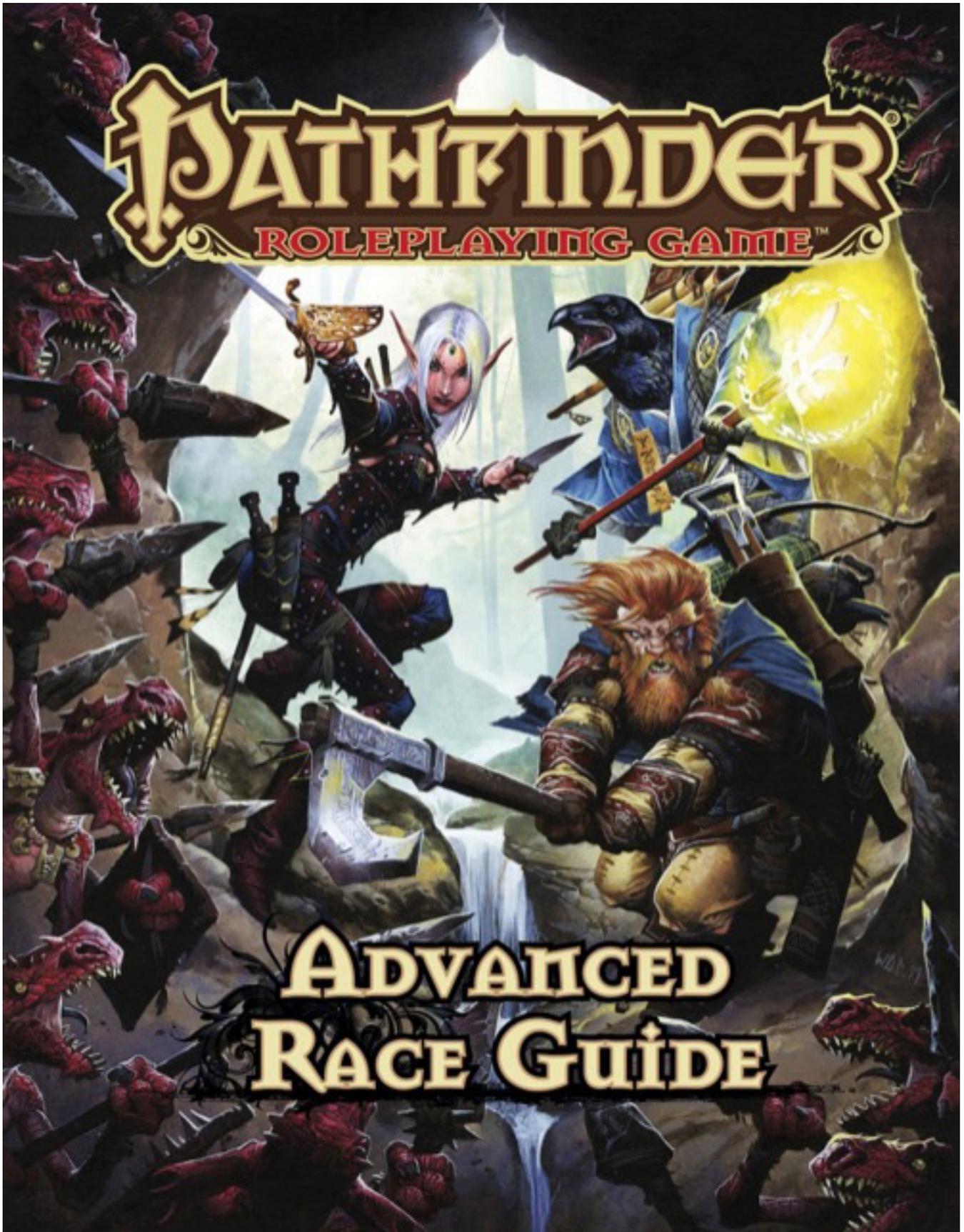


PATHFINDER ROLEPLAYING GAME REFERENCE DOCUMENT



This PDF documents uses trademarks and/or copyrights owned by Paizo Publishing, LLC, which are used under Paizo's Community Use Policy. We are expressly prohibited from charging you to use or access this content. This PDF documents is not published, endorsed, or specifically approved by Paizo Publishing. For more information about Paizo's Community Use Policy, please visit paizo.com/communityuse. For more information about Paizo Publishing and Paizo products, please visit paizo.com.

PATHFINDER ROLEPLAYING GAME REFERENCE DOCUMENT

PRD_i_PDF

ADVANCED RACE GUIDE

2013/10/30

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://www29.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。 (<http://www.pipu.net/>)(estspp@gmail.com)

基本種族

基本種族 Core Races

種族はキャラクターというものを構成する重要な要素であるが、詳細を体よくごまかすのは多くの場合簡単過ぎる。詰まる所、多くの人々は種族の基底を知っている：ドワーフはちびであり、エルフは長命であり、ノームは危険なほどの好奇心を持っている。ハーフオークは醜く、人間は——ええと、人間だ。一部のプレイヤーにとって、種族とはキャラクターのクラスに最も適合する種族修正を探すと単なる設問にすぎない。

しかしそれをするには種族は余りに多すぎる。ごつごつ山の地下深くでは要塞の防備の中で生活を送りたいという夢を持ってもらえるよう、ドワーフは古の英雄の末裔たちに悲しみに満ちた民謡を歌い伝える。森林都市の頂部ではエルフがエルフでない友人の1つである、目の前で年経ることも枯れることもない大樹とともに森林浴をする。キャラクターの種族の文化や慣習を調べることで、我々は彼女がどこから来て何を為すのかをより理解でき、そうすることで我々自身がキャンペーン・ワールドにより没入できるのだ。

この項は機構と香りづけの両面によって、君が7つの主要クラスの多くを理解することを助ける目的で設計されている。ここでなら君はその種族の情報の全てを見つけれ、それには新しい代替種族特性や適性クラスの利点といった新しいルールを選択肢、種族的副種別の調査、新しい種族アーキタイプ等が含まれる。この章で扱う種族には以下が含まれる。

エルフ：全員が高貴、あるいは時に傲慢であるエルフたちは長命であり、自然界に巧みに熟達している。エルフは秘術の業に卓越している。時に彼らは彼らは生来の自然との結びつきを使って新たな呪文を練り上げ、彼らの創造主のように時の経過で劣化しない、その他の魔法のアイテムを作成する。非社会的で時に内向的な種族であるエルフは、他者の苦境に関心であるという印象を与える。

ドワーフ：このちびで頑強な山の要塞の防衛者は、時に頑固で諧謔を解さないと見られることがある。地面の財宝を掘り、鉱石や宝石から見事なアイテムを削り出すことで知られる彼らは地中深くの恵みと比べるものなき親和性を持つ。ドワーフは伝統と孤独を重んじていても、それは時に偏執さとなって現れる。

人間：野心が強く、時に勇ましく、そして常に自信に溢れる人間は、協力を考えさせるような普遍的な目的に向かって手を組んで労働する力を持つ。他種族に比べると短命ではあるが、その無尽蔵のエネルギーと気力によって彼らはその玉響の一生のうち多くの事を成し遂げる。

ノーム：フェイの奇妙な国から追放されたこの小さな民族は気まぐれで奇矯な振る舞いで有名である。ノームの多くはむら気な芸術家であり鑄掛け屋であり、魔法、錬金術、そして風変わりな想像力が動力源である奇妙な装置を作成する。ノームは新たな実験で必要な物に対して強欲であり、時にそれで問題を引き起こす。

ハーフエルフ：時折先祖である2つの種族の世界の間でもうけられることがあるハーフエルフは優雅と矛盾の種族である。その2つの祖先と生来の才能は時に目を眩るような渉外能力と話術をもたらすが、ハーフエルフは時に強烈で陰鬱な孤立に立たされ、エルフや人間の社会に真に受け入れられることは永遠にないと認識することがある。

ハーフオーク：時に猛猛かつ野蛮、時に高貴かつ毅然としているハーフオークは、両親の種族の最高と最悪の性質を現すことができる。ハーフオークの多くは人間性の英雄の評価の典型となろうと、自身の獣のような性質を抑制し続けようと抗っている。不幸なことに、部外者の多くはハーフオークを、もしも憐れむべきモンスターや会話のできるモンスターでないとなれば単なる教養に欠ける期待の持てない厄介者と見做している。

ハーフリング：この小さな種族の者たちは家族、共同体、あるいは自身の生まれつきのそして無尽蔵の幸運を固く信じている。彼らの強烈な好奇心は時に彼ら自身の本質的な常識とせめぎあうことがあるが、ハーフリングは永遠の楽道家であり、人並み外れた技で最悪の状況から好機を掴みと

る賢さを持つ。

一般的な描写 General Description

各種族の項目はその種族の全般的な描写から始まり、それからその種族の肉体的な描写、社会、他の種族との関係、属性と宗教、冒険に対するありがちな動機と続いていく。

種族特性 Racial Traits

各種族の項目の補足説明欄にはその種族の一般的な種族特性の一覧がある。この情報は種族の種別、サイズ、視野、そして基本移動速度が書かれており、その種族の者の多くにとって一般的な他の特性も大量に書かれている。GMの許可があれば、君は下記の項に書かれているルールの、一般的な種別特性をいくつかの代替種族特性に変更するという選択肢を得るだろう。

代替種族ルール Alternate Racial Rules

代替種族ルールによって君は既存の種族特性を新たな物に交換することも、君のキャラクターの種族に基づいた新たな適性クラスの利点を得ることもできる。代替種族特性と代替適性クラスの一般的な種族の選択肢は下に概要がある。

代替種族特性：この項では7つの基本種族それぞれの代替種族特性を並べている。その多くは標準的な種族特性を反映していない種族の主題であり、例えばエルフの代替種族特性である俊足はその種族の優雅さと直感的な反応速度を反映して通常の鋭き五感と武器精通の特性の代わりに《疾走》特技とイニシアチブ判定にボーナスを与えるものだ。これらの代替種族特性の1つを取得するには、君はその種族が利用可能である既存の標準的な種族特性の1つ以上を交換しなければならない。君は1つ以上の標準的な種族特性を交換できるが、1つの種族特性を複数交換に使うことはできない。例えば、俊足の種族特性を取得したエルフは都市育ちの種族特性を取得できない、何故なら後者の特性も鋭い五感を交換するものだからだ。

種族的副種別：この項には主要種族それぞれの種族的副種別がいくつも書かれている。種族的副種別ではその副種族がどのように変わっているかについての簡素な描写をしており、その副種族が種族の標準的な種別特性の代わりに得る代替種族特性一式も書かれている。

適性クラス・オプション：これらのルールによって種族それぞれは、その種族の者が適性クラスの利点のレベルを得る際に代替の利点を獲得できるようになる。それらそれぞれは適性クラスのレベル毎に得る通常の利点——その種族の者がそのクラスの1レベルを取得する度に、追加の1ヒット・ポイントか追加の1技能ランクを得る——から交換するものである。通常の利点とは異なり、代替適性クラスの選択肢はよくそのクラスの特徴や選択肢に直接言及している。ノームの錬金術の器具への好奇心やハーフリングの天性の幸運など、その多くはその種族の好みを表している。

こうした適性クラスの選択肢の1つを選ぶとき、その利点は原則として1レベル毎に獲得される。特記ない限り、そうした利益は常にその利益そのものとは累積する。例えば、あるハーフリング・ファイターはレベルを得る度に足払いあるいは組みつきに抵抗する際のCMDに+1を加えてゆくとする；この利益を2回選べばボーナスは合計で+2となり、10回選べばそのボーナスは合計で+10となる、といった具合に。

そうでない場合、こうした利点には数的な上限が設けられていることがあり、そうやってしまえばそうした適性クラスの利点を再度選択しても無意味となる。そうってしまった状況では、君は適性クラスのレベルを得る際に標準的な利点を常に選択しても良くなる。

こうしたクラスの代替の利点の一部は利点が選択される度に(1ではなく)+1/2、+1/3、+1/4、あるいは+1/6しかロールに加えないことがある。これをダイス・ロールの結果に適用する際には必ず切り捨てること(最低0)。例えば、ガンスリンガーを適性クラスとしているハーフオークはその適性クラス・ボーナスを選択する度に銃叩きの発露を使用する時の攻撃ロールに+1/4ボーナスを、ダメージ・ロールに+1/2を加えるが、これ

は1回だけ選んだだけでは実質的に+0であることを意味する(+1/4も+1/2も切り捨てれば0だからだ)。20レベル以降、この利益はハーフオークに(20レベル・ガンスリンガーであることの基本的価値に加えて)銃把叩きの発露を使用する際の攻撃ロールに+5のボーナスと、ダメージ・ロールに+10のボーナスを与える。

種族アーキタイプ Racial Archetypes

この項では拡張された種族各々のアーキタイプを2つ書いている(訳注:2つ以上書いている)。時にはこの項の項目にアーキタイプの代わりに新しいキャヴァリアーの騎士団やソーサラーの血脈が書かれていることがある。概してこの項の種族の者のみが並べられたアーキタイプ、血脈、あるいは騎士団を取得できるが、こうした選択肢は稀にその種族の種族特性や代替種族特性と相互作用することがある。アーキタイプは通常その種族の主題と関連性があり、その種族の能力と背景を補完するクラスの特徴を与える。冒険者は社会からみて畸形児であることがあるため、こうしたアーキタイプは種族の嗜好の平均から外れたものを主題としていることがある。以下はこの章で扱うアーキタイプ全ての一覧であり、種族ごとにまとめている。各アーキタイプ用のクラスは丸括弧の中に書かれている。選択肢がアーキタイプではなくソーサラーの血脈である場合、それは丸括弧の外で宣言される。

エルフ:太古の語り部(オラクル)、呪文舞踏士(メイガス)、呪縛者(ウィザード)、木の歌い手(ドルイド)。

ドワーフ:司教(インクィジター)、鍛冶司(クレリック)、石の王(パラディン)(訳注:戦鎧士(ファイター)が抜けている)。

人間:バックニア(ガンスリンガー)、野生児(ドルイド)、皇族の血脈(ソーサラー)、行者(モンク)。

ノーム:実験的な銃匠(ガンスリンガー)、悪戯者(バード)、破壊工作者(アルケミスト)。

ハーフエルフ:茨の精製師(アルケミスト)、絆繋ぎの魔女(ウィッチ)、自然の招請者(サモナー)、荒野の影(レンジャー)。

ハーフオーク:血神の門徒(サモナー)、憎悪の激怒者(バーバリアン)、救い手(パラディン)、チンピラ(ローグ)。

ハーフリング:共同体の守護者(オラクル)、ちよるまかし屋(ローグ)、パウ騎士団(キャヴァリアー)、足下の達人(モンク)。

新しい種族ルール New Racial Rules

種族の各項の中で最後にあたるこの項ではアーキタイプではない、種族用の新しいルールの選択肢を提供する。新しい種族ルールは4つの項に分かれ、それぞれ以下で詳述する。

装備品:それぞれの種族用の装備品の項では、その種族が利用可能な、標準的、そして錬金術の装備品用の新しいルールを提供する。そうした装備品は公開市場でも見られ他の種族の者も購入できることもあるが、大抵の場合、それが錬金術の装備品なら特に、他の種族の者には効果がなかったり、効果が劣ったり、有害であることすらある。

特技:この項ではその種族の者用の新しい種族特技を提供している。これらの特技はその種族の特定の主題と張り合うものであるものであるが、多くの場合その種族の種族特性を強化したり拡張したりする。こうした特技は全てその種族であることを前提条件としているため、他の種族の者は取得できない。

魔法のアイテム:この項にある魔法のアイテムはその種族の者によってもっぱら作られ使われていることがある。一部は種族特性と相互作用する効果を持つが、そうでない物はより広く使われており、その種族以外でも使用できる。

呪文:この項の呪文はその種族の術者にとっては一般的である。その種族の者のみを目標とすることもあるが、その種族が秘密を厳しく保持しているだけのこともある;他の種族の者が学習しそれを発動できるようになるにはGMの許可が必要となる。

エルフ Elves

長命なるエルフは自然界の子供達であり、フェイ・クリーチャーと表面的には多くの点で類似しているが、重要な相違点がある。フェイがその故郷の動植物と真に繋がっており、自然の守護者にしてほとんど不滅の声として存在するのに対し、エルフは周囲の自然界と順応した定命の者である。エルフは自然と調和した生き方を求めており、それが他の多くの定命の者よりも優れていると考えている。このような考えのいくらかは神秘的だが、それは彼らに長期的展望を与えるエルフの長い寿命から来ている。エルフは何世紀にも渡って同じ場所で活動し続けることを期待できる。必然的に、彼らは持続可能なライフスタイルを維持することを学ばなければならないが、これは彼らとその意志を曲げようと試みることなく自然と共に働くときに、最も容易に為される。

しかしながら、彼らの自然との結びつきはまったくの現実主義によって駆り立てられているわけではない。エルフの肉体は時間の経過とともに精神的、霊的状態の物理的な顕れとしてゆっくりと変化し、そして長期間に渡り一地域に居住するものは自身が自らの周辺に物理的に適応し、最も顕著なところでは地域環境を反映した体色となっていることに気がつく。

エルフはプライバシーと伝統を尊重し、個人と国家のどちらのレベルにおいても友人を作るのにしばしば時間をかけるものの、いったん部外者が仲間として受け入れられると、その結果として結ばれた関係は世代を超えて続いていくことがある。エルフはその長い寿命を共有あるいは超越した種族と関係を深めることに大いなる喜びを感じ、しばしば竜、来訪者、そしてフェイと仲良くなろうとする。一方で短命の種族の中でその人生を過ごすエルフは、寄せては返す波のように年老いそして死んでいく仲間たちを目の当たりにする結果、多くの場合は死すべき定めへの歪んだ認識を育て、気難しくなっていく。

身体的特徴 / Physical Description : 一般に人間よりも長身のエルフは、その長く尖った耳によって強調される、優美でほっそりした体格を備えている。彼らが非力あるいは虚弱であるという考えは、しかしながら誤りであり、エルフの細い手足には驚くべき力が秘められている。彼らの目は幅広くアーモンド形をしており、大きく鮮やかな色の瞳は黒目がちである。エルフの体色は全体としては激しく異なり、人間の集団よりもはるかに多様である。しかしながら、彼らの体色は多くの場合に周囲に適合しているため、単一の共同体のエルフは非常に似通って見えるかもしれない。森に生息するエルフはしばしば髪、目、そして肌の色にさえ、緑、茶、そして淡色のバリエーションを備える。

エルフの衣装は多くの場合に自然界の美を滲ませており、都市に住むエルフは最新のファッションで身を飾り立てる傾向がある。都市に住まうエルフが他の都会人に遭遇した場合、そのエルフはしばしば流行の仕掛け人となる。

社会 / Society : 多くのエルフは自然との絆を感じ、自然界と調和して生きるための努力をする。ほとんどのものと同様にエルフは資源が豊富で豊かな土地を好むが、厳しい気候の中で生きることによって駆り立てられた場合には、地域の恵みを守り導くことに努め、僅かな恵みの中から最大限の利益を得るすべを学ぶ。砂漠や荒地の中に持続可能で堅実な生活を切り開くことができたとき、彼らはそれを達成した社会に誇りを抱く。このことは、彼らと仲良くなった、そのような土地を通して移動せねばならない部外者にとって、彼らを優れた案内人に成さしめるが、彼らは貧しい土地で生きるすべを学ばないものを軽蔑しているため、そのような友人が作られることは稀である。

エルフは職人技と芸術性、特に木材、骨材、象牙、そして皮革の作業についての生来の才能を持っている。大半は、しかしながら、大地と石とを

いじり回すことには不愉快さを感じ、鍛冶、石細工、そして陶芸を避ける事を好む。共同体内においてそのような作業を行わなければならない場合、少数のエルフが貧乏くじを引くことになるが、その職人技とは関係なく、このような“汚れ仕事”は一般に他のエルフからはひどいものだと見なされている。エルフのムラ社会の大半では、これらは低い階級として扱われさえするかもしれない。

エルフもまた筆記、魔法、そして骨の折れる研究には真価を認めている。生来の鋭い精神と感覚を、生まれつきの忍耐力と組み合わせることで、彼らは特に魔術に適している。秘術の研究と遂行は、兵士や建築家であることの延長上にある、また詩や彫刻のように偉大な芸術活動としての、双方の実践的な目標であると見なされている。エルフ社会においては力強さと美的な価値の両方を体得するものとして、ウィザードが非常に高く評価されている。他の呪文の使い手が蔑視されるわけではないが、エルフのウィザードほど惜しみなく称賛を与えられるわけでもない。

種族関係 / Relations : エルフは向こう見ずで衝動的とされる他の種族を退ける傾向があるが、個人のレベルではキャラクターを正しく評価する。多くの場合にエルフは他の種族の特定の一員を、そうするに足る立派な個人と見なして大切にしようになるが、それでも総体としてその種族を退ける。このように振る舞う場合、エルフは彼の“特別な友人”が、この友は“彼を除いたその種族の残りの人々よりもはるかに優れている”のだと気づいたエルフに対して、なぜ怒るのかをしばしば理解できない。このような偏見を抱くエルフであってさえ、その考えを染めようとするものからそのような見解を守るためには、常に自分を見つめなおさなければならない。

エルフは愚かではないが、他の種族や文化のあらゆる側面を退ける。エルフはドワーフの隣人を望みはしないだろうが、ドワーフの鍛冶技術とオークの脅威に直面した時の粘り腰を最初に認めることだろう。エルフはノームを奇妙な（そして時には危険な）珍種だと思っているが、その魔法の才能は称賛と尊敬に値するものと考えている。エルフにはハーフリングが伝統的な故郷を持たずに漂泊しているように見えるので、この小さな民には多くの場合に哀れみの念を示す。エルフが数世紀をかけてようやく完結させる人生をわずかに数年で生き抜くように見える人間に、エルフは魅了されている。世界中のハーフエルフの人口によって証明されているように、実際に多くのエルフが人間に夢中になる。エルフはいかなる種類の混血を成すことも困難だが、しかしながら、通常はそのような子孫を勘当する。彼らは同様にハーフオークに対してはオークと人間の人格のうち最悪の側面を併せ持つものと仮定して不信と疑いの目を向ける。

属性と宗教 / Alignment and Religion : エルフは感情的で気まぐれであるが、優しさや美しさに価値を認める。ほとんどのエルフは混沌にして善であり、すべてのクリーチャーが安全かつ幸福になることを望んでいるが、そのために個人の自由や選択を犠牲にするのは本意ではなく、物理的な充足を求めてというよりは個人の芸術性や表現の自由の一例としてそのような目標の達成に尽くす。

冒険者 / Adventurers : 多くのエルフは人里離れた領域に残された忘れられたエルフの魔法を取り戻すため、あるいは祖先たちが千年前に樹立した失われた王国を探し出すため、世界を探索したいという欲求のうちに冒険に乗り出す。広く世界を見聞することの必要性は、成熟した経験豊かな個人となるための自然な過程として、彼らの社会に受け入れられている。そのようなエルフは財宝と見識の双方を充足させて、数十年のうちに帰還し、もう一度彼らの故郷で生活することが期待されている。人間たちの中で身を起こしたエルフにとって、しかしながら、その故郷での生活は——友と家族が瞬間に年老い死んでいく様を目の当たりにして——しばしば息苦しく、そして儚くも自由な冒険の生活は自然の魅力を滲えている。

エルフは一般に相対的に脆弱なため、近接戦を避け距離を取って敵と対

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

峙することを好む。ほとんどは必要な場合でさえ戦闘を不愉快なものと考えており、可能な限りすみやかに、なるべくなら敵の臭いを嗅げるほど近づくことなく行きたいと思っている。この距離を開けて戦争を行いたいという嗜好と、生来の精密さ、秘術への理解が相まって、エルフにはウィザードやレンジャーのようなクラスを追求することが推奨されている。

男性名 / Male Names : カラドレル、ヘルダレル、ランリス、ミールドラレル、セルドロン、タラセル、ヴァリエル、ゾードロン。

女性名 / Female Names : アムルネララ、ダードララ、ファウンラ、ジャサル、メリシール、オパラル、ソウムラル、テッサラ、ヤランドララ。

エルフの種族特性 Elf Racial Traits

+ 2 【敏捷力】、+ 2 【知力】、- 2 【耐久力】 : エルフは心身共に鋭敏だが、その姿は華奢だ。

中型 : エルフは中型のクリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティもない。

通常速度 : エルフは 30 フィートの基本移動速度を持つ。

夜目 : エルフは薄暗い場所で人間の 2 倍の距離まで見通すことができる。

エルフの耐性 : エルフは魔法的な睡眠効果に対する完全耐性を持ち、心術呪文と心術効果に対するセーヴィング・スローに + 2 の種族ボーナスを得る。

エルフの魔法 : エルフは呪文抵抗を打ち破るための術者レベル判定に + 2 の種族ボーナスを得る。また、魔法のアイテムの特性を鑑定する際の〈呪文学〉判定に + 2 の種族ボーナスを得る。

鋭き五感 : エルフは〈知覚〉判定に + 2 の種族ボーナスを得る。

武器精通 : エルフはロングボウ（コンポジット・ロングボウを含む）、ロングソード、レイピア、ショートボウ（コンポジット・ショートボウを含む）に習熟している。また、“エルヴン”と名前に記載のある武器を全て軍用武器として扱う。

言語 : エルフは共通語とエルフ語を開始時に修得している。高い【知力】を持つエルフは以下から追加の言語を選択できる：オーク語、ゴブリン語、天上語、ノーム語、ノール語、森語、竜語。

代替種族ルール Alternate Racial Rules

その性質上、エルフはその多くを居住する環境によって形成された多様な特性と特徴を持つ種族である。以下のルールはこれらの様々な側面のいくつかを表しており、その多くは 1 つの環境がそれ以外をテーマにしているが、どのようなエルフのキャラクターもこれを取得することができる。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

以下の種族特性は標準のエルフの種族特性の代わりに選択することができる。これらの新しいオプションのいずれかを選択する前に、君の GM に相談をすること。

秘術熟練 / Arcane Focus : いくつかのエルフの家系は、その子供たちがそれぞれに強力な魔法の使い手であることを運命づけられており、武器の技術のような世俗的な事柄への関心はほとんど必要ないという前提で育てることにより、ウィザード（およびその他の秘術呪文の使い手）を育成するという長い伝統を持っている。この種族特性を有するエルフは秘術呪文を防御的発動するための精神集中判定に + 2 の種族ボーナスを得る。この種族特性は武器精通と置き換える。

暗視 : 珍しいことではあるが、いくつかのエルフの集団は夜目ではなく暗視を備えて生まれつく。多くの場合、これはそのエルフの祖先の中に居るドラウの名残であると受け止められ、そのエルフの生まれた共同体における迫害へとつながり得る。この種族特性を有するエルフは有効距離 60

フィートの暗視を獲得するが、同時に光に過敏を得て、明るい光の範囲やデライト 呪文の範囲内では目が眩んだ状態になる。この種族特性は夜目と置き換える。

砂漠の民 / Desert Runner : 一部のエルフは砂漠の最も奥深くで繁栄し、焼け焦げ乾いた大地を永遠にさまよう。この種族特性を有するエルフは疲労、過労、または疾走、強行軍、飢え、渇き、熱気あるいは冷気環境の悪影響を避けるための【耐久力】判定と頑健セーブに + 4 の種族ボーナスを得る。この種族特性はエルフの魔法と置き換える。

夢使い / Dreamspeaker : 少数のエルフは睡眠、夢、そして予知の白昼夢を活用する能力を持っている。この種族特性を有するエルフは自身の発動する占術系統および睡眠効果の呪文のセーヴィング・スローの DC に + 1 を加える。加えて、【魅力】が 15 以上のエルフは擬似呪文能力（術者レベルはエルフのキャラクター・レベルに等しい）として 1 日に 1 回 ドリームを使うことができる。この種族特性はエルフの耐性と置き換える。

元素に対する抵抗 / Elemental Resistance : 火山の平野から極地の荒野まで、最も過酷な環境に住むエルフはその故郷の危険性に対する天然の抵抗力を数世代にわたって開発している。この種族特性を有するエルフは【酸】、【冷気】、【電気】、または【火】のエネルギーに対する抵抗 5 を得る。この選択はキャラクター作成の時点で行われ、一度決定されると変更できない。この種族特性はエルフの耐性と置き換える。

外交官 / Envoy : エルフはしばしば他の種族の隣人、特にはるかに短い寿命を持つ者達に関係したトラブルを抱えている。その結果、一部はエルフでない者との取引に特に有用な下級魔法の訓練を受けている。この種族特性を有する【知力】が 11 以上のエルフは、以下の 1 回/日の擬似呪文能力を得る：コンプリヘンド・ランゲージズ、ディテクト・マジック、ディテクト・ポイズン、リード・マジック。これらの効果の術者レベルはエルフのレベルに等しい。この種族特性はエルフの魔法と置き換える。

永遠の復讐者 / Eternal Grudge : 永遠の血の確執として何世代にも及ぶ侮辱と争いが残る人里離れた孤立した共同体で育つエルフもいる。この種族特性を有するエルフは憎悪する敵への特別な訓練により、（ドワーフ）と（オーク）の副種別をもつ人型種族に対する攻撃ロールに + 1 のボーナスを得る。この種族特性はエルフの魔法と置き換える。

俊足 / Fleet-Footed : すべてのエルフは生まれきしなやかで俊敏だが、その一部はまた生まれつき迅速であり、先を見据えて心配するよりも状況に飛び込みたいという強い欲求を抱いている。この種族特性を有するエルフはボーナス特技として《疾走》を得て、イニシアチブ判定への + 2 の種族ボーナスを得る。この種族特性は鋭き五感および武器精通と置き換える。

光に祝福されしもの / Lightbringer : 多くのエルフは太陽、月、そして星を崇めているが、文字通りに天上の放射する力で満たされているものもいる。この種族特性を有するエルフは光に基づく盲目および幻惑効果に完全耐性を持ち、自身の発動した光に基づく呪文あるいは効果（擬似呪文および超常能力を含む）の効果を決定する際に 1 レベル高いものとして扱う。【知力】が 10 以上のエルフは擬似呪文能力として回数無制限のライトを使用することができる。この種族特性はエルフの耐性およびエルフの魔法の種族特性と置き換える。

闇狩人 / Silent Hunter : エルフはその繊細さと技巧で知られている。この種族特性を有するエルフは移動中に〈隠密〉を使用するためのペナルティを 5 軽減し、- 20 のペナルティ（この値はこの種族特性によるペナルティ軽減を含んでいる）を受けることで疾走中に〈隠密〉判定を行うことができる。この種族特性はエルフの魔法と置き換える。

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

水の子 / Spirit of the Waters : 一部のエルフは海と調和する、あるいは葦の生い茂る原野の河川や湖沼に沿う生活に適応している。彼らは〈水泳〉判定に+4の種族ボーナスを得て、水泳中は常に目10を行うことができ、ボーナス言語として水界語を選択することができる。彼らはロングスピア、トライデント、およびネットに習熟している。この種族特性はエルフの魔法および武器精通と置き換える。

都市育ち / Urbanite : 一世紀以上にわたり都市に住まうエルフは、森に住む従兄弟達が自然の掟を知っているのと同じように、社会的状況の満ち干きを心得るように成長する。この種族特性を有するエルフは情報収集のために行う〈交渉〉判定、社会的状況についての直感を得る〈真意看破〉に+2の種族ボーナスを得る。この種族特性は鋭き五感と置き換える。

森の民 / Woodcraft : エルフは他の何者よりも自然の深奥、特に森の神秘に知悉している。この種族特性を有するエルフは〈知識：自然〉、〈生存〉に+1の種族ボーナスを得る。森の地形においては、これらのボーナスは+2に強化される。この種族特性はエルフの魔法と置き換える。

種族副種別 Racial Subtypes

君はエルフの副種族や変種を作成するために、以下のように様々な代替種族特性を組み合わせることができる。

極地エルフ / Arctic Elf : これらのエルフは遥か北または南の凍てついた大地で生まれ育ち、凍てつく砂漠、幾度も明けぬ夜、そして寒冷地をさまようことの恐怖を知っている。これらのエルフは暗視、砂漠の民、および元素に対する抵抗の代替種族特性を持つ。

黄昏エルフ / Dusk Elf : 周囲の地形に縛られるのではなく、夜そのものと結びついたエルフもいる。これらのエルフはドラウのように悪魔崇拝や悪と結びついたのではないが、同じように闇と影の魔法の概念に同調している。これらのエルフは秘術熟練、暗視、夢使い、および影狩人の代替種族特性を持つ。

蛮人エルフ / Savage Elf : 日々が生き残るための絶え間なき闘争であり、文明の精妙さが稀少な土地においては、エルフは迅速な打撃に依存し、家族が生き延びるための警戒を生業維持していくことに適応する。これらのエルフは永遠の復讐者および俊足の代替種族特性を持つ。

高閣エルフ / Tower Elf : エルフの魔法学習機関のいくつかはその起源を数世紀もさかのぼり、エルフの部族全体が幾世代にも渡りこれらの自己完結した魔術学校の世話人、学生、そして指導者として生きてきた。これらのエルフは秘術熟練および都市育ちの代替種族特性を持つ。

適性クラス・オプション Favored Class Options

以下の適性オプションは記載の適性クラスを有するすべてのエルフに利用可能であり、特に断りのない限り、ボーナスはクラスの特典を選択するたびに適用される。

アルケミスト : 処方書にアルケミストの処方リストからエキスの処方1つを加える。この処方はアルケミストの作り出せる最も高い処方レベルより1レベル以上低いものでなければならない。

インクィジター : 修得呪文にインクィジターの呪文リストから呪文1つを加える。この呪文はインクィジターの発動できる最も高い呪文レベルより1レベル以上低いものでなければならない。

ウィザード : 1レベルの時点で得られる、通常の使用可能回数が3+ウィザードの【知力】修正値である系統能力1つを選択する。ウィザードはそ

の系統能力の1日の使用回数に+1/2を加える。

ウィッチ : ウィッチの使い魔にウィッチの呪文リストから呪文1つを加える。この呪文はウィッチの発動できる最も高い呪文レベルより1レベル以上低いものでなければならない。ウィッチが使い魔を交換した場合でさえ、新たな使い魔はこれらのボーナス呪文を覚えている。

オラクル : 啓示1つの効果を決定する目的において、オラクルのレベルに+1/2を加える。

ガンズリンガー : 火器によるクリティカル・ロールに+1/3を加える（最大+5のボーナス）。このボーナスは《クリティカル熟練》と累積しない。

キャヴァリアー : キャヴァリアーの乗騎のヒット・ポイントに+1を加える。キャヴァリアーが乗騎を変更した場合でさえ、新しい乗騎はこれらのボーナス・ヒット・ポイントを得る。

クレリック : 1レベルの時点で得られる、通常の使用可能回数が3+クレリックの【判断力】ボーナスである領域能力1つを選択する。クレリックはその領域能力の1日の使用回数に+1/2を加える。

サモナー : サモナーが幻獣を招来するために費やさねばならない時間を最小で1ラウンドになるまで1ラウンド軽減する。

ソーサラー : 1レベルの時点で得られる、通常の使用可能回数が3+ソーサラーの【魅力】修正値である血脈の力1つを選択する。ソーサラーはその血脈の力の1日の使用回数に+1/2を加える。

ドルイド : 自然の化身を使用した際のドルイドの外皮ボーナスに+1/3を加える。

バード : 武器落としと武器破壊の試みに抵抗する際、バードのCMDに+1を加える。

バーバリアン : バーバリアンの基本移動速に+1を加える。このオプションはバーバリアンが5回選択する（またはその他の要素によって5に増加する）までは戦闘中には何の効果もない。このボーナスはバーバリアンの高速移動の特徴と累積し、この特徴と同じ状況下で適用される。

パラディン : パラディンの癒しの手の能力に（治療するにせよダメージを与えるにせよ）+1/2ヒット・ポイントを加える。

ファイター : 武器落としと武器破壊の試みに抵抗する際、ファイターのCMDに+1を加える。

メイガス : メイガスは新たなメイガスの秘奥を1/6得る。

モンク : モンクの基本移動速度に+1を加える。このオプションはモンクが5回選択する（またはその他の要素によって5に増加する）までは戦闘中には何の効果もない。このボーナスはモンクの高速移動の特徴と累積し、この特徴と同じ状況下で適用される。

レンジャー : 以下のリストから武器1つを選択すること：ロングボウ、ロングソード、レイピア、ショートボウ、ショート・ソード、または名称に“エルヴン”を含むいずれかの武器。その武器を使用中のクリティカル・ロールに+1を加える（最大+4のボーナス）。このボーナスは《クリティカル熟練》と累積しない。

ローグ : 下級魔法使用または上級魔法使用のローグの技から得た、ローグ

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

の発動できる1レベル呪文または初級秘術呪文の、1日の使用回数に+1を加える。上級魔法使用のローグの技のためにこのボーナスを選択する回数は、下級魔法使用のローグの技のために選択した回数を超えることは出来ない。ローグはこれらのオプションを選択するために関係したローグの技を習得していなければならない。

種族アーキタイプ Racial Archetypes

以下の種族アーキタイプはエルフに利用可能である。

太古の語り部 (オラクル) Ancient Lorekeeper

太古の語り部はエルフの人々すべての信念と膨大な知識の集積である。太古の語り部は若い頃から歴史と伝説の創造に強い関心と理解を示し、成熟するにつれその衝動は長命の人々の記録として機能することが、彼女を知るすべての人に明らかになる。太古の語り部は以下のクラス特徴を持つ。

クラス技能 / Class Skills : 太古の語り部はクラス技能のリストに〈知識：神秘学〉と〈知識：地域〉を加える。エルフ(エルフの副種別のクリーチャー)に関する疑問についてのいかなる種類の〈知識〉判定を行うときにも、太古の語り部はその判定にクラス・レベルの半分を加える。この能力は太古の語り部が自身の神秘から得るボーナス技能と置き換える。

エルフの秘術 / Elven Arcana (変則) : 2レベルの時点において、太古の語り部はエルフの伝説と哲学に熟達することにより、エルフのウィザードによって使用された呪文1つを体得できる。太古の語り部はウィザード/ソーサラー呪文リストから、自身の発動できる最も高レベルのオラクル呪文よりも1レベル以上低い呪文1つを選択する。この呪文はすべての面において本来のレベルよりも1レベル高いものとして扱う。太古の語り部は4、6、8、10、12、14、16、18レベルの時点で追加の呪文1つを選択できる。この能力はこれらのレベルで選択した神秘から通常得られるボーナス呪文と置き換える。

神秘 / Mysteries : 以下の神秘は太古の語り部アーキタイプを補完する：伝承、自然、波、疾風；祖霊、時、木。

呪文舞踏士 (メイガス) Spell Dancer

エルフの文化におけるウィザードの重視は、非ウィザードであるエルフの自己実現にさえ影響を及ぼしている。エルフのメイガスの多くは武道と魔法の才能を複合して体得することは考慮しておらず、むしろ自身を呪文発動能力に加える物理的な動きや技術の効果を研究するウィザードの一類型であると見なしている。彼らは自身の戦闘中における呪文発動のための能力は、それ自身が別種の魔術に過ぎない“呪舞”の概念の延長でしかないと考えている。呪文舞踏士は以下のクラス特徴を持つ。

クラス技能 : 呪文舞踏士は自身のクラス技能のリストに〈軽業〉と〈芸能：舞踏〉を加え、自身のクラス技能のリストから〈威圧〉と〈騎乗〉を削除する。

呪舞 (超常) / Spell Dance : 1レベルの時点において、呪文舞踏士は1回の即行アクションとして秘術集積から1ポイントを消費することで、1分の間、自身の移動速度への+10の強化ボーナスと、機会攻撃範囲内にあるマスを移動することにより誘発された機会攻撃に対するアーマー・クラスへの+2の回避ボーナスを得る能力を獲得する。1レベルを超える4レベルごとに、呪文舞踏士はさらなる移動速度への+10の強化ボーナスと移動による機会攻撃に対するACへの+2の回避ボーナスを得る。

5レベルの時点において、1回の即行アクションによる呪舞ごとに1回、呪文舞踏士は自分自身に以下から1つを1回の即行アクションとして使用することができる：プラー、フライ、およびヘイスト。これらの能力は

1ラウンドの間持続する。9レベルの時点において、呪文舞踏士は1回の呪舞中に1回、1回の即行アクションにより、これらの代わりに擬似呪文能力としてディメンジョン・ドアを使用することができる。13レベルの時点において、呪文舞踏士はこれらの代わりに1回の即行アクションとして1d4ラウンドのフリーダム・オヴ・ムーヴメントを得ることができる。

この能力は、1回の即行アクションとして秘術集積からポイントを消費して、保持する任意の武器に1分の間魔法のボーナスを与えるメイガスの能力と置き換える。

秘術移動 (超常) / Arcane Movement : 5レベルの時点において、呪文舞踏士はメイガス呪文を発動する際には、次の自身のターンの開始まで〈軽業〉、〈登攀〉、〈脱出術〉、および〈隠密〉判定への、呪文のレベルに等しい状況ボーナスを得る。この能力はメイガスの5レベルのボーナス特技と置き換える。

舞踏回避 (超常) / Dance of Avoidance : 7レベルの時点において、軽装鎧を着用しているか鎧を着用していない間、呪文舞踏士はアーマー・クラスへの+2の洞察ボーナスを得る。この能力は中装鎧のクラス特徴と置き換える。

上級舞踏回避 (超常) / Greater Dance of Avoidance : 13レベルの時点において、軽装鎧を着用しているか鎧を着用していない間、呪文舞踏士はアーマー・クラスへの+4の洞察ボーナスを得る。この能力は重装鎧のクラス特徴と置き換える。

メイガスの秘奥 / Magus Arcana : 以下のメイガスの秘奥は呪文舞踏士アーキタイプを補完する：秘術の外套、予測防御；零距離発動、集中、神速の強襲、呪文障壁。

呪縛者 (ウィザード) Spellbinder

呪縛者は自身と1つ以上のウィザード呪文との間に秘術の絆を鍛え上げたエルフのウィザードである。呪縛者はより深く理解するようになったこれらの呪文を、既に他の呪文が準備されている呪文スロットに準備することができる。

呪文との絆 (超常) / Spell Bond : 1レベルの時点において、呪縛者は絆の呪文として任意の修得済みの呪文1つを選択する。呪縛者は1回の全ラウンド・アクションとして、絆の呪文以上のレベルの呪文1つを絆の呪文と置き換えることができる。例えば、絆の呪文としてマジック・ミサイルを選択した呪縛者は、1回の全ラウンド・アクションを費やすことで、任意の準備済みの1レベル以上の呪文をマジック・ミサイルと交換することができる。3レベルの時点および以降の2レベルごとに、呪縛者は修得した呪文1つを選択して絆の呪文のリストに加えることができ、17レベルの時点で絆の呪文は最大の9つになる。

4レベルに到達した時点および以降の2レベルごとに、呪縛者は既に絆を結んでいる呪文の代わりに、絆の呪文として新しい呪文1つを選択することができる。実際には呪縛者は(依然として修得呪文の1つではあるが)古い呪文との絆を失い、引き換えに新しい呪文との呪文の絆を鍛える。新しい呪文のレベルは交換される呪文のレベルと同じでなければならない。呪縛者はいずれのレベルの時点においても呪文との絆を1つしか交換できず、レベルによる2つの新しい呪文を修得するのと同時に呪文との絆を交換するかどうかを選択しなければならない。この能力は秘術の絆と置き換える。

発見 / Discoveries : 以下の発見は呪縛者アーキタイプを補完する：速習、分割スロット。

木の歌い手 (ドルイド) Treesinger

エルフは他の一般的な種族よりもはるかに長命であり、一人のエルフが帝国の勃興から滅亡までのすべてを見届けることすらある。周囲の文化のはかなさを考えると、一部のエルフが慰めを得るために、大樹の中に仲間を求め、さらには戦闘中に森の植物たちを導くことさえし、その時間を超越した自然の成長に傾倒していきのはさほど不思議なことではない。木の歌い手は以下のクラス特徴を持つ。

植物との絆 (変則 / Plant Bond) : 1レベルの時点において、木の歌い手は植物の生命との間に神秘的な絆を形成する。この絆は2つの形態のうちから1つを選択できる。1つ目は木の歌い手に以下の領域の中から1つを与える：植物 (『Core Rulebook』)；成長；密林、湿地。この領域から得られる領域能力とボーナス呪文を決定する際には、木の歌い手の有効クレリック・レベルはそのドルイド・レベルに等しいものとする。このオプションを選択した木の歌い手もまた、クレリックのように追加の領域呪文スロットを得る。このスロットにはその領域から得た呪文を準備しなければならず、この呪文は呪文の任意発動に使用することはできない。

2つ目の選択肢は植物の相棒との緊密な絆としての形態である。木の歌い手は植物の相棒のリストから任意の植物とともにプレイを開始してよい。この植物は木の歌い手の冒険に付き従う忠実な相棒である。種別が植物のクリーチャーであることと、植物の相棒のリストから選択することを除き、この能力は標準のドルイドの動物の相棒能力と同様に機能する。

植物との絆はドルイドの自然との絆能力と置き換える。

植物との共感 (変則) / Green Empathy : 1レベルの時点において、木の歌い手は植物のクリーチャーの態度を向上させることができる。この能力は他者の態度を向上させるための〈交渉〉判定と同様に機能する。木の歌い手はこれが野生動物との共感 (訳注：植物との共感の誤り) 判定の結果を決定するために1d20をロールして、ドルイド・レベルと【魅力】修正値を加える。一般的な野生の植物クリーチャーの最初の態度は中立的である。

植物との共感を使うためには、通常の状況下では木の歌い手と植物は互いに30フィート以内になければならない。一般的に、この方法で植物クリーチャーに影響を与えるには、人間に影響を与える場合と同様に1分間かかるが、長くかかることも短く済むこともある。

木の歌い手はこの能力を動物に影響を与えるためにも使用できるが、その場合の判定には-4のペナルティがかかる。この能力は野生動物との共感のクラス特徴と置き換える。

自然の化身 (超常) / Wild Shape : 4レベルの時点において、木の歌い手は自然の化身となる能力を得る。この能力は実際のドルイド・レベルに基づいて機能する。木の歌い手は動物またはエレメンタルの形態を取るために自然の化身を使用することはできない。その代わりに、木の歌い手は4レベルの時点でこの能力を獲得する際に、小型か中型の植物の形態を取ることができる。これは木の歌い手がまだ植物形態で想定される締め付けまたは毒能力を得られないことを除き、プラント・シェイプIとして機能する。8レベルの時点で、木の歌い手の自然の化身はプラント・シェイプIから利用可能な能力を完全な範囲で得られる。10レベルの時点で、木の歌い手は大型または超小型の植物の形態を取ることができるようになる。木の歌い手の自然の化身は今やプラント・シェイプIIとして機能する。12レベルの時点で、木の歌い手は超大型の植物の形態を取ることができるようになる。木の歌い手の自然の化身は今やプラント・シェイプIIIとして機能する。この能力は通常のドルイドの動物の化身能力の一部を置き換え、それ以外は同様に機能する。

植物の相棒 Plant Companions

植物の相棒はそれぞれ異なる開始時サイズ、移動速度、攻撃、能力値、そして特殊能力を持っている。特に断りのない限り、すべての植物の攻撃はクリーチャーの基本攻撃ボーナスを使用して行う。植物の攻撃は攻撃方法が1つのみでない限りダメージ・ロールに植物の【筋力】修正値を加え、攻撃方法が1つのみの場合は【筋力】修正値の1.5倍を加える。植物の相棒の一部は鋭敏嗅覚のような特殊能力を持っている。植物の相棒はヒット・ダイスが成長した場合でさえ、防具や武器の《習熟》特技を獲得することはできず、特に指定されていない限り、どのような人工的武器も使用することはできない。

君がレベルを上昇させるように、植物の相棒も成長して力をつける。それは動物の相棒が得るのと同様のボーナスとして得られる。植物の相棒は通常は4レベルまたは7レベルの、選択した植物にそれぞれ記載されている時点で、追加のボーナスを得る。君は4レベルの時点での記載の利益を得る代わりに、相棒の【筋力】および【耐久力】を2ずつ上昇させることを選択してもよい。

カーニヴァラス・フラワー Carnivorous flower

初期能力 : サイズ 小型；移動速度 30 フィート、登攀 10 フィート；AC + 2 外皮；攻撃 噛みつき (1d6)；能力値【筋】10、【敏】17、【耐】15、【知】2、【判】12、【魅】10；特殊能力 夜目、鋭敏嗅覚。

4レベルでの成長 : サイズ 中型；攻撃 噛みつき (2d6)；能力値【筋】+4、【敏】-2、【耐】+2；特殊攻撃 激怒 (1回/日、6ラウンドの間バーバリアンのクラス特徴と同様)。

クロウリング・ヴァイン Crawling Vine

初期能力 : サイズ 中型；移動速度 20 フィート、登攀 20 フィート；AC + 2 外皮；攻撃 叩きつけ (1d4)；能力値【筋】13、【敏】17、【耐】13、【知】1、【判】12、【魅】2；特殊攻撃 つかみ；特殊能力 夜目、鋭敏嗅覚。

4レベルでの成長 : サイズ 大型；AC + 1 外皮；攻撃 叩きつけ (1d6)；能力値【筋】+8、【敏】-2、【耐】+4；特殊攻撃 締め付け (1d6)。

パフボール (浮遊キノコ) Puffball (floating fungus)

初期能力 : サイズ 小型；移動速度 20 フィート、飛行 60 フィート (標準)；AC + 1 外皮；攻撃 棘 (1d4、加えて“毒”)；能力値【筋】10、【敏】15、【耐】12、【知】2、【判】14、【魅】6；特殊攻撃 毒 (頻度 1/ラウンド (6ラウンド)、効果 1【耐】ダメージ、治療 1回のセーブ成功、DCは【耐】に基づく)；特殊能力 夜目。

4レベルでの成長 : 能力値【筋】+2、【耐】+2。

サップリング・トリエント Sapling Treant

初期能力 : サイズ 中型；移動速度 30 フィート、登攀 30 フィート；AC + 1 外皮；攻撃 叩きつけ (×2) (1d6)；能力値【筋】15、【敏】10、【耐】12、【知】2、【判】12、【魅】7；特殊能力 物体に対して2倍のダメージ、夜目。

4レベルでの成長 : サイズ 大型；AC + 2 外皮；攻撃 叩きつけ (×2) (1d8)；能力値【筋】+8、【敏】-2、【耐】+4。

新しい種族ルール New Racial Rules

以下のオプションはエルフが利用可能である。GMの裁量によっては、他の適切な種族もまた、これらのうちいくつかを使用してもよい。

PROJ_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

エルフの装備品 Elven Equipment

エルフは以下の装備品を利用することができる。

家庭の秘術学習帳 / Arcane Family Workbook : ウィザードになることを好むエルフの嗜好と、エルフのウィザードの恵まれた社会的便益は、しばしば一家に幾世代にも渡って魔術の研究に専念することを促す。年経たエルフのウィザードは秘術魔法の秘奥に関する独自の洞察を記録し、またこうした思索とそれ以前の世代のひらめきとを取りまとめるため、家庭の学習帳を編纂する。参照物として使用する場合（通常このアクションはテキストを検索するのに 1d4 回の全ラウンドを要する）、家庭の秘術学習帳は〈呪文学〉判定に +2 の状況ボーナスを与える。書の検索に 1d4 時間を費やす場合には、このボーナスは +4 に増加する。

携帯型秘術技師工房 / Artificer's Lab, Portable : 携帯型秘術技師工房には魔法のアイテムを作成するために必要なすべてのものが含まれているが、工具や用具のほとんどは最も基本的なものでしかない。この工房は秘術技師が冒険中に毎晩 4 時間を費やして（2 時間ではなく）3 時間分の作業を行えるようにする。しかしながら、道具はすべて複数の機能を満たすように設計されており、また携帯用工房は魔法のアイテムを作成するための理想的環境としては空間と静寂さを欠いているため、作業のいずれかを携帯用工房を使用して行った魔法のアイテムを完成させる技能判定には -5 のペナルティを受ける。

吊り下げ袋 / Bag, Bear : これらの袋にはそれぞれ、木の枝や類似の抛り所に簡単に吊り下げることができる 20 フィート長のロープが含まれている。未開地でのキャンプの際には多くの場合、食材や壊れやすい素材を吊り下げた袋に入れておくことが、袋の内容物を探りに来る熊やその他の捕食者を防ぐための基本的な予防策と考えられている。

小型呪文書 / Spellbook, Compact : 数十あるいは数百の呪文さえ記録して旅することができる必要があることから、エルフのウィザードはしばしばより軽い呪文書を求めることを強いられている。小型呪文書は 70 ページ分の呪文しか保持しないが、普通の呪文書よりも大幅に軽い。

吊り下げ式テント / Tent, Hanging : 吊り下げ式テントは（中型クリーチャー 1 体を快適に収容することができる）頑丈な係留索によって吊り下げられる涙滴型の小さなテントである。このロープは木の枝、引っ掛け鉤、あるいは断崖に打ち込んだピトンにさえ結びつけることができる。吊り下げ式テントは主に（キャンプに利用可能な平らな面のない）山岳や（利用可能な乾いた地面がない）沼沢の地形で使用されている。吊り下げ式テントに出入りするのには DC 10 の〈登攀〉判定を要する 1 回の全ラウンド・アクションである。失敗は再度の試みを行わなければならないことを表し、5 以上の失敗は使用者がテントから落下したことを表す。

エルフの装備品 Elven Equipment

| アイテム | 価格 | 荷重 |
|-----------|--------|---------|
| 家庭の秘術学習帳 | 300 gp | 3 ポンド |
| 携帯型秘術技師工房 | 300 gp | 40 ポンド |
| 吊り下げ袋 | 2 gp | 3 ポンド* |
| 小型呪文書（白紙） | 50 gp | 1 ポンド |
| 吊り下げ式テント | 20 gp | 15 ポンド* |

* これらのアイテムは小型用の場合は重量が 4 分の 1 になる。小型用の容器も同様に通常の 4 分の 1 しか運べない。

エルフの特殊な素材 Elven Special Materials

自然との強い結びつき、そして難解な秘術の技への傾倒を考えると、エルフが彼らの必要や故郷に適した特殊な素材のいくつかを開発してきたことは、特に驚くべきことでもない。

ダークリーフ生地 / Darkleaf Cloth : ダークリーフ生地は、ダークウッド

の木の葉や薄く剥ぎ取った樹皮を編んだ後、特別な錬金術的過程を経ることと織物として仕上げられる、特殊な形態の柔軟性のある素材である。このようにして得られた素材は、硬化した革のように頑丈だがそれよりもはるかに軽く、防具を作成するのに優れた素材となっている。ダークリーフ生地で作られた防具の呪文失敗確率は 10% 減少し（最小 5%）、最大【敏捷力】ボーナスは 2 増加し、防具による判定ペナルティは 3 減少する（最小 0）。

ダークリーフ生地で作られたアイテムは、通常の燻し革、毛皮、あるいは皮革から作られた同様のアイテムの半分の重量である。主に革、毛皮、あるいは皮革から作られていないアイテムは、ダークリーフ生地で作られても特に有意な影響を受けない。パデッド、レザー、スタデッド・レザー、ハイド・アーマーなどはダークリーフ生地で作ることができる（革や皮革で作られた他の種類の防具も可能かもしれないが）。ダークリーフ生地は柔軟性を保ち続けるため、盾や金属の防具などのような硬質のアイテムを作成するのに使うことはできない。ダークリーフ生地から作られた防具は常に高品質である；高品質のコストは以下の市価に含まれている。

ダークリーフ生地は厚さ 1 インチごとに 20 ヒット・ポイントと硬度 10 を持つ。

ダークリーフ生地のアイテムの種類 コスト修正

| | |
|----------|---------------|
| 衣類 | + 500 gp |
| 軽装鎧 | + 750 gp |
| 中装鎧 | + 1,500 gp |
| その他のアイテム | + 375 gp/ ポンド |

ワイルート / Wyroot : ワイウッドの木の根は独特の性質を持つ。ワイルートで構築された武器は、クリティカル・ヒットを確定させた場合に、命中したクリーチャーの生命力の一部を吸収する。命中したクリーチャーは特に害を受けないがワイルートの武器は 1 生命ポイントを得る。気蓄積または秘術集積を持つ使用者は、1 回の即行アクションとしてワイルートの武器から 1 生命ポイントを吸収して、1 気ポイントか 1 秘術ポイントのいずれかに変換することができる。ほとんどのワイルートの武器は一度に 1 生命ポイントしか保持できないが、より高品質なワイルートも存在する。最も強力なワイルート武器は同時に 3 生命ポイントを保持することができる。未使用の生命ポイントは日没時にすべて放散される。

ワイルートは全体が木製の近接武器か、木製の柄を備えた近接武器を作成するのに使用することができる。1 生命ポイントを保持できるワイルート武器の作成は武器のコストを 1,000 gp 増加させ、2 生命ポイントを保持できるものの作成は武器のコストを 2,000 gp 増加させ、そして 3 生命ポイントを保持できるものの作成は武器のコストを 4,000 gp 増加させる。

エルフの特技 Elven Feats

エルフは以下の特技を利用することができる。

《自然への順応》 Attuned to the Wild

君は 1 種類の自然の地形と強固で神秘的な結びつきを共有している。

前提条件 : エルフ。

利益 : レンジャーの得意な地系クラス特徴から 1 種類の地形（例えば都市）を選択すること。選択した種類の地形内にいる間、君の自然治療量（1 晩休息した時に君が回復するヒット・ポイントと能力値ダメージの量）は 2 倍になる。

特記事項 : 君はこの特技を複数回取得することができる。効果は累積しない。取得する度に異なる地形に適用される。

《エルフの戦闘訓練》 (戦闘) Elven Battle Training

君は様々な伝統的なエルフの武器を扱うための特別な訓練を受けてきた。

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

前提条件: 基本攻撃ボーナス+1、エルフ。

利益: 君は伝統的なエルフ武器（ロングボウ、コンポジット・ロングボウ、ロングソード、レイピア、ショートボウ、コンポジット・ショートボウ、および名称に“エルヴン”を含む武器）の特別な訓練を受けてきた。君はこれらの武器のいずれかを使用中、これに向けて行われた武器落とすと武器破壊の戦技に対する CMD に+2 のボーナスを得る。加えて、君がこれらの近接武器のいずれかを使用している場合、ラウンドごとに追加で1回の機会攻撃を行うことができる（このボーナスは《迎え討ち》と累積する）。

《自然の守護者》Guardian of the Wild

君の自然との神秘的な結びつきは脅威に反応する能力を強化する。

前提条件: 《自然への順応》、エルフ。

利益: 君が《自然への順応》特技で選択した種別の地形内にいる間、君はアーマー・クラスへの+2の回避ボーナスを得る。君が複数の地形の種別に当てはまるような領域にいる場合でも、これらのボーナスは累積しない；君は1種類の地形のみからボーナスを得る。

《自然の魔道師》Mage of the Wild

君の自然との神秘的な結びつきは君の呪文発動を強化する。

前提条件: 《自然への順応》、エルフ。

利益: 君が《自然への順応》特技で選択した種別の地形内にいる間、君は術者レベル判定、精神集中判定、および〈知識：神秘学〉と〈呪文学〉判定への+2のボーナスを得る。君が複数の地形の種別に当てはまるような領域にいる場合でも、これらのボーナスは累積しない；君は1種類の地形のみからボーナスを得る。

《自然の魂》Spirit of the Wild

君の自然との神秘的な結びつきはさらに強くなる。

前提条件: 《自然への順応》、《自然の守護者》、エルフ。

利益: 君が《自然への順応》特技で選択した種別の地形内にいる間、戦闘において不意打ちラウンドに行動するために行う〈知覚〉判定への+4のボーナスを得る。君が不意打ちラウンドに行動する場合、君は不意打ちラウンドの間、有効距離30フィートの非視覚的感知を得る。君が複数の地形の種別に当てはまるような領域にいる場合でも、これらのボーナスは累積しない；君は1種類の地形のみからボーナスを得る。

エルフの魔法のアイテム Elven Magic Items

エルフは美しく致命的な魔法のアイテムを作り上げる技術で知られている。以下の例は多くのエルフの職人によって作られている。

ブレイザーズ・オヴ・スウォーン・ヴェンジャンス (Bracers of Sworn Vengeance / 復讐の誓いの腕甲)

オーラ 強力・力術；**術者レベル** 15

装備部位 手首；**市価** 25,000 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この白い革の腕甲には、一方には“迅速なる敗北”、もう一方には“復讐”という意味の繊細なエルフ文字がエッチングされている。1日に1回、着用者がヒット・ポイントにダメージを受けた時、1回の割り込みアクションとして“我を害する者に死を！”と叫ぶことでその攻撃者への復讐を誓うことができる。着用者は復讐の誓いの目標に対して行う武器の攻撃ロールに+1の技量ボーナスを得て、武器の攻撃ロールに成功すると追加で2d6ポイントのダメージを与える。

この効果の持続中は、着用者は誓いの仇以外の目標への攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。これらのボーナスとペナルティは24時間、または誓いの仇が腕甲の着用者によって殺されるか破壊されるまでの、いずれか先に起こる方までの間持続する。着用者が誓いの目標を殺すことに失

敗した場合、この腕甲は7日が経過するまで再使用できない。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、シャウト、作成者はエルフでなくてはならない；**コスト** 12,500 gp

ガントレッツ・オヴ・スキル・アット・アームズ (Gauntlets of Skill at Arms / 武芸の籠手)

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 8

装備部位 手首；**市価** 30,000 gp；**重量** 1 ポンド

解説

この精巧な細工の革の籠手は、背を銀色の板金に覆われ、手首と前腕に銀のバックルを備えている。この手袋は着用者が任意の伝統的なエルフ武器（ロングボウ、コンポジット・ロングボウ、ロングソード、レイピア、ショートボウ、コンポジット・ショートボウ、および名称に“エルヴン”を含む武器）を、その武器に習熟しているかのように使用できるようにする。着用者が既にそのような武器に習熟して使用する場合には、攻撃とダメージ・ロールに+1の技量ボーナスを与える。魔法を有効にするには両方の手袋を身につけなければならない。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、《魔法の武器防具作成》、作成者はエルフでなくてはならない；**コスト** 15,000 gp

グラヴズ・オヴ・エルヴンカインド (Gloves of Elvenkind / エルフ族の手袋)

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 8

装備部位 両手；**市価** 7,500 gp；**重量** 一

解説

この特徴のない灰色の手袋は〈呪文学〉判定と防衛的発動のための精神集中判定に+5の技量ボーナスを与える。魔法を有効にするには両方の手袋を身につけなければならない。

作成要項

必要条件 《戦闘発動》、《その他の魔法のアイテム作成》、作成者はエルフでなくてはならない；**コスト** 3,500 gp

エルフの呪文 Elven Spells

エルフの魔法はその力ゆえによく知られているが、より奥深くを探索する者はその優雅さと自然界との結びつきを見出すことになる。以下の呪文はエルフがために知られているもののほんの一部である。

ブレンド

Blend / 紛れ

系統 幻術（幻覚）；**呪文レベル** アルケミスト 1、ウィザード/ソーサラー 1、ウィッチ 1、ドルイド 1、メイガス 1、レンジャー 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 10分/レベル

術者はエルフの自然との繋がりを利用して、周囲の環境に一致するように自分自身と装備品の色を変化させる。これにより術者は〈隠密〉判定への+4の状況ボーナスを得て、遮蔽または視認困難を得ていなくても〈隠密〉判定をすることができるようになるが、これらは自身の基本移動速度の半分以下の速度で移動している間に限られる。術者が自身のターンに基本移動速度の半分を超える速度で移動した場合、術者の次のターンの開始時までこの呪文からは何の利益も得られなくなる。術者が攻撃を行った場

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

合、(インヴィジビリティ同様)この呪文は終了する。

ワード・オブ・ザ・シーズン

Ward of the Season / 季節の守り

系統 防御術; **呪文レベル** ウィッチ 3、クレリック 4、ドルイド 3、レンジャー 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 クリーチャー 1 体

持続時間 1 時間 / レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効(無害); **呪文抵抗** 不可

この呪文は四季の力を利用して目標を保護し、いくらかのボーナスを与える。この呪文は4つの異なる効果のうち1つを持つ。この呪文の術者は以下の4つの効果から1つを選択することができるが、残りの持続時間を1時間減らすことで、1回の標準アクションとして効果を変更することができる。

春 / Spring : 目標はまばゆく美しい花の冠でその輝きが頂点に達する光る蔓で包まれる。呪文がこの効果を及ぼす間、目標は出血効果への完全耐性を得て、対象が生きている限り、ヒット・ポイントが0より低い場合にラウンドごとに1ヒット・ポイントを再生する。これにより目標は容態安定化する。この方法でヒット・ポイントを1ポイント回復することにより、呪文の残り持続時間は1時間減少する。

夏 / Summer : 目標は光の微粒子に包まれる。呪文がこの効果を及ぼす間、目標の基本移動速度は10フィート増加する。目標はこの呪文の残り持続時間を1時間減少させる代わりに、1ラウンドの間、基本移動速度を30フィート増加させてもよい。

秋 / Fall : 目標の上に紅葉の外套があらわれる。呪文がこの効果を及ぼす間、目標は頑健セーブへの+2の土気ボーナスを得る。目標はこの呪文の残り持続時間を1時間減少させることによって、病気または毒に対するセーヴィング・スローを2回ロールして、高いほうの結果を使用することができる。

冬 / Winter : たなびく雪とさわやかな空気が目標を取り巻く。呪文がこの効果を及ぼす間、目標は滑りやすい、あるいは狭い足場を落下せずに移動するために行う〈軽業〉判定に自動的に成功する。目標はこの呪文の残り持続時間を1時間減少させることによって、1ラウンドの間、移動困難な地形を自由に移動することができる。魔法によって作られた移動困難な地形は、通常通りに目標に作用する。

ウィスパリング・ローア

Whispering Lore / 知識の囁き

系統 占術; **呪文レベル** ウィッチ 1、クレリック 2、ドルイド 1、レンジャー 1

発動時間 1 全ラウンド・アクション

構成要素 音声、動作、物質 / 信仰(フクロウの嘴)

距離 自身

目標 術者

持続時間 10分 / レベル(解除可)

この呪文を発動することにより、術者は土地自体から知識を得ることができる。術者が中を歩くと地形は術者に理解できる言語で情報を囁きかけるが、この囁きはとりとめなく、そこから有用な情報を区別することは困難である。この囁きは術者の居る地形に応じた種類の〈知識〉技能1つに+4の洞察ボーナスを与える。術者が寒冷地、砂漠、森林、ジャングル、山岳、湿地、あるいは水界にいる場合、術者は〈知識:自然〉判定へのボ

ナスを得る。術者が地下の環境にいる場合、術者は〈知識:ダンジョン探検〉判定へのボーナスを得る。術者が都市の環境にいる場合、術者は〈知識:地域〉判定へのボーナスを得る。術者が物質界以外の次元界にいる場合には、術者は〈知識:次元界〉判定へのボーナスを得る。術者が新しい地形に進入すると、前の地形の技能ボーナスは失われ、新しいボーナスを得る。

ドワーフ Dwarves

ドワーフは山々の中心に穿たれた都市に鎮座し、オークやゴブリンのような野蛮な種族の略奪を断固として撃退する、禁欲的だが厳格な種族である。ドワーフは他のどの種族よりも、不機嫌そうでユーモアを欠いた大地の職人としての評判を得ている。高山と地下の危険な領域に存在するために、巨人、ゴブリン、そしてそれ以外の同様の恐怖と常に戦争を行ってきた彼らの歴史が、多くのドワーフの暗い気質を形成したと言える。

ドワーフは歴史と伝統を愛しており、その長い寿命は態度、スタイル、ファッション、流行を世代交代する方法が短命の種族が示すよりもはるかに少ないということにつながる。物事が壊れていない場合には、彼らはそれを修正したり変更したりしない；そして壊れた場合には交換するのではなく修正する。原則的に儉約家であるドワーフは、それが本当に台無しになって修繕することができなくなる限りは、何かを捨てることを嫌がる。同時に、ドワーフの偏執にも似た細心による細部と耐久性へのこだわりの職人技は、長持ちするように作られた希少な品々を生み出す。結果として、建築、芸術作品、道具、家庭用品、衣類、武器、そして事実上ドワーフによって作り出される他のすべてのものは、そのようなアイテムが他の種族によって博物館の片隅、埃をかぶった骨董棚、あるいは廃品置き場の肥やしに追いやられるであろう年代になっても、まだ常用できそうに見える。まとめると、これらの特性によってドワーフは時間を凍結させた種族であるというような印象が形成されている。

真実を退けられるものなど何もないが、しかしながら、ドワーフは思慮深く想像力に富んでいるため、新しい技術や製品を次の段階に進める前に洗練させ完璧に仕上げることに常に熱心であるとしても、実験を厭わない。非ドワーフ種族のいくつかは製作物を補完し完璧に仕上げるために魔法を使用しており、通常的手段ではなく神秘を通じて同じ目的を達成するが、ドワーフは一貫して他の種族の技術的進歩を上回り、冶金、石細工、そして工学の妙技を成し遂げている。彼らはまたどんなリスクを負ってでも作業の完了までを見届ける頑固なまでの勇気と献身によって特徴づけられた種族でもある。これらの特性がドワーフに他の種族が怖気づいて後退するような過酷な環境を探索させ定住させた。地下の最も暗き深淵から最も高い山の頂に至るまで、荒涼たる岩海岸に沿った鉄錆びた鋼の岩から密林に潜むジググラト *1 に至るまで、ドワーフは彼らの包領や砦を確立して、これをすべての進入者に対して保持しており、さもなければ遺産として屹立する揺るぐことのない記念碑だけを残して最後には滅び去る。

ドワーフは冒険的、あるいは独創的ではないと言われるが、彼らは各々が自分の着手している仕事への集中と献身を維持しており、あらゆる変更点は採用する前に誠心誠意徹底的に吟味してから変更するのだと言うのがより正確なところであろう。新しい状況や新しい需要に直面したとき、彼らはあらゆる状況において新しい解決策を発明するよりは可能な限り既存の方法を用い、信頼できる厳正な道具と技術を体系的に適用することで対応しようとする。必要な場合には、しかしながら、障害を排除するための次なる完璧な手順を開発するために全霊を投じる。いったん目的の結果が得られると、彼らはそれぞれの分野の新しい部分を統合し、あるいは概念を発展させることに注力する。ドワーフはこのように滅多に分を超えることはないが、それは主導権を握って自身の作成した利益を最大化するための機会を見逃すかもしれないということでもある。

身体的特徴 / Physical Description : ドワーフは短身でずんぐりとした種族であり、そのたくましい外観の拠り所となる幅広で小さな胴体を、ほとんどの人間よりも短い足で支えている。ドワーフは男女とも髪を誇っており、男性はしばしば顎髭を複雑な編みこみと多様な留め具でもって装飾する。男性ドワーフがツルツルに剃っていたら、それは間違いなく狂気かより悪いものの兆しである——この種族に精通しているものは、髭のないドワーフの男など誰も信用しない。

社会 / Society : ドワーフの山城の間に横たわる大いなる距離が彼らの社会の中に存在する文化的相違点の多くを占めている。こうした分断にも関わらず、世界中のドワーフは石細工への愛情、石と金属に基づく職人技や建築への情熱、そして巨人、オーク、ゴブリン類への激しい嫌悪によって特徴づけられる。これらの種族が珍しいか前代未聞であるような領域など、遠く隔てた飛び地のいくつかでは、ドワーフの安全保障や治安への執着は、どちらかと言えば好戦的な気性とも相まって、どこに落ち着いても敵が最低でも好敵手を見つけ出すことにつながってしまう。彼らは正確には軍国主義的ではないが、彼らは斧を持たぬものは切り倒されるのだということとをずっと前に学んでおり、したがって、ドワーフはどこでも武力によって自分たちの権利と主張を実現する準備をしておくのだと教育されている。外交上の忍耐が使い果たされた場合、彼らが“攻撃的交渉”と呼んでいるものを採用することを、ドワーフは躊躇しない。

種族関係 / Relations : ドワーフとオークは長らくお互いの近傍に居住しており、両種族とも同じくらいに古い暴力の歴史を共有している。ドワーフは一般にハーフオークを信頼せずに避ける。エルフ、ノーム、そしてハーフリングは正しく尊敬に値すると認めるにはあまりにも脆弱、軽率、あるいは“可愛い”と感じている。人間の勤勉な気質と旺盛な食欲はドワーフの理想に最も強く一致するため、ドワーフが最も強く結びつきを共有しているのは人間である。

属性と宗教 / Alignment and Religion : ドワーフは名誉と伝統に突き動かされる。彼らはしばしば冷淡なまでに型にはまっているが、一方では友情と正義に厚く、その信頼を勝ち得るものは、彼らが懸命に働く一方で遊ぶことにもより懸命である——良質のエルルが関係する場合には特に——ということを理解している。ほとんどのドワーフは秩序にして善である。

冒険者 / Adventurers : ドワーフの冒険者は人間に比べると稀だが、世界のほとんどの地域で見かけることができる。ドワーフはしばしば氏族の栄光を追求するため、自身の生まれ故郷である要塞を豊かにするための富を見つけるため、あるいは種族的な敵によって陥落したドワーフの城塞を取り戻すために、その砦の周囲を離れる。ドワーフの闘争は多くの場合に隧道戦と近接戦闘によって特徴づけられるため、ほとんどのドワーフはファイターとバーバリアンのようなクラスに向かう傾向がある。

男性名 / Males Names : ドルグリン、グルニャル、ハースク、カズムク、モルグリム、ロガー。

女性名 / Female Names : アグナ、ボーディル、イングラ、コトリ、ルシルカ、ヤングリット。

ドワーフの種族特性 Dwarf Racial Traits

+2【耐久力】、+2【判断力】、-2【魅力】：ドワーフはタフで賢いが、少々無愛想でもある。

中型 / Medium : ドワーフは中型クリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティもない。

ゆっくり着実 / Slow and Steady : ドワーフの基本速度は 20 フィートだが、鎧または荷重によって速度が修正されることはない。

暗視 : ドワーフは暗闇の中で 60 フィート先まで見通すことができる。

防衛訓練 / Defensive Training : ドワーフは（巨人）の副種別を持つモンスターに対して AC に +4 の回避ボーナスを得る。

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

貪欲 / Greed : 貴金属あるいは宝石類の含まれる、魔法的でない物品の価格を調べるために行う〈鑑定〉技能判定において、ドワーフは+2の種族ボーナスを受ける。

嫌悪 / Hatred : 憎むべき敵に対する特殊訓練により、ドワーフは(オーク)または(ゴブリン類)の副種別を持つ人型クリーチャーに対する攻撃ロールに+1のボーナスを得る。

頑丈 / Hardy : ドワーフは毒、呪文、擬似呪文能力に対するセーヴィング・スローに+2の種族ボーナスを得る。

踏ん張り / Stability : ドワーフは地面に立っている間、突き飛ばし、足払い攻撃に抵抗する際の戦技防衛値に+4の種族ボーナスを得る。

石工の勘 / Stonecunning : ドワーフは石造りの壁または床に設置された罫や、隠し扉などの特殊な石造りの仕掛けに気付くための〈知覚〉判定に+2のボーナスを得る。それらの10フィート以内を通過する時には常に、彼らが能動的に注意を向けているかに関わらず、そのような仕掛けに気付くための判定を行なえる。

武器精通 / Weapon Familiarity : ドワーフはバトルアックス、ヘヴィ・ピック、ウォーハンマーに習熟する。加えて“ドワーヴン”と名前に記載された武器を全て軍用武器として扱う。

言語 / Languages : ドワーフは共通語とドワーフ語の会話能力を持ってゲームを開始する。高い【知力】値を持つドワーフは以下から〔追加の習得言語を〕選択することができる: オーク語、ゴブリン語、巨人語、地界語、地下共通語、ノーム語。

代替種族ルール Alternate Racial Rules

ドワーフを比較的均質な種族だと考えるものがほとんどだが、大半の氏族はより良く生存するために長い年月をかけて過酷かつ多様な環境下に適応している。以下のオプションはそのような独自化の一例を表しており、いかなるドワーフのキャラクターも取得することができる。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

以下の種族特性は標準のドワーフの種族特性の代わりに選択することができる。これらの新しいオプションのいずれかを選択する前に、君のGMに相談をすること。

古き確執 / Ancient Enmity : ドワーフは昔からエルフと対立しており、特にドラウを嫌悪している。この種族特性を持つドワーフは(エルフ)の副種別を持つ人型クリーチャーに対する攻撃ロールに+1のボーナスを獲得する。この種族特性は嫌悪と置き換える。

職人 / Craftsman : ドワーフは金属や石の細工に関する熟練の手腕で知られている。この種族特性を持つドワーフは金属または石に関する〈製作〉または〈職能〉判定に+2のボーナスを獲得する。この種族特性は貪欲と置き換える。

深淵の戦士 / Deep Warrior : この種族特性を持つドワーフは地下深くに潜む憎悪に直面しながら生活してきた。異形の種別を持つモンスターに対するACに+2の回避ボーナスを獲得し、異形の種別を持つモンスターからの組みつき(または組みつき状態の維持)に対するCMDに+2の種族ボーナスを獲得する。この種族特性は防衛訓練と置き換える。

巨人狩り / Giant Hunter : この種族特性を持つドワーフは(巨人)の副種別を持つ人型生物への攻撃ロールに+1のボーナスを得る。さらに、(巨人)

の副種別を持つ人型生物の痕跡を見つけて追跡するための〈生存〉判定に+2のボーナスを得る。この種族特性は嫌悪と置き換える。

語り部 / Lorekeeper : ドワーフは彼ら自身の歴史と周囲の世界に関して、克明な記録をつけている。この種族特性を持つドワーフはドワーフが彼らの敵に対する〈知識:歴史〉判定に+2の種族ボーナスを獲得する。このような技能判定は未修得であっても行うことができる。この種族特性は貪欲と置き換える。

魔法抵抗 / Magic Resistant : ドワーフの古き一族の中には、特に魔法に強い抵抗力を持つものもいる。この種族特性を持つドワーフは5+キャラクター・レベルに等しい呪文抵抗を獲得する。この呪文抵抗は1回の標準アクションにより1ラウンドの間、抑止することができる。この種族特性を持つドワーフは秘術呪文に関する全ての精神集中判定に-2のペナルティを被る。この種族特性は頑丈と置き換える。

鉱山視覚 / Minesight : この種族特性を持つドワーフは暗視の有効距離が90フィートに増加する;しかしながら、明るい光の中では自動的に目が眩んだ状態になり、[光]の補足説明を持つ効果に対するセーヴィング・スローに-2のペナルティを受ける。この種族特性は暗視と置き換える。

登山家 / Mountaineer : 山のドワーフは狭い岩棚を移動して登攀することに熟練している。この種族特性を持つドワーフは高山病に対する完全耐性を持ち、狭いか滑りやすい面を通るための〈登攀〉または〈軽業〉判定を行うときでもACへの【敏捷力】ボーナスを失わない。この種族特性は踏ん張りとして置き換える。

冷酷 / Relentless : ドワーフは敵を無視し、戦場を押し進むことに熟練している。この種族特性を持つドワーフは1体に対する突き飛ばしと蹴散らしの戦技判定に+2のボーナスを獲得する。このボーナスはドワーフと相手双方が地面に立っている間だけ効果を発揮する。この種族特性は踏ん張りとして置き換える。

岩の足取り / Rock Stepper : この種族特性を持つドワーフは岩がちな地形を巧みに通り抜けることができる。5フィート・ステップを行う際に、瓦礫、割れた地面、あるいは急な階段などによる移動困難な地形を無視することができる。この種族特性は石工の勘と置き換える。

塩ひげ / Saltbeard : ドワーフは時折、堅牢な沿岸に沿って鉄の都市を築き上げる。そして、そのような都市に生まれついたものは、海上での〈職能:水夫〉および〈生存〉判定に+2のボーナスを得る。彼らは(水棲)または(水)の副種別を持つクリーチャーに対する攻撃ロールに+1の種族ボーナスを、ACに+2の回避ボーナスを得る。貪欲の種族特性は水中か水の下で発見された財宝にのみ適用されるが、金属や宝石が含まれているかどうかに関わらず、このような財宝の全てに適用される。この種族特性は防衛訓練、嫌悪、および石工の勘と置き換える。

空の歩哨 / Sky Sentinel : 大地への深い親和性を持つクリーチャーとして、ドワーフは上からの攻撃を警戒している。この種族特性を持つドワーフに対して高地にいるクリーチャーは、攻撃ロールへのボーナスを得ることができず、またこの種族特性を持つドワーフは攻撃ロールへの+1の種族ボーナス、ACへの+2の回避ボーナス、および飛行するクリーチャーに対する〈知覚〉判定への+2のボーナスを得る。この種族特性は防衛訓練、嫌悪、および石工の勘と置き換える。

石の歌い手 / Stonesinger : その類似性により大地から偉大な力を授けられるドワーフもいる。この種族特性を持つドワーフは[地]の補足説明を持つ呪文の発動、あるいは地の領域の領域能力、地の精霊の血脈の血脈の力、石の神秘のオラクルの啓示を使用する際に、1レベル高く扱う。この

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

能力はレベルに基づく力を早期に獲得できるようにするのではなく、この能力なしで使用できる力にのみ影響を与える。この種族特性は石工の勤と置き換える。

頑固 / Stubborn : ドワーフは頑固で有名だ。この種族特性を持つドワーフは心術（魅惑）および心術（強制）の呪文または擬似呪文能力に対する意志セーブに+2の種族ボーナスを獲得する。加えて、そうしたセーブに失敗した場合、（それが1ラウンドよりも長い持続時間を持つ場合には）1ラウンド後に同じDCで再度セーブを行うことができる。ドワーフが他の要素から（ログの心術破りのような）同種の別の能力を持っていた場合、1ラウンドごとにこれらの能力のうちの1つしか使うことができないが、1つ目の再ロール能力に失敗した場合は、次のラウンドに別の能力を使うことができる。この種族特性は頑丈と置き換える。

地表の生存主義者 / Surface Survivalist : 長い間地上に住んでいたために夜を見通す能力を失ってしまったドワーフもいる。しかしながら、彼らは過酷な環境への適応によって（釘付けにされる、あるいは吹き飛ばされるかどうかを決定する際に）風の状態を操ることができ、また熱気または冷気の気候のいずれか（1つを選ぶ）の深刻さを1段階軽減する。この種族特性は暗視と置き換える。

排外的 / Xenophobic : ムラ社会のドワーフはドワーフではない人型生物を蔑視している。彼らはドワーフ語だけを話し、高い【知力】を持つことによるボーナス言語を取得しない。加えて、彼らは〈言語学〉2ランクにつき1つの言語しか学習しない。しかしながら、彼らの不信を抱く性質は[恐怖]効果を除く[精神作用]効果に対する+1のボーナスを与える。この種族特性はドワーフの通常の言語と置き換える。

巨竜の災い / Wyrmscourged : この種族特性を持つドワーフは竜の変則能力、超常能力、および擬似呪文能力に対するACとセーヴィング・スローへの+2の回避ボーナスと攻撃ロールへの+1のボーナスを得る。彼らはまた竜を識別するための〈知識：神秘学〉判定への+2の種族ボーナスを得て、未修得であってもそのような判定を行うことができる。この種族特性は防衛訓練、嫌悪、および石工の勤と置き換える。

種族副種別 Racial Subtypes

君はドワーフの副種族や変種を作成するために、以下のように様々な代替種族特性を組み合わせることができる。

深淵ドワーフ / Deep Delver : 地の下で生活するドワーフは鉱山視覚および深淵の戦士の種族特性を持っている。深淵ドワーフの呪文の使い手は石工の勤を石の歌い手の特性と交換しているかもしれない。

長老ドワーフ / Elder Dwarf : 太古の血統を引く伝統主義的なドワーフは古き確執、語り部、および魔法抵抗が頑固のどちらかの種族特性を持っている。

亡命ドワーフ / Exiled Dwarf : 故郷を失ったドワーフは通常は冷酷および頑固の種族特性を持っているだけでなく、しばしば巨竜の災いを持っている。

山岳ドワーフ / Mountain Dwarf : 高い峰の頂に住むドワーフは登山家だけでなく、しばしば地表の生存主義者の種族特性を持っている。山岳ドワーフもまたその故郷を守るために訓練を行っており、代わりに空の歩哨および排外的の特性を持っていることがある。

適性クラス・オプション Favored Class Options

追加の技能ランクまたはヒット・ポイントを得る代わりに、適性クラス

のレベルを得たときはいつでも、ドワーフにはキャラクターの適性クラスに基づくその他のボーナスのいくつかを選ぶという選択肢がある。以下の適性オプションは記載の適性クラスを有するすべてのドワーフに利用可能であり、特に断りのない限り、ボーナスはクラスの特典を選択するたびに適用される。

アルケミスト : 変異薬を使用したときのアルケミストの外皮ボーナスに+1/4を加える。

インクィジター : 1種類の審判の効果を決める目的において、インクィジターのレベルに+1/2を加える。

ウィザード : ウィザードの修得したアイテム作成特技1つを選択すること。その特技を使用してアイテムを作成するときはいつでも、8時間を費やして進行する作業量を200gp増加する（冒険中に作成している場合は50gp）。これによってアイテムのコストが減少することはない；アイテムを作成する速度が増加するだけである。

ウィッチ : ウィッチの使い魔のACへの外皮ボーナスに+1/4を加える。

オラクル : 1つの武器に習熟していないことによるペナルティを1減少する。この能力によってある武器の非習熟ペナルティが0になった場合、オラクルはその武器への適切な《軍用武器習熟》または《特殊武器習熟》特技を持っているかのように扱う。

ガンズリンガー : 1種類の火器の不発確率を1/4減少する。火器の不発確率を1よりも小さくすることはできない。

キャヴァリアー : キャヴァリアーの挑戦の目標に対するダメージへのボーナスに+1/2を加える。

クレリック : 1レベルの時点で得られる、通常の使用可能回数が3+クレリックの【判断力】修正値である領域能力1つを選択すること。クレリックはその領域能力の1日の使用回数に+1/2を加える。

サモナー : サモナーの幻獣のACへの外皮ボーナスに+1/4を加える。

ソーサラー : [酸] および [地] の呪文または擬似呪文能力のダメージに+1/2を加える。

ドルイド : 1レベルの時点で得られる、通常の使用可能回数が3+ドルイドの【判断力】修正値である領域能力1つを選択すること；ドルイドはその領域能力の1日の使用回数に+1/2を加える。

バード : 中装鎧を着用してバード呪文を発動するときの秘術呪文失敗確率を+1%減少する。合計が10%に達すると、まだ取得していない場合バードは《鎧習熟：中装》を獲得する。

バーバリアン : バーバリアンの1日の激怒ラウンド数に+1を加える。

パラディン : パラディン呪文を発動するときの精神集中判定に+1を加える。

ファイター : 突き飛ばししか足払いに抵抗するときのファイターのCMDに+1を加える。

メイガス : 1日に1回しか使用できないメイガスの秘奥1つを選択すること。メイガスは1日に使用できる回数に+1/6を加える。メイガスの秘奥が1日に2回使用可能になったら、メイガスは別のメイガスの秘奥を選択

しなければならない。

モンク：モンクの素手打撃によって物体を攻撃するときはいつでも土、石、または金属で作られた任意の物体の硬度を1減少する（最小0）。

レンジャー：地下に住む動物および魔獣に影響を与えるための野生動物との共感判定に+1/2を加える。

ローグ：石の罠に関する〈装置無力化〉判定に+1/2のボーナスを加える。また、石の罠に関する罠感知に+1/2のボーナスを加える。

種族アーキタイプ Racial Archetypes

以下の種族アーキタイプはドワーフに利用可能である。

司教 (インクィジター) Exarch

ほとんどのドワーフの荒々しい伝統主義は、古代の原則と実践に根ざした厳格な正統性に固執する、変革には全く適さない人物をその頂点に戴くことになる。

呪文 / Spells：司教は〔混沌〕の補足説明を持つ呪文を発動することはできない。

融通の効かぬ意志 (変則) / Inflexible Will：1レベルの時点において、司教はコンフュージョンとインサニティの効果、および〔混沌〕の補足説明を持つ効果に対するセーヴィング・スローへの+2のボーナスを得る。この能力は魔物の知識と置き換える。

ディテクト・ケイオス (擬呪) / Detect Chaos：司教は回数無制限でディテクト・ケイオスを使用することができる。この能力は属性看破と置き換える。

恐るべき法律家 (超常) / Fearsome Jurist：5レベルの時点において、司教は1回の即行アクションとして、その武器の1つにジュリストかマーシフルの武器特殊能力を付与することができ、さらに1回の即行アクションとしてこれらの能力を切り替えることができる。いずれかの特殊能力を使用している場合、武器のクリティカル可能域は混沌のクリーチャーに対して2倍になる。これはキーン・エッジ、《クリティカル強化》、または同種の効果と累積しない。この能力は減ばしを置き換え、それ以外の点は同様に働く。

反復のオーラ (超常) / Aura of Repetition：8レベルの時点において、審判を使用している際に1日に1回、司教は労役の副領域と同様の反復のオーラを投射することができる。司教が自身の領域として工匠 (労役) を取得している場合、オーラのDCは2増加するが、持続時間は増加しない。この能力は二度目の審判と置き換える。

一事不再理 (超常) / Double Jeopardy：12レベルの時点において、司教が恐るべき法律家の能力を使用するときはいつでも、影響を与える武器を2つ選択することができ、一方にはジュリストの武器特殊能力を、他方にはマーシフルの特殊能力を、上記のように与える。双方の特殊能力を単一の武器に結合してもよく、クリティカル可能域は2倍になる。これはキーン・エッジ、《クリティカル強化》、または同種の効果と累積しない。この能力は上級減ばしと置き換える。

復帰のオーラ (超常) / Aura of Reversion：16レベルの時点において、審判を使用している際に1日にインクィジター・レベルに等しいラウンド数まで、半径30フィートの放射を投射することができる。自身のターンの開始時にこのオーラ内にいる、司教以外の変異術の効果を使用しているす

べてのクリーチャーは不調状態、あるいは変身能力を含め (ポリモーフ) 効果を使用している場合には不調状態かつ吐き気がする状態になる (頑健・無効; DC 10 + 司教のレベルの1/2 + 司教の【判断力】修正値)。永続的な魔法のアイテムによる継続的效果はこの効果を生じさせない。オーラ内における変異術効果に対する解呪判定は+4のボーナスを得る。この能力は反復のオーラと同時に使用することはできない。この能力は三度目の審判と置き換える。

戦鎚士 (ファイター) Foehammer

斧は最も有名なドワーフ武器だが、槌は鍛冶場主としてのドワーフの遺産の心臓部であり、戦士もまた同様である。

大鉄槌 (変則) / Sledgehammer：3レベルの時点において、ハンマーを使用する戦鎚士は突き飛ばし、蹴散らし、武器破壊、または足払いを行う戦技判定に+2の状況ボーナスを得る。この能力は鎧修練1と置き換える。

武器修練 (変則) / Weapon Training：5レベルの時点において、戦鎚士はハンマーを選択しなければならず、武器修練のボーナスは5レベルを超える4レベルごとに+1ずつ増加するが、他のグループの武器修練は得られない。

地へ打ち下ろす戦鎚 (変則) / Hammer to the Ground：7レベルの時点において、戦鎚士は突き飛ばしの戦技に成功した際、突き飛ばしの最後に足払いの戦技を行うことができる。目標を移動させなかった場合にも、打ち据えた力は依然として敵の足を絡めとるが、足払いの戦技判定に-5のペナルティを受ける。

15レベルの時点において、戦鎚士が突き飛ばしに成功したいたかなるクリーチャーも、突き飛ばしの最後に自動的に打ちのめされて伏せ状態になる。この能力は鎧修練2および4と置き換える。

リズムカルな打撃 (変則) / Rhythmic Blows：9レベルの時点において、戦鎚士は目標に攻撃を命中させるごとに、その目標に対する攻撃ロールに+1のボーナスを得る。このボーナスは目標に対して命中するたびに累積するが、戦鎚士のターンの最後までしか持続しない。この能力は武器修練2と置き換える。

杭打ち (変則) / Piledriver：11レベルの時点において、1回の標準アクションとして、戦鎚士はハンマーの武器修練グループの武器1つによる1回の近接攻撃を行うことができる。攻撃が命中した場合、命中した相手に対してフリー・アクションとして機会攻撃を誘発することなく突き飛ばししか足払いの戦技を行うことができる。この能力は鎧修練3と置き換える。

大地割り (変則) / Ground Breaker：13レベルの時点において、1回の全ラウンド・アクションとして、戦鎚士はハンマーで地面を打ち据えることができる。攻撃が床の硬度を超えるダメージを与えた場合、戦鎚士の占めるマスと隣接するすべてのマスは移動困難な地形になる。これらのマスにいるクリーチャーは、戦鎚士を除いて打ちのめされて伏せ状態になる (反応・無効 DC 15)。この能力は武器修練3と置き換える。

戦鎚体得 (変則) / Hammer Master：17レベルの時点において、戦鎚士がハンマーの武器修練グループのいずれかの武器について学んだすべての戦闘特技 (例えば《クリティカル強化》、《武器熟練》など) は、そのグループのすべての武器に適用される。この能力は武器修練4と置き換える。

壊滅的な打撃 (変則) / Devastating Blow：19レベルの時点において、1回の標準アクションとして、戦鎚士はハンマーの武器修練グループの武器1つによる1回の近接攻撃を-5のペナルティを受けて行うことができる。

PROJ_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

攻撃が命中した場合、その攻撃はクリティカル可能状態として扱う。このクリティカル・ヒットが確定しても、クリティカル・ヒット時のみに起動する武器特殊能力は起動しない。この能力は鎧体得と置き換える。

武器体得 (変則) / Weapon Mastery : 戦鎧士はハンマーのグループから武器を選択しなければならない。

鍛冶司 (クレリック) Forgemaster

鍛冶司は儀式術者や心術士の専門家としての聖職ドワーフであり、驚異的な速度でルーンを刻んだ武器を生成することができる。

工匠士 / Artificer : 鍛冶司は領域を1つしか得られず、それは工匠の領域(副領域を含まない)でなければならない。鍛冶司が神格を崇拝する場合、その神格は工匠の領域を授ける必要がある。

鉄の呪文 / Steel Spells : 鍛冶司は呪文リストに以下の呪文を加える : 1 レベル クラフターズ・カース、クラフターズ・フォーチュン、リード・ブレース ; 2 レベル チル・メタル、ヒート・メタル、シャター ; 3 レベル キーン・エッジ、ヴァーサトル・ウェポン ; 8 レベル アイアン・ボディ、リベル・メタル・オア・ストーン。

神聖鍛冶 (超常) / Divine Smith : 鍛冶司が武器、盾、または防具1つを目標とする呪文を発動するときはいつでも、その呪文は+1術者レベルの効果を持つ。呪文が1つ以上の呪文修正特技を適用していた場合、呪文の修正レベルの合計を1減少する(最小0)。

呪印鍛造 (超常) / Runeforger : 鍛冶司は全ラウンド・アクションとして一揃いの全身鎧、盾、あるいは武器に神秘的なルーンを刻むことができる。この能力の1日の使用可能回数は3+鍛冶司の【知力】修正値に等しい。これらのルーンはクレリック・レベルにつき1ラウンド持続するが、1つのアイテムに同じルーンを2回刻むことでこの持続時間はレベルにつき1分間に、3回でレベルにつき10分間に、4回でレベルにつき1時間に増加する。イレイズは魔法の記述と同様にルーンに影響を与える。鍛冶司は1レベルの時点において鍛冶司の祝福を学習し、2レベルの時点および以降の2レベルごとに追加で1つのルーンを学習することができる。アスタリスク(*)が付されたルーンは1つのアイテムに1種類しか同時に配することはできない。この能力はエネルギー放出と置き換える。

太古の魅力 / Ancient Splendor : 刻まれた武器、防具、または盾は、〈交渉〉および〈威圧〉判定に+2(ドワーフと対峙する場合は+4)の状況ボーナスを与える。

湯血 / Bloodthirst : 刻まれた刺突、または斬撃武器は、魔法の武器でない場合でさえ ウーンディング の特殊能力を持っているかのように機能する。鍛冶司は最低4レベルでなければこのルーンを学習できない。

死の打撃 / Deathstrike : 刻まれた武器は、この武器による一打が目標のヒット・ポイントを負の値に減少させた場合に速やかに起動する デス・ネル 呪文を格納する。これにはその武器の死の打撃のルーンすべてを消費する。鍛冶司は最低4レベルでなければこのルーンを学習できない。

耐久性 / Durability : 刻まれたアイテムの硬度は鍛冶司の【判断力】修正値と等しい量だけ増加し、ヒット・ポイントは鍛冶司のレベルの2倍に等しい量だけ増加する。

軽量 / Featherlight : 刻まれたアイテムの重量は半分になる ; 金属製のアイテムの重量は通常の1/4に減少する。全身鎧の一揃いに刻んだ場合、〈軽業〉、〈登攀〉、および跳躍判定における鎧による判定ペナルティは半

分になる。

鍛冶司の祝福 / Forgemaster's Blessing : 刻まれた非魔法のアイテムは高品質のアイテムとして機能する。

霊印 / Ghostglyph : 刻まれた武器、盾、または防具は ゴースト・タッチ の特殊能力を得る。鍛冶司は最低4レベルでなければこのルーンを学習できない。

輝印 / Glowglyph : 刻まれたアイテムは松明のように光を放つ。1回の標準アクションとして、使用者はルーンに、ブラインディング の特殊能力を持つ盾のように、アイテムに刻まれた輝印のルーンにつき5フィートの半径の爆発を伴う光の炸裂を噴出するよう命じることができる。これにはそのアイテムの輝印のルーンすべてを消費する。

不死身 / Invulnerability : 刻まれた防具は着用者にクレリック・レベルの1/2に等しいDR/魔法を与える。鍛冶司は最低8レベルでなければこのルーンを学習できない。

強撃 / Powerstrike : 刻まれた武器のクリティカル可能域は2倍になる。これは キーン・エッジ、《クリティカル強化》、または同種の効果と累積しない。鍛冶司は最低6レベルでなければこのルーンを学習できない。

帰還 / Return : 刻まれた武器は リターニング の武器特殊能力を得る。鍛冶司は最低4レベルでなければこのルーンを学習できない。

呪文保護 / Spellguard : 刻まれたアイテムは11+鍛冶司のクレリック・レベルに等しい呪文抵抗を得る。これはアイテムそのものを目標とする効果にのみ適用される。

呪印 / Spellglyph : 刻まれた武器は スペル・ストアリング の特殊能力を得る。鍛冶司は最低4レベルでなければこのルーンを学習できない。

盗人呪い / Thief-Curse : 鍛冶司はアイテムの正当な所有者として、クリーチャー1体を指定する。ルーンの持続時間中にこのアイテムを意図的に握ったその他のすべてのクリーチャーは、(ピストウ・カースのように)呪われる。鍛冶司は最低6レベルでなければこのルーンを学習できない。

追跡 / Tracer : ルーンが持続している限り、クレリックは回数無制限で1回の標準アクションとして、ロケット・オブジェクトを使用したかのようにその位置を感知することができる。

《魔法の武器防具作成》 / Craft Magic Arms and Armor : 鍛冶司は3レベルの時点でボーナス特技としてこの特技を得る。

鍛冶体得 (変則) / Master Smith : 5レベルの時点において、鍛冶司は通常の金属製のアイテムを、作業の進行を決定するのにそのgpの価値の半分を使用して速やかに作成することができ、また通常の半分の時間で金属製の魔法のアイテムを作成することができる。

石の王 (パラディン) Stonelord

石の王はドワーフの包領の献身的な番兵であり、人々を保護するために大地と太古の石の力を操る。

石の打撃 (超常) / Stonestrike : 1日にパラディン・レベルにつき1回、石の王は生ける岩の力を呼び降ろすことができる。1回の即行アクションとして、自身の次のターンの開始時まで、石の王の近接攻撃は(武装して

いても素手打撃でも) パラディン・レベルの2倍までの硬度の無視を含めて魔法かつアダマンティンとして扱い、攻撃、ダメージ・ロール、戦技判定に+1のボーナスを得る。このボーナスは石の王またはその目標が地面ないし石の構造物に触れている場合、CMDにもまた適用される。このボーナスは5レベルおよびそれ以降の5レベルごとに+1ずつ増加する。この能力は悪を討つ一撃と置き換える。

心臓石 (変則) / Heartstone : 2レベルの時点において、石の王の生身は次第に岩ようになる。石の王はACへの+1の外皮ボーナスおよびパラディン・レベルの1/2に等しいDR / アダマンティンを得る。この外皮ボーナスは6レベルの時点およびそれ以降の4レベルごとに+1ずつ増加し、18レベルの時点で最大の+5になる。地面が石の構造物に接触していない場合、これらの利益は半分になる。この能力は信仰の恩寵と置き換える。

石の血潮 (変則) / Stoneblood : 3レベルの時点において、石の王の急所は石灰化を始め、その血液は液状の石に変化する。石の王はヒット・ポイントが負数の時の容態安定化判定にパラディン・レベルを加え、クリティカル・ヒットまたは狙いの正確さに基づくダメージを25%の確率で無視する。これはフォーティフィケーション 防具または同種の効果と累積しない。9レベルの時点において、この確率は50%に増加し、石化に対する完全耐性を得る。15レベルの時点において、この確率は75%に増加し、出血および吸血効果に対する完全耐性を得る。この能力は頑健なる肉体および3レベル、9レベル、15レベルの時点で得られる慈悲と置き換える。

防御の構え (変則) / Defensive Stance : 4レベルの時点において、石の王はストールワート・ディフェンダー (『Advanced Player's Guide』P.277)と同様の防御の構え能力を得る。また8レベルの時点およびそれ以降の4レベルごとに防御パワー1つを選択することができる。1日に維持することのできる防御の構えの合計ラウンド数を決定する際に、ストールワート・ディフェンダーのレベルはパラディン・レベルと累積する。石の王は呪文または呪文発動能力を得ず、術者レベルを持たず、呪文解放型または呪文完成型の魔法のアイテムを使用できない。

地の放出 / Earth Channel (超常) : 4レベルの時点において、石の王はボーナス特技として、癒しの手能力を2回消費することで起動することのできる、有効クレリック・レベルとしてパラディン・レベルを使用する《エレメンタルへのエネルギー放出：地》を得る。この能力はエネルギー放出と置き換える。

石の従者 / Stone Servant (超常) : 5レベルの時点において、石の王はパラディンが乗騎を招請するのと同様に、小型のアース・エレメンタルを招請することができる。このアース・エレメンタルは秩序にして善の属性で、セレスチャル・テンプレートを適用されており、石の王がレベルを得るのにしたがってサイズを増大させ、8レベルの時点で中型に、11レベルの時点で大型に、14レベルの時点で超大型に、17レベルの時点でグレーターに、そして20レベルの時点でエルダーになる。この能力は信仰の絆と置き換える。

石の滅ぼし / Stonebane (超常) : 11レベルの時点において、石の打撃を使用する際、石の王の攻撃は(地)の副種別を持つクリーチャー、人造、あるいは土か石で作られた物体に対するペインの武器特殊能力を得る。この能力は正義のオーラと置き換える。

位相打撃 / Phase Strike (超常) : 12レベルの時点において、石の王の石の打撃はそこに存在しないかのように石や金属を透過することができる。石の打撃能力の使用回数を2回消費することによって、石の王は石または金属によって提供される完全遮蔽に満たないいかなる遮蔽も無視することができ、またプリリアント・エナジー武器を使用しているかのように、石または金属の防具ないし盾によるACボーナスを無視する。位相打撃は

人造、物体、または(地)の副種別を持つクリーチャーにダメージを与えることはできないが、プリリアント・エナジー武器とは異なりアンデッドを害することはできる。この能力は12レベルの慈悲と置き換える。

起動防御 / Mobile Defense (変則) : 18レベルの時点において、石の王は防御の構えを維持している間、1ラウンドにつき1回の5フィート・ステップを行うことができる。この能力は18レベルの慈悲と置き換える。

石の肉体 / Stone Body (変則) : 20レベルの時点において、石の王の肉体は生きた石に変化する。石の王はもはや飲食、呼吸、睡眠を必要とせず、また麻痺、毒、朦朧化に対する完全耐性を得る。石の王はもはやクリティカル・ヒットまたは狙いの精密さに基づくダメージの対象にならない。この能力は聖なるチャンピオンと置き換える。

新しい種族ルール New Racial Rules

ドワーフは以下の選択肢を利用できる。GMの裁量によっては、他の適切な種族もまた、これらのうちいくつかを使用してもよい。

ドワーフの装備品 Dwarven Equipment

ドワーフは以下の装備品を利用することができる。

ドワーヴン・ボルダー・ヘルメット / Helmet, Dwarven Boulder : この重く補強されたヘルメットは近接攻撃を行うために使用することができる。着用者は突き飛ばしの戦技を試みるときにこのヘルメットを使用することもでき、その判定に+2の状況ボーナスを得られるが、(成功するにせよしないにせよ)戦技を完了した後で着用者は自身の次のターンの終了時までよろめき状態になる。加えて、ヘルメットは着用者のクリティカル・ロールに対するACに+2の状況ボーナスを与える。ドワーヴン・ボルダー・ヘルメットは着用者の秘術呪文失敗確率に20%を加える。頭部スロットを占有し、金属製であって石でできているわけではなく、つまり金属製の武器として標準的でない素材で作成することができる。ドワーヴン・ボルダー・ヘルメットは(いくらかの保護を提供するにも関わらず、防具としてではなく)武器として強化することができる。

ドワーヴン・ロングアックス / Longaxe, Dwarven : この凝った装飾の重い刃は、大きな間合いを持つための鋼鉄を履かせた長い柄の先端に搭載されている。洞窟に住むドワーフの間では珍しいが、日常的に巨人と争う山岳ドワーフの氏族では一般的である。

ドワーヴン・ロングハンマー / Longhammer, Dwarven : この頭の重い打撃武器にはしばしば魔物の顔が刻まれているか鑄造されており、あるいは宙を振ることで威嚇的な笛音の鳴る小さな穴が穿たれている。

ドワーヴン・ダブル・ウォーアックス / Waraxe, Dwarven Double : この頑丈なウォーアックスは、一般的なドワーヴン・ウォーアックスと同様だが、その反り返った刃は致命的な蝶のようにその先端の前後に及んでいる。ドワーヴン・ダブル・ウォーアックスは《薙ぎ払い》または《薙ぎ払い強化》を使用するときの最初の攻撃の後のすべての攻撃ロールに+1のボーナスを与える。

PRD_J_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

ドワーフの武器 Dwarven Weapons

| 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 | タイプ | 特殊 |
|--|-------|---------|---------|--------|------|--------|-----|------|
| 軽い近接武器 | | | | | | | | |
| ドワーヴン・ボルダー・ヘルメット / Helmet, Dwarven Boulder | 20 gp | 1d3 | 1d4 | × 2 | — | 10 ポンド | 殴打 | 本文参照 |
| 片手近接武器 | | | | | | | | |
| ドワーヴン・ダブル・ウォーアックス / Waraxe, dwarven double | 60 gp | 1d8 | 1d10 | × 3 | — | 12 ポンド | 斬撃 | 本文参照 |
| 両手近接武器 | | | | | | | | |
| ドワーヴン・ロングアックス / Longaxe, dwarven | 50 gp | 1d10 | 1d12 | × 3 | — | 14 ポンド | 斬撃 | 間合い |
| ドワーヴン・ロングハンマー / Longhammer, Dwarven | 70 gp | 1d10 | 2d6 | × 3 | — | 20 ポンド | 殴打 | 間合い |

ドワーフの特技 Dwarven Feats

その長い歴史において、ドワーフは上と下の両方からの多くの敵と直面している。その結果、彼らはそのような脅威に直面しても生き残るために役立ついくつかの奇策や能力を開発してきた。

《醸造名人》Brewmaster

君は強力な醸造を仕込むことができる。

前提条件:〈製作:錬金術〉1ランク、〈職能:酒つくり〉1ランク、ドワーフ。

利益:〈製作:錬金術〉、および〈職能:酒つくり〉判定に+2のボーナスを得る。また、君の作成する摂取毒のDCには+1を加える。

《貫通薙ぎ払い》(戦闘) Cleave Through

君は小さな相手を切り刻むとき凶暴だ。

前提条件:【筋】13、《薙ぎ払い》、《強打》、基本攻撃ボーナス+11、ドワーフ。

利益:《薙ぎ払い》または《薙ぎ払い強化》を使用する際、君の最初の攻撃が命中した場合、君は追加の攻撃を行う前に、フリー・アクションとして1回の5フィート・ステップを行うことができる。そのようにすることでクリーチャーが君の機会攻撃範囲内に入った場合、そのクリーチャーは他のすべての前提条件を満たしている限り、君の《薙ぎ払い》の追加攻撃の適切な目標になる。

通常:君は最初の攻撃を行った時点で機会攻撃範囲にいるクリーチャーに対してのみ《薙ぎ払い》の追加攻撃を行うことができる。

《割れ兜》(戦闘) Cloven Helm

君の兜は致命的な打撃を脇に逸らす。

前提条件:《へこみ兜》、《石頭》、基本攻撃ボーナス+11、ドワーフ。

利益:ヘルメットを着用している場合、君はクリティカル・ロールに対するACに+1を加える；この利益は《へこみ兜》と累積する。君がクリティカル・ヒットをそらすために《へこみ兜》を使用する場合、君は自身に何らかのダメージを適用する前に、そのクリティカル・ヒットによるすべてのダメージをヘルメットに適用することができる。君がダメージを受けなかった場合、いかなるクリティカル特技や毒のような追加効果も無効になる。

《へこみ兜》(戦闘) Dented Helm

君の兜は君をきついで命中から保護してくれる。

前提条件:《石頭》、基本攻撃ボーナス+6、ドワーフ。

利益:ヘルメットを着用している場合、君はクリティカル・ロールに対する

ACに+1を加える。君に対するクリティカル・ヒットが確定した場合、1回の割り込みアクションとして、君はその攻撃によるダメージの半分を、君自身ではなく君のヘルメットに、通常通りの硬度を用いて適用することができる。このダメージが君のヘルメットを破壊した場合、残りのダメージは君に適用される。この特技を使用した後、君は次の自分のターンの終了時までよろめき状態になる。君のヘルメットが破損状態であるか、攻撃がACへの防具のボーナスを無視する場合でも、君はこの特技を使用することができる。

《巨人殺し》(戦闘) Giant Killer

君の薙ぎ払いの一振りには巨人やより大きな敵を切断する。

前提条件:【筋】13、《薙ぎ払い》、《ゴブリン薙ぎ》、《オーク斬り》、《強打》、《反撃の構え》、基本攻撃ボーナス+11、ドワーフ。

利益:この特技は《ゴブリン薙ぎ》と同様に機能するが、君の追加攻撃は君より1段階大きなサイズ以下のクリーチャーに対して行うことができる。加えて、君が人型生物(巨人)に対して行うそのような攻撃は攻撃ロールへの+2の状況ボーナスを得る。

《ゴブリン薙ぎ》(戦闘) Goblin Cleaver

君は小さな相手を切り刻むときに凶暴になる。

前提条件:【筋】13、《薙ぎ払い》、《強打》、ドワーフ。

利益:《薙ぎ払い》または《薙ぎ払い強化》を使用する際、君の最初の攻撃が命中した場合、君は自身の機会攻撃範囲内にいる自分より小さなクリーチャーに追加の攻撃を行うことができる；目標が互いに隣接している必要はない。君が人型生物(ゴブリン類)に対して行う追加攻撃は攻撃ロールへの+2の状況ボーナスを得る。

《石頭》(戦闘) Hard-Headed

君の分厚い頭蓋骨は、それ自体がほとんど武器のようなものだ。

前提条件:基本攻撃ボーナス+1、ドワーフ。

利益:君はヘルメットを使用して行う攻撃ロールと戦技判定に+1のボーナスを得る。君は君をよろめき状態または朦朧状態にしようとする呪文および特殊能力に対するセーヴィング・スローに+2のボーナスを得る

《岩棚歩き》Ledge Walker

君は山ヤギのように小さな岩棚を通り抜けることができる。

前提条件:【敏】13、ドワーフ、登山家または踏ん張りの種族特性。

利益:君は狭い足場でバランスを取るために《軽業》を使用するときに、完全な移動速度で移動することができ、落下中に自分自身または他のクリーチャーを掴むための《登攀》判定に+4のボーナスを得る。君はまた

PRDj_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

(地震などのような) 君を伏せ状態に転倒させようとする効果に対するセーヴィング・スローへの+4のボーナスも得る。このボーナスは突き飛ばしまたは足払い攻撃に対するCMDには適用されない。

《オーク斬り》(戦闘) Orc Hewer

君は敵、とりわけオークを切り刻むとき凶暴だ。

前提条件: 【筋】13、《薙ぎ払い》、《ゴブリン薙ぎ》、《強打》、ドワーフ。

利益: この特技は《ゴブリン薙ぎ》と同様に機能するが、君の追加攻撃は君のサイズ以下のクリーチャーに対して行うことができる。加えて、君が人型生物(オーク)に対して行うそのような攻撃は攻撃ロールへの+2の状況ボーナスを得る。

《呪文粉碎》(戦闘) Shatterspell

君の力強い打撃は敵の魔法を破壊する。

前提条件: 《発動妨害》、《呪文潰し》、ドワーフ、ファイター・レベル10。

利益: 1回の標準アクションとして、君は呪文破壊の激怒パワー(『Ultimate Combat』P.28)を持っているかのように、継続中の呪文効果に対して武器破壊を試みることができる。君はこの特技を1日に1回、加えて君の基本攻撃ボーナスの+10を超える5ポイントごとに追加で1日に1回まで使用することができる。

《毒性回復》Toxic Recovery

君の組織は驚異的な速度で毒の影響から回復する。

前提条件: ドワーフ、頑丈の種族特性。

利益: 君が毒に対するセーヴィング・スローに成功したときはいつでも、君はその毒によって受けた種別の能力値ダメージを1ポイント回復する。通常のものか魔法的のものかを問わず、君が能力値ダメージを回復したときはいつでも、君は追加で1ポイントの能力値ダメージを回復する。この特技は能力値ペナルティまたは能力値吸収には何の効果もない。

ドワーフの魔法のアイテム Dwarven Magic Items

ドワーフの魔法はしばしば地と石を伴い、日々の生活の中で直面する課題を克服するために調整されている。したがってドワーフの魔法が多くの場合にこれらにうまく対処するのは驚くべきことではない。以下の魔法のアイテムはドワーフの諸君によって発明されており、その共同体の外では稀にしか見られない。

エリクサー・オヴ・ダークサイト

(Elixir of Darksight / 暗視覚の霊薬)

オーラ 中程度・変成術；術者レベル6

装備部位 一；市価 1,200 gp；重量 一

解説

この暗い、シロップ状の水薬は、飲用者の暗視の有効距離を2倍にし、暗視を使用した時にディーパー・ダークネスを見通すことができるようにする。この効果は1時間持続する。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、ダークヴィジョン、ディー

パー・ダークネス；コスト 600 gp

ロッド・オヴ・ドワーヴン・マイト

(Rod of Dwarven Might / ドワーフの力のロッド)

オーラ 強力・変成術；術者レベル19

装備部位 一；市価 80,000 gp；重量 10 ポンド

解説

より有名なロッド・オヴ・ロードリィ・マイトのドワーフ版であるこのロッドは、擬似呪文機能は持っていない；しかしながら、ドワーフによって使用されると、すべてのAC、攻撃ロール、CMD、CMB、ドワーフの種族特性によるすべてのセーヴィング・スロー・ボーナスが+1増加する。ロッドの通常の機能はロッド・オヴ・ロードリィ・マイトと共通だが、魔法の武器としての形態はドワーフの嗜好に合わせてある。

通常形態では、このロッドは+1リターニング・ライト・ハンマーとして使える。

1のボタンを押すと、ロッドは+3ドワーヴン・ロングハンマーになる。

2のボタンを押すと、ロッドは+4ドワーヴン・ウォーアックスになる。

3のボタンを押すと、ロッドは+2ライト・クロスボウまたは+2ヘヴィ・クロスボウになる。

作成要項

必要条件 《魔法の武器防具作成》、《ロッド作成》、ブルズ・ストレンクス、テレキネシス、作成者はドワーフでなくてはならない；コスト 40,000 gp

ドワーフの呪文 Dwarven Spells

ドワーフの呪文の使い手は寄って立つべき地面を形成し、金属を成形し、そしてその技術を支援するために魔法を使用することで知られている。これらの呪文はまさにそのような魔法の一例である。

グランズウェル

Groundswell / うねり

系統 変成術 [地]；呪文レベル クレリック2、ドルイド2、メイガス2、レンジャー2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

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

セーヴィング・スロー 頑健・無効(無害)；呪文抵抗 可(無害)

この呪文は目標が立ち上がるために地面を隆起させる。1回の即行アクションとして、目標は地面を5フィート隆起させることができ、隣接するすべてのマスは急斜面として扱われる。グランズウェルは目標よりも低い高度に立っているクリーチャーによる挟撃を妨げる。グランズウェルを作製した後に目標が移動した場合、目標のターンの終了時に地面は通常の高さに戻る；さもなければ目標が移動するまで、または1回の即行アクションを使用して地面を通常通りに戻すまで、そのままの場所に留まる。グランズウェルは5フィートを超過して地面の高度を増加させることはできない。

アイアンビールド

Ironbeard / 鉄ひげ

系統 変成術；呪文レベル アンティパラディン1、クレリック1、メイガス1、パラディン1、レンジャー1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

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

セーヴィング・スロー 頑健・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

この呪文は同意する目標の顔から噴き出るブラシのような硬い鉄の顎ひげを生やす。アイアンビールドはACに+1の鎧ボーナスを与え、このボーナスはクリーチャーによって着用されている防具と累積する。アイアンビールドは冷たい鉄製のアーマー・スパイクと同等の武器として使用することもできる。アイアンビールドは発話を困難にするため、音声要素を持つ呪文発動は20%の呪文失敗確率を受ける。

トイルサム・チャント

Toilsome Chant / 難儀な聖歌

系統 心術（強制）[精神作用]；**呪文レベル** バード 1

発動時間 本文参照

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 本文参照

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

術者はこの呪文を自信鼓舞の呪芸を開始するアクションの一部として発動することができる。自信鼓舞の呪芸の利益は、術者が呪芸を終了した場合でさえ、選択した技能を使用する次の技能判定を目標が完了しない限り（最大で術者レベルにつき1時間まで）持続する。

人間 Humans

人間は並外れた活力と、忍耐と拡張という素晴らしい能力を持つ。そのため彼らは現在、この世界における主要な種族となっている。彼らの帝国や国家は広大で、無秩序に広がっている。その社会に住むものはその武器をふるう力と呪文の力で、自らの名前を社会に刻みつけるのだ。人類をもっとうまく表しているのは、その騒々しさと多様性である。その文化は野蛮だが高潔な部族から、世界最大の巨大都市で退廃的でデヴィルを信仰する貴族の家系まで多岐に渡る。人間は定住生活を好むが、好奇心と野心がそれを上回ることもしばしばだ。そうやって多くのものが、ただできると言うだけの理由で、無数の忘れられた世界の辺境を探索したり隣国を征服すべく強力な軍隊を率いて故郷を離れていく。

人間社会は懐古主義と未来主義が入り交じっている。過去の栄光に心奪われ“黄金の時代”を物欲しげに思い出しながら、同時に伝統と歴史をあつさり捨て新しい事業に舵を切る。過去の遺物は価値あるアンティークや逸品として保管される。人間は収集を好み——意志を持たない遺物ばかりでなく、生物さえもその対象となる——、それらを娯楽として展示し、手で活用するのだ。他の種族はこの振る舞いを、人間の心の内にある力を意のままにし振りかざす本能と、世界中の自然と場所を手にし収め飼ひ慣らそうという衝動に深く根ざしていると考えている。より寛容な見方を示すものは、人間は単に経験を集めているのであり、彼らが手に入れ持ち続けているものは（それが生きているか死んでいるか、命の無いものかに関わらず）失われてしまった場所やみたことのあるもの、成し遂げた成果を思い出させてくれるのだと信じている。彼らにとって現在と未来の価値は付加的なものに過ぎない。彼らの本当の価値は人間性のたゆまぬ進歩の中で、いつまでも忘れられないことなのである。

多くの場所にいる人間は年経た種族や文化に心奪われる。とはいえ、時には過去や（彼らの見方では）時代遅れの伝統に不満を抱いたり軽蔑することさえある。そのため他の種族に対する彼らの態度は、異国趣味と闇雲な崇拜の入り交じったものとなる。通常は相手の文化に表面的な理解と見識を示すが、その一方で他の種族よりも自分たちが社会の基本となる存在であるためにつらい状況なのだという考え方に基づく傲慢さを表す。他の種族の研究に血道を上げる人間の学者——もっとも偏見がなく、他種族の生態と文化に精通していると思われる——も、社会的距離が本当になくなってくると、しばしば見識の浅い人間とほとんど変わらなくなる。人間は社交的でしばしば友好的でもあり、他者と交わり興味を持つことを好む。しかし彼らは自覚なく他人を社会的に無視するため、そのような行いを受けた種族は非常に残念がる。

もちろん、善意から、うっかり無視したりいささか優越に浸るところだけで、他の種族が人間を疑わしく思っているわけではない。これまでの歴史の中で、人間の排外主義と不寛容によって導き出された事例は枚挙に暇がない。社会的な孤立や市民の圧政、血の粛清、宗教裁判、集団暴行、開戦といったように。人間だけが自分たちの中にある異物を憎む種族というわけではないが、種族や言語、宗教、クラス、性別といった差による恐怖や疑念が感染しやすい傾向を持つらしい。より穏健派の人間は過激な同国人が政治的、文化的な雑談で優位に立とうとしても黙っている。しかし過激派に反対して差異の垣根を跨ぎ、肌の色や信念、国、種族といった代償の障害を乗り越えて連携や協調を結ぶという、融和の精神をその身に示すものも多い。

身体的特徴：人間の身体的特徴は世界の地域ごとに様々である。南方の大陸の浅黒い肌の部族から北方の陸地の青白い野蛮な侵略者まで、人間には多様な肌の色、体格、顔の特徴がある。一般的に、人間の肌の色は赤道に近い場所に住むほど暗くなると言ってもよい。同時に骨の構造や髪の色と構造、瞳の色、その他顔や身体に現れる個性は場所ごとに大きな多様性がある。頬骨が張っているかなだらかか、鷲鼻か平たい鼻か、唇が厚いか薄いか。

瞳の色はさまざまで、眼窩に深く沈んだものもあれば上瞼をたるませるほどであることもある。もちろん容姿は全く一様でなく、家、部族、国ごとの共通点によってその人がどこ出身なのかを表す（ないし最低限の手がかりとなる）。人間の出身はその伝統的な装飾によっても判別できる。身につけた服装や宝飾品類だけでなく、手の込んだ髪型やピアス、刺青、肌の傷であっても出身を示すことがある。

社会：人間社会には多数の政府、態度、生活習慣が含まれている。最も古い人間の文化は過去何千年もの歴史を遡ることができる。しかしエルフやドワーフのような種族の一般的な社会と比べると、人間社会は帝国の崩壊や新興国による古き王国の従属など、常に変化しているように見える。一般に、人間は柔軟性、創造性、野心を持つことで知られている。他の種族は時折、人間の限界を知らぬ適応力を羨む。人間の適応力は生物学的な話だけではなく、修得している領域を乗り越え自分たちを待つ者がなんであれ推し進める、その強い意志によるものだからだ。多くの、あるいはほとんどの人間は、個人個人で快適な型に留まって満足している。しかしそれぞれの領域の先に至る可能性に向けて努力しようと自らを追い込む種族として、特有の発見に対する不屈の精神が人間には存在する。

種族関係：人間は創造力に富み、意欲を持ち、数が多い。そのため、領土拡大と植民地の獲得に駆り立てられ、その際に他の種族と接触する。これにより武力衝突や戦争が引き起こされることも多いが、この衝突による被害を許容して同盟を結ぶのも素早い。人間は時々傲慢なまでの誇りを持ち、ドワーフをけちな大酒飲み、エルフを気紛れな気取り屋、ハーフリングを臆病な泥棒、ノームをへそ曲がりなマニア、ハーフェルフとハーフォークを半端者と見なしている。しかしその種族の多様性により、人間は巧みに他の種族を受け入れることができる。人間はあまりに彼ら自身の問題に夢中であるために、他の言語や文化を知らないままであることもある。この無知によって極端な狭量や抑圧を引き起こすものもいれば、稀なことだが、危険であったり奇妙と感じたり、“汚い”と感じた相手を皆殺しにするものもある。ありがたいことに、このような事件や動きは人類全体を汚すものだと見なすものもいるが、彼らはルールよりも例外をしばしば用いる。

属性と宗教：人類は強大な悪から無限の善までの様々な性質を持つため、おそらく全ての一般的な種族の中で最も異質である。巨大で野蛮な群落到集まるものもいれば、何マイルにも及ぶ乱雑に広がった都市を築くものもいる。総じて、大抵の人間が中立であるが、一般に特定の属性で集まって国や文明を作る傾向がある。また人間は最も多くの種類の神と宗派を受け入れ、他の種族の伝統に囚われず、誰にでも栄光や保護を与えたがる。

冒険者：数えきれないほどの人間が野心のみに駆り立てられる。そのため、裕福、称賛、社会的地位、神秘的な知識、それらの多くを得る手段として冒険が存在する。単に危険なスリルのために冒険を続けるものもいる。人間は多様な地域や経歴の出自を持っていて、冒険者の一団の中のどんな役割を果たすこともできる。

名前：特定の伝統や共有する歴史に忠実である他の種族と異なり、人間の多様性は無限に近い名前をもたらした。北方の野蛮な部族の人間は亜熱帯の国出身の船乗りや商人と異なる名前を持つことが多い。世界の人間の大部分は共通語を話す、彼らの名前は信仰や容姿と同程度には多種多様である。

人間の種族特性 Human Racial Traits

能力値 1 つに + 2：人間のキャラクターはその多様な特質のため、作成時に選択した 1 つの能力値に対して + 2 のボーナスを得る。

中型：人間は中型のクリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティもない。

通常速度：人間は 30 フィートの基本移動速度を持つ。

ボーナス特技：人間は1レベルの時点で1つの追加特技を得る。

熟練：人間は1レベルの時点と以降レベルを得る毎に1ポイントの追加の技能ランクを得る。

言語：開始時に人間は共通語を修得している。高い【知力】を持つ人間は自由に追加の言語（ドルイド語のような秘密の言語は除く）を選択できる。

代替種族ルール Alternate Racial Rules

様々な人間がいることから分かるように、人間には適応力がある。以下のルールではこの順応性を反映し、人間のキャラクターを表現するものである。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

以下の種族特性をすでに存在する人間の種族特性の代わりに選択してもよい。これらの新しいオプションを選択する前に、GMと相談すること。

養子 / Adoptive Parentage：人間はときに身寄りがなくなり他の種族に養子に出されることがある。（人間）の副種別を持たない人型生物の種族から1種類を選択すること。君はその種族の言語を修得した状態でゲームを始め、（もしあれば）その種族の武器精通種族特技を修得する。もしその種族が武器精通を持たない場合、その代わりに《技能熟練》か《武器熟練》をボーナス特技として代わりに得る。この種族特性はボーナス特技と置き換える。

2つの才能 / Dual Talent：その生まれながらの才能を最大化させることに特に熟練した人間もいる。そのような人間は2つの能力値を選択し、そのそれぞれに+2の種族ボーナスを得る。この種族特性は任意の能力値1つに+2のボーナス、ボーナス特技、熟練の特性と置き換える。

才能を見抜く目 / Eye for Talent：人間は隠れた潜在力をうまく感じ取る。彼らは〈真意看破〉判定に+2の種族ボーナスを得る。加えて、動物の相棒、絆の乗騎、腹心、使い魔を獲得したなら、そのクリーチャーはそのキャラクターが選択する能力値1つに+2のボーナスを得る。この種族特性はボーナス特技特性と置き換える。

集中訓練 / Focused Study：全ての人間は器用だ。しかし何にでも対応できるというよりも、わずかな技能に専門化することを好むものもいる。1レベル、8レベル、16レベルの時点で、そのような人間は選択した技能に対する《技能熟練》をボーナス特技として獲得する。この種族特性はボーナス特技特性と置き換える。

畑の心 / Heart of the Fields：田園地域に生まれた人間は重労働者になる。彼らは〈職能〉もしくは〈製作〉1種類に対して、キャラクター・レベルの半分に等しい種族ボーナスを得る。加えて1日に1回、過労状態や疲労状態になる原因となる効果1つを無視することができる。この種族特性は熟練と置き換える。

山の心 / Heart of the Mountains：山岳で生まれた人間は高所や崖を通り抜けることに熟練している。彼らは狭い場所や不安定な場所で移動する際に行う〈軽業〉と〈登攀〉判定に+2の種族ボーナスを得る。加えて、彼らは高所の効果に順応しているものと見なす。この種族特性は熟練と置き換える。

海の心 / Heart of the Sea：海の近くで生まれた人間はみな海に惹かれる。彼らは〈職能：船乗り〉と〈水泳〉判定に+2の種族ボーナスを得るとともに、これらは常にクラス技能として扱われる。彼らは通常よりも2倍長く息を止めておくことができる。加えて、呪文の使い手であれば、水中における呪文の発動の試みに+4の種族ボーナスを得る。この種族特性は熟練と置き換える。

スラムの心 / Heart of the Slums：街に満ちるスラムで生きながらえてきた人間は、素早く頭の回転が速くなければならない。彼らは〈手先の早業〉判定に+2の種族ボーナスと、都市や地下における〈生存〉判定に+4の種族ボーナスを得る。加えて、病気に対するセーブを2回行い、よい結果を選択してもよい。この種族特性は熟練と置き換える。

雪の心 / Heart of the Snows：寒冷地域に生まれた人間は、寒冷地を1段階穏やかなものとして扱う。彼らは寒冷地の効果、滑ったり落下したりすることを避けるため、および足払いの戦技に対するセービング・スローに+2の種族ボーナスを得る。このボーナスは滑りやすい状況で行う〈軽業〉及び〈登攀〉判定にも適用される。この種族特性は熟練と置き換える。

ストリートの心 / Heart of the Streets：ごみごみした都市からきた人間は群衆に慣れている。少なくとも2人の仲間が隣接しているならば、反応セーブに+1のボーナスとアーマー・クラスに+1の回避ボーナスを得る。彼らは群衆を移動困難な地形と扱わない。この種族特性は熟練と置き換える。

太陽の心 / Heart of the Sun：暑い地域に生まれた人間は、焦熱地を1段階穏やかなものとして扱う。彼らは焦熱地の効果に対する頑健セービング・スローに+2の種族ボーナスを得る。このボーナスは、スウォームおよび蟲の毒とわずらわす能力に対しても適用される。この種族特性は熟練と置き換える。

自然の心 / Heart of the Wilderness：自然の中で育った人間はただ強く生き残るという難しい方法を学ぶ。彼らは〈生存〉判定にキャラクター・レベルの半分に等しい種族ボーナスを得る。また、彼らは瀕死状態において血を止めるための【耐久力】判定に+5の種族ボーナスを得る。加えて彼らは自らが死ぬのに必要となる負のヒット・ポイントを決定する際、【耐久力】値にキャラクター・レベルの半分を加える。この種族特性は熟練と置き換える。

英雄性 / Heroic：生まれながらの英雄たる人間もいる。ヒーロー・ポイントの選択ルールを使用するキャンペーンにおいて、このような人間がレベルを獲得する毎に、彼らは1ポイントではなく2ヒーロー・ポイントを得る。《英雄の血脈》特技を持つなら、2ポイントの代わりに3ヒーロー・ポイントを得る。この種族特性はボーナス特技の特性と置き換える。

混じりあう出自 / Mixed Heritage：人間の文化はしばしば2つ以上の特性で定義される。この特性を持つ人間は2つ目の“～の心”種族特性を選択できる。これはボーナス特技種族特性と置き換える。

銀の舌 / Silver Tongued：人間はしばしば、誓いを立てた敵でさえ簡単にその心を操り押しやることに熟達している。この特性を持つ人間は〈交渉〉および〈はったり〉判定に+2のボーナスを得る。加えて、クリーチャーの態度を変えるために〈交渉〉を使用する際、最大2段階ではなく3段階まで変えることができる。この種族特性は熟練と置き換える。

種族副種別 Racial Subtypes

人間の副種族や派生種族を作り出すために、以下のようにいくつかの代替種族特性を組み合わせてもよい。

都会人 / Cosmopolitan：都市に生きることに慣れ親しんだこれらの人間は、群衆を操りそのような住処における技術を要する労働に必要な要素を満たすことができる。熟練種族特性をストリートの心に、ボーナス特技種族特性を集中学習に置き換えること。

田舎育ち / Country Folk：このような人間は田舎での生活に適応している。

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

熟練種族特性を焔の心に、ボーナス特技種族特性を集中訓練に置き換える。

下水のネズミ / Gutter Rat : 二級市民は無秩序に広がった貧民街やスラムに住んでいることが多い。そのような人間はその街で何とか存在していくために懸命に働いている。熟練種族特性をスラムの心に、ボーナス種族特性を混じりあう出自（都市の心）に置き換える。

帝国民 / Imperious Human : 帝国、新興国、都市国家の支配を称賛するような人間は、傲慢な拡張論者であり、自身の目的や文化のために他のものを取り込む。熟練種族特性を銀の舌に、ボーナス特技種族特性を才能を見抜く目に置き換える。

開拓者 / Trailblazer : 適応力があり独創的なこれらの人間は、彼らが住む土地で生きるために、素早い順応性とわずかなりの英雄的な幸運を持っていないなければならない。熟練種族特性を自然の心に、ボーナス特技種族特性を英雄性に置き換える。GMの指示があればそのような人間が住む場所の種類に応じて、野生の心種族特性の代わりに海の心、太陽の心、山の心、雪の心のいずれかを修得してもよい。

多様な人間 / Versatile Human : 他の人間のような教育を受けてはいないものの、多様性のある人間の生来の才能はその不足を補い以上のものだ。能力値1つに+2のボーナス、熟練種族特性、ボーナス特技を2つの才能に置き換える。

適性クラス・オプション Favored Class Options

以下の選択肢は記載された適性クラスを持つ人間全てが使用することができる。特に指定が無い限り、このボーナスはクラス報酬を選択するたびに適用される。

アルケミスト : キャラクターの処方箋にアルケミスト処方リストからエキス処方箋を1つ加える。この処方箋はアルケミストが作り出せるもっとも高い処方レベルから、1レベル以上低いものでなければならない。

バーバリアン : 畏感知に+1/2ボーナスを加えるか、呪い避け激怒パワーによるボーナスに+1/3を加える。

バード : 修得呪文にバードの呪文リストから呪文を1つ加える。この呪文はバードが発動できる最も高い呪文レベルよりも、少なくとも1レベル低いものでなければならない。

キャヴァリアー : キャヴァリアーの旗印によるボーナスに+1/4を加える。

クレリック : 来訪者の呪文抵抗を貫通するために行う術者レベルに+1のボーナスを加える。

ドルイド : クリーチャーの態度を変えるために行う〈威圧〉および〈交渉〉判定に+1/2のボーナスを加える。

ファイター : キャラクターの選択する2つの戦技に対して、抵抗する際のファイターのCMDに+1を加える。

ガンズリンガー : ガンスリンガーの気概ポイントに+1/4を加える。

インクィジター : 修得呪文にインクィジターの呪文リストから呪文を1つ加える。この呪文はインクィジターが発動できる最も高い呪文レベルよりも、少なくとも1レベル低いものでなければならない。

メイガス : メイガスの秘術集積に+1/4ポイントを加える。

モンク : モンクの気蓄積に+1/4ポイントを加える。

オラクル : 修得呪文にオラクルの呪文リストから呪文を1つ加える。この呪文はオラクルが発動できる最も高い呪文レベルよりも、少なくとも1レベル低いものでなければならない。

パラディン : エネルギー種別1つに対するパラディンのエネルギー抵抗に+1を加える（最大+10）。

レンジャー : レンジャーの動物の相棒に+1ヒット・ポイントを加えるか、+1技能ランクを加える。レンジャーが相棒を変更した場合でも、新しい相棒はこれらのボーナス・ヒット・ポイントもしくは技能ランクを得る。

ローグ : 新しいローグの技を+1/6個得る。

ソーサラー : 修得呪文にソーサラーの呪文リストから呪文を1つ加える。この呪文はソーサラーが発動できる最も高い呪文レベルよりも、少なくとも1レベル低いものでなければならない。

サモナー : サモナーの幻獣に+1ヒット・ポイントを加えるか、+1技能ランクを加える。

ウィッチ : ウィッチの使い魔にウィッチの呪文リストから呪文を1つ加える。この呪文はウィッチが発動できる最も高い呪文レベルよりも、少なくとも1レベル低いものでなければならない。使い魔を変更した場合でも、新しいファミリアはこれらのボーナス呪文を修得している。

ウィザード : ウィザード呪文リストからウィザードの呪文書に呪文を1つ加える。この呪文はウィザードが発動できる最も高い呪文レベルよりも、少なくとも1レベル低いものでなければならない。

種族アーキタイプ&血脈 Racial Archetypes & Bloodlines

以下の血脈と種族アーキタイプは人間が使用することができる。

バッカニア (ガンズリンガー) Buccaneer

船を支配する絡まったひもに執着する略奪者、バッカニアは公海のガンズリンガーである。彼らは危険、そしてラム酒に対する興奮にかき立てられる。バッカニアは以下のクラス特徴を持つ。

※ Buccaneerは17世紀のカリブ海の世界を指す。すでにPirateが存在するため、バッカニアとした。

発露 : バッカニアは通常のガンズリンガーの発露4つを、以下の発露と交換する。

アザラシ歩法 (変則) / Seadog's Gait : 1レベルにおいて、バッカニアは《船乗りの足運び》をボーナス特技として得る。1気概ポイントを消費するならば、自身のターンの終了まで、移動困難地形を無視することができる。これは高速処置の発露と置き換える。

海賊訛り (変則) / Pirate's Jargon : 3レベルの時点で、船員用語と海賊用語で語られる不可解な無駄話により、バッカニアは〈威圧〉と〈はったり〉判定に+2のボーナスを得る。加えて、即行アクションとして1気概ポイントを消費することで、30フィート以内にいる生きているクリーチャー1体に意志セーブ(DC=10+バッカニア・レベルの1/2+バッカニアの【魅力】修正値)を行わせることができる。それに失敗すると、目標は1ラウンドの間混乱状態になる。これは[言語依存][精神作用]効果である。これは銃把叩きと置き換える。

綱渡り (変則) / Rope Swing : 7レベルの時点で、バッカニアが少なくとも1気概ポイントを保持している限り、ロープを昇ったり綱渡りをするために〈軽業〉ないし〈登攀〉判定を行う際、自身のガンスリンガー・レベルに等しいボーナスを得る。1気概ポイントを使用するなら、機会攻撃を誘発することなくロープを昇ったり綱渡りをすることができる。この能力は的中弾の発露と置き換える。

船長の呪い (擬呪) / Captain's Curse : 11レベルの時点で、バッカニアは擬呪呪文能力としてオールド・ソルツ・カースを使用するために、2気概ポイントを消費することができる。15レベルの時点で、その代わりにブラック・マークを使用してもよい。これらの擬呪呪文能力の術者レベルはバッカニア・クラス・レベルに等しく、そのセーブDCは10+バッカニア・レベル+バッカニアの【魅力】修正値に等しい。この能力は神速装填の発露と置き換える。

気概 (変則) : 海そのもののように、バッカニアは自然の力である。1日の初めに得られる気概ポイントを決定する際、【判断力】修正値を使用する代わりに、バッカニアは【魅力】修正値を用いる。この能力はその他の点については、ガンスリンガーの気概クラス特徴と同様に機能する。

酒による勇氣 (変則) / Liquid Courage : 2レベルの時点で、バッカニアは強い酒を飲むことで自らの気概を強化する能力を得る。酒を飲む行為は機会攻撃を誘発する標準アクションである。酒を飲む毎に、1酒ポイントを得る。酒ポイントは(使用するのに最低でも1気概ポイントを必要とする)発露や気概特技で使用される、気概ポイントと置き換えて使用することができる。バッカニアは1日に最大で、自身の【耐久力】修正値(最低1)に等しい値までの酒ポイントを得ることができる。酒ポイントは1時間が経過するか使用するかのいずれかが生じるまで持続する。バッカニアは現在の酒ポイントの合計に等しい値だけ、[恐怖]へのセーブに対する土気ボーナスと、機会攻撃へのACに対する回避ボーナスを得る。この能力は軽快能力と置き換える。

ボーナス特技 : 戦闘特技と気概特技に加えて、バッカニアは以下の特技をボーナス特技として選択することができる。《円熟の操縦者》(水上搭乗物のみ)、《攻城技師》、《攻城技師体得》、《攻城射手》、《熟練の操縦者》(水上搭乗物のみ)。

舶来のペット (変則) / Exotic Pet : 5レベルの時点で、バッカニアはバッカニアのクラス・レベルの半分に等しいウィザードとして使い魔を得る(ただし舶来のペットは接触呪文伝達や呪文共有の能力を得ることはない)。このペットはモンキーやパロット(レイヴンの使い魔の能力値を用いる)であることが多い。このような動物は戦闘中であってさえ、偵察として役に立つ。バッカニアから30フィート以内にいる限り、バッカニアは身かわしの利益を得る。この能力は銃修練1と置き換える。

《剣と銃》 : 9レベルの時点で、バッカニアは例え前提条件を満たしていなくても、ボーナス特技として《剣と銃》を得る。この能力は銃修練2と置き換える。

銃修練 (変則) : バッカニアはこの能力を13レベルにおいて、火器1種類に対してのみ獲得する。

侵略者の切り返し (変則) / Raider's Riposte : 17レベルの時点で、バッカニアに対する機会攻撃を敵が外したときにはいつでも、その敵はバッカニアからの機会攻撃を誘発する。この能力は銃修練4と置き換える。

野生児 (ドルイド) Feral Child

幼少期に自然の中に捨てられて動物に育てられたものは、自然の中で育てられた動物の家と家族に強いつながりを持つ。文明社会を疑わしく思うこのような捨て子は、しばしば自らの人間の祖先以上に自然に対して忠誠を誓う。野生児は以下のクラス特徴を持つ。

武器と防具の習熟 : 野生児はサイズ、シッケル、シミターと盾に対する習熟を失う。

クラス技能 : 野生児は〈軽業〉をクラス技能に加え、〈職能〉と〈飛行〉をクラス技能から取り除く。

読み書きできない / Illiteracy : 1レベルの時点で、野生児は読み書きができなくなる。しかし〈言語学〉に1ランク割り当てることでも読み書きを学ぶことができる。野生児はドルイド語を自動取得言語として得ることはできず、ボーナス言語として森語を選択することもできない。

《素手打撃強化》 : 1レベルの時点で、野生児はボーナス特技として《素手打撃強化》を得る。

獣の家族 (変則) / Beast Family : 1レベルの時点で、野生児は自身を育てた動物の種別として、特定の動物の種別を選択してもよい。その種別の動物に対する〈動物使い〉および野生生物との共感判定に+2の状況ボーナスを得る。加えてそのような動物に対して、スピーク・ウィズ・アニマルズ擬呪呪文能力が常時使用されているものとしてやりとりすることができる。ただしこの能力は魔法的なものではない。

自然の絆 (変則) : 1レベルの時点で、野生児は自然の絆として動物の相棒を選択しなければならない。

得意な地形 (変則) : 3レベルの時点で、野生児は自身のクラス・レベルに等しいレンジャーとして、得意な地形能力を得る。野生児は得意な地形として都市を選択することはできない。この能力は跡無き足取りと千の顔と置き換える。

野生のずる賢さ (変則) / Native Cunning : 3レベルの時点で、野生児はそのレベルに等しいバーバリアンのように異感知を得る。また得意な地形において、野生児は異見抜きのローグの技のように、10フィート以内にある異に気付くために〈知覚〉判定を直ちに試みることができる。さらに3レベルと以降3レベル毎に、野生児は戦技を1つ選択し、その戦技に対するCMDに自身の異感知のボーナスに等しいボーナスを得る。この能力は自然の化身と置き換える。

野生の頑強さ (変則) / Native Fortitude : 4レベルの時点で、野生児は病気、過労、疲労、恐怖、毒に対するセーヴィング・スローに+1のボーナスを得る。自らの得意な地形にいるなら、代わりにこれらのセーヴィング・スローに自身の得意な地形によるボーナスを適用する。野生児は能力値ダメージ、過労、疲労から、通常の2倍の速度で回復する。この能力は自然の誘惑への抵抗と置き換える。

野生の呼びかけ (超常) / Native Call : 9レベルの時点で、自身の得意な地形にいる間、野生児がその地形に住んでいる動物を招来するために使用するサモン・ネイチャーズ・アライ呪文において、野生児は2レベル高いものとして呪文の持続時間を計算する。

17レベルにおいて、野生児がこのような動物を招来するためにサモン・ネイチャーズ・アライを使用する際、それらの動物は【筋力】および【耐久力】能力値の両方に+2のボーナスを得る。これは《招来クリーチャー

強化》特技の効果と累積する。

この能力は毒への耐性および時知らずの肉体と置き換える。

皇族の血脈 (ソーサラー) Imperious Bloodline

人類の歴史で何度も訪れた黄金時代における古代帝国のほこり混じりの財産を持つ、忘れられた王家の子孫、皇族は人が持つ潜在能力の極地を体現している。しかしその一方で、人の無鉄砲さや制約のない尊大さもその内に秘める。

クラス技能 : 〈芸能 : 朗唱〉。

ボーナス呪文 : モーメント・オヴ・グレイトネス、イーグルズ・スプレンドアー (5 レベル)、ヒロイズム (7 レベル)、スリーフォールド・アスペクト (9 レベル)、グレーター・コマンド (11 レベル)、ピュア・ストレイン (訳注 : 存在しない) (13 レベル)、グレーター・エイジ・レジスタンス、プレディクション・オヴ・フェイラー、オーヴァーウェルミング・プレゼンス (19 レベル)。

ボーナス特技 : 《イニシアチブ強化》、《持久力》、《説得力》、《耐え忍ぶ英雄》、《呪文持続化》、《魔法の才》、《蘇る英雄》。

血脈の秘法 : 害を与える呪文を発動したとき、次のターンの終了まで、その呪文から不利な効果を受けたクリーチャー全てに対して行う〈威圧〉判定に、呪文レベルに等しいボーナスを得る。不利な効果はダメージを指すことが多いが、能力を弱らせる効果や状態も含まれる。

血脈の力 : 君は、伝説上の忘れられた祖先から力を引き出す。

人間性の学徒 (変則) / Student of Humanity : 1 レベルの時点で、〈言語学〉、〈交渉〉、〈知識 : 貴族〉、〈知識 : 地域〉、〈知識 : 歴史〉をクラス技能として得る。加えて、人間に対して学び、研究し、情報を集めるためにこれらの技能を使用する際、これらの判定に【魅力】ボーナスに等しい洞察ボーナスを得る。

こだまする英雄 (超常) / Heroic Echo : 3 レベルの時点で、君が呪文、擬似呪文能力、魔法のアイテムにより士気ボーナスを受け取る際、これらのボーナスが +1 だけ増加する。これは自らが発動した場合も含まれる。9 レベルにおいて、この能力は技量ボーナスとして適用されるようになる。この士気ボーナス (あるいは 9 レベルにおける技量ボーナス) の効果が範囲や複数の目標に適用される場合、割り込みアクションとしてこのボーナスの増加を他のすべての目標にも共有することができる。自身以外の目標に対するボーナス増加は、君の【魅力】ボーナスに等しいラウンドだけ持続する。この能力は 1 日に 1 回と、3 レベル以後 3 レベルごとに 1 回だけ使用できる。

最善の試み (超常) / Take Your Best Shot : 9 レベルの時点で、君が害を与える呪文、擬似呪文能力、超常能力の目標となったがそれから不利益を受けなかったなら、セーヴィング・スロー、呪文抵抗、攻撃のミス、その他の防護によるものであるかに関わらず、割り込みアクションとしてこの効果を及ぼしたクリーチャーの士気をくじくために〈威圧〉判定を行うことができる。この害を与える呪文を使用したクリーチャーは 30 フィート以内にいななければならない、君の姿をはっきりと見ることができ、君の声をはっきりと聞くことができなければならない。

13 レベルの時点で、君はこの能力を攻撃の効果を弱めるために行うセーヴィング・スローに成功したときにも使用することができる (セーヴを行えない場合は、この能力を使用することはできない)。

英雄伝承 (超常) / Heroic Legends : 15 レベルの時点で、君は即行アクションもしくは移動アクションで呪文スロットを 1 つ消費することで、自身のソーサラー・レベルのバードとして武勇鼓舞の呪文が英雄鼓舞の呪文を使用することができる。この効果は消費した呪文のレベルに等しいラウンドだけ持続する。人間の対象におけるこの持続時間は 2 倍になる。

伝説は死せず (変則) / Immortal Legend : 20 レベルの時点で、君は歳をとるのをやめる。もはや飲食や睡眠の必要もない。また [即死] 効果やエネルギー吸収に対する完全耐性を得る。

行者 (モンク) Wanderer

自らを卑下して世界をさまようモンクもいる。彼らは出会う人々から知恵と哲学を学び、それらを広める。彼らはしばしば、求めに応じて出会う人に手を差し伸べる。行者は以下のクラス特徴を持つ。

クラス技能 : 行者は 〈言語学〉、〈交渉〉、〈生存〉、〈知識 : 地域〉、〈知識 : 地理〉をクラス技能に加える。

遠方よりの旅人 (変則) / Far Traveler : 1 レベルの時点で、行者は言語を追加で 1 つか、軍用武器もしくは特殊武器の習熟を 1 つ得る。4 レベルと以降 4 レベル毎に、行者は追加の言語を 1 つ得るか、この能力で得た武器の習熟を別の軍用武器もしくは特殊武器に再訓練することができる。この能力は 1 レベルで得られるボーナス特技と置き換える。

長き歩み (変則) / Long Walk : 3 レベルの時点で、行者は《持久力》をボーナス特技として得る。この特技のボーナスは強行軍による【耐久力】判定を行う際、2 倍にする。加えて、行者は疲労状態や過労状態を引き起こす呪文や効果に対するセーヴィング・スローに +2 のボーナスを得る。この能力は不動心と置き換える。

軽き足取り (超常) / Light Step : 5 レベルの時点で、行者は足跡を残すことができなくなり、追跡されることはなくなる。もし望むのであれば、足跡を残してもよい。気蓄積から 1 ポイントを支払うことで、アント・ホール、タイアレス・バースト、パス・ウィズアウト・トレイス、フェザー・ステップ、ロングストライダーを擬似呪文能力として使用できる (術者レベルは自身のモンク・レベルに等しい)。この能力は浮身と置き換える。

謎めいた存在 (超常) / Inscrutable : 5 レベルの時点で、行者は不思議で超常的な雰囲気をもたらす。行者から情報を得たり何かに気付くために行う〈交渉〉、〈真意看破〉、〈知識〉の DC は 5 だけ増加する。加えて、気蓄積から 1 ポイントを消費することで、行者は術者レベルが自身のモンク・レベルに等しいノンディテクションを、24 時間の間得ることができる。この能力は大跳躍と置き換える。

行者の知恵 (変則) / Wanderer's Wisdom : 7 レベルの時点で、行者は哲学的な格言や寓話といった形で、的確な助言を与えることができる。即行アクションとして気蓄積から 2 ポイントを消費することで、自身のモンク・レベルに等しいバードとして勇気鼓舞の呪文と自信鼓舞の呪文を使用することができる。この効果は 30 フィート以内のクリーチャー 1 体に効果を及ぼし、行者の【判断力】修正値に等しいラウンド (最低 1 ラウンド) だけ持続する。この能力は「言語依存」である。この能力は肉体の完成を置き換える。

身隠し (変則) / Disappear Unnoticed : 12 レベルの時点で、直接見られていたり遮蔽も視認困難もない状況であっても、行者は〈隠密〉を使用できるようになる。ただしこのとき、行者は自分のサイズ以上のクリーチャー

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

1体と少なくとも隣接していなければならない、気蓄積から1ポイント消費しなければならない。この効果は行者の次のターンの開始まで持続し、毎ラウンド1気ポイントを消費することで、持続し続けることもできる。この能力は縮地の法と置き換える。

自由な足取り (超常) / Free Step : 13レベルの時点で、行者は常時効果を発揮するフリーダム・オヴ・ムーヴメントを常時効果を発揮する擬似呪文能力として得る。この能力は金剛心と置き換える。

新しい種族ルール New Racial Rules

以下の選択肢を、人間は使用することができる。GMが望むなら、他の適切な種族がこれらを使用できるとしてもよい。

人間の装備品 Human Equipment

人間は以下の装備品を手に入れることができる。

訓練用引き具 / Training Harness : この特別製の道具は、常に動物の特定の種族にあつらえたものとなっている。訓練用引き具は装備している動物に対して行う〈動物使い〉判定に+2のボーナスを与える。

トレーニング・ウィップ / Whip, Training : この短い鞭は10フィートの間合いしか無いが、それ以外の点では通常のウィップと同様である。装備したものはこのウィップの間合いに動物がいる限り、訓練された動物をせき立てるために行う〈動物使い〉判定と、動物の士気をくじくために行う〈威圧〉判定に+2の状況ボーナスを得る。訓練された動物の士気をくじくためにこのウィップを使用する場合、装備したものは怯え状態にするように、同じ持続時間の間その動物を恍惚状態にすることもできる。しかしこの恍惚状態は、装備したものと動物の間にある視線が通らなくなると終了する。

人間の装備品 Human Equipment

| アイテム | 価格 | 荷重 |
|-------------|-------|--------|
| 訓練用引き具 | 10 gp | 10 ポンド |
| トレーニング・ウィップ | 5 gp | 2 ポンド |

人間の特技 Human Feats

人間は以下の特技を修得できる。

《圧倒する自信》Intimidating Confidence

君は自分の成功に全幅の信頼を寄せる。

前提条件 : 【魅】13、《恐れ知らずの好奇心》、〈威圧〉5ランク、人間。

利益 : 君は〔感情〕の補足説明を持つ効果に対するセーヴィング・スローに+1のボーナスを得る。このボーナスは《恐れ知らずの好奇心》によるボーナスと累積する。君がクリティカル・ヒットを確定させたとき、フリー・アクションとして、君が機会攻撃範囲に収めるクリーチャー1体の士気をくじくために〈威圧〉判定を行うことができる。もし《威圧演舞》特技を持つなら、君は代わりに機会攻撃範囲に収める全てのクリーチャーの士気をくじくために、〈威圧〉判定を行うことができる。君の武器が×3クリティカル倍率を持つならこの判定に+2のボーナスを得る。×4クリティカル倍率を持つなら、この判定に+4のボーナスを得る。

《英雄の意志》Heroic Will

君の不屈の意志は、精神的な枷からも解き放たれるであろう。

前提条件 : 《鋼の意志》、基本意志セーブ+4、人間。

利益 : 1日に1回、標準アクションとして、自身に影響を及ぼしている、意志セーブを要求する有害な状態に対して、新しいセーヴィング・スローを試みることができる。君が支配されていたり、操られていたり、その他新しいセーヴィング・スローを試みようとする効果のためにアクションを行えないような場合には、このセーヴィング・スローをアクションを用いず、ターンの開始時に行うことができる。しかしこの場合には、成功すると君のターンは終了する。効果時間が瞬間の効果や意志セーブを要求しない効果、セーヴィング・スローを試みることのできない効果を取り除くために、この特技を使用することはできない。

《恐れ知らずの好奇心》Fearless Curiosity

君は肉体の危機など省みもせず、世界を見、経験したいと考えている。

前提条件 : 【魅】13、人間。

利益 : 君は〔感情〕補足説明を持つ効果に対して行うセーヴィング・スローに+1のボーナスを得る。加えて、〔恐怖〕効果の影響を受けた状態で君のターンが始まるいかなるラウンドでも、〔恐怖〕効果の重症度を軽減する(恐慌状態から恐れ状態へ、恐れ状態から怯え状態へ、怯え状態からこれらの状態を受けない状態へ)のために、君のターンの開始時に新しいセーブを行うことができる。

《狩の達人》Huntmaster

君は馬、猟犬、鷹、ハンティング・キャットの訓練に卓越している。

前提条件 : 〈動物使い〉1ランク；動物の相棒、信仰の絆(乗騎)、あるいは乗騎のクラス特徴のいずれか；人間。

利益 : 動物の相棒クラス特徴を持つなら、この効果を適用する動物の相棒の種類を以下から1つ選択すること:小型のキャット、ドッグ、バード、ホース。信仰の絆(乗騎)あるいは乗騎クラス特徴を持つなら、この特技は常にホースに適用される。

君は選択した動物の種別のクリーチャーに対して行う〈知識:自然〉および〈動物使い〉判定に+2のボーナスを得る。加えて、君は動物の相棒や乗騎の能力を決定する際、選択した種別のものを得る場合に限り、1レベル高いものとして扱われる。

《幸運授与》Bestow Luck

君はたぐい稀なる幸運を持つ。君の仲間もときおりその幸運にあやかる。

前提条件 : 《感わぬ幸運》、《不可解な幸運》、人間。

利益 : 君は1日に追加で1回《感わぬ幸運》の使用回数を得る。君は割り込みアクションとして、君を見ることができ声を聞くこともできる仲間1人に、《不可解な幸運》の利益を使用することができる。

《即興》Improvisation

君は何であれ、やり方を見つけ出すことができる。

前提条件 : 【知】13、《物覚えの良さ》、人間。

利益 : 君はランクを持たない技能で行う全ての技能判定に+2のボーナスを得る。加えて、君は修得済みでなければ使用できない全ての技能を、未

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

習得でも使用できる。

《即興強化》Improved Improvisation

君は即興での行いに熟達している。

前提条件:【知】13、《物覚えの良さ》、《即興》、人間。

利益: 武器、鎧、盾を使用する際の未習熟ペナルティは半分になる。加えて、君がランクを持たない技能で行う全ての技能判定で得られるボーナスは、+2ではなく+4に増加する。

《多様なクリティカル》(戦闘) Critical Versatility

虚心坦懐し訓練を怠らねば、汝のクリティカル・ヒットは様々な姿を取る。

前提: ファイター・レベル11、人間。

利益: 1日に1回、君は動きを訓練するために1時間を費やすことで、前提を満たしているクリティカル特技1つを獲得することができる。君が異なるクリティカル特技を練習することにするまで、君はその選択したクリティカル特技の利益を得る。

《多様な武勇》(戦闘) Martial Versatility

君は無数の類似した武器を網羅できるよう、武器の学習の幅をさらに広げる。

前提: ファイター・レベル4、人間。

利益: 君が修得している《武器熟練》のような特定の武器に適用される戦闘特技を1つ選択する。君はその特技を、同じ武器グループに属する全ての武器に使用することができる。

特殊: 君はこの特技を複数回修得することができる。そのたびに異なる特技に適用すること。

《怒濤の成功》Surge of Success

君の成功はさらなる行為を引き出す。

前提条件: 人間。

利益: 君がクリティカル・ヒットを確定させるか、セーヴィング・スローで出目20をロールしたとき、君の次のターンの終了までに行う1回の攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定、能力値判定（君が選択する）に+2の状況ボーナスを得る。このボーナスを使用するかどうかは、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定、能力値判定を行う前に決めなければならない。

《不可解な幸運》Inexplicable Luck

他の人にしてみれば、君の幸運は啞然とするようなものばかりだ。

前提条件: 《惑わぬ幸運》、人間。

利益: 1日に1回、ロールを行う前にフリー・アクションとして、君は1

回のd20ロールに+8のボーナスを得る。君はこの能力をロール後に使用することもできるが、その場合このボーナスは+4に減少する。

《武勇体得》(戦闘) Martial Mastery

君は似通った無数の武器を網羅できるよう、武器の学習の幅を広げる。

前提: 《多様な武勇》、ファイター・レベル16、人間。

利益: 君が修得している《武器熟練》のような特定の武器に適用される戦闘特技それぞれは、同じ武器グループの全ての武器に使用することができるようになる。

《惑わぬ幸運》Defiant Luck

君はときどき、弱いクリーチャーを殺そうとする呪文や攻撃を大胆にかわしてみせる。

前提条件: 人間。

利益: 1日に1回、セーヴィング・スローで出目1をロールした後や自分に対するクリティカル・ヒットが確定した後に、セーヴィング・スローを再ロールするか、その敵に君に対するクリティカル・ロールを再ロールさせることができる。この能力はセーヴィング・スローや攻撃ロールを再ロールさせる他の効果とは累積しない。再ロールできるのは1回だけである。

特記事項: 選択ルールであるヒーロー・ポイント・システムを使用している場合、クリティカル・ヒットが確定した時にクリティカル・ロールを再ロールさせるために、1ヒーロー・ポイントを使用することもできる。

《物覚えの良さ》Fast Learner

君は成長してさらなる多様性を得る。

前提:【知】13、人間。

利益: 君が適性クラスのレベルを得たなら、君は+1ヒット・ポイントと+1技能ランクの両方を得る。これは、(本来の)いずれか一方を得るか、種族による適性クラス・オプションを選択することと置き換える。

《揺るがぬ運命》Dauntless Destiny

君の危機を避ける能力は素晴らしいものだ。

前提条件:【魅】13、《恐れ知らずの好奇心》、《威圧》10ランク、人間。

利益: [感情]の補足説明を持つ効果に対するセーヴィング・スローに+1のボーナスを得る。このボーナスは《圧倒する自信》や《恐れ知らずの好奇心》と累積する。加えて、1日に1回、セーヴィング・スローや攻撃ロールにおける出目1を再ロールできる。その再ロールによってセーヴィング・スローや攻撃ロールに成功したなら、フリー・アクションとして攻撃の目標や君にセーヴィング・スローを強いる効果を使用したクリーチャーの士気をくじくために、《威圧》判定を行うことができる。このクリーチャーは30フィート以内にいて、君を見ることができ声を聞くこともできなければならない。この効果は罠や他の物体に対するセーヴィング・スローには適用されない。この効果はセーヴィング・スローや攻撃ロールを再ロールさせる他の効果とは累積しない。君は一度だけ再ロールすることができる。

人間の魔法のアイテム Human Magic Items

人間は以下の魔法のアイテムを入手することができる。

クラウン・オヴ・ソーズ

(Crown of Swords / 剣の冠)

オーラ 微弱・力術；術者レベル 3

装備部位 頭部；市価 6,000 gp；重量 3 ポンド

解説

この鋼鉄でできた輝く冠はミスラル製の剣のミニチュアで飾られている。クラウン・オヴ・ソーズは1日に10回まで使用することができる。戦闘中に攻撃されたとき、着用者は割込みアクションとして使用回数を1回消費し、攻撃したものを攻撃するロングソードの形をしたスピリチュアル・ウェポンを作り出すことができる。着用者の次のターンで追加で使用回数を1回消費する毎に、このスピリチュアル・ウェポンによる目標への攻撃を続けさせることができる。このスピリチュアル・ウェポンの目標を変えることはできず、目標が死ぬか範囲の外に移動するまで消えることもない。着用者が連続したラウンドで攻撃された場合、(同じ目標を攻撃する場合であっても)複数のスピリチュアル・ウェポンを作り出すこともできる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、スピリチュアル・ウェポン；コスト 3,000 gp

クラウン・オヴ・コンクエスト

(Crown of Conquest / 征服の冠)

オーラ 中程度・心術；術者レベル 7

装備部位 頭部；市価 24,600 gp；重量 3 ポンド

解説

この鋼鉄と黄金でできた冠は恐るべき権勢を漂わせている。着用者は〈威圧〉判定に+4の技量ボーナスを得る。さらにクリティカル・ヒットを確定させたならば、この冠はプレイヤー効果をこの冠の着用者を中心とした範囲に作り出す(術者レベル5)。

この王冠の着用者が《統率力》特技を持つなら、統率力値に+1のボーナスを得る。さらに着用者の腹心と従者は、着用者の視線の範囲にいる限り、攻撃ロールと[恐怖]効果に対するセーヴィング・スローに+1のボーナスを得る。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、プレス、イーグルズ・スプレッダー、プレイヤー；コスト 12,300 gp

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、スピリチュアル・ウェポン；コスト 3,000 gp

ベルト・オヴ・フォリジング

(Belt of Foraging / 食料調達のベルト)

オーラ 微弱・占術；術者レベル 3

装備部位 ベルト；市価 6,000 gp；重量 1 ポンド

解説

このベルトは着用者が自然の中にいる間、簡単に食料を得られるようにする。このベルトの着用者が少なくとも〈生存〉1ランクを持つならば、自然の中で生活する際に判定を行う必要がなくなる。着用者は地上移動速度の半分で移動している限り、常に〈生存〉判定に成功する。着用者は依

然として判定を行うこともでき、判定の結果がDC 10を超える2ポイント毎に、1体のクリーチャーの水と食料を追加で手に入れることができる。その上、半分の移動速度ではなく完全な移動速度で移動していても、DC 20の〈生存〉判定により自然の中で生活していくことができる。その場合、判定の結果が20を超える2ポイント毎に、追加で1体のクリーチャーに食料と水を提供することができる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ディテクト・アニマルズ・オア・プランツ、作成者は最低でも1ランクの〈生存〉を取得していなくてはならない；コスト 3,000 gp

ロッド・オヴ・ステッドファスト・リゾルヴ

(Rod of Steadfast Resolve / 揺るがぬ決意のロッド)

オーラ 中程度・防御術；術者レベル 9

装備部位 一；市価 38,305 gp；重量 5 ポンド

解説

このロッドは+2ライト・メイスとして機能する。このロッドは、握り拳の形をしたライト・メイスの形をしている。クリーチャーがこのロッドを身につけている間、このアイテムは半径20フィート爆発の範囲内にいる味方全てに、[感情][恐怖]効果に対するセーヴィング・スローに+2の士気ボーナスを与える。もしその仲間が(人間)の副種別を持つなら、これらのセーブに対するボーナスは+4の士気ボーナスとなる。

また、1日に1回割り込みアクションとして、この効果の範囲内にいる仲間1体が[感情][恐怖]の補足説明を持つ呪文や効果に対して行われたセーヴィング・スローが失敗した時に、その判定を再ロールさせるために、着用者はこのロッドを起動することができる。効果を受けたクリーチャーは例え再ロールした結果がもとより悪くなったとしても、再ロールの結果を用いなければならない。

作成要項

必要条件《ロッド作成》、プレス、カム・エモーションズ、作成者は(人間)の副種別を持っていなければならない；コスト 19,305 gp

人間の呪文 Human Spells

人間は以下の呪文を修得することができる。

オールド・ソルツ・カース

Old Salt's Curse / 船乗りの呪い

系統 死霊術 [呪い]；呪文レベル ウィッチ 5、ドルイド 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質(海水一ビン)

距離 接触

目標 クリーチャー 1 体

持続時間 永続

セーヴィング・スロー 意志・無効；呪文抵抗 可

術者は目標に乱れた海の呪いをかけ、永続的な不調状態に陥らせる。目標が水中か、岸から1マイル以上離れた水上にいるなら、目標は更に船酔いによるめき状態となる。この呪いは解呪することはできないが、ブレイク・エンチャントメントやリムーヴ・カースで取り除くことができる。

ビストウ・インサイト

Bestow Insight / 直感授与

系統 心術(強制)；呪文レベル インクィジター 2、ウィザード/ソーサラー 2、ウィッチ 2、クレリック 3、バード 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触したクリーチャー 1 体

持続時間 1 分/レベル

この呪文を発動する際、術者が少なくとも 1 ランクを修得している技能から 1 つを選択する。目標はこの技能による技能判定に +2 の洞察ボーナスを得る。加えて目標はこの技能を習得済みであると見なされる。この洞察ボーナスは、術者レベル 4 ごとに +1 ずつ増加する(最大で +6)。加えて、呪文の持続時間の間に一度だけ、目標は 2 回ロールしていずれかよい方の結果を選択することができる。この効果を使用すると、この呪文の他の効果は終了する。

ブラック・マーク

Black Mark / 黒印

系統 死霊術 [呪い、恐怖] ; **呪文レベル** ウィッチ 7、ドルイド 7

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質 (海水 1 ピン)

距離 接触

目標 クリーチャー 1 体

持続時間 永続

セーヴィング・スロー 意志・無効 ; **呪文抵抗** 可

術者は目標の肌に、黒い印を刻む。この印は術者の決めた形を取るが、術者の手よりも大きくすることはできない。この黒い印はマーク・オヴ・ジャスティスとして機能する。加えて、この印が起動したなら、目標は水の中にいるか岸から 5 フィート以内にいる限り、怯え状態となる。更に、ブラック・マーク が起動している限り、目標はネイチャーズ・エグザイルの目標となったかのように扱われるが、(水棲) か (水) の副種別を持つか水泳移動速度を持つ全てのクリーチャーが敵対的になる。この効果は種別が動物でないクリーチャーにも適用されるが、(水棲) でない動物には適用されない。

ノーム Gnomes

ノームはフェイの遠い親戚であり、その歴史は彼らが色彩がより輝き、自然はより荒々しく、そして感情はより根源的であったフェイの神秘的な領域に暮らしていたと伝えている。未知の力がかかる過去にその領域から古代のノームを追いやり、彼らはこの世界に漂着することを余儀なくされた；これに関わらず、ノームがそのフェイの起源を完全に放棄し、あるいは定命の者の文化に適応することは決してなかった。ノームはもはや真なるフェイではないが、そのフェイの名残は生来の魔法の力、そのしばしば気まぐれな本性、そして人生や世界への展望に見出すことができる。

ノームは他の種族の一員と懸念や動機を共有することができるが、同様に多くの場合、ノームでない者には鼻屑目に見ても風変わりな、悪くすれば無意味としか思えないような情熱と欲望に突き動かされる。ノームは巨人のテーブルで料理を味わうため、かつてなく低い場所であるというだけの理由で穴の底に到達するため、あるいはドラゴンに冗談を言うためにその生命を危険に晒すことができる——そしてノームにとってこれらの目的は新しい呪文を研究したり、莫大な富を得たり、あるいは強大な悪の力を処断するのと同じくらい価値がある。このような明らかに気まぐれで衝動的な行為はノームの間でも普遍的なものではないが、全体として衝動的であることには定評があり、最低でもやや狂っているというのが種族として十分に一般的である。

その小柄なサイズ、鮮やかな発色、そして他人の意見に対する関心の欠如を結合したこれらの態度により、ノームは広く他の種族からは奇妙な異邦人であると見なされている。ノームは次に、他の一般的な文明的種族の類似にしばしば驚かされる。人間とエルフがノームにはない非常に多くの類似点を共有していることが、ノームには奇妙に感じられる。ノームはしばしばノームではない者すべてを単一の巨大な非ノーム集団である種族の一部として扱って味方を混乱させる。

身体的特徴 / Physical Description : ノームは一般的な種族の中では最小のもの1つであり、一般に身長は3フィート超である。その小さな骨格にも関わらず、しかしながらノームは非常に柔軟で、彼らの敵の多くが想定しているほど弱くはない。その小柄な身長は素早く移動する能力を減衰させているが、ノームは多くの場合に自身のサイズを活用するため、特に自分自身よりもはるかに大きな敵と戦う際のための訓練を行う。

ノームは一般に自分の肌や髪の色合いを変更するために染料や幻術を用いているのだと多くの部外者が決めてかかるほどに、ノームの体色は激しく異なる。ノームは確かに化粧による強調ではないが（そして、突飛な外見を追求して外観を変更したがっているかもしれないが）、その自然な体色は本当に虹の発色を超える。彼らの髪は秋の葉の燃えるようなオレンジ、春の森の青々とした緑、あるいは咲きほころぶ野花の深い赤と紫のように鮮やかな色合いになる傾向がある。同様に彼らの肌の色は土の茶色から花のピンクまで及び、黒、パステル・ブルー、あるいは緑の肌のノームさえ知られていないわけではない。ノームの体色はほとんど遺伝せず、ノームの両親やその他の親族の体色はノームの外観に明確な関係を持たない。

ノームの面相上の特徴は非常に移ろいやすく、そしてその大きさはしばしば他の人間種族の基準とは一致しない。個々によって異なるが、不穏にも魅力的にも見せるひどく大きな口と目を持つものが多い。そうでなければ、顔のそれ以外の空白部に極めて小さな特徴が広がっているかもしれないし、あるいは驚くほど大きな目と、小さなすぼまった口と、小振りのボタンのような鼻を混在させているかもしれない。ノームはこれらの特徴にはめったに誇りを抱いていないか羞恥を見せるが、他の種族のメンバーには多くの場合ノームの最も顕著な特徴として定着しており、侮辱または愛情表現の焦点として用いられる。

社会 / Society : ほとんどの種族とは異なり、ノームは一般に古典的な社会構造の中で自分自身を陶冶しない。ノームの都市は珍しく、ノームの王国は殆ど知られていない。さらに、ノームは多数が他の種族の間に住むような場合でさえ特定の地域に集まる傾向はない。特定の法律がノームの潜在的影響力を社会に組み込むことを意図して“ノーム街”を必要とし、時には社会的圧力がすべての非ノームを高ノーム人口の地域から離れさせるかもしれないが、独自の装置を残してノームは自身を許容する共同体全体に均等に広がる傾向がある。

しかしながら、ノームは集団としてはコミュニティに奉仕していても、個々のノームは常に移動する傾向がある。心の底から気まぐれな生き物である彼らは、新しくより刺激的な体験を求めて、通常は単独あるいは一時的な仲間と旅をする。彼らは他の種族のメンバーと自身の間に永続的な関係をめったに構築せず、代わりに狂信すれすれの情熱をもって工芸、職人技、あるいはコレクションを追い求める。ノームが一地域に定住し、あるいは一集団により長い期間留まっている場合、それはほぼ常にノームが身を捧げる使命や偏執にその地域がもたらす何らかの利益の結果である。

その非常に多様な背景や統一された祖国の欠如にも関わらず、ノームはいくつかの一般的な文化的特性を有している。男性のノームは珍しい帽子や被り物に奇妙な愛着を持っており、多くの場合に購入する余裕のある（そして、自身の選んだ職業において問題を引き起こすことなく着用できる）中で最も高価で派手な頭覆いを身に着けている。女性はめったに頭を覆わないが、しばしば複雑な宝石で飾られた櫛とヘッドピースを含む、手の込んだ風変わりな髪型を誇らしげに整える。

種族関係 / Relations : ノームが他の種族と通じ合うのは心身の両面において難しい。多くの点で他の種族がノームを奇妙だと考えていることそれ自体が、ノームが他の種族について最も奇妙に感じている点であり、このことは理解と関係を築くための共通の土台の強力な欠如につながっている。2人のノームが互いに遭遇したとき、彼らは一般に、その信念や伝統がいかに異なっていようが関係なく、相互に有益な取り決めに達することができるかと仮定する。そうではないことが判明した場合でさえ、ノームは互いの取引において共通点を探し続ける。ノームとの取引にいらついで混乱するとき、多くのノームは他の種族の無能あるいは無気力によって同じ努力を強いられている。

いろいろな意味で、他種族が彼らとの関係を構築することを困難にするほどの明らかに繋がりのない広範なアイデアが、ノームと力強く繋がっている。ノームのユーモアとは、例えば、多くの場合に物理的な悪戯、無意味に韻を踏んだあだ名、そしてすべての信頼性を捻じ曲げるようなとんでもない嘘を人に納得させるための努力である。ノームはそのような努力にひどく興奮する面白みを見出すが、他の種族はしばしば悪意のある、あるいは無意味なものとして彼らのいたずらに出くわすため、今度はノームが背の高い種族を退屈で鈍重な巨人であると考えてしまう傾向にある。

ノームは、少なくともいくつかの奇妙な伝統やノームのようなユーモアを持つハーフリングや人間とはそれなりに仲が良い。ノームは一般にドワーフとハーフオークは明るくする必要があると感じており、トリック、ジョーク、そして不機嫌そうな種族が単純に触れることの出来ない気持ちの荒唐無稽なお伽話によって彼らの生活に軽妙さをもたらすことを試みる。ノームはエルフを尊敬しているが、長命な種族の一員が決定を下すときの緩慢さには多くの場合に不満を育てている。ノームにとって行動は常に無行動より優るものであり、多くのノームは休憩時間中でも常に自身を楽しませ続けるために、いくつかの高度に関連づいた複数の計画を持ち歩いている。

属性と宗教 / Alignment and Religion : ノームは時には不可解な動機を持ち、それと同じくらい紛らわしい手段に訴える衝動的なトリックスター

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

であるものの、その心は一般的には正しい場所にある。ノームでないものには悪意のある行為に見えるかもしれない行動は、新しい経験を新しい知人に紹介するための努力である可能性が高い。しかしながら、その経験は不愉快なものであったかもしれないが。ノームは強力な感情の発作を起こしやすく、自然界の中で自分自身が最も平和的だと考えている。

冒険者 / Adventurers : ノームの放浪癖、深い好奇心、そして奇妙あるいは難解な技能と言語の習得への意欲といった傾向は、彼らを天性の冒険者にする。冒険者が直面する無数の危険ほど奇抜なものはないため、彼らはしばしば人生の新たな側面を体験するために放浪者になる。多くのノームは冒険こそ人生の中で唯一の価値ある目的と見なしており、それを体験すること以外には何の動機もなしに冒険を求める。そうではないノームは自分の選んだ天職と関係した失われた伝承や素材を見つけようとし、そしてドラゴンの貯蔵庫と古代遺跡でしか必要とする知識を得ることはできないと信じており、結果として、自身をメイジやスカウトであると宣言する者達と同じくらい熟練した冒険者のようである、自分をパン屋や職人だと思っているノームが存在することになる。

ノームは多くの種族よりも物理的には貧弱であり、そのことを人生において計算に入れておくべき単純な事実の一つと考えている。ノームの冒険者のほとんどは呪文や呪芸によってその弱点を補う傾向にあり、そうでないものは彼らに闘争の刃をもたらす錬金術や特殊武器に向かう。

男性名 / Male Names : アプロスター、バスタルグル、ハルンガロム、クロールムナイト、ポッシュメント、ザーズケット、ザッコールミイ。

女性名 / Female Names : ベシュ、フィジット、リニ、マジェット、ネジ、パイ、クェック、トリグ。

ノームの種族特性 Gnome Racial Traits

+ 2【耐久力】、+ 2【魅力】、- 2【筋力】: ノームは肉体的に脆弱だが、驚くべきことに頑丈である。彼らは生来の愛想の良さを持っている。

小型 / Small : ノームは小型のクリーチャーであり、AC と攻撃ロールに + 1 のサイズ・ボーナス、戦技ボーナスと戦技防御値に - 1 のペナルティ、〈隠密〉判定に + 4 のサイズ・ボーナスを得る。

遅い速度 / Slow Speed : ノームは 20 フィートの基本移動速度を持つ。

夜目 : ノームは薄暗い場所で人間の 2 倍の距離まで見通すことができる。

防御修練 / Defensive Training : ノームは（巨人）の副種別を持つモンスターに対する AC に + 4 の回避ボーナスを得る。

ノームの魔法 / Gnome Magic : ノームが発動した幻術呪文に対するセーヴィング・スローの DC は全て + 1 される。【魅力】が 11 以上あるノームは以下の擬似呪文能力を得る：1 回/日 ダンシング・ライツ、ゴースト・サウンド、プレスティディジティション、スピーク・ウィズ・アニマルズ。これらの効果の術者レベルはノームのレベルに等しい。これらの呪文の DC は 10 + 呪文レベル + ノームの【魅力】修正値である。

嫌悪 / Hatred : ノームは彼らの嫌う（ゴブリン類）または（爬虫類）の副種別を持つ人型生物のクリーチャーに対する特別な訓練を行うため、これらに対する攻撃ロールに + 1 のボーナスを得る。

幻術抵抗 / Illusion Resistance : ノームは幻術呪文と幻術効果に対するセーヴィング・スローに + 2 の種族ボーナスを得る。

鋭き五感 / Keen Senses : ノームは〈知覚〉判定に + 2 の種族ボーナスを得る。

偏執狂 / Obsessive : ノームは〈製作〉か〈職能〉の選択したカテゴリ 1 つに対し、+ 2 の種族ボーナスを得る。

武器精通 / Weapon Familiarity : ノームは“ノーム”と名前に記載のある武器を全て軍用武器として扱うことができる。

言語 / Languages : ノームは共通語とノーム語と森語を開始時に修得している。高い【知力】を持つノームは以下から追加の言語を選択できる：エルフ語、オーク語、巨人語、ゴブリン語、ドワーフ語、竜語。

代替種族ルール Alternate Racial Rules

ノームはやたらと多様で独立した種族である。結果としてその能力、見識、スタイルには多くのバリエーションがある。以下のルールはまさに、しばしば遺産や訓練とは関係なくノームに現れるいくつかの異なる特性である。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

以下の種族特性を標準的なノームの種族特性の代わりに選択してもよい。これらの新しいオプションのいずれかを選択する前に、君の GM に相談をすること。

学識 / Academician : 一部のノームは同族よりも学問を好む傾向がある。この種族特性を有するノームはいずれか 1 つの〈知識〉技能に + 2 のボーナスを得る。この種族特性は偏執狂の種族特性と置き換える。

土地との絆 / Bond to the Land : 一部のノームはそのフェイの起源の名残として特定の種類の地形と強い繋がりを持つ。これらのノームはレンジャーの得意な地形のリストから選択した特定の 1 つの地形に居るときに、AC に + 2 の回避ボーナスを得る。この選択はキャラクターの作成時に行い、変更することはできない。この種族特性は防御修練および嫌悪と置き換える。

暗視 / Darkvision : 一部のノームの血統は長い間完全に光を諦めて地下の奥深くで生活し、有効距離 60 フィートの暗視を得ている。この種族特性は夜目および鋭き互換と置き換える。

永遠の希望 / Eternal Hope : ノームは滅多に希望を失わず、絶望的な状況であっても切り抜けることができると確信している。この種族特性を有するノームは【恐怖】と【絶望】効果に対するセーヴィング・スローに + 2 の種族ボーナスを得る。1 日 1 回、d20 ロールで 1 が出た場合、ノームは振り直して 2 回目の結果を使うことができる。この種族特性は防御修練および嫌悪と置き換える。

探検者 / Explorer : 多くのノームがいくつかの特定の才能や使命を完成させるよりは、世界の可能な限り多くを見たいという執着を抱く。これらのノームは〈登攀〉判定および選択した 1 つの〈知識〉技能の判定に + 2 の種族ボーナスを得る。この種族特性は嫌悪および偏執狂と置き換える。

下落の魔法 / Fell Magic : ノームが発動する死霊術の呪文に対するいずれのセーヴィング・スロー DC にも + 1 を加える。【判断力】が 11 以上あるノームは以下の擬似呪文能力を得る：1 回/日 ブリード、チル・タッチ、ディテクト・ポイズン、タッチ・オヴ・ファティグ。これらの効果の術者レベルはノームのレベルに等しい。これらの呪文の DC は 10 + 呪文レベル + ノームの【判断力】修正値である。この種族特性はノームの魔法と置き換える。

舌の才能 / Gift of Tongues : ノームは言語と自らが出会った者について学ぶことを愛する。この種族特性を有するノームは〈はったり〉と〈交渉〉判定に+1のボーナスを得、〈言語学〉技能のランクを上げた時は毎回追加の言語を1つ学ぶ。この種族特性は防御修練および嫌悪と置き換える。

毒のコツ / Knack with Poison : 一部のノームは毒とその用途について本能的に理解している。ノームは毒に対する頑健セーブに+2の種族ボーナス、および毒を製作する〈製作:錬金術〉判定に+2のボーナスを得る。適用するか物質を準備する際に誤ってノームが毒に侵された場合、毒に対する頑健セーヴィング・スローへのボーナスは+4に増加する。この種族特性は幻術抵抗および偏執狂と置き換える。

魔法の言葉使い / Magical Linguist : ノームは言語を通常のものとしても超自然的なものとして学習する。この種族特性を有するノームは、発動した、[言語依存]の補足説明を持つかグリフ、シンボル、その他の魔法の文様を作り出す呪文のセーブDCに+1を加える。そのような呪文に対するセーヴィング・スローに+2の種族ボーナスを得る。また、【魅力】が11以上のノームは以下の擬似呪文能力を得る:1回/日—アーケイン・マーク、コンプリヘンド・ランゲージズ、メッセージ、リード・マジック。これらの効果の術者レベルはノームのキャラクター・レベルに等しい。この種族特性はノームの魔法および幻術抵抗と置き換える。

カラクリの達人 / Master Tinker : ノームはあらゆる種類の機械装置について経験を積む。この種族特性を有するノームは〈装置無力化〉と〈知識:工学〉判定に+1のボーナスを得る。自分で製作したいかなる武器にも習熟しているものとして扱う。この種族特性は防御修練および嫌悪と置き換える。

炎使い / Pyromaniac : この種族特性を有するノームは[火]の補足説明を有する呪文を発動する場合、火の領域の領域能力、火の精霊の血脈の力、オラクルの炎の神秘の啓示を使用する場合、アルケミストの[火]ダメージを与える爆弾のダメージを決定する場合に、1レベル高いものとして扱う(この能力はノームがレベルに基づく能力をはやく利用できるようにするわけではない;この能力なしで自身が発動できる効果にのみ影響を与える)。【魅力】が11以上のノームは以下の擬似呪文能力を得る:1回/日—ダンシング・ライツ、フレア、プレスティディジティション、プロデュース・フレイム。これらの効果の術者レベルはノームのキャラクター・レベルに等しい。セーブDCは【魅力】修正値に基づいて算出される。この種族特性はノームの魔法および幻術抵抗と置き換える。

自然の守り手 / Warden of Nature : ノームはしばしば自らの故郷を反自然の存在や疫病の流行から守らなければならない。この種族特性を有するノームは、特別な戦闘訓練のため、異形、粘体、蟲に対するACに+2の回避ボーナスを得、それらに対する攻撃ロールに+1のボーナスを得る。この種族特性は防御修練および嫌悪と置き換える。

種族副種別 Racial Subtypes

君はノームの副種族や変種を作成するために、以下のように様々な代替種族特性を組み合わせることができる。

ドレッド・ノーム / Dread Gnomes : 他のノームよりも気分屋で、寛容さを欠き、しばしば凶悪であるドレッド・ノームはより暗い遺産、フェイのより血に飢えた血統を辿っている。すべてのドレッド・ノームが悪なわけではないが、彼らはみな他者が苦しむ様子をユーモアを見出し、そして自分より陽気ないとこの鮮やかな色と楽しみの追求のためにわずかに用いる。ドレッド・ノームは下落の魔法および毒のコツの代替種族特性を持つ。

歯車ノーム / Gear Gnomes : 時には、単体のノームが1つの計画に偏執するのではなく、ノームの家族全体が完成するまでに数世代の職人を要する大規模な計画を実施することがある。そのような計画にはしばしば複雑な仕掛けの装置(または全体がからくり仕掛けの建物)が関係し、そしてそれらの仕事に生涯を捧げる一家に生まれた者は歯車ノームとして知られている。歯車ノームは学識およびカラクリの達人の代替種族特性を持つ。

溶岩ノーム / Lava Gnomes : 活火山の地下のマグマの力や広大な洞窟での生活に魅了された溶岩ノームは、他のノームと比べてさえ短気で危険なほど不安定であると考えられている。溶岩ノームは暗視および炎使いの代替種族特性を持つ。

旅行ノーム / Traveler Gnomes : これらのノームは移動の途上で生まれ、その家族は船や隊商のワゴンで生活する。これらのノームは魔法の言葉使いおよび探索者か舌の才能のいずれかの代替種族特性を持つ。

適性クラス・オプション Favored Class Options

以下の適性オプションは記載の適性クラスを有するすべてのノームに利用可能であり、特に断りのない限り、ボーナスはクラスの特典を選択するたびに適用される。

アルケミスト : アルケミストが1日に作成することのできる爆弾の数に+1/2を加える。

バーバリアン : バーバリアンの震感知に+1/2のボーナスを加える。

バード : バードの1日のバードの呪文の合計ラウンド数に+1を加える。

キャヴァリアー : キャヴァリアーの騎乗時の基本移動速度に+1を加える。キャヴァリアーがこの特典を5回(またはその他の5の倍数回)選択しない限り、これは戦闘中には何の効果もない。キャヴァリアーが乗騎を交換した場合でも、新たな乗騎はその移動速度にこのボーナスを得る。

クレリック : クレリックが動物、フェイ、植物の種別のクリーチャーを治療するときのエネルギー放出の合計に+1/2を加える。

ドルイド : ドルイドは[酸]、[冷氣]、[電気]、または[火]に対する抵抗1を得る。ドルイドがこの特典を選択するたびに、これらのエネルギー種別の1つに対する抵抗が+1ずつ増加する(どの1種についても最大で10)。

ファイター : 裏技または盗み取りの試みに抵抗するとき、ファイターのCMDに+1を加える。

ガンスリンガー : ガンスリンガーが《銃匠》特技を使用して壊れた火器を修理するのに必要な時間が5分減少する(最大で50分の減少)。

インクィジター : インクィジター呪文を発動するときの精神集中判定に+1のボーナスを加える。

メイガス : メイガスが秘術集積を使用して自身の武器に加えることのできる武器特殊能力のリストに、以下の武器特殊能力のうち1つを加える:ディフェンディング、ゴースト・タッチ、マーシフル、マイティ・クリーヴィング、ヴィジャス;アライニング、コンダクティヴ、コロージヴ、コロージヴ・バースト、メナシング。一度能力を選択すると、変更できない。

モンク : モンクの気プールから1ポイントを消費することにより得られ

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

る〈軽業〉判定へのボーナスに+1を加える。モンクは最低5レベルでなければこの利益を選択することができない。

オラクル：オラクルの呪いの能力の効果を決定する目的において、オラクルのレベルに+1/2を加える。

パラディン：パラディンの癒しの手の能力に+1/2ヒット・ポイントを加える（治療とダメージのどちらに使うにせよ）。

レンジャー：レンジャーの動物の相棒にDR1/魔法を加える。レンジャーがこの利益を選択するたびに、このDR/魔法は+1/2ずつ増加する（最大でDR10/魔法）。レンジャーが動物の相棒を交換した場合でも、新たな相棒はこのDRを得る。

ローグ：ローグはグリフ、シンボル、巻物、およびその他の魔法的な記述に関係する〈装置無力化〉と〈魔法装置使用〉の判定に+1/2のボーナスを得る。

ソーサラー：通常の1日の使用回数が3+ソーサラーの【魅力】修正値である1レベル時の血脈の力を1つ選択すること。ソーサラーはその血脈の力の1日の使用回数に+1/2を加える。

サモナー：サモナーの幻獣のヒット・ポイントに+1を加える。

ウィッチ：ウィッチは新たなウィッチの呪術を1/6得る。

ウィザード：通常の1日の使用回数が3+ウィザードの【知力】修正値である1レベル時の秘術系統能力を1つ選択すること。ウィザードはその秘術系統能力の1日の使用回数に+1/2を加える。

種族アーキタイプ Racial Archetypes

以下の種族アーキタイプはノームに利用可能である。

実験的な銃匠 (ガンスリンガー) Experimental Gunsmith

実験的な銃匠は究極の火器の製作に偏執しており、その設計の歪みを解消するため意図的にリスクを取る。実験的な銃匠以下のクラス特徴を持つ。

実験的な火器 / Experimental Firearm (変則)：1レベルの時点で、実験的な銃匠は実験的な火器を持ってプレイを開始する。これはガンスリンガーの銃匠の能力として機能するが、実験的な銃匠が所持して開始する火器は、技術革新1つを有している（以下参照）。さらに、実験的な銃匠は《銃匠》特技を持っているものとして扱われるが、開始時の火器（または、オリジナルが失われた場合には、同じ設計の交換用火器の構築）に関してのみである。この能力はその他の点については標準のガンスリンガーの銃匠および《銃匠》能力と同様に機能し、これらの能力を置き換える。

技術革新 / Innovations (変則)：実験的な銃匠はその実験的な火器に、以下のリストから選択した自身に構築可能な技術革新1つを得てプレイを開始する。この技術革新は火器の一般的な設計への根本的な変更であり、追加の利益と特筆すべき欠点の両方が付随してくる。実験的な銃匠は、武器を維持するために一定の調整と多くの時間を必要とするため、1つ以上の技術革新で修正された実験的な火器を1丁だけ維持することができる。《銃匠》特技を取得した場合、信頼性が低下し時間を要するものの、実験的な銃匠は修得した技術革新1つを使用したその他の火器を作製する（あるいは、既存の火器に技術革新1つを追加する）ことができる。このような武器の不発値は製作に要した1週間ごとに1増加するが、実験的な銃匠は50gpの原材料を費やし武器の整備に1日を費やすことで、不発率を正常に戻すことができる。このような火器を製作する目的において、各技術

革新は（300gpの市価を持つ）高品質の武器特性として扱われる。

5レベルの時点、および以降の4レベルごと（9、13、および17レベル）に、実験的な銃匠は以下のリストから追加の技術革新1つを学ぶ。これらは所有する単一の火器への一定の卓越した工夫を表し、実験的な銃匠は技術革新を取得すると、即座にそれを自身の実験的な火器に適用することができる。一度技術革新が選択されると、変更はできない。この能力は銃修練と置き換える。

装弾数拡張 / Expanded Capacity：実験的な銃匠は自身の火器の装弾数を1増加させる（武器の設計によって異なるが、一般的には銃身を追加することによって）。その重量もまた50%増加する。装弾数の増加による複雑性のため、この武器は不発が起こりやすくなり、その不発値が1増加する（武器が《銃匠》特技によって作成されている場合は、その不発値の増加に加えて）。

薬室拡張 / Expanded Chamber：実験的な銃匠の火器は通常よりも大きな黒色火薬の薬室を備え、各射撃に2包の火薬を使用することができる。この武器はダメージ・ロールへの+1の状況ボーナスを与える。しかしながら、この武器は不発を起こした場合に閃光熱傷を引き起こす。これは武器が自動的に破壊されるのではないことを除いて、武器が破裂した場合と同様である（実験的な銃匠のマス目の角の1つからダメージを与える）。破損状態の武器が不発を起こした場合は、通常通りに破壊される。

組みつき発射筒 / Grapple Launcher：実験的な銃匠の火器は、1回の全ラウンド・アクションとして発射可能な組みつきフックがスライドすることのできるレールをその銃身上に搭載する。組みつきフックは攻撃ロールに成功して命中した相手を繋ぎ留め、引き抜くのに必要な【筋力】判定のDCはその場に突き刺した攻撃ロールに等しい。〈装置無力化〉判定は判定への+5のボーナス付きでこれを取り除くことができ、フックに打たれたクリーチャーは判定への+5のボーナス付きの戦技判定か〈脱出術〉判定によって脱出することができる。この火器は100フィートまでのロープを引きずったフックを発射するのに十分なほど強力だが、実験的な銃匠の火器のバランスを損ない、その射程単位が50%減少する。

無反動 / Recoilless：実験的な銃匠の火器は、反動を低減しその精度を向上させるために設計された、一連の歯車、バネ、そしてピストンを搭載する。武器の射程単位は10フィート増加する。しかしながら、この機構は壊れやすく容易にダメージを受ける。武器が不発したときは常に、この機構は破損状態になり、実験的な銃匠が1時間を費やして修理を行うまで機能しなくなる。

薬瓶発射筒 / Vial Launcher：実験的な銃匠は自身の火器に、錬金術師の火、足留め袋、あるいは雷石のような錬金術的物質1瓶を保持することのできる特別な管を加える。火器の半分の射程単位を持つ遠隔攻撃として瓶を発射するために、特別な引金によってこの管に黒色火薬の力を解き放つことができる。実験的な銃匠は1回の遠隔攻撃の代わりにこのアクションを行うことができ、その火器に適用できるのと同じ攻撃ボーナスを使用することができる。錬金術的物質がセーブDCを持つ場合には、それは実験的な銃匠が火器から発射したときには10+実験的な銃匠のレベルの1/2+【判断力】修正値になる。この増加は最初のセービング・スローにのみ適用される。追加のセービング・スローが要求される場合には、通常通りに解決する。管への再装填は時間のかかる手順であり、2回の全ラウンド・アクションを要する。錬金術的物質を装填した武器が不発を起こした場合、それは実験的な銃匠（および火器）を目標として爆発する。

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

悪戯者 (バード) Prankster

悪戯者はユーモアこそが最高の芸術であり、悪戯こそが最高のユーモアであると見なしている。陽気な悪戯で友情を深めるのに加え、巧みな言い回しで無力化する前に敵を激怒させるために、悪戯者はその機転と苛烈なユーモアの感覚を用いることができる。

バードの呪芸 / Bardic Performance : 悪戯者のバードの呪芸はバードのものと同様に機能するが、いくつかの呪芸を以下のリストと交換する。

嘲笑 / Mock (超常) : 1レベルの時点で、悪戯者は1体以上のクリーチャーを自身に対して激怒させるのに呪芸を用いることができる。嘲笑を受ける各クリーチャーは90フィート以内に居て、見聞きすることができ、悪戯者を把握しており、かつ悪戯者に注意を払うことができなければならない。悪戯者もまた影響を受けるクリーチャーを見ることができなければならない。1レベルを超える3レベルごとに達するたび、悪戯者はこの能力で追加の1体のクリーチャーを目標にすることができる。

有効範囲内の各クリーチャーは効果を無効にするための意志セーブ(DC 10 + 悪戯者のレベルの1/2 + 悪戯者の【魅力】修正値)を行うことができる。クリーチャーがセーヴィング・スローに成功した場合、悪戯者は24時間の間、そのクリーチャーに嘲笑を成功させることができない。セーヴィング・スローに失敗した場合、クリーチャーは呪芸によって怒り、悪戯者を害そうとする。悪戯者が嘲笑を維持している間、悪戯者への近接または遠隔攻撃を成功させるか、ダメージを与える呪文によって悪戯者を害するまで、目標はすべての攻撃ロールおよび技能判定に-2のペナルティを受ける。

嘲笑は心術(強制)[精神作用]能力である。嘲笑は機能するために音声要素と視覚要素に依存する。この能力は恍惚の呪芸と置き換える。

オチ / Punchline (擬呪) : 6レベルの時点で、悪戯者は既に嘲笑(上記参照)を受けているクリーチャーを楽しませヒディアス・ラフター呪文のように大爆笑させるオチを伝えるために呪芸を用いることができる。この能力の使用が嘲笑の効果を防ぐことはないが、(嘲笑の効果維持するためのフリー・アクションに加えて)1回の標準アクションを必要とする。悪戯者はこの能力を個々の呪芸中に個々のクリーチャーに対して1回以上使用することができる。

オチを伝えることは悪戯者の1日のバードの呪芸の使用回数として数えない。意志セーヴィング・スロー(DC 10 + バード・レベルの1/2 + バードの【魅力】修正値)によりこの効果を無効にできる。この能力は単体のクリーチャーにのみ作用する。オチは心術(強制)、[精神作用]、[言語依存]能力であり、音声要素に依存する。この能力は示唆の詞の能力と置き換える。

集団オチ / Mass Punchline (擬呪) : この能力はオチと同様に機能するが、18レベル以上の悪戯者は嘲笑を受けている任意の数のクリーチャーに対して同時にヒディアス・ラフター呪文を使用できる。この能力は集団示唆の詞の能力と置き換える。

すり替え / Swap (変則) : 悪戯者は1体のクリーチャーから物体1つを掠めとって、悪戯者が手にしていた同じかより小さなサイズの別の物体と置き換えることができる。この能力は盗み取りの戦技と同様に機能するが、悪戯者は機会攻撃を誘発せず、戦技判定の代わりに〈手先の早業〉判定を使用することができる。悪戯者の判定が目標のCMDを10以上上回った場合、目標はすり替えられた物体を使おうとするか、自身の次のターンの終了時(いずれか先に起こる方)まですり替えに気づかない。この能力は

博識と置き換える。

破壊工作者 (アルケミスト) Saboteur

破壊工作者は計画、材料、および敵の団結を破壊することに特化したアルケミストである。破壊工作者は自身の存在を隠蔽し、混乱の種を蒔き、そして大規模な構造物を破壊するための新しい方法に向けて、その錬金術的研究を注力している。

クラス技能 / Class Skills : 破壊工作者はクラス技能のリストに〈知識 : 工学〉を加え、〈知識 : 自然〉を取り除く。

カメレオン変異薬 / Chameleon Mutagen (超常) : 1レベルの時点で、破壊工作者は摂取することで自身の物理的な威力を犠牲にして気づかれずに移動する能力と機動性を高めることのできる特別な霊薬を作成する方法を発見する。消費すると、霊薬は破壊工作者の肌の色を背景に合せて変化させ、その手足に粘性のある残留物を分泌させる。これは破壊工作者のレベルにつき10分の間、〈隠密〉判定にアルケミスト・レベルの半分(最小+1)に等しい状況ボーナスを与え、同時に基本移動速度の半分に等しい登攀移動速度を与える。加えて、カメレオンのエキス(訳注:変異薬か)が有効である間、破壊工作者は【筋力】に-2のペナルティを受ける。

この能力は変異薬と置き換える。アルケミストの変異薬を飲んで破壊工作者は非アルケミストと同様に扱われる。変異薬へのすべての制限は同じ能力であるかのようにカメレオン変異薬にも適用される。変異薬注入の発見と持続変異薬のクラス能力はカメレオン変異薬に適用される。

破壊工作者の発見 / Saboteur Discoveries : 破壊工作者は以下の新しい選択肢を発見のように取得することができる。

穿孔爆弾 / Bore Bomb* : 破壊工作者は爆弾を作成する際に、それを穿孔爆弾として作成することを選択することができる。穿孔爆弾が壁、門、攻城兵器、あるいは同種の大規模な、固体の、無生物の構造物にぶつかった場合、目標の硬度の半分を無視して、破壊工作者レベルにつき1ポイントのダメージを与える。穿孔爆弾は無生物の目標のヒット・ポイントを半分に減少させた場合、目標に幅5フィート、深さ5フィートの穴を穿つ。

複合爆弾 / Complex Bomb : 破壊工作者は爆弾を作成する際に、爆弾のダメージを修正する2つの異なる発見(これらの発見にはアスタリスクが付されている)を適用することを選択することができる。各発見は爆弾のダメージ・ダイスの半分を修正し、端数を切り捨てる。例えば、9レベルの破壊工作者の振動/霜爆弾は2d4ポイントの[音波]ダメージ+2d6ポイントの[冷氣]ダメージを与える。複合爆弾1つの作製は爆弾能力の1日の使用回数2回分として数える。

大なるカメレオン変異薬 / Grand Chameleon Mutagen : 破壊工作者のカメレオン変異薬は今や〈隠密〉判定にアルケミスト・レベルに等しい状況ボーナスを与え、同時に通常の移動速度に等しい登攀移動速度を与える。破壊工作者は16レベル以上で上級カメレオン変異薬の発見を取得していなければこの発見を選択できない。

上級カメレオン変異薬 / Greater Chameleon Mutagen : 破壊工作者のカメレオン変異薬は今や破壊工作者にありふれたレンジャーの同名の能力と同様の影隠れ能力をも与えるが、これはすべての地形で機能する。破壊工作者は12レベル異常でなければこの発見を選択できない。

偉大な発見 / Grand Discoveries : 破壊工作者は以下の偉大な発見を選択することができる。

真実のカメレオン変異薬 / True Chameleon Mutagen : 破壊工作者のカメレオン変異薬は今や、術者レベルとしてアルケミスト・レベルを使用して、変異薬の持続時間を用いた improved invisibility (訳注: グレーター・インヴィジビリティ?) およびスパイダー・クライム呪文の影響下にあるかのように機能する。破壊工作者は大なるカメレオン変異薬の発見を取得していなければこの偉大な発見を選択できない。

発見 / Discoveries : 以下の発見は破壊工作者アーキタイプを保管する: 酸爆弾、振動爆弾、遅延爆弾、爆散爆弾、速攻爆弾、業火爆弾、狂気爆弾、精密爆弾、煙爆弾、stink bomb (訳注: stinky bomb = 粘着爆弾?); 爆発する矢弾、生贄爆弾、攻城爆弾; 閃光爆弾、進化薬、混乱爆弾、足留め爆弾。

新しい種族ルール New Racial Rules

以下のオプションはノームが利用可能である。GM の裁量によっては、他の適切な種族もまた、これらのうちいくつかを使用してもよい。

ノームの装備品 Gnome Equipment

ノームは以下の装備品を利用することができる。

好事家の服 / Dilettante's Outfit : これらの衣服はノームの発明家や放浪者に支持されており、頑丈なブーツ、丈夫な麻のパンツかスカートのペア、布のシャツ、革手袋、帽子とマント、および多数のベルト、ストラップ、アクセサリ(スカーフ、ベスト、ロープかより糸の切れ端、弾帯など)で構成されている。これらの一般的にはミスマッチなアイテムは、それぞれ他の衣類のセットから“優れている”として選び抜かれ、ポケットや小さな隠しポケットでいっぱいについている。着用者は自身の身体に小さな物体を隠すための〈手先の早業〉判定に+2の状況ボーナスを得る。

猟犬の血 / Hound's Blood : 猟犬の血として知られる厚ぼったい赤いペーストは鼻や上唇に使用すると非常に嗅覚を高める。ほとんどのクリーチャーにとって、これは1時間の間〈知覚〉判定への+2の状況ボーナスを与える。ノームにとっては、これは短時間の超嗅覚を付与し、その効力が追加で1時間の間〈知覚〉判定への+2の状況ボーナスを与えるよう減衰する前に、5分の間鋭敏嗅覚能力を与える。

月光棒 / Moonrod : この1フィート長の、銀の先端を持つ錫の棒は、1回の標準アクションとして叩くことでぼんやりと輝く。これは半径30フィートに薄暗い明りを発する。しかしながら、ムーンロッドから放射される光は夜目を持つクリーチャーにとっては知覚するのが特に簡単である。そのようなクリーチャーにとっては、ムーンロッドは半径60フィートの明度を1段階上昇させる(最大で通常の光まで)。この棒は6時間輝き、その後は銀の先端が燃え尽きて役に立たなくなる。

偏執メモ / Obsession Log : ノームはその偏執対象についての情報を記録するのにこの小さな本を使用する。ノームが自身の偏執メモを確認した場合(1分を要する)、その技能が偏執狂の種族特性で選択したものである限り、そのノームが行う次の〈製作〉または〈職能〉技能に+2の状況ボーナスを得る。

嗅覚潰しの香 / Scentbane Incense : 嗅覚潰しの香はほとんどの匂いを遮断する棒状の燻煙材の一形態である。煙が続く限り、鋭敏嗅覚の特殊能力を持つクリーチャーは、煙の中にあるクリーチャーの位置を特定するために鋭敏嗅覚を使用するために、煙の中にあるクリーチャーの〈隠密〉判定との〈知覚〉判定による対抗判定を行わなければならない。クリーチャーが嗅覚潰しの香の中に5ラウンド以上留まった場合、そこから出た後も1ラウンドの間煙がまとわりつき、この時間内は鋭敏嗅覚による発見を同様

に困難にする。

保安官の笛 / Sheriff's Whistle : ノームの保安官とレンジャーに最もよく使用される保安官の笛は、通常の状況下では1,000フィートまでは容易に聞き取ることのできる甲高い金切り音を鳴らす。しかしながら、この金切り音の周波数はアナグマ、犬、そしてノームにしか聞くことができないようなものである。

ノームの装備品 Gnome Equipment

| アイテム | 価格 | 荷重 | 〈製作〉 DC |
|-----------------------------|--------|--------|---------|
| 好事家の服 / Dilettante's outfit | 20 gp | 8 ポンド* | — |
| 猟犬の血 / Hound's blood (小ビン) | 110 gp | — | 20 |
| 月光棒 / Moonrod | 10 gp | 1 ポンド | 25 |
| 偏執メモ / Obsession log | 25 gp | 1 ポンド | — |
| 嗅覚潰しの香 / Scentbane incense | 80 gp | — | 20 |
| 保安官の笛 / Sheriff's whistle | 1 gp | — | — |

* このアイテムは小型用の場合は重量が4分の1になる。

ノームの特技 Gnome Feats

ノームは以下の特技を利用することができる。

《さりげない幻術士》 Casual Illusionist

君は策略と欺きへの取り組みを強化する軽微な幻術を作り出すために生得の魔法を使用することができる。

前提条件: ノーム、ノームの魔法の種族特性。

利益: ノームの魔法の種族特性から少なくとも1つの未使用の擬似呪文能力を持つ限り、君が行うすべての〈はったり〉、〈変装〉、および〈手先の早業〉判定に+2の種族ボーナスを得る。10レベルの時点で、これらのボーナスは+4に増加する。

特記事項: この特技はすべての前提条件に関して《欺きの名人》特技と見なす。

《抵抗追加》 Expanded Resistance

君は生来の魔法への抵抗力は他の種類の魔法を含むよう成長する。

前提条件: ノーム、幻術抵抗の種族特性。

利益: 幻術以外の魔法の系統1つを選択すること。君は選択した系統による呪文または効果に対するサーヴィング・スローへの+2の種族ボーナスを得る。

特記事項: この特技は複数回選択することができる。効果は累積しない。この特技を選択することに異なる魔法の系統に適用される。

《ノームの武器熟練》(戦闘) Gnome Weapon Focus

伝統的なノーム武器への広範な訓練は君に利点を与える。

前提条件: 基本攻撃ボーナス+1、ノーム、すべての軍用武器への習熟。

利益: 君はノーム武器(名前に“ノーム”を含む武器)による攻撃ロールに+1のボーナスを得る。

《激しい嫌悪》(戦闘) Great Hatred

君の怒りはとてつもない強さで燃える。

前提条件: ノーム、嫌悪の種族特性。

利益: 君は嫌悪の種族特性の目標に対する近接および投擲武器による攻撃に追加の+1のボーナスを得る。

《広範な嫌悪》(戦闘) Vast Hatred

君の怒りは通常の範囲を超えて広がる。

前提条件: ノーム、嫌悪の種族特性。

利益: レンジャーのクラス能力の得意な敵のリストからクリーチャーの種別(および適切な副種別)2つを選択すること。君の嫌悪の種族特性による+1の攻撃ボーナスは選択した種別(および副種別)のクリーチャーにも適用される。

特記事項: この特技は複数回選択することができる。効果は累積しない。

PROJ_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

この特技を選択することに嫌悪の種族特性を適用するクリーチャー種別を追加で2つ選択する。

ノームの魔法のアイテム Gnome Magic Items

ノームによって製作された魔法のアイテムは多くの場合、彼らの労働を助ける便利な道具や生得の魔法能力を活用するアイテムである。

アメージング・ツール・オヴ・マニファクチュア (Amazing Tools of Manufacture / 脅威の工芸道具)

オーラ 微弱・変成術；術者レベル3

装備部位 一；市価 12,000 gp；重量 1 ポンド

解説

この種の道具は常に最高品質であり、ほとんどの場合ミスラル、ダークウッド、そしてアダマンティンといった最高級の素材を加工していることが見て取れる。何気なく手に取った使用者には、これらのアイテムは単に、特定の〈製作〉技能1つ（ランダムに決定する）のための、その技能判定に+4の状況ボーナスを与える、魔法で強化された高品質道具であるように見える。

しかしながら、選択された〈製作〉技能を6ランク以上持つ職人が手に取れば、この脅威の工芸道具の素晴らしい力が明らかになる。使用者はより確実かつ迅速に〈製作〉技能を使用してアイテムを作成するために、この道具を用いることができる。使用者は製作する物品の市価の半分に等しい価値の原材料を用いて、最終的なコストが2,000 gp以下であるアイテムについてはわずか1時間で完成品を作成することができる。最終的なコストが2,000 gpを超える物品については、使用者は1時間で2,000 gp分の仕事を行うことができるが、1日に1回に限る。首尾よくアイテムを完成させるのに必要な技能判定は1回だけを製作の最終日に行い、この道具による+4の状況ボーナスを与えられる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、《名匠》；コスト 6,000 gp

ブーツ・オヴ・エスケープ (Boots of escape / 脱出のブーツ)

オーラ 微弱・召喚術；術者レベル5

装備部位 両足；市価 8,000 gp；重量 1 ポンド

解説

この頑丈な、革底の布のブーツは足首やふくらはぎにぴったりとフィットさせるためのストラップを備えている。1日に1回、このブーツの着用者が組みつき状態、押さえ込まれた状態、または絡みつかれた状態であるとき、着用者は自身を30フィート以内のいずれかの地点に転送することができる。これは着用者がディメンジョン・ドア呪文を使用したかのように機能する。このブーツを着用しているノームはこの代わりに自身を400フィートまで転送することができる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、作成者はノームまたは召喚術系統の専門化ウィザードでなくてはならない；コスト 4,000 gp

ファンタズマル・ジェム (Phantasmal Gem / 幻の宝石)

オーラ 微弱・幻術；術者レベル3

装備部位 一；市価 4,000 gp；重量 1 ポンド

解説

この小さなカットクリスタルは常に移り変わる不明瞭な像の霧に満たさ

れているように見える。ファンタズマル・ジェムを手にした呪文の使い手が持続時間が精神集中（あるいは精神集中+数ラウンド）の幻術呪文を発動した場合、その幻術は呪文の使い手がその呪文への精神集中をやめた後で追加で10ラウンドまで持続する。呪文の使い手は1回の即行アクションとして幻術を速やかに終わらせることができる。ファンタズマル・ジェムは1日に複数回使用することができるが、1日につき合計で10を超える幻術呪文への追加ラウンドを与えることはできない。ファンタズマル・ジェムを使用するノームは、ノームの魔法の種族特性を通じて得られた擬似呪文能力の使用回数を消費して再チャージすることができる。1回の標準アクションとして擬似呪文能力を消費するたびに、ファンタズマル・ジェムに1ラウンドの持続時間が再チャージされる（最大で10ラウンドまで）。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、作成者はノームまたは幻術系統の専門化ウィザードでなくてはならない；コスト 2,000 gp

リング・オヴ・クラフト・マジック (Ring of Craft Magic / 魔法作製の指輪)

オーラ 微弱・変成術；術者レベル3

装備部位 指輪；市価 12,000 gp；重量 1 ポンド

解説

リング・オヴ・クラフト・マジックは常にその職人技を表す道具のような意匠のいくつかの列を帯びている。指輪の着用者は呪文を工芸と同じように捉えるし、その逆もまた同様である。この指輪の着用者は、〈製作〉技能で作成することのできるアイテムを識別するための〈呪文学〉判定の代わりに、〈製作〉判定を行うことができる。着用者はまた呪文スロットまたは準備済み呪文1つを消費して、1回の〈製作〉または〈呪文学〉判定に、消費した呪文のレベルに等しい強化ボーナスを得ることができる（判定を行うために必要な時間に関わらず）。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、作成者は偏執狂の種族特性を持っていないとばならない；コスト 6,000 gp

ノームの呪文 Gnome Spells

ノームは以下の呪文を利用することができる。

デス・フロム・ビロウ

Death from Below / 下からの死

系統 防衛術；呪文レベルバード3、ウィザード/ソーサラー2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

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 頑健・無効（無害）；呪文抵抗可（無害）

術者は目標に、より大きなクリーチャーに対するアーマー・クラスへの回避ボーナスを与える。このボーナスは攻撃者がこの呪文の目標よりも大きなサイズ分類ごとに+1で、最大で3術者レベルにつき+1に等しい。呪文の目標がノームである場合には、最大ボーナスは2術者レベルにつき+1に等しい。

ジッターバグス

Jitterbugs / いらつき虫

系統 幻術（虚像）[精神作用]；呪文レベルバード1、ウィザード/ソーサラー2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 short (訳注:おそらく close =近距離の誤り) (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

術者は目標に、自分が這いずり、のたくり、刺す虫に覆われているように錯覚させる。これは目標をいらつかせ、その場に留まられなくし、絶えず移動して引きつるよう強制する。目標はすべての【敏捷力】判定および【敏捷力】に基づく技能判定に - 4 のペナルティを受け、行動遅延、待機、あるいは防御専念アクションを行うことができない。

メジャー・ファントム・オブジェクト

Major Phantom Object / 上級幻の品

系統 幻術 (虚像) [精神作用]；呪文レベル ウィザード / ソーサラー 5

発動時間 10 分

距離 近距離 (25 フィート+ 5 フィート / 2 レベル)

効果 1 立方フィート / レベルまでの幻の、装備中でなく魔法の力もない物体

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；呪文抵抗 可

この呪文は上記の点と作成される物体が半現実の幻であることを除いて、メジャー・クリエーション 呪文として機能する。物体と互いに影響しあうクリーチャーは意志セーブを行うことができ、成功すると物体は消滅する。この呪文を発動したノームは複雑なアイテムを作成するのに必要な〈製作〉判定の代わりに〈呪文学〉判定を行うことができる。

マイナー・ドリーム

Minor Dream / 下級夢

系統 幻術 (虚像) [精神作用]；呪文レベル アルケミスト 2, バード 3, ウィザード / ソーサラー 3, ウィッチ 2

発動時間 1 分

構成要素 音声、動作

距離 無限

目標 術者、または接触したノーム 1 体

持続時間 本文参照

セーヴィング・スロー 不可；呪文抵抗 可

この呪文は以下の点を除いて ドリーム 呪文として機能する。使者は術者自身が接触したノームでなければならない。伝言は 20 語より長くはならない。呪文を発動した時に伝言の受け手が眠っていなかった場合、呪文は自動的に失敗する。

マイナー・ファントム・オブジェクト

Minor Phantom Object / 下級幻の品

系統 幻術 (虚像) [精神作用]；呪文レベル ウィザード / ソーサラー 4

発動時間 1 分

構成要素 音声、動作

距離 0 フィート

効果 1 立方フィート / レベルまでの幻の、装備中でなく魔法の力もない物体

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；呪文抵抗 可

この呪文は作成される物体が半現実の幻であることを除いて、マイナー・クリエーション 呪文として機能する。物体と互いに影響しあうクリーチャーは意志セーブを行うことができ、成功すると物体は消滅する。この呪文を発動したノームは複雑なアイテムを作成するのに必要な〈製作〉判定の代わりに〈呪文学〉判定を行うことができる。

リチャージ・イネイト・マジック

Recharge Innate Magic / 生来の魔法の再充填

系統 変成術；呪文レベル アルケミスト 1、バード 1、クレリック 1、ドルイド 1、インクィジター 1、メイガス 1、ウィザード / ソーサラー 1、ウィッチ 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 瞬間

術者は自身のオーラの中に魔法のエネルギーを放ち、生来の魔法能力を再チャージする。術者は種族特性の結果として使用可能なすべての 0 レベルおよび 1 レベルの擬似呪文能力の使用回数を 1 回取り戻す。

ハーフエルフ Half-Elves

エルフは長い間、他種族の羨望の眼差しを集めてきた。その長大な寿命、魔法との親和性、そして生来の優雅さは、それぞれ隣人からの賞賛、あるいは苦い嫉妬に寄与している。それらの特性すべては、しかしながら、その美しさほど彼らの人間の仲間を陶醉させるものではない。2つの種族が初めて互いに接触して以来、人間は肉体的な完成の模範にエルフを挙げているし、この公正な民族を自分たちの理想的な姿と思っている。エルフとしては、多くの者がその比較的野蛮な流儀にもかかわらず人間に魅力を感じ、この若い種族がその短い命を費やしていく情熱と激烈さに惹きつけられる。

時折、この互いへの心酔はロマンチックな関係へとつながる。人間の基準においてさえ通常は束の間だが、そのような逢瀬は、未だどちらの後継者でもない2つの文化を受け継ぐ種族であるハーフエルフの誕生につながる場合がある。ハーフエルフは互いと繁殖することができるが、このような“純血”ハーフエルフさえ人間とエルフの私生児のように見られる傾向がある。運命と冷笑の間に挟まれたハーフエルフは、しばしば自らを世界の中道の子と考える。

身体的特徴 / Physical Description : ハーフエルフは人間より長身だがエルフよりは短い。彼らはエルフの血統から無駄のない体躯と見目好い特徴を継承しているが、その肌の色は通常彼らの人間の側面によって決定される。ハーフエルフはエルフの尖った耳を保持しているが、それほど顕著ではなくより丸みを帯びている。目は人間のような形状となる傾向があるが、琥珀色あるいは紫色からエメラルドグリーンおよび藍色まで、風変わりな色の範囲を備える。しかしながら、このパターンはドラウの家系のハーフエルフの場合は変化する。そのようなエルフはほぼ確実にドラウの両親の白か銀の髪を受け継いでおり、瞳の色は通常は人間の親に似るが、明るく光の中では紫または青みを帯びる薄暗い灰色の肌を持つこともしばしばある。

社会 / Society : 統一された故郷と文化の欠如はハーフエルフにほとんどすべての環境に適合することのできる多様性を維持することを強いている。多くの場合、両親と同じ理由で双方の種族から魅力的だと考えられているものの、双方の種族とも自分たちとは異なるあまりにも多くの特徴を見出だせるために、ハーフエルフはめったに人間かエルフのいずれかに収まることはない。この受容の欠如は多くのハーフエルフに重くのしかかり、まだそうでないものは正当な文化を持たない究極の自由という彼ら独自の状況に支えられている。結果として、ハーフエルフは驚くほど順応性を持ち、彼らはどんな社会にでも自分の居場所を見つけるよう気構えと才能を調整することができる。

ハーフエルフはその出自の一方に歓迎されていてさえ、人間とエルフの種族間の外交の責任を負うことを奨励され、なだめずかされ、あるいは強制さえされて、しばしば文化の間に挟まれていることに気づく。多くのハーフエルフは両種族に自らの価値を証明する機会と見て、そのような役務を機に台頭する。しかしながら、そうでない者は両種族から押し付けられる圧力と当て推量に憤慨し、あらゆる機会を仲介者の権勢、平和の構築、あるいは個人的な利益に働くよう人間とエルフの間の取引を推し進めるために向ける。

種族関係 / Relations : ハーフエルフは孤独を理解しており、多くの場合、人格は種族よりも人生経験によって形成されるということを知っている。このように、彼らはしばしば他の種族との友情や同盟を受け入れ、新しい知人の評価を定める際に第一印象に頼ることがほとんどない。

ハーフオーク、ハーフドラゴン、そしてハーフフィードのように、多くの種族が瞠目すべき力の混血児を産み出すためにつがいとなる一方で、

ハーフエルフはその先祖とそれ以外の世界の残りにとって独自の地位を持っているように思われる。エルフ類を称賛する人間はハーフエルフを2つの種族の間の生きた絆か架け橋のように思っている。しかし、このような態度は多くの場合ハーフエルフに不公平な期待と高い水準を押しつけるものであり、他人が彼らのために設定した壮大な運命に彼らが応えられない場合、速やかに嘲笑に変化する。さらに、エルフの集団に生まれ、あるいは育ったハーフエルフは、しばしばその血統の半分を占める人間の血をエルフの流儀による適切な浸礼*1と学校教育で克服すべき何かである単なる障害と称され、最も善良なエルフの指導者ですら、多くの場合ハーフエルフを“より良く”するために彼らの半分以上を完全に除去することを強いる。例外は人間とドラウから生まれた少数のハーフエルフである。ほとんどのハーフオークと変わることなく、このような配合は一般に暴力と蛮行から生まれ、すぐ殺されなかった場合には母親に望まれぬ子が残されることになる。また、ハーフドラウの身体的特徴はその血統を明確に表すため、その出自ではなく行為と人格の上に成り立つ評判を作り上げることはより困難である。最も共感的な他のハーフエルフですら、ハーフドラウを見ると尻込みする。

他の種族の中でハーフエルフは独自の、そしてしばしば予期せぬ絆を築き上げる。ドワーフはエルフへの伝統的な不信にも関わらず、ハーフエルフの人間の生まれを何かの希望のように見て、ハーフエルフと言うよりもむしろ半人間として扱う。さらにドワーフは長命でありながら、このどっしりした民の寿命は両親のいずれかよりもハーフエルフ自身に近い。その結果、ハーフエルフとドワーフはしばしば友情、商売、あるいは競争力のあるライバル関係としてさえ永続的な絆を結ぶ。

ノームとハーフリングは多くの場合ハーフエルフを好奇の目で見る。真に故郷を持たず、社会の端に追いやられてきたと思っているハーフエルフは、一般にノームとハーフリングは軽薄で軽蔑に値すると感じているが、彼らの一見気楽そうな道を密かに羨んでもいる。賢く進取的なノームとハーフリングは時にはハーフエルフを冒険やベンチャー・ビジネスにさえパートナーとして、彼らが自分では身に付けることができない正統性の空気を醸し出すための力を借りるためにハーフエルフの参加を利用する。

おそらく最も独特で二分された関係がハーフエルフとハーフオークの間には存在する。人間ではない親族に生まれたハーフオークとハーフエルフは、通常は他方を嫌悪し古来よりの敵と見なしている。しかしながら、社会から阻害されたハーフエルフは、その外観といくぶん粗野な性質のためにしばしばその重荷が非常に困難なものとなることを知っているハーフオークと、ほとんど瞬間に深く近縁性を感じる。すべてのハーフオークがそのような共感に傾き、あるいは理解できるわけではないが、そうである者はしばしば交渉、連絡、そして擁護に身を捧げることになる。彼らに関する限り、ハーフオークは通常はボディガードや脅迫者として働くことで恩を返し、屈強な体躯に独自に適した他の役割を引き受けることになる。

属性と宗教 / Alignment and Religion : ハーフエルフの隔絶感はその人格や哲学に強く影響を与えている。自然に残酷さを身につけることはないが、社会的慣習に溶け込んだり迎合することもない——結果として、ほとんどのハーフエルフは混沌にして善である。統一された文化の欠如はハーフエルフを宗教に傾倒し難くさせているが、一般に故郷の普遍的な信仰には従おうとする。そうではなければ老いてから、特に信仰や聖職者としての職務を通じて共同体への参加を感じられる場合には、宗教と礼拝に目覚める。

神の導きを感じながらも社会の正式な宗教教育を超越して生きるハーフエルフもいる。そのような人物はしばしば自由、調和、あるいは均衡、もしくは世界の原初の力のような理想や概念を崇拝する。さらに他の者は、長い間忘れ去られていた神に惹きつけられ、神格ですら見過ごされ得るのだという考えに快適さと親近感を感じる。

冒険者 / Adventurers : ハーフエルフは放浪がちであり、最終的には故郷と呼ぶことになるかもしれない場所を探して土地を彷徨う。共同体において自らの証を立て、個人のアイデンティティを——あるいは遺産さえ——確立したいという欲求は、多くのハーフエルフの冒険者を勇敢なる人生に駆り立てる。一部のハーフエルフは、その長寿にも関わらずハーフエルフはエルフというよりは人間のように時間の経過を認識し、そしてその歳月の残りを楽しんで過ごせるように富、権力、あるいは名声を人生において早期に蓄積しようと突き動かされるのだと主張している。

男性名 / Male Names : カレイテス、エンシナル、イラドリ、キーラス、ナルシソ、クインレイ、セルティエル、ジルル。

女性名 / Female Names : キャスラン、エルスベス、アイアンドリ、キエヤンナ、リアルダ、マッデラ、レダ、タマリエ。

ハーフエルフの種族特性 Half-Elf Racial Traits

能力値 1 つに + 2 : ハーフエルフのキャラクターは彼らの多様な特質のため、作成時に選択した 1 つの能力値に対して + 2 のボーナスを得る。

中型 : ハーフエルフは中型のクリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティもない。

通常速度 / Normal Speed : ハーフエルフは 30 フィートの基本移動速度を持つ。

夜目 : ハーフエルフは薄暗い明かりの状態で人間の 2 倍の距離まで見通すことができる。

適応能力 / Adaptability : ハーフエルフは 1 レベルの時点でボーナス特技として《技能熟練》を得る。

エルフの血 / Elf Blood : ハーフエルフは種族に関連した全ての効果において、人間とエルフの両方として扱われる。

エルフの耐性 / Elven Immunities : ハーフエルフは魔法的な睡眠効果に対する完全耐性を持ち、心術呪文と心術効果に対するセーヴィング・スローに + 2 の種族ボーナスを得る。

鋭き五感 / Keen Senses : ハーフエルフは〈知覚〉判定に + 2 の種族ボーナスを得る。

多才 / Multitalented : ハーフエルフは 1 レベルの時点で 2 つの適性クラスを選択し、彼らがその内のどちらかのレベルを得た場合、+ 1 のヒット・ポイントまたは + 1 の技能ポイントを得る。

言語 / Languages : ハーフエルフは開始時に共通語とエルフ語を修得している。高い【知力】を持つハーフエルフは自由に追加の言語（ドルイド語のような秘密の言語は除く）を選択できる。

代替種族ルール Alternate Racial Rules

その混血の出ゆえに、ハーフエルフはその能力に大きな柔軟性を発揮する。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

以下の種族特性は既存のハーフエルフの種族特性の代わりに選択することができる。これらの新しいオプションのいずれかを選択する前に、君の GM に相談をすること。

先祖伝来の武器 / Ancestral Arms : 一部のハーフエルフは一般的ではない武器の訓練を受けている。この種族特性を持つハーフエルフは 1 レベルの時点でボーナス特技として、武器 1 つの《軍用武器習熟》ないし《特殊武器習熟》を得る。この種族特性はハーフエルフの適応能力の種族特性と置き換える。

秘術の才能 / Arcane Training : ハーフエルフは時折、自身の血の中にある魔法を習得するための指導を求める。この種族特性を持つハーフエルフは適性クラスを 1 つしか持たず、秘術呪文を発動できるクラスしか適性クラスに選択することができない。このようなハーフエルフは適性クラスがまるで 1 レベル高いものであるかのように、呪文解放型および呪文完成型アイテムを使用することができる（そのクラスのレベルを持たない場合は 1 レベルのキャラクターとして扱う）。この種族特性は多才の種族特性と置き換える。

ドラウの血 / Drow-Blooded : ドラウの両親の下に生まれたハーフエルフの一部は、他のものよりもドラウの特性——特に多くのドラウの身体的特徴——を示し、暗視 60 フィートと光による盲目化を持つ。この種族特性は夜目の種族特性と置き換える。

ドラウの魔法 / Drow Magic : ドラウの祖先を持つ少数のハーフエルフはその種族の生来の魔法を示す。この種族特性を持つハーフエルフはその素性のどこかにドラウの血を含んでおり、1 日に 1 回、術者レベルとしてハーフエルフのキャラクター・レベルを使用する擬似呪文能力として、ダンシング・ライツ、ダークネス、およびフェアリー・ファイアーを発動することができる。この種族特性は適応能力および多才の種族特性と置き換える。

多様な知性 / Dual Minded : 祖先の多様性によって精神的な攻撃に対する抵抗力を持つに至るハーフエルフもいる。この種族特性を持つハーフエルフは意志セーブに + 2 のボーナスを獲得する。この種族特性は適応能力の種族特性と置き換える。

融和 / Integrated : 多くのハーフエルフはその土地出身であるかのようにコミュニティに迎合する技術に熟練している。この種族特性を持つハーフエルフは〈はったり〉、〈変装〉、〈知識：地域〉判定に + 1 のボーナスを獲得する。この種族特性は適応能力の種族特性と置き換える。

社交的 / Sociable : ハーフエルフは他人を魅了することや不作法な振る舞いを詫げるのに熟練している。この種族特性を持つハーフエルフは〈交渉〉判定による態度を変える試みに 5 以上の差で失敗した場合、24 時間が経過していない場合でさえ再挑戦を行える。この種族特性は適応能力の種族特性と置き換える。

慎重 / Wary : 多くのハーフエルフはしばしば他人の敵意によって追い出され、その長い人生をあちこちを移動して過ごしている。このような経験は彼らを他人の動機に慎重にさせた。この種族特性を持つハーフエルフは〈真意看破〉と〈はったり〉の判定に + 1 の種族ボーナスを得る。この種族特性は鋭き五感の特性と置き換える。

水の子 / Water Child : 陸地や水の近くでの生活に適応したエルフの下に生まれるハーフエルフもいる。この種族特性を持つハーフエルフは〈水泳〉判定に + 4 の種族ボーナスを獲得し、泳いでいる際は常に目 10 選択でき、さらにボーナス言語として水界語を選択することができる。この種族特性は適応能力および多才の種族特性と置き換える。

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

種族副種別 Racial Subtypes

君はエルフの副種族や変種を作成するために、以下のように様々な代替種族特性を組み合わせることができる。

ドラウの末裔 / Drow-Descended : これらのハーフエルフは本人の意志や性格がどうであれ、他人の目には直ちに潜在的な脅威として映る、ダーク・エルフの両親の特徴を明確に帯びている。これらのハーフエルフはドラウの血およびドラウの魔法の代替種族特性を持つ。

エルフ育ち / Elf-Raised : これらのハーフエルフは、エルフの縁者に受け入れられ、最も純血なエルフのように伝統文化の修練と教育のすべてを与えられて育てられたものを表す。これらのハーフエルフは先祖伝来の武器および秘術の才能の代替種族特性を持つ。

人間育ち / Human-Raised : これらのハーフエルフは人間の共同体に受け入れて生まれ育ち、多くの場合は一家族の子供として、あるいは教会や寺院の慈善事業を通じて育てられる。これらのハーフエルフは融和および慎重の種族特性を持つ。

適性クラス・オプション Favored Class Options

以下の適性オプションは記載の適性クラスを有するすべてのハーフエルフに利用可能であり、特に断りのない限り、ボーナスはクラスの特典を選択するたびに適用される。

アルケミスト : アルケミストの投擲飛散武器（アルケミストの爆弾を含む）の射程単位に+1フィートを加える。このオプションはアルケミストが5回（または5の倍数回）選択しない限り何の効果もない；例えば、24フィートの射程単位は20フィートの射程単位と実質的に同じである。

バーバリアン : 畏感知によって与えられた、畏による攻撃に対する反応セーブとACへの回避ボーナスに+1/4を加える。

バード : バードの1日の呪芸の合計ラウンド数に+1を加える。

キャヴァリアー : キャヴァリアーの乗騎の基本移動速度に+1フィートを加える。このオプションはキャヴァリアーが5回（または5の倍数回）選択しない限り何の効果もない。例えば、54フィートの移動速度は50フィートの移動速度と実質的に同じである。キャヴァリアーが乗騎を交換した場合でさえ、新しい相棒はこの基本移動速度ボーナスを得る。

クレリック : クレリックがエネルギー放出を使用して与えるダメージまたは回復するダメージの量に+1/3を加える。

ドルイド : 1レベルの時点で得られる、通常の1日の使用回数が3+ドルイドの【判断力】修正値に等しいクレリックの領域能力1つを選択すること。ドルイドはその領域能力の1日の使用回数に+1/2を加える。自然との絆で動物の相棒を得たドルイドはについては、その動物の相棒に+1技能ランクを加える。ドルイドが動物の相棒を交換した場合でさえ、新しい相棒はこれらのボーナス技能ランクを得る。

ファイター : 武器落としまたは蹴散らしの戦技に抵抗する際のファイターのCMDに+1を加える。

ガンスリンガー : ガンスリンガーの気概蓄積の気概ポイント数に+1/4を加える。

インクィジター : インクィジターが1日に最も新しく身につけたチームワーク特技を交換することのできる回数に+1/4を加える。

メイガス : メイガスの秘術集積に+1/4を加える。

モンク : 〈脱出術〉判定および狭い面を通り抜けるための〈軽業〉判定に+1/2を加える。

オラクル : オラクルの呪文リストから呪文を1つ習得する。この呪文はオラクルが発動することができる最も高レベルの呪文よりも最低1レベル低いものでなければならない。

パラディン : パラディンのすべてのオーラのクラス特徴のサイズに+1フィートを加える。このオプションはパラディンが5回（または5の倍数回）選択しない限り、何の効果もない；例えば、14フィートのオーラは10フィートのオーラと実質的に同じである。

レンジャー : レンジャーの動物の相棒に+1技能ランクを加える。レンジャーが相棒を交換した場合でさえ、新しい相棒はこれらのボーナス技能ランクを得る。

ローグ : フェイントのための〈はったり〉判定と情報収集のための〈交渉〉判定に+1/2を加える。

ソーサラー : 1レベルの時点で得られる、通常の1日の使用回数が3+ソーサラーの【魅力】修正値に等しい血脈の力1つを選択すること。ソーサラーはその血脈の力の1日の使用回数に+1/2を加える。

サモナー : 幻獣の進化プールに+1/4を加える。

ウィッチ : ウィッチの呪文リストからウィッチの使い魔に呪文1つを加える。この呪文はウィッチが発動することができる最高レベルの呪文よりも最低1レベルは低いものでなければならない。ウィッチが使い魔を交換した場合でさえ、新しい使い魔はこれらのボーナス呪文を習得している。

ウィザード : ウィザードの心術呪文を発動するとき、その呪文の持続時間の決定についてのみだが、その呪文の有効術者レベルに+1/3を加える。

種族アーキタイプ Racial Archetypes

以下の種族アーキタイプはハーフエルフに利用可能である。

絆繋ぎの魔女 (ウィッチ) Bonded Witch

すべての魔女が知られざるものと交感する一方で、人間の知恵と、エルフの血の成せる熟達した学習との混交は、ハーフエルフの一部に秘術の力と交信する独自の導管を与えた。絆繋ぎの魔女はアイテム自体の強力な魔法を呼び起こすため、力の容れ物としての使い魔を廃し、守護者単独を超えた力を与える特定の物体の恩恵を得る。絆繋ぎの魔女は以下のクラス特徴を持つ。

絆のアイテム / Bonded Item (擬呪) : 1レベルの時点において、絆繋ぎの魔女は使い魔の代わりに絆のアイテムを得る。この絆のアイテムはウィザードの秘術の絆による絆のアイテムと同様で、以下の例外を除いてそのようなアイテムのルールにすべてに従う。

絆繋ぎの魔女の絆のアイテムは呪文の器および守護者との交信のための導管として機能する。絆繋ぎの魔女は毎日呪文を準備するために絆のアイテムと交感しなければならない。絆のアイテムは絆繋ぎの魔女が修得したすべての呪文を蓄えており、絆繋ぎの魔女はアイテムに蓄えられていない呪文を準備することはできない。絆繋ぎの魔女はウィッチと同じ数の呪文を持って開始し、同じ方法で新しい呪文を獲得し、同じ方法で巻物から学

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

習することによって呪文を加えることさえできるが、絆繋ぎの魔女は他の絆のアイテムから呪文を学習することはできない。

絆繋ぎの魔女は呪文書を持たないので、2レベルの開始時に、絆繋ぎの魔女の絆のアイテムは1日に1回、絆繋ぎの魔女によって選択された絆のアイテムの種別に依存した呪文を発動するために使用することができる。この呪文は発動時間、持続時間、および絆繋ぎの魔女のレベルに依存するその他の効果を含め、絆繋ぎの魔女によって発動された他の呪文と同じように扱われる。この呪文を呪文修正特技またはその他の能力によってさらに修正することはできない。絆繋ぎの魔女がレベルを得るのに従って、絆のアイテムは絆繋ぎの魔女がこの方法で発動することのできる新しい呪文を獲得する。絆繋ぎの魔女は1日に1回、絆の物体を使用してこれらの呪文のいずれか1つを発動することができるが、発動することのできる呪文に大きな柔軟性を得て、新たなレベルを得るにつれより強力な呪文を得ることになる。絆のアイテムの呪文は以下のように各アイテムの種別に関連づけられている。

護符 (アミュレット) : 2レベルー ストーン・フィスト ; 4レベルー ベアズ・エンデュアランス ; 6レベルー パースト・オヴ・スピード ; 8レベルー ニーモニック・エンハンサー ; 10レベルー ストーンスキン ; 12レベルー モンストラス・フィジック IV ; 14レベルー ファイアーブランド ; 16レベルー アイアン・ボディ ; 18レベルー オーヴァーウェルミング・プレゼンス。

指輪 : 2レベルー シールド ; 4レベルー アブレイティブ・バリアー ; 6レベルー プロテクション・フロム・エナジー ; 8レベルー ノンディテクション ; 10レベルー ライフ・バブル ; 12レベルー レジナス・スキン ; 14レベルー アンティマジック・フィールド ; 16レベルー デフレクション ; 18レベルー スペル・イミュニティ。

スタッフ : 2レベルー シャレイリ ; 4レベルー ウォーブ・ウッド ; 6レベルー プラント・グロウス ; 8レベルー アルポリアル・ハンマー ; 10レベルー パスウォール ; 12レベルー ムーヴ・アース ; 14レベルー チェンジスタッフ ; 16レベルー コントロール・プランツ ; 18レベルー ウッデン・ファランクス。

wand : 2レベルー マジック・ミサイル ; 4レベルー ノック ; 6レベルー ファイアーボール ; 8レベルー レストレーション ; 10レベルー 威力最大化スコアリング・レイ ; 12レベルー マス・ブルズ・ストレンクス ; 14レベルー グレーター・レストレーション ; 16レベルー 威力強化&威力最大化ファイアーボール ; 18レベルー 威力強化&威力最大化ファイアー・シールド。

武器 : 2レベルー ウォーディング・ウェポン ; 4レベルー ヴァーサトル・ウェポン ; 6レベルー グレーター・マジック・ウェポン ; 8レベルー テレキネティック・チャージ ; 10レベルー エナジー・シージ・ショット ; 12レベルー ブレード・バリアー ; 14レベルー アークイン・キャノン ; 16レベルー アースクウェイク ; 18レベルー ライド・ザ・ライトニング。

この能力はウィッチの使い魔のクラス特徴を置き換える。

茨の精製師 (アルケミスト) Bramble Brewer

ハーフエルフのアルケミストには、人間の好奇心とエルフの自然との結びつきを混ぜ合わせるものもある。このようなアルケミストは、地形を変更したり植物の区画を枯れさせるための爆弾の作成、あるいは樫の粘り強さや竹の弾力を与える変異薬の作成のために錬金術の力を操ることができる。

茨の爆弾 / Briar Bombs (超常) : 2レベルの時点において、茨の精製師は

足留め爆弾の発見を得るが、絡みつきの持続時間は茨の精製師の【知力】修正値に等しいラウンド数 (最低1ラウンド) まで持続する。加えて、茨の精製師が足留め爆弾を投擲する際、飛散半径内のすべてのマス、爆弾の足留め効果と同じ長さだけ持続する移動困難な地形にする。これらの爆弾はダメージを与えないが、茨の精製師の通常の爆弾が与える1d6ポイントのダメージごとに、茨の爆弾の飛散半径は5フィート増加する。この能力は2レベルの発見のクラス特徴と置き換える。

樹枝状晶変異薬 / Dendrite Mutagen (超常) : 1レベルの時点において、茨の精製師の変異薬は依然として変容の力を含んでいるが、標準の変異薬の凶暴な力ではなく樹木のような頑丈さを与える。摂取すると、樹枝状晶変異薬は+4の外皮ボーナス、肉体的能力値1つへの+2の錬金術ボーナス、および対応する精神的な能力値への-2のペナルティを与える。加えて、アルケミストは (日光、あるいは デイライト 呪文の範囲の内側のような) 明るい光の範囲にいる限り高速治癒1を得る。これはその他の点では標準の変異薬のクラス特徴と同様に働き、その能力を置き換える。

上級変異薬の発見を選択した茨の精製師は、依然として+4の外皮ボーナス、肉体的能力値1つへの+4の錬金術ボーナス、2つ目の肉体的能力値への+2の錬金術ボーナスを与える樹枝状晶変異薬を作成できる。茨の精製師は変異薬が持続する限り対応する精神能力値の両方に-2のペナルティを受けるが、明るい光の範囲にいる限り高速治癒は3に増加する。これはその他の点では上級変異薬の発見と同様に働き、その能力を置き換える。

大いなる変異薬の発見を選択した茨の精製師は、今や+6の外皮ボーナス、肉体的能力値1つへの+6の錬金術ボーナス、2つ目の肉体的能力値への+4の錬金術ボーナス、そして3つ目の肉体的能力値への+2の錬金術ボーナスを与える樹枝状晶変異薬を作成できる。茨の精製師は変異薬が持続する限り【知力】、【判断力】、および【魅力】に-2のペナルティを受ける。茨の精製師の高速治癒は明るい光の範囲にいる限り5に増加する。これはその他の点では大いなる変異薬の発見と同様に働き、その能力を置き換える。

大いなる発見 / Grand Discovery (超常) : 20レベルの時点において、真実の変異薬の大いなる発見を選択した茨の精製師は、+8の外皮ボーナスと、【筋力】、【敏捷力】、および【耐久力】への+6の錬金術ボーナスを与える樹枝状晶変異薬を作成できる。茨の精製師は変異薬が持続する限り【知力】、【判断力】、および【魅力】に-2のペナルティを受ける。茨の精製師は高速治癒10を得るが、明るい光の範囲にいる場合にもみ高速治癒を得るのではなく、この高速治癒は通常の光の範囲においても持続する。茨の精製師は大いなる変異薬の発見を持っていなければこの発見を選択できない。

発見 / Discoveries : 以下の発見は茨の精製師アーキタイプを補完する : 精密爆弾 ; 枯葉剤爆弾 ; 留まる魂、掃射爆弾、陽光爆弾。

新しいアルケミストの発見 New Alchemist Discovery

以下の発見は茨の精製師に好まれている。

枯葉剤爆弾 / Defoliant Bomb : この有毒な爆弾は植物クリーチャーに追加のダメージを与え、葉を取り除く。

アルケミストは爆弾を作成する際に、植物クリーチャーに対して追加ダメージを与えるが、その他のクリーチャーに対するダメージは損なわれるようにすることを選択できる。植物の種別を持つクリーチャーに対し、枯葉剤爆弾は1d8ポイントのダメージに加え、アルケミストの偶数レベルごとに1d6ポイントの代わりに1d8ポイントのダメージを与える。他のクリーチャーすべてに対し、枯葉剤爆弾は1d4ポイントのダメージに加え、アルケミストの偶数レベルごとに1d6ポイントの代わりに1d4ポイントのダメージを与える。これは [毒] 効果である。枯葉剤爆弾は目標のマス

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

とその悲惨範囲内にあるすべての通常の植物を殺す；影響を受けた範囲内の植物に基づく移動困難な地形は通常の地形になる。

自然の招請者 (サモナー) Wild Caller

ハーフエルフの自然やエルフの遺産との結びつきは、しばしばその招来に性質に劇的な影響を及ぼすほどに強力である。自然の招請者はより自然で凶暴な形態の幻獣を招請し、大いなる彼方ではなく自然からの招来を行う。自然の招請者は以下のクラス特徴を持つ。

呪文 / Spells：自然の招請者は サモン・モンスター 呪文に接しない。代わりに、呪文リスト上のこれらの呪文を同レベルの サモン・ネイチャーズ・アライ 呪文と交換する。この能力はサモナーの通常の呪文リストを変更する。

幻獣 / Eidolon：自然の招請者の幻獣は他のサモナーの幻獣よりも強く自然と結びつき、より凶暴な形態を取る。自然の招請者はボーナス進化ポイントとして、幻獣の進化プールに自身のクラス・レベルの 1/4 を得るが、この幻獣は以下の進化を取得することができない：

1 ポイント進化：初級魔法、魔力を帯びた攻撃、熟達者（幻獣はこの進化を選択することができるが、以下の技能にしか適用できない：〈軽業〉、〈登攀〉、〈脱出術〉、〈飛行〉、〈威圧〉、〈知覚〉、〈生存〉、および〈水泳〉）、異様なオーラ；2 ポイント進化：エネルギーを帯びた攻撃、完全耐性、武器鍛錬、エネルギー放出に対する抵抗、頭部、下級魔法、アンデッドの容貌；3 ポイント進化：ダメージ減少、畏怖すべき存在、上級魔法；4 ポイント進化：プレス攻撃、呪文抵抗、ディメンジョン・ドア、非実体形態、生命感知、無呼吸、最上級魔法。

この能力は通常のサモナーの幻獣のクラス特徴を変更するが、それ以外の点はそのクラス特徴と同様である。

サモン・ネイチャーズ・アライ I / Summon Nature's Ally I (擬呪)：1 レベルの開始時において、自然の招請者は 1 日に 3 + 【魅力】修正値に等しい回数まで サモン・ネイチャーズ・アライ を発動することができる。3 レベルの時点および以降の 2 レベルごとに、この能力の力は呪文レベルを 1 増加させ、より強力なクリーチャーを招来できるようにする（17 レベル時に最大で サモン・ネイチャーズ・アライ IX）。さらに、19 レベルの時点において、自然の招請者は擬呪能力として ゲート を使用することはできないが、代わりに サモン・エルダー・ワーム か サモン・フロフェモスのいずれかを使用することができる。

この能力はその他の点では標準のサモナーの サモン・モンスター I の能力と同様に働き、その能力を置き換える。

荒野の影 (レンジャー) Wild Shadow

一部のハーフエルフが感じている断絶は、彼らを世界の野生の場所の中での孤立した生活へと導く。そのようなレンジャーは荒野を影のようにさまよい歩き、慰めや仲間の助けを求めるときに自分自身と自然との間に緊密な絆を作り出す。彼らは街やその他の都市の地域内においても落ち着かないが、地形を利用して戦術的優位を得ることに熟達している；彼らは茨や不整地を通じて非凡な祈りを投げかけ、敵を分断するのに土地そのものを使用する。荒野の影は以下のクラス特徴を持つ。

野生の心 / Wild at Heart (変則)：1 レベルの時点において、荒野の影は都市の範囲にいる間、野生動物との共感判定を行う際にクラス・レベルの 1/2 しか加算せず、そのような範囲において痕跡を追跡あるいは識別するのにクラス・レベルの 1/4 しか加算しない。都市以外の設定下では、荒野の影はこれらの判定のボーナスを決定する際に 2 レベル高いものとして扱

う。この能力は追跡および野生動物との共感のクラス特徴を変更する。

得意な地形 / Favored Terrain (変則)：3 レベルの時点において、荒野の影は得意な地形を選択する際、地形の種類として都市を選ぶことはできない。さらに、8 レベルの時点および以降の 5 レベルごとの時点において、新しい得意な地形の種類を選択する際、都市の地形の種類を選択することができない。この能力は得意な地形のクラス特徴を変更する。

森渡り / Woodland Stride (変則)：この能力は 7 レベル・レンジャーの同名のクラス特徴と同様に機能するが、荒野の影は 4 レベルの時点で獲得する。この能力は狩人の絆のクラス特徴と置き換える。

縛られぬ歩み / Unfettered Step (変則)：7 レベルの時点において、荒野の影の森渡りのクラス特徴は、いずれの得意な地形におけるいずれの移動困難な地形に対しても、その範囲に運動を妨げるような心術をかけられているか魔法的に操作されている場合でさえ、機能する。この能力はレンジャーが 7 レベルの時点で獲得する森渡りのクラス特徴と置き換える。

自然を活かす攻撃 / Harrying Attack (変則)：11 レベルの時点において、荒野の影は地形の知識を戦闘中に抜け目のない攻撃を行うために使用することができる。そのような攻撃は敵にヘマを犯させ、あるいは荒野の影の得意な地形の範囲内に絡みつかれた状態にする。1 回の標準アクションとして、荒野の影は得意な地形の 1 つの中にいて視線の通っている目標 1 体を自分の獲物として指定する。敵がそのように設定されると、荒野の影がこの獲物に（人工的あるいは肉体のいずれかの）近接あるいは遠隔武器の攻撃を命にさせるたびに、そのクリーチャーは 1 ラウンドの間絡みつかれた状態になる。荒野の影は一度に 1 体よりも多くの獲物を持つことはできず、このクリーチャーは得意な敵の種類の 1 つに対応している必要がある。荒野の影はフリー・アクションとしていつでもこの効果を消滅させることができるが、24 時間は新しい獲物を選択することができない。獲物が死亡した証拠を見つけた場合、1 時間待った後、荒野の影は新たな獲物を選択することができる。この能力は獲物のクラス特徴と置き換える。

荒野の追跡者 / Wild Stalker (変則)：14 レベルの時点において、荒野の影は戦闘中に自分の位置を曖昧にするために周囲の自然をよりよく使う方法を学習する。荒野の影が得意な地形の 1 つにいて、その地形の特徴が遮蔽を提供する場合には、その遮蔽による AC と反応セーブへのボーナスを 1 増加する。加えて、荒野の影が得意な地形の 1 つにいる間、視認困難または完全視認困難を得た場合には、いずれかの種類の視認困難の失敗確率は 10% 増加する。さらに、16 レベルと 19 レベルの時点において、遮蔽によって与えられたボーナスは 1 ずつ増加し、失敗確率は 10% ずつ増加する（20 レベルの時点で最大 + 3 および + 30%）。この能力はカモフラージュのクラス特徴と置き換える。

地形の達人 / Master of Terrain (変則)：19 レベルの時点において、荒野の影は自然を活かす攻撃を得意な敵以外のクリーチャーに対して使用するか、代わりに 1 回の標準アクションを費やして 2 体までの得意な敵を獲物として指定することができる。この能力は獲物強化のクラス特徴と置き換える。

新しい種族ルール New Racial Rules

以下のオプションはハーフエルフが利用可能である。GM の裁量によっては、他の適切な種族もまた、これらのうちいくつかを使用してもよい。

ハーフエルフの装備品 Half-Elven Equipment

ハーフエルフは以下の装備に接する。

ゴールデン・メイブルの葉 / Golden Maple Leaves：この強力な添加剤は、

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

都市部にしか生育しない希少なカエデの木からのみ採取することができる。これらの小さく精巧にねじれた樹木は成長と成熟が非常に遅く——葉は3年に1度だけ成熟に達する——、ほとんど常に成長しており、ハーフエルフに栽培されている。さらにハーフエルフは葉の成長に要する努力を強く認識しており、通常はその労働の成果を他の同族にのみ販売する。ゴールデン・メイプル（黄金カエデ）の繊細な5つの尖った葉が完全にその名の通りの色に染まった場合、DC 15の〈知識:自然〉または〈職能:薬草商〉判定を要する工程によって、その葉を切り取って乾燥させ、細かな粉末に粉砕することができる。錬金術油や足留め袋のような特殊な物質やアイテムを作成するための〈製作:錬金術〉技能と組み合わせて使用すると、ゴールデン・メイプルの葉は〈製作〉DCを5減少し、その錬金術アイテムによるいかなるセーブのDCにも+1を加える。1包のゴールデン・メイプルの葉の粉は、3つの錬金術アイテムの作成を強化するのに十分である。

星図 / Star Charts : 多くのハーフエルフは自然との交感が難しい大きな都市や共同体に住んでいる。自然の中に長逗留する者がいる一方で、そうでない者は高く孤獨な屋根の上で、星を見つめて夜を過ごす。その孤獨な魂は星やその他の天体の動きを追跡するために、星図を使用する。晴れた夜にこれらのチャートのいずれかを参照する者は、誰でも自身と月のおおよその位置を定めるためのDC 20の〈知識:地理〉判定を試みることができる。さらに、これらのチャートは晴天の夜に道に迷うことを避けるために行う〈生存〉判定に+2の状況ボーナスを与える。

ハーフエルフの装備品 Half-Elven Equipment

| アイテム | 価格 | 荷重 |
|--------------|--------|---------|
| ゴールデン・メイプルの葉 | 50 gp | 1/2 ポンド |
| 星図 | 200 gp | 1/2 ポンド |

ハーフエルフの特技 Half-Elven Feats

ハーフエルフは以下の特技に接する。

《明敏な瞳》Discerning Eye

君はそう簡単には幻術や偽造に騙されない。

前提条件 : エルフまたはハーフエルフ、鋭き五感の種族特性。

利益 : 君は幻術の呪文および効果に対するセーヴィング・スローに+2の種族ボーナス、および偽造を見破るための〈言語学〉判定に+2のボーナスを得る。君は未修得であっても偽造を見破るために〈言語学〉技能を使用することができる。

《エルフの魂》Elven Spirit

混血の出自に関わらず、君はエルフの親族により親しく、君の血管にはその血の魔法が何の妨げもなく流れている。

前提条件 : ハーフエルフ。

利益 : 君はエルフの種族特性であるエルフの魔法を持ち、呪文抵抗を克服するために行う術者レベル判定に+2の種族ボーナスを得る。加えて、魔法のアイテムの特性を識別するための〈呪文学〉判定に+2の種族ボーナスを得る。また、君はエルフがエルフの魔法の種族特性と交換することのできるいずれか1つの種族特性を代わりに得ることができる。

特記事項 : 君は1レベルの時点でのみこの特技を取得できる。この特技を取得した場合、君は《人間の魂》特技を取得することは出来ない。

《流浪の道》Exile's Path

他人に避けられ、係累を避けて過ごした寿命は、君の内面を詮索する努力への耐性になる。

前提条件 : ハーフエルフ。

利益 : 1日に1回、心術呪文ないし効果に対する意志セーブに失敗した時、君はそのセーヴィング・スローを再ロールしてよいが、再ロールの結果がより悪い場合でさえその結果を使用しなければならない。

《ハーフドラウの化身》Half-Drow Paragon

君のドラウの血は特に強力だ。

前提条件 : ドラウの血およびドラウの魔法種族特性、ハーフエルフ。

利益 : 君は種族に関するすべての効果においてドラウとして扱われる。さらに、君がドラウの血の種族特性で得た擬似呪文能力は特技の前提条件を満たす目的においてドラウの擬似呪文能力として扱われる。

《人間の魂》Human Spirit

君の血は情熱に燃え上がり、自己改善のための不屈の探求は君の人間との縁戚関係を際立たせて見せる。

前提条件 : ハーフエルフ。

利益 : 君は1ボーナス技能ランクを得る。君は新たなヒット・ダイスを得るときはいつでも追加の1技能ランクを得る。君はこの方法で4より多くの技能ランクを得ることはできない。

特記事項 : 君は1レベルの時点でのみこの特技を取得できる。この特技を取得した場合、君は《エルフの魂》特技を取得することは出来ない。

《多才体得》Multitalented Mastery

君は数多くの分野に熟達している。

前提条件 : キャラクター・レベル5、ハーフエルフ、多才の種族特性。

利益 : 君のクラスはすべて適性クラスとして扱われる。君はどのクラスのレベルを取得したときでも、+1ヒット・ポイントか+1技能ポイントのいずれかを得る。これらのボーナスは、まだこれらのボーナスを得ていなかったすべてのクラス・レベルに遡及的に適用すること。

通常 : 多才の種族特性を持つハーフエルフは2つの適性クラスを持つ。

《エルフでも人間でもなく》Neither Elf nor Human

君は魔法すら君を認識しなくなるほど徹底的に君の形質から君自身を削除した。

前提条件 : 《流浪の道》、《見え隠れ》、キャラクター・レベル11、ハーフエルフ。

利益 : ペイン 武器やレンジャーの得意な敵のクラス特徴のような、君の種別に基づいて害をなす呪文または効果に関して、君はエルフまたは人間とは見なされない。

《見え隠れ》Seen and Unseen

君の匿名性は魔法的にも通常の意味においても君を見つげにくくし、また君は自分の祖先の種族の両方と戦うべを学んだ。

前提条件 : 《流浪の道》、キャラクター・レベル5、ハーフエルフ。

利益 : 君は念視または占術の効果に対するすべてのセーヴィング・スローに+2のボーナスを得る。加えて、君はすべての〈隠密〉判定に+2のボーナスを得て、エルフ、ハーフエルフ、人間は〈生存〉技能によって君の足跡を追跡するためのすべての努力に-4のペナルティを受ける。

《小細工の共有》Shared Manipulation

君は敵を誤らせ激昂させるために味方の能力をわずかに強化することができる。

前提条件 : 【魅】13、ハーフエルフ。

利益 : 1回の移動アクションとして、君は30フィート以内の君を見聞きできるすべての友好的なクリーチャーに、君の【魅力】修正値と等しいラウンド数（最小1ラウンド）の間、〈はったり〉または〈威圧〉判定（この能力を使用すると同時に効果を受ける技能を選択すること）への+2のボーナスを与えることができる。

PROJ_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

ハーフエルフの魔法のアイテム Half-Elven Magic Items

ハーフエルフは以下の魔法のアイテムに接する。

アンセスタル・クラスプ

(Ancestral Clasp / 先祖伝来の留め金)

オーラ 微弱・変成術；術者レベル 5

装備部位 ー；市価 10,000 gp；重量 1/2 ポンド

解説

戦闘の苛烈さの中に自らの伝統をにじませたいハーフエルフに好まれていたアンセスタル・クラスプは、繊細なエルフの能筆で覆われた両側の開いた金属の管に似ている。ロングボウ、ロングソード、レイピア、あるいはショートボウの柄頭、握り、柄にアンセスタル・クラスプを取り付けたハーフエルフは、あたかもその武器に習熟しているかのように扱われる。加えて、アンセスタル・クラスプが名称に“エルヴン”の語を含む何らかの武器に取り付けられた場合、キャラクターはエルフの武器精通の種族特性を写し取り、その武器が軍用武器であるかのように扱う。アンセスタル・クラスプで飾られた、既に上記の武器の1つに習熟しているハーフエルフは、その武器に因る攻撃ロールに+1の洞察ボーナスを得る。この能力はアイテムの魔法から生じているが、影響を受けた武器はダメージ減少を克服する目的において非魔法的として扱われる。アンセスタル・クラスプの取り付けと取り外しは1回の標準アクションである。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、paragon surge、作成者はハーフエルフでなくてはならない；コスト 5,000 gp

ブローチ・オヴ・ブレンディング

(Brooch of Blending / 調和のブローチ)

オーラ 微弱・変成術；術者レベル 3

装備部位 首周り；市価 2,000 gp；重量 ー

解説

時折、ハーフエルフはエルフか人間のどちらかに完全に混ざりこむことに社会的な利点を見出す。1回の標準アクションとして、このブローチの着用者は自身の特徴が完全なエルフか完全な人間の外見になるよう変身できるこのブローチの魔法は実際に着用者の肉体的特徴を変化させているため、選択した種族になりすます〈変装〉判定に+20の状況ボーナスを与える。この変身はその他の着用者の特徴を変化させず、着用者を知るものは〈知覚〉判定なしに着用者を認識する。この変化はブローチを再使用するか外すまで持続する。この変化は魔法を放射せず、ディテクト・マジックで見ることができないが、トゥルー・シーイングは変化を明らかにする。このアイテムはハーフエルフにのみ作用するが、同様のハーフオーク版が存在する。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、オルター・セルフ、作成者はハーフエルフでなくてはならない；コスト 1,000 gp

クローク・オヴ・ザ・ディプロマツト

(Cloak of the Diplomat / 外交官の外套)

オーラ 中程度・心術；術者レベル 7

装備部位 肩周り；市価 20,000 gp；重量 1 ポンド

解説

ハーフエルフはエルフと人間が対立し始めたときに、しばしば紛争を仲介するために呼び出される。これは一部はその血に起因するが、議長役や外交官としての生来の技能によるものでもある。クローク・オヴ・ザ・ディ

プロマツトはこうした仕事への大きな助けになる。外套は〈交渉〉および〈真意看破〉判定に+5の技量ボーナスを与える。加えて、1日に1回、〈交渉〉または〈真意看破〉判定を行う前に、着用者は外套の力を呼び降ろし、2回ロールして良い方の結果を使用することを決定できる。最後に、この外套の着用者は〈交渉〉を使用して、クリーチャーの態度を通常の限界である2段階までではなく、3段階まで修正することができる。しかしながら、この外套の力には1つの欠点がある。着用者がクリーチャーの態度を変更するための〈交渉〉判定に5以上の差で失敗した場合、そのクリーチャーの態度は1段階ではなく2段階悪化する。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、チャーム・パーソン、作成者は5ランクの〈交渉〉および〈真意看破〉を取得していなければならない；コスト 10,000 gp

ピュアリファイング・パール

(Purifying Pearl / 浄化の真珠)

オーラ 中程度・召喚術および変成術；術者レベル 10

装備部位 ー；市価 19,000 gp；重量 ー

解説

外交官や、摂政その他の重要な人物の命を守る使命を帯びた者に好まれる道具である、この小さな発光する白い真珠は、2つの方法で腐敗や毒を浄化する。1つ目は、1日に10立方フィートまでの接触した食べ物や飲み物に、あたかもそれらにピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク呪文を発動したかのような影響を与える。2つ目は、1日に1回、(機会攻撃を誘発する1回の標準アクションとして)クリーチャーの口の中に置かれている場合に、真珠はそのクリーチャーにニュートラライズ・ポイズン呪文(術者レベル10)を発動したかのように機能する。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ニュートラライズ・ポイズン、ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク；コスト 8,000 gp

リング・オヴ・ソフィスティケート

(Ring of the Sophisticate / 世間慣れの指輪)

オーラ 中程度・変成術および占術；術者レベル 8

装備部位 指輪；市価 11,000 gp；重量 ー

解説

都市のハーフエルフ、人間、そしてハーフリングに好まれる、この小さく飾り気の無い銀の帯の指輪は、一粒のラディアントカットされたサファイアがはめ込まれ、指輪の金属に刻まれた迷路のようなパターンで装飾されている。しばしば小指に着用されるこの指輪は、着用者に〈真意看破〉と〈知識：地域〉判定への+4の技量ボーナスを与える。また、1日に1回、指示すると着用者は指輪をロケット・クリーチャーないしロケット・オブジェクトのいずれか(着用者が選択する)を発動するために使用することができる。さらに、人口が村以上の居住地内に開設されており、かつ、着用者から20マイル以内に存在する限り、着用者は指示すると回数無制限で即座に自身から最も近い居酒屋、パブ、または同種の酒が飲める場所の方向を知ることができる。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、ノウ・ディレクション、ロケット・クリーチャー、ロケット・オブジェクト、作成者は最低でも4ランクずつの〈真意看破〉および〈知識：地域〉を取得していなければならない；コスト 5,500 gp

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

ハーフエルフの呪文 Half-Elven Spells

ハーフエルフは以下の呪文に接する。

フォゲットフル・スランパー

Forgetful Slumber / 忘却のまどろみ

系統 心術（強制）[精神作用]；**呪文レベル** バード4、ウィザード/ソーサラー4、ウィッチ4

発動時間 1ラウンド

構成要素 音声、動作、物質（数滴の川の水）

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 1分/レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

この呪文は、ディープ・スランパー 呪文として機能するが、10ヒット・ダイス以下のクリーチャー1体のみに影響を与える。加えて、この呪文の影響を受けたクリーチャーは、この呪文の発動につながる出来事の知識を失って目覚める。目標は眠りに落ちる前の5分間の記憶のすべてを失う。ミラクル または ウィッシュ を除き、この呪文によって失われた記憶を復元することのできる効果はない。

パラゴン・サージ

Paragon Surge / 化身のうねり

系統 変成術（ポリモーフ）；**呪文レベル** アルケミスト3、クレリック3、メイガス4、パラディン4、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

距離 自身（ハーフエルフのみ）

持続時間 1分/レベル

術者は祖先の力を湧き立て、一時的にエルフ類と人類の両方のすべての長所を同時に具現化し、エルフあるいは人間単独よりも偉大な何かである、両種族の化身に変身する。ほとんどの（ポリモーフ）効果とは異なり、術者の基本形態は変わらず、したがって術者のハーフエルフの形態のすべての変則的および超常的能力は術者のすべての装備と同様に維持される。

この呪文の持続時間の間、術者は【敏捷力】と【知力】への+2の強化ボーナスを得て、この呪文の発動時に選択した前提条件を満たすいずれか1つの特技を取得しているかのように扱われる。

リジリアント・レザヴォワー

Resilient Reservoir / 活力蓄積

系統 変成術；**呪文レベル** メイガス3、パラディン3、ウィザード/ソーサラー4、ウィッチ4

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 自身

効果範囲 特殊、本文参照

持続時間 1ラウンド/レベル

セーヴィング・スロー 不可（以下参照）；**呪文抵抗** 可

この呪文は術者が目にも留まらぬ速さで解き放つことのできる魔法的な回復の源を作り出す。

この呪文を発動すると、近接攻撃および接触呪文によるダメージは、この呪文の持続時間が尽きる前に術者が後で再転送する、特別な貯蔵庫に転送される。

術者が近接攻撃ないしヒット・ポイントにダメージを与える接触呪文を受けるときに、1ポイントのダメージが無効になり、この呪文で作成された貯蔵庫に転送される。貯蔵庫内の合計ポイント数は術者レベルを超える

ことができない(20レベル時に最大20ポイント)。1回の割り込みアクションとして、呪文の持続時間が尽きる前の任意の時に、術者は貯蔵庫のエネルギーの一部または全部を解放することができ、術者自身の技能判定、攻撃ロール、ダメージ・ロール、あるいは戦技判定1回に洞察ボーナスを与えられるが、術者はロールを行う前にそうしなければならない。このボーナスは貯蔵庫内のポイント数に等しい。5術者レベルごとに、術者は追加で1回貯蔵庫を呼び出すことができる（15レベル時に最大で4回）。

術者がこの呪文の影響下にあるときにヒット・ポイントを負数に減少させた場合、呪文は自動的に貯蔵庫に残された魔法を振動する力場の爆発として解放する。15フィート以内のすべてのクリーチャーは残余2ポイントにつき1d6（最大10d6）ポイントの[力場]ダメージを受ける。反応セーブに成功するとこのダメージは半減される。また、呪文抵抗はこの効果に適用される。

アーバン・グレイス

Urban Grace / 都市の優美

系統 変成術；**呪文レベル** アルケミスト1、バード1、レンジャー1、ウィザード/ソーサラー1、ウィッチ1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 自身

持続時間 1分/レベル

術者は自分の周囲の街と一体になり、より簡単に群衆や建物を通過して移動することができるようになる。この呪文の持続時間の間、術者の基本地上移動速度は10フィート増加する。加えて、群衆は依然として術者に遮蔽を提供するが、群衆のマスに入るときに2マス分の移動力を支払わずに済む。この能力は術者に適切な〈軽業〉判定を行うことなしに敵クリーチャーのマスに入ること認めるわけではない。加えて、術者は屋根や壊れた舗装などでこぼした都市の表面を移動するために行う〈軽業〉判定と、壁やその他の人工物の表面をよじ登るために行う〈登攀〉判定に+4の状況ボーナスを得る。術者が2つの建物または人工的構造物の間で幅跳びするために行う〈軽業〉判定を行うときはいつでも、実際の走行距離に関わらず術者は常に助走しているものとして扱われる。

ハーフオーク Half-Orcs

文明的な種族が考えているように、ハーフオークは倒錯と暴力の裔たる魔物である——それが本当に真実であろうとなかろうと。ハーフオークは滅多に愛のある結婚から生まれてくることはなく、そういうものとして通常は大急ぎで逞しく成長し、絶えず身を守るため、あるいは名を上げるために戦うことを強いられている。ハーフオークは全体としてはこのような仕打ちに慣っており、被害者の役割を演じるよりは食って掛かる傾向にあり、無意識のうちに周囲の偏見を認識することになる。少数のハーフオークは恐れられ、疑われ、唾を吐かれながらも偉業と予想だにできぬ知恵によって中傷者を驚かせてのける——時には頭蓋をいくつかち割るほうがよほど簡単であるにも関わらず。一部のハーフオークは純血のオークに自分たちが同じくらい苛烈であることを証明するために人生を費やす。そうでない者は人間社会に溶けこもうとすることを選び、絶えず自分たちが魔物ではないことを実証し続ける。絶えず自身の価値を証明することの必要性は、ハーフオークに周囲の社会の中で力と出世のために努力することを促している。

身体的特徴 / Physical Description : ハーフオークの身長は平均およそ6フィートで、力強い体格と緑あるいは灰がかかった肌を備えている。ハーフオークの犬歯はしばしば口から飛び出すほどの長さで成長し、これらの“牙”と太い眉、わずかに先の尖った耳の組み合わせは、悪名高い野蛮な外観を作り出している。ハーフオークは印象的であるかもしれないが、美しいと評するものはほとんどない。これらの明確なオークの特性にも関わらず、ハーフオークはその人間の親と同じくらい多様である。

社会 / Society : その社会的差別の少なくとも一部については嫉妬や魅力から生じているハーフエルフとは異なり、ハーフオークは2つの世界で最悪の扱いを受ける：そのオークの親族よりも肉体的に弱く、完全なオークと混血児の間の区別を気につけない人間によって公然と恐れられたり攻撃を受ける傾向にもある。最もよく言ってさえ、文明社会におけるハーフオークは正しく受け入れられておらず、その肉体的能力のみが評価される傾向にある。一方で、混血児は狡猾さと攻撃性を増大させることで肉体的な力の欠落を補い、天性の指導者や戦略顧問に成長するため、オークの指導者は意図的にハーフオークを産み出すことが知られている。

オークの部族内においては、ハーフオークは常に戦いにおける自らの価値を証し武勲を立てるために努力する。オークの部族に生まれたハーフオークはその牙を研ぎ、部族の入れ墨でその身を覆うことになる可能性が高い。部族指導者はハーフオークはしばしばオークの従兄弟達よりも賢く、多くの場合に部族の呪術師の弟子になり、その狡猾さは最終的には部族を強化するかもしれないということをひっそりと認識している。呪術師への弟子入りは残酷でしばしば短命な栄誉となるが、それを生き延びたハーフオークは、部族の有力者になるか、あるいは最終的には部族を去らねばならなくなるかのいずれかとなる。

ハーフオークは人間社会においては魔物よりややましな存在として多くの文化に触れ、はるかに交錯した経験をすることになる。ハーフオークはしばしば通常の仕事に就くことすらできず、軍に奉仕するか奴隷として売られることを強いられる。これらの文化においては、ハーフオークはしばしば可能な限りその性質を隠して密やかな生活を送る。社会の地下の暗部は多くの場合ハーフオークが最も歓迎される場所であり、多くのハーフオークは盗賊ギルドかその他の種類の犯罪組織の用心棒として従事することになる。

あまり一般的ではないが、人間の都市がハーフオークを通常かそれ以上の存在と認め、小共同体を築くことすら可能であることもある。これらの共同体は通常は彼らの野蛮な力が評価され、その外観を見過ごされる可能性の高い、闘技場、軍事、あるいは傭兵組織の地区を中心としている。だ

が、同族に囲まれていてさえハーフオークの人生は容易ではない。振る舞いの異なる少数者が人々と共にいれば、迫害と物理的対立は簡単に起こる。これらはしかしながら、若きハーフオークが偏見抜きで成長するには最善の場所の1つであり、これらの小さな飛び地はハーフオークの結婚とその子供達が真に受け入れられ、時には愛される、数少ない場所の1つなのである。

滅多にない事だが、その強さのために特定の人間の文化がハーフオークを包含することもある。ハーフオークの子供は祝福されているのだと考え、ハーフオークやオークの恋人を求める人々の土地の物語がある。これらの文化においては、ハーフオークは純血の人間とあまり変わらない生活を送る。

種族関係 / Relations : エルフとドワーフはその種族的な敵との類似性が大きすぎると感じているため、ハーフオークを最低限しか受け入れない傾向にあり、そしてそれ以外の種族は輪をかけて無理解である。

いずれ理解者が現れてその野蛮な外観をに埋もれた思いやりの心を見出ししてくれるかもしれないが、迫害の人生は平均的なハーフオークに警戒心と怒りやすさをもたらしている。オークとの問題をあまり抱えていない人間社会は、そのほとんどがハーフオークを受け入れる傾向にあり、これらに居住するハーフオークはしばしば傭兵や用心棒としての職を見つけることができる。ハーフオークに対して一般的な許容性を備えた場所さえ、しかしながら、多くの人間はそこから離れることができたとき、ハーフオークを虐待する。

ハーフオークは人間およびエルフ社会におけるハーフエルフの受容度度に嫉妬し、ハーフオークの野蛮な外観と全く対照的なその肉体的な美しさに憤慨している。ハーフオークはその血の半分を共にする従兄弟を直接的に敵に回すことを避ける一方で、名を上げる機会となればそれらを傷つけることを躊躇しないだろう。

数ある種族の中で、ハーフオークはしばしば人生における辛苦を同じくらい抱えているハーフリングに最も同情的である。ハーフオークはハーフリングの溶けこんで目立たなくなる能力とを尊敬し、苦難にも関わらずいつでも人生における見通しが明るいことに感心している。ハーフリングは通常、大きく威圧的なハーフオークを避けるのに忙しいので、こうした事実を理解していない。

属性と宗教 / Alignment and Religion : 野蛮なオークに交わってか、あるいは文明的な土地においては孤独な除け者としての生活を強られるほとんどのハーフオークは、辛く、暴力的で、孤立している。容易に悪に染まるが、しかし本性から悪であるわけではない——むしろ、ほとんどのハーフオークは混沌にして中立であり、直接自分たちの利益にならないことは何をしても無駄だということを長年の経験から学んでいる。ハーフオークは自分の育った地域で崇拝されている、人間かオークの神を崇拝する。人間と共に住んでいるものは、ほとんどの場合、人間の戦、自由、あるいは破壊の神を崇拝する。オークの部族で育ったハーフオークは自分が血、火、および鉄——ハーフオークの個人的な嗜好よりも部族が崇拝する神により依存する——の神に最も惹きつけられることに気づく。多くのハーフオークは宗教に反発し、完全に無視するか、深く関与して憎しみと誤解に満ちた人生の意味を見出そうとするかのいずれかである；ハーフオークの信仰呪文の使い手は宗教と信仰に疑念と怒りを抱いてすらいけるかもしれない。

冒険者 / Adventurers : 断固として独立した多くのハーフオークは、苦痛に満ちた過去から逃れ、あるいは腕力によって多くのことを改善しようとして、必要に駆られて冒険者の生活を始める。そうではないより享乐的な、あるいは受容されることに絶望している者は、世に自らの価値を知らしめるため十字軍のマントを手にする。

オーク社会で育ったハーフオークは、多くの場合に周囲の野蛮な手段を身につけファイター、バーバリアン、あるいはレンジャーになる。呪術師の修行を生き残ったハーフオークは、最終的には部族の呪術師として支配者となることに成功するか、あるいは部族を逃れて追放者または探検家として魔法を練習することになる。

ハーフオークは他の種族と同様に生来の魔術の才能を持つ子供を授かる場合があり、運命の子、奈落の者、火の元素の血脈はソーサラーの中で最も一般的な種別である。ハーフオークは錬金術に魅了され、その破壊的な能力によってオークの部族の中でわかりやすい有用性を示す。ハーフオークのアルケミストは自らを生ける実験体、錬金術を通じてオークと人間の半身を分離する試みの作用点としてすら扱う。その他のアルケミストはその力を自らの肉体的能力を強化するために使用し、それによってオークの共同体内で自らの地位を高める。

人間社会においては、ハーフオークにはさらにいくつかの選択肢がある。多くは腕力を活用する術を簡単に見つけ出し、傭兵や隊商の護衛として働く。犯罪者の多くは腕っ節の強さを求めるため、犯罪はハーフオークにとってまた別の簡単な道である。人間の共同体におけるハーフオークのクレリックはかなり珍しい；より宗教的なハーフオークはほとんどの場合に祭祀の軍事的側面に転向し（あるいは推挙され）、パラディンかインクィジターになる。ハーフオークは通常はウィザードになるために必要な忍耐と金銭が欠落している。

男性名 / Males names : オースク、ダヴォル、ハカック、キザー、マコア、ネストリック、ツアドク。

女性名 / Female names : カナン、ドロヘダ、ゴルザ、マゾン、シリス、テヴァガ、ジェリカ。

ハーフオークの種族特性 Half-Orc Racial Traits

能力値 1 つに + 2 : ハーフオークのキャラクターは彼らの多様な特質のため、作成時に選択した 1 つの能力値に対して + 2 のボーナスを得る。

中型 / Medium : ハーフオークは中型のクリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティもない。

通常速度 / Normal Speed : ハーフオークは 30 フィートの基本移動速度を持つ。

暗視 : ハーフオークは暗闇の中を 60 フィート先まで見通すことができる。

威嚇 / Intimidating : その恐ろしい特徴により、ハーフオークは〈威圧〉判定に + 2 の種族ボーナスを得る。

オークの血 / Orc Blood : ハーフオークは種族に関連した全ての効果において、人間とオークの両方として扱われる。

オークの凶暴性 / Orc Ferocity : ハーフオークは 1 日 1 回、ヒット・ポイントが 0 未満で死亡していない状態に陥ったとき、1 ラウンドの間満身創痍状態として行動することができる。行動後次のターンにヒット・ポイントが 0 以上に至ってない場合、即座に意識を失い瀕死状態になる。

武器精通 / Weapon Familiarity : ハーフオークはグレートアックスとファルシオンに習熟している。また、“オーク”と名前に記載のある武器を全て軍用武器として扱うことができる。

言語 / Languages : ハーフオークは共通語とオーク語を開始時に修得している。高い【知力】を持つハーフオークは以下から追加の言語を選択できる：巨人語、ゴブリン語、奈落語、ノール語、竜語。

代替種族ルール Alternate Racial Rules

ハーフオークは文化や環境の面で人間やオークと同じくらい多様である。以下のルールはその多様な側面の一部を表しており、いかなるハーフオークのキャラクターも取得することができる。GM の裁量により、ハーフオークもまたオークの代替種族ルールを使用することができる。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

以下の種族特性は既存のハーフオークの種族特性の代わりに選択することができる。これらの新しいオプションのいずれかを選択する前に、君の GM に相談をすること。ハーフオークもまた squalid 代替種族特性 *1 にオークの凶暴性の種族特性を置き換えることを選ぶという選択肢を持つ。

鋭き暗視 / Acute Darkvision : 暗視 90 フィートを与える非常に鋭い暗視を持つハーフオークもいる。この種族特性はオークの凶暴性と置き換える。

獣使い / Beastmaster : 一部のハーフオークは幻想的な獣たちと精神的な類縁関係を持ち、それらをスポーツや生活のためにとらえ、一緒に狩りをする。この種族特性を有するハーフオークはウィップとネットを軍用武器として扱い、〈動物使い〉判定に + 2 のボーナスを得る。この種族特性はハーフオークの種族特性であるオークの凶暴性と置き換える。

獣性 / Bestial : 一部のハーフオークのオークの血は、特に著しくオークの特徴を持つ形態を表し、彼らの獣のような外見をより悪くするが、ただでさえ鋭い五感を向上させる。〈知覚〉判定に + 2 の種族ボーナスを得る。この種族特性はハーフオークの種族特性であるオークの凶暴性と置き換える。

穴居人 / Cavewight : 一部のハーフオークは地表のはるか下で生活し、曲がりくねった複雑な洞窟に安らぎを求める。この種族特性を有するハーフオークは〈知識：ダンジョン探検〉判定と地下での〈生存〉判定に + 1 のボーナスを得る。この種族特性は威嚇の種族特性と置き換える。

鎖の戦士 / Chain Fighter : 一部のハーフオークは奴隷の身から逃げ出し、自らを拘束していた鎖を危険な武器に鍛え直した。この種族特性を有するハーフオークは、フレイルとヘヴィ・フレイルに習熟し、ダイア・フレイルとスパイクト・チェーンを軍用武器として扱う。この種族特性は武器精通と置き換える。

都市育ち / City-Raised : この特性を持つハーフオークは、オークの祖先をかすかにしか知らず、大都市の人間や他のハーフオークの中で育てられた。都市育ちのハーフオークはウィップとロングソードに習熟しており、〈知識：地域〉判定に + 2 の種族ボーナスを得る。この種族特性は武器精通と置き換える。

森歩き / Forest Walker : 世界の森林や密林により親しんでいるこれらのハーフオークは、その周囲によく適応している。この特性を持つハーフオークは夜目を持ち、〈登攀〉判定に + 2 の種族ボーナスを得る。この種族特性は暗視と置き換える。

城門破り / Gatecrasher : 多くのハーフオークは無茶苦茶な破壊行動を楽しむ。この種族特性を有するハーフオークは物体を破壊する【筋力】判定に + 2 のボーナスを得、武器破壊の戦技判定に + 2 のボーナスを得る。この種族特性はオークの凶暴性と置き換える。

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

岩登り / Rock Climber : 山岳地域から来たハーフオークは優れた登攀家であり、時として獲物の頭上から飛び降りることで待ち伏せをする。この種族特性を有するハーフオークは〈軽業〉と〈登攀〉判定に+1のボーナスを得る。この種族特性は威嚇の特性と置き換える。

聖痕 / Sacred Tattoo : 刺青、ピアス、儀式的な自傷は多くのハーフオークにとって聖なる刻印である。この種族特性を有するハーフオークは全てのセーヴィング・スローに+1の幸運ボーナスを得る。この種族特性はオークの凶暴性と置き換える。

ゴミ漁り / Scavenger : 一部のハーフオークは社会のゴミ捨て場から残り物を拾って生計を立てており、さげられない屑の中から滅多にない掘り出し物をより分けることを学ばなければならなかった。この種族特性を有するハーフオークは、〈鑑定〉判定、隠された物体（罨や隠し扉を含む）を見つけるため、食物が傷んでいるかどうかを判断するため、または味でポーションを識別するための〈知覚〉判定に+2の種族ボーナスを得る。この種族特性は威嚇の特性と置き換える。

呪術師の弟子 / Shaman's Apprentice : 過酷な歳月を生き残った最も屈強な者だけがオークの呪術師に付き従う見習いとしての待遇を得る。この特性を持つハーフオークはボーナス特技として《持久力》を得る。この種族特性は威嚇の特性と置き換える。

熟練 / Skilled : 二世目や三世目のハーフオークはしばしば自身のオークの出自よりも人間としての出自の方を好む。この種族特性を持つハーフオークはレベルごとに追加で1技能ランクを得る。この種族特性は暗視と置き換える。

歯牙 / Toothy : 一部のハーフオークの牙は大きく鋭く、噛みつき攻撃を行うことができる。これは1d4ポイントの刺突ダメージを与える主要肉体系器である。この種族特性はオークの凶暴性と置き換える。

種族副種別 Racial Subtypes

君はハーフオークの副種族や変種を作成するために、以下のように様々な代替種族特性を組み合わせることができる。

闘技場育ち / Arena-Bred : 多くのハーフオークが闘技場で生まれ育ち、そして多くの場合ハーフオークの両親を、あるいはハーフオークと人間の両親さえ持つ。これらの闘技場育ちのハーフオークはそのオークの祖先による凶悪な肉体的特徴を失い、より人間らしくなる。これらは都市育ちと熟練の代替種族特性を持つ。

深淵の一族 / Deep Kin : 地表の下の永遠の間の中に留まる氏族の子孫であるハーフオークもいる。これらの氏族出身のハーフオークは地表に生息するオークの子孫よりも小柄で地下により安らぎを感じる。これらのハーフオークは鋭き暗視と穴居人の代替種族特性を持つ。

野生児 / Feral : 乳幼児や小さな子どもの頃に遺棄されたハーフオークの子らは滅多に野生の中で生き残れないが、生きるには十分だが完全に未開の“野生の子供”としてその日暮らしを辛うじて送るものがないわけではない。野生児のハーフオークは森歩きと歯牙の代替種族特性を持つ。

山岳民族 / Mountain Clan : より山がちな地域出身のハーフオークは俊敏で故郷の反響音に用心深くなる。山岳民族のハーフオークは獣性と岩登りの代替種族特性を持つ。

神秘の者 / Mystic : オークの呪術師は時には自身の潜在的なライバルになる可能性を除去するために最も有望な生徒を殺すか不具にしてしまう残忍

な教師である。オークの呪術師の主人による虐待の歳月を生き延びたハーフオークは、その経験によって深い傷跡を負い変化している。見習い呪術師は狡猾さと幸運とがしばしば生存の機会を提供してくれる唯一のものであるということを早期に学ぶ。彼らは呪術師の弟子と tribal tattoo (訳注: おそらく聖痕 / Sacred Tattoo) の代替種族特性を持つ。

適性クラス・オプション Favored Class Options

以下の適性オプションは記載の適性クラスを有するすべてのハーフオーク利用可能であり、特に断りのない限り、ボーナスはクラスの特典を選択するたびに適用される。

アルケミスト : アルケミストの爆弾のダメージに+1/2を加える。

バーバリアン : バーバリアンの1日の激怒の合計ラウンド数に+1を加える。

バード : バードの1日の呪芸の合計ラウンド数に+1を加える。

キャヴァリアー : キャヴァリアーの乗騎の相棒に+1ヒット・ポイントを加える。キャヴァリアーが乗騎を交換した場合でさえ、新しい乗騎はこれらのボーナス・ヒット・ポイントを得る。

クレリック : 1レベルの時点で得られる、通常の1日の使用回数が3+クレリックの【判断力】修正値に等しい領域能力1つを選択すること。クレリックはその領域能力の1日の使用回数に+1/2を加える。

ドルイド : ドルイドの自然の化身使用時の外皮ボーナスに+1/3を加える。

ファイター : 瀕死状態の際の容態安定化のためのロールに+2のボーナスを加える。

ガンズリンガー : 銃叩きの発露を使用するときの攻撃ロールに+1/3のボーナスを加える。

インクジター : 〈威圧〉判定とクリーチャーを識別するための〈知識〉判定に+1/2のボーナスを加える。

メイガス : メイガスによって発動される[火]ダメージを与える呪文に+1/2ポイントの[火]ダメージを加える。

モンク : 組み付きに抵抗する際のモンクのCMDに+1を加え、1日に試みることのできる朦朧化打撃の回数に+1/2を加える。

オラクル : オラクルの呪文リストから呪文を1つ修得する。この呪文はオラクルが発動することができる最高レベルの呪文よりも最低1レベルは低いものでなければならない。

パラディン : 悪を討つ一撃を使用中のクリティカル・ロールに+1/3を加える(最大+5のボーナス)。このボーナスは《クリティカル熟練》と累積しない。

レンジャー : レンジャーの動物の相棒に+1ヒット・ポイントを加える。レンジャーが動物の相棒を交換した場合でさえ、新しい相棒はこれらのボーナス・ヒット・ポイントを得る。

ローグ : 急所攻撃を使用中のクリティカル・ロールに+1/3を加える(最大+5のボーナス)。このボーナスは《クリティカル熟練》と累積しない。

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

ソーサラー：ソーサラーによって発動される [火] ダメージを与える呪文に + 1/2 ポイントの [火] ダメージを加える。

サモナー：サモナーの幻獣に + 1 ヒット・ポイントを加える。

ウィッチ：ウィッチの使い魔に + 1 技能ランクを加える。ハーフオークが使い魔を交換した場合でさえ、新しい使い魔はこれらのボーナス技能ランクを得る。

ウィザード：ウィザード呪文の発動中にダメージを受けたために行われる精神集中判定に + 1 のボーナスを加える。

種族アーキタイプ Racial Archetypes

以下の種族アーキタイプはハーフオークに利用可能である。

血神の門徒 (サモナー) Blood God Disciple

血塗れたオークの神の一柱に身を捧げるハーフオークのサモナーは、自身の幻獣を単なる超常のクリーチャーではなく神の化身であると信じているのかもしれない。血神の門徒は一般に化身の傍らで戦い、武術の腕前と引き換えにその血の犠牲を提供している。血神の弟子は以下のクラス特徴を持つ。

血の饗宴 / Blood Feast (超常)：1 レベルの時点において、血神の門徒は自身の幻獣に直近に倒した敵を食わせて、来訪者にその力の一部をサモナーへと放射させることができる。幻獣は相手の一部を食うために1回の標準アクションを費やす必要があり、その相手は1分以内に幻獣がサモナーによって殺されるか気絶状態にされた、生きている実体のクリーチャーでなければならない。この捕食は幻獣が1回の肉体攻撃（通常は噛みつき）を行ったかのように目標にダメージを与える。倒されたクリーチャーは最低でもサモナーの半分以上のヒット・ダイスを持っていなければならない。一度捕食が完了すると、サモナーには1ポイント進化1つが顕れる。これは1分間持続する。進化の効果には幻獣ではなくサモナーのヒット・ダイスと能力値を使用する。血神の門徒はこの能力を1日に3＋自身の【魅力】修正値に等しい回数まで使用することができる。血神の門徒はこの能力を一度に一つしか適用できず（この能力の2回目の使用は顕れる進化を置き換える）、自身の幻獣の持っている進化しか顕れない。

5レベルの時点において、血神の門徒は血の饗宴を使用する際に、1ポイント進化1つの代わりに2ポイント進化1つを顕すことができる。9レベルの時点において、血神の門徒は合計で3進化ポイントまでの進化を2つまで顕すことができる。13レベルの時点において、血神の門徒は合計で4進化ポイントまでの進化を2つまで顕すことができる。17レベルの時点において、血神の門徒は合計で5進化ポイントまでの進化を3つまで顕すことができる。

この能力はサモン・モンスターI、III、V、VII、およびIXの擬似呪文能力と置き換える。

血塗れの贈与 / Bloody Gift (超常)：3レベルの時点において、血神の門徒は進化を顕すために血の饗宴を使用する際、味方1体に接触してその進化を同様に与えることができる。味方に影響を与えるごとに、血の饗宴能力の1日の使用回数を1数える。7レベル、11レベル、15レベル、および19レベルの時点において、血神の門徒は追加で1体のクリーチャーにこの能力の影響を与えることができる（1体ごとに血の饗宴能力の1日の使用回数を1数える）。血神の門徒が血の饗宴を使用するにあたり複数の進化を顕すことができる場合、選択した味方は同様にこれらの複数の進化を顕す。この能力はサモン・モンスターII擬似呪文能力と置き換える。

化身の一手 / Avatar Gambit (変則)：7レベルの時点において、血神の門徒は幻獣を送還する際に、自身のサモナー・レベルの半分に等しいラウンド数まで、バーバリアンのように激怒する（バーバリアンと同様にこの激怒を早期に終了することもできるが、そうした場合、この能力による残りの激怒ラウンド数は失われる）。この能力はサモン・モンスターIV擬似呪文能力と置き換える。

激怒パワー / Rage Power (変則)：11レベルと15レベルの時点において、血神の門徒は（化身の一手によるか実際のバーバリアンの激怒によるかは問わず）激怒中に使用できるバーバリアンの激怒パワー1つを選択する。これはサモン・モンスターVIとVIIIの擬似呪文能力と置き換える。

憎悪の激怒者 (バーバリアン) Hateful Rager

多くのハーフオークは幼い頃から残酷に扱われ、いじめられ、嘲笑され、そして除け者にされる。恥辱を隠すものもいるが、そうでないものは荒々しい怒りへと向かい、敵に対して放たれる、深く燃え上がる憎悪を育て上げる。これらのハーフオークは憎悪の激怒者と呼ばれる。憎悪の激怒者は以下のクラス特徴を持つ。

激怒減少 / Reduced Rage (変則)：2レベルと以降の各レベルの時点において、憎悪の激怒者は1日の激怒ラウンド数を通常の2ラウンドではなく1ラウンドしか追加しない。

得意な敵 / Favored Enemy (変則)：2レベルの時点において、憎悪の激怒者は得意な敵を1つを選択する。この能力はレンジャーの同名の能力と同様に機能する。8レベル、14レベル、および20レベルの時点において、憎悪の激怒者はレンジャー・クラスで説明されているように別の得意な敵を選択し、得意な敵の種別1つに対するボーナスを増加する。

激怒中、憎悪の激怒者は他の相手ではなく得意な敵と戦うように努める。得意な敵の存在を認識した場合、憎悪の激怒者は他のクリーチャーを攻撃するためにはラウンドごとにDC20の意志セーブを行わなければならない；失敗はバーバリアンが得意な敵を攻撃するか、その敵と近接するように移動することを意味する。憎悪の激怒者は（積極的に攻撃を妨げようとしているか、単に道を塞いでいるだけに関わらず）得意な敵に到達することを妨げるクリーチャーを自由に攻撃することができる。憎悪の激怒者は目標に到達することを試みる際に有害な障害物を通常通りに避けることができ、最短ルートを取ることを強制されていない。

この能力はバーバリアンが2レベルの時点で獲得する激怒パワーと置き換える。8レベル、14レベル、および20レベルの時点において、激怒パワーの代わりに得意な敵を得て得意な敵の種別1つに対するボーナスを増加させる。

燃え盛る激怒 / Feed the Rage (変則)：5レベルの時点において、憎悪の激怒者は戦闘中に得意な敵を気絶状態にするか殺すたびに、追加で1ラウンドの激怒を得る。これらの激怒の現在ラウンド数は激怒の持続時間に加えるためにのみ使用することができ、激怒の終了時に消滅する。この能力は直感回避強化と置き換える。

憎悪による増幅 / Amplified by Hate (変則)：9レベルの時点において、憎悪の激怒者は得意な敵ボーナスの半分を得意な敵に対して使用する激怒パワーのDCに加える。この能力は異感知+3と置き換える。

激怒パワー / Rage Powers：以下の激怒パワーは憎悪の激怒者アーキタイプを補完する：威圧の眼光、怒りへの着火、恐怖の怒号；来るなら来い、凶暴の奮起、圧倒する前進、自暴自棄。

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

救い手 (パラディン) Redeemer

ほとんどのハーフオークは追放者であるため、ハーフオークのパラディンは奇怪な者は多くの場合に必ずしも悪ではなく、悪である者も時には状況や不幸のためにそのようになってしまったということを認識している。一部のハーフオークはこのような誤解を受けるクリーチャーのためにパラディンとなり、奇怪なクリーチャーのために立ち上がり、可能であればこれらを光へと導く。このようなパラディンは救い手と呼ばれる。救い手は以下のクラス特徴を持つ。

慈悲の一撃 / Merciful Smite (超常) : 1レベルの時点において、救い手はクリーチャーに“一撃”を与えることを選んだ時、目標に対する攻撃のすべてを非致傷ダメージを与えるものにできる。救い手は非致傷ダメージを与えるために非致傷武器を使用することによる通常の-4のペナルティを受けない。救い手はこの能力を(悪)の副種別を持つ来訪者、悪属性の竜、またはアンデッド・クリーチャーに非致傷ダメージを与えるために使用することはできない(これらのクリーチャーは“一撃”から致傷ダメージを受ける)。これはその他の点では標準のパラディンの悪を討つ一撃と同様に働き、これを置き換える。

魔物との調和 / Monstrous Rapport (変則) : 1レベルの時点において、救い手は一般に魔物と見なされるクリーチャーに影響を与えるための〈交渉〉判定に+2のボーナスを得る。これにはゴブリンやオーク、人怪、およびその他の知性ある非人型生物の魔物のような“魔物”種族が含まれるが、これらに限定されるものではない。この能力はディテクト・イーヴルと置き換える。

和平協定 / Pact of Peace (擬呪) : 8レベルの時点において、救い手はレッサー・ギアスを使用したかのように、敗北したクリーチャーに降伏の条件として和平協定を受諾するよう強制することができる。この能力についての救い手の術者レベルはそのパラディン・レベルに等しい。救い手はクリーチャーに使命や仕事を割り当てるのではなく、他者を守るための簡単な一連の禁止事項を与える。“この街を去り、戻ってくるな”や“キャラバンを攻撃するな”がギアスの一例である。禁止事項は300平方マイルあるいは(ある部族や特定の都市の市民など)特定の人々の集団1つよりも大きな範囲に対するものであってはならない。この能力はパラディン・レベルにつき1ヶ月の間持続する。この能力は不屈のオーラと置き換える。

慈悲のオーラ / Aura of Mercy (超常) : 11レベルの時点において、救い手は自身の慈悲の一撃能力を2回消費して、10フィート以内のすべての味方に慈悲の一撃能力を与えることができる。味方はパラディンの次のターンの開始までにこの慈悲の一撃能力を使用しなければならず、ボーナスは1分間持続する。この能力の使用はフリー・アクションである。悪のクリーチャーはこの能力から何の利益も得ない。この能力は正義のオーラと置き換える。

仲間 / Associates : 救い手はそのクリーチャーは贖罪が可能であると感じている限り、悪のクリーチャーを味方にしてもよい。救い手は自らの意志で救い手に従い、その指導の下での改善を望んでいることを示す、秩序にして善ではない雇い人、従者、腹心を受け入れてもよい。

チンピラ (ローグ) Skulking Slayer

周囲の社会から犯罪者としての人生を押し付けられたハーフオークは、最も都合の良い犯罪活動に引き寄せられる。ハーフオークのローグはハーフリングやエルフの繊細な戦術と技巧を捨て、悪さをなすのに腕力と暴行に依存する。チンピラは荒々しい筋力の行使と意表をつく武術形式に傾倒している。チンピラは以下のクラス特徴を持つ。

武器と防具の習熟 / Weapon and Armor Proficiency : チンピラはグレート

クラブとウィップへの習熟を得るが、レイピアとハンド・クロスボウへの習熟を失う。

クラス技能 / Class Skills : チンピラは〈装置無力化〉、〈言語学〉、〈手先の早業〉をクラス技能として得ない。

レベルごとの技能ランク / Skill Ranks per Level : 6 + 【知】修正値。

人間の振り / Pass for Human (変則) : 1レベルの時点において、自身のハーフオークの出自を隠蔽しようとする際、チンピラは〈変装〉判定にレベルの半分に等しいボーナスを得る。特定の個人になりすますために〈変装〉を使用する場合、チンピラは別の種族になりすますための通常の-2のペナルティを無視する。

卑劣な戦技 / Underhanded Maneuvers (変則) : 1レベルの時点において、通常なら急所攻撃を行うことができる際に、チンピラは代わりに裏技が盗み取りの戦技をボーナス付きで行ってもよい。このボーナスは裏技の戦技については急所攻撃のダイス数に等しく、盗み取りの戦技については急所攻撃のダイス数の1.5倍に等しい。この能力は罠探しと置き換える。

ボーナス特技 / Bonus Feats : 2レベルの時点において、チンピラはローグの技の代わりに《不意打ち振り払い》特技(以下参照)を選択することができる。10レベルの時点において、チンピラは上級ローグの技の代わりに《不意打ち振り払い強化》特技を選択することができる。

大胆な打撃 / Bold Strike (変則) : 3レベルの時点において、チンピラは突撃して両手武器で急所攻撃を行う際に、その急所攻撃のダメージについてd6ではなくd8をロールする。この能力は異感知+1および+4と置き換える。

狡猾 / Shifty (変則) : 6レベルの時点において、チンピラはフェイントのための〈はったり〉判定にレベルの半分に等しいボーナスを得る。この能力は異感知+2と置き換える。

予期せぬ突撃 / Unexpected Charge (変則) : 9レベルの時点において、チンピラは突撃の前に即行アクションとしてフェイントのための〈はったり〉判定を行うことができる。この能力は異感知+3と置き換える。

ローグの技 / Rogue Talents : 以下のローグの技はチンピラ・アーキタイプを補完する: 戦闘技術、不意打ち攻撃; 戦場のかっぱらい、強力急所攻撃; 地形体得。

上級ローグの技 / Advanced Talents : 以下の上級ローグの技はチンピラ・アーキタイプを補完する: 弱体化打撃; 致命的な急所攻撃; 無意識の味方。

新しい種族ルール New Racial Rules

以下のオプションはハーフオークが利用可能である。GMの裁量によっては、他の適切な種族もまた、これらのうちいくつかを使用してもよい。

ハーフオークの装備品 Half-Orc Equipment

ハーフオークは以下の装備品に触れることができる。

黒爛れ / Black Fester : この黒いペーストは敵の治療魔法を妨害するため、襲撃に行く前にしばしばオークの武器に使用される。毒のような黒爛れは最初に相手に当たるまで武器に留まる。目標の肉体には1時間留まる。黒爛れにさらされたクリーチャーは魔法的な治療に抵抗する; 魔法的な治療に挑戦するクリーチャーは、目標のヒット・ポイントを回復するためにDC10の術者レベル判定を行わなければならない。

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

ハーフオークの変装用具 / Half-Orc Disguise Kit : この特別に設計された用具は、より人間らしく見せるのに役立つよう、ハーフオークによってまとめられた。緑灰色の肌をごまかすためのスキンクリームや、その他の一般的なハーフオークの肉体的特徴を隠蔽するか注意を遠ざけるために設計された道具が含まれている。ハーフオークがこの用具を使用すると、人間を装うための〈変装〉判定に+3のボーナスを得る。オークが使用するとこれらの判定に+1だけボーナスを得る。

ハーフオークの装備品 Half-Orc Equipment

| アイテム | 価格 | 荷重 | 〈製作〉 DC |
|-------------|-------|-------|---------|
| 黒爛れ (1 瓶) | 30 gp | — | 25 |
| ハーフオークの変装用具 | 75 gp | 1 ポンド | — |

ハーフオークの特技 Half-Orc Feats

ハーフオークおよびオークは以下の特技に触れることができる。

《獣の乗り手》 Beast Rider

君は魔物の相棒や乗騎の奉仕を得る。

前提条件 : 動物の相棒または乗騎のクラス特徴、キャラクター・レベル5、ハーフオークまたはオーク。

利益 : 以下のクリーチャー種別から1つを選択すること : エレファント、ブテナノドン、ライナセラス、ステゴサウルス、またはトリケラトプス。このクリーチャー種別を君の動物の相棒または乗騎に使用可能なリストに追加する。選択した種別のクリーチャーを乗騎が相棒として働かせるために召請する際、君の有効ドルイド・レベルは2レベル高いかのように扱う(最大で君のキャラクター・レベルまで)。クリーチャーが君を乗せるのに十分な大きさである場合、コストなしで戦闘騎乗の特定の用途の訓練を得る(〈動物使い〉参照)。

《血の報復》 Blood Vengeance

戦闘中に味方が倒されるのを見ると、君は荒れ狂う残忍な怒りに満たされる。

前提条件 : ハーフオークまたはオーク、秩序以外。

利益 : 味方の1体がヒット・ポイントを負数に減るか殺されたときはいつでも、君は自身の次のターンにフリー・アクションとして、バーバリアンの激怒ほど強力ではないがよく似た状態に入ることができる。君が激怒のクラス特徴を持っており、既に激怒している場合は、君の【筋力】と【耐久力】への士気ボーナスは、激怒の持続時間中+2増加する。君が激怒のクラス特徴を持っていないか、激怒のラウンド数を残していない場合、この弱い激怒は【筋力】と【耐久力】への士気ボーナスが+2しかないとを除き、バーバリアンの激怒のすべての利益とペナルティを君に与える。いずれの場合においても、この状態は4ラウンドの間持続する。

バーバリアンの激怒と同様に、この弱い激怒の終了時に君は疲労状態になる ; この持続時間が終了する前に別の味方が倒れた場合、弱い激怒は追加で4ラウンド持続する。この特技は君が疲労状態である場合に君が激怒に入ることを認めるわけではない。君はこの特技を倒された味方が最低でも君と同数のヒット・ダイスを持つ場合にのみ使用できる(招来または召請された味方を除く)。

《破壊者の祝福》 (戦闘) Destroyer's Blessing

壊すことは君の力になる。

前提条件 : ハーフオークまたはオーク、激怒のクラス特徴。

利益 : 君が激怒中で武器破壊の戦技に成功した場合、君は激怒時間を1ラウンド回復する。武器破壊の試みによって物体を破損状態になった場合、君は1ヒット・ポイントを回復する。君はこれらの利益を1ラウンドに1回しか得ることはできない。

《凶暴なる不屈》 Ferocious Resolve

君のオークの出自は君を戦わせ続ける。

前提条件 : 【耐】13、ハーフオーク、オークの凶暴性の種族特性。

利益 : 君は凶暴性の共通モンスター能力を得て、負のヒット・ポイントのまま戦い続けられるようになる。この能力を使用する際、君は〈威圧〉判定への+2のボーナスを得る。

通常 : オークの凶暴性の種族特性を持つハーフオークは0ヒット・ポイント以下になった後で1ラウンドだけ戦うことができる。

《招来クリーチャー凶暴化》 Ferocious Summons

君が招来するクリーチャーは君の凶暴さを得る。

前提条件 : 《招来クリーチャー強化》、《呪文熟練 : 召喚術》、ハーフオークまたはオーク。

利益 : 君の招来するクリーチャーは凶暴性の共通モンスター能力を得る。

《凶暴なる執念》 (戦闘) Ferocious Tenacity

君は死神の顔に唾を吐く。

前提条件 : 凶暴性の種族特性、ハーフオークまたはオーク、激怒のクラス特徴。

利益 : 激怒中に1日に1回、君が殺されるのに十分なヒット・ポイントへのダメージ(負のヒット・ポイントが【耐久力】と等しくなる)を与えるであろう1回の攻撃の命中を受けた場合、1回の割り込みアクションとしてこのダメージの一部を無視して生に留まり続けるために1ラウンド以上の激怒を消費することができる。1ラウンドの激怒を消費することで攻撃のダメージを1ポイント減少するが、ダメージを1ポイント未満に減らすことはできない。

例えば、君が激怒しており、激怒中の【耐久力】が18で、現在のヒット・ポイントが2であり、1回の命中によって(君を-18ヒット・ポイントにし、それによって殺すのに十分な)20ヒット・ポイントのダメージを受ける場合、君はダメージを1ポイント減少させるために1ラウンドの激怒を消費することができる(君には危険なほど死に近い-17ヒット・ポイントが残る);君が17ラウンドの激怒を消費した場合、君はダメージを1(最小)に減少させ、君には1ヒット・ポイントが残る。

特記事項 : このダメージによって君が依然として気絶状態に陥る場合、君の激怒は通常そうなる通りに終了し、君の【耐久力】は通常の値に下がり、そしてヒット・ポイントの合計も通常通りに減少する。したがって、即死を防ぐためにこの特技を使用することは可能だが、負のヒット・ポイントが君の通常の【耐久力】を超えているなら依然として君は死ぬ——この特技で激怒のラウンドをいくつ消費するかを決定する際には君の通常の【耐久力】を考慮に入れること。

《血の悪鬼》 Gore Fiend

君自身のものにせよ君の敵のものにせよ、恐ろしい傷は君の血を高ぶらせる。

前提条件 : ハーフオークまたはオーク、激怒のクラス特徴。

利益 : 激怒中に君が近接武器でクリティカル・ヒットするか、君がクリティカル・ヒット(近接武器、呪文、あるいは遠隔武器のいずれの場合でも)を受けた場合、君は激怒を1ラウンド回復する(1日の最大値まで)。君はこの利益を1ラウンドに1回しか得ることはできない。

《集団突撃》 (チームワーク) Horde Charge

仲間とともに突撃するとき、君はより致命的になる。

前提条件 : 基本攻撃ボーナス+1、ハーフオークまたはオーク。

利益 : この特技を持つ味方と同じラウンド中に突撃を行った場合、通常突撃のボーナスに加えて、君は攻撃およびダメージ・ロールに+2のボーナスを得る。君が突撃時に複数回の攻撃を行うことができる場合、このボーナスは最初の攻撃のみに適用される。

《不意打ち振り払い強化》(戦闘) Improved Surprise Follow Through

君は一連の振り払いの打撃で不意を打つ攻撃を追求する。

前提条件:【筋】13、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《強打》、《不意打ち振り払い》、基本攻撃ボーナス+8。

利益:《薙ぎ払い強化》を使用する際、君が自身のターンに攻撃する(最初以外の)相手はそれぞれ君に対する【敏捷力】ボーナスを失う。

《動物的な弾力》Resilient Brute

君は致命的に見える折檻を吸収する。

前提条件: ハーフオークまたはオーク。

利益: 1日に1回、クリーチャーが君に対してクリティカル・ヒットした場合、君はそのダメージの半分を非致傷ダメージとして扱うことができる。君が非致傷ダメージに対する完全耐性を持つ場合には、この能力を使用することはできない。君の基本攻撃ボーナスが+10に達した場合、君はこの能力を1日に追加で1回使用することができる。

《不意打ち振り払い》(戦闘) Surprise Follow Through

相手の1体を打撃するとき、君はその味方の油断した瞬間を捕らえる。

前提条件:【筋】13、《薙ぎ払い》、《強打》、基本攻撃ボーナス+1。

利益:《薙ぎ払い》か《強打》を使用するとき、君が自身のターンに攻撃する2体目の敵は、君に対して【敏捷力】ボーナスを失う。

《共感的激怒》(戦闘) Sympathetic Rage

味方の激怒を見ると、君は怒りで満たされる。

前提条件: ハーフオークまたはオーク、秩序以外。

利益: 君は激怒中の味方と隣接しているときはいつでも、フリー・アクションとして激怒ほど強力ではないがよく似た状態に入ることができる。この弱い激怒は【筋力】と【耐久力】への土気ボーナスが+2しかないことを除き、パーバリアンの激怒のすべての利益とペナルティを君に与える。激怒中の味方と隣接し続ける限り、君が激怒してられる時間に限界はない(例えば、君は激怒中の味方の1体から別の激怒中の味方に向かって5フィート・ステップを行い、君の激怒を維持することができる)。パーバリアンの激怒と同様に、この弱い激怒の終了時に君は疲労状態になる。君は疲労状態である場合にこの特技を使用することはできない。

《生存への執念》Tenacious Survivor

君の魂は他の誰もが往生するであろう後にも長く留まる。

前提条件:【耐】13、《不屈の闘志》、《持久力》、ハーフオークまたはオーク。

利益: 君がヒット・ポイントへのダメージによって死亡した場合、君の魂は君の【耐久力】ボーナスに等しいラウンド数まで君の肉体にとどまり続ける。君は依然として死亡しているが、クリーチャーは1回の標準アクションとして、君を救える状態にするためのDC10の〈治療〉判定を行うことができる。君はまだ生きていたかのように魔法によって治療することができる。君がもはや死ぬことがないよう十分にヒット・ポイントを回復された場合、君は蘇生するが、恒久的な負のレベルを1レベル得る。

《殺しのスリル》Thrill of the Kill

殺しは君の激怒を燃え上がらせる。

前提条件: ハーフオークまたはオーク、激怒のクラス特徴。

利益: 君が激怒しており、君の攻撃が敵のヒット・ポイントを負数に減少させるか殺した場合、君は激怒を1ラウンド回復する。君は倒した敵が最低でも君と同じヒット・ダイスを持つ場合にのみこの特技を使用することができる。君は1ラウンドに1回しかこの利益を得ることはできない。

ハーフオークの魔法のアイテム Half-Orc Magic Items

ハーフオークは以下の魔法のアイテムに触れることができる。

クローク・オヴ・ヒューマン・ガイズ

(Cloak of Human Guise / 人間の変装の外装)

オーラ 微弱・幻術；術者レベル1

装備部位 肩周り；市価 900 gp；重量 1 ポンド

解説

こののっぺりした外装はハーフオークやハーフエルフのような半人間種族によって着用された場合にのみ効果を持つ。外装はハット・オヴ・ディスガイズと同様に着用者の外観を変化させるが、それは着用者の非人間的な肉体的特徴を隠蔽するか変化させ、クリーチャーが完全な人間のように見せる程度までである。いかなる特徴も人間らしくなって残る。例えば、この外装を着用したハーフオークは、その緑か灰色の肌の色と尖った耳を失い、牙も見られなくなり、その他の点も完全に通常の自分の人間版として通す事が可能である。同様に、この外装を着用したハーフエルフは丸い耳、人間のような目を持ち、エルフの祖先を表すいかなる形質もなくなる。着用者は具体的な変装の内容を制御できず、その通常の外見に慣れ親しんでいるものは人間に変装した着用者を認識することができる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ディスガイズ・セルフ；コスト 450 gp

リング・オヴ・フェロシウス・アクション

(Ring of Ferocious Action / 凶暴なる行動の指輪)

オーラ 微弱・変成術；術者レベル5

装備部位 指輪；市価 3,000 gp；重量 1 ポンド

解説

この指輪は着用者にその行動を妨げる物理的あるいは精神的トラウマを堪えさせることができる。指輪は5チャージを持っており、毎日更新される。自身のターンの開始時に着用者がよろめき状態である場合、フリー・アクションとして1チャージを消費して指輪を起動し、次のターンまでよろめき状態を無視することができる。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、ヘイスト、ステイビライズ；コスト 1,500 gp

スウィフト・オブシディアン・グレートアックス

(Swift Obsidian Greataxe / 迅速なる黒曜石のグレートアックス)

オーラ 中程度・変成術；術者レベル10

装備部位 —；市価 11,320 gp；重量 12 ポンド

解説

この+1キーン・グレートアックスの刃は漆黒の黒曜石から削りだされている。敵に突撃した場合、使用者はそのラウンドの移動速度に+10フィートの強化ボーナスを得る。このアックスには1日に1回、30フィート以内のすべての味方に、1ラウンドの間、基本移動速度への+10フィートの強化ボーナスを与えるよう命じることができる。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、エクスペディシャス・リトリート、キーン・エッジ；コスト 5,820 gp

PRDj_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

ハーフオークの呪文 Half-Orc Spells

ハーフオークは以下の呪文に触れることができる。

バトル・トランス

Battle Trance / 戦いの恍惚

系統 心術（強制）[感情、精神作用]；**呪文レベル** アルケミスト 3、アンティパラディン 3、クレリック 4、インクイジター 3、レンジャー 3、ウィッチ 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 分/レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

術者は一心不乱の破壊の力と化す。術者は凶暴性のモンスター特殊能力を得て、1d6 + 術者レベル（最大 + 10）に等しい一時的ヒット・ポイントを得て、さらに [精神作用] 効果に対するセーヴィング・スローへの +4 の士気ボーナスを得る。術者は撤退アクション、または術者を攻撃しているクリーチャーから離れるような自発的な移動を行うことはできない。

この呪文を使用する際に、術者は即座に 4 ポイントの【知力】ダメージを受ける。術者は呪文を発動するために DC 20 の精神集中判定を行わなければならない、術者は呪文を発動するための他のすべての精神集中判定に -5 のペナルティを受ける。

ゴースト・ウルフ

Ghost Wolf / 幻の狼

系統 召喚術（創造）；**呪文レベル** ウィザード/ソーサラー 4、サモナー 2

発動時間 10 分

構成要素 音声、動作、焦点（ダイア・ウルフの歯牙）

距離 0 フィート

目標 半ば実在する狼のようなクリーチャー 1 体

持続時間 1 時間/レベル（解除可）、または 1 ラウンド/レベル；本文参照

セーヴィング・スロー 不可（説明参照）；**呪文抵抗** 不可

この呪文はかき乱れる黒煙で作られた、大型の、半ば実在する、狼のようなクリーチャーを招来する。上記の点を除き、これは ファントム・ステイドとして機能する。加えて、クリーチャーは [恐怖] のオーラを放つ。30 フィート以内にいる 6 ヒット・ダイスに満たないすべてのクリーチャー（ゴースト・ウルフの騎手を除く）は意志セーブを行わねばならず、失敗すると 1d4 ラウンドの間怯え状態になる（これは [精神作用] [恐怖] 効果である）。意志セーブを行ったクリーチャーは 24 時間は馬（訳注：おそらく狼）の [恐怖] のオーラの影響を受けない。

ゴースト・ウルフは戦闘に用いてもよい。1 ラウンドに 1 回、騎手は戦闘中にフリー・アクションによってゴースト・ウルフに攻撃を指示することができる（噛みつき + 10、1d8 + 6 ポイントのダメージ）；動物の乗騎と異なり、これには〈騎乗〉判定あるいはいかなる訓練も必要としない。一度攻撃を行うと、ゴースト・ウルフは以降はレベルにつき 1 ラウンドしか持続しない。

ハーフブラッド・エクストラクション

Half-Blood Extraction / 混血の抽出

系統 変成術（ポリモーフ）；**呪文レベル** アルケミスト 5、クレリック 5、ドルイド 5、ウィザード/ソーサラー 5、ウィッチ 5

発動時間 1 時間

構成要素 音声、動作、物質/信仰（3,000 gp の価値がある油と毒）

距離 接触

目標 接触した同意するハーフオーク

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

術者は目標のハーフオークを純血種のオークに変身させる。目標はハーフオークの種族特性をすべて失い、オークの種族特性を得る。

ラインブレイカー

Linebreaker / 遮断する者

系統 変成術；**呪文レベル** アルケミスト 1、アンティパラディン 1、インクイジター 1、メイガス 1、パラディン 1、レンジャー 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 分/レベル

術者は突撃の際の基本移動速度に +20 フィートのボーナス、突き飛ばしまたは蹴散らしのためにを行う戦技判定に +2 のボーナスを得る。

サヴィッジ・モー

Savage Maw / 野蛮な口

系統 変成術；**呪文レベル** アンティパラディン 1、クレリック 2、ドルイド 2、インクイジター 2、メイガス 2、レンジャー 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 分/レベル（解除可）、特殊（以下参照）

術者の歯は鋭く伸び、術者の口を鋭い牙の吸込口に變形させる。術者は 1d4 ポイントに加え【筋力】修正値のダメージを与える噛みつき攻撃を得る。この攻撃がクリティカル・ヒットした場合は、1 ポイントの出血ダメージも与える。術者が既に噛みつき攻撃を持っている場合、術者の噛みつきはクリティカル・ヒット時に 2 ポイントの出血ダメージを与える。術者はこの攻撃に習熟しているものと見なす。全力攻撃アクションの一部として使用した場合、噛みつきは二次的武器と見なして、完全な基本攻撃ボーナス -5 で行い、そのダメージには術者の【筋力】の半分を加える。

術者は通常の持続時間の前に、1 回の即行アクションとして獣のような咆哮を上げることで、この呪文を終了することができる。そのようにした場合、咆哮を聞くことのできた半径 30 フィート以内のすべての敵の士気をくじくための〈威圧〉判定を行うことができる。

ハーフリング Halfings

楽観的で、生まれついて陽気であり、不思議な幸運に恵まれ、そして強力な放浪癖に突き動かされるハーフリングは、強がりと好奇心の強さでその低身長を補う。すぐ興奮しやすく気楽なハーフリングは、穏やかな気質と機会を着実に捉える目を保つことを好み、一部のより気まぐれな種族のように暴力的あるいは感情的な暴発を起こしやすくはない。惨事の顛にあっても、ハーフリングがユーモアの感覚を失うことはほとんどない。どんなに悲惨な状況、不条理の中にも諧謔を見出す能力は、しばしばハーフリングを自身を取り巻く危険から僅かなりと遠ざけることができる。この離脱の才能はまた、味方を硬直させるかもしれないような恐怖からの盾ともなる。

ハーフリングは根っからの日和見主義者である。彼らはいかなる状況も自分たちの有利に変じることができると強固に信じており、物事がうまくいかない場合には、自助のために何らの堅実な計画もなしに、時には嬉々としてトラブルの中に飛び込む。多くの場合に物理的な世界の過酷さから身を守ることができない彼らは、風向きが変わるとき、離れて身を隠すときを知っている。それでもハーフリングの好奇心はしばしば彼らの良識を圧倒し、愚かな決断とギリギリの逃走へと導く。過酷な経験は時としてハーフリングに警戒すべき基準を教示しているのだが、それが彼らに幸運への信仰を完全に失わせ、あるいは何らかの奇妙な方法で彼らの娯楽のために存在し、本当に彼らを害するようなことはないであろうという宇宙への信頼をやめさせるのはまれなことである。

彼らの好奇心は彼らを新しい場所や経験を模索するよう駆り立てるが、ハーフリングは暖炉と家庭に強い責任感を持っており、しばしば家庭生活の快適さを向上させるために収入以上の支出を行う。ハーフリングは疑いようもなく豪華さと快適さを楽しんではいるが、彼らにはショーケースのような家を作る同じくらい強い理由がある。ハーフリングは他人への敬意と愛する人への愛情の双方に符合する住居の改善に向けて、時間、金銭、そしてエネルギーを捧げたいという衝動を検討する。自分の血族、大切な友人、あるいは来賓のいずれのためにせよ、ハーフリングは訪問者への歓迎の感情を表現するために自分の家を美しくする。旅をしているハーフリングでさえ、通常はそのワゴンを装飾し、あるいは野営地を飾るためにいくつかの大切な思い出の品を運ぶ。

身体的特徴 / Physical Description : ハーフリングは身長3フィートほどに控えめに成長する。彼らは足の裏がおおむね硬くなるように素足で歩くことを好む。太い房の巻き毛は彼らの幅広くて日焼けした足の上部を温める。彼らの皮膚は豊かなシナモン色に、髪は明るい色合いのブラウンであることが多い。ハーフリングの耳は尖っているが、人間のものと比較して特別に大きいわけではない。

ハーフリングは簡素で控えめな服を好む。しかしながら、状況がそれを要求した場合には喜んで着飾ることができ、その背後に静かに残る種族的衝動は、ほとんどの状況においては彼らをむしろ保守的な洒落者にする。その一方でハーフリングの芸人は衆目を集めることで生計を立てており、派手でけばけばしい衣装を着て極端に走ることが多い。

社会 / Society : 多くのハーフリングは帝国や偉大な主義に信頼を置くよりは、むしろその家族や地域社会のシンプルで控えめな美德に焦点を当てることを好む。ハーフリングは文化的な祖国を主張せず、田舎の自由な村落の集合体よりも大きな共同体を支配することもない。ほとんどの場合、彼らは人間の都市で人間のいとこの膝下に住まい、より大きな社会の切れ端から細々とできる限りの生計を営む。いくらかは世界を旅してそのすべてを経験するより遊牧的な人生を好ましいと思う一方で、多くのハーフリングはその大きな隣人の影で完全に充実した生活を送っている。

ハーフリングは独自の文化を維持するために習慣や伝統に依存している。彼らは特にハーフリングの美德を体現する民族の英雄についての重要な物語でいっぱい広範な口伝を持っているが、それ以外は歴史とそれ自体の研究を目的としたほんの僅かしかない。無意味な真実と有用な寓話のどちらを選択するかを考えると、ハーフリングはほとんど常に寓話を選ぶ。この傾向は、有名なハーフリングの適応性の少なくとも何たるかを説明するには役立つ。ハーフリングは未来に目を向けており、非常に多くの種族を墮落させた古代からの怨恨や義務の重みを捨て去ることが実に簡単なことであると気づいている。

種族関係 / Relations : 典型的なハーフリングは他の種族に気づかれないための自身の能力——多くのハーフリングに窃盗や策略に秀でることを可能とする特徴を誇りにしている。ほとんどのハーフリングはその結果として他の種族が囚われる固定観念を十分に承知しており、こそそしていないときには大きな種族と社会的かつ友好的になるよう努力している。ノームとはかなり気が合うが、ほとんどのハーフリングは多くの注意が必要な変わり者と考えている。ハーフリングはエルフとドワーフを尊敬しているが、これらの種族は多くの場合ハーフリングが楽しんでいる文明の快適さからは遠く離れた地域に住んでいるため、対話の機会は限られている。全般的に見て、その大きな体躯と暴力的な性質がほとんどのハーフリングにとって少しばかり威圧的過ぎるため、ハーフオークだけがハーフリングから敬遠される。

ハーフリングは原則として人間とはうまく共存するが、一部のより攻撃的な人間の社会がハーフリングに奴隷としての価値を認めてからは、あまり無頓着に成長しないようにしている。ハーフリングは自由、特に新しい経験を求めて旅をする能力と、必要なだけこれを行行使えることに強い価値を抱いている。しかしながら、常に現実的で柔軟な奴隷ハーフリングはめったにその主人に対して反撃を行わない。彼らは可能な限り完璧な機会を待ってから、単に静かに息を引き取る。時に、十分に長い間隷属していた場合には、ハーフリングは新しい家族としてその主人を認めることさえある。いまだ脱出と自由を夢見ているが、これらのハーフリングもまた、彼らの人生の最善を尽くしている。

属性と宗教 / Alignment and Religion : ハーフリングは友人や家族に忠実だが、彼らは自分たちの2倍大きな種族に支配された世界に住んでいるため、時には生き残るためにあさったりたかたりする必要があるという事実を把握してきた。結果としてほとんどのハーフリングは中立である。通常は法律を尊重してそれぞれの地域社会の偏見を是認してみせるものの、ハーフリングは個々の生得的な常識にも大きな重点を置いている。ハーフリングは社会全般との意見が合わないときには、自分が最善だと考えることを行う。

常に実利を取るハーフリングは、より大きくより強力な隣人に最も好まれている神格を崇拝することが多い。幸運と旅、双方の女神はほとんどのハーフリングに自然に適合するらしく、時折彼女に手早く祈りを捧げることだけは常識となっている。

冒険者 / Adventurers : 生来の幸運と飽くことのない放浪癖が相まって、冒険者の生活はハーフリングにとって理想的な候補となる。遭遇した貴重品を完全に喜んでポケットに入れるが、ハーフリングは多くの場合、物質的な報酬よりも冒険のもたらす新しい体験に関心を持っている。ハーフリングは金銭をそれ自体で完結するものとしてではなく、生活をより簡単により快適にする手段と見なすことが多い。

その他のこのような放浪者は多くの場合、その神秘的な幸運のおこぼれに預かることを期待してこの奇妙な種族に我慢している。ハーフリングは旅の仲間だけではなく、より大きな世界においてもこのように考えられていることが悪いことだとは思っていない。ほとんどは船舶や隊商で旅をす

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

るか、あるいは宿屋での一夜の滞在のときに、割引料金を値切るためにその幸運による定評を利用しようとする。成功と失敗を繰り返すが、最も懐疑的な視点からさえ、ハーフリングと旅をする人々に振りかかる幸運の循環について、十分なだけの逸話がある。もちろん、一部はハーフリングがまさにそのような理由のため、これらの噂を意図的に広げたものと疑っている。

男性名 / Male Names : アンタル、ボラム、ハイガン、ジャミラ、レム、ミロ、スマック、トライビン、ウルダー、ヴラキム。

女性名 / Female Names : アナファ、ベリス、エチューン、フィリウ、イルレナ、マーラ、ブレッシー、リルカ、シストラ、ウィッスル、ヤマイラ。

ハーフリングの種族特性 Halfling Racial Traits

+2【敏捷力】、+2【魅力】、-2【筋力】 : ハーフリングは機敏で強い意志を持つが、彼らの小さな身長のために他の種族よりも脆弱である。

小型 / Small : ハーフリングは小型のクリーチャーであり、ACと攻撃ロールに+1のサイズ・ボーナス、戦技ボーナスと戦技防御値に-1のペナルティ、〈隠密〉判定に+4のサイズ・ボーナスを得る。

遅い速度 / Slow Speed : ハーフリングは20フィートの基本移動速度を持つ。

大胆不敵 / Fearless : ハーフリングは〔恐怖〕に対する全てのセーヴィング・スローに+2の種族ボーナスを得る。このボーナスはハーフリングの幸運と累積する。

ハーフリングの幸運 / Halfling Luck : ハーフリングは全てのセーヴィング・スローに+1の種族ボーナスを得る。

鋭き五感 / Keen Senses : ハーフリングは〈知覚〉判定に+2の種族ボーナスを得る。

確かな足取り / Sure-Footed : ハーフリングは〈軽業〉と〈登攀〉判定に+2の種族ボーナスを得る。

武器精通 / Weapon Familiarity : ハーフリングはスリングに習熟している。また“ハーフリング”と名前に記載のある武器を全て軍用武器として扱うことができる。

言語 / Languages : ハーフリングは共通語とハーフリング語を開始時に修得している。高い【知力】を持つハーフリングは以下から追加の言語を選択できる：エルフ語、ゴブリン語、ドワーフ語、ノーム語。

代替種族ルール Alternate Racial Rules

ハーフリングは幸運と周囲への適応性への天性の祝福を受けている。以下のルールはその特性に対応しており、いずれのハーフリングのキャラクターも使用することができる。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

既存のハーフリングの種族特性の代わりに以下の種族特性を選択してもよい。これらの新しいオプションのいずれかを選択する前に、君のGMに相談をすること。

融通のきく幸運 / Adaptable Luck : 一部のハーフリングは自身の生来の幸運をより細かく制御することができる。この能力は彼らが日ごとに自身

の幸運を適用できる方法により多くの選択肢を提供するが、その範囲を狭くもする。1日に3回、ハーフリングは1回の能力値判定、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、あるいは技能判定に+2の幸運ボーナスを得ることができる。ロールか判定を行う前にこの能力を使用することを選択した場合、完全な+2のボーナスを得る；その後そうすることを選択した場合、+1だけボーナスを得る。この方法で融通のきく幸運を使用することはアクションではない。この種族特性はハーフリングの幸運と置き換える。

臆病 / Craven : ほとんどのハーフリングは恐れ知らずだが、一部は物に驚きやすく、そのため特に警戒心が強い。この種族特性を有するハーフリングはイニシアチブ判定に+1のボーナス、挟撃したときの攻撃ロールに+1のボーナスを得る。〔恐怖〕効果に対するセーブに-2のペナルティを被り、そのようなセーブへの士気ボーナスから何の恩恵も受けない。〔恐怖〕効果を受けた場合、彼らの基本移動速度は10フィート上昇し、アーマー・クラスに+1の回避ボーナスを得る。この種族特性は大胆不敵およびハーフリングの幸運と置き換える。

快速な足 / Fleet of Foot : 一部のハーフリングはその同族よりもすばしっこいが、警戒心が薄い。この種族特性を持つハーフリングは通常の方法で移動し、30フィートの基本移動速度を持つ。この種族特性は遅い速度および確かな足取りと置き換える。

ご機嫌とり / Ingratiating : ハーフリングは多くの場合、より大きくより積極的な種族の気まぐれによって生き残る。このため彼らは自身より大きな民族にとってより有用な、あるいは少なくとも面白い存在になるための努力をする。この種族特性を持つハーフリングは自身の選択した1つの〈芸能〉技能を用いた技能判定に+2のボーナスを得て、その〈芸能〉は常にクラス技能となる。彼らはまた〈製作〉および〈職能〉判定に+2のボーナスを得る。この種族特性は鋭き五感および確かな足取りと置き換える。

下からの攻撃 / Low Blow : 一部のハーフリングはより大きなクリーチャーをいかに攻撃するかを広く訓練している。この種族特性を有するハーフリングは自分自身よりも大きな敵に対するクリティカル・ロールに+1のボーナスを得る。この種族特性は鋭き五感と置き換える。

騎手 / Outrider : 一部のハーフリングは騎乗戦闘に特化している。この種族特性を有するハーフリングは〈動物使い〉判定と〈騎乗〉判定に+2のボーナスを得る。この種族特性は確かな足取りと置き換える。

多言語家 / Polyglot : 一部のハーフリング、特に旅に多くの時間を費やす者は、新しい言語を学習するための才能を伸ばす。これらのハーフリングは〈言語学〉判定に+2のボーナスを得て、これを常にクラス技能とする。この種族特性を持つハーフリングはまた、高い【知力】によるボーナス言語に加えて、共通語、ハーフリング語、および自身の選択したその他の言語のいずれか1つ（ドルイド語のような秘密の言語を除く）を会話する能力を得てゲームを開始する。この種族特性は鋭き五感と置き換え、言語の種族特性を変更する。

実際家 / Practicality : ハーフリングは骨折って働くことと常識に根ざしている。この種族特性を有するハーフリングは、いずれか1つの〈製作〉技能か〈職能〉技能に+2のボーナスを得、同様に〈真意看破〉判定と幻術に対するセーヴィング・スローに+2のボーナスを得る。この種族特性は大胆不敵および鋭き五感と置き換える。

ろくでなし / Shiftless : ハーフリングは盗みと狡猾さに定評がある——ときにはそれが有利に働く。この種族特性を持つハーフリングは〈はったり〉および〈手先の早業〉判定に+2の種族ボーナスを得て、〈手先の早業〉は常にクラス技能となる。この種族特性は確かな足取りと置き換える。

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

影のごとき素早さ / Swift as Shadows : ハーフリングは障害物のある場所を通過して移動する時にすら信じられないほどの隠密性を保つ。この種族特性を有するハーフリングは移動しながら〈隠密〉技能を使用する際のペナルティを5軽減し、狙撃する時の〈隠密〉判定のペナルティを10軽減する。この種族特性は確かな足取りと置き換える。

足の下に / Underfoot : ハーフリングは自分より大きな敵と効果的に戦うためには懸命に訓練しなければならない。この種族特性を有するハーフリングは自分自身よりも大きな敵に対するアーマー・クラスに+1のボーナスを得、蹂躞攻撃に対する反応セーヴィング・スローに+1のボーナスを得る。この種族特性はハーフリングの幸運と置き換える。

放浪癖 / Wanderlust : ハーフリングは旅行と地図を愛する。この種族特性を有するハーフリングは、〈知識：地理〉判定と〈生存〉判定に+2のボーナスを得る。移動手段を提供したり移動力を強化する呪文を発動したり能力を使用したりする場合、ハーフリングは通常よりも術者レベルが1高いものとして扱う。この種族特性は大胆不敵およびハーフリングの幸運と置き換える。

投石兵 / Warslinger : ハーフリングはスリングの使用に熟練している。この種族特性を有するハーフリングは、スリングの再装填をフリー・アクションとして行うことができる。スリングの再装填にはやはり2本の腕を必要とし、機会攻撃を誘発する。この種族特性は確かな足取りと置き換える。

種族副種別 Racial Subtypes

君はハーフリングの副種族や変種を作成するために、以下のように様々な代替種族特性を組み合わせることができる。

仇討ち屋 / Avenging : ほとんどのハーフリングと異なり、この副種別の仲間は侮辱と悪事に報復するために、その探求の中でトラブルを積極的に探し出す。地元のいじめっこ、怪物、あるいは暴君の軍勢のいずれに抵抗するにせよ、この秘密の裏文化のハーフリングの戦士は覆面をかぶり、共同体を代表して反撃する。これらのハーフリングは下からの攻撃、足の下に、および投石兵の代替種族特性を持つ。

放浪の民 / Nomadic : これらのハーフリングは路上で生まれ、ほとんどはその最期の日まで道をたどる。彼らは速く明るく旅をし、利益や冒険の機会を逃すことはない。これらのハーフリングは軽快な足、多言語家、および放浪癖の代替種族特性をもつ。

奴隷生まれ / Slave Born : これらのハーフリングは、数えきれないほどの世代を所有物として過してきた血統に由来する。通常は自由の身であるにも関わらず、隷属の重みはその魂の上に未だ負担となつてのしかかり、彼らは喜ばせることに熱心で、突然の恐怖の発作に襲われやすい。これらのハーフリングは臆病とご機嫌とりの代替種族特性を持つ。

適性クラス・オプション Favored Class Options

以下の適性オプションは記載の適性クラスを有するすべてのハーフリングに利用可能であり、特に断りのない限り、ボーナスはクラスの特典を選択するたびに適用される。

アルケミスト : アルケミストの処方書にアルケミストの処方リストから追加の処方1つを加える。この処方はアルケミストの作成できる最も高レベルの処方より少なくとも1レベル低くなければならない。

インクィジター : インクィジターの1日の直近のチームワーク特技を変更できる回数に+1/4を加える。

ウィザード : 使い魔の外皮修正、【知力】、および特殊能力を決定する目的において、ウィザードの有効クラス・レベルに+1/2を加える。

ウィッチ : 守護者呪文の効果を決める際にウィッチの術者レベルに+1/4を加える。

オラクル : オラクルの呪いの能力の効果を決める目的において、オラクルのレベルに+1/2を加える。

ガンズリンガー : 軽快のクラス特徴から与えられる回避ボーナスに+1/4を加える(最大+2)、またはガンズリンガーの回避の発露を使用するときに与えられるACボーナスに+1/4を加える。

キャヴァリアー : 挑戦を行った敵に対する機会攻撃において与えるダメージを決める目的においてキャヴァリアーの有効クラス・レベルに+1/2を加える。

クレリック : 通常の使用回数が3+【判断力】修正値に等しい1レベル時に与えられる領域能力を1つ選択すること。クレリックはその領域能力の1日の使用回数に+1/2を加える。

サモナー : サモナーの幻獣の技能ランクに+1を加える。

ソーサラー : 通常の1日の使用回数が3+ソーサラーの【魅力】修正値である1レベル時の血脈の力を1つ選択すること。ソーサラーはその血脈の力の1日の使用回数に+1/2を加える。

ドルイド : ドルイドの動物の相棒のセーヴィング・スローに+1/4の幸運ボーナスを加える。

バード : 秘密のメッセージを伝える〈はったり〉判定に+1/2のボーナス、または情報を収集する〈交渉〉判定に+1/2のボーナス、あるいはエルフ、ハーフエルフ、または人間の子供の振りをする〈変装〉判定に+1/2のボーナスを加える。

バーバリアン : 異感知に+1/2のボーナス、または驚異的精度の激怒パワーに+1/3のボーナスを加える。

パラディン : パラディンの癒しの手の能力に+1/2ヒット・ポイントを加える(治療とダメージのどちらに使うにせよ)。

ファイター : 足払いまたは組みつきの試みに抵抗する際のファイターのCMDに+1を加える。

メイガス : メイガスは新たなメイガスの秘奥を1/6得る。

モンク : モンクの組みつきに抵抗するときのCMDに+1を、さらに1日に試みることでできる朦朧化攻撃の回数に+1/2を加える。

レンジャー : レンジャーの得意な敵に対するアーマー・クラスに+1/4の回避ボーナスを加える。

ローグ : 以下のリストから1つの武器を選択すること：スリング、ダガー、または名前が「ハーフリング」を含むいずれかの武器。その武器によるクリティカル・ロールに+1/2ボーナスを加える(最大ボーナス+4)。このボーナスは《クリティカル熟練》と累積しない。

種族アーキタイプ&騎士団 Racial Archetypes & Orders

以下の種族騎士団および種族アーキタイプはハーフリングに利用可能である。

共同体の守護者 (オラクル) Community Guardian

共同体の守護者はその共同体の中で弱く無垢な人々を守り援助するために選ばれる。その使命はさらに共同体の守護者を頼らせ、その目的を達成するために集団の意志を集中することを可能にする。共同体の守護者は以下のクラス特徴を持つ。

属性 / Alignment : いずれかの善。

推奨される神秘 / Recommended Mysteries : 祖霊、生命、伝承、自然。

クラス技能 / Class Skills : 共同体の守護者はクラス技能リストに〈知識：地域〉、〈言語学〉、〈知覚〉および〈生存〉を加える。これらは神秘による追加のクラス技能と置き換える。

ボーナス呪文 / Bonus Spells : プレス・ウォーター (2レベル)、コンセクレイト (4レベル)、リムーヴ・ディーズ (6レベル)、ハロウ (10レベル)、ヒーローズ・フィースト (12レベル)。これらのボーナス呪文はそのレベルのオラクルの神秘のボーナス呪文と置き換える。

啓示 / Revelations : 共同体の守護者は記載のレベルの時点で以下の啓示を取得しなければならない。

共同体の魂 / Spirit of Community (変則) : 1回の移動アクションによって、共同体の守護者は共同体の魂を喚び降ろす。続くラウンドにおいて、共同体の守護者は30フィート以内の味方それぞれが、この啓示の持続時間が終了するまでに行う、1回の技能判定 (味方が選択する) に+1の技量ボーナスを与える。さらに、30フィート以内の味方は1回のフリー・アクションとして、このボーナスを破棄して、代わりに一体の味方のこの能力により与えられた技量ボーナスを+1増加することを選択することができる (最大+5)。共同体の守護者はこの能力を1日に3+【魅力】修正値に等しい回数まで使用することができる。この掲示は1レベル時に取得しなければならない。

賦活の輝き / Renewing Radiance (超常) : 1日に1回、共同体の守護者は1ラウンドの間30フィート以内の味方に保護と再生を提供する渦巻く白い光の爆発を生み出すことができる。自身のターンに、味方は1ラウンドの間ACへの+1の清浄ボーナスを得るか、あるいは1d6+共同体の守護者の【魅力】ボーナスに等しいヒット・ポイントを回復するかのいずれかを選択することができる (味方が選択する)。味方が瀕死状態の場合は、代わりに容態安定化する。7レベルの時点で、ACへのボーナスは+2に増加し、2d6+【魅力】ボーナスのヒット・ポイントを治療し、さらに14レベルの時点でACへのボーナスは+3に増加し、3d6+【魅力】ボーナスのヒット・ポイントを治療する。共同体の守護者はこの掲示を3レベルの時点で取得しなければならない。

ちよろまかし屋 (ローグ) Filcher

ちよろまかし屋は所有者にまるで気づかせずに貴重品を盗む。戦闘のまっただなかに財布を切るにせよ、所有者の鼻面の先で貴重な品を偽物と交換するにせよ、ちよろまかし屋は迅速かつ静粛な盗みの達人である。ちよろまかし屋は以下のクラス特徴を持つ。

目にも留まらぬ速さ / Quicker than the Eye (変則) : 2レベルの時点で、ちよろまかし屋は驚くほど迅速で繊細な接触を編み出す。ちよろまかし屋が〈手先の早業〉を使用するとき、クリーチャーはそれに気づくことを試

みる〈知覚〉判定にちよろまかし屋のクラス・レベルの半分に等しいペナルティを受ける。ちよろまかし屋はまた、1回の標準アクションの代わりに1回の移動アクションとして〈手先の早業〉判定を試みるときに、通常の-20のペナルティからそのクラス・レベルを減算する。最後に、ちよろまかし屋は武器を含む身体に隠した物品1つを、通常の標準アクションの代わりに1回の移動アクションとして引き抜くことができる。この能力は身かわしと置き換える。

物色 / Rummage (変則) : 3レベルの時点で、ちよろまかし屋は最速の一瞥でアイテムの価値を評価する方法を学ぶ。ちよろまかし屋は袋、背囊、あるいは類似の容器にできる膨らみを観察するだけで、特定のアイテムについて驚くほど正確な推測を行うことさえできる。ちよろまかし屋は〈鑑定〉判定への+1のボーナス、および以降の3レベルごとに追加の+1のボーナスを得る。

1回の即行アクションとして、ちよろまかし屋は目標によって運搬される各物品の相対的な価値の順序を判断する〈鑑定〉判定を行うことができる (DC = 10 + ちよろまかし屋が相対的な価値を把握しようとしている物品ごとに1)。ちよろまかし屋は物色を使用したときにアイテムの実際の価値を学ぶわけではないが、これらのアイテムを最も価値あるものから最も無価値なものまで順序づけるのに十分な情報を得る。ちよろまかし屋は判定への-20のペナルティを受けて、この評価に目標の運搬しているちよろまかし屋が見ることのできない任意のアイテムを加えることができる。この能力は畏感知+1、+2、+3、+4、+5、および+6と置き換える。

ちよろまかし / Filch (変則) : 4レベルの時点で、ちよろまかし屋は戦闘中でさえ相手からアイテムを摘み取る方法を学ぶ。ちよろまかし屋はボーナス特技として《盗み取り強化》を得て、盗み取り戦技を使用するときCMBの代わりに〈手先の早業〉ボーナスを使用することができる。ちよろまかし屋が何らかの特技、呪文、魔法のアイテム、あるいは類似の効果によって戦技判定にボーナスを得ている場合、それは盗み取りの戦技を使用するときの〈手先の早業〉ボーナスに加えられる。この能力は直感回避と置き換える。

優れたちよろまかし / Superior Filching (変則) : 8レベルの時点で、ちよろまかし屋は所有物から所有者を分離する達人になる。ちよろまかし屋はボーナス特技として《上級盗み取り》を得て、固定されたアイテムを抜き取るを試みるときに相手がCMDへの+5のボーナスを得ることがなくなる。この能力は直感回避強化と置き換える。

ローグの技 / Rogue Talents : 以下のローグの技はちよろまかし屋アーキタイプを補完する：高速隠密、鈍らせ；素早き指、高速後退；闇市場の人脈、器用な掌。

上級の技 / Advanced Talents : 以下の上級の技はちよろまかし屋アーキタイプを補完する：技能体得；高速軽業；武器強奪。

パウ騎士団 (キャヴァリアー) Order of the Paw

ドッグまたはウルフを駆るハーフリングだけがこのキャヴァリアーの騎士団に入団する資格を持つ。彼らは入団時に、荒野を巡回し、個人と社会全体の双方にとって潜在的な脅威を探し出すことで、ハーフリング、ハーフリングの共同体、およびその他の無実の人々を守ることを誓う。こうしたキャヴァリアーは無慈悲な効率性と、非ハーフリングが驚くべき、そしていくらか気がかりになるような決断によって、潜在的な危険を追い詰める。

布告 / Edicts : キャヴァリアーはその共同体を暴れまわる怪物や恐るべき侵略から守るために努力しなければならない。キャヴァリアーの最優先事項はハーフリングの共同体を支援することだが、野生においてこのような脅威から身を守ることでできない人々を保護することもまた誓約してい

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

る。キャヴァリアーはハーフリングの共同体や無垢なクリーチャーを危険に晒すことになるであろういかなる行動も決して行なってはならない。パウ騎士団のキャヴァリアーは乗騎としてウルフまたはドッグを取得しなければならない。

挑戦 / Challenge : パウ騎士団のキャヴァリアーが挑戦を挑んでいる間、キャヴァリアーの挑戦の目標の機会攻撃範囲に収められており、かつキャヴァリアーが乗騎に騎乗している限り、その乗騎はACへの+1の回避ボーナスを得る。このボーナスはキャヴァリアーの取得する4レベルごとに+1ずつ増加する。

技能 / Skills : パウ騎士団のキャヴァリアーは〈知識：自然〉と〈生存〉をクラス技能のリストに加える。キャヴァリアーは未修得の〈知識：自然〉判定を行うことができる。また、パウ騎士団のキャヴァリアーは騎乗中の追跡に長けており、騎乗しているにせよしていないにせよ、移動中の追跡によるペナルティを決定するために自身ではなく乗騎の移動速度を使用する。

騎士団能力 / Order Abilities : パウ騎士団に所属するキャヴァリアーはレベルが上昇するに従い以下の能力を得る。

危険への守り / Danger Ward (変則) : 2レベルの時点で、キャヴァリアーは味方に差し迫る危険のために準備することができる。1回の標準アクションとして、キャヴァリアーは30フィート以内のすべての味方の直面する危険に備えて、この恩恵を与えるときにキャヴァリアーが選択した1種類のセーヴィング・スロー（頑健、反応、または意志）にボーナスを与える。続く1分間のいずれかの時点において、これらの味方がこの種類のセーヴィング・スローに失敗したとき、1回の割り込みアクションとして+4の技量ボーナスつきでセーヴィング・スローの再ロールを行うことを選択できるが、より悪い場合でもその再ロールの結果を使用しなければならない。キャヴァリアーはこの能力を1日に3回、各種類のセーヴィング・スローごとに1度まで使用することができる。

犬の凶暴性 / Canine Ferocity (変則) : 8レベルの時点で、キャヴァリアーがウルフかドッグの乗騎を突き飛ばし蹴散らしの戦技に使用するとき、戦技に対するクリーチャーのサイズおよび乗騎のCMBを決定する目的において、その乗騎のサイズ分類を1段階大きいものと見なす。キャヴァリアーはまた以下のリストから選択した1つのボーナス特技を得る：《騎乗戦闘》、《駆け抜け攻撃》、《技能熟練：騎乗》、《猛突撃》、《騎乗蹂躞》、あるいは《突き落とし》。選択した特技の前提条件は満たさねばならない。

巨人殺し / Giant Slayer (変則) : 15レベルの時点で、キャヴァリアーが挑戦の目標に近接攻撃を命中させ、その目標のサイズがキャヴァリアーよりも少なくとも2段階大きいとき、キャヴァリアーはダメージ・ロールにキャヴァリアー・レベルの1/2に等しいボーナスを得る。このダメージはクリティカル・ヒット時に乗算される。

足下の達人 (モンク) Underfoot Adept

足下の達人は小柄な体躯と型破りな足さばきを強力な武器に変じる。足下の達人は軽々と戦場を横切って移動し、大きなクリーチャーの足の下に屈みこんで、しかるのち意外な攻撃でこれを転倒させる。足下の達人は以下のクラス特徴を持つ。

足下の恩恵 / Underfoot Grace (変則) : 1レベルの時点で、足下の達人は自身のサイズと取り柄を通り過ぎる者の攻撃を避けるのに利用する。機会攻撃範囲または敵のマスを通過することによる機会攻撃を避けるのに〈軽業〉技能を使用するとき、足下の達人は完全な移動速度でそうしても、通常の一0のペナルティの代わりに一5のペナルティしか受けない。こ

の能力は1レベルの時点で獲得するボーナス特技と置き換える。

足下の足払い / Underfoot Trip (変則) : 1レベルの時点で、足下の達人は最も大きな相手さえ躓き倒れさせるかもしれないいくつかの歩法と掴みを学ぶ。足下の達人はボーナス特技として、前提条件を満たしていない場合でさえも、《足払い強化》を得る。4レベルの時点、および以降の4レベルごとに、足下の達人は足払いのできるクリーチャーの最大サイズを決定し、また足払いの戦技のCMBとCMDを算出する目的において、サイズが1段階大きいかのよう作用する。この能力は朦朧化打撃と置き換える。

足下の恩恵強化 / Improved Underfoot Grace (変則) : 5レベルの時点で、足下の達人の通過した相手の機会攻撃を避ける能力は強化される。機会攻撃範囲または敵のマスを通過することによる機会攻撃を避けるために〈軽業〉技能を使用するとき、足下の達人は完全な移動速度でそうしても、ペナルティを受けない。この能力は大跳躍と置き換える。

新しい種族ルール New Racial Rules

ハーフリングは以下の選択肢を使用することができる。GMの裁量によっては、他の適切な種族もまた、これらのうちいくつかを使用してもよい。

ハーフリングの装備品 Halfling Equipment

ハーフリングは以下の装備品を利用することができる。

錬金術ジャム / Alchemical Preserves : この特別に扱われるジャムの小さな缶には、ハーフリングに一人前の滋養のある食べ物を提供するのに十分な甘くてベタベタした材料が含まれている。いずれのクリーチャーも1回の標準アクションとしてこのジャムを食べることができるが、ハーフリングにのみ有益な影響を与える。ジャムを食べたハーフリングは疲労状態から回復する。錬金術ジャムを食べたハーフリング以外のものは1ラウンドの間不調状態になる。

展張ケープ / Billow Cape : この絹のケープは、慎重に配置されゆるく縫い合わされた無数の重なり合った層によって構成されている。落下などによって急激な空気の流入にさらされると、このマントは粗雑なパラシュートのように展開する。落下時に展張ケープを着用しているクリーチャーは、意図的に高所から飛び降りたかのように扱われる。疾風以上の地域で着用している場合、展張ケープは移動を妨げる。そのような風力環境下では、着用者はすべての地形を移動困難な地形として扱い、〈飛行〉判定に一4のペナルティを被る。このケープの奇妙でやや脆い構造のため、小型かより小さな展張ケープだけが適切に機能する。より大きな展張ケープは強い風に起因するすべてのペナルティを受けるが、着用者が落下したときの利益を与えることはない。

ハーフリングのジャグリング棒 / Halfling Jugglesticks : この4本の色鮮やかなスティックのセットは、見栄え良く型を作るようにジャグリングや操作ができるよう、カラフルな吹き流しで飾りたてられている。ハーフリングはさらに大きな効果のためにこれらを使用し、〈芸能：お笑い〉判定に+2の状況ボーナスを得る。

唸り紐 / Roar Cord : この細長いロープはその長さに沿って固定されたたくさんの奇妙な形の中空の金属の細片を備えている。1回の標準アクションとして、クリーチャーは不気味な騒音を発生させるために頭上で唸り紐を振り回すことができる。次のラウンドの間、唸り紐の60フィート以内にいるすべてのクリーチャーは音に依存する〈知覚〉判定に一2のペナルティを受け、[恐怖]効果に対するセーヴィング・スローに一1のペナルティを被る。唸り紐は打ち消しの調べの呪詛を使用する際に、〈芸能〉判定に+2のボーナスを与えるバードの楽器（弦楽器）であるかのように使用する

PRDj_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

ることができる。

ハーフリングの装備品 Halfling Equipment

| アイテム | 価格 | 荷重 | 〈製作〉 | DC |
|--|--------|-------|------|----|
| 錬金術ジャム / Alchemical preserves | 50 gp | — | 20 | — |
| 展張ケープ / Billow cape | 100 gp | 4 ポンド | — | — |
| ハーフリングのジャグリング棒 / Halfling jugglesticks | 25 gp | 1 ポンド | — | — |
| 唸り紐 / Roar cord | 15 gp | 1 ポンド | — | — |

ハーフリングの特技 Halfling Feats

ハーフリングは以下の特技を利用することができる。

《融通のきく天運》Adaptive Fortune

君の幸運はほとんど伝説的な域に達する。

前提条件: 《幸運児》、融通のきく幸運の種族特性、キャラクター・レベル 10、ハーフリング。

利益: 君の融通のきく幸運の種族特性の1日の使用回数は1増加する。加えて、君が融通のきく幸運を使用するときの幸運ボーナスはどちらの使用法も2増加する。

《まめけ防御》(戦闘) Blundering Defense

君の熱狂的で時にはコミカルな防御技術は、味方を支援するのに十分なほど相手の注意をそらせる。

前提条件: 《慎重な戦士》、ハーフリング。

利益: 君が防御的戦闘が防御専念アクションを使用するたびに、味方はACおよびCMDに、君が自身のとったアクションから得た回避ボーナスの1/2に等しい幸運ボーナスを得る。味方は君に隣接している間しかこのボーナスを得られない。

《慎重な戦士》(戦闘) Cautious Fighter

君は勝利よりも生き残ることを重視している。

前提条件: ハーフリング。

利益: 防御的戦闘または防御専念を行うときの、君のACへの回避ボーナスを2増加する。

《勇敢な不屈》Courageous Resolve

他人が逃げ出すときでも、君は大地を踏みしめていがちだ。

前提条件: 臆病の種族特性または大胆不敵の種族特性、ハーフリング。

利益: 君が大胆不敵の種族特性を持っている場合、君の[恐怖]効果に対するセーヴィング・スローへの種族ボーナスは+4に増加する。君が臆病の種族特性を持っている場合、君は依然として[恐怖]セーブに-2のペナルティを被るが、君は[恐怖]効果に対するセーヴィング・スローへの土気ボーナスから利益を得ることができる。

《やけっぱちの一振り》(戦闘) Desperate Swing

君は絶望的な状況で最も有効な一撃を喰らわせる。

前提条件: 《慎重な戦士》、基本攻撃ボーナス+1、ハーフリング。

利益: 1日に1回、君は防御専念アクションを行なっている最中に1回の単一の近接攻撃を行うことができる。君はこの攻撃を行う際に攻撃ロールへの-4のペナルティを被る。君はまた防御的戦闘中、あるいはこの特技を使用した機会攻撃において、クリティカル・ロールに+4のボーナスを得る。

《幸運児》Fortunate One

君は融通のきく幸運についてほとんどのハーフリングよりもさらに大きな才覚を持っている。

前提条件: 融通のきく幸運の種族特性、ハーフリング。

利益: 君の融通のきく幸運の種族特性の1日の使用回数は1増加する。

《下からの攻撃強化》(戦闘) Improved Low Blow

君はより大きな相手を痛めつける打撃に長けている。

前提条件: 基本攻撃ボーナス+4、ハーフリング、下からの攻撃の種族特性。

利益: 君の君自身よりも大きな相手に対するクリティカル・ロールへのボーナスは+2に増加する。加えて、1日に1回、君はクリティカル・ロールに失敗した後でそのクリティカル・ロールを再ロールすることができるが、新しい結果がより悪い場合でもそれを使用しなければならない。

《幸運の癒し手》Lucky Healer

君の幸運は魔法的な治療からほとんどの場合よりはるかに効率的な癒しをもたらす。

前提条件: 融通のきく幸運の種族特性、ハーフリング。

利益: 君は融通のきく幸運の種族特性の使用回数を1回分使用して、(名前に“キュア”を含む呪文やエネルギー放出のような)1回の単一の魔法的な治療効果を再ロールすることができる。君は新しいロールか元のロールの、いずれか大きな方に等しいヒット・ポイントを回復する。この効果から治療される他のクリーチャーはこの利益を得ない。

《幸運の一打》(戦闘) Lucky Strike

君の幸運は君の武器攻撃の威力を増加させる。

前提条件: 基本攻撃ボーナス+5、融通のきく幸運の種族特性、ハーフリング。

利益: 君は融通のきく幸運の種族特性の使用回数を1回分使用して、1回の単一の武器攻撃のダメージを再ロールすることができる。君は新しいダメージ・ロールか元のロールの、いずれか大きな方のダメージを与える。

《危険な打撃者》(戦闘) Risky Striker

君はより大きなクリーチャーに壊滅的な打撃を喰らわせるために、自身が少しばかり脆弱になる。

前提条件: 基本攻撃ボーナス+1、ハーフリング。

利益: 君はACへの-1のペナルティを受けて、君よりもサイズ分類が2段階以上大きなクリーチャーに対する近接ダメージ・ロールへの+2のボーナスを得ることを選択することができる。君の基本攻撃ボーナスが+4に達したとき、およびその後の4レベルごとにダメージは2ずつ増加する。このボーナス・ダメージはクリティカル・ヒットの際に乗算される。君は近接武器による攻撃アクションまたは全力攻撃アクションを行うことを宣言するときのみ、この特技の使用を選択できる。この効果は君の次のターンまで持続する。

《確かな快速》Sure and Fleet

君は素早くそして注意深い。

前提条件: 快速な足の種族特性、ハーフリング。

利益: 君は〈軽業〉および〈登攀〉判定に+2の種族ボーナスを得る。

《不意の一打》(戦闘) Surprise Strike

君が必死に敵を回避しようとするとき、実際にはそれ以上のダメージを与えている。

前提条件: 《慎重な戦士》、《やけっぱちの一振り》、基本攻撃ボーナス+6、ハーフリング。

利益: 1日に1回、防御的戦闘、または防御専念アクションを行なっている最中に《やけっぱちの一振り》特技によって機会攻撃を行う際に、君は攻撃ロールへのペナルティを受けない。

《直感防御》(戦闘) Uncanny Defense

君の自己保存本能は君に多くの利点を提供する。

前提条件: 《慎重な戦士》、基本攻撃ボーナス+3、ハーフリング。

利益: 防御的戦闘または防御専念アクションを行なっているとき、君は反応セーヴィング・スローおよびCMDに、君がそのアクションからAC

に得ている回避ボーナスの1/2に等しいボーナスを得る。

ハーフリングの魔法のアイテム Hairling Magic Items

ハーフリングは以下の魔法のアイテムを利用することができる。

ブック・オヴ・マーヴェラス・レシピ (Book of Marvelous Recipes / 脅威の調理法の書)

オーラ 中程度・召喚術；術者レベル 11

装備部位 一；市価 28,800；重量 3 ポンド

解説

この分厚く旅にくたびれた革の本のページは読者がそれをめくると自らの記述を書き換えて、読者の現在の欲求や調理したい願望を先取りしているかのように美味な調理法を多数作成する。調理法はこのような料理を作る際に読者の助けとなり、未修得の場合でも〈職能：料理人〉技能を使えるようにし、あるいは読者がこの技能を訓練済みの場合にはその判定に+4の技量ボーナスを与える。

さらに、1日に1回、この書は読者が調理する料理を強化するのに使用することができる。この方法で使用した場合、書は調理された料理にヒーローズ・フィースト 呪文（術者レベル 11 レベル）の効果を与える。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ヒーローズ・フィースト、作成者は最低でも4ランクの〈職能：料理人〉を取得していなければならない；**コスト** 14,400 gp

エスケープ・ダスト (Escape Dust / 脱出の粉)

オーラ 微弱・召喚術；術者レベル 3

装備部位 一；市価 300 gp；重量 一

解説

この荒い結晶性の粉末の一握りは、1体のクリーチャーに投げつけられるとそのクリーチャーの周りを取り巻き、攻撃および視認能力を混乱させる。この粉を使用するには使用者による遠隔接触攻撃（射程単位5フィート）が必要となるが、これは機会攻撃を誘発しない。命中すると、目標は1ラウンドの間目が眩んだ状態になり、機会攻撃または割り込みアクションを行うことができない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、グリッターダスト；**コスト** 150 gp

クィックフィンガーズ・グラウス (Quickfingers Gloves / 早指の手袋)

オーラ 微弱・変成術；術者レベル 5

装備部位 両手；市価 2,500 gp；重量 一

解説

この暗い色のびったりとした手袋は、一般的にはしなやかな仔牛のなめし革が絹のどちらかで作られている。最低1ランクの〈手先の早業〉を持つこの手袋の着用者は、通常の-20ではなく-10のペナルティを受けることで、その判定を移動アクションで行うことができる。魔法を有効にするには両方の手袋を着用しなければならない。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、キャッツ・グレイス、ヘイスト；**コスト** 1,250 gp

ソリッドスモーク・パイプウィード (SolidSmoke Pipeweed / 固形煙のパイプ草)

オーラ 中程度・召喚術；術者レベル 7

装備部位 一；市価 1,000 gp；重量 一

解説

この魔法の煙草のひとつまみを任意のパイプで喫煙すると、喫煙者の役に立つ物体に変換することのできる乳白色の物憂げな煙が生み出される。パイプを吸うハーフリングは1回の全ラウンド・アクションとして、煙を5ポンド以下の重量で最大で1立方フィートまでの体積を持つ物体に形成することができる。ハーフリングは続くラウンドに追加の全ラウンド・アクションを費やすことで、物体の重量を2ポンド、体積を1立方フィート追加することができる。複雑なアイテムを作成するには、ハーフリングは適切な〈製作〉判定に成功しなければならない。ハーフリングが何らかの理由で物体の作成が完了する前にパイプを吹かすのをやめた場合、煙の中の像は崩れて、パイプは消滅する。ソリッドスモーク・パイプウィードによって作成された物体は蒸気となって消えるまで24時間維持される。パイプ草によって作成された物体は、その種別の製造品であるかのように、同様の硬度、ヒット・ポイント、およびその他の性質を持つが、煙のように不明瞭に見える。ソリッドスモーク・パイプウィードのひとつまみは、3全ラウンド・アクションの間喫煙するのに十分である。単一の大きなアイテムは、ソリッドスモーク・パイプウィードのひとつまみで制作される必要があり、したがってこのパイプ草は9ポンドかつ3立方フィートよりも大きなアイテムを作成することはできない。

ハーフリングは別の特定の物体を置き換えたり、その正確な複製をするよう設計した物体を作成することはできない。例えば、煙の錠前をその錠と一緒に作成することはできるが、既存の錠穴の中に煙を吹かせて特定の錠前を開くような錠を作成することはできない。

この煙はハーフリング以外には腐食性で息を詰まらせる。パイプ草はハーフリング以外には何の利益も与えず、喫煙するために標準アクションを費やすごとに、1ラウンドの間不調状態にする。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、マイナー・クリエイション、作成者はハーフリングでなくてはならない；**コスト** 500 gp

シンボル・オヴ・ラック (Symbol of Luck / 幸運の印)

オーラ 微弱・力術；術者レベル 3

装備部位 一；市価 6,000 gp；重量 1 ポンド

解説

この半透明の鉄のように硬いガラスの球体は、所持してから1時間以内に所有者の聖印と一致するように変形する。この変形が完了すると、融通のきく幸運の種族特性をもつハーフリングによって、回復のためのエネルギー放出にこのシンボルが使用されるとき、その回復とともに、エネルギー放出による回復のダイス数に等しいラウンドの間、セーヴィング・スローへの+1の幸運ボーナスを与える。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ディヴァイン・フェイヴァー、作成者はハーフリングでなくてはならない；**コスト** 3,000 gp

PRD PDF : ADVANCED RACE GUIDE

ハープリングの呪文 *Halling Spells*

ハープリングは以下の呪文を利用することができる。

ブレッシング・オヴ・ラック・アンド・リゾルヴ *Blessing of Luck and Resolve* / 幸運と不屈の祝福

系統 心術（強制）[精神作用]；**呪文レベル** クレリック 2、インクィジター 2、パラディン 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触した生きているクリーチャー 1 体

持続時間 1 分/レベル（解除可）、特殊以下参照

ハープリングのクレリックによる特惠の祝福であるこの呪文は、目標に[恐怖] 効果に対するセーヴィング・スローへの+2の士気ボーナスを与える。目標が大胆不敵の種族特性を持つ場合は、代わりに[恐怖]に対する完全耐性を与える。目標は[恐怖]に対するセーヴィング・スローに失敗した場合、1回の割り込みアクションによってこの呪文を終了させ、そのセーブを+4の士気ボーナスつきで再ロールすることができるが、より悪くなった場合でも新しい結果を使用しなければならない。

マス・ブレッシング・オヴ・ラック・アンド・リゾルヴ *Blessing of Luck and Resolve, Mass* / 集団幸運と不屈の祝福

系統 心術（強制）[精神作用]；**呪文レベル** クレリック 6、インクィジター 6、パラディン 4

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/レベル、ただしそのうちのどの2つをとっても30 フィート以内の距離に収まっていないなければならない

この呪文は複数のクリーチャーに影響することを除いて、ブレッシング・オヴ・ラック・アンド・リゾルヴと同様に機能する。

エスケーピング・ワード *Escaping Ward* / 脱出の守り

系統 防御術；**呪文レベル** バード 2、インクィジター 2、メイガス 2、レンジャー 2、ウィザード/ソーサラー 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 ラウンド/レベル

この守りは術者がより大きな敵からの攻撃を避けるときに格別の機動性を与える。この呪文の影響を受けている間、術者は自身より少なくとも1段階サイズが大きなクリーチャーから攻撃を受けてその攻撃が失敗したとき、1回の割り込みアクションを使用して、攻撃したクリーチャーから離れるように5フィートまで移動することができる。術者は5術者レベルごとにこの移動を5フィート増加させることができる。この移動は機会攻撃を誘発しない。

フィアサム・デュプリケイト *Fearsome Duplicate* / 恐るべき複製

系統 幻術（虚像）；**呪文レベル** バード 3、インクィジター 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

距離 中距離（100 フィート+10 フィート/レベル）

効果 恐ろしく歪んだ術者の複製

持続時間 1 分/レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・看破（やりとりがあった場合）；**呪文抵抗** 可

術者は自分自身のより大きくはるかに恐ろしい複製を1体作成し、送り

出し、操り人形のように操作して、他人との対話に使用することができる。術者は自身より2段階までサイズが大きな複製を作成することができ、元の外観からどのように変化させるかのテーマを決定することができる。しかしながら、この複製は常に術者の外観の面影をいくらか保持する。術者を既に知っているクリーチャーはこの呪文を看破するためのセーヴィング・スローに+2のボーナスを得る。術者の複製は実際には実体を持たず、術者は周囲に変化を与えたり、攻撃その他の遭遇したクリーチャーを害するような用い方をすることはできない。術者は複製をしゃべらせて、〈はったり〉、〈交渉〉、および〈威圧〉技能を使用してクリーチャーと口頭で対話させることができ、また複製を通じて技能を使用するときには〈威圧〉判定に+2の技量ボーナスを得る。

術者は自身が実際に存在して〈知覚〉技能を使用しているかのように、複製の周囲を見て、聞いて、味わい、そして嗅ぐことができる。術者は複製を制御するときにも自分自身の周辺を自覚しており、制御は術者の感覚への負担となる。術者は複製を制御している間、〈知覚〉判定への-4のペナルティを被る。

複製は術者の精神的な命令にしたがって移動し、術者はその動きを演じる必要はないが、術者は複製を1ラウンドの間制御するために1回の標準アクションを使用（この呪文への精神集中）しなければならない、さもなければ瞬間に消滅する。術者は複製との視線や効果線が通っていない場合でも、その制御を維持することができる。

複製は攻撃を受けて命中されるか、ダメージ効果の範囲に巻き込まれるか、あるいは呪文の最大有効距離を超えて移動した場合には即座に消滅する。

ヴィレッジ・ヴェイル

Village Veil / 村の覆い

系統 幻術（虚像）[精神作用]；**呪文レベル** バード 5、クレリック 5、ウィザード/ソーサラー 5、ウィッチ 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 長距離（400 フィート+40 フィート/レベル）

効果範囲 一辺10フィートの立方体の区画1個ぶん/レベル

持続時間 1日/レベル

セーヴィング・スロー 意志・看破；**呪文抵抗** 可

術者は見てやりとりをしたクリーチャーに大きな災害や大惨事に見舞われたと信じこませ、彼らの要望にとって全くの無価値であるかのように装うため、範囲を覆う幻影を投影する。術者はこの呪文を発動するときに、（火、竜巻、山賊の襲撃、ペスト、など）その災害の性質としていくつかの一般的な指針を設定する必要があり、その後、幻影は現実的に見えるように残りの詳細を埋めていく。この呪文の発動時に、術者は特定の明確に識別できる物理的特性（種族、性別、年齢段階、など）を備えたクリーチャーにこの呪文に対する完全耐性を与えることができる。これにより、そのような適格なクリーチャーはすべて、架空の外観の代わりに効果範囲の真の性質を知覚することができる。この完全耐性を持たず、セーヴィング・スローに失敗したクリーチャーは常に、価値や彼らの関心を引くべき何者も絶対的に存在しないかのように効果範囲を知覚する。疑う理由がない限り、彼らは常に範囲を緊密に調査することなく移動する。範囲を緊密に調査することを選択した、十分に疑う理由を持つクリーチャーは、村に入って直接幻影とやりとりをすることで、+2のボーナス付きでもう1度セーヴィング・スローを行うことができる。

術者は複数回発動することでこの呪文の範囲を拡大することができる。そうするたびに、術者は同じ災害を使用して同じ種類のクリーチャーにその効果への完全耐性を与えることで、既存の範囲に呪文を有効に“接続”する必要がある。術者がこれに失敗した場合には、どれだけ大きくても幻影全体が消滅する。

主要種族

主要種族 Featured Races

基本7種族はPathfinder Roleplaying Gameの第一の焦点であるが、プレイされるキャラクターに適しているのは彼らだけというわけではない。他にも、より変わった種族がこの世界で暮らしており、そして——GMの許可があれば——プレイヤー・キャラクターの種族としてうまく機能し、面白く興奮するような新しいロールプレイングの機会を創造する。この章ではそうした種族のうち最も一般的なものの詳細を書く。軽快なキャットフォークから輝くイフリット、ゴミ漁りの鳥のようなテングまで含むこれらの種族は、エルフ、ノーム、そして人間と同程度に冒険への意欲を持ち合わせている。彼らはPathfinder キャンペーン・セッティングの主要地において人口比率の大部分を占めているわけではないが、この章で詳述している種族はそれぞれ独特な独自の背景と能力を持っている。

こうした種族の多くは文明化していると考えられているが、概してモンスターだと見られている種族もあり、ロールプレイングやキャラクター間の相互作用に対する、興味深い挑戦となるだろう。ドラウ、コボルド、オークといった種族をプレイする時、彼らの種族や社会の典型に反抗するキャラクター——彼らのありがちな暴力的な文化に同意せず、代わりに他の種族との間で自己の存在を確立しようとするクリーチャー——を演じることは時に一行にとって最良の原動力となる。そうした種族をプレイする時には、他の多くの種族の時以上に、GMと話し合っそのキャンペーンで機能するそのキャラクターの動機付けと背景を決定することは重要となる。

この章では以下の種族の詳細を提供する。

アアシマル：天上の血筋によって祝福されたクリーチャーであるアアシマルは、この世のものならぬ祖先による特異な性質以外は人間に見える。アアシマルはほぼ間違いなく美しいが、同時にどこか浮世離れしており、全員が善というわけではなく極一部は悪である。

キャットフォーク：優美な探検家の種族であるキャットフォークは生まれつき民族的かつ詮索好きだ。彼らは自分たちを丁重に扱う種族ととうまく付き合い、そしてそうした種族が持つ境界線を重んじる。彼らは物理的かつ思索的な探検を愛しており、生来の冒険者である。

ダンピール：ヴァンパイアの忌まわしき落とし子であるダンピールは不死の呪いに冒された生きたクリーチャーであり、その呪いによって彼に正のエネルギーからダメージを受け、負のエネルギーによって治癒される。この種族の者の多くはその暗黒面を称揚し、そうでない者は自身の汚れに強く抗い、ヴァンパイアや自身の同族を狩り、滅ぼしていく。

ドラウ：地表のエルフの闇の側面であるドラウは世界の光を減しようと励む暗がりの狩猟者である。ドラウは概してデーモンに仕える強力な魔法的なクリーチャーであり、その混沌の気質のみが彼らをより厄介な存在にすることを押し留めている。その種族の墮落した無政府主義的な社会を見捨てることを選択した少数の者は、英雄の道を歩み出す。

フェッチリング：大昔は、フェッチリングとは影界に流刑にされた人間のことであったが、その次元界の粘着くような暗黒が彼らをかけ離れた種族へと変成した。こうしたクリーチャーは影に溶ける能力に長け、生まれつき操影魔法に親和性を持つ。フェッチリング——彼らは自分たちをカヤルと呼んでいるが——は時に影界と物質界の住人の間の使者となることがある。

ゴブリン：筆舌に尽くし難い暴力を冒すことを好む狂った放火魔であるゴブリンは、ゴブリン類の中で最小の種族である。人生を楽しむ達人の種族であるが、その気質は時に非情で時に有害だ。冒険をするゴブリンが他の種族と付き合うには、自身の闇のいたずら心と絶えず向かい合わなければならない。それに本当に成功した者は皆無である。

ホブゴブリン：このクリーチャーはゴブリン類の種族の中で最も鍛錬を受けた軍国主義者である。毅然としていて長身で頑丈なホブゴブリンは冒険者一行にとって恩恵となるだろう、彼らが冷酷無比で時に奴隷を持つ事実がなければの話だが。

イフリット：イフリットは定命の者から身を落とした種族であり、火の元素次元界の奇妙な住人である。その肉体的特徴と人格には時に彼らの燃えるような祖先が頭れ、落ち着きがなく、独立心が強く、傲慢である傾向がある。その炎を操作する能力によって頻繁に都市から放逐されるイフリットは、他の種族では見られない、炎を纏う強力な火のソーサラーかつウォリアーとなる。

コボルド：自分たちを竜の継嗣と見做しているコボルドは小さな体躯に大きな自負を宿している。他の同族よりも竜の特徴を獲得できることを選択できる者は少なく、その多くは強力なソーサラー、用心深いアルケミスト、あるいは狡猾なローグである。

オーク：野蛮で、暴力的で、殺しにくいオークは荒野の奥地や洞窟深くで暮らす悩みの種であることがある。多くのオークは筋力を誇る恐ろしいバーバリアンとなり、血まみれの激怒を見せつける。血への飢えを制御できる一部の者が、素晴らしい冒険者となる。

オレイアス：祖先で地の元素次元界のクリーチャーの血が混じった人間クリーチャーであるオレイアスは強固で頑丈な石のようだ。強情で揺るがないその頑固な気質によって、彼らがドワーフを除く大抵の種族と付き合い合っていく事は難しい。オレイアスは未加工の石と地面を操作できる素晴らしいウォリアーでありソーサラーである。

ラットフォーク：この小さなネズミのような人型生物は民族的であり、物々交換で生活する遊牧の達人である。時に鑄掛け屋や貿易業者となる彼らは、富を蓄積するよりも面白い小物を収集することにより関心を持っている。ラットフォークは時に硬貨ではなく新鮮で興味深い骨董品を見つけるために冒険をする。

シルフ：風の元素の体重の軽い部族であるシルフは、人間に風の元素部族の血が混じった産物である。イフリット、オレイアス、そしてウンディーネと同様、彼らは彼ら独自の元素領域を支配する強力な元素ソーサラーとなる。彼らは美しく柔軟な思考を持つ傾向があり、盗聴のコツを掴んでいる。

テング：このカラスのような人型生物のゴミ漁りは模倣と剣技に長けている。人口の密集する都市で固まって暮らすテングは、好奇心や必要性によって時に冒険者の集団に加盟する。その衝動性と奇癖は、彼らに慣れていない者にとって恐怖に映ることがある。

ティーフリグ：個々で特徴が異なり時に人間社会で嫌われるティーフリグは魔物の血で汚された定命の者である。他の種族が彼らを信頼することは稀であり、その共感性の欠如によってティーフリグは通常悪心や悪行を称揚するようになり、自身の汚染された血に煮え立つ怒りを覚える。そうした暗い欲望を押さえ込もうと抗うことを動機として選択する数少ない者が英雄の大道を行く。

ウンディーネ：従兄弟のイフリット、オレイアス、シルフと同様、ウンディーネは次元界の元素に触れた人間である。彼らは水の元素の継嗣であり、地上でも水中でも優雅である。ウンディーネは冷気に適応しており耐性を持ち、また水魔法にも親和性を持つ。

一般的な描写 General Description

各種族の項はその種族の全般的な描写から始まり、それからその種族の肉体的な描写、社会、他の種族との関係、属性と宗教、冒険に対するありがちな動機といった特別な項に続いていく。

種族特性 Racial Traits

各種族の項目の補足説明欄にはその種族の一般的な種族特性の一覧がある。この情報は種族の種別、サイズ、視野、そして基本移動速度が書かれており、その種族の者の多くにとって一般的な他の特性も大量に書かれている。GMの許可があれば、君は下記の項に書かれているルールにある、そうした一般的な種別特性をいくつかの代替種族特性に変更するという選択肢を得るだろう。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

それぞれの種族の者は標準的な種族特性をこの項に並ぶ代替種族特性へと取り替えて良い。代替種族特性それぞれには交換する標準の特性も書いてある。特性の交換用の完全なルールは「1章：基本種族」で見つかるだろう。

適性クラス・オプション Favored Class Options

種族それぞれは通常の適性クラスの利点（+1hp か +1 技能ランク）の代わりに書かれている適性クラスの選択肢を得てもよい。適性クラス・オプションの完全なルールは「1章：基本種族」で見つかるだろう。

種族アーキタイプ Racial Archetypes

この項ではコボルドの項目以外の拡張された種族各々にアーキタイプを2つ書いており、コボルドにはアーキタイプが1つとソーサラーの血脈が1つ書かれている。概してこの項の種族の者のみが並べられたアーキタイプあるいは血脈を取得できるが、こうした選択肢は稀にその種族の種族特性や代替種族特性と相互作用することがある。アーキタイプは通常その種族の主題と関連性があり、その種族の能力と背景を補完するクラスの特徴を与える。冒険者は社会からみて畸形児であることがあるため、こうしたアーキタイプは種族の嗜好の平均から外れたものを主題としていることがある。各アーキタイプ用のクラスは丸括弧の中に書かれている。

アアシマル：清浄なる者（オラクル）、穏やかなる守護者（パラディン）

キャットフォーク：猫強盗（ローグ）、機敏な守護者（モンク）

ダンピール：血術士（ウィザード）、同族殺し（インクイジター）

ドラウ：洞窟の狙撃兵（ファイター）、デーモンの使徒（クレリック）

フェッチリング：黄昏の搜索者（レンジャー）、影の招請者（サモナー）

ゴブリン：歯ぎしりする野蛮人（バーバリアン）、炎の爆弾魔（アルケミスト）

ホブゴブリン：残忍な騎手（キャヴァリアー）、鉄皮のモンク（モンク）

イフリット：火刑人（インクイジター）、望みを叶えるもの（ソーサラー）

コボルド：ゲリラ兵（ガンスリンガー）、コボルドのソーサラーの血脈（ソーサラーの血脈）

オーク：卑怯な戦士（ファイター）、傷の呪医（ウィッチ）

オレイアス：シャイタンの束縛者（サモナー）、石の学徒（モンク）

ラットフォーク：溪谷の砲手（ガンスリンガー）、疫病の運び手（アルケミスト）

シルフ：空のドルイド（ドルイド）、風を聞くもの（ウィザード）

テング：修験者（オラクル）、剣匠（ローグ）

ティーフリング：魔狩人（メイガス）、魔物の器（クレリック）

ウンディーネ：達人ウンディーネ（ドルイド）、水の歌い手（バード）

新しい種族ルール New Racial Rules

種族の各項目の中で最後にあたるこの項ではアーキタイプを超えた、以下の4つの分類で詳述する通りの、種族用の新しいルールの選択肢を提供する。

装備品：それぞれの種族用の装備品の項では、その種族が利用可能な標準的、そして錬金術の装備品用の新しいルールを提供する。

特技：この項ではその種族の者用の新しい種族特技をいくつも提供する。こうした特技は全て前提条件にその種族であることと書かれている為、他の種族の者は取得できない。

魔法のアイテム：この項にある魔法のアイテムはその種族の者によってもっぱら作られ使われていることがある。一部は種族特性と相互作用する効果を持つが、そうでない物はより広く使われており、その種族以外の者でも使用できる。

呪文：この項の呪文はその種族の術者にとっては一般的である。その種族の者のみを目標とすることもあるが、その種族が秘密を厳重に保持しているだけのこともある；他の種族の者が学習しそれを発動できるようになるにはGMの許可が必要となる。

アアシマール Aasimars

アアシマールはセレスチャルや他の善の来訪者の血を祖先に一定量持つ人間である。常に新設というわけではないが、アアシマールは邪悪な行いよりも親切な行為をしたがる。また彼らは信仰や天上に関わりのある組織に引き寄せられる。アアシマールの血は何世代の間眠っており、適性のある人間の親2人の子に突然現れる。ほとんどの社会ではアアシマールの天上は吉兆と解釈される。これはその種族の能力を上回る力を持つアアシマールがいることから見出されたものだが、身のすくむような残虐な行為や卑しい金銭主義の行いをするアアシマールが現れるという、あまりにも残酷な可能性もある。「いつだって君は少なくとも疑わしいもの一人だ」とは邪悪なアアシマールがよって立つ自然の断りだ。彼らは多くの場合、正直な市民や偽りの英雄として二重の人生を送り、その墮落はうまく隠してしまう。ありがたいことに、このような少数派は例外であり、一般的ではない。

身体的特徴：アアシマールはほとんど人間のように見えるが、その独自の出自を明らかにする小さい肉体的な特徴がいくつかある。一般的なアアシマールは金属のように輝く髪、宝石のような瞳、光沢のある肌の色を持つが、後光や黄金の天輪を持つ者さえいる。

社会：アアシマールは本当に彼ら自身の独立した社会を持つとは言えない。彼らは人間から派生したものであり、彼らは周囲の社会的な規範に適應する。しかしほとんどのものは、不正を正し苦しみを緩和するために働く社会の構成要素に惹かれることに気付く。強力な暴君が支配する社会では、このことは法の悪い側面に押しやることになる場合もあるが、アアシマールは必要があれば注意深く賢くなることもでき、他のどこかにいる迫害者の注意を逸らすために偽りの姿を取ることもできる。墮落したアアシマールは一人で行動することもあるし、犯罪への関わりを隠すために秘密の組織を立ち上げることもある。正義のアアシマールはしばしば善属性の組織、特に境界や正義の軍団の一員として集まって行くことが多い（とはいえ常にではない）。

種族関係：アアシマールは人間社会で最も多く、最も快適に過ごすことができる。このことはその血筋がずっと遠いもので、その天界の祖先の淡い印しか持たないことを強く表している。なぜ天界のものに触れることが他の種族よりも人間にずっと強く表れるのかははっきりしていないが、人間の生来の適応力と変化への親和性が、はっきりと異なる種族としてアアシマールへの進化に有効であったのかもしれない。ひょっとしたら他の種族の固有の種族特性が、あまりに深くしみこんでいたりあまりに強い存在感を示したり、あまりに抵抗力が強くて変化できなかったのかもしれない。他の種族が上層次元界の住人とどんな交わりをしたとしても、このようなカップリングによる子孫は消し飛ばすほどに珍しく、うまく混じり合うことは決してない。

しかし、彼らが一般に人間社会に引き寄せられるとはいえ、アアシマールは他の環境のほとんどでも快適に過ごすことができる。彼らは容易に社会的な上品さを持ち愛想のよい個性を示す。彼らはハーフエルフとうまくやっていく。彼らは人間とは異なる似通った特性を互いに持つためだ。しかしハーフオークとはそこまでの強いつながりを持たないことが多い。ハーフオークはアアシマールのあまりにかわいらしい言葉や表情に我慢できないのだ。エルフの廷臣はアアシマールが単純だと言って退けることがあり、その魅惑的な姿のせいで無礼にすぎると非難する。おそらくどの種族も知っているように、ノームはアアシマールこそ最も魅力的だと気づいており、その天上の祖先から受け継いだ神秘的な雰囲気だけでなく、様々な容姿のために強烈な先入観を持っている。

属性と宗教：アアシマールはほとんどの場合善属性だが、これは普遍的と

いうわけではない。正義に背を向けたアアシマールは墮落して、奈落界アビスの奥深くに落ちていくこともある。しかしほとんどの場合、アアシマールは名誉、武勇、守護、治療の神格を好み、単純で平凡な家、共同体、家族の神格を避ける。彼らは絵画、音楽、伝承の生き方も追求め、美と学習の中にある真実と叡智を見出す。

冒険者：アアシマールはしばしば冒険者になる。彼らは人間社会を故郷とはほとんど感じないことが多く、大いなる運命に引かれているとも思っている。オラクル、クレリック、バラディンはその階級には最適といえる。しかしサモナー、ソーサラー、バードはその秘術魔法の好むことから、さほど珍しいわけではない。アアシマールのパーバリアンは珍しいが、そのような部族の中で生まれれば、しばしば指導者となり天上のトーテムを抱く部族となるよう努力する。

男性名：アリティアン、イラミン、ウィラン、エラン、オクリン、クローンウィール、サーナン、ザイガン、トゥーラル、パラント、ベルティン、マウドリル。

女性名：アイメサー、アルケン、アルシノエ、ヴァルティラ、オンドレア、ダヴィナ、ドリナム、ニジェナ、ニラモウアー、マソジ、リアリア。

アアシマールの種族特性 Asimar Racial Traits

+ 2【判断力】、+ 2【魅力】：アアシマールは洞察力があり、自信に満ち、魅力的だ。

原住の来訪者：アアシマールは（原住）の副種別を持つ来訪者である。

中型：アアシマールは中型クリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティも受けない。

普通の移動速度：アアシマールは30フィートの基本移動速度を持つ。

暗視：アアシマールは最大60フィートまでの暗闇を見通せる。

得意技能：アアシマールは〈交渉〉および〈知覚〉判定に+2の種族ボーナスを得る。

擬似呪文能力：アアシマールは1日1回デイルイトを擬似呪文能力として使用することができる（術者レベルはアアシマールのレベルと等しい）。

天上の抵抗：アアシマールは【酸】、【電気】、【冷氣】に対する抵抗5を持つ。

言語：アアシマールはプレイ開始時に共通語及び天上語の会話能力を持っている。高い【知力】を持つアアシマールは次に挙げる言語を選択することができる：エルフ語、ドワーフ語、ノーム語、ハーフリング語、森語及び竜語。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

既存のアアシマールの種族特性の代わりに以下の種族特性を選択してもよい。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君のGMに相談をすること。

天上の十字軍 / Celestial Crusader：究極の悪の力に立ち向かう戦いという自らの運命に従うアアシマールもいる。このようなアアシマールは悪の来訪者に対する攻撃ロールとACに+1の洞察ボーナスと、悪の来訪者を識

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

別したり、悪の来訪者により作られたアイテムや効果を識別するために言う〈呪文学〉と〈知識：次元界〉の判定に+2の種族ボーナスを得る。この種族特性は天上の抵抗および得意技能と置き換える。

不死の魂 / Deathless Spirit：特に強力な意志を持つアアシマールは死の力に抗するだけの天上の魂を宿す。彼らは負のエネルギーによるダメージに対する抵抗5を得る。彼らは負のレベルを得てもヒット・ポイントを失わず、[即死]効果、負のエネルギー、死霊術系統の呪文および擬似呪文能力に対するセーヴィング・スローに+2の種族ボーナスを得る。この種族特性は天上の抵抗と置き換える。

高貴なる抵抗 / Exalted Resistance：この種族特性を持つアアシマールは[悪]の補足説明を持つ呪文及び擬似呪文能力と、悪の来訪者によって発動された全ての呪文及び擬似呪文能力に対し、5 + アアシマールのレベルに等しい呪文抵抗を得る。この種族特性は天上の抵抗と置き換える。

後光 / Halo：後光を発現する能力を持つアアシマールもいる。この種族特性を持つアアシマールは回数無制限の擬似呪文能力として、自分の手を中心としたライトを作り出すことができる。後光を使用している間、アアシマールは悪のクリーチャーに対する〈威圧〉判定と、盲目状態や目が眩んだ状態にする効果に対するセーヴィング・スローに+2の状況ボーナスを得る。この種族特性は暗視種族特性と置き換える。

天上界生まれ / Heavenborn：天上界に生まれたこの種のアアシマールは〈知識：次元界〉判定に+2のボーナスを得、[善]または[光]の補足説明を有する呪文を+1術者レベルで発動できる。この種族特性は得意技能と擬似呪文能力を置き換える。

不死の活力 / Immortal Spark：この種族特性を持つアアシマールは死の力を寄せ付けけない。彼らは〈知識：歴史〉判定と[即死]効果に対するセーヴィング・スローに+2のボーナスを得る。また、1日1回擬似呪文能力として、レッサー・エイジ・レジスタンスを使用することができる。この種族特性は得意技能と擬似呪文能力の種族特性を置き換える。

高潔 / Incorruptible：時々、アアシマールは悪を払う防護能力を持って生まれる。この種族特性を持つアアシマールは1日1回擬似呪文能力として、悪に対するコラプション・レジスタンスを発動することができる。この能力を自分に使用する場合、持続時間はレベルごとに1時間増加する。この種族特性は擬似呪文能力の種族特性を置き換える。

人の子 / Scion of Humanity：自らの祖先から極端に距離を置いたアアシマールもいる。この種族特性を持つアアシマールは種族に関連する効果において、来訪者（原住）であるとともに人型生物（人間）としても扱われる。これは特技の前提条件や、人型生物に効果を及ぼす呪文に対しても同様である。また、〈変装〉技能を使用することなく、人間として振る舞うことができる。この種族特性は天上語の言語を置き換え、（原住）の副種別を置き換える。

真言使い / Truespeaker：言語の壁を越えるアアシマールもいる。彼らは〈言語学〉と〈真意看破〉判定に+2のボーナスを得ると共に、〈言語学〉を1ランク得るたびに2つの言語を習得する。この種族特性は得意技能と置き換える。

適性クラス・オプション Favored Class Options

以下のオプションは記載の適性クラスを有するアアシマールに適用可能であり、特に断りのない限り、ボーナスは適性クラスの特典を選択するたびに適用される。

バード：バードの呪芸1つを選択する。この呪芸の効果を決める際のバードのレベルが+1/2レベル高いものとして扱う。

キャヴァリアー：挑戦を行った敵に与えるダメージに+1/4を加える。

クレリック：アンデッドや《来訪者へのエネルギー放出》を使用して悪の来訪者にダメージを与える際、正のエネルギーによるダメージに+1/2を加える。

インクィジター：来訪者に対する〈威圧〉、〈真意看破〉、〈知識〉判定に+1/2のボーナスを得る。

オラクル：1つの啓示の効果を決めるために使用するオラクルのレベルに+1/2を追加する。

パラディン：パラディンのオーラにより提供されるセーヴィング・スローのボーナスに+1/6を加える。

ソーサラー：[善]の補足説明を有する呪文を発動する際、ソーサラーの術者レベルに+1/4を加える。

サモナー：サモナーの幻獣にDR1/悪を与える。このボーナスを選択するたびに、DR/悪に+1/2を加える（最大DR10/悪）。

種族アーキタイプ Racial Archetypes

以下の種族アーキタイプはアアシマールに適用可能である。

浄化する者（オラクル） Purifier

浄化する者は不浄なる墮落させるものやその定命の僕に従う、同意しない（そしてしばしば気付いていない）従者に現れている憑依や精神操作の兆しを探し出す。浄化する者は精神や肉体、魂を原罪の束縛や不浄なる者の穢れからの解放に努めるのだ。浄化する者は以下のクラス特徴を持つ。

推奨神祕 / Recommended Mysteries：戦、祖霊、天界、伝承。

ボーナス呪文：ヴェイル・オヴ・ヘヴン（2レベル）、コンフェス（4レベル）、キャスト・アウト（6レベル）、ディナウンス（8レベル）、ディスペル・イーヴル（10レベル）、パニッシュメント（12レベル）、ホーリィ・ワード（14レベル）、マインド・ブランク（16レベル）、フリーダム（18レベル）。

呪文発動能力の減少 / Diminished Spellcasting：浄化する者は各レベルで得られる呪文の数が1つ少なくなり、キュアあるいはインフリクト呪文を自動的に修得しなくなる。知っているオラクル呪文の数は変化しない。

啓示：浄化する者は記載のレベルで以下の啓示を修得しなければならない。

罪視（擬呪） / See Sin：3レベルの時点で、浄化する者は全ラウンド・アクションとして行う心術を感知するための〈真意看破〉判定に、浄化する者のオラクル・レベルの1/2に等しいボーナスを得る。浄化する者は心術系統呪文や[感情]あるいは[呪い]の補足説明を持つ呪文を識別するための〈呪文学〉判定にオラクル・レベルの1/2に等しいボーナスを得る（[感情]および[呪い]の補足説明に関しては、251ページを参照）。

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

天界の鎧 (超常) / Celestial Armor : 7レベルの時点で、浄化する者の鎧は黄金もしくは白銀のように輝き、羽毛のように軽くなる。浄化する者の鎧は身につけている限り半分の重量となり、オラクル・レベルより4レベル低いファイターであるかのように鎧修練を得る。11レベルの時点で、浄化する者は重装鎧に習熟する。

罪喰らい (超常) / Sin Eater : 11レベルの時点で、浄化する者は全ラウンド・アクションとして接触することで、[感情]、心術、[呪い] 効果を消化することができる。この能力は1日に【魅力】修正値に等しい回数だけ使用することができる。この能力を使用する際、浄化する者のオラクル・レベルに等しいボーナスを得た【魅力】判定を行わねばならない。この判定のDCは11+この効果の術者レベル (超常効果の場合は作成者のヒット・ダイス) に等しい。この判定に成功すれば、効果は打ち消される。失敗すると、浄化する者は1d4ラウンドの間不調状態となる。

目標が (マジック・ジャーやゴーストの憑霊能力などにより) 憑依されている場合、憑依している者は判定が成功すると強制的に排出される。判定の成否に関わらず、憑依している者は2d4ラウンドの間不調状態になる。

清浄なる鞭 (超常) / Sacred Scourge : 5レベルの時点で、浄化する者は聖なる力を放ち、《来訪者へのエネルギー放出》特技を使用したクレリックのように悪の来訪者を傷つけることができるようになる。この能力は1+浄化する者の【魅力】修正値に等しい回数だけ使用することができる。

聖なる恐怖 (超常) / Holy Terror : 9レベルの時点で、清浄なる者はアンデッドに《アンデッド退散》を使用したかのように、清浄なる鞭を使用して悪の来訪者を恐慌状態にすることができるようになる。

天界の主人 (超常) / Celestial Master : 13レベルの時点で、清浄なる者はアンデッドに《アンデッド威伏》を使用したかのように、清浄なる鞭を使用して善の来訪者を強制的に自分に従わせることができる。

穏やかなる守護者 (パラディン) Tranquil Guardian

穏やかなる守護者は平和と平静の伝道者である。この暴力的で危険な世界の中で、他人を落ち着かせる支援の声を響かせる。穏やかなる守護者は以下のクラス特徴を持つ。

《平穏なる接触》 (超常) : 1レベルの時点で、穏やかなる守護者は《平穏なる接触》をボーナス特技として得る。前提条件は無視できる。6レベルの時点と以降6レベルごとに、穏やかなる守護者の《平穏なる接触》の持続時間は1ラウンドだけ伸びる。このターンのラウンド毎に目標は効果を終了するために意志セーブを試みることができる。持続時間は累積せず、最も長い持続時間のみが適用される。この能力は悪を討つ一撃と置き換える。

穏やかな打撃 (超常) / Serene Strike : 3レベルの時点で、穏やかなる守護者がクリティカル・ヒットを確定させたとき、全てのダメージを非致傷ダメージとして与えた上で、その武器もしくは素手打撃を通して《平穏なる接触》を起動することができる。穏やかなる打撃の使用はフリー・アクションである。この能力は勇気のオーラと置き換える。

信仰の絆 (超常) : 信仰の絆として武器を選択した穏やかなる守護者は、武器の強化ボーナスを増加するか、以下の特殊能力のみを武器に加えることだけを行える：グレイフレーム、コンダクティブ、ディスラプティブ、ディフェンディング、マーシフル。

沈静のオーラ (超常) / Aura of Calm : 8レベルの時点で、穏やかなる守護者は[感情]の補足説明を持つ呪文及び擬似呪文能力に完全耐性を得る。穏やかなる守護者の10フィート以内にいる仲間はいこれらの効果に対するセーヴィング・スローに+4の士気ボーナスを得る。

この能力は穏やかなる守護者に意識がある間のみ機能し、意識不明状態や死亡している場合には機能しない。この能力は不屈のオーラを置き換える。

平和の波動 (超常) / Waves of Peace : 11レベルの時点で、穏やかなる守護者は《平穏なる接触》の使用回数を2回消費することで、5フィート以内にいる全ての敵にこの効果を及ぼすことができる。この効果を及ぼす際、クリーチャーに接触する必要はない。この能力は正義のオーラと置き換える。

平和の使徒 (超常) / Apostle of Peace : 20レベルの時点で、穏やかなる守護者のDRは10/悪に増加する。また正のエネルギー放出や癒やしの手を治療のために使用するときには、常に最大値を回復する。加えて、穏やかなる守護者の《平穏なる接触》の効果を受けたクリーチャーはセーブに成功してさえ、次に攻撃しようとした際に追加の意志セーブ (DC 10 + 穏やかなる守護者レベルの1/2 + 穏やかなる守護者の【魅力】修正値) を行わねばならない。このセーブに失敗すると、この攻撃 (呪文や特殊能力も含まれる) は自動的に失敗する。この能力は聖なるチャンピオンを置き換える。

新しい種族ルール New Racial Rules

以下の選択肢をアアシマールは使用することができる。GMが望めば、他の適切な種族もこれらの新しいルールのいくつかを使用してもよい。

アアシマールの装備品 Asimar Equipment

アアシマールは以下の装備品を利用することができる。

アンブロシア / Ambrosia : 聖水と祝福された香草から作られるこの素晴らしいエリクサーを摂取すると、以後1時間の間、負のエネルギー、エネルギー吸収、[即死] 効果に対するセーヴィング・スローに+2の清浄ボーナスを得る。これには負のレベルを取り除くために行うセーブも含まれる。アンブロシアはアンデッド及び悪の来訪者に対しては聖水として機能する。

尊油 / Anointing Oil : この聖なる油は香りの良い香辛料が混ぜられた聖水を蒸留したものだ。この油を間合いが接触で害を与えない信仰呪文を発動している間にクリーチャーに塗布すると、発動時間が全ラウンド・アクションとなる代わりに、この呪文における術者の有効術者レベルが+1だけ増加する。

天界の香炉 / Celestial Censer : この祝福された香炉は10個までの香を入れておくことができ、1時間に香1本の速度で燃える。香が燃えている間に香炉の中央に発煙棒を加えると、(悪)の副種別のクリーチャーは煙の覆う範囲にいる限り目が眩んだ状態になる。

天界のランプ / Celestial Lamp : この洗練されたランタンにはコンティニューアル・フレームがかけられており、一般的なランプのように光を放つ。その聖別された水晶と金属細工で作られた油壺に聖水が満たされると、ランプの光は24時間の間聖別され、半径30フィート以内の正のエネルギー放出や悪の来訪者を傷つけるために行われる放出エネルギーのセーブDCに+1のボーナスを加える。

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

香 / Incense : この香りのよい樹脂には香油が含まれている。棒や三角錐、球といった形であることが多く、儀式や瞑想中に燃やされる。香 1 つは 1 時間燃える。

アアシマールの装備品

| 品物 | 費用 | 重量 | 〈製作〉 DC |
|---------------|-------|-------|---------|
| アンブロシア (1 ピン) | 100gp | 1 ポンド | 25 |
| 尊油 | 25gp | 1 ポンド | 20 |
| 天界の香炉 | 50gp | 3 ポンド | — |
| 天界のランプ | 300gp | 2 ポンド | 25 |
| 香 (10 本) | 10gp | 1 ポンド | — |

アアシマールの特技 Asimor Feats

アアシマールは以下の特技を利用することができる。

《天使の翼》 Angel Wings

羽毛に覆われた翼が君の背中から生えている。

前提条件 : 《天使の血》、アアシマール、キャラクター・レベル 10 レベル。

利益 : 君は美しい羽毛の翼を一組得る。この翼は軽装鎧を身につけているか荷重がない場合飛行移動速度 30 フィート (機動性は平均的)、中荷重か重荷重もしくは中装鎧か重装鎧の場合は飛行移動速度 20 フィート (機動性は貧弱) を与える。〈飛行〉は君のクラス技能として扱われる。

《天使の血》 Angelic Blood

君の血には聖なる力が注ぎ込まれている。

前提条件 : 【耐】 13、アアシマール。

利益 : 君は「悪」の補足説明を持つ効果に対するセーヴィング・スローや、負のヒット・ポイントにまで減少した (がまだ死亡していない) 時に止血するための【耐久力】判定に +2 のボーナスを得る。その上、出血ダメージや吸血ダメージを受けるたびに、君に隣接しているアンデッド・クリーチャーや (悪) の副種別を持つクリーチャーは 1 ポイントのダメージを受ける。

《天使の肉体》 Angelic Flesh

君の皮膚は焼けた金属のように輝く。

前提条件 : 《天使の血》、アアシマール。

利益 : 君の肉体は (選択した 1 つの) 金属に似たものとなり、君は〈隠密〉及び〈変装〉判定に -2 のペナルティを被る。しかし以下の利益の内から 1 つを得る。

真鍮 / Brazen : 君は [火] に対する抵抗 5 と (火) 効果に対するセーブに +2 のボーナスを得る。

黄金 / Golden : 君は盲目状態、目が眩んだ状態、(紋様)、[光] の補足説明を持つ効果に対するセーブに +2 のボーナスを得る。君が幻術 (紋様) 副系統もしくは [光] の補足説明を持つ呪文もしくは擬似呪文能力を発動する際、+1 術者レベルで発動する。

銀 / Silver : 麻痺状態、石化状態、および毒に対するセーブに +2 のボ

ナスを得る。さらに、君の素手打撃や肉体武器はダメージ減少を貫通するかどうかの目的において、銀であると見なされる。

鋼鉄 / Steel : 君は AC に +1 の外皮ボーナスを得る。さらに、君の素手打撃や肉体武器はダメージ減少を貫通するかどうかの目的において、冷たい鉄であると見なされる。

《天上の僕》 Celestial Servant

通常の動物や獣ではなく、君の相棒や使い魔は天国の領域から現れる。

前提条件 : アアシマール、動物の相棒、使い魔、または乗騎クラス特徴。

利益 : 君の動物の相棒、使い魔、乗騎はセレスチャル種テンプレートを得て魔獣となる。しかし君は依然として、〈動物使い〉、自然動物との共感、その他の動物に効果を及ぼす呪文やクラス能力において、動物として扱う。

《放出の力》 Channel Force

君のエネルギー放出は信仰により強力になり、敵を動かしダメージを与える。

前提条件 : アアシマール、エネルギー放出 2d6。

利益 : 君がダメージを与えるためにエネルギー放出を使用する際、30 フィート以内の目標 1 体のみにも効果を及ぼすことができる。ダメージに加えて、この目標 1 体がセーヴィング・スローに失敗したなら、君はエネルギー放出で 2d6 ポイントのダメージを与えるだけの能力を持つ毎に 5 フィートだけ、押しやりや突き押し (Pathfinder RPG Bestiary 303) を行ってもよい。

《上級放出の力》 Greater Channel Force

君の信仰の力の炸裂は敵を動かす。

前提条件 : 《放出の力》、《放出の力強化》、アアシマール、エネルギー放出 6d6。

利益 : 《放出の力強化》を使用する際、半径 30 フィート爆発内にいる全てのクリーチャーに効果を及ぼすことができる。

Heavenly Radiance Heavenly Radiance

君の天界の光は様々な方法に使うことができる。

前提条件 : アアシマール、デイライト擬似呪文能力、適切な高レベル (後述)。

利益 : 君は 1 日 1 回、デイライトの使用回数を追加で得る。以下の表から呪文を 1 つ選択する。デイライトの使用回数を消費することで、この呪文を擬似呪文能力として使用することができる。呪文を選択するために、表に記載された最低キャラクター・レベルを満たしていなければならない。この呪文のセーブ DC は【魅力】基準である。

| 擬似呪文能力 | 最低キャラクター・レベル |
|-------------------|--------------|
| フレア・ハースト | 1 レベル |
| ウェイク・オヴ・ライト | 3 レベル |
| シアリング・ライト | 5 レベル |
| ワンダリング・スター・モーツ | 7 レベル |
| サンビーム (ビーム 1 本のみ) | 9 レベル |

特殊 : 君はこの特技を複数回修得できる。修得するたびにデイライトの追

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

加使用回数を1回得て、表から別の呪文を1つ選択すること。

《放出の力強化》Improved Channel Force

君は正義のエネルギーのビームの中にいる敵を移動させる。

前提条件:《放出の力》、アアシマール、エネルギー放出 4d6。

利益:《放出の力》を使用する際、君は60フィート直線状もしくは30フィート円錐形の爆発の範囲内にいる全てのクリーチャーに効果を及ぼすことができる。効果範囲内にいるセーブに失敗した全てのクリーチャーに、押しやりか突き押しかのいずれか1つを及ぼすかを選択しなければならない。

《金属の翼》Metallic Wings

君の翼の羽毛はきらきらした金属で作られている。

前提条件:《天使の血》、《天使の肉体》、《天使の翼》、アアシマール、キャラクター・レベル11レベル。

利益:君は2回の翼攻撃を得る。これらは二次的肉体攻撃であり、1d4ポイントの斬撃ダメージを与える(君が小型であれば1d3)。

アアシマールの魔法のアイテム Aasimar Magic Items

アアシマールは以下の魔法のアイテムを好む。

セレスチャル・シールド

(Celestial Shield / 天界の盾)

オーラ 中程度・力術 [善]; **術者レベル** 7レベル

装備部位 盾; **市価** 13,170gp; **重量** 7ポンド

解説

この輝く銀もしくは金製の+2鋼鉄製ブライディング・ヘヴィ・シールドはその大きさに似合わず極端に軽く、扱いやすい。個のアイテムには防具の判定ペナルティも秘術呪文失敗確率もなく、着用者は1日に1回フェザー・フォールを自分自身に使用することができるようになる。セレスチャル・シールドを装備してセレスチャル・アーマーを身につけたクリーチャーは、1日1回合言葉を唱えることで、フライの代わりにオーヴァーランド・フライトを使用することができる。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、フェザー・フォール、オーヴァーランド・フライト; **費用** 6,670gp

エリュシオン・シールド

(Elysian Shield / エリュシオンの盾)

オーラ 強力・召喚術; **術者レベル** 13レベル

装備部位 盾; **市価** 52,620gp; **重量** 45ポンド

解説

この+2ゴースト・タッチ・タワー・シールドには、満了した死の平穏な休息を意味する、送霊用のルーンが刻まれている。エリュシオン・シールドを装備した者は、アンデッドが持つ死後に同族に変える能力に完全耐性を得る。また1日1回割り込みアクションとして、アンデッド・クリーチャーから与えられたエネルギー吸収、能力値吸収、能力値ダメージのいずれかを1回無効化することができる。さらに1日1回標準アクションとして、装備したものは《アンデッド退散》特技のようにアンデッドを恐

慌状態にする正のエネルギーの波を解き放つことができる(DC 20の意志セーブにより無効)。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、《アンデッド退散》、デス・ウォード、イセリアルネス; **費用** 26,390gp

ヘイロー・オヴ・メネス

(Halo of Menace / 脅威の天輪)

オーラ 中程度・心術; **術者レベル** 9レベル

装備部位 頭部; **市価** 84,000gp; **重量** 1ポンド

解説

頭の上に置かれると、このきらきら光る上品な鋼鉄製の輪は頭上に浮かぶが、頭部スロットを埋める。この輪は着用者から半径20フィートに常に光を放つ。この光の範囲の中にいて敵を持つクリーチャーはDC 20の意志セーブを行わねばならない。失敗すると以降24時間が経過するか着用者が攻撃を命中させるか呪文、擬似呪文能力、超常能力でダメージを与えるまで、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、ACに-2のペナルティを被る。混沌属性のクリーチャーはこのセーヴィング・スローに-2のペナルティを受ける。ヘイロー・オヴ・メネスの効果に抵抗したり効果を終了させたクリーチャーは、以降24時間の間同じ着用者の光の効果を受けない。この光は[精神作用]効果である。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、オーダーズ・ラス、作成者はアアシマールかアルコンでなければならない; **費用** 42,000gp

アアシマールの呪文 Aasimar Spells

アアシマールは以下の呪文を利用することができる。

セイクリッド・スペース

Sacred Space / 天界の空間

系統 力術 [善]; **呪文レベル** クリック 2、パラディン 2

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質(アンブロシア 1ピン)

距離 近距離(25フィート+5フィート/2レベル)

効果範囲 半径20フィートの放射

持続時間 2時間/レベル

セーヴィング・スロー 不可; **呪文抵抗** 不可

この呪文はある範囲を天界の力で浄化する。[善]の補足説明を持つ呪文あるいは擬似呪文能力か(《来訪者へのエネルギー放出》を使用するなど)悪の来訪者にダメージを与えるエネルギー放出のDCは+2だけ増加する。加えて、悪の来訪者は攻撃ロール、ダメージ・ロール、セーヴィング・スローに-1のペナルティを受け、セイクリッド・スペースの中では召喚や招来を行うことはできない。セイクリッド・スペースが祭壇や社などの、術者の崇める神格やパントオン、属性を同じくする高位の力に捧げられた恒久的な施設がある場合、上記の修正値は2倍となる。術者は自分の守護者でない神格を祀った同様の施設のある範囲を聖別することはできない。

トゥールスピーク

Truespeak / 真言

系統 占術; **呪文レベル** ウィザード/ソーサラー 5、ウィッチ 5、クリック 6、バード 4

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声

距離 自身

目標 術者

持続時間 1分/レベル

術者は心を持たないクリーチャーと心を通わせることができる。術者が聞こえる限り、術者の言葉は全てのクリーチャーが理解できる。それぞれのクリーチャーは自分の言葉で術者が会話しているように聞こえたり、他の生来のやりとりで術者と意志を通わしているように感じる。そして術者は自分の言語を通してその反応を聞く。術者は質問をして答えを聞くことができるが、この呪文はクリーチャーを友好的にしたり通常よりも協力的にしてくれるわけではない。そのため知覚できないクリーチャーは限られた反応しか返さないかもしれない。ツールスピークを使用している間、術者の「言語依存」効果は精神のないクリーチャーであっても効果を及ぼすことができる。

ヴェイル・オブ・ヘヴン

Veil of Heaven / 天国の帳

系統 防御術 [善]；呪文レベルパラディン1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 自身または5フィート；本文参照

目標 術者または5フィート以内にいる全てのクリーチャー；本文参照

持続時間 10分/レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・半減；呪文抵抗 不可

術者は自分自身を正のエネルギーの帳で覆い、悪の来訪者が術者に危害を加えにくくする。この呪文の持続時間の間、術者はACとセーブに+2の清浄ボーナスを得る。これらのボーナスは両方とも、（悪）の副種別を持つ来訪者が行う攻撃や効果にのみ適用される。術者はこの呪文を即行アクションとして終了させることで、5フィート以内にいる（悪）の副種別を持つ来訪者全てに1d8+術者のパラディン・レベルごとに1ポイントのダメージを与えることができる。意志セーブに成功すればこのダメージは半減される。

イフリット Ifrits

イフリットのような火の元素に由来する存在を先祖に持つ人間、イフリットは情熱的で気まぐれだ。定住生活に満足するイフリットはいない。山火事のようにイフリットは移動し続けるか無へと燃え尽きるかしなければならぬのだ。イフリットは火を崇めるだけではなく火の複数の側面を体現しており、炎の動き続け常に変わるエネルギーと、破壊的で残酷な気質の両方を併せ持つ。

身体的特徴：イフリットの外見はその元素の祖先がそうであるように多様である。ほとんどのものはやや尖った耳、眉から生えた赤もしくは斑模様、まるで燃えているかのようにキラキラして揺らめく髪を備えている。磨かれた真鍮のような色をした肌や腕や足を覆う炭のような鱗を持つこともある。イフリットは明るい橙色や赤色をした見栄えの良い服を来たり見せびらかすことを好み、喜んで派手な宝石をつける。

社会：イフリットは人間の共同体から生まれることがほとんどで、彼ら自身の社会を作ることはほとんどない。都市で育ったものはほとんどいつも投獄されているか、大人になる前に追い出されてしまう。ほとんどの場合、単に都市社会に収まるにはあまりに激情的で独立心が強いだけであり、その放火癖は地元の有権者が気に入るものではない。遊牧民や部族社会で生まれたものはずっとうまくやっていく。それはイフリットの潜在的な探索心と周囲への侵略心が、部族の指導者の中で地位を簡単に得ることができるからだ。

種族関係：最高の性質を持つイフリットでさえ、他の人を自分たちに合うものとして使える道具であると捉える傾向がある。そのようなわけで彼らは服従させられるように魅了したり威嚇したりすることのできる種族と非常にうまくやっていく。ハーフエルフやノームはしばしばイフリットのやり方に絡め取られていることに気づくことが多いが、ハーフリングやハーフオーク、ドワーフは通常イフリットの支配したがる性格に口を挟む。奇妙なことに、イフリットはエルフと非常に緊密なつながりを結ぶことがある。エルフは穏やかで距離を置きたがる気性を持つが、それがイフリットの衝動性と釣り合うようだ。ほとんどのイフリットはシルフとの関わりを避ける。しかし他の元素に触れた種族とは穏やかな関わりを持つ。

属性と宗教：イフリットは二分された人々である——一方では荒々しい独立主義者だが、他方では傲慢で要求が多い。彼らはしばしば道徳性のかけた存在として避難される。しかしその問題を起す行いが純然たる悪意を動機とすることはほとんどない。イフリットは通常秩序にして中立もしくは混沌にして中立であり、稀に真なる中立になるものもある。ほとんどのイフリットには神の教えに従うという考え方が抜け落ちていて、組織だった宗教に基づく批評に憤る。イフリットが信仰心を抱くときには（通常火に関連した神格を崇める）、彼らは狂信者や熱心な信者になる。

冒険者：イフリットは厳しいスリルと価値ある敵に対して自分の技を試す機会を求めて冒険をする。しかしそのほとんどは力を求めてのものだ。仕事に全身全霊を当てると決めると、イフリットは断固としてそれに専念し、目の前にある危険を考えて足を止めることは決してない。その性急さが最終的にそれらを捉えると、イフリットは結果として生じる問題と戦うために、秘術やバードの魔法にしばしば頼りとする。

男性名：ウラー、エイジャ、エフィット、エルム、ジャリジ、デナット、マクエジ。

女性名：アライイ、エツア、クアリ、サミ、ゼタナ、マクアン。

イフリットの種族特性 Ifrit Racial Traits

+2【敏捷力】、+2【魅力】、-2【判断力】：イフリットは情熱的で素早いですが、衝動的で破壊主義だ。

原住の来訪者：イフリットは（原住）の副種別を持つ来訪者である。

中型：イフリットは中型クリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティも受けない。

普通の移動速度：イフリットは30フィートの基本移動速度を持つ。

暗視：イフリットは最大60フィートまでの暗闇を見通せる。

擬似呪文能力：パーニング・ハンズ 1回/日（術者レベルは、イフリットのレベルに等しい）。

エネルギーに対する抵抗：イフリットは【火】に対する抵抗5を持つ。

火の親和性 / Fire Affinity：元素（火）の血脈を持つイフリットのソーサラーは、全てのソーサラー呪文とクラス能力において、自らの【魅力】が2ポイント高いものとして扱う。火の領域を持つイフリットのクレリックは、火の領域の能力と呪文を+1術者レベルとして発動する。

言語：イフリットはプレイ開始時に共通語および火界語の会話能力を持っている。高い【知力】を持つイフリットは次に挙げる言語を選択することができる：エルフ語、風界語、地界語、ドワーフ語、ノーム語、ハーフリング語、および水界語。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

既存のイフリットの種族特性の代わりに以下の種族特性を選択してもよい。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君のGMに相談をすること。

砂漠の蜃気楼 / Desert Mirage：イフリットは世界の砂漠で反映した。この地では彼らの鋭い直感と熱に対する抵抗が、他のものよりも大きな利点となったのだ。この種族特性を持つものは、砂漠環境における〈隠密〉判定と、飢えや乾きを我慢するための+2の種族ボーナスを得る。この種族特性は火の親和性と置き換える。

イフリットの魔法 / Efreeti Magic：イフリットの祖先が持つクリーチャーのサイズを変える魔法の能力を受け継いだイフリットもいる。彼らは1日1回、エンラージ・パースンもしくはリデュース・パースンのいずれかを擬似呪文能力として使用することができる（術者レベルはイフリットのレベルに等しい）。イフリットは他のイフリットが人型生物クリーチャーであるかのようにこの能力を使用することができる。この種族特性は擬似呪文能力種族特性と置き換える。

血に流れる火 / Fire in the Blood：この種族特性を持つイフリットはメフィットの回復能力を模して、【火】ダメージを受けている限り（【火】ダメージが【火】に対する抵抗を超えたかどうかに関わらず）1ラウンドの間高速治癒2を得る。イフリットはこの能力で1日にレベルごとに2ヒット・ポイントまで回復することができ、その後この機能は失われる。この種族特性は火の親和性と置き換える。

火の洞察 / Fire Insight：イフリットの呪文の使い手は自らの元素の出自の

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

お陰で火のクリーチャーが望んで従ってくれることに気付くことがある。このイフリットがサモン・モンスターおよびサモン・ネイチャーズ・アライ呪文を使用して（火）の副種別を持つクリーチャーを招来する際、通常よりも2ラウンド長く持続する。この種族特性は火の親和性を置き換える。

火付け役 / Fire-Starters : この種族特性を持つイフリットは、他人が燃える姿を見ると嗜虐的な充足感を得る。このイフリットがクリーチャーに着火したときはいつでも、次のラウンドに行く、次の1回の攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定、能力値判定に+1の士気ボーナスを得る。イフリットは特定のクリーチャーに着火する原因となった最初のタイミングにのみこのボーナスを得る。そのクリーチャーが着火した連続した期間にはボーナスを得られない。この種族特性は火の親和性と置き換える。

鍛えられた硬度 / Forge-Hardened : 全てのイフリットがイフリートの子孫というわけではない——その代わりにエイザーやサラマンダーの子孫であるものもある。このようなイフリットは〈製作：鎧もしくは武器〉判定と、疲労状態及び過労状態に抵抗するために行うセーブに+2の種族ボーナスを得る。この種族特性は疑似呪文能力種族特性を置き換える。

催眠術 / Hypnotic : この種族特性を持つイフリットはうっとりさせる火の性質を引き出し、彼らが発動した恍惚状態を引き起こす呪文や効果に対する全てのセーヴィング・スローのDCに+1を加える。1日1回、このイフリットが使用したこのような効果に対してクリーチャー1体がセーヴィング・スローをロールする際、イフリットは割り込みアクションを使用してそのセーヴィング・スローを再ロールさせることができる。例えば結果が悪かったとしても、2度目の結果を用いなければならない。再訴のロールの結果が明らかになる前に、イフリットはこの能力の使用を宣言しなければならない。この種族特性は火の親和性と置き換える。

火の如し / Wildfire Heart : この特性を持つイフリットは燃え上がる山火事のように素早く危険な存在だ。彼らはイニシアチブ判定に+4の種族ボーナスを得る。この種族特性はエネルギー抵抗と置き換える。

適性クラス・オプション Favored Class Options

以下のオプションは記載の適性クラスを有するイフリットに適用可能であり、特に断りのない限り、ボーナスは適性クラスの特典を選択するたびに適用される。

アルケミスト : アルケミストの爆弾によるダメージに+1/2を加える。

バード : 恍惚の呪芸により影響を与えることができる人数に+1/6を追加する。

クレリック : 火の次元界に関する〈知識：次元界〉判定、または（火）の副種別を持つクリーチャーの〈知識：次元界〉判定に+1/2のボーナスを得る。

ガンスリンガー : ガンスリンガーのイニシアチブの発露を使用する際、ガンスリンガーの行うイニシアチブ判定へのボーナスに+1/2を加える。

インクィジター : （火）の副種別を持つクリーチャーに対する〈威圧〉判定に+1/2のボーナスを、さらに火の次元界に関する〈知識：次元界〉判定に+1/2のボーナスを得る。

オラクル : 1つの啓示の効果を決定するために使用するオラクルのレベルに+1/2を追加する。

ローグ : 跳躍を行う〈軽業〉判定に+1/2のボーナス、および敵の士気をくじく〈威圧〉判定に+1/2のボーナスを得る。

ソーサラー : 元素（火）の血脈またはイフリートの血脈から得た、ソーサラーが使用可能な血脈の力を選択する。この血脈の力の効果を決定する際、ソーサラーのクラス・レベルは+1/2レベル高いものとして扱う（最大+4レベル）。

種族アーキタイプ Racial Archetypes

以下の種族アーキタイプはイフリットに適用可能である。

火刑人（インクィジター） Immolator

火刑人はその放火の衝動を神格への奉仕に用いる。火刑人はその信仰の敵に天罰という名の炎をもたらし、その魂を供物の炎に委ねるのだ。火刑人は以下のクラス特徴を持つ。

炎の従者 / Servant of the Flame : 火刑人は火の領域を権能に含む神格を信仰しなければならない。火の領域を選択した火刑人（可能な場合、関連する副領域の1つでもよい）は、その領域の能力を+1術者レベルで使用する（これはイフリットの火の親和性種族特性と累積する）。

審判（超常） : 火刑人は一撃の審判の代わりに、以下の審判を得る。

火刑 / Immolation : 火刑人は敵を破壊する清浄なる炎を放出する。敵に〔火〕ダメージを与える際、敵の〔火〕に対する抵抗を通常より5低いものとして扱う（最低0）。6レベルの時点で敵の抵抗を通常よりも10低く、11レベルの時点で15低く、16レベルの時点で20低いものとして扱うことができるようになる。

炎の奉獻（超常） / Burnt Offering : 5レベルの時点で、即行アクションとして、火刑人は自らの武器一つにフレイミング武器特殊能力を及ぼすことができるようになる。この武器で殺されたクリーチャーは全て魔法の炎で焼かれる。その肉体は灰となるがその装備は傷一つつかない。この特殊能力はその武器を火刑人が装備している間のみ機能する。この能力は火刑人のレベルに等しいラウンドだけ持続する。これらのラウンドは連続している必要はない。12レベルの時点で、この能力は火刑人の武器にフレイミング・バースト武器種族特性を与えるようになる。この能力は減ぼし及び上級減ぼしと置き換える。

火の審判（超常） / Judgment by Fire : 20レベルの時点で、火刑人は戦闘の間、敵に炎の審判を呼び下ろすことができる。審判能力を使用する際、火刑人は即行アクションとして敵1体に火による審判を引き起こすことができる。宣言すると、火刑人は目標に対して1回の近接攻撃（敵が30フィート以内にいる場合は遠隔攻撃でもよい）を行うことができる。この攻撃が命中したなら、この攻撃は武器ダメージの代わりに〔火〕ダメージを与え、目標は頑健セーブに成功しない限り死亡する（〔火〕に対する完全耐性を持つクリーチャーはセーブを行う必要はない）。このセーブのDCは10+火刑人のレベル+火刑人の【判断力】修正値に等しい。このセーブの成否に関わらず、目標のクリーチャーは24時間の間、この火刑人が行う火の審判能力に対する完全耐性を得る。この方法で殺されたクリーチャーは火の炸裂の中で爆発し、5フィート以内にいる全てのクリーチャーに10d6ポイントの〔火〕ダメージを与える（反応セーブによりダメージ半減、DCは10+火刑人のレベル+火刑人の【判断力】修正値の1/2）。この能力を使用すると、1d4ラウンドの間再び使用することはできなくなる。この能力は真実の審判を変更したものであり、同様に機能する。

願いを叶えるもの (ソーサラー) Wishcrafter

願いを叶えるものは、祖先のイフリットから継承した現実を変える才能を持って生まれた。しかし祖先のジンニーのように、願いを叶えるものは他人の望みを叶えるためにしかこの力を引き出すことはできない。願いを叶えるものは以下のクラス特徴を持つ。

願いの秘法 (超常) / Wishbound Arcana : 1レベルの時点で、願いを叶えるものは通常必要となる呪文の音声要素の代わりに、ジンニーでないクリーチャーの願いを使用することができるようになる。クリーチャーはいつでも、願いを叶えるもののターン中であってさえフリー・アクションとして願い事を行うことができる。願いを叶えるものは呪文の構成要素とするために願いを聞き意味を理解できなければならない。この能力を使用して発動する際、通常音声要素を必要としない呪文は後述の利益を得る。願いは特定の呪文の名前に言及している必要はないが、願いを叶えるものが知っている呪文を発動することで得られる概要を述べていなければならない (例えば、大きくなりたいという願いはエンラージ・パースンの音声要素を補えるだろう)。この方法でクリーチャーの願いを音声要素として使用した場合、願いを叶えるものは術者レベルに+1のボーナスを得るが、この呪文の目標に自分自身を加えることはできない。この呪文が単体もしくは複数の目標ではなく範囲に効果を及ぼす場合、そのような呪文の効果を自分が受けることができる。願いを叶えるものはクリーチャーの願いに対して一切の衝動強迫を持たない。願いを叶えるものがこの能力を使用してクリーチャーの願いを聞き入れたら、24時間の間そのクリーチャーの願いを聞き入れるためにこの能力を使用することはできない。この能力は血脈の秘法を置き換える。

願いの拡張 / Expanded Wishcraft : 3レベルの時点と以降2レベルごとに、願いを叶えるものは他人の気まぐれに合うような現実の改変にさらに卓越するようになる。願いを叶えるものは自分の知っている呪文リストにウィザード/ソーサラー呪文リストから追加の呪文を1つ加えることができる。この呪文は願いを叶えるものが発動できる最も高いレベルの呪文より1レベル低いものでなければならない。願いを叶えるものはこの呪文を願いの秘法能力を用いしてのみ使用することができる。例えばこの能力でキャッツ・グレイスを修得したなら、他のクリーチャーがこの呪文を望んだときのみ発動することができる。この呪文は目標型呪文なので自分自身に発動することはできない。これらの呪文を魔法のアイテムの作成や再チャージに使用することはできない。このボーナス呪文はソーサラーの血脈によって得られる血脈の呪文と置き換える。

本当の望み (超常) / Heart's Desire : 7レベルの時点で、即行アクションとして、願いを叶えるものは30フィート以内にいるクリーチャー1体の心の奥底にある望みを告白させることができるようになる。目標はこの効果を打ち消すために意志セーブを行う (DCは10+願いを叶えるもののレベルの1/2+望みを叶えるものの【魅力】修正値)。セーブに失敗すると、目標は直ちに本当の望みが何かをはっきりと大声で口にしなければならず、願いを叶えるものはその望みを満たすことのできる呪文を知っていれば願いの秘法能力を起動することができる。これは[精神作用]効果である。セーブの成否に関わらず、クリーチャーは24時間の間、同じ願いを叶えるものの本当の望み能力の目標にならない。願いを叶えるものは1日に【魅力】ボーナスに等しい回数だけこの能力を使用することができる。この能力は7レベルで得られる血脈ボーナス特技と置き換える。

捻れた願い (超常) / Twisted Wish : 13レベルの時点で、願いを叶えるものは自堕落な望みをそのクリーチャーに不利益が伴う形で叶えることに熟達する。願いを叶えるものがあるクリーチャーの願いを呪文構成要素として使用した呪文をそのクリーチャーに及ぼす場合、願いを捻れさせ、その呪文に対するそのクリーチャーのセーヴィング・スローに-4のペナル

ティを与えることができる。このようにして捻られた願いの効果は取り除くことが難しい。この呪文を解呪するために行う術者レベル判定のDCは5だけ増加する。この能力は13レベルの血脈ボーナス特技と置き換える。

完璧なる願い (超常) / Perfect Wishcraft : 19レベルの時点で、願いを叶えるものは現実を操作する能力を完成させる。1日1回、願いを叶えるものはウィザード/ソーサラー呪文リストの全ての呪文が自分の知っている呪文リストにあるかのように呪文を発動することができる。その他の点では、この能力の使用は願いの秘法能力の利益と制限全てに従う。この能力は19レベルの血脈ボーナス特技と置き換える。

新しい種族ルール New Racial Rules

以下のオプションはイフリットに適用することができる。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君のGMに相談をすること。

イフリットの装備品 Ifrit Equipment

イフリットは以下の装備品を利用することができる。

火インク / Fire Ink : この濃い黄色のインクはクリーチャーの体温に反応して揺らめく炎のような光を作り出す。火インクを塗るには10分かかり、1回分でおおよそ掌大の範囲を覆うことができる。塗られると、インクは24時間の間ろうそく程度の明るさで光る。同じ場所に身体の一部に4回分以上を塗れば、24時間の間松明程度の光を放つ。このインクが目標の肌と体温に対して生じさせる錬金術反応は痛みを伴いひりひりとするため、目標は光の続く間不調状態になる。DC15の〈治療〉判定に成功すれば、この感覚を一時的に抑え、不調状態を1時間の間抑制することができる。[火]に対する完全耐性もしくは抵抗を持つクリーチャーはこの不調状態に完全耐性を持つ。イフリットは特に火インクを好むことで知られ、イフリットのファイアーダンサーはしばしば、演技の前に燃えるようなデザインで肌を飾る。このインクの高濃度版の価格は10倍で、永続的に輝く刺青に使用される。

イフリットの血 / Ifrit's Blood : イフリットの錬金術師は、このどろりとした赤い油が自分たちの力作られるのだと——だからこの恐ろしい名前になったのだと——主張する。しかしこの申し立てはほとんど間違いである。イフリットの血は空気と反応して着火するが、ゆっくりと燃え飛散武器として使用するには適さない。クリーチャーは標準アクションとしてイフリットの血1ピンを武器1つに使用し、その武器を1分間鮮やかな赤い炎に包むことができる。この油はこの武器による攻撃が成功するたびに1ポイントの[火]ダメージを与え、武器自身にも1ポイントの[火]ダメージを与える。このダメージは武器に木製の部分があるならば武器の硬度を無視する。この油がクリーチャーの肉體武器や素手攻撃に使用された場合、そのクリーチャーは毎ラウンド1ポイントの[火]ダメージを被る (ただし[火]に対する完全耐性および抵抗は有効である)。

イフリットの装備品

| 品物 | 費用 | 重量 | 〈製作〉DC |
|---------|------|------|--------|
| 火インク | 1gp | — | 15 |
| イフリットの血 | 50gp | 1ポンド | 20 |

イフリットの特技 Ifrit Feats

イフリットは以下の特技を利用することができる。

PRDj_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

《赤々たるオーラ》(戦闘) Blazing Aura

君の内側で業火が暴れ、肉体から熱がほとばしる。

前提条件: 《内なる火》、《灼熱の武器》、キャラクター・レベル 13 レベル、イフリット。

利益: 《灼熱の武器》を使用する際、自分のターンにフリー・アクションとして、君は 1 ラウンド持続する熱のオーラを作り出してよい。このオーラは君に隣接してターンを開始する全てのクリーチャーに、1d6 ポイントの [火] ダメージを与える。

《赤熱のフェイント》(戦闘) Blistering Feint

敵は君の武器の熱にたじろぎ、君はその隙を突いて防御をくぐり抜ける。

前提条件: 《攻防一体》、《フェイント強化》、イフリット。

利益: 君は [火] ダメージを与える武器を使用している間、フェイント判定に +2 のボーナスを得る。このような武器を使用してフェイントに成功した際、敵にその武器の [火] ダメージを与えることができる。

《元素旅行》Elemental Jouni

先祖の故郷に住む精霊が君を呼ぶ。帰ってこいと手招きする。

前提条件: 術者レベル 15、イフリットかウンディーネかオレイアスかシルフ。

利益: 1 日 1 回、君はブレイン・シフトを擬似呪文能力として使用できるようになる。術者レベルは君のレベルに等しい。この能力は君自身と同意する目標を君の種族に応じた元素次元界に瞬間移動させる（イフリットならば火の次元界、ウンディーネならば水の次元界、オレイアスならば地の次元界、シルフならば風の次元界）。その次元界にいる間、君（君とともに移動したものは含まない）はブレイナー・アダプテーション呪文の効果を受けているものとして扱う。

《火の視覚》Firesight

火はもはや君の視界を妨げず、煙は君の視線を遮らない。

前提条件: イフリット。

利益: 君は火と煙をペナルティなく見通すことができ、火と煙による遮蔽や視認困難によるボーナスを無視する。これにより、他の本来見えないものが見えるようになるわけではない（例えば、不可視のクリーチャーは不可視のままである）。君は目が眩んだ状態に完全耐性を得る。

《内なる火》(戦闘) Inner Flame

君の身体はわずかに触れた敵を焼くほどの熱を生み出す。

前提条件: 《灼熱の武器》、キャラクター・レベル 7 レベル、イフリット。

利益: 火による攻撃や [火] あるいは [光] の補足説明を持つ呪文に対するセーブへのボーナスは +4 に増加する。君が《灼熱の武器》を使用する際、効果を受けた武器は追加で 1 ではなく 1d6 ポイントの [火] ダメージを与える。君が組みつかれた際、君のターンにこのダメージを組みつい

た敵に与える。

《灼熱の武器》(戦闘) Scorching Weapons

元素の火が君の体中で騒ぐ。血は沸き立ち火の抵抗が与えられる。

前提条件: イフリット。

利益: 君は火による攻撃と [火] または [光] の補足説明を持つ呪文に対するセーヴィング・スローに +2 のボーナスを得る。即行アクションとして、君は 2 つまでの金属製の人工武器を 1 ラウンドの間赤熱させ、攻撃が命中するたびに追加で 1 ポイントの [火] ダメージを与えることができる。これは フレイミング 武器特殊能力のような、武器に [火] ダメージを与える他の効果とは累積しない。

イフリットの魔法のアイテム Irit Magic Items

イフリットは以下の武器の特殊能力と魔法のアイテムを利用することができる。

イグナイティング (武器の特殊能力) / Igniting: イグナイティング 武器は フレイミング 武器として機能する。加えて、クリティカル・ヒットが命中した敵に着火させる。目標は着火を避けるためにセーヴィング・スローを行うことはないが、毎ラウンド火を消すためにセーブを行うことはできない。敵に火をつけるには フレイミング 能力が起動していなければならない。

強力・力術; 術者レベル 12 レベル; 《魔法の武器防具作成》、フレイム・ブレードかフレイム・ストライクかファイアーボール; 市価 +2 ボーナス。

クローク・オヴ・ファイアリー・ヴァニシング (Cloak of Fiery Vanishing / 炎の消失の外套)

オーラ 微弱・防御術および幻術; 術者レベル 5 レベル

装備部位 肩周り; 市価 2,600gp; 重量 1 ポンド

解説

この分厚い革製の外套は縁が焦げて黒くなっており、わずかに煤の匂いがする。1 日に 1 回 [火] ダメージを及ぼす効果の目標になったとき、着用者は割り込みアクションを消費して炎に隠れて不可視状態になり、幻の灰と骨の山に隠れることができる。一見するとまるで [火] 効果によって死亡したように見える。この不可視状態と幻は 5 ラウンドが経過するか、着用者がなんらかのクリーチャーを攻撃するまで持続する。灰を調べるか興味を持ったクリーチャーは DC 11 の意志セーブを行うことができ、成功すれば幻術であることを見破ることができる。しかし見破った場合でも不可視効果は終了しない。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、インヴィジビリティ、サイレント・イメージ; 費用 1,300gp

イフリットの呪文 Irit Spells

イフリットは以下の呪文を利用することができる。

チェインズ・オヴ・ファイアー Chains of Fire / 炎の鎖

系統 力術 [火]; 呪文レベル ウィザード/ソーサラー 6、メイガス 6

構成要素 音声、動作、焦点 (油ひとしずくと火打ち石の小さい欠片一つ)

距離 中距離 (100 フィート + 10 フィート/レベル)

PRDj_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

この呪文は上記の点を除きチェーン・ライトニングと同様に機能する。ただしこの呪文は「電気」ダメージではなく「火」ダメージを与える。

きない。

デス・キャンドル

Death Candle / 死の蠟燭

系統 死霊術 [悪、即死、火]；**呪文レベル** アンティパラディン 1、インクイジター 2、ウィッチ 2、クレリック 2

発動時間 1 ラウンド

構成要素 音声、動作

持続時間 瞬間 / 対象の HD 毎に 1 ラウンド；本文参照

セーヴィング・スロー 頑健・無効；**呪文抵抗** 可

この呪文はデス・ネルと同様に機能するが、術者を強化するために打ち倒した目標の生命エネルギーを使用する代わりに、術者は小型のファイアー・エレメンタルを招来して打ち倒したクリーチャーを焼き払い、喚かせるために使用する。このエレメンタルは術者のターンで即座に行動するが、それ以外の点についてはサモン・モンスター II で招来されたかのように振る舞う。このエレメンタルは打ち倒したクリーチャーのヒット・ダイスに等しいラウンドの間存在する。

ファイアーストリーム

Firestream / 火流

系統 力術 [火]；**呪文レベル** ウィザード / ソーサラー 3、メイガス 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 20 フィート

効果範囲 20 フィートの直線

持続時間 精神集中、最大 1 ラウンド / レベル；本文参照

セーヴィング・スロー 反応・半減；**呪文抵抗** 可

術者の広げた手から炎の気流が勢い良く噴射され、範囲内のすべてのクリーチャーに 2d6 ポイントの「火」ダメージを与える。この呪文の精神集中を続けるラウンドごとに、術者は効果を及ぼす新しい範囲を選択することができる。

ファイアーストリームは範囲内にある可燃性の物体に火をつけ、物体にダメージを与える。鉛、金、銅、銀、青銅のような融点の低い金属は溶けてしまう。このダメージで障害物を砕いたり破壊したりすれば、ファイアーストリームは可能ならば障害物を乗り越えていくことができる。そうでない場合には、他の呪文が効果を及ぼす場合と同様に、障害物によって停止する。

ヒュアリ・オヴ・ザ・サン

Fury of the Sun / 太陽の怒り

系統 変成術 [呪い、火]；**呪文レベル** ウィッチ 2、ドルイド 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 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 頑健・無効；**呪文抵抗** 可

術者は目標に耐えられない熱にさらされる呪いをかける。セーヴィング・スローに失敗すると、目標は直ちに極暑にさらされ、1d4 ポイントの非致傷ダメージを受け、熱射病にかかる（疲労状態）。目標は極暑に対し通常通り 10 分毎にセーブを行わなければならない（DC はこの呪文の DC ではなく 15 から開始する）。この熱は体内から現れたものであるため、目標は〈生存〉判定や影に隠れるなど、暑さを避ける通常の手段で凌ぐことはで

ヒーリング・ウォームス

Healing Warmth / 暖かなる癒やし

系統 防御術；**呪文レベル** アルケミスト 4、インクイジター 4、クレリック 4、ドルイド 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 分 / レベル

この呪文はプロテクション・フロム・エナジーのように、「火」ダメージに対する一時的な完全耐性を与える。標準アクションとして、術者はこの呪文により得たエネルギーの吸収能力を 12 ポイント消費することで、接触したクリーチャーを 1d8 ポイントのダメージだけ回復することができる。クリーチャーの治療は機会攻撃を誘発する。この呪文は術者レベルごとに 12 ポイント (10 レベルの時点で最大の 120 ポイント) の「火」ダメージを吸収するか、消費されるまで持続する。

スコーチング・アッシュ・フォーム

Scorching Ash Form / 赤熱する灰形態

系統 変成術 [火]；**呪文レベル** アルケミスト 4、ウィザード / ソーサラー 4

構成要素 動作、物質 (ガーゼ少しと一握りの灰)

持続時間 1 分 / レベル

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文はガシアス・フォームのように機能するが、目標は透明で無害な期待ではなく、目に見える熱い灰と煙の渦になる点が異なる。目標は(火)の副種別を得る。目標と接敵面を共有する状態でターンを開始するクリーチャーは 2d6 ポイントの「火」ダメージを受け、頑健セーブ (DC 15、これまでの判定回数ごとに +1) に成功しなければ煙の吸入の効果を得る。

タッチ・オヴ・カンバステーション

Touch of Combustion / 燃焼の接触

系統 力術 [火]；**呪文レベル** インクイジター 1、ウィザード / ソーサラー 1、ウィッチ 1、ドルイド 1、メイガス 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触したクリーチャーまたは物体

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 反応・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可

術者の攻撃が命中すると暴力的な炎の炸裂により目標に火をつけ、1d6 ポイントの「火」ダメージを与える。セーヴィング・スローに失敗すると、目標に着火する。目標に着火したなら、その後最初のラウンドの間、目標に隣接している (術者を含む) クリーチャーはそれぞれ反応セーブを行わねばならず、失敗すると 1d4 ポイントの「火」ダメージを受ける。

ウンディーネ Undines

ウンディーネは水の次元界からきたクリーチャーを祖先とする人間である。ウンディーネの肌は池や海、大海の色に似ているため、優美であり彼ら祖先の秘めた力が一見して知れる。一族が受け継いでいるのが マーリドの血か ウォーター・メフィットの血かに関わらず、全てのウンディーネは自らの祖先を通して自身を定めている。彼らは個々の違いを天稟と捉え、それぞれの出生による超常的な面を可能な限り調査する。

ウンディーネは種族に誇りを持ち、外部にほとんど恐怖を示さない。生来善であり同族の中ではいくぶんはしゃぎがちだが、ウンディーネのいない組織ではずっと遠慮がちで真面目な素振りを見せる。彼らは感情制御に長け、穏やかな状態から激昂するまでの度合いを抑え、数分以内に呼び戻すことができる。その振る舞いを変人と呼ぶものもいるかも知れないが、ウンディーネはほとんどの種族よりも少々芝居がかっているだけだ。確かに彼らは気まぐれではないし、挑発されることなく怒ったりわくわくしたりその他の感情を表すこともない。親しい友人であれば、その過剰なまでの所有欲を見ることができるとも知れない。彼らは大切にしているものを極端に守ろうとする。

ウンディーネは通常暖かい地域に住み、特に水の近くに居を構える事を好む。地上に住むとは言え、彼らは水中でも同じくらいの時を過ごすからだ。このため彼らのほとんどは服をほんのわずか、元素から身を守るために必要な服だけを身につけ、靴を履くこともほとんどない。彼らは首の周りに装飾品をつけることを嫌がり、髪はオールバックにして固い結び目を作る。これにより髪や他のものが泳いでいるときに気になったり、泳ぐ邪魔になることを避けている。同様に、武器を扱うクラスに属するウンディーネは、水中でも地上でもうまく扱える武器を選択する。

身体的特徴：淡い青緑から深い青、海緑色まで、ウンディーネの肌の色は多様である。ウンディーネのまっすぐで濃い髪も同様の傾向があるが、肌の色よりかなり暗い色である。ウンディーネは透明で青い瞳をしている。肉体敵にはウンディーネはほとんど人間そのものであり、その体格は背の高さや体型に関しては人間と同じように多様である。色の話題から離れると、彼らの種族に依存する明らかな特徴は、そのヒレのような耳と水かきのある手足である。

社会：ウンディーネは自分たちを他に類を見ない種族と捕らえ、ウンディーネの子を産む能力があると捉えている。彼らは人間と交わって子を残すことができるが、同じ種族と子をなすことを好む。また水の近くにある小さく人里離れた共同体に住む傾向があり、場合によっては定住しないこともある。一般的なウンディーネの共同体は、総意によって公式に指名されたものが属する小さな評議会の指導に従い営まれる。評議会の地位は無期限に保たれるが、評議員の行いにより共同体に不利益が降りかかるような場合には辞職を命じられることもある。

ウンディーネの共同体の中での結婚は一般的に行われ、子供は共同で育てられる。ウンディーネの文化には地域毎の多様性がある程度存在し、それは住む場所毎に固有の祖先を持つことが影響している。だが一つの地域に住む全てのウンディーネが同じ祖先であると断ずることができないことは注意すべきだ。ウンディーネは共同体に外から訪れた他のウンディーネと結婚することもあるのだから。

種族関係：ウンディーネは特定の種族に偏見を持つこともなければ先入観も抱いていない。彼らの共同体はまず交易で関係を持ち、外から来たものや見知らぬ人と様々な距離でやりとりをする機会をふんだんに与える。他の種族が住んでいる場所に隣人として住むことに頓着することもない。彼らはウンディーネにも水の近くに住むものにも十分な尊敬の念を示す。そ

れでもある状況に至れば、特定のウンディーネの共同体は自治権を維持するためにできることを行う。

ウンディーネはエルフやノームとうまくやっていく。しばしばこれらの種族は、森にある池や水の流れを守る義務を分け合う。同様に、多くの共通の興味を持つ善や中立の水棲の人型生物に、彼らは強い関心を抱く。彼らは彼らは金属や布といった素材を得るため、人間やドワーフと自由に交易を行う。

属性と宗教：ほとんどのウンディーネは中立である。彼らの行動原理は彼らの繁栄に関する興味である。それ故、彼らのやる気は共同体や彼ら自身に関するものに向けられる傾向がある。その中立な視点のおかげで、彼らは交易を行うウンディーネ以外の種族が持つ広い視野に興味を持つことができる。深い信仰心を持つわけではないが、ウンディーネはその超常的な祖先や水自身との強い精神的つながりを持つ。この宗教的でない道を探求するものは祖先の奉じた神や水の相をその教義にもつ神を信仰する。

冒険者：時々、ウンディーネは冒険者としての生き方を探すために家族原本を離れる。水そのもののように単に移動し続けずにはいられないと感じ、旅の中にある冒険が生きる理由を与えてくれるのだと考えるウンディーネもいる。その一方で確たる理由もない冒険者もいるし、ウンディーネ社会で犯罪を犯した罰として追放されるというのもよくあることだ。追放されたものに他の選択肢はほとんどなく、世界の新しい場所を探するという望みを持って冒険者に鞍替える。ウンディーネの水に対する親和性により、彼らは特に優れたドルイドとなることができ、ウンディーネのソーサラーは水棲の血脈を持つ事が多い。

男性名：エイヴン、オンディール、ジャマシュ、シラダズ、ダラク、ヒヴ、マアコール、ラディド。

女性名：アフザラ、イリヤニ、ウルダフナ、カラフ、ニルグン、バアラフ、バリ、マアリン、ラダベフ。

ウンディーネの種族特性 Undine Racial Traits

+ 2【敏捷力】、+ 2【判断力】、- 2【筋力】：ウンディーネは目端が利き俊敏だが、力と力をぶつけ合わせるよりも適応することを好む。

原住民の来訪者：ウンディーネは（原住）の副種別を持つ来訪者である。

中型：ウンディーネは中型クリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティも受けない。

普通の移動速度：ウンディーネは地上では 30 フィートの基本移動速度を持つ。さらに、30 フィートの水泳移動速度を持っており、〈水泳〉判定をすることなく水中を移動することができる。また〈水泳〉技能は常にクラス技能として扱われる。

暗視：ウンディーネは最大 60 フィートまでの暗闇を見通せる。

擬似呪文能力：ハイドロリック・ブッシュ 回/日（術者レベルは、ウンディーネのレベルに等しい）。

エネルギーに対する抵抗：ウンディーネは〔冷気〕に対する抵抗 5 を持つ。

水の親和性 / Water Affinity：元素（水）の血脈を持つウンディーネのソーサラーは、全てのソーサラー呪文とクラス能力において、自らの【魅力】が 2 ポイント高いものとして扱う。水の領域を持つウンディーネのクレ

リックは、水の領域の能力と呪文を+1術者レベルとして発動する。

言語：ウンディーネはプレイ開始時に共通語および水界語の会話能力を持っている。高い【知力】を持つウンディーネは次に挙げる言語を選択することができる：エルフ語、風界語、地界語、ドワーフ語、ノーム語、ハープリング語、および火界語。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

既存のウンディーネの種族特性の代わりに以下の種族特性を選択してもよい。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君のGMに相談をすること。

酸のプレス / Acid Breath：来訪者の起源を持つウンディーネは、ウォーター・メフィットが武器として酸を扱う力を込めることができる。このようなウンディーネは1日に1回使用できる、酸性の水を5フィート円錐形に放つプレス攻撃を持つ。このプレスは2キャラクター・レベルごとに1d8(最大5d8)ポイントの[酸]ダメージを与える。反応セーブ(DC 10+ウンディーネのレベルの1/2+ウンディーネの【魅力】修正値)に成功すればダメージを半減できる。この種族特性は擬似呪文能力の種族特性と置き換える。

水陸両生：水と永続的なつながりを持って生まれたウンディーネもいる。この種族特性をもつウンディーネは(水棲)の副種別と水陸両生の特殊能力を得る。この種族特性は擬似呪文能力の種族特性と置き換える。

深海を見通す目 / Deepsight：ウンディーネの中には光のない深海に特に適応しているが、大気に満たされた環境には慣れていない目を持つものもいる。この種族特性を持つウンディーネは水中では120フィートの暗視を得るが、それ以外の環境では一切の暗視能力を持たない。この種族特性は暗視と置き換える。

人への擬態 / Flesh Chameleon：人間の肌の色調のように自らの色を変えることができるウンディーネもいる。この種族特性を持つウンディーネは標準アクションとして、生来の青い色合いから通常の間人を持つ肌の色に変えることができる。また、フリー・アクションで元の色に戻すことができる。これにより人間の振りをする際に行う〈変装〉判定に+4の種族ボーナスを得る。この種族特性はエネルギーに対する抵抗と置き換える。

水に溶け込む生命 / Hydrated Vitality：この種族特性を持つウンディーネは1ラウンドの間天然にある海水や淡水、汽水にその全身を浸しているなら、高速治療2を得る。淀んでいたり有毒であったり、(人工的な穴やバグ・オヴ・ホールディングなどで)留めておいた水では、この能力は起動しない。ウンディーネはこの能力によりレベルごとに1日に2ヒット・ポイントを癒すことができ、その後はこの効果は終了する。この種族特性は水の親和性と置き換える。

ネレイドの恍惚術 / Nereid Fascination：祖先をたどれば、来訪者ではなくネレイドに行き着くウンディーネもいる。1日に1回標準アクションとして、このようなウンディーネは半径20フィートに広がるオーラを作り出すことができる。このオーラの中にいる人型生物は、このウンディーネのキャラクター・レベルの1/2(最低1)に等しいラウンドの間、ウンディーネに対して恍惚状態となる。目標は意志セーブ(DC 10+ウンディーネのレベルの1/2+ウンディーネの【魅力】修正値)により抵抗することができる。これは超常能力である。この種族特性は擬似呪文能力種族特性と置き換える。

粘体のプレス / Ooze Breath：自身の来訪者の祖先をウーズ・メフィットまで辿ることのできるウンディーネもいる。このようなウンディーネは1

日に1回使用できる、半径5フィートの円錐形にスライムを噴射するプレス攻撃を持つ。このスライムはキャラクター・レベル2毎に1d4(最大5d4)ポイントの[酸]ダメージを与え、範囲内のクリーチャーを3ラウンドの間不調状態にする。反応セーヴィング・スロー(DC 10+ウンディーネのレベルの1/2+ウンディーネの【耐久力】修正値)に成功すればダメージは半減し、不調状態にもならない。この種族特性は擬似呪文能力種族特性と置き換える。

地形への擬態 / Terrain Chameleon：水中の地形に溶けこませられるように自らの体を変えることができるウンディーネもいる。海藻や自然に生えた水中の植物に似せるため、茶色や灰色、緑の交じり合った色に変えるのである。標準アクションとして、この種族特性を持つウンディーネは自らの色を変えることができ、これにより水中における〈隠密〉判定に+4のボーナスを得る。通常の色に戻るのはフリー・アクションである。この種族特性はエネルギーに対する抵抗と置き換える。

水知覚 / Water Sense：この種族特性を持つウンディーネは水の振動を知覚することができる。それにより彼らは互いに水に触れている場合、クリーチャーに対して機能する擬似視覚30フィートを得る。この種族特性はエネルギーに対する抵抗と置き換える。

適性クラス・オプション Favored Class Options

以下のオプションは記載の適性クラスを有するウンディーネに適用可能であり、特に断りのない限り、ボーナスは適性クラスの特典を選択するたびに適用される。

ウィザード：呪文書にクレリック、ドルイド、またはウィザードの呪文リストから[水]の補足説明を有する呪文1つを追加する。この呪文は術者が発動可能な最も高い呪文レベルより1レベル以上低いものでなければならない。この呪文はウィザードの呪文リストに既に存在しているものでなければ、1レベル高いものとして扱う。

クレリック：(水棲)または(水)の副種別を持つクリーチャーの呪文抵抗を克服する術者レベル判定に+1のボーナスを得る。

サモナー：サモナーの幻獣が水棲基本形態を持つなら、サモナーの生命共有能力の間合いに+5フィートを加える。

ソーサラー：水中で呪文を発動する場合、術者レベル判定に+1のボーナスを得る。

ドルイド：(水棲)の副種別を持つ動物または魔獣に対する、野生動物との共感の判定に+1のボーナスを得る。

バード：(水棲)または(水)の副種別を持つクリーチャーに対する打ち消しの調べのバードの呪芸で使用する〈芸能〉判定に+1のボーナスを得る。

モンク：組みつきに抵抗するためのモンクのCMDに+1を加え、1日に試みることのできる朦朧化打撃の回数に+1/3を加える。

種族アーキタイプ Racial Archetypes

以下の種族アーキタイプはウンディーネに適用可能である。

達人ウンディーネ (ドルイド) Undine Adept

達人ウンディーネは最初のウンディーネの知識を保護し、人々と自然の世界との古来よりのつながりが平穏なままであるようにするため、全身全霊を傾ける。彼らはウンディーネの起源の守人であると共に、ウンディーネの守護者でもある。達人ウンディーネは以下のクラス特徴を持つ。

領域：領域を選択する達人ウンディーネは共同体か水の領域、あるいはそれらの副領域から選択しなければならない。

水陸両生 (超常)：2レベルの時点で、達人ウンディーネは(水棲)の副種別を得ると共に、水陸両生の共通モンスター能力を得る。これにより水中でも地上でも呼吸を行うことができるようになる。この能力は森渡りと置き換える。

招来クリーチャー強化 (超常)：3レベルの時点で、達人ウンディーネがサモン・モンスターないしサモン・ネイチャーズ・アライのいずれかで招来した(水)の副種別を持つクリーチャーは全て、*招来クリーチャー強化*特技の利益を得る。この能力は跡無き足取りと置き換える。

水喚び出し抵抗 (超常) / Resist Water's Call：4レベルの時点で達人ウンディーネは、(水棲)もしくは(水)の副種別を持つ来訪者が行う擬似呪文能力および超常能力、(水棲)もしくは(水)の副種別を持つフェイが行う擬似呪文能力および超常能力、[水]の補足説明を持つ呪文へのセーヴィング・スローに+4のボーナスを得る。この能力は自然の誘惑への抵抗力と置き換える。

自然の化身 (超常)：6レベルの時点で、達人ウンディーネは自然の化身を使用する能力を得る。達人ウンディーネが(水棲)もしくは(水)の副種別を持つクリーチャーの形態を取るとき、この能力はそのクラス・レベルが+1されているかのように機能する。それ以外の形態では、この能力における有効ドルイド・レベルは実際の達人ウンディーネ・レベルに等しい。この能力はそれ以外の点においては自然の化身と同様に機能する。この能力は通常自然の化身と置き換える。

水の精霊との交信 / Commune with Water Spirits：9レベルの時点で、達人ウンディーネは自らのドルイド呪文リストにコミュニケーションを加える。この呪文を自らの崇拜する神格ないし元素の力のいずれかに使用することができる。この能力は毒への耐性と置き換える。

水の歌い手 (バード) Watersinger

水の歌い手の歌はその魂の深部から、原初の生命が湧き出る元素の水の中にまで到達する。その声は水を使役し、望むがままに水を曲げ形を変える。

バードの呪芸：水の歌い手は固有のバードの呪芸をいくつか持ち、それぞれの項目として通常のバードの呪芸のいくつかを置き換える。これらのバードの呪芸は、バードのクラス能力としてのバードの呪芸と同様に、一般的なルールと制限全てに従う。

水の歌 (超常) / Watersong：1レベルの時点で、水の歌い手はバードの呪芸を使用して、30フィート以内にある水を操りその形を変えるこ

とができる。〈芸能〉判定に成功することで、バードは5立方フィートの水を自律させ操ることができる。水の歌い手は水に命じて様々な形を取らせたり、曲げたり、上昇させたり、落下させたり、今の形を留めたりすることができる。また、固まった氷のように荷重を支えさせることもできる。例えば、水の歌い手は(覆うために)水の柱を作ることもできれば、はしご、溝、橋、通路、滑り台といったものを作ることもできる。制御された水はまるで通常の氷のようにつるつるしている。この能力は通常の氷が形作ることのできるものよりも、壊れやすかったり複雑であったりする形状のものを作り出すことはできない。バードの制御下でいる間、水は厚さ1インチ毎に硬度0と3ヒット・ポイントを持つ。3レベルの時点で、制御された水は硬度1を得、以後3レベル毎に硬度は+1ずつ増加する。5、10、15、20レベルの時点で、効果を及ぼすことのできる水量は5立方フィートずつ増加する(それぞれの立方体は互いに隣接していなければならない)。制御された水は、維持するために行なっているバードの呪芸ラウンドの消費を止めた後、1ラウンドの間その形をとどめている。この能力は恍惚の呪芸、示唆の呪芸、集団示唆の呪芸と置き換える。

水撃 (超常) / Waterstrike：3レベルの時点で水の歌い手はバードの呪芸を1ラウンド消費することで、水の歌の呪芸で現在制御している水に命じて叩きつけ攻撃で襲いかからせることができる。水の歌い手はこの攻撃に自身の基本攻撃ボーナスと【魅力】修正値を使用し、1d6 + 【魅力】ボーナスに等しい殴打ダメージを与える。この攻撃はバードが制御する水のどのマスから起動してもよく、水は挟撃ボーナスを得たり戦闘に参加するものを援護したりすることができるが、機会攻撃を行うことはできない。基本攻撃ボーナスによりバード自身が1ラウンドで複数回攻撃を行うことができるようになれば、水も1ラウンドに複数回攻撃を行うことができる。10レベルの時点で、水の叩きつけ攻撃は1d8ポイントに増加し、水は10フィートの間合いを得る。15レベルの時点で、水の叩きつけ攻撃は2d6ポイントに増加する。20レベルの時点で、水の叩きつけ攻撃は2d8ポイントに増加する。この呪芸は自信鼓舞の歌と置き換える。

命の水 (超常) / Lifewater：5レベルの時点で、水の歌い手は標準アクションとしてバードの呪芸を1ラウンド消費することで、クリーチャーの体内にある水や血その他の液体を操ることができる。これにより、目標は1d4ラウンドの間不調状態となる。また、バードはこの能力を使用して位置ずらしの戦技を試みることができる。この試みにおけるCMBには、バードの基本攻撃ボーナスと自らの【魅力】修正値を使用する。この能力は30フィートの間合いを持ち、体内に液体を含むクリーチャーにのみ機能する。また、この能力はクリティカル・ヒットに完全耐性のあるクリーチャーには機能しない。この呪芸は5レベルで得る博識と置き換える(ただし水の歌い手は、11レベルの時点で博識を1日1回、17レベルの時点で博識を1日2回使用する能力を得る)。

水の歌い手の呪文：水の歌い手は、以下の水に関連した呪文を自らの呪文リストに加える。これらの呪文レベルの呪文が発動できる段階までバード・レベルが到達するとすぐに、呪文リストにこれらを加える。0レベルークリエイト・ウォーター；1レベルークリップストリーム、ハイドロリック・プッシュ；2レベルークアス・オーブ、ウォーター・ウォーク、ハイドロリック・トレント；3レベルークルーイド・フォーム、ライド・ザ・ウェイヴズ；4レベルークミュナル・ウォーター・ウォーク、コントロール・ウォーター；5レベルークヴォータックス；6レベルークシーマントル。

新しい種族ルール New Racial Rules

以下の装備、特技、魔法のアイテム、呪文はウンディーネが使用することができる。GM が認めれば、他の適切な種族がこれらの新しいルールのいくつかを使用できるとしてもよい。

ウンディーネの装備品 Undine Equipment

ウンディーネは以下の装備品を利用することができる。

チェイン・ベルト / Chain Belts : ウンディーネは控えめな服を着るが、見事な鎖でできた 10 フィートほどの長さのベルトをウエストに身につけることが多い。そのベルトには蝶番がついていて、着用者は道具や小さな武器、その他役に立つものといった様々なものをつないでおくことができる。この鎖は銀やプラチナの輪や、打ち伸ばした小さな黄金の板に宝石の付いたものが含まれている。適切に身につければ、このベルトは 30 ポンドまでの小さなアイテムを取り付けることができる。泳いでいるウンディーネは、その重量を減らすために取り除く必要があれば、即行アクションとしてベルトを取り外すことができる。

ポーション・スポンジ / Potion Sponge : このたまで大のスポンジは耐水性で食べられる蠟でできた層で覆われており、ポーション 1 服分を吸い取れるように作られている。ポーション・スポンジを噛み中に含まれた液体を飲み込むのは全ラウンド・アクションである。大型サイズ以上のクリーチャーはこのスポンジ全体を飲み込むことができる。そうでないクリーチャーは使用済みのスポンジを（フリー・アクションとして）吐き出さなければならない。瓶からポーションを飲み込む場合とは異なり、ポーション・スポンジは水中で使用することができる。全ラウンド・アクションとして瓶からポーション・スポンジにポーションを移す（あるいはスポンジから瓶へポーションを絞り出す）ことができる。ポーション・スポンジはシャッターのような特に水晶、ガラス、陶器、磁器を目標とする攻撃に完全耐性を持つ。これらの点を除いては、ポーションの入った瓶と同じように機能する。

ウンディーネの柄 / Undine Weaponshaft : クォータースタッフ、スピア、トライデントといった長柄武器を作る際、ウンディーネは特徴的なデザインを組み込む。固い柄の代わりに、その武器は木や金属の管を中心に作られる。この管の端には封がされ、先と左側には穴が開けられている。全ラウンド・アクションとして、ウンディーネはこの武器で 1 回の近接攻撃を行い、その近接攻撃の目標に対してハイドロリック・プッシュ 擬似呪文能力を使用することができる。その他の点では、この武器はその種類の通常の武器のように機能する。また、（ミスラルやアダマンティンなどの）特殊な材質で作ることや高品質の武器としてつくこともできる。

ウンディーネの装備品

| 品物 | 費用 | 重量 | 〈製作〉 DC |
|------------|---------|---------|---------|
| チェイン・ベルト | 15gp | 1/4 ポンド | — |
| ポーション・スポンジ | 2gp | — | 15 |
| ウンディーネの柄 | + 300gp | — | — |

ウンディーネの特技 Undine Feats

ウンディーネは《元素旅行》特技と以下の特技を修得することができる。

《水棲の血統》 Aquatic Ancestry

君はその来訪者の祖先を好み、水中での生活によりうまく適応している。

前提条件 : ウンディーネ。

利益 : 君は水陸両生の特長能力を得る。君の水泳移動速度は + 10 フィートだけ増加する。

《水圧戦技》 Hydraulic Maneuver

君はハイドロリック・プッシュ で武器落としや足払いを行うことができる。

前提条件 : ハイドロリック・プッシュ 擬似呪文能力、ウンディーネ。

利益 : 君はハイドロリック・プッシュ を使用して押しやり、武器落とし、裏技（目が眩んだ状態もしくは盲目状態）、足払いの戦技を試みることができる。ハイドロリック・プッシュ を使用するたびに、使用を許可されている戦技の中で君が試みようとするものを決定しなければならない。君はハイドロリック・プッシュ 種族擬似呪文能力、クラスに基づくハイドロリック・プッシュ 使用回数、自身で発動するハイドロリック・プッシュ 呪文のいずれであってもこの特技を使用することができるが、魔法のアイテムやその他のこの呪文を発動できるようにする外部的要因を用いてこの特技を使用することはできない。

通常 : ハイドロリック・プッシュ は押しやり戦技を行う目的でのみ使用することができる。

《蒸気の術者》 Steam Caster

君は火の呪文に元素の水を注ぎ込み、強力な蒸気の流れに変化させる。

前提条件 : ウンディーネ。

利益 : 君は [火] の呪文の発動時間を全ラウンド・アクションに増加させ、元素の力を注ぎこむことができる（1 全ラウンド以上の発動時間を持つ呪文の発動時間は増加しない）。この呪文は [水] の補足説明を持つものとして扱われる。変質された呪文の [火] 効果は加熱された蒸気として発現する。変質された呪文は術者レベル判定の必要なく、水中でも通常通り機能する。火ではないため、この蒸気は物体を発火させたりクリーチャーに火をつけることはできない。この呪文は依然として [火] ダメージを与え、この呪文の効果に対して [火] に対する抵抗や完全耐性は通常通り機能する。

《トリトンの門》 Triton Portal

君は自らの内なる魔力を招来した仲間に伝える事ができる。

前提条件 : 術者レベル 5 レベル、ハイドロリック・プッシュ 擬似呪文能力、ウンディーネ。

利益 : 1 日 1 回、君はハイドロリック・プッシュ 種族能力を使用して、代わりにサモン・ネイチャーズ・アライ III を擬似呪文能力として発動する

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

事ができる。この術者レベルは君のキャラクター・レベルに等しい。このように能力を使用すると、小型ウォーター・エレメンタル1体かドルフィン1d3体のみを招来する事ができる。この能力を使用する行為は1回の全ラウンド・アクションである。

《水濡れの肌》Water Skinned

君が触れると小さな炎は消えてしまう。

前提条件: ウンディーネ。

利益: 標準アクションとして君は接触により魔法のものでない小さな火を消す事ができる。効果を及ぼすのは大型のかがり火程度の大きさまでとなる。この能力は総面積が5平方フィートより大きな火には効果を及ぼさない。この方法で火に触れても、君は傷を受けない。

ウンディーネの魔法のアイテム Undine Magic Items

ウンディーネは以下の魔法のアイテムを利用することができる。

シャーク・トゥース・アミュレット

(Shark tooth Amulet / 鮫の歯の護符)

オーラ 微弱・防御術；**術者レベル** 5 レベル

装備部位 首周り；**市価** 9,000gp；**重量** 一

解説

この護符は石化した大きなシャークの歯に海藻でできたより糸を通したもので、水中において身につけたものに戦闘能力を授ける。この護符を身につけている間、着用者は通常通り近接攻撃を行う事ができ、この攻撃でダメージを通常通り与える。この護符は着用者に水中での遠隔攻撃を与える能力も付与するが、この攻撃には-2のペナルティが与えられると共に、射程単位は半分となる。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、タッチ・オヴ・ザ・シー、作成者はウンディーネか（水）の副種別を持つものでなければならない；**費用** 4,500gp

ショール・オヴ・ライフキーピング

(Shawl of Life-Keeping / 生命保持のショール)

オーラ 微弱・召喚術（治癒）；**術者レベル** 3 レベル

装備部位 肩周り；**市価** 1,000gp；**重量** 一

解説

この魔法のショールはシルクのような透明な素材で織られている。1日1回、着用者は合言葉を唱えることでその生命エネルギーをショールに送り込む事ができる（10ヒット・ポイントまで）。このショールを身につけたもののヒット・ポイントが-1以下にまで下がると、このショールはただちにショールに込められたヒット・ポイントに等しい値まで着用者の傷を治す。この治癒は着用者が死亡するような場合、それを阻止することはできない。ショールに込められた生命エネルギーは24時間か着用者を癒やすかのいずれか早い方で持続する。このショールが破壊されると、込められた生命エネルギーは無駄になってしまう。

このショールがクリーチャーの生命エネルギーを保持している間、このクリーチャーとこのアイテムはつながりを保つ。他のクリーチャーがこのショールを手にとると、生命エネルギーを注いだクリーチャーは、このショールを現在保持しているものによる全ての効果に対する頑健及び反応セーヴィング・スローに-2のペナルティを被る。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、キュア・ライト・ウーンズ、スレイブライズ；**費用** 500gp

スリッパーズ・オヴ・ザ・トリトン

(Slippers of the Triton / トリトンのスリッパ)

オーラ 中程度・防御術；**術者レベル** 7 レベル

装備部位 両足；**市価** 56,000gp；**重量** 1 ポンド

解説

一度履かれると、この水かきのついたスリッパは着用者に水中での呼吸能力と水中における追加の機動性を与える。着用者が水泳移動速度を持たない場合、30フィートの水泳移動速度を得る。着用者が水泳移動速度を持つ場合、その水泳移動速度に+10フィートの強化ボーナスを得る。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、ライド・ザ・ウェイヴズ；**コスト** 28,000gp

ウンディーネの呪文 Undine Spells

ウンディーネは以下の呪文を利用することができる。

ウンディーンズ・カース

Undine's Curse / ウンディーネの呪い

系統 死霊術 [悪]；**呪文レベル** ウィザード/ソーサラー 1、ウィッチ 1

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

持続時間 1 時間/レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

目標はその肉体に宿る無意識に呼吸する能力を失う。意識を保ち肉体的な活動を行っている限り、目標は呼吸を持続し通常通り行動する事ができる。意識不明（睡眠中を含む）あるいは肉体的な活動がとれなくなると、呼吸は止まり窒息し始める。呼吸をすることのないクリーチャーはこの呪文に完全耐性を持つ。

ニクシーズ・ルアー

Nixie's Lure / ニクシーの誘い歌

系統 心術（魅惑）[音波、精神作用]；**呪文レベル** ウィザード/ソーサラー 3、ウィッチ 3、サモナー 4、ドルイド 3、バード 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 300 フィート

目標 術者を中心として半径 300 フィートの爆発内にいる全てのクリーチャー

持続時間 精神集中+1ラウンド/レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

この呪文はこの世のものとは思えない、つい釣られてしまう歌を作り出す。この歌は聞くもの全てを誘い出す。ニクシーズ・ルアー は最大で24ヒット・ダイスまでのクリーチャーに効果を及ぼす。範囲内にいるクリーチャーでセーブに失敗したものは歌に引き寄せられ、可能な限り最短の経路を使って君に近づくように移動する。この経路が火や崖を飛び降りるような危険な場所を通り抜けるものであれば、クリーチャーは再度セーヴィング・スローを行い、成功すればそのような危険の手前まで移動したとこ

ろで効果が終了する。この呪文による歌によって引き寄せられたクリーチャーは、自らの身を守る事を除いて他の一切のアクションを行う事ができない。君の5フィート以内にいる効果を受けたものは、この呪文の効果時間の間恍惚状態のままその場に立ち尽くす。

ネレイズ・グレイス

Nereid's Grace / ネレイドの美

系統 心術 (魅惑) [精神作用] ; **呪文レベル** ウィッチ 1、ドルイド 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 術者

持続時間 1 ラウンド / レベル

君はネレイドのこの世ならぬ美を振りまく。君が鎧を身につけていない(あるいはグラマード鎧を使用しているなどで鎧が目に見えない)場合、君は自身の【魅力】ボーナスに等しい反発ボーナスをアーマー・クラスとCMDに得る。

マーリズ・マスタリー

Marid's Mastery / マーリドの練技

系統 変成術 [水] ; **呪文レベル** ウィザード / ソーサラー 1、ウィッチ 1、クレリック 1、ドルイド 1、レンジャー 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

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

セーヴィング・スロー 意志・無効 (無害) ; **呪文抵抗** 可 (無害)

目標は水に触れている敵に対する攻撃ロール及びダメージ・ロールに+1のボーナスを得る。敵もしくは目標が地面に触れているなら、目標は攻撃ロールとダメージ・ロールに-4のペナルティを被る。

オーク Orcs

オークは好戦的で無慈悲、そして傲慢だ。彼らは生来のごろつきであり、力と権力を最高の美德として敬意を表する。ほとんど本能レベルで、自分たちを捕まえて止めることのできるほどの強力な存在がいない限り、オークは自らがやりたいことを何でもやる権利があると信じている。彼らは強制された場合を除いて戦場以外でその力を発揮することはほとんどない。この姿勢は単に怠惰だからというわけではない。疲れ果てて肩が落ちるまでは、序列に従い仕事はなされるべきだという信念が染みついているからなのだ。彼らは他の種族の奴隷を手にし、オークの男性はオークの女性に非人道的な扱いをする上、子供と年寄りを虐待する。戦えないほど弱いものは苦しい生を過ごすのがお似合いだという考えが根底にある。いついかなるときも厳しい敵に囲まれているオークは、痛みは無自覚で卑怯な気質を持ち、反抗しようとするものに対して復讐することを言外に臭わせる獰猛な存在である。

身体的特徴：力強い体格をしたオークが立つと、一般にほとんどの人間より数インチ高いだけだが、筋肉の総量は遥かに多い。肩幅は広く分厚く、筋骨たくましい臀部のためにわずかにがたがたした歩き方をする。一般に彼らは鈍い緑色の肌と濁った暗い髪、ビーズのような赤い目に飛び出た牙のような歯を持っている。オークは傷は名誉の証と考えており、ボディ・アートの一形態として使用されることもしばしばである。

社会：オークは通常みずばらしく常に暴力の蔓延する中で生活し、脅迫や残忍な暴力がオークの文化を互いにまとめる接着剤として機能している。ライバルが引き下がることができない場合、衝突が実際の流血沙汰に発展するまで彼らはひどくなっていく恐ろしい脅しによって論争を解決する。このような激しい乱闘に勝つオークは敗者から求めるものを何でも自由に取っていくだけでは飽き足らない。屈辱的な肉体への暴力や軽い気持ちでの損傷行為、時には殺人さえ侵してしまう。単により強いオークがそれらを取っていくのだから、オークは自分の家や所有物をより良いものにするための時間を費やすことは滅多にない。実際、可能な場合はいつでも、彼らは元々は他の種族によって造られた建造物と共同体を占有することを好む。

種族関係：オークは力を何よりも賛美する。敵の種族の一員でさえ、鼻っ柱を何回も叩き折れば、オークの嫌々ながらの尊敬か、ないし少なくとも容認を勝ち取ることはときどきある。

オークはドワーフやエルフのことを、荒々しい憎悪、陰気な恨み、ちょっとした憎悪を奇妙に合わせ混んだものだと捉えている。彼らは力を賛美し、いくらかの階層で、これらの2種族が数えられない年齢の間に彼らを寄せ付けなくしておいたのだと理解している。彼らの手中に落ちたドワーフやエルフに苦痛を与える機会を逃すことはないが、そのような勝利でも無い限り注意深く計画を進めることを好む。オークはハーFRINGとノームを奴隷にする手間をかけるほどの強さはないからという理由で解き放つ。彼らはしばしばハーフェルフを評価する。ハーフェルフは純血のエルフよりも恐ろしい部分がないように見えるが多くのエルフの特徴を持つことから、特に好ましい標的となる。オークは人間のことを彼らの中心に住む少しの狼を伴う羊のような種族と見なす。彼らは気兼ねなく人間を殺し、虐げる。人間はあまりに弱く、彼らを選ばないことはできない。しかし手強い人間を連れてくる場合に備え、一番近い逃げ道を常に堅めで見据えているのである。

オークはハーフェルフのことを侮蔑と妬み、自尊心の組み合わせさせた奇妙な感覚で捉える。一般的なオークよりも脆弱だが、混血により通常よりも賢く、ずっと狡猾で優れた指導者になる。ハーフェルフに率いられるか少なくとも助言を受けた部族はしばしば純血のオークに率いられた部族よ

りもずっとうまく立ち回る。ずっと根底の部分では、ハーフェルフはオークが脆弱な種族に支配力を行使する姿を象徴していると信じている。

属性と宗教：オークは欠点を補う長所はほとんどない。ほとんどは暴力的で狂気に満ち自己中心的だ。誇りや忠誠といった概念は、より弱い種族の一員を悩ます傾向のある、風変わりな性格上の欠点のように思われる。オークは通常単なる悪ではなく、唾棄すべき混沌でもある。しかし極度に自利心の高いものが、秩序にして悪に傾倒することもある。オークは火、戦、血の神を信仰し、オーク独特の考えに応じた側面を組み合わせた部族の“パンテオン”を作ることが多い。

冒険者：オークは通常、権力闘争に敗れた後にのみ部族を後にする。同族自身の手による屈辱、隷属、死に直面することで、彼らはそれらを選ぶ代わりに他の種族として生き、働く事を選ぶのである。オークが自分たちだけで新しい道を進み出したなら、その激情を抑えることもできず本能的に支配しようとするオーク達はその旅を長く続けられることはほとんどない。他の社会に何とかが入ろうとするオークはその社会がもたらす贅沢と快適さを楽しむことが多いが、それでもなお故郷に戻って権力を回復し、復讐を果たすことを夢見ることが多い。

男性名：アルクス、カルグ、フェルザク、プラブル、マーダット。

女性名：イリャト、オルピン、グリルギス、クルッガ、ドゥッラ、トリスグラク、レフィット。

オークの種族特性 Orc Racial Traits

+ 4【筋力】、- 2【知力】、- 2【判断力】、- 2【魅力】：オークは粗暴で残忍だ。

オーク：オークは（オーク）の副種別を持つ人型生物である。

中型：オークは中型クリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティも受けない。

普通の移動速度：オークは30フィートの基本移動速度を持つ。

暗視：オークは最大60フィートまでの暗闇を見通せる。

光に過敏：オークは太陽の光の元やデイルイト呪文の範囲内にいると目がくらんだ状態になる。

凶暴性：オークはヒット・ポイントが0未満に陥っても意識を保ち戦闘を続けることができる。オークはヒット・ポイントが0以下になってもよろめき状態のままだが、通常通り毎ラウンド1ヒット・ポイントを失う。

武器精通：オークは常にグレートアックスとファルシオンに習熟しており、“オーク”と名前についている武器を常に軍用武器として扱う。

言語：オークはプレイ開始時にオーク語および共通語の会話能力を持っている。高い【知力】を持つオークは次に挙げる言語を選択することができる：巨人語、ゴブリン語、地下共通語、ドワーフ語、ノール語。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

既存のオークの種族特性の代わりに以下の種族特性を選択してもよい。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君のGMに相談をすること。

陽光の克服 / Dayrunner : オークは敵がもたらすものを拒み続けてきた。それは太陽に対しても変わりはない。ぎらつく太陽の下で何時間も過ごし、その目を痛めながらまぶしい光に順応するオークもいる。この種族特性を持つオークは全ての遠隔攻撃ロールに-2のペナルティを被る。この種族特性は光に過敏と置き換える。

野生 / Feral : 言語と文化の基礎を築く遙か昔、自活する能力を持っていた。生き残るために幼少より虫や小さな動物を狩らねばならなかった野生のオークは、死の間際まで生き残るために、より頑丈なものと戦う。この種族特性を持つオークは〈生存〉をクラス技能として得、負のヒット・ポイントの間接武器による攻撃ロールとダメージ・ロールに+1のボーナスを得る。この種族特性はオークの武器の親和性および自動取得言語と置き換える。野生を持つオークは高い【知力】能力値を持っていたとしても追加言語を得ることはなく、〈言語学〉にランクを割り振らなければ呻き声と身振り手振りでのみ意志の疎通を行うことができる。

鼻が利く / Smeller : この種族特性を持つオークは、通常の半分の間合いしか持たない、限定的な鋭敏嗅覚能力を得る。この種族特性は凶暴性および武器の親和性と置き換える。

不潔 / Squalid : あまりにも汚く有害で他のオークでさえ住むのが難しい場所に住むオークもいる。この種族特性を持つオークは、吐き気がする状態、不調状態、病気に抵抗するためのセーヴィング・スローに+2の種族ボーナスを得る。この種族特性は凶暴性と置き換える。

適性クラス・オプション Favored Class Options

以下のオプションは記載の適性クラスを有するオークに適用可能であり、特に断りのない限り、ボーナスは適性クラスの特典を選択するたびに適用される。

アルケミスト : アルケミストの変異薬の持続時間に+10分を加える。

バーバリアン : バーバリアンの1日の激怒ラウンドの総計に+1を加える。

キャヴァリアー : 挑戦した目標が行う押しやりや蹴散らしの戦技に対するキャヴァリアーのCMDに+1を加える。

ドルイド : ドルイドの動物の相棒の肉體攻撃によるダメージに+1/2を加える。

ファイター : ファイターが死に至る負のヒット・ポイントを決定するために使用する【耐久力】の値に+2を加える。

レンジャー : レンジャーの動物の相棒に+1ヒット・ポイントを加える。レンジャーが動物の相棒を変更した場合、新しい動物の相棒がこのボーナス・ヒット・ポイントを得る。

ウィッチ : ウィッチの呪文リストのウィッチ呪文1つをウィッチの使い魔に追加する。この呪文は術者が発動可能な最も高い呪文レベルより1レベル以上低いものでなければならない。オークがこの先使い魔を取り替えた場合、新しい使い魔はこれらのボーナス呪文を獲得する。

種族アーキタイプ Racial Archetypes

以下の種族アーキタイプはオークに適用可能である。

卑怯な戦士 (ファイター) Dirty Fighter

卑怯な戦士は誇りやフェアプレーといった概念を笑い飛ばす。勝つことのみを考え、武器の鍛錬や鎧の装備の仕方を学習するように、時間をかけて卑劣な戦技を身につけるのだ。卑怯な戦士は以下のクラス特徴を持つ。

横歩 (変則) / Sidestep : 2レベルの時点で卑怯な戦士は敵が戦技に反応した際にその攻撃を避ける術を学ぶ。卑怯な戦士は戦技を試みた際に誘発した機会攻撃に対するACに+1の回避ボーナスを得る。このボーナスは2レベルを超える4レベル毎に+1ずつ増加する。この能力は武勇と置き換える。

戦技訓練 (変則) / Maneuver Training : 5レベルの時点で、卑怯な戦士は裏技を体得する。卑怯な戦士は裏技戦技判定に+2のボーナスを得るとともに、裏技戦技の目標になった際のCMDに+2のボーナスを得る。この能力は武器訓練1と置き換える。

素早い裏技 (変則) / Speedy Tricks : 9レベルの時点で、卑怯な戦士は裏技を素早く行う手法を完璧なものとする。卑怯な戦士は標準アクションではなく、1回の攻撃として裏技の戦技を行うことができる。この能力は武器訓練2と置き換える。

多段裏技 (変則) / Double Tricks : 13レベルの時点で、裏技の戦技を行うとき、卑怯な戦士は1つではなく異なる状態2つに目標を追いやることができる。ペナルティそれぞれは取り除くに異なるアクションを必要とする。17レベルの時点で、卑怯な戦士は異なる状態3つに目標を追いやることができる。この能力は武器訓練3および4と置き換える。

傷の呪医 (ウィッチ) Scarred Witch Doctor

傷の呪医は痛みを耐え痛みを及ぼすために、その力を引き出す。自らの肉体を切り落として恐ろしい傷を残すことで、守護者の興味を引くのである。使い魔を呼び出して使役する代わりに、傷の呪医は力の貯蔵庫として使うために、気味の悪い呪術の仮面を作り出す。傷の呪医は以下のクラス特徴を持つ。

【耐久力】基準 / Constitution Dependent : 傷の呪医はもっとも高い呪文レベル、呪文のセーブDC、1レベルの時点で知っている呪文の数、通常なら【知力】に基づいて決まる呪術の効果を決める際、【知力】の代わりに【耐久力】を用いる。

呪術痕 / Hex Scar : 呪術を学ぶ際、傷の呪医は呪術を表す印を自らの肉体に刻みつけるか焼き付けるかしなければならない。このような傷をありふれたものや魔法的な意味を持つものに見せることはできるが、永続的に取り除くことはできない。

呪術の仮面 (超常) / Fetish Mask : 1レベルの時点で、傷の呪医は木製の仮面との絆を作る。傷の呪医が力を得る際、この仮面とのつながりが彼女の魔力の根底にある自傷の重みを吸い上げるかのようにこの仮面を醜くグロテスクなものへと成長させるのだ。守護者から受ける呪文の閃きは、傷の呪医が自らを傷つける際に斬ったり、焼いたり、その他その身を損傷させる痛みを耐える間に与えられる。呪術の仮面は呪文の準備や呪文の獲得

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

において、ウィッチの使い魔と同様に機能する。毎日呪文を準備するために使い魔と心を通わせる代わりに、傷の呪医は仮面を壁や木の枝といったところにかけ、それが象徴する苦しみについて熟慮する。

呪術の仮面を身につけると、傷の呪医は〈威圧〉および〈治療〉判定に+2の状況ボーナスを、特に痛み由来する効果や〔痛み〕補足説明を持つ効果に対するセーヴィング・スローに+2のボーナスを得る。仮面が破壊された場合、傷の呪医は別の呪術の仮面を作ることができる（元々の衝撃を与える外見を取り入れる場合がほとんどである）。これには死んだ使い魔を再度手に入れる際にウィッチが支払う費用と時間が必要となる。

5レベルの時点で、傷の呪医は《その他の魔法のアイテム作成》特技を持っているかのように、この仮面に魔法の能力を与える能力を得る。

この能力はその他の点ではウィッチの使い魔と同様に機能する。この能力はウィッチの使い魔を置き換える。

傷の盾（超常） / Scarshield : 1レベルの時点で、傷の呪医はその傷だらけの肌を硬化する術を学ぶ。これにより傷の呪医の外皮ボーナスに、傷の呪医クラス・レベルの1/2（最低+1）に等しい強化ボーナスを得る。この能力は1日にクラス・レベル毎に1分だけ使用することができる。持続時間は連続している必要はないが、1分単位で使用されなければならない。この能力はウィッチの1レベルの呪術と置き換える。

呪術 : 以下の呪術は傷の呪医アーキタイプを補完する : 邪眼、不運、傷痕、獣脅し。

上級呪術 : 以下の上級呪術は傷の呪医アーキタイプを補完する : 悪夢、苦悩、化膿する傷、食人料理。

大いなる呪術 : 以下の大いなる呪術は傷の呪医アーキタイプを補完する : 自然災害、死の呪い、恐ろしい予言。

新しい種族ルール New Racial Rules

以下のオプションはオークに適用することができる。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君のGMに相談をすること。

オークの装備品 Orc Equipment

オークは以下の装備品を利用することができる。

戦いの仮面 / Battle Mask : 木や骨といった材質でできたこの仮面は、着用者の本来の外見を覆い、忌々しいやらしい目つきとして認識される。戦いの仮面における素晴らしい彫刻技術と凝った細部により、着用者は目標の士気をくじくためにおこなう〈威圧〉判定に+1のボーナスを得る。

部族の軍旗 / Tribal Standard : 頑丈な15フィートの棒につけられたこの旗は、部族に属するすべてのオークに自分が代表なのだと思わせる。この旗の60フィート以内にいて視界内に収めていれば、彼らは〔恐怖〕効果に対するセーヴィング・スローに+1の士気ボーナスを得る。この効果を得るためには部族の一員が片手でこの旗を運んでいなければならない（壁に掲げられていたり、王座にかけられているなどではいっさいのボーナスを提供しない）。この旗が低いところに降ろされたり（運んでいるものが泥の中に落とすなど）、汚されたり、破壊されたり、敵の手に落ちたりすれば、その後一時間の間、部族の一員は攻撃ロールと〔恐怖〕に対するセーヴィング・スローに-1のペナルティを被る。オークが奪われた旗を取り返せば、このペナルティは終了し、ボーナスが回復する。

戦精霊の小袋 / War Spirit Pouch : この聖別された構想と骨の小さな束は協力的な戦精霊の興味を引く助けとなる。標準アクションとしてこの小袋を砕くことで、オーク（および適切な戦闘を好む文化のクリーチャー）1体は1d4+1の一時的ヒット・ポイントを得る。この一時的ヒット・ポイントは10分後に失われる。クリーチャー1体が一度に利益を受けられるのは、戦精霊の小袋1つからだけである。1度使用すると、戦精霊の小袋は壊れてしまう。

オークの装備品

| 品物 | 費用 | 重量 | 〈製作〉DC |
|--------|------|-------|--------|
| 戦いの仮面 | 50gp | 2ポンド | — |
| 部族の旗 | 50gp | 20ポンド | — |
| 戦精霊の小袋 | 50gp | — | 20 |

オークの特技 Orc Feats

オークは以下の特技を利用することができる。

《一人っ子》 Born Alone

君はあまりに頑丈で獰猛なため、胎内にいる間に同腹の兄弟の残りを殺して食べてしまった。

前提条件 : オーク。

利益 : 近接攻撃で敵を殺すか意識不明状態にしたとき、君は次のターンまで【耐久力】ボーナス（最低1）に等しい一時的ヒット・ポイントを得る。この一時的ヒット・ポイントは累積しない。敵が無防備状態であったり君のヒット・ダイスの半分以下しかい場合にはこのボーナスを得ることはない。

《脅しつける一振り》 (戦闘) Bullying Blow

単純な一発で、君はずっと簡単に敵を怯えさせる。

前提条件 : 〈威圧〉1ランク、オーク。

利益 : 標準アクションとして、君は攻撃ロールに-2のペナルティを受けて1回の近接攻撃を行うことができる。この攻撃ロールが敵にダメージを与えたなら、君はフリー・アクションとしてこの敵の士気をくじくために〈威圧〉判定を行ってもよい。

通常 : 敵の士気をくじく行為は標準アクションである。

《活動的な凶暴性》 Ferocious Action

君の凶暴性は身体を素早く動かすが、立っているのはわずかな間だ。

前提条件 : 凶暴性種族特性、オーク。

利益 : ヒット・ポイントが0以下になったなら、君は毎ラウンド2ヒット・ポイントを失うが、よろめき状態にならない。君が激怒している（バーリアンの激怒クラス特徴などの効果によって）なら、代わりに毎ラウンド1ヒット・ポイントのみを失う。

《血の扇動》 Foment the Blood

君はオークを激昂させるエネルギーの波動を解き放つことができる。

PROJ_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

前提条件：エネルギー放出のクラス特徴、オーク。

利益：君がエネルギーの放出を行う際、通常の効果の代わりに、君の次のターンまでオークが行う武器によるダメージとクリティカル・ロールにボーナスを与えることができる。このボーナスは君の通常のエネルギー放出が治療したりダメージを与えたりするダイスの数に等しい。君のエネルギー放出はこの範囲の他のクリーチャーに対しては通常の効果およびす。

《恨みの戦士》(戦闘) Grudge Fighter

君は自分を攻撃しようとするものにこの上ない怒りを感じる。そのためはるかに強い攻撃を見舞うのだ。

前提条件：オーク。

利益：君はこの戦闘中に自らを攻撃したクリーチャー全てに対する攻撃ロールとダメージ・ロールに、+1の士気ボーナスを得る。

《オーク武器専門知識》(戦闘) Orc Weapon Expertise

君はオークが最も気に入っている武器で更に多くをなすことができる。

前提条件：基本攻撃ボーナス+1、オーク。

利益：君がこの特技を習得した際、以下の利益から1つを選択すること。君が名前に“オーク”とついた武器を使用しており、その武器に実際に習熟している限り、君は選択した利益を得る。

チビ虐め / *Bully* : 君より少なくともサイズが1段階小さいクリーチャーに対するダメージ・ロールに+1のボーナスを得る。

守り屋 / *Defender* : 君のACに+1の盾ボーナスを得る(両手武器を装備しているなら+2)。

煩わせ屋 / *Disrupter* : 君の機会攻撃範囲の中では、敵が呪文を発動するために精神集中判定に+3を加える。これは君が敵の場所に気づいており、機会攻撃を行える場合のみ適用される。君が既にこのラウンドの機会攻撃の使用回数を全て使用しているのなら、この増分は適用されない。

殺し屋 / *Killer* : クリティカル・ロールに+2の技量ボーナスを得る。

強盗 / *Thug* : 武器による非致傷ダメージに+1ポイントを加える。

奇術師 / *Trickster* : 君が武器で行う戦技判定1種類に+2のボーナスを得る。

この特技は使用している武器に習熟していない場合、何の効果もない。

特殊：君はこの特技を複数回修得できる。この特技を修得するたび、異なる利益を選択すること。君は1ラウンドにこれらの利益の内1つだけを適用することができる(君のターンの開始時に、フリー・アクションとして選択すること)。

《毅然たる激怒》Resolute Rager

君が激怒している間、恐怖はすぐに去っていく。

前提条件：オーク、激怒クラス特徴。

利益：激怒中、セーヴィング・スローを試みられる[恐怖]効果の影響下に陥った時、君は自分のターンの開始時、行動前にこの[恐怖]効果に対する新しいセーヴィング・スローを行うことができる。新しいセーブに成功したなら、[恐怖]効果は終了する。

《返し技》(戦闘) Reverse-Feint

君はずっと強力なカウンターを繰り出すために、敵を自分への攻撃に誘い込むことができる。

前提条件：《追加hp》、基本攻撃ボーナス+1、オーク。

利益：移動アクションとして、君は隣接している敵1体に対する防御に隙を作ることができる。その敵が次のターンに君を攻撃したなら、その敵は攻撃ロールに+4のボーナスを得る。その攻撃が命中したかどうかに関わらず、君は割り込みアクションとして1回の近接攻撃を行うことができる。この攻撃における攻撃ロールには+2のボーナスが与えられる。

《罨壊し》Trap Wrecker

君は罨を無力化する代わりに破壊する。

前提条件：《強打》、《装置無力化》1ランク、オーク。

利益：君は《装置無力化》判定を行う代わりに、近接武器で攻撃して罨を解除しようと試みることができる。全ラウンド・アクションとして、罨の《装置無力化》DCに等しいアーマー・クラスに対して近接攻撃を行うこと。攻撃が外れた場合、罨は起動する。命中したなら、ダメージをロールすること。このダメージが少なくとも罨の《装置無力化》DCの半分あれば、罨を無力化することができる。このダメージが罨の《装置無力化》DCの半分に満たなければ、罨は起動する。この試みは魔法のものでない罨に対してのみ試みることができる。この特技を使用した攻撃の間合いに、罨の一部が入っていなければならない。GMが望むなら、この特技が有効ではない罨があるとすることもできる。

オークの魔法のアイテム Orc Magic Items

オークは以下の武器の特殊能力と魔法のアイテムを利用することができる。

フューリイボーン (武器の特殊能力) / Fury-Born : 敵と戦っているときに死にたくない時に使用者を感じる怒りと抑圧から、フューリイボーン武器は力を引き出す。使用者がこの武器を持っている間に敵からダメージを受けるたびに、この敵に対して攻撃を行う際のこの武器の強化ボーナスは+1ずつ増加する(合計強化ボーナスの最大は+5)。その敵が死亡するか、使用者がこの武器で異なるクリーチャーを攻撃するか、1時間が経過すると、この追加強化ボーナスは失われる。近接武器だけがフューリイボーン能力を持つことができる。

微弱・心術；術者レベル7レベル；《魔法の武器防具作成》、レイジ；市価+2ボーナス。

ボーンブレイカー・ガントレット

(Bonebreaker Gauntlets / 骨砕きの小手)

オーラ 微弱・死霊術；術者レベル5レベル
装備部位 両手；市価6,000gp；重量2ポンド

解説

この分厚い青銅と革でできた小手は着用者に骨や筋肉を神のように引き裂く力を与える。1日に1回、近接攻撃の一部として、着用者はこの小手を起動して敵に手ひどい傷を負わせることができる。攻撃が命中したなら、目標はDC 14の意志セーブを行わねばならない。このセーブに失敗したなら、この小手は目標の【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】のいずれか（着用者が選択する）を-6だけ減少させる。このペナルティで、目標の能力値を1未満に減少させることはできない。この傷は時間の経過により回復し、ペナルティは傷を受けてから1日が経過する毎に1ずつ軽減される。また、ヒール、リジェネレート、レストレーション、あるいは呪いを取り除く魔法によって即座に取り除かれる。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、ピストウ・カース；費用 3,000gp

オークの呪文 Orc Spells

オークは以下の呪文を利用することができる。

ブラッド・ブレイズ

Blood Blaze / 灼熱の血

系統 変成術 [火]；**呪文レベル** アルケミスト 2、アンティパラディン 1、ウィザード/ソーサラー 2、ウィッチ 2、クレリック 2、メイガス 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

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（解除可）

セーヴィング・スロー 頑硬・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

目標は半径5フィートのオーラを得る。そのオーラの中では、クリーチャーの血が空気に触れると発火する。このオーラの中にある（呪文の目標を含む）全てのクリーチャーは、一回の攻撃から少なくとも5ポイントの刺突、斬撃、出血ダメージを受けると、自動的に燃え上がる血を噴射させる。この噴射は傷ついたクリーチャーに隣接するランダムに決められたマスにいるクリーチャーに降り注ぐ。この噴射はそのマスにいる全てのクリーチャーに1d6ポイントの [火] ダメージを与え、その噴射の目標から5フィート以内にいる全てのクリーチャーに1ポイントの飛散ダメージを与える。これにはこの呪文の目標も含まれる。あるクリーチャーは1ラウンドに1回だけ、燃える血の噴射を作り出すことができる。血を持たないクリーチャー（粘体、ほとんどの人造やアンデッドなど）は攻撃されても血の噴射を作り出すことはない。

ブラッド・セント

Blood Scent / 血の臭い

系統 変成術；**呪文レベル** アルケミスト 3、アンティパラディン 2、インクイジター 3、ウィザード/ソーサラー 3、ウィッチ 3、クレリック 3、ドルイド 3、レンジャー 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 中距離（100フィート+10フィート/レベル）

目標 クリーチャー 1体/2レベル、ただしそのうちの2体をとっても30フィート以内の距離に収まっていない限りならぬ

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（無害）

目標の血を嗅ぎ分ける能力を著しく高める。目標は鋭敏嗅覚共通モンス

ター能力を持つものとして扱うが、（ヒット・ポイントが最大ではない）傷ついたクリーチャーを識別し位置を判別する場合にのみ使用できる。最大ヒット・ポイントの半分を下回っていたり出血ダメージを受けているクリーチャーはこの能力において強烈な臭いを発していると見なされる。

オーク及び激怒の効果を受けているクリーチャーは、この呪文で臭いをかぐことのでき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+2の士気ボーナスを得る。目標の出血が強烈な臭いとして扱われるような場合、この士気ボーナスは+4となる。

エネミーズ・ハート

Enemy's Heart / 敵の心臓

系統 死霊術 [悪、即死]；**呪文レベル** アdept 2、アンティパラディン 2、ウィッチ 2、クレリック 2

発動時間 1 全ラウンド・アクション、特殊・下記参照

構成要素 音声、動作、物質（目標のクリーチャーの動いている心臓）

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 精神集中/対象のHD毎に1分；本文参照

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 可

術者は敵の心臓を切り落としそれを消化することで、敵の力を自身のものとして取り込む。この呪文の発動の一部として、術者は斬撃武器を使用して生きている無防備状態の目標にとどめの一撃を行う。目標が死亡すれば、術者はこの呪文の利益を得るためにこの心臓を食べる。目標が生き残れば、この呪文は消費されずこの呪文の精神集中が続く限り再挑戦を試みることができる。心臓を消化したなら、術者はデス・ネル呪文の利益を得るが、1d8+目標のヒット・ダイス毎に+1の一次的ヒット・ポイントと、【筋力】に目標のヒット・ダイス毎に+1の不浄ボーナスを得る点が異なる。

セントリー・スカル

Sentry Skull / 見張りの頭蓋骨

系統 死霊術 [悪]；**呪文レベル** アンティパラディン 1、ウィザード/ソーサラー 2、ウィッチ 2、クレリック 2

発動時間 1時間

構成要素 音声、動作、物質（少なくとも10gpの価値があるオニキス1つ）

距離 接触

目標 接触した切断された頭部1つ

持続時間 永続（解除可）；本文参照

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

24時間以内に殺された人型生物もしくは人怪の切断された頭部に感覚を取り戻させ、不気味な見張りを作り出す。この頭部は棒、スピア、木の枝、その他の安定的な物体に取り付けられなければならない、頭部がその物体が移動させられると呪文は終了する。この頭部は暗視60フィートと夜目を持ち、いかなる方向にも旋回することができる。その〈知覚〉判定には+5のボーナスがある。

頭部の30フィート以内に術者がいる場合、標準アクションとして術者は自らの視覚及び聴覚を頭部の位置に移し、暗視と夜目の利益を得ることができる。このとき、術者は頭部の〈知覚〉技能を術者自身のものの代わりに使用してもよい。術者の感覚が切断された頭部にある間、フリー・アクションにより自らの肉体に感覚を戻すまで術者の肉体は盲目状態かつ聴覚喪失状態である。

頭部を作り出す際、マジック・マウスのように作動条件を1つ組み込むことができる。作動条件を一度決めると、二度と変更することはできない。術者が頭部の30フィート以内にいる場合、術者は作動条件が起きると直

ちにそれと気付く（複数の セントリィ・スカル を起動している場合、どれが作動条件を満たしたかも識別できる）。これにより術者は通常の眠りから目覚めるが、それ以外の精神集中を妨げることはない。例えば、術者は セントリィ・スカル に視界内に人型生物が現れた場合や特定の敵が近づいてきた場合、あるいは護衛の動物が殺された場合、などで警告するように設定することができる。ただしこれらが切断された頭部の見ることができる範囲で引き起こされなければならない。

この呪文は頭部に会話、思考、その他回転する以上の行動を行わせる能力を与えるものではない。しかしマジック・マウスなど、他の呪文の目標にするには適しているだろう。

オレイアス Oreads

オレイアスはある時点で地の元素的な存在（多くの場合 シャイタン・ジンニー である）に触れたものを祖先に持つ人間である。禁欲的で観想的なオレイアスは簡単に動くことはない種族だが、一度動き出すとほとんど止めるのは不可能だ。彼らはその引きこもりがちな生態のために世界のほとんどで神秘的な存在だが、辺鄙な山の隠れ里を探し当てたものはオレイアスは物静かで信頼に足る、友を守ろうとする存在だと知る。

身体的特徴：オレイアスは力強く強固な身体つきで、黒や茶色、灰色に白で陰影の付いた石のような色の肌と髪を持つ。全てのオレイアスはどこか土のように見えるが、その元素の出自をずっと分かりやすい形でほめかす印をいくつか持っている——磨いた縞瑪瑙のように輝く肌、その肉体から飛び出る岩の数々、瞳として輝く宝石、水晶製の棘に似た髪などだ。彼らはしばしば土のような色合いをした、その活発な肉体活動にうまく適合した動きやすい服を身につけ、複雑で手の混んだ宝飾品よりも、生花や控えめな宝石、その他の自然にあるアクセントを好む。

社会：オレイアスは人間という種から分かれた小規模な種族であり、彼ら自身の社会を実際に作り出したことはない。その代わりに、ほとんどのオレイアスは人間の共同体の中で、その親の習慣を学んで成長する。大人のオレイアスは他の種族の中で隠者として孤独に過ごすという評判を受ける。都市生活の忙しさに馴染むものはほとんどおらず、その代わりに離れた山の頂上や人里離れた洞窟の中地中深くで静かな黙考にふけて時を過ごすことを好む。に尋常ならざる忍耐力で人間の中での生活をするオレイアスは町の監視員に加わったり、責任ある地位で共同体のために働く他のやり方を探す。

種族関係：オレイアスは多くの共通点があるドワーフとの交わりの中で心地よさを感じる。ノームはあまりに変わっており多くのハープリングはあまりに厚かましいため、通常この種族を避ける。オレイアスはハーフォークやハーフェルフと喜んで関係を持つ。人間との避けられぬ衝突にもかかわらず、人間と別の種族を持つ同類だと感じるのである。元素に触れた種族にオレイアスはほとんど友はいないものの、本当の敵もない。

属性と宗教：オレイアスはおそらく何につけ凝り固まっており、決められた行動を邪魔されると非常に不機嫌になる。オレイアスは友を断固として守ろうとするが、知人の小さな輪の外側にいる善人に特に興味を持ちはないようだ。このように、ほとんどのオレイアスは秩序にして中立である。信仰生活はこの地に触られたものにとっては容易なことだ。彼らは静かで観想的な修道会の生活の良さを認める。そんなほとんどは地あるいは自然に関連のある神格を奉じる。

冒険者：オレイアスは最初は冒険者になることをためらう。彼らは家を出ることを好まないし、新しい経験の衝撃をうまくあつかうこともない。通常オレイアスがそのような行動に出るのは外から強いられる場合である。故郷や生活、友に悪いことが起きる場合がほとんどである。しかしまずは無理矢理とはいえ対応すれば、オレイアスは冒険者の生活に慣れ親しむようになった自分に気づき、残りの人生でこの生活を続ける事が多い。オレイアスはその驚くべき膂力と自己鍛錬のおかげで、素晴らしいモンクやファイターになる。

男性名：アンダナン、ウルタル、オレット、ジェイダヴ、シサンダン、メンティス。

女性名：イリス、エチャン、ガティヤラ、ニセン、バシエ、ベスサナ。

オレイアスの種族特性 Oread Racial Traits

+ 2【筋力】、+ 2【判断力】、- 2【魅力】：オレイアスは力強く頼りになり、頑迷で禁欲的だ。

原住の来訪者：オレイアスは（原住）の副種別を持つ来訪者である。

中型：オレイアスは中型クリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティも受けない。

遅い移動速度：オレイアスは 20 フィートの基本移動速度を持つ。

暗視：オレイアスは最大 60 フィートまでの暗闇を見通せる。

擬似呪文能力：マジック・ストーン 1 回/日（術者レベルは、オレイアスのレベルの合計に等しい）。

エネルギーに対する抵抗：オレイアスは【酸】に対する抵抗 5 を持つ。

地への親和性 / Earth Affinity：元素（地）の血統を持つオレイアスのソーサラーは、全てのソーサラー呪文とクラス能力において、自らの【魅力】が 2 ポイント高いものとして扱う。地の領域を持つオレイアスのクレリックは、術者レベルが + 1 されているものとしてその領域能力と領域呪文を使用する。

言語：オレイアスはブレイ開始時に共通語および地界語の会話能力を持っている。高い【知力】を持つオレイアスは次に挙げる言語を選択することができる：エルフ語、風界語、地下共通語、ドワーフ語、ノーム語、ハープリング語、火界語、および水界語。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

既存のオレイアスの種族特性の代わりに以下の種族特性を選択してもよい。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君の GM に相談をすること。

水晶の身体 / Crystalline Form：この種族特性を持つオレイアスは、光を反射する水晶の肌のお陰で、光線に対する AC に + 2 の種族ボーナスを得る。さらに 1 日 1 回、《矢止め》特技を使用したかのように、自身を目標にした光線攻撃 1 つを弾くことができる。この種族特性は地への親和性と置き換える。

地の洞察 / Earth Insight：オレイアスの呪文の使い手はその元素の出自のお陰で地のクリーチャーが自分に喜んで尽くしてくれると気づくことがある。このようなオレイアスが（地）の副種別を持つクリーチャーを招来するためにサモン・モンスターおよびサモン・ネイチャーズ・アライ呪文を発動した場合、通常よりも 2 ラウンド長く持続する。この種族特性は地への親和性と置き換える。

鉄の増幅 / Ferrous Growth：この種族特性を持つオレイアスは、シャイタンの先祖の魔法を真似る術を学んでいる。1 日 1 回、このようなオレイアスは魔法的なものでない鉄もしくは鋼の欠片を、ソード、クロウバー、鋼鉄製ライト・シールドといった重量 10 ポンドまでの物体へ成長させることができる。この物体は 10 分が経過するか、故障もしくは破壊されるまでその姿のままであり、その後元の大きさと形状に縮む。この種族特性は擬似呪文能力種族特性と置き換える。

肥沃な土壌 / Fertile Soil : この緑の血脈を持つオレイアスのソーサラーは、全てのソーサラー呪文とクラス能力において、【魅力】が2ポイント高いものとして扱う。植物の領域を持つオレイアスのクレリックの場合、その領域呪文と領域呪文を+1術者レベルで使用できる。この種族特性は地の親和性と置き換える。

岩の肌 / Granite Skin : この種族特性を持つオレイアスの肌には、成長した岩が覆っている。彼らは外皮に+1の種族ボーナスを得る。この種族特性はエネルギーに対する抵抗を置き換える。

山生まれ / Mountain-Born : オレイアスは山や他の高所に依って立ち、何世代も過ぎてその環境にうまく適応して成長した。この種族特性を持つオレイアスは狭い岩棚を通るための〈軽業〉判定と、疲労状態や不調状態に対するセーブに+2の種族ボーナスを得る。この種族特性は擬似呪文能力種族特性と置き換える。

血に流れる石 / Stone in the Blood : この種族特性を持つオレイアスはメフィットの治癒能力を模倣し、[酸]ダメージの目標となつてから1ラウンドの間高速治癒2を得る（この能力を起動する際に、[酸]ダメージがオレイアスの抵抗や完全耐性を貫通する必要はない）。オレイアスはこの能力で1日にレベルごとに2ヒット・ポイントまで回復することができ、その後この能力は失われる。この種族特性は地の親和性と置き換える。

不実な地 / Treacherous Earth : 1日1回、この種族特性を持つオレイアスは地面をごろごろと音を立てて変化させ、半径10フィートの地面を手入れされていない岩や砂に変え移動困難地形とすることができる。オレイアスはこの範囲の中心に接触しなければならない。この効果はオレイアスのレベルごとに1分間持続し、その後通常の地面に戻る。この種族特性は擬似呪文能力種族特性と置き換える。

適性クラス・オプション Favored Class Options

以下のオプションは記載の適性クラスを有するオレイアスに適用可能であり、特に断りのない限り、ボーナスは適性クラスの特典を選択するたびに適用される。

バード : バードの呪芸1つの距離に+5フィート加える（いずれか1つに対し最大+30フィート）。

クレリック : 地の次元界に関する〈知識:次元界〉判定、または（地）の副種別を持つクリーチャーの〈知識:次元界〉判定に+1/2のボーナスを得る。

ドルイド : 植物や穴を掘る動物に関する〈知識:自然〉判定に+1/2のボーナスを得る。

ファイター : 突き飛ばし、または引きずりの試みに抵抗するファイターのCMDに+1を加える。

モンク : 素手攻撃におけるクリティカル・ロールに+1/3を加える（最大で+5）。このボーナスは《クリティカル熟練》と累積しない。

パラディン : パラディンの勇気のオーラおよび不屈のオーラの特長能力で味方に与えるボーナスに+1/4を加える。

レンジャー : レンジャーの動物の相棒の外皮ボーナスに+1/4を加える。レンジャーが動物の相棒を入れ替えた場合、新しい動物の相棒はこのボーナスを得る。

サモナー : サモナーの幻獣のACに+1/4外皮ボーナスを加える。

種族アーキタイプ Racial Archetypes

以下の種族アーキタイプはオレイアスに適用可能である。

シャイタンの束縛者 (サモナー) Shaitan Binder

シャイタンの束縛者は自らのジンニーの祖先の力を反映して幻獣を呼び出し使役する。シャイタンの束縛者は以下のクラス特徴を持つ。

基本形態 : 1レベルの時点で、シャイタンの束縛者の幻獣が二足歩行基本形態を持つ場合、能力値1つに+2のボーナスを得る。シャイタンの束縛者は能力値の選択を1レベルの時点で行わなければならない。シャイタンの束縛者の幻獣が他の基本形態を取ると、このボーナスは二足歩行形態に戻るまで失われる。シャイタンの束縛者の幻獣は呪文共有能力を獲得しない。

シャイタンの魔法 (超常) / Shaitan Magic : 4レベルの時点で、シャイタンの束縛者の幻獣は自動取得進化として初級魔法の進化を得る。6レベルの時点で、下級魔法の進化を得る。

8レベルの時点で、自動取得進化として幻獣は上級魔法の進化を得、この進化で使用できる呪文の一覧に以下の呪文を加える: グリッターダスト、ソフン・アース・アンド・ストーン。

12レベルの時点で、幻獣は自動取得進化として最上級魔法の進化を得、この進化で使用できる呪文の一覧に以下の呪文を加える: ストーン・シェイプおよびメルド・イントゥ・ストーン。

シャイタンの束縛者はこれらの進化の通常版を自動取得してもよいが、その上位版の取得には通常のコストを支払わなければならない。この能力は味方の盾および上級味方の盾と置き換える。

地潜り (超常) : 10レベルの時点で、シャイタンの束縛者は穴掘りの進化を得て、基本移動速度と同じ速度で地潜り共通モンスター能力を使用できるようになる。この能力は顕現と置き換える。

石の呪い (超常) : 18レベルの時点で、シャイタンの束縛者は4ポイント進化として石の呪いを選択してもよい。これにより幻獣はシャイタンの石の呪い能力のようにクリーチャーを石に捕らえることができる。石の呪いに抵抗したり抜け出すためのDCは10+幻獣のヒット・ダイスの1/2+幻獣の【筋力】能力値に等しい。この能力は上級顕現と置き換える。

高貴なる幻獣 (擬呪) / Noble Eidolon : 20レベルの時点で、シャイタンの束縛者の幻獣はサモナーの望みを叶える能力を得る。1日1回、幻獣は擬似呪文能力としてリミテッド・ウィッシュを發動することができる。幻獣の術者レベルはそのレベルに等しい。願いはシャイタンの束縛者が口に必要があり「我願う」から始まる言葉でなければならない。また、過去24時間以内に叶えた同じ願い事を再び願うこともできない。幻獣がこの能力を費用のかかる物質要素を持つ呪文の代替として使用した場合、シャイタンの束縛者がこの物質要素を提供しなければならない。この能力は幻獣の双子と置き換える。

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

石の徒弟 (モンク) Student of Stone

石の道を行くもの、石の徒弟は純然たる弾力性への傾倒によるモンクの機動性のほとんどを諦める。石の徒弟は以下のクラス特徴を持つ。

石の堅さ (変則) / Hard as Stone : 2 レベルの時点で、石の徒弟に対するクリティカル・ロールを行う敵は、石の徒弟の AC が通常よりも + 4 高いものとして扱う。この能力は身かわしと置き換える。

石の力 (変則) / Strength of Stone : 3 レベルの時点で、石の徒弟は力を引き出す術を地から学ぶ。石の徒弟とその敵がいずれも地面に接している限り、石の徒弟は攻撃ロール、ダメージ・ロール、押しやりおよび足払いの戦技ロール、押しやりおよび足払いに対して抵抗する際の CMD に + 1 のボーナスを得る。この能力は高速移動と置き換える。

ボーナス特技 : 6 レベルの時点で、石の徒弟はボーナス特技として選択できる一覧に《エレメンタルの拳》を加える。ただしこの特技を使用して [酸] ダメージしか与えることはできない。10 レベルの時点で石の徒弟は《シャイタンの型》を、14 レベルの時点で《シャイタンの肌》を、18 レベルの時点で《シャイタンの酸撃》をボーナス特技の一覧に加える。その他の点では、この能力はボーナス特技能力と同様に機能し、置き換える。

石の骨 (超常) / Bones of Stone : 7 レベルの時点で、速攻アクションとして 1 気 ポイントを表比することで、石の徒弟は次の自身のターンの開始まで DR 2 / 魔法を得ることができるようになる。10 レベルの時点で、1 気 ポイントを消費することで、次のターンまで DR 2 / 混沌を得ることができるようになる。15 レベルの時点で、1 気 ポイントを消費することで、次のターンまで DR 5 / 混沌を得ることができるようになる。この能力は大跳躍を置き換える。

石の体 (変則) / Body of Stone : 9 レベルの時点で、石の徒弟は ライト・フォーティフィケーション 防具の特性を得る。この能力は身かわし強化と置き換える。

石の魂 (超常) / Soul of Stone : 12 レベルの時点で、即行アクションとして 1 気 ポイントを消費することで、次のターンまで振動感知 15 フィートを得る。16 レベルの時点で、この振動感知の距離は 30 フィートに伸びる。この能力は縮地の法と置き換える。

石なる我が身 / Stone Self : 20 レベルの時点で、石の徒弟は来訪者 (地) となる。石の徒弟は (地) の副種別、DR 5 / 混沌、穴掘り移動速度 20 フィート、振動感知 20 フィートを得る。

新しい種族ルール New Racial Rules

以下のオプションはオレイアスに適用することができる。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君の GM に相談をすること。

オレイアスの装備品 Oread Equipment

オレイアスは以下の装備品を利用することができる。

偽装苔 / Camouflage Lichen : 明らかに石と分かる特徴を持つオレイアスはほとんどいないが、オレイアスは皆、植物を育てるのに最適に見える土のような肌を持つ。他の種族が彼らの肉体に根を下ろすのではないかとぎょっとする一方で、オレイアスにとっては自然と自らの元素として植物が育つことが健康だと考える。このような理由で、オレイアスの薬師はそ

の体で育てられるように特化した、いくつもの苔と地衣類の菌種を作り出した。

このようなオレイアスの植物はいくつもあるが、もっとも一般的なものが偽装苔だ。ペースト状の偽装苔の胞子を肌に塗るのには 1 分かかり、苔が育つにはさらに 24 時間が必要となる。この後、オレイアスは生きている植物による薄い緑の層に覆われる。これによりオレイアスは緑の森やジャングルといった環境で行う〈隠密〉判定に + 4 のボーナスを得る。赤橙色や白いものも存在し、それぞれ適切な色の環境 (赤橙色なら秋の紅葉や赤い砂漠、白なら雪など) でボーナスを提供する。偽装苔の寿命は短い。塗布して 3 日後には枯れて死んでしまい、無害な粉になって崩れてしまう。このアイテムはオレイアスや他の岩のような身体を持つクリーチャーにのみ機能する。

フレッシュジュgem / Fleshgem : 洞窟を探索している間にギザギザした石の上に落下して怪我をした際に、オレイアスの冒険者は小さな緑色の宝石を発見した。この美しい緑色の水晶がその肌の中で成長することに気付いたのだ。オレイアスの宝石商人はこれらの水晶をフレッシュジュgem と名付け、オレイアスの肉体に充満する元素エネルギーを糧として小さな欠片から大きく精巧な宝石に成長することを見出した。特別な痛みもなく身体に埋め込むことのできるフレッシュジュgem は、他の人型生物における刺青やピアスのような、オレイアス種族特有の肉体装飾の手段となった。1gp でできるフレッシュジュgem による装飾はほとんど装飾的な価値はない。他方、水晶の欠片として成長させたフレッシュジュgem の棘はアーマー・スパイクとして機能するが、オレイアスは棘の上に鎧を着ることはできず、通常の服でも特別な穴を開けなければ針が突き出てしまう。フレッシュジュgem の棘を埋めるのには 10 分かかり、1 週間ほどでその欠片は完全な大きさに成長する。フレッシュジュgem を取り除くには 1 分かかる。この宝石を取り除くには DC 15 の〈治療〉判定に成功しなければならず、失敗するとオレイアスは 1d4 ポイントのダメージを受ける。フレッシュジュgem の棘は身につけている物体であるかのように武器破壊されたり壊れたりする可能性がある (硬度 1、5hp)。しかし埋め込まれたフレッシュジュgem の根が取り除かれなければ、欠片が 1 週間後に成長して元の姿に戻る。

石砕きの軟膏 / Stonechipper Salve : この砂混じりの灰色の軟膏は、岩の材質を脆くする。石でできている物体に塗布されると、10 分の間その物体の硬度が 3 だけ減少する。標準アクションとして、クリーチャーはこの軟膏を 5 フィート四方か中型以下のクリーチャーに塗ることができる。この軟膏は硬度にのみ効果があり、ダメージ減少やその他の防護には効果を及ぼさない。

オレイアスの装備品

| 品物 | 費用 | 重量 | 〈製作〉 DC |
|------------------|-------|-------|---------|
| 偽装苔 | 100gp | — | — |
| フレッシュジュgem (装飾用) | 1gp | — | — |
| フレッシュジュgem (棘) | 50gp | 5 ポンド | — |
| 石砕きの軟膏 | 150gp | 1 ポンド | 20 |

オレイアスの特技 Oread Feats

オレイアスは《元素旅行》特技と以下の特技を修得することができる。

《ドワーフの血》 Dwarf Blooded

君の血管にはドワーフの血が流れている。

前提条件 : オレイアス。

利益 : 君のドワーフの系譜は 2 つの効果と及ぼす。第一に、君の移動速度

PROJ_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

は鎧や重量によって変更されることがなくなる。これはドワーフのゆっくり着実種族特性として機能する。第二に、君は石工の勘ドワーフの種族特性を得る。

《石の反響》Echoes of Stone

君の感覚は岩や石の中でより鋭さを増す。

前提条件：オレイアス。

利益：君は地下で行う〈知覚〉判定と、洞窟や岩がちな場所で道に迷わないようにするために行う〈生存〉判定に+4の種族ボーナスを得る。

《地面の呟き》Murmurs of Earth

地面は君の感覚にその秘密を明かす。

前提条件：《石の反響》、キャラクター・レベル9レベル、オレイアス。

利益：君は限定的な振動感知を得る。移動アクションとして、君は15フィート以内にいてそのとき地面に触れている全てのクリーチャーを知覚する。

《穴を掘るオレイアス》Oread Bunker

君が触れば地面は簡単に分かれていく。そのお陰で君は地面をすばらしい速度で掘り進むことができる。

前提条件：《石の歩み》、キャラクター・レベル9レベル、オレイアス。

利益：君は基本移動速度の1/2に等しい穴掘り移動速度を得る。君は砂、泥、粘土、砂利その他の類似の材質を掘り進むことはできるが、硬い石を掘り進むことはできない。君は移動した後に穴を残すことはなく、表面に痕跡を残すこともない。

《地潜りするオレイアス》Oread Earth Glider

地面は君を迎え入れ、砂や土の隠れた道を教えてくれる。

前提条件：《穴を掘るオレイアス》、《石の歩み》、キャラクター・レベル13レベル、オレイアス。

利益：君は地潜り共通モンスター能力を獲得し、砂、泥、粘土、砂利その他の類似の材質を掘り進むことはできる。[火]ダメージに対する防護があれば、君は溶岩でさえ掘り進むことができる。君は硬い岩を基本移動速度の1/2で掘り進むことができる。

《石の歩み》Stony Step

地面は君が同種存在であることを認め、君の移動を阻害しない。

前提条件：オレイアス。

利益：君が移動する際、地面や石による移動困難地形（瓦礫や石の通路など）を毎ラウンド5フィートまで無視し、通常の地形であるかのように扱う。この特技による効果は《素早い移動》や《軽業移動》のような特技と累積する。この特技により、君はこの種の移動困難地形に入るように5フィート・ステップを行うことができるようになる。

オレイアスの魔法のアイテム Oread Magic Items

オレイアスは以下の盾の特殊能力を利用することができる。

ガーディング（盾の特殊能力）：ガーディング 盾を使用することで、着用者は隣接しているクリーチャーのACにこの盾の強化ボーナスの一部もしくは全てを移すことができる（このボーナスは他の全てのボーナスと累積する）。これはフリー・アクションであり、この盾の他の能力を使用する前に、着用者のターンの開始に使用する。このとき着用者は隣接する目標1人を選び、シールドの強化ボーナスをどれだけ移動させるかを決定する。目標のACボーナスは着用者の次のターンか、着用者と目標が5フィート以上離れるまで続き、その後目標のボーナスは失われ着用者に通常通り機能するようになる。この能力はACに対する盾の強化ボーナスに対してのみ機能し、攻撃ロールに対する強化ボーナス（もしあれば）や他の盾の能力を移すことはできない。

中程度・防御術；術者レベル8レベル；《魔法の武器防具作成》、シールド・アザー；市価+1ボーナス。

ガーディング、グレーター（盾の特殊能力）：ガーディング能力と同様に機能するが、着用者は隣接する仲間を何人でも選択して盾のボーナスを与えることができる点が異なる。選択された仲間は全て同じボーナスを得る。盾の目標1人が着用者から5フィート以上離れると、その目標に対する効果は終了するが、他の目標に対する効果は終了しない。

強力・防御術；術者レベル12レベル；《魔法の武器防具作成》、シールド・アザー；市価+2ボーナス。

ベルト・オヴ・ストーンスキン

(Belt of Stoneskin / 石の肌のベルト)

オーラ 中程度・防御術；術者レベル10レベル

装備部位 ベルト；市価 60,000gp；重量 10ポンド

解説

このベルトは鉄製の分厚い鎖でつながれた、特別な熱処理の施された石板で作られている。24時間ごとに、このベルトの着用者はDR 10/アダムンティンを得る。この効果はベルトが100ポイントのダメージを無効化するまで持続し、それ以降24時間の残りが持続するまで効果を失う。最初に身につけたりこのベルトを外すたびに、この魔法の力が効果を再び及ぼすまでに、24時間の間連続して着用しなければならない。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、ストーンスキン、着用者はオレイアスカ（地）の副種別を持つクリーチャーでなければならない；費用 30,000gp

アースバインド・ロッド

(Earthbind Rod / 地束縛のロッド)

オーラ 中程度・変成術；術者レベル6レベル

装備部位 無し；市価 26,500gp；重量 5ポンド

解説

このロッドは大きく奇妙な銀色をした粗野な花崗岩以上のものには見えない。このロッドの魔力は使用者とロッドが触れた固定したクリーチャーの両方を安定させるために石や地面に影響を及ぼす。アースバインド・ロッドは+1ライト・メイスとして機能する。さらに着用者は押しやり、組みつき、蹴散らし、位置ずらし、足払い戦技に対するCMDに+4の状況ボーナスを提供するが、これは着用者がオレイアスカ（地）の副種別を持つか、地面や石の上に立っているかでなければならない。1日に3回、着用者が

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

このロッドによる攻撃をクリーチャーに命中させ、この攻撃の目標が石や地面の上に立っている場合、着用者はそのクリーチャーを1d4ラウンドの間絡みつかれた状態にすることができる（頑健セーブDC18で無効）。

作成要項

必要条件 《ロッド作成》、ストーン・シェイプ；費用13,250gp

マスク・オヴ・ストーン・ディミナー (Mask of Stony Demeanor / 振る舞いの仮面)

オーラ 中程度・変成術；術者レベル6レベル

装備部位 頭部；市価500gp；重量4ポンド

解説

身につけると、この仮面は着用者の顔を石像に変化させ、その声は感情も抑揚もないものとなる。着用者は会話することはできるが表情と声がほとんど感情を反映しないため、嘘をつくための〈はったり〉判定に+10の技量ボーナスを、フェイントを行うための〈はったり〉判定に+5の技量ボーナスを得る。しかし密かにメッセージを送るために行う〈はったり〉判定に-5のペナルティを受ける。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、イノセンス、ストーン・シェイプ；費用250gp

オレイアスの呪文 Oread Spells

オレイアスは以下の呪文を利用することができる。

バインディング・アース Binding Earth / 地面の束縛

系統 変成術 [地]；呪文レベル ウィッチ2、ドルイド2

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体または誰も所持していない物体1つ (本文)

持続時間 1ラウンド/レベル

セーヴィング・スロー 頑健・無効；呪文抵抗 可

この呪文の目標が頑健セーブに失敗すると、地面や石床の範囲が足を取るぬかるみようになり、目標を引っ張りそこを通り抜けようとするダメージを与えるようになる。

目標がクリーチャーの場合、地面や石の全ての区域は動困難地形通り抜けなければならない。さらにこのような区域を通り抜ける5フィート毎に、クリーチャーは1d6ポイントのダメージを受ける。穴掘り移動速度や地潜り能力を持つクリーチャーはバインディング・アースによる効果を受けない。

石や地面の区域におかれている誰にも触れられていない物体が発動した場合、石や地面が曲がってその周りを覆い、地面にしっかりと引っ張られる。DC15の【筋力】判定に成功すれば、その物体を引っ張って地面もしくは石から引き剥がすことができる。

マス・バインディング・アース Binding Earth, Mass / 集団地面の束縛

系統 変成術 [地]；呪文レベル ウィッチ6、ドルイド6

目標 クリーチャー1体または物体1つ/レベル、ただしそのうちの2体(2つ)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

この呪文はバインディング・アースと同様に機能するが、上記の内容が異なる。

マイティ・フィスト・オヴ・ジ・アース Mighty Fist of the Earth / 地の強力な拳

系統 召喚術 (創造) [地]；呪文レベル クレリック1、ドルイド1

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 瞬間

セーヴィング・スロー 不可；呪文抵抗 可

術者は拳大の岩を作り出し敵1体に向かって飛ばす。術者の機会攻撃範囲に目標がいるかのように、素手打撃による攻撃ロールを行う。この攻撃が成功したなら、岩は術者の素手打撃を目標に命中させたかのように殴打ダメージを与える。術者が気蓄積を持つなら、少なくとも1気ポイントが気蓄積に残っている限り、この岩は気打撃として扱われる。

4レベルの時点で、軽功拳士はこの呪文を1気ポイントを消費して発動できる気パワーとしてこの呪文を選択できるようになる (この気パワーを起動した後にモンの気ポイントが0になったなら、この岩は気打撃とは見なさない)。

レイジング・ラブル Raging Rubble / 激怒する瓦礫

系統 変成術 [地]；呪文レベル ウィザード/ソーサラー3、ウィッチ3、クレリック3、バード3、ドルイド3

発動時間 1ラウンド

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)

効果 石のスウォーム1つ

持続時間 精神集中+2ラウンド

セーヴィング・スロー 不可；呪文抵抗 可

術者は瓦礫、砂利、その他小さな石を自律させ、危険な瓦礫の転がる区域にする。自律した瓦礫は10フィートの接触面を持ち、スウォームのように活動し、その中に入るもの全てにダメージを与える (1d6ヒット・ポイント) わずらわず (DC12)。移動アクションとして、術者は瓦礫を直接10フィート移動させることができる。瓦礫が攻撃される場合、この瓦礫はヤング単純テンプレートと (スウォーム) の副種別を持つ、中型のアニメイテッド・オブジェクトとして扱う。

ストーン・シールド Stone Shield / 石の盾

系統 召喚術 (創造) [地]；呪文レベル ウィザード/ソーサラー1、クレリック1、サモナー1、ドルイド1、メイガス2

発動時間 1割り込みアクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 0フィート

効果 5フィートマス1つを占める石壁

持続時間 1ラウンド

セーヴィング・スロー 不可；呪文抵抗 不可

1インチの厚さがある石の厚板が地面から飛び出し、術者と術者が選択した敵との間に割り込む。ストーン・シールドは次の術者のターンの開始まで、術者にその敵に対する遮蔽を提供する。これによりアーマー・クラスに4のボーナスと、反応セーヴィング・スローに+2のボーナスを与える。

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

敵の攻撃が4以下の差ではずれた場合、その攻撃は代わりにこの盾を攻撃する。ストーン・シールドは硬度8で15ヒット・ポイントを持つ。盾が破壊されるとこの呪文は終了し、盾は砕けて何もなくなってしまう。範囲にダメージを与える呪文や効果は、盾にもダメージを与える。

術者は地面や壁のような土や石の大きな空間に隣接していなければこの呪文を使用することはできない。軽功拳士はこの呪文を4レベルの気パワーとして選択することができる。

キャットフォーク Catfolk

キャットフォークは先進的なものに滅多に飽きることのない、生まれながらの探求者の種族だ。先進的とは、遠い土地の新たな地平線を探求することに限定されるわけではない。多くのキャットフォークは個人的な成長や発達も意味のある探索の道と捉えている。ほとんどのキャットフォークは機敏で有能であり、しばしば活動的なクリーチャーだが、静かに熟慮し研究することに従事するキャットフォークもかなりの数存在する。そのようなものはかつての問題や疑問の新しい解決法を見つけることに興味を持つ。それが当時の固定化した思想上では間違いないものであることさえある。彼らは生まれながら好奇心が強く、そのためキャットフォークの文化は知的好奇心を殺ぐようなことは決してなく、育て励ます。多くのキャットフォークは、他の種族の一員から見れば突拍子もない外交的なものだが、キャットフォーク部族の中ではちょっとした奇妙さや奇抜さ、無謀な行いは気にもされない。

ほとんど内面に専心するものを除き、キャットフォークは皆注目的になることを楽しむ。しかしキャットフォークがその部族で生まれたのか、他のクリーチャーとの友好を結ぶ上で選ばれた部族であったにせよ、部族を犠牲にはしない。キャットフォークは気前がよく、家族や友人に誠意ある行いを示す。

身体的特徴：一般にキャットフォークはしなやかですらりとしている。背の高さはドワーフと人間の間くらい。疑いもなく人型生物なのだが、彼らは多くの猫の特徴を備える。全身は柔らかく上質の毛に覆われ、瞳は細長く、なめらかで細い尾といったふうに。彼らの耳はとがっているが、エルフのそれとは異なりずっと丸く猫のようだ。彼らは他のどの人型生物よりも容易にものを操ることができるが、その指の先には小さく鋭い、出し入れ自在の爪がついている。通常その爪は武器として使用できるほど強力なものではないが、ある種には——歪められた出生によるものか、何年も磨き上げたのか——爪を使って恐るべき効果を及ぼすことのできるものもある。猫の髭は一般的ではないが全くないというわけでもない。髪や瞳の色は非常に多様性がある。

社会：自己表現はキャットフォークの文化における重要な側面だが、それは共同体や集団の強い努力意識により緩和されている。自然の中ではキャットフォークは狩猟採集民たる部族の一員である。個人的な力の追求は、部族の健康や幸福より優先されることは決してない。この一見穏やかな種族を侮ったために、この種族の結束が大きな力となる事に気付くのに遅れてしまった種族は複数存在する。

キャットフォークは最も優秀なものに率いられることを好む。それは通常、全会一致が選挙により仲間達から選ばれた、副族長の評議会となる。窮地に指導者を決めたり、調停すべき仲違いが副族長の間で生じたりしたとき、副族長達は族長を選ぶ。族長は部族で最も有力なものであり、魔法の才能を持つことが多い。都市や文化圏に住むキャットフォークも類似の部族構成にこだわるものの、しばしば部族の外の友人が他の種族であろうとも、拡張された部族の一員と見なす。冒険者グループのなんかでは、族長を明確に選ばうとしないキャットフォークは、族長の文化的特徴に共通点を最も多くもつものに従う。

種族関係：適応力があり好奇心の強いキャットフォークは、ほとんどのような種族にも相互の友好を結び、うまくやっていく。彼らはハーフリング、人間、とりわけエルフと簡単に慣れ親しむ。キャットフォークとエルフは共に激情的な性格で、音楽、舞踏、朗唱をこよなく愛する。エルフ社会はしばしばキャットフォーク部族を優しく指導する。しかしそのようなエルフはこの猫の友に恩着せがましい振り舞いをしないように注意する。ノームはキャットフォークにびつたりの友人となる。キャットフォー

クはノームの奇妙で偏執狂な性格を楽しむからだ。キャットフォークはコボルドがキャットフォークとの境界を尊重する限り、この爬虫類人に寛容である。オークの野蛮な気質はキャットフォークの中でも嫌われるほどの大きな混乱を引き起こす。彼らはオークの残虐性や事故は快適な性向を理解しない。一方ハーフオーク、特に残忍な同族の有害で憎むべき性癖を乗り越えるために努力したものはキャットフォークに興味を持つ。キャットフォークはゴブリンやラットフォークを虫のように捕らえる。これらの種族が群れをなすことと、その致命的な性格を忌み嫌うのだ。

属性と宗教：キャットフォークの文化の中央には共同体と利他的な連携があり、善によりがちな好奇心と他の種族の多くの風習に望んで適応する。キャットフォークのほとんどは善属性になることが多い。明らかにキャットフォークの大多数は混沌であり、知恵は第一の美德とは見なされない。とはいえ、原因によっては例外はある。

冒険者：生まれながらの追跡者であり、部族の狩猟採集民としての側面により、多くのキャットフォークは何もしなくてもレンジャーやドルイドの職業につきやすい。しかしそのような役割は芸事や歌、舞踏、朗唱を愛する彼らがいつも口にするものではない。キャットフォークの伝説には偉大なソーサラーの英雄の豊富な伝統について語られている。旅行熱をとりこんだキャットフォークはしばしばウィザードやモンクになる。このようなモンクの多くは機敏な守護者の道を進む。キャヴァリアーやインクィジターはキャットフォークは滅多にいない（一つの目的に忠実に専念するというのは、キャットフォークの考え方に合わないことが多い）が、このような生き方を選んだものが見下される事は決してない。キャットフォークは探検と自己認識は多くの道に続いていることを理解しており、ほとんど全ての職業と人生の行き方を受け入れるのだ。

男性名：カールス、ゲラン、ジセンベ、ドレワン、ニクタン、フェルス、ロウカー。

女性名：アルカラ、シフェレレ、ジリヤナ、ティエリ、ドウライン、ホヤ、ミニリ、ミラー。

キャットフォークの種族特性 Catfolk Racial Traits

+ 2【敏捷力】、+ 2【魅力】、- 2【判断力】：キャットフォークは社会的で俊敏だが、しばしば良識に欠ける。

キャットフォーク：キャットフォークは（キャットフォーク）の副種別を持つ人型生物である。

中型：キャットフォークは中型クリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティも受けない。

普通の移動速度：キャットフォークは30フィートの基本移動速度を持つ。

夜目：薄暗い照明の環境下において、キャットフォークは薄暗い照明の環境下で人間の2倍の距離まで見通すことができる。

猫の幸運（変則） / Cat's Luck：1日1回、反応セーヴィング・スローを行う際、キャットフォークはセーヴィング・スローを2回ロールし、よりよい結果を選ぶことができる。セーヴィング・スローを試みる前に、この能力を使用するかどうかが決定しなければならない。

生来の狩人 / Natural Hunter：キャットフォークは〈隠密〉、〈生存〉、〈知覚〉判定に+ 2の種族ボーナスを得る。

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

全速力 / Sprinter : キャットフォークは疾走、突撃、離脱アクションを行う際、移動速度に10フィートの種族ボーナスを得る。

言語 : キャットフォークはプレイ開始時にキャットフォーク語および共通語の会話能力を持っている。高い【知力】を持つキャットフォークは次に挙げる言語を選択することができる: エルフ語、オーク語、ゴブリン語、ノーム語、ノール語、ハーピング語、および森語。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

通常のキットフォークの種族特性の代わりに以下の種族特性を選択してもよい。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君のGMに相談をすること。

猫の爪 / Cat's Claws : 同種の他の者よりも強力に発達している爪を持つキャットフォークもあり、彼らは爪を攻撃に使用する。この種族特性を持つキャットフォークは、肉体武器として使用できる1組の爪を持つ。この爪は一次攻撃であり、1d4ポイントのダメージを与える。この種族特性は生来の狩人を置き換える。

賢い猫 / Clever Cat : キャットフォークには友好的な気質がよく見られるが、ずる賢さを失ったわけではない。彼らの中には社会的な障害を遊ぶに足るゲームであり、勝たねばならないと感じているものもいる。このようなキャットフォークは〈交渉〉、〈真意看破〉、〈はったり〉判定に+2の種族ボーナスを得る。この種族特性は生来の狩人を置き換える。

登攀者 / Climber : キャットフォークの狩人は気や他の高い有利な地点から襲いかかる狩りの手法に慣れている。この種族特性を持つキャットフォークは20フィートの登攀移動速度を持つ(登攀移動速度により、〈登攀〉判定に+8の種族ボーナスを得る)。この種族特性は全速力と置き換える。

好奇心 / Curiosity : キャットフォークは生まれつき自分の周りの世界に興味津々だが、他の者よりずっと好奇心旺盛なものもいる。このようなキャットフォークは情報収集のために行う〈交渉〉判定に+4のボーナスを得、〈知識: 地域〉および〈知識: 歴史〉は常にクラス技能として扱われる。これらいずれかの〈知識〉技能をクラス技能として持つクラスを選択したなら、代わりにそれらの技能に+2の種族ボーナスを得る。この種族特性は生来の狩人と置き換える。

猫受け身 / Nimble Faller : 驚異的なバランス感覚を持ち、自分の重心に關する鋭い知見を持つキャットフォークもいる。この種族特性を持つキャットは、落下により致傷ダメージを受けた場合でも脚から着地する。さらに、この種族特性を持つキャットフォークは、足払いの戦技に対するCMDに+1のボーナスを得る。この種族特性は全速力と置き換える。

鋭敏嗅覚 : 繊細な視覚よりも鋭い嗅覚を好むキャットフォークもいる。この種族特性を持つキャットフォークは鋭敏嗅覚能力を得る。この種族特性は夜目の種族特性と置き換える。

適性クラス・オプション Favored Class Options

以下のオプションは記載の適性クラスを有するキャットフォークに適用可能であり、特に断りのない限り、ボーナスは適性クラスの特典を選択するたびに適用される。

バード : バードの知識のボーナスに+1/2を加える。

キャヴァリアー : キャヴァリアーの旗印のボーナスに+1/4を加える。

ドルイド : ドルイドの動物の相棒に+1のヒット・ポイントを得る。この先、ドルイドが動物の相棒を取り換えた場合、新しい動物の相棒は、このヒット・ポイントへのボーナスを得る。

オラクル : オラクルの呪文リストより1つの修得呪文を得る。この呪文はオラクルが発動可能な最大呪文レベルより1レベル以上低い呪文レベルでなければならない。

レンジャー : 以下の一覧から武器を1つ選択する: ククリ、ショート・スピア、ショートボウ、爪、ロングソード、ロングボウ。その武器を使用して行うクリティカル・ロールに+1/2を加える(最大ボーナスは+4)。このボーナスは《クリティカル熟練》と累積しない。

ローグ : フェイントを行うために行う〈はったり〉判定に+1/2のボーナス、およびスリを行うために行う〈手先の早業〉判定に+1/2のボーナスを得る。

ソーサラー : 通常であれば3+ソーサラーの【魅力】修正値分の回数だけ使用できる1レベル時の血脈の力を選択する。このソーサラーはこの血脈の力の1日毎の使用回数に+1/2回を加える。

種族アーキタイプ Racial Archetypes

以下の種族アーキタイプはキャットフォークに適用可能である。

猫強盗 (ローグ) Cat Burglar

手際の良さや隠密の才能を持つキャットフォークは、素晴らしい強盗になる。猫強盗は破壊して押し入ることを体得しており、その猫のしなやかさを使って最初の段階では犯罪がないことを表明しているかのように見せる。熟練した猫強盗に逆らえるだけの鍵はほとんどない。このような俊敏なローグは罠を起動することなくくぐり抜け、仲間にも同じ事ができるようにする。猫強盗は以下のクラス特徴を持つ。

臆な存在感 (変則) / Phantom Presence : 4レベルの時点で、猫強盗はダンジョンや都市で移動の痕跡を残さず密やかに移動することに卓越する。ダンジョンや都市の環境にいる間、猫強盗は望むなら痕跡を残さなくなり追跡されなくなる。その上、猫強盗は〈隠密〉判定で常に目10を選択することができるようになる。この能力は直感回避を置き換える。

罠の妨害 (超常) / Trap Saboteur : 8レベルの時点で、猫強盗は罠や鍵を回避し操ることに卓越する。猫強盗は標準アクションとして開錠を試みられるようになり、罠の解除の総時間も通常の1/2で済む(最低1ラウンド)。猫強盗が解除することなく罠を通り抜ける場合、1分の間罠の作動条件を抑止することを選択できる。そのような場合、猫強盗はフリー・アクションとしてこの抑止を早めに終了させることができる。この能力は直感回避と置き換える。

ローグの技 : 以下のローグの技は猫強盗アーキタイプを補完する: 拘束隠密、迅速解除; 迫真の嘘、dodge trap; 素早き開錠、地形体得。

上級の技 : 以下の上級ローグの技は猫強盗アーキタイプを補完する: また今度、高速軽業、影隠れ。

機敏な守護者 (モンク) Nimble Guardian

キャットフォークのモンクの中には、そのしなやかな動きを他人を守るために使う者もいる。彼らは特に似た価値観を持つものや、モンクの理念を熱烈に信じるものと明らかにしている者にその身を捧げる。機敏な守護者は以下のクラス特徴を持つ。

防衛的援護 (変則) / Defensive Aid : 2レベルの時点で、1日に【判断力】ボーナスに等しい回数だけ、機敏な守護者は隣接する味方と攻撃やダメージを及ぼす効果の範囲の間に割り込むことができるようになる。隣接した仲間が攻撃の目標になったり、ダメージ効果に対する反応セーヴィング・スローを要求されたとき、割り込みアクションとして、機敏な守護者はその効果に対するACもしくはセーヴィング・スローに+4の状況ボーナスを与えることができる。機敏な守護者はこの能力を、攻撃ロールやセーヴィング・スローが行われる前に使用しなければならない。機敏な守護者はこの能力を、軽装鎧を着ているか鎧を身につけていない場合のみ使用することができる。この能力は身かわしと置き換える。

機敏な反応力 (変則) / Nimble Reflexes : 3レベルの時点で、機敏な守護者は全ての反応セーヴィング・スローに+2のボーナスを得る。この能力は不動心と置き換える。

防衛的援護 (変則) / Defensive Mastery : 5レベルの時点で、機敏な守護者は防衛的援護能力の1日の使用回数が追加で3回使用できるようになる。さらに、防衛的援護の利益を得た仲間が反応セーヴィング・スローに成功したが、その効果がセーヴィング・スローに成功してもダメージを及ぼすものであった場合、機敏な守護者は1気ポイントを消費することでダメージを無効化できる。この能力はアクションを必要としない。この能力は無病身と置き換える。

猫の守護者 (超常) / Guardian Feline : 7レベルの時点で、機敏な守護者は2気ポイントを消費することで、ネコ科のクリーチャーに姿を変えることができる。この効果は1時間が経過するか、機敏な守護者が元の姿に戻るまで持続する。姿を変える行為は(動物に変身するにせよ、元の姿に戻るにせよ)標準アクションであり、機会攻撃を誘発しない。選択した姿はネコ科のもの(チーター、ライオン、など)でなければならない。その他の点では、この能力はビースト・シェイプIIとして扱われる。9レベルの時点で、この能力はビースト・シェイプIIIとして機能する。この能力は肉体の完成と置き換える。

身かわし (変則) : 9レベルの時点で、機敏な守護者は身かわしを得る。この能力は身かわし強化と置き換える。

新しい種族ルール New Racial Rules

以下のオプションはキャットフォークに適用することができる。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君のGMに相談をすること。

キャットフォークの装備品 Catfolk Equipment

キャットフォークは以下の装備品を利用することができる。

クロー・ブレード / Claw Blades : この鋭い刃は猫の爪種族特性を持つキャットフォークだけが使用することができる。このアイテムは5つ一組で売られており、着用者が取り付けた手の爪による攻撃ロールに+1の強化ボーナスを与えると共に、武器種別を肉体武器から軽い斬撃武器へと変える。猫の爪種族特性を持つキャットフォークはこの武器に習熟している。クロー・ブレードは通常の価格で高品質の武器のように強化することがで

きる。表に掲載された価格は片手用の5つの爪のセット価格である。

ソフトポー・ブーツ / Softpaw Boots : これらの柔らかく鋭いブーツは絹と特別に硬化された革で作られている。これらはキャットフォークの脚用に特別に作られている。このアイテムはこの種族の脚の猫のような構造により、足音を減らし痕跡を残しにくくする。ソフトポー・ブーツを身につけている間、キャットフォークは〈隠密〉判定に+1の状況ボーナスを得る。さらに、ソフトポー・ブーツを身につけているキャットフォークの足跡に気付いたり跡を追うためのDCは+2だけ増加する。

臭跡キット / Trailscent Kit : この小さな箱にはキャットフォークのフェロモンや錬金術の試薬がまとめられており、キャットフォークだけが嗅ぎ分け判別することのできる、わずかだが長く続く臭いを残すことができる。1分間を費やすことで、キャットフォークは臭いの混合物を作り出し、木や壁のような硬い物体や、武器やポーションのビンなどのようなざつと小さい物体に対してさえ塗布することができる。キャットフォークがそのようにすると、臭いは以下の印象1つを残す: 危険、食料、避難所、所有。所有の印象は特に特定のキャットフォークがこのキットを使用しているということを表しており、この領域やアイテムはそのものの持ち物だと言うことを示す。他の種族はこのキットで危険、食料、避難所の印象を作り出すことができるが、そのためにはDC 20の〈製作: 錬金術〉判定に成功しなければならない。キャットフォークは30フィート離れたところから、臭跡キットの塗られた特定の臭いを識別することができる。臭いが風上であれば、キャットフォークがその臭いを識別することのできる距離は60フィートに増加するが、風下の場合は15フィートに減少する。鋭敏嗅覚種族特性を持つキャットフォークは、この距離を2倍にする。臭いによる印象は1年が経過するか、洗い流されるまで持続する。それぞれのキットには10回分が収められている。

キャットフォークの装備品

| 品物 | 費用 | 重量 | 〈製作〉 DC |
|-----------|-------|------|---------|
| クロー・ブレード | 305gp | 2ポンド | — |
| ソフトポー・ブーツ | 25gp | 1ポンド | — |
| 臭跡キット | 10gp | 5ポンド | 25 |

キャットフォークのローグの技 Catfolk Rogue Talents

以下に示すローグの技は、キャットフォークのみが修得できる。

死に至るひっかけ (変則) / Deadly Scratch : この技を持つキャットフォークのローグは、誤って自分に毒を付与することなく、爪に毒を塗ることができる。キャットフォークのローグはこの技を取るために、猫の爪種族特徴と毒の使用クラス特徴を修得していなければならない。

解除の幸運 (変則) / Disarming Luck : 1日に1回、キャットフォークのローグは装置を解除しようとする試みに5以上の差で失敗したとき、1回のフリー・アクションとして再ロールすることができる。例え再ロールした結果が元のロールよりも悪かったとしても、再ロールの結果を適用しなければならない。

優雅に落下 (変則) / Graceful Faller : この技を持つキャットフォークのローグは、落下により致傷ダメージを受けるような場合でさえ、足から着地する。このキャットフォークのローグが猫受け身の種族特徴を持つなら、実際よりも20フィート落下距離が短いものとして落下によるダメージを受ける。

機敏なる登攀者 (変則) / Nimble Climber : この技を持つキャットフォークのローグは〈登攀〉判定に+4のボーナスを得る。登攀者の種族特徴を持つなら、差し迫った危険や気を散らしてさえ、自身の〈登攀〉判定

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

において出目 10 を選択することができる。

ひたむきな鑑定士 (変則) / Single-Minded Appraiser : この技を持つキャットフォークのローグは、キラキラ光るものの価値を見極めることに熟練している。このローグは宝石や宝飾品の価値を見極める際、常に目 10 を選択することができる。

劣劣なる爪 (変則) / Vicious Claws : この技を持つキャットフォークは急所攻撃によるダメージに、d6 ではなく d8 を使用する。ただしこの効果は、自らの爪を使用して急所攻撃を行った場合に限られる。キャットフォークのローグはこの技を修得するために、猫の爪の種族特徴を持っていないといけない。

キャットフォークの特技 Catfolk Feats

キャットフォークは以下の特技を利用することができる。

《不吉な黒猫》 Black Cat

不運は君の前を思い切って横切ったものに降り注ぐ。

前提条件 : キャットフォーク。

利益 : 1 日に 1 回、1 回の割り込みアクションとして、君に近接攻撃が命中した際に、君は攻撃ロールに -4 のペナルティを受けて再ロールするよう、敵に強制することができる。敵は 2 回目の攻撃ロールの結果を使用しなければならない。これは超常能力である。

特殊 : 君がこの特技を修得したが全身が黒い毛皮で覆われていないならば、君の毛皮はこの特技を修得したときに完全な黒に変わる。

《キャットフォークの規範》 Catfolk Exemplar

君のネコ科の特性は同じ種族の他の者にとってずっと確かなもので、頭一つ抜けている。

前提条件 : キャットフォーク。

利益 : 君は通常的前提を満たしてなくても《野獣の化身》特技を修得することができるようになる。さらに、君の猫の性質は以下の 1 つとして明らかになる。この特技を修得する際に顕現を 1 つ選択すること。この選択は以降変更できない。

感覚改善 (変則) / Enhanced Senses : 夜目を持つなら、君は鋭敏嗅覚キャットフォーク種族特性を得る。君が鋭敏嗅覚種族特性を持つなら、君は夜目を得る。

高速全速力 (変則) / Fast Sprinter : 君は突撃、疾走、離脱アクションを使用する際、移動速度に 10 フィートの種族ボーナスを得る。君が全速力種族特性を持つなら、突撃、疾走、離脱アクションを使用する際の移動速度への種族ボーナスが 20 フィートに増加する。

鋭き爪 (変則) / Sharp Claws : 君が猫の爪種族特性を持っておらず《野獣の化身》特技で獣の爪の顕現を選択していないなら、君は猫の爪種族特性を得る。猫の爪種族特性が獣の爪の顕現のいずれかを有しているなら、君の爪のダメージは 1d6 に増加する。

特殊 : 君はこの特技を複数回修得できる。効果は累積しない。修得するた

びに、異なる顕現を選択しなければならない。

《爪による飛びかかり》 (戦闘) Claw Pounce

君は突撃し前肢で攻撃を行う。

前提条件 : 【筋】 13、【敏】 15、《素早き打撃》、基本攻撃ボーナス + 10、キャットフォーク、猫の爪種族特性もしくは《野獣の化身》(獣の爪の顕現)。

利益 : 君は突撃を行う際、爪による全力攻撃を行うことができる。

通常 : 突撃は特殊な全ラウンド・アクションであり、1 回の攻撃のみに制限される。

《優美なる猫》 Feline Grace

君は生まれながら優美であり、そのお陰で難しい状況でもぐり抜けられる。

前提条件 : 【敏捷力】 13、キャットフォーク。

利益 : 君は押しやり、組みつき、蹴散らし、位置ずらし、足払いの戦技に対する CMD に +2 のボーナスを得る。

《素早き攻撃》 (戦闘) Nimble Striker

君は敵に突っ込むために生まれ、誰よりもうまくやっつける。

前提条件 : 【敏】 13、基本攻撃ボーナス + 1、キャットフォーク、全速力種族特性。

利益 : 君は《薙ぎ払い》特技や《踏み込み》特技を使用する際や突撃の際、AC に -2 のペナルティを被らない。

キャットフォークの魔法のアイテム Catfolk Magic Items

以下の魔法のアイテムはキャットフォークによって作られ、使用されることが多い。

キャッツ・アイ・クラウン

(Cat's Eye Crown / 猫目の冠)

オーラ 中程度・占術；術者レベル 10 レベル

装備部位 頭部 (および無し；下記参照)；市価 18,000gp；重量 1 ポンド

解説

このすうりとした銀製の冠にはキャッツ・アイ (猫目石) の宝石が中央に飾られている。宝石が王冠に取り付けられると、着用者は暗視 60 フィートを得る。既に着用者が暗視を持つ場合、その間合いが 60 フィート増加する。宝石は取り外しでき、部屋に転がしておいたり穴に落としたり、窓から放り投げたり、クリーチャーに埋め込んだりすることができる。1 日 1 回言葉により、この冠の着用者は {クレアオーディエンス / クレアヴォイアンス} 呪文の利益を得るが、キャッツ・アイの宝石をこの呪文の感知装置として使用しなければならず、感知装置を使用して見る間暗視を得る。この石がクリーチャーに所持されていたり運ばれている場合、それが袋や他の容器の中にある場合でさえ、この冠を身につけたクリーチャーはこの宝石を運んでいるクリーチャーの感覚を感知装置の代わりに使用することができる。これは宝石を運んでいるクリーチャーが宝石の真の目的に気付いていなくてもよく、存在に気付いていない場合であってもよい。宝石 (光度 8、hp 5) を破壊するとこのつながりはたれたるが、少なくとも 100gp

PRDJ_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

の価値があるキャッツ・アイの宝石を新しく飾り、この冠と同調することができる。この同調には 24 時間かかる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、クエアオーディエンス／クエアヴォイアンス、ダークヴィジョン、作成者はキャットフォークでなければならない；費用 9,000gp

デアデヴィル・ソフトポーズ

(Daredevil Softpaws / 無謀なるもののソフトポー)

オーラ 微弱・心術；術者レベル 3 レベル

装備部位 両足；市価 1,400gp；重量 1 ポンド

解説

この魔法のソフトポー・ブーツ（前述）はキャットフォークが着用することで、危険な地域を移動する間にさらなる機動性を与える。1 回のフリー・アクションとして、着用者はかかとを両足一緒にコツンと鳴らすことで、機会攻撃を誘発することなく敵に隣接するマスや敵の接敵面を移動するために行う〈軽業〉判定に +5 の技量ボーナスを得ることができる。これは 1 日に 10 ラウンドまで使用できる。このラウンド数は連続している必要はない。加えて、このブーツの着用者が機会攻撃を誘発することなく敵の接敵面を通り抜ける事ができたならいつでも、着用者はこのターンの終了までその敵に対する攻撃ロールに +2 のボーナスを得る。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、キャッツ・グレイス；費用 700gp

レンディング・クロー・ブレード

(Rending Claw Blade / かきむしる爪の刃)

オーラ 中程度・変成術；術者レベル 11 レベル

装備部位 無し；市価 10,305gp；重量 1 ポンド

解説

この +1 キーン・クロー・ブレード 一組は着用者が 1 ラウンドに爪を用いた複数回攻撃を行う場合に最も有効に働く。爪を用いた全力攻撃を行う際、この武器と爪攻撃がクロー・ブレード 1 セットで同じ目標を攻撃したならば、着用者は追加で 1d4 + 【筋力】ボーナスの 1.5 倍のダメージを与える。着用者はこの追加ダメージを 1 ラウンドに 1 回だけ与えることができる。これはかきむしり攻撃として扱われ、かきむしり攻撃を与える他の能力とは累積しない。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、ブルズ・ストレンクス、キーン・エッジ；費用 5,305gp

キャットフォークの呪文 Catfolk Spells

キャットフォークは以下の呪文を利用することができる。

ナイン・ライヴズ

Nine Lives / 9 つの命

系統 防衛術；呪文レベル ウィッチ 8、クレリック 8

発動時間 1 標準アクション

距離 接触

目標 接触したクリーチャー 1 体

持続時間 1 時間／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；呪文抵抗 可（無害）

その名前に反して、この強力な防護は目標に複数の生命を与えることはない。しかし目標に危機をくぐり抜け危険な効果や状況を取り除く能力を与える。この呪文の持続時間の間、目標は以下の能力を割り込みアクションとして使用することができるようになる。ただし合計で 9 回使用すると、その時点で呪文は終了する。

猫の幸運 / Cat's Luck：セーヴィング・スローに失敗したときに、目標はこの能力を使用することができる。目標は失敗したセーヴィング・スローを再ロールすることができるが、より悪い結果となっても新しい出目を使用しなければならない。

頑健 / Fortitude：目標にクリティカル・ヒットや急所攻撃が命中した際にこの能力を使用する。クリティカル・ヒットや急所攻撃は無効となり、代わりに通常のダメージがロールされる。

活性化 / Rejuvenate：目標はヒット・ポイントが 0 以下になった際にこの能力を使用する。目標は即座に 3d6 ポイントのダメージを回復する。目標のヒット・ポイントが正の値にまで回復するのに十分であれば、気絶状態にはならない。正のヒット・ポイントに戻るほど十分ではなかった場合、目標は自動的に止血される。この効果は両方とも、ダメージが元々目標を殺すのに十分なものであっても機能する。

癒癒 / Shake Off：以下の状態異常のいずれかに陥ったときにこの能力を使用する：恐れ状態、怯え状態、絡みつかれた状態、過労状態、恐慌状態、幻惑状態、混乱状態、戦慄状態、吐き気がする状態、疲労状態、不調状態、目が眩んだ状態、盲目状態、よるめき状態。この能力を使用するとこれらの状態の内 1 つが終了する。

抜け出し / Shimmy Out：押さえ込まれた状態や組みつき状態になったときにこの能力を使用する。目標は自動的に組みつきから逃れるために行う〈脱出術〉に成功した感のように組みつきから逃れる。

不倒 / Stay Up：足払いをかけられたりその他の伏せ状態にする効果を受けたときにこの能力を使用する。目標は安定し立ったままである。

スティール・ブレス

Steal Breath / 息盗み

系統 変成術 [風]；呪文レベル バード 2、ドルイド 2、ウィザード／ソーサラー 2、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 1 ラウンド（本文参照）

セーヴィング・スロー 頑健・無効；本文参照；呪文抵抗 可

術者はクリーチャーの肺から息を吸い込み、ダメージを与えるとともに会話やブレス攻撃の使用、音声構成要素のある呪文の発動ができないようにする。セーヴィング・スローに失敗したなら、目標は 2d6 ポイントのダメージを受け、会話、ブレス攻撃の使用、呼吸が必要となるいかなる行為も行えなくなる。渦巻く空気の目に見える直線が、目標の口から出て術者の口へと入っていく。

もし持続時間の間に目標がこの効果線の間合いの外に移動したなら、この呪文は即座に終了する。この呪文は空気中で呼吸する必要がないクリーチャーには、何の効果も及ぼさない。

ゴブリン Goblins

ゴブリンは破壊衝動と食欲に突き動かされた、子供のようなクリーチャー種族である。それ故に彼らは、ほぼ例外なく嫌われている。脆弱で卑怯なゴブリンは、破壊的で使い捨てのできる兵士を必要としている、彼らより強力なクリーチャーに操られたり奴隷にされたりしていることが多い。これらのゴブリンたちは自らの生き残る機転を便りとしている。彼らは社会の末端に生きて、自分たちよりもずっと文明の進んだ種族の弱者やゴミを食料とする。他のほとんどの種族は彼らのことを、滅ぼすことのできない悪性の寄生生物と見なしている。

ゴブリンはほとんどなんでも食べるが肉食を好み、人間やノームの生肉は貴重で手に入れることが難しいごちそうだと考えられている。彼らは自分たちより大きな種族を恐れるものの、ゴブリンの記憶力は短く食欲は底抜けだ。彼らはしばしばその有害な衝動を満たし食料庫をいっぱいにするために、他の種族に戦争を仕掛けたり襲撃をかけたりすることになる。

身体的特徴：ゴブリンは背が低く醜い人型生物で、全長3フィート（約90cm）を超えるほどしかない。その貧相な肉体は不相応に大きい頭がついている。通常髪はなく、馬鹿でかい耳とビーズのような赤い（たまに黄色の）目がついている。ゴブリンの肌の色は周囲の環境に応じて様々である。よく見られる肌の色は緑、灰色、青といったところだが、黒や青白いゴブリンが見られたこともある。その飽くなき欲求は、ギザギザした歯でいっぱいの大きな口によって満たされている。

社会：暴力的だが想像力に富むゴブリンは、単に力に押し付けられた原始的な部族構造を持つ。彼らが農業や狩猟と採取に必要なものをそろえることはほとんどない。ゴブリンの部族は食料の豊富な場所か、盗んでこれる場所の近くに住む。意義のある要塞を建設する能力もなく、利便性のよい場所からはあっさり追い出されてしまうため、ゴブリンは不快でへんぴな場所に住むことが多い。彼らの建築技術や計画技術は未熟なため、加工されていない洞窟やぼろぼろの村、廃墟にそのまま住むことになる。道具をうまく使ったり農業に熟練したゴブリンはほとんどいない。ゴブリンが持つ価値ある珍しいアイテムは、人間や他の文化から持ってきた、分解された道具であることが多い。

ゴブリンの食欲と計画性の低さにより、小さな部族は強力な戦士が多数派を占める。もっともたくましいゴブリンの指導者でさえ、食料源を確保し部族にいるもっと攻撃的な若者を全滅させることが、頻繁な襲撃行為を元にした自分の生き残る術なのだとすぐに気付く。ゴブリンの男性と女性はいずれも醜くて意地が悪い。いずれの性別であっても、部族において権力のある地位に登りつめることができる。

ゴブリンの赤ん坊は生まれてすぐにほぼ完全に自給自足できる。このような赤子はペットのように扱われる。多くの部族は大人が彼らのことをほとんど忘れられるように、かごや囲いの中で子供達を共同で育てる。若いゴブリンの死亡率は高い。食事を与えなかったり食料が乏しくなったりすると、子供達はゴブリンの部族で生き残る最善策に、しばしば同族食いが挙げられるのだということを若くして知ることになる。

種族関係：ゴブリンは他の生物を食料源と見なすことが多い。そのためほとんどの文明を持つ種族とのつながりに乏しい。ゴブリンはしばしば人間の街の外れに住み、弱いものや道に迷った冒険者を獲物とする。そして時にはすさまじい食欲を満たすために、小さな村を襲撃することもある。彼らはノームにとりわけ憎悪を抱き、祭りにおいてはノームを捕え殺すことで祝う。ほとんどの一般的な種族の中でも、ハーフオークはもっともゴブリンに寛大である。彼らは似通った祖先を共有し、多くの社会で同じように疎まれた経験を持つからだ。しかしゴブリンは、ハーフオークが持つ共感にほとんど気付くことはない。彼らは他の人型生物よりも大きくて意地

汚く、味が悪いという理由でハーフオークを避ける。

属性と宗教：ゴブリンは強欲で移り気であり、生来の破壊衝動を持つ。それ故に彼らのほとんどは中立にして悪か混沌にして悪である。

冒険者：ゴブリンの冒険者は好奇心が強く世界中を旅したがることが多い。しかし彼らはその愚かな悪事により追い出されたり、あたりかまわずものを壊して駆り立てられたりすることが多い。その有害な気性のため、彼らが文明的な種族と協力して行動することはほとんどできない。だからゴブリンは文明の縁や自然の中を旅することを好む。十分に長く生きている大胆なゴブリンはゴブリン・ドッグやその他の風変わりな乗騎に乗ることが多く、自分たちより大きな敵と接近することのないように弓術に卓越する。ゴブリンの呪文の使い手は破壊を撒き散らす手法として、火の魔法や爆弾を他の手段よりも使いたがる。

男性名：ゴグマーチ、ソブマグル、ブーガブ、ロットフット。

女性名：ギードラ、ゲームルガ、 hogロブ、ラッカムス。

ゴブリンの種族特性 Goblin Racial Traits

+4【敏捷力】、-2【筋力】、-2【魅力】：ゴブリンは素早いですが脆弱で、一緒にいると不快な気分になる。

ゴブリン類：ゴブリンは（ゴブリン類）の副種別を持つ人型生物である。

小型：ゴブリンは小型のクリーチャーであり、ACと攻撃ロールに+1のサイズ・ボーナス、CMBとCMDに-1のペナルティ、〈隠密〉判定に+4のサイズ・ボーナスを得る。

素早い / Fast：ゴブリンはそのサイズの割に素早く、その基本移動速度は30フィートである。

暗視：ゴブリンは60フィートまでの闇を見通すことができる。

得意技能：〈隠密〉と〈騎乗〉の判定に+4の種族ボーナス。

言語：ゴブリンはゴブリン語の会話ができる状態でゲームを開始する。高い【知力】を持つゴブリンは以下から追加の言語を選択できる：オーク語、共通語、ドワーフ語、ノーム語、ノール語、ハーフリング語、竜語。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

以下の種族特性を既存のゴブリン種族特性の代わりに選択してもよい。これらの新しい選択肢を選ぶ前に、GMに許可を求めること。

洞窟を這うもの / Cave Crawler：洞窟で生まれ育ち、ほとんど日の光を見たことがないゴブリンもいる。この特性を持つゴブリンは登攀移動速度10フィートと、登攀移動速度を持つことに関連した〈登攀〉判定に+8の種族ボーナスを得る。この種族特性を持つゴブリンは基本移動速度が20フィートとなり、素早い移動速度の種族特性を失う。

街のごみ漁り / City Scavenger：人間の街の境界に住むゴブリンはごみを漁りはぐれた動物を狩って命をつないでいる。この特性を持つゴブリンは〈生存〉と〈知覚〉判定に+2の種族ボーナスを得る。加えて、街で食料を集めるために〈生存〉を使用することができる。この種族特性は得意技能と置き換える。

PRDJ_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

悪食 / Eat Anything : 適切な食事をほとんど、あるいは全く食べることなく育つ多くのゴブリンは、食べても病気になるようにないものが見つければ、それが何であれ食べることで生き残る術を学んでいる。この特性を持つゴブリンは食料を探すために行う〈生存〉判定に+4のボーナスを得る。加えて吐き気がする状態や不調状態の原因となる効果に対するセーブに+4の種族ボーナスを得る。この種族特性は得意技能と置き換える。

石頭に大きな歯 / Hard Head, Big Teeth : ゴブリンは風船のような頭とはかたかた口で知られる。しかしカミソリのように鋭い歯でいっぱい、ありえないほど肥大した頭を持つものもある。この特性を持つゴブリンは一次肉体攻撃として噛みつき攻撃を得る。この攻撃は1d4ポイントのダメージを与える。この種族特性は得意技能と置き換える。

でか耳 / Over-Sized Ears : ゴブリンの耳が華奢なことは決してないが、非常に小さな音で聞き分けられるほどの、奇妙なほどに大きな耳を持つものもある。この種族特性をもつゴブリンは、〈知覚〉判定に+4のボーナスを得る。この種族特性は得意技能と置き換える。

木走り / Tree Runner : 人跡未踏の熱帯雨林や湿地では、足場にする乾いた地面を見つけることさえ難しい。このような地域に住むゴブリンの部族は、木の上に住む術を学んでいる。このようなゴブリンは〈軽業〉と〈登攀〉判定に+4の種族ボーナスを得る。この種族特性は得意技能と置き換える。

武器精通 : ゴブリンが伝統的に使用する武器はドッグスライサーとホースチョッパーである。これらの武器は彼らがもっとも憎む敵達を仕留めるために特別にあつらえたものだ。この特性を持つゴブリンはドッグスライサーとホースチョッパーに習熟する。加えて、“ゴブリン”と名前にある全ての武器を軍用武器として扱う。この種族特性は得意技能と置き換える。

適性クラス・オプション Favored Class Options

以下のオプションは記載された適性クラスを持つゴブリンが利用できる。他に特記無い限り、これらのボーナスは適性クラスを選択するたびに得ることができる。

アルケミスト : アルケミストは〔火〕に対する抵抗1を得る。この利益を選択するたびに、〔火〕に対する抵抗は+1ずつ増加する。この〔火〕に対する抵抗は、他の効果によって得られるものとは累積しない。

ウィッチ : ウィッチの使い魔へウィッチ呪文リストから呪文を+1加える。この呪文はウィッチが発動できる最も高い呪文レベルより少なくとも1レベル低くならねばならない。ウィッチが使い魔を入れ替える場合、新しい使い魔はこれらのボーナス呪文を修得している。

オラクル : 〔火〕の補足説明を持つ呪文を発動する際に行う精神集中判定に+1を加える。

ガンズリンガー : 火器を使用したクリティカル・ロールに+1/3を加える(最大ボーナスは+5)。このボーナスは〈クリティカル熟練〉と累積しない。

キャヴァリアー : キャヴァリアーの乗騎の相棒のヒット・ポイントに+1を加える。キャヴァリアーが乗騎を変更する場合、新しい乗騎はこのボーナス・ヒット・ポイントを得る。

サモナー : 幻獣の進化プールに+1/4進化ポイントを加える。このボーナス進化ポイントは〔火〕ダメージを与える進化か〔火〕から幻獣を守る進化(例えば、エネルギーを帯びた攻撃、完全耐性、抵抗、プレス攻撃など)でなければならない。

ソーサラー : ソーサラーの呪文リストから修得呪文を+1する。この呪文はソーサラーが発動できる最も高い呪文レベルより少なくとも1レベル低くなければならず、〔火〕の補足説明を持っていなければならない。

ドルイド : ドルイドの動物の相棒のヒット・ポイントに+1を加える。ドルイドが動物の相棒を変更する場合、新しい動物の相棒はこのボーナス・ヒット・ポイントを得る。

バード : 1日のバードの呪芸ラウンドの総数に+1を加える。

バーバリアン : 素手攻撃や肉體武器によって行うクリティカル・ロールに+1/2を加える(最大ボーナスは+4)。このボーナスは〈クリティカル熟練〉と累積しない。

レンジャー : ドッグ(および犬のようなクリーチャー)とホース(および馬のようなクリーチャー)に与えるダメージに+1/2のボーナスを得る。

ローグ : 不意討ちラウンドの間や目標が戦闘で行動する前に行う、ローグの急所攻撃のダメージ・ロールに+1のボーナスを加える。

種族アーキタイプ Racial Archetypes

以下の種族アーキタイプはゴブリンに適用することができる。

歯ざりしする野蛮人 (バーバリアン) Feral Gnasher

歯ざりしする野蛮人は動物によって育てられたか捨てられたかの理由で自然の中で育ち、すぐに自力で生きていく術を学んだ。このようなバーバリアンはしばしば部品を組み合わせた鎧を使い、その鋭い歯と手の届くところにある即興の武器で戦う。歯ざりしする野蛮人は以下のクラス特徴を持つ。

武器と防具の習熟 : 歯ざりしする野蛮人はグレートクラブを除く全ての軍用武器の習熟を失い、中装鎧の習熟も失う。

獐猛な噛みつき (変則) / Savage Bite : 1レベルの時点で、歯ざりしする野蛮人は獐猛な噛みつき攻撃を得る。これは1d4ポイントのダメージを与える主要肉體攻撃である。ゴブリンがすでに石頭に大きな歯種族特性を持つ場合、このダメージは1d6に増加する。10レベルの時点で、歯ざりしする野蛮人の噛みつきによるダメージは1d6(石頭に大きな歯種族特性を持つなら1d8)に増加し、クリティカル・ヒットにおいて×3ダメージを与える。この能力は高速移動と置き換える。

あり合わせの装備 (変則) / Impromptu Armament : 2レベルの時点で、歯ざりしする野蛮人は《万能投擲術》をボーナス特技として得る。加えて、フリー・アクションとして、片手で装備することのできる何者にも装備されていない物体1つを持ち上げることができる。さらに、歯ざりしする野蛮人は激怒パワー1つの代わりに《代用武器の巧み》を修得することができる。この能力は2レベルの激怒パワーと置き換える。

噛みしめ (変則) / Lockjaw : 3レベルの時点で、歯ざりしする野蛮人は自身の噛みつき攻撃につかみ能力を得る。歯ざりしする野蛮人は自身よりも1段階大きいサイズまでのクリーチャーに対して、この能力を使用することができる。この能力は震感知+1と置き換える。

《代用武器体得》 (変則) : 5レベルの時点で、歯ざりしする野蛮人は《代用武器体得》をボーナス特技として得る。この能力は直感回避強化と置き

換える。

噛みしめ強化 (変則) / Improved Lockjaw : 6 レベルの時点で、歯ぎしりする野蛮人が自身の噛みしめ攻撃を組みつきを制御している間、組みつき状態になることはない。しかし自身は移動することができず、口を組みつき以外の目的に使用することもできない。この能力は畏感知+2と置き換える。

上級噛みしめ (変則) / Greater Lockjaw : 9 レベルと 15 レベルの時点で、歯ぎしりする野蛮人が噛みしめによるつかみ能力を使用することのできるクリーチャーのサイズが 1 サイズずつ増加する。この能力は畏感知+3および畏感知+5と置き換える。

いける即興攻撃 (変則) / Wicked Improvisation : 12 レベルの時点で、歯ぎしりする野蛮人は代用武器と肉体武器をさらにうまく活用できるようになる。歯ぎしりする野蛮人は激怒中に肉体武器や代用武器を使用する際、ダメージ・ロールに+1の技量ボーナスを得る。14 レベルと以降 2 レベル毎に、このダメージ・ボーナスは+1ずつ増加する。この増加は精密性によるダメージではなく、クリティカル・ヒットにおいて増加する。この能力は畏感知+4と置き換える。

激怒パワー : 以下の激怒パワーは歯ぎしりする野蛮人アーキタイプを補完する: 鋭敏嗅覚、ダメージ減少上昇、呪い避け; 獣のトーテム、獣のトーテム (下級)、獣のトーテム (上級); 亡霊激怒者、魔法喰らい。

炎の爆弾魔 (アルケミスト) Fire Bomber

炎の爆弾魔は爆弾を使用してクリーチャーを焼き、ものを爆発させることに異常なほど卓越している。しかし他の爆弾やエキスを作ることはそれほどではない。炎の爆弾魔は以下のクラス特徴を持つ。

武器と防具の習熟 : 炎の爆弾魔は松明を単純武器として扱う。

炎の砲手 (超常あるいは変則) / Fire Bombardier : 1 レベルの時点で、炎の爆弾魔が [火] ダメージを与える爆弾を投擲する際には、飛散半径にいる全てのクリーチャーは [火] ダメージを及ぼすダイスごとに追加の 1 ダメージを受ける。炎の爆弾魔は [火] ダメージを与える爆弾や錬金術物質のダメージにのみ、【知力】ボーナスのみを加える (訳注: 通常は全ての爆弾や錬金術物質のダメージに【知力】ボーナスを加える)。それ以外の点においては、このこの能力は錬金術師の爆弾と万能投擲術能力と同様に機能する。この能力は爆弾および万能投擲術と入れ替える。

ボーナス特技 : 炎の爆弾魔は《炎の心》、《炎の調教師》、《焼け! 焼け! 焼け!》特技を、発見の代わりに選択することができる。

炎のカクテル (超常) / Firey Cocktail : 4 レベルの時点で、炎の爆弾魔が [火] ダメージ以外のダメージを与える発明を使用する際には、そのダメージ・ダイスを爆弾の元々のダメージ種別と、1d6 ポイント単位の [火] ダメージに均等に分割することができるようになる。ダメージ・ダイスの数が奇数である場合、端数となったダイスは元々のダメージ種別として扱う。例えば、8 レベルの炎の爆弾魔は、2d6 ポイントの [火] ダメージと 3d4 ポイントの [音波] ダメージを及ぼす振動爆弾 (訳注: 通常ならば 5d4 ポイントの [音波] ダメージを及ぼす) を投擲することができる。この爆弾の追加効果は通常通り適用される。しかしこの混合した爆弾のセーブ DC は 2 減少する。この能力はアルケミストの 4 レベルの発見と置き換える。

炎の体 (変則) / Fire Body : 8 レベルの時点で、炎の爆弾魔はエレメンタル・ボディ I を 3 レベル処方として自らの処方リストに加える。炎の体として

使用する エレメンタル・ボディ はファイアー・エレメンタルとしての使用にのみ制限される。この能力は毒に対する抵抗+6と置き換える。

炎の体強化 (変則) / Improved Fire Body : 10 レベルの時点で、炎の爆弾魔はエレメンタル・ボディ II を 4 レベル処方として自らの処方リスト (訳注: 原文は呪文リストだが、誤記と思われるため修正) に加える。炎の体強化として使用する エレメンタル・ボディ はファイアー・エレメンタルとしての使用にのみ制限される。この能力は毒に対する完全耐性と置き換える。

上級炎の体 (変則) / Greater Fire Body : 14 レベルにおいて、炎の爆弾魔はエレメンタル・ボディ IV を 5 レベル処方として自らの処方リスト (訳注: 原文は呪文リストだが、誤記と思われるため修正) に加える。上級炎の体として使用する エレメンタル・ボディ はファイアー・エレメンタルとしての使用にのみ制限される。この能力は持続変異薬と置き換える。

発見 : 以下の発見は炎の爆弾魔アーキタイプを補完する: 業火爆弾、精密爆弾、速攻爆弾、爆散爆弾; 生贄爆弾、爆発する矢弾、プレス攻撃爆弾; 混乱爆弾、掃射爆弾、瓶詰め粘体。

ゴブリンの発見 Goblin Discoveries

以下の発見は、ゴブリンのアルケミストが使用できる。

炎の烙印 (超常) / Fire Brand : この発見を持つアルケミストは即行アクションとして 1 日の爆弾の使用回数を消費することで、自らの武器に爆弾の試薬を塗布することができる。この武器は フレイミング 武器特殊能力を持つかのように、[火] ダメージを与えるものとして扱う。10 レベルの時点で、この武器は フレイミング・バースト 武器特殊能力を持つものとして扱うようになる。爆弾の試薬は 1 分が経過するか、武器を水に浸して沈下するまでの間燃え続ける。アルケミストはこの能力を肉体武器に使用することもできるが、ラウンド毎に、適用された肉体武器 1 つにつき 1d6 ポイントの [火] ダメージを受ける。

ぬいぐるみ変異薬 (超常) / Rag Doll Mutagen : アルケミストが変異薬を飲むと、その肉体と骨は弾力を持ち簡単に曲げられるようになる。アルケミストは〈脱出術〉判定に自身のクラス・レベルに等しいボーナスを得、1 段階サイズが小さいかのように場所を占める。さらに、落下時にダメージを半減することを目的として、反応セーブ (DC は 15 + 10 フィート落下する毎に +1 に等しい) を行うことができるようになる。10 レベルの時点でこの変異薬の効果を受けている間、全ての落下ダメージは非致傷ダメージとして扱うようになる。さらにアルケミストはこの間、自分のサイズよりも 2 段階サイズが小さいかのように場所を占めることができる。

ロケット爆弾 (超常) / Rocket Bomb : この発見を持つアルケミストは、その爆弾を運ぶ際に特別なロケットを準備することができる。ロケット爆弾は通常の爆弾よりも遠くまで飛ぶ大きな爆発を産むが、個々のクリーチャーを目標とすることはできない。ロケット爆弾は半径 20 フィートに爆発し、その範囲の全てのクリーチャーはアルケミストの通常の飛散ダメージを受ける。ロケット爆弾の射程単位は 50 フィートである。ロケット爆弾は精密爆弾や速攻爆弾の発明とともに使用することはできない。この発明を選択するために、アルケミストは少なくとも 6 レベルでなければならない。

金屑爆弾 (超常) / Scrap Bomb : アルケミストが爆弾を作る際、刺突ダメージを与える金属片が炸裂するようにすることを選択できる。金屑爆弾が直接命中したクリーチャーは、反応セーブに成功しない限り、爆弾のダメージ・ダイス毎に 1 ポイントの出血ダメージを被る。

新しい種族ルール New Racial Rules

以下の選択肢はゴブリンに使用することができる。GM が望むなら、他の適切な種族がこれらの新しいルールのいくつかを使用できるものとしてもよい。

ゴブリンの装備 Goblin Equipment

以下に示すアイテムは、ゴブリンが使用する装備品の一部である。

ボム・ランチャー / Bomb Launcher : この奇妙な見た目をした、卵の形をした装置は爆弾の命中精度を高めるよう、巧妙な位置に羽が付けられている。ゴブリンのアルケミストは遠方に爆弾をより精密にぶつけられるように、この特別製の容器を使用する。爆弾を投擲する際にボム・ランチャーを使用することで、爆弾の射程単位は 30 フィートに増加する（ロケット爆弾の発明を付加した爆弾の場合、射程単位は 70 フィートに増加する）。ボム・ランチャーは使用すると壊れてしまう。

ドッグスライサー / Dogslicer : この短く曲がった剣はゴブリンのお気に入りの武器だ。この武器を軽くするために、ゴブリンは刃に無数の穴を穿つという、常ならぬ賢さを見せる。高品質のドッグスライサーは壊れやすい特別武器能力を失う。

ホースチョッパー / Horsechopper : ホースに対して優位に立つためにゴブリンが作り出したこの武器は、実のところ刃の反対側に大きな鉤の付いたハルバードである。

メロウルート / Mellowroot : コソコソしたゴブリンの族長はこのオレンジ色のペーストを、特に大規模の襲撃を掛ける前に部族の兵士に与える。メロウルートを口にすると、自分は無敵だという陶酔状態に陥る。メロウルートを口にして 1 時間の間、[恐怖] 効果に対して +5 の錬金術ボーナスを得る。しかしメロウルートの影響を受けている間、敵の機会攻撃可能域から離れようとするときには、DC 15 の意志セーヴィング・スローを行わねばならない。このセーヴィング・スローに失敗すると、アクションを失うことはないものの、そのアクションで機会攻撃可能域から逃れることはできない。

スティルガット / Stillgut : この無味無臭の青みがかった液体を 1 ピン飲むことで、1 時間の間吐き気がする状態と不調状態を避けるための頑健セーブに +5 の錬金術ボーナスを得る。すでに吐き気がする状態の場合、移動アクションとしてスティルガットを飲むことができる。このようにして飲んだ場合、二度目のセーヴィング・スローを (+5 のボーナス無しで) 行うことができる。ゴブリンたちはしばしば、腐敗の進んだ肉や他の食べ物を無理やり食べることができるようにスティルガットを用いる。

ゴブリンの装備品 Goblin Equipment

| アイテム | 価格 | 重量 | 〈製作〉 DC |
|----------------|-------|---------|---------|
| ボム・ランチャー | 10 gp | 1/2 ポンド | 25 |
| メロウルート (1 ピン) | 25 gp | — | 20 |
| スティルガット (1 ピン) | 50 gp | — | 25 |

ゴブリンの特技 Goblin Feats

ゴブリンは以下の特技を選択できる。

《焼け！ 焼け！ 焼け！》 Burn ! Burn ! Burn !

君はゴブリンの放火と火遊びの愛情を、さらなる高みに到達させる。

前提条件 : 〈装置無力化〉 1 ランク、ゴブリン。

利益 : 錬金術や魔法的でないものによる、火による攻撃を行う際（錬金術の火や松明など）、追加で 1d4 ポイントの [火] ダメージを与える。さらに火が着かないようにしたり自分に着いた火を消したりするために行う反応セーヴィング・スローにおいて、+4 の技量ボーナスを得る。この特技によって被る追加ダメージは魔法的な攻撃（アルケミストの爆弾など）や飛散ダメージには適用されない。

《炎の手》 (戦闘) Fire Hand

その手には松明が燃える。燃えるものならなんであれ、この火を贈らしよう。

前提条件 : ゴブリン。

利益 : 未習熟によるペナルティを被ることなく、松明を武器として使用できる。さらに、[火] ダメージを与える近接武器における攻撃ロールに +1 のボーナスを得る。

《炎の調教師》 Fire Tamer

君は魔法の火にさえ精通している。

前提条件 : ゴブリン。

利益 : [火] の補足説明を持つ呪文に対するセーブに +2 のボーナスを得る。さらに、優れた炎の調教師を示す傷により、他のゴブリンに対して行う〈威圧〉および〈交渉〉判定に +2 の状況ボーナスを得る。

《炎の心》 Flame Heart

君は火の魔法と錬金術に熟達している。

前提条件 : 《炎の調教師》、キャラクター・レベル 5、ゴブリン。

利益 : [火] に対する抵抗 5 を得る。[火] の補足説明を持つ呪文を発動する際や [火] ダメージを与えるアルケミストの爆弾を投擲する際、術者レベルやアルケミスト・レベルを本来よりも 1 レベル高いものとして扱う。

《ゴブリン・ガンスリンガー》 (戦闘) Goblin Gunslinger

君は大きな銃を撃つ術を学んでいる。

前提条件 : ゴブリン

利益 : 中型の火器を、サイズが合っていない武器によるペナルティを被ることなく使用できる。

通常 : サイズが合っていない武器を使用する際には、-2 のペナルティを

PRD_J_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

受ける。

《足がらめ》(戦闘) Tangle Feet

君と行き違うクリーチャーは、気付くと自分の足に躓いている。

前提条件: 《足元駆け抜け》、《回避》、《強行突破》、ゴブリン、小型サイズもしくはそれより小さい。

利益: 自分より大きな敵の機会攻撃可能域や接敵面を通り抜ける際、機会攻撃を誘発しないことを目的として行った〈軽業〉判定に成功したなら、フリー・アクションとしてその敵の次のターンの終わりまで、その敵のバランスを崩させることができる。クリーチャーがバランスを崩している間、移動しようとする場合、DC 15 の〈軽業〉判定に成功しなければ倒れて伏せ状態になり、その移動アクションは無駄になってしまう。ラウンド毎に1体のクリーチャーにのみ、この効果を及ぼすことができる。

ゴブリンの魔法のアイテム Goblin Magic Items

ゴブリンは以下の魔法のアイテムを使用することができる。

クローク・オヴ・ファンクス

(Cloak of Fangs / 牙の外套)

オーラ 中程度・変成術；術者レベル 9

スロット 肩周り；市価 2,800 gp；重量 1 ポンド

解説

このぼろぼろに見える外套は粗末な動物の毛で覆われており、ゴブリンに非常に珍重されている。この外套を身につけることで、セーヴィング・スローに+1の抵抗ボーナスを得る。その上、着用者は1日に5回、即行アクションとしてその歯を急速に成長させることができる。歯の肥大化は1ラウンド持続し、その間に着用者は1回の噛みつき攻撃を行うことができる。この攻撃は1d4ポイントのダメージ（着用者が中型なら1d6）を与える一次肉武器として扱う。着用者がすでに噛みつき攻撃を持つなら、この噛みつき攻撃のダメージは1段階増加する。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、オルター・セルフ、レジスタンス；コスト 1,250 gp

ゴブリンの呪文 Goblin Spells

ゴブリンは以下の呪文を修得することができる。

ファイアー・トレイル

Fire Trail / 炎の足跡

系統 変成術 [火]；**呪文レベル** アルケミスト 3、ウィザード/ソーサラー 3、メイガス 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 自身

効果 術者の移動に続く炎の足跡；本文参照

持続時間 1 ラウンド/レベル

セーヴィング・スロー なし；**呪文抵抗** 可

この呪文を発動すると、術者の毛穴から可燃性の液体がにじみ出て、地面に滴り自然に発火する。この炎は術者を傷つけない。この呪文の持続時間の間、術者が場所を移すたびに、術者の接敵面が移動した経路で燃える、炎の足跡を作り出す。この炎は燃え尽きるまで1ラウンドの間燃え続

ける。術者が中型もしくは小型であれば、毎ラウンド60フィートまでの炎の足跡を残すことができる。術者が中型よりも大きいなら、足跡が残る最長距離はサイズに従い短くなる。術者が大型であれば30フィートまで足跡を残すことができる（この足跡の幅は10フィート）。もし超大型なら、15フィートまで足跡を残すことができる（この足跡の幅は15フィート）。それより術者が大きい場合、毎ラウンド10フィートまでしか足跡を残すことができない（その幅は術者の接敵面と同じ）。足跡がどこに残るかは、術者が選択することができる。

炎の足跡に隣接したマスでターンを開始するクリーチャーは1d6ポイントの[火]ダメージを受ける。炎の足跡の中でターンを開始したり、炎の範囲に入ったクリーチャーは、1d6+術者レベル毎に1（最大+10）ポイントの[火]ダメージを受ける。あるクリーチャーが1ラウンドに炎の足跡が占める範囲を何度も移動したなら、炎の足跡の占める範囲に入るたびにこのダメージを受ける。炎の足跡に隣接したり、炎の足跡の占める範囲にある可燃性の物体は着火する。

マッドボール

Mudball / 泥団子

系統 召喚術 [地]；**呪文レベル** ウィザード/ソーサラー 1、ウィッチ 1、ドルイド 1、メイガス 1

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 粘りけのある泥でできた、こぶし大の塊1つ

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 反応・無効；本文参照；**呪文抵抗** 不可

この呪文を発動すると、術者は粘りけのある泥でできた球を一つ召喚し、遠隔接触攻撃により1体の敵の顔に放つことができる。この泥団子が命中すると、目標は盲目状態となる。毎ラウンドのターンの開始時に、この呪文で盲目状態となったクリーチャーは泥を払い落とし、この呪文の効果を終了させるために反応セーブを試みることができる。この泥団子は効果を受けたクリーチャー自身が、隣接した別のクリーチャーによってぬぐい去ることもできる。これには標準アクションが必要となる。

ヴァーミット・ツイーン

Vomit Twin / 吐瀉物の片割れ

系統 召喚術（瞬間移動、創造）；**呪文レベル** アルケミスト 3、ウィザード/ソーサラー 4、サモナー 3、メイガス 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 自身

効果 術者を模した粘体の複製を作り出す

持続時間 1 ラウンド/レベル

この呪文を発動すると、術者は隣接するマス1つの中に、気持ちの悪いどろどろとした自らのコピーを吐き出す。この片割れが存在する限り、術者が移動するために移動アクションを使用する時にこの片割れも同時に移動することができる。しかし術者について移動する必要はなく、他のアクションをとることはできない。発動後のラウンドで、術者のターンの開始時に、術者はテレポートを使用的かのようにこの片割れと場所を即座に入れ替えることができる。これにはアクションは必要なく、機会攻撃を誘発することもない。

片割れは移動速度30フィートで、通常通り移動により機会攻撃を誘発する。そのACは10+術者の術者レベルの1/2に等しく、術者の術者レベルに等しいヒット・ポイントを持つ。片割れのヒット・ポイントが0に

PRD†_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

まで下がると破壊される。しかし持続時間が続く限り、術者は標準アクションとして新しい片割れを作り出すことができる。同時に2体以上の吐瀉物の片割れを維持することはできない。

ゴブリンの武器 Goblin Weapons

| 軍用武器 | 価格 | ダメージ (小型) | ダメージ (中型) | クリティカル | 射程 | 重量 | 種別 | 特殊 |
|----------|-------|-----------|-----------|------------|----|--------|---------|---------|
| 軽い近接武器 | | | | | | | | |
| ドッグスライサー | 8 gp | 1d4 | 1d6 | 19~20 / ×2 | — | 1 ポンド | 斬撃 | 壊れやすい* |
| 両手近接武器 | | | | | | | | |
| ホースチョッパー | 10 gp | 1d8 | 1d10 | ×3 | — | 12 ポンド | 斬撃または刺突 | 足払い、間合い |

* 壊れやすい武器：壊れやすい武器は、この武器を使用した攻撃ロールで出目1をロールすると、破損状態になる。壊れやすい武器がすでに破損状態の場合、出目1をロールすると代わりに破壊される。

コボルド Kobolds

コボルドは弱く臆病で、この世界の自分たち以外、とりわけより強かったり賢かったりどこか自分たちより優れたところのある種族に煮えたる憤りを沸き立たせている。彼らはドラゴンと親族関係にあると誇らしげに主張するが、その大言の裏には、欠点を深く認識したコボルドが持つこの派手な従兄弟への不満が率直に語られている。彼らは真面目に働き、頭もよく、器械や鉱夫としての生まれながらの才能に恵まれている。しかし彼らはその才能を祝福するのではなく、日がな恨み辛みを抱いて日々を過ごす。コボルドの戦法は罾と襲撃に特化しているが、コボルドはリスクを負うことなく他人を傷つけることができるのであれば、なんであれそれを楽しむ。しばしば彼らは殺すよりも捉える方法を探す。彼らの窮屈な巣穴に引きずっていった望みのない犠牲者で欲求不満を晴らすのだ。

身体的特徴：コボルドは小型で、二足歩行する爬虫類の人型生物だ。立つと3フィート（約90cm）辺り、重量はおおよそ35ポンド（約15.9kg）である場合がほとんど。彼らはそのサイズのクリーチャーにしては強力な顎を持ち、手足には注目に値する爪を伸ばしている。コボルドの顔にはしばしば奇妙な表情の欠損がある。これは彼らが感情を尾を振ったときに出る鞭のような音で表現することを好むためだ。コボルドの分厚い皮膚の色は多様性に富む。ほとんどのものはクロマティック・ドラゴンの一種類の色に合う鱗を持つ。赤い鱗が支配的だ。しかしオレンジや黄色といった一風変わった色合いのコボルドもわずかながらおり、その仲間の目でそれぞれの地位を上下させる部族も存在する。

社会：コボルドは太陽の光から遠く離れた窮屈な場所で育つ。ほとんどのものは地中深くにある広い巣穴に住むが、代わりに木や茂みが繁茂して絡まった場所の地下に家を作ることを好むものもいる。他の種族に悪意を抱くほとんどのコボルドは自分自身の種族とうまくやっていく。小競り合いや仲違いは怒るものの、コボルド社会を支配する年長者はこのような衝突を解決することを好む。拷問や屈辱を与える機会を味わえるため、コボルドは奴隷を得ることに喜びを感じる。彼らは臆病だが実務的であり、ずっと強力な存在に頭を垂れることもしばしばだ。そのクリーチャーが他の人型生物種族であれば、コボルドはできる限りその服従から逃れる企てをする。しかし主が強力な竜や奇怪なクリーチャーの場合、コボルドはその服従から逃れることはなく、その新しい指導者を崇拜する仕草を示すことが多い。コボルドが心から崇拜する傾向のあるトゥルー・ドラゴンに仕えている場合は顕著である。

種族関係：コボルドはしばしば憎しみと嫉妬に燃えているが、生来の警戒心のお陰で、このような衝撃に突き動かされて行動するのは有利になった場合だけだ。他の種族のものを肉体的に痛めつけたり対面を傷つけたりしたいという衝動を安全に開放できない場合には、彼らは代わりに注意深く悪口を言い「悪ふざけ」を楽しむ。

彼らはエルフとドワーフを殺すべき仇敵と考えている。コボルドはハーフオークの暴力的な力を恐れ、人間の種族を楽しむ優勢な特質を腹立たしく思う。彼らはハーフェルフが両方の種族の特性の最高の混ぜ合わせだと信じている。その両親はコボルドの生来の不公平を見せつけるためだ。コボルドはハーフリングは身長が小さいので素晴らしい奴隷になり、コボルドの怒りと悪ふざけの標的に適すると信じている。ノームがこの定命の領域に初めて現れた時、コボルドは彼らを完璧な犠牲者だと見なした。これは何百年もの間続く報復と応報の繰り返しの引き金となり、ノームはコボルドの永遠の恨みを買ったのである。

属性と宗教：コボルドはすぐに格上の力に屈服するが、迫害者を上回る力を得るために企てを辞めることはほとんどない。ほとんどのコボルドは秩序にして悪だが、手段よりも個人的な利益を求めるものもあり、そのよう

なもの代わりに秩序にして中立となる。極度に日和見主義のコボルドは彼らの神格だけでなく、なだめて好意を得るために近くに住むモンスターを信仰することもある。

冒険者：コボルドが自発的に居心地の良い巣穴を抜け出すことは滅多にない。冒険者になる羽目になったものほとんどは部族の最後の生き残りであり、この種のものたちは彼らが参加することに同意してくれる別のコボルドの共同おタイを見つけるとすぐにそこに定住してしまう事が多い。悪意や底意地の悪さを抑えたり少なくとも隠すことのできないコボルドは、はるかに大きなこの世界で困難に遭いながら生き残ることができる。

男性名：イブメーク、オルブ、キブ、ジャマダ、ゾルネスク、ドラージン、マクロー、ヤラーリク。

女性名：アドリャーク、オズラ、サースラー、タルカ、ネーラル、ハルカイル、ポロ。

コボルドの種族特性 Kobold Racial Traits

+2【敏捷力】、-4【筋力】、-2【耐久力】：コボルドは素早い脆弱だ。

爬虫類：コボルドは（爬虫類）の副種別を持つ人型生物である。

小型：コボルドは小型のクリーチャーであり、ACと攻撃ロールに+1のサイズ・ボーナス、戦技ボーナスと戦技防御値に-1のペナルティ、〈隠密〉判定に+4のサイズ・ボーナスを得る。

普通の移動速度：コボルドは30フィートの基本移動速度を持つ。

暗視：コボルドは最大60フィートまでの暗闇を見通せる。

外殻 / Armor：コボルドは+1の外皮ボーナスを得る。

狡猾 / Crafty：コボルドは〈職能：鉱夫〉、〈製作：罾作り〉、〈知覚〉判定に+2の種族ボーナスを得る。コボルドは〈隠密〉および〈製作：罾作り〉を常にクラス技能として扱う。

弱点：光に過敏。

言語：コボルドはプレイ開始時に竜語の会話能力だけを持っている。高い【知力】を持つコボルドは次に挙げる言語を選択することができる：共通語、地下共通語、ドワーフ語、およびノーム語。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

既存のコボルドの種族特性の代わりに以下の種族特性を選択してもよい。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君のGMに相談すること。

獣との絆 / Beast Bond：戦場でもそうでない場合でも助け合うために動物や獣を訓練することに長けたコボルドもいる。この種族特性を持つコボルドは〈騎乗〉および〈動物使い〉判定に+2の種族ボーナスを得る。この種族特性は狡猾と置き換える。

竜鱗 / Dragon-Scaled：紛れもなく特定のクロマティック・ドラゴンと関連がある事を示す鮮やかな色をした鱗を持って生まれたコボルドもいる。その色が稀に起きる奇妙な卵なのか部族全員の特性であるかに関わらず、

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

このようなコボルドはコボルドの鱗の色に応じたドラゴンに適應した抵抗を得る。この種族特性を持つ黒ないし緑の鱗のコボルドは「酸」に対する抵抗5を得る。この種族特性を持つ青い鱗のコボルドは「電気」に対する抵抗5を得る。この種族特性を持つ赤い鱗のコボルドは「火」に対する抵抗5を得る。この種族特性を持つ白い鱗のコボルドは「冷氣」に対する抵抗5を得る。この種族特性は外殻と置き換える。

滑空翼 / Gliding Wings : 翼を持って生まれるコボルドもいる。しかしこの翼は実際に飛ぶには脆弱であり、ゆっくりと安全な速度で落下することができるだけである。翼を持つコボルドはこの翼で滑空を行うことができる。高度に関わらず高いところから落下しても、DC 15 の「飛行」判定に成功すれば、まるでフェザー・フォールを使用したかのように落下ダメージを受けずにすむ。安全に落下している際、滑空するために再度 DC 15 の「飛行」判定を行うこともできる。成功すれば20フィート落下する毎に5フィート水平方向に移動することができる。この種族特性は狡猾と置き換える。

道化師 / Jester : 恥を忍んで権力あるものに媚びへつらい、なだめ、楽しませることで生き抜くコボルドもいる。この種族特性を持つコボルドは「芸能」および「交渉」判定に+2の種族ボーナスを得る。「芸能」と「交渉」は常にクラス技能として扱う。この種族特性は狡猾と置き換える。

適性クラス・オプション Favored Class Options

以下のオプションは記載の適性クラスを有するコボルドに適用可能であり、特に断りのない限り、ボーナスは適性クラスの特典を選択するたびに適用される。

アルケミスト : アルケミストが1日に作ることできる爆弾の数に+1/2を加える。

バード : 恍惚の呪芸の効果を決めるために使用するバードのレベルを+1/2レベル高いものとして扱う。

キャヴァリアー : 突撃や離脱を行う際、キャヴァリアーの乗騎の移動速度に5フィートを加える（最大15フィート）。

クレリック : ACに【敏捷力】ボーナスを加えられないクリーチャーに与える、放出エネルギー・ダメージに+1を加える（そのクリーチャーがACに対する【敏捷力】ボーナスを持っているかどうかは関係ない）。

ドルイド : ドルイドの野生動物との共感の判定のボーナスに+1/2を得る。

ファイター : ファイターが挟撃している敵、または【敏捷力】ボーナスをACに加えられない状態の敵に対する武器による攻撃のダメージ・ロールに+1/2を加える。

ガンズリンガー : 軽快クラス特徴によって与えられるACへの回避ボーナスに+1/4を加える（最大+4）。

メイガス : 防衛的発動における精神集中判定に+1/2のボーナスを得る。

モンク : モンクのACボーナスのクラス特徴に+1/3を加える。

オラクル : オラクルが自身に発動するオラクル呪文により付与される鑑定ボーナスまたは外皮ボーナスに+1/4を加える。

レンジャー : 狩人の絆を使用して仲間にボーナスを与える際、選択できる目標の数に+1/4を加える。選択されたクリーチャーは全て同じ種別でな

ければならない。

ローグ : ローグの畏感知のACに対するボーナスに+1/2を加える。

ソーサラー : 「酸」、「電気」、「火」、「冷氣」ダメージを選択する。ソーサラーとして発動する、選択したエネルギーのダメージを与える呪文に、+1/2ポイントの選択したエネルギー・ダメージを加える。

サモナー : サモナーの仲間の盾ボーナスに+1/4を加える（最大+2）。

ウィッチ : 使い魔によって《鋭敏感覚》特技が与えられる距離に+5フィートを加える（最大+20フィート）。

種族アーキタイプと種族血脈 Racial Archetypes & Bloodlines

以下の種族アーキタイプ及び種族血脈はコボルドに適用可能である。

ゲリラ兵 (ガンズリンガー) Bushwhacker

ゲリラ兵は奇襲の技に専門化する。彼らにしてみれば、銃の撃ち合いは隠れた場所から始めるときに最高に機能するのであって、最初の一発で倒れた目標に銃を向け、煙が晴れる前に死んでいるのである。ゲリラ兵は以下のクラス特徴を持つ。

震える気概 (変則) / Trembling Grit : 1レベルの時点で、毎日のはじめに、ゲリラ兵は自身の【判断力】修正値-1（最低1）に等しい気概ポイントを得る。ガンズリンガーが気概を得る全ての手段に加えて、ゲリラ兵は敵のヒット・ポイントを0以下にして無防備状態か意識のない状態に陥らせることで1気概ポイントを回復する。これはゲリラ兵が気概ポイントを得る方法を拡張する。そのためこの方法で気概ポイントを得たゲリラ兵は、敵を無防備状態や意識のない状態に陥らせた際に2気概ポイントではなく、1気概ポイントだけを得る。これ以外の点については、この能力はガンズリンガーの気概能力と同様に扱う。この能力は気概能力を置き換える。

意気地無しが発露 (変則) / Craven Deeds : ゲリラ兵は発露のいくつかを以下のものと置き換える。この能力はその他の点では発露と同様に機能する。この能力は発露と置き換える。

狡猾な射撃 (変則) / Shifty Shot : 3レベルの時点で、少なくとも1気概ポイントを持つゲリラ兵は、火器を使用した攻撃をACに【敏捷力】ボーナスを加えることのできない目標に対して行う際、1d6ポイントの追加ダメージを与える（目標が実際にACに【敏捷力】ボーナスを持っているかどうかは関係ない）。火器を使用し少なくとも1気概ポイントを持っていないとしないという条件を除いては、この発露はローグの急所攻撃クラス特徴として機能する（追加ダメージを与えるためには、目標の30フィート以内にいないとしないという条件も含まれる）。この能力は急所射撃能力（後述）や急所攻撃と累積する。この発露は有用射撃と置き換える。

長距離狡猾な射撃 (変則) / Long Range Shifty Shot : 7レベルの時点で、ゲリラ兵は1気概ポイントを消費することで、火器を用いた急所攻撃や狡猾な射撃から追加ダメージを与える際の間合いを2倍（30フィートから60フィート）にすることができるようになる。この気概ポイントを消費する際、ゲリラ兵が狡猾な射撃で追加ダメージを与えるには、消費した後で少なくとも1気概ポイントを持っていないとしない。この発露は狙いつけの発露と置き換える。

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

急所射撃 (変則) / Sneak Shot : 4 レベル及びその後 4 レベルごとに、ゲリラ兵は火器を使用して自分を防御できない敵に対する攻撃に 1d6 ポイントの追加ダメージを与えられるようになる。狡猾な射撃能力と異なり、攻撃を行う際に気概ポイントを有しているかどうかに関係なくこの追加ダメージを与える。火器による攻撃を行うという条件を除けば、この能力はローグの急所攻撃クラス特徴と同様に機能する。この追加ダメージは急所攻撃や狡猾な射撃によるダメージと累積する。この能力はガンズリンガーが 4 レベル、8 レベル、12 レベル、16 レベル、20 レベルで得るボーナス特技と置き換える。

コボルドのソーサラーの血脈 Kobold Sorcerer Bloodline

多くのコボルドは自らの純粋な竜の血脈を大げさに吹聴して回る。しかし何世代にも渡る魔力の訓練の果てに、1 つの血脈を作り出した呪文の使い手もいる。この血脈は竜の魔法をいくらか帯びているものの、この種族の美德を秘術の形で体現している。この血脈を使いこなすもの多くは、強力なコボルドの部族を率いることになる。

クラス技能 : 〈装置無力化〉。

ボーナス呪文 : アラーム (3 レベル)、クリエイト・ピット (5 レベル)、エクスプロシヴ・ルーンズ (7 レベル)、ドラゴンズ・プレス (9 レベル)、トランスミュート・ロック・トゥ・マッド (11 レベル)、ガーズ・アンド・ウォーズ (13 レベル)、ディレイド・ブラスト・ファイアーボール (15 レベル)、フォーム・オヴ・ザ・ドラゴン III (17 レベル)、インプリズメント (19 レベル)。

ボーナス特技 : 《イニシアチブ強化》、《鋭敏感覚》、《回避》、《呪文音声要索省略》、《神速の反応》、《戦闘発動》、《防衛的戦闘訓練》。

血脈の秘法 : AC に【敏捷力】を加えられないクリーチャーに対して呪文を発動する際、常にその呪文の DC が +2 だけ増加する。

血脈の力 : 全てのコボルドのように、君は生まれつき奇襲や罠作り、鉱夫に卓越している。君の力が増加すれば、自らの魔法とこれら天性の才を組み合わせ、これまでにない有効な方法を見つける。

罠のルーン (擬呪) / Trap Rune : 1 レベルの時点で、標準アクションとして、君はほとんど透明な魔法のルーンを 1 つ、5 フィート四方の固い表面に描くことができる。ルーンを作成する際、[酸]、[電気]、[火]、[冷気] のエネルギー種別から 1 つを選択する。このルーンが起動すると、君以外で次にこのルーンの範囲に足を踏み入れるか接触したクリーチャーはルーンを爆発させる。ルーンの爆発は 1d8 + 君のソーサラー・レベルごとに 1 ポイントの、指定したエネルギー・ダメージをルーンのマスにいる全てのものに及ぼす。反応セーヴィング・スロー (DC 10 + 君のソーサラー・レベルの 1/2 + 君の【魅力】修正値) に成功すればダメージを半減できる。このルーンは見つけたり解除したりする点においては、魔法の罠として扱われる。〈装置無力化〉および〈知覚〉判定の DC は、ダメージを半減する際の反応セーヴィング・スローの DC と等しい。君はこの能力を 1 日に 3 + 君の【魅力】修正値に等しい回数だけ使用することができる。それぞれのルーンは 24 時間が経過するか消費するまで持続する。

罠感知 (変則) / Trap Sense : 3 レベルの時点で、君は罠を回避する助けとなる第六感を発達させる。君は罠に気付くための〈知覚〉判定に +2 のボーナスを得る。君はまた、罠を回避するための反応セーブに +1 のボーナスと、罠による攻撃に対する AC に +1 の回避ボーナスを得る。これらのボーナスは 7 レベルおよびその後 4 ソーサラー・レベルごとに +1 ずつ増加する (最大で 19 レベルの +5)。このボーナスはローグの罠感知や類

似の能力によって得られるボーナスと累積する。

秘術奇襲 (超常) / Arcane Ambush : 9 レベルの時点で、即行アクションとして、君は君や君の仲間が行う攻撃ロールとダメージ・ロールにボーナスを与えるために呪文スロットを消費することができるようになる。このボーナスは 1 ラウンド持続し、ボーナスの値は消費された呪文のレベルに等しい。このボーナスは君の仲間が挟撃しているか、君の仲間に対して【敏捷力】を失っている敵にのみ適用される。君はこのボーナスを自分自身と、4 ソーサラー・レベルごとに 1 人の仲間 (最大で 20 レベルの 5 人) に与える。仲間は君の 30 フィート以内にいないとならず、効果を受ける仲間には効果線が通っていないとしない。

地潜り (超常) : 15 レベルの時点で、君は自分の基本移動速度に等しい速度の地潜り共通モンスター能力を得る。このことで君は、地中を通り抜ける間に呼吸する能力を得られるわけではない。そのため君はこの能力を使用している間息を止めるか、呼吸する他の能力を使用しなければならない。

素早い歩法 (超常) / Nimble Walker : 20 レベルの時点で、君は反応セーヴィング・スローとクリーチャーの機会攻撃範囲や接触面を通過する際に行う〈軽業〉判定に +5 の種族ボーナスを得る。君はまた、地潜り能力を使用している間に、地中で呼吸する能力を得る。

新しい種族ルール New Racial Rules

以下のオプションはコボルドに適用することができる。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君の GM に相談をすること。

コボルドの装備品 Kobold Equipment

コボルドは以下の装備品を利用することができる。

錬金術炭 / Alchemical Coal : この錬金術で処理された石炭の欠片を (全ラウンド・アクションとして) かみ砕いて飲み込んだコボルドは、以降 1 分の間にプレス攻撃を 1 回行うことができる。コボルドが 1 分以内にプレス攻撃を行わなかった場合、1 時間の間不調状態になる。錬金術炭を口にした他の人型生物のクリーチャーは 1 時間の間不調状態になる (GM が望めば、他の特定のクリーチャーは使用できるとしてもよい)。毒に完全耐性を持つクリーチャーは、この不調状態効果にも完全耐性を持つ。プレス攻撃の種類は、コボルドがかみ砕いた錬金術炭の種類によって決定される。

盲目灰 / Blinding Cinders : このギザギザした炭の欠片はくすんだ赤色をしている。この炭はコボルドに、30 フィート直線状の品のない円柱状のプレスを吐きかける。このプレス攻撃は 1d6 ポイントの [火] ダメージを与えると共に、範囲内のクリーチャーを 1 ラウンドの間盲目状態にする。DC 15 の反応セーヴィング・スローに成功したクリーチャーは、ダメージを半減させ盲目状態にもならない。

窒息煙 / Choking smoke : 窒息煙はチョークのように白い炭で、コボルドに 15 フィート円錐形の鼻につく毒を吐き出させる。この毒は 1d6 ポイントの [酸] ダメージを与え、クリーチャーを 1d4 ラウンドの間不調状態にする。DC 15 の反応セーヴィング・スローに成功したクリーチャーはダメージを半減させ不調状態にもならない。

洞窟笛 / Cave Whistle : 珍しいキノコの吸水性のある茎で作られたこの笛は、コボルドと竜にのみ聞こえる音を作り出す。コボルドはしばしば音符で作られた複雑な暗号を作り、襲撃や略奪の連携を行う。

コボルドの尾アタッチメント / Kobold Tail Attachments : 《脅威的な尾撃》

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

(後述)を持つコボルドは、この装備を尾の先に取り付けることで、自らの肉體攻撃を補強することができる。それぞれの尾アタッチメントは尾による叩き付けのダメージを増加させるのに十分な重さとバランス、攻撃力を提供する。コボルドの尾アタッチメントを取り付けるのは全ラウンド・アクションであり、尾アタッチメントを取り除そうとする武器落としの試みに対し、コボルドは+4のボーナスを得る。

コボルドがコボルドの尾アタッチメントをつけている間、その攻撃は尾アタッチメントのダメージを与える。また、特別な効果を与えるアタッチメントもある。尾アタッチメントは軽い武器であり、《武器熟練》や《武器開眼》武器攻撃を強化する特技によって強化することができる。全てのコボルドの尾アタッチメントはファイターの武器修練クラス能力で強化することができ、その武器グループはコボルドの尾アタッチメントとしてまとめられる。尾アタッチメントは特別な材質で作ることもでき、高品質や魔法の武器とすることもできる。一般的な尾アタッチメントの種別は5つ存在する。

長鞭 / Long Lash : この細長い紐は全体にガラスや石が埋め込まれている。

打撲 / Pounder : このずんぐりとした弾は鈍い金属でできている。

鋭利 / Razored : この金属製の刃は片側がギザギザになっている。

棘 / Spiked : この細い棘は先が細く鋭くなっている。

転ばし / Sweeper : 適切に使えば、この鋭角に曲げられた金属の欠片で目標の足を叩きつけ伏せさせることができる。ほとんどの足払い武器とは異なり、足払いの試みの間に足払いを仕掛けられた際にこの武器を落とすことはできない。

コボルドの装備品

| 品物 | 費用 | 重量 | 〈製作〉DC |
|------------|-------|----|--------|
| 鍊金術炭 (盲目灰) | 100gp | — | 25 |
| 鍊金術灰 (窒息煙) | 50gp | — | 20 |
| 洞窟笛 | 20gp | — | — |

コボルドの尾アタッチメント

| 武器 | 価格 | ダメージ (小型) | ダメージ (中型) | クリティカル | 射程単位 | 重量 | タイプ | 特殊 | 《竜の滑空》Draconic Glide |
|--------|------|-----------|-----------|------------|------|------|-----|-----|---------------------------|
| 軽い近接武器 | | | | | | | | | |
| 長鞭 | 15gp | 1d4 | 1d6 | ×2 | — | 1ポンド | 斬撃 | 間合い | 君は竜の防護と滑空することのできる翼を持っている。 |
| 打撲 | 1gp | 1d6 | 1d8 | ×2 | — | 4ポンド | 殴打 | — | |
| 鋭利 | 3gp | 1d6 | 1d8 | 19~20 / ×2 | — | 2ポンド | 斬撃 | — | |
| 棘 | 3gp | 1d6 | 1d8 | ×3 | — | 2ポンド | 刺突 | — | |
| 転ばし | 7gp | 1d4 | 1d6 | ×2 | — | 3ポンド | 殴打 | 足払い | |

前提条件 : 《竜の容貌》、コボルド。

コボルドの特技 Kobold Feats

コボルドは以下の特技を利用することができる。

《竜の容貌》 Draconic Aspect

君は竜の祖先の特徴をいくつか備えている。

前提条件 : コボルド。

利益 : 君の鱗は色を備え、クロマティック・ドラゴンの1つと同じ抵抗を持つ。以下のクロマティック・ドラゴン種別から1つを選択すること : グリーン ([酸])、ブラック ([酸])、ブルー ([電気])、ホワイト ([冷氣])、レッド ([火])。君の鱗はそのドラゴンの色となり、そのドラゴンの色に

関連するエネルギー種別に対する抵抗5を得る。

特殊 : 君が竜鱗種族特性を持つなら、鱗の色は変化せず、代わりに+1の外皮ボーナスを得る。

《竜の吐息》 Draconic Breath

君はドラゴンの防護とプレス攻撃を備える。

前提条件 : 《竜の容貌》、コボルド。

利益 : 君は睡眠と麻痺効果に対して+2のボーナスを得る。君は《竜の容貌》特技あるいは竜鱗種族特性で得た鱗の色に応じたプレス攻撃を得る。プレス攻撃の使用は機会攻撃を誘発しない標準アクションである。君は1日に1回プレス攻撃を行うことができる。プレス攻撃の範囲内において反応セーヴィング・スロー (DC 10 + 君のキャラクター・レベル + 君の【耐久力】修正値) に成功したクリーチャーは、半分のダメージのみを受ける。

黒 (超常) : 君は30フィート直線状に酸を吐き、2d6ポイントの [酸] ダメージを与える。

青 (超常) : 君は30フィート直線状に電気を吐き、2d6ポイントの [電気] ダメージを与える。

緑 (超常) : 君は15フィート円錐形に酸を吐き、2d6ポイントの [酸] ダメージを与える。

赤 (超常) : 君は15フィート円錐形に火を吐き、2d6ポイントの [火] ダメージを与える。

白 (超常) : 君は15フィート円錐形に冷気を吐き、2d6ポイントの [冷氣] ダメージを与える。

特殊 : コボルドもしくは竜の血脈を持つコボルドのソーサラーは、このプレス攻撃を1日に使用できる回数とこのプレス攻撃のDCを決定する際、【耐久力】の代わりに【魅力】を使用することができる。

利益 : 君は睡眠と麻痺効果に対して+2のボーナスを得る。君はゆっくりと安全な速度で落下することと、滑空を行える翼一對を生やす。高度に関わらず高いところから落下しても、DC 15の〈飛行〉判定に成功すれば、まるでフェザー・フォールを使用したかのように落下ダメージを受けずにすむ。安全に落下している際、滑空するために再度DC 15の〈飛行〉判定を行うこともできる。成功すれば20フィート落下する毎に5フィート水平方向に移動することができる。

特殊 : 滑空翼種族特性を持つ場合、上記の能力の代わりに、基本移動速度が30フィートに増加する。

《竜の如き規範》 Draconic Paragon

君はドラゴンのように睡眠と麻痺を一笑に付せるようになる。さらに

PRD_J_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

君の竜の容貌は発達する。

前提条件：《竜の容貌》、《竜の滑空》か《竜の吐息》のいずれか、キャラクター・レベル 10 レベル、コボルド。

利益：君は睡眠と麻痺効果に対して追加で+2のボーナスを得る。君は1日に2回プレス攻撃を使用することができるようになり、プレス攻撃のダメージは4d6ポイントのエネルギー・ダメージに増加する。《竜の滑空》特技により得られた翼はより強く成長し、君は飛行移動速度20フィート（機動性は平均的）を得る。

《コボルド奇襲兵》（戦闘） Kobold Ambusher

君は素早く移動し身を潜める達人だ。

前提条件：〈隠密〉4ランク、コボルド。

利益：君は通常の移動速度で移動しても〈隠密〉判定にペナルティを受けない。君は隠れたままで疾走もしくは突撃を行うことができるが、その場合判定に-10のペナルティを被る。

通常：移動速度の半分を超える速度で移動すると、〈隠密〉判定に-5のペナルティを被る。君は〈隠密〉を使用しながら疾走もしくは突撃を行うことができるが、その〈隠密〉判定には-20のペナルティを被る。

《コボルド狙撃兵》（戦闘） Kobold Sniper

君は速やかに狙撃する。攻撃の位置を見抜くのはずっと難しい。

前提条件：〈隠密〉1ランク、コボルド。

利益：狙撃を行う際、君は隠れたままでいるための〈隠密〉判定に-10のペナルティしか受けない。

通常：狙撃の際に場所を悟られないままでいるために行う〈隠密〉判定には-20のペナルティを受ける。

《脅威的な尾撃》（戦闘） Tail Terror

君は尾で叩きつけ攻撃を行えるほどに尾を鍛えた。

前提条件：基本攻撃ボーナス+1、コボルド。

利益：君は尾を使用して尾による叩きつけ攻撃を行うことができる。これは二次的肉体攻撃であり、1d4ポイントの殴打ダメージを与える。さらに、君はコボルドの尾アタッチメントを使用して尾による叩きつけ攻撃を補強することができる。武器特技の目的において、君は全てのコボルドの尾アタッチメントに習熟しているものと見なされる。

コボルドの魔法のアイテム Kobold Magic Items

コボルドは以下の魔法のアイテムを利用することができる。

ラブル・グラブズ

(Rubble Gloves / 瓦礫の手袋)

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 5 レベル

装備部位 両手；**市価** 8,000gp；**重量** 1 ポンド

解説

この手袋は金属製の微細な網で作られている。ラブル・グラブズを身につけたクリーチャーが石や土でできた床の5フィート・マス1つに触れると、瓦礫が表面で乱れ、そのマスは移動困難地形となる。この手袋の使用は機会攻撃を誘発しない標準アクションである。着用者はこの手袋を使用して、1日に20マスまで移動困難地形を作ることができる。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、エクスペディシヤス・エクスキャヴェイション；**費用** 4,000gp

トラップメーカーズ・サック

(Trapmaker's Sack / 罠師のずだ袋)

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 9 レベル

装備部位 無し；**市価** 20,000gp；**重量** 2 ポンド

解説

この重い革製の鞆はわずかに膨らんでいるだけだが、近寄ってみるとナイフや道具、ピック、シャベル、矢がぎっしり詰まっているとわかる。1日に1回全ラウンド・アクションとして、持ち主はこのずだ袋に言葉を唱えてCR4以下の機械式の罠（Core Rulebook 420～422）をなんでも1つ、50フィート以内の指定された場所に作り出すことができる。持ち主はその罠を作成する際の通常のDCに等しいDCの〈制作：罠作り〉判定を行う。成功すれば罠は実際にその場所で罠を作ったかのように、選択した場所に即座に配置される。判定に失敗すると罠は作成されない。このずだ袋は土や石、木を罠に合うように変化させるが、周りの地形（扉や落とし穴などを含む）を変えない。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、ファブリケイト、作成者は〈制作：罠作り〉を5ランク有していなければならない；**費用** 10,000gp

コボルドの呪文 Kobold Spells

コボルドは以下の呪文を利用することができる。

インブルーヴ・トラップ

Improve Trap / 罠強化

系統 変成術；**呪文レベル** アンティパラディン2、インクイジター3、ウィザード／ソーサラー3、ウィッチ3、ドルイド3、レンジャー2

発動時間 1分

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 罠1つ

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；**呪文抵抗** 可（物体）

この呪文が罠に発動されると、発動時に選択した罠の特定の要素1つが強化される。術者は以下の方法で罠を強化することができる（それぞれ罠のCRを+1増加させる）。

- 罠の場所を知るために必要な〈知覚〉判定のDCを+5だけ増加する。
- 罠を解除するために必要な〈装置無力化〉のDCを+5だけ増加する。
- 罠の攻撃ボーナスもしくはセーヴィング・スローを+2だけ増加する。

この呪文を罠に発動するためには、術者は罠の存在と正確な場所を知っていなければならない。罠はこの呪文の強化を一度に1つだけ得ることができる。2回目に発動されるとこの罠の強化が変更されるだけで、他の強化が追加されるわけではない。

シルフ Sylphs

ジンのような風の元素の存在と人間の子孫から生まれたシルフは、非常に好奇心を掻き立てられる内気な種族である。シルフは雲に溶け込み、周りにいる人々が調べたり立ち聞きしたりしても気づかないまま一生を過ごす。彼らはこの趣味を「風を聞く」と呼び、多くのシルフにとって強迫観念となっている。危険から逃れるため、シルフはその能力を使って立ち聞きして集めた知恵や知識を判断する。

身体的特徴：シルフは繊細な容姿で青白くほっそりとしているが、その瘦せた肉体は見た目よりもずっと強靱であることが多い。多くのシルフはいくらか努力することで簡単に人間の振りをすることができるが、その肌に渦巻く複雑な青い紋様がその元素の祖先を表している。シルフにはどこにいてもかすかなそよ風を帯びるといった、ずっと希薄な出自の証もある。これらの証はシルフが強烈な激情や怒りを経験したときにはより明らかとなり、シルフの髪をかき乱す突風や棚の小さなアイテムを落とすほど荒れ狂う風が現れる。

社会：シルフは通常人間の両親から生まれるため、人間の慣習に従って育つ。ほとんどのシルフは人間社会で育つ間に注意を向けられることを嫌う。そのため通常は、然るべき年齢になるとすぐに家を出ていく。しかし彼らが都市生活を完全に捨ててしまうということはほとんどない。その代わりに新しい街を見つけたり多くの人に気づかれず（調べられる）場所に住むことを好む。他のシルフにすぐに気づかなかったシルフが同族に気づくと、できる限り調べてその人のことをなるべく多く学ぶ。利点と欠点をすべて比較してありうる可能性全ての計画を作り上げたあとで、シルフは他人へ自己紹介する。滅多にないことだが、2人のシルフが同時にある共同体で互いの存在に気づくこともある。そのあとに続くのは猫とネズミのゲームのようなもので、両方が優勢を得ようと互いのシルフを調査する渦巻き状の舞踏にも似ている。このようにして知り合ったシルフは、別れがたき友となるか不倶戴天の敵となるかのいずれかである。

種族関係：シルフは他のほとんどの種族の問題を詮索することを楽しむが、実際にかかわり合いを楽しむことは滅多にない。シルフはエルフにある程度共感することができる。彼らは距離を置こうとする性向を同様に持つからだ。しかしエルフのプライバシー感覚を破ることによって、好意的な関係はしばしば駄目になってしまう。ドワーフはシルフのことを気まぐれで頼みにならないと考えており、どこまでも信用しない。彼ら自身の欠点を帳消しにするハーフリングの度胸と人と関わる技術のおかげで、彼らはこの背の低い種族と素晴らしい協力関係を持つ。シルフはイフリットを怒らせるような迷惑な反応を楽しみ、オレイアスはあまりにつまらなくて多くの注意を向けなくて良いと思っている。

属性と宗教：シルフは秩序や伝統をほとんど尊重しない。このような批判癖はシルフが愛するもの——口実や秘密をしばしば禁止するからだ。これはシルフが秩序に反対しているというわけではない。それが合法であれそうでない場合であれ、自らの目標を達成するために利用できる最も都合の良い意味を使用することはほとんどない。ほとんどのシルフはそのため中立に片寄る。シルフは生まれながらにして神秘的な信仰や、旅、知識、秘密を重んじる神格に傾倒することが多い。

冒険者：生まれながら下層につくことを余儀なくされたことから、多くのシルフは冒険者としての生活に惹きつけられる。神秘の痕跡を偶然見つけたシルフは証明できるそれぞれの筋道を明らかにし、その筋道をたぐり、その問題の核心を見出すまで決して満足することはないだろう。このようなシルフはほかの人々の問題のまわりをつついて回るため多くの敵を作る。そうなると彼らは通常、ローグや魔術の才能で自らの身を守るのだ。

男性名：アカアシュ、エイダン、ハヌウン、シィヴァル、ヴァサーム。

女性名：イナム、ケェヤ、リッシ、ナヴァ、ラダヤ、テナ。

シルフの種族特性 Sylph Racial Traits

+ 2【敏捷力】、+ 2【知力】、- 2【耐久力】：シルフは俊敏で洞察力があるが、たおやかで繊細だ。

原住民の来訪者：シルフは（原住）の副種別を持つ来訪者である。

中型：シルフは中型クリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティも受けない。

普通の移動速度：シルフは30フィートの基本移動速度を持つ。

暗視：シルフは最大60フィートまでの暗闇を見通せる。

擬似呪文能力：フェザー・フォール1回/日（術者レベルは、シルフのレベルの合計に等しい）。

エネルギーに対する抵抗：シルフは「電気」に対する抵抗5を持つ。

風への親和性：元素（風）の血脈を持つシルフのソーサラーは、全てのソーサラー呪文とクラス能力において、自らの【魅力】が2ポイント高いものとして扱う。水の領域を持つ呪文の使い手は、水の領域能力と呪文を+1術者レベルとして発動する。

言語：シルフはプレイ開始時に風界語および共通語の会話能力を持っている。高い【知力】を持つシルフは次に挙げる言語を選択することができる：エルフ語、地界語、ドワーフ語、ノーム語、ハーフリング語、火界語、および水界語。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

既存のシルフの種族特性の代わりに以下の種族特性を選択してもよい。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君のGMに相談をすること。

風の如し / Like the Wind：この種族特性を持つシルフは自らの基本移動速度に+5フィートのボーナスを得る。この種族特性はエネルギーに対する抵抗と置き換える。

風の洞察 / Air Insight：シルフの呪文の使い手は、その元素の出自のお陰で風のクリーチャーが彼らの喜んで尽くすことに気付くことがある。このシルフが発動したサモン・モンスターおよびサモン・ネイチャーズ・アレイ呪文は、（風）の副種別を持つクリーチャーを招来する場合に持続時間が2ラウンド伸びる。この種族特性は風への親和性と置き換える。

囁く風 / Whispering Wind：まるで肉ではなく風で体が構成されているかのように、存在感が極端に希薄なシルフもいる。この種族特性を持つシルフは「隠密」判定に+4の種族ボーナスを得る。この種族特性はシルフの擬似呪文能力種族特性と置き換える。

そよ風の口づけ / Breeze-Kissed：そよ風はほとんどのシルフの行くところを手を貸してくれる。シルフの中には、他のものよりもそよ風をずっとうまく扱うことのできるものがある。この種族特性を持つシルフは自分の

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

周りに渦巻く風をまわっており、魔法によるものでない遠隔攻撃に対するACに+2の種族ボーナスを得る。このシルフは即行アクションとして、これらの風を止めたり復帰したりすることができる。1日に1回、このシルフは一陣の風として放出することができ、これにより30フィート以内にいるクリーチャー1体に押しやりあるいは足払いの戦技を試みることができる。成否に関わらず、この風は失われ24時間の間シルフにボーナスを提供することはない。これは超常能力である。この種族特性は風への親和性と置き換える。

空の語り手 / Sky Speaker : この種族特性を持つシルフは空のクリーチャーを同族であると感じ、鳥や他の飛行する動物と会話するためにスピーク・ウィズ・アニマルズを1日1回使用することができる。この効果の術者レベルは自身のレベルに等しい。この種族特性はシルフの擬似呪文能力種族特性と置き換える。

血に眠る嵐 / Storm in the Blood : この種族特性を持つシルフは[電気]ダメージを受けた後1ラウンドの間、高速治癒2を得る(この[電気]ダメージが[電気]に対する抵抗を貫いたかどうかは関係ない)。シルフはこの能力で1日にレベルごとに2ヒット・ポイントまで回復することができる、その後はこの能力は機能を停止する。この種族特性は風への親和性と置き換える。

天気読み / Weather Savvy : 風や空とあまりに強く同調しているために、大気の状態の僅かな変化に気づく事ができるシルフもいる。この種族特性を持つシルフは全ラウンド・アクションを消費することで、以降24時間の間のこの地域の天候を予測することができる。このシルフの予測は常に的中するが、天候を変えようとする呪文や超常効果を把握することはできない。この種族特性はシルフの擬似呪文能力種族特性と置き換える。

雷鳴への抵抗 / Thunderous Resilience : この種族特性を持つシルフは、[音波]に対する抵抗5を得る。この種族特性はエネルギーに対する抵抗力と置き換える。

適性クラス・オプション Favored Class Options

以下のオプションは記載の適性クラスを有するシルフに適用可能であり、特に断りのない限り、ボーナスは適性クラスの特典を選択するたびに適用される。

インクィジター : 静止した状態での〈隠密〉判定および対抗〈知覚〉判定に+1/2のボーナスを得る。

ウィザード : ウィザードが現在使用可能な元素術の風の系統または木の系統の秘術系統能力1つを選択する。この能力の効果を決する際、ウィザードのクラス・レベルを+1/2レベル高いものとして扱う(最大+4レベル)。

ウィッチ : ウィッチの使い魔による〈隠密〉判定および〈知覚〉判定に+1/2のボーナスを得る。シルフがこの先使い魔を取り替えた場合、新しい使い魔はこれらのボーナス技能ランクを獲得する。

オラクル : 1つの啓示の効果を決するために使用するオラクルのレベルに+1/2を追加する。

クレリック : 風の次元界に関する〈知識:次元界〉判定、または(風)の副種別を持つクリーチャーの〈知識:次元界〉判定に+1/2のボーナスを得る。

ソーサラー : ジンまたは元素(風)の血脈から得た、ソーサラーが使用可

能な血脈の力を選択。この血脈の力の効果を決する際、ソーサラーのクラス・レベルは+1/2レベル高いものとして扱う(最大+4レベル)。

ドルイド : 天候や飛行する動物に関する〈知識:自然〉判定に+1/2のボーナスを得る。

ローグ : 跳躍を行う〈軽業〉判定に+1/2のボーナス、および〈真意看破〉判定に+1/2のボーナスを得る。

種族アーキタイプ Racial Archetypes

以下の種族アーキタイプはシルフに適用可能である。

空のドルイド (ドルイド) Sky Druid

特定の地勢に関わりを持たず、代わりにどこまでも続く空の青き広がりとながらぎを持つドルイドもいる。このような存在が空のドルイドである。彼らは地面に立つよりも空を飛ぶことに精通している。空のドルイドは以下のクラス特徴を持つ。

武器と防具の習熟 : 空のドルイドは中装鎧に対する習熟を失う。

自然との絆 (変則) : 1レベルの時点で、動物の相棒を選択した空のドルイドは、飛行移動速度を持つ動物の相棒を選択肢しなければならない。領域を選択した場合、空のドルイドは解放、風、天気、動物、もしくはこれらの領域の副領域のいずれかから選択しなければならない。

空の抱擁 (超常) / Sky's Embrace : 2レベルの時点で、空のドルイドはまるで常にフェザー・フォールの効果を受けているかのように、落下ダメージを受けることがなくなる。更に、空のドルイドは生来の飛行移動速度を持っているかどうかにかかわらず、〈飛行〉技能にランクを振り分けることができるようになる。また、跳躍判定を行う際、〈軽業〉の代わりに〈飛行〉技能を使用してもよい。この能力は森渡りと置き換える。

嵐への抵抗 (変則) / Resist Storm : 4レベルの時点で、空のドルイドは、[風]もしくは[電気]の補足説明を持つ呪文と天候を制御し操る(スリート・ストームのような)呪文に対するセーヴィング・スローに+4のボーナスを得る。この能力は自然の誘惑への抵抗と置き換える。

空の体得者 (超常) / Skymaster : 5レベルの時点で、空のドルイドは1日に自身のドルイド・レベル毎に1分、(自分のみを対象にできる)フライ呪文を使用することができる。この持続時間は1分ごとであれば連続している必要はない。この能力は跡無き足取りと置き換える。

自然の化身 (超常) : 6レベルの時点で、空のドルイドは自然の化身を使用する能力を得る。空のドルイドが飛行移動速度を持つクリーチャーの形態を取るとき、この能力は自身の暮らす・レベルが+1されているかのように機能する。それ以外の全ての形態においては、この能力における有効ドルイド・レベルは実際の空のドルイド・レベルと等しい。それ以外の点においては、この能力は自然の化身と同様に機能する。この能力は自然の化身と置き換える。

飛翔する身体 (変則) / Soaring Form : 9レベルの時点で、空のドルイドはもはや高山病になることはなく、自然ないし魔法の風の影響を受けることもなくなる。この能力は毒への耐性と置き換える。

自然の青の中へ (超常) / Into the Wild Blue : 13レベルの時点で、空のドルイドは基本地上移動速度の2倍に等しい飛行移動速度を得る(機動性は

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

良好)。このの応力は千の顔と置き換える。

風を聞くもの (ウィザード) Wind Listener

風を聞くものはシルフの生来の好奇心を極端なほど示し、強力な秘術魔法でもってその言い訳と盗聴の天性の才を研ぎ澄ませる。風を聞くものは以下のクラス特徴を持つ。

クラス技能：風を聞くものは、クラス技能の一覧に〈知覚〉を加える。

秘術系統：風を聞くものは幻術及び占術を対立系統に選択することができる。

持続する占術 (超常) / Spontaneous Divination：1レベルの時点で、風を聞くものは前もって予測もしていなかった占術呪文に呪文のエネルギーを変化させることができる。風を聞くものは準備していた初級秘術呪文でない呪文を失うことで、その呪文レベル以下の占術呪文を発動することができる。この新しい呪文は風を聞くものが知っているものでなければならず、発動する能力を持っていなければならない。この能力で発動された呪文の発動時間は全ラウンド・アクションに増加する (その呪文の通常の発動時間が全ラウンド・アクションより長い場合は変化しない)。この能力は秘術の絆と置き換える。

防御術感知 (変則) / Abjuration Sense：5レベルの時点で、風を聞くものは自分の調査を阻害する目的の呪文に気付く第六感を身につける。風を囁くものは、防御術系統の呪文に気づくための〈知覚〉判定や防御術効果、呪文、魔法のアイテムを識別するための〈呪文学〉判定に、レベルの1/2に等しいボーナスを得る。この能力は5レベルのボーナス特技と置き換える。

霞形態 (変則) / Wispy Form：10レベルの時点で、風を聞くものは標準アクションで空気のような透明な存在となることができる。これにより自身のレベルに等しいラウンドの間、DR 10 /魔法と &i(){インブルーヴド・インヴィジビリティ} (訳注：[[&i(){グレーター・インヴィジビリティ}]>呪文 / 先行 / いり〜いん #Invisibility-Greater と思われる) の効果を得る。このラウンドは連続している必要はない。生来の不可視汎用モンスター能力同様、この能力はインヴィジビリティ・ページの対象とはならない。この能力は10レベルで得るボーナス特技と置き換える。

風の噂 (擬呪) / Listening to the Wind：15レベルの時点で、風を聞くものは伝説的な人物、場所、物体に対する失われた伝承を明らかにするために、風の精霊を呼び出すことができる。この精霊を呼び起こすには10分が必要で、風を聞くものが気を散らすことがなく、集中できなければならない。一度呼ばれると、この精霊は風を聞くものの質問項目に対する情報を探し出す。これはレジェンド・ローア呪文 (術者レベルは風を聞くもののレベルに等しい) のように機能するが、精霊が助力して調査する一方で風を聞くものはほかの行為に従事する必要がない点が異なる。風の精霊が情報を持って帰ってくるのに要する時間は、レジェンド・ローア呪文を風を聞くものが発動した際に必要となる発動時間に等しい。風を聞くものはこの能力を週に1回使用することができ、現在風の精霊に情報を探させていない場合にのみ使用できる。現在風の精霊が情報を探している場合、風を聞くものは標準アクションとしてこの任務を終了させることができる。この場合魔法の効果は無駄になり情報は得られない。この能力は15レベルで得られるボーナス特技を置き換える。

新しい種族ルール New Racial Rules

以下の装備、特技、魔法のアイテム、呪文はシルフが使用することが

きる。GMが望むなら、他の関連する種族もこれらの新しいルールのいくつかを使用してもよい。

シルフの装備品 Sylph Equipment

シルフは以下の装備品を利用することができる。

風の外套 / Wing Cloak：この奇妙な布製の装備品は、シルフや風で運ばれるような軽く空気のような肉体を持つ同種のクリーチャーにのみ効果がある。出来のいい絹製の冒険者用外套のような外見をした風の外套は、いくつもの木製の支柱で密かに補強されている。その場所を固定すると、この外套の骨組みは未発達な翼のように伸びる。翼の形に支柱を組み替えたり、元に戻したりする行為は移動アクションである。この外套を翼の形に変えると、着用者はDC 15の〈飛行〉判定に成功することで、まるでフェザー・フォールを使用したかのように、いかなる高さから落ちても落下ダメージを受けることなく安全に落下することができる。落下しているあいだ、着用者は追加でDC 15の〈飛行〉判定を行っても良い。成功すれば20フィート落下する事に5フィート横方向に滑空することができる。風の該当を準備し使用する行為は2つの手が必要で、機会攻撃を誘発する。風のクロークの硬度は0で5ヒット・ポイントを持つ。風の外套が破壊された場合、このアイテムを使用するための〈飛行〉DCは+10だけ増加する。

元素の吐息 / Elemental Breath：この瓶をはじめは空っぽのようだが、開封すると中から突風が飛び出してくる。空気を呼吸するクリーチャーが元素の吐息を (ポーションを飲むように) 吸い込むと、そのクリーチャーは10ラウンドの間呼吸する必要がなくなる。この効果を得るためには、元素の吐息の瓶を開封したラウンドのうちに吸い込まなければならない。そうしない場合、このアイテムは無駄になってしまう。

シルフの装備品

| 品物 | 費用 | 重量 | 〈製作〉DC |
|-------|---------|--------|--------|
| 風の外套 | 1,200gp | 1ポンド | — |
| 元素の吐息 | 80gp | 1/2ポンド | 20 |

シルフの特技 Sylph Feats

シルフは《元素旅行》特技と以下の特技を習得することができる。

《風の如き歩み》 Airy Step

風は君の先天的な元素的性質に答え、外から守り落下の衝撃を緩和する。

前提条件：シルフ。

利益：君は [風] もしくは [電気] の補足説明を持つ効果や [電気] ダメージを与える効果に対するセーヴィング・スローに+2のボーナスを得る。君は落下ダメージを決定する際、どのような落下であっても最初の30フィートを無視することができる。

《雲を見つめる者》 Cloud Gazer

元素に由来する出自は、君に洞察力を与える。そのおかげで、君はほとんどの人間が備えていない明快な視界を得た。

前提条件：シルフ。

利益：君は濃霧、霧、雲を見通す際にペナルティを受けず、それらに由来する遮蔽や視認困難のボーナスを無視することができる。この効果が魔法

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

により作られたものである場合、この特技は代わりにペナルティを受けない距離を3倍にする。

《体内呼吸》Inner Breath

君の身体は風の元素で満たされている。自分の呼吸に必要な分は、その身体が提供してくれる。

前提条件：術者レベル11、シルフ。

利益：君はもはや呼吸を必要としない。君は（吸引式の毒のような）呼吸を必要とする効果に対する完全耐性を得る。クラウドキルのような、呼吸の必要なく効果を及ぼす雲や気体による効果に対しては、この特技は完全耐性を提供しない。

《風の翼》Wings of Air

風は君を持ち上げ、望む場所へ君を運ぶ。

前提条件：《風の如き歩み》、キャラクター・レベル9レベル、シルフ。

利益：君の[風]あるいは[電気]の補足説明を持つ効果や[電気]ダメージを与える効果に対するセーブにおけるボーナスは+4に増加する。加えて、君は自身の基本移動速度に等しい飛行移動速度（良好な機動性）を超常能力として得る。君は軽装鎧を着ているか鎧を身につけていない場合のみ、この能力で飛行することができる。

シルフの魔法のアイテム Sylph Magic Items

シルフは以下の鎧の特殊能力と魔法のアイテムを利用することができる。

クラウドバースト（鎧の特殊能力）：この鎧には、通常嵐雲や電光の彫刻で装飾されている。着用者への攻撃が命中し少なくとも10ポイントの[電気]ダメージを与えたなら、この鎧は1ラウンドの間、見て分かるほど帯電する。次のターンに、機会攻撃を誘発しない即行アクションとして、着用者はショッキング・グラスブを擬似呪文能力として使用することができる。この効果は直前のターンで着用者が受けたダメージ10ポイント毎に1d6ポイントの[電気]ダメージを与える（最大で50以上の[電気]ダメージを受けたときの5d6）。このショッキング・グラスブの効果を決定する時の着用者がどれだけ[電気]攻撃からダメージを受けたかを算出する際には、抵抗や完全耐性を適用する前の値を基準とする。

微弱・防御術および力術；術者レベル5レベル；《魔法の武器防具作成》；ショッキング・グラスブ、レジスト・エナジー；市価+5,000gp。

エリクサー・オヴ・フォースフル・エクソレーション (Elixir of Forceful Exhalation / 強力な呼吸のエリクサー)

オーラ 微弱・力術；術者レベル3レベル
装備部位 無し；市価900gp；重量1ポンド

解説

この泡立つ空のように青い液体は飲んだものに膨張感ではなく浮揚感を与える。このエリクサーを飲んだ後1時間の間、飲んだものは高跳びと幅跳びを行うための〈軽業〉判定と〈水泳〉判定に+4の技量ボーナスを得る。標準アクションとして、飲んだものは15フィート先まで届くガスト・オヴ・ウィンドを吐き出すことができる。飲んだものは3回までガスト・オヴ・ウィンドを吐き出すことができるが、その後にはこのエリクサーの効果は失われ、技能へのボーナスもなくなってしまう。ガスト・オヴ・ウィンドを使用しなければ、1時間後にこの効果は消えてしまう。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、ガスト・オヴ・ウィンド；費用450gp

シルフの呪文 Sylph Spells

シルフは以下の呪文を利用することができる。

アブソーピング・インハレーション

Absorbing Inhalation / 吸引による取り込み

系統 変成術 [風]；**呪文レベル** アルケミスト4、ウィザード/ソーサラー4、ドルイド4

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 雲に似た効果1つ、一辺10フィートの立方体1つ/レベルまで

持続時間 1ラウンド/レベル；本文参照

セーヴィング・スロー 本文参照；**呪文抵抗** 不可

術者は自らの肺に凄まじい力と容量を与える。それにより術者は気体、霧、煙、霞、その他の雲に似た効果1つを、害を受けることなく完全に吸い込むことができる。目標となった雲が魔法の効果である場合、術者は吸い込むために術者レベル判定（DC11+この効果の術者レベル）に成功しなければならない。雲を吸い込むとその範囲から雲は無くなり、その場所は通常の空気で満たされる。その雲がこの呪文を1回発動して効果を及ぼすことのできる範囲としてはあまりに大きい場合、その雲の一部を吸い込むことはできるが、術者の最も近い雲の範囲を吸い込まなければならない。この呪文はガス状のクリーチャーには何の効果も及ぼさない。この呪文の発動を待機している場合のみ、（プレス攻撃のような）持続時間が瞬間となっている雲にも効果を及ぼすことができる。

吸い込んだ後はこの雲は術者に害を及ぼすことはない。術者はこの雲をレベルごとに1ラウンドまで害を受けることなく体内に留めておくことができるが、（例えば通常は呼吸する必要が無い場合であっても）そのようにしながら通常通り呼吸もしていなければならない。この雲が持続時間を持つ場合、術者の体内に収められた雲は持続時間を経過させていく。標準アクションとして、術者は半径60フィート円錐形（もし雲の元々の範囲が60フィート円錐形よりも小さい場合にはその範囲）のプレス攻撃として体内に保持している雲を解き放つことができる。このプレスの範囲内にいる全てのクリーチャーはその通常の効果の目標となり、その雲の本来のDCに対して適切なセーヴィング・スローと呪文抵抗判定を行う。吐き出された雲はどのようなものであれ、持続時間を消費する。取り込んだ雲を吐き出すとこの呪文は終了する。この呪文の持続時間が終了する前に雲を吐き出さなかった場合、術者はその雲の効果を受け、セーヴィング・スローや抵抗に自動的に失敗する。

クラウド・シェイプ

Cloud Shape / 雲形態

系統 変成術 [風]；**呪文レベル** ウィザード/ソーサラー4、ドルイド4、レンジャー4

距離 自身

目標 術者

持続時間 10分/レベル（解除可）

30フィートの接敵面を占める超巨大サイズの雲の形を取ることを除き、この呪文はガスアス・フォームとして機能する。術者は雲の全体的な外観を決めることができるが（白雲、嵐雲、もこもこした雲、平坦な雲、など）、選択した後は変更できない。どのように綿密な調査を行っても、この雲が

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

実際には魔法で雲に姿を変えたクリーチャーであることを暴くことはできない。事実、通常の確認では術者は雲である。しかしディテクト・マジック呪文を使用すれば、この雲に中程度の変成術のオーラがあることが明らかになる。クラウド・フォームにおける術者の飛行移動速度は30フィートである。

ガスティング・スフィア

Gusting Sphere / 突風渦巻く球

系統 力術 [風]；呪文レベル ウィザード/ソーサラー2、ドルイド2、メイガス2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 中距離 (100 フィート+ 10 フィート/レベル)

効果 直径 5 フィートの空気の球体

持続時間 1 ラウンド/レベル

セーヴィング・スロー 頑健・無効 (物体) または反応・無効；本文参照；呪文抵抗 可

渦巻く風の球が術者の指定した位置へ転がり、凄まじい力をぶつけながら射出される。この球はいかなる意味でも強風の区域として扱われ、この区域を通過する遠隔武器攻撃には-4のペナルティが与えられる。この球はラウンドごとに30フィート移動する。この移動の一部として、この球は目標を攻撃するために30フィートまで上昇したり飛び上がったることができる。中型もしくはそれより小さいクリーチャーの接敵面に入ったなら、そのラウンドの移動はそこで終了し、そのクリーチャーを押しやる風の鋭い圧力を作り出す。押しやりの戦技における球のCMBの基本攻撃ボーナスには術者の術者レベルを用い、球の【筋力】能力値(14)による+2ボーナスが加えられる。押しやりの成否にかかわらず、そのクリーチャーはこの攻撃から1d6ポイントの非致傷殴打ダメージを受ける。押しやりが失敗した場合、そのクリーチャーは同じマスにいる限り、この球による強風の影響を受けたままである。ガスティング・スフィアは4フィートより小さい高さの物体や障害を乗り越える。

この球は直接指示を受ける限り(術者の移動アクションを用いる)移動する。そうでない場合、単にその場に留まる。呪文の距離を超えた場合、ガスティング・スフィアは直ちに終了する。

マイアズマティック・フォーム

Miasmatic Form / 瘴気形態

系統 変成術 [風、毒]；呪文レベル アルケミスト4、ウィザード/ソーサラー4

構成要素 動作、物質 (100gpの価値のある接触毒ないし吸引毒)

持続時間 1 分/レベル

セーヴィング・スロー 不可；本文参照；呪文抵抗 不可

この呪文はガシアス・フォームとして機能するが、目標の上記の身体は接触したクリーチャーにとって危険なものとなる。この蒸気に抵抗するために、クリーチャーは自身のターンに頑健セーブ(DC14+術者の【知力】修正値)を行わなければならない。この呪文を発動する際、術者は以下の選択肢から1つを選択する。

スティンキング・クラウド / *Stinking cloud* : スティンキング・クラウドのように、目標の身体はセーヴィング・スローに失敗したクリーチャーを吐き気がする状態にする(頑健・無効、本文参照)。この呪文の形態では、物質要素を必要としない。

有毒な雲 / *Poisonous cloud* : 目標の身体は命に関わる毒となり、セーヴィング・スローに失敗したクリーチャーに1d2ポイントの【耐久力】

ダメージを与える(頑健・半減)。この呪文の形態では、物質要素が必要となる。

パス・オヴ・ザ・ウィンズ

Path of the Winds / 風の道

系統 力術 [風]；呪文レベル ウィザード/ソーサラー6、ドルイド6

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 100 フィート

効果 100 フィート直線状、40 フィートの高さがある下降気流

持続時間 精神集中+1 ラウンド

セーヴィング・スロー 頑健・無効；呪文抵抗 可

履き取るような仕草により、術者はその正面の道を見通す強力な風を呼び出す。この風は暴風と同様である。この呪文の最初のラウンドの間、風は指定した範囲に存在する小型かそれより小さいサイズのもを呪文の効果範囲の両脇へ押しやり、なんであれ掃き出してきれいにする(左右どちらに移動するかは50%の確率)。術者はこの効果範囲の中をペナルティなしで移動することができるが、他の全てのクリーチャーはこの風の影響を受ける。この呪文の2ラウンド目以降では、この効果範囲の外周は風の壁として扱う。この効果は水やその他の液体を含んだところでも機能し、この風はその液体の表面から40フィートの深さまで水流を作り出す。術者のターンに移動アクションとして、術者はこの呪文の効果範囲を移動させることができ、一度に45度まで回転させるか、現在の角度のまま50フィートまでまっすぐ(術者に向かうか、術者から離れるか)この効果範囲を移動させることができる。

ウィンド・ブレード

Wind Blades / 風の刃

系統 変成術 [風]；呪文レベル ウィザード/ソーサラー5、ウィッチ5、ドルイド5、メイガス5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

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；呪文抵抗 可

術者は目標の周りの空気を硬化させ、目標をどれだけ早く移動したかに応じたダメージを与えるぎざぎざの透明な刃に包む。目標のターンにおいて少なくとも5フィート移動する場合、目標は1d6ポイントの斬撃ダメージを受ける。このダメージには目標が追加で10フィート移動するたびに1d6ポイントの斬撃ダメージが追加される。空気中を通過しない移動(穴掘り、水泳、瞬間移動など)では、このダメージは発生しない。

疾風の範囲では、移動していない場合でも目標はダメージを受ける。疾風ではこの風は1d8ポイントの斬撃ダメージを及ぼし、風力効果の段階が強力になるたびに1d8ずつ増加する。この追加ダメージは瞬間的な風の効果(ガスト・オヴ・ウィンドなど)では発生せず、少なくとも1ラウンド持続する風効果でのみ発生する。

ウィンディ・エスケープ

Windy Escape / 風の如き逃走

系統 変成術 [風]；呪文レベル ウィザード/ソーサラー1、ドルイド1、バード1、メイガス1

発動時間 1 割り込みアクション

構成要素 音声、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 瞬間

1回の攻撃をわずかな間もやのような幻想的な存在にし、術者を貫く攻撃の危険性を和らげる。術者はこの攻撃に対して DR 10 / 魔法と、この攻撃によるいかなる毒、急所攻撃、クリティカル・ヒット効果に対して完全耐性を得る。

呪文の発動、擬似呪文能力の使用、その他の使用時に機会攻撃を誘発する魔法能力の使用による機会攻撃に対して ウィンディ・エスケープ を使用することはできない。

ダンピール Dhampirs

ダンピールは人間の女性から産み落とされた半ば生きているヴァンパイアの子であり、恐怖と悲劇の子である。ダンピールを妊娠する条件はしばしば問題となるが、命ある母はわずかしか子供の誕生を生き延びることができないため、ほとんど分かっていない。生き延びたものはその恐ろしい子供を捨て、口にするをはばかることが多い。命ある女性がヴァンパイアと行為に及んだ結果という予測もあるし、妊娠した女性がヴァンパイアに噛み付かれたことによりその形をとったと主張するものもある。特に熱心な学者はダンピールを不浄な接触により変質した人間と見なすのではなく、固有の種族として扱うものさえいる。実際、この仮説はダンピール同士で子をなすことがなく、必然的に人間（通常アンデッドの血脈を持つソーサラー）の子であることで補強される。いずれにせよ、他の定命のクリーチャー同様に彼らは生き、そして死ぬ。しかしまるでエルフにも似て、彼らは信じられないほど長い時を生き続ける。

ダンピールが成長する何年もの期間には、困難と苦痛が満ちている。孤児として成長するものがほとんどで、その素晴らしい容貌と生まれながらの魅力にもかかわらず、彼らは偏見と疑念、恐怖と迫害の一生を過ごす。ダンピールの子供が持つ超自然的な力や陽光への過敏性という不吉に見える生態に直面した人間は、あからさまに毛嫌い、驚きから恐怖までの様々な反応を示す。詰まるところ、ダンピールは世界にある自分の居場所を見つけるために、これらの際に立ち向かうべきを学ばねばならない。ほとんどのダンピールはアンデッドの出自から来る生来の邪悪性に屈服し、社会にとって恐ろしい不浄な存在へと変化していく。しかしその不浄な出自を拒絶し、彼らを産み落とした様々なクリーチャーを狩るべく、母に立ち向かうことを誓うものもいる。

例えあったとしても、ダンピールは緊密な仲間をほとんど持たない。結局のところ、邪悪なダンピールの大多数は道具や食料として以上に仲間に関心を持つことはない。彼らが役に立つと思うものはその個人の長所によって評価され、種族は勘案されない。しかし彼らが愛着を覚えるものでさえ、ほとんどのダンピールは不機嫌で打ち解けることはない。彼らが受けた迫害が仲間に向けられる可能性を恐れている者もいれば、その一方で自らの血の渇きが自らを凌駕し、うかつにも友人に牙を剥くことを恐れる者もいる。いずれにせよ、ダンピールと手を結ぶというのはいつも不運な結末を迎えることになる。

身体的特徴：ダンピールは背が高くすらりとしてはっきりとした筋肉を備えており、この世のものならぬ美しさを備えた優雅な人間のように見える。髪や目、肌の色は気力を失った母のものに似ている。その多くは幽霊のように蒼白で、特に陽光の下では暗い顔にしばしば痣のような色をした肌を持つ。

多くのダンピールは理想的な状態の人間として通用するが、その特徴は否応なく目につき、不自然なほど優雅なしなやかさで行動する。全てのダンピールは長い犬歯を持つ。本当の牙ではないものの、その歯は血を吸うのに十分なほど鋭い。実際には肉体的な利益をほとんど得られないにも関わらず、多くのものは血生臭い喜びに耽りたいという忌むべき欲望に晒される。

社会：ダンピールは種族独自の文化を持たず、自分たちが国や共同体にいるかさえ知らない。密やかに生まれ孤児として捨てられたり殺すために町の外れに置き去りにすることが多いため、彼らは追放者やのけ者として一人で生きる傾向がある。それぞれが文化的な信念や自分の育った地の教育を受け、その複雑な人生の流れを超えるさらなる哲学を受け入れる。様々な状況に適應する能力は、狩るものと獲物のどちらからもダンピールを社会的に隠してしまう。

珍しい例として、ダンピールは共通の問題を解決しようと、小さな集団や徒党を作るために集まることもある。そのような場合でさえ、そのような集団の思想は共通のダンピールの文化といったものではなく、参加者が影響を受けたものを反映する。

種族関係：ダンピールは悪の子孫であり、好意的に捉える種族はほとんどいない。彼らは似た祖先を持ち人間社会と距離を置く混血種族、とりわけティーフリングやハーフリングに親しみを持つ。人間は彼らを恐怖と憐憫の混ざった目で見るが、その感情が憎しみと暴力に変わることもしばしばだ。ドワーフ、エルフ、ハーフリングといった他の人型生物は単に彼らを避ける。同様に、ダンピールは生きているクリーチャーに根源的な嫌悪感を抱く。彼らの憎しみは嫉妬により根ざし失望により育てられたものだ。

属性と宗教：ほとんどのダンピールは血に内在する悪に圧倒される。彼らは通常ならざるクリーチャーであり、アンデッドの出自による不浄な影響のために、邪悪な見方を乗り越えるのは難しい。悪に染められた出自にもがく彼らは、中立な視点を超えて進むことはほとんどない。

冒険者：定期的な迫害が過ぎてさまざま日々の生活の多くで向けられるため、ほとんどのダンピールは必然的に冒険者の生活に流れていく。邪悪なダンピールはその秘密主義を守り、大衆のリンチから逃れるために移動を続ける。その一方で、復讐の道を行くものは忌み嫌う父を探して自らを危険にさらす。その理由に関わらず、ほとんどのダンピールは定住よりも流浪の旅の方がただ住みよいと感じる。正式な訓練を受けたわけではないが、この素晴らしい旅人の多くはファイターやローグになる。

ほとんど例外なく、魔法に傾倒するものは死霊術の領域を探索する。しかしダンピールの錬金術師は強迫観念に駆られてその肉体の変化を知ろうとする。狩りの呼び声を感じるものはしばしばインクイジターになる。

名前：文化がなく統一された伝統を持たないダンピールは、人間の好みと同じように様々な名前を持つ。多くのダンピールは母の姓を受け継ぐが、彼らの生まれた町や地域を姓とするものもいるし、意義深い出来事を姓に使うものもいる。

ダンピールの種族特性 Dhampir Racial Traits

+ 2【敏捷力】、+ 2【魅力】、- 2【耐久力】：ダンピールは素早く魅力的だが、生まれ持ったアンデッドとの繋がりや生命の力を弱めている。

ダンピール：ダンピールは（ダンピール）の副種別を持つ人型生物である。

中型：ダンピールは中型クリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティも受けない。

普通の移動速度：ダンピールは 30 フィートの基本移動速度を持つ。

感覚：夜目および暗視 60 フィート。

巧妙 / Manipulative：〈知覚〉と〈はったり〉判定に + 2 の種族ボーナス。

アンデッドの抵抗 / Undead Resistance：ダンピールは病気と [精神作用] 効果に対するセーヴィング・スローに + 2 の種族ボーナスを得る。

光に過敏：ダンピールは明るい太陽光の下やデイライト呪文の範囲内では目が眩んだ状態になる。

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

負のエネルギーへの親和性：ダンピールは生きているクリーチャーではあるが、あたかもアンデッドであるかのように正のエネルギーによって傷つき、負のエネルギーによって癒される。

擬似呪文能力：ダンピールは1日3回擬似呪文能力としてディテクト・アンデッドを使用することができる。この能力の術者レベルはダンピールのクラス・レベルに等しい。

レベル吸収に対する抵抗 (変則) / Resist Level Drain：ダンピールは生命力吸収の効果から何らペナルティを被らないが、負のレベルがヒット・ダイス以上になった場合は死亡する。24時間後、ダンピールが被った全ての負のレベルは追加でセーヴィング・スローを行う必要なく取り除かれる。

言語：ダンピールはプレイ開始時に共通語の会話能力を持っている。高い【知力】を持つダンピールは望みの言語を選択することができる (ただしドルイド語のような秘密の言語を除く)。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

既存のダンピールの種族特性の代わりに以下の種族特性を選択してもよい。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君のGMに相談をすること。

太陽に祝福されしもの / Dayborn：少数の幸運なダンピールは聖職者の祝福の中、太陽の下に生まれる。そしてその血は他のダンピールよりも、アンデッドの血脈からの恩恵が弱まっている。このようなダンピールは光に過敏の種族特性を失う。この種族特性は擬似呪文能力の種族特性の代わりに取得できる。

鋭き犬歯 / Fangs：時折、ダンピールは父親から長い犬歯を継承することがある。ダンピールは組みつきの戦技を行う時はいつでも、噛みつき攻撃を使用しているかのように敵を噛むことができる。これは1d3ポイントのダメージを与える。標準アクションとして、ダンピールは縛られていたり無防備状態、麻痺状態、あるいは同種の自分自身を守ることができないクリーチャーを噛むことができる。この種族特性は擬似呪文能力の種族特性を置き換える。

吸血鬼との共感：ダンピールはしばしば元となった人型生物と密接な関係や心を通わせるのが不得手である。これらのダンピールはまるでスピーク・ウィズ・アニマルズ (術者レベルはダンピールのヒット・ダイスの1/2と等しい) の影響下にあるかのようにウルフ、バット、ラットと意思疎通をする能力を得る。さらに、ダンピールはそれらの動物たちに対する〈交渉〉判定に+2の種族ボーナスを得る。ダンピールが意思疎通を開始する際、動物たちの態度は中立のから開始される。この種族特性は巧妙の種族特性を置き換える。

適性クラス・オプション Favored Class Options

以下のオプションは記載の適性クラスを有するダンピールに適用可能であり、特に断りのない限り、ボーナスは適性クラスの特典を選択するたびに適用される。

アルケミスト：アルケミストの変異薬の持続時間に10分を加える。

クレリック：アンデッドに影響を与えるために使用するエネルギー放出特技の術者レベルに+1を加える。

ファイター：瀕死状態における容態安定化ロールに+2のボーナスを得る。

インクィジター：人型生物の“士気をくじく”際に行う〈威圧〉判定に+1/2のボーナスを得る。

ローグ：薄暗い照明のもと、または暗闇での〈隠密〉および〈知覚〉判定に+1/2のボーナスを得る。

ソーサラー：負のエネルギーのダメージを与える呪文に+1/2ポイントの負のエネルギー・ダメージを加える。

ウィザード：死霊術系統の呪文を発動する際、ウィザードの術者レベルに+1/4を加える。

種族アーキタイプ Racial Archetypes

以下の種族アーキタイプはダンピールに適用可能である。

血術士 (ウィザード) Cruoromancer

操り方を知るものにとって、ダンピールの血は強力な魔法の構成要素になる。血術士は生物の血とアンデッドの体液の混じり合った、独特の体液の力を死霊術に注ぎ込む。その力は奇妙な秘術の技を増幅し、血術士は死霊術呪文にその独特の血を注ぎ込む有力な手法を見出すのだ。血術士は以下のクラス特徴を持つ。

血の注入 (超常) / Blood Infusion：血術士が死霊術系統の呪文を発動する際、即行アクションとして自らのアンデッドに汚染された血を呪文に注入することを選択してもよい。レベルが増加することで、この注入による力や効果はより強力になる。血術士が血の注入を使用するたび、刃で自分を傷つけるか過去の傷のかさぶたを剥がすかして自分の血を一滴流す。このようにすると、血術士は1d4+注入された呪文のレベルに等しいダメージを受ける。血術士は血の注入の1種別のみを呪文に適用することができる。1レベルの時点で、血術士は以下のいずれかの効果を死霊術呪文に注入することができる。

集中の注入 / Focused Infusion：この注入を使用すると、血術士は注入した死霊術呪文のDCに+1を加える。

不調の注入 / Sickening Infusion：この注入を使用すると、注入された死霊術呪文によってダメージを受けたクリーチャーは1ラウンドの間不調状態になる。

この能力は秘術の絆と置き換える。

血の命令 (超常) / Blood Command：5レベルの時点で、血術士はアニメイト・デッド呪文を発動する際、通常の術者レベルごとに4ヒット・ダイスまでではなく、術者レベルごとに5ヒット・ダイスまでのアンデッド・クリーチャーを制御することができる。また、血術士は以下の血の注入能力を得る。

命令の注入 / Commanding Infusion：アニメイト・デッドにこの注入を使用することで、血術士はヒット・ダイス合計が術者レベルの2倍ではなく、術者レベルの3倍のアンデッドを作ることができる。

この能力は5レベルのウィザードのボーナス特技と置き換える。

血の冒瀆 (超常) / Blood Desecration：10レベルの時点で、血術士は以下の血の注入を得る。

冒流の注入 / *Desecrating Infusion* : この注入を使用する際、血術士は自身かこの注入で修正された呪文の目標 1 体を中心としたディセクレイトの効果と及ぼすことを選択することができる (この選択は発動時に行う)。この効果はディセクレイトと同様に機能するが、血術士の術者レベルごとに 1 分間持続し、ディセクレイト効果を強化する祭壇や社などの恒久的な施設と相互作用を起こすこともない。この能力は 10 レベルのウィザードのボーナス特技と置き換える。

血の能力 (超常) / Blood Ability : 15 レベルの時点で、血術士は命令の注入で修正された呪文で作られたアンデッド・クリーチャー 1 体を通して念視を行うことを選択できるようになる。このアンデッド・クリーチャーはアーケイン・アイ 呪文を帯びているものとして扱う (術者レベルは血術士のウィザード・レベルに等しい)。この能力は 15 レベルのウィザードのボーナス特技と置き換える。

注入の完成 (超常) / Perfect Infusion : 20 レベルの時点で、血術士は自らの血をダメージを受けることなく血の注入に使用することができるようになる。この能力は 20 レベルのウィザードのボーナス特技と置き換える。

同族殺し (インクィジター) Kinslayer

自らの誕生した恐ろしい状況に愕然として罪の意識に苛まれ、同族殺しはその身体を流れる血を持つクリーチャーを根絶やしにすることに専念する。その人生は人間を獲物とする吸血種のモンスターを狩り殺戮することに注がれる。同族殺しは以下のクラス特徴を持つ。

審判 (超常) : 1 レベルの時点で、同族殺しは以下の審判を得る。

殺し屋の焼き印 (超常) / Slayer's Brand : この審判を使用する際、同族殺しは正のエネルギーでアンデッド・クリーチャーに焼き印をつける能力を得る。そのためには、同族殺しはアンデッド・クリーチャーに対する近接接触攻撃に成功しなければならない。この攻撃は 1d6 + 同族殺しの【魅力】修正値に等しい正のエネルギーによるダメージを与え、同族殺し独自の印がそのアンデッド・クリーチャーの肉体、骨、非実体形態の中さえも焼き付けられる。これ以降、同族殺しは焼き印をつけられたクリーチャーの存在を、ロケート・クリーチャー呪文 (術者レベルは同族殺しのインクィジター・レベルの 1/2 に等しい) の目標であるかのように感じ取ることができるようになる。殺し屋の焼き印はアンデッド・クリーチャーが破壊されるか、同族殺しがこの能力を他のクリーチャーに使用するまで持続する。この能力は破壊の審判と置き換える。

上級焼き印 (超常) / Greater Brand : 1 レベルの時点で、同族殺しは自らの殺し屋の焼き印の審判を、レベルを得る際に修正する方法を学ぶ。同族殺しがチームワーク特技を得る能力を得る際、その代わりに自らの殺し屋の焼き印の審判に以下の修正から 1 つを学ぶことができる。

焼き印光線 / Branding Ray : 殺し屋の焼き印は 20 フィートの有効距離を持つ遠隔接触攻撃として使用できるようになる。同族殺しはこの修正を複数回修得できる。修得することにより、焼き印の有効距離が 20 フィートずつ増加する。

衰弱の焼き印 / Debilitating Brand : 殺し屋の焼き印の審判の影響を現在受けているクリーチャーは、つけられた焼き印の同族殺しに対する攻撃ロールに -2 のペナルティを被る。

破壊の焼き印 / Devastating Brand : 同族殺しの攻撃が自らの殺し屋の焼き印をつけたクリーチャーを攻撃する際、19 ~ 20 の目目でクリティ

カル可能状態となる。同族殺しが善属性ならば、焼き印をつけたクリーチャーへのクリティカル・ロールに +2 の清浄ボーナスを得る。

二重焼き印 / Dual Brand : 同族殺しは同時に 2 体までのクリーチャーに焼き印をつけることができる。

聖なる焼き印 / Holy Brand : 同族殺しはアンデッドと同様に、(悪) の副種別を持つクリーチャーにも焼き印を使用することができる。

焼けつく焼き印 / Searing Brand : 同族殺しの殺し屋の焼き印はインクィジター・レベル 5 毎に追加で 1d6 ポイントのダメージを与える。殺し屋の焼き印が命中したクリーチャーが明るい光への脆弱性を持つ場合、殺し屋の焼き印のダメージ・ダイスは d8 へと変更される。この変更を修得するには、同族殺しは少なくとも 6 レベルでなければならない。

銀の焼き印 / Silver Brand : 同族殺しはアンデッドと同様に、ライカンスロープや銀に対する脆弱性を持つクリーチャーにも焼き印を使用することができる。

同族殺しが上級焼き印を修得するたびに、この能力はそのレベルの時点のチームワーク特技を得る能力と置き換える。

アンデッド知覚 (擬呪) / Undead Sense : 2 レベルの時点で、同族殺しは擬似呪文能力としてディテクト・アンデッドを回数無制限で使用できる能力を得る (術者レベルは同族殺しのインクィジター・レベルに等しい)。アンデッドの存在を知覚したなら、同族殺しは魔物の知識能力を使用して、アンデッドが持っている可能性のある強みや弱点を暴くために、知覚したアンデッドの種別を知ろうと試みることができる。知覚したアンデッドがヴァンパイアだった場合、この即座に識別するための判定に自身のインクィジター・レベルをボーナスとして加える。

この能力は属性看破と置き換える。

新しい種族ルール New Racial Rules

以下のオプションはダンピールに適用することができる。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君の GM に相談をすること。

ダンピールの装備品 Dhampir Equipment

以下の装備はダンピールが使用し作成する。

ハートステーキ・ボルト (心臓を貫く矢) / Heartstake Bolts : 純粋なダークウッドで特別に作られるハートステーキ・ボルトは、ヴァンパイアをクロススタメンに特別に作られた。ハートステーキ・ボルトはどのクロスボウからでも射出できるが、攻撃ロールに -2 のペナルティを受け、射程単位はその武器の半分になる。ハートステーキ・ボルトが命中したヴァンパイアは通常のダメージを受けた上、DC 20 の頑健セービング・スローに成功しなければ 1 ラウンドの間無防備状態で地面に倒れてしまう。このようにしてヴァンパイアが無防備状態になっている間、クリーチャーは全ラウンド・アクションとしてヴァンパイアの心臓にハートステーキ・ボルトを突き刺すことで、ヴァンパイアにとどめを刺すを試みることができる。ハートステーキ・ボルトによるこの衰弱させる効果が終了すると、ヴァンパイア殺しキットは移動アクションとしてこのボルトを引き抜くことができる。ハートステーキ・ボルトで殺されたヴァンパイアは、ヴァンパイアの弱点に記載される木の杭でヴァンパイアを殺すルールと制限に従う。

ハートステーキ・ボルトはその種別のクロスボウにおける通常のダメー

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

ジを与える。

立ち襟 / Neck Guard : 硬化した革を金属の帯で補強して作られたこの襟は、首の周りに取り付けるとヴァンパイアの噛みつき攻撃から着用者を守る。立ち襟はヴァンパイアの噛みつきや特に着用者の首を目標とする類似の攻撃に対する AC に +1 の鎧ボーナスを提供する。ほとんどの鎧ボーナスと異なり、立ち襟の +1 ボーナスは軽装鎧や中装鎧の鎧ボーナスと累積するが、重装鎧を身につけている際には追加のボーナスを提供しない。

ヴァンパイア殺しキット / Vampire Slayer's Kit : この小さな掛け金付きの木のケースには、ヴァンパイアを狩り殺す際に用いる道具と装置がいくつも入っている。この中にはにんにく 10 個、高品質の木の杭、ハンマー、銀製の鏡、聖水 4 ピン、シルヴァーシーン 1 回分、高品質の聖印が入っている。さらに傷を癒やしたり防護をなす何種類もの粉や軟膏、その他の調合物が収められている。通常のアイテムの効果に加えて、ヴァンパイア殺しキットを見せることで、持ち主はヴァンパイアを調査したり探したりする際に行う全ての【魅力】基準の判定に +2 のボーナスを得る。

ダンピールの装備品

| 品物 | 費用 | 重量 |
|-----------------|-------|---------|
| ハートステーキ・ポルト (5) | 100gp | 3 ポンド |
| 立ち襟 | 10gp | 1/4 ポンド |
| ヴァンパイア殺しキット | 500gp | 8 ポンド |

ダンピールの特技 Dhampir Feats

ダンピールは以下の特技を利用することができる。

《血吸》 Blood Drinker

非常に強い血は君に活力を授ける。

前提条件 : ダンピール。

利益 : (ゴブリン類) のように、人型生物の副種別を (ダンピール) 以外から 1 つ選択する。君はこの副種別の持つクリーチャーの血の味を覚えている。その副種別を持つクリーチャーの新鮮な血液を飲むたびに、君は 5 ポイントの一時的ヒット・ポイントを得、【耐久力】基準の技能判定とセーブに +1 のボーナスを得る。この効果は 1 時間持続する。一時的ヒット・ポイントは君のヒット・ダイス 3 ごとに 5 ポイントまで最大累積するが、【耐久力】基準の判定とセーヴィング・スローに対する +1 のボーナスは累積しない。

通常、君は押さえ込まれた状態、気絶状態、組みつき状態、麻痺状態、満身創痍状態、無防備状態の敵から血を吸うことができる。もし、噛みつき攻撃を行えるのであれば、噛みつき攻撃の一部として自動的に血を吸うことができる。さもなければ、まず最初に斬撃または刺突のダメージ種別の武器によって、対象に 1 ポイントのダメージを与え、出血させなければならない (ひどい傷や出血効果を負ったクリーチャーであれば、最初に切りつける必要なく血を吸うことができる)。対象を出血させたならば、君は標準アクションとして、その傷口から血を吸うことができる。血を吸うたびに対象は【耐久力】に 2 ポイントのダメージを受ける。

血液は、選択した副種別の人型生物のものでなければならない。またそれは死亡していたり、召喚されたクリーチャーのものであってはならない。同意していない知性のある生物を対象とすることは邪悪な行為である。

《血の饗宴》 Blood Feaster

非常に強い血は君に超人的な力を授ける。

前提条件 : 《血吸》、基本攻撃ボーナス +6、ダンピール。

利益 : 《血吸》の特技によって、4 ポイント以上の【耐久力】を生きているクリーチャーから吸収した場合、君はダメージ・ロールに +2、【筋力】基準の技能判定に +1 のボーナスを得る。このボーナスは君のヒット・ダイスの 1/2 に等しいラウンドの間持続する。

《死肉食らい》 Blood Salvage

君は癒しの恩恵を得るために生きているクリーチャーから血を飲む必要はない。

前提条件 : 《血吸》、ダンピール。

利益 : 君は選択した人型生物の副種別を持つ、死んでいるクリーチャーに対して《血吸》特技を使用することができる。ただし死亡してから 6 時間未満のクリーチャーに限定される。

通常 : 君は生きているクリーチャーから新鮮な血液を飲んだ場合のみ、《血吸》特技の恩恵を受ける。

《悪食》 Diverse Palate

血液に対する君の嗜好は他のダンピールよりも幅広い。

前提条件 : 《血吸》、ダンピール。

利益 : 人型生物の副種別か種別人怪を 1 つ選択する。選択した人型生物の副種別か人怪のクリーチャーに、君の《血吸》特技を使用することができる。

特殊 : 君はこの特技を複数取得できる。取得するたびに新しい人型生物の副種別か種別人怪を選択できる。

《自然の蠱惑者》 Natural Charmer

君は吸血鬼の祖が持つ支配力の一部を継承している。

前提条件 : 【魅】 17、ダンピール。

利益 : 君は自分に友好的な人型生物に対する【魅力】基準の技能で魅惑、勧誘、説得を行う際、出目 20 を選択することができる。出目 20 を選択する場合、通常の 20 倍の時間を要する。

通常 : 君は失敗する可能性がある場合、出目 20 を行うことはできない。

ダンピールの魔法のアイテム Dhampir Magic Items

ダンピールは以下の魔法のアイテムを利用することができる。

アミュレット・オヴ・チャネルド・ライフ

(Amulet of Channeled Life / 子の命の護符)

オーラ 中程度・変成術；術者レベル 10 レベル

装備部位 首周り；市価 12,000gp；重量 1/2 ポンド

解説

この護符は、古代のルーンが刻まれた鈍い灰色の金属に青白く半透明の宝石がはめこまれたものだ。負のエネルギーへの親和性種族特性をもつ者が身につけると、このアイテムは着用者の肉体に対する正のエネルギーの効果を変化させる。生きているクリーチャーを癒やす性のエネルギーの目標となった時、着用者は代わりに正のエネルギーが回復するヒット・ポイントの半分に等しい一時的ヒット・ポイントを得る。この一時的ヒット・ポイントは 10 分後に失われる。この効果は ライフ・チャンネル (後述) や正のエネルギーによる回復を一時的ヒット・ポイントに変換するその他の効果とは累積しない。

このアイテムは実際に正のエネルギーを負のエネルギーに変換しているわけではない。着用者の肉体が性のエネルギーに反応するようにしているだけである。生きているクリーチャーだけがこの護符の利益をえることができる。アンデッドはこの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》、ライフ・チャンネル；費用 6,000gp

レンズズ・オヴ・ダークネス

(Lenses of Darkness / 闇のメガネ)

オーラ 微弱・変成術；術者レベル 3 レベル

装備部位 両目；市価 12,000gp；重量 —

解説

暗い色をした水晶製の材質で作られ、魔法の闇を注ぎ込まれたこれらのメガネは着用者の目に馴染む。光に過敏や光による盲目化を持つクリーチャーが身に付けると、このメガネは陽光の効果、デイライト、類似の [光] 効果から着用者を守る。両目に付けなければ、この魔法の効果は有効にならない。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、ダークネス；費用 6,000gp

シンボル・オヴ・アンホーリー・コマンド

(Symbol of Unholy Command / 不浄なる命令の邪)

オーラ 微弱・死霊術；術者レベル 3 レベル

装備部位 無し；市価 8,000gp；重量 1 ポンド

解説

この邪印は、全て人間の骨から削り出したかのようだ。着用者が《アンデッド威伏》特技の焦点具としてこの邪印を使用する際、使用者はこの特技の DC に +1 の不浄ボーナスを得る。

5 ヒット・ダイス以下の善のクリーチャーがこの邪印に触れようとした場合、DC 15 の意志セーブに失敗すると 1 ラウンドの間不調状態になる。意図的に シンボル・オヴ・アンホーリー・コマンド を使用する行為は悪の行いである。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、《アンデッド威伏》もしくはコマンド・アンデッド；費用 4,000gp

ダンピールの呪文 Dampir Spells

ダンピールは以下の呪文を利用することができる。

ブラインディング・レイ

Blinding Ray / 盲目光線

系統 力術 [善、光]；呪文レベル インクィジター 3、クレリック 2、パラディン 2

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)

効果 1 本以上の光の光線

持続時間 瞬間 (本文参照)

セーヴィング・スロー 頑健・無効；呪文抵抗 可

術者は敵を眼も眩むような太陽光線で撃つ。術者は光線 1 本に加え、3 レベルを超える 4 レベル毎に追加で 1 本の光線 (11 レベルで最大 3 本の光線となる) を撃ち出すことができる。光線はそれぞれ命中させるために遠隔接触攻撃を行う必要がある。当たれば光線は光の欠片に爆発し、対象はセーブに成功しなければ 1 ラウンドの間、盲目状態になる。もし、対象が光による盲目化や光に過敏、光に対する脆弱性の特徴を持っているならば、対象はセーブに成功しなければ 1d4 ラウンドの間盲目状態となり、術者レベルが 2 レベル毎に 1d4 ポイントのダメージ (最大で 5d4) を与える。光線で盲目状態になったクリーチャーは、盲目状態が持続する間陽光棒のような光を放つ。光線を複数本撃ち出せる場合、同一の目標に対して使用することも、別々の目標に対して使用することもできるが、全ての光線は互いに 30 フィート以内の距離に収まっている目標に対して使用しなければならず、同時に撃ち出さねばならない。

ライフ・チャンネル

Life Channel / 生命放出

系統 変成術；呪文レベル クレリック 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 負のエネルギーへの親和性を持つ接触したクリーチャー 1 体

持続時間 1 分 / レベル

セーヴィング・スロー 頑健・無効 (無害)；呪文抵抗 可 (無害)

負のエネルギーへの親和性を持つクリーチャーにこの呪文を発動すると、目標は放出された正のエネルギーを一時的ヒット・ポイントに変換できるようになる。(キュア・ライト・ウーンズや正のエネルギー放出のような) 生きているクリーチャーにヒット・ポイントを回復させる効果の目標になった時、つも区表は正のエネルギーが通常回復するヒット・ポイントの半分に等しい一時的ヒット・ポイントを得る。これらの一時的ヒット・ポイントはこの呪文の持続時間が終了すると失われる。

スポン・ウォード

Spawn Ward / 対落とし子防護

系統 死霊術；呪文レベル クレリック 5、インクィジター 5

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 10 分 / レベル

セーブ 頑健・無効（無害）；呪文抵抗 可（無害）

目標はアンデッド・クリーチャーが行う生命力吸収や吸血攻撃の効果に対する抵抗力を得、この呪文の効果時間の間は殺されても同種のアンデッドにならない。

攻撃してきたアンデッドのヒット・ダイスが術者の術者レベル以下ならば、吸血や生命力吸収は一切効果を持たない。攻撃してきたアンデッドのヒット・ダイスが術者の術者レベルを超えている場合、これらの特殊能力の効果を発揮させるために、アンデッドは（この呪文のDCに対して）頑健セーブを行わねばならない。この呪文は吸血による【耐久力】ダメージと生命力吸収の負のレベルのみを阻害し、それらの攻撃のそれ以外の効果を抑止することはない。

ティーフリング Tieflings

定命のものであると同時に、ティーフリングは人間とフィードの子孫である。異世界の血と特徴を掛け合わせたティーフリングは反動的な恐怖心から、しばしば敬遠され忌み嫌われる。彼らの呪いをもたらした交合が以前に起こったことを表すように、ほとんどのティーフリングは自らの不浄なる主のことを知らない。その汚名は長く残る上に根強いものだ。その強力だがしばしば必要とされない恩恵のように、生まれたときから現れ、あるいは人生の中で遅れて発現する。その不浄なる外見とこの世ならぬ起源にもかかわらず、ティーフリングは自らの運命を選ぶ人間のような力がある。自らの闇の出自を受け入れ不浄なる力の側につくものが多いながらも、自らの闇への偏愛を拒むものもある。その血に流れる力はそれぞれのティーフリングに怒りや破壊、報復のような感情を呼び起こす。しかしサクバスの落とし子でさえ聖人になることができ、ピット・フィードの孫でさえ思いも寄らない英雄になることができるのだ。

身体的特徴：全く同じ姿のティーフリングは二人としない。その血管を流れる不浄なる血は一貫性がなく、数々の不浄なる特徴を与え、露わにする。小さな角に棘のある尾、そしてオッド・アイを持つ人間に似た姿をしたティーフリングもいれば、牙の伸びた口と小さな翼、爪を持つものもあり、絶えず血の臭いと腐臭、硫黄の臭いを漂わせているものもある。一般に、このような性質はそのティーフリングの血筋がどのようなフィードから産み落とされたのかに影響を受けている。しかし人間と不浄なる血が混じり合ったそのときでさえ、正気で定命のものルールに則ったものはほとんどなく、ティーフリングの姿は奇妙な容貌を表す様々なものとなり得るのだ。それ故に彼らの姿は奇妙な美しさから全く恐ろしいものまで、広範に渡っている。

社会：物質界のティーフリングは自らの居住区や組織を作ることほとんどない。その代わりに彼らは出身地や住むことにした場所の外れに住む。ほとんどの社会はティーフリングを異形のものや呪われた存在であると見なす。しかし招来されたフィードとの交流が頻繁な文化や、特にデーモン、デヴィル、その他の悪の来訪者を奉じることが公式に認められていたり強制的に行われている文化では、ティーフリングはずっと人口が多く認められた存在だ。場合によってはその不浄なる主の祝福を受けたものとして憧れを抱かれることさえある。

ティーフリングは滅多に他のティーフリングを見ることがない。それ故に彼らは普通、人間の両親の文化や形式を単に身につける。他の次元界では、ティーフリングは自らの種族の小集団を形成する。しかしそのような小集団は仲のよいものであることはほとんどない——ティーフリングの外見や考え方にはあまりに多様性があり、種族の一員同士が持って生まれたものを理由に衝突する。そして日和見主義で不正を働くものだけが有利になる、変わり続ける階層社会の中でグループや派閥が形成される。一般的な血筋のものや本質的な自己本位的で不正を好み、その生まれから来る邪悪な性向からなる世界観と分かたれたものだけが、真実を受け入れ友情を結び、自らの種族のものと同じ地に立つことを目指せるのだ。

種族関係：ティーフリングは他のほとんどの種族によるかなりの量の先入観に直面する。ティーフリングはフィードの落とし子や悪の種、モンスター、世界にあまねく呪いと見られている。ほとんどの人が先入観に囚われ怯えるために恐れ拒絶するが、あまりにも頻繁に文明的な種族が彼らを遠ざけ過小評価する。しかしハーフェルフ、ハーフリング、フェッチリング、そして奇妙なことにアシマールは、彼らをあまりにも多く拒否され生まれのためにほとんどの社会に合わない同種のものなのだと思えることが多い。ティーフリングが本質的な悪であるという世間一般で言われる思い込みは——おそらく言われのないことだが——物質界にあるほとんどの文化に合わせることを難しくしている。大都市や次元界の影響を受け

た国はその例外である。

属性と宗教：その不浄なる出自や先入観による陰湿な影響にもかかわらず、ティーフリングはいかなる属性にでもなりうる。彼らの多くは彼らの精神から現れる暗い欲望の犠牲になり、闇の中で嘔くものの誘惑に囚われる。しかし善行をなすことで、断固として自らの出自や悪の誘惑と他人が示す負の先入観に抗するものもある。しかしほとんどのものは世界の中における自分自身の道を見つけるために努力している。ただ、その際には道徳心がなく中立な味方を好むことが多い。多くのクリーチャーはティーフリングがデヴィルとデーモンを信仰していると信じているが、彼らの信仰観はその肉体の姿と同じように様々である。ティーフリング個人個人は様々な神格を信仰している。彼らはみんなと一緒の信仰を避けることが多い。全てのティーフリングの心に現れる闇で嘔くものに傾倒するものは、強力なフィードに仕える。

冒険者：彼らが家と呼ぶ定命のもの社会で、ティーフリングが平等であることはほとんどない。逃げ道として冒険者の生き方に心引かれ、彼らは自分たちにとってましな生活を望む。自らの血の汚れから解き放たれ、自らを恐れ忌避する世界を罰するために。ティーフリングは腕のいいローグ、強力なウィザードやメイガス、そして特にその潜在力を持つ血が力を与えることで、力あるソーサラーになることができる。自らの内にある悪に圧倒されたものは、しばしば不浄な力の強力なクレリックとなる。

男性名：ヴォレン、サルヴィン、ショレモス、ソレン、テメリス、デリサル、バル、マルドレク、モロス。

女性名：アリスサー、インドランナ、カシドラ、キララ、ニシャ、メリサン、モルドレン。

ティーフリングの種族特性 Tiefling Racial Traits

+ 2【敏捷力】、+ 2【知力】、- 2【魅力】：ティーフリングは、身軽で頭脳明晰だが、本質的に奇妙な存在に見える。

原住民の来訪者：ティーフリングは（原住民）の副種別を持つ来訪者である。

中型：ティーフリングは中型クリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティも受けない。

普通の移動速度：ティーフリングは 30 フィートの基本移動速度を持つ。

暗視：ティーフリングは最大 60 フィートまでの暗闇を見通せる。

得意技能：ティーフリングは〈隠密〉および〈はったり〉判定に + 2 種族ボーナスを得る。

擬似呪文能力：ティーフリングは 1 日 1 回 **ダークネス** を擬似呪文能力として使用することができる。術者レベルは、ティーフリングのクラス・レベルと等しい。

魔物の抵抗：ティーフリングは[電気]、[火]、[冷気]に対する抵抗 5 を持つ。

魔物の魔術：奈落の者または地獄の者の血脈を持つティーフリングのソーサラーは、全てのソーサラーの能力に関して、【魅力】が 2 高いものとして扱う。

言語：ティーフリングはプレイ開始時に共通語と奈落語か地獄語のいずれかを修得している。高い【知力】を持つティーフリングは、以下から追加

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

の言語を選択できる：エルフ語、オーク語、ゴブリン語、地獄語、ドワーフ語、奈落語、ノーム語、ハープリング語、竜語。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

既存のティーフリングの種族特性の代わりに以下の種族特性を選択してもよい。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君のGMに相談をすること。

愉快な嘘つき / Beguiling Liar：多くのティーフリングは、聞き手が聞きたいことを伝えて世渡りをするのが最適な手段であると見なしている。このようなティーフリングは嘘をいつも口にしていて、それにより彼らは、嘘をついた時にそれを真実だと思い込ませるために行う〈はったり〉判定に+4の種族ボーナスを得る。この種族特性は得意技能と置き換える。

魔物の疾走 / Fiendish Sprinter：人間よりもはるかに獣じみた足を持つティーフリングもいる。その足は爪を伸ばした肉食獣を彷彿とさせているか、その種族では一般的な割れた蹄を持っている。この特性を持つティーフリングは突撃や疾走、離脱アクションを行う際、その移動速度に10フィートの種族ボーナスを得る。この種族特性は得意技能と置き換える。

口あるいは鉤爪 / Maw or Claw：その不浄なる祖先の獣の特性を、より強く受け継いだティーフリングもいる。そのようなティーフリングは1d6ポイントのダメージを与える噛みつき攻撃か、それぞれ1d4ポイントのダメージを与える2回のひっかけ攻撃のいずれかを選択して獲得することができる。これらの攻撃は主要肉体武器として扱う。この種族特性は擬似呪文能力と置き換える。

巻きつけ尻尾 / Prehensile Tail：多くのティーフリングは尻尾を持つが、長く自在に操ることのできる尻尾でアイテムを運ぶことさえできるものもある。尻尾を使って武器を持つことはできないものの、彼らは即行アクションとして尻尾を用い、自身が持ち運ぶ小さな収納されたアイテム1つを掴むことができる。この種族特性は魔物の魔術と置き換える。

鱗の肌 / Scaled Skin：これらのティーフリングの肌はエネルギー抵抗を持つ上、鎧のように固い。[電気]、[火]、[冷気]からエネルギー種別を1つ選択すること。この特性を持つティーフリングは、選択したエネルギー種別に対する抵抗5を得る。加えて、ACに+1の外皮ボーナスを得る。この種族特性は魔物の抵抗と置き換える。

魂を見るもの / Soul Seer：ごく稀にクリーチャーの魂を見ることのできる特別な視界を持つティーフリングがいる。彼らは擬似呪文能力としてデスウォッチを回数無制限で使用することができる。この種族特性は擬似呪文能力と魔物の魔術と置き換える。

退化した翼 / Vestigial Wings：魔物の祖先を模倣するかのように、普通より小さかったり、干からびたり、発育不全の翼を持つティーフリングもいる。蝙蝠のような皮膜を持つ翼であることもあれば、黒や赤、紫の羽毛でまばらに覆われていることもある。ほとんどないことだが、もっと異様な姿を取ることもさへある。このような翼は実際に飛行することができるほどの揚力を与えることはできないが、他の方法で飛行した際にその手助けをする力は十分にある。これにより〈飛行〉技能判定に+4の種族ボーナスを得る。この種族特性は得意技能と置き換える。

適性クラス・オプション Favoured Class Options

以下のオプションは記載の適性クラスを有するティーフリングに適用可能であり、特に断りのない限り、ボーナスは適性クラスの特典を選択するた

びに適用される。

アルケミスト：アルケミストの爆弾のダメージに+1/2を加える。

インクジター：〈威圧〉判定およびクリーチャーを識別する〈知識〉判定に+1/2のボーナスを得る。

ウィザード：通常であれば1日あたり3+ウィザードの【知力】修正値分の回数を使用可能な1レベル時の秘術系統能力を選択する。このウィザードはこの秘術系統能力の1日毎の使用回数に+1/2回を加える。

ウィッチ：ウィッチの使い魔は[電気]、[火]、[冷気]のいずれかに対する抵抗1を得る。ウィッチがこのボーナスを選択するたびに、これらのエネルギー種別から1つを選択して使い魔の抵抗を1増加させる(1種別につき最大5)。ウィッチが使い魔を変えた場合でも、新しい使い魔はこれらの抵抗を保持している。

クレリック：来訪者の呪文抵抗を克服するために行う術者レベル判定に+1のボーナスを得る。

サモナー：サモナーの幻獣のヒット・ポイントに+1するか、技能ランクに+1する。

ソーサラー：地獄の者の血脈の力である墮落の接触の1日の使用回数に+1/2を加えるか、奈落の者の血脈の力であるかぎ爪の1日の合計ラウンド数に+1を加える。これらのボーナスを選択するために、ソーサラーは適用する力を修得していなければならない。

ドルイド：フィーンディッシュ種の動物の態度を強化する野生動物との共感の判定に+1のボーナスを得る。

パラディン：パラディンが癒しの手を用いて治療するダメージの合計に+1を加える。ただし、パラディンが自身に対してこの能力を使ったときに限られる。

メイガス：メイガスの秘術集積に+1/4ポイントを加える。

ローグ：来訪者の種別を持つクリーチャーに対する急所攻撃で与えるダメージに+1/2を追加する。

種族アーキタイプ Racial Archetypes

以下の種族アーキタイプはティーフリングに適用できる。

魔狩人 (メイガス) Fiend Foyer

ティーフリングのメイガスの中には、その魔物の血に宿る闇のエネルギーを自らの秘術と戦闘能力の強化に活用するものもいる。その汚れた肉体を物理的に傷つけることで、彼らは自らの力を強化し、どこでもしれぬ場所から武器を呼びだし、敵のあまりにも強固な防護を貫くためにその間のエネルギーを使うことができる。魔狩人は以下のクラス特徴を持つ。

地獄の苦行 (超常) / Infernal Mortification：1レベルの時点で、魔狩人はその秘術集積を増加するために自らの地獄の血をいくらか費やすことができる。このようにして血を費やす行為は標準アクションである。この方法で魔狩人が【耐久力】ダメージを2ポイント受ける毎に、その秘術集積は1ポイント増加する。このようにして得られた秘術集積ポイントは、メイガスが次の呪文を準備するまでに消費しなければ失われてしまう。通常の

PRD_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

能力値ダメージと異なり、このダメージはレジャー・レストレーションといった方法で回復することはできない。地獄の苦行によって受けた【耐久力】ダメージを回復することができるのは休息による自然回復だけである。この能力は魔狩人の【耐久力】ダメージが【耐久力】値の半分以上の時には使用することができない。

メイガスの秘奥：魔狩人は以下のメイガスの秘奥を修得できる。同じ秘奥を2回以上選択することはできない。

魔物の刃（超常）/ Fiendblade：即行アクションとして、魔狩人が地獄の苦行を使用して1日の秘術集積を増加させている限り、この秘奥を使用することで力場の武器を作り出すことができる。この行為には秘術集積を2ポイント消費する。この武器は魔狩人が習熟している単純片手近接武器であれば、どのような形態にすることもできる。この武器は+1の強化ボーナスを持つ武器だが、魔狩人の4レベルを超える3レベル毎に武器の強化ボーナスは+1ずつ増加し、19レベルにおいて最大の+5となる。この招来した武器は1分の間持続する。

5レベルの時点で、このボーナスを使用することで、魔物の刃に以下の武器特性を加えることができる。：アイシー・バースト、アナーキック、アクシオマティック、アンホーリィ、キーン、ショッキング・バースト、ショック、スピード、ダンシング、バースト（訳注：フレイミング・バーストと思われる）、フレイミング、フロスト。

これらのボーナスと特性は秘術集積ポイントが消費された時に決定され、魔狩人が次のこの秘奥を使用するまで変更することはできない。他のクリーチャーは魔物の刃を使用することはできない。魔狩人の手から離れると、魔物の刃は血の焼ける匂いとともに赤い煙となって消えてしまう。

魔狩人は一度に1つの魔物の刃のみを持つことができる。この能力を重ねて使用すると、1つ目の魔物の刃は消えてしまう。

貫き通す打撃（超常）/ Bypassing Strike：魔狩人は即行アクションとして秘術集積1ポイント消費することで、そのターンの終了までに行われる1回の近接攻撃が呪文撃による攻撃において、悪の来訪者が持つダメージ減少を無視することができる。

魔物の器（クレリック） Fiendish Vessel

正気の沙汰でない計画や卑劣な守護者の不道徳なる目的に身も心も捧げるため、多くのクレリックが魔物の力に祈りを捧げたり邪悪な契約を結んだりしている。しかしそのような定命のクレリックはすぐに力や本当の最終的な忘却の抱擁を求める愚か者であることがほとんどだ——彼らが奉じるものの本質を全て掴むものはほとんどいない。魔物の器は、その不浄なる出自によりその守護者と生来のつながりを共有する。そのつながりが彼らに理解と力を与える。魔物の器は以下のクラス特徴を持つ。

属性：通常のクレリックとは異なり、魔物の器の属性はその守護者と一致していなければならない。

領域：魔物の器はダイモン、デーモン、デヴィルの副領域（88～90）から1つを選択しなければならない。いずれを選択するかは、その魔物の守護者に基づいて選択すること。

悪のエネルギー放出（超常）/ Channel Evil：1レベルの時点で、魔物の器は正ないし負のエネルギーを放出するのではなく、代わりにその魔物の守護者に由来する純粋な悪の力を放出する。この能力は負のエネルギー放出

に似ている。しかしアンデッドを癒やし生きているクリーチャーにダメージを与える代わりに、悪のエネルギーの爆発は自動的にその中にいる悪のクリーチャーを癒やし、善のクリーチャーを衰弱させる。

この悪のエネルギー放出は魔物の器を中心とした半径30フィート内にいる全てのクリーチャーに影響を及ぼす爆発である。悪のクリーチャーに対するダメージの回復量は1d4ポイントと1レベルを超える2レベルごとに1d4ポイントに等しい（19レベルの10d4が最大となる）。この爆発内にいる善のクリーチャーはこのダメージを無効化するために意志セーブを行わなければならない。セーヴィング・スローに失敗した善のクリーチャーは1d4ラウンドの間不調状態になる。ヒット・ダイスが魔物の器クラス・レベルー5以下のヒット・ダイスしか持たない善のクリーチャーは、セーヴィング・スローに失敗すると1d4ラウンドの不調状態の代わりに、1ラウンドの間吐き気がする状態となる。このセーブのDCは10+魔物の器レベルの1/2+魔物の器の【魅力】ボーナスに等しい。中立クリーチャーはこの悪のエネルギーの爆発から何の効果も受けない。

魔物の器はこのエネルギーを1日に3+自身の【魅力】修正値に等しい回数だけ使用できる。この行為は機会攻撃を誘発しない標準アクションである。魔物の器は自らをこの効果に含めるかどうかを選択することができる。魔物の器はこの能力の信仰焦点具として、自らの邪印を示すか自らの使い魔を使用しなければならない。

エネルギー放出に影響を及ぼす特技の目的として、この能力は負のエネルギー放出として扱われる。特技が魔物の器の放出を行う手段や放出のダメージを変更するのであれば、この能力が悪のクリーチャーを癒やすダメージ量を、効果を受けた能力のダメージ算出能力として使用すること。例えば、5レベルの魔物の器が《エネルギー放出の一撃》を修得しているなら、その放出は攻撃が命中した際、生きているクリーチャーに追加で3d4ポイントのダメージを与える（ただしダメージを無効化するためにセーブを行うことができる）。

この能力はエネルギー放出と置き換える。

魔物の使い魔 / Fiendish Familiar：3レベルの時点で、魔物の器はその不浄なる守護者から不浄なる従者を賜る。魔物の器はその奉じる守護者に応じて、インプ、クアジット、カコダイモンのいずれかを使い魔として得る。この能力はウィザードの秘術の絆による使い魔および《上級使い魔》特技として扱い、ウィザード・レベルとして魔物の器のキャラクター・レベルを用いる。

この小さな友人は天の邪鬼で、道徳の明確な指針となる。その上魔物の器が望んだ場合、この使い魔は呪文発動時に生きた信仰焦点具かつ邪印として機能する。すなわち、魔物の器が悪のエネルギー放出能力を使用する際、使い魔が30フィート以内において視線が通るなら、代わりに使い魔を中心として発動することもできる。魔物の器の使い魔は魔物の器にへつらい、隷属的であろうとする。その使い魔が死ねば、魔物の器の守護者は1週間以内にその使い魔の代わりをみつらえる。このとき、特別な儀式は必要ない。その上、魔物の使い魔は通常の使い魔の特殊能力を上回る、以下の特殊能力を得る。

魔物のト占（擬呪）/ Fiendish Augury：3レベルの時点で、魔物の器は少し先の未来にある行為がよい結果をもたらすか悪い結果をもたらすか、使い魔に質問することができるようになる。この能力はオーギュリイ呪文のように機能する。術者レベルは魔物の器のレベルに等しく、使い魔はこの呪文の代弁者となる。この能力は1日に1回使用できる。

魔物の神託（擬呪）/ Fiendish Divination：9レベルの時点で、魔物の器は魔物の使い魔を通して、自らの守護者から知識を授かるためにより強

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

力な神託の形を用いることができるようになる。この能力はディヴィネーション呪文のように機能する。術者レベルは魔物の器のレベルに等しく、使い魔はこの呪文の代弁者となる。この能力は1日に1回使用できる。

神託追加 (擬呪) / *Extra Divination* : 13レベルの時点で、魔物の器は1日の間に頻りに守護者から知識を授かることができるようになる。魔物の器は魔物の神託を1日に3回まで使用できるようになる。

魔物招来 / Fiendish Summoning : サモン・モンスター呪文を使用する際、魔物の器はフィンディッシュ種クリーチャーと自らの守護者と同じ属性の悪の来訪者しか招来することができない。

魔物の守護者 *Fiendish Patrons*

一般的な守護者のいくつかを以下に示す。

アークデヴィル *Archdevils*

| アークデヴィル | 属性 | 権能 | 領域 | 好む武器 |
|-----------|----|------------|-----------------|------|
| ディスパテル | LE | 支配、都市、牢獄 | 悪、欺き、高貴、ヘヴィ・メイス | 秩序 |
| パールゼブル | LE | 嘘、傲慢、蠅 | 悪、風、死、スピア | 秩序 |
| ベリアル | LE | 姦淫、欺瞞、欲望 | 悪、秩序、破壊、ランサー | 魅了 |
| メフィストフェレス | LE | 契約、デヴィル、秘密 | 悪、刻印、知識、トライデント | 秩序 |

デーモン・ロード *Demon Lords*

| デーモン・ロード | 属性 | 権能 | 領域 | 好む武器 |
|----------|----|--------------|----------------|------|
| アブラクサス | CE | 禁じられた知識、蛇、魔法 | 悪、混沌、知識、ウィップ | 魔法 |
| ジャックス | CE | 嘘、殺人、嫉妬 | 悪、高貴、混沌、ダガー | 破壊 |
| ダゴン | CE | 海、海のモンス | 悪、混沌、破壊、トライデント | 水 |
| バフォメット | CE | 獣、ミノタウロ | 悪、混沌、動物、グレイヴ | 力 |

黙示録の4騎士 *The Four Horsemen*

| 黙示録の4騎士 | 属性 | 権能 | 領域 | 好む武器 |
|-----------|----|----|-----------|--------------|
| アホリオン | NE | 疫病 | 悪、風邪、破壊、闇 | サイズ |
| ズリエル | NE | 戦 | 悪、火、力 | グレートソード |
| カロン | NE | 死 | 悪、死、知識、水 | クォータースタッフ |
| トレルマリキシアン | NE | 飢餓 | 悪、狂気、地、天候 | スパイクト・ガントレット |

新しい種族ルール *New Racial Rules*

以下のオプションはティーフリングに適用することができる。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君のGMに相談をすること。

ティーフリングの装備品 *Tiefling Equipment*

ティーフリングは以下の装備品を利用することができる。

汚れ角の軟膏 / Fiendgore Unguent : この軟膏は恥ずべき錬金術の試薬とフィンンドの角から創られている。この軟膏が傷ついた (現在のヒット・ポイントが最大ではない) ティーフリングもしくは悪の来訪者に塗布されると、軟膏はいささか恐ろしく悪魔に似た風貌を持つ存在へと目標の本質を変化させる。汚れ角の軟膏の効果を受けている間、ティーフリングもしくは悪の来訪者は〈威圧〉判定に+2の状況ボーナスと、発動した [恐怖]

の補足説明を持つあらゆる呪文のDCに+1の状況ボーナスを得る。この軟膏を塗布する行為は細心の注意を要するため、全ラウンド・アクションが必要であり、さらに同意しているか無防備なクリーチャーにしか使用することができない。ティーフリングもしくは悪の来訪者以外のクリーチャーに塗布されると、代わりにそのクリーチャーは不調状態となる。この軟膏の効果は (利益であれ不利益であれ) 1分間持続する。

ティーフリングの装備品

| 品物 | 費用 | 重量 | 〈製作〉 DC |
|--------|------|------|---------|
| 汚れ角の軟膏 | 75gp | 1ポンド | 20 |

ティーフリングの特技 *Tiefling Feats*

ティーフリングは以下の特技を利用することができる。

《奈落の鎧》 *Armor of the Pit*

君の不浄なる特徴は固い鱗のような肌の形を取る。

前提条件 : ティーフリング。

利益 : 君は+2の外皮ボーナスを得る。

特殊 : 君が鱗の肌種族特性を持つなら、代わりに [電気] [火] [冷氣] のエネルギー種別のうち、未だ抵抗を持たないもの2つに対する抵抗5を得る。

《魔物の抵抗力拡張》 *Expanded Fiendish Resistance*

君はさらなる魔物の抵抗力を獲得する。

前提条件 : ティーフリング。

利益 : [電気] [火] [冷氣] のエネルギー種別のうち、君がまだ抵抗を持たないものを1つ選択する。君はそのエネルギー種別に対する抵抗5を得る。

特殊 : 君はこの特技を複数回修得できる。そのたびに、抵抗を持たない他のエネルギー種別を1つ選択すること。君はそのエネルギー種別に対する抵抗5を得る。

《魔物の視界》 *Fiend Sight*

君の目は薄明かりや闇の中で鋭さを増す。

前提条件 : 暗視 60 フィート、ティーフリング。

利益 : 君は夜目と暗視 120 フィートを得る。

特殊 : 君はこの特技を2回まで修得できる。2回目に修得したときには、君は暗闇を見通す共通モンスター能力を得る。

《尻尾による掴み》 *Grasping Tail*

君の尻尾はさらに便利なものになる。

前提条件 : ティーフリング。

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

利益：君は尻尾を使用して収納されたアイテムを掴むことができる。この尻尾で武器を掴むことはできないが、君は即行アクションとして、小さい収納されたアイテムを手元に運ぶことができる。

特殊：巻きつけ尻尾種族特性を持つ場合、即行アクションとして自分の目の前に収納されたアイテムを掴むように、5 フィート以内の誰にも所持されていないアイテムを尾で掴むことができる。君は尻尾でこのような物体を掴むことができるが、尻尾を使用してそれらを操ることはできない（ただ手元に持って行くことができるだけである）。

ティーフリングの魔法のアイテム Tifling Magic Items

ティーフリングは以下の魔法のアイテムを利用することができる。

ダークサイア・アミュレット

(Darksire Amulet / 闇の父の魔除け)

オーラ 微弱・防御術；術者レベル 3 レベル

装備部位 首周り；市価 9,000gp；重量 1 ポンド

解説

この小さな鋼鉄製のロケットにはフィンドから取った物体——角あるいは爪の削りくずや燃える髪一房——が収められている。[電気] [冷氣] [火] のいずれかの抵抗を持つティーフリングに装備されると、このアミュレットはその抵抗を 5 上昇させる。加えて、悪の来訪者に影響を与えるために行う〈交渉〉技能判定に +4 の洞察ボーナスを与える。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、レジスト・エナジー、作成者はティーフリング、ハーフフィンド、フィンドのいずれかでなければならない；費用 4,500gp

ヘイロー・オヴ・インナー・カーム

(Halo of Inner Calm / 内なる平穩の輪)

オーラ 強力・防御術；術者レベル 15 レベル

装備部位 頭部；市価 16,000gp；重量 1 ポンド

解説

この銀製の輪は天使の輪のように見える。ティーフリングはこのアイテムを頭の上に浮かべるようにして装備することができ、このようにすると魔法のアイテムの頭部スロットを使用する。このアイテムはティーフリングを悩ますより根源的な感情や悪意に満ちた嘔きをなだめる助けとなり[感情] 補足説明を持つ全ての呪文に対するセーヴィング・スローに +4 の抵抗ボーナスを与える。善属性のティーフリングが身につけると、このアイテムは[悪] の補足説明を持つ呪文に対する呪文抵抗 13 と、セーヴィング・スローに +2 の清浄ボーナスを与える。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、作成者は善属性のティーフリングでなければならない、ホーリー・オーラ；費用 8,000gp

ティーフリングの呪文 Tifling Spells

ティーフリングは以下の呪文を利用することができる。

ダムネーション・ストライド

Damnation Stride / 破滅の歩み

系統 召喚術（瞬間移動）[火]；呪文レベル ウィザード/ソーサラー 5、サモナー 4、ウィッチ 5

発動時間 1 標準アクション

目標 自身および半径 10 フィートの爆発内のクリーチャー（下記参照）

持続時間 1 分/レベル

セーヴィング・スロー 反応・半減、本文参照；呪文抵抗 不可

この呪文はディメンジョン・ドアとして機能するが、移動した後に炎の爆発を残す。術者の起点となるマスの角を 1 つ選ぶ。君がいなくなった瞬間にその角から半径 10 フィートの炎の爆発が炸裂し、4d6 ポイントの[火]ダメージを与える（反応・無効）。

ヘルマウス・ラッシュ

Hellmouth Lash / 地獄の舌の非難

系統 変成術 [酸、電気、または火]；呪文レベル ウィザード/ソーサラー 4、ウィッチ 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 1 ラウンド/レベル（解除可）

この呪文を発動すると、術者の舌は [酸]、[電気]、[火] のいずれかのダメージを与えるエネルギーの鞭に変化する。術者が呪文を発動した際に、この呪文がどのエネルギー種別のダメージを与えるかを選択する。術者は自身の舌をウィップであるかのようにして攻撃することができる。この攻撃は接触攻撃であり、鎧を身につけていたり外皮ボーナスを持つクリーチャーにも効果がある。術者はこの武器に習熟しているものと見なす。この舌を用いた接触攻撃が成功すると、2 術者レベルごとに 1d8 ポイントのエネルギー・ダメージを与える（10 レベルの時点で、最大の 5d8 ポイントのダメージ）。

この呪文の効果時間の間術者は話すことができず、音声要素を持つ呪文を発動することもできず、合言葉を必要とするアイテムを起動することもできない。

呪文の発動時にどのエネルギー種別のダメージを与えることにしたかに応じて、この呪文は [酸]、[電気]、あるいは [火] の補足説明を持つ。

テング Tengus

カラスに似たテングは、ごみ拾いと手に負えない盗賊の種族として知られる。この強欲なクリーチャーは何より欲望を理由に行動し、お世辞で簡単に口説き落とされる。人の生目を抜く二枚舌にして狡猾な種族、テングはその状況で有利になる状況を探し続け、しばしば自らの種族も含む他人を食い物にする。彼らは非常に負けず嫌いが、直情的で軽はずみなところもある。そのような行いは生来のものであるというものもあるが、その自己中心的な性格は文化的なもので、何百年もの間の抑圧に耐えるために適応していったものなのだと考えるものもある。

テングは元来命を何より大切にす。多くのものにとって、他の種族が当然だと思っている一時的な快楽を手に入れる方法は、盗みと狡猾さだけなのだ。かつて人間と巨人のような力ある種族はこの鳥に似た種族を奴隷や従僕として扱っていた。多くのテングは生き延びるためにごみを漁り、街の暗がりにある残飯を争ったり自然に帰り狩人や採集をして生き残った。その子孫は今、現代社会に居場所を見つけようと、悪いイメージのあるステレオタイプと戦い、彼らを取り巻くものに翻弄されながらも足掻いている。彼らはこの厳しく容赦のない世界の中で生き残るために、盗みと剣術を頼みとしている。

身体的特徴：テングは鳥の人型生物であり、その羽はカラスによく似ている。幅広いくちばしを持ち、手足のいずれにも力強いかぎ爪が生えている。テングは飛ぶことこそできないものの、全身は虹色の羽毛で覆われている——その羽毛は通常は黒いが、時に灰色や青みを帯びていることもある。その肌、かぎ爪、くちばし、瞳は似たような色をしていて、テングでないもののほとんどにとって、違う個体であることを雄弁に語ってくれる。他の人型生物が自分をもっと見分けやすくなって欲しいと願っているテングは、その羽毛を漂白したり、くちばしを染料やペンキ、ねばねばした小さな装飾品で飾り立てることもある。彼らは人間とおおよそ同じ身長だが、彼らは華奢な体格をしていてかみ込み姿勢になることが多い。テングの目は頭部のわずかに奥まったところ、少し横の部分にあり、このおかげで他の人型生物に比べ広い範囲を目で捕らえる事ができる。鳥類の多く同様、テングは穴の空いた骨を持ち、卵を温めて子をなす。

社会：テングは人付き合いを避ける結束の強い共同体で生活する。彼らは農村地域で発展した孤立した居住区に住むが、都市の中核では彼らは共同のスラムで集団を作ることが多い。概して、彼らは自らの文化を語りたがらない。その文化は古い伝統に、近隣の地域で一般的な種族のごみを漁るという文化といくつか新しい要素を付け加えたものだ。文化的なごみ漁りは言語にまで及び、テングの地域毎の方言は、他の言語から持ってきた単語や口語表現を混ぜ込んだものだ。当然ながら、テングには言語の才があり、新しい言語もすぐに覚えてしまう。

ほとんどのテングの共同体は、部族による構造を重んじる傾向がある。部族のしきたりは緩く個人的なもので、部族の一員は公的な仲裁を介して全ての衝突を解決させる（時には個人的な戦闘もありえる）。テングはそれぞれ自らの社会で発言権を持つが、ほとんどの居住地ではそれでもなおテングはその叡智と助言のために尊敬される年長者の意見に従う。

種族関係：テングのことを簡単に許容することのできる種族はほとんどいない。ほとんどの一般的な種族の中でも、人間だけが定期的にその都市の中に彼らを住まわせている。このようになると、テングは自らの居住区や壊れそうな共同体を、通常もっとも悲惨な地域に形成する。彼らが我慢しているにも関わらず、ほとんどの人間は可能な限りテングとわずかなつながりしか持たないようにする。テングは時折ノームやハーフリングと友好を結ぶが、それも相互に興味を持ち合っている場合に限られる。逆に、ほとんどのドワーフはなんであれテングに我慢することはない。他の種族は

テングを人間と同様の見方で捕らえる傾向があるが、彼らの住む地域から彼らの活動の多くを妨げようとする。

属性と宗教：テングは中立となることが多い。しかし衝動的な行動をよしとするものたちは、混沌にして中立に偏ることが良いと捉えている。信仰は部族ごとに様々だ。伝統的なテングの神（それらのほとんどは、よく知られている神格の相である）を信仰するものもいれば、人間の神や天上の靈魂を信仰するものもある。テングはその守護者をこころろ変えることが多く、目に見える形で利益が与えられることがわかれば宗教的な慣習をすぐに捨ててしまう。その多くは多神教を好み、その時彼らに最適である教義を持つ神格を誰でも抜き出し、選択する。

冒険者：家に残すものもほとんどないため、多くのテングは運命や幸運、栄光を求めて冒険者の人生を踏み出す。一般的なテングの思想では、人生は悟りへの経路を形作る経験や試練の連なった道の上にあるという。あるいは精神の強化の道だと考えるものもいれば、技や剣術を極める道だと見なすものもある。外の人に抱かれている先入観があるからというわけではないだろうが、テングの冒険者の多くはそのステレオタイプを喜んで受け入れる。それぞれはテングの種族的な特質の好例となることで成功する道を模索し、その出自を誇りげに誇示する。鳥類特有の身体の弱さにも関わらず、テングは素早い反応や優れた機知を持つ。そのため彼らは優れたレンジャーやローグになることができ、その一方で霊界との強いつながりを持つものはしばしばオラクルとなる。武術の鍛錬で自制心を鍛えたものは、その才能から利益を得るために傭兵やボディガードの職に就く。

男性名：エボンフェザー、クラグ、ザイコン、タイチョー、チャクチャク、チューコー、チョヨイツ、ハイロースト、ブッカ、ベザック。

女性名：アールエミンダー、アイキオ、カンカイ、ギルデドハックル、ザンヤエ、ダバ、チーチュ、ミカチャ、ルク。

テングの種族特性 Tengu Racial Traits

+ 2 **【敏捷力】**、+ 2 **【判断力】**、- 2 **【耐久力】**：テングは素早く観察力があるが、概して身体が弱く繊細だ。

テング：テングは（テング）の副種別を持つ人型生物である。

中型：テングは中型クリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティも受けない。

普通の移動速度：テングは 30 フィートの基本移動速度を持つ。

感覚：テングは夜目を持つ。

忍び：テングは〈隠密〉および〈知覚〉判定に + 2 の種族ボーナスを得る。

言語学の才能：テングは〈言語学〉判定に + 4 の種族ボーナスを得るとともに、〈言語学〉のランクを得るたびに、1 つの言語ではなく 2 つの言語を習得する。

剣の訓練：テングは生まれてすぐに剣術の修行を行う。その結果彼らは自動的に剣に属する武器に習熟する（エルヴン・カーヴ・ブレード、ククリ、グレートソード、シミター、ショート・ソード、ダガー、ツープレードッド・ソード、バスタード・ソード、パンチング・ダガー、ファルシオン、レイピア、ロングソードが含まれる）。

肉体攻撃：テングは 1d3 ポイントのダメージを与える噛みつき攻撃を持つ。

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

言語：テングはプレイ開始時に共通語およびテング語の会話能力を持っている。高い【知力】を持つテングは望みの言語を選択することができる（ただしドルイド語のような秘密の言語を除く）。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

既存のテングの種族特性の代わりに以下の種族特性を選択してもよい。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君の GM に相談をすること。

腐敗感知 /Carrion Sense：多くのテングは腐敗をかき分ける能力を生まれながらに持つ。嗅覚が他の種族に比べて鋭いというわけではなく、傷や死を特別適応しているのだ。この種族特性を持つテングは限定的な鋭敏嗅覚能力を持つ。この能力は死体やひどく傷ついたクリーチャー（ヒット・ポイントが 50% 以下）にのみ機能する。この種族特性は言語学の才能と置き換える。

爪による攻撃 /Claw Attack：この種族特性を持つテングは自らの爪を肉體武器として扱う術を学んでいる。彼らは 2 回の爪攻撃を、1d3 ポイントのダメージを与える一時的肉體武器として得る。また、他の特技の前提条件を満たす目的において、《素手打撃強化》を持っているかのように扱う。この種族特性は剣の訓練と置き換える。

特殊武器訓練 /Exotic Weapon Training：ソードの代わりに特殊武器の訓練を受けたテングもいる。このようなテングは 3 + 自身の【知力】ボーナスに等しい東方の武器を選び、それらに対する習熟を得る。この種族特性は剣の訓練と置き換える。

滑空：腕や足を滑空のために使用することのできるテングもいる。この種族特性を持つテングはちょうど フェザー・フォール を使用したかのようにいかなる高さから落下したとしても DC15 の〈飛行〉判定により落下ダメージを受けず安全に着地することができる。安全に落下できた場合、追加で DC15 の〈飛行〉判定を行うことで、テングは 20 フィート落下する毎に 5 フィート水平に滑空することができる。この種族特性は言語学の才能と置き換える。

適性クラス・オプション Favored Class Options

以下のオプションは記載の適性クラスを有するテングに適用可能であり、特に断りのない限り、ボーナスは適性クラスの特典を選択するたびに適用される。

ウィッチ：ウィッチの呪文リストのウィッチ呪文 1 つをウィッチの使い魔に追加する。この呪文は術者が発動可能な最も高い呪文レベルより 1 レベル以上低いものでなければならない。テングがこの先使い魔を取り替えた場合、新しい使い魔はこれらのボーナス呪文を獲得する。

オラクル：オラクルの呪いの能力の効果を決定するために使用するオラクルのレベルに + 1/2 を追加する。

ソーサラー：通常であれば 1 日あたり 3 + ソーサラーの【魅力】修正値分の回数を使用可能な 1 レベル時の血脈の力を選択する。このソーサラーはこの血脈の力の 1 日毎の使用回数に + 1/2 回を加える。

パーバリアン：呪い避けの激怒パワーに + 1/3 のボーナスを得る。

ファイター：組みつき、または足払いの試みに抵抗するファイターの CMD に + 1 を加える。

モンク：モンクの気蓄積に + 1/4 ポイントする。

ローグ：テングの剣の訓練能力の一覧から武器を 1 つ選ぶ。その武器を使用したクリティカル・ロールに + 1/2 ボーナス（最大 + 4 ボーナス）を加える。このボーナスは《クリティカル熟練》と累積しない。

種族アーキタイプ Racial Archetypes

以下の種族アーキタイプはテングに適用可能である。

修験者（オラクル） Shigenjo

修験者は天上の心をもって個を探し求めることで、悟りと超越の道を歩む。その過程の中で、自身の精神の力が持つ武の力を解き放つのである。修験者は以下のクラス特徴を持つ。

クラス技能：修験者は、クラス技能の一覧に〈知識：次元界〉、〈知識：自然〉、〈知識：宗教〉、〈生存〉を加える。これらは神秘による追加クラス技能と置き換える。

属性：いずれかの中立。

推奨神秘：戦、石、木、金属、自然、祖霊、天界、伝承、時、波、火。

ボーナス呪文：トゥルー・ストライク（2 レベル）、オルター・セルフ（4 レベル）、ディヴァイン・パワー（8 レベル）、マジック・ジャー（12 レベル）、キ・シャウト（16 レベル）。これらのボーナス呪文はそれぞれのレベルにおける修験者の神秘ボーナス呪文と置き換える。

気蓄積（超常）：7 レベルの時点で、修験者は獲得した目を見張らんばかりの技を使う頂上のエネルギー、気ポイントを蓄積するプールを得る。修験者の気蓄積に収められたポイントはオラクル・レベルの 1/3 + 自身の【魅力】修正に等しい。この気蓄積は毎朝、8 時間の休憩ないし瞑想（この時間は連続している必要はない）の後に補充される。修験者が他の気蓄積のポイントを得るような他のクラスのレベルを持つ場合、組み合わせたプールの気ポイントの合計を決める際には修験者クラスから得られた気ポイントとほかのクラスから得られた気ポイントは累積するが、能力値の修正値を加えるのは合計で一度だけである。どの能力値を使用するかは第二のクラス能力を獲得した際に選択し、一度選択したら以後変化しない。修験者は自らが持つ気蓄積を提供するクラス能力を活性化するため、このプールから気ポイントを使用することができる。

自身の気蓄積に少なくとも 1 ポイント残っている限り、修験者は自らのオラクル・レベル - 3 に等しいレベルのモンクであるかのように気打撃を行うことができる。即行アクションとして気ポイントを消費することで、修験者は以下の利益のうち 1 つを得ることができる。

気による洞察 /Ki Insight：1 ラウンドの間、〈呪文学〉判定に + 4 の洞察ボーナスを得る。

気による呪い /Ki Curse：次のラウンドの間、自らの呪いの効果を決定する際、自身のオラクル・レベルを 5 高いものとして扱う。

気魔法 /Ki Magic：自らのターンにおいて、次に発動する呪文の DC に + 1 を加える。

この能力は修験者の 7 レベルの啓示と置き換える。

PRDj_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

激震掌 (超常) : 15 レベルの時点で、修験者はこのレベルの啓示の代わりに、同名のモンクの能力として激震掌を習得しても良い。自身のオラクル・レベルをこの能力におけるモンク・レベルとして扱い、その DC は【判断力】ボーナスの代わりに【魅力】ボーナスを基準とする。

最後の啓示 : 20 レベルに到達すると、修験者は真の悟りに到達し天上の心の一つとなる。修験者は言語を使用するすべてのクリーチャーと会話する能力を得る。1 日に自身の【判断力】値に等しい回数だけ、修験者は激しい天候、飢え、乾き、過労の不利な効果を無視することができる。修験者が死ぬと、天界との強力なつながりにより（リインカーネイトのように）3 日後に蘇る。これは修験者の神秘による最後の啓示と置き換える。

剣匠 (ローグ) Swordmaster

剣匠はその刃との精神的なつながりを強くするために瞑想する。6 つの恐るべきトランス状態を体得して技を完璧なものにすべく腕を磨くのだ。剣匠は以下のクラス特徴を持つ。

クラス技能 : 剣匠は、クラス技能の一覧に〈生存〉および〈知識 : 自然〉を加え、クラス技能の一覧より〈知識 : ダンジョン探検〉および〈変装〉を取り除く。

トランス (変則) /Trance : 3 レベルの時点で、剣匠は強い瞑想によるトランス状態を使ってその武に専念する術を学ぶ。トランスの影響下にある間、剣匠は風変わりな武術を行うことができる。トランス状態に入る行為は 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。剣匠は 1 日に 4 + 自身の【判断力】修正値に等しいラウンドだけトランス状態を維持することができる。3 レベルを超えるレベルごとに、追加で 1 ラウンドだけトランスを維持することができる。フリー・アクションとしてトランスを終了することができる。トランスの後、剣匠はトランスとして経過したラウンドの 2 倍に等しいラウンドだけ疲労状態となる。疲労状態の間に再度トランス状態に入ることはできないが、一つの遭遇や戦闘において複数回トランスに入ることは可能である。剣匠が意識不明状態に陥ると、そのトランスは即座に終了する。

3 レベルの時点で、剣匠は以下の一覧からトランスを 1 つ選択する。6、9、12、15、18 レベルの時点で、剣匠は他のトランスを 1 つ選択する。一度に使用することのできるトランスの種類は 1 つだけである。

猿のトランス (変則) /Monkey Trance : 猿の跳躍のように、剣匠は敵の間合いから飛ぶように移動する。このトランスの間、剣匠は敵の CMD に対して〈軽業〉判定を行うことができる。成功したなら、即行アクションとして敵の機会攻撃範囲の中を 5 フィート移動することができる。この移動は機会攻撃を誘発せず、5 フィート・ステップとして扱われない。

鶴のトランス (変則) /Crane Trance : 剣匠の刃はまるで山に住む鶴の優雅な弧を描くように上下に動く。このトランスの間、剣匠は《鶴の型》特技の利益を得る。

虎のトランス (変則) /Tiger Trance : 剣匠は敵に飛びかかり、野生の虎が持つ残忍さと狂暴さで一撃を食らわせる。このトランスの間、剣匠は突撃の間合いにいる敵に対して戦技判定を試みることができる。成功したならその敵に突撃し、全力攻撃を行うことができる。

豹のトランス (変則) /Leopard Trance : 豹の俊敏さを使って、剣匠は素早い足捌きで敵を惑わせる。このトランスの間、剣匠は《強行突破》

の利益を得る。

蛇のトランス (変則) /Serpent Trance : 蛇の如き剣匠の素早い動きは、敵の死角を捕らえる。このトランスの間、剣匠は戦闘中のフェイントのために行う〈はったり〉判定に + 4 のボーナスを得る。

竜のトランス (変則) /Dragon Trance : ドラゴンのように、剣匠は心身の安定を研ぎ澄ます。このトランスの間、剣匠は《竜の型》特技の利益を得る。

この能力は畏感知のすべての利益と置き換える。

ローグの技 : 以下のローグの技は剣匠アーキタイプを補完する：戦闘技術、跳ね起き、不意打ち攻撃、武器訓練；困惑化攻撃、変移攻撃。

上級の技 : 以下の上級ローグの技は剣匠アーキタイプを補完する：弱体化攻撃、打撃のいなし；狩人の奇襲、攻撃そらし；幻惑の刃。

新しい種族ルール New Racial Rules

以下のオプションはテングに適用することができる。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君の GM に相談をすること。

テングの装備品 Tengu Equipment

テングは以下の装備品を利用することができる。

信号風キット /Signal kite kit : 翼のないテングはその叫びを空高くへ響かせて考えを遠くに伝える。竹枠に貼り付けられた紙でできたこの風は様々な色と絵が描かれている。レジャーとして風を飛ばすことに加え、テングは信号によるメッセージを伝えるために様々な影と模様を持つ風を飛ばすこともできる。テングは様々な信号のルールを作り出しており、風を使用して遥か遠くに視覚による複雑なメッセージを伝えることができる。信号風キットは 6 つの小さな色つきの風が含まれている。これらは複雑なメッセージを簡単に作り出すために、複雑な組み合わせで互いに組み合わせることができる。このキットには糸巻き 1 つと 300 フィートのより糸も入っている。信号風でメッセージを伝えたり解釈する行為は〈はったり〉技能で示される通りに機能するが、送り手とこのメッセージを理解しようとするものはテング語を知っていなければならない。

テラー・カイト (恐怖の風) /Terror kite : この小さな風には普通恐ろしい顔が描かれまぶしい色が使われており、縁にはこのぎざり上の木製の刃がつけられている。このより糸は糊に浸されて強化されており、縁で切り傷をつけられるように砕いたガラスがつけられることもある。この風は硬度 5 と 3 ヒット・ポイントを持つ。カイト・バトル (喧嘩風) に参加するものは他の風に対して武器破壊戦技を使用する。戦技に成功することで、競技者は相手の風に 1d6 ポイントのダメージを与える。風が 0 ヒット・ポイントとなったなら、それは壊れるか糸が切れ、そのプレイヤーは戦いに敗れる。競技によっては風のてっぺんで相手の意図に触れれば得点が得られるものもあり、その場合勝者は最初にセット・ポイントに至ったものとなる。この興味深い風に興味を持ったものは、テラー・カイトを《武器熟練》や《武器開眼》の特技に特化した武器として選択することもできる。これらのボーナスはテラー・カイトを使用したときに、風によるダメージ・ロールや武器破壊戦技に適用される。

翼油 /Wing Oil : テングは自然の力からその翼を守るため、特別な軟膏を作る。この 1 回分の翼油が入った瓶は、翼を持つクリーチャーに使用することで、[冷気] 効果に抵抗するために行う全てのセーヴィング・スローに + 1 のボーナスを与える。この効果は 24 時間持続する。

PRDJ_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

テングの装備品

| 品物 | 費用 | 重量 | 〈製作〉 DC |
|---------|------|----|---------|
| 信号用風キット | 5gp | — | — |
| テラー・カイト | 20gp | — | — |
| 翼油 | 1gp | — | 20 |

テングの特技 Tengu Feats

テングは以下の特技を利用することができる。

《血のくちばし》(戦闘) Blood Beak

君の出血攻撃は残忍で危険だ。

前提条件: 基本攻撃ボーナス+5、肉体攻撃の種族特性、テング。

利益: 君のくちばしによる攻撃のダメージを1d6だけ増加させる。加えて、君がくちばしによる攻撃でクリティカル・ヒットを確定させたなら、追加で1ポイントの出血ダメージを与える。

特殊: 《出血化クリティカル》や同様の効果とこの特技による出血効果は累積し、与える出血ダメージに1ポイントを加える。

《腐肉漁り》Carnion Feeder

多くの清掃動物のように、君は貧弱なクリーチャーであれば病気になるような食べ物を胃に収めることができる。

前提条件: テング。

利益: 君は病気や摂取型の毒に対するセーヴィング・スローに+2の種族ボーナスを得る(他の毒には無効)。君は自分自身の食料を探すための〈生存〉技能判定に+2のボーナスを得る(ただし自分だけである)。

《長鼻形態》Long-Nose Form

君は異常なほどに長い鼻を持つ人間の姿に変化することができる。

前提条件: キャラクター・レベル3、テング。

利益: 1日に1回、君は鼻が自身のくちばしの長さある人間の姿をとることができる。この擬似呪文能力は術者レベルが君のレベルに等しい、オルター・セルフとして機能する。この形態である間、君は鋭敏嗅覚の能力と、【筋力】能力値に+2のボーナスを得る。この形態における長い鼻は君が人間でないことを明確に示すため、君は(ポリモーフ)効果を使用していることによる〈変装〉判定に対し、通常のボーナスを得ることはない(ただし、この鼻が不運な呪いや奇形であると説明したり、ブラグー・ドクターの仮面のようなアイテムで隠すことで可能になるかもしれない)。

《ゴミ漁りの目》Scavenger's Eye

君の視線は自然と価値あるきらきらしたものに引き寄せられる。

前提条件: テング。

利益: 君は〈鑑定〉判定に+2のボーナスを得る。君は標準アクションとして宝の山の中でもっとも価値のあるものを見極めることができ、そのために行う〈鑑定〉判定に+2のボーナスを得る。さらに、5以上の差で〈鑑

定〉判定に失敗した場合でも、5未満の差で失敗したかのように扱われる。

通常: 宝の山からもっとも価値のあるものを見つける行為は1回の全ラウンド・アクションである。

《テングのカラス形態》Tengu Raven Form

君は大きな黒いカラスの姿に変身することができる。

前提条件: 《テングの翼》、キャラクター・レベル7レベル、テング。

利益: 1日1回、君はカラスに似た大型の黒い翼の形になることができる。この姿は君に60フィートの飛行移動速度(良好な機動性)、【筋力】に+4のボーナス、【敏捷力】に-2のペナルティ、+4の外皮ボーナスを提供する。これらの点を除き、この擬似呪文能力は君のレベルに等しい術者レベルのビースト・シェイプIIとして機能する。

《テングの翼》Tengu Wings

君は飛行能力を与える翼を生やすことができる。

前提条件: 術者レベル5レベル、テング。

利益: 1日1回、君は大きな黒いカラスの翼を一組生やすことができる。この翼は30フィートの飛行移動速度(標準的な機動性)を提供する。この擬似呪文能力は上記の点を除き、君のレベルに等しい術者レベルを持つビースト・シェイプI(この呪文の他の利益を得ることはない)として機能する。

テングの魔法のアイテム Tengu Magic Items

テングは以下の魔法のアイテムを利用することができる。

ブラック・フェザー・ファン

(Black Feather Fan / 黒羽の扇)

オーラ 微弱・力術; 術者レベル5レベル

装備部位 無し; 市価 10,000gp; 重量 1ポンド

解説

この精巧な扇は定式化された紋を型押しされた金属製の取っ手に取り付けられた1ダースの黒い翼で作られている。手にしたものはウィスパリング・ウィンド、ウィンド・ウォール、ガスト・オヴ・ウィンドを作り出すためにこのアイテムを使用することができる。この扇の効果は1日に3回使用することができ、組み合わせに制限はない。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、ウィスパリング・ウィンド、ウィンド・ウォール、ガスト・オヴ・ウィンド; 費用 5,000gp

ブラック・ジェイド・レイヴン (フィギュリン・オヴ・ワンダラス・パワー) (Black Jade Raven (Figurine Of Wondrous Power) / 黒翡翠のカラス人形)

オーラ 中程度・召喚術および変成術; 術者レベル11レベル

装備部位 無し; 市価 9,100gp; 重量 1ポンド

解説

この握り拳大の黒翡翠でできた一品は、翼を広げたレイヴンの形に見事に作られている。合い言葉によってこのアイテムはブラック・レイヴン(イーグルのデータを使用する)あるいはジャイアント・ブラック・レイヴン(ジャイアント・イーグルのデータを使用する)の姿に変化する。こ

PRDj_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

これらのレイヴンの形態はいずれも《盗み取り強化》をボーナス特技として持つ。このレイヴンは共通語を理解するが会話することはできない。レイヴンは自身の能力に関することや自身が見たことに関して、首を1回振れば「はい」2回ならば「いいえ」という形で質問に答えることができる。

このレイヴンは1週間にわずか24時間だけ人形出ない姿を維持することができる。この持続時間は連続する必要はないが、1時間単位で使用しなければならない。ジャイアント・レイヴンの姿に3回返信した後（小さい形態は考慮に入れない）、この像は全ての魔法の能力を失う。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、アニメイト・オブジェクト；費用 4,550gp

レッド・フェザー・ファン

(Red Feather Fan / 赤羽の扇)

オーラ 中程度・力術；**術者レベル** 6 レベル

装備部位 無し；**市価** 5,000gp；**重量** 1 ポンド

解説

この扇は道で作られており、輪っかの形をした骨製の取っ手に1ダースの小さい羽毛が飾られている。1日1回、手にしたものはこのアイテムを掴み合い言葉を口にするので、(デイルイトを使用したかのように) [闇] 効果を相殺したり、(ディーパー・ダークネスを使用したかのように) [光] 呪文を相殺したりすることができる。この範囲で [光] ないし [闇] 効果が重なった場合、扇はそれらの内の1つぼうをランダムに相殺し、一方は完全な状態のままとなる。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、ディーパー・ダークネス、デイルイト；費用 2,500gp

テング・ドリンキング・ジャグ

(Tengu Drinking Jug / テングの水差し)

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 3 レベル

装備部位 無し；**市価** 1,000gp；**重量** 2 ポンド

解説

これは1ガロン入る陶器の水差しに似ている。白い釉薬が塗られ、中央には黒い鳥が描かれ、首には麻の紐のついたコルク栓が結わえられている。ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンクの効果を受けたかのように、この水差しに入れられた液体はすべて安全に飲むことができるようになる(ただしこの水差しは液体にのみ効果を及ぼす)。1日3回、使用者は合い言葉を唱えることで、この水差しの中に入っているものの温度を凍るほど冷たくしたり、沸騰するほど熱くすることができる。1日1回、使用者は合い言葉を唱えることで、水差しの中に入っている水をプラム酒、酒、茶に帰ることができる。テング・ドリンキング・ジャグはどのような液体であれ1ガロンまで入れておくことができる。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク、プレスティディジティション；費用 500gp

テングの呪文 Tengu Spells

テングは以下の呪文を利用することができる。

コミュニケーション・ウィズ・バース

Commune with Birds / 鳥との交信

系統 占術；**呪文レベル** ウィザード/ソーサラー 2、ウィッチ 2、ドルイド 1、バード 2、レンジャー 1

発動時間 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 10分；本文参照

術者が1マイル離れたところから聞こえる、低い調子の鳥の鳴き声という形で質問を口にする、範囲内の鳥から与えられた返事を理解することができる。次の10分の間、鳥はスピーク・ウィズ・アニマルズを使用して君が質問を求めたかのように答えてくれる。この回答は鳥たちの知識に基づく、質問に対する全体の総意である。例えば、この範囲に飲用に適した水はあるか、捕食者や他のクリーチャーがいるか、山頂や他の自然の形態の方向はどこか、などと言うことを質問することができ、この地域にいる鳥の共同体が、彼らの能力の限り最良の回答をしてくれる。

範囲内に鳥がない場合、この呪文は一切の効果を及ぼさず、返事も得られない。スピーク・ウィズ・アニマルズ(あるいは類似の能力)でこの鳥の声を聞いたクリーチャーは全て、術者の質問を理解することができる。しかし術者が聞くことのできる返事を耳にすることはできない。

セフト・ウォード

Theft Ward / 防護盗み

系統 防御術；**呪文レベル** インクィジター 1、ウィザード/ソーサラー 1、ウィッチ 1、クレリック 1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 物体1つ

持続時間 1日

君は自らが所有する物体1つを盗みから守る。君はその物体を君から持ち去ろうとする人に気付くための〈知覚〉判定に+10のボーナスを得る。

ウィンター・フェザーズ

Winter Feathers / 冬羽

系統 防御術；**呪文レベル** インクィジター 1、ウィザード/ソーサラー 1、クレリック 1、ドルイド 1、レンジャー 1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触した羽毛のあるクリーチャー1体

持続時間 24時間

セーヴィング・スロー 意志・無効(無害)；**呪文抵抗** 可(無害)

目標の羽毛は服の寒さに耐えられるよう、厚く膨らむ。目標は寒冷地にいることにより不利益を被らなくなり、頑健セーブを行う必要なく-50℃までの極地にいることができる。クリーチャーの装備も同様に保護される。この呪文は[冷氣]ダメージに対して一切の防護を提供せず、寒冷気候に関連する他の環境災害(氷に滑る、雪による盲目など)に対する防備も与えない。

この呪文を発動すると、術者は目標の羽毛を持続時間の間白く変えてもよい。このようにすると、氷や雪で隠れるための〈隠密〉判定に+4の状況ボーナスを与える。

ドラウ Drow

残酷でずる賢いドラウは、闇に影響を受けたエルフの一族だ。ダーク・エルフとも呼ばれる彼らは地下深く、巨大な洞窟の岩で作られた精巧な都市を作ってそこに住んでいる。ドラウは地上の同族のことをほとんど知らずとはしない。代理人や調査官を通して自らの邪悪な課題を進める一方で、伝説のままにしておくことを好む。ドラウは自分自身を除いて誰も愛することはなく、他のクリーチャーを操ることに卓越している。彼らは生まれながらの悪ではないが、その文化や社会には悪意が深く根ざしており、耐性に従わないものが長く生き延びることはほとんどない。光の度合いによって特に忌まわしいエルフがドラウに変化する可能性があるとする話もあるが、このような変化は本当に凶悪な者である必要があるだろう。

身体的特徴：ドラウは身長は人間に近いものの、すらりとした体格や独特の長くとがった耳といった特徴はエルフと同じである。その目には瞳がなく、通常全てが白もしくは赤色だ。ドラウの肌は漆黒から黒みがかった紫まで様々だ。その髪は一般に白もしくは銀色だが、それ以外の色が知られていないわけではない。

社会：ドラウの社会は伝統的に役割に基づき、女家長制だ。ドラウの男性は通常軍事的な役割を担い、外界の脅威から一族を守る。その一方ドラウの女性は指導者と権力の地位を占める。このような性差の役割を強化するために、20人に1人のドラウが例外的な能力を備えて生まれ、貴族として扱われる。この特別なドラウは主として女性である。貴族の家はドラウの政治を決める。それぞれの家は貴族の女族長によって統治され、下級の家族、企業、軍事組織で構成される。それぞれの家はデーモン・ロードの守護者と関わりを持つ。ドラウは自己の利益と出世に強く牽引される。そのため彼らの文化は陰謀と駆け引きが繰り返される中で形作られる。貴族に気に入られるために主導権を得るドラウは一般的で、貴族は暗殺や誘惑、裏切りを組み合わせながら権力を高めていく。

種族関係：ドラウは種族の強い優位性を持ち、ドラウでないものを2つのグループに分ける。奴隷と、まだ奴隷でないものだ。しかし実際には、似通った傾向を持つ種族（ホブゴブリンやオークなど）と自分の意志で従う者であれば従僕種族として扱い、ドラウ社会で信用を得、ささやかな地位を与えられる。その他ドワーフやノーム、ハーフリングなどは打ち据えるしかないと考えている。思い通りに操る能力を持つドラウは人間の弱い個人を搾取することに愉感を感じる。彼らはフェッチリングと親類関係にはないが、ドラウはこの影の種族に好奇心を抱く。互いに厳しく危険な状況に晒された種族の適応種だからだろう。最後に、ドラウはエルフを憎み、互いの種族は遠く離れた存在と見なしている。ダーク・エルフは地上の従兄弟についてなんであれ破壊する以上に望むことはないのである。

属性と宗教：ドラウは権力と生存を重視する。自分たちが生き残ることが確実になるかもしれない邪悪な選択を行っても悪びれることもない。結局、彼らは困難を単に生き残ることはできない——衝突する。彼らは慈悲を示すことはない。過去のものでも現代のものであっても敵には容赦しない。ドラウは強い感情と激情というエルフの特性を残すが、憎悪、報復、権力欲、性的な興奮といった否定的なやり方にそれを向ける。それゆえに、ほとんどのドラウは混沌にして悪である。

冒険者：ドラウは侵略者にして奴隷商人であり、自らの領土を広げようとする。多くの者はエルフやドワーフの国との過去の確執を解決するため、地上にある壊滅的で陰鬱な紛争の力を探す。ドラウの男性は戦士や密偵のような、敵やそのねぐらに近づく子とのできる戦いや姿を隠す役割を好む。ドラウの女性は一般に自分たちを導く役柄を前提とし、バードや特にクレリックを好む。いずれの性別にせよ秘術の技に生得の才を持つ。そのためウィザードやサモナーにもなり得る。ドラウは生まれながらアンティパラ

ディンになるが、男性はしばしばこの道に落胆する。女性の貴族は、自主的な動機を持ちデーモン・ロードと直接に関係を持つ、強い意志のある男性という考えに不快感を感じるからだ。

男性名：アルカヴァト、カエルモーン、シレンドロス、ゾヴ、ドロヴィック、ファーナックス、フィリイン、ミレンドリエル。

女性名：イルヴァリア、ヴォルンデイル、ウルンブラリヤ、シレリンス、ジョイシス、ティヴォルハン、ベルマルニス、ロシヴィア。

ドラウの種族特性 Drow Racial Traits

+2【敏捷力】、+2【魅力】、-2【耐久力】：ドラウは、機敏で器用である。

エルフ：ドラウは（エルフ）の副種別を持つ人型生物である。

中型：ドラウは中型クリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティも受けない。

普通の移動速度：ドラウは30フィートの基本移動速度を持つ。

暗視：ドラウは暗闇の中を120フィート先まで見通すことができる。

ドラウの耐性：ドラウは魔法的な睡眠効果に完全耐性を持ち、心術呪文と心術効果に対するセーヴィング・スローに+2種族ボーナスを得る。

鋭き五感：ドラウは〈知覚〉判定に+2の種族ボーナスを得る。

毒の使用：ドラウは毒の扱いに熟練しており、誤って服毒することは決してない。

呪文抵抗：ドラウは6+ドラウのキャラクター・レベルに等しい値の(呪文抵抗)を有している。

擬似呪文能力：ドラウは1日1回 ダンシング・ライツ、ダークネス、フェアリー・ファイアーを擬似呪文能力として使用することができる。術者レベルはドラウのキャラクター・レベルと等しい。

光による盲目化：突然明るい光に晒された場合、ドラウは1ラウンドの間盲目状態となる。以後、明るい光の作用している範囲に存在している限り、目が眩んだ状態になる。

武器精通：ドラウはショート・ソード、ハンド・クロスボウ、レイピアに習熟している。

言語：ドラウはプレイ開始時にエルフ語および地下共通語の会話能力を持っている。高い【知力】を持つドラウは次に挙げる言語を選択することができる:アクロ語、共通語、ゴブリン語、ドラウ手話言語、奈落語、ノーム語、水界語、または竜語。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

既存のドラウの種族特性の代わりに以下の種族特性を選択してもよい。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君のGMに相談をすること。

野心的な策士 / Ambitious Schemer：誘惑と裏切りは軍規に背くとはいえ、ドラウ社会における出世の手段である。この種族特性を持つドラウは〈はつ

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

たり)もしくは〈交渉〉をクラス技能とし、その技能判定に+2のボーナスを得る。この種族特性は鋭き五感の種族特性を置き換える。

積年の恨み / Ancestral Grudge : ドラウとエルフ及びドワーフとの種族間の対立は長い年月に渡って深く続いている。この種族特性を持つドラウはこれらのドラウは憎むべき敵に対する特殊訓練により(ドワーフ)または(エルフ)の副種別を持つ人型生物(ドラウを除く)に対する攻撃ロールに+1のボーナスを得る。この種族特性は毒の使用の種族特性を置き換える。

冒瀆的な聖約 / Blasphemous Covenant : 彼らの捻れ以来、ドラウはデーモンと交わった。それらのクリーチャーと強い絆を持ち、古き、そして猥褻な共同体からの悪魔の援助を求めたドラウもいる。この種族特性を持つドラウは、束縛されていない(デーモン)の副種別を持つクリーチャーに対する〈交渉〉判定に+2のボーナスを得る。加えて、なんらかのサモン呪文により招来されたデーモンはヒット・ダイス毎に+2のヒット・ポイントを得る。また、ドラウがいずれかのプレイナー・アライ呪文により招請されたデーモンへの見返りは20%減少する。この種族特性は鋭き五感と毒の使用の種族特性を置き換える。

ダークランドの追跡者 / Darklands Stalker : ドラウの都市の外の土地は荒削りの地下道から岩の洞窟まで油断のならない場所である。この種族特性を持つドラウは地下にある移動困難地形をペナルティなしに移動することができる。さらに、【敏捷力】が13以上のドラウはボーナス特技として《素早い移動》を得る。この種族特性は擬似呪文能力の種族特性を置き換える。

誘惑者 : ある種のドラウは全ての存在の心に潜む昏い欲望を先天的に理解している。この種族特性を持つドラウは心術系統の呪文や擬似呪文能力に対するセーヴィング・スローに+1のボーナスを得る。さらに、【判断力】が15以上のドラウは1日1回、擬似呪文能力としてチャーム・パースンを使用することができる。術者レベルはドラウのキャラクター・レベルに等しい。この種族特性はドラウの耐性の種族特性を置き換える。

地上への潜入者 / Surface Infiltrator : ドラウに仕えるか、追放されたかどちらかの理由で地表近くに住んでいるドラウもいる。この種族特性を持つドラウは夜目を得、薄暗い場所でも人間の2倍の距離まで見通すことができる。この種族特性は暗視と光による盲目化の種族特性を置き換える。

適性クラス・オプション Favoured Class Options

以下のオプションは記載の適性クラスを有するドラウに適用可能であり、特に断りのない限り、ボーナスは適性クラスの特典を選択するたびに適用される。

アルケミスト : アルケミストの変異薬の持続時間に10分を加える。

アンティパラディン : アンティパラディンの無慈悲の数に+1/4を加える。

クレリック : 通常、1レベル時に選択した領域の力の使用回数は3+【判断力】修正値に等しいが、それに+1/2を加える。

ファイター : 武器落とすまたは位置ずらしの戦技のいずれかを選択すること。この戦技の試みに使用するファイターのCMBに+1/3を加える(最大+4ボーナス)。

ローグ : フェイントを行うか秘密のメッセージを送る際に行う〈はったり〉判定に+1/2のボーナスを得る。

ソーサラー : ソーサラーの呪文リストより1つの修得呪文を得る。この呪

文は[悪]、[苦痛]、または[呪い]の補足説明を持ち、ソーサラーが発動できる最大の呪文レベルより1レベル以上低い呪文レベルでなければならない。

ウィザード : 通常1日に3+ウィザードの【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる、1レベル時の秘術系統能力を1つ選択する。この秘術系統能力の1日毎の使用回数に+1/2を加える。

種族アーキタイプ Racial Archetypes

以下の種族アーキタイプはドラウに適用可能である。

洞窟の狙撃兵(ファイター) Cavern Sniper

完全な暗闇に潜む洞窟の狙撃兵は彼の敵を悩ますのに隠密と、自らの擬似呪文能力を付与した遠隔攻撃を利用する。洞窟の狙撃兵は軽率な敵を倒すために奇襲や生来の魔法の能力、毒に力を注ぐ。洞窟の狙撃兵は以下のクラス特徴を持つ。

クラス技能 : 洞窟の狙撃兵は、クラス技能の一覧に〈隠密〉を加え、クラス技能の一覧から〈威圧〉を取り除く。

呪文の矢(超常) / Imbued Shot : 1レベルの時点で、洞窟の狙撃兵は即行アクションとして、アローやボルトに自らが発動できるドラウの擬似呪文能力である、ダークネス、ディーパー・ダークネス、フェアリー・ファイアーのいずれか1つの効果を付与することができる。このアローやボルトが放たれると、アローやボルトの着弾点が呪文の中心となる。もし目標が5フィートより大きい場合、洞窟の狙撃兵は射線の通る、クリーチャーの接敵面から1マスを選択する。そのマスが擬似呪文能力の中心となる。もしくは、その代わりに射線の通るマス1つを選択して命中させ(AC5)、擬似呪文能力の中心としてもよい。アローは(訳注:ボルトも含むものと思われる)付与されたラウンドに放たれなければならない、さもなければ擬似呪文能力は無駄になってしまう。アローやボルトが外れても同様に呪文は無駄になってしまう。この能力は1レベルのファイターのボーナス特技と置き換える。

静寂なる狙撃(変則) / Silent Shooter : 2レベルの時点で、洞窟の狙撃兵はアローやボルトに毒を塗り、弓や弩を構え、狙撃を試みる際の〈隠密〉に+2のボーナスを得る。このボーナスは2レベルを超える4レベル毎に+2ずつ増加する。この能力は武勇と置き換える。

疾風迅雷(変則) / Quick and Deadly : 4レベルの時点で、洞窟の狙撃兵は〈隠密〉を使用してペナルティなく通常の移動速度で移動しながら、即行アクションでアローかボルトに毒を塗ることができる。この能力は4レベルのファイターのボーナス特技と置き換える。

狙撃手修練(変則) / Sniper Training : 5レベルの時点で、洞窟の狙撃兵は弓か弩の武器グループを選択する。選択した武器グループの攻撃ロールとダメージ・ロールに+2のボーナスを得る。このボーナスは5レベルを超える4レベル毎に+1ずつ増加する。この能力は武器修練1、3、4と置き換える。

上級呪文の矢(超常) / Greater Imbued Shot : 9レベルの時点で、洞窟の狙撃兵の擬似呪文能力である、フェアリー・ファイアーとダークネスの1日の使用回数が2回増加する。しかしこの追加された使用回数は、呪文の矢と共に使用しなければならない。この能力は武器修練2と置き換える。

武器体得(変則) : 20レベルの時点で、洞窟の狙撃兵は武器体得を得る際、弓か弩の武器グループを選ばなければならない。

デーモンの使徒 (クレリック) Demonic Apostle

生き残るために、多くのドラウはデーモン・ロードの支配を受け入れた。このように、デーモン信仰はドラウにおいて一般的である。デーモンの使徒の位階に従い、彼らの間の支配者(訳注:デーモン・ロードの意)から魔法な洞察力を得、デーモンのエネルギーを放つことによって、彼らの混沌の主人(訳注:デーモン・ロードの意)の敵を壊滅させる。デーモンの使徒は以下のクラス特徴を持つ。

デーモンの魔法 / Demonic Magic: デーモンの使徒は負のエネルギーの放出を選択しなければならない。また領域は混沌もしくは悪の領域かデーモンの副領域から1つを選び、それが唯一の領域となる。

デーモンの使い魔 / Demonic Familiar: 1レベルの時点で、デーモンの使徒は使い魔を得る。この能力はウィザードの秘術の絆による使い魔として扱い、ウィザード・レベルとしてデーモンの使徒のクレリック・レベルを用いる。もし、既に使い魔を得ている場合は使い魔の能力を決定する際に累積する。3レベルの時点で、その使い魔はフィーンディッシュ種テンプレートを得る。7レベルの時点で、デーモンの使徒は使い魔を《上級使い魔》特技なしにクアジットに置き換える。

デーモンのエネルギー放出 (超常) / Demonic Channel: 1レベルの時点で、デーモンの使徒は秩序や善属性のクリーチャーにダメージを与えるデーモンの力を放出することができる。また、高レベルになれば、混沌や悪属性のクリーチャーを支援することができるようになる。

このエネルギー放出はデーモンの使徒を中心とした、半径30フィート爆発内に影響を及ぼす。この爆発の中にいる秩序または善属性のクリーチャーは1d6 + 1レベルを超える2レベルごとに1d6ポイント(3レベルの時点で2d6、5レベルの時点で3d6…)のダメージを受ける。デーモンのエネルギー放出によるダメージを半分にするために、頑健セーブを行う。セーブDCは10 + デーモンの使徒レベルの1/2 + デーモンの使徒の【魅力】ボーナスに等しい。秩序にして善のクリーチャーはこのセーヴィング・スローに-2のペナルティを被る。5レベルの時点で、この爆発内にいる混沌にして悪の仲間は1ラウンドの間、レイジ呪文の効果を受ける。9レベルの時点で、セーヴィング・スローに失敗した秩序または善のクリーチャーは、1d6ラウンドの間不調状態になる。デーモンのエネルギー放出は機会攻撃を誘発しない標準アクションである。この能力はエネルギー放出と置き換える。

新しい種族ルール New Racial Rules

以下のオプションはドラウに適用することができる。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君のGMに相談をすること。

ドラウの装備品 Drow Equipment

ドラウは以下の装備品を利用することができる。

ライディング・バット / Riding Bat: ダークランドでは、魔法によらない最速の輸送手段として、捕獲したダイア・バット(Bestiary 30)が乗騎として広く用いられている。訓練や運動により大きな空間を必要とするため、大きな地下洞窟にあるドラウの都市では、この大きなクリーチャーを収容する厩舎をよく目にする。しかしほとんど地上で飛行させるドラウもいる。このクリーチャーに騎乗するには、特殊な鞍が必要である。

ライディング・ゲッコウ / Riding Gecko: 一般的に巨大ヤモリとして知ら

れるものよりも、この超巨大なトカゲは大きい。これはドラウに乗騎として用いられ、育てられる。このクリーチャーは洞窟の天井や薄い壁を走る能力のために重宝されるのだ。これらに騎乗するには特殊な鞍を必要とする。ジャイアント・ゲッコウにジャイアント種テンプレートを適用して使用すること。

蜘蛛囊 / Spider Sac: 名前に関わらず蜘蛛とは全く無関係な蜘蛛囊は、独特な仕組みの錬金術アイテムである。登攀や戦闘の際に使われ、これらの灰色がかったひょうたんのようなポーチは触れると硬く、ゴムのような外見で、大きく成長した真菌でできている。この真菌状腫は注意深く集められると一端に穴を開けて中をくり抜かれる。そして空気に晒されると一瞬で繊維状に固まる、強力な錬金術の接着剤をその中に注入される。強く押し出されると、蜘蛛囊の接着剤は最大で10フィートの距離に飛び出すと即座に乾き、命中したものであれば何でも固定する丈夫な繊維のロープになる。登攀のために用いる場合、全ての表面がAC5であることを除いて、蜘蛛囊はひっかけ鉤と見なされる。蜘蛛囊はAC10、ヒット・ポイント4の投げ縄としても使用でき、【筋力】判定DC24に成功すれば破壊できる。蜘蛛囊は使い捨てアイテムである。

ドラウの装備品

| 品物 | 費用 | 重量 | 〈製作〉DC |
|-----|------|------|--------|
| 蜘蛛囊 | 30gp | 1ポンド | 20 |

ドラウの乗騎

| 乗騎 | 費用 | 重量 |
|-------------------------|-------|----|
| ライディング・ダイア・バット | 300gp | — |
| ライディング・ダイア・バット (戦闘訓練済み) | 450gp | — |
| ライディング・ゲッコウ | 300gp | — |
| ライディング・ゲッコウ (戦闘訓練済み) | 400gp | — |

ドラウの特技 Drow Feats

ドラウは以下の特技を利用することができる。

《ドラウの貴族》 Drow Nobility

能力を秘めた血脈により、君は卓越した擬似呪文能力を与えられている。

前提条件: ドラウの擬似呪文能力、ドラウ。

利益: 君は擬似呪文能力として、ディテクト・マジックを回数無制限で、フェザー・フォールとレヴィテートを1日1回使用することができる。術者レベルは君のキャラクター・レベルに等しい。

《上級ドラウの貴族》 Greater Drow Nobility

君は真の気高さを示し、ドラウが持つ下級の擬似呪文能力に熟達した。

前提条件: 【魅】13、《ドラウの貴族》、《ドラウの貴族強化》、ドラウの擬似呪文能力、ドラウ。

利益: 今や、君のディテクト・マジック擬似呪文能力は常時発動する。君は擬似呪文能力としてダンシング・ライツ、ディーパー・ダークネス、フェアリー・ファイアー、フェザー・フォール、レヴィテートを回数無制限で使用することができる。

《ドラウの貴族強化》 Improved Drow Nobility

君の魔法の遺産は君の優れた擬似呪文能力で示されるように、同族よりも

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

強力である。

前提条件:【魅】13、《ドラウの貴族》、ドラウの擬似呪文能力、ドラウ。

利益:君は擬似呪文能力として、ダンシング・ライツ、フェアリー・ファイアー、フェザー・フォール、レヴィテートを1日2回使用することができる。君のダークネス擬似呪文能力はディーパー・ダークネスとなり、1日2回使用することができる。

《陰の末裔強化》Improved Umbral Scion

君はドラウの高貴なる魔法の達人である。

前提条件:【魅】13、【判】13、《ドラウの貴族》、《ドラウの貴族強化》、《上級ドラウの貴族》、《陰の末裔》、ドラウの擬似呪文能力、ドラウ。

利益:君は擬似呪文能力として、サジェスチョン、ディヴァイン・フェイヴァー、ディスペル・マジックを1日1回使用することができる。術者レベルは君のキャラクター・レベルに等しい。

《貴族の呪文抵抗》Noble Spell Resistance

君の位階は最高峰に到達した。君の持つ呪文抵抗はデーモンのそれに近い。

前提条件:【魅】13、【判】13、《上級ドラウの貴族》、キャラクター・レベル13、ドラウ。

利益:君の呪文抵抗は11+キャラクター・レベルに等しい。

特殊:君は任意のドラウに対する〈威圧〉および〈交渉〉判定に+1の状況ボーナスを得る。

《影の術者》Shadow Caster

君の命じた影や闇は、より長く持続する呪文の効果を作り出す。

前提条件:術者レベル1、ドラウ。

利益:君が〈操影〉の副系統の呪文または〔闇〕の補足説明を持つ呪文を発動する際、その呪文の持続時間を決定する目的において術者レベルが2高いかのように扱う。

《蜘蛛の足取り》Spider Step

君は蜘蛛だけが歩けるような場所を進んでいく。

前提条件:キャラクター・レベル3、ドラウ。

利益:君はスパイダー・クライムを1日1回擬似呪文能力として使用することができる。術者レベルは君のキャラクター・レベルに等しい。さらに、君はスパイダーの特殊攻撃である蜘蛛の糸やウェブ、(ウェブ・クラウド呪文のような)その他同種の呪文に対するセーヴィング・スローに対して+4のボーナスを得る。

《蜘蛛招来士》Spider Summoner

君は強力な蜘蛛を招来する能力を得る。

前提条件:サモン・モンスターまたはサモン・ネイチャーズ・アライ呪文を発動できる能力、ドラウ。

利益:サモン・モンスターまたはサモン・ネイチャーズ・アライを発動する時の選択肢が増加する。呪文レベルに応じて、下記のスパイダーを招来することができる。

サモン・モンスター:1レベルー ジャイアント・クラブスパイダー*;4レベルー ジャイアント・ブラック・ウィドウ*;5レベルー オーガスパイダー*;7レベルー ジャイアント・タランチュラ*

サモン・ネイチャーズ・アライ:1レベルー ジャイアント・クラブスパイダー;4レベルー ジャイアント・ブラック・ウィドウ;5レベルー オーガスパイダー;7レベルー ジャイアント・タランチュラ

アスタリスク(*)でマークされたクリーチャーは君が善の属性ならばレスチャル種テンプレートが、悪の属性ならばフィーンディッシュ種テンプレートが適用される。君が中立の属性ならば、クリーチャーにどちらのテンプレートを適用するかを選択することができる。

さらに、君がサモン・モンスターまたはサモン・ネイチャーズ・アライを使ってスパイダーを招来した際、招来されたクリーチャーの毒と蜘蛛の糸のDCは2増加する。

《陰の末裔》Umbral Scion

新しい擬似呪文能力はドラウにおける君の支配力の向上と同様に君の力を解放する。

前提条件:【魅】13、【判】13、《ドラウの貴族》、《上級ドラウの貴族》、《ドラウの貴族強化》、ドラウの擬似呪文能力、ドラウ。

利益:以下の中から1つ選択すること:サジェスチョン、ディヴァイン・フェイヴァー、ディスペル・マジック。君は1日1回擬似呪文能力として、選択した呪文を使うことができる。術者レベルは君のキャラクター・レベルに等しい。

ドラウの魔法のアイテム Drow Magic Items

ドラウは以下の魔法のアイテムを利用することができる。

グルーム・ブレード

(Gloom Blade / 昏き刃)

オーラ 強力・力術;術者レベル13レベル
装備部位 無し;市価 8,810gp;重量 2ポンド

説明

石炭のように黒いこのショート・ソードは、光から隠された場所で強力な力を発揮する。薄暗い場所においては+1ショート・ソードとして扱う。暗闇の中においては+2ショート・ソードとして扱う。ディーパー・ダークネスのような魔法的な暗闇に包まれた際、これは+2ショート・ソードとして力を発揮し、加えて装備している者に《無視界戦闘》の特技の恩恵を授ける。デイライトや明るい光の中では一時的に魔法の強化ボーナスを失い、高品質の武器として力を発揮する。明るい光の中にいる限り、魔法の能力は再開しない。

作成要項

必要条件《魔法の武器防具作成》、ディーパー・ダークネス;費用 4,560gp

PRDJ_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

リヴィング・ガーマンツ

(Living Garments / 生ける衣服)

オーラ 微弱・変成術；術者レベル 3 レベル
装備部位 全身；市価 5,000gp；重量 2 ポンド

説明

この透き通る絹のようなローブは蜘蛛の糸で作られており、極上の品である。命令することで、リヴィング・ガーマンツは着用者の望んだ彩色やフィット感、基本デザインに自分自身を巧みに調整することができる。常に清潔であり、毎ラウンド1ヒット・ポイント（硬度0、ヒット・ポイント4）の割合で自動的にダメージを修復する。また、着用者〈交渉〉判定に+5のボーナスを与える。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、イーグルズ・スプレnder、プレスティジティション、メンディング、作成者がドラウであること；費用 2,500gp

ロッド・オブ・シャドウ

(Rod of Shadows / 影の杖)

オーラ 中程度・防衛術；術者レベル 8 レベル
装備部位 無し；市価 64,305gp；重量 5 ポンド

説明

この非常に昏い色の杖は、周囲の光を吸収しているかのようにさえ思えるほどだ。この杖は +2 ライト・メイス として機能し、装備している者にまるで暗視能力を持っているかのように暗闇を見通す力を与える。装備している者は1日3回、術者レベル8のディーパー・ダークネスを使用することができる。この能力を使用するには、この杖を装備しているものは機会攻撃を誘発する標準アクションとして、目標に触れる必要がある。

作成要項

必要条件 《ロッド作成》、ディーパー・ダークネス、トゥルー・シーイング；費用 32,305gp

ドラウの呪文 Drow Spells

ドラウは以下の呪文を利用することができる。

アンセストラル・レグレッション

Ancestral Regression / 先祖への退化

系統 変成術（ポリモーフ）；呪文レベル アルケミスト 2、アンティパラディン 3、ウィザード／ソーサラー 3、ウィッチ 2、クレリック 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触した同意するドラウ

持続時間 24 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（無害）

目標のドラウは表面上、エルフに変身する。ドラウは暗視と光による盲目化の種族特性を失い、夜目の種族特性を得る。属性とドラウの人格はこの変身によって影響を受けないが、アンディテクタブル・アラインメント呪文のようにドラウの属性を隠す。この呪文はエルフに偽装するための〈変装〉判定に+10のボーナスを与える。見た目はエルフとなるが、このドラウ自身を知る他のドラウはエルフではなく、ドラウであると認識できる。

ウェブ・ボルト

Web Bolt / 蜘蛛の糸の矢

系統 召喚術（創造）；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 1、ウィッチ 1、メイガス 1

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 こぶし大の蜘蛛の糸の塊

持続時間 1 分 / レベル

セーヴィング・スロー 反応・無効；本文参照；呪文抵抗 不可

術者は目標に蜘蛛の糸の塊を投射する。目標はセーブを行い、失敗すればあたかもウェブ呪文のような効果を、目標の存在するマスにのみ及ぼす。セーブに成功したり糸から身を振り解いた場合、残りの蜘蛛の巣は消滅し、目標のマスは移動困難地形とは見なされない。目標が固い面に接触していない場合、呪文は効果を発揮しない。

ウェブ・クラウド

Web Cloud / 蜘蛛の糸の雲

系統 召喚術（創造）；呪文レベル ウィザード／ソーサラー 4、ウィッチ 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 中距離（100 フィート + 10 フィート / レベル）

効果 半径 20 フィート高さ 20 フィートに拡散する雲

持続時間 1 分 / レベル

セーヴィング・スロー 反応・部分的；本文参照；呪文抵抗 不可

術者はクラウドキルのように拡散する、一塊の耐炎性のあるねばねばした蜘蛛の糸でできた網状の雲を作り出す。この雲は地表面に沿って漂いながら、毎ラウンド 10 フィートずつ術者から離れるように移動する。

毎ラウンド、術者が呪文を発動した際の起点から見て 10 フィート遠い位置に新たな起点を定め、そこから雲の新たな拡散範囲を求めること。雲が通り過ぎた後でさえも、網にかかったクリーチャーは網にかかったままだが、雲が通り過ぎた場所は移動困難地形とは見なされない。

この雲は空気より重いため、地面の一番低い方へと漂っていき、地下室や下水口の中にまで流れ込む。この網の雲を液体にしみ込ませたり、水中でこの呪文を発動することはできない。

雲はその他の点ではウェブのように振るまう。雲の中でターンを開始したクリーチャーはセーブをし続けなければならない。この呪文の糸は可燃性（ウェブ参照）だが、[火] に対する抵抗 5 を持つ。

フェッチリング Fetchlings

影界に囚われた人間の子孫、フェッチリングは闇と光に密接な関わりを持つクリーチャーだ。奇妙な次元界に触れた世代とその子孫はフェッチリングを人間らしきから離れた種族にした。フェッチリングはその出自を認める一方で、物質界の祖先達とは肉体的にも文化的にもわずかしか関係を持たない。彼らは人間と比較されるとしばしば侮辱されたと感じる。この種族にはフェッチリングという名前に不快感を感じるものもいる。影界からありのままの材質を持って帰ってきたもの達、という程度に彼らを捉えている人間によってこの名前が与えられたからだ（訳注：フェッチリングは行って帰ってきた種族、程度の意）。代わりにフェッチリングのほとんどはカヤルと呼ばれることを好む。アクロ語で大ざっぱに「影の人々」とか「黄昏に住むもの」と訳される単語から借り受けたものだ。

フェッチリングは影界の要素を注がれ、影界に住むものと人間の血を混ぜ込んだものを持つ。彼らは出身次元界の殺風景で色のない地域を補う特性や能力を発達させてきた。フェッチリングは影界を故郷と捉えているものがほとんどだが、物質界のクリーチャーと交易をしたり折り合いをつけることも多い。関係を築くために物質界に居留地を作り、2つの次元界の間にある境界が知覚できる場所に交易路を渡しさえするフェッチリングもいる。

身体的特徴：一見、フェッチリングは不自然なほど——もろさと紙一重のもの——しなやかを持った人間に似ている。養子に出された故郷はその肌と髪の色を失わせた。顔色は殺風景な白から深い黒まで様々で、両極端な2つの間の様々な灰色が含まれる。その目には瞳がなく目につく。それらは一般に黄色もしくは緑がかかった黄色の光を放つが、ごく稀に青緑の瞳を持つものもいる。その髪は殺風景な白か薄灰色であることが多いが、多くのフェッチリングは髪を黒に染める。高い地位や物質界に住む者の中にはもっと衝撃的な色で染め上げるものもいる。紫、青、朱の濃い色合いを好むことが多い。

社会：フェッチリングは柔軟性の高いクリーチャーで、道徳哲学や法の支配に独特の好みを示さない。ほとんどのものは近くに住むクリーチャーや彼らが仕えるクリーチャーの文化的な規範や政治体制を模倣する。フェッチリングは影界ではほぼ間違いなく最も人工の多い種族だが、自らの種族を支配する法はほとんどない。ほとんどのものは故郷の偉大なアンブラル・ドラゴンや深き闇に住む奇怪なニヒロイの従者や臣下として仕える。何においてもフェッチリングは生存者である。彼らは粘り強く、多才で、腹黒い実用主義者であり、このことが影界の厳しい環境やその中に住む強力なクリーチャーの策略を生き延びる助けとなっている。物質界でも、特に望むなら小居王の次元界に変えることができる場合には、フェッチリングは小さく彼ら自身の偏狭な共同体で固まることを好む。その文化規範や政治体制は、彼らと交易するものたちのものを真似る。

種族関係：祖先を共にするため、フェッチリングは人間と最も簡単に交わる。しかし彼らはノームや彼らの次元界から排除されたり、物質界が故郷ではない他の種族とも友好を結ぶ。その実用主義と柔軟性は好戦的であったり破壊的であったりする種族と相容れない。そのためオーク、ゴブリン類、他の野蛮な文化を持つものを相手にしなければならない時には、フェッチリングは媚びへつらいに終始することが多い。これはアンブラル・ドラゴンへの従属で学び、種族が生き残る鍵と見なす戦略なのだ。奇妙なことに、ドワーフやエルフとの関係は緊張したものだ。ドワーフはフェッチリングのことを嘘つきで君が類存在だと思っている。その一方でエルフとの緊張はほのかで説明のつかないものであるため、互いの種族はうまく説明できないでいる。

属性と宗教：フェッチリング——特に影界の外で生活するもの——は広範にわたる神を信仰する。悪のフェッチリングの少数派は闇や色欲のデーモン・ロードを信奉する。

冒険者：影界の今まで見たことのある災害はフェッチリングの冒険者を大きな危険にさらしてきたが、素晴らしい機会ももたらした。しかし故郷の次元界での苦役のために、ほとんどのフェッチリングは物質界での冒険を好む。それによりずっと自由になり、2つの次元界の間を行き来する機会が得られるからだ。フェッチリングはオラクル、サモナー、ニンジャ、レンジャー、ローグとして素晴らしい働きをする。

男性名：アリム、イェタル、ジェガン、ゾカ、ソマル、ドロシル。

女性名：アセラ、アメリス、インヴァ、サイセリン、レンザ。

フェッチリングの種族特性 Fetchling Racial Traits

+2【敏捷力】、+2【魅力】、-2【判断力】：フェッチリングは素早く印象的だが、しばしば誤った考え方で奇妙な振る舞いをしてすぐに集中が途切れる。

原住の来訪者：フェッチリングは（原住）の副種別を持つ来訪者である。

中型：フェッチリングは中型クリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティも受けない。

普通の移動速度：フェッチリングは30フィートの基本移動速度を持つ。

暗視：フェッチリングは最大60フィートまでの暗闇を見通せる。

夜目：フェッチリングは薄暗い照明の環境下で人間の2倍の距離まで見通すことができる。

得意技能：フェッチリングは〈隠密〉および〈知識：次元界〉判定に+2種族ボーナスを得る。

影に紛れる（超常）：薄暗い照明の中でフェッチリングに対して行われる攻撃は通常の20%失敗確率ではなく50%失敗確率を持つ。この能力は完全視認困難には適用されない。失敗確率のみが増加する。

影の抵抗：フェッチリングは[電気]に対する抵抗5と[冷氣]に対する抵抗5を持つ。

擬似呪文能力（擬呪）：フェッチリングは1日に1回、擬似呪文能力としてディスガイズ・セルフを使用することができる。この擬似呪文能力を使用して、フェッチリングは任意の人型生物クリーチャーの姿を取ることができる。フェッチリングがクラス・レベルの合計が9レベルになると、1日1回擬似呪文能力としてシャドウ・ウォーク（自身のみ）を使用することができるようになり、13レベルの時点で1日1回ブレイン・シフト（自身のみ、影界と物質界のみ）を使用できるようになる。フェッチリングの術者レベルはヒット・ダイスの合計に等しい。

言語：フェッチリングはプレイ開始時に共通語の会話能力を持っている。高い【知力】を持つフェッチリングは次に挙げる言語を選択することができる：アクロ語、水界語、風界語、竜語、ディ・ジューリアク語（理解のみ、話せない）、火界語、地界語、およびいずれかの地域の人間の言語。

シャドウ種クリーチャー (脅威度+1) Shadow Creature

シャドウ種クリーチャー・テンプレートを持つクリーチャーは影界に住み、他のより明るい次元界に出てくるものは極めて珍しいものの、影の招請者に招来されることがある。シャドウ種クリーチャーの脅威度は+1だけ増加する。シャドウ種クリーチャーのクイック・ルールと再構築ルールは同じである。

再構築ルール: 感覚 暗視 60 フィートと夜目を得る。; 防御的能力 下記の表に記載されるエネルギーに対する抵抗と DR を得る。; SR CR + 5 に等しい SR を得る。; 特殊能力 影に交わる (超常) / Shadow Blend 明るい光を除いたどのような光源の元でも、シャドウ種クリーチャーは影に溶け込み、視認困難 (20% 失敗確率) を得る。シャドウ種クリーチャーはフリー・アクションとしてこの能力を抑止したり再起動したりすることができる。

シャドウ種クリーチャーの防御能力

| ヒット・ダイス | [電気] および [冷氣] に対する抵抗 | DR |
|---------|----------------------|---------|
| 1~4 | 5 | — |
| 5~10 | 10 | 5 / 魔法 |
| 11+ | 15 | 10 / 魔法 |

代替種族特性 Alternate Racial Traits

既存のフェッチリングの種族特性の代わりに以下の種族特性を選択してもよい。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君の GM に相談をすること。

特使 / Emissary: ごく稀に、影界と物質界の間の特使の役割を担うフェッチリングがいる。1日1回、このようなフェッチリングは〈交渉〉と〈はったり〉の判定を行なう際、2回ロールしてより良い方を選択することができる。この種族特性は影に紛れると置き換える。

闇の揺らめき / Gloom Shimmer: 影の間を瞬間移動する代わりに、自分の場所を眩ませるために影のエネルギーを操ることのできるフェッチリングもいる。9レベルに到達した時点で、このようなフェッチリングは擬似呪文能力としてシャドウ・ウォークを得る代わりに、1日に2回使用することのできるディスプレイメントの擬似呪文能力を使用できるようになる。この能力において、フェッチリングの術者レベルはヒット・ダイスの総計に等しい。この種族特性は擬似呪文能力種族特性を変更する。

影の魔法 / Shadow Magic: 養子となった次元界のわずかな魔法を学ぶための時間を費やしたフェッチリングは、影の呪文を使うことに秘術的な洞察を得る。このようなフェッチリングが発動する幻術 (操影) 呪文の DC には、+1の種族ボーナスが与えられる。この種族特性は得意技能種族特性と置き換える。

かすかな改竄者 / Subtle Manipulator: 他人の姿を取るのではなく、他のクリーチャーの記憶を壊すことに熟達したフェッチリングもいる。このようなフェッチリングはディスプレイメント・セルフを擬似呪文能力として得る代わりに、メモリー・ラスプを1日1回使用することのできる擬似呪文能力として得る。この能力において、フェッチリングの術者レベルは合計ヒット・ダイスに等しい。この種族特性は擬似呪文能力種族特性を変更する。

世界を歩くもの / World Walker: 物質界で人生のほとんどを過ごしたフェッチリングはこの新しい環境により適応している。〈知識: 次元界〉判定に+2の種族ボーナスを得る代わりに、このようなフェッチリングは〈知識: 自然〉と〈知識: 地域〉に+1の種族ボーナスを得る。この種族特性は得意技能種族特性を変更する。

適性クラス・オプション Favored Class Options

以下のオプションは記載の適性クラスを有するフェッチリングに適用可能であり、特に断りのない限り、ボーナスは適性クラスの特典を選択するたびに適用される。

オラクル: どの種族擬似呪文能力を使用できるかを決定する目的において、オラクル・レベルを+1/3だけ高いものとして扱う。

レンジャー: 影界で行なわれる〈生存〉および〈知覚〉判定に+1/2のボーナスを加える。

ローグ: 薄暗い照明のもと、または暗闇での〈隠密〉および〈手先の早業〉判定に+1/2のボーナスを得る。

ソーサラー: [電気] に対する抵抗、または [冷氣] に対する抵抗のいずれかに+1/2を追加する (それぞれの抵抗は最大10)。

サモナー: サモナーの幻獣は [電気] もしくは [冷氣] に対する抵抗1を得る。この利益を得るたびに、幻獣にいずれか選択したエネルギー種別に対する抵抗を1だけ増加させる (エネルギー種別1つ毎に最大10)。

ウィザード: ウィザードの呪文書にウィザードの呪文リストの呪文1つを追加する。この呪文は術者が発動可能な最も高い呪文レベルより1レベル以上低いものでなければならず、幻術 (操影) の系統であるか、[闇] の補足説明を有する呪文でなければならない。

種族アーキタイプ Racial Archetypes

以下の種族アーキタイプはフェッチリングに適用可能である。

黄昏の搜索者 (レンジャー) Dusk Stalker

黄昏の搜索者は影界の狩人にして案内人であり、影を好むレンジャーである。黄昏、闇、薄闇での狩りに卓越したこれらのレンジャーは、影を操ることに長けている。

クラス技能: 黄昏の搜索者はクラス技能の一覧に〈知識: 次元界〉を加え、クラス技能の一覧より〈知識: 自然〉を取り除く。

影の案内人 / Shadow Guide: 黄昏の搜索者が得意な地形能力を得るとき、その能力は以下のように変更される。3レベルの時点で、黄昏の搜索者は通常通り一つ目の地形を選択するが、影界以外の次元界では判定に+1のボーナスのみを得、影界では判定に+3のボーナスを得る。ボーナスを得るために得意な地形を選択するたびに、影界以外の次元界ではこれらの判定に+1のボーナスを得、影界ではこれらのボーナスに+3のボーナスを得る。この能力は得意な地形を置き換える。

影の絆 (超常) / Shadow Bond: 4レベルの時点で、黄昏の搜索者は影との超常的な絆を結ぶ。黄昏の搜索者の周りの影は織り込まれ渦を巻き、敵を惑わせる。黄昏の搜索者は薄暗い照明や暗闇 (魔法によるものでもそれ以外のものでもよい) の中で戦っている間、敵の機会攻撃範囲や接面を通過するために行う〈軽業〉判定に+4の洞察ボーナスを得る。さらに、1日に【判断力】修正値に等しい回数だけ、黄昏の搜索者は30フィート以内にある5フィート・マス1つの影を操ることができる。このマスは薄暗い照明や暗闇 (魔法によるものでもそれ以外のものでもよい) の範囲で

PRDJ_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

なければならない。【知力】能力値を持つクリーチャーがこの5フィート・マスの中に入るか隣接すると、ACと反応セーヴィング・スローに-2のペナルティを被る。この妨害する影は1ラウンドの間持続する。これは[恐怖] [精神作用] 効果である。この能力は狩人の絆と置き換える。

闇視 (超常) / Dark Sight : 12レベルの時点で、黄昏の搜索者は暗闇を見通す能力を得る。この能力はカモフラージュと置き換える。

影の招請者 (サモナー) Shadow Caller

ほとんどのサモナーは様々な次元界を通じて戦闘で命令に従うクリーチャーを喚び出し、幻獣に多様なクリーチャーの要素を持つ技術を補っている。しかしこの広大な多様性を嫌い、代わりに影界から実在を呼び出すことに専念する者もいる。影の招請者は以下のクラス特徴を持つ。

クラス技能 : 影の招請者は、クラス技能の一覧に〈隠密〉を加え、クラス技能の一覧より〈魔法装置使用〉を取り除く。

影の招来 (擬呪) / Shadow Summoning : サモン・モンスター能力を使用するかサモン・モンスター呪文を発動する際、影の招請者は影界からクリーチャーを招来するか、影に密接な関係を持つクリーチャーを招来する。サモン・モンスター呪文の表に術者の属性に応じてセレスチャル種もしくはフィーンディッシュ種クリーチャーのいずれかを招来すると指示されたクリーチャーを招来する際、影の招請者に招来されたクリーチャーは代わりにシャドウ種クリーチャー・テンプレートを持つ。さらに、サモン・モンスターの一覧は以下のように変更される (低レベルの一覧から複数のクリーチャーを招来するために高レベルの招来呪文を使用する際も、これらの変更は適用される)。

サモン・モンスター I : 変更なし。

サモン・モンスター II : 影の招請者は小型エレメンタル およびレムレーを招来することができないが、ズーグを招来することができる。

サモン・モンスター III : 影の招請者はドレッチ およびランタン・アルコンを招来することができないが、アウグル・キュトン を招来することができる。

サモン・モンスター IV : 影の招請者は 中型エレメンタル、ハウンド・アルコン <http://www.29.atwiki.jp/prdj/pages/192.html#archon-hound>、ヘルハウンド、およびメフィット を招来することができないが、アリップ、グルームウィング、 およびシャドウを招来することができる。

サモン・モンスター V : 影の招請者は 大型エレメンタル、サラマンダー、ジル、ババウ、ピアデッド・デヴィル、 および プララニ・アザータを招来することができないが、シェイ および シャドウ・マスティフ を招来することができる。

サモン・モンスター VI : 影の招請者は 超大型エレメンタル、エリニウス、サキュバス、 および リレンド・アザータ を招来することができないが、クローカー を招来することができる。

サモン・モンスター VII : 影の招請者は ヴロック、グレーター・エレメンタル、ベビリス、 および ボーン・デヴィル を招来することができないが、グレーター・シャドウ を招来することができる。

サモン・モンスター VIII : 影の招請者は ヤング・アンブラル・ドラゴン および ダルゴダイモン のみを招来することができる。

サモン・モンスター IX : 影の招請者は インターラキター・キュトン および ナイトウィング のみを招来することができる。

この能力はその他の点ではサモナーの通常の サモン・モンスター 擬似呪文能力と同様に機能する。この能力はサモナーの通常の サモン・モンスター 擬似呪文能力を置き換える。

影の幻獣 / Shadow Eidolon : 影の招請者の幻獣はかつて影界の奥深くから呼び出された影であり、影の招請者自身の影でもある。この二つは分けることができない。幻獣が現れるとき、影の招請者の影が長く伸び、最終的に影から離れクリーチャーの姿になる。幻獣が現れている限り、影の招請者とその幻獣は光源の有無にかかわらずはつきりとした影を持たない。影がないことはサモナーと幻獣を識別する魔法の印を置き換える。

この能力はサモナーの幻獣能力を置き換える。

新しい進化 New Evolutions

以下の進化は全てのサモナーが使用できる。

2ポイント進化

影潜み (超常) : 明るい光以外の明るさの元で、幻獣は影に溶け込み見えなくなり、視認困難 (20% 失敗確率) を得る。影形態の進化を持っている場合、代わりに完全視認困難 (50% 失敗確率) を得る。この幻獣はフリー・アクションでこの能力を抑止もしくは再開することができる。

影形態 (超常) / Shadow Form : 幻獣の肉体は影のようになりより不明瞭なものとなる。影形態は幻獣に視認困難 (20% 失敗確率) を与え、近接攻撃にゴースト・タッチ 武器特性があるかのように非実体クリーチャーに効果を及ぼすことができる。幻獣は実体のあるクリーチャーには通常の半分のダメージしか与えることができない。

新しい種族ルール New Racial Rules

以下のオプションはフェッチリングに適用することができる。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君のGMに相談をすること。

フェッチリングの装備品 Fetchling Equipment

以下の錬金術アイテムはフェッチリングの奇妙な生理機能を高めたり、影や闇を操る能力を増幅したりする。

闇光のランタン / Darklight Lantern : このランタンは油ではなく、密影 (後述) を燃料とする。密影を燃料として使用すると、このランタンは奇妙な霞がかかった闇を作り出す。この闇は周囲30フィートの光度段階を一段階下げる。密影が目標1体に投擲された場合と異なり、この闇は自然の闇を超常的な闇にすることはしない。密影1ピンは闇光のランタンを1分間機能させる。

影視メガネ / Gloom Sight Goggles : 魔法のアイテムではないこのメガネは錬金術の施された黒い黒曜石のような石の欠片が取り付けられている。この石は影界の山間で見られるものだ。影視メガネはフェッチリング特有の目に作用する。このメガネが両目につけられるとフェッチリングの暗視の距離は90フィートに伸びるが、同時に光に過敏の弱点も得る。他の種族はこのメガネのレンズを通して何も見えない。また、《影視》特技の影響を受けた目を持つフェッチリングは何の影響も得ることはない。これら

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

は魔法ではなく錬金術によるものだが、このメガネは魔法のアイテムの両目スロットを埋める。

密影 / Shadowcloy : この薄い黒色をした液体は空気に晒されるとすぐに揮発してしまうため、密閉されたビンに入れている。このべとべとした毒が目標にまわりつくと、わずかの間その視界をぼやかせる。密影のピンは射程単位 10 フィートの飛散武器として投擲することができる。直接命中した目標は、通常よりも 1 段階光度段階が低いものとして扱う。すでに自然の暗闇の中にいるならば、超常的な暗闇の中にいる者と見なされる。この効果は 1 ラウンドの間持続する。投擲された密影のピンは、隣接したクリーチャーやミスした場合には何の効果もない。

フェッチリングの装備品

| 品物 | 費用 | 重量 | 〈製作〉 DC |
|-----------|-------|-------|---------|
| 闇光のランタン | 20gp | 3 ポンド | — |
| 闇視メガネ | 200gp | — | 25 |
| 密影 (1 ピン) | 25gp | 1 ポンド | 20 |

フェッチリングの特技 Fetchling Feats

フェッチリングは以下の特技を利用することができる。

《闇視》 Dark Sight

改良の末、君の目は闇や魔法の暗闇でさえ見通せるようになった。

前提条件 : 《影視》、フェッチリング。

利益 : 君はディーパー・ダークネス呪文で作られたような魔法の暗闇を 15 フィートまでははっきりと見通す能力を得る。

《影視》 Gloom Sight

不思議な影の魔法と外科手術を組み合わせることで、君の目は遠くまで闇を見通せるように永久的に変化した。

前提条件 : フェッチリング。

利益 : 君は暗視 90 フィートを得るが、光に過敏の弱点を得る。

Gloom Strike (戦闘) Gloom Strike

影における君の戦いに順応できるクリーチャーはほとんどいない。

前提条件 : 《無視界戦闘》、フェッチリング。

利益 : 薄暗い照明もしくは暗闇の範囲の中で、君は薄暗い照明もしくは暗闇の範囲の中にある敵に対する攻撃ロールに +1 のボーナスを得る。

《闇視強化》 Improved Dark Sight

さらなる改良の結果、君の目は通常の暗闇だけでなく、魔法の暗闇もはっきりと見通せるようになった。

前提条件 : 《闇視》、《影視》、フェッチリング。

利益 : 君は暗闇を見通す能力を得て光に過敏を失うが、光による盲目化の弱点を得る。

《シャドウ・ウォーク回数増加》 Shadow Ghost

君は影界と物質界を何度も行き来することができる。

前提条件 : フェッチリング、シャドウ・ウォーク 擬似呪文能力。

利益 : 君のシャドウ・ウォークを 1 日に使用できる回数が 1 回だけ増加する。

特殊 : 君はこの特技を複数回修得することができ、効果は累積する。

《影を歩むもの》 Shadow Walker

君は影界と物質界の間にある帳を何度も、より強い効果で通り抜けることができる。

前提条件 : フェッチリング、シャドウ・ウォーク 擬似呪文能力。

利益 : 君は シャドウ・ウォーク 擬似呪文能力の使用回数を 1 回消費することで、ディメンジョン・ドアを擬似呪文能力として使用することができる。この能力における起点と終点は薄暗い照明か暗闇の範囲でなければならない。

フェッチリングの魔法のアイテム Fetchling Magic Items

フェッチリングは以下の魔法のアイテムを利用することができる。

アミュレット・オヴ・ヒドゥン・ライト (Amulet of Hidden Light / 隠された光の護符)

オーラ 微弱・幻術；術者レベル 3 レベル
装備部位 首周り；市価 9,000gp；重量 —

解説

この大きな護符は荒くカットされたガラスで作られている。合言葉に従い、この護符は陽光棒のように光を放つ。通常の光源とは異なり、この範囲の外が腕のクリーチャーは護符の光を見ることはできない。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、ライト、インヴィジビリティ；費用 4,500gp

ランベント・ウィンドウ (Lambent Window / 薄明かりの窓)

オーラ 中程度・占術；術者レベル 7 レベル
装備部位 無し；市価 20,000gp；重量 2 ポンド

解説

この小さな窓ガラスは黒い金属でできた小さな窓枠にはめられており、最初少し見ただけだと小さな手鏡のように見える。しかしクリーチャーがこの鏡が映す範囲に少なくとも 1 分間留まると、この映像は変化し他の次元界の風景を映し出す。ランベント・ウィンドウ が物質界で起動された場合、影界の関連する場所とその場所にいるクリーチャーを映し出す。同様に、影界で使用されると、物質界の関連する場所を映し出す。このアイテムは他の次元界の関連する場所を見られるように映し出すのみである。この窓を使用して、他方の音を聞いたりその他の感覚による情報を得ることはできない。この効果は 1 日に 10 分の間だけ使用することができる。時間は 1 分単位であれば連続している必要はなく、ランベント・ウィンドウ の起動時間が 1 分だけであれば、制限時間には数えない。

PRDj_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

プレイン・シフト を発動したり プレイン・シフト を擬似呪文能力として使用すると、通常は使用者の望んだ位置から 5 ~ 500 マイル離れたところになるが、ランペント・ウィンドウ を起動しているものは、鏡に映された特定の場所にたどり着く際、その場所に焦点を合わせることができる。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、プレイン・シフト、スクライング；費用 10,000gp

ランタン・オヴ・ダンシング・シャドウズ (Lantern of Dancing Shadows / 踊る影のランタン)

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 6 レベル

装備部位 無し；**市価** 41,000gp；**重量** 2 ポンド

解説

この小さなランタンはうっすらとしたほとんど透明な神と黒い鉄で作られている。このランタンは油 1 パイントで 6 時間の間燃焼する。このランタンの光は最大で薄明かりまで、半径 30 フィートの光度段階を 1 段階変更する。すなわち強い光を通常の光に、通常の光を薄明かりに、暗闇を薄明かりにという具合である。このランタンはすでに薄明かりの場所には何の効果も及ぼさない。松明やランタンなど魔法のものでない光源は、ランタンの範囲で光度段階を増加することはない。魔法の光や闇のみが、ランタンよりも術者レベルが高いかのようにランタンの範囲の光度段階を変更する。

1 日 1 回、ランタン・オヴ・ダンシング・シャドウズの光は合い言葉に従い、この光から作られる影から、まるでシャドウ・カンジュレーション呪文のように半ば実体の幻を作り出すことができる。加えて 1 日 1 回、このランタンは合い言葉に従い、わずかな時間影を固めることができる。固められた影はランタンの円状の光 (30 フィート) 内にある非実体クリーチャーを、まるでマス・ゴーストベイン・ダージ 呪文のように半ば実体のある姿にまとめる。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、ダークネス、マス・ゴーストベイン・ダージ、シャドウ・カンジュレーション；費用 20,500gp

フェッチリングの呪文 Fetching Spells

フェッチリングは以下の呪文を利用することができる。

グルームブラインド・ボルツ Gloomblind Bolts / 盲目化の影矢

系統 召喚術 (創造) [影]；**呪文レベル** ウィザード/ソーサラー 3、ウィッチ 3、メイガス 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 中距離 (100 フィート + 10 フィート/レベル)

効果 1 本以上のエネルギーの矢

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 反応・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可

術者は影界から引き出した影を注いだ負のエネルギーの矢を 1 本もしくは複数作り出す。術者は 1 本と、5 レベルを超える 4 レベルごとに追加で 1 本の矢 (最大で 13 レベルにおける 3 本) を発射することができる。それぞれの矢は同じ目標にも異なる目標にも発射することができるが、目標は互いに 30 フィート以内になければならず、命中させるためには遠隔接触攻撃に成功しなければならない。それぞれの矢は生きているクリーチャーに 4d6 ポイントのダメージを与え、アンデッド・クリーチャーに

は 4d6 ポイントのダメージを回復する。さらに、矢のエネルギーはクリーチャーの皮膚を貫いて拡散し、わずかの間盲目状態にする。矢が命中したクリーチャーは反応セーヴィング・スローを行わねばならず、失敗すると 1 ラウンドの間盲目状態になる。

シャドウィ・ヘイヴン

Shadowy Haven / 影の避難所

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード/ソーサラー 4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、物質 (小さな黒い絹製の靴 1 つ)

距離 接触

目標 接触した 5 フィート四方の床 1 つ

持続時間 2 時間/レベル (解除可)

セーヴィング・スロー 不可；**呪文抵抗** 不可

この呪文はロープ・トリックと同様に機能するが、入り口がロープではなく 5 フィート四方である点が異なる。この空間にはいかなるサイズのクリーチャーでも 10 体まで収めることができる。

この呪文が壁の一部の 5 フィート四方に発動されると、影界に隣接する余剰次元界に空間を作り出す。余剰次元界の空間にいるクリーチャーは (占術を含む) 呪文の間合いから隠されるが、次元界を超えて機能する呪文には効果がない。この空間は (サイズに関わらず) クリーチャーを 10 体まで収めることができる。余剰次元界の空間への入り口はその場所で見え、その範囲は周りの明るさよりも暗い。

余剰次元界の境界を超えて呪文を発動することはできないし、境界を飛び越える範囲に効果を及ぼすこともできない。余剰次元界の空間にいるものは、5 フィート四方の扉や窓が効果を及ぼしている表面に置かれているかのように外部を見ることができる。この窓は不可視であり (しかしこの呪文による影の入り口の中にあり、それは目に見える)、外からこの窓を見ることができるクリーチャーであっても中を見通すことはできない。余剰次元界の空間の中にいるいかなるものも、この呪文が終了すると外に排出される。余剰次元界の空間を一度に入出入りするところのクリーチャーは 1 体だけである。

この範囲が薄暗い照明の下にいる間は、入り口は開いている。それ以外の照明 (より明るくてもより暗くても) になると入り口は閉ざされ、余剰次元界の空間の内側にいるクリーチャーを捕らえる。入り口は呪文が終了すると閉じ、50% の確率で中にいたクリーチャーが入り口のあった場所ではなく影界に排出される可能性がある。影界に排出された場合、そのクリーチャーは物質界の一致する場所から無作為に 1d10 マイル離れた影界に姿を現す。この呪文は影界に隣接していない次元界で発動した場合なんの効果もない。

余剰次元界は影界に隣接しているため、シャドウ・ウォーク呪文や影界へ移動することのできる同様の効果はより正確に機能する。クリーチャーが目標とする地点からずれる距離は半分に減少する。

ホブゴブリン Hobgoblins

ホブゴブリンは獷猛で軍国主義であり、衝突の中を生き残る。軍事兵器の燃料となる資材は略奪により手に入れ、兵器と建造物は奴隷が死ぬまで働いた苦勞によるものだ。生まれながらに強欲で嫉妬心の強いホブゴブリンは、同種の他のものを犠牲にして自分たちの状況をよくする方法を探す。しかし戦場ではわずかな意見の違いは脇に置き、最高の戦士と見まごうほどの規律を持って戦う。ホブゴブリンは互いを愛したり信じ合うことはほとんどなく、外から来たものであればなおのことだ。彼らの暴力的な生活はより高い地位の責任や下位のものへ優位を示すこと、個人的な栄達を示して地位を高める滅多にない機会から構成されている。

身体的特徴：がっしりとして筋肉質のホブゴブリンは、立つと平均的な人間よりも数インチだけ背が低い。彼らの長い腕と分厚い胴体、そして比較的短い足が、まるで猿のような姿を与えている。ホブゴブリンの肌は病的な灰緑色で、陽光に長く晒された後は暗くなり、苔のような緑になる。その目は燃えるようなゆめくもしくは赤で、その平たい顔と鋭く上がった耳のおかげでどこか猫のようにも見える。ホブゴブリンには顔に髪がなく、女性であっても頭髪を持たない。そのサイズを除いては、ホブゴブリンはゴブリン族の従兄弟と肉体的に非常に似通っている。

社会：ホブゴブリンは軍国主義の圧政の中で生きる。それぞれの共同体はホブゴブリンの將軍の絶対的な規律の下にある。共同体のホブゴブリンはそれぞれ軍事訓練を受け、軍隊の中で秀でた動きをするものと残りの召使いの役割を行うものに分けられる。軍事活動に合わないと思われるものはほとんど社会的地位を持たず、辛うじて恵まれた奴隷の上に甘んじる。にもかかわらず、ホブゴブリンの社会は一点を除いては平等なのだ。性差も生まれも出世を阻むことはなく、それぞれの個人の利点によってほとんどばらばらに決定されるのである。ホブゴブリンは若者に対してさえ強い愛情を持たないようにする。交配は利便性を優先し、同じ階級のホブゴブリン相手のみに制限される場合がほとんどだ。その結果生まれた赤ん坊は3週間後に母親から取り上げられ、強制的に乳離れさせられる。若者は急速に成熟する——6ヶ月もすれば会話を覚え、自分の世話をすることができるようになる。ホブゴブリンの少年時代は14年弱続き、戦争の技を学ぶ厳しい訓練がその味気ない期間に満たされている。

種族関係：ホブゴブリンは他の種族を道具以上のものとして捉えていない——奴隷にし、脅し、強制的に働かせる道具である。奴隷なしではホブゴブリン社会は崩壊してしまうだろう。そのため労働者を盗むことに依存している。怪我をしたり病気になるたり反抗的な奴隷は壊れた道具、その日のゴミ箱に投げ入れる役に立たない無駄なものだ。おどろくべきことに、ホブゴブリンの共同体では他のどの種族も友人としては扱われず、わずかなものが仲間と見なされる。エルフやドワーフは特に恨みの対象であり、この種族がゴブリン類に反目する血を持っているという理由で好ましい奴隷として大変厳しい扱いを受ける。ハーフリングとハーフオークは特に価値ある奴隷となる——前者は素早い技術を持ち簡単にその首を破壊できるという理由から、後者は厳しい状態で耐える才能を持つからだ。ホブゴブリンが他のゴブリン類を愛することはほとんどない。しかし一般にゴブリン類の奴隷は他の種族よりもいい扱いを受ける。

属性と宗教：ホブゴブリンの人生は軍属と階級社会なしには語れない。そのためホブゴブリンは秩序属性に強く傾倒する。生来の悪ではないが、ホブゴブリンのごく短い幼少期が無常で暴力的な訓練に満たされているために、ほとんどのものはつらい思いをして憎しみに包まれる。善属性のホブゴブリンは最も少なく、ほとんどが別の文化で育ったものだ。混沌に結びつくホブゴブリンはそれより幾分多いがやはり珍しく、ほとんどは故郷の専制君主によって追い出された亡命者だ。宗教は軍国主義以外のものを探求するものであり、ホブゴブリンの大多数をしめることはほとんどない。

1～数種の神に口約束をして、時々顔色をうかがい不幸な未来を変えるために祈りを捧げるだけだ。強力に信仰心を持つホブゴブリンは恐ろしい存在、専制君主的な神やデヴィルを崇める。

冒険者：ホブゴブリンの冒険者は軍隊生活の厳しい階級社会ですり減らされた孤独な存在で、因習を破ることを好む。また、弱さや小胆を示したために面目を潰し、逃げ出したり追放されたりしたものもいる。富や素晴らしい偉業の物語を手には、ホブゴブリンの群れに戻る日のことを夢見るものもいる。先見の明のあるホブゴブリンの將軍に仕えるものもいる。そのようなものは若い頃、ホブゴブリンの信念の為に強力な英雄となっていくか返ってくる場所を約束されている。ホブゴブリンは勇ましいクラス、特にキャヴァリアー、ファイター、モンク、ローグなどにつくことが多い。秘術の技はホブゴブリン社会では信用されず、そのためこの技を使うものほとんどいない。しかしアルケミストは例外で、彼らはその火工品の技術で妬みとともに賞賛される。

男性名：アロノク、カルマント、グラル、スラターク、タロガン、ドルドゥケン、ハゴロス、バンカニル、フェンタナス、マルグロア。

女性名：アリネット、ヴォルティガ、エスカニ、エロクィ、コルムン、ニマニシ、ノラニリム、ホリニア、モラナッサ、モリトラ。

ホブゴブリンの種族特性 Hobgoblin Racial Traits

+ 2【敏捷力】、+ 2【耐久力】：ホブゴブリンは素早く頑丈だ。

ゴブリン類：ホブゴブリンは（ゴブリン類）の副種別を持つ人型生物である。

中型：ホブゴブリンは中型クリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティも受けない。

普通の移動速度：ホブゴブリンは30フィートの基本移動速度を持つ。

暗視：ホブゴブリンは最大60フィートまでの暗闇を見通せる。

忍び：ホブゴブリンは〈隠密〉判定に+4の種族ボーナスを得る。

言語：ホブゴブリンはブレイ開始時に共通語およびゴブリン語の会話能力を持っている。高い【知力】を持つホブゴブリンは次に挙げる言語を選択することができる：オーク語、巨人語、地獄語、ドワーフ語、および竜語。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

既存のホブゴブリンの種族特性の代わりに以下の種族特性を選択してもよい。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君のGMに相談をすること。

がに股 / Bandy-Legged：がに股のホブゴブリンは他のホブゴブリンよりも大きな体格で、弓のような脚と筋肉質な肩を備える。この種族特性を持つホブゴブリンは〈騎乗〉および〈登攀〉判定に+2の種族ボーナスを得るとともに、固い地面の上にいる限り押しやりと足払いに対するCMDに+2の種族ボーナスを得る。がに股のホブゴブリンの基本移動速度は20フィートに減少する。

百戦錬磨 / Battle-Hardened：絶え間ない訓練がホブゴブリンの第二の生誕を擁護する。この種族特性を持つホブゴブリンはCMDに+1のボナ

スを得る。この種族特性は忍びと置き換える。

技術者 / Engineer : ホブゴブリンの技術者は火や爆発、戦争の動力を終わりにくいじり回す。この種族特性を持つホブゴブリンは〈製作：錬金術〉および〈知識：工学〉判定に+2の種族ボーナスを得る。この種族特性は忍びと置き換える。

恐怖 / Fearsome : 威張ったり怒鳴り散らしたりして警戒や繊細さをあざ笑うホブゴブリンもいる。この種族特性を持つホブゴブリンは〈威圧〉判定に+4の種族ボーナスを得る。この種族特性は忍びと置き換える。

魔術師狩り / Magehunter : ホブゴブリンは秘術の術者を憎み恐れる。魔術師狩りは発動しようとする呪文を識別するために行う〈呪文学〉判定に+2の種族ボーナスと、秘術呪文の使い手に対する攻撃ロールに+1の種族ボーナスを得る。このボーナスは呪文を使用するクリーチャーに対しての見えることが出来、擬似呪文能力のみを使用する相手には適用されない。この種族特性は忍びと置き換える。

ピット・ボス / Pit Boss : 奴隷の血はゴブリンの戦争機械の燃料となる。ピット・ボスは寛大な鞭の接触で負債から労働者の最後の吐息を搾り取る。この種族特性を持つホブゴブリンはウィップに習熟し、ウィップを使用した武器落としたり足払いにおける戦技判定に+1の種族ボーナスを得る。この種族特性は忍びと置き換える。

傷痕 / Scarred : ホブゴブリンは固い無数の傷で皮膚を丈夫にするために、刃と火で自分を傷つけることがある。この種族特性を持つホブゴブリンはアーマー・クラスに+1の外皮ボーナスを得る。しかし、繰り返された火傷により、その目に永続的なダメージを負った。この種族特性は暗視種族特性と置き換える。

奴隷狩り / Slave Hunter : ホブゴブリンの奴隷商人は逃げる奴隷を追いかけ、不潔な条件でも生き残ることに長けている。この種族特性を持つホブゴブリンは〈生存〉判定に+2の種族ボーナスと、病気に対する頑健セーブに+2の種族ボーナスを得る。この種族特性は忍びと置き換える。

不適合 / Unfit : 軍隊の地位を守れなかったホブゴブリンは、ホブゴブリンの社会で最低の地位に置かれる。そしてすぐに優れたものの顔をうかがうことの価値を学ぶ。この種族特性を持つホブゴブリンは軍用武器1つの習熟を得ると共に、〈交渉〉および〈はったり〉判定に+1の種族ボーナスを得る。この種族特性は忍びと置き換える。

適性クラス・オプション Favored Class Options

以下のオプションは記載の適性クラスを有するホブゴブリンに適用可能であり、特に断りのない限り、ボーナスは適性クラスの特典を選択するたびに適用される。

アルケミスト : アルケミストが1日に作ることのできる爆弾の数に+1/2を加える。

キャヴァリアー : 〈威圧〉判定と〈騎乗〉判定に+1/2のボーナスを加える。

クレリック : インフリクト呪文を含む、負のエネルギー呪文によるダメージに+1/2を加える。

ファイター : ファイターの選んだ武器による、クリティカル・ロールに+1/2の状況ボーナスを得る(最大+4ボーナス)。このボーナスは〈クリティカル熟練〉と累積しない。

ガンスリンガー : ガンスリンガーの気概ポイントに+1/4を加える。

インクィジター : インクィジター呪文を発動する際の精神集中判定に+1ボーナスを得る。

モンク : 組みつき、または足払いの戦技判定に+1/4のボーナスを得る。

レンジャー : 既存の得意な敵1種類へのボーナスに+1/4を加える(最大で得意な敵1種類毎に+1ボーナス)。

ローグ : 武器一つに対する習熟していない事によるペナルティを1だけ軽減する。武器1つに対する未習熟ペナルティがこの能力により0になると、そのローグはその武器に対して《軍用武器習熟》もしくは《特殊武器習熟》を修得しているものとして扱われる。

種族アーキタイプ Racial Archetypes

以下の種族アーキタイプはホブゴブリンに適用可能である。

残忍な騎手 (キャヴァリアー) Fell Rider

残忍な騎手は獣のような乗騎に乗る。乗りこなせるのは残忍な騎手ただ一人だ。残忍な騎手は敵を蹴散らし、その捻れてしまった肉体を残している。恐怖は君と共にある。

悍猛な乗騎 (変則) / Brute Steed : 残忍な騎手の乗騎は異常なほど大きくて恐ろしい。乗騎は【筋力】に+2のボーナスを得るが、【敏捷力】に-2のペナルティを被る。その他の点について、この能力はキャヴァリアーの乗騎能力のように機能する。この能力はキャヴァリアーの乗騎能力を置き換える。

暴走 (変則) / Rampage : 3レベルの時点で、残忍な騎手はボーナス特技として《騎乗蹂躞》を得る。残忍な騎手は騎乗している間に行う蹴散らしの試みに+2のボーナスを得る。加えて、残忍な騎手の乗騎は蹄攻撃もしくは蹂躞モンスター能力を使用したダメージ・ロールに+2のボーナスを得る。蹴散らし中であるかどうかに関わらず、このボーナスを得ることができる。この能力はキャヴァリアーの突撃と置き換える。

恐怖の騎手 (変則) / Dread Rider : 4レベルの時点で、残忍な騎手は〈騎乗〉時に行う〈威圧〉判定にレベルの1/2に等しいボーナスを得る。ラウンドに1回フリー・アクションとして、残忍な騎手は騎乗時に蹴散らしたり突撃した敵の士気をくじくために〈威圧〉判定を行うことができる。この能力は熟練の調教師と置き換える。

残忍な存在 (変則) / Fell Presence : 5レベルの時点で、残忍な騎手は騎乗しているだけで恐ろしさを感じさせる。残忍な騎手が騎乗している限り、60フィート以内にいる全ての敵は【恐怖】に対するセーヴィング・スローに-2のペナルティを被る。10レベルの時点と以後5レベルごとに、このペナルティは-1ずつ増加する。この能力は旗印と置き換える。

痛烈な暴走 (変則) / Deadly Rampage : 11レベルの時点で、騎乗中の残忍な騎手はもはやクリーチャーを蹴散らす試みにおいて機会攻撃を誘発しなくなる。残忍な騎手は蹴散らしの試みが成功した際、フリー・アクションとしてそのクリーチャーに1回の近接攻撃を行うことができる。この能力は力強い突撃と置き換える。

恐怖 (変則) : 14レベルの時点で、残忍な騎手は標準アクションとして乗

PRDj_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

騎の前肢を上げ、敵に恐怖を振りまくことができるようになる。60 フィート以内において残忍な騎手を見ることのできる敵は意志セーブ (DC 10 + 残忍な騎手レベルの 1/2 + 残忍な騎手の【魅力】修正値) に成功しなければ、残忍な騎手レベルごとに 1 ラウンドの間怯え状態になる。残忍な騎手の半分以下のヒット・ダイスしか持たないクリーチャーは、代わりに恐れ状態になる。セーヴィング・スローに成功した敵は、残忍な騎手の恐怖能力に対し、24 時間の間完全耐性を得る。この能力は [恐怖、精神作用] 効果である。この能力は上級旗印と置き換える。

止められぬ暴走 (変則) / Unstoppable Rampage : 20 レベルの時点で、騎乗している残忍な騎手は 1 回の蹴散らし戦技の一部として 4 体のクリーチャーまでを蹴散らすことができるようになる。二回目以降のそれぞれの試みには累積する -5 のペナルティが与えられる (例えば、4 回目の蹴散らしの試みには -15 のペナルティとなる)。蹴散らしの試みが失敗すると、残忍な騎手はそのラウンドはこれ以上蹴散らしを試みることはできない。蹴散らしの一部として行われる残忍な騎手や乗騎による攻撃 (《騎乗蹂躪》や痛烈な暴走能力によって提供されるもの) は攻撃ロールに +4 のボーナスを得、クリティカル可能状態になると自動的にクリティカルが確定する。この能力は突撃の神髄と置き換える。

鉄皮のモンク (モンク) Ironskin Monk

自制と訓練の果てに、鉄皮のモンクは苛烈な打撃をやり過ごすほどに自らの肉体を硬いものとした。歩みは遅いが、硬い手足は石を砕き敵をよめさせる。

鉄皮 (変則) / Iron Skin : 1 レベルの時点で、鉄皮のモンクは自らの外皮に +1 のボーナスを得る。このボーナスは鉄皮のモンクが既に持っている外皮ボーナスと累積する。4 レベルの時点と以降 4 レベルごとに、このボーナスは +1 ずつ増加する。この能力はモンクの AC ボーナス能力と、AC に【判断力】ボーナスを加える能力を置き換える。

ボーナス特技 : 1 レベルの時点で、鉄皮のモンクは《強打》をボーナス特技の一覧に加える。6 レベルの時点で、この一覧に《武器破壊強化》を加える。10 レベルの時点で、この一覧に《上級武器破壊》を加える。これらのボーナス特技の選択肢は、ボーナス特技の一欄にある《一撃離脱》、《回避》、《強行突破》と置き換える。

弾力性 (変則) / Resilience : 2 レベルの時点で、鉄皮のモンクはある程度の攻撃の物理的な効果を振り払うことができるようになる。セーブに成功すれば効果を減少することのできる攻撃に対する頑健セーヴィング・スローを行う際、代わりにその効果を全て打ち消す。この能力はモンクが軽装鎧を身につけているか鎧を一切身につけていない場合にのみ使用することができる。無防備状態のモンクは弾力性の利益を得ることはできない。この能力は身かわしと置き換える。

気蓄積 (超常) : 4 レベルの時点で、鉄皮のモンクは自らの気蓄積から 1 ポイントを消費することで、物体や人造に対して、1 ラウンドの間レベルの 1/2 に等しいダメージ・ボーナスを得られるようになる。この能力は気による移動速度の増加能力と置き換える。

よろめき打撃 (変則) / Staggering Blow : 5 レベルの時点で、素手攻撃を使用する鉄皮のモンクはクリティカル・ヒットが命中した後に、フリー・アクションとして自らの気蓄積から 1 ポイントを消費することで、攻撃したクリーチャーをよろめき状態にすることができる (頑健セーブ、DC 10 + 鉄皮のモンク・レベルの 1/2 + 鉄皮のモンクの【判断力】修正値で無効)。この能力は大跳躍を置き換える。

不屈 (変則) / Tough as Nails : 6 レベルの時点で、鉄皮のモンクは DR 1 / -1 を得る。鉄皮のモンクは武器や肉体攻撃によるダメージを受けるたびに、1 ポイントのダメージを減少させる。このダメージ減少は 9 レベルの時点と、以降 3 レベルごとに 1 ずつ増加する。ダメージ減少はダメージを 0 まで減少させるが、負の値まで減少させることはない。この能力は高速移動および浮身と置き換える。

身かわし (変則) : 9 レベルの時点で、鉄皮のモンクは身かわしを得る。この能力は身かわし強化と置き換える。

確かな歩み (変則) / Surefooted : 17 レベルの時点で、鉄皮のモンクの移動速度は移動困難地形で減少しなくなる。この能力は日月語と置き換える。

不倒 (変則) / Unbreakable : 20 レベルの時点で、鉄皮のモンクは死すべき定め肉体が持つ弱さの多くを克服する。鉄皮のモンクは [即死] 効果と朦朧状態に完全耐性を得る。また能力値ダメージと能力値吸収の対象にならず、クリティカル・ヒットや急所攻撃による追加ダメージを 75% の確率で無視する。この能力は即身成道と置き換える。

新しい種族ルール New Racial Rules

以下のオプションはホブゴブリンに適用することができる。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君の GM に相談をすること。

ホブゴブリンの装備品 Hobgoblin Equipment

ホブゴブリンは以下の装備品を利用することができる。

醸造臭気 / Brewed Reek : 動物からとった香料、腐った肉、刺激性の植物、その他不快な匂いのする原料が醸造臭気一塊の中に入っている。茹でられるとこの混合物はどろりとした錬金術による不定形の存在となり、触れたものがなんであれ付着する。醸造臭気を飛散武器として投げた場合、射程単位は 10 フィートである。直接命中したクリーチャーは DC 15 の頑健セーブに成功しなければ、2d6 ラウンドの間不調状態になる。目標がセーブに失敗したなら、2 回目の頑健セーブを行わねばならず、失敗すると 1 ラウンドの間吐き気がする状態になる。飛散範囲にいるクリーチャーは頑健セーブを行わねばならず、失敗すると 1 ラウンドの間不調状態になる。醸造臭気を飲んだクリーチャーはセーヴィング・スローを行わず、2d6 ラウンドの間不調状態となり、1 ラウンドの間吐き気がする状態になる。

足枷 / Fetters : 足枷は手首ではなく足首に合うように作られた枷であり、破壊、脱出、サイズに応じた費用などは枷と同様のルールに従う。足枷をつけられたクリーチャーは絡みつかれた状態であり、通常の半分の移動速度でのみ移動できる。さらに、足枷をつけられたクリーチャーは DC 15 の〈軽業〉判定に成功しなければ、1 ラウンドに自分の (減少した) 移動速度以上移動することはできない。この判定に 5 以上の差で失敗したならば、そのクリーチャーは倒れて伏せ状態となる。

ホブゴブリンの戦争酒 / Hobgoblin War Draught : この飲料は生のアルコール、潰した地虫、薬効のあるキノコを錬金術に従い配合したもので、腐ったような臭いがする。ホブゴブリンの戦争酒の効果を受けたホブゴブリンは、10 分の間疲労状態と怯え状態による全てのペナルティを無視する。その後 DC 15 の頑健セーブを行い、失敗すると 1 時間の間不調状態になる。(ゴブリン類) の副種別を持たないものがホブゴブリンの戦争酒を飲んだなら、即座に DC 15 の頑健セーブを行い、失敗すると 1 時間の間不調状態になる。成功すれば飲んだものは 1 分の間疲労状態と怯え状態による全てのペナルティを無視し、その後 10 分の間不調状態になる。ホブゴブリンの戦争酒は毒に対する完全耐性を持つクリーチャーには何の効果もない。

枷鉤 / Manacle Barbs : 枷に取り付けることのできる鉤は捕虜の移動速度をさらにゆっくりにし、注意深く歩かねばならないようにする。枷鉤で囚われたクリーチャーは1ラウンドに1回よりおおい移動アクションを行ったなら1ポイントの刺突ダメージを受ける。攻撃を行ったり転倒して伏せ状態になるなど、何であれ注意深く移動しなければ同様に1ポイントのダメージを受ける。【筋力】判定で枷鉤のついた枷を破壊する際、判定の成否に関わらず1d4ポイントの刺突ダメージを受ける。

足かせにも枷鉤をつけることができるが、着用者は脚での移動を含むアクションを行わないことでダメージを回避することができる。ホブゴブリンはしばしば仕事場に職人を縛りつけておくのにこのような足かせを使用する。複数の手枷や足枷で拘束したからと言って、追加のダメージを与えることはない。

不安定な促進剤 / Unstable Accelerant : 発火性の試薬を混ぜて作られる、この揮発性の不安定な促進剤は、錬金術師の火のように投擲することができる。アルケミストが手にすると、不安定な促進剤1ピンを爆弾作成の一部として使用し、その[火]ダメージを1d6ポイントだけ増加することができる。[火]ダメージを与えない爆弾には何の効果もない。瞬間より長く持続する爆弾の場合、追加ダメージは最初のラウンドのダメージにのみ機能する。

ホブゴブリンの装備品

| 品物 | 費用 | 重量 | 〈製作〉 DC |
|------------|--------|--------|---------|
| 醸造臭気 | 40gp | 1ポンド | DC 25 |
| 足枷 | 15gp | 2ポンド | — |
| 足枷 (高品質) | 50gp | 2ポンド | — |
| ホブゴブリンの戦争酒 | 10gp | 1ポンド | DC 20* |
| 枷鉤 | + 15gp | 1ポンド | — |
| 不安定な促進剤 | 50gp | 1/2ポンド | DC 25 |

* ホブゴブリンは〈製作〉DC 15

ホブゴブリンの特技 Hobgoblin Feats

ホブゴブリンは以下の特技を利用することができる。

《爆弾聴覚喪失化》 Deafening Explosion

君の爆弾は耳をつんざく音と元に爆発する。

前提条件 : 爆弾クラス特徴、ホブゴブリン。

利益 : 爆弾に攻撃したクリーチャーを聴覚喪失状態にする能力を与えるために、君は爆弾のダメージを1ダイス分減少させることができる。この爆弾は[音波]、[火]、[力場]ダメージのいずれかを与えるものでなければならない。この爆弾が直接命中したクリーチャーは爆弾のDCを目標としたセーヴィング・スローに成功しなければ、1ラウンドの間聴覚喪失状態となる。この聴覚喪失状態は爆弾が通常持つ他の効果に追加される。

《士気を奪う鞭》 (戦闘) Demoralizing Lash

君は敵を鞭で打ち敵を服従させる。

前提条件 : 基本攻撃ボーナス+1、〈威圧〉1ランク、ホブゴブリン。

利益 : この特技を使用するためには、君は〈威圧〉判定で士気のくじかれた敵をウィップ (もしくはファイター武器グループのフレイルに属する武器) を使用して攻撃しなければならない。この攻撃が命中したなら、君は敵の怯え状態の持続時間を1ラウンド伸ばす。この特技は〈威圧〉判定以外の結果で怯え状態になったクリーチャーには一切効果を及ぼさない。

《正気に戻す攻撃》 (チームワーク) Focusing Blow

君とその仲間は精神的な効果を取り除くために共に行動する。

前提条件 : 《ホブゴブリンの訓練》、ホブゴブリン。

利益 : セーヴィング・スローの行える継続的な[精神作用]効果を打ち消すために、この特技を持つ仲間は君にダメージを与えることができる。仲間は少なくとも1回の攻撃、呪文、その他の能力を使用して、君に5ポイントのダメージを与えなければならない。君はセーヴィング・スローを再ロールすることができる。このロールには攻撃により生じた5ポイントを超えるダメージ5ポイント毎に+1のボーナスを得られる。セーブが成功したなら、[精神作用]効果は終了する。この特技においては、実際に与えたダメージだけが効果があるものとして扱われる。非致傷ダメージ、ダメージ減少や抵抗その他で軽減もしくは無効化されたダメージは意味を持たない。

《ホブゴブリンの訓練》 Hobgoblin Discipline

他のホブゴブリンの存在は君の回復力を高めてくれる。

前提条件 : 基本攻撃ボーナス+1、ホブゴブリン。

利益 : 30フィート以内に自分以外のホブゴブリンが少なくとも2体いれば、君はセーヴィング・スローに+1の士気ボーナスを得る。

《親方》 (戦闘) Taskmaster

君は弱い仲間を脅して無謀な狂気に追いやる。

前提条件 : 《士気を奪う鞭》、〈威圧〉5ランク、ホブゴブリン。

利益 : 標準アクションとして、君は仲間1人を無謀な努力をするようにけしかけることができる。仲間は君よりもヒット・ダイスが低く、1分の間、その仲間は攻撃ロール、武器のダメージ・ロール、[精神作用]効果に対する意志セーブに+1の士気ボーナスを得る。しかし、この仲間はACおよび技能判定に-2のペナルティを被る。同意しない仲間に効果を及ぼすためには、仲間の士気をくじくために必要なものと同じDCの〈威圧〉判定に成功しなければならない。

特殊 : 〈威圧〉に10以上のランクを持つなら、士気ボーナスは+2に増加する。

《恐怖の演舞》 (戦闘) Terrorizing Display

君の武勇は敵も味方も怯えさせる。

前提条件 : 《威圧演舞》、《親方》、《士気を奪う鞭》、《武器熟練》、〈威圧〉10ランク、ホブゴブリン、選択した武器に対する《習熟》。

利益 : 君が《威圧演舞》を使用する際、通常の効果に加え、《親方》特技を使用したかのように30フィート以内の仲間をけしかけることができる。《威圧演舞》とこの特技の効果を決定するための〈威圧〉判定は同じものをを用いなければならない。

PRD PDF : ADVANCED RACE GUIDE

ホブゴブリンの魔法のアイテム Hobgoblin Magic Items

ホブゴブリンは以下の武器の特殊能力と魔法のアイテムを利用することができる。

クルーエル (武器の特殊能力) : クルーエル 武器は恐怖と苦しみを喰らう。使用者が恐れ状態、怯え状態、恐慌状態のクリーチャーに対して クルーエル 武器を用い手攻撃を行い、それが命中したなら、そのクリーチャーは1ラウンドの間不調状態になる。この武器でクリーチャーを気絶させたり殺したりしたなら、使用者は10分間持続する5一時的ヒット・ポイントを得る。

微弱・死霊術；術者レベル5レベル；《魔法の武器防具作成》、コーズ・フィアー、デス・ネル；市価+1ボーナス。

デッドリー (武器の特殊能力) : この特殊能力はサップやウィップといった、通常は非致傷ダメージを与える武器にのみ付与することができる。デッドリー 武器が与えるダメージは全て致傷ダメージである。この特殊能力を持つウィップ (および鎧を着ているか外皮ボーナスを持つクリーチャーにダメージを与えられない同種の武器) は、鎧を着ているか外皮ボーナスを持つクリーチャーにもダメージを与える。合い言葉に応じて、この武器はこの能力を再開の指示を受けるまで抑制することができる。

微弱・死霊術；術者レベル5レベル；《魔法の武器防具作成》、インフリクト・ライト・ウーンズ；市価+1ボーナス。

ホブゴブリン・バトル・スタンダード (Hobgoblin Battle Standard / ホブゴブリンの戦旗)

オーラ 中程度・心術；術者レベル10レベル
装備部位 無し；市価 50,000gp (ディスペア)、60,000gp (フェロシティ)、45,000gp (アイアン・リゾルヴ)；重量3ポンド

解説

この戦旗は布でできた旗もしくは隊旗で、一般に2フィート幅で5フィートの長さがあり、ランスや長柄武器、骨組み、スタッフなどに取り付けて誇示する。このアイテムは飾られていない場合や地面に置かれている場合、なんの効果も持たない。ホブゴブリン・バトル・スタンダードは通常、部族や国の意匠や紋が描かれており、異なる旗の種類は異なる効果を及ぼす。

戦旗は(徒歩にせよ騎乗してにせよ)運ばれていても備え付けられていても良い。後者の場合、戦旗を支える者外なくても良いが、敵に倒されたり触れられたりすると、所持者の仲間によって奪い返して再度備え付けられるまで効力を失う。

ディスペア (絶望) : ホブゴブリン・バトル・スタンダード・オヴ・ディスペアを支える者の敵は、旗の60フィート以内にいる間不調状態になる。この旗のために不調状態となった間にクリティカル・ヒットを受けた敵は意志セーヴィング・スロー (DC 15) に成功しない限り、1ラウンドの間目が眩んだ状態になる。

フェロシティ (凶暴性) : ホブゴブリン・バトル・スタンダード・オヴ・フェロシティを支える者の仲間は旗から60フィート以内にいる間、攻撃ロール、武器ダメージ・ロール、[精神作用] 効果に対するセーヴィング・スローに+2の士気ボーナスを得る。

アイアン・リゾルヴ (鉄の決意) : ホブゴブリン・バトル・スタンダード・オヴ・アイアン・リゾルヴを支える者の仲間は旗の30フィート以

内にいる限り、10ポイントの一時的ヒット・ポイントと《不屈の闘志》特技の利益を得る。この一時的ヒット・ポイントはクリーチャー毎に1日1回のみ得ることができる。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、クラッシング・ディスペア (ディスペア)、レイジ (フェロシティ)、エイド and ペアズ・エンデュアランス (アイアン・リゾルヴ)；費用 25,000gp (ディスペア)、30,000gp (フェロシティ)、22,500gp (アイアン・リゾルヴ)

ホースシューズ・オヴ・クラッシング・ブローズ (Horseshoes of Crushing Blows / 破壊的な打撃の馬蹄)

オーラ 微弱・力術；術者レベル5レベル
装備部位 両足；市価 4,000gp (+1)、16,000gp (+2)、36,000gp (+3)、64,000gp (+4)、100,000gp (+5)；重量4ポンド (for four)

解説

ホースシューズ・オヴ・クラッシング・ブローズは蹄攻撃による攻撃ロールとダメージ・ロールに強化ボーナスを与える。このボーナス毎にアイテムの市価は様々である。また、アミュレット・オヴ・マイティ・フィスツに述べられているように、素手攻撃に適用できるものに限って、近接武器特殊能力を与えることもできる。ホースシューズ・オヴ・クラッシング・ブローズは+5を超える修正ボーナス (強化ボーナスと特殊能力ボーナスの合計) を持つことはない。ホースシューズ・オヴ・クラッシング・ブローズは4つ一組で作られ、それぞれの靴に同じ強化ボーナスが適用されている。効果を発揮するには、4つ全てを同じ動物が着用しなければならない。

ホースシューズ・オヴ・クラッシング・ブローズは特殊な材質で作ることもでき、通常の利益を得る。市価を考慮する際、4歩インドの重量を持つ片手武器1つとして扱う (例えば アダマンティン製ホースシューズ・オヴ・クラッシング・ブローズは追加で3,000gpかかる)。冷たい鉄製ホースシューズ・オヴ・クラッシング・ブローズはそれ自身には追加の市価は不要だが、冷たい鉄製ホースシューズ・オヴ・クラッシング・ブローズを強化するため、通常通り2,000gpだけ市価が増加する。

作成要項

必要条件 《魔法の武器防具作成》、《その他の魔法のアイテム作成》、作成者の術者レベルはこのアイテムのボーナスの3倍以上でなければならない、加えて近接武器特殊能力の必要条件；費用 2,000gp (+1)、8,000gp (+2)、18,000gp (+3)、32,000gp (+4)、50,000gp (+5)

シャックルズ・オヴ・デュアランス・ヴァイル (Shackles of Durance Vile / 不浄なる監禁の枷)

オーラ 中程度・心術；術者レベル9レベル
装備部位 手首；市価 16,200gp；重量2ポンド

解説

この高品質の鉄製の枷は身につけた者の心を打ちのめす。人型生物クリーチャーを取り付けて合い言葉が口にされると、枷は取り付けられた者に(まるで取り付けられた者がセーヴィング・スローに失敗したかのよう)にドミネイト・パースン呪文の効果と及ぼす。この効果は枷が取り付けられている限り持続する。この枷を取り除いたり破壊したりすれば、即座にこの心術は解除される。枷は1日に1回だけ使用することができる。シャックルズ・オヴ・デュアランス・ヴァイルは無防備状態か自由を奪っているか、同意しているクリーチャーに対してのみ起動することができる。乗騎の場合を除いて、抵抗することのできるクリーチャーに取り付けたとしても通常の枷のように機能する。シャックルズ・オヴ・デュアランス・

ヴァイルは硬度15と20ヒット・ポイントを持ち、素晴らしい鍵がつけられている。これらは破壊DC30、〈脱出術〉DC35である。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ドミネイト・パースン；費用8,200gp

ウウンド・ペースト

(Wound Paste / 傷のペースト)

オーラ 微弱・召喚術；**術者レベル** 1レベル

装備部位 無し；**市価** 50gp；**重量** 1/2ポンド

解説

奴隷商人が死に瀕している者の血を止める手頃な罫弾として重宝しているウウンド・ペースト1回分は、瀕死状態のクリーチャーに塗布するとステイビライズ呪文として機能する。ウウンド・ペーストを塗布するのは機会攻撃を誘発する標準アクションである。ウウンド・ペースト1壺には5回分入っている。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ステイビライズ；費用25gp

ホブゴブリンの呪文 Hobgoblin Spells

ホブゴブリンは以下の呪文を利用することができる。

アガナイジング・リビューク

Agonizing Rebuke / 苦悶させる叱責

系統 幻術(惑乱) [感情、精神作用]；**呪文レベル** アンティパラディン2、インクイジター3、ウィッチ3、クレリック3

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 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

言葉と仕草により、術者は目標に術者に対する攻撃が精神的な苦痛と痛みをもたらされるのではないかという不安を染みこませる。術者に対して目標が攻撃したり、術者に害を及ぼす呪文の目標にしたり、その他術者に害を及ぼすような行動を行ったなら、目標は2d6ポイントの非致傷ダメージを受ける。

ラットフォーク *Ratfolk*

ラットフォークは小型の、げっ歯類に似た人型生物である。彼らは元々乾燥地や平原の地下に住んでいたが、現在は流浪の交易隊商でよく目にすることができる。ラットフォークは共通点の多いモリネズミに非常に似ており、生まれながらにして鑄掛け屋であり貯蔵癖を持つ。そして総じて交渉上手であり、器械装置や魔法装置を手に入れたり修理することにかけては群を抜いている。闇市場やバザールの提携の推移を注意深く操るやり手の商人もいる一方、多くのラットフォークは金銭よりも興味深い道具を集めることをこよなく愛し、自分たちの倉庫に入れるためにこのような価値あるものをほんの数枚の硬貨で取引する。ラットフォークの交易商が成功して、町に入ってきたときよりも大きな札束を手にとり飛び出すというのはよくあることだ。混乱すべし、この巨大なネズミによって引っぱられる手押し車に不安定に積まれているのである。

身体的特徴：一般的なラットフォークは平均身長4フィート（約120cm）、80ポンド（約36.3kg）。砂漠で涼しく過ごし、街でその姿を隠せるようにローブを身につけることが多い。彼らは他の人型生物が自分たちが持つげっ歯類の特徴を嫌うことを知っているのだ。ラットフォークはまばゆい宝飾品、特に銅、青銅、金に強く惹かれ、その多くがこういった金属で作られた小さなリングで耳や尾を飾り立てる。彼らはジャイアント・ラット（ジャイアント・クリーチャー単純テンプレートのついたダイア・ラット）を訓練することで知られ、彼らはこの動物を動物や乗騎としてよく使用する。

社会：ラットフォークは極度の共有主義者であり、宝物庫がその先に隠されていたり危機から逃れるための密かな割れ目が無数にある大きな巣穴に住む。それらは地下のトンネルや、都市のスラムにある住居につながっていたりする。彼らはその巨大な家族や同族のネットワークに強いつながりを感じる。それは一般的なげっ歯類全てに対しても言える。混沌の調和の中で過ごし、危機に瀕すれば互いを守るために必死に戦うからだ。彼らは戦闘に備蓄品をすぐに使うが、違いなど解決して互いに利益を得ることに安住することを好む。

特定のラットフォークの巣穴がいついかなり周囲の環境がこれ以上大きな共同体を支えられない場合、若いラットフォークは無意識のうちに新しい住み処を探しに行く。ラットフォークの十分に大きな集団が新しい肥沃な地に全員移住した場合、彼らは新しい巣穴を作るかもしれない。その場合、元の故郷とは強力な政治的つながりを持つことが多い。その一方で家がごみごみすぎる問題を減らそうと、個々のラットフォークが一人で故郷を後にしてどこかで生活を始めようとしたり、一年のほとんどを隊商としての旅で彷徨おうと思うこともある。

種族関係：ラットフォークは人間と一緒にうまくやっていくことを好む。ラットフォークの社会は下水道や裏路地といった人間の街の陰に作られることが多い。ラットフォークはドワーフのことを辺境で縄張り意識が強いと見なししており、ドワーフから個人的に穏やかな批判を受けているとさえ勘違いすることも多い。ラットフォークはハーフリングやノームに特別な感情を抱いていないが、これらの種族とラットフォークが資源を取り合わねばならない地域では、部族抗争が代々の教義になることもある。穏やかで良識ある、文化的な人型生物の種族と考えているため、ラットフォークはエルフやハーフェルフの組織とうまくやっていく。ラットフォークはエルフの音楽や芸術を特に好み、ラットフォークの巣穴の多くは何世代もの友好的な交易の末に獲得した、エルフの芸術品で飾られている。

属性と宗教：ラットフォーク個人は興味がある道具を求める欲望と、複雑なものをいじくり回したいという衝動に突き動かされる。ラットフォークの共同体との強いつながりは、秩序ある組織の利益に対して感謝の気持ち

を感じさせる。彼らは個々の目標を達成しようと興奮しているときでさえ、彼らのルールを曲げることをよしとすることさえある。

冒険者：個人のためでもあり巣穴のためでもあるため、ラットフォークは交渉の新しい機会を探そうという欲望に突き動かされる。ラットフォークの冒険者は自分の集団が作った品のために潜在的な市場を探しているかもしれないし、新しい商品の源泉に目を光らせているかもしれないし、ビジネス的な危険の少ない投資で十分な財宝を掘り出すという希望を胸に彷徨っているだけかもしれない。ラットフォークの戦闘ははず賢い罠、待ち伏せ、敵の場所の妨害で決まることが多く、その結果若いラットフォークの英雄はアルケミストやガンスリンガー、ローグといったクラスを選択することが多い。

男性名：アギズ、ジル、スキヴェン、タモック、ニンネック、プリズ、リカン、レルダール。

女性名：キッチ、クビ、シッカ、ジックス、ネーム、ファール、ベッセル、リッシ。

ラットフォークの種族特性 *Ratfolk Racial Traits*

+2【敏捷力】、+2【知力】、-2【筋力】：ラットフォークは俊敏で頭もよいが、その肉体は脆弱だ。

ラットフォーク：ラットフォークは（ラットフォーク）の副種別を持つ人型生物である。

小型：ラットフォークは小型のクリーチャーであり、ACと攻撃ロールに+1のサイズ・ボーナス、戦技ボーナスと戦技防御値に-1のペナルティ、〈隠密〉判定に+4のサイズ・ボーナスを得る。

遅い移動速度：ラットフォークは20フィートの基本移動速度を持つ。

暗視：ラットフォークは最大60フィートまでの暗闇を見通せる。

げっ歯類との共感 / Rodent Empathy：ラットフォークはげっ歯類に影響をあたえる際に行う〈動物使い〉判定に+4の種族ボーナスを得る。

群がり：ラットフォークは共同で生活して戦い、自らを有利に、敵を不利にする群がり方に熟達している。ラットフォークは同時に2体まで同じマスにすることができる。同じマスにいるラットフォーク2体が同じ敵を攻撃する場合、彼らは向かい合うマス2つにいるかのようにこの敵を挟撃しているものと見なされる。

鑄掛け屋 / Tinker：ラットフォークは〈制作：錬金術〉、〈知覚〉、〈魔法装置使用〉判定に+2の種族ボーナスを得る。

言語：ラットフォークはプレイ開始時に共通語の会話能力を持っている。高い【知力】を持つラットフォークは次に挙げる言語を選択することができる：アクロ語、オーク語、ゴブリン語、地下共通語、ドワーフ語、ノーム語、ノール語、ハーフリング語、および竜語。

代替種族特性 *Alternate Racial Traits*

既存のラットフォークの種族特性の代わりに以下の種族特性を選択してもよい。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君のGMに相談をすること。

窮鼠の怒り / Cornered Fury : ラットフォークは友や仲間と分断されると激しく戦うことができる。この種族特性を持つラットフォークのヒット・ポイントが半分以下にまで減少し、30 フィート以内に意識のある仲間がない場合、近接攻撃ロールとアーマー・クラスに+2の種族ボーナスを得る。この種族特性は群がりと置き換える。

鋭敏嗅覚 : 鋭い視覚や聴覚の代わりに、はるかに強力な嗅覚を発展させたラットフォークもいる。このようなラットフォークは鋭敏嗅覚能力を持つが、視覚や聴覚に依存する全ての〈知覚〉判定に-2のペナルティを被る。この種族特性は鑄掛け屋と置き換える。

こそこそ歩き / Skulk : 周りの環境に簡単に溶け込み、驚くほどのしなやかさで移動することのできるラットフォークもいる。このようなラットフォークは〈隠密〉判定に+2の種族ボーナスを得るとともに、〈はったり〉判定を使用して気を引いているクリーチャーから隠れるために行う〈隠密〉判定に(通常-10ではなく)-5のペナルティしか受けない。この種族特性は鑄掛け屋と置き換える。

非自然的 / Unnatural : 通常の動物を怯えさせ、そのようなクリーチャーからの予測できない攻撃から身を守る訓練を受けたラットフォークもいる。このようなラットフォークは種別が動物のクリーチャーに効果を及ぼす全ての【魅力】基準の技能判定に-4のペナルティを被る。さらに、動物に対するACに+2の回避ボーナスを得る。このラットフォークに対する動物の最初の態度は、通常よりも1段階悪くなる。この種族特性はげっ歯類との共感と置き換える。

適性クラス・オプション Favored Class Options

以下のオプションは記載の適性クラスを有するラットフォークに適用可能であり、特に断りのない限り、ボーナスは適性クラスの特典を選択するたびに適用される。

アルケミスト : アルケミストは+1/6の新しい発見を得る。

バーバリアン : 激怒中、このバーバリアンの群がり特性による攻撃ロールに対する挟撃ボーナスに+1/4を加える。

ドルイド : 地中に住む動物や魔獣に効果を及ぼすために行う野生動物との共感判定に+1のボーナスを得る。

ファイター : 押しやりや組みつきの試みに抵抗する際のファイターのCMDに+1を加える。

ガンズリンガー : ガンスリンガーが少なくとも1気概ポイントを持つならば、イニシアチブ判定に+1/2のボーナスを加える。

モンク : ペナルティを受けることなく〈隠密〉判定を行っている間、モンクの移動速度に+1フィートを加える。この利益を5回選択する(あるいは他の増加により5フィートに到達する)まで、モンクは一切の利益を得られない。これによりモンクが疾走中や突撃中に〈隠密〉を行えるようになるわけではない。

レンジャー : レンジャーに隣接している間、動物の相棒のCMDに+1を加える。レンジャーが動物の相棒を入れ替えた場合、新しい動物の相棒がこの利益を得る。

ローグ : 〈脱出術〉判定に+1/2のボーナスを得る。

サモナー : サモナーの幻獣によって与えられる毒に対するセーヴィング・スローに+1のボーナスを加える。

ウィッチ : 「接触」以外の有効距離を持つ呪術1つの有効距離に+5フィートを加える。

種族アーキタイプ Racial Archetypes

以下の種族アーキタイプをラットフォークに適用できる。

渓谷の砲手 (ガンズリンガー) Gulch Gunner

ラットフォークの戦争は、ラットフォーク自身の居住区や罠だらけの渓谷の要塞、ゴブリンや類似の敵の地下洞窟などの窮屈な狭苦しい場所で行われる。そのような戦場には急な角がしばしば、遠くまで視線の通る場所にはほとんどない。そのため火器の使い方を体得しようというラットフォークは、ほとんどの場合手の届くほどの近距離における戦闘に熟練することになる。このような渓谷の砲手はしばしばシングル・ピストルの扱いに専門化しており(狭い場所でも簡単にとり回しが効くため)、最高の報酬で雇われるために街から街へと洞窟での射撃の腕を頼りに渡り歩く。渓谷の砲手は以下のクラス特徴を持つ。

クラス技能 : 渓谷の砲手は、クラス技能の一覧に〈装置無力化〉、〈脱出術〉、および〈知識 : ダンジョン探検〉を加え、クラス技能の一覧より〈騎乗〉、〈水泳〉、および〈知識 : 地域〉を取り除く。

気概 (変則) : 1レベルの時点で、渓谷の砲手は通常ガンズリンガーとして気概を得る。しかし、近接戦闘に特化した渓谷の砲手は、気概を回復するために少し異なる状況の組み合わせが必要となる。

大胆不敵な隣接射撃 / Daring Adjacent Shot : 各ラウンドの最初に渓谷の砲手が隣接した敵に遠隔火器攻撃を行い機会攻撃を誘発したなら、1気概ポイントを得る。無防備状態や警戒していないクリーチャー、渓谷の砲手のキャラクター・レベルの半分より低いヒット・ダイスのクリーチャーに対する隣接火器攻撃を行った場合には、気概を回復することはできない。また、渓谷の砲手が機会攻撃を抑制するなんらかの能力を使用して遠隔攻撃を行った場合も回復しない。この能力は火器によるクリティカル・ヒットによる気概の回復能力と置き換える。

発露 : 渓谷の砲手は独自の発露をいくつか得る。それらはそれぞれの記述に記載されている通り、通常ガンズリンガーの発露を置き換える。これらの発露はガンズリンガーの発露における一般的なルールや制限全てに従う。

閃光と爆音 (変則) / Flash and Shock : 1レベルの時点で、渓谷の砲手は近い間合いで攻撃しようとするものの狙いを逸らすために、火器の閃光と爆音を発して優位に立つことができる。渓谷の砲手が火器の第一射程単位以内にいる敵に対して攻撃を行った際、1気概ポイントを消費することで自身の次のターンの開始まで、その敵に対するACに+4の状況ボーナスを得ることができる。この発露は中装鎧か軽装鎧を着ているか鎧を身につけておらず、かつ軽荷重より重いものを運んでいない場合にのみ使用できる。この発露は射撃の名手の発露と置き換える。

火薬火傷 (変則) / Powder Burns : 3レベルの時点で、渓谷の砲手は至近距離で火器を使ってダメージを最大化させる術を学ぶ。渓谷の砲手が隣接した敵に遠隔火器攻撃を命中させた際、1発露ポイントを消費することで自身の武器の火花により追加でd6ポイントの[火]ダメージを

与えることができる。目標はさらに反応セーブ (DC 10 + 溪谷の砲手レベルの 1/2 + 溪谷の砲手の【判断力】修正値) を行わねばならず、失敗すると着火する。この発露は銃把叩きの発露と置き換える。

よろめき射撃 (変則) / *Staggering Shot* : 15 レベルの時点で、溪谷の砲手が隣接した敵に遠隔火器攻撃を命中させた際、目標は頑健セーブ (DC 10 + 溪谷の砲手レベルの 1/2 + 溪谷の砲手の【判断力】修正値) も行わねばならず、失敗すると 1d4 ラウンドの間よろめき状態となる。この発露は威嚇射撃の発露と置き換える。

腹撃ち (変則) / Belly Shot : 9 レベルの時点で、溪谷の砲手は隣接した敵の弱点に対して直接に火器を押しつけ、追加ダメージを与えることができる。溪谷の砲手が遠隔火器攻撃で隣接した敵に攻撃をヒットさせた際、追加で +1d6 ポイントのダメージを与える。このダメージは 13 レベルの時点で +2d6 に、17 レベルの時点で +3d6 に増加する。精密性によるダメージや急所攻撃に完全耐性を持つクリーチャーには、この追加ダメージを受けない。この能力は 9 レベル、13 レベル、17 レベルの時点で得られる銃訓練能力を置き換える。

疫病の運び手 (アルケミスト) *Plague Bringer*

疫病の運び手は病気を究極の武器ととらえている。新しい病気とその運搬手法を身につけるために、彼らは休むことなく働く。疫病の運び手が自らの力を解き放つ際、戦闘の最中に矢が放たれたときに弓手が敵に対して思う以上に良心の呵責を感じることはない。病気は道具であり、疫病の運び手はその体得者である。疫病の運び手は以下のクラス特徴を持つ。

疫病瓶 (超常) / Plague Vial : 1 レベルの時点で、疫病の運び手は疫病瓶を作ることができる。これは錬金術で育て凝縮された病気のサンプルである。疫病便の準備には 1 時間かかり、一度準備したなら、使用するまでその効果を持続する。疫病の運び手は一度に疫病便を 1 つしか維持することができない——2 つ目の瓶を準備すると、保持している疫病瓶が全て無駄になってしまう。疫病の運び手以外が疫病瓶を持つと、疫病の運び手が再び手に取るまでその効力を失う。

疫病瓶を飲むのは標準アクションである。摂取するとクラス・レベルごとに 10 分の間、疫病瓶は疫病の運び手の血や汗、涙、そのほか体内の液体を汚染する。疫病の運び手に近接攻撃で傷つけられた全てのクリーチャーは (遠隔攻撃は除く) 頑健セーブ (DC 10 + 疫病の運び手レベルの 1/2 + 疫病の運び手の【知力】修正値) を行わねばならず、失敗すると疫病の運び手レベルごとに 1 ラウンドの間不調状態になる。疫病の運び手は自らの疫病瓶の効果に完全耐性を持つが、他人の疫病瓶には完全耐性を持たない。複数の疫病瓶の効果は累積しない。

標準アクションとして、疫病の運び手は (舐めたり血や膿を塗り付けたりして) この不調効果で汚染することができる。武器に塗られた病気は毒の塗られた武器として機能するが、その効果の源が毒ではなく病気である点が異なる (そのため、ドワーフの毒への抵抗力は適用されない)。

疫病の運び手以外のもの (ほかのアルケミストも含む) が疫病瓶を飲むと、この瓶の DC に対してセービング・スローを行わねばならず、失敗すると 1 時間の間吐き気がする状態となる。変異薬の発見を修得して変異薬の作り方を学ぶまで、疫病の運び手は変異薬から利益を得ることはなく、変異薬に対してはまるでアルケミストではないかのように扱われる。いかなる特定の状況でも、疫病の運び手は疫病瓶と変異薬の (両方ではなく) いずれかの効果のみを受けることができる。一方を飲むと、それまで効果を及ぼしていた疫病瓶もしくは変異薬の効果は直ちに終了する。

変異薬の全ての制約は、まるで同じものであるかのように疫病瓶にも適用される。変異薬を変化させる発見や変異薬の持続時間を伸ばすクラス能力は、疫病瓶にも適用される。粘着毒の発見は、疫病瓶を武器に塗布した場合に提供される。疫病瓶は [病気] 効果である。この能力は変異薬と置き換える。

病気耐性 (変則) / Disease Resistance : 2 レベルの時点で、疫病の運び手は病気に対する全てのセービング・スローに +2 のボーナスを得る。このボーナスは 5 レベルの時点で +4 に、8 レベルの時点で +6 に増加する。10 レベルの時点で、疫病の運び手は (魔法の病気を含む) 全ての病気に完全耐性を得る。この能力は全ての毒に対する抵抗力の各段階と毒に対する完全耐性を全て置き換える。

発見 : 以下の発見は疫病の運び手アーキタイプを補間する : 爆散爆弾、精密爆弾、煙爆弾 ; プレス攻撃爆弾、速攻爆弾、nauseating bomb (訳注 : 該当なし。吐き気がする肉 / nauseating fresh か ?) ; 疫病爆弾。

ラットフォークの発見 *Ratfolk Discoveries*

以下の新しい発見は前提条件を満たすアルケミストであれば誰でも獲得できるが、ラットフォークの間でよく使われている。

上級疫病爆弾 / Greater Plague Bomb : アルケミストの爆弾により作られた煙の効果はフォッグ・クラウドではなくグレーター・コンティジョンに変化する。煙はレベルごとに 1 ラウンドの間、爆弾の飛散半径の 2 倍を覆う。この発見を選択するためには、アルケミストは少なくとも 16 レベルでなければならず、疫病爆弾と煙爆弾の発明を修得していなければならない。

持続する疫病 / Lingering Plague : このアルケミストのエキスやそのほかのクラス能力により引き起こされた病気に対するセーブを行ったクリーチャーは、1 ラウンド後に二度目のセーブを行わねばならず、失敗するとこの病気効果の持続時間が 2 倍になる。病気が持続時間を持たない場合、その発病時間と頻度を半分にする。この発見を選択するためには、アルケミストは少なくとも 8 レベルでなければならない。

新しい種族ルール *New Racial Rules*

以下のオプションはラットフォークに適用することができる。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君の GM に相談をすること。

ラットフォークの装備品 *Ratfolk Equipment*

ラットフォークは以下の装備品を利用することができる。

病気増強剤 / Blight Tonic : 病気増強剤はダイア・ラットの汚穢熱のような肉体的な接触で感染するクリーチャーの病気攻撃の効果を増大させる。飲んだものの病気セーブ DC に対して次にクリーチャーがセーブを行う際、初期感染に関する DC が +2 だけ増加する。病気増強剤は 10 分が経過するか、飲んだものの病気 DC に対してクリーチャーが次にセーブを行うまで持続する。

爆裂症 / Pox Burster : 爆裂症は動物の膀胱や毒のある腐った素材で満たされたひょうたんによる錬金術手法で保存される。爆裂症は飛散武器として投擲することができる。この攻撃は遠隔接触攻撃として扱い、射程単位は 10 フィートである。直接命中したなら、目標はただちに DC 13 の頑健セーブを行い、失敗すると汚穢熱に感染する。爆裂症の目標マスに隣接する

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

それぞれのマスは病気の原因となる汚穢に覆われる。以後1分の間、好まずのいずれかで傷つきたいかなるクリーチャーもDC9の頑健セーブを行うねばならず、失敗すると汚穢熱に罹患する。

臭気インク / Stink Ink : 臭気インクは特殊で刺激的な、ジャコウを元にしたインクだ。このインクを使うことで、視覚以上に臭いで情報をまとめることができる。臭いインクは乾くと透明になるが、その鋭く極端に広がり臭いの悪い臭いを、嗅覚によって読みとることのできるだけの敏感な鼻を持つものが嗅ぎ分けることができる。鋭い五感種族特性ないし鋭敏嗅覚能力を持つクリーチャーだけが、何らかの魔法による助けを受けることなく臭気インクから情報を読みとることができる。臭気インクを使って読み書きするには、通常のインクを使ってかかれた情報を読みとるには、通常の2倍の時間を必要とする。

秘術臭気インク / Stink Ink, Arcane : 秘術臭気インクはラットフォークのアルケミストの中では非常に一般的なもので、処方書や呪文書に処方や呪文を書き込む際に使用される。通常の臭気インク同様、秘術版は鋭敏嗅覚能力を持つクリーチャーのみが読むことができる（しかし臭気インクで書かれた呪文や秘術の処方に対して、リード・マジックは通常通り機能する）。秘術臭気インクで呪文や処方を書物に記すには、通常のもののより+10%増しの費用がかかる。

テイルブレード / Tailblade : テイルブレードは着用者の尾の先につけるように作られた、小さく鋭いナイフである。テイルブレードを取り付けたり外したりするのは全ラウンド・アクションである。着用者は移動アクションとしてテイルブレードを大雑把に取り付けることができる（適切な場所にしっかりと着けることはできない）が、大雑把につけられたテイルブレードを使用する際、この武器を使用して行う全ての攻撃ロールに-4のペナルティを被る。また、他のクリーチャーがこのテイルブレードに武器落としを行う際、戦技判定に+4のボーナスを得る。テイルブレードを装備したラットフォークは尾による攻撃を行うことができる。テイルブレードによるダメージには【筋力】修正値が加えられる。ラットフォークはこの攻撃に習熟しているものと見なし、テイルブレードを使用した尾による攻撃は特技や効果において肉体武器として扱われる。全力攻撃アクションの一部として使用された場合、テイルブレードによる攻撃は二次攻撃として扱われる。

ラットフォークの装備品

| 品物 | 費用 | 重量 | 〈製作〉DC |
|---------|-------|------|--------|
| 病気増強剤 | 150gp | 1ポンド | 20 |
| 爆裂痘 | 50gp | 1ポンド | 20 |
| 臭気インク | 5gp | 1ポンド | 15 |
| 秘術臭気インク | 特殊 | 1ポンド | — |

ラットフォークの武器

| 軍用武器 | 費用 | ダメージ | ダメージ | クリティ | 射程 | 重量 | タイプ | 特殊 |
|---------|------|------|------|------|----|----|--------|----|
| | | (小型) | (中型) | カル | 単位 | | | |
| 軽い近接武器 | | | | | | | | |
| テイルブレード | 11gp | 1d2 | 1d3 | 20 | ×2 | — | 1/2ポンド | 斬撃 |
| リード | | | | | | | ポンド | |

ラットフォークの特技 Ratfolk Feats

ラットフォークは以下の特技を利用することができる。

《歯による穴掘り》 Burrowing Teeth

君は穴掘りに適した歯や爪を持つ。

前提条件 : 《鋭き爪》、《地下道ネズミ》、ラットフォーク。

利益 : 君は基本移動速度の1/2に等しい穴掘り移動速度を得る。君は砂、泥、粘土、砂利、その他類似の材質に穴掘りで移動することができるが、固い石に穴を掘ることはできない。穴の痕跡を残すことはなく、地面に跡を残すこともない。

《鋭き爪》 (戦闘) Sharpclaw

君の爪は大きく強靱だ。

前提条件 : ラットフォーク。

利益 : 君は2回の爪攻撃を得る。これらは一次肉体攻撃であり、1d4ポイントのダメージを与える。

《地下道ネズミ》 Tunnel Rat

君は狭い場所での戦い方を身につけている。

前提条件 : ラットフォーク、群がり種族特性。

利益 : 君は無理矢理入り込む際、通常よりもサイズが1段階小さいものとして扱われる。

ラットフォークの魔法のアイテム Ratfolk Magic Items

ラットフォークは以下の魔法のアイテムを利用することができる。

キャップ・オヴ・ヒューマン・ガイズ (Cap of Human Guise / 人化け帽)

オーラ 微弱・幻術；術者レベル3レベル

装備部位 頭部；市価 800gp；重量 —

解説

このみずばらしい帽子はディスガイズ・セルフ；呪文を使用したかのように、着用者の外見を変えることができる。ただし、飾り気のない服を着た小型の人間の子供、ハーフリングの大人、ノームの大人の姿（農民、鍛冶、店員など）にしかなることができない。着用者は返送の一部としてこの帽子による外見の変更を行うことができるが、そのほかの点ではこの幻の姿の特定の外見に全て見合うようにしなければならない。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、ディスガイズ・セルフ；費用 400gp

クローク・オヴ・ザ・スカトリング・ラット (Cloak of the Scuttling Rat / 船を沈めるネズミの外)

オーラ 微弱・変成術；術者レベル5レベル

装備部位 肩周り；市価 6,000gp；重量 1ポンド

解説

この気取らない外套は、一見すると装飾のない革で作られているように見える。しかし着用者が合言葉を口比すると、クローク・オヴ・ザ・スカタリング・ラットは身につけたものを覆い、ビースト・シェイプIを使用したかのように着用者をダイア・ラットに変化させる。着用者は1日に5分までダイア・ラットの姿でいることができる。この持続時間は連続している必要はないが、1分単位で使用しなければならない。

作成要項

PRDj_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、ビースト・シェイプI；費用 3,000gp

パイプ・オヴ・ザ・ウォーレン・ガーディアン (Pipes of the Warren Guardian / 巣穴守りのパイプ)

オーラ 微弱・召喚術；**術者レベル** 5 レベル

装備部位 無し；**市価** 6,000gp；**重量** —

解説

これらの黄色い象牙で丁寧に作られたパイプは青銅が巻かれ、いくつかの琥珀で飾られている。身につけたものが適切な旋律を学べば、1日に1回このパイプを使用して、サモン・モンスターIIIを使用したかのように1d4+1体のダイア・ラットを招来することができる。招来されたダイア・ラットは群がりの種族特性を持ち、ラットフォークの群がり種族特性を考慮する際、ラットフォークとして扱われる。

作成要項

必要条件《その他の魔法のアイテム作成》、サモン・モンスターIII；費用 3,000gp

リング・オヴ・ラット・ファンクス (Ring of Rat Fangs / ネズミの牙の指輪)

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 3 レベル

装備部位 指輪；**市価** 5,000gp；**重量** —

解説

この骨でできた指輪は自らの尾を噛む引き延ばされたネズミの形をしている。着用者は一次肉体攻撃として噛みつき攻撃を得る。この攻撃は中型の着用者であれば1d4ポイントの刺突ダメージを、小型の着用者であれば1d3ポイントのダメージを与える。この指輪を着用して一週間が経過すると、着用者の外見はますますネズミのようになるが、それでも元々の種族の一員であるように見える（例えば、人間は出っ歯を得るかもしれない）。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、マジック・ファンク、ポリモーフ；費用 2,500gp

リング・オヴ・スウォーミング・スタブス (Ring of Swarming Stabs / 群れて突き刺す指輪)

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 5 レベル

装備部位 指輪；**市価** 6,000gp；**重量** —

解説

この指輪は固い革紐で作られており、毛や羽、骨、象牙が織り込まれている。1日2回、着用者が敵を挟撃している際、即行アクションとして、その敵に対する近接攻撃に追加で1d6ポイントのダメージを与えることができる。これはダメージを減少したり無効化したりする全ての効果において、急所攻撃として扱う。

作成要項

必要条件《魔法の指輪作成》、ガイダンス、作成者は急所攻撃を行えなければならない；費用 3,000gp

ラットフォークの呪文 Ratfolk Spells

ラットフォークは以下の呪文を利用することができる。

アルケミカル・ティンカリング Alchemical Tinkering / 錬金術の鑄掛け屋

系統 変成術；**呪文レベル** ウィザード/ソーサラー1、ウィッチ1、クレリック2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触した火器1つもしくは錬金術アイテム1つ

持続時間 1分/レベル

セーヴィング・スロー 頑健・無効（物体）；**呪文抵抗** 可

錬金術アイテムもしくは火器1つを、費用が同じか低い他の錬金術アイテムもしくは火器1つに変化させる。魔法のアイテムはこの呪文の影響を受けない。変化した錬金術アイテムはこの呪文の持続時間が終了するまでに使用されると壊れ、使用できる状態に戻ることはない。また変化した火器は元の種別に戻る。

ディレイ・ディジーズ Delay Disease / 病気遅延

系統 召喚術（治癒）；**呪文レベル** アルケミスト2、インクイジター2、ウィッチ1、クレリック2、ドルイド2、パラディン2、レンジャー2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作、信仰

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1日

セーヴィング・スロー 頑健・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

目標は病気に対して一時的な完全耐性を得る。この呪文の持続時間の間に病気にさらされた場合、呪文の持続時間が終了するまで目標は感染することはない。目標が現在病気に感染している場合、呪文の持続時間の間その病気を抑制するために病気のDCに対して術者レベル判定を行わなければならない。失敗すると、目標は通常通り病気に感染したままである。ディレイ・ディジーズは既に被った病気によるダメージを治療することはない。

シックニング・ストライクス Sickening Strikes / 不調の打撃

系統 変成術 [病気]；**呪文レベル** アルケミスト2、アンティパラディン2、ウィッチ2、ドルイド2、メイガス3、レンジャー4

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 1ラウンド/レベル

セーヴィング・スロー 頑健・無効；本文参照；**呪文抵抗** 可

術者は病気を注入され、術者が近接攻撃で攻撃した全てのクリーチャーは頑健セーブを行わねばならず、失敗すると1分の間不調状態となる。病気に対して完全耐性を持つクリーチャーは、この不調効果にも完全耐性を持つ。

稀少種族

稀少種族 Uncommon Races

その存在自体が話題となるかもしれないほど稀少な種族もいる。彼らは荒地の外れや地下深くの隠された洞窟、海の波間の下や夜空に浮かぶ雲の中に住んでいて、その種族で冒険に駆り立てられるものはほとんどいない。

本章に登場する14の種族はみな、PCとしてプレイするのに適したものだ。しかし彼らは珍しく孤立しているがゆえ、しばしばバラバラに行動する。その全てが風変わりなものではないが、その場合彼らが滅多にいないのはその姿の多様性が理由となる。ハグと定命のものの子孫チェンジリングは、そのような不快な組み合わせがめったにないために稀少なプレイヤー種族となる。キツネ、サンサーラン、ナガジ、ワヤンのような種族はとある遠方の地ではより一般的であることが多い。しかしそれ以外のほとんどの場所では目にすることがほとんどない。ギルマン、グリブリー、スヴァーフネブリン、ストリックス、マーフォークのような種族は一般に外から来たものを信用せず、自らの共同体を孤立した社会のままでいることを好む。

このような種族は珍しいものの、同時に冒険者になることを好んでいると言われることもある。冒険者になることは、通常の人生を望むものにあつらえたものではない。そしてこのような種族も、興奮や探究心を追いかけて世界中の未開の地へ向かおうという滅多にない精神を生じるのだ。

GMが許可すれば、君は以下に示す稀少種族からプレイヤー・キャラクターを選択することができる。各種族の項ではその種族のキャラクターが使用できるいくつかの新しい選択肢と合わせて、キャラクターを作成するために必要な情報が全て掲載されている。本章では以下の稀少種族の詳細を示す。

ヴァナラ：この悪戯好きな猿のような人型生物はジャングルや暖かい森に住む。柔らかい毛皮に覆われ、ものを掴むのに適した尾と手のような脚を持つヴァナラは、登攀の匠である。このクリーチャーは地上と樹上をともに住み処とする。

ヴィシュカニャ：奇妙な美しさの外見とその内に毒を持つヴィシュカニャは、切れ長の爬虫類の目を通して世界を見る。ヴィシュカニャは爬虫類の優雅さと敵の組みつきから容易に逃れることのできるねじりやすい身体を持つ。ヴィシュカニャは魅惑的で人心操作に長けている。彼らはその唾液や血で自らの武器に毒を塗布する。

キツネ：この姿を変える狐のような種族は、いたずらや芸術、生きている魅力的なものが好きだという共通点がある。彼らはその狐に似た人型生物という本来の姿とともに、特定の人間の姿を取ることができる。キツネは非常に機知に富み、機敏で社交的であり、このことが彼らのかなりの人数が冒険者となる。

ギルマン：祖国を破壊された、かつて地上に会った文明の生き残り、ギルマンはアポレスによって生き長らえたが水棲種族に変えられてしまった。多くの面で人間に似た姿をしているものの、ギルマンの明るい紫色の瞳とエラにより、彼らは人間から遠く離れた存在となっている。引きこもりがちで歌狩り深いギルマンは、ある日アポレスがその恩義の対価のために呼び戻すのだと知っている。

グリブリー：湿原や沼地で身を隠す能力を持つこそそしたカエル人間、グリブリーは一般に水場を住み処とし、外の世界に興味を持つものはほと

んどいない。湿原の環境から出て行く主となる動機は、金属や宝石の交易である。

サンサーラン：霊的な宿命に従う者、サンサーランは何千回もの輪廻の果てに真なる悟りに至るという希望を持つ、幾度となく転生を繰り返したクリーチャーである。人間や他の種族と異なり、この人型生物は過去生の多くを覚えている。

スヴァーフネブリン：暗い洞窟や地下深くの洞穴にある隠された居留地を守るノーム、スヴァーフネブリンは地上の従兄弟が気まぐれであるのと同じくらいに真面目だ。彼らは地下環境を共にする不浄なるクリーチャーの魔法に耐性を持ち、強力な防御魔法を身につける。スヴァーフネブリンは外から来たものを信用せず、彼らが近づくと姿を隠すことが多い。

ストリックス：翼持つデヴィルと見なされ人の手により狩られ数を減らしたものの、ストリックスは黒い肌を持つ夜空の主である。領土の衝突により、彼らは人間を忌み嫌うことになった。その長く続く確執により、この夜行性のクリーチャーは目につく人間をしばしば攻撃する。

スリ：スリジャーンとも呼ばれるこの人型生物は定命のものどジャーンの子供である。それぞれが強力で魅力的な存在であり、青年期になるとエレメンタルの力を使えるようになる。それにより彼らは地、火、冷気、電気を操る能力を得る。このエレメンタルの力はまた、スリの個性に反映される傾向がある。

チェンジリング：ハグと定命の恋人との間に生まれた子、チェンジリングは捨てられ里親に育てられる。常に女性のチェンジリングはみな、思春期にその本当の起源を見出す精神的な呼びかけを耳にする。背が高くほっそりとした体型、暗い色の髪と色が不揃いの瞳を持つチェンジリングは、薄気味悪いほどに魅力的である。

ドゥエルガル：灰色の肌を持つ地下深くに住むドワーフ、ドゥエルガルは明るい肌の従兄弟を忌み嫌い、人生を死によってのみ終わる絶え間ない苦難と見なしている。これらのドワーフは一般に悪属性だが、誇りや約束を守ることが彼らにとって重要であり、ごく稀に忠実な冒険者の仲間となることもある。

ナガジ：ナーガが自らの僕となる種族としてナガジを作り出したと信じられており、ナガジは自らの創造主を生ける神として信仰している。その爬虫類としての生態と奇妙な形式主義のため、この奇妙なある種族は恐れられ、その種族でない他の者から奇妙に感じられている。彼らは毒と精神に作用する魔法に抵抗力を持つ。

マーフォーク：このクリーチャーは上半身はがっしりした魅力的な人型生物であり、下半身はひれのある尾で構成される。彼らは水棲で泳ぐのが素晴らしく巧みではあるものの、その下半身のために地上で移動するのは苦手である。マーフォークは内気で引きこもりがちだ。彼らは一般に外に出ることはなく、地上に生活する異邦人を信用しない。

ワヤン：小さなワヤンは影界のクリーチャーである。彼らはその哲学さえ変えるほど影に同調しており、死とは彼らがほとんど闇に溶け込んでしまうことだと信じている。その影のような存在の神秘性は、彼らに正のエネルギーと同じように負のエネルギーでも傷を癒やす能力を与える。

一般的な描写 General Description

それぞれの種族の説明は、その種族の信念や一般的な説明で始まる。すなわち種族の物理的な説明、社会、他の種族との関係、属性と宗教、その種族の一員が冒険に出る一般的な動機である。この説明はこの種族のキャラクターに包括的な背景と個性を作り出すのに十分な情報を提供している。

種族特性 Racial Traits

各種族の項目の補足説明欄には、その種族の一般的な種族特性が掲載されている。ここには情報として種族の種別、サイズ、視覚、基本移動速度が書かれており、その種族の大部分にとって一般的な他の特性も数多く書かれている。GMの許可があれば、下記の項に書かれているルールから、通常の種別特性のいくつかを代替種族特性へと変更する選択肢を得ることになる。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

それぞれの種族に属する者は通常の種族特性を、本項に掲載された代替種族特性に置き換えることができる。それぞれの代替種族特性には、どの種族特性と置き換えればよいか記載されている。特性を入れ替えるルールの全貌は、第一章：コア種族を参照のこと。

適性クラス・オプション Favored Class Options

各種族は掲載された適性クラス・オプションを、通常の適性クラスの利益（+1hpか+1技能ランクのいずれか）の代わりに選択することができる。適性クラス・オプションに関するルールの全貌は、第一章：コア種族を参照のこと。

種族アーキタイプ Racial Archetypes

本項では稀少種族それぞれの種族アーキタイプを1つ掲載している。通常、その項の種族の一員のみが、掲載されたアーキタイプになることができる。アーキタイプはその種族の主題と紐つけられており、その種族の能力や背景を補完する能力がクラス特徴として与えられる。冒険者は社会のはみ出し者であることが多いため、ときおりこれらのアーキタイプが一般的な種族の性質から外れるテーマを表すこともある。GMが許可すれば、キャラクター・コンセプトに合致するとかキャラクターがその種族の一員に育てられたり訓練を受けたりしたという理由で、他の種族の一員であってもこういったアーキタイプを選択することができる。しかしこれらの種族はほとんどのキャンペーンでは一般的ではないため、こういった例外は本章で掲載されたアーキタイプでは非常に珍しいことであるべきだ。本章で掲載されたアーキタイプの全てを、種族毎に以下に掲載する。それぞれのアーキタイプのクラスについては、括弧に掲載した。

ヴィシュカニャ：危険な遊人（ローグ）

ヴァナラ：樹上のモンク（モンク）

キツネ：ペテン師ギツネ（ローグ）

ギルマン：秘術探索者（ローグ）

グリブリー：沼生まれの錬金術師（アルケミスト）

サンサーラン：転生せしオラクル（オラクル）

スヴァーフネブリン：地下の爆弾魔（アルケミスト）

ストリックス：空挺奇襲兵（ファイター）

スリ：元素の騎士（メイガス）

チェンジリング：夢の織り手（ウィッチ）

ドゥエルガル：灰色の門弟（モンク）

ナガジ：ナーガ熱願者（ドルイド）

マーフォーク：波の管理者（レンジャー）

ワヤン：影絵師（バード）

新しい種族ルール New Racial Rules

各種族の最後の項では、これまでに掲載した4つの項目に当てはまらない、その種族のアーキタイプ以外の新しい選択ルールを提供する。本章の種族全てに、以下の項目全てが掲載されているわけではない。

装備品：それぞれの種族の装備品項では、その種族が使用することのできる通常の装備品もしくは錬金術装備品が掲載されている。これらの装備品は自由市場で購入できたり他の種族の一員であっても購入することができることが多い。しかし多くの場合、特に錬金術装備品の場合には、効果がないかより弱い効果しか現れないか、他の種族には不利な効果を及ぼすことさえある。

特技：本項ではその種族の一員に向けた新しい種族特技を提供する。それらの特技はその種族の特定のテーマに適応したものや、多くの場合その種族の種族特性を拡張ないし強化するものであることが多い。それらの特技は全て前提条件に関連した種族を持つため、他の種族の一員はこれらを修得することはできない。

魔法のアイテム：本項で提供される魔法のアイテムはその種族の一員により作られ、その種族の一員にのみ使用できることが多い。種族特性に反応する効果を持つものもあれば、より広範な使用方法を持つものもあり、他の種族の一員が使用することができるものもある。

呪文：本項の呪文はその種族の呪文発動するものにとっては一般的なものだ。その種族の一員のみを目標とするものもあるが、単にその種族が秘術として守り通していることが多い。他の種族の一員であっても、GMの許可があればこれらの呪文を発動するために修得することができる。

ヴァナラ Vanaras

ヴァナラは頭の良い、猿のような人型生物である。彼らは深く暖かい森や生い茂るジャングルに住む。ヴァナラの肉体は薄い毛皮の層に覆われている。その毛皮は赤褐色や象牙色、黄金色であることが多い。その毛皮にもかかわらず、ヴァナラはちょうど人間のように頭頂部から長い髪を伸ばすことができる。男性と女性のヴァナラは重要な社会機能として、凝った髪型を整えることに苦心する。ヴァナラの頭に生える髪はその毛皮の色と同じである。ヴァナラはみな長く物を掴むことのできる尾を持ち、つながって移動できるように手のような足を持っている。一般的な人間と比べるとヴァナラの身長はわずかに短く、体重は少々軽い。

ヴァナラの種族特性 Vanara Racial Traits

+2【敏捷力】、+2【判断力】、-2【魅力】。ヴァナラは身軽で洞察力もあるが、いたずらっ気のあることが多い。

ヴァナラ：ヴァナラは（ヴァナラ）の副種別を持つ人型生物である。

中型：ヴァナラは中型クリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティも受けない。

普通の移動速度：ヴァナラは30フィートの基本移動速度をと30フィートの登攀移動速度を持つ。

夜目：ヴァナラは薄暗い照明の環境下で人間の2倍の距離まで見通すことができる。

素早い / Nimble：ヴァナラは〈隠密〉および〈軽業〉判定に+2の種族ボーナスを得る。

物掴む尾 / Prehensile Tail：ヴァナラは長く柔らかな尾を持ち、この尾を使用して物を運ぶことができる。ヴァナラは尾を使用して武器を扱うことはできないが、即行アクションとして小さく収納されていた物体を取り出して自分の前に持ってくるができる。

言語：ヴァナラはプレイ開始時にヴァナラ語および共通語の会話能力を持っている。高い【知力】を持つヴァナラは以下の言語を選択することができる：アクロ語、エルフ語、ゴブリン語、天上語、ノーム語、森語。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

既存のヴァナラの種族特性の代わりに以下の種族特性を選択してもよい。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君のGMに相談をすること。

樹の旅人 / Tree Stranger：伝統的な木の上にある家ではなく、人間の中で知識を集めるために時を過ごすヴァナラもいる。このようなヴァナラは全ての〈知識〉技能をクラス技能として扱うが、登攀移動速度の種族特性を失う。

ホワイトケープ / Whitecape：ほとんどいない白毛のヴァナラ氏族は、ほとんどのヴァナラが似ているジャングルに住む猿よりも、サバンナに住むヒトに似ている。彼らは前かがみの体軀をしているため、押しやりや足払いに抵抗する際、CMDに+4の種族ボーナスを得る。これらのヴァナラは通常、頭と肩に分厚いたてがみ（「ケープ」と呼ばれる）と短い尾を持つ。

この種族特性は物掴む尾と置き換える。

適性クラス・オプション Favored Class Options

以下のオプションは記載の適性クラスを有するヴァナラに適用可能であり、特に断りのない限り、ボーナスは適性クラスの特典を選択するたびに適用される。

アルケミスト：アルケミストの爆弾によるダメージに+1/2を加える。

ドルイド：野生動物との共感の判定に+1/2のボーナスを得、さらに〈動物使い〉の技能判定に+1/2のボーナスを得る。

ファイター：位置ずらし、または足払いの試みに抵抗する際、CMDに+1を加える。

モンク：跳躍における〈軽業〉判定に+1のボーナスを得る。

レンジャー：レンジャーの得意な敵に対するアーマー・クラスに+1/4の回避ボーナスを加える。

ローグ：このローグは1/6個のローグの技を獲得する。

種族アーキタイプ Racial Archetypes

以下の種族アーキタイプはヴァナラに適用可能である。

樹上のモンク（モンク） Treetop Monk

多くのヴァナラは伝統的な修道生活と伝統に従う。しかし自然世界とともに特殊な戦闘技術と気という神秘的な力を組み合わせる術を学ぶものもいる。これにより彼らは恐るべき破壊の一撃を見舞うために、木々や茂みの間を縫って移動することができるのだ。樹上のモンクは以下のクラス特徴を持つ。

枝の走り手（変則） / Branch Runner：3レベルの時点で、樹上のモンクは自らの素早い移動能力により得られた基本移動速度の半分を、自身の種族登攀移動速度に加える。この能力は不動心と置き換える。

木との親和性（超常） / Wood Affinity：5レベルの時点で、樹上のモンクはフリー・アクションとして自らの気蓄積から1ポイントを消費することで、1分の間木製の物体1つ（これにはアックスやスピアのような木製の柄を持つ武器も含まれる）を壊れないようにすることができるようになる。8レベルの時点で、樹上のモンクはフリー・アクションとして自らの気蓄積から1ポイントを消費することで、木製もしくは木製の柄を持つ武器を使用している際に《踏み込み》特技を使用することができるようになる。この能力は無病身と置き換える。

フリーダム・オヴ・ムーヴメント（超常）：12レベルの時点で、樹上のモンクは即行アクションとして自らの気蓄積から1ポイントを消費することで、1ラウンドの間フリーダム・オヴ・ムーヴメントの効果を得ることができるようになる。この能力は縮地の法と置き換える。

新しい種族ルール New Racial Rules

以下のオプションはヴァナラに適用することができる。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君のGMに相談をすること。

PRDj_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

ヴァナラの装備品 Vanara Equipment

ヴァナラは以下の材質で作成された装備品を使うことで知られている。

ウィップウッド / Whipwood : ヴァナラの木工師は、時間のかかる工程を終えた後で極めてしなやかになるこの材質でものを作る。実際にはウィップウッドは曲げることのできる木の繊維の織物をいくつも組み合わせたもので、伸縮性がありそれでいて頑丈でもある。木製の武器あるいは木製の柄を持つ武器（アックスやスピアなど）だけを、ウィップウッドで作ることができる。ウィップウッド製の武器を装備したクリーチャーは、この武器に対する武器破壊の試みを避ける際、自らのCMDを+2だけ高いものとして扱う。ウィップウッド製の武器のヒット・ポイントは+5だけ増加する。ウィップウッドはアイアンウッド呪文の効果を受けると、その特別な性質を失ってしまう。

ウィップウッド製アイテムの種類 費用追加
木製もしくは木の柄がついた武器 + 500gp

ヴァナラの特技 Vanara Feats

ヴァナラは以下の特技を利用することができる。

《尾によるぶら下がり》(戦闘) Tree Hanger

君は自らの尾で足払い攻撃を防いだり、近くの突起物からぶら下がったりすることができる。

前提条件 : 〈軽業〉1ランク、ヴァナラ。

利益 : 君は全ての足払い攻撃に対するCMDに+2のボーナスを得る。もし君のマスに枝その他のぶら下がることのできる頑丈で大きな物体があるなら、速攻アクションとしてDC15の〈軽業〉判定に成功することで、垂直時に飛び跳ねてその物体にしゃぶでぶら下がることのできる。ぶら下がっている間君は足払いを受けることがなく、自らのマスの移動困難な地形の効果を見捨てる。さらに押しやり、引きずり、位置ずらし攻撃に対するCMDに+2のボーナスを得る。このマスを移動する場合（自分の意志に反して移動させられた場合も含む）、君はその物体の掴む場所を失いもはやぶら下がることはできなくなる。ぶら下がっている間、君は自身の尾を他の目的に使用することはできない。

ヴァナラの魔法のアイテム Vanara Magic Items

ヴァナラは以下の魔法のアイテムを利用することができる。

メリディアン・ベルト

(Meridian Belt / 経線のベルト)

オーラ 中程度・変成術；**術者レベル** 9レベル

装備部位 ベルト；**市価** 1,000gp；**重量** 1ポンド

解説

この幅の狭い布製のベルトには、4つの指輪の形をした銀製のバックルがついている。このベルトはクリーチャーに、両手の指輪に加えてそれぞれの足に魔法の指輪を身に付けることができるようにしてくれるが、それでもなお、同時に2つの指輪の効果だけが有効になる。即行アクションとして、着用者はどの指輪を（両手のもの、両足のもの、左手と右足、といったように）起動させるかを変更することができる。例えば、クリーチャーはリング・オヴ・プロテクション、リング・オヴ・エナジー・レジスタンス、リング・オヴ・スイミング、リング・オヴ・カウンタースベルズを装

備することができる。毎ラウンド望むならば、即行アクションとしてこれらのうち2つを切り替えることができる。

このベルトは指輪を起動するために必要なアクション種別を変更することはない（例えば、リング・オヴ・インヴィジビリティの起動は依然として標準アクションである）が、着用者は身につけているいくつかの指輪の常時起動している能力を簡単に切り替えることができる。ベルトを身につけている間、足に指輪をはめている間も、特定の指輪（リング・オヴ・サステナンスなど）の同調に必要な期間として扱われる。これはこのベルトがその指輪を同調期間の間起動していなくても構わない。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、ポリモーフ；費用 500gp

ヴァナラの呪文 Vanara Spells

ヴァナラは以下の呪文を利用することができる。

プリヘンシル・ピルファー

Prehensile Pilfer / 自在な盗み

系統 変成術；**呪文レベル** アルケミスト3、バード3、メイガス3、ウィザード/ソーサラー3

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

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（解除可）

セーヴィング・スロー 頑健・無効（無害）；**呪文抵抗** 可（無害）

目標の尾は、ほぼ所有者が考えた通りにずっと素早く動き動作するようになる。全力攻撃アクションを行う際、目標は即行アクションとして裏技もしくは盗みの戦技を行うために、尾を使用することができる。この攻撃の目的においては、目標の尾は5フィートの間合いを持つ肉體武器として扱われる。目標がすでにヘイストもしくは同種の効果により追加攻撃を得ている場合、この呪文は尾に裏技もしくは盗みの戦技を行える能力だけを与え、追加攻撃を与えることはない。

ヴィシュカニヤ Vishkanyas

ヴィシュカニヤは毒性の血を持つ、神秘的な人型生物である。異質な美を滲えたこの優雅な人型生物は、光沢がある蛇のような黄金の目を通して世界を見る。そのしなやかな肌は小さな鱗で覆われており、明るい緑色であることが多い。その鱗は蛇のそれによく似たパターンで並んでいることもある。彼らは一元的に善や悪に染まっているということはない。しかし実際に先の割れた舌でしゃべることから、彼らは提供される黄金を受け入れ、道徳に関する質問を他の人に任せるだけで満足している。

ヴィシュカニヤの種族特性 Vishkanya Racial Traits

+ 2【敏捷力】、+ 2【魅力】、- 2【判断力】：ヴィシュカニヤは優雅でなめらかな動きを見せるが、しばしば筋の通らない事をする。

ヴィシュカニヤ：ヴィシュカニヤは（ヴィシュカニヤ）の副種別を持つ人型生物である。

中型：ヴィシュカニヤは中型クリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティも受けない。

普通の移動速度：ヴィシュカニヤは 30 フィートの基本移動速度を持つ。

夜目：ヴィシュカニヤは薄暗い照明の環境下で人間の 2 倍の距離まで見通すことができる。

鋭き五感：ヴィシュカニヤは〈知覚〉判定に + 2 の種族ボーナスを得る。

柔軟 / Limber：ヴィシュカニヤは〈隠密〉と〈脱出術〉の判定に + 2 の種族ボーナスを得る。

毒に対する抵抗力 / Poison Resistance：ヴィシュカニヤは毒に対するセーヴィング・スローにおいて、自らのヒット・ダイスに等しい種族ボーナスを得る。

毒の使用：ヴィシュカニヤは毒の使用に卓越しており、毒を使用したり塗布する際に誤って自らの毒の不利益を及ぼすことはない。

有毒 / Toxic：1 日に自らの【耐久力】修正値に等しい回数（最低 1 / 日）まで、ヴィシュカニヤはその毒を持つ唾液や血を自らの武器に塗布することで、毒性をもたせることができる（この能力を使用するために血を使用するには、ヴィシュカニヤは傷を負っている必要がある）。この方法で毒を塗布する行為は、即行アクションである。

ヴィシュカニヤの毒 / Vishkanya Venom：致傷型；セーブ 頑健・DC10 + ヴィシュカナの HD の 1/2 + ヴィシュカナの【耐久力】修正値；頻度 1 回 / ラウンド（6 ラウンド間）；効果 1d2【敏】；治療 1 回のセーブ成功。

武器精通：ヴィシュカニヤはククリ、シュリケン、ブドウガンに習熟している。

言語：ヴィシュカニヤはプレイ開始時にヴィシュカニヤ語および共通語の会話能力を持っている。高い【知力】を持つヴィシュカニヤは次に挙げる言語を選択することができる：アクロ語、エルフ語、ゴブリン語、森語、竜語、および地下共通語。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

既存のヴィシュカニヤの種族特性の代わりに以下の種族特性を選択してもよい。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君の GM に相談をすること。

官能的 / Sensual：君は自らに注意を惹かせるための訓練を受けた。君は 1 つの〈芸能〉技能に + 2 のボーナスを得る。この種族特性は鋭き五感を置き換える。

かすかな特徴 / Subtle Appearance：君は通常の（人間のような）目を持ち、その美貌はより受け入れられやすい。君は完全な人間に見せるために行う〈変装〉判定に + 4 のボーナスを得る。この種族特性は夜目と置き換える。

適性クラス・オプション Favored Class Options

以下のオプションは記載の適性クラスを有するヴィシュカニヤに適用可能であり、特に断りのない限り、ボーナスは適性クラスの特典を選択するたびに適用される。

バード：バードの呪芸の 1 日あたりの合計ラウンドに + 1 を加える。

ローグ：組みつきや位置ずらしの試みに抵抗する際、ローグの CMD に + 1 を加える。

ソーサラー：通常であれば 1 日あたり 3 + ソーサラーの【魅力】修正値分の回数を使用可能な 1 レベル時の血脈の力を選択する。このソーサラーはこの血脈の力の 1 日毎の使用回数に + 1 / 2 回を加える。

種族アーキタイプ Racial Archetypes

以下の種族アーキタイプはヴィシュカニヤに適用可能である。

危険な遊人（ローグ） Deadly Courtesan

人の心を操り逸らすことに卓越した危険な遊人は、自らの回りにいる人を誉めせやし、定期的に一杯食わせる。危険な遊人は密偵や芸人、暗殺者、ボディガードになることもできるし、それらを最も必要とするものとなる友人になることもできる。危険な遊人は以下のクラス特徴を持つ。

クラス技能：1 レベルの時点で、危険な遊人は、クラス技能の一覧に〈知識：歴史〉および〈知識：貴族〉を加え、クラス技能の一覧より〈知識：ダンジョン探検〉を取り除く。

バードの呪芸（超常）：2 レベルの次点で、危険な遊人はバードの呪芸能力と恍惚のバードの呪芸を得る。この恍惚の呪芸の DC は 10 + 自らのローグ・レベルの 1/2 + 自らの【魅力】修正値である。危険な遊人はこのバードの呪芸を、1 日に 1 + 自らの【魅力】修正値に等しいラウンドだけ使用することができる。2 レベルを超える各レベルにおいて、危険な遊人は 1 日のバードの呪芸を 1 ラウンド追加で使用することができるようになる。もし危険な遊人がバード・レベルも持つ場合、いずれにクラスにおける恍惚のバードの呪芸のラウンド数を使用してもよく、恍惚の呪芸の DC を決定する際には、バードとローグのレベルを累積させる。この能力は 2 レベルで得られるローグの技と置き換える。

自信鼓舞（超常） / Inspire Competence：3 レベルの時点で、危険な遊人は自身鼓舞のために自らのバードの呪芸を使うことができるようになる。

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

このボーナスは初め+2だが、危険な遊人が3レベルを超える6レベルを得る毎に+1ずつ増加する(9レベルの時点で+3、15レベルの時点で+4)。この能力は全ての畏感知を置き換える。

呪芸打撃(擬呪) / Performance Strike : 8レベルの時点で、即行アクションとして、危険な遊人は1回の攻撃ロールに士気ボーナスを与えるために、バードの呪芸のラウンド数を消費することができる。このボーナスの総量は、消費したバードの呪芸のラウンド数に等しい(最大のボーナスは危険な遊人レベルの1/2である)。この能力は、身かわし強化を置き換える。

ローグの技 : 以下のローグの技は危険な遊人アーキタイプを補間する: 跳ね起き、ローグの妙技、(Core Rulebook); 言いくるめ、素早き指、人たらし、蜜のような言葉; 器用な手のひら、迫真の嘘。

上級の技 : 以下の上級ローグの技は危険な遊人アーキタイプを補間する: 心術破り (Core Rulebook); 変装の達人; デマ屋、無意識の味方。

新しい種族ルール New Racial Rules

以下のオプションはヴィシュカニヤに適用することができる。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君のGMに相談をすること。

ヴィシュカニヤの装備品 Vishkanya Equipment

ヴィシュカニヤは以下の装備品を利用することができる。

ポイズン・タトゥー / Poison Tattoo : このヘナに似た軟膏は、2d6日の後に消える暗褐色の刺青を両手か足に作り出す。この刺青は一時的にヴィシュカニヤの生来の毒が持つ効力を強化する。これにより、ヴィシュカニヤの血や唾液により毒が塗布された武器の次のDCは+2だけ増加する(一度使用すると、刺青は単なる装飾になってしまい、もはやこのクリーチャーの毒に効果を及ぼすことはない)。一般的な刺青は、複雑な渦巻きと神秘的な紋様を両手ないし足に作り出す。

ヴィシュカニヤの装備品

| 品物 | 費用 | 重量 | 〈製作〉DC |
|-----------|------|----|--------|
| ポイズン・タトゥー | 50gp | — | 20 |

ヴィシュカニヤの特技 Vishkanya Feats

ヴィシュカニヤは以下の特技を利用することができる。

《睡眠毒》 Sleep Venom

君は自らの毒を持つ唾液を敵を眠りに誘うものへと変化させることができる。

前提条件 : ヴィシュカニヤ。

利益 : 即行アクションとして、君は自らの毒の効果を目標を意識不明にする毒に変えることができる。この変更により、君の毒の初期効果と副次効果は以下のように変更される。初期効果 1d4 ラウンドよろめき状態; 副次効果 1分間意識不明状態。君は武器に毒を塗布する前に毒を変化させるかどうかを決めておかなければならない。

通常 : ヴィシュカニヤの毒は【敏捷力】ダメージを与える。

ヴィシュカニヤの魔法のアイテム Vishkanya Magic Items

ヴィシュカニヤは以下の魔法のアイテムを利用することができる。

コルセット・オヴ・ザ・ヴィシュカニヤ (Corset of the Vishkanya / ヴィシュカニヤのコルセット)

オーラ 微弱・変成術; 術者レベル 3レベル
装備部位 胸部; 市価 3,000gp; 重量 1ポンド

解説

この黒いコルセットは鎧下としてうまく機能する。フリー・アクションとして、着用者は1日に10ラウンドまで持続するスクイーズ呪文の利益を得ているかのように、狭い空間を通り抜けられるように自らの身体を折りたたむことができるようになる。このコルセットの魔法を使用している間、着用者は〈脱出術〉判定に+5のボーナスを得る。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、グリース、スクイーズ(後述); 費用 1,500gp

ヴィシュカニヤの呪文 Vishkanya Spells

ヴィシュカニヤは以下の呪文を利用することができる。

スクイーズ

Squeeze / すり抜け

系統 変成術(ポリモーフ); **呪文レベル** アルケミスト2、ウィザード/ソーサラー2、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 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1分/レベル

セーブ 頑健・無効(無害); **呪文抵抗** 可(無害)

目標は実際のサイズや質量に関係なく、伸縮自在となる。これにより少なくとも半分までの範囲を、ペナルティを受けることなくすり抜けることができる。目標は半分までの空間を通過する場合と同じペナルティを被ることで、目標の幅の1/4までの空間を通過することができる。

キツネ Kitsune

狐人間のキツネはそのペテンと芸術の両方をこよなく愛することで知られる狡猾な変身生物だ。キツネには2つの姿がある。異彩を放つ目を持つほっそりとした姿をした魅力的な人間の姿、そして真の姿である人間に似た狐の姿だ。その止めることのできない詐欺を好む思考に関わらず、キツネは忠誠を重んじ真なる仲間を作る。彼らは芸術を、とりわけ謎解きと物語を楽しみ、祖先伝来の氏族で過ごす。そこで彼らは生きているものと靈魂の両方から知識を受け取る。

機転が利き俊敏なキツネはすばらしいバードやローグになる。秘術を追求するものは一般的ではない。しかし滅多に生まれることはないが、白い毛皮と青白い瞳を持つものは通常オラクルになる。

キツネの種族特性 Kitsune Racial Traits

+2【敏捷力】、+2【魅力】、-2【筋力】：キツネは俊敏で人付き合いがいいが、肉体的に貧弱な傾向がある。

中型：キツネは中型クリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティも受けない。

キツネ：キツネは（キツネ、変身生物）の副種別を持つ人型生物である。

普通の移動速度：キツネは30フィートの基本移動速度を持つ。

夜目（変則）：キツネは薄暗い照明の環境下で人間の2倍の距離まで見通すことができる。

変身（超常）：キツネは自身と同じ性別の人間の姿一種類の姿をとることができる。キツネがこの能力を使用すると、必ず特定の姿になる。人間形態のキツネは噛みつき攻撃を行うことができないものの、人間に見えるようにするための〈変装〉判定に+10の種族ボーナスを得る。変身は標準アクションである。この能力はその他の点についてはオルター・セルフとして機能するが、キツネはこの効果によってその能力値を変更することはない。

俊敏（変則）/ Agile：キツネは〈軽業〉判定に+2の種族ボーナスを得る。

キツネの魔法（擬呪/変則）/ Kitsune Magic：キツネは自らの発動した心術呪文に対するセーヴィング・スローのDCに+1を加える。【魅力】が11以上のキツネは、以下の擬呪呪文能力を得る。3/日——ダンシング・ライツ。

肉体武器（変則）：本来の姿をとっている間、キツネは1d4ポイントのダメージを与える噛みつき攻撃を持つ。

言語：キツネはプレイ開始時に共通語および森語の会話能力を持っている。高い【知力】を持つキツネは次に挙げる言語を選択することができる：人間の言語いづれか、アクリ語、エルフ語、テング語、天上語、およびノーム語。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

既存のキツネの種族特性の代わりに以下の種族特性を選択してもよい。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君のGMに相談をすること。

素早い変身（超常）/ Fast Shifter：君は元の姿との間を切り替える天賦の才を持って生まれた。自らの種族による変身能力を使用する行為は、標準アクションではなく移動アクションとなる。この種族特性はキツネの魔法と置き換える。

社交的（変則）/ Gregarious：自らの種族の中でさえ、君の友人を作る才能は抜き出していた。個人を説得するために行う〈交渉〉に成功したとき、そのクリーチャーは以降24時間、君が行う【魅力】を基準とした技能判定に抵抗する行為に-2のペナルティを被る。この種族特性は俊敏と置き換える。

適性クラス・オプション Favored Class Options

以下のオプションは記載の適性クラスを持つキツネに適用可能である。特に断りのない限り、ボーナスは適性クラスの特典を選択するたびに適用される。

オラクル：習熟していない武器1つのペナルティを1軽減する。この能力により未習熟ペナルティが0になると、オラクルはその武器に対する適切な《軍用武器習熟》ないし《特殊武器習熟》を持っているものとして扱われる。

ソーサラー：心術呪文のDCに+1/4を加える。

ドルイド：クリーチャーの反応を変更する〈威圧〉および〈交渉〉判定に+1/2のボーナスを得る。

バード：嘘を付くための〈はったり〉判定に+1/2のボーナスを得、情報収集における〈交渉〉判定に+1/2のボーナスを得る。

ローグ：ローグは1/6個のローグの技を修得する。

種族アーキタイプ Racial Archetypes

以下の種族アーキタイプはキツネに適用可能である。

ペテン師ギツネ（ローグ） Kitsune Trickster

ペテン師ギツネは魅了と説得に関するわずかな秘術の力を、自らの鋭い機知と組み合わせる。その才能で嘘や謎、物語を信じ込ませるのだ。ペテン師ギツネは以下のクラス特徴を持つ。

キツネの狡猾さ（変則）/ Kitsune's Guile：1レベルの時点で、ペテン師ギツネはその個性と同じように自らの機知を信用するようになる。ペテン師ギツネは自らの【知力】修正値を〈交渉〉、〈真意看破〉、〈はったり〉、〈変装〉判定に加える。この能力は異探しと置き換える。

キツネの魅了（擬呪）/ Kitsune's Charm：3レベルの時点で、ペテン師ギツネは擬呪呪文能力として1日に1回、チャーム・パースンを使用することができるようになる（術者レベルは自身のローグ・レベル-2に等しい）。6レベルの時点と以降3レベルごとに、ペテン師ギツネはこの能力の1日あたりの使用回数を1回得る。この能力は異感知と置き換える。

ローグの技：以下のローグの技はペテン師ギツネアーキタイプを補完する：下級魔法使用、上級魔法使用（Core Rulebook）；偽りの友、曖昧な語り、語り盗み（以下を参照）；言いくるめ、人たらし、蜜のような言葉；迫真の嘘。

上級の技：以下の上級の技はペテン師ギツネアーキタイプを補完する：技能体得、心術破り（Core Rulebook）；変装の達人；デマ屋。

ローグの技 Rogue Talents

以下の新しいローグの技は前提条件を満たすローグであれば誰でも修得することができる。しかしキツネの中ではこれらがより一般的だ。

偽りの友（変則） / False Friend：この技を持つローグは今までであったことがないか自らのことをよく知らない人に対して、既に会ったことがあるとか互いに知り合いだと信じ込ませるために行う〈はったり〉判定を行う際に+4のボーナスを得る。

曖昧な語り（変則） / Obfuscate Story：他の人がある出来事についての説明をしようとしている時に、ローグは対抗〈交渉〉判定を行うことができる。これによりローグは正確な情報や特定の情報を思い出させる能力を台無しにするために、会話の流れをばらばらにするコメントや文言を巧みに差し挟む。ローグが成功すれば、目標はローグの差し挟む言葉による混乱に気付くことがない。ローグが失敗すると、目標はローグが意図的に話を混乱させようとしたことに気付くために、〈真意看破〉判定（DCはローグの失敗した〈交渉〉判定の結果に等しい）を行うことができる。

語り盗み（変則） / Steal the Story：曖昧な語りを使用して他人の説明を台無しにした後、ローグは目標の信用を落とし、馬鹿にされ、屈辱を与えるために、さらに話の詳細をねじ曲げることができる。この行為にはもう一度対抗〈交渉〉判定を行う必要がある。この判定に成功すれば、目標はねじ曲げられた話を聞いた相手に対する〈威圧〉および〈交渉〉判定にペナルティを被る。このペナルティはローグの【知力】、【判断力】、【魅力】ボーナスのいずれか（最も高いもの）と等しい。このペナルティは目標が自らの評判を取り戻すまでか、ローグの信用を落とすまで続く。ローグはこの技を選択するために、曖昧な語りを修得していなければならない。

新しい種族ルール New Racial Rules

以下のオプションはキツネに適用することができる。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君のGMに相談をすること。

キツネの特技 Kitsune Feats

キツネは以下の特技を利用することができる。

《魔法の尾》Magical Tail

君は自らの魔法の力が成長したことを示す追加の尾を生やす。

前提条件：キツネ。

利益：君は新しい擬似呪文能力を1つ得る。これらはそれぞれ1日に2回ずつ使用することができ、以下のリストから順番に選択する：ディスガイズ・セルフ、チャーム・パースン、ミスディレクション、インヴィジビリティ、サジェスチョン、ディスプレイスメント、コンフュージョン、ドミネイト・パースン。例えばこの特技を初めて選択したなら、君はディスガイズ・セルフ2/日を得る。この特技を2回目に選択したなら、君はチャーム・パースン2/日を得る。これらの呪文の術者レベルは、君のヒット・ダイスに等しい。これらの能力のDCは【魅力】を基準とする。

特殊：君はこの能力を8回まで選択できる。修得するたびに記載したように追加の能力を獲得する。

《写し身》Realistic Likeness

人間形態にあるとき、君は特定の個人の姿に化けることができる。

前提条件：キツネ。

利益：君は今までに出会ったことのある人の肉体的な特徴を正確に真似ることができる。種族特性の変身能力を使用する際、ある個人の姿をとろうと試みることができる。これにより、君は扮装して他人を欺くために行う〈変装〉判定に+10の状況ボーナスを得る。

キツネの魔法のアイテム Kitsune Magic Items

キツネは以下の魔法のアイテムを利用することができる。

キツネ・スター・ジェム

(Kitsune Star Gem / キツネの星の宝石)

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 1レベル（1レベル）、3レベル（2レベル）、または5レベル（3レベル）

装備部位 無し；**市価** 750gp（1レベル）、3,000gp（2レベル）、6,750gp（3レベル）；**重量** ー

解説

この魔法の宝石はフェアリー・ファイアーのようにぼんやりと光り、ろうそくに似た光をこぼす。このアイテムはパール・オヴ・パワーとして機能するが、キツネが適切な呪文レベルの擬似呪文能力の使用回数を回復する目的にのみ効果を発揮する点が異なる。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、作成者はキツネでなければならない；**費用** 365gp（1レベル）、1,500gp（2レベル）、または3,375gp（3レベル）

ギルマン Gillmen

ギルマンは アボレス による大変動により住処を追われた、地上に住んでいた種族の生き残りである。地上世界に送り出す密偵として送り出すために、アボレスは何体かの命を救い水陸両生の種族へと歪めてしまった。現在のギルマンは人との接触を拒み、疑い深い。彼らは古代の遺産を失った上、アボレスは遺産による利益を得ることを期待することもなく何もしないという確かな知識によって、傷ついているのだ。肉体的にはギルマンは表情豊かな眉と青白い肌、暗い色をした髪、明るい紫色の瞳を持つ。3つの細いえらが首の両脇、肩の近くにある。しかし気づかれて恐れられることがなければ、それ以外の点では人間として（しばらくは）通用する程度に人間によく似た姿をしている。

ギルマンの種族特性 Gillman Racial Traits

+2【耐久力】、+2【魅力】、-2【判断力】：ギルマンは活発で美しいが、アボレスによる支配のために意志が弱い。

中型：ギルマンは中型クリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティも受けない。

水棲：ギルマンは（水棲）の副種別を持つ人型生物である。

普通の移動速度：ギルマンは、地上では30フィートの基本移動速度を持つ。（水棲）クリーチャーと同様に、30フィートの水泳移動速度を持っており、〈水泳〉判定をすることなく水中を移動することができ、〈水泳〉技能は常にクラス技能として扱われる。

水陸両生：ギルマンは（水棲）の副種別を持つが、水中でも大気中でも呼吸することができる。

心術に対する抵抗 / Enchantment Resistance：ギルマンは アボレス 以外が使用した心術呪文や効果に対するセーヴィング・スローに+2の種族ボーナスを得る。しかし アボレス が使用したこれらの効果に対しては-2のペナルティを被る。

水に対する依存 / Water Dependent：ギルマンの身体には、新鮮な水あるいは塩水に定期的な浸す必要がある。それらに全身を浸すこと無く1日以上を過ごしたギルマンは体内器官に失調をきたし、肌はひび割れ、4d6時間以内に死亡する。

言語：ギルマンはプレイ開始時にアボレス語および共通語を会話できる。高い【知力】を持つギルマンは以下の言語を選択できる：アクロ語、エルフ語、水界語、竜語。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

既存のギルマンの種族特性の代わりに以下の種族特性を選択してもよい。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君のGMに相談をすること。

川生種 / Riverfolk：広い川にある川で過ごすギルマンもいる。彼らは陸上で通常よりも長い期間生活することに適応している。この種族特性をもつギルマンは水がなくても肌が割れることを抑制する油を分泌し、全身を薄く覆っている。しかし、この分泌油は特に炎の影響を受けやすい。そのため彼らは【火】に対する脆弱性を得る。この種族特性は水に対する依存と

置き換える。

スライムハンター / Slimehunter：この種族特性を持つギルマンは、アボレスが彼らの祖先を救い出した時からアボレスと戦ってきた一族に属している。彼らはアボレスの使用する呪文、擬似呪文、超常能力に+2の種族ボーナスを得る。この種族特性は心術に対する抵抗と置き換える。

先祖返り / Throwback：かつて地上に住んでいた祖先に先祖返りしたギルマンもいる。この種族特性を持つギルマンは水陸両生の特性を持たず、（水棲）副種別の代わりに（人間）副種別を持つ。また水泳移動速度や〈水泳〉技能に対するボーナスを持たず、水中で呼吸を行うこともできず、水に対する依存の種族特性も持たない。

適性クラス・オプション Favored Class Options

以下のオプションは記載の適性クラスを有するギルマンに適用することができる。特に断りのない限り、ボーナスは適性クラスの特典を選択するたびに適用される。

ウィザード：ウィザードの呪文書にウィザードの呪文リストの呪文1つを追加する。この呪文は術者が発動可能な最も高い呪文レベルより1レベル以上低いものでなければならない。

ソーサラー：ソーサラーの呪文リストより1つの修得呪文を得る。この呪文はソーサラーが発動可能な最大呪文レベルより1レベル以上低い呪文レベルでなければならない。

ファイター：キャラクターが選択した戦技に抵抗するファイターのCMDに+1を加える。

ローグ：このローグは1/6個のローグの技を獲得する。

種族アーキタイプ Racial Archetypes

以下の種族アーキタイプはギルマンに適用可能である。

秘術探索者（ローグ） Eldritch Raider

秘術探索者は、ギルマンの母国の破滅における謎を解明しようとするローグである。彼らは古代人間の帝国期に遡る古い遺跡を探索し、レリックやその栄光の日々の伝承を追跡する。秘術探索者は以下のクラス特徴を持つ。

クラス技能：秘術探索者は、クラス技能の一覧に〈呪文学〉、〈知識：神秘学〉、〈知識：歴史〉を加え、クラス技能の一覧から、〈芸能〉、〈手先の早業〉、〈変装〉を取り除く。

レベルごとの技能ランク：6+【知】修正値。

ディテクト・マジック（擬呪）：2レベルの時点で、秘術探索者は回数無制限でディテクト・マジックを使用する能力を得る。秘術探索者はこの能力の術者レベルとして、自らのローグ・レベルを用いる。この能力は他のローグの技の条件を満たす目的において、下級魔法使用のローグの技として扱う。この能力は2レベルで得られるローグの技と置き換える。

秘術直感（変則） / Eldritch Intuition：3レベルの時点で、秘術探索者はウィザード／ソーサラー呪文の呪文完成型および呪文解放型のアイテムを、よ

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

り簡単に起動することができる直感力を手に入れる。秘術探索者はこのような目的のために使用する〈魔法装置使用〉判定に+1のボーナスを得る。このボーナスは6レベルの時点で+2、9レベルの時点で+3、12レベルの時点で+4、15レベルの時点で+5、18レベルの時点で+6に増加する。この能力は異感知クラス特徴と置き換える。

新しいローグの技：秘術探索者は上級の技を選択する際、以下の新しい上級の技を選択することができる。

下級秘術魔法（擬呪） / *Minor Eldritch Magic* : 秘術探索者は2レベルのウィザード／ソーサラー呪文リストから1つを、1日に2回擬似呪文能力として発動する能力を得る。この能力の術者レベルは自らのローグ・レベルに等しい。この呪文のセーブDCは12+自身の【知力】修正値である。この能力を選択するために、秘術探索者は【知力】が少なくとも12なければならない。このローグの技を選択する前に、秘術探索者は下級魔法使用、上級魔法使用のローグの技を修得していなければならない。

上級秘術魔法（擬呪） / *Major Eldritch Magic* : 秘術探索者は3レベルのウィザード／ソーサラー呪文リストから1つを、1日に2回擬似呪文能力として発動する能力を得る。この能力の術者レベルは自らのローグ・レベルに等しい。この呪文のセーブDCは13+自身の【知力】修正値である。この能力を選択するために、秘術探索者は【知力】が少なくとも13なければならない。このローグの技を選択する前に、秘術探索者は下級魔法使用、下級秘術魔法、上級魔法使用のローグの技を修得していなければならない。

ローグの技：以下のローグの技は秘術探索者アーキタイプを補間する：下級魔法使用、上級魔法使用、迅速解除、異見抜き（Core Rulebook）；素早き解錠；深遠な学者、忍術（壁のぼり、代謝抑制）、闇市場の人脈。

上級の技：以下の上級の技は秘術探索者アーキタイプを補間する：解呪攻撃、心術破り、身かわし強化（Core Rulebook）；下級秘術魔法、上級秘術魔法；熟慮による再検討（訳注：thoughtful reexamination だが thoughtful reexamining の誤記と思われる）；御し難い、使い魔。

新しい種族ルール *New Racial Rules*

以下のオプションはギルマンに適用することができる。この新しいオプションを選択する、GMに相談をすること。

ギルマンの装備品 *Gillman Equipment*

ギルマンは以下の装備品を利用することができる。

シーナイフ / Sea-Knife : シーナイフは短い刃のついた長柄の武器である。着用者の足首や足に革紐で固定するように作られており、下向きにつけて着用者の足から突き出して使用する。シーナイフを取り付けたり外したりする行為は全ラウンド・アクションである。着用者は歩いたり走ったりする目的で、シーナイフを取り付けた足を使用することはできない。シーナイフは水泳中、飛行中、伏せ状態において軽い近接武器として使用することができる。シーナイフを利き手でない武器として所持した状態で、着用者は両手武器を使用したり、武器と盾を持ったりすることができる。シーナイフによる攻撃には、他の攻撃に対するペナルティに加えて、攻撃ロールに-2の状況ペナルティを被る。

ギルマンの武器 *Gillman Weapon*

| 軍用武器 | 費用 | ダメージ | クリティ | 射程 | 重量 | タイプ | 特殊 |
|-------|------|------|------|---------|----|---------|----|
| | (小型) | (中型) | カル | 単位 | | | |
| シーナイフ | 8gp | 1d3 | 1d4 | 19 ~ 20 | — | 1ポンド 斬撃 | — |
| | | | | ／×2 | | | |

ギルマンの呪文 *Gillman Spells*

ギルマンは以下の新しい呪文を利用することができる。

アボレスズ・ラング

Aboleth's Lung / アボレスの肺

系統 変成術；**呪文レベル** クレリック2、ドルイド2、ウィザード／ソーサラー2、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、物質／信仰（海藻ひとかけら）

距離 接触

目標 接触した生きている複数のクリーチャー

持続時間 1時間／レベル；本文参照

セーヴィング・スロー 意志・無効；**呪文抵抗** 可

目標は自由に水中で呼吸する能力を得る。しかし、大気中で呼吸することはできなくなる。この呪文の持続時間は、術者が触れていた全てのクリーチャーで等分することができる。この呪文は元々水中で呼吸できるクリーチャーには何の効果ももたらさない。

グリプリー Gripllis

グリプリーは身の丈わずか2フィートあまりで、斑点のある緑と茶色の皮膚を持つ。ほとんどのグリプリーは原始的な狩猟採集者で、樹冠にある彼らの住居の近くで見つかる大きな昆虫と魚を食べて暮らし、自分たちの湿地の外の出来事には関わらない。安全な湿地を離れるわずかなグリプリーは金属と宝石を交易しようと望むレンジャーまたはアルケミストである傾向がある。

グリプリーの種族特性 Griplli Racial Traits

+2【敏捷力】、+2【判断力】、-2【筋力】：グリプリーは素早く警戒心が強いが、線が細い。

小型：グリプリーは小型のクリーチャーであり、ACと攻撃ロールに+1のサイズ・ボーナス、戦技ボーナスと戦技防御値に-1のペナルティ、〈隠密〉判定に+4のサイズ・ボーナスを得る。

グリプリー：グリプリーは（グリプリー）の副種別を持つ人型生物である。

標準の速度：グリプリーは30フィートの基本移動速度と20フィートの基本登攀速度を持つ。

暗視：グリプリーは暗闇の中を60フィート先まで見通すことができる。

カモフラージュ：湿地または森林地帯で〈隠密〉判定に+4。

沼渡り（変則）：グリプリーは湿地にいる場合は移動困難な地形を通常の速度で移動することができる。魔法的に操作されている地形の効果は通常通り受ける。

武器習熟：グリプリーはネットに習熟している。

言語：グリプリーは、プレイ開始時に共通語とグリプリー語を修得している。高い【知力】を持つグリプリーは以下から追加の言語を選択できる：ボガード語、竜語、エルフ語、ノーム語、ゴブリン語、森語。

代替的種族特性 Alternate Racial Traits

以下の種族特性を既存のグリプリーの種族特性の代わりに選択することができる。これらの新しいオプションのいずれかを選択する前に君のGMに相談すること。

滑空者 /Glider：グリプリーの航空力学的な体型と指の間の分厚い水かきにより、落下するグリプリーは落下する距離を実際の距離の半分として扱うことができる。落下している間、垂直に落下する距離の半分に等しいフィート数まで自ら水平方向に動くことができる。グリプリーは重装鎧を着ている場合、重荷重状態である場合、落下に反応することができない場合（無防備状態である場合など）にこの特性を使用することができない。この種族特性は沼渡りの代わりに取得できる。

跳躍者 /Jumper：この特性を有するグリプリーは跳躍するために〈軽業〉判定を行う場合、常に助走をしているものとみなす。この種族特性はカモフラージュの代わりに取得できる。

殿様 /Plincely：グリプリーはレイピアに習熟し、〈威圧〉と〈交渉〉に

+2の種族ボーナスを得る。この種族特性は沼渡りおよび武器習熟の代わりに取得できる。

皮膚毒（変則） /Toxic Skin：1日1回、即行アクションとして、グリプリーは1個の武器に塗るか、接触攻撃としてくわらせることができる毒を作り出すことができる。それ以外にも、グリプリーは標準アクションとして毒を自分自身の体に塗り、素手攻撃または肉体武器で自分に命中を与えた最初のクリーチャーに効果を及ぼすことができる。毒は1時間後にその機能を失う。グリプリーは自分自身の毒に完全耐性を有する。この種族特性は沼渡りおよびカモフラージュの代わりに取得できる。

グリプリーの毒：皮膚または武器—接触型または致傷型；セーブ 頑健 DC 10 + グリプリーのヒット・ダイス数の1/2 + グリプリーの【耐久力】修正値；頻度 1回/ラウンド（6ラウンド間）；効果 1d2【敏】；効果1回のセーブ成功

適性クラス・オプション Favored Class Options

記載された適性クラスを持つ全てのグリプリーは以下のオプションを利用でき、特に明記しない限り、君が適性クラスの恩恵を選択するたびにボーナスは適用される。

アルケミスト：皮膚毒の1日の使用回数に+1/4回加える。

ガンズリンガー：有用射撃または的中弾を行う際の攻撃ロールに+1/4のボーナスを加える。

ドルイド：集中力判定に+1/2のボーナスを加える。このボーナスは森林または湿地地形では2倍になる。

レンジャー：〈水泳〉技能判定に+1の種族ボーナスを加える。このボーナスが+8になった場合、レンジャーは15フィートの水泳移動速度を得る（これはレンジャーに〈水泳〉判定に更に追加の+8種族ボーナスを与えるわけではない）。

ローグ：森林または湿地にいる間は〈知覚〉判定に+1/2のボーナスを加える。

種族アーキタイプ Racial Archetypes

グリプリーは以下の種族アーキタイプを利用できる。

沼生まれの錬金術師（アルケミスト） Bogborn Alchemist

一部のグリプリーのアルケミストは湿地とそこに住む危険なクリーチャーに特に順応している。彼らはそれぞれを自分の研究室や研究対象とみなしている。これらの沼生まれの錬金術師は以下のクラス特徴を持つ。

クラス技能：沼生まれの錬金術師のクラス技能のリストに〈水泳〉を加える。

水陸両生変異薬（変則） /Amphibious Mutagen：1レベルの時点で、沼生まれの錬金術師が変異薬を使用する場合、その変異薬を水中での移動を高める形にすることを選擇することができる。これは彼に水陸両生の特殊能力を与え、足は長くなり、指と爪先の間の水かきは広がり、15フィートの水泳移動速度を与える。これは〈万能投擲術〉の代わりに取得できる。

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

発見の選択肢：沼生まれの錬金術師は錬金術の発見の代わりに、グリプリーの種族特性の皮膚毒を選択することができます。

発見：以下の発見は沼生まれの錬金術師アーキタイプを補完する：カメレオン；毒集中、粘着毒；吐き気がする肉体、毒変換；瓶詰め粘付、足留め爆弾、触手

グリプリーの発見 Grippili Discoveries

以下の新しい発見は前提条件を満たすあらゆるアルケミストが取得することができるが、グリプリーの間でより一般的である。

カメレオン（超常）/Chameleon：この発見を有するアルケミストはその皮膚と装備品の色を周囲の地形に紛れるように変えることができる。〈隠密〉判定に+4の強化ボーナスを得る。10レベルの時点で〈隠密〉判定へのボーナスは+8に上昇する。

致死的な分泌液（変則）/Deadly Excretions：その皮膚毒能力を用いる場合、アルケミストは【敏】毒の代わりに【耐】毒を選択することができる。この毒はセーブに失敗すると1ポイントの【耐】ダメージを与える以外は通常のグリプリーの皮膚毒と同様に機能する。アルケミストは少なくとも8レベルで、この発見を選択する前に皮膚毒種族能力を持っていないなければならない。

水中爆弾（変則）/Underwater Demolition：アルケミストは、空中から水の中に投げ込むことも含め、水中で爆弾を投げる能力を得る（通常は投擲武器は水中では使用できない）。爆弾が水中を移動する場合、その射程単位は5フィートに減少する。

新しい種族ルール New Racial Rules

グリプリーは以下のオプションを利用できる。GMの決定により、他の適切な種族もこれらのいくつかを使用することができる。

グリプリーの装備品 Grippili Equipment

グリプリーは以下の装備品を利用できる。

黒沼蜘蛛毒 / Black Marsh Spider Venom：この強力な蜘蛛毒は犠牲者の分別を無くし、最後に倒れるまで筋肉の制御を失わせる。

グリプリーの特技 Grippili Feats

グリプリーは以下の特技を取得できる。

《素早い舌》 Agile Tongue

君の長いピンク色の舌は小さなアイテムを操り、更には物品を盗み取ることさえできる。

前提条件：グリプリー。

利益：君は距離10フィートの、物を掴むことのできる舌を持つ。君はその舌で5ポンド以下の重量のアイテムを拾い、〈手先の早業〉判定を行い、盗み取りもしくは武器落としの戦技を行うか、近接接触攻撃を行うことができる。

グリプリーの魔法のアイテム Grippili Magic Items

グリプリーは以下の魔法のアイテムを使用できる。

バブル・ヴォールト

(Bubble Vault / 泡の宝物庫)

オーラ 微弱・変成術 ; 術者レベル 5レベル

装備部位 — ; 市価 1,500 gp; 重量 —

解説

この小さな真珠は水中に置かれた場合、直径1フィートの石鹸の泡状に膨らむ。5立方フィートまでの物品をバブル・ヴォールトの中に収めることができる。合言葉を唱えると、バブル・ヴォールトは水底に沈み、底面が泥またはその他の柔らかい物質がある場合は自動的に1フィートの深さに埋まる。泡から30フィート以内で合言葉が3回唱えられた場合、それは水面に浮上し、そのときに中を開けてアイテムを回収することができる。一旦開けられた場合、バブルは24時間の間真珠の形に戻る。泡は防水だが、それ以外の魔法的な防護や内容物の保護機能を持たない。無理矢理開ける場合、それは1の硬度の5ヒット・ポイントを持つ。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、アンシーン・サーヴァント、ジュリンク・アイテム ; **コスト** 750gp

グリプリーの毒 Grippili Poison

| 名前 | 種別 | 頑健 | 潜伏 | 頻度 | 効果 | 治療 | 価格 |
|------------------------|----|----|----|----------|--------------|-----|-------|
| 黒蜘蛛沼毒 | 致傷 | 14 | — | 1 / ラウンド | 1d4 【敏】 および混 | 2 回 | 800gp |
| (6 ラウンド) 乱状態 1 ラウンド 連続 | | | | | | | |

サンサーラン Samsarans

サンサーランは、青白い肉体と細い小川を流れる水のような透明な血を持つ神秘的な人型生物である。彼らは古来の風格を感じさせるクリーチャーであり、それは幼少の頃から変わらない。サンサーランの成長は誕生から死まで一様に進むわけではなく、誕生と死、再誕を結んだ一つの円といった方が適切である。サンサーランが死ぬと、新しい人生を過ごすため、若いサンサーランとして新たに転生する。その過去の記憶はぼんやりとしてはっきりとしない——それぞれの新しい肉体は、まるで親と子供のように異なるクリーチャーであり、異なる個性を持つ。

サンサーランは人間に似た姿をしているが、暗い色の髪と、瞳孔も虹彩もない虚ろで白い瞳を持つ。肌の色は通常薄暗いライト・ブルーである。

サンサーランの種族特性 Samsaran Racial Traits

すべてのサンサーランは（サンサーラン）の副種別を持つ人型生物である。彼らは以下の種族特性を持つ。

+2【知力】、+2【判断力】、-2【耐久力】：サンサーランは洞察力があまり強い精神力を持つが、肉体が弱いことが多い。

中型：サンサーランは中型クリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティも受けない。

普通の移動速度：サンサーランは 30 フィートの基本移動速度を持つ。

夜目（変則）：サンサーランは薄暗い照明の環境下で人間の 2 倍の距離まで見通すことができる。

命との結合（変則） / Lifebound：サンサーランは [即死] 効果に抵抗するためのセーヴィング・スロー、負のエネルギーに対するセーヴィング・スロー、負のレベルを取り除くための頑健セーブ、ヒット・ポイントが負の値になった際に安定化するために行う【耐久力】判定に +2 の種族ボーナスを得る。

サンサーランの魔法（擬呪）：【魅力】の能力値が 11 以上のサンサーランは、以下の擬似呪文能力を得る：1 / 日——コンプリハンド・ランゲージズ、ステイビライズ、デスウォッチ。これらの効果の術者レベルはサンサーランのレベルに等しい。

過去の欠片（変則） / Shards of the Past：サンサーランの過去生は 2 つの特定の技能にボーナスを与える。サンサーランは技能を 2 つ選び、その双方に +2 の種族ボーナスを得る。さらにそれらは実際のクラスに関係なく、クラス技能として扱われる。

言語：サンサーランはプレイ開始時に共通語およびサンサーラン語の会話能力を持っている。高い【知力】を持つサンサーランは次に挙げる言語を選択することができる：人間の言語いづれか、風界語、巨人語、地獄語、地界語、テング語、天上語、ナガジ語、奈落語、火界語、水界語、および竜語。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

既存のサンサーランの種族特性の代わりに以下の種族特性を選択してもよい。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君の GM に相談を

すること。

神秘的な過去生（超常） / Mystic Past Life：君は現在の呪文の使い手クラスの呪文リストに他の呪文の使い手クラスの呪文を加えることができる。1 + 君の呪文の使い手で重要な能力値ボーナス（クレリックなら【判断力】など）に等しい数の呪文を追加する。その呪文は君が加えようとしている呪文の使い手クラスのものと同じ種別（秘術あるいは信仰）でなければならない。例えば、君はドルイド・クラスの呪文リストにディヴァイン・パワーを加えることはできるが、ウィザード・クラスの呪文リストに加えることはできない（ディヴァイン・パワーは信仰呪文であるため）。これらの呪文は 1 レベル・キャラクターが発動できるものである必要はない。この能力で追加される呪文の数は、1 レベルの時点で追加される。能力値が変更されても、獲得できる呪文の数は変わらない。この種族特性は過去の欠片と置き換える。

適性クラス・オプション Favored Class Options

以下のオプションは記載の適性クラスを有するサンサーランに適用可能である。特に断りのない限り、ボーナスは適性クラスの特典を選択するたびに適用される。

ウィザード：ウィザードの呪文書にウィザードの呪文リストの呪文 1 つを追加する。この呪文は術者が発動可能な最も高い呪文レベルより 1 レベル以上低いものでなければならない。

オラクル：オラクルの呪文リストより 1 つの修得呪文を得る。この呪文はオラクルが発動可能な最大呪文レベルより 1 レベル以上低い呪文レベルでなければならない。

モンク：[即死] 攻撃に対するモンクのセーヴィング・スローに + 1/2 のボーナスを得る。

ローグ：このローグは 1/6 個のローグの技を獲得する。

種族アーキタイプ Racial Archetypes

以下の種族アーキタイプはサンサーランに適用可能である。

転生せしオラクル（オラクル） Reincarnated Oracle

転生せしオラクルは自らの知識と力を過去生の経験から引き出す。その経験は魂の祖先の指導を通して、究極の再臨の道へと彼らを導く。転生せしオラクルは以下のクラス特徴を持つ。

推奨神秘：祖霊、伝承、時。

オラクルの呪い：転生せしオラクルは 1 レベルの時点で、悪霊憑きか異言のいずれかを選択しなければならない。

ボーナス呪文：シー・アラインメント（2 レベル）、ディテクト・ソウツ（4 レベル）、コンタクト・アザー・ブレイン（10 レベル）、モーメント・オヴ・プレジヤンス（16 レベル）、オーヴァーウェルミング・プレゼンス（18 レベル）。これらの呪文はそれぞれのレベルにおけるオラクルの神秘ボーナス呪文と置き換える。

啓示：転生せしオラクルは、記載したレベルのいずれかで以下の啓示を修

PRDj_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

得しなければならない。

位置記憶 (超常) / Location Memories : 即行アクションとして、君は現在の場所に関する記憶や洞察を、自身の過去生から探ることができる。これにより君は1分の間、鋭敏嗅覚能力と夜目を得、〈生存〉および〈知覚〉判定に+2の洞察ボーナスを得る。君はこの能力を1日に3+君の【魅力】修正値に等しい回数だけ使用することができる。君はこの啓示を1レベルか3レベルの時点で修得しなければならない。

魂の記憶 (超常) / Spirit Memories : 1日に1回、君は満たされぬ欲望と過去生の目的を呼び出し、その不満と欲望を目から目標に投射することができる。これは1体のクリーチャーに効果を及ぼす凝視攻撃である。目標は意志セーブ (DC 10 + 君の【魅力】修正値) を行わねばならず、失敗すると1ラウンドの間不調状態かつよるめき状態となる。これは「精神作用、強制」効果である。君はこの能力を1日に3+君の【魅力】修正値に等しい回数だけ使用することができる (訳注: 1日1回という記述と矛盾)。君はこの啓示を1、3、7レベルのいずれかで修得しなければならない。

新しい種族ルール New Racial Rules

以下のオプションはサンサーランに適用することができる。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君のGMに相談をすること。

サンサーランの装備品 Samsaran Equipment

サンサーランは以下の装備品を利用することができる。

サンサーランの生命の紡ぎ車 / Samsaran Life Wheel : この片手に収まる木製の糸巻きは箱のような収納箱の中で自由に回転できる。この糸巻きの外側刻まれているのは、あるサンサーランの過去生に関係した名前と印が併記された無数のサンサーランの祈禱者である。サンサーランは瞑想により過去生との間の魂のつながりを強める間に、この紡ぎ車が回転していると信じている。自らの過去や過去生に関係した〈知識: 歴史〉による質問においてこの紡ぎ車を手に10分間瞑想すれば、この判定に+1の洞察ボーナスを得る。

サンサーランの装備品

| 品物 | 費用 | 重量 |
|---------------|------|--------|
| サンサーランの生命の紡ぎ車 | 25gp | 1/2ポンド |

サンサーランの特技 Samsaran Feats

サンサーランは以下の特技を利用することができる。

《生命の血》 Life's Blood

君の血は永遠の生命に連なり、その癒しの力により君は自らの血を近くのものに癒すために使用できる。

前提条件 : サンサーラン。

利益 : 回数無制限の全ラウンド・アクションとして、君は他のクリーチャーを癒すために、自らの生命力のいくばくを犠牲にする血を伴う特別な儀式を執り行うことができる。この特技を使用する際、君は1d4ポイントのダメージを受ける。そしてこの血が生きているクリーチャーに塗られることにより、君が受けたダメージに等しいヒット・ポイントを回復する。これは超常能力である。君が血を流すことでのみこの効果は機能する。この能

力で1体のクリーチャーを1日に1回以上回復することはできない。

サンサーランの魔法のアイテム Samsaran Magic Items

サンサーランは以下の魔法のアイテムを利用することができる。

インセンス・オヴ・メニィ・フェイツ

(Incense of Many Fates / 無数の運命の香)

オーラ 中程度・占術; 術者レベル 11 レベル

装備部位 無し; 市価 3,300gp; 重量 1ポンド

説明

瞑想の間に使用すると、この香は重要な人物や場所、物体について学ぶために、サンサーランの意識を過去生あるいは未来生に飛ばすことができる。これはレジェンド・ローアと同様に機能するが、その対象が手近にある場合のみ機能する。この超越的な状態は1時間続き、その間使用者は他のアクションをとることができない。瞑想の間に邪魔されると、香の効果は失われる。サンサーラン以外のクリーチャーもこの香を使用できるが、他の人生とのつながりは弱いため、24時間かけてより深い瞑想を行う必要がある。香は1ブロックで1回分である。

作成方法

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、レジェンド・ローア; 費用 1,650gp

サンサーランの呪文 Samsaran Spells

サンサーランは以下の呪文を利用することができる。

カルミック・ブレッシング

Karmic Blessing / 因縁の祝福

系統 占術 [善]; 呪文レベル クレリック 1、ウィッチ 1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

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

セーブ 意志・無効 (無害); 呪文抵抗 可 (無害)

目標は術者が選択した技能1つをクラス技能として扱う。

スヴァーフネブリン Svirfneblin

地下の闇の中で、スヴァーフネブリンは自らの居留地を守り、光のない地下の脅威のない小さなコミュニティを維持している。彼らは青みがかった灰色の肌を持つ真面目なクリーチャーである。このノームは暗い地下で生きることを選ぶことで、地上の従兄弟とは大きく様変わりしている。彼らは彼らの家や宝物庫、地下通路を共にする不快なクリーチャーから目の前の世界を守っているのだ。

スヴァーフネブリンの種族特性 Svirfneblin Racial Traits

− 2 【筋力】、+ 2 【敏捷力】、+ 2 【判断力】、− 4 【魅力】：スヴァーフネブリンは素早く観察眼もあるが、比較的脆弱で心理的な距離を置きがちだ。

ノーム：スヴァーフネブリンは（ノーム）の副種別を持つ人型生物である。

小型：スヴァーフネブリンは小型のクリーチャーであり、AC と攻撃ロールに + 1 のサイズ・ボーナス、戦技ボーナスと戦技防御値に − 1 のペナルティ、〈隠密〉判定に + 4 のサイズ・ボーナスを得る。

防御訓練：スヴァーフネブリンはアーマー・クラスに + 2 の回避ボーナスを得る。

感覚：スヴァーフネブリンは暗視 120 フィートと夜目を持つ。

幸運：スヴァーフネブリンは全てのセーヴィング・スローに + 2 の種族ボーナスを得る。

得意技能：スヴァーフネブリンは〈隠密〉判定に + 2 の種族ボーナスを得る；これは地下においては + 4 に強化される。彼らは〈製作：錬金術〉判定および〈知覚〉判定に + 2 の種族ボーナスを得る。

嫌悪：憎むべき敵に対する訓練により、スヴァーフネブリンは（ドワーフ）もしくは（爬虫類）の副種別を持つ人型生物クリーチャーに対する攻撃ロールに + 1 のボーナスを得る。

石工の勤：スヴァーフネブリンはドワーフと同様の石工の勤を得る。

呪文抵抗：スヴァーフネブリンは 11 + 自らのクラス・レベルに等しい SR を得る。

スヴァーフネブリンの魔法：スヴァーフネブリンは自らが発動する全ての幻術呪文の DC に + 1 を加える。加えてスヴァーフネブリンは以下の擬似呪文能力を得る：常時——ノンディテクション；1 / 日——ディスガイズ・セルフ、ブラー、ブラインドネス／デフネス；術者レベルはスヴァーフネブリンのクラス・レベルに等しい。

言語：スヴァーフネブリンはプレイ開始時に地下共通語およびノーム語の会話能力を持っている。高い【知力】を持つスヴァーフネブリンは次に挙げる言語を選択することができる：アクロ語、エルフ語、オーク語、共通語、巨人語、ゴブリン語、地界語、ドワーフ語、および竜語。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

既存のスヴァーフネブリンの種族特性の代わりに以下の種族特性を選択し

てもよい。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君の GM に相談をすること。

健常 / Healthy：スヴァーフネブリンは、病気（魔法の病気を含む）と毒に対する頑健セーブに + 4 のボーナスを得る。この種族特性は幸運と置き換える。

石の占い師 / Stoneseer：スヴァーフネブリンは、自らが発動する [地] の補足説明を持つ呪文の術者レベルに + 1 を加える。さらにスヴァーフネブリンは以下の擬似呪文能力を得る：常時——ノンディテクション；1 / 日——ストーン・シェイプ、ストーン・テル、マジック・ストーン；術者レベルはスヴァーフネブリンのクラス・レベルに等しい。この種族特性はスヴァーフネブリンの魔法と置き換える。

適性クラス・オプション Favored Class Options

以下のオプションは記載の適性クラスを有するスヴァーフネブリンに適用可能であり、特に断りのない限り、ボーナスは適性クラスの特典を選択するたびに適用される。

アルケミスト：アルケミストの処方本に、アルケミストのリストからエキスの処方本を 1 つ追加する。この処方本はアルケミストが作成することのできる最大処方レベルから、少なくとも 1 レベル低い処方レベルでなければならない。

オラクル：オラクルの呪文リストより 1 つの修得呪文を得る。この呪文はオラクルが発動することのできる最大呪文レベルから、少なくとも 1 レベル低い呪文レベルでなければならない。

レンジャー：レンジャーの動物の相棒に DR 1 / 魔法を加える。レンジャーがこの利益を選択するたびに、この DR / 魔法は + 1/2 だけ増加する（最大 DR 10 / 魔法）。レンジャーが動物の相棒を変更した場合、新しい相棒がこの DR を得る。

種族アーキタイプ Racial Archetypes

以下の種族アーキタイプはスヴァーフネブリンに適用可能である。

地下の爆弾魔（アルケミスト） Deep Bomber

地上の下に住まう脅威から隠れることに専心するに当たり、スヴァーフネブリンは闇から現れる敵を攻撃し見えない存在から逃れるためにその種族的な錬金術への習熟と生まれつきの不明瞭にする才能を活用する。地下の爆弾魔は以下のクラス特徴を持つ。

沈黙爆弾 / Silent Bomb：2 レベルの時点で、地下の爆弾魔が爆弾を作成する際、音を立てること無く爆発する爆弾を作ることを選択できるようになる。とはいえ、この爆弾でダメージを受けたものが声を上げる可能性はある。この能力は毒の使用と置き換える。

標的指定爆弾 * / Targeting Bomb：3 レベルの時点で、地下の爆弾魔が爆弾を作成する際、爆弾の飛散範囲にいるすべてのクリーチャー（可能ならば目標も含む）に効果を及ぼすフェアリー・ファイアーの効果、その爆発に組み込むことを選択できるようになる。この能力は即行錬金術と置き換える（地下の爆弾魔は 18 レベルの時点で即行錬金術を得、瞬間錬金術を得ることはない）。

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

石の種族 / Stonekin : 6レベルの時点で、地下の爆弾魔は自動的に2レベル・エキスとしてツリー・シェイプを修得する。ただし木ではなく、自らの実際のサイズと同じサイズの石筍の姿になる。7レベルの時点で、地下の爆弾魔は自動的に3レベル・エキスとしてメルド・イントゥ・ストーンを修得する。この能力は即行毒と置き換える。

発見 : 以下の発見は地下の爆弾魔アーキタイプを補間する : 解呪爆弾、狂気爆弾、速攻爆弾、遅延爆弾、毒爆弾、変異薬注入。

スヴァーフネブリンの発見 Svirfneblin Discoveries

以下の新しい発見は前提条件を満たすアルケミストであれば誰でも獲得できるが、スヴァーフネブリンはの間でよく使われている。

暗黒爆弾 * / Darkness Bomb : アルケミストが爆弾を作成する際、目標の光源を奪う効果を与えることを選択することができる。この効果は目標が持つ魔法のものでない光源を消し、ディーパー・ダークネスのように魔法の光源を1ラウンド/レベルの間解呪する。

まきびし爆弾 * / Glassfoot Bomb : アルケミストが爆弾を作成する際、通常の効果に加えて揮発性のギザギザした水晶で地面を覆うようにすることを選択できる。これらの水晶はまきびしと同様に機能するが、2d6ラウンドが経過すると匂いがあるが無害な気体として気化してしまう。

新しい種族ルール New Racial Rules

以下のオプションはスヴァーフネブリンに適用することができる。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君のGMに相談をすること。

スヴァーフネブリンの装備品 Svirfneblin Equipment

スヴァーフネブリンは以下の装備品を利用することができる。

ジョルティング・ダーツ / Jolting Dart : この錬金術で育てたクリスタル製のダーツは、投擲するとその電荷を増大させる。このダーツが命中したクリーチャーは通常の刺突ダメージと、1d6ポイントの[電気]ダメージを受ける。ダーツに習熟していれば、このダーツを使用することができる。一度投擲すると、このダーツは壊れてしまう。

スヴァーフネブリンの武器

| 軍用武器 | 費用 | ダメージ (小型) | ダメージ (中型) | クリティ カル | 射程単位 | 重量 | タイプ | 特殊 |
|-----------------|-------|--------------|--------------|------------|--------|------------|-----|----------|
| ジョルティン グ・ダーツ | 100gp | 1d3 | 1d4 | ×2 | 20フィート | 1/2ポ ンド | 刺突 | 本文 参照 |

スヴァーフネブリンの特技 Svirfneblin Feats

スヴァーフネブリンは以下の特技を利用することができる。

《不動の姿勢》 Stoic Pose

君は気づかれずに、石像の如く体の動きを止めることができる。

前提条件 : スヴァーフネブリン。

利益 : 5ラウンドを適切な場所を探すことに費やすことで、君は自らが石の山のような小型の物体に見えるように動かないことができるよう

になる。これにより君は移動したり他のアクションを取らない限り、遮蔽や視認困難がなくても〈隠密〉判定を行うことができるようになる。

スヴァーフネブリンの呪文 Svirfneblin Spells

スヴァーフネブリンは以下の呪文を利用することができる。

アース・グライド

Earth Glide / 地滑り

系統 変成術 [earth] ; **呪文レベル** アルケミスト 4、ドルイド 4、ウィザード / ソーサラー 4

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

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** 可 (無害)

目標は魚が水中を泳ぐように支障なく、石や土といった金属以外の地に属するものを通過することができるようになる。この移動速度は5フィートである。[火]ダメージに対する防護があるならば、溶岩を通り抜けることもできる。この移動によって経路に地下道や穴が残ることはないし、波やその他何がそこにいた形跡を残すこともない。目標は歩く程度の集中を必要があるため、攻撃や呪文の発動は通常通り行えるが、突撃や疾走を行うことはできない。ムーヴ・アースを目標を含む範囲に発動すると、目標は30フィート押し戻され、1ラウンドの間朦朧状態となる (DC 15の頑健セーブにより無効)。この呪文は目標に地下での呼吸能力を与えるものではないため、固い物質を通過している時には、そのクリーチャーは息を止めていなければならない。

ストリックス Strix

ストリックスのことを話すと、人間とその同胞たちは恐ろしい不信が織り込まれた恐ろしい殺戮の物語を口にする。しかしストリックスは土地と資源を巡る侵略と闘争の物語を話す。かつて人間はストリックスの土地を血生臭い戦いの中で侵略した。この猛々しく黒い肌をしたクリーチャーを、翼のあるデヴィルであると考えたのだ。時が過ぎ、ストリックスは人間類への憎しみを増幅させ、今や衰えつつある人口を猛烈に守護している。

ストリックスの種族特性 Strix Racial Traits

+2【敏捷力】、-2【魅力】：ストリックスは素早く巧みに逃げるが、強情で怒りやすい傾向がある。

ストリックス：ストリックスは（ストリックス）の副種別を持つ人型生物である。

中型：ストリックスは中型クリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティも受けない。

普通の移動速度：ストリックスは地上では30フィートの基本移動速度を持つ。さらに60フィートの飛行移動速度（標準）を併せ持つ。

夜目：ストリックスは薄暗い照明の環境下で人間の2倍の距離まで見通すことができる。

暗視：ストリックスは最大60フィートまでの暗闇を見通せる。

嫌悪：ストリックスは憎むべき敵に対する訓練を積んだため、（人間）の副種別を持つ人型生物に対する攻撃ロールに+1の種族ボーナスを得る。

夜行性 / Nocturnal：ストリックスは薄暗い明かりや暗闇の中で行う〈隠密〉および〈知覚〉判定に+2の種族ボーナスを得る。

疑り深い / Suspicious：ストリックスは幻術呪文および効果に対するセーヴィング・スローに+2の種族ボーナスを得る。

言語：ストリックスはプレイ開始時にストリックス語の会話能力を持っている。高い【知力】を持つストリックスは次に挙げる言語を選択することができる：風界語、共通語、巨人語、ゴブリン語、地獄語、ノーム語、竜語。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

既存のストリックスの種族特性の代わりに以下の種族特性を選択してもよい。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君のGMに相談をすること。

日中の守り手 / Dayguard：日中の間監視することに慣れた部族に属するストリックスは、〈知覚〉判定に+2の種族ボーナスを得る。また〈知覚〉はクラス技能として扱われる。この種族特性は夜行性と置き換える。

恐ろしい容貌 / Frightening：特に恐ろしい姿をしておりこの姿を有利に扱うストリックスは、〈威圧〉判定に+2の種族ボーナスを得る。この種族特性は夜行性と置き換える。

俊敏 / Nimble：このストリックスは反応セーブに+1の種族ボーナスを得

る。この種族特性は疑り深いと置き換える。

頑強 / Tough：このストリックスは頑健セーブに+1の種族ボーナスを得る。この種族特性は疑り深いと置き換える。

小翼 / Wing-Clipped：奇形にせよ傷にせよ、翼の小さいストリックスの飛行性能は通常より弱い。通常の飛行移動速度の代わりに、その飛行移動速度は20フィート（貧弱）となる上、上昇飛行の際にはDC30の〈飛行〉判定を行わねばならない。部族から追放され、他の種族として扱われたため、このようなストリックスは〈交渉〉、〈登攀〉、〈はったり〉判定に+2の種族ボーナスを得ることでこの弱点を補った。

適性クラス・オプション Favored Class Options

以下のオプションは記載の適性クラスを有するストリックスに適用可能であり、特に断りのない限り、ボーナスは適性クラスの特典を選択するたびに適用される。

バーバリアン：バーバリアンの1日の激怒ラウンドの総計に+1を加える。

ファイター：ストリックスの嫌悪種族特性における攻撃ボーナスに+1/4を加える。

モンク：モンクの気蓄積に+1/4ポイントを加える。

レンジャー：狩人の絆能力を使用してレンジャーの仲間に与えるボーナスの持続時間に+1/2ラウンドを加える。

種族アーキタイプ Racial Archetypes

以下の種族アーキタイプはストリックスに適用できる。

空挺奇襲兵 (ファイター) Airborne Ambusher

疑念や嫌悪に駆り立てられ、ストリックスは自らの領域を執拗に守護する。そこで彼らはその飛行能力を恐ろしいものとした。上から素早い攻撃を見舞い、ストリックスは致命的な力とともに自らの敵の上から急降下する。

武器と防具の習熟：空挺奇襲兵は重装鎧とタワー・シールドに習熟しない。

クラス技能：空挺奇襲兵は、クラス技能の一覧に〈飛行〉を加え、クラス技能の一覧より〈登攀〉を取り除く。

戦闘飛行士 (変則) / Combat Flyer：2レベルの時点で、空挺奇襲兵は《かすめ飛び攻撃》と《ホバリング》をファイター・ボーナス特技として選択できるようになる。この能力は武勇と置き換える。

曲技飛行 (変則) / Aerobatics：5レベルの時点で、空挺奇襲兵は機会攻撃可能域や敵の接敵面を通過する際、〈軽業〉判定の代わりに〈飛行〉判定を使用してもよい。この能力は武器修練1と置き換える。

飛行回避 (変則) / Flying Dodger：9レベルの時点で、空挺奇襲兵は自身のターンに少なくとも自らの飛行速度の半分を飛行したなら、1ラウンドの間ACに+1の回避ボーナスを得る。このボーナスは11レベルの時点で+2に、17レベルの時点で+4に増加する。この能力は武器修練2と置き換える。

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

落下突撃 (変則) / Plummeting Charge : 13 レベルの時点で、空挺奇襲兵は突撃の一部として少なくとも自身の飛行移動速度の半分を飛行したならば、(通常の突撃によるボーナスに加えて) +2 の種族ボーナスと、クリティカル・ロールに +4 のボーナスを得る。これらのボーナスは 17 レベルの時点で +4 と +6 に増加する。この能力は武器修練 3 および 4 と置き換える。

新しい種族ルール New Racial Rules

以下のオプションはストリックスに適用することができる。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君の GM に相談をすること。

ストリックスの装備品 Strix Equipment

ストリックスは以下の装備品を利用することができる。

スナッグ・ネット / Snag Net : この短く幅の広いネットは棘のついた輪と引き結びで覆われている。このアイテムは一般的なネット (特殊武器) のように機能するが、足払いの武器特性を持つ。目標に絡みつかせ追跡用のロープでとらえたなら、近接攻撃としてこの目標に対する足払いの戦技判定を行うことができる。この判定に成功したなら、使用者は目標を転倒させるか 1 ポイントの刺突ダメージを与えるかのいずれかを行うことができる。スナッグ・ネットにからみつかれた状態で呪文を発動するために行う精神集中判定の DC は 17 + その呪文のレベルである。スナッグ・ネットから逃れるために行う〈脱出術〉の DC は 22。

ストリックスの武器

| 特殊武器 | 価格 | ダメージ | ダメージ | クリティ | 射程単位 | 重量 | タイプ | 特殊 |
|----------|------|------|------|------|---------|--------|-----|--------------|
| | | (小型) | (中型) | カル | | | | |
| スナッグ・ネット | 30gp | 本文参照 | 本文参照 | — | 10 フィート | 10 ポンド | 刺突 | 足払い、 本文参照 |

ストリックスの特技 Strix Feats

ストリックスは以下の特技を利用することができる。

《翼伸張》 Stretched Wings

君はその小さな翼を引き延ばす。

前提条件 : 【筋】 13、《技能熟練 : 飛行》、ストリックス、小翼の種族特性。

利益 : 君のストリックス種族による飛行移動速度は 60 フィート (標準的) に増加する。君は飛行中に上昇しても、小翼の特性による〈飛行〉判定を行う必要がなくなる。

ストリックスの魔法のアイテム Strix Magic Items

ストリックスはこのような魔法のアイテムを好む。

ストーンミスト・クローク

(Stonemist Cloak / 石霧の外套)

オーラ 微弱・召喚術 (創造) および幻術 ; 術者レベル 3 レベル

装備部位 肩周り ; 市価 3,500gp ; 重量 1 ポンド

解説

岩がちな地域や山岳地域において、この石のような灰色をした外套を頭に巻いて頭巾として着用していると、着用者は〈隠密〉判定に +5 の技量

ボーナスを得る。1 日に 1 回、着用者はオプスキュアリング・ミストと同様の霧に覆われた範囲を作り出すことができる。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、インヴィジビリティ、オプスキュアリング・ミスト ; 費用 1,750gp

ストリックスの呪文 Strix Spells

ストリックスは以下の呪文を利用することができる。

ストロング・ウィングス

Strong Wings / 強き翼

系統 変成術 ; **呪文レベル** ドルイド 1、レンジャー 1、ウィザード / ソーサラー 1、ウィッチ 1

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

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

セーブ 頑健・無効 (無害) ; **呪文抵抗** 可 (無害)

目標の翼はより強力に成長する。目標の飛行移動速度は +10 フィート増加し、機動性は 1 段階よいものとなる (最大で良好まで)。この増加は強化ボーナスとして扱う。この呪文は翼を持たないクリーチャーや、翼を持つが飛行できないクリーチャーには効果を及ぼさない。

スリ Sulis

スリ、もしくはスリジャーは定命のものとジャーンの末裔である。彼らは青年期やジンニーに遭遇した際に覚醒することで、その異世界の出自をその身に表す。力強く魅力的なスリは個体それぞれが精力的で、戦闘でその力を増大させるために、元素のエネルギーを呼び出すことができる。ジンニーでも人間でもない存在、スリは2つの世界に立ち、いずれにも属していないもののように感じることも多い。

スリの種族特性 Suli Racial Traits

+2【筋力】、+2【魅力】、-2【知力】：スリは強壯で魅力的だが、飲み込みの遅いところがある。

原住の来訪者：スリは（原住）の副種別を持つ来訪者である。

中型：スリは中型クリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティも受けない。

普通の移動速度：スリは30フィートの基本移動速度を持つ。

夜目：スリは薄暗い照明の環境下で人間の2倍の距離まで見通すことができる。

交渉役 / Negotiator：スリは鋭い交渉役であり、〈交渉〉と〈真意看破〉判定に+2の種族ボーナスを得る。

元素強襲（超常） / Elemental Assault：1日に1回即行アクションとして、スリは自らの腕に【酸】、【電気】、【火】、【冷氣】のいずれかをまとわせることができる。この効果はレベルごとに1ラウンド持続し、フリー・アクションとして解除することができる。この腕もしくは手による素手攻撃（ないしその手に所持された武器による攻撃）は、追加で+1d6ポイントの対応するエネルギー種別のダメージを与える。

エネルギーに対する抵抗5：スリは【酸】、【電気】、【火】、【冷氣】に対する抵抗5を持つ。

言語：スリはブレイン開始時に共通語および元素界の言語いずれか1つ（風界語、地界語、火界語、または水界語）の会話能力を持っている。高い【知力】を持つスリは次に挙げる言語を選択することができる：風界語、地界語、火界語、水界語、および竜語。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

既存のスリの種族特性の代わりに以下の種族特性を選択してもよい。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君のGMに相談をすること。

エネルギー打撃（超常） / Energy Strike：この種族特性を持つスリは、スリが持つ他の3つに比べ、1つのエネルギー種別に特段のつながりを持つ。以下から1つのエネルギー種別を選ぶ：【酸】、【電気】、【火】、【冷氣】。スリの元素強襲はこの種別のエネルギー・ダメージのみを及ぼす。このスリはこのエネルギー種別に対する抵抗5のみを持ち、他の3つのエネルギー種別に対する抵抗を持たない。元素強襲を使用している間、このスリは選択したエネルギー種別に応じた追加能力を得る。

地の根（[酸]） / Earthfoot：スリが土や石に関係する移動困難地形（荒石、

泥、砂など）を通り抜ける際、1ラウンドにつき移動困難地形5フィートを通常の地形であるように通り抜けることができる。これによりスリは移動困難地形の中で5フィート・ステップを行うことができるようになる。他の種類の移動困難地形（氷、まきびし、群葉など）はスリに通常通りの効果を及ぼす。

炎の手（[火]） / Firehand：近接攻撃に追加のダメージを与える代わりに、投擲武器であるかのように腕の炎の欠片を投げることができる。スリは遠隔接触攻撃を行う。その攻撃が命中したなら、目標は1d6ポイントの【火】ダメージを与える。この炎は10フィートの射程単位を持つ。

氷歩き（[冷氣]） / Icewalk：このスリは水で構成される液体の上を、ウォーター・ウォークを使用しているかのように歩くことができる。ただし表面の上を浮かんでいるのではなく、自身を支える一時的な氷の層を作り出す。この氷の層はスリが離れると直ちに溶けてなくなってしまう。この氷でスリが転ぶことはなく、バランスや移動速度に影響を及ぼすことはない。しかしこれ以外の氷はこのスリに通常通り効果を及ぼす。他のクリーチャーはこの氷の上を移動することはできないが、移動中にスリがクリーチャーを運ぶことならばできる。

電撃の盾（[電気]） / Shockshield：1ラウンドに1回割り込みアクションとして、このスリは自らに接触したり肉体武器や素手攻撃、金属性の近接武器で攻撃してきたクリーチャーに電撃を与えることができる。この効果はそのクリーチャーに1d6ポイントの【電気】ダメージを与える。

この種族特性はそのほかの点においては元素強襲と同様に機能する。また、この種族特性は元素強襲を置き換える。

適性クラス・オプション Favored Class Options

以下のオプションは記載の適性クラスを有するスリに適用可能であり、特に断りのない限り、ボーナスは適性クラスの特典を選択するたびに適用される。

メイガス：メイガスの秘術集積に+1/4ポイントを加える。

モンク：元素強襲に+1/2ポイントのダメージを加える。

レンジャー：【酸】、【電気】、【火】、【冷氣】のいずれかの抵抗に+1を加える。

種族アーキタイプ Racial Archetypes

以下の種族アーキタイプはスリに適用可能である。

元素の騎士（メイガス） Elemental Knight

元素の騎士は自らの血の中で波打つ元素エネルギーとともに生まれ、その始源の力を秘術と調和させ収束させる秘法を発見したものだ。元素の騎士は以下のクラス特徴を持つ。

元素の秘奥（超常） / Elemental Arcana：3レベルの時点で、元素の騎士は彼ら自身のみが使用できる以下のメイガスの秘奥を選択できるようになる。

相乗する強襲（超常） / Assault Synergy：即行アクションとして、元素の騎士は元素強襲の持続時間を1ラウンド消費することで、そのラウンドに発動した攻撃呪文に追加で1d6ポイントのエネルギー・ダメージ

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

を与えることができる。その呪文は [酸]、[電気]、[火]、[冷気] のいずれかの補足説明を持っていなければならない。この追加のエネルギー・ダメージはその呪文のエネルギー・ダメージと同じものとなる。10 レベルの時点で、1 ラウンドではなく 2 ラウンド消費することで、その呪文のエネルギー・ダメージに + 2d6 ポイントを加えることができるようになる。

エネルギー反射 (超常) / *Energy Reflection* : これは反射のメイガスの秘奥のように機能するが、[酸]、[電気]、[火]、[冷気] ダメージのいずれかを及ぼす呪文にのみ機能する。元素の騎士がこの秘奥を起動するために秘術集積から少なくとも 1 ポイント消費するならば、元素強襲のラウンドを秘術集積ポイントであるかのように消費することができる。例えば元素の騎士は 4 レベル以下の呪文を反射するために、1 秘術集積ポイントと元素強襲 3 ラウンドを消費することができる。元素の騎士はこの秘奥を選択するために、少なくとも 12 レベルでなければならない。

エネルギーに対する抵抗増強 (超常) / *Energy Resistance Boost* : 即行アクションとして、元素の騎士は自身の種族に基づくエネルギーに対する抵抗の全てを 1 ラウンドの間 + 5 するために、秘術集積 1 ポイントと元素強襲 1 ラウンドを消費することができる。

元素の母体 (超常) / Elemental Matrix : 4 レベルの時点で、元素の騎士は《元素強襲分割》(後述) をボーナス特技として得る。加えて 4 レベルの時点で、即行アクションとして元素の騎士は元素強襲能力から持続時間を何ラウンドか消費してもよい。4 ラウンド消費する毎に、1 秘術集積ポイントを得る。この能力は呪文喚起と置き換える。

メイガスの秘奥 : 以下のメイガスの秘奥は元素の騎士アーキタイプを補間する : 威力強化魔法、集積打撃、呪文障壁。

新しい種族ルール *New Racial Rules*

以下のオプションはスリに適用することができる。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君の GM に相談をすること。

スリの装備品 *Suli Equipment*

スリは以下の装備品を利用することができる。

元素フラックス / Elemental Flux : この錬金術による粉の収められたピンは、スリの血に込められた元素の力に反応する。少なくとも 1 ヒット・ポイント分のスリの血を加えることで、活性化して錬金術飛散武器となる。この飛散武器は酸のピンと同様に機能するが、ダメージのエネルギー種別が ([酸]、[電気]、[火]、[冷気] のいずれかから) ランダムなものとなる点が異なる。DC 10 の〈製作 : 錬金術〉判定に成功すれば、活性化したピンが持つエネルギー種別を識別することができる。活性化した元素・フラックスは、不活性化するまで 24 時間の間その力を保持し続ける。このアイテムを作成する場合、〈製作 : 錬金術〉の DC は 20 である。

スリの装備品

| 品物 | 費用 | 重量 | 〈製作〉 DC |
|-----------------|------|-------|---------|
| 元素・フラックス (1 ピン) | 20gp | 1 ポンド | 20 |

スリの特技 *Suli Feats*

スリは以下の特技を利用することができる。

《元素強襲追加》 *Extra Elemental Assault*

君は大なる元素の力を解放した。

前提条件 : スリ。

利益 : 君の元素強襲能力は、1 日に追加で 2 ラウンド持続する。

特殊 : この特技は複数回修得できる。効果は累積する。

《元素強襲分割》 *Incremental Elemental Assault*

君は自らの元素強襲能力を、1 日に何度も発動し、収めることができる。

前提条件 : スリ。

利益 : 君は 1 ラウンド単位で元素強襲能力を使用することができる。1 日使用できる上限は自らのキャラクター・レベルに等しいラウンドまでとなる。これらのラウンドは連続している必要はない。この能力の起動は即行アクションであり、終了はフリー・アクションである。

通常 : 君は元素強襲を 1 日に 1 回使用することができる。この能力はクラス・レベルに等しいラウンドだけ持続する。

スリの呪文 *Suli Spells*

スリは以下の呪文を利用することができる。

インビュー・ウィズ・エレメンタル・マイト *Imbue with Elemental Might* / 元素の力付与

系統 カ術 [本文参照] ; **呪文レベル** クレリック 2、メイガス 2、ウィザード/ソーサラー 2

構成要素 音声、動作

持続時間 24 時間またはチャージ消費するまで (解除可)

セーブ 意志・無効 (無害) ; **呪文抵抗** 可 (無害)

この呪文はインビュー・ウィズ・スペル・アビリティと同様に機能するが、術者は目標に自らの元素強襲能力の使用能力を付与する。目標はこの能力を使用するために、少なくとも【知力】能力値が 5 なければならない。付与された元素強襲は術者のものと同じように働くが、この能力の持続時間は目標のヒット・ダイスを元に決定される。この呪文を発動すると、この呪文の持続時間が過ぎるまでの間、術者は自らの元素強襲能力を使用することができなくなる。

チェンジリング Changelings

チェンジリングは魔法と狂気を通してハグが恋人と産み落とした子孫である。見込みのある育て親の家の前に置き去られたチェンジリングは、異邦人によって育てられる。一般的にチェンジリングは背が高くほっそりとしていて、髪の色は暗く魅力的だ。それ以外の点では、彼女たちは父の種族に似ている。彼女たちは常に女性であり、その本当の生まれのために、瞳の色は左右バラバラで異常なほどに青白い肌を持つ。年頃になると、チェンジリングは“呼びかけ”を受ける。これは彼女たちに、旅をして自らの本当の起源を見つけるよう手招きする催眠術のような精神的な声である。この呼びかけを無視することにしたチェンジリングは自らの運命を選ぶことになる。それに興味を持って彼女たちの“母”を探すことになることもできるし、自らにあるハグの変成能力による大いなる力を受け継ぐこともできるのだ。

チェンジリングの種族特性 Changeling Racial Traits

+2【判断力】、+2【魅力】、-2【耐久力】：チェンジリングは華奢ではあるが、頭の回転が早く魅力的だ。

中型：チェンジリングは中型クリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティも受けない。

人型生物：チェンジリングは（チェンジリング）の副種別を持つ人型生物である。

普通の移動速度：チェンジリングは30フィートの基本移動速度を持つ。

ハグの種族特性 / Hag Racial Trait：チェンジリングは自身の母のハグ種別に応じて、以下の種族特性から一つを受け継ぐ。

大きなチェンジリング（アニス・ハグ） / Hulking Changeling：このチェンジリングは、近接攻撃によるダメージに+1の種族ボーナスを得る。

緑の寡婦（グリーン・ハグ） / Green Widow：このチェンジリングは、自身に性的な興味を持ったクリーチャーに対する〈はったり〉判定に+2の種族ボーナスを得る。

海の肺（シー・ハグ） / Sea Lungs：このチェンジリングは溺れる危険が生じるまでに【耐久力】の3倍に等しいラウンドだけ息を止めておくことができる。

爪：チェンジリングの指に生えた爪は固くて鋭い。彼女たちは2回の爪攻撃を得る（それぞれ1d4ポイントのダメージを与える）。

外皮：チェンジリングは+1の外皮ボーナスを得る。

暗視：チェンジリングは最大120フィートまでの暗闇を見通せる。

言語：チェンジリングはプレイ開始時に共通語および彼らを支配する社会の代表的な言語の会話能力を持っている。高い【知力】を持つチェンジリングは次に挙げる言語を選択することができる：アクロ語、エルフ語、オーク語、巨人語、ゴブリン語、ドワーフ語、ノール語、および竜語。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

既存のチェンジリングの種族特性の代わりに以下の種族特性を選択してもよい。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君のGMに相談をすること。

霧の子 / Mist Child：このチェンジリングが視認困難や完全視認困難を得たとき、彼女に対する攻撃における失敗確率は5%だけ増加する。この種族特性は大きなチェンジリングと置き換える。

欲望的 / Object of Desire：このチェンジリングはチャーム・パースンおよびチャーム・モンスターを使用する際、術者レベルに+1を加える。この種族特性は緑の寡婦と置き換える。

海の娘 / Ocean's Daughter：このチェンジリングは〈水泳〉判定に+1の種族ボーナスを得る。彼女は水泳における非致傷ダメージを避けるための〈水泳〉判定に自動的に成功する。この種族特性は海の肺と置き換える。

適性クラス・オプション Favored Class Options

以下のオプションは記載の適性クラスを有するチェンジリングに適用可能であり、特に断りのない限り、ボーナスは適性クラスの特典を選択するたびに適用される。

ウィッチ：ウィッチの呪文リストのウィッチ呪文1つをウィッチの使い魔に追加する。この呪文は術者が発動可能な最も高い呪文レベルより1レベル以上低いものでなければならない。ウィッチがこの先使い魔を取り替えた場合、新しい使い魔はこれらのボーナス呪文を獲得する。

オラクル：オラクルの呪いの能力の効果を決定するために使用するオラクルのレベルに+1/2を追加する。

ローグ：このローグは1/6個のローグの技を獲得する。

種族アーキタイプ Racial Archetypes

以下の種族アーキタイプはチェンジリングに適用可能である。

夢の織り手 (ウィッチ) Dreamweaver

チェンジリングの夢の織り手は、善行のためか悪行のためか、宿命のものに魂に触れるために夢の世界を歩き来するハグの遺産を利用する。夢の織り手は以下のクラス特徴を持つ。

クラス技能：夢の織り手は、クラス技能の一覧に〈真意看破〉を加え、クラス技能の一覧から〈治療〉を取り除く。

守護者：夢の織り手の守護者は普通、前兆か星である。

呪文：夢の織り手は以下に示す呪文に、守護者呪文を置き換える：2レベル—ソウ・ソウト（後述）、4レベル—ダスト・オヴ・トワイライト、6レベル—ディープ・スランパー、8レベル—モディファイ・メモリー、10レベル—ドリーム、12レベル—クローク・オヴ・ドリームス、14レベル—イセリアル・ジョイント、16レベル—モーメント・オヴ・プレジヤンス、18レベル—アストラル・プロジェクション。

夢紡ぎ（超常） / Dream Spinner：2レベルの時点で、夢の織り手は自身の

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

まどろみの呪術や自らが発動した呪文によって眠っている目標に〔精神作用〕の呪文を発動する際、その〔精神作用〕呪文のDCに+1することができるようになる。目標がこの呪文に対するセーヴィング・スローに成功した場合でも目標は起きることはなく、呪文に抵抗したことを思い出すこともない。適した呪文であれば、この呪文の効果が夢のせいだと信じさせるよう、目標の潜在意識に〔精神作用〕の呪文（例えばソウ・ソウトやサジェスションなど）を合わせて使用することもできる（どのような要素がその夢に合うか、詳細はGMに委ねられる）。この能力は2レベルで得られるウィッチの呪術と置き換える。

夢盗み（超常） / Dream Thief : 6レベルの時点で、夢の織り手は自身のまどろみの呪術や自らが発動した呪文によって眠っているクリーチャーの精神を改竄することができるようになる。モディファイ・メモリーを使用したかのように、目標の記憶から1つを変化させることができる。あるいはその代わりとして、目標が夢を見ている記憶を通して自らを入れ込むことができる。これにより目標の精神に、自らの特別な情報を入れ込むことができる。夢を見ている人の潜在意識は抵抗することもできるし、記憶の中にある要素を通して夢の織り手を欺こうとすることもできる。これらはスピーク・ウィズ・デッドで質問された際に死体が抵抗しようとすることに似ている。いずれの効果であっても意志セーブにより無効化される（DCはウィッチの呪術のものに等しい）。セーブの成否にかかわらず、クリーチャーは1日の間、再びこの呪術の目標となることはない。この能力は6レベルで得られるウィッチの呪術と置き換える。

夢所有（超常） / Dream Possession : 10レベルの時点で、夢の織り手は自身のまどろみの呪術や自らが発動した呪文によって眠っているクリーチャーを操ることができる。この効果はマジック・ジャーと同様に機能するが、魂の貯蔵庫としてウィッチの使い魔を使用する。この効果は意志セーブにより無効化される（DCはウィッチの呪術のものに等しい）。セーブの成否にかかわらず、クリーチャーは1日の間、再びこの呪術の目標となることはない。この能力は10レベルで得られるウィッチの呪術と置き換える。

呪術 : 以下の呪術は夢の織り手アーキタイプを補完する : まどろみ、魅了 ; 凶兆の獣。

上級呪術 : 以下の上級呪術は夢の織り手アーキタイプを補完する : 悪夢、幻視。

大いなる呪術 : 以下の大いなる呪術は夢の織り手アーキタイプを補完する : 永遠のまどろみ ; 恐ろしい予言。

新しい種族ルール New Racial Rules

以下のオプションはチェンジリングに適用することができる。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君のGMに相談をすること。

チェンジリングの特技 Changeling Feats

チェンジリングは以下の特技を利用することができる。

《母よりの授かりもの》 Mother's Gift

君は自らの親から特別な恩恵を受け継いだ。

前提条件 : チェンジリング。

利益 : 君の闇の遺産は以下の形の1つで顕現する。この特技を選択した際

に、顕現を1つ選択すること。一度選択すると変更することはできない。

ハグの爪（変則） / Hag Claws : 君は自らの爪による攻撃ロールとダメージ・ロールに+1のボーナスを得る。

驚きの強靭力（変則） / Surprisingly Tough : 君の外皮ボーナスは+1だけ増加する。

直感抵抗（超常） / Uncanny Resistance : 君は6+自身のキャラクター・レベルに等しい呪文抵抗を得る。

特殊 : 君はこの特技を3回まで修得できる。効果は累積しない。この特技を修得するたびに、異なる顕現を選択しなければならない。

チェンジリングの呪文 Changeling Spells

チェンジリングは以下の新しい呪文を利用することができる。

ソウ・ソウト

Sow Thought / 思考播種

系統 心術（強制）〔精神作用〕 ; **呪文レベル** ウィザード / ソーサラー 1、ウィッチ 1、バード 1

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

持続時間 永続

セーブ 意志・無効 ; **呪文抵抗** 可

術者は目標の精神に着想や概念、疑念を植え付ける。目標は心からその着想が自分自身のものだと思いが、それに基づいて行動する必要はない。その考えが目標の通常思想と相反する（例えばパラディンに「友を殺すべきだ」と考えさせる）なら、目標は精神を変容させる魔法が使用されたのだと疑うかもしれない。その着想はかなりはっきりしたものでなければならず、1、2行で伝えられるものでなければならない。この呪文が成功するかどうか共通の言語を持つ必要はないが、共通の言語がなければほとんど基本的な考えしか植え付けることはできない。

ドゥエルガル Duergar

ドゥエルガルはわずかな光も届かない地下に住む。彼らは太陽の下で生きるあらゆる種族を嫌う。しかしその憎しみも、彼らの地上に住む従兄弟、ドワーフに対するものに比べればなんと言うことはない。ドワーフとドゥエルガルはかつては同じ種族だったが、ドワーフは地中深くから山岳の岩へと出て行った。現在でもドゥエルガルは自らこそが本当のドワーフであり、世界の表面を全て支配下に収める正当な後継者なのだと考えている。外見はドゥエルガルは灰色の肌をしたドワーフに見える。ひげもじゃだが髪はなく、冷たく光のない瞳を持つ。戦場において、彼らは残酷な殺戮に身を染めることを好む。ただしドワーフは別で、彼らはためらいなく奴隷にする。ドゥエルガルは、人生とは死によってのみ終わる絶え間ない労苦であると考えている。不潔で残酷であるという以外に彼らのことを表現する言葉はほとんどないが、ドゥエルガルは今でも誇りを大切に、約束を破ることはほとんどない。

ドゥエルガルの種族特性 Duergar Racial Traits

+2【耐久力】、+2【判断力】、-4【魅力】：ドゥエルガルは精力的で感覚が鋭いものの、喧嘩っ早いところもある。

中型：ドゥエルガルは中型クリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティも受けない。

ドワーフ：ドゥエルガルは（ドワーフ）の副種別を持つ人型生物である。

ゆっくり着実：ドゥエルガルの基本移動速度は20フィートであるが、鎧や荷重により速度が変動することはない。

超暗視 / Superior Darkvision：ドゥエルガルは120フィートまでの暗闇を見通すことができる。

ドゥエルガルの耐性：ドゥエルガルは麻痺、（惑乱）、毒に対する完全耐性を持つ。また、呪文及び擬似呪文能力に対するセーブに+2の種族ボーナスを得る。

踏ん張り：ドゥエルガルは地面に立っている間に突き飛ばしあるいは足払い攻撃に抵抗する際、CMDに+4の種族ボーナスを得る。

擬似呪文能力：ドゥエルガルは1日1回インヴィジビリティとエンラージ・パースンを、キャラクター・レベルに等しい術者レベルで使用できる。これらの能力はドゥエルガル自身にしか作用しない。

光に過敏：ドゥエルガルは明るい光の範囲内にいる限り、目が眩んだ状態になる。

言語：ドゥエルガルはプレイ開始時に共通語、地下共通語、およびドワーフ語の会話能力を持っている。高い【知力】を持つドゥエルガルは次に挙げる言語を選択することができる：アクロ語、オーク語、巨人語、ゴブリン語、地界語、および竜語。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

既存のドゥエルガルの種族特性の代わりに以下の種族特性を選択してもよい。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君のGMに相談をすること。

血筋の嫌悪 / Blood Enmity：ドゥエルガルは自らの従兄弟であるドワーフ、それに憎々しいドラウと長い間戦ってきた。この種族特性を持つドゥエルガルは、（エルフ）あるいは（ドワーフ）の副種別を持つ人型生物クリーチャーに対して行う攻撃ロールに+1の種族ボーナスを得る。この種族特性はインヴィジビリティ 擬似呪文能力と置き換える。

光量補正 / Daysighted：太陽の残酷な光でも、他のものよりも被害を受けないドゥエルガルもいる。このようなドゥエルガルは光に過敏種族特性を持たないが、暗視60フィートしか持たない。

地下魔法 / Deep Magic：ドゥエルガルの呪文の使い手は地下の敵の多くが生まれながらに持つ呪文抵抗を貫くことに血道を上げてきた。この種族特性を持つドゥエルガルは、呪文抵抗を貫くために行う術者レベル判定に+2の種族ボーナスと、解呪判定に+2の種族ボーナスを得る。この種族特性はインヴィジビリティ と エンラージ・パースン の擬似呪文能力を置き換える。

ドワーフの特性 / Dwarf Traits：ドゥエルガルは踏ん張りを置き換えるドワーフの種族特性を選択することができる。彼らはドワーフの頑丈種族特性を置き換えるドワーフの種族特性を、代わりにドゥエルガルの耐性を諦めることで選択することができる。

適性クラス・オプション Favored Class Options

以下のオプションは記載の適性クラスを有するドゥエルガルに適用可能であり、特に断りのない限り、ボーナスは適性クラスの特典を選択するたびに適用される。

インクィジター：インクィジターは、審判クラス特徴を1日あたり追加で+1/6回使用することができる。

クレリック：魔法のアイテムを作成する際の判定に、+1/2のボーナスを得る。

ファイター：突き飛ばし、または足払いの試みに抵抗するファイターのCMDに+1を加える。

種族アーキタイプ Racial Archetypes

以下の種族アーキタイプはドゥエルガルに適用可能である。

灰色の門弟 (モンク) Gray Disciple

灰色の門弟はドゥエルガルの魔法による内なる声に耳を傾け、石の静かなる永遠性を深く考える。そうやって彼らは双方の神秘性と、それらを組み合わせた恐ろしい力を体得しようとする。

死角 (擬呪) / Fade from Sight：4レベルの時点で、即行アクションとして1気ポイントを消費することで、灰色の門弟は（インヴィジビリティ呪文のように）1ラウンドの間不可視状態となることができるようになる。この能力を使用するためには、灰色の門弟はインヴィジビリティ 擬似呪文能力を有していなければならない。この能力は浮身および不動心と置き換える。

灰色の心 (擬呪) / Gray Heart：6レベルの時点で、即行アクションとして1気ポイントを消費することで、灰色の門弟は（エンラージ・パースン

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

呪文のように1分の間自らの肉体を大きくすることができるようになる。この能力を使用するためには、灰色の門弟はエンラージ・パースン 擬似呪文能力を有していなければならない。この能力は大跳躍および6レベルのボーナス特技と置き換える。

闇生まれ (擬呪) / Born in Darkness : 7レベルの時点で、標準アクションとして、灰色の門弟はレベルごとに1ラウンドの間、ダークネス (呪文と同様だが、起点は灰色の門弟自身となる) を放つことができるようになる。これには1気ポイントを必要とする。この能力は肉体の完成と置き換える。

地潜り (超常) : 12レベルの時点で、即行アクションとして1気ポイントを消費することで、灰色の門弟は1ラウンドの間硬い石を通り抜けることができる。この能力は地潜りのモンスターの共通能力として機能する。灰色の門弟は毎ラウンド即行アクションとして1気ポイントを消費することができる限り、地潜りを維持することができる。固い物体の中で地潜りを解除した場合、乱暴に排出されることで5d6ポイントのダメージを受ける。灰色の門弟は地潜りで通り抜ける物体を原因としてダメージを受けることはないが、ストーン・トゥ・フレッシュ呪文が使用されると、すでに述べたように乱暴に排出される。この能力は縮地の法と置き換える。

埋葬 (超常) / Entomb : 15レベルの時点で、灰色の門弟は敵を硬い岩の中に送り込み、一瞬で殺すことができる。この能力を使用するためには、灰色の門弟は押しやりや位置ずらしの戦技の一部として、1気ポイントを消費しなければならない。また、これらの戦技の対象となるクリーチャーは、加工されていない地面や石に隣接していなければならない。この試みが成功したなら、灰色の門弟は自らの地潜り能力を使用して敵を岩の中に押しやることになる。そのクリーチャーが反応セーブ (DC 10 + 灰色の門弟のモンク・レベルの半分 + 灰色の門弟の【判断力】修正値) に成功すれば、最も近い何者にも占められていない場所に排出され、5d6ポイントのダメージを受けるだけで住む。失敗したなら、目標は肉体が周りの石と結合し即座に死亡する。埋葬は1日に1回使用できるが、押しやりや位置ずらしが失敗した場合はこの能力を使用したとは見なされない。埋葬は地潜り、非実体、その他固体の中に入れても生きることのできる能力を持つクリーチャーには効果がない。この能力は激震掌と置き換える。

地の奴隷 (擬呪) / Earthen Thrall : 17レベルの時点で、灰色の門弟は1日に1回、(地)の副種別を持つクリーチャーを制御しようと試みることができる。この能力はドミネイト・モンスター (DC 10 + 灰色の門弟のモンク・レベルの半分 + 灰色の門弟の【判断力】修正値) と同様に扱うが、(地)の副種別を持つクリーチャーに対してのみ効果があり、1体のクリーチャーのみを支配下に置くことができる。もしこの能力で2体目のクリーチャーを制御しようとするれば、2回目の試みの成否にかかわらず、1体目のクリーチャーは自動的に支配から解き放たれる。この能力は時知らずの肉体および日月語と置き換える。

新しい種族ルール New Racial Rules

以下のオプションはドゥエルガルに適用することができる。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君のGMに相談をすること。

ドゥエルガルの装備品 Duergar Equipment

ドゥエルガルは以下の装備品を利用することができる。

スペルスコーチ / Spellscorch : 地下の珍しい水晶から精錬されたこのオプションは、呪文発動を阻害する焼けるような頭痛を産み出す。目標が頑健セーブに失敗したなら、以降1分の間目標は呪文を発動するために精神集中判定 (DC 10 + 呪文レベル) に成功しなければならない。加えて呪文を

発動するために行う他の全ての精神集中判定に-5のペナルティを被る。

ドゥエルガルの特技 Duergar Feats

ドゥエルガルは以下の特技を利用することができる。

《巨人の歩み》 Giant Steps

君は大きくなったときに移動速度が増加する。

前提条件 : ドゥエルガル、ゆっくり確実に種族特性。

利益 : 君のサイズが大型以上に増加したなら、その基本移動速度が20フィート増加する。この増加は、移動速度を変化させることなくサイズを変化させる効果に対してのみ適用される。

《持続する不可視》 Lingering Invisibility

君はインヴィジビリティを失った後、少しの間半透明でいられる。

前提条件 : ドゥエルガル。

利益 : 君のインヴィジビリティが終了したとき、その不可視効果の持続時間1分ごとに1ラウンド (最低1ラウンド)、視認困難を得る。この効果は不可視状態が、自身の種族擬似呪文能力あるいは自らの発動した呪文に由来するものである場合にのみ機能する。不可視状態を無効化する効果は、この視認困難も無効化する。

ドゥエルガルのポーション Duergar Poison

| 名称 | 型 | 頑健 | 潜伏 | 頻度 | 効果 | 治療 | 費用 |
|---------|----|----|----|-----------|----|--------|-------|
| DC 期間 | | | | | | | |
| スペルスコーチ | 致傷 | 14 | — | 1 / ラウンドを | 本文 | 1 セーブ | 200gp |
| | | | | | | 4 ラウンド | 参照 |

ナガジ Nagaji

ナガジは真のナーガの劇的な外見を模した鱗のある皮膚を持つ蛇人の種族である。サーベントのように、先の割れた舌と瞼のない目を持ち、そのためにほとんどの他の種族を怖気づかせるような、まばたきのない凝視を得ている。それ以外の肉体的な形態は人間に似ており、彼らの起源に関する慎重な思索を引き起こしている。広く信じられているのは、真のナーガが彼らを従属種族として交配、魔法、あるいはその両方によって創造したというもので、実際ナガジはナーガを生ける神と崇敬している。ナガジはしばしば、彼らの謎めいた先祖の故に、またそれと同程度に彼らの剣と魔法の才能の故に、他の人型生物に畏敬と恐怖を引き起こす。

ナガジの種族特性 Nagaji Racial Traits

+ 2【筋力】、+ 2【魅力】、- 2【知力】：ナガジは力強く説得力のある個性を持つが、論理を軽視し学術的探究を嘲笑う傾向がある。

中型：ナガジは中型のクリーチャーで、サイズによりボーナスもペナルティもない。

爬虫類：ナガジは（爬虫類）の副種別を持つ人型生物である。

普通速度：ナガジは 30 フィートの基本移動速度を持つ。

夜目：ナガジは薄暗い光の状況下で人間の 2 倍の距離を見通すことができる。

甲鱗 / Armored Scales：ナガジはその鱗のある肉体のために + 1 の外皮ボーナスを持つ。

抵抗力 (変則) / Resistant：ナガジは【精神作用】効果と毒に対するセーヴィング・スローに + 2 の種族ボーナスを得る。

蛇の感覚 (変則) / Serpent's Sense：ナガジは爬虫類に対する〈動物使い〉判定に + 2 の種族ボーナス、〈知覚〉判定に + 2 の種族ボーナスを得る。

言語：ナガジは共通語と竜語の会話ができる状態でゲームを開始する。高い【知力】を持つナガジは以下から追加の言語を選択できる：任意の人間の言語、アクロ語、巨人語、地獄語、天上語、奈落語、森語、竜語。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

以下の種族特性を既存のナガジ種族特性の代わりに選択してもよい。これらの新しい選択肢を選ぶ前に、GM に許可を求めること。

催眠の凝視 (擬呪) / Hypnotic Gaze：ナガジの凝視は非常に強力なため、他者をその場に止めることができる。1日1回、ヒプノティズム呪文（術者レベルはナガジのヒット・ダイスに等しい）と同様に、単一の目標を催眠にかけることを試みることができる。この効果のDCは11+ナガジの【魅力】修正値に等しい。催眠の凝視の効果は1ラウンドのみしか継続しない。この種族特性は蛇の感覚の代わりに取得できる。

適性クラス・オプション Favored Class Options

記載された適性クラスを持つ全てのナガジは以下のオプションを利用でき、特に明記しない限り、君が適性クラスの恩恵を選択するたびにボーナ

スは適用される。

アルケミスト：毒を作るための〈製作：錬金術〉判定に + 1、アルケミストが作成した毒のDCに + 1/3 を加える。

ファイター：組みつきまたは足払いの試みに抵抗するためのファイターのCMDに + 1 を加える。

モンク：モンクの気蓄積に + 1/4 を加える。

サモナー：サモナーの幻獣のヒット・ポイントに + 1 を加える。

種族アーキタイプ Racial Archetypes

ナガジは以下のアーキタイプを利用できる。

ナーガ熟願者 (ドルイド) Naga Aspirant

ナーガ熟願者は古代の信仰に従い、ナーガとナーガの神々への絶対的な傾倒によって、自らのナガジの姿の優越性に捧げるためにドルイド分派の儀式を行う。ナーガの神々の先触れとして行動することにより、熟願者は自分の究極の魂の姿を解き放ち、素のナーガとなる能力で酬いられる。ナーガ熟願者は以下のクラス特徴を持つ。

熟願の絆 (変則) / Aspirant's Bond：ナーガ熟願者はナーガに崇拜される蛇のような神々と精神的なつながりを持つ。1レベルの時点で、ドルイド・レベルを得るごとに、以下の呪文のうちの1つを自分のドルイド呪文リストに加えることができる。

0レベルーアシッド・スプラッシュ、オープン／クローズ、デイズ、ブリード、メイジ・ハンド、レイ・オヴ・フロスト；1レベルーエクスぺディシャス・リトリート、サイレント・イメージ、シールド、シールド・オヴ・フェイス、チャーム・パースン、ディヴァイン・フェイヴァー、トゥルー・ストライク、マジック・ミサイル、メイジ・アーマー、レイ・オヴ・エンフィールメント；2レベルーアシッド・アロー、インヴィジビリティ、シー・インヴィジビリティ、スコッチング・レイ、ディテクト・ソウツ、ミラー・イメージ；3レベルーサジェスチョン、ディスプレイメント、ディスプレイ・マジック、ファイアーボール、ライトニング・ボルト；4レベルーグレート・インヴィジビリティ、ディヴァイン・パワー。

この能力は任意発動の代わりに取得する。

熟願者の悟り (変則) / Aspirant's Enlightenment：4レベルの時点で、ナーガ熟願者はナーガの擬似呪文能力、超常能力、毒に対するセーヴィング・スローに + 4 のボーナスを得る。この能力は自然の誘惑への抵抗の代わりに取得する。

ナーガ形態 (超常) / Naga Shape：6レベルの時点で、ナーガ熟願者はその自然の化身能力（4レベルで通常通り取得する）を用いて真のナーガの姿をとることができる。この効果は以下の例外を除いてシェイプチェンジと同様に機能する。そのドルイドの真のナーガの形態は唯一無二であり、その者の個人的な進化を表す。ナーガの姿をとった場合、ナガジの体は大きな蛇のそれに変形するが、自分自身の頭部のままである。ナーガ熟願者は四肢を失い、そのサイズは1段階上昇し、【筋力】と【耐久力】に + 4 のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に - 2 のペナルティ、外皮ボーナスに + 2 の強化ボーナスを得る。地上での移動速度に + 10 の強化ボーナスと、1d6 ポイントのダメージを与える噛みつき攻撃を得る。この形態で音声用を持つ呪文を使用することができるが、その他の構成要素を持つ呪文は呪

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

文修正特技または《化身時発動》のような特技がなければ使用することはできない。これはその他の点では自然の化身と同様に働き、その代わりに取得される。

強化形態（超常） /Augmented Form : 9レベルおよびそれ以降4レベルごとに、ナーガ熟願者はそのナーガ形態を強化する能力を以下の中から1つ選択することができる。一度選択した後は、この強化は変更することができず、常にそのナーガ形態に適用される。これらの能力の術者レベルはそのドルイド・レベルに等しく、他に特記がない限り、DCは10 + ドルイド・クラス・レベルの1/2 + ドルイドの【魅力】ボーナスに等しい。この能力は毒に対する完全耐性、千の顔、時知らずの肉体の代わりに取得される。

魅了の凝視（擬呪） /Charming Gaze : ドルイドは30フィート以内のクリーチャーにチャーム・パースン呪文と同様に効果を及ぼす凝視攻撃を得る。

暗視（超常） : ドルイドは効果範囲60フィートの暗視を得る。

思考感知（超常） /Detect Thoughts : ドルイドは回数無制限でディテクト・ソウツを使用することができる。

思考防護（変則） /Guarded Thoughts : ドルイドは魅了効果に対するセーブに+2の種族ボーナスと、あらゆる形態の読心（ディテクト・ソウツなど）に完全耐性を得る。

毒に対する完全耐性（変則） /Poison Immunity : ドルイドは全ての毒に対する完全耐性を得る。この能力を選択するためには、ドルイドのナーガ形態は少なくとも1つの毒に基づく肉体武器を持っていないなければならない。

毒針（変則） /Poisonous Sting : ドルイドの針は有毒になる。この能力を取得するためにはそのナーガ形態は尾に針を持っていないなければならない。針一致傷；セーブ 頑健 DC 10 + ドルイド・クラス・レベルの1/2 + ドルイドの【耐久力】修正値；頻度1ラウンド；効果2d4分間の間睡眠状態；治療セーブ1回。

毒吐き（変則） /Spit Venom : そのナーガ形態は標準アクションとしてその毒を30フィートまで吐き飛ばすことができる。これは射程単位を持たない遠隔接触攻撃である。この攻撃が命中した敵はその効果を避けるためにセーブ（上記参照）を行わなければならない。ナーガ形態はこの能力を取得するためには毒の噛みつきを持っていないなければならない。

針（変則） /Sting : そのナーガ形態は尾の先端に針が育ち、1d6ポイントの刺突ダメージを与える肉体武器となる。

水泳（変則） /Swim : そのナーガ形態は基本地上移動速度に等しい水泳速度を得る。

頑丈な鱗（変則） /Tough Scales : そのドルイドの外皮に対する強化ボーナスは+2上昇する。ドルイドはこの能力を更にもう一回選択することができる。その効果は累積する。

毒の噛みつき（変則） /Venomous Bite : そのナーガ形態の噛みつき攻撃は毒を持つようになる。噛みつき一致傷；セーブ 頑健 DC 10 + ドルイド・クラス・レベルの1/2 + ドルイドの【耐久力】修正値；頻度1/ラウンド（6ラウンド）；効果1【耐】ダメージ、治療セーブ1回。

真なるナーガ（超常） /True Naga : 20レベルの時点で、ナーガ熟願者は唯一無二のナーガに変容する。その自然の化身が本来の姿になるが、もともとのナガジの姿に回数無制限で変身することができる。そのクリーチャー種別は永続的に異形に変化する。この能力は自然の化身（回数無制限）の代わりに取得される。

新しい種族ルール New Racial Rules

ナガジは以下のオプションを利用できる。GMの決定により、他の適切な種族もこれらのいくつかを使用することができる。

ナガジの特技 Nagaji Feats

ナガジは以下の特技を取得できる。

《毒吐き》（戦闘） Spit Venom

君は敵の目に毒の唾を吹き付ける、ナガジの戦士の技を身につけている。

前提条件 : ナガジ。

利益 : 全ラウンド・アクションとして、君は10フィートまで届く遠隔接触攻撃として毒の唾を吐くことができる。命中した場合、目標は頑健セーブを行わなければならない、失敗した場合は1d6ラウンドの間盲目状態になる。このセーブのDCは10 + 君の合計ヒット・ダイス数の1/2 + 君の【耐久力】修正値に等しい。君はこの能力を1日に1回と、それに加えて3ヒット・ダイスごとに追加で1日1回使用することができる。

ナガジの魔法のアイテム Nagaji Magic Items

ナガジは以下の魔法のアイテムを使用できる。

ナガジ・スケール・ポリッシュ (Nagaji Scale Polish / ナガジの鱗研磨剤)

オーラ 中程度・カ術；術者レベル7レベル
装備部位 —；市価1,400gp；重量1/2ポンド

解説

この小さな粘土の壺には、呪文効果がクレリック呪文に限定されない以外はインビュー・ウィズ・スペル・アピリティと同様に機能する、きらきら光るペーストが入っている。いかなる術者も壺の中に呪文を発動することができる。ペーストを鱗につけた（標準アクション）クリーチャーは、(必要なヒット・ダイスと前提となる能力値を持っていれば) 付与された呪文を使用する能力を得る。爬虫類クリーチャー（竜や（爬虫類）の副種別を持つ人型生物など）だけが、呪文を発動するためにこのアイテムを使用することができる。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、インビュー・ウィズ・スペル・アピリティまたはニームニック・エンハンサー；コスト700gp

マーフォーク Merfolk

マーフォークはがっしりとした魅力的な人間の上半身と、大魚の尾とひれのある下半身を持つ。その髪と鱗には様々な色合いがあり、地域ごとのマーフォークの色はそれぞれ似通っている。マーフォークは大気中でも呼吸することができるが、乾いた地域を移動するのは難しく、水の外で長い期間を過ごすものはほとんどいない。種族全般として、マーフォークは狭量で流れものを容易に信じない。しかし個人個人、特に冒険者のマーフォークは型破りでおしゃべり好きであることも多い。マーフォークは道徳的に行動したり理論的な議論よりも、あるがままにいて芸術を好む。彼らは中立属性に強く傾倒している。

マーフォークの種族特性 Merfolk Racial Traits

+ 2【敏捷力】、+ 2【耐久力】、+ 2【魅力】：マーフォークは優美で壮健であり、なにより美しい。

中型：マーフォークは中型クリーチャーであり、サイズによるボーナスもペナルティも受けない。

遅い移動速度：マーフォークは5フィートの基本移動速度を持ち、50フィートの水泳移動速度を持つ。

水棲：マーフォークは（水棲）の副種別を持つ人型生物である。

水陸両生：マーフォークは水陸両生だが、水の外で長い時間を過ごすことは好まない。

夜目：マーフォークは夜目を持つ。

外皮：マーフォークは+1外皮ボーナスを得る。

足が無い / Legless：マーフォークには足がない。そのため足払いされることがない。

言語：マーフォークはブレイン開始時に共通語および水界語の会話能力を持っている。高い【知力】を持つマーフォークは次に挙げる言語を選択することができる：アーク語、アボレス語、エルフ語、森語、および竜語。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

既存のマーフォークの種族特性の代わりに以下の種族特性を選択してもよい。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君のGMに相談をすること。

暗視：浅瀬よりも深い、光のない場所を好むマーフォークもいる。この種族特性を持つマーフォークは暗視60フィートと光に過敏を得る。この種族特性は夜目と置き換える。

海の歌い手 / Seasinger：マーフォークの美しい声は伝説にも語られている。海の歌い手は〈芸能：歌唱〉判定に+2の種族ボーナスを得る。また、[言語依存] 呪文のセーブDCに+1の種族ボーナスを得る。この種族特性は夜目と置き換える。

たくましい尾 / Strongtail：一般的なマーフォークの尾よりも幅広でたくましく、陸上での移動に適したものもわずかながらいる。この種族特性を

持つマーフォークは地上移動速度15フィートと水泳移動速度30フィートを持つ。

適性クラス・オプション Favored Class Options

以下のオプションは記載の適性クラスを有するマーフォークに適用可能であり、特に断りのない限り、ボーナスは適性クラスの特典を選択するたびに適用される。

ドルイド：ドルイドの動物の相棒に+1のヒット・ポイントを得る。この先、マーフォークが動物の相棒を取り換えた場合、新しい動物の相棒は、このヒット・ポイントへのボーナスを得る。

レンジャー：レンジャーの動物の相棒に+1のヒット・ポイントを得る。この先、マーフォークが動物の相棒を取り換えた場合、新しい動物の相棒は、このヒット・ポイントへのボーナスを得る。

ソーサラー：[水]の補足説明を持つ呪文の距離を決定する際、ソーサラーの術者レベルに+1/2を加える。

種族アーキタイプ Racial Archetypes

以下の種族アーキタイプはマーフォークに適用可能である。

波の管理者（レンジャー） Wave Warden

マーフォークの共同体の安全と秘密を守るため、波の管理者は海中を監視する。彼らは水中では見事な力を発揮するが、乾いた陸上ではその力の源泉を持たない。

深海の番人（変則） / Deep Sentinel：波の管理者は水中のクリーチャーに気付くために行く〈知覚〉判定にレベルの半分（最低+1）のボーナスを得る。この能力は追跡と置き換える。

水中卓越特技（変則） / Aquatic Prowess Feat：2レベルの時点と以降4レベルごとに、波の管理者は水中環境における自らの武勇を示すボーナス特技を選択する。これらの特技は前提を満たしていなくても選択することができる。まず、以下の特技から選択することができる。《海の狩人》、《回避》、《強行突破》、《高速装填》、《精密射撃》、《二刀流》、《ネット戦技》、《ネットとトライデント》、《ネットの熟練者》。6レベルの時点で、このリストに《一撃離脱》、《二刀流強化》、《ネット計略》を加える。10レベルの時点で、このリストに《上級二刀流》と《精密射撃強化》を加える。この特技は鎧の制限も含め、通常のレンジャーのスタイル・ボーナス特技と同様に機能する。

得意な地形（変則）：3レベルの時点で、波の管理者は得意な地形として水中を得る。8レベルと以降5レベルごとに、水中地域におけるボーナスが+2ずつ増加する。波の管理者は追加の得意な地形を得ない。これ以外の点では、この能力は通常の得意な地形と同様に機能する。この能力は通常の得意な地形を置き換える。

海生まれ（変則） / Seaborn：7レベルの時点で、波の管理者は水中の生れ物（珊瑚や改装など）を通り抜ける際や濡れた面を移動する際、通常の移動速度で通過することができ、それらの障害によってダメージを受けることもない。魔法の効果を受けていたり魔法により操られていたりする障害物は、依然として影響を及ぼす。この能力は森渡りを置き換える。

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

水界クリーチャー招来 (擬呪) / Watery Summons : 8レベルの時点で、波の管理者は1日に1回、全ラウンド・アクションとして仲間を招来することができる。(水棲)もしくは(水)の副種別を持つクリーチャーのみ招来できることを除いて、この能力はサモン・ネイチャーズ・アライ III として機能する。11レベルの時点で、この能力はサモン・ネイチャーズ・アライ IV に強化される。この強化は以降3レベルごとに行われる。波の管理者の術者レベルは、自身のレンジャー・レベルに等しい。この能力は迅速なる追跡と置き換える。

新しい種族ルール New Racial Rules

以下のオプションはマーフォークに適用することができる。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君の GM に相談をすること。

マーフォークの装備品 Merfolk Equipment

マーフォークは以下の装備品を利用することができる。

アンダーウォーター・クロスボウ / Underwater Crossbow : アンダーウォーター・クロスボウは水の外では、通常のクロスボウと同様に機能する。水中で射出する際、このクロスボウは射程単位 20 フィートを持つ。通常のクロスボウに習熟するものはアンダーウォーター・クロスボウを使用することができる。

マーフォークの装備品

| 遠隔武器 | 価格 | 重量 |
|---------------------|-------|-------|
| ヘヴィ・アンダーウォーター・クロスボウ | 100gp | 8 ポンド |
| ライト・アンダーウォーター・クロスボウ | 70gp | 4 ポンド |

マーフォークの特技 Merfolk Feats

マーフォークは以下の特技を利用することができる。

《海の狩人》(戦闘) Sea Hunter

君の攻撃は泳いでいる敵のバランスを崩す。

前提条件 : 《攻防一体》、マーフォーク。

利益 : 泳いでいる目標に対する近接攻撃に成功した際、フリー・アクションとして君は目標のバランスを崩すことを試みることができる。これは足払いの戦技として扱う。成功したなら、目標はバランスを立て直すまでバランスを崩しているものと見なされる。通常、目標は自身のターンにおいて〈水泳〉判定を行うことになる。この特技は水泳移動速度を持つクリーチャー、フリーダム・オヴ・ムーヴメントのような魔法を使用している相手、転倒することのないクリーチャーには効果がない。

マーフォークの魔法のアイテム Merfolk Magic Items

マーフォークは以下の魔法のアイテムを利用することができる。

シーフォーム・ショール

(Seafoam Shawl / 海の泡のショール)

オーラ 微弱・変成術；**術者レベル** 5 レベル

装備部位 肩周り；**市価** 6,000gp；**重量** 1 ポンド

説明

この上品なレースでできたショールは1日に1回、フィンズ・トゥ・フィート 呪文の利益を与える。

作成方法

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、フィンズ・トゥ・フィート；費用 3,000gp

マーフォークの呪文 Merfolk Spells

マーフォークは以下の呪文を利用することができる。

フィンズ・トゥ・フィート

Fins to Feet / ひれを足に

系統 変成術 (ポリモーフ)；**呪文レベル** ウィザード/ソーサラー 3、ウィッチ 3、ドルイド 3

発動時間 1 標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 接触

目標 接触した同意するクリーチャー

持続時間 1 時間 / レベル (解除可)

セーブ 不可；**呪文抵抗** 可

術者は目標のひれ、ひれ足、尾を脚に変化させ、地上を歩けるようになる。目標は自身の水泳移動速度を失うが、そのサイズの人型生物が持つ適切な移動速度 (中型以上であれば 30 フィート、小型であれば 20 フィート) を得る。そのクリーチャーが1ラウンドの間水に浸ると、この変身は元に戻り、通常通り泳げるようになる。水から離れて1ラウンド経過するとこの変身は再び機能し、歩けるようになる。

この呪文はマーフォーク、トリトン、海獣類、魚、その他の主として水泳に適した肉体や四肢を持ち、徒歩を行えないクリーチャーにのみ効果を現す。この能力は目標に大気中で呼吸できる能力を与えることはない。

ワヤン Wayangs

ワヤンは起源を辿れば影界にたどり着く、小さく超常的な人型生物の種族である。彼らは極度にやせており、妖精のような背丈と深い影のような色の肌を持つ。極度に精神的な彼らは「解体」として知られる哲学に従う。これは彼らは影の中で再び交わるという教えだ。彼らは喜んで乱切りと肌の漂白の儀式（華美な螺旋と幾何学模様に盛り上がった白い点で身体に印をつける）を通して自らの信念を表す。内気で捕らえどころがない彼らは、小さく相互依存的な部族に住む。ワヤンが外から来たものと関係を持つことはほとんどない。

ワヤンの種族特性 Wayang Racial Traits

+ 2【敏捷力】、+ 2【知力】、- 2【判断力】：ワヤンは素早く用心深いが、その世界の認識は影により曇ったものだ。

ワヤン：ワヤンは（ワヤン）の副種別を持つ人型生物である。

小型：ワヤンは小型のクリーチャーであり、ACと攻撃ロールに+1のサイズ・ボーナス、戦技ボーナスと戦技防御値に-1のペナルティ、〈隠密〉判定に+4のサイズ・ボーナスを得る。

遅い移動速度：ワヤンは20フィートの基本移動速度を持つ。

暗視：ワヤンは最大60フィートまでの暗闇を見通せる。

光と闇（超常）/ Light and Dark：1日に1回割り込みアクションとして、ワヤンは自らがアンデッド・クリーチャーであるかのように、生のエネルギーからダメージを受け、負のエネルギーからダメージを癒やすものとして正と負のエネルギーを扱うことができる。この能力は起動してから1分間持続する。

遊撃役 / Lurker：ワヤンは〈隠密〉と〈知覚〉に+2の種族ボーナスを得る。

影の魔法 / Shadow Magic：ワヤンは自らが発動する影の副系統の呪文に対するセーヴィング・スローのDCに+1を加える。11以上の【魅力】能力値を有するワヤンは以下の擬似呪文能力を得る：1/日——ヴェントリロキズム、ゴースト・サウンド、パス・ウィズアウト・トレイス。これらの効果の術者レベルはワヤンのレベルに等しい。これらの呪文のDCは10+その呪文レベル+ワヤンの【魅力】修正値に等しい。

影の抵抗力 / Shadow Resistance：ワヤンは（操影）の副系統の呪文に対するセーヴィング・スローに+2の種族ボーナスを得る。

言語：ワヤンはプレイ開始時に共通語およびワヤン語の会話能力を持っている。高い【知力】を持つワヤンは次に挙げる言語を選択することができる：人間の言語いずれか、アクロ語、ゴブリン語、サンサーラン語、地獄語、テング語、ナガジ語、奈落語、および竜語。

代替種族特性 Alternate Racial Traits

既存のワヤンの種族特性の代わりに以下の種族特性を選択してもよい。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君のGMに相談をすること。

解体の子 / Dissolution's Child：1日に1回、君は4フィート以上の高さの

ある影であるかのように見える姿に変わることができる。君の物理的な姿は依然として存在したままであり、君は非物質的になるわけではない——単に外見が変わるだけである。この効果はインヴィジビリティのように機能するが、レベルごとに1ラウンド（最大5ラウンド）しか持続しない点異なる。これは超常能力である。この種族特性は影の魔法と置き換える。

適性クラス・オプション Favored Class Options

以下のオプションは記載の適性クラスを有するワヤンに適用可能であり、特に断りのない限り、ボーナスは適性クラスの特典を選択するたびに適用される。

バード：ウィザードの幻術系統の呪文リストより修得呪文1つを獲得する。この呪文はバードが発動できる最大呪文レベルより1レベル以上低い呪文でなくてはならない。この呪文がバードの呪文リストにもともと含まれているものでない限り、1レベル高いものとして扱う。

オラクル：ウィザードの幻術系統の呪文リストより1つの修得呪文を得る。この呪文はオラクルが発動可能な最大呪文レベルより1レベル以上低い呪文レベルでなければならない。この呪文は、もともとオラクルの呪文リストに存在している呪文でなければ、1レベル高い呪文レベルとして扱う。

ソーサラー：ソーサラーが発動する（操影）の副系統を持つ幻術呪文はダメージに+1/2ポイントを追加する。

サモナー：サモナーの幻獣の技能ランクに+1を加える。

種族アーキタイプ Racial Archetypes

以下の種族アーキタイプはワヤンに適用可能である。

影絵師（バード） Shadow Puppeteer

影絵師は素晴らしくも恐ろしい影絵芝居を呼び出し、影を創り自在に操る超常的な効果を行行使する。影絵師は以下のクラス特徴を持つ。

バードの呪芸：影絵師は以下に示すバードの呪芸を得る。それらの能力を起動するためには、影絵を演じることができなければならない。影絵には〈芸能：演劇〉を使用し、光源が必要となる。これらの能力は全てのレベルの勇気鼓舞の呪芸および自信鼓舞の呪芸と置き換える。

影の従者（擬呪） / Shadow Servant：1レベルの時点で、影絵師は単一の芸を行う影の従者を作り出すことができるようになる。影の従者はアンシオン・サーヴァント（術者レベルは影絵師のバード・レベルと等しい）と同様だが、ぼんやりとした影のように見える。影の従者は視覚的要素に関連する。

影絵（擬呪） / Shadow Puppets：1レベルの時点で、影絵師は半現実的な影のクリーチャーを作り出すためにバードの呪芸を使用することができるようになる。このクリーチャーはサモン・モンスターIのリストから選択された1体のモンスターによく似ている。それ以外の点については、このような影のクリーチャーはシャドウ・カンジュレーションと同様に機能する。また、それらと関わりを持った目標が20%だけ本物であるかのように効果を受けるかどうかを判断するために、意志セーブ（DC 10 + バード・レベルの1/2 + 【魅力】ボーナス）を行う。4レベルと以降3レベルごとに、この能力はより高いサモン・モンスターであるかのように機能するようになる（4レベルの時点でサモン・モンス

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

ター II、以下同様)。

新しい種族ルール New Racial Rules

以下のオプションはワヤンに適用することができる。この新しいオプションのいずれかを選択する前に、君の GM に相談をすること。

ワヤンの装備品 Wayang Equipment

ワヤンは以下の装備品を利用することができる。

シャドウ・ステンシル / Shadow Stencils : 複雑な金属製のステンシルが 10 本で 1 組となっている。このステンシルは人影や物体を高度に一致させる影を作り出すため、影絵に使用される。(操影) 呪文や効果で何かを作り出す目的で使用するならば (これには影絵のバードの呪芸も含まれる)、ワヤンはセーヴィング・スローの DC に + 1 の技量ボーナスを加える。シャドウ・ステンシルを使用するには、片手を使わなければならない。

ワヤンの装備品

| 品物 | 費用 | 重量 |
|------------------|------|-------|
| シャドウ・ステンシル 1 セット | 30gp | 2 ポンド |

ワヤンの特技 Wayang Feats

ワヤンは以下の特技を利用することができる。

《影の一駆け》 Shadowy Dash

薄明かりの中では、君は影と大差ない。

前提条件 : ワヤン。

利益 : 薄明かりか暗闇の範囲にいる限り、君は〈隠密〉を使用して通常の - 5 のペナルティを受けることなく、完全な移動速度で移動することができる。

通常 : 半分の移動速度から通常の移動速度までで移動する際、君は〈隠密〉判定に - 5 のペナルティを受ける。

ワヤンの魔法のアイテム Wayang Magic Items

ワヤンは以下の魔法のアイテムを利用することができる。

バッグ・オヴ・シャドウ・クラウド (Bag of Shadow Clouds / 影雲の鞆)

オーラ 中程度・幻術 ; 術者レベル 7 レベル

装備部位 無し ; 市価 30,240gp ; 重量 1 ポンド

解説

この暗い灰色の布でできた鞆を覗きこんでも、空虚な黒色以外は何も見えない。この鞆の中には影界につながる余剰次元的な空間が存在している。1 日に 3 回まで移動アクションとして、所持者はこの鞆の中に手を入れ、1d4 個の半ば実体化した影の欠片を引き出すことができる。鞆の所有者はこれらの影の欠片それぞれを、5 フィート四方のマス 1 つを目標とした投擲武器として使用することができる。命中すればダークネス呪文として機能するが、その 5 フィート四方のマスにしか効果がない。また移動アクションとして、この鞆の所有者は任意の方向に 10 フィートまで、影の雲を動

かすことができる。誰が投擲したものであれ、影の欠片と影の雲は拡散するまで 10 分間持続する。

作成要項

必要条件 《その他の魔法のアイテム作成》、ダークネス、シャドウ・カンジュレーション ; 費用 15,120gp

ワヤンの呪文 Wayang Spells

ワヤンは以下の呪文を利用することができる。

シャドウ・アンカー

Shadow Anchor / 影の錨

系統 幻術 (操影) [影] ; 呪文レベル バード 2、ウィザード / ソーサラー 2、ウィッチ 2

発動時間 1 標準アクション

構成要素 動作

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

効果 ぼんやりとした影の紐 1 本

持続時間 1 ラウンド / レベル (解除可) ; 本文参照

セーブ 意志・無効 ; 呪文抵抗 可

目標の影は現在のマスに繋がれた伸び縮みする紐となる。そのクリーチャーはそのマスから 5 フィートまでの範囲であれば、ペナルティなく移動することができる。その繋がれた場所から 5 フィート以上移動するには、目標は CMD10 + 術者レベルの 1/2 + 術者の【知力】修正値 (ウィザードもしくはウィッチ) あるいは【魅力】修正値 (ソーサラーもしくはバード) に対する押しやり戦技判定を行わねばならない。繋がれた場所から 5 フィート離れる毎に、目標は - 1 のペナルティを被る。この判定に失敗すると目標の移動は無駄になり、それ以上遠くに移動することはできない。10 以上の差でこの判定に失敗したなら、繋がれた場所に 5 フィート押しやられ、伏せ状態となる。10 以上の差でこの判定に成功したなら、この呪文は終了する。この呪文は影や反射を作り出さないクリーチャーには機能しない。目標が (瞬間移動) 効果を使用したり現在の次元界から離れるようなことがあれば、この呪文は終了する。

種族作成

種族作成 Race Builder

ここにキャンペーンでまず起こるであろう、誰か——プレイヤーの1人かGM——が新種族を作成したい機会ごとに注目すべき事項を書く。GMが自身のキャンペーン・ワールドの物語上の、あるいは生態学上の隙間を埋めるために新種族が必要になることはある。そうした種族は時に極寒の地で暮らすエルフのように単純でいいこともあれば、別の次元界に存在するぜんまい仕掛けの巨人のように複雑でなければならないこともある。プレイヤーが怪物の種族をプレイしたいこともあるかも知れないし、何かの不思議な虚構作品に感銘を受けて、あるいは溢れんばかりの創作意欲によって、パスファインダーにない新キャラクターの構想の為に種族を作成したいと思うかもしれない。以下はGMに、あるいはGMの監視下にあるプレイヤーにさえ、基本種族と釣り合いが取れ、噛み合う新種族の作成を認めるルールである。

また、これらのルールは基本種族が概して向き合う者よりも困難な遭遇を意味するような、強力な種族の作成を認めもする。君は既存のモンスターを手本とした新種族や、あるいはより強力な新種族と肩を並べてプレイする為の、「強力な」基本種族さえ作成できる。

種族の作成例 Race Examples

この項は種族構築で設計される種族の多量の例を目的としている。この項ではまた通常では種族ヒット・ダイス、技能、そして他の能力を持つであろう種族の例を目的としてもいる。しかしながらそうした種族のPCの者は、自身のクラスのみによる利益を勘定すること。こうした種族は単なる対となる怪物の近似値であり、正確なわけではない点に注意。この章の後半では、種族構築ルールを使用して作成された新種族を詳述した補足文章がある。最後に、この章の最終の項では、基本種族たちと主要と稀少のうち多くの種族の点数と能力を分析している。

新種族の作成 Creating a New Race

この種族構築では種族ポイント (RP) で種族特質と種族特性を購入することで新種族を作成できる。種族特質と種族特性の間にはいくつかの違いがある。主な違いは種族特質は必須であり (君はこのルールで提供される種族特質の分類につき1つ選択しなければならない)、一方で種族特性は選択制だ。種族特質には6つの分類があり、それには種別、副種別 (あれば)、サイズ、基本移動速度、能力値修正、そして言語が含まれる。種族特性には移動速度形態の拡張から技能判定へのボーナス、怯えさせる囁き声攻撃や変身能力のような奇妙な力まで、君が種族を作成するためのいくつもの面白い選択肢が書いてある種族特性は防御、攻撃、そして魔法的特性のように、いくつかの異なる分類に分かれている。

種族特質と特性を購入する前に、君は君の種族の強度レベルを決定しなければならない。GMは自身のキャンペーンの必要性に基づいてこれを決定すること。種族の強度レベルは君がその種族を構築する為に得るRPの数と、それぞれの特性分類から君が選択できる種族特性の上限の数、そうした分類から君が取得できる特性の種類を決定する。

時に特質や特徴がコスト0であったり負のRPになっており、それは各々無料で取得できることやRPを取り戻せることを意味する。種族特質の場合、0ポイントの選択肢を選ぶことは君はその種族特質の分類から選択したことと数えられ、そして種族特性の場合、そうした選択は種族特性の分類ごとにある特性の上限数について1つと数える。

強度レベルは3つある：標準、強大、そして怪物。標準の種族は標準的な種族特性のみを取得できるが、強大な種族は標準と強大な種族特性両方を取得でき、そして怪物の種族は標準、強大、そして怪物の種族特性を取得できる。表4-1は、強度レベルに基づいている、君が消費できるRP

の数と種族特性の分類ごとに君が取得できる特性の上限の概要である。

強度レベルによる種族ポイントと特性上限

| 強度レベル | RP 範囲 | 分類ごとの特性 |
|-------|---------|---------|
| 標準 | 1 ~ 10 | 3 |
| 強大 | 11 ~ 20 | 4 |
| 怪物 | 20 + | 5 |

種族強度レベルを決定した後は、君の種族を作成する為に下記にあるそれぞれの段階を踏むこと。

段階 1: 構想 Step 1: Concept

種族は似た特性と特質を持った個人の集団以上の意味を持つ。種族は独自の歴史と文化を共有する人々の集合である。種族構築では新種族を作成する為の多くの選択肢を書いており、キャラクターに最も似合う選択肢を探せるよう、それぞれの項で山のように選択肢を書くようにしているが、君のキャンペーン・ワールドにおいてより恩恵があるのは、概して君の種族の骨格を決めることだ。選択肢を選ぶ前に、君の種族とその文化について幾つかの回答を考えておくこと。そうした質問の回答は、君の種族の特質と特性について妥当な選択をすることを手助けし、その種族はゲーム世界により適合できるようになる——単なる無作為に選択肢を寄せ集めた存在ではなく。そうした質問には以下が含まれるだろう。

君の種族は何処で暮らす傾向があり、それは何故？

君の種族の外見は？ その種族の者の外見はどのようによく居る環境に彼らを適合させているの？

君の種族の歴史は？ その種族は創作された神話を持っている？ その種族の歴史において重要な出来事はあった？

君の種族は他の種族とどういった関係を持っているの？ 同盟は？ 競合者は？ 敵は？ 憎悪する相手は？

君の種族がなりたがるクラスは何？

君がこのルールを使い、君がGMでない場合、キャンペーン世界の隙間を埋め、そこで求められる種族を作成するよう絶対にGMとよく相談すること。

【耐久力】のない種族 Races without Constitution

これらのルールで君が作成した種族の多く用の能力値の生成では——強大な種族であろうと怪物の種族であろうと——キャラクター構築の際に標準的な手段を使用する。【耐久力】能力値を持たない種族はその例外であり、能力値生成手法に僅かな変更が要求される。その変更は下記の通り。

標準型：4d6を振り、通常通り最小の出目の1つを除外し、合計を計算するが、それを5回だけ行い、それらを君の思うままに割り振り、【耐久力】は飛ばすこと。

旧式：3d6を振り、5回それらの結果を合計し、君の思うままに割り振り、【耐久力】は飛ばすこと。

英雄的：2d6を振りその合計にそれぞれ6を足すこと。これを5回行い君の思うままに割り振り、【耐久力】を飛ばすこと。

ダイス・プール型：24d6のプールの代わりに【耐久力】のない種族は能力値に割り振れる20d6のプールを持ち、【耐久力】は除外すること。そうしたキャラクターも依然として他の能力値それぞれに最低で3d6を割り振らなくてはならない。ハイパワーなゲームなら数を増やすこと。

能力値購入：能力値の購入方式を使用する際、【耐久力】を持たない種族の者は【耐久力】能力値10を持つと想定して、君のキャンペーンの強度レベルで割り当てられたポイントを通常通り使用して残りの能力値を購入すること。

強大および怪物の種族への挑戦 Challenging Advanced and Monstrous Races

強力な種族特性と能力を持つため、強大および怪物の種族はより挑戦的であり、それは低レベルにおいて際立つ。それを果たす為の基礎的な指標

は強大および怪物の種族のキャラクターの集団を、下記の表を使って、消費した RP に基づいて 1 以上高いレベルとして扱うことである。その集団用の冒険者や遭遇を作成する際、実際の平均パーティ・レベルではなく、パーティの調整済みの平均パーティ・レベルを算出すること。強度レベルが入り交じっている集団については、RP の平均を求めてその結果の一位を四捨五入すること。

| 平均パーティ・レベル | | | | |
|------------|--------|--------|---------|---------|
| 平均 RP | 1 ~ 5 | 6 ~ 10 | 11 ~ 15 | 16 ~ 20 |
| 20 | +1 レベル | +0 レベル | +0 レベル | +0 レベル |
| 30 | +2 レベル | +1 レベル | +0 レベル | +0 レベル |
| 40 | +3 レベル | +2 レベル | +1 レベル | +0 レベル |

ステップ 2 : 種族特質 Step 2 : Racial Qualities

次の段階は種族の特質を選ぶことだ。君は下記の特質の分類それぞれにつき 1 つの選択を決めなければならない。特質や特質の一部は時に種族特性の前提条件となる。

種別、サイズ、基本移動速度、能力値調整、言語

段階 3 : 種族特性 Step 3 : Racial Traits

種族特質を全て選べば、君は残った RP で種族特性を選べる。

種族特性はいくつかの分類に分けられる：能力値、防御、特技と技能、魔法、移動、攻撃、感覚、弱点、そしてそれ以外の種族特性。それぞれの分類で君が購入できる種族特性の数は君が作成する種族の強度レベルに基づいている——標準の種族はそれぞれの分類につき特性を 3 を超えて取れず、強大な種族はそれぞれの分類につき特性を 4 を超えて取れず、怪物の種族はそれぞれの分類につき特性を 5 を超えて取れない。また、それぞれの分類の特性はある種類で段階分けされている——標準、強大、そして怪物。標準の種族は分類それぞれにある標準の項からのみ特性を選び、強大な種族は標準か強大の項から特性を選び、そして怪物の種族は好きな項から選べる。

特に書いていない限り、種族特性全ては変則的能力であり、種族特性はそれぞれ 1 回しか取得できない。

以下の規格は種族特性の全てで使用される。

名称 (RP コスト) : 種族特性それぞれはその名前から始まる。それぞれの特性の RP のコストの数はその名前のすぐ後の丸括弧の中に書かれている。複数回取得できる種族特性については、特性の説明に特別な記述がない限り、これは君がその特性を取得する度に支払う RP の値である。

前提条件 : 一部の種族特性は前提条件を持つ。君の種族は君がその特性を取る前からこの項に書かれている前提条件を満たしていなければならない。一部の特性は特定の種別あるいは副種別を要求し、一部はそれを取得する前に他の種別特性や特質を取得していることを要求するものもある。

利益 : これは君が作成している種族の者に与えられる種族特性の利益である。

特殊 : これにはその種族特性についての事項の事実が含まれる。

能力値 防御 特技と技能 魔法 移動 攻撃 感覚 弱点 その他

種族特質 Racial Qualities

種別特質 Type Quality

これはその種族のクリーチャー種別である。その種族のクリーチャー種別は合致するクリーチャー種別に似てはいるが、重要な違いが少しある。最初の違いは、それぞれの種族の種類は、2本の腕、2脚の足、1つの胴体、そして1つの頭部を持つ形状という、おおよそ人の形をしている種族の者であると想定していることだ。このことは、その種族がキャラクターが使用可能な様々な魔法のアイテムの-slot 全ての利益を取得でき、標準的な武器と防具の選択肢を利用できるようにするために重要である。2つ目の違いはこうした種族の種別は全て0ヒット・ダイスのクリーチャーであるということであり、これはヒット・ダイス、基本攻撃ボーナス、セーヴィング・スローの進行、技能ポイント、クラス技能、そして武器と防具の習熟は、その種族の者が取得するクラス・レベルに基づくことを意味する。

他の種族特質と同様、種族それぞれはポイント・コストを持つ。クリーチャーの種別の主流——つまり人型生物——ではORPを消費し、他の種族特質と種族能力を選ぶ際の柔軟性を最も提供するが、より高価な種別では柔軟性が低まる。種族の種別コストは、作成する種族の強度レベルに基づいて君が選べる種別も決定する。君は君が構築する種族の強度レベルの最大RPコスト以上のRPコストを持つ種別を選べない。これは、君がアンデッド種別を作りたくない場合強大な種族を構築せねばならず、人造の種別の種族を構築したい場合は怪物の種族を作成したい場合は怪物の種族を構築しなければならないことを意味する。人造あるいはアンデッドを主題としたクリーチャーをより低い強度レベルで作成したい場合、218ページの補足文章にある「特殊副種別」の低コストの選択肢を見ること。

時に種族の種別は要素として種族特性を与えるかもしれない。例えば、人造の種別はその種族の者に暗視60フィートを与える。これは君がその種別特性を購入した時に種族特性のコストを既に支払っていたということであり、その特性は符合する種族特性の分類から種族特性を購入する際の上限において計上しない。例えば、君が人造の種族の為に他の視野の特性を購入する時、既にその種族が持つ暗視60フィートの要素はその種族の感覚種族特性分類からの5つの特性の上限について計上しない。その種族によって与えられた特性は依然として他の特性の前提条件を満たす際に数える。

人型生物種別は君の種族用に最低1つの副種別を選ぶことを要求し、来訪者（原住）種別は君に君の種族が結び付いている他の次元界についての決定を君に委ねる。君の種族のクリーチャーの種別と副種別、そして結び付いている次元界をよく認識しておくこと。時に種族の種別、副種別、あるいは結び付いている次元界が一部の種族特性の前提条件となっていることがある。例えば、rodent empathyの種族特性を取得するには君は（ラットフォーク）の副種別を取らなければならない、魔物の魔術の種族特性を取るにはアバドン、アビス、ヘルに結び付いていなければならない。

異形 (3RP)

異形は不思議な肉体構造、奇妙な能力、異界的な精神、あるいはそれらの複合を持っている。異形は以下の要素を持つ。

- 異形は暗視60フィートの種族特性を持つ。
- 異形は呼吸し、食事し、睡眠する。

人造 (20RP)

人造種族は動く物体か人工的に作成されたクリーチャーの集団である。人造種族は以下の要素を持つ。

- 人造は【耐久力】能力値を持たない。DCや他の【耐久力】能力値に基づく状態においては人造は10の能力値（ボーナスもペナルティもなし）を持つものとして扱う。
- 人造は夜目の種族特性を持つ。
- 人造は暗視60フィートの種族特性を持つ。
- 人造はあらゆる「精神作用」効果（魅惑、強制、士気効果、紋様、そして惑乱）に対する完全耐性を持つ。
- 人造は自力でダメージを治癒することはできないが、ある種の効果（その人造の種族の能力による）に晒されることか《人造クリーチャー作成》特技の使用によって修復される。人造はメイク・ホウルといった呪文によっても治癒される。高速治癒の特殊特質を持つ人造はその特質から利益を得る。
- 人造は能力値ダメージ、能力値吸収、疲労、過労、生命力吸収、あるいは非致傷ダメージの目標にならない。
- 人造は頑健セーブを要求する効果に対し（その効果が物体にも機能するか、あるいは（無害）でない限り）完全耐性を持つ。
- 人造は大規模ダメージによる即死の危険性がないが、0ヒット・ポイント以下に減少した時即座に破壊される。
- 人造を復活させることも蘇生させることもできない。
- 人造を破壊するのは困難であり、そのサイズに基いたボーナス・ヒット・ポイントを、以下の表に書かれている通り得る。

人造のサイズ ボーナス・ヒット・ポイント

| 人造のサイズ | ボーナス・ヒット・ポイント |
|--------|---------------|
| 超小型 | — |
| 小型 | 10 |
| 中型 | 20 |
| 大型 | 30 |

- 人造は、そうした活動の1つによって何らかの利益のある効果を得たいと思わない限り、呼吸せず、食事せず、睡眠しない。つまり人造はポーションを飲んで効果の利益を得ることも呪文を回復するために眠ることもできるが、生存や健康の維持の為にそうした活動が要求されることはない。

竜 (10RP)

竜は魔法的あるいは普通でない能力を持つ爬虫類クリーチャーである。竜の種族は以下の要素を持つ。

- 竜は暗視60フィートの種族特性を持つ。
- 竜は夜目の種族特性を持つ。
- 竜は魔法的な睡眠効果と麻痺効果に対する完全耐性を持つ。
- 竜は呼吸し、食事し、そして睡眠する。

フェイ (2RP)

フェイは超常的な能力と自然や他の何らかの力や場所と繋がりを持つクリーチャーである。フェイの種族は以下の要素を持つ。

- フェイは夜目の種族特性を持つ。
- フェイは呼吸し、食事し、そして睡眠する。

人型生物 (0RP)

人型生物の種族はほとんど、あるいは全く超常能力や擬似呪文能力を持たないが、大抵は会話ができ十分に社会を発展させている。人怪は（巨人）の副種別を持たない限り通常は小型あるいは中型であるが、（巨人）の副種別を持つ場合は大型である。人型生物クリーチャーそれぞれは、（人

間)、(巨人)、(ゴブリン類)、(爬虫類)、あるいは(テング)といった、その種族に符合する副種別も持つ。君が新たな人型生物の種族を作成する場合、君は既存の似合う副種別を見つけるか、その種族の名前を副種別を使って新たな副種別を作成すべきである。君が混血の種族を作成する場合、両親の種族の種族種別を持つべきである。例えば、ハーフエルフは(人間)と(エルフ)両方の副種別を持つ。副種別は時に他の種族能力や特技の条件をみだす際に重要となる。人型生物が種族の副種別を持つ場合、その種族はその種族前提条件を満たしていると思われる。人型生物の種族は以下の要素を持つ。

- ・ 人型生物は呼吸し、食事し、そして睡眠する。

人怪 (3RP)

人怪は人型生物に似ているが、怪物的あるいは動物的な要素を持つ。彼らは時に魔法の能力も持つ。人怪は以下の要素を持つ。

- ・ 人怪は暗視 60 フィートの種族特性を持つ。
- ・ 人怪は呼吸し、食事し、そして睡眠する。

来訪者 (原住) (3RP)

原住の来訪者は少なくとも一部分が物質界以外の何らかの本質(物質的とは限らない)で構成されている。一部のクリーチャーは何らかの他の種別として始まり、より高位の(あるいは低位の)精神状態に至った時に来訪者となる。原住の来訪者を作成する時、その種族と結び付いている外方次元界を1つ選ぶことは時に重要となる。例えば、ティーリングはアバドン、アビス、あるいはヘルと結び付いている。そうした結びつきは他の種族能力の条件をみだす際に重要となることがあるが、原住の来訪者に他の次元界と結び付いていることが要求されるわけではない。原住の来訪者の種族は以下の要素を持つ。

- ・ 原住の来訪者は暗視 60 フィートの種族特性を持つ。
- ・ 原住の来訪者は呼吸し、食事し、そして睡眠する。

植物 (10RP)

この種別は人間の形をした野菜質クリーチャーを包括するものである。普通の庭園や野原で見られるような、【判断力】と【魅力】能力値を欠いている一般的な植物はクリーチャーではなく物体ではないが、生きてる点に注意。植物の種族は以下の要素を持つ。

- ・ 植物は夜目の種族特性を持つ。
- ・ 植物はあらゆる【精神作用】効果(魅惑、強制、士気効果、紋様、そして惑乱)に対する完全耐性を持つ。
- ・ 植物は麻痺、毒、(ポリモーフ)、睡眠効果、そして朦朧化に対する完全耐性を持つ。
- ・ 植物は呼吸し食事するが、睡眠はその活動によって何らかの利益のある効果を得たいと思わない限りしない。植物クリーチャーは呪文を回復するために眠ることもできるが、生存や健康の維持の為に睡眠が要求されることはない。

アンデッド (16RP)

アンデッドの種族は精神のあるいは超常の力によって動いている、かつて生きていたクリーチャーである。アンデッドの種族は以下の要素を持つ。

- ・ アンデッドは【耐久力】能力値を持たない。アンデッドはヒット・ポイント、頑健セーブ、そして【耐久力】に依存する特殊能力の計算(プレス攻撃のDCを計算するときなど)で【耐久力】能力値の代わりに【魅力】能力値を使用する。
- ・ アンデッドは暗視 60 フィートの種族特性を持つ。
- ・ アンデッドはあらゆる【精神作用】効果(魅惑、強制、士気効果、紋様、そして惑乱)に対する完全耐性を持つ。
- ・ アンデッドは出血ダメージ、[即死]効果、病気、麻痺、毒、睡眠効果、そして朦朧化に対する完全耐性を持つ。
- ・ アンデッドは非致傷ダメージ、能力値吸収、あるいは生命力吸収の目標にならず、そして身体的能力値(【耐久力】、【敏捷力】、そして【筋力】)へのダメージと疲労と過労効果に完全耐性を持つ。
- ・ アンデッドは正のエネルギーによって傷つき負のエネルギーによって治癒される。高速治癒の特殊性質を持つアンデッド・クリーチャーはその特質から利益を得る。
- ・ アンデッドは頑健セーブを要求する効果に対し(その効果が物体にも機能するか、あるいは(無害)でない限り)完全耐性を持つ。
- ・ アンデッドは大規模ダメージによる即死の危険性がないが、0ヒット・ポイント以下に減少した時即座に破壊される。
- ・ アンデッドはレイズ・デッドやリインカーネイト呪文や能力の影響を受けない。リザレクションやトゥルー・リザレクションはアンデッド・クリーチャーに影響を与えられる。これらの呪文はアンデッド・クリーチャーを、彼らがアンデッドになる前の生きていたクリーチャーに戻す。
- ・ アンデッドはそうした活動の1つによって何らかの利益のある効果を得たいと思わない限り、呼吸せず、食事せず、睡眠しない。つまりアンデッドはポーションを飲んで効果の利益を得ることも呪文を回復するために眠ることもできるが、生存や健康の維持の為にそうした活動が要求されることはない。

特殊副種別 Special Subtypes

クリーチャー種別のうち2つ——人造とアンデッド——はプレイヤーの面白い選択肢を創造するが、標準の強度レベルの制限のうちでそうした種族を作成しようとする場合それは高すぎる。君が標準の種族を作成しながらも人造やアンデッドの種族を欲する場合、下記に詳述している2つの特殊な副種別、ハーフコンストラクトとハーフアンデッドを考へること。それらにはそれぞれ関連している種別の香りづけの多くを含んでいるが、より弱い能力と完全耐性を与えている。これらの副種別は人造とアンデッドを除く種族の種別のどれにでも付与できる。人型生物の種別にこれらの副種別を適用する時、そのクリーチャーのもう半分として別の副種別を選択すること。例えば、君は人型生物(ハーフコンストラクト、人間)のクリーチャーを作成できる。

ハーフコンストラクト (7RP) Half-Construct

ハーフコンストラクトの種族は魔法的あるいは機械的な手段によって人工物で強化されたか一部が人造の機構に換装されたクリーチャーの集団である。ハーフコンストラクトの種族は以下の要素を持つ。

- ・ ハーフコンストラクトは病気、【精神作用】効果、毒、そして過労と疲労を引き起こす効果に対するセーヴィング・スローに+2の種族ボーナスを得る。
- ・ ハーフコンストラクトを復活させることも蘇生させることもできない。
- ・ ハーフコンストラクトはそうした活動の1つによって何らかの利益のある効果を得たいと思わない限り、呼吸せず、食事せず、睡眠しない。つまり人造はポーションを飲んで効果の利益を得ることも呪文を回復

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

するために眠ることもできるが、生存や健康の維持の為にそうした活動が要求されることはない。

ハーフアンデッド (SRP) Half-Undead

ハーフアンデッドは生者とアンデッドの奇妙なるあるいは不浄なる融合体である。ハーフアンデッドをプレイすることを面白がるプレイヤーはヴァンパイアと人間の子孫であるダンピールを考えてみても良い。ハーフアンデッドの種族は以下の要素を持つ。

- ・ ハーフアンデッドは暗視 60 フィートの種族特性を持つ。
- ・ ハーフアンデッドは病気および「精神作用」効果に対するセーヴィング・スローに+2の種族ボーナスを得る。
- ・ ハーフアンデッドは生命力吸収効果によるペナルティを受けないが、ヒット・ダイスを超える負のレベルが発生した場合殺される。24時間後、彼らが獲得した負のレベルは追加のセーヴィング・スローなしに除去される。
- ・ ハーフアンデッド・クリーチャーは正のエネルギーによって傷つき負のエネルギーによって治癒される。高速治癒の特殊特性を持つハーフアンデッド・クリーチャーはその特性から利益を得る。

前提条件としての人型生物の副種別 Humanoid Subtypes as Prerequisites

ここには特定の人型生物の副種別を前提条件として要求する種族特性がいくつかある。それは通常、種族特性がその名称で種族に言及している場合だ。GMである君はこれらの副種別の前提条件を、その種族の種類あるいは人型生物の副種別は通常その特性を取得するものだという示唆および指示として見て良い。構築する種族に適合するよう、自由にそうした特性の名称や種族の副種別の前提条件を変更して良い。

サイズ特質 Size Quality

次の段階は君の種族のサイズ特質を選ぶことだ。大抵の種族は中型あるいは小型であり、これらには前提条件がないが、書かれているポイント・コストによって、君の種族を以下の修正とともに大型あるいは超小型の種族にすることに興奮しても良い。

大型 (7RP) : 前提条件：この特質を取得する人型生物は（巨人）の副種別でなければならない；大型クリーチャーは【筋力】に+2のサイズ・ボーナスを、【敏捷力】に-2のサイズ・ペナルティを得る。大型の種族はACに-1のサイズ・ペナルティ、攻撃ロールに-1のサイズ・ペナルティ、戦技判定とCMDに+1のボーナス、そして〈隠密〉判定に-4のサイズ・ペナルティを受ける。大型のクリーチャーは10フィート×10フィートの接敵面となり、間合いは5フィートとなる。

中型 (ORP) : 中型の種族はサイズによるボーナスやペナルティを持たない。中型のクリーチャーは接敵面5フィート×5フィートと間合い5フィートを持つ。

小型 (ORP) : 小型の種族はACに+1のサイズ・ボーナス、攻撃ロールに+1のサイズ・ボーナス、戦技判定とCMDに-1のペナルティ、そして〈隠密〉判定に+4のサイズ・ボーナスを得る。小型の種族は接敵面5フィート×5フィートと間合い5フィートを持つ。

超小型 (4RP) : 前提条件：異形、人造、竜、フェイ、来訪者（原住）、あるいは植物の種別；利益：超小型のクリーチャーは【敏捷力】に+2のサイズ・ボーナスと【筋力】判定に-2のサイズ・ペナルティを得る。超小型の種族はACに+2のサイズ・ボーナス、攻撃ロールに+2のサイズ・ボーナス、戦技判定とCMDに-2のペナルティ、そして〈隠密〉判定に+8のサイズ・ボーナスを得る。超小型のキャラクターは2と1/2フィート×2と1/2フィートの接敵面を持つため、そうしたキャラクター4体で1つのマス占有できる。超小型の種族は典型的に生来の間合い0フィートを持ち、つまり隣接するマスに届かない。彼らは近接で攻撃するには相

手のマスに入らなければならない。この侵入はその相手からの機会攻撃を誘発する。生来の間合いがないため、彼らは周囲のマス機会攻撃範囲内に収められない。他のクリーチャーは機会攻撃を誘発することなくそうしたマスを移動できる。超小型のクリーチャーは典型的に敵を挟撃できない。

基本移動速度特質 Base Speed Quality

次の段階は君の種族用の基本移動速度特質を選ぶことだ。一部の種族特性は移動速度を増加するか他の移動速度の種類を与えるが、そうした特性は大抵、前提条件として普通の移動速度の特質を要求する。君は以下の要素を持つ。

普通の移動速度 (ORP) : 種族は30フィートの基本移動速度を持つ。

ゆっくりの移動速度 (-1RP) : その種族は20フィートの基本移動速度を持つ。その種族が中型である場合、種族の者の移動速度は鎧あるいは重みで修正されることはない。

能力値調整特質 Ability Score Modifier Quality

次の段階は君の種族用の能力値修正特質の決定だ。多くの場合、新しい種族を作成する際において、この特質の選定はその種族の生来の能力の多くの決定と同様、最も重要な選択の1つである。

人間の遺伝の修正特質を除いて、種族の能力修正値を決める時、君はその種族の者それぞれ用として、修正される能力値を選択しなければならない。人間の遺伝の修正特質のみが、個々の者がキャラクターの作成の際に修正される能力値を決定することを認める。

能力値修正特質の多くでは、能力値を6つの能力値からそれぞれ3つを格納した、2つの大分類に分けている：身体（【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】）と精神（【知力】、【判断力】、そして【魅力】）。

人間の遺伝の修正特質を除き、これらの特質の1つで能力値に与えられるボーナスは種族特性の前提条件を満たす目的において種族ボーナスと見做すこと。

強大 (4RP) : 前提条件：強大あるいは怪物の強度レベル；修正：精神能力値か身体能力値、どちらかを選ぶこと。その種族の者はその分類の能力値全てに+2のボーナス、選ばなかった方の分類の能力値1つに+4のボーナス、そして選ばなかった方の分類の能力値1つに-2のペナルティを得る。

柔軟 (2RP) : その種族の者は2つの能力値に+2のボーナスを得る。

上級白眉 (2RP) : その種族の者は能力値1つに+4のボーナスと、身体能力値1つに-2のペナルティと、精神能力値1つに-2のペナルティを得る。

上級弱体化 (-3RP) : 精神能力値か身体能力値、どちらかを選ぶこと。その種族の者はそれらの能力値のうち1つに-4のペナルティ、それらの能力値のうち別の1つに-2のペナルティ、その分類の残る1つの能力値に+2のボーナスを受ける。

人間の遺伝 (ORP) : 前提条件：人間の副種別；修正：その種族の者はキャラクター作成の間に君が選択する能力値の1つに+2を得る。

複合弱体化 (-2RP) : 精神能力値か身体能力値、どちらかを選ぶこと。その種族の者はその分類の能力値の1つに+2のボーナス、その分類の別の能力値1つに-2のペナルティを得る。彼らは選ばなかった方の分類の能力値1つに+2のボーナス、選ばなかった方の分類の能力値1つに-4のペナルティも得る。

白眉 (1RP) : その種族の者は能力値1つに+4のボーナスと、身体能力値全てが精神能力値全てに-2のペナルティを受ける。ボーナスが身体能力値に与えられた場合、ペナルティは精神能力値に適用され、逆も同様となる。

専門家 (1RP) : 精神能力値か身体能力値、どちらかを選ぶこと。その種族の者は選んだ分類の能力値のうち2つに+2のボーナスと、選ばなかった方の分類の能力値のうち1つに-2のペナルティを受ける。

標準 (ORP) : その種族の者は身体能力値の1つに+2のボーナス、精神能力値の1つに+2のボーナス、そしてそれら以外の能力値の1つに-

2のペナルティを得る。

弱体化 (-1RP) : その種族の者は身体能力値の1つに+2のボーナス、精神能力値の1つに+2のボーナス、そしてそれら以外の能力値の1つに-4のペナルティを得る。

言語特質 Language Quality

次の段階はその種族の言語特質を選ぶことだ。この特質はその種族用の開始言語とボーナス言語を決定する。3つの選択肢がある。言語特性が君に種族の言語を選ぶよう指示する箇所において、その言語とはその種族の種族言語（あれば；望むなら自由にその種族用の新しい言語を作成すること）、竜語（爬虫類）の副種別のある人型生物であれば、あるいはその種族が来訪者（原住）種別であれば結びついている次元界の次元界言語1つ（奈落語、水界語、風界語、天上語、火界語、地獄語、あるいは地界語）のことである。（アバドンに結び付いているクリーチャーは奈落語か地獄語を種族言語として取得できる。）君の種族がダークランドを原住とする場合、君は共通語を地下共通語に取り替えても良い。

人造とアンデッドの種族は通常それらを作成した種族の種族言語を持つ。

言語学者 (1RP) : その種族の者は共通語に加え彼らの種族言語（あれば）を持って開始する。更に、高い【知力】能力値を持つその種族の者は欲する言語を修得できる（ドルイド語や他の秘密の言語を除く）。

標準 (ORP) : その種族の者は共通語に加え彼らの種族言語（あれば）を持って開始する。更に、最大で7つの言語を選ぶこと（ドルイド語や他の秘密の言語を除く）。高い【知力】能力値を持つその種族の者はそれらの追加の言語のどれかから選択できる。

外人恐怖症 (ORP) : その種族の者は自身の種族言語のみを持って開始する。種族言語のない種族はこれを選択できない。更に、最大で4つの言語（ドルイド語や他の秘密の言語を除く）を選ぶこと、その1つは共通語（あるいはその種族がダークランドを原住とするなら地下共通語）でなければならない。高い【知力】能力値を持つその種族の者はそれらの追加の言語のどれかから選択できる。

種族特性 Racial Traits

能力値の種族特性 Ability Score Racial Traits

以下の種族特性は能力値修正特質による基本能力値修正に加えられるものである。

強大な特性

優れた魅力 (4RP)：前提条件：無し；利益：この種族に属する者は【魅力】に+2の種族ボーナスを得る。特殊：このボーナスは複数回得ることが可能であるが、追加で取得する毎にコストが1RP増加する。この効果は累積する。

優れた耐久力 (4RP)：前提条件：無し；利益：この種族に属する者は【耐久力】に+2の種族ボーナスを得る。特殊：このボーナスは複数回得ることが可能であるが、追加で取得する毎にコストが1RP増加する。この効果は累積する。

優れた敏捷力 (4RP)：前提条件：無し；利益：この種族に属する者は【敏捷力】に+2の種族ボーナスを得る。特殊：このボーナスは複数回得ることが可能であるが、追加で取得する毎にコストが1RP増加する。この効果は累積する。

優れた知力 (4RP)：前提条件：無し；利益：この種族に属する者は【知力】に+2の種族ボーナスを得る。特殊：このボーナスは複数回得ることが可能であるが、追加で取得する毎にコストが1RP増加する。この効果は累積する。

優れた筋力 (4RP)：前提条件：無し；利益：この種族に属する者は【筋力】に+2の種族ボーナスを得る。特殊：このボーナスは複数回得ることが可能であるが、追加で取得する毎にコストが1RP増加する。この効果は累積する。

優れた判断力 (4RP)：前提条件：無し；利益：この種族に属する者は【判断力】に+2の種族ボーナスを得る。特殊：このボーナスは複数回得ることが可能であるが、追加で取得する毎にコストが1RP増加する。この効果は累積する。

防御の種族特性 Defense Racial Traits

以下の種族特性はその種族の者の防御を向上する。

標準の特性

古よりの敵 (3RP)：前提条件：無し；利益：モンスターの種別、あるいは人型生物の副種別を1つ選択すること。その種族の者はその種別のクリーチャーに対するACに+2の回避ボーナスと、その種別のクリーチャーに対して行う組みつきの戦技判定に+2の種族ボーナスを得る。

戦場での研鑽 (4RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者はCMDに+1のボーナスを得る。

土地との絆 (2RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者はレンジャーの得意な地形のリストから選択した特定の地形の種類1つにいる時、ACに+2の回避ボーナスを得る。この選択はキャラクター作成時に行い、変更できない。

そよ風の接吻 (4RP)：前提条件：風の元素次元界と結び付いている来訪者（原住）あるいはフェイの種別；利益：その種族の者はつむじ風を纏い、非魔法的な遠隔攻撃に対するACに+2の種族ボーナスを得る。彼らは即行アクションでその風を止めることも復活させることもできる。1日に1回、その種族の者はこの風を1つの突風に変え、30フィート以内にいるクリーチャー1回に対して突き飛ばしあるいは足払いの戦技を試みることができる。この行為は使用者のそよ風の接吻の能力を24時間使い果たさせる。これは超常能力である。

猫の幸運 (1RP)：前提条件：その種族は最低でも【敏捷力】に+2の種族ボーナスを持っていること；利益：その種族の者は以下の変則的能力を得る：1日に1回、その種族の者が反応セーヴィング・スローを行う時、

そのセーヴィング・スローを2回ロールし良い結果を選べる。セーヴィング・スローを試みる前にこの能力の使用を決定しなければならない。

天上の抵抗 (3RP)：前提条件：エリュシオン、ヘヴン、あるいはニルヴァーナと結び付いている来訪者（原住）；利益：その種族の者は【酸】に対する抵抗5、【冷氣】に対する抵抗5、そして【電気】に対する抵抗5を得る。

窮地の怒り (4RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者がヒット・ポイントが半分以下に減少しているか意識のある仲間が30フィート以内にいない時、その者は近接攻撃ロールとアーマー・クラスに+2の種族ボーナスを得る。

水晶の肉体 (2RP)：前提条件：地の元素次元界と結び付いている来訪者（原住）、人造の種別、あるいは（ハーフコンストラクト）の副種別；利益：その種族の者は光線に対してのACに+2の種族ボーナスを与える、光を反射する、水晶の肌を持つ。1日に1回、《矢止め》の特技を使用しているかのようにその種族の者は自分を目標にした光線1本を逸らせる。

不滅の精神 (3RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は負のエネルギー・ダメージに対する抵抗5を得る。彼らは負のレベルを得る時にヒット・ポイントを失わず、【即死】効果、生命力吸収、負のエネルギー、そして死霊術系統の呪文あるいは擬似呪文能力に対するセーヴィング・スローに+2の種族ボーナスを得る。

上級防衛訓練 (4RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者はアーマー・クラスに+2の回避ボーナスを得る。

下級防衛訓練 (1RP)：前提条件：無し；利益：人型生物の副種別を1つ選択すること。その種族の者は選択された副種別を持つ人型生物に対するACに+4の回避ボーナスを得る。

砂漠の飛脚 (2RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は疲労や過労、疾走、強行軍、飢え、乾き、そして暑いあるいは寒い環境による悪い効果を避けるための【耐久力】判定と頑健セーブに+4の種族ボーナスを受け

二重の精神 (1RP)：前提条件：2つの副種別を持つか（ハーフコンストラクト）もしくは（ハーフアンデッド）の副種別を持つ人型生物；利益：その種族の者は意志セーヴィング・スローに+2のボーナスを得る。

ドゥエルガルの耐性 (4RP)：前提条件：（ドワーフ）の副種別、【耐久力】に最低で+2の種族ボーナス；利益：その種族の者は麻痺、（惑乱）、そして毒に対する完全耐性を持つ。彼らは呪文と擬似呪文能力に対するセーヴィング・スローに+2の種族ボーナスも得る。

エルフの耐性 (2RP)：前提条件：（エルフ）の副種別；利益：その種族の者は魔法的な睡眠効果に対する完全耐性と心術呪文および効果に対するセーヴィング・スローに+2の種族ボーナスを得る。

エネルギーに対する抵抗 (1RP)：前提条件：1つの元素次元界に結び付いている来訪者（原住）；利益：その種族が結び付いている次元界に関連している以下のエネルギーの種類を1つ選択すること：【酸】（地）、【冷氣】（水）、【電気】（風）、そして【火】（火）。その種族の者はその関連するエネルギーの種類に対する抵抗5を持つ。特殊：この特性は複数回取得できる。取得するたび、その種族が結び付いている別の元素次元界に関連する追加のエネルギーの種類を選択すること。

永遠の希望 (2RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は【恐怖】と【絶望】効果に対するセーヴィング・スローに+2の種族ボーナスを得る。また、1日に1回、d20ロールの結果が1だった後、その種族の者は再ロールして二度目の結果を使用できる。

高貴なる抵抗 (3RP)：前提条件：エリュシオン、ヘヴン、あるいはニルヴァーナと結び付いている来訪者（原住）；利益：その種族の者は【悪】の補足説明を持つ呪文や擬似呪文能力と、悪の来訪者によって発動された呪文や擬似呪文能力に対して6+キャラクター・レベルに等しい呪文抵抗を得る。

恐れ知らず (1RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は【恐怖】効果に対するセーヴィング・スローに+2の種族ボーナスを得る。特殊：このボーナスは幸運（下級でも上級でも）の種族特性によって与えられるボーナスと累積する。

魔物の抵抗 (3RP)：前提条件：アバドン、アビス、あるいはヘルと結び付いている来訪者（原住）；利益：その種族の者は「冷気」に対する抵抗5、「電気」に対する抵抗5、そして「火」に対する抵抗5を得る。

血中の火 (3RP)：前提条件：火の次元界と結び付いている来訪者（原住）あるいは竜の種別；利益：その種族の者は「火」ダメージを受けた時に1ラウンドの間高速治癒2を得る（その「火」ダメージが、持っていたとしてその「火」抵抗を克服しようとしまいと）。その種族の者はこの能力で1日にレベルにつき2ヒット・ポイントまで回復でき、そうなた後はこの機能は止まる。

光輪 (2RP)：前提条件：エリュシオン、ヘヴン、あるいはニルヴァーナに結び付いている来訪者（原住）；利益：その種族の者は回数無制限の擬似呪文能力として自身の頭上を中心としたライトを作成できる。光輪を使う時、その種族の者は悪のクリーチャーに対する「威圧」判定と盲目状態あるいは目が眩んだ状態に対するセーヴィング・スローに+2の状況ボーナスを得る。

頑丈 (3RP)：前提条件：その種族の者は【耐久力】に最低で+2の種族ボーナスを持っていること；利益：その種族の者は毒、呪文、そして擬似呪文能力に対するセーヴィング・スローに+2の種族ボーナスを持つ。

健康的 (2RP)：前提条件：その種族は【耐久力】に最低で+2の種族ボーナスを持っていること；利益：その種族の者は魔法的な病気も含む病気と毒に対する頑健セーヴィング・スローに+4のボーナスを持つ。

水の活力 (3RP)：前提条件：水の次元界と結び付いている来訪者（原住）、フェイの種別、あるいは植物の種別；利益：その種族の者は天然の塩水、淡水、あるいは塩気のある水に全身が完全に浸かっている時、1ラウンドの間高速治癒2を得る。淀んだ、毒された、あるいは閉じ込められた水（人工的な落とし穴やバグ・オウ・ホールディングの中など）はこの能力を起動しない。その種族の者はこの能力で1日にレベルにつき2ヒット・ポイントまで回復でき、そうなた後はこの機能は止まる。

幻術抵抗 (1RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は幻術の呪文や効果に対するセーヴィング・スローに+2の種族ボーナスを得る。

生命の義務 (2RP)：前提条件：【耐久力】能力値があること；利益：その種族の者は「即死」効果に抵抗するためのセーヴィング・スロー、負のエネルギー効果に対するセーヴィング・スロー、負のレベルを除去するための頑健セーブ、そしてヒット・ポイントが負の値になった場合に容態安定化するための【耐久力】判定に+2の種族ボーナスを得る。

下級幸運 (2RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者はセーヴィング・スロー全てに+1の種族ボーナスを得る。

霧の子 (1RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者が視認困難あるいは完全視認困難を得ている時はいつでも、彼女への攻撃失敗確率は5%だけ上昇する。

山生まれ (1RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は狭い崖を渡るための（軽業）判定と、標高による疲労や不調に対するセーヴィング・スローに+2の種族ボーナスを得る。

外皮 (2RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者はアーマー・クラスに+1の外皮ボーナスを得る。

疫病生まれ (1RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は病気、摂取毒、そして吐き気のする状態あるいは不調状態に対するセーヴィング・スローに+2の種族ボーナスを得る。

毒に対する抵抗 (3RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は毒の効果に対するセーヴィング・スローにヒット・ダイスに等しい種族ボーナスを得る。

レベル吸収に対する抵抗 (1RP)：前提条件：負のエネルギーへの親和性の種族特性；利益：その種族の者は生命力吸収効果によるペナルティを受けないが、その種族の者は依然として自身のヒット・ダイス以上の負のレベルが生じた場合殺される。24時間後、その種族の者に発生した負のレベルは追加のセーヴィング・スローの必要もなく除去される。

耐性 (2RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は「精神作用」効果と毒に対するセーヴィング・スローに+2の種族ボーナスを得る。

影に紛れる (1RP)：前提条件：影の抵抗の種族特性；利益：その種族

の者が薄暗い光の範囲内にいる間にその種族の者に対して行われた攻撃は通常の20%の失敗確率の代わりに50%の失敗確率を持つ。この特性は完全視認困難を与えはしない；ただ失敗確率を上昇させるだけである。これは超常能力である。

影の抵抗 (2RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は「冷気」に対する抵抗5と「電気」に対する抵抗5を得る。

上級呪文抵抗 (3RP)：前提条件：無し；利益：この種族に属する者は11+キャラクター・レベルに等しい呪文抵抗を得る。

下級呪文抵抗 (2RP)：前提条件：無し；利益：この種族に属する者は6+キャラクター・レベルに等しい呪文抵抗を得る。

踏み張り (1RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は地面に立っている間、突き飛ばしあるいは足払いに抵抗するためのCMDに+4の種族ボーナスを受ける。

血中の石 (3RP)：前提条件：地の次元界と結び付いている来訪者（原住）、人造の種別、竜の種別、あるいは（ハーフコンストラクト）の副種別；利益：その種族の者は「酸」ダメージを受けてから1ラウンドの間、高速治癒2を得る（その「酸」ダメージが、持っていたとしてその「酸」に対する抵抗を克服したかどうかは関係ない）。その種族の者はこの能力で1日にレベルにつき2ヒット・ポイントまで回復でき、そうなた後はこの機能は止まる。

血中の嵐 (3RP)：前提条件：風の次元界と結び付いている来訪者（原住）、竜の種別、フェイの種別、あるいは植物の種別；利益：その種族の者は「電気」ダメージを受けてから1ラウンドの間、高速治癒2を得る（その「電気」ダメージが、持っていたとしてその「電気」に対する抵抗を克服しようとしまいと）。その種族の者はこの能力で1日にレベルにつき2ヒット・ポイントまで回復でき、そうなた後はこの機能は止まる。

不屈 (2RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は心術（魅惑）および心術（強制）の副系統を持つ呪文および擬似呪文能力に抵抗するための意志セーヴィング・スローに+2の種族ボーナスを得る。加えて、その種族の者がそうしたセーブに失敗した場合、（その呪文や擬似呪文能力が1ラウンドを超える持続時間を持つなら）その効果を早期に終了させるために1ラウンド後に追加のセーブの機会を得る。二度目のセーブは一度目と同じDCに対して行う。その種族の者が別の源による類似の能力（ローグの心術破りのクラスの特徴など）を持っている場合、1ラウンドにそれらの能力の1つだけが使用できるが、もう片方は一度目の再ロールが失敗した場合第二ラウンドに試みることができる。

アンデッドの抵抗 (1RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は病気および「精神作用」効果に対するセーヴィング・スローに+2の種族ボーナスを得る。

不自然 (2RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は通常の動物を狼狽させ、そうした動物クリーチャーからの必然的な攻撃に対する自衛を教え込まれている。その種族の者は動物の種別のクリーチャーに影響を与えるために行う【魅力】に基づく技能判定に-4のペナルティを受け、動物に対するACに+4の回避ボーナスを受ける。動物のこの種族の者への最初の態度は通常よりも一段階悪い。

強大な特性

フェイのダメージ減少 (3RP)：前提条件：フェイの種別；利益：その種族の者はDR5/冷たい鉄を得る。

外皮強化 (1RP)：前提条件：外皮の種族特性；利益：その種族の者は+1外皮ボーナスを得る。特殊：この種族特性は複数回取得できる。君がこの特性を取得するたび、費用は1RPだけ上昇する。この効果は累積する。

抵抗強化 (2RP)：前提条件：いずれかのエネルギーの種類に対する抵抗5；利益：その種族の者のエネルギーの種類1つに対する抵抗を上昇し10にする。特殊：この種族特性は複数回取得できる。君がこの特性を追加で取得するたび、その費用は1RP上昇し、別の抵抗1つが上昇し10になる。

上級幸運 (4RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は全てのセーヴィ

ング・スローに+2の種族ボーナスを得る。

月に触れし者のダメージ抵抗 (3RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者はDR5／銀を得る。

骨格のダメージ減少 (2RP)：前提条件：アンデッドの種別；利益：その種族の者はDR5／殴打を得る。

怪物の特性

ダメージ減少 (4RP；特殊参照)：前提条件：無し；利益：その種族の者はDR5／魔法を得る。特殊：これは追加の2RPによってDR10／魔法へと上昇できる。その種族が適切な次元界（混沌なら秩序属性の次元界と結び付いている種族、悪なら善属性の次元界と結び付いている種族、等）と結び付いている来訪者（原住）の種別である場合、追加の2RPによって、DRの種類を属性の1つ（混沌、悪、善、あるいは秩序）に変更できる。

エレメンタルの完全耐性 (4RP)：前提条件：元素次元界1つと結び付いている来訪者（原住）；利益：その種族と結び付いている次元界に関連している、以下のエネルギーの種類1つを選択すること：[酸]（地）、[冷氣]（水）、[電気]（風）、あるいは[火]（火）。その種族の者は選択したエネルギーの種類に対する完全耐性を持つ。特殊：この特性は複数回取得できる。君がこの特性を追加で取得するたび、その費用は1RP上昇する。取得するたび、その種族が結び付いている別の元素次元界1つに関連する別のエネルギーの種類1つを選択すること。[火]に対する脆弱性と[冷氣]に対する完全耐性を持つ種族の場合、それは（冷氣）の副種別を得る。[冷氣]に対する脆弱性と[火]に対する完全耐性を持つ種族の場合、それは（火）の副種別を得る。

高速治癒 (6RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は毎ラウンド1ヒット・ポイント回復する。この記述を除いて、高速治癒は自然治癒と同様である。高速治癒は飢え、渇き、窒息によって失われたヒット・ポイントを回復しないし、失われた肉體部位の再生もしない。高速治癒は（負のヒット・ポイントであっても）クリーチャーが死ぬまで機能し続け、死ぬば高速治癒の効果は直ちに終了する。特殊：この特性は複数回取得できる。高速治癒を取得するたび、その費用は1RPだけ上昇する。

岩つかみ (2RP)：前提条件：大型サイズの特質；利益：その種族の者は小型、中型、あるいは大型の岩（あるいは類似の形をした射出物）をつかめる。1ラウンドに1回、通常であれば岩の命中を受けたであろうその種族の者はフリー・アクションとしてその岩をつかむための反応セーヴィング・スローを行える。DCは小型の岩なら15、中型の岩なら20、そして大型の岩なら25である（射出物が攻撃ロールに魔法的なボーナスを提供している場合、DCはその量だけ上昇する）。その種族の者は岩つかみを試みるためにはその攻撃に気付いていなければならない。

特技および技能の種族特性 Feat and Skill Racial Traits

特技および技能の種族特性は概して特定の技能にボーナスを与えるかボーナス特技を与える。

標準の特性

欺きの嘘 (2RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は嘘を吐く時、自分は真実を言っていると相手を納得させるための〈はったり〉判定に+4の種族ボーナスを得る。

迷彩色 (1RP)：前提条件：無し；利益：レンジャーの得意な地形の種類を1つ選択すること。その種族の者はその種類の地形にいる間〈隠密〉判定に+4の種族ボーナスを得る。

洞穴暮らし (1RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は〈知識：ダンジョン探検〉および地下で行う〈生存〉判定に+1のボーナスを得る。

製作者 (1RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は金属や石から物品を作成するためのあらゆる〈製作〉あるいは〈職能〉判定に+2の種族ボーナスを得る。

好奇心 (4RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は生まれつき周囲の世界について詮索好きである。彼らは情報収集のための〈交渉〉判定

に+4のボーナスを得、〈知識：歴史〉判定と〈知識：地域〉判定がクラス技能になる。これらの〈知識〉技能をクラス技能に持つクラスを選択する場合、その者は代わりにそれらの技能に+2の種族ボーナスを得る。

特使 (1RP)：前提条件：無し；利益：1日に1回、その種族の者は〈交渉〉あるいは〈はったり〉判定を行う時2回ロールし、より良い方を選択できる。

柔軟なボーナス特技 (4RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は1レベルの時点で追加のボーナス特技を1つ取得する。

熟練した研究 (4RP)：前提条件：無し；利益：1レベル、8レベル、そして16レベルの時点で、その種族の者はボーナス特技として選択した1つの技能に対する〈技能熟練〉を得る。

弁舌の才 (2RP)：前提条件：標準あるいは言語学者の言語特質；利益：その種族の者は〈交渉〉と〈はったり〉判定に+1の種族ボーナスを得、〈言語学〉技能にランクを配置するたびに追加で1つの言語を修得する。

言語学の才能 (2RP)：前提条件：標準あるいは言語学者の言語特質；利益：その種族の者は〈言語学〉判定に+4の種族ボーナスを得、〈言語学〉技能にランクを配置するたびに追加で1つの言語を修得する。

貪欲 (1RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は貴金属あるいは宝石の含まれる、魔法的でない物品の価格を調べるために行う〈鑑定〉技能判定に2の種族ボーナスを得る。

社会的 (1RP)：前提条件：その種族が【魅力】に最低で+2の種族ボーナスを持つこと；利益：その種族の者がある個人を〈交渉〉判定での説得するのに成功した時、説得されたクリーチャーは以降24時間のあいだ説得した者の【魅力】に基づく技能に抵抗するための試みに-2のペナルティを受ける。

無差別 (1RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は〈知識：地域〉、〈はったり〉、〈変装〉、判定に+1のボーナスを得る。

鑄掛けの達人 (2RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は〈装置無力化〉、〈知識：工学〉判定に+1のボーナスを得る。その種族の者は自身が作成した武器に習熟しているものとしても扱う。

軽快な落下者 (2RP)：前提条件：その種族が【敏捷力】に最低で+2の種族ボーナスを持つこと；利益：その種族の者は落下で致傷ダメージを受ける時でさえ足から着地する。更に、彼らは足払いの試みに対するCMDに+1のボーナスを得る。

腐肉あさり (2RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は〈鑑定〉と隠された物品を見つけるため（罾と隠し扉も含む）、食料が駄目になっているか判断するため、あるいは味でポーションを識別するための〈知覚〉判定に+2のボーナスを得る。

過去の欠片 (4RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者はこれまでの人生によって2つの特定の〈知識〉技能を持っている。その種族の者はそれぞれ、2つの〈知識〉技能を選ぶこと。その種族の者はそれらの技能両方に+2の種族ボーナスを得、その種族の者が実際に取得しているクラスにかかわらずそれらの技能をクラス技能として扱う。

無音の狩人 (2RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は動きながら〈隠密〉を使用する際のペナルティを5減少し、-20のペナルティ（この数値にはこの特性によるペナルティの減少も含んでいる）を受けることで、疾走しながら〈隠密〉判定を行える。

雄弁 (3RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は〈交渉〉と〈はったり〉判定に+2のボーナスを得る。加えて、クリーチャーの態度を向上させるために〈交渉〉判定を使用する時、彼らは2段階だけでなく3段階向上できる。

技能ボーナス (2RP)：前提条件：無し；利益：技能を1つ選択すること。その種族の者はその技能を行う際の技能判定に+2の種族ボーナスを得る。あるいは、関係のある技能を2つ選ぶこと——その種族の者それぞれはキャラクター作成の間にそれらの技能に+1の種族ボーナスを得る。特殊：この特性は3回まで取得できる。取得するたび、異なる技能異なる技能1つ（+2ボーナス）あるいは異なる技能2つ（キャラクターの選ぶうちの1つに+1ボーナス）を選択すること。

技能訓練 (1RP)：前提条件：無し；利益：2つまでの技能を選ぶ。それらの技能はその種族の者にとって常にクラス技能とみなされる。

PRD PDF : ADVANCED RACE GUIDE

熟練 (4RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は1レベルの時点で追加の1技能ランクを得、レベルを得る度にまた追加の1技能ランクを得る。

忍び (5RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は〈隠密〉判定に+4の種族ボーナスを得る。

こそこそした騎手 (6RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は〈隠密〉および〈騎乗〉判定に+4の種族ボーナスを得る。

愛嬌 (1RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者が〈交渉〉判定でクリーチャーの態度を変えようと試みて5以上の差で失敗した時、その者は24時間が経過していなくてさえそのクリーチャーに再度影響を与えようと試みることができる。

忍び寄る (1RP)：前提条件：無し；利益：〈隠密〉と〈知覚〉は常にその種族の者のクラス技能である。

固定ボーナス特技 (2RP)：前提条件：無し；利益：前提条件のない特技を1つ選択すること。その種族の者全員は1レベルの時点でその特技をボーナス特技として得る。

石工の勤 (1RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は石造りの壁または床に設置された罫や、隠し扉などの特殊な石造りの仕掛けに気付くための〈知覚〉判定に+2のボーナスを得る。それらの10フィート以内を通過する時には常に、彼らが能動的に注意を向けているかに関わらず、そのような仕掛けに気付くための判定を行なえる。

地中の徘徊 (5RP)：前提条件：ダークランドを原住とする種族；利益：その種族の者は〈隠密〉、〈製作〉、〈錬金術〉、〈知覚〉判定に+2の種族ボーナスを得る。〈隠密〉判定へのボーナスは地中にいる間+4に上昇する。

都会人 (1RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は情報収集のために行われる〈交渉〉判定とその場の状況を判断する直感のための〈真意看破〉判定に+2の種族ボーナスを得る。

水の子 (4RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は〈水泳〉判定に+4の種族ボーナスを得、水泳中は常に目10を選び、そしてボーナス言語として水界語を選べるようになる。

強大な特性

軽快な攻撃 (2RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は《武器の妙技》をボーナス特技として取得する。

素早い反応 (2RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は《イニシアチブ強化》をボーナス特技として取得する。

魔法の種族特性 Magical Racial Traits

以下の種族特性は種族の魔法を使用する能力を向上させるか、疑似呪文能力を与える。

標準の特性

秘術熟練 (1RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は秘術呪文を防御的発動するための精神集中判定に+2の種族ボーナスを得る。

上級変身 (6RP)：前提条件：異形、人怪、人型生物、フェイ、または竜の種別；利益：その種族の者は以下の超常能力を得る：その種族の者は能力値を修正しない点を除いてオルター・セルフ呪文と同様の、小型あるいは中型の人型生物の外見をとることができる。

下級変身 (3RP)：前提条件：異形、人怪、人型生物、フェイ、または竜の種別；利益：その種族の者は以下の超常能力を得る：その種族の者は自身のサイズである1つの人型生物の1つの姿の外見になることができる。その姿は固定であり、姿を取るたびに換えられるわけではない。そのクリーチャーは自身が取る外見となる種族として見られるための〈変装〉判定に+10の種族ボーナスを得る。自身の形状を変えるのは標準アクションである。この特性はそれ以外では能力値を修正しない点を除いてオルター・セルフ呪文と同様に機能する。

深みの魔法 (3RP)：前提条件：ダークランドを原住とする；利益：その種族の者は呪文抵抗を克服するための術者レベル判定に+2の種族ボ

ナスと、解呪判定に+2の種族ボーナスを得る。

消滅の子 (5RP)：前提条件：影界と結び付いている来訪者（原住）、フェイの種別、アンデッドの種別、あるいは（ハーファンデッド）の副種別；利益：その種族の者は以下の超常能力を得る：1日に1回、その種族の者は自身の外見を、高さ4フィート程度の影の範囲のようなものへと変える。そこに物理的な形状は依然存在しており、非実体であるわけではない——外見が変化するだけである。この種族特性はインヴィジビリティのように働くが、この効果はレベルにつき1ラウンドしか持続しない（最大5ラウンド）。

夢語り (2RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は自身が発動した占術系統の呪文、および睡眠効果を生じさせる呪文のセーヴィング・スローDCに+1のボーナスを得る。加えて、【魅力】能力値が15以上あるその種族の者は1日に1回ドリームを疑似呪文能力として使用できる（術者レベルは使用者のキャラクター・レベルに等しい）。

元素への親和性 (1RP)：前提条件：元素次元界と結び付いている来訪者（原住）；利益：その種族の者がその種族と結び付いている元素次元界（例えば風、地、火、あるいは水）に関連する精霊の血脈のソーサラーである場合、あらゆるソーサラー呪文とクラス能力においてその【魅力】能力値を2高いものとして扱う。更に、その種族と結び付いている元素次元界に関連する領域呪文を発動できるその種族の者は、自身の領域能力と呪文を+1術者レベルで発動できる。この特性はその種族の者にレベルに基づく力を早期に与えることはない；この特性なしで既に使用できる能力にのみ影響を与える。

元素招来者 (2RP)：前提条件：無し；利益：以下の元素の副種別から1つを選択すること——風、地、火、あるいは水。サモン呪文で選択した副種別を持つクリーチャーを招来する時、その持続時間を2ラウンド延長する。

エルフの魔法 (3RP)：前提条件：（エルフ）の副種別；利益：その種族の者は呪文抵抗を克服するための術者レベル判定に+2のボーナスを得る。また、魔法のアイテムの特性を鑑定する際の〈呪文学〉判定にも+2の種族ボーナスを得る。

領土の守護者 (2RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は自身が発動する防御術呪文の術者レベルに+1を加える。その種族の者は以下の疑似呪文能力も得る：常時—ノンディテクション；1／日—オブスキュア・オブジェクト、サンクチュアリ、フェアリー・ファイアー。これらの効果の術者レベルは使用者のキャラクター・レベルに等しい。

使節 (1RP)：前提条件：無し；利益：【知力】能力値が11以上であるその種族の者は以下の疑似呪文能力を得る：1／日—コンプリヘンド・ランゲージズ、ディテクト・ポイズン、ディテクト・マジック、リード・マジック。これらの効果の術者レベルは使用者のキャラクター・レベルに等しい。

恐ろしき魔法 (3RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は自身が発動する死霊術呪文のセーヴィング・スローのDCに+1を加える。【判断力】能力値が11以上あるその種族の者は以下の疑似呪文能力も得る：1／日—タッチ・オヴ・ファティグ、チル・タッチ、ディテクト・ポイズン、ブリード。これらの効果の術者レベルは使用者のキャラクター・レベルに等しい。これらの疑似呪文能力のDCは10+呪文のレベル+使用者の【判断力】修正値に等しい。

鉄の成長 (2RP)：前提条件：地の次元界と結び付いている来訪者（原住）；利益：1日に1回、その種族の者は接触した鉄か鋼の欠片を、ソード、かなてこ、あるいは鋼鉄製ライト・シールドといった重量10ポンドまでの物品1つに拡張できる。その物品は10分間か壊れるか破壊されるまでその形を維持し、10分間か壊れるか破壊された時点で縮み本来のサイズと形状に戻る。

肥沃な土壌 (2RP)：前提条件：地の次元界と結び付いている来訪者（原住）、フェイの種別、あるいは植物の種別；利益：植物の血脈を持つその種族のソーサラーの者はあらゆるソーサラー呪文とクラス能力について、【魅力】能力値を2ポイント高いものとして扱う。植物の領域を持つその種族のクレリックの者は自身の領域能力呪文を+1術者レベルで使用できる。この特性はその種族の者にレベルに基づく力を早期に与えることはな

い；この特性なしで既に使用できる能力にのみ影響を与える。

魔物の魔術 (1RP) : 前提条件：アバドン、アビス、あるいはヘルと結び付いている来訪者（原住）；利益：その種族の者が奈落の者あるいは地獄の者の血脈を持つソーサラーである場合、ボーナス呪文と血脈の力の発動の際術者レベルが1高いものとして扱う。この特性はその種族の者にレベルに基づく力を早期に与えることはない；この特性なしで既に使用できる能力にのみ影響を与える。

ノームの魔法 (2RP) : 前提条件：（ノーム）の副種別；利益：その種族の者は発動する幻術呪文のセーヴィング・スローのDCに+1のボーナスを得る。【魅力】が11以上あるその種族の者は以下の擬似呪文能力を得る：1回/日—ゴースト・サウンド、スピーク・ウィズ・アニマルズ、ダンシング・ライツ、プレスティディジティション。これらの効果の術者レベルは使用者のレベルに等しい。擬似呪文能力のセーブDCは10+呪文レベル+使用者の【魅力】修正値である。

天上界生まれ (3RP) : 前提条件：エリュシオン、ヘヴン、あるいはニルヴァーナと結び付いている来訪者（原住）；利益：その種族の者は〈知識：次元界〉判定に+2のボーナスを得、[善]あるいは[光]の補足説明を持つ呪文を+1術者レベルで発動できる。

催眠 (2RP) : 前提条件：無し；利益：その種族の者は自身が発動した、恍惚状態にする呪文や効果のセーヴィング・スローのDCに+1を加える。1日に1回、クリーチャー1体がその種族の者によるそうした効果に対してセーヴィング・スローをロールする時、その種族の者はそのクリーチャーに、セーヴィング・スローを再ロールして2回目の結果を悪かったとしても使用するように強制できる。

催眠の凝視 (3RP) : 前提条件：無し；利益：その種族の者は以下の超常能力を得る：1日に1回、その種族の者は目標1体をヒプノティズム呪文（術者レベルはキャラクター・レベルに等しい）と同様に催眠状態にしようと試みることができる。催眠の凝視の効果は1ラウンドのみ持続する。

不滅の火花 (7RP) : 前提条件：エリュシオン、ヘヴン、あるいはニルヴァーナと結び付いている来訪者（原住）；利益：その種族の者は〈知識：歴史〉判定と[即死]効果に対するセーヴィング・スローに+2のボーナスを得、1日に1回レッサー・エイジ・レジスタンスを擬似呪文能力として使用できる。

光をもたらす者 (2RP) : 前提条件：無し；利益：その種族の者は[光]による盲目状態もしくは目が眩んだ状態にする効果に対する完全耐性を持ち、自身が発動する[光]に基づく呪文と効果（擬似呪文能力と超常能力を含む）の効果を決する際1レベル高いものとして扱う。その種族の者が【知力】10以上ある場合、その者はライトを擬似呪文能力として使用できる。

魔法言語学者 (2RP) : 前提条件：無し；利益：その種族の者は自身が発動した[言語依存]の補足説明を持つグリフ、シンボル、あるいは他の魔法的な印を作成する呪文のDCに+1のボーナスを得る。彼らはそうした呪文に対するセーヴィング・スローに+2の種族ボーナスを得る。【魅力】能力値が11以上あるその種族の者は以下の擬似呪文能力も得る：1/日—アーケイン・マーク、コンプリヘンド・ランゲージズ、メッセージ、リード・マジック。これらの擬似呪文能力の術者レベルは使用者のキャラクター・レベルに等しい。

ネレイドの恍惚 (3RP) : 前提条件：水の次元界と結び付いている来訪者（原住）あるいはフェイの種別；利益：その種族の者は以下の超常能力を得る：1日に1回、その種族の者はオーラの距離内にいる人型生物を、使用者に対し恍惚状態にできる半径20フィートの爆発を作り出せる（バードの恍惚の呪文と同様）。影響を受ける人型生物は意志セーヴィング・スロー（DC10+使用者のキャラクター・レベルの1/2+使用者の【魅力】修正値）の成功によってこの効果に抵抗できる。

望みの品 (1RP) : 前提条件：無し；利益：その種族の者はチャーム・パースンおよびチャーム・モンスターを発動する時に術者レベルに+1する。

放火魔 (3RP) : 前提条件：無し；利益：その種族の者は、[火]の補足説明を持つ呪文を発動する時、火の領域の力を使用する時、火の精霊の血脈の、血脈の力を使用する時、オラクルの炎の神秘の啓示を使用する時、

そして[火]のダメージを与えるアルケミストの爆弾のダメージを判断する時、+1レベル高いものとして扱われる。この特性はその種族の者にレベルに基づく力を通常より早く与えるわけではない。この特性に関係なく、既に使用できる能力にのみ影響を与える。その種族の者に【魅力】能力値が11以上ある場合、以下の超常能力も与える：1/日—ダンシング・ライツ、フレア、プレスティディジティション、プロデュース・フレーム。これらの擬似呪文能力の術者レベルは使用者のキャラクター・レベルに等しい。

サンサーランの魔法 (2RP) : 前提条件：（サンサーラン）の副種別；利益：【魅力】能力値が11以上あるその種族の者は以下の擬似呪文能力を得る：1/日—コンプリヘンド・ランゲージズ、デスウォッチ、ステイビライズ。これらの効果の術者レベルは使用者のキャラクター・レベルに等しい。

色魔 (2RP) : 前提条件：その種族が【魅力】に最低でも+2の種族ボーナスを持っていること；利益：その種族の者は心術系統の呪文と擬似呪文能力のDCに+1のボーナスを加える。加えて、【判断力】能力値が15以上あるその種族の者はチャーム・パースンを1日に1回、擬似呪文能力として使用できる（術者レベルは使用者のキャラクター・レベルに等しい）。

操影術者 (2RP) : 前提条件：無し；利益：その種族の者は幻術（操影）の副系統の呪文と擬似呪文能力のセーヴィング・スローのDCに+1を加える。

操影魔法 (2RP) : 前提条件：無し；利益：その種族の者は自身が発動した（操影）の副系統を持つ呪文のセーヴィング・スローのDCに+1を加える。【魅力】能力値11以上であるその種族の者は以下の擬似呪文能力も得る：1/日—ヴェントリロキズム、ゴースト・サウンド、パス・ウィズアウト・トレイス。これらの擬似呪文能力の術者レベルは使用者のキャラクター・レベルに等しい。

霊魂観察者 (4RP) : 前提条件：来訪者（原住）；利益：その種族の者はデスウォッチを常時発動の擬似呪文能力として使用できるようになる。

下級擬似呪文能力 (可変、特殊参照) : 前提条件：無し；利益：2レベル以下の、クリーチャーを攻撃せず、ダメージを与えない呪文を1つ選択すること。その種族の者は1日に1回、擬似呪文能力としてその呪文を使用できる。その呪文の術者レベルは使用者のキャラクター・レベルに等しい。特殊：この特性は選択した呪文のレベルと同じRPを費用とする（最低1RP）。この特性は複数回取得できる。君が追加の呪文を取得するたび、適切にこの特性のRP費用を調整すること。

石の預言者 (2RP) : 前提条件：無し；利益：その種族の者は自身が発動した[地]の補足説明を持つ呪文の術者レベルに+1を加える。その種族の者は以下の擬似呪文能力も得る：常時—ノンディテクション；1/日—ストーン・シェイプ、ストーン・テル、マジック・ストーン。これらの擬似呪文能力の術者レベルは使用者のキャラクター・レベルに等しい。

石の歌い手 (1RP) : 前提条件：無し；利益：その種族の者は[地]の補足説明を持つ呪文を発動する時、地の領域の能力を使用する時、地の精霊の血脈の血脈の力を使用する時、そしてオラクルの石の神秘の啓示を使用する時、1レベル高いものとして扱う。この特性によってその種族の者がレベルに基づく力を通常より早く得られるわけではない。この特性に関係なく、既に使用できる能力にのみ影響を与える。

スヴァーフネブリンの魔法 (2RP) : 前提条件：（ノーム）の副種別；利益：その種族の者は発動する幻術の呪文のDCに+1を加える。彼らは以下の擬似呪文能力も使用できる：常時—ノンディテクション；1/日—ディスガイズ・セルフ、ブラー、ブラインドネス/デフネス。それらの呪文のDCは10+呪文のレベル+使用者の【魅力】修正値に等しい。

裏切りの地面 (2RP) : 前提条件：地の次元界と結び付いている来訪者（原住）あるいはフェイの種別；利益：その種族の者は以下の超常能力を得る：1日に1回、その種族の者は地面を鳴らし揺らし、自身が触れたマスを中心とした半径10フィートの地面、未加工の石、あるいは砂を移動困難な地形の範囲に変える。これは使用者のレベル毎に1分だけ持続し、そうした時点で地面は通常に戻る。

天候の知恵 (1RP) : 前提条件：風の次元界に結び付いている来訪者（原住）かフェイの種別；利益：その種族の者の風と空への調和は、僅かな大気の状態の変化さえ感知できるほどである。彼らは全ラウンド・アクション

ンを費やすことで1つの範囲の以降24時間の天候を予言できる。この予言は常に正確であるが、未来を変える呪文や超常効果までは計算に入れない。

強大な特性

常時擬似呪文占術 (3RP)：前提条件：無し；利益：以下の呪文から1つ選択すること：ディテクト・アンデッド、ディテクト・シークレット・ドアーズ、ディテクト・ポイズン、ディテクト・マジック。その種族の者はその呪文を常時発動の擬似呪文能力として使用できる。この擬似呪文能力の術者レベルは使用者のキャラクター・レベルに等しい。

影界旅行 (5RP)：前提条件：影界と結び付いている来訪者（原住）；利益：その種族の者が好きなクラスの合計で9レベルに達した時、彼女はシャドウ・ウォーク（自身のみ）を1日に1回擬似呪文能力として使用する能力を得、13レベルの時点で、彼女はプレイン・シフト（自身のみを影界あるいは物質界のみに移行する）を1日に1回擬似呪文能力として使用する能力を得る。これらの擬似呪文能力の術者レベルは使用者のキャラクター・レベルに等しい。

上級擬似呪文能力 (可変、特殊参照)：前提条件：無し；利益：クリーチャーを攻撃せずダメージを与えない3レベルか4レベルの呪文1つを選択すること。その種族の者はその呪文を1日に1回、擬似呪文能力として使用できる。この呪文の術者レベルは使用者のキャラクター・レベルに等しい。特殊：この特性は選択した呪文のレベルと同じ数のRPを費用とする。この特性は複数回取得できる。追加の呪文を取得するたび、適切にこの特性のRPを調整すること。

怪物の特性

回数無制限擬似呪文能力 (可変、特殊参照)：前提条件：無し；利益：クリーチャーを攻撃せずダメージを与えない3レベル以下の呪文1つを選択すること。その種族の者はこの呪文を回数無制限の擬似呪文能力として使用できる。その呪文の術者レベルは使用者のキャラクター・レベルに等しい。特殊：この特性は選択した呪文のレベルの2倍のRPを費用とする（最低2）。この特性を取得する時、最大5つまでの呪文を選択できる。君が追加の呪文を取得するたび、適切にこの特性のRP費用を調整すること。

移動の種族特性 Movement Racial Traits

以下は種族の、世界中を移動する能力を高める種族特性である。

標準の特性

登攀 (2RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は登攀移動速度20フィートを持ち、登攀移動速度が通常与える通りに〈登攀〉判定に+8の種族ボーナスを得る。

ダークランドの追跡者 (4RP)：前提条件：ダークランドが原住であること；利益：その種族の者は地中にある間、移動困難な地形を妨げられることなく移動できる。加えて、【敏捷力】能力値が13以上あるその種族の者はボーナス特技として《素早い移動》を得る。

俊足 (3RP)：前提条件：その種族が【敏捷力】に最低で+2の種族ボーナスを持っていること；利益：その種族の者は《疾走》をボーナス特技として得るとともに、イニシアチブ判定に+2の種族ボーナスを得る。

滑空する翼 (3RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は（常に魔法によらないフェザー・フォール呪文の対象であるかのように）落下によるダメージを受けない。空中で、その種族の者は1フィート落ちる毎に水平方向に最大で5フィートまで移動でき、1ラウンドにつき移動速度60フィートにまでなれる。滑空する翼を持つ種族の者はその翼によって高度を得ることはできない；落ちる時に他の方向に滑るだけである。強風あるいは他の、滑空する翼するクリーチャーを浮かす効果の対象となった場合、この種族は上昇気流の利益を得、滑空できる距離を上昇できる。

跳躍者 (2RP)：前提条件：その種族が【敏捷力】に最低で+2の種族ボーナスを持っていること；利益：その種族の者は跳躍のために〈軽業〉判定

を行う時、常に助走をつけていたものと見なされる。

山男 (1RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は高山病による完全耐性を得、〈登攀〉判定や狭い場所あるいは滑りやすい表面を渡るための〈軽業〉判定を行う際にACへの【敏捷力】ボーナスを失わない。

短距離走者 (1RP)：前提条件：普通の移動速度；利益：その種族の者は突撃、疾走、あるいは撤退アクションを使用する時に自身の移動速度に+10フィートの種族ボーナスを得る。

影の如き早さ (3RP)：前提条件：その種族が【敏捷力】に最低で+2の種族ボーナスを持っていること；利益：その種族の者は全力移動で〈隠密〉を行う際のペナルティを5だけ減少し、そして狙撃のための〈隠密〉判定のペナルティを10減少する。

水泳 (2RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は水中移動速度30フィートを持ち、水中移動速度が通常与える通りに、〈水泳〉判定に+8の種族ボーナスを得る。

地形渡り (1RP)：前提条件：普通の移動速度；利益：レンジャーの得意な地形を1つ選ぶこと。その種族の者は選択した地形内にいる間、自然の移動困難な地形を通常の移動速度で移動できる。魔法的に変更させられた地形は彼らに通常通りの影響を与える。

退化した翼 (2RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は実際に飛翔するのに要求される上昇を提供しない翼を持つが、その翼は他の手段で得られる飛翔を手助けするには十分な力を持ち、〈飛行〉判定に+4のボーナスを与える。

強大な特性

穴掘り (3RP)：前提条件：普通の移動速度；利益：その種族の者は20フィートの穴掘り移動速度を得る。特殊：この特性は2回取得できる。二度取得すると、穴掘り移動速度は30フィートに上昇する。

敏速 (1RP)：前提条件：普通の移動速度；利益：その種族の者は基本移動速度に+10フィートのボーナスを得る。特殊：この特性は複数回取得できるが、費用は1RPずつ上昇する。この効果は累積する。

飛翔 (4RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は劣悪な機動性で30フィートの飛行移動速度を持つ。特殊：この特性は複数回取得できる。追加で2RP消費する度、その種族の飛行移動速度は10フィート上昇し、機動性は1段階向上する。

強力な泳者 (1RP)：前提条件：水泳の種族特性；利益：その種族の者は水中移動速度に+10フィートのボーナスを受ける。特殊：この特性は2回まで取得できる。この効果は累積する。

怪物の特性

巧みな登攀 (4RP)：前提条件：登攀の種族特性；利益：その種族の者は表面に手掛かりや足がかりがある限り洞窟の壁や天井にさえ張り付ける。この効果により、滑らかな表面に張り付くことはできない点を除いて、その種族の者は常時魔法によらないスパイダー・クライム呪文の効果を受けているかのように扱われる。この特性は登攀移動速度でクリーチャーに通常与えられる〈登攀〉判定への通常の+8の種族ボーナスを倍にする（合計で+16ボーナス）。

攻撃の種族特性 Offense Racial Traits

以下の種族特性は種族の戦闘力を向上する。

標準の特性

噛みつき (1RP)：前提条件：小型がそれより大きいサイズ；利益：その種族の者は生来の噛みつき攻撃を得、自身のサイズの通常よりも2サイズ分類だけ小さいクリーチャーであるかのようにダメージを与える（小型の種族なら1d2、中型なら1d3など）。この噛みつきは主要攻撃であるか、そのクリーチャーが人工的な武器を持っている場合は二次的攻撃である。特殊：この特性は2回まで取得できる。二度目を取得すれば、噛みつき攻撃は1サイズ分類だけ上昇する。

PRD_J_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

プレス攻撃 (1RP)：前提条件：異形、人怪、人造、人型生物（爬虫類）、元素次元界1つと結び付いている来訪者（原住）、竜；利益：以下のエネルギーの種類から1つ選ぶこと：[酸]、[冷氣]、[電気]、あるいは[火]。そのクリーチャーが来訪者（原住）である場合、そのクリーチャーは元素次元界と結び付いていなければならない、結び付いている次元界に関連するエネルギーの種類を選ばなければならない（地なら[酸]、水なら[冷氣]、風なら[電気]、火なら[火]）。そして15フィートの円錐か20フィートの直線を選ぶこと。1日に1回、標準アクションとして、その種族の者は選択した範囲内に1d6ポイントの選択したダメージの種類を与える超常のプレス攻撃を行える。範囲内のクリーチャー全てはダメージを受けるのを避けるために反応セーヴィング・スローを行わなければならない。このプレス攻撃に対するセーブDCは10+使用者のキャラクター・レベルの1/2+使用者の【耐久力】修正値に等しい。セーブに成功した者はこの攻撃からダメージを受けない。特殊：君はこの特性を複数回取得できる。君がそうする度、この特性の費用は1RPだけ上昇する。そうした時、君は以下の方法でプレス攻撃を向上できる（星印[*]の付いた向上は複数回取得できる）。

追加プレス*：その種族の者は1日に追加で1回プレス攻撃を使用できる。

範囲拡大：円錐のサイズを30フィートに拡張するか、直線を50フィートに拡張する。

ダメージ増加*：ダメージを追加で1d6だけ上昇する。

強力プレス：プレス攻撃はセーヴィング・スローに失敗した者に半分のダメージを与える。

天上の十字軍 (7RP)：前提条件：エリュシオン、ヘヴン、あるいはニルヴァーナと結び付いている来訪者（原住）；利益：その種族の者は悪の来訪者に対する攻撃ロールおよびACに+1の洞察ボーナス、悪の来訪者自体が悪の来訪者が作り出したアイテムが効果を識別するための〈呪文学〉および〈知識：次元界〉に+2の種族ボーナスを得る；この目的においては、未修得でもこれらの技能を使用できる。

元素強襲 (1RP)：前提条件：元素次元界1つと結び付いている来訪者（原住）もしくは竜の種別；利益：その種族が結び付いている次元界に関連する、以下のエネルギーの種類を1つ選択すること：[酸]（地）、[冷氣]（水）、[電気]（風）、あるいは[火]（火）。その種族の者は以下の超常能力を得る：1日に1回即行アクションとして、その種族の者は自身の血管に潜む元素の力に、その種族が結び付いている元素次元界に関連するエネルギーの種類として自身の両腕にまとうよう命じることができる。肘あるいは手による素手打撃（あるいは手に持つ武器での攻撃）は1d6ポイントの適切なエネルギーの種類ダメージを与える。これはキャラクター・レベルにつき1ラウンド持続する。クリーチャーはフリー・アクションを使用して、元素強襲の効果を通常より早く終了させることができる。

凶暴性 (4RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は以下の変則的能力を得る：その種族の者のヒット・ポイントが0未満になったが死んではない場合、その者は戦い続けることができる。そうする場合、その者はよるめき状態であり、毎ラウンド1ヒット・ポイントを失う。ヒット・ポイントが【耐久力】能力値に等しい負の値に達した時に死ぬのは変わらない。

門扉の破壊者 (2P)：前提条件：無し；利益：その種族の者は物体を破壊するための【筋力】判定に+2の種族ボーナスと、武器破壊のための戦技判定に+2の種族ボーナスを得る。

嫌悪 (1RP)：前提条件：無し；利益：人型生物もしくは来訪者の副種別2つか、人型生物でも来訪者でもないクリーチャー種別を1つ選択すること。その種族の者はそれらの副種別のクリーチャー、あるいはその種別のクリーチャーに対する攻撃ロールに+1の種族ボーナスを得る。

膝当て (1RP)：前提条件：小型；利益：その種族の者は足払い戦技判定に+4の種族ボーナスを得る。

魔術師狩り (4RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は発動された呪文を識別するための〈呪文学〉判定に+2の種族ボーナスと、秘術呪文の使い手に対する攻撃ロールに+1の種族ボーナスを得る。その種族の

者は呪文を使用するクリーチャーに対してのみこのボーナスを得、擬似呪文能力のみを使用する者に対して得ることはない。

オークの凶暴性 (2RP)：前提条件：（オーク）の副種別；利益：1日に1回、その種族の者のヒット・ポイントが0未満になったが殺されていない時、満身創痍状態であるかのようにもう1ラウンド戦い続けることができる。次のターンの終了時、0ヒット・ポイント以上になっていない限り、即座に気絶状態になり瀕死状態となる。

毒の使用 (1RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は毒に熟達しており、毒を武器に適用する際自分が毒されてしまう危険を負うことがない。

執拗 (1RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は相手を突き飛ばしあるいは突き飛ばしするために行う戦技判定に+2のボーナスを得る。このボーナスはその種族の者と相手の両方が地面に立っている間のみ適用される。

空の歩哨 (3RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は飛行するクリーチャーに対し、攻撃ロールに+1の種族ボーナス、ACに+2の回避ボーナス、そして〈知覚〉判定に+2のボーナスを得る。加えて、地面より高いところにいる敵はその種族の者に対する攻撃ロールにボーナスを得られない。

はたく尾 (3RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は機会攻撃を行うことのできる、間合い5フィートの尾を持っている。その尾は小型の場合1d6+使用者の【筋力】修正値に等しいダメージを与える肉體攻撃であり、中型の場合1d8+使用者の【筋力】修正値に等しいダメージを与える肉體攻撃であり、大型の場合1d10に加え使用者の【筋力】修正値の1.5倍に等しいダメージを与える肉體攻撃である。特殊：大型クリーチャーが間合いの特性を持つ場合、尾も間合いを得る。

悪臭のオーラ (4RP)：前提条件：人怪の種別、（爬虫類）の副種別、あるいはアンデッドの種別；利益：その種族の者は、15フィートのオーラとして他のクリーチャーのほぼすべてが不快に感じる強烈な悪臭を放つ。オーラ内のすべての生きているクリーチャー（悪臭のオーラ的能力を持つ者は除く）は頑健セーヴィング・スロー（DC10+使用者のキャラクター・レベルの1/2+使用者の【耐久力】修正値）に成功しない限り5ラウンドの間不調状態になる。セーヴィング・スローに成功したクリーチャーは以後4時間の間、同一のクリーチャーの悪臭のオーラによって2不調状態になることはない。ディレイ・ポイズンやニュートラライズ・ポイズン、類似の効果は不調状態のクリーチャーから効果を除去する。これは【毒】効果である。特殊：この特性は2回まで取得できる。二度目を取得した時、オーラのサイズは上昇し30フィートになり、効果の持続時間は上昇し10ラウンドになる。

粘つく舌 (2RP)：前提条件：中型かそれより大きい；利益：その種族の者は長く粘つく舌で近接攻撃を行える。これは二次攻撃である。この攻撃が命中したクリーチャーは舌が張り付いている間、攻撃者から10フィートを超えて移動することはできず、ACに-2のペナルティを受ける（このペナルティは複数の舌が張り付いても累積しない）。舌は目標本人か隣接する仲間が標準アクションでその攻撃クリーチャーに対する対抗【筋力】判定に成功するか、その舌に2ポイントのダメージを与えることで除去できる。その種族の者は舌で攻撃したクリーチャーから10フィートを超えて移動することはできないが、フリー・アクションとして目標から舌を離すことができる。その種族の者は一度に1体のクリーチャーに対してのみ、舌を張り付けることができる。特殊：この特性は2回まで取得できる。二度目を取得すれば、その種族の者は即行アクションとして舌を張り付けた相手を自身に向かって5フィート引き寄せせる能力を得る。

群がり (1あるいは2RP)：前提条件：中型かそれより小さい；利益：その種族の者は他の種族の者と集団で闘いながら生きてきた。その種族の者2体までは、同じマスと同じ時に共有できる。同じマスを占めるその種族の者2人が同じ敵を攻撃する場合、彼ら是对になる2マスにいるかのようにその敵を挟撃していると見なされる。特殊：その種族の者が小型かそれより小さい場合、この特性は1RPを費用とする。その種族が中型の場合、2RPを費やす。

恐怖の鳴き声 (2RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は以下の超常能力を得る：1時間に1回、標準アクションで、その種族の者は耳を聳する鳴き声を発せる。(人型生物の場合) その種族の副種別でないクリーチャーか(人型生物になる。セーブに成功した目標はその使用者の恐怖の鳴き声の影響を24時間の間受けない。既に怯え状態になっているクリーチャーは代わりに1d4ラウンドの間恐れ状態になる。これは[音波]、[精神作用]効果である。

有毒 (1RP)：前提条件：アンデッド、異形、植物、もしくは竜の種別、あるいは(ヴィシユカニヤ)、(グリブリー)、(ハーフアンデッド)、あるいは(爬虫類)の副種別；利益：その種族の者は以下の変則的能力を得る：1日につき【耐久力】修正値に等しい回数(最低1/日)、その種族の者は自身が持つ武器に有毒の唾液か血を塗布することができる(血の使用には、この能力を使用する際、そのクリーチャーは傷ついていなければならない)。この方法による毒の適用は即行アクションである。この特性を取得する際、以下の毒から1つ選ぶこと。

生命奪取毒：致傷型；セーブ頑健DC10+使用者のヒット・ダイスの1/2+使用者の【耐久力】修正値；頻度1回/ラウンド(6ラウンド間)；効果1【耐】；治療1回のセーブ成功。

麻痺毒：致傷型；セーブ頑健DC10+使用者のヒット・ダイスの1/2+使用者の【耐久力】修正値；頻度1回/ラウンド(6ラウンド間)；効果1d2【敏】；治療1回のセーブ成功。

弱体化毒：致傷型；セーブ頑健DC10+使用者のヒット・ダイスの1/2+使用者の【耐久力】修正値；頻度1回/ラウンド(6ラウンド間)；効果1d2【筋】；治療1回のセーブ成功。

武器精通 (1RP)：前提条件：無し；利益：2つの武器か、武器1つと種族武器グループ1つを選択すること。種族武器グループを選ぶ際、君の副種別の1つと同じ名前が含まれるグループを1つ選ばなければならない。その種族の者はそれらの武器に習熟している。武器の精通において、ボウすべては1つの武器として見なされる。特殊：この特性は2回まで取得できる。二度目を取得した時、その種族の者は別の2つの武器か1つの武器と1つの種族武器グループに習熟する。

巨竜への災い (3RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は攻撃ロールに+1のボーナスと、竜の変則能力、超常能力、及び疑似呪文能力に対するACとセーヴィング・スローに+2の回避ボーナスを得る。加えて、彼らは竜を識別するための<知識：神秘学>判定に+2の種族ボーナスを得、未修得でもこの判定を行える。

強大な特性

爪 (2RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は2つの爪攻撃を受ける。これらは主要肉體攻撃である。そのダメージはクリーチャーのサイズに基づく。

狂乱 (2RP)：前提条件：無し；利益：1日に1回、その種族の者がダメージを受けた時はいつでも1分間狂乱し、【耐久力】と【筋力】に+2のボーナスを得るが、ACに-2のペナルティを負う。

おそるべき凝視 (6RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は以下の超常能力を得る：凝視を受けた、その種族の者から30フィート以内にいるクリーチャーたちは意志セーヴィング・スロー(DC10+使用者のキャラクター・レベルの1/2+使用者の【魅力】修正値)に成功しない限り1ラウンドの間立ったまま麻痺状態になる。これは[精神作用]、[恐怖]効果である。セーブに成功した者は24時間の間その使用者のおそるべき凝視による影響を受けない。

肉體攻撃 (1RP)：前提条件：無し；利益：以下の肉體攻撃から1つ選ぶこと：突き刺し1回、(その種族が蹄を持つ場合)蹄1回、叩きつけ、鉤爪2回、あるいは翼2回(その種族が飛翔を持つ場合)。その種族の者は選択した種類の肉體攻撃1つを受ける。突き刺し、叩きつけ、鉤爪2回は主要肉體攻撃であり、蹄1回と翼2回は二次的肉體攻撃である。ダメージはクリーチャーのサイズに基づく。特殊：この特性は複数回取得できる。その度、異なる肉體攻撃を選ぶこと。

間合い (1RP)：前提条件：大型サイズ；利益：その種族の者は間合い

10フィートを持つ。

剣の訓練 (4RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は生まれた頃から剣技を鍛錬し、結果として自動的にあらゆる剣に類する武器(エルヴン・カーヴ・ブレード、ダガー、ククリ、グレートソード、シミター、ショート・ソード、ツブレード・ソード、バスタード・ソード、パンチング・ダガー、ファルシオン、レイピア、ロングソードが含まれる)に習熟している。

足払いの尾 (3RP)：前提条件：はたく尾の特性；利益：その種族の者がはたく尾で命中させた時、機会攻撃を誘発しないフリー・アクションとして足払い攻撃を行える。

怪物の特性

元素武器 (6RP)：前提条件：元素次元界1つと結び付いている来訪者(原住)；利益：その種族と結び付いている次元界に関連するエネルギーの種類を以下から1つ選ぶこと：[酸](地)、[冷気](水)、[電気](風)、あるいは火。その種族の者は1d6ポイントの選択した種類のエネルギー・ダメージを、肉體攻撃、素手打撃、あるいは近接武器で敵に一撃を与えた時に与える。

強力突撃 (2RP)：前提条件：肉體攻撃の特性；利益：その種族の肉體攻撃から1つ選ぶこと。その種族の者が突撃する時はいつでも、選択した肉體攻撃のダメージ・ダイスの2倍にして【筋力】ボーナスの1と1/2倍を加えたダメージを与える。

岩投げ (3RP)：前提条件：大型サイズ；利益：その種族の者は洗練された岩投げ人であり、岩投げでの攻撃ロールに+1の種族ボーナスを得る。その種族の者は自身のサイズより2段階小さい岩を放れる。“岩”とは大きく、厚く、そして比較的整えられた形状をした、硬度が5以上ある物質でできた物体のことである。岩投げの射程単位は120フィートである。クリーチャーは最大5射程単位までなら岩を放れる。岩投げによるダメージは2d6に加えクリーチャーの【筋力】ボーナスの1と1/2倍を加えた値である。

感覚の種族特性 Senses Racial Traits

あらゆる種族は通常の視覚を持って開始する。以下の特性は視覚を向上するか、彼らの他の感覚を強化する。

標準の特性

腐肉感知 (1RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は腐肉を嗅ぎ分ける生来の能力を持つ。これは鋭敏嗅覚と同様に機能するが、死骸が重傷を負ったクリーチャー(ヒット・ポイントが25%以下のクリーチャー)にしか機能しない。

暗視 60 フィート (2RP)：前提条件：無し；利益：この種族に属する者は最大60フィートまでの暗闇を見通せる。

暗視 120 フィート (3RP)：前提条件：無し；利益：この種族に属する者は最大120フィートまでの暗闇を見通せる。

深海を見通す目 (2RP)：前提条件：水陸両生の種族特性；利益：その種族の者は特に大海の無明の水底に適応しているが、大気に満たされた環境には慣れていない。彼らは水中にいる間闇を120フィートまで見通せるが、水中から出るとこの利益を得ない。

夜目 (1RP)：前提条件：無し；利益：この種族に属する者は薄暗い照明の環境下では通常の資格を有する種族の2倍の距離まで見通すことができる。

坑道の視界 (2RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は暗視90フィートを持つ；しかしながら、明るい光を浴びれば自動的に目が眩んだ状態になり、[光]の補足説明を持つ効果に対するセーヴィング・スローに-2のペナルティを受ける。

水の感覚 (1RP)：前提条件：水の次元界と結び付いている来訪者(原住)か、水陸両生の種族特性を持っていること；利益：その種族の者は水の振動を感知でき、肉體が自身が触れているものと同じ水に触れているクリー

チャーに対して 30 フィートの非視覚的感知が与えられる。

強大な特性

鋭敏嗅覚 (4RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は鋭敏嗅覚の能力を得る。

暗闇を見通す (4RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者はディーパー・ダークネスのような呪文で作られされたものも含め、あらゆる闇でも完全に見通せる。

怪物の特性

全周囲視覚 (4RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は何らかの手段で全周囲を見ることができる。そのため〈知覚〉判定に+4の種族ボーナスと、挟撃に対する完全耐性を得る。

非視覚的感知 30 フィート (4RP)：前提条件：無し；利益：精密無比な嗅覚や聴覚などの視覚を介しない感覚を使用して、その種族の者は見れないものに気付くことができる。その種族の者は通常は 30 フィート以内にいてそのクリーチャーと効果線が通っているクリーチャーの位置を特定するために〈知覚〉判定を必要としない。その種族の者であるクリーチャーは依然として非視覚的感知を持つ人物に対して完全視認困難を得ているものを見ることはできない。またその種族の者は視認困難を得ているクリーチャーを攻撃する際、依然として通常通りの失敗確率を持つ。視界は依然としてその種族の者の移動に影響を与える。その種族の者は依然として、不可視状態のクリーチャーからの攻撃に対して AC への【敏捷力】ボーナスを失う。

弱点の種族特性 Weakness Racial Traits

以下の種族特性はその種族の者に弱点を適用する。弱点の種族特性すべては負の RP を費用とし、つまり種族の強度レベルの制限に合致させるために費やした種族の合計 RP から引くものである。

標準の特性

光による盲目化 (-2RP)：前提条件：暗視あるいは暗闇を見通すの特性；弱点：突然明るい光を浴びるとその種族の者は 1 ラウンドの間盲目状態になる；以降のラウンド、その影響を受けている範囲にいる限り目が眩んだ状態になる。

光に過敏 (-1RP)：前提条件：暗視；弱体化：その種族の者は明るい光の範囲内にいる限り目が眩んだ状態になる。

負のエネルギーへの親和性 (-1RP)：前提条件：無し；弱点：その種族の者は生きてはいるが、正と負のエネルギーに対しアンデッドであるかのように反応する——正のエネルギーによって傷つき、負のエネルギーによって治癒される。

蘇生に対する脆弱性 (-1RP)：前提条件：(ハーフアンデッド)の副種別あるいはアンデッドの種別；弱点：その種族の者に発動されたレイズ・デッド呪文はその者を破壊できる(意志・無効)。この方法による呪文の使用は物質要素を必要としない。

日光に対する脆弱性 (-2RP)：前提条件：ダークランドが影界を原住としていること；弱点：その種族の者は日光に晒されている 1 時間毎に 1 ポイントの【耐久力】ダメージを受ける。

強大の特性

元素に対する脆弱性 (-2RP)：前提条件：元素次元界 1 つと結び付いている来訪者(原住)；弱点：以下のエネルギーの種類から 1 つ選ぶこと：[酸]、[冷氣]、[電気]、あるいは[火]。その種族の者は選択したエネルギーの種類に対する脆弱性を持つ。彼らはそのエネルギーの種類に対する抵抗あるいは完全耐性を与える種族特性を所有できない。特殊：この特性は複数回取得できる。取得する度、異なるエネルギーの種類を選ぶこと。[火]に対する脆弱性と[冷氣]に対する完全耐性を持つ種族は(冷氣)の副種別を得る。[冷氣]に対する脆弱性と[火]に対する完全耐性を持つ種族

は(火)の副種別を得る。

日光による無力化 (-2RP)：前提条件：(ハーフアンデッド)の副種別あるいはアンデッドの種別；弱点：その種族の者は天然の日光(これはデイライト呪文のような効果によって作られた効果は含まない)の下では無力になる。その種族の者は天然の日光の下では攻撃できず、よろめき状態になる。

その他の種族特性 Other Racial Traits

この分類は他の分類に当てはまらない様々な特性を包括し、君の種族を様々な方法で向上するものを含んでいる。

標準の特性

水陸両生 (2RP)：前提条件：水泳の種族特性；利益：その種族の者は水陸両生であり、空気中でも水中でも呼吸できる。

英雄的 (4RP)：前提条件：無し；利益：選択的ヒーロー・ポイント・システムを使用するキャンペーンにおいて、その種族の者がレベルを得る度、1の代わりに2のヒーロー・ポイントを得る。《英雄の血脈》特技を取得している場合、レベル毎に2の代わりに3ヒーロー・ポイントを得る。

息こらえ (1RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は【耐久力】能力値の4倍に等しいラウンド数のあいだ呼吸を止めることができるが、それ以降は溺れや窒息の危険を負う。

光と闇 (1RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は以下の超常能力を得る：1日に1回、割り込みアクションとして、その種族の者は自身がアンデッド・クリーチャーであるかのように正と負のエネルギーを扱え、正のエネルギーでダメージを受け、負のエネルギーで治癒されるようになる。この能力は起動してから1分間持続する。

多才 (2RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は1レベルの時点で2つの適性クラスを選び、それらのクラスのどちらかを取得する度に+1ヒット・ポイントか+1技能ランクを得る。

握力のある尾 (2RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は物品を運ぶのに使える、長く柔軟な尾を持っている。彼らはその尾で武器を握ることはできないが、自分が持ち運んでいた小さな、しまっていた物品を即行アクションとして取り出すことができる。

げっ歯類との共感 (1RP)：前提条件：(ラットフォーク)の副種別；利益：その種族の者はげっ歯類に影響を与えるための〈動物使い〉判定に+4のボーナスを得る。

樹木との会話 (2RP)：前提条件：植物の種別；利益：その種族の者は常時スピーク・ウィズ・プランツ呪文の対象であるかのように植物と対話する能力を持つ。

強大な特性

つかむ付属肢 (6RP)：前提条件：人型生物以外の種別、大型サイズ；利益：その種族の者は組みつきを助けるのに有用な、小さな付属肢の一種を持っている。その種族の者は《組みつき強化》をボーナス特技として得、組みつきを維持しながら主要付属肢で攻撃を行える。

怪物の特性

多腕 (4RP)：前提条件：無し；利益：その種族の者は3本の腕を持つ。その種族の者は複数の武器を持てるが、1つの手のみが利き手であり、残りすべてが利き手でない手である。その者は手を自由な手を要求する他の目的に使うこともできる。特殊：この特性は2回まで取得できる。二度目を取得した時、その種族は4本目の腕を得る。

四足 (2RP)：前提条件：人型生物以外の種別、大型サイズ、普通の移動速度；利益：その種族の者は4本の脚と2本の腕を持ち、足払いの試みに対するCMDに+4の種族ボーナスと基本移動速度に+10フィートのボーナスを与える。加えて、その種族の者は武器と防具を、自身が(大型ではなく)中型であるかのように使用する。特殊：脚の数は1RPを費やす毎に2本増加する。そうした増加によって足払いの試みに対するCMD

に追加の+4の種族ボーナスを得るが、他のボーナスはない。

4本足と魔法のアイテム・スロット Quadrupeds and Magic Item Slots

2本を超える脚を持つ種族の作成は、標準的な両足のスロットの魔法のアイテムを使用するその種族の能力に不利に働く。これについての最良の方法は様々なブーツ、シューズ、スリッパーズのその種族でも履ける版となる代替魔法のアイテムを作成することだ。これらの種族の者に アンクル・プレスレッツ・オヴ・スピードや ホースシューズ・オヴ・スパイダー・クライム といった、伝統的な魔法のアイテムの写しとして機能し、その新種族の形状にはまるようになっている物を見つけることを認めさせること。

基本種族の作成例 Core Race Examples

エルフ Elves

種別

人型生物 (エルフ) 0RP

サイズ

中型 0RP

基本移動速度

普通 0RP

能力値の修正

標準 (+2【敏】、-2【耐】、+2【知】) 0RP

言語

標準 0RP

種族特性

防御の種族特性

エルフの完全耐性 2RP

特技と技能の種族特性

技能ボーナス (〈知覚〉) 2RP

魔法的な種族特性

エルフの魔法 3RP

攻撃の種族特性

武器精通 2RP

感覚の種族特性

夜目 1RP

合計 10RP

ドワーフ Dwarves

種別

人型生物 (ドワーフ) 0RP

サイズ

中型 0RP

基本移動速度

ゆっくり -1RP

能力値の修正

標準 (+2【耐】、+2【判】、-2【魅】) 0RP

言語

標準 0RP

種族特性

防御の種族特性

下級防御訓練 1RP

頑丈 3RP

踏ん張り 1RP

特技と技能の種族特性

貪欲 1RP

石工の勤 1RP

攻撃の種族特性

嫌悪 1RP

武器精通 2RP

感覚の種族特性

暗視 60 フィート 2RP

合計 11RP

人間 Humans

種別

人型生物 (人間) 0RP

サイズ

中型 0RP

基本移動速度

普通 0RP

能力値の修正

人間 0RP

言語

言語学者 1RP

種族特性

特技と技能の種族特性

柔軟なボーナス特技 4RP

熟練 4RP

合計 9RP

ノーム Gnomes

種別

人型生物 (ノーム) 0RP

サイズ

小型 0RP

基本移動速度

ゆっくり -1RP

能力値の修正

標準 (-2【筋】、+2【耐】、+2【魅】) 0RP

言語

標準 0RP

種族特性

防御の種族特性

下級防御訓練 1RP

幻術抵抗 1RP

特技と技能の種族特性

技能ボーナス (〈知覚〉) 2RP

技能ボーナス (〈製作〉または〈職能〉をいずれか1つ選択) 2RP

魔法的な種族特性

ノームの魔法 2RP

攻撃の種族特性

嫌悪 1RP

武器精通 1RP

感覚の種族特性

夜目 1RP

合計 10RP

ハーフエルフ Half-Elves

種別

人型生物 (エルフ、人間) 0RP

サイズ

中型 0RP

基本移動速度

普通 0RP

能力値の修正

人間の遺伝 0RP

言語

言語学者 1RP

種族特性

防御の種族特性

エルフの耐性 2RP

特技と技能の種族特性

技能ボーナス (〈知覚〉) 2RP

固定ボーナス特技 (《武器熟練》) 2RP

感覚の種族特性

夜目 1RP

その他の種族特性

多才 2RP

合計 10RP

ハーフオーク Half-Orcs

種別

人型生物 (人間、オーク) 0RP

サイズ

中型 0RP

基本移動速度

普通 0RP

能力値の修正

人間の遺伝 0RP

言語

標準 0RP

種族特性

攻撃の種族特性

オークの凶暴性 2RP

武器精通 2RP

特技と技能の種族特性

技能ボーナス (〈威圧〉) 2RP

感覚の種族特性

暗視 60 フィート 2RP

合計 8RP

ハーフリング Halflings

種別

人型生物 (ハーフリング) 0RP

サイズ

小型 0RP

基本移動速度

ゆっくり - 1RP

能力値の修正

標準 (-2【筋】、+2【敏】、+2【魅】) 0RP

言語

標準 0RP

種族特性

防御の種族特性

恐れ知らず 1RP

下級幸運 2RP

特技と技能の種族特性

技能ボーナス (〈軽業〉) 2RP

技能ボーナス (〈登攀〉) 2RP

技能ボーナス (〈知覚〉) 2RP

攻撃の種族特性

武器精通 1RP

合計 9RP

拡張種族の作成例 Expanded Race Examples

アアシマール Asimars

種別

来訪者 (原住) 3RP

サイズ

中型 0RP

基本移動速度

普通 0RP

能力値の修正

柔軟 (+2【判】、+2【魅】) 2RP

言語

標準 0RP

種族特性

防御の種族特性

天上の抵抗 3RP

特技と技能の種族特性

技能ボーナス (〈交渉〉) 2RP

技能ボーナス (〈知覚〉) 2RP

魔法的な種族特性

上級擬似呪文能力 3RP

感覚の種族特性

暗視 60 フィート - 1RP

合計 15RP

イフリット Ifrits

種別

来訪者 (原住) 3RP

サイズ

中型 0RP

基本移動速度

普通 0RP

能力値の修正

標準 (+2【敏】、-2【判】、+2【魅】) 0RP

言語

標準 0RP

種族特性

防御の種族特性

エネルギーに対する抵抗 ([火]) 1RP

魔法的な種族特性

元素への親和性 (火) 1RP

下級擬似呪文能力 1RP

感覚の種族特性

暗視 60 フィート - 1RP

合計 6RP

ヴァナラ Vanaras

種別

人型生物 (ヴァナラ) 0RP

サイズ

中型 0RP

基本移動速度

普通 0RP

能力値の修正

標準 (+2【敏】、+2【判】、-2【魅】) 0RP

言語

標準 0RP

種族特性

特技と技能の種族特性

技能ボーナス (〈軽業〉) 2RP

PRDJ_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

技能ボーナス (〈隠密〉) 2RP
移動の種族特性
登攀 1RP (訳注: 本当は 2RP)
感覚の種族特性
夜目 1RP
その他の種族特性
握力のある尾 2RP
合計 8RP

ヴィシュカニヤ *Vishkanyas*

種別

人型生物 (ヴィシュカニヤ) 0RP

サイズ

中型 0RP

基本移動速度

普通 0RP

能力値の修正

標準 (+2【敏】、-2【判】、+2【魅】) 0RP

言語

標準 0RP

種族特性

防御の種族特性

毒に対する抵抗 3RP

特技と技能の種族特性

技能ボーナス (〈脱出術〉) 2RP

技能ボーナス (〈知覚〉) 2RP

技能ボーナス (〈隠密〉) 2RP

攻撃の種族特性

有毒 1RP

武器精通 2RP

感覚の種族特性

夜目 1RP

合計 13RP

ウンディーネ *Undines*

種別

来訪者 (原住) 3RP

サイズ

中型 0RP

基本移動速度

普通 0RP

能力値の修正

標準 (-2【筋】、+2【敏】、+2【判】) 0RP

言語

標準 0RP

種族特性

防御の種族特性

エネルギーに対する抵抗 (〔冷氣〕) 1RP

魔法的な種族特性

元素への親和性 (水) 1RP

下級擬似呪文能力 1RP

移動の種族特性

水泳 1RP

感覚の種族特性

暗視 60 フィート -1RP

合計 7RP

オーク *Orcs*

種別

人型生物 (オーク) 0RP

サイズ

中型 0RP

基本移動速度

普通 0RP

能力値の修正

白眉 (+4【筋】、-2【知】、-2【判】、-2【魅】) 1RP

言語

標準 0RP

種族特性

攻撃の種族特性

凶暴性 4RP

武器精通 2RP

感覚の種族特性

暗視 60 フィート 2RP

弱点の種族特性

光に過敏 -1RP

合計 8RP

オレイアス *Oreads*

種別

来訪者 (原住) 3RP

サイズ

中型 0RP

基本移動速度

ゆっくり -1RP

能力値の修正

標準 (+2【筋】、+2【判】、-2【魅】) 0RP

言語

標準 1RP

種族特性

防御の種族特性

エネルギーに対する抵抗 (〔酸]) 1RP

魔法的な種族特性

元素への親和性 (地) 1RP

下級擬似呪文能力 1RP

感覚の種族特性

暗視 60 フィート -1RP

合計 6RP

キャットフォーク *Catfolk*

種別

人型生物 (キャットフォーク) 0RP

サイズ

中型 0RP

基本移動速度

普通 0RP

能力値の修正

標準 (+2【敏】、-2【判】、+2【魅】) 0RP

言語

標準 0RP

種族特性

防御の種族特性

猫の幸運 1RP

特技と技能の種族特性

技能ボーナス (〈知覚〉) 2RP

PRDj_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

技能ボーナス (〈隠密〉) 2RP
技能ボーナス (〈生存〉) 2RP
移動の種族特性
短距離走者 1RP
感覚の種族特性
夜目 1RP
合計 9RP

グリブリー Grippis

種別
人型生物 (グリブリー) 0RP
サイズ
小型 0RP
基本移動速度
普通 0RP
能力値の修正
標準 (-2【筋】、+2【敏】、+2【判】) 0RP
言語
標準 0RP
種族特性
特技と技能の種族特性
迷彩色 1RP
移動の種族特性
登攀 1RP
地形渡り (沼地) 1RP
攻撃の種族特性
武器精通 1RP
感覚の種族特性
暗視 60 フィート 2RP
合計 6RP

ゴブリン Goblins

種別
人型生物 (ゴブリン類) 0RP
サイズ
小型 0RP
基本移動速度
普通 0RP
能力値の修正
上級白眉 (-2【筋】、+4【敏】、-2【魅】) 2RP
言語
標準 0RP
種族特性
特技と技能の種族特性
こそそした騎手 6RP
感覚の種族特性
暗視 60 フィート 2RP
合計 10RP

コボルド Kobolds

種別
人型生物 (爬虫類) 0RP
サイズ
小型 0RP
基本移動速度
普通 0RP
能力値の修正
上級弱体化 (-4【筋】、+2【敏】、-2【耐】) -3RP
言語
標準 0RP
種族特性
防御の種族特性
外皮 2RP
特技と技能の種族特性
技能ボーナス (〈製作：罌づくり〉) 2RP
技能ボーナス (〈職能：鉱夫〉) 2RP
技能訓練 (〈製作：罌づくり〉と〈職能：鉱夫〉) 1RP
感覚の種族特性
暗視 60 フィート 2RP
弱点の種族特性
光に過敏 -1RP
合計 5RP

シルフ Sylphs

種別
来訪者 (原住) 3RP
サイズ
中型 0RP
基本移動速度
普通 0RP
能力値の修正
標準 (+2【敏】、-2【耐】、+2【知】) 0RP
言語
標準 0RP
種族特性
防御の種族特性
エネルギーに対する抵抗 ([電気]) 1RP
魔法的な種族特性
下級擬似呪文能力 1RP
元素への親和性 (風) 1RP
感覚の種族特性
暗視 60 フィート -1RP
合計 6RP

スヴァーフネブリン Svifneblin

種別
人型生物 (ノーム) 0RP
サイズ
小型 0RP
基本移動速度
ゆっくり -1RP
能力値の修正
複合弱体化 (-2【筋】、+2【敏】、+2【判】、-4【魅】) -2RP
言語
標準 0RP
種族特性
防御の種族特性

上級防御訓練 3RP
 上級幸運 4RP
 上級呪文抵抗 3RP
 特技と技能の種族特性
 技能ボーナス (〈製作：錬金術〉) 2RP
 技能ボーナス (〈知覚〉) 2RP
 石工の勤 1RP
 地中の徘徊 5RP
 魔法的な種族特性
 スヴァーフネブリンの魔法 2RP
 攻撃の種族特性
 嫌悪 1RP
 感覚の種族特性
 暗視 120 フィート 3RP
 夜目 1RP
合計 24RP

スリ Sulis

種別

来訪者 (原住) 3RP

サイズ

中型 0RP

基本移動速度

普通 0RP

能力値の修正

標準 (+2【筋】、-2【知】、+2【魅】) 0RP

言語

標準 0RP

種族特性

防御の種族特性

エネルギーに対する抵抗 (全て) 4RP

特技と技能の種族特性

技能ボーナス (〈交渉〉) 2RP

技能ボーナス (〈真意看破〉) 2RP

攻撃の種族特性

元素暴行 (全て) 4RP

感覚の種族特性

暗視 60 フィート -1RP

夜目 1RP

合計 16RP

ダンピール Dhampirs

種別

人型生物 (ダンピール) 0RP

サイズ

中型 0RP

基本移動速度

普通 0RP

能力値の修正

標準 (+2【敏】、-2【耐】、+2【魅】) 0RP

言語

言語学者 1RP

種族特性

防御の種族特性

レベル吸収に対する抵抗 1RP

アンデッドの抵抗 1RP

特技と技能の種族特性

技能ボーナス (〈はったり〉) 2RP

技能ボーナス (〈知覚〉) 2RP
 魔法的な種族特性
 下級擬似呪文能力 3RP
 感覚の種族特性
 暗視 60 フィート 2RP
 夜目 1RP
 弱点の種族特性
 光に過敏 -1RP
 負のエネルギーへの親和性 -1RP
合計 11RP

ティーフリング Tieflings

種別

来訪者 (原住) 3RP

サイズ

中型 0RP

基本移動速度

普通 0RP

能力値の修正

標準 (+2【敏】、+2【知】、-2【魅】) 0RP

言語

標準 0RP

種族特性

防御の種族特性

魔物の抵抗 3RP

特技と技能の種族特性

技能ボーナス (〈はったり〉) 2RP

技能ボーナス (〈隠密〉) 2RP

魔法的な種族特性

魔物の魔術 1RP

下級擬似呪文能力 2RP

感覚の種族特性

暗視 60 フィート -1RP

合計 13RP

テング Tengus

種別

人型生物 (テング) 0RP

サイズ

中型 0RP

基本移動速度

普通 0RP

能力値の修正

標準 (+2【敏】、-2【耐】、+2【判】) 0RP

言語

言語学者 1RP

種族特性

特技と技能の種族特性

言語学の才能 2RP

技能ボーナス (〈知覚〉) 2RP

技能ボーナス (〈隠密〉) 2RP

攻撃の種族特性

肉体武器 1RP

剣の訓練 4RP

感覚の種族特性

夜目 1RP

合計 13RP

ドゥエルガル Duergar

種別

人型生物（ドワーフ） ORP

サイズ

中型 ORP

基本移動速度

ゆっくり - 1RP

能力値の修正

弱体化（+2【耐】、+2【判】、-4【魅】） - 1RP

言語

標準 ORP

種族特性

防御の種族特性

ドゥエルガルの耐性 4RP

踏ん張り 1RP

魔法的な種族特性

下級擬似呪文能力 3RP

感覚の種族特性

暗視 120 フィート 3RP

弱点の種族特性

光に過敏 - 1RP

合計 8RP

ドラウ Drow

種別

人型生物（エルフ） ORP

サイズ

中型 ORP

基本移動速度

普通 ORP

能力値の修正

標準（+2【敏】、-2【耐】、+2【魅】） ORP

言語

標準 ORP

種族特性

防御の種族特性

エルフの耐性 2RP

下級呪文抵抗 2RP

特技と技能の種族特性

技能ボーナス（〈知覚〉） 2RP

魔法的な種族特性

下級擬似呪文能力 4RP

攻撃の種族特性

毒の使用 1RP

武器精通 2RP

感覚の種族特性

暗視 120 フィート 3RP

弱点の種族特性

光による盲目化 - 2RP

合計 14RP

ドラウの貴族 Drow Nobles

種別

人型生物（エルフ） ORP

サイズ

中型 ORP

基本移動速度

普通 ORP

能力値の修正

強大（+4【敏】、-2【耐】、+2【知】、+2【判】、+2【魅】） 4RP

言語

標準 ORP

種族特性

防御の種族特性

エルフの耐性 2RP

上級呪文抵抗 3RP

特技と技能の種族特性

技能ボーナス（〈知覚〉） 2RP

魔法的な種族特性

下級擬似呪文能力 1RP

上級擬似呪文能力 6RP

常時擬似呪文能力 3RP

回数無制限擬似呪文能力 16RP

攻撃の種族特性

毒の使用 1RP

武器精通 2RP

感覚の種族特性

暗視 120 フィート 3RP

弱点の種族特性

光による盲目化 - 2RP

合計 41RP

フェッチリング Fetchlings

種別

来訪者（原住） 3RP

サイズ

中型 ORP

基本移動速度

普通 ORP

能力値の修正

標準（+2【敏】、-2【判】、+2【魅】） ORP

言語

標準 ORP

種族特性

防御の種族特性

影に紛れる 1RP

影の抵抗 2RP

特技と技能の種族特性

技能ボーナス（〈知識：次元界〉） 2RP

技能ボーナス（〈隠密〉） 2RP

魔法的な種族特性

下級擬似呪文能力 1RP

影界旅行 5RP

感覚の種族特性

暗視 60 フィート -1RP

夜目 1RP

合計 17RP

ホブゴブリン Hobgoblins

種別

人型生物（ゴブリン類） 0RP

サイズ

中型 0RP

基本移動速度

普通 0RP

能力値の修正

柔軟（+2【敏】、+2【耐】） 2RP

言語

標準 0RP

種族特性

特技と技能の種族特性

忍び 5RP

感覚の種族特性

暗視 60 フィート 2RP

合計 9RP

ラットフォーク Ratfolk

種別

人型生物（ラットフォーク） 0RP

サイズ

小型 0RP

基本移動速度

ゆっくり -1RP

能力値の修正

標準（-2【筋】、+2【敏】、+2【知】） 0RP

言語

標準 0RP

種族特性

特技と技能の種族特性

技能ボーナス（〈製作：錬金術〉） 2RP

技能ボーナス（〈知覚〉） 2RP

技能ボーナス（〈魔法装置使用〉） 2RP

攻撃の種族特性

群がり 1RP

感覚の種族特性

暗視 60 フィート 2RP

その他の種族特性

げっ歯類との共感 1RP

合計 9RP

その他の種族の作成例 Other Race Examples

オーガ Ogre

種別

人型生物（巨人） 0RP

サイズ

大型 7RP

基本移動速度

普通 0RP

能力値の修正

白眉（+4【筋】、-2【知】、-2【魅】、-2【判】） 1RP

言語

外人恐怖症 0RP

種族特性

能力値の種族特性

優れた耐久力（+2） 4RP

優れた判断力（+2） 4RP

防御の種族特性

外皮強化（+1） 1RP

外皮 2RP

攻撃の種族特性

間合い 1RP

感覚の種族特性

暗視 60 フィート 2RP

夜目 1RP

合計 23RP

ガーゴイル Gargoyle

種別

人怪 3RP

サイズ

中型 0RP

基本移動速度

普通 0RP

能力値の修正

白眉（+4【耐】、-2【知】、-2【判】、-2【魅】） 1RP

言語

標準 0RP

種族特性

能力値の種族特性

優れた【筋力】（+2） 4RP

防御の種族特性

ダメージ減少（10 / 魔法） 6RP

外皮強化（+3） 6RP

外皮 2RP

特技と技能の種族特性

技能ボーナス（+2〈隠密〉） 2RP

移動の種族特性

飛翔（50 フィート、標準） 8RP

攻撃の種族特性

噛みつき 1RP

爪 2RP

肉体攻撃（突き刺し） 1RP

感覚の種族特性

暗視 60 フィート -1RP

合計 36RP

ケンタウロス Centaur

種別

人怪 2RP

サイズ

大型 7RP

基本移動速度

普通 0RP

能力値の修正

柔軟（+2【筋】、+2【判】） 2RP

言語

標準 0RP

種族特性

能力値の種族特性

優れた耐久力（+2） 4RP

優れた敏捷力（+2） 4RP

優れた筋力（+2） 4RP

防御の種族特性

外皮 2RP

移動の種族特性

敏速 (+10 フィート) 1RP

感覚の種族特性

暗視 60 フィート —RP

その他の種族特性

四足 2RP

合計 28RP

ドライダー Dridar

種別

異形 3RP

サイズ

大型 7RP

基本移動速度

普通 0RP

能力値の修正

柔軟 (+2【耐】、+2【判】) 2RP

言語

標準 0RP

種族特性

能力値の種族特性

優れた耐久力 (+2) 4RP

優れた敏捷力 (+2) 4RP

優れた筋力 (+2) 4RP

防御の種族特性

上級呪文抵抗 3RP

外皮 2RP

移動の種族特性

登攀 2RP

感覚の種族特性

暗視 60 フィート —RP

その他の種族特性

四足 (8脚) 4RP

合計 35RP

ノール Gnoll

種別

人型生物 (ノール) 0RP

サイズ

中型 0RP

基本移動速度

普通 0RP

能力値の修正

柔軟 (+2【筋】、+2【耐】) 2RP

言語

外人恐怖症 0RP

種族特性

防御の種族特性

外皮 2RP

感覚の種族特性

暗視 60 フィート 2RP

合計 6RP

リザードフォーク Lizardfolk

種別

人型生物 (爬虫類) 0RP

サイズ

中型 0RP

基本移動速度

普通 0RP

能力値の修正

柔軟 (+2【筋】、+2【耐】) 2RP

言語

外人恐怖症 0RP

種族特性

防御の種族特性

外皮 2RP

移動の種族特性

水泳 1RP

攻撃の種族特性

噛みつき 1RP

爪 2RP

合計 8RP

ガスレイン Gathlain

この奇妙なフェイ・クリーチャーは翼として使っている、象牙のような植物と共生関係にある。この関係は密接であり、フェイと植物を切り離すことは不可能なほどだ。ガスレインは時に協力的であり、時にいたずらっ子であり、原生林や密林の深くに住んでいるが、彷徨や冒険に向かうこともある。

種別

フェイ 2RP

サイズ

小型 0RP

基本移動速度

普通 0RP

能力値の修正

標準 (+2【魅】、-2【耐】、+2【敏】) 0RP

言語

標準 0RP

種族特性

防御の種族特性

外皮 2RP

魔法的な種族特性

下級擬似呪文能力 (エンタングル、フェザー・ステップ [Advanced Player's Guide 221]) 2RP

移動の種族特性

飛翔 (40 フィート、貧弱) 6RP

感覚の種族特性

夜目 —RP

合計 12RP

カサーサ Kasatha

荒野の狩人であり野盗である狡猾な4本腕のカサーサは、迅速な略奪と恐ろしい暴行によって縄張りを守る。この種族の者は青年時代に、冒険と氏族に持ち帰る財宝を求めて世界中を1年かけて旅する。ごく一部の裏切り者が氏族を忘れ、冒険生活を過ごすことを決心する。

種別

人型生物 (カサーサ) 0RP

サイズ

中型 0RP

基本移動速度

普通 0RP

能力値の修正

柔軟 (+2【敏】、+2【判】) 2RP

言語

標準 0RP

種族能力

防御の種族特性

上級防御訓練 4RP

砂漠の飛脚 2RP

特技と技能の種族特性

忍び寄る 1RP

移動の種族特性

跳躍者 2RP

地形渡 (砂漠) 1RP

その他の種族特性

多腕 (4腕) 8RP

合計 20RP

トロックス Trox

この大きく恐ろしい掘削者は山や高原で暮らしているが、恐ろしく衝撃的な虐殺部隊、あるいは見世物剣闘士として奴隷となることもある。トロックスの一部は自由を獲得し、護衛、悪漢、あるいは冒険者として働くことがある。

種別

人怪 3RP

サイズ

大型 7RP

基本移動速度

普通 0RP

能力値の修正

白盾 (+4【筋】、-2【知】、-2【判】、-2【魅】) 1RP

言語

外人恐怖症 0RP

種族特性

能力値の種族特性

優れた筋力 (+2) 4RP

移動の種族特性

穴掘り 3RP

攻撃の種族特性

狂乱 2RP

感覚の種族特性

暗視 60 フィート 2RP

その他の種族特性

つかむ付属肢 6RP

合計 28RP

ワイウッド Wywood

ワイウッド自体は間者あるいは感情のない奉公人としてウィザードに仕えるよう、数世紀前に創りだされた者だ。そのウィザードはそれらに、奇妙な新種族の誕生の先触れとなる、冷たい、計算高い知性に加えて自由意志を与えた時に破滅した。ワイウッドはかつての主人を殺害し、自種族の創造装置を盗み、現在は偏執的に守り、そして厳格に制御している。

種別

人造 20RP

サイズ

小型 0RP

基本移動速度

普通 0RP

能力値の修正

標準 (+2【敏】、+2【知】、-2【魅】) 0RP

言語

標準 0RP

種族特性

感覚の種族特性

暗視 60 フィート 1RP

夜目 1RP

合計 20RP

ワイヴァラン Wyvaran

コボルドとワイヴァーンの融合と考えられているワイヴァランはコボルドの部族を率いたり、ワイヴァーンに仕えたり、トゥルー・ドラゴンたちの中で暮らしたりしていることさえある。ワイヴァーンと同様に彼らは縄張り意識の強いクリーチャーであるが、名誉という感性を正しく持ってもいる。どう扱われているかによるが、ワイヴァランは強力な味方あるいは致命的な敵となりうる。

種別

竜 10RP

サイズ

中型 0RP

基本移動速度

普通 0RP

能力値の修正

標準 (+2【敏】、-2【知】、+2【判】) 0RP

言語

標準 0RP

種族特性

移動の種族特性

飛翔 (30 フィート、劣悪) 4RP

攻撃の種族特性

はたく尾 3RP

感覚の種族特性

暗視 60 フィート 1RP

夜目 1RP

合計 17RP

年齢、身長と体重

年齢 Age

君は自分のキャラクターの年齢を選んで、無作為に生成しても良い。選ぶ場合、どれだけ若くても君のキャラクター種族とクラス用の年齢の最低値（開始年齢ランダム決定表参照）でなければならない。あるいは、適切な表にある君のクラスで指示されたダイスを振り、その結果を君の種族の成人用の最低年齢に足すことで君のキャラクターの年齢を決定しても良い。

年齢は、キャラクターの身体能力値を減少させ、精神能力値を上昇する（年齢効果の表参照）。加齢段階それぞれの効果は累積する。しかしながら、キャラクターの能力値はこの方法によってではどれも1未満にはならない。

キャラクターが古希に達した時、（適切な年齢効果表にある）彼の寿命をこっそりと振り、その結果を記録し、そしてプレイヤーには教えないこと。寿命に達したキャラクターはその年の間に老衰する。

基本種族の開始年齢ランダム決定表

| 種族 | 成年 | 直感型 1 | 独習型 2 | 訓練型 3 |
|--------|-------|-------|-------|--------|
| ドワーフ | 40 歳 | + 3d6 | + 5d6 | + 7d6 |
| エルフ | 110 歳 | + 4d6 | + 6d6 | + 10d6 |
| ノーム | 40 歳 | + 4d6 | + 6d6 | + 9d6 |
| ハーフエルフ | 20 歳 | + 1d6 | + 2d6 | + 3d6 |
| ハーフオーク | 14 歳 | + 1d4 | + 1d6 | + 2d6 |
| ハーフリング | 20 歳 | + 2d4 | + 3d6 | + 4d6 |
| 人間 | 15 歳 | + 1d4 | + 1d6 | + 2d6 |

主要種族の開始年齢ランダム決定表

| 種族 | 成年 | 直感型 1 | 独習型 2 | 訓練型 3 |
|----------|-------|-------|-------|--------|
| アアシマル | 60 歳 | + 4d6 | + 6d6 | + 8d6 |
| キャットフォーク | 15 歳 | + 1d4 | + 1d6 | + 2d6 |
| ダンピール | 110 歳 | + 4d6 | + 6d6 | + 10d6 |
| ドラウ | 110 歳 | + 4d6 | + 6d6 | + 10d6 |
| フェッチリング | 20 歳 | + 1d6 | + 2d6 | + 3d6 |
| ゴブリン | 12 歳 | + 1d4 | + 1d6 | + 2d6 |
| ホブゴブリン | 14 歳 | + 1d4 | + 1d6 | + 2d6 |
| イフリット | 60 歳 | + 4d6 | + 6d6 | + 8d6 |
| コボルド | 12 歳 | + 1d4 | + 1d6 | + 2d6 |
| オーク | 12 歳 | + 1d4 | + 1d6 | + 2d6 |
| オレイアス | 60 歳 | + 4d6 | + 6d6 | + 8d6 |
| ラットフォーク | 12 歳 | + 1d4 | + 1d6 | + 2d6 |
| シルフ | 60 歳 | + 4d6 | + 6d6 | + 8d6 |
| テング | 15 歳 | + 1d4 | + 1d6 | + 2d6 |
| ティーフリング | 60 歳 | + 4d6 | + 6d6 | + 8d6 |
| ウンディーネ | 60 歳 | + 4d6 | + 6d6 | + 8d6 |

稀少種族の開始年齢ランダム決定表

| 種族 | 成年 | 直感型 1 | 独習型 2 | 訓練型 3 |
|---------|------|-------|-------|-------|
| チェンジリング | 15 歳 | + 1d4 | + 1d6 | + 2d6 |
| ドゥエルガル | 40 歳 | + 3d6 | + 5d6 | + 7d6 |
| ギルマン | 20 歳 | + 1d6 | + 2d6 | + 3d6 |
| グリブリー | 12 歳 | + 1d4 | + 1d6 | + 2d6 |
| キツネ | 15 歳 | + 1d4 | + 1d6 | + 2d6 |
| マーフォーク | 15 歳 | + 1d4 | + 1d6 | + 2d6 |
| ナガジ | 20 歳 | + 1d6 | + 2d6 | + 3d6 |
| サンサーラン | 60 歳 | + 4d6 | + 6d6 | + 8d6 |
| ストリックス | 12 歳 | + 1d4 | + 1d6 | + 2d6 |
| スリ | 15 歳 | + 1d4 | + 1d6 | + 2d6 |
| スヴァーフネブ | 40 歳 | + 4d6 | + 6d6 | + 9d6 |
| リン | | | | |
| ヴァナラ | 14 歳 | + 1d4 | + 1d6 | + 2d6 |
| ヴィシユカニヤ | 15 歳 | + 1d4 | + 1d6 | + 2d6 |
| ワヤン | 40 歳 | + 4d6 | + 5d6 | + 6d6 |

1 このカテゴリーにはバーバリアン、オラクル、ローグ、およびソーサラーが含まれる。
 2 このカテゴリーにはバード、キャヴァリアー、ファイター、ガンズリンガー、パラディン、レンジャー、サモナー、およびウィッチが含まれる。
 3 このカテゴリーにはアルケミスト、クレリック、ドルイド、インクイジター、メイガス、モンク、およびウィザードが含まれる。

基本種族の年齢効果

| 種族 | 中年 1 | 老年 2 | 古希 3 | 寿命 |
|--------|-------|-------|-------|--------------|
| ドワーフ | 125 歳 | 188 歳 | 250 歳 | 250 + 2d%歳 |
| エルフ | 175 歳 | 263 歳 | 350 歳 | 350 + 4d%歳 |
| ノーム | 100 歳 | 150 歳 | 200 歳 | 200 + 3d%歳 |
| ハーフエルフ | 62 歳 | 93 歳 | 125 歳 | 125 + 3d20 歳 |
| ハーフオーク | 30 歳 | 45 歳 | 60 歳 | 60 + 2d10 歳 |
| ハーフリング | 50 歳 | 75 歳 | 100 歳 | 100 + 5d20 歳 |
| 人間 | 35 歳 | 53 歳 | 70 歳 | 70 + 2d20 歳 |

主要種族の年齢効果

| 種族 | 中年 1 | 老年 2 | 古希 3 | 寿命 |
|----------|-------|-------|-------|--------------|
| アアシマル | 150 歳 | 200 歳 | 250 歳 | 250 + 6d%歳 |
| キャットフォーク | 35 歳 | 53 歳 | 70 歳 | 70 + 2d20 歳 |
| ダンピール | 175 歳 | 263 歳 | 350 歳 | 350 + 4d%歳 |
| ドラウ | 175 歳 | 263 歳 | 350 歳 | 350 + 4d%歳 |
| フェッチリング | 62 歳 | 93 歳 | 125 歳 | 125 + 3d20 歳 |
| ノーム | 100 歳 | 150 歳 | 200 歳 | 200 + 3d%歳 |
| ゴブリン | 20 歳 | 30 歳 | 40 歳 | 40 + 1d20 歳 |
| ホブゴブリン | 30 歳 | 45 歳 | 60 歳 | 60 + 2d10 歳 |
| イフリット | 150 歳 | 200 歳 | 250 歳 | 250 + 6d%歳 |
| コボルド | 20 歳 | 30 歳 | 40 歳 | 40 + 1d20 歳 |
| オーク | 20 歳 | 30 歳 | 40 歳 | 40 + 1d20 歳 |
| オレイアス | 150 歳 | 200 歳 | 250 歳 | 250 + 6d%歳 |
| ラットフォーク | 20 歳 | 30 歳 | 40 歳 | 40 + 1d20 歳 |
| シルフ | 150 歳 | 200 歳 | 250 歳 | 250 + 6d%歳 |
| テング | 35 歳 | 53 歳 | 70 歳 | 70 + 2d20 歳 |
| ティーフリング | 150 歳 | 200 歳 | 250 歳 | 250 + 6d%歳 |
| ウンディーネ | 150 歳 | 200 歳 | 250 歳 | 250 + 6d%歳 |

稀少種族の年齢効果

| 種族 | 中年 1 | 老年 2 | 古希 3 | 寿命 |
|---------|-------|-------|-------|--------------|
| チェンジリング | 35 歳 | 53 歳 | 70 歳 | 70 + 2d20 歳 |
| ドゥエルガル | 125 歳 | 188 歳 | 250 歳 | 250 + 2d%歳 |
| ギルマン | 62 歳 | 93 歳 | 125 歳 | 125 + 3d20 歳 |
| グリブリー | 20 歳 | 30 歳 | 40 歳 | 40 + 1d20 歳 |
| キツネ | 32 歳 | 50 歳 | 65 歳 | 65 + 3d12 歳 |
| マーフォーク | 35 歳 | 53 歳 | 70 歳 | 70 + 2d20 歳 |
| ナガジ | 60 歳 | 90 歳 | 120 歳 | 120 + 3d20 歳 |
| サンサーラン | 150 歳 | 200 歳 | 250 歳 | 250 + 6d%歳 |
| ストリックス | 20 歳 | 30 歳 | 40 歳 | 40 + 1d20 歳 |
| スリ | 35 歳 | 53 歳 | 70 歳 | 70 + 2d20 歳 |
| スヴァーフネブ | 100 歳 | 150 歳 | 200 歳 | 200 + 3d%歳 |
| ヴァナラ | 30 歳 | 45 歳 | 60 歳 | 60 + 2d10 歳 |
| ヴィシユカニヤ | 35 歳 | 53 歳 | 70 歳 | 70 + 2d20 歳 |
| ワヤン | 100 歳 | 150 歳 | 200 歳 | 200 + 1d%歳 |

1 中年の年齢において、【筋】、【敏】、および【耐】に-1、加えて【知】、【判】、および【魅】に+1する。
 2 老年の年齢において、【筋】、【敏】、および【耐】に-2、加えて【知】、【判】、および【魅】に+1する。
 3 古希の年齢において、【筋】、【敏】、および【耐】に-3、加えて【知】、【判】、および【魅】に+1する。

PRD_J_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

付録 2 : 身長と体重 Appendix 2 : Height and Weight

キャラクターの身長を決定するに際し、適切な身長および体重ランダム決定表に書かれている修正ダイスをロールし、それをインチ単位にしてキャラクターの種族および性別用の基本身長に加えること。キャラクターの体重を決定するに際し、先の修正ダイスの結果を体重の倍数で掛け、その結果をキャラクターの種族および性別用の基本体重に加えること。

基本種族の身長および体重ランダム決定表

| 種族 | 基本身長 | 基本体重 | 修正 | 体重修正 |
|-----------|---------------|---------|------|---------|
| ドワーフの男性 | 3 フィート 9 インチ | 150 ポンド | 2d4 | × 7 ポンド |
| ドワーフの女性 | 3 フィート 7 インチ | 120 ポンド | 2d4 | × 7 ポンド |
| エルフの男性 | 5 フィート 4 インチ | 100 ポンド | 2d8 | × 3 ポンド |
| エルフの女性 | 5 フィート 4 インチ | 90 ポンド | 2d6 | × 3 ポンド |
| ブームの男性 | 3 フィート 0 インチ | 35 ポンド | 2d4 | × 1 ポンド |
| ブームの女性 | 2 フィート 10 インチ | 30 ポンド | 2d4 | × 1 ポンド |
| ハーフエルフの男性 | 5 フィート 2 インチ | 110 ポンド | 2d8 | × 5 ポンド |
| ハーフエルフの女性 | 5 フィート 0 インチ | 90 ポンド | 2d8 | × 5 ポンド |
| ハーフオークの男性 | 4 フィート 10 インチ | 150 ポンド | 2d12 | × 7 ポンド |
| ハーフオークの女性 | 4 フィート 5 インチ | 110 ポンド | 2d12 | × 7 ポンド |
| ハーフリングの男性 | 2 フィート 8 インチ | 30 ポンド | 2d4 | × 1 ポンド |
| ハーフリングの女性 | 2 フィート 6 インチ | 25 ポンド | 2d4 | × 1 ポンド |
| 人間の男性 | 4 フィート 10 インチ | 120 ポンド | 2d10 | × 5 ポンド |
| 人間の女性 | 4 フィート 5 インチ | 85 ポンド | 2d10 | × 5 ポンド |

主要種族の身長体重ランダム決定表

| 種族 | 基本身長 | 基本体重 | 修正 | 体重修正 |
|-------------|---------------|---------|------|---------|
| アアシマールの男性 | 5 フィート 2 インチ | 110 ポンド | 2d8 | × 5 ポンド |
| アアシマールの女性 | 5 フィート 0 インチ | 90 ポンド | 2d8 | × 5 ポンド |
| キャットフォークの男性 | 4 フィート 10 インチ | 120 ポンド | 2d8 | × 5 ポンド |
| キャットフォークの女性 | 4 フィート 5 インチ | 85 ポンド | 2d8 | × 5 ポンド |
| ダンピールの男性 | 4 フィート 10 インチ | 120 ポンド | 2d10 | × 5 ポンド |
| ダンピールの女性 | 4 フィート 5 インチ | 85 ポンド | 2d10 | × 5 ポンド |
| ドラウの男性 | 5 フィート 4 インチ | 90 ポンド | 2d6 | × 3 ポンド |
| ドラウの女性 | 5 フィート 4 インチ | 100 ポンド | 2d8 | × 3 ポンド |
| フェッチリングの男性 | 5 フィート 4 インチ | 90 ポンド | 2d6 | × 3 ポンド |
| フェッチリングの女性 | 5 フィート 2 インチ | 80 ポンド | 2d6 | × 3 ポンド |
| ゴブリンの男性 | 2 フィート 8 インチ | 30 ポンド | 2d4 | × 1 ポンド |
| ゴブリンの女性 | 2 フィート 6 インチ | 25 ポンド | 2d4 | × 1 ポンド |
| ホブゴブリンの男性 | 4 フィート 2 インチ | 165 ポンド | 2d8 | × 5 ポンド |
| ホブゴブリンの女性 | 4 フィート 0 インチ | 145 ポンド | 2d8 | × 5 ポンド |
| イフリットの男性 | 5 フィート 2 インチ | 110 ポンド | 2d8 | × 5 ポンド |
| イフリットの女性 | 5 フィート 0 インチ | 90 ポンド | 2d8 | × 5 ポンド |
| コボルドの男性 | 2 フィート 6 インチ | 25 ポンド | 2d4 | × 1 ポンド |
| コボルドの女性 | 2 フィート 4 インチ | 20 ポンド | 2d4 | × 1 ポンド |
| オークの男性 | 5 フィート 1 インチ | 160 ポンド | 2d12 | × 7 ポンド |
| オークの女性 | 4 フィート 9 インチ | 120 ポンド | 2d12 | × 7 ポンド |
| オレイアスの男性 | 4 フィート 0 インチ | 150 ポンド | 2d6 | × 7 ポンド |
| オレイアスの女性 | 3 フィート 9 インチ | 120 ポンド | 2d6 | × 7 ポンド |
| ラットフォークの男性 | 3 フィート 7 インチ | 65 ポンド | 2d4 | × 3 ポンド |
| ラットフォークの女性 | 3 フィート 4 インチ | 50 ポンド | 2d4 | × 3 ポンド |
| シルフの男性 | 5 フィート 2 インチ | 110 ポンド | 2d8 | × 5 ポンド |
| シルフの女性 | 5 フィート 0 インチ | 90 ポンド | 2d8 | × 5 ポンド |
| テングの男性 | 4 フィート 0 インチ | 65 ポンド | 2d6 | × 3 ポンド |
| テングの女性 | 3 フィート 10 インチ | 55 ポンド | 2d6 | × 3 ポンド |
| ティープリングの男性 | 4 フィート 10 インチ | 120 ポンド | 2d10 | × 5 ポンド |
| ティープリングの女性 | 4 フィート 5 インチ | 85 ポンド | 2d10 | × 5 ポンド |
| ウンディーネの男性 | 4 フィート 10 インチ | 120 ポンド | 2d10 | × 5 ポンド |
| ウンディーネの女性 | 4 フィート 5 インチ | 85 ポンド | 2d10 | × 5 ポンド |

稀少種族の身長体重ランダム決定表

| 種族 | 基本身長 | 基本体重 | 修正 | 体重修正 |
|--------------|---------------|---------|------|---------|
| チェンジリングの女性 | 4 フィート 2 インチ | 85 ポンド | 2d4 | × 5 ポンド |
| ドゥエルガルの男性 | 3 フィート 9 インチ | 150 ポンド | 2d4 | × 7 ポンド |
| ドゥエルガルの女性 | 3 フィート 7 インチ | 120 ポンド | 2d4 | × 7 ポンド |
| ギルマンの男性 | 4 フィート 10 インチ | 120 ポンド | 2d10 | × 5 ポンド |
| ギルマンの女性 | 4 フィート 5 インチ | 85 ポンド | 2d10 | × 5 ポンド |
| グリブリーの男性 | 1 フィート 7 インチ | 25 ポンド | 2d4 | × 1 ポンド |
| グリブリーの女性 | 1 フィート 5 インチ | 20 ポンド | 2d4 | × 1 ポンド |
| キツネの男性 | 4 フィート 10 インチ | 100 ポンド | 2d8 | × 5 ポンド |
| キツネの女性 | 4 フィート 5 インチ | 85 ポンド | 2d8 | × 5 ポンド |
| マーフォークの男性 | 5 フィート 10 インチ | 145 ポンド | 2d10 | × 5 ポンド |
| マーフォークの女性 | 5 フィート 8 インチ | 135 ポンド | 2d10 | × 5 ポンド |
| ナガジの男性 | 5 フィート 9 インチ | 180 ポンド | 2d10 | × 7 ポンド |
| ナガジの女性 | 5 フィート 6 インチ | 160 ポンド | 2d10 | × 7 ポンド |
| サンサーランの男性 | 5 フィート 4 インチ | 110 ポンド | 2d8 | × 5 ポンド |
| サンサーランの女性 | 5 フィート 6 インチ | 110 ポンド | 2d8 | × 5 ポンド |
| ストリックスの男性 | 5 フィート 4 インチ | 125 ポンド | 2d8 | × 5 ポンド |
| ストリックスの女性 | 5 フィート 2 インチ | 115 ポンド | 2d8 | × 5 ポンド |
| スリの男性 | 4 フィート 10 インチ | 120 ポンド | 2d10 | × 5 ポンド |
| スリの女性 | 4 フィート 5 インチ | 85 ポンド | 2d10 | × 5 ポンド |
| スヴァーフネブリンの男性 | 3 フィート 0 インチ | 35 ポンド | 2d4 | × 1 ポンド |
| スヴァーフネブリンの女性 | 2 フィート 10 インチ | 30 ポンド | 2d4 | × 1 ポンド |
| ヴァナラの男性 | 4 フィート 8 インチ | 105 ポンド | 2d8 | × 5 ポンド |
| ヴァナラの女性 | 4 フィート 2 インチ | 90 ポンド | 2d8 | × 5 ポンド |
| ウィッシュカニヤの男性 | 5 フィート 3 インチ | 85 ポンド | 2d8 | × 5 ポンド |
| ウィッシュカニヤの女性 | 5 フィート 1 インチ | 75 ポンド | 2d8 | × 5 ポンド |
| ワヤンの男性 | 3 フィート 0 インチ | 35 ポンド | 2d4 | × 1 ポンド |
| ワヤンの女性 | 2 フィート 10 インチ | 30 ポンド | 2d4 | × 1 ポンド |

呪文リスト Spell Lists

呪文はクラスおよびレベル別に編成されている。呪文を記載しているページの番号は呪文の後の括弧の中である。

アルケミスト呪文 Alchemist Spells

1 レベル・アルケミスト呪文：アーバン・グレイス、ブレンド、ラインブレーカー、リチャージ・イネイト・マジック

2 レベル・アルケミスト呪文：アンセストラル・レグレッション、シックニング・ストライクス、スクイーズ、ディレイ・ディジーズ、ブラッド・ブレイズ、マイナー・ドリーム

3 レベル・アルケミスト呪文：ヴァーミット・ツイン、バトル・トランス、パラゴン・サージ、ファイアー・トレイル、ブラッド・セント、プリヘンシル・ピルファー

4 レベル・アルケミスト呪文：アース・グライド、アブソーピング・インハレーション、スコーチング・アッシュ・フォーム、ヒーリング・ウォームス、マイアズマティック・フォーム

5 レベル・アルケミスト呪文：ハーフブラッド・エクストラクション

アンティパラディン呪文 Antipaladin Spells

1 レベル・アンティパラディン呪文：アイアンピアード、サヴィッジ・モー、セントリー・スカル、デス・キャンドル、ブラッド・ブレイズ、ラインブレーカー

2 レベル・アンティパラディン呪文：アガナイジング・リビューク、インブルーヴトラップ、エネミーズ・ハート、シックニング・ストライクス、ブラッド・セント

3 レベル・アンティパラディン呪文：アンセストラル・レグレッション、バトル・トランス

バード呪文 Bard Spells

1 レベル・バード呪文：アーバン・グレイス、ウィンディ・エスケープ、ジッターバグス、ソウ・ソウト、トイルサム・チャント、リチャージ・イネイト・マジック

2 レベル・バード呪文：エスケープング・ウォード、コミュニケーション・ウィズ・バーズ、シャドウ・アンカー、スティール・プレス、ピストウ・インサイト

3 レベル・バード呪文：デス・フロム・ピロウ、フィアサム・デュプリケイト、プリヘンシル・ピルファー、マイナー・ドリーム、レイジング・ラブル

4 レベル・バード呪文：トゥールースピーク、ニクシーズ・ルアー、フォゲットフル・スランパー

5 レベル・バード呪文：ヴィレッジ・ヴェイル

クレリック呪文 Cleric Spells

1 レベル・クレリック呪文：アイアンピアード、ウィンター・フェザーズ、カルミック・ブレッシング、ストーン・シールド、セフト・ウォード、マーリス・マスタリー、マイティ・フィスト・オヴ・ジ・アース、リチャージ・イネイト・マジック

2 レベル・クレリック呪文：アボレスズ・ラング、アルケミカル・ティンカリング、アンセストラル・レグレッション、インビュー・ウィズ・エレメンタル・マイト、ウィスパリング・ローア、エネミーズ・ハート、グラランズウェル、サヴィッジ・モー、セイクリッド・スペース、セントリー・スカル、ディレイ・ディジーズ、デス・キャンドル、バインディング・レイ、ブラッド・ブレイズ、ブレッシング・オヴ・ラック・アンド・リゾルヴ、ライフ・チャンネル

3 レベル・クレリック呪文：アガナイジング・リビューク、パラゴン・サージ、ピストウ・インサイト、ブラッド・セント、レイジング・ラブル

4 レベル・クレリック呪文：ウォード・オヴ・ザ・シーズン、バトル・トランス、ヒーリング・ウォームス

5 レベル・クレリック呪文：ヴィレッジ・ヴェイル、スポーン・ウォード、ハーフブラッド・エクストラクション

6 レベル・クレリック呪文：トゥールースピーク、マス・ブレッシング・オヴ・ラック・アンド・リゾルヴ

8 レベル・クレリック呪文：ナイン・ライヴズ

ドルイド呪文 Druid Spells

1 レベル・ドルイド呪文：ウィスパリング・ローア、ウィンター・フェザーズ、ウィンディ・エスケープ、コミュニケーション・ウィズ・バーズ、ストーン・シールド、ストロング・ウィングス、タッチ・オヴ・カンバスチョン、ネレイズ・グレイス、ブレンド、マーリス・マスタリー、マイティ・フィスト・オヴ・ジ・アース、マッドボール、リチャージ・イネイト・マジック

2 レベル・ドルイド呪文：アボレスズ・ラング、ガスタンピング・スフィアー、グラランズウェル、サヴィッジ・モー、シックニング・ストライクス、スティール・プレス、ディレイ・ディジーズ、バインディング・アース、ヒュアリ・オヴ・ザ・サン

3 レベル・ドルイド呪文：インブルーヴトラップ、ウォード・オヴ・ザ・シーズン、ニクシーズ・ルアー、フィンズ・トゥ・フィート、ブラッド・セント、レイジング・ラブル

4 レベル・ドルイド呪文：アース・グライド、アブソーピング・インハレーション、クラウド・シェイプ、ヒーリング・ウォームス

5 レベル・ドルイド呪文：ウィンド・ブリーズ、オールド・ソルツ・カース、ハーフブラッド・エクストラクション

6 レベル・ドルイド呪文：パス・オヴ・ザ・ウィングス、マス・バインディング・アース

7 レベル・ドルイド呪文：ブラック・マーク

PRD1_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

インクィジター呪文 Inquisitor Spells

1 レベル・インクィジター呪文：ウィンター・フェザーズ、セフト・ウォード、タッチ・オヴ・カンバスチョン、ラインブレイカー、リチャージ・イネイト・マジック

2 レベル・インクィジター呪文：エスケープング・ウォード、サヴィッジ・モー、ディレイ・ディーズ、デス・キャンドル、ピストウ・インサイト、ブレッシング・オヴ・ラック・アンド・リゾルヴ

3 レベル・インクィジター呪文：アガナイジング・リビューク、インブルーヴトラップ、バトル・トランス、フィアサム・デュプリケイト、ブラインディング・レイ、ブラッド・セント

4 レベル・インクィジター呪文：ヒーリング・ウォームス

5 レベル・インクィジター呪文：スポン・ウォード

6 レベル・インクィジター呪文：マス・ブレッシング・オヴ・ラック・アンド・リゾルヴ

メイガス呪文 Magus Spells

1 レベル・メイガス呪文：アイアンピアード、ウィンディ・エスケープ、ウェブ・ボルト、タッチ・オヴ・カンバスチョン、ブレンド、マッドボール、ラインブレイカー、リチャージ・イネイト・マジック

2 レベル・メイガス呪文：インビュー・ウィズ・エレメンタル・マイト、エスケープング・ウォード、ガスティング・スフィアー、グランズウェル、サヴィッジ・モー、ストーン・シールド、ブラッド・ブレイズ

3 レベル・メイガス呪文：ヴァーミット・ツイン、グルームブラインド・ボルツ、シックニング・ストライクス、ファイアーストリーム、ファイアー・トレイル、プリヘンシル・ピルファー、リジリアント・レザヴォワー

4 レベル・メイガス呪文：パラゴン・サージ

5 レベル・メイガス呪文：ウィンド・ブリーズ

6 レベル・メイガス呪文：チェインズ・オヴ・ファイアー

パラディン呪文 Paladin Spells

1 レベル・パラディン呪文：アイアンピアード、ヴェイル・オヴ・ヘヴン、ラインブレイカー

2 レベル・パラディン呪文：セイクリッド・スペース、ディレイ・ディーズ、ブラインディング・レイ、ブレッシング・オヴ・ラック・アンド・リゾルヴ

3 レベル・パラディン呪文：リジリアント・レザヴォワー

4 レベル・パラディン呪文：パラゴン・サージ、マス・ブレッシング・オヴ・ラック・アンド・リゾルヴ

レンジャー呪文 Ranger Spells

1 レベル・レンジャー呪文：アーバン・グレイス、アイアンピアード、ウィスパリング・ローア、ウィンター・フェザーズ、コミュニン・ウィズ・パーズ、サヴィッジ・モー、ストロング・ウィングス、ブレンド、マーリス・マスタリー、ラインブレイカー

2 レベル・レンジャー呪文：インブルーヴトラップ、エスケープング・ウォード、グランズウェル、ディレイ・ディーズ、ブラッド・セント

3 レベル・レンジャー呪文：ウォード・オヴ・ザ・シーズン、バトル・トランス

4 レベル・レンジャー呪文：クラウド・シェイプ、シックニング・ストライクス

ウィザード／ソーサラー呪文 Sorcerer / Wizard Spells

1 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文：アーバン・グレイス、アルケミカル・ティンカリング、ウィンター・フェザーズ、ウィンディ・エスケープ、ウェブ・ボルト、ウンディーンズ・カース、ストーン・シールド、ストロング・ウィングス、セフト・ウォード、ソウ・ソウト、タッチ・オヴ・カンバスチョン、ブレンド、マーリス・マスタリー、マッドボール、リチャージ・イネイト・マジック

2 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文：アボレスズ・ラング、インビュー・ウィズ・エレメンタル・マイト、エスケープング・ウォード、ガスティング・スフィアー、コミュニン・ウィズ・パーズ、シャドウ・アンカー、ジッターバグス、スクイズ、スティール・プレス、セントリー・スカル、デス・フロム・ピロウ、ピストウ・インサイト、ブラッド・ブレイズ

3 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文：アンセストラル・レグレッション、インブルーヴトラップ、グルームブラインド・ボルツ、ニクシーズ・ルアー、パラゴン・サージ、ファイアーストリーム、ファイアー・トレイル、フィアサム・デュプリケイト、フィンズ・トゥ・フィート、ブラッド・セント、プリヘンシル・ピルファー、マイナー・ドリーム、レイジング・ラブル

4 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文：アース・グライド、アブソーピング・インハレーション、ヴァーミット・ツイン、ウェブ・クラウド、クラウド・シェイプ、ゴースト・ウルフ、シャドウ・ヘイヴン、スコーチング・アッシュ・フォーム、フォゲットフル・スランパー、ヘルマウス・ラッシュ、マイアズマティック・フォーム、マイナー・ファントム・オブジェクト、リジリアント・レザヴォワー

5 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文：ヴィレッジ・ヴェイル、ウィンド・ブリーズ、ダムネーション・ストライド、トゥルースピーク、ハーフブラッド・エクストラクション、メジャー・ファントム・オブジェクト

6 レベル・ウィザード／ソーサラー呪文：チェインズ・オヴ・ファイアー、パス・オヴ・ザ・ウィンズ

サモナー呪文 Summoner Spells

- 1 レベル・サモナー呪文：ストーン・シールド
- 2 レベル・サモナー呪文：ゴースト・ウルフ
- 3 レベル・サモナー呪文：ヴァーミット・ツイン
- 4 レベル・サモナー呪文：ダムネーション・ストライド、ニクシーズ・ルアー

ウィッチ呪文 Witch Spells

- 1 レベル・ウィッチ呪文：アーバン・グレイス、アルケミカル・ティンカリング、ウイスパリング・ローア、ウェブ・ボルト、ウンディーンズ・カース、カルミック・ブレスリング、ストロング・ウィングス、セフト・ウォード、ソウ・ソウト、タッチ・オヴ・カンバスチョン、ディレイ・ディージェズ、ネレイズ・グレイス、ブレンド、マーリズ・マスタリー、マッドボール、リチャージ・イネイト・マジック
- 2 レベル・ウィッチ呪文：アボレスズ・ラング、アンセストラル・レグレーション、エネミーズ・ハート、コミュニケーション・ウィズ・バーズ、シックニング・ストライクス、シャドウ・アンカー、スクイーズ、スティール・プレス、セントリー・スカル、デス・キャンドル、バインディング・アース、ピストウ・インサイト、ヒュアリ・オヴ・ザ・サン、ブラッド・ブレイズ、マイナー・ドリーム
- 3 レベル・ウィッチ呪文：アガナイジング・リビューク、インブルーヴトラップ、ウォード・オヴ・ザ・シーズン、グルームブラインド・ボルツ、ニクシーズ・ルアー、パラゴン・サージ、フィアサム・デュプリケイト、フィンズ・トゥ・フィート、ブラッド・セント、レイジング・ラブル
- 4 レベル・ウィッチ呪文：ウェブ・クラウド、バトル・トランス、フォゲットフル・スランパー、ヘルマウス・ラッシュ、リジリアント・レザヴォワー
- 5 レベル・ウィッチ呪文：ヴィレッジ・ヴェイル、ウィンド・ブレイズ、オールド・ソルツ・カース、ダムネーション・ストライド、トゥルースピーク、ハーフブラッド・エクストラクション
- 6 レベル・ウィッチ呪文：マス・バインディング・アース
- 7 レベル・ウィッチ呪文：ブラック・マーク
- 8 レベル・ウィッチ呪文：ナイン・ライヴズ

PRDĴ_PDF : ADVANCED RACE GUIDE

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 © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

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

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

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 Bestiary 3 © 2011, Paizo Publishing, LLC;Authors: Jesse Benner, Jason Bulmahn, Adam Daigle, James Jacobs, Michael Kenway, Rob McCreary, Patrick Renie, Chris Sims, F. Wesley Schneider, James L. Sutter, and Russ Taylor, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook,and Skip Williams.

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

Baphomet from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Genie, Marid from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Grippli from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc.,published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Nereid from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Pathfinder Roleplaying Game Advanced Race Guide © 2012, Paizo Publishing, LLC; Authors: Dennis Baker, Jesse Benner, Benjamin Bruck, Jason Bulmahn,Adam Daigle, Jim Groves, Tim Hitchcock, Hal MacLean, Jason Nelson, Stephen Radney-MacFarland, Owen K.C. Stephens, Todd Stewart, and Russ Taylor.

CONTENTS

I 基本種族

I 基本種族 Core Races

3 エルフ Elves

4 エルフの種族特性 Elf Racial Traits

4 代替種族ルール Alternate Racial Rules

6 種族アーキタイプ Racial Archetypes

7 新しい種族ルール New Racial Rules

II ドワーフ Dwarves

II ドワーフの種族特性 Dwarf Racial Traits

12 代替種族ルール Alternate Racial Rules

14 種族アーキタイプ Racial Archetypes

16 新しい種族ルール New Racial Rules

20 人間 Humans

20 人間の種族特性 Human Racial Traits

21 代替種族ルール Alternate Racial Rules

22 種族アーキタイプ & 血脈 Racial Archetypes & Bloodlines

25 新しい種族ルール New Racial Rules

29 ノーム Gnomes

30 代替種族ルール Alternate Racial Rules

32 種族アーキタイプ Racial Archetypes

34 新しい種族ルール New Racial Rules

37 ハーフエルフ Half-Elves

38 ハーフエルフの種族特性 Half-Elf Racial Traits

38 代替種族特性 Alternate Racial Traits

39 種族アーキタイプ Racial Archetypes

41 新しい種族ルール New Racial Rules

45 ハーフオーク Half-Orcs

46 ハーフオークの種族特性 Half-Orc Racial Traits

46 代替種族ルール Alternate Racial Rules

48 種族アーキタイプ Racial Archetypes

49 新しい種族ルール New Racial Rules

53 ハーフリング Halflings

54 ハーフリングの種族特性 Halfling Racial Traits

54 代替種族ルール Alternate Racial Rules

57 新しい種族ルール New Racial Rules

6I 主要種族

6I 主要種族 Featured Races

63 アアシマール Aasimars

63 アアシマールの種族特性 Aasimar Racial Traits

63 代替種族特性 Alternate Racial Traits

64 種族アーキタイプ Racial Archetypes

65 新しい種族ルール New Racial Rules

69 イフリット Ifrits

69 イフリットの種族特性 Ifrit Racial Traits

69 代替種族特性 Alternate Racial Traits

70 種族アーキタイプ Racial Archetypes

71 新しい種族ルール New Racial Rules

74 ウンディーネ Undines

74 ウンディーネの種族特性 Undine Racial Traits

75 代替種族特性 Alternate Racial Traits

76 種族アーキタイプ Racial Archetypes

77 新しい種族ルール New Racial Rules

80 オーク Orcs

80 オークの種族特性 Orc Racial Traits

81 代替種族特性 Alternate Racial Traits

81 種族アーキタイプ Racial Archetypes

82 新しい種族ルール New Racial Rules

86 オレイアス Oreads

86 オレイアスの種族特性 Oread Racial Traits

86 代替種族特性 Alternate Racial Traits

87 種族アーキタイプ Racial Archetypes

88 新しい種族ルール New Racial Rules

92 キャットフォーク Catfolk

92 キャットフォークの種族特性 Catfolk Racial Traits

92 代替種族特性 Alternate Racial Traits

93 種族アーキタイプ Racial Archetypes

94 新しい種族ルール New Racial Rules

97 ゴブリン Goblins

97 ゴブリンの種族特性 Goblin Racial Traits

97 代替種族特性 Alternate Racial Traits

98 種族アーキタイプ Racial Archetypes

100 新しい種族ルール New Racial Rules

103 コボルド Kobolds

103 コボルドの種族特性 Kobold Racial Traits

103 代替種族特性 Alternate Racial Traits

104 種族アーキタイプと種族血脈 Racial Archetypes & Bloodlines

105 新しい種族ルール New Racial Rules

108 シルフ Sylphs

108 シルフの種族特性 Sylph Racial Traits

108 代替種族特性 Alternate Racial Traits

109 種族アーキタイプ Racial Archetypes

110 新しい種族ルール New Racial Rules

114 ダンピール Dhampirs

114 ダンピールの種族特性 Dhampir Racial Traits

115 代替種族特性 Alternate Racial Traits

115 種族アーキタイプ Racial Archetypes

116 新しい種族ルール New Racial Rules

120 ティーフリング Tiefings

120 ティーフリングの種族特性 Tiefling Racial Traits

121 代替種族特性 Alternate Racial Traits

121 種族アーキタイプ Racial Archetypes

123 新しい種族ルール New Racial Rules

125 テング Tengus

125 テングの種族特性 Tengu Racial Traits

126 代替種族特性 Alternate Racial Traits

126 種族アーキタイプ Racial Archetypes

127 新しい種族ルール New Racial Rules

130 ドラウ Drow

130 ドラウの種族特性 Drow Racial Traits

130 代替種族特性 Alternate Racial Traits

131 種族アーキタイプ Racial Archetypes

132 新しい種族ルール New Racial Rules

135 フェッチリング Fetchlings

135 フェッチリングの種族特性 Fetchling Racial Traits

136 シャドウ種クリーチャー (脅威度 + 1) Shadow Creature

136 代替種族特性 Alternate Racial Traits

136 種族アーキタイプ Racial Archetypes

137 新しい種族ルール New Racial Rules

140 ホブゴブリン Hobgoblins

140 ホブゴブリンの種族特性 Hobgoblin Racial Traits

140 代替種族特性 Alternate Racial Traits

141 種族アーキタイプ Racial Archetypes

142 新しい種族ルール New Racial Rules

146 ラットフォーク Ratfolk

146 ラットフォークの種族特性 Ratfolk Racial Traits

146 代替種族特性 Alternate Racial Traits

147 種族アーキタイプ Racial Archetypes

148 新しい種族ルール New Racial Rules

I51 稀少種族

I51 稀少種族 Uncommon Races

I53 ヴァナラ Vanaras

I53 ヴァナラの種族特性 Vanara Racial Traits

I53 代替種族特性 Alternate Racial Traits

I53 種族アーキタイプ Racial Archetypes

I53 新しい種族ルール New Racial Rules

I55 ヴィシュカニヤ Vishkanyas

I55 ヴィシュカニヤの種族特性 Vishkanya Racial Traits

I55 代替種族特性 Alternate Racial Traits

I55 種族アーキタイプ Racial Archetypes

I56 新しい種族ルール New Racial Rules

I57 キツネ Kitsune

I57 キツネの種族特性 Kitsune Racial Traits

I57 代替種族特性 Alternate Racial Traits

I57 種族アーキタイプ Racial Archetypes

I58 ローグの技 Rogue Talents

I58 新しい種族ルール New Racial Rules

I59 ギルマン Gillmen

I59 ギルマンの種族特性 Gillman Racial Traits

I59 代替種族特性 Alternate Racial Traits

I59 種族アーキタイプ Racial Archetypes

I60 新しい種族ルール New Racial Rules

I61 グリプリー Griplis

I61 グリプリーの種族特性 Griplis Racial Traits

I61 代替種族特性 Alternate Racial Traits

I61 種族アーキタイプ Racial Archetypes

I62 新しい種族ルール New Racial Rules

I63 サンサーラン Samsarans

I63 サンサーランの種族特性 Samsaran Racial Traits

I63 代替種族特性 Alternate Racial Traits

I63 種族アーキタイプ Racial Archetypes

I64 新しい種族ルール New Racial Rules

I65 スヴァーフネブリン Svirfneblin

I65 スヴァーフネブリンの種族特性 Svirfneblin Racial Traits

I65 代替種族特性 Alternate Racial Traits

I65 種族アーキタイプ Racial Archetypes

I66 新しい種族ルール New Racial Rules

I67 ストリックス Strix

I67 ストリックスの種族特性 Strix Racial Traits

I67 代替種族特性 Alternate Racial Traits

I67 種族アーキタイプ Racial Archetypes

I68 新しい種族ルール New Racial Rules

I69 スリ Sulis

I69 スリの種族特性 Suli Racial Traits

I69 代替種族特性 Alternate Racial Traits

I69 種族アーキタイプ Racial Archetypes

I70 新しい種族ルール New Racial Rules

I71 チェンジリング Changelings

I71 チェンジリングの種族特性 Changeling Racial Traits

I71 代替種族特性 Alternate Racial Traits

I71 種族アーキタイプ Racial Archetypes

I72 新しい種族ルール New Racial Rules

I73 ドゥエルガル Duergar

I73 ドゥエルガルの種族特性 Duergar Racial Traits

I73 代替種族特性 Alternate Racial Traits

I73 種族アーキタイプ Racial Archetypes

I74 新しい種族ルール New Racial Rules

I75 ナガジ Nagaji

I75 ナガジの種族特性 Nagaji Racial Traits

I75 代替種族特性 Alternate Racial Traits

I75 種族アーキタイプ Racial Archetypes

I76 新しい種族ルール New Racial Rules

I77 マーフオーク Merfolk

I77 マーフオークの種族特性 Merfolk Racial Traits

I77 代替種族特性 Alternate Racial Traits

I77 種族アーキタイプ Racial Archetypes

I78 新しい種族ルール New Racial Rules

I79 ワヤン Wayangs

I79 ワヤンの種族特性 Wayang Racial Traits

I79 代替種族特性 Alternate Racial Traits

I79 種族アーキタイプ Racial Archetypes

I80 新しい種族ルール New Racial Rules

I80 ワヤンの装備品 Wayang Equipment

I81 種族作成

I81 種族作成 Race Builder

I81 新種族の作成 Creating a New Race

I83 種族特質 Racial Qualities

I87 種族特性 Racial Traits

I97 基本種族の作成例 Core Race Examples

206 年齢、身長と体重

206 年齢 Age

207 付録 2：身長と体重 Appendix 2：Height and Weight

208 呪文リスト Spell Lists