

〔解剖学者〕

君は解剖の作業について学んだことがある。大学の学生としてかもしれないし、葬儀屋や死霊術師の徒弟としてかもしれない。君は生命の維持に重要な器官を打つことを目的としてどこに一撃を放つべきかを知っており、クリティカル・ヒットかどうかを決定するあらゆる攻撃ロールに+1の特徴ボーナスを得る。

1-1

出典：Advanced Player's Guide

基本特徴

戦闘特徴

〔鎧の熟練者〕

記憶している限り、君はずっと鎧を着ていた。騎士の従者になるための訓練の一環であったかもしれないし、単に英雄を見習おうとしていたためかもしれない。幼少時代の鎧は本物の鎧ほど身を守ってはくれなかったが、本物の鎧と同程度にその動きを妨げはしたのである。君は洗練された振る舞いのままそのような鎧に身を包むのに慣れ親しんだ。君がいかなる鎧を着ているとしても、君は見に付けている鎧の判定ペナルティを1軽減する（最低でも判定ペナルティは0である）。

1-2

出典：Advanced Player's Guide

基本特徴

戦闘特徴

〔ガキ大将〕

君は子供のときでさえガキ大将であった。君は今でも、敵が近くに来た時に拳で自らを守る覚悟ができています。君は素手による機会攻撃の攻撃ロールに+1の特徴ボーナスを得る。この能力は素手で機会攻撃を行なう能力を与えるものではないことに注意すること。このキャラクター特徴を使用するためには、モンク・レベルを上昇させるか、《素手打撃強化》の特技を習得するか、他の同様の能力を得る必要がある。とはいえ、この特徴を選択すること自体を妨げることはない。もしそうするなら、君は後になるまでこの特徴のボーナスを使用することはできない。

1-3

出典：Advanced Player's Guide

基本特徴

戦闘特徴

〔勇敢〕

君の少年時代はひどいものだったが、君は意志の力で辛抱し、得ることがどんなに難しいものでも得られると望み続けた。冷静さを保つ限り、君はそれを貫けるだろう。君は〔恐怖〕効果に対するセーヴィング・スローに+2の特徴ボーナスを得る。

1-4

出典：Advanced Player's Guide

基本特徴

戦闘特徴

〔器用な回避屋〕

荒くれ者の隣人が住む地域や危険な環境で成長することで、君の感覚は磨かれた。君は反応セーブに+1の特徴ボーナスを得る。

1-5

出典：Advanced Player's Guide

基本特徴

戦闘特徴

〔汚れた戦士〕

幼少期より、君は兄弟、友人、仲間の助けなしでは生きてこれなかっただろう。常に君は、通常よりわずかに大きいダメージを与えるのに十分な間合いを測るため、敵を紛らわせるのに仲間を頼った。その仲間は他の PC や NPC であってもよい（最近、そばを去られたということさえあるかもしれない）。君が挟撃している状態で敵に攻撃を命中させたなら、追加で 1 ポイントのダメージを与える（このダメージは基本ダメージに追加されるため、クリティカル・ヒットにおいて累積される）。この追加ダメージは特徴ボーナスである。

1-6

出典：Advanced Player's Guide

基本特徴

戦闘特徴

〔剣客〕

君は若い時から長い時をかけて剣術の訓練をしてきた。君の両親が雇った家庭教師から、フェンシングといった上品な芸術の訓練をつけてもらったのかもしれない。あるいは、犯罪者の生活に戻る可能性もあった、権利を奪われた剣士の下で訓練をつけてもらったのかもしれない。君は、ダガー、ソードといった刃のある武器を使用した機会攻撃の攻撃ロールに+1の特徴ボーナスを得る。

1-7

出典：Advanced Player's Guide

基本特徴

戦闘特徴

〔殺し屋〕

君は極めて若いときに初めて人を殺した。そして君の好む戦争や殺人に関する手法を見出した。君はうまく見極めた打撃にある種の誇りを感じているかもしれない。あるいは、痛みを最大にするために刃をねじるときに下品な喜びを感じるのかもしれない。君がクリティカル・ヒットをしたとき、追加ダメージとして武器のクリティカル倍率を与える。この追加ダメージは最終的に与えるダメージに追加される。そのため、クリティカル倍率をこの追加ダメージには適用しない。この追加ダメージは特徴ボーナスである。

1-8

出典：Advanced Player's Guide

基本特徴

戦闘特徴

〔対応者〕

君は子供の時にしばしばいじめられていた。しかし決してその仕返しをしなかった。その代わりに君は突然の攻撃を予期して、速やかに危険に対応することがうまくなった。君はイニシアチブ判定に+2の特徴ボーナスを得る。

1-9

出典：Advanced Player's Guide

基本特徴

戦闘特徴

〔回復力〕

乱暴な隣人のいるところか容赦のない荒野で成長したために、君はしばしば、やむを得ず出自の怪しい食事と水で生活していた。その結果、君は気骨のある人間として育った。君は頑健セーヴに+1の特徴ボーナスを得る。

1-10

出典：Advanced Player's Guide

基本特徴

戦闘特徴

〔生まれながらの印〕

君は奇妙なあざを持って生まれた。そのあざは君が今後の人生で信仰することを選んだ神の聖印と非常に似通った形をしているのだ。このあざは呪文を発動する際に信仰焦点具として使用できる。そして、君の信仰の物理的発現として、神への献身を増加させる。その結果、(魅惑)、(強制) 効果に対するセーヴィング・スローに対して、+2の特徴ボーナスを得る。

1-11

出典：Advanced Player's Guide

基本特徴

信条特徴

〔介護人〕

薬草商の子供や神殿の医務室の助手として、君はしばしば病気がちの人や負傷した人を助けなければならなかった。君は〈治療〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。また〈治療〉は常にクラス技能として扱われる。

1-12

出典：Advanced Player's Guide

基本特徴

信条特徴

〔神殿の子〕

君は長い間、都市の神殿で働いている。そして、君は高貴なる習慣の多くを学びとっただけでなく、信仰について学びながら神殿の図書館で多くの時間を過ごした。君は〈知識：貴族〉、〈知識：宗教〉の技能判定に+1の特徴ボーナスを得る。そしてそれらのいずれか（君が選択する）は常にクラス技能として扱われる。

1-13

出典：Advanced Player's Guide

基本特徴

信条特徴

〔緑を愛するもの〕

君の自然界への信仰、あるいは自然の神の1人への信仰により、関連した概念を学びとるのは簡単なことだった。君は〈知識:地域〉、〈知識:自然〉の技能判定に+1の特徴ボーナスを得る。そしてそれらのいずれか（君が選択する）は常にクラス技能として扱われる。

〔容易なる信仰〕

君の師匠（若いころから君の信仰にかかる費用を支払ってくれた人）は「神の魔法を発動することと他の宗教の魔法を発動することに違いはないこと」を君が理解する第一歩を踏み出した。この哲学は、君の考え方を共有しない人と対話するのを容易にしてくれた。君は〈交渉〉判定に+1のボーナスを得る。また、〈交渉〉は常にクラス技能として扱われる。

1-15

出典：Advanced Player's Guide

基本特徴

信条特徴

〔異教の歴史〕

君は異端的な視点を持って育てられた。その結果、君はほとんどの宗教の考え方を受け入れることを難しくは感じなくなった。しかしまた、君もしくは君が好きだった人がしばしば“のけもの”として扱われたという事実を受け入れなければならなかった。その結果、君は宗教の教えに背を向けた。君が信仰呪文の使い手となるクラスのレベルを所持していないならば、信仰呪文に対するセーヴィング・スローに+1の特徴ボーナスを得る。

1-16

出典：Advanced Player's Guide

基本特徴

信条特徴

〔不屈の信仰〕

君は信仰する宗教が一般的ではない地域で生まれたが、それを決して捨てなかった。君自身の信仰心を保つために絶えず続いた戦いは、信仰の原動力をより強めることになった。君は意志セーブに+1の特徴ボーナスを得る。

1-17

出典：Advanced Player's Guide

基本特徴

信条特徴

〔神聖なる導管〕

君の誕生は、母にとっては特に苦痛であり、難産であった。母は君が確実に生き残るために強力な信仰魔法の力を必要した。母は生き残ったかもしれないし、そうでないかもしれない。かくして、魔法は幼少のころから君に注がれていた。そして君はほとんどの人よりずっと容易に、聖なるエネルギーを放出することができる。君がエネルギー放出を行なう際にはいつでも、君のエネルギー放出のセーブ DC に + 1 の特徴ボーナスを得る。

〔神聖なる接触〕

君は幼少のときに強力な正のエネルギー源に曝された。あるいは正しい宇宙のしるしの下で生まれたのかもしれない。あるいは両親のいずれかが天才的な癒し手であったのかもしれない。君は標準アクションとして瀕死状態のクリーチャーに接触することで、自動的に容態を安定化することができる。

1-19

出典：Advanced Player's Guide

基本特徴

信条特徴

〔来世の学者〕

君の子供の時における最大の興味事は、世俗的なことや当時の出来事ではなかった。君はまるで間違っただけに生まれてしまったかのように、いつも場違いであると感じていた。君は容易に、来世と歴史的な出来事の哲学的な議論に取り組んだ。君は〈知識:歴史〉と〈知識:次元界〉の判定に+1の特徴ボーナスを得る。そしてそれらのいずれか（君が選択する）は常にクラス技能として扱われる。

1-20

出典：Advanced Player's Guide

基本特徴

信条特徴

〔古典の学習者〕

君の徒弟としての期間や早期の教育は、特に魔法を直接的に使用することに集中していた。君は〈呪文学〉の判定に+1の特徴ボーナスを得る。そして〈呪文学〉は常にクラス技能として扱われる。

1-21

出典：Advanced Player's Guide

基本特徴

魔法特徴

〔危険なまでの好奇心〕

君は魔術師や聖職者の子供であったので、魔法にいつも好奇心をそそられていた。君は呪文の構成要素と魔法の装置をいじりまわすために、しばしば親の実験室や神殿に忍び込んでいた。その結果、君の親はかなりの損害を受け、君が頭痛の種となっていた。君は〈魔法装置使用〉の判定に+1の特徴ボーナスを得る。そして〈魔法装置使用〉は常にクラス技能として扱われる。

1-22

出典：Advanced Player's Guide

基本特徴

魔法特徴

〔集中する精神〕

君の幼年期はある種の訓練（音楽や学問）かものすごい家庭生活に占められていた。目の前にある当面の課題に集中するために、心が乱れるのを遮断する能力が促進された。君は精神集中判定に+2の特徴ボーナスを得る。

1-23

出典：Advanced Player's Guide

基本特徴

魔法特徴

〔天賦の才〕

君の魔法への関心は、特に劇的な方法で呪文というものの発動を目撃することで沸き立った。ひょっとしたら、それが実際に肉体的、霊的な影響を与えたのかもしれない。早期に魔法に曝されたことにより、君自身が同種の魔法を扱うことがずっと簡単になったのである。この特徴を選んだ時点で1つの呪文を選択すること。その呪文を発動した際、いつでも術者レベルが1高いものとして扱う。

1-24

出典：Advanced Player's Guide

基本特徴

魔法特徴

〔節約の魔術師〕

君は魔法のアイテムを作成する職人にしばらくの間師事していた。彼は多くの便利な簡略化と経費削減のための技術を君に教えてくれた。君が魔法のアイテムを作成する際には、アイテムを作成するために必要な gp コストが 5%削減される。

1-25

出典：Advanced Player's Guide

基本特徴

魔法特徴

〔魔法のコツ〕

君は人生の一部あるいは全てを魔獣によって育てられた。君が森で捨てられているのを魔獣が見つけたからか、あるいは君の両親が魔法的な従者に世話を任せていたからか。この魔法に一定の間曝されたことにより、君はその神秘を容易に理解することができた。君が他の信仰心や仕事に注意を向けるときでさえ。この特徴を選択した際にクラスを1つ選択すること。君の術者レベルがヒット・ダイスよりも高くないのならば、選択したクラスによる術者レベルに+2の特徴ボーナスを得る。

〔魔法の家系〕

君の両親のいずれかは優れた呪文の使い手であった。呪文修正を行なうだけでなく、多くの魔法のアイテムを開発し、新しい呪文を作り出さえたかもしれない。そして君はこの偉大なる力の断片を引き継いだのだ。この特徴を選択した際に呪文を1つ選択すること。この呪文に呪文修正特技を使用する際、調整後の最後の呪文レベルを、実際のレベルよりも1低いものとして扱う。

1-27

出典：Advanced Player's Guide

基本特徴

魔法特徴

〔魔法の才能〕

生まれながらの才能か、神の気まぐれか、奇妙な墳墓に対する妄想的な研究ゆえか、君は初級呪文を体得している。0レベル呪文を1つ選択すること。君は1日に1回、擬似呪文能力としてその呪文を使用できる。この擬似呪文能力の術者レベルは、君の最高の術者レベルである。もし術者レベルを持たないなら、1レベルとして扱う。擬似呪文能力のセーブ DC は【魅力】に基づいて計算される。

〔数学の天才〕

君にとって数学は容易に手招きしてくれる存在だった。君は物質的、魔法的な世界においても、いつも数学を見ることができる。君は〈知識:神秘学〉と〈知識:工学〉の判定に+1の特徴ボーナスを得る。そしてそれらのいずれか（君が選択する）は常にクラス技能として扱われる。

〔懷疑論者〕

成長するに従い、君は周りにある魔法の効果の多くが煙と鏡によるものだと気付いた。君は幻術に対するセーヴィング・スローに+2の特徴ボーナスを得る。

1-30

出典：Advanced Player's Guide

基本特徴

魔法特徴

〔養子〕

君は、君の種族とは異なる人に養子として育てられた。そして君自身のものとは異なる社会で育てられた。結果として、君は育て親と社会から種族特徴を受け継いだ。君はすぐに育て親の人種から種族特徴を選択してもよい。種族特徴は PathfinderCompanion 製品群に収められている。もし君が種族特徴の選択肢に触れることがないのなら、別の社会特徴を選択するのがよいだろう。

〔荒くれ者〕

君は素直さが無視された環境で成長した。そして、話を聞いてもらうために脅威か暴力に訴えなければならなかった。君は〈威圧〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。そして〈威圧〉は常にクラス技能として扱われる。

1-32

出典：Advanced Player's Guide

基本特徴

社会特徴

〔隠語使い〕

君は泥棒と悪党の中で成長した。その結果、彼らの変な話し方と言い回しは君をわずかもひるませるものではない。君に秘密のメッセージを送るために〈はったり〉を使う試みは、〈はったり〉判定に＋５のボーナスを得る。君が〈真意看破〉で秘密のメッセージを盗み見るための試みには、＋５の特徴ボーナスを得る。

〔魅力的〕

君は自らの美貌に祝福されたため、他の人が自分を魅力的であると思っているという事実に頼るようになった。君は〈はったり〉と〈交渉〉の判定に+1の特徴ボーナスを得る。そしてそれらのいずれか（君が選択する）は常にクラス技能として扱われる。

〔ストリート・チルドレン〕

君は大都市のストリートで育った。その結果、君はポケットから物を盗んで小さいものを隠すためのコツを見出した。君は〈手先の早業〉の判定に+1の特徴ボーナスを得る。そして〈手先の早業〉は常にクラス技能として扱われる。

1-35

出典：Advanced Player's Guide

基本特徴

社会特徴

〔饒舌〕

君は子どものときに困った立場になった場合のコツを身につけていた。その結果、君は幼いときから雄弁さを鍛えてきた。君は〈はったり〉に+1の特徴ボーナスを得る。そして〈はったり〉は常にクラス技能として扱われる。

1-36

出典：Advanced Player's Guide

基本特徴

社会特徴

〔生来のリーダー〕

気付けば、周りの人がリーダーとして尊敬するようなポジションをいつも君が占めていた。子供のころから、何人もの子供たちが個人ではできなかった目標を達成できるように導いたことを、君ははっきりと思い出することができる。君の指揮下にある全ての軍隊、従者、召喚されたクリーチャーは〔精神作用〕効果を避けるための意志セーブに＋１の士気ボーナスを得る。君が《統率力》特技を獲得するのなら、統率力値に＋１の特徴ボーナスを得る。

1-37

出典：Advanced Player's Guide

基本特徴

社会特徴

〔赤貧〕

君の幼年期は厳しく、両親は銅貨 1 枚も大切にしなければならなかった。飢えはいつも君の身近にあり、地面の上で暮らし、荒野で眠らなければならなかった。君は〈生存〉判定に + 1 の特徴ボーナスを得る。そして〈生存〉技能は常にクラス技能として扱われる。

1-38

出典：Advanced Player's Guide

基本特徴

社会特徴

〔裕福な両親〕

君はかつては貴族の家であったのかもしれない、裕福な家庭に生まれた。そして冒険者の生活に身をやつしたとはいえ、一度だけ初期資産への利益をもたらしてくれた。初期の資産を900gpに上昇させる。

1-39

出典：Advanced Player's Guide

基本特徴

社会特徴

〔疑念を持つ者〕

君は幼少のころに信じていた人（おそらく年上の兄弟や親）が君にしばしば嘘をついていたことに気付いた。何かに付けて君はそれが本当のことだと信じていたのに。他の者の主張に君は速やかに置き去りにされた。君は〈真意看破〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。そして〈真意看破〉を常にクラス技能として扱われる。

1-40

出典：Advanced Player's Guide

基本特徴

社会特徴

〔秘宝への嗅覚〕

君の鋭敏な感覚は隠された秘宝へと導く。君は金属や宝石に原石に関する〈知覚〉判定に+2の特徴ボーナスを獲得する。

2-1

出典：Advanced Player's Guide

種族特徴

ドワーフ種族特徴

〔トンネル・ファイター〕

洞窟とトンネルは君にとって第二の故郷だ。地下にいる間、君はイニシアチブ判定に+2、クリティカル・ヒット時のダメージ・ロールに+1の特徴ボーナスを獲得する。このダメージはクリティカル倍率が2倍以上のダメージにもそのまま適用される。

2-2

出典：Advanced Player's Guide

種族特徴

ドワーフ種族特徴

〔苦難の人生〕

南砂漠にはエルフの集落が存在しない。故に、君はその地域の多くのエルフのように、人間の
ような短い生の種族の中で成長することを強いられた。君の人生の多く、または全ては伝統的
なエルフ社会以外に住むため、世界が無慈悲で、危険で、弱肉強食であることを知っている。
君は頑健セーブに+1の特徴ボーナスを獲得する。

〔古強者〕

幼少のみぎり、戦闘訓練を何時間も過ごした。時の流れはこの訓練の記憶をおぼろげなものにしたが、トラブルに素早く対応するコツはまだ記憶の中に留まり続けている。君はイニシアチブ判定に+2の特徴ボーナスを獲得する。

2-4

出典：Advanced Player's Guide

種族特徴

エルフ種族特徴

〔動物の友〕

君は野生の動物たちと長い時間触れ合ってきており、動物が近くにいる時、より安心感を得る。君の 30 フィート以内に動物がいる場合、意志セーブに +1 の特徴ボーナスを獲得する。動物は大きさに関係なく、君に対して無関心である必要がある。また、〈動物使い〉は常にクラス技能として扱われる。

2-5

出典：Advanced Player's Guide

種族特徴

ノーム種族特徴

〔悪戯っ子〕

君は秩序に対する嘲りに一生涯をかけ、法との諍いに誇りを持っている。どういうわけか、君は迷惑な振舞いにも関らず、追跡者の一歩先を行くため、一度も捕らえられたことがない。君は〈脱出術〉、〈威圧〉判定に+1の特徴ボーナスを獲得する。

〔エルフの如き反応〕

君の両親のうちの1人は南部一帯のエルフの部族の一員だった。故に君はエルフの親の迅速な反射神経を受け継いでいる。君はイニシアチブ判定に+2の特徴ボーナスを獲得する。

〔秘術の弟子〕

小さい頃、君の両親は、君が秘術の術を学べるように、遠方のウィザードの塔に見習いとして送り出した。残念ながら君には、秘術の才能が全くなかったが、秘術の力の流れとそれらに抗う術に関して、多く学んだ。君は秘術呪文に対するセーブに+1の特徴ボーナスを獲得する。

〔残虐〕

君は犯罪組織のボスや低階級の執行者、警備員、用心棒として多くの時間を費やした。故に、威圧することに熟練している。君は〈威圧〉判定に+2の特徴ボーナスを獲得する。

〔追放者〕

君はその先祖より受け継いだものにより、街から街へと追い立てられてきました。その結果、他者から離れて生活することに熟練しました。君は〈生存〉判定に+1の特徴ボーナスを獲得し、〈生存〉技能は常にクラス技能として扱われる。

〔自由の戦士〕

君の両親は逃亡した奴隷を家に匿い、君は逃亡した奴隷から聞いた奴隷制度に対して深い嫌悪を抱いた。君は捕縛からの逃亡や、束縛からの奴隷の逃亡中に行う任意の技能判定や攻撃ロールに+1の特徴ボーナスを獲得する。また、〈脱出術〉は常にクラス技能として扱われる。

〔博識〕

君は皆と君の周囲とでコンタクトを取る時に向かう場所を知っている。君は最も優れた酒場に行き、全てのイベントに参加し、助けを必要とする誰にでも愛想よく助けを申し出る。そんな訳で、君は君の故郷の博識な人々の1人である。君は情報収集する際の〈交渉〉および〈知識：地域〉判定に+1の特徴ボーナスを獲得する。君が選択するそれらのいずれか1つは常にクラス技能として扱われる。

〔遺跡学者〕

君が見聞きできるようになった瞬間から、遺跡に君の心は奪われた。また、できる範囲で自分自身の遺跡探検も手掛けた。そんな訳で、君は特定の地域の地理に関する特別な洞察力を持っているだけではなく、遺跡を探検する際の専門知識を持っている。君は〈知識：地理〉、〈知識：ダンジョン探検〉判定に+1の特徴ボーナスを獲得する。君が選択するそれらのいずれか1つは常にクラス技能として扱われる。

〔世界を旅するもの〕

君の家族は旅を極端に愛し、縦横に世界を旅している。君はいくつもの文化を見て、世界が提供する多様性についての真価を学んだ。君は〈交渉〉、〈知識：地域〉、〈真意看破〉の中から選択した1つの判定に+1の特徴ボーナスを獲得する。選択した技能は常にクラス技能として扱われる。

〔砂漠の子〕（砂漠）

君は岩石砂漠で生まれ育ったため、高温に慣れている。君は極暑環境による影響に耐えるためのセーブに+4の特徴ボーナスを得る。また、〔火〕効果の全てのセーブに+1の特徴ボーナスを得る。

〔ハイランダー〕（丘陵、または山岳）

君は悪地や丘で生まれ育った。たとえ君が街で生まれたとしても、君はしばしば家族とともに危険な地域を旅する必要があった。君は肉食動物や高原に住む悪しき狩猟者達から逃れるエキスパートとなった。君は〈隠密〉判定に+1の特徴ボーナスを得る、また〈隠密〉は常にクラス技能として扱う。この特徴ボーナスは丘陵地や岩場では+2になる。

〔丸太転がし〕（森林）

君は、川から市場へと下りながら回転する滑りやすい丸太の間を飛び回って過ごす間に、いかにして足場を保つかを学んだ。君は〈軽業〉判定に＋１の特徴ボーナスを得る。また、足払いに対する戦技防御値に＋１の特徴ボーナスを得る。

〔退役軍人〕

君の最初の仕事は、君の故郷で民兵として働くことだった。日々の訓練や君の街の仲間達を護ることは君に軍人生活の特別な洞察力を授けた。以下の技能の中から1つを選ぶ：〈職能：兵隊〉、〈騎乗〉、〈生存〉。君が選んだ技能は+2の特徴ボーナスを得、常にクラス技能として扱う。

〔河ネズミ〕（沼か河川）

君は歩くことを覚えるとすぐに泳ぐことを学んだ。若い頃、河族は君に夜中にダガーを口に咥えて川や運河で泳がせ、君は商船の碇のロープを切り離すことができた。君はダガーのダメージに＋１の特徴ボーナスを、〈水泳〉判定に＋１のボーナスを得る。君の〈水泳〉技能は常にクラス技能として扱われる。

〔サバンナの子〕（平原）

君は国の内部を支配する起伏の続くサバンナで生まれ育った。君はこれらの広大な土地を探索するのに若き日の多くを費やし、サバンナの秘密についてよく知っている。以下の技能の中から1つを選ぶ：〈動物使い〉、〈知識：自然〉、〈騎乗〉。君が選んだ技能は+1の特徴ボーナスを得て、常にクラス技能として扱う。

〔流浪の子〕（都市）

君は君の社会での追放者や無法者として育ち、都市環境で食料を探し、生き残る術を学んだ。君は以下の技能の中からいずれか1つ選択する：〈装置無力化〉、〈手先の早業〉。君が選んだ技能は+1の特徴ボーナスを得て、常にクラス技能として扱う。

〔自然の子〕（真なる中立）

君は、荒野にあっても家にいるように快適に過ごせる祝福を受けた。君は、食べ物や水を探す時の〈生存〉判定に+2の、〈知識：自然〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。それらの1つ（君が選択する）はクラス技能として扱われる。

【デーモン狩人】（秩序にして悪）

教会で育てられたために、（君が現在も信者であるかどうかに関わらず）君はデーモンを殺すという植え付けられた強い思いに注力している。君はデーモンに対する〈知識：次元界〉判定に＋３の特徴ボーナスを、デーモンの使用した〔精神作用〕呪文及び効果に対する意志セーブに＋２の特徴ボーナスを得る。

〔聖なる売春婦〕（混沌にして中立）

君は神聖なる娼婦として寺院の1つで働いていた。君は媚び、喜び、そしてなにより聴く技術を知っている。君は情報収集するための〈交渉〉と〈真意看破〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。また、それらのいずれか（君が選択する）は常にクラス技能として扱われる。

〔神の戦士〕（秩序にして善）

君は若いころから軍事的なクレリックの軍団によって訓練を受けてきた。君は武勇の女神の教えと、力づくでその教えを広めることに専念している。君が武器のダメージに影響を及ぼす信仰呪文を発動する時、君は近接武器によるダメージに+1の特徴ボーナスを得る。

〔音楽のための耳〕（中立にして善）

君は幼少期の数え切れない時間を信仰する女神の寺院で過ごしたことにより、素晴らしい楽曲や唱歌を聞き続けてきました。君はいずれか1つの〈芸能〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。また、地元の芸術か音楽業界に関する〈知識：地域〉判定に+2の特徴ボーナスを得る。

〔都市の目と耳〕（秩序にして中立）

君の宗教による訓練は大都市の監視——都市の防壁に立つ歩哨が本来の役目だが——という君の仕事と絡み合っている。君は〈知覚〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。また、〈知覚〉は常にクラス技能として扱われる。

〔暁の華炎〕（中立にして善）

君は信仰する女神の恩寵が貴方自身の刃に宿るのを見たことがあり、また君自身の義務としてそれを受け取った。君がシミターを使用してクリティカル・ヒットを与えた時はいつでも、君の対象は追加で2ポイントの〔火〕ダメージを受ける。

〔不屈の酒呑み〕（混沌にして善）

君の神による聖なる醸造酒は貴方の心を強くし、精神的な攻撃による影響を受けにくくする。君はいつでもアルコール飲料を飲んでから 1 時間、〔精神作用〕効果に対するセーヴィング・スローに +2 の特徴ボーナスを得る。

〔鍛冶場の守護者〕（秩序にして善）

君の神の聖なる職務は信者を守ること、過去の偉大な職人と発明家から教えを受けること、そして“闇の時代 (darktimes)”に備えることだ。君は〈知識：工学〉と〈知識：歴史〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。それらの1つ（君が選択する）はクラス技能として扱われる。

〔魔法は命〕（魔法の神）

魔法への信仰により、君は死から自らを守るためにどんな呪文効果のエネルギーも反射的に使用することができる。何かの呪文の効果を受けている限り、[即死] 効果に対するセーヴィング・スローに+2の特徴ボーナスを得る。何かの呪文の効果を受けている際にヒット・ポイントが負の値にまで減少した場合、君は止血のために行う容態安定化の判定に自動的に成功する。

〔我慢強い楽天家〕（秩序にして善）

君は、何事に関してもどんなに頑固な信徒ですら根気強く何度も繰り返し議論を繰り返すことにより、考えを変えさせることができることを知っている。敵対的あるいは非友好的なクリーチャーに対して興味を持たせるための〈交渉〉判定に+2の特徴ボーナスを得る。この判定に失敗したとしても、1度だけ再挑戦してもよい。

〔星の子〕（混沌にして善）

君の女神は君の旅を愛する心を感じており、いつでも君が我が家に帰る道を見出せるように導いてくれる。君は自動的に北の方角を正確に知ることができる。君は道に迷わないための〈生存〉判定に+4の特徴ボーナスを得る。

〔不死者殺し〕（真なる中立）

君はアンデッドの広がりを抑えるために人生を捧げた。君の神はその声を聞き選択を承認した。君はアンデッドと闘う際、武器のダメージ・ロールに+1の特徴ボーナスを得る。

〔戦闘熟練者〕（混沌にして中立）

君は幾度もの戦いを経るうちに、君の神の靈感が右手を導き、戦いの瞬間に備えているといつも感じていました。君はイニシアチブ判定に+1の特徴ボーナスを得る。また、もし君が不意打ちラウンドに行動することができるならば、君は武器（ポーションやワンド、巻物等の魔法のアイテム以外の）をフリー・アクションで引き抜くことができる。

〔体に宿る知恵〕（秩序にして中立）

強さと速度の本質に対する思索の中で、自分の体では成し遂げられないようなことを成し遂げられるという考えに集中することができるようになった。【筋力】【耐久力】【敏捷力】基準の技能から1つを選択すること。選択した技能は通常的能力値の代わりに【判断力】を基準として判定を行なう。この技能は常にクラス技能として扱われる。

〔皆から好かれた子〕：居酒屋の主人

君はサンドポイントの町かその周辺の農家で生まれ、育った。君はこの地域の秘密のうち多くを知っており、地域のものは君が誰であるか既に知っている。君はこの街で非常に好かれている。それゆえにこの地域には多くの友達がいるだろうが、この街の乱暴者たちから見れば君は告げ口好きの女々しいやつだ。君は〈知識：地域〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈知識：地域〉は常にクラス特徴として扱われる。加えて、君は以下に示すサンドポイントに住む、法を遵守する市民から1人を仲間として選択する。君の選択したこの人により、異なる利益を得る。

居酒屋の主人：この街で最も人気があり貴族に愛されるものの1人である。彼女の宿ないし居酒屋はこの街で最も人気があり、彼女の友人の1人として、君は無料で寝食の場を保証されている。彼女はまた商人たちとの強いコネを多く持っていて、君の戦利品ならなんでも、君のために売却してくれるだろう——結果として君は宝物を売却する際、通常得られるよりも10%多くgp総額を獲得する。

〔皆から好かれた子〕：保安官

君はサンドポイントの町かその周辺の農家で生まれ、育った。君はこの地域の秘密のうち多くを知っており、地域のものは君が誰であるか既に知っている。君はこの街で非常に好かれている。それゆえにこの地域には多くの友達がいるだろうが、この街の乱暴者たちから見れば君は告げ口好きの女々しいやつだ。君は〈知識：地域〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈知識：地域〉は常にクラス特徴として扱われる。加えて、君は以下に示すサンドポイントに住む、法を遵守する市民から1人を仲間として選択する。君の選択したこの人により、異なる利益を得る。保安官：その真面目の法の権力は、君が持つことのなかった叔父のようなものだった。この街のシェリフの近しい友人になることによる利益は莫大なもので、君はゲームのセッションごとに1回、便宜を図ってもらうために彼を呼び出すことができる。その便宜として、君は法的な窮地から出してもらったり、助けを求めるために街の警護と君をつないでくれたり、この地方のいかなる者に対して行なう〈威圧〉、〈交渉〉、〈はったり〉判定に1回だけ+10のボーナスを提供してくれたりする。

5-1

出典：Advanced Player's Guide

キャンペーン特徴

〔厄介者〕：薬剤師

君はこの町で生まれ、育った。君はこの地域の秘密のうち多くを知っており、地域のものは君が誰であるか既に知っている。君は特別この街で嫌われているわけではないが、君は人々にトラブルメーカーでろくでなし、不誠実だと思われるようだ。この街の乱暴者は君のことを尊敬しているが、法を遵守する市民はそうではない。君は〈知識：地域〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈知識：地域〉は常にクラス特徴として扱われる。加えて、君は以下に示すサンドポイントに住む、無法者の市民から1人を仲間として選択する。君の選択したこの人により、異なる利益を得る。、 薬剤師：その散らかった刺激臭のする店の残骸で、この汗かきで目を泳がせる薬剤師は毒を売っていると誰もが想像している。君はこの街でそれが事実であると知っている数少ないものの1人だ。君は400gpの価値がある毒を所持してゲームを開始する。この薬剤師は君が口外しない限り君に毒を売り続けるだろう。

〔厄介者〕：冷酷な貴人

君はこの町で生まれ、育った。君はこの地域の秘密のうち多くを知っており、地域のものは君が誰であるか既に知っている。君は特別この街で嫌われているわけではないが、君は人々にトラブルメーカーでろくでなし、不誠実だと思われるようだ。この街の乱暴者は君のことを尊敬しているが、法を遵守する市民はそうではない。君は〈知識：地域〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈知識：地域〉は常にクラス特徴として扱われる。加えて、君は以下に示すサンドポイントに住む、無法者の市民から1人を仲間として選択する。君の選択したこの人により、異なる利益を得る。、冷酷な貴人：その風評を傷つける犯罪者とのつながりを暴かれて、地方の恥知らずな一家が最近激しく打ちのめされた。貴族の1人はこの街における彼の居場所の再構築を試み、君は彼が選択した作業員の1人である。以下の技能から1つを選択すること：〈隠密〉、〈手先の早業〉、〈はったり〉。君がその家族のために選択した技能を使用する際、+1の特徴ボーナスを得る。また、この技能は常にクラス技能として扱われる。

〔よそのの〕：伝説の探究者

君はこの町出身ではない。君は最近ここ以外のどこかからやってきて、将来もここでいらればいいなと考えている。この地域の新参者となった理由を以下から1つ選択すること。、伝説の探究者：古代の凋落した文明の秘密が——特に、極めて理解しがたい文化の魔法の伝統が——君の興味を引き付けた。君は熱心に魔法を勉強し、君の知らない古代の伝説の知識を増やすことを望んでいる。君は学習を追い求めてこの地域に訪れ、この街を拠点とすることを選択した。というのも、ここはより大きな町から離れた方向にあるからだ——君の望む通り、この地域にある古代の遺跡について勉強する競合が少ないことを意味するのである！君は〈知識：神秘学〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。また、〈知識：神秘学〉はクラス技能として扱われる。君が秘術呪文を発動するなら、3つの呪文を呪文リストから選択すること。君は特にそれらの呪文の発動に卓越しており、その呪文を発動する際には術者レベルが+1されているものとして扱い、それらのセーブDCに（それが何のセーブであれ）+1のボーナスを得る。

〔よそもの〕：脱走者

君はこの町出身ではない。君は最近ここ以外のどこかからやってきて、将来もここでいられればいいなと考えている。この地域の新参者となった理由を以下から1つ選択すること。脱走者：いかなる理由であれ、君は故郷から逃げ出すことを強いられた。機会もしくは運命により君はこの街へと誘われ、ここでお金を使い果たし、この小さな町で立ち往生することになった。君はまた故郷の敵から追跡され続けており、そのために君は偏執狂となり危険にすぐに対応できるようになった。君はイニシアチブ判定に+2の特徴ボーナスを得る。

〔よそのの〕：伝道者

君はこの町出身ではない。君は最近ここ以外のどこかからやってきて、将来もここでいられればいいなと考えている。この地域の新参者となった理由を以下から1つ選択すること。、伝道者：君の選択した宗教の存在を広げようと目論んで、君はこの街にやってきた。というのも、君はこの地域に自らの宗教が必要とされていると告げられる神託を授かったのだ——だが、何が必要とされているかは全く定かではない。君は〈知識：宗教〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。そして〈知識：宗教〉は常にクラス技能として扱われる。君が信仰呪文を発動するなら、3つの呪文を呪文リストから選択すること。君は特にそれらの呪文の発動に卓越しており、その呪文を発動する際には術者レベルが+1されているものとして扱い、それらのセーブDCに（それが何のセーブであれ）+1のボーナスを得る。