

## 〔薄れぬ怒り〕

重傷を負う度、君はより戦いに集中する。君に対してクリティカル・ヒットが確定する度、君は1ラウンドの間攻撃ロールに+1の特徴ボーナスを得る。

1-1

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

戦闘特徴

## 〔撃ちっぱなし〕

切羽詰まっても君は撃つのをやめない。君のヒット・ポイントの合計が0以下に低下しているが死んではいない場合、君は瀕死状態ではなく満身創痍状態であるかのように行動できる（《不屈の闘志》を持っているかのように）。しかしながら、君は自分のアクションで火器を抜くか、火器を再装填するか、火器で攻撃するかできない。《不屈の闘志》特技を持っている場合、この特徴によって君が死ぬ負の合計ヒット・ポイントを判断する際に【耐久力】能力値の代わりに【判断力】能力値を使っても良くなる。

1-2

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

戦闘特徴

## 〔驚くべき警報〕

完璧な時期によってかアクションの決断によって、君の火器の音は敵を追い詰める。君が火器を撃つ時、君は1ラウンドの間発砲音を聞いた者たちに対する〈威圧〉判定に+2の特徴ボーナスを得る。

1-3

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

戦闘特徴

## 〔斧を常に〕

君の心には消えることのない火が燃えている。君のみが機会攻撃範囲に収めている敵に対するダメージに+1の特徴ボーナスを得る。

1-4

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

戦闘特徴

## 〔解呪の格闘者〕

魔法が奪われた時、君はより苛烈に戦う。君はアンティマジック・フィールドで作成されたもののようなアンティマジックの空間にいる間武器の攻撃ロールとダメージ・ロールに+1の特徴ボーナスを得る。君は範囲型あるいは目標型のディスペル・マジック呪文の対象になった後、その効果が君の呪文や魔法効果の解呪に成功しようと失敗しようと1ラウンドの間もこのボーナスを得る。

1-5

出典：Ultimate Campaign

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ち、君は頑健セーブに+1の特徴ボーナスを得る。

1-6

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

戦闘特徴

## 〔解剖学者〕

君は解剖の作業について学んだことがあり、それは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べき狙い所を知っている。クリティカル・ヒットか確定する為のあらゆる攻撃ロールに+1の特徴ボーナスを得る。

1-7

出典：Ultimate Campaign

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り、君は今でも、敵が近くに来た時に拳で自らを守る覚悟がいつでもできている。君は素手打撃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。この能力は素手打撃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》の特技を修得するか、他の同様の能力を得る必要がある。とはいっても、それはこの特徴を選択すること自体を妨げることはない。もしそうした能力を持たないなら、君は後になるまでこの特徴のボーナスを使用することができないだけである。



## 〔隠しの手〕

君の暗器は素早く本物の一撃を放つ。君は軽い武器を隠す為の〈手先の早業〉判定に+1の特徴ボーナスと、不意討ちラウンドの間に軽い武器で攻撃する時の攻撃ロールに+1の特徴ボーナスを得る。

1-9

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

戦闘特徴

## 〔狩人のコツ〕

攻撃の前に待ち構えた時、君の一撃は本物となる。その攻撃が待機アクションの一部である時、君は得意な敵に対する攻撃ロールに+1の特徴ボーナスを得る。

1-10

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

戦闘特徴

## 【かわしのひと刺し】

大きな敵は君を打つのが大変だ。君は君の得意な敵かつ君よりも最低2サイズ分類大きい敵に対するACに+1の回避ボーナスを得る。

1-11

出典：Ultimate Campaign

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。

1-12

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

戦闘特徴

## 〔拒絶の決意〕

火器を持つという君の選択への反対は、君の戦場での決意を硬化させるだけだ。君は（魅惑）と（強制）効果に対するあらゆるセーヴィング・スローに+1の特徴ボーナスを得る。また、1日に1回、君がそうした効果に対するセーヴィング・スローに成功した時、1気概ポイントを回復する。

## 〔剣客〕

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し、犯罪者の生活に戻った、権利を奪われた剣士の下で鍛えられたのかもしれないが、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。

1-14

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

戦闘特徴

## 〔黒色火薬の運命〕

手中に銃を収めている時に君が恐れるものは殆どない。君が火器を握っている限り、[呪い]、[恐怖]、そして[感情] 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。

1-15

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

戦闘特徴

## 〔黒色火薬の感嘆〕

呪文発動を失敗させた時に君の自信は増す。1日に1回、火器攻撃で呪文の発動を妨害した時、1気概ポイントを得て良い。

1-16

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

戦闘特徴



## 〔黒色火薬の空威張り〕

君は発露を使用する時特に成功させる。1日に1回、攻撃ロールを要求する発露を行いそのロールに失敗した時、それを再ロールできる。君は悪化してさえ2度目の結果を取らなければならない。

1-17

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

戦闘特徴

## 〔警戒する格闘者〕

君を騙すのは難しく、フェイントにかけるのはもっと難しい。君はあらゆる〈真意看破〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。この特徴ボーナスは戦闘でのフェイントに対向する為に使用される際+2へと上昇する。

## 〔殺し屋〕

君は極めて若いときに初めて人を殺し、戦争や殺人といった職は好みだと見出した。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し、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。君が武器によってクリティカル・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。

1-19

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

戦闘特徴

## 〔自然の模倣〕

自然の知識によって戦いの型が分かり、その型によって自然界の一面に関連する洞察を受ける。君はあらゆる〈知識：自然〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈知識：自然〉は常に君のクラス技能となる。君は君のスタイル特技に関連する動物を看破する為に修得していない〈知識：自然〉判定を行える。

1-20

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

戦闘特徴

## 〔信仰の狩人〕

君が得意な敵に重傷を負わせる度に信仰の力は君に微笑む。君が得意な敵に対するクリティカル・ヒットを確定させた時、君は1ラウンドの間君に影響を与えている好きな信仰呪文1つの持続時間を延長させて良い。この利益は複数のクリティカル・ヒットによってこの利益は累積する。持続時間が瞬間である信仰呪文はこの方法では延長できない。

1-21

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

戦闘特徴

## 〔親族の守護者〕

君は家族の守護に専念している。自分の家系の者の AC にボーナスを与える為の援護アクションを使用する時、そのボーナスを 2 増加する。この増加は特徴ボーナスである（そしてつまりこの特徴を使った他の家族の一員から与えられる増加とは累積しない）。家系の者の次の攻撃ロールを増加させる為の援護アクションを使う時この特徴は効果がない。

1-22

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

戦闘特徴

## 〔信念の防衛者〕

仲間が倒れた時、君は更に苛烈に戦う。君は瀕死状態あるいは満身創痍状態の仲間、動物の相棒、幻獣、あるいは上記に隣接している間、攻撃ロールと呪文抵抗を克服する為の判定に+1の特徴ボーナスを得る。

1-23

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

戦闘特徴

## 〔新品同然〕

壊れた火器は問題ではない——挑戦だ。君が最初に火器から破損状態を取り除き高品質武器に向上するのにかかる費用は 300gp の代わりに 150gp になる。加えて、破損状態にあるあるいは破損状態であるかのように扱われる火器を握っている時、攻撃ロールに通常の一 2 の代わりに一 1 のペナルティしか受けない。



## 〔生命よりも大きい〕

君の持つ火器には正真の剣呑さを持つ。火器を握っている間にクリーチャーに〈威圧〉技能を使用する時、君は実際のサイズよりも1サイズ分類大きいものとして扱われる。

1-25

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

戦闘特徴

## 〔戦術家〕

君は君の暴行に備えていない敵に対し優位を得る方法を知っている。君はイニシアチブ判定に+1の特徴ボーナスを得る。加えて、1日に1回、君が機会攻撃を行う時、君はその攻撃ロールに+2の特徴ボーナスを得る。

## 〔戦場の試練〕

君は抗争の只中で仲間を補助することに熟達している。君は瀕死状態のクリーチャーを容態安定化する為に行う〈治療〉判定に+2の特徴ボーナスを得る。加えて、戦闘で味方の次の攻撃ロールにボーナスを与える援護アクションの使用に成功した時、そのボーナスは1増加する。

1-27

出典：Ultimate Campaign

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が、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。

1-28

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

戦闘特徴

## 〔血の飢え〕

君は獍猛な気性をしていて、手と刃についた生温かな血以上に満足させるものはない。攻撃で敵を0ヒット・ポイント以下に減少させるかクリティカル・ヒットを確定させた時、その攻撃は追加で1ポイントのダメージを与える。この追加ダメージは特徴ボーナスであり、君の武器のクリティカル・ヒット倍率によって倍加する。

## 〔手負いの継嗣〕

君の民は君の得意な敵だ。君は君の副種別と同じ得意な敵に対しクリティカル・ヒットを確定する為のロールと、そうしたクリーチャーを追跡する為の〈生存〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。

1-30

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

戦闘特徴

## 【ぴかぴかの弾倉】

君の持つ火器の技によってそうした武器の修繕は迅速だ。〈製作：錬金術〉と〈製作：武器〉判定に+1の特徴ボーナスを得、君は火器から破損状態を除去するのに30分かけるだけでよい。

1-31

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

戦闘特徴

## 〔不意の武器〕

君は概して武器と見做されないような物で戦うことに熟達している。君は代用武器による攻撃ロールに+2の特徴ボーナスを得る。

1-32

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

戦闘特徴



## 〔武術の芸人〕

訓練によって君は武術の芸人となった。モンクのボーナス特技を得る時、君は代わりに前提条件を満たしている演武特技を取得して良い。

1-33

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

戦闘特徴

## 〔無謀な蔑み〕

君は下等な武器の脅威を恐れない。君が火器の発砲で機会攻撃を誘発させた時、機会攻撃を誘発させたその攻撃ロールに+1の特徴ボーナスを得る。

1-34

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

戦闘特徴

## 〔無謀者〕

君には猪突猛進なところがあり、時に自らの安全も顧みず戦場を突進する。君は〈軽業〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈軽業〉は常に君のクラス技能となる。

1-35

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

戦闘特徴

## 〔易きか難きか〕

君は敵を弱らせるのに熟達している。致傷ダメージを与える武器で得意な敵を攻撃し非致傷ダメージを与えることを選んだ時、君は通常の一4の代わりに攻撃ロールに一2のペナルティしか受けない。

1-36

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

戦闘特徴

## 〔勇敢〕

君の少年時代は暴力を振るわれたものだが、君は精神力で辛抱と信念で耐えた。君はどれだけ過酷であろうと冷静さを保つ限りなんとかなることを知っている。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。

1-37

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

戦闘特徴

## 〔汚れた戦士〕

幼少期、いつも君が通常よりダメージを多少与えられるほど長い間敵を邪魔してくれる当てにできるような兄弟、友人、相棒の助けなしでは、君は生きてこれなかっただろう。その仲間は他のPCやNPCであってもよい(最近、そばを去られた者であつてさえ良い)。君が挟撃している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・ヒットにおいて倍加される)。この追加ダメージは特徴ボーナスである。

1-38

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

戦闘特徴

## 〔鎧の熟練者〕

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、単に英雄の真似をしようとしていただけかもしれないが、記憶している限り、君はずっと鎧を着ていた。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、君はそのような鎧に身を包みながら比較的優雅に動けるよう成長した。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軽減し、最低で判定ペナルティは0になる。

1-39

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

戦闘特徴

## 〔冷酷無比〕

君は君の種族かそれに関係する得意な敵を騙すことに長けている。君は君と副種別の1つを共有している得意な敵に対するあらゆる〈はったり〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。君は不意討ちラウンドの間そうした得意な敵に対する攻撃ロールに+1の特徴ボーナスも得る。

1-40

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

戦闘特徴



## 〔異教の歴史〕

君は異端的な視点を持って育てられたため、大抵の宗教の考え方を受け入れることを難しく感じるようになり、時折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。その結果、君は宗教の教えに背を向けた。君が信仰呪文の力を与え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。

1-41

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

信条特徴

## 〔生まれながらの印〕

君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、奇妙なあざを持って生まれた。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、君の信仰の物理的発現として、神への献身を増加させる。(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。

1-42

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

信条特徴

## 〔永遠の相棒〕

君は幻獣が近くにいる時恐怖に対抗する支えを受ける。自身の幻獣が 30 フィート以内にいる時、君はあらゆる〔恐怖〕効果に対し+2の特徴ボーナスを得る。

1-43

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

信条特徴

## 〔大いなる彼方の学者〕

君の子供の時に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時代に生まれてしまったかのように、いつも場違いであると感じていた。君は容易に、大いなる彼方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なる。

1-44

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

信条特徴

## 〔恐れ知らずの対抗心〕

恐怖を乗り越えることで、君は敵に対する災厄となる。君は〔恐怖〕効果に対するあらゆるセーヴィング・スローに+1の特徴ボーナスを得る。加えて、そうした効果に対してセーブに成功した場合、君は1ラウンドの間得意な敵に対する攻撃ロールに+1の特徴ボーナスを受ける。

## 〔介護士〕

薬草師の子か寺院の病院の助手である君は時折不調と傷の手当をする手助けをしていた。君は〈治療〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈治療〉は常に君のクラス技能となる。

1-46

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

信条特徴

## 〔学問の審問官〕

君の更なる訓練は信仰の敵の策略を看破する助けとなる。君はクリーチャーの能力と弱点を判別する為の〈知識：次元界〉と〈知識：宗教〉判定全てに+2の特徴ボーナスを得る。

1-47

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

信条特徴

## 〔軍事写本〕

君は学校、修道院、あるいは寺院にある聖典を持ち運んでいるか記憶しており、その知恵によって攻撃はより圧倒的になっている。君は素手打撃あるいはモンク武器を使用した時にクリティカル・ヒットを確定させる為のロールに+2の特徴ボーナスを得る。

1-48

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

信条特徴



## 〔寺院の子〕

君は長い間、都市の寺院で働き、そこで貴族の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寺院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。

1-49

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

信条特徴

## 〔次元界の従者〕

君は次元界の働きとその住人に対する生まれつきの感性をいつも持っている。君は〈知識：次元界〉判定を行う時に【知力】修正値の代わりに【魅力】修正値を使用して良い。

1-50

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

信条特徴

## 〔祝福されし者〕

何らかの神の使いが君を見守り、君の声に耳を傾ける。1日に1回即行アクションとして、君は1ラウンドの間あらゆるセーヴィング・スローに+1の特徴ボーナスを得る。

1-51

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

信条特徴

## 〔生涯に亘る忠義〕

君と幻獣は何世代もの間結びついてきたかのようなリンクを有する。負のヒット・ポイントの総量が幻獣を出身次元界に戻すかを判断する際、幻獣の【耐久力】能力値が2ポイント高いかのように扱う。加えて、君の幻獣は心術呪文と効果に対するセーヴィング・スローに+1の特徴ボーナスを得る。

1-52

出典：Ultimate Campaign

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。

1-53

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

信条特徴

## 〔信仰の篝火〕

君は実力ある澄んだ信仰の力を持つ。1日に1回領域あるいは審問から与えられた力の1つを使用する時、あるいは領域呪文の1つを発動する時、君はフリー・アクションとして術者レベルを2レベル高いかのように扱って良い。

1-54

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

信条特徴

## 〔信念を持つ者〕

決定とアクションの全てを導くような厳格な振る舞いの理念で君は自身を律している。君は〈はったり〉判定に-2のペナルティを受け、(魅惑)、(強制)、そして[感情]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。

1-55

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

信条特徴

## 〔精体感知〕

君は過酷な精神世界に余りに調和している為、君を驚かすことは難しい。不意討ちを避けて不可視あるいは非実体クリーチャーを看破するための〈知覚〉判定に+2の特徴ボーナスを得る。

1-56

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

信条特徴



## 〔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か、もしかしたら正しい宇宙のしるしの下で生まれたか、あるいは両親のいずれかが天才的な癒し手であったためかもしれない。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。

1-57

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

信条特徴

## 〔専念する門弟〕

惰弱な精神がたじろぐ時も、君の精神は明瞭なままだ。君は（魅惑）と（強制）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。

1-58

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

信条特徴

## 〔尊大な防衛者〕

君は他の信仰の魔法に耐性を持つ。君は信仰呪文に対して試みる意志セーブに+2の特徴ボーナスを得る。このボーナスは君の崇拝する神格を崇拝する術者によって発動された信仰呪文に対しては適用されない。

1-59

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

信条特徴

## 【誓いの絆】

君は重い誓いを立てており、その誓いを守るという強固な決意を持っている。1日に1回、君は（魅惑）か（強制）効果に対するセーヴィング・スローを振り直せる。君はより悪くても二度目の結果を選ばなければならない。

1-60

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

信条特徴

## 〔疲れ知らずの復讐者〕

君は休むことなく敵を追う。得意な敵の後を追う時、強行軍の間の致傷ダメージを受けない為の【耐久力】判定のDCは10 + 追加の1時間毎に2の代わりに10 + 追加の1時間毎に1となる。

1-61

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

信条特徴

## 〔転生者〕

君は他の誰かとして——あるいは何かとして——前世を生きた。君にとって、生と死は循環するものであり、死を恐れていない。君は〔恐怖〕と〔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。

1-62

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

信条特徴

## 〔熱心な打撃者〕

君の熱意は「劣った」信仰を持つ者にとって危険だ。君が破壊の審判を起動している間、信仰呪文を発動でき君とは異なる神格を崇拝する敵に攻撃する時君はダメージ・ロールに+1の特徴ボーナスを得る。

1-63

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

信条特徴

## 〔鼻緒切れ〕

君は未来の出来事の兆しである。その出来事が善かれ悪しかれ、君は不吉な雰囲気  
を放つ。君は〈威圧〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈威圧〉は常に君のクラス技  
能となる。1日に1回、君は即行アクションとして1体の相手の士気をくじく試み  
ができる。

1-64

出典：Ultimate Campaign

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。

1-65

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

信条特徴

## 〔放浪者の経帷子〕

君の放浪は時に気付かれない。君について情報収集する為に使用する〈交渉〉技能の努力は-1のペナルティを受け、セーヴィング・スローが可能な占術と読心効果に対するセーヴィング・スローに+1の特徴ボーナスを得る。

1-66

出典：Ultimate Campaign

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柱への信仰により、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：地理〉、〈知識：自然〉の技能判定に+1の特徴ボーナスを得、それらのいずれか（君が選択する）は常にクラス技能となる。

1-67

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

信条特徴

## 〔命運の厚意〕

命運は君を見守っている。君が何らかの種類に幸運ボーナス1つの効果を受けた時、そのボーナスは1上昇する。

1-68

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

信条特徴

## 〔容易なる信仰〕

若いころから君の信仰にかかる費用を支払ってくれた君の師匠は「君の神の魔法と他の宗教の魔法の力とに違いはないこと」を君が理解する為に段階を踏んだ。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、〈交渉〉は常にクラス技能となる。

1-69

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

信条特徴

## 〔予言されし者〕

君の到来は予言されており、君の伝説をよく知る者は君に畏敬を持って接する。君は君に親しいか君の評判を知る者と対話する時の〈交渉〉と〈威圧〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。

1-70

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

信条特徴

## 〔靈感〕

正の力、哲学、あるいは神々しい存在が君を希望で満たし、靈感を導いてくれる力となる。1日に1回、フリー・アクションで、技能あるいは能力値判定で2回ロールしてより良い結果を選択する。

1-71

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

信条特徴

## 〔嵐に触れし者〕

君は稲光の元素に親和性を持つ。君は（電気）の種別を持つクリーチャーと攻撃に対して DR1 /—を持つ。

1-72

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴



## 【いやいやの徒弟】

君は早期訓練により秘術の知識を得ている。君は〈知識：神秘学〉判定に+1の特徴ボーナスを得、その技能にランクを持っていなくてさえ修得していると思われる。

1-73

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴

## 〔えにしの絆〕

君と、君と親密な兄弟との絆は神秘の域に達している。この絆を共有する兄弟を1人選択すること。1日に1回30フィート以内にいるその兄弟がいる間に君がセーヴィング・スローに失敗した時、君は兄弟のセーヴィング・スロー修正値を使用してセーヴィング・スローを振りなおしても良い。君とその兄弟が双子であるか多胎出産の2人である場合、君は再ロールするセーヴィング・スローに+2の特徴ボーナスを得る。君の兄弟は君に再ロールを与えることに同意していなければならない。そのセーヴィング・スローに失敗した場合、君と兄弟は1ラウンドの間幻惑状態になる。

## 〔懷疑論者〕

成長する間、君はその多くが単なる煙と鏡によるものだと気付かせるような魔法効果がいつも近くにあった。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。

1-75

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴

## 〔怪奇を掘り下げる者〕

君は世界に関する知識への飽くなき飢えとそれを手中に収めたいという欲望を持っている。君は〈知識：ダンジョン探検〉と〈知識：歴史〉判定全てに+1の特徴ボーナスを得、（瞬間移動）の副系統の召喚術の呪文全てを術者レベルが1レベル高いものとして扱える。

1-76

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴

## 〔隠された発動〕

君は劣悪な物質要素なしに一部の呪文を発動する秘密を学習した。この特徴を選んだ時に魔法の系統を1つ選択すること。君は《物質要素省略》特技を持っているかのようにその系統から呪文を発動できる。

1-77

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴

## 〔風に触れし者〕

君は風の元素に親和性を持つ。君は（風）の種別を持つクリーチャーと攻撃に対してDR1 /—を持つ。

1-78

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴

## 〔可鍛性の魔法〕

1日に1回即行アクションとして、君は1か2か3レベルのメイガス呪文を失うことで1秘術集積ポイントを回復できる。君はこの特徴を使って秘術集積にある秘術集積ポイントの上限を超過することはできない。

## 〔完璧主義者の調合〕

君はポーションの処方箋には極めて正確に従うべきであるということを知っている。君は〈知識：錬金術〉判定とポーションを調合する為の〈呪文学〉判定に+2の特徴ボーナスを得る。

1-80

出典：Ultimate Campaign

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といった理由で、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み、結果としてよく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のボーナスを得、〈魔法装置使用〉は常にクラス技能となる。

## 〔絆の精力〕

1日に1回、君は【筋力】あるいは【耐久力】に基づく能力値判定あるいは技能判定を、自身の代わりに幻獣の能力値を使用して行って良い。この特徴を使用するには君の幻獣が招来されていて30フィート以内にいないといけない。

1-82

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴

## 〔揮発性の導管〕

君は一部の呪文を強化する秘密を発見した。1日に1回フリー・アクションで、〔酸〕、〔冷氣〕、〔電気〕、〔火〕ダメージを与える呪文を発動する時、君は揮発性のエネルギーを持つその呪文を強化できる。そうした時、その呪文は同じエネルギーの種類の追加ダメージを1d4ポイント与える。

## 〔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、〈呪文学〉は常にクラス技能となる。

1-84

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴

## 〔細心の調合物〕

繊細な注意深さによって君の爆弾とエキ스는もっと強力になっている。1日に1回、君は投げる爆弾1つのセーブDCに+2の特徴ボーナスを加えるか、君が飲み干したエキスの持続時間を2ラウンド延長できる。持続時間が瞬間のエキスはこの特徴の影響を受けない。

1-85

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴

## 〔実用的な起動者〕

魔法装置の使い方を不屈の決意を以って理解しようとする者もいるが、君の取り組みはより実用的だ。君は〈魔法装置使用〉判定を【魅力】修正値の代わりに【知力】修正値を使って行っても良い。

## 〔自習学者〕

君が沈思するには入手できる書類を全て探すことが必要不可欠だ。君は慣れない言語を解読するための〈言語学〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈言語学〉は常に君のクラス技能となる。加えて、君は巻物の記述を解読する為に行う〈呪文学〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。

1-87

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴

## 〔持続性変異薬〕

特別な鍛錬により君の唯一無二の肉体は化学反応を起こしたか、錬金術の秘密を明らかにしたために、君の変異薬は長く持続する。変異薬によって与えられるボーナスとペナルティはアルケミスト・レベルにつき1分間追加で持続する。

1-88

出典：Ultimate Campaign

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（音楽や学問など）かものすごい家庭生活に占められており、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。

1-89

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴

## 〔上位目的〕

君は、自分はある大いなる目的を果たす為に生きているのだと確信している。君はあらゆる〔即死〕効果に抵抗する為のセーヴィング・スローに+1の特徴ボーナスと、瀕死状態の間に容態安定化する為の【耐久力】判定に+1の特徴ボーナスを得る。

1-90

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴

## 〔上級共有〕

君の幻獣とのリンクは普通よりも強固だ。君の幻獣の現在と最大のヒット・ポイントの総量は110フィート以上離れない限り50%ぶん減少しない。君の幻獣の現在と最大のヒット・ポイントの総量は1,100フィート以上離れない限り75%ぶん減少しない。君の生命共有のクラスの特徴の他の面は影響を受けない。

## 〔推移の固守〕

君は安定した変成の秘密を発見している。君が自身に発動した変成術の呪文は持続時間が2ラウンド増加する。持続時間が瞬間である変成術の呪文はこの特徴の影響を受けない。

1-92

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴

## 〔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であり、君は物質的な世界においても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なる。

1-93

出典：Ultimate Campaign

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、彼は便利な簡略化と経費削減の為の技術の多く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 費用が 5% 削減される。

1-94

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴

## 〔繊細な手当〕

君は計算高い切れた知性で他人に触れる。君は〈治療〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈治療〉判定を行う際に【判断力】修正値の代わりに【知力】修正値を使っても良い。

1-95

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴

## 〔祖先の再回収〕

君の血脈の力は特に強力だ。1レベルの血脈の力の効果を判断する時、君のソーサラー・レベルは1レベル高いものとして扱われる。

1-96

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴



## 〔知識ある術者〕

1日に1回占術呪文を発動する時、その適切なクラスのレベルが1高いかのような術者レベルとしてその呪文を発動して良い。あるのであれば君のソーサラー血脈に関連する〈知識〉判定に+1の特徴ボーナスも得る。

## 〔地に触れし者〕

君は地の元素に親和性を持つ。君は（地）の種別を持つクリーチャーと攻撃に対してDR1 /—を持つ。

1-98

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴

## 〔天賦の才〕

君の魔法への関心は、際立って劇的な方法で発動された呪文を目撃することで啓発され、ひょっとしたらそれは実際に君に肉体的、霊的な影響さえ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。この特徴を選んだ時点で1つの呪文を選択すること——この時点から、君がその呪文を発動した際、その効果はいつでも術者レベルが+1されて発現する。

1-99

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴

## 〔粘り強い術者〕

強靱な精神力によって君の魔法の解呪は難しい。誰かが君の呪文の1つを解除しようと試みる時、君の術者レベルは1高いものとして扱われる。

1-100

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴

## 〔燃焼集中〕

君は痛い目に遭わせる火の爆弾の作成の秘密を知っている。君の持つ爆弾は通常与える2ポイントの〔火〕ダメージに付き、直接命中した際に追加で1ポイントの〔火〕ダメージを与える（最低1ポイント）。この追加ダメージは爆弾の飛散ダメージには適用されない。

1-101

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴

## 〔除け者の直感〕

君は他者の真意を看破でき、それを解呪に対して君の呪文を強める完成に応用できる。君は〈真意看破〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈真意看破〉は常に君のクラス技能となる。加えて、君の魔法を解除するための試みにおいて君の術者レベルは1高いかのように扱われる。

1-102

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴

## 〔秘術の気質〕

君は素早く凄まじい精神集中の力を持つ。君は精神集中とイニシアチブ判定に+1の特徴ボーナスを得る。

1-103

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴

## 〔秘術的闊達〕

君の武術の業は自身の秘術の力を糧にできる。1日に1回、武器攻撃でクリティカル・ヒットを確定させた時、君は1秘術集積ポイントを回復させる。君は秘術集積ポイントの上限を超えられない。

1-104

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴



## 〔火に触れし者〕

君は火の元素に親和性を持つ。君は（火）の種別を持つクリーチャーと攻撃に対して DR1 /—を持つ。

1-105

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴

## 〔不安定性変異薬〕

君は自分の変異薬をもっと不安定にする——だけでなくもっと強力にもする——秘密を発見したか教えられたかした。1日に1回、君は不安定な変異薬を1つ作成できる。それは殆どは通常の変異薬と同様だが、その不安定さにより1つの利益か阻害も得る。不安定性の結果を判断する為に1d6をロールすること。d6=結果,1=不安定性変異薬はアルケミスト・レベルにつき5分間持続する。2=不安定性変異薬はアルケミスト・レベルにつき20分間持続する。3=不安定性変異薬は外皮ボーナスを与えない。4=この変異薬によって与えられる外皮ボーナスは2上昇する。5=この変異薬が精神能力値関連に適用するペナルティ1つは2上昇する。6=不安定性変異薬は精神能力値関連に適用するペナルティ1つを与えない。

1-106

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴

## 〔部分的被保護者〕

君は自分の真の才能を誤魔化すことに長けている。君は〈はったり〉判定とクラスの特徴を模倣する為に行う〈魔法装置使用〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。

1-107

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴

## 〔またがる訓練〕

君は学習によって特定の呪文の正しい発動に関する優れた洞察を得た。メイガス呪文リストにもウィザード呪文リストにも書いてある準備した呪文を、1日に1回術者レベルが1レベル高いかのように発動しても良い。

1-108

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴

## 〔またがる知識〕

1日に1回、そのエキスがウィザード呪文リストとアルケミスト処方リストにある限り、君は飲んだエキスを術者レベルが1レベル高いかのように扱って良い。

1-109

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴

## 〔魔法職人〕

君の早期の訓練には詳細な研究と魔法のアイテムの作成が含まれていた。君は〈鑑定〉判定に+1の特徴ボーナスと、魔法のアイテムを作成する試みでの〈製作〉判定に+1のボーナスを得る。

1-110

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴

## 〔魔法の家系〕

君の両親のいずれかは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、1つか2つの新しい呪文を作り出しさえしたかもしれない優れた呪文の使い手であった——そして君はこの偉大なる力の断片を引き継いでいる。この特徴を選択した際に呪文を1つ選択すること。この呪文に最低1レベル以上レベルを上昇させる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。

1-111

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴

## 〔魔法のコツ〕

君は森で捨てられているのを魔法的クリーチャーが見つけたからか君の両親が魔法的な従者に世話を任せていたため、君は部分的にあるいは完全に魔法的クリーチャーによって育てられた。そうして魔法に絶えず晒されたため、このような神秘の理解は君には他の献身や仕事に注意を向けるときでさえ容易であった。この特徴を選択した際にクラスを1つ選択すること——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が、このボーナスが現在の君のヒット・ダイスよりも高くしない場合に限る。

1-112

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴



## 〔魔法の才能〕

生まれながらの才能か、神々の気まぐれか、奇妙な墳墓に対する妄想的な研究ゆえかはともかく、君は初級秘術呪文1つを体得している。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レベルとして機能する。擬似呪文能力のセーブDCは【魅力】に基づいて計算される。

1-113

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴

## 【見えなくとも出来る】

君は手振りもなしに血脈呪文を放てる。1日に1回、君が血脈呪文を《呪文動作省略》特技を持っているかのように発動できる。この特徴の使用は呪文のレベルを修正しない。

1-114

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴

## 〔水に触れし者〕

君は水の元素に親和性を持つ。君は（水）の種別を持つクリーチャーと攻撃に対してDR1 /—を持つ。

1-115

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴

## 〔無傷〕

君は生まれつきか魔法の実験によってエネルギー攻撃に驚くほどの耐性を持つ。君の持つエネルギー抵抗の種類それぞれは（あれば）2ポイント上昇する。

1-116

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴

## 〔向こう見ずな決意〕

君は極めて危機的な状況でも呪文を発動することに熟達している。君は精神集中判定に+1の特徴ボーナスを得る。この特徴ボーナスは君が組みつかれているか、押さえ込まれているか、絡みつかれている時に上昇し+4になる。

1-117

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴

## 〔向こう見ずな速度〕

君の幻獣は君の持たない移動の種類が秀でている。君の幻獣は君は持っていないがその幻獣は持っている、登攀や水泳といった移動の種類1つに+5フィートの強化ボーナスを受ける。君の幻獣がまだそうした移動の形態を持っていないなら、君はそうした形態を与える進化を得てからこの特徴ボーナスを適用できる。一度このボーナスが移動の形態1つに適用されると、別の形態へと変更できなくなる。

1-118

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴

## 〔持てる者〕

君はかつて、あるいは今も、時折知識を授けてくれる存在に関わりを持っていた。1日に1回、君は修得していなくてさえ、そしてその技能は通常は未修得では使用できなくてさえ、選んだ1つの〈知識〉判定を試みられる。その技能が通常であれば未修得でも使えるものである場合、君はその判定に+2の特徴ボーナスを得る。

1-119

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴

## 〔刃の魔法〕

君は魔法の武器の使用と、その武器に魔法をかける生来の才能を持つ。君は魔法あるいは高品質の武器を製作する為の〈製作〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。加えて、秘術集積のクラス能力を使って武器に強化ボーナスを与える時、そのボーナスは1分の代わりに2分間持続する。

1-120

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴



## 〔予告されし力〕

君は血脈呪文の1つに追加の力を放出できる。1日に1回フリー・アクションで、君はボーナス血脈呪文の1つのセーヴィング・スローのDCに+1の特徴ボーナスを得る。

1-121

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴

## 〔錬金術的直感〕

君は時折錬金術の手順や物質について閃くことがある。1日に1回フリー・アクションで、君は【魅力】修正値（最低0）に等しい特徴ボーナスを行う〈製作：錬金術〉判定に得て良い。君はこのボーナスを判定の後に適用し、失敗を成功に変えても良い。

1-122

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴

## 〔錬金術の熟達〕

君は錬金術アイテムの作成の技を持っている。君は錬金術アイテムを作成する為の〈製作：錬金術〉判定全てに+2の特徴ボーナスを得る。更に、君が5位上〈製作：錬金術〉判定に失敗したが出目が1でなかった時、君は未加工の材料をダメにせず、再度その費用を払う必要もない。

1-123

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴

## 〔分かれたれし存在〕

君の幻獣——と彼との結び付き——は他者を容易に不安にさせる。君は〈威圧〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈威圧〉は常に君のクラス技能となる。加えて、君の幻獣が招来されており30フィートにいて、そのサイズが君よりも大きい場合、君の行う〈威圧〉判定において幻獣のサイズを使用すること。

1-124

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

魔法特徴

## 〔荒くれ者〕

君は素直さが軽視された環境で成長し、時に話を聞いてもらうために威しや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、〈威圧〉は常にクラス技能となる。

1-125

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

社会特徴

## 〔痛めつける知性〕

君の鋭い知性と貫くような機微は相手の自我を痛めつける。〈威圧〉は常に君のクラス技能となり、君は〈威圧〉判定を行う時に【魅力】修正値の代わりに【知力】修正値を使用して良い。

1-126

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

社会特徴

## 〔意図せぬ言語学者〕

君は来訪者と会話できる。君はあらゆる〈言語学〉判定に+1の特徴ボーナスを得、(種族と【知力】修正値によって得られるものに加え)以下の言語のうち1つを修得してプレイを開始する：奈落語、水界語、天上語、火界語、プロティアン語、あるいは地界語。

1-127

出典：Ultimate Campaign

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、彼らの変な会話の符牒と言い換え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。

1-128

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

社会特徴



## 〔印象的な申し子〕

君の血脈の噂はある程度の恐ろしい評判を君に与えている。君は〈威圧〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。君の血脈が特定のクリーチャー種別と関連している場合、その種別のクリーチャーと対話する時にこの特徴ボーナスは+2に上昇する。

1-129

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

社会特徴

## 〔運命の折衝〕

君とその幻獣との関係は他の来訪者たちに幾らかの衝撃を与える。君は来訪者に対する〈交渉〉判定に+2の特徴ボーナスを得、〈交渉〉は常に君のクラス技能となる。

1-130

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

社会特徴

## 〔影響力〕

君の社会的地位は君に他者に対する特別な洞察力と、他者からの特別な斟酌や完全な同情を与える。以下の技能から1つ選ぶこと：〈交渉〉、〈威圧〉、あるいは〈真意看破〉。君はその技能に+1の特徴ボーナスを得、それは常に君のクラス技能となる。

1-131

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

社会特徴

## 〔型通りの賢者〕

君は修道院の訓練に関する歴史と新情報について熱意を持っている。君は〈知識：地域〉あるいは〈知識：歴史〉の片方の判定に+1の特徴ボーナスを得、君の選んだものは常に君のクラス技能となる。加えて、君はモンクのレベルを持つ人物について情報収集する為の〈交渉〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。

1-132

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

社会特徴

## 〔疑念を持つ者〕

君は幼少のころに兄や親といった信じていた人がしばしば君に言っていた、君がありがたく聞き入っていたことが嘘だったことに気付き、君は他人の主張に素早く質問をぶつけるようになった。君は〈真意看破〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈真意看破〉は常にクラス技能となる。

1-133

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

社会特徴

## 〔曲芸〕

君は若い頃から訓練しているため、驚くべき目立つ技ができる。君は〈軽業〉判定に+1のボーナスを得、急いで登攀しようと試みて〈登攀〉技能を使う時に通常の-5のペナルティの代わりに-2のペナルティしか受けない。

1-134

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

社会特徴

## 〔芸術家〕

君は芸術家の下で働いていたか、君の両親はとても売れっ子の芸術家だった。君は1つの〈製作〉技能（君が選ぶ）に+2の特徴ボーナスを得る。

1-135

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

社会特徴

## 〔獣との絆〕

君は動物たちと緊密な絆を持っている。君は〈動物使い〉判定と〈騎乗〉判定に+1のボーナスを得る。これらの技能のうち1つ（君が選ぶ）は常に君のクラス技能となる。

1-136

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

社会特徴



## 〔孤児〕

君は生みの親とは別に育ち、生きる為にあたりを見回すことを覚え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、〈生存〉は常に君のクラス技能となる。

1-137

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

社会特徴

## 〔私生児〕

君は私生児として育った。君は社会からも家族内でもいつも鼻つまみ者だ。この遠近感で君の洞察力を鋭くしている。君は〈真意看破〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈真意看破〉は常に君のクラス技能となる。

1-138

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

社会特徴

## 〔自然ならざる復讐〕

君は動物、フェイ、あるいは植物の種別のクリーチャーに対する〈威圧〉判定に+2の特徴ボーナスを得、〈威圧〉は常に君のクラス技能となる。

1-139

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

社会特徴

## 〔饒舌〕

君は子供として困った立場になった場合のコツを身につけていて、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、〈はったり〉は常にクラス技能となる。

1-140

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

社会特徴

## 〔商人〕

君は商人として生き、商品を売買していた。君は商品価格を交渉する間に試みる〈鑑定〉と〈真意看破〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。〈鑑定〉は常に君のクラス技能となる。

1-141

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

社会特徴

## 〔助言役〕

教示者あるいは家庭教師が君を芸術、職能、あるいは交易に傾倒するよう導いたが、その教育によって君は他人に教え導けるようになった。〈製作〉技能からか、〈芸能〉技能からか、〈職能〉技能から1つ選択すること。君はその技能の判定に+1の特徴ボーナスを得る。君は好きな技能で他人の技能判定を援護する際に+1の特徴ボーナスを得る。

1-142

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

社会特徴

## 〔真実の代行者〕

君は情報の選別が得意だ。君は情報収集する為のあらゆる〈交渉〉判定と、あらゆる〈知識：地域〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。〈知識：地域〉は常に君のクラス技能となる。

1-143

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

社会特徴

## 〔信用に値〕

人々が君の中に自分の信仰を見出すのは容易だ。君は誰かを騙す為に行う〈はったり〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。君は〈交渉〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈交渉〉は常に君のクラス技能となる。

1-144

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

社会特徴



## 〔ストリート・チルドレン〕

君は大都市のストリートで育ち、その結果君は懐から小物を盗んで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、〈手先の早業〉は常にクラス技能となる。

1-145

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

社会特徴

## 〔摩れた密使〕

荒野での旅によって危険を生き延びるやり方とその住人と意思疎通するやり方に対する洞察を得た。君はあらゆる〈言語学〉と〈生存〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈言語学〉は常に君のクラス技能となる。

1-146

出典：Ultimate Campaign

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て、子供のころから何人もの子供たちが個人ではできなかった目標を達成できるように導いたことを、君ははっきりと思い出すことができる。君の指揮下にある全ての腹心、従者、招来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。

1-147

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

社会特徴

## 〔世界的〕

君は濃密で異常な人生経験を経てきた——君の年齢、種族、そして文化の者たちよりもずっと。1日に1回修得していない技能の技能判定を試みる時、2回ロールしてより良い結果を選んで良い。

1-148

出典：Ultimate Campaign

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こともある。君は〈生存〉判定に+1のボーナスを、〈生存〉技能は常にクラス技能となる。

1-149

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

社会特徴

## 〔搜索者〕

君はいつも良い物にも危険にも目を光らせている。君は〈知覚〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈知覚〉は常に君のクラス技能となる。

1-150

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

社会特徴

## 〔大志〕

君からは自分よりも強い者たちへの信頼が滲み出ている——時に根拠もなく。君は、君の持つヒット・ダイスより最低でも 5 高いクリーチャーに影響を与える為の〈交渉〉判定に + 4 の特徴ボーナスを得る。

1-151

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

社会特徴

## 〔単純訓練〕

君は修道院にいた頃に製作か職能の技を磨いた。君は選択した1つの〈職能〉あるいは〈製作〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。

1-152

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

社会特徴



## 〔摘み取り人〕

君は気遣いながら正確に動物のあらゆる部位を収穫できるよう訓練を受けている。君は〈職能：なめし革職人〉か〈職能：罨師〉判定に+1の特徴ボーナスを得、ランクを持っていなくてさえ修得しているかのようにこれらの技能を行える。加えて、有毒なクリーチャーから採取した毒を扱い塗布する時に自分が毒を受ける危険を負わない。

1-153

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

社会特徴

## 〔疲れることなき論理〕

君の好奇心は最高に難しい問題さえ理解する。1日に1回君が【知力】に基づく技能判定あるいは能力値判定を行う時、君は2回ロールしてより良い結果を選択できる。

1-154

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

社会特徴

## 〔敵を知る〕

君は強敵の処し方を大量に知っている。君は最初に選んだ得意な敵に関連する〈知識〉技能の判定に+1の特徴ボーナスを得、その〈知識〉は常に君のクラス技能となる。

1-155

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

社会特徴

## 〔天性〕

君は音楽か、役者か、語り部の巨匠である。君は1つの〈芸能〉技能（君が選ぶ）の判定に+1の特徴ボーナスを得、全ての〈芸能〉技能は常に君のクラス技能となる。

1-156

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

社会特徴

## 〔獰猛〕

君は文明から遠く離れた過酷な土地で生まれ育った。君は暴力的な人型生物や獣の中で外気に触れながら生き残るやり方を学んだ。君は〈知識：自然〉判定に+1の特徴ボーナスと、野外での〈生存〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。〈知識：自然〉は常に君のクラス技能となる。

1-157

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

社会特徴

## 〔咎人〕

君は若い頃食い繋ぐ為に窃盗と強盗で過ごした。以下の技能から1つ選択すること：〈装置無力化〉、〈威圧〉、あるいは〈手先の早業〉。君はその技能に+1の特徴ボーナスを得、その技能は常に君のクラス技能となる。

1-158

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

社会特徴

## 〔徒勞の人生〕

君は肉体的に負担のある生活を過ごしてきて、主人の為や貿易の手伝いの為に長時間の労働をした。肉体的な重労働によって君の心身は鍛えられている。君は頑健セーブに+1の特徴ボーナスを得る。

1-159

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

社会特徴

## 【謎めいた徒弟】

間諜の訓練をした君は任に就きながら伝言を送ることに熟達している。君はひそかにメッセージを送る為の〈はったり〉判定に+1の特徴ボーナスを得、(魅惑)と(強制)効果に対するセーヴィング・スローに+1の特徴ボーナスを得る。

1-160

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

社会特徴



## 〔悲嘆暮れ〕

君は感情をなくしたり強まったりすることに慣れている。君は〔感情〕呪文と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。

1-161

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

社会特徴

## 〔文明人〕

君は地方の秩序、慣習、そして政治に詳しい。君は〈知識：貴族〉判定と〈知識：地域〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。〈知識：地域〉は常に君のクラス技能となる。

1-162

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

社会特徴

## 〔町ごとの友人〕

君は君が行くところで友人を作ることや情報の入手に苦労しない。君は〈知識:地域〉判定と〈交渉〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。それらの技能のうち1つ(君が選ぶ)は常に君のクラス技能となる。

1-163

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

社会特徴

## 〔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で頼るようになっていく。君は性的に君に惹かれる（可能性のある）キャラクターに対する〈はったり〉と〈交渉〉の判定に+1の特徴ボーナスと、そうしたキャラクターやクリーチャーに対して発動した〔言語依存〕の呪文のセーブDCに+1の特徴ボーナスを得る。

1-164

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

社会特徴

## 〔目立たない人〕

唯一君の容貌の異常な点といえばその普通さだ。君は自分というものを理解しており、多くの人々は君の顔を見てもすぐに忘れてしまう。君は群衆の中に隠れようとする時に〈隠密〉判定に+4の特徴ボーナスを得る。

1-165

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

社会特徴

## 〔裕福な両親〕

君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、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。

1-166

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

社会特徴

## 〔養子〕

君は君の種族とは異なる人に君自身のものとは異なる社会で養子として育てられた。結果として君は育て親と社会から種族特徴を受け継いでいて、君はすぐに育て親の人種から種族特徴を1つ選択してもよい。

1-167

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

社会特徴

## 〔傭兵〕

あらゆる物には価値があり、君は心を込めて価格交渉する。君は、君が受ける仕事の支払いか君が受ける奉仕の支払いを価格交渉する際の〈交渉〉、〈威圧〉、そして〈真意看破〉判定に+2の特徴ボーナスを得る。

1-168

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

社会特徴



## 〔予測不可能〕

君のアクションは他人にとっては無作為で混沌としているように見えることがあるが、そこには君の狂気に至る工程がある。君は〈はったり〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈はったり〉は常に君のクラス技能となる。

1-169

出典：Ultimate Campaign

基本特徴

社会特徴

## 〔隧道戦士〕

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特徴ボーナスと、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・ヒットによって倍加される）。

2-1

出典：Ultimate Campaign

種族特徴

ドワーフの種族特徴

## 〔調合の達人〕

君の家族はドワーフの秘密の調合をドワーフ以外の土地にもたらした。これによって君は調合の技を得たが、ドワーフの原理主義者からの不信も得ることになった。君は〈職能：調合師〉と〈製作：錬金術〉判定に+1の特徴ボーナスを得るが、君の家族がドワーフ以外の者と調合の秘密を共有していることを知っているドワーフの態度を変える為の〈交渉〉判定に-1のペナルティを受ける。

2-2

出典：Ultimate Campaign

種族特徴

ドワーフの種族特徴

## 〔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。

2-3

出典：Ultimate Campaign

種族特徴

ドワーフの種族特徴

## 〔苦難の人生〕

君の人生の多く、または全てを伝統的なエルフ社会以外で生きてきたため、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。

2-4

出典：Ultimate Campaign

種族特徴

エルフの種族特徴

## 〔古強者〕

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

2-5

出典：Ultimate Campaign

種族特徴

エルフの種族特徴

## 〔悪戯っ子〕

君は秩序に対する嘲りに一生涯をかけ、秩序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わらず、一度も捕らえられたことがない。君は〈脱  
出術〉判定に+1の特徴ボーナスとイニシアチブ判定に+1の特徴ボーナスを獲得  
する。

2-6

出典：Ultimate Campaign

種族特徴

ノームの種族特徴

## 〔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（超小型かそれより大きく、君に対して最低でも中立でなければならない）がいる場合、意志セーブに+1の特徴ボーナスを獲得し、それとは別に〈動物使い〉は常にクラス技能として扱われる。



## 〔エルフの如き反応〕

君の両親のうちの1人は野蛮なエルフ族で、故に君はエルフの親の迅速な反射神経を一部受け継いでいる。君はイニシアチブ判定に+2の特徴ボーナスを獲得する。

2-8

出典：Ultimate Campaign

種族特徴

ハーフエルフの種族特徴

## 〔失敗した見習い〕

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、秘術の働き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。

2-9

出典：Ultimate Campaign

種族特徴

ハーフエルフの種族特徴

## 〔自由戦士〕

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。君は虜囚からの逃亡か、隷属から逃げ出す奴隷の手助けの際に行う技能判定や攻撃ロールに+1の特徴ボーナスを獲得し、〈脱出術〉は常にクラス技能となる。

2-10

出典：Ultimate Campaign

種族特徴

ハーフリングの種族特徴

## 〔博識〕

君は皆に報せられ、君の周囲の皆が集まる場所を作っている。君は最も優れた酒場に足繁く通い、適切な全ての行事に参加し、助けを必要とする誰にでも愛想よく助けを申し出る。そのため、君は情報収集する際の〈交渉〉判定と〈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技能のいずれか1つ（君が選ぶ）は常にクラス技能となる。

## 〔解体屋〕

幼少時代を持ち物と食事の切れ端のいじくりで費やしてきたため、君は獰猛かつ几帳面だ。君は相手の士気をくじく為のあらゆる〈威圧〉判定に+1の特徴ボーナスと、不意討ちを避ける為のあらゆる〈知覚〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。

## 〔残虐〕

君は犯罪組織の長に低階級の執行者や護衛として仕え、人々を恐れさせることに熟練している。君は〈威圧〉判定に+1の特徴ボーナスを獲得し、〈威圧〉は常に君のクラス技能となる。

## 〔追放者〕

先祖の血によって町から町へと追い立てられてきた君は他者から離れて生活することに熟練している。君は〈生存〉判定に+1の特徴ボーナスを獲得し、〈生存〉技能は常にクラス技能となる。

## 〔ほぼ人間〕

君は純血の人間として楽に通れるほど人間の特徴を備えている。君は人間として過ごす為の〈変装〉判定に+4の特徴ボーナスを得、〈変装〉は常に君のクラス技能となる。



## 〔遺跡学者〕

君が歩き話せるようになった瞬間から、古の文明の遺跡に君の心は奪われた。そんな訳で、君は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) それらのうちいずれか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、世界がもたらす多様性についての真価を学んだ。以下から技能を1つ選択すること：〈交渉〉、〈知識：地域〉、〈真意看破〉。君はその技能の判定に+1の特徴ボーナスを獲得し、それは常にクラス技能として扱われる。

2-17

出典：Ultimate Campaign

種族特徴

人間の種族特徴

## 〔死に触れし者〕

いつかの時点で君はアンデッドの腐敗に穢され、君は彼らの防備の一部を得た。君は頑健セーヴィング・スローに+1の特徴ボーナスか〔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（君が選ぶ）。

2-18

出典：Ultimate Campaign

種族特徴

血脈の種族特徴

## 〔魔物の血〕

魔物の血が君の家系を穢し、肉体にもそれが現れているが、殆ど気付けない程度のものかも知れない。以下の技能から1つを選ぶこと：〈はったり〉、〈威圧〉、あるいは〈知識：次元界〉。君はその技能の判定に+1の特徴ボーナスを得、それは常に君のクラス技能となる。

## 〔竜の血〕

大昔、君の祖先の血に竜のそれが混じった。以下から1つ選ぶ：〈知覚〉判定に+1の特徴ボーナスを得るか、夜目を得るか、あるいは睡眠あるいは麻痺を引き起こす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か。

2-20

出典：Ultimate Campaign

種族特徴

血脈の種族特徴

## 〔海の魂〕（沿岸か島）

君は海にいと落ち着く。君は〈水泳〉判定に+1の特徴ボーナスを受け、常に水泳中に出目10を行える。

3-1

出典：Ultimate Campaign

地域特徴

## 〔開拓地で鍛えられし者〕（開拓地）

文明圏の端での過酷な生活は君を有用にしたが、偏執的なまでに君を自衛的にもした。君は〈知覚〉判定に+1の特徴ボーナスと屋外で行う〈生存〉判定に+1のボーナスを得る。

3-2

出典：Ultimate Campaign

地域特徴

## 〔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、河の海賊の一団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・ロールに+1の特徴ボーナスを、〈水泳〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。君の〈水泳〉技能は常にクラス技能となる。



## 〔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ヴィング・スローに+4の特徴ボーナスを得、[火]効果の全てのセーヴィング・スローに+1の特徴ボーナスを得る。

## 〔サバンナの子〕（平原）

君は起伏の続く平原や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、その地域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〉。君が選んだ技能に+1の特徴ボーナスを得て、常にクラス技能となる。

3-5

出典：Ultimate Campaign

地域特徴

## 〔退役軍人〕（町か村）

君の最初の仕事は、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たちを護ることで培った技能は君の軍人生活に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〉。君が選んだ技能は判定に+1の特徴ボーナスを得、常にクラス技能となる。

3-6

出典：Ultimate Campaign

地域特徴

## 〔地上での異邦人〕（地下）

君は眩しい光が殆ど、あるいは全く無いような地下の故郷で生まれ育った。通常のあるいは魔法的な視認困難あるいは完全視認困難による君の失敗確率は10%だけ低下する。君は明るい光に突然晒される時1ラウンドの間目が眩んだ状態になる。

3-7

出典：Ultimate Campaign

地域特徴

## 〔ツンドラの子〕（ツンドラか寒冷な地域）

君は北の果てか南の果てにある凍える荒野で生まれ育ち、低温に慣れ親しんだ。君は寒冷地による効果に抵抗する為のセーヴィング・スローに+4の特徴ボーナスと、〔冷気〕効果に対するセーヴィング・スローに+1の特徴ボーナスを得る。

## 〔ハイランダー〕（丘陵、または山岳）

君は荒野や丘で生まれ育ち、君は肉食動物、モンスターそして高地を徘徊する更に悪しき存在から逃れる専門家となった。君は〈隠密〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈隠密〉は常にクラス技能となる。この特徴ボーナスは丘陵地や岩場では+2に上昇する。

## 〔丸太転がし〕（森林）

君は、川から市場へと転がり進む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、足払いに抵抗してからやり返す試みの際のCMBに+1の特徴ボーナスを得る。

## 〔流浪の子〕（都市）

君は君の社会での追放者や無法者の中で育ち、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〉、〈脱出術〉、〈手先の早業〉。君が選んだ技能の判定に+1の特徴ボーナスを得て、その技能は常にクラス技能となる。



## 【暁の華炎】（サーレンレイ）

君は自分をサーレンレイの刃だと見做しながら育ったか、その義務を自身に課している。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、君の目標は追加で2ポイントの「火」ダメージを受ける。

4-1

出典：Ultimate Campaign

信仰特徴

## 〔アスモデウス式デーモン狩猟者〕（アスモデウス）

アスモデウスの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。

## 〔音楽のための耳〕（シェーリン）

君は幼少期の数え切れない時間を信仰するシェーリン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た。君はいずれか1つの〈芸能〉判定に+1の特徴ボーナスと、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。

## 【影の囁き】（ノルゴバー）

君には人の秘密を知りたいという趣味がある。君は〈知識：地域〉判定に+2の特徴ボーナスと士気をくじく為の〈威圧〉判定に+2の特徴ボーナスを得る。

## 〔鍛冶場の守護者〕（トラグ）

トラグの聖なる職務は信者を守ること、過去の偉大な職人と発明家から教えを受けること、そして闇の時代に備えることだ。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。それらの技能のうち1つ（君が選択する）はクラス技能となる。

## 〔我慢強い楽道家〕（エラスティル）

君は、あらゆるものは時とともに移り行くことを知っており、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って考えを変えさせることに慣れている。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、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。

## 〔神の戦士〕（アイオーメディ）

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。君はアイオーメディの女神の教えと、力づくでその教えを広めることに専念している。君が近接武器に影響を及ぼす信仰呪文を発動する時、影響を与える武器から1つを選択する；君はその呪文の持続時間のあいだダメージ・ロールに+1の特徴ボーナスを得る。

## 〔体に宿る知恵〕（イローリ）

内的完成と強さと速度の自然さの為の瞑想の時間によって、自分の体では通常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。君は選択した技能は通常的能力値の代わりに【判断力】修正値を使って判定を行なって良い。その技能は常にクラス技能となる。



## 〔カリストリアの売春婦〕（カリストリア）

君は神聖なる娼婦としてカリストリアの寺院の1つで働いており、君は媚び、喜ばせ、そして（なによりも）聴く技術を知っている。君は〈真意看破〉と情報収集の為の〈交渉〉判定に+1の特徴ボーナスを得、それらの技能のうち1つ（君が選択する）は常に君のクラス技能となる。

## 〔苦痛こそ喜び〕（ゾン＝クーゾン）

君は血と肉の中に隠された闇の真実の手掛かりを見つけた。ヒット・ポイントの最大値から最大未満の時、君は頑健と意志セーブに+1の特徴ボーナスを得る。

4-10

出典：Ultimate Campaign

信仰特徴

## 〔自然の子〕（ゴズレー）

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ゴズレーから受けた。君は、食べ物や水を探す時の〈生存〉判定に+2特徴ボーナスを、そして〈知識：自然〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。それらの技能の1つ（君が選択する）は常にクラス技能となる。

## 〔食人〕（ウルガソーア）

君の信仰は様々な種類の飢えに耽ることを奨励しており、いくつかの最も暗き禁忌さえ肩を竦める程度の感慨しか湧かない。君は〔病気〕に対する頑健セーブに+2の特徴ボーナスを得、負の効果なく腐肉で自分を維持できるようになる。

## 〔戦闘熟練者〕（ゴラム）

君は幾度もの戦いを経るうちに、ゴラムの存在が利き手を導くように感じ、気付いた瞬間に動ける備えができています。君はイニシアチブ判定に+1の特徴ボーナスを得、もし君が不意討ちラウンドに行動することができるならば、君はそのラウンドの間1つの武器（しかしポーションや魔法のアイテムを除く）をフリー・アクションで引き抜くことができます。

## 〔都市の目と耳〕（アーバダー）

君の宗教による訓練には大都市の警邏として働くことも含まれており、それでの主な任務は外壁に歩哨として立つことだった。君は〈知覚〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈知覚〉は常にクラス技能となる。

## 〔破壊の怒り〕（ロヴァググ）

君の獯猛さは圧倒的であり、時に自分の武器にさえ振りかかるほどだ。1日に1回、近接武器で敵への命中を成功させた後、君は【筋力】修正値をもう1回ダメージ・ロールに追加できる（両手武器を使っている場合、【筋力】修正値は2倍にならない）。これをすると25%の確率で君の武器は破損状態になる。

## 〔化物の声〕（ラマーシュトゥ）

君は信仰心によって最も恐るべき怪物の中にさえ力と不思議を見出す。1日に1回、君はスピーク・ウィズ・アニマルズを発動できる。君がこの呪文を発動した時、それは（通常通り）動物たちに影響を与え、同様に【知力】が2以下の異形と魔獣にも影響を与える。



## 〔不屈の酒呑み〕（カイデン・カイリーエン）

カイデン・カイリーエン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。

## 〔星の子〕（デズナ）

デズナ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。

## 〔亡者殺し〕（ファラズマ）

若い頃にファラズマの信仰の教義を教えられた君はアンデッドを破壊すべき化物と見ており、その魂はそうして裁きの先へ行けると考えている。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。

## 〔魔法は命〕（ネサス）

魔法への信仰により、君は死から自らを守るため、現在自分にかかっている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。

## 〔愛着〕

君には感情的に強く愛着を持っていて失うことを酷く恐れている人物か物品がある。GMが君の愛着対象を選択する。その愛着の対象が脅かされたり、危険だったり、あるいは他の誰かの所有物になった時、君は意志セーブに-1のペナルティと〔恐怖〕効果に対するセーブに-2のペナルティを受ける。君が愛着を持っている人物か物品が失われるか死んだ場合、この短所を〔猜疑心〕の短所と取り替えること。

8-1

出典：Ultimate Campaign

短所

## 〔愛への飢え〕

ある個人への愛が君の思考を占め、その人物と離れている時落胆する。その人物はGMによって選ばれる (with consideration to your roll on Table 1 - 56 : Romantic Relationships if you used the background generator)。毎日の開始時、君がその人物から離れている場合、君はイニシアチブ判定と〈知覚〉判定に-2のペナルティを受ける。君がその人物を失うか愛を失った場合、この短所を〔猜疑心〕の短所と取り替えること。

8-2

出典：Ultimate Campaign

短所

## 〔依存症〕

君は他者の同意に依存している。〈交渉〉判定に失敗した時、1時間の間怯え状態になる。

8-3

出典：Ultimate Campaign

短所

## 〔外人恐怖症〕

君にとって慣れない生き方や外見をしている者を理解し信じることは難しい。君は異なる種族か異なる文化のクリーチャー対する〈交渉〉と〈真意看破〉判定に-2のペナルティを受ける。



## 〔快樂主義者〕

君は享樂と快適のクリーチャーだ。1日報酬も宝物（最低10枚以上の金貨）も得ることなく、あるいは1時間を娯樂か享樂に費やさずに過ごした時、その日の終わりにDC20の頑健セーブを試みる。失敗した場合、君は次の日を疲労から開始する。この疲労は4時間か、十分な娯樂か快樂を受けるまで持続する。

## 〔家族の絆〕

家族は君にとって極めて重要であり、彼らに頼まれたことを行えない時に気落ちする。家族の者が君に要求する時、君はその要求を満たさない限り頼まれごとを実行するか毎日の開始時に1回試みられるDC20の意志セーヴィング・スローに成功するまで【判断力】と【魅力】に基づく能力値判定と技能判定に-2のペナルティを受ける。君に家族がない場合この短所は取得できない。君が家族を失うか家族との繋がりを失った場合、この短所を猜疑心の短所と取り替えること。

## 〔頑固者〕

君は自分の世界観を否定するようなアクションや論調を正さなければならないという強迫観念に囚われている。君の属性と矛盾する論理を聞くかアクションを目撃した時、君はそのアクションや論理を止めるか正すよう試みねばならない。止めようと試みないか止める試みに失敗した場合（GMが判断する）、君は1時間の間怯え状態になる。

## 〔感傷的〕

君は感傷的であり、無関係な時に昔日へと思いを馳せることがある。君は不意討ちを避ける為の〈知覚〉判定と罨や災害を避ける為の反応セーヴィング・スローに-2のペナルティを受ける。

8-8

出典：Ultimate Campaign

短所

## 〔虚栄心〕

君は自分がどう見られているかについて感受性が強い。君が【魅力】に基づく対抗判定に失敗した時、君は24時間の間あらゆる【魅力】に基づく判定に-2のペナルティを受ける。

8-9

出典：Ultimate Campaign

短所

## 〔高慢〕

君は爵位、権力、あるいは名誉に挑むことに耐えられない。誰かが君を脅かすか、訴えるか、あるいは挑戦した時、君はそのクリーチャーに謝罪されるまでそのクリーチャーに関する〈交渉〉判定と〈真意看破〉判定に-2のペナルティを受ける。

## 〔強欲〕

深い突発的な欲望が君を襲う。金銭的な宝物を分配するに際し、君な相棒たちよりも多く分前を貰わない限り嫉妬といった悪感情で満たされる。宝物が分配される時、他の個人の仲間の誰に分けられるよりも君が最低でも10%多く受け取らない場合、君は仲間に対して友好的な態度を取れない。君は苛々し、次の1週間援護アクションが行えない。

## 〔猜疑心〕

君は自分の能力を信頼していないか、他人に多くを依存している。技能か能力値判定に失敗した時、君は次の1時間の間その技能か能力値判定の種類に-4のペナルティを受ける。

8-12

出典：Ultimate Campaign

短所



## 〔神経質〕

君の計画と準備は全てにおいて細部に渡り、計画から外れた時に機転が利かない。君は修得していない技能の技能判定に-2のペナルティを受ける。

## 【力の飢え】

君は権力に憑かれている。その効果を作ったクリーチャーが富か権力を約束する場合、君は（魅惑）か（強制）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。

8-14

出典：Ultimate Campaign

短所

## 〔熱意〕

君は熱狂的な信念を持ち、理屈を超えて感情に支配される。君とは違う宗教を崇拝しているのを君が知っているクリーチャーを攻撃する時、君は最初の攻撃ロールに-5のペナルティとそのダメージ・ロールに+2の特徴ボーナスを受ける。

## 〔偏狭〕

君は1つの見方しかしない：正しい見方だ。君とは宗教あるいは属性が異なるあらゆるクリーチャーに対する〈交渉〉判定と〈真意看破〉判定に-2のペナルティを得る。

## 〔妄想狂〕

君はいつも誰かあるいは何かが君を捕まえようと手ぐすね引いていると信じているため、本当に誰かを信用するのは難しい。君を補助する為に何らかの種類の援護アクションを試みる者は通常の DC10 の判定の代わりに DC15 の判定に成功しなければならない。