなたは粗悪な魔法の武器、鎧、盾を作ることができる。

利益：あなたが少なくとも１ランク得ている〈製作:〉もしくは〈職能:〉から１つを選択すること。選択した技能のランクは《魔法の武器および防具作成》を使用する際の計算において、あなたの術者レベルとして計算される。選択した技能を術者レベルと見なして、あなたは特別な能力を持たない＋１の鎧、武器、あるいは盾を作成してもよい。選択した技能をアイテムを作成する際の判定に必ず使用すること。この方法で作成するには、通常の２倍の時間を必要とする。これらのアイテムは新しい能力を得るために改装することはできない。

出典：Pathfinder Companion: Dwarves of Golarion.

〔不死者殺し〕（ネサス） **Undead Slayer (N)**

あなたはアンデッドの広がりを抑えるために人生を捧げた。あなたの神はその声を聞き選択を承認した。

利益：あなたはアンデッドと闘う際の武器のダメージ・ロールに＋１の特徴ボーナスを得る。

（公式設定では〔討伐者の誓い〕とされており、全く同じ特徴）

〔沈黙の戦艦〕（太陽の女神） **Under Siege (Sun Goddess)**

敵国の中で生き抜き、太陽の女神への信仰を続けるために、あなたと仲間の信者は太陽の女神の教団の中で、ハンド・サインと顔のジェスチャーによる自分たちの信仰度を表す複雑な方法を構築した。

利益：〈はったり〉と〈真意看破〉の判定に＋１の特徴ボーナスを得る。それらの１つ（あなたが選択する）はクラス技能として扱われる。

出典：Pathfinder Companion: Taldor, Echoes of Glory.

〔毒喰い〕（ハーフリング、ノルゴーパー） **Venom-Drenched (Norgorber)**

君は１種類の毒を怖れることがない。実際に、君は自らの血を危険な物にするために毒薬を飲むことができる。

利益：１種類の非魔法的な毒に対して完全耐性を持つ。君が１服分の毒を摂取した場合（それが接触型、吸入型、致傷型であったとしても）、それは君の体内に２４時間の間残留する。その期間内に君に噛み付いたクリーチャーはその毒の効果の対象となる。

出典：Pathfinder Player Companion: Halfrings of Golarion

〔蜂の囁き〕（カリストリア、エルフ） **Wasp Whisperer (Calistria) (Elf Religious Trait)**

カリストリアの教会によりあなたの身体は毒に対し強くなり、蜂や同種の害虫と心を通わす能力の祝福を受けた。

利益：毒に対する頑健セーブに＋１の特徴ボーナスを得る。あなたは蟲の態度を敵対的もしくは非協力的から中立的に変えるために、〈交渉〉判定（ドルイドもしくはレンジャーならば、“自然との共感”による判定でもよい）を使用してもよい。

出典：Pathfinder Companion: Qadira, Gateway to the East.

〔戦闘熟練者〕（ゴルム） **Veteran of Battle (CN)**

あなたは幾度もの戦いを経るうちに、神の靈感が右手を導き、戦いの瞬間に備えているといつも感じるようになった。

利益：あなたはイニシアチブ判定に＋１の特徴ボーナスを得る。また、もしあなたが不意打ちラウンドに行動することが出来るならば、あなたは武器（ポーションやワンド、巻物などの魔法のアイテムは除く）をフリー・アクションで引き抜くことができる。

〔体に宿る知恵〕（自己完成の神） **Wisdom in the Flesh (God of Perfection)**

強さと速度の本質に対する思索の中で、自分の体では成し遂げられない

ようなことを成し遂げられるという考えに集中することができるようになった。

利益：【筋力】【耐久力】【敏捷力】基準の技能から1つを選択すること。選択した技能は通常的能力値の代わりに【判断力】を基準として判定を行なう。この技能は常にクラス技能として扱われる。

出典：Pathfinder Companion: Legacy of Fire Player's Guide.

〔賢明なる教師〕（エラスティル） Wise Teacher (Erastil)

君は田舎の問題に関する知識を伝えることに熟練している。

利益：君が〈生存〉または〈知識（自然）〉を4ランク以上持つ場合、これらの技能の援護を行う時は通常の+2の代わりに+4のボーナスを援護した判定に与える。

出典：Pathfinder Player Companion: Faith of Purity

装備特徴

装備特徴

多くの冒険者達は本当に装備を頼りにし、彼らの傍らにはいつもそれが置かれている。冒険者と彼らの装備は切っても切れない関係にある。以下の特徴（と特技）はキャラクターが多くの装備を使うときに助けになり、装備を使って技能をできるだけうまく生かすことができるようになる。

〔大げさな変装〕 Augmented Disguise

君は小道具を使う時、自分自身をすばらしく変装することができる。

利益：君がカツラ、偽物の髭、同様の大きな小道具、あるいは君が特別な衣装や人目を引く道化棒（bauble）を身に付けて変装を補強する時、〈変装〉判定に+2の特徴ボーナスを得る。

出典：Adventurer's Armory.

〔取引交渉人〕 Dealmaker

君は金持ちの雰囲気を持っており、君はローカルな共同体では高級品すぎるようなアイテムを売買することが許される。

利益：1週間に一度、その地域の共同体の基本価格（Pathfinder RPG Core Rulebookの461ページを参照）を上回るような価格の品を1つ売買する相手を探す時、DC10の〈交渉〉判定を行なう。そのアイテムの基本価格を購入するのに十分なサイズの共同体と現在の共同体の間に差があるごとにDCに+10する。判定に成功し（GMの許可があれば）、君は十分な共同体のサイズであるかのようにそのアイテムを売買することができる。（その判定の正否にかかわらず）追加で判定を試みるごとにDCに+10される。

例：もし君がクローク・オヴ・レジスタンス+1（1,000gp）を探そうと試みる時、小さな町（基本価格1,000gp）かそれより大きな町なら特に問題なく探すことができる。もし君が今、小村にいるなら小さな街より2サイズ離れているので、〈交渉〉判定のDCは30になる。もし、君が村に行つてそこで探すのならDCは20になる。なぜなら小さな町と1つしか共同体のサイズが離れていないからだ。

出典：Adventurer's Armory.

〔流行の最先端〕 Extremely Fashionable

君は上手に着こなすとき、君は本当に良い印象与えるすべを知っている。

利益：君が少なくとも150gp以上の価値のある衣服や宝石を身に付けている（そして流血や汚水あるいは他のもので汚されていない）ときはいつも、君は〈はったり〉〈交渉〉〈威圧〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。君が選んだそれらの内の1つはクラス技能として扱う。

出典：Adventurer's Armory.

〔家宝の武器〕 Heirloom Weapon

君は先祖代々あなたの家系に伝わる武器を1つ持っている。

利益：家宝の武器は高品質であるが、キャラクターを作成するときは通常の武器のコストを支払うだけでよい。君はこの特別な武器を用いて攻撃するとき、攻撃ロールに+1の特徴ボーナスを得る。また、たとえこの武器に本来習熟していなくとも、この家宝の武器は習熟しているとして扱う（しかし、同じ形状の武器でも他の武器は習熟しているとはみなさない）。

出典：Adventurer's Armory.

〔即席装備〕 Improvisational Equipment

君は新しく予期しない使い方に装備品を使いまわすための超人的なコツをもっている。

利益：あるアイテムをその本来の目的以外のために使用するとき――

例えばバールを引っ掛け鉤のように使ったり、古いシャツで酷い怪我の傷口を塞ごうとするように——即席によるペナルティを2軽減する。これらは代用武器には適用されない。君のGMは、いくつかのものがある方法で使うのに適当ではないという判断をするかもしれない。例えば、死んだオークの顔をあなたの顔にくっつけることで君がオークに変装しようとするのに役立たないとするように。

出典: Adventurer's Armory.

〔鉄の肝臓〕 Iron Liver

恵まれた体質なのか常習しているからなのか、君の体はアルコールや薬物を含む毒に耐性がある。

利益: 君は毒や薬物に対して頑健セーブに+2の特徴ボーナスを得る。また、アルコールの影響を打ち消す判定の頑健セーブに+4の特徴ボーナスを得る。

出典: Adventurer's Armory.

〔説得力〕 Power of Suggestion

人々は君の言葉を自身の目以上に信用する。

利益: 君は〈はったり〉判定で観察者に君が所有しているものが実際には全然異なる物であると信じ込ませることができる。(グレイヴとクォータースタッフのように) 似たようなサイズ、形状、色であれば判定のDCは20である。アイテムの形状、サイズ、色の項目が極端に異なるごとにDCは5上昇する。このごまかしは1分間持続する。もし、アイテムがまだ見えているなら、君が別に〈はったり〉判定をしない限り、観察者はそれが間違っていたと認めるかもしれない。

出典: Adventurer's Armory.

〔巻き付く鞭〕 Prehensile Whip

君が手に持った鞭はまるで生きているかのように、容易に柱や木に巻きつく。

利益: 君はロープの先に付けられた引っ掛け鉤であるかのように鞭を扱うことができる。君は標準アクションで鞭を巻きつけることができるが、解くのは全ラウンド・アクションが必要となる。

出典: Adventurer's Armory

〔素早い学習者〕 Quick Learner

君はほんのわずかに戦闘で振るっただけで特定の武器の感触を修得する技術を身に付けている。

利益: 君は君が習熟していない武器を最初に1回振るっただけで、未習熟によるペナルティを2軽減する(結果的に-2になる)。この効果は君の手の中に武器がある間効果が持続する。君が手に取るたびに武器を“再修練”する必要がある。

出典: Adventurer's Armory

〔商売道具の武器〕 Rough and Ready

君が使い慣れた商売道具は本当の武器であるかのように戦闘で使いこなすことができ、通常より効果的に使いこなすことができる。

利益: 君が君の仕事(少なくとも〈製作〉か〈職能〉に1ランク以上割り振っている)に使う道具を武器として扱うとき、君は代用武器のペナルティを受けず、さらに命中に+1の特徴ボーナスを得る。この特徴は一般にシャベル、ピック、鍛冶屋のハンマーや他の丈夫な道具で用いられる。リュートや箒ではとても壊れやすい武器となる。

出典: Adventurer's Armory

〔舞台魔術〕 Stage Magic

君は〈芸能〉技能を強化する派手な錬金術アイテムを使いこなすのに多

くの時間を費やした。

利益: 君が注目を得るためにフラスコに入った錬金術の火、発煙棒、雷石、あるいはそれ以外の適当な錬金アイテムを使用するとき、君はそれらの硬化時間の間〈芸能〉判定に+2の特徴ボーナスを得る。この時、その錬金アイテムは通常の効果を発揮することではなく、演技をより感動的にするためだけの効果しかない。

例えば、〈芸能: お笑い〉の一環として君の体に火がついたような演出をしたり、〈芸能: 演劇〉の一環として劇的な登場を演出するのに発煙棒を使用したとしても、君は[火]ダメージを受けたり、煙による遮蔽を得ることはない。

出典: Adventurer's Armory

〔ひそやかな逃亡〕 Stealthy Escape

君はこっそりと束縛状態から逃れることに熟練している。

利益: 手錠、ロープ、あるいは同じように行動を封じるもの(ただし、組み付きや同様の攻撃でない)から逃れようと試みる時、君は〈脱出術〉ではなく、〈手先の早業〉判定で試みることができる。

もし、自分自身で自由になる事ができたのであれば、まだ束縛されているかのように見せかける〈はったり〉判定に+2の特徴ボーナスを得る。

出典: Adventurer's Armory

〔寄せ集めの衣装〕 Thrown-Together Fashion

君は新しい状況でそれを効果的に使うため、古い衣装を手直しすることができる。

利益: 基本的な裁縫キットが変装キットがあれば、君は〈変装〉判定によって1つの衣装を別の衣装に変更できる。DCは10+変更する衣装とのgpの価格差である。手直するには衣装の価格差1gpごとに10分間必要である。

出典: Adventurer's Armory

派閥特徴

派閥特徴 Faction Traits

後述の各派閥ごとに新しく追加された5つの特徴を、Pathfinder Society Organized Playにおけるキャンペーン特徴と考えること。キャラクター作成時に、所属している派閥の特徴一覧から1つの特徴を選択できる。また、君はもう1つの特徴を使用可能なリソースから選択してもかまわない。

アンドーラン特徴 Andoran Traits

〔船長の刃〕 Captain's Blade

君は船上で生まれ、アンドーラン海軍の船員と肩を並べて戦う術を学んだ。

利益：水上に浮かぶあらゆる船の上で行う〈軽業〉と〈登攀〉判定に+1の特徴ボーナスを獲得する。この技能のうち（君の選択した）どちらか1つは常にクラス技能として扱われる。

〔探検家〕 Explorer

君の一族は皆誇り高く有名な探検家であり、君もまた生まれつきのウェイファインダーである。

利益：君は〈生存〉判定に+1の特徴ボーナスを獲得し、〈生存〉技能は常にクラス技能となる。

〔自由戦士〕 Freedom Fighter

君の一族は長い間暴君と戦いを繰り返しており、若いころからゲリラ戦について多くのことを学んだ。

利益：君は〈隠密〉判定と不意打ちラウンドでの攻撃ロールに+1の特徴ボーナスを獲得する。

〔狩人の目〕 Hunter's Eye

君の両親は君が幼いころにエラスティルの祝福を受け、いまや君は弓の天才となった。

利益：君がロングボウかショートボウを使用しているとき、第二射程距離までペナルティを受けずに攻撃できる。また、君は常に（君の選択した）どちらかの武器について《習熟》しているものとみなされる。

〔不屈の精神〕 Indomitable

君には堅固な自我が備わっており、精神支配に対する抵抗力を有している。

利益：君は心術や心術効果に対するセーヴィング・スローに+1の特徴ボーナスを獲得する。

シェリアックス特徴 Cheliox Traits

〔悪魔の顔〕 Devil's Mark

君は高位の悪魔の顔（しるし）を帯びている。それを見た生き物は、それほど凶悪であっても君に逆らう前によく考えるだろう。

利益：君は悪の副種別を持つ来訪者に対する〈はったり〉、〈交渉〉、〈威圧〉、〈真意看破〉判定に+2の特徴ボーナスを獲得する。

〔悪魔の靈感〕 Fiendish Presence

君が子供だったころ、君の家族はピット・フィーンドとエリニウスに日常的に謁見を行っていた。その結果、君はほとんどの人間より上手く人々を操る術を学んだ。

利益：君は〈交渉〉と〈真意看破〉判定に+1の特徴ボーナスを獲得し、そのどちらか（君が選択した技能）を常にクラス技能として扱う。

〔地獄の焰〕 Fires of Hell

生まれる前に君の両親が地獄の悪魔と交わした契約により、君は炎を呼び出すことができる。

利益：1日1回、君は即行アクションとして炎を召喚し、保持している1つの武器に炎をまとわせることができる。この炎は君の【魅力】修正に等しいラウンドの間持続し、1ポイントの追加〔火〕ダメージを与える。この炎は、松明と同じ明かりを放つ。これは超常能力である。

〔五芒星の支配者〕 Master of Pentacles

君は長年を召喚技術の研究に費やし、この複雑で繊細なわざについて、独自の知識を獲得した。

利益：1日1回、召喚術系統の呪文を使用する際に、持続時間を決定する際、君の術者レベルは+2したものとして計算する。

〔魂飲み〕 Soul-Drinker

君の裡には暗い飢えが潜み、君や君の仲間が敵を殺害するたびに歓喜に震える。

利益：1日に1回、君は即行アクションとして君が直近で殺害した敵のヒット・ダイスに等しい一時ヒット・ポイントを獲得することができる。これは超常能力である。この一時ヒット・ポイントは1分間持続する。

オシーリオン特徴 Osirion Traits

〔祖先への同調〕 Attuned to the Ancestors

君は、アンデッドは恐れるべきものではないと信じて育てられた—彼らは君の誇るべき先祖の命なき名残りのだ。

利益：1日に1回、君は自分自身に命なきもののオーラを纏わせることができる。ちょうどハイド・フロム・アンデッドの呪文を使用した場合と同様に、君が働きかけない限り、知性を持たないアンデッドは君を無視する。この防護は君のキャラクター・レベル2につき1ラウンド持続する。もし君がアンデッドに対して攻撃的なアクションを行った場合、即座にこの効果は終了する。これは超常能力である。

〔砂漠の放浪者〕 Dunewalker

君の一族は流れて定まらぬ残忍な砂の上を長いこと彷徨い続けたため、君は容赦の無い砂漠の過酷な怒りを恐れなくなった。

利益：君は暑さによる非致傷ダメージに耐えるための頑健セーブに+4の特徴ボーナスを獲得する。また、魔法によるものではない砂地を通常の地形であるかのように移動することができる。

〔呪われし者〕 Mummy-Touched

幼い頃、君はミイラの破滅的な呪いを受けたが、生き残ることができた。

利益：君は病気と呪いに対するセーヴィング・スローに+2の特徴ボーナスを獲得する。

〔スフィンクスの叡智〕 Secrets of the Sphinx

君の祖先はネサス（魔法を司る真なる中立の神格）を奉じ、敬意を払ってきたため彼らの子孫は直観に特別な才能を授かった。

利益：1日に1回、君は全ての〈知識〉判定に+2の特徴ボーナスを獲得することができる。さらに、選択した1つの〈知識〉技能が常にクラス技能として扱われる。

〔墓荒らし〕 Tomb Raider

君はオシーリオンの地下墓地や古代の墳墓の探索に人生のほぼ全てを費やしてきた。

利益：君は〈知覚〉と〈知識：ダンジョン探検〉判定に＋１の特徴ボーナスを獲得し、そのどちらか（君が選択した技能）を常にクラス技能として扱う。

カディーラ特徴 Qadira Traits

〔デルヴィーシュ〕 Dervish

君はカシール Katheer(カディーラの首都)にある秘密戦闘教練所で、戦闘中に迅速に動き回る術を学んだ。

利益：君は素早く敵の懐に入り込むか、迅速に間合いの外に出ることによって機会攻撃に対する AC に＋１の回避ボーナスを獲得する。他のほとんどのボーナスと異なり、回避ボーナスはお互いに累積する。

〔砂漠の影〕 Desert Shadow

君の動作は洗練されており、素早く静かである。君の敵はしばしばその静けさと速度に気付かないことがある。

利益：〈隠密〉技能を通常移動速度で使用する際、－５のペナルティを受けない。

〔東方の神秘〕 Eastern Mysteries

君は幼い子供だった頃からずっと、いくつかの東部地域に伝わる古代の秘術の業を学んできた。そしてこの研究のおかげで、君の呪文発動能力は、時折非常に逆らいがたいものとなるのだ。

利益：１日１回、君が使用したセーヴィング・スローを要求する呪文を１つ選択し、セーブ DC を２上昇させることができる。

〔黄金の指〕 Gold Finger

君の一族は長い間、誇り高い伝統として強盗と窃盗を生業としてきており、君はその伝統の結実である。

利益：君は〈装置無力化〉と〈手先の早業〉判定に＋１の特徴ボーナスを獲得し、そのどちらか（君が選択した技能）を常にクラス技能として扱う。

〔馬上の王〕 Horse Lord

君の一族は馬上戦闘に熟達しており、この珍しい戦闘技術をマスターしている。

利益：君は〈騎乗〉判定に＋２の特徴ボーナスを獲得し、〈騎乗〉技能は常にクラス技能となる。

タルドール特徴 Taldor Traits

〔練達の決闘者〕 Expert Duelist

若い頃、君は数え切れないほどの時間を決闘の技—君のフェイントを、独りの敵を打ち破るために集中する—を磨き上げることに費やした。

利益：君が隣接している敵が１体だけである場合、AC に＋１の特徴ボーナスを獲得する。このボーナスは接触攻撃に対してや【敏捷力】ボーナスを失っている場合には効果を発揮しない。

〔流行りの衣装〕 Fashionable

君は青春時代を Oppara(訳注：タルドールの首都)の伊達者として過ごし、ファッションを用いて君の知人を利用するコツを学んだ。

利益：君が 80gp 以上の価値を持つ衣類や宝石を身に着けている限り、君は〈はったり〉、〈交渉〉、〈真意看破〉判定に＋１の特徴ボーナスを獲

得する。この技能のうち（君の選択した）１つは常にクラス技能として扱われる。

〔尊大な振る舞い〕 Impressive Presence

君の尊大な振る舞いは、しばしば周囲の者を遠ざける。

利益：１日に１回、全ラウンド・アクションとして、君は自分の戦闘の才能を誇示することで隣接した敵の心を乱そうと試みることができる。君に隣接している全ての敵は意志セーブ（DC は 10 ＋君のレベルの 1/2 ＋君の【魅力】修正値）を行ない、失敗したら怯え状態となる。この状態は１ラウンド持続する。

〔俳優〕 Performance Artist

若い頃、君は Oppara の前衛的な劇場の舞台を学んだ。君のパフォーマンス技術は、最も気難しい観客たちの足を劇場に向けさせることで有名だ。

利益：君は選択した１種類の〈芸能〉技能に＋１の特徴ボーナスを獲得する。このボーナスは、現金収入を得るために使用する際は＋５に上昇する。

〔執拗な復讐〕 Vindictive

君の一族には終わりの無い確執が満ちており、君は自分が軽んじられることを決して許すことができない。

利益：君は前のラウンドで自分にダメージを与えた、隣接している１体の目標に対するダメージ・ロールに＋１の特徴ボーナスを獲得する。

ヒーロー・ポイント

ヒーロー・ポイント Hero Points

結果に影響を与える瞬間というものは、どのような努力にも存在している。勇敢なウォリアーは邪悪な者が強大な呪文を詠唱し終える前に倒すことができるか？ ローグは発見されずに巨人の族長の寝床に侵入することができるか？ 敬虔なクレリックは仲間が雨のように降り注ぐ矢によって絶命する前に治癒呪文を詠唱することができるか？ このような危機的な瞬間は数回のダイスロールによって結果が定まる。これらの試みには常に失敗する可能性が存在しているが、真の英雄たちは確率を乗り越えて成功を引き寄せる術を心得ている。ヒーロー・ポイントはこのような卓抜した潜在能力を表しており、ダイスが彼らに背を向けたときでも英雄たちに成功のチャンスを与える。ヒーロー・ポイントはPCにのみ与えられる。

NPCや動物の相棒、使い魔、腹心、乗騎などがヒーロー・ポイントを得る事はできない。ゲーム内に存在する他のポイントとは異なり、ヒーロー・ポイントは時間経過や休憩によって回復する事はない。一旦使用したポイントは永遠に失われてしまう。ヒーロー・ポイントはキャラクターのレベルが上昇すること、また真に英雄的な偉業を達成した時に獲得される。GMはヒーロー・ポイントの付与と使用についての最終的な決定者となる。

ヒーロー・ポイントの授与 AWARDING HERO POINTS

全てのキャラクターは、レベルに関係なく1ポイントのヒーロー・ポイントを持った状態でゲームを開始する。加えて、レベルが上昇した時に1ポイントのヒーロー・ポイントを獲得する。この基本ルール以外にヒーロー・ポイントを与えるかどうかはゲームマスターの判断に委ねられている。下記のオプションは、GMがヒーロー・ポイントを与えるいくつかの方法を示している。

キャラクターの物語 /Character Story：ゲームマスターはキャラクターの背景設定を書き上げたことに対して1ポイントのヒーロー・ポイントを与える事ができる。これはプレイヤーに、設定に基づいた活発なロールプレイを行う助けとするための報酬である。加えて、ゲームマスターは設定を使用して君のキャラクターの過去に関する重要な契機を作成する事ができる。このキー・イベントが解決されたとき、ゲームマスターは更なるヒーロー・ポイントを与える事ができる。あるいは、ゲームマスターはミニチュアを彩色したり、キャラクターの肖像画を書いたり、グループのメンバーが君の英雄のイラストを描いて視覚化するのを助けた場合に1ヒーロー・ポイントを与えるかもしれない。

本筋の完了 /Completing Plot Arcs：ゲームマスターはキャンペーンの主な章(Chapter)やアドベンチャー・パスの話ごとに各PCに1ポイントのヒーロー・ポイントを与えるかもしれない。これらのヒーロー・ポイントはPC達が成功したか、重要な方向へ進んでいる場合に、区切りの最期に与えられる。

信仰の恩恵 /Faith：キャラクター全員の生活において神の影響が重要な意味を持っているキャンペーンにおいて、ヒーロー・ポイントで神格からの恩恵を表すことができる。このような設定では、ゲームマスターはキャラクターが自らの神格の教義を見事に守り抜いたときや、神格の主要な敵を改宗させることに成功したときはいつでもヒーロー・ポイントを与える事ができる。このヒーロー・ポイントは一時的なもので、関連する教務に使用しない場合は消え去ってしまうだろう。

集団へのサービス /Group Service：ゲームマスターはゲーム外の行動についても同様にヒーロー・ポイントを与える事ができる。グループのためにピザを買うか、セッション後の掃除を手伝うか、夜に行うセッションの会場を提供する事すら、ヒーロー・ポイントの価値に値するのかもしれない。このようなヒーロー・ポイントは対価としてではなく、寛大さについて配らなければならない。

英雄的な行動 /Heroic Acts：非常に英雄的な行いをしたキャラクターは、1ポイントのヒーロー・ポイントを与えられる可能性がある。これには邪悪なドラゴンを殺したり、パーティの仲間が休息を取っているときに、確実に酷い傷を負うと分かっているにも関わらず燃え盛る建物から人々を救出する、というような行為が含まれるのかもしれない。その行為は戦闘に関連している必要はないのである。状況次第では消極的な王を説得して山賊の問題に対して軍を派遣させたり、幅の広い溝を飛び越えるのに成功することもキャラクターにヒーロー・ポイントをもたらす可能性がある。事件に関わったPCがヒーロー・ポイントを使用しなかったときのみ、ヒーロー・ポイントを与えるべきだということに注意すること。

死よりの復活 /Return from the Dead：キャラクターが死亡したとき、彼女が集めたヒーロー・ポイントはいささかなりとも失われる事はない。もしも彼女がヒーロー・ポイントを残さず死んでしまった場合、(レイズ・デッドやリザレクションなどのような)強力な魔法によって蘇生した際に1ポイントのヒーロー・ポイントを獲得する。

ヒーロー・ポイントの上限 /Maximum Hero Points：いかなる場合であつても、キャラクターが保有できるヒーロー・ポイントは3ポイントまでである。それを超えて獲得したヒーロー・ポイントは失われる。

ヒーロー・ポイントの使用 USING HERO POINTS

ヒーロー・ポイントはいつでも使用することができ、使用するためにアクションを必要としない(しかし、ヒーロー・ポイントの効果を受けたアクションは通常どおり君のキャラクターのターンの一部を消費する)。君が戦闘中に使用できるヒーロー・ポイントは、1ラウンドに1ポイントまでである。ヒーロー・ポイントを使用した場合、下記の効果のうち1つを受けることができる。

即応 /Act Out of Turn：ヒーロー・ポイントを使用することで、君は即座に自分のターンを開始することができる。この行動は待機アクションとみなし、君のイニシアチブを現在行動しているクリーチャーの前に移動させる。君はこのターンでは1回の移動アクションか標準アクションしか行うことができない。

ボーナス /Bonus：判定を行う前に使用した場合、ヒーロー・ポイントは君が行う1回のd20を使用する1回の判定に+8の幸運ボーナスを与える。もし判定後に使用するのであれば、この幸運ボーナスは+4に減少する。同じ場所において、君のキャラクターが判定結果に影響を与え得る合理的な要因(例えばモンスターの気を逸らせたり、激励の言葉を叫んだり、判定に援護をしていたりするなど)があるのならば、君は別のキャラクターにこのボーナスを与えるためにヒーロー・ポイントを使用することができる。別のキャラクターを援護するためにヒーロー・ポイントを使用する場合、ボーナスは半分(判定前は+4、判定後は+2)となる。

追加行動 /Extra Action：君は自分のターンのヒーロー・ポイントを使用することによって、そのターンの1回の標準アクションか移動アクションを追加で行うことができる。

靈感 /Inspiration：もし君が冒険の中で手詰まりになったと感じたのであれば、ヒーロー・ポイントを使用してゲームマスターに次に何をすべき

きなのかヒントを求めることができる。ゲームマスターが与えるべき情報は無いと判断した場合は、ヒーロー・ポイントは消費されない。

想起 / Recall：君はヒーロー・ポイントを使用することで、既に使用した呪文を思い出したり、他の制限を受けている特殊能力の使用回数を獲得することができる。これは呪文や君のキャラクターが獲得している1日ごとに回復する能力についてのみ使用されるべきである。

再判定 / Reroll：君はヒーロー・ポイントを使用することによって、君が直前に行なったd20を使用した1回の判定を再度判定することができる。2回目の判定結果が1回目の結果より悪くなった場合でも、その結果を使用しなければならない。

特殊 / Special：君はゲームマスターにヒーロー・ポイントを通常であれば不可能に近いことを試みるために使用することを求めることができる。このような使い方は保証されていないため、ゲームマスターは慎重に検討しなければならない。君が通常使うことができる呪文よりも1レベル高い呪文を1つ使用するとか（もし君が術者で無い場合は1レベル呪文を使用するとか）、敵を攻撃によって盲目にするとか、ダメージ減少を無効化するとか、怒り狂うドラゴンに攻撃を止めさせるために〈交渉〉するなどのような行為に使用できる可能性がある。望んだ行動の如何に関わらず、こういった試みは難しい判定やペナルティを受けた攻撃ロールの達成を伴うべきである。この試みに対しては、試みるキャラクターもその仲間たちも追加のヒーロー・ポイントを使用することはできない。

死を欺く / Cheat Death：キャラクターは2ヒーロー・ポイントを使用することによって死を免れることができる。最終的にゲームマスターの判断によるが、通常はキャラクターのヒット・ポイントはマイナスで安定化し、生き残ることになる。例えば、矢によるクリティカル・ヒットで殺害されようとしているキャラクターがいたとしよう。そのキャラクターが2ポイントのヒーロー・ポイントを使用したので、ゲームマスターは矢がそのキャラクターが身に付けていた聖印を貫いたことにしてダメージを減少し、彼が死なない程度のダメージで済んだことにした。その後、彼のターンの最後に安定化したかどうかの判定を行う。死を免れることは、キャラクターが1ターンに1ポイントのヒーロー・ポイント以上を使用する唯一の使用方法である。キャラクターはこのヒーロー・ポイントの使用方法によって、使い魔や動物の相棒、幻像や特別な乗騎を死亡させないようにすることができるが、他のキャラクターやNPCに対して行うことはできない。

アンティヒーロー Antiheroes

PCはヒーロー・ポイントを使用しないと決めることができる。その代わり、彼の能力や技能を頼りにする傾向が強まる。そのようなキャラクターは発生源に関わらずヒーロー・ポイントを獲得することはない。そのため、それを使用することによる利益を受けることは決してなくなる。それと引き換えに、キャラクターは1レベルの時点でボーナス特技を獲得する。この「アンティヒーロー」オプションをゲーム中で許可されるかどうかはGMの判断次第である。

ゲームマスターのためのヒーロー・ポイント Hero Points for GMs

本書によって示されている全てのオプションは、君のゲームに加えるべきか慎重に考慮しなければならないが、ヒーロー・ポイントはより慎重に検討する必要がある。ヒーロー・ポイントはPCたちの力を大幅に増大させるわけではないが、危機的な瞬間を成功によって乗り越える可能性を大幅に向上させる能力をPCたちに与える。ゲームそのものがPCたちにとって優位になるように設定されている上に、ヒーロー・ポイントは更にそのことを助長してしまう。恐らく君はその点について不安に思うことだろう。

ヒーロー・ポイントの価値は、ドラマティックな緊張感を君のゲームのクライマックスに提供することにある。ヒーロー・ポイントを使用したとしても、ほとんどの場合それが成功を保証するというわけではなく、プレイヤーたちにとってさらに重要な瞬間を生み出すことにつながるのである。ヒーロー・ポイントは非常に限定的なリソースであり、使用するのであればドラマティックなゲームスタイルにおいてもより詳細な演出をするべきである。

NPCは通常ヒーロー・ポイントを獲得することはないが、以下の方法でヒーロー・ポイントを使用できるようになる。いくつかの呪文と魔法のアイテム、特技の《英雄の運命》などが彼らにヒーロー・ポイントを与える。このヒーロー・ポイントの使用は控えめにしなければならず、真に重要なキャラクターや主要な敵のために温存していなければならない。もし君がこの使い方を多用すればプレイヤーたちはこのシステムに憤慨し、ゲームシステムを拡大すること以上の大きな問題が発生してしまうだろう。

ヒーロー・ポイントの選択ルール Additional Hero Point Rules

ヒーロー・ポイント自体が選択ルールであるため、ヒーロー・ポイントに関連したシステムは本書に掲載された他のものと混同されないようにするために本章に配置した。下記の特技、呪文、魔法のアイテムは全て何らかの形でヒーロー・ポイントと関りを持っている。

ヒーロー・ポイント特技 Hero point Feats

以下の特技は君がヒーロー・ポイントを保持または獲得する能力を強化するものである。

《英雄の血脈》 Blood of Heroes

君は自分の運命を察知する感覚を有しており、確率が君を見放していたとしても常に成功の目を有している。

前提条件：《英雄の幸運》

利益：レベル上昇時に獲得するヒーロー・ポイントが1ではなく2になる。

通常：君はレベル上昇時に1ヒーロー・ポイントを獲得する。

《英雄の運命》 Hero's Fortune

君は駆け出しのときであってさえ、明らかに大きなチャンスをつかんでいた。そして君の伝説は全ての冒険において成長を続けている。

利益：君は1ポイントのヒーロー・ポイントを獲得する。君が保有できるヒーロー・ポイントの上限は常に5ポイントに拡張される。

通常：君は同時に保有できるヒーロー・ポイントは3ポイントまでである。

特記事項：この特技を取得したNPCは1ポイントのヒーロー・ポイントを獲得する。また、ヒーロー・ポイントの上限は（5ポイントではなく）3ポイントとなる。

《英雄の幸運》 Luck of Heroes

周囲の者たちは、君が常にわずかな幸運に包まれていると考えている。

前提条件：《英雄の運命》

利益：君がダイスを振り直すため、もしくは判定前に自分にボーナスを与えるためにヒーロー・ポイントを使用するときはいつでも、ヒーロー・ポイントを消費せずにすむ機会が与えられる。ヒーロー・ポイントを消費する際に d20 をロールし、その結果が 15 より大きい場合ヒーロー・ポイントは消費されない。

死を免れるためにヒーロー・ポイントを使用する際は、この特技を使用することはできない。

ヒーロー・ポイント呪文 Hero point spells

下記の呪文は一時的ヒーロー・ポイントを与えたり、キャラクターがヒーロー・ポイントを使用するのを妨げるものである。

ヒロイック・フォーチューン

Heroic Fortune / 英雄の宿命

系統 力術；**呪文レベル** アルケミスト 2、バード 2、クレリック 2、パラディン 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰、物質（100gp の価値を持ったダイヤモンドの粉末）

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 不可

この呪文は対象に 1 ヒーロー・ポイントを与える。このヒーロー・ポイントは持続時間が切れる前に使用しなくてはならない。さもなければ、このポイントは失われる。このボーナス・ヒーロー・ポイントは、対象が保有している他のどのヒーロー・ポイントよりも早く消費される。

マス・ヒロイック・フォーチューン

Heroic Fortune, Mass / 集団英雄の宿命

系統 力術；**呪文レベル** バード 4、クレリック 5

構成要素 音声、動作、信仰、物質（1,000gp の価値を持ったダイヤモンドの粉末）

距離 近距離（25 フィート＋5 フィート／2 レベル）

目標 1 体以上のクリーチャー、ただしそのうちのどの 2 体をとっても 30 フィート以内の距離に収まっていなければならない

この呪文は上記の点を除いて ヒロイック・フォーチューン と同様に働く。

マレディクション

Malediction / 呪詛

系統 死霊術 [悪、即死]；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 3、ウィッチ 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（500gp の価値を持ったオニキスの粉末）

距離 接触

目標 接触した生きているクリーチャー

持続時間 瞬間／目標の HD ごとに 1 分；本文参照

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

君は死に行くクリーチャーの身体の上で恐るべき呪いを口に寄せ、弱まった生命の力を飲み干すことができる。この呪文を使用したら即座にヒット・ポイントが－1 以下の生きているクリーチャーに接触する。もしも目標がセーヴィング・スローに失敗したら、目標は死亡し、君は目標の 5HD ごとに 1 ポイントのヒーロー・ポイントを獲得する（最低でも 1、

最高 3）。このヒーロー・ポイントは目標の HD ごとに 1 分だけ持続する。呪文が終了したら、このヒーロー・ポイントは全て失われる。

シヴィアード・フェイト

Severed Fate / 過酷な命運

系統 心術；**呪文レベル** クレリック 3、ウィッチ 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋5 フィート／2 レベル）

目標 生きているクリーチャー 1 体

持続時間 10 分／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

君は目標を呪うことによって、対象が運命の力を利用する事を妨害する。目標は怯え状態となり、呪文の持続時間中はヒーロー・ポイントを使用することができない。この効果は ディスペル・マジック や リムーヴ・カース、および類似の効果によって解除される。

アンラヴェル・ディスティニー

Unravel Destiny / 明かされし運命

系統 占術；**呪文レベル** クレリック 3、ウィザード／ソーサラー 3、ウィッチ 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 近距離（25 フィート＋5 フィート／2 レベル）

目標 クリーチャー 1 体

持続時間 1 ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

君が口にした恐るべき予兆は、目標の運命と宿命を崩す原因となる。この平穩をひどく乱す効果は、目標が持つヒーロー・ポイントごとに、全ての攻撃判定、セーヴィング・スロー、そして技能判定能力値判定に累積する－2 のペナルティを受ける。目標はヒーロー・ポイントを通常どおり使用することによってこのペナルティを軽減させることができるが、呪文の持続時間が終わるまでの間、1 ポイントのヒーロー・ポイントを使用することによって 2d6 ダメージを受ける。

ヒーロー・ポイントの魔法のアイテム Hero point Magic Items

下記の魔法のアイテムは、キャラクターたちに追加のヒーロー・ポイントを与えたり、使用したヒーロー・ポイントを回復させる可能性を与えたりするものである。

エリクサー・オヴ・ラック

Elixir of Luck / 幸運の霊薬

オーラ 中程度・力術；**術者レベル** 7

装備部位 なし；**市価** 3,600 gp；**重量** —

解説

この金色のエリクサーは、飲んだ者に幸運を与える。エリクサーを飲んだキャラクターは 3 ポイントのヒーロー・ポイントを獲得するが、1 時間以内に使用しなければならない。このとき獲得したヒーロー・ポイントについては、飲んだ者の（ヒーロー・ポイントの保有）上限値内に収める必要はない。獲得したヒーロー・ポイントは飲んだ者を助けるためにしか使用することができず、他者の判定を助けるために使用することはできない。エリクサーを飲んだ者は、一ヶ月経過するまで、新しいエリクサーを飲んでも利益を得ることはできない。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、ヒロイック・フォーチューン；**コスト** 1,800 gp

ヒーローズ・ブレード

Hero's Blade / 英雄の剣

オーラ 中程度・力術；術者 レベル 9

装備部位 なし；市価 17,315 gp；重量 4 ポンド

解説

この +2 ロングソード の柄頭は背中に 6 個の小さなダイヤモンドの嵌まった、とぐろを巻いた金製のドラゴンで装飾されています。作成された時点で、この剣は 6 ポイントのヒーロー・ポイントを保有している。持ち主はこれらのポイントをいつでも使用することができる。また、このヒーロー・ポイントは保有者の（ヒーロー・ポイントの保有）上限値内に収める必要はない。ヒーロー・ポイントを使用するたびに、ドラゴンの背中にある小さなダイヤモンドは炭に変わる。最後のヒーロー・ポイントを使用した後も、ヒーローズ・ブレードは +2 ロングソード のままである。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、ヒロイック・フォーチューン；**コスト** 8,815 gp

マス・ヒロイック・フォーチューン (2 チャージ)

作成要項

必要条件《スタッフ作成》、ヒロイック・フォーチューン、マス・ヒロイック・フォーチューン；**コスト** 37,200 gp

リーヴァーズ・サイズ

Reaver's Scythe / 略奪者の大鎌

オーラ 中程度・死霊術；術者 レベル 12

装備部位 なし；市価 80,318 gp；重量 10 ポンド

解説

黒い刃を持ったこの +2 キーン・アンホーリィ・サイズは、今までに奪ってきた魂のオーラを僅かに放射している。この大鎌が -1 ヒット・ポイント以下のクリーチャーに振り下ろされたならば、対象は即座に DC14 の意志セーブを行わなければならない、失敗したならば死亡する。そして、もしリーヴァーズ・サイズがクリーチャーを殺害する事ができた場合は、セーブに失敗したクリーチャーの傷から 1 ポイントのヒーロー・ポイントを獲得する。このヒーロー・ポイントは 1 時間以内に使用しなければならない、使用しなかった場合は失われる。サイズから獲得したヒーロー・ポイントを使用するか失わない限り、使用者はサイズから新たなヒーロー・ポイントを獲得することはできない。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、キーン・エッジ、マレディクション、アンホーリィ・ブライト；**コスト** 40,318 gp

リング・オヴ・ヒーローズ

Ring of Heroes / 英雄の指輪

オーラ 中程度（系統無し）；術者 レベル 7

装備部位 指輪；市価 8,000 gp；重量 -

解説

中央のガーネットに向かって疾走する 2 匹の高貴なライオンが彫刻された青銅製のこの指輪は、着用者に《英雄の幸運》特技を与える。この指輪は 24 時間着用し続けた後に効果を発揮する。着用者は、指輪の力を使用して 1 ポイントのヒーロー・ポイントを獲得する事もできるが、このポイントは即座に使用しなければならない、また指輪の力は永久に失われる。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、ヒロイック・フォーチューン；**コスト** 4,000 gp

スタッフ・オヴ・フォーチューン

Staff of Fortune / 運命の杖

オーラ 中程度・力術；術者 レベル 9

装備部位 なし；市価 44,400 gp；重量 3 ポンド

解説

この金と象牙から作られたスタッフの先端には、傷一つない水晶と大きなエメラルドが象嵌されており、次の呪文を使用することができる。

ヒロイック・フォーチューン (1 チャージ)

表：武器

130

特殊武器	価格	ダメージ (S)	ダメージ (M)	クリティカル	射程単位	重量 1	タイプ 2	特殊	出展
軽い近接武器									
アキリス	5gp	1d4	1d6	x2	20 フィート	2 ポンド	殴打	足払い	AA
シカ	10gp	1d4	1d6	x2	—	3 ポンド	斬撃	—	AA
ソートウース・サーベル	35gp	1d6	1d8	19-20/x2	—	2 ポンド	斬撃	—	AA
ソーン・ブレイサー	30gp	1d4	1d6	x2	—	3 ポンド	刺突	—	PFCS
トライブレード・カタール	6gp	1d3	1d4	x4	—	2 ポンド	刺突	—	PFCS
ドワーヴン・モールアックス	25gp	1d4	1d6	x3	10 フィート	5 ポンド	殴打 or 斬撃	—	AA
パタ	14gp	1d4	1d6	x3	—	3 ポンド	刺突	—	PFCS
バルバズウ・ピアード	25gp	1d3	1d4	x2	—	5 ポンド	斬撃	解説参照	Cheliox
ローブ・ガントレット	2sp	1d3	1d4	x2	—	2 ポンド	殴打または斬撃	—	AA
片手近接武器									
アルドリ・デュエリング・ソード	20gp	1d6	1d8	19-20/x2	—	3 ポンド	斬撃	—	AA
ウルミ	50gp	1d6	1d8	18-20/x2	—	6 ポンド	斬撃	—	AA
ショーデル	30gp	1d6	1d8	x3	—	2 ポンド	刺突	—	AA
スコーピオン・ウィップ	5gp	1d3	1d4	x2	—	3 ポンド	斬撃	武器落とし、間合い、足払い	LoF:PG
バタフライ・ナイフ	5gp	1d3	1d4	19-20/x2	—	1 ポンド	刺突または斬撃	—	AA
バトル・ボイ	5gp	1d3 [火]	1d4 [火]	x2	—	2 ポンド	[火]	—	AA
フリンドバー	?	1d6	1d8	?	—	?	殴打	武器落とし	CMR
革製マドウ	30gp	1d3	1d4	x2	—	5 ポンド	刺突	—	AA
鉄製マドウ	40gp	1d3	1d4	x2	—	6 ポンド	刺突	—	AA
ロオカ	5gp	1d6	1d8	18-20/x2	—	6 ポンド	斬撃	—	AA
両手近接武器									
ギャロット	3gp	1d4	1d6	x2	—	1 ポンド	斬撃	つかみ、解説参照	AA
トーテム・スピア	25gp	1d8	1d10	x3	10 フィート	6 ポンド	刺突または斬撃	解説参照	AA
ドワーヴン・ドーン・デルガー	50gp	1d8	1d10	x2	—	15 ポンド	殴打	間合い、本文参照	DoG
バトル・ラダー	20gp	1d4/1d4	1d6/1d6	x2	—	8 ポンド	殴打	双頭、足払い	GoG
ハーブーン	5gp	1d6	1d8	x3	10ft	16 ポンド	刺突	つかみ	PolS
ピストン・モール	70gp	1d8	1d10	x2	—	15 ポンド	殴打	解説参照	GoG
フォーチャード	14gp	1d8	1d10	18-20/x2	—	10 ポンド	斬撃	間合い、足払い	CHR
フランバード	50gp	1d8	1d10	19-20/x2	—	6 ポンド	斬撃	武器破壊	AA
フレイルボール	15gp	1d6	1d8	x2	—	10 ポンド	殴打	間合い、足払い	GoG
ブレードッド・スカーフ	12gp	1d4	1d6	x2	—	2 ポンド	斬撃	武器落とし、足払い	AA
ボーディング・ガフ	8gp	1d4/1d4	1d6/1d6	x2	-	8 ポンド	斬撃	双頭、間合い、足払い	PolS
メテオ・ハンマー	10gp	1d6	1d8	x2	—	10 ポンド	殴打	間合い、足払い、解説参照	AA
リップソー・グレイヴ	30gp	1d8	1d10	x3	—	12 ポンド	斬撃	間合い、解説参照	GoG
遠隔武器									
グラブリング・フック	6gp	1d4	1d6	x2	10ft	14 ポンド	刺突	つかみ	PolS
クリスタル・チャクラム	20gp	1d4	1d6	18-20/x2	—	2 ポンド	斬撃	—	CHR
シュリルシャフト・ジャヴェリン	35gp	1d4	1d6	x2	30 フィート	3 ポンド	刺突	解説参照	GoG
ショアンティ・ボーラ	15gp	1d3	1d4	x2	10 フィート	2 ポンド	殴打	—	AA
スティッチド・スリング	-	1d4	1d6	x2	-	2 ポンド	殴打	—	AA
スリング・グラヴ	5gp	1d3	1d4	x2	50 フィート	2 ポンド	殴打	双頭、武器落とし、足払い	AA
ストーン、リトル・スターストーン (10)	5cp	1	1	—	—	2 ポンド	殴打	非致傷	HoG
ブリット、シャープストーン (10)	1gp	1d3	1d4	—	—	5 ポンド	刺突または斬撃	-	HoG
ブリット、スポンジストーン (10)	10gp	-	-	—	—	2 ポンド	-	-	HoG
ブリット、ソフトストーン (10)	1sp	-	-	—	—	4 ポンド	殴打	非致傷	HoG
スローイング・シールド	+50gp	1d4	1d6	x2	20 フィート	—	殴打	足払い	AA
ソーン・ボウ	50gp	1d4	1d6	x3	40 フィート	2 ポンド	刺突	—	AA
ダブル・スリング	10gp	1d3	1d4	x2	50ft	1 ポンド	殴打	双頭、解説参照	HoG
フラスク・スロウワー	25gp	—	—	—	20 フィート	4 ポンド	—	解説参照	GoG
ローンチング・クロスボウ	75gp	—	—	—	20 フィート	8 ポンド	—	解説参照	AA

1……表の重量は中型用の武器の重量である。小型用の武器は重量が 1/2 になり、大型用の武器は重量が 2 倍になる。

2……2 つのタイプが書いてある場合、「～および～」とあるなら、その武器は両方のタイプのダメージを与える。「～または～」とあるなら、その武器はどちらか片方のタイプのダメージを与える（どちらにするかは使用者が選択）。

武器の説明

アキリス /Aklys

アキリスは短い投擲用のクラブである。通常木か骨で作られており、20 フィートの紐が結わえてある。アキリスには短い鉄製の鉤がついていることも多い。

利益：アキリスの最大射程は 20 フィートであり、移動アクションにより投擲した後のアキリスを手元に戻すことができる。

備考：デロにはきりで穴を開けたアキリスを装備しているものもいる。それらは奇妙で耳障りな音を発し、危険なデロが近くにいることを警告する役に立つ。

特徴：足払い

アース・ブレイカー /Earth breaker

この凄まじく巨大な槌は武器の頭に狂気の沙汰と思えるほどの金属が備え付けられている。そしてそれには複数の切れ味の悪い棘が伸びている。棘は力強く振る勢いに従って動く。

アルドリ・デュエリング・ソード /Sword, Aldori dueling

この武器は、Brevoy を治めるアルドールの剣の王のお気に入りの武器である。この剣は3フィートを超える長さを持つ。その刃はわずかに曲がっており、外側の刃に沿ってのみ鋭い縁がある。

利益：アルドリ・デュエリング・ソードは《武器の妙技》特技を使用することで、例えそれが使用者にとって軽い武器でなかったとしても、【筋力】修正値の代わりに【敏捷力】修正値を攻撃ロールに適用できる。アルドリ・デュエリング・ソードを両手で使用することもでき、その場合ダメージに【筋力】ボーナスの 1.5 倍を加える。アルドリ・デュエリング・ソードに《習熟》していない場合、この武器をロングソードと見なし使用することもできる。

武器の特徴：武器の妙技

アロー、シッスル /Arrow, Thistle

この棘のついた矢は毒のある植物であるアザミから作られており、命中した際の傷を上回る痛みが持続する原因となる。

利益：シッスル・アローは 1d6 ラウンド続く出血効果として 1 ポイントのダメージを与える。

アロー、スプリンタークラウド /Arrow, Splintercloud

この矢の胴体はいくつもの小さい骨の断片がきめ細やかに互いをつなぐような構成になっている。

利益：発射したなら、いくつもの骨の断片が回りに飛散し、5 フィートの爆発範囲に牙の形をした骨が飛び散って 1d3 ポイントの刺突ダメージを与える（DC18 の反応セーブに成功すれば無効）。

アロー、スロー・バーン /Arrow, Slow Burn

この矢の矢尻の手前には小さな容器があり、空気に触れると燃え上がり時には爆発すらする錬金術物質がその中に収められている。矢尻の返しが敵に命中した際にこの容器に穴を開ける構造になっている。

利益：使用者のターンにおいて、命中してから 1 ラウンドの間この炎の爆発は目標に 1d6 ポイントの「火」ダメージを与える。

不利益：この矢尻は追加の荷重を持つため、この矢を使用した攻撃ロールに -1 のペナルティを受ける。

アロー、ダイ /Arrow, Dye

この矢は結晶質の泡が矢尻についている。

利益：ダイ・アローを放つのは 1 回の遠隔接触攻撃である。ダイ・アローが命中したクリーチャーはダメージを受けないが、黒、青、緑、赤といった目印となる染料（Pathfinder Chronicles Campaign Setting 213 を参照）が飛散する。この染料は 1 平方フィートを覆うのに十分な量がある。

アロー、タングルフット /Arrow, Tanglefoot

この矢は先に足止め袋のベトベトが少量含まれた小さな瓶がつけられている。エルフはしばしばこの矢を使用して、逃げる敵の動きを遅くするか止めたり、殺すことなく動物を捕獲したりする。

利益：タングルフット・アローを放つのは 1 回の遠隔接触攻撃である。この矢は命中してもダメージを与えることはないが、目標には錬金術の粘着物質が飛散する。この矢で飛散するベトベトの量は少なく、実際の足止め袋よりも効果は薄い（反応セーブの DC10、DC12 の【筋力】判定により破壊、10 ポイントの斬撃ダメージにより切断可能、精神集中判定の DC10）。

不利益：タングルフット・アローの重さにより、射程単位は通常の半分になる。

アロー、デュラブル /Arrow, Durable

この矢はある種の錬金術の接着剤でできたより紐により、しっかりと覆われている。

利益：目標に命中したかどうかに関わらず、デュラブル・アローは普通の使用方法では破損しない。どこかに行ってしまったのでなければ、射手はデュラブル・アローを回収し何度も再利用することができる。デュラブル・アローを通常でない方法で破壊することもできる（意図的に折る、ファイアー・エレメンタルに命中させる、など）。

不利益：（ペインのような）呪文を付与された場合、その魔法は矢として 1 回使用するまでしか持続しない。ただし、その後魔法的でない矢として再利用したり、再び魔法を付与することはできる。

アロー、トリップ /Arrow, Trip

このずんぐりとした矢は、大きく球根の形をした金属製の突端を持つ。この突端は宙空において大きく平らに変わる。

利益：この矢が命中したなら、この矢は CMB が +5 の足払いを対象に仕掛ける。この判定に成功すれば対象は転倒するが、失敗した場合に対象が使用者に足払いをしかけてくるということはない。

（訳注：原文が 3.5e 準拠の記載のため修正。初出の Pathfinder Setting - Elves of Golarion は 3.5e 準拠のため。）

アロー、ホイッスリング /Arrows, Whistling

この矢は大きく鋭い音を発するように特別な溝と羽根で装飾されている。

利益：この矢を放った際に生じる音は矢の飛んだ経路から 500 フィート以内まで響く。

アロー、フェロモン /Arrow, Pheromone

この矢の矢尻には血や汗に反応する材質で覆われている。この材質は肉食動物の多くが美味しそうな傷ついた餌食と認識し、そうでないクリーチャーも滅多に嫌うことのない、強力な匂いをまき散らす。

利益：鋭敏嗅覚の特殊能力を持つクリーチャーは、フェロモン・アローによりマーキングされた目標に対して攻撃ロールとダメージ・ロールに +2 のボーナスを得る。この効果は 1 時間が経過するか、目標が 1 分間体を洗うまで持続する。

アロー、ブリーディング /Arrow, Bleeding

この穴のあいた鋭い管はある種の巨大な蟲が持つ、細長い吻のように見える。しかし実のところ、これは奇妙な食肉性の植物から採られたものだ。

利益：ブリーディング・アローはクリーチャーに命中した際、通常のダメージを与える。その後毎ラウンド、そのクリーチャーは出血により1ポイントのダメージを受ける。これはDC10の〈治療〉判定や、キュア 呪文あるいはその他の治癒魔法をかけられて出血が止まるまで続く。クリティカル・ヒットによって出血ダメージが増加することはない。クリティカル・ヒットに完全耐性を持つクリーチャー（植物や人造）は、この武器による出血ダメージにも完全耐性を持つ。

アロー、レイニング /Arrow, Raining

この大きく長い矢は聖水を入れる容器が備えられており、何かにぶつかったり目標に命中した際に破裂し近くのクリーチャーに飛び散るように作られている。

利益：この聖水の容器は瓶を投擲したかのように、何かにぶつかったり目標に命中した際に破裂し近くのクリーチャーに飛散する。

不利益：レイニング・アローはその重さのために、攻撃ロールに－2のペナルティを与える。

アロー、ロードストーン /Arrow, Lodestone

この矢の重い鉄製の矢尻は錬金術の樹脂により封がなされている。小さな紐を引くことによりこの封印は解かれ、矢尻の反応が活性化され、その磁石としての特性が一段と増加する。

アクション：封を解くために紐を引き、矢尻の反応を活性化させる行為は移動アクションである。

利益：大部分が金属でできた鎧（少なくともチェーンメイルか金属製の盾）を着ているか、金属で作られた目標に向けてロードストーン・アローを放ったなら、攻撃ロールに＋4のボーナスを得る。磁力の増加は活性化してから1ラウンド持続し、その後は通常のアローとして機能する。

特殊：磁性のある金属の多い場所では矢が対象に向かうよう導くために、攻撃へのボーナスは0にまで落ちたりあるいはペナルティを被ることもある。

不利益：この磁力を持つアローは半分のダメージしか与えない。

ウォー・レイザー /War Razor

見かけの通り、ウォー・レイザーは剃刀や折り畳み式ナイフとして使用するには大きすぎる。この剃刀が取っ手の中に畳み込まれているときには鞘は不要であり、これによりこの武器を隠すのは簡単になる。

説明：ウォー・レイザーを身体に隠すために行なう〈手先の早業〉に＋2のボーナスを得る。

武器の特徴：容易に隠べい可能

ウルミ /Urumi

様々な条件に順応するために作られたこの驚くほどに鋭利なロングソードは鋼鉄のコイルや金属製の鞭のように見える。しかしこの武器は肉を切り裂くのに十分であり、他の鍛えられた剣と同じような刃を有している。

説明：ウルミは武器破壊から半分のダメージしか受けない。

オーガ・フック /Ogre Hook

巨大で大雑把な鋭い金属の湾曲であるオーガ・フックは、それを最も一般的に使用する蛮族達から名付けられた。通常はオーガによってつくられるために、オーガ・フックはしばしば大型であり、ほとんどの人型生物が使用するには不釣り合いである。

利益：オーガ・フックを使用して足払いを試みることができる。

武器の特徴：足払い

カッタス /Cutlass

カッタスは短い曲剣で、片刃の鋭い刃が付いている。海賊達は、装具や敵の水夫を切り裂くのに充分な鋭い刃を持ち、かつ混雑した船上の乱闘に於いて取り回す為に必要な短さを持っている為にカッタスを愛用している。

出典 Pathfinder Player Companion: Pirates of the Inner Sea

キャット・オー・ナインテイル・ウィップ /Whip, Cat-o'-Nine-Tails

別名“船長の娘”として知られる九尾猫鞭は、深刻な傷跡を残すことなく身体を切り裂き激しい苦痛とを負わせるようにデザインされた9つの革紐を編み上げて作られた長さ3フィートの短鞭である。

九尾鞭は鎧ボーナスが＋1以上あるクリーチャーや、外皮ボーナスが＋3以上あるクリーチャーに対してはダメージを与えられない。

出典 Pathfinder Player Companion: Pirates of the Inner Sea

ギャロット /Garrote

ギャロットは木製の取っ手を両端に付けられた針金もしくは細いロープである。この針金は犠牲者の喉に回され、首の後ろで交差させる。取っ手をまっすぐ引くと、ギャロットは犠牲者を絞め殺すのだ。

説明：ギャロットを使用するには、目標は瀕死状態か使用者に気付いていない状況でなければならない。目標の首を絞め始めるために、使用者は組みつき判定（これには両手が空いていないことによる－4のペナルティは受けない）に成功する必要がある。首を絞められた目標は精神集中判定（DC 20＋使用者のCMB＋目標が発動しようとしていた呪文のレベル）に成功しなければ、音声要素を持つ呪文、合言葉の必要なアイテム、発生を要する魔法を使用することができない。ギャロットを使用して組みつきをしている場合、使用者は以下の追加のオプションを得る。

首絞め：目標への空気の供給を断つ。これにより目標は息を止めなければならない（サフォケーションもしくは〈水泳〉技能に詳細な情報がある）。使用者が首絞めの継続を止めたラウンドで、目標は呼吸できるようになり精神集中判定を始める必要があるなら再度試みることができる。

武器の特徴：首絞め

グラップリング・フック /Grappling Hook

ひっかけ鉤は通常登攀道具としてみなされるが、移乗行動の前に船に引っ掛けて引き寄せる為に使用することも出来る。ひっかけ鉤は木の手すりに深く食い込む為、引き剥がして自由にする為には1分間を要する。グラップリング・フックに繋がっているロープは切ることが出来るが、海賊達は鉤を取り外し難くする為、しばしば装具やマストを目標とします。グラップリング・フックからロープを外すには移動アクションが必要となる。

グラップリング・フックはまた遠隔武器として使用することも出来る。グラップリング・フックに《習熟》している場合、この武器でのクリティカル・ヒット時に目標にフリー・アクションで組み付きの戦技判定を行うことが出来る。組み付かれた目標があなたを間合いの中に収めていない場合、この戦技によって機会攻撃が発生することはない。また、この武器によって目標に組みついていて間、使用者は自身のターンに目標を移動させるかダメージを与えることしかできない。使用者は組みつきを維持するために目標に隣接する必要はないが、依然として組みついていて間と見なされる。グラップリング・フックの間合いの外に離れるように移動した場合、そのアクションによって組みつきは終了する。

グラップリング・フックの重量は50フィートの麻のロープの重量を含んでいる。この重量はより短いかより軽量のロープを使用することで軽減す

ることができる。

出典 Pathfinder Player Companion: Pirates of the Inner Sea

クラール /Klar

これは、ホーンド・スピアスターカー（ストーヴァル高原に住む巨大ヤモリの一氏族）の頭蓋骨に刃を固定したショアンティ達の伝統的な武器だが、近年では南ヴァリシアの武具屋はこの刃付き盾の鋼鉄で出来たものを造り始めた。

利益：クラールの使用者は武器か盾としての使用方法を選ぶことができる。

武器としての使用—クラールによる攻撃はシールド・スパイクでの攻撃とみなす。

盾としての使用—戦闘に於いて防具として使用するとき、クラールは木製か鋼鉄製ライト・シールドとして扱う。

武器の特徴：特殊

クリスタル・チャクラム /Chakram, Crystal

石英や奇妙な地中のクリスタルの形を変え曲げることで作られたこれらの円形の投擲用の板は縁に剃刀のように鋭い刃を持っている。

利益：クリスタル・チャクラムが目標に命中すると、この武器は小さく鋭い断片に碎けてしまう。攻撃が外れたなら、50%の確率で地面や他のかたい物体に命中し、このチャクラムは碎けてしまう。そうでなければ再度使用することができる。

特殊：クリスタル・チャクラムは魔法の武器を作成する場合には矢弾として扱う。

シカ /Sica

この刃はショーテルを小さく軽くしたものである。

説明：バックラー、ライト・シールド、ヘヴィ・シールドを使用している目標に対してシカを使用するなら、攻撃ロールに+1のボーナスを得る。

シゾール /Scizore

"タルドール人のささみ"としても知られるシゾールは使用者の前腕に沿う固い管であり、半ば円形の刃が終端に付けられている。

利益：シゾールはACに+1の盾ボーナスを与える。しかし攻撃に使用した場合にはそのラウンドの間このACボーナスを失う。シゾールを使用した攻撃ロールには-1のペナルティを被る。

不利益：シゾールを装備している間、その手は他の目的に使用することができない。

アクション：シゾールを着用するのは1回の全ラウンド・アクションである。

シャープンド・コンバット・スキヤバード /Combat Scabbard, Sharpened

利益：この戦闘用の鞘は外縁に鋭い刃を持ち、武器として使用できる。

シュリルシャフト・ジャヴェリン /Shrillshaft Javelin

この1回だけ使用できるジャヴェリンの柄、穂先のすぐ後ろには雷石が備え付けられている。

利益：このジャヴェリンが命中したなら、目標はジャヴェリンのダメージを通常通り受けた上、雷石の効果の中心となる。攻撃が失敗したなら、ジャヴェリンがどこに落下したのかを（飛散武器が外れたときのように）ロールして決定する。その場所は雷石の効果の中心となる。

ショアンティ・ボーラ /Bolas, Shoanti

ショアンティ・ボーラのほとんどはうなり板としても機能する。その重りに付けられた小さな曲がった穴により、この武器は振りまわした際に悲しげで鋭い音を放つ。

利益：このボーラは通常のボーラとして機能するが、非致傷ダメージではなく致傷ダメージを与える。

武器の特徴：足払い（遠隔）

（訳注："うなり板"とは振りまわすと音の鳴る、アボリジニー特有の楽器のこと）

ショーテル /Shotel

ショーテルは下向きに曲がった剣で、目標の盾をまたいだり飛び越えたりするように作られている。

説明：バックラー、ライト・シールド、ヘヴィ・シールドを使用している目標に対してシカを使用するなら、攻撃ロールに+1のボーナスを得る。

シリンジ・スピア /Spear, Syringe

この武器の刃は細い管や穴を持つ。それらは横木のすぐそばにある空の容器につながっている。

説明：このスピアによる攻撃が成功すると容器に収められていた液体（毒がよく使用される）が目標に注がれる。

アクション：シリンジ・スピアの容器を詰め直すには1分かかる。

武器の特徴：待機、特殊

スイッチブレード・ナイフ /Knife, Switchblade

このナイフはばね仕掛けの刃を持ち、内側に隠れた取っ手が付いている。この武器はダガーとして扱う。

特殊：このナイフは他の物体に見えるようにデザインされている（この機能を見破るにはDC15の〈知覚〉判定が必要である）。

アクション：手に持っているなら、この武器を使用可能な状態にするのは1回のフリー・アクションである。

スコーピオン・ウィップ /Scorpion Whip

この鞭は剃刀のような形をした刃とその先端の周りに牙が埋め込まれたものを持つ。

説明：目標が鎧ボーナスを得ている場合でも、スコーピオン・ウィップは致傷ダメージを与える。ウィップに対する《習熟》を持つなら、スコーピオン・ウィップも使用できる。

武器の特徴：武器落とし、間合い

スティッチド・スリング /Sling, Stitched

スティッチド・スリングは厳密には特殊な種類の武器ではなく、スリング、スタッフ・スリングまたはダブル・スリングのカップに弾を入れたまま縫い閉じたもので、弱体化したライト・フレイルとして製作される。スティッチド・スリングのダメージの種類や量はスリングのカップに縫い閉じられる弾の種類とは無関係で、カップを縫い閉じている糸を切り開かない限り（機会攻撃を誘発する全ラウンド・アクション）、弾を発射することが出来ない。

出典 Pathfinder Player Companion: Halflings of Golarion.

スティングチャック /Stingchuck

スティングチャックは脳を取り除いた人型生物の頭で作られた、いかれた袋である。投げた時に開き炸裂するように、重いものが好まれる。

説明：スティングチャックの中は通常噛みつく虫で満たされており、飛散武器として扱う。命中したなら、中にいる虫は目標に噛みついて刺し、1d6 ポイントのダメージを与えるとともに、目標は頑健セーブ (DC 11) に成功しなければ 1d3 ラウンドの間吐き気がする状態になる。スティングチャックにより吐き気がする状態になったクリーチャーは、毎ラウンド虫に噛みつかれるため追加で 1 ポイントのダメージを受ける。この飛散効果の範囲内にいたすべてのクリーチャーは虫により 1 ポイントのダメージを受けるが、吐き気がする状態になることはない。

ストーン、リトルスターストーン /Stone, Little Starstones

大きな損傷を十分に与えるのが難しいこれらの糸や布に包まれた小石は厳密にはスリングの弾ではなく、主に信号や祝宴の時に使用される。油や強いアルコールに浸された後、この小石は 1 ラウンドの間口ウソクの明るさに燃え輝き、光の尾を引いて空を飛ぶ。リトル・スターストーンは追加のダメージを与える程熱くならず、また素早く燃え尽きる為可燃物に点火することは出来ない。

出典 Pathfinder Player Companion: Halflings of Golarion.

スリング・グラヴ /Sling Glove

この湾曲したえぐれた形の 2 フィートの長さを持つ小枝でできたかごは手首に取り付け、腕をしならせることによりこぶし大の大きさの石を減多にない凄まじい速度で投げることができる。

アクション：スリング・グラヴへの装填は 1 回のフリー・アクションであり、片手が空いている限り機会攻撃を誘発しない。

不利益：隣接した目標に石を投げる際には - 4 のペナルティを受ける。自身の接触面にいるクリーチャーにこの武器を使用することはできない。

スローイング・シールド /Throwing Shield

この盾は投擲用に作られており、留め金を外すことと投擲が素早く容易にできるように特別な留め具が付けられている。

利益：この武器の止め具を外して投擲することは 1 回のフリー・アクションである。タワー・シールドをスローイング・シールドにすることはできない。盾の AC に対する強化ボーナスとシールド・スパイクへのボーナスはこの武器を投げる際の攻撃ロールおよびダメージ・ロールへのボーナスとしては適用されない。

武器の特徴：足払い

ソートゥース・サーベル /Sabre, Sawtooth

これは悪名高き " 赤蟻螂 " の象徴的な武器である。

説明：この武器に《習熟》しているなら、ソートゥース・サーベルを軽い武器として扱う。そうでないなら、この武器はロングソードとして扱われる。

(訳注：" 赤蟻螂 " は暗殺者の神アチャイケクを奉じる暗殺者集団。)

ソーン・ブレイサー /Thorn Bracer

この頑丈な革製の腕甲は漆で覆われた薔薇の棘がちりばめられている。この棘を使用して目標を刺すことができる。

説明：武器や盾を利き手でない手に持っていないならば、ソーン・ブレイサーを利き手でない手による攻撃に使用することができる。手の中に物をつかんだ状態でも、ソーン・ブレイサーによる攻撃を行なうことができる。

不利益：ソーン・ブレイサーにより攻撃したなら、盾を準備することにより得られていた AC を次のアクションまで失う。

ソーン・ボウ /Thorn Bow

この磨かれた紫檀の弓は棘と小さな花がちりばめられている。

説明：ソーン・ボウはショートボウとして扱う。

ダブル・スリング /Sling Double

一見、この武器はバトンのような棒の両端にスリングがぶら下がっているだけのように見えるが、この武器は驚異的な技術の持ち主かハーフリングの軽業師によって真価を発揮する。

利益：ダブル・スリングは通常のスリングとして使うことも出来るが、もう一方の端を使い毎ラウンド追加の遠隔攻撃を行うことが出来る。この際、双頭武器を使用した二刀流の通常のペナルティを受けるが、《二刀流》特技はこのペナルティを軽減する。

ダブル・スリングの一方の端に装弾するには (通常のスリングと同様に) 移動アクションを使用する為、何らかのスリングを素早く装弾する特技や特徴 (例えば《弾落とし》のような) を持っていない限り、通常ダブル・スリングを使用して連続したラウンドでの追加攻撃を行うことは出来ない。

ダブル・スリングで普通の石を投げることもできるが、石はブリットほど重くも丸くもない。このため、あたかもダブル・スリングが本来より 1 段階小さいサイズ用のものであるかのようにダメージが減少し、かつ、攻撃ロールには - 1 のペナルティが付く。

《弾落とし》 Ammo Drop

あなたが振り回している空のスリングに要求される装弾のタイミングを単に手を離し弾を落とすことで完璧に調整することが出来る。

前提条件：〈手先の早業〉 1 ランク、スリングへの《習熟》。

利益：あなたはスリングかダブル・スリングの片方の端への装弾を片手だけで即行アクションか移動アクションを使って行うことが出来る。これは機会攻撃を誘発しない。

出典 Pathfinder Player Companion: Halflings of Golarion.

テルビーチェ /Terbutje

この補強された木の固まりにはシャークの歯、黒曜石、ガラスといった素材が一面に打ち込まれている。この武器は壊れやすく、ときどき敵の鎧や武器に命中して壊れてしまう。

説明：テルビーチェを使用して攻撃を行う際に " 出目 1 " をロールすると、この武器は自動的に破損状態になる。破損状態のテルビーチェを使用して攻撃を行う際に " 出目 1 " をロールすると、この武器は壊れてしまう。

鋼鉄製テルビーチェ /Terbutje, Steel

これは一般的なテルビーチェに似せて作られた武器である。金属製でないテルビーチェの脆さを、この武器は克服している。

ドッグスライサー /Dogslicer

この武器は短く曲がった刃を持ち、軽くするためにいくつ物穴が穿たれている事が多い。

特殊：ドッグスライサーを使用して攻撃を行う際に " 出目 1 " をロールすると、この武器は自動的に破損状態になる。破損状態のドッグスライサーを使用して攻撃を行う際に " 出目 1 " をロールすると、この武器は壊れてしまう。

武器の特徴：特殊 (" 出目 1 " で破損)

トータム・スピア /Spear, Totem

この伝統的な Sklar-Quah の槍の柄には神聖なシンボルの彫刻が施されており、幅広の穂先には戦闘に於いて振るわれたり投げられたりする時に

大きな唸り声を上げるように精巧な穴が穿たれている。また、槍を振り回すことで風が吹き抜ける方向を変えたり、振るわれる速度に変化を付けることで使用者は哀調を帯びた葬送歌を奏でることが出来る。

説明：槍の使い方を訓練されたバードは、トーテム・スピアを〈芸能：管楽器〉の楽器としてバードの呪詛に使用することが出来る。

槍そのものも強く柔軟な柄を備えており、訓練された者の手にある時には〈軽業〉判定に+2の状況ボーナスを得る。

槍の比較的広い穂先は横薙ぎに払うことで斬撃武器として、また従来の多くの槍戦闘術のように刺突武器としても使用することが出来る。

武器の特徴：斬撃または刺突

(訳註：Sklar-Quah はショアンティの部族の1つ)

トライブレード・カタール /Katar, Tri-bladed

カタール (およびパンチング・ダガー) は単一の、長く薄い刀身を持つことがほとんどである。しかしトライブレード・カタールは3つの斜めに広がった剃刀のような刃の扇を備えている。

ドワーヴン・ドーン・デルガー /Dorn Dergar, Dwarven

この特殊な武器は10フィートの長さがあり、重い金属の鎖に巨大サイズの拳ほどの大きさの鋼鉄の球が備えられている。ドワーフがクリチャーの中に広がる間に使用されなくなってしまうものの、ドワーヴン・ドーン・デルガーは今でも旧来の流儀に固執するドワーフ達に時折使用されている。

利益：鎖のたわみを調整することにより、この武器は間合いがある武器としても間合いのない武器としても使用することが出来る。

アクション：通常の武器か間合いのある武器かを切り替える行為は1回の移動アクションである。

武器の特徴：間合い

ドワーヴン・ドーン・デルガー特技

《毒蛇の突撃》(戦闘) /Darting Viper

ドワーヴン・ドーン・デルガーを使用する際、あなたは近くの敵と離れた敵を素早く攻撃することができる。

前提：基本攻撃ボーナス+4、ドワーヴン・ドーン・デルガーへの《習熟》

利益：ドワーヴン・ドーン・デルガーを通常の武器か間合いのある武器かを切り替える行為を、1回の即行アクションで行なうことができる。

通常：ドワーヴン・ドーン・デルガーを通常の武器か間合いのある武器かを切り替える行為は、1回の移動アクションである。

《ドーン・デルガー体得》(戦闘) /Dorn-Dergar Master

あなたはドーン・デルガーをわずか片手で使用することができる。

前提：《二刀流》、基本攻撃ボーナス+4、ドワーヴン・ドーン・デルガーへの《習熟》

利益：あなたはドワーヴン・ドーン・デルガーを片手で使用することができる。片手で使用する場合、通常の武器か間合いのある武器かを切り替える行為は1回の全ラウンド・アクションである。《毒蛇の突撃》特技を有しているなら、間合いを変更する行為は1回の移動アクションとなる。

ドワーヴン・ドーン・デルガーを持つには両手を必要とする。

出典：Pathfinder Companion: Dwarves of Golarion

ドワーヴン・モールアックス /Maulaxe, Dwarven

この武器は多目的に使用でき、"五大王 Five Kings"のドワーフ王を通して伝えられた、奇妙なデザインをしている。先の重い斧のように見えるが、熟達したものが使用すれば刀身の峰を使用して大槌のように叩きつけることもできる。

利益：この武器は殴打ダメージか斬撃ダメージのいずれか（使用者が選択）を与える。

特殊：ドワーヴン・モールアックスはドワーフにおいては軍用武器であり、その他の種族においては特殊武器である。この武器は双頭武器ではない。そのためいかなる強化も斧部と槌部の相方に適用される。ただし殴打武器や斬撃武器にのみ効果のある強化は例外となる。そのような強化については、条件を満たすダメージ種別においてのみ効果を及ぼす。

パタ /Pata

この武器は固い刀身を守る部位が備え付けられており、使用者の手や手首、腕を守る。

利益：パタはショート・ソードとロケット・ガントレットを組み合わせたものとして扱う。

バタフライ・ナイフ /Knife, Butterfly

バタフライ・ナイフには2つの取っ手の間に隠された刀身を持つ。この取っ手は素早く動かすことができる。

利益：バタフライ・ナイフに《習熟》(あるいは《早抜き》特技を修得)してバタフライ・ナイフを手を持っているなら、この武器を開くのは1回のフリー・アクションである。《習熟》していないならばこの武器を開くのに1回の移動アクションが必要である。それ以外の点については、この武器はダガーとして扱う。

バトル・ポイ /Battle Poi

この腕ほどの長さのある鎖の組は一方の端に持つ部分があり、燃料に付けられた松明が他方に付けられている。

利益：バトル・ポイにより物理的なダメージを与えることはないが、燃える燃料が[火]ダメージを当てる。バトル・ポイに《習熟》しているのなら、この武器による攻撃において《二刀流》特技を所持しているかのように扱われる。

特殊：全身を砂で覆うか水に浸すなどしてバトル・ポイによりつけられた火を消すのは、1回の全ラウンド・アクションである。

バトル・ラダー /Battle Ladder

ノームは細く強化された4フィートのはしごを武器として使用する。

利益：バトル・ラダーを通常のクォータースタッフとして使用することができる。使用者はこのはしごである領域を占め足に絡め付かせることで、この武器に足払いの特徴を与えることができる。

武器の特徴：足払い

ハーブーン /Harpoon

ハーブーンは50フィート以下の長さのロープを取り付けた棘付きのスピアである。

利益：ハーブーンに《習熟》している場合、組みつき武器として使用することができる。ハーブーンの重量は50フィートの麻のロープの重量を含んでいる。この重量はより短いかより軽量のロープを使用することで軽減することができる。

Pirates of the Inner Seaではより新しいハーブーンが登場しており、これは青銅器時代のもと同じデータを使用するが、鋼鉄製で壊れやすい性質がなくなっている。

出典 Pathfinder Player Companion: Pirates of the Inner Sea

バルバズ・ビード /Barbazu Beard

バルバズ・ビードはフェイスマスクのついた見る者を脅かすような兜であり、うなり声を上げるバルバズウの頭のように見える。顔を守る部位の顎にあたる部分からは剃刀状の刃が実際のバルバズウの髭のように伸びている。この刃は通常8インチほどの長さだが、より長いものもある。

説明：バルバズ・ビードは利き手でない手で使用した武器として扱うことができる。この武器を使用のには手は必要ない。そのためバルバ

ズウ・ピアードは両手武器と組み合わせて使用することができる。

バルバズウ・ピアードによる攻撃は機会攻撃を誘発する。着用者の顔に極めて近いところにあるために、バルバズウ・ピアードを他のクリーチャーに使用するのとは接触するのと同程度に危険な行為である。そのため、肉體武器や素手攻撃を使用してクリーチャーに攻撃するのと同じようなリスク（ファイアー・エレメンタルや酸性の粘体など）を負う。

ハンボー /Hanbo

ハンボーは1ヤードよりも短い杖であり、歩くのに使用するステッキに見えるようにしばしば曲がっている。

武器の特徴：モンク、足払い

ピックアックス /Pickaxe

両手で持つヘヴィ・ピックである残忍な武器、ピックアックスは肉や骨を砕くように地面や石を砕くのに有効である。この武器はしばしばコモナーにとって便利のため、素晴らしい武器を買うような余裕がないものが強盗や山賊となる際に、ピックアックスは脅しの道具としてよく使われる。

ピストン・モール /Piston Maul

錬金術で射出されるピストンを頭部に持つこの両手持ちの槌は目標を強制的に驚かせる。

利益：ピストン・モールを使用して武器破壊攻撃に成功すれば、追加で+4ポイントのダメージを与える。ピストン・モールのこの機能を使用するには雷石が必要である。それ以外の点についてはグレートクラブと同様に扱う。雷石をこの武器の中に挿入することは1回の標準アクションである。この武器の力は24時間持続し、その後雷石は失われる。

フォーチャード /Fauchard

このポールアームはグレイヴによく似ており、穂先にまがった刃が付けられている。しかしグレイヴとは異なり、フォーチャードの鋭い刃はへこんだ側に沿っていて、そのためにこの刃はシックルやサイズのように見える。

利益：フォーチャードはグレイヴよりもずっと使いにくい（それゆえに特殊武器として扱う）。しかし機会攻撃範囲はグレイヴより長く足払いの能力を持ち、熟達したものの手に渡れば危険な武器となる。

武器の特徴：間合い、足払い

フック・ハンド /Hook Hand

冒険の中で手を失った海賊は、時折その手首に鉤爪を取り付ける。

あなたの敵は、あなたのフック・ハンドに対して武器落としの戦技を仕掛けることが出来ない。フック・ハンドは日常的な行動の妨げることはいないが、装着中はフック・ハンドを用いて他の武器を両手で扱う事は出来ない。もし両手がフック・ハンドになっているならば、あなたはいかなる種類の武器も使うことが出来ず、日常生活にも苦勞するかも知れない。フック・ハンドの装着は手首の関節が無事であることを想定している。もしそうでないならば、人工義肢を使うことになる。フック・ハンドの装着／脱着には1分間掛かる。

出典 Pathfinder Player Companion: Pirates of the Inner Sea

フラスク・スロウワー /Flask Thrower

この武器はハーフリング・スリング・スタッフのように見えるが、石や弾丸のように瓶をつかみ投擲できるように作られている点が異なる。

利益：フラスク・スロウワーは（酸、錬金術の火、聖水のような）飛散ダメージを与える物質、（足止め袋、雷石、まきびしのような）投擲用

の道具の射程単位を引き延ばす。

ブラス・ナイフ /Knife, Brass

海賊は船上で仕事をする為にしばしば長い真鍮製のナイフを持っている。真鍮の刃は鋼鉄のそれほど鋭さを保てないが、鋼鉄のように錆に弱くはない。いざという時に武器として使うことも出来るが、しかし海賊達はこの真鍮のナイフを主にローブを切ったり魚をさばいたりその他様々な雑用をこなす為に使う。

特殊：ブラス・ナイフを使用して攻撃を行う際に"出目1"をロールすると、この武器は自動的に破損状態になる。破損状態のブラス・ナイフを使用して攻撃を行う際に"出目1"をロールすると、この武器は壊れてしまう。

出典 Pathfinder Player Companion: Pirates of the Inner Sea

ブラス・ナックル /Brass Knuckles

この近接戦闘用の武器は、拳に心地よくフィットするように設計されている。接触する面積を小さくすることによって、パンチによる衝撃を増大するのである。

利益：ブラス・ナックルは致傷ダメージを与えることができるようになる。

不利益：君はブラス・ナックルを装着した手で武器やその他の物品を持つことができるが、使用することはできない。もし君が呪文を使用する場合、ブラス・ナックルを着用した手で動作要素を満たすためには、（難易度10+君が使用する呪文の呪文レベル）の精神集中判定に成功しなければならない。

ノート：モンクはブラス・ナックルに《習熟》している。

（訳者註：このブラス・ナックルは最新版のデータを反映しており、Advanced Player's Guideのものとは異なる。）

フランバード /Flambard

この両手持ちの剣は幅広の刃を持つ。この刃は木製の武器を切り取るのに特に役に立つ。

利益：この武器に《習熟》しているなら、木製の柄を持つ武器に対する武器破壊に+4のボーナスを得る。それ以外の点については、この剣はバスタード・ソードとして機能する。

武器の特徴：木製に対する武器破壊に+4ボーナス

ブリット、グロウニング /Bullets, Groaning

このスリング・ブリットは畳み込まれた穿孔により無数の穴が開けられている。これによりこのブリットは飛んだ経路から500フィート以内まで届くぶきみなうりを放つ。

ブリット、シャープストーン /Bullet, Sharpstones

この特製の弾丸の棘とぎざぎざの縁は素焼き粘土の薄い層で覆われている。《習熟》した使い手は発射時にこの粘土の覆いをフリー・アクションで割って棘か縁のいずれかを露出させる方法を知っており、刺突か斬撃ダメージのどちらかを選択することが出来る。

出典 Pathfinder Player Companion: Halflings of Golarion.

ブリット、スポンジストーン /Bullet, Spongestone

これらのブリットは、衝撃を受けると砕ける多孔性の石や重い木で出来ている。スポンジストーン・バレットは、よく毒や燃える油を投げる為に使用される。油瓶1つは10個のスポンジストーン・バレットを満たす。点火した（もし火があるならばフリー・アクション）燃えている油まみれのスポンジストーン・バレットは追加で+1d2点の[火]ダメージを与え、

可燃性の材料（草葺き屋根のような）に点火することが出来る。スポンジストーン・バレットがスリングのカップの中に 1d3 ラウンド以上火が点いた状態だったならば、そのスリングは破損状態となる。

出典 Pathfinder Player Companion: Halflings of Golarion.

ブリット、スモーク /Bullet, Smoke

利益：スモーク・ブリットにより煙をとどかせるためであれば、接触攻撃に成功するだけでよい。目標に命中したなら、ブリットは有毒ガスの雲を作り出す。命中したクリーチャーは頑健セーブ（DC13）を行わなければならない。セーブに失敗したなら、目標は 2 ラウンドの間吐き気がする状態になる。

ブリット、ソフトストーン /Bullet, Softstones

この弾力がある繊維をきつく縛った塊は、スリングで射出された時に目標に非致傷ダメージを与える。

出典 Pathfinder Player Companion: Halflings of Golarion.

フリンドバー /Flindbar

フリンドはフリンドバーとして知られる彼ら固有の武器を使用する。フリンドバーは 2 つの鉄の棒（長さはおおよそ 18 インチ）からできており、短い鎖でつながれている（場合によっては、互いの端を環状につないでいる）。

説明：フリンドバーは片手用の近接特殊武器であり、中型用の武器の場合は 1d8、小型用の武器の場合は 1d6 ポイントのダメージを与える。

武器の特徴：武器落とし

フレイルポール /Flailpole

この武器は単に長いポールアームの端にヘヴィ・フレイルが乗っているというものだ。

利益：フレイルポールは間合いのある武器であり、足払い用武器の特性を持つ。

武器の特徴：間合い、足払い

ブレードッド・スカーフ /Scarf, Bladed

悪い噂とその魅惑的なパフォーマンスで知られているために、時折観衆にまづい状況に陥らされることもあるため、ヴァリシア人の中にはそのスカーフの先に剃刀のような形をした刃を結わえているものもいる。一方には様々な色のシークインが付けられており、他方には危険な武器が隠されている。このようなスカーフを有効に使用するには熟達が必要であり、その危険な特性によりこれらは特殊武器として扱われる。

説明：ブレードッド・スカーフに《習熟》しているのなら、使用者に組みつき判定を成功させた全てのクリーチャーに 1d4 ポイントの斬撃ダメージを与える。

ブレードッド・スカーフは《武器の妙技》特技を使用することで、例えばそれが使用者にとって軽い武器でなかったとしても、【筋力】修正値の代わりに【敏捷力】修正値を攻撃ロールに適用できる。

ブレード・ブーツ /Blade Boot

ブレード・ブーツはばねのついたナイフが仕込まれている。このナイフはつま先を正しい組み合わせで押すことで飛び出すようになっている。

ブレード・ブーツは利き手でない手で使用する武器として扱う。

アクション：このナイフを取り出すのは 1 回の即行アクションであり、元に戻すのは 1 回の全ラウンド・アクションである。

不利益：この刃を伸ばしているのなら、通常の地形は移動困難な地形となり、移動困難な地形は通過できない地形として扱われる。

フンガ・ムンガ /Hunga Munga

この 3 つの刃のついたダガーは投擲用に作られているが、近接武器としても使用できる。

ホースチョッパー /Horsechopper

注釈：このゴブリンの武器はハルバードとして扱う。

ボーディング・アックス /Axe, Boarding

基本的なハンドアックスの背にスパイクの先端を取り付けたもので、主に船艙や装具を叩き切ったり、燃える破片を船から引きずり落とししたり、武器として使用される。ボーディング・アックスは斬撃が刺突ダメージを選べる他は、ハンド・アックスと同様の片手軍用武器として扱う。その上、木製の表面を《登攀》する際にスパイクを使うことにより +2 の状況ボーナスを得る。

出典 Pathfinder Player Companion: Pirates of the Inner Sea

ボーディング・ガフ /Gaff, Boarding

ガフ・フックとは長い棒の一方の端に魚を突き刺す為の鉤を付けたものである。海賊達はしばしば、移乗行動の助けとする為により重い鉤をガフ・フックの両端に追加する。海賊達は隣接する為にひっかけ鉤を使い船を引っ張った後、船が漂流するのを防ぐ為に互いの舷縁にボーディング・ガフを引っ掛ける。小型ボートはしばしば、ひっかけ鉤の代用品としてグラップリング・ガフを使う。ボーディング・ガフは木の手すりに深く食い込む為、引き剥がす為には 1 分間を要する。そのため殆どの海賊は 1 つずつ鉤を外そうと試みるよりもボーディング・アックスやカットラスを用いて切り離す。ボーディング・ガフは、非戦闘時には魚捕りの為に使うことも出来る。

出典 Pathfinder Player Companion: Pirates of the Inner Sea

ボーディング・パイク /Pike, Boarding

ボーディング・パイクは、8 フィートの長い棒の先に 1 フィートの長さを持つ金属製の矛先を取り付けたものである。ボーディング・パイクはまさしくロング・スピアのように見えるが、金属の矛先から木製の柄の間には罅や溝、スパイクのような海水を留め錆びを引き起こさせるような部品が全く無く、海水は流れ落ちようになっている。ボーディング・パイクは主に移乗攻撃を阻止する為に防御的な目的で使用されている。パイクはマストの周囲にある支持具に据え付けられている為、船乗り達は素早くこれを掴んで舷縁で移乗攻撃を阻止する為に構えることが出来る。

出典 Pathfinder Player Companion: Pirates of the Inner Sea

ボルト、アシッド /Bolt, Acid

この金属製のボルトは中央部にガラス製の箇所があり、酸で満たされている。

利益：攻撃が命中したなら、アシッド・ボルトは通常のダメージと追加の 1d4 ポイントの【酸】ダメージを与える。

注釈：アシッド・ボルトは飛散ダメージを与えることはない。

ボルト、ドラウ・ポイズン /Bolt, Drow Poison

この鉄製のボルトは小さな樹脂の欠片が付いている。この樹脂の欠片はボルトが目標に命中した際に碎ける。内側には 1 回分に相当するドラウ毒が含まれている。

利益：ドラウ・ポイズン・ボルトが命中したものは頑健セーブ（DC13）を行わねばならず、失敗したならドラウ毒の効果を受ける（訳注：ドラウ毒についてはドラウを参照）。ドラウ・ポイズン・ボルトには使用者自

身が毒の影響を受ける恐れはない。

不利益：この奇妙な欠片はボルトの精密性に影響を及ぼす。ドラウ・ポイズン・ボルトを使用する際、射程単位によるペナルティを2倍にする。

ボルト、ファイアー /Bolt, Fire

この注意深く作られた木製のボルトは錬金術の火で満たされた空間を中央に持つ。

利益：攻撃が命中したなら、ファイアー・ボルトは通常のダメージに加え1d4ポイントの「火」ダメージを与える。

注釈：錬金術によるファイアー・ボルトは飛散ダメージを与えない。またこの効果は目標に（例え特別燃えやすいものであったとしても）火をつけることはない。

革製マドウ、鉄製マドウ /Madu

マドウは丸いライト・シールドであり、4つのスパイクがそれぞれの縁についている。

利益：マドウに《習熟》しているのなら、この武器を使用して防御的戦闘を行なう際、通常の−4のペナルティではなく−2のペナルティを受ける。もし《攻防一体》を使用しているなら、攻撃ロールへのペナルティは1軽減される（最低−1のペナルティ）。マドウを装備している手に他のものを持つことはできない。マドウに《習熟》していないのであれば、スパイクト・ライト・シールドとして扱う。

メテオ・ハンマー /Meteor Hammer

この武器は1つか2つの球状の重りが10フィートの鎖に取り付けられたものだ。この重りを回転させ対象の身体に叩きつけるのだ。

利益：メテオ・ハンマーを使用して足払いの試みに成功したなら、対象が転倒した場所から5フィート近くに引き寄せることができる。

この武器は以下の2通りの異なる使用方法がある。

- ・メテオ・モード。双頭武器として扱う。

- ・要塞モード。双頭武器としては使用できないが、ACに+1の盾ボーナスを得る。

アクション：2つのモードを切り替えるのは1回のフリー・アクションであり、使用者のターンの開始時に決定する。

武器の特徴：間合い、足払い

メール・クラブ /Mere Club

このメール (MEH-reh) は伝統的に湾曲した石により作られ、短く平らな面を持ち、尖ったクラブである。

リップソー・グレイヴ /Ripsaw Glaive

このグレイヴの刃はのこぎり状になっていて、柄の上に取り付けられている。

利益：重い紐が柄の周りを包んでいる。移動アクションでこの紐を引くと、使用者の【筋力】ボーナスに等しいラウンドの間、刃が素早く回転する。この刃が回転している間、ダメージが+2される。それ以外の点では、この武器はグレイヴとして扱う。この紐で回転機構を再度包むのは1回の全ラウンド・アクションであり、機会攻撃を誘発する。

ロオカ /Rhoka

この剣はアーデファン urdefhan により極めて有効に使用される。生あるものを嫌い、ダイモンに似た外見を持つこのクリーチャーはダークランズに住んでいる。この剣はロングソードと同じ大きさだが、2つののこぎり状の刃が両側についていて、両端は残酷な鉤になっている。

ロープ・ガントレット /Rope Gauntlet

薄いが頑丈な麻のロープで作られたこの間に合わせの腕甲は手と前腕を覆う。この腕甲を水に浸すと重く膨らみ、使用者の拳を岩のように固い武器とし、拳での戦闘において殺傷に十分な能力を容易に得ることができる。

説明：ロープ・ガントレットで腕を覆うのは1分かかり、水に浸すのも1分が必要である。しかし一度水を供給すれば1日の間効果がある。ロープ・ガントレットを外すのは1回の全ラウンド・アクションである。ロープ・ガントレットを身につけている限り、武装していると見なされ、あなたの攻撃は通常のダメージを与える。ロープ・ガントレットに《習熟》しているのなら、ロープの荒い面を使用して殴打ダメージの代わりに斬撃ダメージを与えてもよい。指はむき出しになっているため、ロープ・ガントレットを着用した手でアイテムを装備したり持ち運んだりすることができる。しかしこの手は締めつけられているために、この手を使用した精密な動きを要求する行動（解錠など）には−2のペナルティを受ける。

ローンチング・クロスボウ /Crossbow, Launching

このずんぐりとした見た目のクロスボウはボルト用の溝の代わりにカップのような取り付け具を持つ。

利益：ローンチング・クロスボウは飛散武器を射出するように作られている。

装填：機会攻撃を誘発する全ラウンド・アクションである。

PRD 外 > 鎧と盾

表：鎧と盾

防具	価格	鎧 / 盾【敏】		防具による 判定ペナルティ	秘術呪文 失敗率	移動速度		重量 ¹	出展
		ボーナス	ボーナス上限			30 フィート	20 フィート		
軽装鎧									
アーマード・キルト	20gp	+1	+6	0	0%	30 フィート	20 フィート	10 ポンド	AA
ローズウッド・アーマー	50gp	+2	+6	0	10%	30 フィート	20 フィート	15 ポンド	AA
ハイド・シャツ	20gp	+3	+4	-1	15%	30 フィート	20 フィート	18 ポンド	VBoL
パレード・アーマー	25gp	+3	+5	-1	15%	30 フィート	20 フィート	20 ポンド	AA
リーフ・アーマー	500gp	+3	+5	0	15%	30 フィート	20 フィート	10 ポンド	AA
中装鎧									
—									
重装鎧 2									
フィールド・プレート	1,200gp	+7	+1	-5	35%	20 フィート	15 フィート	50 ポンド	ISWG
ストーン・プレート	1,800gp	+9	+1	-6	35%	15 フィート	10 フィート	75 ポンド	ISWG
ヘルナイト・プレート	2,000gp	+9	+1	-5	35%	20 フィート	15 フィート	50 ポンド	ISWG
盾									
クラール	12gp	+1	—	-1	5%	—	—	6 ポンド	ISWG
革製マドゥ	30gp	+1	—	-2	5%	—	—	5 ポンド	AA
鋼鉄製マドゥ	40gp	+1	—	-2	5%	—	—	6 ポンド	AA
その他									
スローイング・シールド	+50gp	—	—	—	—	—	—	—	AA

1……表の重量は中型サイズのキャラクター用のもの。小型サイズのキャラクター用の防具は重量が半分、大型サイズのキャラクター用の防具は重量が2倍になる。

1……表の重量は中型サイズのキャラクター用のもの。小型サイズのキャラクター用の防具は重量が半分、大型サイズのキャラクター用の防具は重量が2倍になる。

2……重装鎧を着て疾走する場合、移動速度の4倍ではなく、3倍しか動けない。

防具の説明

アーマード・キルト /Armored Kilt

この鎧は単独で着ることもできるし、一揃いの鎧の上に着込むこともできる。

軽装鎧の上にアーマード・キルトを装備したなら、その一揃いは中装鎧として扱われる。同様に、中装鎧とアーマード・キルトの組み合わせは重装鎧として扱われる。重装鎧の上にアーマード・キルトを追加した場合には何の効果もない。

クラール /Klar

これは、ホーンド・スピアストーカー（ストーヴァル高原に住む巨大ヤモリの一種族）の頭蓋骨に刃を固定したショアンティ達の伝統的な武器だが、近年では南ヴァリシアの武具屋はこの刃付き盾を鉄によって造り始めている。

利益：クラールの使用者は武器か盾としての使用方法を選ぶことが出来る。

武器としての使用—クラールによる攻撃はシールド・スパイクでの攻撃とみなす。

盾としての使用—戦闘に於いて防具として使用するとき、クラールは木製か鋼鉄製ライト・シールドとして扱う。

武器の特徴：特殊

ストーン・プレート /Stoneplate

ドワーフの石鍛冶によってつくられたストーンプレートは錬金術によって強化された、真岩や玄武岩の板を素材としている。この鎧は重く扱いにくい、比類なき防護を着用者に提供する。

スローイング・シールド /Throwing Shield

この盾は投擲用に作られており、留め金を外すことと投擲が素早く容易にできるように特別な留め具が付けられている。

利益：この盾を投擲することは1回のフリー・アクションである。盾

のACに対する強化ボーナスとシールド・スパイクへのボーナスはこの武器を投げる際の攻撃ロールおよびダメージ・ロールへのボーナスとしては適用されない。

制限：タワー・シールドをスローイング・シールドにすることはできない。

ハイド・シャツ /Hide shirt

この混紡繊維のシャツの胸部と肩部を動物の皮革やジャイアント・リザードの鱗で覆った鎧は、機動性を損なうことなくショアンティの騎手達を護る。

ハイド・シャツの着用者は標準アクションを使用して難易度15の【筋力】判定を行うことができ、もしそれが成功したのであれば鎧は破損状態となり、通常軽装鎧の必要になる1分間を必要とすることなく脱着し地面に落ちる。この鎧を再度使用する為には8ポイントのダメージを修理によって取り除かなければならない。

破損状態のハイド・シャツはアーマークラスにボーナスを与えない。

パレード・アーマー /Parade armor

資産力のある国のほとんどはパレードや戴冠式のような、華麗で戦闘に関わらない状況のための通常とは異なるユニフォームを常備軍に準備させている。この鎧の外見は国の起源やどの軍かにより様々だが、パレード用の装備のまま戦う必要がある場合に備えて防護を備えている（例えば、アンドランの鷹騎士団が身に付けているパレード・アーマーは青いコートをついた軽い鎖帷子と白いズボン、それに淡い青色の革製のブーツである）。

利益：その国のパレード・アーマーを身に付けているなら、この国に影響力のある人物に対する〈交渉〉と〈威圧〉に+2の状況ボーナスを得る。

フィールド・プレート /Field Plate

この重装鎧はフル・プレートに酷似しているが、若干の防御力を犠牲にして大きな柔軟性と機動性を得る為により軽量に造られている。

利益：フィールド・プレートは事実上高品質のバンデッド・メイルと同じだが、あなたは高品質のフィールド・プレートを購入することが出来る。

ヘルナイト・プレート /Hellknight plate

この特徴的な一揃いの鎧は特別な種類の高品質フル・プレートであり、ヘルナイト上級クラスのレベルを所持しているキャラクターが装備した時、更に追加の効果を得られる。

革製マドゥ、鉄製マドゥ /Madu

マドゥは丸いライト・シールドであり、4つのスパイクがそれぞれの縁についている。

利益：マドゥに《習熟》しているのなら、この武器を使用して防御的戦闘を行なう際、通常の－4のペナルティではなく－2のペナルティを受ける。もし《攻防一体》を使用しているなら、攻撃ロールへのペナルティは1軽減される（最低－1のペナルティ）。マドゥを装備している手に他のものを持つことはできない。マドゥに《習熟》していないのであれば、スパイクト・ライト・シールドとして扱う。

リーフ・アーマー /Leaf armor

この鎧は錬金術により固くした葉で作られている。

利益：この鎧は高品質であり、金属を含まないことを除いては高品質のスタデッド・レザーとして働く。

ローズウッド・アーマー /Rosewood armor

この一揃いのレザー・アーマーは特別な薔薇のつるで覆われている。

利益：この鎧はアーマー・スパイクのついたレザー・アーマーとして扱う。このつるには1日に1ガロンの水が必要であり、水をやらなければ枯れて死んでしまい通常のレザー・アーマーになってしまう。

闇市場

闇市場 Black Market Items

あらゆる冒険者がこれらのものをよしとするわけではない。しかしこ
ぶる良い、と考えるものもいる。

表：闇市場

アイテム	価格	重量
ウインドミール	100 gp	—
オールナイト	75 gp	—
クリアー・イヤー	15 gp	—
ショアンティ・バーバリアン・チュー	1 gp	—
煙草	1 gp	2 lbs.
トリカブト	5 sp	—
奴隷（一般的）	75 gp	175 lb
奴隷（家事用）	50 gp	130 lb
奴隷（重労働用）	100 gp	200 lb
奴隷（専門作業用）	500 gp	160 lb
奴隷、やせぎす（ハープリング）	100 gp	39 lb
ナイト・ティー	1 sp	—
ニンニク	1 sp	1 lb
パチュラー・スナッフ	1 gp	—
ヒイラギ	—	—
フレイリーフ	20 gp	2 lb
ベシュ	20 gp	—
ベラドンナ	2 gp	—
ヤドリギ	—	—
—... 荷重がない、もしくは重量に意味が無い。		

1... このアイテムを小型のキャラクター用に作成すると 1/4 の荷重となる。小型のキャラクター用に作られた容器には通常の 1/4 の容量がある。
2... これらの罎は中型の人形生物用に作られたものである。
3... 追加の費用については呪文を参照すること。追加費用を加えた総額で 3,000gp を超えるような呪文は通常は使用できない。費用を計算する際には、0 レベル呪文のレベルは 1/2 として扱う。

ウインドウィール /Woundweal

出典：Adventurer's Armory 18

このざらざらした黒いペーストは傷ついたクリーチャーが回復する能力を妨げる毒である。この毒の効果を受けたクリーチャーを対象とするあらゆる〈治療〉判定には－10 のペナルティがつく。加えて、このクリーチャーを対象とした魔法的な癒しを行ったものは誰であれ、術者レベル判定 (DC25) に成功しなければその効果は発揮されない。

ウインドウィール

種別 毒、致傷型 **セーブ** 頑健 DC 18

潜伏期間 1 ラウンド；**頻度** 1/ 日

効果 治療能力の低下（説明文参照）； **治療** 2 回**セーブ**連続

オールナイト /Allnight

出典：Adventurer's Armory 17

オールナイト（夜通し、一晩中の意）は舌下におくとチョコクのペースト状に溶けてしまうウェハースであり、切れることのないエネルギーを大量に得ることができる。これにより飲用者は以降の 8 時間の間疲労効果を無視する。このドラッグの効果が終了すると、飲用者は過労状態となる。オールナイトは使用者を神経質にし精神集中を妨げる。この効果が切れるまでの間、飲用者は全ての技能判定に－2 ペナルティを被る。

クリアー・イヤー /Clear Ear

出典：Adventurer's Armory 17

クリアー・イヤー（はっきりした耳、程度の意）は緑色のゲル状の物質である。これを使用者の耳に塗ってから 2 時間後に感覚と記憶力を強化するが、怒りやすくなってしまう。6 時間の間使用者は〈知覚〉と〈知識〉に＋2 の錬金術ボーナスを得るが、【魅力】を基準とする全ての判定に－2 のペナルティを被る。

ショアンティ・バーバリアン・チュー /Shoanti Barbarian Chew

出典：Adventurer's Armory 18、Curse of the Crimson Throne Player's Guide 12、Rise of the Runelords Player's Guide 12

ショアンティ・バーバリアン・チュー（ショアンティ・バーバリアンのキャラメル、程度の意）は苦く赤いキャラメルである。これはシンダーランドで見られる発育不全の低木である、ガルトルートの葉を乾燥させたものから作られる。これを噛むと葉は暗い紅に染まり、その後 1 時間のうちに開始したバーバリアンの「激怒」能力の持続時間が 1 ラウンド延びる。

煙草 /Tobacco

出典：Adventurer's Armory 18

これらの碎きばらばらにされた葉は、赤から黒の間の色をしている。これを焼いた煙を吸うか噛むかして使用する。煙草を飲むものはある種の心の安らぎを感じ、ずっと容易に心の痛みから抜け出すことができる。煙草は中毒性があり（DC10 の頑健セーブにより抵抗できる）、長期間にわたり使用を続けると【耐久力】へダメージを受ける。

トリカブト /Wolfsbane

出典：Adventurer's Armory 18

この黒い花をつける背の高い植物の根は有毒である（the Pathfinder RPG Core Rulebook の 560 ページを参照）。しかし薬師はトリカブトをわずかに服用させて痛みを和らげ、心臓を調節する。これがライカンスロビイにかかったものの呪いを取り去る助けになる、という民間伝承もある。

奴隷 /Slave

出典：Adventurer's Armory 18

知性のあるクリーチャーは仕事の多数を実行するために、奴隷というカテゴリを売る。奴隷のほとんどは単純労働のために保持される。しかしときどき、呪文の発動や教育のような専門的な仕事を行う奴隷もいる。奴隷の質は多種多様である。年老いていたり体が弱いために半分の価値しかないものもいれば、健康であつたり目をひきつける素体であつたりして何倍の価値があるものもいる。

ナイト・ティー /Night Tea

出典：Adventurer's Armory 17

この泡だらけのお茶は骨のように白く三角形をしたナイト・ティーという植物の葉から作られている。このお茶を毎日飲むことにより、女性の人形生物は不妊症になる。高用量で使用すると、中絶することができる可能性もある。

ニンニク /Garlic

出典：Adventurer's Armory 17

このツンとした臭いのする白い球根は食用や医薬用として供される。また、伝統的な浄化の儀式の多くで必要な要素となる。そしてまた、ニンニクのあるところにヴァンパイアがとどまることができないという話でよく知られている。

バチューラー・スナッフ/Bachelor Snuff

出典：Adventurer's Armory 17

バチューラー・スナッフ（独身男性の嗅ぎ煙草、程度の意）は煤のような匂いのする金色の粉である。これを男性の人型生物が鼻から吸引すると、彼らの肉体的な性質とは関係なく、一時的な無精子症となる。通常、1服は1～3日の間持続する。バチューラー・スナッフを長い間飲用すると彼らの歯と爪は小さく（だが依然として目にはつく程度である）、金色を帯びる。

ヒイラギ/Holly

出典：Adventurer's Armory 17

ヒイラギの木になる眩く赤いベリー（漿果）は飾り付けや儀礼用素材として多くの使用方法がある。ドルイドは特にそれ向けに作られた道具を使用して、一年の神聖なる時間の間にヒイラギのベリーを収穫する。

フレイリーフ/Flayleaf

出典：Adventurer's Armory 17

この細い、錆色をした葉は穏やかな幻惑と共に強い鎮痛作用を引き起こす煙を産み出す。使用者はフレイリーフの煙を吸い込んでから4時間、痛み完全に完全耐性を得る。しかしその間精神を変えるような効果に対するセーブに－5のペナルティを被る。

ペシュ/Pesh

出典：Adventurer's Armory 17

この鮮やかな緑のサボテンから取られた乳液は樹液と他の材料から混ぜられると、非常に酸っぱい味の粘り気のある黒い固まりとして凝固する。ペシュにはいくつもの異なる種類があるが、不純物を取り除いたペシュはもっとも効果が高く高価なものである。不純物を取り除いたペシュは使用者に1時間一時的ヒット・ポイント15を与え、[恐怖]効果に対するセーブに＋2の士気ボーナスを1日の間与える。しかし【敏捷力】と【判断力】に－4のペナルティを1日の間被る。ペシュには中毒性があり（DC10の頑健セーブにより抵抗できる）、長期間にわたり使用を続けると【敏捷力】と【判断力】へダメージを受ける。

ベラドンナ/Belladonna

出典：Adventurer's Armory 17

命に関わるナス科の植物と知られるこの草は、独特の緑がかった紫色の葉と鈍い黒色をしたベリー（漿果）を持つ。ベラドンナはその毒性にもかかわらず、古来より長きに渡り化粧品や薬としても扱われてきた。ベラドンナはまた特に飛行しようとするといった、色鮮やかだが好ましくない幻影を引き起こす。植物学者やその他これを安全に使用する訓練を受けたものは、ベラドンナには痛みの除去を含むいくつもの活用方法があると信じている。

ヤドリギ/Mistletoe

出典：Adventurer's Armory 17

この金色をした寄生植物は多くの異なる種類の木の上で成長する。ドルイドは特にそれ向けに作られた道具を使用して、一年の神聖なる時間の間にヤドリギを収穫する。

信仰焦点具

信仰焦点具 Channel Foci

表：信仰焦点具

アイテム	価格	重量
権威ある祭服	450 gp	15 lbs.
神授楽器	200 gp	3 lbs.
聖杯	200 gp	2 lbs.
聖別された盾	+ 100 gp	—
聖別された武器	+ 150 gp	—
聖別された指輪（一組）	5 gp	—
説教の杖	75 gp	5 lbs.
痛悔の鎖	200 gp	2 lbs.
留め具つき焦点具の護符	100 gp	2 lbs.
保護の鍵	+ 50 gp	1 lb.
瞑想の水晶	100 gp	1 lb.

—... 荷重がない、もしくは重量に意味が無い。

1... このアイテムを小型のキャラクター用に作成すると 1/4 の荷重となる。小型のキャラクター用に作られた容器には通常の 1/4 の容量がある。

2... これらの鐘は中型の人形生物用に作られたものである。

3... 追加の費用については呪文を参照すること。追加費用を加えた総額で 3,000gp を超えるような呪文は通常は使用できない。費用を計算する際には、0 レベル呪文のレベルは 1/2 として扱う。

聖印（および邪印）は定命のものと神聖なる存在との契約を表している。それらにより、敬虔なるもののほとんどが神自身の力を呼び出すことができるのだ。信心深い者の敵に鉄槌を下すためであろうと信者に支援を与えるためであろうと、神が彼らの定命なる子らに計画を持っているという疑念を聖印は打ち消してくる。信仰焦点具は聖印ないし邪印と組み合わせられた、衣服その他の物体である。その御印が示す神の信者がそれを通してエネルギー放出を行う際に、これらは特別な力を引き起こす。

焦点具の起動はエネルギー放出を行うことと全く同じである。しかし神の力をそのまま外に放出する代わりに、そのクレリック（ないしその他の適切なキャラクター）はエネルギー放出の使用回数を 1 回消費して、焦点具の内にその力を留める。これによりアイテムの能力を引き出すのだ。このエネルギー放出は通常の効果は一切持たない（例えばクレリックが正のエネルギー放出をこの信仰焦点具を通して使用しても、範囲内の生きているクリーチャーを癒したりアンデッドを傷つけたりすることはない）。クレリックは適した形でこの焦点具を身につけているか手に持っていないなければならない。これらの信仰焦点具を身につけていたり手に持っていたとしても、クレリックは通常の方法でエネルギー放出を行うことができる。起動した信仰焦点具は微弱な召喚術（正のエネルギーの場合）もしくは死霊術（負のエネルギーの場合）の魔法のオーラを放つ。起動していない信仰焦点具は全く魔法の力を持たない——それらは魔法の正ないし負のエネルギーの導管であるが、それ自身は魔法の力を持たないのである。

信仰焦点具は特定の神格に対する聖印としても扱うため、ほとんどの場合他の神格の焦点具をクレリックは起動することができない（しかし GM は深くつながりのある神格の教会に属するメンバーならば他の神格の焦点具を起動することができる、と裁定してもよい）。正のエネルギー放出の使用も負のエネルギー放出の使用も認めている神格のクレリックは焦点具の起動にいずれの種類のエネルギー放出を使用してもよい。ただし焦点具の中には起動したエネルギー放出の種類によって異なる効果を起こすかもしれない。クレリックはこれらの焦点具を（起動できるかどうかに関わらず）聖印として使用することができる。しかしそれが所持しているアイテムよりも擦り切れているなら、クレリックは空いた手でそのアイテムに触れなければならない。

権威ある祭服 /Authoritative Vestments

出典：Adventurer's Armory 24

通常、教団の高位の者たちが着用するこれらの扱いにくいが見事で華美

な衣装は、威厳のオーラとまるで挑戦する気を起こさせない厳粛さを産み出す。起動されたなら、この衣装は着用者をより印象的で価値のある存在だと、60 フィート以内の見るもの全てに敬意を抱かせる。着用者は即行アクションを使用して、見るもの全ての態度を変えるために 1 回の〈交渉〉判定を行ってもよい。この能力は個々の人物に大しては 1 日に 1 回しか使用できない（追加の効果を得ることはできないが、着用者はこの焦点具の助けなしに通常的手段で見るものを説き伏せることができる）。

神授楽器 /Instrument of the Divine

出典：Adventurer's Armory 25

この高品質な魔法の楽器は（竖琴、ハーブ、ドラムなど）いかなる種類であってもよい。焦点具として使用すると、この楽器は力ある音楽を通して信者を変化させる。一度起動したなら、クレリックの奉じる神の信者 1 人は次に行く〈芸能〉判定に、その楽器に込められた力に応じて清浄（正のエネルギーの場合）あるいは不浄（負のエネルギーの場合）ボーナスを与える。このボーナスはクレリックのエネルギー放出能力のダイスの数に等しい。このボーナスは演奏の間じゅう持続する。

聖杯 /Hallowed Chalice

出典：Adventurer's Armory 24

使用される前に、この優雅で洗練された飲み物を次ぐための杯には水やワイン、あるいは神に対応する他の儀礼的な液体で満たされている必要がある。この杯を起動すると、この液体は放出されたエネルギーで満たされる。この神の信者が（ポーションを飲むように）この杯の中に満ちた液体を全て飲み干すと、クレリックが飲んだ者にエネルギー放出を行ったかのようにヒット・ポイントを回復するかダメージを与える（DC とダメージには全ての特技と能力が適用される）。聖杯の中の液体は消費されるか、零してしまうか、24 時間が経過するまでエネルギーを保持する。聖杯の中には零さないように覆いが付いているものもある。

聖別された盾 /Sanctified Shield

出典：Adventurer's Armory 25

聖別された盾はいかなる盾の種類であってもよい（バックラーやタワー・シールド、魔法の盾であっても構わない）。起動したなら、聖別された盾は着用者のアーマー・クラスに + 1 の清浄（正のエネルギーの場合）もしくは不浄（負のエネルギーの場合）ボーナスを加える。このボーナスは 24 時間が経過するか着用者が戦闘で攻撃を受けるか、いずれかが先に発生するまで持続する。クレリック以外のクリーチャーもチャージされた盾とこの能力を使用することができる。

聖別された武器 /Consecrated Weapon

出典：Adventurer's Armory 24

聖別された武器はいかなる種類であっても構わない——ソードやアクスであってもよいし、高品質でもよく、ミスラル製でも構わないし魔法の武器でもよい——そしてその通りに機能する。起動する際、クレリックは武器に正か負のエネルギーを（適切に）込める。これにより武器は目標に命中した際に追加ダメージを与える。これは《放出の一撃》特技として機能するが、追加ダメージはエネルギーを込めたクレリックのエネルギー放出によるダメージの半分に等しい点が異なる（対象は通常通り、クレリックのエネルギー放出の DC に対して意志セーブを行う）。この武器は攻撃がクリーチャーに命中するか 24 時間が経過するか、いずれか早い方が満たされるまでチャージを保持し続ける。エネルギーを込めたクレリック以外のクリーチャーもチャージされた武器とこの能力を使用することができる。

聖別された指輪 /Sanctified Rings

出典：Adventurer's Armory 25

この指輪の組には、組み合わせることで1つの小さい宗教的な印となる紋様が装飾されている。2人がこのそれぞれを身につけて互いの手を握った際に、クレリックは1回のエネルギー放出の使用回数を消費してそれぞれの指輪を起動することができる。この指輪の一方を身につけているものが死ぬか指輪を外せば、他方の指輪は即座に砕けてしまう。壊れた指輪の持ち主は指輪が壊された理由について、他方の指輪の持ち主が死んだのか指輪が外されたのかを理解する。

クッションも取ることはできない)。これにより、1気ポイントか1回の癒しの手使用回数を回復する。一度起動したならこの水晶はこのアイテムから得たものを消費するか、24時間が経過するまでその効果を保ち続ける。

説教の杖 /Teaching Staff

出典：Adventurer's Armory 25

心材から削り出され、その一面を華美な印で飾り立てたこの杖は通常説教の間に、重大で高揚させる情報を他の信者に公開する際に使用される。起動されると、このクレリックと同じ神を進行している全てのクリーチャーは1分の間、〈知識:宗教〉判定に+1の清浄(正のエネルギーの場合)もしくは不浄(負のエネルギーの場合)を与える。このボーナスはクレリックのエネルギー放出能力におけるダイスの数に等しい。

痛悔の鎖 /Chains of Contrition

出典：Adventurer's Armory 24

(良い錠前のついた) 高品質の枷をつなぎあわせたこの組み合わせは、聖典から引用された寓話や他の格言を元にしている。起動することによりこの枷に対する〈装置無力化〉、〈脱出術〉、破壊 DC が5増加し、硬度が2、ヒット・ポイントが4増加する。この効果は24時間が経過するかクリーチャーが脱出するか、あるいは枷から開放されるまで持続する。

留め具つき焦点具の護符 /Spiked Focus Ward

出典：Adventurer's Armory 25

この聖印には小さな爪やその長さに応じたサイズのスパイクがついており、壁や木、床などの硬い面に打ち付けることができる。一度固定されて起動されたなら、少なくとも小型サイズのクリーチャーが接触するか24時間が経過するまでエネルギー放出を保持する。誰かが接触したなら使用者がエネルギー放出を使用したかのように、焦点具は保持していた力を解放する。ただし治癒もしくはダメージの量は通常の半分である(すべての特技と能力をDCとダメージに適用する)。善のクレリックはクレリックが近くにいないかもしれない大規模な戦闘において、癒しの手段としてこのアイテムを使用する。悪のクレリックはしばしばこのアイテムを罠として使用する。

保護の鍵 /Lock of the Saved

出典：Adventurer's Armory 25

この丈夫な鍵はいかなる品質のものであっても構わない。この信仰焦点具を作成する費用は通常の鍵の費用に追加される。起動されたならこの鍵の〈装置無力化〉DCと、錠をかけられたものが何であれ(例えば扉や宝箱)その破壊DCが5増加する。さらにこの鍵は+2硬度と+4ヒット・ポイントを獲得する。この鍵はこれらのボーナスを24時間が経過するか強制的に開かれるまで(ピッキングにより解錠された場合も含む)持続する。

瞑想の水晶 /Meditation Crystal

出典：Adventurer's Armory 25

この焦点具は通常手のひら大の水晶であるが、実際の形は(木像や鉄の板など)それぞれの信仰ごとに異なっているかもしれない。このクレリックの信仰と同じ神を信仰するモンクあるいはパラディン1人は起動された瞑想の水晶に意識を集中させることができる(この間1分間、いかなるア

錬金術呪文構成要素

錬金術呪文構成要素 Alchemical Power Components

錬金術呪文構成要素は錬金術アイテムであり、呪文の通常の効果を変えたり強化したりするために物質要素や焦点具として使用できる。以下に効果の例を示す。ゲームマスターは他の呪文と錬金術アイテムとの組み合わせを許可しても良い。

(物質)と但し書きのある呪文は、その錬金術アイテムを物質要素として使用し、消費する。

(焦点)と但し書きのある呪文は、その錬金術アイテムを焦点具として用い、消費することは無い。

いずれの場合でも、錬金術アイテムは通常の効果をもたらすことはなく、呪文の他の項目に影響を及ぼすことも無い。同じ錬金術アイテムを、物質要素かつ焦点具として同時に使用することはできない。

酸 Acid

特に攻撃に用いる呪文において、一般的な酸の瓶は効果のある構成要素として多くの使用方法がある。

- ・アシッド・アロー (物質): この呪文は通常よりも1ラウンド長く持続する。
- ・アシッド・フォッグ (物質): この呪文の効果範囲の半径と高さは5フィート伸びる。
- ・アシッド・スプラッシュ (焦点): この呪文の与えるダメージが+1ポイントされる。
- ・アシッド・スプラッシュ (物質): この呪文は通常よりも1ラウンド長く持続する。
- ・ディスペル・マジック (物質): (土)の副種別を持つ呪文や効果を解呪したり相殺しようとする際に酸を使用すると、解呪判定に+2のボーナスを得る。このボーナスはディスペル・マジック、グレーター・ディスペル・マジック、あるいは相殺呪文として他の呪文を使用する場合(例えば《相殺呪文強化》特技を持っている場合)のいずれであっても提供される。
- ・グリース (物質): この呪文によって生み出される油は酸性となり、この呪文の効果範囲にいるかこの呪文のかけられた物体に触れているいかなるクリーチャーも、1ラウンドごとに1ポイントの[酸]ダメージを被る。
- ・ウォール・オヴ・アイス (物質): 酸の瓶を構成要素として使用することで10フィート四方の氷の壁を作成することができる。この氷の壁は破壊された際に、通常の[冷氣]ダメージに加え1d6ポイントの[酸]ダメージを与える、

錬金術油 Alchemical Grease

この物質は面に効果を及ぼしたり面を作り出したりする呪文の強化に効果がある。

- ・グリース (物質): 効果を受けたクリーチャーが行う反応セーブの難易度を1増加する。また、この呪文の効果を受けた鎧を身につけたクリーチャーが行う〈脱出術〉判定へのボーナスを+1する。
- ・スリート・ストーム (物質): 〈軽業〉判定の難易度を1増加する。
- ・ウォール・オヴ・アイアン (物質): この油1瓶を構成要素として使用することで、鉄の壁10フィート四方を滑りやすくする(〈登攀〉判定の難

易度が+5される)。

- ・ウォール・オヴ・ストーン (物質): この油1瓶を構成要素として使用することで、鉄の壁10フィート四方を滑りやすくする(〈登攀〉判定の難易度が+5される)。

錬金術の火 Alchemist's fire

このドワーフお気に入りのアイテムは、呪文の火の持続時間を引き延ばすことができる。

- ・バーニング・ハンズ (物質): 反応セービング・スローに失敗した目標のうち1体(術者が選択する)は、錬金術の火が命中したかのように火がつく。
- ・ファイアーボール (物質): 反応セービング・スローに失敗した目標のうち術者レベルにつき1体(術者が選択する)は、錬金術の火が命中したかのように火がつく。
- ・フレイミング・スフィア (物質): 火の玉によりダメージを受けたものには、錬金術の火が命中したかのように火がつく。
- ・プロテクション・フロム・エナジー (物質): [冷氣]に対する防護としてこの呪文を発動したなら、[冷氣]へのダメージ吸収が5だけ増加する。
- ・レジスト・エナジー (物質): [冷氣]に対する防護としてこの呪文を発動したなら、[冷氣]への耐性が12に増加する。術者レベル7の時点で術者は錬金術の火2瓶を物質要素として消費することができるようになり、その場合[火]への耐性は24に増加する。術者レベル11の時点で術者は錬金術の火3瓶を物質要素として消費することができるようになり、その場合[火]への耐性は36に増加する。
- ・スコーチング・レイ (焦点具): この呪文による光線の攻撃ロールに+1の状況ボーナスを得る。
- ・スコーチング・レイ (物質): この呪文によりダメージを受けたものには、錬金術の火が命中したかのように火がつく。

耐病剤 Antiplague

この物質を使用することで、治療呪文の中にはより大きな効果を及ぼすものもある。

- ・ヒーローズ・フィースト (物質): 耐病剤1瓶を構成要素として使用することで、この呪文による食事を口にしたクリーチャー1体に12時間の間耐病剤と同様の効果を与える。耐病剤は通常不快な味だが、この呪文による食事の味を変えることはない。
- ・リムーヴ・ディジーズ (物質): 目標の病気を治療するための術者レベル判定に+2のボーナスを得る。

耐毒剤 Antitoxin

耐病剤のように、この物質要素はある種の治療呪文の効果を増幅することができる。

- ・ニュートライズ・ポイズン (物質): クリーチャーを目標とする毒の無力化のための術者レベル判定に+2のボーナスを得る。耐毒剤は物質に対してこの呪文を発動した場合には、何の効果もない。

錆止め Bladeguard

錆止めが保護するのは武器と鎧だけではない。

・ウォール・オヴ・アイアン (物質)：錆止めを物質要素として 1 瓶使用すること、鉄の壁 10 フィート四方に [酸] への抵抗 10 を与え、錆びさせる攻撃に対して完全耐性を与える。

光の粉 Flash Powder

注意を向けさせるのに有益な光の粉は、光が炸裂する呪文をより危険にする。

・フレア (物質)：この呪文のセーヴィング・スロー難易度を +2 する。
・パイロテクニクス (物質)：花火の效果を作成する際、難易度が 1 増加し盲目状態の持続時間が 1 ラウンド延びる。

痒みの粉 Itching Powder

この粉はある面で無害な呪文を特に神経に触るものに変える。

・グリッターダスト (物質)：痒みの粉 1 包を物質要素として使用すること、範囲内のクリーチャー 1 体に痒みの粉の効果を及ぼすことができる (難易度 12)。
・リベル・ヴァーミン (物質)：拡散の範囲に最初に入った蟲は痒みの粉の效果の対象となる (難易度 15)。痒みの粉 1 包ごとに、最初の 1 体より後に範囲に入った他の蟲にも同じ効果を及ぼす。蟲のスウォームはこの効果を考慮する際、1 体の蟲として扱う。
・サモン・スウォーム (物質)：スウォームの“わずらわす”能力の難易度が 2 上昇する。

氷液 Liquid Ice

この物質は冷気の魔法を増幅する。

・コーン・オヴ・コールド (物質)：この呪文は術者レベルごとに追加で +1 ポイントのダメージを与える。
・ジェントル・リポуз (物質)：この呪文の持続時間は、術者レベル毎に 2 日増加する。
・レイ・オヴ・フロスト (焦点)：この呪文は追加で +1 ポイントのダメージを与える。
・レイ・オヴ・フロスト (物質)：この呪文は凍った水の毒蛇の氷柱を作り出す。この毒蛇は目標を攻撃し、1d3 ポイントの刺突ダメージと 1 ポイントの [冷気] ダメージを与える。
・プロテクション・フロム・エナジー (物質)：[火] に対する防護としてこの呪文を発動したなら、[火] へのダメージ吸収が 5 だけ増加する。
・レジスト・エナジー (物質)：[火] に対する防護としてこの呪文を発動したなら、[火] への耐性が 12 に増加する。術者レベル 7 の時点で術者は氷液 2 瓶を物質要素として消費することができるようになり、その場合 [火] への耐性は 24 に増加する。術者レベル 11 の時点で術者は氷液 3 瓶を物質要素として消費することができるようになり、その場合 [火] への耐性は 36 に増加する。

発煙棒 Smokestick

このアイテムは雲や煙を作り出す呪文に対して最もよく機能する。

・フォッグ・クラウド (物質)：雲の半径が 5 フィート増加する。

・オブスキュアリング・ミスト (物質)：この呪文は霧の代わりにくすぶる薄煙を発生させる。この霞は [火] 呪文によって焼き払うことが出来ず、1 分後に自然に拡散する。
・パイロテクニクス (物質)：雲の半径を 5 フィート増加し、持続時間を 2 ラウンド伸ばす。

足止め袋 Tanglefoot Bag

この粘着性の袋はわずらわしい呪文をさらに凶悪なものにする。

・ブラック・テンタクルズ (物質)：足止め袋を 1 つ物質要素として使用すること、あなたが選択する 1 体のクリーチャーに対する触手の組みつき攻撃を再ロールすることができる。
・スロー (物質)：足止め袋を 1 つ物質要素として使用すること、あなたの指定した 1 体の減速状態になったクリーチャーに足止め袋の効果を及ぼす。
・ウェブ (物質)：戦技判定か〈脱出術〉判定により自由になるための難易度が 1 増加する。

雷石 Thunderstone

雷石は単体でも十分に効果的だが、いくつかの呪文に有益な作用をもたらすこともある。

・アラーム (物質)：精神的アラームとして呪文を発動した場合、精神的かつ音声によるアラームとしてこの呪文を設置できる。音声によるアラームとしてこの呪文を発動した場合、その音は雷石と同程度にうるさく、その場で雷石が起動したかのように、起点から半径 10 フィート拡散の範囲にいるクリーチャーは雷石の效果を受ける。
・グリフ・オヴ・ウォーディング (物質)：爆発の印に対するセーブに失敗したなら、そのクリーチャーは雷石によるもののように聴覚喪失状態の影響も受ける。

稀少初級秘術呪文

稀少初級秘術呪文 Rare Cantrips

2011年5月24日、Paizo Blog にPaizoにより一連の初級秘術呪文が投稿された。これらの初級秘術呪文は様々な理由により Ultimate Magic から除外されたものである。これらは“非公式”であり、Paizo によるサポートも行われない。これらをあなたのキャンペーンで使うことが許可されるかどうかは GM と相談されたい。

以下の呪文は標準的な初級秘術呪文とは異なっている。これらは稀少初級秘術呪文である。1 レベル時にすべての 0 レベル呪文に接する呪文の使い手は、稀少初級秘術呪文には接しない。呪文の使い手は何かの方法によって稀少初級秘術呪文の秘密を暴くことでのみ、これらの呪文に接する。あるものは嫉妬深い魔道士に守られ、またあるものは失われた図書館に眠っているか、忘れられた巻物の上に朽ちている。

これらの初級秘術呪文は Pathfinder Society におけるセッションでは使用できない。ペナンブラ はより高レベルの プロテクティブ・ペナンブラ に変化することに注意すること。初級秘術呪文版は同様だが、高レベルの対応部分を置き換えるものではない。

ブリーズ

Breeze / 微風

系統 力術 [風]；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 0

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（風車）

距離 近距離（25 フィート＋5 フィート／2 レベル）

目標 クリーチャー 1 体

持続時間 1 時間（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可

術者が選択した方向から目標に向けてそよ風を吹かせる。ブリーズは対象に非常に暑い環境、極暑環境、プレス攻撃に対するセーブ、および（クラウドキル、スティンキング・クラウド、あるいは吸入毒のような）蒸気の雲とガスに対するセーブに＋2 のボーナスを与える。この呪文は真空あるいは水中では何の効果もない。

術者は 1 度に 1 つの ブリーズ しか有効にできない。効果持続中に術者がこの呪文を発動させると、元から発動していた方は解呪される。

ドレンチ

Drench / 水びたし

系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 0

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋5 フィート／2 レベル）

目標 クリーチャー 1 体、あるいは大型以下の物体

持続時間 1 ラウンド

セーヴィング・スロー 反応・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

突然の大雨が目標のクリーチャーか物体を濡らす。この雨は呪文の有効距離内まで対象に追従して、目標を水びたしにする。目標が着火していたなら、その炎は自動的に消火される。（ランタンや松明などの）焚き火より小さな炎はこの呪文で自動的に消火される。

ジョルト

Jolt / 衝撃

系統 変成術 [電気]；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 0

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋5 フィート／2 レベル）

目標 電気の火花

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

術者は遠隔接触攻撃に成功すると目標に打撃を与える電気の火花を起こす。この呪文は 1d3 ポイントの [電気] ダメージを与える。

ペナンブラ

Penumbra / 半影

系統 力術 [闇]；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 0

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（わずかな煤）

距離 接触

目標 接触したクリーチャーか物体

持続時間 10 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可

この呪文はクリーチャーまたは物体をわずかに影に触れた状態に保つ。この呪文の目標は光に過敏や光による盲目化のような、明るい光によるペナルティ、盲目化の影響を受けない。

術者は 1 度に 1 つの ペナンブラ しか有効にできない。効果持続中に術者がこの呪文を発動させると、元から発動していた方は解呪される。

ルート

Root / 根

系統 変成術 [地]；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 0

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（ひとつまみの土）

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1 分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可

この呪文は対象の接地性を高めて、戦技に対する防御を強める。目標は移動させる効果が足払いに対する CMD に＋2 の洞察ボーナスを得る。加えてバランスを保ったり、地面、砂、石、あるいは同種の移動の妨げとなる物体に転ばないためのすべての〈軽業〉判定に＋2 の技量ボーナスを得る。

スクープ

Scoop / 柄杓

系統 力術 [力場]；**呪文レベル** ウィザード／ソーサラー 0

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25 フィート＋5 フィート／2 レベル）

効果 直径 6 インチの力場の容器

持続時間 精神集中

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

術者は小さな力場の器を作り出す。術者は移動アクションにより、任意の方向に 1 ラウンドに 15 フィートまで容器を動かすことができるが、術者と容器の間の距離が呪文の有効範囲を超えると呪文は終了する。術者は移動アクションによって、液体をすくうか落とすために容器を傾けることができる。器は 1 パイントまでの液体か、5 ポンドまでの重さの小さな物体を保持できる。また、術者は 1 分間の注意深い精神集中により、1 パイントの液体をかき集めたり、小さな物体を表面に塗り広げたりすることができる。