

種族

種族と来歴 Ancestries & Backgrounds

君のキャラクターの種族は、多様で野心的な人間、島国気質であるが生き生きとしたエルフ、伝統主義で家族に焦点を当てるドワーフなど、自分をどの人々であるかを決定する。冒険者としての人生の前のキャラクターの種族と経験は——主に背景で表されるが——アイデンティティの重要な部分であり、世界を形作り、その場所を見つけるのに役立つ。

- ・ エルフ
- ・ ゴブリン
- ・ ドワーフ
- ・ 人間
- ・ ノーム
- ・ ハーフリング

キャラクターは、キャラクター作成時に選択する種族 1 つと来歴 1 つを持つ。また、いくつかの言語も選択するだろう。一度選択した種族と来歴は、変更することができない。

種族は、キャラクターの出身の文化を表す。多くの種族には出自——それぞれが独自の特徴を持つ小集団——がある。種族は、能力値増強（さらに能力値減少の場合もある）、ヒット・ポイント、種族特技、場合によっては、追加の能力を提供する。

種族の項目 Ancestry Entries

各項目には、種族に関する詳細が含まれ、以下で説明するルールの要素が記されている（これら全ては、出自と種族特技を除き、サイドバーに一覧としてまとめている）。

ヒット・ポイント Hit Points

これはキャラクターが 1 レベルの時点で種族から得るヒット・ポイントの数を示す。キャラクターのクラスからのヒット・ポイント（【耐久力】修正値を含む）をこの数値に加算する。

サイズ Size

これにより、種族のメンバーの物理的なサイズが分かる。

中型は人間の成人の身長と体重の範囲にほぼ対応し、小型はその約半分である。

移動速度 Speed

この項目には、種族の一員がアクション（歩行など）を行うたびに移動できる範囲が記されている。

能力値増強 Ability Boosts

これは、この種族のキャラクターを作成する時に能力値増強を適用する能力値を記している。ほとんどの種族は、指定された能力値

2 つへの能力値増強に加えて、選択した他の能力値に適用できる、制約のない能力値増強 1 つを与える。

能力値減少 Ability Flaw

これは、種族のキャラクターを作成する時に能力値を減少させる能力値を記している。人間を除くほとんどの種族には能力値減少が含まれている。

言語 Languages

これは、種族のキャラクターが 1 レベルの時点で話す言語を示す。【知力】修正値が +1 以上の場合、個々にある一覧からさらに追加の言語を選択できる。

特性 Traits

この補足説明にはデータの利益はないが、ゲームの特定の呪文、効果、その他の要素がキャラクターにどのように作用するかを決定するために重要なものである。

特殊能力 Special Abilities

サイドバーの他の項目には、種族のメンバーが示す能力、感覚、その他の資質を表す。

特殊ルールのない種族では、この項目は省略される。

出自 Heritages

君は 1 レベルの時点で、出自を 1 つ選択する。これは種族から受け継がれた能力、または君が生まれたあるいは育った環境で種族に共通する能力を反映している。出自は 1 つしか持てず、後で変更することはできない。出自は文化や民族と同じではないが、文化や民族によっては、特定の出自のものが多かったり少なかったりする場合がある。

種族特技 Ancestry Feats

この項目は種族特技を紹介する。これによりキャラクターに個性をもたせることができる。1 レベルの時点で君は 1 つ目の種族特技を得、5 レベル、9 レベル、13 レベル、17 レベルで追加の特技を得る。これはクラスの説明のクラス成長表にも示されている。

種族特技はレベルごとに整理されている。最初のキャラクターとして、君は 1 レベルの種族特徴からのみ選択できるが、その後を選択するときには、君のレベル以下の特技から選択できる。これらの特技の中には、必要条件を記しているものもある。これは、その特技を選択するためにキャラクターが満たさなければならない条件を表している。

エルフ Elf

エルフ 人型生物

古代の人々としてエルフは大きな変化を見てきた。そして歴史の弧を見ることでのみ得られる視点を持っている。はるか昔に世界を去ったあと、彼らは変化した土地へと戻り、まだ先祖代々の土地を取り戻すのに苦労している。最も顕著なのは、土地の一部に侵入してきた恐ろしいデーモンからである。一部の者にとって、エルフは畏怖の念の対照である——優雅で美しく、計り知れない才能と知識を持つ。しかし、彼らの中でエルフはこの理想を守ることよりも個人の自由を遥かに重要視している。

エルフはこの世ならざらめ優美さ、鋭い知性、ミステリアスな魅力、他の種族のメンバーに実質的に引きつける方法で組み合わせている。多くの場合、知性に貪欲であるが、彼らの研究は最も寿命の短い人々が、過度であったり非効率と感じているほどに詳細を掘り下げていくものである。

エルフは優しさと美しさを大切に、マナー、外見、文化の向上に努めている。

エルフは、森や親族のグループの秘密が染み付いている私的な人々である。エルフ以外と友情を築くのに時間がかかるが、特定の理由がある。彼らは環境と仲間に微妙にそって深く同調する。この同調には身体的な要素もあるが、表面的なものだけではない。寿命の短い人々の間で人生を過ごすエルフは多くの場合、自分の死について歪んだ認識が発達し、何世代も仲間が齢を重ねて死んでいくのを見ると憂鬱になってしまう。このようなエルフは「世捨てエルフ／Forlorn」と呼ばれる。

魔法的で神秘的で謎に満ちたキャラクターが欲しい場合は、エルフをプレイするのがよいだろう。

おそらく君は… You might…

寿命の短い人との関係に慎重に努め、慎重に感情的な距離を保つか、生き延びるために譲り渡す。

単に修得するためだけに、専門的またはぼんやりとした興味を示す。目の色、肌の色、髪の毛、または君が住んでいる環境を反映するマンネリズムなどの特徴がある。

ひょっとしたら他人は君のことを… Others probably…

容姿に注目し、君の恩恵を称賛するか、身体的に脆いかのように扱う。弓道を練習し、呪文を発動し、デーモンと闘い、1つ以上の芸術を完成させたと考える。

個人的に見下していたり、君が侮蔑的で孤高であるように感じることを心配する。

身体的特徴 Physical Description

一般的に人間よりも背が高いが、エルフは繊細な優雅さを持ち、長い特徴と鋭く尖った耳が強調されている。

目は幅の広いアーモンド型で、大きく鮮やかな色の瞳孔が目全体を覆っている。この瞳は異質な表情を与え、ごく僅かな光の中でもはっきりと見えるようにする。

エルフは徐々に自分の環境と仲間に順応し、周囲を反映した身体的特徴をよく持つ。例えば何世紀にもわたって原生林に住んでいたエルフは青々とした髪と節くれだった指を持ち、砂漠に住んでいたエルフは黄金の瞳と肌があるかもしれない。

エルフのファッションは、エルフ自身と同様に周囲を反映する傾向がある。森や他の荒野に住むエルフは、家の地形や植物相からかけ離れた服を着ているが、都市部に住むエルフは最新のファッションを着ている傾向がある。

エルフは20歳前後で肉体的な成人に達するが、1世紀ほどが経過するまで、他のエルフからは完全に感情的に成熟したとは見なされず、より多く経験をし、いくつもの職業を持ち、短命な人々の世代よりも長く生きてから見なされるようになる。典型的なエルフは600歳まで生きることができる。

社会 Society

エルフの文化は、深く、豊かで衰退の一途をたどっている。エルフの社会は何千年も前にピークを迎え、大災害から逃れるために世界から逃げ出したのがずっと前のことである。その後戻ってきたが、再建は簡単なことではない。彼らの先天的な忍耐力と知的好奇心は、エルフの優れた賢者、哲学者、ウィザードを生み出し、彼らの社会は本来持っている不思議の感覚と知識の上に構築されている。エルフの建築物は日に対する深い理解を表しており、エルフの都市は驚異的な芸術作品である。

エルフは根底に個人主義の理想を持ち、各エルフは自分に最も適した特定の追求心や情熱に立ち向かう前に、複数の職業を探索する。エルフはライバルに対して悪名高いほどの恨みを抱くが、この敵対関係は時として、時間をかけて友情に花を咲かせることもある。

属性と宗教 Alignment and Religion

エルフはしばしば感情的で気まぐれであるが、心には高い理想を持っている。そのため多くの者は混沌にして善である。彼らは神秘的で芸術的なすべてのものへの愛を共有する神格を好む。

名前 Names

エルフは自分の名前を家族の間だけの秘密にし、他人と会うときはニックネームを付ける。このニックネームはエルフの人生の出来事や気まぐれによって、時間の経過とともに変化するかもしれない。1人のエルフが様々な年齢や地域の仲間によって様々な名前で見られているかもしれない。エルフの名前は、数音節で構成され、叙情的に流れるように意図されているものである——少なくともエルフ語で。一般的に「～エル」や「～アラ」で終わるため、他の文化ではこの音節で終わる名前を避け、エルフっぽく聞こえないようにする。

名前の例 アエレル、アムルネラ、カラドレル、ダルドラ、ファウンラ、ヘルダレル、ジャサル、ランリス、オパラル、セルドラ、ソウムラル、タラセル、テサラ、ヴァリエル、ヤランドラ、ゾルドロン

データ Mechanics

ヒット・ポイント 6

サイズ 中型

移動速度 30 フィート

能力値増強 【敏捷力】、【知力】、任意

能力値減少 【耐久力】

言語 共通語、エルフ語。【知力】修正値に等しい追加の言語（修正値が正の値である場合）。天上語、竜語、ノール語、ノーム語、ゴブリン語、オーク語、森語、および使用可能なその他の言語（住んでいる地域での**コモン**の言語など）から選択する。

特性 **エルフ**、**人型生物**

夜目 薄暗い光でも明るい光にいるかのように見えることができ、薄暗い光による視認困難を無視する。

エルフの冒険者

多くのエルフは美を見つけ新しいものを発見するために冒険する。典型的なエルフの来歴は、特使、狩人、貴族、学者、野伏などである。

エルフはしばしば、敏捷力を活かしてレンジャーやローグとなったり、知的好奇心を探るためにアルケミストやウィザードとなったりする。

出自 Heritages

エルフは長生きし、長い間そこに住んでから環境に順応する。1レベルの時点で、以下のエルフの出自のいずれかを選択する。

極地エルフ Arctic Elf

君は凍った北の地の深くに住み寒い環境に対して信じられないほどの回復力を手に入れ、君のレベルの半分に等しい「氷雪」に対する抵抗（最小1）を与える。環境の氷雪効果を極寒から1段階低いかのように（極寒の氷雪が猛寒に、猛寒が酷寒になるなど）扱う。

囁きエルフ Whisper Elf

君の身は細かく調和し、わずかな音の囁きさえも感知することができる。正常に聞こえる限り、“探す”アクションを使用して、30フィートの円錐形ではなく60フィートの円錐形内にいる、未探知状態のクリーチャーを感知することができる。また+2の状況ボーナスを得て、“探す”アクションで30フィート以内で聞こえる未探知状態のクリーチャーを見つけることができる。

先見エルフ Seer Elf

魔法の現象を検知し理解する生まれつきの能力がある。生得秘術呪文としてディテクト・マジックのキャントリップを回数無制限で発動できる。キャントリップは君のレベルの半分（端数切り上げ）まで高レベル化する。

加えて、“魔法の識別”と、魔法の性質に対する“解説”における判定に+1の状況ボーナスを得る。これらの技能アクションは〈秘術〉、〈自然〉、〈伝承学〉、〈宗教〉技能に使用される。

洞窟エルフ Cavern Elf

光が不足している地下トンネルや洞窟で生まれまたは長年過ごしてきた。君は暗視を得る。

森エルフ Woodland Elf

君は森や深いジャングルでの生活に順応し、木に登り葉を使う方法を知っている。木、つる、その他の群葉を登攀するとき、成功時には移動速度の半分で、大成功時は本来の移動速度で移動する（《高速登攀》をもつ場合は成功時に本来の移動速度で移動する）。登攀移動速度を使用する場合、この効果は影響を与えない。

森林の地形にいる時、君は後ろで“遮蔽をとる”ことのできる障害物に隣接していないときでさえ、いつでも“遮蔽をとる”アクションを使用し遮蔽を得ることができる。

種族特技 Ancestry Feats

君は1レベルの時点で種族特技を1つ得、以降4レベルごと（5、9、13、17レベル）に追加の種族特技を得る。エルフである君は、以下の種族特技の中から選択する。

1レベル

《エルフの知識》Elven Lore

特技 1

エルフ

君は伝統的なエルフの芸術を学び、秘術魔法と君の周囲の世界について学んだ。君は〈秘術〉と〈自然〉に修得済みの習熟ランクを得る。これらの技能のいずれかで（例えば君の来歴やクラスから）自動的に修得済みとなる場合、代わりに選択した技能の修得を得る。また、君は〈知識：エルフ〉を修得済みにする。

《エルフ武器精通》Elven Weapon Familiarity

特技 1

エルフ

君は弓やエレガントな武器を好む。ロングボウ、コンボジット・ロングボウ、ロングソード、レイピア、ショートボウ、コンボジット・ショートボウを修得済みにする。

加えて、君は全ての**アンコモン**特性と**エルフ**特性の両方を持つ武器を使用できるようになる。

君の習熟を決定する目的において、**エルフ**特性を持つ軍用武器は単純武器であり、**エルフ**特性を持つ高度武器は軍用武器である。

《この世ならざる魔法》Otherworldly Magic

特技 1

エルフ

君が正式に魔法の訓練を受けていなくとも、エルフの魔法は単純な秘術呪文として発現される。秘術呪文リストからキャントリップを1つ選択する。君はそのキャントリップを、生得秘術呪文として

回数無制限で発動できる。キャントリップは君のレベルの半分（端数切り上げ）に高レベル化される。

《素早いエルフ》Nimble Elf 特技 1

エルフ

君の筋肉は研ぎ澄まされる。君の移動速度は5フィート増加する。

《長命の種族》Ancestral Longevity 特技 1

エルフ

前提条件 少なくとも100歳以上

君は長年に渡って膨大な数の生きた知識を蓄積してきた。毎日の準備の間、自分の人生を振り返って、選択した1つの技能に対して修得済みの習熟ランクを得る。この習熟ランクは再度準備するまで継続する。この習熟ランクは一時的なものであるため、技能の増加や特技などの永続的なキャラクターの選択肢の前提条件としては使用できない。

《揺るぎない物腰》Unwavering Mien 特技 1

エルフ

神秘的な制御と瞑想により、君は自分の意識の外からの影響に抵抗することができるようになる。君が少なくとも2ラウンド継続する**精神**特性の効果の影響を受ける時、その持続時間を1ラウンド減少する。

君は自然の睡眠を必要とするが、君は眠りへと落とすことを引き起こす効果に対するセーヴィング・スローを1段階成功の方向へ改善する。これは**睡眠**特性の効果に対してのみ作用し、その他の無意識状態になる効果には作用しない。

《世捨てエルフ》Forlorn 特技 1

エルフ

友人が老いたり死んだりするのを見ると、害のある感情から君を守る不機嫌さで満たされる。君は**感情**特性の効果に対するセーヴィング・スローに+1の状況ボーナスを得る。

感情特性の効果に対するセーヴィング・スローで成功をロールした場合、君は代わりに大成功を得る。

5レベル

《エルフ武器の上品さ》Elven Weapon Elegance 特技 5

エルフ

前提条件 《エルフ武器精通》

エルフの種族の武器に同調した君は、それらを使用する場合特に危険な存在となる。**エルフ**特性を持つ武器または《エルフ武器精通》の一覧にある武器のいずれかを使用してクリティカル・ヒットするたびに、君は武器のクリティカル開眼効果を適用する。

《年齢知らずの忍耐》Ageless Patience 特技 5

エルフ

君は長寿から生まれたペースで働き、完璧性を高める。知覚判定や技能判定に通常の2倍の時間を自発的に費やすことで、君はその判定に+2の状況ボーナスを得ることができる。またこれらの判定

では出目1を通常よりも悪いものとして扱わない。結果が10低い場合にのみ大失敗が発生する。例えば、通常1アクションを必要とする“捜す”アクションのために2アクションを費やすと、この利益を得ることができる。探索中に通常の2倍の探索を行うことでこれらの利益を得ることができ、余暇では通常の2倍の余暇を費やすことができる。

短気なクリーチャーとの緊張した交渉など、遅延が君の成功に直接的に逆効果である場合、GMは状況が君に利益を与えないと決定するかもしれない。

9レベル

《エルフのステップ》◆ Elf Step 特技 9

エルフ

君は優雅なダンスで移動し、そして君のステップは広い。君は“ステップ”する際、5フィートを2回移動する。

《長命の専門家》Expert Longevity 特技 9

エルフ

前提条件 《長命の種族》

君は生涯を通じて得た知識と技能を磨き続けてきた。《長命の種族》で修得した技能を選択するとき、既に修得している技能を選択してその技能に熟練してもよい。これは《長命の種族》が終了するまで継続する。

《長命の種族》と《長命の専門家》の効果が終了すると、技能増加のうち1つを再訓練することができる。この再訓練によって得られる技能増加は、《長命の種族》で選択した技能を修得済みにするか、《長命の専門家》で選択した技能を熟練にしなければならない。

13レベル

《エルフ武器熟練》Elven Weapon Expertise 特技 13

エルフ

前提条件 《エルフ武器精通》

エルフとの親和性がクラスの訓練と調和し、君はエルフ武器を使いこなすことができるようになる。特定の武器の熟練以上の習熟ランクを与えるクラス特徴を得るたび、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、および修得している全ての**エルフ**特性を持つ武器に対して同様の習熟を得る。

《汎用的な長命》◆ Universal Longevity 特技 13

エルフ

前提条件 《長命の専門家》

使用回数 1日1回

長い人生の中で身につけたすべての技能に追いつくための能力を完成させたため、君が技能に真の意味で未修得であることはほぼない。君は自分の人生経験を振り返り、《長命の種族》と《長命の専門家》で選択した技能を変更する。

ゴブリン Goblin

ゴブリン 人型生物

他人にしがみついている複雑な歴史はゴブリンに興味などない。この小さな種族は現在も生きており、事実の記録よりもほら話の物語を好む。数十年前の戦争は、古代ほど過去のものと同じものかもしれない。他の種族に誤解されているゴブリンは自分たちの様子を喜んでいる。ゴブリンの美德は、存在し、創造的で、正直であることである。彼らは旅の終わりを心配するのではなく、充実した人生を送るように努めている。事実を詮索するのではなく物語を語る。小さくても夢は大きく。

ゴブリンは歌、火、うんざりするようなものを食べることが大好きで、読書、犬、馬が嫌いな単純なクリーチャーとして評判である——そしてこの説明が完璧に当てはまる者がたくさんいる。しかし、大きな変化がゴブリン種に來ている、と多くのゴブリンがこのステレオタイプへの適合に抵抗している。より世俗的なゴブリンの間でさえ、多くは古い方法を少しだけ、もっと賢明な程度で模範としている。一部のゴブリンは深く火に魅了されたままであったり、吐き気を催すような食事を大胆不敵にも貪り食ったりする。

別のものは延々と何かを弄っていて、仲間のゴミをまだ作っていないガジェットの部品とみなしている。

ゴブリンの文化は根本的にばらばらだが、その評判はほとんど変わらない。そのため、大都市に旅行するゴブリンは頻繁に嘲笑を受け、多くが自分の価値を証明するために2倍の努力をする。

エキセントリックで熱狂的で、楽しいことが好きなキャラクターが必要な場合はゴブリンをプレイすべきだ。

おそらく君は… You might…

君が他の文明の人々の中で、自分にさえ居場所があることを証明するように務める。

歯と爪で必死に戦い——時折文字通り——自分の友だちを危険から守る。(訳注: tooth and nail は「必死に」と「歯と爪を用いて」のダブルミーニング)

ふざけたり悪ふざけをして、他の人が抱く思い感情的な負担を軽減する(そして自分を楽しませる)。

ひょっとしたら他人は君のことを… Others probably…

君が誤って(または故意に)多くのものを燃やさないようにする。読めない——または読まない——ものとして扱う。

種族の典型的な料理法の選択、無謀な行動、火への愛情を考えると、どのようにすれば生き残れるのかと疑問に思う。

身体的特徴 Physical Description

ゴブリンは、大きな体、やせ細った手足、大きな耳とはっきりとした赤い目と超特大の頭を持つずんぐりむっくりした人型生物である。皮膚は緑から青、灰色におよび、傷跡、腫れ物、発疹があることが多い。

ゴブリンの身長は平均3フィートである。ほとんどが禿げており、体毛はほとんどない。ギザギザの歯は常に抜け落ちて生え替わり、新陳代謝が早いので常に食べ、頻繁に昼寝をしている。ゴブリンの間では突然変異は他の種族よりもより一般的な出来事であり、特に顕著な突然変異を力や幸運の印とみなしている。

ゴブリンは3歳までに思春期に達し、4〜5年後に成人期に達する。ゴブリンは50年以上生きることもあるが、お互いまたは自分を保護する者がいなければ20歳を超えて生きる者はほとんどいない。

社会 Society

ゴブリンは小さな部族を形成し、強力なリーダーに群がる傾向がある。部族の人数は100名を超えることはめったに無いが、部族が大きくなるほど、リーダーは秩序を維持するためにより勤勉でなければならない——悪名高い難しい仕事を。新たな脅威が発生すると、多くの部族の長老たちは、生き残るためにより大きなチャンスを提供する同盟を結ぶことを願って、無謀な方法を脳裏から消し去ってきた。ゴブリンにとって遊びや創造性は、生産性や勉強よりも重要なことであり、野営地は歌と笑いで溢れている。

ゴブリンは味方と密接に結びつき、保護したり同情して話を聞く仲間を激しく守る。ゴブリンは自分自身を守るために、口語的に「のっぽ／longshanks」と呼ぶことが多い背の高い種族のメンバーを親切に扱わないと想定する傾向がある。のっぽを信頼することを学ぶのはゴブリンにとって難しいことであり、そのようなパートナーシップが選択肢となったのは近年のことである。しかし、人々のしでの彼らの態度は急速に変化しており、寿命の短さと記憶力の低さが適応を早めるのに役立っている。

属性と宗教 Alignment and Religion

善意のゴブリンでさえルールに従うのは難しい。つまり秩序属性であることはほとんどない。ほとんどのゴブリンの冒険者の多くは混沌にして中立か混沌にして善である。

組織的な崇拝はゴブリンを混乱させ、ほとんどのゴブリンは自分たちで新アクを選び、強力なモンスターや自然の驚異、または自分が魅力的だと思うものを選ぶ。ゴブリンにとっては、君が望むのであれば、何でも新アクにすることができる。他の種族の人々の周りで時間を費やすゴブリンは、周囲の信念の一部を採用するかもしれない。

名前 Names

ゴブリンは名前をシンプルにする。良い名前は発音しやすく、一呼吸で言えるほど短く、センスのイイものであるべきである。名前は歌を書くのが簡単になるように好きな言葉で韻を踏む言葉を選ぶことがよくある。

ゴブリンの文化のネーミングは本当の伝統が存在しないので、子供たちは話しかけるようなことをするのに十分な年齢になったら自

分の名前をつけることがよくある。

名前の例 アク、ボカー、フラム、グズムク、クロビー、ロオヒ、マズモード、ネェカ、オムゴト、ランザク、リクル、タプ、ワクラ、ヨンク、ジビニ

データ Mechanics

ヒット・ポイント 6

サイズ 小型

移動速度 25 フィート

能力値増強【敏捷力】、【魅力】、任意

能力値減少【判断力】

言語 共通語、ゴ布林語。【知力】修正値に等しい追加の言語（修正値が正の値である場合）。竜語、ドワーフ語、ノール語、ノーム語、ハーフリング語、オーク語、および使用可能なその他の言語（住んでいる地域での**コモ**の言語など）から選択する。

特性 **ゴ布林**、**人型生物**

暗視 暗闇や、薄暗い光でも、明るい光と同様に見ることができるが、暗闇での視界は白黒になる。

ゴブリンの冒険者 Goblin Adventurers

ある程度までは、ほぼ全てのゴ布林が冒険者であり、技能と知恵を活かして危険と隣り合わせの生活を生き抜く。ゴ布林は性質的に宝物を探索したり、狩りをしたりするが、グループや部族から離れた後、自分の権利で真の冒険者になるものもある。

ゴ布林は軽業師、犯罪者、芸達者、剣闘士、狩人、浮浪児の来歴を持つことが多い。多くのゴ布林は火を好むのでアルケミストに、歌を好むのでバードをプレイすること検討する。残党の生き残りとしてゴ布林は影を投げるローグであり、本質的なカリスマ性はソーサラーのような魔法のクラスの追求にも引き寄せられる。

出自 Heritages

ゴ布林、特に異なる部族の者はあらゆる種類の生理学的な違いがある。それは危険な「実験」を通してのみ発見されることがよくある。1 レベルの時点で、以下のゴ布林の出自のいずれかを選択する。

鋭牙ゴ布林 Razortooth Goblin

君の家系の歯は恐ろしい武器である。君は 1d6 の「刺突」ダメージを与える、顎による素手攻撃を得る。

君の顎は剛腕分類に属し、**巧技**と**素手**の特性を持つ。

炭皮ゴ布林 Charhide Goblin

君の種族は常に火との関係があり、火傷に抵抗するような厚い皮膚を持っている。レベルの半分に等しい「火炎」に対する抵抗を得る（最小 1）。

また火炎からの回復も簡単である。持続「火炎」ダメージを取

り除くための平目判定は DC15 ではなく DC10 となる。別のクリーチャーが適切なアクションを使用して「援護」する場合、DC は 5 に減少する。

鉄胃ゴ布林 Irongut Goblin

ほとんどの者が駄々をこねるような食事でさえも、彼らは食っていくことができる。君はゴミがすぐに利用できる限り、自活の余暇の活動を使用することなく居住地での貧しい食事を取ることができる。君は不調状態のとき飲んだり食べたりできる。

君は障害に対するセーヴィング・スロー、不調状態に対するセーヴィング・スロー、不調状態を取り除くためのセーヴィング・スローに +2 の状況ボーナスを得る。このボーナスの影響を受けた頑健セーブで成功をロールすると、代わりに大成功を得る。これらの利益は全て、君が摂取したなにかからその障害や状態異常が引き起こされた場合にのみ適用される。

不壊ゴ布林 Unbreakable Goblin

非常に厚い頭蓋骨、軟骨、他の組み合わせた祝福により、君は怪我から簡単に立ち直ることができる。君の種族から得られるヒット・ポイントは 6 ポイントではなく 10 ポイントになる。落下するとき、君は半分の距離だけ落下したように受ける落下ダメージを減少させる。

雪ゴ布林 Snow Goblin

君は極寒の地での生活に慣れており、スカイブルーからネイビーの色の肌、そして青い毛皮を纏う。レベルの半分に等しい氷雪に対する抵抗を得る（最小 1）。環境の寒冷効果を 1 段階低いかのように扱う（極寒が猛寒に、猛寒が酷寒になるなど）。

種族特技 Ancestry Feats

1 レベルの時点で種族特技を 1 つ得、以降 4 レベルごと（5、9、13、17 レベル）に追加で種族特技を 1 つずつ得る。ゴ布林である君は、以下の種族特技の中から選択する。

1 レベル

《荒乗り》 Rough Rider

特技 1

ゴ布林

君は伝統的なゴブリンの乗騎に騎乗することが得意である。前提条件を満たしていなくとも、君は《騎乗術》特技を得る。

ゴ布林・ドッグやウルフの乗騎に「動物に命令する」を使用する際、君は〈自然〉判定に +1 の状況ボーナスを得る。チャンピオンの乗騎など乗騎の特殊能力を持つ動物の相棒を選択する場合であっても、君は動物の相棒として常にウルフを選択できる。

《ゴブリンの歌》◆ Goblin Song

特技 1

ゴ布林

君ははた迷惑なゴブリンの歌を歌い、おろかで反復的な歌詞で敵の気をそらす。30 フィート以内の 1 体の敵の意志 DC に対して〈芸

能判定を試みる。これは〈芸能〉判定のすべての通常の特性を持つ。

〈芸能〉に熟練の習熟ランクがある場合、範囲内の最大2体の目標に影響を与えることができる。達人の場合は4体、伝説の場合は8体までの目標に影響を与えられる。

大成功 目標は1分間の間、知覚判定と意志セーブに－1の状態ペナルティを受ける。

成功 目標は1ラウンドの間、知覚判定と意志セーブに－1の状態ペナルティを受ける。

大失敗 目標は1時間の間、《ゴブリンの歌》の使用の試みに一時的耐性を得る。

《ゴブリンの知識》Goblin Lore 特技1

ゴ布林

君はゴブリンの共同体から技能と物語を身につけた。

君は〈隠密〉と〈自然〉に修得済みの習熟ランクを得る。

これらの技能のいずれかで（例えば君の来歴やクラスから）自動的に修得済みとなる場合、君は代わりに自分で選択した技能の修得を得る。加えて、君は〈知識：ゴ布林〉を修得する。

《ゴブリンの逃げ足》[reaction] Goblin Scuttle 特技1

ゴ布林

トリガー 味方が君に隣接して移動アクションを終了させる。

君は味方の動きを利用して位置を調整する。君は“ステップ”を行う。

《ゴ布林武器精通》Goblin Weapon Familiarity 特技1

ゴ布林

他の者たちは軽蔑して見るかもしれないが、君には君の人々の武器が鋭いのと同じくらい効果的であることを知っている。

君はドッグスライサーとホースチョッパーを修得済みにする。

さらに、君は全ての**アンコモン**特性と**ゴ布林**特性の両方を持つ武器を使用できるようになる。

君が習熟を決定する目的において、**ゴ布林**特性を持つ軍用武器は単純武器であり、**ゴ布林**特性を持つ高度武器は軍用武器である。

《廃品の修繕人》Junk Tinker 特技1

ゴ布林

君はねじれていたり錆びているスクラップからも便利な道具を作成できる。

作成するために〈製作〉技能を使用するとき、武器は含むが防具は含めないレベル0のアイテムをジャンク品の中から作ることができる。この場合価格は通常の4分の1に減少し、常に粗悪品のアイ

テムになる。粗悪品のアイテムは通常ペナルティを受けるが、君は自分で作った粗悪品のアイテムを使用する場合、このペナルティを受けない。

アイテムを作成している間お金を節約するためにジャンク品を組み込むこともできる。これにより、コスト削減のためにさらに1日を追加で費やしたかのようにアイテムが割引されるが、アイテムは明らかにジャンク品で作られている。GMが望むなら、購入者の好みによってはアイテムの販売時に影響を与えるかもしれない。

《蛇のように》Very Sneaky 特技1

ゴ布林

背の高い人々はめったに彼らの足の影に注意を払わない。そして君はこれを最大限に利用する。“忍び歩き”アクションを行うとき、5フィート追加で移動できる（最大で君の移動速度分まで）。

加えて、“忍び歩き”アクションを使用し続けて〈隠密〉判定に成功する限り、ターン終了に遮蔽か上級遮蔽を得ているか視認困難であるならば、君は“忍び歩き”アクションの終了時に遮蔽か上級遮蔽を持たないか視認困難でないとしても可視状態にならない。

《街のゴミ漁り》City Scavenger 特技1

ゴ布林

君は最高の宝物がしばしばゴミのように見えることを知っており、完全に良品のスクラップを捨てる人を侮辱する。君は“自活”のための判定に＋1の状況ボーナスを得、居住地で“自活”するとき、〈社会〉または〈生存〉を使用することができる。

君が都市で“自活”するとき、愚かなのつぼが捨てた貴重なジャンク品も集める。余暇の追加で日数を費やすことなく、“自活”するのと同時に〈社会〉または〈生存〉を使用して“収益を得る”ことができる。君はこの判定に＋1の状況ボーナスを得る。

特殊 君が鉄胃のゴブリンの出自である場合、このボーナスは＋2に増加する。

《燃やせ！》Burn It! 特技1

ゴ布林

炎は君を魅了する。[火炎]ダメージを与える君の呪文と錬金術アイテムは、呪文レベルの半分またはアイテム・レベルの1／4に等しい状態ボーナスを得る（最小1）。また、君が与える永続的な[火炎]ダメージに対して＋1の状態ボーナスを得る。

5レベル

《ゴ布林武器の狂乱》Goblin Weapon Frenzy 特技5

ゴ布林

前提条件 《ゴ布林武器精通》

君は人々の意地の悪い武器を用いる方法を知っている。**ゴ布林**特性を持つ武器を使用してクリティカル・ヒットを確定させたなら、君は武器のクリティカル開眼能力を適用できる。

9レベル

《素早い逃げ足》Skittering Scuttle 特技 9

ゴブリン

前提条件《ゴブリンの逃げ足》

君は味方と一緒に起動するとき、より遠くに早く移動することができる。《ゴブリンの逃げ足》を使用すると、“ステップ”の代わりに移動速度の半分まで“歩行”できる。

《洞窟登り》Cave Climber 特技 9

ゴブリン

洞窟を何年も這い進み登ってきたので、君はどこにでも簡単に登ることができる。君は 10 フィートの登攀移動速度を得る。

13 レベル

《ゴブリンの武器熟練》Goblin Weapon Expertise 特技 13

ゴブリン

前提条件《ゴブリン武器精通》

ゴブリンとの親和性がクラスの訓練と調和し、君はゴブリン武器を使いこなすことができるようになる。特定の武器の熟練以上の習熟ランクを与えるクラス特徴を得るたび、ドッグスライサー、ホースチョッパー、および修得している全ての**ゴブリン**特性を持つ武器に対して同様の習熟を得る。

《とっても蛇のように》Very, Very Sneaky 特技 13

ゴブリン

前提条件《蛇のように》

君は“忍び歩き”アクションを使用すると移動速度まで移動できる。加えて、君は“隠れ身”や“忍び歩き”のために遮蔽や上級遮蔽、視認困難を得る必要がない。

ドワーフ Dwarf

ドワーフ 人型生物

ドワーフはストイックで厳しい人々として知られており、堅固な岩石で作られた城塞や都市の中で暮らしている。彼らは意志と金属の職人で、気難しくユーモアのない職人だと思われることもあるが、ドワーフやその中で過ごした経験のある人達には、仕事に対する束縛されない熱意や、量より質を重視する姿勢を理解している。見知らぬ人は信用せず、無愛想に見えるかもしれないが、友人や家族には温かく思いやりがあり、ホールには笑い声と金槌を打つ音が響いている。

ドワーフは、ドワーフ類以外の者を信用するのが遅いが、この警戒心には理由がないわけではない。ドワーフは先祖伝来の土地を強制的に追放され、野蛮な敵、特に巨人、ゴブリン類、オーク。そして地表の奥深くに住む恐怖と闘ってきた長い歴史がある。ドワーフからの信頼はなかなか得られないが、一度得た信頼は鉄のように強い。

釘のように硬く、頑固で容赦のない冒険者、頑丈なタフネスと深い知恵が組み合わさったキャラクター——または徹底的な信念を持つキャラクター——をプレイしたいのであれば、ドワーフを選ぶべきである。

おそらく君は… You might…

いかなる状況であっても、自分の名誉を守ろうとするあらゆる形で職人技を高く評価し、あらゆる道具に拘る。一度決めたことは、迷わず引き下らない。

ひょっとしたら他人は君のことを… Others probably…

頑固者であると思われるが、これを価値ある資産と見なすか、不利益と捉えるかは人によって異なる。石工、鉱業、貴金属、宝石に関連する事項の達人であると見なされる。家族、伝統、友人と深いつながりを持っているのだと感じる。

身体的特徴

ドワーフは背が低くずんぐりむっくりしていて、ほとんどの人間よりも足が短い。横幅が広くコンパクトな身体とゴツゴツした骨格を持つ。全ての聖別のドワーフは、髪の毛の長さに誇りを持っている。しばしば複雑なパターンに編みこまれており、その一部は特定の氏族を表している。長いひげはドワーフの間での男らしさと名誉の印で、したがってきれいに剃った男性のドワーフは弱く、信頼できない、最悪なものだと考えられている。

ドワーフは通常 25 歳前後で肉体的成人に達するが、彼らの伝統的主義文化では、一定の年齢に達するよりも各氏族固有の成人式を行うことを重視している。典型的なドワーフは約 350 歳まで生きる。

社会

ドワーフがかつて統治していた古代の地表の帝国は、オークとゴブリン類の敵に圧倒され、はるか昔に陥落した。

現在のドワーフは、古代に彼らを偉大な存在へと導いた多くの素質を持っている——戦いや職人技から家族や友人との絆を抱くまでの努力の中での、激しさ、粘り強さ、頑固さを。

彼らの山岳都市動詞の距離が離れているためさまざまなドワーフの一族の間には文化的な隔りがあるが、ほとんどのドワーフの社会は多くの類似性がある。ほぼすべてのドワーフは石細工、金属細工、宝石加工に情熱を注いでいる。ほとんどのドワーフは建築や鉱業に長けており、多くは巨人、オーク、ゴブリン類への憎しみを共有している。

一族のダガーをベルトにつけていないドワーフはほとんどいない。このダガーはドワーフが生まれる直前に鍛造されたものであり、一族の宝石が入っている。親はこのダガーで乳児のへその緒を切り、血を味わう最初の武器となる。

属性と宗教

ドワーフは名誉を重んじ、一族や王国の伝統を忠実に守る傾向がある。友情と正義感を強く持っているが、誰を友人とみなすかについては非常に拘りがある。彼らは一生懸命に働き、一生懸命に遊ぶ——特に強いエールが関わってくると。

一般的なドワーフは秩序にして善か中立であり、その属性の神格を崇拝することを好む。

名前

ドワーフは、先祖やドワーフの英雄からとった名前を子供につけて称える。子供のために新しい名前を作ったり、別の文化から名前を借りたりすることは減多になり。ドワーフは自己紹介をするとき、自分の家族や一族、その他の家族関係や敬称をいくつも挙げる、ドワーフの名前は通常、硬子音を含んでおり、減多に 2 音節以上やそれ以下となることはない。

名前の例 アグナ、ボディル、ドルグリン、エドルク、グリュニャール、イングラ、カズムク、コトリ、ルップ、モルグリム、ロガール、ルシルカ、トッラ、ヤングリト

データ Mechanics

ヒット・ポイント 10

サイズ 中型

移動速度 20 フィート

能力値増強【耐久力】、【判断力】、任意

能力値減少【魅力】

言語 共通語、ドワーフ語。【知力】修正値に等しい追加の言語（修正値が正の値である場合）。ノーム語、ゴブリン語、巨人語、オーク語、地界語、地下共通語、および使用可能なその他の言語（住んでいる地域での**コモン**の言語など）から選択する。

特性 **ドワーフ**、**人型生物**

暗視 暗闇や、薄明るい光でも、明るい光と同様に見ることができるが、暗闇での視界は白黒になる。

克蘭・ダガー 君は氏族の克蘭・ダガーを 1 つ無料で手に入れる。

これは君が誕生した日に与えられたものだ。このダガーの売却は強い禁忌であり、他のドワーフから軽蔑されることになる。

ドワーフの冒険者

ドワーフの冒険者はトレジャー・ハンターや傭兵として働くことが多い。彼らは故郷を豊かにするための富を求めたり、長い間失われたドワーフの財宝や親類の敵に奪われた土地を取り戻すために城塞や地下都市を離れることが多い。

一般的なドワーフの来歴は、侍祭、職人、商人、鉱夫、兵士である。ドワーフはバーバリアン、ファイター、モンク、レンジャーなどの多くの武勇クラスに優れているが、優れたクレリックやドルイドなどにもなる。

出自 Heritages

ドワーフは長い家系と丈夫な生理機能をそなえているため、その出自がもたらす回復力に大きな誇りをもっている。1レベルの時点で、以下のドワーフの出自のいずれかを選択する。

岩ドワーフ Rock Dwarf

君の種族は、山や大地の奥深くにある大きな古代の石の中で暮らし働いていた。足を置くと、岩のようにしっかりしたものとなる。“突き飛ばし”または“足払い”の試みに対する頑健 DC または反応 DC に+2の状況ボーナスを得る。このボーナスは伏せ状態にしようとする呪文や効果に対するセーヴィング・スローにも適用される。

加えて、君が何らかの効果によって10フィート以上移動させられる場合、その移動距離は半分になる。

鍛冶ドワーフ Forge Dwarf

君は灼熱の砂漠や地価の火山室に棲んでいた祖先からの暑い環境への驚くほどの適応力を持っている。これによりレベルの半分に等しい[火炎]に対する抵抗を得（最小1）、環境の暑熱効果を極地を1段階低いかのように扱う（極暑が猛暑に、猛暑が酷暑になるなど）。

強血ドワーフ Strong-Blooded Dwarf

君の血は元気で強いものであり、毒を振り払うことができる。自分のレベルの半分（最小1）に等しい[毒]に対する抵抗を得、毒の苦難に対するセーヴィング・スローの成功毎に段階を2ずつ（大難特性の毒の場合は1ずつ）減少させる。君の継続中の毒に対する大成功は段階を3ずつ（大難特性の毒の場合は2ずつ）減少させる。

古代の血脈ドワーフ Ancient-Blooded Dwarf

昔のドワーフの英雄たちは、敵の魔法をかき消すことができ、その抵抗の一部が君にも現れている。君は“古代の呼び声”のリアクションを得る。

“古代の呼び声” **R** Call On Ancient Blood

トリガー 魔法の効果に対してセーヴィング・スローを試みるが、まだロールしていない。

種族代々の魔法に対する抵抗力が急上昇し、ゆっくりと衰退していく。トリガーのセーヴィング・スローとこのターン終了時までに行うセーヴィング・スローに、君は+1の状況ボーナスを得る。

死の監視官ドワーフ Death Warden Dwarf

君の種族は何世代にもわたって墳墓の守護者であり、死霊術を退けるために培った力は君に託された。君が死霊術効果に対するセーヴィング・スローに成功すると、代わりに大成功を得る。

種族特技 Ancestry Feats

1レベルの時点で君は種族特技を1つ得、以降4レベル（5、9、13、17レベル）ごとに追加の種族特技を得る。ドワーフである君は、以下の種族特技の中から選択する。

1レベル

《石工の勘》Stonecunning

特技 1

ドワーフ

君は周囲の石工にある小さな矛盾や職人技にさえ気づく能力を持っている。君は珍しい石細工に気がつくための知覚判定に+2の状況ボーナスを得る。このボーナスは石で作られた、あるいは石の中に隠された機械的な罠を発見するための判定にも適用される。

“捜す”アクションあるいは搜索をしている場合、君が異常な石造りに気がつくかを決定するため、GMは自動的に非公開判定をロールする。この判定には上記の状況ボーナスを得られず、代わりに-2の状況ペナルティを受ける。

《岩走り》Rock Runner

特技 1

ドワーフ

君の石垣との生来のつながりは、でこぼこした表面を移動することに長けさせる。君は石や土でできた瓦礫やでこぼこの地面による移動困難地形を無視する。

加えて、石や土でできた狭い表面やでこぼこした地面で“平衡感覚”のために〈軽業〉技能を使用するとき、君は立ちすくみ状態とならず、〈軽業〉判定で成功をロールすると、代わりに大成功を得る。

《ドワーフの知識》Dwarven Lore

特技 1

ドワーフ

君は種族、神々、そして人々の昔話や伝統を熱心に吸収し、代々受け継がれてきた強化や技術を学んだ。

君は〈製作〉と〈宗教〉に修得済みの習熟ランクを得る。君がこれらの技能のいずれかを自動的に修得していた場合（例えば、背景やクラスから）、代わりに選択した技能1つを修得済みにする。また〈知識：ドワーフ〉を修得済みにする。

《ドワーフ武器精通》Dwarven Weapon Familiarity 特技 1

ドワーフ

君の種は、君に強烈な武器への親和性を与えた。そして君はこれをより優美な武器よりも好む。君はバトルアックス、ピック、ウォーハンマーを修得済みにする。

さらに、全ての**アンコモン**特性と**ドワーフ**特性の両方を持つ武器を使用できるようになる。習熟を決定する目的において、**ドワーフ**特性を持つ軍用武器は単純武器であり、**ドワーフ**特性を持つ高度武器は軍用武器である。

《復讐心に満ちた憎悪》Vengeful Hatred 特技 1

ドワーフ

君の民を不当に扱った者への復讐心のために心が痛む。《復讐心に満ちた憎悪》を得たとき、君は次のドワーフの種族の敵を1つ選択する：**ドラウ**、**ドゥエルガル**、**巨人**、**オーク**。対応する特性を持つクリーチャーに対する武器攻撃または素手攻撃のダメージに、君は+1の状況ボーナスを得る。君の攻撃が武器のダメージ・ダイス複数個分のダメージを与える場合（1レベルよりも高いレベルで）、このボーナスは武器のダイスまたは素手攻撃のダイス数に等しい。

さらに、クリーチャーが君に対する攻撃で大成功して君にダメージを与えた場合、そのクリーチャーが選択した特性を持っているかどうかにかかわらず、以降1分間の間、君はそのクリーチャーに対するダメージに上記のボーナスを得る。

特殊 君のキャラクターが他の種別の敵と一般的に戦う共同体の出身であれば、GMは適切なクリーチャー特性を種族の敵の一覧に加えてもよい。

《負担なき鉄》Unburdened Iron 特技 1

ドワーフ

君は古代の戦争で祖先が最初に考案した技術を学び、巨大な鎧を快適に着こなすことができるようになった。君は着用している鎧による移動速度の減少を無視する。

さらに他の何らかの理由（過重状態や呪文など）で移動速度にペナルティを受けている場合、そのペナルティを5フィートだけ減少させる。

例えば、過重状態では通常移動速度に-10フィートのペナルティを受けるが、君は-5フィートしかペナルティを受けない。君の移動速度が複数のペナルティを受けている場合、減少させるペナルティを1つだけ選択すること。

5レベル

《巨石転がり》[two-actions] Boulder Roll 特技 5

ドワーフ

前提条件《岩走り》

ドワーフの体つきは、まるで地下の洞窟を巨大な岩が転がり落ち

るように、敵を押し回ることができる。君は自分のサイズ以下の敵のマスに“ステップ”し、敵はその後ろの空いているマスに移動しなければならない。例え敵がこの移動で害を受ける場合でも、敵は移動しなければならない。敵は君の“ステップ”を妨害するために、君の〈運動〉DCに対して頑健セーヴィング・スローを試みなければならない。敵がこのセーヴィング・スローを試みた場合、大成功をしない限り、その敵は君のレベル+【筋力】修正値に等しい[殴打]ダメージを受ける。

敵が何もないマスに移動できない場合（たとえば、固体の物体や他のクリーチャーに囲まれている場合など）、《巨石転がり》は効果を発揮しない。

《狡猾なドワーフ武器》Dwarven Weapon Cunning 特技 5

ドワーフ

前提条件《ドワーフ武器精通》

君は、ドワーフ武器から最大の効果を引き出すための狡猾な技術を学んだ。

君がバトルアックス、ピック、ウォーハンマー、**ドワーフ**特性を持つ武器を使用してクリティカル・ヒットをすると、武器のクリティカル開眼効果を適用する。

9レベル

《石と歩む者》Stonewalker 特技 9

ドワーフ

君は石に対して深い敬意とつながりを持っている。君は1日1回発動できる3レベルの生得信仰呪文として{メルド・イントゥ・ストーン}を得る。

君が《石工の勘》のドワーフの種族特技を持つ場合、君は知覚で伝説の習熟を必要とする非自然的な石細工や石細工の罫を見つけることを試みることができる。知覚に伝説の習熟があり《石工の勘》を持つ場合、“捜す”アクションを行っていないときGMが非公開判定を行って不自然な石細工に気がついたとき、君は《石工の勘》からのボーナスを維持し、-2の状況ペナルティを受けない。

《山の如き頑丈さ》Mountain's Stoutness 特技 9

ドワーフ

その強靱さ故に、君は人一倍のダメージを受けても倒れることがない。

君の最大ヒット・ポイントを自身のレベルだけ増加させる。

また瀕死状態において、回復判定のDCは10+瀕死値ではなく、9+瀕死値となる。

君が《追加HP》特技を持つ場合、それとこの特技とから得られるヒット・ポイントは累積し、回復判定のDCは6+瀕死値となる。

13 レベル

《ドワーフ武器熟練》Dwarven Weapon Expertise 特技 13

ドワーフ

前提条件《ドワーフ武器精通》

君のドワーフとの親和性がクラスの訓練と調和し、ドワーフ武器を使いこなすことができるようになる。

特定の武器の熟練以上の習熟ランクを与えるクラス特徴を得るたび、君はバトルアックス、ピック、ウォーハンマー、すべての修得している**ドワーフ**特性を持つ武器に対して同様の習熟を得る。

人間 Human

人間 人型生物

人間には、並外れた行動力と、耐え忍び拡張する能力がある。多くの文明は、人間が目覚ましい発展を示す前に反映したが、人間は歴史の中で最も偉大で最も恐ろしい社会をいくつも作り出してきた。そして今日、彼らは最も人口の多い種族である。

人間の野心と多様性、そして並外れた可能性が、世界で最も優勢な祖先という地位につながっている。その帝国や国家は高台で乱雑なもので、その住民はその武術と呪文の力で名を刻む。人間は多様で波乱に富み、遊牧民から帝国主義者、邪悪な存在から聖人のようなものまで様々だ。多元宇宙の広がりや地図にしたり、長い間失われた財宝を探したり、隣人を整備すべく強大な軍勢を率いたりするために、その多くが冒険に駆り立てられる。

君が何にでもなれるキャラクターを求めるなら、人間をプレイするのがよいだろう。

おそらく君は… You might…

自分自身で、あるいは大義のために、偉業を成し遂げようと努力する。自分の存在意義を理解しようとする。家族や友人との関係を大切にする。

ひょっとしたら他人は君のことを… Others probably…

その多様性、適用力、そして——ほとんどの場合——寛容に敬意を払う。君が権力や財産のみを求めているのではないかと恐れ、君の意図を疑う。君に何を期待していいのかわからず、君の意図を推し量るのをためらう。

身体的特徴 Physical Description

人間の身体的特徴は、世界の気候のように変化に富む。人間は肌や髪の色、体格、顔の特徴が非常に多様性に富んでいる。一般には、祖先や自身の住む場所が赤道に近ければ近いほど、肌の色が濃くなる。

人間は15歳前後で肉体的な聖人に達するが、精神的な成熟はその数年後になる。典型的な人間は90歳程度まで生きることができる。人間はしばしば、他の人型生物の祖先と交配し、両方の両親の特徴を持つ子供を産み落とす。最も注目すべき半人間は、ハーフエルフとハーフオークである。

人間には、並外れた行動力と、耐え忍び拡張する能力がある。多くの文明は、人間が目覚ましい発展を示す前に反映したが、人間は歴史の中で最も偉大で最も恐ろしい社会をいくつも作り出してきた。そして今日、彼らは最も人口の多い種族である。

社会 Society

人間の多様性はその政府、態度、社会規範の面にも現れている。

人間の文化で最も古いものは何千年もの歴史を伴っているが、エルフやドワーフの社会と比較すると、人間の文明は帝国が断片化し、新興国が古いものを吸収していくというように、常に流動的な状態にある。

属性と宗教 Alignment and Religion

大いなる悪と無限の善のいずれにもなりうるという点で、人間はおそらくすべての祖先の中で最も異質な存在だ。広大な怒れる軍勢を形成する人間もいれば、広がり続ける大都市を建設するものもある。全体としてみればほとんどの人間は中立だが、彼らは国家や共同体に集まる傾向があり、少なくとも特定の属性をとものにしようとする。人間はまた、幅広い神々を崇拝し、多くの異なる宗教に仕え、出会ったあらゆる聖なる存在に行為を求める傾向がある。

名前 Names

多くの種族の文化は、一般に特定の伝統をとにする歴史に固執する。人間の多様性はそれとは異なり、ほぼ無限に近い名前の組み合わせをもたらした。北の部族の人間は南の民族国家に住む人間とは異なる名前を持っている。世界の多くの大陸では共通語を話している（一部の大陸では、それぞれの地域における共通の言葉が使われている）が、その名前は、信念や外見と同じように様々だ。

データ Mechanics

ヒット・ポイント 8

サイズ 中型

移動速度 25 フィート

能力値増強 任意の能力値増強 2つ

言語 共通語、（その値が正ならば）【知力】修正値 + 1 に等しい追加言語。共通言語の一覧と、使用できる他の言語（地域で普及している言語など）から選択すること。

特性 人間、人型生物

その他の混血種 Other Halves

通常は、ハーフエルフとハーフオークは人間から生まれたものとしているが、GM が許可するなら、君がエルフやオーク、他の種族の子孫としてもよい。そのような場合、GM はハーフエルフやハーフオークの出自を、他の種族の出自として選択できるようにする。ハーフエルフの親となる可能性が高いのはノームとハーフリングであり、ハーフオークの親となる可能性が高いのはゴブリン、ドワーフ、ハーフリングである。

ハーフオークは他の人間よりも寿命が短く、70 歳程度まで生きる。

人間の出自 Human Heritages

他の種族とは異なり、人間は血統によって定義される肉体的な違いはない。その代わりに、その出自は人間としての可能性を示しているか、複数の祖先からの血統を反映しているかのいずれかだ。1 レベルの時点で、以下の人間の出自から 1 つを選択すること。

熟練の出自 Skilled Heritage

君は工夫次第で様々な技能を鍛えられるようになる。君は選択した技能1つを修得済みにする。

5レベルの時点で、君はこの選択した技能1つに熟練する。

多様な出自 Versatile Heritage

多様性と野心によって、人間は世界のほとんどの国で最もありふれた種族となった。前提条件を満たす一般特技を1つ選択する。種族特技と同様、君はこの一般特技をキャラクター作成の任意の時点で選択できる。

ハーフエルフ Half-Elf

君の親の一方はエルフであったか、一方もしくは両方がハーフエルフであった。君はエルフの伝統の徴として、鋭い耳や他の証拠を備えている。君は**エルフ**の特性と夜目を得る。加えて、君は種族特技を得る際、常にエルフ、人間、ハーフエルフの特技を選択できる。

ハーフオーク Half-Orc

君の親の一方はオークであったか、一方もしくは両方がハーフオークであった。君はオークの伝統の徴として、緑じみた肌や他の証拠を備えている。君は**オーク**の特性と夜目を得る。加えて、君は種族特技を得る際、常にオーク、人間、ハーフオークの特技を選択できる。

ハーフエルフ Half-Elves

ハーフエルフは人間とエルフの間に生まれるか、ハーフエルフ同士の間で生まれる。ハーフエルフの生活は困難なもので、溶け込むのに苦労することが多い。ハーフエルフは自分たちの故郷を持っていないし、人間とエルフの伝統が極めて異なっていることが多いため、ハーフエルフが集まっても互いに特別に結びついていない。その代わりに、ほとんどのハーフエルフは、人間かエルフの共同体に受け入れられるように努力している。

ハーフエルフは主に人間の外見を備えたところが多いが、耳が微妙に尖っていたり、背が高かったりする。ハーフエルフはエルフの親のような異質な目を持たないが、自然な存在感があり、しばしば印象的な美しさを備えるため、多くの人が芸術家や芸人になる。そのような生来の魅力に関わらず、人間とエルフとの間に距離を感じてしまい、長く付き合うことのできないハーフエルフも多い。

ハーフエルフは人間よりも長生きで、150歳前後になることも多い。

そのため、仲間より長生きする可能性が高いことを知って、人間との友情やロマンスを恐れるものもある。

ハーフエルフをプレイする Playing a Half-Elf

1レベルの時点でハーフエルフの出自を選択することで、ハーフエルフのキャラクターを作成できる。これにより、人間の種族特技に加えてエルフとハーフエルフの種族特技を使用できるようになる。

おそらく君は… You might…

自分の中に閉じこもり、他人との絆が生まれにくい。

自分の親のどちらか一方を強く受け入れたり拒絶したりする。

混血種族の他の人との関係を強く意識している。

ひょっとしたら他人は君のことを… Others probably…

人間よりも魅力的で、エルフよりも親しみやすいと感じる。

エルフの伝統に照らして、人間の民族性や文化を軽視する。

2つの分館の間に挟まれていることの難しさを軽んじる。

ハーフオーク Half-Orcs

ハーフオークは人間とオークの間、もしくはハーフオーク同士の間の子である。一部の不寛容な人々は人間よりもモンスターに似ているとして彼らをオークとして見なすため、彼らはときにその血統のためにハーフオークを憎み、恐れる。この事実のために、ハーフオークは社会の隅に追いやられ肉体労働や傭兵としての仕事を見つけることが多く、そうでないものは犯罪や残虐な行為に身をやつす。人間社会での侮辱に耐えられないものの多くは、オークの親族の間に住処を見つけたり、社会の判断から離れて平穏に過ごすために荒野に旅立ったりする。

人間はしばしばハーフオークを知性的でないとか野蛮だとか思い込む。そのため、ハーフオークはそのような人々の多い社会で受け入れられることは滅多に無い。オークの部族には、ハーフオークは良い戦争のリーダーとなれるほど十分に賢いが、肉体的には他のオークより弱いと考えられている。その強さを証明できない限り、多くのハーフオークはオーク部族の中で低い地位を占めることになる。

ハーフオークをプレイする Playing a Half-Orc

1レベルの時点でハーフオークの出自を選択することで、ハーフオークのキャラクターを作成できる。これにより、人間の種族特技に加えてオークとハーフオークの種族特技を使用できるようになる。

おそらく君は… You might…

ハーフオークに対する一般的な固定観念を無視したり、受け入れたりと、積極的に対抗したりする。

肉体的にも社会的にも、自分の大きさや強さを最大限に生かせるようにする。

オークの先祖を理由に不当に拒絶された場合に備えて、他のほとんどの祖先の人々と距離を置く。

ひょっとしたら他人は君のことを… Others probably…

戦闘は得意で楽しいが、魔法や知的なことには興味がないと思われる。

君が生まれたときに起きた、悲惨な状況に同情する。

怒りの矛先を向けるよりも、邪魔をしないようにして身を引く。

人間の種族特技 Human Ancestry Feats

1レベルの時点で、君は種族特技を1つ得る。また、以降4レベル毎に（5レベル、9レベル、13レベル、17レベルの時点で）、君は追加で種族特技を1つ得る。人間である君は、以下の種族特技の

中から種族特技を選択する。

1 レベル

《キャントリップ順応》Adapted Cantrip 特技 1

人間

前提条件 呪文発動のクラス特徴

複数の呪文体系を研究することで、君は自分の呪文の様式に合わせて呪文を変更した。自分の所有するもの以外の魔法体系からキャントリップを1つ選択すること。君が呪文のレパートリーもしくは呪文書を持つなら、君が修得しているもしくは呪文書にあるキャントリップ1つを選択した呪文と入れ替える。君が呪文書がなくても呪文を準備できるなら（例えばクレリックやドルイドなど）、キャントリップの1つは常に選択した呪文でなければならない、通常通り休息時に準備する。君はこのキャントリップを、君のクラスの体系の呪文として発動できる。

後でこのキャントリップを入れ替えたり再訓練した場合、入れ替え先は同じ体系のものでも良いし、別の体系のものでもよい。

《協調性》Cooperative Nature 特技 1

人間

人間は短い寿命のために、幼い頃から視野を広げ、違いをさておいて他人と協力し、偉業を成し遂げることを学んできた。君は“援護”の判定に+4の状況ボーナスを得る。

《生来の技術》Natural Skill 特技 1

人間

君には独創性があり、それによって広範囲の技術を学ぶことができる。君は自分で選択した技能2つにおいて、修得の習熟ランクを得る。

《生来の野心》Natural Ambition 特技 1

人間

君は野心的であれ、常に星に手を伸ばせ、と育てられた。そのことは、自分の選んだ分野で素早く力をつけるように君を導いてくれる。君は自分のクラスの1レベルのクラス特技を1つ得る。君はこの特技の前提条件を満たさなければならないが、キャラクター作成時にこの特技を選択した場合、どの前提条件を満たしているかを判断する際、後でこの特技を選択してもよい。

《汎用訓練》General Training 特技 1

人間

君の適応力は、様々な役立つ能力の習得に現れている。君は1レベルの一般特技を1つ得る。君はこの特技の前提条件を満たさなければならないが、キャラクター作成時にこの特技を選択した場合、どの前提条件を満たしているかを判断する際、後でこの特技を選択してもよい。

特殊 君はこの特技を複数回選択できる。そのたびに異なる特技を1つ指定する。

《不遜にして強情》Haughty Obstinacy 特技 1

人間

君の強力な自我のために、他人は君に命令することが難しい。君の行動を直接操ろうと試みる**精神**効果に対するセーヴィング・スローに成功したなら、君は代わりに大成功する。クリーチャーが〈威圧〉を使って君に“強制”するための判定に失敗したなら、それは代わりに大失敗になる（そのため、1週間の間、君は再び“強制”されなくなる）。

《傍流の武装》Unconventional Weaponry 特技 1

人間

君は他の祖先や文化に由来する可能性のある、特定の武器1つに慣れ親しんでいる。種族1つに関連する特性（**ドワーフ**、**ゴブリン**、**オーク**など）を持つ**アンコモン**の単純武器もしくは軍用武器を1つ、あるいは他の文化の**コモン**の単純武器もしくは軍用武器を1つ選択する。君はその武器を使用できるようになり、習熟を決定する目的において、その武器は単純武器である。

君がすべての軍用武器に修得しているなら、そのような特性を持つ**アンコモン**の高度武器を1つ選択する。君はその武器を使用できるようになり、習熟を決定する目的において、その武器は軍用武器である。

5 レベル

《賢き即興術》Clever Improviser 特技 5

人間

君は自分の手に負えなくなったときの対処方法を身に着けた。君は《即興への対応》一般特技を得る。加えて、君は自分が未修得であっても、通常なら修得済みでなければならない技能アクションを試みることができる。

《順応巧者》Adaptive Adept 特技 5

人間

前提条件 《キャントリップ順応》、3レベル呪文を発動できること

君は自分の体系と自分が順応した体系とを混ぜ合わせるため、自分の魔法を順応させ続けている。《キャントリップ順応》で選択したものと同一魔法系統からキャントリップ1つあるいは1レベル呪文1つを選択する。君はその呪文を《キャントリップ順応》で得たキャントリップ同様に、レパートリー、呪文書、準備呪文に加える。君はこの呪文を自身のクラスの魔法体系の呪文であるかのように発動できる。1レベル呪文を選択した場合、君はその呪文の高レベル化版を使用できるようにはならない。これはつまり、この呪文がレパートリーにある場合、君は呪文を準備した場合にそれらを準備することはできず、署名呪文として学習したり選択したりすることはできないことを意味する。

9 レベル

《協調の魂》Cooperative Soul 特技 9

人間

前提条件 《協調性》

君は同志との間に魂に刻むほどの絆を確立し、協力度合いのより深い状態を維持している。君が“援護”する技能に熟練であるなら、“援護”のために行われたロールは、大成功でなければすべて成功になる。

《信じられぬ即興術》[free-action] Incredible Improvisation 特技 9

人間

前提条件 《賢き即興術》

頻度 1日1回

トリガー 君が未修得の技能を使用した判定を試みる。

一瞬のひらめきにより、君は技能1つに対して、未熟ながらも大きな優位を得る。君はトリガーの技能判定に+4の状況ボーナスを得る。

《多才》Multitalented 特技 9

人間

君は簡単に複数のクラスに集中力を振り分けるすべを学んだ。君は2つ目のマルチクラス **専念** 特技を1つ得る。その特技が、通常なら現在のアーキタイプから更に特技を取るまで、他の **専念** 特技を得られないものであってもよい。

君がハーフエルフであれば、君はこの特技の能力値の前提条件を満たしていなくてもよい。

13レベル

《傍流の熟練》Unconventional Expertise 特技 13

人間

前提条件 《傍流の武装》、《傍流の武装》で選択した武器を修得済みであること

君は一般的でない武器を使って力を高め続けてきた。特定の武器を熟練以上の習熟ランクを与えるクラス特徴を得た際、君は《傍流の武装》で選択した武器に対しても同様の習熟を得る。

ハーフエルフとハーフオークの種族特技

Half-Elf and Half-Orc Ancestry Feats

エルフないしオークの血を持つ人間はそれぞれハーフエルフあるいはハーフオークと呼ばれ、関連する伝統をその身に宿している。君がハーフエルフもしくはハーフオークの伝統を持つなら、他の人間は使用できない追加の種族特技から種族特技を選択できる。

ハーフエルフの種族特技 Half-Elf Ancestry Feats

ハーフエルフは以下の特技を使用できる。

1レベル

《エルフへの先祖返り》Elf Atavism 特技 1

ハーフエルフ

君のエルフの血は特別濃く流れており、他のハーフエルフに比べてもエルフの特徴をより強く示している。また、君はエルフの中で育ち、エルフ種族の出自から受け継いできたのかもしれない。君は

エルフの両親や祖先に基づくエルフの出自1つから利益を得る。君は自分の持たないエルフの特徴に関連したりそれを増強するような出自を選択することはできない。例えば、君が夜目を持たない場合、洞窟エルフの暗視能力を得ることはできない。そのような場合、GMが望むなら、君は異なる利益を1つ得るかもしれない。

特殊 君はこの特技を1レベルの時点でのみ取得できる。この特技を再訓練したり、この特技に再訓練したりすることはできない。

5レベル

《超常的な魅了》Supernatural Charm 特技 5

ハーフエルフ

君の血に含まれるエルフの魔法は、自分をより魅力的にしたり、他人を惹きつけたりするために使用する力という形で現れる。君は1日1回、1レベルのチャームを生得秘術呪文として発動することができる。

《模倣者への鼓舞》Inspire Imitation 特技 5

ハーフエルフ

君自身の行動は、仲間を奮い立たせてより大きな成果へと導く。君が技能判定に大成功したなら、君はアクションを1つ消費することなく、同じ技能を使用する仲間を助けようとする“援護”リアクションを自動的に使用できるようになる。

ハーフオークの種族特技 Half-Orc Ancestry Feats

以下の特技はハーフオークが使用できる。これらの特技の中には、オークの血を持つ人々にとって一般的なものもあり、それらはオークの特徴を持つ。しかし、そうでないものはハーフオーク固有のものであり、**ハーフオーク**の特性を持つ。

1レベル

《オークの凶暴性》[reaction] Orc Ferocity 特技 1

オーク

使用回数 1回/日

トリガー 君のヒット・ポイントが0にまで減少したが、即座に死亡するわけではない。

戦闘の凄まじさが君の血を駆け巡り、君は傷で倒れるのを免れる。君は倒れず、ヒット・ポイント1でとどまり、重傷状態が1だけ増加する。

《オークの視界》Orc Sight 特技 1

ハーフオーク

前提条件 夜目

君のオークの血は十分強く、祖先のオークが持つ鋭い視力を与えるのに十分なほどだ。君は暗視を得る。これにより、君は明るい光の中にいるかのように暗闇や薄暗い光の中を見通すことができる。

しかし、暗闇の中にいる間、君は白黒でしかものを見ることができない。

特殊 君はこの特技を 1 レベルの時点でのみ取得できる。この特技を再訓練したり、この特技に再訓練したりすることはできない。

《オークの呪い避け》[reaction] Orc Superstition 特技 1

オーク 精神集中

トリガー 君は呪文あるいは魔法効果に対するセーヴィング・スローを試みる。ロール前である。

君はオークの文化的な迷信に由来する技術によって、魔法から身を守る。君はトリガーの呪文や魔法効果に対するセーヴィング・スローに + 1 の状況ボーナスを得る。

《オーク武器精通》Orc Weapon Familiarity 特技 1

オーク

戦闘において、君はオーク種族で伝統的な残忍な武器を好む。君はファルシオンとグレートアックスに修得済みになる。加えて、君はすべての**コモン**の**オーク**武器を使用できるようになる。

君にとっては、**オーク**軍用武器は単純武器であり、**オーク**高度武器は軍用武器である。

《怪物じみた調停者》Monstrous Peacemaker 特技 1

ハーフオーク

人間とオークという二面性を持つ君は独自の視点を持っており、人間がモンスターと見なす世界の多くの知性のあるクリーチャーと人間との間にある隙間を埋めることができる。人型生物以外の知性のあるクリーチャーや、人間社会で阻害されている人型生物（GMが判断するが、一般には少なくとも巨人、ゴブリン、コボルド、オークが含まれる）に対する〈交渉〉判定に + 1 の状況ボーナスを得る。君はそのようなクリーチャーに対する“真意看破”のための知覚判定にもこのボーナスを得る。

5 レベル

《オーク武器の惨劇》Orc Weapon Carnage 特技 5

オーク

前提条件《オーク武器精通》

君はオーク種族の武器を暴力的かつ効率的に使いこなす。君がファルシオン、グレートアックス、**オーク**特性を持つ武器を用いてクリティカル・ヒットしたなら、君は武器のクリティカル開眼効果を適用する。

《勝利の活力》[reaction] Victorious Vigor 特技 5

オーク

トリガー 君が敵のヒット・ポイントを 0 にした。

戦闘での勝利によって君の誇りは満たされ、傷を負っていてもさらに戦い続けようという気力を与えてくれる。

君は次のターンの終了時まで、【耐久力】修正値に等しい一時的ヒット・ポイントを得る。

9 レベル

《浸透する呪い避け》Pervasive Superstition 特技 9

前提条件《オークの呪い避け》

君は迷信を自分自身に染み込ませ、古代のオークの精神修養を実践することで魔法の効果を振り払う。君はいつでも呪文と**魔法**効果に対するセーヴィング・スローに + 1 の状況ボーナスを得る。

13 レベル

《オーク武器熟練》Orc Weapon Expertise 特技 13

前提条件《オーク武器精通》

君のオークとの親和性はクラスの訓練と調和し、オーク武器へのさらなる技術を与えてくれる。君が特定の武器に熟練以上の習熟ランクを与えるクラス特徴を得たなら、君は同時に修得済みのファルシオン、グレートアックス、および**オーク**特性を持つ武器の全てに対しても同様の習熟ランクを得る。

《信じられぬ凶暴性》Incredible Ferocity 特技 13

前提条件《オークの凶暴性》

瀕死の窮地をくぐり抜けても冷静になるときが与えられれば、君は凶暴性を取り戻し、さらなる命を奪う攻撃に耐えることができる。君は《オークの凶暴性》を 1 日に 1 回ではなく、1 時間に 1 回の頻度で利用できる。

ノーム Gnome

ノーム 人型生物

はるか昔、初期のノーム種族がフェイの領域から移住してきた。この血統は現在のノームに奇妙な推理力、奇抜さ、強迫観念的な傾向、そしてある意味では神経質という形で現れている。これらの脂質は身体的特徴にも反映されている。例えば尖った手足、鮮やかな色の髪、子供に似た極めて表情豊かな顔の特徴などが、彼らの異世界の起源を表現している。

ノームは常に新しい体験を求めている。彼らは精神的にも肉体的にも常にさまよい続けており、自分達という種族を脅かす恐ろしい病気を防ごうとしている。

この病気は、夢を見たり、革新したり、新しい経験をしたりすることに失敗したノームを襲う。ノームは自分たちが住んでいる場所にある局所的な魔法の源（よくあるのはフェイの血統に見合った始原魔法）から離れようとしませんが、新しい経験でこの魔法を補わない限り、この魔法の源だけで病を避けることはできない。この病気はゆっくりと、文字通りノームから色を奪い取る。感染した人々は深い鬱状態に陥り、最終的には命を落としてしまう。この災い生き延びるノームはほとんどいないが、そのようなものは非常に不機嫌になり賢い生存者となる。

限りない情熱を持ち、異質でフェイのような道徳観念や人生観を持つキャラクターがほしいなら、ノームをプレイすべきだ。

おそらく君は… You might…

学びを受け入れ、前触れもなうある分野から別の分野へと飛躍する。全体の状況を把握する前に急いで行動する。素早く会話し、考え、行動し、追いつけない人を待たない。

ひょっとして他人は君のことを…… Others probably…

新しい状況に直面したときの熱意と行動力を評価する。君の行動を理解するのに苦労したり、急激な方針変更に対処するのに苦労したりする。予測不能で気まぐれ、頼りなく無謀だとさえ思われている。

身体的特徴 Physical Description

ほとんどのノームの身長は3フィート以上で、重量は人間の子供より少し重い程度だ。その肌の色、髪の色、目の色は様々だ。若いノームの髪や目の色は白以外であればほとんどなんでもあり得るが、鮮やかな色であることが多い。肌の色はそれよりは範囲が狭く、土っぽい色やピンクがかった色であることがおおいものの、緑や黒、青みがかった色調も時々見られる。ノームは目が大きく、顔の筋肉がそこに集まっているため、目で感情を表現することができる。

ノームは通常18歳で身体的に成熟する。しかし多くのノームは大人になっても子供のような好奇心を世界に対して持ち続けている。

ノームは理論的にはいつまでも行き続けることができるが、実際には400年以上生きることはほとんどない。

社会 Society

ほとんどのノームは自分たちが住む地域の文化的慣習の一部を受け入れているが、自分たちのフェイの論理に合わせて自分たちの街を調整し、選択していくことを好む。そのため、大多数のノームの街は最終的にほとんどノームだけで構成されることになり、他の人々はノームの政治的な決定に戸惑い、他の場所に移動することを選ぶ。ノームには自分たちの文化を完全に自分たちのものだと思われ、解釈するような文化はほとんどない。地上世界にはノームの王国や国家は存在しないし、仮にそのような国家があったとしても、ノームはそのような王家をどうしたらいいかわからないだろう。

必然的に、人生をかけて結婚するノームはほとんどいない。ノームの家族は少人数であることが多いが、ノームの共同体の多くでは家族の協会が流動的で、共同で子供を育てる。大人が共同体を離れると、関係のない青年が付き添い、一緒に旅をするために養子縁組の家族を作ることもある。

属性と宗教 Alignment and Religion

ノームは衝動的なトリックスターである。同期は不明瞭で方法も混乱したものだが、その多くは、少なくとも世界をよりよい場所にしようとしている。彼らは強い感情を抱くことが多く、その多くが善だが、秩序であることは稀だ。ノームは個性と自然を大切にする神格を奉じる事が多い。

名前 Names

ノームの名前は非常に複雑で、多音節になることもある。ノームは家族の名前にほとんど興味がなく、ほとんどの子供は親の気まぐれで名前をつけられる。

ノームが自分の名前の発音のしやすさを気にすることはほとんど泣く、短いあだ名を付けることが多い。中には、それらのあだ名を集めて記録している人もいる。ノームの間では、名前が短いほど女性らしい名前だと考えられている。

名前の例 アブロシュター、バスタルグレ、ベシュ、フィジット、ハランガロム、クロルムナイト、ネジ、マジエト、パイ、ポシュメント、クエック、トリグ、ザーズケット、ザトクアルミエ。

データ Mechanics

ヒット・ポイント 8

サイズ 小型

移動速度 25 フィート

能力値増強【耐久力】、【魅力】、任意

能力値減少【筋力】

言語 共通語、ノーム語、森語。加えて【知力】修正値に等しい数の追加言語（正の値であれば）。竜語、ドワーフ語、エルフ語、ゴブリン語、巨人語、オーク語、および使用可能なその他の言語（住ん

でいる地域での**コモン**の言語など）から選択する。

特性 **ノーム**、**人型生物**

夜目 君は薄暗い光の中でも明るい光と同様に見通すことができ、薄暗い光による視認困難を無視する。

ノームの冒険者

冒険はほとんどのノームにとって、選択ではなく必要なものだ。冒険するノームはしばしば記念品を要求し、それを通して彼らの最もワクワクする物語を記憶し、追体験する。

ノームはしばしば芸達者、商人、遊牧の民の来歴を検討する。加えて、動物の友、酒場の主人、ばくち打ち、鋳掛屋の来歴は特に適したものだ。

ノームは魔法との関連性があるため、呪文を発動するクラスは君にとって特に主題に沿ったものだ。特に生得始原呪文体系に適合するクラス、例えばドルイドや始原のソーサラーが適しているが、魔法源ノームは別のものを選択するかもしれない。

出自 Heritages

多様な変わり者の集まりであるノームは、その血統の中に様々な種類の特殊な系譜を持つ。1レベルの時点で、以下の出自から1つを選択すること。

暗色ノーム Umbral Gnome

闇や影のあるフェイとの繋がりによるものか、スヴァーフネブリンとして知られる地下深くに住むノームによるものか、あるいはそれ以外の要因か、君は闇を完全に見通すことができる。君は暗視を得る。

カメレオン・ノーム Chameleon Gnome

潜在的な魔法のためか、君の髪や肌の色は変化させることができる。君はゆっくりと色の鮮やかさを変え、パターンやその他の色によるデザインを生み出すこともできる。局所的な小さな変化であれば1アクションで、全身に大きな変化をもたらす場合は最大で1時間かかる。眠っている間に夢に合わせて勝手に色が移り変わり、毎朝異なる色になる。色合いが環境に近い場所にいる場合（森の中における緑色など）、1アクションにより周囲の環境に溶け込むように局所的に色を変化させることができる。これにより、周囲の色やパターンが変わるまでの間、〈隠密〉判定に+2の状況ボーナスを得る。

敏感ノーム Sensate Gnome

君はすべての色がより明るく見え、すべての音がより豊かに聞こえ、ときに信じられないほど事細かにすべての匂いを嗅ぎ分ける。

君は特別な感覚を得る。これにより、君は距離30フィートの不明瞭な鋭敏嗅覚を得る。これにより君はクリーチャーの正確な位置を識別するために嗅覚を使用できる。クリーチャーが風上にいる場合は距離を2倍にし、風下にいる場合は距離を半分にすること。

加えて、君は鋭敏嗅覚の範囲内にいる未識別のクリーチャーの場所を確定しようとするために行う知覚判定に+2の状況ボーナスを得る。

フェイタッチト・ノーム Fey-touched Gnome

フェイの血は君の中であまりに強く、君は真の意味で彼らの一員である。君は**ノーム**と**人型生物**に加え、**フェイ**の特性を得る。始原呪文リストからキャントリップを1つ選択すること。君はその呪文を回数無制限の生得始原呪文として発動できる。キャントリップは君のレベルの半分（端数切り上げ）に等しい術者レベルに高度化される。

君はフェイ・ワールドに自分の身を置くために瞑想することで、1日1回、このキャントリップを同じリストの別のキャントリップ1つに変更できる。これは**精神集中**の特性を持つ10分の連続行動である。

魔法源ノーム Wellspring Gnome

君にはフェイの伝統による始原魔法ではなく、何か他の魔法源によって強い影響を受けている。

このつながりは伝承の次元界や古代の伝承の歌に由来するかもしれないし、神格、セレスチャル、フィンドによるものかもしれないし、魔法戦争の裏に残された魔法の廃液によるものかもしれないし、古代のルーン魔法によるものかもしれない。

秘術体系、信仰体系、または伝承体系から1つ選択すること。君はその魔法体系の呪文リストからキャントリップを1つ得る。君はこの呪文を選択した魔法体系の呪文として、回数無制限の生得呪文として発動できる。キャントリップは君のレベルの半分（端数切り上げ）に等しい呪文レベルに高レベル化される。あなたがノームの種族特技から始原生得呪文を得るたび、その体系を始原からあなたが選んだ体系に変更する。

種族特技 Ancestry Feats

1レベルの時点で、君は種族特技を1つ得る。以降4レベル毎に（5、9、13、17レベルの時点で）追加で種族特技を1つ得る。ノームである君は、以下の種族特技の中から選択する。

1レベル

《穴掘り弁士》Burrow Elocutionist

特技 1

ノーム

君は地中に住むクリーチャーの鳴き声を固有の言語として理解する。君はバジャー（アナグマ）、グラウンド・スキール（ジリス）、モール（モグラ）、プレーリー・ドッグといった、穴掘り速度を持つ動物に質問したり、答えを受け取ったり、〈交渉〉技能を使用したりすることができる。どの動物にこの能力を適用できるかはGMが決定する。

《幻術感覚》Illusion Sense

特技 1

ノーム

君の祖先は幻術をまとい、幻術で子供をあやして時を過ごした。その結果、幻術魔法を感じ取ることは君にとって半ば日常のことだ。君は幻術に対する知覚判定と意志セーブに+1の状況ボーナスを得る。

君が看破可能な幻術の10フィート以内に入ったとき、君が幻術を“扱う”ためにアクションを消費していない場合でさえ、GMは君が看破したかどうかを決定するために非公開判定を行う。

《動物の悪友》Animal Accomplice

特技 1

ノーム

君は動物と気の合う関係を築き、君と魔法的に結ばれる。君は使い魔を得る。動物の種類は君が選択してよいが、ほとんどのノームは穴掘り速度を持つ動物を選択する。

《ノームの執念》Gnome Obsession 特技 1

ノーム

君は飽きっぽいかもしれないが、興味のある話題を見つけると頭から飛び込んでいく。〈知識〉技能から1つ選択する。君はその技能について、修得の習熟ランクを得る。2レベルの時点で、君は背景で得た〈知識〉とこの特技で選択した〈知識〉について熟練の習熟ランクを得る。君はこれらの〈知識〉技能に、7レベルの時点で達人、15レベルの時点で伝説の習熟ランクを得る。

《ノーム武器精通》Gnome Weapon Familiarity

特技 1

ノーム

君は自分の種族に関連した、曲がっていたり奇妙な形だったりする刃を持つような、珍しい武器を好む。君はグレイヴとククリを修得済みにする。

加えて、君はすべてのアンコモン特性とノーム特性の両方を持つ武器を使用できるようになる。習熟について決定する目的において、ノーム特性を持つ軍用武器は単純武器であり、ノーム特性を持つ高度武器は軍用武器である。

《フェイの一員》Fey Fellowship

特技 1

ノーム

君のフェイとのつながりは強化され、君はフェイ・ワールドのクリーチャーから暖かく受け入れられるようになるだけでなく、彼らのいたずらを阻止するための道具も与えてくれる。君はフェイに対する知覚判定とセーヴィング・スローの両方に+2の状況ボーナスを得る。

加えて、君が社会的状況でフェイ・クリーチャーに出会ったときはいつでも、1分間会話することなく、“懐柔する”ために〈交渉〉判定を即座に試みることができる。君はこの判定に-5のペナルティを受ける。

失敗しても、君は失敗または大失敗の結果を受け入れるのではなく、1分間会話をしてその後に新たな判定を試みてその結果を受け

入れることができる。

特殊 君が《温かい歓迎》技能特技を持つなら、君は目標がフェイの場合に即座に行う〈交渉〉判定にペナルティを受けない。

《フェイ・ワールドの魔法》Fey World Magic

特技 1

ノーム

君のフェイ・ワールドとのつながりは、フェイと同じように君に生得始原呪文を与えてくれる。始原呪文リストからキャントリップを1つ選択する。君はこの呪文を回数無制限の生得始原呪文として発動できる。キャントリップは君のレベルの半分（端数切り上げ）に等しい呪文レベルに高レベル化される。

5レベル

《活発なる泉》[one-action] Energized Font

特技 5

ノーム

前提条件 焦点化プール；1つ以上の焦点化呪文をもつ体系を共有するノームの出自、もしくはノーム種族特技による生得呪文1つ以上
使用回数 1回/日

君の中にある魔法は、焦点化するために使用できるエネルギーを増幅させる。君は1焦点化ポイントを回復する。ただしこれにより通常の上限を超えることはない。

《動物弁士》Animal Elocutionist

特技 5

ノーム

前提条件 《穴掘り弁士》

君は動物の鳴き声を無意味な雑音ではなく会話として聞き取り、会話のように応じることができる。

君は穴掘り速度を持つ動物だけでなく、すべての動物と会話できる。君は動物に“懐柔する”ための判定（通常、この判定には〈交渉〉技能を用いる）に+1の状況ボーナスを得る。

《ノーム武器による革新》Gnome Weapon Innovator

特技 5

ノーム

前提条件 《ノーム武器精通》

君は珍しい武器を振り回せば抜群の効果を発揮する。グレイヴ、ククリ、ノーム特性を持つ武器を使用してクリティカル・ヒットした場合、君は武器のクリティカル開眼効果を適用する。

9レベル

《活発なる導管》Vivacious Conduit

特技 9

ノーム

君とフェイ・ワールドとのつながりは強まり、その正のエネルギーは急速に君の中に流れ込んでいく。君が10分休憩したなら、君は【耐】修正値×君のレベルの半分に等しいヒット・ポイントを回復する。これは君が“傷の手当て”によって得られるすべての治癒と累積する。

《フェイ・ワールド巧者》Fey World Adept 特技 9

ノーム

前提条件 生得始原呪文 1 つ以上

時間が立つに連れ、君のフェイ魔法はより強くなっていく。君は 2 レベルの生得始原呪文としてフェアリー・ファイアーとインヴィジビリティを得る。君はこれらの生得始原呪文を 1 日 1 回ずつ発動できる。

13 レベル

《ノーム武器熟練》Gnome Weapon Expertise 特技 13

ノーム

前提条件 《ノーム武器精通》

君のノームとの親和性はクラスの訓練と混じり合い、ノーム武器へのさらなる技術を与えてくれる。君が特定の武器に熟練以上の習熟ランクを与えるクラス特徴を得たなら、君は同時に修得済みのグレイヴ、ククリ、および **ノーム** 特性を持つ武器の全てに対しても同様の習熟ランクを得る。

ハーフリング Halfling

ハーフリング 人型生物

所有権を主張する場所のないハーフリングは、村より大きな集落を支配することはほとんどない。その代わりに、彼らは大都市の城壁の中で人間の間で生活し、背の高い人々と一緒に小さな共同体を形成することが多い。多くのハーフリングは大きな隣人の影で充実した生活を送っている。しかし遊牧民のような生活を好み、世界を旅して冒険の機会を得るものもいる。

楽観的で陽気、予期せぬ幸運に恵まれ、強い放浪欲に駆られるハーフリングは、その背の低さをものともせぬ勇敢さと好奇心に溢れている。興奮しやすく気楽な彼らは最良のご都合主義者でもあり、その情熱は暴力よりも喜びを優先する。危険にさらされていたとしても、彼らがユーモアのセンスを失うことはめったにない。

彼らより背の高い人々の多くが、その大きさを理由にハーフリングを見下したり、更にまずい場合は子供のように扱う。ハーフリングはこのような偏見や誤解を利用してチャンスを手に入れたり、大胆ないたずらや英雄的な行為を行ったりして、自分たちに有利になるように行動する。ハーフリングの好奇心は知恵と警戒心によって緩和され、計算された危険と狭い逃げ道につながっている。

放浪心と好奇心が彼らを冒険に駆り立てることもある一方で、ハーフリングは家や家族との結び付きが強く、家庭生活を快適に過ごすために度を越した出費をすることもしばしばある。

君が冒険と快適さへの相反する動機を衝突させなければならないキャラクターを演じたいのであれば、ハーフリングをプレイすべきだ。

おそらく君は… You might…

いろいろな人と仲良くなり、新しい友との出会いを楽しむことができる。

困ったことになるとわかっていても、好奇心を抑えるのは難しいと知っている。

奴隷制度を深く憎み、自分の意志に反して働いている人を解放するために尽力する。

ひょっとしたら他人は君のことを… Others probably…

どんなに悲惨な状況であっても、常に明るい部分や笑える部分を見つけられることに感謝している。

幸運を運んでくると思っている。

その強さ、持久力、戦闘力を過小評価している。

身体的特徴 Physical Description

ハーフリングはおおよそ小さな人間のように見える背の低い人型生物だ。彼らのほとんどは身長3フィートを超えるほど成長することはない。ハーフリングの体格は多様で、わずかに大きな頭を持つ背の低い大人の人間に見えるものもいれば、人間の子供に似通った体格のものもいる。

ほとんどのハーフリングは靴を履くよりも裸足で歩くことを好む。そのようなものは時間をかけて足の裏を頑丈にする。広く日焼けした足の上には太い巻毛の房があり温かそうに見える。ハーフリングの肌の色合いは琥珀色や榎の木の色のように明るい褐色であることが多い。髪の色は、明るい金色のブロンドからカラスのような黒さまで様々だ。

ハーフリングは20歳前後で肉体的な成人に達する。典型的なハーフリングは150歳前後まで生きることができる。

社会 Society

陽気で人懐っこい性格のハーフリングだが、通常は集まって行動することはない。

彼らに文化的な故郷はなく、世界中の社会に溶け込んでいる。多くのハーフリングは下働きや簡単なサービス業をしながら、なんとか生活している。中には都市での生活を拒み、富と名声を求めて各地を転々とする者もいる。このような放浪するハーフリングは小さな集団で旅をすることが多く、親しい友人や家族と苦難や単純な喜びを分かち合う。

ハーフリングはどこに行っても、その社会にスムーズに溶け込み、周囲の優勢な祖先の文化に適応しながら、ハーフリング独自の工夫を加え、両方の文化を豊かにする文化拡散のまぜあわせを生み出す。

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、生き延びるために必要なことをすることを恐れない。ハーフリングの同盟関係は様々だが、通常は周囲に住む他の種族の同盟関係と密接に関係している。ハーフリングは「幸運の女神」のように幸運をもたらす神や「名望の死神」のように悪知恵を働かせる神を好む。また、多くの者は「酔いどれ神」の解放者としての役割を評価しており、周囲の他種族が崇める宗教にも敬意を払う。

名前 Names

ハーフリングの名前は通常2～3音節で、硬い子音を避けた穏やかな響きを持つ。ハーフリングは自分の名前が謙虚に聞こえることを好み、長すぎる名前や複雑な名前は傲慢さの表れだと考えている。とはいえ、このことが自分の種族に限った話だということも理解している。ハーフリングは自分に合った名前を持つが、エルフや人間が自分の美的感覚に合わせて長い名前を持つことも理解している。特に人間はハーフリングをあだ名で呼ぶ事が多く、「ラッキー」というあだ名は不条理なまでに一般的に用いられる。

名前の例 アナファ、アタル、ベリス、ボラム、エチューン、フィリウ、ケレブ、リナ、マラ、ミロ、リルカ、シストラ、スマク、ヤミュラ

データ Mechanics

ヒット・ポイント 6

サイズ 小型

移動速度 25 フィート

能力値増強【敏捷力】、【判断力】、任意

能力値減少【筋力】

言語 共通語、ハーフリング語。(もし正の数ならば)【知力】修正値に等しい追加言語。ドワーフ語、エルフ語、ノーム語、ゴブリン語、および使用可能なその他の言語(住んでいる地域における**コモン**の言語など)から選択する。

特性 **ハーフリング**、**人型生物**

鋭敏視覚 君の視覚は鋭く、他人が見逃してしまうような、隠れていたり見えなかったりするクリーチャーのちょっとした細部を見分けることができる。30 フィート以内にいる隠れた状態や未探知状態のクリーチャーを発見するために“捜す”アクションを使用する際、君は+2の状況ボーナスを得る。君に対して視認困難状態あるいは隠れた状態の敵を目標にする際、視認困難状態の場合は3、隠れた状態の場合は9だけ平目判定のDCを減少させる。

ハーフリングの冒険者 Halfling Adventurers

生まれつきの放浪癖と日和見主義のため、ハーフリングは理想的な冒険者だ。多くの人が彼らの与える生来の才能と一緒に旅すると幸運になるという迷信のために、彼らの奔放な性格を耐え忍んでいる。

ハーフリングの一般的な来歴は軽業師、犯罪者、特使、芸達者、人足、浮浪児である。

ハーフリングは優れたクレリックとローグになるが、モンクやレンジャーになるものも多い。

出自 Heritages

土地を渡り歩いて生活しているため、異なる出自を持つハーフリングは、同族が住んでいた地域から離れた場所に現れることがある。1レベルの時点で、以下のハーフリングの出自から1つ選択すること。

丘ハーフリング Hillock Halfling

丘陵地帯での穏やかな生活に慣れている君の同種は、休息と息抜きが特別な気分転換になると考えている。君が一晩休息してHPを回復したなら、回復したHPに君のレベルを加える。誰かが君に対して“傷の手当て”のために〈医術〉技能を使用したなら、君はおやつを食べ、その治療によって回復したHPに自分のレベルを加えることができる。

原林ハーフリング Wildwood Halfling

君はジャングルや森の奥地出身で、その小さな体格を生かして、下草や蔓などの障害物をくぐり抜ける方法を学んだ。君は樹木や葉、下草などの移動困難地形を無視する。

放浪ハーフリング Nomadic Halfling

君の種族は何世代にもわたって各地を転々とし、決して満足して定住することはなかった。君は**コモン**の言語と**アンコモン**の言語の中から好きな言語を2つ追加で獲得し、《マルチリンガル》特技を取るたびに、追加でもう1つ新しい言語を獲得することができるようになる。

勇敢ハーフリング Gutsy Halfling

君の家系は、いざというときに冷静に恐怖を抑えることで知られており、賢明な指導者、時には英雄となることもある。**感情**効果に対するセーヴィング・スローに成功した際、代わりに大成功となる。

宵闇ハーフリング Twilight Halfling

君の種族は、良かれ悪しかれ、夕暮れ時の隠れた場所で多くの秘密の行為を行ってきた。そして長い時の果てに、彼らは通常のハーフリングの鋭い視界でさえも見通せない、星明かりの中でのものを見る能力を鍛えた。君は夜目を得る。

種族特技 Ancestry Feats

1レベルの時点で、君は種族特技を1つ得る。加えて、君は以降4レベル毎に(5、9、13、17レベルの時点で)追加で種族特技を1つずつ得る。ハーフリングである君は、以下の中から種族特技を選択する。

1レベル

《解放ハーフリング》Unfettered Halfling

特技 1

ハーフリング

年季奉公なのか奴隷制の弊害で足かせをつけられたのか、君は労働者として強制的に働かされたものの、その後脱走し、二度と捕まらないように訓練してきた。君が“脱出”の判定あるいは、つかまれた状態あるいは拘束状態にするする効果に対するセーヴィング・スローに成功するたびに、代わりに大成功となる。クリーチャーが君に組みつくための判定に失敗した場合、代わりに大失敗となる。クリーチャーが君につかみ能力を使用したなら、自動的に君に組みつくのではなく、君に組みつくために〈運動〉判定に成功しなければならない。

《気逸らしの影》Distracting Shadows

特技 1

ハーフリング

君は自分が注目を集めないようにするために、大きい種族に目を奪わせることで隠れたままにいる方法を学んだ。君は“隠れ身”と“忍び歩き”アクションにおいて、自分よりも1段階以上大きい(通常中型以上)のクリーチャーを遮蔽として使用できる。しかし、君はその他の用法(例えば“遮蔽をとる”アクション)の目的にそのようなクリーチャーを使用することはできない。

《巨人狩りのスリング兵》Titan Slinger

特技 1

ハーフリング

君はスリングを用いて大きなクリーチャーを倒す方法を学んだ。サイズが大型以上のクリーチャーにスリングで攻撃して命中した場合、武器のダメージ・ダイスのサイズを1段階上昇させる。

《確かな足取り》Sure Feet

特技 1

ハーフリング

平衡感覚を取る場合でも、際どい登攀に挑む場合でも、君の毛むくじゃらでゴツゴツした足は簡単に足場を見つけることができる。君が“平衡感覚”のために〈軽業〉を使用するか“登攀”のために〈運動〉を使用するかして成功したなら、君は代わりに大成功を得る。

君は“平衡感覚”あるいは“登攀”を試みる際、立ちすくみ状態にならない。

《注意深いハーフリング》Watchful Halfling

特技 1

ハーフリング

共同生活を送っているため、君は周囲の人々に強く注意を払い、異常な行動をしたときにすぐに気づくことができる。君は“真意看破”基本アクションで心術を受けているか憑依効果を受けたキャラクターに気付くために行う知覚判定に+2の状況ボーナスを得る。君が自発的に心術を受けているか憑依効果を受けたキャラクターに“真意看破”を使用していない場合、君が心術を受けているか憑依効果を受けたキャラクターに気づいているかどうかを判断するために、GMは非公開判定をロールする。この時、通常受ける-2の状況ペナルティを受けない。

技能判定に使用する場合に加えて、他のクリーチャーが心術や憑依を克服するために行うセーヴィング・スローやその他の判定にボーナスを与えるために、君は“援護”基本アクションを使用できる。

通常の“援護”同様、君は自分のターンにアクションを使用して、このような効果に抵抗するクリーチャーを支援する準備を行う必要がある。

《ハーフリングの幸運》[free-action] Halfling Luck

特技 1

幸運 ハーフリング

使用回数 1回／日

トリガー 君が技能判定もしくはセーヴィング・スローに失敗する。

君の能天気な性格から、不幸は君を避けているようですらあるが、ある程度真実かもしれない。君はトリガーの判定を再ロールできる。元の判定よりも悪い出目であっても、再ロール後の出目を使用しなければならない。

《ハーフリングの知識》Halfling Lore

特技 1

ハーフリング

君はバランスの取り方や、安全な場所で影に隠れる方法など、ハーフリングの伝統的な手法を忠実に学んできた。君は〈隠密〉と〈軽業〉を修得済みにする。

もし君が（例えば来歴やクラスによって）これらの技能のうち1つに自動的に修得済みにするなら、君は代わりに選択した技能1つを修得済みにする。加えて、君は〈知識：ハーフリング〉を修得済みにする。

《ハーフリング武器精通》Halfling Weapon Familiarity

特技 1

ハーフリング

君は伝統的なハーフリングの武器を好み、より効果的な使い方を学んだ。君はスリング、ハーフリング・スリング・スタッフ、ショートソードを修得済みにする。

加えて、君はアンコモ特性とハーフリング特性の両方を持つ武器を使用できるようになる。君にとって、ハーフリング特性を持つ軍用武器は単純武器であり、ハーフリング特性を持つ高度武器は軍用武器である。

5レベル

《ハーフリング武器奇術》Halfling Weapon Trickster

特技 5

ハーフリング

前提条件 《ハーフリング武器精通》

君は同族の好む武器を使った戦いに特に長けている。ショートソード、スリング、ハーフリング武器を用いた攻撃ロールに大成功した際、君はその武器のクリティカル開眼効果を適用する。

《文化適応》Cultural Adaptability

特技 5

ハーフリング

冒険の中で、君は周囲の主要種族の文化に適応する能力を磨いてきた。君は《育ての親》一般特技を得る。加えて、君は《育ての親》特技で選択した種族から、1レベルの種族特技を1つ得る。

9レベル

《制御不能》Irrepressible

特技 9

ハーフリング

君は自分の恐怖や感情を操ろうとする試みをかたんに退けることができる。感情効果に対するセーヴィング・スローに対して成功したなら、君は代わりに大成功する。君の伝統が勇敢ハーフリングなら、感情効果に対するセーヴィング・スローで大失敗した場合、代わりに失敗となる。

《導きの幸運》Guiding Luck

特技 9

ハーフリング

前提条件 《ハーフリングの幸運》

君の運は君が正しい方向を向き、確実に攻撃を命中させるように導いてくれる。君は1日に2回《ハーフリングの幸運》を使用できるようになる。そのうち1回は通常のトリガーに反応して使用する。もう1回は通常のトリガーではなく、知覚判定あるいは攻撃ロールに失敗したことをトリガーとして使用する。

13レベル

《途切れぬ影》Ceaseless Shadows

特技 13

ハーフリング

前提条件 《気逸らしの影》

君は特に人混みの中で気づかれずに行動するのが得意だ。君は今や、“隠れ身”あるいは“忍び歩き”をするために遮蔽を得たり視認困難状態であったりする必要はない。君がクリーチャーから下級遮蔽を得るなら、君は遮蔽を得、“遮蔽をとる”を行える。君がクリーチャーから遮蔽を得るなら、君は上級遮蔽を得る。

《ハーフリング武器熟練》Halfling Weapon Expertise 特技 13

ハーフリング

前提条件《ハーフリング武器精通》

君のハーフリングとの親和性はクラスの訓練と混じり合い、ハーフリング武器へのさらなる技術を与えてくれる。君が特定の武器に熟練以上の習熟ランクを与えるクラス特徴を得たなら、君は同時に修得済みのスリング、ハーフリング・スリング・スタッフ、ショートソード、および**ハーフリング**特性を持つ武器の全てに対して同様の習熟ランクを得る。

来歴 Backgrounds

来歴とは、キャラクターが冒険者になる前に経験した訓練や環境のことである。来歴は、能力値増強、技能への習熟、技能特技を与える。

来歴によって、キャラクターを冒険の前の生活に基づいて、カスタマイズできる。

来歴は、生まれたときの状況を反映した種族に続いて、キャラクターの人生を表す次の第一歩だ。

キャラクターの来歴を決めることで、キャラクターの個性をより理解し、描写しやすくなり、同時に、そのキャラクターがどのようなことを知っているのか連想することもある。キャラクターが冒険者としての人生を歩む前にどのような出来事があったのか、また、それらの状況が来歴とどのように関係しているのかを考えよう。

キャラクター作成した1レベルの際、選択した来歴を得る。この決定は永続的なものである；それ以降のレベルで変更することはできない。ここに記載されている各来歴は2つの能力値増強と1つの技能特技を与え、修得の習熟ランクを技能2つ（うち1つは〈知識〉技能）に与える。

来歴である技能の修得の習熟ランクを得、1レベルのクラスで同じ技能に修得の習熟ランクを得る場合、代わりに君の選択した別の技能1つを修得できる。

〈知識〉技能は、特定の対象への深い知識を表している。〈知識〉技能に選択肢（地形の選択など）を伴う場合は、GMに君の好みを説明し、GMはそれが許容できるか最終的に決定する。いくつかの指針が必要な場合は、一般的な知識の副分類のサイドバーに、ほとんどのキャンペーンに適したいくつかの〈知識〉技能の一覧がある。

技能特技は、技能の機能を拡張するもので、特技に記載されている。

鋳掛屋／Tinker
 占い師／Fortune Teller
 学者／Scholar
 狩人／Hunter
 軽業師／Acrobat
 貴族／Noble
 芸術家／Artist
 芸達者／Entertainer
 剣闘士／Gladiator
 鉱夫／Miner
 護衛／Guard
 酒場の主人／Barkeep
 侍祭／Acolyte
 囚人／Prisoner
 賞金稼ぎ／Bounty Hunter
 商人／Merchant

職人／Artisan
 戦士見習い／Martial Disciple
 探偵／Detective
 動物の友／Animal Whisperer
 特使／Emissary
 人足／Laborer
 農夫／Farmhand
 野伏／Scout
 ばくち打ち／Gambler
 犯罪者／Criminal
 船乗り／Sailor
 浮浪児／Street Urchin
 兵士／Warrior
 ペテン師／Charlatan
 弁護士／Barrister
 放浪の民／Nomad
 薬草師／Herbalist
 野戦医師／Field Medic
 世捨人／Hermit

鋳掛屋 Tinker

あらゆる種類の小さな発明品を作成することは、問題解決の悩みの突破口となる。君の工学の技能は特に創造的な物を向いており、君は次に何を思いつくかは誰もわからない。

途方も無い可能性を秘めた天才的な装置かもしれない……爆発するかも。

能力値増強を2つ得る。1つは【敏捷力】あるいは【知力】から選択し、さらに任意の能力値増強をもう1つ得る。

〈製作〉と〈知識：工学〉の技能を修得にする。

《十八番の作成》技能特技を得る。

占い師 Fortune Teller

一般人が未来を占うことができる多くの伝統的な形式を学ぶように、運命の糸は君には明らかなものである。

君はこの技能を自分の共同体を導くために使ったかもしれないし、単にお金を稼ぐために使ったかもしれない。しかしこの実践を少しでも覗いてみると、宇宙の心霊の神秘に君をつなげる。

能力値増強を2つ得る。1つは【知力】あるいは【魅力】から選択し、さらに任意の能力値増強をもう1つ得る。

〈伝承学〉と〈知識：占い〉の技能を修得にする。《奇妙な識別方法》技能特技を得る。

学者 Scholar

君には学習の才能があり、可能な限り全てのことを学ぶために外の世界から隔離されていた。君は本でたくさんの不思議な場所や物について読み、いつか本物を見ることを夢見ていた。

その好奇心がきっかけで、君は研究を離れ冒険者となった。

能力値増強を2つ得る。1つは【知力】あるいは【判断力】から選択し、さらに任意の能力値増強をもう1つ得る。

〈秘術〉、〈自然〉、〈伝承学〉、〈宗教〉技能の中から選択した技能1つを修得にし、それに対応した《技能の保証》技能特技を得る。

加えて、〈知識：学会〉の技能を修得にする。

狩人 Hunter

君は野生動物や他のクリーチャーを探したり捕まえていたりした。動物の皮を剥いだり、肉を採ったり、調理したりすることも訓練の一環で、冒険をしている間も有用な資源を得ることができる。

能力値増強を2つ得る。1つは【敏捷力】あるいは【判断力】から選択し、さらに任意の能力値増強をもう1つ得る。

〈生存〉と〈知識：革なめし〉の技能を修得にする。

《野生生物の調査》技能特技を得る。

軽業師 Acrobat

君はサーカスや路上で曲芸を演じて給与を得ていた。お金が底をついた時に冒険に転じたのかもしれないし、単に君の技能をより有効的に使うことに決めたのかもしれない。

能力値増強を2つ得る。1つは【筋力】あるいは【敏捷力】から選択し、さらに任意の能力値増強をもう1つ得る。

〈軽業〉と〈知識：サーカス〉の技能を修得にする。

《安定した平衡感覚》技能特技を得る。

貴族 Noble

庶民にとっては貴族の生活は牧歌的な贅沢のように見える。しかし貴族として成長した、あるいは志を持った地主の一員として育った君は現実を知っている。貴族の多くは義務と陰謀である。冒険で自分の義務から逃れようとしたのか、自分の地位を向上させようとしたのかに関わらず、君は絹と華やかな人生を冒険者の生活と交換した。

能力値増強を2つ得る。1つは【知力】あるいは【魅力】から選択し、さらに任意の能力値増強をもう1つ得る。

〈社会〉と〈知識：系譜〉あるいは〈知識：紋章学〉の選択した

方の技能を修得にする。

《宮廷の所作》技能特技を得る。

芸術家 Artist

君の芸術は、どんな形であれ、君の最大の情熱である。

冒険はインスピレーションを見つけるのに役立つかもしれないし、単に君が世界的に有名な芸術家になるまで生き残るための手段かもしれない。

能力値増強を2つ得る。1つは【敏捷力】あるいは【魅力】から選択し、さらに任意の能力値増強をもう1つ得る。

〈製作〉および〈知識：芸術〉の技能を修得にする。《十八番の作成》技能特技を得る。

芸達者 Entertainer

芸術の教育を受けたり、ひたすら練習したりして、群衆を楽しませることを学んだ。君は俳優、踊り子、音楽家、通りの手品師、それ以外の芸人だったかもしれない。

能力値増強を2つ得る。1つは【敏捷力】あるいは【魅力】から選択し、さらに任意の能力値増強をもう1つ得る。

〈芸能〉および〈知識：劇〉の技能を修得にする。《恍惚の芸》技能特技を得る。

剣闘士 Gladiator

武闘場での血塗れの試合は君に戦闘術を教えた。真の名声を得る前に、君は世界を探索しようと闘技場を脱した——または逃げ出した。血と群衆の注目を集める君の技能は、新たな冒険の人生の中で実を結ぶ。

能力値増強を2つ得る。1つは【筋力】あるいは【魅力】から選択し、さらに任意の能力値増強をもう1つ得る。

〈芸能〉および〈知識：剣闘〉の技能を修得にする。《印象的な演技》技能特技を得る。

鉱夫 Miner

君は地中の光のない深いところから貴重な鉱物を採掘して生計を立てていた。冒険はこの重労働に比べれば儲けがあり、魅惑的であるように思ったかもしれない——そして地下に戻る必要があれば、鉱夫のピッケルではなく、本物の武器で武装するつもりだ。

能力値増強を2つ得る。1つは【筋力】あるいは【判断力】から選択し、さらに任意の能力値増強をもう1つ得る。

〈生存〉および〈知識：採掘〉の技能を修得にする。

《地形の専門家：地下》技能特技を得る。

護衛 Guard

愛国心からか、小銭がほしいからか、護衛となった。いずれにせよ、君は難しい容疑者に話させる方法を知っている。

どのように護衛をやめたとしても、より広い舞台で自分の技能を使うために冒険をしたいと考えている。

能力値増強を2つ得る。1つは【筋力】あるいは【魅力】から選択し、さらに任意の能力値増強をもう1つ得る。

〈威圧〉、および〈知識：法律〉または〈知識：戦争〉の技能を修得にする。

《高速強制》技能特技を得る。

酒場の主人 Barkeep

君には5つの得意分野がある。樽持ち、酒飲み、ジョッキ磨き、酒飲み、そして酒飲みだ。君はバーで働いていたので、そこで自分の酒の持ち方を覚え、乱暴な付き合い方をしていた。

能力値増強を2つ得る。1つは【耐久力】あるいは【魅力】から選択し、さらに任意の能力値増強をもう1つ得る。

〈交渉〉、および〈知識：酒〉の技能を修得にする。《社交的》技能特技を得る。

侍祭 Acolyte

最初の頃は修道院で過ごした。君の宗教的なメッセージを広めるために、または信仰の教を捨てたために、君は世界に旅立ったかもしれない。しかし、その心の奥底には常に学んだ教えがある。

能力値増強を2つ得る。1つは【知力】あるいは【判断力】から選択し、さらに任意の能力値増強をもう1つ得る。

〈宗教〉、および〈知識：書記〉の技能を修得にする。《聖典の学徒》技能特技を得る。

囚人 Prisoner

君は罪を犯して投獄された事があるかもしれないし（有罪か無罪かは別として）、育った環境の一部で奴隷であったかもしれない。冒険生活で、君は新たに発見した自由を最大限に活用する。

能力値増強を2つ得る。1つは【筋力】あるいは【耐久力】から選択し、さらに任意の能力値増強をもう1つ得る。

〈隠密〉、および〈知識：裏社会〉の技能を修得にする。

《手練の密輸》技能特技を得る。

賞金稼ぎ Bounty Hunter

犯罪者を連れてくれば君の懐には金が入ってくる。利他的な動機かもしれないし、利他的な動機で犯罪者を連れてきて裏通りをより安全にしようとしたのかもしれない。あるいは、賞金という十分な理由であったのかもしれない。犯罪者を追い詰める君の技術は冒険者の生活にも簡単に応用できる。

能力値増強を2つ得る。1つは【筋力】あるいは【判断力】から選択し、さらに任意の能力値増強をもう1つ得る。

〈生存〉、および〈知識：法律〉の技能を修得にする。

《手練の追跡》技能特技を得る。

商人 Merchant

埃っぽい店、マーケットの露店、商人のキャラバンで、硬貨や貿易品を商品と交換した。君が修得にした技能は冒険の人生にもまだ活かされ、鎧を着れば死を防ぐこともできる。

能力値増強を2つ得る。1つは【知力】あるいは【魅力】から選択し、さらに任意の能力値増強をもう1つ得る。

〈交渉〉、および〈知識：商業〉の技能を修得にする。

《特売品漁り》技能特技を得る。

職人 Artisan

見習いとして、君は特定の建物や工芸品を練習し、専門的な技能を身に着けた。君は鍛冶屋の見習いとして数えきれないほどの時間を費やしたり、若い仕立て屋で様々な種類の衣類を塗ったり、船の船体を成形していたりしたかもしれない。

能力値増強を2つ得る。1つは【筋力】あるいは【知力】から選択し、さらに任意の能力値増強をもう1つ得る。

〈製作〉、および〈知識：組合〉の技能を修得にする。

《十八番の作成》技能特技を得る。

戦士見習い Martial Disciple

偉大な戦士となるために、厳しい訓練と厳格な研究に専念した。君が通っていた学校は、伝統主義の修道院、上流階級の軍事学校、または一流の傭兵組織の地方支部だったかもしれない。

能力値増強を2つ得る。1つは【筋力】あるいは【敏捷力】から選択し、さらに任意の能力値増強をもう1つ得る。

〈運動〉または〈軽業〉の選択した方の技能を修得にする。

〈軽業〉を選択した場合は《猫の如き着地》、〈運動〉を選択した場合は《高速跳躍》の技能特技を得る。

加えて、〈知識：戦争〉の技能を修得にする。

探偵 Detective

君は警察の検査官として犯罪を解決したり、私立探偵として富裕層の依頼を受けたりしていた。次の大きな謎の一部として冒険者となったかもしれないし、前の事件の結果や余波によるものかもしれない。

能力値増強を2つ得る。1つは【知力】あるいは【判断力】から選択し、さらに任意の能力値増強をもう1つ得る。

〈社会〉、および〈知識：裏社会〉の技能を修得にする。《土地勘》技能特技を得る。

動物の友 Animal Whisperer

君はいつも動物との繋がりを感じてきたが、動物を訓練することを学ぶのは、ほんの少しの飛躍であった。旅をすると、様々なクリーチャーと遭遇し途中で仲良くなる。

能力値増強を2つ得る。1つは【判断力】あるいは【魅力】から選択し、さらに任意の能力値増強をもう1つ得る。

〈自然〉および君が好きな動物が生息する地形1つに関連した〈知識〉技能を修得にする。《調教》技能特技を得る。

特使 Emissary

外交官や伝令として、遠く広い土地に旅をした。新しい人々との交流や同盟関係を形成することは君の商売道具である。

能力値増強を2つ得る。1つは【知力】あるいは【魅力】から選択し、さらに任意の能力値増強をもう1つ得る。

〈社会〉および君が頻繁に訪れた都市に関する〈知識〉技能を修得にする。《マルチリンガル》技能特技を得る。

人足 Laborer

君は何年もかけて過酷な肉体労働をしてきた。苦しい人生であったがどうにかして生き延びた。もっと簡単な方法として冒険を受け入れたのかもしれないし、誰かの命令で冒険をしたのかもしれない。

能力値増強を2つ得る。1つは【筋力】あるいは【耐久力】から

選択し、さらに任意の能力値増強をもう1つ得る。

〈運動〉および〈知識：労働〉技能を修得にする。

〈運動〉で《厳しい運搬人》技能特技を得る。

農夫 Farmhand

丈夫な背中と季節の巡りを理解した君は、土地を耕し、作物を育てていた。農場が侵略者によって荒らされたかもしれないし、土地に縛りつけていた家族を失ったのかもしれない。あるいは単に仕事に疲れたのかもしれないが、あるとき君は冒険者となった。

能力値増強を2つ得る。1つは【耐久力】あるいは【判断力】から選択し、さらに任意の能力値増強をもう1つ得る。

〈運動〉および〈知識：農業〉技能を修得にする。《技能の保証：〈運動〉》技能特技を得る。

野伏 Scout

荒野を故郷と呼び、小道を見つけ旅人を案内していた。君の放浪癖は君を冒険の世界へと誘ったのかもしれないし、兵士のための偵察員を務め戦いが好きだったのかもしれない。

能力値増強を2つ得る。1つは【敏捷力】あるいは【判断力】から選択し、さらに任意の能力値増強をもう1つ得る。

〈生存〉および君の偵察してきた地形の1つに関連する〈知識〉技能（〈知識：森〉や〈知識：洞窟〉など）を修得にする。

《食料探し》技能特技を得る。

ばくち打ち Gambler

勝利のスリルが君を偶然のゲームに引き込んだ。これは冒険の本当のリスクに比べて見劣りした儲かる副業だったのかもしれないし、ギャンブルが原因で苦境に陥り、負のスパイラルから抜け出すために冒険を追い求めたのかもしれない。

能力値増強を2つ得る。1つは【敏捷力】あるいは【魅力】から選択し、さらに任意の能力値増強をもう1つ得る。

〈ペテン〉および〈知識：ゲーム〉技能を修得にする。《嘘は真実を語る》技能特技を得る。

犯罪者 Criminal

悪い単独犯としてまたは地下組織の一員として、犯罪の人生を送ってきた。贖罪を求めるため、法から逃れるため、単により大きな戦利品を手に入れるために冒険者になったのだろう。

能力値増強を2つ得る。1つは【敏捷力】あるいは【知力】から選択し、さらに任意の能力値増強をもう1つ得る。

〈隠密〉および〈知識：裏社会〉技能を修得にする。《手練の密輸》技能特技を得る。

船乗り Sailor

幼いころから波の音を聴いてきた。商人の船に乗り込んだり、海軍に入隊したり、海賊やならず者と親しくなったのかもしれない。

能力値増強を2つ得る。1つは【筋力】あるいは【敏捷力】から選択し、さらに任意の能力値増強をもう1つ得る。

〈運動〉および〈知識：航海〉技能を修得にする。

《水中の襲撃》技能特技を得る。

浮浪児 Street Urchin

次の食事がどこにあるのかわからないまま、大都市の路上で小遣い稼ぎをして生計を立てていた。栄光のために冒険をする者もいれば、生き残るためにそうする者もいる。

能力値増強を2つ得る。1つは【敏捷力】あるいは【耐久力】から選択し、さらに任意の能力値増強をもう1つ得る。

〈盗賊〉および君が浮浪児として住んでいた都市1つの〈知識〉技能を修得にする。

《盗み取り》技能特技を得る。

兵士 Warrior

若いころ、君は傭兵として、遊牧民を守る戦士として、民兵や軍隊の一員として戦いに身を投じていた。この軍隊の統制構造から抜け出したかったのかもしれないし、今と同じように常に独立した戦士だったのかもしれない。

能力値増強を2つ得る。1つは【筋力】あるいは【耐久力】から選択し、さらに任意の能力値増強をもう1つ得る。

〈威圧〉および〈知識：戦争〉技能を修得にする。

《威圧の眼光》技能特技を得る。

ペテン師 Charlatan

君は各地を旅して、ある町では偽りの財宝と蛇の油を売り、亡命した王族のふりをして、次の町では裕福な相続人を誘惑した。冒険者になることは次の大きな詐欺かもしれないし、自分の才能をより大きな目的のために使おうとすることかもしれない。英雄のふりをした後にそれが仮面であることに気づくのだから、それはほんの少

しの違いなのかもしれない。

能力値増強を2つ得る。1つは【知力】あるいは【魅力】から選択し、さらに任意の能力値増強をもう1つ得る。

〈ペテン〉および〈知識：裏社会〉技能を修得にする。

《魅惑的な嘘》技能特技を得る。

弁護士 Barrister

法的文書、厳しい先生、法廷での経験の積み重ねが、法的問題に指示をする。君は法廷で起訴または弁護を行うことができ、地域の法律に後れを取らないようにする傾向がある。急な通知で法をいつ知る必要があるかわからないためである。

能力値増強を2つ得る。1つは【知力】あるいは【魅力】から選択し、さらに任意の能力値増強をもう1つ得る。

〈交渉〉および〈知識：法律〉技能を修得にする。

《集団の懐柔》技能特技を得る。

放浪の民 Nomad

遠く広く旅をし、道や道の土地で生き残るための基本的な戦術を身に付け、少ない物資と少ない快適さに乗り切った。冒険者となってもなお、君は危険な場所の多くへ、時には過去より危険な場所へと旅をする。

能力値増強を2つ得る。1つは【耐久力】あるいは【判断力】から選択し、さらに任意の能力値増強をもう1つ得る。

〈生存〉および君が旅してきた地形の1つに関連する〈知識〉技能1つ（〈知識：砂漠〉や〈知識：沼地〉など）を修得にする。

《技能の保証：〈生存〉》技能特技を得る。

薬草師 Herbalist

正式に訓練を受けた薬剤師や、田舎の民間療法の実践者として、君は様々な薬草の癒しの特性を学んだ。君はあらゆる種類の環境で適切な自然療法を収集し、適切に準備することに長けている。

能力値増強を2つ得る。1つは【耐久力】あるいは【判断力】から選択し、さらに任意の能力値増強をもう1つ得る。

〈自然〉および〈知識：薬草学〉技能を修得にする。

《自然薬品》技能特技を得る。

野戦医師 Field Medic

戦闘の混沌とした混乱の中で、戦死者を管理しながら、急速に変化する状況に適応する方法を学んだ。

君は兵士、衛兵、それ以外の戦闘員を応急処置し、戦争の後方支援についてかなりの量を学んだ。

能力値増強を2つ得る。1つは【耐久力】あるいは【判断力】から選択し、さらに任意の能力値増強をもう1つ得る。

〈医術〉および〈知識：戦争〉技能を修得にする。《戦医》技能特技を得る。

世捨人 Hermit

孤立した場所——洞窟、遠い地のオアシス、人里離れた邸宅など——で、君は孤独な生活を送っていた。冒険は、しばらくの間他の人の中へと初めて出ていくことを意味するかもしれない。これは孤独からの歓迎された一次の解放かもしれないし、望まない変化かもしれない。だがどちらの場合でも、君はまだぶっきらぼうに見えるかもしれない。

能力値増強を2つ得る。1つは【耐久力】あるいは【知力】から選択し、さらに任意の能力値増強をもう1つ得る。

〈自然〉または〈伝承学〉からいずれか1つに加えて、世捨人として生活してきた地形に関連する〈知識〉技能1つ（〈知識：洞窟〉や〈知識：砂漠〉など）を修得にする。《あやふやな知識》技能特技を得る。

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

If the Paizo Material you're using clearly credits its authors or artists, you must reproduce that credit. You agree to create an account on paizo.com and add an entry describing your material on our Community Use Registry at paizo.com/community/communityuse/registry, with links where appropriate. You agree to endeavor to keep this information up-to-date.